

EIN EXKLUSIVER BLICK HINTER DIE KULISSEN: NINTENDO'S HOTLINE!

SUPER PRO

**NEUER
LOOK!**

DER ABSOLUTE HAMMER
UNTER DEUTSCHLANDS
NINTENDO MAGAZINE!

DM 5.80

ÖS 45,00 sfr 5,80

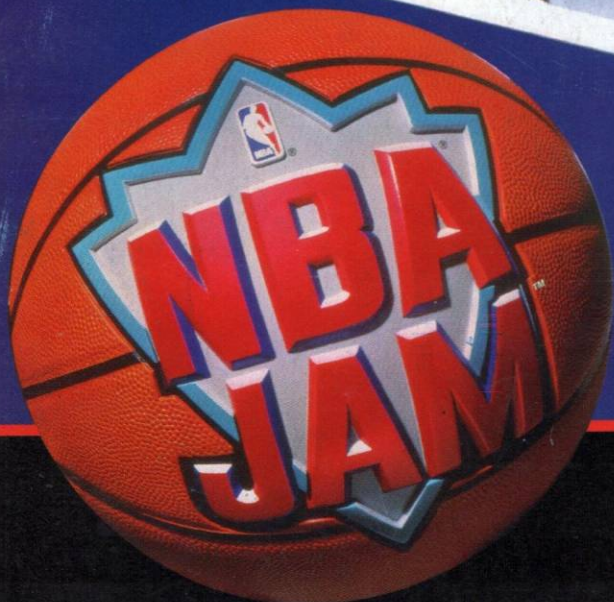
**MÄRZ 1994
NUMMER 3**

REVIEW!

**SPACE
ACE**

EXKLUSIV!

**BUGS
BUNNY**

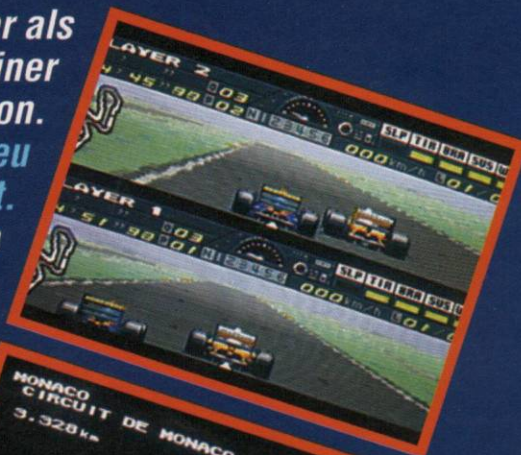


**SUPER
NES**



**GAME
BOY**

- *Zwei-Spieler-Modus: Gegeneinander oder als Werksteam um den Konstrukteurstitel in einer ganzen Formel 1 Saison.*
- *Alle Strecken des Grand Prix sind detailgetreu nachgebildet.*
- *Teilnahme an freiem Training und Qualifikation vor einem Rennen.*
- *Genaue Abstimmung des Wagens durch den Spieler. Von den Reifen bis zur Getriebeübersetzung, von der Radaufhängung bis zu den Schürzen, kann er für jede Strecke sein Fahrzeug optimal anpassen.*
 - *Boxenstopps mit Reifenwechsel.*
 - *Manuelle oder halbautomatische Schaltung des Getriebes.*
 - *Simulation von Windschatten, Abnutzungserscheinungen an Verschleißteilen, Ausfällen und Wetter.*
- *Auswahl des Wagens aus den wichtigen Teams der Saison 1993.*



**IM FEBRUAR
AUF SNES
UND GAMEBOY
ERHÄLTlich**

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



**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



SUPER PRO

MÄRZ 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

DRUKKER
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

Alle in diesem Magazin erschienenen 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 ©TM gekennzeichneten Spiele oder Charaktere der jeweiligen Hersteller oder Lizenzhalter der Produkte.

UMSCHLAGSEITE
©TM NINTENDO ©TM WARNER BROS
© EMPIRE © SONY

FARBE GAME BOY?



Das Gerät, das Nintendo nicht kennen will!

14



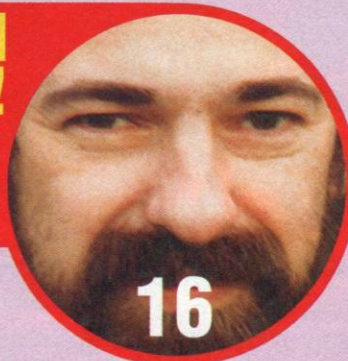
Nintendo®

Nintendo's Hotline - eine fröhliche Kaffeerunde? Peter Wolter berichtet, was wirklich abläuft.

42

DIESER MANN IST EIN MONSTER!

Zumindest sind seine Spiele monsternmäßig. Wir sprachen mit dem Schöpfer von *Monster Max*



16

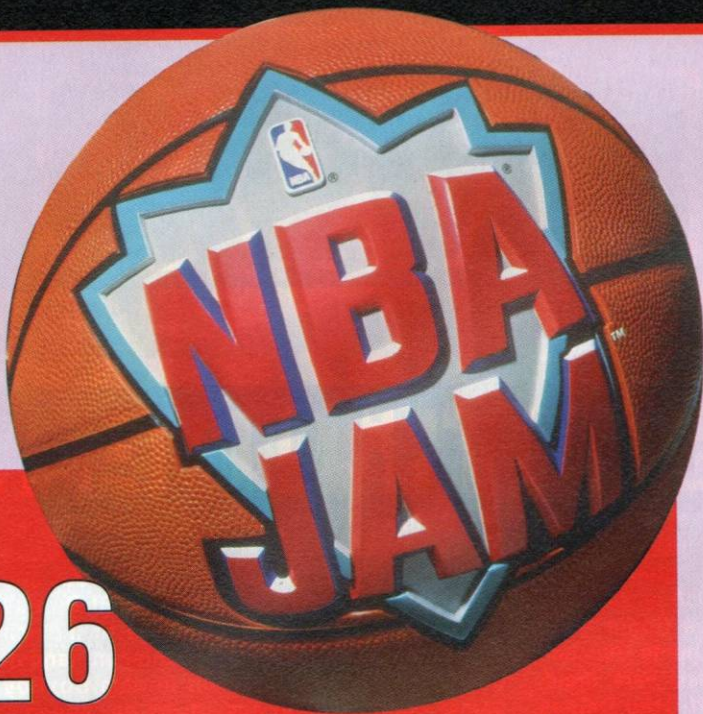
tips

Tips & Tricks für absoluten Spielspass

T2 TIPS
TIPS
DOKTOR M
ACTION REPLAY

66
76
78
80

26



MEGAMAN X

Der neue Plattformmer aus dem Hause Capcom. Ein weiterer Hammer nach Street Fighter II?

44



Joysticks,
Joysticks,
und noch
mehr
Joysticks!

54

REVIEWS

PINBALL DREAMS	20
RAINBOW BELL	21
NBA JAM	26
SPACE ACE	30
R-TYPE III	32
SKYBLAZER	36
EQUINOX	40
MEGAMAN X	44
SOCCER KID	46
BUGS BUNNY	48
RIDDICK BOWE	50
ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS	52
HUMANS	58
DRAGON BALL Z2	60
ZOOL	61
SPIDERMAN	62
KIRBYS PINBALL	64

PREVIEWS

YOGI BEAR	10
CHOPLIFTER III	11
PINK GOES TO HOLLYWOOD	12
PEACE KEEPERS	15

FEATURES

FARBE GAME BOY?	14
JOHN RITMAN	16
NINTENDO HOTLINE	42
JOYSTICKS	54

NEWS

TANTE PAULAS

BASTELSTUNDE...



Wer kennt das nicht! Man hortet ein ganzes Lager an alten Pappkartons und weiß um's Verrecken nicht wohin mit dem Plunder! Ganz einfach: Falte den Karton so, daß er sich den kurvenreichen Formen Deines Game Boys anpaßt, dann klatsche ein paar bunte Bildchen eines Mega-Kinohits, z. B. *Jurassic Park*, drauf, um das dumpfe Schlachtschiff-Grau Deines tragbaren Lieblings etwas aufzumotzen.

Du erkennst, daß Du soeben einen Megaseller entwickelt hast, setzt den günstigen Stückpreis von DM 6.00 fest und überschwemmt damit den Markt. Jawoll - der BoxBoy ist erfunden! Die Hersteller haben uns weitere Motive versprochen (ca. ein neues pro Monat), aber für's erste müssen wir uns mit Spielbergs Kassenschlager begnügen.

Sieh nur, wie der wohlgeformte Karton Deinen Game Boy weich umschließt, genieße das sinnerfüllte Design, daß Dir Zugriff auf alle Bedienelemente gewährt! Dann reißt Du das Ding in Stücke, weil Du die Cartridge nicht durch den verflucht engen Schlitz schieben kannst. Unser Büro-Game-Boy sieht in dem BoxBoy immer noch prächtig aus - trotz der abgeduldeten Kanten. Velociraptoren lugen hinter dem Display hervor, und das todschicke JP-Logo prangt auf allen Seiten. Billig und fröhlich lautet das Motto...Zumindest ist es kein allzu schmerzlicher Verlust, wenn Du den BoxBoy mal versehentlich im Regen liegen läßt, und er ist ein ideales Geschenk für den Deinen bekloppten Cousin, den Du noch nie so recht leiden mochtest.

Brawl Brothers: Erstes Kombinationsangebot mit Telefonkarte

Köln - Als erstes Video-Game für Nintendo-Konsolen wird Brawl-Brothers mit einer dazu passenden Telefon-Karte auf dem deutschen Markt eingeführt. Die Telefonkarte gebe es allerdings nur für eine limitierte Edition von 1000 Exemplaren, teile der Computer-Programm-Service (CPS) in Köln mit. Die Sonder-Edition koste 169,95 DM - 30 DM mehr als das "normale" Spiel.

Brawl-Brothers gehört laut CPS zu den Straßenkampfspielen - einem der zur Zeit beliebtesten Genres auf Videospiel-Konsolen. In dem Game können zwei Spieler gleichzeitig aktiv sein, wobei sie unter fünf verschiedenen Figuren wählen können. Brawl Brothers hat zehn Spielebenen und drei einstellbare Schwierigkeitsgrade. In dem Spiel werden Kampfszenen mit einem Handlungsstrang verbunden, der unter anderem die Befreiung von Geiseln und die Zerstörung von Weltuntergangsmaschinen umfaßt. CPS will nach eigenen Angaben alle weiteren Exklusiv-Lizenzen ebenfalls mit Telefonkarten anbieten.



Martin Wilmer

Martin, einer dieser alteingesessenen und bodenständigen Westfalen, kehrte von dem Interviewtrip nach London mit eher gemischten Eindrücken zurück. Während London an sich "echt Spitze, ey!" war, hat ihm die Überfahrt auf der Fähre nicht so recht gefallen wollen. Jetzt noch eine kleine Scherzfrage: Was ist grün im Gesicht, hängt über der Reling und füttert die Fische???



Peter Wolter

Gerade erst aus London zurückgekehrt, begann Peter, sich auf seltsame Weise zu verwandeln! Er wurde verdächtig freundlich, treibt allerhand lust'ge Späße und schreibt täglich ellenlange Briefe in die englische Metropole, Adresse: Queensbridge Road! Wir vermuten, daß er tatsächlich Ellen lange Briefe schreibt, aber Genaueres ließ sich bis Redaktionsschluß leider noch nicht feststellen. SUPER PRO bleibt dran!



Hendrik Mieruch

Wenn Bärbel eine Party gibt, dann kann man was erleben! Mit diesem flotten Sinnspruch auf den Lippen begab sich Hendrik frohen Mutes zum Ort des Geschehens. Es war eine heiße Fete, weshalb der riesige Garten eine willkommene Gelegenheit zum Lustwandeln und Frischlufttanken bot. Warum Hendrik in dem weitläufigen Gelände ausgerechnet in den 1qm großen Goldfischteich hineinlustwandelte, bleibt rätselhaft! Ein leichter grippaler Defekt fesselt ihn derzeit noch an's Bett. SUPER PRO wünscht gute Besserung!

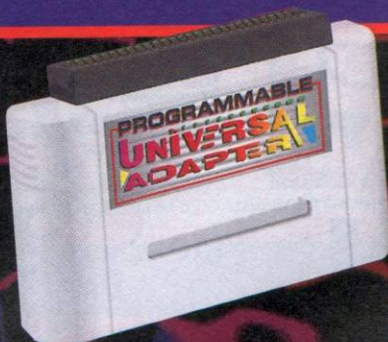


Bärbel Krömer

To be or not to be...Bärbel ist der Stolz der ganzen Redaktion, denn sie ist die einzige, die englisch spricht, die englisch denkt, die Englisch studiert und die Shakespeare verehrt. Um der kulturell arg verwahten SUPER PRO-Redaktion wieder Ästhetik, Geschmack und Sinn für das Schöne im Leben nahezubringen, bot sie uns unlängst eine Sonderaufführung von Hamlet an. Sie selbst spricht dabei alle Rollen! Who's there? - Nay, answer me. Stand and unfold yourself!!!



DAS ENDE ALLER ADAPTORS



Die Eigentümer von Datel Electronics sind tatsächlich reiche Leute. Warum? Nun, zunächst brachten sie uns das Action Replay, das den deutschen Markt mehr oder weniger von hinten aufgerollt hat (Amerika ist für Datel allerdings immer noch unberührter Boden). Und jetzt haben sie uns den ultimativen SNES-Adapter angekündigt. Teil 2 der Erfolgsstory?

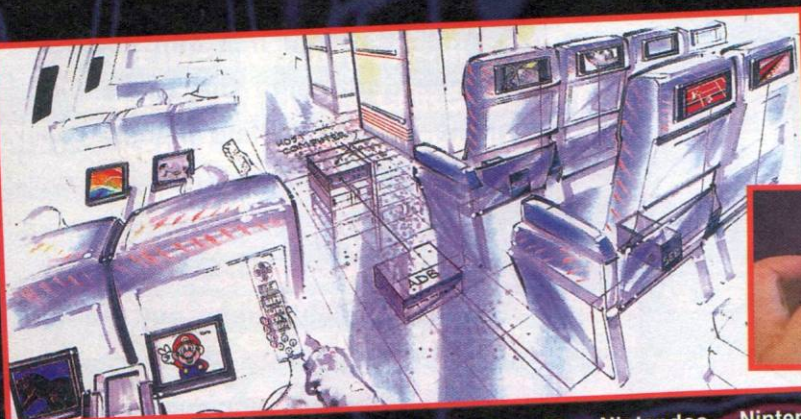
Mittlerweile gibt es mehr Adapter als Spiele. Jede drittklassige Lötstube bringt ihr eigenes Modell auf den Markt, während Nintendo die Entwicklung interessiert verfolgt. Viele der neuen Spiele enthalten bereits Codechips und Schutzvorrichtungen, denen die auf dem Markt befindlichen Adapter nicht gewachsen sind. Also immer die neuesten Adapter kaufen? Ein teurer und blödsinniger Spaß! Wenn aber Nintendo glaubt, so die Flut von Importgames eindämmen zu können, haben sie die Rechnung ohne Datel gemacht!

Der Programmable Universal Adaptor rühmt sich, zu allen aktuellen Spielen kompatibel zu sein. Dazu läßt er sich noch so programmieren, daß ihm auch zukünftige Spiele keine Probleme bereiten. Ob das alles letztendlich funktioniert, ist eine andere Frage. Immerhin ermöglicht der PUA aber das Spielen von Games wie Actraiser II, Top Gear II und Nigel Mansell's, bei denen bislang alle Adapter die Segel streichen mußten. Der Adapter ist ab sofort erhältlich und kostet günstige DM X. Ab der nächsten Ausgabe von SUPER PRO gibt's dann auch endlich die allerneuesten Datel-Codes.

Neues vom PROJECT REALITY

Projekt Reality ist ein Gemeinschaftsprojekt zwischen Nintendo und Silicon Graphics, die bekannt sind für qualitativ hochwertige Computergrafiken und -technologien. Project Reality ist auch der Name der neuen Wundermaschine, die uns für Ende '95 versprochen ist. Herzstück ist ein 64Bit MIPS Prozessor, der unglaublich hoch auflösende Grafiken (besser als bei den Automaten) und Echtzeitvideo ermöglicht. Der Preis soll nur bei etwa \$250 liegen!

Natürlich bekriegen sich alle Nintendo-Magazine auf der Jagd nach Exklusivmaterial! SUPER PRO hält sich da raus und fährt statt dessen in's Nintendo Hauptquartier, um das Gerät auf einer Sondervorführung in Augenschein zu nehmen. Ob wir tatsächlich mehr über Project Reality erfahren werden, bleibt abzuwarten. Auf jeden Fall berichten wir in der nächsten SUPER PRO.



Höhenflüge mit GATEWAY!

Wie wär's mit ein paar aufregenden Neuigkeiten über Nintendos revolutionäres Gatewaysystem? Grundsätzlich handelt es sich dabei um ein erweitertes SNES-System, mit dem bereits viele Flieger der größeren Luftfahrtgesellschaften ausgestattet sind. Gegen eine geringe Gebühr kannst Du dann Deine Lieblingsgames auf einem eigenen Bildschirm spielen.

Aber das Gatewaysystem hat noch mehr auf Lager: Die in den Flugzeugsitz integrierte Konsole bietet auch die Möglichkeit Spielfilme auszuwählen, die hübsche Stewardess zu rufen oder einfach das Licht einzuschalten. Um diesen Schnickschnack zu ermöglichen, mußte Nintendo die SNES-Komponenten neu gestalten, so daß sie nur noch ein Mindestmaß an Platz einnehmen. An die Konsole ist ein aus dem Sitz herauschwenkbarer Farbbildschirm angeschlossen. Wenn Du nicht gerade Mario spielst, kannst Du jetzt bequem Deine Duty Free-Einkäufe tätigen oder allerlei Infos abrufen.

Deine Cartridge brauchst Du nicht mit auf Reisen zu nehmen, denn es stecken bereits 2MB RAM an Spielen in dem Gerät. Du kannst also keine SFII-Kopien abziehen und brauchst Dir auch keine Sorgen mehr darüber zu machen, wie rum man die Cart in den Schlitz steckt, ohne daß das Teil explodiert. Russell Baun von

Nintendo of America meint dazu: "Das Nintendo Gateway System bietet ein breites Spektrum an Unterhaltung und Information. Davon werden 1994 weltweit über 20 Mio Reisende profitieren."

Gateway erlaubt Dir nicht nur, in 10.000m Höhe Street Fighter II zu spielen...Du kannst CDs hören, teleshoppn und Dir den Weg vom Zielflughafen zum nächsten Hotel aufzeigen lassen. So sieht die wahre Zukunft der Reiseunterhaltung aus. Also, beim nächsten Flug Gateway gleich mitbuchen!

Die Sache beschränkt sich allerdings nicht nur auf Flugzeuge. Auch auf Kreuzfahrtschiffen oder in Hotels wird dieses Gerät wohl bald zum Angebot gehören. Amerikanische Hotels investieren bereits in die relativ günstigen Konsolen - als erweiterter Zimmerservice quasi. Genaue Angaben über die Nutzungsgebühren liegen zwar noch nicht vor, aber teuer wird's wohl nicht werden dürfen, denn dann würde es niemand in Anspruch nehmen. Im vergangenen Jahr wurde Gateway auf 10 Flugzeugen installiert (pro Flugzeug etwa 1Mio \$), aber noch während Du dies hier liest, möbeln Gesellschaften wie Northwest Airlines, China Air und Virgin Atlantic ihre Flotte mit der Zauberbox auf. Nachdem auch drei größere Airlines in Verhandlungen stehen, rechnet man bis Ende '94 mit insgesamt 120 ausgerüsteten Flugzeugen!



Hallöchen, liebe Leser!



hoffentlich ist Euch das neue SuperPro nicht vor Schreck aus der Hand gefallen: Wir haben nämlich in der neuen Ausgabe so viel geändert, daß wir befürchten, manch ein Spiele-Freak könnte sein ultimatives Lieblingsmagazin nur noch am Titel wiedererkennen. Ihr liegt total daneben, wenn Ihr vermutet, wir hätten einfach mal Spaß auf was Neues gehabt. Natürlich sind wir immer neugierig auf Neues - aber in diesem Fall müssen wir Euch, liebe Leser, die Verantwortung dafür in die Schuhe schieben.

Tausende von Euch sind nämlich auf unseren hinterlistigen Fragebogen hereingefallen, haben ihn ausgefüllt und eingeschickt. Und jetzt habt Ihr den Salat! Nämlich ein neues Konzept und ein geändertes Layout.

Die Auswertung der eingesandten Fragebögen ergab, daß

- die meisten von Euch die Texte zu lang fanden,
- die Qualität des Heftes nicht in allen Teilen zufriedenstellend war
- Ihr mehr Spieletests in einem Heft wolltet,
- die meisten von Euch auch noch einen Game Boy besitzen.

Das alles hat uns natürlich unheimlich betroffen gemacht. Wir sind also in uns gegangen, haben unsere Gehirne zermartert und vergrübelt - und heraus kam

das neue Konzept - exakt nach den Wünschen unserer Leser zurechtgeschnitzt: kürzere Texte, knackigere Formulierungen, knalligeres Layout. Außerdem gibt es jetzt auch einige Seiten über den Game Boy.

In aller Bescheidenheit: unsere previews soll uns erst mal jemand nachmachen. So ausführlich wie in SuperPro findet Ihr sie

nirgendwo! Notfalls fischen wir die neuesten Spiele direkt vom Tisch des Entwicklers

...

Auch der Teil mit den reviews wurde geändert. Die Texte sind nicht nur kürzer als bisher - wir haben auch einen oder sogar zwei zusätzliche Tester pro Spiel eingesetzt. Der Vorteil dabei ist, daß Ihr nicht mehr auf die oft persönlich gefärbte Meinung eines einzigen Testers angewiesen seid. Unterschiedliche Geschmäcker ergeben halt auch unterschiedliche

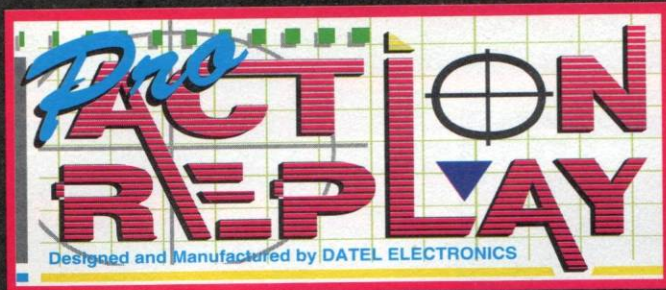
Meinungen. Und - fast hätte ich es vergessen - wir haben uns natürlich auch Eure Kritik an den Bewertungen der Spiele zu Herzen genommen.

Und noch eine gute Nachricht: Vom kommenden Monat an könnt Ihr SuperPro auch abonnieren!

Das war's,

viel Spaß mit dem neuen SuperPro!
Peter Wolter





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
Eurosyste.ms-Garantie

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

DIREKT-BESTELLSERVICE:

TELEFON [24 STUNDEN] 02822 68545 / 537182

ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE IN 48 STUNDEN LIEFERBAR...

ALLEIN-DISTRIBUTOR FÜR DEUTSCHLAND

DATAFLASH GMBH

WASSENBERGSTRASSE 34 46446 EMMERICH
FAX 02822 68547

VERSANDKOSTEN DM 10,-

BEI BESTELLUNG BITTE KONSOLEN-TYP ANGEBEN!!

AUSLANDBESTELLUNGEN NUR GEGEN VORKASSE + DM 15,- VERSANDKOSTEN

EUROPEAN DISTRIBUTOR: EUROSyste.ms B.V. EDE NETHERLANDS

FÜR GAME BOYTM
NUR DM 99,-

FÜR SUPER NESTM
NUR DM 149,-

FÜR NESTM NUR DM 99,-

**UNBEGRENZTE
MOGEL
CHEATS**
mit
EINGEBAUTEM
CHEAT-FINDER

FÜR SEGA MEGATM
NUR DM 149,-

FÜR GAME GEARTM
NUR DM 109,-

FÜR MASTER SYSTEMTM
NUR DM 99,-

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

AUCH ERHÄLTICH BEI

TOYS 'R US

UND BEI ALLEN **allkauf**

SB-WARENHÄUSERN UND FOTOFACHGESCHÄFTEN





YOGI BEAR



Eine Antwort für den uralten Bär

Beim nächtlichen Rückweg kommt Yogi durch Bascombe und trifft dort die immer hilfsbereiten, höflichen und ab und zu auch geistig zurechnungsfähigen Einwohner.

Wie sieht das denn aus, wenn ihm ein Baum aus dem Hut wächst (Kicher...!)



Yabba-dabba-doo!



VERLAG

EMPIRE (LAGUNA)
(061) 07930100

PREIS

?

KAPAZITÄT

8MBits

Hanna Barabara's bekannteste Figur, der Yogi Bär, wird demnächst Star in einem SNES-Abenteuerspiel von Empire Software sein.

Durch einen ungewohnten Spektakel aus seinem Winterschlaf aufgeschreckt, stellt Yogi erschreckt fest, daß Bauarbeiten für eine riesige Chemiefabrik mitten im Jellystone-Park im Gange sind. Yogi entschließt sich, das zu verhindern. Schließlich geht es nicht nur darum, daß der Tourismus im Park darunter leiden würde, er ist auch um das Wohlergehen seiner Freunde im Wald besorgt. Yogi macht sich also auf, den Förster Smith zu alarmieren.

Yogis Kampf um das ökologische Gleichgewicht geht durch fünf verschiedene Gebiete. Er muß auch noch diverse Waldbewohner wie Eichhörnchen und Biber abwehren - diese tierischen Zeitgenossen hatten einfach vergessen, daß Yogi nur gute Absichten hat. Sie versuchen also, soviel Zoff wie möglich zu machen. Im Spiel kommt auch Yogis eigenwilliger Kumpan Boo-Boo vor, es tauchen auch jede Menge niedlicher Tiere auf, die Yogi helfen wollen.

Die Version, die wir zum Testen bekommen hatten, war weit von der Fertigstellung entfernt. Aber dennoch möchten wir die Vorhersage wagen, daß Yogi Bär bei jüngeren Spielern wie eine Bombe einschlägt. Das Spiel hat nicht nur gute Plattform-Action, sondern auch eine exzellente Grafik, kombiniert mit sehr schneller Scroll-Möglichkeit und erstklassig gezeichneten Figuren. Außerdem geht es dabei ja um den Umweltschutz - das Interesse auch der älteren Spieler dürfte damit vorhanden sein.

Selbstverständlich kannst Du die vollständige Rezension in Kürze lesen - bis dahin muß Du Dich aber mit diesen Bildern hier zufrieden geben.



Riecht wie Napalm am Morgen....

CHOPLIFTER III

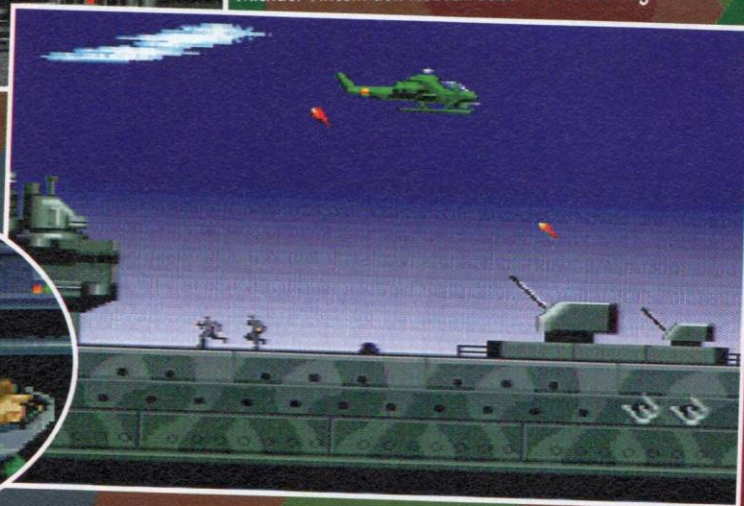
An Zentrale - hier ist Sierra, Hotel, India, Tango. Wir nähern uns der belagerten Stadt!



Einige haben ja ein verdammt leichtes Leben, sie sehen alles nur



Warte, das ist die traurige Geschichte von Airwolf, wo Jean Michael Vincent den Hubschrauber in Höhlen fliegt



VERLAG

OCEAN (LAGUNA)
(061) 07930100

PREIS

?

KAPAZITÄT

4MBits

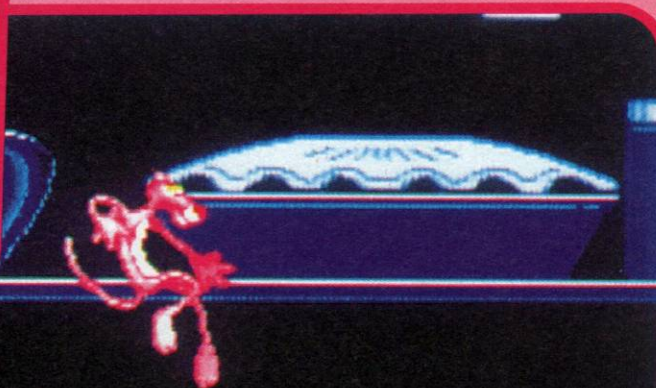
Eine neue Klassiker-Version für den SNES kommt jetzt aus dem Hause des Software-Giganten Ocean. *Choplifter III* steht am Ende einer langen Entwicklungsreihe, zu der *Choplifter II* für den Game Boy und das *Original-Choplifter* für Atari 800, Commodore 64 und dann natürlich die bekannten Spielhallen Versionen gehören. Deine Aufgabe in diesem Spiel ist es, eine Reihe von Geiseln zu retten, wobei Du Deinen unglaublich beweglichen Kampfhubschrauber vom Typ Cobra einsetzen kannst. Als Spitzenpilot wirst Du zu jedem Krisenherd auf der Welt geschickt. Dabei muß Du dem Feuer von Flugabwehrgeschützen ausweichen, Truppen und Panzer bekämpfen, jede einzelne Geisel einsammeln und sie zurück zum Stützpunkt bringen.

Der Spielverlauf ist unglaublich simpel. Aber dennoch ist es mit diesen klassischen Spielen nun mal so, daß sie den Spieler im höchsten Maße süchtig machen und sehr unterhaltsam sind. Grafisch ist *Choplifter III* allererste Klasse. Das Spiel hat insgesamt 16 Level - Du wirst sie kaum schaffen, ohne ein Leben verloren zu haben. Wie auch in den anderen Versionen kannst Du sowohl im Übungs- als auch im Real-Modus spielen. Und Real-Modus heißt, daß Du auch Deine eigenen Leute wegputzt, wenn Du nicht aufpaßt.

Zu den späteren Levels gehört auch eine erbitterte Seeschlacht zwischen Kriegsschiffen und Hovercraft-Fahrzeugen. Da müssen Geiseln aus kippeligen Beibooten gerettet werden, da gibt es Dschungel-Flüge in Vietnam und sogar eine Stadt, die in Bosnien sein könnte. Dort bedrohen Dich feindliche Hubschrauber und hinter jedem Gebäude können Panzer lauern.

Choplifter III wird ab April im Laden sein, und zwar zu einem ganz erträglichen Preis. Ein umfassender Bericht erscheint in der nächsten Ausgabe.

PINK GOES TO HOLLYWOOD



Schrecklicher Erinnerungen steigen hoch, als er ein Glas mit Gurken von Mc Donalds entdeckt.

Hier gibt es ein Frisur à la Clouseau

Das SUPERPRO-Büro, Montags, am Morgen.



VERLAG

TECMAGIK (ALLAN)

(089) 2311 3865

PREIS

129 DM

KAPAZITÄT

8Mbits

Hey Leute, er kommt! Er ist's wirklich! Paulchen Panther macht sich auf, die kontinentalen Konsolen zu beehren, Tecmagik sei Dank! *Pink Goes to Hollywood* bringt uns die berühmten Heldentaten des großen, des einzig wahren, des unübertroffenen Päuile direkt in's Haus. Und der originale Mancini-Soundtrack ist natürlich auch dabei! Auf seine unnachahmlich coole Art versucht *Pink Panther*, seinen Weg durch die Dekorationen diverser fantasievoller Filme wie "*Honey, I Shrunk the Pink*", "*Cat on a Hot Pink Roof*" und "*Pinkenstein*" zu bahnen, um schließlich dem ganzen Film-pack in der berühmten weißen Limousine zu entkommen. Auch Inspektor Clouseau ist mit von der Partie. Seinen tolpatschigen Nachstellungen versucht der rosarote Pau mittels sonderbarer Verkleidungen zu entgehen.

Wie man uns bei Tecmagik berichtete, gibt es in dem Spiel 15 umfassende und knallig bunte Cartoon-Level zu erforschen, und nach allem, was wir gesehen haben, dürfte *Pink Goes to Hollywood* ein wahrer Hochgenuß für's Auge werden. Der Level "*Honey, I Shrunk the Pink*" ist beispielsweise eine Reise in den Mikrokosmos, bei der unser geschrumpfter Held sich mit Riesenmäusen und über-dimensionalen Elektrogeräten herumschlagen muß. Schau Dir die Screen Shots an, und Du siehst, wieviel Detailreichtum und grafische Finesse Tecmagik in diese 8MBit Cart gesteckt hat.

Gerüchten zufolge hatte auch Friz Freleng, Animator und Miterschaffer des *Pink Panther*, bei der Mimik und der Animation der Charaktere seine Finger 'drin. Interne Quellen zitieren Freleng mit den Worten: "Ich könnte nicht glücklicher sein über das Ergebnis unserer Arbeit."

SUPER PRO peilt für Dich die Lage, nächsten Monat...keine Frage!



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
brawl brothers da	139.95
cliffhanger da	109.95
flashback da	139.95
goof troop da	114.95
hook da	129.95
jurassic park da	139.95
last action hero da	109.95
mickey mouse magical quest dv	114.95
mystic quest legend + berater dv	94.95
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 (judgm. day) da	129.95
the lost vikings dv	114.95
turtles tournament fighters da	149.95
we're back 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
chuck rock da	64.95
geor works da	64.95
jurassic park da	74.95
kirby's dreamland da	54.95
last action hero da	44.95
mario & yoshi da	54.95
pinball - revenge of the gator da	44.95
star trek next generation da	64.95
super mario land 2 da	64.95
tetris da	44.95
tiny toon adventures 2 da	64.95
tiny toon da	64.95
tom & jerry 2 - der film da	69.95
turtles 3 - radical rescue da	64.95
wwf superstars 3 king of ring da	64.95
zelda - link's awakening dv	64.95

MEGADRIIVE CD

after burner 3 da	94.95
batman returns da	114.95
black hole assault da	114.95
chuck rock da	99.95
ecco the dolphin da	94.95
final fight da	94.95
hook da	99.95
jaguar xj 220 da	94.95
kris krass da	99.95
night trap da	129.95
prince of persia da	94.95
robo aleste da	114.95
sewer shark da	129.95
sherlock holmes 2 da	114.95
sherlock holmes da	119.95
silphed da	94.95
sonic cd da	94.95
wonderboy 5 - in monster world da	114.95
time gal da	94.95
wolfchild da	114.95

MEGADRIIVE MODUL

aladdin da	119.95
bram stoker's dracula da	119.95
f1 (incl. batterie) da	119.95
fifa international soccer da	109.95
john madden football '94 da	119.95
jurassic park da	119.95
mickey & donald world of ill. da	94.95
nhlpa hockey '94 da	109.95
nhlpa hockey '93 da	114.95
offtants da	114.95
puggsy da	109.95
rocket knight adventures da	104.95
sensible soccer da	119.95
talespin da	49.95
turtles tournament fighters da	129.95
virtual pinball da	109.95
wiz'n'liz da	109.95
wonderboy 5 - in monster world da	139.95
wwf royal rumble da	129.95
zombies da	99.95

GERÄTE / ZUBEHÖR

SUPER NINTENDO

super nes + super mario world da	299.95
super nintendo power station da	199.95
4-spieler adapter da	69.95
action replay pro cartridge da	129.95
high tech action controller da	34.95
jovpad transparent progr.sv337 da	69.95
jovpad transparent sv 334 da	34.95
joystick proneo 1 prog. sv 336 da	99.95
joystick topfighter sv 338 da	149.95
mario world spieleadapter da	24.95
moduladapter nts/pal datel da	39.95
prof koffer action case da	59.95
stereo a/v-kabel & scart adapt da	34.95
super nintendo spieleadapter da	24.95
super-nintendo spieleadapter 2 da	24.95
verlängerungskabel für jovpad da	24.95
zelda spieleadapter 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
akkusator da	44.95
batterieset mit netzteil da	64.95
fm tuner (radio für game boy) da	34.95
game boy spieleadapter dv	19.95
handy boy all in one sv 907 da	69.95
handy carry sv 905 da	12.95
handy power car adapter sv 908 da	9.95
handy power kit sv 900 da	89.95
lupe mit licht da	19.95
lupe+licht+akkusator+netzteil da	59.95

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
4 spieler adapter da	69.95
action replay pro cartridge da	129.95
cdx modul US	119.95
jovpad mit 6 knöpfen sv 439 da	39.95
jovpad transparent progr. sv 437 da	69.95
jovpad transparent sv 434 da	34.95
jovpad-verlängerungskabel da	9.95
moduladapter usa - europa US	39.95
prof koffer	59.95
videokabel (av/cinch) da	24.95
videokabel (av/cinch) da	24.95
videokabel (scart/euro av) da	24.95
rgb-video-scarkabel zu md 2 da	29.95

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.)

NEUHEITEN / VORANKÜNDIGUNGEN

SUPER NINTENDO

0194 acclaims world cup soccer da	129.95
0194 alfred chicken da	139.95
0194 battle blaze da	139.95
0194 equinox da	139.95
0194 mickey's challenge da	139.95
0194 nfl quarterback club da	149.95
0194 nigel mansell's world ch. da	129.95
0194 sensible soccer da	139.95
0194 sky blazer da	129.95
0194 tazmania da	139.95
0194 top gear 2 da	109.95
0194 trolls da	119.95
0194 utopia - creation of nat. da	129.95
0194 young merlin da	149.95
0194 world heroes da	149.95
0294 fix trac da	109.95
0294 ogre battle da	119.95
0294 pluk dv	94.95
0294 super league soccer da	109.95
0394 mr. nutz da	119.95
0394 populous 2 da	109.95
0394 rock'n roll racing da	119.95
0394 shadowrun da	129.95
0394 super empire strikes back da	129.95
0394 yogi-bear da	109.95

GAME BOY

0194 cliffhanger da	44.95
0194 nfl quarterback club da	64.95
0194 nigel mansell's world ch. da	64.95
0194 pierre le chef da	64.95
0194 sensible soccer da	44.95
0194 space date da	64.95
0194 wcv - the main event da	64.95
0194 zool - ninja of the nhd da	64.95
0394 kirby's pinball land da	59.95

MEGADRIIVE MODUL

0394 yoshi's cookie da	54.95
0194 brett hull hockey da	94.95
0194 champion's league soccer da	114.95
0194 cliffhanger da	94.95
0194 crash dummies da	114.95
0194 dragon's fury 2 da	99.95
0194 eternal champions da	129.95
0194 f-15 strike eagle 2 da	129.95
0194 gauntlet 4 da	99.95
0194 james pond 3 da	119.95
0194 last action hero da	94.95
0194 ltr attack chopper 2 da	109.95
0194 lotus turbo challenge 2 da	109.95
0194 nfl quarterback club da	129.95
0194 ninja gaiden da	94.95
0194 robocop 3 da	114.95
0194 young indy da	109.95
0294 landstalker dv	119.95
0294 sonic 3 da	129.95
0294 teojam & earl 2 da	109.95

SEGA MEGA CD

0194 bram stoker's dracula da	99.95
0194 chuck rock 2 son of chuck da	114.95
0194 cobra command da	94.95
0194 dune da	114.95
0194 indiana jones da	109.95
0194 microcosm da	119.95
0194 puggsy da	89.95
0194 sof feace da	114.95
0194 spider-man vs kingpin da	94.95
0194 terminator da	114.95
0194 wwf rage in the cage da	114.95
0294 burning fists da	109.95
0294 jurassic park da	94.95
0294 prize fighter da	109.95

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
l.t. road runner da	109.95
lethal weapon 3 da	99.95
magic sword da	99.95
mortal kombat da	119.95
papercub 2 da	79.95
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
mortal kombat da	59.95
mystic quest dv	49.95
raging fighter da	49.95
solar striker da	29.95
wizards and warriors da	29.95
zen intergalactic ninja da	49.95

SEGA MEGA CD

double dragon 2 da	39.95
game foreman's ko boxing da	39.95
mario & yoshi da	49.95
nes open tournament golf da	39.95
protector 2 da	39.95
shatterhand da	39.95
simpsons 4 (bartman) da	39.95
snake rattle 'n' roll da	39.95
star tropics da	39.95
terminator da	69.95
totally rad da	49.95
trolls da	64.95

688 submarine attack da	49.95
arielle - little mermaid da	49.95
b.o.b. da	89.95
baseball 2020 da	89.95
batman da	49.95
bubsy da	89.95
chiki chiki boys da	74.95
corporation da	49.95
haunting da	89.95
home alone da	49.95
james bond 007 - the duel da	74.95
mario lemieux hockey da	49.95
mazin wars da	89.95
mortal kombat da	99.95
shadow of the beast 2 da	74.95
sonic spinball da	99.95
sonic the hedgehog da	39.95
speedball 2 da	39.95
techno clash da	89.95
teenage mut. hero turtles da	89.95
winter olympics da	109.95
xenon 2 da	39.95

MEGADR. MODUL

wonderdog da	99.95
--------------	-------



SUPER NINTENDO 139.95



SUPER NINTENDO 94.95



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



FRANCHISEPARTNER GESUCHT!

