

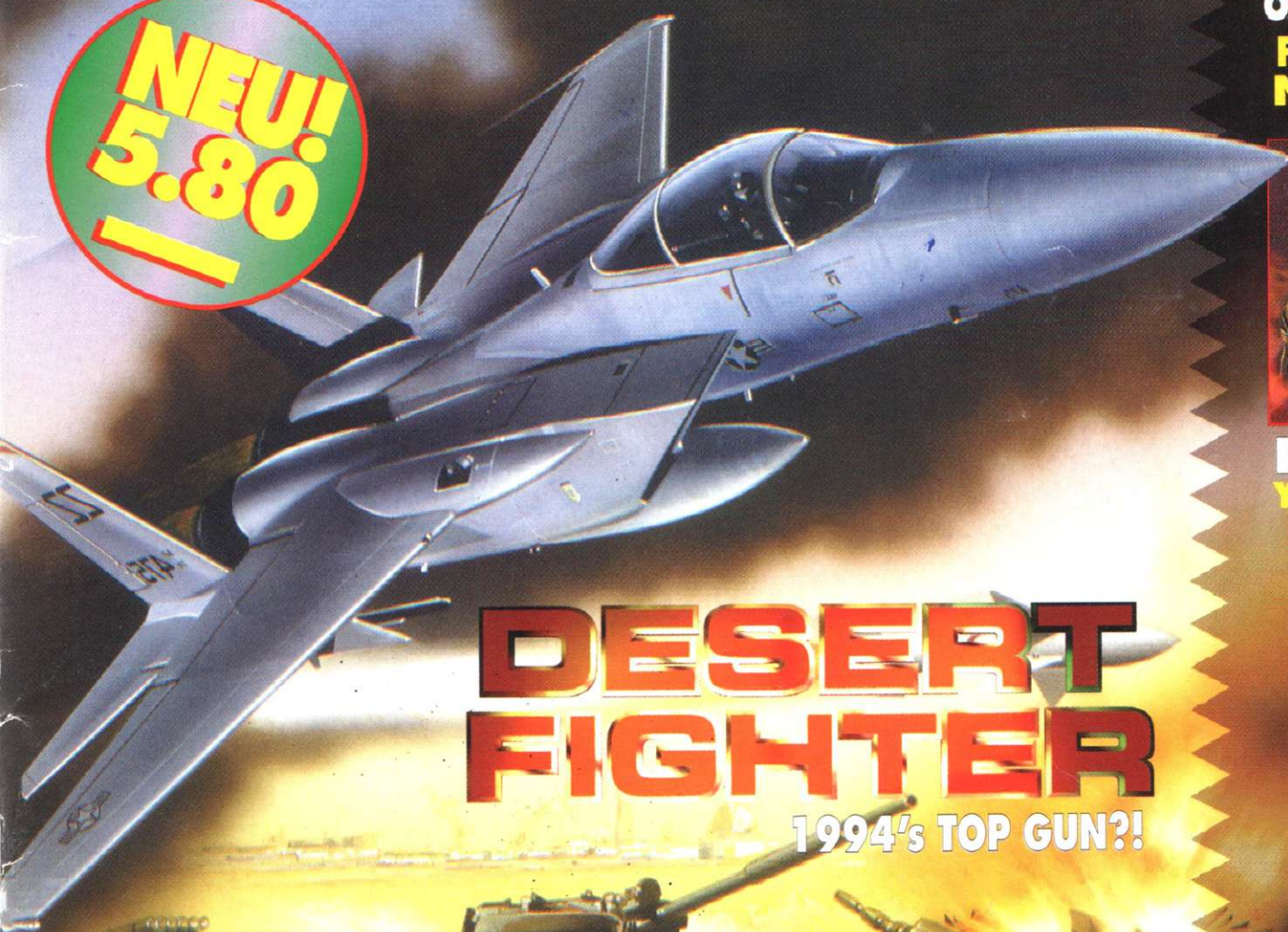
SUPER PRO



NEU!

DM 5.80
ÖS 45,00 sfr 5,80
FEBRUAR 1994
NUMMER 2

NEU!
5.80



DESERT FIGHTER

1994's TOP GUN?!



REVIEWED
YOUNG MERLIN
LAWNMOWER
MAN
DAFFY DUCK
ACTRAISER 2
TURTLES V
SENSIBLE
SOCCER
NHL-94
T2-ARCADE
ZOO
BRETT HULL
SECRET OF
MANA
PALADIN
SIDE POCKET

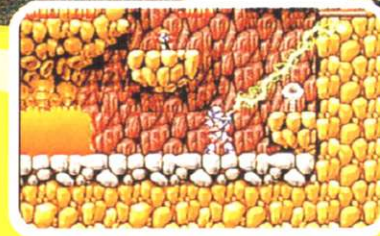
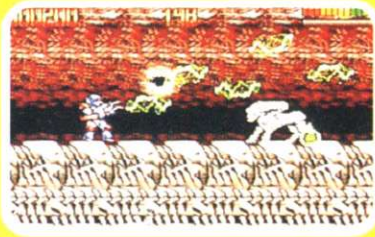
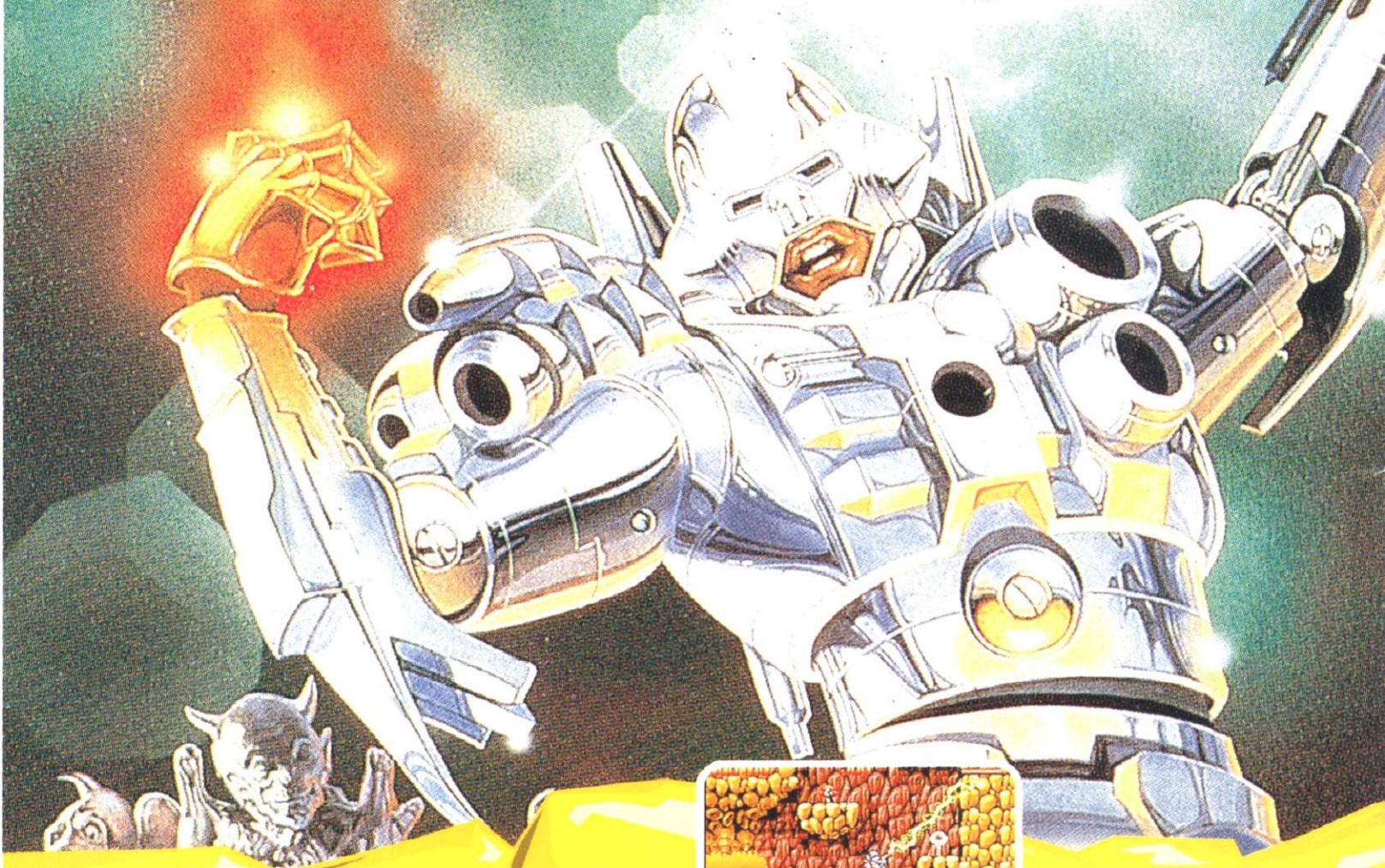
KEINE OFFIZIELLE NINTENDO PUBLIKATION

T2
ARCADE
REVIEW



MAXIMALER SPIELSPAß FÜR **SNES** BESITZER

TURRICAN™



LAGUNA Spiele gibt's überall:
In Kaufhäusern, im Fachhandel oder im
Versandhandel

Übrigens: LAGUNA hat auch das Super-
Zubehör - fragt danach!



LAGUNA Hot-Line Service: 0 61 07 / 6 20 67

© Factor 5, Turrican is a trademark
of Softgold Computerspiele GmbH
© 1993 Hudson Soft Co. Ltd.

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Nintendo®

Nintendo™, NES™ and the Nintendo
Product Seals and other marks designa-
ted as™ are trademarks of Nintendo.

Seid bereit für totale Action und mächtige Feuer-Power!

Rein in den Turrigan-Kampfanzug und Feuer frei. Super Turrigan ist da. Kämpft Euch durch vier völlig unterschiedliche Welten und je 13 beinhardt Levels, in denen es von Gegnern nur so wimmelt. High-Tech-Terror in donnerndem Sound von **Chris Hülsbeck**.



Und das sagen die Spiele-Tester:



„... das Jump'n'Shoot Spiel
des Jahres ...“ (**Mega Fun** 8/93)



„... Hat durchaus das Zeug, auch auf
Super NES zu einem Kultspiel
zu werden ...“ (**Total** 8/93)
„Fazit 2+“ (**Total** 11/93)



„Gut.“ (**Video Games** 9/93)

„Mit Tempo 200 durch Alien-Welten:
Hardcore Action mit astreiner Tech-
nik und 'ner Menge Special-FX.“
(**Maniac** 12/93)

MANIAC

Die Spaßgarantie

Super Turrigan hat den
LAGUNA Spaßgarantie-Sticker:

Das heißt:
Du kannst
das Spiel

innerhalb von 4 Wochen nach Kauf
umtauschen. Und zwar gegen ein
anderes LAGUNA Spiel, ebenfalls
mit Spaßgarantie, für das
gleiche System.



Maxx, Euer Spaß-
Beauftragter meint:
„Laserstarke Action“



Hey, Bock auf Mailbox
BBS-Nr. 061 07 / 93 02 22

VE&K Frankfurt



Dolby ist ein eingetragenes Warenzeichen der
Dolby Laboratories Licensing Corporation

SUPER PRO



FEB 1994

VERLAG
ALCHEMY PUBLISHING
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

LEITER DER SANITÄRREINIGUNG
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. Gleichermaßen besteht Urheberrechts- und Warenzeichenschutz für die mit © oder ™ gekennzeichneten Spiele oder Charaktere der jeweiligen Hersteller oder Lizenzhalter der Produkte.

UMSCHLAGESEITE
© Nintendo © ™ Ocean
© ™ Acclaim © System 3

14 YOUNG MERLIN

Die Vorschau hatten wir in der letzten Ausgabe. Jetzt stellt sich die Frage: wird Merlin die Nummer 1 unter den Action-Adventures? Finde es selbst heraus!



20 LAWNMOWER MAN

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



24 LEMMINGS

Wußtest Du, daß es sie am Polarkreis wirklich gibt? Aber sind sie wirklich so ulkig und nett, wie unsere Freunde schreiben?



MALT

44

Eines der besten Games für bis zu vier Spieler - aber kann es Brett Hull von Accolade schlagen?

NHL-94



28 TURTLES V

Abklatsch von Street Fighter II - oder wie oder was? Logo, aber bei den Turtles geht es immer rund. Lies selbst in unserer fünfseitigen Vorschau, warum Turtles V SuperPro-Gold verdient.



48 T2-ARCADE



Arnold ist wieder da - und mit ihm einige seiner Freunde. Rette John Connors aus den gefährlichen Klauen der T-800 und T-1000!

INDEX

NEWS	6
FRAGEBOGEN	53
WETTBEWERB	63

REPORTAGE

ACTION REPLAY	12
ELECTRO-BRAIN	36

TIPS

JURASSIC PARK	66
DOKTOR M	76
ACTION REPLAY	78
A-Z TIPS	80

PREVIEWS

NBA JAM	10
LEMMINGS	24
CITIDEL	36

REVIEWS

YOUNG MERLIN	14
LAWNMOWER MAN	18
DAFFY DUCK	22
ACTRAISER 2	26
TURTLES V	28
SENSIBLE SOCCER	34
DESERT FIGHTER	40
NHL-94	44
T2-ARCADE	49
ZOOL	50
BRETT HULL HOCKEY	54
SECRET OF MANA	56
PALADIN	60
SIDE POCKET	62

SUPER PRO

Peter Welter

Eines vorweg: Sein Diesel hat unerwartet den TÜV geschafft - nach 170.000 km mit demselben Motor! Darauf hat Peter erst einmal drei Tage lang heftigst gefeiert, mit Wein, Weib und Gesang. Jetzt hat er sich so weit von den Nachwirkungen erholt, daß er wieder feste Nahrung zu sich nehmen konnte. Und er ist auch wieder ganz der alte: Wie gewohnt schikaniert er die Mitarbeiter, trinkt den ganzen Kaffee weg und mäkelte über falsche Silbentrennungen. (Wir hatten es schon vermißt...) Außerdem hat er einen neuen Begriff für die Sprache in Spielmagazinen erfunden: Kiddiwelsch.



Martin Wilmer

Zu Weihnachten gabes ein neues Fahrrad - Rennmaschine, knallrot. Ein paar Tage später: Stolz wie Oskar radelt Martin in die Stadt - leider gegen eine ältere Dame, die an ihrem Fahrradlenker schwere Einkaufstaschen hat. Geschick pariert sie alle seine Ausweichversuche und - Ihr ahnt es schon! - Crash!! Die Dame tobt, der rote Renner ist Schrott. Martin muß außerdem noch die verstreuten Kartoffeln aufsammeln...Vielleicht macht er mal ein Computerspiel daraus....



Hendrik Mieruch

Hendrik Mieruch - unser Technik-Freak! Man sieht ihn seit Tagen nur noch mit dampfendem Lötkolben in der Hand. Fragt man ihn aber, woran er so fieberhaft arbeitet, vernimmt man nur unartikulierte Laute, wie Umpf, Sch...Kombat, Gnffrrr, usw. Babsi kam durch einen gekonnten Überraschungsbesuch dem Rätsel auf die Spur: Hendrik baut sich eine Cheat-Cart, die GORO für immer an den Rollstuhl fesselt (Patent angemeldet)!



Bärbel Krömer

Für unterm Weihnachtsbaum hatte sie keinen sehnlicheren Wunsch, als ein Pferd! Aus reinen Platzgründen (der Baum hatte eine lichte Höhe von 1,40m) wurde daraus leider nichts. Bekommen hat sie lediglich einen Hamster und der heißt Helmut Kohl (obwohl das eher ein Name für Stallhasen ist). Erst hat er ihr Herz im Sturm erobert, jetzt räumt sie schon seinen Mist weg und geht sogar für ihn einkaufen!!!



KURZ VOR SCHLUß

Ende dieses Jahres wird Mortal Kombat auf der Leinwand zu sehen sein! Alle Figuren dieses Spiels sollen dann im Film erscheinen, dessen Handlung vom Turnier am legendären Shaolin Tempel ausgeht. Michael De Luca, Chef von New Line Cinema, verriet der Hollywood-Zeitung "Variety": "Ich glaube nicht, daß dieses Projekt allzu schwierig ist. Wenn Sie sich wie ich mit dem Spiel beschäftigt haben, dann werden Sie eine Ahnung haben, wie der Film aussehen wird." Produzent des Films wird Larry Kusanoff sein.

Es gibt neue Gerüchte zu Nintendos tragbaren Farbsystem: In Fachkreisen wird geflüstert, die Firma lege letzte Hand an ein Super-Nintendo-System mit 16-bit. Nintendo dementiert. Experten, die es wissen müssen, gehen davon aus, daß das Gerät im Winter bei der CES vorgestellt wird.

Turbo-Absatz: Wie begehrt ist Street Fighter II Turbo für den SNES? Capcom ging ursprünglich davon aus, zwischen August und Jahresende eine Millionen Spiele verkaufen zu können. Dieses Ziel war aber schon am Ende des ersten Monats erreicht!

TURBO-VERKÄUFE!

Sunsoft, Hersteller der SNES-Spiele Tazmania und Daffy Duck: The Marvin Missions setzt sich zur Wehr: Die Firma weist Beschuldigungen zurück, sie habe absichtlich ihre Software so manipuliert, daß sie nicht auf Galoob's Game Genie laufen kann.

Und noch eine Neuigkeit von Sunsoft: Wie es heißt, hat die Firma eine Lizenz erworben, um ein Video-Spiel zur TV-Serie Kung Fu: The Legend Continues herstellen zu können. Das Spiel soll für Genesis und SNES im Mai herauskommen. Helden des Spiels sind der Shaolin-Priester Kwai Chang Cain und sein Sohn, der Polizist Peter. Im Kampf gegen den Fiesling Tan kannst Du beide Rollen spielen.

ATARI VERKLAGT SEGA!

Atari hatte sich in den frühen 80ern einige Routinen für das horizontale Scrollen sowie für dessen Darstellung im Videospiel patentieren lassen. Jetzt beschuldigt das Unternehmen die Konkurrenzfirma Sega, diese Patente verletzt zu haben. Mit diesem Vorwurf wird sich jetzt ein Gericht befassen.

Nach Angaben des Atari-Direktors Bob Brodie, hat seine Firma das Gespräch mit Sega gesucht, um den Streit beizulegen. Das das wohl nicht möglich sei, müsse Atari jetzt ein Gericht bemühen. Die Firmenleitung von Sega wollte sich zu diesem Thema nicht äußern.



MEGA STORE TOP ZEHN

1. ALADDIN
2. DENNIS
3. TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS
4. SUPER BOMBERMAN
5. STREET FIGHTER 2 TURBO
6. JIMMY CONNORS
7. ASTERIX
8. ZOMBIES
9. TINY TOONS
10. MORTAL KOMBAT

JVC'S TOY BOY

JVC gibt jetzt den Plattformer Magic Boy für Großbritannien heraus. Angeregt durch den Zauberlehrling muß der Titelheld seinen Weg durch vier Welten suchen - jede mit acht Leveln. Dabei muß er verschiedene Figuren überwältigen. Und das geht so: Abschießen und in die Zaubertasche stecken. Der Trick ist aber, daß die Tasche nur für kurze Zeit magisch ist - danach entweichen die Figuren wieder....



NOCH MEHRTRICKFILME

Die Zusammenarbeit von Sunsoft/Warner Bros. hat eine Reihe neuer Verbundaktionen zur Folge. Ganz vorne steht das lange erwartete 12MBit-Spiel *Bugs Bunny in Rampit Rampage*, in dem der witzige kleine Kerl gegen einen verrückten Animator (*Daffy Duck*) antritt, der ständig neue teuflische Monster und Fallen ins Spiel bringt. Als Erscheinungszeitraum ist das erste Quartal dieses Jahres anvisiert. Folgen sollen *Speedy Gonzales* und *Kung Fu* (das Spiel zur David Carradine-Serie, ursprünglich von Bruce Lee entwickelt). Im Spätsommer kommen dann *Sylvester and Tweety* sowie das seit langem überfällige *Superman*. Dieses Spiel mußte völlig überarbeitet werden, um es der neuen Spielhandlung nach dem Tode Supermans anzupassen.



Hinter den Kulissen mit Steven Seagal

Der Schauspieler Steven Seagal hat entscheidend zur Fertigstellung des Action-Spiels *Steven Seagal's The Final Option* beigetragen. Das von TecMagik herausgegebene Spiel soll im Herbst für den SNES und Genesis erscheinen. Seagal - der erste prominente Schauspieler, der bei einem Video-Game-Hersteller unter Vertrag steht - hat bei den Arbeiten für *The Final Option* zeitweise sogar die Rolle des Produzenten übernommen. Der Spieler schlüpft in diesem Game in eine digitalisierte Seagal-Rolle, indem er dessen Kampftechniken anwendet, um sich durch high-tech-gestaltete Umgebungen hindurchzuboxen. Die einzelnen Moves wurden gefilmt und dann digitalisiert - allerdings trat Seagal dabei nicht persönlich auf. Er stellte vielmehr TecMagik sein Film-Double und andere Schauspieler zur Verfügung. Zusätzlich regte er neue Moves für bestimmte Spielszenen an und stellte zur Illustration Videobänder von seinem eigenen Training zur Verfügung. Seagal setzte auch einige wichtige Änderungen in der Spielhandlung durch: So etwa wird eine Frau eingeführt und der Sohn des Spielpartners gekidnappt. Das Spiel soll hierdurch ein menschliches Element bekommen.

Im Unterschied zu einigen Sport-Heroen, die die Produktion eines Spiels ohne eigenen Auftritt unterstützt haben, hat Seagal *The Final Option* deutlich seinen Stempel aufgedrückt. TecMagik hat den Filmstar langfristig unter Kontrakt genommen, so daß er möglicherweise auch in CD-Spielen zu sehen sein wird.

ZUKUNFTSMUSIK

Fast zwei Jahre lang hat Nintendo alle Pläne über den Nachfolger des SNES unter der Decke gehalten - jetzt gibt das Unternehmen die Geheimnisteueri wenigstens zum Teil auf: Silicon Graphics (SGI), Erzeuger der Spezialeffekte für *T2* und *Jurassic Park*, stattet Nintendo mit neuer Grafik aus, die die Möglichkeiten der Hardware sehr eindrucksvoll ausnutzt. Nachdem beide Firmen diese neue Technik in ihren Grundzügen schon auf der ECTS (European Computer Trade Show, 14.-18. September) vorgeführt hatten, gibt es jetzt für Mario und seine Freunde einige äußerst realistische Landschaften.

Kernstück der Maschine ist die MIPS Multimedia Engine von SGI mit einem 64-bit MIPS-RISC-Prozessor, der mit der irrsinnigen Geschwindigkeit von 100 MHz läuft. Diese im Marktvergleich weit überlegene Technik dürfte für Videospiele neue Maßstäbe setzen.

Die Konkurrenz ist noch nicht so weit: Namco will nach eigenen Angaben jetzt gemeinsam mit Sony Spiele produzieren, die sowohl auf öffentlichen als auch auf Heim-Geräten laufen. Sega plant den Ausbau des Saturn-Systems. Und gerüchteweise heißt es, NEC sei mit dem 32-bit-Nachfolger des Iron Man für den PC im Rückstand.

Nintendo jedenfalls scheint die Nase vorne zu haben, auch wenn das Unternehmen die Maschine nicht selbst entwickelt. Anders als bei früheren Kooperationen mit Philips und Sony geht Nintendo mit SGI keine formale Allianz, sondern einen Lizenzvertrag ein. SGI entwickelt die Hardware - Nintendo baut sie, entwickelt die Software und vermarktet beides. Für jede verkaufte Maschine erhält SGI eine Lizenzgebühr. Das System soll in diesem Jahr für öffentliche Geräte verfügbar sein. Heimgeräte sollen 1995 auf den Markt kommen - in den USA zunächst für 250 Dollar.



PRO NEWS

Man kann mit Recht sagen, daß das bisher beste SNES-Fußballspiel, *Elites* allerneuester Striker, zu einer Welt-Cup-Ausgabe wird. Das Spiel wird alle Mannschaften dieser Meisterschaft umfassen und hat gegenüber seinem Vorläufer 40 Erweiterungen. US-Gold hat von der FIFA die offizielle Lizenz für den World Cup.

Das Softwarehaus Psygnosis will 1994 noch mehr SNES-Titel herausbringen. Zusätzlich zu *Puggsy* und *Shadow of the Beast 3* werden zur Zeit *Magicians' Castle* und *Club Duel* entwickelt. Das erste ist ein phantastisches Rätselspiel, das andere ein Plattformerspiel im Stil von *Claymation*. In Kürze gibt es Einzelheiten dazu!

Capcom hat das japanische Softwarehaus Data East auf einen Schadenersatz von 5,82 Millionen Dollar (fast zehn Millionen DM!) verklagt. Capcom beschuldigt die Konkurrenzfirma, mit seinem neuen Titel *Fighter's History* den Verkauf von *Street Fighter II* zu beeinträchtigen. *Fighter's History* sei im Konzept, in der Handlung und in den Figuren fast identisch mit *SFII*, klagt Capcom. Es gibt auch Gerüchte, Capcom versuche eigene Copyright-Vorschriften aufzustellen, um das Abkupfern der eigenen Produkte zu verhindern.

Nintendos wieder aufgenommene Marktoffensive führt jetzt dazu, daß nach dem Gameboy jetzt auch die 8-Bit-Konsole drastisch verbilligt wird. So wird der NES jetzt in unterschiedlichen Paketen in Großbritannien zum Preis von umgerechnet etwa 75 und 100 Mark angeboten. Es gibt also einen Joypad, Super Mario und eine ganze Konsole für weniger Geld, als ein SNES-Spiel kostet! Vor Weihnachten hatte Telstar Cartridges im 3er-Pack angeboten - allerdings für den Mega Drive. Nintendo soll von dieser Idee ganz angetan sein.

Einige Zahlen erläutern, wieviel Geld die Firmen der Videospiel-Branche ausgeben, um mit Hilfe der Werbung an unser Geld zu kommen: An der Spitze steht wohl Nintendo mit umgerechnet etwa 25 Millionen Mark für die Rik-Mayall-Kampagne. Sega gibt 15 Millionen Mark aus. Die Anzeigen für die Commodore CD32 kommen auf unglaubliche 7,5 Millionen Mark. Ebensoviele hat Philips ausgegeben für die CDI-Werbung. Acclaim machte für die Spiele-Werbung 2,5 Millionen und Ocean etwa 500.000 Mark locker.

-



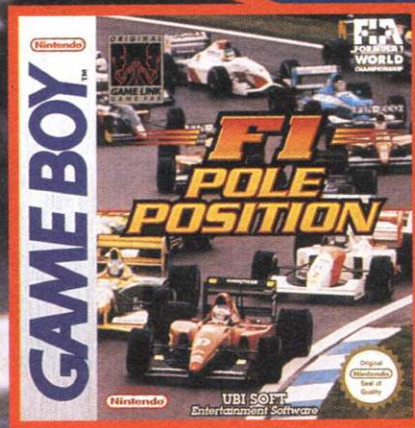
Vertrieb:
UBI SOFT GmbH
Röckinghausener Straße 14
33378 Rheda-Wiedenbrück



Licensed by FOCA To Fuji Television. Super Nintendo: © 1993 Human Entertainment Inc. / GameBoy: © 1993 Varie Corporation / © 1993 Ubi Soft. Nintendo ®, Super Nintendo ®, Game Boy ® entertainment system, the Nintendo product seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.

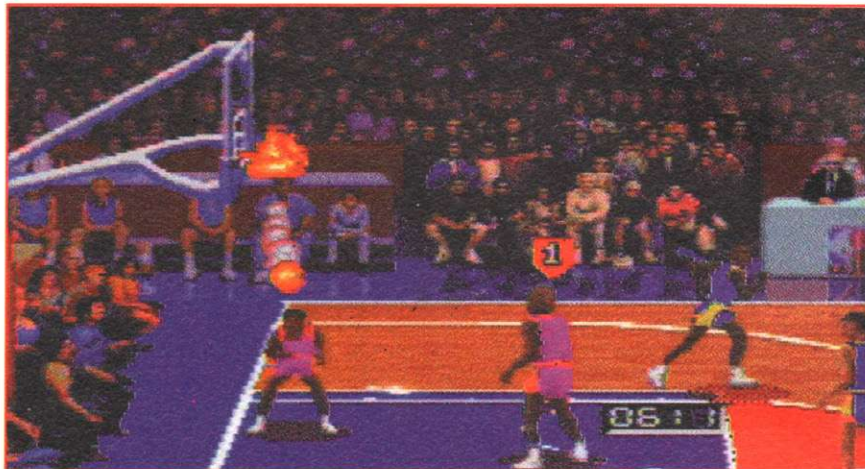
**Die Simulation eines
Traums von Vätern und
Söhnen, als Formel 1
Fahrer selbst in das
Cockpit eines PS-Boliden
zu steigen und mit
Mansell, Schuhmacher
und Co. um den
Weltmeistertitel zu
kämpfen.**

F1 POLE POSITION



NBA JAM

Acclaim steht im Ruf, immer perfektere und besser spielbare Sportsimulationen auf den Markt zu bringen. Der neueste Knüller heißt NBA Jam - wieder ein neuer Sport-Champion auf dem Spielesektor? Bärbel Krömer hat sich ihre Reeboks angezogen und sich unter die Herrenmannschaft geschmuggelt. Sie will für Euch herausfinden, wie schwierig das Dunking ist - d.h. den Ball von oben mit beiden Händen ins Netz legen.



In den letzten Monaten sind bereits einige Basketballsimulationen für Super NES erschienen. Kann Acclaim eigentlich noch etwas Neues bringen und den König der Sportsimulationen, Electronic Arts mit ihren *Bulls vs Blazers*, vom Thron kippen? Abwarten!

Acclaim hat seine Spiele immer realistisch gestaltet - darum haben wir auch nie bezweifelt, daß auch dieses Spiel eine hohe Qualität hat. *NBA Jam* basiert auf der Meisterschaft der amerikanischen Basketball Liga (NBA) - 27 Mannschaften und 54 der bekanntesten Spieler stehen zur Auswahl. Du kannst also z. B. zwischen Patrick Ewing, Clyde Dexter oder Karl Malone wählen (schade, die kennt man hierzulande gar nicht...). Sogar die Stärken und Schwächen sowie die Besonderheiten der Spieler werden aufgelistet.

NBA gibt dir nicht bloß das Gefühl, daß jedes neue Spiel wieder ein spannendes Ereignis wird, sondern bietet dir auch als besondere Herausforderung die Möglichkeit, gegen die Veteranen

anzutreten. Jeder von ihnen hat einen eigenen Stil. Die Spielregeln sind einfach: Zwei Spieler müssen den Ball durch Pässe oder Dribbeln in die gegnerische Spielhälfte bringen. Dann müssen sie Punkte machen, wobei der Korb, in den der Ball geworfen werden muß, etwa drei Meter hoch hängt. Wie im echten Spiel kann die so gewonnene Punktezahl variieren: für einen ziemlich einfachen Korb bekommst du zwei Punkte, für einen schwierigeren drei.

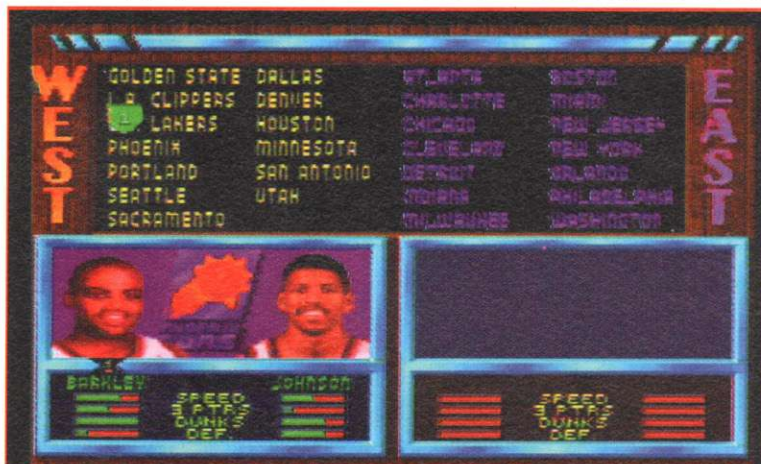
Glücklicherweise gehört zum Spiel auch eine Anleitung. Wenn Du gelegentlich mal Eurosport guckst und siehst, was die Amerikaner mit dem Ball alles anstellen können, dann ist eine Gebrauchsanweisung schon sinnvoll.

NBA ist ein gut abgerundetes Spiel. Das liegt daran, daß es schon seit über einem Jahr als Arcade-Version gespielt wird und Acclaim so alle Möglichkeiten hatte, es zu optimieren. Wir können also ruhig behaupten, daß es aufgrund seiner perfekten Spielbarkeit auf derselben Ebene liegt wie *Mortal*.



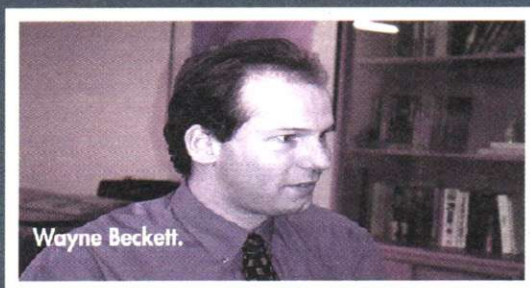
Kombat. NBA Jam gibt es bei uns ab dem 4. März.

Meine Meinung: Wenn Du etwas Neues suchst, um Deinen Freund zu schlagen, leg' das Plattformspiel in die Schublade und schau dir dieses hier an.



EINMAL EINMAL

Wie beim Militär dreht sich auch in der Spielindustrie die Rüstungsspirale: Kaum ist ein System gegen Eindringlinge und Software-Konkurrenz gesichert - schon haben andere Firmen Adapter parat, mit denen sich das System knacken läßt. Einer der bekanntesten Knacker dieser Art ist Datels berühmte Action Replay Cheat-Cart, die seit beinahe zwei Jahren in nahezu unveränderter Ausführung angeboten wird. Nun endlich kommt eine verbesserte Version in den Handel. Martin "cheap trick" Wilmer hat Infos über den neuen Codeknacker gesammelt.



Wayne Beckett.

"Das wahrscheinlich wichtigste Merkmal wird noch nicht einmal in der Bedienungsanleitung erwähnt", so Programmierer Wayne Beckett. "Dieses sogenannte Dead Code System ist äußerst komplex und bietet keine Möglichkeit, eigene Codes zu schreiben. Während der normale Action-Replay-Code lediglich die paar Daten auf Eis legt, die beispielsweise die Zahl der Leben festschreiben, gehen die Dead Codes einen gewaltigen Schritt weiter. Es lassen sich gleich mehrere KB in ein Gameprogramm einsetzen, so daß man ein Spiel effektiv umprogrammieren kann! Ein Beispiel: In der Originalversion bot *Street Fighter II* (SFII) keine Möglichkeit, die Endgegner zu steuern, weil die Programmierer dafür keine Codes geschrieben haben. Aber für das Action Replay II haben wir ein Programm entwickelt, mit dem man die Bosse kontrollieren kann - dazu muß man lediglich unseren Code eingeben. Die Möglichkeiten sind schlicht grenzenlos. Weil wir bereits mit dem Versand der ersten Versionen

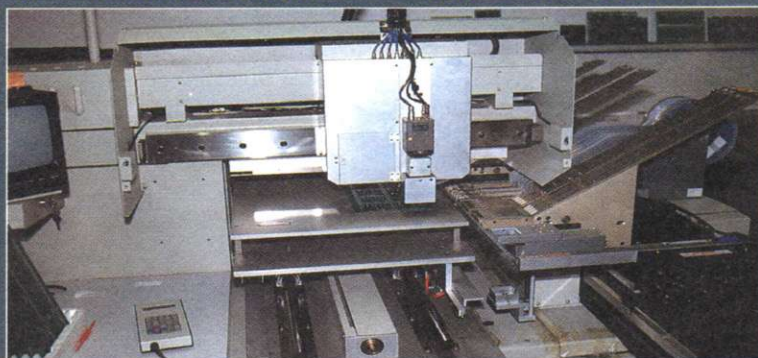
für PC und MegaDrive begonnen haben, konnten wir aus zeitlichen Gründen noch keine Dead Codes bereitstellen. Aber sie werden kommen!"

Turnier der Großmeister

Die neuen Dead Codes sind sicherlich die herausragende Eigenschaft des AR2. Es gibt aber auch andere Verbesserungen. Im Gegensatz zu anderen Cheat-Carts kann man sich mit dem Action Replay auf effektive und einfache Art und Weise selbst auf die Codesuche

begeben. Der Trainer-Modus wurde überarbeitet und statt magerer acht lassen sich jetzt bis zu hundert Codes eingeben!

"Ursprünglich hielt ich acht Codes für völlig ausreichend. Zwar haben sich einige Leute über diese Einschränkung beschwert, aber ich verstand nicht recht warum. Dann kamen Spiele wie *Zombies* auf den Markt, mit all diesen verschiedenen Waffen, die man sich per Cheat besorgen kann. Wir hätten für die Codes problemlos jede x-beliebige Höchstmenge festlegen können, 100 Codes schienen uns jedoch auf lange



Alle Action Replays von Datel werden in der Niederlassung in Stoke-on-Trent gebaut. Datel hat durch die Eigenproduktion die Qualität besser im Griff und ist flexibler.

AL EINMAL EINMAL

IN ALLER KÜRZE

KANN ICH DAMIT IMPORTGAMES SPIELEN?

Das AR2 ist die ultimative Lösung für Probleme mit Importgames. Neben dem üblichen Universaladapter gibt es eine integrierte Menüoption, um auch den Software-Schutz zu umgehen. Ein Spiel wie etwa Mario Allstars wird automatisch "geknackt". Du brauchst nicht erst auf den entsprechenden Code zu warten.

WELCHE CHEATS BIETET DAS SYSTEM?

Das AR ermöglicht es Dir, Codes für unbegrenzte Leben, Munition, Zeit, etc. auf einfache Art selbst zu finden. Darüberhinaus kannst Du die neuen, komplexeren Datel-Codes eingeben, mit denen Du ein Spiel auf dramatische Weise umprogrammieren kannst.

BRINGT AR ECHTE ZEITLUPE?

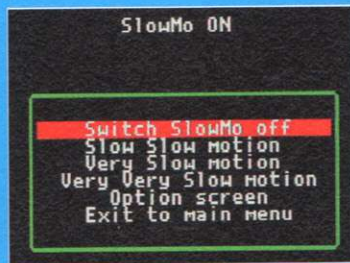
Ja, bei nahezu allen Spielen und zwar durch eine äußerst elegante Softwarelösung. Das nervende "Pause"-Blinken der Joypad Slow-Mos gehört endlich der Vergangenheit an. Die drei möglichen Einstellungen kannst Du mit SELECT und den L/R-Knöpfen anwählen.

IST ES STAR FOX-KOMPATIBEL?

Ja!

SOLL ICH'S KAUFEN?

Wenn Du viele Importspele kaufst oder ein Cheat-Fan bist, ist das Action Replay genau Dein Ding. Wenn Du schon eine Cheat-Cart besitzt, solltest Du besser abwarten, ob die Dead Codes auch halten, was man uns versprochen hat. Neues zu diesem Thema im nächsten SUPER PRO!



Sicht mehr als ausreichend zu sein."

Des weiteren bietet die alte Cart die Möglichkeit, Nintendos Schutzvorkehrungen gegen Importspiele auf zwei Arten zu umgehen. Zunächst läßt sich über den rückseitigen Anschluß eine deutsche Cartridge einsetzen, um so, wie bei den meisten anderen Adaptern auch, als Schlüssel für die Importcart zu fungieren. Daraufhin entwickelte Nintendo einen zusätzlichen Software-Schutz. Die meisten Adapter mußten an diesem Punkt aufgeben, aber das Action Replay konnte mit seinem Cheat Code System auch diesen Schutz umgehen.

"Das ist alles wie ein großes Schachspiel. Wir versuchen, Nintendos nächsten Schritt vorauszu- zucken und ihnen zuvorzu- kommen. Die Grundidee bei der Entwicklung von AR2 war es jedoch nicht, den jeweiligen Länderschutz zu knacken, sondern dem Gerät die Eigenschaften mitzugeben, die die Leute bislang vermißt haben. Gleichzeitig haben wir überlegt, was Nintendo als nächstes unternehmen

könnte. Und dabei haben wir meistens goldrichtig gelegen...naja, bis auf eine Ausnahme: Für SF II Turbo mußten wir in letzter Minute noch nachrüsten."

"Für SF II haben wir eine Menge Codes geschrieben. Das hat sie wohl mächtig geärgert, denn die Turbo-Version verfügt über ein Programm, das nach dem Action Replay Ausschau hält. Wird dieses Programm fündig, läuft das Spiel nicht mehr. Wir waren überrascht, hatten aber noch gerade genug Zeit, auch dieses Problem zu lösen und setzten einen neuen GAL-Chip ein. Insgesamt hat die Cartridge jetzt sieben Chips statt nur vier in der alten Version. Der Preis bleibt gleich.

Bei einem Verkaufspreis von DM 149,00 ist das Action Replay zwar nicht gerade billig, aber wie schon bei der Originalversion, ist auch hier vorläufig kein Upgrade in Sicht. Wayne Beckett: "Wir haben alles reingepackt, was wir zu bieten hatten. Vielleicht wird es irgendwann ein Upgrade geben, aber im Moment wüßte ich nicht, was wir noch tun könnten."



MORTAL KOMBAT DEAD CODES

Unten sind die ersten beiden Dead-Code-Programme, beide von Damon Barwin aus dem Hause Datel. Um sie nutzen zu können, mußt Du sie genau in der angegebenen Reihenfolge eingeben, ohne Pausen. Du mußt auch die Worte 'Dead Code' eingeben, um Deine Cartridge in diesen Mode zu versetzen. Zusätzlich kannst Du vorher oder nachher auch "Action Replay" - Codes eingeben - niemals aber in der Mitte!

0800 D0F2
2808 E220
9C21 215C
A1E6 8000

(SELECT DRÜCKEN)

DEAD CODE
00FE CD0E
08C2 3048
5ADA E230
AF19 4200
2920 F01D
AF42 007E
C90B F015
A9FD 8F71
047E A9FE
8F72 047E
AF42 007E
1A8F 4200
7EC2 30FA
7A68 285C
D1FE 8000

DEAD CODE
80E6 9B08
08C2 30A2
0000 A916
009F 3014
80E8 E8E0

DIE KONKURRENZ

Der Hauptmitstreiter ist Hornby's Game Genie, eine Weiterentwicklung der ersten Cheat-Cart, des NES Game Genie. Gegenüber dem Action Replay sollen hier ausgeklügeltere Codes realisierbar sein. Allerdings fehlt eine Trainer-Option, mit der man die Codes selber finden kann. Man kann auch keine Importcarts abspielen. Ein Game Genie II mit Trainer-Option soll sich derzeit im Entwicklungsstadium befinden. Weniger berühmt sind eine Reihe billiger Hong Kong-Geräte, die Waynes Code komplett geklaut haben: "Da gibt es eine Initialisierungsvariable, die meine Initialen enthält...sogar die haben sie mitkopiert!" Durch Gerichtsverfahren wurden Importe dieser Produkte untersagt. Sie waren deutlich billiger als das AR, hatten jedoch größte Kompatibilitätsprobleme und waren nichts weiter als schlechte Kopien.

