

★ NINTENDO ★ NINTENDO ★

SUPER PRO



NEU!

DM 5.80
ÖS 45,00 sfr 5,80
JANUAR 1994
NUMMER 1

NEU!
5.80

Aladdin

EINE REISE IN DAS LAND DER
MÄRCHEN

YOUNG MERLIN

Der erste interaktive Comic?

DRACULA

Das neue Highlight der Rubrik
Spiel zum Film?

DRAGON

Die Geschichte des Bruce Lee!



REVIEWED

ALADDIN

SUPER

BOMBERMAN

MR. NUTZ

PLOK

JURASSIC PARK

COOL SPOT

ZOMBIES

FLASHBACK

TOTAL CARNAGE

AERO THE

ACROBAT

TERMINATOR 2

BACK

DR. FRANKEN

DR. FRANKEN

DR. FRANKEN

DR. FRANKEN

DR. FRANKEN

DR. FRANKEN

DR. FRANKEN

DR. FRANKEN

DAS ULTIMATIVE FÜR ALLE **SNES** BESITZER



KEINE OFFIZIELLE NINTENDO PUBLIKATION

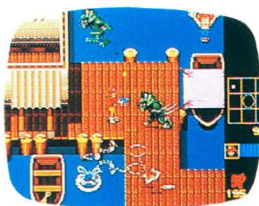


Neu! Zombies. Der clevere, witzige Gruselschocker

Satte 55 Level verscheuchen jede Langeweile. Alles, was Spaß macht, ist erlaubt. Alles geht, wenn Du mit Geschick und Cleverness Deine Nachbarschaft vor den nicht endenden Schurkereien der Zombies, Feuerteufel, Mumien, Vampire, Schleimblobs, Aliens, Werwölfe, Riesenbabies und verrückten Holzfäller schützt. Excellentes Scrolling. Gänsehautstarke Animation. Ein Sound der Gruselklasse.

Spiele nie allein, wenn es sich vermeiden läßt! Uuiihaaa! Zu zweit macht dieses Abenteuer-Game doppelt Spaß. Hol' Dir Zombies - das witzig-gruselstarke Videogame.

Das renommierteste US-Videogame-Magazin Gamepro 8/93 schreibt: „...Die Grafiken sind wie Dynamit. Du bekommst den echten Kick von den schön detaillierten Zeichentrickcharakteren, die aus nahezu jedem Science-Fiction-, Grusel- und Horrorfilm stammen, der jemals über die Leinwand flimmerte.“



Screens: Sega Mega Drive

KONAMI-Videospiele: Adventure - Action - Fun - Intelligenz - Sport gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, 60406 Frankfurt am Main, Postfach 560180, Telefon D-0 69/95 08 12-0, Telefax D-0 69/95 08 12-77
Nintendo®, SNES™, NES™, GAME BOY™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as „TM“ are trademarks of Nintendo. KONAMI® is a registered trademark of Konami Co., Ltd. Sega and Sega Mega Drive are trademarks of Sega Enterprise Ltd. Zombies™ and © 1993 Lucas Arts Entertainment Company. Lucas Arts is a trademark of Lucas Arts Entertainment Company.

KONAMI®

Superstarker Videospielspaß



Neu für den Game Boy™ Batman™ - The Animated Series -

Fernseh-Serienheld Batman™ und die miesen Typen aus Gotham City™ wie Joker™, Penguin™ und Catwoman™ bringen die Videospielpower in Deinen Game Boy. Detaillierte Hintergrundgrafik der absoluten Spitzenklasse. Realistische Sprite-Animation, dazu der perfekte Batman-Sound. Kurzum: Eines der allerbesten Games für die meistgekauften Spielekonsolen der Welt. Batman™, Robin™ und alle berühmt-berüchtigten Finsterlinge in bisher größter grafischer Darstellung. Spannungsgeladener Levelaufbau, mit abwechslungsreichen Spielsequenzen und tollen Bonushöhlen. Schwierigkeitsgrad, Zahl der Continues einstellbar. Hol' Dir Batman™, das neueste Action-Game, für Deinen Game Boy.

MegaFun 5/93 schreibt zu Batman™ Returns Super NES:

"Um es ganz einfach zu sagen, ich liebe dieses Spiel... Der Spielspaß erhöht sich noch durch Gegner, die durch zersplitternde Scheiben fliegen oder mit einem dumpfen "Plop" an Straßenlaternen landen. Da kann ich endlich mal ein kurzes Fazit ziehen: Danke, Konami!"

Alle 14 Tage neu:
Brandheiße
KONAMI-Infos
auf Videotext Tafel 745
im

SUPER
CHANNEL



KONAMI

Superstarker Videospielspaß



Screens: Super Nintendo Entertainment System

KONAMI-Videospiele: Adventure - Action - Fun - Intelligenz - Sport gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, 60406 Frankfurt/M., Postfach 560 180, Telefon D-0 69/95 08 12-0, Telefax D-0 69/95 08 12-77
Batman and all related elements are the property of DC Comics Inc. TM & © 1993. All rights reserved. Nintendo®, SNES®, NES®, GAME BOY®, the Nintendo Product Seals and other marks designated as „TM“ are trademarks of Nintendo. KONAMI® is a registered trademark of Konami Co., Ltd.

SUPER PRO



WINN

JANUAR 1993

VERLAG
ALCHEMY PUBLISHING
11 GROUVILLE ARSENAL
GROUVILLE, JERSEY C.I.

ANZEIGE AGENT
S.M.P. PUBLISHING
POLLENBRINK 78
7544 AR ENSCHEDE
HOLLAND
TEL: 31 53 768008

CHEFREDAKTEUR
Peter Wolter

STELLV. CHEFREDAKTEUR
Martin Wilmer

TEAM
Henrick Mieruch
Bärbel Krömer
International Rescue (Ricky M.)
Herr Kohl ?
Schimanski (umm!)

LEITER DER SAMITÄRREINIGUNG
Martin Wilmer (Hä,Hä - Phil.....)
DRUCKER

Roto Smeets
Sportlaan 54, 5223 AZ
Den Bosch, Holland

LITHOGRAFIE
LaserLine
Hengelo, Holland

VERTRIEB
Inland Presse Vertrieb
Wendenstraße 27-29
20097 Hamburg
Telefon: 040 23 7110

DANK AN
Ich weiß noch nicht, Martin, ich warte auf den Weihnachtsmann, ihr Kinderlein rennet, sonst habt ihr's verpennt! Hä, Hä, Hä. Fröhliche Weihnacht/Öde Weihnacht allüberall (Zutreffendes bitte streichen!) Ich glaub' ich dreh' ab...Arrgh, zu Hülff! uhm (Ihr wißt schon, jetzt kommt die Szene mit den weißen Männern und der merkwürdigen Jacke) Tschüß, bis nächsten Monat...

Alle in diesem Magazin erschienen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Reproduktionen jeglicher Art bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlages. Zuwiderhandelnde werden früh morgens aus dem Bett geholt und drei Tage lang dreimal täglich erschossen.

Nintendo ist eingetragenes Warenzeichen der Nintendo Inc. Alle Spieltitel und Figuren in diesem Magazin sind urheberrechtlich geschützt für Nintendo Inc. Gleichmaßen besteht Urheberrechts- und Warenzeichenschutz für die mit © und ® gekennzeichneten Spiele oder Charaktere der jeweiligen Hersteller oder Lizenzhalter der Produkte.

UMSCHLAGSEITE
© Nintendo © Disney Inc.
© TM Ocean © Virgin games

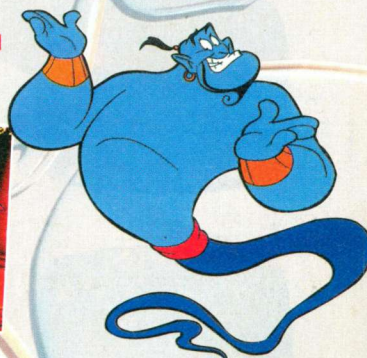
16 YOUNG MERLIN

Wir waren zu Besuch in den Westwood Studios und haben Euch einen kleinen Appetithappen über Young Merlin mitgebracht.



22 ALADDIN

Erst der Film, dann das T-shirt, dann das Poster... jetzt kannst Du auch das Game Spielen



12 DRAGON

Knuff, Zack, Urghh, Bruce Lee gibt's jetzt auch für Deine Konsole, von Virgin. Wir haben in unserer kaffeeküche eine Razzia veranstaltet und können Euch jetzt Exklusivmaterial anbieten.



HALT



46 AERO THE ACROBAT

Aero ist ein echter zirkusheld, aber kann er den lauernden Gefahren trotzen? Werfe einen kleinen Blick in die sagenhafte zirkuswelt.



40 COOL SPOT

Auf dem MegaDrive war es schon der absolute Renner. Jetzt kommt's direkt von der 7UP auch in Deine Game-



50 FLASHBACK



Mach' Dich auf in eine neue Dimension und versuche, dieses fantastische Spiel zu meistern! Mehr über den neuen Sony-Hit auf s.21

INDEX

NEWS	6
COMPETITION	77
ECTS	56

REPORTAGE

INTERPLAY	11
VIRGIN	14
JURASSIC PARK	34
KONAMI	49

TIPS

MORTAL KOMBAT	68
A-Z TIPS	80
ACTION REPLAY	78

PREVIEWS

CLAYFIGHTERS	8
DRAGON	12
YOUNG MERLIN	16
DRACULA	18

REVIEWS

ZOMBIES	20
ALADDIN	22
SUPER BOMBERMAN	26
MR. NUTZ	28
PLOK	32
JURASSIC PARK	36
COOL SPOT	40
TOTAL CARNAGE	44
AERO THE ACRO BAT	46
FLASHBACK	50
T2-JUDGMENT DAY	64
EMPIRE STRIKE BACK	60
DR. FRANKEN	62

SUPER PRO

Peter Wolter

Wenn er nicht gerade mit geröteten Augen und verzerrtem Gesicht seine Raumschiff-Enterprise-Videos verfolgt, quält er die Belegschaft mit detaillierten Auslassungen über sein 'neues' Auto. Die leicht undichte Windschutzscheibe, der 'Achtung, ich bremsen spontan'-Sticker, die Unmengen absolut sinnloser, aber notwendiger Schweißarbeiten (von wegen TÜV). Dabei braucht er die Karre eh nur für die 100 Meter zum Aldi!

Martin Wilmer

Die 'Säule des Establishments', für die ihn alle halten, legt bisweilen eine recht laxen Art an den Tag. Zuerst war da die bemerkenswerte Sache mit den ausstehenden Mieten (natürlich hat das sein Bruder verpennt!) und schließlich die unbezahlten Telekom-Rechnung (jaja, sein Bruder). Ihn selbst scheint das allerdings wenig zu kümmern - denn unser Martin hat jetzt Autotelefon!

Hendrik Mieruch

Treibt sich immer irgendwo herum, nur nicht da, wo er sollte. Und er sieht doch so unschuldig aus! Dies wird vom Team jedoch heftig bestritten. Wenn er dann doch einmal in der Redaktion vorbeischaut, langweilt er alle mit seinen Frauengeschichten. Man sagt sogar, ich habe wieder mal eine feste Freundin. Dies wird von der Freundin jedoch heftig bestritten.

Bärbel Krömer

Eine äußerst talentierte Frau, unsere Babsi. Und an den Buttons ist sie schlicht unschlagbar! Nach einer langen Mario-Nacht hat sie sich allerdings dermaßen den rechten Daumen verstaucht, daß selbst unser Peter sich mit dem Gedanken trägt, sie doch einmal zum Kampf-Duell herauszufordern. Und das sollte Bärbels Hausarzt zu denken geben! Ob's allerdings für den ersehnten vorzeitigen Ruhestand reichen wird?

CODE

Und wieder scheint sich ein gewaltiger Rechtsstreit anzubahnen, seit bekannt wurde, daß Codemasters diverse SNES-Games entwickelt, ohne eine Nintendo-Lizenz zu besitzen oder diese beantragt zu haben. Offensichtlich hat man einen Weg gefunden, die SNES Sicherheitsvorkehrungen zu umgehen, was, so Codemasters, absolut legal sei. Ob und wann die Spiele herauskommen, möchte man verständlicherweise noch nicht verraten, aber es gilt als sicher, daß man zuerst den britischen Markt bedienen wird. 'So können wir gegen Nintendo auf eigenem Platz antreten', verlaublich ein Firmensprecher.

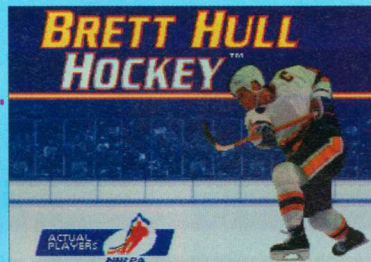
Obwohl die Firma sich überwiegend mit Finanzdienstleistungen einen Namen gemacht hat, konnten Spiele wie Micro Machines für NES und Sega uneingeschränkte Anerkennung ernten. Sollte Codemasters nun wirklich SNES-Spiele veröffentlichen, geriete Nintendo schon ein wenig unter Druck. Bleibt zu hoffen, daß man sich zur Zusammenarbeit aufrafft und auch weitere Drittenanbieter zuläßt, um so ein vielfältigeres und umfangreicheres Programm auf dem Markt anbieten zu können.

VÄTERCHEN FROST AUF SNES

Brr, langsam wird's kalt in den SuperPro-Büros. Unaufhaltsam rückt der Winter auch auf Münster vor und das bekommen wir ordentlich zu spüren. Bis zu den ersten richtigen Schneefällen ist es zwar noch auf die weiße Zeit einstimmen. Bei den beiden Neuerscheinungen handelt

es sich jeweils um 16 Mbit cartridges, die für wohliges Frösteln auf dem Eise sorgen. Mit Lillehammer '94: Winter Olympics greift US Gold nach der Goldmedaille in der Vielseitigkeitsdisziplin. Nicht weniger als 10 Sportarten werden hier simuliert, darunter Bobfahren, Eisschnelllauf

und Abfahrtslauf. Angesichts der Tatsache, daß es lediglich eine erfolgreiche SNES-Wintersportsimulation (NHLPA Hockey) gibt, erscheint US Golds Anlauf in gleich 10 Disziplinen mehr als ehrgeizig. Offenbar wurden Videoaufnahmen von echten Athleten als Vorlage für die tollen Rotoscope-Sprites verwendet, und die



MEGA STORE TOP ZEHN

1. MARIO ALL STARS
2. MORTAL KOMBAT
3. STREET FIGHTER II
TURBO
4. STARWING
5. BUBSY
6. SUPER MARIO
KART
7. ASTERIX
8. JIMMY CONNORS
9. EMPIRE STRIKES
BACK
10. STRIKER

32-BITTER VON SONY

Sony hat nun endlich offiziell bestätigt, daß eine eigene Konsole auf den Markt gebracht wird. Eine neue Gesellschaft, Sony Computer Entertainment, wurde eigens zu diesem Zweck gegründet. Das auf CD-Basis arbeitende Gerät wird voraussichtlich ab Ende '94 in Japan und ab Anfang '95 in Europa erhältlich sein. Obschon Sony in der Vergangenheit eng mit Philips und Nintendo zusammengearbeitet hat, soll es sich dabei um eine komplette Eigenentwicklung handeln. Laut Hersteller arbeitet die Konsole mit 24-Bit 'True Colour' und einer 32-Bit CPU. Das Highlight aber ist der von Sony speziell entwickelte Chipsatz, dessen Leistungsfähigkeit alles bislang auf dem Markt Erhältliche weit in den Schatten stellt, und sich, laut Sony, auch mit den angekündigten neuen Systemen einschließlich Nintendo's 64-Bitter, messen kann.

Wettbewerbe werden von den traditionellen Eröffnungs- und Schlußzeremonien eingerahmt. Wenn der Hersteller den eigenen Ansprüchen gerecht wird, könnte die Cartridge für ihren Preis eine ganze Menge zu bieten haben!

Wo wir von Geld sprechen, bringt uns die jüngst Sportsimulation aus dem Hause Accolade in die Welt der Hochdotierten Profis. Brett Hull Hockey enthält die üblichen Gameplay-Optionen (a la NHLPA '93), ist aber nach unserer Meinung weitaus besser spielbar. Die Sprites bewegen sich mit beeindruckender Geschwin-



digkeit und Mode 7 sorgt für eine bessere Darstellung der Spielfläche. Eine komplette Liga sorgt für eine Menge Dauerspaß. Die Darstellung überzeugt mit digitalisierten Clips echter Ligaspieler und den Spielkommentaren von Al Michaels. Eine überraschend mitreißende Atmosphäre begleitet jeden Deiner Schlagschüsse, Torschüsse etc. (Kann man aber auch abstellen!). Viele derartige

games wurden bislang aufgrund hoher Cartridge-Preise, in einer abgespeckten Version auf den Markt gebracht. Glücklicherweise hat Accolade, nach den jüngsten Preissenkungen bei Nintendo, Pläne für eine 8 Mbit Sparausgabe fallengelassen, so daß wir uns nun auf die volle 16 Mbit-Version freuen können. Ein harter Gegner für Nintendos Mode-7-Eigengewächs NHL Stanley Cup.

STRENGTH
HANDLING
STICK HAND
DEFENSIVE
AGGRESSIVE



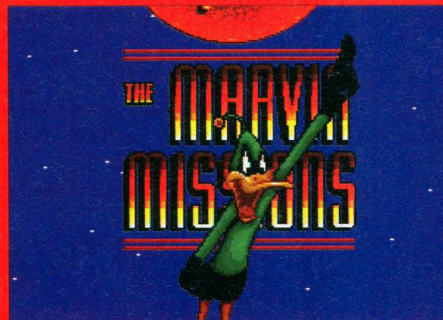
WEIHNACHSTENTE

Warum sich mit einer langweiligen, fetten Weihnachtsgans abgeben, wenn man dafür eine süße, knackige Ente bekommt? So oder ähnlich wird man bei Mitsui gedacht haben, als man 'Daffy Duck in Marvin Missions' für die Veröffentlichung Anfang



Dezember vorbereitete. Die 8-Mbit Cartridge bringt uns einen Weiteren Warner Bros Toonhelden im Konsoleformat mit nicht weniger als fünf level gespickten

Welten, die es zu bestehen gilt. Die Handlung: Marvin the Martian entführt fünf Botschafter und hält sie in fünf verschiedenen Welten gefangen. Das hört sich schon gut an und Daffy, ständig auf der Suche nach Abenteuern, macht sich auch



sofort auf den Weg, die Geiseln zu befreien...

Auf den ersten Blick scheint das Spiel eine perfekte Mischung aus Sunsofts brillanten Grafiken (bekannt aus Roadrunner) und Unmengen an Plattformleveln zu sein. Versprochen wurden uns auch gewaltige Megawächter. Noch ist Daffy zwar ein wenig schwierig zu steuern, aber bis zur endgültigen Version wird man bei Mitsui derlei kleine Schnitzer in der Beispielbarkeit ausbügeln. Schaut Euch den kompletten review in unseren nächsten Ausgabe an!



▼ Game Genie ist erst seit wenigen Monaten auf dem deutschen Markt erhältlich, aber eine überarbeitete Ausgabe ist schon unterwegs. Codemasters hat eine neue, verbesserte Version der Cheat-Cartridge entwickelt, die es den Anwendern erlaubt, die Cheat-Codes, ähnlich wie mit Datel's Pro Action Replay, selbst zu entschlüsseln. Hergestellt werden soll das Gerät, wieder einmal, vom US-Spielzeuggiganten Galoob.

Produktionsbeginn ist Anfang '94. Die Cartridge wird zusammen mit dem Action Replay-sproß von Fire & Ice in das Rennen um die ultimative Cheat-Cart einsteigen.

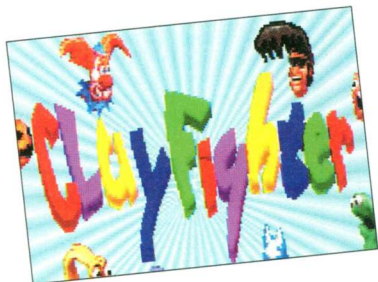
▼ Du willst wissen, wo Dein Geld bleibt? Acclaim konnte, laut Jahresabschluß, einen Anstieg der Verkaufszahlen um 52% auf nicht weniger als \$327 Millionen verzeichnen. Im Vergleich zum Vorjahr stieg der Gewinn um \$7 Mill. auf satte \$20 Mill. "Wir sind äußerst zufrieden," so Unternehmensleiter Robert Holmes. Genau!

▼ Die technischen Einzelheiten von Sega's neuer Generation, der 32-Bit Risc chip Konsole, bleiben auch weiterhin Gegenstand wildester Spekulationen über aufnahmefähige CD's bis hin zu nachrüstbarer Hardware. Sicher scheinen nur die zu erwartenden Verkaufszahlen zu sein. Um die Produktion des Chipsets zu beschleunigen, hat Sega bereits eine Zusammenarbeit mit Hitachi angekündigt. Man erwartet die Markteinführung in Japan für Winter '94. JVC und Yamaha haben zugesagt, den Vertrieb zu unterstützen. Virtua Racing wird eine der ersten Veröffentlichungen sein, und das ist eine wirklich überwältigende Neuigkeit. Aber schon Ende '94 wird Namco's Automaten-game Ridge Racer neue Standards etabliert haben. Und um da Schritt zu halten, wird man auf 64-Bitter wie Nintendo's Project Reality kaum noch verzichten Können.

▼ Nintendo steht wieder einmal an der Spitze der Nikkei-Rangliste japanischer Unternehmen. Rentabilität, eine gesunde Finanzlage, starkes Wachstum und ein weltweiter Marktanteil waren die angeführten Gründe.

▼ US Gold hat sich schon wieder die Lizenzen für die Weltmeisterschaft gesichert. Diesmal steckt der Hauptkonkurrent für den Fußball allerdings in einer SNES-Konsole. Das Game soll im nächsten Jahr erscheinen.

FREAKYFUN



An die Geräte und ab geht die Wutz! Jetzt steigt das Ereignis des Jahrhunderts, denn die Big Tops sind im Einsatz. Da zergeht einem die unglaublichste, gewaltigste Freak-Show auf dem jubelnden Augapfel.

Interplays neuestes und größtes (16MBit) Werk ist der witzigste, phantasievollste und dazu der wahrscheinlich schärfste Rivale für Street Fighter II. Die Claymotion versetzt dich jenseits deiner zartesten Alpträume in eine turbo-elephantöse, gigantonomische Grafik. Hendrik "Ring Meister" Mieruch weht dich in die Tiefen und Untiefen des Spiels ein!



Insgesamt gibt es 12 wundersame und gruselige Stufen, auf denen man kämpfen muß. Die kunstvolle Karte auf dem obigen Bild zeigt die Kampfordnung im Turniermodus. Laß mal sehen, ob du weißt, wer wohin gehört.

Das schrägste, schrillste Schlachtfeld der Welt wurde erschaffen, als ein Meteor in der Nähe eines Zirkus einschlug. Acht der besten Big Tops mutieren zu bizarren Clay-Kreaturen, ihre schrillen Show-Einlagen liefern ein strammes Sammelsurium an Kicks und Tricks. Aber wie einzigartig die spektakulären Bilder auch sind, die Spielstruktur orientiert sich eng an dem SFII Standard. Miteinem Versus Modus kannst du jeden der neun Charaktere gegeneinander antreten lassen, dabei kann der Gegner von menschlicher Hand oder vom Computer gesteuert werden. Zusätzlich gibt es die Möglichkeit eines Big Top Turniers, in dem du gegen jeden antreten und siegreich aus dem Kampf hervorgehen mußt, ehe du in der Schlalber- Schlacht auf den Big



Boss trifft!

Den wirklich erstaunlichsten Teil des Spiels liefern die Kämpfer höchstselbst, angefangen von dem schmalzlockigen, swingenden Elvis-Imitator bis hin zu einer voluminösen Opernsängerin, die einem rosa Ferkelchen verdächtig ähnlich sieht! Jede Gestalt hat Spezialitäten, um ihr Gegenüber ein bißchen von den Socken zu holen. Elvis zum Beispiel trällert einen seiner unzähligen Top Songs und belegt seine Gegner mit einem Sperrfeuer aus Rock'n'Roll quer über den Bildschirm, während Bad Mr. Frosty sich flugs in einen Schneeball zusammenrollt oder sich seine Gliedmaßen ausreißt und damit nur so um sich wirft! Noch bizarrer ist Taffy, gewissermaßen das Sahnebonbon des Spiels. Er kann sich wie ein Gummiband strecken und den Gegner zuckersüß einwickeln, dabei verteilt er großzügig eine Serie gutgezielter Hiebe. Aber am irrwitzigsten ist Blobs Taktik, den Gegner einfach zu verschlingen. Du kannst sogar sehen, wie das strampelnde Opfer in ihm weiterfight!

Angesichts der absonderlichen Strategien der einzelnen Kämpfer werden die alten Haudegen von Street Fighter II froh sein, wenn sie hören, daß die Bedienung auf dem Joypad dieselbe ist. Der fliegende Wechsel zu den Clay Fighter dürfte also problemlos sein. Ebenso wie bei SFII sind die Kämpfe vom Best-of-3-Modus bestimmt, wobei der Hintergrund davon abhängt, gegen welchen Fighter du antrittst. Das Umfeld des Kampfes ist so schaurig wie der Gegner, obwohl es nicht sehr detailliert ist. Das Colosseum



Oben: Helga gibt Icky den lange überfälligen Weihnachtskuß! Unten: Man beachte das 'Nummern-Girl'!



FÜR FIGHTER



Oben: Tiny demonstriert die fesselnde Kunst des Klammers! Unten: Taffy macht etwas sehr Ungezogenes mit Elvis!



mit seinen nervösen Löwen ist allerdings wirklich supergummigut gelungen.

Jeder Fight beginnt damit, daß die Gladiatoren auf dem Bildschirm herumtänzeln, begleitet von einigen kernigen Kommentaren. Wie echte Boxer machen sie erst mal eine Menge Wind, ehe der richtige Kampf losgeht. Eine kleine Minifigur mimt ein Nummern-Girl, um die Anzahl der Runden kundzutun!

Obwohl die Clay Fighter Version, die wir sahen, nicht vollständig war, war es ein intergalaktisches Vergnügen und ein absolut starkes Stück Video Game mit einer spektakulären Grafik und ebensolcher Klangoriginalität. Mit anderen Worten: ein Vollblutgaul aus dem Interplay Stall.

In Kürze kannst du einen kompletten Einblick in das kolossal kunstvolle Clay Fighter erwarten!



CHARAKTERPROFIL

BAD MR. FROSTY



liebt: SCHNEE.
Haßt: FEUER.
Fordert: WINTER.
Job: SCHNEEPFLUG.
Motto: ERFRISCH MICH!

Frosty hagelt aus dem hohen Norden in die gute Stube, aber dem einst sanftmütigen Schneemann wird das süße Leben allmählich langweilig. Also steigt er ins Rampenlicht des Rings. Frosty gebrauchte seinen eisgekühlten, biegsamen Körper zu allerlei unverfrorenen Keckheiten, wenn ihm ein strammer Widersacher entgegentritt. Da kann es schon mal passieren, daß Frosty sich einen abbricht und eins seiner Gliedmaßen dem Gegner um die Ohren haut.

SPECIAL MOVES: (1) Gefrorene Faust. (2) Schneeball. (3) Starrer Eis-Sabber. (4) Fliegende Körperschleuder. (5) Geschlittene Rückenlawine.



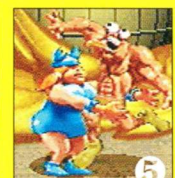
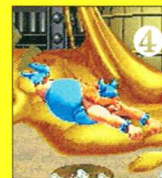
HELGA



Liebt: ESSEN.
Haßt: DIÄT.
Fordert: KEKSE.
Job: SÄNGERIN.
Motto: HAU REIN!!!

Ebenfalls aus nördlichen Gefilden hat diese nicht gerade zierliche Normannin die Kraft der Götter, die sie sehr effektiv gegen ihre bedauernswerten Feinde einzusetzen weiß. Sowohl ihre zahlreichen Kilos als auch der opernmäßige Singsang mit ihrer schaurigen Stimme hinterlassen eine auffällige Spur der Verwüstung - vor allem in der Nähe der Ohrläppchen!

SPECIAL MOVES: (1) Wikinger Rammbock. (2) Greuliches Geheul. (3) Walkürenritt. (4) Gehechteter Sturmangriff. (5) Bärenkuß.



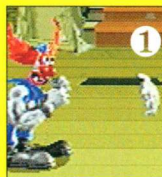
BONKER



Liebt: TÖRTCHEN.
Haßt: HEULSUSEN.
Fordert: PAPPNASEN.
Job: CLOWN.

Dieses bunte Bübchen nimmt niemanden ernst, nicht mal sich selbst! Aber inzwischen ist er eher ein Anhänger des Schwarzen Humors geworden. Seine langbeinigen Radschläge können dem Gegner das blöde Grinsen jedenfalls ziemlich flott austreiben.

SPECIAL MOVES: (1) Tieffliegendes Törtchen. (2) Schnittiger Radschlag. (3) Fliegendes Törtchen. (4) Feuchtföhlicher Wasser-aus-dem-Knopfloch-Gag. (5) Holzhammer-Methode.

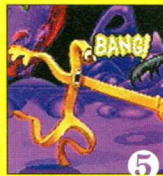




TAFFY

Liebt: **ZUCKERSTANGEN.**
Haßt: **ZAHNÄRZTE.**
Fordert: **ZUCKERSTANGEN.**
Job: **ZUCKERBÄCKER.**
Motto: **STRETCH!**

SPECIAL MOVES: (1) Taffy-Tornado. (2) Taffy-Enterhakensprung. (3) Überkopfwurf. (4) Geflogener Taffy-Tornado. (5) Taffy-Hammer.



ICKY BOD CLAY

Liebt: **NACHT.**
Haßt: **TAG.**
Fordert: **NACHT.**
Job: **ANGST.**
Motto: **FLIEH!!!**

Dieses grauenerregende Gespenst ist gewissermaßen der Geisterfahrer des Zirkus. Dank seiner neuentdeckten Bewegungsfreiheit streunt er jetzt durch die Zirkusarena und erschreckt die ahnungslosen Zuschauer. Ickys Trickkiste ist nicht von schlechten Eltern. Seine Gestalt geistert körperlos von einer Seite des Bildschirms zur anderen, was die irritierten Widersacher äußerst unangenehm finden!

SPECIAL MOVES: (1) Spukball. (2) Gespenstischer Spuk-Aufwärtshaken. (3) Geflogener Torpedeo. (4) Geistergriff. (5) Übernatürlicher Spaziergang.



BLUE SUEDE GOO

Liebt: **MUSIK.**
Haßt: **HELGA.**
Fordert: **GITARRE.**
Job: **MUSIKER.**
Motto: **OH BABY!**

Dieser Möchtegern-Elvis glaubt doch tatsächlich, er wäre der King of Rock'n'Roll! Er tänzelt, er tirlilt, und er schleudert seinen Killer-Haarschopf publikumswirksam durch die Landschaft. Die Gegner am anderen Ende der Schmalztolle sind weniger glücklich über die Haarpracht, vor allem, wenn diese sie mit einer Breitseite voll erwischt.

SPECIAL MOVES: (1) Haarklinge. (2) Gesummt "Oh Momma" Attacke. (3) Geschwollener Hüftstoß. (4) Rock'n'Roll Abheber (5) Tiefe Haarklinge.



BLOB

Liebt: **LEHM.**
Haßt: **HAARE.**
Fordert: **LEHM.**
Job: **TÖPFER.**
Motto: **KLATSCH!**

SPECIAL MOVES: (1) Blobby Bombe. (2) Clay Stampfer. (3) Fatale Pfadenattacke. (4) Schleimspucker. (5) Kreissäge.



TINY

Liebt: **FARBEN.**
Haßt: **WEICHEIER.**
Fordert: **FIGHTS.**
Job: **MASSEUR.**
Motto: **DESTROY!**

Dieser Unglückliche war einst der Muskelmann des Zirkus, aber der Einschlag des Meteors ließ ihn schrumpfen und machte etwas aus ihm, das wie ein zugenähter Teebeutel aussieht! Tiny hat echte Wrestler-Qualitäten. Er verknottet seine Gegner, um sie anschließend locker um den Finger kreisen zu lassen!



(1) Destroying Killer Crasher.



(2) Gelupfter Medizinball.



(3) Medizinball.



(4) Bärenkuß.



(5) Überkopfwurf.

ABSOLUT EXORBITANT

Nach dem eher mittelmäßigen RPM Racing stürzte sich Interplay in eine fieberhafte Aktivität und produzierte den wahrscheinlich beständigsten Strom an High Quality Spielen seit Epyx das Feld mit ihrer Game Serie Mitte der 80-er anführte! Inzwischen beschäftigt das im surfenden Kalifornien angesiedelte Interplay mehr als 100 Leute. Brian Fargo gründete das Unternehmen 1983. Super Pro stellte ihm ein paar Fragen.

SP: Was hast du vor Interplay gemacht?

BF: "Gab es ein Leben vor Interplay? Ehe ich überhaupt daran dachte, Karriere zu machen, trainierte ich ernsthaft für die Olympischen Spiele - und zwar Zehnkampf! Damals war es eine verdammte harte Nuß für mich, zwischen Leichtathletik und Computer zu wählen. Wißt ihr, das mit Interplay fing ja an, als ich gerade 20 war, und ich hatte keine Ahnung, wo das mal enden würde."

SP: Hast du dir vorstellen können, daß das Game Business einmal so gigantisch werden würde?

BF: "Ich habe mir immer gesagt, daß Computer-Spiele etwas Unglaubliches und Einzigartiges sind, an dem auch andere teilhaben sollten. Daß die Branche aber derart groß geworden ist, läßt sich kaum fassen. Doch was noch schwerer zu glauben ist, ist der unglaubliche Publicity-Rummel um dieses Business. Ich glaube, daß einige Leute in dem Wust aus Audio und Video versinken. Man darf dabei ja nicht vergessen, daß das Spielen eigentlich ein interaktives und witziges Erlebnis sein soll."

SP: Nach dem eher durchschnittlichen RPM Racing hat Interplay eine ganz irrsinnige Wandlung durchgemacht. Rock'n'Roll Racing, The Lost Vikings und Clay Fighter strotzen nicht nur von phantasievollen Ideen, sondern scheinen auch in der Programmierung mit japanischer Sorgfalt ausgetüftelt zu sein. Worauf führst du diese Wandlung zurück?

BF: "Gut, daß du danach fragst. Gehen wir doch mal in der Zeit zurück und sehen uns an, wo wir standen, als RPM veröffentlicht wurde. Wir hatten ja vorher noch gar keinen Fuß in der Video Game Branche, und es ist höllisch schwer, einen Vertrieb auf eigene Rechnung zu eröffnen. Wir wußten, daß der 16-bit SNES auf den Markt kommen sollte, und wir wußten auch, daß wir auf einmal alle Vertriebskanäle öffnen könnten, falls wir zu dem Zeitpunkt einen Titel zur Veröffentlichung fertig hätten. Leider

hatten wir nur vier bis fünf Monate Zeit, um ein Produkt zu entwickeln. Wie ihr wißt, ist das nicht gerade viel Zeit, um all das zu machen, was absolut notwendig ist. Also warfen wir RPM auf den Markt, öffneten die Kanäle und kehrten an unsere eigentliche Arbeit zurück, nämlich Spiele zu entwickeln, was ein bis zwei Jahre bis zur Fertigstellung dauerte. Und diese Spiele, die ihr jetzt seht, geben wirklich wieder, welches Konzept wir in Sachen gute Spiele haben."

SP: Zur Zeit hat die SNES Programmierung einen Riesenschritt nach vorn gemacht. Wie weit kann man die Entwicklung wohl noch bringen?

BF: "Es ist immer wieder fantastisch, um wieviel besser die heutige Software auf Geräten ist, die sich gar nicht verändert haben. Wenn ich an die Tage des guten, alten Apple II denke, und wenn ich die Qualität der Spiele von damals mit denen von heute vergleiche, dann ist das schon mehr als bemerkenswert. Wir konzentrieren uns jetzt nur noch auf große Spiele. Auch wenn Nintendo die Möglichkeit hat, zehn Spiele pro Jahr zu veröffentlichen, sind wir nicht daran interessiert, so viele Spiele herauszubringen. Wir konzentrieren uns lieber auf vier oder fünf und sorgen dafür, daß die dann wirklich gut sind. Wenn ihr wollt, plaudere ich mal ein bißchen aus dem Nähkästchen. Eins unserer neuen Spiele basiert auf der Original-Serie Raumschiff Enterprise. Wir hatten damit großen Erfolg im Computer-Format und wollen nun die Video-Game-Version rausbringen. Ein anderes Spiel ist ein cineastisches Action-Game, etwa wie

Flashback. Es ist verdammt gut gemacht und - wie gewohnt - wirklich einzigartig."

SP: Wie groß ist normalerweise das SNES-Programmier-Team? Und wie lange braucht ihr für ein einzelnes Projekt?

BF: "Durchschnittlich arbeiten fünf Leute in einem Team, und unsere Spiele brauchen zwischen einem und drei Jahren, bis sie fertig sind."

SP: Wann und vor allem warum hast du dich zuerst für Claymation interessiert?

BF: "Mit der Einführung von 16-bit Graphics konnten wir plötzlich eine Menge verschiedener Mittel ganz neu und noch kreativer einsetzen, was vorher so noch gar nicht möglich war. Wir dachten, daß Clay-Animation etwas ganz Spezielles an sich hatte, und daß es unseren Spielen einen einzigartigen Touch gab, den man früher eben nicht zu sehen bekam."

SP: Sind noch mehr Claymation Projekte in Arbeit?

BF: "Ihr könnt Clay Fighter II schon mal einplanen, und wenn uns noch andere Spiele einfallen, für die wir diese Technik gebrauchen können, dann werden wir sie wieder einsetzen."

SP: Wird es eine Fortsetzung zu Rock'n'Roll Racing geben?

BF: "Die ist bereits in Arbeit. Rock'n'Roll II: Carnage at Sea. Noch mehr Rock'n'Roll, und noch viel mehr heiße Wagen und Waffen."

SP: Wenn die 32-bit Carts rauskommen, wird Interplay dann irgendein PC-Adventure-Game für SNES auf den Markt bringen?

BF: "Wenn die CD-ROM erst raus ist, wird es von uns eine ganze Menge Adventure Games auf Konsole geben. Für Cart Systems wird von uns Lord of the rings herauskommen, ein sehr detailliertes und echt total phantasievolles Adventure Game."

SP: Hast du schon Pläne für den Super FX Chip?

BF: "Eigentlich nicht. Unser Design ist auf einem einzigartigen Konzept aufgebaut, und wenn 3-D da nicht hineinpaßt, dann ist es nicht wahrscheinlich, daß wir ihn benutzen."

SP: Nintendo hatte einen absolut fantastischen Erfolg in den Staaten, aber was glaubst du als Computer-Game Entwickler: hat sich das positiv auf den Markt ausgewirkt?

BF: "Natürlich wissen wir alle, daß die Software die Hardware verkauft. Nintendo hat einige der besten Spiele geschaffen, die bislang geschrieben wurden. Ohne die frühen Spiele gäbe es nicht den Video Game Markt, so wie er jetzt besteht."

SP: Es scheint, als würden die

nächsten Jahre ziemlich chaotisch werden, was die Hardware anbelangt. Welches Gerät wird sich deiner Meinung nach durchsetzen?

BF: "Es ist schon komisch, zuzusehen, wie die Leute panisch werden, wenn es um die künftige Hardware geht. Das ist doch schon alles dagewesen. Wir hatten das VCS, dann den VIC-20, den Apple II, das verläuft alles in Zyklen. Ich für meinen Teil glaube an das schon Vorhandene, wie Nintendo, da sie die Power und die Basis-Software für die Zukunft haben. Zu Atari Jaguar kann ich nicht viel sagen, da ich nicht genug Zeit mit ihnen verbracht habe, um ihre Pläne einschätzen zu können. Aber eins weiß ich auf jeden Fall: es braucht eine ganze Menge mehr als nur ein gutes Stück Hardware, um eine neue Entwicklung ans Fliegen zu bringen."

SP: Wenn du bei Nintendo das Sagen hättest, was wären deine Pläne für 1994/95?

BF: "Ich glaube, Nintendo hat eine aktivere Rolle in der Technologie übernommen. Natürlich ist die CD-ROM jetzt da, und es liegt an uns, die Kosten nach Möglichkeit dafür zu senken, sowohl für die verkaufende Seite als auch für die Kunden. Ich würde das 32-bit System kippen und mich auf das 64-bit System umstellen, das nicht nach einem oder zwei Jahren schon wieder veraltet ist. Ich würde mich auch teilweise rückwärts orientieren, damit ältere Spiele kompatibel bleiben. Die Leute werden ziemlich schnell sauer, wenn sie neue Hardware kaufen sollen und zusehen müssen, wie die alte Software den Bach runtergeht."

SP: Hat Interplay dich reich gemacht? Was ist deiner Meinung nach dein spektakulärstes Vergnügen?

BF: "Ich zähle mein Geld nicht, aber ich habe schon eine Vorstellung davon, wie mein Leben aussehen soll. Geld zu haben, ist nur die eine Seite der Geschichte, ein größerer Teil ist der, daß du Spaß an deiner Arbeit hast. Ich finde es toll, ein Software Studio zu leiten. Allerdings habe ich mir das Vergnügen geleistet, mir einen Dodge Viper Sportwagen zuzulegen, und es ist absolut exorbitant ihn zu fahren." **SP**



Nachdem eins der SNES Spiele von der Serie Aliens vs. Predator angeregt wurde, ist es dieses Mal wieder ein Dark Horse Comic, der RoboCop vs. Terminator als Spiel ins Leben rief - eine aufregende Bestseller-Story von Frank Dark Knight Returns Miller. Obwohl keine Beziehung zu Oceans RoboCop-Serie besteht, kommt einem das erste Level sehr bekannt vor. Delta Cities heißes Pfister ist wieder einmal der Hintergrund für ein Renn-Spring-Shoot-em-up bis zum Abwinken. Es gibt jede Menge hochrüstbare Feuerenergie und eine üppige Vielfalt an Einheimischen in der Stadt: Street Punks, Terminators, knackige, blonde Engelchen und brillant in Szene gesetzte ED 209s!

BATTLE OF THE TITANS



Rise of the Dragon

Der MCA-Film Dragon ist vielleicht nicht der stärkste Film dieses Jahres, aber die Lebensgeschichte des legendären Bruce Lee kann sich als Spiel mit Sicherheit sogar mit *Street Fighter II* messen. Lee hat es immerhin fertiggebracht, mit seinem einzigartigen Kampfstil aus den früher recht billigen Hau-und-Prügelfilmen weltweite Kino-Hits zu machen. Schneller und eleganter als es einem Menschen möglich scheint, wurde Bruce Lee der bisher unübertroffene Kampf-Star des Kinos. Es ist sicher ungeheuer schwierig, eine derartige Brillanz in ein Computer-Spiel zu übertragen - aber Virgin Interactive Entertainment ist schon seit einem Jahr dabei! In wenigen Monaten soll das Spiel fertig sein. Peter Wolter hat sich bis in die Virgin-Zentrale durchgekämpft. Hier ist ihr Bericht über die Entwicklung des Spiels.

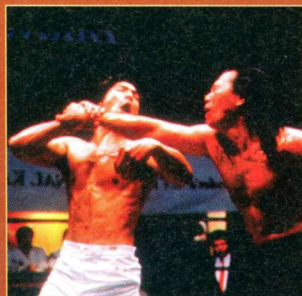
Lee's Lebensgeschichte ist eigentlich eine klassische Hollywood-Story, nach dem Motto: Vom Tellerwäscher zum Millionär.

Es ist daher erstaunlich, daß nicht schon früher ein Film über ihn gedreht wurde. Geboren wurde er in San Francisco - 1940, im Jahr des Drachen. Den größten Teil seiner Kindheit verbrachte er jedoch in Hongkong. Lee, der den Spitznamen Kleiner Drache trug, bekam schon bald wegen Straßenschlägereien Ärger mit der Polizei. Mit 18 kehrte er nach Amerika zurück, gab dort Unterricht in Kampfsport und entwickelte einen neuen, radikal anderen Kampfstil: Jeet Kune Do, auf deutsch: Der Weg der auffangenden Faust. Dieser Kampfstil war stark spirituell geprägt - zum Ärger konservativer Sportfreunde und zur Freude der Zuschauer. Und bald schon meldete sich Hollywood.

Lee wurde ein Star in der nach kurzer Zeit wieder abgesetzten Green Hornet TV-Serie. Er trainierte dann solche Kino-Legenden wie James Coburn und Steve McQueen. Aber erst nach seiner Rückkehr nach Hongkong drehte er den Film *Way of the Dragon* - als Drehbuchautor, Regisseur und Hauptdarsteller. Der Film war ein Renner, Hollywood griff zu. Es folgte unter anderem *Enter the Dragon*, mit dem Lee weltweit bekannt wurde. Aber noch bevor der Film in die Kinos kam, starb Bruce Lee unter

mysteriösen Umständen.

Lee's Lebensgeschichte wurde in Hongkong verfilmt. Hauptdarsteller ist Jason Scott-Lee, der vor Drehbeginn erst noch intensiv Kampftechniken trainieren mußte. Die meisten seiner Filmkollegen kannten sich jedoch schon blendend darin aus: Oon Soo Han ist Meister im thailändischen Kick-Boxen, John Cheung entwickelte die Kampfszenen in vielen der spektakulären Kung-Fu-Komödien von Jackie Chan. Dragon zeigt nicht nur viele großartige Kampfszenen aus Lee's



Leben, sondern stellt auch surrealistische Traumszenen dar, in denen Lee seinen inneren Dämon, das Phantom genannt, bekämpft.