Nur Branchenkenner mit aktivem Unternehmen - Einsteiger zwecklos!
Schriftl. Bewerbung mit Unternehmensdaten an nebenst. Adresse

VERSANDKOSTEN INLAND

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

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

Konsolentyp ☐ Kundenmagazin (kostenlos)

AUFTRAGGEBER

Name

Straße

PLZ Ort

Telefon Kreditkartenfirma Verfall

Kunden-Nr. Karten-Nr.

Der **FARBE** gehört die Zukunft!

Ein Exklusiv Blick auf den farbigen Nachfolger des Game Boy!

Das ist vielleicht die Zukunft: SuperPro hat exklusiv einen Blick auf den in Japan entwickelten Prototyp des farbigen Nachfolgers vom Game Boy geworfen: den Top Guy. Es ist kein vorgezogener April-scherz, wir übertreiben nicht: die Technologie ist jedenfalls da, um das weltweit modernste Gerät dieser Art zu produzieren. Aber wie immer gibt es ein Problem.... Diesmal sind es die Batterien. Wie Du siehst, ist der Top Guy (so heißt er in Japan) viel größer als der Game-Boy. Das liegt aber daran, daß er einige Joker mehr im Ärmel hat. Aber zunächst einmal ein wenig Hintergrund zu dieser neuen Maschine.

Aus Japan haben wir erfahren, daß es auf der ganzen Welt bisher nur 1000 dieser Wundermaschinen gibt. Die Serie wurde erst einmal gebaut, um zu prüfen, ob sich dieser eventuelle Game Boy-Nachfolger auf dem Markt durchsetzen kann. Der Top Guy läuft mit sechs Batterien und hat ein von hinten beleuchtetes LCD-Farbdisplay, das an- und abgeschaltet werden kann, um die Batterien zu schonen. Zusätzlich zu den üblichen Knöpfen gibt es zwei Turbo-Buttons und sogar einen Joystick-Anschluß für alle Spieler, die die Finger nicht von ihrem Freudenknüppel lassen können. Der Top Guy empfängt sogar Fernsehsender - und das ohne Antenne! Du kannst also problemlos und ohne zusätzliche Kosten im Zug oder sonstwo fernsehen. Ein weiterer Leckerbissen ist, daß Du den Top Guy ohne weiteres mit Deinem Fernseher verbinden kannst, auf dem dann Deine Spiele ablaufen. Das ist sicher besser für die Augen, denn das Display des Top Guy ist kleiner als das des Game Gear - obwohl die Auflösung höher und die Darstellung besser ist.

Das einzige Problem sind die Batterien. Zur Zeit lutscht der Top Guy alle sechs Batterien in nur einer Stunde leer - das



gleiche Problem wie beim Atari Lynx hand-held. Nintendo behauptet zwar, nicht einmal von der Existenz des Top Guy gehört zu haben, aber der Software-Experte Graham Archer ließ sich immerhin zu der Äußerung bewegen, "daß ein Farb-Game Boy nicht machbar ist, bevor es nicht bessere Batterien gibt." Es gibt also doch ein gewisses Interesse am Top Guy...

Allerdings haben wir herausgefunden, daß ein Elektronik-Multi verschärftes Interesse an dem Gerät angemeldet hat. An dieser Stelle sollten wir betonen, daß es sich beim Top Guy keineswegs um ein Nintendo-Produkt handelt. Ebenso wenig ist es sicher, daß es jemals unter dem Nintendo-Markenzeichen vertrieben wird. SUPERPRO jedenfalls kam, sah und spielte. Und, da kannst Du sicher sein: SUPERPRO bleibt dran!

Eine NES-Cartridge paßt hinten in den Top Guy. Alle Game Boy-Spiele werden zunächst in Farbe programmiert.



Verglichen mit dem Game Boy ist der Top Guy riesig. Der Top Guy kann - anders als der Game Boy - auch an den Fernseher angeschlossen werden.



"Ich kugel Dir den Arm aus, wa, Sylvester Stallone habbich auch schon jeschafft. Siehste die Narbe hier? Kongo, 53. Langweile ick Dir etwa?"

Einmal am Aftershave von Keith geschnuppert, und schon wird Echoseekrank. ...



THE PEACE KEEPERS



Norton geht in Flammen auf, ebenso Pierre le Pilot. Al stellt irgendwas Merkwürdiges mit Echo an. Schon eigenartig, was im 4-Player-Mode alles so passieren kann.

Echo sagt irgendetwas Schlimmes über Felicity Kendall...



"Nein! Es ist kulturvoller Beat! Spiel keinen von diesen dämlichen Songs!"



VERLAG

JALECO

(ALLAN DEUTSCHLAND)

PREIS

?

KARTENFRÖSSE

16MBits

Wir schreiben das Jahr 2015 n. Chr. Die Welt wird von einer durch und durch korrupten deutsch-moldawischen Organisation beherrscht. Deren Boß lago (woher kenne ich diesen Namen noch....?) will mit Hilfe der Gentechnik die gesamte Erdbevölkerung versklaven. Wenn das nicht wie eine Einladung zu Mord und Totschlag klingt! Und tatsächlich, Jalecos Peace Keepers schenkt Dir ein Freiticket für über 20 Level mit futuristischer Kampfkraft.

Peace Keeper ist den üblichen Szenen des Beat'em up-Genre angepaßt (zu definieren vielleicht als "schlag jeden zusammen, der dir den Weg versperrt"-Typ), bietet allerdings ein paar neue Züge, die das abgekaute Muster wieder reizvoll machen. Die Route zum Obergangster lago ist nicht strikt vorgegeben. Du kannst also an bestimmten Punkten Deinen Weg selbst wählen. Und je nachdem, welche der vier Figuren Du für welches Level aussuchst, werden einige Deiner Gegner die Fronten wechseln und auf Deiner Seite kämpfen!

Eine weitere Neuerung in Peace Keeper ist der Wettkampfmodus, der es den Spielern ermöglicht, sich in den verschiedensten Arenen zu bekämpfen. Auch nicht ganz neu, wirst Du jetzt denken, aber der Vorteil ist, daß die Wettkämpfe Multitap-kompatibel sind, d.h. Du kannst Dich mit maximal drei Freunden zu Brei schlagen lassen - und das alles ganz gemütlich im eigenen Zimmer!

Die Figuren sind wie immer bunt zusammengewürfelt: ein muskulöser Schönling, ein straßenkämpferfahrener Ryu-Clone, ein spärlich bekleidetes Mädchen, ein schwerfälliger Rowdie. Und sie kämpfen gegen eine häßliche Armee von Punks, Cyborgs, Mutanten und Robotern, die alle recht blutdrünstig sind. Wird diese gigantische 16 MBit-Maschinerie dem todgeweihten DoubleDragon-Genre neues Leben einhauchen können? Wenn Du es schaffst, Dich nächsten Monat zum Zeitschriftenhändler durchzuschlagen, werden wir Dir mehr erzählen können!

Dieser Mann ist ein **MONSTER!**

Du zweifelst dran? Schau Dir doch nur seinen dämonischen Bart und seine wirren Haare an! Und erst der böse Blick! Würdest Du einem solchen Menschen ein gebrauchtes Spiel abkaufen?

Die Frage läßt sich wahrscheinlich leicht mit "Ja!" beantworten - Jon Ritman ist nämlich eines der größten Programmier-Talente in Großbritannien. Und jetzt hat er sich auf Nintendo eingeschossen! Ausgestattet mit der ausgebufftesten Frage-technik machten sich die beiden Edel-Federn von SuperPro, Peter und Martin, auf den Weg ins kalte und nebelige London. Auf ihrer Expedition wollten Sie erforschen, was das eigentlich für ein Mann ist, dem wir solche Spiele-Klassiker wie Matchday, Batman, Head Over Heels (alle für Spectrum 48k) und demnächst auch den Monster Max für den Game Boy zu verdanken haben.

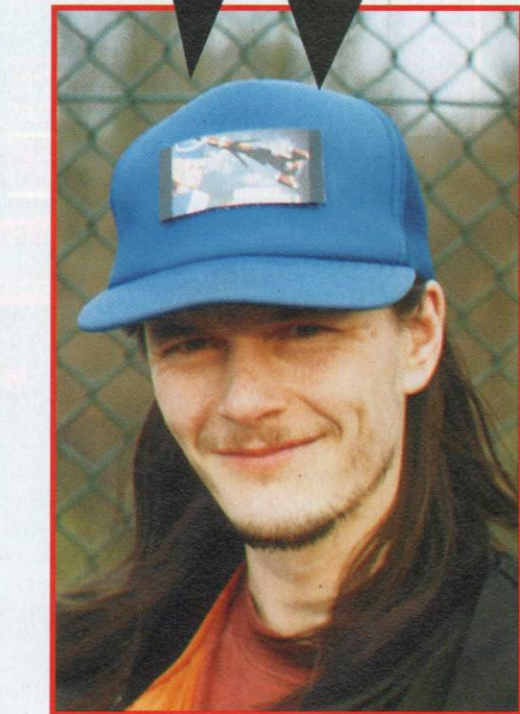
Schon zwölf Jahre lang sorgt Jon Ritman dafür, daß sich junge Leute mit seinen schwierigen 3-D-Rätseln das Gehirn zermartern. Probleme, bei denen sich andere vor Verzweiflung die Haare raufen würden, sind seine Stärke. Begonnen hatte Jon mit 4 Spielen für den ZX 81, dann folgten Sinclair Spectrum, Commodore 64 und Amstrad. Mitte der 80er Jahre rissen sich zahlreiche Zeitschriften um Interviews

mit ihm - in den Berichten wimmelte es von Prädikaten wie "Erfinder", "Genie" usw. Dann wurde es zunächst einmal still um Jon. Und jetzt hörten wir, daß er im Auftrag von Titus Software an einem neuen Spiel für den Game Boy arbeitet. Also nichts wie hin - das mußten wir uns natürlich anschauen.

Um ehrlich zu sein, ein gewisses Gefühl von Ehrfurcht war schon dabei, als wir uns auf das Interview vorbereiteten. Immerhin hatten wir - wie tausende andere Spectrum-Besitzer - Jon Ritman geradezu verehrt, als seine Spiele vor rund zehn Jahren auf den Markt kamen. Es gab sicherlich einige Programmierer, die mehr Spiele herausbrachten als Jon - aber nach einem Jahrzehnt hat sich die Spreu vom Weizen getrennt. Jon Ritman und sein Grafik-Spezi Bernie Drummond sind zwei der wenigen, die immer noch mit Erfolg im Geschäft sind.

Heute kann es sich kaum noch jemand vorstellen - aber in den frühen Computertagen gehörte in der Software-Branche das Raubkopieren, Abkupfern und Klauen von Spiel-Ideen zum täglichen Geschäft. Kaum hatte jemand eine neue Idee - schon wurde sie von allen möglichen Produzenten aufgegriffen und als eigene Neuerung ausgegeben. An dem Spiele-Boom wollte damals auch die Firma Ocean teilhaben. Also griff sich das Management Jon Ritman, der sich schon einen Namen als vielversprechendes Talent gemacht hatte.

Das erste Ritman-Spiel, das Ocean herausbrachte, war Matchday, eines der schönsten Fußball-Spiele für den Spectrum. Damals galt es

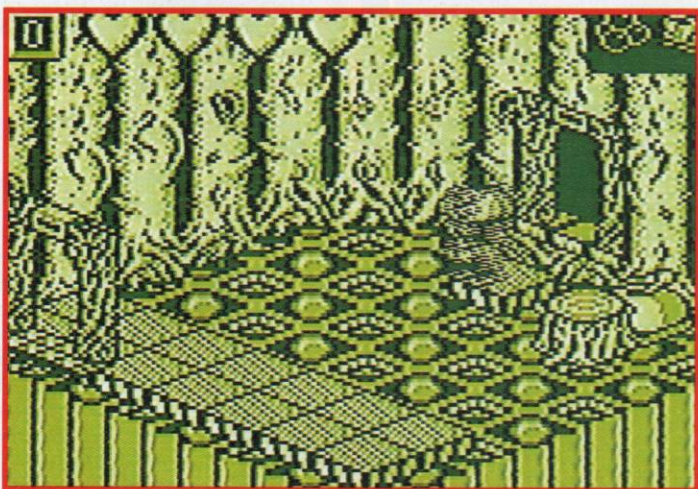


Bernie Drummond grübelt darüber nach, ob er vor der Mahlzeit noch Früchte essen soll.

als revolutionär, brachte es doch sehr gut dargestellte, große und detaillierte Figuren. Mit Batman schuf Jon 1986 dann sein erstes Spiel, das auf der isometrischen 3-D-Darstellung beruhte. Diese Technik der dreidimensionalen Wiedergabe war erstmals in Ultimate's Knightlore angewandt worden.

Das Erfolgsrezept für Batman klingt heute recht einfach: Man nehme einen trickfilmartigen Helden, füge möglichst viele Räume mit Rätselaufgaben hinzu und verrühre das alles mit einer Prise erstklassiger Grafik von Bernie Drummond. Und fertig war Batman - ein Spiel, das die Käufer von den Ladentischen rissen.

Jon und Bernie machten sich dann an Head Over Heels - das nach unserer



Das letzte Gemeinschaftswerk der beiden: Monster Max für den Game Boy. Etwa ab Mai erhältlich.

Meinung bisher beste ihrer Spiele. Auch hier wieder wurde die Isometrie-Technik genutzt. Das Spiel war aber doppelt so umfangreich wie Batman und hatte eine viel bessere grafische Darstellung. Head Over Heels brachte außerdem erstmals zwei Hauptfiguren, die sich unabhängig voneinander bewegten. In diesem Spiel entwickelte Jon auch diese teuflischen Rätselspiele, an denen sich demnächst auch Game Boy-Spieler die Zähne ausbeißen dürfen.

Monster Max heißt dieser harte Brocken, über den wir Jon Löcher in den Bauch fragten. Uns interessierte aber noch mehr: wie lebt er, wie arbeitet er? Und was geht eigentlich in so einem Programmierschädel vor sich?

schon verschiedenen Softwarehäusern vorgestellt. Damit habe ich auch Monster Max und das neue Kicker-Game entwickelt.

SUPERPRO: Zwischen *Matchday II* und *Monster Max* hat die Welt also nicht viel von den Herren Ritman und Drummond gesehen?

JR: Dieses Arcade-Ding hat uns eine Menge Zeit gekostet. Wir mußten die Grafik ändern, die Hardware auch. Dann mußten wir das alles noch einmal wiederholen und wieder waren sechs Monate weg. Das Spiel war dann schließlich fertig, wurde aber

trotzdem nichts, denn die Firma

wollte es aus Marketinggründen nicht mehr herausbringen.

SUPERPRO: Namtir Raiders war also Dein erstes richtiges Spiel - wie bist Du eigentlich angefangen?

JR: Zunächst mal hatt ich mir einen ZX 81 gekauft. Das Handbuch hatte ich nach einer Woche durchgelesen. Dann besorgte ich mir das Buch über die Maschinensprache, dafür habe ich dann auch eine Woche gebraucht. Macht mir einfach Spaß - ich sehe so etwas nicht als Job, sondern als Hobby, so als ob ich dafür kein Geld bekäme. Natürlich ist es sehr schön, daß ich dafür bezahlt werde.

SUPERPRO: Und wie kamst Du dann auf die Erfolgsschiene?

JR: Ich verkaufte mein erstes Spiel. Zunächst hatte ich es vier verschiedenen Firmen zugeschickt - und am nächsten Tag schon rief Artic an. Die haben mich dann gleich bestochen, indem sie mir ein Auto kauften - so kam es dann, daß ich ganz für sie arbeitete. Ich war zuvor bei Radio Rentals beschäftigt und fuhr einen kleinen Firmenwagen. Ich hatt Artic gegenüber nur erwähnt, daß ich ein Auto brauchte und schon hatte ich eins.

Der richtig große Erfolg kam dann aber erst mit Ocean. Ich hatte die Leute auf einer Messe kennengelernt, gerade zu der Zeit, als Artic dieses fürchterliche *World Soccer Cup* herausbrachte. Im Gespräch hatte ich erwähnt, daß ich auch an einem Fußball-Game arbeite und sechs Monate später - das Spiel war gerade fertig - rief mich David Ward von Ocean an und bot mir 20.000. Das war mehr Geld, als ich je erträumt hatte. Ich ging also zu Ocean, arbeitete aber weiter zu Hause - völlig selbständig, was Arbeitszeit, Ideen usw. anging.

SUPERPRO: Und warum gingst Du dann zu Rare?

JR: Ich wollte ja eigentlich zu Ultimate.

Das ist Jon's Entwicklungssystem CLAM - für rund 3000 DM gehörtes Dir.



SUPERPRO: Bevor wir uns den neueren Projekten zuwenden - kannst Du uns bitte einen Überblick über Deine bisherigen Spiele geben?

JR: Na gut, für diejenigen, die noch keine 18 sind, will ich das mal erzählen. Da war zunächst Artic Software. Als erstes kam Namtir Raiders für den ZX 81 - nebenbei: Namtir heißt Ritman, von hinten gelesen. Es folgten *Cosmic Debris*, *Combat Zone*, *Dimension Destructors* und *Bear Bovver*. *Dimension Destructor* war eine Art Shoot-em-up mit Vektor-Grafiken, es sah so aus, als ob die Gegenstände aus dem Bildschirm herausfliegen.

Danach ging zu Ocean, wo ich *Matchday* und *Batman* programmierte. Dann kam, warte mal.... *Matchday II*? (Bernie ruft irgendwas aus der anderen Ecke des Raums..) Nein richtig, es war *Head Over Heels* und dann erst kam *Matchday II*. Ich ging zu Rare (die für *Ultimate* tätig waren) und arbeitete an dem Arcade-Fußballspiel *Final Whistle*. Daraus wurde dann aber nichts, warum erkläre ich noch. Dann kamen *Monster Max* und jetzt natürlich mein neuestes Fußball-Spiel für SNES.

Ich habe auch ein System für die Spieleprogrammierung entwickelt. Das nennt sich Global Language Assembler Monitor, abgekürzt GLAM. Ich habe das

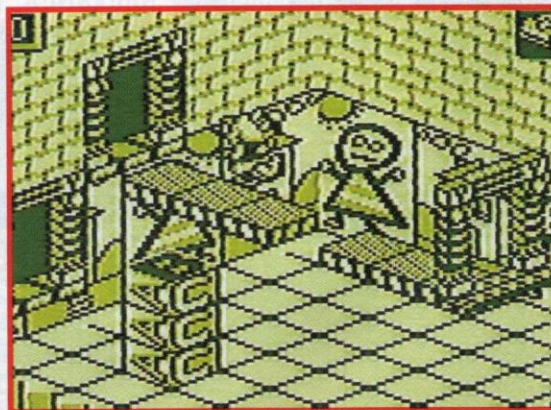
Das Unternehmen war für mich eine der wenigen Firmen mit neuen Ideen. Von denen stammte auch mindestens die Hälfte der Spiele, die damals kursierten. Ich hatte mich bei denen beworben, aber sie wollten mich nicht. Dann meldete ich mich eines Tages auf eine Anzeige in *CRASH* (ein Magazin für Spektrum-Computer) und wurde zu einem Gespräch eingeladen. Mir gefiel die Idee, mal mit einer Arcade-Maschine zu arbeiten.

Es machte mir Spaß bei Rare. Das war zwar eine kleine Firma, aber wenn ich irgendwelche Geräte im Wert von 2.540 DM brauchte, dann lag am nächsten Tag das Paket vor meiner Tür. Domark hingegen ist eine große Firma, da dauert es endlos lange, bis irgendwelche Anschaffungen genehmigt werden. Wenn Dir eine Firma schon 512 DM pro Tag zahlt, dann ist es ein Üding, wenn die Anschaffung eines Scanners für dieselbe Summe Monate dauert.

SUPERPRO: Wie schwierig ist es denn heute, Programmierer zu werden? Es gibt ja so viele verschiedene Geräte und Programmiersprachen.

JR: Ich glaube, es ist wirklich schwer. Es sei denn, Du wirst von einem Software-Haus unter die Fittiche genommen. Für mich war es leicht - ich habe mir einfach einen ZX 81 gekauft, ein Spiel geschrieben

Eine Szene aus dem Trainings-Level von *Monster Max*.



und schon lief es. Heute mußt Du Dich erst einmal mit Sega oder Nintendo einigen, dann mußt Du Dir ein teures Entwicklungssystem anschaffen. Unser System, das CLAM, kostet nur 3072 DM - die anderen gehen aber bis 6400! Das ist im Taschengeld eines 17jährigen normalerweise nicht drin - oder? Es geht außerdem ja nicht mehr so, daß man nur auf irgendwelchen Tastaturen herumklumpert - man braucht auch noch einiges an Hardware.

SUPERPRO: Dann ist der Schlafzimmer-Programmierer also tot?

JR: Mehr oder weniger. Ich bin vielleicht einer der letzten - aber die Größenordnungen sind heute auch anders. Mein erstes Spiel hatte 2k. Gut, Grafik und Sound waren nach heutigen Maßstäben nichts - aber heute mußt Du schon einiges bieten, um überleben zu können. Du brauchst heute eine Ausbildung in einem Software-Haus und die nehmen natürlich nur Leute, die schon ein Studium mitbringen. Wie ich höre, werden die dann erst einmal sechs Monate lang ausgebildet. Und dann hast Du erst einmal jemanden, der zwar programmieren, aber nicht unbedingt ein gutes Spiel schreiben kann. Es ist selten, daß einer beides beherrscht.

SUPERPRO: Wie lange brauchst Du für ein Spiel?

JR: Neun Monate bis ein Jahr. Es kann vorkommen, daß Du viel Zeit damit verbringst, Bugs aus dem Programm zu tilgen.

SUPERPRO: Spielst Du ab und zu noch mal Deine alten Spiele?

JR: Matchday habe ich schon lange nicht mehr gespielt - für heutige Verhältnisse ist es ja wohl etwas langsam, oder? Meine Neffen spielen es ab und zu, ihre Eltern kaufen ihnen nämlich keine neuen Spiele. Also greifen sie dann auf die Spiele von Onkel Jon zurück.

SUPERPRO: Wie beurteilst Du die Qualität der heutigen Spiele?

JR: Es gibt einfach zu viele Plattform-Spiele, jetzt sogar mit Virtual Reality. Immerhin habe ich derartige Spiele seit

zehn Jahren gemacht - sie gehen in eine Sackgasse.

SUPERPRO: Was hältst Du von den neuartigen Konsolen und von Techniken wie 3DO, Jaguar und CD32? Ist das wirklich ein Fortschritt oder entwickelt sich die Technik vielleicht zu schnell? Würdest Du auch Spiele für CD entwickeln?

JR: Ich würde schon gerne etwas machen, wo ich eine höhere Auflösung und mehr Farben habe. Es reicht mir nicht mehr, Figuren mit 30 Pixeln zu verwenden - ich

also langsam eingeführt und bekommst nicht gleich einen Schlag in den Nacken.

In Monster Max z.B. gibt es einen Trainingslevel, in dem Du Dich warmlaufen kannst, bevor Du in den Hauptteil des Spiels gehst.

SUPERPRO: Was sind Deine Lieblingsspiele?

JR: Mario. Weniger die für NES, aber mein Liebling ist Super Mario World. Natürlich abgesehen von meinen eigenen Spielen... Da meine ich natürlich die Fußball-Games.

Die Rätselspiele sind technisch gesehen zwar sehr gut - ich kenne die Lösung aber, sie sind daher langweilig für mich. Ein Fußball-Game hingegen ist anders, da spielst Du ja als Mensch. Super Mario ist übrigens hervorragend programmiert - mein Respekt für Shigeru Miyamoto.

SUPERPRO: Welches von Deinen Spielen ist für Dich das beste?

JR: Da bin ich hin- und hergerissen - Matchday II? Head Over Heels? Natürlich auch Monster Max.

SUPERPRO: Wie ist Monster Max?

JR: Doppelt so groß wie Head Over Heels, 630 Räume auf einer 2Mbit-Cartridge. Eigentlich könnte man das Spiel auf 1Mbit unterbringen, der Rest geht aber für Menüs, Anzeigen für Blues Bros Pinball (ein weiteres Titus-Spiel) und natürlich die fünf

verschiedenen Sprachen drauf.

SUPERPRO: 630 Räume ist ja ganz schön viel. Wo ist denn für Dich die Grenze, wenn man den Schwierigkeitsgrad und die Zahl der Level nimmt?

JR: Die Grenze ist da, wo mir die Ideen ausgehen. Dann bringt es nichts mehr, sich den Kopf zu zerbrechen. Das Schöne bei diesen isometrischen Spielen ist ja, daß ich die Commodore und Amstrad-Versionen von Head Over Heels auf Anregungen hin durchkämmen kann. Die kann ich dann für ein völlig neues Publikum nutzen.

SUPERPRO: Wie lange hast Du an Monster Max gearbeitet?

JR: Ich bin im Januar vergangenen Jahres angefangen und habe neun Monate gebraucht. Es gab dann aber ein Problem, weil jemand von Titus darauf bestand, jeden der explodierenden Blöcke zu ändern. Das kam natürlich nicht in Frage, es handelte sich immerhin um mehr als 1000 Blöcke. Die isometrischen 3-D-Spiele waren auf dem Spektrum ja üblich - für den Game Boy ist das aber ganz neu. Es ist auch leicht zu programmieren. Das einzige Problem bei Monster Max war, daß es nicht möglich ist, sowohl zu scrollen als auch die Details der Figuren zu bewahren.

SUPERPRO: Wie steht es mit Deinem neuesten SNES-Fußball-Game?

JR: Es trägt zur Zeit den Arbeitstitel Stadium. Wir produzieren es für Domark. Bernie ist bei denen angestellt, ich selbst bin aber freiberuflicher Mitarbeiter. Seit



möchte die Technik haben, mit der ich meine Vorstellungen verwirklichen kann. Ich stelle mir den weiteren Fortschritt eher so vor, daß die Spiele verbessert werden - man sollte nicht unbedingt darauf rechnen, daß die Leute sich für teures Geld ein CD-System kaufen. Starwing war das erste Beispiel dafür und die neuen Super FX-2-Spiele sind ein weiterer Schritt in diese Richtung.

Die Mega-CD ist viel zu langsam, sie hat ja eine enorme Speicherkapazität, aber einen unverschämten langsamen Zugriff. Bei Spielen brauchst Du aber Geschwindigkeit, sie werden sonst langsam und langweilig. Jaguar - hmm - ich weiß noch nicht. Die 3DO ist eine wunderbare Maschine - aber zu einem Preis, den wohl kaum jemand bezahlen wird.

SUPERPRO: Wer testet Deine Spiele?

JR: Meine Neffen und Freunde spielen sie durch und sagen ihre Meinung dazu. Es gibt da ja einen Riesenunterschied, wie Erwachsene und Kinder damit umgehen. Es gibt manchmal Probleme, an denen ein Erwachsener scheitert - und ein Kind löst es sofort. Interessant ist es, daß ich bei meinen Spielen die Lösung ja kenne. Und dann kommen Leute, die lösen die Aufgaben auf ganz andere Weise, als ich es programmiert habe. Bei all meinen Spielen steigt der Schwierigkeitsgrad allmählich an - Du wirst

Für so einen alten Spectrum würden wir ein Vermögen geben - dieser Kerl hat gleich vier davon!!!



KEINE FOTOS, BITTE!

Wir hatten Glück! Wir waren die ersten Computer-Journalisten, denen es vergönnt war, einen Blick auf das jüngste Knüllergame im Ritman-Stall zu werfen. Stadium (so der provisorische Titel) wird Domark's Einstieg in den SNES-Markt sein. Wenn Du glaubst, ein Fußballgame aus der Hexenküche der Matchday-Macher müßte etwas besonderes sein, liegst Du genau richtig.

Mit Mode 7 kann man das Spiel aus jedem beliebigen Blickwinkel betrachten. Vorbei die Zeiten, als Du Dich mit der horizontalen oder der Overhead-Perspektive begnügen mußt! Hier kannst Du Deinen Vorlieben freien Lauf lassen. Natürlich gibt es auch Unmengen an Balltechniken, wie Kopfbällen, Torschußvarianten, diverse Pässe usw.

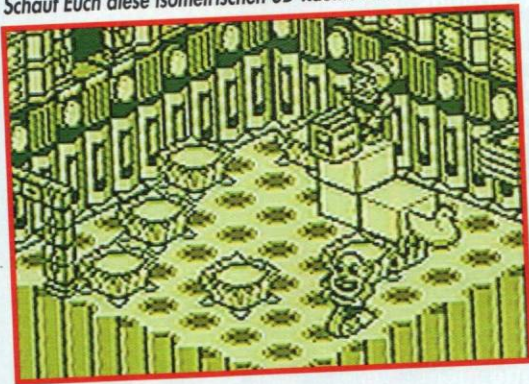
Endlich hat auch jeder einzelne Spieler einen Kopf zum Denken bekommen. Wenn Du einem Kollegen den Ball zuspielst, bemüht sich dieser

wirklich, ihn zu bekommen - er läuft nicht, wie so oft schon erlebt, von dannen! Dazu kommt noch ein nützliches "Sprint"-feature, welches Dir erlaubt, andere Spieler mühelos zu überholen.

Was man uns gezeigt hatte, war wirklich exzellent, obwohl die Tornetze und der Sound noch fehlten. Ein weiterer Pluspunkt ist die Tatsache, daß die Spieler wirklich da sind - der Ball kann nicht durch einen Abwehrspieler hindurchgeschossen werden, wie z. B. bei Striker. Außerdem gibt es noch diverse Ligen, Statistiken und Teams.

Das SUPER PRO Team durfte gar ein wenig herumkicken - wir waren angenehm überrascht von der guten Spielbarkeit, selbst in diesem frühen Entwicklungsstadium. Besonders beeindruckt hat uns das realistische Ballverhalten und das erwähnte intelligente Mitdenken der anderen Spieler.

Schaut Euch diese isometrischen 3D-Räume an!



einem Jahr arbeiten wir dran.

Der Grund dafür, daß wir uns mit einem Software-Verlag zusammengetan haben, liegt darin, daß ich zu der Erkenntnis kam, daß man als Schlafzimmer-Programmierer nicht mehr unabhängig bleiben kann. Ich habe verschiedenen Firmen das CLAM-System angeboten - und wohin ich auch kam: alle haben mir einen Job angeboten.

Sogar Sega wollte mich haben. Schließlich kam ich bei der ETCS mit einigen Leuten von Domark ins Gespräch und sie boten mir gleich eine Aufgabe an. Ich kann zuhause arbeiten, das ist genau das, was ich vorher schon gemacht hatte.

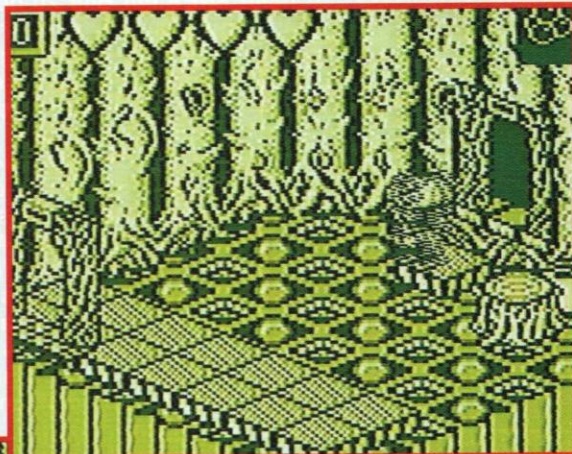
SUPERPRO: War es Deine Idee, ein Fußball-Game zu machen?

JR: Es war so: Ich fragte sie, was ich denn tun sollte. Sie antworteten mir: "Wir haben da

einige Ideen, wenn sie Dir aber nicht passen, dann laß Dir selbst was einfallen." Schließlich kam jemand mit dem Einfall, ein Fußball-Game für Super NES zu machen und wir waren uns einig. So einfach war das.

SUPERPRO: Wann steht das Spiel denn in den Regalen?

JR: Weiß ich nicht, da müßt Ihr Domark fragen. Ich hoffe aber, daß wir bald damit fertig sind, es



wird sicher zur Fußballweltmeisterschaft erscheinen.

SUPERPRO: Zum Schluß, was willst Du in der Zukunft machen?

JR: Ich möchte Spiele für die neuen, schnellen Konsolen machen, die mehr Auflösung bieten. Der Game Boy ist zwar eine großartige Maschine, hat aber seine Grenzen. Genau so ist es mit SNES. Ich möchte ein Spiel herstellen, das in isometrischer 3-

D-Darstellung arbeitet. Wenn die Umstände stimmen, könnte ich ein Spiel schreiben, das sogar noch besser ist als Head Over Heels und Monster Max.

SUPERPRO: Vielen Dank für das Gespräch.



VERLAG

TITUS

PREIS

KAPAZITÄT

2Mbits

Solltest Du Jon Ritman und Bernie Drummond einmal persönlich kennenlernen, weißt Du, was für einen abgedrehten Sinn für Humor die beiden haben. Die Handlung in Monster Max ist absolut bizarr. Max ist ein angehender Rockstar, dessen Heimatplanet vom bösen Krond besetzt wird, der sogleich jedwede Art von Musik verbietet. Das will sich Max nicht bieten lassen. Vor der endgültigen Auseinandersetzung mit Krond steht allerdings ein neun Level langes Training an der Mega Hero Academy. Hört sich einfach an? Kaum!

Monster Max ist ein isometrisches 3D-Spiel, und jeder der neun Level besteht aus mehreren Räumen, die es zu beenden gilt, will man weiterkommen. Max hat zwei Taschen, in denen er nützlich Objekte mit sich herumschleppt. Die Taschen entsprechen dem A- und B-Knopf. Einige der möglichen Objekte sind Springstiefel, Bomben, ein Schwert, Federn, Taschen, Unbesiegbare, Landkarten und Gold.

In bester Ritman-Tradition lassen sich die meisten Probleme in den Räumen lösen, allerdings muß man zunächst das entsprechende Objekt gefunden haben. Bei den Rätseln muß man Blöcke herumschieben, mit Schaltern die Energiefelder ausschalten, und man kann mit einem Joystick einen Roboter auf der anderen Bildschirmseite steuern. Insgesamt gibt es bei Monster Max 630 vertrackte Räume, allesamt in detailreicher 3D-Technik. Hier hat sich Grafik-Freak Drummond mal so richtig ausgetobt. Monster Max ist definitiv das umfangreichste Game Boy-Spiel seit Link's Awakening. Erscheinen wird es voraussichtlich Mai/Juni, und ein kompletter Review folgt in Kürze.



Pinball Dreams bietet vier verschiedene Spieltische auf, um den Reiz einer eher reizlosen Sache zu steigern und um die dringend erforderliche Abwechslung in's Spiel zu bringen (ein Aspekt, der in Jaki Crush Pinball übersehen wurde...daher der Flop). Die vier Tische - Beat Box, Nightmare, Steel Wheel und Ignition - sind zwar detailliert wiedergegeben, aber doch oberflächlicher, als die meisten anderen Flipperspiele, die ich kenne. Hier versucht man, sich wieder auf das Wesentliche zu besinnen - und ich muß sagen, es funktioniert.

An sich ist Flippeln eine simple Sache, obwohl Freaks beschwören, daß hier ohne ein scharfes Auge und ultraschnelle Reflexe nichts läuft. Aber Gott sei Dank braucht man bei Pinball Dreams lediglich ein paar flinke Finger, um die Punktezähler in's Rotieren zu bringen. Schieß den Ball in Bonuslöcher, um Schleifen herum und laß ihn zwischen zwei Bumpern hin- und herrattern, um gigantische

Der Ignition-Level ist mit am besten. Ready for take-off!



Peters Lieblingstisch. Auf dem Friedhof hört man Schreie und Stöhnen.

Punktestände zu erzielen. Einfache Sache.

Anders als die modernen Spieltische, sind die vier bei Pinball Dreams äußerst nüchtern gestaltet. Ein paar Bumper, Rampen und Lämpchen...das war's. Allerdings sind die spielbegleitenden Soundeffekte hervorragend und passen sich geschickt der Atmosphäre jedes Tisches an. Obwohl ich ein eher distanziertes Verhältnis zu Flipperspielen pflege, muß ich sagen, daß ich bereits nach den ersten zaghaften Spielversuchen absolut fasziniert war!

Kurze Zeit später begann ich bereits, mir (zum Drucken ungeeignete) Obszönitäten aus der Seele zu schreien und mein SNES mit Bier zu besudeln. Bei mir ging's zu wie in der Kneipe nebenan! Allerdings gab es auch Verdruß. Viel zu oft eierte die Kugel wie eine zielsuchende Rakete unten durch's Loch, und ich hatte nicht mal die Chance, sie irgendwie zu kicken! Schön, wenn sowas im richtigen Leben passiert, denn dann ist es reiner Zufall. Aber bei diesem Game passierte mir das dreimal nacheinander. Das wäre ja nicht weiter schlimm, aber wenn die Kugel weg ist, sind auch die mühsam angehäuften Bonusse flöten, und man muß von vorne anfangen.



HENDRIK

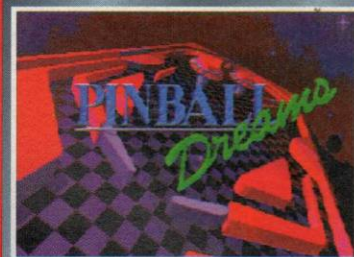


Ich bin wohl der falsche Mann für diesen Kommentar, denn ich hasse Flippergames. Pinball Dreams ist allerdings gut spielbar, aber es fehlt das gewisse Etwas, um richtig überzeugen zu können. Die Spieltische sind recht hübsch. Am besten hat mir der Ignition-Tisch gefallen, wo man eine Rakete startklar machen muß. Das Highlight dieses Spiels ist jedoch der Sound - die Bonus-Jingles können einen so richtig auf Hochtouren bringen. Voraussetzung: Man mag diese Art Spiele.

PINBALL Dreams

Träum weiter!

Wer lauert da in der Ecke? Es ist der Chefredaktionär!



VERLAG

GAMETEK (COSMO)
(021) 61 819 00

PREIS

129 DM

ERHÄLTLICH

JETZT

SPIELART

PINBALL SPIEL

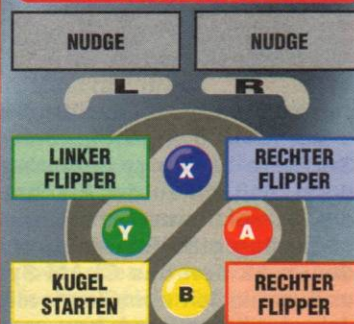
KAPAZITÄT

8MBit

BESONDERHEITEN

KEINE

STEUERUNG



BEWERTUNG

GRAPHIK	77
SOUND	76
GAMEPLAY	79
DAUERSPASS	84

PROFAZIT

79

RAINBOW BELL ADVENTURES

Wem die Stunde schlägt...