SP

YOUNG MERLIN



Ein sinflutartiger Medienrummel begleitet dieses technisch hochmoderne 16MBit-Rollenspiel auf seinem Weg in die SNES-Konsolen. Nach Riesenhits für PC und Mega Drive haben die Leute von Westwood Associates nach über einjähriger Entwicklungszeit ihr erstes SNES-Game fertiggestellt. Martin "Lancelot" Wilmer macht sich auf gen Irland, um dem jungen Magier seine Aufwartung zu machen.

Tatsächlich ist *Young Merlin* ein weitaus besserer Start ins marktwirtschaftliche Leben beschert, als es den meisten traditionellen Abenteuerspielen vergönnt war. Der konsequente Wille der Entwickler, ein wirklich außergewöhnliches Game zu erschaffen, hat sicherlich dazu beigetragen. Das Spiel beginnt mit reichlich Pathos: Als *Young Merlin* verläßt Du nichtsahnend das Haus und mußt mitansehen, wie eine holde Jungfrau in den Fluß fällt und von der Strömung fortgerissen wird. Natürlich will das unschuldige Kind von Dir gerettet werden! Gott sei Dank war's das aber auch schon in punkto Klischees, denn was jetzt kommt, ist alles andere als vorhersehbar. Zunächst einmal wurde bei diesem Spiel auf die üblichen langweiligen Textpassagen verzichtet. Alles, was Du wissen mußt, siehst Du bildhaft vor Dir, weshalb sich dieses Spiel besonders für jene unter uns empfiehlt, die des Lesens noch nicht (oder nicht mehr) mächtig sind oder es nie sein werden.



PROtip
DENK DARAN, DEINE MEDIZIN IMMER WIEDER NACH-ZUFÜLLEN, WENN DU ETWAS EINGENOMMEN HAST. DU KANNST SIE DANN AN JEDER STELLE IM SPIEL NUTZEN UND HAST SO EIN EXTRA-LEBEN.

Die Rätsel, die Du zu lösen hast, sind in der Regel gut zu bewältigen, und in Form von Edelsteinen wird Dir gar fürstliche Entlohnung zuteil. Werfe die Steine einfach ins Wasser und Du erhältst nützliche Dinge für Dein weiteres Vorgehen, wie Zaubersprüche, Blumen, einen "Pustefix" für Seifenblasen und sogar einen Ballon! Und so nimmt die Geschichte denn ihren Lauf: Rätsel über Rätsel. Finde einen Schraubenschlüssel, um ein

defektes Minenfahrzeug zu reparieren, schenke einem Mädchen eine Rose, um ihr Herz zu gewinnen, und ähnliches mehr. Du bist mit so vielen Nebenaufgaben beschäftigt, daß das Spiel nie langweilig wird, dafür möglicherweise aber etwas verwirrend.

Ein weiteres originelles Element ist der Wechsel zwischen verschiedenen Gameplay-Stilen. Das Spiel insgesamt hat zwar eine grobe Richtung, aber Du kannst Dich frei in der Landschaft bewegen und so in die turbulentesten Situationen geraten. Neben den Rätseln wirst

Du auch in Kämpfe verwickelt oder erlebst fesselnde Arcade-Action. Die Spannung bleibt durchweg auf hohem Niveau, denn Du bist nie vor Überraschungen sicher. Erfreulich sind auch die häufig ausgegebenen Paßwörter. Zwar kann man das Game durchaus in ein paar Tagen gemeistert haben, es gibt jedoch vereinzelt recht knifflige Sub-Levels. Einer davon ist der gefährliche Minenlevel - eine Frustquelle erster Güte in fast allen Videogames! Merlin bietet hier allerdings eine erfrischende Variante: Statt, wie üblich, per Wagen durch den Stollen zu heizen und sich bei den obligatorischen Hindernissen zu ducken, baut sich der Zaubrerlehrling ein Behelfs-Skateboard. Damit fegt er durch das Schienenlabyrinth und ist bemüht, nicht aus den Kurven zu fliegen!

Eines der besten Elemente in *Young Merlin* sind zweifellos die Grafiken. In verschwenderischer



Immer wenn Du einen Edelstein findest, mußt Du zum See zurückkehren. Wenn Du den Stein ins Wasser wirfst, bekommst Du einen nützlichen Gegenstand - hier ist es ein Stern, mit dem Du Feinde besiegen kannst.

Farbpracht und mit enormem Detailreichtum sorgen sie für eine tolle Atmosphäre. Die Figuren sind groß; selbst die Effekte sind humorvoll gestaltet und geben dem Abenteuer diesen unwiderstehlichen Comic-Touch.

So, und jetzt noch zwei Wermutstropfen in den Kaffee! Verschwenderrische 4 MBit benötigt allein der Sound. Das klassische Thema ist o.k. und die Effekte sind toll, aber insgesamt ist die Musik nicht unbedingt herausragend. Ein zweiter Aspekt ist der Mangel an Text. Diese durchaus gute Idee funktioniert in der Praxis nur bedingt, denn oft sind Deine Aufgaben alles andere als eindeutig. Allerdings wird das Herumtüteln hier nie zur Nervenlei!

Alles in allem ist dies ein exzellentes Abenteuerspiel mit einem enorm vielseitigen Gameplay. Vielen unter Euch mag es zu leicht erscheinen, aber es ist äußerst originell und macht Riesenspaß!



Oben berichtet eine Märchenfee, daß ganz schlimme Mini-Wesen ihr Spiegelbild gestohlen haben. Merlin muß es suchen und zurückbringen.





Je weiter Du im Spiel voran-kommst, desto schwieriger werden die Rätsel. Um das oben gezeigte Level abschließen zu können, mußt Du einige Tricks drauf haben, die diese böse Maschine stoppen.



(Oben) Um das Schwein besiegen zu können, muß Merlin den Gefrier-Zauber anwenden. Das Schwein hört dann auf, Dich mit Äxten zu bewerfen. Du kannst dann einen weiteren Zauber anwenden, um es endgültig auszuschalten. Unten: Um durch dieses Level kommen zu können, mußt Du häufig Deine Atemluft erneuern. Schön zu wissen, daß jede der umherziehenden Meerjungfrauen Dir gerne einen Gefallen tut.



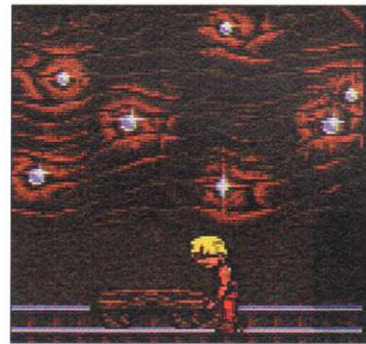
Wenn Du mal festsitzt, gibt es normalerweise ein oder zwei Hilfen, die Dich wieder auf den richtigen Weg bringen. Immer wenn ein Problem auftaucht, wird auch die Lösung angegeben. Wenn Du es dann immer noch nicht schaffst, dann brauchst Du wirklich Hilfe!



AUF DER JAGD NACH DEM REGENBOGEN

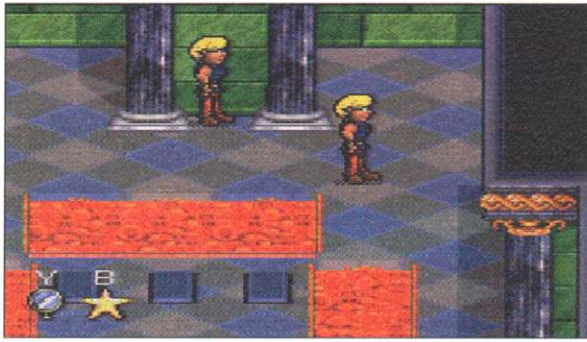


Zu Beginn des Spiels wirst Du erst einmal viel in der Gegend herumirren, um herauszufinden, was zu tun ist. Es sollte nicht allzu lange dauern - die Rätsel sind nicht zu schwer und es gibt haufenweise Hinweise zur Lösung.



Merlin betätigt sich als Heimwerker und repariert das kaputte Fahrzeug. Glücklicherweise fällt er aber nicht auf die nächstliegende Lösung herein und baut stattdessen ein eigenes Skateboard.

Es ist ein verflucht harter Job, ein junger Zauberer zu sein. Auch hart arbeitende Lehrlinge verlieben sich ab und zu ... Merlin ist total verknallt in dieses junge Mädchen.



Immer wieder taucht diese geheimnisvolle Frau auf und gibt Dir ein Paßwort. Schreib es sofort auf, es passiert nicht so oft!



Ich konnte nicht genau herausfinden, was Du hier tun sollst. Bestimmt gehört aber dazu, daß Du diese Kisten hier herumschleppen sollst. Leider kann es passieren, daß Du Dich dabei selber einmauerst. Schlau gemacht!



VERLAG: **VIRGIN**
TEL: 040 391 515
PRIES: 149 DM
ERHÄLTICH: AB MÄRZ

SPIELER: 1
LEVELS: 1
KARTENGRÖßE: 16Mbit
SPEICHERN: **PAßWORT**
BESONDERHEITEN: Von allem etwas!



STEUERUNG

- ▲ NACH OBEN.
- ▼ NACH UNTEN.
- ◀ NACH LINKS
- ▶ NACH RECHTS.
- X KEINE FUNKTION.
- Y GEBRAUCHE DEN GEGENSTAND.
- A KEINE FUNKTION.
- B FEUER.
- L SCROLLEN.
- R SCROLLEN.

PRO: Ein begeisterndes und humorvolles Abenteuer mit hervorragenden Grafiken.

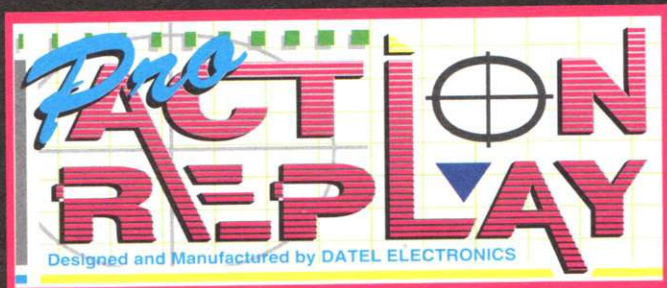
CONTRA: Die Sache mit dem Textverzicht funktioniert nur bedingt und der Sound kann die Erwartungen nicht erfüllen.

GRAFIK 91
SOUND 86
GAMEPLAY 89
DAUERSPAß 80

PROFAZIT

90

FAZITPRO



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

**Duo 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
Eurosysteams-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.



FÜR GAME BOYTM
NUR DM 99,-

FÜR SUPER NESTM
NUR DM 149,-



FÜR NESTM NUR DM 99,-



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.



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!!

AUCH ERHÄLTLICH BEI

TOYS R US

UND BEI ALLEN **allkauf**

SB-WARENHÄUSERN UND FOTOFACHGESCHÄFTEN

AUSLANDBESTELLUNGEN NUR GEGEN VORKASSE + DM 15,- VERSANDKOSTEN
EUROPEAN DISTRIBUTOR: EUROSISTEMS B.V. EDE NETHERLANDS

DER RASENMÄHER-MANN LAWNMOWER MAN

Mit einem Einspielergebnis von 342 Millionen Dm ist *The Lawnmower Man* (Der Rasenmäher-Mann) Großbritanniens erfolgreichster Film seit 20 Jahren. Jetzt gibt es die Story endlich auch in einer SNES-Version - ein Spätzünder wie *Super Star Wars* und *Lethal Weapon*. Ursprünglich war das Spiel als *Lawnmower Man 2* angekündigt worden. Nachdem aber die Folgeversion des Films auf sich warten ließ, schalteten die Entwickler kurzerhand um: Das Spiel wurde als Nummer 1 konzipiert, seine Handlung folgt weitgehend der des ersten Films. Alle Klarheiten beseitigt? Peter Wolter bemühte sich um Durchblick.



Eigentlich ist Jobe, der Rasenmäher-Mann, ein Einfaltspinsel. Der Computer-Wissenschaftler Dr. Angelo benutzt ihn als Versuchskaninchen, experimentiert mit ihm in der Virtuellen Realität (was das ist, steht im Kasten!) und verwandelt ihn in einen Supermann. Unglücklicherweise mischt sich Dr. Angelos Auftraggeber ein, die Regierung. Sie gibt dem Experiment eine neue Richtung: Jobe wird zu einem Irrsinnigen, besessen von dem Wahn, mit Hilfe sämtlicher Computernetze die Welt beherrschen zu wollen.

Keine sehr starke Geschichte. In dem mit relativ wenig Geld gedrehten Film steht Dr. Angelo immer wieder mit sorgenvoller Miene vor Bildschirmen - die groß angekündigte Virtuelle Realität kommt zu kurz. Es erstaunt daher nicht, daß das Spiel von immer wieder anderen Situationen ausgeht, wobei virtuelle und reale Welten sich abwechseln. Wie im Film ist es das Ziel des Spiels, Jobe im großen Zentralrechner aufzustöbern und zu vernichten, bevor er sich aller Computer dieser Welt bemächtigt (Jawoll, sogar vor Tandys schreckt er nicht zurück!).

Der Rasenmäher-Mann erinnert an die Spectrum-Spiele der 80er Jahre. Im Grunde ist es eine Zusammenstellung erprobter Spiel-Elemente, geschickt zusammengepackt und eingewickelt. Die seitlich zu scrollenden Plattform-Elemente sind klein und elegant: Fünf Minuten, Bösewichte zum Abschießen, Power-Ups

zum Sammeln und einige wenige Plattformen zum Hüpfen. Originell sind sie nicht gerade, sie bieten aber oft phantastische Detail-Darstellungen: Scharfe Wachhunde machen die Runde und die Rotoren des Hubschraubers passen ihre Umdrehungsgeschwindigkeit sogar der jeweiligen Geschwindigkeit an. Unterdessen drehen sich am Himmel Computer-Disketten mit zielsuchenden Raketen und Geschützen.

Ein grafischer Leckerbissen ist die Monitordarstellung am unteren Rand des Bildschirms. Auf ihm blitzen immer wieder Informationen über jede Person oder jeden Gegenstand auf, dem Du Dich näherst. Es nützt zwar nicht viel - sieht aber ganz nett aus. Schön ist auch die Möglichkeit, daß zwei Personen zugleich spielen können. So etwa könnte ein Freund die Rolle von Dr. Angelo's Assistentin Carla einnehmen, die dann neben Dir auf den unterschiedlichen Spielebenen starten kann. In der dreidimensionalen Darstellung kann jedoch immer nur einer spielen. Ein netter Zug ist es, daß auch Dein Mitspieler weitermachen kann, wenn Du durchgekommen bist. Auf diese Weise werden die Wartezeiten überbrückt, wenn Dein Freund etwas schwerer von Begriff sein sollte.

Glanzlichter sind zweifelsohne die 3D-Sektionen: fremdartige, öde Landschaften, übersät mit tristen Gebäuden und engen Toren. Ein Zusammenstoß, und Du kannst wieder von vorn anfangen. Es ist zwar noch keine echte Virtuelle Realität,

aber doch gelungen und sehr schwierig zu spielen. Diese Passagen, etwa doppelt so schnell wie *Starwing*, erzeugen ein unheimliches Gefühl von Bewegung, besonders wenn Du Deine VR-Hande vor Dir schweben siehst. Auf jedem Level sind diese Landschaften mit Gegnern gespickt, die sich hinter Resten verstecken. Spätere 3D-Sektionen sind simple Varianten von Tempest und sogar Asteroids (!), aber zum größten Teil sind sie phantastisch schnell und fehlerfrei entworfen.

Die Gestaltung ist ganz offenkundig eine der Stärken dieses Spiels, das damit nicht einfach als "noch'n Plattform" abgetan werden kann. Es gibt keine frechen Sprites oder simple Unterhaltungsliedchen, dagegen kühle Farben und bis ins Detail ausgeformte Charaktere. Jeder Level ist stilistisch auf den vorhergehenden abgestimmt - gleich, ob es eine Plattform-Keilerei ist oder ein 3D-Start. Noch eindrucksvoller ist die Musik der Londoner Band REAL - bis jetzt einer der besten SNES-Soundtracks. Sie trägt entscheidend dazu bei, die verschiedenen Level zu einem einzigen Spiel zu verschmelzen.

Leider gibt es auch Negatives zu berichten: Über zwei Drittel der Laufzeit wird der Spielspaß immer wieder beeinträchtigt. Ein Grund dafür ist, daß der anfangs noch gut zu meistern Schwierigkeitsgrad später kaum noch zu bewältigen ist. Die Bösewichte am Ende der Level (keiner von ihnen besonders eindrucksvoll) lassen sich kaum noch vernichten und die Flugszenen werden so schnell, daß man sich schon mit Herzinfarkt auf der Intensivstation sieht. Zweitens läßt die Qualität des Spiels zum Ende hin deutlich nach - die tollen Spielszenen werden dann immer wieder von

simplen, einfallslosen Passagen ersetzt, die bestenfalls Spectrum-Qualität haben. Vor allem die letzten Kämpfe mit Jobe sind eine einzige Enttäuschung. Mal ehrlich: Es ist unglaublich, daß ein derartiges High-Tech-Produkt durch solche Nachlässigkeiten verdorben wird.

Und doch: Der Rasenmäher-Mann reiht sich als phantastische Bereicherung in die Kategorie derjenigen Videospiele ein, die aus Filmen entwickelt wurden. Es läßt sogar *Jurassic Park* hinter sich, das als das bisher phantasievollste und originellste Spiel galt. Der Rasenmäher-Mann könnte in der Folgeversion sogar das bisher beste SNES-Spiel aller Zeiten werden: Die Entwickler müßten allerdings penibel auf Qualität achten und noch ein paar Paßworte einbauen, damit der Spieler die früher schon bewältigten Level nicht immer wieder von neuem durchspielen muß.

So wie das Spiel sich heute präsentiert, bietet es stil- und phantasievollen Spielspaß. Selbst die härtestgesottenen Spieler dürften den Rasenmäher-Mann nicht missen wollen. Eine große Empfehlung für SNES! **sp**



PRO tip
BLEIB LÄNGER AUF DEN SPÄTEREN PLATFORMSEKTIONEN. DU KANNST DORT DIE IMMER WIEDERKEHRENDEN WACHEN AUSMERZEN UND DADURCH POWER-UPS UND EXTRA-LEBEN EINSAMMELN. DU HAST DAMIT HINTERHER BESSERE CHANCEN!

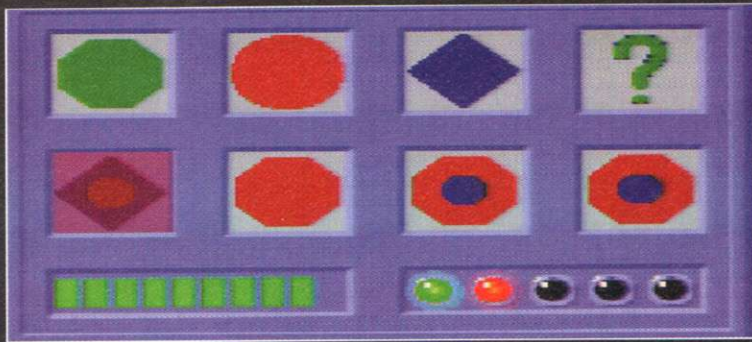


MIT 2D FÄNGT ES AN!



Alle Spielszenen, die waagrecht gescrollt werden, sind in ihrer Grundstruktur ziemlich gleich. Du brauchst nur zu schießen und wegzurennen - der Erfolg ist garantiert. Du kannst Dir jede Menge Power-ups verdienen, sobald Du fast alle Gegenstände und Gegner - ob mit oder ohne Knarre - aus dem Weg geräumt hast. Zu diesen Power-ups gehören Extra-Leben, die Möglichkeit, nach hinten oder mit zielsuchenden Geschossen zu feuern, intelligente Bomben und Raketen. Die mit Abstand wichtigsten Gegenstände sind jedoch CD's, die den Pegel Deines Daten-Vorrates steigen lassen. (dargestellt durch den grünen Balken oben links auf Deinem Bildschirm) Wenn Du genügend CD's eingesammelt hast, bekommt Deine Spielfigur einen VR-Anzug, der noch mehr Schutz gewährt. Autos, Lieferwagen oder ein Hubschrauber repräsentieren dann am Ende des jeweiligen Levels den Bösewicht, den man mit ausreichend Feuerkraft ausschalten muß. Wenn Du den A-Knopf fünf Sekunden gedrückt hältst, lädtst Du Deine Bitstream-Waffe voll auf, mit der Du eine langanhaltende, starke Explosion auslöst. Denk daran, regelmäßig auf Deinem Nahbereichs-Monitor zu prüfen, ob Du Objekte (wie hier den Hubschrauber) kapern kannst, um schwierige Hindernisse zu überwinden.

PRIMZAHLEN



Auf den einzelnen Levels tauchen insgesamt zehn Computer-Terminals mit je fünf Intelligenztests auf, die innerhalb einer vorgegebenen Zeit gelöst werden müssen. Hast Du die Lösung gefunden, fliegt das Terminal in die Luft und Du erhältst eine Extra-Menge Power-ups. Die Intelligenztests sind nicht allzu schwierig - oben auf dem Bildschirm ist eine Serie von Zahlen oder Formen abgebildet. Du mußt dann auf dem unteren Teil des Bildschirms eine von fünf vorgegebenen Möglichkeiten wählen, um diese Serie logisch zu vervollständigen. Etwa so: Was kommt nach 1 - 3 - 5? Na, was wohl....?



PLAYER ONE
CHOOSE YOUR PLAYER

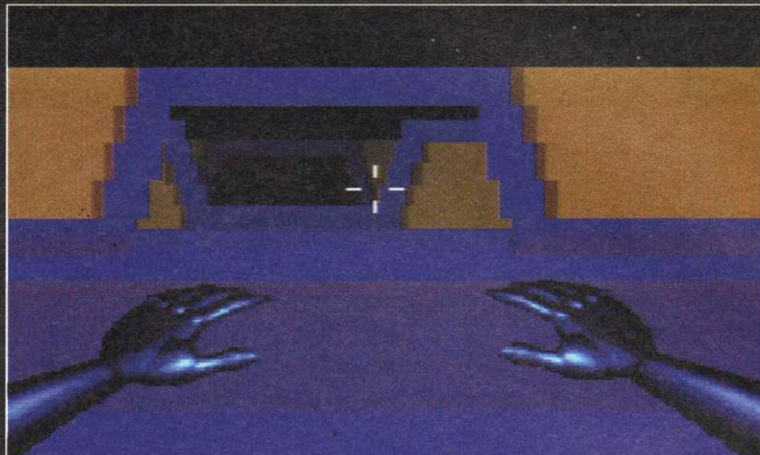


SO ETWAS GAB ES BISHER NOCH NICHT

Im Film "The Lawnmower Man" wechselt der Spielverlauf ab zwischen einigen kurzen, aber hervorragenden VR-Szenen und langen Einstellungen mit Dr. Angelo, der nervös auf seinen Bildschirm schaut. Die per Computer erzeugten Spezialeffekte kosteten enorme Summen. Zahlreiche Passagen mußten daher preiswert und eher langweilig bleiben - der Film wurde daher auch als eher zweitklassig eingestuft. Während sich der Film kaum an die erzählerische Vorlage hält, hat das Computer-Spiel einige Elemente und Figuren aus dem Film übernommen. Passagen wie die Cyber-Röhre, das Cyber-Rennen und der Cyber-Krieg sind eher vom Stil des Films beeinflusst als andere Szenen. Überraschenderweise ist der Spielablauf überzeugender als der der Filmvorlage. Das kann für das Spiel nur gut sein - schließlich haben die Programmierer jede Menge Phantasie investiert. Das Spiel ist daher erstklassig gelungen. Unter den Videospielen, die nach Filmvorlagen für den SNES gestaltet wurden, ist es sicher eines derjenigen, bei denen die Entwickler am meisten Grips eingebracht haben.



SOGAR NOCH SCHNELLER ALS DER FOX!



Um im Rasenmäher-Mann vorwärts zu kommen, mußt Du durch Virtuelle Welten fliegen, die Du durch Portale betreten und verlassen kannst. Du kannst Sie übrigens in beiden Richtungen durchqueren (der Weg zurück muß ja nicht unbedingt sein...) Sobald Du die erste VR-Zone betrittst, triffst Du auf geheimnisvollen Ruinen und dichte Nebelschwaden, die sich über den Weg wälzen. Du schießt mit voller Geschwindigkeit hindurch, wobei Du ständig in Gefahr bist, nach links oder rechts zu übersteuern - aber keine Panik! Du brauchst Dir gar nicht erst die Mühe zu machen, den Flug verlangsamen zu wollen - es geht nicht. Es gibt auch keine Feuer-Taste, mit der Du Gebäude und Plattformen aus dem Weg räumen könntest. Es gibt nur Dich, die Computer-Landschaft und viel Zeit zum Totschlagen, während Du versuchst, zum Ausgang zu steuern. Es kommt darauf an, die Steuer-Tasten so behutsam wie möglich zu bedienen, um mit möglichst wenig Kursabweichung durch Lücken schießen zu können. Einen Augenblick nicht aufgepaßt und schon wirbelt alles durcheinander. Diese Tips beziehen sich nicht unbedingt auf die späteren Level, in denen es mehr Barrieren und Hindernisse gibt als im dritten Level auf StarWings Planet Venom. In der Tat, knallhart, Mordsspaß, atemberaubend.

WILL JEMAND EINEN ECHTEN

Die Kriegszonen sind mit Cyber-Unholden bevölkert (ich dachte erst, es seien Eindringlinge aus dem Weltraum), die heimtückisch aus dem Hinterhalt auf Dich schießen. Schieß sie ab, denk aber daran, daß Dein Zielsuchgerät nur langsam Veränderungen aufnimmt und daß die Unholde verdammt beweglich sind und schnell feuern. Es kommt eher darauf an, den Schüssen auszuweichen als den Kampf aufzunehmen. Da sie nämlich immer in Salven von drei oder vier Schüssen feuern, hast Du leicht Deine zwölf Treffer zusammen - und das war's dann. Sobald Du sie hinter Dir gelassen hast, mußt Du sofort hochziehen, sonst knallst Du gegen die Mauer - und dann bist Du nämlich auch hinüber.

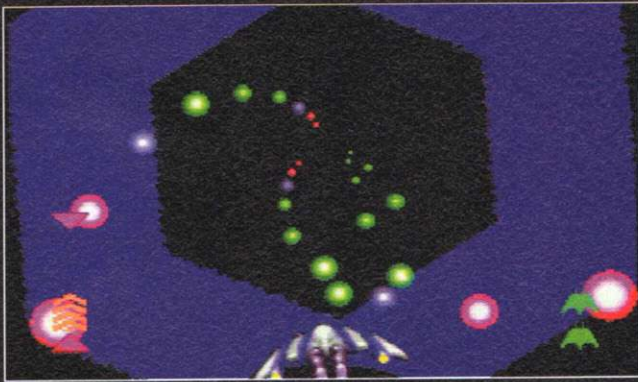
DEN GANZEN TAG AM STEUER...

Steuern, zusammenstoßen, schießen. Eines der simpelsten Sub-Games und mit Sicherheit eines der am wenigsten interessanten. Weder virtuell noch realistisch, ganz einfach: seit Jahren überholt.



TUNNEL-VISION

Die Szenen mit der Cyber-Röhre und dem Cyber-Rennen sind den anderen Flug-Darstellungen zwar ähnlich, aber viel schneller. Statt durch dürre Landschaften fliegst Du hier durch komplizierte Schalttafeln, Wände öffnen und schließen sich und immer wieder prallst Du gegen plötzlich auftauchende Hindernisse. Du kannst Dir zwölf Mal den Schädel an der Szenerie einstoßen - dann allerdings wirst Du zum Anfang zurückgeschickt. Den Turbo-Modus solltest Du vermeiden - er verdoppelt Deine Geschwindigkeit! Um Dir den Weg zu bahnen, mußt Du mitten aus den Wänden exakte Sechsecke herauspressen. Gelegentlich führen die Röhren zu Tempest-Klonen, die besonders schnell sind. Es macht riesigen Spaß und die Grafik ist einfach phantastisch!



HIER FLIMMERN DIE AUGEN!



In den späteren Levels kannst Du gegen Jobe (zu zweit, wenn Du willst) und gegen den Riesenroboter Doomplayer spielen. Im Kampf mit Jobe mußt Du versuchen, seinen Schüssen auszuweichen und ihn selbst sieben Mal zu treffen. Doomplayer ist etwas trampelig und scheint aus Asteroids abgekupfert sein. Du kannst Waffen sammeln - aber: Vorsicht! Sowohl die Schüsse von Doomplayer als auch die ständig einschlagenden Meteore zerlegen sich und prasseln wie Granatsplitter auf Dich ein.

THE LAWNMOWER MAN

VERLAG: SALES CURVE
VERTRIEB: PCFL
TEL: 089 642470
PREIS: 149 DM
ERHÄLTICH: AB FEB



SPIELER: 1-2
LEVELS: 1
KARTENGRÖßE: 8Mbit
SPEICHERN: NEIN!
BESONDERHEITEN: Zwei Spieler gleichzeitig, drei Continues

STEUERUNG PLATTFORM-LEVELS

- △ EINTRETEN.
- ▽ KRIECHEN.
- ◀ NACH LINKS GEHEN.
- ▶ NACH RECHTS GEHEN.
- X SPRINGEN.
- Y FEUER!
- A BITSTREAM AUFLADEN.
- B SPRINGEN.
- L BITSTREAM AUFLADEN.
- R BITSTREAM AUFLADEN.

PRO: Erstaunlich erfindungsreich gemacht für einen Film-Abklatsch. Einige Teile, vor allem die in 3 D, setzen neue Maßstäbe. Andere machen vor allem grafisch viel her. Der Soundtrack ist Spitze.
CONTRA: Spätere Level sind leider enttäuschend simpel und karg ausgestattet. Das Level mit dem höchsten Schwierigkeitsgrad ist zu kompliziert und kann manch einem das Spiel total vergällen. Paßworte müssen her!

GRAFIK 94
SOUND 95
GAMEPLAY 81
DAUERSPAß 84

PROFAZIT
89
FAZITPRO
FAST PERFEKT!

Daffy Duck

THE MARVIN MISSIONS

Die verrückte Filmwelt von Warner Bros hat Sunsoft zu einigen der bisher besten grafischen Darstellungen für den SNES inspiriert. Aber leider fehlte es bisher an der Brillanz - so ganz kamen die Spiele nie an das Original heran. Nach dem unergründlichen Road Runner und dem begrenzt spaßigen Taz steigt jetzt unser alter Anti-Held Daffy Duck in die SNES-Arena. Peter Wolter wollte herausfinden, ob der gute Daffy im Spiel ebenso das Zwerchfell strapaziert, wie im Film.

Wie aus den Warner Bros - Filmen gewohnt tritt Daffy Duck auch im Spiel frech und spaßig auf. Die flotten Anfangsbilder sind so gut, daß man meinen könnte, einen Fernsehfilm eingeschaltet zu haben. Dieser Eindruck verstärkt sich noch durch den Loony-Tune-Soundtrack. Die Geschichte beginnt mit einem Blick in den Kontrollraum, wo Daffy feststellt, daß sein Erzfeind Marvin Politiker von fremden Planeten entführt. Und schon wirbelt er davon, den Kampftruf "duck dodgers" auf den Lippen (oder besser: im Schnabel).

Schön und gut, so weit. Kaum hast Du die Anfangsszene hinter Dir gelassen, stellst Du fest, daß das Spiel das schon bis zum Überdruß bekannte Plattform-Format benutzt. Von Originalität keine Spur: Daffys Aufgabe besteht lediglich darin, von Plattform zu Plattform zu watscheln, hier mal zu schießen und dort ein paar Sachen vom Wegesrande einzusammeln.

Glücklicherweise ist die Figur gut gezeichnet, mit vielen Bewegungen ausgestattet und witzig dargeboten. So etwa kann Daffy seinen Gegnern mit einem speziellen Enten-Schild den Weg versperren oder einen verrückten Angriff starten: Er wirbelt unkontrolliert um seine eigene Achse und vernichtet dabei alle

Gegner, die auf dem Bildschirm zu finden sind. Aber Vorsicht: Daffy hat höchstens acht Mal die Möglichkeit zu diesen begeisternden Rundumschlägen - Du solltest sie für die Mega-Guardians, die ganz schlimmen Wächter, aufbewahren. Und diese - nebenbei gesagt - sind vielleicht das größte Ärgernis im Spiel überhaupt. Du brauchst einfach viel zu viel Munition, um diese Monster vernichten zu können. Viel zu oft geschieht es dann, daß Du aus diesem Grund von vorne anfangen mußt, statt an den wirklichen Schwierigkeiten des Spiels gescheitert zu sein.



PRO tip
DU KANNST DEINE VERRÜCKTEN ANGRIFFE RUHIG BEI DEN LEVEL-GUARDS ANBRINGEN. AUF HERKÖMMLICHEM WEG DAUERT ES ZU LANGE, BIS MAN SIE ERLEDIGT HAT. UNTER DEM STRICH IST ES DAHER FAST EGAL, WELCHE METHODE DU ANWENDEST.

Alle Level gleichen sich - zwar gibt es unterschiedliche Szenarios, aber sonst keine Abwechslung in der Spielweise. Es gibt keinen Bonus, den man anstreben könnte und wenn man drei der fünf Level hinter sich gebracht hat, dann bricht der Frust aus. Daffy ist in seinen Bewegungen sehr

schlecht zu beherrschen - kaum ist er auf eine der Plattformen gesprungen, schon kann er auf der anderen Seite wieder herunterrutschen. Und bei jedem Schuß, den er auf einen Feind abgibt, wird Daffy durch den Rückstoß einen Schritt zurückgeschleudert. Das führt dazu, daß Du Daffy sehr dicht an den Gegner heranführen mußt - nach mehreren Schüssen könnte er sonst rückwärts in die glühende Lava fallen. Andererseits riskierst



Du bei einem zu geringen Abstand zu den Monstern, daß Daffy Energie verliert. Und weiter: Am Ende eines jeden Levels erscheinen Marvin und der Politiker - sie tun aber nie etwas, es fehlt die Handlung zwischen den Figuren. Hätten die Entwickler doch ein wenig mehr Zeit und Sorgfalt investiert, um all diese Macken auszumerzen! Daffy Duck hätte dadurch ein ganz ordentlicher Plattformen werden können. Aber so? Das Spiel ärgert einen zu sehr,

als daß man es richtig ernst nehmen könnte.

Traurig, traurig, auch wenn die Grafik auf allen Levels recht gut gelungen ist. Wenn überhaupt etwas, dann ist sie es, die dem Film am nächsten kommt. Mit etwas mehr Mühe hätte Sunsoft einen Hit landen können. Leider ist nur ein zweitklassiges Spiel daraus geworden, mit dem sich wohl nur knallharte Plattformen-Fans anfreunden können.



Rechts erscheint ab und zu Marvin - obwohl es an und für sich eine Schande ist, daß diese Figur nicht öfter ins Spiel kommt. Wenn er auftaucht, steht er oft nur herum - ohne irgendetwas zu machen.



Jedes Mal, wenn Daffy getroffen wird, ruft er mit leidender Stimme "Mutter"! Nach etwa 1000 Treffern kann einem das schwer auf den Keks gehen.



Zwischen den Levels kannst Du den Waffenladen aufsuchen, um Daffy mit neuen Mordwerkzeugen auszustatten. Die verschiedenen Waffen haben zwar unterschiedliche Feuerkraft - sie sind aber allesamt besser, als das dürrtige Schießseisen, mit dem Daffy anfangs in den Krieg zieht.



Daffy kann sich manchmal auch die Schwanzfedern versengen - seine Widersacher sind nämlich mitunter mit Laser-Kanonen ausgerüstet!



VERLAG: **SUNSOFT**
VERTRIEB: **MITSUI**
TEL: 040 356 080
PRIES: 149 DM
ERHÄLTICH: **JETZT**



SPIELER: 1
LEVELS: 1
KARTENGROÖÖ: 8Mbit
SPEICHERN: **GEHT NICHT!**
BESONDERHEITEN: **Continues**

STEUERUNG

- ▲ NACH OBEN.
- ▼ NACH UNTEN.
- ◀ NACH LINKS.
- ▶ NACH RECHTS.
- X BLOCKIEREN.
- Y SPRINGEN.
- A RASENDER ANGRIFF.
- B KEINE FUNKTION.
- L KEINE FUNKTION.
- R KEINE FUNKTION.

PRO: Einige gute Grafiken, großartiger Sound. Die meisten Loony-Tune-Stücke sind mit dem Original identisch, sie tragen dazu bei, die Atmosphäre ein wenig aufzupeppen.

CONTRA: Der Spielverlauf ist sehr monoton und die Steuerung etwas unbeholfen. Daffy kommt auf der Console bei weitem nicht so gut rüber, wie im Fernsehen. Das Spiel macht insgesamt einen unfertigen Eindruck.

GRAFIK 79
SOUND 86
GAMEPLAY 81
DAUERSPAß 89

PROFAZIT
87
FAZITPRO

NICHT GERADE DAS GELBE
VOM EI!

AB IN DEN ABGRUND MIT

LEMMINGS

"Yeah, ihr werdet es genießen, sie auf tausend Arten abzumurksen. Ich glaube, es fehlt Lemming 2 nur noch eine Option für ein Maschinengewehr, um sie alle zu metzeln!" Hört hört! So spricht DMA-Boss David Jones. Das ist ein Mann, der die letzten drei Jahre selbst als Lemming gelebt hat. Diese neueste Version von Lemmings ist - nach allem, was man so hört - das Schärfste überhaupt. Hendrik Mieruch putzt seine abgesägte Schrotflinte und kitzelt DMA die Lemming-Story aus den Achseln.

Was kam zuerst? Der Name? Das Konzept? Die Grafik? Natürlich die Grafik. Irgendwann 1991 stand Mike Dailly plötzlich mit einer Demo-Grafik auf der Matte. Sie zeigte, wie einige Kerlchen einen Hügel raufmarschierten, wo sie weggepusht wurden. "Der Name kam später", erinnert sich Jones, "als ich mir vorstellte, wie sie

ihrem Verderben entgegengingen." Es ist ein bizarres Konzept, auch wenn niemand leugnen kann, daß es mit zwei bis drei Millionen verkauften Exemplaren zu den zehn erfolgreichsten Spielen aller Zeiten zählt. Das

hat DMA ganz sicher verändert. Die Firma fing einmal mit einem einzigen Mann (Jones) an und beschäftigt heute 32 Leute. Und dem Herrn Jones geht's wirklich nicht übel. Sein neuestes Hobby heißt: Autos. Zu seiner Sammlung gehören inzwischen ein Mercedes Cabrio und ein paar Ford Cosworths!

Nach drei Jahren in seinem ersten Job als Elektrotechnik-Azubi, ging Jones aufs College und widmete sich der Welt der Amigas. "Der Firmenname DMA bedeutet eigentlich gar nichts. Ich mag einfach, wie sich das anhört. Genaugenommen heißt es Direct Memory Access und ist ein Begriff, den

man mit dem Amiga verbindet. Es geht dabei um nichts anderes als um Geschwindigkeit. Heute steckt es in



vielen Geräten, auch im SNES." DMA wurde 1988 gegründet, als Jones in seiner Freizeit Menace und Bloody Money schrieb. Beide Spiele waren für Psygnosis ein großer Hit. Letzteres schreit förmlich nach einer Fortsetzung - oder wenigstens nach einer SNES-Version.

Dummerweise ist seit Lemmings keine Zeit mehr für andere Spiele dagewesen. DMA beschäftigt





sich mit zahllosen Lemmings-Adaptionen - von Atari Lynx bis zu 3DO. Manchmal macht es selbst Jones ganz irre, wenn er darüber nachsinnen muß, wie man die

Obwohl DMA Zugang zu allen neuen Geräten hat, ist Jones nach wie vor vom SNES beeindruckt. "Neulich haben wir an *Zombies* von Konami rumgedaddelt. Die Grafik war echt klasse! SNES - das ist wirklich ein tolles Gerät mit einer unglaublichen Farbenvielfalt und einem irren Sound. Natürlich hätten wir - wie alle Entwickler - das Ganze gern etwas schneller, mit mehr RAM. Dann könnten wir noch mehr damit machen, aber es ist auf jeden Fall ein starkes Teil. Und der Mega Drive ist noch besser."

SIE SIND ZURÜCK!

Das Original-Lemmings war ein echter Hammer, als es auf den Markt kam. Ein Fortsetzung war unausweichlich. Oh No! *More Lemmings*. und *Xmas Lemmings* brachten mehr Level, ohne daß das Game verändert wurde. Schließlich produzierte DMA 1992 endlich *Lemmings 2*, ein radikal überarbeitetes Konzept mit zwölf verschiedenen Welten und 60 neuen Ausführungen: ein Skiläufer, ein Kajakfahrer, ein Surfer sowie Pole Volter, Jetpack Lemming, Archer, Super Lemming und vielen, vielen anderen. Das neue Spiel ist verfeinerter, viel härter und noch witziger. Die ersten Stunden sitzt Du glucksend und kichernd vor den neuen Finissen in den brillanten Leveln. All die neuen Arten, wie sich die Lemmings bewegen oder schließlich den Löffel abgeben, sind umwerfend. Mir gefällt es am besten, wenn sie in die Kanonen klettern, um sich über einen Abgrund zu schießen!

Klar, daß der Urheber der



ursprünglichen Demo-Grafik auch für die SNES-Variante vom Lemmings 2 verantwortlich ist. Mike Dailly hat sich 18 Monate lang das Hirn für die Umwandlung verrenkt. "Ich schätze, daß es Spaß macht, einen Plattform- oder ein Shoot-em-up für SNES zu entwickeln, aber bei *Lemmings* ist das ziemlich schwierig. Geschwindigkeit ist dabei gar nicht das Problem, denn SNES kann mit dem Amiga locker mithalten. Die

Haupt-schwierigkeit besteht darin, daß SNES für Mario entworfen wurde. Die Unterschiede in der Grafik waren derart komplex, daß ich allein zwei oder drei Monate brauchte, um herauszufinden, wie ich



DMA - das sind (sitzend von links) Dave Jones, Gary Timmons und Graeme Anderson. Stehend (von links): Mike Dailly, Martin Good, Andrew Whyte, John Whyte, Brian Watson, Russell Kay, Steven Reed, Raymond Usher und David Osborne.

damit arbeiten soll. Dann verbrachte ich eine ganze Woche nur mit Tippen, um den Code einzugeben."