Obwohl es sich um einen Low-Budget-Film handelt, bietet Dragon ganz offensichtlich die idealen Voraussetzungen für die Umsetzung in ein Video-Spiel. Virgin griff

daher sofort zu.

Die meisten anderen Software-Häuser wären sicherlich mit einem schnellen Klon von *Street Fighter II* zeitgleich mit dem Film auf den Markt gekommen. Virgin aber hatte ehrgeizigere Pläne....

IST DRAGON ZU SCHNELL?

Virgin tummelte sich zwar von Anfang an im Spiele-Geschäft, hatte sich dabei jedoch vorwiegend auf

viele Figuren auf dem Bildschirm die beste Garantie dafür ist, daß das Spiel nur noch langsam abläuft - aber, glaubt mir! - das Gegenteil ist der Fall. Auch mit drei Kämpfern zugleich ist das Spieltempo gnadenlos, so schnell wie Turbo im zehnten Cheat-Mode. Für die Endfassung von Dragon müssen die Programmierer sicherlich noch eine Bremse einbauen....

Im Solo-Mode begegnest Du zunächst einzelnen Figuren. Dann verdoppelt sich plötzlich die Herausforderung, indem ein vom Computer gesteuerter zweiter Kämpfer gegen Dich antritt. Natürlich gibt es für den Spieler die



Lee kann mit zwei Personen zugleich kämpfen - sie sind aber immer Feinde, nie sein anderes Ich!

Zulieferer verlassen. Vor etwa einem Jahr aber stellte das Unternehmen ein eigenes hochkarätiges Programmiererteam auf die Beine. Von den Entwicklern stammen so bekannte Spiele wie *Super Swiv*, *Mortal Kombat*, *Shadow of the Beast* und *Pugsley's Scavenger Hunt*. Dragon ist ihre erste gemeinsame Entwicklung als Team - und sie wollen jetzt etwas Besonderes bringen.

Ganz am Anfang stand die Frage, wie sich das Spiel von *Street Fighter II* absetzen kann. Andere graphische Umsetzungen und einige neue Bewegungen waren offensichtlich nicht genug. Das Team beschloß, mit dem allmählich langweilig gewordenen Standard zu brechen und eine dritte Figur auf den Bildschirm zu bringen. Etwas Ähnliches hatte schon Archer McLean in den 80ern mit dem C64 International Karate Plus gemacht - bis dann *Street Fighter II* auf den Markt kam. Virgin hofft ganz offensichtlich auf eine ähnliche Wirkung.

Man könnte vermuten, daß so

Option, zwei der Kämpfer zu steuern - aber ob sie gegen den Computer kämpfen oder nicht, ist ihre eigene Entscheidung!

ANIMATION VOM ALLERFEINSTEN!

Jetzt, nach einem Jahr Entwicklungszeit, hat Virgin seine Ziele höher gesteckt: Dragon soll sich nicht mehr nur von *Street Fighter II* unterscheiden, sondern soll besser sein. "Warum sollten wir versuchen,





Zum Schluß des Spiels muß Bruce mit dem Phantom kämpfen. Die Zwangsvorstellung von diesem Phantom soll ihn fast sein Leben lang gequält haben. Um es zu besiegen, muß der Spieler alle 40 in dem Spiel eingesetzten Schlagarten beherrschen.

SFII zu kopieren?" fragt SNES-Programmierer Ronald Pieket-Weeserik. "Dann haben wir in ein paar Monaten ein veraltetes Spiel und werden von der Presse durch den Kakao gezogen. Wir wollten ein Spiel entwickeln, das so gut wie SFII ist, aber auf andere Weise. Herausgekommen ist das bisher schnellste Kampf-Spiel, mit neuartigen Bewegungen und der bisher raffiniertesten Animation."

Jede Schlagart von Bruce Lee hat durchschnittlich sechs Animations-Rahmen - Street Fighter II hingegen kommt nur auf vier. Und obwohl die Figuren sich schneller als im wirklichen Leben bewegen, sind alle Schlagarten echt und entstammen verschiedenen Kampf-techniken. Zu Beginn des Phantom-Projekts verbrachten die Programmierer so manche Woche mit alten Bruce Lee-Filmen, um sich die für das Spiel geeigneten Schlagarten auszusuchen.

Schließlich stellten sie der Hauptfigur Lee - der einzigen Figur,

die der Spieler führen kann - nicht weniger als 40 Schlagarten zur Verfügung. Dies warf jedoch ein neues Problem auf: Wie soll der Spieler sie alle lernen können? Schließlich hatten die Programmierer die Lösung: Ein Trainings-Mode, in dem der Spieler bei Yip Man, Lee's Trainer, in die Lehre gehen kann. Eine weitere Möglichkeit ist, daß der Spieler jedesmal

von einem nieder-gekämpften Gegner eine von dessen Schlagarten erwirbt.

Auch aus diesem Grunde kann sich der Spieler den nächsten Gegner nicht aussuchen - er ist an eine feste Reihenfolge gebunden. Das ist nicht nur sinnvoll für das Erlernen der Schlagarten, sondern



gibt dem Spiel auch einen inneren Ablauf, der an den Film erinnert.

STOCK UND SCHLACHTERBEIL

Insgesamt gibt es zehn Gegner, zumeist Personen nachempfunden, mit denen Lee zu Lebzeiten zusammenarbeitete. Nur zwei der Gegner sind Phantasieprodukte. Einer ist die - vorläufig so genannte - Stock-Frau, das andere ist das Phantom. Alpträume von diesem Phantom sollen Lee Zeit seines Lebens heimgesucht haben - es ist daher folgerichtig, daß es im Spiel als letzter Gegner bezwungen werden muß.

Jeder Gegner hat einen anderen Kampfstil. Die meisten sind darüber hinaus auch bewaffnet - etwa mit einem Stock oder einem Schlachterbeil. Es wäre daher nicht ganz fair, wenn unser Bruce unbewaffnet wäre. Er ist daher mit Nunchucks (zwei kurzen Stöcken, die mit einer Kette verbunden sind) ausgerüstet - und es ist die Aufgabe des Spielers, herauszufinden, wie er sie einsetzt. Allerdings ist noch nicht entschieden, ob die Nunchucks auch in die Endversion übernommen werden, da entsprechende Filmszenen geschnitten wurden. Es könnte sein, daß die Filmproduzenten darauf bestehen, daß sie auch im Spiel nicht erscheinen.

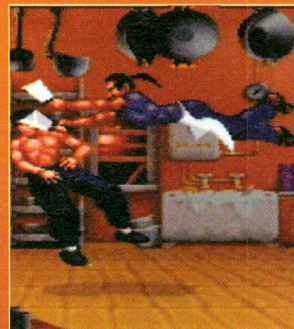
Obwohl in dem Spiel mit Sicherheit Blut fließen wird, wollen die Programmierer Szenen wie in Mortal Kombat vermeiden. Projekt-Manager Peter Hickman: "Die blutigen Szenen in Mortal Kombat sind ja ganz gut, aber etwas zu blutig. Ihre einzige Wirkung war, daß das Spiel ein wenig bekannt wurde und Acclaim einen schlechten Ruf bekam. Wir wollen uns nicht mit viel Blut verrückt machen, denn das Spiel braucht es nicht." Ironischerweise war Peter Hickman für Mortal Kombat verantwortlich!



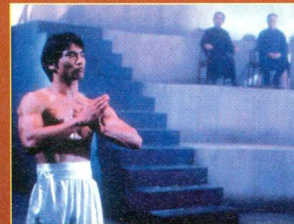
Obwohl der Film Dragon die Anfangszeit von Bruce's Kämpfer-Karriere schildert, sollte der Spieler keine Amateur-Kämpfe erwarten. Alle Gegner haben eigene Schlagarten, allerdings erscheint keiner von ihnen in traditionellem Kampfdress.



Dragon ist zur Zeit noch nicht einmal zur Hälfte fertig. Virgin arbeitet unter Hochdruck an dem Projekt, muß aber noch mehr Spitzenprogrammierer und Zeichner engagieren, um das Spiel fertigstellen zu können. Das Spiel ist damit frühestens im Februar auf dem Markt - sechs Monate nach Anlaufen des Films. Die Virgin-Manager lassen sich deswegen aber keine grauen Haare wachsen. Sie wissen, daß Sie Lee am ehesten gerecht werden, indem sie das bisher beste Kampfspiel auf den Markt bringen - darüber hinaus ihr größtes Projekt im kommenden Jahr.



Virgin hat für den Entwurf der Figuren viele freischaffende Künstler engagiert. Die Animation hat bisher drei Monate in Anspruch genommen.



ZUR SACHE!

Peter Hickman ist Dragon's Projekt-Manager. Obwohl er sich weigerte, sich für diese Zeitschrift fotografieren zu lassen, ließ er sich doch zu einigen Antworten auf unsere Fragen bewegen.

SH: Wie eng haben Sie mit den Filmproduzenten zusammengearbeitet? Haben Sie Ihre Figuren aus dem Filmmaterial übernommen oder mußten Sie andere Kampfdarsteller filmen?

PH: Wir haben mit den Filmproduzenten nicht allzu eng zusammengearbeitet. Glücklicherweise haben sie uns ziemlich Freiraum gelassen. Die meisten Figuren stammen direkt aus dem Film. Wir haben aber einige Monate nach Beginn der Dreharbeiten mit den Arbeiten für das Spiel begonnen, so daß wir nicht die normalen Filmstreifen der Stars bekamen.

SH: Wie viele Animations-Rahmen haben die Figuren?

PH: Das hängt von der jeweiligen Figur ab. Bruce hat über 250. Wenn man berücksichtigt, daß einige der Figuren größer als in Street Fighter II sind, heißt das, daß ständig

eine Menge Speicher in Anspruch genommen wird. Unsere Künstler können 1,5 voll ausschattierte Rahmen pro Tag produzieren. Das zeigt, wie viel Arbeit in diesem Projekt schon steckt. (250/1,5= 167 Tage)

SH: Wieviele Spezial-Bewegungen hat jede Figur?

PH: Das sage ich Ihnen nicht! Im Ernst: Sie haben ja nur die Möglichkeit, Bruce Lee zu spielen. Wir haben daher viel Mühe darauf verwandt, so viele tolle und unterschiedliche Bewegungen einzubauen, wie wir uns ausdenken konnten. Zur Zeit hat Bruce rund 40 und die bösen Jungs haben rund 30 verschiedene Bewegungen. Ehrenwort: Es wird keine Möglichkeit geben, die Rolle der Bösewichte zu spielen.

SH: Wie schlau sind die denn?

PH: Die Gegenspieler sind sehr intelligent. Wir haben austrainierte

Kampfdarsteller herangezogen, indem wir ihnen beibrachten, wie sie kämpfen müssen. Dragon ist das größte Kampfspiel bisher. Wir verwenden hochmoderne Kompressionsprogramme, um rund 30 Mbit in eine 16Mbit-Cartridge hineinzustauen.

SH: Können Sie das erläutern?

PH: Hmmm, wie preßt man ein Programm mit 30Mbit in eine 16Mbit-Cartridge.... laienhaft ausgedrückt? Nun gut, es gibt da verschiedene Techniken zur Datenkompression. Zu den meisten von ihnen gehört das Finden und Entfernen von Informationen. Wenn Sie z.B. auf eine Text-Seite schauen, stellen Sie fest, daß

das Wort "the" oft wiederholt wird. Wenn Sie "the" durch die Zahl "1" ersetzen, verringern Sie den ursprünglich nötigen Speicherplatz um zwei Drittel. Dieselbe Technik kann eingesetzt werden, wenn Farb-Zusammenstellungen in Graphiken immer wieder vorkommen und sogar bei Musik-Noten.

SH: Werden diese Techniken ausschließlich von Virgin genutzt?

PH: Die von uns eingesetzte Kompressionstechnik ist eine gestützte Version von Standard-Algorithmen. Die meisten der heute

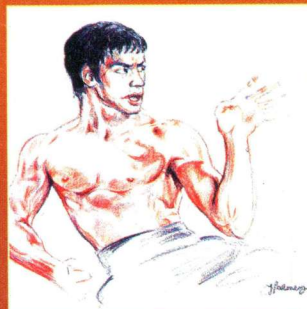
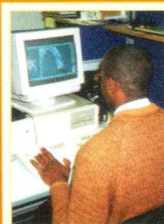
benutzten Methoden wurden schon lange vor den Mikro-Computern entwickelt.

SH: Soll das Spiel eine Konkurrenz für Street Fighter II sein?

PH: Ja und Nein. Street Fighter ist natürlich immer die Maßlatte, aber wir sind hoffentlich besser. Unser Spiel ist im Stil geringfügig anders als Street Fighter II, vor allem im Zwei-Spieler-Mode. Dragon ist sowohl größer als auch schneller als die Turbo-Version von Street-Fighter II. Und es macht auch mehr Spaß!

SH: Zum Schluß: An welchem Projekt werden Sie im kommenden Jahr arbeiten?

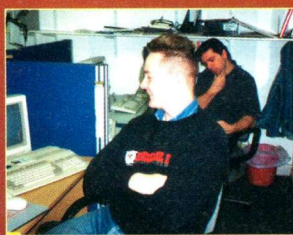
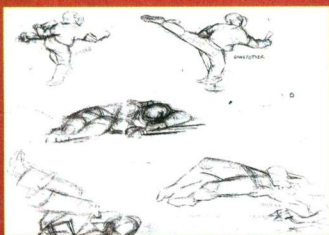
PH: Unsere amerikanischen Büros stellen viele SNES-Titel her, aber wir werden in der ersten Jahreshälfte bestimmt an zwei Titeln arbeiten. Ich werde Ihnen nicht sagen, worum es sich handelt, aber sie werden mit Sicherheit phantastisch sein!

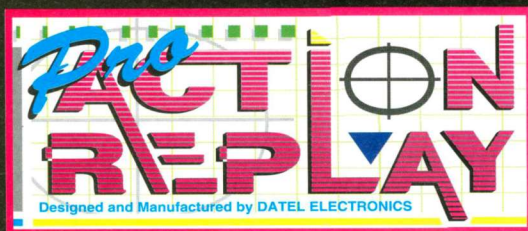


Links siehst Du eine frühe Skizze von Bruce Lee. Nach und nach wurden die Skizzen in die oben zu sehenden Animations-Rahmen umgewandelt.



John Palmer war länger als drei Monate damit beschäftigt, die Zeichnungen für Dragon zu perfektionieren.





DAS MOGELMODUL

KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE CHEATS !!
MIT EINGEBAUTEM CHEAT-FINDER !!

MEHR
LEVELS
ENERGY
LIVES
POWER

JE NACH SPIEL :
UNENDLICHES LEBEN
ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN
UNBEGRENZTE POWER
HÄRTER ZUSCHLAGEN
HÖHER SPRINGEN
IN JEDEM LEVEL STARTEN
UND VIELES MEHR



**FANTASTISCHE
SPECIAL
EFFECTS**

**SPECIAL FXTM
SYSTEM**

MIT ACTION REPLAY KANNST DU
DEINE LIEBLINGSSPIELE BIS ZUM
LETZTEN LEVEL DURCHSPIELEN.
KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE
CHEATS.

DEUTSCHE VERSION ENTHÄLT:
DEUTSCHE ANLEITUNG MIT
EINER GANZEN REIHE VON CHEATS

MITGLIEDSKARTE DES

**Action
REPLAY
CLUB'S**

FÜR INFORMATIONEN ÜBER
NEUE CHEATS, TIPS & TRICKS
HOTLINE, NEUIGKEITEN
ANGEBOTE U.S.W.

ACTION REPLAY FÜR SNES
FUNKTIONIERT WIE EIN ADAPTER.
HIERDURCH IST ES MÖGLICH, U.S.A.-
GAMES AUF DEN DEUTSCHE KONSOLEN
EINZUSETZEN. ES GIBT EINE RIESIGE
AUSWAHL VON U.S.A.-GAMES.

SCHÜTZEN SIE SICH VOR
GRAUIMPORTEN!!!
Mit original deutscher Anleitung,
Action Replay Club-karte,
deutscher Verpackung und
Eurosyste.ms-Garantie

SEGA, *MASTER SYSTEM*, *GAMEGEAR* & *MEGADRIVE* SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON SEGA ENTERPRISES LTD.
NINTENDO, *GAMEBOY*, *NES* & *SUPER NES* SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON NINTENDO OF AMERICA INC.

DIREKT-BESTELLSERVICE:

TELEFON [24 STUNDEN] 02822 68545 / 537182

ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE IN 48 STUNDEN LIEFERBAR...

ALLEIN-DISTRIBUTOR FÜR DEUTSCHLAND

DATAFLASH GMBH

WASSENBERGSTRASSE 34 46446 EMMERICH
FAX 02822 68547

VERSANDKOSTEN DM 10,- BEI BESTELLUNG BITTE KONSOLEN-TYP ANGEBEN!!

AUSLANDBESTELLUNGEN NUR GEGEN VORKASSE + DM 15,- VERSANDKOSTEN

EUROPEAN DISTRIBUTOR: EUROSISTEMS B.V. EDE NETHERLANDS

FÜR GAME BOYTM
NUR DM 99,-



FÜR SUPER NESTM
NUR DM 149,-



FÜR NESTM NUR DM 99,-

UNBEGRENZTE
MOGEL
CHEATS
mit
EINGEBAUTEM
CHEAT-FINDER



FÜR SEGA MEGATM
NUR DM 149,-



FÜR GAME GEARTM
NUR DM 109,-



FÜR MASTER SYSTEMTM
NUR DM 99,-

WICHTIG
ACTION REPLAY IST NICHT
ENTWICKELT, WIRD NICHT
HERGESTELLT UND VERTRIEBEN
DURCH NINTENDO INC.
ODER SEGA ENT. LTD.

AUCH ERHÄLTLICH BEI

TOYS R US

UND BEI ALLEN **allkauf**

SB-WARENHÄUSERN UND FOTOFACHGESCHÄFTEN





YOUNG MERLIN

VIVA LAS VEGAS!

Am 22. Oktober lud Virgin Interactive Entertainment 25 europäische Journalisten nach Las Vegas, USA, ein - fünf volle Tage Shows, abenteuerliche Ausflüge und massig Glücksspiel. Warum gerade Las Vegas? 1991 kaufte Virgin die Westwood Associates auf, ein Entwicklungskonzern, der zufällig im Zockerzentrum der Welt angesiedelt war. Ihr erster SNES-Titel, *Young Merlin*, wird im Januar auf den Markt kommen. Während seine Kollegen in ihren Champagner heulten, weil sie am Spieltisch wieder einen Dollar verloren hatten, schufte Peter 'Merlin' Wolter an diesem Bericht.

Nach all dem Wein, den Diners und dem Glanz war es ein richtiger Schock, wieder im ungemütlich kühlen Europa zu sitzen. Als ich knappe acht Stunden wieder zuhause war, nörgelte der Chef schon, daß der Artikel über *Young Merlin* vor zwei Tagen hätte fertig sein sollen. Ach Leute, das Leben eines Journalisten ist hart, immer nur arbeiten, nie spielen...

Westwood dagegen ist wahrhaftig eine hart spielende und hart arbeitende Firma. Es begann 1985 in einer kochendheißen Garage, wo sie sich mit Umwandlungen von Spielen abrackerten, von denen niemand glaubte, sie könnten überhaupt umgewandelt werden. Westwood bewies das Gegenteil, und zwar so oft, bis sie sich maßgeschneiderte Büros und über sechzig Mitarbeiter leisten konnten. Heute verkünden sie stolz, daß sie nie etwas umwandeln, von dem sie nicht fest glauben, die neue Version werde besser als die alte!

Auf PC, Mega Drive und einer großen Anzahl anderer Geräte ist

der Name Westwood bereits wohlbekannt. Tatsächlich wird einer ihrer größten PC-Erfolge, das AD&D-Spiel *Eye of the Beholder*, momentan vom mächtigen Capcom zu SNES konvertiert! Ursprünglich sollte Westwoods erstes eigenes SNES-Spiel eine umgewandelte PC-Version sein, aber nach sechs Monaten intensiver Entwicklungsarbeit funktionierte es nicht. Der Spieldesigner und Firmenvizepräsident Louis Castle begann wieder von vorne, diesmal fest entschlossen, ein Spiel zu entwickeln, das für SNES geeignet sein würde.

Zelda III hat offenbar das neue Spiel stark geprägt - Castle hatte die japanische Originalversion bis zum letzten Knopfdruck gespielt. Ebenso gefiel ihm der Grafikstil von Toejam und Earl, während weitere Inspirationen aus Filmen wie Indiana Jones (das Untertage-Level), aus dem Buch Alice in Wonderland und natürlich aus der Artussage kamen.

DAS ZAUBERREICH

Obwohl er ein großer Fan des Artusmythos war, wählte Castle für sein erstes SNES-Spiel ursprünglich nicht *Merlin* als Helden. Unter dem ursprünglichen Titel, *Elvin Hollow*, war das Spiel schon fertiggestellt, bevor das



Das "Young Merlin"-Team (von links): Joseph B. Newitt (Design), Louis Castle (Produzent), Milo Ballan (Programmierung), E.M. Louise Sandova (Design) und Larry Green (Produzent).

Team sich auf die Änderung einigte. Castle überarbeitete es und fügte zusätzliche Wasserbilder hinzu - der Sage nach wurde *Merlin* schließlich von einer Wassernymphe in einer hohlen Eiche gefangen!

Das Spiel beginnt nun damit, daß *Merlin* von den Schreien eines offensichtlich ertrinkenden Mädchens geweckt wird. Ohne auch nur eine Sekunde zu zögern, stürzt er hinterher, wird aber von der Strömung fortgerissen. Um das Mädchen zu retten und dem Reich Gutes zu tun, wird er seine Zauberkünste bis zum höchsten Niveau steigern müssen.

Obwohl *Young Merlin* eindeutig ein Abenteuerspiel ist, legte Castle Wert darauf, es zu einem Spiel zu machen, das jedem Spaß macht. "In vielen RPGs läuft man schließlich stundenlang herum und vernichtet Dinge, um Geld oder Erfahrung zu sammeln. Wir wollten diesen Ansatz vermeiden und dem Spieler ein Spaßabenteuer bieten, das viele verschiedene Spielelemente enthält. In *Young Merlin* wechselt das Spiel ständig zwischen Rätseln, Arcade-Action und Kampfszenen. Das erleichtert die Konzentration auf das Spiel und rundet das Abenteuer ab."

Ein weiteres traditionelles RPG-Element, das Castle vermeiden wollte, waren Texteinschübe. "Meistens haben RPGs viel zu viel Text. Das ist nicht nur langweilig für den Spieler, es erfordert auch viel Zeit, um es im Ausland auf den Markt bringen zu können. *Young Merlin* hat überhaupt keinen Text, alle Hinweise sind in den Bildern enthalten. In einem Spiel ist es viel aufregender, Bilder zu sehen, als einen Text zu lesen, besonders wenn man sich die Beschaffenheit der Spiele anschaut. Das einzige Wort, das wir benutzen mußten, war 'unterdessen' - das konnten wir ihm Bild nicht darstellen."

EIN TREFFEN MIT MILO

Obwohl Castle als Programmierer angefangen hatte, hatte er mit der Codierung von *Young Merlin* nur wenig zu tun. Westwoods 1300 qm große Bürofläche besteht aus eigenen Abteilungen für Design, Audio, Programmierung und Spieltest. Nachdem Castle eine genaue Vorstellung von dem Spiel hatte, beauftragte er die Programmierabteilung mit der Umsetzung. Milo Ballan und Barry Green sind für die Hochleistungstechnik verantwortlich und waren vom SNES angenehm überrascht. "Ich war auf eine Enttäuschung mit SNES gefaßt,"

Westwoods großräumige neue Büros sind eine echte Verbesserung gegenüber Castles Garage in den Anfängen der Firma





Frank Klepacki, Fan von Pearl Jam, schrieb die großartige Musik für Young Merlin.

gibt Green offen zu. "Der Rechnerkern ist im Grunde der gleiche wie beim Apple IIGS. Dort ist eine Geschwindigkeit von 2,68 Mhz einfach jämmerlich, völlig unzureichend. Aber im SNES funktioniert es hervorragend. Der SNES-Chip benutzt eine Pipeline-Verarbeitung, um mit jedem Befehlszyklus mehr leisten zu können. Er entspricht eher einem RISC-Prozessor als einem konven-

tionellen Chip."

Beide Programmierer gaben sich sehr zufrieden, daß sie sich nur auf den Code konzentrieren und das Design Castle und Joseph Hewitt überlassen konnten. Natürlich gab es auch Unstimmigkeiten. "Ein Streitpunkt war das Wiederverwerten von Material. Wir glaubten, durch das Wiederverwerten von bereits erstelltem Material mehr Spielzeit liefern zu können, aber Louis war dagegen. Ein anderer Punkt waren die Schwierigkeitsniveaus. Wir glaubten, eines der Rätsel von Louis wäre einfach scheußlich, unlösbar. Dann holten wir ein paar Kinder dazu, und die knackten es innerhalb von Minuten. Uns, die Leute, die es programmierten, hatte das vier Stunden gekostet! Das lehrte uns etwas Bescheidenheit gegenüber unserem Zielpublikum."

Castle selbst betont: "Ich möchte den Leuten lieber vier Stunden reines Vergnügen bieten als sechs Wochen gehobene Unterhaltung ...". Aber mit mehr als 25 Mbyte



Young Merlin 2 liegt bereits auf dem Konstruktionstisch, die Entwurfskizzen für einen etwas älteren Merlin sind fast fertig!

Basiscode war Castles Weigerung, alte Grafiken wiederzubenutzen, eine gewaltige Herausforderung.

4 MEG SESSION

Von Anfang an war Castle äußerst ehrgeizig, und peilte schon immer ein 16 Mbit-Modul an. Immerhin 4 Mbit wurden für den Sound reserviert, das ist genug Speicherkapazität für ein Spiel wie Super Turricon! Der Musiker Frank Klepacki mag ein Soundgarden-Fan sein, aber für Young Merlin hat er einen wundervollen Orchester-soundtrack komponiert. Mehrere Kanäle werden für ein einziges Instrument bereitgestellt, nur um das gewünschte Fade-out zu erzielen. Ebenso wurde ein Custom Development System benutzt, um die beschränkte Speicherkapazität des Sony Sound Chip zu erweitern. Normalerweise hat ein SNES-Spiel nur einen einzigen, relativ kurzen Soundtrack je Level, weil es schwierig ist, einen neuen Code in den Chip zu laden, während das Spiel läuft. Young Merlin schmuggelt den Code tropfenweise in den Chip und sorgt so für eine weitaus größere Klangbreite.

Das technische Know-How der Firma zeigt sich auch im Save System. "Wir haben bis jetzt batteriebetriebene Backups benutzt, aber das ist immer problematisch, weil man von Spielen wie Young Merlin ein langes Leben erwartet. Wir wollten das Risiko nicht eingehen, daß wir ein Spiel herausbringen, dessen Batterien vielleicht innerhalb von zwei Jahren verbraucht sind." So erhält man am

Ende von jedem Level ein Paßwort, dem eine kurze Zeichentricksequenz folgt, um das neue Level einzuleiten.

Nun, da das Spiel fertig ist, hegt Westwood keinen Zweifel an seiner Qualität. Sie engagierten passionierte Spieltester - ein beliebter T-Shirt Slogan lautet: "Spieltester sterben nie - sie beginnen wieder von vorne!" Diese japanisch anmutende Gründlichkeit zeigt sich im fertigen Spiel, das in einer Fast-Rekordzeit von nur zehn Tagen von Nintendo of America getestet wurde und, nebenbei bemerkt, die höchste Beifallsquote aller Zeiten für ein NOA-Spiel erhielt! Und nachdem ich - zurück im kalten Europa - die fertige Version einige lange Nächte hindurch gespielt habe, muß ich sagen, daß es sehr viel mehr Spaß macht als seinen letzten Dollar auf Schwarz zu setzen und zu beobachten, wie eine dumme kleine Silberkugel auf Rot liegen bleibt...

•Young Merlin kommt im Januar auf den Markt und wird in unserer nächsten Ausgabe besprochen.



Das Maschinenprogramm von Young Merlin, der Basiscode, der das Spiel steuert, hatte eine lange Entwicklungsphase. Das jetzige Maschinenprogramm ist bereits das dritte und ermöglicht 2000 grafische Zeichen pro Welt - im Gegensatz zu den üblichen 1000. Dies sorgt für weitaus abwechslungsreichere und interessantere Szenen.



Ursprünglich Elvin Hollow genannt, durchlief die Hauptperson mehrere Namensänderungen - u.a. Matt, Carl und Axell - bis man sich schließlich auf Merlin einigte.



Dracula



Nun, da er auf der Kinoleinwand das ewige Leben erlangt hat, ist Dracula der perfekte Kandidat für die Unsterblichkeit im Videospiel. Nachdem aus dem Kriegshelden ein dämonischer Antiheld geworden ist, verfügt er jetzt über eine phantastische Auswahl an übermenschlichen Fähigkeiten, die er gegen die aufgeblasenen, verstaubten Figuren des viktorianischen Englands einsetzen kann. Bärbel "Knoblauch" Krömer und Henrick "Blutsauger" Mieruch kümmern sich um die Vorbesprechung der romantischen Tragödie.



Unten wird Graf Dracula vom neugierigen Mr. Harker aus seiner jahrzehntelangen Einsamkeit geweckt. Ein Bild von Harkers Verlobten, Mina, führt dazu, daß Dracula sich für einen schnellen Besuch in London umkleidet (oben).



00134504



Eine gestylte, von Blitzen durchzuckte Einleitung zeigt einen Kamaschwenk über das Schlachtfeld, auf dem Vlad seinen glorreichsten Sieg errang. Die Einleitung weckt hohe Erwartungen an diese Psygnosis/Sony-Koproduktion. Die Arbeit an dem Spiel begann noch vor dem Anlaufen des Films. Die ersten Scripts, Filmschnitte und Kostüme kamen schließlich aus Sonys eigenem Filmstudio: Columbia Tristar.

Das Spiel beginnt im Mode 7 mit einem Zoom auf ein Vampirbuch. Ein kleines Bild wird zum Startpunkt des ersten Levels. Leider ist nicht Dracula, sondern Jonathan Harker unsere Hauptfigur. Es gibt also keine dramatische Eröffnung auf dem Schlachtfeld, keine verfluchten Ausflüge durch London, keine Mode 7-Flüge über Transsylvanien. Aber dafür bekommen wir eine phantastische 16 Level-Seitenansicht eines aufschlitzwütigen Platformer. In den meisten Levels muß du den Pfeilen auf dem Bildschirm folgen, um deinen Mentor zu finden - Van Helsing, der dir Waffen anbietet wird, die du gegen den jeweiligen Bewacher einsetzen kannst.

Natürlich muß ein gutes Spiel

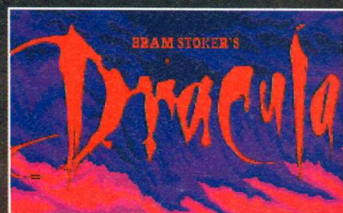
nicht unbedingt originell sein, dafür bietet Dracula einige sehr aufregende Szenen. Viele Monster im Endlevel sind hervorragend gestaltet, und die letzte Inkarnation Draculas sorgt für einen showmäßigen Höhepunkt zum Ende des Spiels. Der Hintergrund ist ebenfalls gut. Es gibt eine schön gezeichnete und sehr unheimliche Abtei, in der es spukt, mit einem perfekt dazu passenden Soundtrack aus gregorianischem Mönchsgesang. Weitere schaurige Höhepunkte sind in Ketten gehüllte Irre, massenhaft Zombies und Skelette, Flugritze mit Dracula und rudelweise Wölfe.

Das Spiel wurde für Mega Drive entwickelt, und die SNES-Version ist eine verbesserte Ausgabe davon. Zur Zeit ist die Farbpalette bei einigen Figuren etwas verrutscht, und im Spiel insgesamt fehlt es an Bildperfektion. Aber laut Alan Welshman, dem europäischen Manager von Sony, werden diese Mängel momentan behoben, und die fertige Version wird wahrscheinlich gewaltige Unterschiede zu der hier vorgestellten aufweisen. Sony hat große Versprechungen für dieses Spiel gemacht. Wir werden unsere Knoblauchzehen und Kreuze für alle Fälle bereithalten.

PREVIEW OFFIZIELL



Ein zum Kampf gerüsteter Dracula trifft zum letzten Mal auf Harker (links). Unten sehen wir Vlad in Fledermausgestalt und den Vampir Lucy. Beide sind die Endgegner. Diese Mega-Guardians sehen wirklich nett aus. Unten links jagen die Bräute Draculas den armen Harker durch ein Schloß, das von hübsch animierten



Links rutscht die Erweiterung von Nebenrollen ins Komische ab, ein überdimensionaler Renfield stürmt durch das Sanatorium. Unten hat Sony den Script auf geeignetere Weise überarbeitet. Sie bieten einen Drachen, der zwar im Film nicht vorkommt, aber fantastisch aussieht.



ZOMBIES

Während Super Empire Strikes Back mit großen Schritten der Veröffentlichung entgegenstürmt, hat LucasArts noch Zeit gefunden, ein weiteres von einem Film inspiriertes SNES-Game aus dem Hut zu zaubern. Eine ganze Reihe sogenannter B-Movies stand den Charakteren dieses irren, mutierten MoNsTeR-Spiels Pate. Hendrik Mieruch übernimmt den Fall.

Dies ist eine Story über Dinge, die man in der Nacht poltern hört. Es ist eine Story über Dinge, die dich auch am Tage erschauern lassen. Eine Story über grauenvolle Dinge, die durch die Gegend turnen und zu einer gruseligen Plage werden, denn sie verspeisen ihre Nachbarn - 24 Stunden am Tag, rund um die Uhr. Die Feinschmecker machen keine Pause, und das solltest auch du nicht. Du bist nämlich auserkoren, derjenige zu sein, der die Welt vor den Body Snatchern rettet, vor dem Mutantenschleim, vor den *Zombies* und vor den Sumpffralen. Es ist ein ganz normaler Tag für einen heldenhaften SNES-Spieler.

Level Eins verschlägt dich ins Herz einer amerikanischen Vorstadt. Friedlich ruhen die adrett geschnittenen Rasenflächen vor den niedlichen Häuschen. Aber hinter den persil-weißen Gardinen tobt der Bär, oder besser gesagt: dort toben die Para-Normalen, denen das Wasser im Munde zusammenläuft, wenn sie an die wenigen noch übriggebliebenen Menschen denken. Es ist dein Job, sie zu retten. Falls nicht, dann ist das Spiel aus, Bruder!

Das Game verdankt Ataris klassischem Gauntlet eine ganze Menge. Der Stil ist sehr ähnlich. Auf jedem Level findest du ein verwirrendes Labyrinth und verschlossene Türen, während die dazu pas-senden Schlüssel so weit weg wie nur möglich sind. Unterwegs triffst du auf die Monster, deren Anblick die Adrenalin aus den Poren schießen läßt. Der Unterschied zu Gauntlet liegt in der Größe. Hier sind die Figuren dreimal so groß wie im Atari-Spiel. Und sie sind eine Augenweide. Die Landschaften variieren, dazu gibt es hier und da eine Gruft, Pyramiden, Einkaufszentren und Sumpfgelände.

Ein anderer Unterschied ist der, daß man nicht den Ausgang,

sondern Überlebende sucht. Auf jedem Level gibt es gleich eine ganze Hand voll von ihnen, was das Unterfangen nicht gerade leichter macht. Du mußt wirklich fix sein und dich durch den Irrgarten tanken, als wolltest deine Urgroßmutter einen Begrüßungskuß von dir. Da die Geschwindigkeit so enorm wichtig ist, fällt es weiter gar nicht auf, wie begrenzt das Spiel ist.

Die Schwierigkeitsgrade machen einen Blick auf das Waffenarsenal ganz lohnenswert: ein Marsianisches Strahlengewehr, Panzerfäuste, Teller, Messer und Gabeln sowie der sonderbare Zaubertrank, der aus dir einen muskulösen Werwolf macht, na ja, oder ein unbesiegbares Wassermonster. Es macht Spaß, herauszufinden, welche Waffe bei welchem Widersacher wirkt. Es gibt Body Snatcher, Werwölfe, die nach ihrem dämonischen Schätzchen heulen, Massen an *Zombies* und Kettensägen-Killer - sogar *Dracula* und Frankenstein geben sich die Ehre zu einem Stelldichein. Ab und an wird man mit einem Mega-Gegner belohnt - ein fettes, riesiges Baby oder eine gigantische Vogelspinne!

Wenn du mit einer dieser Überraschungen konfrontiert wirst, weißt du zu schätzen, daß du einen Mitspieler hast. Das Spiel macht bedeutend mehr Spaß, wenn man jemanden hat, mit dem man gemeinsam kreischen kann! Gelegentlich wird der eine oder andere von euch mal in einer Ecke geschnappt, so daß man den Rückzug antreten muß, was aber in der Regel nicht weiter schwer sein dürfte. Wenn dir das Bizarre gefällt, dann bist du bei diesem Spiel richtig. Es erzeugt nicht dieselbe Raserei wie *Total Carnage*, hat auch nicht die Faszination von *Operation Logic Bomb*, aber es ist ein starkes Stück und eine gewaltige Aufgabe. Spiel es mit einem Freund, und du wirst den Fun des Jahres haben.



PRO tip
WENN DU EINEN SCHATTEN AN DER WAND IN EINER PYRAMIDE ODER IN EINER GRUFT SIEHST, MARKIERT DAS DEN EINGANG ZU EINEM GEHEIMEN TUNNEL.



Rechts: Such dir einen Spieler aus! Die Damen links, die Herren rechts! Unten: Schönen Gruß an Dr. Krankenschwein!



Oben: Das ungeheuer fette, schlecht gelaunte Baby kann sein Fläschchen nicht bei sich behalten. Beschieß mal die Figur. Möglicherweise schrumpft sie und hinterläßt nur einen zahnlosen, haarlosen Hosenmatz, der uns allen irgendwie ähnlich sieht und dir coole 700 Punkte einbringt.

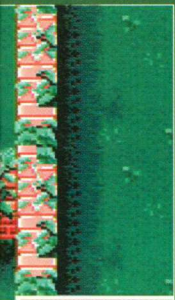


DU SIEHST MIR WIE EIN OPFER AUS ...



Irgendwie undemokratisch, wie das Spiel die Punkte für die Geretteten verteilt, die du aus den Klauen der

Zombies erlösen sollst. Die olle Schrapnelle aus der Schule läßt dich jedes Mal durchfallen, wenn du sie in Sicherheit bringen willst, und sie bringt nur wenig Punkte, im Gegensatz zu der kessen Blondine mit den Cheer Leader Fuseln an den Händen, die ordentlich zu Buche schlägt. Ist das vielleicht gerecht, oder was? Noch nie was vom Grundgesetz gehört, wie? Wie steht's denn mit Freiheit, Gleichheit, Schwesterlichkeit?



Rechts: Der gelbe Punkt auf deinem Scanner verrät dir, daß du dich in der Nähe eines Menschen befindest. Leider scheint es keinen Weg zu geben, der dich zu ihr oder ihm führt.



Oben und unten: Die Mumien gehören zu den hartnäckigsten Gegnern, auf die du treffen kannst. Sie wollen jede Menge Dresche, ehe sie wieder von dannen ziehen.



Oben: Die Invasion der 'Blobs'! Diese finsternen Gesellen sind supergut gestaltet, aber es ist unmöglich, sie zu killen. Paß auf ihre Geschosse auf!

AUF IN DEN KAMPF!



Clowns fungieren als Köder.



Zerstöre Giftpflanzen.



Benutz Teller als Geschosse.



Feuerlöscher vereisen die Kerle.



Panzerfäuste löchern die Wände!



Fette Bomben - nur auf Distanz.



Zimmerflak zum Umholzen.



Truhen zerstören alles!



Unten: Zwei wilde Wächter: ein süßer Sandwurm und eine fette Vogelspinne. Tarantula stellt den Sandwurm bei weitem in den Schatten, denn wie sie sich bewegt - bah! Eklig! Und dazu spuckt sie Keister aus!



VERLAG: KONAMI

TEL:

PIES: 139 DM

ERHÄLTICH: AB DEZ

SPIELER: 1-2

LEVELS: 1

KARTENGROÖE: 8Mbit

SPEICHERN: PAßWORT!

BESONDERHEITEN: HORDEN AN MONSTREN, MUMIEN, MUTATIONEN.

STEUERUNG

- ▲ AUFWÄRTSBEWEGUNG.
- ▼ ABWÄRTSBEWEGUNG.
- ◀ BEWEGUNG NACH LINKS.
- ▶ BEWEGUNG NACH RECHTS.

X GEBRAUCH DER WAFFE.

Y GEBRAUCH DER SPEZIAL WAFFE.

A AUSTAUSCH DER WAFFEN.

B AUSTAUSCH DER SPEZIAL WAFFEN.

L SCANNER.

R SCANNER.

PRO: Ein neuartiges Spieldesign, und ein Game mit einer amüsanten, spritzigen Aufgabe! Die Charaktere sind durch B-Movies inspiriert worden. Die Musik ist witzig und gut.

CONTRA: Jedoch hält sich die Variabilität in Grenzen, und es gibt enttäuschend wenig Rätsel, die auch noch sehr weit auseinander sind.

GRAFIK 88

SOUND 89

GAMEPLAY 87

DAUERSPAß 89

PROFAZIT

88

FAZITPRO

SCHRECKLICH SCHÖN!

NACHBARSCHUTZ



Diese hervorragende Karte gibt dir eine Übersicht über das erste Level des Spiels, und deutet an, wie sich jedes weitere Level ausbreitet. Denk daran, daß du jedes Mal nur einen Ausschnitt der Karte zu sehen bekommst, so daß es nicht immer sofort klar ist, welchen Weg du nehmen mußt. Hier sind die Menschen am oberen Bildrand versammelt, aber - schade, schade, schade - so einfach ist es dann doch nicht!



REVIEW
OFFIZIELL

Aladdin

Zu Weihnachten erscheint Aladdin, der seit langem erwartete Mega-Hit von Walt Disney. Wer könnte die Handlung besser in spannende, spielbare Carts packen als Capcom? Schließlich haben sie mit ihrem ersten SNES Disney Spiel "Magical Quest" voriges Jahr erstaunliche Standards gesetzt. Und jetzt sind sie wieder da: Mit einer riesigen 12 Mbit Cart, die vor Qualität und Spielbarkeit nur so strotzt. Martin "Mickey Mouse" Wilmer legt euch ausführlich seine Meinung dazu dar!

Aladdin beginnt in atemberaubender Disney Manier mit einer Reihe schöner Bilder, während weiche arabische Klänge die Einleitung untermalen. Das Spiel folgt der Handlung des Films, die Einführungen zu den Zwischenstufen verstärken dabei den Eindruck, direkt in die dramatische Handlung verwickelt zu sein. Die Geschichte selbst ist einfach, aber unterhaltsam: ein Junge findet eine Lampe, bekommt ein Mädchen, verliert die Lampe, natürlich auch das Mädchen, bekommt die Lampe wieder und ... ja, du hast es erraten!

Die Handlung beginnt in Aladdins Heimatstadt Agrabah, wo er herumstreifende Palastwachen, Bogenschützen und seltsame Vögel meiden muß. In der Mega Drive Version hat Aladdin zwar ein recht flottes Schwert, aber im SNES bleibt unser Held auf seine körperliche Beweglichkeit beschränkt. Und die schöpft er aus: Er kann auf Geschäftsmarkisen Trampolin springen, sich auf Stangen schwingen, über Pfosten springen und nicht nur die feindlichen

Wachen überlisten, sondern auch in höhere Levels und versteckte Ebenen gelangen. Aladdins Suche führt ihn weiter durch verzauberte goldgefüllte Höhlen, ausgedehnte Lampenlandschaften, antike Pyramiden und schließlich zu einer Kraftprobe mit dem bösen Jaffar im Inneren seines arabischen Palastes.



PRO tip
HALTE DEN FINGER
STÄNDIG AUF DER RUN-
TASTE, UM ÜBER DICSE
VERZWICKTEN SPRÜNGE
HINAUS ZU KOMMEN.

Die Figuren, Aladdin im besonderen, sind erstaunlich detailliert gezeichnet. Ihre Lebhaftigkeit erinnert an den "Prinz von Persien" und "Eine andere Welt". Ebenso wie im wirklichen Disney Film wurde Roboscoping eingesetzt. Gefilmte Schauspieler waren dabei das Ausgangsmaterial für die Zeichner. Das Resultat ist wahrlich verblüffend - man muß es selbst gesehen haben, um es glauben zu können. Sehr gelungen ist die Art und Weise, in der sich unser Held in seiner Umgebung bewegt, z.B. indem er eine nahe Ebene oder einen Mast benutzt, um sich in neue Höhen zu katapultieren. Alleine schon beim Betrachten dieser Aktionen staunt man Bauklötze!

Spitze ist auch die Einführung von



Aladdins Gehilfen, eines Affen. Dieser kleine haarige Gefährte folgt seinem Meister durch die verschiedenen Level und weist dabei begeistert auf versteckte Räume oder wertvolle Gegenstände hin. Der Soundtrack ist, ebenso wie die Graphiken, stark am Film orientiert und benutzt die gleiche Musik. Die Qualität des Sounds und der Geräuscheffekte ist wirklich außergewöhnlich, auch wenn ich ein wenig enttäuscht darüber war, daß es dort keine Kostproben von Robin Williams voice-over gab.

