

NINTENDO • NINTENDO • NINTENDO

SUPER PRO

DM 5.80
ÖS 45,00 s/w 5,80
JUNI 1994
NUMMER 6

MONSTER MAX

TEST!
FIFA SOCCER
W.C. STRIKER
KICK OFF 3
CLAYMATES
STAR TREK

UND MEHR!

SPEZIAL-VORSCHAU:
STUNT RACER FX

8 SEITEN EXKLUSIV
FEATURE!



SUPER
NES



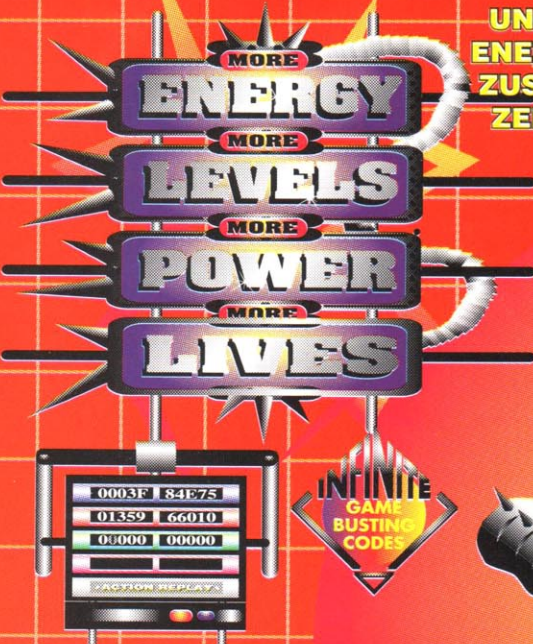
GAME
BOY

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).



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,-



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.



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 NEUEM CUSTOM CHIP AUSGESTATTET, DER ES ERMÖGLICHT, "NTSC only"-SPIELE AUS DEN U.S.A. UND JAPAN ZU SPIELEN.



ERWEITERTER CHEATFINDER

MIT ACTION REPLAY HAT MAN NICHT NUR DIE MÖGLICHKEIT HUNDERT VON CHEATS AUS DEM MITGELIEFERTEN CHEAT-BUCH ODER AUS DEN MONATLICH ERSCHEINENDEN 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.



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 MEGADRIIVE

★★ NUR SNES

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



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,-

**ACTION REPLAY
IST AUCH
ERHÄLTICH BEI**

TOYS 'N' US

OTTO



Quelle

HERTIE

NECKERMANN

KARSTADT

**DISTRIBUTION:
VIDIS GMBH
HAMBURG**

**VOLLE KRAFT VORAUSS! SUPER PRO GEHT
WEITER, ALS SICH BISHER IRGEND EINE
ZEITSCHRIFT TRAUTE!**



CAPTAIN WOLTER: Doktor, was ist mit diesen Leuten hier los?

DR. MCWILMER: Es sieht nicht gut aus, Peter Diese Leute leiden unter der weitverbreiteten Krankheit Morbus Bescheuertmann. Diese Seuche wird durch das Lesen minderwertiger Nintendo-Magazine ausgelöst. Um Himmels willen, Peter! Millionen können dabei 'draufgehen!

CAPTAIN WOLTER: Leutnant Michel, gehen Sie bitte sofort in den Transporterraum.

Beamten Sie das Heft 6 von Super Pro an jeden Zeitschriftenhändler in Deutschland! Das ist die einzige Möglichkeit, um diese Leute davor zu retten, an Langeweile zu ersticken.

Leutnant Michel: Aye, Aye, Sir! Sofort beamen!

CAPTAIN WOLTER: Mr. Paisnel, Sie waren bemerkenswert still. Woran liegt's?

MR. PAISEL: 'Tschuldigung, Käptn. Ich hatte gerade mit der Beschwerdeabteilung meines Friseurs telefoniert. Beim letzten Haarschnitt

verlag
ALCHEMY PUBLISHING (JERSEY)

anzeigen
SMP PUBLISHING
POLLENBRINK 78
7544 AR ENSCHEDE
HOLLAND

POSTFACH 3127
48581 GRONAU

TEL: (31) 53 768008
Michel Kieselstein

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
LASER LINE (BAMBO)
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!



CLAYMATES



THE FLINTSTONES



W. C. STRIKER



SUPER TROLLS ISLAND



KONAMI GOLF

REVIEWS

CLAYMATES	28
TIME TRAX	30
THE FLINTSTONES	32
HYPER V-BALL	35
WORLD CUP STRIKER	36
KICK OFF 3	38
FIFA SOCCER	42
MAGIC BOY	45
SEPP MAIER	46
NINJA WARRIOR	48
SUPER TROLLS ISLAND	50
MONSTER MAX (GB)	52
STAR TREK TNG (GB)	56
STRIKER (GB)	58
KONAMI GOLF (GB)	59

PREVIEWS

PREVIEWS	12
SUPER METROID	14
STUNT RACER FX	15
TETRIS 2 & PAC ATTACK	16
JUNGLE BOOK	18
SPECTRE	19

STAR TREK PRO	3
EDITORIAL	6
NEWS	8
GAMESTARS	10
COOL SPOT 2	20
SEAQUEST DSV	22
POST KASTEN	73



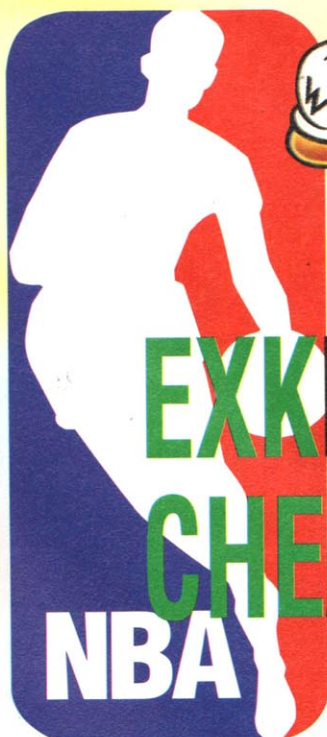
SEAQUEST DSV

Exklusiv! Was spielt sich hinter den Kulissen der Fernsehserien ab? Welche Abgründe tun sich hinter dem Spiel mit Spielberg und Malibu auf?

**COOL
SPOT²**
Tagebuch

20

Exklusiv-Serie!
Start in dieser
Ausgabe!



**EXKLUSIVE
CHEATS!**

NBA

MONSTER MAX

Ein exklusiver erster
Blick auf Monster
Max?????

52



tips

WARIOLAND
LAWNMOWER MAN
A-Z TIPS
GAME BUSTERS
ACTION REPLAY CODES

60
65
76
78
80

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

Nintendo Rundschau SUPERPRO - ALLWISSEND? ALLGEGEN- WÄRTIG?

Von unserem Spesen-
Reporter Thomas Schmidt

Wohl niemand hatte damit gerechnet, daß SUPERPRO, Deutschlands jüngstes und größtes Nintendo-Magazin, über Nacht ein derartiger Bombenerfolg werden würde. Die Fachpresse berichtete verblüfft, die Käufer hätten die erste Ausgabe förmlich aus den Verkaufsregalen gerissen, gegen SuperPro hätten sich Madonnas "Sex" und die jüngsten Enthüllungsbücher ausgenommen. Die von Helmut Kohl wie Ladenhüter ausgenommen. Die Erklärung für diesen phänomenalen Erfolg ist einfach: Die Nintendo-Fans hatten sehr schnell entdeckt, daß die Nintendo-Fans genau die Zeitschrift ist, die sie bisher vermisst hatten. Wir wollten diesem publizistischen Jahrhundert-Ereignis auf den Grund gehen. Der journalistische Edelherd Thomas Schmidt gelang es nach vielen Mühen, einen Interview-Termin mit Peter Wolter zu vereinbaren, dem Mann im Zentrum der neuen Zeitschrift. Thomas machte sich auf den Weg nach Gronau, zu einem Besuch im Hauptquartier von SUPERPRO.

Thomas: Wie erklärst Du Dir diese allgemeine Euphorie über SUPERPRO? Es ist doch eigentlich nicht mehr geschehen, als daß noch ein weiteres Nintendo-Magazin auf den Markt kam!

PW: Höre ich recht?! Thomas, überlege Dir gut, was Du sagst. "Noch ein weiteres Magazin" wollen wir nicht hören! Wir sind DAS Magazin, genau das, was die Nintendo-Fans immer haben wollten. 84 Seiten mit detaillierten Hintergrund-Berichten! Mehr gründliche Reviews als jede andere Zeitschrift! Ausführlichere Features, exklusive Interviews und mehr Tips, als Du wahrscheinlich in einer Woche verdauen kannst. SuperPro ist daher die einzige logische Alternative im überfüllten Markt für Videospiel-Magazine.

Die offiziellen Titel, die sich mehr mit den Spielen auf dem japanischen als dem deutschen Markt befassen, kannst Du vergessen. SuperPro bringt viele, sehr informative Berichte über alle Spiele, die Du jetzt kaufen kannst - nicht über die, die möglicherweise 1995 herauskommen.

Jetzt stell Dir mal vor: Du willst Shadowlight kaufen und der Verkäufer guckt Dich ratlos an - ärgerlich, oder? Aber weil Du nicht mit leeren Händen nach Hause zurückkehren willst, bleibst Du dann an einem Spiel hängen, dessen Name Dir irgendwie bekannt vorkommt. Wahrscheinlich ist es dann ein Titel, den Du von einem Film oder einem Sportereignis her kennst.

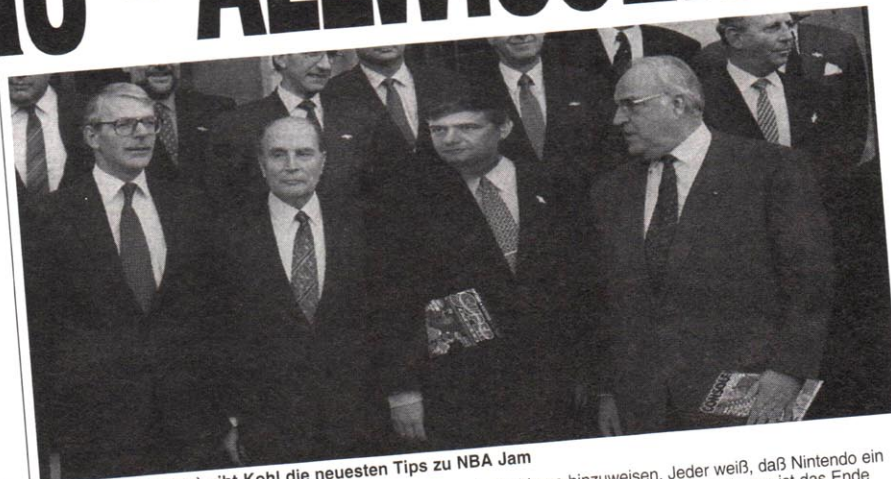
RYDER SAUER AUF CHEFREDAKTEUR

Von unserer Sport-
Redaktion



Winona Ryder ist dem Insider-Klatsch zufolge über SuperPro-Chefredakteur Peter Wolter verärgert. Anlaß der Mißstimmung ist Wolters Entscheidung, für die Fotomontage dieses Monats nicht Ryder, sondern Michelle Pfeiffer zu nehmen. "Ich wäre doch dran gewesen!" beschwerte

sich der Star schluchzend. Für den kommenden Monat ist ein Bild von Martin Wilmer mit Pamela Anderson vorgesehen. Und wehe, wenn das gefälscht ist!



Peter Wolter (Mitte) gibt Kohl die neuesten Tips zu NBA Jam

Und zu Hause stellst Du dann fest, daß das Spiel einfach Schrott ist - Du bist auf einen Werbetrick hereingefallen. Ich will mich jetzt nicht über andere lächerlich machen - mir selbst ist es nämlich erst kürzlich noch so gegangen. Ich habe mich schwarz geärgert.

Thomas: Was meint denn SUPERPRO zu den Preisen von ...

PW: Keine Frage, die Spiele sind zu teuer, viel zu teuer. Wenn Du mit unseren Lesern sprichst, weißt Du, daß die hohen Preise das Haupttargernis sind. Die Rechnung ist doch ganz einfach: Je höher der Preis, desto weniger können sich die Leute teure Spiele leisten. Der Absatz ist also relativ gering - und die Firmen hoffen dann auf den nächsten Knüller, mit dem sie dann den Markt aufbrechen wollen. Natürlich sollen diese Knüller dann billiger sein - das sind aber meistens leere Versprechungen. Oder - was noch schlimmer ist - sie ziehen sich völlig aus dem Konsolen-Geschäft zurück.

Das hat es ja schon gegeben. Denken wir nur an EA, die sich aus dem Nintendo-Markt zurückgezogen haben, weil Sega billiger ist. Und immer mehr Firmen streichen Game Boy und Super NES-Titel aus ihrem Angebot. Sollen wir das denn etwa unkommuniziert lassen? Wir denken doch nicht daran! Der Super Game Boy - wir berichteten darüber im letzten Monat - ist doch eine hervorragende Gelegenheit, die Spiele billiger anzubieten und so eine größere Käuferschicht zu erreichen. Die SNES-Spiele werden darunter mit Sicherheit leiden.

Nintendo sollte jetzt die Zeichen der Zeit erkennen und die Preise für die SNES-Spiele senken. Es ist doch kein Geheimnis, daß die meisten SNES-Besitzer ihre Spiele gebraucht kaufen - diese Spiele tauchen also nirgendwo in den Umsatzzahlen der Firmen auf. Nintendo sollte sensibler auf die Bedürfnisse seiner Kunden eingehen - die Fans sind nämlich keineswegs so glücklich, wie das den Anschein hat.

Thomas: Harsche Kritik. Und was sollte passieren?

PW: Wir sind nicht Nintendo, wir können keinen Einfluß auf die Geschäftspolitik nehmen. Uns bleibt nur die Möglichkeit, immer und immer wieder auf diese

Probleme hinzuweisen. Jeder weiß, daß Nintendo ein Vermögen verdient, noch! Irgendwann ist das Ende der Fahnenstange erreicht. Der Super NES hat noch einige gute Jahre vor sich. Nur, weil Project Reality vor der Tür steht, sollte man diese hervorragende Konsole durch eine unbewegliche Preispolitik nicht herunterwirtschaften. Wenn jeder unserer Leser uns eine Postkarte mit der Aufforderung schicken würde: "Nintendo, mach die Spiele billiger!", dann könnten wir ganz anders auf die Firma einwirken.

Thomas: Was hältst Du denn von Project Reality?

PW: Wenn ich es mal sarkastisch sagen darf: Sollen wir ein Riesen-Feature über Project Reality mit zahllosen Bildern von Silicon-Graphics-Maschinen machen? Der Informationswert geht doch gegen Null! Aber so machen es doch die ganzen anderen Magazine! Die haben ihre Informationen hauptsächlich aus der Gerüchteküche, die Fakten sind nicht gesichert, und dann heißt es auf der Titelseite "Exklusivgeschichte! Auf diesen Zug springen wir nicht auf. SuperPro berichtet erst über Project Reality, sobald es konkrete Informationen gibt - nicht eher. Viel interessanter ist doch jetzt erst einmal die Frage, warum Nintendo offenbar den SNES geschäftsstrategisch schon abgeschlossen hat.

Thomas: Eure letzte Ausgabe war einfach Spitze - wie wollt Ihr es denn schaffen, diesen Standard zu halten?

PW: Null Problem. Wenn man einmal ganz oben ist, dann ergibt sich das automatisch. In dieser Ausgabe haben wir Reviews der drei Fußball-Spiele, die in diesem Sommer herauskommen: FIFA Soccer, Kick Off 3, Sepp Maier und World Cup Striker. Unsere rasenden Reporter Martin und Bärbel haben sich in das SeaQuest DSV-Game vertieft. Wir bringen auch Claymate und Flintstones. SuperPro bringt mehr Reviews als jede andere Zeitschrift - mehr als 15 in jedem Monat. Wir haben auch die kompletten Lösungen für den Lawnmower Man - natürlich mit einer kompletten Karte. Ach ja, und dann noch die NBA-Jam-Codes, exklusiv natürlich! Und dann die kompletten Tips von A-Z und und und. Ein derartiges Angebot findest Du nirgendwo im Zeitschriftenmarkt. Wir übertreiben nicht, wenn wir sagen: Wir sind DAS Nintendo-Magazin.

VERLAG GIBT NOCH MEHR VIDEOSPIEL-MAGAZINE HERAUS!

Unglaublich, aber wahr! Gronau - bisher nur als Geburtsort von Udo Lindenberg bekannt - hat sich zum Epizentrum der Videospiel-Szene entwickelt! Als ob das publizistische Jahrhundertereignis SuperPro nicht schon genug Wirbel gemacht hätte - jetzt sagt der Erdbebenwarndienst weitere journalistische Schockwellen voraus: SegaPro, Console Pro und ein Magazin für PC-Spiele. Die FanGemeinde bebt jetzt schon vor Erwartung! Mindestens Stärke acht auf der nach oben offenen Video-Spiel-Skala!

LAYOUTER WEGEN CLINTON- FOTO VON ENTLASSUNG BEDROHT

"Meine Schuld war es nicht", beteuerte er. "Ich hatte doch einen Auftrag!"