Bei der Funktionsweise des Spiels gaben die Chips des SNES nicht so viel her, dennoch mußte alles mit der vorhandenen Hardware erarbeitet werden. Das Spiel läuft hauptsächlich in Mode 1. "Es gibt zwei 16-Farben-Spielfelder für den Hintergrund und das aktuelle Spielfeld. Dann haben wir noch ein 4-Farben-Spielfeld für die Lemmings. Die Objekte und die verschiedenen Lemmings sind Standard-Hardware-Figuren."

Glücklicherweise war es nicht notwendig, den Umfang des Spiels zu beschränken. Ein volles 16Mbit Cart heißt: "Das Spiel ist genauso wie das Amiga-Original. Allerdings wurden alle Level verändert, um sie besser zu

machen. Wir hatten ja Zeit genug, uns all der Schwachstellen zu entledigen, auf die man uns hinwies. Alles, was das Spiel langsam machte, wurde ersatzlos gestrichen. Und schließlich haben wir das Kontrollsystem auch noch verbessert. Aber die größte Veränderung ist wahrscheinlich die Grafik. Wir haben ein duales Spielfeld verwendet, um ein paar irre Hintergründe zu entwickeln. Im Polar-level fällt beispielsweise Schnee."

Zur eigenen Entspannung beschäftigt sich Dailly mit den Mario-Spielen. "Vor zwei Jahren habe ich mir Mario World als japanischen Import zugelegt und gerade eben beendet. Es ist einfach bärenstark." Der erste Eindruck von *Lemmings 2* läßt erahnen, daß es Mario in nichts nachsteht. **SP**



ActRaiser 2

ActRaiser war eines der ersten Spiele, die die Leistungsfähigkeit des SNES unter Beweis stellten. Es hatte eine bombastische Grafik und einen Soundtrack zum Abheben. Zwei Jahre später taucht die Fortsetzung auf - ein 12Mbit Hammer ohne taktische Kleingärtnerie. Es ist der pure Bilderrausch. Hendrik Mieruch ist der Legende auf den Fersen.

ActRaiser 2 war lange Zeit in der Mache, aber sobald Du das Spiel startest, weißt Du, daß sich das Warten gelohnt hat. Die Auftaktgrafiken sind überwältigend brilliant. Das Spielfeld strotzt nur so vor detailliertem Mauerwerk (Marke klassisches Altertum), während der ActRaiser selbst aussieht wie von Boris Valejo erschaffen. Das gilt auch für den Dämon, der kurz darauf die Szene betritt. Und über all dem schweben feine, durchsichtige Wolken. Es ist eine exzellente Demonstration der SNES-Hardware!

Das Spiel startet mit einer Mode 7 Welt, in der Du herumstreunen kannst. Zahlreiche Terrains liegen Dir zu Füßen, und jedes repräsentiert ein Multi-Stufen-Level. Zur Grundstruktur jeder Stufe gehört der bewährte Mid-Level-Guardian und der End-Level-Guardian. Die Levelausstattung wird vom Hersteller großzügig und großartig variiert, so daß jede Stufe eine neue Herausforderung ist. Einige Level bestehen aus Labyrinthen, andere bieten Slash-em-ups, und wieder andere sind mit kleinen Plattformen ausgestattet, die Du springend hinter Dich bringen mußt.

Wie dem auch sei, die erste

Herausforderung ist jedenfalls der ActRaiser selbst. Für diese Fortsetzung sind ihm engelsgleich ein Satz Flügel und ein paar neue Talente gewachsen. Wenn Du ihn springen läßt, vollführt er seinen Standardsprung. Drückst Du dann erneut die Sprungtaste, breitet er

die Schwingen aus und segelt ab. Dazu kann ich nur sagen: Timing ist alles, und mit ein bißchen Training kannst Du lange in die Lüfte steigen. Dann stürz Dich wie ein Kamikaze-Flieger auf Deine Feinde, und im letzten Augenblick gehst Du zur Attacke über. Damit steht Dir eine Angriffsvariante zur Verfügung, die sich sehen lassen kann. Sie ist der Schlüssel zum Erfolg, denn es gibt Plattformen, die verschwinden einfach unter Deinen Füßen. Sie lösen sich auf, zerbröckeln, sind niedlich klein oder tarnen sich als fliegende, normannische Langboote. Du brauchst

zwar keinen Flugschein, aber sag hinterher nicht, ich hätte Dich nicht gewarnt.

Was erwartet Dich noch? Spezial-Kräfte, springende Bälle, Flammen und ein Schild, der gegen die meisten Waffen Schutz bietet. Das ist 'ne ganze Menge Stoff, und die Grafik zieht Dich außerdem noch magisch an. Auch der



PRO tip

OFT TRIFFST DU AUF EINEN END-LEVEL-GEGER, WENN DU SELBER NUR NOCH EIN PAAR LEBEN HAST. DANN WÄRE ES RATSAM, EINIGE DAVON ZU NUTZEN, UM SEINE ANGRIFFSARTEN ANZUTESTEN, EHE DU DEINE BEGRENZTEN SUPERWAFFEN ANWENDEST.



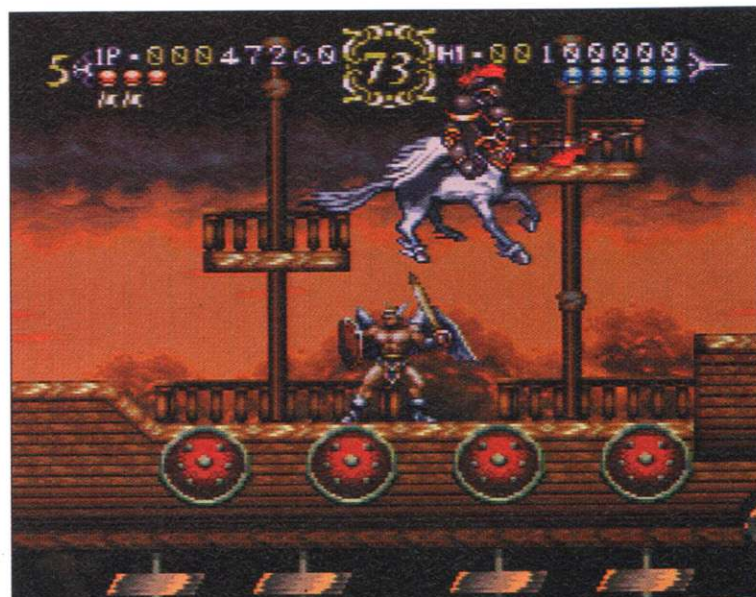
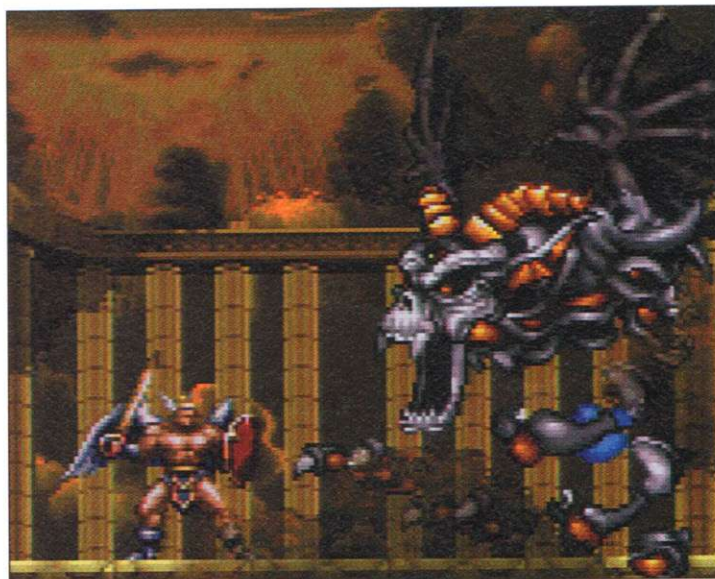
gigantische Soundtrack von Yuzo Kashiho kann einen fesseln.

Alles in allem ist der ActRaiser ein überwältigendes SNES-Spektakel. Und dennoch sollte man anmerken, daß es eben nur ein Plattformer ist. Einige der Neuerungen - nämlich die Flügel des ActRaiser - können nervig werden. Ich persönlich hatte meinen Spaß dabei, die Welt von Enix zu erkunden, sogar dann, wenn ich auf tauende Eisberge traf. Es gibt einige, die finden die Grafik im Vergleich zu Mr. Nutz eher bescheiden, und das Spiel halten sie für schwerfällig und kompliziert. ActRaiser hat nicht genug Neues, um daraus einen Mega-Hit zu machen, aber ich finde die Grafik reizvoll und die Spielbarkeit ansprechend genug, um einen Freak für die Ewigkeit zu unterhalten. Mit Einschränkung empfehlenswert!





Ein riesiger Greifvogel freut sich auf's ActRaiser-Frühstück (oben). Ein Blick auf die tolle Demosequenz (Rechts).



Der Level beginnt auf dem Kampfplatz (links), macht dann einen Höhenflug mit Wikingerschiffen (oben), bevor er schließlich im Schloß endet (unten).



Gekonnt schwebt ActRaiser über einen Kampfplatz (gegenüber). Bei diesem Spiel sind Deine Flugkünste von entscheidender Bedeutung.



VERLAG: **ENIX**
VERTRIEB: **FREAK SHOP**
TEL: **0251 52 78 54**
PRIES: **139 DM**
ERHÄLTICH: **JETZT**



SPIELER: **1**
LEVELS: **1**
KARTENGRÖßE: **12Mbit**
SPEICHERN: **PABWORT**
BESONDERHEITEN: **Continues.**

STEUERUNG

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

PRO: Großartige Aufmachung mit tollen, detailreichen Grafiken und einem beeindruckenden Soundtrack. Ein höchst anspruchsvolles Spiel und der Schluß ist je nach Schwierigkeitsgrad verschieden.

CONTRA: Das Fliegen bereitet anfangs Schwierigkeiten, das Gameplay ist alles andere als innovativ, und das Tempo hätte runtiger etwas angezogen werden können.

GRAFIK 90
SOUND 78
GAMEPLAY 86
DAUERSPAß 85

PROFAZIT
85
FAZITPRO

ALLERERSTE SAHNE!

TEENAGE MUTANT NINJA

TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS



Schon '92 waren die Turtles so mega-out wie Thekla Carola Wied, und doch galt Turtles In Time als eines der am besten spielbaren Scroll-Prügelgames. Okay, allein die selten dämlichen Vornamen hängen mir schon zum Hals raus. Wenn sich jedoch eine Firma wie Konami der Sache annimmt, heißt es: Aufgehört! Martin "Pizzaface" Wilmer wird die grünen Jungs mal gehörig abklopfen.



Den ersten Volltreffer landen die Turtles schon allein mit der Aufmachung des Games. Das gesamte Spiel ist eine einzige Show, mit all dem Glamour und der "Cheese"-Atmosphäre, für die die Satelliten-Kanäle jenseits des großen Wassers so berühmt und mitunter auch berüchtigt sind. Nach den drögen, minimalistischen Ansätzen von SF II gibt es bei den Kröten endlich mal wieder was für's Auge, nicht zuletzt auch durch die herrlich abgedrehten Mitstreiter. Neben den vier Turtles treten an: ein Roboter, eine Fledermaus (im weitesten Sinne), ein Hai-Verschnitt, Turtle-Erzfeind Shredder und schließlich - huch! - eine Frau.

Natürlich gibt es auch hier einen Tournament-Mode, wo Du gegen alle anderen Kämpfer antreten kannst. Hast Du die Konkurrenz, sprich:

Deinen Rechner, auf ganzer Länge geschlagen, triffst Du auf die Oberbosse. Im Versus-Mode kannst Du einem lieben Mitmenschen Dinge klar-machen, die man nicht in Worte fassen

kann, oder auch einfach nur Spaß zu zweit haben.

Der interessanteste Modus ist jedoch der Story-Mode. Als einer der Turtles mußst Du hier April und Splinter befreien, die - Du ahnst es nicht! - von Deinem lycragewandeten Antifreund Shredder gefangen gehalten werden. Im Unterschied zum Wettkampfmodus halten Dich zwischen den Fights kurze Grafik- und Textzeilen über Deinen Auftrag auf dem laufenden.

Eine weitere Besonderheit, die man bei den meisten Konkurrenten, einschließlich Streetfighter II, vergeblich sucht, sind die Ultra-Techniken. Ähnlich den Finishing Moves in Mortal Kombat, kann man bei Tournament Fighters mit Hilfe dieser Techniken einen Kampf zünftig zu Ende bringen. Allerdings kannst Du sie auch schon während des Kampfes einsetzen. Unter der Energieanzeige jedes Kämpfers befindet sich die Ultra-Technik-Anzeige, die sich mit jedem Treffer, den Du dem Gegner zufügst, erhöht. Wenn die Anzeige voll ist, kannst Du die Ultra-Technik anwenden, um Deinem Gegner den

Rest zu geben oder ihm doch zumindest ein ordentliches Häppchen Lebensenergie abzuzucken. Die Spielanleitung stellt diesen Sachverhalt allerdings genau entgegengesetzt als letztes Mittel in auswegloser Situation dar und nennt das Ganze dann Ultra-Verzweiflungs-Technik. Und diese "Verzweiflung-Panne" zieht sich in Form diverser "Verzweiflungstechniken" durch die gesamte Anleitung. Ich finde sowas zutiefst ärgerlich!!!



PRO tip
VERSUCH'S MAL MIT
MIKE. SEIN
FÜRCHTERLICHER
HAKEN IST
UNWIDERSTEHLICH!

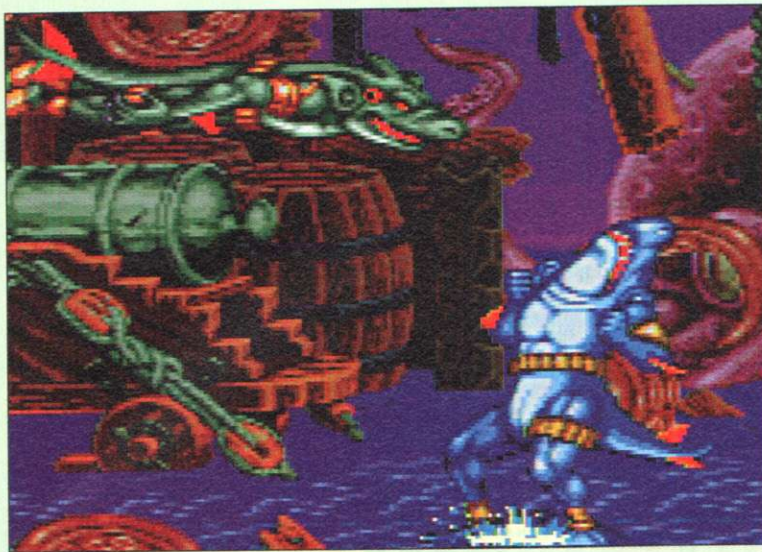
Die Ultra-Techniken sind oft recht spektakulär und das Spiel als Ganzes ist grafisch exzellent gestaltet. Die Hintergrundszenerien sind erfrischend abwechslungsreich. Vielleicht hätten die Sprites etwas größer ausfallen können, aber Detailfreude und die tolle Animation machen diesen Eindruck mehr als wett. Beinharte Mortal-Kombat-Fans dürften zwar Probleme haben, sich mit einer Schildkröte abzugeben, dennoch sind diese Turtles fabelhafte und gut gerüstete Fighter. Die übrigen Kämpfer sind noch verrückter und sorgen bestimmt für eine Menge Spaß!

Die Musik steigert sich in irrwitzige Tempi und unterstützt hervorragend die mitreißende Action. Gleiches gilt für Soundeffekte und Sprachsamples, wengleich unsere Bärbel doch arge Identifikationsprobleme gerade mit der fischen Aska hatte. O-Ton Babsi: "Die Göre quiekt ja wie'n Hamster im Schraubstock, eine echte Heldin schreit so...". Die dann folgende akustische Breitseite war so unglaublich, daß die komplette Nachbarschaft aufmarschierte, um sich nach dem Wohlbefinden von Bärbels Hamster zu erkundigen!!!

Mit vier belegten Tasten sind die Steuerungsmöglichkeiten eher begrenzt, doch die Enttäuschung verfliegt, wenn Du merkst, daß "Killer-Kombis" so einfach auszuführen sind wie in Street Fighter II. Zudem verfügt jeder Kämpfer über diverse Spezialtechniken, die zusammen mit den Ultra-Moves ein überzeugendes Gameplay garantieren.

Tournament Fighters ist ein gut spielbares und höchst fesselndes Game, und selbst SF II wird sicherlich zum Staubfänger - wenn auch nur für die paar Wochen, die man braucht, um alle Modes durcharbeiten. Und es passiert selten genug, daß ein Beat 'em Up mit so hoffnungslos unattraktiven Hauptdarstellern wie den vier Pizza-Boys etwas derartiges bewirken kann!





Armagon stürzt sich mit einer gelungenen Flugattacke auf seinen kleinen Bruder (oben). Im stilvollen (hüßl!) Intro werden uns die Helden vorgestellt (unten).



April baumelt hilflos am Strick. Um sie zu retten, muß der tapfere Mike zunächst Wing Nut ausschalten. Im Hintergrund die sommerlich gekleidete Madonna in einer kurzen Gastrolle (oben)! In der Bonusrunde muß Dein Held einen Stapel Geldschränke demolieren, bevor die Zeit abgelaufen ist. Gelingt es Dir, alle Safes sturmreif zu prügeln, erwartet Dich ein toller Bonus, andernfalls wirst Du "nur" leistungsgerecht bezahlt (unten). Trainerstunde mit Chrome Dome in Sachen Telekick (unten rechts)!



Déjà-vu, häh? Mike in bezwingender Pose, während er Mächtigern-Chun-Li Aska die Sache mit dem Hammer erklärt (oben). Ein Ausschnitt aus dem Story-Mode: Mike im Clinch mit seinem alter ego, letzterer im geschmackvollen Violett (ganz oben)! Nein, keine radioaktive Pizza; dies ist Raph's spezielle Feuerball-Attacke (unten)!

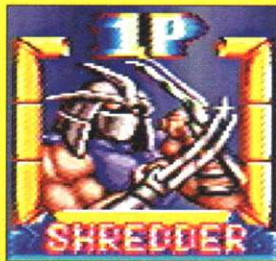


Armagon stellt eindrucksvoll unter Beweis, daß eine knusprige Klobürste zum Frühstück im Kampf gegen Chrome Dome schon die halbe Miete sein kann (unten)!





CYBERSHREDDER CYBERSHREDDER CYBERSHREDDER CYBERSHREDDER



Spitzname: C. SHREDDER
Größe: 2,00 m **Gewicht:** 140 kg
Augenfarbe: SCHWARZ
Alter: UNBEKANNT
Geburtsort: OSAKA, JAPAN
Bewaffnung: KAMPFAUSSTATTUNG
LIEBLINGSBESCHÄFTIGUNG: SEINE WELTHERRSCHAFT VORBEREITEN
Lebensziel: DIE GEWALT ÜBER DIE HIRNLOSE BEVÖLKERUNG NEW YORKS WIEDERERLANGEN

SPEZIAL TECHNIKEN



AURA CRUSHER
Zurück für 2 Sek., dann vor und Punch.

KNIE-KICK
Zurück für 2 Sek., dann vor und Kick.



AURA-BARRIERE
Um gegnerische Flugwaffen retour zu schicken, drücke X + Y.

ULTRA-TECHNIK
Drücke X + A bei blinkender Ultra-Anzeige



ARMAGGON ARMAGGON ARMAGGON ARMAGGON ARMAGGON



Spitzname: ARMAGGON
Größe: 1,85 m **Gewicht:** 200 kg
Augenfarbe: ROT **Alter:** UNBEKANNT
Geburtsort: DIE ERDE DER ZUKUNFT
Bewaffnung: RASIERMESSER-SCHARFE FLOSSEN UND ZÄHNE
Lieblingsbeschäftigung: MÜLL SAMMELN
Lebensziel: DIE ERDE EROBERN

SPEZIAL TECHNIKEN



KOPFBEISSER
Geh' auf Tuchfühlung und drücke X.

ENERGIEWELLE
Zurück für 2 Sek., dann vor und Punch.



UPPERCUT
Runter für 2 Sek., dann hoch und Punch.

ULTRA-TECHNIK
Drücke X + A bei blinkender Ultra-Anzeige.



RAPHAEL RAPHAEL RAPHAEL RAPHAEL RAPHAEL RAPHAEL



Spitzname: RAPH
Größe: 1,75 m **Gewicht:** 85 kg
Augenfarbe: SCHWARZ **Alter:** 15
Geburtsort: SHELLY'S PET CITY, NEW HAMPSHELL
Bewaffnung: SAI
Lieblingsbeschäftigung: ALLEIN SEIN, MIT FREUNDEN
SARKASTISCHE WITZE REISSEN
Lebensziel: GESCHENKE FÜR SEINE FREUNDE KAUFEN

SPEZIAL TECHNIKEN



RÜCKENWURF
Gehe nah heran, dann drücke A.

BRUST-HAMMER
Zurück für 2 Sek., dann vor und Kick.



TORPEDO
Zurück für 2 Sek., dann vor und Punch.

ULTRA-TECHNIK
Drücke X + A bei blinkender Ultra-Anzeige.



WING NUT WING NUT WING NUT WING NUT WING NUT WING NUT



Spitzname: WING NUT
Größe: 1,85 m **Gewicht:** 150 kg
Alter: 300 Kronos-Jahre
Geburtsort: PLANET DEXLON V IM HUANU-SYSTEM
Bewaffnung: PLASMAGETRIEBENE BAT-WINGS
Lieblingsbeschäftigung: CASTLEVA NIA 2095
Lebensziel: MIT DIESEM WETTKAMPF ZEIT VERGEUDEN

SPEZIAL TECHNIKEN



STURZFLUG
Springe hoch, dann drücke runter + Kick.

WURF-ATTACKE
Gehe nah heran, dann drücke X.



SCHALLWELLEN
Springe, drücke runter, runter + vor, vor und Punch.

ULTRA-TECHNIK
Drücke X + A bei blinkender Ultra-Anzeige.



ANGELO MICHAELANGELO MICHAELANGELO MICHAELANGELO



Spitzname: MIKE
Größe: 1,75 m **Gewicht:** 85 kg
Augenfarbe: SCHWARZ **Alter:** 15 1/2
Geburtsort: WOODY'S PET SHOP, PENNSHELLVANIA
Bewaffnung: NUNCHUKS
Lieblingsbeschäftigung: SURFEN, SKATEBOARD FAHREN
Lebensziel: MAL'N PAAR TAGE URLAUB UND RAUS IN DIE WELLEN

SPEZIAL TECHNIKEN



ROLL-ATTACKE
Zurück für 2 Sek., dann vor und Punch

ÜBERWURF
Gehe nah heran, dann drücke X.



HOHER UPPERCUT
Runter für 2 Sek., dann hoch und Punch.

ULTRA-TECHNIK
Drücke X + A bei blinkender Ultra-Anzeige.





CHROME DOME



Spitzname: C. DOME
Größe: 1,80 m Gewicht: 100 kg
Augenfarbe: ROT Alter: 66 MHz
Geburtsort: SHREDDER'S METAL SHOP
Bewaffnung: DONNERHANDSCHUHE
Lieblingsbeschäftigung: STAHL-MAGNOLIEN (!??)
Lebensziel: DAS "KÄMPFER"-PROGRAMM AUS SEINEM BETRIEBSSYSTEM ENTFERNEN

SPEZIAL TECHNIKEN



CHROMFUNKEN
Drücke runter, runter + vor, vor und Punch.

HEAD STOMP
Drücke hoch, dann runter und B.



CHROME DOME



CHROME-PUNCH
Gehe nah heran und drücke X.

ULTRA-TECHNIK
Drücke X + A bei blinkender Ultra-Anzeige.



DONATELLO



Spitzname: DON
Größe: 1,75 m Gewicht: 85 kg
Augenfarbe: SCHWARZ Alter: 15
Geburtsort: JOE'S PET PLACE, SLOWKLAHOMA
Bewaffnung: BO-STAB
Lieblingsbeschäftigung: MECHANISCHE UND ELEKTRISCHE GERÄTE ERFINDEN
Lebensziel: MIT SEINEN ERFIN-DUNGEN GELD VERDIENEN

SPEZIAL TECHNIKEN



POLE SPARK
Drücke runter, runter + vor, dann vor und Punch.

DONATELLO

KOPFNUSS
Gehe nah heran und drücke X.



ROTORATTACKE
Drücke runter, runter + zurück, zurück und Kick.

ULTRA-TECHNIK
Drücke X + A bei blinkender Ultra-Anzeige.



ASKA



Spitzname: ASKA
Größe: 1,58 m Gewicht: 55 kg
Augenfarbe: SCHWARZ Alter: 18 1/2
Geburtsort: KIOTO, JAPAN
Bewaffnung: KUNAI
Lieblingsbeschäftigung: KÖRPER UND GEIST SCHULEN
Lebensziel: EINE EIGENE NINJA-SCHULE ERÖFFNEN

SPEZIAL TECHNIKEN



BUMP ATTACK
Drücke zurück und A.

ASKA

WIRBEL-ATTACKE
Drücke runter, runter + zurück, zurück und Kick.



STARKER UPPERCUT
Drücke vor, runter, runter + vor, dann Punch.

ULTRA-TECHNIK
Drücke X + A bei blinkender Ultra-Anzeige.



WAR



Spitzname: WAR
Größe: 1,83 m Gewicht: 175 kg
Augenfarbe: GRÜN Alter: UNBEKANNT
Geburtsort: DIE UNTERWELT
Bewaffnung: 15 CM-LANGE KLAUEN
Lieblingsbeschäftigung: FIESE SACHEN MACHEN
Lebensziel: ZERSTÖRUNG

SPEZIAL TECHNIKEN



DREH-HAKEN
Drücke zurück für 2 Sek., dann vor und Punch.

WAR

AMBOSS
Drücke runter für 2 Sek., dann hoch und Punch.



ROLL-WURF
Gehe nah heran und drücke X.

ULTRA-TECHNIK
Drücke X + A bei blinkender Ultra-Anzeige.



LEONARDO



Spitzname: LEO
Größe: 1,75 m Gewicht: 85 kg
Augenfarbe: SCHWARZ Alter: 16
Geburtsort: MACMAHON'S PET EMPORIUM, CHESAPEACK BAY
Bewaffnung: KATANA-SCHWERTER
Lieblingsbeschäftigung: MEDITIEREN UND YOGA
Lebensziel: BEWEISEN, DASS ER DER BESTE KÄMPFER IST

SPEZIAL TECHNIKEN



ÜBERKOPFWURF
Gehe nah heran und drücke X.

LEONARDO

SCHALLKLINGE
Drücke runter, runter + vor, vor und Punch.



KREISSÄGE
Drücke runter, runter + zurück, zurück und Punch.

ULTRA-TECHNIK
Drücke X + A bei blinkender Ultra-Anzeige.



Aska versucht, den Annäherungsversuchen des liebebrunkenen Raph zu entkommen.



Breakdance ist fast so ultra-out, wie die Turtles selbst. Warum sollte er also in diesem Game fehlen!



Krieg zwischen War und War im ultimativen Showdown. Die Sache sieht gut aus für War. Mehr über den Ausgang im nächsten Heft!



Don ruft die Mächte aus dem Jenseits zu Hilfe. Ob's den Edelstahl-Recken beeindrucken wird?

Raph besinnt sich auf unlautere Mittel und belegt den ahnungslosen Chrome Dome mit einer Kanonade tödlicher Feuerbälle.



Der Kampf fand ein frühes Ende für den armen Armaggon. Und der Griff an's schmerzende Hinterteil zeigt, daß seine Hämorrhoiden-Geschichte auch noch nicht ganz abgeklungen



ENDGEGER ENDGEGER ENDGEGER



Karai wird Deine letzte große Herausforderung sein. Sie gilt als die stärkste Frau der Welt und spätestens nach einem Fight mit Karai wirst Du auch wissen warum! Lange Zeit hatte man sie für tot gehalten, bis sie plötzlich wieder auftauchte, um den Sieger des Wettkampfes zu einem furchterlichen Endkampf herauszufordern. Hüte Dich vor Karais MG-Punch, mit dem sie Dir aus der Luft zusetzt. Auch ihre kraftvollen Körperstöße sind eine gefährliche Waffe.

Der erste Boss, mit dem Du Dich herumschlagen mußt, ist Ratking. Er ist der amtierende Champion des Turniers. Nun ist er zurück, um seinen Titel zu verteidigen, und dabei ist ihm wirklich jedes Mittel recht! Er hat einige der kraftvollsten Würfe drauf, die man heute in Prügelspielen zu sehen bekommt. Aber auch seine Kick-Attacken aus der Luft sind enorm gefährlich. Versuche, mit einem saftigen Uppercut zu kontern!



VERLAG: KONAMI
TEL: 069 950 8120
PRIES: 140 DM
ERHÄLTICH: JETZT

SPIELER: 1-2
LEVELS: 7
KARTENGRÖÖE: 12Mbit
SPEICHERN: NEIN
BESONDERHEITEN: 2 Spieler gleichzeitig, Kampfdauer variabel, drei verschiedene Play-Modes.

STEUERUNG

- ▲ SPRINGEN.
- ▼ DUCKEN.
- ◀ NACH LINKS.
- ▶ NACH RECHTS.
- X ● HARTER PUNCH.
- Y ● NORMALER PUNCH.
- A ● HARTER KICK.
- B ● NORMALER PUNCH.
- L KEINE FUNKTION.
- R KEINE FUNKTION.

PRO: Sound und Grafiken sind hervorragend. Fesselndes Gameplay. Jeder der 10 Charaktere besitzt einzigartige Spezialtechniken.

CONTRA: Nicht so viele Kampftechniken und Möglichkeiten wie in SF II. Die vier Hauptdarsteller sind alles andere als attraktiv!

GRAFIK 91
SOUND 85
GAMEPLAY 88
DAUERSPAß 89

PROFAZIT
90
FAZITPRO

PIZZA-ACTION À LA CARTE!

Cybersoft-Versand: Schönstraße 91 · 81543 München · **Tel. 089/6645-30** · Fax 664562

Ladenverkauf · 80333 München · Theresienstr. 152 · Tel. 089/522787

SUPER NES

7th Saga	us	129,00	Double Dragon	dt	125,00	Mr. Nutz	dt	105,00	Tiny Toons	dt	109,00
Actraiser 2	us	129,00	Dr. Franken	dt	99,00	Mystic Quest Legend (dt Text)	dt	89,00	Tom & Jerry	dt	109,00
Aero der Akrobat	dt	119,00	Duffy Duck	dt	129,00	NBA Allstar Challenge	dt	109,00	James Pond 2 & Magic Sword	dt	159,-
Air Diver	dt	119,00	Earth Defence Force	dt	109,00	NBA Jam	us	129,00	Total Carnage	dt	119,00
Bombberman & 4 Spieler Adapter DM 139,-											
Aladdin	dt	109,00	Equinox	dt	119,00	Operation Logic Bombs	dt	113,00	Turtles 4	dt	109,00
Aladdin	us	109,00	F-Zero	dt	49,00	Paladins Quest	us	119,00	Utopia	dt	129,00
Aleste	dt	127,00	F1 Exhaust Heat 1	dt	109,00	Parodius	dt	109,00	WWF Royal Rumble	dt	119,00
Allen 3	dt	109,00	F1 Poolposition	dt	119,00	Pierre le Chef	dt	129,00	WWF Wrestlingmania	dt	109,00
Aliens vs. Predators	dt	109,00	Flashback	dt	109,00	Player M. (Rummelgasse)	dt	129,00	We're Back	dt	109,00
Amazing Tennis	dt	129,00	GR 1	dt	59,00	Pocky & Rocky	dt	129,00	Where in the World is Carmen	dt	109,00
Asterix	dt	105,00	George Forman's Box	dt	99,00	Pool	dt	109,00	Wing Commander: Secret Miss.	dt	109,00
Axelay	dt	109,00	Goof Troop	us	99,00	Prince of Persia	dt	109,00	Wing Commander	us	79,00
Barbie	dt	109,00	Hit the Ice	dt	109,00	Prince of Persia	dt	109,00	World Class Soccer	dt	115,00
Batman Returns	dt	109,00	Home Alone 2	dt	119,00	Push Over	dt	99,00	World Heroes	dt	129,00
BattleShip	dt	129,00	Home Alone 2	dt	119,00	Robocop 3	dt	87,00	World League Basketball	dt	129,00
Battletoads	dt	99,00	Hook	dt	109,00	Rock n Roll Racing	dt	129,00	Young Merlin (16/18)	dt	87,00
Beethoven	dt	109,00	James Pond 2	dt	109,00	Secret of Mana	us	129,00	Zelda 3	dt	87,00
Best of the Best	dt	129,00	J. Connors Pro Tennis Tour	dt	109,00	Sensible Soccer	dt	119,00			
Blues Brothers	dt	119,00	Joe & Mac	dt	109,00	Shadowrun	dt	119,00			
Bram Stocker's Dracula	dt	109,00	Cool Spot & Crash Dummies	dt	219,-	Sim City	dt	119,00			
Aladdin (us) & Wing Commander (us) DM 169,-											
Bubsy	dt	99,00	John Madden Football 94	us	119,00	Sky Blazer	dt	115,00			
California Games 2	dt	109,00	Jurassic Park	dt	119,00	Sky Wars	dt	115,00			
Castlevania 4	dt	109,00	King Arthur's World	dt	119,00	Solar Wars 2 (The Empire)	dt	119,00			
Chessmaster	dt	115,00	Lagoon	us	89,00	Solar Wars 2 (The Empire)	dt	119,00			
Chuck Rock	dt	99,00	Last Action Hero	dt	99,00	Streitflieger 2 Turbo	dt	129,00			
Clay Fighter	us	129,00	Leimmings	dt	109,00	Sunset Riders	dt	125,00			
Cliffhanger	us	99,00	Lost Vikings	dt	99,00	Super Bomberman	dt	99,00			
Cuado	us	79,00	Magic Sword	dt	109,00	Super Swiv	dt	125,00			
Congos Capor	us	99,00	Magic Quest	dt	105,00	Super Turrican	dt	119,00			
Cool Spot	dt	119,00	Mario All Star	dt	89,00	Tazmania	dt	119,00			
Cosmo Gang	dt	129,00	Mario Kart	dt	91,00	Terminator 1	dt	119,00			
Crash Dummies	dt	109,00	Mario is Missing	dt	129,00	Terminator 2 (Judgement Day)	dt	116,00			
Nigel Mansell & F1 Exhaust Heat DM 199,-											
Cyberman	dt	113,00	Mechwarrior	dt	129,00						
Cyberspin	us	89,00	Mega lo Mania	dt	109,00						
Darius Twins	dt	99,00	Mickey's Challenge	dt	119,00						
Dennis	dt	119,00									
Dino City	dt	119,00									

- Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
- An- und Verkauf von gebrauchten Spielen.
- Wir verkaufen auch: Game Gear und Gameboy Spiele.
- Preise für Panasonic 3DO und Jaguar auf Anfrage

GAME BOY

Adventure Island 2	dt	59,00	Adventures of Lolo	dt	59,00
Asteroids	dt	39,00	Alone in the Dark 2	dt	89,00
Asteroids	dt	39,00	Anstoss	dt	67,00
Baby T-Rex	dt	49,00	Aufschwung Ost	dt	69,00
Batman-Animated Series	dt	59,00	Battle Isle 2	dt	79,00
Battletoads	dt	64,00	Big Sea	dt	69,00
Brian Stocker's Dracula	dt	62,00	Christoph Kolumbus	dt	79,00
Castle Quest	dt	59,00	Das schwarze Auge 2	dt	75,00
Chopper 2	dt	69,00	Der Schatz im Silbersee	dt	85,00
Cliffhanger	dt	62,00	Elite 2	dt	65,00
Crash Dummies	dt	44,00	Even more incredible Machine	dt	59,00
Darwin Duck	dt	59,00	Fields of Glory	dt	85,00
Felix the Cat	dt	62,00	Flight Sim. 5.0 Paris	dt	49,00
Finestones	dt	72,00	Flight Sim. 5.0 New York	dt	49,00
Gear Works	dt	62,00	Flight Simulator 5.0	dt	89,00
Home Alone 2	dt	59,00	Flight Simulator 5.0	dt	125,00
Jimmy Connors Tennis	dt	63,00	Gabriel Knight	dt	75,00
Joe & Mac	dt	67,00	Goblins 3	dt	75,00
Jurassic Park	dt	69,00	Hand of Fate / Kyrandia 2	dt	69,00
			Hatrick	dt	79,00
			Jody Car Racing	dt	75,00
			Iron Helix	dt	75,00
			Jurassic Park	dt	68,00
			Kingmaker	dt	65,00
			Lands of Lore	dt	55,00
			Larry 6	dt	75,00
			Lost Vikings	dt	79,00
			Lothar Mattheus	dt	69,00
			Mad News	dt	79,00
			Magic of Endor	dt	85,00
			Maniac Mansion 2 (Day o.t. T.)	dt	65,00
			Mortal Kombat	dt	79,00
			NHL Hockey	dt	85,00
			Pacific Strike	dt	87,00
			Pirates Gold	dt	75,00
			Police Quest 4	dt	85,00
			Privateer	dt	85,00
			Privateer Speech Pack	dt	39,00
			Quest for Glory 4	dt	75,00
			Railroad Tycoon Deluxe	dt	65,00
			Railway Challenge	dt	65,00
			SSN-21 Seawolf	dt	79,00

Gesamtpreisliste gegen frankierten Rückumschlag oder DM 2,- in Briefmarken

Kevin's Dream (H. Alone 3)	dt	59,00	Sam & Max	dt	85,00
Kirby's Dream Land	dt	49,00	Siedler	dt	79,00
Last Action Hero	dt	44,00	Sim City 2000	dt	75,00
Mickey's Challenge	dt	56,00	Spelunk	dt	69,00
Mortal Kombat	dt	69,00	Star Lord	dt	79,00
Muhammad Ali Boxing	dt	59,00	Stronghold	dt	79,00
Mystic Quest	dt	62,00			
Nigel Mansell's World Champ.	dt	59,00			
Perry	dt	59,00			
R-Type 2	dt	59,00			
Sensible Soccer	dt	44,00			
Spiderman 2	dt	39,00			
Star Trek: Next Generation	dt	56,00			
Super Mario Land 2	dt	64,00			
Tazmania	dt	56,00			
Tiny Toon 2 Mont M. Madn.	dt	59,00			
Tom & Jerry 2 Der Film	dt	59,00			
Turtles 3 Radical Rescue	dt	59,00			
WWF 3 King of Ring	dt	59,00			
Zelda	dt	59,00			
Zen Intergalactic Ninja	dt	59,00			
Zoo Ninja o.t. Nth Dimens.	dt	59,00			

ZUBEHÖR

Action Replay Pro Game Boy	dt	89,00
Game Boy Energy Pack (Akku+N.)	dt	49,00
Game Boy ohne Spiel	dt	99,00

Ladenlokale (Preise variieren, kein Versand)

Versand-Telefonnummer: 089/664530		
01159 Dresden	Reisewitzer Str. 46	Tel. 0351/4325576
31061 Alfeld-Brunk.	Glenetalstr. 56	Tel. 05181/27391
80333 München	Theresienstr. 152	Tel. 089/522787
81243 München	Friedrichshafener Str. 9	Tel. 089/8205520
96215 Lichtenfels	H.-Müller-Str. 13	Tel. 09571/83964
96515 Sonneberg	Bernhardstr. 42	Tel. 03675/802936

IBM-PC SPIELE

Aces over Europe	DV	69,00	Sam & Max	DV	85,00
Alone in the Dark 2	DV	89,00	Siedler	DV	79,00
Anstoss	DV	67,00	Sim City 2000	EV	75,00
Aufschwung Ost	DV	69,00	Spelunk	EV	69,00
Battle Isle 2	DV	79,00	Star Lord	DV	79,00
Big Sea	DA	69,00	Stronghold	DV	79,00
Christoph Kolumbus	DA	79,00			
Das schwarze Auge 2	DV	75,00			
Der Schatz im Silbersee	DV	85,00			
Elite 2	DA	65,00			
Even more incredible Machine	DV	59,00			
Fields of Glory	DV	85,00			
Flight Sim. 5.0 Paris	EV	49,00			
Flight Sim. 5.0 New York	EV	49,00			
Flight Simulator 5.0	EV	89,00			
Flight Simulator 5.0	EV	125,00			
Gabriel Knight	DV	75,00			
Goblins 3	DV	75,00			
Hand of Fate / Kyrandia 2	DV	69,00			
Hatrick	DV	79,00			
Jody Car Racing	DV	75,00			
Iron Helix	DV	75,00			
Jurassic Park	DV	68,00			
Kingmaker	DV	65,00			
Lands of Lore	DV	55,00			
Larry 6	DV	75,00			
Lost Vikings	DV	79,00			
Lothar Mattheus	DV	69,00			
Mad News	DV	79,00			
Magic of Endor	DV	85,00			
Maniac Mansion 2 (Day o.t. T.)	DA	65,00			
Mortal Kombat	DA	79,00			
NHL Hockey	DA	85,00			
Pacific Strike	DA	87,00			
Pirates Gold	DA	75,00			
Police Quest 4	DA	85,00			
Privateer	DA	85,00			
Privateer Speech Pack	DA	39,00			
Quest for Glory 4	DA	75,00			
Railroad Tycoon Deluxe	DA	65,00			
Railway Challenge	DA	65,00			
SSN-21 Seawolf	DA	79,00			

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!

SENSIBLE SOCCER

Fußball-Games sind wirklich eine Sache für sich. Ich kann mich noch gut daran erinnern, wie Peter und ich mit vollmundigen Hohntiraden über *Kick Off* hergezogen sind, von den bemerkenswert kleinwüchsigen Spielern, über die Frage, welcher der bunten Punkte denn nun der Ball ist, bis hin zu existenziellen Problemen, die sich bei Tritten gegen das "Schwarze Leder" einzustellen pflegen. Sechs Monate später steckte dieser "Witz" noch immer regelmäßig in unseren Konsolen! Und gerade dieses Game diene offensichtlich als Vorbild für die Entwicklung von *Sensible Soccer*: dieselbe Per-spektive und dieselben Minisprites (eigentlich sind sie eher noch kleiner geworden). Allerdings hat *Sensible* wenig von einem Automaten-spiel, sondern ist vielmehr eine reinrassige Sportsimulation mit intelligent agierenden Spielern und einem realistischen Spieltempo.