Ebenso enttäuschend ist der Mangel an Neuerungen im Gameplay. Aladdin spielt sich mehr oder weniger wie jedes andere Ebenenspiel. Ähnlichkeiten hat es insbesondere mit "Magical Quest", denn auch dort kann man mit einem geworfenen Apfel den Gegner betäuben oder ihn mit einem Fußsprung gegen den Kopf verschwinden lassen. Nur hier und da gibt es Neues - etwa wenn Aladdin über die Seite eines Gebäudes flieht, indem er die Wäsche eines armen Mannes als Notrutsche benutzt. Alles in allem sind sich die Level sehr ähnlich. Dies wirft sicherlich die Frage nach dem bleibenden Reiz des Spieles auf. Anders als bei Mickey Mouse kann man das Spiel jedoch nicht unendlich fortsetzen. Mit einem einfachen

Paßwort-System kann man immer wieder dorthin zurückkehren, wo man gestorben ist - auch wenn man seine reguläre Zahl an Leben aufgebraucht hat. Schwierige Situationen kann man daher so oft angehen, bis man sie geschafft und das nächste Kennwort erreicht hat. Ein weiterer - wenn auch winziger - Kritikpunkt ist, daß du während der ganzen Suche nur drei wirklichen Guardians begegnest.

Zielgruppe des Spiels, so meine ich, sind Kinder im Grundschulalter - ebenso wie im Film. Auch ich war zwar sofort von dem Spiel besessen, das reichte aber nur einige Stunden, bis ich es beendet hatte. Wie auch immer - die versteckten Gegenstände und Räume werden dafür sorgen, daß du immer wieder etwas Neues hast.





Die Höhlen zeigen einige sehr Disney-ähnliche Hintergründe wie beispielsweise die oben abgebildete Wendeltreppe. Aladdin muß mal wieder seine akrobatischen Fähigkeiten einsetzen und sich durch die Stalaktiten winden, um heil dadurchzukommen.

TÜRKISCHE



1-UP



APFEL



BROT



LEINENTUCH



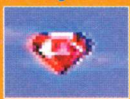
TRUHE



JUWEL



HERZ



JUWEL SKARABÄUS



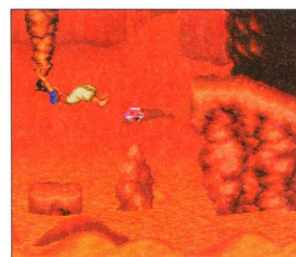
VASE

Sobald du 100 grüne Juwelen gesammelt hast, wirst du mit einem zusätzlichen Energie-Herzen belohnt. Die Herzen belohnen dich mit zusätzlichen Energie-Punkten. Die roten Juwelen sind jeweils 3 wert. Du mußt 100 sammeln, um einen zusätzlichen Energie-Punkt zu bekommen. Wenn du den Skarabäus freiläßt und ihn danach wieder einfängst, gelangst du zum Bonus-Level. Durch Umwerfen der Vasen kannst du zusätzliche Gegenstände gewinnen.

HÖNIG



Die handlungsreichen Abschnitte mit den fliegenden Teppichen sind visuell der mit Abstand angenehmste Teil des Spieles (oben). Im Gegensatz zu dem, was du zu Beginn des Spieles denken magst, ist dein Gefährte, der Affe, keine Behinderung - wie du hier sieht, zeigt er enthusiastisch auf die Höhle mit dem Gold.



EIN WAHNSINNIGER JUNGE

Hier will ich dir an einem Beispiel zeigen, wie toll die Levels sind: Dies ist Aladdins Heimatstadt Agrabah am Marktag. Die Straßen sind belagert mit verschiedenen Straßenhändlern. Nutze den Leinentuch-Fallschirm gut, um innerhalb der höheren Plattformen herumzugleiten und die Juwelen zu sammeln. Er kann aktiviert werden, indem du auf "spring" drückst und anschließend "R" runtergedrückt hältst. Das Leinentuch befindet sich an der Spitze des zweiten Gebäudes. Um dort hinzuge-langen, mußt du dich auf den Mast am Boden schwingen und dich selbst zu der ersten Plattform hochbefördern. Sobald der alte Mann seinen Kopf zum Fenster rausstreckt solltest du jetzt auf diesen springen und dich zum Leinentuch hinkatapultieren.





Eine von Aladdins vielen Angriffstechniken ist es, sich auf den Mast zu schwingen und die dämlichen Wachen umzuhaufen. Aladdin flüchtet wie in einem Hollywood-Film und rutscht eine Wäscheleine runter.



Gefangen in der magischen Welt der Lampe, muß Aladdin fliehen, indem er dem Weg des Geistes folgt (oben). Die brutalen arabischen Straßenhändler haben kein Benehmen. Sie hacken auf der Prinzessin herum, um einen fleckigen Apfel zu stehlen.



Durch das Fangen des Skarabäus erreicht Aladdin das Spezial- Bonus-Spiel, sobald das Level beendet ist. Dieses Spiel besteht aus einem vom Geist gedrehten Glücksrad, das dann an einem der Preise stehenbleibt. Die Sterne belohnen dich mit einer weiteren Verlängerung, aber frag nicht, was der Kopf des Geistes tut!

Der zweite Teil des Lampen-Levels ist noch weiter gesteckt als der erste. Unser Held muß sich von Ballons baumeln lassen, über Lampenpfosten springen und sich von scheinbar unerreichbaren Masten schwingen. Die Sprünge werden immer wahnsinniger, je weiter das Spiel fortschreitet, also nutze den Knopf gut, damit du einen guten Anlauf bekommst (unten).



Die zwischenzeitlichen Bilder, wie zum Beispiel das oben abgebildete, tauchen zwischen den einzelnen Stufen auf, um dich in die Handlung einzuführen. Aladdin befindet sich in einer heiklen Situation (rechts) die Lava verbrennt seine Zehen und ein Bogenschütze schießt auf ihn!



VERLEGER: **CAPCOM**
VERTRIEB: **NINTENDO**
TEL: 0329 822565
PREIS: 129 DM
ERHÄLTICH: **DEZ**



SPIELER: 1
LEVELS: 1
KARTENGROÖE: 12Mbit
SPEICHERN: **PASSWORT**
BESONDERHEITEN: **Dein fröhlicher Kamerad, der Affe weist dir den Weg.**

STEUERUNG

- ▲ HOCHKLETTERN.
- ▼ KRIECHEN.
- ◀ NACH LINKS RENNEN.
- ▶ NACH RECHTS RENNEN.

X KEINE FUNKTION.

Y RENNE.

A WERFEN.

B SPRINGEN.

L KEINE FUNKTION.

R GEBRAUCHE DIE SEGEL ZUM FLIEGEN.

PRO: Zeigt einige der detailliertesten Grafiken, die in SNES zu sehen sind - der Sound ist vergleichsweise gut mit phantastischen Geräuschen und Effekten. Das Gameplay macht im höchsten Maße süchtig, wobei die Präsentation superprofessionell ist.

CONTRA: Viel zu einfach für erfahrene Spieler. Es hängt weitgehend mit der Tatsache zusammen, daß es so wenig Abwechslung gibt. Einzig der Teil mit dem magischen Teppich bietet Neues.

GRAFIK 95
SOUND 91
GAMEPLAY 84
DAUERSPAß 90

PROFAZIT
91
FAZITPRO

Get Cool!



Die Presse liebt ihn!

Das muß man einfach
gespielt haben...
(TV Spielfilm 21/93)

Mit Cool Spot hat Virgin
eines der besten und
originellsten Jump&Runs
der Videospiegelgeschichte
geschaffen.
(Total! 11/93)

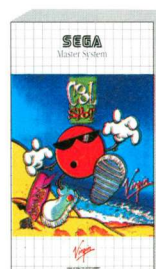
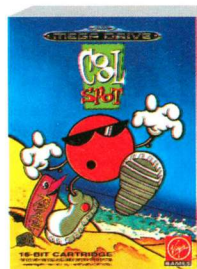
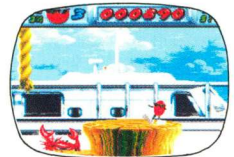
Cool Spot gehört in jede
Spielesammlung!
(Maniac 11/93)

Ein Wahnsinns-Knüller!
(Sega Magazin 10/93)

Mit Cool Spot!

Endlich für Super Nintendo Entertainment System,
Sega Mega Drive, Game Gear und Master System 2

Haltet Euch bereit! Cool Spot ist in der Stadt und er ist der coolste,
gewiefteste und spielbarste Held der jemals auf einer Konsole gesichtet
wurde. Was ist los? Cool Spots Freunde (sie werden alle Spots genannt)
wurden gefangen und Cool Spot muß sie in 17 (!) atemberaubenden Leveln
aus den Klauen des verrückten Wild Wicked Wily Will befreien. State-Of-The-
Art-Grafiken, Spitzen-Animation die Maßstäbe setzen wird und... yeah echt
coole Musik machen dieses Spiel zu einem Muß für jeden Konsolenbesitzer
(und zu einem Grund für jeden anderen, sich eine Konsole zu kaufen).



VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT
(DEUTSCHLAND) GMBH
Borselstraße 16b • 22765 Hamburg

Virgin

VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT
DEUTSCHLAND GMBH

SUPER BOMBER MAN

Ein Haufen rundlicher Raumfahrer, ein unbegrenzter Vorrat an Bomben und ein kleiner, abgeschlossener Raum - das klingt nicht gerade nach den Zutaten für ein Mega-Spiel. Aber glaubt uns, sie sind es! Ein großartiges PC-Spiel für vier Personen ist für SNES völlig überarbeitet worden und hat Tonnen zusätzlicher Power-Ups und phantastische Mega-Guardians bekommen. Martin "tick-tock" Wilmer hat mit dem Bomberman einen neuen Büro-Renner entdeckt.

Ehrlich gesagt, es hat bei uns nie ein Computerspiel gegeben, das schon bei seinem Eintreffen eine solche Sensation war. Binnen Sekunden gab es rund um den SNES ein ziemliches Gedränge, als Hendrik, Bärbel, Peter und ich in der Hoffnung auf explosive Action nach unseren Joypads grapschten. Wir waren dann auch nicht enttäuscht, obwohl keiner von uns jemals auf dem PC Bomberman gespielt oder auch nur eine Zeile der Bedienungsanleitung gelesen hatte. Du wirfst einfach eine Bombe ab. Einige Sekunden später geht sie hoch und pustet alle zerstörbaren Hindernisse weg und zerfetzt hoffentlich auch einen Gegner. Stunden später mußten wir jedoch leider feststellen, daß es auch noch andere Arbeit zu tun gab.

Im Vier-Spieler-Mode ist das Spiel einfach - das feste Bild, winzige Figuren und einfache Handhabung sind allemal von Vorteil. Das Spiel verliert nicht an Geschwindigkeit, es gibt keine graphischen Verzerrungen und keine Konfusion - außer, wenn Du einen beußt verrückt gestalteten Level wählst - den mit den Suchscheinwerfern. Bei Spielen zu viert darf das brilliant gemachte Bomberman nicht fehlen.

Das Spiel zu viert ist allerdings nur im Kampf-Mode möglich. Ziel dabei ist es, als einziger zu überleben und Du kannst vorher bestimmen, wieviele Gewinne Du vor dem Sieg brauchst. Selbst als Solo-Spiel macht es Spaß, denn Du kannst Dir aussuchen, wie viele vom Computer gesteuerte Gegner Du hast und wie geschickt sie sind. Es ist wirklich ein sehr schnelles und anspruchsvolles Spiel, wenn

man gegen drei Gegner antritt und die Computer-Intelligenz auf Stufe zehn eingestellt hat. Zweifellos macht es aber noch mehr Spaß, gegen menschliche Gegner zu spielen - denn da kannst Du z.B. das verblüffte Gesicht von Dave sehen, wenn Du ihm gerade mit einer Bombe jeden Ausweg versperrst hast.

Es gibt jedoch noch einen anderen Mode: Normal. Der ist für einen oder zwei Spieler gedacht, wobei es das Ziel ist, Eindringlinge zu verjagen und einen Ausgang zu finden. Dieser Mode spielt sich auf einer Insel ab, wobei Du in der ersten Stadt startest und Dich dann rund um die Insel bewegst. Jede der insgesamt sechs Städte hat acht Level, einschließlich eines Guardian auf dem letzten Level. Ein Paßwort-System macht eine Wiederholung unmöglich.

Die erste Stadt ist schön einfach. Du beginnst mit einem einfachen Irrgarten und langsamen, unbewaffneten Feinden. Da es sich um ein benutzerfreundliches Spiel handelt, bietet es von Anfang an viele Power-Ups. Du kannst damit eine furchterregende Feuerkraft aufbauen. Du kannst sogar die Stärke der Explosionen so weit vergrößern, bis sie den ganzen Bildschirm erfassen. Du kannst durch Wände gehen, Bomben wegtreten, und Dich sogar mit ferngesteuerten Bomben aufrüsten! Aber schon bald werden auch die Gegner stärker: Da gibt es feuerspeisende Panzer, grüne Männchen, die sich in Deinen Doppelgänger verwandeln, in Abständen



PROtip
UM DIE SPINNE TÖTEN ZU KÖNNEN, MUßT DU SOFORT HERANFLUTZEN, WENN SIE STEHENBLEIBT. WIRF EINE BOMBE AUF IHRE ZÄNGEN UND GEH SOFORT IN DECKUNG, WEIL SIE SELBST DANN BOMBEN SCHMEIßT.



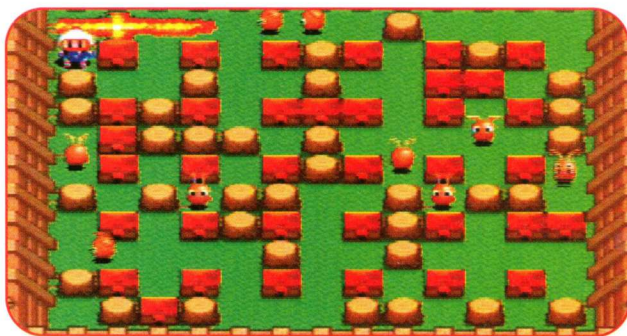
immer wieder explodierende Bomben und sogar pfannkuchenartige Männchen, die sich in der Szenerie verstecken.

Die Details der Figuren sind eindrucksvoll gestaltet und die Vielfalt der Power-Ups ist geradezu phantastisch. Trotzdem kann all die viele

Arbeit der Programmierer nicht darüber hinwegtäuschen, daß Bomberman eigentlich recht simpel ist. Die Spieltaktik ist nicht sehr ausgefeilt und das Paßwort-System nimmt weitere Spannung heraus. Mit sechs Leben und einer längeren Phase der Unverwundbarkeit kannst Du durch die meisten Level fast durchtrotten - und schließlich bist Du durch. Der großartige Vier-Spieler-Mode kann keine Entschuldigung dafür sein, daß dieser Teil des Spiels so gründlich mißbraut ist.

Zusammengefaßt: Wenn Ihr regelmäßig zu viert spielen könnt, ist Bomberman ein klassisches Spiel, vielleicht sogar eines der besten. Aber sonst hat es eigentlich nicht viel zu bieten und ohne menschliche Gegner wird Bomberman wahrscheinlich bald zum Staubfänger.





VERLAG: SONY IMAGESOFT
TEL: 40 33 99 26
PREIS: 129 DM

SPIELER: 1-4
GESCHICKLICHKEITS: SIEHE TEXT
KARTENGRÖÖE: 8Mbit
SPIELSICHERUNG: Paßwort
BESONDERHEITEN: Vier-spieler-mode! Zwei Spiel-Modes

STEUERUNG

- ▲ AUFWÄRTS.
- ▼ AUFWÄRTS.
- ◀ NACH LINKS.
- ▶ NACH RECHTS.
- X KEINE FUNKTION.
- Y SCHLEUDER DIE BOMBE ÜBER EIN HIN-DERNIS BOMBENABWURF.
- A FERNZÜNDUNG DER BOMBE.
- B KEINE FUNKTION.
- L KEINE FUNKTION.
- R KEINE FUNKTION.

PRO: Die Figuren sind zwar klein, aber sehr detailliert und die gelegentlich auftauchenden Mega-Monster sind gut gelungen. Einfacher, unkomplizierter Spielablauf ist maßgeschneidert für ein phantas-tisches Spiel zu viert.
CONTRA: Leider ist das Spiel sehr simpel. Zusammen mit der Möglichkeit, es endlos fortzusetzen, wird es ziemlich langweilig, wenn nicht mindestens zwei andere Personen mitspielen.

GRAFIK 87
SOUND 78
GAMPLAY 92
DAUERSPAß 91

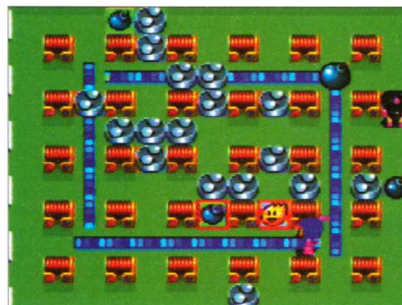
PROFAZIT
89
FAZITPRO

PHANTASTISCHES ACTION-SPIEL FÜR VIER PERSONEN.

DIE POWER-UPS

Die vielen Icons für das Power-Up sind schon der halbe Spaß beim Bomberman. Bei einigen Power-Ups ist die Wirkung deutlich sichtbar, bei anderen bleibt sie für den Spieler eher schleierhaft (vor allem, wenn man eine japanische Spielanleitung hat). Um Euch das Spiel zu erleichtern, bringen wir hier die komplette Liste. Icons können dann auftauchen, wenn Hindernisse oder Gegner vernichtet sind. Im Normal-Mode bleiben die meisten Power-Ups für eine Runde wirksam, außer: Stärke der Explosion, Zahl der Bomben und Geschwindigkeit. Diese bleiben bis zum Verlust eines Lebens in Kraft.

Im Kampf-Mode bleiben alle Power-Ups nur für eine Runde gültig.
Schwarze Bombe: Vergrößert die Zahl der Bomben, die Du auf einmal werfen kannst Gelbes Feuer: Verstärkt die Explosion um das ein- bis zehnfache.
Rollschuhe: Vergrößert Deine Geschwindigkeit.
Fliegerjacket: Macht Dich für kurze Zeit unverwundbar
Bombermänner: Extra-Leben
Bombe mit orangefarbenen Streifen: Macht es Dir möglich, durch die Bomben zu laufen Wand mit orangefarbenen Streifen: Macht es Dir möglich, durch zerstörbare Wände zu gehen.
Orangefarbenes Herz mit Bombe: Fernzündung - Deine Bombe geht nur dann hoch, wenn die B-Taste drückst Goldenes Feuer: Verstärkt die Explosionskraft sofort bis zum Maximum Rote Bombe: Das Feuer geht durch Gegner und Wände hindurch Stiefel: Jetzt kannst Du Bomben wegtreten, indem Du die Taste X drückst. Faust: Du kannst jetzt die Bombe über die Wand werfen, indem Du X drückst. Uhr: Extra-Punkte
Reisball: Extra-Punkte
Hammer: Extra-Punkte
Kuchen: Extra-Punkte
Eiskrem: Extra-Punkte
Apfel: Extra-Punkte
Verdauungsorgane (!): Dieser blutgroße Gegenstand sieht wie ein Feuerlöscher aus und verlängert das Leben maximal. Außerdem gibt es Extra-Punkte! Fragezeichen: Beliebiger Power-Up
Herz: Sofortige Wiederbelebung
Totenschädel: Wählt aus dieser Liste aus: schneller, langsamer, unsichtbar werden, die Fähigkeit verlieren, Bomben zu werfen und ständiges Werfen von Bomben. Dieser Power-Up sollte vermieden werden.



MR. NUTZ



Mr. Nutz hat keine leichte Aufgabe: Das Spiel verteilt sich auf sechs Welten, von denen jede aus fünf umfangreichen Levels besteht. Da gibt es einen graphisch sehr schön gestalteten Wald, ein Hexenhäuschen, einen Vulkan, ein luftiges Wolkenkönigreich und sogar eine Kirmes (erinnert mich ein wenig an Bubsy). Jedes Szenario beherbergt alle möglichen Arten von wunderlichen und verrückten Fieslingen, wie Riesenwespen, übergewichtigen Maulwürfen und Vogelscheuchen. Sie alle sind nur darauf aus, unseren roten Waldläufer - trotz seiner guten Absichten - in die ewigen Nußgründe zu schicken.

Mr. Nutz kann sich auf drei Arten verteidigen. Zunächst kann er auf die Köpfe seiner Gegner springen, was - in Kombination mit dem Run-Knopf - extrahohe Sprünge ermöglicht (wichtig zum Erreichen höherer Ebenen und zahlreicher versteckter Spielabschnitte). Zweitens kann man die Down-Taste betätigen, während man den Fire-Knopf gedrückt hält. Mr. Nutz fegt dann mit seinem unglaublich buschigen Schwanz alle Angreifer locker unter den Teppich. Schließlich kann er noch mit den Nüssen um sich werfen, die er einsammelt. Die Nüsse und auch zahlreiche Goldmünzen sind um jeden Level



PRO tip
STEIGE AUF DEN HÖCHSTEN HÜGEL IN LEVEL 2 UND SPRINGE DANN AUF EINES DER WESEN. MACHE EINEN HOHEN SATZ, UND DU KANNST IN DEN BÄUMEN REICHLICH BONUSSE EINHEIMSEN!

herum verteilt. Letztere bescheren Mr. Nutz unverschrämt hohe Bonusse, wenn die Welt abgeschlossen ist. In guter Konsolentradition gibt es hier Unmengen an geheimen Räumen und verborgenen Bonussen, die es zu finden gilt. Man muß aber den richtigen Dreh `raushaben, was bei diesem Spiel leider nicht ganz einfach ist. Selbst wenn du deine Lebens- und Energiezähler aufs Maximum gebracht hast, ist die Herausforderung noch immer so atemberaubend schwierig, daß sich auch eingefleischte Konsolengurus die Frisur ruinieren würden. Aber man kann einfach nicht davon lassen. Warum? Nun, dies ist eines der bestgestalteten Spiele, die ich je gesehen habe. Einige der Guardians können mit allem mithalten, was man in Automaten zu sehen bekommt. Alles in allem ist dies eines der Spiele, die zeigen, wie hervorragend das SNES ist. Von der Optik her ist Mr. Nutz so gut wie die meisten Spiele in den großen Spielhallen, es spielt sich aber besser und stellt eine weitaus größere Herausforderung dar.

Nehmen wir die Grafiken: Mr. Nutz selbst ist groß, hervorragend animiert und sehr detailliert dargestellt, so daß sein putziges Wesen, wie man es aus der Werbung kennt, auf dem Screen nicht verlorengeht. Die

Das haben wir doch alles schon `mal gehabt. Die Sache ist ausgereizt. Du kennst sie, du hast sie gespielt, sogar die Original T-Shirts liegen bei Dir im Safe. Und jetzt auch noch Mr. Nutz???...Halt! Du tust einem sympathischen Kerlchen Unrecht. Mickey Mouse ist nur halb so anspruchsvoll und Bubsy nur halb so gut spielbar, aber Mr. Nutz bietet Dir alles - ein herausforderndes, gut spielbares, unglaublich fesselndes Abenteuer, dem man nicht widerstehen kann!

Landschaften sind üppig koloriert und das Parallax-Scrolling ermöglicht eine bislang unerreichte 3D-Perspektive. Immerhin haben wir es hier mit einem europäischen Team zu tun, dessen Entwicklungen sich mit der Masse der Capcom-Automatenprodukte durchaus messen lassen. Ähnlich ist es beim Soundtrack, der mit einem eher banalen Synthpop beginnt, nach wenigen Levels dann aber richtig aufdreht. Besonders im Abenteuerpark geht es mächtig ab.

Mr. Nutz ist definitiv das am besten spielbare Konsolenspiel, das mir seit langem unter die Finger gekommen ist. Hier wurde jeder Aspekt sorgfältig durchdacht, von der optischen Aufmachung bis zum anhaltenden Spielreiz. An diesem Spiel gibt es wirklich nicht viel zu mäkeln... lediglich das hochfrequente Quieken, mit dem der flauschige Baumhamster Angriff

auf sich selbst zu quittieren pflegt, kann nach ein paar Stunden schon etwas an den Nerven zerren. Und diese Zeit braucht man auch: Selbst wenn man den Ablauf in- und auswendig kennt, braucht man eben mehrere Stunden, um die ganze Geschichte von Anfang bis Ende durchzuziehen; von der vollständigen Durchforstung der gewaltigen Levels ganz zu schweigen. Durch die unbegrenzten Continues ist das Spiel zwar gut zu bewältigen, ich hätte allerdings ein Paßwortsystem (wie z. B. bei Tiny Toon) bevorzugt. Dies böte zumindest die Möglichkeit, das Abenteuer auf einstündige Sitzungen zu verteilen. Trotz allem haben wir hier ein wirklich klassisches Spiel, das in puncto Herausforderung wohl nur von Mario Allstars übertroffen wird. Und ich persönlich finde den kleinen Waldschrat weitaus liebenswerter als den Schnauzbart.

HARTE NÜSSE FÜR... Mr NUTZ

Dies ist das Waldland, die eigentliche Heimat des Mr. Nutz. Jetzt ist er allerdings meilenweit von Zuhause entfernt und irrt durch unbekanntes Gebiet. Und bald wird es Nacht!



In diesem lustigen Abenteuerpark muß Mr. Nutz zunächst drei Schalter finden, um die unterirdischen Gänge zu öffnen. Dann braucht er noch einen goldenen Schlüssel, um in das Haus zu gelangen!

Wenn Mr. Nutz die ersten drei Räume im Innern des Hexenhäuschens hinter sich gebracht hat, wird er auf Floßgröße geschrumpft und kann durch den Abfluß entkommen!



Nachdem er durch das Rohr gespült wurde, kommt Mr. Nutz schon wieder in Teufels Küche: Er landet im Innern eines riesigen Vulkans!

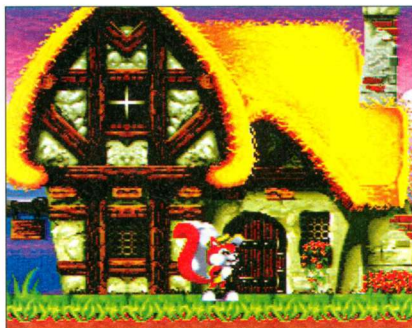
Mit Hilfe der Wolken glücklich dem Vulkan entkommen, muß sich Mr. Nutz nun auf der Fun Fair allerlei Gefahren und Feindseligkeiten stellen!



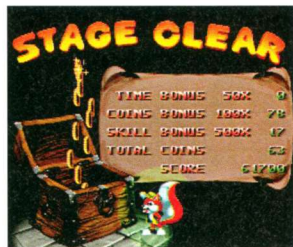
Wenn sich Mr. Nutz dem Gebiet des Yeti nähert, wird es frostig. Deine Aufgabe ist nun fast beendet. Aber ruhe dich noch nicht auf deinen Lorbeeren aus: Auf dich wartet die letzte große Herausforderung!



Dieses malerische Häuschen sieht so friedlich aus, doch im Innern lauern große Gefahren (rechts)! Im Abenteuerpark schwingt sich Mr. Nutz an Seilen durch die Lüfte - Tarzan könnte es nicht besser. Achte aber bei der Landung auf die Riesenmaulwürfe (unten)!

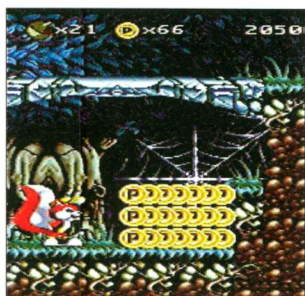


Nachdem unser tapferer Held das Wolkenkönigreich überwunden hat, muß er nun dem fürchterlichen Riesen trotzen (links). Mit heiler Haut hat Mr. Nutz das Ende des Waldes erreicht. Hier erwartet ihn eine recht merkwürdige Spinne (oben)!





Ihr Gesichtsausdruck ist nicht das einzig Unanständige an den Bäumen im Abenteuerpark: Mit einem mächtigen Hammer wollen sie dich dem Erdboden gleichmachen. Nur nicht zu nahe kommen (oben)! Unser kleiner Held stößt auf eine Menge wertvoller Münzen - versteckt unter einer der Brücken im Waldland (unten).



Auf dem Dachboden der Hütte gibt's ein Extraleben zu holen. Du bekommst es, wenn du auf die seltsamen Wesen springst (oben links)! Einige der Rohrstricken erinnern an Sonic, sind aber schneller (oben rechts). Am Ende der Fun Fair lauert ein Wächter namens Little Clown... genug verraten (unten)!



Hüte dich vor den mächtigen Gewichten, die im Innern des Vulkans von der Decke fallen. Wenn sie dich plätten, geht ein Leben den Bach 'runter!



Wenn es Nacht wird im Waldland, findet sich eine ganze Horde von Riesenspinnen zum Spielen ein (oben).



VERLAG: OCEAN
TEL: 44 61 832 6633
PRIES: 129 DM
ERHÄLTICH: AB DEZ



SPIELER: 1
LEVELS: **Variable Leben und Energielevel**
KARTENGROÖÖ: 8Mbit
SPEICHERN: **NEIN!**
BESONDERHEITEN: **Unbegrenzte Continues**

STEUERUNG

- ▲ OBEN.
- ▼ UNTEN.
- ◀ LINKS.
- ▶ RECHTS.
- X RENNEN.
- Y FEUER.
- A SPRINGEN.
- B SPRINGEN.
- L KEINE FUNKTION.
- R KEINE FUNKTION.

PRO: Grafik und Sound sind exzellent, das Gameplay ist von Beginn an überzeugend und mitreißend. Sechs große Welten sind zu erforschen.

CONTRA: Kein Paßwortsystem. Man benötigt schon einige Stunden, um bis ans Ende durchzuspielen. Durch die unbegrenzten Continues könnte das Spiel für manche an Reiz verlieren. Kein übermäßig originelles Spiel!

GRAFIK 94
SOUND 91
GAMEPLAY 92
DAUERSPAß 89

PROFAZIT

92
FAZITPRO

NICHT VERPASSEN! MR. NUTZ
HAT SI

PLOK

Plok gehört zu den Spielen, die nur aus Japan kommen können ... oder von Mancunians Software Creations. Bekannt wegen ihrer zahlreichen Arcade-Konversionen für den 8-Bit-Computer, hat diese Firma jetzt ihr erstes Spiel speziell für den SNES produziert. Oder sollten wir lieber originell sagen: Vergeßt die Incredible Crash Dummies - Plok benutzt seine Arme und Bein als Geschosse! Seine einzige Aufgabe ist es, die Welt von den Flöhen zu erlösen. Etwas bizarr? Bärbel "Krabbel" Krömer ermittelt in dieser Sache.

Sobald Plok auf den Bildschirm hüpf, wird deutlich, daß er nicht der übliche Superheld ist. Mich erinnert er eher an einen besessenen Briefmarkensammler. Ploks liebstes Hobby ist es nämlich, Flaggen zu sammeln, um sein Territorium im Land Akrillik abzustecken. Nur hat jemand seine Lieblingsflagge geklaut, und zwar die, die direkt vor seinem Haus stand. Jetzt muß er durch die ganze Welt reisen, um sie zurückzubekommen.

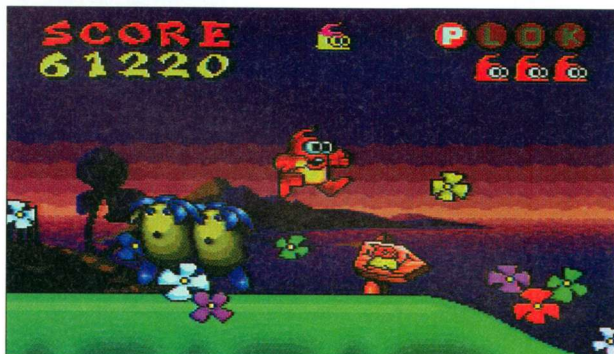
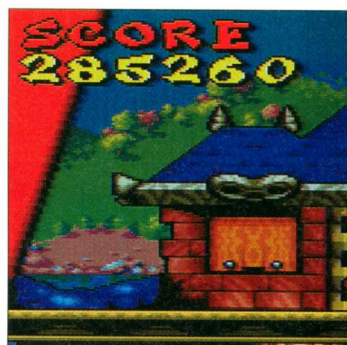
Die Handlung entspricht dem üblichen Plattformtyp, obwohl man sagen muß, daß in Plok alles auf größtmögliches Spielvergnügen ausgerichtet ist. Deine Aufgabe ist es, dich durch alle Levels zu kämpfen und am Ende die Flagge zu hissen. Allerdings macht sich offenbar jemand einen kleinen Spaß mit Plok - viele falsche Flaggen werden anstelle der echten untergeschoben.

Zu Anfang des Abenteuers glaubt man leicht, dies sei ein Spiel für jüngere Spieler (es gibt tatsächlich einen Schwierigkeitsgrad, der besonders für Kinder geeignet ist), und um ehrlich zu sein: das ist vermutlich auch so. In den Anfangslevels gibt es keine echten Schwierigkeiten, und die Shprout-Gegner benötigen nur einen Treffer, um sie zu vernichten. Gegen Ende des ersten Levels wird es dann aber schwieriger: Gegner, die bisher nur einen Treffer nötig hatten, brauchen nun drei oder vier. Es gibt

außerdem viel mehr Gegner, und du triffst auch erst im zweiten Level auf Ploks Haßgegner, die Flöhe. Sie werden Plok nicht mehr in Ruhe lassen. Solange du nicht jeden einzelnen von ihnen in jedem Level vernichtet hast, darfst du nicht auf die nächste Stufe.

Außer, daß die Schwierigkeiten langsam zunehmen, gibt es noch einige andere Hindernisse, die Ploks Aufgabe erschweren. Auf einigen Levels müßt du z.B. auf ein Ziel schießen, um einen geheimen Teil der Szene offenzulegen. Dafür müß Plok jedoch ein Körperteil opfern! Dies wird dann zum Trocknen auf einem Kleiderhaken am Ziel aufgehängt und zurückersetzt, wenn das Level erfolgreich abgeschlossen ist.

Die Chancen stehen allerdings nicht so schlecht für Plok. Ein heimlicher Bewunderer hat Geschenke verstreut, um ihm zu helfen. Wenn Plok die Geschenke öffnet, findet er in der Regel einen Ausrüstungsgegenstand oder eine Waffe, mit deren Hilfe er die schwierigen Teile des Levels überstehen kann. Im ersten Level wirst du mit Plocky belohnt, einer Alien-Version vom Typ "besonders harter Boxer". Je weiter das Spiel fortschreitet, desto bizarrer werden die Kostüme. Zum Beispiel kann Plok sich in einen englischen Gutsherrn, einen Cowboy und einen Sicherheitsbeamten mit Flammenwerfer verwandeln! Die Levels enthalten



PRO tip

VERSUCHE, DIE GESCHENKE ERST DANN ZU ÖFFNEN, WENN DU ALL DEINE ARME UND BEINE VERLOREN HAST. JEDES MAL, WENN DU EINS ÖFFNEST, WIRD DEINE KAMPFKRAFT WIEDERHERGESTELLT.

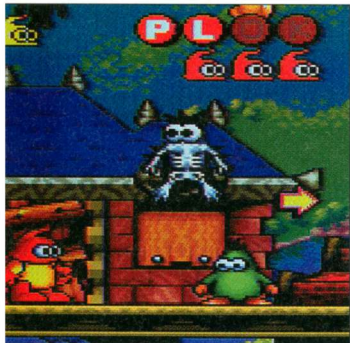
natürlich auch alle üblichen Kraftreserven: Unbesiegbarkeit, Energie, Turbo-Geschwindigkeit und 1-Ups, obwohl die recht selten sind.

Obwohl das gesamte Abenteuer riesigen Spaß macht, habe ich mich etwas über die lahme Geschichte geärgert. Ich weiß, daß es für Kinder gedacht ist, aber nach etwa zehn Levels geht einem die Zeile "O nein, jemand hat wieder eine Flagge gestohlen" auf die Nerven. Wenn irgendetwas davon ablenken kann, dann ist es die wirklich hervorragende Musik. Sie wurde von Software Creations geschrieben - von den selben Leuten, die die Musik für Rock'n Roll Racing machten. Sie ist erstaunlich abwechslungsreich. Das ist besonders auffällig, wenn du ein Geschenk öffnest und dich in eine andere Figur verwandelst. Jede Figur hat ihre eigene Musik. Ich mag besonders die von Plocky - ganz Sylvester Stallone.

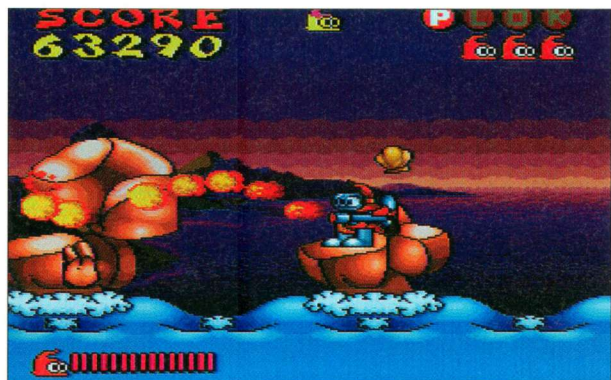
Die Grafik ist insgesamt sehr süß und knuddelig, aber laß dich davon nicht täuschen. In den meisten Szenen steckt eine ganze Menge

Humor. Die Grafik ist ausgezeichnet und detailliert und Plok ist mit vielen verschiedenen Animationen ausgestattet. Zwischen den Levels einer einzigen Insel gibt es keine allzu großen Unterschiede, aber zwischen den einzelnen Welten sind die Unterschiede enorm. Einige Levels sind zum Beispiel schwarz-weiß mit einer Art Sepiatönung. Ich halte das nicht gerade für gut gelungen, aber immerhin haben die Programmierer doch eine neue Idee gehabt (oder fehlte einfach nur das Geld?) Die verschwommenen Hintergrundszenen passen ausgezeichnet zur Spielatmosphäre und ergänzen die leuchtenden Farben im Vordergrund. Die Bilder wirken dadurch viel besser.

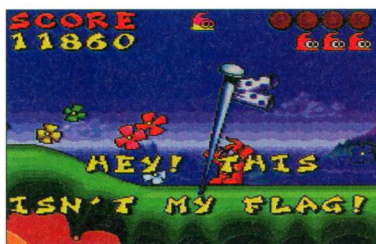
Plok ist ein tolles Abenteuer, und obwohl die ersten paar Level nicht übermäßig spannend sind, entwickelt es sich bald zu einem gut abgerundeten und amüsanten Spiel. Es wird besonders jüngeren Spielern gefallen, aber selbst Oldies wie ich fanden es spannend, witzig und süchtigmachend!



Links überwindet Plok die unglaublich dummen Shprouts, während er sich durch eine der leichteren Mondscheinszenen der ersten Insel bewegt. Rechts umzingeln die Jagger-ähnlichen Endlevel-Bewacher den armen Plok, der ein bißchen eingeschüchtert aussieht, aber noch viel mehr Kraftreserven hat als seine Feinde. Unten: der harte Plok!



Links schießt Plok seine Arme auf das Ziel, um die Plattform herunterzuholen (leider daneben, sorry, aber es bewegt sich!). Er kann trotzdem seine Arme am Kleiderhaken abholen. Rechts: ein neuer Anfall.



Oben und links sieht man die Monochromlevels (wenn ich bloß 'ne Mark von jedem kriegen würde, der ins Büro kommt und mir erzählt, der Bildschirm sei kaputt ...). Oben links wird es härter für Plok, als er zu seiner eigenen Insel zurückkehrt und feststellen muß, daß sie von Fröschen und Flöhen belagert wird. Wieder einmal ohne Beine, kriecht er davon.



VERLEGER: TRADEWEST
VERTRIEB: NINTENDO
TEL: 06026 9450
PREIS: 129 DM
ERHÄLTICH:

SPIELER: 1
LEVELS: 2
KARTENGROÖE: 8Mbit
SPEICHERN: keine
BESONDERHEITEN: Erstklassiges Plattformspiel

STEUERUNG

- ▲ HÖHER SPRINGEN.
- ▼ NIEDRIGER SPRINGEN.
- ◀ NACH LINKS GEHEN.
- ▶ NACH RECHTS GEHEN.
- X KEINE FUNKTION.
- Y ARM ODER BEIN SCHIEßEN.
- A WIRBELATTACKE.
- B SPRINGEN.
- L KEINE FUNKTION.
- R KEINE FUNKTION.

PRO: Hervorragender Sound, prachtvolle und sehr deutliche Grafik, alles verpackt in einem amüsanten Abenteuer, das riesigen Spaß macht. Wann kriegen wir die Fortsetzung?
CONTRA: Auf Dauer ein bißchen viel Wiederholung. Die Geschichte an sich ist schwach, und es gibt nicht genug Continues. Es ist ziemlich schwer, und die Restarts sind weit gestreut.

GRAFIK 87
SOUND 85
GAMEPLAY 87
DAUERSPAß 90

PROFAZIT
87
FAZITPRO

MACHT DEM MÜDEN
PLATTFORMSPIELER WIEDER MUT

JURASSIC

Sega konvertierte den kräftigsten Kino-Kassen-Knüller in einen mäßigen Platformer - Ocean hingegen griff in die Vollen: Aus Jurassic Park machte die Firma eine 16 Mbit Cart mit zwei Gamearten. Eine davon war vorher noch nie auf einem SNES zu sehen. Das Resultat ist eine der aufregendsten Neuerscheinungen des Jahres. Hendrik Mieruch machte einen prähistorischen Besuch.

PARK

Vor den Dreharbeiten dachte Universal Studio ernsthaft daran, eine reale Urweltlandschaft für Jurassic Park und die künstlichen Dinosauriere aufzubauen. Aber der Spaß wäre verdammt teuer geworden - außerdem wurden die meisten Effekte sowieso per Computer erzeugt. Also blieb es Ocean überlassen, den ersten funktionierenden Jurassic Park zu produzieren. Die kalifornischen Entwickler mußten eine pralle Insel mit einem verwirrenden Dschungel, Bergen und reißenden Strömen entwickeln. Zahllose Häuschen wurden aus dem Boden gestampft, ihr 3-D Inneres vollgepackt mit endlosen Gängen und hunderten von Räumen. Und dazu wird mehr als nur eine Hand voll Dinos gereicht. Ocean liefert tausende feister, freilebender Reptilien, die sich in acht verschiedene Arten mit unterschiedlichem Angriffsverhalten aufteilen. Eine absolut beeindruckende Leistung, die uns wieder mal daran erinnert, wie ein Video-Game aussehen soll. Ocean's Jurassic Park ist eine Mini-Welt, ein fabulöser Platz, vom dem du sonst nur träumen kannst.



PRO tip
UM HERAUSZUFINDEN, WIE DIE SAURIER INS BESUCHER-CENTER GELANGEN, WIRD ES DAS BESTE SEIN, SICH ZU ÜBERLEGEN, WOHER SIE EIGENTLICH ALLE KOMMEN!

Wie im Film ist die geniale Idee des Buchautors Michael Crichtons die eigentliche Stärke des Spiels: die in einem Freizeitpark lebenden Dinosaurier sind die Hauptattraktion, bis sie zur Bedrohung werden. Ocean's Jurassic Park wird dir in zwei Sichtweisen präsentiert. Innerhalb der Gebäude sieht ihr mit den Augen des Helden. Es geht nicht so schnell zu wie bei Wolfenstein, aber es langt völlig

und die Details sind phantastisch. Immer wieder ist man von den Socken, womit die Grafiker das Auge erfreuen: Mal ein nettes Jurassic Park Logo in Stein geätzt, mal ein High-Tech-Labor mit flackernden Bunsenbrennern und blubbernden Reagenzgläsern. Dann die Dinos: die Velociraptoren und die Dilophosaurier. Letztere steht man Auge in Auge gegenüber, ihre Köpfe neigen sich geradezu drollig - genau wie wie im Film. Endlich kommt der Hals hoch, und er bespuckt dich freundlich mit Gift! Du siehst die Saurier aus zwei Perspektiven: von der Seite, wenn sie hin- und herlaufen, und von vorn. Besonders von vorn gesehen können sie recht harmlos wirken, aber nur bis sie auf dich losstürmen, den Kiefer nach unten klappen und dich anbrüllen!

Was die Atmosphäre zusätzlich so intensiv macht, ist der brillante Ton. Ob in Stereo oder Mono, dieser Dolby Surround Sound ist mit der beste. Wenn das Spiel startet, umgibt dich der perfekte Geräusch Dschungel, exotische Vögel und anderes Wild. Schließlich setzt die Musik ein. Ein fantastisches Klanggebilde packt dich, ohne dabei aufdringlich zu sein. Eine spezielle Note bringen die angreifenden Velociraptoren und sonstigen Dinos ins Spiel, wenn sie ihren Ur-Schrei ausstoßen. Auch nicht schlecht ist die Kaufhausmusik in den Aufzügen!

Also erstklassige Noten für die Macher dieses audio-visuellen Spektakels im Freizeitpark. Die nächste Frage ist, ob sich ein Besuch in Dinos Reich lohnt.



Fangen wir mal mit einem schlichten 'ja' an. Wenn du erst den Joypad in der Hand hast, dann gibt es für ein paar Stunden kein Halten mehr. Die Neugier, den Park zu erforschen, ist einfach nicht zu bändigen. Wohlweislich verraten die Gameproduzenten die Grundstruktur nicht. Ocean hat diesen Park hervorgezaubert und du hast nun alle Freiheiten, darin lust-zuwandeln. Nichts behindert deinen Forschungsdrang, und du mußt nicht zu einer bestimmten Zeit an einem bestimmten Punkt sein. Das Schiff ist nur für Mission 3 wichtig, aber du kannst auch sofort dorthin gehen. Endlose Continues verheißen unendliches Spielen ... na ja, bis es dir zu langweilig wird.