DAS ALLERLETZTE

Gehirntransplantation erstmals erfolgreich! Leider wurden die Gehirnhälften vertauscht - Patient leidet unter Identitätskrise. Die Fachleute kriegen sich vor Lachen nicht mehr ein!

CHAMPIONS
WORLD CLASS SOCCER™

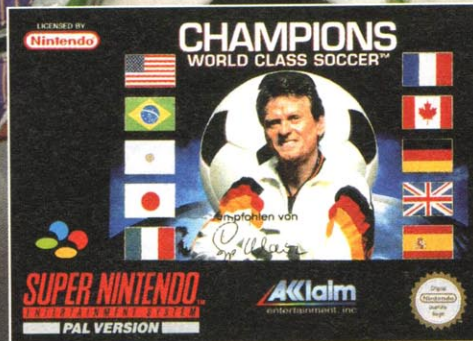
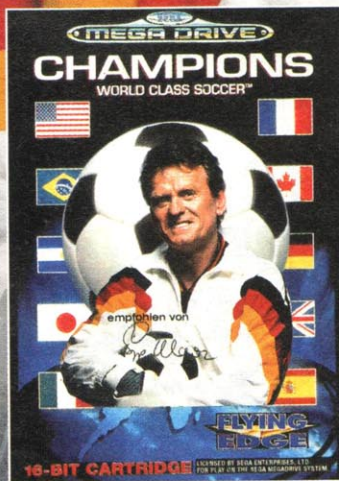
SERVICEPLAN

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 Bundestrainer machen. CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER™ für Super Nintendo und Mega Drive. Alles andere sind nur Eigentore.



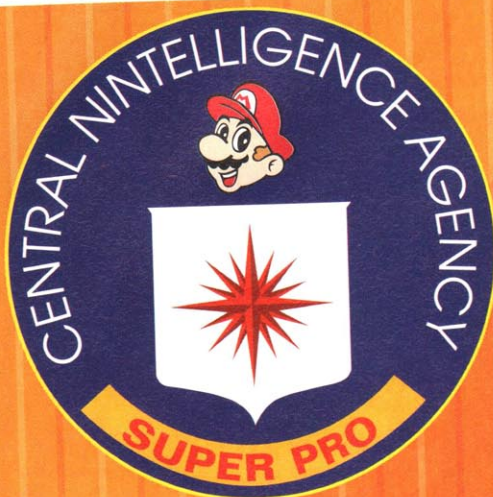
Game-Hotline: 0 89/45 50 34-55



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. -





CENTRAL INTELLIGENCE AGENCY

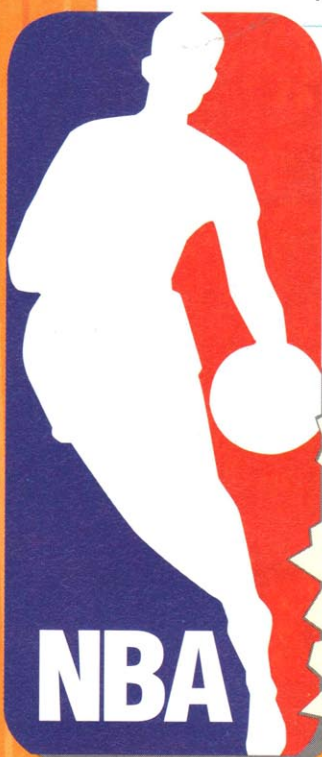
Nintendo®

JAMMING

Laut SUPER PRO-Geheimdienst hat Nintendo soeben einen weiteren Deal zum Project Reality abgeschlossen. WMS Industries, Produzent von Automatenhits wie NBA JAM übernimmt die alleinige Veröffentlichung der Vorversionen von Project Reality-Spielen zum Testlauf auf dem Spielmarkt. Die beiden Gesellschaften kooperieren in Form eines Joint Ventures - Williams/Nintendo Inc.. Das erste gemeinsame Projekt wurde uns für Ende des Jahres

in Aussicht gestellt.

Ach, übrigens...wenn Williams einen NBA JAM-Automaten als Dauerwerbemittel in die SUPER PRO-Büros plazieren möchte, gilt folgende Anschrift: SUPER PRO, Postfach 3127, 48581 Gronau. Alle Werbemuster werden umgehend dem Chefredakteur zwecks Durchführung eines Dauertests zugeleitet. Einsendeschluß: wenn das Postfach voll ist!

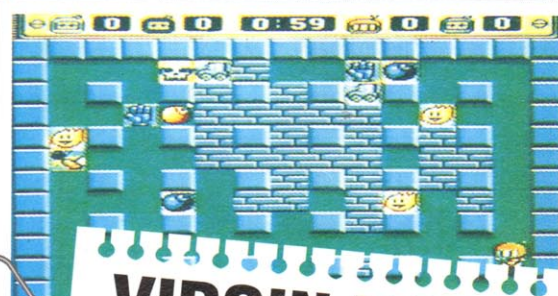


Du hast eine Ausgabe von SUPER PRO oder CONSOLE PRO verpaßt? Du ärgerst Dich schwarz über die traurige Lücke in Deiner Magazin-Sammlung? Kein Problem! Wenn Du unseren stets ahnungslosen Michel mal ganz lieb bittest, hilft er Dir gerne weiter. Du erreichst ihn unter Holland (31) 53 76 8008, oder schreibe an SUPER PRO, Postfach 3127, 48581 Gronau. Lege bitte einen Scheck über DM 8,80 (SUPER PRO) bzw. DM 9,80 (CONSOLE PRO), ausgestellt auf SMP Publishing, Enschede, bei. Im Preis enthalten sind DM 3,00 Versandkosten.

NEUE HITS FÜR 64 BITS

Die Top-Softwarefirma RARE hat kürzlich eine Exklusivvereinbarung mit Nintendo über die Entwicklung von Spielen für den 64Bitter Project Reality unterzeichnet. Das erste Produkt wird Killer Instinct heißen - ein 3D-Kampfspiel, welches im Laufe dieses Jahres über WMS (auch verantwortlich für Mortal Kombat und NBA JAM) in die Spielhallen gelangen wird.

Eine Kurzvorstellung des Spiels wird es bereits im Sommer auf der CES in Chicago geben. SUPER PRO wird in Kürze darüber berichten RARE hat u. a. auch Monster Max, Pro-Gold Medaillengewinner dieses Monats, für den Game Boy produziert. Eine aktive Zusammenarbeit mit Nintendo besteht allerdings schon seit der Markteinführung des NES im Jahre '85. Herausgekommen sind dabei die Battletoad-Spiele.



VIRGIN HAT DIE BOMBE!

Virgin hat nach eigenen Angaben die SNES-Version von Super Bomberman 2 aufgekauft, den Nachfolger eines der besten je programmierten Multi-Tap-Games. Die Fortsetzung enthält mehr Welten, anspruchsvollere Hintergründe und natürlich noch mehr Bonus-Power-Ups und Power Icons.

Darüberhinaus wird Virgin mit Smash Tennis - auch bekannt als Super Family Tennis (seinerzeit von Namco) - ein Spiel für die Freunde des Weiße-Wäsche-Sports auf den Markt bringen. Für das SNES ist derzeit wohl kaum eine bessere Tennis-Simulation erhältlich! Zu den Besonderheiten gehören viele unterschiedliche Courts, animierte Zuschauer und erstklassige Sounds und Effekte. SUPER PRO wird Smash Tennis so bald wie möglich in Reviewform abklopfen. Ein möglicher Pro Gold-Anwärter!



EA + OCEAN = SONY?

Wie Du in unserer letzten Ausgabe bereits erfahren hast, blüht auf dem Videomarkt der Tauschhandel. Sony Electronic Publishing hat unlängst den Vertrieb und die Vermarktung einer ganzen Latte von Spielen aus dem Hause OCEAN übernommen, während sich OCEAN für seine Angebotspalette mit Spielen von Interplay und EA eingedeckt hat.

Sony hat darüberhinaus einige der besten je gesehenen Nintendo-Lizenzspiele angekündigt. Für die Zukunft versprochen und teilweise bereits jetzt schon erhältlich sind Turn and Burn, Super Battletank 2, Fun`n Games, Battletoads, Super Dragon, Legend, Choplifter III, Eek the Cat, Claymates, Mighty Max und die Filmkonversion von The Flintstones.

Dazu kommen noch die drei großen Geheimtipps der SUPER PRO-Gang: Super Elite, ein SF-Spiel mit eingestreuten Vektorgrafiken, Addams Family Values, das bei uns einen verdammt guten Eindruck hinterlassen hat, und schließlich...ta ta taaa: Jurassic Park 2! Wie wir schon im letzten SUPER PRO berichteten, wird sich Sony auch dieses Monstermegaknüllers annehmen. Allerdings ist JP 2 derzeit noch bei OCEAN in der Mache. Eines ist sicher: Was Deinen Wunschzettel für Weihnachten anbetrifft, wirst Du vor harten Entscheidungen stehen!



Als erstes deutsches Fachmagazin für Zeichentrickfilme kommt "Animania" ab Mitte Mai in den Handel. Das Heft berichtet über die japanischen, deutschen und englischen Versionen der Manga-Filme (Fachbegriff: Anime-Filme), etwa Akira, Star Trek oder Crying Freeman. Mitvertrieben wird das unter dem Motto Videos, Mangas & More stehende Heft von der A.C.O.G./Game Syndicate, die nach eigener Angabe auch das umfangreichste Sortiment von Filmen, T-shirts und anderen Fanartikeln führt. Ein kostenloser Farbkatalog kann unter der Firmen-Hotline 02626 - 1320 angefordert werden.

Time Warner, der Zusammenschluß von Warner Bros. und Time Publishing, hat mit der Formierung der Time Warner Interactive-Gruppe (hauptsächlich bestehend aus Atari und Tengen!) einen kühnen Schritt in den Videospielemarkt gewagt. Was das bedeutet? Alle Warner Bros. Leinwandhits werden in Zukunft direkt vom eigenen Team konvertiert (ohne Zweifel finanziert durch quasi unbegrenzte Budgets).

Angekündigt wurden uns von Tengen auch gleich mehrere neue Games - zunächst nur für den Mega Drive, aber die SNES-Versionen werden umgehend nachfolgen. Das nächste große Spiel aus dem Hause Tengen /Domark wird Kawasaki Superbikes heißen, weitere folgen in Kürze. Der Beginn einer wunderbaren Freundschaft? Die große Gemeinde der Videospieler wird davon nur profitieren können. Warten wir's also ab!

ALSO DOCH!

Nintendo ist offensichtlich durchaus in der Lage, seine Cartridges zu einem wesentlich günstigeren Preis als gewöhnlich anzubieten. Geahnt haben wir es eigentlich schon immer. Super Tennis oder Mario Allstars gehen in einigen Läden schon für DM 89,00 über die Theke!

Obwohl Nintendo diese Sensationspreise bislang noch als Werbeaktion deklariert, bedeutet es doch immerhin, daß einige klassische Games zu äußerst günstigen Kursen zu erwerben sind. SUPER PRO wird Dir in der nächsten Ausgabe die neuesten "Billig"-Spiele in kurzen Re-Reviews vorstellen und Dir sagen, welche Klassiker in Deiner Sammlung nicht fehlen sollten. Nintendo hat versprochen, uns über alle Games, die im Rahmen dieser Sparpreisaktion in den Handel kommen rechtzeitig zu informieren. Du siehst, mit SUPER PRO bist Du immer eine Nasenlänge voraus!

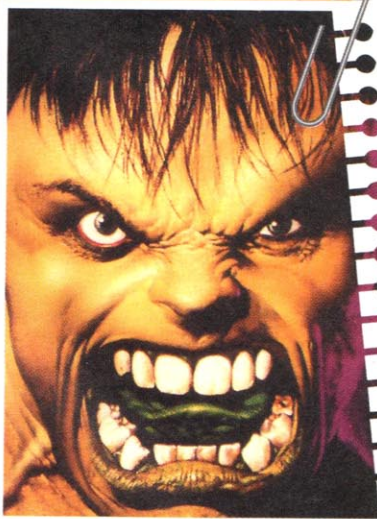
SUPER STAR

"Wir haben alle unsere kleinen Fehler, und meiner wohnt in Kalifornien. Aber lohnt es sich denn wirklich, sich wegen 10 Dollar, 2 Kreditkarten, einer Haarbürste und einem Lippenstift erschießen zu lassen, Lois? Dank Dir, Superman, ist die Welt wieder sicher geworden." Ok, ein bißchen nostalgische Schwärmerei - aber aus gutem Grunde: Superman - The Death and Return of Superman wird Sunsofts neuer SNES-Knüller. Dieser 12Mbit-Plattformer beschreibt den kometenhaften Aufstieg und den unausweichlichen Fall des "Mannes aus Stahl". Der Superheld prügelt sich durch 10 Levels; darüberhinaus wissen wir jedoch bislang noch wenig (zumindest sind wir ehrlich!).

In SUPER PRO News bringen wir aktuellste Infos über den Videomarkt und über Neuheiten rund um die Konsole. Wenn Du einer breiten Leserschaft neue Produkte präsentieren oder Veranstaltungen und Ereignisse ankündigen möchtest, schreibe an SUPER PRO News, und wir werden Dein Anliegen in der nächsten Ausgabe berücksichtigen. Die Adresse lautet: SUPER PRO, Postfach 3127, 48581 Gronau.

HULK - DER HAMMER!

Für diese Ausgabe kam die 16Mbit-Wundercart aus dem Hause US Gold leider zu spät in das SUPER PRO-Testlabor. Du wirst Dich wohl oder übel bis zum nächsten Heft gedulden müssen. Der erste Eindruck hat uns allerdings wirklich vom Stuhl gehauen. Leg also schon mal Deine alten Karohemden bereit! Im nächsten SUPER PRO werden wir uns die Dinger gemeinsam vom Leib fetzen, zu wilden Gestalten mutieren und monsternäßig auf die Bühne hauen! (PS: Peter sind die Karohemden ausgegangen! Wer kann helfen?)



Beinahe täglich strömen immer neue draufgängerische Hauptdarsteller auf den Konsolenmarkt und schielen unverhohlen auf Dein sauer verdientes Kleingeld. Und täglich wird es schwieriger, sich in diesem Gewirr der Protagonisten zurechtzufinden. Noch gestern hast Du diesen Plattformer gespielt, den mit der Achterbahn, dem Eislevel, den Stacheln und den Gegnern, denen

Du auf den Kopf springen mußt - aber Du kannst Dich doch zum Deubel nicht mehr an die Hauptfigur erinnern! Oder gar an den Titel des Games!!! Allen Lesern mit zeitweilig aussetzendem Langzeitgedächtnis (etwa ab 14. Lebensjahr) präsentiert SUPER PRO die erste Ausgabe einer höchst unregelmäßig erscheinenden Serie...

ALLES ÜBER UNSERE KONSOLENHelden!

NAME	MASKOTTCHEN FÜR	BESCHREIBUNG	DIE MACHER GLAUBEN	WIR GLAUBEN	DAS VOLK GLAUBT	MODEBEWUSSTSEIN	WIRD WOHL NIE SAGEN	INSGESAMT	
	Mario	Nintendo.	Dicker, italienischer Klempner mit Schnauzbart.	Soll den Rohrzangenumsatz in die Höhe treiben.	Wir stehen mehr auf Zelda	"Ist das nicht der junge Millowitsch?"	Latzhosen? Oh nein!	"Virtua Racing ist toll!"	Er ist dick und hat einen Bart, aber seine Spiele sind Klassiker (Außer Dr. Mario).
	Sonic	Sega.	Blauer Igel mit zuviel künstlichen Farbstoffen im Futternapf	Eine Taille wie Schneewittchen	Gebt uns lieber Schneewittchen	"Sind diese Werbespots nicht einfach ätzend?"	Turnschuhe mögen cool sein...knallrote sind es sicher nicht.	"Hey, die Autobahn sehe ich mir mal näher an!"	Schnell lebenjung sterben
	Bubsy	Accolade.	Luchs und Nervensäge	Ein Tier mit Charakter	Mit dem könnten wir uns in die Wolle kriegen.	"Luchs? Wasndat?"	Rollkragenpullis aus den 70ern.	Einen verständlichen Satz.	Eitler als die Polizei erlaubt
	Zool	Gremlin.	Ninja aus der N'ten Dimension, jedoch keine Ameise	Cooler als Flüssigstickstoff	Hat mal einer 'ne Lupe?	"Is doch ne Ameise, oder?"	Mit einem Gürtel befestigt man gewöhnlich Hosen; wer keine hat, trägt ihn über der Schulter	"Kommt Jungs, Pause, Vivatmalz!"	Und er ist doch eine Ameise!
	Aero the Acro-Bat	Sunsoft.	Keine Luftschokolade, sondern eine Fledermaus.	Fledermäuse sind verwegen, furchteinflößend und mächtig cool	Fledermäuse fressen feiste Fliegen (würg).	"Pappi, du magst doch auch Luftschokolade, oder?!"	Maske, Umhang,...ob Supermans Anwalt das schon gesehen hat?	"Ich hab immer brav meine Zahnsperre getragen"	Es kommt nicht von ungefähr, daß Fledermäuse geschützt werden müssen!.
	Mr Nutz	Ocean.	Eichhörnchen mit Alkoholproblemen.	Eine echt harte Nuß	So wie er seinen Schwanz bewegt, sollte er mal dringend beim Orthopäden vorbeischaun	"Also, in Nüssen ist mir zuviel Cholesterin drin!"	"Immerhin trägt er die Mütze nicht verkehrt herum"	Laß mich dein Staubwedel sein, Baby!	Welcher Held verpennt die Hälfte des Jahres?
	Twinbee	Konami.	Anthropomorphes Raumschiff mit mädchenhafter Stimme	Süßer Fratz mit tödlicher Bewaffnung - eben ein Gewinnertyp	Habt ihr das Manga-Video gesehen? Für eine 13jährige ist Winbee schon ganz schön entwickelt, oder?	"Warum malen die Japaner immer so riesige Augen? Wunschdenken?"	Wenn Staubsauger aus den 50ern wieder in sind, ist er bestimmt dabei	"Tötet sie, verstümmelt sie und dreht sie durch den Wolf!"	Pentarou, der Parodius-Pinguin war besser
	Martin Wilmer	SUPER PRO magazine,	Rolextragender Hollywoodstar (JP2) und Hobbyredakteur	Unschlagbarer Stern am Videospielfeld (kann ja noch werden)	Programmierbar er Joystick? Ts, ts, ts.	"Ist das nicht der Typ aus dem Film "Die Fliege"?"	Besitzt ein ganzes Arsenal dieser bekloppten Ray Bans	Ich brauche kein Geld, ich mach's euch umsonst!	Eigentlich ein netter Zeitgenosse, will aber immer das letzte Wort haben. ("Genau!")