Der erste Checkpunkt sind die Steuerungsmöglichkeiten. Glücklicherweise zeichnen die Programmierer der Originalversion auch für die SNES-Ausgabe verantwortlich, so daß dieses Standardproblem zufriedenstellend gelöst sein dürfte. Die helle Freude war für mich der "idiot button", der den für die meisten Situationen optimalen Schuß auslöst. Auch ist der Ball hier

warum hat Sony dann nicht ein paar Märker für gefällige Grafiken spendiert? Die Optionsbildschirme sind nicht der Rede wert, und das einzige Standbild zeigt ein langweiliges Stadion, welches kaum in der Lage ist, eine Spur von Atmosphäre zu erzeugen. Ich meine, einem derartigen 8MBit-Game stünden einige digitalisierte Clips oder Fotos, eine ordentliche Musikauswahl (*MicroProse Soccer* hat z. B. ein exzellentes Set), sowie ein komfortablerer Zeitlupenmodus gut zu Gesicht. Nicht alle Konsolenfans zahlen lediglich für den guten Ruf.

Ein letzter Problempunkt sind natürlich die Sprites. Sie sind klein, pummelig und entsprechend minimal animiert. Diese ausdruckslosen Männchen müssen sich unsere Sympathie erst bitter erkämpfen. Auf der anderen Seite sorgen jedoch ihre geschickten Interaktionen und auch die realistische Spielfeldgröße für erstaunliche Wirklichkeitsnähe. Und ist man dann erst mal warm

geworden, sorgen die reichhaltigen Spieltechniken, die gegnerischen Taktiken und nicht zuletzt die guten Steuerungsmöglichkeiten für beinahe professionellen Spielspaß.

Natürlich bietet das Game eine ganze Palette an Turnieren, sowie Optionen für diverse Witterungsbedingungen, Auswech-slungen, Mannschaftsformationen und Spitzenspieler. Letztere sind die Schlüsselfiguren einer Mannschaft. Im normalen Modus sind sie die einzigen mit "Torschußautomatik", im "Expert Level" die einzigen, denen der Ball an den Schuhen "klebt".

Wenn Fußball Dein Ding ist, bietet Dir *Sensible Soccer* eine ausgeklügelte, realistische und zudem gut spielbare Simulation, die Dich für Monate, wenn nicht für Jahre begeistern wird. Vergiß nicht, das Ganze mal mit dem Joystick auszutesten! Du wirst es nicht bereuen. *HP*

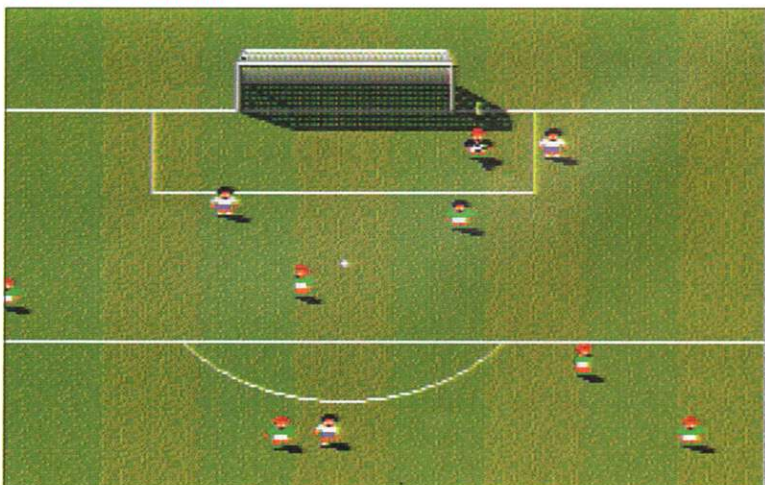
Thema Fußball - Sie haben zehn Sekunden Zeit! Ähh, also Chips, Bier, Liegesessel, Rumpelnigge, Sensible Software... In der Tat, fast jeder kennt sie, denn mit *Wizball* und *MicroProse Soccer* haben die Leute von Sensible zwei der besten 8-Bit-Games aller Zeiten auf den Rasen geschickt. Die darauffolgende Entwicklung für den Amiga trug erstmals den Firmennamen im Titel und wurde prompt zum besten 16-Bit-Kicker überhaupt gekürt. Diesen Hit gibt's jetzt auch für's SNES, und Martin "sexy knee" Wilmer berichtet live vom ersten Testspiel.



PRO tip
VERSUCHE IM EXPERT
LEVEL DURCH STÄNDIGES
HERUMTÄNDeln MIT DEM
BALL EIN FOULSPIEL ZU
PROVOZIEREN!



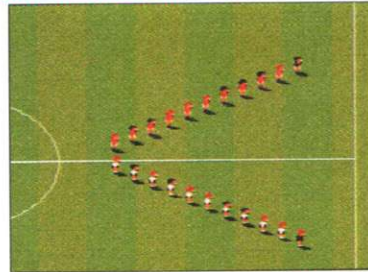
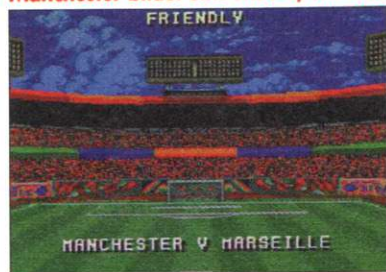
Du kannst zwischen einem verregneten (oben), einem vereisten (Mitte) und einem normal bespielbaren Platz (unten) wählen. Entsprechend ändert sich auch das Ballverhalten.



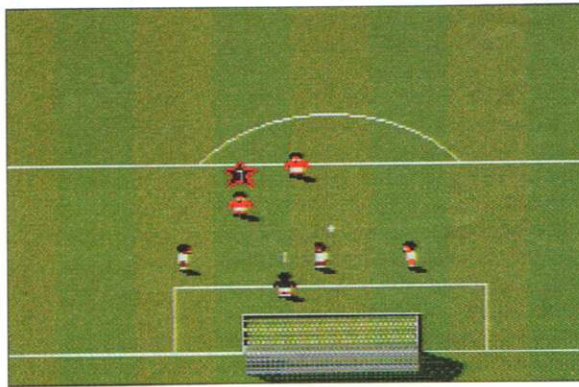


Ein Foul kurz vor dem Sechzehnmeterraum wird mit einer Gelben Karte und einem Freistoß geahndet (oben). Manchester bildet eine Mauer, um den Schuß abzuwehren.

Nach einem Treffer wird der Torschütze mit einer hübschen Mode 7-Zoomsequenz geehrt.



Während die Eröffnungsszene gerade mal Bezirksliganiveau hat, sind das Line-Up der Spieler und der nachfolgende Anstoß überraschend realistisch animiert, die Akteure bewegen sich zügig und intelligent koordiniert.



Neben den "normalen" Ligen gibt es die Booby- und die Turkey-Liga, sowie den Egg Cup. Die Teams haben hier so klangvolle Namen wie Flower Power, P's & Q's und On The Farm! Jede Liga hat ein eigenes Save Game. Ein Highlight sind die Multi-Player-Ligen: Lade Deine Freundinnen/Freunde ein zur großen Mammut-Sensi-Session!

LETZTE VORBEREITUNGEN



VERLAG: SONY
TEL: 069 950 8120
PRIES: 130 DM
ERHÄLTICH: AB FEB

SPIELER: 1-2
LEVELS: 3
KARTENGRÖßE: 4Mbit
SPEICHERN: Backup-Batterie
BESONDERHEITEN: Spitzen
spieler!!!

STEUERUNG

- ▲ NACH OBEN.
- ▼ NACH UNTEN.
- ◀ NACH LINKS.
- ▶ NACH RECHTS.
- X IDIOT BUTTON.
- Y PASS/SCHUSS..
- A PASS/SCHUSS.
- B PASS.
- L KEINE FUNKTION.
- R KEINE FUNKTION.

PRO: Das zur Zeit wohl ausgefeilteste Fußball-Gameplay. Nach einer gewissen Gewöhnung wird dieses Spiel unglaublich mitreißend. Vorsicht Suchtgefahr!

CONTRA: Die optische Darstellung ist enttäuschend, die Sprites sind zu klein und der Joystick wird früher oder später zur Pflicht.

GRAFIK 71
SOUND 74
GAMEPLAY 90
DAUERSPAß 92

PROFAZIT
85
FAZITPRO

EIN ABSOLUTES MUSS FÜR ALLE
FUSSBALLFANS.

CITADEL

Software-Produzenten für den SNES scheuen meist das Risiko - für sie ist es allemal sicherer, die bewährte Technik bis zum letzten auszureizen. Eine Ausnahme ist die 1989 gegründete Electro Brain Corp (EBC), die bei der Nintendo-Technik immer wieder bis an die Grenzen des technisch Machbaren geht. Peter Wolter wollte wissen, was noch alles auf dem SNES-Sektor zu erwarten ist.

EBC ist zwar eine vorwiegend amerikanische Firma - ihre Gründer kamen aber von beiden Seiten des Pazifiks: Ronald A. Johnson und Masayuki Tsuda, der die Finanzkraft von Toei Animation einbrachte. Im Firmenkonzzept ist der fernöstliche Einfluß leicht zu erkennen: EBC will nicht nur auf verschiedenen Gebieten tätig sein und mit Videogames viel Geld verdienen - nein: EBC will "durch unsere Beteiligung an der Weltwirtschaft vielen Menschen zu einem besseren Leben verhelfen.... (EBC's) Philosophie ist nicht vom Individualismus, sondern von gegenseitigem Vertrauen und gegenseitiger Verantwortung geprägt". Glücklicherweise findet sich dieser hehre Anspruch auch in den Videospielen wieder - etwa bei den hervorragenden Grafiken in *Boxing Legends of the Ring*. Von dieser

sehr riskant?

JS: "Ich sehe das ein wenig anders. Der Markt ist vollgestopft mit diesen 'Ich kann das auch'-Spielen. Die Läden haben zehn Fußball-Spiele, zehn Box-Spiele-egal, was es ist, zehn Stück davon haben sie immer! Wir müssen uns also davon abheben. Wir müssen Spiele anbieten, die anders und damit besser sind. Klar, manche Leute stehen auf Lizenzen, aber wir glauben eben, daß der Spielspaß entscheidend ist, daß das unmittelbare Spielerlebnis den Unterschied macht.

In der Regel arbeiten wir mit erfahrenen Spiele-Entwicklern. World Soccer etwa wurde von Sculptured Software programmiert - eine Firma, die 100 Leute beschäftigt und vielleicht weltweit das wichtigste Entwicklungshaus ist. Die haben schon für Nintendo, Tecmo und Acclaim gearbeitet und sich als die Spiele-Elite schlechthin ausgewiesen. Und was den Spielspaß angeht, kann man wirklich auf sie zählen. Wir haben außerdem unsere eigene Testabteilung und arbeiten da auch mit Nintendo zusammen."

Maxime ist auch Citadel geprägt, das weltweit erste SFX-Spiel, das von einer Drittfirma entwickelt wurde. Jonathan Slager, Marketing-Chef von EBC ist zu Recht stolz darauf...

Haben Sie eigene Entwickler?

JS: "Nein. Im Augenblick produzieren wir nur. Alles, was wir machen, kommt von außerhalb, von einem großen Softwarehaus. Jedes Team hat ja seine Stärken und Schwächen - und da wir in erster Linie externe Entwickler einsetzen, können wir so



sicherstellen, daß wir die richtigen Leute für das jeweilige Projekt haben. Wir hoffen, daß wir irgendwann auch ein eigenes Entwickler-Team haben, aber im Augenblick haben wir mit unserer gesamten Produktion voll zu tun. Die Leute reden zwar über Mode 7, es gibt aber kaum jemanden, der es nutzt. Wir sind einfach an der Spitze. Wir sind die ersten, die Segas Activator-Technik ausbauen, etwa in *Best of the Best*. Dann gibt es das Spiel *Jim Power*, bei dem 3D-Brillen eingesetzt werden und *Val D'Iserie*, ein Ski-Spiel. Wir sind selbst ganz begeistert davon, es soll hier *Winter Extreme* heißen. Und natürlich gibt es Citadel. Fast alles, was wir machen, ist einzigartig. Das Problem ist, das auch dem Verbraucher klar zu machen, ihm bewußt zu machen, was wir hier eigentlich tun."

Die meisten Firmen, mit denen wir gesprochen haben, wollen wegen der Kosten lieber die Finger vom FX (super-effects)-Chip lassen.

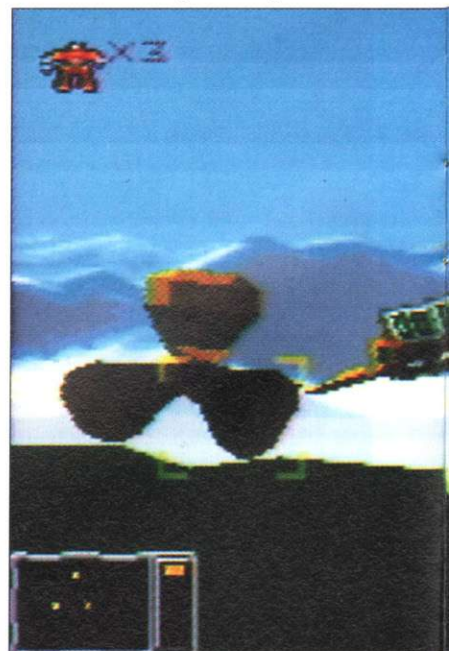
JS: "Davon habe ich noch nichts gehört. Natürlich sind alle wegen der Preise für die Cartridges sehr besorgt. Die Verdienstspanne ist gering, selbst wenn der Verkaufspreis hoch ist. Und was den FX-Chip angeht - dazu gab es kürzlich

drüben bei Nintendo noch eine technische Konferenz, bei der jedes größere Entwicklungshaus vertreten war. Es ist schließlich jeder daran interessiert, mit der neuen Technik Spiele herzustellen.

Wir sind überzeugt davon, daß die Leute für bessere Spiele auch ein wenig mehr zahlen wollen. Sie können mit Sicherheit keinen Erfolg von einem zweitklassigen Spiel erwarten. Im Augenblick gibt es ein



Ist EBC's Firmenpolitik nicht





oder zwei FX-Spiele. Und wenn Sie nun Spiele mit komplizierter Grafik verlangen, dann müssen Sie entweder etwas mehr bezahlen oder auf die neue Technik verzichten."

Welche anderen Produkte werden bei Ihnen entwickelt?

JS: "Future Zone etwa, von Visual Concepts - das sind die Jungs, die Clayfighter, Madden '94, Claymates und viele andere Sachen entworfen haben. Es ist ein 16Mbit-Spiel mit vielen Facetten - mit ein wenig Strategie, mit klassischem Shoot-'em-Up, sogar mit Kampfszenen Mann gegen Mann. Wir hoffen, daß wir auch eine Fahrzeug-Simulation bekommen: Sie finden am Wege ein Fahrzeug und können sich damit davonmachen. Das wird ein wichtiges Produkt. Wir sind außerdem drauf und dran, eine Lizenz für ein sehr großes Comic-Projekt zu unterzeichnen."

Gibt es andere FX-Spiele?

JS: "Ja. Es gibt ein weiteres Entwicklungshaus, das Nintendo sehr nahe steht. Die haben alles, was man legal über den FX-Chip erfahren kann, alle Details. Die Firma arbeitet an einem Spiel. Ich kann dazu im Augenblick keine Einzelheiten nennen - es ist jedenfalls ein Sportspiel. Kein traditionelles, wie Fußball, kein Rennen oder ähnliches. In dieser Marktnische gibt es bisher nicht viel. Aber wir glauben, daß das Spiel genau richtig für den FX-Chip ist und im Herbst 1994 herauskommt."

DIE RÜCKKEHR DER ARGONAUTEN

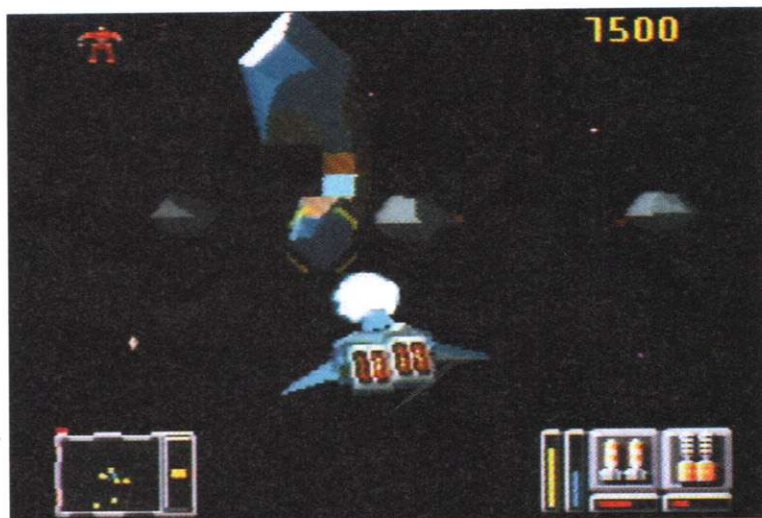
Die britische Firma Argonaut Software ist eine der profiliertesten Entwicklungsfirmen von Electro Brain. Sie war an der Entwicklung des FX-Chips und an Star Fox beteiligt und arbeitet zur Zeit an Citadel. Dieses 3D-Spiel wird das erste Spiel mit dem FX-Chip sein, das nicht von Nintendo herausgebracht wird. Stuart Wynne hat den Produzenten Neil Jackson gefragt.

Wann habt Ihr mit Citadel angefangen?

"Die Entwicklung lief Anfang '92 an, ungefähr zur gleichen Zeit wie bei Star Fox. Vielleicht sogar schon ein bißchen eher. Aber erst in den letzten sechs bis zwölf Monaten ist ein festes Projekt daraus geworden."

Ist das Design großartig verändert worden?

"Nein, nicht sehr. Einerseits können wir unser Geld nicht zum Fenster 'rausschmeißen, wie Nintendo. Bei denen wird das Design ständig verändert, manchmal noch im letzten Moment. Sie können es sich



leisten, 90 % ihrer Ideen in den Papierkorb zu werfen. Eine weitere Einschränkung lag bei uns in der Speicherkapazität: wir wollten einen erschwinglichen Preis und wählten deshalb eine 4Mbit-Karte anstelle einer 8Mbit wie bei Star Fox. Wir mußten uns also ganz schön anstrengen, um alles hineinzu bringen, was wir uns vorgestellt hatten. Noch der letzte Speicher-Byte mußte genutzt werden. Beim Sound wurde jeder kleine Piepton mehrfach variiert."

Citadel wird mit dem neuen Super FX-Chip laufen. Was unterscheidet ihn von dem Chip in Star Fox?

"Eigentlich waren es zwei Chips in Star Fox. Beide liefen auf 10.7 Mhz, mit 32 K im RAM, ohne batteriebetriebenes Back-Up. Die neuen Chips - es sind wieder zwei, GSU1 und GSU2 - haben 128 K im RAM, laufen auf 21 Mhz und haben das Batterie-Back-Up. Sie sind einfach schneller - fast doppelt so schnell wie die ursprünglichen SFX, aber

effektiv liegt die Verbesserung letztlich bei 75 %."

War die Arbeit an Star Fox auch für Citadel nützlich?

"Ja, es gab gegenseitige Anregungen. Die ursprüngliche 3D-Maschine stammte von Star Fox und wurde für Star Fox 2 überarbeitet, um eine 360-Grad-Kontrolle zu erhalten. Das war auch für Citadel nützlich. Gleichzeitig entwickelten wir eine neue Darstellung der Oberflächenstruktur für Citadel - das "texture mapping". Die haben wir dann wieder in Star Fox 2 eingearbeitet wurde. Beide Projekte profitieren davon."

Wieviel texture mapping wird Citadel haben?

"Eine ganze Menge. Wir benutzen diese Technik bei allen Endlevel-Monstern, beim Mutterschiff, bei den Transportmitteln. Demnächst wollen wir sie auch für alles andere einsetzen. Vielleicht entwickeln wir in letzter Minute auch noch etwas für Citadel."



Kann man die verschiedenen Transportmittel jederzeit wechseln?

"Ja. In einigen Szenen schränken wir die Bewegungsfreiheit ein, aber normalerweise entscheidet der



Boxing Legends Of The Ring



Spieler. Die Wahl des Transportmittels ist wichtig für das Spiel. Auf einem Level gibt es zum Beispiel eine Menge Plattformen. Man könnte ins Flugzeug einsteigen, aber der Tank wäre schon auf halber Strecke leer. Es ist also sinnvoller, auf diesem 3D-Plattform-Level den Walker zu gebrauchen. Das ganze Spiel dreht sich um die Möglichkeit des Spielers, sich frei zu entscheiden. Einige werden versuchen, direkt zum Ziel durchzupowern. Andere werden die Sache vorsichtiger

angehen, sich mehr umschaun und eine Menge Power-Ups zu sammeln - das gehört alles zum Spiel!"

Kann man seine Bewegungsrichtung ganz frei wählen?

"Ja, die Bewegungsfreiheit ist sehr wichtig - im kompletten 360-Grad-Radius. Allerdings gibt es in einigen Levels Mauern, das heißt, man kann sich nur in eine Richtung bewegen. Dort liegt die Betonung nur auf der Geschwindigkeit. Es ist interessant, sich die Struktur dieses Spiels genauer anzusehen. Wir haben gemerkt, daß einige Leute gar nicht wissen wollen, wohin sie gehen. Sie wollen nur vorankommen. Andere möchten stehen-bleiben und nachsehen, was z.B. hinter diesem Turm da liegt. Wir möchten beide Gruppen ansprechen. Im Moment beschäftigen wir uns mit der Frage, wie man verhindern kann, daß die Leute sich verirren. Dafür gibt es ein HUD-System, das Dir immer anzeigt, wo du dich gerade befindest. Wenn Du zu sehr auf Abwege gerätst, kommt das Mutterschiff, nimmt Dich mit und setzt Dich an geeigneter Stelle wieder ab!"

Wird es Star Fox noch übertreffen?

"Man muß berücksichtigen, daß Nintendo bei *Star Fox* gewaltige Arbeit geleistet hat. Ihr gesamtes Arcade-Team unter der Leitung von Sigeru Miyamoto war daran beteiligt - man könnte mit Recht behaupten, das beste Spieldesignerteam der Welt. Sie produzieren die Karten selbst, also können sie eine beliebige Speicherkapazität wählen. In mancher Beziehung wird *Star Fox* darum das Meisterstück bleiben. Citadel ist aber auch ein anderer Typ Spiel. Es wird nicht die



vielen Raffinessen haben, die *Star Fox* so auszeichnen. Wir hätten sie gerne, aber ich würde für einen protzigen Bildschirm niemals auf gute Action verzichten. Wir haben einfach keinen Speicherplatz für schwebende Spielautomaten auf geheimen Levels, aber es wird trotzdem ein paar versteckte Überraschungen geben! Citadel wird ein guter, solider Spaß werden. Es werden einige Nüsse zu knacken sein."

Was ist Citadel?

"Kurz gesagt, ein tolles Action-Abenteuer, bei dem Du einen fantastischen Roboter kontrollieren kannst, der nur unter dem Namen 'Battle System' bekannt ist. Dieser Roboter kann sich in vier verschiedene Transportmittel verwandeln: ein Riesen-Walker, ein Sonic Jet, ein Land Burner-Auto und eine schildkrötenähnliche Hard Shell. Dein Hauptsystem, Deoberon, wurde jahrhundertlang von einem Supercomputer namens AI gesteuert. Alles ging solange gut, bis

die Barbaren aus der Aki-Do-Galaxie durch eine interdimensionale Schleuse ins Land einfielen. Die Hauptstadt von Deoberon, Trantor, wurde besetzt und vier von Als Datenbanken geklaut. Du mußt die Datenbanken von den Aki-Do-Planeten zurückholen, wo sie versteckt gehalten werden, in die Zitadelle einbrechen, wo Als Kern gefangen sitzt, und dann nach Trantor zurückkehren. Dort mußt Du den Black Troop Master im Endkampf der Megaroboter besiegen. Es gibt drei Übungslevel und sechs Kernlevel, wobei die verschiedenen Planeten - vom kochenden Magmeno bis zum vereisten Cryston - eine ziemliche Herausforderung sind. Anders als bei *Star Fox* hast Du hier die meiste Zeit über freie Hand, was Deine Bewegungsrichtung betrifft. Du kannst Dich auch jederzeit verwandeln. Es gibt sehr viele unterschiedliche Power-Ups: Raketen, Kanonen, Torpedos mit Zielpfeilung, Scheingeschosse, Beschleuniger, zeitweise Unverwundbarkeit und vieles mehr."

SUPER PRO

**S.M.P. PUBLISHING
ANZEIGE ABTEILUNG**

**TEL: HOLLAND
(31) 53 76 8008**

**POSTFACH 3127
48581 GRONAU
GERMANY**

Profi Accessories

SV 337 SN PRONEO II

Das ultimative Joypad für SNES mit Bildschirm.
30 Programmschritte gespeichert
für SF II, Fatal Fury usw.
Jeder Gegner
ist zu schlagen!

unverb. Preisempf. DM **69.95**

Auch für
MEGADRIVE
unter Art.-Nr.
SV 437

SV 439 SG PROPAD 2

Superjoypad mit 6 Spielknöpfen für Megadrive.
Super-Dauerfeuer, Synchronfeuer, Slow-Motion,
LED-Display. Alle Stufen durchspielen!

unverb. Preisempf. DM **39.95**

SV 334 SN PROPAD

Inzwischen das
erfolgreichste Pad für
SNES und Megadrive
(SV 434).

unverb. Preisempf. DM **34.95**

SV 338 Top-Fighter

Die kompromisslose Konsole für den
absoluten Profi mit Programmierung
für SNES und mit den superrobusten
Spielhallen-Mikroschaltern.

unverb. Preisempf. DM **149.95**

SV 336 SN

Top-Konsole für SNES
mit „Digital Action
Learning System“

DM **99.95**
unverb. Preisempf.

SV 907 Handy Boy

Was der Game Boy braucht:
Lupe, Licht, Stereo-Sound,
Joystick, Feuerknöpfe und Gurt.
Alles in Einem.

unverb. Preisempf. DM **69.95**

Erhältlich in allen guten Fachabteilungen
der Warenhäuser, Versandhäuser, Fachmärkte
und Video-Game-Shops wie z. B. bei Karstadt,
Horten, Quelle, Otto-Versand, Neckermann,
Media-Märkte, Saturn, Pro-Märkte, Phora,
Brinkmann, PC-Computer, Porst, Interdiscount,
Vedes, CPS Heidak Köln.

SNES und Game Boy sind geschützte
Warenzeichen von Nintendo. Megadrive ist
geschütztes Warenzeichen von Sega.

Joyplus

SV 910 Handy Power Kit II

Hat Platz im Game Boy
mit Batteriefachabdeckung
für 8 Stunden Spielzeit.

unverb. Preisempf. DM **39.95**

Jöllenbeck

GmbH

Far East Import-Export
27404 Weertzen
Tel. 04287/1251
Fax 04287/607

Vertrieb nur über
den Fachhandel.

Österreich:
ABC Marketing & Vertrieb
Letzestraße 32a
A-6807 Feldkirch
Tel. 05522/71675
Fax 05522/71674



QUALITY JOYSTICK

Schweiz:
ABC Import & Export AG
Baggastiel 48
CH-9475 Sevelen
Tel. 081/7852960
Fax 081/7851222

DESERT FIGHTER

Desert Fighter spielt den Krieg der 90er Jahre, einen per High-Tech geführten Blitzkrieg, der sich vor allem auch der Medien bedient. Als Spieler und Oberbefehlshaber zugleich mußt Du nicht nur die Streitkräfte des Feindes vernichten, sondern auch den Finanzminister Deines Landes und die Öffentlichkeit bei Laune halten. Und nicht nur das: Gilt es doch Menschenleben zu schonen und zusätzlich möglichst wenig Geld auszugeben. Ein harter Job, aber unser Marschflugkörper Peter Wolter ist schon im Anflug.

Am Anfang steht ein Bekenntnis: Ich war nie ein Fan von *Desert Strike*, obwohl es bislang sowohl auf dem Mega Drive als auch auf dem SNES die Lufthoheit erobert hat. Das Spiel kam mit dem Anspruch daher, auf dem neuesten Stand der Technik zu sein - war aber mit seinen 8-Mbit auf diesen Systemen so behäbig, daß Anpassungen auf NES und Master System unerwartet gut einschlugen.

Desert Fighter hingegen nutzt die Technik des SNES bis zum Letzten aus. Das Spiel verfügt über exzellente Grafik, sensibel abgestimmte Farben und ist darüber hinaus auch noch sehr schnell. Außerdem ist es erstaunlich realistisch. Es macht einfach Spaß, wie elastisch man sich den Angreifen des Feindes entwinden kann - außerdem erzeugt das Spiel eine nervenzerfetzende Spannung. Wie *Desert Strike* nutzt auch *Desert Fighter* als Vorlage den Golfkrieg - im bösen Gegner ist unschwer der Irak zu erkennen. Man sollte sich allerdings hüten, dieses Spiel politisch ernst zu nehmen. Es gibt zwar die damalige Stimmungslage wieder - die Realität sah anders aus. Selbst führende US-Militärs gaben nach-träglich zu, daß sie die Öffentlichkeit nach Strich und Faden belogen hat. Und die Medien haben mitgespielt....

Der Fighter ist dem Strike auch in der militärischen Ausrüstung überlegen - immerhin hat man die Wahl zwischen zwei Flugzeugtypen. Die Kampfhandlungen sind in acht Abschnitte unterteilt - beginnend mit den beliebten Angriffen gegen Radar-Stationen. Dann kommen Luftkämpfe, Angriffe gegen Fabriken für biologische Waffen und schließlich Nachtkämpfe. Die Ziele sind gut geschützt - für die erste Angriffswelle könntest Du daher die F-15 A einsetzen, um die feindlichen MIGs auszuschalten. Das ist zunächst nicht weiter schwierig - aber dann kommen noch mehr feindliche Flugzeuge. Die meisten Ziele haben darüber hinaus zur Abwehr Rapierraketen sowie mobile Boden-Luft-Raketen. Es gibt auch Panzer, raketenbestückte Geländewagen und sogar Infanterie.

Der Angriffswelle mit den F-15 A könnten dann Maschinen des Typs A-10B folgen, die mit ultramodernen

Maverick-Raketen ausrüstet sind. Diese Kampfbomber könnten die feindliche Verteidigung ausschalten. Intelligente Bomben könnten dann dem eigentlichen Ziel den Rest geben. Leider kosten die Mavericks sehr viel Geld - daher wird sich der umsichtige Oberbefehlshaber wohl eher für die Bordgeschütze der A-10-Maschinen entscheiden, um die feindliche Luftabwehr zu knacken. Das ist nicht einfach - vor allem, wenn man immer engere Kreise ziehen muß, um die mit rauchendem Flammenschweif heranzischenden Rapiers ins Visier zu bekommen.

Je weiter Du im Spiel voran kommst, um so größer wird die Zahl der möglichen Ziele. Die Verteidigung des Gegners wird immer effektiver und Dir bleibt immer weniger Zeit, sie auszuschalten. Aber das macht kaum Probleme - denn es ist kein großer Unterschied, ob Du ein Tanklager oder einen Flugplatz bombardierst. Auch die Kampfgebiete unterscheiden sich nur wenig voneinander. Glücklicherweise wird dies durch die Spielatmosphäre ausgeglichen - wie im Golfkrieg kommen die live übermittelten BNN-Nachrichten und bis in die Einzelheiten gehende Statistiken ins Spiel. Es ist sinnvoll, so schnell und effektiv wie möglich vorzustoßen - schließlich müssen Kräfte für noch härtere Einsätze gespart werden. Immer öfter zwischen von unten auch Scud-Raketen hoch - ist nämlich ein Scud-Starter erst einmal überflogen, gehen die Raketen sofort in Start-Position. Du hast nur Sekunden Zeit, um einen großen Knick in der öffentlichen Zustimmung zu diesem Krieg zu verhindern....Spaß machen auch der Kampf gegen die Rote

Garde und Nachteinsätze.

Alles in allem - *Desert Fighter* ist ein raffiniertes und eindrucksvolles Kriegsspiel mit enormen taktischen Qualitäten. Es ist nicht ganz so vielfältig wie *Desert Strike* - ist aber ebenso anspruchsvoll im Spielablauf und weit besser in der Präsentation. Die Bewegung der Flugzeuge, die Raketen, die sich einer unheimlichen ballistischen Kurve nähern - das alles sieht eindrucksvoll aus und hört sich ebenso an. Ob Du nun *Desert Strike* liebst oder haßt - *Desert Fighter* ist eine Fahnenflucht wert.



EINSATZ NR. 1
Zerstöre die Radarstation



EINSATZ NR. 2
Schalte die Scud-Starter aus



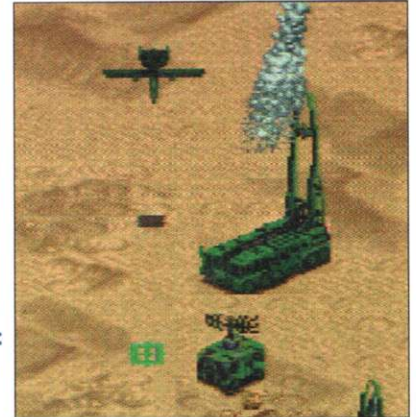
EINSATZ NR. 3
Zerstöre das feindliche Tanklager



PRO tip
IN DER MISSION 5
SOLLTEST DU MIT DEM
UNTERSTEN GEBIET
BEGINNEN UND
ZUNÄCHST DEN
HAFENSCHUTZ
AUSSCHALTEN.
ANDERNFALLS LÄUFT
OL AUS UND EINE
UMWELTKATASTROPHE
WIRD DEINEN EINSATZ
BEENDEN.



Ziel aufgefaßt und eine MIG zerstört. Rechts: Eine Scud-Rakete hebt ab - die Zustimmung der Öffentlichkeit für den Krieg wird jetzt enorm nachlassen.





Es gibt in dem Spiel zwei Flugzeugtypen: Die Grumman A-10 Thunderbolt und die McDonnell Douglas F-15 Eagle. Die Thunderbolt ist ein ausgesprochenes Erdkampfflugzeug. Sie hat eine riesige Bordkanone des Typs GAU-8 Avenge, die in Sekunden tausende Geschosse von der Größe einer Milchflasche herausjagt. Diese Geschosse bestehen aus nur schwach radioaktivem Uran und können aufgrund ihrer Härte selbst die stärksten Panzerungen durchschlagen. Das Flugzeug ist relativ langsam, läßt sich dafür im Erdkampf um so gezielter einsetzen. Darüber hinaus kann es aufgrund seiner eigenen starken Panzerung auch einige Treffer wegstecken. Die A-10 gibt es in drei Varianten. Die A-10A ist mit lasergesteuerten "intelligenten Bomben" des Typs Mk82 ausgerüstet. Obwohl manchmal kompliziert im Einsatz sind, diese Bomben billig und relativ bedienungssicher. Die A-10B hat Mavericks vom Typ AGM-65. Hierbei handelt es sich um wirkliche High-Tech-Waffen. Wenn Du über feindliche Ziele hinwegfliegst, erscheint auf dem Bildschirm ein weißer Cursor, der die möglichen Ziele anzeigt. Nicht zögern, feuern! Der Cursor ist allerdings sehr schnell und sucht sich fix ein anderes Ziel, wenn Du nicht sofort reagierst! Du kannst dann leicht das falsche Ziel erwischen. Die A-10C ist mit gebündelten Bomben bewaffnet. Diese können nach vorne abgefeuert werden und auf einer sehr großen



ATTACKE
Besatzung in die
maschine.

Fläche jedes Leben vernichten. Es ist nicht ratsam, sie in der Nähe befreundeter Truppen einzusetzen! Unglücklicherweise (oder glücklicherweise?) gibt es diese Mordinstrumente nicht zum Nulltarif. Wenn Du als Oberbefehlshaber schon einige Flugzeuge verloren hast, kannst Du Dir die teuren Waffen möglicherweise nicht mehr leisten. Die Kostenrechnung läßt sich am besten an Hand einer F-15 Eagle aufmachen. Das Flugzeug - es sollte mal das Non-Plus-Ultra werden - ist extrem teuer. Eingebaut ist ein 20mm-Bordgeschütz des Typs M61, das im Spiel allerdings nur gegen Luftziele eingesetzt werden kann. Es ist allerdings nicht gerade ratsam, diese Eisenspritze gegen MIGs einzusetzen. Das Flugzeug verbraucht auch einiges an Sprit, so daß der Einsatzradius schrumpft. Bei der F-15AAM ist das hingegen weniger ein Problem und mit 25 Sidewinder-Raketen kannst Du der feindlichen Flugzeuge relativ schnell Herr werden. Die F-15-A ist die Erdkampfversion mit Mavericks. In der Theorie bestens ausgestattet - das Ding ist aber verflucht teuer und über einem Ziel schwer zu manövrieren. Die F-15B ist zwar mit "intelligenten" Bomben ausgerüstet, steht aber kaum zur Verfügung.



EINSATZ-
MONITOR



FLUGZEUG
siehe extra-Kasten, oben



AUFKLÄRUNGS-
GEBIET
Hier hast Du die Möglichkeit, auf
Satelliten-Aufnahmen des
Kriegsgebietes zurückzugreifen. Die
Karten sind sehr umfassend und
übersichtlich - Du hast daher einen
guten Überblick über Dein
Operationsgebiet und die feindlichen
Verteidigungslinien.

H Q
Hier kannst Du u.a. den Spielstand abspeichern,
Hintergrund-Musik an- oder abstellen, oder die
Steuerung verändern.



GLOBAL
Hier bekommst Du
Statistiken über den Ablauf
Deines Einsatzes - sowohl
in militärischen Begriffen,
als auch in Angaben über
die Entwicklung der
öffentlichen Meinung, der
wirtschaftlichen Daten etc.

Desert Fighter

VERLAG: **SYSTEM 3**
VERTRIEB:
TEL:
PREIS:
ERHÄLTICH: **AB FEB**



SPIELER: **1**
LEVELS: **3**
KARTENGRÖßE: **12 Mbit**
SPEICHERN: **BATTERIE**
BESONDERHEITEN: **BNN-Nachrichten**

STEUERUNG

- ▲ HOCH.
- ▼ HERUNTER.
- ◀ SCHWENK NACH LINKS.
- ▶ SCHWENK NACH RECHTS.
- X NACHBRENNER (NUR BEI DER F-15).
- Y BORDGESCHÜTZ.
- A LEUCHTBOMBE (ZUM TÄUSCHEN).
- B RAKETE.
- L BESCHLEUNIGEN.
- R LANGSAMER WERDEN.

PRO: Ein erstaunlich realistisches und mitreißendes shoot-em-up-Spiel. Sehr anspruchsvoll, 15 verschiedene Schlußphasen. Die Grafik ist exzellent, der Funksprechverkehr ist so detailliert, daß man sogar die atmosphärischen Störungen hört. Der Soundtrack kann abgeschaltet werden.

CONTRA: Eine Wüste ist eben eine Wüste. Es gibt hier kaum Abwechslung - daß man von einem Level in den nächsten kommt, bemerkt man kaum.

GRAFIK 92
SOUND 86
GAMEPLAY 92
DAUERSPAß 91

PROFAZIT
91
FAZITPRO

DAS SPIEL IST EINE RAKETE!

