

NINTENDO • NINTENDO • NINTENDO



SUPER

PRO

DM 5.80
ÖS 45,00 sfr 5,80
APRIL/MAI 1994
NUMMER 4

**MIT
POSTER!**

TEST:
BOXING LEGENDS
DAS DSCHUNGELBUCH
METAL MARINES
WARIO LAND
WINTER OLYMPICS
PINK PANTHER
CHAOS ENGINE
UND MEHR!

EXKLUSIV:

CLAYFIGHTER

SPEZIAL VORSCHAU:
FIFA SOCCER

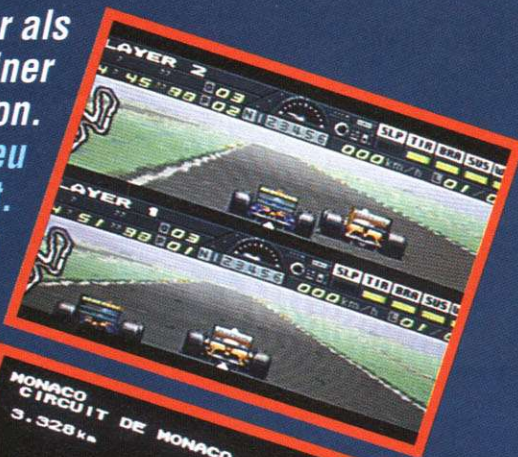


**SUPER
NES**



**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



verlag
ALCHEMY PUBLISHING (JERSEY)

anzeigen
SMP PUBLISHING
POLLENBRINK 78
7544 AR ENSCHEDE
HOLLAND
TEL: (31) 53 768008
Michel Kieselstein

POSTFACH 3127
48581 GRONAU

chefredakteur
PETER WOLTER
stellv. chefredakteur
MARTIN WILMER
team
HENDRIK MIERUCH
BÄRBEL KRÖMER
design
PHILIP PAISNEL

druck
ROTO SMEETS
SPORTLAAN 54, 5223 AZ
DEN BOSCH, HOLLAND
lithografie
LAZER LINE
HENGELO, HOLLAND
vertrieb
INLAND PRESSE VERTRIEB
WENDENSTRASSE 27-29
20097 HAMBURG
TELEFON: (040) 23 7110

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

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

SPIELE IN DIESER AUSGABE!



WINTER OLYMPICS



CHAOS ENGINE



PINK PANTHER



CLAYFIGHTERS



JUNGLE BOOK

REVIEWS

UTOPIA	24
WINTER OLYMPICS	26
MARIO'S TIME MACHINE	28
PEACE KEEPERS	29
BOXING LEGENDS	32
CHAOS ENGINE	36
PINK GOES TO HOLLYWOOD	38
CLAYFIGHTER	40
METAL MARINES	48
DUNGEON MASTER	50
SENSI SOCCER (GB)	52
PREHISTORIK MAN (GB)	53
DAS DSCHUNGELBUCH (GB)	54
WARIOLAND (GB)	56

PREVIEWS

PREVIEWS	12
FIFA SOCCER	14
THE FLINTSTONES	16
KICK OFF 3	18
WORLD CUP STRIKER	20

FEATURES	NEWS	6
	ES GEHT VORAN: TROLLS	18
	ARGONAUT	20
	LORICEL	34
	TIME TRAX	44
	JOYSTICKS	46
	POST KASTEN	72



LORICEL

THE FRENCH CONNECTION

SUPER PRO berichtet über die französischen Top-Programmierer von Loricel auf Seite 34!

TIME TRAX

ZURÜCK IN DIE GEGENWART!

Ein Exklusivbericht über Malibu's jüngstes Zeitreiseepos. Das ausführliche Interview plus Preview findest Du ab Seite 44



ARGONAUT

WIR SPRACHEN MIT JEZ SAN

Ein Gespräch mit dem Schöpfer von *Stunt Race FX*, *Vortex* und *Starwing 2* auf Seite 20



**EXKLUSIVE
CHEATS!**

NBA

tips

Auf Seite 78 verraten wir Dir alle Spielercodes und erklären, wie Du in den Juice-Mode kommst!

SHADOWRUN

58

A-Z TIPS

76

GAME BUSTERS

78

ACTION REPLAY CODES

114

EXKLUSIVE MELDUNG: NINTENDO BRINGT UNS DEN SUPER GAME BOY!

JP2

Wie SUPER PRO erfahren hat, arbeitet man beim Top-Softwarehaus Ocean bereits an einer Fortsetzung des erfolgreichen SNES-Spiels Jurassic Park. Über den Inhalt einer möglichen filmischen Fortsetzung wurde nichts genaueres bekannt. Aber, wie auch immer der Film aussehen mag, er wird höchst unplausibel erscheinen, denn einen Tag nach Ende des ersten Films müßten alle Saurier verendet sein. Du erinnerst Dich, die Wissenschaftler sprachen darüber, daß die Tiere eine bestimmte Chemikalie bräuchten, sonst würden sie in's Koma fallen. Dieser Punkt wurde zwar durch Spielbergs Dramatik ziemlich übertüncht und auch im weiteren Verlauf des Films nicht näher erläutert...aber wir haben es nicht vergessen! SUPER PRO wird über das Fortschreiten der Arbeit berichten und auch die Programmierer zu Wort bitten. Auf das Spiel selbst wirst Du noch eine Weile warten müssen - die Arbeiten haben gerade erst begonnen. Neues über einen neuen Film erfährst Du, sobald es was Neues gibt.

NEWS

Die Sensation des Monats ist Nintendos Ankündigung, einen Adapter auf den amerikanischen Markt zu bringen, mit dem Du Game Boy-Spiele - in Farbe - auf Deinem SNES spielen kannst! Dieser Adapter mit dem Namen Super Game Boy wird für unter hundert Marker erhältlich sein. Endlich kannst Du alle 350 GB-Spiele in voller Fernsehbildgröße und mit Stereosound spielen!

Wie SUPER PRO erfahren hat, kannst Du zwischen verschiedenen Bildschirmoberflächen wählen und sogar mit einem Spezialprogramm Deine Lieblingsscreens entwerfen. Zukünftige GB-Spiele werden so programmiert, daß sie über den Super Game Boy bis zu 256 Farben produzieren. Sound und Effekte ertönen über den SNES-Soundchip in angemessener 16Bit-Qualität.

Da viele GB-Spiele ihre SNES-Brüder (und -Schwestern) in punkto Verkaufszahlen weit in den Schatten stellen, ist dies wohl das Beste, was der großen Gemeinde der GB-Freunde passieren konnte. Nicht nur, daß Du jetzt bergeweise Spitzenspiele für wenig, wenig Geld kaufen kannst, sondern auch, daß Spiele wie Link's Awakening, Monster Max und Warioland, die nie für das SNES erscheinen werden, endlich "groß" rauskommen werden. Tolle Aussichten! Der GB-Markt wird frischen Schwung bekommen, und die Hersteller werden uns mehr Spiele beschere, denn Produktionskosten und Verkaufspreise liegen wesentlich niedriger. Als SNES-Besitzer gerät man da leicht in's Schwärmen...Topspiele zum Minitarif!

In den USA erscheint der Super Game Boy offiziell am 6. Juni in den Regalen. SUPER PRO wird Dich über alles Weitere auf dem laufenden halten. Eine ausführliche Vorstellung des Super Game Boy drucken wir, sobald wir was in die Finger kriegen.

PROJECT REALITY Auf Cartridge-Basis

Wie Nintendo kürzlich mitteilte, wird das Project Reality-System, das gegen Ende '95 erscheinen soll, nicht mit CDs, sondern mit Carts arbeiten. Das bedeutet unmittelbaren Zugriff auf jeden Teil des Spiels. Aber lassen sich die Riesengames (bis zu 100MBit), die für Project Reality derzeit im Gespräch sind überhaupt auf Silikon bannen? SUPER PRO bringt einen ausführlichen Bericht in der nächsten Ausgabe.

PETER



Der Mann, der hier so gelangweilt dreinschaut hat in der Regel nicht allzuviel zu tun. Wenn er dann doch mal was zu tun hat, reicht er das gleich mit schadenfroh grinsender Miene an seine Untergebenen weiter. Ab und zu kann man ihn aber auch herzlich aufpassen hören, z. B. wenn wir ihm mit Lohnerhöhung oder geregelter Arbeitszeit kommen wollen. Seine Baseballmütze mit der Aufschrift "Do more work!" beantwortet dann alle weiteren Fragen!

MARTIN



Martin ist noch hin- und hergerissen. Soll er nach Hollywood übersiedeln und seine Filmkarriere als schwerbezahlter Topstatist in Angriff nehmen, oder soll er sich weiterhin in unseren nüchternen Redaktionsräumen die Finger wund schreiben? Eines ist so verlockend wie das andere! Wir aber hoffen aus ganzem Herzen, daß er uns erhalten bleibt. Wer kocht denn sonst für uns den Kaffee???

HENDRIK



Dieser junge Mann präsentiert Euch die ultimative, postmoderne Haarmode. Sieht aus, wie von einem anderen Stern, oder? Das Bild entstand übrigens nach einem Fahndungsfoto, das wir aus den Diensträumen der Landgendarmarie Niederaurich entwendet haben (Psst). Daß Hendrik immer noch nicht gefaßt wurde, mag daran liegen, daß er für diese Aufnahme seine Haare extra blond färben durfte.

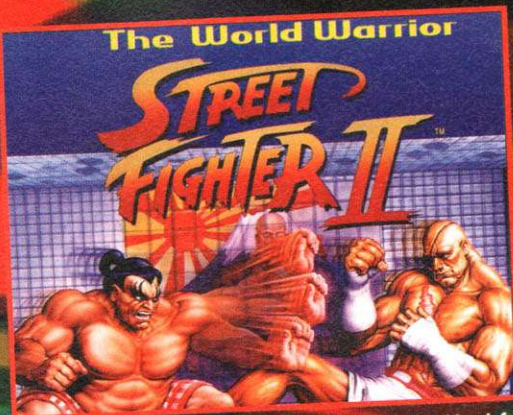
BÄRBEL



Als unser Cartoonist dieses Werk erschuf, war es bereits kurz vor Mitternacht. Leider wurde die Arbeit durch einen unerwarteten Stromausfall nicht gerade erleichtert. Trotzdem kann man sich schon mal einen groben Eindruck von Bärbel machen. Wer weiß, vielleicht erwischen wir sie noch mal bei Tageslicht! Bis dahin hat Bärbel noch einen Monat Zeit, um unerkant bei Aldi einkaufen zu gehen.

VON EA ZU OCEAN VON OCEAN ZU SONY

Schockierende Nachrichten von einem der größten Lizenznehmer für Videospiele. US-Riese Electronic Arts hat angekündigt, seine Top-Games, wie *John Madden's, Hockey, FIFA Soccer, Syndicate, Theme Park* und *Jungle Strike* nicht auf den Nintendo-Markt zu bringen. Nach den dramatischen Ereignissen des letzten Jahres, als EA sich komplett aus dem Markt zurückzog "bis Nintendo seine Preispolitik ändert", hat die Firma nun endgültig beschlossen, ausschließlich den Sega-Markt zu bedienen, wo EA auch seine ersten Lorbeeren gesammelt hat. Ein weiterer *Branchengoliath*, Ocean, hat die riesige Palette der Spiele aufgekauft, sich aber mit Softwareankäufen in diesem Jahr derart überladen, daß einige Titel an Sony Electronic Publishing weiterverhökert werden mußten.



Super Street Fighter GESTORBEN?!

Wilde Gerüchte ranken sich um Capcoms Nachfolger zu Street Fighter II, seit bekannt wurde, daß die Cartridge aufgrund ihres zu hohen Preises möglicherweise nie in den Handel gelangen wird. Nintendo hat die 32MBit-Cart kürzlich getestet und es wurden Befürchtungen laut, ein Spiel dieser Größe könnte durchaus bis zu DM 200,- kosten. Offizielle Stellen bei Capcom zeigten sich besorgt das das Spiel, trotz der Schlagzeilen, die die Automatenversion zur Zeit macht, aus wirtschaftlicher Sicht nicht lebensfähig ist.

Mal sehen...Super Street Fighter ist doch eigentlich das alte Spiel, nur mit mehr Charakteren, oder nicht? Der Automat bietet nicht nur neue Figuren, wie Fei Long, Dee Jay, T Hawk und Cammy, sondern ist auch bedeutend schneller, bringt massig neue Moves - darunter der "Super Combo" - und besitzt eine neue Super Move-Anzeige, die Du zuerst aufladen mußt. Dies alles sollte auch in die vorgesehene SNES-Version miteinfließen, aber ob wir das Spiel jemals in die Konsolen bekommen, muß sich noch entscheiden.

Street Fighter II

Tatsächlich! Irgendeine Dumpfbacke ist auf die Idee gekommen, einen Remix aller Songs und Soundeffekte aus *Street Fighter II* zu produzieren und diesen Superhit auf die ahnungslose Umwelt loszulassen. Die CD, die so peinlich unverblümt auf die schnelle Mark schießt, bringt sechs verschiedene Versionen eines eigentlich biederer und leblosen Hauptthemas, versetzt mit gelegentlich eingestreuten Botschaften wie "Fight" oder "Ha dou Ken". Unter den Mixes befinden sich solche Dancefloorfeger wie Psycho Crusher Radio Edit, Championship Club Remix und das 20Bit Super Instrumental.

Warum diese CD produziert werden mußte? Also, *Super Marioland* mit den Ambassadors of Funk hat's in England bis auf Platz acht gebracht, oder? Irgendein Schlemihl bei Living Beat Records hatte dann die folgenschwere Idee...Die Sache ist doch die, daß Super Marioland zweifelsohne ein Gagsong war, und die Leute haben sich darum gerissen. Die Radio-DJs mußten es spielen, ob sie wollten oder nicht, weil es auf der "A"-Liste stand - ha, ha! Weitere Beispiele für die bedenkliche Faszination, die von

Wir bei SUPER PRO sind davon überzeugt, daß Capcom im Begriff ist, eine Riesenchance zu vertun, denn ab September zieht das bahnbrechende *Mortal Kombat II* in den Kampf um die Käufergunst. Ohne Super Street Fighter wird MK II auf keine nennenswerte Konkurrenz stoßen und sogar seinen Vorgänger - selbst ein Rekordbrecher - noch übertrumpfen. Hey, Nintendospiele, habt ihr wirklich schon die Nase voll von Street Fighter-Games? Schreibt uns - wir werden dann für Euch mit Capcom reden. Was ganz anderes! Jean Claude Van Damme wird eine der Hauptrollen im StreetFighter-Film spielen. Wir tippen, daß das belgische Muskelpaket entweder Ken oder Ryu verkörpern wird (da gibt es bemerkenswerte Ähnlichkeiten). Laut Capcom-Gerüchteküche übernimmt er womöglich sogar alle Rollen!



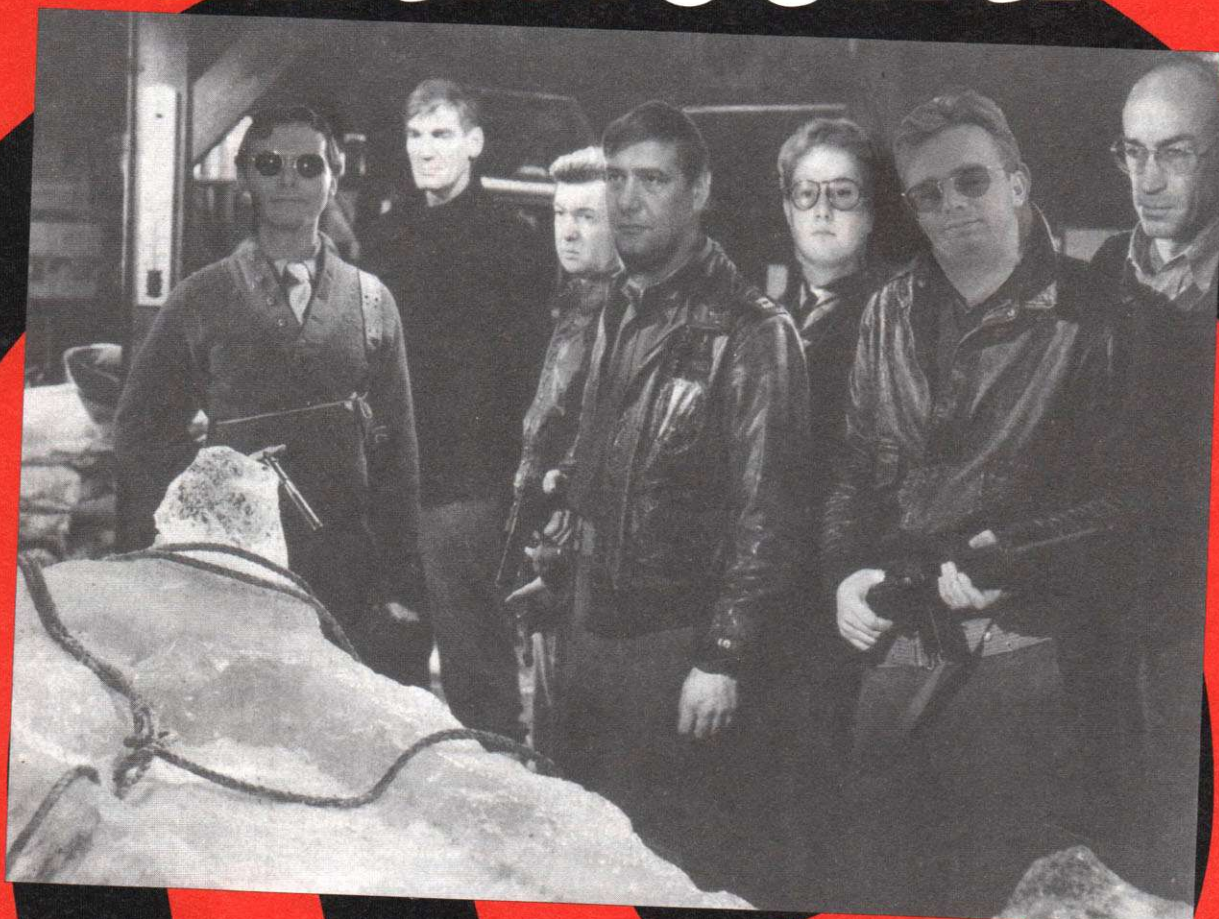
Auf CD



schrecklich lustigen Songs ausgeht, sind Star Trekking von The Firm, die Sachen von Jive Bunny, Tetris oder Kinky Boots und unlängst - der Doop-Song. Was muß das für ein Gefühl sein, wenn jemand Deine Musiksammlung begutachtet und plötzlich eines dieser netten Liedchen entdeckt? Ganz peiiiiiiinlich!

Nun gut, Spaß beiseite! Ich ermahne jeden, der über mehr als 2 (in Worten: zwei) Hirnzellen verfügt, von dieser infernalischen CD die Finger zu lassen. Sie ist nervtötend, wertlos (es sei denn, Du nimmst sie als Übersetzer für die Kaffeetasse) und wird wahrscheinlich die neue Nummer Eins werden! Wie sagt Robin Masters Hausverwalter immer so schön: "Oh - mein - Gott - !!!"

“Entwischt!”



BLONDER HELD: "Um Himmels willen, was ist das denn, Eierkopf?"

EIERKOPF: "Da ist nichts, Meister. Da war etwas, nämlich SUPER PRO!"

EINFALTSPINSEL: "SUPER PRO!? Wat issen dat?"

EIERKOPF: "Wie, das wißt Ihr nicht? SUPER PRO ist doch das großartigste Nintendo-Magazin, das je geschaffen wurde! Und jetzt ist es entwischt! Wahrscheinlich in die Regale der Zeitschriftenhändler!"

BLONDER HELD: "Oh mein Gooohott! Eine Katastrophe! Dann verkaufen die anderen Magazine doch nichts mehr!"

BIERNSTER SPAßVOGEL: "Da müssen wir

doch was gegen tun!!!"

EIERKOPF: "Ich fürchte, wir haben keine Chance... SUPER PRO ist einfach zu gewaltig, um es aufhalten zu können. Uns bleibt nur noch, die Reviews und Previews zu lesen. Die sollen nämlich unglaublich informativ sein! Wir müssen auch die Tips und Tricks studieren, die exklusiven Interviews und Berichte! Und vor allem müssen wir hoffen, daß den Machern vor lauter Ideen nicht die Schädeldecke wegfliegt!"

BLONDER HELD: "Oh, mein Gohohoho

.....(prust, schluck, würg) urrrrgh!"

Statist (das ist der, der im letzten Drittel grausam ums Leben

SUPER PRO - HOL'S DIR...BEVOR ES DICH HOLT!

**ACTION REPLAY
IST AUCH
ERHÄLTICH BEI**

TOYS 'R' US

OTTO

**DEIN
SPIELZEUG
RING**
Fachgeschäft

obletter

**idee
+spiel**
Fachgeschäft

Quelle

HERTIE

NECKERMANN

KARSTADT

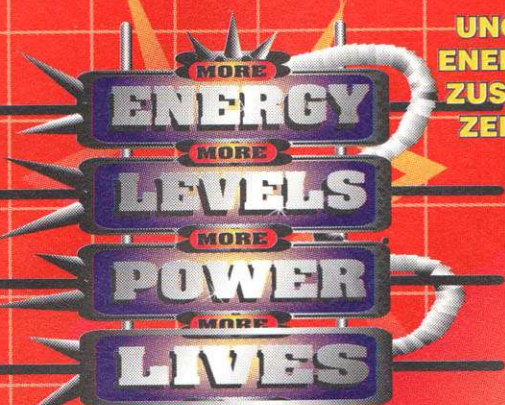
**DISTRIBUTION:
VIDIS GmbH
HAMBURG**

SUPER POWER MIT

ACTION REPLAY

2

UNGLAUBLICHE MÖGLICHKEITEN WIE UNENDLICHES LEBEN, ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN, UNBEGRENZTE POWER, HÄRTER ZUSCHLAGEN, HÖHER SPRINGEN, IN JEDEM LEVEL STARTEN, ZEITLUPEN-FUNKTION* UND VIELES MEHR (ALLES JE NACH SPIEL).



FANTASTISCHE SPECIAL EFFECTS

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

CHEATFINDER

DEUTSCHE VERSION ENTHÄLT: DEUTSCHE ANLEITUNG MIT EINER GANZEN REIHE VON CHEATS, REGISTRIERKARTE FÜR DEN



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

KEIN UNNÖTIGES WARTEN

ACTION REPLAY HAT BEIDES, EINEN UNIVERSAL-ADAPTER UND EIN UNIVERSELLES CHEAT-SYSTEM. EINFACH DIE NEUESTEN SPIELE KAUFEN UND SOFORT SPIELEN !!

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



ACTION REPLAY

SNES™ VERSION DM 149,-
MEGA DRIVE™ VERSION DM 149,-
GAME BOY™ VERSION DM 59,-
NES™ VERSION DM 99,-
GAME GEAR™ VERSION DM 79,-
MASTER SYSTEM™ VERSION DM 79,-



SUPER CHEAT INPUTSCREEN*

JETZT MIT EINGABE-MÖGLICHKEIT BIS ZU 100 CHEATS AUF EINMAL. DIESE NEUE OPTION MACHT ES MÖGLICH, DAS SPIEL SOFORT KOMPLETT ZU BEHERRSCHEN. UNENDLICHES LEBEN, ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN, UNBEGRENZTE POWER, UNBEGRENZTE ANZAHL WAFFEN, EIGENE FARBEN, HÄRTER ZUSCHLAGEN, HÖHER SPRINGEN, U.V.M. DAS NEUE CHEAT-SYSTEM IST EINFACH SUPER !!!!



ERWEITERTER CHEATFINDER

MIT ACTION REPLAY HAT MAN NICHT NUR DIE MÖGLICHKEIT HUNDERT VON CHEATS AUS DEM MITGELIEFERTEN CHEAT-BUCH ODER AUS DEN MONATLICH ERSCHINENDEN FACHZEITSCHRIFTEN ZU BENUTZEN, SONDERN AUCH SELBST CHEATS HERAUSZUFINDEN. NEUES SPIEL ? SOFORT NEUE CHEATS !! KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE CHEATS !!



UNIVERSAL CHEAT-SYSTEM*

NUR MIT ACTION REPLAY KANN MAN DIE GLEICHEN CHEATS FÜR DIE MEISTEN DEUTSCHEN, U.S.A. UND JAPANISCHEN SPIELE BENUTZEN. BEI KEINEM ANDEREN CHEAT-SYSTEM IST DAS MÖGLICH.



UNIVERSAL ADAPTER-FUNKTION**

ACTION REPLAY'S EINZIGARTIGE ADAPTER-FUNKTION FÜR SNES MACHT ES MÖGLICH U.S.A. UND JAPANISCHE SPIELE AUF DEUTSCHEN KONSOLN ZU SPIELEN. ACTION REPLAY IST JETZT MIT EINEM NEUEN CUSTOM CHIP AUSGESTATTET, DER ES ERMÖGLICHT, "NTSC only"-SPIELE AUS DEN U.S.A. UND JAPAN ZU SPIELEN.



ZEITLUPEN-FUNKTION*

MIT DIESER TECHNIK HAT MAN DIE KONTROLLE ÜBER DIE GESCHWINDIGKEIT DES GANZEN SPIELES, DIE GESCHWINDIGKEIT UM 50% VERRINGERT, IST BEI DEN MEISTEN SPIELEN SEHR EFFEKTIV !!

*NUR SNES UND MEGADRIE

**NUR SNES

SCHÜTZEN SIE SICH VOR GRAUIMPORTEN!!
ACHTEN SIE BEIM KAUF VON ACTION REPLAY AUF DEUTSCHE ANLEITUNG, DEUTSCHE CLUBKARTE UND "EUROSYSTEMS"-GARANTIESIEGEL

"SEGA", "MASTERSYSTEM", "GAMEGEAR" & "MEGADRIE SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON SEGA ENTERPRISES LTD.
"NINTENDO", "GAMEBOY", "NES" & "SUPER NES" SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON NINTENDO OF AMERICA INC.



24 STUNDEN TELEFONISCHER BESTELLSERVICE

02822-68545

FAX

02822-68547

DISTRIBUTION FOR GERMANY

DATAFLASH GMBH

WASSENBERGSTRASSE 34

46446 EMMERICH

ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE

IN 24 STUNDEN LIEFERBAR

VERSANDKOSTEN DM 10,-

AUSLAND NUR VORKASSE + DM15,-

EUROPEAN DISTRIBUTOR: EUROSYSTEMS B.V. EDE NETHERLANDS FAX (XX31) 8380 32146

PREVIEWS

An dieser Stelle des Magazins wollen wir einen kurzen Blick auf Spiele werfen, die erst in einigen Monaten auf den Markt gelangen werden. SUPER PRO hat für Dich die Sensoren ständig auf Empfang geschaltet, um Dir die aktuellsten Informationen, die heißesten Insiderberichte und die allerneuesten Spiele zu präsentieren. Wenn Du mit tiefeschürfendem Wissen bei Deinen Freunden Eindruck schinden willst, Deine Kollegen an die Wand reden willst, oder einfach nur harmlose Passanten verblüffen möchtest...SUPER PRO sagt Dir, was die Zukunft bringt. Verlaß Dich drauf!



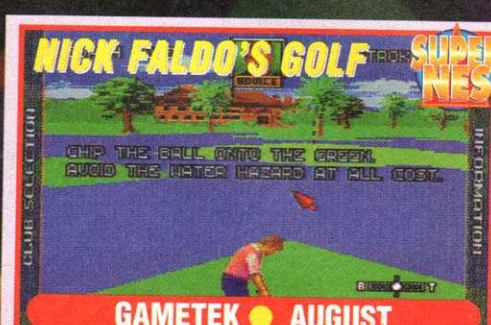
ACCLAIM • JULI

Seit ihrem knapp 20sekündigen Auftritt in Die Simpsons erfreut sich dieses psychopathische Pärchen einer steigenden Beliebtheit. Dieses Katze-Maus-Gespinn führen die Lebensphilosophie von Tom & Jerry noch einen "gewaltigen" Schritt weiter. Im Rauch der Explosionen tragen sie ihre brutalen Streitereien aus - Verstümmelungen und Enthauptungen sind an der Tagesordnung. Aber sie vertragen sich letzten Endes wieder, und darum macht's Spaß! In Bälde werden sie sich im SNES durch die Levels prügeln. Ein Unterwasser-Level und eine Wildwestszene sind auch dabei. Dieses Spiel könnte einer der größten Sommerhits werden. Halt' die Augen auf!



ACCOLADE • MAI

Basierend auf dem Kult-Cartoon, der zur Zeit über die Staaten hinwegfegt, bringt uns Accolade ein weiteres heißes Autorennen in's Haus. SUPER PRO durfte bereits einige Testversionen durchspielen. Unser Eindruck: F-Zero mit Kanonen. Wenn Du einen Level beendet hast, geht die Action in einen scrollenden Beat 'em Up-Abschnitt über. Diese interessante Abwechslung im Gameplay, die vielen Cartoonfiguren und die beeindruckenden Grafiken wecken höchste Erwartungen.



GAMETEK • AUGUST

Nach seinem letztjährigen Auftritt auf dem Amiga, hat Herr Faldo beschlossen, auch auf dem SNES ein paar Birdies hinzulegen. Das Spiel ist zwar noch in Arbeit, aber was man uns gezeigt hat - u. a. erstaunlich detaillierte Grafiken - läßt auf einen neuen Top-Golfer für das SNES hoffen. Jetzt, wo die Golfsaison so langsam wieder in die Gänge kommt, könnte Nick Faldo's Golf eine echte Alternative zu den Fernsehübertragungen werden.



? • JULI

Ein weiteres Eishockeyspiel für das SNES...und ein ganz besonderes dazu! Mode 7-Sequenzen und ein unglaublich schnelles Gameplay lassen uns ein großartiges Spiel erwarten. Das reichhaltige Optionsmenü bietet einen 4-Spieler-Mode (mit dem Super Multi-Tap) und drei verschiedene Game-Modes, darunter auch die Möglichkeit, bei einem olympischen Turnier die Goldmedaille zu erkämpfen! Mit vier Schwierigkeitsgraden sollte das Spiel wirklich jeden Fan glücklich machen können.



IMAGINEER • SEPT

Diese Cartoon-Konversion von Imagineer ist ein Plattform, der auf der Original-TV-Serie von Hanna Barbera basiert. Ein Cowboywolkengeist (was es nich alle gibt) hat Ranger Smith das Geld gestohlen, mit dem er den Jellystone Park durch den Winter bringen wollte. Yogi verzichtet auf die verdiente Winterruhe und macht sich auf die Suche nach dem Geld, um den Park zu retten. Unter den sechs Levels befindet sich auch eine versunkene Galeone und eine Geisterstadt. Mal abwarten!



ACCLAIM • JULI

Die beliebte Reihe der Simpsons-Spiele bekommt neuen SNES-Nachwuchs. Der stachelköpfige Bart muß sich in diesem Abenteuer mit Virtual Reality auseinandersetzen. Das Spiel ist nahezu fertiggestellt und kommt auf einer 24MBit-Cart daher. Wir können uns auf eine geballte Ladung cartoonmäßiger Animation und spezieller FX gefaßt machen. Von dem enormen Umfang des Spiels mit vielen verschiedenen virtuellen Welten ganz zu schweigen! Das Game dürfte eine große Sache werden.



ACCLAIM • AUGUST

Eine weitere Serie von Spielen, die in jüngster Zeit beachtliche Erfolge aufweisen konnte, sind die Spider-Man-Games. Superheld Spider, Star der Marvel Comics, fühlt sich mittlerweile auf allen wichtigen Konsolen zu Hause. Sein neuestes Abenteuer ist wieder ein horizontal scrollendes Beat 'em Up mit großen Figuren, ähnlich wie bei Final Fight. Das Spiel ist zwar noch nicht ganz vollendet, aber die vielen - aus dem Comic bekannten - Gegner und Bosse machen es wohl gleichermaßen für Spider-Fans, wie für Freunde des Prügelns attraktiv, wenn es denn im Sommer erscheint.



JVC • WINTER '94

Mit Super Return of the Jedi vollendet JVC seine Star Wars-Trilogie. Wie schon bei den beiden Vorgängern, wird sich auch hier die Handlung eng an der Filmvorgabe orientieren. Das innovative Gameplay, das Super Star Wars und Super Empire Strikes Back bereits zu Actionklassikern gemacht hat, darf natürlich auch nicht fehlen. Versprochen hat man uns sogar noch mehr 3-D-Flugsequenzen als je zuvor. Dabei ist auch die Speederjagd durch die Bäume auf dem Planeten Endor...da wird unser Adrenalinspiegel brodeln!

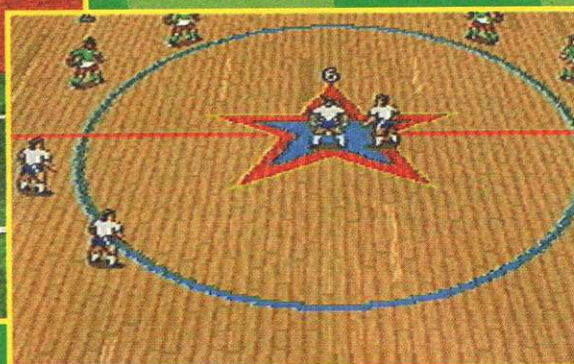


JVC • FRÜHJAHR '94

Magic Boy ist ein Zauberschüler, der versehentlich alle Monster seines Meisters freigelassen hat und jetzt den Auftrag bekommt, sie wieder einzufangen. Dieser Plattform auf der Rainbow-Islands-Schiene fährt ganze 96 Level auf und bietet darüberhinaus ein äußerst interessantes Gameplay. SUPER PRO durfte eine Vorabversion spielen - die Spielbarkeit ist tatsächlich hervorragend. Dieses Spiel dürfte auch den verwöhntesten Plattform-Fan in Jubelstürme ausbrechen lassen!



△ Was für ein Tor! Ganz so doll wird im richtigen Leben wohl nicht gefeiert.



▽ Kurz vor dem Anstoß beim Hallenturnier.

WORLD CUP STRIKER



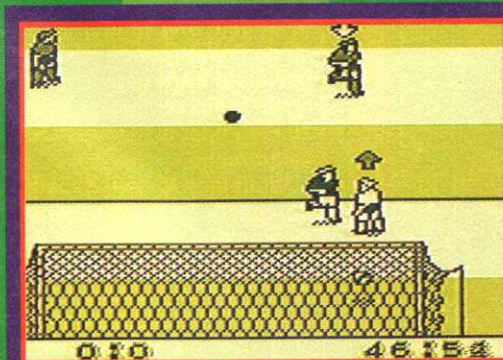
◁ Noch ein Spitzentor - erzielt durch einen gnadenlosen Kopfball. Kalle Riedle könnte es nicht besser!



▽ Auch dieser Auswahlbildschirm erscheint im neuen Glanze.



◁ Der Schiri braucht wohl 'ne Brille! Dieser rüpelhafte Eisenfuß gehört bestraft!



STRIKER



Der weltberühmte Striker kommt in diesem Jahr erstmals auch für den Game Boy heraus. Mit diesen Bildern hier müssen sich Game Boy-Fans erst einmal zufrieden geben - aber eine umfangreiche Besprechung kommt in Kürze!



VERLAG

ELITE (COSMO)
TEL: (02161) 81900

PREIS

149 DM

KAPAZITÄT

8MBits

Im Jahr der Weltmeisterschaft geht mit *World Cup Striker* ein weiterer Mitstreiter um den Titel der ultimativen Fußballsimulation in's Rennen. Allein der Name des Spiels wird schon aufhorchen lassen, aber um den berühmten Vorgänger zu übertrumpfen, bedarf es doch einiger substantieller Verbesserungen. Ein kurzer Blick auf die endlose Liste der neuen Features ließ mich denn auch jubeln und frohlocken! Es wurden viele zusätzliche Extras eingefügt, um einen echten Klassiker noch klassischer zu machen.

Mehr Speicherplatz sorgt hier für mehr internationale Teams (die Teams der WM '94 sind komplett dabei), vier verschiedene Wettbewerbe und mehr Spielfeldoptionen, als Du Dir vorstellen kannst.

Dazu gehört auch eine komplexere Animation der Spieler, die im übrigen um ein Drittel größer sind, als in der Vorgängerversion. Die Sprites dürfen bei Torerfolgen ihren Gefühlen endlich freien Lauf lassen, und das Schußrepertoire ist deutlich umfangreicher geworden, darunter auch der wichtigste Knopf überhaupt: der Foul-Button!

Eine tolle Sache ist die Multi-Tap-Option. Bis zu fünf Spieler können so gleichzeitig an diesem schweißtreibenden Spektakel teilnehmen. Auch eine Batterie-Backup-Option haben die Leute von Elite nicht vergessen. So kannst Du zwischendurch auch mal 'ne Pause machen und Deine Lieblingsteams für den nächsten Regentag sicher aufheben. Das neue, anwenderfreundliche Menüsystem macht die Auswahl der gewünschten Optionen zum Kinderspiel. Es gibt neue Stadien, Platzbedingungen, Mannschaftsoptionen,... Du kannst sogar die Parteilichkeit des Schiris oder die "Durchlässigkeit" des Torhüters bestimmen!

Kurz: Das Beste ist noch besser geworden. Überzeuge Dich selbst - im nächsten SUPER PRO gibt's den vollen Review.

▷ Für nur 30 Muscheln können beide Spieler auf dem Rummelplatz die Sau rauslassen.



△ Barney in Tuchfühlung mit einer prähistorischen Kuh.



THE FLINTSTONES



△ Dieser Haifisch könnte Fred mit einem Happs verschlucken, wenn Du nichts unternimmst.

▽ Wasser marsch! Der pummelige Barney wartet auf eine günstige Welle.



▽ Betty ist mächtig sauer auf Fred.



△ In der Schneezone im dritten Level gibt es gefährliche Eisplattformen.

VERLAG

LAGUNA
(061) 07930100

PREIS

140 DM

KAPAZITÄT

8MBits

Yabba Dabba Duuuh, die Flintstones kommen! Aber warum erst jetzt? Da muß doch irgendwas dahinterstecken. Ich meine, wenn diese uralte Steinzeitsaga für das SNES aufgewärmt wird, muß das einen triftigen Grund haben. Ein neuer Hollywoodstreifen im Sommer?

Zur Sache! Entweder man ist ein absoluter Fan von Fred Feuerstein, oder man haßt ihn bis auf's Blut, weil in jeder Episode ein Skunk oder ein Vogel in die Kamera schaut und ein paar lockere Zellen darüber verliert, wie er als Spültuch oder als Griffel mißbraucht wurde. Aber so schlecht die Dinge auch standen, Fred ist es immer gelungen, mit heiler Haut und vor allen Dingen rechtzeitig nach Hause zu kommen, um dann die Wildkatze auszuspurren und schließlich auch sich selbst - ho, ho, hooo, was haben wir gelacht!

Anders als bei der eher enttäuschenden MegaDrive-Version, können wir in The Flintstones unsere prähistorischen Helden durch vier umfangreiche Landschaften begleiten. Jeder der Level ist durch einen Punkt auf einem großen Spielplan dargestellt, und Fred & Barney würfeln aus, bei welchem Punkt das Abenteuer beginnt. Dann geht's in einen horizontal scrollenden Plattform-Level, wo es Muscheln und Schätze zu finden gilt.

Wenn Du 30 Muscheln beisammen hast, kannst Du Dich auf dem Rummelplatz amüsieren, oder in einem der Läden allerlei nützliche Dinge erwerben.

Das eigentliche Ziel jedes Levels ist es, in's Stadion zu gelangen. Hier trittst Du zu einem Mode 7-Wettrennen (ähnlich wie bei Mario Kart) gegen verschiedenste Steinzeitfiguren an - sei es zu Fuß, oder mit Deinem Steinzeitporsche.

Wirf einen kurzen Blick auf die Screenshots! Wie Du siehst, sind die knallbunten Grafiken voll von tollen Cartoon-Figuren und sonstigen Spielereien. Für den kompletten Review wirst Du Dich allerdings bis zum nächsten SUPER PRO gedulden müssen. Yabba Dabba Duuuh solltest das nicht vergessen!

Super NES

Gameboy

ega	us	129,00	Magic Sword
iser 2 (Pugsley's S.)	us	129,00	Major Title Golf
amily 2	dt	99,00	Mario's Time Machine
der Aktobat	dt	119,00	Mario All Star
ver	dt	119,00	Mario is Missing
in	us	89,00	Mario Kart
in	dt	109,00	Marko's Magic Football
a	dt	127,00	Mechwarrior
1 Chicken	dt	129,00	Mega Lo Mania
3	dt	99,00	Mega Man X
s vs. Predators	dt	109,00	Metal Marines
ing Tennis	dt	129,00	Mickeys Challenge
e Agassi Tennis	dt	119,00	Might & Magic 2 (dt. Texte)
ner World	dt	106,00	Monopoly
tic Games	us	99,00	Mortal Kombat
1 Fighting	dt	129,00	Mr. Nutz
ix	nl	79,00	Mystical Ninja
3	dt	89,00	Mystic Quest Legend (dt. Txt.)
T. Rex	dt	109,00	NBA Showdown
ie	dt	109,00	NBA Allstar Challenge
an Returns	dt	109,00	NBA Jam
an Returns	jp	59,00	NFL Football

dt	99,00	Rasenmäher Mann
dt	109,00	Rival Turf
dt	129,00	Robocop 3
dt	89,00	Rocky Rodent
dt	129,00	Rock'n Roll Racing
dt	91,00	Rocky Rodent
dt	129,00	Secret of Mana
dt	129,00	Sensible Soccer
us	79,00	Shadowrun
dt	129,00	Shanghai 2
dt	105,00	Sim City
dt	119,00	Sky Blazer
dt	89,00	Snow White
us	129,00	Solitaire
dt	109,00	Soul Blazer
dt	129,00	Space Ace
dt	129,00	Spanky's Quest
dt	119,00	Top Gear 2
dt	79,00	Total Carnage
dt	99,00	Troddlers
dt	109,00	Trolls
dt	99,00	Tuff e Nuff
us	129,00	Turn & Burn (16 meg.)
dt	135,00	Turtles Tour. Fighters
dt	109,00	WCW Wrestling
dt	129,00	WWF Royal Rumble
dt	119,00	WWF Wrestlemania
us	99,00	Warp Speed
dt	99,00	We're Back
us	109,00	Wheel of Fortune
dt	109,00	Wh. i. t. World i. Carmen
us	79,00	Wing Commander
dt	119,00	Wing Commander
dt	119,00	Wing C. Secret Mission
dt	129,00	Winter Olympics
uk	129,00	Wolven Stein
dt	129,00	World Heroes
dt	115,00	World Cup Soccer
dt	129,00	World Cup Striker

An- und Verkauf von Gebrauchten Spielen

NHLPA 93 & NHLPA 94

us	119,00	NHLPA Hockey '93
us	99,00	NHLPA Hockey '94
dt	109,00	NHL Stanley Club
dt	109,00	Nick Faldo Golf
dt	109,00	Nig. Mansell's World Ch.
dt	109,00	Operation Logic Bombs
dt	129,00	On the Ball
dt	109,00	Operation Logic Bombs
dt	115,00	Orge Battle
us	109,00	Outlander
dt	119,00	Out of this World
dt	99,00	Pac Attack
us	79,00	NBA Jam & 4 Spieler Adaptor
dt	99,00	NBA Jam & 4 Spieler Adaptor
us	119,00	Paladin's Quest
dt	129,00	Paperboy 2
dt	109,00	Parodius
dt	109,00	Pinball Dreams
us	89,00	Pink Panther
dt	129,00	Pirates of the Dark Water
dt	109,00	Plok
dt	129,00	Pocky & Rocky
dt	109,00	Pop'n Twin Bee 2
nl	129,00	Pop'n Twin Bee
us	109,00	Populous
dt	119,00	Populous 2
dt	119,00	Prince of Persia
dt	114,00	Probotector
dt	114,00	Push Over
dt	114,00	Race Drivin

T 2 Arcade Game & T 2 Judgement Day

uk	99,00	NHLPA Hockey '93
us	99,00	NHLPA Hockey '94
us	109,00	NHL Stanley Club
dt	89,00	Nick Faldo Golf
dt	113,00	Nig. Mansell's World Ch.
dt	119,00	Operation Logic Bombs
dt	109,00	On the Ball
dt	109,00	Operation Logic Bombs
dt	119,00	Orge Battle
dt	115,00	Outlander
us	115,00	Out of this World
dt	109,00	Pac Attack
us	79,00	NBA Jam & 4 Spieler Adaptor
dt	99,00	NBA Jam & 4 Spieler Adaptor
us	119,00	Paladin's Quest
dt	129,00	Paperboy 2
dt	109,00	Parodius
dt	109,00	Pinball Dreams
us	89,00	Pink Panther
dt	129,00	Pirates of the Dark Water
dt	109,00	Plok
dt	129,00	Pocky & Rocky
dt	109,00	Pop'n Twin Bee 2
nl	129,00	Pop'n Twin Bee
us	109,00	Populous
dt	119,00	Populous 2
dt	119,00	Prince of Persia
dt	114,00	Probotector
dt	114,00	Push Over
dt	114,00	Race Drivin

Actraiser 2 & Prog. Universal Adaptor

dt	99,00	Spectre
dt	109,00	Spiderman/X-Men
dt	119,00	Spindizzy World
dt	119,00	Star Wars 2 (The Empire)
dt	115,00	Star Wars
dt	99,00	Star Wing
dt	129,00	Streetfighter 2 Turbo
dt	109,00	Striker
dt	109,00	Stunt Race FX
dt	129,00	Sunset Riders
uk	99,00	Super Battle Tank
dt	119,00	Super Conflict
dt	139,00	Super Bomberman 6 4 Sp. Adpt.
dt	99,00	Super Bomberman
dt	125,00	Super Putty
dt	89,00	Super Tennis
dt	119,00	Super Off Road (The Baja)

Nigel Mansell & F1 Poleposition

dt	87,00	World League Basketb.
dt	109,00	Yogi Bear
us	109,00	Yoshis Cookie
us	99,00	Yoshi's Safari
dt	129,00	Young Merlin (16 Mb)
dt	89,00	Zelda - A link to the Past
dt	113,00	Zombies
dt	119,00	Zool Ninja o.t. Nth Dim.

