

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

GAMEPRO

DAS UNABHÄNGIGE VIDEOSPIELE-MAGAZIN

EXTRA
PC-CD-ROM
Sonderteil

Mortal Kombat 3



Mehr Infos! • Mehr Bilder!
Mehr Moves!

Messe-Report aus Los Angeles



Nintendos Ultra 64

Zu gewinnen:

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

• Konsolen u.v.m.

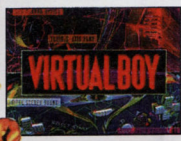


Stallones kommender Kino-Hit

Judge Dredd

Schon jetzt auf Euren Konsolen!

Drei faustdicke Überraschungen hatte Nintendo auf Lager: zum einen natürlich die Hiobsbotschaft bezüglich



MESSE

des Ultra 64, das erst im April 1996 in Amerika und Deutschland erscheinen soll, zum anderen aber auch zwei sehr positive. Allen voran „Donkey Kong Country 2“ – die Fortsetzung des unglaublichen Mega-Hits, dicht gefolgt von der Konvertierung des beliebten Automatens „Killer Instinct“, beide für das SuperNintendo. Neben diesen Titeln hat Big N noch ein paar besondere Schmankerl für (Super-) Game-Boy-Besitzer höheren Alters parat, Stichwort ‚Klassiker‘ ... Auf tapfere Kämpfen warten die Street-Fighter-III-Recken – sie feiern Game-Boy-Premiere!



Links: *Killer Instinct* (SNES)
 Rechts: *Donkey Kong Country 2* hat über 100 Level und rundherum verbesserte Technik
 Unten: *Donkey Kong Land* (SGB)



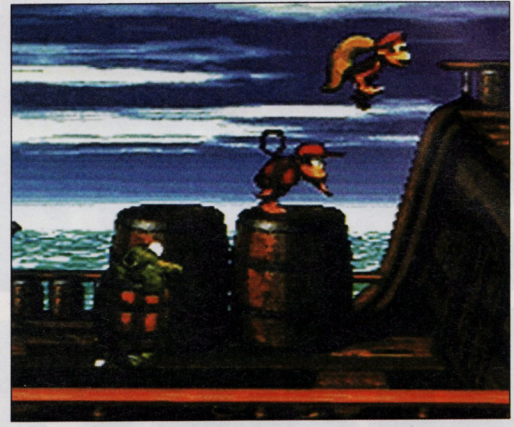
NINTENDO

Lange genug mußten sich Ultra-64-Interessierte in Geduld üben. Doch zur E3 sollte sich das Warten auszahlen, glaubte man hartnäckigen Gerüch-



Oben: *Killer Instinct* (SNES)
 Unten links: *Kirby's Dream Land 2* (SGB)

ten. Wenigstens ein kleines bißchen Hardware, ein oder zwei Softwaretitel hätten alle neugierigen Augen der E3-Besucher in ihrer Gier gestillt – aber nichts dergleichen! Das Ultra 64 wurde – wie Ihr auf den zwei vorhergehenden Seiten erfahren habt – verschoben! Obzwar Nintendos neues Zugpferd somit erst einmal im Stall verweilt, war der Besuch bei Big N nicht enttäuschend. Es gab einige prädestinierte Superhits für SNES und Game Boy zu beäugen. Allen voran steht die SNES-Fortsetzung des atemberaubenden „Donkey Kong Coun-



try“, das sich weltweit über 7,5 Millionen mal verkaufte: *Donkey Kong Country 2 – Diddy's Kong Quest*. Selbstverständlich zeichnet wieder das englische Spitzenprogrammerteam Rare verantwortlich. Dieses hat seine Technik weiterhin verfeinert, so daß uns mit DKC 2 erneut ein technischer Leckerbissen der Superlative erwartet. Übrigens steht diesmal der liebe Donkey Kong nicht direkt im Mittelpunkt des Geschehens. Er wurde nämlich von gemeinen Kremplings, ‚gekong-napped‘, sprich entführt. Freund Diddy Kong und seine putzige bessere Hälfte Dixie Kong lassen dies freilich nicht ungesüht und versuchen, den Kameraden zu befreien. Über 100 neue Level mit ebenso neuen Gegnern und Freunden warten darauf, erforscht zu werden. Einen absoluten Überraschungshit landete Big N mit der SNES-Konvertierung des Spielhallenhits *Killer Instinct!* Der Automat, der auf Ultra-64-Technik basiert, war in den US-Charts auf Platz eins und wußte auch das deutsche Publikum zu begeistern (ausführlicher Bericht über die Automaten-Fassung siehe



GAMEPRO 12/94 & 1/95). Das nicht ganz friedliche Prügelspiel bietet auch auf dem 16-Bitter phantastische Grafik mit technischen Feinessen. Bedauerlicherweise müssen deutsche SNES-Besitzer auf das ebenfalls von Rare programmierte Spiel verzichten: Laut Nintendo Deutschland kommt eine Veröffentlichung hierzulande nicht in Frage. Zu hoch ist die Indizierungsgefahr. Ungleich friedlicher und ab September '95 oder spätestens März '96 ist der dritte Hammer im SNES-Bunde zu haben: *Earthbound*. Im Vergleich mit den technisch aufwendigen Rare-Produkten mag dieses zwar unscheinbar wirken, doch das 24-MB-Modul hat einiges auf dem Kasten. So soll es allerfeinsten Rollenspielspaß im ‚Final-Fantasy-III‘-Stile bieten und durch witzige Dialoge der zahlreichen Charaktere zu gefallen wissen. Anders als bei den meisten Genre-Vertretern ist Schauplatz der Geschichte keine Phantasiewelt, sondern die reale.