DIE BESTEN PREISE IM DEUTSCHEN RAUM

MEGA TRADE

SOFT & GAME AG

Für Deutschland

Für die Schweiz

SUPER NINTENDO

	DM	SFr.
Actraiser 2 SB	119.-	129.-
Aero The Accr.	119.-	129.-
Addams Fam.	80.-	89.-
Another World	119.-	129.-
Aladdin	109.-	119.-
Air Diver	119.-	129.-
Asterix	119.-	119.-
Alien 3	109.-	119.-
Adv. Island	119.-	129.-
Batman ret.	109.-	119.-
Bombberman	99.-	99.-
Battle Toads	109.-	119.-
Bubsy	109.-	119.-
Castelvania 4	99.-	59.-
Chessmaster	99.-	69.-
Cliffhanger	99.-	109.-
Congos Caper	109.-	119.-
Cool Spot	109.-	119.-
Crash Dummies	119.-	129.-
Chuck Rock	99.-	109.-
Cybernator	109.-	119.-
RAgons Lair	79.-	69.-
Darius Twin	80.-	99.-
Desert Strike	99.-	119.-
Dracula	109.-	129.-
Duffy Duck	119.-	129.-
Exhaust Heat	80.-	89.-
Equinox	119.-	129.-
Flash Back	119.-	129.-
F-Zero	49.-	49.-
F-1 GP	129.-	129.-
Goof Troop	109.-	119.-
GP 1	109.-	129.-
Hook	109.-	119.-
Hyper Zone	99.-	109.-
Joe & Mac	99.-	89.-
Last Aktion Hero	99.-	109.-
Lemmings	109.-	89.-
Lost Vikings	109.-	119.-
Megalomania	109.-	119.-
Jurassic Park	119.-	129.-
Magic Shword	79.-	59.-
Mario All Stars	89.-	99.-
Mario is Missing	119.-	129.-
Mario Kart	89.-	99.-
Mario Paint	99.-	99.-
Mario World	109.-	119.-
Mickey Mouse	109.-	119.-
Mortal Combat	119.-	129.-

Mystic Quest	89.-	99.-
Nigel Mansell	109.-	119.-
Opera. Logic B.	109.-	119.-
NFL Quarterb.	119.-	129.-
OGree Battle	119.-	129.-
Paradius	109.-	99.-
PGA Tour Golf	109.-	119.-
Phalanx	79.-	49.-
Pilot Wings	69.-	59.-
Pitfighter	69.-	59.-
Plok	89.-	99.-
Pop'n Twin Bee	109.-	119.-
Prince of Persia	109.-	119.-
Probotector	109.-	119.-
Push Over	80.-	59.-
Pocky & Rocky	119.-	129.-
Road Runner	89.-	79.-
Road Riot	80.-	89.-
Robocop 3	89.-	69.-
Royal Rumble	119.-	129.-
Rummenigge M.	109.-	119.-
Sensible Socc.	119.-	129.-
Sim City	69.-	69.-
Sky Blazer	109.-	119.-
Star Wars	109.-	119.-
Star Wars 2	119.-	129.-
Space Ace	109.-	119.-
Spinndizzy	69.-	49.-
Starwing	109.-	119.-
Street F. Turbo	129.-	129.-
Strike Gunner	80.-	89.-
Striker	109.-	119.-
Super Soccer	89.-	59.-
Super Battlesh.	119.-	129.-
Super R-Type	89.-	59.-
Super Tennis	89.-	59.-
Super Swiv	119.-	129.-
Sunset Riders	119.-	129.-
Shanghai	79.-	69.-
Tazmania	119.-	129.-
Test Drive 2	109.-	119.-
Terminator 2	109.-	119.-
Tiny Toon	109.-	129.-
Turtles 4	89.-	79.-
Turtels Turnament		
Fighters	129.-	129.-
Utopia	119.-	129.-
Young Merlin	129.-	129.-
We're Back	109.-	119.-
Wing Command.	80.-	69.-
W. Leag. Bask.	89.-	99.-
Wrestlemania	80.-	69.-
Zelda 3	89.-	99.-
Zombies	109.-	119.-

Action Rep. Pro	99.-	99.-
Ascii Pad	45.-	49.-
Super Controller	28.-	29.-
SV 334 Pro Pad	29.-	29.-
SV 336 Prog. P.	69.-	59.-
SV 338 Top F.	119.-	129.-
Score master	85.-	99.-
Mario Spielbera.	25.-	29.-
Nintendo "	25.-	29.-
Zelda "	25.-	29.-
Stereo AV Kabel	25.-	29.-
SFX Adapter	39.-	39.-

Secret of Mana	US	99.-
Rock n Roll Racing	US	99.-

GAME BOY

Alien 3	55.-	59.-
Asterix	55.-	59.-
Q-Bert II	29.-	29.-
Beach Volley	29.-	29.-
Bubble Ghost	29.-	29.-
Crash Dummies	55.-	59.-
Choplifter	55.-	59.-
Chuck Rock	55.-	59.-
Cliffhanger	40.-	39.-
Double Dragon	29.-	29.-
Drope Zone	55.-	59.-
Darkwing Duck	55.-	59.-
Kid Dracula	55.-	59.-
Firefighter	55.-	59.-
F-1 Racing	29.-	29.-
Gargyles Quest	29.-	29.-
G. F. Ko. Boxing	29.-	29.-
Gremlins 2	29.-	29.-
Last Action Hero	55.-	59.-
Jurassic Park	55.-	59.-
Kirby's Dreaml.	45.-	45.-
Looney Tonns	55.-	55.-
Mario & Joshie	45.-	45.-
Mikey Mouse	29.-	29.-
Magnetic Soccer	29.-	29.-
Mega Man 2	55.-	59.-
Mortal Combat	55.-	59.-
Mystic Quest	55.-	59.-
Nigel Mansell	55.-	59.-
Pac-Man	45.-	49.-
Probotector	29.-	29.-
Populous	55.-	39.-
R-Type	29.-	29.-
R-Type 2	55.-	59.-

Raging Fighter	55.-	59.-
Sens Soccer	40.-	39.-
Splitz	29.-	29.-
Star Wars 2	39.-	45.-
Speedy Gonzal.	65.-	59.-
Spirit of F1	55.-	59.-
Star Wars	55.-	59.-
Super Mario L. 2	55.-	59.-
Tetris	39.-	39.-
Tack & Field	55.-	59.-
Tom & Jerry	40.-	45.-
Tiny Toon	50.-	59.-
Tiny Toon 2	55.-	59.-
Turtles 2	55.-	59.-
Turtles 3	55.-	59.-
WWF 3	55.-	59.-
WWF King of R.	55.-	59.-
Yoshi's Cookie	49.-	49.-
Zelda	55.-	59.-
Zool	55.-	59.-

Boxxle	US	19.-
Boggle Plus	US	19.-
Lazlo Leap	US	19.-
Pacman	US	45.-
Word Zap	US	19.-
Game Light +	35.-	35.-
Akku Set	49.-	49.-
Light Max	45.-	45.-
Action Replay pro	79.-	79.-
Spieleberater	19.-	19.-
Gürteltasche	24.-	25.-
Auflad. Batt. Set.	59.-	59.-
Gürteltasche	24.-	29.-

NES Power Preise

Faxanadu	39.-	29.-
Snake Rattle	39.-	29.-
Open Tour Golf	39.-	29.-
Kickle Cubicle	39.-	29.-
4-Player Tennis	39.-	29.-
Blades of Steel	39.-	29.-
Hyper Soccer	39.-	29.-
Joe & Mac	39.-	29.-
Snow Brothers	39.-	29.-
Powerblade	39.-	29.-
World Champ	39.-	39.-
World Cup	39.-	39.-
Kung Fu	39.-	29.-
Dynablaster	39.-	39.-
Red October	39.-	29.-

MEGA TRADE

**Ekkehardstr. 16a
78224 Singen/D**

TELEFON: 07731/66634
TELEFAX: 07731/64521

Zuzüglich 10.- NN Gebühr ab 300.- Portofrei

Ich bestelle:

System:

Vorname/Name:

Strasse:

PLZ/Ort:

Telefon:

Fax Nr.:

Bitte auf Postkarte kleben oder faxen.

SOFT & GAME AG

**Uraniastrasse 34
8001 Zürich / CH**

TELEFON: 056/86 19 08
TELEFAX: 056/86 28 38

Zuzüglich 12.- NN Gebühr ab 300.- Portofrei

NHL '94

Die ursprüngliche Mega Drive Version von EA, *Hockey*, ist eines meiner absoluten Lieblingsspiele. Obwohl diese Sportart mich anfangs überhaupt nicht interessiert hatte, war ich ziemlich bald von dem rasanten Tempo, den geschickten Animationen und der raffinierten Spieltechnik begeistert. Meiner Meinung nach konnten die Nachfolgespiele dem nie das Wasser reichen. *NHLPA '93* fügte neue Elemente wie die Namen echter Spieler und mehr Gewalt auf dem Eis hinzu, nahm dabei aber auch das Tempo völlig aus dem Spiel. In der SNES-Version wurde das Tempo noch langsamer, die Bewegungen obendrein ruckartig und die Gewalt wieder zurückgenommen.

Jetzt knallt *NHL '94* herein. (*NHL* steht für die amerikanische National Hockey League.) Offensichtlich wollte der Hersteller damit das ultimative Eissportspiel präsentieren. Der auffälligste Unterschied zu *NHLPA '93* liegt wohl in der verbesserten Animation der Figuren und der Kameranähe. Die Bewegungen wirken jetzt fließend, ohne daß man ständig mit dem Kopf wackeln muß!

Auf den ersten Blick unterscheidet sich die Grafik kaum von den Vorgängerversionen, aber es gibt doch einige nette neue Züge.

Du kannst jetzt z. B. einen gegnerischen Spieler über die Bande in die Zuschauermenge drücken oder den Puck mitten durch die Plexiglasscheibe jagen! Auf der anderen Seite blieben die gegnerischen Spieler bei meinen Versuchen, eine Prügelei zu provozieren, ganz cool. Rowdies werden also die Möglichkeit vermissen, aus ihren Freunden die sieben Glocken herauszuprügeln. Trotzdem ist Eishockey nun einmal keine gewaltlose Sportart. In dieser



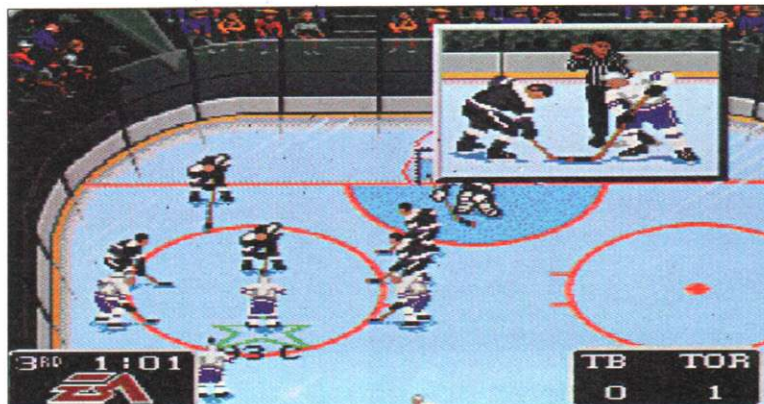
PRO tip

DUHAST GUTE CHANCEN, EIN TOR ZU MACHEN, WENN DU AUF DEN TORWART ZUFÄHRST UND DABEI DEN PUCK VON DER EINEN AUF DIE ANDERE SEITE SCHIEBST. DIREKT VOR IHM BEFÖRDERST DUDEN PUCK EIN LETZTES MAL AUF DIE ANDERE SEITE, SO DAß DER TORWART JETZT AUF DEM FALSCHEN FUß STEHT, UND SCHIEßT!

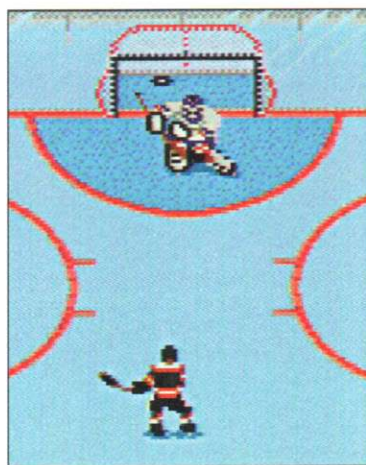
Version ist es leichter geworden, seine Kontrahenten stolpern zu lassen, sie festzuhalten, in die Banden zu blocken oder mit dem Schläger zu treffen. Das hört sich jetzt so an, als wäre dadurch auch das Gewinnen leichter geworden, aber weit gefehlt! In den früheren Versionen konnte man einfach auf das gegnerische Tor zuflitzen und den Puck 'reinhamen. Bei dieser Version schrecken auch deine Gegner vor nichts zurück, um Deinen Angriff zu stören. Damit gehören die 10-0 Ergebnisse leider der Vergangenheit an.

Naja, nicht ganz: 10-0 Gegentore sind eigentlich leicht zu kassieren, wenn Du das SUPERPRO-Team gegen die Multitap-Option spielen läßt. Du kannst fünf Spieler aufs Eis schicken - unser gesamtes Team! - und sie auf die Mannschaften verteilen. Oder Du steckst alle in eine Mannschaft und läßt den

Gerade mal lauwarm war die Reaktion auf *NHPLA Hockey '93*. Es war offensichtlich: Electronic Arts würden ihre Strategie überdenken müssen, wenn sie auch auf SNES an ihren Mega Drive-Erfolg anknüpfen wollten. *NHL '94* entschädigt uns jetzt reichlich für die schlampigen Controls und die ruckartigen Bewegungen seines Vorläufers und könnte durchaus das bisher beste Eishockeyspiel sein. Bärbel Krömer kann sich ihre Schlittschuhe gar nicht schnell genug unterschnallen!



Ist das organisiert Chaos, da unten? Wahrscheinlich nicht. Links ist der schreckliche Augenblick zu sehen, an dem Du das Eis verfluchst.

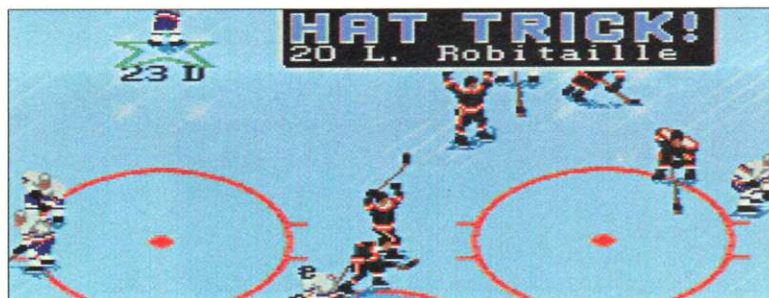


Torwart vom Computer steuern. Allerdings war es uns schlicht unmöglich, das Team so zu organisieren, daß nicht jeder dem Puck hinterherjagte, sondern wenigstens einer in der Abwehr blieb. Hendrik verschwand sogar zwischendurch, um sich 'ne Pommes zu holen, weil er mit den Controls nicht klarkam... Mit etwas Übung macht es aber wirklich Spaß - obwohl es sehr verwirrend ist, wie ein Spieler, der den Puck spielt, plötzlich den Torwart kontrollieren kann.

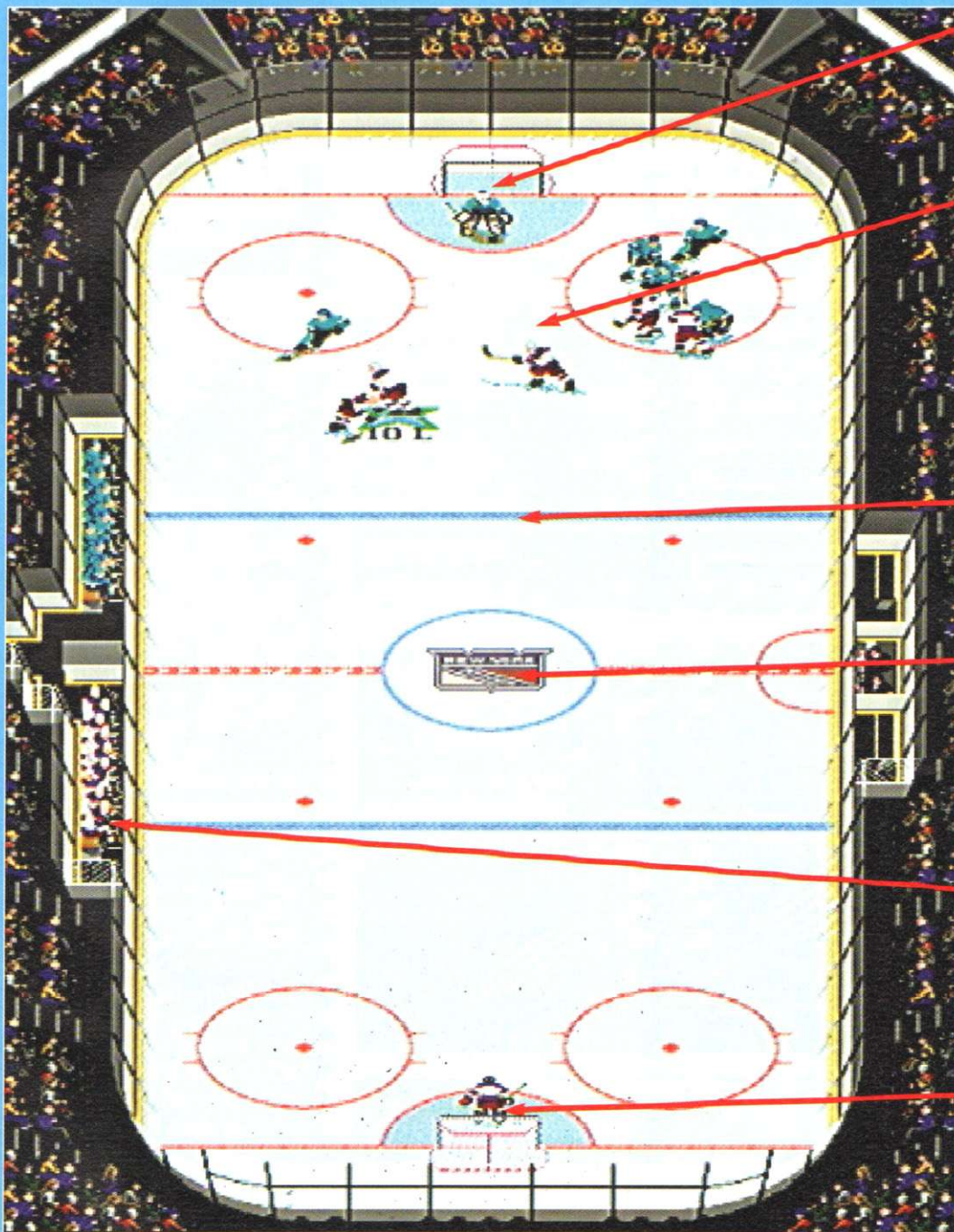
Ein weiterer Minuspunkt sind die realistischen, ohrenbetäubenden Orgelklänge - während des gesamten Spiels muß man 70 davon ertragen! Aber sie bringen natürlich die originale Spielatmosphäre. Es ist wohl kaum überraschend, daß

EA mit dieser Version den Meistertitel auf der Eisbahn zurückgewonnen hat. Alles, was man vom echten Eishockey her kennt, ist vorhanden: angefangen mit den hervorragenden Zeitlupenwiederholungen bis zum irrelevanten, aber witzigen Crowd Meter (eine Dezibelanzeige des Lärmpegels der Zuschauer)! Außerdem gibt es eine neue Aussteige-Option, die es dir ermöglicht, Strafstoße und spielentscheidende Duelle zu üben.

Dies ist ganz einfach das beste Eishockeyspiel auf dem Markt, und wenn Du Dir etwas aus 2-, 3- oder sogar 5-Spieler-Games machst, dann gehört dieses Spiel unbedingt in Deine Sammlung - egal, ob Du die Sportart magst oder nicht!



SNHALL DIR DIE SCHLITTSCHUHE AN!



• In diesem Spiel hast Du den Torhüter besser im Griff. Studiere seine Abwehrtechnik, bevor Du ein neues Spiel beginnst! Er kann auch direkt aus dem Tor aufs Spielfeld laufen, sieh also zu, daß der Puck dann weg ist. Andernfalls: Regelverstoß!

• Es gibt verschiedene Methoden, Tore zu schießen. Am zuverlässigsten ist es, wenn Du in Richtung Torwart gleitest und den Puck mal auf der einen und mal auf der anderen Seite führst. Dann schlägst Du ihn in die offene Hälfte des Tores - dorthin also, wo der Torwart nicht steht. Es geht auch anders: Du kannst den Puck vor dem Tor hin und herspielen, bis der Torwart für Dich so günstig steht, daß Du die Gummischiebe einfach reinknallen kannst.

• Diese Linie markiert die obere Angriffszone. Es ist innerhalb viel einfacher, ein Tor zu schießen - jemand, der sofort draufknallt, hat also sofort einen Vorteil. Außerhalb dieser blauen Linie ist es verflucht schwer.

• Dies ist die Mittellinie. In der Mitte ist ein Kreis, in den der Puck zu Beginn jedes Spieldrittels zum Anstoß gelegt wird. Du kannst den Puck bekommen, indem Du mehrmals B und dann entweder nach oben oder nach unten drückst. Das ist natürlich davon abhängig, auf welcher Spielfeldhälfte

• Eine neue Eigenschaft von NHL '94 ist die Art und Weise, in der Du Deine Gegner auf die Strafbank schicken kannst. Es kostet einige Übung, bis Du perfekt bist. Aber wenn Du den Bogen einmal heraus hast, kannst Du Dir eine Menge Vorteile verschaffen.

• Das Toreschießen kann ganz schön knifflig sein. Wenn die beiden geschilderten Methoden nicht ausreichen, versuche doch, einen Spieler über die Linie abzuschieben. Wechsel dann schnell auf einen anderen über und knall den Puck rein.



MATCHUPS
Team Advantage
Overall 58
TAMPA BAY

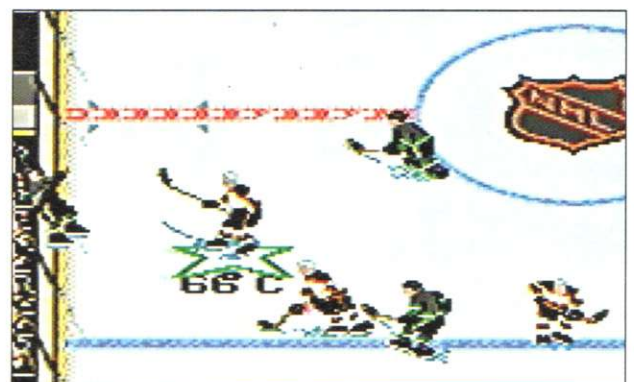


Overall 72
TORONTO

Hi, I'm Ron Barr for EA Sports.
Welcome to a sold out Maple Leaf Gardens. Tonight's

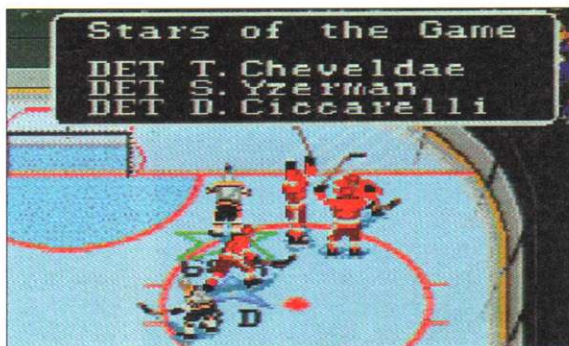


Wumm, Bumm! Danke Mister! Mit Schmackes ist er auf einen Spieler geprallt und für einige Sekunden zu nichts zu gebrauchen. Genügend Zeit, eben schnell zum Tor zu gleiten und Deiner Mannschaft etwas Gutes zu tun (rechts). Links: Alle Treffer und Aktionen von Ron Barr.

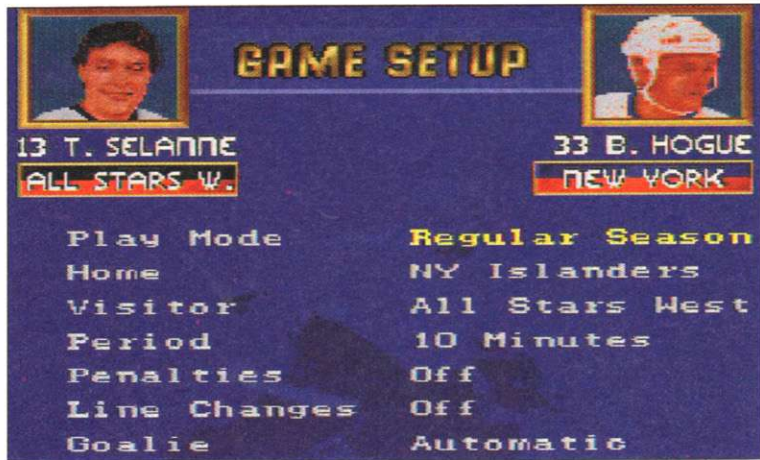
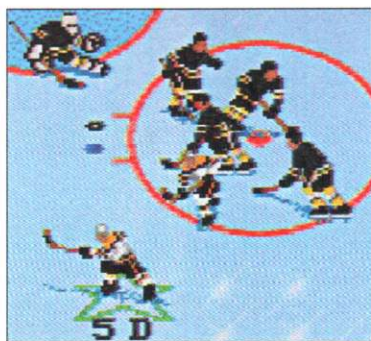




Ein wunderschöner Schuß erwischt den Torhüter auf dem falschen Fuß. Ergebnis: 1:0 für Pittsburgh (links). Kat Stevens greift an, New York zittert wieder einmal (oben)



Der Torhüter zeigt seine Leggings der Marke Kids from Fame (unten). Detroit feiert seinen überzeugenden Sieg über Pittsburgh (oben)



Du kannst diese tollen Spielszenen über die Replay Option so lange wiederholen, wie Du willst. Du kannst sie Dir genauer ansehen, besonders dann, wenn Du - wie Martin - ein Reaktionsvermögen wie ein Ochs aus Beton hast.



VERLAGER: **ELECTRONIC ARTS**
TEL:
PRIES: **139 DM**
ERHÄLTICH: **OSTERN**

SPIELER: **1-5**
LEVELS: **1**
KARTENGRÖßE: **8Mbit**
SPEICHERN: **Paßwortsystem**
BESONDERHEITEN: **Zeitlupenwiederholung**

STEUERUNG

- ▲ NACH OBEN.
- ▼ NACH UNTEN.
- ◀ NACH LINKS.
- ▶ NACH RECHTS.
- X ○ ABWEHRAKTION MIT SCHLÄGER(TORWART)
- Y ● FLIPPAß, BREMSEN. SCHUß AUS DEM
- A ● HANDGELENK, SPRINT ZUSPIEL, STOLPERN
- B ● LASSEN, SPIELER AUSWECHSELN.
- L ● VERTEIDIGER AUSWECHSELN.
- R ● VERTEIDIGER AUSWECHSELN.

PRO: Erheblich verbessertes Spiel mit schnellerer und raffinierterer Action und einer neuen offensiven Schußvariante. Neu sind ebenfalls die Spieleranimation, die Torwartsteuerung und die Strafschußentscheidung. Die Statistiken sind umfangreich, der Sound klingt echt.

CONTRA: Um einiges schwieriger als die vorherigen EA Eishockey-Simulationen, etwas chaotisch im 5-Spieler-Modus, besonders, wenn alle im selben Team spielen.

GRAFIK 85
SOUND 78
GAMEPLAY 86
DAUERSPAß 87

PROFAZIT

87

FAZITPRO

ECHT REALISTISCH.



WARUM SOLLTEN SIE WENIGER VERLANGEN?

EIN HEIßER TIP: VORBESTELLEN SCHAFFT VORSPRUNG!

HÄNDLERANFRAGEN WILLKOMMEN

**FORDERN SIE JETZT IHR CPS-KUNDENMAGAZIN
AN UND SIE ERHALTEN DAZU KOSTENLOS
DIE MEGA FUN DEZEMBER 93!**

SUPER NINTENDO

aladdin dv	114.95
bram stoker's dracula da	129.95
cliffhanger da	109.95
congo's caper da	114.95
cool spot da	129.95
john madden football 93 da	119.95
jurassic park da	139.95
last action hero da	109.95
mario is missing dv	139.95
mystic quest legend + beater dv	94.95
runemagie player manager da	129.95
street fighter 2 turbo da	139.95
striker da	129.95
super bomberman da	109.95
super mario all-stars da	94.95
super mario kart da	94.95
terminator 2 (judgment day) da	129.95
the last vikings dv	114.95
turtles tournament fighters da	149.95
zombies da	129.95

GAME BOY

asterix da	64.95
batman - animated series da	64.95
bram stoker's dracula da	64.95
bugs bunny crazy castle 1 da	54.95
darkwing duck dv	64.95
gear works da	64.95
glücksrad da	64.95
hammerin' harry da	69.95
jimmy connors tennis da	64.95
jurassic park da	74.95
kirby's dreamland da	54.95
mario & yoshi da	54.95
mickey's dangerous chase da	64.95
star trek next generation da	64.95
super mario land 2 da	64.95
tiny toon adventures 2 da	64.95
tom & jerry 2 - der film da	69.95
turtles 3 - radical rescue da	64.95
wvf superstars 3 king of ring da	64.95
zelda - link's awakening dv	64.95

MEGADRIIVE CD

batman returns da	114.95
chuck rock da	99.95
ecco the dolphin da	94.95
final fight da	94.95
hook da	99.95
inxs - make my video da	94.95
jaguar xj 220 da	94.95
kris kross da	99.95
night trap da	129.95
prince of persia da	94.95
road avenger da	114.95
robo aleste da	114.95
sewer shark da	129.95
shocklock holmes 2 da	114.95
sherlock holmes da	119.95
silphied da	94.95
sonic cd da	94.95
thunderhawk da	114.95
time gal da	94.95
wolfchild da	114.95

MEGADRIIVE MODUL

aladdin da	119.95
asterix - the great rescue da	119.95
batman returns da	94.95
bram stoker's dracula da	119.95
fifa international soccer da	109.95
hook da	109.95
jurassic park da	119.95
mickey & donald world of ill. da	94.95
nflpa hockey '94 da	109.95
nflpa hockey 93 da	114.95
olifants da	114.95
rocket knight adventures da	104.95
sensible soccer da	119.95
shining force (12 mb+batterie) da	129.95
street fighter 2 champ. edit. da	139.95
terminator 2 arcade da	114.95
thunderforce 4 da	114.95
turtles tournament fighters da	129.95
wiz'n'iz da	109.95
wvf royal rumble da	129.95

GERÄTE / ZUBEHÖR

SUPER NINTENDO	
super nes + super mario world da	299.95
super nintendo power station da	199.95
action replay pro cartridge da	129.95
joypad transparent progr. sv337 da	69.95
joypad transparent sv 334 da	34.95
joystick prono 1 prog. sv 336 da	99.95
joystick topfighter sv 338 da	149.95
mario world spielebeater da	24.95
moduladaptor ntsc/pal dorel da	39.95
stereo a/v-kabel & scart adapt da	34.95
super nintendo spielebeater 2 da	24.95
super-nintendo spielebeater 2 da	24.95
verlängerungskabel für joypad da	24.95
zelda spielebeater dv	24.95
GAME BOY	
game boy basic set da	99.95
game boy mit tetris da	149.95
netzteil (regelbar) da	19.95
action replay pro cartridge da	89.95
akkusset da	44.95
fm tuner (radio für game boy) da	34.95
game boy spielebeater dv	19.95
handy boy all in one sv 907 da	69.95
handy carry sv 905 da	12.95
handy power car adaptor sv 908 da	9.95
handy power kit sv 900 da	89.95
lupe mit licht da	19.95
lupe+licht+akkusset+netzteil da	59.95
NE S	
control-deck mit mario bros. 1 da	99.95
snes action set + gun + 2 spiele da	149.95
action replay pro cartridge da	89.95
controller 1 da	34.95
nes spielebeater dv	19.95
super mario power beater dv	19.95
MEGADRIIVE	
mega drive 2 (ohne spiel) da	199.95
mega drive 2 aladdin set da	289.95
mega cd 2 + road avenger da	589.95
mega cd 2 ohne spiel da	519.95
action replay pro cartridge da	129.95
cdx modul US	119.95
joypad mit 6 knöpfen sv 439 da	39.95
joypad transparent progr.sv437 da	69.95
joypad transparent sv 434 da	34.95
joypad-verlängerungskabel da	9.95
moduladaptor usa + europa US	39.95
profikoffer	59.95
videokabel (scart/avo av) da	24.95
rgb-video-scarkabel zu md 2 da	29.95

NEUHEITEN / VORANKÜNDIGUNGEN

SUPER NINTENDO

0194 alien vs predator da	129.95
0194 goof troop da	114.95
0194 operation logic bomb da	129.95
0194 super turrican da	114.95
0194 world heroes da	149.95
0294 plod dv	94.95
1293 barbie da	129.95
1293 brawl brothers da	139.95
1293 equinox da	139.95
1293 flashback da	139.95
1293 mecharrior da	149.95
1293 nigel mansell's world ch. da	129.95
1293 sensible soccer da	139.95
1293 sky blazer da	129.95
1293 tozmania da	139.95
1293 total carnage da	139.95
1293 trolls da	119.95
1293 utopia - creation of nat. da	129.95
1293 beethoven da	129.95
1293 mickey's challenge da	139.95
1293 nfl quarterback club da	149.95
1293 super empire strikes back da	139.95
1293 young merlin da	149.95

GAME BOY

0194 goal da	64.95
0194 pierre le chef da	64.95
0194 space date da	64.95
0194 space date da	64.95
0194 wcv - the main event da	64.95
0394 yoshi's cookie da	54.95
1293 chuck rock da	64.95
1293 cliffhanger da	44.95
1293 nfl quarterback club da	64.95
1293 nigel mansell's world ch. da	64.95
1293 sensible soccer da	44.95

MEGADRIIVE MODUL

1293 total carnage da	64.95
1293 zool - ninja of the nhd da	64.95
1293 dennis da	69.95
1293 home alone 3 - kevin's da	64.95
1293 mickey's challenge da	64.95
NE S	
0194 star trek next generation da	94.95
0394 yoshi's cookie da	74.95
1293 nigel mansell's world ch. da	94.95
1293 sensible soccer da	94.95
1293 turtles tournament fight. da	94.95
1293 zanok da	94.95

MEGADRIIVE MODUL

0194 champion's league soccer da	114.95
0194 f-15 strike eagle 2 da	129.95
1293 cliffhanger da	94.95
1293 crash dummies da	114.95
1293 james pond 3 da	119.95
1293 last action hero da	94.95
1293 nfl quarterback club da	129.95
1293 peko soccer da	94.95
1293 zombies da	99.95
1293 american football da	94.95
1293 blades of vengeance da	109.95
1293 landstalker dv	109.95
1293 lhx attack chopper 2 da	109.95
1293 lotus turbo challenge 2 da	109.95
SEGA MEGA CD	
1293 chuck rock 2 son of chuck da	114.95
1293 cobra command da	94.95
1293 sol feace da	114.95
1293 wvf rage in the cage da	114.95
1293 dune da	114.95
1293 spider-man vs kingpin da	94.95
1293 terminator da	114.95
1293 jurassic park da	94.95

SONDERANGEBOTE - SONDERANGEBOTE

SUPER NINTENDO

axelay da	99.95
best of the best da	99.95
chessmaster da	99.95
cybernator da	99.95
f-zero da	44.95
james pond - robocod da	99.95
l.t. road runner da	109.95
lethal weapon 3 da	99.95
magic sword da	99.95
mortal kombat da	119.95
paradius da	99.95
road riot da	69.95
sim city dv	79.95
street fighter 2 da	79.95
super mario world da	99.95
super pang da	99.95
super r type da	79.95
super soccer da	79.95
super tennis da	79.95
terminator da	99.95
wing commander da	99.95

GAME BOY

f-15 strike eagle da	49.95
f1 race+4 spieler adapter da	29.95
home alone 2 da	49.95
magnetic soccer da	29.95
mortal kombat da	59.95
mystic quest dv	49.95
raging fighter da	49.95
spot da	19.95
NE S	
banana prince da	69.95
blades of steel da	39.95
double dragon 2 da	39.95
double dragon 3 da	39.95

MEGADRIIVE MODUL

george foremans ko boxing da	39.95
kick off da	39.95
mario & yoshi da	49.95
nes open tournament golf da	39.95
probotector 2 da	39.95
rockin cats da	39.95
shatterhand da	39.95
simpsons 4 (bartman) da	39.95
snake rattle 'n' roll da	39.95
trolls da	64.95
MEGADR. MODUL	
688 submarine attack da	49.95
arielle - little mermaid da	49.95
batman da	49.95
captain planet da	49.95
chakan da	39.95
corporation da	49.95
cyborg justice da	59.95
david robinson basketball da	39.95
empire of steel da	49.95
hard drivin da	49.95
home alone da	49.95
james pond 2 - robocod da	49.95
mario lemieux hockey da	49.95
mortal kombat da	99.95
risky woods da	49.95
shadow of the beast 2 da	74.95
sonic spinball da	99.95
sonic the hedgehog da	39.95
space harrier 2 da	39.95
speedball 2 da	39.95
steel talons da	49.95
talespin da	49.95
taimais adventure da	39.95
world c.leaderboard golf da	59.95
xenon 2 da	39.95

DAS ANGEBOT DES MONATS

BRAWL BROTHERS (SN) solo da 139.95
BRAWL BROTHERS (SN) lim. ed. da 169.95
 Die limited Edition enthält zu dem Spiel "BRAWL BROTHERS" noch eine original "BRAWL BROTHERS" Telefonkarte mit hohem Sammlerwert (Auflage 1.000 St.)



SUPER NINTENDO 139.95



SUPER NINTENDO 114.95
MEGA DRIVE 119.95



SUPER NINT. SV 337 69.95
MEGA DRIVE SV 437 69.95



SUPER NINT. SV 334 34.95
MEGA DRIVE SV 434 34.95



SUPER NINT. SOLO 139.95
SUPER NINT. LIM. ED. 169.95



ALLE SONDERANGEBOTE NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

VERSANDKOSTEN INLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte	5,-
bei Versand per Nachnahme	10,-

VERSANDKOSTEN AUSLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte	netto 12,-
bei Versand per Nachnahme	netto 25,-

Als Kunden innerhalb der EG beliefern wir Sie incl. 15 % MWSt.
 Als Kunden außerhalb der EG berechnen wir Ihnen keine MWSt.
 Ihre Zollbehörde erhebt dann die jeweils gültige Einfuhr-Umsatzsteuer.

SIE ERREICHEN UNS PER POST

CPS FRANK HEIDAK
BÜRGERSTRASSE 8 - 10
50667 KÖLN

BESTELLANNAHME PER TELEFON

0221 / 25 69 83, ...84 und ...85

BESTELLANNAHME PER TELEFAX

0221 / 25 69 86

LADENLOKAL "CRAZY STORE"

ALTER MARKT 45, 50667 KÖLN

GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR:

☐ Modul ☐ Zubehör
☐ Modul ☐ Zubehör
☐ Kundenmagazin (kostenlos)

Konsolentyp

AUFTRAGGEBER

Name

Straße

PLZ Ort

Telefon

Kunden-Nr.

Kreditkartenfirma

Karten-Nr.

Bitte ankreuzen



T2

THE ARCADE GAME

Der Kinostreifen war wohl der ultimative Actionfilm schlechthin - Arnie S. in Hochform, dramatische Effekte, atemberaubende Spannung und eine Megaladung Brutalität. Alles in allem eine mustergültige Vorgabe für ein Automatengame. John Cameron hat sogar noch einige Extraszenen gedreht, um die Coin-Ops mit einem wahren Grafik-Feuerwerk zu bestücken. Die neue SNES-Version ist insbesondere für SuperScope-Besitzer ein langersehnter Grund zum Feiern. Martin "Hasta la vista, Baby" Wilmer feiert mit!

Arnold und Acclaim - das steht für Action pur. In den Spielhallen ist T2 bereits ein absoluter Renner, und auch in der SNES-Ausgabe geht's gleich mächtig zur Sache. Als der gute, alte Arnie ist es Deine Aufgabe, die Millionen von Endoskeletons, die die Erde der Zukunft bevölkern, auszulöschen. Dann machst Du einen Zeitsprung in die Vergangenheit, um die Cyberdyne-Labore zu zerstören. Schließlich stehst Du dem T-1000 Auge in Auge gegenüber - er oder Du!!! Eine gewaltige Aufgabe und nur ein Schwierigkeitsgrad: Megahart!

Wie Du wohl schon geahnt hast, läßt sich das Game am besten mit einem SuperScope spielen. Zwar ist eine Joypad-Option vorhanden, aber bei einem so harten Spiel wie diesem, wirst Du damit nicht allzu weit kommen. Mit dem SuperScope wird die Spielerperspektive erst richtig lebendig. Nach all diesen linear scrollenden Shoot 'em Ups ist das so erholend wie drei Wochen Urlaub auf Sylt. Die optische Gestaltung ist erste Sahne, die teilweise digitalisierten Sprites sind angenehm groß dargestellt, und die

Hintergründe erfreuen durch ungewöhnlichen Detailreichtum. Wie schon bei Mortal Kombat, haben auch hier die Leute von Acclaim das kleine Wunder vollbracht, eine fast perfekte Konversion eines Automatenhits für den Hausgebrauch zu entwickeln.

Eine prima Sache, so durch die Gegend zu laufen und auf alles zu ballern, was nicht so recht in Dein Weltbild paßt. Die fieberhafte und intensive Spielhallen-atmosphäre kommt hier hervorragend über, und die Level an sich sind durchaus zu bewältigen. Dann aber kommt's ganz dicke! Wenn Du den Levelwächtern gegenüberstehst, wird Deine Aufgabe so unglaublich schwierig, daß Arnie in der Regel bereits das

Zeitliche segnet, bevor Du auch nur einen Finger rühren kannst. Bei nur fünf Continues kann man diesen Wächtern eine gewisse demoralisierende Ausstrahlung nicht absprechen.

Insgesamt sind neun Level zu bewältigen, und da dieses Abenteuer eine enorme Herausforderung ist, kann auch die Verwendung eines SuperScopes nicht verhindern, daß sich bald eine Monotonie einstellt.



PRO tip

UM DEN ERSTEN WÄCHTER ZU TÖTEN, ZERSTÖRE ZUNÄCHST DIE OBEREN DREI WERFER. ERST DANN LASSEN SICH DIE UNTEREN WERFER UNSCHÄDLICH MACHEN!

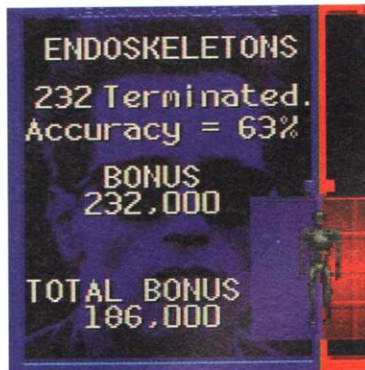


Der eher unspektakuläre Endgegner (oben)! Um ihn zu besiegen, setze ein paar Raketen auf ihn an und halte ihn von John Connor fern. Ein besonders mutiger Terminator versucht sich dummerdings im Nahkampf (unten). Schieß ihm den Kopf vom Gestänge!

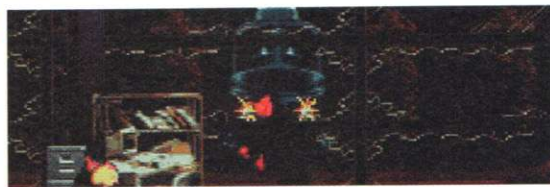


Immer wieder dieselben Szenen, dieselben Grafiken, dazu versickern viele der Sprites einfach irgendwie im Erdrreich, statt in guter T2-Manier auf spektakuläre Weise zu explodieren. Außerdem gibt es keine akustischen oder optischen Effekte, die Dir anzeigen, daß Du getroffen wurdest. Wenn Dir 20 übellaunige Terminatoren gegenüberstehen, wirst Du Dir nichts sehnlicher wünschen!

T2 ist eine exzellente Konversion des Leinwunderfolges und zweifelsohne das bislang anspruchsvollste und optisch aufregendste SuperScope Game. Aber es ist auch eines der schwierigsten Spiele, die ich kenne. Selbst wenn Du Dir nichts sehnlicher wünschst, als ein SuperScope-Game, solltest Du Dir darüber im Klaren sein, daß hier Freude und Frust in ständigem Clinch miteinander liegen.



In diesem Level können Treffer Deine Sicht beeinträchtigen (rechts). Die Früchte harter Arbeit (oben)! Lehn Dich zurück und klopf Dir auf die Schulter!



Deine Anwesenheit scheint die Wissenschaftler von Cyberdene zu beunruhigen, denn sie begrüßen Dich mit einigen Säurebomben (oben)! Wer seinen Parkschein nicht bezahlt, darf sich über die Folgen nicht wundern. Schon mit dem ersten Treffer kann Dir der Hubschrauber den Tag versauen (Mitte rechts). Hie und da schaut Sarah Connor mal vorbei und versorgt Dich mit neuer Munition und frisch geschmierten Käsebrötchen (unten rechts).

T2™

THE ARCADE GAME™

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



SPIELER: 1
LEVELS: 1
KARTENGROÖE: 8Mbit
SPEICHERN: **NEIN!**
BESONDERHEITEN: **Nonstop-Actionorgie im SuperScope-Format!**

STEUERUNG

- ▲ CURSOR NACH OBEN.
- ▼ CURSOR NACH UNTEN.
- ◀ CURSOR NACH LINKS.
- ▶ CURSOR NACH RECHTS.
- X FEuern.
- Y KEINE FUNKTION.
- A KEINE FUNKTION.
- B RAKETEN ABFEuern.
- L KEINE FUNKTION.
- R KEINE FUNKTION.

PRO: Das derzeit beste SuperScope-Game auf dem Markt! Ein anspruchsvolles Spiel mit beeindruckenden Grafiken, die Atmosphäre macht süchtig.