So, jetzt weißt Du Bescheid! Endlich stehst Du der wunderbaren Welt der Konsolengames nicht mehr hilflos gegenüber. Diesen handlichen Überblick (und auch die weiteren Folgen) solltest Du immer bei Dir tragen, besonders, wenn Du Spiele kaufen gehst. Wenn Dich der blöde Verkäufer mit der billigen

Krawatte das nächste Mal wieder ob Deiner nur allzu offensichtlichen Planlosigkeit müde belächelt, dann nimm diese Seite aus SUPER PRO und schiebe sie dem arroganten Besserwisser ganz tief in den Rachen! Und denke daran: SUPER PRO ist für Dich da, um Dir zu helfen!

SUPER NES

7th Saga	us	129.00
Actraiser 2	us	129.00
Addams Family 2	dt	99.00
(Pugsley's S.)	dt	89.00
Addams Family	dt	117.00
Adventure Island 2	dt	119.00
Aero der Akrobat	dt	109.00
Aladdin	us	89.00
Aleste	dt	127.00
Alfred Chicken	dt	129.00
Alien 3	dt	129.00
Amazing Tennis	dt	129.00
Andre Agassi Tennis	dt	116.00
Another World	dt	116.00
Aquatic Games	us	99.00
Art of Fighting	dt	129.00
Asterix	nl	79.00
B.O.B.	dt	89.00
Baby T-Rex	dt	109.00
Batman Returns	jp	59.00
Batman Returns	dt	109.00
Battle Cars	us	119.00
Battletoads	dt	99.00
Blazeon	us	99.00
Blues Brothers	dt	109.00
Bram Stoker's Dracula	dt	99.00
Brutal	dt	109.00
Bubsy	dt	109.00
Bugs Bunny Rabbit Rampage	dt	129.00
Castlevania 4	dt	109.00
Chessmaster	dt	115.00
Choplifter 3	us	109.00
Clay Fighter	dt	119.00
Clay Mates	us	109.00
Cliffhanger	dt	99.00
Congos Caper	dt	99.00
Cool Spot	dt	119.00
Cool World	us	119.00
Cosmo Gang	dt	129.00

Crash Dummies dt 109.00

Cybernator	us	109.00
Cyberspin	us	89.00
Daffy Duck	dt	129.00
Dennis	dt	109.00
Desert Fighter	dt	129.00

Desert Strike dt 129.00

Dr. Franken	dt	109.00
Dragon	dt	119.00
Earth Defence Force	dt	109.00
Equinox	dt	119.00
F-Zero	dt	49.00
Fl Poleposition	dt	129.00
Family Dog	us	109.00

Fifa Soccer dt 109.00

Final Fight 2	dt	119.00
---------------	----	--------

Flashback dt 99.00

Flintstones	dt	114.00
GP 1	dt	109.00
Goof Troop	dt	109.00
Harlem Globetrotters	dt	99.00
Harley's Humongous Adv.	us	99.00
Harrier	dt	119.00
High Impact	us	109.00
Hit the Ice	us	99.00
Home Alone	dt	109.00
Home Alone 2	dt	109.00
Hook	dt	119.00
Humans	dt	99.00
Hunt for Red October	us	89.00
James Pond 2	dt	79.00
Jammie	dt	119.00
Jimmy Connors Tennis	dt	109.00
Joe & Mac	dt	109.00
John Madden Football 93	uk	99.00

John Madden Football 94 dt 99.00

Jurassic Park	dt	119.00
Kick Off 3	dt	109.00
King Arthur's World	dt	109.00
King of Dragons	us	129.00

John Madden Football 93 & 94 DM 169,-

Lagoon	dt	119.00
Lagoon	us	89.00

Last Action Hero	dt	99.00
Lemmings	dt	109.00
Lost Vikings	dt	105.00
Magic Sword	dt	99.00
Major Title Golf	dt	109.00
Mario All Star	dt	89.00
Mario Kart	dt	91.00
Mario is Missing	dt	129.00
Mario's Time Machine	dt	129.00
Marko's Magic Football	dt	129.00
Mechwarrior	dt	129.00
Mega Man Soccer	us	129.00
Mega Man X	dt	109.00
Mega lo Mania	dt	109.00
Metel Marines	dt	129.00
Metroid	dt	109.00
Metroid 2	jp	149.00
Mickey's Challenge	dt	119.00
Might & Magic 2 (dt. Texte)	dt	129.00
Monopoly	us	79.00
Mortal Kombat	dt	129.00
Mr. Nutz	dt	105.00
Mystic Quest Legend (dt. Text)	dt	89.00
Mystical Ninja	dt	119.00
NBA Allstar Challenge	dt	109.00
NBA Jam	dt	129.00

NBA Jam & 4 Spieler Adapter dt 169.00

NBA Showdown	us	129.00
NFL Football	dt	119.00
NHL Stanley Cup	us	109.00
NHLPA Hockey '93	uk	99.00

NHLPA Hockey '94 dt 99.00

Nick Faldo Golf	dt	89.00
Nigel Mansell's World Champ.	dt	113.00

Nigel Mansell & F1 Poleposition DM 229,-

Ninjawarriors	us	129.00
On the Ball	dt	109.00
Operation Logic Bombs	dt	109.00
Orge Battle	dt	119.00
Out of this World	us	115.00
Pac Attack	dt	109.00
Paladins Quest	us	119.00
Pang	dt	119.00
Paperboy 2	dt	89.00
Parodius	dt	109.00
Pierre le Chef	dt	119.00
Pinball Dreams	dt	99.00
Pink Panther	dt	119.00
Pirates of the Dark Water	dt	129.00
Player Manager (Rummenigge)	dt	115.00
Plok	dt	89.00
Pocky & Rocky	dt	129.00
Pop'n Twin Bee 2	dt	119.00
Pop'n Twin Bee	dt	119.00

NHLPA Hockey 93 & 94 DM 169,-

Populous	dt	109.00
Populous 2	dt	109.00
Powermonger	dt	109.00
Prince of Persia	dt	109.00
Probotector	dt	109.00
Push Over	us	99.00
Race Drivin	uk	69.00
Rasenmäher Mann	dt	119.00
Rival Turf	dt	79.00
Robocop 3	dt	99.00

Rock'n Roll Racing dt 109.00

Rocky Rodent	dt	109.00
Run Saber	dt	109.00
Schlumpfe	dt	109.00
Secret of Mana	us	129.00
Sensible Soccer	dt	119.00

Shadowrun dt 119.00

Shanghai 2	dt	129.00
Sim City	dt	87.00
Sky Blazer	dt	109.00
Smash TV	uk	99.95

Snow White	dt	117.00
Solitaire	dt	99.00
Soul Blazer	dt	109.00
Space Ace	dt	109.00
Spanky's Quest	dt	109.00
Spectre	dt	99.00
Spiderman/X-Men	dt	109.00
Spindizzy World	dt	119.00

Star Wars 2 (The Empire) dt 119.00

Star Wing	dt	99.00
Streetfighter 2 Turbo	dt	129.00
Striker	dt	99.00
Stunt Race FX	dt	109.00
Sunset Riders	dt	129.00
Super Battle Tank	nl	99.00
Super Bomberman	dt	99.00

Super Bomberman & 4 Sp. Adap. dt 139.00

Super Conflict	dt	119.00
Super Hockey	dt	109.00
Super Off Road	dt	118.00
Super Off Road 2 (The Baja)	us	119.00
Super Putty	dt	125.00
Super R-Type	dt	91.00
Super Slap Shot (Ice-Hockey)	us	119.00
Super Tennis	dt	89.00
Tarzan	dt	109.00
Tazmania	dt	119.00
Tazmania	us	79.00
Terminator 1	us	119.00
Terminator 2 (Judgment Day)	dt	116.00

Terminator 2 (Arcade Game) dt 109.00

Thomas the Tank Engine	us	129.00
Time Silp	dt	109.00
Tiny Toons	dt	89.00
Tom & Jerry	dt	109.00
Tom Gear 2	dt	109.00

T2 Judgement Day & T2 Arcade Game DM 199,-

Total Carnage	dt	119.00
Trodders	dt	109.00
Trolls	dt	99.00
Tuff e Nuff	us	129.00
Turn and Burn (16 meg)	us	129.00
Turtles Tournament Fighters	dt	129.00
Virtual Soccer	dt	99.00
WCW Wrestling	dt	109.00
WWF Royal Rumble	dt	129.00
WWF Wrestlemania	dt	119.00
Warp Speed	us	99.00
We're Back	dt	99.00
Wheel of Fortune	us	109.00
Where in the World is Carmen	dt	109.00
Wing Commander Secret Mission	dt	119.00
Wing Commander	dt	119.00
Wing Commander	us	79.00
Winter Olympics	dt	129.00
Wizardry 5	us	129.00
Wolfen Stein	uk	129.00
World Class Soccer	dt	115.00
World Cup Striker	dt	129.00
World Heroes	dt	129.00
World League Basketball	dt	87.00
Yogi Bear	dt	109.00
Yoshis Cookie	us	109.00
Yoshis Safari	us	99.00

Young Merlin (16 MB) dt 129.00

Zelda - A Link to the Past	dt	89.00
Zombies	dt	113.00
Zool Ninja o.t. Nth Dimension	dt	119.00

Zubehör

4 Spieler Adapter S.NES	dt	59.00
Action Replay Pro 2 S.NES	dt	109.00
Cinch Kabel S.NES	dt	19.00
Cinch Kabel S.NES (m. Scart)	dt	29.00
Game Mage (Mogelmodul)	dt	99.00
Infrat Joypads Acclaim	dt	119.00

4 Spieler Adapter & 2 Saitek Joypads DM 99,-

Joypad (Nintendo)	dt	39.00
Patriot Joypad (Streetfighter)	dt	49.00
Prog. Universal Adaptor S.NES	dt	59.00
Program Pad S.NES (SV-337)	dt	69.00

Saitek Joypad 2	dt	29.00
Saitek Megamaster 1 Joystick	dt	59.00
Scart Kabel S.NES	dt	19.00
Super Nintendo ohne Spiel	dt	199.00
Super Scope (incl. 6 Spiele)	dt	119.00
Universal Adaptor Pro (60 Hz)	dt	39.00
Verlängerungskabel	dt	15.00
Joypad 2.5m	dt	99.00
X Terminator 2	dt	99.00

Game Boy

Arielle - Die Meerjungfrau	dt	59.00
Asterix	dt	59.00
Barbie	dt	54.00
Batman - Animated Series	dt	59.00
Battletoads	dt	59.00
Best of the Best	dt	59.00
Bionic Commando	dt	59.00
Blues Brothers	dt	59.00
Bram Stoker's Dracula	dt	55.00
Castle Quest	dt	55.00
Choplifter 2	dt	59.00
Chuck Rock	dt	55.00
Cliffhanger	dt	44.00
Daffy Duck	dt	59.00
Darwing Duck	dt	62.00
Dennis	dt	59.00
Dr. Franken	dt	59.00
Dschungelbuch	dt	59.00
Duck Tales	dt	59.00
F1 Poleposition	dt	69.00
Felix the Cat	dt	59.00
Fidgets	dt	59.00
Gear Works	dt	55.00
Go Go Tank	dt	45.00
Goal	dt	56.00
Hammerin Harry	dt	59.00
Home Alone 2	dt	59.00
Humans	dt	59.00
Hyperkug	dt	59.00
Jimmy Connors Tennis	dt	56.00
Joe & Mac	dt	58.00
Jurassic Park	dt	69.00

Kirbi's Pinball Land dt 49.00

Kirbys Dream Land	dt	49.00
Konami Golf	dt	59.00
Last Action Hero	dt	44.00
Marble Madness	dt	49.00
Mario & Yoshi	dt	55.00
Missile Command	dt	49.00

Mortal Kombat dt 59.00

Muhammed Ali Boxing	dt	59.00
Mystic Quest	dt	59.00
Nigel Mansell's World Champ.	dt	59.00
Pang	dt	49.00
Pinball Dreams	dt	59.00

Pop'n Twin Bee dt 59.00

Prophecy Viking Child	dt	49.00
R-Type 2	dt	59.00
Rosenmäher Mann	dt	59.00
Schlumpfe	dt	59.00
Sensible Soccer	dt	44.00
Soldam	dt	59.00
Spot	dt	49.00

Super Mario Land 3 dt 59.00

Talespin	dt	59.00
Tarzan	dt	59.00
Taz-Mania Devil	dt	59.00
Tazmania	dt	56.00
Tesseract	dt	49.00
Tiny Toon 1 Babs' big break	dt	59.00

Tiny Toon 2 Montana's M. Madn. dt 59.00

Tom & Jerry 2 Der Film	dt	59.00
Total Carnage	dt	56.00
Turtles 3 Radical Rescue	dt	59.00
WWF 3 King of Ring	dt	59.00
World Cup Striker	dt	59.00
Yogi Bear	dt	59.00
Yoshi's Cookie	dt	49.00
Zelda	dt	59.00
Zen Intergalactic Ninja	dt	59.00

Zool Ninja o.t. Nth Dimension dt 59.00

Zubehör

Action Replay Pro Game Boy	dt	79.00
Game Boy 3er Set	dt	229.00
Game Boy Booster Boy	dt	69.00

Game Boy Energy Pack (Akku+N.)	39.00
Game Boy Super View (Lupe)	dt 19.00
Game Boy ohne Spiel	dt 99.00

IBM PC

Alone in the Dark 2	DV	85.00
Anstoss	DV	67.00
Aufschwung Ost	DV	67.00
Battle Isle 2	DV	77.00
Beneath Steel Sky	DA	66.00
Big Sea	DA	65.00
Bloodnet	DA	85.00
Campaign 2	DA	79.00
Das schwarze Auge 2	DV	75.00
Doom	EV	79.00
F-14 Fleet Defender	DV	92.00
Fantasy Empire	DV	79.00
Flight Simulator 5.0	DV	125.00
Forgotten Castle	DV	79.00
Gabriel Knight	DV	65.00
Hand of Fate / Kyrandia 2	DV	65.00
Hanse De Luxe	DV	44.00
Hattrick!	DV	79.00

ADDAMS FAMILY VALUES



Die Addams Family hatte schon immer Ansichten, die von denen des Spießbürgers abweicht. In diesem Fall ist es die Ansicht von oben. Ähnlich wie Jurassic Park und Zelda III wird dieses große Abenteuerspiel - Star: Fester! - mehr Rätsel-Elemente aufweisen, als die vorherigen Plattform-Versionen. Sony: Herbst '94

BATTLETOADS & DOUBLE DRAGON



Die großartigste Kampfgemeinschaft der Geschichte gibt sich jetzt auf dem Game Boy die Ehre: Sie streiten für das Glück der Erde mit der einzigen Waffe, die sie haben: mit den Fäusten! Als Spieler kannst Du entweder in die Rolle von Billy oder von Jimmy Lee schlüpfen oder in die einer Kampfkroite. Du mußt bei der Erfüllung Deines Auftrages MG-bewaffnete Außerirdische besiegen und Dich mit Höchstgeschwindigkeit auf dem Motorrad durch gefährlichste Pisten schlängeln. Sony: Juli '94

BEAUTY AND THE BEAST



Das Spiel soll in Animation, Farbe und Sound dem preisgekrönten Film entsprechen. Es hält sich in der Handlung ziemlich dicht an der Filmvorlage, wobei Du als Spieler die Rolle des Biests übernimmt und versuchen mußt, die Gunst des schönen Fräuleins zu gewinnen. Das Spiel entstand mit Hilfe der ausgebufftesten Profis und verspricht eine Augen-Orgie zu werden. Virgin: September '94

BUBSY 2



Er ist wieder da, irrer denn je. Accolade will die schnelle Plattform-Action beibehalten und zahlreiche neue Unter-Spiele einbauen. Dazu gehört auch eine Sektion mit Fröschen. Hinzu kommt ein schwarzes Loch, das Bubsy an die Wand klebt. Er kann dann da durch springen. Accolade: September '94.