HENRICK



Die Geschichte bisher: der böse Dr. Warmon hat den drei Astronauten aus dem Regenbogen-Universum sieben Regenbogen-glocken geklaut, und jetzt ist Rache angesagt. Weil Dr. Warmon die Glocken in seiner Gewalt hat, muß das Universum nun unweigerlich einstürzen. Er benutzt sie nämlich, um seine eigenen teuflischen Ziele zu verfolgen. Für die Astronauten dagegen sind die Glocken von unschätzbarem Wert, und nur diese drei tapferen



Weltraumreisenden können den Planeten noch retten.

Ehrlich gesagt, ich habe nicht erwartet, daß dieses Spiel mir Spaß machen könnte. So allmählich muß ein Plattformspiel schon eine ganze Menge bieten, um mich noch wirklich zu interessieren. Leider bestätigten die ersten Versuche meine Befürchtungen. Zugegeben, Grafik und Sound sind - ganz in Konami-Tradition - hervorragend (wir reden hier schließlich von der Firma, die uns Turtles und Super Probotector geboten hat), aber ich stand trotzdem kurz vorm Ausschalten, weil dieses Spiel einfach nichts Neues bringt. Glücklicherweise habe ich durchgehalten und herausgefunden, daß sich hinter der öden Story und der langweiligen Plattform-Action doch noch eine ganze Menge Unterhaltung verbirgt. Leider hatte ich schon nach einem einzigen Tag das Spiel völlig im Griff - da ist meiner Meinung nach das Preis-Leistungs-Verhältnis nicht in Ordnung.

Du wirst jetzt sicher fragen, was *Rainbow Bell Adventure* nun tatsächlich bietet. Die Antwort ist einfach: es ist ein recht anspruchsvolles Plattform-spiel in der Art von *Fantasy Zone* auf Mega Drive, allerdings mit einer Tendenz zur Wiederholung. Die Levels sind phantasielos gestaltet und die Handlung wiederholt sich ständig. Wenn Du meinst, das Ende erreicht zu haben, findest Du Dich am Anfang wieder! Ebenfalls sehr ärgerlich fand ich, daß es keine Restart-Möglichkeit gibt. Wenn Du stirbst, fängst Du wieder ganz von vorne an. Als Entschädigung gibt es Paßwörter für jedes Level. Allerdings sorgen sie auch dafür, daß das Spiel damit geradezu lächerlich einfach wird.

Rainbow Bell Adventure ist zwar ein recht gutes Spiel, aber ich bringe es nicht übers Herz, es wirklich zu loben: es ist nämlich viel zu leicht. Und das für 139 DM.....Da treten einem die Tränen in die Augen. Ganz schön happig für nur ein paar Stunden Spielerei! Enttäuscht war ich auch von der Zwei-Spieler-Option.

Dort wird der Bildschirm so aufgeteilt, daß jeder Bildteil fast bis zur Unkenntlichkeit zusammengequetscht wird. Allerdings könnte *Rainbow Bell Adventure* für jüngere Spieler durchaus empfehlenswert sein - bei dieser Zielgruppe ist das Geld möglicherweise nicht zum Fenster herausgeworfen.



MARTIN



Nach Nintendos Shigeru Miyamoto (*Mario*, *Zelda*, *Starwing*) ist das Konami Logo am Anfang eines Spiels wohl die beste Garantie für ein echtes Qualitätsspiel. *Rainbow Bell Adventure* erhärtet diese Theorie: es ist groß, schnell und nett zu spielen, es hat ansprechende Grafik, guten Sound, gute Musik, alles wie erwartet. Das Problem ist nur: erstens ist es zu leicht, und zweitens ist es auch nur ein Plattformspiel. Wie wär's mit ein paar neuen Ideen, Leute? Na ja, immerhin ist es eins von der besseren Sorte und schadet dem Image von Konami auch wieder nicht.



VERLAG

KONAMI
(069) 9508120

PREIS

139.95 DM

ERHÄLTLICH

JETZT

SPIELART

PLATFORM

KAPAZITÄT

8MBit

BESONDERHEITEN

PASSWORT

STEUERUNG

NACH LINKS
SCROLLEN

NACH RECHTS
SCROLLEN



BEWERTUNG

GRAPHIK 82

SOUND 80

GAMEPLAY 88

DAUERSPASS 63

PROFAZIT

72

empire

SOCCER

Empires jüngster Mitstreiter um den Titel der ultimativen Fußballsimulation steht bereits in den Startlöchern. Während sich viele der bisherigen Top-Kicker entweder durch ihr Tempo, durch die Wirklichkeitsnähe oder durch gute Spielbarkeit hervortaten, ist es nur wenigen Games gelungen, alle drei Faktoren überzeugend auf einer Cart zu vereinigen. Wird auch Empire Soccer zu dieser erlesenen Gruppe gehören?

Empire Soccer zeigt das Geschehen aus der schrägen Overhead-Perspektive. Die Steuerungs-methode ähnelt der in Sensible Soccer, das heißt, daß nicht nur das Tore schießen, sondern allein die Ballkontrolle schon ein gewisses Maß an Fertigkeiten voraussetzt, während bei vielen anderen Spielen der Ball quasi am Fuß "klebt". Welche der Methoden für Konsolenspiele die geeignetste ist, läßt sich kaum entscheiden, denn sowohl Sensible Soccer, als auch ein Spiel wie Striker sind echte Renner.

Trotz der kniffligen Steuerung, bietet Empire Soccer doch viele Features der Automatenspiele: große Sprites, ultraschnelle Action und atemberaubende Einschußtechniken. Einmalig sind die verschiedenen Spezial-techniken, die vor dem Anstoß angewählt werden können. Bananenflanken, Befreiungsschüsse, Gewaltschüsse, diverse Rempeler...das alles steht auf Knopfdruck zur Verfügung!

Empire Soccer hat durchaus das Zeug, den heutigen Topgames das Fürchten zu lehren. Und da wir bei SUPER PRO immer dicht mit der Nase am Ball sind, haben wir auch gleich ein Exklusivinterview mit dem Manager von Graftgold, Steve Turner, nachgeschoben. Graftgold hat Empire Soccer entwickelt, und Steve Turner ist zweifelsohne ein Mann mit einer gehörigen Portion Spielerfahrung!

SUPER PRO SPRACH MIT STEVE TURNER

SP: Wie lange dauerte die Entwicklung von Empire Soccer?

ST: Etwa ein Jahr. Dies ist Graftgolds erstes SNES-Game, deshalb mußten wir ganz unten bei den Video- und Sound-Routines beginnen.

SP: Welche Rechner habt Ihr dabei verwendet, irgendeine spezielle Software?

ST: Unsere Standard-Workstation für die Grafiker und die Programmierer ist ein mit 33MHz getakteter 486er PC. Die Programmierer haben SN Systems und SNASM und PSYQ Programmiersysteme benutzt. Damit kann man seine Arbeit sehr schnell vom PC in das SNES laden. Während das Programm dann auf dem SNES läuft, kann man es vom PC aus bearbeiten und Fehler beseitigen.

SP: Was ist mit den anderen Kickern für das SNES? Gab's spezielle Vorbilder für Euch?

ST: Wir leben in freundlicher Rivalität mit Sensible Software; da wollen wir natürlich besser sein als Sensible Soccer. Es soll ein herausragendes und gut spielbares Game werden, und es soll 'ne Menge Spaß bringen.

SP: Wer hat denn nun Empire Soccer programmiert?

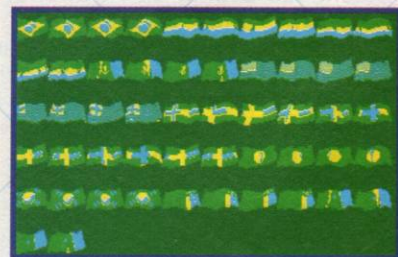
ST: Die meisten Codes stammen von Rod Mack. Er ist seit 1991 bei Graftgold und hat an Offroad Racer für das Mastersystem und an Superman für Game Gear und Master System mitgearbeitet. Aber die Arbeit an Empire Soccer hat

Brandheiße Infos zum neuen Fußballgame aus dem Hause Empire



Große Sprites beim Elfmeter für Belgien.

Einige Grafiken aus Empire Soccer. Sogar die Flaggen sind voll animiert!





Trüütüt! Der dicke Schiri zückt die Gelbe Karte.

ihm am meisten Spaß gemacht. Die Grafiken stammen von Steve Wilkins. Anfangs war auch noch Martin Sawkins dabei, bevor er dann zu SEGA gewechselt ist.

SP: Gab es besondere Schwierigkeiten bei der Programmierung von Empire Soccer?

ST: Unser größtes Problem war der begrenzte ROM-Speicher. Wir haben sehr viele Sprites, und die können wir nicht komprimieren, da sie dem Video-RAM jederzeit sofort zur Verfügung stehen müssen. Schließlich erlaubte man uns, den Festspeicher zu verdoppeln, so daß wir noch einige Animationen und Extras dazupacken konnten.

SP: Wir von SUPER PRO sind große Fans des Spectrum-Klassikers Quazatron. Gibt es bereits Pläne für eine SNES-Konversion?

ST: Im Augenblick arbeiten wir an einem Spiel für den Amiga, das den Hauptcharakter aus Quazatron verwendet. Der Arbeitstitel lautet Virus Alert. Der Roboter muß sich in verschiedene Computerspiele beamen und den Virus auslöschen, der die Figuren des jeweiligen Games austrastet. Jeder Level behandelt dabei ein anderes Computerspielgenre. Bislang haben wir einen Plattformer, einen Strategielevel, einen Sportlevel, einen Abenteuerlevel und ein Shoot 'em Up. Dabei verwenden wir dieselbe isometrische Perspektive, wie bei Quazatron, allerdings



unterscheiden sich die einzelnen Level optisch ganz außerordentlich. Ich hoffe, daß auch eine S N E S - V e r s i o n rauskommen wird.

SP: Steve, was sind Deine fünf Lieblings-spiele - egal welches System?

ST: Graftgolds Titel 'mal ausgenommen (Schon klar! SP) sind das Super Mario World, Legend of Zelda, Sonic the Hedgehog, Turricon und Chaos Engine.



SP: Was ist Dein nächstes Projekt?

ST: Wir haben Pläne für ein Update von Avalon und Dragontorc. Das wird eine größere Sache werden, auf die ich schon Jahre gewartet habe.

SP: Letzte Frage! Was hältst Du als Spitzenprogrammierer von dem heutigen Stand der Software? Wie stehst Du zu den neuen "Superkonsolen", wie dem Atari Jaguar oder dem 3DO?

ST: Diese neuen Maschinen bieten die Möglichkeit, sich nicht mehr mit Bildfrequenzen und Hardwaretechniken herumzuärgern, sondern mehr Zeit in das Gameplay zu investieren. Unsere wichtigste Aufgabe ist nun 'mal das Gameplay und das Design, deshalb möchte ich mich möglichst bald mit diesen Geräten befassen. Zwar gibt es bislang noch keine neuen Konzepte, aber ich denke, die Kreativität und Originalität aus der Zeit "vor der Konsole" wird wiederkehren. Gerade die CD-Technologie bietet doch ungeahnte Möglichkeiten. Als Designer wanderten viele meiner Ideen in den Papierkorb, weil die Technologie sie nicht hätte umsetzen können. Und plötzlich stehen so viele Türen offen - das Problem ist jetzt, welche Idee man als erstes programmiert!

SP: Danke für da Gespräch, Steve.



WIE ALLES BEGANN...

Graftgold wurde vor zehn Jahren von Steve Turner und Andrew Braybrook ins Leben gerufen. Von klein auf ein begeisterter Automatenpieler, begann Steve zunächst mit der Programmierung von Mainframe-Rechnern und lötierte sich seinen eigenen Z80-Bausatz zusammen. Als der Spectrum-Computer auf den Markt kam, begann er sofort mit der Programmierung eines eigenen Spiels mit dem Titel 3D Space Wars, welches er bereits nach 12 Wochen fertigstellte.

Auch Andrew begann mit Mainframe-Programmierungen. Ganz nebenbei konvertierte er Space Invaders für den millionenschweren Rechner an seinem Arbeitsplatz! Die Grafiken wurden dabei mit Hilfe von ASCII-Zeichen dargestellt. Er lernte Steve kennen und begann, mit dessen Game auf einem Dragon 32 herumzuspielen. Steve bot ihm an, eine Konversion von 3D Space Wars zu entwickeln. Dies war die Geburtsstunde von Graftgold. Allerdings firmierten sie damals noch unter ST Software. Graftgold begann zu expandieren. Aus Steves Eßzimmer zogen sie in ihr erstes Büro, zu dem man durch die Hintertür eines Gemüseladens gelangen konnte! Mittlerweile beschäftigt Graftgold ein Team von 17 Programmierern und Designern.

DIE GRAFTGOLD SPIELOGRAPHIE

3D Space Wars	Spectrum, Dragon 32, 1983
3D Seiddab Attack	Spectrum, Dragon 32, 1984
3D Lunattack	Spectrum, Dragon 32, C64, 1984
Avalon	Spectrum, 1984
Gribbly's Day Out	C64, 1984/5
Dragontorc	Spectrum, 1985
Paradroid	C64, 1985
Astroclone	Spectrum, 1986
Quazatron	Spectrum, 1986
Uridium	C64, 1985/6
Alleykat	C64, 1986
Ranarama	Spectrum, 1987
Uridium+	C64, 1986
Magnetron	Spectrum, C64, 1987
Morpheus	C64, 1986/7
Flying Shark	Spectrum, Amstrad, 1986/7
Rainbow Islands	Amiga, Atari ST, C64, Spectrum, Amstrad, 1988/9
Paradroid 90	Amiga, Atari ST, 1989/90
Simulcra	Amiga, Atari ST, 1989
Off Road Racer	Spectrum, C64, Amiga, Atari ST, PC, Amstrad, 1989
Realms	Amiga, Atari ST, PC, 1990
Fire & Ice	Amiga, Atari ST, PC, 1990/92
Offroad	Game Gear, Master System, 1991
Superman	Game Gear, Master System, 1992
Fire & Ice	Game Gear, Master System, 1993
Uridium 2	Amiga, 1993
Ottifants	Game Gear, Master System, Mega Drive, 1993
Empire Soccer	Super NES, 1993/4



SHADOWRUN

GLÜCKLICHE GEWINNER GESUCHT

5 SHADOWRUN SPIELE
10 SHADOWRUN T-SHIRTS!
10 SHADOW RUN POSTERS!



Gleich 5 Cartridges von einem aufregendsten Abenteuer auf den Markt haben die freundlichen Leute von Laguna spendiert. In der Welt von SHADOWRUN herrschen die Gesetze der Zauberei und der Technologie, und alle Cyberpunks haben sich an diese Regeln zu halten. SHADOWRUN fand breite Anerkennung als eine klassische, stimmungsvolle und düstere Zukunftsvision - die Vision einer Welt, in der Gewalt das eigene Überleben sichert. Das SNES ist Dein Tor zu dieser Cyberpunk-Welt!

Um an unserer Verlosung teilzunehmen, gehe zu Deinem Händler und schau Dir SHADOWRUN an. Zeichne eine SUPER PRO Titelseite mit SHADOWRUN als Titelbild. Die besten Einsendungen werden im nächsten SUPER PRO veröffentlicht.

Schickt all Eure verrückten Kunstwerke an:
SUPER PRO (Shadowrun)
Postfach 3127
48581 Gronau



**Ladenverkauf:
Theresienstraße 152
80333 München
Tel.: 089 / 522787**

Game Boy

109.00	Super R-Type	us
115.00	Super Tennis	dt
115.00	Super Swiv	dt
119.00	Super Off Road	us
89.00	Super Bomberman & 4 Sp. Adap.	dt
109.00	Super Bomberman	dt
119.00	Super Valls 4	us
99.00	Super Turrican	us
119.00	Super Battle Tank	us
115.00	Super Off Road	us
89.00	Super Conflict	us
129.00	Tazmania	us
119.00	Terminator 1	us
119.00	Terminator 2 (Judgement Day)	us
129.00	Terminator 2 (Arcade Game)	us
109.00	Thomas the Tank Engine	us
109.00	Time Slip	us
109.00	Tiny Toons	us
99.00	Tom & Jerry	us
99.00	Top Gear 2	us
69.00	Total Carnage	us
119.00	Troddlers	us
79.00	Troddlers	us
99.00	Trolls	us
109.00	Turf e Nuff	us
109.00	Turtles 4	us
109.00	Turtles 4	us
129.00	Turtles 4	us
119.00	WWF Wrestling	us
119.00	WWF Royal Rumble	us
119.00	WWF Wrestlemania	us
129.00	Warp Speed	us
87.00	We're Back	us
119.00	Wheel of Fortune	us
117.00	Where in the World is Carmen	us
99.00	Wing Commander	us
109.00	Wing Commander	us
109.00	Wing Commander Secret Mission	us
109.00	Winter Olympics	us

103,00	Winter Olympics
119,00	Wolf Child
115,00	World Class Soccer

World Heroes	119,00
World League Basketball	99,00
World Cup Striker	129,00
Yoshis Cookie	109,00
Yoshis Safari	89,00
Young Merlin (16 MB)	109,00
Zombies	129,00
	119,00

Program Pad S:NES
Saitek Joypad 2

Saitek Megamaster 1 Joystick

d d d d d u

Scart-Kabel S.NES
Stereo A/V Kabel (mit Scart)
Super Nintendo mit Mario
Super Nintendo ohne Spiel
Super Scope (Incl. 6 Spiele)
Universal Adaptor Pro (60 Mhz)
Verlängerung (Extension)

Händleran-

Schriftlicher Gë-

e

7391
787
5520
3964
02936

Game Boy

109.00	Super R-Type	us
115.00	Super Tennis	dt
115.00	Super Swiv	dt
119.00	Super Off Road	us
89.00	Super Bomberman & 4 Sp. Adap.	dt
109.00	Super Bomberman	dt
119.00	Super Valls 4	us
99.00	Super Turrican	us
119.00	Super Battle Tank	us
115.00	Super Off Road	us
89.00	Super Conflict	us
129.00	Tazmania	us
119.00	Terminator 1	us
119.00	Terminator 2 (Judgement Day)	us
129.00	Terminator 2 (Arcade Game)	us
109.00	Thomas the Tank Engine	us
109.00	Time Slip	us
109.00	Tiny Toons	us
99.00	Tom & Jerry	us
99.00	Top Gear 2	us
69.00	Total Carnage	us
119.00	Troddlers	us
79.00	Troddlers	us
99.00	Trolls	us
109.00	Turf e Nuff	us
109.00	Turtles 4	us
109.00	Turtles 4	us
129.00	Turtles 4	us
119.00	WWF Wrestling	us
119.00	WWF Royal Rumble	us
119.00	WWF Wrestlemania	us
129.00	Warp Speed	us
87.00	We're Back	us
119.00	Wheel of Fortune	us
117.00	Where in the World is Carmen	us
99.00	Wing Commander	us
109.00	Wing Commander	us
109.00	Wing Commander Secret Mission	us
109.00	Winter Olympics	us

103,00	Winter Olympics
119,00	Wolf Child
115,00	World Class Soccer

World Heroes	119,00
World League Basketball	99,00
World Cup Striker	129,00
Yoshis Cookie	109,00
Yoshis Safari	89,00
Young Merlin (16 MB)	109,00
Zombies	129,00
	119,00

Program Pad S:NES
Saitek Joypad 2

Saittek Megamaster 1 Joystick

Scart-Kabel S.NES

Stereo A/V Kabel (mit Scart)

Super Nintendo mit Mario

Super Nintendo ohne Spiel

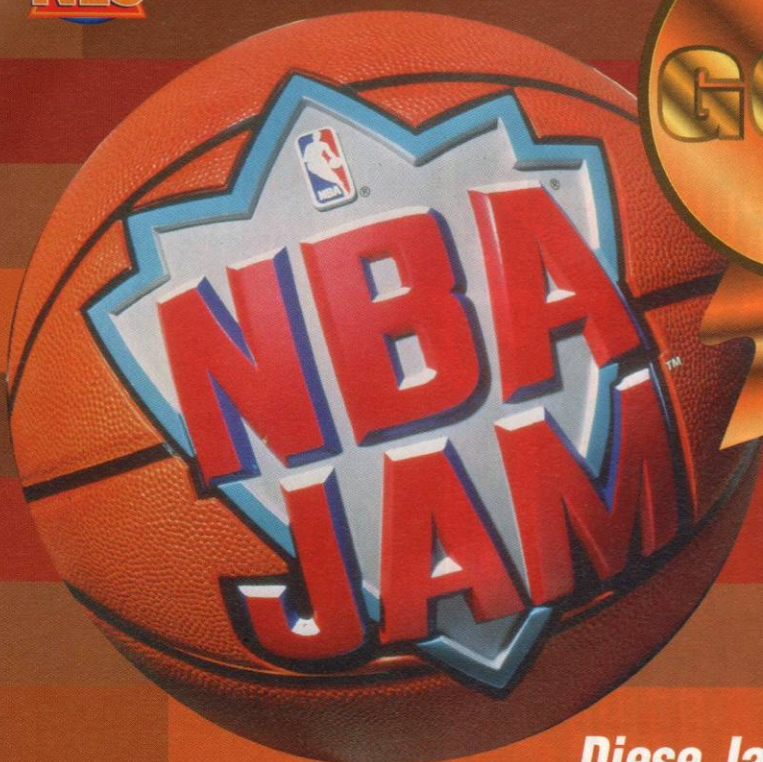
Super Scope (Incl. 6 Spiele)

Universal Adaptor Pro (60 Mhz)

Verlängerung (Extension)

Versandkosten per Post DM 7,- zzgl. Nachnahme. Ab DM 250,- Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage.
Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM18,- Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten!

GOLD



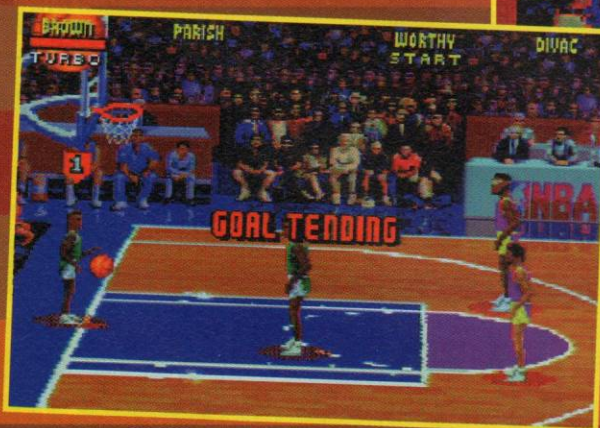
Diese Jam Session ist heiß wie ein Hochofen

MARTIN



Hey, hey, hey...da können wir bei SUPERPRO doch gleich den Laden dicht machen! Die Leute von ACCLAIM haben das Basketball-Game **NBA JAM** bereits zum "besten Videospiel des Jahres" gekürt, und im trüben Good Old Germany ist's gerade erst einmal Februar. Mit einem wahren Promotion-Gewitter wird uns allüberall seit geraumer Zeit der offenbar wichtigste Tag des Jahres '94 in's Hirn gestanzt: "Am 4. März ist JAM DAY!" In spätestens fünf Minuten wirst Du wissen, ob's ein Tag zum Feiern oder eher zum Ausschlafen wird. Auf geht's!

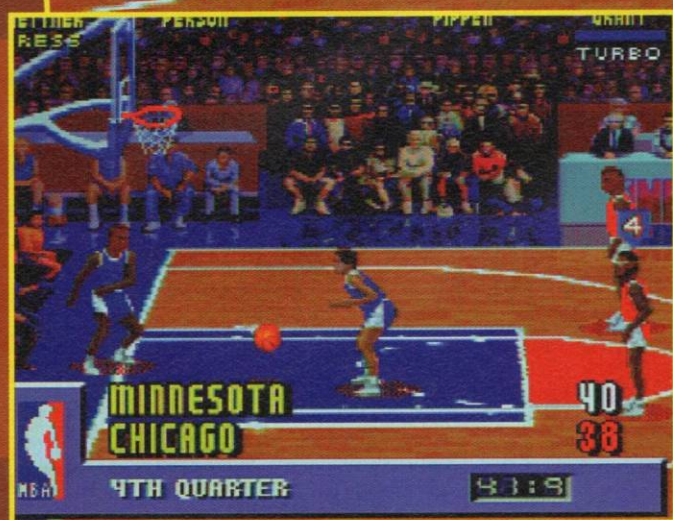
Ein "Jam" ist eine knallharte Spielvariante zwei gegen zwei, und mit nur vier Spielern auf dem Feld bleibt das Geschehen somit jederzeit leicht



überschaubar. Leicht ist auch der Einstieg in das Game. Ich drücke eher planlos auf den Buttons herum, schonsteigt mein Spieler in ungeahnte Höhen und landet, begleitet vom rauschenden Blitzlichtgewitter einen atemberaubenden Slam. Ohne große Vorkenntnisse kannst Du hier gleich reihenweise Körbe für Dein Team

werfen. Die Sache ist so schrecklich einfach, daß es schon verdächtig wird.

Worum geht es bei diesem Spiel überhaupt? Hier gibt es keine endlosen Tabellen, langweilige Statistiken und Taktikvarianten, wie sie wohl zu einer realistischen Sportsimulation gehören. Dieses Game konzentriert sich auf die Elemente, die Basketball so attraktiv



machen: Show und Action. Der Spielfluß wird nicht durch nervende Regelverstöße gebremst - hier geht's voll zur Sache, hier wird mit harten Bandagen gefightet. Solltest Du dennoch einen "schwarzen Tag" erwischt haben und hoffnungslos im Rückstand liegen, kannst Du mit der "Computer assistance"-Option die Korbchancen Deines

Eine energische Abwehr setzt die Angreifer unter Druck, bis sie schließlich den Ball verlieren.



BIS DIE FETZEN FLIEGEN...

Mit einigen spektakulären Dunks läßt sich das Brett in tausend Stücke zerlegen. Total scharfe Sache!



PETER

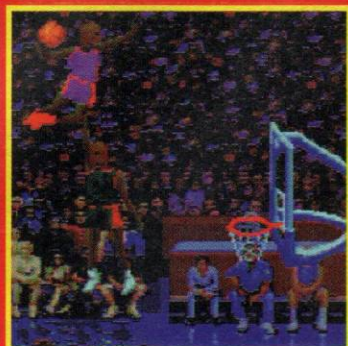


NBA JAM ist mein absolutes Lieblings-sportgame aller Zeiten! Die Grafiken sind über-
ragend, Sound und Sprache sorgen für eine unglaublich echte Atmosphäre und die Spielbarkeit ist traumhaft -kurz: ein Spiel genau nach meinem Geschmack. Das große Plus von NBA JAM gegenüber der Konkurrenz ist, daß man hier sofort voll in's Spiel kommt. Vorbei die Zeiten, wo man sich auf regelgerechte Ballführung konzentrieren mußte, bis man schließlich über die eigenen Schuhriemen stolperte. Der Ein-Spieler-Modus macht mir weniger Spaß, aber zu zweit, zu dritt oder zu viert ist es einfach fantastisch. Die Anschaffung eines Multitap lohnt sich allein schon für dieses eine Spiel.

38 1ST HALF STATS: 33	
 EWING	FG'S: 17 3 PTS: 0 POINTS: 34 DUNKS: 9 ASSISTS: 1 STEALS: 7 BLOCKS: 1 REBDS: 3
 THOMAS CPU	FG'S: 7 3 PTS: 2 POINTS: 16 DUNKS: 1 ASSISTS: 6 STEALS: 6 BLOCKS: 0 REBDS: 0
 STARKS CPU	FG'S: 2 3 PTS: 4 POINTS: 10 DUNKS: 2 ASSISTS: 0 STEALS: 0 BLOCKS: 0 REBDS: 0
 CALMEYER CPU	FG'S: 8 3 PTS: 1 POINTS: 17 DUNKS: 2 ASSISTS: 4 STEALS: 0 BLOCKS: 0 REBDS: 0

In der Halbzeit zeigt Dir die Statistik, wie gut die einzelnen Spieler bisher ihre Aufgaben erfüllt haben.

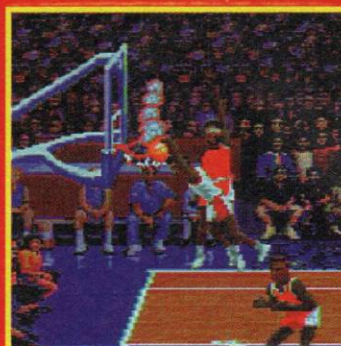
WIR JAMMEN!



HÖHENFLUG



BARKLEY



BRANDHEISS



SPEKTAKULÄR

Teams erhöhen. So bleibt das Match ausgeglichen, und der Frust hat keine Chance. Den Schwierigkeitsgrad und die Länge der Spielviertel kannst Du ebenfalls per Optionsmenü bestimmen. Weitere Varianten sind das Spiel "Mann gegen Mann", zwei Spieler gegen den Computer, und mit einem Super Multitap lassen sich sogar bis zu vier Spieler am Match beteiligen. Das alles läßt erahnen, daß NBA JAM kein Game für ausgesprochene Basketball-Freaks ist, sondern für alle, die auf flüssige Action, atemberaubende Spannung und ungebremsten Spielspaß abfahren!

Und jetzt zu den Feinheiten: Die Darstellung der Spieler ist gut gelungen. Die Animationen sind realistisch und vermitteln einen authentischen Eindruck von der Atmosphäre dieser Sportart. Im Vergleich zu den bisherigen Basketball-Games läuft hier alles viel geschmeidiger und flüssiger ab. Wenn Du die Spielhallenversion bereits angetestet hast, wirst Du auf dem SNES nicht viel vermissen.

Befindet sich Dein Team in der Defensive, kannst Du gegnerische Angriffe abblocken, Rebounds aus dem Korb fischen oder mit der "Steal"-Funktion die Pässe des Gegners abfangen. Da kommt Leben in die Bude! Mit

WEST		EAST	
GOLDEN STATE	DALLAS	ATLANTA	BOSTON
1. CLIPPERS	DENVER	CHARLOTTE	MIAMI
2. LAKERS	HOUSTON	CHICAGO	NEW JERSEY
PHOENIX	MINNESOTA	CLEVELAND	NEW YORK
PORTLAND	SAN ANTONIO	DETROIT	ORLANDO
SEATTLE	UTAH	INDIANA	PHILADELPHIA
SACRAMENTO		MILWAUKEE	WASHINGTON

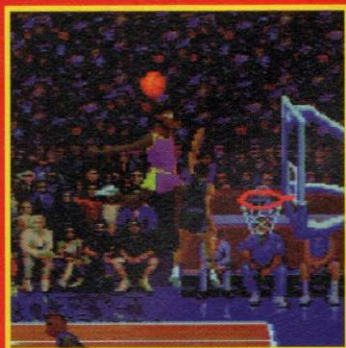
WEST		EAST	
1	BARKLEY	3	EWING
SPEED	JOHNSON	SPEED	STARKS
3 PTS		3 PTS	
DUNKS		DUNKS	
DEF.		DEF.	

Wenn Du Dein Team auswählst, informieren Dich diese Anzeigen über die Stärken und Schwächen der jeweiligen Spieler.

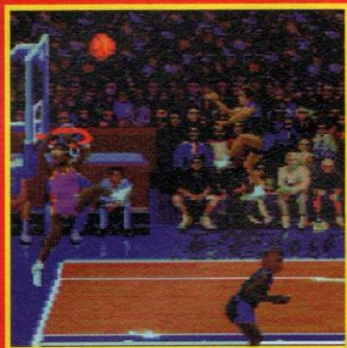


dem Turbo-Knopf läuft Dein Spieler schneller als gewöhnlich - gut für schnelle Konter und entscheidende Körbe in letzter Sekunde. Eine Anzeige sagt Dir, wieviel Turbo-Power noch zur Verfügung steht. Und noch ein Highlight: In der NBA sagt man über einen Spieler, der ein hervorragendes Match absolviert, er ist

"on fire". Bei ACCLAIM nimmt man das wörtlich. Erzielt ein Spieler drei Körbe hintereinander, ist er "heiß" und wird zur Rakete! Deine Abwehr- und Korbchancen erhöhen sich, der Ball wird zur Feuerkugel und beim nächsten Slam lodern Flammen aus dem Korb und eine Rauchwolke steigt auf. Tolle Idee!



DUNK



REIFENPRÜFUNG



BALLZAUBER

HENDRIK



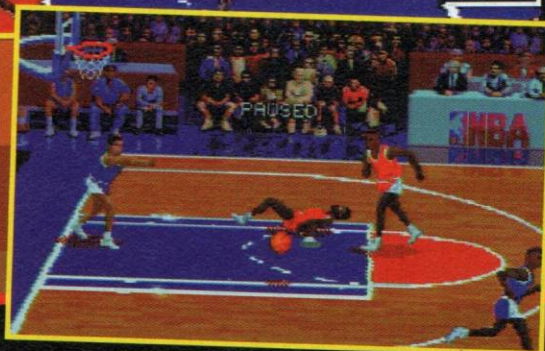
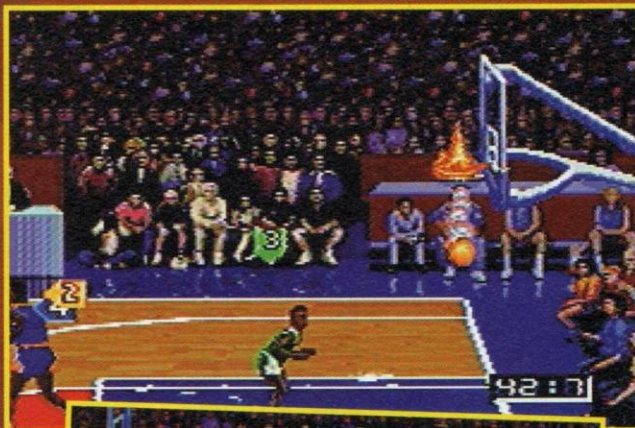
Ich bin wirklich kein großer Anhänger von Sport-simulationen. Erstens bin ich ohnehin kein ausgesprochener Sportfan (Segeln und Formel Eins mal ausgenommen), und zweitens haben diese Simulationen zu wenig Ähnlichkeit mit dem Sport, den sie zu simulieren versuchen. Bei **NBA JAM** ist das allerdings ganz anders - die Spieler verhalten sich wie leibhaftige Sportler! Man könnte meinen, hier wären echte Basketballstars Tron-mäßig digitalisiert und in die Cartridge gesteckt worden! Naja, beinahe. **NBA JAM** allein oder zu zweit ist OK, aber der absolute Hammer ist der Multitap-Betrieb. Auch wenn Du - wie ich - kein sonderlicher Basketballfan bist, kann ich Dir **NBA JAM** uneingeschränkt empfehlen!



Ein entschlossener Abwehrspieler stellt sich dem Angreifer entgegen!

mich eines der gelungensten Spiele, die ich in letzter Zeit getestet habe. **ACCLAIM** setzt damit zweifellos neue Maßstäbe im eher drögen Genre der Sportsimulationen. Bei der Wirklichkeitsnähe wurde zweckdienlich gespart. Zugute kommt das der fesselnden Action und dem Riesenspielspaß, besonders beim flotten Vierer. Der neue Trend? Uns soll's recht sein. Also, am 4. März ist "JAM DAY"!

Wahnsinn! Wie ein Komet jagt der Feuerball durch den Reifen!



Bei Videospielen gilt für gewöhnlich: Je leichter der Einstieg, desto eher der Ausstieg. **NBA JAM** ist anders! In punkto Dauerspaß ist hier für lange Zeit kein Ende in Sicht. Das garantieren die unzähligen Dunk-Varianten (ein "Dunk" ist der hohe Sprung, aus dem heraus der Ball von oben ins Netz gelegt wird), die vielen Superstars der NBA und die kompromißlose Action. Die Soundeffekte sind einfach exzellent. Kurze Spielerprofile, Live-Kommentare, Halbzeitberichte und sogar das Quietschen der Schuhsohlen auf dem Court wurden nicht vergessen. Erfreulich ist auch die Qualität der Spielanleitung: knapp, informativ und gut lesbar - heutzutage noch längst keine Selbstverständlichkeit!

Vermißt habe ich diverse Spieloptionen, z. B. für einen umfassenden Saison-Modus oder ein Ausscheidungsturnier. Allerdings kann auch die Arcade-Version nichts derartiges bieten. Schade. **NBA JAM** ist für



VERLAG

ACCLAIM
(89) 45 50 34 52

PREIS

129 DM

ERHÄLTLICH

JETZT

SPIELART

SPORTSPIEL

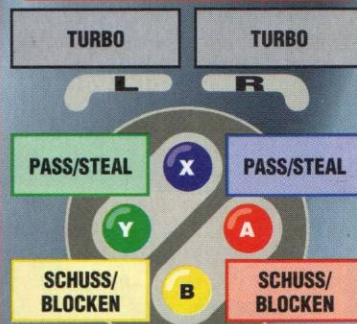
KAPAZITÄT

16MBit

BESONDERHEITEN

PASSWORT

STEUERUNG



BEWERTUNG

GRAFIK	91
SOUND	88
GAMEPLAY	95
DAUERSPAß	93

PROFAZIT

93

PETER



Der schlimme Bösewicht Borf hat eine neue elektronische Strahlenwaffe entwickelt, mit der die gesamte Weltbevölkerung wieder zu Babies verwandelt werden kann. Die Staaten haben sich allesamt als hilflos erwiesen - und wer weiß, was dieser übellaunige Diktator noch alles im Schilde führt?

Aber natürlich gibt es noch eine Chance. Jetzt kommt nämlich Dexter, ein Held wie Prinz Eisenherz, mit goldenem Haarschopf und energischem Kinn. Ihm eilt der Ruf voraus, die Wahrheit, das Recht und den Planeten Erde verteidigen zu wollen Aber - tut Dexter das alles etwa zum Wohle der Menschheit? Wohl kaum, eigentlich treibt ihn doch eher der Eigennutz: Borf hat nämlich Dexters üppige Freundin Kimmy gekidnappt. Oder sollte man besser sagen: ge-kim-napped?

Space Ace ist so etwas wie der Nachfolger von *Dragon's Lair* und nutzt dieselbe Disk-Technik, als es vor vielen, vielen Jahren als Spielhallen-Version herauskam. Elite verwandte damals die Cop-Out-Methode, um *Dragon's Lair* für den SNES umzustricken -

SPACE ACE

Endlose und harte Action!



Lächelt Dexter? Oder zeigt er nur die Zähne? Seine Freundin Kimmy scheint nämlich mehr für Borf übrig zu haben...

Hinter Dr. Dexter! Wir vergeben Dir den Irrtum!



Empire Software hingegen packte das Problem radikal an: Die Laser-Disk-Version von *Space Ace* wurde sowohl im Format als auch im Stil komplett zu einem SNES-Spiel umgearbeitet. Wer meint, er könnte mal eben in wenigen Stunden gemütlich das Game durchspielen, wird sein blaues Wunder erleben: Das Spiel hat es verdammt in sich. So manch gestandener Nintendo-Fan wird die Krise bekommen.