Zubehör

dt	59,00	4 Spieler Adapter S. NES
dt	109,00	Action Replay Pro 2 S. NES
dt	29,00	Cinch Kabel S.NES (M. Scart)
dt	19,00	Cinch Kabel S.NES
dt	99,00	Game Mage (Mogelmodul)
dt	119,00	Infrarot Joypad's Acclaim
dt	39,00	Joypad (nintendo)
dt	49,00	Patriot Joypad (Streetfighter)
dt	29,00	Pro Pad S.NES (SV - 334)
dt	69,00	Program Pad S.NES (SV - 337)
dt	59,00	Saitek Megamaster 1 Joystick
dt	29,00	Saitek Joypad 2
dt	28,00	Scart-Kabel S. NES
dt	29,00	Stereo A/V Kabel (m. Scart)
dt	199,00	Super Nintendo (o. Spiel)

4 Spieler Adaptor & 2 Saitek Joypads

dt	299,00	Super Nintendo m. Mario
dt	119,00	Super Scope incl. 6 Spiele
dt	39,00	Universal Adpt. Pro (60Hz)
dt	15,00	Verlängerung Joypad 2,5m

Neuheitenservice per Telefon

dt	69,00	Choplifter 2
dt	62,00	Chuck Rock
dt	44,00	Cliffhanger
dt	59,00	Crash Dummies
dt	59,00	Daffy Duck
dt	62,00	Darkwing Duck
dt	62,00	Dennis

John Madden 93 & John Madden 94

dt	59,00	Dr. Franken
dt	59,00	Felix the Cat
dt	72,00	Flintstones
dt	62,00	Gear Works
dt	45,00	Go Go Tank
dt	56,00	Goal
dt	59,00	Hammering Harry
dt	59,00	Home Alone 2
dt	59,00	Hyperdunk
dt	63,00	Jimmy Connors Tennis
dt	67,00	Joe & Mac
dt	69,00	Jurassic Park
dt	59,00	Kevin's Dream (Home Alone 3)
dt	49,00	Kirby's Dreamland
dt	49,00	Kirby's Pinball Land
dt	59,00	Konami Golf
dt	44,00	Last Action Heroe

Preise für Panasonic 3DO & Jaguar auf Anfrage

dt	65,00	Marble Madness
dt	56,00	Mickey's Challenge
dt	49,00	Missile Command
dt	69,00	Mortal Kombat
dt	59,00	Munamed Ali Boxing
dt	62,00	Mystic Quest
dt	59,00	Nigel Mansell's World Champ.
dt	59,00	Pang
dt	59,00	Pop'n Twin Bee
dt	49,00	Prophecy Viking Child
dt	59,00	R - Type 2
dt	59,00	Pinball Dreams
dt	69,00	Rasenmäher Mann
dt	44,00	Sensible Soccer
dt	49,00	Spot
dt	56,00	Star Trek Next Gen.
us	69,00	Super Mario Land 2
dt	59,00	Tarzan 3
dt	56,00	Tazmania
dt	49,00	Tesseract
dt	59,00	Tiny Toon 1 Babs' big break
dt	59,00	Tiny Toon 2 Montana's M Madn.
dt	65,00	Tom & Jerry 2 Der Film
dt	59,00	Turtles 3 Rad. Rescue
dt	59,00	WWF 3 King of Ring
dt	59,00	World Cup Striker
dt	59,00	Yogi Bear
dt	59,00	Zelda
dt	59,00	Zen Intergalactic Ninja
dt	59,00	ZoolNinja o.z. Nth Dim.

Zubehör

dt	79,00	Act. Replay Pro Game Boy
dt	19,00	Game Boy Booster View (Lupe)
dt	49,00	Game Boy Ener. Pack (Akku+N.)
dt	37,00	Game Boy Licht & Lupe
dt	99,00	Game Boy (o. Spiel)
dt	69,00	Gameboy Booster Boy

Ladenlokale (Preise variieren) kein Versand.

Versand Telefonnummer: 089/664530

- 31061 Alfeld-Brunk
- 80333 München
- 81243 München

Glenetalstr. 56
Theresienstr. 152
Friedrichshafener Str. 9

Tel. 05181/27391
Tel. 089/522787
Tel. 089/8205520

Wir verkaufen auch:

IBM-PC, Amiga, Mega Drive und Game Gear Spiele

Händleranfragen erwünscht
Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich

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

FIFA

INTERNATIONAL SOCCER



△ Abweichend von der Mega-Drive-Version bietet dieses Spiel vor jedem Match einen statistischen Mannschaftsvergleich.

TOURNAMENT

	W	L	D	P
Group C				
NIGERIA	0	0	0	0
① ARGENTINA	0	0	0	0
MEXICO	0	0	0	0
JAPAN	0	0	0	0
Group D				
RUSSIA	0	0	0	0
SOUTH KOREA	0	0	0	0
BRAZIL	0	0	0	0
NETHERLANDS	0	0	0	0

◆/◆ - scroll groups

▽ Mit Hilfe des Action Replay siehst Du, daß der Spieler eine Waffe zieht und den Torwart umnietet. Beknackt!



▽ Raus! Der Schiri kann bei Fouls leise pfeifend wegschauen oder auch knallhart durchgreifen.



VERLAG

OCEAN (EA)

LAGUNA TEL:06107 930100

PREIS

CA. 140 DM

KAPAZITÄT

12Mbits

Es gibt hin und wieder Spiele, die als die besten ihrer Art sozusagen in die Geschichte eingehen. Eines von ihnen ist *FIFA International Soccer* für den Mega Drive - immerhin hatte SegaPro es zum Spiel des Jahres gewählt. Aber kann Nintendo's SNES halten, was der Mega Drive verspricht? Die Antwort kann Dir nur SuperPro geben - denn in der nächsten Ausgabe wird das Spiel gründlich besprochen. Ocean stellte uns eine fast fertige Cartridge mit der SNES-Konversion zur Verfügung. (So, Martin, jetzt halte Dich mal zurück! Jeder kommt mal dran!)

Wenn Du das Spiel noch nie gesehen hast, dann wirst Du von der Grafik überrascht sein: Die Darstellung ist nämlich isometrisch aufgebaut, so daß Du immer nach oben oder unten in einem Winkel zum Tor spielst. Die Grafik - wie man hier auf den Screen-Shots unschwer erkennen kann - ist phantasie-tisch und so detailliert, daß sie alle Aspekte des modernen Fußballs wiedergeben kann.

Die von Dir gesteuerten Spieler sind durch Sterne an den Füßen gekennzeichnet. Sie beherrschen eine Reihe von Schußarten wie den Hackenschlag, Kopfball und natürlich die verschiedenen Arten von Schüssen auf das Tor. Eine der schönsten Eigenschaften dieses Spiels ist es, daß Du mit dem "Sprint"-Knopf den Spieler kurz beschleunigst - oft gelingt es ihm dadurch, die gegnerische Verteidigung auszutricksen oder mit dem Ball am Vorstopper vorbeizuziehen. FIFA hat natürlich nicht nur erstklassige Grafik und den naturgetreuen Stadium-Sound zu bieten - das Spiel bietet auch die Abseits-Funktion, verschiedene taktische Einstellungen, Spiel-Statistiken und vieles mehr. Außerdem sind alle Nationalmannschaften einprogrammiert, die an der Fußball-Weltmeisterschaft teilnehmen!

FIFA ist eines von neun (!) verschiedenen Videospielen, die eigens zur Fußball-Weltmeisterschaft herauskommen. Welches davon wird Weltmeister? Abwarten, SuperPro kaufen, lesen!



△ Tooooooooooooooooooooooooooooor! (Eine so einfache Bildunterschrift habe ich noch nie geschrieben!)



△ Im Action Replay siehst Du es: Ein perfektes Beispiel für einen perfekten Kopfball. Mit etwas Mühe kann man auch das lernen.

▽ Diese große Digitalanzeige wird eingeblendet, wenn Du ein Tor geschossen hast.

△ In diesem Spiel kannst Du Eckschüsse und Einwürfe akkurat vorbereiten. Platziere Deine Mitspieler dort, wo sie die Vorlage am besten annehmen können.





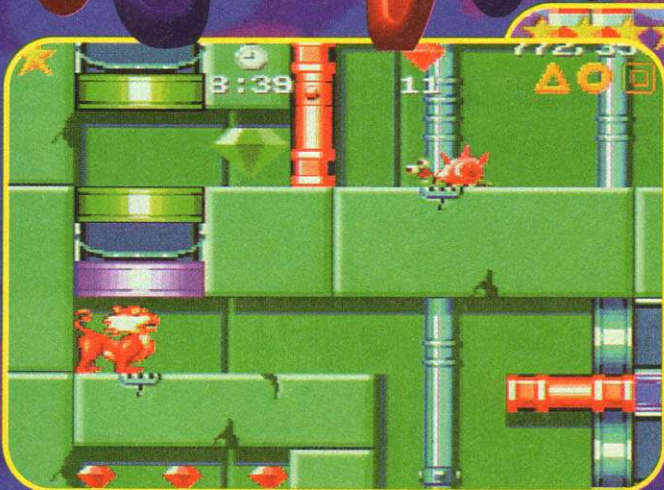
△ Nach dem Tode seines Schöpfers gerät Lassie auf die schiefe Bahn.

▷ Hat jemand hier oben Bärbel gesehen? Wir waren für sieben Uhr verabredet.

▽ Unglücklicherweise wird hier das Abholzen als Lösung des Problems verlangt.



CLAYMATES



△ Mit ein wenig Knete solltest Du die Rohre auswaschen, das ist der Trick.

VERLAG

SONY

TEL: 069 95925195

PREIS

KAPAZITÄT

8MBits

Stell Dir vor, Du befindest Dich tief im afrikanischen Dschungel, wo die Kronen der riesigen Bäume einen so dichten Baldachin bilden, daß kaum ein Lichtstrahl zum Boden durchdringen kann. Lianen und Ranken reichen hinab bis auf das Unterholz, das sich in der feuchten Dämmerung nichts sehnlicher wünscht, als nur ein einziges Mal die stärkenden Strahlen der Sonne zu spüren, das erfrischende Tröpfeln des Regens... (Komm zu Pote, Junge! Peter). In diesem seinem selbstgewählten Exil hat Professor Putty eine Technik vollendet, mit der er Menschen in Tiere verwandeln kann. Dazu braucht er lediglich ein Löffelchen seiner Spezialmischung und ein bißchen bunte Knetmasse. Die eingeborenen Medizinmänner sind von diesem Verfahren schlichtweg begeistert und entführen den Professor. Sohn Clayton macht sich auf den Plattformweg, seinen Daddy und das Serum wiederzufinden.

Die meisten der Level sind enorm umfangreich. Es gibt Bonusräume, versteckte Kisten und viele nützliche Dinge zu entdecken, die Dir auf der weiteren Reise das Überleben sichern. Am Ende der Levels hast Du die Möglichkeit, in verschiedenen Bonusrunden - darunter auch eine im Mode 7 - Extraleben etc. einzusammeln. Wenn Du dann noch ein kleines Rätselspielchen löst, gelangst Du in den nächsten Level. Die farbenprächtigen Grafiken machen einen tadellosen Eindruck, und auch die Animationen sind gut gelungen. Die Titelmusik - und das erwarten wir wohl mittlerweile von Interplay-Produkten - ist hervorragend. Dazu kommt noch der verschwenderische Umgang mit hochwertigen Soundeffekten.

Obwohl wir bei Plattformspielen vor umwälzenden Neuerungen weitgehend sicher sein können, scheint *Claymates* doch aufgrund seiner Vielseitigkeit (Plattform, Puzzle, Mode 7-Runde) und weiterer kleiner Novitäten eines der Spitzengames dieses Genres werden zu können. Ausführliches erfährst Du im nächsten SUPER PRO. Unbedingt reinschauen! Es lohnt sich...

KICK OFF 3



△ Wie in den meisten Fußballgames, wird auch bei Kick Off 3 mehr als reichlich geehrt.



▽ Eine böse Attacke - das Opfer geht zu Boden!



△ Bundesligareif! Wie eine Rakete jagt der Ball Richtung Netz.



△ Du kannst fast jeden Aspekt des Spiels nach Deinem Geschmack verändern. Erstmal die Fouls abschaffen, oder?!!

▽ Wähle eine von sieben Spielvarianten, und auf Knopfdruck läuft die ganze Szene ab. Du mußt jetzt nur noch herausfinden, wo das Tor steht!



▽ Dieser Spieler findet sich einfach toll, dabei war das Tor reiner Zufall!



VERLAG

IMAGINEER

0213-31668884

PREIS

CA. 139 DM

KAPAZITÄT

8Mbits

Geht's Dir wie mir? Wenn ich nur das Wort 'Kick Off' höre, denke ich gleich an winzige, schlecht steuerbare Figuren und ein ultraschnelles Tempo. Aber mach Dir keine Sorgen, denn Kick Off 3 hat mit seinen Vorgängern nicht mehr allzuviel gemein, und das Ergebnis ist schon ein wenig spektakulär.

Als Vorboten der herannahenden Weltmeisterschaft werden uns neue Fußballgames gleich dutzendweise unter die Nase gerieben, aber selbst bei der riesigen Konkurrenz dürfte Imagineers Neuerscheinung locker die Qualifikationsrunde überstehen und sich einen der vordersten Plätze sichern.

Die augenfälligste Neuerung ist wohl die Spielfeldperspektive. Vorbei die Zeiten, in denen uns Mannschaften, die lediglich aus Kopf und Schultern bestanden und in halsbrecherischem Tempo agierten, aus der Vogelperspektive dargeboten wurden. Das Spielgeschehen kannst Du jetzt - ähnlich wie bei Virtual Soccer - aus einem horizontalen Blickwinkel verfolgen. Besonderes Gewicht wurde dabei auf die optische Erscheinung der Spieler selbst gelegt: Die Animationen sind deutlich detaillierter geworden - die Jungs können sich wirklich sehen lassen!

Trotz dieses begrüßenswerten Faceliftings hat Kick Off 3 leider die nervige Steuerung seiner Vorgänger übernommen. Es gibt jedoch eine Anfängeroption, bei der Dir das Leder nicht gleich wieder von den Füßen springt. Immerhin!

Die wichtigste Verbesserung liegt meiner Meinung nach beim Gameplay. Im Gegensatz zu vielen anderen Kickersimulationen, können Deine Teamkameraden selbständig denken, was sich besonders bei "Standardsituationen", wie Freistößen und Ecken bemerkbar macht. Du kannst zwischen sieben verschiedenen taktischen Grundvarianten wählen, wovon jede noch zusätzlich von Deiner augenblicklichen Position auf dem Rasen abhängt. Auf Knopfdruck spielen sich Deine Kameraden den Ball zu, und Du bist das letzte Glied in dieser Zuspieldette. Du entscheidest, wo das Leder schließlich hingekickt wird (z. B. in's gegnerische Tor).

Es gäbe noch viel zu erzählen über die neuen und aufregenden Features von Kick Off 3, aber dies ist nur ein Preview. Den ausführlichen Bericht gibt's im nächsten SUPER PRO. Aber denke an meine Worte: Kick Off 3 wird 'ne ganz heiße Nummer!

Sie sind klein, sie sind knuddelig, sie haben mehr Haare als Verstand, sie sind splinternackt (oder? Nintendo?), und sie wollen sich in Deinem SNES breitmachen...Du willst wissen worum's geht? Dann lies weiter...

Diese kleinen, flauschigen, haarigen Trolle, die wir alle noch aus früheren Tagen kenne, liegen zur Zeit wieder ziemlich im Trend. Die Leute von Gametek nutzten die Gunst der Stunde und haben die kleinen

Aufgabe gemacht haben, ihrem Land das Leben und die Farbe wiederzugeben, die ihm von einem bösen Zeitgenossen genommen wurden.

Alle vier Helden erhalten von Albert, dem ältesten und weisesten von allen, spezielle Kräfte, um sie für ihren langen und gefährlichen Weg zu rüsten. Der rosa Troll kann hoch springen, der rote Troll läuft

Element.

Die optische Aufmachung von *Super Troll Islands* ist äußerst ansprechend, besonders für jüngere Fans. Und das Gameplay ist so fesselnd, daß selbst alte Hasen begeistert sein werden...ich bezweifle allerdings, daß sie das zugeben würden!

Einer, der sich öffentlich als Troll-Fan bekennt, ist Adrian Cale von Gametek. Martin bat ihn um einige tiefere Einblicke in die wunderbare Wunderwelt der Trolle!

SP: An welche Interessentengruppe richtet sich *Super Troll Islands* in erster Linie?

AC: Ursprünglich sollten die Trolle vornehmlich die jüngeren Videospieler ansprechen. Aber als wir immer mehr

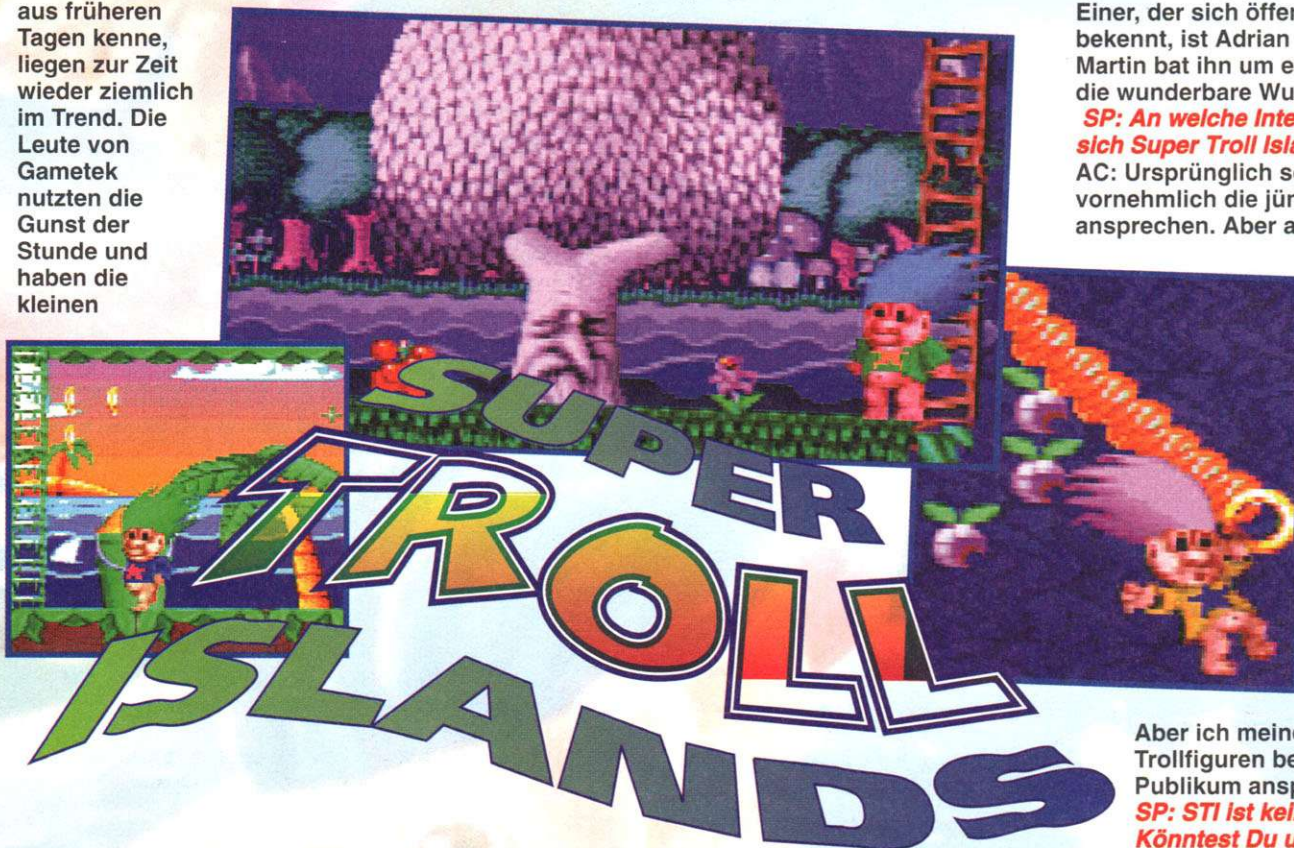
Rückmeldungen auch von älteren Spielern bekamen, die von dem Spiel begeistert waren, wurde uns klar, daß die Trolle eigentlich jeder Altersgruppe etwas zu bieten haben. Ich denke, es ist ein hervorragendes Plattformspiel - selbst wenn man die Hauptdarsteller außer Acht läßt, ist es immer noch hervorragend.

Aber ich meine, daß gerade die Trollfiguren besonders ein jüngeres Publikum ansprechen.

SP: *STI* ist kein reines Plattformspiel. Könntest Du uns die anderen Elemente mal kurz beschreiben?

AC: Ja gerne, ich meine, Trolle ist zunächst einmal ein Malspiel. Alle Bereiche einer Szene sind zu Beginn grau in grau, und Du mußt die Farbe hinzufügen. Bei diesem Spiel gibt es

viele Wege, die zum Ziel führen. Du hast eine Reihe von Fenstern und Leitern. Wenn Du das Spiel schnell beenden willst, füllst Du einfach die



Super Pro wirft vorsichtigen Blick auf Gametek's witzigen neuen Plattformer.

Wuschels mit großem Erfolg in ihr neues Produkt übernommen.

Das Spiel hat den überaus treffenden Titel *Super Troll Islands* und präsentiert uns vier verschiedene Trolle (durch die Haarfarbe leicht zu unterscheiden), die es sich zur

sehr schnell, der grüne Troll ist bärenstark, und der blaue fühlt sich im Wasser pudelwohl.

Das Ziel des Spiels ist es, den Inseln die Farbe zurückzugeben. Mit jedem Schritt, den Dein Troll auf den verschiedenen Plattformen macht, wird der Boden unter seinen Füßen wieder farbig. Andere Abschnitte der Inseln werden, ähnlich wie bei *Cacoma Knights* und den alten *Painter-Games* koloriert, indem man sie umrundet. Wenn der gesamte Level wieder in alter Farbenfülle erstrahlt, darf sich Dein Troll in einer Bonusrunde nach Herzenslust bedienen.

Super Troll Islands ist wirklich der Traum jedes Plattform-Freaks! Das Spiel bietet Dir farbenprächige Szenarios, wilde Action, haufenweise Power-Ups und tonnenweise Bonusse. Die verschiedenen Fähigkeiten der einzelnen Trolle, die Du Dir zunutze machen mußt, verleihen dem Spiel darüber hinaus ein strategisches



△ Der grüne Troll will sich hier am Ufer ein wenig erholen. Sandburgen bauen ist angesagt.

▽ Und der orange-farbene Troll grinst hier über alle Backen



Quadrate mit Farbe aus. Dann erscheint eine Landschaft in den Fenstern, aus der Dir die Bonusse zufliegen. Du kannst aber auch erst die Landschaft kolorieren und dann die Fenster. Du bekommst wirklich mehr, als nur ein gewöhnliches Jump & Run-Spiel - hier mußt Du auch Köpfchen haben, weißt Du! Es gibt viele Rätsel, die Du lösen mußt, um zu anderen Bereichen zu gelangen.

SP: Wer hat dieses Spiel entwickelt?

AC: Eine Firma namens American Software Corporation hat das Spiel entwickelt. Die Firma liegt in Stanford, Connecticut.

SP: Wie lange wurde an den Trolls gearbeitet?

AC: Etwa 14 Monate. Wie ich schon sagte, es sollte eigentlich ein Spiel für die Kids werden, aber wir haben es dann noch sehr erweitert. Einige der Levels sind wirklich riesig! Ihr von SUPER PRO habt doch von uns ein paar Carts bekommen, oder?...Ist es nicht ein tolles Spiel?

SP: Absolut! Aber ich möchte unseren Lesern noch nicht zu viel verraten. Es macht jedenfalls einen sehr vielversprechenden Eindruck. Ich hab's gespielt und fand es toll!

AC: Yeah! Ich kenne niemanden, der es nicht toll fand - darum geht's mir ja auch. Für die älteren Käufer-schichten, zu denen Du offensichtlich gehörst (?!), war das Spiel eigentlich gar nicht konzipiert. Aber mittlerweile ist es ein Top-Spiel für jedermann, nicht nur für die Kids.

SP: Was, glaubst Du, macht diese Trolls so ansprechend?

Welchen Marktwert haben diese Figuren? Und wie wichtig sind sie für den Verkauf des Spiels?

AC: Ihr Marktwert beträgt ungefähr 15 Zentimeter, ohne Hut! Sorry, den Spruch versuch ich schon seit Jahren unterzubringen, genauso wie die Tatsache, daß die Figuren hervorragend kontrollierbar sind (ha, ha).

SP: Ähm...nun ja, sieht aus, als ob sich



△ Welch eine Szene! Dieses Bild der Ruhe und der Einkehr steht vor Deinen Augen, sobald Du den Level beendet hast.



△ Schnell, tu was! Es scheint, daß der grüne Troll dringend Geld ausgeben muß!

Adrian gerade auf einem völlig anderen Trip befindet!

AC: Sorry, was hast Du gefragt?...Ah ja, nun, dieser Markt funktioniert automatisch. Wenn die Eltern was kaufen, sehen sie

sich im Laden um, Du weißt schon, Klein-Willi hat Geburtstag, aber was sollen sie ihm schenken? Sie wissen, er hat diesen Troll Schlüsselanhänger und all diesen Kram, und dann sehen sie *Super Troll Islands* mit allen relevanten Testurteilen auf der Rückseite. Sie schnappen sich die Packung und denken: "He, diese Trolle kennen wir doch!" - sie werden sie sofort wiedererkennen. In diesem Sinne sind die Trolls schon sehr wichtig. Hätten wir uns für einen anderen Plattform-Star entschieden, wäre es immer noch ein tolles Spiel, nur eben etwas anders.

SP: Letzte Frage, Adrian. Was hat Gametek sonst noch auf Lager?

AC: Nun, da wäre noch Spectre...Du weißt doch, dieses klassische Spiel auf dem Apple Macintosh. Spectre und Super Troll Islands sind im Moment unsere stärksten SNES-Titel. Weißt Du, Spectre macht den Kids wirklich Spaß, und für die Älteren ist es ein echter Klassiker, der großen Anklang findet. Ebenso wie Pinball Dreams. Und Trolls ist, wie gesagt, eine sehr, sehr schönes Spiel.



ARGONAUT

SUPER PRO SPRACH MIT JEZ SAN

Der Einfluß, den Argonaut Software auf den Markt für Videospiele hat, läßt sich nicht ignorieren. Ganz am Anfang stand *Starglider* für Spectrum, Commodore, Atari und andere - ein superschnelles Spiel. Argonaut mit seinem Gründer Jez San an der Spitze hat seit jeher originelle und phantastische Spiele auf den Markt gebracht, obwohl der Trend eher in Richtung Film-Anpassungen und Shoot-'em-Ups ging.

Starwing ist zwar noch nicht so alt, aber jetzt schon eine Legende: Nicht nur wegen seiner erstklassigen und schnellen Grafik, sondern auch wegen des bahnbrechenden Super FX-Chips. Was steckt denn eigentlich hinter diesem mysteriösen Chip? Ist er wirklich so leistungsfähig, wie immer wieder behauptet wird? Wird *Starwing 2* alles bisher dagewesene in den Schatten stellen? Wir haben einfach mal nachgefragt. Vorhang auf, Tusch: Unser Gesprächspartner ist Jez San, Gründer der Firma.

STARFOX 2

STUNT RACE EX

SP: Wie sind Sie eigentlich angefangen und wann gründeten Sie die Firma Argonaut?

JS: Argonaut entstand im September 1982 als Ein-Personen-Firma. Ich habe zunächst einige Jahre lang in meiner Wohnung gearbeitet. *Starglider* brachte dann ein wenig Geld in die Kasse - ausreichend, um ein Büro zu mieten und Personal einzustellen. *Starglider 2* entstand dann schon mit sechs Personen. Von da an wuchsen wir ständig weiter, das war 1989.

SP: Wie sind Sie eigentlich auf den Namen Argonaut gekommen?

JS: Das war ein Wortspiel, das ich schon mit 14 gemacht hatte. Ich wollte, daß meine Partner sagten "J. Son of The Argonaut" (Jason und die Argonautensage aus der griechischen Mythologie d. Red.) Ich hatte mich für den Namen Argonaut entschieden, als ich noch alleine in der Firma war.

SP: Wie viele Programmierer, Entwickler und Grafiker haben Sie jetzt und an wie vielen Projekten

arbeiten sie?

JS: Wir haben rund 20 Programmierer und 20 Zeichner. Von diesen sind die meisten auf 3-D-Animationen spezialisiert. Zusätzlich haben wir fünf Entwickler, die ihre Ideen niederschreiben und mit Flußdiagrammen die Geschichten durchstrukturieren. Wir wissen also immer vorher schon, was bei der Produktion eines Spiels auf uns zu kommt. Wir arbeiten meist an etwa zehn verschiedenen Projekten, von denen dann manche für fünf Formate gemacht werden, andere nur für eins. Man kann das also schlecht präzisieren.

SP: Ich habe erfahren, daß Sie auch neue Chips entwickeln. Konzentrieren Sie sich auf die Hardware ebenso wie auf die Software?

JS: Ja, sicherlich. Wir meinen, daß wir gute neue Ideen einbringen können. Wir versuchen ja nicht nur bei der Software die Grenzen immer weiter hinauszuschieben, sondern auch bei der

Hardware. Dieser Bereich wird wachsen, das wird in Zukunft ein ganz wichtiger Zweig sein.

SP: Mit *Starglider* haben Sie sich ja einen Namen gemacht. Aber warum wurde das Spiel bisher noch nicht für den SNES umgesetzt? Zusammen mit dem FX-Chip wäre das doch ein logischer Schritt gewesen!

JS: Wir hatten eine Version für den NES angefangen, das Spiel nannte sich NESGlider. Als wir es Nintendo zeigten, waren sie zwar von der Technologie begeistert, nicht aber von dem Spiel selbst. Zu dieser Zeit hatten wir schon mit den Arbeiten am *Starfox* begonnen. Ich sage übrigens lieber *Starfox* als *Starwing*. Wir haben es nämlich bei uns im Haus immer *Starglider* genannt, den Namen *Starfox* erhielt es erst kurz vor der Fertigstellung.

SP: Wann nahmen Sie denn die Geschäftsbeziehungen mit Nintendo auf?

JS: Wir hatten mit Nintendo schon zusammengearbeitet, bevor der SNES herauskam. Nintendo brachte

Ideen ein und wir programmierten und entwickelten für sie den FX-Chip. Wir arbeiteten mit Shigeru Miyamoto und seinem Team zusammen. Sie zeigten uns, welche Spiele auf dem Markt ankommen und wir haben eine Menge von ihnen gelernt.

SP: *Starwing* war ja ein Riesenerfolg. Warum hat es dann so lange gedauert, bis ein Nachfolgespiel entwickelt war?

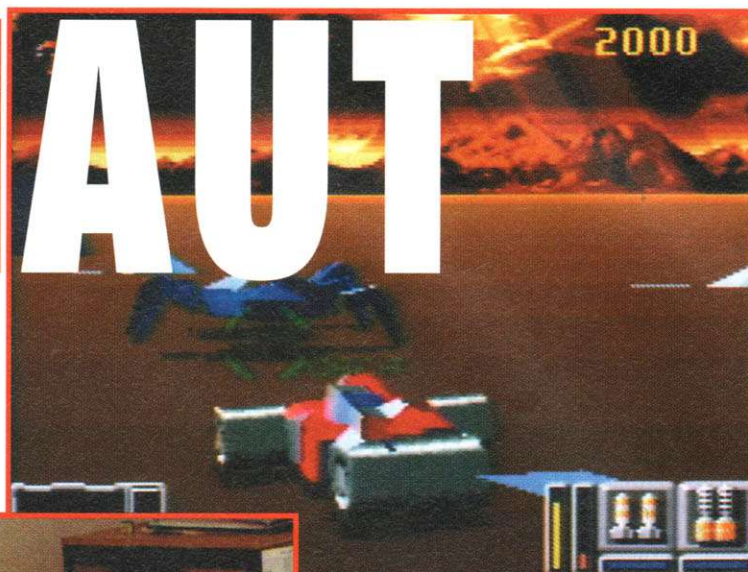
JS: Der Grund dafür ist ganz einfach. Wir mußten uns nämlich auf die Entwicklung von *Stunt Race FX* konzentrieren, es mußte termingerecht fertig sein.

SP: Wann ist *Starwing 2* denn fertig und worin unterscheidet es sich vom ersten Spiel?

JS: *Starwing 2* wird Ende des Jahres fertig sein, es wird etwas ganz Besonderes sein.

SP: Warum kommen denn eigentlich erst jetzt die Super FX-Spiele richtig in den Markt? Der Erfolg von *Starwing* hätte doch viel besser ausgenutzt werden können.

JS: Wir sehen natürlich zu, daß die



△ *Vortex* - Als Besonderheit besonders feine FX-Grafik.
◁ Dieser Mann ist verantwortlich für eine neue Generation von Spielen.





Käufer mit einem neuen Format nicht gleich überschüttet werden. Das wäre ja so, als wenn *Street Fighter Turbo* unmittelbar nach *Street Fighter II* herausgekommen wäre. Dann hätte natürlich niemand das Spiel gekauft. Außerdem gab es damals noch kein Entwicklungssystem, daher konnte der Super FX Chip nicht überall eingesetzt werden. Jetzt ist das anders, und schon sind zahlreiche Firmen in den USA, aber auch in Japan, dabei, Spiele dafür zu programmieren.

SP: Es wird berichtet, daß vor *Starwing* ein Prototyp entwickelt wurde. Was ist damit geschehen?
JS: Das stimmt. Wir haben ein Spiel etwa von der Art wie *Battlezone* entwickelt, es aber nie herausgebracht. Es war in der Tat ein Prototyp, ein wenig zu simpel. Einfach herumlaufen und auf Dinge schießen, genau wie *Battlezone*. Für manche Firmen wäre das durchaus okay gewesen, aber unsere Spiele sollten etwas mehr Tiefe und Charakter haben.

SP: Dauert es länger, ein FX-Spiel

▷ Auf diesem Tisch entstehen die Symphonien für den Super NES!

▽ Hier heben wir eines der CD-Rom-Teams

zu programmieren?

JS: Ja, man muß da technischer herangehen. Bei FX-Spielen wird viel mehr Programmier-Kenntnis



verlangt als bei normalen Nintendo-Games. Natürlich reduziert sich dadurch auch die Zahl der Programmierer, die dafür eingesetzt werden können. Wir wollen nicht behaupten, daß wir die einzigen sind, die das könnten - aber es gibt eine Reihe von Firmen, die das nicht beherrschen. Es wäre einfach zu technisch für sie - oder sie müßten in der Lage sein, in kurzer Zeit sehr viel zu lernen.

SP: Was steckt denn eigentlich in einem Super FX-Chip drin?

JS: Es ist ein RISC-Prozessor, etwa wie der ARM-Chip im 3DO, der neue Sega Saturn und Project Reality. Sie haben alle RISC-Chips drin, sie sind ein bißchen komplizierter im Aufbau und verglichen mit einem normalen

Prozessor schwieriger zu programmieren.

SP: Können Sie erläutern, wie es zu *Stunt Race FX* kam?

JS: Wir waren schon vor *Starfox* mit *Stunt Race FX* angefangen, haben die Entwicklung dann aber zurückgestellt, um erst *Starfox* zu beenden. An *Stunt Race FX* wird jetzt schon längere Zeit gearbeitet. Es hat auch eine Menge Änderungen gegeben, um es so schnell wie möglich zu machen. Es arbeitet jetzt mit 256 statt mit 16 Farben, das heißt natürlich, daß die doppelte Datenmenge bewältigt werden muß. Das ist ein technisches Problem, aber der FX schafft das noch.

SP: *Stunt Race FX*

wurde ja schon vor der Fertigstellung mehrfach öffentlich vorgestellt. Dabei hat das Spiel eine Menge Kritik abbekommen. Was sagen Sie dazu?

JS: Zunächst hieß das Spiel *FX Trax*. Als es vor zwei CES's gezeigt wurde, war es eigentlich nirgendwo fertig. Es war eine Schande, daß es so früh schon gezeigt wurde. Die Kritik lautete denn ja auch: "Hey, das Spiel ist ja noch gar nicht fertig!" - und die Kritiker hatten damit ja völlig recht. Als es dann im Januar als *Stunt Race FX* vorgestellt wurde, sah es schon anders aus. In den vergangenen drei Monaten haben wir das Spiel weiter optimiert, es

noch schneller gemacht, so daß es auch mehr Spaß macht. Niemand hat uns jemals Dinge vorgeworfen, die wir nicht selber schon gewußt hätten. Es ist eben eine Frage der Zeit, wenn man ein gutes Produkt auf den Markt bringen will und schließlich arbeitet der Super Nintendo immer noch mit einem



8-bit-Bus. Der SNES ist vielleicht eine sehr gute Maschine, leider hat er noch immer seine Schwächen. Einige davon kann der Super FX-Chip ausbügeln, aber nicht alle!

SP: Es gibt Gerüchte, Argonaut wolle eine Alternative zu Project Reality entwickeln. Ist da etwas dran?

JS: Es ist richtig, daß wir 3-D-Hardware entwickeln. Wir haben Chips, die so unglaublich leistungsfähig sind, daß sie wahrscheinlich Project Reality und viele andere Systeme in den Schatten stellen. Es ist aber nicht richtig, daß wir eine Alternative entwickeln, denn unsere 3-D-Chips werden möglicherweise in einem sehr differenzierten Markt verkauft.

Wohl nicht im Console-Markt, aber ich bin ziemlich sicher, daß sie im PC-Markt eine Rolle spielen werden.

SP: Wie schätzen Sie die gegenwärtige Software-Situation beim SNES ein? Glauben Sie, daß 16-bit schon am Ende ist? Was wird Argonaut auf technischem Gebiet demnächst angehen?

JS: Außer den Super FX-Spielen und *Scooby Doo* stellen wir keine anderen Spiele für den SNES her. Vielleicht denken wir in einem Jahr anders, denn der Wettbewerb im Nintendo-Markt wird immer schwieriger. Er ist ziemlich überfüllt, es gibt eine Masse Spiele, von denen viele zu ein- und demselben Genre gehören: Kampfspiele, Autorennen und vor allem Plattformen. Da braucht man nur die Grafik und die Lizenz verändern und schon hat man ein neues Spiel. Wenn der Markt so wie jetzt stagniert, dann möchten wir schon etwas Bewegung hineinbringen. Wir sind bekannt dafür, daß wir Neues machen wollen - das ist aber sehr schwierig, wenn der Markt nur Plattformen derselben Machart verlangt. Wir machen im Moment viel für CD-Maschinen und wenn dieser Markt



△ Zu Vortex gehört es einfach dazu, sowohl den Untergund als auch die Oberfläche zu erforschen.



◁ Noch eine Aufnahme von Vortex (Zuvor unter dem Namen Citadel bekannt - hier hast Du zuerst davon gehört! Ist doch nett, nicht?)

voll ist, machen wir etwas anderes. Argonaut möchte immer ein oder zwei Jahre voraus sein.

SP: Wie war es mit Super FX-Chip 2? Haben Sie ihn entwickelt oder war es Nintendo?

JS: Den haben wir entwickelt. Der Super FX-Chip, der mit Starfox herauskam, war nur eine vorläufige Version, gewissermaßen eine Testversion, mit der wir beweisen wollten, daß er funktioniert. Weil es aber lange dauert, bis die Chip-Produktion anlaufen kann, haben wir Starfox mit dieser Vor-Version herausgebracht. Starfox sieht ja schon ungeheuer eindrucksvoll aus - das Spiel läuft aber nur halb so schnell, wie es geplant war! Den Super FX-Chip 2 haben also ursprünglich wir entwickelt. Wir haben auch einen Super FX-Chip 3 gebaut, der ist noch schneller, wird aber nicht auf den Markt kommen. Es war dann Nintendos Entscheidung, unseren Chip FX2 zu nennen. Wenn es nach uns ginge, würde er FX1 heißen.

SP: Wird der FX 3 nie auf den Markt kommen?

JS: Es wird nicht mehr nötig sein. Project Reality wird herauskommen, bevor der FX3 gebraucht wird.

SP: Argonaut hat doch Spiele für den Super Nintendo CD-Drive entwickelt. Was ist mit den Spielen geschehen, können wir sie irgendwann sehen?

JS: Nein, denn es wird keine Super Nintendo CD geben. Wir mußten die gesamten Entwicklungskosten in den Schornstein schreiben. Wir sind da ein Risiko eingegangen und haben verloren.

SP: Ist es Ihrer Meinung nach eigentlich klug, Project Reality auf einer Cartridge statt auf CD anzubieten?

JS: Das hat schon einige Vorteile, wie etwa den sofortigen Zugriff zu bestimmten Programteilen. Es bedeutet auch, daß die Console preiswerter ist. Außerdem kann man ja später auch ein CD-Laufwerk anschließen. Aber fest steht, daß die Spiele, die wir hier entwickeln, niemals auf einer 100 MBit-Cardridge laufen könnten.

SP: Was meinen Sie denn, welche der vielen Maschinen, die zur Zeit ans Licht kommen, wird das Rennen machen?

JS: Schwierige Frage. 3DO ist das

einzigste 32-bit-System, das zur Zeit läuft und Jaguar fängt gerade an, hat aber im Augenblick kein CD-Laufwerk. 3DO hat offenbar die besseren Möglichkeiten. Etwa vier oder fünfhundert Entwickler arbeiten damit - bei Jaguar sind es nur 60 oder 80! 3DO kann auch mehr Geld für das Marketing ausgeben, hinter ihnen steht immerhin ein 300-Millionen-Dollar-Firma. Atari ist viel kleiner. Auch wenn der Jaguar vielleicht besser ist - ein Erfolg ist nicht garantiert. Daher wird sich kurzfristig wohl der 3DO durchsetzen. Hoffentlich wird dann der Jaguar aufholen. Auf lange Sicht wird Sega sicherlich seinen Saturn erfolgreich in den Markt bringen, sie haben es ja schon für demnächst angekündigt. Sie werden dann auch Sony und Nintendo abhängen. Project Reality ist noch zu weit weg - die Rede ist von Ende 1995. Wir kennen im Augenblick nicht einmal Einzelheiten.

SP: In den USA wird es immer beliebter, Spiele über Kabel anzubieten. Es ist sogar die Rede davon, Spiele über Satelliten direkt in die Maschine zu Hause zu schicken. Wie sehen Sie diese Entwicklung? Wird Argonaut auf diesen Zug aufspringen?

JS: Argonaut hat damit natürlich zu tun. Wie ich schon erläuterte, sind wir immer scharf darauf, neue Technologien zu benutzen und den Markt der nächsten Generation zu erforschen. Das nächste große Ding ist der Markt mit der Set Top Box. Wenn Spiele gesendet werden, können sie billiger sein, sie brauchen auch nicht produziert und versandt zu werden. Denkbar wäre, daß man dann für eine Stunde Spiel zwei mark zahlt. Wenn das Durchschnittsspiel dann 30 bis 40 Stunden erfordert, hat man viel weniger gezahlt, als wenn es wie bisher gekauft worden wäre. Wenn sich aber herausstellt, daß es Mist ist, dann kann man ja sehr schnell wieder aufhören und hat eine Menge Geld gespart. Man zahlt also nur für das, was man auch spielt. Dieser Trend könnte den Spiele-Markt revolutionieren: Es würde mehr Zeit und mehr Geld in die Entwicklung von Spielen gesteckt, es würden richtige Drehbücher geschrieben, Schauspieler verfilmt, Studios eingerichtet. Die Firmen würden dann viel mehr Mühe auf die Spiele-Entwicklung verwenden, weil sie ja wissen, daß mit schlechten Spielen kein Geld mehr zu verdienen ist.

SP: Zum Schluß: Welche Spiele wollen Sie demnächst entwickeln? Wir wissen, daß Sie ein gewiefter Programmierer sind. Heißt das aber auch, daß es in Ihrem Kopf von Ideen nur so wimmelt?

JS: Zur Zeit sind zwei weitere Spiele für den Super-FX-Chip in Arbeit. Sie kommen Ende dieses oder Anfang nächsten Jahres heraus. Das wird etwas Besonderes - vielleicht kann ich in sechs Monaten etwas dazu sagen. Vielleicht sind es ja auch unsere letzten Spiele für den FX-Chip. Abwarten!

DIE ARGOS SPIELOGRAPHIE

Commz ROM	BBC	1983
Skyline Attack	CBM64	1984
StarGlider	Atari ST	1986
StarGlider	Amiga	1987
StarGlider 2	ST	1988
ArgAsm	Amiga	1989
StarGlider 2	Amiga	1989
StarGlider 2	PC	1989
Afterburner	ST	1989
Afterburner	Amiga	1989
Days of Thunder	PC	1990
Loopz	Game Boy	1990
Days of Thunder	Game Boy	1991
Birds of Prey	PC	1992
ATAC	PC	1992
Space Football	Super NES	1992
Race Drivin'	Game Boy	1992
Super LinearBall	Super NES	1992
Royal Conquest	Super NES	1992
King Arthur's World	Super NES	1993
ATAC	Amiga	1993
StarFox	Super NES	1993
Ren & Stimpy: Fire Dogs	Super NES	1994
Vortex (aka	Super NES	1994
Stunt Race FX	Super NES	1994
Creature Shock	PC CD ROM	1994
Creature Shock	3DO	1994
Creature Shock	Jaguar	1994
Creature Shock	CD-i	1994
Creature Shock	Saturn	1994
Starwing 2	Super NES	1994/5



△ Die Firma Argonaut hat in ihrem Spiele-Raum eine eigene Virtual-Fighter Arcade-Maschine.



UTOPIA

PETER



Thomas Moore hat in seinem gleichnamigen Klassiker "Utopia" als einen Ort der Schönheit, Heiterkeit und Harmonie beschrieben. Die perfekte Gesellschaft gewissermaßen, das von vielen ersehnte Endstadium menschlicher Entwicklung. Wir jedenfalls brauchen nicht zu warten, bis dieses Utopia irgendwann Wirklichkeit wird: In diesem Spiel können wir es uns selbst zusammenbasteln.

Du spielst den Oberkommandierenden einer Kolonie, die sich über zehn Planeten verteilt und blühen und gedeihen soll. Dabei gehst Du planetenweise vor: Sobald Du als Kolonisator lästige Eingeborene vernichtet und für Wohlstand, Glück und Frieden gesorgt hast, hüpfst Du zum nächsten Himmelskörper, um auch auf diesem die Segnungen der Kultur einzuführen.

Deine Kolonie besteht jeweils aus verschiedenen Gebäudearten, wobei die Kommandozentralen, Stützpunkte sowie die Wohnhäuser am wichtigsten sind. Wenn Du diese nicht hast, ist es mit Utopia schnell aus. Es gibt auch andere Bauten, wie chemische Fabriken, Kraftwerke und Sportstadien - alle recht klein, aber doch detailliert in dreidimensionaler Darstellung.

Leider führt die Schräg-Aufsicht

Könnte das die Niederlassung von SuperPro sein?