COOL SPOT



Alle Freunde von Cool Spot sind von einem Übelbuben namens Wild Wicked Willy Will entführt worden. Nachdem er sich entschlossen hat, seine Beinmuskulatur zu stählen, muß Cool Spot nur noch rennen, laufen, hupsen (es gibt in der Tat 250 Animationen!) - in zwölf Levels! Und das alles, um seine Freunde zu retten. Virgin: Juli '94

DRAGON



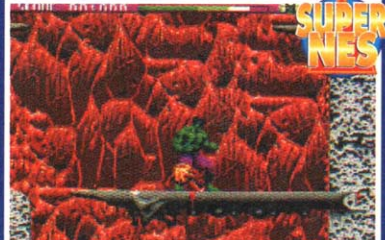
Mit diesem Spiel kommt Bruce Lee jetzt auch auf den SNES. Vielleicht setzt Dragon neue Maßstäbe bei den Beat-'em-ups: 2000 Animationsrahmen, 110 Pixel große Figuren und Originalsequenzen aus dem Video! Und dazu eine Multi-Tap-Option! Sony: Herbst '94

EEK THE CAT



Dieses vielseitige Pelztier ist nur mit einem kalten Fisch bewaffnet. Es muß sich über Abgründe strecken, sich zu Asche verbrennen und zahllose andere Foltern auf sich nehmen. Seine Aufgabe ist es, über fünf lange Level hinweg seine besten Freunde in Sicherheit zu bringen. Könnte den Sommer verkürzen, wenn es unterhaltsam ist. Sony: Juli '94

INCREDIBLE HULK



16 MBits schwere Körperverletzung: Bruce Banner gibt es jetzt auf SNES. Der Incredible Hulk tobt durch die fünf Spiel-Level und zerstört den Hintergrund, zermatscht Autos und erledigt ebenso feinfühlig seine Gegner. US Gold: Juli '94

LEGEND



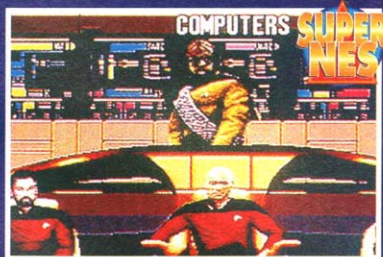
Legend spielt im Mittelalter und ist eine wilde Hau- und Stech-Orgie. Insgesamt gibt es 14 unterschiedliche Spielbereiche und zehn enorm schwierige End-Level-Bosse. Legend kann auch zu zweit gespielt werden. Und wer es besonders schnell liebt, kann den Turbo einschalten. Sony: Weihnachten '94

SPARKSTER



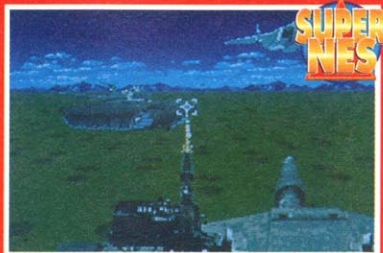
Sparkster gibt es jetzt auch auf dem SNES, nachdem er im vergangenen Jahr für den Mega Drive unter dem Namen Rocket Knight Adventures herauskam. Das Spiel hat verdammt farbige Grafiken und jede Menge fulminanter Action. Konami: Oktober '94

STAR TREK: TNG



Hier übernimmst Du die Rolle eines Kommandanten-Lehrlings (sorry, heißt ja jetzt Azubi). Aufgabe ist es, den Derandomizer zu finden, das stärkste Stück in der Galaxie. Das Spiel soll - nach Firmenangaben - ziemlich dicht am Film-Original liegen. Microprose: September '94

SUPER BATTLETANK



Der Spieler muß sich mit Hilfe von lasergesteuerten Geschossen und eines 120 mm-Geschützes durch ein dicht vermintes Stück Wüste bewegen. All das findet mit dem amerikanischen Standard-Panzer M1A2 statt. Das Spiel hat außerdem noch einen speziellen Luftangriff-Modus! Sony: Herbst '94

SUPER BOMBERMAN 2



Im Grund hat sich am Spielverlauf gegenüber der Vorgänger-Version wenig geändert. Der kleine Bomben-Fan läßt sich jetzt allerdings über eine Multi-Tap-Option auch von mehreren zugleich spielen. Wenn Du eine Runde gewinnst, kannst Du jetzt sogar der goldene Bomberman werden. Virgin: Oktober '94

TINHEAD



Das Spiel ist hektisch angelegt und witzig gemacht. In einer gefährlichen Mission müssen turbo-beschleunigte Roboter den bösen Grim Squidge daran hindern, alle Sterne zu klauen. Tinhead hat jede Menge verrückter Level und Power-Ups. Microprose: September '94

TINY TOONS: WHACKY SPORTS



Montana Max hat Buster, Babs & Co. zu einem verrückten Wettbewerb herausgefordert. Siegrämie: eine Million Dollar! Unglücklicherweise will Max das Geld für sich behalten, er tut daher alles, um seine Gegner am sportlichen Erfolg zu hindern. Konami: Oktober '94

CHRONOSERVICE

Verbandhandels GMBH

Langgasse 5 61267 Neu Anspach

Telefon 06081/960 104 Mo-Fr 09H30-13H00

Telefax 06081/960 198

14H00-18H30

Händleranfragen

erwünscht

SUPER NINTENDO / SUPER NES USA / SUPER FAMICOM JAP			MEGA DRIVE			MEGA CD 2		
Actraiser 2 (US)	119.-	Super NES US + 1 Stick	R-Type 3 (JP)	169.-	Gerat MEGA 2	199.-	Shining Force (Dt)	129.-
Adams Family 2 EUR/US	99.-	+ RGB KABEL	Rushing Beat 2 (JP)	69.-	MEGA 2 + Aladdin	279.-	Sonic 3 (DT)	139.-
Aero the acrobat (EUR)	129.-	SFX Adaptor AD29	Rushing Beat 3 Shura JP	159.-	Action Replay PRO	99.-	Sonic 3 (JP)	129.-
Aladdin (US/EUR)	129.-	AD 29 Turbo	Rushing Beat (JP)	49.-	Japan Adaptor	19.-	Sonic Spinball	109.-
Alcahest JP	119.-	AD 29 TURBO mit 1 Spiel	Secret of Mana (US)	149.-	3 Japanische Spiele gekauft		Star Trek Next Gen. (US)	139.-
Art of fighting (EUR)	139.-	AD 29 TURBO mit 3 Spiele	Seiken Den Selsu JP	109.-	Japan Adaptor GRATIS		Street Fighter 2 (JP)	119.-
Art of fighting (JP)	119.-	Infrarot Dual Pad	Sky Blazer (EUR)	99.-	Universal Adaptor	39.-	Streets of Rage 3	139.-
Asterix EUR	99.-	Action Replay Pro MK2	Soccer Kid (JP)	109.-	Fighter Pad 6 Button MDII	49.-	Sylvester & Tweety (US)	139.-
Astro Go Go (JP)	89.-	Pad Super 4	Sonic Blastman 2 (JP)	179.-	Pad PRO 4	39.-	Tiny Toons (EUR)	89.-
Battletoads US	119.-	RGB Kabel US	Spiderman X Men EUR	49.-	4 Way Play	59.-	Toe Jam & Earl 2 (Dt)	129.-
Batt. Toad/Dble Drag. US	129.-	Netzteil	Star Trek Next Gen. US	159.-	ScartKabel	39.-	Toe Jam & Earl (JP)	39.-
Bomberman 2	159.-	Multitap JP (4 Sp.)	Star Wars JP	69.-	Aladdin (EUR)	109.-	Virtua Racing (JP)	179.-
Bomberman+Multitap US	139.-	Programmierbar Adapt	Street Fighter 2 (US)	59.-	Art of Fighting (JP)	119.-	Virtual Shooting	129.-
Brain Lord JP	139.-	J. Madden 94 US	Street Fight. 2 Turbo EUR	129.-	Batman Returns (JP)	49.-	Winter Olympics (EUR)	119.-
Bugs Bunny US	139.-	Kick Off 3	Super Format. Soccer 2 JP	69.-	Castlevania (EUR)	99.-	Wonderboy 3 (JP)	39.-
Castelania 4 JP	69.-	Lamborghini (2 Spiel.) US	Super Metroid (US)	139.-	Champ. World Cl. Socc.	119.-	World Cup USA 94	129.-
Choplifter III (US)	109.-	Lawnmower Man EUR	Super Pinball (JP)	89.-	Chuck Rock 2 (EUR)	99.-	WWF Royal Rumble	119.-
Clayfighter EUR	129.-	Lethal Enforc. +Pist. (US)	Super Solitaire US	109.-	Columns 3 (US)	129.-	Zombies	99.-
Claymates (US)	129.-	Lufia Fortr. Doom (US)	Super Tennis	59.-	Dinosaurus For Hire (US)	69.-	Zool	109.-
Cool Spot (EUR)	109.-	Madara 2 (JP)	Super Turrican (US)	79.-	Dr Robotnik Mean Beans	109.-		
Daffy Duck US	129.-	Megaman Soccer (US)	S.Emp.Strike Back Jp/Eur	139.-	Dragon Ball Z (JP)	145.-		
Dragon Ball Z (ver 2) (JP)	99.-	Megaman X (US)	T2 Arcade Game (US)	109.-	Eternal Champions	139.-		
Dragon Ball Z2 (ver 3) JP	189.-	Mickey Ultim. Chall. (US)	Tetris 3 Battle Gaiden JP	139.-	FIFA Intern. Soccer	109.-		
Dragon Quest I&II (JP)	169.-	Might & Magic 3 (US)	The Flintstones EUR	129.-	Flash Back (EUR)	99.-		
Equinox EUR	119.-	Mr Nutz (EUR)	The Mystical Ninja	129.-	HyperDunk (EUR)	119.-		
Eye of the Beholder	189.-	NBA All Star	Turn 'N Burn (US)	119.-	J. Madden 92	39.-		
F1 Circus 2 JP	139.-	NBA JAM US/EUR	Val D'Isere EUR	129.-	Kid Chameleon (JP)	39.-		
F1 Pole Position (EUR)	129.-	NBA Showdown US	Virtual Soccer (EUR)	129.-	Land Stalker (Dt)	129.-		
Fatal Fury 2 US	149.-	NHL Hockey 94 US/EUR	Wizardry 5 (US)	149.-	Lethal Enforc. +pist. (US)	149.-		
Fifa Int. Soccer	139.-	Nigel Mansell (EUR)	Wolfenstein 3D EUR	129.-	Mega Turrican (US)	109.-		
Final Fantasy 2 US	139.-	Ninja Warriors	World Class Rugby 2 JP	169.-	Mickey & Donald	49.-		
Final Fantasy VI JP	229.-	Paladin's Quest (US)	World Cup Striker	139.-	Might & Magic 3	149.-		
Fire Emblem (24 Mbit) JP	179.-	Pilots Wings	World Soccer 94 US	119.-	Monaco GP 2 (JP)	39.-		
Flashback (EUR)	119.-	Pinball Dreams US	Young Merlin EUR	139.-	NBA JAM	129.-		
Gaiya Gensoki (JP)	169.-	Pink Panther US	Zombies US	119.-	NHL Hockey 94 (4 Spiel.)	109.-		
Ghouls 'N Ghosts EUR	59.-	Pop 'N Twin Bee 2 (EUR)		119.-	Nigel Mansell (US)	119.-		
Goof Troop EUR/US	119.-	Pop 'N Twin Bee 2 (JP)		149.-	Out Runners	139.-		
GP-1 (US)	119.-	Ranma 1/2 1 (JP)		99.-	Pele Soccer (US)	129.-		
Hokutonoken 7 (JP)	169.-	Ranma 1/2 2 (EUR)		129.-	Prince of Persia (EUR)	119.-		
Human GP 2 (JP)	169.-	Ranma 1/2 3 JP		169.-	PuyoPuyo (DrRobotnikJP)	69.-		
Human GP (F1 P.Pos) JP	79.-	Ranma 1/2 4 JP		189.-	Robocop (J. Pond II) JP	39.-		
Hyper V-Ball	139.-	Rock 'N Roll Racing EUR		129.-	Robocop vs Terminator US	109.-		
Joe & Mac 3 JP	169.-	Romance of 3 Kingd. 3 US		149.-	Shining Force 2 (JP)	165.-		
Jurassic Park (EUR)	119.-	R-Type		59.-				

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

GAME EXPRESS

Jungle Book	demn. erhältlich	Dr. Franken us	99.-	Lufia us	129.-	Pirates of the Darkwater dt	129.-	Star Wing us/dt	89.-/99.-	Top Gear II dt	109.-
Jungle Strike	demn. erhältlich	Dracula dt/us	119.-	Magic Johnsons Slam Dunk jp	69.-	Player Manager	59.-	Streetfighter II Turbo dt	119.-	Tuff E Nuff us	99.-
Saturday Night Slam	demn. erhältlich	Empire Strikes Back dt	119.-	Mario Allstars dt/jp	89.-/79.-	Plok dt	89.-	Striker jp/dt	89.-/119.-	Turn & Burn us	129.-
7th Saga us	129.-	F-15 Strike Eagle us	119.-	Mario's Time Machine us	119.-	Pocky & Rocky dt/us	129.-/109.-	Stunt Race FX-Trax	109.-	Turtles Tournament Fighters dt	129.-
Actraiser II us	119.-	F-Zero dt/us	59.-/69.-	Mechwarrior dt	129.-	Pop'n Twinbee jp	69.-	Sunset Riders us/dt	109.-/129.-	Utopia us	109.-
Aladdin dt	119.-	Fatal Fury us	79.-	Mega Man Soccer us	129.-	Ren & Stimpy Show us	119.-	Super Air Diver dt/jp	129.-/99.-	Winter Olympics us/dt	129.-/125.-
Art of Fighting us/dt	129.-	Fatal Fury II jp	169.-	Mega Man X dt/us	109.-/129.-	Riddick Bows Boxing us	119.-	Super Battletoads us	59.-	Wizardry 5 us	129.-
Asterix dt	89.-	Fifa Soccer dt	119.-	Metal Marine us	139.-	RoboCop vs Terminator us	119.-	Super Bomberman dt/jp	99.-/79.-	Wordtris us	39.-
Astro Boy jp	129.-	Final Fantasy II us	129.-	Mickey's Ultimate Challenge us	119.-	Rock'n Roll Racing us	109.-	Super Bomberman us/4 Player Ad.	139.-	World Heroes us/dt	129.-/139.-
Astro Gogo jp	139.-	Final Fight II us	119.-					Super Conflict eng	119.-	X-Kaliber us	109.-
Axelay us	59.-	First Samurai us	99.-					Super Formation Soccer II jp	69.-	Young Merlin dt	139.-
Battlecars us	119.-	Flashback dt	119.-					Super Hockey dt	109.-	Zizzo Soccer jp	139.-
BattleShip us/dt	119.-/129.-	Flintstones dt/us	119.-					Super Metroid jp	159.-	Zool us	119.-
Beethoven us	119.-	Ghenghis Khan II us	139.-					Super Offroad the Baja us	59.-	6-Spieler Adapter SNES	59.-
Blues Brothers jp	39.-	GP-1 Motorcycle dt	109.-					Super Pinball B.I.Mask jp	119.-	60Hz Adapter NTSC (nur 1 Stecker)	39.-
Bugs Bunny us/dt	129.-	Goof Troop us/dt	99.-/119.-					Super R-Type III jp	169.-	ASCII Pad dt/us	49.-
Brett Hull Hockey us	129.-	John Madden 94 us/dt	119.-/129.-					Super Turrican dt	119.-	Action Replay II 50/60 Hz	99.-
Castle Wolfenstein eng	129.-	Jurassic Park dt	119.-					Super Slapshot us	59.-	Dual Remote Pad us	109.-
Champion World Class Soccer dt	109.-	King Arturs World dt	99.-					T2 - the Arcade Game dt/us	99.-/89.-	Lethal Enforcers Pistole	39.-
Chester Cheetah II us	109.-	Kings of Dragon us	129.-					Tazmania us	59.-	Prog. Universal Adapter 100% komp.	59.-
Choplifter III us	99.-	King of Dragons us	109.-					Tecmo NBA Basketball us	119.-	RGB Kabel dt/us	39.-/29.-
Clay Fighter us	129.-	Lastmowerman dt	109.-					Terminator us	49.-	SNES Power Station dt	199.-
Claymates us	109.-	Lester us	109.-					Terminator 2 dt/us	129.-/99.-	SNES US 1 Pad/220V/RGB-K./us	249.-
Cliffhanger dt	109.-	Lethal Enforcers us	159.-					Tetris II / III	149.-/139.-	Super 4 Joypad SNES dt/us	29.-
Cool Spot us	119.-	Lack On us	99.-					TMNT us	49.-	Umbau: SNES 50/60 Hz	79.-
Cool World	49.-	Last Vikings us	109.-					Tom & Jerry dt/us	79.-/59.-	Universal Adapter FX-Chip taugl.	9.-
Crash Dummies us	119.-							Tony Meas Soccer us	119.-	Verlängerungskabel jp	19.-

Tel. 089/54 38 088

GAMETRON GmbH, Häberlstr. 26, 80337 München

Öffnungszeiten: Mo - Sa, 10 bis 20 Uhr • FAX 089/53 42 54

Wir verkaufen auch Spiele für MEGA DRIVE, Amiga, CD32, PC, NEO-GEO, NEU: Manga-Videos, Marty-Drive, NES, GAMEBOY und CD-ROM! Solange der Vorrat reicht!