CONTRA: Die Grafiken könnten abwechslungsreicher sein, auch das Gameplay ist eher einseitig. Für meinen Geschmack ist der Schwierigkeitsgrad stellenweise zu hoch. (Das heißt noch gar nichts!!! d. Setzer).

GRAFIK 90
SOUND 80
GAMEPLAY 81
DAUERSPAß 84

PROFAZIT
84
FAZITPRO

DAS NEUE REFERENZGAME FÜR SUPERSCOPE-FANS.

Zools Lebensinhalt ist der Kampf für die untere Dimension, die Verteidigung von Freiheit und Phantasie gegen die Bedrohung durch Krool. Sein erster Einsatz beginnt mit der Bruchlandung auf einem Planeten, der von Krool heimgesucht worden ist. Die Lebewesen dort sind in langweilige, traurige Kreaturen verwandelt worden, und um sie zu befreien, muß Zool sie alle vernichten! Dies alles geschieht auf einer 28-Level Plattform. Die insgesamt sieben Welten sind auf verschiedene Weise grafisch gestaltet.

So weit, so *Sonic*. Aber während Zool wie die meisten Plattformen vor allem springen, schießen und Ausgänge finden muß, hat er weitaus mehr Feinde als der Durchschnittsheld. Kaum geht man ein paar Schritte irgendwohin, schon wird man wieder aufgehalten. Wenn man bedenkt, daß eine von Zools großen Stärken in seiner Schnelligkeit liegen soll, ist das besonders ärgerlich. Obwohl er sich tatsächlich erstaunlich schnell bewegen kann, bekommt er kaum Gelegenheit dazu: die meiste Zeit verbringt er damit, irgendwelche Feinde zu vernichten.

Die *Sonic*-Imitation von Accolade, *Bubsy*, hat da ganz ähnliche Probleme, aber dafür ist die Grafik zumindest der Konsole angepaßt worden. Der ameisenähnliche Zool läßt *Bubsy*s sprühenden Charme vermissen. Läßt Du den Luchs alleine, schneidet er unwiderstehliche Grimassen. Zool dagegen stampft nur mit dem Fuß und schaut grimmig drein. Gremlin behauptet, daß Zool eine der beweglichsten Figuren ist. Dort, wo *Sonic* und *Bubsy* sich darauf beschränken müssen, auf Gegenstände zu springen, kann Zool Salto rückwärts, Wirbelattacken mit dem Schwert oder Gleitangriffe ausführen, ja sogar mit einer unendlich geladenen Waffe Sachen in die Luft jagen! Das hört sich alles ganz großartig an, aber keine dieser Aktionen ist besonders gut animiert, und sie taugen auch nicht alle. Es reicht nicht, allerlei nette Bewegungen einzubauen, sie müssen auch angewandt werden können. Wenn man seiner Figur eine Kanone in die Hand drückt, sollte sie auch funktionieren.

Bei Zool ist das nicht gelungen: wenn Du schnell läufst und es erscheint ein Gegner, hast Du gerade mal Zeit für einen einzigen Schuß. Die meisten Gegner vertragen aber erheblich mehr Munition. Gremlin bietet dabei wohl die gängigen Power-Ups: Man kann Dinge erwerben wie raffinierte Bomben, Unverwundbarkeit und einen Zool-Schatten, der Dir einige Sekunden lang folgt und dadurch Deine Feuerstärke verdoppelt. Das ist witzig. Wie schon *Mario* und *Sonic* bewiesen haben: massenweise Punkte und Klamotten sammeln ist immer spannend. Bei Zool ist das sogar eine Notwendigkeit. Wenn Du nicht wenigstens 40 Bonus-Gegenstände gehortet hast, nützt Dir die Entdeckung des Ausgangs - in Form einer besonders schönen Goldmünze - gar nichts. Auf den meisten Levels ist das kein großes Problem, und auch die Ausgänge sind leicht zu finden. Aber die Guardian-Level kosten schon etwas mehr Schweiß.

Das wirst Du von der ersten Welt an zu spüren bekommen, und es ist meiner Meinung nach der nervigste Teil des ganzen Spiels. Es scheint, als ob die Programmierer austüfteln wollten, wie man das frustrierendste Spiel diesseits von *Blues Brothers* fabrizieren kann. Immer wieder habe ich die Bösewichte beslegt, bin über die Plattformen gehüpft und durch den jämmerlichen Sirupfluß gewatet, nur um schließlich im alles entscheidenden Moment von der Plattform zu rutschen. Das bedeutet normalerweise, daß man wieder auf einem früheren Punkt im Level landet, und alles wieder von vorne beginnt.

Versteht mich nicht falsch: Zool ist kein schlechtes Spiel. Die Grafiken der Musikwelt, der Spielzeugwelt, und der Kirkeswelt sind schon beeindruckend - obwohl der Hintergrund und die Sprites oft auffallend simpel sind. Gelegentlich wirkt die Grafik allerdings schlampig.



Zool wurde von einer riesigen Werbewelle direkt an die Spitze der Amiga Charts gespült. Und er erschien gerade im richtigen Moment. Als Amiga merkte, daß ihr Hypersystem ins Mittelalter abrutschte, kam Zool - der Ninja der unten Dimension - niedrig, knallbunt und schnell wie ein Sonic. So hatte es wenigstens den Anschein. Inzwischen ist der PC-Held auf die Konsole umgezogen, und die Frage scheint erlaubt, inwieweit er tatsächlich mit Mario, Sonic und Mr. Nutz mithalten kann. Wir wollten es genau wissen.



PRO tip
WENN DU GEGEN DEN COMPUTER SPIELST, STELL DICH AUF DIE ANDERE SEITE DER MINEN UND DEIN GEGNER WIRD - DUMM WIE ER IST - REINTRETEN, WENN ER DICH ZU ERREICHEN VERSUCHT.

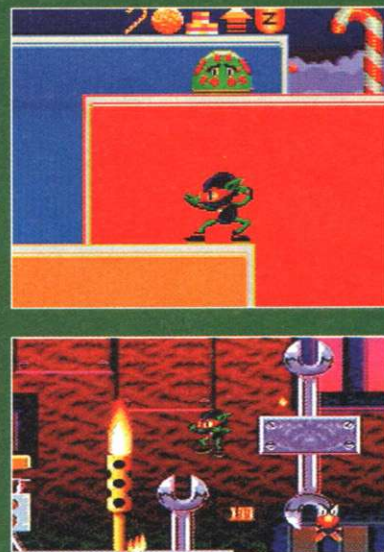


Anstelle von hübschen Details wurden große, einfarbige Blöcke in die Landschaft gesetzt. Das ist insofern nicht verwunderlich, als daß Gremlins Budget natürlich mit den milliardenstarken Konzernen wie Nintendo und Sega nicht zu vergleichen ist. Das soll nicht heißen, daß kleine Betriebe nicht auch gute Spiele produzieren können - sie können es. Aber dafür brauchen sie Phantasie und eine wirklich gute Idee. Zool will die großen Konkurrenten mit deren eigenen Waffen schlagen - wobei nur andeutungsweise ein eigenes Konzept zuerkennen ist. Der Held ist nicht wirklich sympathisch, der Grafik fehlen liebevolle Details, das

Spiel insgesamt ist unnötig frustrierend. Mit einem Amiga könnte dies ein erstklassiges Spiel sein, aber auf SNES ist Zool seinen Rivalen eindeutig unterlegen. Hoffentlich wird sich der wohl unvermeidliche Nachfolger die jahrelange Entwicklung von *Oceans Mr. Nutz* zum Vorbild nehmen und den japanischen Produkten eine ähnlich ernstzunehmende Konkurrenz werden. **SP**

Zool





Zool ist nicht nur ein Plattform-Spiel der Spitzenklassen, sondern hat sogar ein ausgezeichnetes Musik-Lernprogramm. Du brauchst nur auf Level 2 zu gehen und dann nach Herzenslust loslegen. Nun gut - Mozart wirst Du nicht erreichen - Spaß macht es aber auf jeden Fall.



Hier ist die Attacke der Killertomaten und -orangen (oben) Surfin USA - unser Held aus einer anderen Dimension reitet auf den Schokolade-Wellen wie ein echter Brandungs-Spezialist.



VERLAG: GREMLIN
VERTRIEB: KONAMI
TEL: 069 950 8120
PREIS: 149 DM
ERHÄLTICH: JETZT

SPIELER: 1
LEVELS: 3
KARTENGRÖßE: 8Mbit
SPEICHERN: NEIN
BESONDERHEITEN: Schnelles Plattformspiel

STEUERUNG

- ▲ KEINE FUNKTION.
- ▼ KRIECHEN.
- ◀ NACH LINKS.
- ▶ NACH RECHTS.
- X KEINE FUNKTION.
- Y SPRINGEN.
- A KEINE FUNKTION.
- B FEUER.
- L DREHEN.
- R PURZELBAUM.

PRO: farbenfrohe Grafik, extrem hohes Spieltempo, sehr viele Level.
CONTRA: sehr einfache Grafik, wenig Abwechslung, frustrierend und eintönig.

GRAFIK 82
SOUND 73
GAMEPLAY 65
DAUERSPAß 68

PROFAZIT
74
FAZITPRO

MEHR KROOL ALS ZOO

Mystical Ninja

Die Japaner sind berühmt dafür, daß sie endlose RPG-Spiele produzieren. Und diese Spiele sind es denn auch, die in Japan am besten verkauft wird.

Leider sind sie fast immer etwas humorlos....Anders bei Mystical Ninja. Dieses knuffige Spiel - seit gut einem Jahr schon importierbar - hat manchen Spieler schon das Kichern gelehrt. Jetzt ist es auch offiziell auf dem Markt. Peter Wolter weiß Näheres.

Wenn es etwas gibt, das einem Spiel den letzten Kick verschafft, dann ist das ein Schuß Humor. Wenn man wenigstens drüber lachen kann, dann erscheinen einem die verzwickten Level nicht gar so schwierig und dann ist das endlose Dahinmetzeln irgendwelcher Feinde nicht mehr ganz so langweilig. Mystical Ninja fesselt einen mit seinem manchmal etwas bössartigen Humor buchstäblich an den Bildschirm. Und falls ein Freund zur Hand ist, drück ihm ein Joypad in die Hand: Mystical Ninja läßt sich hervorragend zu zweit spielen! Das gibt noch einmal zusätzlichen Spaß.

Im Spiel geht es -kurz gefaßt - darum, daß das Kind Ying und Dr. Yang, zwei etwas wirre Charaktere, eine Geisterprinzessin retten sollen. Ist man erst einmal drin, dann wird man nicht erst durch lange Dialoge mit irdischen Wesen aufgehalten - es geht gleich zur Sache. Man braucht auch nicht endlos umherirren, um Waffen oder Geld zu erwerben - die Feinde stehen immer direkt vor Dir. Dies alles gemischt mit einigen Plattform-Levels, mit abwechslungsreichen Aufgaben wie Jobsuche, Teilnahme an einem Quiz und einer Pferdewette - und schon hat man ein teuflisch gutes Spiel.

Die meisten Reaktionen der Figuren spielen sich als relativ farblose Monologe ab - eben wie man es vom RPG gewöhnt ist. Die Einzelaufgaben hingegen sind richtige Spiele, bei denen der Spieler in Dialog zum Gerät tritt. Es ist gut, daß nicht alle der Einzelaufgaben auch wirklich erledigt werden müssen - so z.B. muß Du Dich nur dann um einen Job bemühen, wenn Du ihn wirklich brauchst. Wenn Du diese Aufgaben übernimmst, kannst

Du Dein Konto ganz schön auspolstern. Aber das brauchst Du nicht unbedingt - ein guter Spieler kommt auch ohne das Geld aus, um sich Ausrüstung oder andere Dinge zu verschaffen. All dieses gekaufte Zubehör bleibt ohnehin nur kurze Zeit in Deinem Besitz und in den meisten Fällen verschwindet Deine Rüstung (oder auch die Strohlatschen), sobald Du getroffen bist. Das kann ganz schön ärgerlich sein - aber das Spiel sollte wohl nicht allzu kompliziert werden. In den meisten Fällen kannst Du genau so gut ohne diese Ausrüstung auskommen.

Und was die Bewaffnung angeht - auch auf diesem Sektor weicht das Spiel von der RPG-Tradition ab. Um deine Bewaffnung aufzurüsten, mußt Du die Katzen einsammeln, die nach dem Abschub eines Feindes herunterfallen.

Das Kind Ying, in dessen Rolle Du als Spieler schlüpfst, hat anfangs nichts als eine Friedenspfeife, mit der Du auf die Köpfe Deiner Gegner eindreschen kannst. Die Friedenspfeife läßt sich so weit aufrüsten, daß sie garnicht mehr friedlich ist. Die Rüstungsspirale dreht sich dann weiter

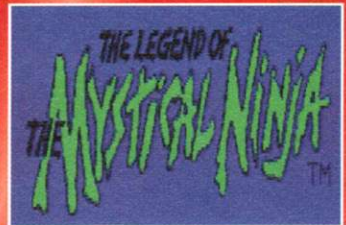
bis zum Yokohama Yo-Yo. (Dr. Yang hat seine eigenen, ebenfalls etwas skurrilen, Waffen) Sobald Du getroffen wirst, ist auch Deine Waffe weg - aber glücklicherweise ist das Vernichten der Wachen eher eine taktische Aufgabe - brutale Waffengewalt ist nicht unbedingt nötig.

Grafisch ist das Spiel sehr vielfältig gestaltet. Dazu trägt einmal die exzellente Hintergrundgestaltung bei, die unübersehbar in der Tradition des



japanischen Mystizismus steht. Zum anderen tauchen im Verlaufe des Spiels immer wieder fremdartige Figuren auf, die Dir Ratschläge erteilen. Die Figuren sind vielleicht etwas zu niedrig gemacht - das fällt aber bei dem enormen Spaß kaum auf, den das Spiel bereitet.

Solltest Du Mystical Ninja bisher verpaßt haben, dann hast Du die Gelegenheit versäumt, eines der besten RPG-Spiele für den SNES kennenzulernen. Jetzt gibt es Mystical Ninja ganz normal zu kaufen - tue es! Es könnte eine Deiner besten Entscheidungen sein.



VERLAG: KONAMI
TEL: 069 950 8120
PREIS: 149 DM
ERHÄLTICH: AB MÄRZ

SPIELER: 1-2
LEVELS: 1
KARTENGROÖE: 8Mbit
SPEICHERN: Paßwort
BESONDERHEITEN: Bizarres, spaßiges Spiel!



STEUERUNG

- ▲ NACH OBEN.
- ▼ NACH UNTEN.
- ◀ NACH LINKS.
- ▶ NACH RECHTS.
- X AUSGANG ZUM LADEN/STARTE JUTSUANGRIFF
- Y ANGRIFF.
- A SPRINGE/VORWÄRTS ZUM DIALOG-BILDSCHIRM
- B KEINE FUNKTION. SPRINGEN.
- L SPRINGEN.
- R ZAUBERWAFEN.

PRO: Eine brillante Geschichte mit großartiger Grafik und unglaublichem Abwechslungsreichtum. Das Spiel wurde mit viel Sinn für Humor geschaffen, das Spiel ist einfach toll. Eines der besten Action-Adventure-Spiele!

CONTRA: Man kann kaum etwas gegen das Spiel sagen, außer vielleicht, daß das Paßwort-System zu kompliziert ist. Es ist außerdem ärgerlich, wenn Du in jedem Level immer wieder von vorne anfangen muß, wenn Du getötet wurdest.

GRAFIK 88
SOUND 90
GAMEPLAY 87
DAUERSPAß 82

PROFAZIT

89

FAZITPRO

TOLL UND BIZARR.

Und jetzt kommt ein klitzekleiner Fragebogen.....

**3 SPIELE ZU
GEWINNEN!**

Ladies und Gentlemen, wir erbitten Ihre geschätzte Aufmerksamkeit. Gleich kommt der Augenblick, an dem der Elefant sein Wasser läßt - Nichtschwimmer bitte auf die Bänke! Aber im Ernst jetzt: Wir machen **SUPERPRO** nicht nur deswegen, weil es uns selbst Spaß macht. Wenn dieses unheimlich tolle Spielmagazin nicht auch bei Euch gut ankommt, dann haben wir wohl schlechte Arbeit geleistet. In diesem Fall würden wir dann feierlich geloben, daß wir uns Asche aufs Haupt streuen und uns blitzschnell bessern wollen.

Das können wir natürlich nur, wenn wir wissen, wie **SUPERPRO** bei Euch angekommen ist. Wir möchten Euch daher bitten, einige Fragen zu beantworten, die wir natürlich diskret behandeln. Mit Euren Antworten geschieht nicht mehr, als daß wir sie statistisch auswerten. Es werden keine Namen gespeichert und die Angaben werden auch nicht weitergegeben. Wir wissen natürlich auch, daß Ihr lieber vor einem Computer-Spiel sitzt, als Euch die Zeit durch langweilige Fragebögen stehlen zu lassen. Aber weil wir das wissen, haben wir uns etwas besonders Schlaues einfallen lassen: Unter den Einsendern verlosen wir drei Computerspiele und fünf T-Shirts! Ist das etwa nichts?

Also, an die Arbeit, den Griffel gespitzt, auf die Plätze fertig, Startschuß!

1. Hast Du einen Spiele-Computer?

- ☐ ja
☐ nein

2. Was für ein Spiele-Computer ist das?

- ☐ Nintendo Gameboy
☐ Nintendo NES
☐ SNES
☐ Sega Mega Drive
☐ Sega Master System
☐ Sega Mega Drive
☐ Sega Mega CD
☐ 3DO
☐ Philip's CD-I
☐ PC
☐ Neo Geo

3. Wieviele Computerspiele besitzt Du?

- ☐ bis drei
☐ drei bis sech's
☐ sechs bis neun
☐ neun bis zwölf
☐ mehr als zwölf

4. Wie oft bekommst Du im Jahr neue Spiele?

- ☐ höchstens zwei Mal
☐ jedes Vierteljahr eins
☐ jeden Monat eins
☐ öfter als jeden Monat

5. Wie bekommst Du neue Spiele?

- ☐ ich kaufe sie
☐ ich tausche sie bei Freunden ein

6. Über welche Art von Spielen möchtest Du gerne mehr wissen?

- ☐ Ballerspiele
☐ Plattformen

- ☐ Film-Spiele
☐ kompliziertere Spiele mit Denksportaufgaben
☐ Kriegsspiele
☐ Flugsimulator-Spiele
☐ Sportsimulationen

7. Immer wieder wird in Zeitungen, im Rundfunk und im Fernsehen die Gewalt in Filmen und in Spielen angeprangert.

Lehnst Du Gewalt in Computerspielen grundsätzlich ab?

- ☐ ja (die nächste Frage kannst Du Dir sparen, gehe gleich weiter zu Frage 9)
☐ nein

8. Falls 'nein' - Welche Art von Gewalt akzeptierst Du?

- ☐ Prügelspiele
☐ Kriegsspiele
☐ Science Fiction mit Gewalt
☐ Spiele, in denen Blut fließt.

9. Wie hast Du Super Pro bekommen?

- ☐ ich habe es selbst gekauft
☐ ich habe es mir schenken lassen
☐ ich habe es geklaut (wehe Dir, Du machst hier ein Kreuz!)

10. Welche anderen Zeitschriften für Computer-Spiele liest Du:

.....
.....
.....
.....
.....

11. Wie bewertest Du den Informationsgehalt von SuperPro? (Wähle einen Wert zwischen Null und 100. Null ist ganz miserabel - 100 ist unübertrefflich. Sag uns die Wahrheit - egal wie schlimm sie ist!)

- ☐ Qualität
☐ Neuigkeitswert
☐ Hintergrund
☐ Spieltips

12. Was gefällt Dir an SuperPro am besten:

- ☐ Titelbild
☐ News
☐ Previews
☐ Reviews
☐ Leserbrief
☐ Layout
☐ Tips
☐ Hintergrundberichte

13. Wie beurteilst Du die Verständlichkeit von SuperPro? (Du kannst ruhig mehrere Antworten ankreuzen!)

- ☐ zu viele Fremdwörter
☐ zu wenige Erklärungen von Fachbegriffen
☐ zu langatmig
☐ zu kurz
☐ zu kompliziert
☐ zu einfach
☐ vieles ist unverständlich
☐ vieles sollte besser erklärt werden

was sollten wir besser machen?

14. Und jetzt mal eine persönliche Frage. Bist du männlich oder weiblich?

- ☐ Männlich
☐ weiblich

15. In welcher Altersgruppe bist Du:

- ☐ unter 14
☐ 14 - 18
☐ 18 - 25
☐ 25 - 35
☐ über 35

16. Und noch eine persönliche Frage zu dem, was Du zur Zeit machst. Bist Du

- ☐ Schüler oder Schülerin?
☐ Student oder Studentin?
☐ Bist Du Azubi?
☐ Verdienst Du schon Dein eigenes Geld?
☐ Bist Du arbeitslos?

PS: Wenn Ihr diese Seite nicht herausreißen wollt, müßt Ihr eine Fotokopie machen. Schickt Eure Antwort an:

**Super Pro
Postfach 3127
48581 Gronau**

Schreibt Eure Namen deutlich auf den Briefumschlag, damit wir Euch bei der Auslosung berücksichtigen können. Die Verlosung erfolgt unter Ausschuß des Rechtsweges.

BRET HULL HOCKEY

Für den PC und den Mega Drive liefert EA mit NHLPA Hockey eine unerreichbare Meßlatte, wohingegen die '93er Spielversion für SNES träge und lustlos wirkt. Jetzt, da die '94er Version naht, geht Accolade mit einem eigenen 16Mbit Werk aufs Eis. Hendrik Mieruch spielt sich schon mal warm.

Eishockey ist nicht jedermanns Sache. Liegt nicht ein Hauch von Ruchlosigkeit in dem Treiben, wenn eine Horde Verrückter mit Schlägern bewaffnet wird? Kann man da noch erwarten, daß sie sich im Kampf um die mörderische Hartgummischeibe wie zivilisierte Gorillas benehmen? Was tut man nicht alles, um zu beweisen, daß die Arme dicker sind als der Kopf! Tatsächlich sind die Unfälle beim Eishockey zehnmal gefährlicher als sonstwo. Von den Prügeleien mal ganz abgesehen.

Brett Hull Hockey kurvt ganz ohne diese öde Brachialmasche auf den Bildschirm. Irgendwie ähnelt es dem NHLPA von EA. Die Mannschaften sind gleich, die Optionen sind gleich, und auch die Grafik ist ähnlich. Es gibt eine Option für den 1-Spieler-Modus und eine für den 2-Spieler-Modus, aber keine für einen 4-Spieler-Modus, wie einige schlaue Magazine zu wissen glaubten. Und schließlich gibt es da noch ein Turnier- oder Vorführs spiel, so daß man alles das zu sehen bekommt, was das leibhaftige Eishockey auch zu bieten hat.

Verziet wird das Ganze von einem Kommentator, der peinlichst über jeden Spielzug und jeden Schuß berichtet. Gut möglich, daß er Dir nach ein paar Spielen auf den Keks geht, denn der Typ wiederholt sich ständig und gröhlt einfach zu oft dasselbe. Trotzdem sind die Kommentare eine nette Beigabe, und man kann sie abstellen, so daß die reine Eishockey-Atmosphäre übrig bleibt.

Der Ablauf ist sehr beeindruckend.

Während das NHLPA derart träge war, daß es die Spielbarkeit beeinträchtigte, ist Brett Hull fast perfekt. Die Grafik ist feiner, die Figuren sind größer, und die Animation ist gleichmäßiger. Aus der Nähe betrachtet erscheinen die Spieler ziemlich verschwommen, doch das fällt bei der hohen Geschwindigkeit nicht auf. Enttäuscht bin ich allerdings von den Mannschaften, denn welches Team man auch wählt, man findet nachher auf dem Eis kaum einen Unterschied zwischen den Figuren.



PRO tip
DIE BESTE ART EINEN
TREFFER ZU ERZIELEN:
RUTSCH AM TOR
VORBEI UND SCHLENZ
DEN PUCK RÜCKWÄRTS
IN DIE MASCHEN.

Eishockey ist mehr als Geschwindigkeit und Grafik. Es gibt einen guten Grund, warum NHLPA trotz der Fehler noch als gut eingestuft wird. Es hat im Bereich Variabilität der Einschußmöglichkeiten ein eindeutiges Plus. Zwar ist das Tempo von Brett Hull echt klasse, aber es zeigt wenig Abwechslung in den Bewegungsabläufen. Außerdem fehlen die Neuerungen, die EAs Werk so gut machen. Es geht das Gerücht, daß es in Brett Hull Schlägereien geben soll. Also, ich habe das Spiel zwei Tage lang bis zum Abwinken gespielt, doch mir

ist es kein einziges Mal gelungen, eine Prügelei zu provozieren. Und ich hab's ehrlich versucht! Außerdem kommen die Puckkünstler nur schwer aus den Puschen. Da hilft es auch nicht, wenn man auf dem Joypad herumtrommelt (es ist ratsamer, mit einem Joystick zu spielen), um den Puck zu erwischen. Du kannst die Gummischeibe nicht hochklupfen, und Du kannst Deinen Gegenspieler nicht festhalten. Ich gebe zu, das ist nur Kleinkram, allerdings fehlt dem Spiel ohne diese Feinheiten etwas.

St. Louis	Vancouver
SKATING	SKATING
SHOOTING	SHOOTING
STRENGTH	STRENGTH
STICK HANDLING	STICK HANDLING
DEFENSIVE PLAY	DEFENSIVE PLAY
AGGRESSIVENESS	AGGRESSIVENESS

ST. LOUIS
Brett Hull has the skill and power to strike fear into all goaltenders. Curtis Joseph is stellar in net!



Oben: Hier können wir den Kommentator in Überlebensgröße bewundern, der sich damit brüstet, die Spieler mit seinem witzigen Gesülze zu entnerven. Links: Wuschl sagt der Puck, und schon ist's passiert! Unten: Die Spieler machen sich zum Bully bereit. So nennt man den Kick-Off in der Welt des Eishockeys.



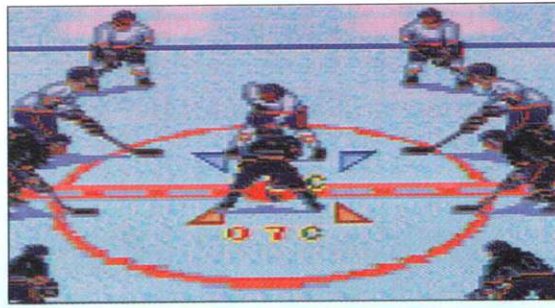
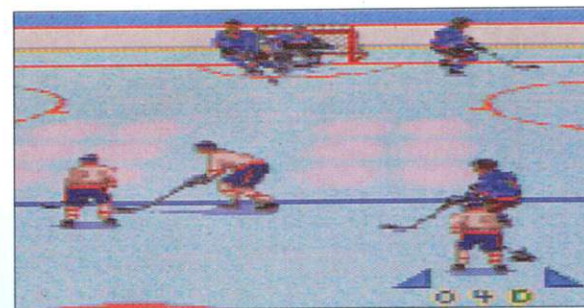
Trotz dieses kleinen Mangels kommt das 16Mbit Cart gut an, und Du wirst Mühe haben, ein besseres SNES-Eishockeyspiel zu finden. Es ist rasant und dynamisch. Je länger Du es spielst, desto größer wird Deine Begeisterung. Es ist nur sehr schade, daß die Programmierer sich nicht mehr bei dem legendären NHLPA umgesehen haben, um die besten Einfälle mit den eigenen zu kombinieren. Brett Hull ist echt gut, aber es könnte noch besser sein.





Oh, welche Glückseligkeit, daß ich über Eishockey schreiben darf! Oben: Die Blauen sind auf dem Weg zum Tor, während wir links sehen, daß Brett Hulls Team aus St. Louis eins schießt.

EASTON Game Stats			
St. Louis		Vancouver	
0	Goals	2	
11	Shots on Goal	18	
6	Body Checks	10	
0	Penalties	0	
0 / 0	Power Play	0 / 0	
72	Passing %	67	



SHOOT OUT- St. Louis					
#	Player	POS	HAND	SKATING	SHOT
6	D. CRUSSMAN	LD	L	66	72
7	N. EMERSON	C	R	92	78
14	K. MILLER	FW	R	74	70
15	C. JANNY	C	L	86	84
16	B. HULL	FW	R	82	98

Och Brett, wenn Du mich so ansiehst, dann krieg ich's aber mit der Angst. Warum glauben diese Kasperköpfe eigentlich immer, daß ein trübes Glasauge sie schon zum Mann macht?



VERLAG: ACCOLADE
TEL:
PRIES: 139 DM
ERHÄLTICH: AB FEB

SPIELER: 1-2
LEVELS: 1
KARTENGRÖßE: 16Mbit
SPEICHERN: Paßwort
BESONDERHEITEN: Affenartig
schnell und Action Non-Stop!

STEUERUNG

- △ HOCH.
- ▽ RUNTER.
- ◀ LINKS.
- ▶ RECHTS.
- X SPIELERANWAHL.
- Y GEWINNKONTROLLE/S CHLAGSCHUß.
- A BODY-CHECK.
- B PASSEN/SCHUBSER.
- L LINIENWECHSEL.
- R LINIENVERÄNDERUNG.

PRO: Das zur Zeit schnellste Eishockey-Ding mit einer guten Grafik und FX Sound. Es ist das am besten spielbare auf dem Markt und verspricht 'ne Menge Action. Atmosphärisch gibt das Spiel etwas her, es ist grafisch und akustisch ganz nett.

CONTRA: Es gibt keine Neuerungen, und dem einzelnen Puckzauberer mangelt es an einem guten schnellen Antritt, was sehr schmerzlich sein kann.

GRAFIK 85
SOUND 82
GAMEPLAY 83
DAUERSPAß 84

PROFAZIT
84

FAZITPRO

BISLANG DER GRÖßTE SPAß AUF DEM EIS!

SECRET OF MANA

Vom selben Team wie die überaus erfolgreiche Serie Final Fantasy kreiert, hat Secret of Mana alles, was sich ein echter Fan von Action-Adventures nur erträumen kann: riesige Szenarios sowie massenhaft Waffen und Guardians, die einen vor Neid erblassen lassen! Bärbel Krömer wollte herausfinden, ob die Geheimnisse von Mana die des Altmeisters Zelda III noch überbieten können.

Trotz einiger wirklich erstklassiger Titel sah es mit Action-Adventures in letzter Zeit ziemlich schlapp aus. Ein neuer Held war gefragt, und Mana bietet mehr als nur einen - es können nämlich drei Spieler zugleich eingreifen! Die Qualität ist von Anfang an überzeugend, beginnend mit der erstaunlich nuancierten Titelmusik. Die Geschichte selbst ist leider erschreckend banal: eine perfekte Welt wird wieder einmal durch Wegnahme eines geheimen Gegenstandes (das Schwert von Mana) zugrunde gerichtet. Dein Auftrag ist es, diesen Gegenstand zurückzuerobern. Also ran!

Das eigentliche Spiel beginnt ebenfalls recht enttäuschend. Unser Held stolpert dumpf durch die ersten Abschnitte, redet mit ein paar Leuten und macht sich langsam mit der Steuerung vertraut. Im Unterschied zu Zelda fällt es bei Mana sehr schwer, ins Spiel zu kommen. Ohne Anleitung hätte ich mich wahrscheinlich schnell gelangweilt.

Nach den ersten Szenen geht Dir aber schnell ein Licht auf: Dieses Spiel ist nämlich ein Meisterwerk! Auffälligstes Merkmal ist die Verwandlung der Figur in einen Barbaren. Anstatt eine Rüstung anzulegen und damit mehr oder weniger unbesiegbar zu werden, mußt Du Dich langsam mit allen möglichen merkwürdigen Kleidungsstücken ausstatten, um stärker zu werden. Wie üblich hat alles seinen

Preis, darum ist es lebensnotwendig, die Münzen aus den Schatztruhen einzusammeln oder die Leichen besieger Gegner zu fleddern.

Ein origineller Zug ist die Möglichkeit, zwei hilfreiche Begleiter zu gewinnen, ein Mädchen und ein bizarres Elfenkind. Beide können auch von anderen Spielern gesteuert werden. Und hier beginnt das Spiel wirklich interessant zu werden: Die Truppe marschiert fröhlich durch die Lande und fegt wie Gauntlet die Feinde hinweg. Mit zusätzlichen Verbündeten kommen weitere Waffen und mehr Zauberei hinzu. Und es kommt mehr Hektik hinzu, vor allem, wenn Du alleine spielst. Glücklicherweise gibt es die Möglichkeit, die Angriffsmuster Deiner Begleiter vorher festzulegen. So bist Du dann sicher, auch ohne Freunde alles unter Kontrolle zu haben.

Die Qualität des Spielstils paßt zur (fast) Arcade-Qualität der Grafik. Die Figuren sind groß und farbenprächtig, der Hintergrund ist wunderschön gezeichnet und außerordentlich detailreich. Es gibt so viele hervorragende Spielszenen, die sich kaum beschreiben lassen - Du mußt sie gesehen haben! So etwa, wenn unsere Helden durch eine Kanone zu einem Ziel ihrer Wahl geschossen werden. Es ist schierer Wahnsinn, wie Du mehrere hundert Meter in die Luft katapultiert wirst und maßstabsgetreu unter Dir die Landschaft hinwegwirbeln siehst.



PRO tip
NACH JEDEM SCHLAG MIT DEM SCHWERT SOLLTEST DU EINE PAUSE MACHEN UND WARTEN, BIS DEINE SCHWERT-ENERGIE WIEDER HUNDERT-PROZENTIG NACHGELADEN IST. DAS HERUMFUCHTELN MIT EINEM KRAFTLOSEN SCHWERT BRINGT ÜBERHAUPT NICHTS!



Dieses Foto wird der Szene nicht wirklich gerecht, aber Du kannst Dir ungefähr vorstellen, wie Du von der Kanone mehrere hundert Meter in die Luft geschossen wirst. Die immer kleiner werdende, rotierende Landschaft ist schwindelerregend.



Der Soundtrack ist genauso eindrucksvoll. Die meiste Zeit über ertönt recht leise Musik, aber wenn es spannend wird, schwillt sie wie in einem dramatischen Spielfilm zu adrenalinreibenden Ouvertüren an. Jeder, der Spiele mit Denkarbeit und Herausforderung bevorzugt, läuft Gefahr, sich mit diesem Schwerege-

wichtsexemplar wochenlang einzuschließen.

Secret of Mana ist mit Sicherheit eines der besten SNES-RPGs, die es im Moment gibt, und verdient seinen Platz in jeder Spielsammlung. Aber Vorsicht: wenn Du einmal angefangen hast, hörst Du nicht eher auf, als bis Du es geschafft hast.



Wenn Du auf den zweiten Guardian triffst, sieht er zunächst aus wie eine giftige Stachelbeere, dann verwandelt er sich in einen Ananas mit Emukopf. Später wird er explodierende Kürbisse auf Dich spucken. Man könnte ihn wohl am ehesten mit einem durchgedrehten Obst- und Gemüsestand vergleichen.



Unser Held wurde von Goblins gefangen und wird gerade zum Abendessen vorbereitet. Zum Glück naht Hilfe, bevor er in die Suppe kommt. (oben)!



EIN STREIFZUG DURCH POTOS

Dies ist die Heimat unseres Helden: Potos. Die Darstellung ist einfach, aber maßstabsgetreu. Das unterste Gebäude ist ein Gasthaus. Wenn Du hier für einen geringen Preis übernachtst, kannst Du Energie auftanken und hast die Möglichkeit, den Spielstand zu sichern. Das darüberliegende Haus ist ein kleiner Laden. Er wird Dir auf Deinen Reisen noch öfter begegnen. Du kannst hier Essen, Ausrüstung und andere nützliche Dinge kaufen. Ich wußte schon vorher, daß ich in der nächsten Station, der Kneipe, viel Zeit verbringen würde. Schließlich wollte ich herausbekommen, wie man einen Tequila Slammer bestellt. Aber leider kennt man auch dort das Jugendschutzgesetz - Minderjährige werden nicht bedient. Ernüchtert und nüchtern mußte ich weiterziehen. Das Haus oben rechts gehört dem Dorfältesten, einem angesehenen Mitglied der Dorfgemeinschaft. Er fällt die wichtigen Entscheidungen, etwa ob Du aus dem Dorf geworfen werden sollst. (Ekelpaket!) Trotz seines scheinbar üblen Charakters hat er aber ein gutes Herz. Als Deine Mutter Dich damals im Stich ließ, war er es, der Dich aufnahm und groß zog. Jetzt kann er die Verantwortung für Dich nicht länger tragen. Du mußt in die weite Welt hinaus und selbst lernen, was gut und was böse ist.





Deine hübsche Begleiterin kannst Du mitten in Pandoras Schloß finden (links). Nachdem sie Dich vor den Goblins gerettet hat, solltest Du ihr zumindest helfen, ihren Verlobten zu finden. Bei einem Besuch im Wasserpalast wirst Du nicht nur den Speer finden, auch Dein Schwert erhält dort neue Kräfte (unten).



Der Zwergenschmied (unten) wird Dir Dein Schwert umschmieden und es dabei stärker machen. Er wird Dir ebenfalls eine Axt anfertigen, die stark genug ist, um massiven Stein zu durchschlagen. Danach solltest Du aber erst einmal umkehren, um einige Durchgänge aufzudecken, die Du vorher nicht erreichen konntest.



VERLAG: **SQUARE SOFT**
VERTRIEB: **CPS**
TEL: **0221 25 69 83**
PREIS: **139 DM**
ERHÄLTICH: **JETZT**



SPIELER: **1-3**
LEVELS: **1**
KARTENGROÖE: **16Mbit**
SPEICHERN: **Bis zu vier Spiele durch Batterie-Backup**
BESONDERHEITEN: **Multi-Player Adaptor für gleichzeitige Aktionen von drei Spielern**

STEUERUNG

- ▲ GEH NACH NORDEN.
- ▼ GEH NACH SÜDEN.
- ◀ GEH NACH WESTEN.
- ▶ GEHN NACH OSTEN.
- X SIEHE RING-KOMMANDOS DEINER VERBÜNDETEN.
- Y SIEHE RING-KOMMANDOS.
- A STOB ZU.
- B BENUTZE WAFE/REDE/STOB ZU.
- 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 89
SOUND 86
GAMEPLAY 87
DAUERSPAß 89

PROFAZIT
89
FAZITPRO

Ihr wollt spiele kaufen
oder verkaufen?

TV GAMES

ist Euer
Partner!

030/7 81 15 36

Gleich anrufen
und Gratisinfo
anfordern

Schickt Eure durchgespielten
Master, MEGA oder Super Module an:

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

ART OF FIGHTING us	149,95
ALIEN 3 d	99,95
AXELAY jp	69,95
CONTRA 3 us	99,95
CONTRA 3 jp	79,95
D FORCE us	69,95
DUNGEON MASTER us	139,95
7th SAGA us	139,95
FLASHBACK d	149,95
LAWNMOWER MAN d	119,95
MIGHT & MAGIC 2 d	139,95
PALADINS QUEST us	129,95
PARODIUS d	99,95
POCKY & ROCKY d	139,95
SIM CITY d	89,95
SECRET OF MANA us	139,95
S. EMP. STRIKES BACK us	149,95
SUPER ALESTE us	89,95
SUPER TENNIS d	69,95
SOUL BLAZER us	129,95
SUPER CONFLICT d	109,95
TMTM TOURN. FIGHTERS	149,95
WINGS 2 us	89,95

MEGA CD

BURNING FISTS d	119,95
DRACULA d	109,95
DUNE d	109,95
INDIANA JONES d	119,95
PRIZE FIGHTER d	119,95
ROBO ALESTE d	109,95
SEWER SHARK d	139,95
SLIPHEED d	89,95
SONIC CD d	89,95
THUNDERHAWK d	109,95
WONDERDOG d	119,95
LUNAR us	109,95
MADDOG McGEE us	139,95
CDX ADAPTER	99,95

MEGADRIVE

ALADDIN d	89,95
FIFA SOCCER d	129,95
ETERNAL SOCCER	139,95
GAUNTLET 4 d	109,95
LANDSTALKER d	139,95
WINTER OLYMPICS d	129,95
WINTER CHALLENGE us	69,95
TURRICAN us	69,95
DOUBLE DRAGON us	69,95

d = deutsche od. europäische bzw. PAL Version.
us = amerikanische Version
AN+VERKAUF VON GEBRAUCHTEN SPIELEN.
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT



LAWNMOWER MAN 119,95



TURTLES V 149,95

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

PALADIN'S QUEST



Ahem. Chezni, Sohn eines armen Bauern ist eine Art Wunderkind, das auserkoren ist, das Land Relyold wieder zu alter Größe zu führen. Im Augenblick hat er jedoch ganz andere Sorgen. Der gefürchtete Diktator Zaygos plant, das Land zu überfallen. Wenn ihm das gelingt, wird er die gesamte Welt zerstören. Huch! Chezni möchte gerne die Welt retten und muß deshalb Zaygos und seine grausamen Horden besiegen. Da haben wir also den Salat bzw. unsere Standard-Rollenspiel-Handlung! Diese Masche wird doch langsam lästig.

Bist Du erst einmal durch die ganzen kleinen Nettigkeiten dieses Märchens gewatet, stellst Du fest, daß Du wieder eines dieser Durchschnittsspiele in Händen hältst. Es gibt einige Ansätze, die traditionellen Storyelemente zu variieren, aber alles wirkt wie auf die Handlung aufgepfropft, so als wollte man verzweifelt das Mittelmaß dieses Abenteuers kaschieren. Natürlich hast Du die Möglichkeit, mehrere Leute am Spiel zu beteiligen, obwohl ich den Sinn derartiger Optionen bei Spielen dieser Art in Zweifel stellen möchte. Immer wieder dieselben

Szenen zu durchlaufen, macht alleine genausoviel Spaß, wie mit Freunden. Die trostlosesten Orte dieses Spieles sind jedoch die Kampfplätze. Denn das Monster-töten bildet 50% des Gameplays und 95% des Frustlevels.

Ofter als Dir lieb sein kann, stolperst Du über irgend einen unglaublich hartnäckigen Bösewicht, der Deinen Einsatz schlagartig beendet. Das heißt für Dich eine Menge Zeit zu investieren und Erfahrungen zu sammeln. Und sonst nichts! Und wenn Du eine neue Stadt erreichst oder einen "weisen Mann" aufstust, wird die Handlung so unglaublich vorhersehbar, daß selbst das letzte Fünkchen Enthusiasmus flöten geht.