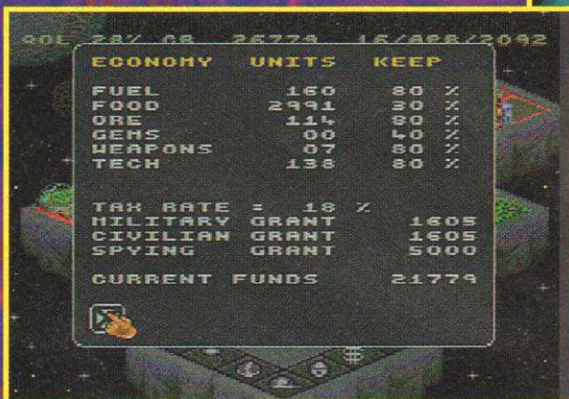
△ Von diesen Gebäuden hier kannst Du Dir zu Spielbeginn einige aussuchen. Wenn Du weiter vorangekommen bist, können Wissenschaftler neue Gebäude und Fabriken konstruieren.

▽ Das wird doch wohl das Team der vertrauenswürdigen Ratgeber sein. Oder?

dazu, daß in manchen Szenen die Strukturen verschwimmen - Fahrzeuge können dadurch völlig unsichtbar werden. Es ist eine Geschmacksfrage, ob einen dieser Grafik-Fehler oder der dröhnende Sound am meisten stört. Außer der Musik hört man in dem Spiel keinen Pieps. Aber das hängt sicherlich damit zusammen, daß im luftleeren Raum ohnehin keine Töne übertragen werden können...

Als Oberkommandierendem stehen Dir natürlich jede Menge Berater zur Verfügung. Und wie es ihre Aufgabe ist, erteilen Sie Dir auch Ratschläge: Über Finanzen, Gesundheitsvorsorge, Verteidigung. Du kannst diesen Rat natürlich in den Wind schlagen - aber sei vorsichtig. Wenn Du allzu oft Deinen eigenen Kopf durchsetzen willst, wirst Du irgendwann gekippt.

Im Weltraum ist es genau so, wie in der irdischen Politik: Wachstum ist nur in einer ausbalancierten Volkswirtschaft



△ Auf dieser Bildschirm-Darstellung kannst Du die Menge des Geldes eingeben, die Du jeder einzelnen Abteilung zuweisen willst.





△ Ein schneller Blick in den Radar-Scanner und Du hast wichtige Informationen, z.B. über die Verteilung der Vorratslager oder der Gebäude.

möglich. Du mußt also sicherstellen, daß genügend Geld da ist, um den Lebensstandard halten zu können, Du mußt aber auch andere Abteilungen wie Verteidigung und Forschung finanzieren. Lebenswichtig ist es natürlich, eine starke Armee zu haben. Zu Beginn setzt sich Dein Waffenarsenal aus einigen Laser-Kanonen und vielleicht ein oder zwei Panzern zusammen - zum Schluß hast Du vielleicht schon ein massives Schlachtschiff. Aber vor den Erfolg haben die Götter den Schweiß gesetzt, das dauert nämlich Jahre! Deine technischen Fähigkeiten beginnen auf der Stufe 1. Wenn Du genügend Forschungs-Laboratorien errichst, bist Du irgendwann in der Lage, die ekeligsten Mordwerkzeuge zu bauen.

Schön ist es in diesem Spiel natürlich, daß Du erst einmal 20 Jahre Frieden hast. Du kannst in dieser Zeit umsichtig Deine ganze Streitmacht ausbauen, bevor böse Feinde Dir erstmals den Krieg erklären. Du kannst Dich also in Ruhe mit der Aufgabe vertraut machen. Einen derartigen Luxus findest Du in Spielen wie *Metal Marines* nicht!

Utopia ist eigentlich nur für Spieler geeignet, die auch eine galaktische Geduld haben. Aber diese Geduld zahlt sich irgendwann aus - denn das Spiel ist anspruchsvoll. Die Grafik ist sehr gut, viel besser als in *Populous*, und die Detailtreue ist wirklich erstaunlich. Beim Spiel ist mir die Zeit wie im Fluge vergangen - und Dir wird es sehr wahrscheinlich auch so gehen. Wärmstens zu empfehlen!

HENDRIK

Wie *Populous* ist auch *Utopia* nur etwas für die knallharten Fans von Strategie-Spielen. Es gibt keine Shoot-'em-Up-Strecken, nur zivilisierte Gebäude und Menschenführung. Normalerweise schlafe ich bei diesen Spielen ein, aber *Utopia* reizt doch sehr und macht auch Spaß. In wenigen Stunden kannst Du es schaffen, Weltraumstationen und Stützpunkte im ganzen Planeten-System zu haben. Am besten gefielen mir übrigens die Panzerwagen, die man selbst zusammenbauen kann. Wenn Dir *Populous* schon gefallen hat, dann solltest Du jetzt *Utopia* nicht versäumen. Du wirst an dem Spiel lange Deine Freude haben!



MARTIN



Utopia ist eines der detailliertesten und anspruchsvollsten Spiele, die ich je in der Hand hatte. Die Grafik entspricht etwa der von *Populous* - sie hat allerdings den Nachteil, daß Vorder- und Hintergrund manchmal ineinander verlaufen. *Utopia* erinnert mich übrigens an die Schallplatten von Jive Bunny: Du denkst die ganze Zeit, daß Du diese Musik gar nicht magst, aber irgendwann ertappst Du Dich dabei, daß Deine Finger den Takt mittrom-meln. Und was will ich damit sagen? Eigentlich nur, daß Du irgendwann von diesem Spiel fasziniert bist, obwohl Du vielleicht kein Fan von Strategie-Spielen bist. Nach ein paar Stunden bist Du jedenfalls süchtig. Jedem, der eine neue Herausforderung sucht, ist *Utopia* daher wärmstens zu empfehlen. Allerdings nur dann, wenn er auch genügend Zeit übrig hat...



◁ Zu Anfang ist es am wichtigsten, Deine Verteidigung aufzubauen. Der Laser-Turm wird dabei helfen.

▽ Das Gerüst sagt uns, daß das Gebäude im Bau ist. Es dauert meistens 30 Tage bis zur Fertigstellung.



VERLAG

GAMETEK (COSMO)
TEL: (02161) 81900

PREIS

CA. 130 DM

ERHÄLTLICH

MAI '94

SPIELART

STRATEGIESPIEL

KAPAZITÄT

4MBit

BESONDERHEITEN

BATTERIEGEPUFFERTER SPEICHER

STEUERUNG



BEWERTUNG

GRAFIK	79
SOUND	75
GAMEPLAY	85
DAUERSPASS	87

PROFAZIT

85

MARTIN



US Gold hat sich in der Vergangenheit als Hersteller von erstklassigen Sportspielen einen Namen gemacht. Keine Gelegenheit wurde ausgelassen, um auch den letzten sportlichen Trend, die aktuellsten internationalen Sportereignisse, wie z. B. die Sommer- und Winterolympiade auf die Cartridge zu bannen. Auch das fantastische World

Der Lille-Hammer von US Gold?

WINTER olympics



△ Immer schön im Gleichgewicht bleiben, sonst liegst Du auf der Nase

Games stammte aus diesem renommierten Hause. Man konnte fast meinen, alles was US Gold anpackte, verwandele sich in Gold.

Die Zeit ist jedoch nicht stehengeblieben - und die technologische Entwicklung schon gar nicht. Es schien unausweichlich, daß nach Jahren der US Gold-Dominanz der Kreativitätsquell versiegen und der gleiche alte Quark in zahllosen Nachfolgeprodukten ständig neu aufgewärmt würde. Ein treffendes Beispiel dafür ist *Winter Olympic Games* für das SNES.

Geboten werden uns zehn Disziplinen, darunter vier Slalom-Varianten, die einander einfach zu ähnlich sind, um dauerhaft Interesse wecken zu können. Jede Sportart erfordert schnelle Reflexe, gutes Timing und natürlich volle Konzentration. Die Grafiken sind stellenweise gar nicht übel (Biathlon, Skispringen), beim Rodeln und Bobfahren allerdings eher dürrig. In punkto Animationen solltest Du höchstens Durchschnittliches erwarten, und auch die Steuerung der Sportler ist nicht das Gelbe vom Ei.

Wäre *Winter Olympic Games* vor acht Jahren für den C 64 erschienen, hätte es bestimmt eine gute Figur gemacht. Aber

in der heutigen Zeit bietet uns das Game nichts, was wir nicht schon früher - und besser - gesehen hätten.

Was den Spielbarkeitsfaktor angeht, leidet *Winter Olympic Games* an einigen offensichtlichen Mängeln. Als ich beispielsweise in einer der Slalomdisziplinen ein Tor verpaßte, wollte ich diese schäbige Untat gleich durch eine saftige Kollision mit einem der Bäume am Pistenrand sühnen. Daraus wurde aber nichts. Zu meiner hellen Freude fuhr ich horizontal durch einen kompletten Wald hindurch. Holdriho! Noch ein Beispiel: Beim Eisschnellauf wurde ich disqualifiziert, weil ich eine Kurve - zugegebenermaßen - vielleicht einen Millimeter zu scharf angegangen bin. Ich seh's ja wohl ein! Nicht verstehen kann ich aber, daß das gesamte übrige Feld in's Ziel schlitterte, ohne sich auch nur einen Dreck um die Spurmarkierungen zu scheren!



△ Hier siehst Du eine der Skidisziplinen.

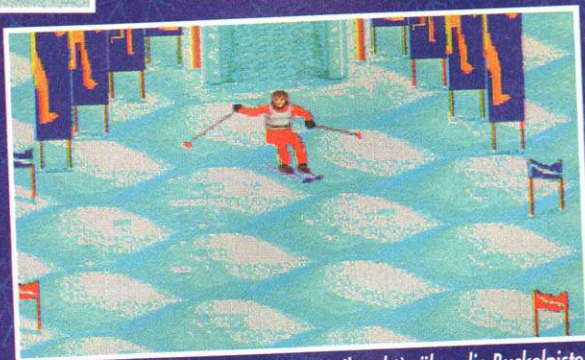
▽ Eine nette Idee beim Biathlon: die eingeblendeten Zielscheiben.



PETER



Hey Mann, mir dreht sich alles...wo bin ich? (Die Zeit: Mitte der 80er Jahre. Ein langhaariger Peter Wolter spielt *Winter Games* auf seinem C 64. "Wow," murmelt er, "tolle Grafiken! Schade, daß das Spiel nach kurzer Zeit so eintönig wird." (Er geht aus dem Programm und lädt stattdessen *Mercenary*.) Zurück in der Gegenwart stecke ich *Winter Olympics* in die Konsole, und es ist mir, als wäre in der Zwischenzeit rein gar nichts auf der Welt passiert. Dieses Spiel ist ein antikes Schätzchen. Von den leicht verbesserten Grafiken abgesehen, könnte es eine direkte Konversion der C 64-Ausgabe sein. Und das Gameplay ist noch genauso nervtötend, wie früher. (Er startet die Konsole erneut und spielt jetzt *Mario Kart*).



△ T Mit flotter Musik geht's über die Buckelpiste.



△ Diese Strichmännchen kündigen die einzelnen Disziplinen an.

HENDRIK

Ich bin ein totaler Wintersportfreak, und so konnte mich dieses Spiel denn auch einen ganzen Tag lang beschäftigen. Leider wird das Gameplay bereits nach kurzer Zeit nervig und eintönig. Wenn man statt der überrepräsentierten Skidisziplinen einige andere Sportarten in's Programm aufgenommen hätte, wäre für die nötige Abwechslung gesorgt gewesen. Warum zu Beginn des Buckelpistenrennens ein Hahn kräht, werde ich wohl nie erfahren! Das ganze Spiel ist etwas chaotisch und bringt nichts wirklich Neues.

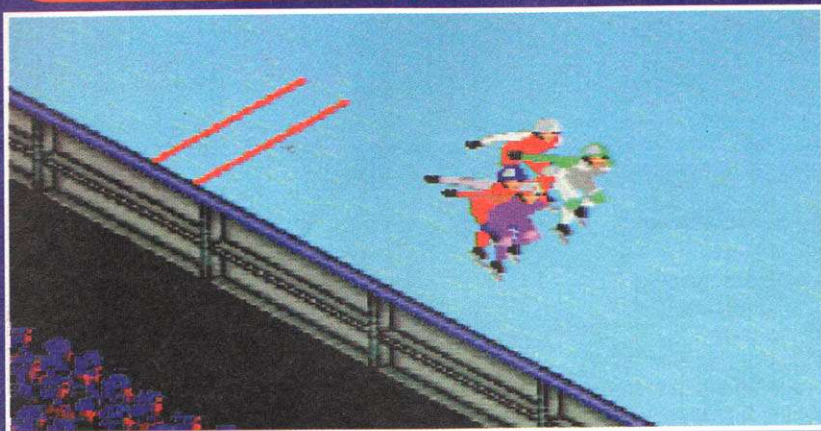


△ Cold für Deutschland, wie bewegend

mangelnde Abwechslungsreichtum im Gameplay: vier ähnliche Slalomdisziplinen, zwei ähnliche Rodeldisziplinen, und der Rest sind gutgemeinte Dreingaben! Die Eröffnungszeremonie konnte durchaus gefallen, aber es fehlte doch die besondere Atmosphäre und das ganze Drumherum, wie es für dieses weltweite Spektakel so typisch ist. *Winter Olympic Games* vermittelt eher die Stimmung eines verregneten Wochenendes im Sauerland, als das, was uns an Lillehammer so begeistert hat.

Ich muß zugeben, daß, sobald man sich ein wenig in die einzelnen Disziplinen eingearbeitet hat, dieses Spiel durchaus Spaß machen kann. Aber dieser Spaß ist leider nicht von langer Dauer. Hauptursache dafür ist wohl der

Ich bin doch ziemlich enttäuscht, daß es mit US Gold so weit kommen konnte. Wer soll sich *Winter Olympic Games* eigentlich kaufen...und das zu diesem Preis?! Wenn Du absolut verrückt auf Wintersport bist, könntest Du diesem Spiel vielleicht noch einige unterhaltsame Stündchen abgewinnen. Wenn Du allerdings noch nicht einmal weißt, wie Slalom geschrieben wird, laß besser die Finger von dieser Cart. Du wirst sie nie wieder los!!!



△ Heiße Action beim Eisschnellauf...schnarch.

WINTER OLYMPICS

GAME
BOY

Winter Olympic Games für den Game Boy ist ein klassisches Beispiel für ein übereilt auf den Markt geworfenes, drittklassiges Spiel.

Das Game besteht aus sieben Disziplinen: Bob, "Buckelpiste", Skispringen, Biathlon und Eisschnellauf. Ziel ist es, viele Rekorde zu brechen und Goldmedaillen für's Vaterland einzusacken.

Von Track Meet einmal abgesehen, funktionieren Spiele dieses Genres auf dem Game Boy einfach nicht so recht. Ich möchte sogar behaupten, daß es eher eine Qual denn eine Freude ist, sich mit derartigen Spielen für die "Handgurke" zu beschäftigen.

Die kleinen Grafiken sind erbärmlich, die winzigen Sprites sind kaum zu erkennen, die Hintergründe sind langweilig und die Animation ist zu holperig. Das Hauptproblem dieser Multi-Disziplin-Games ist der mangelnde Anreiz, nach Durchspielen aller Sportarten wieder von vorne zu beginnen. Es sei denn, Du fährst darauf ab, ständig Deine eigenen Rekorde zu verbessern. *Winter Olympic Games* mangelt es zu sehr an einer dauerhaften Herausforderung, um ein stetes Interesse aufrechtzuerhalten.



Wie schon die SNES-Version, ist auch dieses Spiel dürftig ausgestattet und nur schwer spielbar. Wenn Du Olympische Spiele magst, schau sie Dir lieber im Fernsehen an, denn von der begeisternden Atmosphäre dieses Mammutereignisses kommt bei der Game Boy-Version nicht der kleinste Funke über. Alles in allem ist *Winter Olympic Games* für den Game Boy ein kaum empfehlenswertes Spiel. Wenn ich mir überlege, was man mit der Lizenz alles hätte anfangen können...



VERLAG

US GOLD (MINDSCAPE)

TEL:- (0213) 67544

PREIS

140 DM

ERHÄLTLICH

JETZT

SPIELART

SPORT SPIEL

KAPAZITÄT

16MBit

BESONDERHEITEN

1-4 SPIELERS

STEUERUNG

VERÄNDERLICH,
JE NACH DEM.

VERÄNDERLICH,
JE NACH DEM.

VERÄNDERLICH,
JE NACH DEM.

VERÄNDERLICH,
JE NACH DEM.

VERÄNDERLICH,
JE NACH DEM.

VERÄNDERLICH,
JE NACH DEM.

BEWERTUNG

GRAFIK 70

SOUND 64

GAMEPLAY 68

DAUERSPASS 72

PROFAZIT

68

Willkommen an der Maschine!

MARIO'S TIME MACHINE

PETER

In Mario's zweitem Bildungs-Abenteuer dreht sich alles um die Zeit. Unser junger Held macht sich auf den mühseligen Weg durch die Historie und sucht dort geschichtsträchtige Gegenstände wie den Schild der Jungfrau von Orleans oder die Krone der englischen Königin. Das hört sich alles sehr kompliziert an, ist es aber nicht. Mario's Zeit-Maschine ist in der Tat unglaublich einfach zu spielen. Um die Gegenstände

zurückgeben zu können, mußt Du Dich erst zur Zeitzone durchschlagen, indem Du wichtige Figuren befragst und Dir die Antworten gut merkst. Diese lebenswichtigen Informationen brauchst Du dann, um auf einer Zeit-Tabelle die fehlenden Angaben eintragen zu können. Wenn alles eingetragen ist, kannst Du der historischen Berühmtheit den vermißten Gegenstand persönlich wieder zurückgeben. Insgesamt sind es 15 Objekte, die dem ursprünglichen Besitzer ausgehändigt werden müssen - ganz schöne Herausforderung, was?

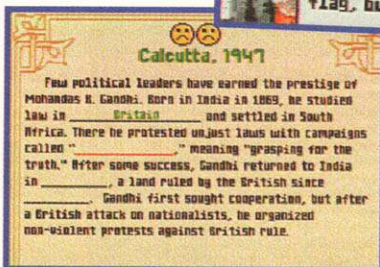
Zunächst einmal: Mario's Zeit-Maschine ist mit Sicherheit eher etwas für die jüngere Spielergeneration - obwohl auch ich mir noch einige neue (oder im Laufe der Jahre verschüttete) Kenntnisse über das antike Griechenland oder den Unabhängigkeitskrieg aneignen konnte. Bildung und Spiel sind hier ganz clever zusammengemixt - allerdings geht einem der recht simple Spielverlauf ziemlich schnell auf den Zeiger - vor allem mit Blick auf *Super Mario V*.

Die kleine Bildungsorgie wird durch eine Art Surf-Spiel unterbrochen, bei dem Mario zehn Pilze suchen und dann in



△ Mario hat offenbar die physikalischen Gesetze undefiniert: Er surft ohne Wellen. Hier ist es wohl besser, ein wenig mit Isaac Newton zu plaudern.

▷ Das hier ist die Zeit-Maschine. Schick, was?



▽ Gandhi dreht durch, als er merkt, daß seine Flagge weg ist.

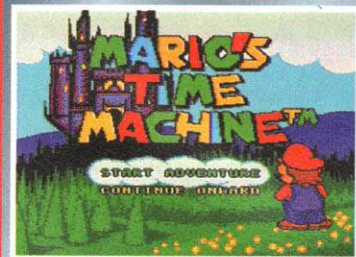
MARTIN

Mario's Zeit-Maschine ist ganz witzig, flott und unterhaltsam gemacht - zielt aber vor allem wohl auf jüngeren Spieler. Aber mit dem Bildungs-Inhalt ist es nun mal so eine Sache. "Man merkt die Absicht und ist verstimmt", meinte Goethe schon, obwohl er ja Mario noch gar nicht kennen konnte. Ich jedenfalls habe ein etwas merkwürdiges Gefühl dabei, wenn die Unterhaltung als Verpackung für den erhobenen Zeigefinger der Pädagogen dienen muß. Oder zielen Spiele wie dieses hier mehr auf Eltern mit leichter Computer-Phobie, um ihnen Video-Spiele ein wenig schmackhafter zu machen? Wer ein großer Mario-Fan ist, wird sicher auch mit diesem Spiel seinen Spaß haben - andererseits fehlt hier doch die rechte Herausforderung.

einen Whirlpool tauchen muß. Dieser Pool wirbelt ihn dann herum, bis er schließlich in dem in der Zeitmaschine einprogrammierten Zeitalter wieder auftaucht. Ohne die Pilze wird Mario zum Schloß zurücktransportiert - aber Schwamm drüber, dieser Teil ist ohnehin der schwächste im ganzen Spiel. Einfach blöde!

Das Spiel präsentiert sich locker-flockig. Mario plaudert mit allen Figuren ebenso heiter und aufgeschlossen, so daß das Spiel keineswegs den etwas strengen Geruch von Schule und Erziehung an sich hat. Es wäre vielleicht ideal, wenn Eltern

dieses Game mit spielen - mit den jüngeren allerdings. Die älteren würden sich wahrscheinlich schnell langweilen. Als recht erfahrener Spieler hatte ich es in wenigen Stunden durchgespielt. Und das sagt wohl alles über den zu erwartenden Dauerspaß aus ...



VERLAG

MINDSCAPE

TEL: (02131) 67544

PREIS

CA. 130DM

ERHÄLTLICH

JUNI

SPIELART

SPIELEN & LERNEN

KAPAZITÄT

8MBit

BESONDERHEITEN

NEIN

STEUERUNG

NIMM DIE ZEITMASCHINE
IN BETRIEB

ZEIGE DIE
GESCHICHTS-SEITE



BEWERTUNG

GRAFIK 82

SOUND 68

GAMEPLAY 79

DAUERSPASS 74

PROFAZIT

80

DER ERSTE KOMPLETTE SPIELFÜHRER FÜR KONSOLENGAMES

CONSOLE PRO

NUMMER 0

DM 6,80

ÖS 56,00 sfr 6,80

NEU!

MEGA
DRIVE

ROCKET KNIGHT
SONIC 3
MICROCOSM
ECCO
F117 A
UND MEHR

SUPER
NES

SHADOWRUN
ALADDIN
GOOF TROOP
EMPIRE STRIKES
BACK
UND
MEHR

VERSUCH'S MAL MIT
GEMÜTLICHKEIT

DAS
DSCHUNGELBUCH

Jetzt im
Verkauf

ROCKET KNIGHT

A-Z TIPS • KOMPLETTE AUFLÖSUNGEN



PEACE KEEPER

△ "Komm, setz dich auf meinen Schoß. Ich erzähl' Dir ein Märchen..."

HENDRIK



Peace Keepers ist auf keinen Fall ein schlechtes Spiel, und es hat durchaus originelle Momente. Die Flughafensequenz mit den Schatten der überfliegenden Maschinen ist sehr atmosphärisch. Gefallen hat mir auch, daß jeder Level mehr zu bieten hat, als man zunächst erwartet. Die Zellen mit den Mutanten-Experimenten sind hervorragend gelungen. Leider wird der Spaß an den tollen Grafiken und der guten Geschichte durch zwei Punkte geschmälert: Die Steuerung ist etwas nervig, und die Kollisionsfeststellung arbeitet nicht einwandfrei.

Wer redet hier von Frieden?!

PETER



Ein verschrobener alter Herr namens Iago, seines Zeichens Chef einer weltbeherrschenden Bande, tüftelt an genetischen Experimenten herum, mit denen er die Erdbevölkerung in willige Sklaven verwandeln will. Aber was noch viel schlimmer ist: Ständig faselt er in nervigen Vers-Paaren daher. Darum wurde ein Team von Berufshelden angemietet, um ihm das Maul zu stopfen. Blöderweise haben die Profis vergessen, ihre Gewehre, Granaten und übrigen Massenvernichtungswaffen in den Koffer zu packen. So müssen sie sich eben mit Händen und Füßen durch Iagos Mutanten-Armeen kämpfen, um schließlich dem Boß eins auf die Nase zu geben.

Wähle eine der gängigen Kämpfertypen (alter Hauden, vorlauter Teenie, junge Dame mit viel Bein oder, öh, der sieht aus, wie Franksteins Monster) und schlendere gelassen durch die Level, vorbei an auffallend gleichförmigen Punks, Schlägern, Mutanten und dicken Rausschmeißern, bis Du am Ende



▽ Neiiiin, der BLAUE Draht muß nach links!

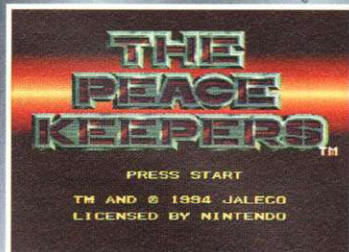
△ "Darf ich das Jackett abnehmen, der Herr?" Echo jobbt nebenbei im Club der dicken Männer.



jedes Abschnitts auf einen Boß triffst...Du ahnst es schon: Ein scrollendes Beat `em Up! Peace Keeper steht dabei in der Tradition solcher 'Klassiker' wie Double Dragon, Final Fight, Rival Turf, Streets of Rage usw. Die Handlung ist immer dieselbe!

Allerdings hat Peace Keepers auch Neues zu bieten. Je nachdem, welchen Spieler Du gewählt hast und welche Richtung Du an bestimmten Punkten des Spiels einschlägst, führen auch unterschiedliche Wege zu Iagos Aufenthaltsort (mal einfacher, mal schwieriger). Dann gibt es noch einen 4-Spieler-Wettkampf-Modus (hast Du'n Multi-Tap?) mit verschiedenen Kampfplätzen, wo Du Dich mit Deinen Freunden prügeln kannst. Hört sich aber besser an, als es ist - hier können zwar doppelt so viele Leute mitspielen, wie bei Street Fighter II Turbo, aber das Spiel ist nicht mal halb so gut.

Wat lernt uns dat? 1. Scrollende Beat `em Ups sind sich alle mächtig ähnlich. Peace Keepers ist vielleicht etwas umfangreicher, aber es spielt sich genauso, wie die übrigen. 2. Dieses Spiel gehört zu einem Genre, das in punkto Kreativität schon lange keine Lebenszeichen mehr von sich gibt. 3. Wenn Du ein wenig Originalität magst, such Dir lieber was anderes!



VERLAG
JALECO

PREIS
CA. 130

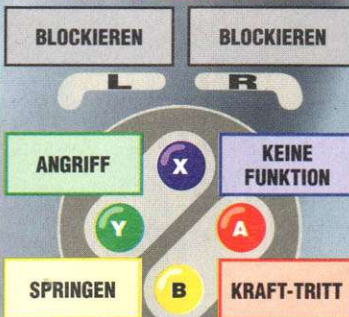
ERHÄLTLICH
JUNI '94

SPIELART
BEAT-`EM-UP

KAPAZITÄT
16MBit

BESONDERHEITEN
KEINE

STEUERUNG



BEWERTUNG

GRAFIK 66
SOUND 65
GAMEPLAY 60
DAUERSPASS 52

PROFAZIT

50

Versandhandels GMBH

Langgasse 5 61267 Neu Anspach

Telefon **06081/960 104** Mo–Fr 09H30–13H00

Telefax 06081/960 198

Fr 09H30-13H00

14H00-18H30

Händleranfragen

erwünscht

</

Bestellungen vor 16:00 Uhr werden noch am selben Tag abgeschickt !!! Porto Inland 9.- DM + NN / Ausland Vorkasse 18.- DM und NN 35.-DM

Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten

JETZT ENDLICH IN DEUTSCHLAND ERHÄLTLICH!!!

EQUINOX

SKYBLAZER

DM 129,=

DM 139,=



**SONY
IMAGESOFT**



SUPER
PRO

EQUINOX
SKYBLAZ

87%

85%

Händleranfragen sind auch erwünscht

Theo
KRANZ
VERSAND

& LADEN

Täglich Neuheiten

Fordern Sie unser kostenloses Magazin gegen frankierten (3,-DM) und adressierten Rückschlag an. Versand per NN DM 8,-; bei Vorkasse (nur Eurocheck) DM 4,-; Preisirrtümer vorbehalten: UPS DM 10,-; Porto Ausland DM 18,-.

JULIUSPROMENADE 11 97070 WÜRZBURG TELEFON (09 31) 57 16 01 ODER 06

PETER



SNES-Besitzer hatten bei Box-Spielen bisher nur eine Möglichkeit: Riddick Bowe

(George Foreman's ist zu schlecht, als daß man es erwähnen sollte...). Jetzt gibt es aber ein zweites Spiel, das ernst genommen werden sollte: Legends of the Ring aus dem Hause ElectroBrain.

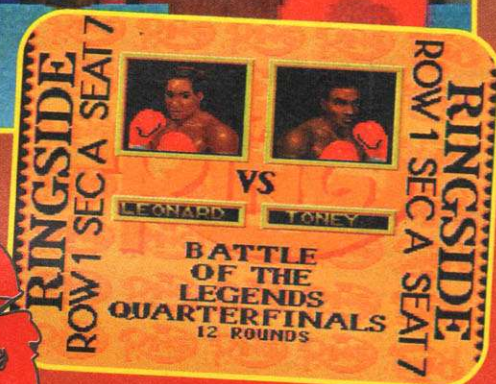
Du kannst Legends of the Ring alleine oder zu zweit spielen, Ausscheidungswettkämpfe veranstalten oder sogar Deinen Wunsch-Boxer zusammenstellen: Hautfarbe, Box-Stil, Nehmer- und Geberqualitäten, Links- oder Rechtsausleger. Du kannst sogar einzelne Schlagarten mit mehr oder weniger Mumm ausstatten: vom sanften Anstupfen bis zur Dampfhammer.

Wenn alles eingerichtet ist, warten auf Dich zehn finstere Kretins, die sich als Boxer verkleidet haben. Mir persönlich fallen beim Titel "Box-Legenden" zunächst einmal Muhammed Ali, Joe Frazier und Henry Cooper ein - aber den Programmierern des Spiels sind diese illustren Namen wohl entgangen. Stattdessen treten Haggler, Hearn und Robinson auf - Namen, die hierzulande nur Fachleuten bekannt sind. Keine schlechten Boxer zwar - aber

Angezählt oder einfach dumm?



△ Setze niemals auf den Weißen.



△ Vor jedem Kampf werden die Gegner vorgestellt.

BOXING LEGENDS of THE RING

keineswegs Box-Legenden!

Die Grafik ist großzügig und farbig angelegt. Blutflecken kommen realistisch zur Geltung, bei jedem Volltreffer sieht man Schweiß- und Blutstropfen durch den Ring spritzen. Die Boxer sind eigentlich ganz gut dargestellt - aber nur zwei Animationsrahmen für jede einzelne Bewegung sind doch etwas zu wenig. Geradezu grotesk wird es, wenn ein Boxer nach einem Niederschlag aufsteht: Ohne Bewegung von der Horizontalen zur Vertikalen.

Das Spiel verfügt aber über einige besonders schöne Möglichkeiten, die es meines Erachtens über andere Spiele dieser Art hinausheben. Gut gefallen hat mir z.B., daß der Bildschirm um so dunkler wird, je angeschlagener Du als Boxer bist. Und wenn Du einen Volltreffer an den Kopf bekommst (oder ihn Deine Gegner verpaßt hast), kannst Du auf dem Bildschirm auch Schwellungen, Risse und blaue Augen



HENDRIK

Was ist das für blutrünstiges, brutales, ekeliges Spiel! Genau so etwas liebe ich!

Eigentlich bin ich ja eher Pazifist und ich hasse Gewalt. Aber wenn man auf ein derartiges Spiel stößt, an dem man seine Aggressionen so richtig lustvoll abreagieren kann, dann wanken alle moralischen Grundsätze. Es kribbelt ganz schön, wenn man sich an einigen der besten Boxer der Geschichte gefahrlos austoben kann. Grafik und Animation sind Spitze, z.B. wenn das Gesicht von Sugar Ray Robinson nach mehreren Kopftreffern allmählich zuschwillt. Der Sound ist schauerlich, jeder einzelne Schlag wird akustisch anders dargestellt. Also: Solltest Du einen Aggressionsstau haben, dann greif zu diesem Spiel.



bewundern.

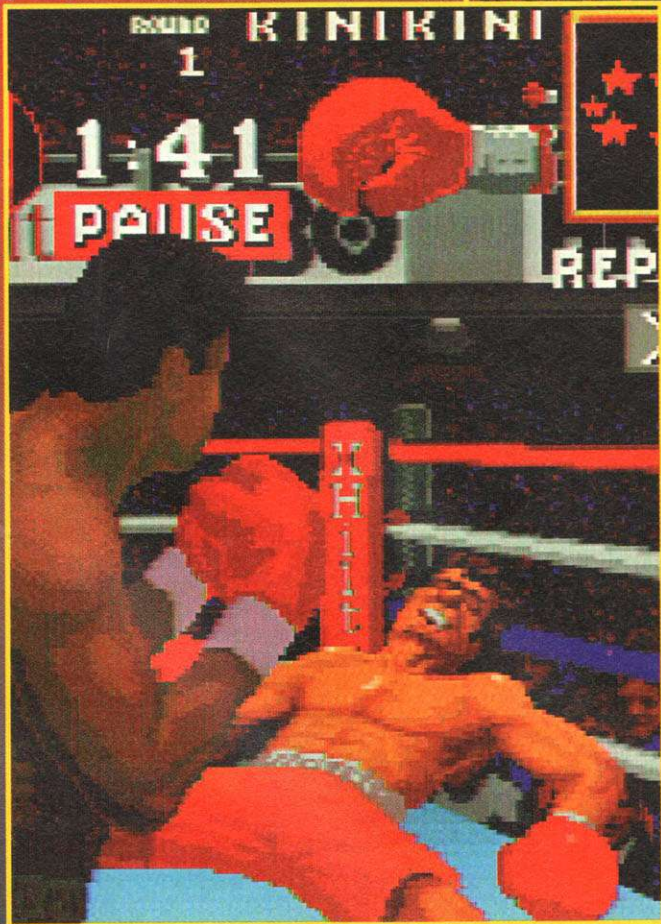
Sogar das Bikini-Mädchen wurde nicht vergessen, das während der Kampfpausen im Ring die nächste Runde anzeigt. Vielleicht ist es sexistisch, daß die Programmierer der Dame einen Riesenbusen verpaßt haben - aber Sportsimulationen dieser Art müssen doch realistisch und akkurat sein, oder?

Zu einem Spiel dieser Art gehört natürlich auch der Career-Mode. Leider bietet dieser Mode zu wenig Möglichkeit zum Training. Zwischen den Kämpfen kannst Du Dich nicht etwa an Sandsäcken und Maisbirnen abarbeiten, sondern Du addierst lediglich einige Punkte zu Kategorien wie Schlagkraft, Nehmerqualitäten usw. Mit Realismus hat das recht wenig zu tun, leider.

Und jetzt kommt die Kernfrage: Macht das Spiel eigentlich Spaß? Ja, durchaus, wenn Du zu zweit spielst. Aber alleine gegen den Computer zu spielen, ist doch etwas fade. Verglichen mit Riddick Bowe hat Legends of the Ring den Vorteil, daß es realistischer ist. Es geht aber auf Kosten des Dauerspaßes, daß zu wenige Möglichkeiten eingebaut sind, die Kämpfer und den Ablauf im Ring nach eigenen Vorgaben zu variieren. Leider verliert man an diesem Spiel nach recht kurzer Zeit schon das Interesse. Aber was soll's - vielleicht sollte man sich Legends of the Ring ab und zu zum Aggressions-Abbau vornehmen.



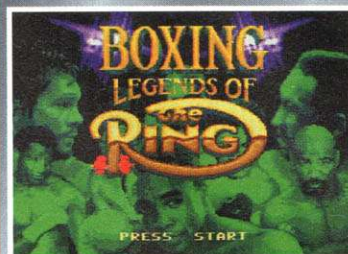
▽ Er ist zu Boden gegangen! Kinikini liegt hier als gewaltige Masse aus Fleisch und Knochen.



△ Was ist mit Hearns los? O je, ich habe vergessen, gegen den anderen Boxer zu kämpfen.

MARTIN

Die realistische Darstellung war es wohl, was die Programmierer von *Legends of the Ring* gereizt hat. Die Details sind einfach phantastisch - etwa das Bikinimädchen. Obwohl das Spiel weniger Action als Riddick Bowe bietet, ist es doch ganz witzig, das Gesicht des Gegners nach einigen Schlägen anschwellen zu sehen. Gut gemacht ist auch, daß in dem Maße, wie Deine eigenen Augen nach einigen Treffern zuschwellen, der Bildschirm immer dunkler wird. Legends of the Ring hat sicherlich einige Pluspunkte - aber auf Dauer wird es doch ein wenig langweilig.



VERLAG
ELECTROBRAIN

PREIS
CA. 140 DM
ERHÄLTLICH

MAI '94

SPIELART

SPORT

KAPAZITÄT

8MBit

BESONDERHEITEN

KEINE

STEUERUNG



BEWERTUNG

GRAFIK 81
SOUND 73
GAMEPLAY 79
DAUERSPASS 80

PROFAZIT

84

ES GEHT VORAN

THE FRENCH CONNECTION

SO GEHT'S BEI LORICIEL ZU SUPER PRO ERKUNDIGTE SICH.

Der Name Loricel wird Dir wohl nur dann etwas sagen, wenn Du ein ausgebuffter Software-Fachmann bist. Nintendo-Besitzer in Deutschland werden von dieser Marke bisher wohl kaum etwas gehört haben, obwohl diese äußerst erfolgreiche französische Firma schon vor zehn Jahren gegründet wurde und seit September 1983 Spiele für Heimcomputer herstellt.

Das erste, was es über Loricel zu sagen gibt, ist, daß es sich um eine sehr freundliche und am Kunden orientierte Firma handelt. Die Programmierer haben immer Zeit für einen Plausch, die PR-Leute haben immer ein offenes Ohr und jeder kann die Büros im französischen Gennevilliers besuchen. Bei ihren Spielen liegt die Betonung auf Originalität und Qualität - den großen Hit haben sie aber bisher noch nicht gelandet.

1989 gründete Loricel ein zweites Label: Futura. Es sollte mehr die ältere Käuferschicht ansprechen - was dann auch mit *Panza Kick Boxing* und *D-Day* gelang.

SUPERPRO hat sich in den Entwicklungs-Labors von Loricel umgesehen - merkwürdigerweis hatte die auf Groß-Firmen fixierte Fachpresse von dieser Software-Firma bisher recht wenig Notiz genommen. Es sollte aber nicht vergessen werden, daß auch Software-Giganten wie Ocean und Acclaim irgendwann einmal klein angefangen sind. Nintendo übrigens auch - und zwar mit der Produktion von Spielkarten.

Loricel beschäftigt zur Zeit 28 Angestellte. Zusammen mit etwa 25 freien Mitarbeitern produzieren sie 7 bis 10 Spiele pro Jahr. Zu den bisherigen Titeln gehören *Best of the Best* (alle Nintendo-Formate), *Davis Cup* (NEC PC-Maschine), *Super Skyweek* (Atari Lynx) und jetzt auch *International Tennis Tour*, *Jim Power 3-D* und *Val D'Iserre Championship* für den SNES.

Mindscape gibt Val D'Iserre jetzt auch für Deutschland heraus. Und zu dieser French Connection haben wir exklusiv Loricel-Chef Laurant Weill befragt.

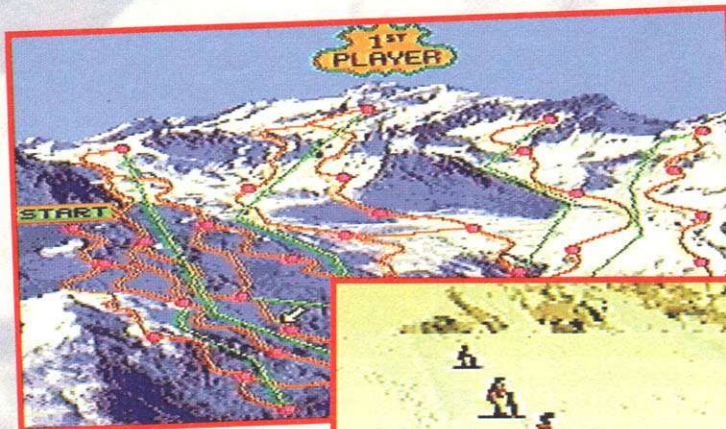
LW: Als Firmenchef bin ich gemeinsam mit unserem Entwicklungs-Chef dafür verantwortlich, welche Spiele entwickelt werden. Gleichwohl wird die Entscheidung im Team getroffen. Die Anfangs-Idee kommt möglicherweise von den Programmierern oder auch von jemandem, der überhaupt nichts damit zu tun hat. Aber das Team entscheidet dann. Es ist ein langer Weg, bis so ein Spiel fertig ist. Wir wissen, daß es nur dann Erfolg haben kann, wenn alle Beteiligten davon überzeugt sind, was sie machen.

SP: Wie lange dauert es denn im Durchschnitt, bis ein Spiel fertig ist? Wie viele Entwickler arbeiten daran mit?

LW: Durchschnittlich dauert es ein Jahr und es sind immer zehn Leute damit beschäftigt.

SP: Welche Loricel-Spiele haben Ihnen bisher am besten gefallen?

LW: Schwierig zu sagen, denn man fühlt sich mit einem Spiel ja besonders eng verbunden, wenn man lange daran gearbeitet hat. Jedes Spiel hat seine eigene Geschichte, aber mein Lieblings-Spiel, würde ich sagen, ist *Val*



△ Mit dem Snowboard den Hang 'runter! In Loricel's Val D'Iserre rast unser unerschrockener Sportsfreund in eine Gruppe von Yuppies.

SUPER PRO SPRACH MIT LAURANT WEILL

SP: Nach welchen Kriterien entscheidet sich Loricel für die Entwicklung eines neuen Spiels? Kommen die Programmierer mit eigenen Ideen oder legt jemand einfach fest, daß ein Ski-Spiel, ein 3-D- oder Abenteuerspiel entwickelt werden muß? Wer trifft die Entscheidungen?

D'Iserre Championship. Erstens weil alle im Team hervorragend gearbeitet haben. Wir haben eine neue Spezial-Routine entwickelt, die eine sehr hohe Geschwindigkeit erlaubt. Das Spiel ist nicht nur eine großartige Ski-Simulation, sondern auch ein großer Erfolg. Zum anderen haben wir mit wichtigen Partnern zusammengearbeitet: Mit *Val D'Iserre* und *FILA*, beide haben uns sehr geholfen, vor allem in sportlicher Hinsicht. Das Spiel wurde dann auch von Ski-Experten getestet.

SP: Und welche Games, die nicht von Loricel stammen, spielt das Team in der Freizeit?

LW: In der Mittagszeit ist unser Test-Raum immer überfüllt. Da

wird oft *Super Mario Kart*, *Super Bomberman* und *Total Eclipse* auf dem 3DO gespielt.

SP: Welche Entwicklungs-Maschinen setzen Sie zur Programmierung der Spiele ein? Haben Sie Spezialisten für den Sound, die Grafik etc.?

LW: Zum Programmieren benutzen wir PC's, SNASM und viele verschiedene Geräte, die wir selbst entwickelt haben. Für die Grafik nehmen wir 3-D Studio, der Sound für den SNES entsteht auf einem Keyboard und einem Atari ST mit Notator. Wir haben auch einen Akai 1100 für die Sound-Effekte.

SP: War es sehr schwer, auf dem amerikanischen Markt Fuß zu fassen? Und wie schwierig ist es in Deutschland?

LW: Es war nicht sehr schwierig, in den USA oder anderswo - selbst in Japan! - Partner zu finden. Es war aber in Großbritannien und Deutschland immer etwas schwierig. Die Franzosen stehen aber in dem Ruf, sehr einfallsreich zu sein. Das hat uns dann dabei geholfen, daß wir vor wenigen Wochen mit Mindscape den Vertrag über Val D'Isere unterzeichnen konnten.

SP: Haben die Kids in Frankreich bei Spielen andere Vorlieben als ihre Altersgenossen in anderen Ländern?

LW: Nein, das glauben wir nicht. Ihr Geschmack unterscheidet sich nicht von dem der Kinder in anderen Ländern, die Video-Kultur wird universell.

SP: Welches Spiel ist bisher am besten gelaufen, womit haben Sie am meisten Geld verdient?

LW: Unser Bestseller ist bisher *Best of the Best Championship Karate*. Es wurde auch *Panza Kick Boxing* genannt. Das Spiel ist weltweit mehrfach ausgezeichnet worden, vor allem in der SNES-Version im vergangenen Jahr. Später dann auch in Las Vegas für den Mega Drive.

SP: Geht Loricel auch Spiele für die neuen Maschinen wie Atari Jaguar, 3DO, CD32 oder Project Reality produzieren? Was halten Sie von diesen Systemen, welches wird sich Ihrer Ansicht nach durchsetzen?

LW: Loricel hat eine Lizenz für den Jaguar und für 3DO. Natürlich interessieren wir uns für die neuesten Maschinen und warten gespannt auf



△ Kaum ein Spiel bringt die Mode 7-Grafik so gut 'rüber wie Val D'Isere. Du erreichst auf dem Bildschirm ein enormes Tempo.

Project Reality und Saturn. Es wäre aber doch zu früh, öffentlich über unsere Projekte zu plaudern oder Prognosen über die Maschinen abzugeben. Wir werden uns später im Jahr dazu äußern.

SP: Können Sie unseren Lesern verraten, was alles zu einem guten Spiel gehört?

LW: Ein gutes Spiel ist immer eine Mischung guter Komponenten. Originalität und neue technische Ideen sind jedenfalls sehr wichtig. Das ist wie bei einem Film.

SP: Warum sind Loricel-Spiele so unterschiedlich? Und warum, glauben Sie, hatten Sie nie einen derartig großen Erfolg wie

etwa Mortal Kombat oder Street Fighter II?

LW: Wie Sie ja wissen, machen Finanzen und Marketing oft den Unterschied zwischen einem erfolgreichen und einem weniger erfolgreichen Spiel aus. Unglücklicherweise hängt heute der Erfolg nicht so sehr von der Qualität des Spiels selbst ab. Es gibt viele technisch exzellente Spiele, die sich aber mangels einer massiven Marketing-Kampagne nicht so gut verkaufen. Und vergessen Sie nicht, daß *Mortal Kombat* und *Street Fighter II* schon als Arcade-Spiele bekannt waren.

SP: Zum Schluß: Was wird Loricel in fünf Jahren machen? Wie beurteilen Sie die Zukunft der Konsole-Spiele?

LW: Loricel bereitet sich mit großen Produktionen für CD-Spiele (PC und 3DO) auf die Zukunft vor. Dazu gehören auch interaktive Filme und sogar interaktive TV-Shows. Wir glauben aber immer noch an Originalität und hohe Qualität, die beide aus guten Ideen entspringen müssen.

SP: Merci.