Unglücklicherweise hat Ocean's Jurassic Park einen kleinen Fehler, der so klobig wie die Jurassic Park-Alpen ist. Obwohl das Spiel besser aussieht und auch besser klingt als Zelda, ist es mit seinen nur sechs Missions weniger anspruchsvoll. Vielleicht liegt's auch daran, daß du das Game nicht sichern kannst, was das Spiel interessanter gemacht hätte. Wenn du nach acht Stunden deinen SNES abschaltest, kannst du erst mal für eine ganze Weile keine Dinos mehr sehen. Abgesehen von ein paar netten Rätseln ist die Grundstruktur des Spiels enttäuschend simpel. Meistens verbringt man seine Zeit damit, Dinge zu finden, die in

Labyrinthen verlorengegangen sind - Ausweise, Dino-Eier, Nervengas, Computer. Es gibt Dschungel-Labyrinth, Berg-Labyrinth, und die manchmal nervtötenden 3-D Labyrinth. Letztere sind besonders irritierend, weil es so schwierig ist, die Landschaften wiederzuerkennen, denn diese werden mehrfach verwendet. Verglichen mit der Spielvielfalt von Zelda, befindet sich Jurassic Park noch in der Steinzeit. Wenn ich durch den Dschungel irrte, erinnerte mich die Szenerie manchmal an *Sabre Wulf* auf Spectrum!

Natürlich würde Ocean einwenden, daß es unfair sei, ihr Game mit dem verrückteren, phantasievolleren *Zelda* zu vergleichen. Und um ehrlich zu sein, kann *Zelda* der intensiven Spannung in diesem 3-D Meisterwerk nicht das Wasser reichen. Jurassic Park ist also keineswegs ein schlechtes Spiel, sondern eins der fabelhaftesten und irrsinnigsten Spiele, die nach einer Filmidee entstanden sind. Und es ist eins der SNES-Spiele, die dem Film-Original am nächsten kommen. Nach so vielen geklonten Wiederkäuern von *Street Fighter II* und *Mario World* auf SNES, verdient *Jurassic Park* für so viel Glanz Anerkennung. Trotz einiger Einschränkungen verdient das Spiel eine ProGold-Empfehlung, für jeden der es gern etwas anders mag.

BLICKWINKEL



- A: SCORE
B: LEBENSENERGIE
C: BEWEGUNGSMELDER
D: HAUPTWAFFEN (LASER & ÜBRIGGEBLIEBENE ENERGIE)
E: ZWEITWAFFEN (ÜBRIGGEBLIEBENE PFEILE)
F: ÜBRIGGEBLIEBENE LEBEN



- A: SCORE
B: LEBENSENERGIE
C: HAUPTWAFFEN (RAKETEN)
D: ZWEITWAFFEN (GASGRANATEN)
E: ÜBRIGGEBLIEBENE LEBEN

Unten: Das blaue Saurier-Ei ruht auf einer kleinen, friedlichen Lichtung, die sich in eine dino-verseuchte Falle verwandelt, sobald du das Ei hochnehmen willst.



Links: So sieht der Sensorenmast eines Bewegungsmelders aus. Wenn du einen berührst, bekommst du nicht nur deine aktuelle Mission, sondern auch einen Punkt zum Anfangen. Solltest du ins Gras beißen, geht's ab zum letzten Mast, den du berührt hast.

Unten: Ein Raptor bewacht sein vulkanisches Nest.



DINOSAURS!



Compsognathus

Kleine Fleischfresser, die nur in Rudeln angreifen. Der Laser pulverisiert sie recht zügig.



Dilophosaurus

Diese 1,50 Meter großen Kreaturen scheinen harmlos zu sein, jedenfalls bis sie anfangen, Gift zu spucken! Überflüssig zu erwähnen, daß sie ziemlich bewegungsfaul sind.



Libellen-Dino

Diese 'Mini-Luftwaffe' verdient Beachtung, denn ihre Stechattacke zieht mehr Energie, als man erwarten würde. Die Sturzflüge werden ebenso flink wie unberechenbar vorgetragen.



Gallimimus

Einzelnen eher harmlos sind sie in Herden eine einzige Panikwelle, ob du schießt oder nicht! Dies sind die schnellsten Viecher im Park.



Pachycephalosaurus

Wenn du einen großen Bogen um sie machst, lassen sie dich auch in Ruhe. Wenn du ihnen allerdings zu nahe kommst, gibt es ordentlich was auf die Glocke!



Velociraptor

Diese Saurier haben eine mittlere Reisegeschwindigkeit von 100 Stundenkilometer und zwanzig Zentimeter lange, spitzgefeilte Klauen. Diese kleinen Racker sind die schlimmsten Dinos. Normalerweise springen sie hinterhältig aus einer Deckung, und das auch noch gerne in Überzahl.



Tyrannosaurus Rex

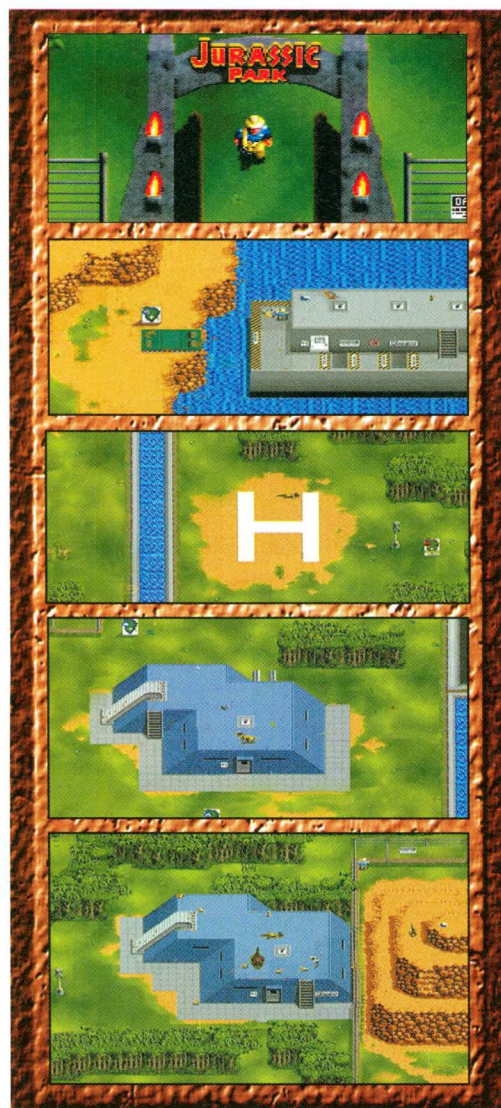
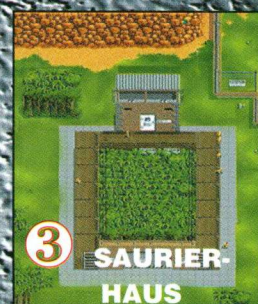
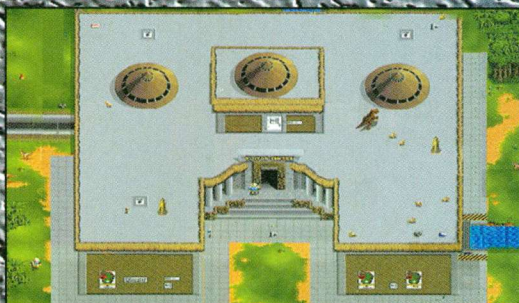
Sechs Meter hoch und einen Kopf von 1.50 Meter - der schluckt dich als Zwischenmahlzeit, ohne zu kauen. Er kann zwar nicht gekillt werden, aber sein Röhren warnt dich, falls du dich mal aus Versehen in seine Nähe verirrst.



Triceratops

Normalerweise warnt dich ein Kollege, wenn du dich dem Pfad nähert, den diese Ur-Viecher entlanghecheln. Wie der T-Rex kann auch der Triceratop nicht gestoppt werden, also ab ins Gebüsch, wenn du ihn kommen hörst.

IM PARK



STRATEGIEPLANUNG

1. AKTIVIER DIE BEWEGUNGSSENSOREN

Die ganzen Sensoren im Park - einschließlich deines eigenen - müssen zuerst aktiviert werden. Dazu mußt du den Hauptgenerator einschalten. Anschließend suchst du nach einem Terminal, um den Computer neu zu booten.

2. SICHERE DAS BESUCHER CENTER

Das Center ist bis unters Dach voller Saurier. Du mußt herausfinden, wie sie hereinkommen und sie daran hindern. Penetrante Geduld hilft dabei!

3. STOP DIE FLÜCHTENDEN SAURIER

Die Ur-Viecher reißen als blinde Passagiere mit dem Versorgungsschiff aus. Damit sie sich in der freien Welt nicht noch weiter ausbreiten, mußt du das labyrinthartige Schiff durchsuchen und alle Saurier eliminieren.

4. ZERSTÖR DIE SAURIER-NESTER

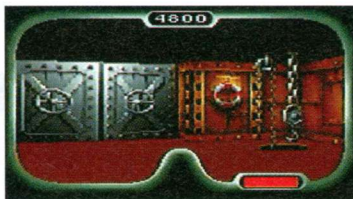
Trotz ausgeklügelter Sicherheitsvorkehrungen haben die Saurier zu brüten begonnen. Du mußt ihre Nester in düsteren, vulkanischen Höhlen finden. Dann benutzt das Nervengas, um sie zu zerstören. Es gibt weitere 21 Eier, die über den Park verteilt sind. Auch die müssen eingesammelt werden. Fröhliche Ostern!

5. RETTUNGSRADIO

Inzwischen hast du die Saurier-Plage halbwegs unter Kontrolle, also wird es Zeit, die Flucht einzuleiten. Finde das Kommunikationszentrum und fordere einen Helikopter an.

6. HUBSCHRAUBER-LANDEPLATZ

Lauf zum Landeplatz und erleb ein sehr kurzes, enttäuschendes Finale!



Oben: Das detailliert gezeichnete, saurierverseuchte Versorgungsschiff.



Die Suche nach den Saurier-Eiern wird dich in jeden Winkel des Eilands führen, von Bergen, die zu Steinschlag neigen, bis in vulkanische Höhlen.



Oben: Der Computer bietet viele wichtige Funktionen, wenn er gebootet ist. Aber oft mußst du spezielle Terminals finden.



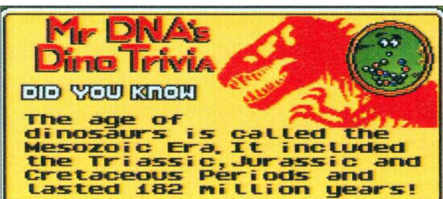
Jurassic Park ist durch Sicherheitstore in drei Sektoren aufgeteilt. Es kann nur jeweils eins der Tore geöffnet werden.



Oben: Dr. Grant wird von einer Gallimimus-Herde aus den Latschen gekippt. Unten: Eine der wichtigen Warnkarten, die begleitet von einer digitalisierten Stimme auf den Monitor erscheinen.



Oben: Dr. Grants tragisches Ende in den Klauen eines Sauriers. Unten: Eine der zahlreichen Dino Trivia-Karten, die auf dem Monitor erscheinen, wenn du längere Zeit keine Taste drückst.



VERLEGER: OCEAN
VERTRIEB: LAGUNA VIDEO
TEL: 06 10 7930 100
PREIS: 149 DM
ERHÄLTICH: DEZ



SPIELER: 1
LEVELS: 1
KARTENGROÖE: 16Mbit
SPEICHERN: Nein
BESONDERHEITEN: Continue

STEUERUNG

▲ VORWÄRTSBEWEGUNG.
▼ RÜCKWÄRTSBEWEGUNG.
◀ DREHUNG NACH LINKS.
▶ DREHUNG NACH RECHTS.

X KEINE FUNKTION.

Y FÜR ZWEITWAFFEN.

A KEINE FUNKTION.

B FÜR HAUPTWAFFEN.

L LANGSAME DREHUNG NACH LINKS.

R LANGSAME DREHUNG NACH RECHTS.

L LANGSAME DREHUNG NACH LINKS.

R LANGSAME DREHUNG NACH RECHTS.

L LANGSAME DREHUNG NACH LINKS.

R LANGSAME DREHUNG NACH RECHTS.

PRO: Ein erstaunlich

ehrgelziges Game-Konzept liefert

den ersten Jurassic Park der

Welt für dein SNES. Die Grafik ist

aus beiden Perspektiven

unglaublich gut, während der

Dolby Sound-track einer der

Allerbesten ist. Ein extrem

süchtig-machendes Shoot'em-

up.

CONTRA: Keine

Sicherungsmöglichkeit, das

bedeutet, daß die sechs

Missionen in einem Rutsch in

einem Mammut-Game

durchgepowert werden müssen.

Zuviel des Guten sind auch die

erbarmungs-losen Labyrinth,

wo man schließlich gar nicht

mehr weiß, wo man eigentlich ist.

GRAFIK 92

SOUND 93

GAMEPLAY 89

DAUERSPAß 85

PROFAZIT

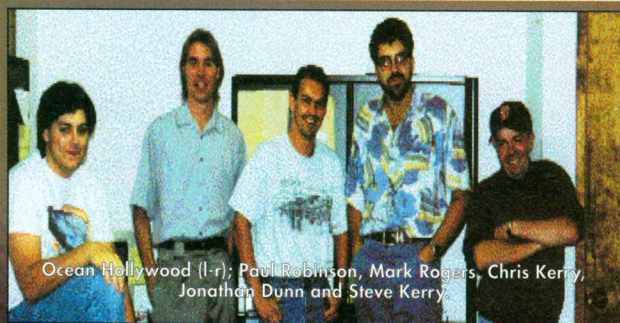
90

FAZIT PRO

BEÄNGSTIGEND GUT!

JURASSIC PARK:

EIN MEILENSTEIN BEI VIDEO-SPIELEN



Ocean Hollywood (l-r): Paul Robinson, Mark Rogers, Chris Kerry, Jonathan Dunn and Steve Kerry.

Schon vor Fertigstellung des Buches JP war die Software Firma Ocean am Ball. Den richtigen Riecher für das Projekt hatte wieder einmal Gary Bracey, verantwortlicher Manager für die Software-Entwicklung. Bracey, der von Anfang an im Spiele-Geschäft dabei war, kann zu Recht von sich sagen, dass er die Geschäftspolitik von Ocean mitgeprägt hat. Schliesslich gehen solche Spiele-Hits wie RoboCop, Total Recall und Batman auf sein Lizenz Abschlüsse zurück. Auch in diesem Fall machte sich Bracey rechtzeitig auf die Jagd.

Seit der Verfilmung seines Erstlingswerkes Andromeda Strain hatte JP autor Michael Crichton ständigen Kontakt zu Hollywood. Steven Spielberg höchstpersönlich hatte den Drehbuchautor und Literaten ermuntert, auch Regie zu führen. Was herauskam, waren solche respektablen Kassenerfolge wie Westworld, Looker, The Terminal Man und The Great Train Robbery. Dann verlegte sich Crichton jedoch wieder auf das Schreiben. 1983 begann er das Drehbuch für JP, liess die Arbeit jedoch erst einmal liegen. Schliesslich strickte er aus dem Material einen Roman. Über die Fachpresse bekam Bracey Wind davon, dass Spielberg sich für den Stoff interessierte.

'Wir wandten uns schon 1991 an den Filmproduzenten MCA Universal', erinnert sich Bracey. 'Das Projekt wurde aber mit der Zeit immer grösser. Das Buch wurde als Bestseller bekannt und Schliesslich

sicherte sich Spielberg die Filmrechte. 'Bracey hatte zwar schon früher über grössere Lizenzen verhandelt meist jedoch nur für Homecomputer-Spiele, weniger für den lukrativen Consolen-Markt.

Die Verhandlungen waren mörderisch, räumt Bracey ein. 'Wir bekamen schliesslich den Zuschlag aus drei Gründen. Zunächst hatten wir gute Beziehungen zu MCA. Zweitens das Angebot: eine siebenstelligen Ziffer! Drittens: MCA wusste, dass das Projekt bei uns aufgehoben ist. Sie waren wirklich daran interessiert, dass ein Spiel auf den Markt kam, das sich mit dem Film messen kann.

Das Angebot musste Bracey nicht nur gegenüber MCA vertreten auch gegenüber seinem Boss David

Jurassic Park ist in mehrfacher Hinsicht ein Meilenstein in der Geschichte des Videospiele: Das Game setzt nicht nur neue Massstäbe in der dreidimensionalen (3D) Darstellung auf SNES-Systemen, es ist auch das erste 16-Bit-Spiel aus Europa. Darüber hinaus ist es wohl auch meines der teuersten: Noch nie wurden so hohe Lizenzgebühren für die Verwertungsrechte eines Films als Spiel gezahlt. Kein Wunder, dass JP im vorigen Monat weltweit als eines der besten Spiele dieser Art bejubelt wurde. Wer glaubt da schon, dass das ganze projekt noch drei Monate vor der Fertigstellung buchstäblich auf der Kippe stand! Peter Wolter schaute hinter die Kulissen.

Ward. 'Man kann Jurassic Park eigentlich nicht teuer nennen. Man kann die Rechte für, sagen wir, Rain Man für 30 Mark erwerben man kann dann aber nichts damit anfangen. Wenn man diesen Massstab anlegt, kann man sagen, dass beinahe jede Summe für Jurassic Park gut angelegt ist. Es ist neben alles relativ'.

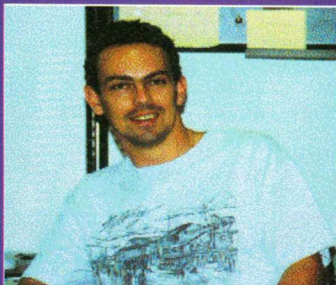
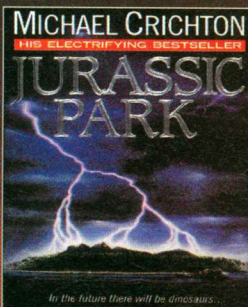
Schliesslich wanderte Bracey mit dem Vertrag in der Tasche durch die Studios von Universal, wobei er ab und zu mit Mr. Spielberg plauderte. Ocean hatte jetzt nicht nur den Vertrag die Firma hatte auch die moralische Verpflichtung, ein Spiel zu entwickeln, das dem Film Vorbild gerecht wird.

HINTER DEN KULISSEN

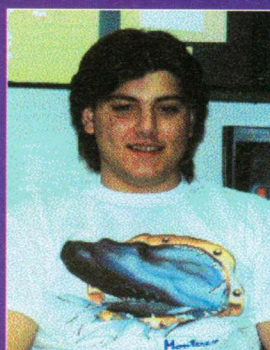
Ocean hatte lange Zeit in Kalifornien ein Büro, das die Vermarktung seiner Produkte fördern sollte. Im Laufe des Jahres 1992 stiegen die Kosten für das Einfliegen der Programmierer schliesslich ins Unermessliche. Da das Büro auf halbem Wege

zwischen den Filmstudios und den in Silicon Valley angesiedelten Firmen für die Spezialeffekte lag, wurde das Programmier Team dort schliesslich fest untergebracht.

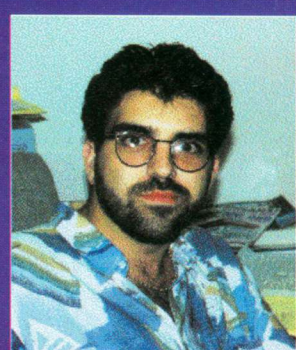
Altgediente Programmierer, die schon an RoboCop 2 und Hook für NES und Game Boy gearbeitet hatten und oft in den Genuss der teuren Hollywood Trips gekommen waren, bildeten den Kern des Trupps. Wie schon bei früheren Projekten wurde dann aber auch bei JP die Zeit sehr knapp. Hinzu kam der Ehrgeiz von Bracey, Jurassic Park zu Ocean's bisher grossartigen SNES Spiel zu machen. 'Unglaublich viel Vorbereitungszeit ging für das Zeichnen der Saurier drauf', erinnert sich Bracey. 'Wir dachten an eine seitliche Perspektive aber das hätte ja nur einen weiteren Plattformen ergeben. Wir nahmen dann schliesslich die Überkopf Ansicht. Einer von unseren Leuten (Paul Robinson) hatte schon an 3D Elementen gearbeitet, die wir übernehmen konnten. Sie waren sehr leistungsstark und wir wussten:



Chris Kerry programmiert seit 1983. Eine Zeit lang war er bei Gremlin Graphics, wo er an Klassikern wie Way of the Tiger, Boundy, Monty is innocent und Trailblazer arbeitete. Für JP hat er bis auf die 3D Effekte praktisch alles gemacht.



Paul Robinson ist für die wegweisenden 3D Effekte verantwortlich.



Jonathan Dunn hat viele soundtracks für Ocean geschrieben und JP's Dolby sound ist vielleicht sein bester.

es muss gehen!

Zeitlich wurde es dann äusserst eng. 'Als Lizenzvertrag unterzeichnet wurde, waren viele Einstellungen schon abgedreht', bemerkt Chris Kerry. 'Dann besuchten wir Winston Studios, wo die Animatronic-Saurier hergestellt wurden, und sahen dort auch eine Menge Filmmeter. ILM hingegen war überhaupt nicht freundlich zu uns, da JP gerade in das Stadium der Computer Programmierung kam. Sie waren sehr argwöhnisch, dass andere Computer-Leute etwas über ihr Know How erfahren könnten.'

DAS PROJEKT WURDE IMMER GRÖßER

Die Programmierung von Jurassic Park begann in Dezember 1992 mit einem Kern-team aus je zwei Programmierern und Grafikern. Auf Abruf standen ein zusätzlicher Programmierer, ein Kunstmaler und ein Musiker bereit. Verglichen mit Japan war das Team klein vor allem, wenn man berücksichtigt, dass 3D bisher auf SNES nicht zu sehen war. 'Es basierte ein wenig auf dem PC Wolfenstein', räumt Chris ein. 'Wir meinen, dass es sich auch auf dem Nintendo gut machen würde.'

Niemand hatte damit gerechnet, dass es neun Monate dauern könnte, bis die Darstellung stimmte. Die Arbeit war halb fertig, da kam Star Wing mit dem Super FX Chip heraus massgeschneidert für 3D Darstellungen. Das Team fragte sich entgeistert, ob alle Arbeit umsonst war.

'Glücklicherweise war Star Wing völlig anders, die Vielecke waren sehr sauber dargestellt', sagte Chris. 'Es wäre schön gewesen, den Super FX zu verwenden aber die cart wäre damit teurer geworden. Man kann das nicht einfach übernehmen, vor allem wo der normale SNES ja ähnliche Eigenschaften hat. Ich liebe jedenfalls die Detailtreue, mit der unser System arbeitet.'

'Da gibt es zahlreiche Modes und innerhalb dieser Modes die verschiedensten Dinge, die man machen kann', fährt Chris fort. 'Es gibt zahlreiche Möglichkeiten, die noch nicht ausgenutzt werden können. Die bisher auf dem Markt angebotenen Spiele nutzen sie noch nicht aus.'

In einer Hinsicht zumindest ist JP an die Grenze bisher Möglichen gegangen: beim grossartigen Dolby-Sound. 'Das Studio war grossartig', sagt Chris. 'Sie packten alles, was sie hatten, auf eine DAT

Cassette und schickte es uns zu'.

PROGRAMMIERER-HAUDEGEN AN DIE FRONT!

Es war nicht einfach, das Spiel rechtzeitig zum Anlaufen des Films auf den Markt zu bringen. Knapp wurde es aber auch anderswo: Ocean wollte sein Paradestück unbedingt auf der CES (Consumers Electronics Show) präsentieren, der weltweit wichtigsten Messe für Video Games. Das halb fertige Produkt interessierte aber niemanden. 'Super Pro verhängte die Note 'grässlich', die Konkurrenz rieb sich hämisch die Hände und bei Ocean gab es internen Zoff.

Heute sieht Bracey es als seinen grössten Fehler, Jurassic Park auf der CES vorgestellt zu haben. 'Uns hat irgendwie der Teufel geritten. Da wir ja eine grosse Vorführungsfläche hatten, zimmerten wir irgendetwas zusammen, das wir meinen, zeigen zu können. Ich habe es zuvor schon gesagt und wiederhole es jetzt: Das, was wir auf der CES gezeigt haben, war einfach mist. Weder der Geschäftsführer noch der Vorsitzer von Ocean waren glücklich. Sie dachten, wir hätten mit dem Projekt voll daneben gelangt. Aber das fertige Spiel ist völlig anders als die Version, die wir vor drei Monaten hatten. Es beweist, dass man vieles ändern kann'.

Und das war offenbar kein Zuckerschlecken. 'Die vergangenen drei Monate waren der schiere Horror', sagt Chris. 'Wir haben sieben Tage in der Woche gearbeitet, immer 14 Stunden lang. Zum Ende hin dann noch mehr. Ich habe rund um die Uhr gearbeitet, einmal 36 Stunden, bevor ich zusammenbrach. Paul Robinson hat einmal drei Tage am Stück durchgehalten, frag mich nicht, wie er das geschafft hat'.

Das Desaster bei der CES führte zu tiefgreifenden Änderungen. 'Auf der CES hatte jeder Zuschauer eigentlich das fertige Spiel erwartet die Reaktion auf der Grafik war ganz mies. Wir haben daraus Lehren gezogen und die Saurier grösser gemacht. Einige Leute haben uns dabei geholfen. So wurde der T-Rex und der Triceratops in Grossbritannien hergestellt. Auch der Raptor wurde geändert. Die Grafik insgesamt musste stärker herausgehoben werden, um das Spiel dramatischer zu machen. Es war hart, harte Extra-Arbeit, aber zum schluss hat es sich ja gelohnt'.



Es gibt keine spezielle Hardware für die 3D Darstellung, 'nur gutes Programmieren. Es gibt natürlich besondere Techniken und 16 Mbit ROM. Aber die Hauptsache sind die auf konstruierten Hintergründe. Wir hatten 256 Farben, die beste darstellungstechnik und schnelle Programme zur Veränderung des Bildes'.



Ein wichtiges Element des Buches ist die Chaos Theorie, die auch Grundlage für das Entstehen so verwickelter Muster wie der Fraktale ist. Im Film bleibt die Chaos Theorie auf ein oder zwei kurze Erwähnungen beschränkt. Zum Spiel hingegen gehört ein besonderes Fraktal Programm, das Mandelbrot Bilder produziert.



Geschöpfe wie dieses kleine Compys spielten in dem Buch eine grosse Rolle, wurden im Film aber weggelassen. Im Video-Spiel sind sie wieder drin. 'Die Filmstudios wollten nicht, dass wir eine direkte Kopie des Films machen. Sie verlangten, dass wir Elemente aus dem Buch übernehmen. Film und Spiel sollten sich unterscheiden'.



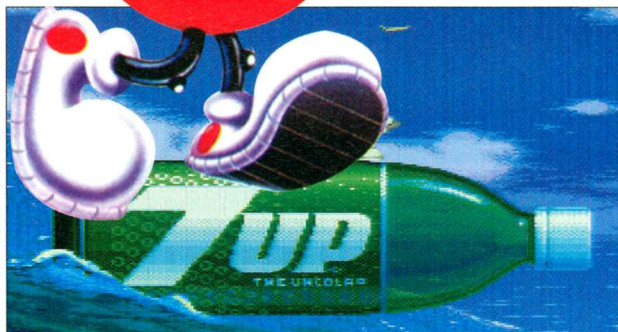
Dies Park ist gross: 'Seine 256 Schirme sind in einem raster ausgelegt. Die Karte bedeckt eine ganze wand in unseren Büro. Das ist schon grossartig'.

Als das Spiel dann parallel zum weltweiten Film Start am 22. Oktober herauskommen sollte, musste Ocean wiederum alle hebel in Bewegung setzen, um die Produktion zu beschleunigen. Und auch Nintendo wollte noch Veränderungen. 'das war schon nervend', bemerkt Chris. 'Zum Beispiel hatten wir an der Stelle, an der dich der T-Rex aufruft, einen richtig netten Schrei und das Knirschen der Knochen im Kiefer des Untiers. Aber Nintendo fand, das wäre zu stark. Wir mussten es also wieder rausnehmen. Das war ein Frust!'

Jurassic Park hat mittlerweile mit einem weltweiten Einspielergebnis von 600 Millionen Dollar alle Erwartungen der Branche übertroffen. Und Ocean dürfte mittlerweile mehr als eine halbe Million JP Spiele auf den Markt geworfen haben 150.000 davon für den SNES. Es gibt auch schon Gespräche über ein Nachfolgespiel. Aber Chris, der unterdessen an einem anderen Lizenzspiel arbeitet, ist sich nicht sicher, ob er sich daran noch beteiligen wird: 'Von Sauriern habe ich die Nase gestrichen voll!'

COOL SPOT

SNES hat schon einige unglaubliche Helden erlebt, aber seit kurzem sind die Dinge völlig aus der Hand gelaufen. In den letzten Monaten sahen wir Eichhörnchen, Wikinger, zuckerkrankte Kreuzfahrer und Lehmklumpen, die allesamt im Rampenlicht unseres geliebten SNES standen. Aber Virgins neuester Held übertrifft sie alle. Er ist ein großer roter Pickel! Nun, okay, die Spiele sind für den Teenagermarkt bestimmt. Wir nehmen daher an, daß das Thema bei vielen Spielern ankommt. Bärbel "Pustel" Krömer erinnert sich.



Es ist schon einiges nötig, um mich davon zu überzeugen, daß Pickel cool sind. Und da bin ich wohl kaum die einzige. Heutzutage kann man nicht einmal den Fernseher anstellen, ohne daß irgendein Milchgesicht behauptet, du hättest keine Chance, mit Olli zur Jugendlounge zu gehen, wenn du Deine häßliche Akne nicht los wirst. Eine Schande. Allerdings erhielt ich nach weiteren Nachforschungen die Information, daß dieser Pickel nicht irgendein Pickel ist. Oh nein - er ist ein cooler Pickel. Ein Widerspruch in sich? Scheinbar nicht. In ganz Amerika ist *Cool Spot* der Star der 7UP-Reklame und tatsächlich eine gefeierte Persönlichkeit.



PRO tip

**WENN DU IM
BADEWANNEN-LEVEL BIST,
LAß DICH NICHT DAZU
VERFÜHREN, INS
UNBEKANNTE ZU SPRINGEN.
FOLGE DEN BLASEN, UND DU
KOMMST ZUM AUSGANG.**

Mit seiner lässigen Sonnenbrille und seinem Fingerschalzen ist *Cool Spot* der perfekte Video-Spielheld. In seinem Debut-Abenteuer hat jemand seine Freunde in Käfige eingesperrt, und wenn er jemals wieder ein Gesicht verunstalten will, muß er sie retten. Zu diesem Zweck muß er coole Punkte in Form von Pickeln sammeln. Wenn er lange genug gesammelt hat, kann er die Käfige öffnen und seine Freunde befreien.

Das Spiel beginnt am Strand und um seinen ersten Freund retten zu können, mußt du 30 coole Punkte erzielen. Das ist noch ziemlich

leicht, aber je höher das Level, desto schwieriger wird es, Pickel zu finden. Wie immer warten Gegner auf dich, die dich vernichten wollen, aber Cool ist gut bewaffnet mit besonders stark sprudelndem 7UP. Schon ein paar Spritzer reichen, um die meisten zu killen - ich weiß nicht, was das über 7UP aussagt, aber im Spiel funktioniert es hervorragend. Spot ist ein eher zurückhaltender Typ, er ist kein flotter Sonic, aber die Schnellfeuergranaten der Gegner bringen die nötige Aufregung. Außerdem kannst du dich recht frei in der Spielfläche bewegen.

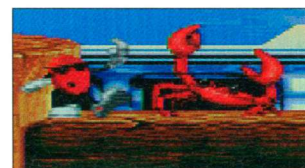
Insgesamt gesehen ist es zwar ein Standard-Plattformspiel, aber vom ästhetischen Standpunkt betrachtet bietet es doch eine ganze Menge. Es ist tatsächlich eines der raffiniertesten Plattformspiele dieses Jahres - alles, vom Hintergrund bis zum Bonuslevel, ist ausgefeilt. Die vielen kleinen Details machen es schwer, dem Spielklima zu widerstehen. Das ganze Spiel wird dadurch viel interessanter als *Claymates* oder *Bubsy*. Zum Beispiel liegt auf dem ersten Level ein Kassettenrecorder herum, in dem sich tatsächlich eine Kassette dreht. Später wird Cool eine unterirdische Höhle betreten müssen und ein Scheinwerfer verfolgt jede seiner Bewegungen. Kleinigkeiten wie diese lassen ein Plattformspiel aus



der Norm fallen und zum besonders guten Spiel werden.

Cool Spot ist auch in der Sound-Abteilung überragend. Der Sprite selbst besitzt eines der niedrigsten Geräusche aller Zeiten, und die Hintergrundmusik ist einfach phantastisch! Jedes Level hat einen eigenen Sound, passend zur Szene. Mein persönlicher Favorit sind die Beach-Boy-ähnlichen Klänge in Level 1.

Obwohl *Cool Spot* ein fast perfektes Plattformabenteuer ist, hat es ein paar Mängel. Das Badewannenlevel ist extrem nervig, und wenn du nicht aufpaßt, verlierst du hier die meisten Deiner Leben. Das ist ärgerlich, weil nach diesem Level das Spiel überraschend leicht wird. Ebenso gibt es keine andere Möglichkeit, deine Abenteuer zu verlängern - hast du einmal deine



Leben verloren - als in den Bonusphasen ein Continue zu gewinnen. Vermutlich dauert das Spiel auf diese Weise etwas länger, aber es ist schon hart, nicht ein einziges Continue geschenkt zu bekommen.

Von diesen Nörgeleien abgesehen, ist dieses Spiel ein unbedingtes Muß für alle PlattformFans. Es sieht einfach prachtvoll aus, klingt hervorragend und macht süchtig. Eines der besten Plattformspiele in diesem Jahr!

Krabben können schon ein Berufsrisiko sein, wenn man ganze 5 cm groß ist. Abgesehen davon sind diese Krabben größer als alles, was man am Strand von Norderney finden kann, einige Urlauber eingeschlossen! Nimm dich vor den Scheren in acht!



Oben sehen wir, wie Cool seine Gegner mit einer Dosis 7UP vernichtet. Die meisten Gegner benötigen nur einen Treffer, aber ein paar steinharte vertragen zwei oder drei. Unglücklicherweise stoppt der Sprudel die Gegner nicht im Flug, also aufpassen: einige Gegner feuern weiter, nachdem sie getroffen wurden. Schade, daß Cool das nicht kann!



Auf dem Spielzeug-Level (oben) muß man nicht nur die aufziehbaren Roboter fürchten. Es liegen auch verrückte Gummibälle, klappernde falsche Gebisse und sogar einzelne Heftzwecken herum. Dies ist wohl eines der schwierigsten Level, allein schon, weil es so unglaublich knifflig ist.

TOLLE ANIMATION?

Fingerschnappen



Gleiten



Heulen



Cool Spot ist an sich schon ein hervorragendes Plattformspiel, aber Cool selbst ist ein echtes Zeichenfilmsternchen. Dave Perry, Programmierer der Mega Drive-Version von Cool Spot, ist für seine Trickfiguren berühmt, und glücklicherweise ist die SNES-Version dem Original treu geblieben.

Schneller Wirbel



Festhalten



Links oder rechts suchen



Obwohl einige der Animationen auch auf anderen neueren Plattformspielen (z.B. Bubsy) zu finden sind, wurden andere nur zum reinen Spielvergnügen hinzugefügt - purer Hochglanz. Wenn du zum Beispiel Cool einige Sekunden lang alleinläßt, fängt er an, seine Sonnenbrille zu putzen oder Jojo zu spielen!

Hüpfen



Brille putzen



Jojo



HELIUMLAUNE

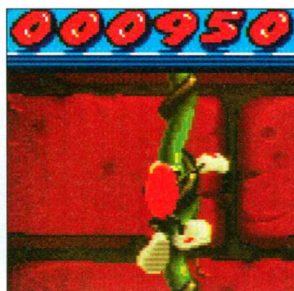
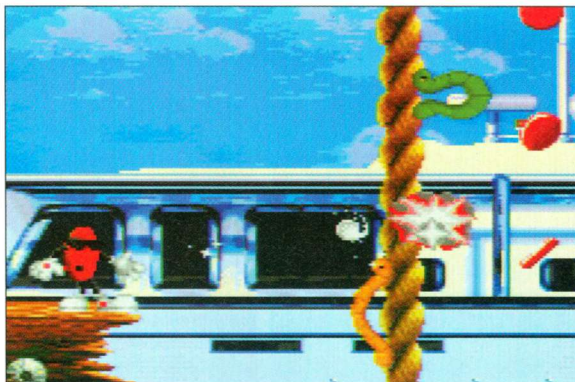


Auf dem ersten Level können coole Punkte gesammelt werden, indem man sich an den über Kopf schwebenden Ballonen festhält. Unter den meisten befinden sich Pickel, und indem du von einem zum anderen hüpfst, wird dein Punktekonto erheblich aufgebossert. In den leichten Levels brauchst du 75 Pickelpunkte, um das Bonuslevel zu erreichen, in den normalen brauchst du 85, in den schwierigen Levels gewaltige 95.





Eine bössartige Maus (unten) ist fest entschlossen, Cool Spiel und Spaß zu verderben. Wenn du Krabben aus ihren Schalen schießt (oben), werden sie dich weiter attackieren. Allerdings ist eine Krabbe, die Boxershorts trägt, nur halb so gefährlich!



Oje! Hat denn niemand Cool (oben) erklärt, daß es gefährlich ist, mit Elektrizität zu spielen? Hoffen wir, daß er es nicht selbst herausfinden muß!



In einigen Levels (oben) kann es vorkommen, daß Cool in 7UP-Bläschen eingeschlossen wird. Das ist sehr nützlich, weil die Gegner ihn dann nicht berühren können, und es hilft ihm außerdem, neue Bereiche des Levels kennenzulernen!



Bevor Cool versucht, das nächste Level zu überwinden, schaut er jedesmal auf seiner Karte nach (Details auf der ersten Seite), was sein Ziel ist - ein ziemlich vergeblischer Kerl.



VERLAG: **VIRGIN**
TEL.: **040 39 1515**
PRIES: **139 DM**
ERHÄLTICH: **AB DEZ**

SPIELER: **1**
LEVELS: **3**
KARTENGRÖÖE: **8Mbit**
SPEICHERN: **NEIN**
BESONDERHEITEN: **PLATTFORM**

STEUERUNG

- ▲ NACH OBEN SEHEN.
- ▼ NACH UNTEN SEHEN.
- ◀ NACH LINKS GEHEN.
- ▶ NACH RECHTS GEHEN.
- X KEINE FUNKTION.
- Y SCHIEßEN
- A KEINE FUNKTION.
- B SPRINGEN.
- L KEINE FUNKTION.
- R KEINE FUNKTION.

PRO: sehr variantenreiche Grafik, hervorragend animiert mit guter Farbgebung. Spot selbst ist eine der witzigsten Persönlichkeiten, die SNES jemals beehrten. Das Klangspektrum ist ebenfalls wunderbar und jedem Level angeglichen.

CONTRA: keine Continues, es sei denn, man gewinnt sie im Bonusspiel, was das Durchbeissen durch die frühen Levels etwas mühsam macht. Einige Level sind schwer frustrierend. Gelegentlich ist das Spiel auf ärgerliche Weise knifflig.

GRAFIK 91
SOUND 89
GAMEPLAY 88
DAUERSPAß 84

PROFAZIT
89
FAZITPRO

DE COOLEST SPOT AUF SNES!

SCHLAG DIE FLASCHE!



Um das Bonusspiel machen zu können, brauchst du mindestens 75 Pickelpunkte. Das Spiel findet in einer 7UP-Flasche statt, und Deine Aufgabe ist es, über die Bläschen nach oben zu hüpfen, um einen Brief abzuholen. Das Ganze wird hektisch, denn du kämpfst nicht nur gegen ein Zeitlimit an - die Bläschen zerplatzen auch, sobald du sie berührst!

Spielelen... ...erster Klasse

Quickjoy

Raffinierte Joypads
für erhöhten
Spielgenuß.

SV 334 SN PRO PAD
für SUPER NINTENDO
Top aktuelles Design für
das völlig neue Spielgefühl

Für MEGADRIVE unter
Art.-Nr. SV 434
SG PRO PAD



SV 336 SN PRONEO I

Programmierbare TOP-Joystick-Konsole
Digital-Action-Learning-System
für SUPER NINTENDO



SV 337 PRONEO II

Programmierbares Top-Joy-pad
für SUPER NINTENDO mit LCD-Display
Special-Attacken werden über
eine einzige Taste abgerufen.
Endlich gibt es die
Möglichkeit, selbst
den härtesten Gegner
müheles zu besiegen.

Für MEGADRIVE
Art.-Nr. SV 437
SG PRONEO II



**SV 900 HANDY
POWER KIT**

Ladegerät und Transformer
mit Ladebatterie
für GAME BOY und
GAME GEAR
Ladezeit nur
90 Minuten!
Spielzeit: 14 Std. bei
Game Boy und 2 Std.
bei Game Gear

Erhältlich überall da, wo es Nintendo
und Sega gibt. In allen guten
Warenhäusern, Versandhäusern,
Fachgeschäften und Fachmärkten
sowie bei **Fa. CPS Frank Heidak, Köln**
Händlerpreislisten nach
Vorlage eines Gewerbenachweises.



Joyplus

Phantasievolles,
perfektes Zubehör
für Ihren Game Boy
SNES, Game Gear,
Mega Drive.



"All in One"

SV 907 HANDY BOY

Das tolle Komplett-Zubehör-Set
für den GAME BOY
(Lupe, Licht, Sound,
Joystick und Feuerköpfe)

JÖLLENBECK GMBH · FAR EAST IMPORT - EXPORT · 27404 WEERTZEN · Tel.: 042 87/12 51 · Fax: 042 87/6 07

ABC Import & Export AG
Baggastiel 48 · CH-9475 Sevelen
Tel. 081/7 85 29 60 · Fax 081/7 85 12 22

ABC Marketing & Vertriebs GmbH
Latzenstraße 32a · A-6807 Feldkirch
Tel. 055 22/7 16 75 · Fax 055 22/7 16 74

SUPER NES, Super-Nintendo und Game Boy sind geschützte Warenzeichen von Nintendo. Sega Megadrive und Game Gear sind geschützte Warenzeichen von Sega.



Super Smash TV ist nicht nur eine der best umgebauten Coin-op Versionen, sondern auch das spannendste Shoot'em up von SNES. Also warum hat sich Acclaim nicht die Fortsetzung geholt? Weil sie dachten, es sei nicht möglich auf SNES. Peter Wolter untersucht, ob THQ sie eines Besseren belehren konnte.

Total Carnage heißt auf deutsch: Totales Blutbad, totales Gemetzel. Vom moralischen Aspekt mal abgesehen - technisch beginnt es perfekt. Ein Drei-Zentner Muskelprotz erschauert vor einer enormen, funkensprühenden Kanone. Daneben quatscht BNN's süßer Blitzer mit der Kamera, bevor er von einem Mutanten geschnappt wird. Und die Handlung fängt dann so an: Hunderte von Reportern und Bikinimäuschen werden vom Kookistaner Diktator, General Akhboob, gekidnappt. Geh' weiter zu Captain Carnage und Major Mayhem - dem gefährlichsten und kleinsten Bataillon des 21. Jahrhunderts ... Bewertung: brauchbar!"

Sobald die kurze Einführung endet, verliert das Schlachtfeld leider an Qualität. Der öden Wüstenlandschaft fehlt es an Details, die Feen sehen aus und bewegen sich wie NES-Personen und die anfängliche Feuerkraft ist schwach. Um die coin-op Qualität mit Gemisch aus horizontalen und vertikalen Schrifzügen, riesigen, feindlichen Fahrzeugen und zahlreichen Feen wiederherzustellen, ist THQ anscheinend auf Mode 0 gegangen - mit konsequent aufgelöster Farblimitierung.

Und irgendwann nehmen dich die SNES-Schießer gefangen. Der Feind ist unbarmherzig, von Anfang an. Ein paar einsame Soldaten machen den Weg für einen Massenaufmarsch frei, ein riesiger APC trudelt von links ein: zerstöre ihn und eröffne das Feuer. Das brennende Fahrzeug verkriecht sich nach rechts, sobald flammende Mutanten erscheinen und die Attacke weiterführen! Später gibt es dann grüne Flecken, die aussehen wie harmlose Pfützen. Sie entpuppen sich dann aber als axtschwingende Wahnsinnige. Weiter gehts mit lila Hüpfmutanten, flammenwerfenden Giganten, Minen, Planier-rauben-Robotern und vielem mehr. Das

Aufregende am Umgang mit ihnen ist nicht einfach die Tatsache, daß THQ so viele von ihnen auf den Bildschirm gequatscht hat. Nein, jeder von ihnen ist auch noch mit seinem eigenen Angriffsschema ausgerüstet. Overkill total!

Dann gibt es da noch die End-Level-Guardians. Die neigen dazu, Menschen in Liebe und Haßfelder einzuteilen. Diese Jungs sind so riesig, so stark, so grausam - man braucht Jahre, um sie in die Luft zu sprengen. Aber hier kommt deine brillante Waffenabwehr zum Zug. Anders als die meisten Shoot'em-ups, in denen man wie besinnungslos auf die Feuertaste hämmert, mußt du hier sowohl dem Feind ausweichen, als auch zielen. Das ist sehr unterhaltsam und man ist mit einer unglaublichen Waffenvielfalt ausgestattet. Die Blue-Plasma-Waffe ist ein besonders



PRO tip

WENN DU SOLO SPIELST, SCHALTE KURZ BEVOR DU DEIN LETZTES LEBEN VERLIERST AUF SPIELER ZWEI UM. DU ERHÄLTST EINE REIHE EXTRA-CONTINES.

Spiel etwas dämlich. Kombiniert mit der enormen Anforderung an die Geschicklichkeit schließt es von vornherein Leute aus, die keine hartgesottenen Abknall-Fans sind.



Die technisch besten Teile des Spiels sind Panzerkonvois und Scud-Raketen (oben). Sie verschwinden mit Höchstgeschwindigkeit vom Bildschirm, sobald du sie zündest. Die beste Taktik: eine Mine legen, bevor sie zum Zuge kommen - und dann schnellstens die Bahn freimachen.



This Just In... We Are Getting A Live Feed From Downtown...