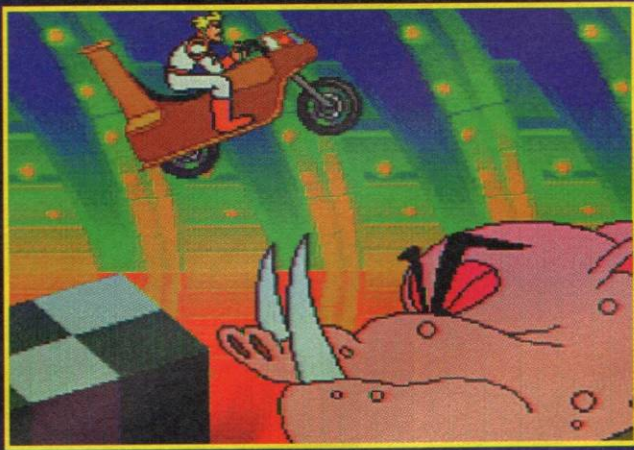
Das anstrengende Gameplay fordert Deine volle Aufmerksamkeit. Gleich zu Anfang mußt Du blitz-schnell den Laserschüssen ausweichen, die Borf von einem Berghang aus auf Dich abfeuert. Hast Du das überstanden, ist

die Jagd eröffnet: Dexter wird von merkwürdigen Unholden verfolgt. Unser Held muß sie erst alle wegpusten, bevor er in sein treues Raumschiff einsteigen kann. Wie die Version für die Laser-Disc erfordert *Space Ace* übermenschliche Reflexe, präzises Vorgehen und ein Gedächtnis wie Einstein. Du kannst natürlich auch ohne diese Eigenschaften auskommen - dann hast Du es aber verdammt schwer, die verschiedenen Rätsel zu lösen,

MARTIN



Ich bin nun wirklich kein Fan von Spielen dieser Art. Ich verstehe einfach nicht, warum der Spaß darin bestehen soll, die Richtungstasten immer wieder in die richtige Richtung zu drücken! Für mich ist das eigentlich kein Spiel - wohl eher ein Gedächtnistest für Leute, die sich für die MENSA-Mitgliedschaft bewerben (das ist der Club, in dem sich Leute mit einem Intelligenzquotient von über 130 zusammengeschlossen haben). Zugegeben, die Grafik ist einfach toll - aber Gameplay? Kannste vergessen, ey. Games sollten verschiedene Möglichkeiten bieten, sie sollten es dem Spieler erlauben, sich frei in der Spielumgebung zu bewegen. Nicht so bei *Space Ace*... Ich verstehe einfach nicht, wieso eine Art Comic Strip mit minimalen Einwirkungsmöglichkeiten des Spielers uns als Game zugemutet wird. Wenn Du *Space Ace* einmal durchgespielt hast, wirst Du es wahrscheinlich nie wieder anfassen. Wenn Du wirklich Wert auf gutes Gameplay und monatelang anhaltenden Spaß am Spiel legst, dann kauf Dir ein anderes!



Attacken von außerirdischen Monstern auszuweichen und länger als nur einen Wimpernschlag lang zu überleben. Von der manchmal etwas ruckelnden Animation mal abgesehen ist *Space Ace* ein Meisterstück der Computer-Grafik. Adrian Barrit, der das Stück programmierte, hat das erstaunliche Kunststück fertiggebracht, die enorme Action in eine 8Mbit-Karte zu pressen. Wie Du anhand der Screenshots siehst, lutscht dieses Spiel die Farbpalette des SNES bis zum Äußersten aus - ich würde unbedingt jedem zu einer Sonnenbrille raten, der sich das Spiel anschaut. Der Sound hingegen ist zwar recht gut, geht einem sehr schnell auf den Geist, weil er sich immer wiederholt. Wahrscheinlich werden die meisten Spieler ihn nach relativ kurzer Zeit abschalten, um nicht gemeingefährlich zu werden. Außerdem sind viele akustische Elemente einfach zu gedämpft: Ein müdes "uh, oh" ist einfach nicht angemessen, wenn Dexter von einem Laserstrahl tödlich getroffen wird.

Eine weitere Spitzenleistung ist es, wie *Space Ace* verschiedene Elemente des Gameplay kombiniert: Plattform-Abenteuer, Shoot-em-up und Memory-Rätsel. Durch diesen abwechslungsreichen Spielverlauf wird die Monotonie eines sich immer wiederholenden Gameplay gebrochen. Dazu gehören auch dereindrucksvolle Mode 7 mit seinen Labyrinth-Szenen oder der Mode 0, in dem sich große Figuren über den Bildschirm bewegen. Vor allem die Flug-Szenen sind extrem schnell und schwer zu spielen.

Jeder einzelne Level kann auf unterschiedliche Weise beendet werden, indem Du verschiedene Ausgänge findest. Nach dem Abschluß eines jeden Levels wird Deine bisherige



Entweder bist Du schnell oder tot!

HENDRIK

Das ist doch Quark, was Martin da erzählt. *Space Ace* ist eine unglaublich farbige und fantasievolle Konversion einer

Spielhallen-Version. Du siehst die vielen Screenshots hier: Ist das nicht Beweis genug für Farbe, Details und Spaß? Jüngere Nintendo-Spieler werden *Space Ace* mit Sicherheit lieben - und das kann man ihnen doch wohl nicht zum Vorwurf machen. *Space Ace* ist ein Kontrast zu den vielen Plattformern und Beat-'em-ups, weil es eine Vielzahl verschiedener Spiel-Stile in sich vereint. In der einen Minute schießt Du auf Gegner an einem Berhang, kurz darauf fliegst Du mit halsbrecherischer Geschwindigkeit durch einen düsteren Canyon. Ich kann dieses Spiel nicht genug loben - es ist einfach anspruchsvoll, vielseitig und hat eine Spitzengrafik. Obwohl *Space Ace* irgendwie in der Tradition von *Dragon's Lair* steht, bietet es viel mehr. Spitzennote von mir für ein großartiges Spiel von Empire!



Leistung benotet - Du kannst dadurch feststellen, wie gut Du vorangekommen bist. Auf diese Weise hast Du immer einen genauen Überblick über Deine Fortschritte und Deine Leistungsfähigkeit.

Wenn Du bisher der Meinung warst, SNES-Spiele seien zu anspruchslos, dann könnte *Space Ace* das Spiel Deiner Träume sein. Mach keinen Fehler! Das Spiel ist hart, sehr hart. Denk daran, daß Du nur einige Leben hast und keine Continues! Glücklicherweise hat der Programmierer wohl eingesehen, daß er wenig zu bössartig war. Deswegen hat er eine Art Spielwiese eingebaut, in der Du den soeben abgeschlossenen Level so lange üben kannst, bis Du meinst, ihn für das nächste Spiel perfekt zu beherrschen. Auf diese Weise kannst Du Deine kostbaren Leben aufsparen für die noch härteren Level, die später kommen.

Space Ace ist sicher nicht jedermanns Sache. Aber es ein deutlicher Kontrast zu den relativ zahmen Spielen, die den Markt beherrschen. Es erinnert auch an die guten alten Zeiten, als man noch Monate brauchte, um sich durch ein Spielhindurchzukauen - und nicht nur wenige Tage, wie es heute üblich ist.

SPACE ACE™



VERLAG

EMPIRE SOFTWARE

LAGUNA (061) 07930100

PREIS

?

ERHÄLTLICH

APRIL '94

SPIELART

ACTION-ARCADE

KAPAZITÄT

8Mbit

BESONDERHEITEN

NEIN

STEUERUNG



BEWERTUNG

GRAFIK	90
SOUND	63
GAMEPLAY	84
DAUERSPASS	89

PROFAZIT

85



PETER

Nur zehn Sekunden habe ich für die Feststellung gebraucht, daß R-Type III eines der besten Shoot-em-ups ist, die je auf dem

Super NES gelaufen sind. Ein altes Sprichwort sagt zwar: Hast Du ein R-Type-Game gespielt, dann hast Du alle gespielt - aber diese Seriennummer drei (Untertitel: Der dritte Blitz) ist mit Sicherheit das Größte. Der Titel-Bildschirm und die Optionen sind gut, aber leider lassen sich keine Schwierigkeitsstufenwählen. Einiges mehr müßte sich einstellen lassen: wenn es ein Beat-em-up wäre, hättest Du so ziemlich alles vorgeben können, von der Unterhosenfarbe der Kämpfer anfangen.

Ich habe mittlerweile alle R-Type-Games gespielt (wahrscheinlich sogar auf allen Systemen) - ich bin daher nicht mehr so leicht zu beeindrucken. Aber ich war sehr angetan von der Möglichkeit, den Waffeneinsatz auszuwählen - so als ob Du tatsächlich im Cockpit des R-9 sitzt. Und die Art, wie die Kamera zu Beginn des Spiels vom Reaktor des Schiffes wegschwenkt und und durch jede

Schicht des Rumpfes dringt, ist wirklich eindrucksvoll. Diese "dynamische Perspektive" hätte im ganzen Spiel eingesetzt werden

sollen - nicht nur zu Anfang. Es war wohl auch ein schlechter Einfall, keine Level-Nummern einzubinden oder zumindest einen Hinweis darauf, warum Du in den nächsten Spielabschnitt eintrittst. Das Spiel schaltet z.B. blitzschnell von der Raumstation in den Magen des Außerirdischen um - und das ohne das geringste Hinweisschild und ohne jede Erklärung.



Dieser ungeheure Energiestrahle geht los, wenn Du ihn zu lange auflädst.

Der zweite Level spielt sich in den Eingeweiden eines riesigen Monsters von einem fremden Stern ab. Nimm Dich vor der tödlichen Magensäure in acht!

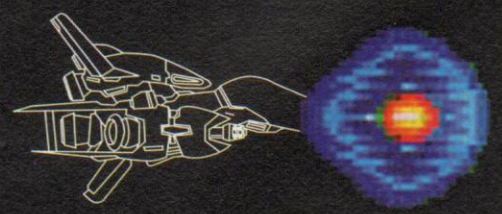
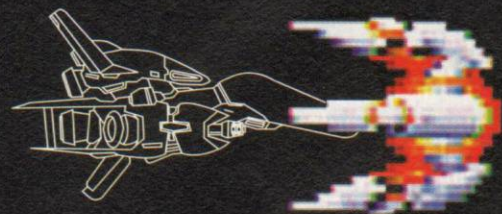
Ein klassischer Coin-op und Shoot-'em-up!

R-TYPE III



HIER FÜHLST DU DIE KRAFT!

Entsprechend Deinem Kampfstil muß Du zu Beginn des Spiels die richtigen Waffen-Plattformen auswählen - das ist entscheidend für den Spielverlauf! Jede hat eine andere Ausstattung mit Laserwaffen (siehe rechts) und auch die Zusammenstellung ist unterschiedlich - abhängig davon, ob die Plattform frei schwebt oder an der Vor- oder Rückseite des R-9 angebracht ist. Die Aufstellung rechts gibt Hinweise auf die verschiedenen Zusammenstellungen, die bei jeder einzelnen Plattform möglich sind. Die Bilder zeigen, was geschieht, wenn alle Power-ups eingesammelt worden sind



Der eindrucksvolle Spinnen-Guardian muß zuerst von hinten getroffen werden. Dann mußt Du eine Breitseite aus deiner Waffen-Plattform ihm voll ins Gesicht feuern!

Wenn der R-9 voll aufgepowert ist, kann mich nichts mehr stoppen, überhaupt nichts.... (rumms!)



HENDRIK



Kaum hat man sich mit dem Gedanken abgefunden, daß man allmählich alle Shoot-em-ups vergessen kann, da platzt R-Type-III in die Spielerszene! Das Softwarehaus Irem hat mit Sicherheit eine Goldmedaille für dieses kleine Juwel verdient - alles ist bis zur Perfektion ausgereift. Es gibt in R-Type-III nicht nur fantastische Darstellungen - das Gameplay ist darüber hinaus eine so große Herausforderung, daß Du schon spielerische Höchstleistungen bringen mußt. Zu kritisieren habe ich lediglich, daß das Spiel weder Backup-Batterie noch ein Paßwort-System hat. Es wird daher irgendwann ganz schön nervig, daß Du immer wieder von vorne anfangen mußt, wenn Du an irgendeinem Punkt nicht weiterkommst. Und abgesehen davon: Es kostet sehr viel Zeit.

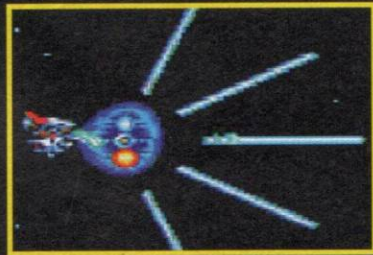
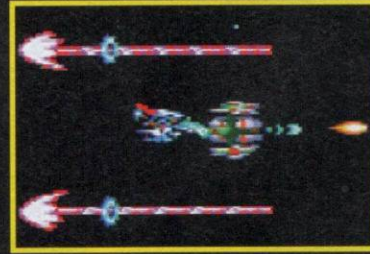
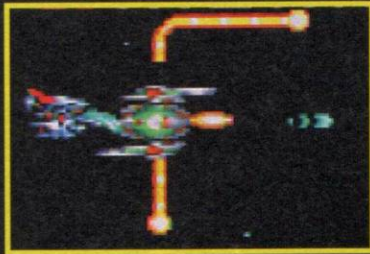
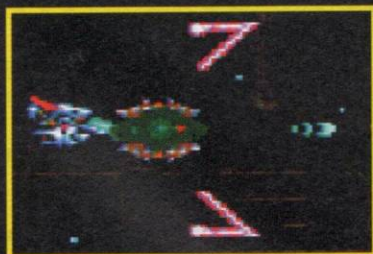
Die metallene Raumstation, in der der erste Level spielt, kann man eigentlich gleich vergessen. Viele der Gegner sind zu harmlos. Aber dann springt die Handlung über in den Magen des Außerirdischen - mit metallzerfressender Säure, undurchdringlichen Fleischwänden und einer großen Menge von Killer-Mikroben. In späteren Levels tauchen dann eine riesige mechanische Spinne und Ströme flüssigen Feuers

auf. Es gibt auch eine Falle, die Du nur vermeiden kannst, indem Du bis zu einer bestimmten Stelle des Bildschirm kommst - andernfalls wirst Du von einer Metallwand zermatscht. Das alles heißt nichts anderes, als daß Du ständig auf der Hut sein mußt: Das Böse ist nämlich immer und überall.

Mit dem ersten R-Type-Game wurden die bizarren Add-on's für die Waffen und rotierende Seiten-Waffen eingeführt, mit

denen Du Deine Kampfkraft enorm steigern kannst. Diese brillante Idee wurde dann in praktisch allen Spielen unter der Sonne kopiert - es wundert daher überhaupt nicht, daß auch R-Type-III davon nicht lassen kann.

Wenn Du dann die verschiedenen Power ups eingesammelt hast, wird der R-9 allmählich unter dem Dauerfeuer von Geschützen verschwinden. Simple Laser-



MARTIN



An Shoot-em-ups gehe ich immer mit einer gewissen Distanz heran. Ich bin nun mal der Meinung, daß die Zeit der waagerecht oder senkrecht zu scrollenden Schieß-Spiele allmählich vorüber ist. Eigentlich hatte ich erwartet, daß dieses Spiel irgendetwas Neues bietet - leider Fehlanzeige. Gleichwohl - hat man einmal angefangen, hört man so schnell nicht wieder auf. Die Level sind ungeheuer anspruchsvoll, die Grafik hat Spielhallen-Qualität und der Sound ist voll okay. Dieses Schieß-Spiel läßt sich außerdem sofort spielen. Um die Bosse herum verbreitet sich eine bedrohliche Stimmung - Du wirst es schon sehen, wenn Du am Ende eines Levels ankommst und plötzlich einem von ihnen gegenüberstehst. Es ist nun mal das Schicksal aller Shoot-em-ups, daß sie sehr schnell an Attraktivität verlieren - aber dieses Spiel hier ist nun mal eines der besten. Nicht ganz so gut wie Axelay, aber immer noch Extra-Klasse!



R-Type III hat viele Spiel-Arten. Hier geht es darum, Dich nach links oder rechts zu ducken, damit Du nicht von den Einzelteilen des Mr. Blobby getroffen wirst, der hier gerade durch den Fleischwolf gedreht wird.

Kanonen werden zu einer massiven Strahlen-Phalanx, die zugleich nach vorne und nach hinten feuert. Du kannst auch rotierende Verteidigungswaffen auswählen, die Dein Schiff vor Schaden bewahren - sie können auch wunderbar Querschläger auffangen. Wenn Du mit allen Power-ups in diesem Spiel ausgestattet bist, mußt Du Dich schon sehr dumm anstellen, um getötet zu werden.

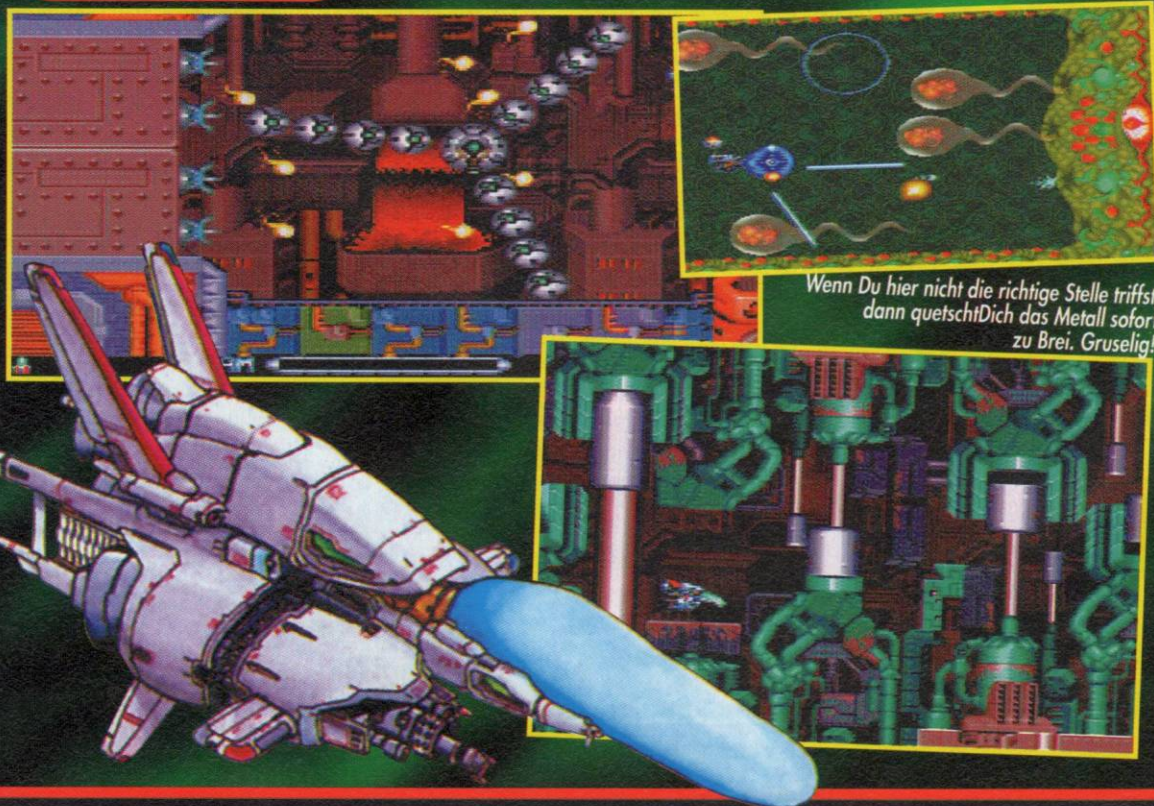
Was R-Type-III von anderen Spielen unterscheidet, ist die Kombination von großartiger Grafik, exotischen Außerirdischen und riesigen Seiten-Waffen mit einem sehr anspruchsvollen Spielablauf. Anspruchsvoll - jawohl! R-

Type-III ist nämlich äußerst trickreich zu spielen und Du wirst sehr lange Zeit

Deinen Spaß damit haben. Und das ist auch gut so: Das Spiel kostet immerhin eine schöne Stange Geld, und für diese Investition möchte man auch etwas haben.

Glücklicherweise gibt es sehr viele Continues, die Dir weiterhelfen. Die meisten Spiele werden dadurch zu einfach, aber R-Type-III kommt mit Sicherheit nicht ohne sie aus. Dieses Spiel ist eines der besten Shoot-em-ups für SNES, eine perfekte Verbindung von Grafik, Sound und Gameplay - und das ist es schließlich, was zählt. Spitze!

Es sieht hier so aus, als wäre der R-9 in eine Gebärmutter



Wenn Du hier nicht die richtige Stelle triffst, dann quetscht Dich das Metall sofort zu Brei. Gruselig!



VERLAG
IREM

PREIS
129 DM

ERHÄLTlich
APRIL '94

SPIELART
SHOOT-'EM-UP

KAPAZITÄT
16MBit

BESONDERHEITEN
KEINE

STEUERUNG

WECHSELN DER
SPEZIAL-WAFFE

WECHSELN DER
SPEZIAL-WAFFE



BEWERTUNG

GRAPHIK 90
SOUND 85
GAMEPLAY 88
DAUERSPASS 87

PROFAZIT

86

Tel.: 089 - 4802913

[illegible]

3DO

3DO RGB, Netzteil, Spiel
6 Monate Garantie 1.699,90

ATARI JAGUAR

Dino Dudes	99,90
Galaxy	99,90
Raiden	99,90

GAMEGEAR

109,90	Aerial Assault d	29,90
59,90	Alien 3 d	49,90
119,90	Alien Syndrome d	39,90
49,90	Ariel d	49,90
109,90	Ariel I	19,90
99,90	Ax Battler d	49,90
129,90	Batman d	49,90
49,90	Chakan d	39,90

Lieferbedingungen:
us = amerikanisches Spiel
d = deutsch oder europäisch (PAL)
I = Importspiel
Anleitungen sind in der jeweiligen
Landessprache.
Wir liefern ausschließlich aufgrund dieser
Bedingungen. Alle Preise verstehen sich inkl.
MWSt. Lieferung, Irrtum, Preisänderung
vorbehalten.
Wir haften nicht für die Kompatibilität der
Spiele. Bei defekter Ware behalten wir uns das
Recht vor die defekten Artikel auszutauschen,
zu reparieren oder gutzuschreiben.
Alle Sendungen an uns
müssen ausreichend frankiert sein. Unfreie
Sendungen nehmen wir nicht an.
Wir berechnen für Porto - und Versandkosten
folgende Pauschalen:
Bei Lieferwert bis DM 99,- DM 13,90
bei Lieferwert bis DM 299,- DM 9,90
bei Lieferwert über DM 299,- frei

Gnadenlos GmbH
Orleansstr. 63
81667 München

SKYBLAZER

Ein magischer Abenteuertrip!

MARTIN



Skyblazer aus dem Hause Sony hat eine schwere Aufgabe vor sich, wenn er besser sein will, als die vielen Games, die er sich so offensichtlich als Vorbild auserkoren hat. Ähnlich wie bei den ungezählten *Street Fighter II*-Abwandlungen, ist auch in diesem Genre die Konkurrenz groß und die Ansprüche sind enorm.

Das Spiel beginnt mit einer schlichten Eröffnungsszene, dabei sorgt ein auf Mittelalter gestylter Soundtrack für die angemessene Atmosphäre zur bevorstehenden Zeitreise. Du bist Sky, ein vorlauter Bengel, der endlich sich und der ganzen Welt beweisen will, was er auf dem Kasten hat. Als sein Land von dem bösen Ashura und seinen mordlüsternen Horden bedroht wird, greift er die Gelegenheit beim Schopfe und will sein Land retten. Na...da fehlt doch noch was! Ja, natürlich muß er auch noch die junge, bildhübsche, langäugige, blau-beinige Blondine und Hobbyhexe Arlanna aus den Klauen des Tyrannen befreien. Und wenn sie nicht gestorben sind... ach nā wat schön! Mehr sag` ich dazu nicht.

Begleitet wird Sky von einem spaßigen alten Mentor, der Dich auf



Solch einen Typen wirst Du in Aladdin kaum finden! Halte Dich links und weiche den Feuerbällen aus, dann renne nach vorn und schlag auf die Lampe.



Dieser tatterige Gnom ist Dein Mentor. Also sei höflich!

Old Man
I see that you avoided getting lost in flight, eh? ▽

In dieser Höhle wird's brandgefährlich. Mit den verschiedenen Rollensystemen kannst Du Dich über die Lava hangeln.



An diesen Dämonen kommst Du nur mit dem Kampfzauber vorbei!



Für eine kurze Flugstunde wird das Gameplay unterbrochen. Du mußt den Ausgang erreichen, ohne von den Wesen getötet oder durch das Scrollen erdrückt zu werden.

HENDRIK



Hier riecht doch alles nach Actraiser - die Musik, die Grafiken und sogar die Anlage der Level! Trotzdem ist Skyblazer ein spannendes, farbenprächtiges und gut spielbares Game. Die Musik ist teilweise schön stimmungsvoll und unterstützt die Handlung. Das Gameplay ist abwechslungsreich. Einige Levels sind peinlich simpel, während andere zu Frustrationen animieren können. Das Paßwort-System ist eine sinnvolle Bereicherung. Kein originelles Game, aber kauf's Dir, wenn Du auf angenehme und gut gestaltete Plattform-Abenteuer stehst!

Deinem Weg durch die malerischen Szenarien mit Paßwörtern versorgt und Dich bei Laune hält. Wie bei Actraiser gibt es auch hier ein Satellitenfoto von der gesamten Landschaft, und wenn Du neues Gebiet betrittst, zoomt sich der Bildschirm hinab in die Horizontale.

Bevor Sky dem üblen Ashura so richtig seine Meinung sagen darf, muß er sechs verschiedene Zauberticks draufhaben. Diese magischen Formeln helfen ihm auf seiner weiteren Reise, z. B. bei Auseinandersetzungen mit den Wächtern oder auch um einen Level auf die leichte Tour hinter sich zu bringen.

Skyblazer besticht durch die hervorragende optische Gestaltung. Obwohl der Hauptcharakter offenbar aus der "Hook-Ecke" geliehen wurde, ist er ausgesprochen gut dargestellt und animiert, die Bewegungen sind von überzeugender Geschmeidigkeit. Weiterer Hinweis auf die grafische Klasse der Darstellung sind insbesondere auch die großen Wächter. Die abgedrehte Made, die mit jedem Treffer an Größe zunimmt und der rotierende Eisdämon sind meine ganz persönlichen Favoriten. Skyblazer macht sich darüberhinaus die Mode 7-Möglichkeiten des SNES zunutze, nicht nur bei den erwähnten Wächtern, sondern auch in einem tollen Bonusspiel, in dem Du über eine Mode 7-Landschaft fliegst und säckeweise Kristalle sammelst. Für je 100 gibt's ein Extraleben.

Skyblazer ist ein recht abwechslungsreiches Spiel, in dem sich die normalen Schwertschwing-Szenen mit übermütigen Flugpassagen abwechseln, bei denen ein klarer Kopf und gute Reflexe gefragt sind. Du findest Dich sehr schnell in dieses Spiel hinein, nicht nur wegen des langsam steigenden Schwierigkeitsgrades, der Dir in den Anfängen genügend Raum läßt, Dich an Steuerung und Zauberkniffe zu gewöhnen. Wie bei Aladdin sind es auch hier die fantastischen Grafiken, die Dich zum Weiterspielen antreiben und Neugier auf die nächste Szene wecken.

Genug der Lobhudelei! Bevor mir unzählige

DAS IST WAHRE MAGIE!



ENERGIEWELLE

Mit dieser Attacke haust Du alles aus den Socken.



HEILENDER ZAUBER

Dieser Zauber füllt Deine Energiereserven wieder auf.



KRAFTSTRAHL

Hilft Dir über breite Abgründe, auch gegen Feinde wirksam.



ZEITSTOP

So kannst Du unerwartete Gegner einfrieren und wehrlos machen.



FEUERPHÖNIX

Der ultimative Zauber verwandelt Dich in einen unbesiegbaren Vogel.



BLITZSCHLAG

Damit läßt Du im Shinobi-Stil Blitze vom Himmel regnen.



STERNFEUER

Wenn Du in der Klemme sitzt, kannst Du in alle Richtungen feuern.



KAMPFZAUBER

Der Zauber macht Dich zeitweilig unbesiegt.

Recht häufig tauchen die Lavamonster auf. Schlag gegen die Feuerbälle, die sie ausspucken, um sie rechtzeitig zu stoppen.

Diese Kugeln kannst Du mit einem gut gezielten Schlag zerstören.

PETER



An Skyblazer gibt es nicht viel auszusetzen - Grafiken und Sound sind hervorragend - aber irgendwo habe ich das alles schon einmal gesehen. Die Sprites sind beispielsweise fast dieselben wie in Hook (ebenfalls von Sony) und sogar die Animation ist stellenweise identisch. Landkarte und Kampfelemente erinnern stark an den Klassiker Actraiser, aber Skyblazer wird trotzdem seinen Weg machen, denn es ist ausgezeichnet programmiert. Durchaus empfehlenswert!



Die Eishöhlen bieten Unterschlupf für mancherlei seltsame Kreatur, wie diesen Yeti.

Mit jedem Treffer verdoppelt diese fiese Raupe ihre Größe. Unwiderstehlich!



Actraiser- und Hook-Fans an die Wäsche gehen, sei gesagt, daß Skyblazer, wie auch die Spiele, denen es so viel verdankt, auf lange Sicht mächtig an Reiz verliert. Die Levels sind zu kurz und können, nachdem Du ein oder zwei Leben für's "Warmwerden" geopfert hast, problemlos bewältigt werden. Eigentlich halb so schlimm, zumal Du mit nur vier Leben an den Start gehst. Aber über das gesamte Game sind Unmengen an Extraleben verstreut, und das Paßwort-System erlaubt Dir, quasi da einzusetzen, wo Du aufgehört hast. So stand ich nach zwei Tagen bereits vor dem Endgegner! Hab's aber immer noch nicht geschafft, den Blödmann zu packen...

Skyblazer bietet absolut nichts Neues in Sachen Gameplay und könnte deutlich mehr Herausforderungen vertragen. Andererseits bereitet es aber auch eine Menge Spaß und wird zweifellos viele Anhänger gewinnen!



SKYBLAZER

START
PRESS



VERLAG

SONY
(06) 95925195

PREIS

149 DM

ERHÄLTlich

25 MÄRZ

SPIELART

SLASH-'EM-UP

KAPAZITÄT

8MBit

BESONDERHEITEN

MODE 7
PASSWORT

STEUERUNG

KEINE FUNKTION

KEINE FUNKTION



BEWERTUNG

GRAPHIK 82
SOUND 81
GAMEPLAY 85
DAUERSPASS 87

PROFAZIT

85



TEL: (31) 53 76 8008

Postfach 3127

48581 Gronau

INTER SOFT

SUPER NES

Aero the Acrobat	DA	131,80
Alien 3	DA	121,80
Alien vs Predator	DA	129,80
Barbie	DA	129,80
Batman Returns	DA	121,80
Captain America	E	131,80
Championship Pool	DA	129,80
Cool Spot	DA	119,80
Dennis	DA	129,80
Dracula	DA	98,80
Empire Strikes Back	DA	132,80
Equinox	DA	131,80
Final Fight 2	US	125,80
Flashback	DA	138,90
Hook	DA	98,80
John Madden Football 94	US	127,80
Lamborghini	US	128,80
Lost Vikings	DA	118,80
Mario is Missing	DA	129,80
Mortal Kombat	DA	129,80
Rummenigge P Manager	DA	134,80
Sensible Soccer	DA	131,80
Sunset Riders	DA	131,80
Super Bomber Man	DA	98,80
Super Putty	E	103,80
Super Star Wars	DA	126,80
Super Turricon	DA	116,80
Terminator 2 Arcade	DA	123,80
Terminator 2 Judgment	DA	123,80

SUPER NES

Troddlers	DA	98,80
Utopia	E	125,80
World Cup Soccer	DA	128,80
WWF Royal Rumble	DA	136,80
Zombies	DA	121,80

GAMEBOY

Adventure Island 2	DA	65,50
Alien vs. Predator	DA	65,50
Baby T-Rex	DA	56,50
Castle Quest	DA	65,50
Chuck Rock	DA	65,50
Cliffhanger	DA	49,50
Dracula	DA	65,50
Duck Tales	US	69,50
F1 Pole Position	US	64,50
Felix the Cat	DA	67,50
Frankie, Joe und Dirk	US	62,50
Gremlins 2	DA	72,50
Itchy & Scratchy	DA	66,50
Jurassic Park	DA	64,80
Kirbys Pinball	US	75,50
Mortal Combat	DA	75,80
Muhammed Ali Boxing	E	63,80
Nigel Mansell	DA	65,50

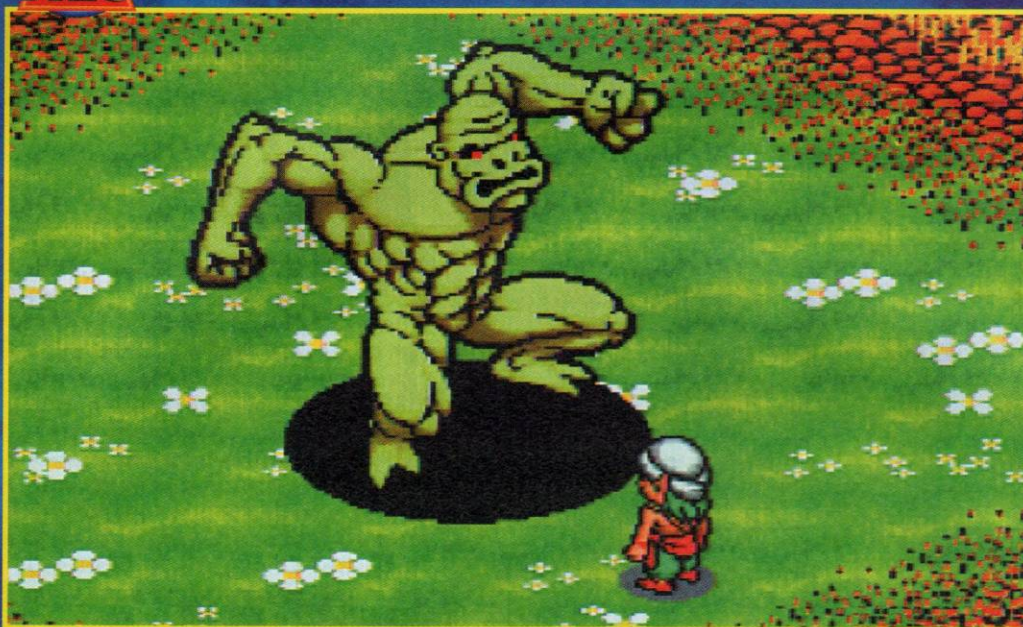
GAMEBOY

Pinball Dreams	E	59,80
Sensible Soccer	DA	49,50
Star Trek Next Gen.	DA	63,80
Tazmania	DA	79,80
Teenage Mutant H.T.3	DA	63,80
Tiny Toon 2	DA	63,80
WWF 3	DA	63,80

ZUBEHÖR

Technoplus SNES Control Pad Plus	29,50
Technoplus SNES Control Stick	28,50
Logic 3 Digital Free Wheel	79,50
Cyberpad (programmierbar)	65,50
Dual Turbo Pad (2 Infrarot Pads)	125,50
Komplettes Zubehör von Logic 3 und Technoplus!!!	

Irrtum und Druckfehler vorbehalten
 Neuerscheinungen können vorbestellt werden.
 DA=deutsche Anleitung, E=englische Anleitung
 US=US version
 Versandkosten: Vorkasse + DM 5,-, UPS und
 Post + DM 9,- zuzügl. Nachnahmegebühr.
 Ausland nur gegen Vorkasse + DM 25,-
 Gesamtpreisliste kostenlos!!!



Hier kommt Peter, der Barhäuptige...nein, tschuldigung, ein Troll! Sei trotzdem vorsichtig. Er kann eine Menge vertragen (wie Peter)!

MARTIN



Equinox ist der Nachfolger des alten NES-Klassikers *Solstice*. Wie schon beim Vorgänger, so wird auch in diesem Abenteuergame die isometrische 3-D-Technik angewandt. Öhh... isometrisch??? Ok, Peter, ich erklär's Dir. 3-D-Isometrie ist von oben schräg zur Seite runter gucken (meint jedenfalls Bärbel). Stell Dir vor, Du stehst vor einem quadratischen Zimmer. Gehe z. B. zur vorderen rechten Ecke, entferne Dich noch etwas weiter vom Zimmertmittelpunkt weg und klettere 10 m in die Höhe. Die Perspektive, die Du jetzt genießt, versuchen geschickte Programmierer als 3-D-Isometrie zu reproduzieren. Wie dem auch sei, die Räumlichkeiten wirken dadurch viel authentischer. Für die Programmierer Anlaß genug, gleich massenweise vertrackte Rätselaufgaben mit diversen Blöcken und Transportbändern einzubauen.

Ort der Handlung ist das Land Galadonia und Du heit ab sofort Glendaal. Als Zauberlehrling machst Du Dich auf den Weg. Deinen werten Herrn Papa zu befreien, den die furchtbare Sonia in Beugehaft genommen hat (weil er letzten Sommer ihren Rasenmäher verschluckt hat!).

Die Welt ist zweigeteilt. Unter Tage, in den Verliesen, kannst Du die erwähnten Puzzles gleich haufenweise lösen, und oben, an der frischen Luft, triffst Du Dich mit Trollen, Fledermäusen und Monstern. Hier findest Du auch die vielen Einstiege zu den Kerkern. In dieser sogenannten Oberwelt kannst Du Deinen Blickwinkel um 360 Grad drehen. Ein überraschender und beeindruckender Mode 7-Effekt! Hier haben sich die Programmierer wirklich Gedanken gemacht, um zu

Das Längste Spiel Des Jahres?

EQUINOX

PETER



Es ist aber auch höchste Zeit für ein Spiel wie *Equinox* auf dem SNES! Teuflich verwickelte Rätsel, viel Action und bisweilen sogar Herzklopfen - was willst Du mehr? Vielleicht eine weniger verwirrende Perspektive - oft habe ich versucht, auf Blöcke zu springen, die, wie sich bald herausstellte, ganz woanders standen - aber dafür sollte man eher diese Isosowieso im Allgemeinen, als *Equinox* im Einzelnen verantwortlich machen. Der Batteriespeicher ist ein Muß, denn das Spiel ist riesengroß und Du wirst für eine ganze Weile abwechselnd fluchen (wenn Du stirbst) und jubeln (wenn Du ein Rätsel löst). In einer Welt voller 150-DM-Spiele, die Du an einem Nachmittag abhandelst, ist *Equinox* eine echte Offenbarung. Gebt uns mehr davon!!!



Glendaal sucht nach einem Fluchtweg, während hungrige Geister die Plattform umkreisen.



Die Oberwelt ist voller exotischer Pflanzen und Bäume. Triffst Du auf eine isometrische (!) Fledermaus, mach Dich auf 'was gefaßt!





Was hier aussieht wie eine gekonnte Balancienummer, ist lediglich ein isometrisches (Jaaa!!!)

Stachelige Probleme voraus für unseren mutierten Helden! Hüte Dich vor - oh, zu spät...



verhindern, daß Du Dich im isometrischen Unterholz (hähähää, s. o.) verwuselst. Plötzlich kannst Du vorher verborgene Pfade erkennen!

Natürlich mußt Du Blöcke durch die Gegend schieben, Abgründe überbrücken, versteckte Schalter finden und schwindelerregend hohe Transportbänder benutzen. Standard! Doch hinab in den Orkus! Mit zögerlichen Schritten tastest Du Dich durch die Dunkelheit, weil Glendaal und die Monster noch ernsthafte Kollisionsprobleme haben. Aber wenn Du erst mal die Waffen entdeckt hast, ist der Schrecken schon vergessen. Es ist doch bedeutend einfacher, seine Feinde zu beseitigen, als wegzulaufen. Und es macht mehr Spaß!

Optisch ist Equinox nahezu perfekt. Jeder Level



dieses Spiels wird durch schön gezeichnete, atmosphärische Hintergründe untermalt. Die Liebe zum Detail ist wirklich beeindruckend.

Insgesamt hast Du über 450 Räume zu erforschen. Halte zu Deiner Orientierung Papier und Stift bereit, denn hier gibt's keine Auto-Map wie in Solstice.



Nur eine kleine Insel in der weitläufigen Oberwelt. Brücken führen Dich zu neuen Inseln, neuen Rätseln und frischen Monstern.

Versteh' ich nicht, wirklich zu blöde!

Wie die meisten umfangreichen Abenteuergames verfügt auch Equinox über ein Batterie-Backup, und das ist nun wieder spitzenmäßig! Denn bei den vielen Ein- und Ausgängen kann man sich schon mächtig verfransen.

Für diesen Review bin ich in dem Spiel zwar schon recht weit vorangekommen, aber im Schnelldurchlauf wirst Du Equinox sicherlich nicht beenden können. Ohne Zögern empfehle ich dieses Spiel jedem, der nach Herausforderungen lechzt. Equinox bietet einige mutige Neuerungen und bringt frischen Wind in das veraltete und stagnierende Abenteuer-Genre. Wenn Du isometrische 3-D-Abenteuer (ich liebe dieses Wort!) magst, dann hol' Dir Equinox!