JIM POWER 3-D

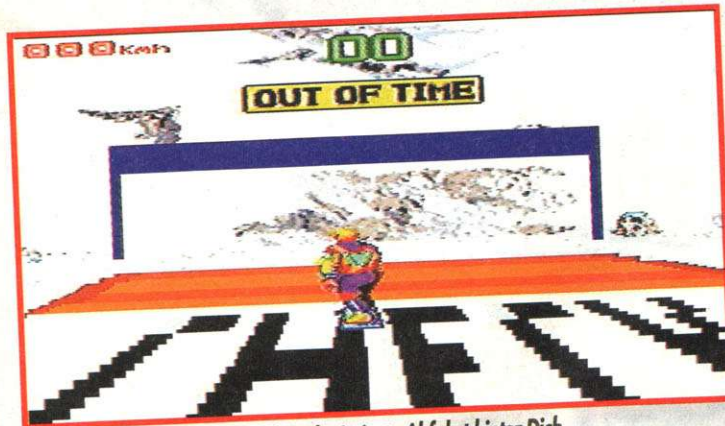
Dies ist das erste und wahrscheinlich einzige Spiel, in dem Du mit einer 3-D-Brille dreidimensionale Grafik siehst. Die 8Mbit-Cartridge ist das Ergebnis von zwei Jahren Entwicklung. In *Jim Power* siehst Du einen komplexen Hintergrund, erstklassige Shoot-'em-Up-Levels und 50 Bilder pro Sekunde. Außerdem kannst Du zwischen 12 verschiedenen Sound-Tracks wählen. *SUPER PRO* bringt eine Besprechung, sobald das Erscheinungsdatum bekannt ist.



Mindscape hat soeben *Val D'Isere* für den deutschen Markt übernommen. Wann *Jim Power 3-D* und Loricels neuestes (und noch geheimes!) Spiel herauskommen, ist noch nicht bekannt. Ausführliche Reviews folgen, sobald wir wissen, wann die Spiele erhältlich sind.

VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP

Was dem SNES bisher noch fehlte, das war eine Ski-Simulation, in der Du mit 120 km/h die Hänge entlang fegen und Dir den eisigen Fahrwind durch die Haare jagen lassen kannst. Die olympischen Winterspiele sind vorbei, der Frühling bricht an - wo sonst außer in den Hochalpen und auf dem SNES kann man jetzt noch vernünftig und zünftig mit Skiern oder mit dem Snowboard fahren? *Val D'Isere* ist von Anfang bis zum Ende ein olympisches Ereignis. Du mußt Deinen Athleten über mehrere Pisten und Slalom-Kurse ins Tal bringen. Dabei mußt Du Felsen, Bäume und Eis ausweichen, bevor Du dann den Checkpoint erreichst. Wie die Screen Shots zeigen, ist die Grafik sehr detailliert, so daß das Gebirgsmassiv plastisch hervortritt. Sehr originell gemacht ist, daß Du kurz vor der Sonne geblendet wirst, wenn Du über die Spitze eines Hügels kommst. Gelbe und orangefarbene Streifen auf dem Bildschirm simulieren die Schneebblindheit. Das ist zwar manchmal ärgerlich, aber ebenso ärgerlich wie die Realität, in der das ja auch geschieht. Es gibt drei komplizierte Wettbewerbe: Special, Giant und Downhill. Ziel des Games ist es, den Parcours in möglichst kurzer Zeit hinter sich zu bringen. Es sind viele Möglichkeiten eingebaut, Rekorde und Goldmedaillen zu erzielen. *Val D'Isere* wird von Mindscape vermutlich im Juni auf den Markt gebracht. *SUPERPRO* wird schon bald exklusiv darüber berichten.



△ Nein!!! Gerade hast Du die schwierigste Abfahrt hinter Dich gebracht, da ist die Zeit um. So ein Mist!

PETER



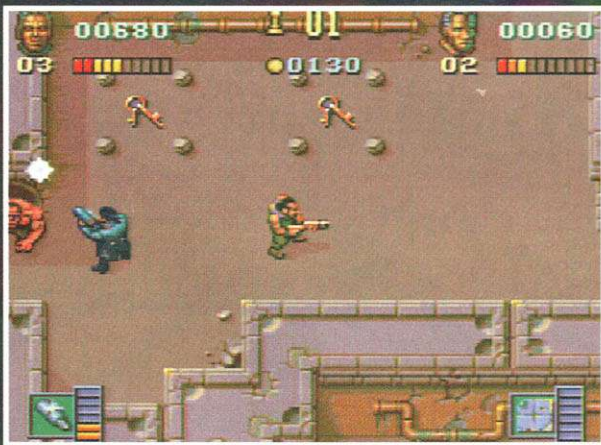
The Chaos-Engine (deutsch: Chaos-Maschine) ist die Konversion eines Amiga-Spiels, das im vergangenen Jahr heraus kam. Im Grunde genommen ist es ein Shoot-'em-Up, etwa in der Art des alten Klassikers Gauntlet. Gekauft wurde das Spiel vor allem wegen der brillant gemachten Künstlichen Intelligenz, die in die Gegner und die vom Computer gesteuerten Figuren hineinprogrammiert worden war. Bitmap-Bros heißt das Team, dem wir dieses Spiel verdanken. Von ihm stammen auch derartige Hits wie Speedball 2 und Gods. Man konnte also auch diesmal ersts Qualität erwarten. Vorweg gesagt: Ich bin auch nicht enttäuscht worden.

The Chaos Engine spielt im viktorianischen England. Baron Fortesque strebt nach Wissen und Macht und stellt schließlich die allerletzte Monstrosität her: Eine



CHAOS ENGINE

Nein, dieses Spiel handelt nicht von Trabbi!



Maschine, die Zeit und Raum verändert und normale Menschen in blutgierige Wölfe verwandelt. Es ist jetzt Deine Aufgabe, beinhardter Söldner um Dich zu scharen und diese Chaos-Maschine zu finden und zu zerstören. Nur so kannst Du die Welt retten!

Dein Einsatz beginnt damit, daß Du Dich für zwei Kämpfer entscheidest. Einen steuerst Du selbst, der andere wird entweder von einem Mitspieler oder vom Computer bedient. Zur Auswahl stehen insgesamt sechs Krieger. Jeder von ihnen hat eine für jeweils andere Zwecke geeignete Feuerwaffe. Außerdem ist jeder auch mit anderen Eigenschaften, wie etwa

BÄRBEL



Sieht ja großartig aus, das Spiel. Die Figuren sind sehr fein dargestellt und die Szenarios sind fantastisch - aber leider erwischt man sich sehr schnell bei einem verstohlenen Gähnen. Es erinnert doch zu sehr an den guten alten Gauntlet. Wenn Du auf derartige Spiele stehst, dann habe ich keine Hemmung, Dir The Chaos Engine wärmstens zu empfehlen. Nach meiner Einschätzung steht es aber hinter Zombies zurück, zumindest was die Spielbarkeit und den Spaß dabei angeht. Die Einführungs-musik ist bestens, die verschiedenen Schreie und Explosionsgeräusche bringen auch ein wenig Atmosphäre, aber ein wenig mehr Originalität hätte ich schon erwartet. The Chaos Engine ist ja nicht gerade schlecht, Zombies ist aber besser.

MARTIN

Es mag ja sein, daß The Chaos Engine auf dem Amiga ein bisher unerreichter Klassiker ist. Aber auf dem SNES gelten andere Bedingungen - Zombies von Konami ist nämlich in fast jeder Hinsicht um Längen besser. Gut, The Chaos Engine ist etwas ungewöhnlich und interessant gemacht, die Figuren haben den typischen Look, wie man ihn von den Bitmap Brothers kennt. Das Spiel selbst ist aber eigentlich nicht mehr, als ein Gauntlet im viktorianischen Zeitalter. Durch die Welt zockeln, ein bißchen herumballern, Schlüssel einsammeln, ab und zu von Kampfkartoffeln getroffen werden (so sehen sie jedenfalls aus) - das war's dann eigentlich schon. Sorry, Microprose, ich stehe auf Zombies von Konami.



detailliert dargestellt, ebenso der Hintergrund mit seinen manchmal etwas metallisch anmutenden Bit-Map-Glanzlichtern. In jedem Level geht es darum, eine Anzahl Knoten zu aktivieren und zum Schluß das zugesperrte Tor zu öffnen. Du erfährst es auf jeden Fall, wenn einer der Knoten aktiviert ist, denn Deine Figur posaunt es fröhlich heraus. Tödlich einfach - und tödlich ist es aber auch, wenn Du nicht aufpaßt.

Unversehens erscheinen von allen Seiten diverse Monster. Frösche hüpfen, Käfer schwirren und viele andere Kreaturen stürzen sich gnadenlos auf Dich. Wenn Du einen Gegner

erledigt hast, hörst Du so etwas wie eine Explosion (unpassender Sound, finde ich) und er läßt etwas Geld fallen. Du solltest es einsammeln, denn irgendwann kommst Du in einen Laden, wo Du Power-Up's kaufen kannst.

Power-Up's liegen auch immer mal wieder in der Gegend herum. Sie sind aber meist versteckt, oft kommst Du auch nur dann an sie heran, wenn Du Monster beseitigst oder irgendwo gegen die Wand schießt. Es gibt diese Power-Up's wirklich massenweise, manchmal muß man auch die Knoten in einer bestimmten Reihenfolge aktivieren, um heranzukommen.

The Chaos Engine besteht aus vier Welten, die zu erforschensind. Jede Welt hat noch einmal vier Level. Als ich die dritte Welt erreicht hatte, kam es mir leider so vor, als ob ich die Szenen alle schon kenne. Aber wenn Du ein hartgesottener Shoot-'em-Up-Fan bist, dann dürfte Dich das nicht weiter abschrecken. Keine Frage: die Programmierer haben ganze Arbeit geleistet, das Spiel ist gut gemacht und wegen seiner Originalität ist es auch sein Geld wert. Aber Zombies (aus einem ähnlichen Blickwinkel dargestellt, ebenfalls ein Shoot-'em-Up) ist weit besser.



VERLAG

MICROPROSE
(0454) 326532

PREIS

ERHÄLTLICH

JUNI '94

SPIELART

SHOOT-'EM-UP

KAPAZITÄT

12MBit

BESONDERHEITEN

PASSWORT-SYSTEM

STEUERUNG

NACH LINKS
DREHEN

NACH RECHTS
DREHEN.



BEWERTUNG

GRAFIK	90
SOUND	81
GAMEPLAY	87
DAUERSPASS	80

PROFAZIT

80

MARTIN



Nachdem er über Jahre hinweg seine zahllosen Fans vor den Bildschirmen unterhalten hatte, beschloß *Pink Panther*, sein Glück nun auch in Hollywood zu versuchen. Als Grundstein seiner Leinwandkarriere verunstaltet er auf ganzpersönliche Art und Weise das berühmte Hollywoodzeichen. Den nunmehr rosaroten Schriftzug hält er für ein Meisterwerk der Eigenwerbung.

Leider traf diese Aktion bei den Hütern des Gesetzes auf wenig Gegenliebe. Der berühmte Inspektor Clouseau hat sich höchstpersönlich auf die Jagd gemacht, um *Pink Panther* ein für allemal das Handwerk zu legen. Auch einige wutschnaubende

Hollywood-Manager heften sich an seine Fersen! An diesem Punkt beginnt das Spiel. Im ersten Level mit dem Titel "Honey, I Shrunk The Pink" muß sich die coole Katze gegen Riesenratten zur Wehr setzen und geheime Ausgänge finden, durch die er in weitere Film parodien (Level) gelangt. Darunter befinden sich so berühmte Streifen wie "Pinkin Hood", "Jungle Pink", "Pink Chill" und "Pinkenstein"!

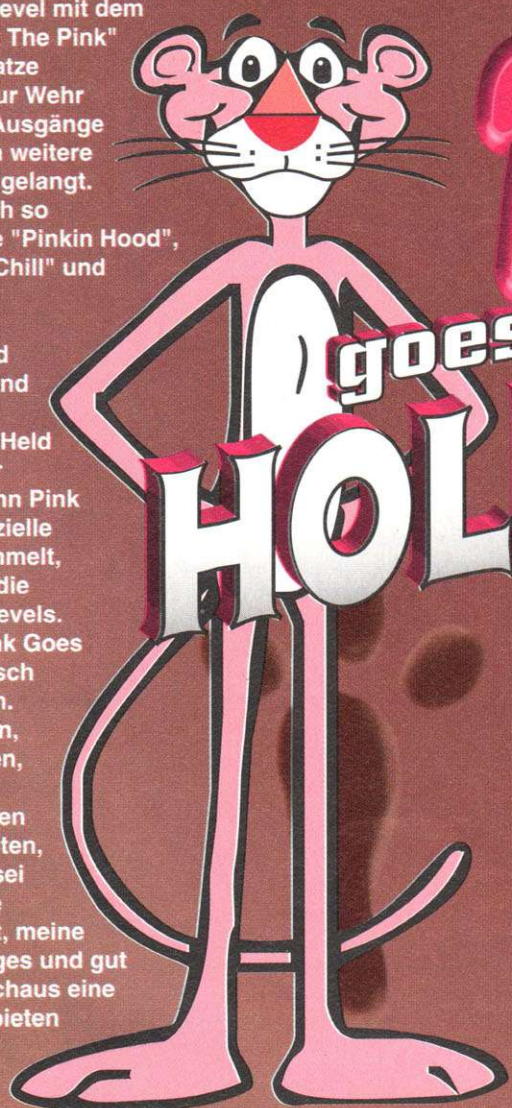
In den einzelnen Filmdekorationen sind zahlreiche Bonusse und Power-Ups versteckt, mit denen sich unser Held gegen seine Verfolger verteidigen kann. Wenn Pink auf seiner Flucht spezielle Eintrittskarten einsammelt, gelangt er leichter in die verschiedenen Sub-Levels.

Die Handlung in *Pink Goes To Hollywood* ist typisch plattformmäßig, d. h. unser Held muß laufen, springen und schießen, um voranzukommen. Obwohl einige Stimmen immer wieder behaupten, das Plattform-Genre sei überaltert und gehöre schnellstens entsorgt, meine ich, daß ein anständiges und gut spielbares Game durchaus eine Alternative zu Mario bieten kann.

Obwohl ich persönlich eigentlich ein Plattform-Fan bin, kann ich, nachdem ich mich eine ganze Weile mit *Pink Goes*



△ Ist das etwa Clouseau, in dieser witzigen Verkleidung? Ich glaube schon!



PINK goes to HOLLYWOOD

Vielleicht wäre er doch besser da geblieben, wo er her kam!

To Hollywood beschäftigt habe, meinen Eindruck von diesem Spiel allerdings kaum als erfreulich bezeichnen.

Die Grafiken sind sorgfältig und liebevoll gezeichnet, und die Animation von *Pink Panther* ist hervorragend, besonders sein lässig wiegender "Nur-keine-Panik"-Gang. Dieser Panther ist ja sowas von cool! Die einzige erkennbare Gefühlsregung zeigt sich in Gefahrensituationen, dann reißt er überrascht die Augen auf.

Auch die Gegner sind recht schön dargestellt, obwohl sie nicht so detailliert erscheinen, wie etwa bei Bugs Bunny, weshalb einige Level auch äußerst simpel wirken.

Wer an Paulchen Panther denkt, denkt sogleich auch an den eingängigen Blues, der die Fernsehfolgen wirkungsvoll untermalte. Ich kann freudig verkünden, daß das bekannte Thema von Henry Mancini in diesem Spiel eine dominierende Rolle übernimmt und selbst nach stundenlangem Spielen nicht nervig wird.

Aber warum um alles in der Welt kann dieses Spiel nicht an die

Standards von z. B. Mr. Nutz oder Mario heranreichen? Nun, der springende Punkt heißt: Spielbarkeit! Das Spiel ist einfach zu schwierig. Selbst mit Hilfe der Optionen kann man sich nicht durch das Gameplay retten - Du kannst die Anzahl Deiner Leben bestimmen, aber nicht den Schwierigkeitsgrad.

Schwierig heißt, daß bei bereits zwei "Feindberührungen" Schicht ist! Und das kann Dir schon Sekunden nach Spielbeginn widerfahren. Besonders blöde sind die diversen Warps, bei denen Dich ein unbemerkter Gegner aus den Socken haut, bevor Du überhaupt weißt, was Sache ist. Der Punkt, an dem Du den Gegner tatsächlich berührt hast, ist wenig eindeutig, und die hampelige und schwer berechenbare Art, in der Pink über den Bildschirm springt, trägt auch nicht besonders zur Spielfreude bei. Mit zunehmender Spieldauer steigerte sich mein Unmut in nicht geahnte Höhen, bis ich, angesichts eines unmittelbar bevorstehenden Wutausbruches, die Cart sanft aus der Konsole zog. Dieses Spiel ist einfach unfair!

Die Mängel im Gameplay sind wirklich schade. Was hätte man aus einer Figur wie Pink Panther nicht alles machen können! Das Spiel wäre um so vieles besser, wenn es nicht so schwierig wäre. Schließlich zielt *Pink Goes To Hollywood* doch vornehmlich auf die jüngeren und jüngsten Käuferschichten ab, oder?

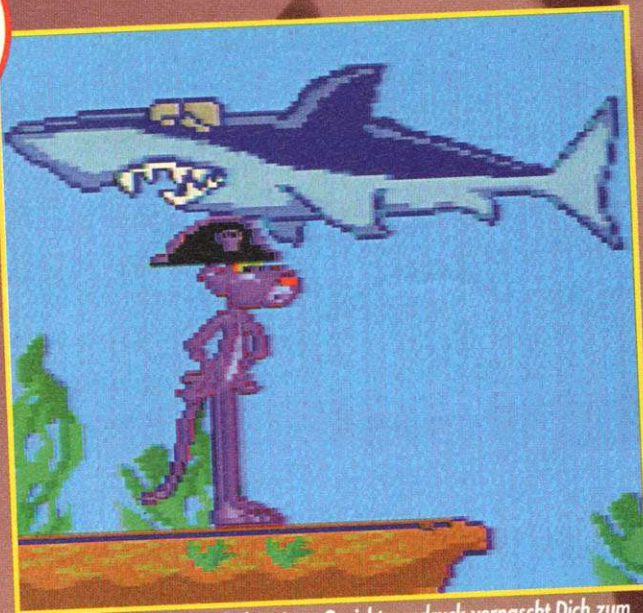


△ Paß auf den Schädel auf! Die spindeldürre Katze verliert massenweise Punkte, wenn sie unter dem fallenden Amboß herumlungert.

HENDRIK



Pink Goes To Hollywood ist ein hervorragendes Beispiel für ein schlecht und lustlos programmiertes Spiel. Hier gibt es nicht den entferntesten Hauch von Originalität! Selbst ein unbelastetes Kleinkind würde beim Anblick dieses Produktes in zynisches Gähnen verfallen. Ich muß zugeben, daß die Grafiken eine perfekte Reproduktion der Trickfilmfiguren darstellen, aber das langwierige, einfallslose und unfaire Gameplay machen diesen positiven Eindruck mehr als wett. *Pink Goes To Hollywood* ist eine ärgerliche und unnötige Bereicherung des ohnehin schon überschwemmten Plattform-Marktes.



△ Dieser Hai mit dem blödsinnigen Gesichtsausdruck vernascht Dich zum Frühstück, wenn Du nicht aufpaßt!

PETER



Wenn ich einen Review über ein grafisch tolles Game schreibe, spiele ich es immer in schwarzweiß. Dadurch wird man nicht durch optische Sensationen vom wichtigsten aller Testpunkte abgelenkt: dem Gameplay. *Pink Goes To Hollywood* hat diesen Monochrom-Test eindeutig nicht bestanden, denn der Schwierigkeitsgrad ist übermäßig hoch. Die grafischen Schwelgereien können nicht über Mängel bei der Registrierung von Kollisionen hinwegtäuschen. Um in diesem Spiel überhaupt etwas zu Wege zu bringen, braucht man übernatürliche Fähigkeiten. Ein netter Versuch, aber bei dieser schlechten Spielbarkeit ist der hohe Preis nicht gerechtfertigt.

PINK PANTHER in PINK GOES TO HOLLYWOOD



VERLAG

TECMAGIK (ALLAN DEUTSCHLAND)
TEL: (0949) 8923113865

PREIS

CA. 130 DM

ERHÄLTLICH

JETZT

SPIELART

PLATTFORM

KAPAZITÄT

8MBit

BESONDERHEITEN

PAULCHEN PANTHER?

STEUERUNG

EINTRITTSKARTE
WÄHLEN

EINTRITTSKARTEN
ANZEIGEN

FEuern

X

TRICK
ANWENDEN

Y

A

SPRINGEN

B

EINTRITTSKARTE
ANWENDEN

BEWERTUNG

GRAFIK 80

SOUND 82

GAMEPLAY 55

DAUERSPASS 67

PROFAZIT

73

▷ Bad Mr. Frosty ist geteilter Ansicht über die schlagkräftige Supertolle von Blue Suede Goo.

MARTIN



Erinnerst Du Dich noch an Plastilin? Diese bunte Knetmasse, aus der man alle möglichen Figuren formen konnte? Jaja, Spaß ham wa gehabt, bis die Farben total vermischt waren und schließlich ein einziger ausgetrockneter, bräunlicher Klumpen übrigblieb.

Mit *Clayfighter* von Laguna kehren diese seligen Tage der frühen Kindheit wieder zu Dir zurück. Allerdings mit dem Unterschied, daß sich die Farben nicht mehr vermischen und daß Du mit den Knetmännchen jetzt andere Leute verprügeln kannst (tja, die wilden 90er). Apropos Leute, neben diesen bizarren Plastilinmutanten wirkt Blanka so ausgeflippt wie Karl Moik.



CLAYFIGHTER

Der Plastilinklassiker!

▽ Sag das nochmal, du Wuchtbrumme!!!

Höchstes Ziel jedes *Clayfighters* ist es, König der Zirkuswelt zu werden. Dazu muß er jedoch zunächst die Konkurrenz zu ausgetrockneten, bräunlichen Klumpen zusammenstauchen. Die verrückten Charaktere sind durch Digitalisierung auf beeindruckende Weise zum Leben erweckt worden. Zwar wurde dieses Verfahren schon zuvor für *Mortal Kombat* und mit "echten" Leuten angewandt, aber die *Clayfighter* sind größer und abwechslungsreicher dargestellt. Neben den umwerfend komischen Figuren sorgen auch exzellente



BÄRBEL



Von den bizarren Verformungskünsten des Blob, bis zu den urkomischen Sprüchen des Elvis-Verschnitts Blue Suede Goo (komplett mit Plautze!) - *Clayfighter* kann einfach nicht enttäuschen. Dieses humorvolle und ausgereifte Beat-`em-Up bringt es wirklich auf den Punkt. Die Grafiken sind hervorragend. Ebenso die Animation aller Charaktere. Für mich ist *Clayfighter* ohne Zweifel das beste Prügelspiel in diesem Jahr. Nur *Super Street Fighter* kann sich hier noch gewisse Chancen ausrechnen.

IRRE TYPEN!



BAD MR FROSTY

Wenn der Schneemann zweimal klingelt...Dieser eiskalte Kämpfer nutzt jede Gelegenheit, seine Widersacher das Frösteln zu lehren.



BLOB

Entschlossen hämmert und sägt er jeden, der gegen ihn anzutreten wagt in kleine, handliche Stücke. Ein äußerst flexibler Kämpfer.



BLUE SUEDE GOO

Eine strenge Cheeseburgerdiät gibt Blue die Kraft für das Turnier. Der Mann mit der tollen Tolle ist ein wirklich gnadenloser Schönling.



BONKER

Beim Zweikampf hört für ihn der Spaß auf, da geht er mit tödlichem Ernst zur Sache. Und er hat einige fiese Tricks auf Lager!



ICKYBOD CLAY

Wenn seine Gegner nicht schon vor lauter Angst zu Boden sacken, haut er ihnen mit heiseren Schreien die Knete aus dem Kopf.



HELGA

Von Wagners Ring in den Boxring! Diese ausrangierte Primadonna verströmt den unwiderstehlichen Charme einer Dampftramme.



TAFFY

Dieser hagere Psychopath wird nichts unversucht lassen, um Dir ein Häppchen Plastilin aus der Brust zu knabbern.



TINY

Dieser Kartoffelkopf kann fürchterliche Schläge aussteilen. Nach einem Kampf mit Tiny, wirst Du ihn nie wieder Kartoffelkopf nennen wollen!

CLAYFIGHTER SPECIAL MOVES

BAD MR. FROSTY

Special Moves: (1) Gefrorene Faust. (2) Schneeball. (3) Starrer Eis-Sabber. (4) Fliegende Körperschleuder. (5) Geschlitterte Rückenlawine.



HELGA

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



BONKER

Special Moves: (1) Tieffliegendes Törtchen. (2) Schnittiger Radschlag. (3) Fliegendes Törtchen. (4) Feuchtfrohlicher Wasser-aus-dem-Knopfloch-Gag. (5) Holzhammer-Methode.



TAFFY

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



ICKY BOD CLAY

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



ELVIS

Special Moves: (1) Haarklinge. (2) Gesummte "Oh Momma" Attacke. (3) Geschwollener Hüftstoß. (4) Rock'n'Roll Abheber (5) Tiefe Haarklinge.



TINY



(1) Killerattacke



(2) Gelupfter Medizinball.



(3) Medizinball.



(4) Bärenkuß.



(5) Überkopfwurf.

BLOB



(1) Blobby Bombe



(2) Clay Stampfer



(3) Fatale Pfladenattacke

(4) Bärenkuß.

PETER



Eigentlich gibt es nur ein einziges Prügelspiel, das ich für spielenswert halte: natürlich *Street Fighter II Turbo*. Unter all den anderen Produkten könnte es *Clayfighter* noch am ehesten gelingen, Turbo vom Spitzenplatz zu verdrängen. Die Charaktere sind fantasievoll, lustig und gut steuerbar. Die Auswahl an Kampftechniken ist reichhaltig, und es gibt sogar einige Special Moves. Auch die gute grafische Gestaltung ist vollkommen überzeugend und verstärkt noch die lustige Gesamtstimmung des Spiels. Alles in allem ein Top-Game!



△ Ob Ickybod Clay schon mal was vom Schneeballeffekt gehört hat?

Sprachsamples für anhaltenden Spielspaß - hör Dir mal dieses coole "Hey, watch the hair, man!" von Möchtegern-Elvis Blue Suede Goo an!

Jeder der acht Kämpfer verfügt über eine Palette der inzwischen obligatorischen Power Moves. Aber wo Ryu und Konsorten sich mit dem schnöseligen Dragon Punch zufriedengeben, legen diese formbaren Irren erst richtig los! Opern-Walküre Helga löchert mit unmenschlich hohen Tönen die gegnerischen Trommelfelle, Clown Bonker läßt seinen Kopf per Feder hervorschnellen und kann so auch entferntere Ziele bearbeiten, aber der abgedrehteste von allen ist The Blob. Er kann sich zum Stiefel, Hammer, Boxhandschuh und sogar zum Kreissägeblatt verformen - The Blob kann seine Gegner aller dings auch einfach aufmampfen!

Im Einspieler-Modus erstrecken sich die Kämpfe auf die üblichen zwei bzw. drei Runden. Dein Kandidat tritt dann nacheinander gegen die übrigen *Clayfighter* an, bis Du schließlich die heißersehnte

Krone gewonnen hast. Die Steuerung der Figuren ist ähnlich der bei *Street Fighter II*; man kann sogar sagen, wenn Du Ryu oder Guile gut beherrscht, kommst Du auch auf Anhieb mit diesen Kämpfern zurecht. Trotz des abnormen Äußeren der Kombattanten funktioniert der eigentliche Fight hervorragend. Schläge und Kicks werden von aufschlußreichen Soundeffekten begleitet. Einziger Schwachpunkt ist eine zeitweise auftretende leichte Verzögerung bei der Reaktion auf Treffer, die der

Gegner einem aus der Luft zufügt. Es könnte Dir also passieren, daß Du gerade zum alles vernichtenden Gegenschlag ausholst und dabei plötzlich zu Boden gehst - getroffen von einem Schlag, der bereits ein paar Sekunden alt ist. Aber dieses Mätzchen kann den Spaß nicht verderben, und *Clayfighter* ist wirklich ein toller Spaß!

Jetzt die große Frage: Ist *Clayfighters* besser als Turbo? Und die kleine Antwort: Nein. Um Capcoms Goldesel vom Thron zu stoßen bedarf es eines ernsthaften und guten Spieles. *Clayfighters* ist gut, aber der Ernst fehlt. Dafür ist dieses Game äußerst unterhaltsam und wirklich irrsinnig komisch. Allein das Zuschauen macht einen Heidenspaß! Glückwunsch an Laguna für diesen Volltreffer! Wenn Du die Nase voll hast von den harten Fightern auf der Straße, dann spiel doch mal wieder mit Knetmasse!



△ Entsetzt verfolgt Taffy, wie er von The Blob fachgerecht zerlegt wird.



△ Hier wird The Blob aber unfair! Er hat seinen Gegner verspeist!



VERLAG

INTERPLAY (LAGUNA)
(06107) 930100

PREIS

CA. 140 DM

ERHÄLTLICH

MAI '94

SPIELART

BEAT-'EM-UP

KAPAZITÄT

16 MBit

BESONDERHEITEN

TOLLE SOUNDEFFEKTE!

STEUERUNG

HARTER PUNCH

HARTER KICK

LEICHTER PUNCH

MITTLERER PUNCH

LEICHTER KICK

MITTLERER KICK

BEWERTUNG

GRAFIK 92

SOUND 95

GAMEPLAY 86

DAUERSPASS 84

PROFAZIT

90

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
Clayfighter	DA	128,80
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
NBA JAM	DA	137,80
Mario is Missing	DA	129,80
Mortal Kombat	DA	129,80
Rummenigge P Manager	DA	134,80
Sensible Soccer	DA	131,80
Shadowrun	DA	135,80
Super Bomber Man	DA	98,80
Super Putty	E	103,80
Super Star Wars	DA	126,80
Super Turricon	DA	116,80
Terminator 2 Judgment	DA	123,80

SUPER NES

Troddlers	DA	98,80
Utopia	E	125,80
World Cup Soccer	DA	128,80
Winter Olympics	DA	117,80
Action Replay II		105,80

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!!!	

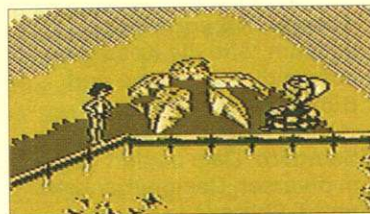
Irrtum und Druckfehler vorbehalten
Neuerscheinungen können vorbestellt werden.
DA=deutsche Anleitung, E=englische Anleitung
US=US version
Versandkosten: Vorkasse + DM 5,-, UPS und Post + DM 9,- zuzügl. Nachnahmegebühr.
Ausland nur gegen Vorkasse + DM 25,-
Gesamtpreisliste kostenlos!!!

INTERSOFT GMBH TEL. 05 81 - 50 06 FAX. 05 81 - 1 44 61
Groß Liederer Straße 27 29525 UELZEN

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND



CLAYFIGHTER (SNES) 134



DSCHUNGELBUCH (MAI/GB) 69



FLINTSTONES (SNES) 129



MARIO'S TIME MACHINE (SNES) 139

SUPER NINTENDO

Asterix	109
Clayfighter	134
Cool Spot	129
Equinox	139
F-1 Pole Position	139
Flashback	139
Flintstones	129
Goof Troop	124
Humans 1	119
Jammit (Mai)	139
John Madden 94	119
Jurassic Park	139
Jogi-Bear	119
Mario's Time Machine	139
Mech Warrior	139
Mega Man X (Mai/Juni)	119
Metal Marines	129
Might & Magic II	139
Mystical Ninja	139
Mr. Nutz	119
NBA Jam SN	144

NHL Hockey '94	119
Nigel Mansell's World Ch	129
Pinball Dreams (Mai)	119
Pirates of the	
Dark Water (Mai)	114
Plok	94
Pocky & Rocky	119
Pop 'n Twinbee Rainb.	
Bell Adv.	139
Rock 'n Roll Racing	129
Sensible Soccer	134
Shadow Run	139
Skyblazer	129
Street Fighter II Turbo	129
Super Hockey	119
S. Star Wars 2 Empire	
St. Back	139
Tiny Toon	99
Virtual Soccer	119
Young Merlin	144
Orig. Joypad	29
Action Replay Pro II	109

NES

Turtles Tourn. Fighters	94
Dschungelbuch (April)	94

GAMEBOY

Mario Land 3	69
Dschungelbuch (Mai)	69
Warioland	69
Links Awakening	69

Sonderpreise (nur solange Vorrat reicht)	
Super Nintendo Games	
Flashback SN	94
Super Bomberman SN	74
Bubsy SN	79
Daffy Duck SN	89
Super Nintendo	
Power Station SN	189
Super Nint. Power 3 Set	349
Action Replay Pro 2 SN	109
Aladdin	119

In Punkto Schnelligkeit: Absolute Spitze
Wir bieten Ihnen den Schnell-Service als Standard. Bei uns bekommen Sie Ihre Ware als Brief, Schneltpäckchen oder Schneltpaket. So haben unsere Kunden in der Regel die bis 18.30 Uhr bestellte Ware schon am nächsten Morgen. Bei Bestellungen von 3 Artikeln sogar portofrei.

Theo
KRANZ
VERSAND

& LADEN

Täglich Neuheiten

Fordern Sie unser kostenloses Magazin gegen frankierten (3,- DM) und adressierten Rückumschlag an. Versand per NN DM 8,-; bei Vorkasse (nur Eurocheck) DM 4,-; Preisirrtümer vorbehalten; UPS DM 10,-; Porto Ausland DM 18,-.

JULIUSPROMENADE 11 97070 WÜRZBURG TELEFON (09 31) 57 16 01 ODER 06

TIME TRAX

ZURÜCK IN DIE GEGENWART

Mit Malibu's aufregender neuer Spiellizenz in eine andere Dimension!

Wenn Du in deutschen Fußgängerzonen die Worte "Time Trax" fallen läßt, wirst Du bestenfalls auf Mitleid, aber bestimmt nicht auf Verständnis stoßen. In den USA würde das Ergebnis allerdings ganz anders aussehen, denn dort ist TT eine brandneue SF-Serie über die Abenteuer eines übermenschlichen Ganovenjägers, aber dazu später mehr. Tatsache ist, daß THQ - für Malibu - den Marktwert dieser Serie richtig eingeschätzt und sich sofort die Rechte für eine SNES-Version gesichert hat. Martin Wilmer zog hinaus in die Welt, zu Malibu Games, um einen Blick auf das Spiel, die Serie und auf Malibus beeindruckenden Fahrplan '94 zu werfen.

DER STURM AUF DIE GRENZEN DER ZEIT

Der Sturm auf die Grenzen der Zeit Dies ist Darien Lambert, Captain der Fugitive Retrieval (Sonderkommando zur Verbrecherjagd, d. Red.) Einheit im Jahre 2193 n. Chr. Seine Kindheit verlief normal, und mit einem IQ von 204 und einer Leserate von 1-2 Seiten pro Sekunde galt er als leicht überdurchschnittlich begabt. Dazu war Darien noch eine echte Sportskanone. Die 100 Meter lief er in knappen 8,6 Sekunden...Wahnsinn! Wie Du merkst, wird sich in den nächsten 200 Jahren bei der Entwicklung des Menschen



noch einiges tun. Durch ausgedehntes Betawellen-Training erlangte Darien die übermenschliche Fähigkeit, die Geschwindigkeit der Weiterleitung visueller Eindrücke zum Gehirn bedeutend herabzusetzen. Er verlangsamt sozusagen die Zeit. Das ist nützlich, um Geschossen auszuweichen oder sich aus gefährlichen Situationen zu befreien.

Er besuchte die Internationale Polizeiakademie und beendete seine Ausbildung als Klassenbesten. Daraufhin wurde er dem Fugitive Retrieval zugeteilt. Zur selben Zeit gewann ein gewisser Herr Dr. Mordicai Sahmbi den Physik Nobelpreis für seine theoretische Arbeit über den Tele-Transport der Teilchenmasse.

Gegen Ende des Jahrzehnts begann Dariens Selbstvertrauen als Gesetzesvertreter aufgrund seiner sinkenden Arrestquoten beträchtlich Schaden zu nehmen. Aus unbekannten Gründen verschwanden seine Tatverdächtigen immer häufiger spurlos...aber dies war erst der Anfang!

DIE SERIE

Die Fernsehserie "Time Trax" wurde erstmalig im Januar '93 ausgestrahlt. Dale Midkiff (toller Name) spielt die Hauptrolle. Die Serie erzählt die Abenteuer von Lambert, der in der Zeit zurückreist, um die

schlimmsten Verbrecher seiner Zeit dingfest zu machen. Diese nämlich werden mit Dr. Sahmbis revolutionärer Zeitmaschine in das Jahr 1993 zurückversetzt (huch!). Diese Maschine heißt schlicht und ergreifend "Trax" (weniger schlicht, aber umso ergreifender: Trans/Time Research and Experimentation), und Dr. Sahmbi macht mit ihrer Hilfe beim "Verschwinden-lassen" von gesuchten Kriminellen

einen mächtig guten Schnitt. Der Geldhahn sprudelt allerdings nur so lange, bis Darien diesen üblen Machenschaften auf die Schliche kommt. Nun muß unser Held neben den über 100 Verbrechern auch noch den entflohenen Professor aus dem Amerika unserer Tage in das Jahr 2193 zurückholen, um sie gehörig vor Gericht zu stellen.

Bei seiner Mission wird der gute Darien von "Selma" unterstützt, einem holo graphischen Computer, der ihm mit Rat und Tat zur Seite steht und sehr an Al aus der Serie "Zurück in die Vergangenheit" (Original: Quantum Leap, ich glaub Sonntags auf RTL) erinnert. Um es endlich auf den Tisch zu bringen: TT ist mit der Zurückverlagerung der Handlung in die heutige Zeit ein kompletter Quantum Leap-Ableger; nebenbei lassen sich so auch töfte die Kosten für aufwendige Kostüme und Bühnenbilder einsparen.

Die TV-Serie ist absoluter Standard. Dale posiert gefällig in diversen Designerjackets und T-Shirts (à la Hassel Davidhoff) und trägt sein wohlgeformtes Antlitz von einer schlecht beleuchteten Lagerhalle in die nächste. Die Spezialeffekte sind gar nicht mal schlecht, aber, wie so oft wird nach den hoffnungsvollen Anfängen wohl bald der Geld- und/oder Ideenmangel seinen Einzug halten. Spätere Episoden sind dann nur noch zusammengeschusterte Exzerpte aus alten B-Movies oder verkappte Wiederholungen (Comm. Riker hat das Gedächtnis verloren...Woll'n doch mal sehen, was er in den ersten 20 Folgen so alles erlebt hat! Stöhn!). Bin ich zu vor-eilig? Wir werden ja sehen...vielmehr werden wir es nicht sehen, denn vermutlich wird



TT bei uns nicht ausgestrahlt werden. Aber, worauf ich hinauswollte...Warum bringt Malibu ein Spiel nach der TT-Vorlage auf den Markt? Nun, weil die Story genug hergibt für ein verdammt gutes Spiel!

DAS SPIEL

Time Trax auf dem SNES ist zunächst einmal ein Plattformspiel, das auf Dariens Heldentaten basiert. Die vielen beeindruckenden Szenarien reichen vom Computerlabor im Jahre 2193 bis zu Museen, Straßen und sogar Hawaii-Inseln unserer Tage. Die Hauptfigur, Darien, beherrscht eine weiterentwickelte Form des Karate, das Mash-Ti. Außerdem besitzt er eine Phaserwaffe, mit der er sich die Gegner vom Leib halten kann. Auch seine Fähigkeit, die Zeit anzuhalten ist in das Spiel aufgenommen worden. Malibus Team von Topprogrammierern hat tatsächlich alle wesentlichen Aspekte der Serie berücksichtigt.

Plattform-Fans werden von diesem Spiel begeistert sein. Die Grafiken, und hier besonders die Verfolgungsjagd im Hubschrauber sind wirklich atemberaubend. Musik und Soundeffekte gehören zum besten, was ich seit langem auf dem SNES gehört habe. Denke an Super Probotector und Du weißt, was Dich erwartet. Aber auch Shoot'em Up-Fans kommen in den acht hochexplosiven Levels dieser 8MBit-Cart sicherlich auf ihre Kosten.

SUPER PRO SPRACH MIT LARRY SEIGEL

Time Trax wird von Malibu Games, einem der vielen THQ-Labels auf den Markt gebracht werden. Obwohl sich THQ bei ihrem SNES-Debüt etwas schwertaten, zeigen doch Titel wie *Taz Mania*, *Total Carnage* oder *Ren & Stimpy*, daß sie durchaus in der Lage sind, erstklassige Qualitätsspiele auf den Markt zu bringen. Wir hier bei SUPER PRO sind immer heiß darauf, auch die Verlegerseite zu Wort kommen zu lassen. Deshalb hat Martin den Vizepräsidenten der Produktentwicklung von THQ America, Larry Seigel, in dessen Büro im sonnigen Kalifornien heimgesucht.

SP: Was hat euch dazu bewogen, die TT-Lizenz zu erwerben?

LS: Nun, die TT-Fernsehserie läuft hier bei uns in den Staaten seit dem vergangenen Jahr mit großem Erfolg und spricht insbesondere das junge Publikum an.

SP: Wird es ein Einzelprodukt bleiben?

LS: Ich denke, bevor wir einen Nachfolger herausbringen, sollten wir uns abwarten, wie sich das erste Time Trax-Spiel verkaufen wird. In jedem Fall wird ein zweites Spiel dem ersten qualitativ in nichts nachstehen dürfen. Malibu Games, die englische Produktionsfirma, hat sowohl bei der Grafik, als auch beim Gameplay hervorragende Arbeit geleistet. Es gibt eine Menge versteckter Dinge und viele große Sprites. Ich war sehr zufrieden mit dem Produkt.

SP: Welche Gründe führten letztlich zu eurer Entscheidung, das Game als Plattformform zu konzipieren?

LS: Zunächst mußst du berücksichtigen, daß es sich hierbei um ein Detektivspiel handelt. Wir wollten all diese interessanten Dinge aus der TV-Serie übernehmen, wie z. B. das Verlangsamen der Zeit, wo die Handlung auf Knopfdruck sozusagen auf Zeitlupentempo verlangsamt wird, so daß dir genügend Zeit bleibt, eine Menge Dinge zu unternehmen. Ich denke, daß heute 80 bis 90% der Spiele zum horizontal scrollenden Genre gehören, und TT ist wirklich mehr eine Detektivgeschichte, als nur ein Shoot 'em Up. Ich meine, ja...natürlich ist da dieser Typ mit der Knarre, und er schießt auf die bösen Buben, aber er versucht auch während des gesamten Spiels Münzen und Power-Ups zu finden. Ich persönlich denke, daß gerade dadurch das Spiel so faszinierend ist. Du mußt diese Geheimräume finden - und um sie zu finden, mußt du ein fantasievoller und kreativer Spieler sein. Diese Möglichkeiten bietet uns eben nur das horizontale Scrolling.

SP: Wie lange dauerte die Entwicklung von Time Trax?

LS: Etwa ein Jahr. Wir begannen mit der Entwicklung im letzten Frühjahr und haben beide Produkte vor 30 Tagen fertiggestellt, beide, die Nintendo- und die Sega-

Version...wir haben sie gleichzeitig durchgezogen.

SP: Gab es dabei irgendwelche Probleme?

LS: Nein. Die Leute, denen die TV-Serie gehört, haben daran mitgearbeitet und uns sehr unterstützt. Allerdings hatten wir uns ursprünglich gedacht, das Spiel zu Weihnachten fertigzustellen, aber wir haben schließlich mehr reingesteckt, als geplant war. Ich denke, das Spiel ist dadurch noch besser

geworden.

SP: Wie würdest du für jemanden, der die TV-Serie nicht kennt, den Inhalt des Spiels zusammenfassen?

LS: Nun, Darien Lambert ist zunächst einmal ein Detektiv, dessen Aufgabe es ist, in der Zeit zurückzureisen und Verbrecher aufzuspüren, die durch das Raum-Zeit Kontinuum entflohen sind. Auf seiner Suche begegnet er dabei vielen Gefahren und Aufgaben.

Dies ist keineswegs ein Prügelkonzept wie bei *Mortal Kombat* oder *Street Fighter*, vielmehr ist es eine anspruchsvolle, herausfordernde Detektivgeschichte. Obwohl man bei TT sicherlich feuchte Hände bekommen kann, ist es doch auch ein Denkspiel!

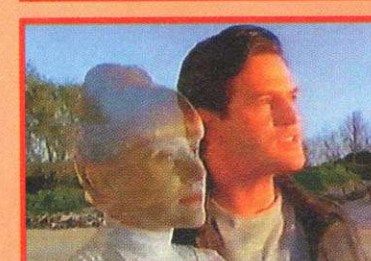
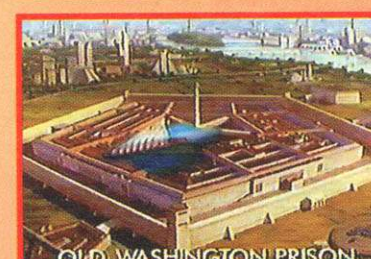
Dazu kommen noch die absolut umwerfenden, tollen Grafiken, sowie einige höchst fantasievolle Dinge. Die Leute, die es kaufen, werden beeindruckt sein von den Grafiken und dem Gameplay. Dieses Spiel bietet sicherlich mehr, als nur Geballere.

SP: Danke, Larry.

Ein kurzer Blick auf die Jahresplanung von THQ für '94: Neben Time Trax können wir uns freuen auf Akira (nach dem populären Manga-Video), SeaQuest DSV (basierend auf der TV-Serie), The Mask (nach einem beliebten Dark Horse-Comic) und auf einen Nachfolger zu *Ren & Stimpy*.

In Kürze bringt Dir SUPER PRO exklusive Berichte zu all diesen Titeln, dazu Interviews mit Programmierern und Designern, sowie hochinformatives Hinter-den-Kulissen-Material, wie es anderen Video-Journalisten nicht zugänglich ist. Mit SUPER PRO bist Du immer einen Schritt voraus!

Time Trax erscheint im Juni zum Verkaufspreis von DM 139,00. Den ausführlichen Review gibt's voraussichtlich im nächsten SUPER PRO.



Mehr spaß mit Joysticks

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



GAME MAGE

INFO MEDIA ● -

Nicht so bekannt, wie das Action Replay (offensichtlich), aber ähnlich gut. Mit netten Grafiken und der Möglichkeit, selber Codes zu entdecken!



"Mehr Spaß mit Joysticks" ist regelmäßiger Bestandteil des SUPER PRO. Es soll Dir eine kleine Hilfe sein, wenn es darum geht, bei der unüberschaubaren Zahl der Steuer- und Zusatzgeräte die Spreu vom Weizen zu trennen. Hier erfährst Du, ob diese Teile ihr Geld auch wirklich wert sind. Jedes Gerät, das neu auf den Markt kommt, wird bei uns ab sofort einem harten Eignungstest unterzogen. Einige der Kriterien sind: Wie gut eignet sich das Pad für Street Fighter II? Übersteht es den megaharten Peter-Wolter-Test (frustrierter Wurf gegen die Wand)? Ist es auch bei verstärktem Schweißfluß noch farbecht? Und schließlich: Bietet es entscheidende Vorteile gegenüber dem Standardpad? Mit dieser Übersicht kannst Du Dich schlau machen!