TOTALE FEUERKRAFT



STANDARD ANGRIFFSGEWEHR



GRANATENWERFER



VERLAG: THQ
TEL: 089 749 1500
PRIES: 149 DM
ERHÄLTICH: AB DEZEMBER

SPIELER: 1-2
LEVELS: 1
KARTENGRÖÖE: 8Mbit
SPEICHERN: NEIN!
BESONDERHEITEN: 2 Spieler gleichzeitig.

STEUERUNG

▲ HOCH.
▼ RUNTER.
◀ LINKS.
▶ RECHTS.

X ● FEUER.

Y ● FEUER.

A ● FEUER.

B ● FEUER.

L MINE LEGEN/LUFT-ANGRIFFAUSRUFEN.
R MINE LEGEN/LUFT-ANGRIFFAUSRUFEN.

PRO: Das spannendste und herzynfarkt-förndste Shoot'em-up bis jetzt. Das Spiel hört niemals auf, es wird höchstend härter und tougher, weil du mit immer mehr Zeug beworfen wirst. Super Bedienungssystem, Power up's und Bonusse. Sound FX ist wahnsinnig gut...

CONTRA: ... aber die Musik ist reizlos. Die Graphiken sind meist nichtssagend, obwohl die Gameplay-Vielfalt nicht gut genug ist, um das Ganze für nicht Shoot'em-up Fanatiker zu kompensieren.

GRAFIK 73
SOUND 82
GAMEPLAY 85
DAUERSPAß 86

PROFAZIT
85
FAZITPRO

KART

Die Verfolgung General Akhboobs ist in drei große Aufträge eingeteilt: Alpha Mission spielt sich in der Wüste ab, Baker Mission bringt dich durch feindliche Lufträume und Candlestick Maker Mission findet in der getarnten Nuklearstellung von Akhboob statt. Es gibt außerdem eine Delta Mission - wenn du genügend Keys sammelst (sehr tough). Die Missionen sind unterteilt in circa 20 Levels und Ketten bringen Dich zu Bonus-Levels und weiter im Schlachtfeld. Alles in allem gibt es ungefähr 20 ultra-heftige Levels.

Liebe oder haße sie - die Auseinandersetzung mit Mega-Guardians (rechts, unten) spielt eine Schlüsselrolle. Die riesigen Kreaturen verändern sich häufig, bevor sie den Geist aufgeben. Es ist schade, daß du dann keinen Luftangriff starten kannst (links). An Schlüsselzielen befriedigt es am meisten, Raketengeschwader runterzuholen!



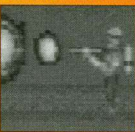
Total's Präsentation ist im allgemeinen sehr gut. Der Abschluß einer Mission belohnt Dich mit einigen Bonuspunkten. Total ist super für High Score Fanatiker. Die Herausforderung, der Spieler mit den meisten Punkten zu sein, ist bei diesem 2-Player Mode besonders reizvoll.



TOTALE FEUERKRAFT



RAKETENZÜNDER



FLAMMENWERFER



DREIFACH-FEUER



GLÜHENDER FLAMMENWERFER



PLASMAGEWEHR



ORBITAL

THE

AERO ACRO · BAT



Als Star der Manege hat man kein leichtes Leben, man riskiert Kopf und Kragen für den Beifall der Menge. Sobald man jedoch den Rücken kehrt, schneit der fiese Edgar Ektor, ein Ex-Clown mit üblen Absichten, herein. Mit ein paar Scheinchen bringt er die anderen Artisten gegen Dich auf und versucht, den ganzen Laden hochgehen zu lassen. Aber, hey, 'the show must go on'...und ich werde jetzt herausfinden, warum.

Die Geschichte ist folgende: Aero will den Zirkus vor dem Zugriff des gemeinen Edgar Ektor schützen, eines miesepetrigen Industriellen, der an dieser Stelle einen Supermarkt errichten will. Aber mal ernsthaft, welcher Supermarkt könnte schon profitabler sein, als ein gutes SNES-Game? Mario III hat mit 500 Millionen Dollar (evtl. in DM?) mehr Geld eingebracht, als jeder Kinofluger - ET ausgenommen - und das noch vor dem SNES-Remix für Mario All Stars!

Die Konsolenstars sind also weiter auf dem Vormarsch, und auch Aero geht seine Aufgabe mit artistischem Schwung an. Er ist zwar klein, dafür aber perfekt gestaltet, mit großen Ohren, einem tollen Kostüm, und er besitzt mehr Animationen, als ich je gedacht hätte. Natürlich kommt er am Rande einer Plattform ins Wanken, macht Handstände, wenn man ihn allein läßt und hat viele nette Sterbeszenen parat. Aber darüberhinaus hat Aero auch eine Menge nützlicher Tricks drauf. Du willst eine lange Leiter hinunterklettern? Drücke B und es geht abwärts, bis Aeros Pfoten quallen! Du willst eine tieferliegende Plattform erkunden? Drücke X und die Down-Taste, um die Screen zu scrollen. Aero kann sogar in der Luft schweben, indem

er wie wild mit den kleinen Flügeln schlägt. Und wie wär's mit ein paar Power-Ups, z. B. Aero-Flügel, mit denen Du kürzere Strecken fliegen kannst, oder der Fallschirm, der Aeros Landung verlangsamt und besser kontrollierbar macht. Aber die wichtigste Bewegung von allen ist natürlich seine Angriffstechnik. Wie man es von einem Zirkusartisten erwarten kann, gibt es hier eine attraktivere Methode, als der plumpe Hopper auf des Feindes

Haupt. Aero beherrscht die Bohrracke - Du springst hoch, drückst erneut den Knopf und startest den Angriff nach oben oder nach unten. Aero beginnt zu rotieren und vernichtet alles, womit er in Berührung kommt. Besonders geeignet ist dies für Ziele in der Luft und zum Verlängern von Sprüngen. Bei einem der gewöhnlichen Übeltäter-zu-Fuß, wird's allerdings schon ein wenig knifflig. Erst der mächtige Sprung nach oben, dann die Bohrracke abwärts - man braucht schon ein gewisses Timing. Während Mario und Konsorten innerhalb weniger Sekunden Ihre Widersacher gleich zu Dutzenden außer Gefecht setzen, kommt Aero in der gleichen Zeit bei zwei, drei Gegnern schon ordentlich ins Rotieren.

Offensichtlich haben das auch die Leute von Sunsoft bemerkt, denn das Zirkuszelt ist nicht gerade



PRO tip
DER ERSTE BONUSLEVEL
BEFINDET SICH IM
ZWEITEN LEVEL.
SPRINGE AUF DAS ERSTE
TRAMPOLIN UND
SCHAU NACH LINKS.

überfüllt mit Bösewichten. Man könnte nun meinen, dieses wäre ein schlichtes und anspruchsloses Spiel - weit gefehlt! Tatsächlich haben wir hier ein großartiges, herausforderndes und phantasievolles Game: Es gilt durch Feuerreifen zu springen, auf dem Einrad zu fahren, sich selbst aus

Kanonen schießen zu lassen, eine Maschine formt Seifenblasen, auf denen man reiten kann, man kann in Wasserfässern herumtauchen, Trampolin springen und es gibt zahlreiche Verstecke mit wertvollen Dingen zu entdecken.

Das Spiel besteht aus vier Welten mit jeweils fünf großen Levels. Es ist schon eine echte Herausforderung, zumal Dich die drei Continues nicht an den Anfang des Levels, sondern der kompletten Welt zurückversetzen, was mitunter eitel Frust bereiten könnte. In besonderem Maße gilt dies für die Achterbahn, das Wasserfaß, die Bubsy-mäßige Wasserrutsche und

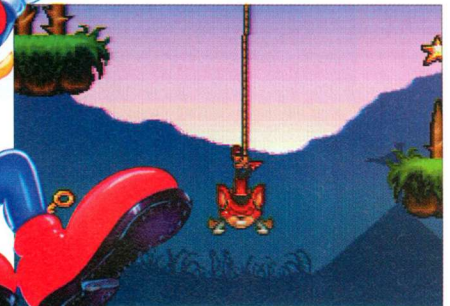
die Fahrten mit dem Raketen-schlitten. So verschieden diese Dinge auch sind, dienen sie doch lediglich dazu, Aero auf ein irres Tempo zu beschleunigen. Da bleiben nur noch Millisekunden für die Entscheidung, ob einem Hindernis besser springend oder geduckt auszuweichen ist. Ein Leben ist hier von erschreckend kurzer Dauer. Quasi als Entschädigung dafür gibt es aber auch einen sehr schönen Bonustauchlevel.

Insgesamt haben wir hier ein hervorragendes, phantasievolles und abwechslungsreiches Spiel. Aero ist ein sympathischer Held, und es macht einfach Spaß, seine Bewegungen zu steuern. Im Vergleich zu anderen Spielen dieses Typs gibt es allerdings Unterschiede. Mario und sogar Buster Bunny sind da doch etwas abgerundeter und besser spielbar. Aero ist jedoch eine willkommene Abwechslung und durchaus empfehlenswert.

Hier kannst Du
Dich per Kanone
in höhere
Regionen
schießen. Du
mußt Deine
Kanone allerdings
scon ein bißchen
justieren, sonst
landest Du am
falschen Ort
(rechts).



Dies ist ein wirklicher Alptram, und alles geht wahnsinnig schnell. In diesem Level mußt Du 5 Sternplattformen zerstören, 4 Schlüssel und 4 Türen finden, durch 25 Zauberreifen springen und schließlich noch einen unglaublich häßlichen Wächter Überwinden (oben).



Es ist nicht schwer, den Ausgang des Waldes zu finden (oben). Bist Du bereit für eine Fahrt auf der Wasserrutsche? Das Tonnenrollen ist ebenfalls ein Reaktionstest (unten).





MUSEUM

Dies ist die letzte Welt, und da die Anleitung hier keine Einzelheiten verrät, tun wir's auch nicht. Es

reicht zu wissen, daß es hier fünf äußerst schwierige Levels gibt, die ein wenig an die Schloß-Level in

Super Mario World erinnern. Zum Schluß erwartet Dich ein niedliches Mega-Monster.



AEROTRICKS



Aero schwebt...



Bohrt seine Gegner an...



Sternen werfer



Lümmelt herum...



Macht Blödsinn...



Schaukelt...



Fallschirm...



Er ist so flammend...



Er ist elektrisierend...



VERLAG: **SUNSOFT**
TEL: 089 45 50 340
PRIES: 139 DM
ERHÄLTICH:

SPIELER: 1
LEVELS: 1
KARTENGRÖßE: 8Mbit
SPEICHERN: **NEIN!**
BESONDERHEITEN: **Continues.**



STEUERUNG

- ▲ LEITER HINAUFKLETTERN.
- ▼ LEITER HERABKLETTERN.
- ◀ NACH LINKS.
- ▶ NACH RECHTS.
- X ● SCHAUEN UND SCHWEBEN.
- Y ● STERNE WERFEN.
- A ● KEINE FUNKTION.
- B ● SPRINGEN UND BOHREN
- L ● KEINE FUNKTION.
- R ● KEINE FUNKTION.

PRO: Aero ist eine tolle Figur mit vielen einfallsreichen und gut ausgearbeiteten Bewegungen. Der Soundtrack ist absolute Spitzenklasse. Schöne 'Zirkuseffekte'.
CONTRA: Drei Continues sind zuwenig. Unschön ist auch, daß man dabei die komplette Welt neu beginnen muß.

GRAFIK 87
SOUND 91
GAMEPLAY 85
DAUERSPAß 86

PROFAZIT
86
FAZITPRO

SPASS MIT KONAMI

Unter allen japanischen Software-Firmen zeichnet sich Konami durch die Verbindung von östlichem Perfektionismus mit Innovationen im westlichen Stil aus. Diese Firma war eine der ersten, die für SNES arbeiteten und mit Spielen wie Super Probotector und Axelay die Entwicklung der Hardware kräftig gefördert haben. Bärbel Krömer schaut hinter die Kulissen.

Die Geschichte von Konami beginnt in Osaka, der ältesten und zweitgrößten Stadt Japans, einer Hafenstadt für die Schwerindustrie. Aus der Zeit nach ihrer Gründung im Jahre 1969 gibt es zunächst wenig zu berichten - erst mit der Videospiel-Revolution Ende der 70er wurde Konami interessant. Das Unternehmen begann damit, weltweit Filialen zu gründen.

Firmenchef Kagemasa Kouzuki sieht Konami als "einen Entwickler von Unterhaltung ... mit der Absicht, den Völkern der Welt Anregungen zu liefern. [Konami Software] hat einen geistigen Reichtum kultiviert, der in der ganzen Welt angenommen wird ... wir von Konami werden uns bemühen, unsere Firma weiter zu expandieren und einen positiven Beitrag zur Gesellschaft zu leisten."

Im Westen würden derartige Äußerungen schallendes Gelächter hervorrufen, aber Japan ist anders. Die besondere Qualität von Konami Software rechtfertigt wohl auf jeden Fall das Firmen-Motto: "Das tägliche Leben der Menschen mit Freude erfüllen".

Neben sogenannten coin-ops - der Umwandlung von Arcade-Spielen zu Konsolenspielen - und Videospielen bringt Konami Bücher, CDs, Videos und Spielzeug auf den Markt. Das neueste Unternehmen sind Puzzlespiele, aber im Kobe Development Centre werden eher Hightech-Produkte entwickelt. Diese Hightech-Büros haben ein Netzwerk für über 400 Computern aller möglichen Hersteller, so daß hunderte Personen zugleich an Wettkampfspielen teilnehmen

können. Dies geschieht nicht nur zum Spaß - in Kobe hofft Konami, die Zukunft vorausplanen zu können.

Konamis Hardware-Reichtümer sind gewaltig. Ein LSI Design Centre entwickelt Large-Scale Integrations-Anlagen für die



"Denke auf kosmische Art und Weise" ist einer der Leitsätze des Firmengründers kagemasa kouzuki.

Industrie, einschließlich maßgearbeiteter Chips für die private und die Büroausstattung sowie hochentwickelte Bildverarbeitungssysteme. So ist es vielleicht nicht erstaunlich, daß Konami plant, in der SNES-Umwandlung von Lethal Enforcers ihre eigene SNES-Strahlenkanone einzubauen. Sie sieht viel realistischer aus als die Hightech-Superscope!

Es gibt Gerüchte über andere Randbereiche des Werks, aber zur Zeit bleibt die Software der wichtigste Bestandteil seines SNES-Erfolgs. Jedes Konami-Spiel ist so angelegt, daß es möglichst die gesamte Bandbreite der einzigartigen SNES-Hardware ausschöpft. Das bedeutet, daß



Die Elite der Konami-spielerntwickler plant bereits die knüller von morgen.

Mega Drive Versionen vollständig überarbeitet (Tiny Toons) oder ganz fallengelassen werden (dies ist meistens der Fall!).

Aber dies ist angesichts ihrer Geschichte verständlich. Die Firma begann in den späten 70er Jahren mit der Entwicklung von coin-ops. 1979 wurde Astro Invader ihr erster Export in die USA. Dann folgte eine nicht enden wollende Erfolgsserie mit u.a. Hyper Olympic, Gradius, Salamander - die Liste ist endlos lang. Wie Konami sagt: "Das Geheimnis ihres Erfolges ist das Abenteuerelement. Man weiß nicht genau, was als nächstes passiert".

Konamis neuartiger Ansatz war in Amerika am erfolgreichsten, "wo die Leute nicht um den heißen Brei herumreden". Konamis eigene Spiele-Entwicklung ihrerseits respektiert den amerikanischen Stil mehr als den eher nach Konsens strebenden japanischen. "Ein erfolgreiches Spiel ist immer das Ergebnis heftiger Auseinandersetzung." Aber diese gefühlbetonte Haltung ist gekoppelt mit typischer japanischer Gründlichkeit. Im Kobe Technical Research Centre arbeiten über 100 Spielprogrammierer, etwa zehn an einem

einzigem Spiel über einen Zeitraum von durchschnittlich einem Jahr. Jedes Spiel soll auf einer grundlegend neuen Idee beruhen, und wenn die Ausarbeitung länger dauert als erwartet, wird Konami sich eben die Zeit dafür nehmen. Zum Beispiel werden für die durchschnittliche RPG 200 Melodien geschrieben - nur 40 wird man tatsächlich benutzen. Japanische Popgruppen liefern bereitwillig Melodien für außergewöhnliche Spiele.

Konami will sich stärker auf Europa konzentrieren und dafür wahrscheinlich europäische Programmierer anheuern. Schon jetzt



Das Konami LSI design Centre arbeitet mit PCs und einem Mainframe-Superrechner

haben sie David Brabens Elite-Fortsetzung Frontiers für den PC aufgegriffen. Das Spiel könnte eigentlich für SNES umgestrickt werden. In der Zwischenzeit gibt es genügend aufsehenerregende coin-op-Umwandlungen, wie z.B. Lethal Enforcers und Sunset Riders, sowie Lizenzspiele wie Turtles V: Tournament Fighter und eingekaufte Spiele wie NFL Football von Park Place und Zombies Ate My Neighbourhood von LucasArts.

NINJA TURTLES



Obwohl die Firma Konami auf ihre Innovationen stolz ist, konnte sie den Erfolg von Capcoms Street Fighter II (SFI) nicht länger ignorieren. Turtles V: Tournament Fighter übernimmt das SFI-Format mit dem Kampfmodus des Einzelspielers und das Mann-gegen-Mann-Kämpfen.

Man kann zwischen zehn Figuren wählen: allen vier Turtles (natürlich), einem räuberähnlichen Schurken, einer mit Haifischzähnen ausgestatteten Eidechse, einer jungen Frau und Shredder selbst. Der Hintergrund besteht u. a. aus einer Bar, einem versunkenen Schiff (mit Krake), einem Konzertsaal und uralten Ruinen. Die Grafik ist eindrucksvoll, mit vielen raffinierten Zeichentrickelementen und Spezialmanövern, und der Soundtrack ist hervorragend. Das Spiel wird sicher zu Weihnachten einigen Wirbel auslösen, bereite dich daher auf eine neue Turtle-Supersaison vor!



Das forschungszentrum in kobe bei Osaka. Hier werden die Weichen für Konamis zukunft gestellt.

FLASHBACK

Flashback gilt offiziell zwar nicht als Nachfolger von *Another World* - in der Tat haben aber beide Spiele so manche Gemeinsamkeiten. *Another World* schlug vor etwa einem Jahr in die SNES-Welt ein und wurde gleich mit Auszeichnungen für die brillante Roboscop-Animation und den tollen Spiel Aufbau überschüttet. Im Grunde ist das Spiel zwar einer der üblichen Platformer - aber die raffinierte Spielsteuerung, die neuartige Grafik sowie der geforderte Gehirnschmalz führten bei vielen Spielern zu der Annahme, so müßten künftig alle Konsolen-Spiele aussehen. Große Fachzeitschriften gehen sogar davon aus, daß *Flashback* besser als sein Vorgänger ist.

In dem phantastisch gemachten Spieleinstieg siehst du dich zunächst aus dem Gefängnis fliehen und irgendwo im Weltall bruchlanden. Völlig losgelöst von der Erde mußt du jetzt in dieser feindlichen Umgebung alle Entscheidungen selbst treffen. Du kommst aber kaum voran - bis dir schließlich ein Licht aufgeht: Querdenken ist gefragt! Eine der besten, aber auch wohl frustrierendsten Eigenschaften von *Flashback* ist nämlich, daß dir das Spiel nicht den geringsten Anhaltspunkt für deine nächsten Entscheidungen gibt. Ohne jede Hilfe mußt du durch das Universum wandern und hier und da Credits oder Gegenstände entdecken. Das Spiel wird dadurch eigentlich erst richtig unterhaltsam - aber du kannst auch Pech haben, daß du stundenlang im All herumläufst, ohne zu wissen, warum. Glücklicherweise bietet das Spiel ein brauchbares Paßwort-System und es gibt viele Stellen, an denen du neu starten kannst. Das ist aber verdammt nötig - ohne diese Möglichkeit wäre das Spiel ein einziger Frust.

Genug gemeckert - das Spiel ist in der Tat sehr gut. Nachdem du den holografischen Würfel gefunden hast (wahrscheinlich der erste Gegenstand, über den du stolperst), wirst du nach New Washington geschickt, um dort einen Menschen namens Ian zu

suchen. Aber wie stellst du das an? Dein erster Auftrag ist es, von dem Planeten herunter zu kommen, auf dem du gerade bist. Dazu mußt du erst ein paar Wachen um die Ecke bringen, einige Credits finden, eine Partikel-Brücke aktivieren und eine Art Raumfahrzeug, Teleporter genannt, auftreiben. Wenn du das alles zusammenhast, kannst du dir einen Anti-Grav-Apparat kaufen. Du aktivierst ihn und schon bist du auf Level zwei.

Zu den meisten weiteren Leveln geht es auf ähnliche Weise weiter. Es gibt eine Menge Rätsel zu lösen - wobei die meisten anspruchsvoller sind als in *Another World*. Im Tode Sturm z.B. mußt du dich mit zahlreichen Widersachern herumschlagen - derjenige, der übrigbleibt, bekommt ein Ticket zur Erde! Es ist ein harter Kampf - du mußt nämlich nicht nur deine Gegner umbringen, sondern auch verschiedene Falltüren und Schalter bedienen, um den Ausgang zu finden. Viele der Rätsel im Spiel sind nervend - diese Aufgabe zumindest wird den Spieler für einige Zeit fesseln.

Gegenüber *Another World* wurde auch die grafische Darstellung verbessert. Die Animation der Figuren ist so realistisch und geschmeidig, wie man es auf SNES noch nicht gesehen hat. Daß es sich auch bei diesem Spiel im Grunde um einen Platformer handelt, wird geschickt durch den tollen Hintergrund und die erstklassige Grafik überspielt. Der Spielverlauf bleibt zwar auf fast allen Leveln sehr ähnlich - aber die sich ständig ändernde Darstellung erzeugt eine immer wieder andere Spielatmosphäre. Auch die Bilder zwischen den einzelnen Leveln sind phantastisch. Sie bringen Leben ins Spiel, aber auch viel Spaß. Wenn es sie nicht gäbe, wäre das Spiel vielleicht etwas eintönig.

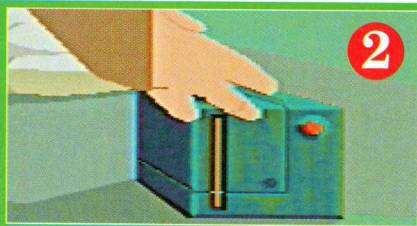
Alles in allem - *Flashback* hat seinen Vorgänger abgehängt. Der Spielverlauf ist anspruchsvoller, die Grafik ist ausgefeilter und der Sound ist einfach Spitze. Die Spielhandlung selbst ist leider nicht ganz so originell - eher das, was man schon kennt. Aber Fans von *Another World* werden sich auch hierfür begeistern und jeder Platform-Freak wird in seinem Element sein.

Als Delphin *Another World* mitten in die SNES-Welt katapultierte, war so mancher Spieler hell auf begeistert. Die Animation war phantastisch, die Grafik vom Feinsten und die gesamte Story glänzte von Hi-Tec. Ein Jahr darauf kam die inoffizielle Folgeversion von *Another World* heraus. Sony behauptet, sie sei größer und besser als *Another World*. Ist es so? Peter Wolter hat sich sachkundig gemacht.



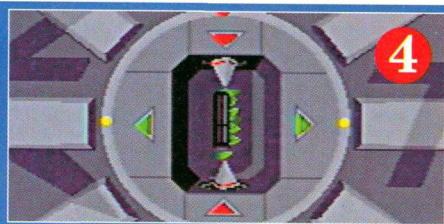
1 Hier fängt der Level an. Neben dir steht ein kleiner Kasten, den du versehentlich in ein Loch stößt. Du weißt nicht, wie du hier hingekommen bist, wie du heißt oder wo du bist. Zuerst mußt du den holografischen Würfel finden und herausbekommen, was überhaupt los ist. Dann ist es auch höchste Zeit, von diesem verfluchten Urwald-Planeten runterzukommen.

Nimm den Würfel, indem du Down und A drückst. Es wird dir jetzt kurz erläutert, wer du bist und was du tun sollst: Begib dich nach New Washington und suche dort einen gewissen Ian. Auf Level zwei erfährst du dann die Wahrheit.



3 Bring den Teleporter zu dem alten Mann oben rechts, der dann verschwindet. Er hinterläßt dir eine Art Personalausweis, der dir später Zugang zu diversen Räumen verschafft. Im weiteren Verlauf des Spiels ist er entscheidend.

Mit dieser Maschine mußt du deinen Schild oder die Cartridge neu aufladen. Dadurch kannst du mehr Schläge einstecken. Es ist lebenswichtig, in schwierigen Lagen diese Karten zu benutzen.



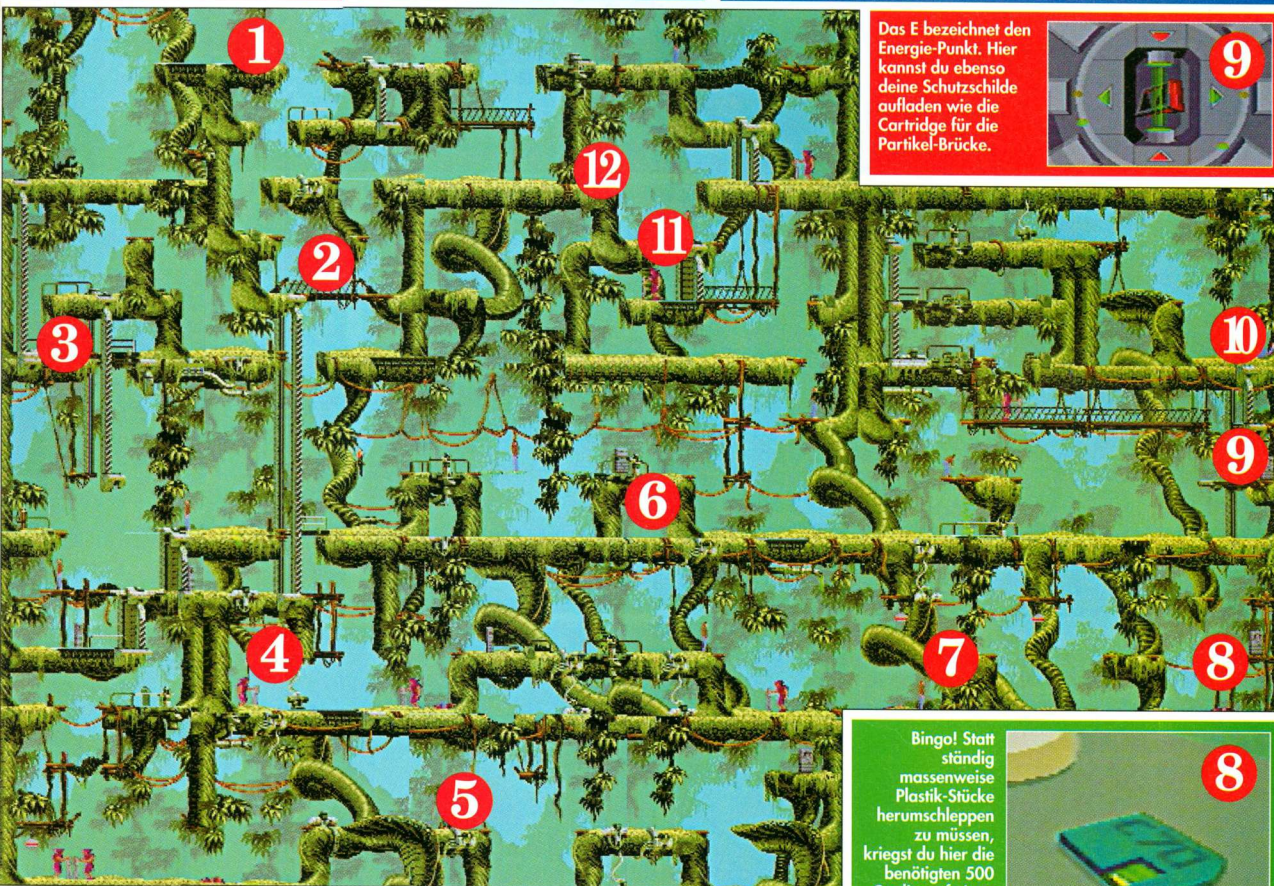
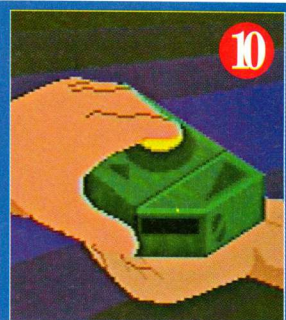
PRO tip
SUCHE IAN AUF LEVEL
2 UM WICHTIGE
HINWEISE ÜBER
DEINE IDENTITÄT ZU
ERHALTEN

Nimm diesen Stein, du mußt mit ihm später eine Wache ausschalten. Du wirfst ihn und die Wache läuft in seine Richtung. Du kannst sie dann in die Luft jagen.



Die Wache hat die magnetische Cartridge, die du brauchst, um die Partikel-Brücke durch den halben Level zu aktivieren. Zuerst mußt du die Cartridge am Energiepunkt aufladen.

Sobald du die Cart geladen hast, mußt du nach oben links gehen und dir den Teleporter schnappen. Bring das Ding zu dem verletzten alten Mann, er wird dann verschwinden und einen Personalausweis zurücklassen. Diesen Ausweis brauchst du unbedingt auf den folgenden Leveln. Hier öffnet er dir aber nur eine einzige Sicherheitstür.

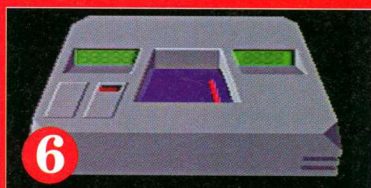


Das E bezeichnet den Energie-Punkt. Hier kannst du ebenso deine Schutzschilde aufladen wie die Cartridge für die Partikel-Brücke.



Benutz die Karte, um alle Credits zu finden (vor allem oben rechts). Du brauchst sie, um dir den Anti-Grav des alten Mannes leisten zu können. Sobald du 500 Credits zusammen hast, kannst du das Ding erwerben. Einfach aktivieren und ins Loch springen! Für eine Sekunde trudelst du orientierungslos durchs Weltall, du meinst, das wärs gewesen. Aber dann rastet der Anti-Grav ein und du kommst in Level zwei.

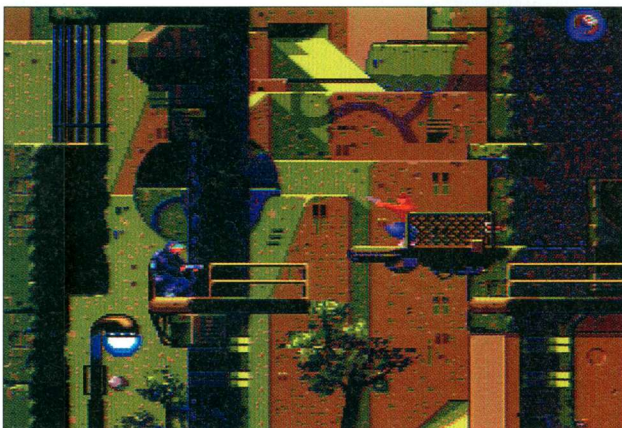
Sobald Du die Cartridge aufgeladen häst (oben), kannst Du sie in die Brückensteuerung einschieben. Die erzeugt einen strahl, auf dem Du gehen kannst. Der Strahl bleibt für das weitere Spiel erhalten.



Bingo! Statt ständig massenweise Plastik-Stücke herumschleppen zu müssen, kriegst du hier die benötigten 500 Credits auf einen Schlag.



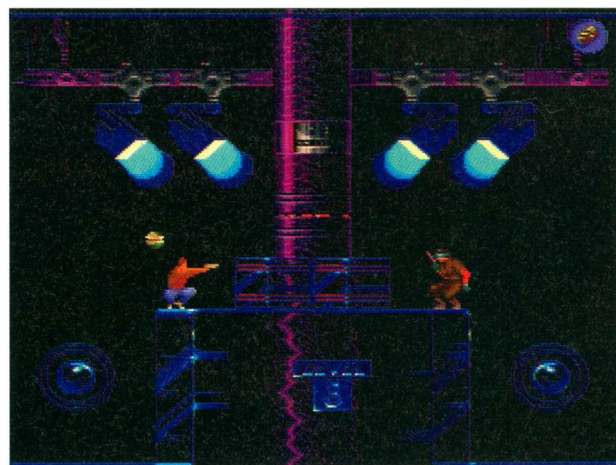
Benutze diesen Schlüssel, um die Sicherheitstür links außen zu öffnen. Die andere Tür kannst Du mit der ID-Card öffnen



Immer wenn du ein Objekt aus der Landschaft entnimmst, siehst du eine Art Film, der dir zeigt, wofür dieser Gegenstand gut ist. Dieser holografische Würfel gibt dir den Tip, auf Level zwei einen alten Knacker zu suchen. Der kann dir dann dabei helfen, herauszufinden, wer du eigentlich bist. (Unten)



"Na also! Und für das Mitmachen in diesem extrem gefährlichen Spiel, haben wir einen Extra-Spezial-Preis für dich! Mal nachsehen - für das Wohnmobil oder den Fiat 126 reicht's nicht. Aber es reicht für eine Kaffeemaschine und ein dazu passendes Tee-Geschirr. War er nicht großartig, Leute?" Diesem idiotischen Spiel-Moderator sind die Mitspieler eigentlich schnuppe, ähnlich wie der Moderator in Arnies Total Recall.

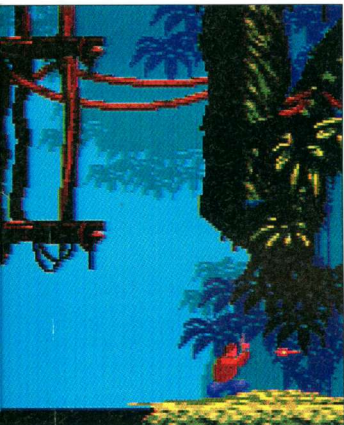


Im Todesturm geht es um Leben und Tod: Entweder du bringst alle deine Gegner um oder sie dich. Sie einfach wegzupusten mag sich leicht anhören. Wenn du sie nicht sofort erledigst, sind sie dir auf den Hacken. Die Weltraumwesen betrachten den Todesturm als eine Art Spiel. Um genügend Mitspieler zu bekommen, wird ein Erster-Klasse-Ticket für eine Reise zur Erde als Preis ausgesetzt!

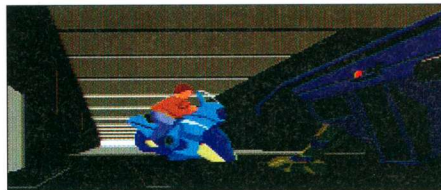
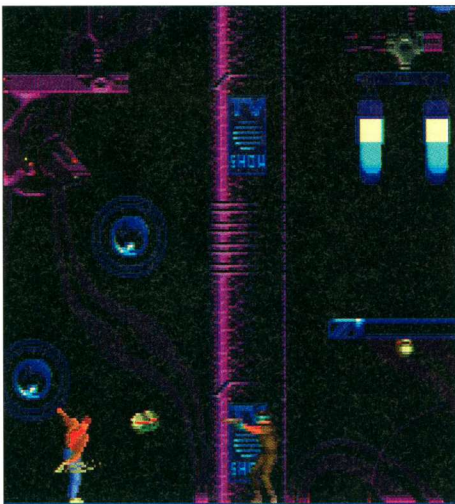
ALL ROUND ACTION MAN



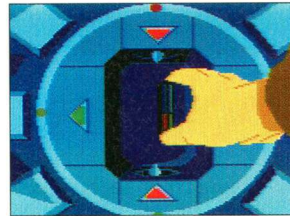
Eine der besten Eigenschaften von Flashback ist die brillante Animation. Im Anfang kannst du zwar nur rennen, springen und schießen - in den späteren Leveln wirst du aber alle möglichen gewagten Kunststücke beherrschen. Nichts ist zu schwer für den guten, alten Conrad.



Oben rechts: Jedesmal, wenn du steckenbleibst, solltest du in deinen Vorräten nachschauen. Vor allem in den höheren Leveln ist das wichtig, dort kannst du nämlich an geeigneten Stellen Energie nachladen.



Oben: Conrad entwischt auf seinem superschnellen Fahrrad aus dem Hochsicherheit-Knast. Unten: Sekunden später macht er eine Bruchlandung.



VERLAG: **SONY IMAGESOFT**
TEL: **09 44 71 734 5154**
PRIES: ?
ERHÄLTICH: **JETZT**

SPIELER: **1**
LEVELS: **3**
KARTENGRÖÖE: **16Mbit**
SPEICHERN: **NEIN!**
BESONDERHEITEN: **ANDERE DIMENSION!??**

STEUERUNG

▲ SPRINGEN.
▲ KRIECHE.
▲ NACH LINKS.
▲ NACH RECHTS.

X ○ KEINE FUNKTION.

Y ○ SCHIEßEN.

A ○ SCHIEßEN ZIEHEN.

B ○ KEINE FUNKTION.

L ○ KEINE FUNKTION.

R ○ KEINE FUNKTION.

PRO: Üppige Grafik, stimmungsvolle Musik und einige Aufgaben zum Kopfzerbrechen. Brillante Szenen zwischen den Leveln. Die Animation ist großartig, das Spielen nagelt dich buchstäblich an den Stuhl fest.

CONTRA: Die Steuerung ist sehr gewöhnungsbedürftig. Solange du den Dreh noch nicht raus hast, kann es dir passieren, daß du stundlang in der Unendlichkeit umherirrst. Die Grafik ist zwar erst-klassig - aber immer noch auf Mega Drive abgestimmt. Kein Versuch, die großartige Palette des SNES zu nutzen.

GRAFIK 90
SOUND 80
GAMEPLAY 91
DAUERSPAß 84

PROFAZIT
90
FAZITPRO



ECTS



SPIELEBASAR 93

Außerhalb des Londoner Design Centers schwitzten vom 14.-18. September sogar die Thermometer - drinnen dachte jeder nur an Weihnachten. Kostümierte Typen liefen durch die Räume, übergroße Cartoon-Figuren taumelten hin und her. Mitten im Spätsommer wollten sie alle Computer-Spiele an den Mann bringen, alle gierten nach dem großen Geschäftsabschluß für Weihnachten. Hendrik Mieruch versuchte, in dem spätsommerlichen Karneval einen klaren Kopf zu bewahren. Und das ist das Ergebnis dieser Kraftanstrengung.

Unter dem hohen Glasdach des Design Center schossen die Stände der European Computer Trade Show (ECTS) wie Pilze aus dem Boden, geschmückt mit großen Monitoren und riesigen Postern. Die ganze Messe zu sehen, das war eine schweißtreibende Herausforderung. Aber es war zugleich auch ein Vergnügen, zumal sich die Gelegenheit bot, das weitere Umfeld des Big Business zu bestaunen. Üppige, teure PCs standen überall herum, zukunftsweisend! Aber preiswert? Denkst!

Philips' CDI hatte zwar einen ansehnlichen Stand, aber kaum Spiele. Es geht das Gerücht, daß eine neue Version des Systems in der Entwicklung ist. Andere SNES-Rivalen machten sich ziemlich rar auf der Messe. Ataris Jaguar, SEGA und 3DO glänzten durch Abwesenheit, während Commodores CD32 nur auf ein paar Stände begrenzt war. Das Gerät steht also endlich zum Verkauf, allerdings war die Vorführung von RoboCod nicht besonders eindrucksvoll. Der Enthusiasmus hielt sich jedenfalls in Grenzen.

Also wurde es in vielerlei Hinsicht eine Nintendo-Show. Nintendo gab sein ECTS Debüt mit einem auffallend großen Stand. Die Wände waren voller Monitore, auf denen die Besucher die neuesten NES, Game Boy und SNES Games spielen konnten. Consumer Services Manager Jayne Shipperly betonte,

Nintendo sei entschlossen, Sega im Weihnachtsgeschäft abzuholen. Und zwar vor allem mit Mario All Stars und SFII Turbo, aber auch mit Vegas Stakes, Yoshi's Safari, Capcoms Goof Troop. Im Angebot sind auch die von Zulieferern produzierten Spiele: Bubsy, Lost Vikings, Mansell, Battleloads und Mystic Quest.

Allerdings zog Nintendo auch Kritik auf sich. Mit exquisitem Timing wählte EAs europäischer Generaldirektor Mark Lewis den Tag vor der Messe, um Nintendos Preispolitik anzuprangern. Andere teilen sicherlich seine Sorgen, besonders deshalb, weil Nintendo so viele Lizenzen für SNES Carts gewährt hat. Anscheinend kommt es im Weihnachtsgeschäft zu einem Preiskampf - was für uns den Vorteil hat, daß es nicht nur jede Menge Software geben wird, sondern auch die Preise unter Druck geraten.

Die Spiele für das Weihnachtsangebot sind seit langem fertig - sie



konnten auf der ECTS geprüft werden. Obwohl es kaum Neuerscheinungen gab, sind doch einige nach der CES Messe

herausgekommen, und nun hatte man mehr Möglichkeiten und Muße, sie auszuprobieren. Die untenstehenden Game-Infos geben einen raschen Überblick über das, was demnächst zu erwarten ist. Bei dieser irren Auswahl wird es immer notwendiger, genau hinzusehen!

ABSOLUTE

Die aus den USA stammende Firma wird in Europa durch Electronic Arts vertreten. Gott sei Dank verhinderte



das nicht, daß sie ihren eigenen Stand auf der ECTS hatten, und zwar mit reichlich Monitoren, auf denen Super Battletank 2 den Betrachter - wie auch schon auf der CES - nachhaltig beeindruckte. Das Ganze ist nett animiert, aber leider fehlt es an Verbesserungen.

TURN AND BURN: NO FLY-ZONE

Dieses 16Mbit Mode 7 Special ist noch in der Entwicklung, soll aber schon bald erscheinen. Das Cockpit ist hübsch detailliert mit einer feinen Rückblick-Perspektive (durch Druck auf die L & R Tasten aktiviert). Auch was Feines sind die Nachtmissionen und die Trägerlandungen!

Pro: Die Grafik ist erstaunlich und der von F-15 und von Super Air Diver weit überlegen. Die Präsentation ist umwerfend, während die In-Game-



Grafik schnell, groß und detailliert ist. Das sieht eher nach einem High-Spec-PC-Spiel aus, als nach einem SNES Game. Die Reaktionszeit ist irrsinnig gut.

TERMIN: Anfang 1994.

ACTIVISION

Es überrascht nicht, daß der Stand außer 2-Unlimited's 'No Limits' nicht so sehr viel zu bieten hatte. Im Gegensatz zur CES fehlten leider Pitfall und River Raid, die beide zur Überholung ihrer Grafik außer Landes weilten, während Ka-Boom verschrottet wurde.

X-KALIBRE

Nach der erfolgreichen Verbindung 2-Unlimited/Biometal verpflichtet Activision die US-Techno-Rockgruppe Psykosonik. Sie steuern fünf Songs zu dem Spiel bei, unter anderem die Hits 'Silicon Jesus' und 'Welcome to my mind'. Das Game ist ein Scrolling Slash'em-Up, und unser Held ist der dazu passende Slash, dessen einzige Waffe das erbarmungslose X-Kalibr Schwert ist. Sechs Welten und 21 Level liegen dir zu Füßen, und das alles in New York, im Jahre des Herrn 2097.

Pro: Die Figuren sind groß und annehmbar detailliert. Slashes Purzelbaum-Attacken sind recht ordentlich, aber der Markt ist mit derlei nun wirklich ein wenig überbevölkert, und die Grafik ist auch nicht gerade der Hammer.

TERMIN: Anfang 1994.

BANDAI

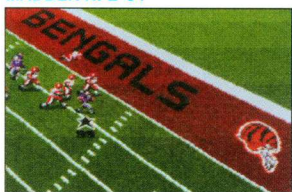
Einstmals waren sie die einzigen Vertreter von Nintendo-Spielen. Die neue, unabhängige Company scheint sich aber nun endlich von dem

Trauma erholt zu haben, daß sie ihren Vertrag, ihre Büros und eine Menge Ware verloren haben! Die drohende Weihnachtszeit hat nicht nur bei Nintendo Wunder gewirkt, sondern auch dieser Firma neues Leben eingehaucht. Mit Eifer krallen sie sich eine Menge großer Spiele anderer Entwickler. Das exzellente Shadow Run stammt eigentlich von Laser Beam und soll im November erscheinen, dasselbe gilt für Lamborghini American Challenge von Titus. Die Veröffentlichung von Super Empire Strikes Back ist für Anfang 1994 angesetzt.

ELECTRONIC ARTS

Das große Ding der Messe war Mark Lewis' Frontalangriff gegen Nintendos Cart-Preise. Ansonsten war EAs Zugpferd an der Game-Front das Spiel FIFA International Soccer für den Mega Drive. Der 16MBit Spaß hat große Figuren und eine ungewöhnliche dreiviertel Perspektive, die sich ganz gut spielen läßt. Eine SNES Version ist in Planung, was eine gute Neugierigkeit ist, da EA anscheinend endlich den Dreh für SNES heraus hat...