BÄRBEL

Endlich! Außer Spindizzy und vielleicht Shadowrun gibt es nicht viele Spiele dieser Art

für das SNES. Equinox verfügt über dieselben hirnzermarternden Rätsel und merkwürdigen Steuerungsmethoden, mit denen Games wie Batman und Head Over Heels sofort zu Klassikern wurden. Heute, ein paar Monate später, mit einem Mode 7-Bonus und vielen weiteren grafischen Schmankerln, scheint sich für diese Art Spiele ein Comeback anzukündigen. Wer könnte dabei besser die Rolle des Flaggschiffes übernehmen, als Equinox?!!



Equinox

PRESS START

(C) 1993 SONY MUSIC ENTERTAINMENT (JAPAN) INC. ALL RIGHTS RESERVED. LICENSED BY NINTENDO



VERLAG

SONY
(06) 95925195

PREIS

149 DM

ERHÄLTLICH

JETZT

SPIELART

RPG/ADVENTURE

KAPAZITÄT

8MBit

BESONDERHEITEN

BATTERIE BACK-UP

STEUERUNG

BLICKWINKEL
NACH LINKS

BLICKWINKEL
NACH RECHTS

HARFESPIELEN/
FEUERN

ZAUBER
AKTIVIEREN

SPRINGEN

KEINE
FUNKTION

BEWERTUNG

GRAFIK 91

SOUND 86

GAMEPLAY 88

DAUERSPASS 84

PROFAZIT

87

DIE

Nintendo®

*Das Hobby zum Job gemacht?*

HOTLINE

Was ist eigentlich die Nintendo-Hotline? Wie arbeiten die Hotliner und wie können sie Euch bei verzwickten Spielen weiterhelfen? Und wie ist diese Telefon-Seelsorge für verzweifelte Spieler organisiert? Diese bohrenden Fragen ließen mir keine Ruhe. Ich wollte endlich mal wieder eine Nacht ruhig durchschlafen - also habe ich mich umgesehen und den Hotline-Chef Michael Friesl sowie seine Tefelon-Seelsorgerin Silvia Hofmann gnadenlos ausgequetscht. (s. Interviews)

Das Konzept der Nintendo-Hotline wurde in den USA entwickelt und Ende der 80er Jahre umgesetzt. Ziel war es, allen Spielern zu helfen, die in ihren Games nicht weiterkamen - und das möglichst einfach: anrufen, Tips bekommen, auflegen und glücklich strahlend weiterspielen. Die Hotline wurde sofort zu einem Riesenerfolg - Anlaß genug, diese Idee auch nach Deutschland zu exportieren.

Im Anfang hatte die Firma Bandai Ltd. hierzulande alle derartige Aktivitäten unter Kontrolle. Die Entscheidung, eine deutsche Hotline zu gründen war schon fast tollkühn, ging es doch um Investitionen von über eine

Nummer anzuwählen.

Der Betrieb der Hotline kostet viel Geld und bringt unmittelbar zunächst nichts ein - die Telefonate sind nämlich für den Kunden kostenlos - die saftige Telekom-Rechnung geht nämlich an Nintendo. Für das Unternehmen war es aber von Anfang an wichtiger, daß die Kunden mit ihren Spielgeräten und Spielen zufrieden sind. Und so stand dann die bange Frage im Raum:

Nehmen die Kunden die Hotline an, wird sie ein Erfolg?

Sie wurde es, zum Glück. Und in diesem Jahr wird sie schon vier Jahre alt...

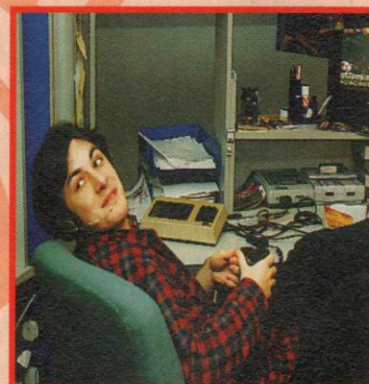
Sega hingegen tut sich mit dieser Art der Kundenberatung schwer. Es gab einige

Versuche, eine Hotline aufzuziehen - es ging daneben. Wir von SuperPro halten die Nintendo-Hotline jedenfalls für einen ganz tollen Kundendienst. Unsere Empfehlung daher: Anrufen, wenn Ihr nicht weiterkommt!

Wenn Ihr technische Probleme habt - etwa beim Anschluß des SNES an den Fernseher: wählt die 01305806 - es kostet Euch keinen Pfennig! Diese Hotline ist von 11.00 Uhr bis 19.00 Uhr besetzt - leider nicht am Wochenende.

Wir würden Euch auch gerne die Nummer der Spiele-Hotline geben - geht aber leider nicht ... Die Nummer bekommt Ihr nur dann, wenn Ihr dem Nintendo-Club beitrete. Die Spiele-Hotline ist übrigens von 13.00 bis 19.00 Uhr besetzt - außer am Wochenende.

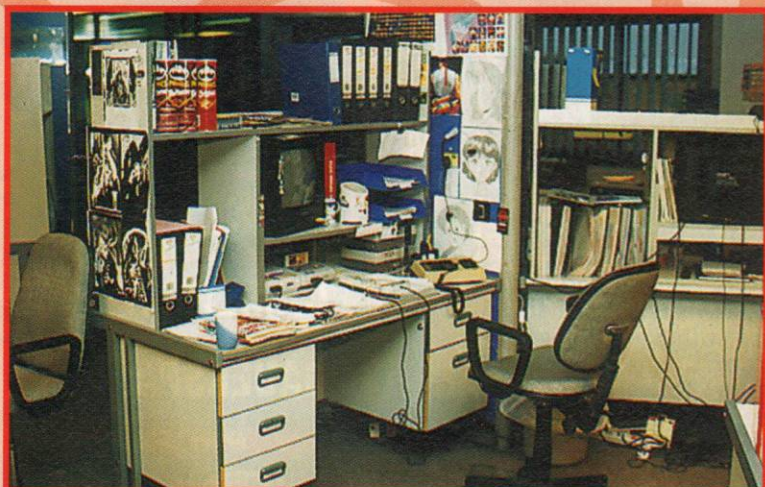
Aber was passiert denn jetzt eigentlich in so einer Hotline? Da sitzen die Spieleberater zu acht oder zwölf in Großraumbüros, jeder an einem eigenen Schreibtisch. Die Ausrüstung besteht aus



einem oder auch zwei Telefonen, allen Nintendo-Spielgeräten, einem Fernseher und einem PC. Dazu gehört auch ein Stapel von Literatur: Listen, Bücher, Club-Hefte.

Die Hotliner arbeiten täglich rund acht Stunden - wobei die Kernarbeitszeit die Beratungsstunden von 13.00 bis 19.00 Uhr sind. Um diese Zeit herum kann jeder nach Belieben in Gleitzeit arbeiten. Im Durchschnitt sitzt jeder rund fünf Stunden am

Telefon - in der restlichen Zeit werden neue Spiele ausprobiert, Besprechungen



Million Mark! Und das, obwohl eine Marktstudie ergeben hatte, daß das deutsche Publikum wohl nicht so leicht dazu zu bewegen ist, zum Telefon zu greifen und einfach eine fremde





abgehalten oder Fachgespräche mit Kollegen geführt.

Wichtige neue Spiele - wie etwa Zelda - muß jeder beherrschen, bei anderen Spielen reicht es, wenn sich nur einige der Hotliner sachkundig machen. Jeder Spieleberater hat daher auch eine Liste, in der die jeweiligen "Spezialisten" vermerkt sind. Wenn einer mal nicht weiter weiß, stellt er den Anrufer zu einem Kollegen oder einer Kollegin durch, die sich besser auskennen. Insgesamt hat die Nintendo-Hotline ein Repertoire von 600 Spielen, wovon viele schon gar nicht mehr auf dem Markt sind.

Die Berater müssen ein verdammt gutes



Gedächtnis haben: Rund 80 Prozent aller Fragen werden aus dem Kopf beantwortet! Viele von ihnen sind offenbar unheilbar der Spielsucht verfallen - selbst während der Telefonberatung können sie die Finger nicht von den Tasten lassen.

Ganz knifflige Probleme werden demnächst mit Computer-Hilfe beantwortet. Die Nintendo-Hotline will noch in diesem Jahr ihre gesamten Spieltips in einer Datenbank speichern, so daß jeder Spieleberater ohne langes Nachblättern blitzschnell Rede und Antwort stehen kann. Die gesammelten Erkenntnisse zu einigen Spielen sind schon auf der Festplatte: Zelda etwa, oder die Mario-Spiele.

Einmal in der Woche treffen sich alle Spieleberater in einer Konferenz: Da werden dann neue Spiele vorgestellt und Probleme besprochen.

So - und jetzt wißt er so ziemlich alles über diese bemitleidenswerten Telefon-Sklaven, die da an ihren Schreibtischen angekettet sind und den ganzen Tag immer wieder spielen müssen ... Legt ab und zu eine Gedenkminute ein für diese stillen Helden, ohne deren aufopfernde Hingabe manch ein

Spieler sein teures Game schon vor Wut und Verzweiflung zertrampelt hätte!

MICHAEL FRIESL

Michael Friesl hat alles im Griff. Obwohl er als Chef der Spieleberatung bei Nintendo-Deutschland alle Hände voll zu tun hat, spielt er auch in seiner Freizeit noch - natürlich immer nur die neuesten Games, Super Hockey etwa. Peter Wolter sprach mit ihm.



PW: Wieviele Hotliner haben Sie zur Zeit im Einsatz?

MF: Wir haben insgesamt 50 Mitarbeiter. Etwa zehn beantworten Briefe, 15 sitzen in der Konsumentenberatung - die Nummer ist **01305806**. Hier geht es vor allem um technische Probleme. Die anderen 25 arbeiten in der Spieleberatung - die Nummer geben wir aber nur Mitgliedern des Nintendo-Clubs. Die Konsumentenberatung ist von 11.00 - 19.00, die Spieleberatung von 13.00 - 19.00 Uhr besetzt.

PW: Welche besonderen Fähigkeiten sollte ein Hotliner haben?

MF: Er oder sie muß eine gute Telefonstimme haben und sollte möglichst kaufmännisch ausgebildet sein. Und eins ist ganz wichtig: Die Hotliner müssen auch privat Spaß am Spielen haben, selbst dann noch, wenn sie den ganzen Tag lang in harter Arbeit professionell mit Spielen befaßt sind.

PW: Bekommen Ihre Hotliner eine besondere Ausbildung?

MF: Ja natürlich, jeder wird ein halbes Jahr lang ausgebildet. Dabei geht es vor allem darum, daß der künftige Spieleberater die Spiele auch alle kennt - d. h. im ersten Monat wird er etwa 90 Prozent seiner Arbeitszeit spielen. Vom zweiten Monat an sitzt er dann schon in der Hotline und hört am Telefon zu, wie die erfahreneren Kollegen ihren Job erledigen. Zur Ausbildung gehört natürlich auch das professionelle Telefontraining, etwa, wie man geschickt mit Anrufern umgeht. Jeder Bewerber muß natürlich auch einen Einstellungstest bestehen.

Das Durchschnittsalter unserer Hotliner ist 23-24 Jahre - etwa halbe-halbe Männer und Frauen. Bei der Spieleberatung sind wir etwas männerlastig, bei der Konsumentenberatung frauenlastig.

PW: Was sind denn die derzeitigen Hits bei der Spieleberatung?

MF: Eigentlich Zelda für Gameboy und SNES. Aber Mario All Stars ist zur Zeit auch eine Riesengeschichte. Weniger Arbeit machen die Sports Spiele, weil es dazu weniger Fragen gibt.

PW: Gibt es auch Nintendo-Spiele, zu denen die Hotline nichts sagen kann?

MF: Wir beraten zu allen Spielen, die in Deutschland offiziell auf dem Markt sind. Imports Spiele scheiden aus.

PW: Wie ist denn die Altersstruktur der Anrufer?

MF: Als wir 1990 mit der Hotline anfangen, waren es vorwiegend junge Leute zwischen acht und 14 Jahren - da ging es meist um Gameboy-Spiele. Als NES 1991 groß rauskam, hatten wir mal die witzige Situation, daß ein Vater sich offenbar nicht traute, bei der Hotline anzurufen. Er schickte dann seinen Sohn vor. Heute würde ich sagen, daß zur Hälfte Kinder und Jugendliche, zur Hälfte Erwachsene anrufen. Bei den Erwachsenen liegt der Schwerpunkt in der Altersgruppe von 25 - 35 Jahren.

PW: Wieviele Anrufe bekommen Sie denn?

MF: Auf unseren 90 Leitungen kommen pro Woche etwa 25.000 Anrufe an. Es werden natürlich nicht alle Leitungen genutzt, wir brauchen auch einige für die Warteschleifen. Über den Daumen gerechnet würde ich sagen, daß 15.000 Anrufe bei der Spiele-Hotline eingehen und der Rest bei der Konsumenten-Hotline. Hinzu kommen pro Woche auch noch 1000 bis 1500 Briefe.

PW: Wie lange dauert denn ein Telefonat?

MF: Im Durchschnitt sind es zwei bis zweieinhalb Minuten. Es gibt aber auch ab und zu Anrufer, die uns auf den Arm nehmen wollen - Kinder machen sich ja manchmal gerne einen Jux aus solchen Anrufen. Dann fällt die Sache natürlich kürzer aus. Wir nehmen uns für jeden Anrufer Zeit - einmal hat die Beratung für den Anschluß eines SNES an einen Fernseher sogar drei Stunden gedauert.

PW: Welche Technik setzen Sie ein?

MF: Die eingehenden Anrufe werden vom Telefoncomputer auf die freien Hotliner verteilt. Derjenige, dessen Anschluß am längsten frei ist, bekommt den nächsten Anrufer. Die Hotliner halten natürlich nicht den Telefonhörer in der Hand, sondern haben einen Kopfhörer mit Mikrofon.



Mega Man in der Klemme. Ein schöner Tag, um zu sterben.

MARTIN



Mega Man ist ein knallharter und entschlossener Roboter, der es sich zur Aufgabe gemacht hat, gegnerische Roboter, die von einer Gruppe verrückter Wissenschaftler erschaffen und für üble Zwecke mißbraucht werden, zu vernichten. Die neuen Megamänner gehören zur X-Generation, sie wurden stark verbessert und sind schlagkräftiger als je zuvor - siehe Mega Man X!

Ich habe lange auf Mega Man's SNES-Debut gewartet, aber der erste Eindruck war etwas enttäuschend. Es ähnelt doch zu sehr der NES-Version. Ich bin

MEGAMAN X

Einfach nicht unterzukriegen!

HENDRIK



Nach all diesen vielversprechenden Vorankündigungen hatte ich mir vom SNES-Mega Man entschieden mehr erwartet. Zumindest hätten die Programmierer bei der Trägheit der Darstellung, unter der auch schon die NES-Ausgabe litt, für Abhilfe sorgen können. Die Grafiken bewegen sich nicht flüssig und hätten ruhig größer ausfallen können. Keine Innovationen - ein wirkliches Trauerspiel! Wäre Mega Man X nicht so herausfordernd und gut spielbar, gäbe es eigentlich nichts zu diesem Spiel zu sagen... Nur ein Game wie *Super Street Fighter II* kann Capcom von dieser Schmach erlösen!



Zu Beginn jedes Abschnitts wird Dir ein häßlicher Roboter vorgestellt.

Wo schreckliche Gefahren droh'n, ist Mega Man im Nu entflo'h'n.



davon ausgegangen, daß die Programmierer diese Gelegenheit nutzen und ein bißchen Mode 7 oder zumindest einige grafische Leckerbissen integrieren würden. Das SNES bietet doch allerhand Möglichkeiten! Wie man's richtig macht, hat uns z. B. Konami mit der Konversion von *Castlevania* eindrucksvoll bewiesen.

Eigentlich wurden hier lediglich die Grafiken etwas überholt, aber als inakzeptabel empfand ich die Trägheit des Games. Es ist sogar langsamer als die NES-Versionen! Während Spiele wie *Rainbow Bell* problemlos zahlreiche Sprites gleichzeitig auffahren, kommt diese Cart schon bei nur zweien in's Schleudern. Daß Capcoms Programmierer ihr Handwerk durchaus beherrschen, beweist SFII zur Genüge. Also, wie kommt's?

Der Sound ist ganz akzeptabel, und die Musik geht nach vorn und ist funky. Die Effektsounds entsprechen in etwa dem NES- und dem GB-Angebot.

Das Game selbst ist trotz aller Abstriche gut spielbar und kann begeistern. Nach einer gewissen "Lernphase" sind die Level locker zu schaffen, und es macht Spaß, sich bis



In der Mitte siehst Du den kompletten Spielplan. Daneben die erschütternden Paßfotos der Bosse.

zum Endgegner durchzuballern. Gott sei Dank, die Wächter wurden ausgewechselt! Vorbei die Zeiten, als seltsame Roboter wie psychotische Dienstboten durch die Landschaft flanierten. Allerdings glaube ich, daß die "alte Garde" schwerer zu überwinden war.

Ein ziemlich cleveres Paßwort-System wurde ebenfalls integriert. Du kannst einen bekannten Level hunderte Mal durchqueren und Dir Unmengen an Waffen und Energie aufhäufen. So bist Du für den nächsten Level bis an die Zähne gerüstet. Zwar gerät das Spiel dadurch ein wenig einfach, aber das Motto lautet: Je

dicker die Knarre, desto größer der Spaß!

PETER

Es ist eine Schande - hier hat Capcom offensichtlich einen sicheren Trumpf leichtfertig verspielt. Ich habe die NES-Versionen gespielt (wieviele sind's mittlerweile? Acht? Zehn?) und die allererste fand ich toll. Aber dann wurde es immer dünner. *Mega Man X* sieht eigentlich ganz gut aus, und ich habe ernsthaft geglaubt, daß dies ein absoluter Knüller wird.

Grafiken und Sound sind doch ganz ok, aber was hat die Konversion für das Spiel selbst gebracht? *Mega Man* ist langsam und schwerfällig sobald mehrere Figuren auf dem Schirm auftauchen. Und warum kann ich immer noch nicht nach oben feuern...auf diese dämlichen Vögel??? Nein, nein, Capcom, *Street Fighter II* war ein Hammer, aber bei diesem hier ist definitiv die Luft raus!



Eines schönen Morgens auf der Hauptstraße...X als Hilfspolizist.



Unterm Strich ist *Mega Man X* durchaus ein gutes Spiel. Ich versuch's mal so zu beschreiben: Ich kaufe mir *Mega Man X* und mein bester Freund kauft sich z. B. *Skyblazer*. Wer von uns beiden wäre am Ende zufriedener? Mit

Sich-erheit nicht ich.

Wenn Du ein gutes Plattform-Ballerspiel suchst, hol' Dir lieber *Sky-blazer*, und für *Mega Man*-Fans ist dieses Spiel ohnehin eine herbe



Diese Kakerlaken sind einfach riesig!

Enttäuschung.



VERLAG

CAPCOM

MUSTER VON: CYBERSOFT
089/6645-30

PREIS

ERHÄLTLICH

IMPORT

SPIELART

SHOOT-'EM-UP

KAPAZITÄT

12MBit

BESONDERHEITEN

PASSWORT

STEUERUNG

WAFFEN

WÄHLEN

FEuern

KEINE FUNKTION

SPRINGEN

KEINE FUNKTION

BEWERTUNG

GRAFIK

85

SOUND

76

GAMEPLAY

80

DAUERSPASS

70

PROFAZIT

75



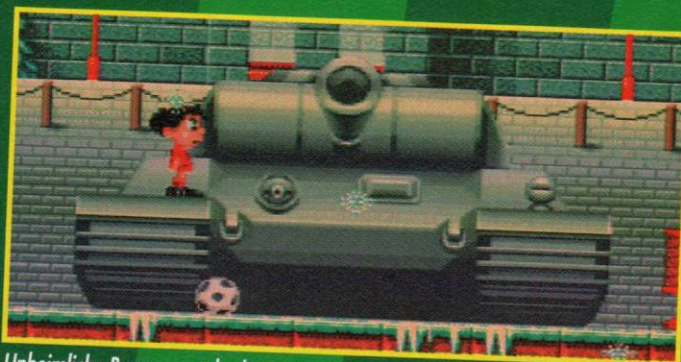
HENDRIK



Bei diesem Spiel dreht garantiert jeder durch. Die Feinde erscheinen viel zu schnell! Die Enten z. B. verhalten sich eher wie Stealth-Bomber: Du hörst ihre Schreie aus dem Nichts...und schwupp bist Du tot! Eine schöne Idee, seine Feinde per Fußball zu erlegen, aber das Game kommt dadurch einfach nicht in Gang. Du läufst ständig den halben Level zurück, um den Ball wiederzufinden, nachdem er vom Gegner abgeprallt ist. Wenn dann noch jeder Bösewicht durchschnittlich zwei Treffer braucht, ist der Spielspaß restlos dahin. Ein überflüssiges Game!

Hey, hey, immer schön cool bleiben! Rechts geht's lang.

Held verschiedene Länder besuchen (stöhn!), von links nach rechts gehen (hmpf!), um das Ende des Levels zu erreichen (gäh!) und nach jedem dritten Durchgang einen Boss zu treffen (schnarch!). Zu den Attraktionen gehören herabstürzende Blöcke, gefährliche Zacken,



Unheimliche Begegnung der letzten Art!

Transportbänder...

Das einzig Neue in Soccer Kid ist die Art und Weise, in der man sich der bösen Jungs entledigt. Statt diesen auf's Haupt zu steigen, mußt Du sie mit Fußbällen beschießen. Hört sich prima an, aber in der Praxis klappt das so gut, wie bei Preußen Münster: Der Ball geht nie dahin, wo er hin soll. Öfter als Dir lieb ist, sorgt Kid mit einigen unfreiwilligen Kick-Ups für das nötige Showelement, statt das Leder dem Gegner in's Antlitz zu dröhnen. Wenn man bedenkt, daß nahezu alle Gegner zwei oder mehr Treffer wegstecken können, wird dieses planlose Gekicke sehr bald zum kapitalen Ärgernis.

Trotz mangelnder Originalität hätte Soccer Kid ein durchaus spaßiges Spiel werden können. Die Grafiken sind groß, bunt und nett, die Musik hält sich angenehm zurück. Mit allerlei Balltricks kann Kid sich Bonuspunkte verdienen, und alles bewegt sich erstaunlich flüssig. Und die Idee mit dem Fußball als Waffe gibt dem Spiel das gewisse Etwas. Leider ist Soccer Kid einfach zu frustrierend, als daß man damit Spaß haben könnte.

Kid bestaunt Hendriks Mini Cooper. Steck bloß den Schraubenzieher weg, Junge!

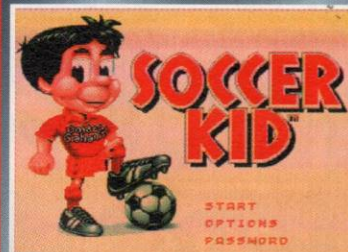


MARTIN



Es ist wirklich erstaunlich auf welche Ideen manche Leute kommen: Ein Außerirdischer hat den World Cup geklaut, ihn in fünf Teile zerbrochen und jedes in einer anderen Ecke der Welt versteckt. Nur Soccer Kid kann die Teile wieder zurückholen.

Soccer Kid selbst, mit einem Maul voller Billiardkugeln und dem merkwürdigen Kuchenform-Haarschnitt, ist keineswegs der inspirierendste Held dieses Jahrhunderts. Aber gerade darum paßt er perfekt in dieses Game. In diesem Plattformspiel (ächz!) muß unser



VERLAG

OCEAN (LAGUNA)
(061) 07 930 200

PREIS

ERHÄLTLICH

MAI

SPIELART

PLATFORM

KAPAZITÄT

8MBit

BESONDERHEITEN

PASSWORTSYSTEM

STEUERUNG

KEINE FUNKTION

KEINE FUNKTION



KEINE FUNKTION

X

KEINE FUNKTION

Y

A

SPRINGEN

B

SCHIESSEN/RUTSCHEN

BEWERTUNG

GRAPHIK 80

SOUND 72

GAMEPLAY 65

DAUERSPASS 60

PROFAZIT

66

Kein Stammplatz in der Nationalelf!

SOCCER KID



Get Cool!



Die Presse liebt ihn!

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

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

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

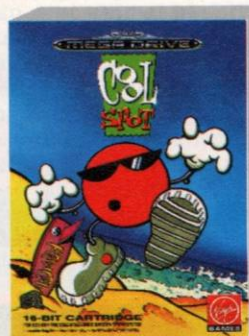
Ein Wahnsinns-Knüller!
(Sega Magazin 10/93)



Mit Cool Spot!

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

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



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

Virgin

VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT
DEUTSCHLAND GMBH



PETER



Eines weiß ich
sogut wie sicher:
SNES kann das
nicht sein. Offenbar
hat Sunsoft ein
Mini-Videogerät entwickelt und es ist der
originale Bugs Bunny-Streifen, den ich mir
anschaue. Oder vielleicht ist es doch ein
SNES? Wenn ja, dann hat das Spiel die mit
Abstand beste Grafik, die ich auf diesem
Gerät je gesehen habe. *Bugs Bunny* ist die
Folgeversion von *Daffy Duck* und bald auch
Speedy Gonzales - und es ist ohne jeden
Zweifel das bisher beste Spiel aus diesem
Stall. Trickfilm-Fans, die Ohren gespitzt:
Hier kommen gute Nachrichten für Euch!

Die Geschichte ist einfach gestrickt, okay.
Das muß sie aber auch, denn das Spiel ist
schon schwierig genug. Der Oberbösewicht
versucht, Bugs um die Ecke zu bringen und
es ist Deine Aufgabe, das verrückte
Kaninchen durch zehn Level zu führen,
bevor es dann den Kampf aufnimmt mit dem
Typen, der die Bürste schwingt. Auf Deinem

50 Jahre alt - und die Legende hoppelt immer noch!

BUGS BUNNY

Wege begegnest Du den übelsten
Zeichentrick-Schurken - allesamt mit Waffen
und Fallen ausgestattet, um Bugs das
Lebenslicht auszublasen.

Beeindruckt an diesem Spiel haben mich
vor allem die hunderte von komischen
Situationen, wie sie in Zeichentrickfilmen
vorkommen. Der Plattformer Bugs Bunny
wird auf diese Weise zu einer Episode von
Three Stooges. Da schweben Mäuse mit
Fallschirmen von Bäumen herunter, Bullen
knallen gegen einen mit einer roten Decke
getarnten Amboß, Elmer Fudd's Flinte hat eine

Fehlzündung und flämmt ihm die Haare vom
Schädel, die Cowboy verlieren ihre Hosen
und stehen plötzlich in Boxershorts da. Und
Bugs raspelt unterdessen gelassen an einer
Möhre und blinzelt verschmitzt in den
Bildschirm.

HENDRIK



Ich fühle es schon -
meine lieben Team
kollegen werden
Hohn und Spott über
mich ausgießen -
aber für mich war *Bugs Bunny*
eine Enttäuschung. Ich wollte
eigentlich etwas Gutes über das Spiel
sagen - es ist ja auch das bisher
beste Video-Game, das auf einer
Warner Bros-Lizenz beruht. Grafik
und Animation sind ja sehr gut -
zugegeben. Aber das Gameplay....
Seht Ihr denn nicht, daß es immer
wieder derselbe alte Kram ist, der
uns da angeboten wird? Selbst wenn
gelegentlich das Format gewechselt
wird - wie etwa beim Stierkampf - es
reicht einfach nicht. Warholand hat
gezeigt, daß es auf dem Plattform-
Sektor immer noch Leben gibt, aber
Bugs Bunny wirft eigentlich nur noch
einige Schäufelchen Erde auf den
Sarg.

GOLD





Kaum ist Elmer besiegt, verstopft Bugs sein Gewehr, ha, ha...

Die Programmierer wollten offenbar die bisher beste Umsetzung einer Trickfilm-Figur in ein Videospiel erreichen - und es ist ihnen gelungen. Schon der Eröffnungsbildschirm gefällt mir, aber auch die Art, wie Bugs ein Leben verliert. Zu den kleinen Schmankerln gehören auch der Energie-Anzeigebalken in Form einer Möhre, ein ausgezeichnet dargestellter fallender Amboß - das alles muß man gesehen haben, um es glauben zu können. Allerdings hatte ich in dem Spiel ein Problem: Du kannst nicht wiederholt den Gegner niederrennen, wie bei Mario. Das heißt - wenn Du ihn einmal vergeblich angerempelt hast, dann wirst Du zwischen seinen speicheltriefenden Kiefern zermalmt.

Der zuerst in *Bugsy* erkennbare Trend zu erstklassiger Grafik in Verbindung mit Humor und Slapstick-Szenen wird in *Bugs Bunny* nicht nur fortgesetzt, sondern auf den bisherigen Höhepunkt getrieben. Das gilt nicht für die Darstellung, sondern auch für den Inhalt! Das Kaninchen ist nicht nur sehr gut dargestellt, sondern beherrscht zur Erledigung von Feinden auch den Kick nach oben und andere Tricks. Es zieht sogar lustige Gesichter und fiept, wenn Du Dein Joypad eine Zeitlang nicht betätigt hast.

Zum Genre der Trickfilm-Spiele gehören solche Klassiker wie *Mr. Nutz*, *Daffy Duck*, *Road Runner*, *Taz-Mania* und *Bugsy*.

Was aber *Bugs Bunny* aus der Masse dieser Spiele hervorhebt, das ist die ungeheure Menge toller und witziger Ideen, die alle in die 12Mbit-Cartridge gequetscht wurden. Ein Beispiel dafür sind die Level-Nummern: Level 1-1 ist ja noch

okay, aber dann geht es zu 2-1, dann gleich zu 2001 und schließlich zu 3, 14564747 (na, was war das noch für eine Zahl?).

Schon im ersten Level findest Du die einfallsreich gestalteten Löcher der Karnickel. Du brauchst eigentlich nur "Nach unten" und "B" zu drücken und schon fällt durch das Loch, um später irgendwo im Level wieder zu erscheinen. Oder er fällt in einen Raum, der voller Bonusse steckt. Diese ausgebuffte Loch-Technik ist vor allem dann sinnvoll, wenn Du gegen Elmer Fudd kämpfst - Du kannst dann nämlich von einer Seite des Bildschirms zur anderen hindurchtauchen und wirst nicht von seinen Karnickel-selbstsuchenden Geschossen getroffen.

Mein Lieblings-Level bisher (bisher! Es gibt nämlich so viele Level, daß ich sie noch gar nicht alle kenne) ist der Stierkampf. Vor allem hier ist die Grafik so gelungen, daß manden Eindruck hat, das Spiel sei eine perfekte Wiederholung des Zeichentrickfilms von Warner Bros. Die Zuschauer toben auf den Rängen und ein klobiger, schwarzer Bulle schießt wie ein geölter Blitz auf Dich zu!

Leider ist mein Platz für diese Rezension begrenzt - ich könnte sonst Stunden über Stunden weiter über Bugs Bunny plaudern. Alle Levels sind vorzüglich gelungen, auch die Sprache kommt bestens über. Und was lernen wir aus dieser schamlosen Lobeshymne? Kaufen, wenn Du die Nase voll hast von humorlosen Plattformern! Großartig!



Diesen Unhold kannst Du nur ausschalten, indem Du 15 Mal auf seinen Kopf springst.



MARTIN

Als mein Blick erstmals auf *Bugs Bunny* fiel, war ich zunächst mal erstaunt. Ich habe nämlich seit *Tiny Toons* keine derart gelungenen Grafiken mehr gesehen. Allerdings gebe ich zu, daß ich nie ein großer Fan von Sunsofts Spielen wie *Daffy Duck*, *Taz-Mania* und vor allem *Road Runner* war. Alle waren zwar hervorragend in der Grafik, aber sie waren in ihrer Spielbarkeit nicht unbedingt das Gelbe vom Ei. Ich war also erst einmal skeptisch, als ich *Bugs Bunny* in die Hände bekam. Meine Überraschung war dann um so größer, als sich *Bugs Bunny* als ein Spitzen-Spiel mit viel Humor und unglaublich vielen und variationsreichen Levels herausstellte. Mein persönliches Urteil: Ein großartiges Spiel, allerhöchste Qualitätsstufe!



VERLAG

SUNSOFT (MITSUI)
(040) 356080

PREIS

149 DM

ERHÄLTICH

Mai '94

SPIELART

ZEICHENTRICK-PLATTFORMER

KAPAZITÄT

12Mbit

BESONDERHEITEN

KEINE

STEUERUNG

GEGENSTÄNDE
WECHSELN

GEGENSTÄNDE
WECHSELN

L

R

TORTEN
SCHMEIßEN

X

TRETEN

Y

A

SPRINGEN

B

SPEZIELLEN
GEGENSTAND
BENUTZEN

BEWERTUNG

GRAFIK 96

SOUND 92

GAMEPLAY 84

DAUERSPASS 90

PROFAZIT

90

PETER



Bevor Boxing Legends vor wenigen Monaten herauskam, gab es für SNES praktisch keine vernünftige Box-Simulation. Ich finde es daher großartig, jetzt mit *Riddick Bowe* den neuesten Punch-'em-up von Extreme spielen zu können - vielleicht entwickelt er sich ja zum großen Renner. Das Spiel hat nicht nur eine großartige Grafik - es ist auch schneller als jedes andere Box-Spiel.

So toll alle Box-Spiele auch in ihrer Darstellung sein mögen - wenn man sich näher damit beschäftigt, stellt sich das Gameplay sehr schnell als recht simpel heraus. Und *Riddick Bowe* ist da mit Sicherheit keine

RIDDICK

★ BOWE ★

BOXING

Noch einseitiger als Sellotape!



Peinlich, wie Riddick hier diesen Box-Opa angeht. Schade, daß "de Aap" Peter Müller schon tot ist - das wäre der richtige Gegner gewesen!

Ausnahme. Unsere ansonsten fast allwissende Redaktion hatte bisher von diesem Boxhelden noch nichts gehört - obwohl er sich schon mal kurz in der Weltrangliste aufgehalten haben soll, bevor er nach einem Junk-Food-Gelage unter den flinken Fäusten von Evander Holyfield zu Boden ging. Es ist schon erstaunlich, welche Banalitäten als Handlungsstrang für ein Spiel herhalten müssen - aber wenn ein gutes Spiel dabei herauskommt, soll es mir recht sein.

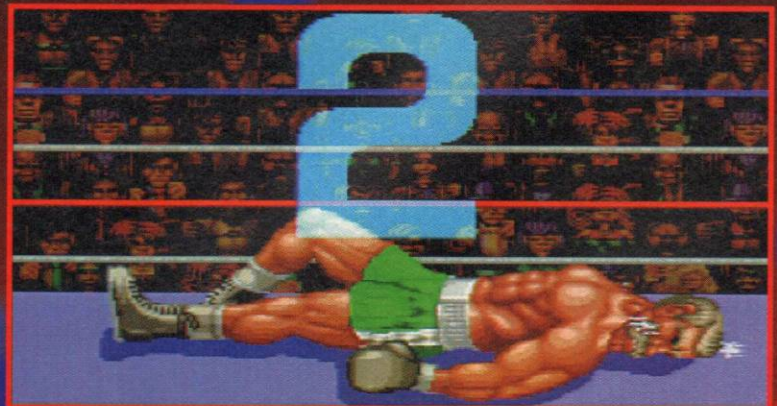
Riddick Bowe verfügt über drei Spiel-Modes: ein oder zwei Spieler und Career. In den beiden ersten Modes kannst Du Dir aus einer Liste von 25 Boxern einen herausuchen - Du kannst dann entweder alleine gegen den Computer oder zu zweit spielen. Die

Wenn Du eine gute Serie hast, taucht ab und zu Riddick mit aufmunternden Sprüchen auf.

HENDRIK



Spaß macht es, großen Spaß. Da gibt es eine große Anzahl von Boxern - von denen einige allerdings aussehen, als kämen sie aus der Box-Bude vom Jahrmarkt oder als wären sie vom letzten Circus vergessen worden. Aber wenn die Glocke die erste Runde einläutet, dann ist nix mehr mit Clowns, dann wird gefightet, daß die Schwarte kracht. Im Zwei-Spieler-Mode wird dann full power losgedroschen, vor allem, wenn Du als Riddick Bowe persönlich spielst. Der Career-Mode ist sehr schön - ich liebe nämlich Spiele, in denen Du Dir die Figuren selbst zusammenstellen kannst. Ein Schwachpunkt ist, daß die Bewegungsmöglichkeiten der Figuren sehr eingeschränkt sind - leider fehlt auch ein richtiger Knockout-Hammer.



Boxerliste ist zugleich eine Art Rangliste: Je weiter Du nach oben kommst, desto besser werden die Kämpfer. Überflüssig zu erwähnen, daß Riddick ganz oben steht!

Die Stärken jedes Boxers werden in drei Kategorien definiert: Körperkraft, Reaktionsschnelligkeit und Nehmer-qualität. Je besser ein Boxer auf diesen drei Gebieten ist, desto höher steht er in der Rangliste - logo! Die Gesichter dieser Gladiatoren sind allerdings manchmal nur finstere Visagen - selten habe ich eine derartige Horrorgalerie gesehen!

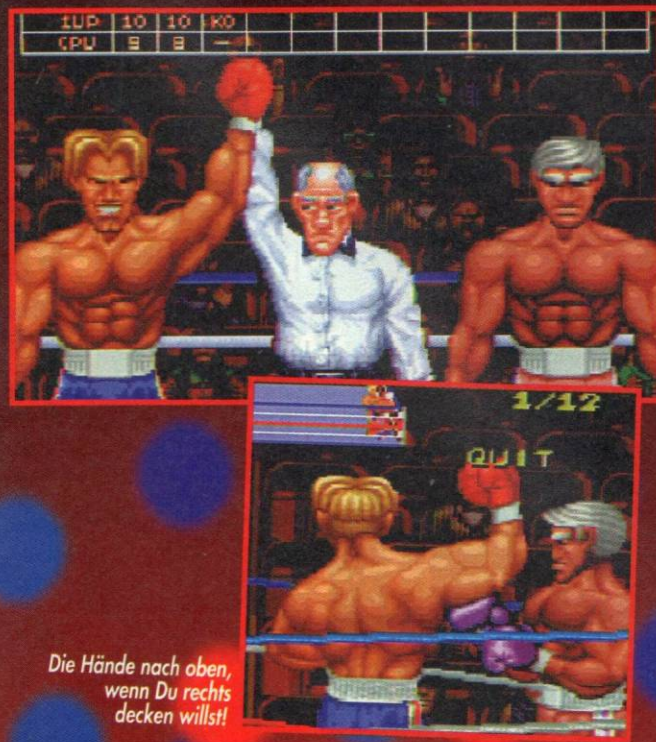
Ich weiß nicht, in welchem Alter der amerikanische Durchschnittsboxer sich pensionieren läßt - aber manch einer aus dieser 25er-Riege sieht aus, als würde er mit Vorliebe in Altersheimen auftreten. Sie haben zwar graue Haare und ein Knitter-Face - aber die Muskeln wölben sich immer noch so, daß Sylvester Stallone vor Neid erblassen würde.

Der mit Abstand stärkste Teil des Spiels ist der Career-Mode. Hier kannst Du Deinen eigenen Schwergewichtler zurechtbasteln. Du kannst dann versuchen, Dich in der Bestenliste nach oben zu arbeiten, um dann als Herausforderer Riddick die Millionenbörse streitig zu machen.

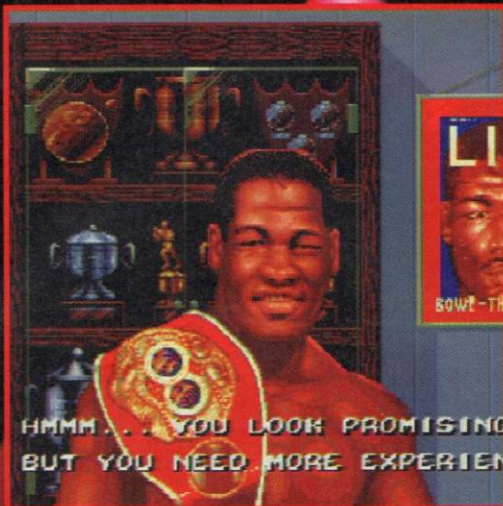
Riddick Bowe ist das bisher beste Box-Spiel - zumindest, was Spielbarkeit und Spaß angeht. Es fehlen einige realistische Elemente, wie sie *Boxing Legends* aufweist: etwa, daß die Boxer nach mehreren Runden allmählich erschöpft sind oder daß auch mal eine Augenbraue aufgeht und ein wenig Blut fließt. Das alles gehört aber zur Atmosphäre, wie man sie am Boxing erlebt - leider fehlt auch ein knackiges Bikini-Mädchen als Show-Einlage zwischen den einzelnen Runden.