MAVERICK 2B JOYSTICK

QUICK SHOT ●

So solide und hochwertig wie der Conqueror. Der Maverick bietet einen hervorragenden Gegenwert für Dein Geld. Eine Top-Empfehlung!



CONQUEROR 2

INFRA RED JOYSTICK

HEYGER ●

Dieses Gerät wird mit Batterien versorgt...aber die halten eine ganze Weile. Die Knöpfe sind nicht sonderlich stabil - trotzdem ein gutes Pad.



QUICK SHOT ●

Ein toller Stick mit vielen Extras, wie Batteriespeicher, Turbo-Speed und Zeitlupe. Die Knöpfe sind absolut zuverlässig, und der Stick ist enorm stabil.



Profi Accessories

SV 439 SG PROPAD 2

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

unverb. Preisempf. DM **39.95**

SV 334 SN PROPAD

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

unverb. Preisempf. DM **34.95**



Jöllenbeck GmbH



QUALITY JOYSTICK

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

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

Vertrieb nur über
den Fachhandel.

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

SV 337 SN PRONEO II

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

unverb. Preisempf. DM **69.95**



Auch für
MEGADRIVE
unter Art.-Nr.
SV 437

SV 338 Top-Fighter

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

unverb. Preisempf. DM **149.95**



SV 336 SN

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

DM **99.95**
unverb. Preisempf.



SV 907 Handy Boy

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

unverb. Preisempf. DM **69.95**



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

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

Joyplus

SV 910 Handy Power Kit II

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

unverb. Preisempf. DM **39.95**



PETER



Es ist Krieg, Weltkrieg!
Es geht um das Schicksal der Erde und Deine Aufgabe ist es, die Colonial-Streitkräfte gegen die Armee der Federals zu kommandieren. Der Feind ist so böse, daß er sich sogar in der Schlange vor dem Postschalter vordrängeln und seinen Hamburger ohne Gurke essen würde. All das wäre doch Anlaß genug, ihnen den Krieg zu erklären - oder? Wir schreiben das Jahr des Herrn 2117. *Metal Marines*, vorwärts!

Die *Metal Marines* sind gigantische Roboter, das Rückgrat Deiner Armee. Unterstützt durch eine Batterie verschiedener Raketentypen mußt Du mit Deinen Soldaten die Stützpunkte der



▽ Eine doppelte Raketensalve auf ihrem Weg zum Ziel

METAL MARINES

Heavy Metal mit Rostflecken!



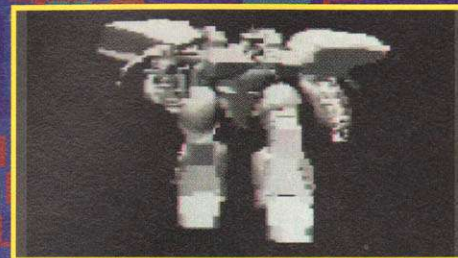
△ Wie witzig! Der feindliche Bunker wird eine Beute der Metal Marines.

Feinde finden und zerstören. Zugleich mußt Du Deine eigenen Stützpunkte gegen die Angriffe der Feinde verteidigen.

Metal Marines ist im wesentlichen ein Kriegsspiel. Mit einer simplen Zwei-Knopf-Steuerung kannst Du zunächst Ausrüstung und Verteidigung zusammenstellen und sie dann auf den Feind loslassen. Deine Mittel sind natürlich begrenzt, Du mußt sie also klug zwischen Verteidigung und Angriff

aufteilen. Wenn Du Dich ausschließlich darauf konzentrierst, Deine Offensiv-Fähigkeit zu stärken, können Dich die Federals ungestraft mit Raketen bepflanzen.

Es ist einfach, einen Angriff zu starten. Zu einfach, eigentlich. Im Grunde geht es um nichts anderes, als eine Einheit der *Metal Marines* in Marsch zu setzen, die Verteidigung des Gegners zerstören zu lassen und mit einer Raketensalve



STREITKRÄFTE EINSETZEN!

Nur, wenn Du die Ausgaben Deiner Armee sorgfältig planst, hast Du eine Chance, den Gegner zu besiegen. Deine Offensive setzt sich im wesentlichen aus den folgenden zehn Bausteinen zusammen. Wenn sie richtig eingesetzt werden, haben sie eine vernichtende Wirkung!



LUFT-BODEN-RAKETEN
Stellungen von Abwehrraketen an der Küste Deiner Insel sind lebenswichtig, um die Raketenangriffe der Feinde abzufangen.



KRAFTWERK
Du brauchst Energie, um Deine Armee betreiben zu können. Und diese Energie mußt Du zuerst einmal erzeugen. Je mehr, desto besser!



FABRIK
Mit ihrer Hilfe kannst Du schneller Waffen bauen und wieder ausrüsten.



GESCHÜTZSTELLUNG
Hilft auf kurze Distanz gegen feindliche Metal-Marine-Landungstruppen.



RAKETEN-SILO
Die Interkontinentalraketen - das ultimative Geschöß! Sie brauchen ungeheuer viel Energie!



METAL MARINE
Dies hier sind Deine Bodentruppen - nutze sie gut!



MINENFELD
Probleme mit Marine-Soldaten auf Deinem Rasen? Du brauchst ein Minenfeld, Hans!



CRUISE MISSILE
Du kannst mit diesen handlichen Cruise Missiles Deinem Gegner den Tag richtig vermiesen. Du kannst sogar zwei davon auf einmal abfeuern - stereo, gewissermaßen.



RADAR
Wenn Du Dein Radar in Verbindung mit den Luftabwehrraketen einsetzt, werden die Gegner präziser bekämpft.



VERSORGUNGSLAGER
Du brauchst Geld, und zwar eine Menge davon, um die vielen Waffen bauen zu können.



△ Na endlich! Die Silos für die Interkontinentalraketen sind feuerbereit.

die unverteidigten Ziele beim Gegner außer Gefecht zu setzen. Auf die Frage wollen wir besser gar nicht erst eingehen, wie es kommt, daß die Angriffsraketen sofort von der Luftabwehr ausgeschaltet werden, während das Kampfschiff der Marines unbehelligt durchkommt. Die Kampfszenen haben vor allem einen Effekt: Der Spieler kommt sehr schnell zu der Einsicht, daß Metal Marines ihn sehr schnell langweilen wird.

Die verfeindeten Parteien befinden sich jeweils auf einer anderen Insel. Die Angriffe kommen somit immer nur aus einer Richtung - keine Chance für Täuschungsmanöver oder über-raschende Attacken. Es gibt auch keine Möglichkeit, eine eigene Strategie zu verfolgen. Du setzt bis zu drei Marines in Marsch (toll!)



△ ... und da geht sie ab! Jetzt mußt Du Dir etwas einfallen lassen.

MARTIN



Obwohl ich eigentlich nicht viel von Strategie-spielen halte, habe ich mich merk-würdigerweise sofort von *Metal Marines* angezogen gefühlt. Schlummert etwa unter meinem coolen Äußeren ein machtbessener faschistischer Diktator? Haben die vielen taktischen Spielereien diesen zerstörerischen Instinkt aufgeweckt? Man kommt sehr schnell in das Spiel herein und es fesselt einen bis zur Sucht. Ich meine aber, ein Batterie-Speicher an Stelle des Paßwort-Systems wäre besser gewesen. Wenn Du nämlich erst einmal mit diesem Spiel angefangen hast, dann wunderst Du Dich hinterher, wie viele Stunden Du vor dem Kasten gegessen hast.

HENDRIK



Das Spiel hat mir Spaß gemacht. In den ersten fünf Minuten zumindest, dann stellte ich fest, daß im Grunde alles wiederkehrt. Mit endlosen Raketenangriffen zermüht Dich der Feind, dann unterbricht ein Gegenangriff plötzlich meine Nachschublinien, zerstört meine Verteidigung und meinen letzten Stützpunkt. Die nächsten fünf Minuten verbringst Du damit, alles wieder zu reparieren und neu aufzubauen. Und dann kommt der Feind erneut, dieses Mal mit noch stärkeren Kräften. Tut mir leid, das ist einfach phantasielos und frustrierend. Das Spiel muß einfach flexibler und realistischer sein. Vielleicht hätte eine Zwei-Spieler-Option *Metal Marines* doch noch herausgerissen.

setzt sie irgendwo ab und läßt sie dann so lange herumprügeln, bis sie entweder alles in ihrem Umkreis zerstört haben, oder selbst hin sind. Du kannst die Marines auch nicht in einem unbefestigten Teil der Feindesinsel absetzen und sie sich dann bis zum Stützpunkt durchschlagen lassen - es geht ganz simpel um alles oder nichts, und das auf ganz kleinem Territorium. Und dieses Territorium ist gespickt mit Waffen, es ist also ziemlich furchterregend. Es gibt leider keine Möglichkeiten, Deine Streitkräfte zu teilen, Scheinangriffe zu starten oder auf der Feindes-Insel einen Brückenkopf aufzubauen. Das Spiel ähnelt eher Battleships als irgendeinem anderen Strategie-Spiel.

Strategie-Spiel? Leider ist nicht viel von Strategie zu spüren. Daran ändern



△ Gute Nacht, Marie. Ich sagte ja schon irgendwo, daß es irgendwie traurig ist.

auch die attraktiven Grafiken, die Mitteilungen der gegnerischen Generäle, die witzige Musik und andere Kleinigkeiten nichts. Der sehr vereinfachte Spielablauf hängt einem sehr schnell zum Hals heraus - es fehlen Steuerungs- und Spielmöglichkeiten. Der Renner ist *Metal Marines* jedenfalls nicht. Wer ein wirklich gutes Strategiespiel für den SNES sucht, sollte zu *Super Conflict* greifen. Vielleicht sollte er aber noch warten, bis ein derartiges Spiel irgendwann einmal auf den Markt kommt.



VERLAG

MINDSCAPE
TEL: (02131) 67544

PREIS

130 DM

ERHÄLTLICH

MAI '94

SPIELART

KRIEGSSPIEL

KAPAZITÄT

12MBit

BESONDERHEITEN

PASSWÖRTER

STEUERUNG



BEWERTUNG

GRAFIK 82
SOUND 77
GAMEPLAY 64
DAUERSPASS 75

PROFAZIT

72

**Ein Licht am Ende
des Rollenspiel-
Tunnels?**

DUNGEON MASTER

PETER



Mittlerweile ist es schon acht Jahre her, seit *Dungeon Master* erstmals für den Amiga und den Atari ST veröffentlicht wurde. Für heutige Verhältnisse erscheint die Handlung nicht mehr übermäßig originell, deshalb hier nur das nötigste: Lord Chaos hat das Land unter seine Herrschaft gebracht. Als *Dungeon Master* mußt Du vier Abenteurer durch diverse Kämpfe und Rätsel führen, um schließlich Lord Chaos zu bezwingen.

Du kannst Deine Begleiter aus 24 Figuren auswählen. Jede dieser Figuren hat drei Attribute: Gesundheit, Ausdauer und Mana. Hohe Werte für Gesundheit und Ausdauer kennzeichnen gute Kämpfer, die Du vorschicken kannst, um die Zauberer zu schützen. Diese wiederum besitzen hohe Mana-Werte und können mit ihren Zauberkünsten Feuerbälle und Blitze herbeibeschwören. Die harten Jungs lassen da lieber ihre Äxte sprechen!

WER DARF MIT?

Hier eine Auswahl Deiner möglichen Begleiter mit ihren persönlichen Vor- und Nachteilen (H=Gesundheit, S=Ausdauer, M=Mana). Eine gute Mischung aus Kämpfern und Zauberern ist Voraussetzung für ein erfolgreiches Bestehen dieses Abenteuers.



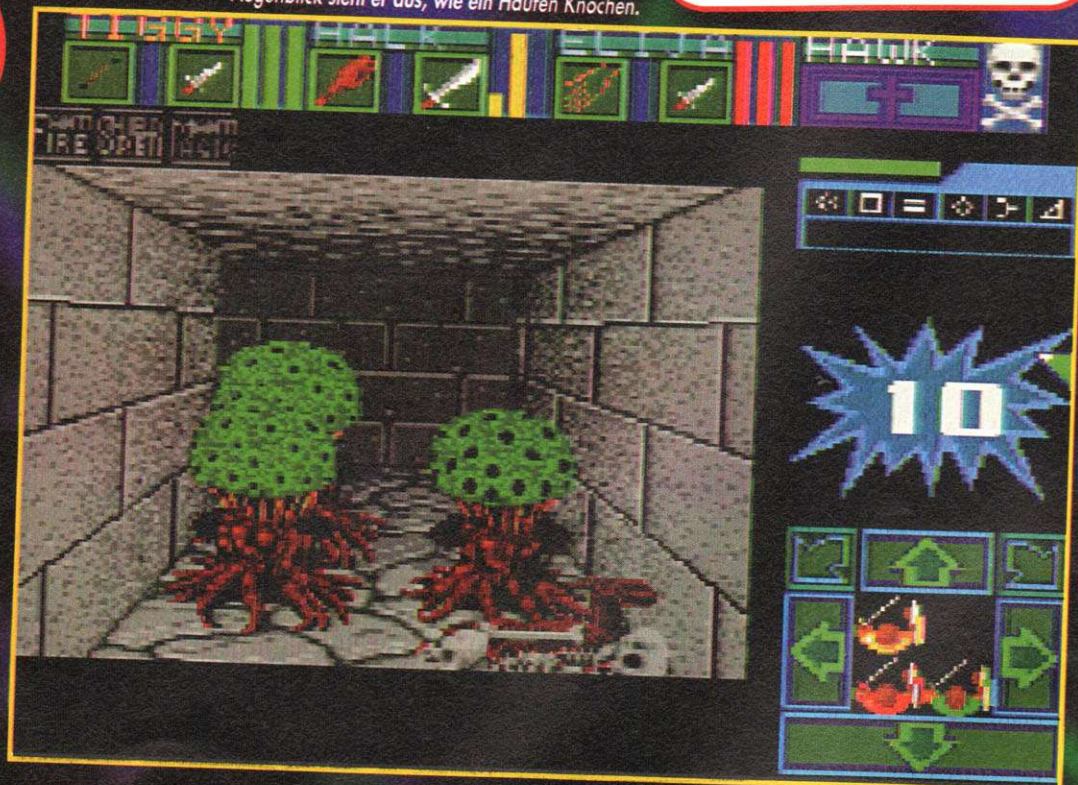
Wenn Du den richtigen Schlüssel findest, öffnet sich diese Tür.

MARTIN



Ich habe die Atari ST-Version bis zum Abwinken gespielt. Ich konnte mich ganze Tage damit beschäftigen, ohne das es mir bewußt wurde! Um ehrlich zu sein, Grafiken und Sound finde ich etwas dürrig. Ich denke, eine größere und bessere Soundauswahl hätte diesem Spiel bestimmt nicht geschadet. Die Menüs sind einfach zu umständlich - es ist eine aufreibende Prozedur, Gegenstände von einem Beutel zum anderen zu transportieren, um zu überleben. Schließlich benutzt Du den falschen Gegenstand, weil Du keine Lust hast, das Gepäck Deiner Kameraden nach dem richtigen zu durchsuchen! Für den, der diese Strategiespiele mag, ist *Dungeon Master* sicherlich eine tolle Empfehlung. Aber ob Du zu diesen Leuten gehörst, solltest Du unbedingt schon vor dem Kauf sicherstellen.

Der Kampf verläuft nicht allzu gut für Hawk - im Augenblick sieht er aus, wie ein Haufen Knochen.



ELIJA



**H: 60
S: 58
M: 22**

Der beste Priester im Spiel. Auch bekannt als der "Löwe von Yaitopya".

HALK



**H: 90
S: 75
M: 0**

Ein Kämpfer reinsten Blutes. Schick ihn nach vorn, wo die Action ist.

HAWK



**H: 70
S: 85
M: 10**

Ein sehr starker Priester. Er hat kaum Zauberkraft, dafür reichlich Muskelkraft.

LINFLAS



**H: 65
S: 50
M: 12**

Dieser Krieger kann Feuerbälle schleudern und macht auch im Faustkampf eine gute Figur.

Die zahlreichen Monster sind optisch nicht unbedingt beeindruckend, und die Animation beschränkt sich leider auf das Allernötigste. Die durchaus verschiedenartigen Gegner, denen Du begegnest, wirken irgendwie zweidimensional, und die Art, wie Du sie umgehen kannst, erscheint höchst unglaublich.

Glücklicherweise sind die in diesem Spiel vorkommenden Gegenstände ausreichend gut gezeichnet, so daß Du sie auch aus der Distanz identifizieren kannst. Und das ist lebensnotwendig, wenn Du aus 20 Schritt Entfernung



△ Dieser Bildschirm informiert Dich über die einzelnen Vorzüge Deiner Mitspieler.

einen Schlüssel am Boden ausmachen mußt! Andere Details, wie die versteckten Schalter, die Dir Zutritt zu Geheimräumen gewähren, sorgen für einige Überraschungen in diesem ansonsten recht banalen Abenteuer.

Der Sound wird sehr differenziert eingesetzt - wichtig, wenn es darum geht, eine spannende Atmosphäre zu erzeugen. (Ein Musterbeispiel dafür ist Equinox, siehe Märzausgabe!) Besonders gefallen hat mir das Geräusch der Wassertropfen in den Gewölben, die mit tollen Echos für Gruselstimmung sorgen. Leider sind die übrigen Soundeffekte reichlich dürrig: Der Kriegeruf der Mumien läßt einen

eher schmunzeln, denn zusammenzucken.

Dungeon Master ist zweifelsohne ein großartiges Spiel. Die ersten der insgesamt 14 Levels sind recht locker und bereiten Dich gut auf die folgenden schwierigeren Abschnitte vor. Diese werden schließlich extrem verzwickelt und stellen Dich vor einige haarsträubende Rätselaufgaben. Bei *Dungeon Master* weißt Du nie, was Dich hinter der nächsten Ecke erwartet und wie Du darauf reagieren mußt. Und das macht auch den ganzen Spaß aus. Die gewaltigen Labyrinth werden Dich beschäftigen, bis Du graue Haare hast. Der Schlüssel zum Erfolg ist eine effektive Kampf- und Zauberstrategie. In diesem Spiel gewinnt nur der Stärkste - einen zweiten Sieger gibt es nicht. Erfreulicherweise verfügt das Spiel über eine batteriegespeiste Speicheroption.

Dungeon Master ist ein gutes Spiel - allerdings mehr für hartgesottene Fans, denn man findet nicht so schnell Zugang, wie z. B. bei *Might & Magic 2*. Und die immer gleichen Gewölbe können nach einer Weile eintönig



HENDRIK



Als alter ST-Veteran hatte ich mich schon auf dieses Wiedersehen gefreut, aber ich war ein wenig entmutigt, als ich feststellte, welche Fortschritte die Technologie gemacht hat, seit ich *Dungeon Master* das letzte Mal gespielt habe. Betrachtet man Spiele wie *Jurassic Park*, sind schrittweise Updates doch eher alte Hüte, und der Mangel an Abwechslung in den Gewölben (Du willst graue Steinwände? Wir haben welche!) zeigt einmal mehr das ehrwürdige Alter dieses Spiels. Daß mir *Dungeon Master* immer noch Spaß macht, haben ich wohl dem erstklassigen Gameplay zu verdanken. Sich in diesen dunklen Gängen zu verlaufen, ist ein Kinderspiel. Ohne Maus gerät die Inventarverwaltung gegenüber der Atari-Version zur lästigen Geduldprobe, aber wer sich erst einmal "warmgespielt" hat, kann 'ne Menge Spaß bekommen.

MOPHUS



H: 55
S: 55
M: 19

Der Chefarzt. Dieser Priester hat sein Leben ganz der Heilkunst verschrieben.

STAMM



H: 75
S: 80
M: 0

Ein Mann wie ein Bulldozer! Dieser eisenharte Kämpfer kennt keine Furcht.

TIGGY



H: 25
S: 45
M: 36

Eine Mischung aus Ninja und Zauberer. Er kann Dir äußerst nützlich werden.

WUUF



H: 40
S: 50
M: 30

Dieser sonderliche Kerl ist mit seinen Ninjakünsten ein tödlicher Gegner.

Dungeon Master

© 1990, 1992 SOFTWARE REVENUE, INC. / ETL GAMES
© 1992 JVC MUSICAL INDUSTRIES, INC.
Licensed by Nintendo



VERLAG

JVC

PREIS

CA. 140 DM

ERHÄLTICH

JETZT

SPEILART

ABENTEUER-ACTION-SPIEL

KAPAZITÄT

8MBit

BESONDERHEITEN

BATTERIE-SPEICHERUNG

STEUERUNG

NACH LINKS
DREHEN

NACH RECHTS
DREHEN



BEWERTUNG

GRAFIK

68

SOUND

69

GAMEPLAY

75

DAUERSPASS

84

PROFASIT

79

SENSIBLE SOCCER

Bananenflanken und schnelle Konter.

MARTIN



Selten habe ich so katastrophale Grafiken auf dem Game Boy gesehen, aber ich habe genug Fußballgames gespielt, um gleich das Qualitäts-Gameplay zu entdecken, das sich hinter diesem schäbigen Äußeren verbirgt. Ich war schon immer ein Fan von Sensible Soccer auf dem Amiga, und ich glaube, daß dies eines der besten Fußballgames weit und breit ist.

Obwohl diese Version mit der Amiga-Version nicht mithalten kann, ist sie immer noch eine hervorragende 1-Spieler-Kickersimulation für den GB. Eine 2-Spieler-Option ist leider überhaupt nicht vorgesehen. Schade, denn wenn es ein Spiel gibt, das geradezu nach 2 Spielern schreit, dann ist es dieses. Was haben sich die

der Schlachtenbummler, Du kannst Witterungseinflüsse an- und abstellen, und dazu kommen noch die anderen, mittlerweile standardmäßigen Optionen.

Sensible Soccer ist anfangs recht schwierig zu steuern und gewährt nicht den schnellen Einstieg, wie man es etwa von Striker oder Super Soccer auf dem SNES gewohnt ist. Dafür ist dieses Spiel realistischer. Du kannst mit dem Ball über das Feld stürmen, aber er klebt nicht an Deinem Fuß, wie das bei der Mehrzahl der Kickerspiele üblich ist. Kein Spiel für Sofamuffel - hier brauchst Du taktisches Denkvermögen und ein gehöriges Maß an Präzision. Die beliebte Schießen-und-Daumen-drücken-Strategie hat hier keine Chance und wird bitter bestraft.

Dieser Game Boy-Kicker ist eine echte Empfehlung für alle, die gleichzeitig schießen und denken können.

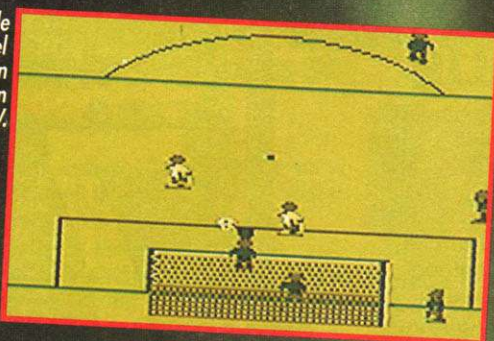
◁ Die besten Grafiken im ganzen Spiel. Ehrlich!



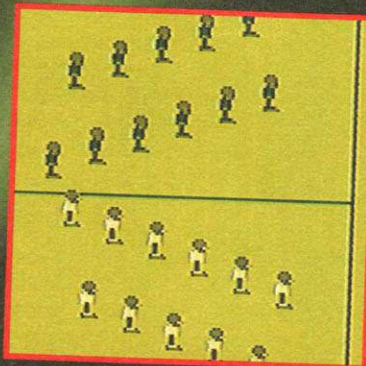
Programmierer dabei gedacht? Keine Zeit? Keine Lust? Wie dem auch sei...Zusammenklinken is' nich', und dafür gibt's Abzüge.

Jetzt zum Spiel selbst! Es gibt ein Pokalturnier und eine Liga, die Du selbst zusammenstellen kannst. Die Liste der Optionen ist umfangreich - die Soundpalette reicht von FX bis zum Gröhlen

▷ Sensationelle Torszenen im Spiel Werder Bremen gegen den Hamburger S.V.



▽ Alles startklar für "La Ola"?



PETER

Ich muß zugeben, daß ich selten so sehr über ein GB-Spiel gelacht habe - es war ein höhnisches Lachen! Tut mir leid für Martin und Sony, aber ich glaube, Sensible Soccer ist eines der schlechtesten Fußballspiele, die ich je gespielt habe (und ich habe World Cup von Anco gespielt!). Die Grafiken sind fürchterlich, und der Sound ist geradezu kriminell - im Zahnarztstuhl habe ich bestimmt mehr Spaß! Die Spieler sehen aus, wie tote Hunde, und der überdimensionale Ball schwebt wie ein Heißluftballon in's Netz, ohne daß der Torhüter auch nur das geringste bemerkt. Das Fehlen der 2-Spieler-Option bedeutet glücklicherweise, daß nur einer von Euch nach dem Spiel Selbstmord begehen muß.



Sensible SOCCER

© 1993 SONY IMAGESOFT
UNTER AN EXCLUSIVE
LICENSE TO
SONY PUBLISHING INC.
FROM KENNEDY



VERLAG

SONY IMAGESOFT
(06995) 925195

PREIS

CA. 69 DM

ERHÄLTICH

JETZT

SPIELART

SPORT

KAPAZITÄT

4MBit

BESONDERHEITEN

KEINE

STEUERUNG

PASS

SCHUSS

KEINE FUNKTION

BEWERTUNG

GRAFIK 55

SOUND 35

GAMEPLAY 90

DAUERSPASS 81

PROFAZIT

74

Gemeinsames Keulenschwingen mit dem Neandertaler!

HENDRIK



Wenn ich über Plattformerschreibe, weiß ich nie so recht, wo ich anfangen soll.

Es gibt so viele davon, daß man schon sehr genau hinschauen muß, um herauszufinden, was das jeweilige Spiel vor den anderen auszeichnet. Bei *Prehistorik Man* ist das glücklicherweise nicht allzu schwer. Das Spiel ist gut durchdacht.

Die Geschichte ist eigentlich ganz einfach (muß sie ja auch sein, sonst versteht Martin wieder nur Bahnhof - d. Red.). Eine Kolonie von Höhlenbewohnern hat nichts mehr zu essen - einer, der besonders hungrig ist, muß also 'raus und für die gesamte Horde Vorräte besorgen. Der Stamm scheint wohl ausschließlich auf einer Art Fruchtsalat zu stehen, der von Büschen und Bäumen gepflückt werden muß.

Es gibt 17 Level - vom Berg bis zum Wald. Alle sind grafisch sehr detailliert dargestellt - ein weiterer Beweis dafür, wozu ein simpler Game Boy fähig ist, wenn er vernünftig programmiert wird. Allerdings hätten sich die Programmierer eine bessere Titelmelodie einfallen lassen können.

Nicht nur die Grafik ist toll - auch der originelle Einstieg in den jeweiligen Level. Verstreut im gesamten Spiel findest Du Level mit Hängegleitern und Snowboards - eine wunderbare Unterbrechung des Plattformers-Einerlei (Du kennst das ja: nach rechts rennen, ein paar mal hochspringen usw.). Unser prähistorischer Freund

PREHISTORIK MAN



△ Gib ihm einfach was vor den Nabel, Kollege!

läuft also mit forschendem Blick durch die Level - jeder von ihnen eine üppige Tropenlandschaft. Und trotz des bestechend detaillierten Hintergrunds wird die Figur nie langsamer. Solche Bosse wie in diesem Spiel hast Du noch nicht gesehen - etwa den Dinosaurier, den Affen oder den Pterodactylus, um nur ein paar zu nennen. Sie sind hervorragend dargestellt und entsprechen durchaus dem Standard, den *Link's Awakening* gesetzt hat.

Prehistorik Man ist ein ziemlich schwieriges Spiel, aber wenn Du mal einen Feind aus dem Wege geräumt hast, dann kommt er auch nicht

mehr zurück. Das ist sehr praktisch, falls Du stirbst und den jeweiligen Level neu beginnen mußst - Du kommst dann einfacher durch. Fazit: Ein Plattformers, der viel Spaß macht. Sehr viel bessere Spiele für den Game Boy gibt es nicht. *Prehistorik Man* ist hervorragend programmiert und professionell gestaltet. Überzeuge Dich selbst!

PETER



Plattformerspiele für den Game Boy habe ich eigentlich noch nie so recht gemocht, aber

Prehistorik Man hat mich wirklich bekehrt. Die Musik ist eine der besten, die ich je gehört habe! Dieser rockige Avantgarde-Lärm zieht jedem Punk die Schuhe aus. Die Grafiken sind üppig, und es gibt da ein paar tolle Dinos. Die Animation ist allerdings schrecklich: Die Brontosaurus hüpfen durch's Bild wie junge Gazellen! Die Levels sind umfangreich und intelligent konstruiert. Besonders gefallen haben mir die Intros zu den Levels. Mal was anderes. Ein erstklassiges Game!



△ Hey, hast du 'nen Hammer in der Tasche, oder...oh, tatsächlich!



VERLAG

TITUS (COSMO)
TEL: (02161) 81900

PREIS

CA. 89 DM

ERHÄLTLICH

MAI '94

SPIELART

PLATTFORM

KAPAZITÄT

2MBit

BESONDERHEITEN

KEINE

STEUERUNG

SPRINGEN

SCHLAGEN

KEINE FUNKTION

BEWERTUNG

GRAFIK

85

SOUND

81

GAMEPLAY

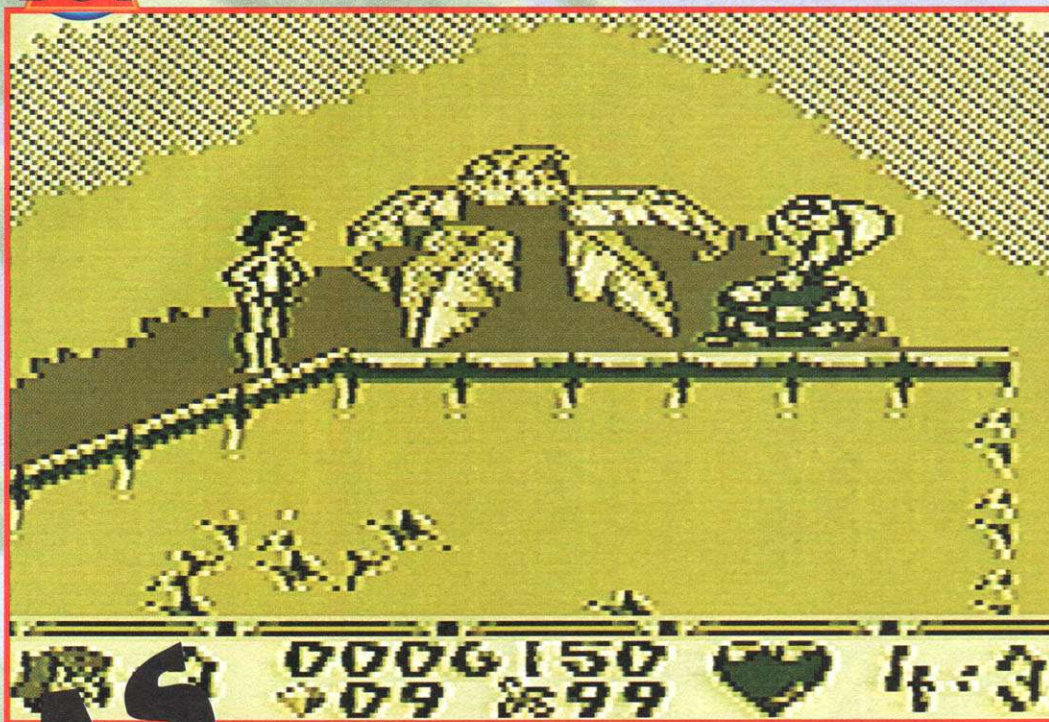
84

DAUERSPASS

80

PROFAZIT

80



DAS DSCHUNGE BUCH

MARTIN



Ein erstaunlich gut spielbares Plattformgame! Ich hielt es für unmöglich, so etwas nach der Filmvorlage auf die Beine zu stellen, aber Virgin hat es geschafft. Mit Leichtigkeit bewältigt Das Dschungelbuch den Drahtseilakt zwischen Spielbarkeit und Herausforderung, und immer wieder zieht es mich zurück zur nächsten Bananenschlacht! Die Level sind groß und detailliert (besonders gefielen mir die patrouillierenden Elefanten), die Tiere, auf die Du triffst, erkennst Du auf Anhieb als die bekannten Disneyfiguren wieder, und die Musik hält sich angenehm zurück. Der einzige Makel dieses Spiels ist für mich die "schwammige" Optik, aber bei scrollenden Game Boy-Spielen ist das wohl eher ein notwendiges Übel. Trotzdem, laß Dich nicht aufhalten - mit diesem Spiel machst Du bestimmt keinen schlechten Kauf!

PETER



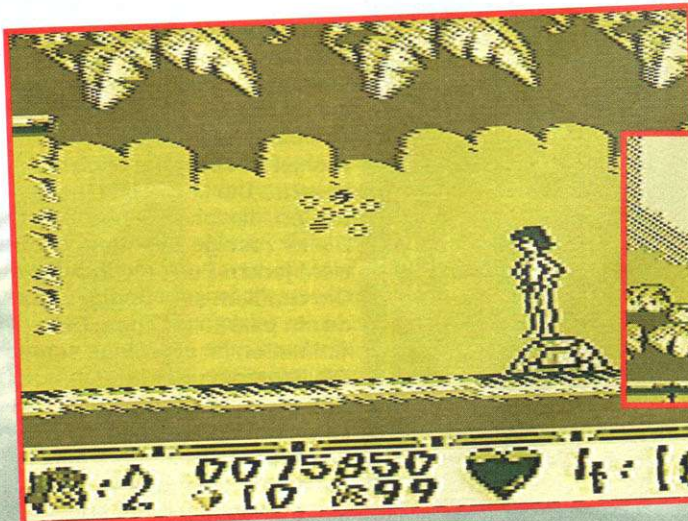
Ich war noch nie ein echter Disneyfan, und abgesehen von den grauenvollen Herbie-Filmen, verlief meine Kindheit weitestgehend Disney-frei. Ich stand mehr auf Filme mit einer gewissen Substanz, wo die Stars nicht bei jeder sich bietenden Gelegenheit spontan ein herzerreißendes Liedchen anstimmen! Trotz alledem muß ich zugeben, daß mir Virgins Game Boy-Adaption des Filmklassikers "Das Dschungelbuch" gut gefallen hat.

Du bist Mogli, der kleine Lummel mit dem Wuschelkopf und den Streichholzbeinchen, der sich zur Aufgabe gemacht hat, dem Dschungel zu entfliehen und die verlorenen Eltern zu suchen. Wie bei Plattformspielen üblich, geht es anfangs eher gemächlich zur Sache. Aber nach ein paar Levels gewinnt das Spiel mächtig an Schwung, und nach dem dritten Level begann mir die Sache richtig Spaß zu machen!

Zunächst einmal gilt es, eine bestimmte Anzahl von Edelsteinen, die in den Dschungelszenen verstreut sind einzusammeln. Das wäre ein Leichtes, wenn nicht viele der Steine unter Blättern oder im hohen Geäst versteckt lägen. Andere wiederum werden von frechen Schimpansen oder giftigen Kobras bewacht. Hier mußt Du mit dem Bumerang - Deiner einzigen Waffe - für klare Verhältnisse sorgen.

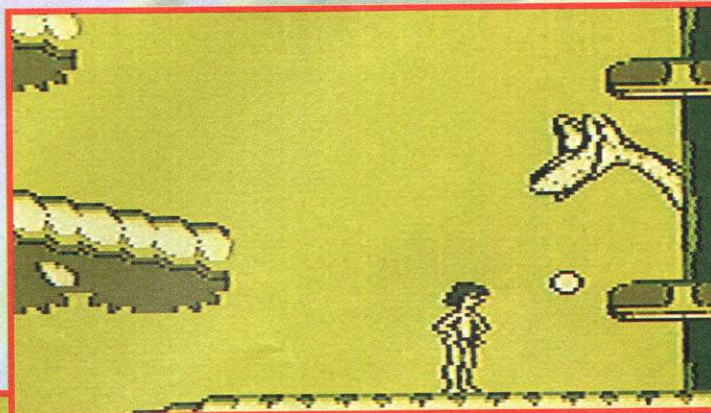
Im Spiel gibt es auch ein Wiedersehen mit den übrigen Figuren aus dem Film: Du triffst Balu, den Bären, King Louie und...äh, all die anderen (Wir wissen, daß Du den Film nicht gesehen hast, Martin!). Sie alle tauchen im Verlauf der Handlung auf, um unserem jungen Draufgänger zu helfen, oder ihn zu behindern, je nach charakterlicher Auslegung. Wie sich das für einen zünftigen Plattformers gehört, gibt es säckeweise Power-Ups und Bonusse zu sammeln. Dazu

▽ Wenn Du die Schaufel mitnimmst, gräbt sich Mowgli in eine geheime Höhle ein, sobald der Level abgeschlossen ist.

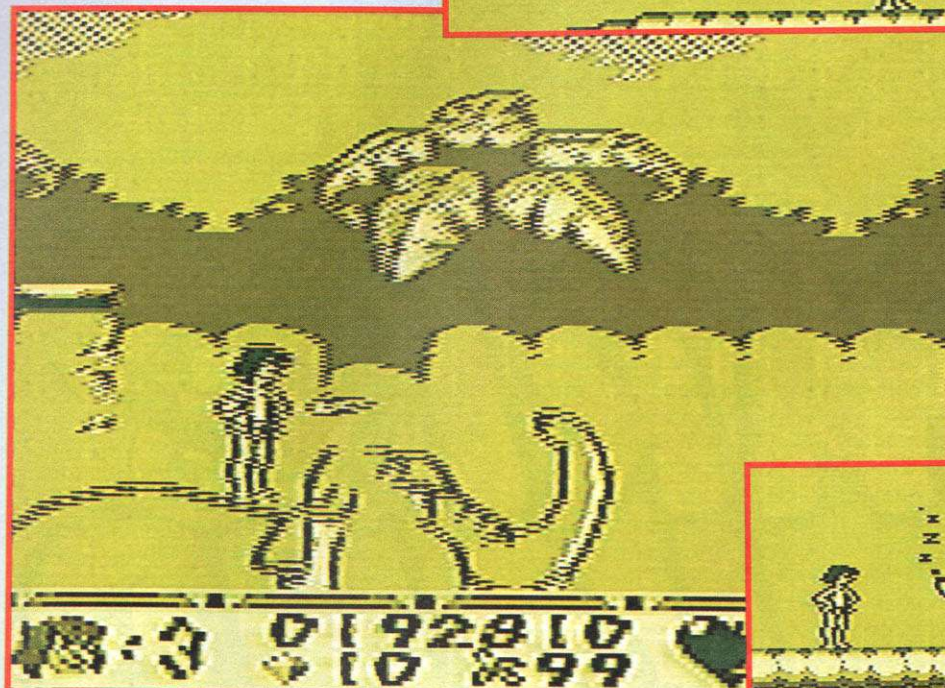


◁ Mogli treibt auf einer freundlichen Schildkröte stromabwärts. Paß auf, daß Du nicht "reinfällst"...Mogli ist Nichtschwimmer!

kommen noch Unmengen von Energiefrüchten, Bumerangs, Masken, die Mogli unbesiegbar machen und je Level eine Spezialschaukel. Wenn Du die findest, gelangst Du am Ende des Levels in einen speziellen Bonusraum, wo Du Dein Konto mächtig aufstocken kannst. Als ich begann, mich mit diesem Spiel zu beschäftigen, befürchtete ich, daß dies wieder 'eines dieser Plattformspele' sei. Weit gefehlt!



△ Hm, kein freundlicher Geselle! Benutze Deine Unbesiegbarkheitsmaske und ziele auf den Kopf.



△ Tröö! Nicht gerade die freundlichste Art, einen Anhalter zu begrüßen! Springe hoch, sobald der Elefant mit dem Rüssel wackelt.



▽ Uaaaah! Schade, daß Du ihn aufwecken mußt, denn letzten Endes wirst Du ihn ohnehin töten.

HENDRIK

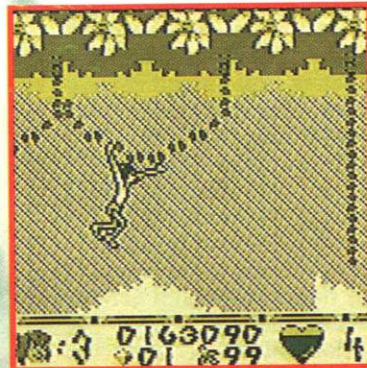


Weiter so, Virgin! Klopft euch selbst auf die Schulter! Das *Dschungelbuch* ist ein hervorragend spielbares Game und in diesem Punkt vielleicht sogar noch besser, als die meisten der großen SNES-Produkte. Die Grafiken sind großartig, aber leider verwischen sie ein wenig, wenn Du weiterläufst - der altbekannte GB-Scroll-Effekt. Wenn Du bei gutem Licht spielst, ist das alles halb so wild, aber z. B. im Zug oder an dämmerigen Orten kann es für die Augen schon ziemlich strapaziös werden. Am besten gefallen hat mir die groovige Filmmusik. Im ersten Level erklingt dieses tolle "Uhuhuu, ich wär' so gern wie duhuhuu!", das die Action prima untermalt und eindrucksvoll verdeutlicht, was ein Top-Film-Spiel ausmacht. Das *Dschungelbuch* sollte in Deiner Sammlung nicht fehlen!

Ich war angenehm überrascht von den abwechslungsreichen Levels und der Vielseitigkeit der Aufgaben, die ich zu erfüllen hatte. Das *Dschungelbuch* ist ein erfrischend originelles Spiel (gemessen an den Möglichkeiten, die das beschränkte GB-Format bietet).

Der einzige Schwachpunkt scheint mir die Steuerung zu sein. Sie spricht einfach nicht korrekt an. Mogli springt oder geht nie so, wie ich mir das eigentlich ausgedacht hatte. Die Handlung wird dadurch unvorhersehbar und bisweilen sogar frustrierend, besonders dann, wenn man mit eigenen Augen mitansehen muß, wie Mogli mitten im Sprung anhält und hilflos in die Tiefe stürzt!

Die Grafiken sind hervorragend - das Spiel macht einen rundum gelungenen Eindruck. Die Animation ist schlicht eine der brilliantesten, die mir je auf dem Game Boy begegnet sind. Auch die Begleitmusik mit dem unvergeßlichen Film-Soundtrack zeugt von hoher Qualität.



Dies ist ein Spiel nicht nur für Disneyfans! Die Levels sind groß, die Musik ist stimmungsvoll, die Grafik ist erste Sahne, und das Gameplay ist eine einzige Freude. Wenn Du einen Game Boy hast, hol Dir *Das Dschungelbuch*

The Jungle Book

© 1994 THE WALT DISNEY COMPANY

© 1994 VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT

DEVELOPED BY EUROCOM
PRESS START TO BEGIN
LEVEL - NORMAL



VERLAG

VIRGIN

TEL: (040) 391515

PREIS

79 DM

ERHÄLTLICH

JUNI

SPIELART

PLATTFORM

KAPAZITÄT

2MBit

BESONDERHEITEN

BESCHRÄNKTE ZAHL AN CONTINUES
ZWEI LEVEL

STEUERUNG

SPRINGEN

SCHIEßEN

WAFFE WECHSELN

BEWERTUNG

GRAFIK 86
SOUND 80
GAMEPLAY 82
DAUERSPASS 81

PROFAZIT

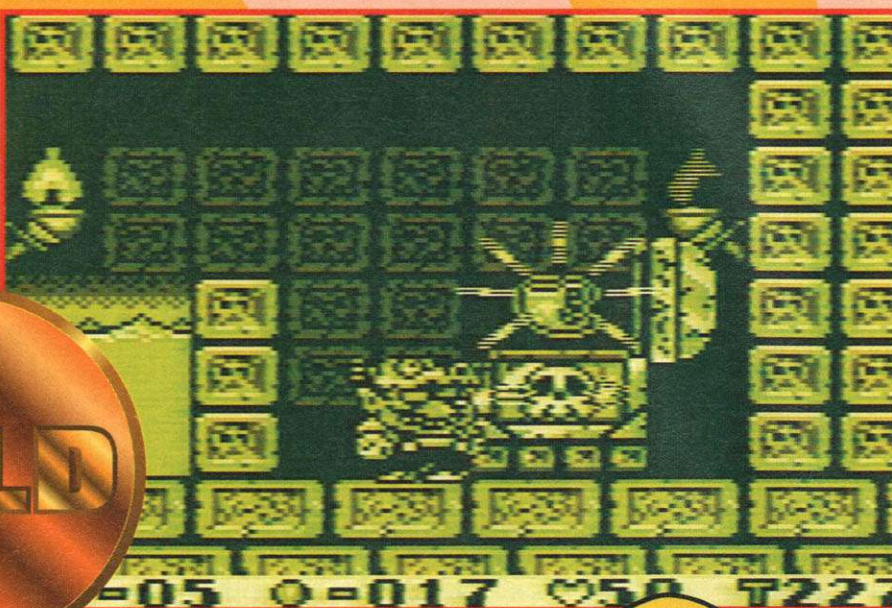
83

PETER



Warioland ist das dritte Spiel in der Super Mario-Serie. Die Nintendo-Programmierer müssen sich das Gehirn zermartert haben, um wieder einmal einen Volltreffer zu landen - und das, was herauskam, ist jetzt schon so etwas wie ein Klassiker. Der Trick in diesem Spiel ist der, daß Du gar nicht Mario spielst - sondern seinen Erzrivalen aus Six Golden Coins, Wario. Mario hat nämlich mit dem Spiel überhaupt nichts zu tun - was für die Marketing-Strategen angesichts der weltweiten Beliebtheit dieses kleinen Klempners aus Brooklyn sehr riskant gewesen sein muß. Aber glaube mir, wir brauchen Mario auch nicht. Es macht nämlich ungeheuren Spaß, einmal den

▷ Stecke den Schlüssel in das Schlüsselloch, dann kannst Du auch den Schatz finden. Je mehr Schätze Du findest, desto besser für Dich - schließlich geht es ja auch um Punkte. Du solltest überall suchen: oben, unten, in der Mitte.



WARIO LAND



Ein Spiel, das neue Maßstäbe setzt!



△ Wenn Du dir dieses komische Ding auf den Kopf setzt, kannst Du den Gegner abflammen.

Bösewicht spielen zu dürfen!