MADDEN NFL '94



Ohne Zweifel ist dies das Beste in EAs aktuellem Stall. Das visuelle Konzept des Programmier-Teams von Desert Strike/Clay Fighter ist völlig neu. Die Entwickler haben dabei einen neuen Nintendotrick benutzt, nämlich Mode 21! Es ist wohl so, daß er auf SNES läuft, daß man aber eine Special Cart braucht, um den großen Effekt nicht zu verpassen. Er beschleunigt den Zugriff auf den Speicher, so daß du das Spiel anderthalb mal schneller als sonst laufen lassen kannst. Alle künftigen SNES Spiele (inclusive Bill Walsh College Football und ein neues Baseball Game) werden diese Technik haben. Am eindrucksvollsten sieht man das bei Madden während des Replays. Nicht nur, daß dir Zeitlupe, sowie das Vorgehen und das Zurückspulen der letzten zwei Sekunden zur Verfügung steht, nein, du kannst zusätzlich mit der Kamera über die Aktionen schwenken! Die neue Game-Maschine ist um einiges schneller, und die europäischen Geräte werden wohl ein bißchen frisiert werden müssen, um die langsamere PAL Hardware auszugleichen. Das Beste ist ein Fünf-Spieler-Modus. Mit dem MultiTap von Hudsonsoft kannst du jede Kombination mit deinen Freunden herstellen, alle fünf auf einer Seite oder aufgeteilt in Teams. Laut EA ist dies die beste Version von Madden, die vom Aussehen und der Spielbarkeit her sogar das Mega Drive Gegenstück in den Schatten stellt. Auch der Blickwinkel auf dem

Bildschirm wurde verändert und ein wenig gesenkt. Das Zuschauen wird dadurch einfacher.

PRO: Das beste American Football Game auf dem Markt. Wenn du American Footie spielen willst, dann nur dieses!

TERMIN: Anfang 1994.

NBA SHOWDOWN

Auch dieses Spiel wurde vom Original (Bulls vs. Blazers-Version) komplett überholt. EA Canada hat hart daran gearbeitet, das Game doppelt so schnell zu machen. Außerdem haben sie die Grafik so entwickelt, daß jede Figur auf dem Bildschirm wie ein wirklicher Spieler aussieht, nämlich glatzköpfig. Jetzt gibt es auch mehr Basisbewegungen, eine Basis Team Option (stell dir deine eigene Mannschaft zusammen) und ein Battery Back-Up. Power Play: Eine echte Verbesserung gegenüber Bulls, aber wir brauchen eine längere Game Session, um zu sehen, ob es einen Vergleich mit dem momentanen Marktführer Tecmo standhält.

Termin: Anfang 1994.



NHL HOCKEY '94

Wieder einmal wurde EA Canada zusammengetrommelt, um die Game-Struktur komplett zu überarbeiten. Die Grafik wurde neu gestaltet, das Spiel schneller gemacht und eine Fünf Spieler MultiTap Option eingebaut. Dazu kommen 70 digitalisierte Orgelstücke (erschreckend realistisch!), ein von Hand bewegbarer Torhüter und ein begeistertes Publikum.

PRO: Besser als das Original, aber es fehlt doch das Spektakuläre, das zwei großartige Neuerscheinungen ausstrahlen, nämlich Nintendos NHL Stanley und Accolades Brett Hull Ice Hockey. Da wird es noch einen heißen Wettkampf geben!

TERMIN: Anfang 1994.

ELITE

Überdeutlich warb dieser Stand für den Mega-Seller Striker, aber für die nahe Zukunft hat sich Elite auf die 8MBit Carts gestürzt, und zwar mit zwei sehr vielversprechenden Spielen (siehe unten). Ebenfalls am Messestand war ihr PC Rally Game. Dieses Spiel mit dem Super FX Chip auf SNES ist Ende 1994 zu erwarten.

DR. FRANKEN

Nachdem sie damit in der Game Boy Version einen großen Hit hatte, brauchte Elite fast ein Jahr, um es für SNES herauszubringen. Die makabre Geschichte ist die, daß sich Frankie entschlossen hat, mit seiner Freundin Bitsy in den Urlaub zu fahren. Schade nur, daß Bitsy keinen Ausweis hat. Also muß Frankie sie zerhacken und per Paketpost an die gewünschte



Adresse verschicken! Und siehe da - oh Überraschung! - die Pakete verteilen sich auf 20 Levels und in 11 unterschiedlichen Szenarien. Zusätzlich gibt es vier Bonuslevel, über vierzig unterschiedliche Feindfiguren und jede Menge Special Moves für Frankie, wie etwa Stromschläge und eine Spezialtaktik, bei der er den Soundhammer auspackt.

TERMIN: Ende 1993.

MIGHT AND MAGIC II

Für PC und Video Game Format wurden von diesem Spiel über eine Viertel Million Exemplare verkauft. Also lohnt es sich offensichtlich, nach diesem Titel Ausschau zu halten. Der größte Reiz dieser M&M Serie liegt in den zahlreichen Einzelsuchen. Du bist nicht festgelegt auf eine strenge Reihenfolge bei deiner Suche, sondern du kannst, wie in Zelda, herumlaufen, dich mit Monstern prügeln und entführte Charaktere retten, je nach Laune. Das 8MBit Game mit Battery Back-Up prahlt mit 16000 3-D Örtlichkeiten, 250 Monstern, 96 Flächen, über 250 Waffen und Gegenstände zum Sammeln und einer automatischen Kartenfunktion.

PRO: Nach Jurassic Park ist M&Ms träge 3-D Perspektive mit den unrealistischen Bewegungen sowie den eher leblosen Monstern ziemlich enttäuschend. Immerhin gibt es ein paar ansehnliche grafische Details zum Bestaunen, und das Spiel ist schon irgendwie faszinierend. Die Rätsel sind sehr viel kreativer als das Finden des richtigen Schlüssels für die richtige Tür.

TERMIN: Dez 1993.

GREMLIN

Das englische Unternehmen ist seit den frühen 80ern im Game-Geschäft. Eins ihrer bekanntesten Spiele ist wahrscheinlich Monty Mole, das in Großbritannien Schlagzeilen machte, weil es sich auf den großen Streik der englischen Bergleute bezog. Aktueller



sind die Erfolge auf dem Amiga mit einer Reihe von Race Games, unter anderem die Lotus Esprit Turbo Challenge-Serie, die Gremlin für SNES unter dem Namen Top Gear verändert hat.

ZOOL

Der Alien Ninja aus der 'NTH' Dimension genoß auf dem Amiga zu Recht eine ansehnliche Aufmerksamkeit und ist vergleichbar mit Mario und Sonic. Letzteres ist wahrscheinlich die größte Idee - ohne Richtungs-wahl, nur Umräumen an Level, End-Level Monstern und Bonus Level. In den Level findest du Sweet World, Toy World, Tool World, Fruit World und Music World. Jede World hat vier Level mit einem Mega-Guardian am Schluß. Vernichte ihn und du wirst mit einem Side-Scrolling Shot'em-Up als Bonus belohnt! Zool selbst hat viele Möglichkeiten, etwa ein wuchtiger Schwerthieb, ein Sliding Kick oder eine Feuerballwaffe. Er ist auch größer und gewiefter als in der Amiga-Version. Mit Feindfiguren und Hintergrundszenen wurde das Ganze aufgemotzt, um die exzellenten Qualitäten von SNES auszunützen.

PRO: Angeblich ist er aus Amiga der Star schlechthin. Zools Suche verbreitet Kurzweil und Phantasie, ist aber als SNES Spiel ein wenig ungewohnt. Die Level sind beeindruckend groß, aber sowohl Game als auch Grafik fehlt der letzte Schliff, wie die japanischen Spiele oder auch Oceans Mr. Nutz ihn haben.

TERMIN: Ende 1993.

INFOGRADES

Nachdem Infogrames Asterix in ein nettes kleines Spielchen verpackt hat, nahm man sich nun der Schlümpfe (The Smurfs) an! Es ist wieder ein Plattform, aber er scheint noch präziser als Asterix verarbeitet zu sein. Das Ziel ist, Brainy Smurf, Jokey Smurf und Smurfette zu retten. Und sind sie erst einmal gerettet, kannst du dir einen Charakter für eine spezielle Aufgabe aussuchen! Die Grafik ist bislang Infogrames Meisterstück, noch größer und besser animiert als Asterix mit einigen enormen End-Level-Gegnern. Und als Hintergrundmusik dudelt ein Smurf-Song, der möglicherweise die Charts stürmen wird ... Wie dem auch sei, jedenfalls soll das Spiel Anfang 1994 erscheinen, und mehr Informationen gibt es darüber demnächst auch noch!

KONAMI

Wie erwartet war dies einer der besseren Stände mit vielen Games, an denen man spielen konnte, ganz zu schweigen von dem American Cop



(Lethal Enforcers) und einem kunstvoll kostümierten Ritter (Mega Drive Rocket Knight Adventure), die da in der Gegend herumliefern. Es waren keine neuen Spiele angekündigt, aber The Legend of the Mystical Ninja (Goeman Warrior) soll nun endlich auch in Europa erscheinen, und eine pralle Fortsetzung davon soll in Japan herauskommen!



LETHAL ENFORCERS

Dieses Spiel ermöglicht es dir, mit den Augen eines unerfahrenen Polizisten einen Bankraub zu erleben. Fünf Level sind mit einer Verfolgungsjagd, tödlichen Ninjas und zahlreichen schwerbewaffneten Kriminellen vollgepackt. In Japan und Amerika soll das Game von Konami mit dem dazu passenden Light-Gun verkauft werden, vermutlich, um dem Spiel so etwas wie Realitätsnähe mitzugeben. Die Waffe auf der Messe, eine .357 Magnum, sah jedenfalls ziemlich echt aus, aber die blaue Farbe des Gehäuses ruinierte den ganzen Effekt! Was viel schlimmer ist: der Preis der Waffe macht ein Erscheinen auf dem europäischen Markt sehr zweifelhaft. Wenn der Yen nicht fällt, dann wird es wohl kaum dazu kommen, daß diese Spiel hier offiziell erscheint.

PRO: Macht einen guten Eindruck, mit einer sauberen, schnellen Grafik. Die Waffe ist ganz akkurat, aber das Spiel ist schon irgendwie monoton.

TERMIN: Anfang 1994 (abhängig vom Preis).

TURTLES V: TOURNAMENT FIGHTERS

Es hat Konami wohl einige Zeit gekostet, Street Fighter II (SFII) zu verarbeiten, aber dies hier ist ganz offensichtlich geklont mit genau derselben Spielstruktur wie SFII. Das Spiel soll in einem TV-Studio stattfinden, wo ein Kampfwettbewerb in einer blutigen Schlacht endet, als der üble Karia und seine Gefolgsleute sich einmischen. Es gibt zehn Charaktere zur Auswahl, und End-Level-Gegner erwarten den Überlebenden aus den vorausgegangenen Kämpfen.

PRO: Die Figuren sind groß, detailliert und bestens gezeichnet. Das Ganze ist nicht so schnell wie Turbo, aber es ist schneller als SFII und die verschiedenen Bewegungen sind leicht ausführbar. Pro Charakter gibt es drei Special Moves, und das Spiel ist vielleicht die beste Kopie von SFII!

TERMIN: Ende 1993.

MICROPROSE-SPECTRUM HOLOBYTE

Obwohl sie in England ein paar Läden geschlossen haben, fand der amerikanische Gigant offenbar noch genug



Geld, um einen der größeren Stände auf der Messe aufzubauen. Die dort angekündigte Spielelawine für den Winter '93 wurde zu einem Zwergenaufstand. Man hat die Lawine auf zwei Spiele begrenzt. MicroProses *Super Strike Eagle* soll sich inzwischen in den Regalen befinden, während Spectrum HoloBYTES beschiedenes Wordtris zu Weihnachten im Handel sein wird. Gottlob sieht es für das neue Jahr besser aus. *The Chaos Engine* wirkt wie ein solides, wenn auch unspektakuläres Zwei-Spieler Shoot'em-up, das Anfang nächsten Jahres herauskommt. Auch recht vielversprechend ist *Star Trek: The Next Generation*, das aber noch eine Weile braucht, bis es in die Geschäfte kommt. Davor soll Beastball erscheinen, ein Brutalo-Side-Scrolling Game, in dem das Blut eimerweise aus dem Mega Drive quillt.

IMPOSSIBLE MISSION 2049

Der C64 Klassiker ist ein Werbegeschenk, das diesem massiv überholten Plattform beiliegt. Es gibt fünf riesige Level, die vollgepackt sind mit gut gezeichneten Objekten und Power-Ups. Letztere bestehen aus Jet Pacs, Nadelgewehr, Power Magneten und holografischen Besonderheiten. Außerdem findest du drei Sub-Games: ein simples Shoot'em-Up, ein Sound-Spiel und ein Platinenrätsel.

PRO: Die Grafik ist gut mit dunklen Hintergrundszenerien und einer sauberen Rotoscope-Animation der Hauptfiguren. Das Spiel ist schnell und witzig.

TERMIN: Anfang 1994.

TINHEAD

Dieses Game war nicht auf der Messe zu sehen, aber die Neugier ist groß und man spricht bereits von MicroProses bislang verücktestem Spiel!



Der Star des Games ist ein verformbarer Roboter mit einem am Kopf montierten Bounce Blaster Waffel. Seine Power-Ups beinhalten einen Space Hopper, ein Raketenpaket, einen Heli-Kopf und ein Weltallflitzer. Es sind mehr als 35 Feinde vorhanden, dazu vier gigantische Mega-Monstren, 30 Karten sowie jede Menge Bonus Level und Sub-Games. Die vier Welten beinhalten: Crystal World, den Space Port, den Star Hulk und den Planeten Incatec mit einer Anti-Schwerkraft-Plattform und einer Rolltreppe.

PRO: Tinhead schwingt sich auf, das schnellste Plattform-Spiel des Jahres zu werden. Tatsächlich ist es dermaßen schnell, daß man Mühe hat, Schritt zu halten. Darüber hinaus gibt es hunderte von Geheimräumen und Bonus Level zu entdecken.

TERMIN: 1994.

SALES CURVE/STORM

Dies war einer der beeindruckendsten Stände mit einem riesigen Monitor, auf dem Ausschnitte aus dem Film *Lawnmower Man* sowie verschiedene Game-Versionen zu sehen waren. Das britische Unternehmen wächst schnell. Im April soll ein CD-Entwicklungsstudio eröffnet werden, und auf der Messe wurde die Gründung einer US-Tochterfirma angekündigt.

MR. TUFF

Mit diesem Spiel steigt Storm heldenmäßig in die Plattform-Games ein, und zwar mit einem etwas anderen Star, der boshafter als sonst der Durchschnit ist! Nun denn, sein letzter Job könnte selbst für ihn eine Kleinigkeit zu derbe sein. Er muß sich in ein Stück Metall verwandeln und sich gegen plündernde Militärroboter zur Wehr setzen!

TERMIN: Ende 1994.



PEAKY BLINDER

Dieses neuartige, Multiformat-Spiel basiert auf einer Kultfigur der amerikanischen Rave-Szene und beschäftigt sich mit so ziemlich allem, was unter Brüdern und Schwestern abgeht, einschließlich Weltfrieden und AIDS. Alles weitere ist noch Top Secret!

TERMIN: 1994!

THE LAWMOWER MAN

Ursprünglich war es ein 4Mbit-Spiel, blühte aber dann seit der letzten ECTS zu 8Mbit auf. Das Spiel besteht aus Shoot'em-Up Level, Side-Scrolling-Platforming und einem Overhead-View-Race-Game in der realen Welt. In Cyberspace findest du einen Flugsimulator, mit dem du einen Ausflug durch die absolut geniale, superschnelle Mode 7 Grafik machen

kannst, dazu kommt ein Shoot'em-Up, das dich in die unendlichen Weiten des Weltalls taucht. Zur Abwechslung gibt es ein neues Rätselspiel und einen Zwei-Spieler Modus für die meisten Teile des Games.

PRO: Ein extrem vielversprechendes, abwechslungsreiches Game. Digitalisierte Bilder und ein ultracooler, mächtig beeindruckender Soundtrack



verbindet die Spiele miteinander und liefert ein kerniges Abenteuer. Details, Phantasie und Originalität sind exzellent.

TERMIN: 1994.

SONY IMAGEOFT

Der japanische Koloß hatte einen riesigen Stand, der total vollgepackt war. Sony ist dazu verdammt, die "dritte Macht" im Bereich Videospiele zu werden. Sie nehmen sich vieler Games anderer Entwickler an und geben auch Spiele für Nintendo und Sega heraus. Es liegt wohl an der Power-Mischung von Geld und Werbung, die um Sony herum Gerüchte entstehen lassen, wie etwa, daß sie an einem epischen Multimedia-Gerät arbeiten. Dieses - so heißt es - werde nicht vor Ablauf eines Jahres erscheinen, selbst dann nicht, wenn sie sich entschließen sollten, es überhaupt zu produzieren. Alles klar?

CLIFFHANGER

Wahrscheinlich einer der bekacktesten Filme des Jahres, der aber wohl doch genug Action hat, um daraus einen brauchbaren Side-Scrolling Beat'em-Up mit ein paar ganz netten Beigaben zu machen. Sly kann schlagen, treten, einen Flying Kick anbringen und eine reiche Auswahl an Waffen benutzen, vom Messer bis zur Maschinenpistole. Außerdem kann er steile Berghänge erklimmen, auf einem Hubschrauber kämpfen und vor einer Lawine flüchten. Der kleinste Fehler hat dabei fatale Folgen.





PRO: Besser als Last Action Hero, besser spielbar und abwechslungsreicher. Die Grafik ist vom Mega Drive übernommen. Unwahrscheinlich ist es, daß sich hier ein ernsthafter Konkurrent für Batman Returns vorgestellt hat.

TERMIN: Ende 1993.

FLASHBACK

Schon auf PC und Mega Drive war das ein Riesenhit, und nun kommt die Fortsetzung von Another World auch für SNES heraus. In vielerlei Hinsicht ist das der ultimative 16-bit Plattform. Man hat nicht bloß die Grafik und die Anforderungen des 8-bit Games ein wenig aufgemotzt, sondern der Flashback ist deutlich verbessert worden. Dein Held hat mehr Bewegungsmöglichkeiten, die



Level sind variabler und die verfeinerten Rätsel haben häufig kurze Sequenzen, die eine unglaublich eindringliche Atmosphäre schaffen.

PRO: Das Spiel ist so schnell wie das Mega Drive Game, aber spürbar anspruchsvoller. Ansonsten sind die Grafik und die Spielweise ziemlich identisch, was für so ein herausragendes Spiel nicht schlecht ist.

TERMIN: Ende 1993.

LAST ACTION HERO

Schwarzeneggers spät-moderne Ironie war als Film nicht gerade der Renner, obwohl hier und da ein Häppchen Komik blitzte. Es ist Sonys amerikanischem Programmier-Team zu verdanken, daß wir dieses fragwürdige Vergnügen nun auch noch für SNES serviert bekommen. Es ist ein Side-Scrolling Beat'em-Up, in dem es zur Abwechslung mal ein Race-Game aus der Vogelperspektive zu sehen gibt.

Power Play: Durchschnittliche Mega Drive Grafik, eine unoriginelle Spielart und frustrierend schwere Level laden

zum Wegsehen ein.

TERMIN: Ende 1993.

SENSIBLE SOCCER

Möglicherweise ist dies eins der besten Fußball-Spiele, das je für SNES erschienen ist. Sensible Software höchstselbst hat es umgestaltet. Die kleinen Figuren sehen nicht nach viel aus, aber das Spiel ist schnell, und du kannst genug vom Spielfeld sehen, um ein paar abgefeimte Pässe zu schlagen. Die Steuerung wurde für den Joypad prächtig überarbeitet, und zusätzlich gibt es eine 'idiotensichere' Taste, mit der man dorthin schießen läßt, wohin man den Ball gerne haben



möchte. Dazu gibt es massenhaft Mannschaften, Spieler, Taktiken, Ligen und ein Battery Back-Up, um das Spiel zu sichern.

PRO: Pedanten werden behaupten, daß man einen Joystick braucht, um einem Spiel den größten Spaß abzugewinnen zu können, aber dieses Game ist auch mit dem Joypad ein Genuß. Arcade Fans werden viel Freude an der Schnelligkeit haben, während Fanatiker von den variablen Spielzügen begeistert sein werden.

TERMIN: Ende 1993.



SKYBLAZER

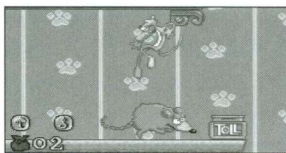
Nach Clifffhanger und Last Action Hero beweisen die Programmierer von Imagesoft endlich doch noch, daß sie nicht vergessen haben, wie ein gutes Game aussieht. Mit einer netten orientalischen Melodie hat das Spiel schon mal einen guten Anfang. Die geringe Größe der Hauptfigur ist kein Hindernis für ein Hochgeschwindigkeitsfeuerwerk. Die Level sind ein bißchen kurz, was aber nicht weiter tragisch ist, da es davon reichlich gibt - mit acht Kontinenten und einem Paßwort-System.

PRO: Schnell, variabel und relativ phantasievoll. Wer etwas sucht, das ein bißchen anders ist, wird seinen Spaß daran haben.

TERMIN: Ende 1993.

TECMAGIK

Die Meister des Sega Master System, Tecmagik, haben sich seit der letzten ECTS enorm ins Zeug gelegt, um ihre angekündigten drei Super-Spiele vorstellen zu können. Steven Segal: The Game steckt noch in der Produktion



und macht schwer von Filmmaterial Gebrauch, um massenweise Rotoscope-Action in Szene zu setzen. Auch Andre Agassi war noch nicht auf der Messe. Dies ist ein annehmbares Mega Drive Tennis Spiel, das für SNES ein bißchen aufgemöbelt wird.

PINK PANTHER

Peter Sellers Rosaroter Panther erfreut sich nach wie vor bester Gesundheit, wovon man sich in diesem Game überzeugen kann. Die Figur ist einfach spektakulär, fantastisch gezeichnet und eben genau so, wie man sie kennt. Kein Wunder! Fritz Freleng, einer der Zeichner, war von Anfang an in die Produktion des Spiels eingebunden, von der Story bis zur Detail-Grafik. Die coolste Raubkatze der Welt wurde eigentlich für den Vorspann des Films Pink Panther im Jahr 1964 geschaffen. Anschließend wurde sie zum Star in ihrer eigenen Zeichentrickserie, die fürs Kino gemacht wurde. Die erste Folge gewann sogar einen Oscar! Alles in allem wurden zwischen 1968 und 1974 200 Folgen produziert und zur Zeit läuft in Amerika eine brandneue Panther-Serie an. Das Spiel ist so, wie man es erwartet. Der Rosarote Panther wird von Inspektor Clouseau über das Studiogelände gescheucht. Es gibt 12 verschiedene Level, mit Honey, I Shrank The Pink, Pink Ranger und Polter Pink!

PRO: Das Game ist der Zeichentrickserie unglaublich ähnlich, mit vielen witzigen Ideen, wie z.B. das Abschalten eines Ventilators durch ein Stop-Schild! Das Ganze ist eine sehr nette Angelegenheit, in der du von Anfang an reichlich Level hinzufügen kannst. Du mußt dich dabei nicht an die Reihenfolge halten. Ein gutes Spiel für Katzenfreunde, und auch für alle anderen ist es eine feine Sache.

TERMIN: Ende 1993.

TITUS

Vor der ECTS stand ein leuchtend gelber Lamborghini, um das Publicity-Fest zu eröffnen. Mit anderen Worten: ein Wink mit dem berühmten Zaunpfahl für das Lamborghini American Challenge Spiel, für das Titus den Motor aufheulen ließ, damit das Game rechtzeitig in den Regalen geparkt wird!

PREHISTORIK MAN

Wie Joe & Mac wieder ein Plattform in der fernen Vergangenheit: also



reichlich öde, wie? Falsch! Dieses Spiel hat die schärfste, witzigste und geräumigste Grafik, die man in 4Mbit packen kann!

PRO: Es sprüht zwar nicht vor Originalität, aber diese Grafik kleistert dich an dein Gerät.

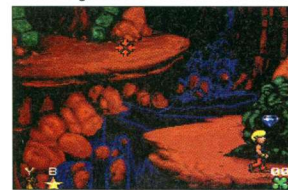
TERMIN: Anfang 1994.

VIRGIN

Dies war wieder so ein vollgepackter Stand mit Unmengen an Spielen und einem glühend neuem Werbevideo, das wohl hip, hop und trendy war, wenn man den Reaktionen der Leute Glauben schenken darf. Ach ja, nebenbei gab es auch noch einige vielversprechende Spiele. Dragon macht einen zweiten Blick lohnenswert (in diesem Heft weiter hinten).

YOUNG MERLIN

Dieses 16Mbit Abenteuer startet damit, daß ein schmackes Edelfräulein gerade in einem reißenden



Strom am Absaufen ist, als Merlin des Weges kommt. Ritterlich, wie er nun einmal ist, stürzt er sich todesmutig in die Fluten. Und ehe er sich versieht, findet er sich in einer anderen, magischen Welt wieder, wo er das lernt, was ihn so wertvoll für König Artus macht.

PRO: Obwohl die Bilder einen nicht gerade umhauen, könnte es dennoch eins der besten Spiele des kommenden Jahres werden. Es ist ein gleichmäßig-ablaufendes, lebendig gezeichnetes Spiel mit exzellentem Sound, das süchtig machen kann. Es bezieht seine Ideen von Zelda sowie von populären und phantasievollen Games wie Loom und Monkey Island



THE EMPIRE STRIKES BACK



Das Originalgame war ein echter Kassenschlager, und es war wohl nur noch eine Frage der Zeit, wann das "Empire" diesen Erfolg mit der ganzen Präzision eines Kampfläufers weiterführen würde. Während der Film jedoch eine dramatisch neue Richtung einschlug, geht das Game auf Nummer sicher: Bis auf die neuen Szenen und Kostüme, setzt man bei der Optik doch eher auf Bewährtes.

In technischer Hinsicht, stellt "Empire" innerhalb der Trilogie kaum eine nennenswerte Weiterentwicklung dar. Lediglich der atemberaubende Mode 7 Kampfläufer-Angriff ist ein absolutes Novum. Dagegen sind andere Neuerungen, wie das Asteroidenfeld oder eine handvoll simpler, horizontal scrollender Shoot 'em Up-Levels eher anspruchsloses Beiwerk.

Das ganze Spiel dreht sich überwiegend, wie auch schon bei Super Star Wars, um eine große Anzahl von Blast 'em Up-Levels. Hier wurden die 12 MBite voll ausgeschöpft, um die Level anspruchsvoller und abwechslungsreicher zu gestalten. Auch einige Labyrinth sind jetzt dabei. Der größte Hammer sind aber unzweifelhaft die Grafiken. Die brilliant gezeichneten Charaktere und Raumvehikel haben mich echt aus den Moonboots gehauen. Die künstlerische Darstellung ist immer wieder aufs Neue umwerfend. Am besten hat mir die Szene gefallen, in der sich ein mit Eis überzogener Probot aus den Fluten auf Hoth erhebt.

Der Soundtrack von John Williams ist eine weitere Sternstunde, mit einer

beinahe perfekten Übertragung und Unmengen gesampelter Effekte. Der charakteristische Sound der Kampfläufer-Kanonen, das Blöken der Taun und, das Beste von allem, Vaders gesampelte Sprache, die Dich im letzten Level verhöhnt!

Bis zum finalen Level vorzudringen, ist wahrlich eine Mammutaufgabe, sind doch viele der Level recht umfangreich und von bisweilen frustrierender Länge. Das Paßwortsystem ist, selbst in leichten Levels, ein Muß. Trotzdem kann es bisweilen auch für einigen Unmut sorgen. Bei einem Spiel wie Mario sind die Sprites nur klein, aber das Gameplay ist bis zum letzten Millimeter ausgearbeitet und man hat das Geschehen immer fest im Griff. In Empire sind die Sprites groß und beeindruckend, aber es gibt zuwenig Abwechslung in den Levels. Um hier keine Langeweile aufkommen zu lassen, wirst Du ständig in der Gegend herumgestoßen und -gehetzt, was den Fortlauf der Handlung bisweilen etwas zähflüssig macht.



PRO tip
WENN DEINE ENERGIE
KNAPP WIRD, HALTE
AN UND ERÖFFNE DAS
FEUER AUF DIE
STURMTRUPPEN! SO
KANNST DU EINIGE
ENERGIEHERZEN
SAMMELN.

Alles in allem ist der Versuch einer Umsetzung der Leinwandvorgabe ganz phantastisch gelungen. Sound und Grafik sind hervorragend, und die zahlreichen Abenteuer, die Du zu bestehen hast, sind eine wirkliche Herausforderung. Und wenn das Gameplay einen etwas unausgegrenzten Eindruck macht und weniger Deine Geschicklichkeit als vielmehr Dein gesundes Durchhaltevermögen voraussetzt... nun, was hast Du erwartet? Dies ist ein Star Wars-Game und um es zu spielen, brauchst Du eben die MACHT!

Nach dem erfolgreichen Weltraumklassiker Star Wars (Krieg der Sterne), vermittelte Irwin Kershners Anschlußopus 'The Empire strikes back' eine eher düstere Vision des ewigen Kampfes zwischen Gut und Böse. Hier verkündeten die heulenden Winde von Hoth den unaufhaltsamen Vormarsch einer imperialen Kriegsmaschine. Das Ende der Geschichte: Han Solo wird mit Karbonit überzogen, Luke wird verstümmelt und zerbricht fast an der Tatsache, daß Darth Vader sein Vater ist. Martin "Chewie" Wilmer fragt sich, ob es LukasArts gelungen ist, dieses trostlose Meisterwerk auf Cartridge zu bannen.





2. LUKES RÜCKKEHR

HANDLUNG: Hmm, das gab's im Film nicht. Wenn ich mich recht entsinne, wurde Luke nach der Erscheinung von Obi Wan Kenobi ohnmächtig und mußte von Han gerettet werden.

GAME: Luke schießt sich seinen Weg durch imperiale Droiden und erreicht am Ende des Levels seinen Schneegleiter.

URTEIL: Ein kurzer, aber hübsch abwechslungsreicher Level.



3. HOTH 3D

HANDLUNG: Gleiter der Rebellen greifen die imperialen Läufer an.

GAME: Dies ist der Level mit den Szenen, bei denen die Kinnladen reihenweise herunterklappen! Das Game ist kompliziert und schnell, so daß man kaum Zeit hat, die Details zu genießen. Besonders unterhaltsam ist es, einen Kampfläufer mittels Schleppkabel in die Knie zu zwingen.

URTEIL: Exzellente Grafiken, gute Spielbarkeit, schnelle Action und eine Prise Originalität.



1. HOTH

HANDLUNG: Luke kehrt von einer Routinepatrouille nicht zurück.

GAME: Gleich zu Beginn ein harter Brocken, mit vielen schlüpfrigen Plattformen und zahlreichen Gegnern, die Dir das Leben schwer machen. Du mußt nicht weniger als sieben Ebenen und drei Megawächter überstehen. Allein dieser Level bietet schon genügend Stoff für einen Durchschnittsfilm!

URTEIL: Optisch sehr attraktiv, aber das Gameplay ist etwas frustrierend.





4. DER LÄUFER

HANDLUNG: Luke beschäftigt die imperialen Angreifer, so daß Han entkommen kann.

GAME: Es beginnt mit einem übermäßig großen Schnegleiter, der sich durch eine Horde Speederbiker hindurchschießt. Der Gleiter zerschellt, Luke hüpfert heraus und schlägt sich mit einer ganzen Schar schwerbewaffneter Kämpfer herum. Danach schnellert er an einem Läuferpylon nach oben.

URTEIL: Kurz und dumm!

5. IM INNERN DES LÄUFERS

HANDLUNG: Äh, das ist auch neu. Es gab zwar eine Szene mit Luke im Inneren des Läufers, aber die wurde geschnitten.

GAME: Luke hat einige mit Photonenkanonen bestückte Korridore zu überwinden, bevor er aus dem Läufer hinausklettert und ihm auf's Haupt steigt. Keine kluge Entscheidung!

URTEIL: Hier ist wieder unser Sandwurm-Interieur, aber der Läuferkopf ist gut getroffen.

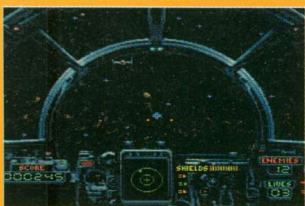


6. DIE REBELLENBASIS

HANDLUNG: Han läuft zum Millennium-Falken.

GAME: Die energierende, scrollende Handlung, mit oder ohne Plattformen, scheint ein gemeinsames Merkmal aller Star Wars-Spiele zu sein. In diesem Level gibt es kaum Plattformen, dafür aber reichlich Sturmtruppen, die Dich vor sich herjagen.

URTEIL: Klassisches Star Wars-Gameplay, viel Geballer, viel Action.



7. DAS ASTEROIDENFELD

HANDLUNG: Han, Leia und die Droiden verlassen Hoth mit dem Millennium-Falken.

GAME: Du mußt 20 imperiale Jäger abschießen, bevor Du Dich in Sicherheit wägen kannst. Das Cockpit ist recht detailliert dargestellt, die Asteroiden eindrucksvoll animiert und die TIE-Jäger haben einen tollen Sound...

URTEIL:...aber das Gameplay ist entsetzlich simpel.

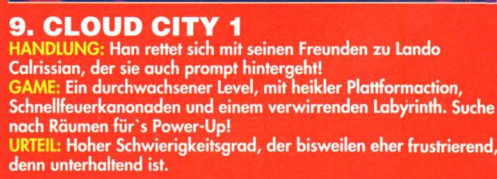


8. DAGOBAH

HANDLUNG: Luke erreicht Dagobah und begibt sich auf die Suche nach Jedi-Meister Yoda.

GAME: In diesem Level findet Luke zunächst R2-D2, dann Yoda und trifft schließlich auf einen Mega-Wächter. Der Hintergrund ist schlicht, aber es gibt einige hervorragende, glitschige Plattformen, bösartige Gegner und stimmungsvolle Vordergrundgrafiken. Der Wächter ist herzerfrischend häßlich, aber die vielen Details sind verwirrend und erschweren eine erfolgreiche Auseinandersetzung. Der Spielfuß wird hier mächtig gebremst.

URTEIL: Du mußt Deine Power-Ups für die MACHT einsammeln, bevor Du Dich dem Wächter stellst. Etwas knifflig, aber eine gute Idee!



9. CLOUD CITY 1

HANDLUNG: Han rettet sich mit seinen Freunden zu Lando Calrissian, der sie auch prompt hintergeht!

GAME: Ein durchwachsender Level, mit heikler Plattformation, Schnellfeuerkanonaden und einem verwirrenden Labyrinth. Suche nach Räumen für's Power-Up!

URTEIL: Hoher Schwierigkeitsgrad, der bisweilen eher frustrierend, denn unterhaltend ist.





10. DIE FABRIK DER UGHNAUTHS

HANDLUNG: Chewie entdeckt den demonitierten C-3PO.

GAME: Die Fabrik erstreckt sich über einen großen Level, mit schiefen Ebenen, Lavaflüssen und gedungenen, schwer zu bekämpfenden Ughnauths. Der ganze Spaß wird noch verstärkt durch düsengetriebene Sturmtruppen und Kopfgeldjägerdroiden. Letztere können Dich mit Strahlen kampfunfähig machen, so daß die Ughnauths Dich in die Lava stürzen können.

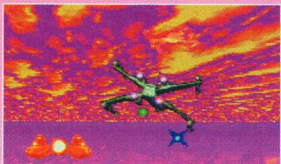
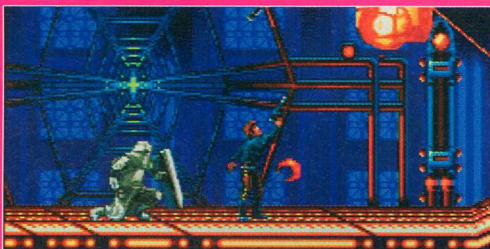
Urteil: Spaßig, aber schon wieder dieser Sandwurm!

11. DIE KOHLENSTOFF-GEFRIERANLAGE

HANDLUNG: Han wird in Karbonit eingefroren!

GAME: Der Level ist gekennzeichnet durch überragende Grafiken, viele Plattformen, Geballer bis zum Abwinken und einer doch merkwürdigen Konfrontation mit einem Endgegner, der wie eine Kohlenstoff-gefrieranlage aussieht.

URTEIL: Gut gemacht, aber der Endgegner ist quasi nicht zu schaffen - bis man den Dreh dann 'raus hat: Bleibe stehen und belege ihn mit Dauerfeuer!



13. ANFLUG AUF CLOUD CITY

HANDLUNG: Luke fliegt nach Cloud City, um Han, Leia und die Droiden zu retten.

GAME: Lukes Jäger ist lieblos animiert, jedoch sind die Hintergrundgrafiken hervorragend gelungen. Das immer größer werdende Cloud City sieht einfach toll aus. Sehr effektiv ist auch das Eintauschen in die Mode 7-Wolken.

URTEIL: Ein simpler Blast 'em Up-Level, der aber endlich die längst überfällige Abwechslung bringt.

12. CLOUD CITY 2

Noch einmal Cloud City. Jetzt aber ohne Han, dafür mit Chewie.

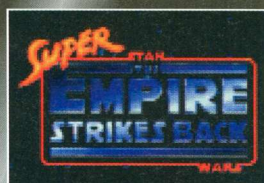


14. DER REAKTOR

HANDLUNG: Luke trifft auf Vader, der sich als sein Vater zu erkennen gibt.

GAME: Noch mehr Photonenkanonen, Kampftruppen, Speederbikes und Laserfallen als je zuvor! Die Hintergrundgrafiken sind eigentlich ganz in Ordnung, aber für einen Endlevel doch etwas enttäuschend. Vorteilhaft ist, daß Luke die MACHT benutzen kann, um hier heil herauszukommen. Auch trifft er noch einige Male auf Vader, bevor es zum großen Mega-Showdown kommt!

URTEIL: Unterhaltsam und abwechslungsreich, obwohl Vader ein wirklich harter Brocken ist. Dieser Level läßt sich natürlich kaum mit der Kampfäufer-Attacke oder dem Star Wars-Finale vergleichen!



VERLAG: JVC

TEL:

PRIS: 149 DM

ERHÄLTICH: OFFIZIELL JAN

SPIELER: 1

LEVELS: 3

KARTENGROÖE: 12Mbit

SPEICHERN: Paßwort

BESONDERHEITEN: 3

Continues



STEUERUNG

△ KEINE FUNKTION.

▽ KRIECHEN.

◀ NACH LINKS.

▶ NACH RECHTS.

X SPEZIAL.

Y FEuern.

A WAFFEN WÄHLEN.

B SPRINGEN.

L SCREEN NACH LINKS

SCROLLEN.

R SCREEN NACH RECHTS

SCROLLEN.

PRO: Eine Darbietung der Superlative, von der Eröffnungssequenz bis zur gesamten Yoda-Sprache. Grafik und Sound gehören zum Besten, was man sich derzeit ins Haus holen kann. Das Spiel ist sehr anspruchsvoll, und es gibt Unmengen zu sehen und zu tun.

CONTRA: Das Gameplay kann diesem äußeren Eindruck allerdings nicht ganz gerecht werden. Die Plattformlevel können etwas nervig werden, und das Asteroidenfeld und ähnliche Dinge wirken etwas zusammenhanglos.

GRAFIK 95

SOUND 95

GAMEPLAY 88

DAUERSPAß 91

PROFAZIT

91

FAZITPRO

EIN ZWEITES STAR WARS



VERLAG: ELITE
TEL:
PRIES: 139 DM
ERHÄLTICH: AB DEZ

SPIELER: 1
LEVELS: 1
KARTENGROÖE: 8Mbit
SPEICHERN: NEIN!
BESONDERHEITEN: 20 Level,
keine Continues, kein gar nichts!



STEUERUNG

- ▲ KEINE FUNKTION.
- ▲ KRIECHEN.
- ▲ NACH LINKS.
- ▲ NACH RECHTS.

- X TRITT.
- Y TRITT NACH LINKS.
- A TRITT NACH RECHTS.
- B SPRINGEN.
- L BOMBE.
- R BETÄUBUNGSPUNCH.

PRO: Leichter Einstieg, recht fesselnd, hübsche Sprites und Szenarios
CONTRA: Wenn Du Deine Leben verspielt hast, hilft Dir keiner mehr, eintöniges Gameplay, belangloser Sound

GRAFIK 86
SOUND 80
GAMEPLAY 78
DAUERSPAß 67

PROFAZIT
76
FAZITPRO

FRANKY MEINT: BLOß NICHT KAUFEN!

O kay, ich weiß es, Ihr wißt es, alle wissen es: Mary Shelleys Frankenstein-Figur ist der Doktor und nicht das Monster. Elite vertritt in diesem Punkt eine krasse Außenseiterposition. Nun gut, das Wesen mit der Schraube im Hals gibt sich billigerweise im Weiteren als sein Hausarzt aus. Seine Aufgabe ist aber ohnehin schwer genug. Freundin Bitsy hat ihren Reisepaß verschluckt und um den wohlverdienten Urlaub nicht plätzen zu lassen, beschließt Dr. Franken, sie fachgerecht zu zerlegen und stückweise per Post an die Urlaubsadresse zu senden.

Ich möchte allerdings dringend von eigenen Experimenten in dieser Richtung abraten! Und schon gar nicht solltet Ihr dabei die Dienste der Transsilvanischen Post in Anspruch nehmen. Die hat nämlich den kompletten Monsterdamen-Bausatz über 20 Level eines schaurig schwierigen Konsolenspiels verstreut. Ein Mann wie Franky weiß, was er jetzt zu tun hat. Jeder Level führt Dich in einen anderen Teil der Welt - es gibt elf verschiedene Szenarios - und pro Level gilt es 4 Bitsy-Teile zu sammeln. Theoretisch klingt das alles fürchterlich simpel, aber wie so oft: in der Praxis wird es monsternmäßig schwierig. Alle Level sind regelrecht vollgestopft mit diversen Schlimmfingern, deren Berührung Deinen Energielevel recht schnell in den roten Bereich bringt. Hier wird zügig gestorben, und das mit einem schaurig-

schönen Seufzer!

Im Gegensatz zu den apathischen Schlurries aus alten Filmen, ist Franky jedoch erfreulich agil und erstklassig gerüstet: Er setzt sich mit dem Sonic Wave Punch, raffinierten Bomben, Stromstößen und einem breitgefächerten Kick-Arsenal zur Wehr. Letztere sind es auch, die Du am häufigsten verwenden wirst. Aber gerade bei den Kicks brauchst Du, unglücklicherweise, ein absolut korrektes Timing, und das wölbt sich auch schon ein großer dunkler Schatten über das Game. Knifflig darf's ja sein, aber das hier ist etwas überzogen! Das Spiel insgesamt ist keineswegs originell, doch die Level sind umfangreich, und die Handlung sorgt für gute Laune. Gleichermaßen sind die Grafiken

eher unspektakulär, die Sprites jedoch gut gezeichnet und die Hintergründe recht stimmungsvoll. Es könnte so schön sein, wenn es nicht so schwierig wäre - 20 Level ohne Continues, Paßwörter oder Batterie-Backup sind ein einziger Alptraum, vor dem selbst die ehrenwerte Frau Shelley zurückschrecken würde. Bestimmt gibt es einige unter Euch, die derlei Herausforderungen brauchen, wie die Luft zum Atmen. Ich persönlich sehe keinen Bedarf für ein weiteres Konsolenspiel ohne neue Ideen.

Bleibt mir nichts weiter, als auf die angekündigte Neuverfilmung mit Dr. Brinkmann nebst nachfolgendem Sony-Game zu warten. Ich bin mal gespannt (kratz, kratz)...



PRO tip
WENN DEINE ENERGIE ZUR NEIGE GEHT, KEHRE UM UND TÖTE DENSELBEEN GEGNER NOCH EINMAL, UM DIE DRINGEND BENÖTIGTE AUFLADE-BATTERIE ZU ERHALTEN.

Die Gameboy-Version hat ihre Lorbeeren bereits reichlich ernten können, weshalb ein aufgeweckter Zeitgenosse es für eine großartige Idee hielt, Dr. Franken auch für den großen Bruder geläufig zu machen. Und mit Battletoads hat das doch prima geklappt - warum also nicht? Martin "Schlotterbeck" Wilmer kratzt sich erwartungsfroh an der Kopfnah und will feststellen, ob das Flickmonster auch unter gehobenen Standards der wachsenden Konkurrenz das Gruseln lehren kann!



Die Abenteuer des Dr. Franken

Ihr wollt spiele kaufen
oder verkaufen?

030/7 81 15 36

Gleich anrufen
und Gratisinfo
anfordern

Schickt Eure durchgespielten
Master, MEGA oder Super Module an:

TV GAMES

ist Euer
Partner!

**Achtung
Berliner!**



Besucht unseren Laden - Hier können Sie Test kaufen!
Wedding, Brüsseler Str. 19 | 4 53 22 73 | Mo-Sa 14-20 Uhr

Bernd Herfurth's

TELEFON: 0251 - 527854

FREAK'S SHOP

FAX: 0251 - 527971

WESELER STR. 54 48151 Münster

SUPER NES USA

Alien vs Predator	119,95
Castlevania	89,95
Chessmaster	89,95
Contra 3	109,95
D-Force	69,95
Dracula	129,95
Dungeon Master	139,95
Empire Strikes Back	149,95
E. Defense Force	89,95
Final Fight 2	129,95
Gradius 3	79,95
Harley Humonguos	79,95
Hook	79,95
Krusty's Funhouse	109,95
Lost Vikings	129,95
Mystical Ninja	89,95
Raiden	89,95
Rampart	89,95
Rock 'n Roll Racing	129,95
Soulblazer	129,95
Super Bomberman	
+ 4 Spieler Adapter	139,95
Shadow Run	99,95
Super Aleste	89,95
Super Gh. 'n Ghosts	89,95
Wings 2	89,95
Wing Commander	89,95
Secret of Mana	139,95

SUPER NES DEUTSCH



Aladdin	119,95
Asterix	129,95
Batman Returns	119,95
Battletoads	119,95
Bomberman	109,95
BOB	119,95
Fatal Fury	119,95
J. Connors Tennis	129,95
Pierre Le Chef	139,95
Street Fighter Turbo	139,95
Star Wing	119,95
Desert Strike	119,95
Mortal Kombat	139,95
Bubsy	119,95

SONDERANGEBOTE DEUTSCH

F-Zero	79,95
Home Alone	79,95
Parodius	99,95
Super Tennis	79,95
Spindizzy Worlds	89,95
Roadrunner	89,95
Super Nintendo	189,95
Action replay	109,95
Fire Adapter	39,95



Jurassic Park 139,95



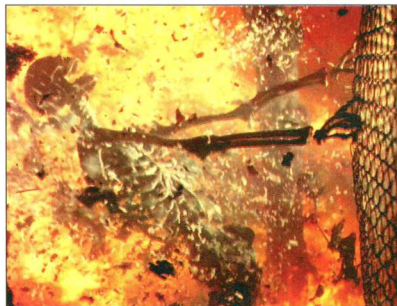
Coolspot 129,95

NINTENDO • NEO GEO • VIDEOS • LASERDISC • CD • FILM-MUSIKPLAKATE • SEGA

T2

JUDGMENT DAY

James Camerons 1991 gedrehter Film liefert mit seinen Spezialeffekten, aktionsgeladenen Verfolgungsjagden und phantastischen Szenarios Stoff genug für ein Videospiel. Wer ist besser in der Lage, diese Action als Spiel herauszubringen, als die Firma Acclaim, die auch den hervorragenden Aliens 3 produziert hat. Peter "T-1001" Wolter berichtet, ob das Spiel dem Film gerecht wird.