Das Spiel ist aber nicht langweilig, man kommt auch sehr schnell herein. Wie in *Boxing Legends* haben die Figuren aber nur wenige Bewegungsmöglichkeiten, das Gameplay kann einem daher schnell etwas eintönig werden. Aber das Ringpublikum feuert Dich an - Du wirst also schon Deinen Mann stehen.

Alles in allem: Ein sehr gutes Box-Game, dem jedoch noch die eine oder andere Feinarbeit gut getan hätte. Falls Du aber scharf auf schnelle und kräftige Action bist, dann läufst Du Gefahr, nach einigen Stunden viereckige Augen zu bekommen.

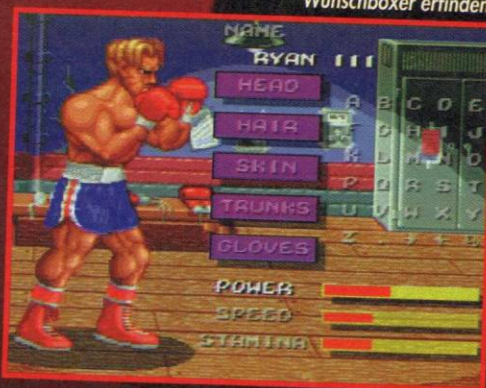


Die Hände nach oben, wenn Du rechts decken willst!



Wenn Du eine gute Serie hast, taucht ab und zu Riddick mit aufmunternden Sprüchen auf.

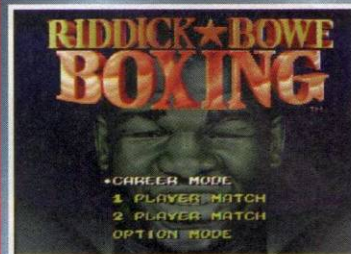
Im Career Mode kannst Du Dir Deinen Wunschboxer erfinden.



MARTIN

Wer kann wohl ein Boxspiel anbieten, in dem die Kämpfer fürchterlich aufeinander eindreschen

und dabei nicht die geringste Verletzung davontragen? Richtig: das bringt nur Nintendo fertig. Boxen ist nun mal ein etwas gewaltsamer Sport. Da gibt es eben offene Augenbrauen, geschwollene Gesichter, ab und zu etwas Blut und auch den Mundschutz. Und wenn ich schon ein Box-Game spiele, dann will auch einen kleinen Abklatsch der Realität sehen - und davon hat Riddick Bowe nicht ein Fitzelchen. Selbst nach zwölf Runden zeigen die Boxer nicht einen Hauch von Konditionsschwäche - lediglich eine merkwürdige weiße Substanz am Kopf soll so etwas wie Schweiß andeuten. Riddick ist sicher ein gutes Spiel - lieber wäre mir aber eine Kreuzung von Riddick mit *Boxing Legend* gewesen. Von mir gibt es also keinen goldenen Handschuh!



VERLAG

EXTREME

MUSTER VON CYBERSOFT
(089 6645-30)

PREIS

ERHÄLTLICH

US IMPORT

SPIELART

SPORTS SPIEL

KAPAZITÄT

8MBit

BESONDERHEITEN

BATTERIE-SPEICHERUNG

STEUERUNG

LINKE DECKUNG

RECHTE DECKUNG

LINKE GERADE

LINKE GERADE

LINKER HAKEN

RECHTER HAKEN

BEWERTUNG

GRAPHIK 80

SOUND 81

GAMEPLAY 86

DAUERSPASS 84

PROFAZIT

80

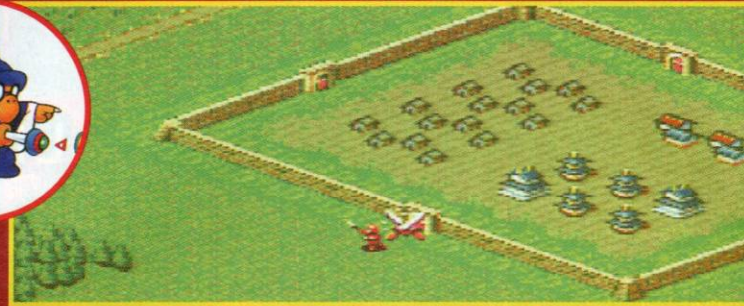
MARTIN



Im Jahre 189 n. Chr. verstarb der Kaiser Ling aus der Han-Dynastie, worauf bei Hofe ein tödlicher Machtkampf entbrannte. Rebellen lehnten sich gegen die Herrschenden auf, und das ganze Volk stürzte in Chaos und Bürgerkrieg. Und Du bist auch einer von denen, die die Macht über ganz China erlangen wollen!



Nachdem ich die Packung geöffnet hatte und mit verzückten Augen verfolgte, wie die Spielanleitung mit dumpfen Knall auf dem Parkett aufschlug, erkannte ich im Nu: Dies ist kein einfaches Spiel, das man in zwei Stunden abhakt. Tatsächlich erkannte



ich erst nach zweitägigem harten Einsatz, welchen Sinn die Befehle, Zeichen und das Gameplay schlechthin wohl haben könnten.

Du kannst insgesamt über 100 Befehle anwählen. Diese reichen von einem Besuch beim Händler um die Ecke, bis zum Verbreiten von Gerüchten über eine gegnerische Armee.

Bis zu acht Spieler, jeder mit einer eigenen Figur, können sich an diesem Herrschaftskampf beteiligen. Die potentiellen Mitspieler sollten allerdings abgebrühte Strategieexperten sein, denn das Spiel verlangt Dir in dieser Hinsicht einiges ab. Nichts für Shoot 'em Up-Freaks!!!

Du mußt Getreide anbauen und loyale Anhänger bei Laune halten. Über einen geschickten

Unterhändler mußt Du Waffen besorgen, und wenn sich Unmut im Volke breitmacht, mußt Du diplomatisch abwägen, um Ausschreitungen zu verhindern. Bis hierher ist das Spiel ähnlich konstruiert wie Populous oder Powermonger.

Das Schlachtgetümmel wird in 3D-Technik präsentiert. Ein Männchen zieht - stellvertretend für 10.000 Soldaten - auf die feindlichen Linien zu. Da steht dann auch ein Männchen! Eine erschreckend schwache Inszenierung, zumal der Blick oft durch etwas verbaut wird, was offensichtlich Nebel sein soll. Ein Überraschungsangriff aus den dichten Schwaden heraus wäre eine tolle Idee, aber was nützt, wenn man nicht sieht, was da abläuft?!

Die unglaubliche Komplexität von Romance III ist bewundernswert, aber hier wurden bei weitem zu viele Details in ein nur unterdurchschnittliches Kriegsspiel gepackt. Es macht keinen Spaß und ist deshalb das Geld nicht wert. Zu einer knackigen Pizza könnte ich eine weit längerfristige Beziehung aufbauen, als zu diesem Spiel! Wenn Du was aus diesem Genre suchst, empfehle ich Dir von Herzen Powermonger.

Regelmäßige Besuche auf dem Wochenmarkt sind für Deine Vorratshaltung unerlässlich.



Oh, seht der Soldaten unendliche Romance of the Three Kingdoms III

PETER



Dumpf, dumpf, dumpf. Bei dem Titel Romance of the Three Kingdoms hatte ich ein Abenteuerspiel aus der Zelda/Mana-Ecke erwartet. Gefunden habe ich ein unglaublich langatmiges Kriegsspiel, das wohl nur solchen unverbesserlichen Fanatikern Spaß bereiten wird, die auf dem Wohnzimmertisch mit Minisoldaten die Schlacht von Stalingrad nachvollziehen. Die Kampfszenen sind schrecklich öde. Der Schlachtenlärm ähnelt dem Rappeln meiner Besteckschublade, und wenn ein dumpfer Kasper meine Armee repräsentiert und gegen das gegnerische Heer zieht (wieder so ein dumpfer Kasper), ist das doch nur ein schlechter Witz!

Romance III
of the Three Kingdoms
DRAGON OF DESTINY..

© 1993 KOEI Corporation
LICENSED BY NINTENDO



VERLAG
KOEI CORPORATION

PREIS
159 DM

ERHÄLTICH
US IMPORT

SPIELART
STRATEGY

KAPAZITÄT
8MBit

BESONDERHEITEN
BACKUP-BATTERIE

STEUERUNG



BEWERTUNG

GRAFIK 52
SOUND 54
GAMEPLAY 65
DAUERSPASS 75

PROFAZIT

63

Profi Accessories

SV 439 SG PROPAD 2

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

unverb. Preisempfl. DM **39.95**

SV 334 SN PROPAD

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

unverb. Preisempfl. DM **34.95**

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. Preisempfl. DM **69.95**

Auch für
MEGADRIVE
unter Art.-Nr.
SV 437

SV 338 Top-Fighter

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

unverb. Preisempfl. DM **149.95**

SV 336 SN

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

DM **99.95**
unverb. Preisempfl.

SV 907 Handy Boy

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

unverb. Preisempfl. 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.

SV 910 Handy Power Kit II

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

unverb. Preisempfl. DM **39.95**

Jöllenbeck

GmbH

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

Vertrieb nur über
den Fachhandel.



QUALITY JOYSTICK

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

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



Mehr spaß mit Joysticks

STICKS, PADS UND ZUBEHÖR - JEDEN MONAT IN SUPER PRO!



ASCII PAD

ASCIIWARE ●

Ein Standardpad mit einigen zusätzlichen Knöpfen. Es arbeitet zuverlässig, und die Turbos sind auch in Ordnung. Nicht schlecht.



SUPER ADVANTAGE

ASCIIWARE ●

Ein solides Teil (der Volvo unter den Sticks?) mit tollen Turbos und Zeitlupe. Der Joystick hat Spielhallenqualität.



N-PRO

QUICKJOY ●

Schwierige Handhabung bei allen Games, sogar bei Flugsimulationen. Die Buttons sind ein Witz, der Stick ist eine einzige Sollbruchstelle. Vermeiden!



PHANTOM

LOGIC 3 ●

Großzügige Kabellängen und enorme Turbo-Feuerkraft! Der Stick hat sich bei unserem Härte-test allerdings frühzeitig verabschiedet.





SN PRO-PAD

QUICKJOY SN 334 ●

Ein hervorragenden Joystick, sogar noch besser als der originale für SNES. Robuste Konstruktion und preiswert!



SN PRONEO II

QUICKJOY ●

Ein solides und zuverlässiges Steuersystem. Stick und Knöpfe können was vertragen. Nützliche Speicherfunktion, handliche Transportbox.



SNES CONTROL STICK

TECHNOPLUS ●

Ein gutes Gerät. Bei Flugsimulationen wirkt der Stick etwas leblos. Dieses Ding braucht harte Action. Durchaus eine Überlegung wert.



MEGAGRIP 1

SAITEK ●

So zuverlässig wie der Wetterbericht für's nächste Jahrhundert. Der Stick hat einfach zu viel Spiel, um sinnvoll arbeiten zu können.



CYBERPAD

SUNCOM ●

Sieht eigentlich hübsch aus. Aber die Turbos funktionieren nicht, die Programmierung ist umständlich und das Pad spricht furchtbar schwammig an.



SN PROGRAMPAD

QUICKJOY ●

Einfache Programmierung. Die integrierten SFII-Techniken sind eine nette Zugabe. Das Pad ist etwas schwergängig in der Handhabung. Man muß es wohl erst "einfahren".





SNES CONTROL PAD

TECHNOPLUS ●

Sieht aus wie ein Modell aus den 60ern, aber es ist gut bespielbar. Leider ist es so gut wie unmöglich, Rollbewegungen nach rechts auszuführen (nach links ist's kein Problem, komisch).oddy).



INVADER 2

QUICKSHOT ●

Ein ordentliches Standardpad mit unglaublich schnellen Turbos. Auch Dauerturbo möglich! Der Startknopf ist etwas klein geraten.



SNES CONTROL PAD +

TECHNOPLUS ●

Derselbe Stick und dieselben Eigenschaften, wie beim Invader 2.



MEGASTICK 1

SAITEK ●

Totaler Blödsinn! Furchtbare Billigknöpfe, ein wackeliger Stick und Saugfüße, die nicht saugen, verderben den Spaß



MEGAMASTER

SAITEK ●

Genau wie der Phantom von Logic 3 - gleicher Joystick, anderes Gehäuse. Die Turbos sind gut, aber bei diagonalen Bewegungen wird der Stick ziemlich widerborstig.



FOOTPEDAL

QUICKJOY ●

Mit diesem programmierbaren Gerät kannst Du entweder den A- oder den B-Knopf per Pedal steuern. Nur für's NES. Um Himmels willen nicht kaufen!!!



ACTION REPLAY 2

DATL ●

Wenn Du Dein sauer verdientes Geld unbedingt für Zubehör, statt für vernünftige Spiele verpulvern willst, kauf Dir das Teil! Es tut mehr für Deinen Spielspaß, als jedes hypermoderne Joypad - unbegrenzte Leben, Cheat-Modes...und Du kannst es als Adapter verwenden!



TEENAGE MUTANT HERO

TURTLES

NEU!

NEU!

GAME BOY

TURTLES III
Radical Rescue

GAME BOY

GAME BOY

GAME BOY

GAME BOY

GAME BOY

GAME BOY

GAME BOY

Nintendo
Entertainment System

SUPER NINTENDO
Entertainment System

SEGA
MEGA DRIVE

NEU!

NEU!

NEU!

NEU!

NEU!

NEU!

NEU!

NEU!

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

MARTIN



Eigentlich mag ich Spiele, in denen strategisches Denken gefragt ist. Als absoluter Fan der legen-dären Lemmings, des hervorragenden *King Arthur's World* und sogar *Goof Troop*, hatte ich bei *Humans* doch erhebliche Schwierigkeiten, meine spärlichen grauen Zellen bei Laune zu halten.

Ziel des Games ist es, einen Deiner kleinen Höhlenmenschen bis an's Ende eines Levels zu führen. Dabei kannst Du Dir Speere (halt, erst erfinden!), Feuer und Deine sportlichen Fähigkeiten zunutze machen. Die meisten Levels spielen im öden Flachland oder im Gebirge, und es besteht kein unbedingter Handlungszwang, wie etwa bei *King Arthur's World*.



Ich hasse es, in einem Game ständig vor- und zurücklaufen zu müssen, um einen Level beenden zu können. *Humans* ist ein schlimmes Beispiel für eine solche Spielanlage. Das ganze Spiel ist eine nicht enden wollende Speerwerferei, ohne dieses Utensil bist Du aufgeschmissen. Du wirfst den Speer über einen Abgrund, ein anderer kann ihn aufnehmen und in Stabhochsprungmanier die Schlucht überqueren. Für gewöhnlich harpunierst Du allerdings Deinen Mitmenschen, denn die Poweranzeige ist nur bedingt aufschlußreich.

Wenn Dein Speer unglücklicherweise einen anderen Höhlenmenschen durchbohrt, löst sich die Waffe in Luft auf. Also, ich weiß nicht! Wenn ich einen Speer auf Peter werfe,

HUMANS

Vom Aussterben bedroht!



HENDRIK



Ich war eigentlich nie ein Fan dieser ganzen Lemmings-Verschnitte, denn sie beginnen mich schon nach kurzer Zeit zu langweilen. Besonders, wenn sie so eintönig aufgemacht sind, wie *Humans*! Für solche Spiele braucht man einen kühlen Kopf, und den hatte ich nach fünf Minuten bereits verloren. Obwohl das Spiel sooo schlecht auch wieder nicht ist, habe ich mir von den Grafiken und Animationen doch wesentlich mehr versprochen. Für mich bleibt in diesem Genre *Lost Vikings* erste Wahl.

dann bin ich sicher, daß er steckt. Ich kann ihn mir wiederholen und ihn an Hendrik werfen usw., aber der Speer verschwindet doch nicht einfach! Dieses Manko und die Tatsache, daß sich wirklich alles um diese Speere dreht, lassen das Spiel bald einseitig werden. Etwas mehr Abwechslung hätte hier Wunder gewirkt..

Humans ist wirklich eine zähflüssige Plackerei. Du zwingst Dich weiterzumachen, in der trügerischen Hoffnung, der nächste Level würde etwas origineller ausfallen. Fehlanzeige! Das Game plätschert an Dir vorüber, nichts Aufregendes und Action bis kurz vor'm Stillstand.

Manchmal gibt's allerdings völlig lustige Einlagen, wie zum Beispiel die Nummer, in der ein Mitglied Deines Stammes auf das eine Ende eines Speers tritt, wodurch er sich das andere Ende in die Visage katapultiert. Ha ha haaaaa - ich lach mich tot!!! Größelspiele dieser Art gibt es zuhauf - einige, wie z. B. *King Arthur's World* oder das große Vorbild *Lemmings* sind sogar gut spielbar. Dieses Game ist es bestimmt nicht! Vielleicht kann *Lemmings II* das Aussterben dieses Genres noch aufhalten.



VERLAG

GAMETEK (COSMO)
(021) 61 81900

PREIS

129 DM

ERHÄLTLICH

MAI '94

SPIELART

STRATEGIE

KAPAZITÄT

8MBit

BESONDERHEITEN

PASSWORTSYSTEM

STEUERUNG

PERSON WÄHLEN

PERSON WÄHLEN

FERTIGKEIT ANWENDEN

X

KEINE FUNKTION

FERTIGKEIT ANEIGNEN

B

KEINE FUNKTION

BEWERTUNG

GRAPHIK 75

SOUND 52

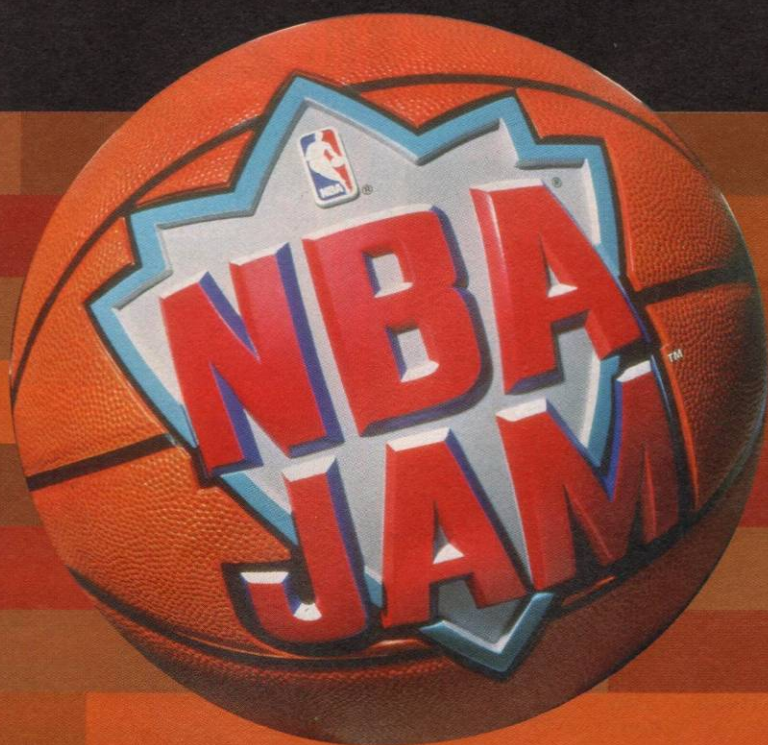
GAMEPLAY 67

DAUERSPASS 65

PROFAZIT

67

WETTBEWERB!



JAM IT!

5 NBA JAM SPIELE

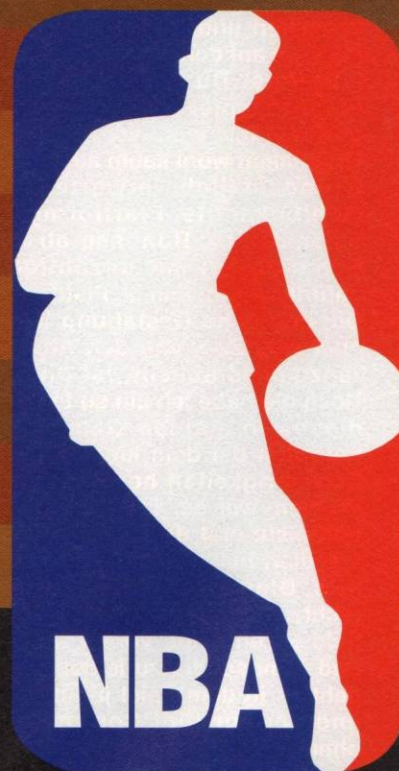
10 VIDEO'S

5 NBA JAM T-SHIRTS

5 NBA BASEBALL CAPS



Basketball gehört wohl unbestritten zu den interessantesten Sportarten der Welt, und nirgendwo wird das so deutlich, wie bei NBA JAM. Vergiß sogar *Street Fighter III*! Wenn Du die ultimative Action suchst... hier kriegst Du, was Du brauchst. Diese Simulation ist sogar besser als *Bulls V's Blazers*. Acclaim 16MBit-Cart bringt Dir ein Höchstmaß an Authentizität. Die unglaublich gute Spielbarkeit und die vielen Extras machen *NBA JAM* zu einem absoluten Muß für jeden Sportfan. Der SUPER PRO Review in dieser Ausgabe wird Dich wahrscheinlich schon richtig heiß auf Basketball gemacht haben. Also, sofort mitmachen bei diesem Wettbewerb! ACCLAIM spendiert fünf glücklichen Leserinnen/Lesern je ein NBA JAM frei Haus. Zu den weiteren Preisen gehören auch 5 original NBA JAM T-Shirts.



Was ist zu tun?

Lies unseren Review von NBA JAM und teste das Spiel bei Deinem Händler an! Dann schreib uns mit mindestens 30 und höchstens 100 Worten Deinen persönlichen Review, oder sag einfach, warum Dir dieses Spiel gefällt. Fröhliches Antesten!!!

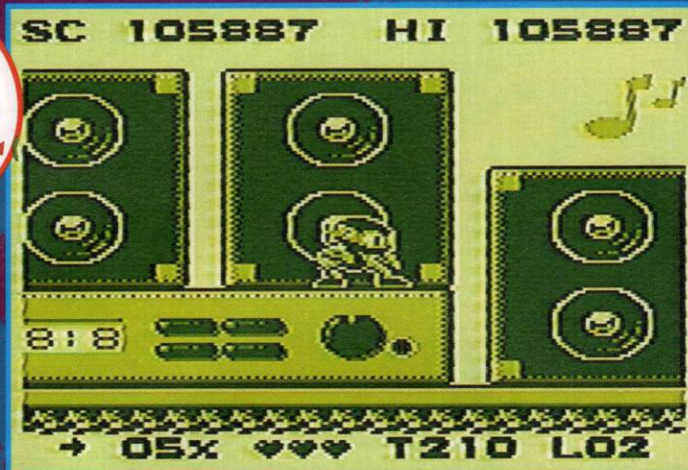
Schicke Deinen Review an:
Super Pro (NBA JAM)
Postfach 3127
48581 Gronau

MARTIN



Der mysteriöse Space Ninja dreht mittlerweile wohl auf allen bekannten Konsolen seine furiosen Runden. Und auch auf dem Game Boy bringt er es nicht fertig, mit seinem Raumvehikel ordnungsgemäß auf dem fremden Planeten aufzusetzen. Nach der Bruchlandung startet er seinen Feldzug für Freiheit und Gerechtigkeit im Universum.

Herrscher über den Planeten ist Erzbösewicht Krool. Mit Hilfe seiner ominösen Kräfte kann er verschiedenste Gegenstände zum Leben



Alleine der Anblick dieser Lautsprechertürme kann schon einen Hörsturz auslösen!

Der erste Wächter ähnelt einer Riesenhummer mit bunter Lakritz Mischung auf dem Rücken. Wer sagt da, Plattformspiele



KOSMISCHE KARATE-KAMPFKUNST

ZOOL

erwecken und Dir so eine ganze Heerschar an Feinden auf den Hals jagen.

Solltest Du bereits das eine oder andere Plattformspiel angetestet haben - und davon gehe ich mal aus - wird Dich Zool bezüglich der Originalität wohl kaum aus den Polstern hauen. Grundsätzlich erwartet Dich hier das wohlbekannte Plattformgewusel: Objekte einsammeln, Bonusse abstauben, ständige Scharmützel mit unzähligen Gegnern und natürlich...hm, nun ja, Plattformen.

Die grafische Gestaltung ist schon ganz nett, aber was Zool von den Abermillionen Konkurrenzgames abhebt, ist die Geschwindigkeit. Noch nie habe ich ein so temporeiches Spiel wie dieses in meinen Game Boy geladen, was natürlich bei dem kleinen Display eine Menge Schwierigkeiten bereiten kann! Mein größtes Problem war es, Feinde rechtzeitig zu erkennen und nicht erst dann, wenn ich mit ihnen bereits kollidiert bin. Also entweder: ich feuere ständig in's Blaue hinein, um etwaige Fieslinge rechtzeitig zu erledigen, oder: ich taste mich im Schneckentempo voran, worunter dann Action und Atmosphäre zu leiden hätten. Aber letztlich geht es in dem Spiel ja um's blanke Überleben, und bei nur fünf Continues ist die Aufgabe ohnehin schon hart genug!

Die einzelnen Levels, von der kariösen Candy World, bis hin zur groovenden Music World, bestehen aus jeweils drei Abschnitten und einem Levelwächter.

Erleichtert wird Dir die Aufgabe durch einige eingestreute Restart-Punkte. Du brauchst also nicht jedesmal bei Adam und Eva zu beginnen, und das macht frischen Mut!

Die Figuren sind gut dargestellt, allerdings nicht so detailliert, wie sie hätten sein können. Zool selbst ist eine sympathische Miniausgabe seiner Amiga-Vorfahren und bringt sogar eine gewisse Ausstrahlung rüber. Die Musik ist allerdings ätzend! Ein dreifaches "Halleluja" dem Lautstärkereglern!

Mit Sicherheit gehört Zool zur gehobenen Klasse unter den Plattformspielen auf dem Game Boy. Ein gelungener Einstand in der "kleinen" Liga für den kämpferischen Zwerg aus der N ten

HENDRIK



Wer mich kenn, weiß, daß ich praktisch alle Arten von Video-games mag. Aber Zool hat mich - egal in welcher Ausführung- noch nieso recht begeistern können. Ob's daran liegt, daß es nur eines unter vielen Plattformspielen ist (und nicht einmal ein allzu originelles) oder ob einfach die Farbigkeit der größeren Versionen fehlt ... Zool für den Game Boy kann mich einfach nicht aus dem Häuschen holen. Dem Spiel fehlt der gewisse Funke, der ein wirklich großes Game auszeichnet.



VERLAG
GAMETEK
(021) 61 81900

PREIS

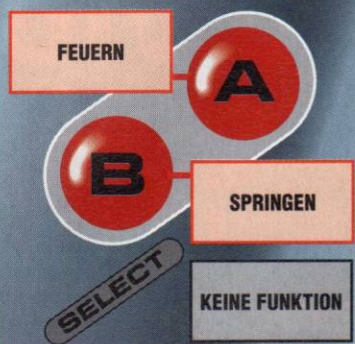
ERHÄLTlich
JETZT

SPIELART
PLATFORM

KAPAZITÄT
1MBit

BESONDERHEITEN
KEINE

STEUERUNG



BEWERTUNG

GRAFIK 83
SOUND 67
GAMEPLAY 83
DAUERSPASS 85

PROFAZIT

83

BÄRBEL

Leider kann ich kein Japanisch. Ich habe also nicht die leiseste Idee, worum es in *Dragon Ball Z 2* geht. Was ich weiß, ist, daß eine Menge "anime"-Charaktere mit Trapez-Augen in einem Schloß zusammenkommen, um sich gegenseitig zu verprügeln.

Dragon Ball Z 2 ist garantiert anders als alle anderen Schlägertypen auf dem Markt (ähm, ausgenommen natürlich *Dragon Ball Z 1*) - es beginnt mit Standardszenen von zwei bis sieben Bildschirmen, wobei die Kämpfe auch in der Luft stattfinden. Tod aus den Wolken sozusagen.

Mit sieben Screen-Längen zwischen den Figuren wird es schwierig, sich gegenseitig die Zähne auszuschlagen. Darum bietet *DBZ2* einen gesplitteten Bildschirm an, immer dann, wenn die Spieler sich zu weit auseinanderbewegen. Eine Art Scanner am oberen Bildschirmrand ermöglicht es Dir, die jeweiligen

Eine der vielen furchterregenden Superattacken. Die kleinen gelben Punkte bedeuten, daß er in einem Sandsturm kämpft, nicht etwa daß unser Negativ versaut ist, ehrlich!



MARTIN

Die meisten anderen Zeitschriften haben dieses Spiel völlig-zerrissen, sogar noch, bevor es gespielt wurde. Zugegeben - es ist fast identisch mit *Dragon Ball Z*, aber wenn Du das obskure Original gesehen haben solltest, wirst Du von diesem hier angenehm überrascht sein. Nimm Dir die Zeit, dieses Spiel tatsächlich zu SPIELEN, lern die vielen Bewegungen und Tricks, dann macht es wirklich Spaß. Mir persönlich gefielen besonders die Waffen mit dem Energiestrahle und die Art, wie man sie schon in der Luft bekämpfen kann! Leider wird wohl kaum jemand dieses Spiel kaufen, weil die Ein-Spieler-Version dank dem japanischen Text unspielbar und der Preis geradezu Wucher ist. Kauf Dir lieber *Street Fighter II Turbo*. Kein Vergleich!



Great balls of fire!

DRAGON BALL Z 2

Ein bizarr behüteter Zwerg stößt einen Guile-Klon herum.



Ein kleiner schwebender Kerl in lila schickt eine Feuerkugel in Richtung des Siegers beim Wettbewerb "Wer sieht aus wie Arnold Schwarzenegger". Frag mich nicht, warum!

Positionen der beiden Kämpfer zu erkennen. Das hört sich etwas kompliziert an, funktioniert aber hervorragend.

Da die Kämpfer die meiste Zeit über voneinander getrennt sind, liegt die Betonung bei *DBZ2* auch mehr auf Raketenangriffen als auf Schlägen oder Tritten. Feuerkugeln, Laserstrahlen und gigantische Thernonuklearwaffen schießen zwischen den zwei Schirmhälften hin und her. Dahinter steckt offenbar das Konzept, Deinen Gegner aus der Entfernung weich zu kriegen, bevor Du ihm persönlich an die Kehle fährst. Jede der acht Figuren, wer immer sie auch sein mögen, verfügt über Spezialattacken. Sehr amüsant ist auch das diverse japanische Gebrüll während der Attacken, und alles in allem macht sich *DBZ2* im Vergleich mit den üblichen Beat-'em-ups gar nicht schlecht. Es ist nicht ganz *Street Fighter II Turbo*, aber wer kann da schon mithalten? Als Import ist es relativ teuer (die Chancen für eine Version für den deutschen Markt stehen etwa so schlecht wie für den Meistertitel von Schalke 04), aber bestimmt einen Blick wert, wenn Du zwischen den endlosen Turbo-Klons, die zur Zeit den Markt überschwemmen, mal eine Abwechslung vertragen kannst.



VERLAG
BANDAI

PREIS
???? 1200 YEN?

ERHÄLTLICH
JAP IMPORT

SPIELART
BEAT-'EM-UP

KAPAZITÄT
8MBit

BESONDERHEITEN
GETEILTER BILDSCHIRM
HERVORRAGENDE POWER-MOVES

STEUERUNG

NACH LINKS
LAUFEN

NACH RECHTS
LAUFEN

SCHLAG

X

FLUGATTACKE

Y

A

TRITT

B

FEuern

BEWERTUNG

GRAPHIK 70

SOUND 82

GAMEPLAY 76

DAUERSPASS 68

PROFAZIT

76

SPIDER-MAN & THE X-MEN: ARCADE'S REVENGE

MARTIN



Neues von Spidey und seinen Freunden! Der böse Arcade hat die X-Men entführt. Held Spider muß sie finden und in Sicherheit bringen. Aber hallo, das sind ja geradezu ideale Voraussetzungen für ein Standard-Plattformabenteuer. Du steuerst Spidey durch sieben gefährvolle Level. Wenn Du die X-Men gefunden hast, kannst Du aber auch Wolverine, Cyclops, Storm oder Gambit übernehmen. Zugegeben, ich war nie ein Fan der Marvel-Comic-Helden, aber nach diesem Spiel sind die Chancen, daß ich einer werden könnte in's Bodenlose gestürzt. Das Game ist wirklich armselig!

Sein siebter Spinnensinn warnt Spidey vor einer schmerzhaften Landing!

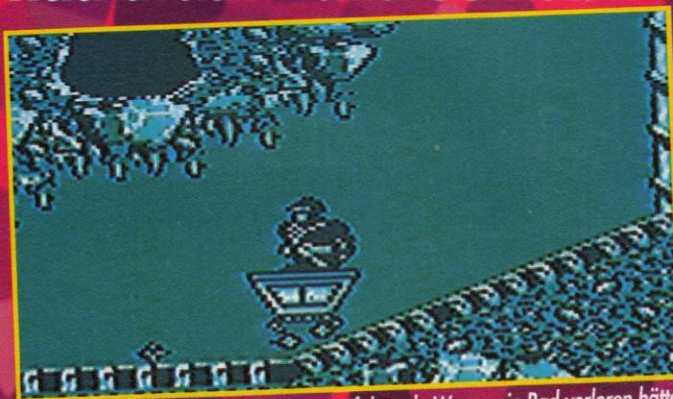


BÄRBEL

Das durfte nicht passieren!!! Als echter Spidey-Fan war ich enttäuscht bis auf die Knochen. Dieses Spiel ist so beeindruckend und fesselnd wie ein lauwarmer Kuhfladen. Die Musik unterstützt auf hervorragende Weise diese feine Ahnung von Sinnlosigkeit, die die Handlung ausstrahlt. Was ist mit dem Gameplay, oder mit dem, was mal ein Gameplay hätte werden sollen? Natürlich sind humanoide Gegner schwer zu programmieren, aber gibt es außer Salatschüsseln mit UFO-Lightshow keine Alternativen? Aber Kopf hoch, Spidey-Fans, vielleicht war dieses Spiel ja nur ein böser Traum!



Hau drauf - und Schluß!



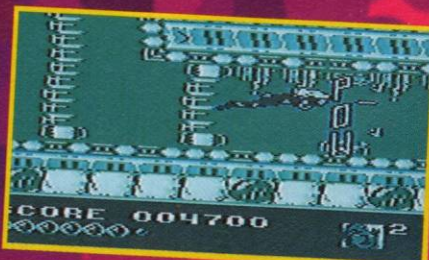
Sieht aus, als ob der vorausfahrende Wagen ein Rad verloren hätte. Cyclops stört's wenig!

Die Animation der Figuren ist kaum überzeugend...man hat den Eindruck als würde Spidey ständig hüpfen. Die meisten Gegner sind Auswüchse entwandener Fantasielosigkeit: Eine Kugel, die ständig unförmige Pixelgeschosse feuert, ist mehr als kalter Kaffee! Und ohne gefällige Gegner wird das Abenteuer schnell uninteressant. Um so schlimmer, als der Comic besonders wegen seiner (wie man mir sagte) fantasievollen und exotischen Gegner so beliebt ist.

Zweifelhaft sind auch die Steuerungsmöglichkeiten. Wenn sich Spidey mit seinem Spinnennetz von einem Gebäude zum nächsten schwingt, jagt er derartig schnell über den Bildschirm, daß wirklich nichts mehr zu erkennen ist, und wenn man dann noch auf einer schmalen Plattform landen soll... Da Du das Netz nicht in der Luft benutzen kannst, wird die Fortbewegung von einem Ort zum nächsten zu einer langwierigen Prozedur, zumal wenn Du auf den ultra-unzuverlässigen Jump-Button zurückgreifen muß!

Hirnzernagender Stumpsinn macht sich ab Mitte des ersten Levels breit. Hier läufst Du herum und mußt Überwachungskameras in einer bestimmten Reihenfolge berühren. Nicht ganz das, was ich mir unter innovativem Gameplay vorstelle! Die späteren Level behalten dieses Niveau im Großen und Ganzen bei, und sind dazu herrlich gleichförmig. Zwei Lichtblicke habe ich auch gefunden: Cyclops' Minenszene besticht durch atemberaubendes Fahrtempo, und Storms Schwimmlevel stellt einige harte und interessante Aufgaben. fünfzehntausendmal gesehen...

Gäbe es doch nur ein Paßwortsystem! Diese Level jedes Mal auf's Neue durchzustehen, ist so spaßig wie Fenster putzen im Gewächshaus. Arcade's Revenge ist total abgeschmackt. Keine originellen Ideen und alles schon



Im Unterwasserlevel zerstört Storm eines der Hindernisse, die den Weg versperren.



VERLAG
ACCLAIM
(089) 4550 3452

PREIS

ERHÄLTlich
JETZT

SPEILART
PLATFORM

KAPAZITÄT

2MBit

BESONDERHEITEN
KEINE!!

STEUERUNG

SPRINGEN/SPEZIA
LWAFFE

FEuern

SPEZIALWAFFE

BEWERTUNG

GRAPHIK 55

SOUND 48

GAMEPLAY 55

DAUERSPASS 59

PROFAZIT

55

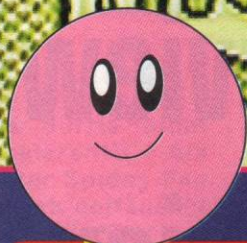
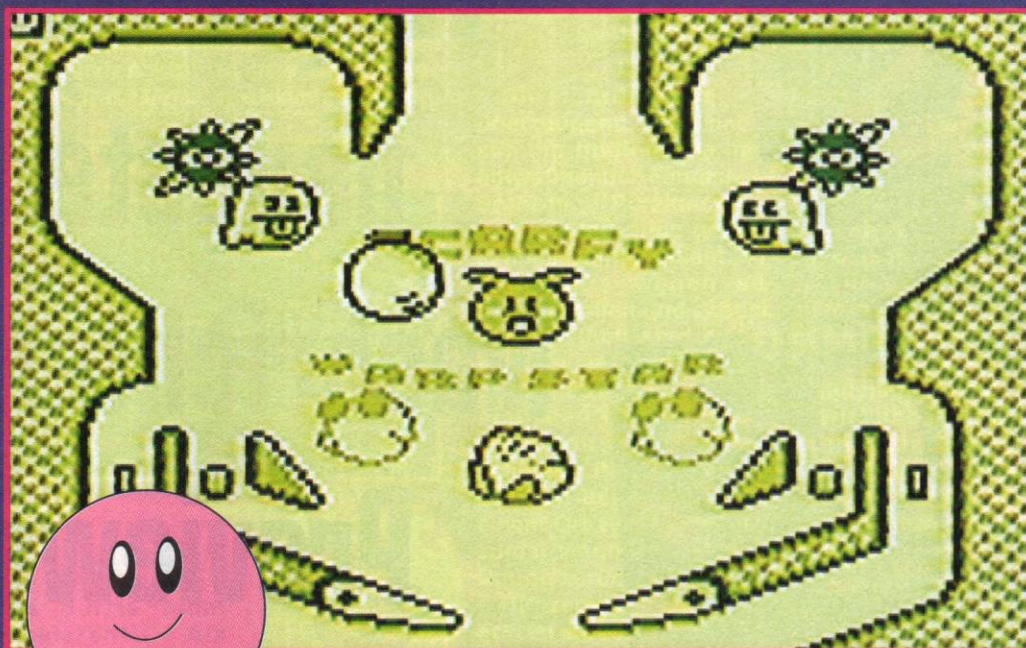
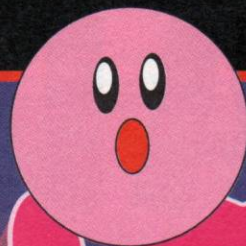
Alle reden über **SUPER** **PRO**

Wegen der
neuesten
Nachrichten
Previews
Reviews
und vieler
anderer
Berichte!



Flippern bis zum Abwinken!