Die Grundidee des Spiels ist es, so viele Schätze wie möglich anzuhäufen und dabei die im Super-Mario-Stil gehaltene Landschaft zu erforschen. Die besten Ideen aus den bisherigen Super-Mario-Spielen tauchen in diesem Game wieder auf - zum Beispiel kannst Du Gegner aufnehmen (*Super Mario Bros 2*) oder Du findest Schlüssel für Geheimtüren (*Super Mario World*). Aber Warioland bietet auch einen ganzen Hut voll neuer Möglichkeiten - wobei die Betonung buchstäblich auf "Hut" liegt.

So etwa macht es Dir der Alligator-Hut möglich, jeden Gegner zu braten, der Dir in die Quere kommt. Du kannst auch einen Hörner-Hut aufsetzen, mit dem Du Dich an die Decke klebst, wenn Du irgendwelchen Untieren ausweichen willst. Es gibt sogar einen Raketen-Hut, der Dich über besonders schwierige Wegstrecken hinweg katapultiert.

Du wirst gleich feststellen, daß das Spiel nicht zu den einfachsten gehört. Während die meisten anderen Mario-Spiele nicht besonders anstrengend sind, fordert Warioland ausgebufftere Fähigkeiten.

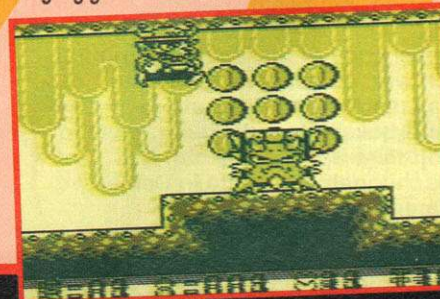
MARTIN



Warioland für den Game Boy verdient einfach Bestnoten. Es ist weit anspruchsvoller zu spielen als *Mario Land 1* oder *2*, dabei aber zugleich so komplex dargestellt, wie wir es eigentlich nur von den größeren Maschinen gewohnt sind. Es gibt hier reihenweise schwierige Level, geheime Räume und zahllose Bösewichter - und das alles in diese winzige Game-Boy-Kassette gepreßt! Dieses Spiel ist einfach Superklasse - auch wenn es "nur" ein Plattformer ist. Immerhin hat Nintendo wieder einmal gezeigt, was möglich ist. Wenn Du einen Game Boy hast - Warioland gehört mit Sicherheit zum Pflichtprogramm!



△ Der Punkt in der Mitte der Karte deutet an, daß es irgendwo in diesem Level einen geheimen Ausgang gibt.



Obwohl es sogar einen batteriegepufferten Speicher hat, wirst Du lange dafür brauchen, bis Du es geknackt hast. Vor allem die zahllosen Geheimräume, die Bonus-Spiele und die Suche nach Spezial-Schätze werden Dich ins Schwitzen bringen.

Die Grafik entspricht dem gewohnten Standard dieser Serie. Auch die Animation ist exzellent - es gibt sogar Augenzwinkern. Und wenn Du im Bonus-Level die richtige Wahl triffst, wirst Du mit hochgehaltenem Daumen gelobt. Der Hintergrund wurde dabei so ausgearbeitet, daß sogar die Wellen auf dem Wasser zu sehen sind.

Warioland verfügt über einen ganzen Reihe neuer Figuren, mit

HENDRIK

Bisher war *Mario Land 2* mein Lieblingsspiel auf dem Game Boy. Ich konnte mir auch nicht vorstellen, daß es jemals auf dem zweiten Platz meiner persönlichen Hitliste landen könnte. Um so größer war aber meine Überraschung, als plötzlich *Warioland* ins Büro hereinschneite! Das Ding ist einfach Klasse - in jeder Hinsicht. Es gibt einfach kein Spiel, das sich hiermit messen könnte. Und wer gedacht hatte, daß das Mario-Genre so allmählich austrocknet und langweilig wird, der sollte sich eines Besseren belehren lassen: Warioland setzt einfach neue Maßstäbe!



△ Bepflastere diese armseligen Kreaturen mit Bombenwürfen - Du gewinnst dabei dicke Bonusse.

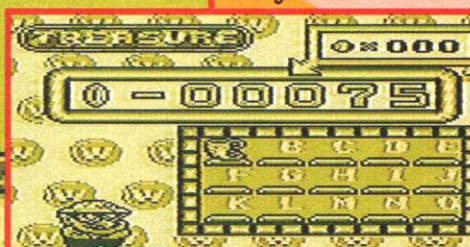
denen Du kämpfen mußt - wobei die meisten nicht von schlechten Eltern sind. Ein einfacher Klaps reicht da meist nicht mehr aus, um sie aus dem Weg zu räumen. Einige mußt Du von unten kräftig anstupsen, andere solltest Du mit gutgezielten Stößen erledigen. Wenn Spiele für den Abwechslungsreichtum in der Beseitigung von Feinden ausgezeichnet würden, dann hätte Warioland mit Sicherheit einen Preis verdient.

Das Spiel steckt auch voller toller Sound-Effekte und mitreißender Melodien. Ich habe zwei Stunden lang gespielt - ohne daß mir der Sound auch nur ein einziges Mal auf den Keks gegangen wäre. Und das heißt etwas, bei einem Spiel für den Game Boy!

Nintendo hat wirklich alles daran gesetzt, Software allererster Sahne abzuliefern. Warioland hat mir den Glauben an den Game Boy zurückgegeben! Es ist doch erstaunlich, was diese kleine Kiste leisten kann, wenn sie mit der richtigen Software läuft. Verglichen mit Warioland sehen andere Spiele wie etwa *Spider-Man* and the *X-Men* uralt aus. Deswegen, ohne Zögern und ohne langes Überlegen: Warioland hat die *Super Pro-Gold-Medaille* verdient!



▽ Bisher sind ja noch nicht sehr viele Schätze eingesammelt worden - aber immerhin ist einer der 15 Spezial-Schätze schon gefunden.



◁ Ein unglaublicher Balance-Akt! Wario ist auf dem Wege zu einem Spezial Schatz.



VERLAG

NINTENDO
MUSTER VON CYBERSOFT
(089 664530)

PREIS

CA. 89 DM

ERHÄLTLICH

JETZT

SPIELART

PLATTFORM

KAPAZITÄT

4MBit

BESONDERHEITEN

BATTERIE-SPEICHER

STEUERUNG

SPRINGEN

FEuern

SELECT

ZUR KARTE

BEWERTUNG

GRAFIK 92

SOUND 90

GAMEPLAY 93

DAUERSPASS 90

PROFAZIT

91

Zehnte Straße

Das Leben ist wahrhaftig nicht einfach, wenn Du nicht weißt, wer Du bist, wo Du herkommst und wo Du hingehst! Aber dem kann man abhelfen: Mache Dich allmählich mit den Straßen in Deiner Umgebung vertraut, rede mit allen Leuten, die Dir über den Weg laufen! So bekommst Du allmählich einen Schimmer davon, wer Du eigentlich bist und was Dein Auftrag ist. Frage allen ein Loch in den Bauch, sieh zu, daß Du möglichst viele Informationen bekommst!

Hier haben wir Chrome Coyote. Heile ihn mit dem Verband - er wird Dir einen magischen Fetisch mitgeben.

Die Hilfeschreie kommen aus dieser Gruft. Breche das Schloß mit dem Skalpell auf, Du findest darin den Schamanen.

Um in diese Gräfte zu gelangen, mußt Du das Skalpell aus dem Leichenschauhaus einsetzen.

Beim Öffnen dieser Gräfte entdeckst Du vielleicht etwas Geld oder einen Grabschändler. Du dann natürlich um die Ecke bringen mußt. Viel Glück!

Jage alle Unholde, die aus dem Boden kommen, in die Luft. Von einem wird ein Skelettknochen zurückbleiben.

Der Sensenmann-Club

Hier gibt's eine Menge zu tun! Gib dem müden Menschen an der Bar einen Eistee aus - frage ihn nach den Schlüsselwörtern. Frage ihn auch über Grinder aus. Unterhalte Dich mit dem geschäftigen Mann, um die Schlüsselwörter für die Straße und die Heilung zu erfahren.

Dieser trickreiche Händler kann Dich mit Granaten, aber auch mit einem Lone Star - Abzeichen versorgen. Frage ihn nach dem Mieten, um die Schlüsselwörter für die Verhandlungen und die Shadowrunners zu bekommen.

In dieser Ecke siehst Du plötzlich ein Paar Augen. Der Hunde-Geist erscheint und sagt Dir etwas zu Deinem Auftrag.

Nimm die Beretta-Pistole mit und verstecke Dich erst einmal hinter der Ecke, um sie wegzustecken. Komme zurück und jage das Ding hier in die Luft - Du bekommst eine Lederjacke, mit der Du Dich schützen kannst.

Auf dem Tisch ist ein Cyberdeck - nutzlos für Dich, solange Dein Datenanschluß nicht funktioniert. Laß ihn reparieren, komme zurück und stecke ihn in den Computer.

Auf diesem Tisch ist ein Briefbeschwerer aus Meteoriten-Eisen versteckt. Er wird später noch zusammen mit anderen Dingen gebraucht.

Was Originalität, Spielbarkeit und Atmosphäre angeht, ragt dieses phantastische Action-Spiel von Beam Software weit über die Produkte der Konkurrenz hinaus.

Schon jetzt hat Shadowrun das Zeug zum Klassiker - nicht zuletzt wegen seiner teuflisch angelegten Puzzle, seiner arcadeähnlichen Shoot-'em-up's und seiner großartigen Figuren. Und die Lösungen zu diesem Spiel werden hier von SuperPro veröffentlicht! In dieser einzigartigen Übersicht haben wir nichts vergessen!

SUPER NES



LAGUNA • RPG

SHADOWRUN

Kontrolliere, ob auf dem Videophon irgendwelche Nachrichten gespeichert sind.
Sammel die Schatten ein und trage sie auch, so daß Du unerkannt ins

Im "Käfig" lungert Glutman herum - er wartet auf Dich. Höre Dir das groovige Rock-Konzert im Hintergrund an - dann weißt Du, welche Musik im Jahre 2050 modern ist. Es ändert sich eben nichts

Der Käfig

Dies hier ist eine anständige Bürgersfrau, die gerade zum Konzert im Wasteland Club gehen will. Rede mit ihr - sie ist sehr freundlich!

Du kommst nur dann in den Club herein, wenn Du dem Türsteher die Tickets gibst, die Du im Aktenschrank im Leichenschauhaus gefunden hast.

Dies hier ist Glutman - die Kellnerin wird ihn Dir zeigen. Bevor Du mit ihm redest, solltest Du den Kerl links von ihm ansprechen. Er kennt Schlüsselwörter!

Das Büro von Jake

Du kommst in dieses Büro nur herein, wenn Du Dir von dem toten Mann im Nachbarbüro die Schlüssel besorgt hast. Wenn Du dann drin bist, besorge Dir die Schatten und die zerrissenen Zettel mit Sassie's Nummer.

Der Bahnhof wird nicht geöffnet, bevor Du nicht auf dem Autofriedhof warst. Hier auf dem Schild steht, warum.

Öffne dieses Tor. Der Hund rennt 'raus und läßt sein Halsband liegen. Die blauen und grünen Flaschen solltest Du später dazu benutzen, Wasser von der Quelle aufzubewahren.

Wenn Du die Schatten und das Lone-Star-Abzeichen hast, mußt Du die Ärzte befragen und den Aktenschrank durchsuchen.

Laß das Skalpell mitgehen, das hier auf dem Tisch liegt. Gehe jetzt zum Kühlschrank neben der Tür. Öffne ihn und nimm den heilenden Verband mit.

Hier beginnst Du das Spiel, benommen und verwirrt. Du mußt auf jeden Fall hier 'raus und erfahren, was Dein Auftrag ist. Im weiteren Verlauf des Spiels kehrst Du hierhin zurück. Du mußt mit den Ärzten reden, um ihre Notizen über den Tod von Grinder durchsuchen zu können.

Das Leichenschauhaus

Dies hier ist einer der vielen Räume, in denen es nichts als böse Feinde gibt. Du kannst derartige Gelegenheiten nutzen, Dich mit Geld und Karma auszustatten.

Hier bei der Leiche findest Du einen Schlüssel zu Deinem Appartement und eine Notiz, die Dich über Deine Reise ins Matrix-System unterrichtet.

Jack In!

```

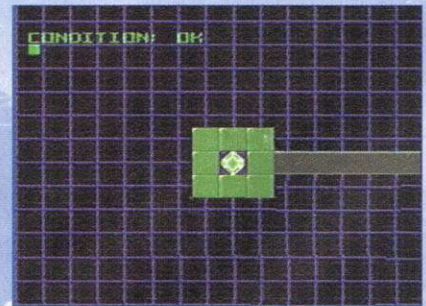
NETWORK PATCHED!

LOGGING TO CENTRAL ALPHA
CURRENT SECURITY STATUS:

G-CONNECTIONS:
- WHITE
- WHITE
- WHITE
- WHITE
- GREEN
- ORANGE
- RED
- BLACK

THANK YOU FOR USING ALPHA.
  
```

Sobald Dein Datenanschluß funktioniert, kommst Du mit Hilfe des Cyberdecks in die Matrix herein. Da kannst Du dann eine Art Minesweeper spielen. Als Spielstrategie empfiehlt es sich, außen zu bleiben - dadurch brauchst Du dann nur noch halb so oft nach ICE zu suchen. Sobald eine Warnung kommt, daß ICE entdeckt wurde, mußt Du eines der Quadrate vor Dir in die Luft jagen. Wenn da nichts drin ist, muß ICE in der nächsten Reihe sein. Auf diese Weise kannst Du eine Menge Lebensenergie sparen. Hüte Dich auf jeden Fall davor, zu viele leere Quadrate hochzublasen - das kostet Energie!





ABFOLGE DER EREIGNISSE, TEIL 1

Im Leichenschauhaus mußt Du jeden Papierschnipsel untersuchen und mitnehmen. Packe auch das Skalpell und den Verband ein. Gehe jetzt aus dem düsteren Gebäude heraus. Auf der Straße triffst Du einen jungen Punk - sprich mit ihm! Gehe in das unterirdische Gebiet - da findest Du neben der Leiche eine Beretta-Pistole. Mitnehmen! Töte den Kobold und untersuche die Leiche: Du findest eine Lederjacke. Gehe jetzt in die Ecke und unterhalte Dich mit dem Köter. Gehe jetzt nach draußen in den Park vor dem Leichenschauhaus. Laß den Hund durch das zerbrochene Tor frei, nimm aber sein Halsband mit. Jetzt richtest Du Deine Schritte zum Bahnhof. Im Büro entdeckst Du eine Leiche. Durchsuche sie und nimm den Schlüssel mit, ebenso die Notiz.

Der Tote bist Du! Du wurdest zwar durch einen Mörder umgebracht - der Hunde-Geist hat Dich aber durch Kitsune wieder zum Lebenerweckt. (Die Gründe dafür werden später klar). Mit diesen Schlüsseln kommst Du in Dein Appartement - ziehe Dir dort die Schatten über. Schau noch einmal auf Deinem Videophone nach, ob in Deiner

Abwesenheit irgendwelche Nachrichten eingetroffen sind. Jetzt mußt Du erst einmal zusehen, wie Du an Geld kommst.

Knete bekommst Du, indem Du Gegner erschießt und das aus ihren Taschen fallende Geld einsammelst. Der Raum neben Deinem Appartement ist voll von zwielichtigem Gesindel - reiche Beute für Dich! Jedesmal, wenn Du den Raum verläßt, kommen neue Halunken nach. Du kannst als jede Menge Schotter absahnen, indem Du mehrere Male zurückkehrst. Wenn Du einige hundert Nuyen in der Tasche hast, gehe hinten am Leichenschauhaus vorbei zu dem Eckgebäude. Gehe in das Büro und nimm den Cyberdeck und den Briefbeschwerer mit. Und jetzt gehst Du zum Sensenmann-Club (Grim Reaper Club). Sprich mit dem Barkeeper, er gibt Dir einen Eistee. Den gibst Du jetzt dem matten Gast aus, der über Tickets meckert. Frage nach den Tickets und nach allen weiteren Schlüsselwörtern. Und jetzt zurück zum Barkeeper! Den fragst Du nach Shadowrunners, Cyberdecks und Deckers. Hierdurch bekommst Du das Schlüsselwort "Hiring", mit dem Du

Shadowrunners als Kämpfer anheuern kannst. Jetzt wendest Du Dich dem Geschäftsmann zu, der sein Büro nebenan hat. Frage ihn nach Ballermännern, er wird Dir Granaten anbieten. Frage ihn nach Lone Star, er wird Dir für 150 Nuyen ein gefälschtes Abzeichen anbieten. Kaufen und tragen! Und jetzt gehst Du wieder zum Leichenschauhaus und fragst nach Grindern. Der Leichenbestatter wird den Aktenschrank aufschließen und Dich herumwühlen lassen. Du findest Karten für das Konzert von Maria Mercurial und einen Universal Credstick. Und jetzt kehrt Du wieder ins Appartement 6 zurück. Mit dem Credstick setzt Du das Videophone in Betrieb. Rufe Sassie an und lasse Dir die Telefonnummer von Glutman geben. Sprich mit seiner Sekretärin und lasse Dir das Schlüsselwort Cage geben. Gehe jetzt zum Cage und händige die Tickets dem Rausschmeißer aus. Links steht ein Kerl, der Dir das Schlüsselwort Ghoul's gibt. Wenn Du jetzt die Kellnerin fragst, zeigt Sie Dir, wo Glutman sitzt. Rede mit ihm - Du findest Dich dann auf dem Autofriedhof wieder.

ZAUBEREI

Jake ist in Wirklichkeit ein Schamane, er muß sich aber seine früheren Fähigkeiten wieder aneignen. Indem Du dem Hunde-Geist bei den Docks die richtigen Gegenstände bringst, kehren allmählich Deine Kräfte wieder zurück. Gehe nicht zum Geist, bevor Du nicht alle Teile des heilenden Zaubers hast.

SCHUTZ



Mit den Schuppen der Meerjungfrau und der Schlange hast Du einen schützenden Zauber, der Dir alle Gefahren vom Leib hält.

EINFRIEREN



Nimm die teuflische Tinte vom Tintenfisch in der schwarzen Flasche mit. Zusammen mit den Schuppen der Meerjungfrau hast Du die Fähigkeit, Feinde einfach einzufrieren.

HEILEN



Besorge Dir von Kitsune die Blätter. Der Hunde-Geist wird Dir jetzt Zugang zu ihm und zu diesem Zauber gewähren. Du bekommst fünf verlorene Punkte pro Geschicklichkeitsstufe.

UNSICHTBARKEIT



Nimm das saubere Wasser aus der Quelle und das giftige Wasser aus dem Schiff in der blauen und grünen Flasche mit. Du kannst Dich damit unsichtbar machen. Feinde können Dich dann nicht entdecken.

KRAFTKUGEL



Nimm den Knochen des Unholds vom Friedhof mit, ebenso den Briefbeschwerer aus dem Raum neben Glutmans Büro. Du hast hier einen sehr explosiven Zauber!

VERNICHTUNGS-ZAUBER



Ein sehr nützliches Instrument! Nimm das Hunde-Halsband von dem Köter am Leichenschauhaus, ebenso den Hunde-Anhänger vom Schiff. Du hast jetzt einen Zauber, der alle Feinde auf dem Bildschirm vernichtet.

Dies ist das Zeitalter der Eisenbahn



Nachdem Du eine Zeit lang auf dem Bahnsteig des Bahnhofs gewartet hast, kommt schließlich der Einschienen-Zug. Spring 'rein, sobald die Türen aufgehen. Der Zug bringt Dich zu Deinem nächsten Ziel.

Der Schamane gibt Dir seine Telefon-Nummer. Du kannst sie später brauchen, wenn Du Dich nach Dark Blade erkundigst.

Norbert heißt er, der verrückte Ladenbesitzer. Du kannst bei ihm Ausrüstung einkaufen - Du kannst ihm aber auch Deine alte Munition andrehen.

In diesem Laden gibt es den Pflock, um Vladimir zu töten. Außerdem die schwarze Flasche für die Octopus-Tinte und die blauen und grünen Flaschen für das Wasser.

TEIL 3

Die Einschienen-Bahn, die zuvor außer Betrieb war, funktioniert jetzt wieder. Du kannst damit zwischen den drei Schauplätzen dieses Spiels hin- und herfahren. Quetsche die Gäste im Club außerhalb des Autofriedhofes aus - Du kannst von ihnen Schlüsselwörter bekommen. Gehe dann die Straße entlang bis zu den Läden mit dem Talisman und den Waffen. Laß Dir von dem Besitzer des Zauber-Ladens seine Telefon-Nummer und die Schlüsselwörter "talisman" und "shaman" geben. In der Seitengasse

findest Du den Straßendoktor. Frage ihn wegen Deines Daten-Anschlusses und er wird eine Reparatur für 500 Nuyen anbieten. Während er repariert, pflanzt er in Deinen Kopf eine Cortex-Bombe ein und erstattet Dir das Geld zurück. Du hast jetzt 30 Stunden Zeit, um die Bombe entschärfen zu lassen. Wenn Du jetzt den Doktor nach Street Docs fragst, wird er den Namen von Dr. Mablethorpe erwähnen. Den kannst Du im nächsten District finden - also: nichts wie hin zur Einschienen-Bahn, Dein Ziel ist Daley Station.

Im Dreck dieser Müllcontainer lauern eine Reihe Heckenschützen, die jedesmal auftauchen, sobald Du hier herkommst.

Müster Von:
Laguna
06107 930100

Der Autofriedhof

Nachdem Du mit Glutman gesprochen hast, wirst Du schnell zu dieser Penner-Zuflucht gebracht. Du kannst nur entkommen, wenn Du dem König genügend Lösegeld zahlst!

Die meisten Figuren hier auf dem Autofriedhof stehen schon lange außerhalb der Gesellschaft. Sie wissen nichts mehr über das eigentliche Leben.

Dies ist der Eingang zur Arena, in der Du am schnellsten Geld verdienen kannst. Wenn Du den letzten Gladiator erledigt hast, bist Du um 8000 Nuyen und viele Karma-Punkte reicher.

Frage hier den Geschäftsführer der Arena, wie Du es am besten machst.

Frage hier den Geschäftsführer der Arena, wie Du es am besten machst.

Das hier ist der König, ein unangenehmer Zeitgenosse. Du mußt mit ihm die Summe aushandeln, für die du frei kommst. Allerhöchstens mußt Du 4000 Nuyen zahlen.

OLDTOWN

Deine erste Berührung mit Oldtown findet auf dem Autofriedhof statt, der vom König mit eiserner Faust regiert wird. Die Stadt ist im Grunde genommen dort, wo Du Deine Munitionsbestände und Deine magische Ausrüstung vervollständigst. Du mußt Dir auch bei dem Schwindel-Doktor in der Seitengasse den Kopf untersuchen lassen. Erst dann kannst Du dieses Höllenloch verlassen und mit der Bahn nach Daley fahren.

Frage den Doktor wegen Deines Datenanschlusses. Für 500 Nuyen macht er es!

Nachdem der Doktor die Cortex-Bombe implantiert hat, ist es höchste Zeit, nach Daley zu fahren und Dr. Mablethorpe zu besuchen.

Der hier trägt den witzigen Namen Orifice. Er ist ein bißchen doof, aber ganz nett.

Old-town

Auf diesen Straßen hier ist so gut wie gar nichts los. Hier brauchst Du nur die Läden am Ende der Straße aufsuchen, um Deine Vorräte aufzustocken und den Doktor aufzusuchen. Dann nichts wie weg von hier.

Entlang der Straße gibt es überall Schießscharten, aus denen Scharfschützen auf Dich anlegen.

TEIL 2

Das Mädchen auf dem Autofriedhof wird im Gespräch den König erwähnen. In der Unterhaltung mit den anderen erfährst Du das Schlüsselwort matrix. Der König regiert hier auf dem Autofriedhof mit eiserner Faust. Du kommst nicht eher wieder heraus, bevor Du nicht 4000 Nuyen bezahlt hast. Leider kannst Du den König nicht töten - es bleibt Dir also nichts anderes übrig, als irgendwie das Geld aufzutreiben. Am schnellsten geht das in der Arena.

Im Anfang kannst Du nicht getötet werden - denn immer dann, wenn es brenzlich für Dich wird, stoppt der Kampf. Aber je mehr Kämpfe Du gewinnst, desto härter werden sie, desto besser sind die Gegner, desto mehr Preisgeld wirst Du ausgelobt. Hast Du schließlich alle Gegner beiseite geräumt, kannst Du vom Arena-Besitzer die Fähigkeit Verhandlungen erwerben. Hast Du es einmal 4000 Nuyen, kannst Du Dich beim König auslösen. Und - schwupp! - bist Du in Oldtown.

Diese Plattform hier trägt Dich zum Distrikt Daley, wo die eigentliche Action anfängt.

Und mit dieser Plattform kommst Du zurück zur 10. Straße.

Und der hier heißt Dances with Clam. Er ist ein sehr nützlicher Zauberer. Zahle 2000 Nuyen in den Wohltätigkeitsfonds des Schamanen ein und Du hast ihn angeheuert!

Hier geht es in den Sputnik-Club, wo sich merkwürdige Gestalten aufhalten. Gehe 'rein, es gibt hier verschiedene Shadowrunners, die man mieten kann!



Wenn der zweite Unhold sein Leben aushaucht, läßt er einen Schlüssel zurück. Nimm ihn mit, Du kommst damit später in ihr Versteck. Während Du weiter gehst, erscheint der Hunde-Geist und erinnert Dich daran, daß Du ihn suchen sollst.

Auf diesem Marktplatz tummeln sich Händler, die für das Spiel überhaupt keine Bedeutung haben. Jenseits der Straße ist die Aneki-Corporation und unten rechts findest Du Dr. Mablethorpe, der die Cortex-Bombe in Deinem Kopf entschärfen kann. An der Plaza ist auch der einzige Eingang zum Rat Shaman's-Lager.

Beim Verlassen des Bahnhof-Vorplatzes wirst Du angegriffen. Töte beide Verbrecher und Du entdeckst den Namen Rust Stilletoes.

Dieser unfreundliche Troll erscheint nur, wenn Du gerade den Raum betrittst. Puste ihn einfach um.

Du mußt auf jeden Fall mit dem Barkeeper reden, um das Schlüsselwort Ice zu bekommen.

Wastelands Club

In diesem Club halten sich eine fürchterliche Rock-Band und zahlreiche nützliche Shadowrunner auf. Laß Dir vom Barkeeper das Schlüsselwort Ice gebe. Wende es auf den Geschäftsmann an, der unten an der Treppe steht.

Gehe diese Gasse entlang. Du kommst dann zu dem unheimlichen Eingang zum unterirdischen Lager von Rat Shaman. Das Tor läßt sich nur öffnen, wenn Du schon den Hunde-Geist aufgesucht und den Namen Rat Shaman's erfahren hast.

Der Ice-Mann taucht nicht eher auf, als bis Du Vladimir getötet hast.

Norbert, Besitzer des Waffengeschäftes in Oldtown, hält sich gerne in der Wasteland Bar auf. Er ist ein ausgezeichnete Shadowrunner und sehr zuverlässig.

Diese Tür kannst Du mit dem Schlüssel öffnen, den Du dem getöteten Gangster vom Bahnhof weggenommen hast. Wenn Du Jetboy mitbringst, wird er 2000 Nuyen finden - aber nur er!

Du darfst hier nicht herein, bevor Du nicht die Rust Stilletoes zerstört hast. Dann kommst du 'rein - für nur 50 Nuyen.

Vorsicht, hier im Unterholz lauern Heckenschützen!

Frage Barkeeper Cecil nach Vampiren. Er wird Dir das Codewort "strokes" geben.

Diesen Raum hier wirst Du sehr oft benutzen. Für 50 Nuyen ist das ein Schnäppchen! Rede mit dem Manager darüber.

Club der scharfartigen Nägel

Hier hält sich Kitsune auf. Wenn Du mit ihr sprichst, strecke Deinen Arm über die Mauer - sie steht dann plötzlich neben Dir.

Nach dem Gespräch mit Cecil mußt Du mit Ralph über "strokes" (starke Lampe) sprechen. Du bekommst jetzt die alte Ausrüstung.



Dies ist der Eingang zum Gebäude der Aneki Corporation. Gehe hier erst ganz am Schluß hinein. Das Gelände ist schwer bewacht, Du brauchst ein Paßwort von Professor Pushkin.

Dies ist der Eingang zu Dr. Mablethorpes Büro.

Die Straßen von Daley

In diesen dunklen Straßen findet die schärfste Action dieses Spiels statt. Nachdem Dr. Mablethorpe die Cortex-Bombe in deinem Kopf entschärft hat, mußt Du im Club der scharfzahnigen (Jagged Nails Club) Kitsune aufsuchen. Gehe anschließend zum Hunde-Geist bei den Docks. Laß Dich von dem Text anleiten, um Du als nächstes gehen mußt.

Von der Plaza aus kannst Du nur in dieses Gebiet gehen. Gehe die Gasse entlang, um Rat Shaman zu finden.

Das Blasen-Auto der Zukunft. Nimm die Beine in die Hand, damit Du nicht unter die Räder kommst.

Ein vollgekippter Hippy tanzt hier in Trance. Du brauchst ihn gar nicht erst anzusprechen - er ist zu.

Frage die Sekretärin nach Cortex-Bomben und sie wird Dich hereinholen. Wenn Du den Doktor künftig noch einmal sehen willst, mußt Du sie nach Cyberware fragen. Der Doktor kann Dich nämlich mit besonderen Reflexen (15.000 Nuyen) und Führungseigenschaften (3000 Nuyen) ausstatten. Besuche ihn noch einmal, um eine Art Schutzhaut zu erwerben.

Dies hier ist der Gangsterboss. Laß alle Deine Shadowrunner auf ihn ballern, er ist nämlich schwer bewaffnet.

Wenn er stirbt, erfährst Du vom Gangsterboss den Namen Drake. Verlasse den Raum und gehe wieder 'rein - an der Stelle, wo der Leichnam war, findest Du ein Paßwort.

Einer der Trolle läßt eventuell sein Brecheisen zurück. Es kann später sehr nützlich sein, um in Bremerton in einem Schiff eine Tür aufzustemmen.

Diese Tür hier öffnet sich erst, wenn zwei furchterregende Trolle erscheinen. Mach' sie alle. Gehe jetzt in den nächsten Raum - da sitzt nämlich der Gangsterboss.

Frage den guten Doktor nach der Cortex-Bombe. Er wird dann für 2000 Nuyen Deinen Kopf reparieren.

Dark Blade Club

Dies ist das Stammlokal der ortsansässigen Vampire, deren Oberbeißer Vladimir ist. Ruf e ihn an und erzähle ihm von dem magischen Fetisch - nur so kommst Du herein. Selbst wenn Du Vladimir um die Ecke bringst - er taucht später doch wieder auf. Das hat auch seine gute Seite: Wenn Du ihn zum zweiten Mal umbringst, verdienst Du eine Menge Geld.

Dieser Seitenweg bringt Dich zu einem der besten Waffenläden der Stadt. Anfangs hat er zwar wenig auf Lager - wenn Du später aber zurückkommst, findest Du bei ihm die letzten Hardware-Neuigkeiten.

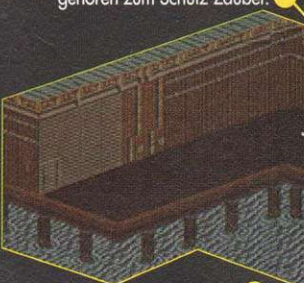
Dies hier ist der Eingang zum Drake-Gebäude. Nachdem Du das Schiff kimmst und Jester getötet hast, solltest Du von hier aus Deinen Überfall auf die Festung beginnen.



Dieser eklige Tintenfisch war vor seiner Verwandlung ein hübsches Mädchen. Schieße ihn ab, es bleibt dann nur noch ein Tintenfleck übrig. Packe die Tinte in die schwarze Flasche.

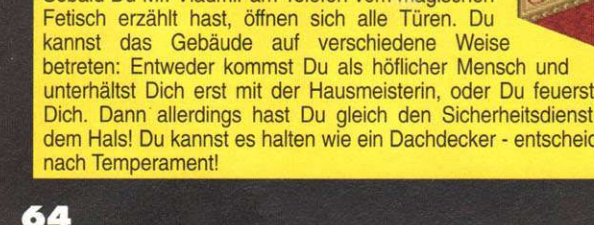


Nach der Lieferung des Eises ist das Wasser für die Meerjungfrauen zu kalt. Sie verschwinden, hinterlassen aber ein paar Schuppen. Mitnehmen - sie gehören zum Schutz-Zauber.



Nach der Lieferung des Eises wird ein Troll auftauchen. Wenn Du ihn abgeknallt hast, kannst Du einige Explosivwaffen einsammeln.

Der Fahrer vom Wassertaxi bringt Dich nicht nach Bremerton, bevor nicht die Meerjungfrauen verschwunden sind. Laß das Eis also zu den Docks bringen, um die holden Wasserweibchen abzuschrecken.

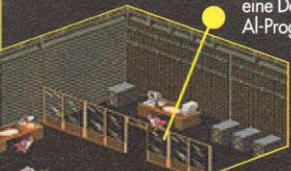


7E3C113B
Unendlich viele Karma-Punkte
7E3C0F14
Unbegrenzt viel Geld
7E3C3063
Gibt Dir einen Schutzfaktor von 99

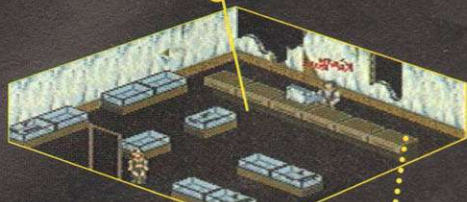
Hier ist Dein Hunde-Geist. Tun, was er sagt. Bringe ihm Teile des Zaubers mit, um neue Kraft zu bekommen.



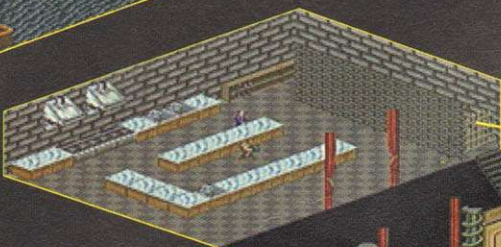
Hier haust Matrix Systems. Stöpsel Dich in den Computer hinein, Du findest dort eine Masse Geld und eine Datei, die Dir mitteilt, daß ein anti-AI-Programm vollständig ist.



Hier findest Du nach dem Sturm auf das Drake-Gebäude die Wunderwaffe - das Angriffs-Geschütz.



Mit dem Schlüssel aus dem Bücherschrank in diesem Gebäude kommst Du durch dieses rostige Tor. Du mußt aber sicherstellen, daß Du maximale Feuerkraft, den Pflock und den Strobe bei Dir hast.



Gib Vladimir den Fetisch und fage ihn nach dem Jester-Geist. Dann suche nach Computer. Du wirst herausfinden, daß Vladmirs Antwort falsch war.

Dark Blade Club

Sobald Du Mr. Vladimir am Telefon vom magischen Fetisch erzählt hast, öffnen sich alle Türen. Du kannst das Gebäude auf verschiedene Weise betreten: Entweder kommst Du als höflicher Mensch und unterhältst Dich erst mit der Hausmeisterin, oder Dufeuerst um Dich. Dann allerdings hast Du gleich den Sicherheitsdienst auf dem Hals! Du kannst es halten wie ein Dachdecker - entscheide je nach Temperament!

Diesen Schlüssel hier mußt Du an Dich nehmen. Du kommst mit ihm in den Keller und in das Versteck von Vladimir - der oberste Blutsauger!



TEIL 4

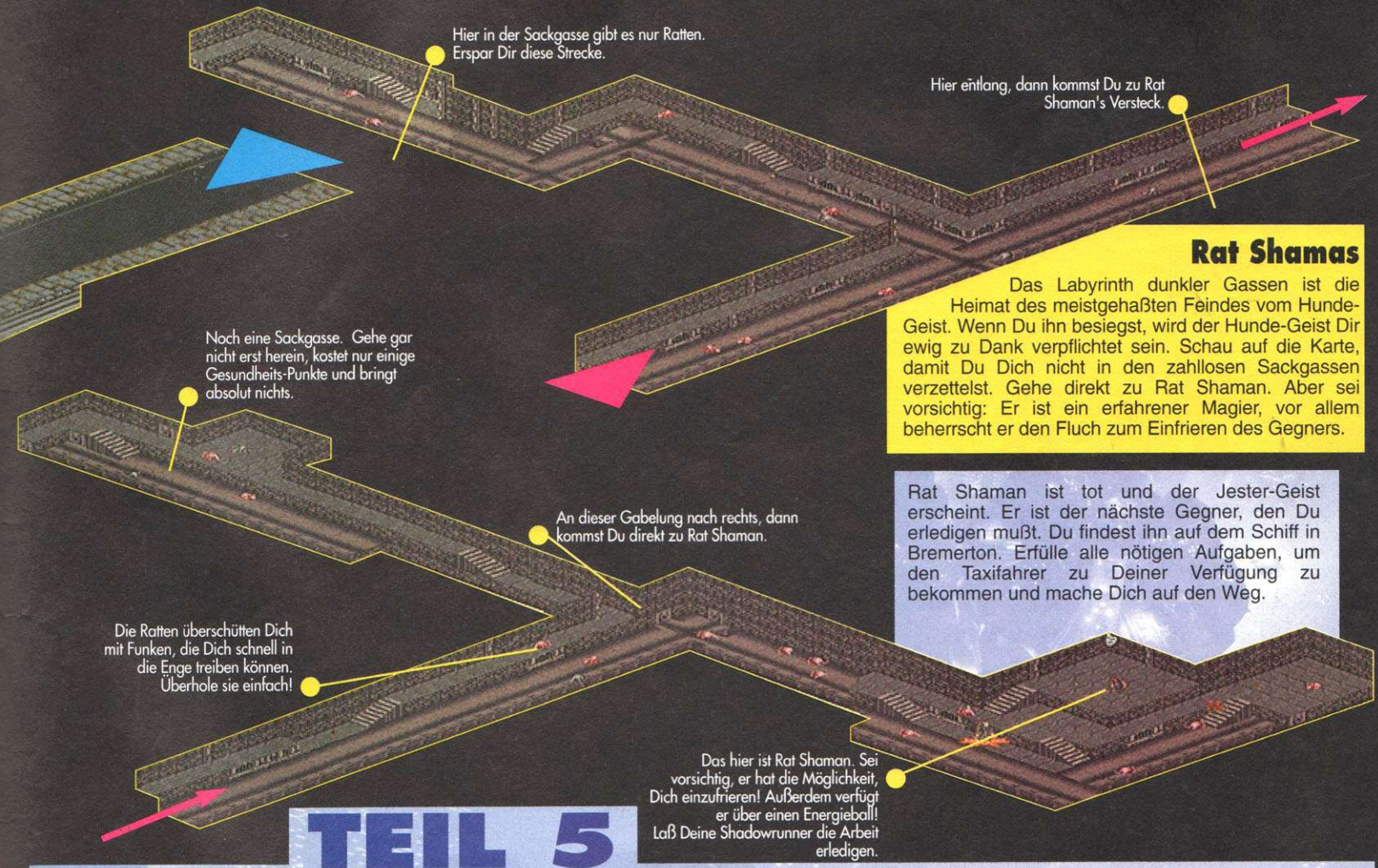
Kaum hast Du die Bahn verlassen - schon wirst Du von Gangstern attackiert. Bringe den ersten um die Ecke, der zweite wird Dir dann von der Rust Stilletoes-Bande erzählen. Den Schlüssel, den er fallenläßt, mußt Du mitnehmen. Gehe jetzt zur Praxis von Dr. Mablethorpe. Erzähle seiner Sekretärin von der Cortex-Bombe - er wird sie dann für 2000 Nuyen entschärfen. Danach bietet er Dir Cyberware an. Für 15.000 Nuyen kannst Du verstärkte Reflexe einkaufen, die es Dir erlauben, schneller zu schießen. Für 3000 Nuyen kannst Du Führungsseigenschaften erwerben. Da jetzt Dein Datenanschluß arbeitet, kannst Du

Dich in die Matrix einloggen und nach Dateien suchen. Gehe zurück in das Büro in Oldtown, wo Du den Cyberdeck bekommen hast und wende ihn mit dem Computer an.

Dein nächster Weg führt Dich zum Friedhof. Schieß auf alle Räuber dort, bis einer von ihnen einen riesigen Knochen zurückläßt. Öffne jetzt die Gräfte. Nimm den Verband, den Du aus dem Leichenschauhaus hast mitgehen lassen und gib ihn dem Schamanen Chrome Coyote. Er belohnt Dich mit einem magischen Fetisch.

Gehe jetzt zurück nach Daley in den Wasteland Club. Rede mit dem Barkeeper, er wird Dir einen Eistee und das

Schlüsselwort Ice geben. Jetzt mußt Du das Versteck der Rust-Stilletoes-Bande erstürmen. Heuer so viele Shadowrunner wie möglich an. Gehe die Gasse entlang und öffne die Tür mit dem Schlüssel, den Du dem Gangster am Bahnhof abgenommen hast. Im zweiten Raum wartet der Gangsterboß. Die Shadow-runner erledigen ihn. Bevor er stirbt, nennt er das Schlüsselwort Drake. Gehe jetzt aus dem Raum heraus - wenn Du zurückkommst, findest Du an der Stelle, wo zuvor die Leiche lag, ein Paßwort. Einer der Gangster läßt auch eine Brechstange zurück.



Rat Shamas

Das Labyrinth dunkler Gassen ist die Heimat des meistgehaßten Feindes vom Hunde-Geist. Wenn Du ihn besiegst, wird der Hunde-Geist Dir ewig zu Dank verpflichtet sein. Schau auf die Karte, damit Du Dich nicht in den zahllosen Sackgassen verzettelst. Gehe direkt zu Rat Shaman. Aber sei vorsichtig: Er ist ein erfahrener Magier, vor allem beherrscht er den Fluch zum Einfrieren des Gegners.

Rat Shaman ist tot und der Jester-Geist erscheint. Er ist der nächste Gegner, den Du erledigen mußt. Du findest ihn auf dem Schiff in Bremerton. Erfülle alle nötigen Aufgaben, um den Taxifahrer zu Deiner Verfügung zu bekommen und mache Dich auf den Weg.

TEIL 5

Gehe zum Jagged Nails Club. Rede dort mit dem Barkeeper zur Rechten und laß Dir den Namen Kitsune nennen. Rede über die Mauer hinweg mit ihr und sie steht plötzlich neben Dir. Frage sie nach dem Hunde-Geist - sie gibt Dir dann die Blätter. Frage sie auch nach dem magischen Fetisch, damit Du das Schlüsselwort Dark Blade bekommst. Gehe anschließend zu den Docks und öffne dort alle Türen. Die erste Tür führt in die Räume von Matrix Systems. Log Dich ein - Du bekommst jetzt eine Datei. Betritt jetzt den Raum, in dem der Hunde-Geist wohnt. Du mußt aber die Blätter, den Knochen vom Friedhof und das Hundehalsband bei Dir haben - erst dann bekommst Du den Gesundheits-Zauber und darfst mit ihm reden. Der Geist wird Rat Shaman erwähnen, seinen Todfeind.

Die nächste zugängliche Tür in den Docks führt zu einem Tintenfisch. Wenn Du ihn erledigt hast, bekommst Du 2000 Nuyen. Das eckige Untier hinterläßt eine Tinten-Pfütze, die Du in der schwarzen Flasche aus dem Zauberland aufbewahrst.

Der Eingang zum Lager des Rat Shaman ist in der

Nähe des Bahnhofs. Nachdem Du jetzt mit dem Hunde-Geist gesprochen hast, ist der Eingang für Dich zugänglich. Gehe hinein, suche und erledige Rat Shaman. Er wird Dir das Schlüsselwort Jester Spirit sowie 3000 Nuyen hinterlassen.

Gehe jetzt zurück zum Hunde-Geist und frage ihn nach Drake und Jester Spirit. Gehe jetzt wieder in den Jagged Nails Club und rufe die Schamanin im Zauberland an. Frage sie nach Dark Blade, sie wird Dir die Nummer geben. Rufe die Vampire an und frage den Ober-Blutsauer Vladimir nach dem magischen Fetisch. Er wird die Tür zum Dark Blades Club offen lassen, Du kannst jetzt also in Gebäude hinein. Gehe zu Mr. Vladimir und gib ihm den Fetisch. Er wird sich mit den Paßwörtern Bremerton (ein Ort) und Nirwanda revanchieren - der angeblich echte Name von Jester Spirit. Logge Dich kurz in die Computer nebenan ein und hole Dir Dateien heraus, darunter eine mit 10.000 Nuyen. Eine andere teilt Dir mit, daß der von Vladimir genannte Name falsch ist. Gehe jetzt an das andere Ende des Gebäudes, dort findest Du in einem Bücherschrank einen Schlüssel aus

Bronze.

Und jetzt gehe wieder zum Jagged Nails Club und erkundige Dich beim Barkeeper nach Dark Blade. Er wird Dir das Schlüsselwort Vampire geben. Frage ihn so lange aus, bis er Dir auch noch das Schlüsselwort "Strobes" mitteilt. Frage den anderen Barkeeper nach Strobes und er wird Dir die alte Ausrüstung geben. Jetzt bist Du genügend vorbereitet, um Vladimir umzulegen.

Auf dem Rückweg zum Dark Blade Club gehe noch einmal zu den Docks und frage den Fahrer des Wasser-Taxis nach Bremerton. Er wird Dir das Schlüsselwort "Docks" geben - wird sich aber wegen der Meerjungfrauen weigern, Dich nach Bremerton zu bringen. Gehe jetzt zum Wasteland Club. Sprich mit einem sehr beschäftigten Mann, der unten am Treppenaufgang erscheint. Frage ihn nach Ice - er wird Dich fragen, ob und wohin Du es geliefert haben willst. Sage ihm: Zu den Docks. Jetzt steht Dir der Taxifahrer zur Verfügung. Außerdem liegen jetzt einige Schuppen von Meerjungfrauen unten am Anleger bei den Docks. Mache jetzt die Mücke und gehe zum Dark Blade Club.



Die dunklen Gänge von Dark Blade

Bei Tageslicht zieht Vladimir es vor, in diesen düsteren Kasematten zu bleiben. Nimm also den Strobo mit, um ihm heimzuleuchten. Den Pflock aus dem Zauberland in Oldtown mußt Du drei Mal einsetzen, um ihn zu töten. Gib den Strobo nicht seinem Besitzer zurück, behalte ihn erst einmal! Du kannst jetzt immer wieder zurückkehren und Vlad mehrere Male töten.

Diese Gräber hier lassen sich nicht öffnen. Versuche es also gar nicht erst, es kostet nur Zeit.

Gehe an Vlad heran und blende ihn mit dem Strobo. Und dann den Pflock ansetzen und schön durchs Herz hindurch. Aber vergiß nicht: Du mußt ihn noch etwas fragen!