Wie in Mindscape's Terminator zeichnet auch T2 die Handlung des Films ziemlich originalgetreu nach. Die Handlung beginnt in einer heruntergekommenen Fernfahrerkneipe. Du spielst Arnie, die Hauptfigur, und deine Aufgabe ist es, die Anschrift von John Connor zu finden. Außerdem mußt du dir ein stattliches Arsenal an Feuerwaffen besorgen. Du kannst im Spiel durch die Umgebung wandern (wenn auch nur linear) und - siehe da - es ist auch nötig, Waffen und ähnliches zu finden. Sobald Du ein Schießfeisen hast, wirst du deine Feinde viel leichter los. Arnie's Fausthieb, der an den Hitlergruß erinnert, ist dann völlig überflüssig, oder - gelinde gesagt - schlicht lächerlich.



PRO tip
WENN DU VOR JOHN CONNOR'S HAUS STEHST, MUßT DU DIE ALARMANLAGE KAPUTTSCHIEßEN. SONST HAST DU SCHNELL DIE BULLEN AUF DEM HALS.

Sobald du die Adresse ergattert hast, springst du auf eine bereitstehende Harley und bretterst durch die Stadt zu Johns Wohnung. Er ist natürlich nicht da - aber zumindest kannst du ein Foto auftreiben, so daß du ihn zumindest später erkennen kannst. Aber

Vorsicht - es ist zwar in diesem Stadium des Spiels nicht schwierig, Feinde in die Luft zu jagen - es macht aber Probleme, die in der Spielumgebung verstreuten Objekte zu finden.

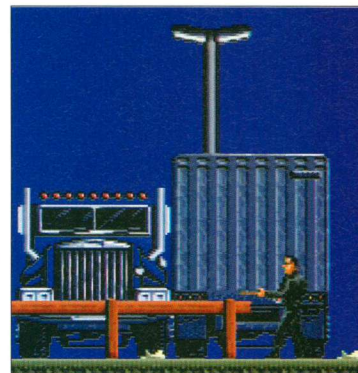
Nach den ersten beiden Leveln wird das Spiel leichter - allerdings auch weniger phantasie reich. Standard eben: jag auf der Suche nach John die Galerie in die Luft, laß das Cyberdyne-Gebäude oder auch das Krankenhaus explodieren. Und jag schließlich den T-1000 in die Luft! Das alles klingt zwar nach ermüdenden Wiederholungen - jeder Level ist aber doch von Anfang an spannend. Unser Held hat schließlich mit seiner Umgebung zu tun, indem er Waffen und andere Gegenstände am Wegesrand einsammelt. Hinzu kommt: Wenn man so viel Feuerkraft hat, kümmern einen Wiederholungen nicht. Arnie kann fast alles zerstören, was ihm in die Quere kommt - Telefonhäuschen, Pflanzen, Mülleimer, Schaufenster, Arcade-Maschinen - einfach alles.

Dies führt zu der Frage, welche



Bedeutung die Grafik hat. Wie du siehst, T2 ist wirklich ziemlich schlimm. Das Spiel sieht aus wie ein aufgemotztes NES-Spiel - die Figuren bewegen sich ruckweise, ihnen fehlen wichtige Animations-Rahmen. Der Hintergrund im ersten Level ist einfach und schlicht, wird dann später aber glücklicherweise besser. So etwa in den Verfolgungsszenen, die sich in alle Richtungen scrollen lassen: Die Hauptfigur ist zwar noch kleiner, aber Landschaft und Städte sind hervorragend dargestellt, etwa mit der gleichen Sorgfalt im Detail hergestellt wie in Desert Strike.

Das Spiel profitiert auch davon, daß es eine Film-Lizenz ist. Ein rote Box bewegt sich auf Gegenstände und unbekannte Personen zu und simuliert so den Blick des T-800. In den ersten Leveln taucht ab und zu der T-1000 auf, bis er dann schließlich das Krankenhaus angreift. Er



In dem Waffengeschäft (links) bekommst Du das automatische Super-Gewehr. Auf der Suche nach Sarah ist es lebensnotwendig. Immer den T-1000 hart auf den Fersen kommt Arnie schließlich zu John's Haus (unten).



kann ziemlich nerven, Du weißt nämlich nie, wo er demnächst erscheinen wird. Er kann sich als unschuldige Topfpflanze oder vielleicht als harmlose Mülltonne tarnen.

T2 lohnt sich für Fans des Films und für jeden, der so etwas ähnliches sucht. Wenn Du über das etwas unansehnliche Äußere hinwegsieht und das darunter verborgene anspruchsvolle Spiel in den Griff bekommen hast, dann wirst Du nicht enttäuscht sein.



Arnie muß jetzt die Fernfaherkneipe nach Gegenständen durchsuchen und John Connor's Anschrift finden. Die Tiefgarage (rechts) ist voll von zerstörbaren Gegenständen, wie Arnie hier unter Beweis stellt. Nachdem er schon einige Autos hochgejagt hat, feuert er jetzt sein Magazin in John's Motorrad.



Nach Sarahs Rettung aus dem Krankenhaus flüchten unsere Helden in einem geklauten Polizeiauto. Die Bullen sind aber schon auf ihren Fersen, um sie und den T-1000 in seiner gestohlenen Ausrüstung zu schnappen. (oben) Der T-1000 kriegt im Krankenhausflur etwas auf die Mütze (oben links).



Dein wichtigstes Ziel ist es, John Connor zu finden und zu schützen. Der T-1000 ist hart hinter dir her, schau also ab und zu hinter dich!



Du mußt dann die Mutter der Zukunft persönlich, Sarah Connor, retten. Ohne ihre Hilfe kannst Du deinen Auftrag nicht erfüllen.



VERLAG: **ACCLAIM**
TEL: **089 45 50 340**
PRIES: **139 DM**
ERHÄLTICH: **AB DEZEMBER**

SPIELER: **1**
LEVELS: **1**
KARTENGROÖE: **8Mbit**
SPEICHERN: **NEIN!**
BESONDERHEITEN: **DISPLAY**
ÄHNLICH WIE BEIM
TERMINATOR



STEUERUNG

- △ KLETTERN.
- ▽ KRIECHEN.
- △ NACH LINKS GEHEN.
- ▽ NACH RECHTS GEHEN.
- X KEINE FUNKTION.
- Y PISTOLENSCHUB/KNIE.
- A GEWEHRSCHUB/STOB.
- B SPRINGEN.
- L KEINE FUNKTION.
- R KEINE FUNKTION.

PRO: Dem Film ziemlich ähnlich, abwechslungsreiche Bedienung, atemberaubende Konfrontationen.

Atmosphärisch gibt das Spiel etwas her, es ist grafisch und akustisch ganz nett.

CONTRA: Zu sehr vereinfachte Figuren mit wenig Animation, langweilige Phasen, nur ein Leben, kein Paßwort, keine Ersatzbatterie - es ist härter als Arnie selbst!

GRAFIK 80
SOUND 78
GAMEPLAY 81
DAUERSPAß 81

PROFAZIT
80
FAZITPRO

Es ist verständlich, daß Ratten nicht gerade hoch angesehen sind, schließlich haben sie die Pest verbreitet und damit 50 Millionen Menschen getötet. Schlag' das Wort "Ratte" im Lexikon nach - "süß" wird kaum in der Umgebung dieses Stichwortes erscheinen. Aber Rocky der Nager ist keine normale Ratte, er ist eine Ratte mit Stil, besser gesagt eine Friseur mit Stil. Dieser Pseudo-Streuner hat nur einen Lebensinhalt, nämlich soviel wie möglich zu fressen und seinen Kopfputz nicht zu ruinieren. Martin 'Ratte' Wilmer nimmt sich dieses exzentrischen Nagers an.

Rocky RODENT

Für eine Ratte ist Rocky erschreckend groß. Tatsächlich ist sie so groß wie ein Mensch - doch bei genauer Betrachtung ist das gar nicht so erschreckend, wenn man die Leute um sie herum mal näher ansieht! Zumindest ist dies eine Ratte mit Lebensstil. Du siehst einen Restaurant-Besitzer, dessen Tochter gekidnappt wurde und sich verzweifelt an Rocky wendet. Falls er die Tochter rettet, kann Rocky sich umsonst den Bauch vollschlagen. Aus Sicht eines Nagers ein Super-Deal. Traurigerweise ist Rocky, obwohl sein Name das Bild eines heroischen Muskelprotzes heraufbeschwört, ein kleiner nasenzuckender Feigling, ausgerüstet lediglich mit einer Tolle. Diese spektakuläre Kraft des Haarprays gibt Rocky Super-Pro und die Fähigkeit, Wände hochzugehen. Ohne Dose ist er absolut hilflos. Mit ihr hält er gerade mal eine Attacke aus, bevor er in die Knie geht und stirbt. Ein schlechter Start, wenn überhaupt.

Leider ist das ein völlig angemessener Start, da dieses Spiel sowieso jeden Nerv tötet. Im Grunde ist es ein gutes Beispiel dafür, wie ein

Spiel nicht sein sollte. Die Hintergründe sind schrecklich einfach, das Spiel an sich ist dämlich und Rocky eine totale Flasche. Überhaupt gibt es nur eine Macht - das Haarspray - und das bekommt man nur selten zu Gesicht. Es wird auch nicht besser, wenn du diese lächerlich einfache Anfangsstufe verläßt. Nein, es wird eher schlimmer. Eine langweilige, langgezogene Einleitung zeigt, wie der Kidnapper die Tochter in ein Auto zerrt. Sobald sie davonrauschen, bemüht sich der Rest der Autofahrer Rocky und seinen Irokesenschnitt niederzumachen. Über die Autos zu springen ist anfangs spaßig, aber dieses kurze Zwischenspiel, mit der Absicht die Haupthandlung aufzulockern, nimmt kein Ende.

Und so geht's weiter. Das wäre aber alles nur halb so schlimm, wenn das Spiel etwas abwechslungsreicher wäre und die Graphiken eine Spur aktueller. Wie es aussieht, wirkt das Ganze wie eine spätachziger Erscheinung und die Handlung ist - schlicht gesagt - Müll. Laß die Finger davon, es sei denn, du willst dich unbedingt ärgern.



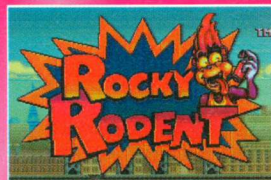
PRO tip
WANN IMMER DU
EINE
GESCHENKSCHACHTEL
SIEHST, SPRING'DRAUF,
SIE KÖNNTE
HAARSPRAY
ENTHALTEN. SIE SIND
RAR UND VERSTREUT.



Oben kämpft sich Rocky über einen feuerspuckenden Panzer, im nervigsten Teil des Spieles. Unten, auf der gleichen Stufe, findet Rocky auf einem schnellen Auto Zeit, sein Haar neu zu stylen.



Oben, schlabbernder Rocky grapscht nach Futter. Unten links wird seine Freundin von einer Ratte entführt! Unten verlangsamt eine weitere Sprechblase die Aktion noch mehr.



VERLAG: IREM
PRIES: ?
ERHÄLTICH: ?

SPIELER: 1
LEVELS: 1
KARTENGRÖßE: 8Mbit
SPEICHERN: **NEIN!**
BESONDERHEITEN: Ähmm...

STEUERUNG

- KEINE FUNKTION
- ▲ DUCKEN.
- ▼ LINKS GEHEN.
- ▶ RECHTS GEHEN.
- KEINE FUNKTION.
- X SPRINGEN.
- Y KEINE FUNKTION.
- A KEINE FUNKTION.
- B KEINE FUNKTION.
- L KEINE FUNKTION.
- R KEINE FUNKTION.

PRO: Es ist schwer, etwas zu finden, was sich zu erwähnen lohnt. Die Graphiken sind angemessen und Spielen ist ansatzweise recht spaßig.
CONTRA: Die Graphiken werden auch nach wiederholtem Anblick nicht besser. Der Sound ist grausam und die Handlung dumm. Das ganze Spiel ist altmodisch und die seichte Handlung nicht lohnenswert.

GRAFIK 70
SOUND 74
GAMEPLAY 61
DAUERSPAß 68

PROFAZIT
69
FAZITPRO

Cybersoft-Versand: Schönstraße 91 · 81543 München · Tel. 089/6645-30 · Fax -62
Ladenverkauf · 80333 München · Theresienstr. 152 · Tel. 089/522787

SUPER NES

Ad. Family 2 (Pugsley's S.)	dt	109,00	Gods	dt	119,00
Aladdin	us	109,00	Good Troop	dt	109,00
Aladdin	us	129,00	Home Alone 2	dt	109,00
Alien 3	dt	109,00	Hook	dt	119,00
Aliens vs. Predators	dt	109,00	Hunt of Red October	dt	109,00
Amazing Tennis	dt	129,00	James Bond Jr.	dt	69,00
Arcana	us	72,00	James Pond 2	dt	99,00
Asterix	dt	105,00	J. Connors Pro Tennis T.	dt	109,00
Axley	dt	109,00	Joe & Mac	us	79,00
Baseball 2020	us	119,00	Jurassic Park	dt	119,00
Batman Returns	dt	109,00	King Arthur's World	dt	109,00

Weihnachtsangebote Super NES			
Georg F. Boxing, PGA Golf, Jimmy C. Tennis		259,00	
Congos Caper, Cool Spot, Bubsy		299,00	
Star Wars, Asterix, Super Aleste		329,00	

Battletoads	dt	99,00	Last Action Hero	dt	99,00
Beethoven	dt	109,00	Lemmings	dt	109,00
Best of the Best	dt	115,00	Lost Vikings	dt	109,00
Blues Brothers	dt	119,00	Magical Quest	dt	105,00
Bram Stoker's Dracula	dt	115,00	Mario All Star	dt	89,00
Brawl Brothers	us	115,00	Mario Kart	dt	81,00
Bubsy	dt	99,00	Mario is Missing	dt	129,00
Chuck Rock	dt	69,00	Mechwarrior	dt	129,00
Cliffhanger	dt	99,00	Mega lo Mania	dt	109,00
Cleudo	us	89,00	Mickey's Challenge	dt	119,00
Congos Caper	dt	99,00	Monopoly	us	79,00
Cool Spot	dt	99,00	Mortal Kombat	us	129,00
Crash Dummies	dt	109,00	Mortal Kombat	dt	129,00
Cybernator	dt	113,00	NBA Allstar Challenge	dt	113,00
Cyberspin	us	89,00	Nig. Mansell's World Ch.	dt	113,00

Bestellungen bis zum 22. Dez. werden noch bis 24. Dez. ausgeliefert!

Double Dragon	dt	125,00	Operation Logic Bombs	dt	109,00
Dragon's Lair	dt	99,00	PGA Tour Golf	dt	109,00
E.V.O.	us	129,00	Parodius	dt	109,00
Equinox	dt	119,00	Pierre le Chef	dt	109,00
F-Zero	dt	49,00	Player M. (Rummenigge)	dt	115,00
Final Fantasy 2	us	139,00	Pocky & Rocky	dt	129,00
Final Fight 2	us	119,00	Pool	dt	109,00
Flashback	dt	119,00	Pop n Twin Bee	dt	119,00
George Forman's Box.	dt	59,00	Prince of Persia	dt	109,00

Probotector	dt	109,00	Turtles Tour. Fighters	dt	135,00
Push Over	dt	109,00	Utopia	dt	115,00
Rocky & Bullwinkle	us	99,00	WWF Royal Rumble	dt	129,00
Sensible Soccer	dt	119,00	WWF Wrestlemania	dt	119,00
Sim City	dt	87,00	Warp Speed	us	89,00
Sky Blazer	dt	119,00	We're Back	dt	109,00
Splinterz World	dt	119,00	Wh. i. t. World i. Carmen	dt	115,00
Star Wars	dt	115,00	Wing Commander	dt	119,00
Star Wars 2 (The Empire)	dt	119,00	Wing Commander	us	79,00
Star Wing	dt	99,00	World Class Soccer	dt	109,00
Streetfighter 2 Turbo	dt	129,00	World Heroes	dt	115,00
Streetfighter 2	dt	87,00	World League Soccer	dt	129,00
Striker	dt	109,00	World League Soccer	us	87,00
Sunset Riders	dt	129,00	Yoshi's Safari	us	109,00
Super Bomber Man	dt	89,00	Yoshi's Cookie	us	99,00
S. Off Road 2 (The Baja)	us	119,00	Young Merlin (16MB)	dt	129,00
S. Slap Shot (Ice Hockey)	us	119,00	Zombies	dt	87,00
Super Swiv	dt	125,00	4 Spieler Adapter S. NES	dt	69,00
Super Turrican	dt	109,00	Action Replay Pro S. NES	dt	109,00
Suzuki F-1 Drivin	dt	119,00	Angler Joypad	dt	34,00
Tazmania	dt	119,00	Patriot Joypad (Streetfighter)	dt	116,00
Tecmo NBA Basketball	us	125,00	Sear-Kabel S. NES	dt	115,00
Terminator 1	dt	119,00	Super Nintendo o. Spiel	us	99,00
Terminator 2 (Arcade G)	dt	116,00	Super Scope ohne Spiel	us	99,00
Test Drive 2 (The Duell)	dt	115,00	Universal Adaptor	jp	39,00
Timy Toons	dt	109,00	Univ. Adpt. Pro (60Hz)	uk	20,00
Tom & Jerry	dt	109,00	Verlängerung (Extension)	dt	109,00
Total Carnage	dt	119,00			
Trolls	dt	119,00			
Turtles 4	dt	109,00			

Händleranfragen erwünscht Franchisepartner im In- und Ausland gesucht

- Neuheitenservice per Telefon
- Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt
- Vorbestellungen möglich
- Gesamtpreisliste gegen frankierten Rückumschlag oder DM 2,- in Briefmarken
- Wir verkaufen auch: IBM, Amiga, Mega-Drive, Mega CD und Game Gear Spiele

GAMEBOY

Asterix	dt	63,00
Baby T-Rex	dt	49,00
Barbie	dt	59,00
Batman-Animated Series	dt	59,00
Battletoads	dt	64,00
Best of the Best	dt	59,00
Blues Brothers	dt	59,00
Crash Dummies	dt	59,00
Darkwing Duck	dt	62,00
F-15 Strike Eagle	dt	59,00
Ferrari Grand Prix	dt	39,00
Final Fantasy Legend 3	us	69,00
Itchy & Scratchy	dt	59,00
Jerjons	dt	65,00
Jimmy Connors Tennis	dt	63,00
Joe & Mac	dt	67,00
Jurassic Park	dt	69,00
Kevin's Dream (H. Alone 3)	dt	59,00
Kirby's Dream Land	dt	49,00
Lemmings	dt	69,00
Mickey's Challenge	dt	56,00
Mortal Kombat	dt	69,00
Muhammed Ali Boxing	dt	59,00
Mystic Quest	dt	62,00
R-Type 2	dt	59,00
Star Trek next Generation	dt	59,00
Star Wars	dt	69,00
Super Mario Land 2	dt	64,00
Tiny Toon 2 Mont. M. Madn.	dt	59,00
Tom & Jerry 2 Der Film	dt	65,00
Turrican	dt	45,00
Turtles 3 Radial Rescue	dt	59,00
WWF 3 King of Ring	dt	59,00
Zelda	dt	59,00
Zen Intergalactic Ninja	dt	59,00
Zool Ninja o. i. Nih Dimens.	dt	59,00
Act. Replay Pro Game Boy	dt	89,00
G. Boy Ener. Pack (Akku+N.)	dt	49,00
Game Boy ohne Spiel	dt	99,00

Ladenlokale

- (Preise variieren)
- 01159 Dresden
Reisewitzer Str. 46
Tel. 0172/3582845
 - 31061 Alfeld-Brunk.
Glenetalstr. 56
Tel. 05181/27391
 - 32423 Minden
Markt 13
Tel. 0571/21648
 - 80333 München
Theresienstr. 152
Tel. 089/522787
 - 81243 München
Friedrichshafener Str. 9
Tel. 089/8205520
 - 82319 Starnberg
Tutzing-Hof-Platz 3
Tel. 08151/29772
 - 86551 Aichach
Martinstr. 31
Tel. 08251/53250
 - 96215 Lichtenfels
H.-Müller-Str. 13
Tel. 09571/83964
 - 96515 Sonneberg
Bernhardstr. 42
Tel. 03675/802936

Weihnachtsangebote Game Boy

Mortal Combat, Jimmy C. Tennis, Ferrari	259,00
Choplifter 2, R-Type 2, Turrican	299,00
Flinstones, Joe & Mac, Asterix	329,00

Versandkosten per Post DM 7,- zzgl. Nachnahme. Ab DM 250,- Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage.
 Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,- Versandkosten. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten!

SUPER PRO

S.M.P. PUBLISHING
ANZEIGE ABTEILUNG
TEL: HOLLAND (31) 53 768008



CHARAKTERPROFIL

Cage ist der Ansicht, er sei der coolste Fighter auf der Straße, entsprechend prahlt er mit seiner momentanen Maximalform. Nachdem er von Kriegskunstexperten aus aller Herren Länder trainiert wurde, will Glory-Boy Cage nun beweisen, daß er nicht nur irgendein Mann ist, sondern der ultimative Mann schlechthin! Obwohl ihm die Schlaueit nicht gerade aus den Augen springt, versteht er es, die Massen zu begeistern, und die Ladies mit seiner sensiblen Hollywood-Masche weichzukochen - so geschehen in den Kessenschlagern Sudden Violence und Dragon Fist. Jonny Cage hat sich entschlossen, sein Glück in der Kampfarena zu machen, wo er - nach Bewunderung hechelnd seinen Karriereknick wieder gerade biegen will. Sein pralles Selbstbewußtsein ist die treibende Kraft hinter dem berstenden Schattenkick.

CAGE SPIEL GEGEN CAGE

Obwohl er recht flink auf den Füßen ist, hat Cage weder Ausdauer noch Power genug, um diese Schlacht mit heißen Ohren zu überstehen. Es sollte keine große Anstrengung kosten, Jonny auf die Bretter zu schicken, da seine einzig erwähnenswerte Leistung der Shadow Kick ist. Der Flammenwerfer ist auch ganz adrett, hat aber nicht genug Geschwindigkeit, um ernsthafte Schäden anzurichten. Ein lockerer Hüpler drüber weg, ein paar schnelle Hiebe, ein Sprung zurück, dann feuerst du noch ein Geschloß ab, und zuguterletzt kommst du ihm noch mit einem Flying Kick entgegen. Das sollte ausreichen, um Cage erst mal was zum Grübeln zu geben. Vielleicht kommt er zu dem Ergebnis, daß der Package Check aus der Trickkiste holen sollte. Da treten manchem Mann die Tränen in die Guckerchen, wenn der Schlag sitzt. Bleib Cage bloß vom Leibe, wenn er den Spagat macht, denn das ist ein sicheres Zeichen dafür, daß der Package Check jetzt fällig ist.



BLOCK

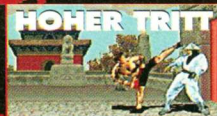
STANDARD BEWEGUNGEN



FLIEGENDER SCHLAG



TIEFER SCHLAG



HOHER TRITT



KRAUCH TRITT



SPRINGEN



FLUGTRITT

STANDARD BEWEGUNGEN



KNIEKEULE



HECHTER



UPPERCUT



TIEFER TRITT



HOHER SCHLAG



WISCHER



WURF

SPEZIALITÄTEN



ELLENBOGEN

**NAH RAN,
DRÜCK Y**

Beweg dich nahe genug an den Gegner heran und führ den Schlag aus.



FEUERBALL

**DRÜCK WEG,
VORWÄRTS
, B**

Schieß eine derbe, grüne Flamme auf deinen benannten Gegner ab.



MANNKONTROLLE

**DRÜCK B
UND L
ODER R**

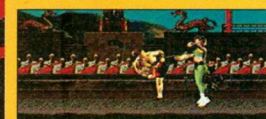
Diese Ungezogenheit wirkt weder bei Sonya oder Goro noch bei Cage selbst.



SCHATTENTRITT

**DRÜCK WEG,
VORWÄRTS
, A**

Seine beste Waffe. Der Gegenüber kommt ganz hübsch ins Taumeln.



TOTSCHLAG

**DRÜK VORWÄRTS
VORWÄRTS,
Y**

Stell dich dicht an den Gegner, dann wird Cage ihm die Bandscheibe aus dem Rücken treten.



ABSCHLUßBILD

Nachdem Cage sich und anderen bewiesen hat, was er noch drauf hat, kehrt er zurück in die Film-industrie, damit sich der Sieg über die Besten der Welt in klingender Münze auszahlt.



Auf Teufel komm raus wurde für Mortal Kombat Werbung gemacht, so daß dieses Spiel nun zu einem festen Begriff geworden ist. Alle Charaktere wurden nach Original-Schauspielern erschaffen, und jede Bewegung wurde sorgfältig für das 16 MBit Cart von SNES umgesetzt. Aus dieser Version ließ Nintendo Blut und Kummergrünze raus, was einem immer so die Tasten verklebt. Es gibt jede Menge Special Moves, in die man sich verbeißen kann. Also ran an den Kombat!

MORTAL KOMBAT



CHARAKTERPROFIL

Diese rustikale Dumpfbacke ist gemein und extrem gefährlich! Er wurde in Japan des Landes verwiesen und wird in über 30 Staaten gesucht, und das nicht nur wegen seiner perlweißen Zähne. Kano gehört in kriminellen Kreisen zur Prominenz. Er führt das Leben des Bösen, weil der arme Kerl es einfach nicht besser weiß. Keine linke Tour ist diesem Strolch fremd, so daß er mit offenen Armen von einer Gruppe notorischer Gewohnheitsverbrecher aufgenommen wurde: The Black Dragon. Diese Bande deckt das ganze Spektrum des Verbrechens ab. Als deren Mitglied gelobte Kano, dem schlechten Ruf der Gang gerecht zu werden, was ihm nicht weiter schwer fallen dürfte. Ohne Verwandte mußte sich die Vollwaise Kano in der Kriminellenszene Tokios durchschlagen. Dabei wurde ihm eine Lektion fürs Leben erteilt, als man ihn übelst verdrosch und ihn anschließend halbtot liegen ließ. Muß ihm wohl auf den Verstand geschlagen sein! Als Resultat der Schlägerei bekam Kano sein infrarotes Auge eingepflanzt. Kano nimmt an dem Turnier nur deshalb teil, weil er Werbung für die Black Dragon machen will. Ganz nebenbei wäre er außerdem gerne der Beste!

KANO SPIEL GEGEN KANO



Kano hat den Gipfel seiner Fitness schon vor einiger Zeit erreicht und ist sicher der kraftvollste Fighter des Turniers. Seine Special Moves hinterlassen beträchtliche Schäden; besonders schlimm sind der Cannonball und der Spinning Blade, aber gottlob ist dieser Possenreißer ein wenig hüftsteif. Er ist wenig beweglich und ziemlich langsam, was sich als größter Mangel herausstellt. Obwohl der Cannonball eine seiner imposantesten Waffen ist, macht diese ihn auch verwundbar, wenn du ihn mit ein paar Luftangriffen oder mit einem Punch oder einem Kick auskosterst, sobald der Cannonball geblockt ist. Seinen Spinning Blade meidest du besser, denn der kostet zuviel Energie, selbst wenn du es schaffst, ihn zu blocken. Spring vorwärts, noch mal vorwärts mit einem Flying Kick oder Punch. Es wäre nicht unklug, sich vor und zurück zu bewegen, um ihn keine Gelegenheit zu bieten, dich zu werfen, den Cannonball oder den Spinning Blade an dir auszu-probieren. Sei vorsichtig, wenn er sich bei deinem Sprung hinkauert.



BLOCK

STANDARD BEWEGUNGEN



FLIEGENDER SCHLAG



TIEFER SCHLAG



HÖHER TRITT



KRAUCH TRITT



SPRINGEN



FLUGTRITT

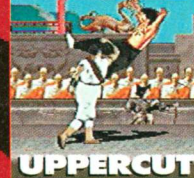
STANDARD BEWEGUNGEN



KNIEKEULE



HECHTER



UPPERCUT



TIEFER TRITT



HÖHER SCHLAG



WISCHER



WURF

SPEZIALITÄTEN



KOPFSCHLAG

NAHE RAN,
DRÜCK Y

Steinschlag! Alle Mann in Deckung!



MESSERWURF

HALTE L
ODER R,
DRÜCK WEG,
VORWÄRTS

Verbraucht die meiste Energie, wenn der Gegner geblockt ist.



SUPER ROLLE

HALTE L ODER
R, DREH D-PAD
VORWÄRTS

Drehen für Angriff und
lassen für den Schlag.



TOTSCHLAG

ZURÜCK,
RUNTER,
VORWÄRTS, B

Damit reißt Kano dem
Widersacher die Seele aus
dem Leib.



ABSCHLUßBILD

Um das spektakuläre
Turnier endlich doch zu
gewinnen, mußte Kano
mit höchst flinken Fäusten
und mit rustikaler Härte
vorgehen. Das fiel aber
in der wogenden





CHARAKTERPROFIL

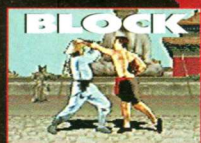
Wahrscheinlich ist er der älteste Mann des Universums (so alt wie die Ewigkeit). Hinter seiner 2,10 Meter großen Gestalt verbirgt sich so manches Geheimnis. Da er keine Augen hat, muß er seiner inneren Macht vertrauen, die ihm zum Sieg verhelfen soll. Rayden ist ein Wesen höchster Vergeistigung, das die Gestalt eines Menschen annahm, um das Turnier bestreiten zu können. Es geht das Gerücht, daß Shang Tsung persönlich Rayden zu dem Weltkampf eingeladen hat - und zwar aus Gründen, die im Dunkeln liegen. Rayden hat seinen Namen nach seinen göttlichen Qualitäten erhalten, und er wird von vielen als ein höheres Wesen angesehen. Noch ist er ziemlich unbekannt, doch Rayden ist zu allem fähig. Er hat Kräfte wie niemand sonst. Er macht sich die Mächte zunutze, die ihn umgeben, besonders die Elektrizität. Da er weder auf Verwandte noch Freunde Rücksicht zu nehmen braucht, ist Rayden frei, um seine ganze Konzentration auf den ultimativen Fight zu richten. Und er kann niemals getötet werden, sondern er geht in einer anderen Zeit auf, aus der er zurückkehrt, um an einer neuen Schlacht teilzunehmen.

RAYDEN



SPIEL GEGEN RAYDEN

Da Rayden ein absoluter All-Round-Fighter ist, erweist er sich sowohl im Fern- als auch im Nahkampf als äußerst gefährlich. Der Torpedo und die Raydentrizität machen es schwierig, sich ihm soweit zu nähern, daß man ihn aus den Puschien hauen kann. Liegt er allerdings erst mal flach, ist er offen für Attacken. Scorpions Spear trifft ihn dann unerwartet. Raydens Teleport ist sehr hilfreich, um ankommenden Geschossen auszuweichen, aber beim Re-Materialisieren ist er geradezu hilflos. Sub-Zero ist derjenige, der davon auf meisten profitieren kann, indem er ihn einfach einfriert. Wenn man Rayden in eine Ecke drängt, kann er seinen Teleport vergessen. Jetzt deck ihn mit schnellen Schlägen und Ellenbogenchecks ein, um ihm ordentlich zuzusetzen. Wenn er dann blockt, sieh zu, daß du Land gewinnst. Für die schnellen Fighter ist der Uppercut eine Möglichkeit, Rayden eins auszuweichen, wenn er sich von einem Teleport wieder materialisieren will. Wenn du es schaffst, einen Torpedo zu blocken, dann benutze Fernkampf-Geschosse, um ihn zu erwischen. Nutze seine Schwächen aus!



BLOCK

STANDARD BEWEGUNGEN

FLIEGENDER SCHLAG



TIEFER SCHLAG

HOHER TRITT



KRAUCH TRITT



SPRINGEN



FLUGTRITT

STANDARD BEWEGUNGEN



KNIEKEULE



HECHTER



UPPERCUT



TIEFER TRITT



HOHER SCHLAG



WISCHER



WURF

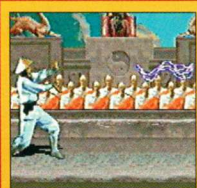
SPEZIALITÄTEN



TELEPORT

DRÜCK RUNTER, RUNTER, HOCH

Hokuspokus-Verschwind-ibus und dazu einen Uppercut!



RAYDENTRIZIT

DRÜCK RUNTER, VORWÄRTS, B

Ein Strom purer Energie.



TORPEDO

DRÜCK WEG, WEG, VORWÄRTS

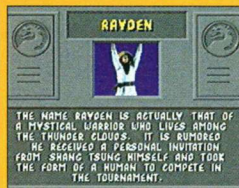
Rayden fliegt wie von der Hummel gestochen über den Schirm.



TOTSCHLAG

DRÜCK 3X VORWÄRTS, 3X WEG, Y

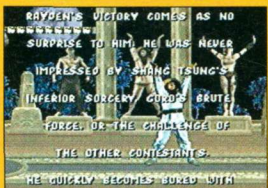
Ran an den Mann und frittir ihm die Nasenlöcher!



ABSCHLUBBILD

Da er ein höheres Wesen ist, wunderte es nieman-den, daß er den Kampf gewonnen hat.

Da es den Göttern zu langweilig wurde, vertreiben sie sich nun die Zeit, indem sie auf Erden Gefechte auf Leben und Tod inszenieren.





CHARAKTERPROFIL

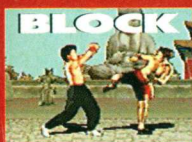
Mit 24 ist Liu Kang der jüngste Teilnehmer des Mortal Kombat. Der Shaolin Mönch lebt und arbeitet als Fischer in der Volksrepublik China. Seine Eltern sind gestorben und sein Bruder gilt als verschollen, also hat Liu Kang seiner Meinung nach nicht viel zu verlieren, wenn er an dem Turnier teilnimmt. Er hofft, daß er es gewinnen kann, um anschließend aus dem einst glorreichen Kampf wieder einen ehrwürdigen Wettstreit zu machen. Liu Kang hat fast sein ganzes Leben damit verbracht, die Psychologie und die Philosophie der Kampfturniere zu studieren, da sie einen Großteil der Bevölkerung begeistern. Die hohe Disziplin des Shaolin Ordens gibt Liu Kang das Gefühl, den Meister besiegen zu können - Shangtsung. Kang ist inzwischen auf dem Höhepunkt der körperlichen Fitness angelangt und hat die Weisheit der Mönche und der Ältesten, die ihn die Macht des Geistes über die rohe Kraft des Körpers lehrten. Statt plumper Gewalt will Liu die hohe Kunst des Kampfes darbieten, damit der traditionelle Sport wieder zu Ansehen kommt.

LIU KANG



SPIEL GEGEN LIU KANG

Liu Kang ist der schnellste Fighter mit einer Beweglichkeit, die selbst einen Bruce Lee erbleichen ließe. Um so einen Gegner zu besiegen, mußt du einen ungeheuren Druck entwickeln. Liu Kang darf keine Zeit zum Luftholen haben. Ohne große Schwierigkeiten wehrt er mit halbschwererischem Tempo Schläge aus nächster Nähe ab, obwohl seine eigentlichen Spezialitäten weitreichende Waffen sind, die allerdings leicht umgangen werden können. Dies gibt dir die Chance, sofort zu kontern. Liu Kangs Concorde Kick wird zur Katastrophe, wenn du ihn nicht sofort abblocken kannst. Paß auf diesen Special Move auf, und verteidige dich gut! Wenn du es schaffst, den Kick zu blocken, verschaff dir sofort Luft mit einem Uppercut, setz dann mit einem Flying Kick oder einem Punch nach. Um die Feuerkugeln zu umgehen, machst du folgendes: spring einfach drüber weg und kick ihn, während er sich von dem Energieverlust erholt. Hast du erst mal einen Special Move gekontert, übernimm die Kontrolle und attackier ihn aus nächster Nähe.



BLOCK

STANDARD BEWEGUNGEN



FLIEGENDER SCHLAG



TIEFER SCHLAG



HOHER TRITT



KRAUCH TRITT



SPRINGEN



FLUGTRITT

STANDARD BEWEGUNGEN



KNEIEKEULE



HECHTER



UPPERCUT



TIEFER TRITT



HOHER SCHLAG



WISCHER



WURF

SPEZIALITÄTEN



CONCORDE TRITT DRÜCK VORWÄRTS, VORWÄRTS, X

Ein stammer Hammer mit gnadenloser Power.



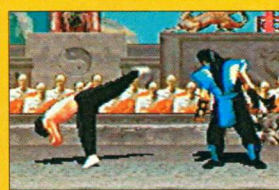
ELLENBOGEN NAHE RAN, DRÜCK Y

Ein Hieb aus der Nähe. Nicht unwerfend, aber er schafft Raum.



FEUERBALL DRÜCK VORWÄRTS, VORWÄRTS, Y

Dem Widersacher eins auf die Nase.



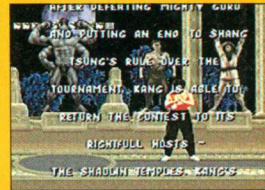
TOTSCHLAG DRÜCK RUNTER, DREH D-PAD, VORWÄRTS

Eine gedrehte Attacke mit einem anschließenden Uppercut.



ABSCHLUßBILD

Nachdem Liu Kang die Spießgesellen aus dem Feld geschlagen hat, will er nun aus dem Turnier wieder einen ehrenvollen Wettkampf machen, der die heiligen Traditionen des Shaolin Tempels berücksichtigt.





CHARAKTERPROFIL

Scorpion ist eine unbekannte Größe in dem Weltstreit. Da er offenbar keinen richtigen Namen hat, bekam er den Spitznamen Scorpion, und zwar vermutlich deshalb, weil er mit einem stachelartigen Speer seine Feinde attackiert. Diese verlorene Seele hat keine wirkliche Vergangenheit. Er hat eine physische Dimension angenommen, um an dem Kombat teilzunehmen. Scorpion ist ein Wiedergeborener, ein vagabundierender Sohn der Hölle, der an Zerstörung und Rache gekettet ist, darum kann er weder verlieren noch gewinnen - höchstens an Erfahrung! In einem früheren Leben hatte er eine Frau und ein Kind, aber er weiß nicht, was mit ihnen und mit sich geschehen ist. Er fühlt nur Haß gegen alles und jeden, wer oder was auch immer seinen Weg kreuzt! Alles, wonach es ihm gelüstet, ist ein Ruheplätzchen, wo er sich auf das Gute im Leben besinnen kann und wo er sich wieder den schönen Dingen widmen kann. Wenn er Shang Tsung besiegt, wird dies seine Energie befreien, so daß er sich auf dieses bessere Dasein vorbereiten kann.

SCORPION



SPIEL GEGEN SCORPION

Sei gewarnt vor Scorpions blitzschnellen Kicks und Schlägen. Und sei vorsichtig, wenn er mit seinem Speer kommt. Damit kann er doppelten Schaden anrichten. Zum einen, wenn er dich damit trifft und dich zu sich heranzieht. Und zum anderen, wenn du völlig perplex vor ihm stehst, dann verteilt Scorpion großzügig einen Satz heiße Ohren, und ein Uppercut hebt dich aus den Schuhen. Allerdings hat er eine Schwäche, die du weidlich ausnutzen kannst, denn er neigt dazu, sich in die Ecke treiben zu lassen. Sitz er dort erst einmal fest, kann er seinen Teleport Punch nicht ausführen, worauf du ihm schnell die Zierleisten verbiegen solltest, jedenfalls so lange du Zeit und Gelegenheit dazu hast. Obwohl der Speer enorm gefährlich ist, kannst du diesen zu deinem Vorteil nutzen, weil Scorpion einige Sekunden braucht, um sich von dem Wurf zu erholen. Sollte genug Platz zwischen dir und Scorpion sein, wenn er den Speer schleudert, dann kannst du drüber weg hüpfen und einen feinen Kracher ablassen, ehe du dich schnell wieder zurückziehst.



BLOCK

STANDARD BEWEGUNGEN



FLIEGENDER SCHLAG



TIEFER SCHLAG



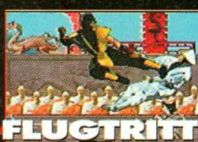
HÖHER TRITT



KRAUCH TRITT



SPRINGEN



FLUGTRITT

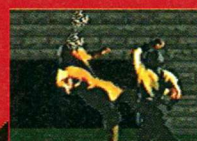
STANDARD BEWEGUNGEN



KNIEKEULE



HECHTER



UPPERCUT



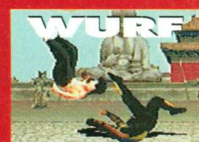
TIEFER TRITT



HÖHER SCHLAG

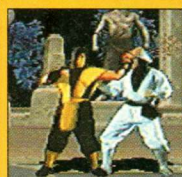


WISCHER



WURF

SPEZIALITÄTEN



FAUSTSCHLAG NAHE RAN, DRÜCK Y

Ein Nahkampfschlag, der nur als letzte Möglichkeit in Betracht gezogen werden sollte.



TELEPORT SCHLAG DRÜCK RUNTER, WEG, Y

Unsichtbar von einer Seite zur anderen und dazu einen Hieb.



MUNDGERUCH DRÜCK WEG, WEG, Y

Die beste Attacke. Da staunt der Fachmann!



TOTSCHLAG HALTE L ODER R, DRÜCK HOCH, HOCH

Halte bei diesem Schlag einen Schritt Abstand.



ABSCHLUßBILD

Wenn du mit Scorpion das Turnier beendest, wird dir seine Vergangenheit doch noch enthüllt. Im vorigen Leben wurde er von Sub-Zero ermordet, und die Götter erschufen ihn neu,





CHARAKTERPROFIL

Sub-Zero ist ein weiterer Kandidat im Mortal Kombat, der ohne einen richtigen Namen herumläuft. Sub-Zero leitet sich von dem fürchterlich fatalen Eisausstoß ab, den er in Form eines Geschosses vom Stapel läßt. Er ist ein Bürger Chinas und auf Lebenszeit Mitglied von Lin Kuei. In diesem elitären chinesischen Ninja Warrior Clan gilt Sub-Zero als einer der erfahrensten und besten Kämpfer. Ohne Verwandtschaft braucht er auf sein Leben keine Rücksicht nehmen. Auf das der anderen natürlich auch nicht. Zero verläßt sich voll und ganz auf seine eigenen Körperkräfte, denn die rohe Gewalt liegt ihm mehr als die Intelligenz, obwohl es Gerüchte gibt, daß er über eine gewisse Cleverness verfügen soll. Sollte er das Turnier gewinnen, trägt er sich mit der Idee, sein Leben zu verändern. Er will seinen Lebensstil verbessern und sich mehr Zeit für die schönen Dinge nehmen. Wie sein neues Leben aber nun genau aussehen soll, weiß er selber noch nicht so ganz.

SUB-ZERO



SPIEL GEGEN SUB-ZERO

Sub-Zero hat eine Menge gut gemischter Qualitäten, die es schwierig machen, ihn zu besiegen. Der Icy Shot kann durch Blocken oder Springen umgangen werden. Der Power Slide ist schon heikler, weil es - wenn überhaupt - fast keine Anzeichen gibt, die dir verraten, daß er zu diesem Special Move ansetzt. Und wenn er kommt, dann Gnade dir Gott! Der Icy Shot erweist sich als Schwachstelle in seinem Kampfsystem, weil es das einzige Geschoss ist, über das er verfügt, und es ist das einzige Geschoss, daß keinen Schaden anrichtet, wenn es trifft. Also bieten sich einem fabelhafte Gelegenheiten, wenn du es schaffst, dem Icy Shot auszuweichen. Sub-Zero ist nämlich nach dem Ausstoß noch ein bißchen abgechlafft. Nutze die Chance, um ihm ein paar auf die Glocke zu hauen, ehe du wieder Platz genug zwischen ihm und dir läßt. Wenn er dich einfriert, dann mußt du ihn blocken, und sobald du wieder aufgetaut bist, wird er vermutlich versuchen, dich mit einem Power Slide von den Beinen zu holen, oder er bringt einen Jump Kick an.

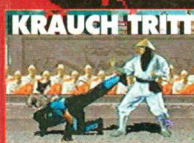


BLOCK

STANDARD
BEWEGUNGEN

TIEFER SCHLAG

FLIEGENDER SCHLAG



KRAUCH TRITT

HOHER TRITT

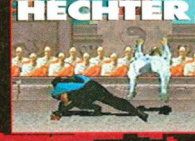


FLUGTRITT

SPRINGEN

STANDARD
BEWEGUNGEN

KNIEKEULE



HECHTER



UPPERCUT



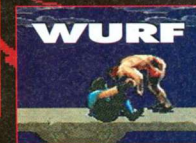
TIEFER TRITT



HOHER SCHLAG



WISCHER



WURF

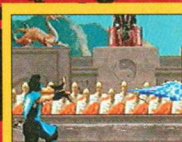
SPEZIALITÄTEN

FAWTSCHLAG
NAHE RAN,
DRÜCK Y

Mach dich an den Gegner ran, schlag zu, um ihn zurückzustößen und dann - Attacke!