AN- UND VERKAUF GEBRAUCHTER SPIELE • Gebraucht - Spiele - Zentrale: 089/53 41 15

Versandkosten DM 8.- zzgl. Nachnahme, ab DM 250.- frei, Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse • Auskunft über Neuheiten und weitere Angebote telefonisch

Auch Ladenverkauf! • Händleranfragen erwünscht • Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.



△ Samus landet auf einem fremden Planeten.



▽ Dieses merkwürdige Geflügel wird den letzten Metroiden in seinen Klauen davontragen.

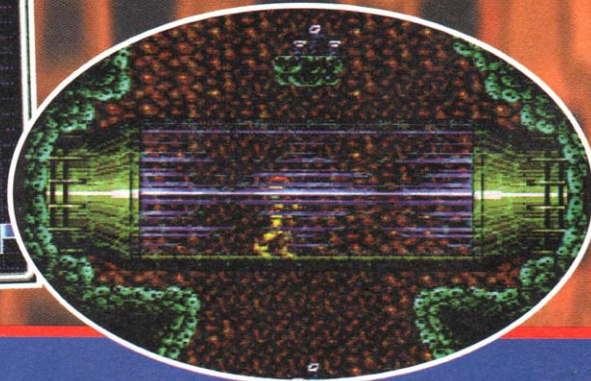


▽ Dieser Drache ist nur einer Deiner zahlreichen Todfeinde.

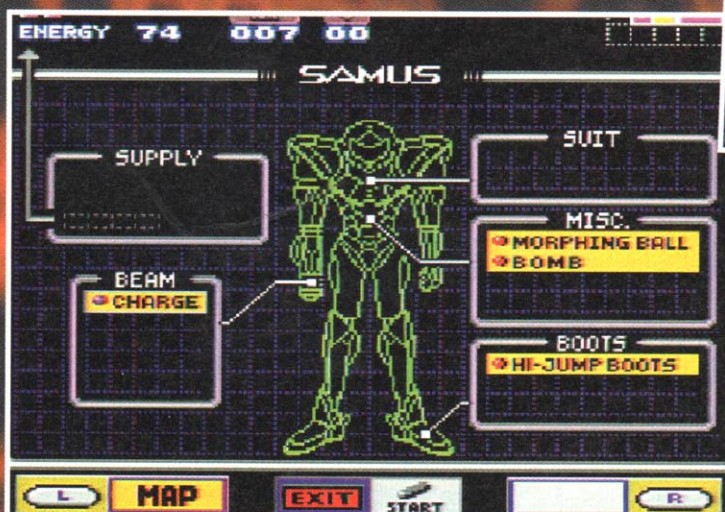


△ In diesen verborgenen Abschnitten findest Du auch neue Waffen.

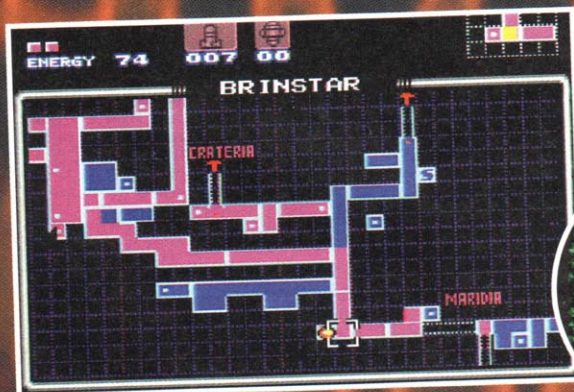
▽ Die Unterwasserbereiche erinnern an das amerikanische Sea World! Die Heldin macht ein Püschchen und genießt den Anblick!



SUPER METROID



△ Diese Abbildung von Samus' Raumanzug zeigt Dir, über wieviele Zusatzfunktionen Du bereits verfügen kannst.



VERLAG
NINTENDO
(06026) - 9450
PREIS
C.A. 129 DM
KAPAZITÄT
24MBit!

Nach erfolgreichen Auftritten auf NES und Game Boy hat sich Metroid der "Super"-Behandlung unterzogen und könnte sich bald als einer von Nintendos Topschlagern für das Jahr '94 entpuppen.

Mother Brain hat den letzten Metroiden von einer intergalaktischen Forschungsstation gestohlen, und Sternenheldin Samus Aran versucht, ihn wieder herbeizuschaffen. Die Zeit drängt, denn der Metroid ist eine der gefährlichsten und zerstörerischsten Lebensformen im gesamten Kosmos, wenn er unsachgemäß gelagert wird...in den Händen von Mother Brain wird er zur tödlichen Bedrohung!

Du kannst über eine reichhaltige Auswahl an HiTech-Waffen verfügen, mit denen Du das riesige Labyrinth von Korridoren durchforsten kannst. In versteckten Räumen erhältst Du besondere Fähigkeiten und zusätzliche Feuerkraft.

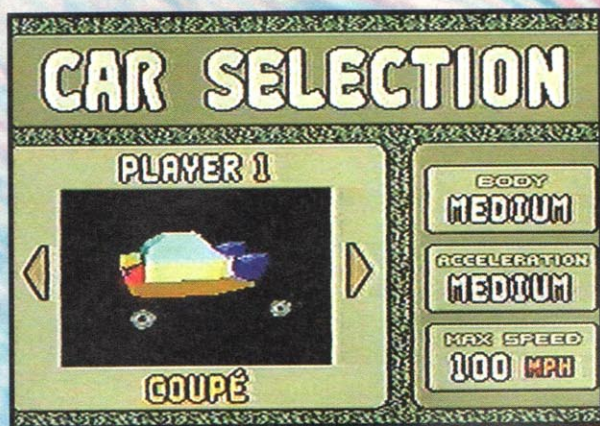
Super Metroid bietet Dir einen leichten Einstieg, entwickelt sich aber schon bald zu einer megaharten Schießorgie, bei der sowohl schnelle Reflexe, als auch intelligentes Handeln gefragt sind. Einige Abschnitte erfordern spezielle Fertigkeiten und Ausrüstungen, um zum nächsten Level zu gelangen.

Super Metroid ist die allererste Cart, die volle 24 MBit bietet...booooh ey! Die Grafiken haben mich zutiefst eingedrückt: Höchst detaillierte und abwechslungsreiche Szenarien, fantasievolle Wächter, gut gezeichnete und schön animierte Charaktere.

Aber was Dir letztendlich wirklich die Puste verschlägt, sind die riesenhaften Dimensionen dieses Spiels! Hier wurde wirklich auch das letzte Fitzelchen an Speicher belegt. Das Ergebnis ist eines der anspruchsvollsten Spiele seit es Schokolade gibt.

Besonders schön fand ich, daß wir bei Super Metroid endlich wieder eine weibliche Heldin haben. (Heldinnen sind meistens weiblich, Du Töffle! Gruß, Bärbel.) Die Zeiten, in denen Frauen und Mädchen in der Spielwelt nur als gefangene, hilflose Prinzessin eine Daseinsberechtigung haben, sollten langsam vorbei sein. Und was wäre unsere Zukunft ohne Lt. Ripley...

Als Japanimport ist Super Metroid bereits erhältlich. Die offizielle Version ist für September angekündigt. Der Review folgt in einer der nächsten Ausgaben von SUPER PRO.



△ Suche Dir Deinen Lieblingsschlitten aus! Jedes Modell hat ein anderes Fahrverhalten.



△ Ein kurzer Blick auf die Tribünen. Oben wehen die Flaggen von Luigi und Kirby.

Stunt Race

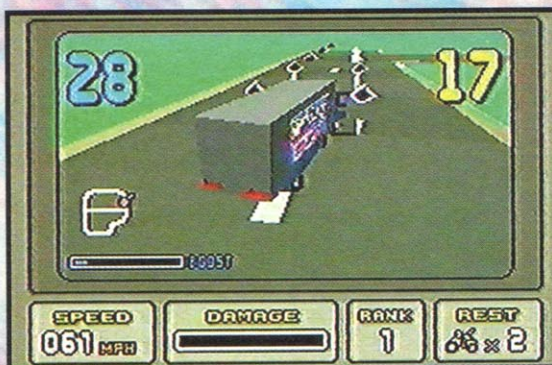


△ Dies ist der geteilte Bildschirm im 2-Spieler-Modus. Beachte die Schadensanzeigen - sie steigen, wenn Du gegen die Wände bretterst!

▷ Die Reifen quietschen, wenn der Monstertruck beschleunigt!



▷ Auf der Stuntstrecke gibt es viele bremsende Wasserstellen. Die Wasserspritzer sind erstklassig wiedergegeben.



▽ Für dieses Gelände wäre ein Nissan Terrano wohl die bessere Wahl! Terrano!



△ Sammle die Sterne im Stuntrennen, aber hüte Dich vor dem Wasser - Du verlierst sonst an Geschwindigkeit!

VERLAG

NINTENDO
(06026) - 9450

PREIS

KAPAZITÄT
8MBit

Stunt Race FX (vormals bekannt als FX Trax) wurde von der Firma Argonaut für Nintendo produziert und arbeitet mit dem neuesten Super FX Chip (siehe Interview mit Jez San in unserer letzten Ausgabe). Worum geht es bei diesem Spiel?

Geistiger Vater von Stunt Race FX ist kein geringerer als Shigeru Miyamoto, der Schöpfer von Mario. Auf den ersten Blick hinterläßt sein jüngstes Machwerk einen eher zwiespältigen

Eindruck: Die Fahrzeuge haben Gesichter und rollende Augen!

Trotzdem ist es ein verflüxt gutes Rennspiel mit außergewöhnlich guten Soundeffekten.

Das Game bietet vier grundverschiedene Spielmodi, die unterschiedliche Anforderungen an Deine Fahrkünste stellen: Speed, Stunt, Battle und Free. Die Möglichkeit der Wahl zwischen verschiedenen Fahrzeugtypen bringt Pluspunkte in Sachen Dauerspaß. Du kannst temperamentvolle Formel-1-Boliden, Allradtrucks und sogar einen gigantischen Sattelzug in's Rennen schicken.

Die Rennstrecken selbst sind recht einfach gehalten. Probleme bereiten Dir hier eher die unlauteren Mittel der Konkurrenten.

Sie werden versuchen, Dich zu rammen und von der Bahn zu drängen. Auf der Stuntstrecke kannst Du Sterne sammeln, vorausgesetzt, Du hast Dein Fahrzeug voll unter Kontrolle. Auf den Speed- und Freekursen ist dagegen Geschwindigkeit alles, was zählt.

An Mario Kart erinnert die atemberaubende Zwei-Spieler-Option von Stunt Race FX. Hier kannst Du Deine Fahrkünste im harten Zweikampf unter Beweis stellen. Entgegen anderslautender

Gerüchte läuft dieses Spiel ungeheuer schnell; der neue Super FX Chip macht seine Sache tadellos.

Traurig, aber wahr: Stunt Race FX wird aller Wahrscheinlichkeit nach nicht vor Oktober diesen Jahres in die deutschen Verkaufsregale gelangen (vergib, was Du in anderen Magazinen gelesen hast - dies ist der letzte Stand der Dinge). Wir werden uns noch eine ganze Weile gedulden müssen. Den Review gibt's, wenn die Sache ernst wird! Bis dahin...



△ Der Zwei-Spieler-Modus verdoppelt den Wahnsinn!



△ Laß Pac die Geister durchkauen. Du bringst damit diese Blöcke zum Einsturz.

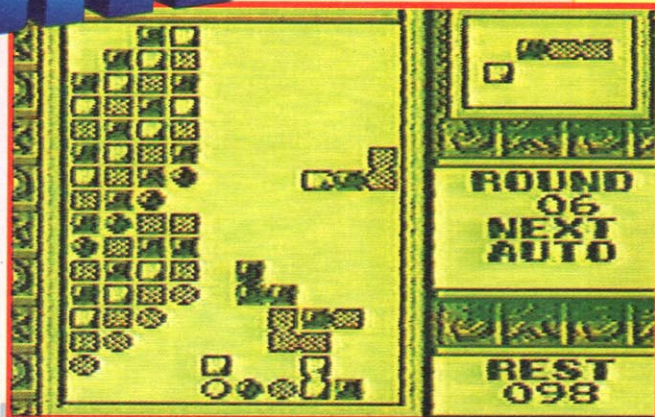
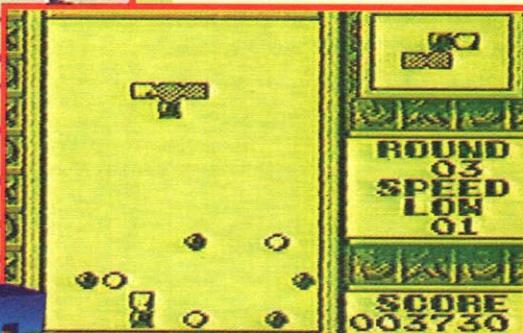
PAC ATTACK!

▽ Also ährlich, ey, ich hätte nie gedacht, daß Pac-Man auf einem Zweirad fährt.



TETRIS

▽ Das ist Tetris, Mann! Aber nicht so, wie wir es kennen! Ob unsere Mitmenschen da noch mithalten können?



VERLAG

NINTENDO
(06026) - 9450

PREIS

C.A. 129 DM

KAPAZITÄT

2 & 8MBits

Diese beiden Ankündigungen aus dem Hause Nintendo machen neugierig - um es milde auszudrücken. Aber vielleicht haben die Marketing-Experten von "Big N" auch nur unser Bestes im Sinn, nämlich unser Gehirn im Sommer vor dem Austrocknen zu bewahren. Und das dürfte mit diesen beiden Spielen durchaus gelingen.

Zunächst haben wir da mal den Nachfolger des wohl erfolgreichsten Game Boy-Spiels aller Zeiten: Tetris. Jawoll, noch süchtiger machend als das Original, mit mehr Formen, verschiedenen Farben (wie, für den Game Boy??? Aber ja, doch!) und - so behauptet Nintendo jedenfalls - noch anspruchsvoller.

Ob Tetris 2 die Zahl von 35 Millionen verkauften Spielen erreichen und damit Tetris 1 überflügeln wird, wissen die Götter. Eines aber ist jetzt schon sicher: Das Spiel wird wieder alle Altersklassen ansprechen - vom Kindergarten bis zum Altersheim.

Pac-Attack für den SNES ist eine merkwürdige Kreuzung zwischen Pac-man und Tetris. Die Grundidee des Spiels ist es, alle Blöcke zu zerstören, die von oben herabfallen. Klingt zunächst ganz einfach, ist es aber nicht, denn: Ab und zu schweben in diesen Blöcken Geister mit herunter, manchmal auch Pac selbst, der dann diese Geister sofort durchmampft und so die Zahl der Blöcke gleich verringert. Ganz einfach also. Es scheint, als sei hier die Verschmelzung von zwei Spielen sehr gut gelungen.

Es gibt drei Arten, Pac-Attack zu spielen: alleine, zu zweit oder im Puzzle-Modus, in dem Du nach jedem Level ein Paßwort bekommst. Für den SNES wurde die schon etwas angejahrte Grafik noch etwas aufpoliert und sieht damit auch ganz zeitgemäß aus. In der Version, die wir uns ansehen konnten, sahen die fürchterlichen Geister ganz pfiffig aus.

Tetris 2 und Pac-Attack kommen auf den Markt, bevor Du am Strand in Deiner Sandburg verschwindest oder sonstwie urlaubs- oder ferienmäßig versumpfst. Denke an die Eingangsbemerkung: Diese Spiele könnten Dein Gehirn bei starker Sonnenbestrahlung vor dem Austrocknen bewahren!