Wenn Du Vlad zum ersten Mal befragst, wird er das wiederholen, was er Dir zuvor schon gesagt hat. Beim zweiten Mal gibt er auf und nennt Dir den wirklichen Namen von Jester. Beim dritten Mal stirbt er.

Das Lager von Jester Spirit

Sobald Du teleportiert bist, kommst Du in die äußerst gefährliche Zentrale von Jester. Du mußt auf jeden Fall den richtigen Namen von Jester wissen (Laughlyn - NICHT Nirwanda), um ihn bezwingen zu können. Wenn Du das nicht weißt, kannst Du auf ihn schießen, was das Zeug hält - er lacht nur drüber.

Im Kühlschrank ist ein Initialzünder. Zusammen mit den Sprengmitteln hast Du hier eine gefährliche Zeitbombe, die Du am Ende des anderen Korridors einsetzen kannst.

Dieser Schalter ist - wie die anderen auch - leicht zu übersehen. Du mußt sie betätigen, um Türen zu öffnen.

Wenn Du diesen Raum betrittst, mache Dich unsichtbar - oder Du bist sofort tot. Die Trolle können nicht getötet werden - sie werden aber ihr Äußerstes tun, um Dich auszuschalten.

Bringe die Zeitbombe am Tresor an und verlaße den Raum! Wenn Du zurückkehrst, ist die Tür offen. Nimm das giftige Lösungsmittel heraus und verschwinde.

Sobald Du unten an die Stufen kommst, greifen Dich die Geister an. Sie sind nicht schwer zu besiegen - Du bekommst Karma-Punkte.

Wenn Du an dieser Stelle sein solltest, dann bist Du falsch gelaufen! Kehrt marsch und die Treppen abwärts!

Nicht nur die Geister, auch andere unangenehme Biester haben es auf Dich abgesehen.

TEIL 6

Mit dem bronzenen Schlüssel aus dem Bücherschrank kannst Du in der Küche die Tür zum Keller öffnen - dort ist nämlich Vladmirs Versteck. Wenn Du ihn triffst, blende ihn zunächst mit dem Strobo. Und dann kannst Du die klassische Methode zum Töten von Vampiren verwenden - den Pflock, der durchs Herz gestoßen wird. Beim ersten Mal wird er seine anfängliche Lüge wiederholen, beim zweiten Mal wird er gestehen, daß Jester Spirit's wahrer Name Laughlyn ist. Noch einmal den Pflock einrammen, und schon bist Du um 5000 Nuyen reicher.

Dieses schäumende Ungetüm spuckt gefährliche Blasen. Schieße drauf, bis der Spuk vorbei ist, erst dann kommst Du dort sicher vorüber.

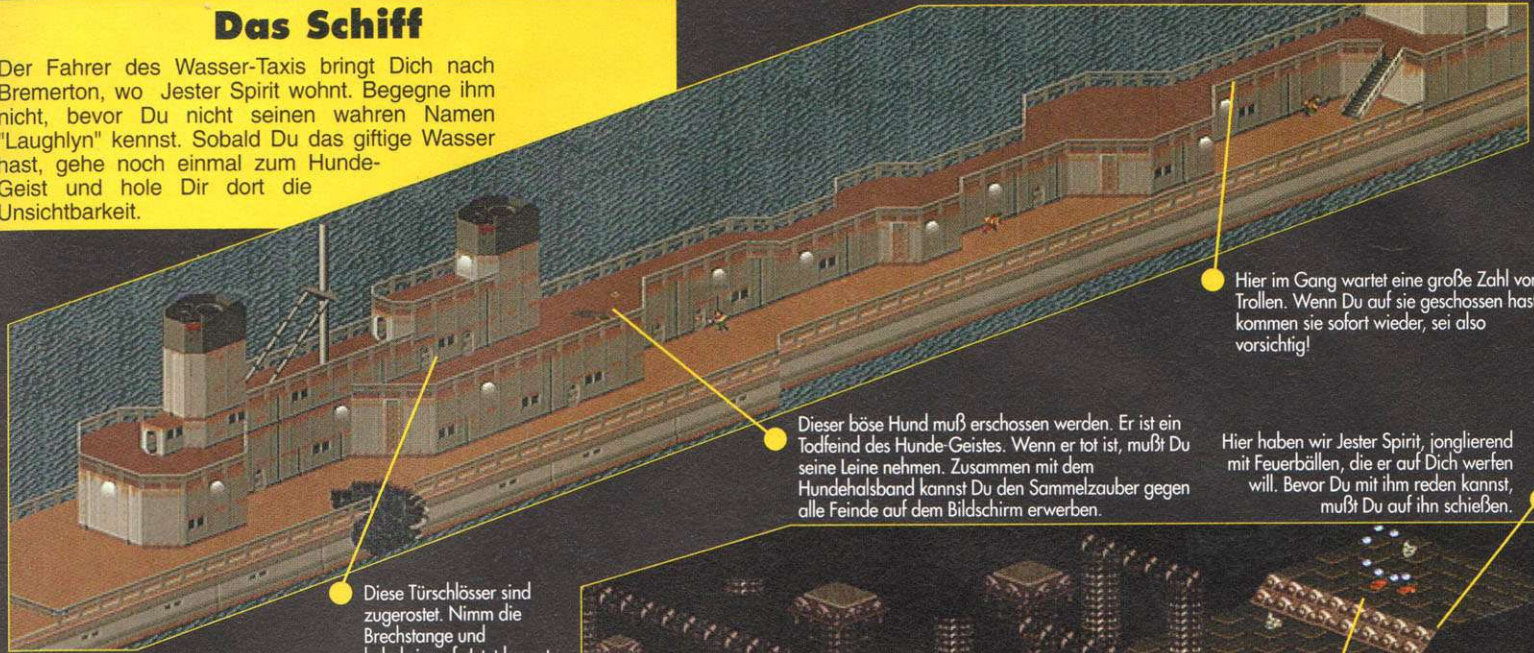
Dies ist der erste Naga, den Du triffst. Die Nagas sind sehr stark, aber nicht allzu böseartig. Auf den Kopf schießen, dann dürftest Du sie ausgeschaltet haben.

Diese Schlickhaufen werden genau so behandelt, wie alle anderen bösen Dinge: Draufschießen, bis sie verschwinden.

In dieser Gegend findest Du giftigen Schlich. Schieß drauf und er verwandelt sich in giftiges Wasser. Fülle es in die blaue und die Flasche ab, um dem Unsichtbarkeits-Zauber komplett zu machen.

Das Schiff

Der Fahrer des Wasser-Taxis bringt Dich nach Bremerton, wo Jester Spirit wohnt. Begegne ihm nicht, bevor Du nicht seinen wahren Namen "Laughlyn" kennst. Sobald Du das giftige Wasser hast, gehe noch einmal zum Hunde-Geist und hole Dir dort die Unsichtbarkeit.



Hier im Gang wartet eine große Zahl von Trollen. Wenn Du auf sie geschossen hast, kommen sie sofort wieder, sei also vorsichtig!

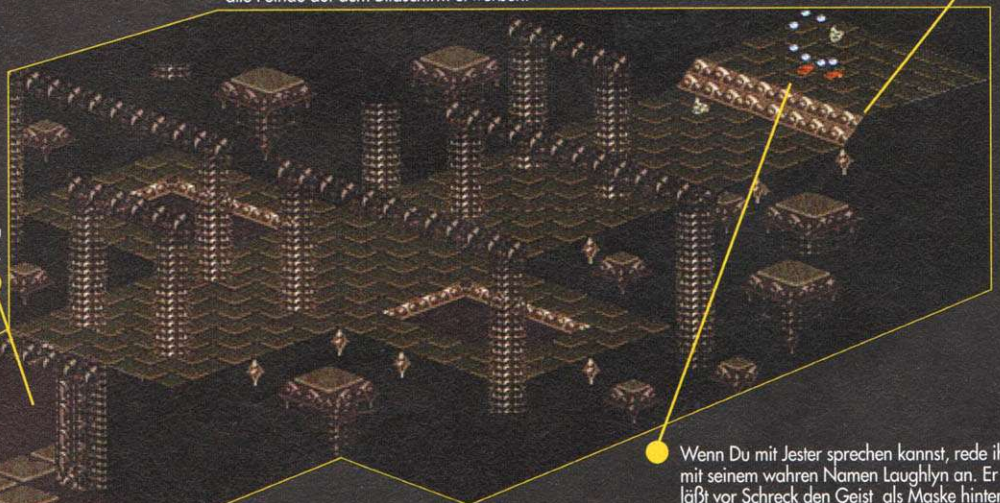
Dieser böse Hund muß erschossen werden. Er ist ein Todfeind des Hunde-Geistes. Wenn er tot ist, mußt Du seine Leine nehmen. Zusammen mit dem Hundehalsband kannst Du den Sammelzauber gegen alle Feinde auf dem Bildschirm erwerben.

Hier haben wir Jester Spirit, jonglierend mit Feuerbällen, die er auf Dich werfen will. Bevor Du mit ihm reden kannst, mußt Du auf ihn schießen.

Diese Türschlösser sind zugeworsten. Nimm die Brechstange und hebel sie auf. Jetzt kannst Du hineingehen.

Durch diesen Eingang kommst Du zu dem Weg, der Dich zu Jester führt.

Wende die selbe Taktik an wie zuvor, um diesen schäumenden Gifthaufen zu beseitigen.



Wenn Du mit Jester sprechen kannst, rede ihn mit seinem wahren Namen Laughlyn an. Er läßt vor Schreck den Geist als Maske hinter sich. Wenn man sie benutzt, kann sie eine große Zerstörungskraft entwickeln. Bewahre sie für die Konfrontation mit Drake auf.

TEIL 7

Gehe zum Wasser-Taxi und schieße alle Trolle ab, die Dir begegnen. Einer von ihnen läßt schließlich eine Packung Sprenggranaten liegen - nimm sie mit. Springe in das Boot, das dich dann zum Schiff nach Bremerton bringt. An Oberdeck des Schiffes lauert ein bissiger Hund - ein Todfeind des Hundegeistes. Töte ihn und nimm die Leine an Dich. Gehe jetzt in das Schiff, dort wirst Du wieder einen Gifthaufen finden. Schieß drauf, er verwandelt sich in giftiges Wasser.

Fülle es wieder in die blaue und die grüne Flasche ab. Jetzt brauchst Du nur noch die Korridore entlang zu laufen, bis Du zu einem Raum kommst, in dem ein Troll und ein Kühlschrank sind. Darin befindet sich ein Initialzünders für Sprengladungen und eine zerbrochene Flasche mit dem Etikett "toxic dissolve" (giftiger Verdünner). Der Initialzünder und die Sprenggranaten ergeben gemeinsam eine großartige Zeitbombe. Gehe jetzt zu dem Raum am Ende des Korridors. Der Tresor muß

mit der Zeitbombe gesprengt werden. Und jetzt gehst Du zu Jesters Zentrale am anderen Ende des Schiffes. Verwende den giftigen Verdünner, um jede Art von giftigem Abfall auf Deinem Wege zu beseitigen. Sobald Du Jester vor Dir hast, schieße auf ihn, bis er redet. Sprich ihn mit seinem richtigen Namen "Laughlyn" an - er ist dann zu Deinen Diensten. Frage ihn nach Drake - Du bekommst jetzt das Schlüsselwort Volcano. Packe Jesters Maske ein und gehe.

Diese zwei Gifthaufen können nicht auf übliche Weise durch Schüsse erledigt werden. Du mußt sie mit dem giftigen Verdünner beseitigen. Mit den Schaltern kannst Du dann die Tür öffnen.

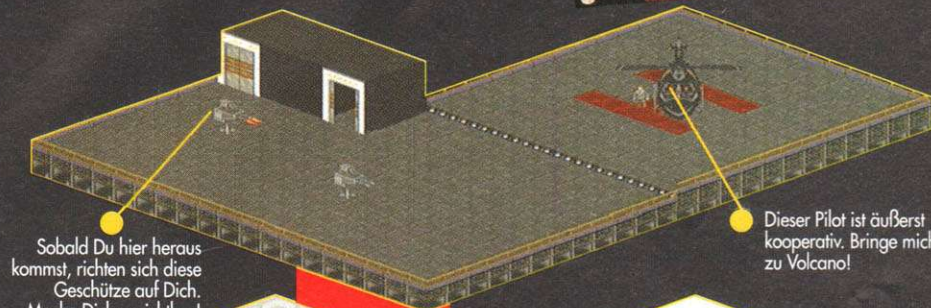
Mit dem giftigen Verdünner ist es Dir möglich, diese Gänge entlang bis zu Jester zu laufen.

Durch diese leuchtende Tür kommst Du zu Jester.

In diesem Raum gibt es nur Ärger und nichts Gutes. Vermeiden!

Im Schiff

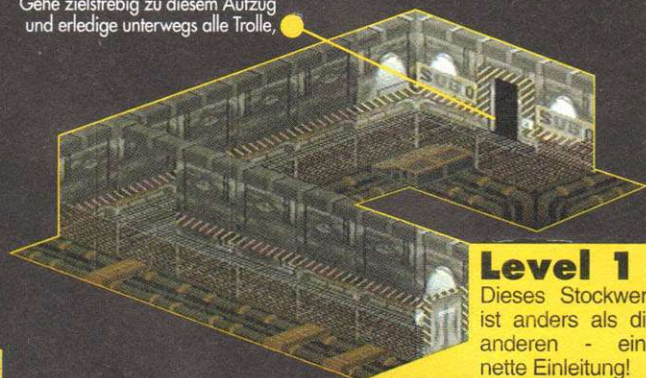
Sobald Du im Schiff bist, mußt Du Dich durch die verwickelten Gänge winden, um zu Jester zu kommen. Besorge Dir erst den Initialzünders, dann den giftigen Verdünner. Erst dann solltest Du Dich auf den Weg zu Jester machen.



Sobald Du hier heraus kommst, richten sich diese Geschütze auf Dich. Mache Dich unsichtbar!

Dieser Pilot ist äußerst kooperativ. Bringe mich zu Volcano!

Gehe zielstrebig zu diesem Aufzug und erledige unterwegs alle Trolle.



Level 1

Dieses Stockwerk ist anders als die anderen - eine nette Einleitung!

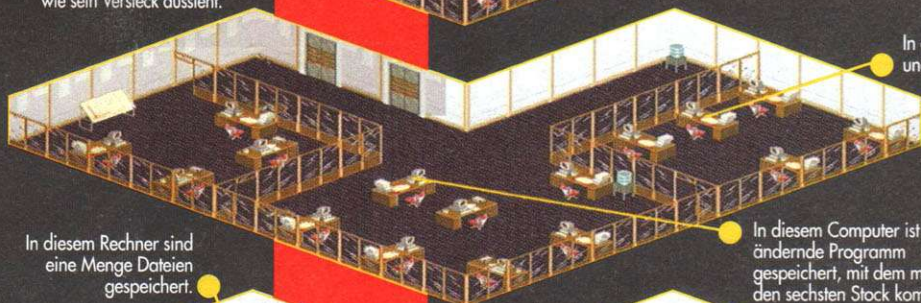
Dieser nach unten führende Aufzug wird mit zwei gigantischen Geschützen bewacht. Es ist besser, sich nicht auf die Kanonen einzulassen.



Solltest Du Drakes Telefonnummer haben, rufe ihn an, um zu erfahren, wie sein Versteck aussieht.

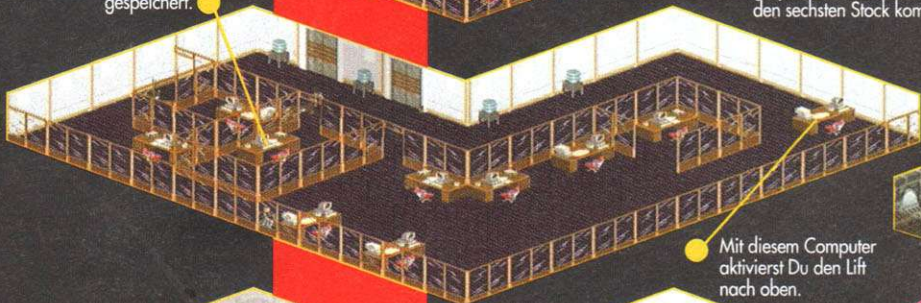
Dieser Computer enthält das zu ändernde Programm für den Aufzug.

In diesem Rechner sind Dateien und Geld.

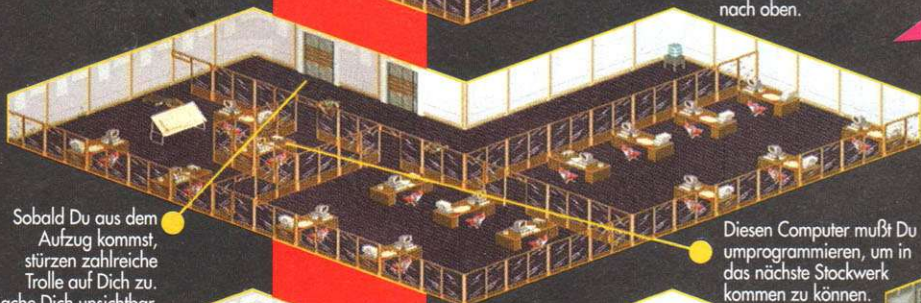


In diesem Rechner sind eine Menge Dateien gespeichert.

In diesem Computer ist das zu ändernde Programm gespeichert, mit dem man in den sechsten Stock kommt.



Mit diesem Computer aktivierst Du den Lift nach oben.



Sobald Du aus dem Aufzug kommst, stürzen zahlreiche Trolle auf Dich zu. Mache Dich unsichtbar.

Diesen Computer mußt Du umprogrammieren, um in das nächste Stockwerk kommen zu können.



Nutze den Computer, um die Aufzüge zu aktivieren. Der geschickteste Hacker ist Steelflight - falls Deine Künste nicht ausreichen.

Diesen Computer mußt Du umprogrammieren - Du kommst sonst nicht in das nächste Stockwerk.



Drake-Gebäude

Computer und Gemetzel warten. Stürme das Gebäude - stelle aber sicher, daß Du das Schlüsselwort Volcano hast. Wenn Du Jetboy bei Dir hast, wird er überall dort Nuyen finden, wo niemand es vermuten würde.

In diesem Raum stehen die Computer, die die Aufzüge steuern.



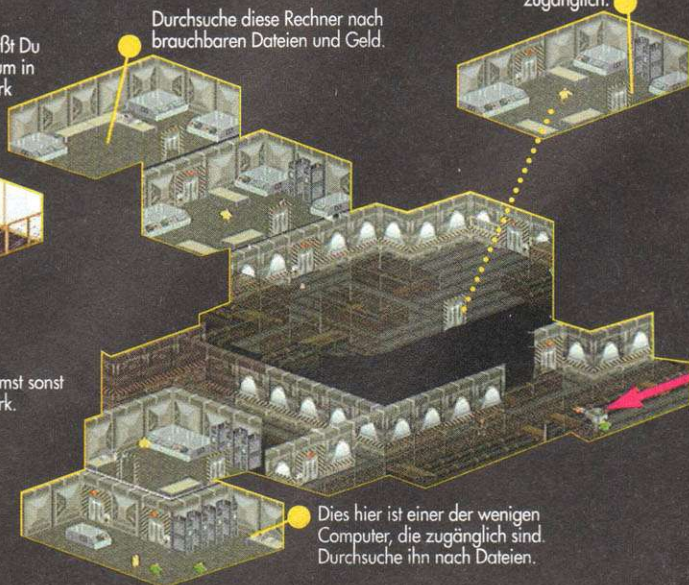
Unter-Level 3

Nicht gerade das Heim der Himmelsgöttin - traurig genug: noch mehr Bösewichter.

Dieser Raum führt nach draußen.

Der Computer in diesem Raum ist nicht zugänglich.

Durchsuche diese Rechner nach brauchbaren Dateien und Geld.



Dies hier ist einer der wenigen Computer, die zugänglich sind. Durchsuche ihn nach Dateien.

Gehe direkt zu diesen Türen,

Eingang zum Drake Vulkan

Wenn Du nicht bis an die Zähne bewaffnet bist - was suchst Du hier überhaupt? Außerordentlich gefährliche Ebenen führen Dich zum Gefährlichsten, was es gibt: zu Drake, dem Drachen.

Wenn Du hier eintrittst, schlägt der Wissenschaftler Alarm. Also aufgepaßt!

In diesen Räumen kommst Du nicht an die Computer heran. Nur diejenigen, auf denen DGC steht, können untersucht werden.

Unter-Level 1

Der Spaß beginnt. Als ob es nicht schon genügend Bösewichter gäbe - sie alle sind äußerst scharf darauf, den Eindringling zu beseitigen. Paß bloß auf!

Hier kommst Du aus dem Aufzug heraus. Gehe nach unten und nach rechts, dort findest Du den Aufzug und den Computer.

Die Wissenschaftler sind Feiglinge. Knall sie trotzdem ab!

Mache Dich an diesen Computer heran und ändere das Sub-Level-Programm.

Unter-Level 2

Hier gibt es noch mehr Tod und Zerstörung. Ändere das Aufzugs-Programm und gehe nach unten.

In diesem Computer kannst Du das Sub-Level-Programm ändern.

Dieser Wissenschaftler bewacht die Aufzüge mit einer gigantischen Kanone. Jage ihn in die Luft, anschließend die Kanone. Du bekommst ein Extra-Karma.

Dieser Aufzug geht nach unten. Bevor Du ihn benutzt, mußt Du das Programm ändern.

Der dritte Naga ist noch bösartiger als die anderen. Aber wenn Du ihn beseitigst, bekommst Du die Schuppen der Schlange für den Schutz-Zauber.

Mach Dich aus dem Staub! Diese Ballermänner siegen immer!

Dieser Weg führt zu Drakes Troll-Wache. Sie haben gigantische Kanonen, die schweren Schaden anrichten können.

Diese Wissenschaftler werfen Flaschen mit Explosivstoffen auf Dich - jage sie in die Luft.

Unter-Level 4

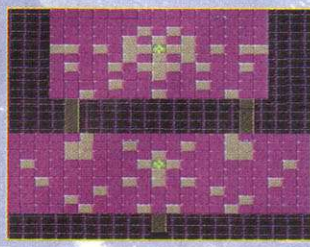
Du kommst schließlich in den Level, in dem Drake versteckt ist. Du solltest vorsichtig durch die Gänge laufen, obwohl Du unsichtbar bist. Es gibt dort eine Menge dicker Geschütze und zahlreiche Trolls, die nur darauf warten, Dich zu beseitigen. Übersieh nicht die Schuppen vom Naga.

Wenn Du hier eintrittst, kommt eine Masse von Gefriermittel von der Decke. Gehe ihm aus dem Wege und benutze Deinen Schutz, um Dich vor Drake's Atem zu schützen.

Hier ist er, unser kleiner Drake! Baue Dich vor ihm auf und benutze den Jester-Geist. Der alleine richtet schon eine Menge Schaden an. Dann sprengte seinen Kopf weg und schmeiße alles auf ihn, was Du hast. Irgendwann wird er dann zu Stein.

Das hier ist Professor Pushkin. Frage ihn nach Drake und dem Head Computer. Jetzt mußt Du das Aneki-Gebäude stürmen.

DER ENDKAMPF



Auf dieser Karte siehst Du in grau, wo der ICE ist. Du kannst ihnen nicht allen ausweichen - aber wenn Du der Karte folgst, kommst Du mit einem Minimum an Ärger zum Ziel.

Du mußt Dich jetzt durch das Gebäude der Drake Company hindurchkämpfen. Du solltest auf jeden Fall entweder die Computer-Fähigkeit Nr. 6 haben oder in Begleitung von Steelflight sein. Mache Dich an alle Rechner heran, um die Aufzüge zu aktivieren und Dateien zu bekommen. Oben wartet ein Hubschrauber-Pilot - sage ihm, er soll Dich zum Vulkan bringen.

Im Vulkan mußt Du Dich bis zu Drake in der untersten Ebene durcharbeiten. Auf dem Wege dahin mußt Du alle Computer bedienen, um die Aufzüge zum nächstniedrigen Stockwerk zu aktivieren. Wenn Du Drake gegenüberstehst, bediene Dich des Jester-Geistes - er wird davon schwer beschädigt. Dann schieße ihm den Kopf ab. Gehe jetzt durch die letzte Tür - dort

findest Du Professor Pushkin. Frage ihn nach Drake, er wird Aneki nennen - das Gehirn hinter dem Mordkomplott. Du hast jetzt nur noch die Aufgabe, Aneki zu finden und zu zerstören.

Betrete das Aneki-Gebäude von der Straße aus, die vom Bahnhof kommt. Arbeite Dich durch das Gebäude und schaue in alle Computer hinein. Im fünften Stockwerk links steht der AI-Computer, der zerstört werden muß. Gehe in die Matrix und zerstöre die Wächter-Felder. Das anti-AI-Programm in Deinem Kopf reicht schon aus, um den Computer zu zerstören. Jetzt kommst Du in das sechste und letzte Stockwerk, wo Aneki wartet. Töte ihn. Zum Schluß mußt Du Dir natürlich Deine Punktzahl anschauen. Vorab: Herzlichen Glückwunsch!

Das hier ist der AI-Computer. Du hast jetzt genügend Informationen, um ihn ganz hoch in die Luft zu jagen. Schalte Dich mit Deinem Cyberdeck ein und manipulierte ihn.

Hole Dir hier noch einmal eine Menge Knete, bevor Du den AI-Computer angreifst.

Hallo, wen haben wir denn da? Die beliebten kleinen Ungetüme

Vermeide das Durcheinander in diesem Raum und gehe zum anderen Eingang.

Diese Rechner enthalten das Programm für die Aufzüge. Sie sind nur dann zugänglich, wenn der Anschluß im Stockwerk darunter entfernt wurde.

Du mußt hier in diesen Rechner hereinkommen, um einen Anschluß für das Stockwerk darüber zu deaktivieren.

In diesem Rechner wartet eine Menge Geld.

Dies hier ist der Computer, der den Aufzug nach oben steuert. Es ist aber verdammt schwierig, daran zu kommen. Nimm den besten Shadowrunner!

Hier bekommst Du Zugang zum Aufzug-Programm

Verdammt wenige Computer sind zugänglich - Du mußt prüfen, bei welchen es geht.

Der Computer mit dem Zugang zum Aufzug ist in den Tisch eingebaut und daher leicht zu übersehen. Andere das Programm und eile nach oben!

Wenn Du aus dem Lift kommst, wirst Du mit ziemlicher Sicherheit von einigen Trollen angegriffen. Halte Deine Shadowrunner bereit, sie sollen Dir die Ungetüme vom Leibe halten.

Das Aneki-Gebäude

Endkampf. Stürme durch die Gänge und zerstöre den AI-Computer, bevor Du Dich Aneki gegenüberstehst - der letzten Herausforderung. Mit dem Paßwort von Professor Pushkin kann Dich ausgestattet, dürfte es kein Problem mehr sein!

SHADOWRUNNERS HIER ZU Mieten!

Die Stars sind ohne Zweifel die Shadowrunners, die sich furchtlos in die gefährlichsten Kämpfe wagen. Aber sie kosten auch eine Kleinigkeit. Ihr Wert ergibt sich aus Deiner Verhandlungsstärke. Es ist immer sinnvoll, eine gute Mischung aus Magiern und Kämpfern zu haben - die einen machen dann nämlich die Dreckarbeit, während die anderen im Hintergrund sitzen und die Wunden der müden Krieger heilen. Die bei jedem einzelnen Shadowrunner angegebene Summe ist der Maximalpreis.

COMPU-ID



Kosten: 10000 Nuyen. Suche im Drake-Gebäude die richtige Datei und ein Telefon, um den Kontakt herzustellen. Die beste Magierin - sattelfest in allen Zauberkünsten. Wenn es gerade keine Kämpfe gibt, zeigt Sie Dir gerne (nicht, was Du jetzt denkst, pfui!) ihre Kartentricks.

AKIMI

PERSONAL DATA

SEATTLE PD CODE

COMPU-ID



Kosten: 2000 Nuyen. Aufgegabelt im Sputnik-Club. Lehnt jede persönliche Bezahlung ab, zieht eine Spende an die Schamanen-Pensionsskasse vor. Hat einige böse Zauberkünste drauf, loyaler Mitarbeiter

DANCES WITH CLAMS

PERSONAL DATA

SEATTLE PD CODE

COMPU-ID



Kosten: 500 Nuyen. Den hier kannst Du in the Grim Reaper Bar treffen. Er hat einen Datenanschluß, aber nur ein Ein-Zellen-Gehirn. Sozusagen der Shadowrunner des kleinen Mannes, würde ich aber auf jeden Fall mitgehen lassen. In der Hitze des Gefechts kann es schon mal vorkommen, daß er aus Versehen sich selbst einen Schuß verpaßt.

HAMFIST

PERSONAL DATA

SEATTLE PD CODE

COMPU-ID



Kosten: 1000 Nuyen. Stammt aus dem Wastelands Club. Ein durchtriebener Computer-Hacker, der überall dort Geld wittert, wo jeder andere vorübergehen würde. Wahrscheinlich würde er Dir noch viel mehr Geld beschaffen, wenn er nicht einiges davon in die eigene Tasche stecken würde.

JETBOY

PERSONAL DATA

SEATTLE PD CODE

COMPU-ID



Kosten: 2000 Nuyen. Auch diesen hier kannst Du im Wastelands Club kennenlernen. Total übergeschnappt. Er steht immer zu Dir, aber nicht etwa, weil er Dich besonders mag. Er liebt es einfach, andere Leute in die Luft zu jagen. Ausgezeichnete Fachkraft!

NORBERT

PERSONAL DATA

SEATTLE PD CODE

COMPU-ID



Kosten: 2000. Den hier kannst Du im Jagged Nails Club aufreiben. Erfahrener Zauberer, aber Vorsicht: Er arbeitet in Wirklichkeit für die Gegenseite! Wenn Du ihn ins Drake-Gebäude mitnimmst, wird er irgendwann auf Dich schießen. Also aufgepaßt, seine Loyalität ist käuflich - aber wohl kaum von Dir.

SPATTER

PERSONAL DATA

SEATTLE PD CODE

COMPU-ID



Kosten: 1000 Nuyen. Anders stammt aus dem Wastelands Club. Ist seinem Cousin Spatter verdammt ähnlich. Mädchen für alles. Mittlere Stärke, mittlere Bewaffnung, also keine Fehlinvestition.

ANDERS

PERSONAL DATA

SEATTLE PD CODE

COMPU-ID



Kosten: 1500. Auch aus dem Wastelands Club. Frog tongue ist das einzige Wesen mit einem negativen Satz an Gehirnzellen. Stark, hart, nützlich in jedem Kampf. Aber doof: intellektuelle Gespräche vermeiden!

FROGTONGUE

PERSONAL DATA

SEATTLE PD CODE

COMPU-ID



Kosten: 1500 Nuyen. In der Sputnik-Bar aufgetrieben. Jangadance hängt ständig am Telefon und regelt schräge Geschäfte. Erfahrener Magier, weiß alles über bewußtseinsauslöschende Getränke. Engagiere ihn auf jeden Fall, erwarte aber keine hundertprozentige Verlässlichkeit!

JANGADANCE

PERSONAL DATA

SEATTLE PD CODE

COMPU-ID



Kosten: 3000 Nuyen. Die hier findest Du im Jagged Nails Club, sie ist eine Art Betriebsnudel. Kennt jeden Zauberkick, zeigt ihn auch gerne. Immer zuverlässig, wird Dich in keinem Kampf im Stich lassen.

KITSUNE

PERSONAL DATA

SEATTLE PD CODE

COMPU-ID



Kosten: 500 Nuyen. Aus dem Sputnik Club. Hat nicht einmal soviel Grips, daß er seinen Namen ändern könnte. Orifice ist preiswert und eine gute Hilfe. Ziemlich stark und einfach zu dämmlich, um zu fliehen. Kämpft sich zu Tode.

ORIFICE

PERSONAL DATA

SEATTLE PD CODE

COMPU-ID



Kosten: 5000 Nuyen. Gefunden im Jagged Nails Club. Erfahrener Hacker, aber Angsthasen im Kampf. Wenn es brenzlig wird, zieht er sich mitunter zum Pinkeln in eine Ecke zurück oder versteckt sich hinter alten Frauen.

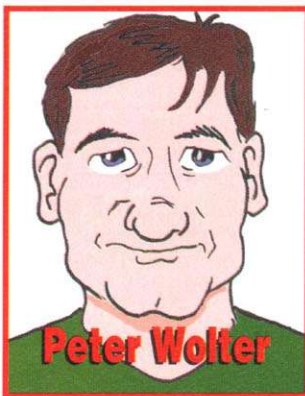
STEELFLIGHT

PERSONAL DATA

SEATTLE PD CODE

SO

KASTEN



Zunächst ein dickes Kompliment an unsere Leserinnen und Leser: Die Leserbriefe werden immer mehr. Weiter so! Wir freuen uns darauf, den Kontakt zu Euch immer mehr vertiefen zu können.

Das neue Konzept von Super Pro hat Eure Erwartungen ganz offensichtlich erfüllt. Aus der Auswertung unseres Fragebogens und auch der Leserbriefe wissen wir, daß viele von Euch unsere Tips & Tricks gerne in geballter Form haben möchten. Zum Nachschlagen, alphabetisch. Das lassen wir uns nicht zweimal sagen.

Uns allen raucht daher zur Zeit der Schädel, weil wir neben Super Pro auch die neue Zeitschrift Console Pro (mit den Tips & Tricks) fertigstellen müssen. Die Geräte in unserem Test-Raum laufen heiß, Martin irrt mit flackerndem Blick durch die Gänge, Hendrik hat vorsichtshalber die Nummer der nächsten Nervenklinik an die Pinn-Wand geheftet. Und Bärbel wurde schon bei Selbstgesprächen beobachtet ...

DENIS FINDET SUPERPRO ECHT SUPER

Hallo Super Pro, ich bin 13 Jahre alt und heiße Denis. Ich spiele begeistert an meinem Super Nintendo. Ich finde eure Zeitung echt super. Als ich von einem Freund hörte, daß es eine neue Zeitung nur für Super Nintendo geben soll, fuhr ich gleich zum Kiosk und holte sie mir. Ich hoffe, ihr könnt auch ein wenig Kritik vertragen. Ich habe es in Pro und Contra aufgeteilt.

Contra:

Daß das zweite Heft verspätet kam, wurde ja schon erwähnt, aber dann passierte das bei der dritten Ausgabe schon wieder. Ich wußte nicht, was ich lesen sollte, ich war dreimal die Woche beim Kiosk und habe gefragt, ob die neue Super Pro schon da sei, aber vergebens. Ich hatte sogar schon das Gerücht gehört, daß Super Pro pleite gegangen sei.

Pro:

Sehr gut finde ich, daß es immer ein paar Seiten Tips und Tricks zu einem Spiel gibt. Außerdem finde ich gut, daß in den Tests der Spiele auch Levelkarten sind und daß es auch kleine Tips gibt. Die News-Seiten gefallen mir besonders gut, es könnten vielleicht noch zwei Seiten mehr sein. Daß die Knopfbelegung auch im Heft steht, finde ich auch super.

Ich habe noch zwei Fragen:

1. Warum habt ihr in Ausgabe drei Pro und Contra weggelassen?
2. Bringt Ihr auch ein Super Pro - Special-Heft

heraus? Zum Schluß habe ich mir noch ein kleines Gedicht einfallen lassen:

Die Super Pro, die macht mich froh. Sie gibt mir viele Informationen, die gibt es von der Redaktion.

Für den Fleiß der Redaktion ist sie immerhin eine Sensation.

Mir fällt nichts mehr ein das ist wirklich zum weinen.

Also macht weiter so, Mit eurer Super Pro. Ich hoffe, mein Brief hat euch gefallen.

Ciao, Denis

Hallo Denis.

Ich wette, Du spekulierst auf ein T-Shirt von Super Pro, richtig? Jedenfalls vielen Dank für Deinen Brief. Mit den Verzögerung im Verkauf von Super Pro hast Du leider recht. Wir wollen auch gar nicht lange drum herum reden - Entschuldigung! Wir würden ja gerne den Schwarzen Peter an die Druckerei weiterreichen - tun wir aber nicht. Sagen wir mal so: Es gab technische Schwierigkeiten, wie sie immer mal bei der Produktion einer Zeitschrift entstehen können.

Aber glücklicherweise haben wir alle technischen Probleme gelöst - hoffen wir zumindest.

Wir sind ja andauernd bemüht, unser Heft zu verbessern. Die News sind im Augenblick auch ein kleines Problem - wir werden Euch aber auf jeden Fall mit den neuesten Nachrichten versorgen.

Noch einige Worte zu den Änderungen im Layout und im Aufbau:

1. Wir haben das "Pro und Contra" weggelassen, weil wir ja mehrere Tester zu jedem Spiel ihre Meinung sagen lassen.

Das hat den Vorteil, daß Du unterschiedliche Meinungen präsentiert bekommst. Und die negativen Seiten eines Spiels werden dabei schonungslos offengelegt, als es mit einigen lapidaren Sätzen unter der Rubrik "Contra" möglich wäre.

2. Super Pro - Special: Kommt, abwarten! Wir bereiten gerade eine neue Zeitschrift vor. Sie heißt Console Pro und bringt 116 Seiten mit Spezial-Lösungen für all Eure Lieblingsspiele. Dazu gehören Codes für Action Replay, eine lange Liste mit Tips von A-Z - und das alles für läppische 6,80 DM! Und alle zwei Monate! Nicht fragen - kaufen!

Peter Wolter

REGISTER? LEMMINGS 2? SMURFS?

Hallo Super Pro, Erst muß ich euch sagen, seit der Ausgabe Nr. 2 seid ihr mein Lieblings-Videospiel-Heft.

Nun zu meinen Fragen:

1. Könnt Ihr nicht mal ein Register machen für die Spiele, wo die "Dauerspaß"- oder die "ProFazit"-Prozentzahl draufsteht. Und wann das Spiel getestet wurde und wann das Spiel im Heft war.
2. Wann testet Ihr die die Spiele "Lemmings 2" und "The Smurfs".
3. Wann wird es Super Streetfighter II geben.
4. Ist ein neues Billardspiel in Sicht. Wenn ja, wann, wie ist es und wird es für die Pal-Version sein.

Das wars, euer (Unterschrift ist leider nicht zu entziffern....)

Hallo, eigentlich hätte ich Dich ja gerne mit Namen angeredet - geht aber nicht. Deine Unterschrift unter dem Brief könnte selbst ein Apotheker nicht mehr entziffern.



Jedenfalls fühlen wir uns durch Dein Lob einmal mehr gebauchpinselt. (Vielleicht kannst Du mal anregen, daß Super Pro für den Pulitzer-Preis oder für



eine Art Oscar für Videospiel-Magazine nominiert wird....)

Zu Deinen Anregungen:

1. Ein Register würde verdammt viel Platz wegnehmen. Den wollen wir im Augenblick besser für aktuelle Berichte nutzen. Vielleicht später mal, eventuell zu Weihnachten.
2. *Lemmings 2* können wir hoffentlich in den kommenden acht Wochen mal testen. Es ist wirklich ein fantastisches Spiel, ich bin auch schon ganz scharf darauf. Die *Smurfs* kommen wahrscheinlich erst August/September heraus - aber bei Terminankündigungen von Nintendo bin ich aus Erfahrung heraus immer etwas vorsichtig.
3. Zu *Super Street Fighter* haben wir unter den News in diesem Heft etwas geschrieben.
4. Nee.

PS: Als Analphabet unterschreibe ich immer mit drei Kreuzen. Das vierte ist für den akademischen Titel.

FRAGEN ÜBER FRAGEN.

Hey, Ihr coolen da draußen, Ich heiße Sebastian und bin 12 Jahre alt. Eure Zeitschrift ist das beste, was es gibt. tolle Button-Erklärung, Spitzenbilder usw. Ich wollte Euch noch ein paar Fragen stellen.

1. Könnt Ihr mir sagen, wie man den SNES an die Stereo-Anlage anschließt?
 2. Es wird gemunkelt über einen neuen Nintendo mit 6 Millionen Farben und einem neuen Speicher und es soll ein Computer sein. Was könnt Ihr mir dazu sagen?
 3. Wird es *Super Mario Kart II* geben? Ich würde mich sehr freuen, wenn Ihr meinen Brief abdruckt und weiter so.
- Sebastian Semel (12), Bad Laasphe

Sebastian,
vielen Dank für Deine Komplimente, uns

schießt vor Verlegenheit die Schamröte ins Gesicht.

1. Ich habe zwar schon mal versucht, einen SNES an Martins Kopf anzuschließen, um seinen Intelligenzquotient auf 20 zu steigern. Ging schief, er hatte gar keine Intelligenz. Aber jetzt zu Deiner Frage: a/v-Phono auf der Rückseite des SNES läßt sich direkt an die Musikmaschine anschließen. Schau aber vorsichtshalber noch einmal in die jeweiligen

$$3 + 7 = 11$$



Bedienungsanleitungen. Und vor allem: Frage erst Deine Eltern, bevor Du irgendetwas umstöpselst!

2. Wohl unsere Berichte nicht gelesen, wie? Bei uns wird nicht gemunkelt, sondern knallhart informiert! Klingelt es bei Dir, wenn ich das Wort "Project Reality" ausspreche? (64 Bit-Maschine, Riesenspeicher, jede Menge ganz bössartiger Farben....)

3. Ob es *Mario Kart II* geben wird, wissen wir leider nicht. Schönes Spiel, läuft bei mir auch dauernd.

Peter Wolter

SUPERPRO IST DAS GRÖSSTE. ABER ZU GROSS?

Hallo Super Pro Team, zuerst möchte ich ein großes Lob aussprechen. Eure Zeitung übertrifft wirklich alle Nintendo-Magazine Deutschlands.

Besonders gut gefällt mir, daß ihr jedes einzelne Game ausführlich beschreibt. Nun aber zur Kritik. Es ist vielleicht nicht so wichtig, aber Eure Zeitung ist zu groß. Sie paßt einfach nicht in meine Sammlung. Nicht, weil sie sich so von den anderen abhebt, sondern weil sie ein Stück hinaus schaut. Wäre es nicht möglich, sie etwas zu verkleinern? Sonst müßte ich jedesmal ein bisschen abschneiden. ... Vielen Dank und auf Wiedersehen eurer Marcel, the Brain.

PS: Meine Lieblingsgames sind *Street Fighter II Turbo* und *NBA Jam*.

Hallo Brain, aus wieviel Zellen besteht Dein Gehirn denn? Hoffentlich nicht nur aus einer Aber Spaß beiseite. solltest Dir vielleicht einen Ordner kaufen, in den Super Pro hineinpaßt. Wenn Du alle Ausgaben aufhebst

hast Du eines Tages vielleicht eine wertvolle Sammlung. Kann ja sein, daß Dir jemand dafür sehr viel Geld bietet. Den anderen Schund würde ich einfach wegwerfen.

Peter Wolter

Oliver, laß das Klauen!

Hallo,

Ich bin Oliver, ich habe schon mal an euch geschrieben. Jetzt zu meinem Problem: Ich bin ein dickes, fettes, behindertes, ich könnte heulen. Bitte helft mir (kein Gag), ich bekomme 30.DM pro Monat, aber ich kaufe mir 6 Zeitschriften im Wert von 34,50 DM

Super Pro	5,80
Mega Fun	4,90
Fun Vision	6,80
Total	6,00
Gamers	6,00
Sega Magazin	5,00
(alle gleich gut)	

Mein Problem: Mir fehlen pro Monat 4,50, ich will aber keine Zeitung aufgeben. Deshalb, na ja, klau ich das Geld von meinen Eltern. Und die Zeitschriften Gamers und Sega Magazin sind über Sega, aber ich habe noch nicht einmal ein Sega. Bitte helft mir, sonst werde ich noch verrückt. An Bravo wollte ich mich nicht wenden, also enttäuscht mich bitte nicht. Würdet Ihr mir raten, mein SNES mit Mario, Mario All Stars, Starwing, Streetfighter II und zwei Joypads für 480.- zu verkaufen - Neupreis ca 780.- - und ein Sega Mega Drive mit Sonic 3 zu kaufen?

Könntet Ihr nicht ein Poster einbringen? Wird es einen Sammelordner geben? Das Titelbild von Ausgabe 3 war echt cool.

Oliver Bauer (13) Köln

Hallo, Oliver Twist

Du hast ja wirklich einen ganzen Haufen von Problemen. Das mit den Heften läßt sich am einfachsten lösen, indem Du einfach nur noch Super Pro kaufst. Oder Du mußt Dir irgendeinen kleinen Job zum Geldverdienen besorgen. Vielleicht haben Deine Eltern auch ein weiches Herz und erhöhen Dein Taschengeld? Das mit dem Klauen würde ich besser lassen.

Daß Du den SNES zugunsten eines - äh, wie heißt das Ding noch? Secka, Secha ... ich habs: Sega! verkaufen willst,

hat mir einen tiefen Schock versetzt. Der Sega von Sega ist ja nicht ein wenig älter und langsamer. Ich würde mir das wirklich noch einmal überlegen!

Ein Poster kommt, ein Sammelordner (haben wir nicht dieser Ausgabe ein Poster?!) Ich bin nach Köln Peter Wolter



Miauw



ENTSCHEIDE DICH, HENDRIK!

Hallo Super Pro, Nicht schlecht, nicht schlecht, wenn Ihr nur Eure persönlichen Meinungen zu den Spielen glaubwürdiger gestalten würdet. Das gilt besonders für Dich, Hendrik. Im Heft März 94 sagst Du bei dem Spiel Pinball Dreams: "Ich bin wohl der falsche Mann für diesen Kommentar, denn ich hasse Flippergames." Bei NBA Jam: "Ich bin wirklich kein großer Anhänger von Sportsimulationen", und bei Humans "Ich war nie ein Fan dieser ganzen Lemmings-Verschnitte." Dann kam aber die Überraschung! Bei Zool sagst Du: "Wer mich kennt, weiß, daß ich praktisch alle Arten von Videogames mag." Das kann ich Dir aber nicht glauben. ... Ich hoffe, das bekommt Ihr in den Griff, es wäre schade, wenn es nicht klappt, denn Eure neue Aufmachung gefällt mir sehr gut!
Gruß Jürgen (27 J.)

Hallo Jürgen, vielen Dank für Deine Unterstützung. Wir haben Hendrik auch schon mehrfach gebeten, er solle sich endlich mal für eine Meinung entscheiden. Manchmal vergißt er sogar seinen eigenen Namen und hält sich für einen griechischen Schafhirten. Mit Martin haben wir übrigens auch so unsere Probleme: Zur Zeit probt er für eine Rolle als Stunt-Dino in Jurassic Park 2.

Ansonsten: Danke für Dein Lob! Geht uns 'runter wie Sirup!
Peter Wolter

KRITIK AM JOYSTICK-TEST

Hallo Super Pro ich heiße Patrick, und besitze einen SNES.