KIRBY'S PINBALL LAND



BÄRBEL

Auf dem Game Boy gab es nie viele Flipperperspiele, was nicht so erstaunlich ist, wenn man bedenkt, daß sch-nelle Bewegungen immer ein grafisches Problem sind. Darum erwartete ich auch nicht allzu viel von diesem Spiel. In mancher Beziehung hatte ich damit recht. Bei hohem Tempo wird die Kugel sehr unscharf und sieht wie ein Stück Gummi aus. Aber wenn man dieses Spiel bei guter Beleuchtung spielt, am besten ganz nah an einer Lampe, dürfte es keine großen Probleme geben.

Kirby's ist eines der variabelsten Flipperspiele, die derzeit auf dem Markt

Überraschenderweise bedeuten die Zacken oben am Bildschirm keine Gefahr für Kirby. Ziele auf die Geister - sie machen einen irren Sound!



sind. Es gibt insgesamt drei Bildebenen, die alle auf Flipperbasis funktionieren. Auf ein Level kommen vier Varianten, die versteckten Bonuslevel nicht mitgerechnet. Die Bonuslevel sind übrigens ausgezeichnet. Sie enthalten unter anderem ein Fußballspiel, bei dem Du Kirby so oft wie möglich ins Netz schießen mußt und eine wahnwitzige Anzahl Punkte erzielen kannst.

Unglücklicherweise ist es gelegentlich sehr frustrierend, die Speziallevel zu erreichen. Meistens muß man Kirby dafür in einen Stern schießen, der mit etwa 100 Stundenkilometern über den Bildschirm flitzt. Ein winziger Fehler, und Du fällst drei Etagen runter und fängst wieder von vorne an. Sehr ärgerlich ist auch dieses große Hindernis mitten auf dem Schirm, das die Kugel ständig ins verkehrte Loch

MARTIN



Kirby ist zwar ein plumpes kleines Gespenst, aber als Flippersimulation spielt sich dieses Spiel einfach fantastisch.

Allerdings würde ich die Wahl des Programmierers kritisieren, der sich statt für ein Scrollsystem statt für das Flipperformat entschied. Es wird dadurch unnötig schwierig, ins Spiel einzusteigen, weil die Action nicht fließend ist und ständig zwischen den sehr ähnlich aussehenden Schirmen hin und herspringt. Trotz alledem können diese Anfangsprobleme dem Dauerspaß von Kirby's Pinball keinen Abbruch tun. Die Wirkung ist dieselbe wie bei den meisten derartigen Spielen: wenn man einmal anfängt, gibt es kein Entrinnen mehr! Wenn Du Flipperperspiele magst, brauchst Du Dich nicht länger umzuschauen. Trotz der unglaublich niedlichen Bilder ist Kirby ein starkes Spiel und eine echte Herausforderung!

Versuche, die Füße des großen Kirby zu treffen, um den Spielautomaten anzuschmeißen. Drei Kirbys bedeuten, daß Dich ein großer Kirby fangen und auf die nächste Ebene werfen wird.

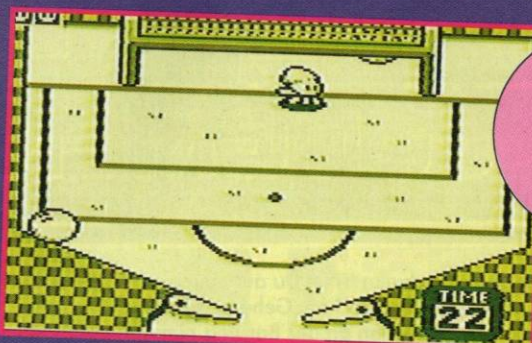


PETER

Ich muß ehrlich zugeben, ich bin kein echter Kirby-Fan, aber dieses Spiel hat mich gepackt. Die Grafik ist funktional, aber die realistische Art, wie Kirby über den Schirm hüpfet, zeichnet das Spiel vor allen anderen Flipperspielen aus. Allerdings stimme ich Martin unbedingt zu: es hätte besser ein Scrolling-Schirm sein können als dieser Flipper-Bildschirm, weil die Action unterbrochen wird und man leicht zurückfallen kann. Das größte Problem für mich war die verschwommene Grafikqualität, wenn Kirby seine Höchstgeschwindigkeit erreicht. Nach einigen Stunden taten mir die Augen weh und ich hatte die Lust verloren. Kirby sollte eine Warnung des Gesundheitsministeriums mit sich herumtragen - ständiges Spielen gefährdet Ihre Sehfähigkeit! Davon abgesehen ist Kirby's Pinball ein sehr gut spielbares, süchtigmachendes Geduldspiel. Du wirst es nicht so schnell wieder an die Seite legen!



Was sind das doch für nette Figuren! Schade, daß Du sie töten mußt, um weiterzukommen.



Ein Oktopus im Tor - das war was für Schalke!

länger dauern kann! Wenn Du also die magische Grenze von zwei Millionen Punkten gerade durchbrochen hast und Dein Hamster ins Koma fällt, kein Problem - drück einfach den Select Button, um das Spiel zu speichern. Einfach brilliant - gut gemacht, Nintendo! Kirby's Pinball ist ein gut strukturiertes, abwechslungsreiches, aufregendes und unheimlich gut spielbares Flipperspiel. Die Grafik ist nicht genial, aber das ist auch nicht nötig - sie muß nur klar und deutlich sein. Die Pieptöne sind ganz angemessene Klänge, für kleine runde Viecher, die auf der Flipperbahn hin und hergeschmettert werden, nur die Titelmusik kann einem auf die Nerven gehen. In der Flipperwelt gibt es eine ganze Menge schlechtere Spiele als Kirby's Pinball. Noch ein Tip: Du solltest Dir vielleicht gleichzeitig eine 2000 Watt-Flutlicht-Birne anschaffen, damit Du bei etwaigen Bildschirmverschärfen den Kirby noch erkennen kannst!

katapultiert.

Wirklich gut ist die Idee des Level Guardian, der auftritt, wenn Kirby ganz oben angekommen ist. Das heißt, daß jeder Spielabschnitt abgerundet wird und dem Spieler ein Ziel gegeben wird, das über das reine Punktesammeln hinausgeht.

Außerdem gibt es noch eine sehr nützliche Save-Option in Kirby's Pinball. Jeder, der mit diesem Spieltyp umgehen kann, weiß, daß ein Spiel manchmal eine ganze Stunde oder sogar

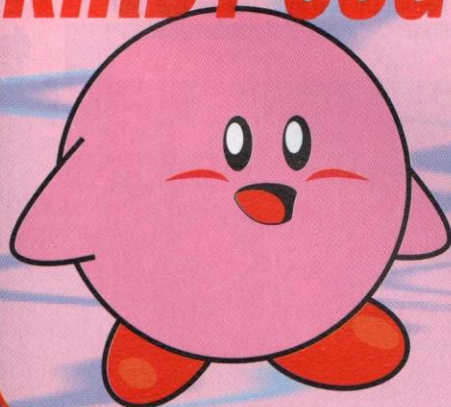
Kirby's Lieblingsbeschäftigung ist uns schon seit längerem bekannt. Der berühmteste Bewohner des Traumlandes tut den ganzen Tag nichts anderes. Sein Nintendo-Debut machte er in Kirby's Dreamland (Game Boy), das sofort als eines der originellsten und schönsten Game Boy Titel aller Zeiten gepriesen wurde.

Das Plattformspiel drehte sich darum, Gegner anzusaugen, sie anderen Gegnern an den Kopf zu blasen und so die Level zu durchqueren. Dieser geschickte Trick hatte seinen Ursprung vermutlich in der Tatsache, daß Kirby nur ganz kleine Arme hat, die für kurze Flüge viel besser geeignet sind, als um Gegner zusammenzuschlagen. Seinen zweiten Auftritt hatte er in Kirby's Adventures (NES), ganz ähnlich wie Kirby's Dreamland, aber mit mehr Levels und mehr Farben - genau!

Kirby wurde vom selben Team erfunden wie der populärste Videospielheld aller Zeiten - Mario.

Wie jeder anständige Held, muß Kirby seinen bösen Erzrivalen ständig in Schach halten. Dieser hier hat den merkwürdigen Namen King Dedede.

DER KIRBY-SOG



©1993 HAL Laboratory, Inc.
©1993 Nintendo



VERLAG

NINTENDO

(060) 26945253

PREIS

ERHÄLTLICH

JETZT

SPIELART

PINBALL

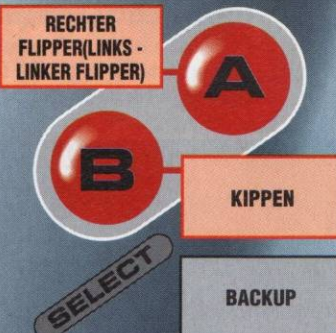
KAPAZITÄT

2MBit

BESONDERHEITEN

BATTERIE BACKUP

STEUERUNG



BEWERTUNG

GRAPHIK 82

SOUND 79

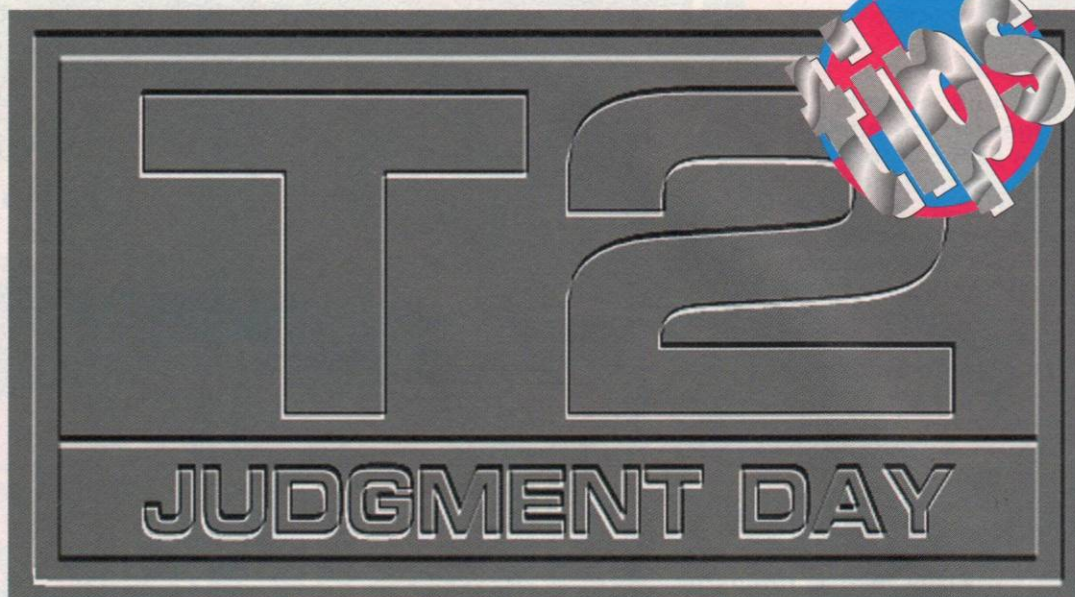
GAMEPLAY 85

DAUERSPASS 82

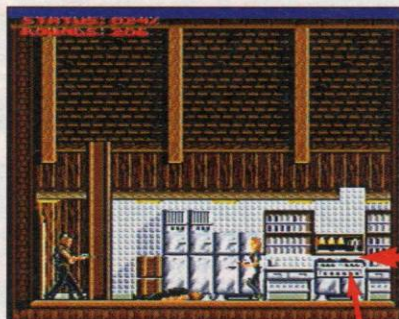
PROFAZIT

84

Acclaims T2-Judgment Day ist bestimmt nicht jedermanns Sache, aber durch die gelungene Mischung aus feinsinnigem Denksport und hirnrissigem Schießsport ließ sich Peter in unserer Januar-Ausgabe zu einer recht guten Bewertung hinreißen. Für Martin "T-4-2" Wilmer Anlaß genug, einige Details zu dieser Metzelergie nachzureichen.

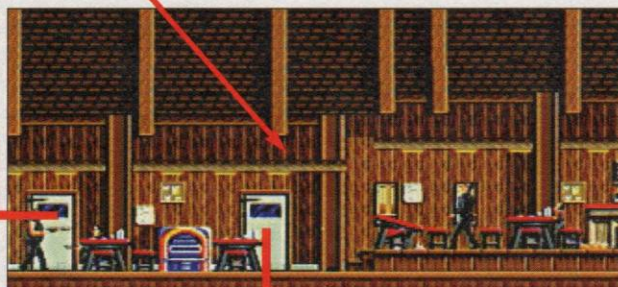


LEVEL 1



Die Küche ist an sich uninteressant. Deinen Tatendrang wirst Du schon am Mobiliar auslassen müssen.

In dieser üblen Spelunke triffst Du auf einige schwere Jungs, die vor nichts zurückschrecken. Gehe herüber auf die rechte Seite, erledige den Mann an der Bar und nimm Dir die Schrotflinte.



Im Billiardraum findest Du eines der Zukunftsobjekte, die Du einsammeln mußt. Hier bekommst Du auch eine Pistole.



Gehe nach links und hole Dir das Zukunftsobjekt. Du benötigst zwei dieser Objekte, um den Level abzuschließen. Schieße einfach auf die Kiste, um das Objekt freizulegen, dann bück Dich und

Um John Connors Adresse in Erfahrung zu bringen, gehe zur mittleren Telefonzelle. Drücke das Steuerkreuz nach oben. Nach kurzer Suche wirst Du fündig werden und hast damit Deinen Auftrag für diesen Level erfüllt. Rechter Hand geht's ab zum

Als Freund hirnloser Zerstörungswut, werden Dir die edlen Feuerstühle ein Dorn im Auge sein! Und als eiskalter Profi, wirst Du Dich hier noch ein Weilchen herumtreiben, um ein paar Hells Angels unter Beschuß zu nehmen. Die Waffen, die sie fallenlassen, bringen Dir zusätzliche Feuerkraft.

LEVEL 2



Diesen Abschnitt schaffst Du locker! Wenn Du von der Fernfahrerkeiße kommst, fahre geradeaus über die Hauptstraße. Hüte Dich vor den Rockern, die Dich verfolgen (Du weißt schon... wegen der teuren Maschinen, die Du soeben zerdeppert hast)! Dann nimmst Du die dritte Abzweigung nach rechts. Du erkennst sie an den grünen Rasenflächen.

Wenn Du die richtige Straße erwischst hast, wird Dein Motorrad plötzlich abbremsen - keine Panik! Du bist kurz vor'm Ziel. Mit einem eleganten Schlenker biegst Du in die Zufahrt zu John Connors Haus ein.





• Wenn Du John Connors Haus erreicht hast, halte Dich links. Setze mit Deiner Pistole die Alarmanlage außer Kraft - so ersparst Du Dir Streitereien mit den Ordnungshütern.

• Gehe durch die Haustür und in den Wohnraum. Der Anrufbeantworter auf der linken Seite gibt Dir Auskunft über Johns Aufenthaltsort. Drücke dazu auf dem Steuerkreuz nach unten.



• Die erste Tür führt in ein Schlafzimmer. Hier findest Du wieder eines der Zukunftsobjekte. Suche in den Schubladen nach Johns Ausweis.



• Gehe zurück in das Wohnzimmer und nimm die Tür am linken Ende des Raumes. Dies ist das Zimmer von John. Wenn Du seinen Ausweis noch nicht gefunden hast, versuch's mal mit den Schubladen in der Ecke... hier dürftest Du fündig werden! Schieß auf die Leiter und Du erhältst das dritte und letzte Zukunftsobjekt.



• Durch die zweite Tür im Wohnzimmer gelangst Du in die Küche. Hier gibt's nichts wesentliches zu erledigen, aber spaßeshalber kannst Du mit Deiner Knarre das Inventar auf's Korn nehmen.

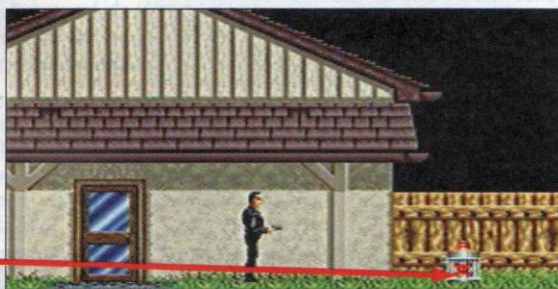


• Die Tür in der ersten Garage führt direkt in die zweite. Auch hier ist nicht viel los, es sei denn, daß der Wagen eh' nicht mehr über den TÜV kommt und deshalb...!



• Die erste Tür in der Küche führt in's Bad. Die Anleitung rät: Vermeide sinnlose Gewalt! Hier gilt das für Spiegel und Dusche...

Wenn Du in die zweite Garage kommst, geh durch die rechte Tür, und Du gelangst hinter das Haus. In diesem abgeschlossenen Bereich befindet sich das zweite Zukunftsobjekt.



• Die Tür am Ende der Küche führt in die erste Hälfte der Garage. Bestimmt findest Du einen Grund, um das Feuer auf die blauen

LEVEL 4



• Dieser zweite Fahrabschnitt ist etwas schwieriger als der erste. Den T-1000 im Nacken, muß Arnie jetzt das Einkaufszentrum finden.

Wenn Du Johns Haus verläßt, nimm die fünfte Abzweigung nach links und fahre die Hauptstraße mit den Geschäften entlang. Biege am Ende nach rechts ab...



• ...und dann wieder nach links. Nimm die fünfte Abzweigung nach links und dann fahre geradeaus. Schließlich bremst das Motorrad und Du biegt zum Einkaufszentrum ab.

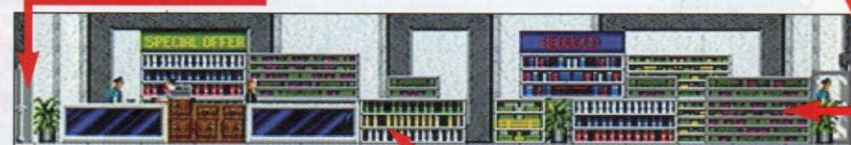
In der Passage wirst Du John finden. Allerdings solltest Du bereits alle Zukunftsobjekte gefunden haben und über ein Maschinengewehr verfügen. Unterbreche das Spiel und wähle den Befehl, daß John Dir folgt. Achte auf den T-1000 - er kann jederzeit auftauchen!

LEVEL 5



Bis auf ein paar Wachleute ist das Treppenhaus weitgehend sicher. Schieße diagonal die Treppen hinab auf die Wächter. Springe über sie hinweg, um

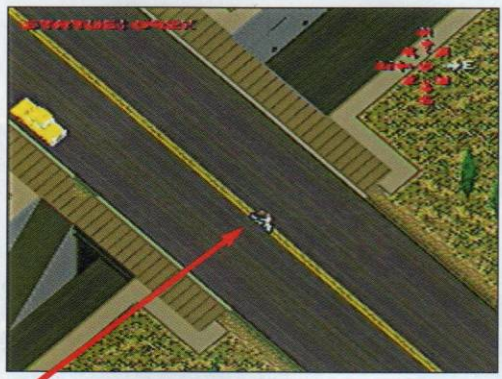
Diesen langweiligen Laden solltest Du nur aufsuchen, wenn Du zu anderen Abschnitten des Levels gelangen willst. Ansonsten verschwendest Du hier Deine Zeit. Hältst Du Dich hier längere Zeit auf, könntest Du von den Cops umstellt werden. Nimm jeden Cop, den Du siehst unter Beschuß. Vielleicht schenkt er Dir dann seine Munition



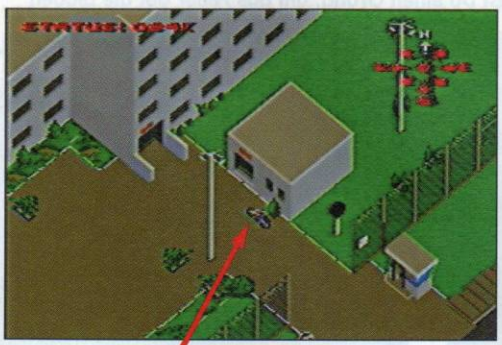
Dies ist die andere Seite der Einkaufspassage. Hast Du John gefunden, führe ihn durch die Tür hinter seiner Maschine, dann gehe weiter nach rechts und durch die letzte Tür. Du landest auf den Treppen.

Von hier führt eine weitere Abkürzung zum Parkhaus. Dieser Ort ist absolut uninteressant, es sei denn, Du sorgst für etwas Unordnung!

LEVEL 6



So einfach kann Motorrad fahren sein! Du brauchst nur Gas zu geben, sonst nichts. Laß den Wind durch Deine Haare brausen und



Kurze Zeit später stehst Du vor der Nervenklinik, in der Sarah Connor festgehalten wird. Du mußt sie schnellstmöglich finden, denn auch der T-1000 ist hinter ihr her!

LEVEL 7



Diese Heizkörper sind ein äußerst effektvolles Hilfsmittel. Ein gezielter Schuß, und sie gehen in Rauch auf. Dabei vernichten sie alles in der näheren

Die erste Tür im Treppenhaus führt Dich in diesen kleinen Korridor. Prüfe, ob Sarah sich in der ersten Zelle befindet. Wenn ja, laß John bei ihr zurück und mach Dich auf die Suche nach den Zukunftsobjekten.

Der Computer in diesem Büro sagt Dir, in welcher Zelle sich Sarah befindet. Stelle Dich davor und drücke auf dem Steuerkreuz nach oben.

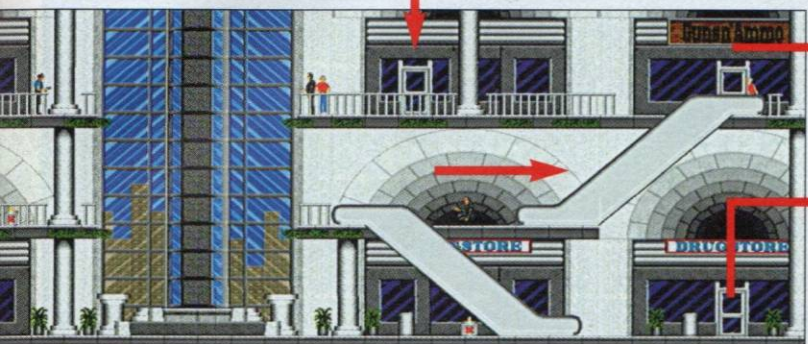
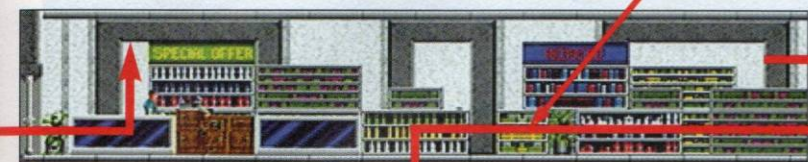
In diesem Büro gibt es zwei Zukunftsobjekte. Das zweite entdeckst Du aber erst, wenn Du weiter vorwärts gehst.

Die übrigen Zukunftsobjekte befinden sich in der unteren Etage hinter der ersten Doppeltür, am Ende des nächsten Stocks und im Büro des vierten Stocks.



Bei diesem reichlich öden Laden findest Du eine Abkürzung zur anderen Seite der Passage. Wenn Du zuviel Munition hast, tob' Dich ruhig aus!

Diesen Waffenladen solltest Du gründlich ausräumen! Ein MG und Reservemunition wirst Du im nächsten Level bitter nötig haben.



Wenn sich Deine Gesundheit dem Tiefpunkt nähert, schieße in diesem Drugstore auf die Schränke. Die grünen Kisten, die Dir um die Ohren fliegen, bringen Dich



Am oberen Ende der Rolltreppe erwartet Dich ein Zukunftsobjekt. Spare Zeit und drücke einfach mehrmals "A", bis Du oben ankommst.

Wenn Du das Zukunftsobjekt aus dem Parkhaus gefunden hast, führt Dich diese Tür in das Erdgeschoß der ganzen Anlage.

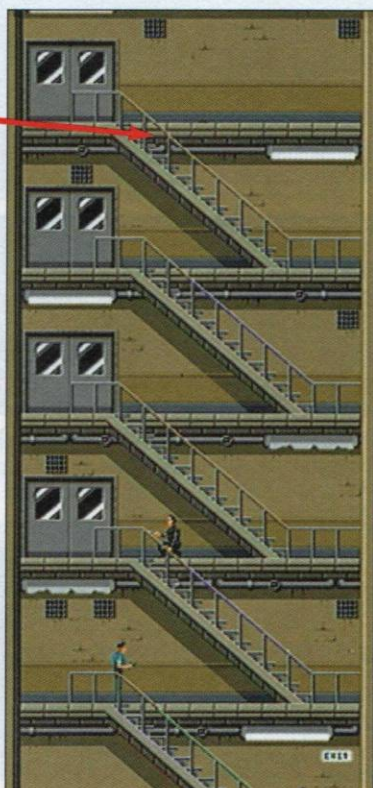
Bevor Du in diesem Level den ersten Schuß abgibst, solltest Du die vier Zukunftsobjekte und das MG eingesammelt haben.

Diese Tür führt in das Treppenhaus. Benutze sie als Abkürzung, um John sicher zum Ausgang zu bringen.



Kümmere Dich um die Wachen im Treppenhaus! Sie könnten John und Sarah auf Eurer Flucht ernsthaft gefährden.

Du weißt, daß der T-1000 in jeder beliebigen Erscheinungsform auftreten kann. Vielleicht hat er sich hier als Topfpflanze verkleidet!!! Also immer schön Abstand halten - das Bäumchen könnte ausschlagen!



ALCHEMY PUBLISHING

GESUCHT!

Gehalt nach Erfahrung

Redakteure • Layouter

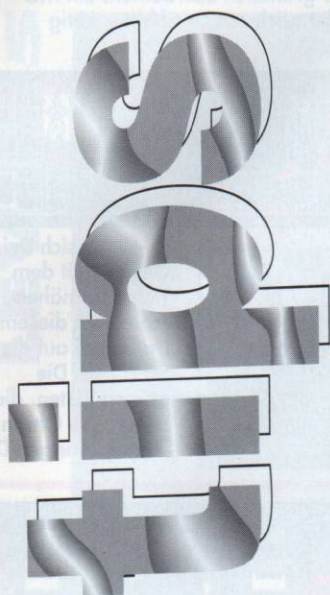
Alchemy Publishing, Herausgeber von Computer- und Videospieldmagazinen, sucht nach erstklassigen Talenten. Neben Magazinen wie **SUPER PRO** und **CONSOLE PRO** möchten wir demnächst noch weitere Projekte auf den Markt bringen.

Wenn Sie als **Redakteur** auf diesen Gebieten bereits Erfahrungen gesammelt haben, möchten wir von Ihnen hören. Wenn Sie ein ambitionierter Nachwuchsredakteur sind, möchten wir von Ihnen hören. Wenn Sie als **Layouter** oder Produzent bereits mit Quark XPress gearbeitet haben und endlich weiterkommen wollen, möchten wir von Ihnen hören. Wenn Sie noch nie für ein Magazin gearbeitet haben, sich aber nichts sehnlicher wünschen, wenn Sie Sega- und Nintendokonsolen und Konsolengames in- und auswendig kennen, möchten wir von Ihnen hören. Wenn Sie glauben, Sie wären unser Mann, können wir Ihnen ein attraktives Angebot machen!

Schreiben Sie uns umgehend. Fügen Sie Lebenslauf, Arbeitsproben und fünf gute Gründe, warum wir Sie brauchen könnten bei.

Schreiben Sie an:
Alchemy Publishing B.V.I
Postfach 3127
48581 Gronau





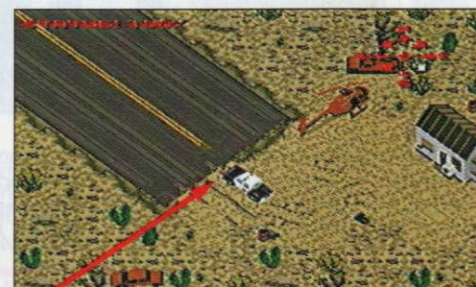
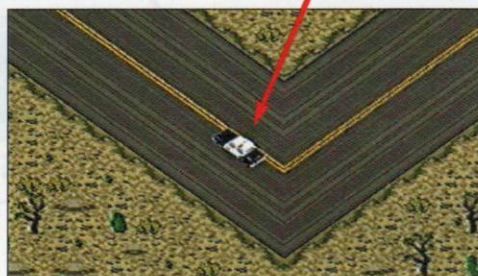
T2 JUDGMENT DAY

LEVEL 8



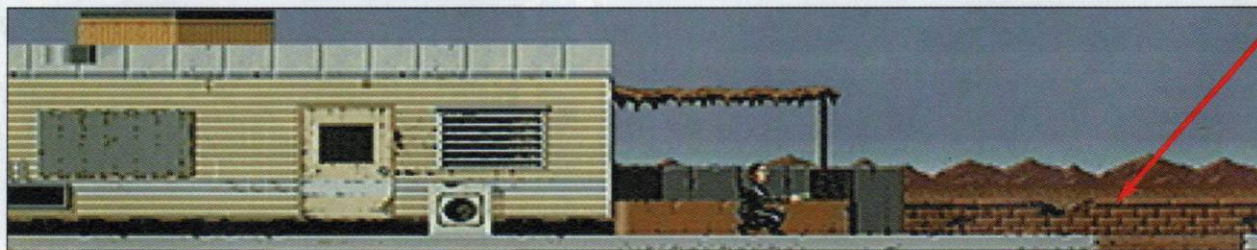
• Wenn Du die Klinik verläßt, solltest Du schon genau wissen wo's langgeht, denn die Sache mit dem ausgeliehenen Polizeiwagen lassen Dir die Ordnungshüter kaum durchgehen.

Von der Klinik kommend fährst Du geradeaus und biegst am Ende nach rechts ab. Jetzt nimmst Du die zweite Straße links und fährst am Ende wieder rechts.



• Nun die nächste Straße links, dann die vierte Abzweigung nach rechts. Jetzt nimmst Du die nächste Straße rechts und folgst ihr bis an's bittere Ende.

LEVEL 9



• Wenn Du das Ende der Straße erreicht hast, gehe nach rechts zu den Planken, die auf dem Boden liegen. Schieße die Planken beiseite und Du gelangst in die unterirdischen Räume.



• Hier solltest Du ohne Vorwarnung das Feuer auf die Holzkisten eröffnen. Als Lohn erhältst Du eine Superwumme!

• Erschieße jetzt die lange, dünne Kiste am Boden, um an den Sprengstoff zu kommen.

• Waffen ohne Ende! Eine flotte Salve in diese Ecke beschert Dir mehr Feuerkraft, als Du Dir vorstellen kannst... und das ist noch nicht alles!

LEVEL



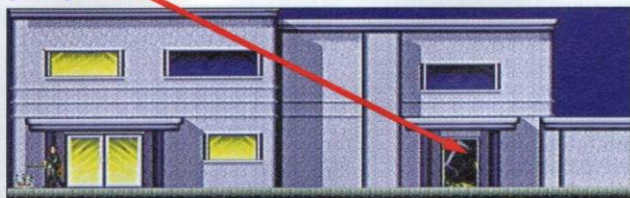
• Bestens bewaffnet machst Du Dich nun auf die Suche nach Miles Dyson, dem Chefentwickler des

Fahre die Straße zurück, auf der Du gekommen bist. Wenn die Straße einen Bogen Richtung Norden macht, biege an der Kreuzung links Richtung Stadt ab. Fahre nun die sechste Straße links, dann die sechste Straße rechts. Jetzt solltest Du vor Dysons Haus anhalten.

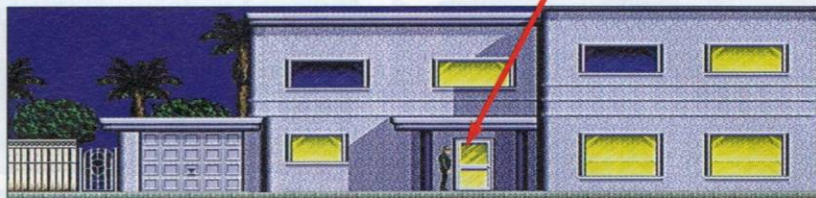


LEVEL 11

Dies ist die Rückseite von Dysons Haus. Durch die Fenster und die Glastür kannst Du schnell in die einzelnen Räume gelangen.

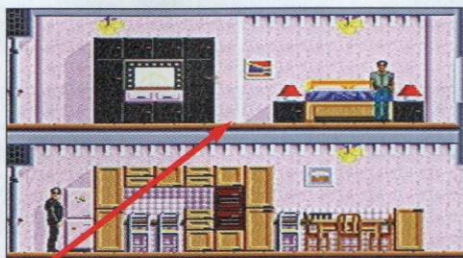


Dies ist die Vorderseite von Dysons Haus. Durch das Tor kommst Du nach hinten und durch die Tür in den Wohnbereich.



Achte auf die Sprengladungen, die von der Decke fallen. Sie können Dich wertvolle Energie kosten.

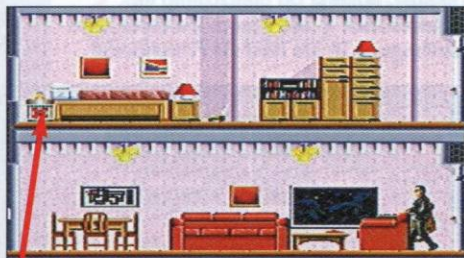
Hier mußt Du sämtliche Topfpflanzen und Lampen zerstören und Dyson später davon überzeugen, daß es reine Notwehr war!



Dieser Müßiggänger nennt sich Miles Dyson. Er beichtet Dir, wo er den Sicherheitsschlüssel für den nächsten Level versteckt hat.



Feuer frei! Erst der T-800, dann der Rechner mit Dysons Forschungsaufzeichnungen. Schließlich kannst Du noch ein Zukunftsobjekt einsacken.



Im Schlafzimmer findest Du ein weiteres Zukunftsobjekt. Behalte die Fenster im Auge - draußen tut sich was!

LEVEL 12



Jetzt geht's ab zum Cyberdyne-Gebäude. Dort sollst Du, laut Deinem nächsten Auftrag, beträchtlichen Schaden anrichten.

Verlasse Dysons Haus, fahre links und am Ende der Straße wieder links. Am Ende dieser Straße fährst Du rechts, dann die nächste Abzweigung rechts, und nun die fünfte nach links. Jetzt die nächste links, und das müßt's auch schon gewesen sein.



LEVEL 13

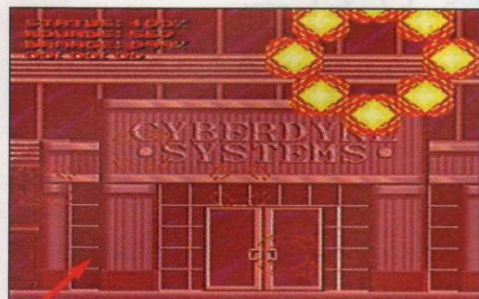
Überwachungskameras kannst Du bei Deiner Mission nichtgebrauchen, also weg damit!

Nachdem Du mit Dysons Sicherheitsschlüssel das Gebäude betreten hast, gilt es zunächst, in den Sicherheitstrakt zu gelangen und die T-800-Teile sicherzustellen. Geh mit Sarah und John durch die erste Tür und immer weiter bis zum Aufzug.



Um die Struktur des Gebäudes zu schwächen, schieße was das Zeug hält auf Gegenstände und Bauteile. Der Schadensmesser muß einen Wert von über 80 anzeigen, wenn sich der TNT-Einsatz lohnen soll.

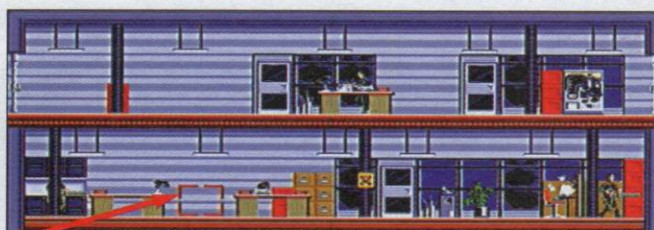
Lasse Sarah und John im Sicherheitstrakt zurück und schieße auf diese Tragelemente, um die Stabilität des Gebäudes zu schwächen.



• Wenn das Gebäude evakuiert ist, kannst Du Dein Feuerwerk starten!



• Hier triffst Du einen weiteren T-800. Wenn Du ihn erledigst, ballerst Du gleichzeitig ein ansehnliches Loch in die Wand. Dahinter führt ein Geheimgang in die nächste Frittenbude!

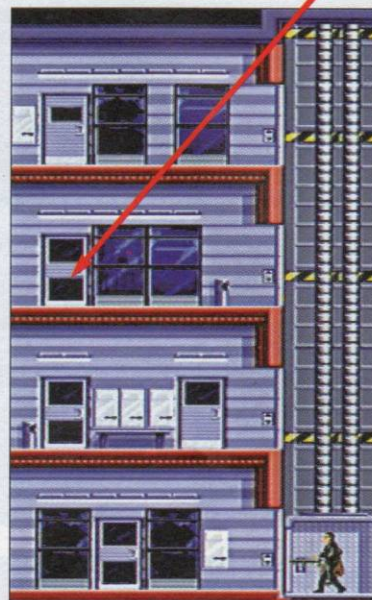


• Wenn Du den Bau sturmreif geschossen hast, gehe durch das Büro mit dem T-800 und dann hier hinein. Begib Dich nach links, und ein rotes Rechteck zeigt Dir, wo der Sprengstoff hingehört.



• Bring Sarah und John in den Sicherheitsraum und nimm die T-800-Teile mit. Laß die beiden hier zurück, während Du Deine Mission zu Ende führst.

Am Lift angekommen, bringe Sarah und John in den dritten Stock.

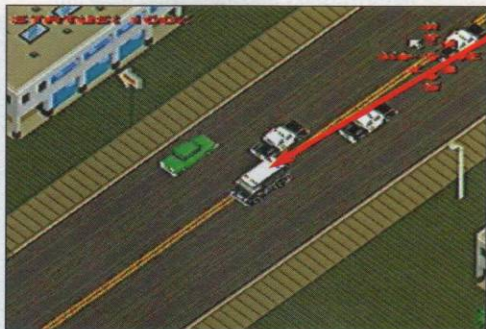


• Wenn Du die Gebäudestruktur genügend geschwächt hast, gehe durch diese Tür in das dahinterliegende Büro.

• Übrigens reagiert die Schadensanzeige auch auf Tische und Fenster! Nimm Dich in acht vor den Sicherheitsdroiden - sie können tödlich sein!

• Führe Sarah und John zum Sicherheitsraum und deaktiviere den "Folgen"-Befehl. Daraufhin geht John zum Sicherheitsschloß und murmelt so etwas wie: "Sesam, öffne dich!"

LEVEL 14

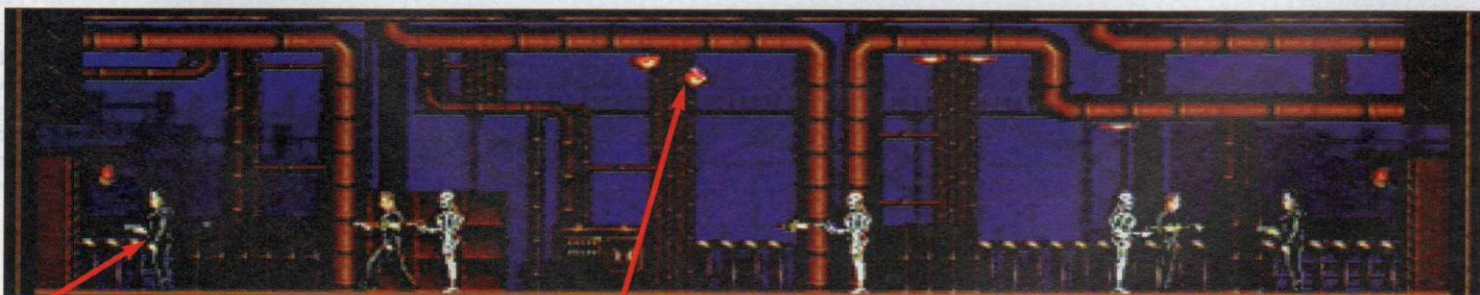


• Nachdem Du Cyberdyne in Wohlgefallen aufgelöst hast, machst Du Dich mit einem LKW zum Stahlwerk auf - zum ultimativen Showdown mit dem T-1000!

Wenn Du Cyberdyne verläßt, halte Dich links und am Ende der Straße wieder links. Nimm die nächste Straße nach rechts und fahre am Ende wieder rechts. Jetzt die Erste links, dann die Zweite rechts, geradeaus über die Kreuzung und am Ende wieder nach links. Alles klar?!! Fahre weiter bis zum Stahlwerk.