NEWS E

Los Angeles



Oben: Ein Top-Klassiker aus der Spielhalle, das ist Missile Command (SGB)
Unten: Am Killer-Instinct-Stand herrschte reges Gedränge



Donkey Kong Country 2 besticht durch bessere, klarere Grafik



VIRTUAL BOY

Ab 14. August ist der 32-Bitter Virtual Boy zu einem Preis von 180 US-Dollar (laut Gerüchten evtl sogar für nur \$ 150!) in den USA zu haben und wurde dementsprechend beworben. Zeitgleich wird ein halbes Dutzend Spiele die Händlerregale zieren. TeleRobo-Boxer und Mario Dream Tennis versprechen Sportliches. Actiongeladen ist Red Alarm, ein Weltraum-Shoot-'em-Up. Freunde der Mario-Bros.-Jump&Runs dürfen auf Mario Clash gespannt sein, während bei Galactic Pinball Flipperkost geboten wird. Durch die Verschiebung des Ultra 64 ist mit breiter Unterstützung des 3-D-Spielesystems zu rechnen. Übrigens wird auch das deutsche Spitzenprogrammerteam Factor 5 (Super Turrican I & II, Indiana Jones - Greatest Adventures' etc.) zu den Softwareentwicklern für den Virtual Boy zählen.



Mit **Comanche** ist ein Hubschrauber-Kampfspiel mit FX2-Chip im Anflug, das wegen des kriegerischen Hintergrunds einen Bogen um Deutschland machen wird. **FX Fighter**, auf der WCES noch groß angekündigt, wurde gestrichen! Hinter **StarWing 2** ist ein großes Fragezeichen gesetzt worden. Es ist gut möglich, daß dieses Spiel gar nicht für den 16-Bitter, sondern für das Ultra 64 erscheint!
 War die gute alte Zeit nicht die beste? Zumindest ältere Spielefans sind oft dieser Meinung, denken sie an Mega-Klassiker wie Galaga, Asteroids, Cen-

tipede & Co. Insgesamt acht solcher denkwürdigen Meisterstücke erwarten (S)GB-Besitzer. Der Clou an der Sache: Jeweils zwei „Juwelen“ befinden sich auf einem Modul. Start der Serie ist in den USA im Juli mit **Asteroids/Missile Command**. Monatlich geht es weiter mit **Centipede/Millipede**, **Galaga/Galaxian** sowie **Defender/Joust**. Kommentare zu diesen acht Evergreens ersparen wir uns. Pralle vier MBit stecken hinter der **Donkey-Kong-Land**-Plastikhülle. DKL ist das Pendant zum 16-Bit-Renner „Donkey Kong Country“, bietet wie dieses gerenderte Grafik und soll dank dreißig offenstarker Level zum Bestseller werden. Ohne Frage ein heißes Eisen im Feuer hat Nintendo mit **Street Fighter II** für den Kekskasten – der ersten Umsetzung des beliebten Prügelspiels für das Handheld. Nicht minder actionreich



ACCLAIM

Seit Jahren gehört Acclaim zu den wichtigsten Drittherstellern für Nintendo-Software. Auch in diesem Jahr wird das amerikanische Haus diesem Ruf gerecht.
 Sowohl für das SNES als auch für den GB sind Umsetzungen des **Batman-Forever**-Films im August zu erwarten. Der Film läuft im Sommer in den USA an. Die herausragenden Merkmale des Spiels sind nicht nur die gerenderten Hintergründe sowie die dank Blue-Screen-Technik sehr authentisch wirkenden Charaktere, sondern vor allem die über 60 actionreichen Stages und der Zweispieler-Modus. In diesem agieren Batman und Robin gleichzeitig. Nicht nur Fans der beiden sollten sich diesen Titel vormerken! Ebenfalls für SNES und GB kommt Sylvester Stallone in **Judge Dredd**, das wir Euch in dieser Ausgabe bereits näher bringen. Das Schatzsucheabenteuer **Cutthroat Island**, das ab August über unsere Bild-

schirme flimmern soll, ist noch eine Filmumsetzung. Anerkennung auf ganzer Linie: George Foreman, 46jähriger Boxweltmeister im Schwergewicht, wird zum zweiten Male ein Videospiel gewidmet. In **Foreman for Real** schlüpft Ihr in die Rolle eines Anfängers und müßt Euch gegen 20 Boxer bewähren, Big George eingeschlossen. Motion-Capture- und Blue-Screen-Technik sorgen für hohe Realitätsnähe. Das gleiche gilt für **Frank Thomas, Big Hurt** Baseball (SNES & GB), das aller Voraussicht nach nicht in Deutschland erscheint. Anders **WWF WrestleMania** (nicht zu verwechseln mit dem früheren Acclaim-Titel „WWF Super Wrestlemania“), das nach Aussagen des Herstellers alle bereits erhältlichen Wrestling-Titel aussticht. Super-Combos, brandneue Finishing-Moves und einige Features mehr lassen dies glaubwürdig klingen. Leider müssen sich Game-Boy-Besitzer in Verzicht üben, was auch für die Auto-



Oben links: Street Fighter II (SGB)
Oben: Galaga (SGB)
Rechts oben: Earthbound (SNES)

ist die Konvertierung von **Killer Instinct**, die wie die 16-Bit-Variante nicht offiziell in Deutschland erhältlich sein soll. Für jede Altersschicht ist das Sequel zu **Kirby's Dream Land**.