Ein großer Patzer dieses Games ist, daß nirgendwo ersichtlich wird, welche Funktion bestimmte Gegenstände haben. Okay, in den meisten Fällen ist das offensichtlich - entweder wird Deine Zauberkraft oder Dein Punktekonto erhöht. Aber wenn Du im Laden Dinge kaufen willst, sagt Dir keiner, was wofür zu gebrauchen ist, auch nicht die Spielanleitung. Also nicht kaufen oder: kaufen und probieren! Bei einem mittleren Preis von 100 Goldstücken pro Gegenstand und einem "Kopfgeld" von zwei

Paladin's Quest ist ein riesiges Abenteuer, das vom Drachen bis zum Raumschiff wirklich alles auffährt. Gleichzeitig ist es eines der jüngsten einer ganzen Welle von Import-Rollenspielen. Beschert wurden uns überwiegend phantasielose Machwerke, aber auch einige Volltreffer - allen voran *Secret of Mana*. Martin "Wombel" Wilmer sagt Dir, was der Neue auf dem Kasten hat.



PRO tip
DEN DÄMON ZU BEGINN
DES SPIELS KANNST DU
NICHT BIESEN.
VERSCHWENDE NICHT DEINE
ZAUBERPUNKTE UND LAß
DIR AUSNAHMSWEISE WAS
AUF DIE MÜTZE GEBEN!



Goldstücken pro Monster eine kostspielige Methode! Ein weiterer Schnitzer ist die Kampfsteuerung. Du kannst zwischen acht taktischen Varianten wählen, die mit den acht Richtungsmöglichkeiten des Joypads korrespondieren. Mit Mühen gelingt es, vier davon anzuwählen. Diejenigen, die man einfach nicht reinkriegt, sind natürlich die wichtigsten.

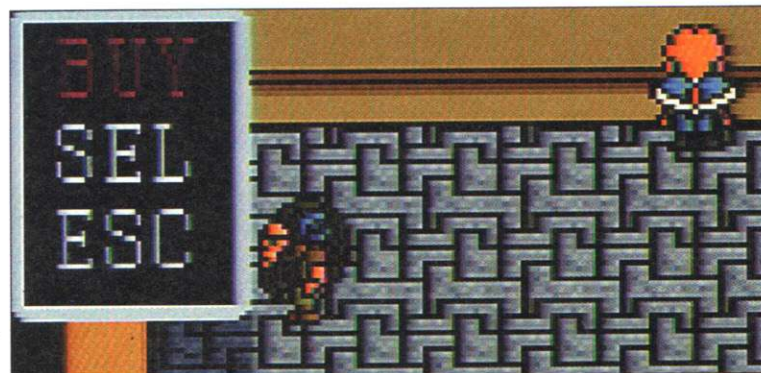
Grafisch ist das Spiel keineswegs übel. Die Städte und Dörfer, die Du besuchst, sind abwechslungsreich gestaltet. Aber es ist halt alles schon mal dagewesen.

Dieses Spiel ist wohl nur was für unbedarfte Einsteiger und für hartgesottene Abenteuer-Freaks. Es steckt nichts Neues drin und das Alte ist so mittelmäßig, daß es fast zu Tränen rührt. *W*





Naskuot stellt sich schon zu Beginn des Spiels vor, verschwindet dann aber plötzlich. Wenn man bedenkt, daß er Dein Mentor sein soll, ist das nicht gerade eine Hilfe... Darunter siehst Du eines der Dörfer, die Du besuchst. Es ist voll von ziemlich merkwürdigen Leuten.



Von derartigen Dingen sollten die RPG-Spiele (Role-Play-Games) besser die Finger lassen. So etwa die unvermeidlichen Waffenläden, die nie etwas auf Lager haben, das Du Dir leisten kannst, oder Bildschirm auf Bildschirm voller unverständlicher Texte. RPGs waren nie berühmt für lebhaftes Action, aber hin und wieder wird es mit der Langeweile auch übertrieben. Entsetzlich einschläfernd und fürchterlich weitschweifend!

PALADIN'S QUEST

VERLAG: ENIX
VERTRIEB: CYBERSOFT
TEL: 089 66 45 30
PREIS: 139 DM
ERHÄLTICH: JETZT

SPIELER: 1
LEVELS: 1
KARTENGROÖE: 8Mbit
SPEICHERN: YA
BESONDERHEITEN: Weiß nich...



STEUERUNG

- ▲ NACH OBEN.
- ▼ NACH UNTEN.
- ◀ NACH LINKS.
- ▶ NACH RECHTS.
- X AKTIVIERT DAS BEFEHLSFENSTER.
- Y LANDKARTEN LESEN.
- A MIT LEUTEN REDEN, DINGE UNTERSUCHEN.
- B AKTIONEN AUSFÜHREN.
- L BEFEHL RÜCKGÄNGIG MACHEN.
- R KEINE FUNKTION.
- R KEINE FUNKTION.

PRO: Für Dein Geld bekommst Du ein äußerst umfangreiches Abenteuer, das Dich noch lange beschäftigen wird.

CONTRA: So gut wie keine Originalität, belanglose Grafiken, farbloses Gameplay.

GRAFIK 78
SOUND 71
GAMEPLAY 70
DAUERSPAß 80

PROFAZIT
76
FAZITPRO

POCKET

Die Software-Produzenten haben sich immer dabei schwer getan, Billard-Simulationen für das SNES zu programmieren. Lediglich Mindscapes dröges Championship Pool könnte dem neuen Spiel von Data East, Side Pocket, ein wenig Konkurrenz machen. Die Aussicht auf einen derartigen Zeitvertreib riß in der Superpro-Redaktion allerdings niemanden so richtig von seinem Bürostuhl. Lediglich Peter Wolter hatte Lust dazu - schließlich hält er sich seit seiner Studentenzeit in Stoke für einen Billard-Experten.

Auf den ersten Blick sieht Side Pocket sogar noch anspruchsvoller aus als Championship Pool. Verglichen mit dessen vielseitigen Spielmöglichkeiten und Optionen hat Side Pocket nur vier Kategorien zur Auswahl: ein oder zwei Spieler, zwei Spieler mit neun Kugeln oder Trick-Spiel. Und außerdem gibt es dort eine Art Musikbox - aber je weniger man zu der Musik sagt, desto besser.

Das Spiel selbst stellt sich als frisch und eindrucksvoll dar. Es hat alle Steuerungsmöglichkeiten zum Drehen oder um die Richtung und die Stoßstärke bestimmen zu können. Das erspart einem den Frust, sich wie in Championship Pool erst durch zahlreiche Menüs durcharbeiten zu müssen. Die Wirkung des Stoßes kannst Du aber nicht vorhersehen - der Weg der Kugel wird lediglich durch den Cursor angezeigt. Aber genau dadurch wird das Spiel flott und einfach. Und obwohl der Tisch nur aus einer bestimmten Entfernung gezeigt wird, sind die Löcher etwas größer dargestellt, als es dem Original entspräche. Dadurch hat man öfter einmal einen guten Stoß - und das kommt doch deutlich dem Spielspaß zugute.

Wenn Du alleine spielst, macht es viel mehr Spaß, Dich selbst zum Gegner zu haben als den Computer. Es ist schon eine ausgebuffte Taktik nötig, um die Kugel mit möglichst wenig Stoßen ins Loch zu bekommen. Dies ist um so wichtiger, als die Zahl der noch möglichen Stöße am Ende jedes Spiels auf das nächste übertragen wird.

Hin und wieder blinkt eines der Löcher auf - dann bekommst Du

Extrapunkte, wenn es Dir gelingt, dort eine der Kugeln zu versenken. Wenn eine bestimmte Punktezahl überschritten ist, hast Du die Möglichkeit zu einem Trick-Schuß. Und wenn Du dann die Kugel in die richtigen Löcher packst (allerdings ohne die eingeblendeten Glühbirnen zu zerdeppern), dann wird Dir ein Haufen von Stößen gutgeschrieben. Dieses Trick-Spiel im Spiel bietet insgesamt 19 Stöße. Hast Du einen Trick geschafft, dann enthüllt sich der Teil eines Mosaiks mit einem Frauenbild. Sie machen schon einen ungeheuren Spaß, diese Mini-Spiele - obwohl sie verflucht schwer sind - und tragen damit auch dazu bei, daß man an Side Pocket lange Zeit seinen Spaß hat.

Verglichen mit dem Mindscape-Produkt sind natürlich die Zwei-Spieler-Optionen der größte Vorzug von Side Pocket. Schließlich trifft es auf jedes Simulationsspiel zu, daß man nur dann über längere Zeit Interesse daran behält, wenn man auch gegen einen menschlichen Gegner spielen kann.

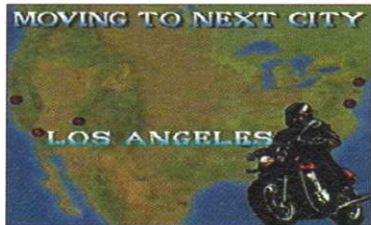
Side Pocket läßt sich mit dem PC-Spiel Archer McLean's Pool in keiner Weise vergleichen - für den SNES ist es aber das beste seiner Art. Als Solo-Spieler muß man schon ganz schön Entzugserscheinungen haben, bevor man sich dranbegibt. Aber zwei Spieler, die ein wenig Action haben wollen, werden sicher nicht enttäuscht sein. Eine richtige Simulation ist es nicht, es macht aber Spaß. Und es deklassiert Championship Pool - obwohl es noch immer eine Reihe von Macken hat, die jede Firma ausmerzen sollte, die ein derartiges Spiel auf den Markt bringen will.



Jede Menge Frauen! Oben ist die Frau, die die Punkte anschreibt. Links die nicht unattraktive Spielleiterin. Umsonst? Natürlich nicht.



Oben siehst Du einen der Trickstöße. Wie würdest Du die Kugeln plazieren - mit einem Stoß und ohne eine der elf Glühbirnen zu treffen? Unten: Turnierstädte.



**SIDE
POCKET**

VERLAG: DATA EAST
VERTRIEB: ?
PREIS: ?
ERHÄLTICH: OSTERN

SPIELER: 1-2
LEVELS: 1
KARTENGRÖßE: 8Mbit
SPEICHERN: NEIN!
BESONDERHEITEN: Trickspiele und ein Haufen Frauen!

STEUERUNG

- ▲ CURSOR HOCH.
- ▼ CURSOR NACH UNTEN.
- ◀ CURSOR NACH LINKS.
- ▶ CURSOR NACH RECHTS.
- X STOß ZURÜCKNEHMEN.
- Y DREHUNG/WINKEL WÄHLEN.
- A STOBRICHTUNG.
- B STOBSTÄRKE.
- L ZIEL-CURSOR.
- R ZIEL-CURSOR.

PRO: Die Präsentation ist großartig, die Spieltechnik gut und die Art des ganzen erinnert stark an ein Spielhallen-Game. Zusammen mit der digitalisierten Sprachausgabe, die nett aber nicht nötig ist, macht das Spiel einen ansprechenden Eindruck.

CONTRA: Das Spiel ist keine ernstzunehmenden Sportsimulation. Da es sehr oberflächlich bleibt, wird der Spieler irgendwann stark gefrustet sein.

GRAFIK 82
SOUND 80
GAMEPLAY 76
DAUERSPAß 73

PROFAZIT
77
FAZITPRO

KEIN WIRBELWIND, EHER EINE SCHWACHE BRISE

T2

THE ARCADE GAME

WETTBEWERB!
10 T2-ARCADE-SPIELE
5 T-SHIRTS VON ACCLAIM



Wie heißen die Roboter-Typen im T2-Film?

(a) Herr Kohl (b) Terminators (c) T-1000 & T-800

Welchen Gegenstand kann man im T2-Arcade-Spiel benutzen?

(a) Gummiband (b) Tank (c) Super Scope

Welches Spiel stammt sonst noch von Acclaim?

(a) Mortal Kombat (b) D-Force (c) Starwing

Sage mit weniger als drei Worten, warum Du ein T2-Spiel haben

Beantworte einfach
die drei Fragen und
schicke Deine Lösung
an:

Super Pro
Postfach 3127
48581 Gronau

Letztes Eingangsdatum: 28/02/94 Regeln : Keine, an die wir uns erinnern.

Jetzt sitze ich da und muß mich durch die Leserbriefe quälen ... Einerseits ist es toll, daß Ihr gleich nach Erscheinen der ersten SuperPro zum Kugelschreiber gegriffen habt -

andererseits habe ich damit die Arbeit. Und das an einem Sonntagnachmittag, an dem ausnahmsweise mal die Sonne scheint.... grrrr

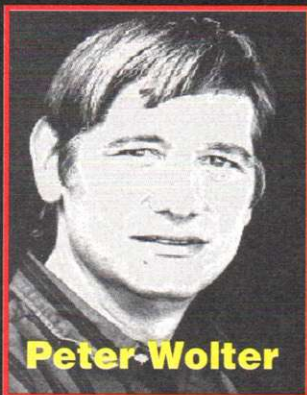
Aber es macht ja auch Spaß, - gebe ich zu! Viele Leser wollten technische Einzelheiten wissen, andere Details zu einzelnen Spielen erfahren. Sehr hilfreich für

uns sind diejenigen Briefe, die dabei helfen, SuperPro weiter zu verbessern. Also: Kritik ist gefragt, schreibt uns!

Es gab natürlich auch Mecker-Briefe. Aber, keine Sorge, auch die nehmen wir ernst. Teilt es uns mit, wenn Ihr wirklich etwas zu bemängeln habt.

Das Beantworten von Leserbriefen sei eine große Kunst, meint unser Verlagschef. Dazu brauche man ein breites Kreuz, Einfühlungsvermögen, Taktgefühl, technisches Wissen und eine gewisse menschliche Reife.

Sicher richtig. Aber wieso ist er dann ausgerechnet auf mich gekommen? Ich habe doch nur ein breites Kreuz!



Peter Wolter

GEWALT

Halli-Hallo,

ich heiße Andreas und besuche ein Gymnasium in Lübeck. Ich möchte mit einem Freund zusammen eine kleine Zeitschrift herausgeben, in der Comics und Computer-Spiele besprochen werden. Leider haben wir noch nicht allzuviel Ahnung davon. Könnt Ihr uns vielleicht den einen oder anderen Tip geben? Wir möchten schließlich nicht eines Tages im Knast sitzen, weil wir rechtliche Vorschriften übersehen haben oder Schadensersatz nicht zahlen können. Was kostet es eigentlich, eine solche Zeitschrift herauszugeben (natürlich viel kleiner als SuperPro, wir wollen Euch ja keine Konkurrenz machen, haha...) Und wie ist der technische Ablauf, wenn wir das machen? Vielleicht gibt es auch irgendwo eine Broschüre, in der solche Fragen beantwortet sind?

vielen Dank im voraus

Andreas Lehrt, Travemünde

Lieber Andreas, vielen Dank für Deinen Brief. Eine Zeitschrift herauszugeben, ist nicht einfach. Du brauchst Telefone, Computer, Erfahrung im Schreiben und im Beschaffen von Anzeigen. Und vor allem brauchst du Geld - die Kosten für die Filmherstellung, den Druck und den Vertrieb können einem leicht die Tränen ins Auge treiben.

Die beste Möglichkeit wäre es, wenn Ihr ein vernünftiges und

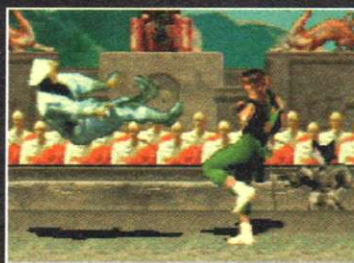
tragfähiges Konzept für eine derartige Zeitschrift entwickelt. Sucht Euch dafür einen Verlag (wie etwa den unseren...) - den Ihr dann mit viel Geschick davon überzeugen müßt, daß gerade dieses Heft der Renner wird. Natürlich kann man auch eine Menge Ärger bekommen. Grundlage für eine reibungslose Arbeit ist immer das jeweilige Landespresseggesetz. Mit Firmen kannst Du dann Ärger bekommen, wenn Du ihre Produkte heruntermachst, ohne es beweisen zu können. Wenn ich z.B. schreiben würde, die Sega-Maschinen seien der letzte Mist, würde ich verdammt viel Ärger bekommen. Die beste Leitlinie ist: Es muß auf jeden Fall richtig sein, was Ihr schreibt.)

GENERT

Liebe SuperPros,

immer wieder lese ich in Zeitungen und Zeitschriften, daß Fernsehfilme und Videospiele gewalttätig machen. Langsam reicht es mir. Seit Jahren spiele ich mit Videogames und guck mir Filme in Privatsendern an. Ich glaube, ich bin immer noch ein friedlicher Mensch. Jeder bei mir im Dorf weiß das.

Wenn Mortal Kombat schon vor einigen Jahren herausgekommen wäre, hätte sich wohl kaum jemand über Gewalt und blutrünstige Darstellungen aufgeregt. Ich weiß nicht, warum das Thema Gewalt



jetzt plötzlich in allen Zeitungen steht. Selbst wenn man in einem Spiel mit Szenen zu tun hat, in dem einem Gegner der Kopf abgerissen wird, das heißt doch nicht, daß man das auch in der Wirklichkeit tut. Viele Freunde von mir spielen auch Videogames, darunter auch Mortal Kombat. Keiner von ihnen würde jemals einen anderen umbringen. Es wäre schön, wenn Ihr unter den Leserbriefschreibern Spiele verlosen würdet. Ich jedenfalls hätte gerne Mortal Kombat.

Eberhard Schlieper, Amelsbüren

Guten Tag, Eberhard, vielen Dank für Deinen Leserbrief zum Thema Gewalt. Was die Medien angeht - auch mir fällt es oft schwer, sie ernst zu nehmen. Das Geschrei über die Gewalt in Spielen und Filmen ist möglicherweise überzogen - aber genaues wissen weder wir noch die angeblichen Experten in den Zeitungsredaktionen. Nintendo nimmt das Thema jedenfalls sehr

ernst und hat wissenschaftliche Untersuchungen in Auftrag gegeben, um herauszufinden, was eigentlich dahintersteckt. Aus der Nintendo-Version von Mortal Kombat wurden alle blutrünstigen Szenen herausgenommen - wer diese Szenen dennoch sehen will, muß sich die Sega-Version beschaffen.

Eines jedenfalls ist sicher: Sobald Nintendo das Gutachten hat, werden wir darüber berichten.

Mit freundlichen Grüßen

SCHLECHT FÜR DEN FERNSEHER?

Sehr geehrte SuperPro, ich heiße Florian und bin elf Jahre alt. Leider habe ich kein SNES oder so was, ich spiele ab und zu Computerspiele auf dem PC von meiner Mutter, die ist dann immer genervt. Oder auf dem PC von meinem Vater, der ist dann auch manchmal genervt. Andere Spiele kenne ich von Freunden und Bekannten. Das erste Mal habe ich SuperPro kurz vor Weihnachten gelesen. Am besten gefällt mir das Pro und Contra und der ProTip. Aber die Fremdwörter sollten erklärt werden: z.B. Cheat, Blast-è-m-up, Shoot Um-up und Mega-Guardian. In der ersten Ausgabe war ein Hintergrundtext über Bruce Lee, der war viel zu lang.

Florian Mopps (11), Bonn

Guten Tag, lieber Florian, wir haben Deinen interessanten Leserbrief aufmerksam gelesen. Es freut uns, daß Dir verschiedene Dinge in unserem ersten Heft gut gefallen haben. Es freut uns auch, daß Du uns ohne Umschweife sagst, was Dir nicht gefällt. Wir brauchen nämlich Kritik - nur so kann SuperPro immer besser werden.

Mit freundlichen Grüßen

PROBLEM!

Lieber Dr. M.

ich möchte mir gerne von meinen gesparten Taschengeld einen Super Nintendo kaufen, aber meine Eltern sagen, er wäre schlecht für den Fernseh-Bildschirm. Mein Vater



SUPER

PRO

S.M.P. PUBLISHING

ANZEIGE ABTEILUNG

TEL: HOLLAND (31) 53 768008

behauptet, der Fernseher wäre für so etwas gar nicht gebaut. Ich habe zwar heftig protestiert, es nützte aber nichts.

Ein Freund aus meiner Klasse hat seinen eigenen kleinen Fernseher. Er spielt darauf auch Computer-Spiele und hat überhaupt keinen Ärger mit seinen Eltern. Ich will jetzt endlich auch meine Eltern davon überzeugen, daß der Fernseher nicht beschädigt wird. Es wäre toll, wenn Sie mir das schriftlich bestätigen könnten, damit ich den Brief meinen Eltern zeigen kann. Wir haben zu Hause übrigens einen Philips Digital TV. Ich hoffe, daß Sie meinen Brief schnell beantworten können, ich will nämlich endlich meinen Super NES haben.

Viele Grüße
Lucas Rehmann (14), Siegen

Lieber Lucas, ich hoffe Du bist damit einverstanden, daß wir unseren Antwortbrief an Dich hier abdrucken. Wir glauben nämlich,

daß sehr viele Kinder Deines Alters in Deutschland, Österreich und der Schweiz ähnliche Schwierigkeiten haben.

Wenn Du einen Super NES an den Fernseher anschließt, dann ist es genau so, als ob Du dort einen Videorecorder betreiben würdest. Eines solltest Du allerdings auf jeden Fall vermeiden: Wenn Du das Spiel für längere Zeit unterbrichst, darfst du den SNES nicht eingeschaltet lassen. Das Bild könnte sich nämlich auf dem Fernsehbildschirm einbrennen. Aber das gilt ebenso für den Videorecorder - ein Standbild kann über längere Zeit nämlich größere Schäden verursachen. Du siehst - es ist also kein Unterschied, ob Du am Fernseher einen Videorecorder oder einen Super NES betreibst. Das gilt für alle Fernsehtypen, die wir kennen.

Wir hoffen, Deinen Vater durch diesen Brief dazu bewegen zu

können, daß Du Dir den SNES kaufen darfst. Aber vielleicht hat Dein Vater auch Angst davor, daß er selbst zu lange vor dem SNES sitzt...

*Mit freundlichen Grüßen,
Dr. M*

MÜTTER...

Lieber Doktor M., warum ist eigentlich nicht möglich, die Spiele von Nintendo auf meiner Sega-Maschine zu spielen? Wenn ich ein Spiel reinstecke, passiert überhaupt nichts. Ich sehe nur Schnee auf dem Bildschirm.
Rudolf Meller (15), Hamburg

Lieber Rudolf, das ist leider völlig unmöglich. Die Technik von Sega und Nintendo ist so unterschiedlich, daß die Spiele nicht austauschbar sind. D.h.: auf Sega-Maschinen kannst Du nur Sega-Spiele betreiben und auf Nintendo-Maschinen eben nur Nintendo-Spiele. Leider können

wir Dir da nicht weiter helfen - außer mit dem Rat, Dir bei nächster Gelegenheit am besten gleich einen Super NES zu kaufen. Dies Gerät entspricht dem allmodernsten Stand der Technik.

Mit freundlichen Grüßen

Jeden Monat gibt es T-Shirt für den gruseligsten, witzigsten oder auch interessantesten Leserbrief. Also Kulgelschreiber her und 'ran ans Papier! Briefmarke drauf und ab die Post:

**SUPER PRO,
Postfach 3127
48581 Gronau**

JURASSIC PARK

SNES OCEAN

Willkommen im Jurassic Park! Das große Kinoereignis des vergangenen Jahres kannst Du jetzt auch auf dem SNES nacherleben. Hendriks Artikel in unserer Erstausgabe hat sicherlich bereits Dein Jagdfieber geweckt. Und nun willst Du wissen, warum ein Triceratops die "eingebaute Vorfahrt" hat und warum der fiese Tyrannosaurus Dir regelmäßig den Spaß verdirbt...

Deine Aufgabe in diesem Superabenteuer ist wirklich keine leichte. Als Dr. Grant mußt Du die komplette Insel von diesem Urzeitpack säubern, und bei den zahlreichen Levels kann man schnell den Überblick verlieren. Martin "Gibihmsaurus" Wilmer zeigt Dir jetzt, wo's langgeht.



JURASSIC PARK™ is a trademark of Universal City Studios and Amblin Entertainment Inc. © 1993.

Raptorenhaus

Über diese Treppe gelangst Du zur Eingangstür. Deine Aufgabe ist es, das Entkommen weiterer Dinos zu verhindern.

Hier befindet sich das Raptorennest, daß Du zerstören mußt. Um das Tor zu öffnen, benutze die Zentralsteuerung des Parks.

In diesem großen Gebäude wimmelt es von Raptoren aus dem Gehege. Eine direkte unterirdische Verbindung macht's möglich.

Dieser Frachter ist bereit, in See zu stechen. Hier mußt Du Dino-mäßig "klar Schiff" machen und das Auslaufen verhindern.

Schiff

Du kannst diese Wassergräben problemlos überspringen, solange Du Dich direkt an der Wasserkante abstoßt.

Diese Geheimgänge kann man leicht übersehen. Achte auf die Kerben am Waldweg, um dorthin zu gelangen.

Nublar-Gerätehaus

H

Nublar-Gerätehaus



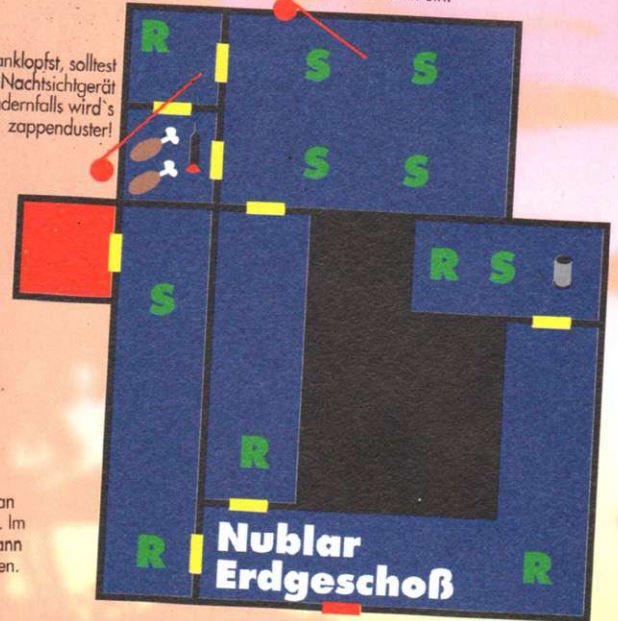
Das Flachdach beherbergt einige Gefahren. Werde bei den vielen Dinobabies bloß nicht sentimental! Auch der große Rotzlöffel wird wohl nie Dein Freund sein können.

Dies ist das erste Gebäude, daß Du betreten solltest. Schalte den Hauptgenerator ein! Jetzt kannst Du die Aufzüge benutzen, die Dich in den Gebäuden an wichtige Orte bringen. Den folgenden Gebäudeskizzen kannst Du entnehmen, welche Saurier im Innern Deiner Ankunft harren. Das "R" steht für Raubsaurier und das "S" für die Giftspritzer. Zumindest weißt Du jetzt in etwa, was Dich erwartet.



In diesem Raum befindet sich der Generator. Gehe hin und schalte den Saft ein.

Bevor Du hier anklopfst, solltest Du Dein Nachtsichtgerät aktivieren. Andernfalls wird's zappenduster!



Lade Dein Nachtsichtgerät auf, bevor Du den Raum betrittst. Denn: Gefahr erkannt - Gefahr gebannt. Hoffentlich!!!



Weil Du mit Opas Hühnerflinte wirklich nicht allzuviel in's Wanken bringst, solltest Du die Munition nur einstecken, wenn Du keine Raketen mehr hast.

Hier kommst Du nur mit Ian Malcolms ID-Card herein. Im Nebenraum kannst Du dann Geraros ID-Card einsacken.



Die verschlungenen Waldwege öffnen sich schließlich zu einer Lichtung, und Du stehst vor dem Gebäude. Die Karte der Insel wird Dir auf Hin- und Rückweg gute Dienste leisten. Im Innern des Gebäudes findest Du Nedrys ID-Card. Damit kannst Du das Computersystem starten, sowie die Bewegungsmelder und Parktore steuern.

ANHALTSPUNKTE

Auf seinen Ausflügen findet Grant Unmengen an weggeworfenen Dingen. Raketen, Granaten, Patronen und anderer Sondermüll liegen wie selbstverständlich im grünen Gras. Angesichts solcher Sorglosigkeit der Insulaner kann das Dino-Chaos kaum verwundern!



Bomben-Bola
Sehr wirksame Waffen.



Extraleben
Selten, aber hochwillkommen!



Gasgranaten
Machen die Dinos bewußtlos.



Raketenwerfer
Da wird der T. Rex zur Handtasche.



Batterie
Lädt das Nachtsichtgerät.



Eier
Immer mitnehmen! Ideal für's Omelett!



Erste Hilfe
Geht je alle gezeichnete



Pfeil
Versetzt die Saurier in Tiefschlaf.
Gewehr
Mittlere Feuerkraft.

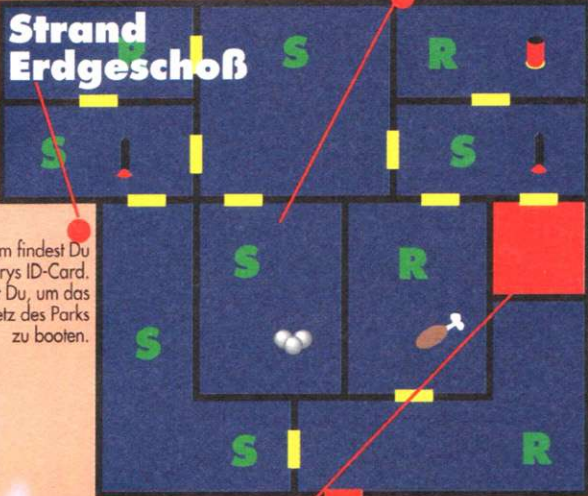


Nahrung
Damit Du wieder zu Kräften kommst.



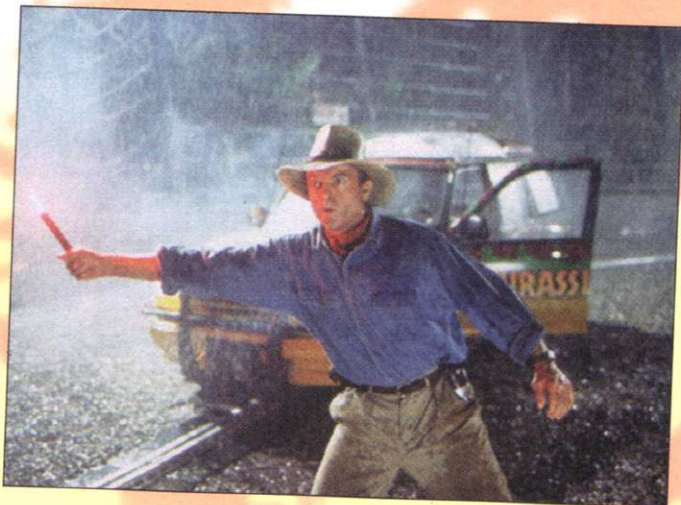
Sobald Du diesen Teil des Daches betrittst, wird Dir ein Raubsaurier ins Gesicht springen - es sei denn, Du hast eine gute Waffe zur Hand.

In diesem Raum befindet sich ein Terminal. Allerdings kannst Du damit nicht das System booten. Der Terminal funktioniert nur, wenn das Rechnerprogramm bereits läuft.



In diesem Raum findest Du Dennis Nedrys ID-Card. Die brauchst Du, um das Computernetz des Parks zu booten.

Den Lift in den Keller kannst Du nur benutzen, wenn Du Donald Geraros ID-Card bei Dir hast.



Die Dinos schauen neugierig zu, wenn Du hier Arnolds ID-Card einsteckst.

Für diesen Raum brauchst Du Dein Nachtsichtgerät. Sorge für ausreichende Bewaffnung, denn hier gibt's viel zu tun!

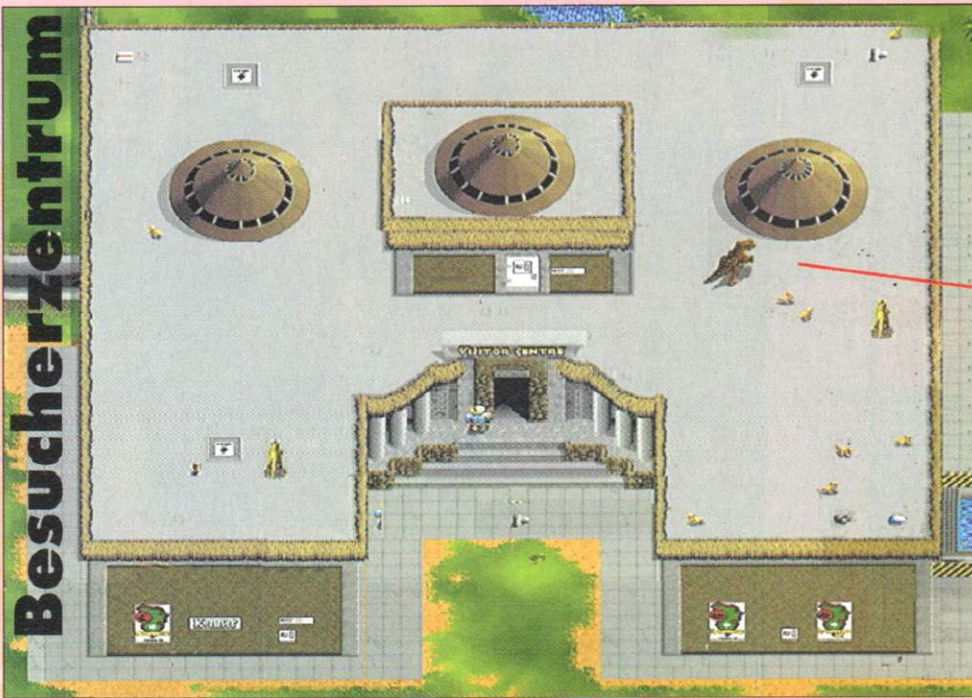
Hier kannst Du eine Batterie für Deinen Hellscher einstecken.

AUFTRAGS-LISTE

Mit dieser einfachen Checkliste kannst Du Dir die Arbeit im Jurassic Park erheblich angenehmer machen. Benutze die Karte auf der Vorseite, um an die verschiedenen Orte zu gelangen, und die detaillierten Grundrisse, um Dich im Innern der Gebäude zu orientieren. Ohne Kompaß sieht man hier nämlich alt aus - es sei denn, man hat das neue SUPER PRO!!!

1. Schalte den Generator im Erdgeschoß des Nublar-Gerätehauses an.
2. Besorge Dir Nedrys ID-Card im Erdgeschoß des StrandGerätehauses.
3. Hole Dir Hammonds ID-Card vom Dach des Besucherzentrums.
4. Starte den Computer vom Terminal im 1. Stock des Besucherzentrums.
5. Steck Dir die Batterie aus dem Erdgeschoß des Raptorenhauses ein.
6. Suche Malcolms ID-Card im Obergeschoß des Raptorenhauses.
7. Muldoons ID-Card findest Du im ersten Sub-Level des Raptorenhauses.
8. Besorge Dir Geraros ID-Card aus dem Sub-Level des Nublar-Gerätehauses.
9. Hole Dir die Batterie aus dem Sub-Level des StrandGerätehauses.
10. Arnolds ID-Card findest Du ebenfalls dort.
11. Suche die Batterie im Sub-Level des Besucherzentrums.
12. Besorge Dir Grants ID-Card im Erdgeschoß des Besucherzentrums.
13. Hole Dir die Batterie vom Schiffsdeck.
14. Hole Wus ID-Card im Sub-Level 1 des Schiffs.
15. Schiebe die Kiste im Sub-Level 2 des Raptorenhauses gegen den Eingang.
16. Besorge Dir Sicherheitsstufe 1 im ersten Stock des Besucherzentrums.
17. Besorge Dir Sicherheitsstufe 2 in Sub-Level 3 des Schiffs.
18. Beseitige alle Dinosaurier, die sich noch auf dem Schiff befinden.
19. Hole Dir die Nervengasbombe aus dem nördlichen Gerätehaus.
20. Lege die Gasbombe neben die Eier in's Raptorennest.
21. Schicke einen Notruf los. Benutze den Terminal in Sub-Level 4 des Schiffs.
22. Sammle die restlichen Eier ein.
23. Gehe zum Landekreuz, steige in den Hubschrauber - und tschüß!!!

Besucherzentrum



Das Besucherzentrum ist der Mittelpunkt des gesamten Abenteuers. Hier findest Du auch den Hauptcomputer mit dem Du das Kontrollsystem mit Hilfe von Nedrys ID-Card booten kannst. Von hier hast Du Zugang zu allen Teilen der Insel.

Um auf das Dach zu gelangen, fahre mit dem Lift in den obersten Stock. Durch eine Tür kannst Du dann auf's Dach hinausgehen. Du ahnst schon, was Dich dort erwartet. Vergiß nicht das Ei in der Ecke!

Wenn Du den Generator aktiviert hast, kannst Du diesen Lift benutzen. Wenn nicht, wird man Dir erzählen, dies sei ein Restaurant!

Um diese Räume betreten zu können, brauchst Du Dr. Wus ID-Card. Am Terminal am Ende des Korridors kannst Du Sicherheitsstufe 1 auslösen.

Mit Hammonds ID-Card kannst Du die Sicherheitseinrichtungen passieren und zu diesem zweiten Lift gelangen. Jetzt kommst Du auch in die Sub-Levels des Gebäudes.

Hier brauchst Du wieder Dein Nachtsichtgerät. Du findest auch Deine eigene ID-Card wieder, die Du seinerzeit verrottelt hast.

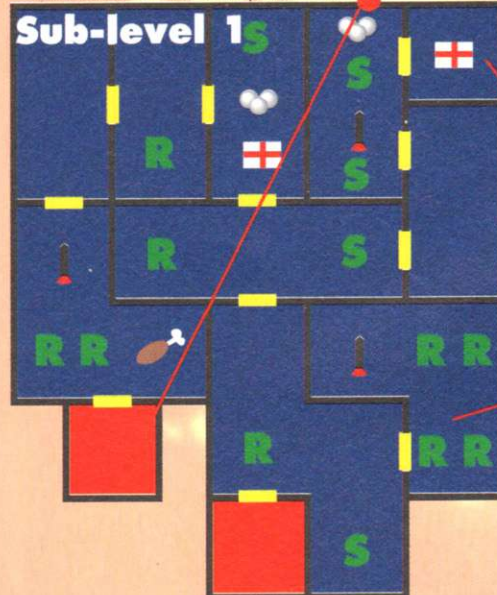
Hier befindet sich der Computer, mit dem Du das gesamte System booten kannst. Du brauchst allerdings Nedrys ID-Card.

Besucherzentrum Erdgeschoß

In diesem Gebäude sind die Räume sehr detailliert und es gibt mehr zu finden, als Du ahnst. Untersuche die Räume sorgfältig, um auch versteckte Gegenstände zu entdecken.

Für diesen Lift brauchst Du Ellies ID-Card. Eigentlich kannst Du Dir die gefährvolle Suche nach der Card aber ruhig sparen. Der Lift führt in die Sub-Levels des Raptorenhauses.

Durch diese Räume gelangst Du auf das Dach.



Hier gibt's wieder eine Batterie für Dein Nachtsichtgerät. Die Power in der Batterie ist ausreichend, um alle dunklen Räume im Gebäude zu erkunden.

Hier ist schon wieder so eine Dunkelkammer.



Mit dem Rechner in diesem Raum hast Du Zugriff auf die Parksteuerungen.

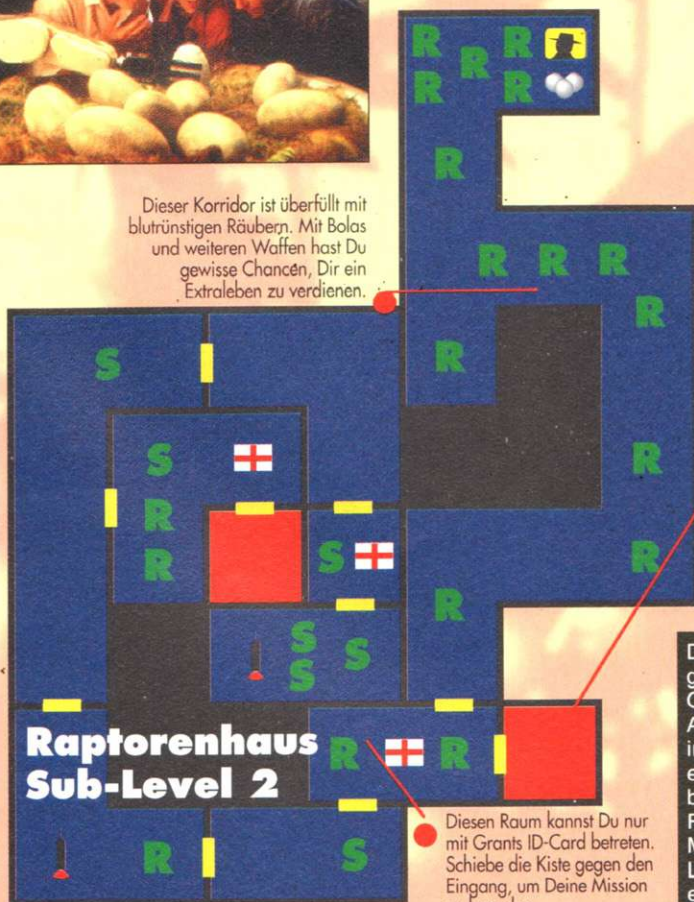


Den Lift zu den Sub-Levels findest Du nur mit dem Nachtsichtgerät.