INTER SOFT

SUPER NES

SUPER NES

GAMEBOY

Alien 3	DA	121,80
Batman Returns	DA	121,80
Championship Pool	DA	129,80
Empire Strikes Back	DA	132,80
Equinox	DA	131,80
Final Fight 2	US	125,80
Flashback	DA	138,90
John Madden Football '94	US	127,80
Lamborghini	US	128,80
Lawnmower Man		139,80
Lost Vikings	DA	118,80
Mario is Missing	DA	129,80
Super Bomberman	DA	98,80
Super Star Wars	DA	126,80
Terminator 2 Arcade	DA	123,80
Terminator 2 Judgment	DA	123,80
Troddlers	DA	98,80
Trolls	DA	114,80
Utopia	E	125,80
Kick Off 3	DA	139,80
W.C. Striker	DA	134,80
World C. soccer (S. Maier)	DA	128,80
Winter Olympics	DA	117,80

SONDERANGEBOTEN

Super Mario World	DA	85,-
Super Mario All Stars	DA	85,-
Dracula	DA	85,-
Castlevania 4	DA	85,-

Super Putty	DA	85,-
World League Basketball	DA	85,-
Battletoads	DA	99,-
Cool Spot	DA	99,-
Puggsy	DA	89,-
Super Turrican	DA	99,-
Lemmings	DA	85,-
Star Wing	DA	83,-
Pocky & Rocky	DA	95,-
Mortal Kombat	E	99,-
Rummenigge	DA	83,-
Mr. Nutz	DA	108,-

GAMEBOY

Adv. Island 2	DA	65,50
Chuck Rock	DA	65,50
Cliffhanger	DA	49,50
Dracula	DA	65,50
Felix the Cat	DA	67,50
Itchy & Scratchy	DA	66,50
Jurassic Park	DA	64,80
Kirbys Pinball	US	75,50
Mortal Kombat	DA	75,80
Nigel Mansell	DA	65,50
Pinball Dreams	E	59,80

Sensible Soccer	DA	49,50
Star Trek Next Gen.	DA	63,80
Tazmania	DA	79,80

ZUBEHÖR

Action Replay II	105,80
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
SN Propad SV 334	34,80
SN Proneo II SV 337 SN	69,50
SV 336 SN	89,50

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 + 5,- DM,
UPS und Post + 9,- DM zuzügl. Nachnahmegebühr.
Ausland nur gegen Vorkasse + 25,- DM
Gesamtpreisliste kostenlos !!! Sonderangeboten
nur solange Vorrat reicht.

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

Bernd Herfurth's

TELEFON: 0251 - 527854

FREAK'S SHOP

FAX: 0251 - 527971

WESELER STR. 54 48151 Münster

SUPER NES

Asterix	99,95
B.O.B.	69,95
Captain America	89,95
Champ. Soccer	129,95
Chessmaster	79,95
Clay Fighter	129,95
Cliffhanger	99,95
D-Force	49,95
Desert Strike	139,95
Dino City	79,95
Dracula	99,95
Drakkhen	99,95
Equinox	129,95
FIFA Soccer	99,95
First Samurai	99,95
F-Zero	59,95
Flashback	99,95
Goof Troop	119,95
Hole In One Golf	59,95
Jimmy Connors	99,95
Joe & Mac	89,95
Jurassic Park	99,95
Last Action Hero	99,95
Lawnmower Man	109,95
Lemmings	79,95
Magic Sword	79,95
Mechwarrior	139,95
Mega-Lo-Mania	129,95
Might & Magic 2	129,95
Mortal Kombat	89,95
Mr Nutz	109,95
NBA Jam	129,95

NHL Hockey '94	119,95
Pierre Le Chef	79,95
Pinball Dreams	109,95
Pocky & Rocky	89,95
Pop 'n Twin Bee	89,95
Pop 'n Twin Bee 2	129,95
Populous	59,95
Ramna 1/2	109,95
Rival Turf	59,95
Rock 'n Roll Racing	129,95
Shadowrun	129,95
Sim City	89,95
Sky Blazer	129,95
Striker	99,95
S. Air Diver	109,95
S. Aleste	109,95
S. Bomberman	79,95
S. Conflict	139,95
S. Empire Strikes Back	129,95
S. Mario All Stars	89,95
S. Off Road	59,95
S. SWIV	89,95
S. Strike Gunner	79,95
S. Tennis	89,95
T.K.O. Boxing	59,95
UN Squadron	89,95
Wolfenstein 3D	129,95

IMPORT

Brett Hull Hockey US	129,95
Choplifter 3 US	129,95
Mega Man X US	139,95
Metal Marines US	139,95

Ninja Warriors US	139,95
Robocop 3 US	69,95
Secret of Mana US	139,95
Star Trek US	139,95
S. Battle Tank US	139,95
S. Bowling US	89,95
S. Metroid US	139,95
The 7th Saga US	129,95
Utopia US	139,95
Wings 2 US	79,95
Y's 3 US	99,95

GAMEBOY

F1 Race & 4 Player Adp.	39,95
Kung Fu Master	39,95
Nemesis	39,95
Othello	39,95
Simpsons Escape	39,95
S. Mario Land US	69,95
World of Wrestling	39,95
WWF King of the Ring	59,95

NES

Empire Strikes Back	39,95
F-15 Strike Eagle	39,95
Star Wars	39,95
T.M.N. Turtles Ninja 2	39,95

MEGADRIE

Another World	59,95
Andre Agassi Tennis	79,95
Ariel L. Mermaid	59,95
Bill Walsh Football	69,95

Captain Planet	49,95
Castlevania	89,95
Champion W.C. Soccer	109,95
Dracula	49,95
Dune 2	109,95
FIFA Soccer	99,95
Gynoug	49,95
James Bond 007	49,95
Hook	49,95
Landstalker	129,95
Lotus Turbo Challenge	49,95
NHL Hockey '94	
Sonic 1	49,95
Sonic 2	79,95
Sonic 3	119,95
Space Harrier 2	39,95
Strider	49,95
Sub Terrania	119,95
Talspin	49,95
Terminator	49,95
Virtual Racing	189,95

MANGA VIDEO

Space Firebird (3 tapes)	49,90
Urotsukidoji 1 & 4 je	39,90
Poster (versch. Motive) je	7,95

...und viele weitere Super-Angebote! Selbstverständlich alle Neuheiten! Fordern Sie eine Liste an!!

MANGA VIDEOS • SEGA • POSTER • NEO GEO • CD's • CD-ROM • GEBRAUCHTSPIELE

▷ "Komm her, hier sind Bananen, junger Mann!" - Balu bietet Erfrischungen an.



△ Au fein, besser als zu laufen!



JUNGLE BOOK



△ König Louie dreht durch, als Mogli in seinen Thronsaal kommt.

▽ Nur knapp entkommt Mogli dem üblen Mundgeruch des Tigers.



▷ Mogli ärgert die Hyäne, indem er auf ihren Bauch trommelt.



▽ Ganz schön frech! Mogli nutzt die Unterwäsche als Fallschirm.

VERLAG

VIRGIN
(040) 391515

PREIS

C.A. 139 DM

KAPAZITÄT

16MBit

Nachdem wir die GB-Version in unserer letzten Ausgabe bereits mit einem ausführlichen Review gewürdigt haben, schiebt Virgin nun auch die SNES-Ausgabe dieses klassischen Urwaldabenteuers nach. Wenn das kein Grund zur Freude ist!!!

Auf Game Boy und NES konnte Das Dschungelbuch, trotz der begrenzten Möglichkeiten der 8Bit-Technik, durch exzellente Grafiken und fesselndes Gameplay überzeugen. Die SNES-Version dürfte allerdings noch eins draufsetzen! Die Grafiken sind atemberaubend, die Animation ist umwerfend, und die Figuren und Szenarien sind so detailgetreu dargestellt, daß man glauben könnte, sie kämen frisch von der Kinoleinwand in die Konsole.

Als Mogli mußt Du den Unbilden des Dschungels trotzen und dabei eine bestimmte Menge Edelsteine einsammeln. Gefahren stellen sich Dir in verschiedenster Form in den Weg - von verrückten Schimpansen und grunzenden Erdferkeln bis hin zu bedrohlichen Schlangen. Jede Figur ist wirklich perfekt gezeichnet und animiert! Von Zeit zu Zeit steckt Balu der Bär seinen Kopf aus dem Unterholz, um Dir einige Freundlichkeiten zuzuwerfen, wie z. B. Waffen, Extramunition oder auch nur nützliche Bonusse, um Deinen Punktestand aufzufrischen. Die elf Level sind enorm groß, und es wird sicherlich eine ganze Weile dauern, bis Du jeden Winkel erforscht hast. In die versteckten Abschnitte gelangst Du mit Hilfe von Lianen, federnden Schlangen oder Zweigen.

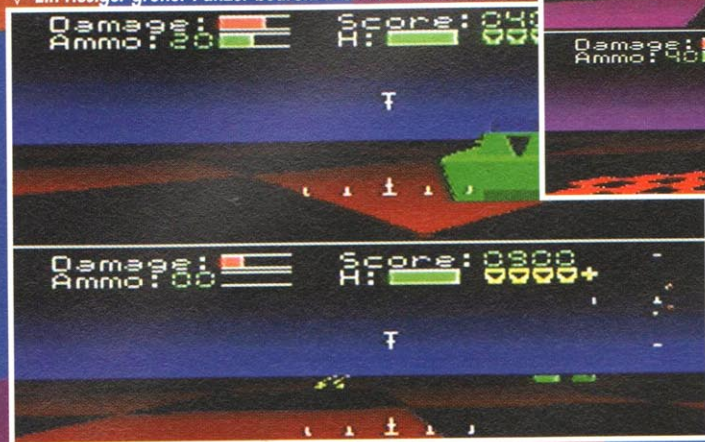
Die Musik, die übrigens vom Original-Soundtrack übernommen wurde, begleitet mit ihren trommelnden Urwald-grooves die Handlung äußerst stimmungsvoll.

Mittlerweile haben wir in der Redaktion bereits so viele Disney-Plattformen in den Fingern gehabt, daß uns beim bloßen Gedanken daran schon übel werden sollte. Aber beim Dschungelbuch merkt man sofort, wieviel Zeit und Mühe von höchst professioneller Hand in diese Cart gesteckt worden ist. Du glaubst, Aladdin sei das ultimative Disneyenspiel??? Wart's ab... Das Dschungelbuch von Virgin wird den orientalischen Herzensbrecher zum Frühstück verputzen - darauf verwette ich meinen alten Schlapphut (den ich gestern Bärbel geschenkt habe)! Der ausführliche Review im nächsten SUPER PRO möge entscheiden...



△ Das Spiel mit dem geteilten Bildschirm macht noch süchtiger, als wenn Du alleine spielst.

▽ Ein riesiger grüner Panzer bedroht Dich von vorne.

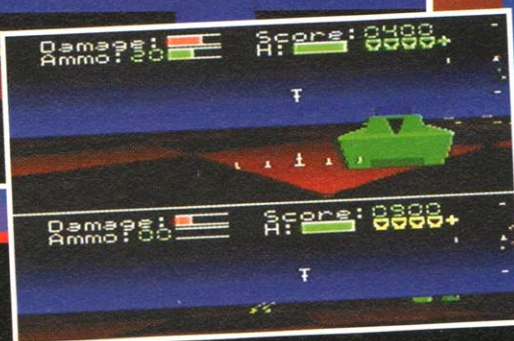


△ Die gelben Panzer sind viel schneller und noch tödlicher.



SPECTRE

▽ Verflucht, noch ein Bild von einem Panzer auf einem Schachbrett-Gefechtsfeld.



VERLAG
GAMETEK (COSMO)
(02161) - 81900

PREIS
C.A. 129 DM

KAPAZITÄT
8MBit

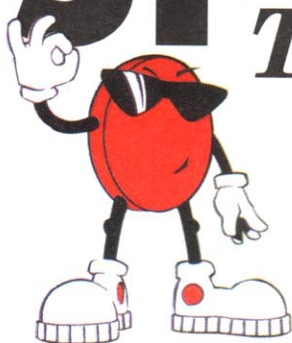
Für *Spectre* mußt Du Dich auf dem Fahrersitz eines futuristischen Cyberspace-Kampfpanzers anschnallen. Das dreidimensionale Game - in dem es um Leben oder Tod geht - ist die SNES-Konversion des bekannten Apple Macintosh-Spiels, das die gesamte Redaktion immer dann spielt, wenn der Rest der Welt meint, wir arbeiteten an dieser Zeitschrift. Du kannst zwar verschiedene Spielarten auswählen - Ziel bleibt es aber immer, alles zu vernichten, was in Sicht kommt. Außerdem mußt Du Dir jeweils die farbige Flagge grapschen, um in den nächsten Level kommen zu können.

Die Grafik ist von Tron, mit hellen Farben, die Feindfahrzeuge sind als geometrische Formen dargestellt. Du selbst kannst drei verschiedene Arten von Panzern wählen - wenn Du willst, kannst Du Dir auch einen bauen. Etwa einen, der äußerst schnell ist, dafür aber nur geringe Panzerung hat. Wie im Originalspiel kannst Du Panzerung und Waffenkapazität wieder aufbessern, indem Du über besonders markierte Felder fährst. Hüte Dich aber vor den roten Minen! Und sieh zu, daß die feindlichen Panzer (die mit erstaunlich präzise arbeitender künstlicher Intelligenz gesteuert werden) Dich nicht in eine Ecke drängen und abknallen.

Spectre hat zwar fast unbegrenzte Level, aber je weiter Du kommst, desto stärker wird der Feind und desto mehr Fallen werden eingebaut. Für alle Freunde des Originalspiels ist *Spectre* ein "muß" - aber auch Neulinge werden schnell davon begeistert sein. Es gibt sogar eine Version für zwei Spieler mit geteiltem Bildschirm - Du kannst Dich dann mit einem Freund in der virtuellen Welt jagen!

COOL SPOT 2

Tagebuch



Bei SuperPro gibt es keine halben Sachen. Das wollen wir auch mit Virgin's Cool Spot 2 so halten, dem Nachfolger des erfolgreichen Cool Spot. Aber dieses Mal wollten wir anders an dieses neue Spiel herangehen, wir wollten auf das übliche Preview verzichten.

Hast Du Dich jemals gefragt, wie ein SNES-Spiel entsteht? Was alles zu tun ist - vom ersten Konzept-Entwurf bis zu dem Zeitpunkt, zu dem das fertige Spiel in den Regalen liegt? Wir werden Dir die Antwort geben - auf ganz unkonventionelle Weise!

Wir werden nämlich in den kommenden acht Monaten wie in einem Tagebuch die einzelnen Arbeitsschritte dokumentieren, direkt aus den Entwicklungslabors von Virgin US in Kalifornien. Live, gewissermaßen!

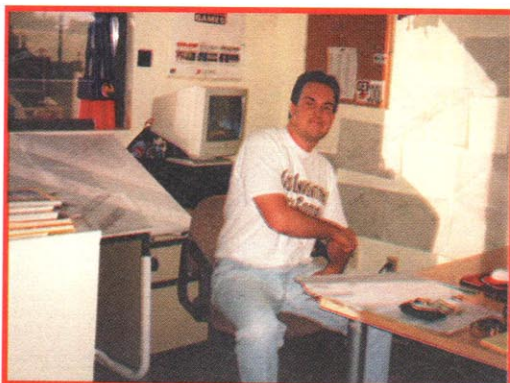
Mark Kelly, Chefprogrammierer und überzeugter Schotte, wird die SuperPro-Leser auf dem Laufenden halten. Du bist dabei - vom Anfang bis zum Ende, von der ersten Bleistift-Skizze bis zum Verpacken der fertigen Spiele!

Du erfährst jeden Monat, welche Verzögerungen und Rückschläge es gibt. Du erfährst, wer entscheidet, wie die Spielfiguren aussehen und



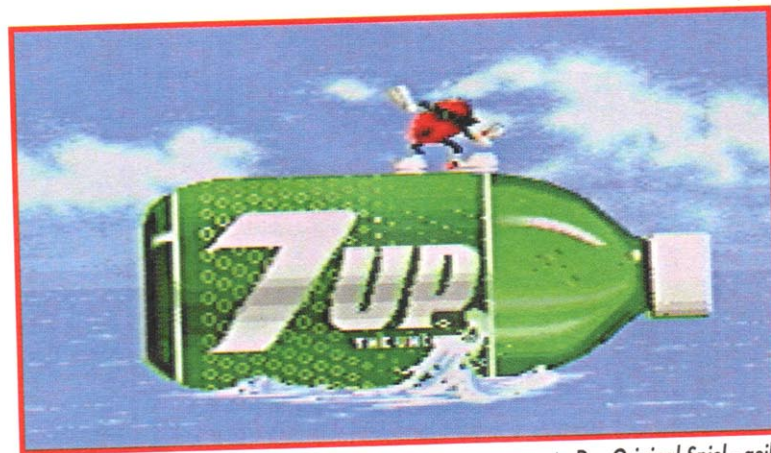
△ Mark und Mia Kelly.

wie sie sich bewegen sollen. Wie das Spiel getestet wird und wie Macken beseitigt werden. Mark wird Dir erklären, was alles zum Programmieren eines solchen Spiels gehört und



△ Jared Brinkley - Designer

warum das nicht ganz so einfach ist, wie manche Leute denken. Und wer weiß das besser, als der Mann, der das alles organisieren muß! Darüber hinaus wird SUPERPRO Dich aber auch auf dem Laufenden halten über das, was den eigentlichen Spaß bei der Arbeit ausmacht: Die kleinen Gerüchte, die Streitigkeiten, die vielen irren Ideen, die dann doch nicht übernommen



△ Das Original-Spiel - geil!

Mini-Level und Bonusse. Cool Spot 2 wird sich in vielerlei Hinsicht deutlich von seinem Vorgänger unterscheiden.

An dem Spiel arbeitet ein Team von mindestens zwölf Leuten.

Bevor wir im kommenden Monat voll in das Tagebuch einsteigen, wollen wir Euch zunächst einmal die bisher unbekannten Helden und

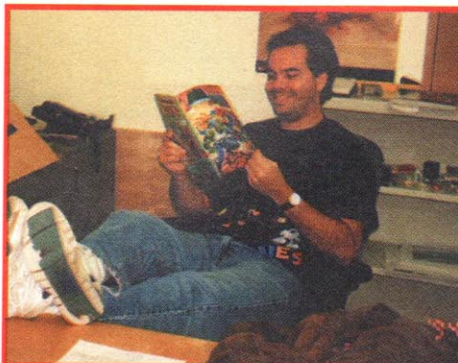
werden.