GEFRIERTOD
DRÜCK WEG,
A, B, L ODER
R

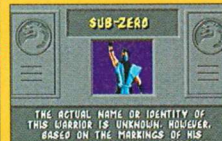
Ein wunderschöner Power Slide bringt deinen Gegner zum Staunen.

EISHAGEL
DRÜCK
RUNTER,
VORWÄRTS, B

Hammerhart! Friert den Gegner ein, gefolgt von einem Uppercut.

TODESKRALLE
DRÜCK VORWÄRTS,
RUNTER,
VORWÄRTS, Y

Ein Kracher, der den Gegner unangespitzt in die Feldmark rammt.



THE ACTUAL NAME OR IDENTITY OF THIS WARRIOR IS UNKNOWN. HOWEVER, BASED ON THE MARKINGS OF HIS UNIFORM, IT IS BELIEVED HE BELONGS TO THE LIN KUEI, A LEGENDARY CLAN OF CHINESE NINJA.

ABSCHLUßBILD

Alles kommt doch noch ans Tageslicht, nachdem Sub-Zero das Turnier gewonnen hat. Er sollte Shang Tsung töten und wurde dafür von einem seiner Feinde bezahlt. Sub-Zero geht nun mit der Knete in Rente.





CHARAKTERPROFIL

Sonya ist keineswegs ein Barbie-Püppchen, sondern ein bestens ausgebildeter Killer der US-Armee. Ihre Eltern, Major Herman Blade und Erica Blade, waren beide ihr ganzes Leben lang Fans der Armee, und durch sie ist Sonya von Anfang an seelisch auf ihre Berufung eingestellt worden. Nun wurde sie im Alter von 26 Jahren für eine Spezial-Mission außerhalb der Vereinigten Staaten abkommandiert. Durch eine beinharte paramilitärische Schinderei hat man sie für diese Mission trainiert, darum weiß sie auch, daß sie mehr als nur ihren Job verliert, wenn sie scheitert. Erst vor ein paar Jahren kam ihr Zwillingsbruder bei einem ähnlichen Auftrag ums Leben. Dieses Leid ist ihr Warnung und Ansporn zugleich, damit sie sich stets daran erinnert, daß das Gute nicht immer gegen das Böse gewinnt. Sonya will Rache für ihren Bruder, sei es durch den Tod des eigentlichen Mörders oder sei es auch nur durch die Angst der zweibeinigen Stinktiere, die es wagen, ihren Weg zu kreuzen.

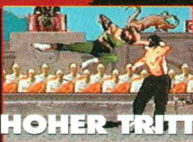
SONYA

SPIEL GEGEN SONYA

Spiel gegen Sonya: Sie ist eine sehr vielseitige Lady mit der ganzen Geschmeidigkeit einer erfahrenen Yoga-Fanatikerin. Sonya wird dir nicht viel Spielraum lassen und ist eine Macht in der Luft. Um dir eine gute Möglichkeit auf den Sieg zu bewahren, halte dich zurück und laß genug Platz zwischen dir und dem weiblichen Warrior. Benutz die Special Moves, mit denen du ein paar Geschosse abfeuern kannst. Sonyas Leg Toss spaltet dir das Rückgrat, wenn du den Fehler gemacht hast, ihr zu dicht auf die Pelle zu rücken. Um diese Attacke zu kontern, mußt du vorher in die Hocke gehen und sie abblocken, und wenn sie sich dann zu dir heru dreh dich herum und empfang sie mit einem High Kick. Wichtig ist, wenn du sie besiegen willst, daß du auf dem Boden bleibst und Distanz hältst. Bewege dich, wenn sie selbst zu einer Bewegung ansetzt, und versuche, sie vorher zu erwischen, ehe du flink zurückweichst. Ach ja, heiraten mußt du sie übrigens nicht, wenn du verlierst!



STANDARD BEWEGUNGEN



STANDARD BEWEGUNGEN



SPEZIALITÄTEN



SCHOCKWELLE DRÜCK WEG, WEG, B

Das haut den stärksten Macho in die Grube.



FANGFUß HALTE GLEICHZEITIG RUNTER, B, A, L ODER R

Kraftvolle Beine lassen dich abheben.



FLÄCHESCHLAG NAHE RAN, DRÜCK Y

Nahkampfschlag, ein bißchen schlaff.



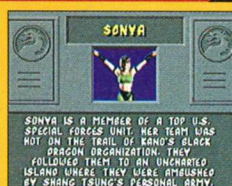
SUPER SCHLAG DRÜCK VORWÄRTS, WEG, Y

Verwende diesen Special Move, falls sich dein Gegner mal in die Lücke verirrt.



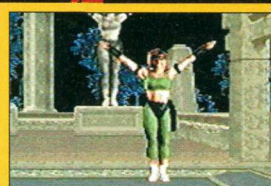
TOTSCHLAG DRÜCK 2X VORWÄRTS, 2X WEG, L ODER R

Der Todeskuß! Flucht ist zwecklos.



ABSCHLUßBILD

Mitglieder von Sonyas Spezialeinheit wurden von Shang Tsung gefangengehalten. Es war ihr Job, ihn zu besiegen und ihre Freunde zu befreien.



GORO

Goro ist ein 2000 Jahre alte Prinz aus Kutuan und lebt mit der nicht ganz alltäglichen Besonderheit von vier Armen. Laß dich nicht von ihm erwischen, weil er dich sonst zu Boden schmettert, und deine Energie wird dann sofort um die Hälfte reduziert. Goro hat die Angewohnheit, mehr zu blocken, als gut für ihn ist. Also versuch's mal mit ein paar Flying Kicks. Wenn er wieder hochkommt, gib ihm einen Flip Kick und schick ihm ein Geschöß. Diese Kombination wirkt am besten.

A 2000 YEAR OLD HALF HUMAN DRAGON GORO REMAINS UNDEFEATED FOR THE PAST 500 YEARS. HE WON THE TITLE OF GRAND CHAMPION BY DEFEATING KUNG LAO, A SHADLIN FIGHTING MONK. IT WAS DURING THIS PERIOD THAT THE TOURNAMENT FELL INTO SHANG TSUNG'S HANDS AND WAS CORRUPTED.



SHANG TSUNG



Shang Tsung betrat die Bühne dieses Turniers vor 500 Jahren, als der Kombat noch ein Wettbewerb der Ehre und des Ruhms war. Tsung gewann den Titel, wodurch er noch mächtiger wurde. Heute beginnt wieder der Fight, in dem die Warrior erneut um den ultimativen Kombat-Titel rangeln. Shang Tsungs Stärken sind seine Feuerbälle, die er in unglaublich hoher Zahl abschießen kann. Sein Schwachpunkt ist die Transformation, denn während dieser Zeit ist er anfällig für Angriffe und kann sich nicht zurückverwandeln, so lange er attackiert wird. Dies ist der Schlüssel zum Überleben.





GREEN REPTILE

Es ist nur wenig über das Grüne Reptil bekannt, außer daß es dir zehn Millionen Punkte einbringt, wenn du ihn bezwingst. Du findest ihn im 'Pit Level', nachdem du deinen Gegner, den du dort antriffst, ohne Rundenverlust und ohne Blockbewegung auf die Bretter geschickt hast. Außerdem mußt du deinen Widersacher mit der Todeskralle abmurksen. Das Reptil ist eine Mischung aus Sub-Zero und Scorpion, als paß auf die tödlichen Tricks der beiden auf, die in dem grünen Schleimer vereint sind ...

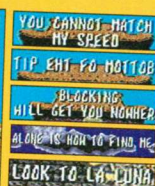
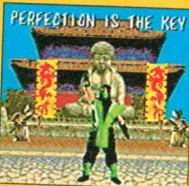
UM DORTHIN ZU KOMMEN ...



Nachdem du deinen Feind fehlerlos, ohne Block und mit der Todeskralle abgefertigt hast, wird sich dir das Reptil vorstellen. Allerdings nur in der Grube.

DAS REPTIL SPRICHT!

Während des Spiels kommt das Grüne Reptil von oben herab und hinterläßt einen Hinweis über seine Herkunft. Mit irrem Gelächter verschwindet es dann, ohne eine Spur zu hinterlassen. Du wirst jedoch als letzter lachen, weil du weißt, wie man ihm gegenüber tritt. Das 'Pit Level' ist dein Schicksal. Bleibst du ohne Fehl und Tadel und setzt deine exklusive Todeskralle ein, wirst du den grünen Warrior zu Gesicht bekommen. Es ist ein Kampf auf Leben und ...na, ihr wißt schon!



TIP

EXKLUSIVER ÜBERRASCHUNGSTRICK

Mit ein wenig Übung wird dieser Trick funktionieren und dir eine wertvolle Hilfe sein. Geh dicht genug an deinen Gegner heran, um einen Flying Kick auszuführen, so daß du auf der anderen Seite landest. Sofort springst du mit derselben Bewegung zurück, bevor es zu einem Vergeltungsschlag kommt. Dann wiederholst du das Ganze. Wenn du das dritte Mal landest, spring sofort mit einem normalen Rolling Jump zurück. Dein Widersacher wird so verblüfft sein, daß er absolut unfähig ist, sich zu bewegen. Dräng ihn an den Rand des Bildschirms und bedien ihn mit einem Uppercut, gefolgt von einer Serie Low Punches. Der Gegner wird unfähig sein, zurückzufighten.

ACCLAIM

TESTE DEINE KRAFT



HOLZ

Das weichste der Materialien, auf das du mit aller Kraft schlagen mußt. Drück schnell A und B, dann L oder R.



STEIN

Dies ist der nächste 'Prüfstein'. Drück wieder schnell A und B, und wenn das Röhrchen voll ist, drück L oder R. Das Leben ist hart, die Materialien



STAHL

werden härter. Leg den Joypad bereit und reib die Knöchel schnell über die A und B Tasten. Rubin befindet sich nur auf dem



RUBIN

Zwei-Spieler-Modus. Echte Geschwindigkeit ist hier gefragt, wenn du den 8 Sekunden Timer schlagen willst.



DIAMANT

Der ultimative Stein! Das Röhrchen muß bis zur Spitze gefüllt sein, und dann mußt du die Knöcheltechnik anwenden!



WETTBEWERB!

ZOMBIES

**Gewin eine von 20
exklusiven Maxi CDs mit
dem Konami-Rap aus der
TV-Werbung!**



1. Wieviele Level gibt es in Zombies?

(A) 5 (B) 105 (C) 55

2. Wie heißt der Firmengründer von Konami?

(A) TETSU YARMADA (B) KAGEMASA KOUZUKI (C) MICHAEL DOUGLAS

(Kleiner Tip: Schau Dir die Konami Histroy an! Seite 49

3. Welches andere tolle Spiel gibt es von Konami?

(A) BATMAN RETURNS (B) BOB (C) JIMMY CONNORS PRO



**Beantworte einfach die drei Fragen und
schicke Deine Lösung
an:...**



**SUPER PRO (KONAMI)
Postfach 10 32 46
20022 Hamburg**

ACTION REPLAY CODES



THE ADAMS FAMILY

7E00AC05: Unbegrenzte Leben
7E00C302: Unbesiegbar
7E007902: Gomez schwimmt
7E007902: Extra leben, wenn Du einen Dollar nimmst
7E010B01: Onkel Fester wird gerettet
7E010901: Wednesday wird gerettet
7E010701: Oma wird gerettet
7E010501: Pugsley gerettet

ALIEN 3

7E15E264: Volle Energie auf den Flammenwerfer
7E10DA90: Waffe feuert, aber tötet nicht
7E10C604: Flammenwerfer unbegrenzt

AXELAY

7E0325FF: Unbesiegbar
7E032901: Level schnell beenden
7E005E03: Unbegrenzte Leben
7E1E620X: Beginn mit beliebigen (X=level)
7E033002: Behalte die gewählte Waffe

BATMAN RETURNS

7E008C03: Unbegrenzte Leben
7E008A63: Unbegrenzte Energie

BATTLECLASH

7E15C080: Das Lebenslevel sinkt nicht

BLAZE ON

7E0221FF: Unbegrenzte Energie

BUBSY

7E0214XX: Level wählen (XX=0-13)
7E009300: Stoppt die Animation auf dem Wasser

CASTLEVANIA IV

7E13F410: Unbegrenzte Energie
7E13F214: Unbegrenzte Extrawaffen
7E13F050: Unbegrenzte Zeit
7E1F840X: Spieler 1 wählt

Waffen (mit X)

7E1FC40X: Spieler 2 wählt Waffen (mit X)
7E1F8A63: Unbegrenzte Leben für Spieler 1
7E1FCA63: Unbegrenzte Leben für Spieler 2
7E1F8C02: Unbegrenzte Bomben für Spieler 1
7E1FCC02: Unbegrenzte Bomben für Spieler 2

COOL WORLD

7E021B03: Unbegrenzte Leben
7E02C001: Unbesiegbar
7E00ED09: Unbegrenzt Geld

DIMENSION FORCE

7E021504: Unbegrenzte Leben
7E020F0C: Volle Kraft

DINOSAURS

7E17310X: Spieler 1 hat 'X' Leben

DRAGON'S LAIR

7E0FEB02: Unbegrenzte Leben
7E0FF605: Unbegrenzte Zeit
7E0FF903: Unbegrenzte Energie

F-ZERO

7E0CF301: Unbegrenzte Turbo Boosts
7E00CA0B: Unbegrenzte Zeit
7E005908: Unbegrenzte Energie

F1 EXHAUST HEAT 2

7E042100: Unbegrenzter Timer
7E045301: Immer als Erster im Ziel

FINAL FANTASY

7E200803: Bringt Cecil eine Menge Punkte
7E208803: Bringt Kain eine Menge Hit-Punkte

FINAL FIGHT

7E0D6E05: Unbegrenzte Leben
7E0D1450: Unbesiegbareit

GODS

7E00B40D: Gib Dir 'X' Leben
7E0156FF: Kontostand: über 65.000
7E015318: Unbegrenzte Energie

COOL WORLD

7E7F7C103: Unbegrenzte Energie
7E1F1459: Unbegrenzte Zeit
7E1F0003: Unbegrenzte Leben

JAKI CRUSH

7E1C62XX: XX = Die Anzahl der Leben
7E1C6202: Unbegrenzte Bälle
7E007800: Unsichtbare Gegner

JOE & MAC 2

7E004202: Unbegrenzte Leben

KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE

7E11A303: Unbegrenzte Krustys

LAGOON

7E052901: Unbegrenztes Geld
7E052099: Unbegrenzte Energie
7E05229F: Unbegrenzte Zauberkraft

LAGOON

7E7F36D50: Unbesiegbare 10 Herzen
7E7F36E80: Unbegrenzte Zauberkraft
7E7F37746: Immer 70 Pfeile
7E7F34332: Immer 50 Bomben

LETHAL WEAPON

7E0D2830: Unbegrenzte Zeit
7E022606: Unbegrenzte Schutzschilde
7E021E66: Unendlich Munition
7E022606: Unbegrenzt viele Männer
7E022203: Unbegrenzte Ladestreifen

MAGICAL QUEST

7E02B104: Unbegrenzte Energie
7E037202: Unbegrenzte Leben
7E02B102: Unendliche Leben
7E035F05: Unendliche Zeit

JOE & MAC

7E02C101: Von Beginn an mit Zuberkostüm
7E02C201: Von Beginn an als Feuerwehrmann
7E02C301: Wahl zwischen feuerwehr-, Zauber- und Kletterausrüstung von Beginn an
7E02B920: Zauberkostüm, das nur die halbe Power braucht
7E02B601: Feuerwehrkostüm, das nur die halbe Power braucht
7E02A909: Mit 90 Münzen an den Start
7E02AB0X: X gewünschter Level minus 1
7E02AC00: Beginn im Sub Level
7E02AC01: Beginn im Sub Level
7E02AC02: Beginn im Sub Level

KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE

7E02AC03: Beginn im Sub Level

LEGEND OF ZELDA

7E02AC04: Beginn bei den versteckten Schatzruhen
7E02AC05: Beginn bei den versteckten General Stores
7E02AC06: Beginn bei der Szene, in der Mickey seinen Zauberumhang aufnimmt
7E04BD58

MORTAL KOMBAT

7E04C158: Alle drei Codes zusammen verleihen Spieler 1
7E04B9A1: unendliche Energie
7E04BBA1
7E04BF58: Alle drei Codes zusammen verleihen Spieler 2
7E0FC358: unendliche Energie
7E1B6002: Unbegrenzte Leben

MYSTICAL NINJA

für Spieler 1
7E1AB002: Unbegrenzte Leben für Spieler 2
7E1AAD99: Haufenweise Geld für Spieler 1
7E1B5D99: Haufenweise Geld für Spieler 2

ACTION REPLAY CODES

PILOT WINGS

7E1ABE05: Unbegrenzte Zeit
7E0CD204: Unendlich viel
Treibstoff

PITFIGHTER

7E1124A0: Unendliche Energie

MYSTICAL NINJA

7E08EB20: Unbegrenzte Energie

ROBOCOP 3

7E185402: Unendliche Leben

STARWING

7E047738: Unbegrenzte Energie
0BD2F4XX: XX = Novabomben

STREETFIGHTER II

0BE712AD: Unendliche Leben
7E0C2BB0: Unendliche Energie
für Spieler 1
7E1AC899: Unbegrenzte Zeit
7E0C0D00: Farbe Spieler 1
7E0E0D00: Farbe Spieler 2
7E0E2BB0: Unendliche Energie
für Spieler 2
7E0C6001: Doppelte
Geschwindigkeit

STREET FIGHTER II TURBO

7E0530B0: Unendliche Energie
für Spieler 1
7E0730B0: Unendliche Energie
für Spieler 2
7E054515: Farbe Spieler 1
7E1C880E: Turbo Turbo Edition
7E05E801: Special moves für
Spieler 1
7E07E801: Special moves für
Spieler 2
7E05DC00: Spieler 1 immer im
Turbo Farben
7E07DC00: Spieler 2 immer im
Turbo Farben

SUPER ALESTE

7E015202: Unbegrenzte Bomben
7E015702: Unendliche Leben

SUPER BATTLE TANK

7E049E42: 120 mm Kanone
unbegrenzt
7E04A001: Unbegrenzt Laser-
gelenkte Raketen
7E006700: Action Replay an
behebt alle Schäden am Panzer
des Spielers
7E05C4FF: Unbegrenzter
Treibstoff
7E04A296: Maschinengewehr
unbegrenzt

SUPER DOUBLE DRAGON

7E00DC02: Unbegrenzte Leben

SUPER MARIO ALL-STARS

Super Mario
7E172A05: Unendliche Leben für
Mario
7E173605: Unendliche Leben für
Luigi
7E175606: Unbesichtbar

Super Mario 2
7FFB02XX: XX = stage
7E075A05: Unendliche Leben für
Mario und Luigi
7E07EB09: Unendliche Zeit
7E075606: Unbesichtbar

Super Mario 3
7E073605: Unendliche Leben für
Mario
7E073705: Unendliche Leben für
Luigi
7E05F009: Unendliche Zeit für
Mario und Luigi

Super Mario World
7E0DB404: Unendliche Leben
für Mario
7E0DBE05: Unendliche Leben
für Luigi
7E0DC101: Unendliche Yoshi's
7E001904: Mario Unbesichtbar

SUPER OFF ROAD

7E061B06: Unbegrenzt Nitros
7E062706: Maximaler Motor
7E062306: Maximale Reifen
7E061F06: Maximale
Beschleunigung

SUPER PROBOTECTOR

7E1F8A63: Unendliche Leben für
Spieler 1
7E1FCA63: Unendliche Leben
für Spieler 2
7E1F8C02: Unendliche Bomben
für Spieler 1
7E1FCC02: Unendliche Bomben
für Spieler 2

SUPER R-TYPE

7E16E102: Unbegrenzte Leben
7E16E381: Unbegrenzte Zeit

SUPER SMASH TV

7E053105: Unbegrenzte Zeit

SUPER SOCCER

7E10F803: Keine gegnerischer
Torhüter in der 1. Hälfte

SUPER STAR WARS

7E08FB03: Unbegrenzte Leben
7E0A7920: Unbegrenzte Energie
7E087224: Du kannst ständig
Jets benutzen
7E086E00: Du brauchst keine
Jawas, gehe direkt zum Sand
Crawler
7E0A7924: Unbegrenzte
Gesundheit
7E096FF1: Unbegrenzte Zeit
7E087224: Unbegrenzter
Treibstoff für die Landspeeder
7E09850X: X = Waffentyp
7E087664: Unbesiegtbar im
Death Star Trench
7E011403: Unbegrenzte
Continues
7E097702: Unbegrenzte
Thermal Detonators
7E0AA110: Verwendete
Darsteller sind Orange/Rot
7E08DBB1: Verändert die
Grafiken
7E098358: Du kannst das
Lichtschwert gleich von Beginn
an benutzen
7E098888: Unbesiegtbar

SUPER STRIKE GUNNER

7E023A03: Unbegrenzte Leben

SUPER TENNIS

7E028400: Zusammen mit
unterem Code: keine Punkte
7E010F00: Zusammen mit
oberem Code: keine Punkte

TEST DRIVE II

7E1C8619: Unbegrenzte Leben

THUNDER SPIRITS

7E1A9D03: Unbegrenzte Leben

TINY TOONS

7E009E03: Unbegrenzte Energie
7E00B6A0: Der Super Dash steht
immer zur Verfügung
7E008E04: Unbegrenzte Leben

TOYS

7E168E05: Unbegrenzte Energie
7E168C05: Unbegrenzte Leben

TURTLES IV

7E1AA00X: X = Anzahl der
Leben für Spieler 1
7E1AE00X: X = Anzahl der Leben
für Spieler 2
7E044A50: Unbegrenzte Energie
für Spieler 1
7E04BA50: Unbegrenzte Energie

für Spieler 2
7E00820X: X = level

ULTRAMAN

7E039360: Unbegrenzte Energie
7E021880: Unbegrenzte Leben

UN SQUADRON

7E00D901: Gibt dem Spieler viel
Geld
7E00DD31: Unbegrenzt
konventionelle Bomben
7E00DD02: Unbegrenzt Mega-
Crush-Waffen
7E00DD14: Unbegrenzt Thunder
Laser
7E100808: Unbegrenzter
Treibstoff

WRESTLEMANIA

7E06EC30: Unbegrenzte Energie

WWF ROYAL RUMBLE

7E06423A: Unbegrenzte Energie

ZELDA III

7EF37746: 70 Pfeilen
7EF34332: 50 Bomben
7EF36D50: 10 Herzen
7EF343XX: XX Bomben

ZOMBIES

7E1CB80A: Unbegrenzte Energie



DOKTOR M.

Dein Game bringt Dich zur Verzweiflung. Du weißt nicht mehr ein noch aus. Du willst Dir die Kugel geben? Schreibe einfach an Doktor M. und er wird versuchen, die fehlenden Codes aufzutreiben. Doktor M. ist ständig auf der Suche nach neuen Codes, und er läßt sich nicht lumpen: Die besten neuen Codes werden mit einem Date! T-shirt prämiert! Schreibe an:

Super Pro (Doktor M.)
Postfach 10 32 46
20022 Hamburg



In diesem Teil findest du Tips, die dir neue Dimensionen in deinen Spielen eröffnen. Wir bringen ihn jeden Monat auf den neuesten Stand - er ist somit ein nützlicher Helfer, um die stärksten Spiele knacken zu können.

THE ADDAMS FAMILY LEVEL CODE

Gib diese Kombinationen ein, um dich in die Tiefen dieses Spiels zu versenken:
 &&YKH - 17 Leben, 3 Herzen, Granny
 V&HKF - 19 Leben, 4 Herzen, Granny, Pugsley
 ?DH94 - 29 Leben, 4 Herzen, Granny, Wednesday
 ?LSR4 - 33 Leben, 4 Herzen, Granny, Wednesday, Fester
 BLSRS - 33 Leben, 5 Herzen, Granny, Wednesday, Fester, Pugsley

AXELAY UNBEGRENZTE LEBEN

Um dir einen unbegrenzten Vorrat an Schiffen zu verschaffen, unterbrich das Spiel mit der Pause-Taste, widerruf den Befehl und unterbrich erneut. Dann drücke SELECT, HOCH, RUNTER, LINKS, RECHTS, Y, B, A, X. Jetzt beende die Pause. Wenn die kleine Mogelei geklappt hat, dann erscheint das Wort "Mutek" an der Stelle, wo eigentlich die Punkte stehen sollten.

BLAZING SKIES Power-Up

Durch diesen Kniff kannst du das Spiel mit einem total aufgewpewerten Marcel LeBlanc starten. Wähl einfach die "Continue Game" Option an und dann geh zu "End".

BLUES BROS 99 LEBEN

In Denver holst du dir die 11 möglichen Extra-Leben, dann begehst du Harakiri. Wiederhol diesen Vorgang, bis du alle 99 Leben

angesammelt hast.

DESERT STRIKE FINALE CODE

Gib den folgenden Code ein, um die Spielsequenzen nacheinander ablaufen zu lassen: 99P55LM.

F-1 EXHAUST HEAT SUPER SPEED

Wenn du einen Joypad mit Auto-Fire hast, schalte die L- und R-Tasten auf Semi-Auto. Wenn du sie jetzt ununterbrochen gedrückt hältst, schießt dein Wagen auf eine Geschwindigkeit von 404 Meilen in der Stunde.

FINAL FIGHT VERSTECKTES OPTIONSMENÜ

Drück die L und R Tasten und anschließend START auf dem Titelménü. Du kannst nun sowohl die Anzahl deiner Leben als auch den Schwierigkeitsgrad verändern.

EXTRA ENERGIE

Sobald das Auge des Gesetzes den Bildschirm betritt, läßt es seinen Kaugummi fallen. Schnapp dir diese Köstlichkeit und kau sie selbst. Das wird deine Energie wieder auffüllen.

GRADIUS III SUPER POWER-UPS

Um Raketen und Schilde zu bekommen, unterbrich das Spiel und drück HOCH, HOCH, RUNTER, RUNTER, L, R, L, R, B, A und dann starte neu.

EXTRA LEBEN

Für 30 Leben mehr bleib auf dem Titelménü, drück dreimal A und dann starte das Spiel.

EXTRA CREDITS

Für bis zu neun Extra Credits drück die X-Taste so schnell du kannst. Für jeden zehnten Druck auf die Taste wirst du mit einem Extra Credit belohnt. Starte das Spiel, bevor das Titelménü verschwindet, sonst wird die Anzahl wieder auf vier reduziert.

EXTRA LEVEL

Während des Optionsménüs hämmere etwa achtmal in der Sekunde auf die A-Taste (dabei ist es sehr hilfreich, wenn du einen Turbomodus an deinem Controllpad hast). Dort, wo das Spiel-Level angezeigt wird, erscheint das Wort ARCADE. Dies erhöht nicht nur die Schwierigkeit des Spiels, es fügt ein ganz neues Level hinzu.

NHLPA HOCKEY '93

Gib den folgenden Code ein, um direkt in das Finale zwischen Los Angeles und Boston zu kommen: C42BWBG00P37LV9J

JOY AND MAC

Extra Leben und Items
 Geh zu einer Stufe, die du schon beendet hast, sammel einen brauchbaren Gegenstand (so etwas wie ein Extra Leben oder ein Spezial-Item), dann drück START, um zu unterbrechen und tu so, als wolltest du das Level verlassen. Wiederhol diesen Prozess einfach, um deine Leben und Items aufzustocken.

LEMMINGS OPTIONEN

Auf dem Titelménü halt SELECT fest und drück START. Dies bringt dich zu einem versteckten Optionsménü, das dir erlaubt, deine eigenen Ideen zu verwirklichen.

Sunsoft Levels
 Hier sind einige Codierungen für die superschwierigen Sunsoft Levels:

GNNBJWV - Level 1.
 RCQRFPV - Level 2.
 FBKKJB - Level 3.
 RMQMZDC - Level 4.
 DTCVZMQ - Level 5.

PARODIUS

POWER-UP TOTAL

Um in dieser netten, kleinen Schießerei maximale Feuerkraft zu erhalten, unterbrich einfach das Spiel mit der Pausetaste und drück B, B, X, A, Y, A, Y, HOCH und L. Dann nimm das Spiel wieder auf und - Bingo! Geheimes Level

Auf Level 3 gehst du auf den Grund des Wasserbettes, um in ein geheimes Level zu versinken.

UNBESIEGBAR

Um unbesiegt zu werden, unterbrich das Spiel mit der Pausetaste und drück L, R, HOCH, R, A, L, Y, RUNTER, B, A, Y, A, Y und R. Nimm das Spiel wieder auf und mach mit einem kleinen Vorteil weiter.

EXTRA SCHWIERIGKEITSELEVEL

Wenn dir das Spielchen ein bißchen zu lahm vorkommt, gib den folgenden Code ein, um auf einen extra schwierigen Level zu kommen, aber bist du sicher, daß du diese Herausforderung schon verkräftest? 882943

PRINCE OF PERSIA

LEVEL WAHL

Geh zum Paßwort-Menü und wähle SPECIAL. Wenn das Spiel diese Eingabe nicht annimmt, vergiß das Manöver und starte das Spiel.

Jetzt unterbrich und drück B, Y, HOCH, RUNTER, LINKS, RECHTS, L und R. Wenn dies richtig eingegeben ist, gibt das Programm einen Ton von sich. Nun halte START fest und drück SELECT, um den Wahlmodus für die Level zu erhalten.

RIVAL TURF

VERSTECKTES LEVEL

Um eine verborgene Zone auf den späteren Levels zu erreichen, sieh zu, daß du mehr als 30 Feinde erledigt hast, dann betritt die Tür der ersten Hütte auf Level 4-2. Du betrittst einen Raum mit einem seltsamen Alien. Gib ihm ordentlich eins aufs Haupt und überspring ein paar Levels!

ROAD RUNNER

START MIT 75 LEBEN

Drück auf dem Titelménü die Tasten LEFT, SELECT, R, Y und START, und halte die Tasten fest, bis der Bildschirm das ungewöhnliche Motto "Zippity Splat" anzeigt. Dann drück zusätzlich die X-Taste. Jetzt kannst du mit 75 Leben beginnen.

SIM CITY

EXTRA MONETEN

Um genau unter einer Million Dollar zu liegen, mußt du zuerst dein ganzes Geld in einem Jahr investieren. Wenn das Steuer-Menü am Ende des Jahres auftaucht, halte die L-Taste fest und verlaß das Menü. Während du nach wie vor die L-Taste festhältst, kehrst du zum Steuerménü zurück und läßt nun die L-Taste los. Deine Mittel werden sich prompt auf 999 999 Dollar erhöhen.

SPINDIZZY WORLDS VERBORGENE OPTIONEN

Mit dem Paßwort MIMICHAN gelangst du zu einem speziellen Testmodus, der dir ermöglicht zu bestimmen, auf welchem Level du anfangen willst.

Levelwahl

Wenn du das folgende Passwort eingibst, kannst du eine kleine Mogelei bei der Levelwahl durchführen: MIMICHAN.

STARWING

DAS GEHEIME SCHWARZE LOCH

Diese nette, kleine Überraschung kannst du auf Level 1-2 im Asteroidenfeld erreichen. Achte auf drei rotierende Asteroidensäulen. Du mußt in jedem Fall den orangefarbenen Asteroid in der Mitte abschießen, kurz bevor du mit ihm zusammenstößt. Dann wird ein grauer, lächelnder Asteroid erscheinen. Stoß einfach mit ihm zusammen, und sofort wirst du ins Schwarze Loch gebracht. Da findest du eine Menge Power-Ups sowie drei gelbe Ringe, die in folgender Reihenfolge die Zugänge bilden: zu Sektor Y, Sektor Z und Above Vernom (Level eins).

STREET FIGHTER II IDENTISCHE KÄMPFER

Während des Titelmenus drückst du RUNTER, R, HOCH, L, Y, B, X und A schnell hintereinander. Jetzt sollte es möglich sein, daß du denselben Kämpfer wählen kannst, den dein Partner im Zwei-Spieler-Modus auch genommen hat.

SPEZIELLES ENDE

Um einen Blick auf den Abschluß der guten Charaktere zu wagen, ohne dabei auf Level 7 zu spielen, begib dich in den Champions Modus und setze dann den Schwierigkeitsgrad auf 2. Wenn du durch das Spiel durch bist und Bison geschlagen hast, drück START und R gleichzeitig, ehe der Bildschirm ausblendet. Dann siehst du das Ende.

STREET FIGHTER II TURBO SUPER TURBO

Wenn die Turboversion immer noch zu lahm ist, der sollte doch nach dem Capcom-Logo einfach mal Unten, R, Oben, L, Y, B, X, A auf dem zweiten pad drücken. Schon könnt ihr bis zu zehn Turbosternenchen anwählen. Wenn Euch der große Bruder immer mit den „Special Moves“ fertigmacht, schaltet sie doch einfach mal aus. Dieselbe Tastenkombination im Capcom Logo auf dem ersten Pad wirkt da Wunder (ihr solltet übrigens jeweils ein Bestätigungssignal hören).

SUPER ADVENTURE ISLAND STUFENWAHL

Warte, bis das Story-Menü erscheint, dann drück START, so daß das zweite Titelmü auftaucht. An diesem Punkt crückst du diagonal OBEN LINKS, L, X und RECHTS auf dem Joypad. Während du diese Tasten gedrückt hältst, betätige START, um zum Stufenwahlmenü zu gelangen.

SUPER DOUBLE DRAGON UNBEGRENZT FORTSETZBAR

Wenn du mit einem Partner spielst, kämpft so lange, bis jeder von euch nur noch ein Leben übrig hat, dann werdet ihr gefragt, ob ihr weitermachen wollt, worauf ihr beide gleichzeitig START drückt. Beim nächsten Mal, wenn ihr gefragt werdet, ob ihr weiterspielen wollt, werdet ihr zu eurem Vergnügen feststellen, daß ihr wieder sieben Leben habt. Dieser Tip kann so oft wiederholt werden, bis ihr das Spiel beendet habt - oder durchgedreht seid!

SUPER GHOULS 'N' GHOSTS LEVEL WAHL

Um ein Levelwahlmenü zu erreichen, wähl EXIT auf dem Optionsmenü an und halte L und START auf dem zweiten Controller fest. Dann drück START auf Controller Eins und ein anderes Optionsmenü wird erscheinen, in dem du dein Startlevel selber bestimmen kannst.

SUPER MARIO KART ABKÜRZUNG

Diese nette Tastenfolge wird dich direkt in das Special Cup Race zaubern, ohne Gold in den anderen Rennen gewonnen zu haben. Wähl

ein Zeitrennen, markier den Mushroom Cup und drück in dieser Reihenfolge L, R, L, R, L, R, R und A auf dem Joypad.

GEISTERFAHRER

Geh zum Spielerauswahlmenü und du siehst, daß Mario hervorgehoben ist. Drück START auf Controller Zwei, worauf die Buchstaben "COM" über dem Kopf der Prinzessin erscheinen. Wähl den Typ, mit dem du dein Rennen auf Controller Eins fahren willst, und der "COM"-Fahrer wird den zweiten Controller. Wenn du dein Zeitrennen beginnst, wirst du sehen, daß der "COM"-Pilot ein Geisterbild ist, das vom Computer gesteuert wird.

TURBO START

Wenn du ein Rennen beginnst, warte so lange, bis das erste Licht aufblinkt und piept, dann halte die B-Taste gedrückt. Wenn alle Lichter weg sind, schießt du vorwärts an die Spitze der Meute. Diese Taktik braucht eine Menge Übung und viel Fingerspitzengefühl für den absolut richtigen Moment, also versuch's mal!

SUPER MARIO WORLD

Wähl ein Zwei-Spieler-Game und stationier einen der Brüder in der Geheimzone der Donut Plains. Bring Yoshi in die Stufe und ein 1-Up wird von nun an zusätzlich erscheinen. Jetzt kannst du einfach den anderen Bruder zum Spielen verwenden, und jedes Mal, wenn er ein bißchen knapp an Leben ist, wird der Bruder aus der Geheimzone ihm Nachschub liefern.

SUPER OFF ROAD UNBEGRENZTE SPIELZEIT

Um so lange weiterzumachen wie du willst, wähl dir ein Zwei-Spieler-Rennen. Wenn du für dich alleine spielst, dann ignorier den zweiten Truck einfach, dann wirst du immer mindestens dritter oder sogar besser.

SUPER SMASH TV STUFENWAHL

Auf dem schwierigen Set Up Menü drück einfach: RECHTS, RECHTS, HOCH, RUNTER, R und L.

EXTRA LEBEN

Wieder im Set Up Menü! Drück RUNTER, L, R und HOCH. Jetzt sollte es möglich sein, die Anzahl der Leben und Continues zu wählen.

SUPER SOCCER TEAMWAHL

Bei einem Zwei-Spieler-Match halte im Team-Wahl-Menü START auf dem Controller Zwei fest, dann drück B auf demselben Controller. Nun kannst du mit dem speziellen Nintendo Team konkurrieren.

EXPERTENLEVEL

Hier hast du den Code, mit dem du es in den Expertenlevel schaffst, aber bist du sicher, daß du reif für diese Aufgabe bist?

STRAFSTÖßE

Wenn der Computer einen Elfmeter pfeift, dann unterbrich das Spiel in dem Augenblick, wenn der Schütze den Ball trifft. Auf diese Weise kannst du erahnen, welche Ecke der Schütze sich ausgesucht hat. Und du hast die

Chance, deinen Elfmeterötter in die richtige Richtung zu schicken.

DIESELBEN TEAMS

Um mit derselben Mannschaft anzutreten, die dein Gegner ins Spiel führt, such zuerst das Team von Spieler 2 aus, dann drück SELECT, START und B, um das spezielle Nintendo Team anzuvisieren. Dann geht Spieler 1 zu der Mannschaft, die sich Spieler 2 ausgesucht hat. Drück nun Y auf Controller Zwei. Damit wirst du das Nintendo Team raus und ermöglicht es Spieler 2 durch diesen Rauswurf dieselbe Mannschaft wie Spieler 1 anzusteuern.

SPIEL IM NINTENDO TEAM

Geh zum Versus-Modus und gib auf dem Team-Wahl-Menü SELECT, START und B auf Controller Zwei ein, um zum Elite-Nintendo-Team zu werden.

SUPER STAR WARS SUPER CHEAT

Schalte das Gerät ab und wieder an (falls es eine Weile an war), dann geh zum Options Menü und tipp ein: A, A, A, A, X, B, B, B, Y, X, X, X, A, Y, Y, Y und B. Korrekt eingegeben sollte dann ein Jawa Gebrüll folgen. Wenn das Spiel anfängt, hast du zu Beginn die Möglichkeit, entweder Han, Chewie oder Luke zu wählen. An irgendeinem Punkt des Spiels kannst du die L- und R- Tasten auf Controller Zwei drücken, um ein Debug-Menü auftauchen zu lassen. Diese Spezialität ermöglicht es dir, eine Menge netter Kleinigkeiten zu verändern, wie z.B. Leben, Waffen und Level. Zu guter Letzt kannst du in jeder Stufe folgende Tasten auf Controller Zwei gleichzeitig drücken: A, B, Y, X und START. Und siehe da, du bist unbesiegt! Nicht einmal eine Wand kann dich jetzt noch aufhalten!

DEBUG-MENÜ

Schalt dein SNES ab und wieder an, dann gib den folgenden Code im Optionsmenü ein: A, A, A, X, B, B, B, Y, X, X, X, A, Y, Y, Y und B. Wenn diese kleine Mogelei gewirkt hat, dröhnt Jawas Schrei über den Monitor. Starte das Spiel und drück gleichzeitig L und R auf Controller Zwei, um das Debugmenü zu erreichen. Damit kannst du dir die Menge an Leben, die Levelwahl, Charakter, Schwert und Waffen aussuchen. Du kannst immer wieder zu dem Menü zurückkommen, indem du L und R auf Controller Zwei drückst.

SUPER TENNIS BESSER SPIELEN

Such dir erst mal einen Spieler aus, und dann mach aus ihm einen gewieften, abgefeimten Racket-Künstler, und zwar mit folgender Eingabe: L, L, L, L, X, R, R, R, R, R, R, X.

TINY TOONS SUB-GAMES

Mit folgendem Code kannst du dir ein Sub-Game zum Spielen aussuchen: Elmyra, Shirley und Calamite Coyote.

TURTLES IN TIME BOSSWAHL

Auf dem Titelmü drückst du auf Controller Zwei HOCH, HOCH, HOCH, RUNTER, RUNTER, RUNTER, B, A und B. Es wird dir nun ein liebliches Glöckchen läuten. Starte das Spiel, wähl dir einen Turtle und ein Menü wird dich überkommen, das dir 11 Bosse zeigt. Bedien dich!

EXTRA CONTINUES

Eine nicht ungeschickte Art, sich zusätzliche Leben und Continues im Ein-Spieler-Modus in Konamis gutem alten Beat'em-up zu verschaffen, sieht so aus: drück START auf Controller Zwei, kurz bevor du das Zeitliche segnest. Als Spieler Nummer Zwei stehen dir alle Möglichkeiten offen, das Spiel siegreich zu beenden.

WINGS 2: ACES HIGH LEVEL CODES

Sollte dieser Kriegstanz dich ins Schleudern bringen, dann versuch's mal mit diesem Code: m!CQGINCGGL8 sZG7owW6HBF HMdMJ6C!brGlv!4!FIGWcPQk8Y 7dz12G8MwRIZ Schließlich bringt dich der Code BBHwLL13CB!r in die letzte Stufe.

WING COMMANDER VERSTECKTE OPTIONEN

Um sich zu dem versteckten Optionsmenü aufzuschwingen, gehst du zum Titelmü, das dich mit den Start und Continue-Optionen versieht. Dann drückst du folgende Tasten immer hübsch der Reihe nach: B, A, B, Y, L, A, R, A und START. Hast du den Code richtig eingegeben, serviert man dir ein brandneues Optionsmenü, mit dem du dir deine Mission aussuchen und unbesiegt werden kannst.

ZELDA 3 EXTRA LEBEN

Wenn du eine Fee findest, dann greif sie dir und verpack sie sorgfältig in einem Gefäß. Solltest du nun all deine Leben verspielt haben, wird sie dich verjüngen. Zwar kannst du jede Fee nur einmal verwenden, aber keine Sorge! Ganze Lad

DOKTOR M.

Dein Game bringt Dich zur Verzweiflung, Du weißt nicht mehr ein noch aus, Du willst Dir die Kugel geben? Schreibe einfach an Doktor M. und er wird versuchen, die fehlenden Codes aufzutreiben.

Doktor M. ist ständig auf der Suche nach neuen Codes, und er läßt sich nicht lumpen: Die besten neuen Codes werden mit einem Super Pro T-shirt prämiert!

Schreibe an:
Super Pro (Doktor M.)
Postfach 10 32 46
20022 Hamburg

SUPER **PRO**

NÄCHSTE MONAT!

SUPER NES
DAFFY DUCK, LAWNMOWER MAN
BRETT HULL HOCKEY TURTLES V, CLIFFHANGER
DESERT FIGHTER, TURN & BURN
SUPER BATTLE TANK 2

HINTS & TIPS
JURASSIC PARK , T2

NUMMER 2

AB 21. JANUAR



**Ein neuartiges,
lebendiges Magazin für
wahren Sega-Fan!**

Pro News:

Frisch von der Presse
unserer Kontakte aus Deutschland,
Japan, den USA und England.

ProPreviews:

Die besten infos aus
zuverlässiger Quelle.

ProReviews:

Ein umfassender, objektiver
Einblick in die neueste
Games-Szene!

ProTips:

Bringen Euch Komplettlösungen zu
den beliebtesten Games!

**SEGA
PRO**

MORTAL KOMBAT®

SERVICEPLAN

Schlag auf Schlag!

WIEDER LIEFERBAR: 16-MEG

MORTAL KOMBAT® ist wieder im Handel. Das actiongeladene Kampfspiel von Acclaim sorgt für Furore. Die Fachpresse ist voll des Lobes.

Der
MORTAL KOMBAT®-Sound
jetzt auch auf CD!

Für "Sega Pro" ist
MORTAL KOMBAT®
"unbedingt das beste
Prügelspiel!"

Für die Zeitschrift "Power Play" ist
der Titel "Hype des Jahres"
so sicher, wie ein Sieg Goros.

"Maniac" bewundert die
einfallsreichen, gut zu
steuernden Spielfiguren.

Zitate, wie
"MORTAL KOMBAT®
bietet filmreife
Animationen der
Extraklasse!",
(Gamers 6/ 93)
sind an der
Tagesordnung.

Kurz gesagt:
MORTAL KOMBAT®
ist der Kick,
den Du jetzt
brauchst.

In sämtlichen
Videospiel-
charts rangiert
MORTAL KOMBAT®
zudem an erster
Stelle.

Game-Hotline: Mo.-Fr. 02 21/61 76 49

Acclaim®

Erhältlich für Super Nintendo®, Game Boy™, Game Gear™, Master System™ und Mega Drive™.

Mortal Kombat® © 1992 Licensed from Midway® Manufacturing Company. All Rights Reserved. Super Nintendo Entertainment System®, Game Boy™ and the official seals are registered trademarks of Nintendo. Sega, Mega Drive, Master System and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Arena is a trademark of Arena Entertainment, Inc. Arena and Acclaim are divisions of Acclaim Entertainment™ & © 1993 Acclaim Entertainment. All Rights Reserved.

ARENA

MIDWAY

Alle Screenshots SNES