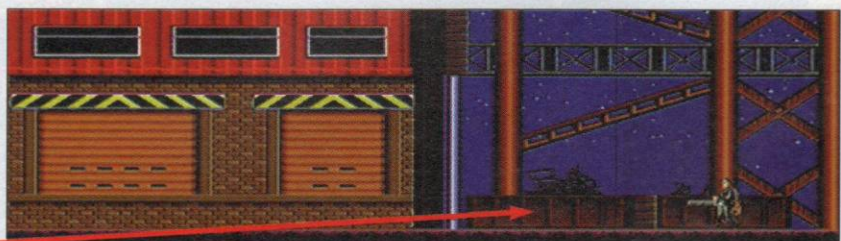
LEVEL 15



• In diesem Bereich wimmelt es von T-800s. Sie können einige Treffer wegstecken - sei sparsam mit der Mun!

Achte auf das flüssige Metall, das von der Decke meimelt. Das Zeug ist schlecht für den Teint!

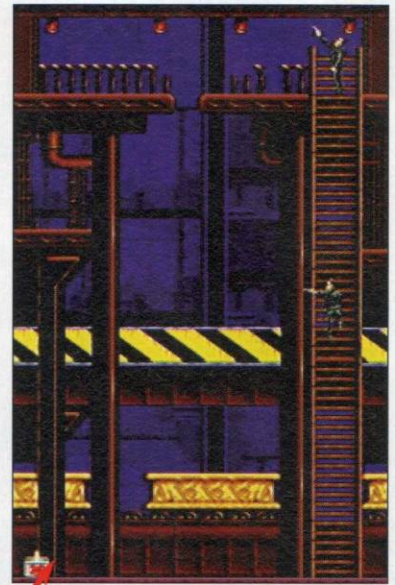
Am Eingang des Stahlwerks werden Sarah und John schon vorauslaufen. Sollte John noch einmal zurückkommen, erschieß ihn, hähä!!! Neiiiin, es ist nur der T-1000 in Johns Gestalt.



tips



Der T-1000 stürzt in einen Pott mit flüssigem Stahl. Zwar versucht er noch, der Todesfalle zu entkommen, aber Du wirst ihn mit Blei vollpumpen und dem ganzen Spuk ein glückliches Ende geben. Wenn Du alle Zukunftsobjekte zusammen hast, bringe Sarah und John zu diesem Punkt. Hocke Dich vor Sarah und warte auf den T-1000. Sobald er erscheint öffne das Feuer und dränge ihn an den Rand der Plattform. Vier oder fünf Schuß sollten ihm dann den Rest geben.



Steige die Leiter hinab und hole Dir eines der Zukunftsobjekte.

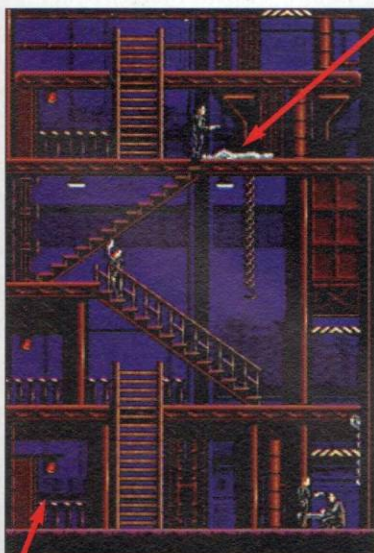


Durch diese Tür gelangst Du über einen schmalen Gang zum Endschauplatz.

Nicht alle Türen sind durch gestreifte Balken gekennzeichnet. Halte also Deine Augen offen!

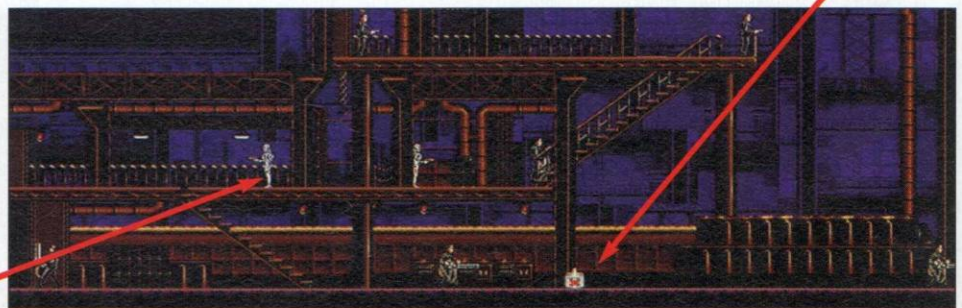
Auf Deinem Weg zu diesem Zukunftsobjekt mußt Du Dich vor den herabhängenden Haken in Acht nehmen.

Unten an der Treppe findest Du wieder ein Zukunftsobjekt.



Wenn der T-1000 erscheint, spare Mun, indem Du durch ihn hindurchgehst. Er sieht Dich nicht mehr und verschwindet wieder.

Heute Abend sind die T-800s wirklich in Scharen unterwegs. Langer Samstag???



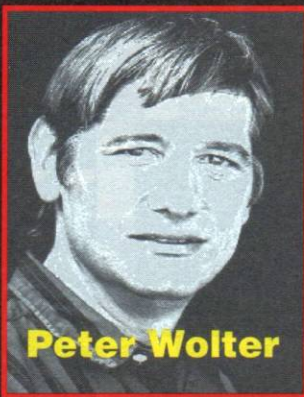
Das ist Hendrik, wenn er aufwacht! Für einuffzig durfte Acclaim seinen



Dat is doch ganz wie bei diesen Alladin inne Höhle drin! Gleich zwei Zukunftsobjekte gilt's zu erspähen. Mach Dich klar für

Gehe durch die untere Tür. Dahinter

POST KASTEN



Peter Wolter

Ich weiß nicht wie es kommt, aber immer trifft es mich an einem Sonntagnachmittag, daß ich in der Redaktion sitzen und über die Antworten auf Leserbriefe nachbrüten muß. Eigentlich würde ich viel lieber ein Bier trinken, in der Sauna braten, mit meiner Freundin eine Runde Mario Kart spielen oder alleine den Rasenmähermann jagen. Is nich....malochen ist angesagt.

Wir sind echt begeistert von den vielen Leserbriefen, die wir schon nach unserer zweiten Ausgabe bekommen haben. Leider können wir bei weitem nicht alle beantworten - wir kämen zu nichts anderem mehr. Bedanken möchten wir uns vor allem für die

vielen kritischen Anmerkungen - wir machen ja die Zeitschrift nicht für uns, sondern für Euch. Wo es geht, wollen wir diese Kritik aufgreifen und ändern, was sich ändern läßt. Aber viel mehr als über die Kritik freuen wir uns, wenn SuperPro bei Euch ankommt. Aber lobt uns bitte nicht zuviel - übermäßiges Lob macht eingebildet!

LAWNMOWER BESSER ALS ACTRAISER 2?

Hallo Meister Propers, dieser Brief beinhaltet (fast) alles, was zu Eurer Super Pro gesagt werden kann, als druckt ihn bitte (wenn's sein muß stellvertretend für andere Briefe) ungekürzt oder wenigstens überhaupt ab und nehmt Euch die Kritikpunkte zu Herzen. Zum schwersten Kritikpunkt, den Wertungen: Ihr wollt mir doch nicht verklickern, daß LAWMOWER MAN eine bessere Grafik als ACTRAISER 2 hat?! Ihr müßt doch berücksichtigen, daß ersteres nicht nur aus den angeblich so schönen Flugsequenzen, sondern auch ausstinklangweiligen Jump-n-Run- und Fahrsequenzen mitbuch-stäblicher Scheißgrafik besteht! Außerdem bedeutet ja 94 (bei einer Wertungsleiste von 1-100, die Ihr ja anscheinend habt, da es nirgendwo steht), daß die Grafik fast perfekt ist, und das ist sie nun wirklich nicht. Ich könnte jetzt stunden-lang so weitermachen, als schraubt Eure Wertungen einfach 'nen bißchen zurück. Euer Layout ist super, auch daß die Seiten größer als DIN A 4 sind, und die ultralangen Tests mit sauvielen Screenshots hauen auch rein. Zum Postkasten muß ich auch noch meinen Ketchup dazugeben: Hey Meister Mopps, danke für deinen Brief, er hat mir eine Viertelstunde lang Lachkrämpfe beschert, denn

1. Ein elfjähriger sollte doch über gewisse Englischkenntnisse verfügen! Falls dem nicht so ist, gibt es sogar Englisch-Deutsch Duden (schon mal von gehört?), in denen man gewisse Wörter übersetzt findet!
2. Wieso liest jemand, der nicht im entferntesten mit einem SNES zu tun hat, eine Zeitschrift, die sich nur um genau diese Konsole dreht (ja ihr

Super Proer und Rudolf Mellers: Konsole heißt das, und nicht "Maschine"!)?

3. Der "Hintergrundtext über Bruce Lee" war keiner, sondern ein Bericht über das noch nicht fertiggestellte Spiel (RISE OF THE) DRAGON! Und der war nicht nur lang, sondern spitze. Außerdem war die Super Pro die erste Zeitschrift, die darüber berichtete: Ich sag nur, weiter so!

Nun zu Rudolf: Hast Du schoma probiert, eine CD vom Mega CD in den Game Boy zu stecken? Klappt auch nicht, denn: Nintendo's Hardware soll doch nicht mit Sega's Software kompatibel sein (genausowenig umgekehrt). Die wollen ihren eigenen Markt! Mann, sowas mit fuffzehn Jahren!

Überhaupt fand ich die Leserbriefe sehr ungewollt komisch - sehr ungewollt und sehr komisch (Hä, Hä) Zuguterletzt geht's an Dich, Peter Wolter:

1. Bitte verschone uns Leser mit diesem gräßlichen Foto (ich weiß, Du kannst nichts dazu)
2. Schreib demnächst ruhig etwas lockerer. Du darfst auch mal nen Leser auf die Schippe nehmen!
3. Alle Überschriften sind vertauscht worden, na ja, was solls. Nächstes Mal macht ihr einfach mehr Postkästen. Aber im Ernst: Man muß auch Spaß verstehen können, als take it easy (für Möppse und all die anderen m it einem IQ unter 24: nimm bzw. nehmt es leicht), denn: Das gaaanze Leben ist ein Quiz und wir sind die Kandidaten.....

PS: Ich bin 14 (Jahre alt)

Mit freundlichen Grüßen
Benjamin Schwettmann

Hallo, Bennie-Man

vielen Dank für Deine Kritik an SuperPro. Zunächst zu den Wertungen. Ich gebe zu, die Verfasser haben da bei einzelnen Spielen



vielleicht ein bißchen zu viel Lob verstreut - aber wie Du in dieser Ausgabe siehst,

haben wir die Spiel-Bewertung geändert. Wir haben festgestellt, daß die meisten Leser unsere Reviews ein wenig zu lang fanden - wir setzen deswegen ab sofort zusätzliche Tester ein. Auf diese Weise habt Ihr mehrere Meinungen. Außerdem haben wir auch die Benotung geändert.

Und jetzt zu Deinen Fragen:

1. Ich finde es ein wenig überheblich, wenn Du von einem Elfjährigen fast perfekte Englisch-Kenntnisse verlangst. Ein Lexikon hilft da oft auch nicht weiter - gerade auf dem Gebiet der Elektronik gibt es so viele neue Wörter, daß selbst die neuesten Bücher hinterherhinken. Wir wollen daher viele Ausdrücke erklären - es gibt ja auch viele Leute, die zum ersten Mal eine solche Zeitschrift lesen.

2. Maschine oder Konsole? Ist doch piep-egal! Aber Du wolltest sicher nur einen Witz machen.

3. Wir sind begeistert, daß Du über unseren Bericht begeistert bist. Zur Zeit glauben die meisten Spielezeitschriften, sie könnten auf Hintergrundberichte dieser Art verzichten - sie gehen einfach davon aus, daß die Leser zu bequem dafür sind oder einfach gar nicht wissen wollen, wie diese Spiele gemacht werden. Irrtum!

(Mein Foto gefiel mir übrigens auch nicht.....)
Peter Wolter

SUPERPRO: HYYPYPERINFORMATIV!

Hey Peter

Ihr seid Superpro, ein Heft nur über mein SNES (mein Baby), genial. Eure Bewertungskästen sind top. Für Leute, die wissen was Wörter wie "beat-em up" bedeuten (wie moi) seid ihr Hyyyper-informativ. Die Hintergrundberichte (wie über Bruce Lee) finde ich toll. Ihr bewertet genau nach meinem Geschmack. Eure Tips sind gut (schleim, trief). Beschwerden:

- Papier eurer Zeitschrift könnte stabiler (dicker) sein

- Poster (von T2, Lemmings, SFII oder Rasenmähermann wären toll.

Der Snesonator (Christian Jung)

PS Mein Traumgame (das ich mir wenn ich wieder bei Kasse bin kaufen will) ist: "Rasenmähermann" oder "Empire Strikes Back".

Hallo, Christian!

Wir wissen selbst, daß SuperPro so großartig ist, daß es nur von der nächsten Ausgabe noch übertroffen werden kann. Aber Deine Lobeshymnen machen uns doch ein wenig verlegen - oder spekulierst Du etwa auf ein T-Shirt als Dankeschön?

Für stärkeres Papier nimmt die Druckerei natürlich auch mehr Geld - das Heft würde also auch im Verkauf teurer werden. Abgesehen davon: Wir sind mit der Papierqualität ganz zufrieden. Betrachte mal andere Zeitschriften, Toilettenpapier ist manchmal nichts dagegen.... Zum Poster: Abwarten.... die Rotationsmaschinen in der Druckerei sind schon angeworfen.

Tips zu Empire Strikes Back und Rasenmähermann kommen auch in Kürze.

Peter Wolter

ZEIGT MAL EUER BEWERTUNGSSYSTEM!

Hallo SuperPro,

erst einmal ein dickes Lob an Euch, denn Eure Zeitschrift ist wirklich Spitzenklasse. Eure Tests sind informativ und gut geschildert, obwohl ich mich manchmal wundere, wie ihr auf so hohe Prozentzahlen kommt (also zeigt mal Euer Bewertungssystem!)? Besonders super und wirklich sehr übersichtlich (im Gegensatz zu anderen Zeitschriften), finde ich die Tips, die ihr druckt. So jetzt mal zum größten Kritikpunkt an der Zeitschrift: Wo, verdammt nochmal, ist das Abo?!

Doch eigentlich schreibe ich Euch, weil ich ein Problem habe. Seit einem Jahr besitze ich einen amerikanischen SNES. Jetzt wollte ich mir ein Action Replay II kaufen, und da ist schon das Problem: Wie bekomme ein AR2 für meinen SNES? Da das AR2 für das deutsche SNES gebaut ist, kann ich es ja nicht benutzen, oder doch? Vielleicht mit einem Adapter? Und mit diesem Problem wende ich mich an Euch. Bitte gebt mir eine Antwort, denn ich bin total verzweifelt.

Jörg Fischer; Lohmar

Lieber Jörg,
mit dem Bewertungssystem haben wir wohl

ein kleines Durcheinander angerichtet... Aber glaube bitte nicht, daß etwa Martin und ich die Benotungen auswürfeln. Die Noten für Sound, Grafik etc. wurden jeweils einzeln festgelegt, dann haben wir einen Durchschnittswert gebildet. Wir wissen aber jetzt, daß wir vielleicht hier und da zu positiv bewertet haben - das ist jetzt geändert worden.

Ein Abo wird schon im nächsten Monat möglich sein. Du wirst also schon in Kürze das phantastischste Spielemagazin aller Zeiten bestellen können - wobei wir natürlich unseren Abonnenten auch noch die eine oder andere Kleinigkeit als Dankeschön mitschicken.

Wegen Deines AR2 solltest Du Dich direkt mit Datel in Verbindung setzen, Telefonnummer xxxxxxxx. Sie werden Dir schon die richtigen Tips geben. Theoretisch kannst Du einen Konverter mit einem Action Replay nutzen, pass aber auf, daß der Widerstand in Deinem SNES Dir dabei nicht um die Ohren fliegt - sonst kriegst Du von Nintendo eine saftige Rechnung für die Reparatur.

Peter Wolter

KNOPFBELEGUNG WEGLASSEN?

An die Redaktion

Ich heiße Ronny, bin 16 und besitze ein SNES.

In diesem Brief erwartet euch Kritik, Lob und eine Superidee!

Ihr seid für eine Zeitschrift in ihren Startlöchern verhältnismäßig gut. Das "Pro & Contra" kommt ziemlich gut an, den Teil für die Knopfbelegung könnt ihr aber getrost weglassen, weil es für sowas eine Spielanleitung gibt. Die Tests, News und so sind äußerst aufschlußreich, finde ich, und mit etwas Geschick könnt ihr euch durchaus zum "führenden Kern" der Videospielezeitschriften (zumindest was Nintendo betrifft) herausbilden!!!

Nun aber zur Kritik...

Als ich mir am 27.1. die SuperPro kaufte (Nr. 2) las ich unter anderem den Artikel auf Seite 24/25 über Lemmings. Der war auch ziemlich interessant, bis auf einen groben Fehler... Ihr schreibt, daß das Mega Drive noch besser ist als das Super NES. Da lief mir ein Schauer über....

Genau zu diesem umstrittenen Thema habe ich die perfekte Idee!!!

Ihr könnt Euch doch mal die zwei Konsolen unter den Nagel reißen und den ultimativen Test machen. Sozusagen: Mega Drive vs. SuperNES. Da könntet ihr die Hard- und Software testen, die Beliebtheit bei den Leuten usw. Das wäre doch was, oder???

Wenn ihr etwas Mut habt, könnt ihr diesen Brief sogar abdrucken, ich bin sicher, daß sich einige Leser auch zu diesem Thema äußern würden, absonst, macht weiter so.....

Tschüss

Ronny der Retter

Hallo Ronny,
Dein Vorschlag, die Knopfbelegung wegzulassen, haut uns ja nicht gerade vom Hocker. Erfahrungsgemäß lesen die meisten Spieler die Anleitung gar nicht erst, sondern fangen

gleich an zu spielen. Wir meinen daher, daß es ganz sinnvoll ist, die Knöpfe im Rahmen von Spieltests zu erklären.

Wir brauchen keinen Vergleichstest, um herauszufinden, welches Gerät besser ist. Zähl doch mal unter Deinen Freunden nach, wer Nintendo hat und wer ... wie heißt das Ding denn noch

Sega?- hat. Martin ruft gerade aus dem Hintergrund, man könne das Gerät doch zu einem Toaster umbauen...

Zweite Ausgabe kam zu spät!

Peter Wolter

SUPER PRO??

Hallo Super Pro Team

Ich muß schon sagen, daß das 1ste Heft euch gut gelungen ist. Aber ich habe ein paar Fragen an euch.

1. Drückt ihr die Leserbriefe in einer weiteren Ausgabe aus? Ich hoffe doch.

2. Beantwortet ihr die Briefe auch schriftlich?

Ich hätte zum Schluß noch eine Bitte: Das erste Heft habe ich bekommen. Jetzt wollte ich mir die neue Ausgabe holen, und zwar am 22. Januar 94, da gab es dann keine Ausgabe 2. Jetzt zur Bitte: Könnt ihr mir eine Liste schicken, wo ich die Zeitschrift erhalte. Die Adresse steht auf dem Umschlag hinten drauf.

Beachtet die Schreibfehler nicht,

Euer Leser Pierre

Hallo Pierre,

zur Frage 1: Ja, siehst Du doch.

zu 2: Geht nicht. Wir können beim besten Willen nicht alle Briefe beantworten - dann kämen wir nicht mehr dazu, die Zeitschrift zu machen.

Zugegeben, die zweite Ausgabe kam etwas später - Entschuldigung. Normalerweise sollte das nächste Heft immer vier Wochen später kommen.

POST KASTEN!!

**Jeden Monat gibt es
T-Shirt für den gruseligsten,
witzigsten oder auch
interessantesten Leserbrief.
Also Kulgeschreiber her
und ran ans Papier!
Briefmarke drauf und ab die
Post:**

**SUPER PRO,
Postfach 3127
48581 Gronau**

tips

ALADDIN LEVEL CODES

Level 2:
Dschinni - Abu - Aladdin - König
Level 3
Dscharfar - Abu - Prinzessin - Dschini
Level 4
Dschini - Dscharfar - Aladdin - Abu
Level 5
Abu - Aladdin - Dschini - Dscharfar
Bonusspiel
Prinzessin - Dscharfar - König - Prinzessin
Level 6
Dscharfar - Prinzessin - Aladdin - Dscharfar
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

BATMAN RETURNS LEBEN-CHEAT

Auf dem Titel-Bildschirm mußt Du auf Options heruntergehen und Start drücken. Drücke auf Controller 2 dann oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, B und A. Du hörst jetzt Musik - daran erkennst Du, ob der Cheat funktioniert. Nimm Controller 1, gehe auf Option, dort steht dann "rest" - Du kannst jetzt die Zahl Deiner Leben auf neun erhöhen.

BRAWL BROTHERS MEHR OPTIONEN

Sobald nach dem Einschalten das

Jaleco-Logo erscheint, drücke schnell nacheinander B, A, X, Y. Der Bildschirm wird schwarz und grau, mit einem kleinen Flacker-Blitz. Es ertönt außerdem ein Geräusch. Wenn Du jetzt Start drückst, erscheint ein ähnliches Bild wie zuvor. Jetzt dreimal nach unten und noch einmal Start eingeben. Es erscheint ein Options-Bildschirm mit einem verblassten Titel im Hintergrund. Bestimme die Optionen und gehe auf Exit. Jetzt kannst Du normal spielen, außer, daß Du neue Optionen hast.

BUBSY LEVEL CODES

Level 1: JSSTTS
02: CKBGM
03: STTWMM
04: MKBRLN
05: LBLNRB
06: JMDKRK
07: STGRTN
08: SBB SHE
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 aufgepowerten 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 Titelmü. 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 Titelmü, 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 Titelmü 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 Titelmü 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.
RCQRFVP - Level 2.
FBKKJB - Level 3.
RMQMZDC - Level 4.
DTCVZMQ - Level 5.

MECHWARRIOR UNBESIEGBARKEIT

Wähle auf dem Titel-Bildschirm "start game". Nimm die dritte Option und drücke dann B. Such Dir auf dem nächsten Bild aus, was Du brauchst, gehe dann auf Exit. Das vorherige Bild erscheint jetzt wieder - allerdings gibt es auf der linken Seite eine neue Option. Klicke sie an und suche Dir deinen Mech aus.

Jetzt gehe in das Spiel. Drücke sofort wieder Start, um das Spiel zu stoppen und dann folgende Tasten: AL LYAL LYAL LY und A.
Jetzt bist Du unbesiegbar.

MORTAL KOMBAT Lähmungs-Cheat

Dieser Cheat funktioniert nur bei einiger Übung. Gehe so nah an Deinen Gegner heran, daß Du mit einem Sprung-Kick auf seiner anderen Seite landest. Bevor er zurückschlagen kann, mußt Du diesen Sprung zwei Mal wiederholen - dann springe mit einem Roll-Sprung über ihn hinweg. Der Gegner ist jetzt gelähmt und kann sich nicht wehren. Gib ihm jetzt einen Uppercut, anschließend einige niedrig angesetzte Gerade.

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 SCHWIERIGKEITSLEVEL

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 verkraftest? 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.

RANMA 1/2

Kämpfe mit denselben Figuren.

Um mit denselben Figuren kämpfen zu können, mußt Du Links, Rechts, nach oben und Start drücken.

Extra-Figuren

Wenn Du alleine spielst, halte Links und Rechts gedrückt, wenn das Bild mit der Figurenauswahl zu sehen ist. Da hast jetzt zusätzliche Figuren zur Verfügung.

ROAD RUNNER

START MIT 75 LEBEN

Drück auf dem Titelmü 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, kehrtst du zum Steuer-Menü zurück und läßt nun die L-Taste los. Deine Mittel werden sich prompt auf 999 999 Dollar erhöhen.

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 Titelmü 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).

STRIKER

ALS ELITE SPIELER

Wähle die Weltliga und gebe folgenden Code ein: BCDF GHJK LMPQ RST. Laß Dich nicht von der Bildschirm-Meldung "password error" beeindrucken und gehe weiter in die Team-Auswahl. Du kannst jetzt die Elitemannschaft wählen, die wahrscheinlich die beste im ganzen Spiel ist.

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 BOMBERMAN

KLEINER BOMBER

Gibt 5656 als Paßwort zu Beginn des Spiels ein. Im Spiel findest Du dann eine Sonderversion mit winzigen Bomberman-Figuren.

SUPER GHOULS 'N' GHOSTS

LEVEL WAHL

Um ein Levelwahlmenü zu erreichen, wähl EXIT auf dem Optionsmenü an und halte L und START auf dem zweiten Controller fest. Dann drück START auf Controller Eins und ein anderes Optionsmenü wird erscheinen, in dem du dein Startlevel selber bestimmen kannst.

SUPER MARIO KART

ABKÜRZUNG

Diese nette Tastenfolge wird dich direkt in das Special Cup Race zaubern, ohne Gold in den anderen Rennen gewonnen zu haben. Wähl ein Zeitrennen, markier den Mushroom Cup und drück in dieser Reihenfolge L, R, L, R, L, R, R und A auf dem Joypad.

GEISTERFAHRER

Geh zum Spielerauswahlmenü und du

siehst, daß Mario hervorgehoben ist. Drück START auf Controller Zwei, worauf die Buchstaben "COM" über dem Kopf der Prinzessin erscheinen. Wähl den Typ, mit dem du dein Rennen auf Controller Eins fahren willst, und der "COM"-Fahrer 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 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, 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, X, A, Y, Y, Y und B. Wenn diese kleine Mogelei gewirkt hat, dröhnt Jawas Schrei über den Monitor. Starte das Spiel und drück gleichzeitig L und R auf Controller Zwei, um das Debugmenü zu erreichen. Damit kannst du dir die Menge an Leben, die Levelwahl, Charakter, Schwert und Waffen aussuchen. Du kannst immer wieder zu dem Menü zurückkommen, indem du L und R auf Controller Zwei drückst.

SUPER TENNIS

BESSER SPIELEN

Such dir erst mal einen Spieler aus, und dann mach aus ihm einen gewieften, abgefeimten Racket-Künstler, und zwar mit folgender Eingabe: L, L, L, L, 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, Shirley und Calamite Coyote.

TURTLES IN TIME

BOSSWAHL

Auf dem Titelmü drückst du auf Controller Zwei HOCH, HOCH, HOCH, RUNTER, RUNTER, RUNTER, B, A und B. Es wird dir nun ein liebliches Glöckchen läuten. Starte das Spiel, wähl dir einen Turtle und ein Menü wird dich überkommen, das dir 11 Bosse zeigt. Bedien dich!

EXTRA CONTINUES

Eine nicht ungeschickte Art, sich zusätzliche Leben und Continues im Ein-Spieler-Modus in Konamis gutem alten Beat'em-up zu verschaffen, sieht so aus: drück START auf Controller Zwei, kurz bevor du das Zeitliche segnest. Als Spieler Nummer Zwei stehen dir alle Möglichkeiten offen, das Spiel siegreich zu beenden.

ZOMBIES

Bonus-Level

Gib zum Spielanfang das Paßwort BCDF ein. Dadurch kommst Du direkt zu einem hervorragenden Bonus-Abschnitt.

ZOOL

Level-Auswahl

Drücke folgende Tasten: unten, Links, Rechts, unten, Links, oben, unten, oben, Rechts, oben, Rechts, oben, A, B. Wenn auf dem Bildschirm "get ready" erscheint, mußt Du Rechts und Links gedrückt halten. Drücke dann oben und Rechts, um die Level zu wählen.

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 3127
48581 Gronau



Ich bin ja froh, daß ich nach all den Änderungen im Konzept und im Layout wenigstens meine eigene Seite behalten habe. In Euren Antworten auf unseren Fragebogen habt Ihr mehr Tips gewünscht - hier sind sie! Diesen Monat, frisch vom Tisch von Dr. M, eine komplette Lösung für Action Replay. Vergeßt nicht, uns die Tips zu schicken, die Ihr selbst herausgefunden habt!

DOKTOR M



DOKTOR M

TIPS



MEGAMAN X

Hallo, Super Pro Team, Mein Name ist Manuel Tellingner und ich habe für Doktor M. ein paar Paßwörter für Megaman X US.

- 2. Endgegner: 176474871746
- 3. Endgegner: 432274863638
- 4. Endgegner: 525881786881
- 5. Endgegner: 127777178416
- 6. Endgegner: 474677462456
- 7. Endgegner: 625163688261
- End-Endgegner: 683345623284

Funktionieren auf US-Version!



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.

FLASHBACK

Reden wir nicht lange um den heißen Brei rum. Heir Bekommt ihr alle brandheißen Passwörter.

Easy Mode Level

- 2 JWLYX
- 3 RSVP
- 4 DXCPT
- 5 SLMN
- 6 ZTHRK
- 7 KLZHT

Normal Mode Level

- 2 JNGLQ
- 3 HNYTM
- 4 KVNf
- 5 SNTHN
- 7 KLZHT

Expert Mode Level

- 2 JNGLQ
- 3 HNYTM
- 4 KVNf
- 5 DWNGH

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.



GOOF TROOP

Hallo, Doktor M von Super Pro, ich möchte Euch die Passwörter für das SNES-Spiel Goof Troup schicken: Level 2 - Banane- roter Diamant - Kirsche - Banane - Kirsche Level 3 - Kirsche - roter Diamant - grüner Diamant - Kirsche - Banane Level 4 - roter Diamant - Kirsche - grüner Diamant - grüner Diamant - roter Diamant Level 5 - Banane - Kirsche - grüner Diamant - roter Diamant - Banane



Stups auch die anderen Blöcke an und schnapp Dir die herunterfallenden Pilze. So wirst Du größer. Beweg 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.

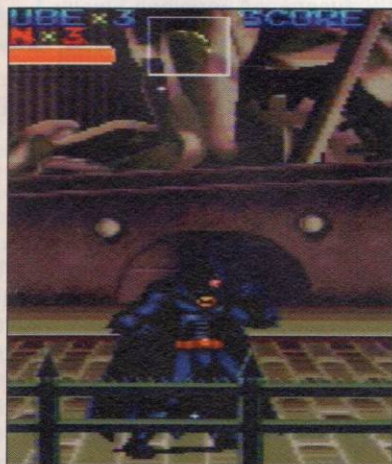
BOB

Unbegrenzte Zahl an Leben/unbegrenzte EnergieÄndere die zweite Nummer des Paßwort-Codes auf 9. Du hast dann von allem 99. Wenn Du Deine 99 Leben ausgehaucht hast, werden sie zu unendlicher Energie. Paßwörter: Die Level sind in vier und fünf Abschnitte aufgeteilt. Die folgenden Paßwörter befördern Dich zum Anfang jeder einzelnen Gruppe:

171058	462893
950745	583172
472149	743690
672451	103928
272578	144895
652074	775092
265648	481376

BATMAN RETURNS

Hallo, Dr. M.
ich habe einen Trick für das Super NES Spiel "Batman Returns" herausgefunden. Zuerst müßt Ihr den Option Mode anwählen. Dann drückt ihr oben, X, links, Y, unten, B, rechts, A, oben und X auf dem zweiten Controller und wenn ein Signal ertönt, dann habt ihr 9 Continues.



SUPER AIR DIVER

Ihr habt keine Lust, alles durchzuspielen, oder geht ihr immer zu schnell über den Jordan? Na gut, da gibt's Abhilfe: Drückt während des Titelbildes Y,B,A,B,Y,Y,B,A,B,Y,B und start. Mit B und Y könnt Ihr jetzt die Missionen frei anwählen, und mit A und X läßt sich die Anzahl der Leben verändern. Viel Spaß beim fliegen.



THE LAWNMOWER MAN

Der Film mit der ersten Sex-Szene in Virtual Reality (VR) hat jetzt auch den ersten 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 müßt 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 Fat-her McKeen auszuschalten, ist es, erst dann auf ihn zu schießen, wenn er gelandet ist und einmal auf Dich gefeuert hat. Wenn Du Dich hinkniest, 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 Schutzhelm) Du mußt jetzt Deine Bit Stream-Waffe aufladen und dann warten bis der Schild von Les



POCKEY & ROCKEY

Gib das folgende Paßwort ein und Du bekommst Zugang zu einem geheimen Einsatz: G6CH4228.



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 weiterspielst, wirst Du direkt zum Ausgang transportiert.

DATA REPLAY

DATTEL ELECTRONICS

ACT RAISER 2

7E097B51 Gehe bis zum letzten Abschnitt
7E097B06 Credits-Bildschirm
7E092104 Unbeschränkte Power-Ups
7E091B07 Unbeschränkt viele Leben
7E091D14 Unbeschränkte

AERO THE ACROBAT

7E0CC059 Unbeschränkte Zeit
7E0D0000 Marschiere durch, bis zum Ende des Levels

ALADDIN

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

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

BATTLETOADS

7E003E02 Hiermit kannst Du als Rash spielen

BLAZE ON

7E15C080: Das Lebenslevel

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

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

COOL WORLD

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

CLIFFHANGER

7E061F07: Unbegrenzte Energie
7E061070: Unbegrenzte Leben

DUFY DUCK

7E1F0E0C Unbeschränkte Gesundheit
7E1F1002 Unbeschränkte Zahl von Leben

DR. FRANKEN

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

EMPIRE STRIKE BACK

7E01AC05: Unendlich Leben
7E0CF620: Unendlich Energie

7E060620 Unbegrenzte Zeit für Bonus-Abschnitt
7E066002 Start im Bonus-Abschnitt

7E061402 Spieler Nr. 1 braucht eine Runde zu gewinnen

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

JURASSIC PARK

7E029510: Unbegrenzt viel Ammo
7E040555: Mehr Dinosaurier
7E02EB00: Unbegrenzte Energie

JAKI CRUSH

7E1C62XX: XX = Die Anzahl der

JOE & MAC 2

7E004202: Unbegrenzte Leben

KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE

7E11A303: Unbegrenzte Krustys

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

MEGAMAN X

7E0BCE10: Unbegrenzte Energie

MISTER NUTZ

7E01F4B3: Unbegrenzte Energie
7E1889B1: Unendliche Leben
7E0A2999: Unbegrenzte Nüsse

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
7E1D2084 Spieler 2 gewinnt immer den Test
7E048300 Kampfbeginn vor dem "Fight"-Befehl
7E196E02 Spieler 1 braucht nur eine Runde zu gewinnen
7E002C01 Spieler 2 beginnt mit einer Million Punkten.

MORTAL KOMBAT ACTION REPLAYII

80E43D14 Entfernt den Hintergrund

PILOT WINGS

7E1ABE05: Unbegrenzte Zeit
7E0CD204: Unendlich viel Treibstoff

Du suchst Codes?

Wir haben welche!

ROCK AND ROLL RACING US

7E1ABE05: Unbegrenzte Zeit
7E0CD204: Unendlich viel Treibstoff

ROBOCOP VS TERMINATOR

7E10C50A Unbegrenzte Gesundheit

ROBOCOP 3

7E185402: Unendliche Leben

7E33DE1E Unbegrenzt viele Leben

STREET FIGHTER II

7E712AD: 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
7E188F0B Hiermit kannst du direkt zu Bison gehen
7E0730C0 Beende das Spiel auf dem schwierigsten Level

TRIKER

7E0E1800: Gegner verliert immer zu Null

SUNSET RIDERS

7E1FBA04 Unbegrenzt viele Leben

SUPER BOMBER MAN

7E0D7D05 Unbegrenzt viele Leben (weißer Bomberman)
7E0DBD05 Unbegrenzt viele Leben (schwarzer Bomberman)
7E0D7901 Kick des weißen Bomberman
7E0DB901 Kick des schwarzen Bomberman
7E0D7904 Block-Passierer des weißen Bomberman

7E0DB940 Block-Passierer des schwarzen Bomberman
7E0D7801 Super-Bombe des weißen Bomberman
7E0DB801 Super-Bombe des schwarzen Bomberman
7E0D7902 Power-Handschuh des weißen Bomberman
7E0DB902 Power-Handschuh des schwarzen Bomberman
7E0D7920 Bomben-Passierer des weißen Bomberman
7E0DB920 Bomben-Passierer des schwarzen Bomberman
7E0D710X Weißer Bomberman - Bomben-Explosion. Gib anstelle von X eine Zahl zwischen 1 und 9 ein - Je höher die Zahl, desto größer die Flamme.
7E0DB10X Schwarzer Bomberman - Bombe explodiert. Ändere X wie oben
7E0D700X Weißer Bomberman bombt. Trage anstelle von X die Zahl der Bomben ein, die Du zugleich legen willst
7E0DB00X - Schwarzer Bomberman bombt. Trage anstelle von X die Zahl der Bomben ein, die Du zugleich legen willst.
7E0D7301 Bombenuhr für den weißen Bomberman
7E0DB301 Bombenuhr für den schwarzen Bomberman
7E0D720X Geschwindigkeit des weißen Bomberman. Trage anstelle von X eine Zahl zwischen 1 und 9 ein. Je höher die Nummer, desto schneller.

SUPER PROBOTECTOR

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

SUPER R-TYPE

7E114480: Unbegrenzte Energie

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

TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS

7E0EE460 Unbegrenzte Energie für Spieler 1
7E0FC460 Unbegrenzte Energie für Spieler 2
7E008E59 Unbegrenzte Zeit
7E1ACE0B Spieler 1 spielt als Karai
7E1ACE0A Spieler 1 spielt als Rattenkönig
7E1B1E0B Spieler 2 spielt Karai
7E1B1E0A Spieler 2 spielt als Rattenkönig

7E1B1E0B: Spieler 2 spielt Karai
7E1B1E0A: Spieler 2 spielt als Rattenkönig
7E1F920X: Trage statt X einen Wert für die Spielgeschwindigkeit ein
7E0E9F40: Benutze diesen Code mit dem folgenden Code für den Supersprung (Spieler 1) Stelle Action Replay auf dem Energie-Bildschirm an
7E1EF809: Benutze diesen Code zusammen mit vorstehenden
7E1AC454: Unbegrenzt viele ultimative Bewegungen

WRESTLEMANIA

7E1CB80A Unbegrenzt viele

WWF ROYAL RUMBLE

7E06423A: Unbegrenzte Energie

ZOMBIES

7E1CB80A: Unbegrenzte Energie

T-Shirt Gewinner!!!

Cédrie Mörsfelder / Hattersheim

Richard Manuel / Düren

Conny Böttcher / Bremerhaven

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 3127
48581 Gronau

In Nächsten Monat!

SUPER PRO

PINK PANTHER

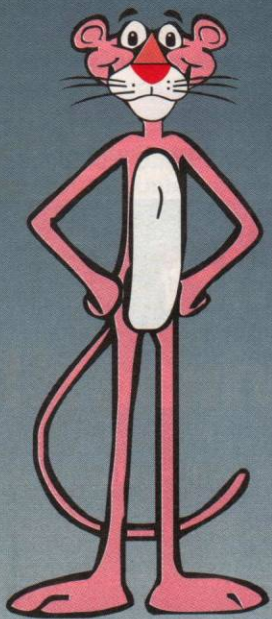
die

allerheißesten

Nachrichten,

Previews

Reviews



Im nächsten Monat wird Martin (siehe Bild unten) alles über sein geheimes Leben als Star-Pop-Doll enthüllen. Außerdem: Seine üblichen Reviews und Previews.



ab 14 April



**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**



Schatten einer dunklen Zukunft!



"Eine exzellente Mischung aus Rollenspiel, Action und Strategie." **Nintendo Fun Vision**

Mega Fun: 85%



**Deutsche
Bildschirmtexte!**

„Ungewöhnliches Cyberpunk-Rollenspiel mit komplexer Story und dichter Atmosphäre.“ **MANIAC: 81%**

Weitere Informationen zu Shadowrun-Artikeln bei:
Fantasy Productions GmbH, Postfach 14 16,
40674 Erkrath, Tel. 02 11 / 9 24 22 42

Laguna
VIDEO GAMES®

Laguna Hotline Service: 061 07/620 67
Montag bis Freitag: 15.00 - 18.00 Uhr

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

DATA EAST®, FASA Corp.

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

**LASER
BEAM**

* Shadowrun 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.

Nintendo®