Fangen wir doch damit an: Worum geht es eigentlich in Cool Spot 2? Der Untertitel "Spot goes to Hollywood" klingt rätselhaft und vielversprechend zugleich. Der Spieler muß Spot durch verschiedene Level führen, die sich parodistisch an Hollywood orientieren - ähnlich im Stil wie "Pink goes to Hollywood" (Review im letzten Heft).

Was wir jetzt schon verraten können, ist, daß Cool Spot 2 diverse neue Spielmöglichkeiten hat, daß über 50 Level geplant sind, daß es hunderte geheime Bereiche geben wird - Türen, Räume,

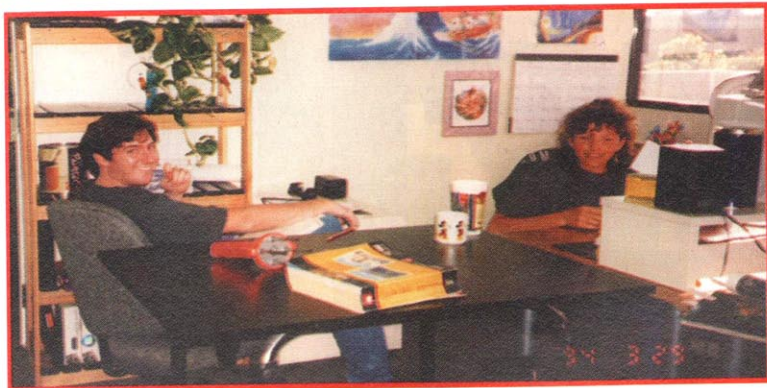
Heldinnen vorstellen, die sich bei der Programmierung des Spiels das Gehirn zermartern.

▽ Tom Bernardo - Zeichner



Mark Kelly
(Chefprogrammierer & Co-Designer)

Mark, der wichtigste Mann im Team, wird Euch in seinen Tagebuchnotizen den Ablauf schildern, und zwar jede Einzelheit des Entwurfs und der Programmierung. Mark



△ Patrick Moran (Chef-Zeichner) und Bonnie Bright

hat alle Fäden in der Hand, er ist dafür verantwortlich, daß alles zusammen paßt: Die Level müssen reibungslos ineinander übergehen, die Karten, der jeweilige Hintergrund, die Figuren müssen alle stimmig sein. Als Co-Designer muß Mark außerdem sicherstellen, daß der Entwurf in Ordnung ist und daß die Kollegen nicht von den Vorgaben abweichen.

Vom kommenden Monat an



kannst Du Dich überzeugen, daß Mark mit seinem subtilen Schotten-Humor der richtige Mann für das Tagebuch ist.

Erik Yeo (Chef-Designer), Jared Brinkley und Jonathon Williams (Designer)

Die Designer bilden eine Untergruppe im Team. Ihre Aufgabe ist es, alle Level zu gestalten und die Grafik zu entwerfen. Zunächst wird jedes Level auf Papier vorgezeichnet, dann wird die Zeichnung mit einem

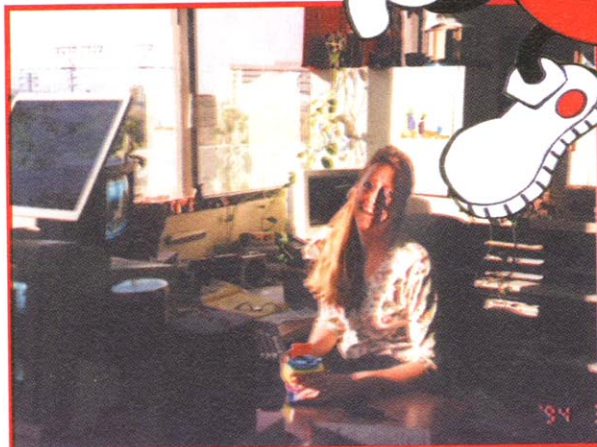
mapping tool (einer Art Scanner) in den Computer eingegeben. Die ersten Entwürfe sind noch so grob, daß Änderungen wenig Arbeit kosten. Dadurch wird es auch möglich, erste Spieltests laufen zu lassen und nach und nach die Feinheiten einzufügen.

Bonnie Bright und Jennifer Terry (Hintergrund-Grafiker)

Bonnie und Jennifer zeichnen die Hintergrund-Darstellungen, und zwar mit Deluxe Paint auf dem PC. Die Hintergründe werden dann zusammengestellt und koloriert, so daß sie über das scanner-artige Gerät in den Rechner eingegeben werden können.

Sie werden dort mit den Zeichnungen der Designer verbunden. Auf diese Weise entstehen die phantasie-vollen Hintergründe, die heute zu jedem Spiel dazugehören.

Patrick Moran (Chef-Zeichner) Tom Bernardo, Todd Hoff, Jackie Corley, Roger Hardy (Zeichner)

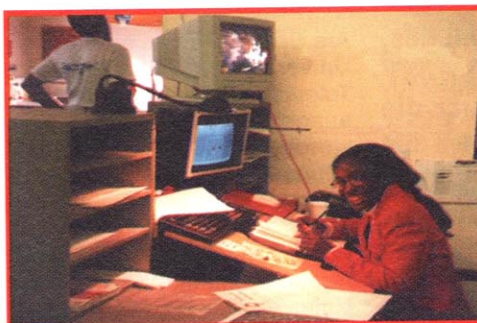


△ Jennifer Terry (Hintergrund-Grafik)

Mila Kelly (Farben)

Auch diese Kollegen und Kolleginnen bilden eine Untergruppe. Ihre Aufgabe ist es, alle sich bewegenden Figuren zu gestalten. Zunächst entstehen sie auf Papier. Jeder einzelne Bewegungs-Rahmen wird dann in den Rechner eingegeben und digital koloriert. Die Figuren werden dann in der Größe angepaßt und in kleine Elemente unterteilt, so daß der Programmierer sie in das Spiel einbauen kann.

Dieses Team ist auch für die Darstellung der Hauptfigur Spot verantwortlich. Spot entsteht auf ähnliche Weise wie die



△ Jackie Corley (Zeichnung)

anderen Figuren - allerdings mit dem Unterschied, daß die mehr als 1100 Bewegungs-Rahmen von Spot so gestaltet sein müssen, daß sie möglichst wenig Speicherplatz auf der Cartridge beanspruchen.

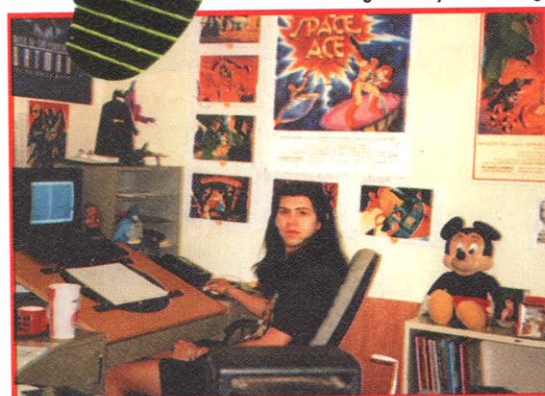
Die Musik und alle Sound-



Effekte werden von der Ton-Abteilung geschaffen. Das Team prüft jedes Einzel-Element des Spiels darauf hin, ob und welcher Sound zu ihm paßt und wie er den Spielverlauf am besten untermalt. Spiel und Sound werden dann zusammengeführt, so daß alle Team-Mitglieder überprüfen können, ob die akustische Unter-malung dem Spiel angemessen ist.

Das ist es also. Alle diese Leute sind also dabei, im sonnigen Kalifornien (haben die ein Glück ...) schwer zu schuften, um *Cool Spot 2* für den SNES herzustellen. Und wie die Arbeiten voran gehen und was sein Hund Blondie dazu meint, das wird uns Chefprogrammierer Mark Kelly nach und nach berichten. Alles, was Du bisher über die Spiele-Produktion wissen wolltest (und noch viel mehr!) wirst Du im Cool-Spot-Tagebuch erfahren. Also: SuperPro kaufen!

▽ Roger Hardy (Zeichnung)



ENTDECKU

Exklusiv: hinter den Kulissen

"Das Jahr 2018 ist gar nicht so weit entfernt. Und noch nicht im Weltraum zu finden ist; der neue

Für unser exklusives, sensationelles, sechs Seiten langes *Sea Quest DSV* Feature besuchte Bärbel Krömer die Fernsehstudios in Kalifornien, wo die Erfolgsserie gedreht wird, und sprach mit dem Mann hinter dem Sculptured Software Spiel, Jeff Peters, in Salt Lake City. Wie stark wird sich das Super NES Spiel an der Fernsehserie orientieren? Welche Besonderheiten wird es haben?

Und wie lange wird es dauern, bis wir das Spiel auch in Deutschland kaufen können? All diese Fragen und noch viele mehr werden wir auf den folgenden sechs Seiten beantworten. SUPER PRO liefert die komplette Inside Story zur Entwicklungsgeschichte von *SeaQuest DSV*!

Als *Seaquest DSV*, eine Koproduktion von Universal Television und Amblin Television, Ende letzten Jahres erstmals ausgestrahlt wurde, waren die zynischen Kritikerstimmen vorprogrammiert. Aber ob man es nun mag oder nicht, über die unglaublich spektakulären Effekte in jeder einzelnen Folge konnte man nicht nörgeln. Andererseits glaube ich, daß man für eine Million Dollar pro Folge auch einiges erwarten kann!

Es war nur eine Frage der Zeit, bis irgendein überbezahlter, anzugtragender Wirtschaftsheld das verkaufsfördernde Potential einer derartig revolutionären Idee erkannte. THQ of America erwarb kurzerhand die Rechte und machte einen Deal mit dem Spielentwicklungs-Giganten Sculptured Software, der jetzt die fantastische Fernsehserie auf Spielformat bringen soll.

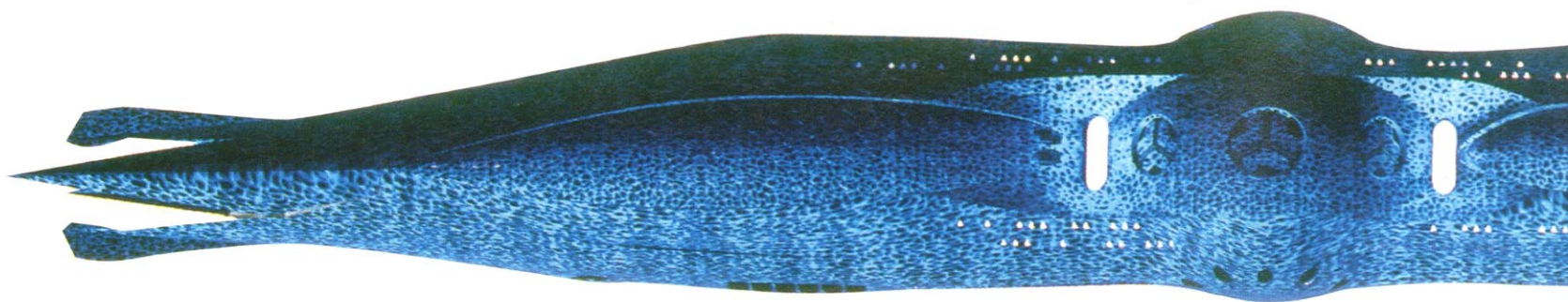
Obwohl das Spiel noch in der ersten Entwicklungsphase steckt, forscht Bärbel Krömer doch schon in Sachen *SeaQuest*

DSV: die Serie, das Spiel und der Rest der Welt.

In nicht allzu ferner Zukunft, genauer gesagt, im Jahr 2018, wird der Großteil der Erdoberfläche vollständig unter Wasser liegen (glaubt man). Die Menschheit muß ihren neuen Lebensraum in den Ozeanen suchen und das Potential, das eine so gigantische und unerforschte Region bietet, nutzbar machen für den Abbau von Bodenschätzen, für Landwirtschaft und Industrie.

Man braucht nur jemanden, der die Sache in die Hand nimmt, und dieser Jemand ist Captain Nathan Bridger, Befehlshaber der *SeaQuest DSV* - des spezialisiertesten Unterseefahrzeugs aller Zeiten - mit seiner Mannschaft aus hochqualifizierten Technikern und Ingenieuren.

Die *SeaQuest* Mission soll über die Grenzen des Entdeckten und Bekannten hinaus die verborgensten Geheimnisse der Erde offenbaren und dabei ausführlich untersuchen, wie die Überlebens-Chancen



TECHNISCHE DATEN

SeaQuest DSV-4600

NGSREISE

bei Spielbergs SeaQuest DSV!

die Möglichkeit eines völlig neuen Lebensraums, Lebensraum liegt unter Wasser." - Steven Spielberg

der Menschheit auf diesem Planeten stehen. Kurz gesagt: die Welten erforschen, die nie zuvor ein Mensch gesehen hat!

SeaQuest DSV war ursprünglich die Idee von Designer Richard Lewis und dem künstlerischen Leiter Jim Lima, die ihre Einfälle auf dem Zeichenbrett zu Papier brachten. Als Steven Spielberg Interesse an dem Projekt bekundete (wahrscheinlich die Spätfolgen seines kindlichen Captain Nemo Komplexes!), und als Produzent einstieg, war sich der amerikanische Fernsehsender NBC seiner Sache wohl sicher. Noch vor Drehbeginn orderten sie 22 Stunden *SeaQuest DSV*! Kommerziell ausschlaggebend sollten zweifelsohne die vielfältigen Computer-Spezialeffekte sein. Sie wurden auf Amiga Computern mit Video Toaster Grafikkarten hergestellt.

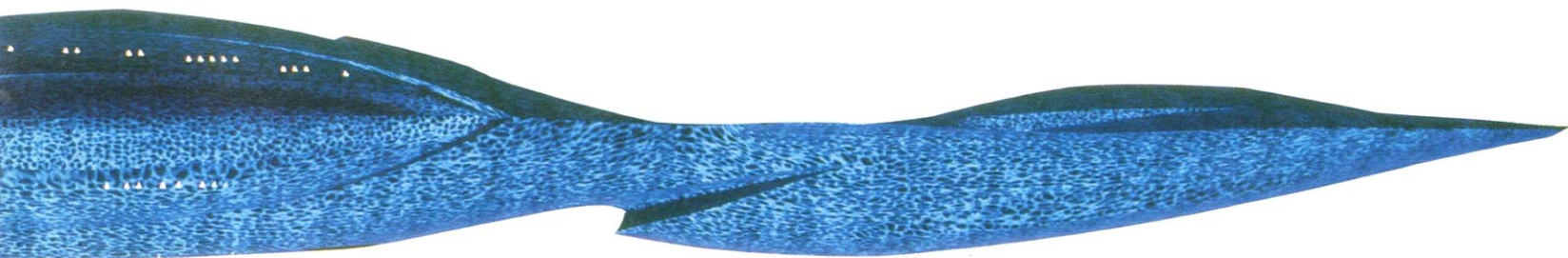
Der zweistündige Pilotfilm hatte ganze 75 Computereffekte, das ist mehr als das komplette *The Empire Strikes Back*! Um nur einen Eindruck von den Computer-

zaubereien zu geben: sie reichten von Unterwasserexplosionen bis hin zu hektischen U-Boot-Verfolgungsjagden. Und natürlich wurde auch nicht auf Spielbergs Markenzeichen verzichtet: den Einsatz von Massenscheinwerfern, die die Action akzentuieren!

Möglicherweise ist es auch dem Einfluß von Spielberg zu verdanken, daß der zweimal für den Oscar nominierte Roy Scheider die Rolle des Captain Bridger übernahm. Scheider nahm seine Rolle sehr ernst und recherchierte den Part zusammen mit dem Experten, wissenschaftlichen Berater und Ozeanforscher Dr. Robert Ballard (Das ist der, der die Wracks der Titanic und des deutschen Schlachtschiffes Bismarck entdeckt hatte). Dabei nahm er an Kampfmanövern an Bord eines Atom-U-Bootes teil und tummelte sich mit Delphinen in Key Largo, Florida! Tatsächlich dienen viele von Ballards echten Unterwasser-Experimenten als Vorlage für die Serie.

Nach heutigen Maßstäben ist das *SeaQuest DSV* allem, was die Navy zur Zeit vorzeigen kann, weit voraus. Es ist das größte und schnellste U-Boot, das man sich je ausgedacht hat, und verfügt über geradezu erschreckende Energiereserven. Es besteht aus etwa 300 Metern Titan, einem sehr widerstandsfähigen und extrem leichten Metall. *SeaQuest* kann niemals auftauchen, weil die äußere Schale aus einem lebenden Material besteht, welches es ermöglicht, in unglaubliche Tiefen abzutauchen, und das allererste organische Regenerationssystem hat!

Anders als bei konventionellen U-Booten gibt es weder ein Periskop noch ein Sonarsystem. Stattdessen gibt es drahtlose Sonden, die das Boot umkreisen und ständig Informationen übermitteln. Auch Taucheranzüge sind hier völlig überholt. Die Mannschaft kann die Wunder der Wasserwelt über eine weiterentwickelte Art der Virtual Reality erleben. Äonenweit entfernt von der Badewannenatmosphäre alter Kriegsfilme!