Zuerst einmal ein dickes Lob an Euch. Ihr seid wirklich gut. Eure Features, Previews und Reviews sind klasse und sehr aktuell. Besonders die News und Tests sind sehr informativ, obwohl Ihr im Joypad und -stick Test in Ausgabe Nr. 2, den Ihr ja ab jetzt immer im Heft veröffentlichen wollt, nicht besonders viel über das Pad bzw. über den Stick geschrieben habt. Mich persönlich würde z.B. auch das Handling, der Preis und die Funktionen (was mir z.B. ein programmierbares Pad für Vorteile bringt und ob das Pad Slowmotion - oder auch Dauerfeuer-Funktionen besitzt) interessieren.

Ihr könnt ja auch einmal Multitaps und Adapter vorstellen, testen und schreiben, wieviel sie kosten.

Bei den Reviews könnt Ihr in der "Übersicht" die Level- und Spielerzahl und das "Pro und Contra" (sehr praktisch) ruhig weiter abdrucken; das nimmt ja nicht viel Platz weg.

Die "Knopfbelegung" finde ich übrigens super.

Doch nun dicke Kritik...

Was ist mit den in Heft 2 versprochenen und in Ausgabe 3 nicht zu findenden News und Dead-Codes vom AR 2?

Außerdem ist es enttäuschend, daß Ihr die Vorschau nicht einhalten könnt!

Da freut man sich nun auf ein Review von einem Spiel, für das man sich interessiert und will sich informieren, und was ist dann....!?

Na, so viel wird das Ergebnis des Fragebogens Euch ja nicht beeinflussen haben (oder doch?)

Übrigens hatte Peter in Ausgabe Nr. 3 im Editorial recht; mir ist die Ausgabe fast aus der Hand gefallen. Z.B. ist auf dem Titelbild der Schriftzug des Logos verändert worden. Doch nun das Schlimmste: Der Game Boy soll auch in SUPER PRO??? (Damit wird die einst für SNES reservierte Zeitschrift "entehrt"). Na gut, der Game Boy ist von NINTENDO und auch recht praktisch (ich hatte selbst mal einen) aber muß er deshalb gleich in die Zeitschrift? Na gut, der Fragebogen hat entschieden; trotzdem: EMPÖRUNG! Da hätte ich ja lieber, ich wag' es gar nicht auszusprechen, einen Mega Drive Teil im SUPER PRO, aber Ihr seid ja ein NINTENDO-Magazin.

Die Mitarbeiter in der Redaktion, die bei der Zeitschrift mitmischen, ich meine jetzt nicht den Martin, die Bärbel, den Hendrik und Du (Peter), sondern z.B. die Drucker, die Layouter bzw. die Setzer usw. können ruhig auch mal vorgestellt werden und nicht nur immer kurz im Impressum erwähnt werden. Ihre Arbeit kann beschrieben, erläutert und erklärt werden (wie z.B. bei der NINTENDO Hotline Seite) Außerdem kann man dabei etwas lernen und man lernt dabei Euch besser kennen. Wie kommt Ihr eigentlich an die Infos von den Games und die News ran? Und wie entsteht SUPER PRO? All diese Fragen müssen noch beantwortet werden! (Ihr könntet ja eine Skizze vom Innenleben und von der Gestaltung und den Abteilungen Eures Firmenkomplexes bzw. -gebäudes und auch Fotos von den Büros veröffentlichen; vielleicht übertreibe ich mit der Skizze ein wenig, aber erstens höre ich jetzt langsam auf und zweitens sind das ja alles nur Verbesserungsvorschläge und keine Befehle, die mit Drohungen im Zusammenhang stehen, oder vielleicht doch? NEIN, war nur Spaß!!!

Nun noch ein dickes Lob zum Schluß: Die "Komplettlösung" von J.P. in Nr.2 war einsame Klasse, super (das Spiel macht auf einmal wieder Spaß!)...
Tschüss Euer Patrick

Hallo Patrick the Hat-Trick,

auf Seite 10 haben wir einen Quick Preview - unglaublich cool, hochaktuell, Spitze! (sagen wir jedenfalls)

Tut uns leid, daß Du "Pro und Contra" vermißt - aber wir meinen, daß das sehr gut durch die verschiedenen Meinungen zu ein- und demselben Spiel aufgefangen wird.

Das Joypad-Feature hatten wir kurz vor dem Drucktermin angefangen, leider wurden wir nicht mehr damit fertig. Aber es kommt noch mehr davon, schau in die nächsten Ausgaben hinein. Die Preise bekommst Du dann auch! Bei einer Zeitschrift ist es nun mal leider so, daß oft im letzten Moment etwas dazwischen kommt.

Und mit unseren Vorankündigungen ist das auch so eine Sache. Das läuft dann etwa so ab: Ich telefoniere mit einem Software-Haus. Eine freundliche Dame oder ein netter Herr versichert mir im verbindlichsten Ton: Selbstverständlich, nächste Woche habt Ihr unser neuestes Spiel zum Testen. Tja, und das kündigen wir dann natürlich an. Aber: Reingefallen! Nicht nächste Woche, nicht übernächste Woche ... Und dann hängen wir uns wieder ans Telefon. Leider passiert das immer wieder. Wir sind dann die Dummen und vor allem unsere Leser, die sich auf den Bericht gefreut hatten.

Es freut mich, daß unser neues Layout Dir gefällt. Und Deine EMPÖRUNG müssen wir einfach akzeptieren. Es gibt aber 4 bis 5 Millionen Game Boys - das heißt also, daß fast jeder SNES-Spieler auch irgendwann einmal wieder einen Game Boy zur Hand nimmt.

Und was die Mitarbeiter der Redaktion angeht, da wollen wir uns etwas einfallen lassen. Vielleicht schon in der nächsten Ausgabe. Eines ist aber schon jetzt sicher: Du wirst keinesfalls langweilige Dutzend-Gesichter sehen. Im übrigen: Frage am besten jetzt schon in Deinem Zeitschriftenladen nach unserem neuen Heft Console Pro, es wird Dir mit Sicherheit gefallen.

Peter Wolter

POST KASTEN!!

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

**SUPER PRO,
Postfach 3127
48581 Gronau**

MARTIN'S

KUNST GALERI



Du erinnerst Dich an unseren Wettbewerb in der letzten Ausgabe? Wir hätten es nie für möglich gehalten, daß sich unter unseren Lesern so viele unentdeckte Talente befinden! Eine wahre Sturmflut von Kunstwerken ist über uns hereingebrochen - wir haben immer noch alle Hände voll zu tun. Und einige davon sind so erstklassig, daß man damit schon richtig Geld machen könnte. Vielleicht werden wir in 50 Jahren die besten versteigern und uns dann zur Ruhe setzen, hähää! Hier zeigen wir schon mal eine kleine Auswahl Eurer Titellentwürfe - im nächsten Heft gibt's noch mehr. Dann veröffentlichen wir auch die Gewinner!!!

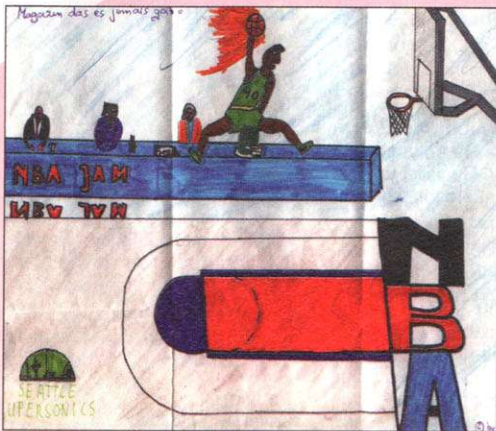
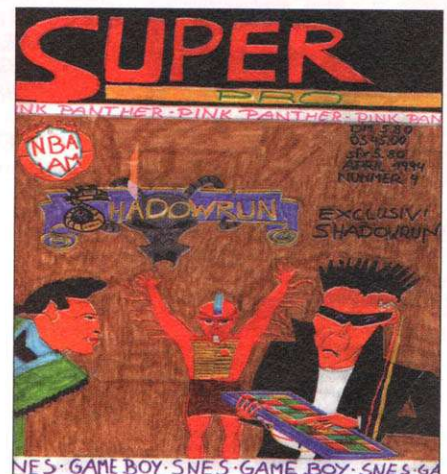
▽ Sergio Micheli / Zürich



▽ Yip Yat - Ming



▽ Sebastian Alk / Eisenberg



△ © Graf

▽ Unbekannt.



△ Matias Müller / Buchholz



△ Tobias Lindemeir / Mosbach



ACTRAISER 2

Spiele auf dem Demo-Bildschirm
Stell den Schwierigkeitsgrad auf "hard" ein. Gib jetzt das Paßwort ein: BJQX YRKC DLSZ. Du kannst Dich jetzt durch den Demo-Screen hindurchkämpfen.
Paßwort: Death Heim: MFCL SYMC MSXF

ALADDIN

Paßwörter
Level 1: Genie, Abu, Aladdin, Sultan
Level 2: Jafar, Abu, Jasmine, Genie
Level 3: Genie, Jafar, Aladdin, Abu
Level 4: Abu, Aladdin, Genie, Jasmine
Level 5: Jasmine, Jafar, Sultan, Jasmine
Level 6: Jafar, Jasmine, Aladdin, Jafar
Level 7: Aladdin, Jasmine, Abu, Sultan

ALIEN VS PREDATOR

Geheime Möglichkeiten
Während Du den Start-Bildschirm siehst, mußt Du abwarten bis das Mädchen sich in einen Stein verwandelt hat. Drücke dann Start. Dann halte L gedrückt, drücke Rechts, X und Start. Der Bildschirm mit den geheimen Möglichkeiten erscheint jetzt.

Level-Auswahl

Wähle die Configurations und gib das Optionen-Menü ein. Halte auf der Tastatur zwei den Links-Knopf gedrückt, drücke dann Rechts, X und A. Auf Tastatur eins mußt Du jetzt Start drücken. Es erscheint jetzt eine Level-Auswahl

ANOTHER WORLD

Paßwörter
Abschnitt 02 - HTDC Abschnitt 09 - DDRX
Abschnitt 03 - CLLD Abschnitt 10 - HRTB
Abschnitt 04 - LBKG Abschnitt 11 - BRTD
Abschnitt 05 - XDDJ Abschnitt 12 - TFBF
Abschnitt 06 - FXLC Abschnitt 13 - TXHF
Abschnitt 07 - KRKF Abschnitt 14 - CKJL
Abschnitt 08 - KLFB Abschnitt 15 - LFCK

AXELAY

Level-Auswahl
Sobald das Start-Zeichen erscheint, mußt Du wiederholt nach oben und nach unten drücken.

Unbegrenzte Zahl an Leben

Drücke Pause, hebe die Pause auf,

drücke noch einmal Pause. Drücke dann Select, nach oben, nach unten, links, rechts, Y, B, A, X. Hebe die Pause auf. Wenn der Cheat funktioniert hat, kommt jetzt "Mutek" und du hast die Leben.

BATMAN RETURNS

Leben-Cheat
Auf dem Titelbildschirm mußt Du die Fledermaus nach unten auf Optionen bringen und Start drücken. Auf Tastatur zwei sollst Du jetzt nach oben, nach oben, nach unten, nach unten, links, rechts, links, rechts B und A drücken. Wenn jetzt Musik kommt, weißt Du, daß der Cheat funktioniert. Mit Hilfe von Tastatur zwei sollst Du jetzt auf die Option mit der Bezeichnung "REST" gehen. Du kannst jetzt die Zahl Deiner Leben auf neun erhöhen.

BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS

Fünf Leben und fünf Continues
Während der Titel-Bildschirm erscheint mußt Du A und B gedrückt halten. Drücke dann auf Start. Wenn die Flagge rot blinkt, funktioniert der Cheat

BUBSY

Level-Paßwörter:
Level 1 - JSSCTS Level 9 - DBKRRB
Level 2 - CKBGMM Level 10 - MSFCTS
Level 3 - SCTWMN Level 11 - KMGRBS
Level 4 - MKBRLN Level 12 - SLJMBG
Level 5 - LBLNRD Level 13 - TGRTVN
Level 6 - JMDKRK Level 14 - CCLDSL
Level 7 - STGRTN Level 15 - BTCLMB
Level 8 - SBBSHC Level 16 - STCJDH

CASTLEVANIA IV

Unsichtbare Stufen
Kurz vor der letzten Begegnung mit Dracula siehst Du auf dem Bildschirm einige Stufen. Klettere nicht drauf, sondern gehe bis zum Ende des Absatzes und springe weit nach links. Du landest auf einem unsichtbaren Absatz. Gehe jetzt nach links und steige die ebenfalls unsichtbaren Stufen herab. Gehe so weit nach links, wie möglich - es fallen jetzt Power-up's aus den Wolken. Warte, bis Du 99 Herzen, einen dreifachen Bumerang und die beste Peitsche eingesammelt hast. Jetzt gehe

auf demselben Weg zurück und bekämpfe Dracula.

CYBERNATOR

Unbegrenzte Zahl an Continues
Wähle auf dem Titel-Bildschirm "Optionen" aus, halte dann gleichzeitig folgende Knöpfe gedrückt: nach oben, Rechts, Links, und Start. Du kannst jetzt "Free Play" auswählen und kannst unbegrenzt weitermachen.

Unbegrenzte Napalm-Flammen

Ziehe den ersten Level durch, ohne einen einzigen Schuß abzugeben. Töte zum Schluß den Level-Wächter. Im nächsten Level kannst Du dann einen Napalm-Flammenwerfer auswählen. Du hast ihn dann für den Rest des Spiels zur Verfügung.

DESERT STRIKE

Zehn Leben
Gib auf dem Paßwort-Bildschirm ein: B59JS27. Du bekommst zehn Leben. Wenn Du einen Level beendet hast, werden Dir die Verluste erstattet.
Paßwörter
Mission 1 - 3ZJMZT7
Mission 2 - K32L82R
Mission 3 - JR8P8M8
Game over - 99P55LM

DRAGON'S LAIR

Paßwörter (einfacher Level)
Level 1 - 2A, 4B, 6D, 7C
Level 2 - 3B, 5C, 7D, 8A
Level 3 - 2C, 3D, 6A, 8B
Level 4 - 1C, 2D, 3B, 8A

Extra Leben

Plazierte die drei verfügbaren Extra-Leben im ersten Level. Dann kannst Du so oft zurückkehren wie Du willst und sie jedesmal wieder von neuem einsammeln

DUCK TALES

300.000 \$
Wenn Du die 300.000 \$ nicht an die Statue am Amazonas zahlen willst, mußt Du Deine Tastatur einsetzen. Krieche einen Bildschirm nach oben und springe auf die Stufe auf der rechten Seite. Von hier aus kannst Du auf einen verborgenen Weg hüpfen. Der führt nach links und direkt zur Statue.

F1 EXHAUST HEAT

Musik-Auswahl
Wenn Du zur Eingabe Deines Namens aufgefordert wirst, gib OTO als erste Buchstaben ein. Du kannst dann unterschiedliche Hintergrundmusik auswählen.

Turbo-Booster

Gleich, wo Du im Spiel auch bist - der gleichzeitige Druck auf Links und Rechts läßt Dich sofort auf 400 km/h beschleunigen.

Jede Menge Knete

Gib auf dem Paßwort-Bildschirm SETAUSA ein. Du bekommst dann \$10.000

F1 EXHAUST HEAT 2

Drücke auf dem Notizen-Bildschirm für: **Dienstgrad-Auswahl**
Links, Rechts, Links, Rechts, Links, Rechts, Links, Rechts, Links, Rechts, Links, Rechts, Links, Rechts, Rechts

Zeiteinstellung:

Hoch, X, Rechts, Y, nach unten, B, Links, A, A und Start

Fahrzeug-Auswahl:

noch oben, nach unten, Links, Rechts, X, B, Y, A, A, A, A, A, A und Start

F1-Routen-Auswahl

A, A, A, A, B (14mal), dann Start

Panzer-Spiel für zwei Personen

Y, Y, Y, Y, X, X und Start

FINAL FIGHT 2

Zwei Spieler zugleich

Wenn Du den Titelbildschirm siehst, gib folgendes ein: nach unten, nach unten, nach oben, nach oben, nach rechts, nach links, nach rechts, nach links und dann zugleich die Knöpfe L und R. Der Bildschirm färbt sich dann blau, Du mußt jetzt das Spiel für zwei Spieler wählen. Spieler Nummer zwei sollte jetzt die Figuren auswählen, die Ihr beide haben wollt - Spieler eins wiederholt dann diese Prozedur.

FLASHBACK

Paßwörter
Level 2 - JWLYX
Level 3 - RSVP
Level 4 - DXCPT
Level 5 - SLMN
Level 6 - ZTHRX
Level 7 - CRLQXZ

GODS

Paßwörter
Tempel - SD1
Labyrinth - MGB
Unterwelt - BMH

JIM POWER 3-D

Level überspringen, Zahl der Leben erhöhen, mehr Zeit beim Erscheinen des Titel-Bildschirms mußt Du auf der zweiten Tastatur eingeben: X, A, B, Y, A, B, Y, X, B, Y, X, A, Y, X, A und B.

LEGEND OF THE MYSTICAL NINJA

Paßwort
Level 9 - Z+LHd H

THE LOST VIKINGS

Level-Auswahl
Drücke S, Y, A und B zugleich

Level-Paßwörter

2 - GR8T	14 - C1R0	26 - NFL8
3 - TLPT	15 - SPKS	27 - WKYY
4 - GRND	16 - JMNN	28 - CMBO
5 - LLMO	17 - TTRS	29 - 8BLL
6 - FLOT	18 - JLLY	30 - TRDR
7 - TRSS	19 - PLNG	31 - FNTM
8 - PRHS	20 - BTRY	32 - WRLR
9 - CVRN	21 - JNKR	33 - TRPD
10 - BBLS	22 - CBLT	34 - TFFF
11 - VLCN	23 - HOPP	35 - FRGT
12 - QCKS	24 - SMRT	36 - 4RN4
13 - PHRO	25 - V8TR	37 - MSTR

MARIO IS MISSING

Paßwörter
Erster Raum
Tür 1 - PVV23CZ
Tür 2 - FCBSB6W
Tür 3 - YHYAMLZ
Tür 4 - Y4MOPFW
Tür 5 - G5F96CX
Zweiter Raum
Tür 1 - CX746YF

Tür 2 - NBDR6CF
Tür 4 - X42KLDK
Tür 5 - S4805N4
Dritter Raum
Tür 1 - DWV6P78
Tür 2 - PCD1384
Tür 3 - DJ49LZ3
Tür 4 - D9FKPTR
Tür 5 - TTMGMQM

MECHWARRIOR

Unbesiegbareit

Gehe beim Titel-Bildschirm auf "Start Game", wähle die dritte Option und drücke dann B. Suche Dir auf dem nächsten Bildschirm aus, was Du brauchst und verlasse ihn dann. Der vorherige Bildschirm wird wieder erscheinen - allerdings gibt es auf der linken Seite eine neue Option. Wähle sie aus, suche Dir einen Mech und beginn das Spiel. Jetzt mußt Du durch Drücken von Start das Spiel kurz unterbrechen und die folgenden Knöpfe drücken: A, L, L, Y, A, L, L, Y, A, L, L, Y und A. Jetzt erscheint das Wort "invincible".

MEGA MAN X

Paßwörter

Level 1: 1764 1488 7748
Level 2: 4761 7858 1274
Level 3: 5386 8666 2458
Level 4: 4367 8488 8516
Level 5: 6786 1662 2458
Level 6: 4361 5887 8271
Level 7: 4367 6447 1546
Level 8: 6786 6172 2438
Level 9: 8421 3526 1146

MORTAL KOMBAT

Reptile-Cheat

Schlag Dich bis zum Pit-Stage durch. Wenn Du zwei gute Siege erreicht hast, kannst Du im Pit-Stage das Reptil bekämpfen.

Kampf mit Sub-Zero's Hilfe

Du mußt Deinen Gegner auf jeden Fall in der ersten Runde erledigen. In der zweiten Runde mußt Du die Energie Deines Gegners so weit wie möglich verbrauchen, ohne daß "Finish Him" erscheint. Nutze dann Sub Zero's Freeze um "Finish Him" erscheinen zu lassen. Dann erledige ihn mit dem Killer-Schlag.

Das Eis um Deinen Gegner wird langsam abbröckeln, während der Körper stehen bleibt.

Betäubungs-Cheat

Diesen Cheat kannst Du nur nach einiger Übung anwenden. Geh nahe genug an Deinen Gegner heran, um einen fliegenden Tritt anbringen zu können, aber so, daß Du auf der anderen Seite landest. Du mußt dieselbe Bewegung schnell in anderer Richtung wiederholen, bevor der Gegner sich wehren kann. Und dann noch einmal! Wenn Du zum dritten Mal gelandet bist, springe mit einem normalen Roll-Sprung über den Gegner hinweg. Der ist jetzt betäubt und kann sich nicht mehr bewegen. Gib ihm einen Uppercut, dann eine Serie niedriger Schläge. Der Gegner ist unfähig, sich zu wehren.

NBA JAM

Bessere Verteidigung

Suche Dir wie üblich Spiel und Mannschaft aus. Wenn auf dem Bildschirm erscheint "Heute treten gegeneinander an ..." mußt Du

irgendeinen der Knöpfe fünfmal drücken. Beim fünften Mal halt den Knopf gedrückt, bis der "tip-off" kommt - Du hast jetzt eine bessere Verteidigung.

NHPLA HOCKEY

Codes für die Endrunde des Spiels

H5J3V79RM4ZVHW2P - Minnesota gegen Washington
H5L19CY59FPZPT22 - Winnipeg gegen New Jersey
BN7Y34ZSP46DIT43 - Buffalo gegen Louis
DHYLKFDG80B402SP - Washington gegen Los Angeles
C42Z8MN44Y4YLG39 - Quebec gegen Vancouver
HPFY7KLT9VXYCFV1 - Calgary gegen Hartford
C4Z358NMFJG3JMK0 - New Jersey gegen Toronto
FZV795XCZ344SNSM - Calgary gegen Montreal
B14J9L0YLTCP9LDS - Boston gegen Chicago
G75X97V90TOM6MNY - Vancouver gegen Quebec
HFNBS5PZ9WLTWZSM - Vancouver gegen Boston
HL61CRJ3NX49PT3K - Edmonton gegen Buffalo
B18F5MF0ZG238V8F - Boston gegen Minnesota
HTPTRGHGWB79VHPZ - Winnipeg gegen New York
FFB1LC1K10Y2W0V2 - Detroit gegen Buffalo

Endspiel-Code

Mit folgendem Code kommst Du direkt zum Endspiel zwischen Los Angeles und Boston:
C42BWBG00P37LV9J

NIGEL MANSELL'S WORLD RACING

Paßwörter für das Rennen

Mexiko - LZ9ZN40LJ2541STCVL
Brasilien - 6CL732YLZ3H07VNB9
Spanien - PZPP693R91Q7NHQ..2
San Marino - R493GKFKH.JBDSV0T79
Monaco - L0XJ.XVCH3L77GDCFOR
Kanada - B7JPR46QRB.RG08HNL
Frankreich - LV0ZB206FGJOK52K2D7
Großbritannien - TKX.B7G3VTJFS1QSKX
Deutschland - TQPCLTBTB7X21.JQGT
Ungarn - HLL2FWG1Y20FL.1NG5
Belgien - YMGW4BX3BV61JR565
Italien - 4QX4JKWXT50ZQ..K35
Portugal - 4F3M0TZ507064KGC5D
Japan - R48RR9GT7JB.BZVR4D
Australien - 33DV4B.F1ZZG538GW3
End-Schirm - PV2JTFBK4Y696H4DXY

RANMA 1/2

Mit denselben Figuren kämpfen

Um mit denselben Figuren kämpfen zu können, halt Links, Rechts, nach oben gedrückt. Gib dann Start ein.

Alle Figuren auswählen

Links und Rechts gedrückt halten, wähle dann den Zwei-Spieler-Modus. Jetzt erscheint ein zweites Menu - hieraus kannst Du jetzt alle Figuren und zwei Kämpfer für den Bonus-Level auswählen. Und wenn Du Select drückst, kannst Du den Hintergrund verändern.

Zusätzliche Figuren

Im Ein-Spieler-Modus mußt Du Links und Rechts gedrückt halten, während Du den Bildschirm mit der Figuren-Auswahl vor Dir hast. Jetzt kannst Du zusätzliche Figuren mit ins Spiel nehmen.

ROCK 'N ROLL RACING

Paßwörter

Drakonis - !B!R T5C3 X5PT
Bogmire - 7Jm8 QQCB 9SPS
New Mojave - 1FQ8 R5CL 9KK2
Nho - V2L8 14BV 92K!
Inferno - XWC7 HZB5 5TJ!

STREET COMBAT

Bildschirm mit geheimen Optionen

Wenn Du den Titel-Bildschirm vor Dir hast, mußt Du Dich für den Zwei-Spieler-Modus entscheiden. Danach halte zugleich Links und Rechts gedrückt und gib Start ein. Jetzt kommt er, der Bildschirm mit den geheimen Optionen.

STREET FIGHTER II TURBO

Verhindere Spezial-Moves

Wenn das Capcom-Logo erscheint, mußt Du nach unten, Rechts, nach oben, Links, Y, B, X und A drücken.

Zehn Turbo Stars

Wenn das Wort "Turbo" über den Bildschirm läuft, gib auf der zweiten Tastatur den selben Code ein, wie oben. Wenn der Cheat geklappt hat, dann hörst Du einen Ton. Solltest Du Probleme damit haben, diesen Cheat zum Laufen zu bringen, dann mußt Du es mehrfach versuchen.

STRIKER

Als Elite spielen

Wähle die Welt-Liga aus und gib das folgende Paßwort ein:
B C D F G H J K L M P Q R S T.
Der Bildschirm sagte Dir jetzt zwar einen Paßwort-Irrtum an - kümmere Dich aber nicht darum. Gehe weiter zur Mannschaftsauswahl. Du kannst Dir jetzt die Elite aussuchen, die wahrscheinlich die beste im ganzen Spiel ist.

Paßwörter

Super Cup - Hallenfinale

N	2	K	J	D	C	H	L
B	B	B	B	B	B	B	B
3	B	B	B	B	B	B	B
B	B	B	B	B	B	B	B
B	B	B	B	B	B	B	B
B	B	B	B	B	B	B	B
B	B	B	B	B	B	B	B
B	B	B	B	B	B	B	B
B	B	B	B	B	B	B	B
B	B	B	B	B	B	B	B

Super Cup - draußen

Z	D	?	6	F	G	G	B
B	B	B	B	B	B	B	F
B	B	B	B	B	B	B	B
B	B	B	B	B	B	B	B
B	B	B	B	B	B	B	B
B	B	B	B	B	B	B	B
B	B	B	B	B	B	B	B
B	B	B	B	B	B	B	B
B	B	B	B	B	B	B	B
B	B	B	B	B	B	B	B

SUPER BOMBERMAN

Kleiner Bomber

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

Paßwörter

Level 1-2	6502	Level 3-5	4422
Level 1-3	4545	Level 3-6	1462
Level 1-4	6514	Level 3-7	2432
Level 1-5	2525	Level 4-1	6154
Level 1-6	7564	Level 4-2	5102
Level 1-7	2533	Level 4-3	0142
		Level 4-4	2113
Level 2-1	6052	Level 4-5	6123
Level 2-2	4005	Level 4-6	2162
Level 2-3	7042	Level 4-7	0135
Level 2-4	3014	Level 5-1	1203
Level 2-5	1023		
Level 2-6	2063	Level 6-1	6655
Level 2-7	0034	Level 6-2	3605
		Level 6-3	1642
Level 3-1	5453	Level 6-4	2612
Level 3-2	1405	Level 6-5	6622
Level 3-3	2445	Level 6-6	3662
Level 3-4	7419	Level 6-7	7632

SUPER EMPIRE STRIKES BACK

Super Empire Cheat

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.

Paßwörter

Rebel Base: WLJWDN
Dagobah: PGPNNM
Cloud City: NCDGRJ
Final Battle: NSRSLC

SUPER STRIKE EAGLE

Paßwörter

Libya day - 066F87FH
Libya night - 062H869D
Gulf War day - CGGG4724
Gulf war night - 90B68G8C
Korea day - 057F4902
Korea night - HF3H09H8
Cuba day - DF25449H

ZOMBIES

Bonus-Level

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

Paßwörter

Level 05:	FHRX	Level 29:	XLZG
Level 09:	NBGW	Level 33:	WJQK
Level 13:	RFCR	Level 37:	BZVG:
Level 17:	RKYL	Level 41:	BRPK
Level 21:	PXBG	Level 45:	VLHX
Level 25:	XYLZ		

T-Shirt Gewinner!!!

GERNOT EGRETZBERGER/ REGENSBURG

DAVID BAER/ HAMBURG

DOKTOR M.

SUPER PRO 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
Postfach 3127
48581 Gronau

GAME BUSTERS

Mit dieser neuen Rubrik möchte Dir SUPER PRO die neuesten Cheats und Tips aus aller Welt vorstellen. Zusammen mit unseren Korrespondenten in Amerika und Japan werden wir für Dich all die kleinen Tricks ausfindig machen, die jeder Programmierer in seinem Spiel versteckt. In diesem Monat haben wir brandheiße Tips für NBA JAM auf dem SNES und eine exklusive Anleitung zur Schatzsuche für den Game Boy Warioland. Dazu kommen noch unsere bewährten A-Z Tips aus den früheren Ausgaben. Wenn Du einen Cheat kennst, der bislang in keinem Magazin abgedruckt wurde, schicke ihn an uns. Die Adresse lautet: SUPER PRO, GAME BUSTERS, POSTFACH 3127, 48581 GRONAU

WARIOLAND

EXKLUSIV! DIE SPEZIALSCHÄTZE IN WARIOLAND!



Die pfiffigen Tip-Experten von Nintendo haben exklusiv für SUPER PRO eine Liste aller Spezialschätze in Warioland zusammengestellt. In unserer nächsten Ausgabe werden wir für Dich das komplette Spiel Bild für Bild auseinanderpflücken. Bis dahin, als kleiner Appetithappen, die Orte, wo Du die Spezialschätze findest.

LEVEL 3

Gehe vom Schädel nach rechts zum zweiten Block und verbrenne ihn mit dem Drachenhelm. Es erscheint ein Schlüssel - nimm ihn mit zum Schlüsselloch.

LEVEL 9

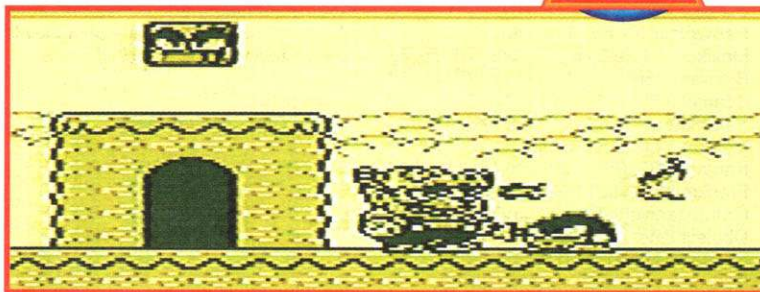
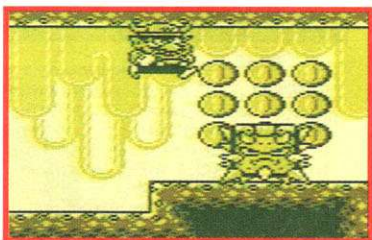
Wenn Du den Schlüssel hast, gehe zurück nach links zu dem einzelnen, rissigen Block. Räume den Block beiseite und drücke "hoch". Durch eine Geheimtür gelangst Du zum Schlüsselloch.

Level 11

Zerstöre alle Blöcke, bis eine Tür erscheint. Gehe hindurch, nimm den Flughelm und begib Dich herüber nach links oben. Nimm den Schlüssel, wirf ihn nach oben rechts, fliege auf die andere Seite und stecke ihn in's Schlüsselloch.

Level 16

Hol Dir den Schlüssel am ersten Block. Gehe mit dem Schlüssel nach rechts zur zweiten Vierergruppe von



rissigen Blöcken und zerstöre sie. Eine Tür erscheint, durch die Du zum Schlüsselloch gelangst.

Level 18

Gehe von der Schädeltür nach rechts zur nächsten Tür und aktiviere den Schaltblock. Gehe durch die Tür und die Stufen hinauf, um den Schlüssel zu finden.

Level 20

Laufe nach rechts - weg von der Lavawand. Zerschlage den zweit-letzten Block, nimm den Schlüssel und gehe weiter nach rechts durch die Tür. Steige die Leiter hinauf zur Schädeltür.

Level 24

Gehe zu Beginn des Levels nach rechts und durch die erste Tür, die Du erreichst. Steige die Leiter hinauf und folge dem Tunnel, bis Du zu einem Schaltblock gelangst. Aktiviere den Schalter und gehe durch die Tür auf der linken Seite. Schwimme zur rechten oberen Ecke des Raumes und zerstöre den Block. Nimm den Schlüssel, gehe zum Start zurück und stecke ihn in's Schlüsselloch.

Level 26

Springe auf den Block links neben der zweiten Tür, und springe erneut, um einen Geheimblock sichtbar zu machen. Springe auf den Block und weiter zu dem Vorsprung nach rechts

oben am Bildschirmrand. Gehe nach rechts, durch die Tür und weiter nach rechts. Du erreichst einige Blöcke, die sich knapp über Dir befinden. Zerstöre die Blöcke, gehe durch die Tür und aktiviere den Schaltblock. Verlasse den Raum und schwimme nach oben, in den Raum mit dem Schlüssel.

Level 31

Für diese Aufgabe sollte Wario seine volle Größe besitzen. Steige die erste Leiter hinab und gehe nach rechts. Zerstöre die Blöcke, und es erscheinen zwei weitere Blöcke, von denen einer den Schlüssel enthält. Gehe zum Levelende und mache eine leichte Kehrtwendung, bis Du an einen kleinen Schacht kommst. Wenn Du dort hinabspringst, gelangst Du zur Schädeltür.

Level 34

Klettere auf die Spitze des Baumes und zerstöre den Block am Ausgang. Steige die Leiter wieder hinab in den Baum und schwimme nach rechts oben. Gehe durch die Tür und steige die Leiter hinauf zum Schlüsselloch.

Level 37

Vor der ersten Tür nach der Hälftenmarke befindet sich ein Block. Zerstöre den Block, nimm den Schlüssel und gehe auf dem unteren Level nach rechts, durch die Wand und zur Schädeltür.

ROCK 'N' ROLL RACING



Olaf, der Wikinger

Gehe in den Fahrerwahl-Bildschirm, drücke L, R und "Select", halte sie gedrückt, scrolle durch die Helden, bis Olaf erscheint.

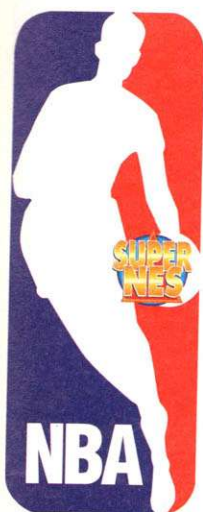
Beginne gleich auf Inferno

Wähle den Vs-Mode und gehe dann zur "Change planet"-Option. Halte L, R und "Start" gedrückt während Du durch die Planeten scrollst. Du kannst jetzt auch Inferno anwählen.

FATAL FURY 2

Bosse wählen

Wenn der Takara-Titelbildschirm erscheint und die Musik beginnt, drücke B, A, X, Y, Hoch, Links, Unten, Rechts, L und R. Jetzt solltest Du die Bosse auswählen können.



NBA JAM

**DIE EXKLUSIVTIPS!
SPEZIELLE SPIELER
UND 'JUICE-MODE'**

Spezialspieler

Gib bei der Frage nach den Initialen "yes" ein und dann die ersten beiden Buchstaben des Codes. Wähle den dritten Buchstaben an und halte L, R und "Start" gedrückt. Jetzt drückst Du entweder X oder A.

Charakter	Initialen	knopf
Bill Clinton	ARK	X
Al Gore	NET	A
Turnell	MJT	A
Rivett	RJR	X
Divita	SAL	X
Air Dog	AIR	X
Chow-Chow	CAR	X

Der Juice-Mode

Wenn Du das Spiel beendet und alle Teams geschlagen hast, wirst Du erfahren, wie man in den Juice-Mode (schneller!) gelangt. Auf dem "Tonight's Match-Up" -Bildschirm mußt Du irgendeinen der Knöpfe 13mal drücken, dann hältst Du B und X gedrückt, bis das Spiel wieder neu beginnt. Auf dem Bildschirm erscheint das Wort "Juice" - die Spieler werden jetzt wesentlich schneller sein.



WING COMMANDER



THE SECRET MISSIONS

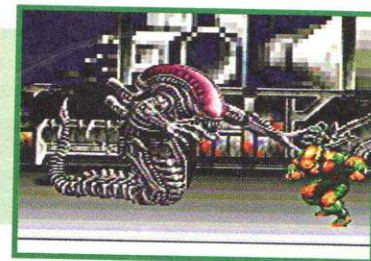
Optionsmenü

Wenn der Titelschirm erscheint, drücke auf dem zweiten Pad gleichzeitig L, R, "Start" und "Select". Du gelangst in ein verstecktes Menü, wo Du aus vielen Extras - u. a. Unbesiegbareit - auswählen kannst.

ALIENS VS PREDATOR

Stage Select

Drücke im Titelschirm "Select", um in den Config Mode zu gelangen. Drücke "Start", um in das Optionsmenü zu gelangen. Halte auf dem zweiten Controller L, R, X und A gedrückt. Drücke jetzt auf dem ersten Pad "Start", und Du kannst die Stages auswählen.



SUPER WIDGET

super CONFLICT



Karten wählen

Wenn Du im Landkarten-bildschirm bist, drücke B, L, X, Y. Lasse nur X wieder los und drücke X erneut. Lasse alle Knöpfe los. Jedesmal, wenn Du jetzt gleichzeitig B und L drückst, wird die nächste Landkarte erscheinen.

Level Codes

Level 02: JHKKWR
Level 03: WKKJWW
Level 04: JKRLWR
Level 05: RBKKWW
Level 06: JBKHRH
Level 07: WJRMWH
Level 08: JJRSWH
Level 09: RSRMWH

Level 10: JSKHHH
Level 11: RLKBHH
Level 12: JLLSFH

Spezialcode

Mit diesem Code gelangst Du in einen Speziallevel: KHRHSJ.

SUPER

EMPIRE STRIKES BACK



Gebrauche die MACHT

Wenn der Titelschirm erscheint, drücke X, B, B, Y, X, A, A, X und Du hörst einen Ton. Drücke "Start", um das Spiel zu beginnen. Wenn Du die Macht benutzen willst, drücke "Select", und es erscheinen einige Optionen. Mit L- und R-Knopf kannst Du nun auswählen.

ALCHEMY PUBLISHING

GESUCHT!

Gehalt nach Erfahrung

Redakteure • Layouter

Alchemy Publishing, Herausgeber von Computer- und Videospielmagazinen, 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



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 Energie

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

7E006800 Verändert das Konami-Zeichen

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 für Spieler 1

COOL WORLD

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

CHOPLIFTER III

7E0D1680 Unbegrenzte Energie

DUFFY 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

F1 EXHAUST HEAT

7E005DFF Volle Geschwindigkeit
7E0064FF Volle Drehzahlen
7E05C704 Unendliche Nitros

FINAL FANTASY

7E200803: Bringt Cecil eine Menge Punkte
7E208803: Bringt Kain eine Menge Hit-Punkte
FINAL FANTASY II
7E170404: Luftschiff
7E170405: Luftschiff (rot)
7E170404 Raumschiff

FINAL FIGHT

7E0D6E05: Unbegrenzte Leben
7E0D1450: Unbesiegbarkeit

GODS

7E00B40D: Gib 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 Leben

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

JOE & MAC 2

7E004202: Unbegrenzte Leben

LAGOON

7EF36D50: Unbesiegbare 10 Herzen
7EF36E80: Unbegrenzte Zauberkraft
7EF37746: Immer 70 Pfeile
7EF34332: Immer 50 Bomben

KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE

7E11A303: Unbegrenzte Krustys

LETHAL WEAPON

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

MAGICAL QUEST

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

MEGAMAN X

7E0BCE10: Unbegrenzte Energie
7E1F8002 Unendliche Leben

MEGA-LO-MANIA

7EE8D95A Unbegrenzte Männer

MISTER NUTZ

7E01F4B3: Unbegrenzte Energie
7E1889B1: Unendliche Leben
7EOA2999: Unbegrenzte Nüsse

LEGEND OF ZELDA

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

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
7E143500: Spieler bluten, wenn getroffen
7E143600: Grünes Blut

NBA JAM

7E078A20: Unbegrenzte Turbo

PILOT WINGS

1FA1F360: Deutsche Version kann auf japanischen oder US-Konsolen laufen

Du suchst Codes?

Wir haben welche!

ROCK AND ROLL RACING US

7E1ABE05: Unbegrenzte Zeit
7E0CD204: Unendlich viel Treibstoff

R-TYPE III

7ED94A80: Japanische Version kann auf deutschen Konsolenspieler werden

ROBOCOP 3

7E185402: Unendliche Leben

SHADOWRUN

7E33DE1E Unbegrenzt viele Leben

STREET FIGHTER

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

STREET FIGHTER II TURBO

7E092C00: Langsame Feuerbälle für Spieler 1
7E097C00: Langsame Feuerbälle für Spieler 2
7E052401: Schnelle Erholung nach Feuerbällen für Spieler 1
7E072401: Schnelle Erholung nach Feuerbällen für Spieler 2
7E053180: Supersprung für Spieler 1
7E073180: Supersprung für Spieler 2
7E052304: Gefährlicher Ryu-Feuerball

STRIKER

7E0E4A55: Unbegrenzte Zeit
7E0E1800: Gegnerische Tore werden nicht gewertet

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.

7E00A4XX Level wählen
7E0D7945: Spieler 1 kann durch Mauern gehen
7E0DB945: Spieler 2 kann durch Mauern gehen
7E0D7938: Spieler 1 kann durch Bomben gehen
7E0DB938: Spieler 2 kann durch Bomben gehen
7E0D7965: Spieler 1 kann durch Mauern und Bomben gehen
7E0DB965: Spieler 2 kann durch Mauern und Bomben gehen
7E0DF702: Unendliche Energie für den blauen Bomberman
7E0D736F: Rote Sprengladung für Spieler 1
7E0DB36F: Rote Sprengladung für Spieler 2

SUPER EMPIRE STRIKES BACK

7E0315FF Unbegrenzte "Macht"
7E01E80X Blaster (X gleich 1-4)

SUPER MARIO WORLD

7E007B3C Mit dem Umhang kannst Du ohne Anlauf fliegen

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

TOP GEAR 2

81F84060 Deutsche Version kann auf japanischen oder US-Konsolen laufen

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
7E1F920X Trage statt X einen Wert für die Spielgeschwindigkeit ein

7E0E9F40: Benutze diesen Code mit dem folgenden Code für den Supersprung (Spieler1) 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!!

ARMIN HIRSCH / KREUZTAL

SUEN FRANKE / ESSEN

HORST KRUSE / BIELEFELD

HELMUT KOHL / BONN

BILLY CLINTON / USA

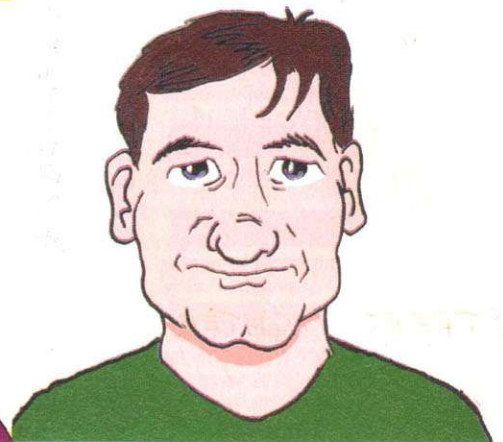
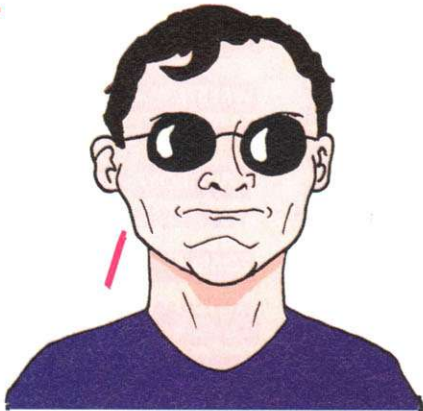
DOKTOR M.

Dein Game bringt Dich zur Verzweiflung. Du weißt nicht mehr ein noch aus, Du willst Dir die Kugel geben? Schreibe einfach an SUPER PRO und er wird versuchen, die fehlenden Codes aufzutreiben. SUPER PRO 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
Postfach 3127
48581 Gronau

Im Nächsten Monat!

SUPER PRO



SUPER TROLL ISLANDS

In unserer nächsten Ausgabe erfährst Du, warum diese Leute Console Pro Lesen, das neue Magazin für Tips, Tricks und Lösungen. Außerdem werden wir das Geheimnis enthüllen, wie Martin seinen Arbeitstag im Büro verbringt...



Trolls Striker 2 Star Trek FIFA Soccer

ab 13 Mai



**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**

CHAMPIONS
WORLD CLASS SOCCER™

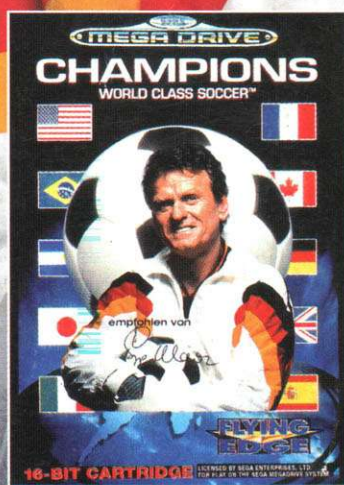
SERVICEPLAN

Schieß' los!

NEU!

Anpfiff für die schärfste Fußballsimulation vor der Weltmeisterschaft, CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER™. Von Sepp Maier für echt super befunden, hat CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER™ schon vor der WM den Titel verdient.

Denn flüssige Animationen, tolle Perspektiven und noch viele weitere torverdächtige Specials werden aus Euch zukünftige Bundes-trainer machen. CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER™ für Super Nintendo und Mega Drive. Alles andere sind nur Eigentore.



Game-Hotline: 0 89/45 50 34-55



Aktuelle Acclaim-News jetzt auf SAT 1-Text, Seite 545

Champions World Class Soccer™ is a trademark of Acclaim Entertainment, Inc. © 1994 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved. Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. All rights reserved. Sega and Mega Drive are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. All rights reserved. Acclaim and Arena are divisions of Acclaim Entertainment TM, © & © 1994 Acclaim Entertainment. All rights reserved. - Die gezeigten Screen Shots stammen von der Super NES™ Version. -