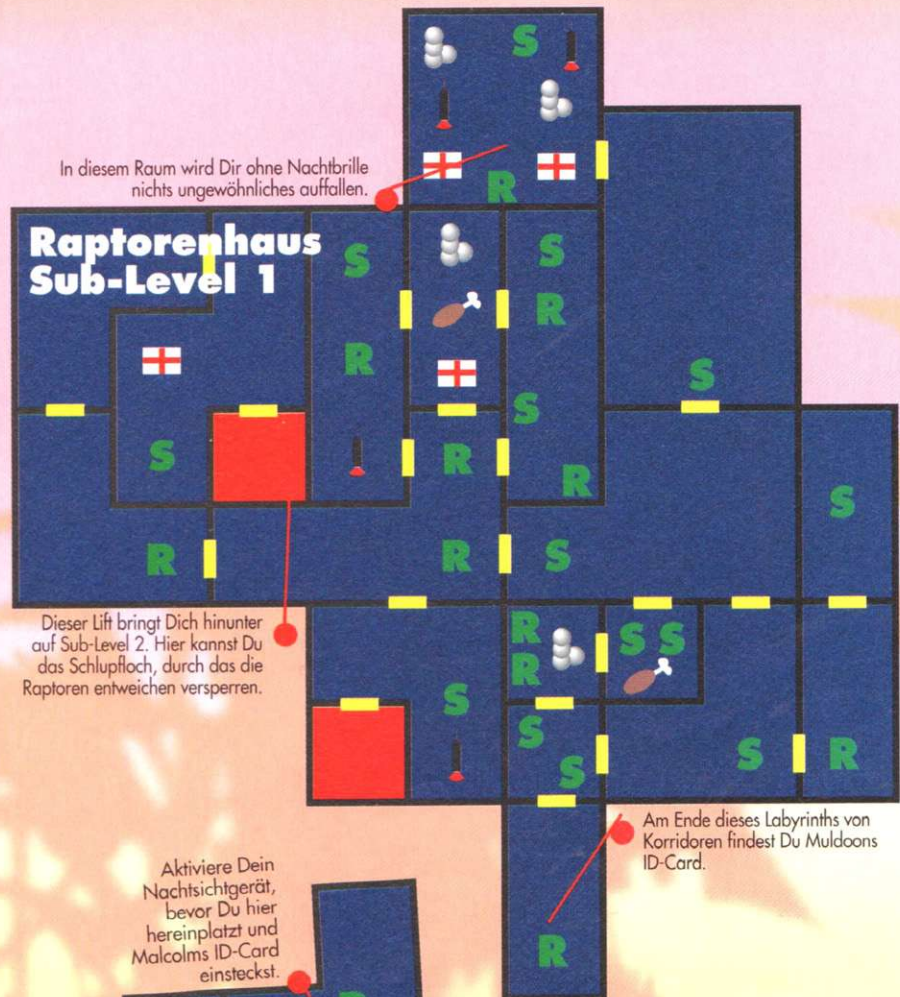
Hier liegt die Batterie für Dein Nachtsichtgerät. Um den Computer im Nebenraum zu benutzen, brauchst Du Sicherheitsstufe 1. Du kannst hier das Auslaufen des Schiffes verhindern.



Dieser Korridor ist überfüllt mit blutrünstigen Räubern. Mit Bolos und weiteren Waffen hast Du gewisse Chancen, Dir ein Extraleben zu verdienen.



Diesen Raum kannst Du nur mit Grants ID-Card betreten. Schiebe die Kiste gegen den Eingang, um Deine Mission zu beenden.



In diesem Raum wird Dir ohne Nachtsichtgerät nichts ungewöhnliches auffallen.

Dieser Lift bringt Dich hinunter auf Sub-Level 2. Hier kannst Du das Schlupfloch, durch das die Raptoren entweichen versperren.

Aktiviere Dein Nachtsichtgerät, bevor Du hier hereinplatzst und Malcolms ID-Card einsteckst.

Am Ende dieses Labyrinths von Korridoren findest Du Muldoons ID-Card.



Merkwürdigerweise gelangst Du mit diesem Lift in's Besucherzentrum zurück. Frag mich nicht wie, aber es funktioniert prächtig!

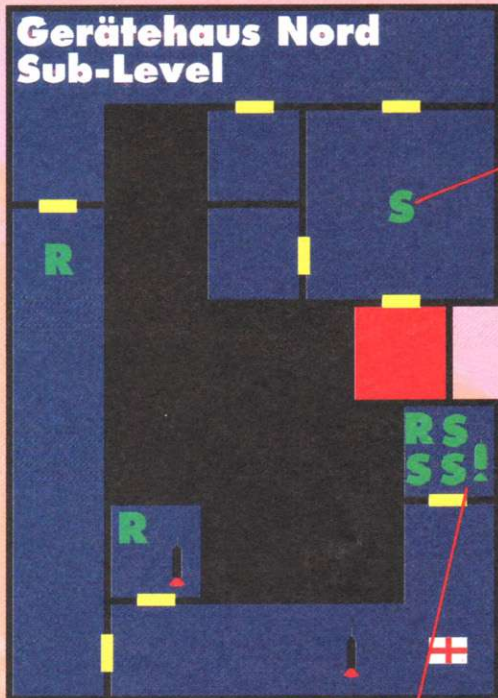
Am Laufsteg lümmelt ein Dilophosaurus herum. Nimm ihn unter Beschuß, daß ihm die Spucke wegbleibt!



Das Raptorenhaus ist einer der größten und ungemütlichsten Orte, die es zu erforschen gilt. Aber Du wolltest ja schon immer ein Held werden! Über eine unterirdische Verbindung büchsen die Raptoren in Richtung Besucherzentrum aus. Mit der Kiste in einem der Sub-Level kannst Du dem Treiben ein Ende bereiten.

JURASSIC PARK™ is a trademark of Universal City Studios and Amblin Entertainment Inc. © 1993.

Gerätehaus Nord Sub-Level

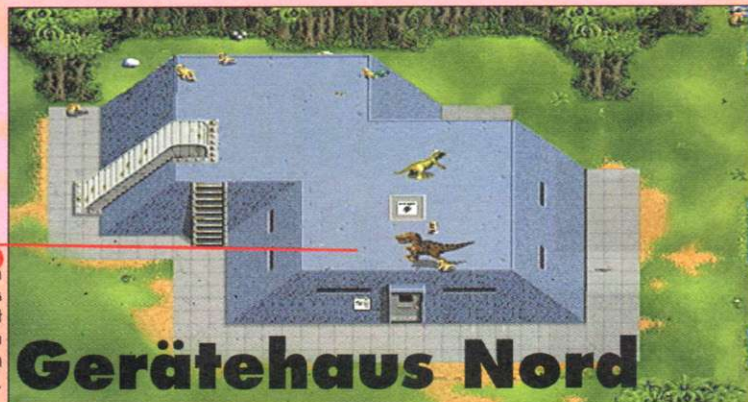


Sobald Du den Lift verläßt, wird Dich ein Dino besabbern. Vergiß für einen Moment alle Anstandsregeln und eröffne das Feuer, sobald sich die Tür öffnet.

Sei vorsichtig, wenn Du in diesem Bereich des Daches die herrliche Aussicht genießen willst. Bisweilen taucht hier wie aus heiterem Himmel ein Raubosaurier auf.

Inmitten dieses Raumes findest Du die Nervengasbombe. Jetzt mach Dich auf die Socken, um das Raptorengelege in der Nähe des Saurierhauses zu zerstören.

Auf Deinem Weg zum Frachtschiff mußt Du diesen unübersichtlichen Abschnitt durchqueren. Vergiß nicht, die Eier mitzunehmen. Mit den empörten Dino-Müttern wirst Du Dich auch noch unterhalten müssen!



Gerätehaus Nord

Die Eingangstür dieses Gebäudes muß zuvor mit dem Computersystem entriegelt werden. Erst dann kannst Du sie öffnen. Dies ist eine Deiner letzten Stationen. Hier findest Du auch die Nervengasbombe, mit der Du das Raptorengelege zerstören kannst.

In diesem Raum befindet sich die Batterie für Dein Nachtsichtgerät.



Über den Terminal, der sich in diesem Raum befindet, hast Du Zugriff auf die Steuerungen des Parks.

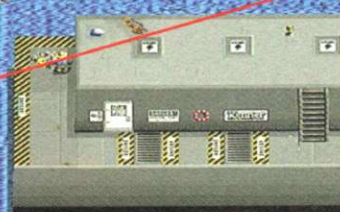
Im Dunkeln ist zwar gut munkeln, aber um das Extraleben zu ergattern, brauchst Du unbedingt Deine spezielle Sehhilfe.

Schiff

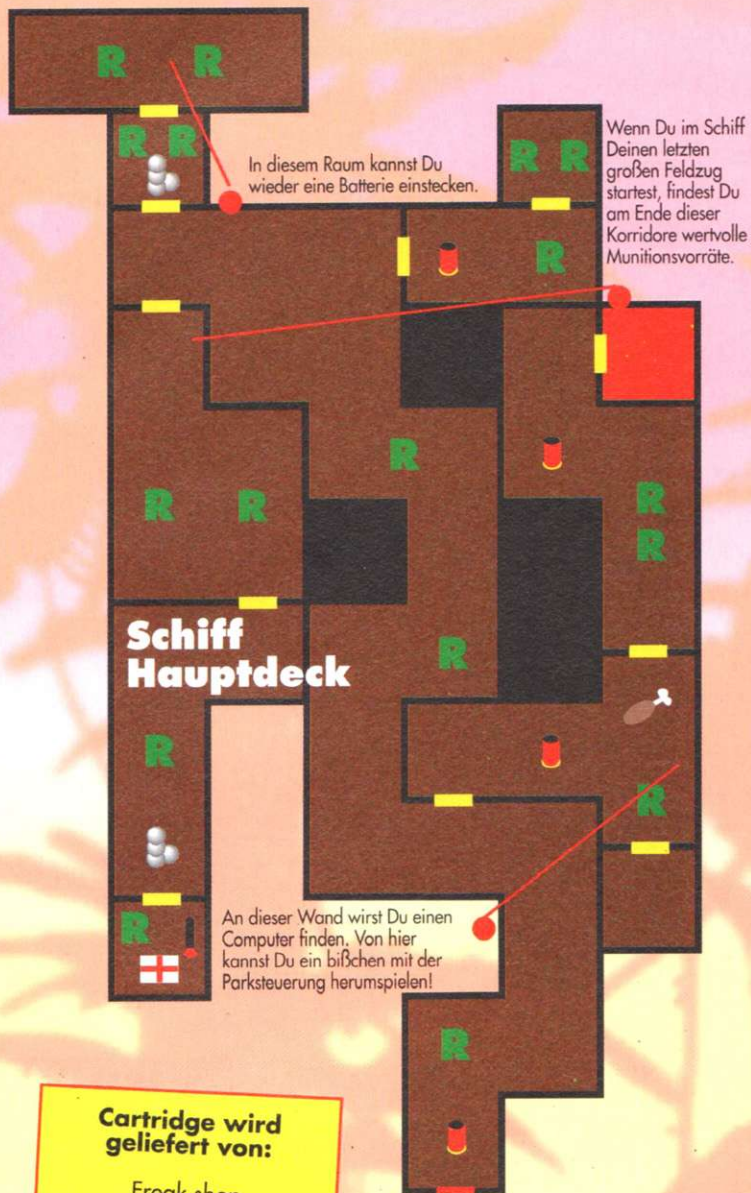


Wenn Du an diesen schmalen Vorsprüngen vorbeikommst, wirst Du des öfteren überhängende Felsbrocken entdecken. Nähere Dich ihnen, bis sie anfangen zu bröckeln und warte dann, bis sie heruntergefallen sind.

Der Frachter ist enorm groß und er muß absolut Saurier-frei sein, bevor er wieder in See stechen kann. Mit Hilfe der Schiffcomputer hast Du zwei wichtige Aufgaben zu erledigen: Aktiviere die Sicherheitsstufe 2 am Terminal in Sub-Level 2, dann nimm Kontakt mit dem Festland über den Terminal in Sub-Level 3 auf! Erst dann kannst Du ernsthaft auf Rettung hoffen.



Wenn Du diese Brücke benutzen willst (was denn sonst?) mußt Du mit dem Gewehr oder dem Raketenwerfer den Mechanismus im Wasser unter Beschuß nehmen. Du kannst es auch mit Deinem "Schweinetreiber" versuchen, aber dann mußt Du hochspringen, um zu treffen.



Um diesen Lift benutzen zu können, brauchst Du Sicherheitsstufe 2. Auch Dein Sichtgerät wird Dir eine offensichtliche Hilfe sein.

Aktiviere Dein Nachtsichtgerät, bevor Du diesen Raum betrittst. Hier findest Du auch Dr. Wus ID-Card!

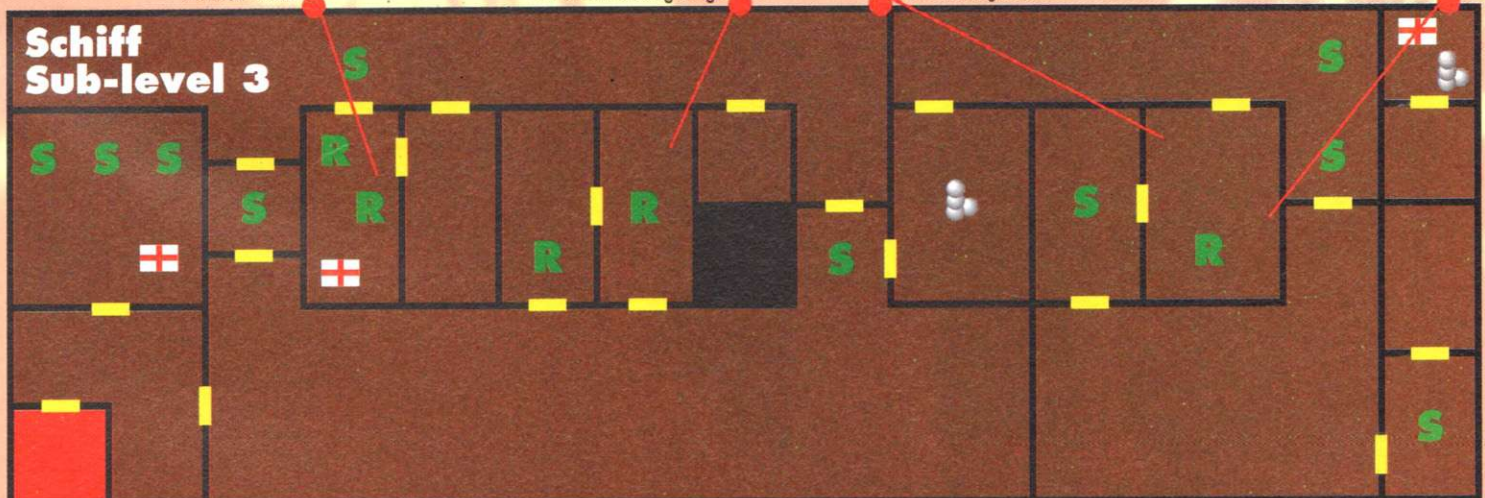


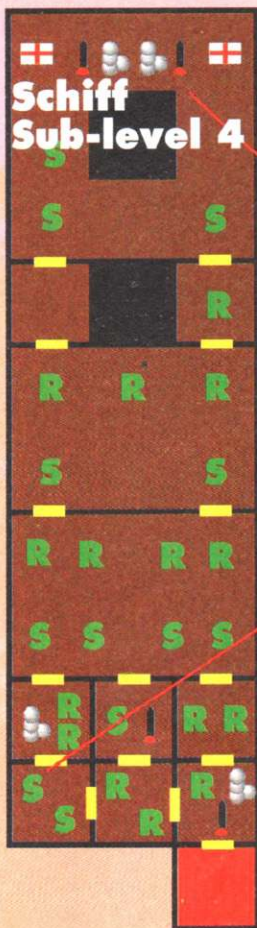
In diesem Raum hat Ellie ihre ID-Card vergessen. Du hast keinen Bock ihr das Ding ständig nachzutragen und läßt die Karte einfach liegen! Du brauchst sie wirklich nicht.

Ein Dinometer zeigt Dir an, wieviele Saurier noch in den einzelnen Levels herumkreuchen. Kontrolliere alle Räume sorgfältig!

Hier brauchst Du wieder das Nachtsichtgerät.

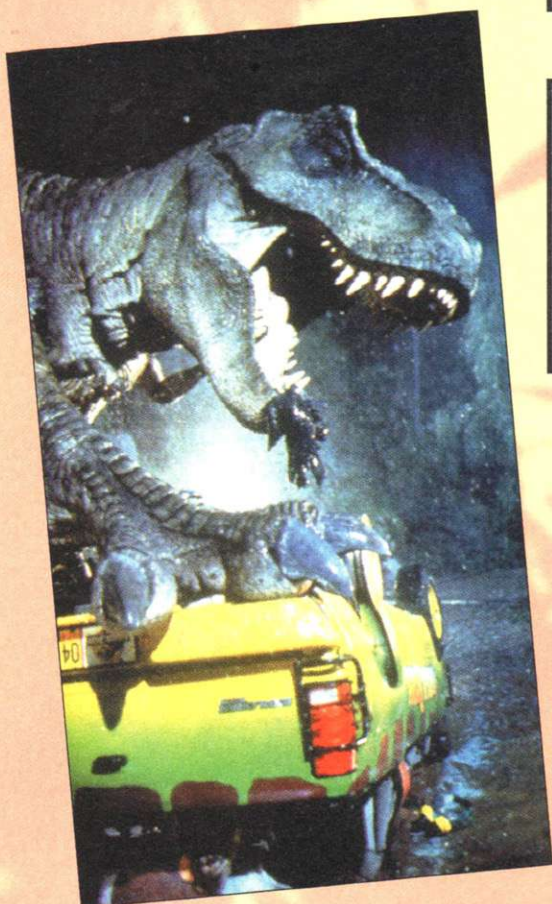
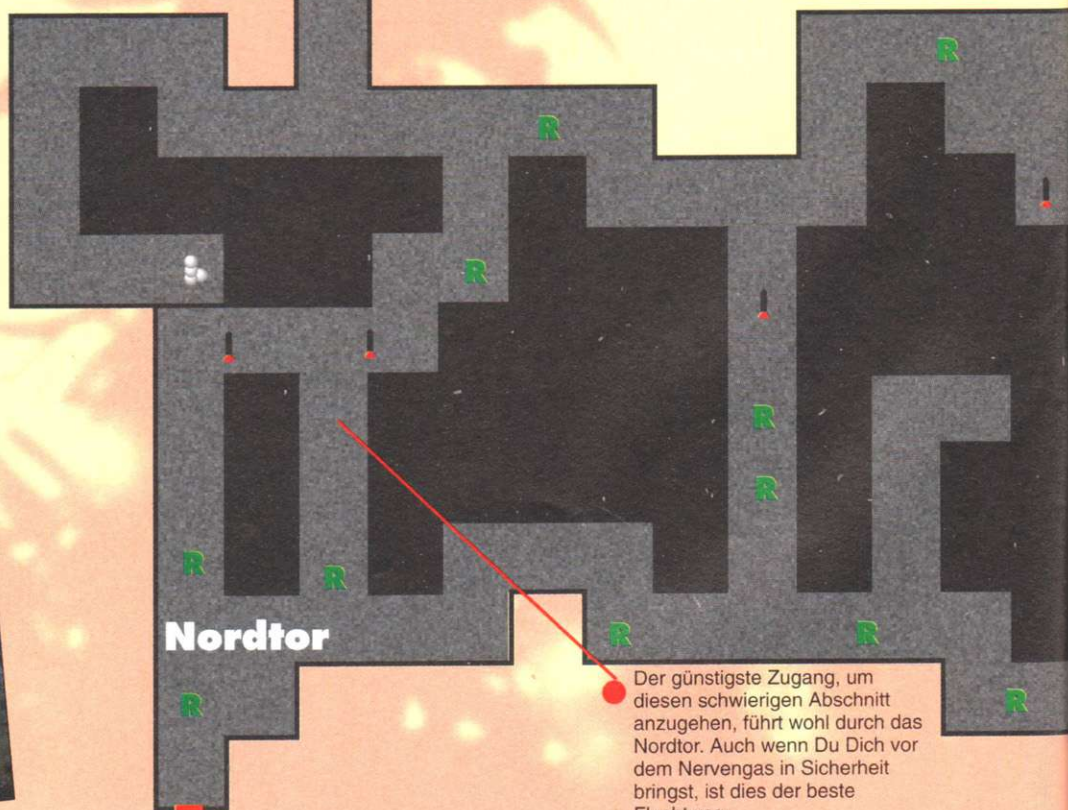
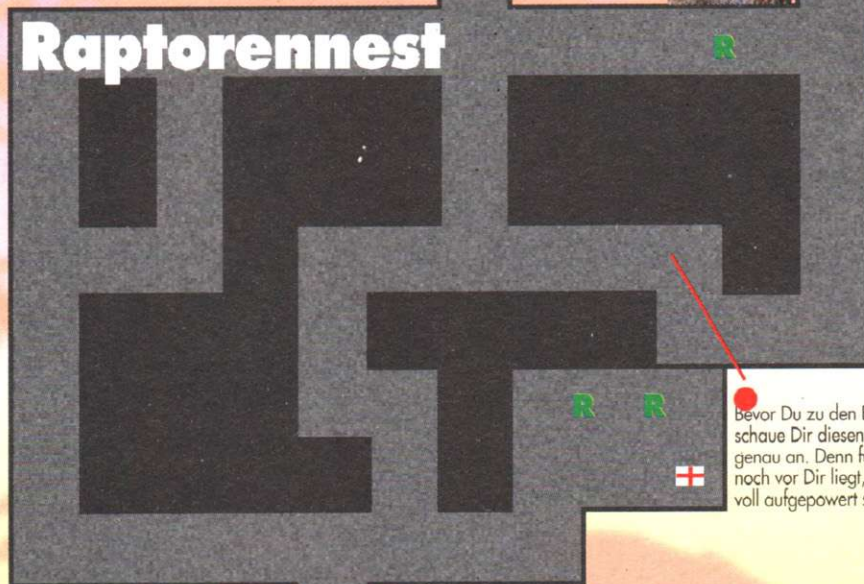
Hier befindet sich der Computer, mit dem Du Kontakt zum Festland aufnehmen kannst. Die Kommunikation funktioniert allerdings nur bei Sicherheitsstufe 2.





Die Eier der Raubosaurier befinden sich in diesem Raum und werden von gefährlichen Müttern bewacht. Lege die Gasbombe zwischen die Eier und mach Dich dünne!

Raptorennest



Der zweite Auftritt des Herrn Rex. Wenn Deine Bewegungsmelder aktiviert sind, bist Du rechtzeitig gewarnt. Ein mittleres Erdbeben unter Deinen Sohlen ist ein weiteres Indiz für den bevorstehenden Alptraum.

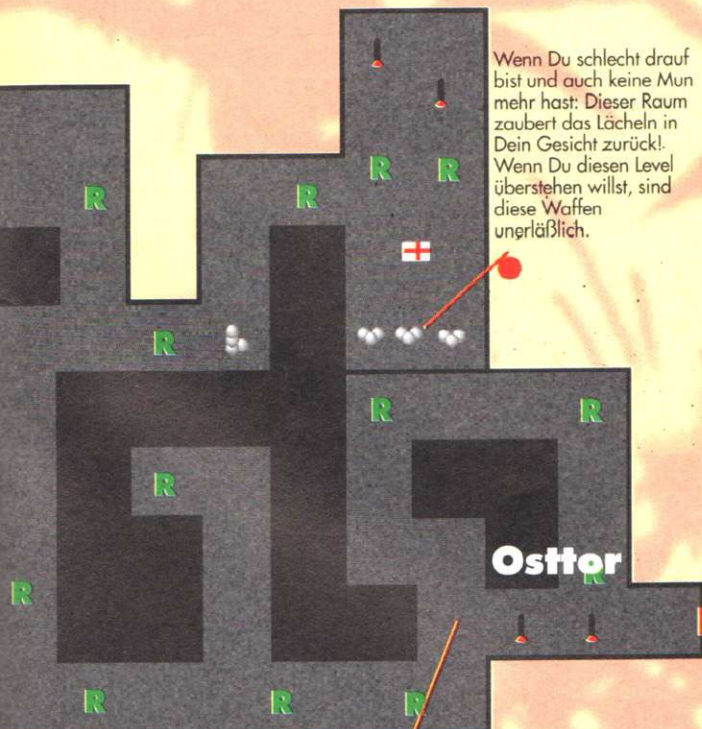


Um dieses Gelände betreten zu können, mußt Du zunächst mit Hilfe des Steuerungssystems das Tor entriegeln. Hier findest Du den Unterschlupf der Raptoren und zahlreiche Eier. Lege die Nervengasbombe in das Gelege und renne, was das Zeug hält, sonst verwandelt sich Deine Gehirnmasse in Himbeergelee!!!



An diesen Bewegungsmeldern erfährst Du, was als nächstes zu tun ist. Bei Berührung erhältst Du die notwendigen Informationen. Diese Posten sind gleichzeitig auch Deine Restart-Punkte, falls es mal nicht so recht läuft!

Wenn Du schlecht drauf bist und auch keine Mun mehr hast: Dieser Raum zaubert das Lächeln in Dein Gesicht zurück! Wenn Du diesen Level überstehen willst, sind diese Waffen ungräblich.



Das Osttor ist am weitesten von den Eiern entfernt, aber hier gibt es viele Raketenwerfer. Sehr nützlich, denn in diesen düsteren Gewölben ist der Teufel los!

ENDE DES SPIELS

CONGRATULATIONS
YOU HAVE
ESCAPED
JURASSIC PARK

Da hat man sich nun stundenlang abgerackert, hat sein Leben riskiert, hat wie besessen herumgefuhrert zum Wohle der ganzen Menschheit - und was ist der Dank?!! Ich hätte mir noch ein paar tolle Sauriersequenzen gewünscht, zumindest aber einen Staatsempfang. Tolles Spiel, entsetzlicher Schluß!

JURASSIC PARK™ is a trademark of Universal City Studios and Amblin Entertainment Inc. © 1993.

DOKTOR M

TIPS

SUPER MARIO ALL STARS

Diese ausgeklügelte Strategie wird Dir einige extra Leben einbringen: Spiel das erste Super Mario Bros Game bis zur Welt 3-1. Fast am Ende dieses Abschnittes findest Du eine große Treppe und zwei Koopas, die über die Blöcke nach unten laufen. Stell Dich neben den untersten Block, und wenn der zweite Koopa am Boden angelangt ist, spring hinauf und mehrmals auf und ab. So kannst Du massenweise 1-Ups sammeln.

Auch im Lost Level Game kannst Du zusätzliche Leben gewinnen. Beginn mit 1-1. Am Anfang mußt Du nach rechts gehen und einen C-förmigen Block mit einem Koopa darin ausfindig machen. Stups den zweiten Block von links an, damit ein roter Pilz zum Vorschein kommt. Stups auch die anderen Blöcke an und schnapp Dir



THE FIRST SAMURAI

Für eine ausgesprochen günstige Level-Auswahl geh zum Wahlmenü und drück X, A, L und R gleichzeitig ein. Jetzt werden sich zwei Türen über der Schrift schließen. Bevor sie zugehen und während Du die obengenannte Kombination festhältst, mach die folgende Eingabe: nach rechts - Stufe 1-2, nach unten - Stufe 2-1, nach links - Stufe 2-2, nach oben - Stufe 3.

SFII TURBO

Dieser simple Trick macht es Dir möglich, einen Blick auf die Turbo-Eindeinstellungen zu bekommen, ohne Dich erst auf Level 7 von vorne bis hinten durchschlagen zu müssen. Beginne Deinen Cheat, indem du die Special Moves ausschaltest (während das Capcom-Logo läuft, drücke "nach unten", "nach rechtes", "nach oben", Y und B). Jetzt stellst Du die Schwierigkeitsstufe ein - auf das Symbol mit dem einen Stern. Jetzt kannst Du das Game durchspielen bis zum Ende.



SUPER EMPIRE STRIKES BACK

Michel Kieselstein haben wir dieses meisterhafte Cheat für JVS's hervorragendes Nachfolgespiel zu verdanken. Gehe ins Spiel und dann drücke Y, B, X, A und die "nach unten"-Taste - und halte sie alle gedrückt! Und jetzt (gedrückt halten, leihe Dir notfalls von irgendwo her einen Finger!) drücke Start. Jetzt erscheint ein Bildschirm für den Sound-Test. Und jetzt drücke noch einmal Start - Du kommst jetzt zurück ins Spiel. Und dann wiederhole das Ganze, bis Du wieder im Sound-Test bist. Und siehe da: Die Schrift unter dem Sound-Test hat sich verändert. Und jetzt gib nicht auf - exerziere die Prozedur noch einige Mal durch - schließlich bekommst Du einige Codes angezeigt. Und jetzt gibst Du Y, Y, Y und Y auf dem Titel-Bildschirm ein und Du kannst das Empire-Logo und den dazu gehörenden Text kreisen lassen, indem Du die Tasten L und R drückst. Der zweite Code ist X, Y, A, B, X und X. Du erhältst dadurch sieben Credits. Jetzt schalte die Maschine aus und wieder ein - die Codes müßten jetzt ihre Wirkung tun.



MORTAL KOMBAT

Einige von Euch werden den Kniff vermutlich schon kennen, mit dem man seinen Gegner ausschalten kann, aber hier kommt er trotzdem: Geh dicht genug an Deinen Gegner heran, und führe einen Flugtritt aus, so daß Du auf der anderen Seite landest. Wiederhole diese Bewegung ohne zu zögern zweimal. Bei der dritten Landung spring mit einer normalen Hechtrolle über Deinen Gegner zurück. Er wird jetzt völlig gelähmt sein und keinen Muskel mehr bewegen können. Jetzt mußt Du ihn an den Bildschirmrand drücken und einen Kinnhaken schlagen, dem Du eine Serie tiefer Schläge folgen läßt. Dein Gegner wird hilflos sein und sich nicht wehren können. Keine Sorge, das hört sich alles viel komplizierter an, als es ist!



Nachdem ich mich gerade davon erholt habe, daß ich Hendrik im vergangenem Monat so viele Tips zu **Mortal Kombat** gegeben habe, will ich es in diesem Monat etwas langsamer angehen lassen. Ehrlich, ich hätte nie geglaubt, daß man so gewissenhaft daran gehen kann, einige einfache **Death Moves** in den Computer zu kriegen. Viele von Euch werden sicher meine Lösung zu **Jurassic Park** schätzen wissen. Es gibt auch die heißesten Tips zu den neuesten Spielen.

DOKTOR M



die herunterfallenden Pilze. So wirst Du größer. Bewege dich auf dem Bildschirm nicht zu weit vorwärts, sonst kannst Du nicht mehr zu dem C-förmigen Block zurückkehren! Spring hoch und zerschmetter den Block links von Dir. Dann zerschmetter den, der rechts vom Pilzblock liegt. Du mußt dafür sorgen, daß der Koopa immer rechts von Dir bleibt, damit er auf dem Block rechts in der Falle sitzt. Jetzt hüpf auf den Pilzblock und vernichte von dort aus die oberen Blöcke von links nach rechts. Laß die letzten zwei Blöcke oben stehen und spring so, daß Du auf dem Koopa landest. Wenn Du alles richtig gemacht hast, wird Mario so lange auf dem armen Koopa auf- und niederhüpfen, bis das Zeitlimit abgelaufen ist. Mit jedem Aufprall erhält er ein neues Leben.

ROCKY RODENT

rgauner Dir unbegrenzte Continues, indem Du wartest, bis Rocky von links nach rechts über den Bildschirm wandert, und drück dann Y, A, R, A, B und A. Daraufhin sollte ein Wahlmenü erscheinen. Schnapp Dir die "Credit?"-Option und die Welt gehört Dir!



BOB (US)

Wußtest Du schon, daß dieses Spiel in Japan unter dem Namen Cosmic Bob läuft? Ehrlich wahr! - Der folgende Code ermöglicht es Dir, das Spiel mit einem voll aufgeworpenen Waffenarsenal zu beginnen: Geh einfach zur Continue-Option, noch bevor das Spiel beginnt, und tippe 196420 ein. Man wird Dich informieren, daß dies ein ungültiges Paßwort ist, aber der Code wird doch angenommen!



SUPER BOMBERMAN

Wenn Du willst, daß Deine Sprites auf wunderbare Weise schrumpfen, gib am Anfang des Spiels das Paßwort 5656 ein. Um Zugang zu einem verborgenen Klangtest zu erhalten, schließ Dein Multi-Tap Gerät an und halte auf dem fünften Controller R eingedrückt. Jetzt müßte der Klangtest erscheinen.



THE LAWNMOWER MAN

Der Film mit der ersten Sex-Szene in Virtual Reality (VR) hat jetzt auch den SNES erreicht. Die VR-Nummer mag vielleicht besonders durch ihr Fehlen auffallen - aber wenn Du schnelle Action mit viel Geballere, dreidimensionalen Horror im Cyberspace und sogar einige Intelligenztests haben willst - dann kannst Du auf diese vielseitige Cartridge einfach nicht verzichten. Es ist auch wirklich nicht einfach, aber glücklicherweise gibt es ja diese Tips....

ALLGEMEINE HINWEISE

Wenn Du mit dem Spiel gerade begonnen hast - schieße nicht auf den ersten Feind, der Dir in die Quere kommt. Denn wenn Du den Goldenen Affen in Ruhe läßt, springt er in die Luft und läßt eine Spur von Pick-ups hinter sich.

●Geh sparsam mit der Bit Stream-Waffe um. Setze sie nur gegen große Feinde wie Autos oder Hubschrauber ein. Die kleinen Feinde sind einfach zu fix - sie feuern einige Salven auf Dich ab, bevor Du überhaupt die Möglichkeit hast, Deine Bit Stream-Waffe wieder aufzuladen.

●Suche jedes Level nach verborgenen Computer-Terminals ab. Im Spiel sind insgesamt zehn versteckt - und die mußt Du alle gefunden haben. Sobald ein Terminal zerstört ist, hinterläßt es pick-ups, darunter auch ein Extra-Leben.

●Wenn Du durch die virtuellen Welten fliegst, steuere in die EXIT-Schilder hinein, die am Ende auftauchen. Wenn Du dann in der realen Welt wieder ankommst, hast Du einen Multiplier.

●Wenn Du im virtuellen Krieg bist, bleibe auf jeden Fall ständig in Bewegung. Die Kampffaffen können Dich nämlich zerstören, sobald sie

erst einmal ihr Ziel aufgefaßt haben.

Mache mit Deinem Hubschrauber im ersten Abschnitt eine sichere Landung. Dann zerstöre ihn, Du bekommst dann eine Reihe von pick-ups.

●Am Ende des Suburbia-Levels im ersten Abschnitt: Die beste Methode Father McKeen auszuschalten, ist es, erst dann auf ihn zu schießen, wenn er gelandet ist und einmal auf Dich gefeuert hat. Wenn Du Dich hinkniet, kann er Dich nicht treffen - so hast Du Zeit, ihm einige Schüsse zu verpassen.

●Level 3 im VSI-Warenhaus: Die beste Möglichkeit, den großen automatischen Laserturm zu zerstören, ist es, hinter ihn zu rennen, sobald er in der Luft ist. Dann schieße ihn von hinten ab. Nicht sehr sportlich - aber was soll's!

●Wenn Du Jobe in der virtuellen Realität (Level 4) begegnest, dann bewege Dich um die Ecke herum und dann diagonal über den Bildschirm. Wenn Du stehenbleibst, hat er Dich!

●Im Laden auf Level 7 triffst Du einen nervigen Forschungs-Assistenten namens Les (der Bursche mit dem runden Schutzschild) Du mußt jetzt Deine Bit Stream-Waffe aufladen und dann warten bis der Schild von Les für kurze Zeit verschwindet (immer



kurz bevor er feuert). Dann los und über seinen Laser gesprungen!

●So kommst Du in den Cheat Mode: Gehe zu Spielbeginn in den ersten Level und drücke "Pause". Dann gibst Du ein: B, "nach rechts", A, Select, Select, Y, A, B, Y, A und B. Dann spiele weiter.

●Und so kommst Du in den Bildschirm mit dem Cheat-Menu: Gehe wieder auf "Pause" und gib dann A und zwei Mal "nach links" ein. Wenn Du die Pause aufhebst, müßtest Du das Cheat-Menu vor Dir haben.

●Und so kannst Du Dir unbegrenzt viele Leben verschaffen: Mach eine Pause und gib dann "nach rechts", A, Select und Y ein. Pause aufheben und schon bist Du unsterblich!

●Schwarzfahren in der Virtuellen Realität: Wenn Du drin bist, geh auf "Pause". Dann drückst Du A. Wenn Du jetzt weiterspielt, wirst Du direkt zum Ausgang transportiert.

Viel Spaß!

ACTION REPLAY CODES



ALADDIN

7E036403: Unbegrenzte Leben
7E036703: Unbegrenzte Energie
7E036910: Unbegrenzte Bälle

THE ADAMS FAMILY

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 unbenutzt

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

CLIFFHANGER

7E061F07: Unbegrenzte Energie
7E061070: Unbegrenzte Leben

DINOSAURS

7E17310X: Spieler 1 hat 'X' Leben

DR. FRANKEN

7E0B3303: Unbegrenzte Leben
7E0C0204: Unbegrenzte Energie
7E0C0C58: Unbegrenzte Zeit

EMPIRE STRIKE BACK

7E01AC05: Unendlich Leben
7E0CF620: Unendlich 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: Unbesiegbarkeit

GODS

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

COOL WORLD

7E7C103: 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

7EF36D50: Unbesiegbare 10 Herzen
7EF36E80: Unbegrenzte Zauberkraft
7EF37746: Immer 70 Pfeile
7EF34332: 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 Zauberring 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

STRIKER

7E0E1800: Gegner verliert immer
zu Null

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: Unbesiegbar im
Death Star Trench
7E011403: Unbegrenzte
Continues
7E097702: Unbegrenzte
Thermal Detonators
7E0AA110: Verwendete
Darsteller sind Orange/Rot
7E08D8B1: Verändert die
Grafiken
7E098358: Du kannst das
Lichtschwert gleich von Beginn
an benutzen
7E098888: Unbesiegbar

SUPER STRIKE GUNNER

7E023A03: Unbegrenzte Leben

SUNSET RIDERS

701FBC04: Unendliche Leben für
Spieler 1
701FBA04: Unendliche Leben für
Spieler 2

TEST DRIVE II

7E1C8619: Unbegrenzte Leben

T2-JUGEMENT DAY

7E1407C8: Unbegrenzte Energie

TOM & JERRY

7E14FE04: Unendlich Leben
Spieler 1
7E15000A: Unendlich Leben
Spieler 2

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

T-SHIRT GEWINNER!!!

Michael & Andreas Königs/Krefeld
Daniel Boll/Coesfeld

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 Datel 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.

ALADDIN

LEVEL CODES

Level 2:
Dschinni - Abu - Aladdin - König
Level 3
Dschafar - Abu - Prinzessin - Dschinni
Level 4
Dschinni - Dschafar - Aladdin - Abu
Level 5
Abu - Aladdin - Dschinni - Dschafar
Bonusspiel
Prinzessin - Dschafar - König - Prinzessin
Level 6
Dschafar - Prinzessin - Aladdin - Dschafar
Letzter Kampf
Aladdin - Prinzessin - Abu - König

ALIEN 3

LEVEL CODES

Level 2: QUESTION
Level 3: MASTERED
Level 4: MOTORWAY
Level 5: CABINETS
Level 6: SQUIRREL
Ende: OVERGAME

ANOTHER WORLD

LEVEL CODES

Level 02 - HTDC Level 03 - CLLD
Level 04 - LBKG Level 05 - XDDJ
Level 06 - FXLC Level 07 - KRFK
Level 08 - KLFB Level 09 - DDRX
Level 10 - HRTB Level 11 - BRTD
Level 12 - TFBB Level 13 - TXHF
Level 14 - CKJL Level 15 - LFCK

BUBSY

LEVEL CODES

Level 1. JSSTTS
02. CKBGMM
03. STTWMM
04. MKBRLN
05. LBLNRB
06. JMDKRB
07. STGRTN

08. SBBSHE

09. DBKRRB
10. MSSCTS
11. KMGBBS
12. SLIMBG
13. TGRTVN
14. TTLDSL
15. GTCLMD
16. STCJDH

BLAZING SKIES

Power-Up

Durch diesen Kniff kannst du das Spiel mit einem total aufgewerten 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 begeht du Harakiri. Wiederhol diesen Vorgang, bis du alle 99 Leben angesammelt hast.

DRAGON'S LAIR

LEVELCODES

Level 1 - 2A, 4B, 6D, 7C
Level 2 - 3B, 5C, 7D, 8A
Level 3 - 2C, 3D, 6A, 8B
Level 4 - 1C, 2D, 3B, 8A

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

Titelmenü. 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 Titelmenü, 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 Titelmenü verschwindet, sonst wird die Anzahl wieder auf vier reduziert.

EXTRA LEVEL

Während des Optionsmenüs hämmer 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 Titelmenü halt SELECT fest und drück START. Dies bringt dich zu einem versteckten Optionsmenü, das dir erlaubt, deine eigenen Ideen zu verwirklichen.

Sunsoft Levels

Hier sind einige Codierungen für die superschwierigen Sunsoft Levels:

GNNBJWV - Level 1.
RCQRFV - 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, 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 unbesiegbar 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 Titelmenü 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 Steuer-Menü 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 Titelmens 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

Wem 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 drückst 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, 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 verwendet 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?

STRAFSTÖBE

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, B, Y, X, X, X, A, Y, 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 unbesiegbar! 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, A, X, B, B, B, B, Y, X, X, X, A, Y, 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, L, X, R, R, R, R, R, R, R, X.

TINY TOONS

SUB-GAMES

Mit folgendem Code kannst du dir ein Sub-Game zum Spielen aussuchen: Elmyra, Shirly 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!CQG!NCGGL8
sZG7owW6HBF
HMdMJ6C!brGlv!4!FIGCwPQk8Y
7dz12G8MwRIZ
Schließlich bringt dich der Code BBHnwLL13CB!r in die letzte Stufe.

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



NÄCHSTEN MONAT!

**PINK PANTHER
NBA JAM, LEMMINGS 2, TURN & BURN
MEGAMAN X, WINTER EXTREME
SUPER BATTLE TANK 2
CES FEATURE**

**HINTS & TIPS
GOOF TROOP , T2**

NUMMER 3

AB 21. FEBRUAR



**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**



4 x Neu! Die Turtles. Wahnsinnsstark.

Tournament Fighters und Radical Rescue.
Das ist Actionpower der neuen Dimension.

Tournament Fighter: 16 MBit Fighting-Abenteuer. Gigantisches Scrolling, 9 Continues, Sound in CD-Qualität. 10 Fighter zur Auswahl: Jeder einzelne Charakter verfügt über individuelle Fight-Techniken. Geschicklichkeit und Reaktionsschnelligkeit entscheiden im echten Zweikampf. Optionsbildschirm: Stärke, Schwierigkeit und Kampfzeit können ausgewählt werden.

Radical Rescue: Irrsinnig gut gezeichnete Figuren. Strategisches Denken ist gefordert. Jeder Turtle ist mit speziellen Finessen ausgestattet. Passwort-System, um jederzeit - auch nach "Power Off" - weiter zu spielen.

Die neuen Turtles setzen wirklich neue Maßstäbe in allen Systemen. Probier's aus!



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 am Main, Postfach 560180, Telefon D-0 69/95 08 12-0, Telefax D-0 69/95 08 12-77

Teenage Mutant Hero Turtles RC Mirage Studios, USA. All Rights Reserved. Trademark used granted to KONAMI under license from Mirage Studios USA. Exclusively Licensed by Surge Licensing Inc. 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. PALCOM® and PALCOMGAMES® are registered trademarks of PALCOM Software Corporation. Sega and Sega Mega Drive are trademarks of Sega Enterprise Ltd.

KONAMI
Superstarker Videospielspaß

PALCOM
SOFTWARE

F&P 93/307