Länge: 333 m
Breite: 30 m
Wasserverdrängung: 31.700 Tonnen (getaucht)
Antrieb: nuklearbetriebene Turbinen
Treibstoff: Tritium (aus Meerwasser gewonnen)
Mannschaft: 232 insgesamt - 88 Berufsmarinesoldaten, 124 wissenschaftliche Mitarbeiter, 20 weitere Personen (Besucher)

Beiboot
Angriffswaffen: Kampfboote mit je einer Person Bemannung (11)
Schnellboote (4)
Virtual Reality Modus
WSKRS (auch "Whiskers" genannt): steht für Wireless Sea Knowledge Retrieval Satellites (drahtlose Unterwassersatelliten zur Informationsbeschaffung) (8)

SUPER PRO SPRICHT MIT JEFF PETERS

SP: Wie weit seid Ihr mit SeaQuest DSV?

JP: Es ist jetzt etwa zur Hälfte fertig.

SP: Können Sie uns etwas über das Spiel erzählen, wie es aussieht, was es kann?

JP: Ich schätze, man könnte es als Action und Strategiespiel beschreiben - natürlich alles unter Wasser! Das Spiel selbst operiert mit zwei grundsätzlichen Möglichkeiten: eine ist die Steuerung von SeaQuest selbst, die andere ist die Kontrolle der Boote, die von SeaQuest ausgesandt werden. Man kann sechs verschiedene Boote zu Wasser lassen, z. B. Darwin den Delphin oder die winzigen HR-Sonden.

SP: Wenn Sie steuern sagen, meinen Sie damit eine Art Simulation des Cockpit-Sichtfeldes?

sie dreidimensional, so daß man unter ihnen durch oder über sie hinwegschwimmen kann. Was die Besonderheiten betrifft, so glaube ich, die visuelle Qualität wird den Leuten gefallen. Sie dürfte für einige Überraschungen sorgen. Der Sound ist auch bald fertig. Wir haben das meiste aus der Fernsehproduktion übernommen, mit dem Orchester-Feeling wollen wir die Stimmung betonen. Ähnlich wie bei Super Star Wars.

SP: Inwieweit werdet Ihr von den Fernsehproduzenten unterstützt? Können sie sich für das Spiel begeistern?

JP: Wir haben von Anfang an eng mit Amblin zusammengearbeitet, und mit allen Leuten, die irgendwie mit der Produktion

beschäftigt waren, vom Script zur Computeranimationsabteilung. Wir haben mit ihnen an der Serienkonzeption gearbeitet und konnten so alle Ideen benutzen, praktisch ab dem Moment ihrer Entstehung.

SP: War es sehr schwer, die fantastischen visuellen Effekte aus der Serie für Super NES umzusetzen?

JP: Ganz fürchterlich! Inzwischen ist jeder, der das Spiel gesehen hat, von der visuellen Qualität begeistert. Es sieht wirklich ganz wunderschön aus! Aber diese Bildqualität und die aufregenden Effekte auf Super Nintendo zu bekommen, hat eine Menge Arbeit gekostet - und sehr lange gedauert. Wir haben mit Amblin zusammengearbeitet und ihre 3D-Modelle benutzt, die in der Serie vorkommen.

SP: Gab es etwas, was Ihr nicht umsetzen konntet?

JP: Es wäre schön gewesen, wenn es mehr interaktive Möglichkeiten gegeben hätte, Rollenspiel und so. Aber wir haben uns dagegen entschieden.

SP: Bei all den denkbaren Handlungsmöglichkeiten, wie habt Ihr Euch für diesen Handlungsverlauf entschieden, und wer hatte das letzte Wort?

JP: Die Handlung wurde hier bei Sculptured entwickelt. Es war schon alles beschlossen, als sich bei Amblin noch die Scripts für die Fernsehserie stapelten. Genauso war es mit den Welten, die um SeaQuest herum entstanden. Wir haben Fragen aufgeworfen, über die sie selbst noch gar nicht nachgedacht hatten!



(Lacht.) Ich glaube, eine Menge unserer Ideen tauchen wieder in ihren Scripts auf, eigentlich schon komisch.

SP: Bedeutet das, daß die Fans der Serie zwischen Fernsehproduktion und Spiel sehr viele Ähnlichkeiten erkennen können?

JP: Ja, genau.

SP: Was gefällt Ihnen an dem Spiel am besten?

JP: Ich glaube, am besten finde ich persönlich die Art, wie der Spieler eine bestimmte Meeresregion selbst erkunden kann. Und die vielen Dinge, die ihm dabei passieren können oder auch nicht. Zum Beispiel kann es vorkommen, daß man einen Notruf empfängt und zu einer bestimmten Kolonie fährt, um den Leuten dort zu helfen.

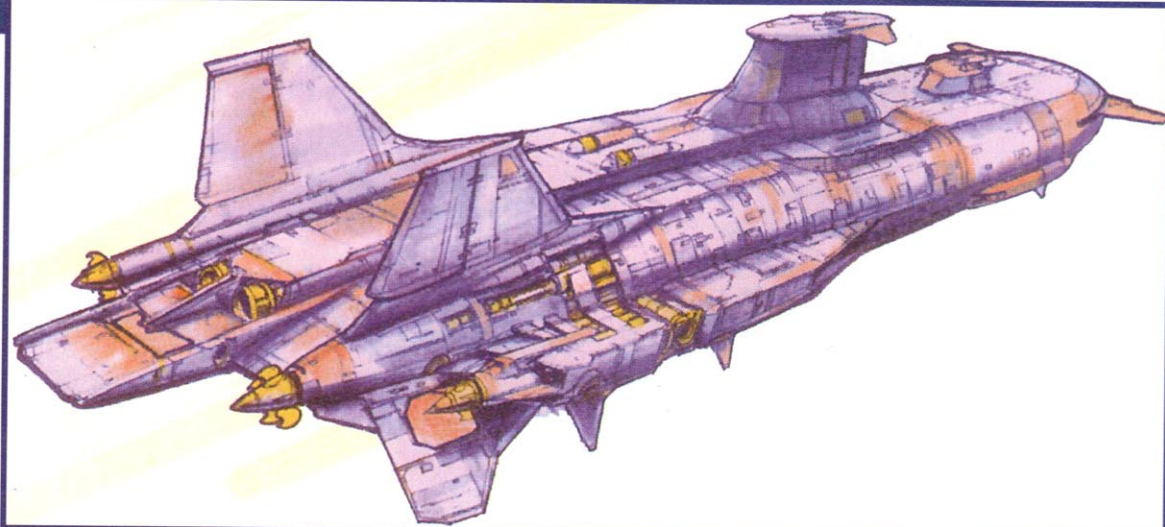
SP: Warum hat Sculptured Software dieses Projekt bekommen und wann war das?

JP: Endgültig war das im



△ Computerdesign ist auch für diese Unterwasserszene verantwortlich.

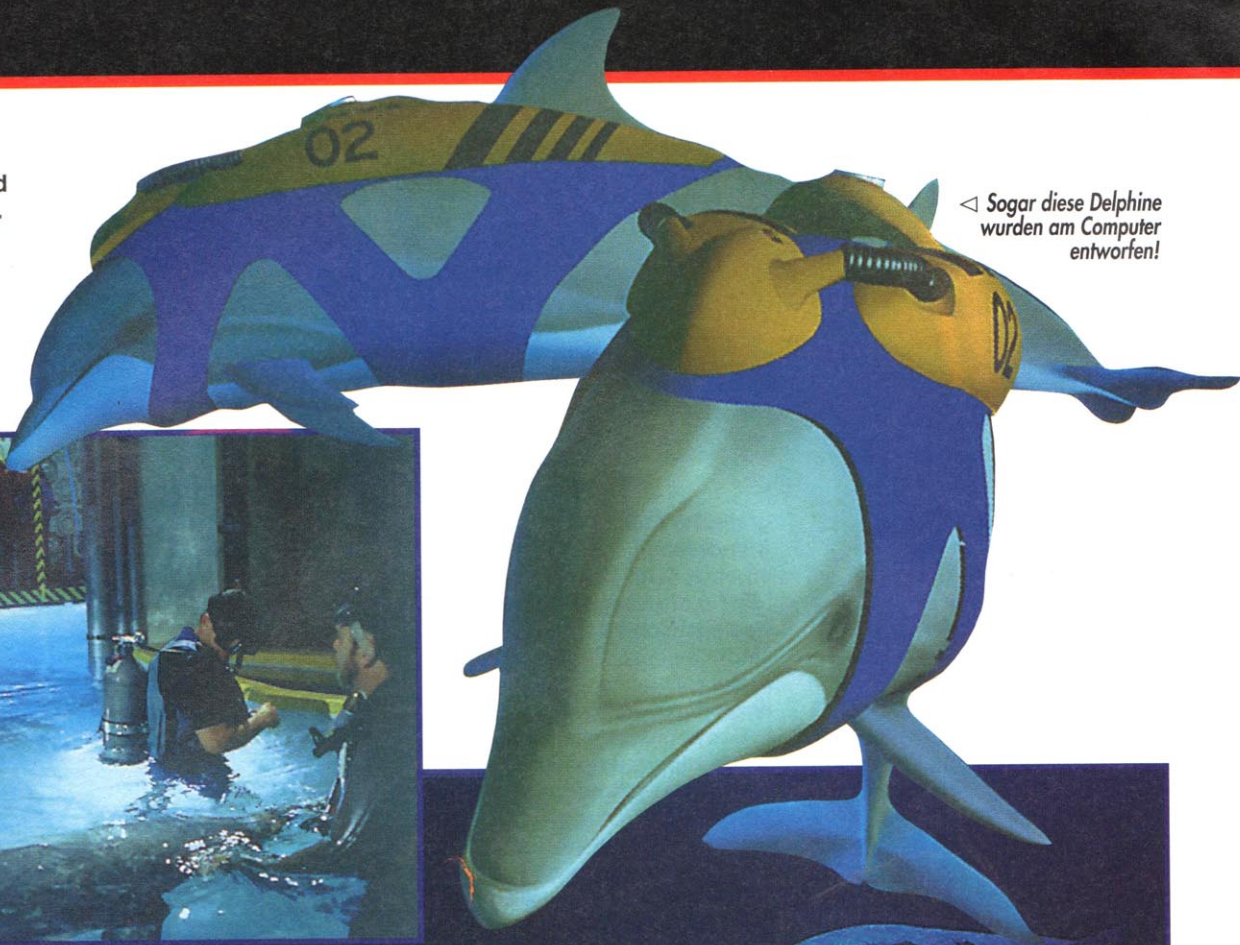
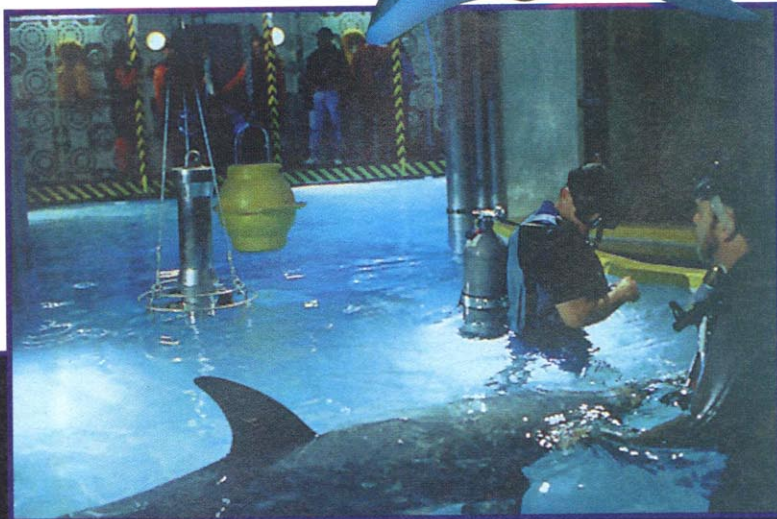
JP: Nein. Wir hatten das überlegt, aber mit den Grenzen, die uns die Hardware setzt, kann diese Art personengebundener Perspektive leider nicht umgesetzt werden. Was wir schließlich gemacht haben, war ein 45°er Winkel, der schräg nach unten geht, wie in Desert Strike. Trotzdem ist es ein dreidimensionales Spiel geworden. SeaQuest selbst und jedes Objekt, auf das man trifft - feindliche U-Boote oder Gebäude - alle sind



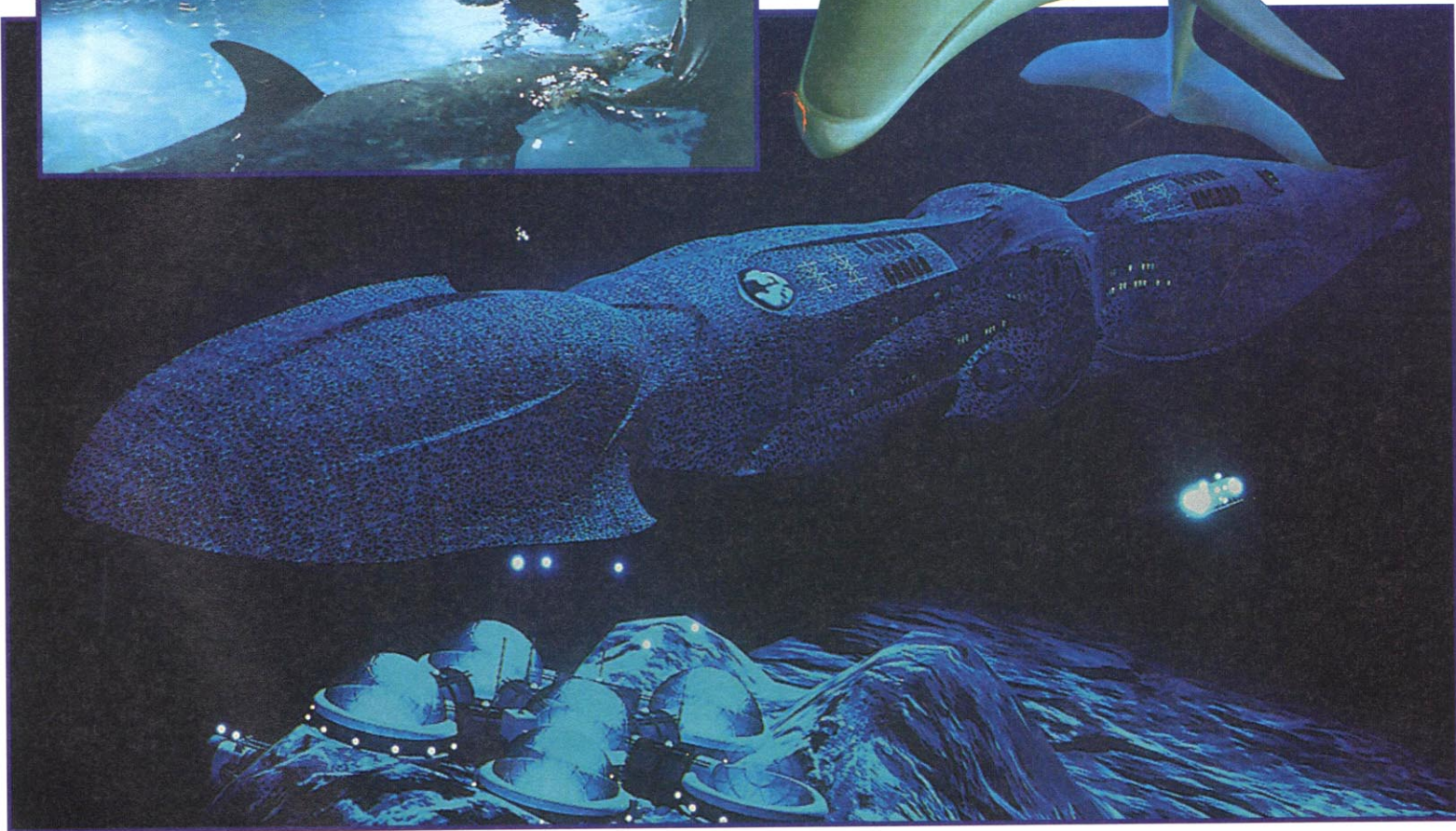
September oder Oktober letzten Jahres, als wir in Malibu die Lizenzverhandlungen führten und schließlich den Vertrag bekamen.

SP: Also ging das sehr schnell!

JP: Jein. Wir hatten davor etwa ein Jahr lang Verhandlungen geführt. Es schien eine der vorteilhafteren Lizenzen zu sein, wir hatten die Wahl. Bis dahin



◁ Sogar diese Delphine wurden am Computer entworfen!



hatten wir abgewartet, wie lebensfähig das Ganze sein würde. Es schien eine gute Sache zu sein.

SP: Was, glauben Sie, macht ein wirklich gutes Spiel aus, und welche gefallen Ihnen persönlich am besten?

JP: Ein gutes Spiel ist eines, bei dem eine in sich eigenständige Welt geschaffen wird. Das ist eine der Hauptaufgaben des Designers: so weit wie möglich alle Eventualitäten zu

integrieren, damit man den Spieler nicht betrügt.

SP: Das ist eine etwas ungewöhnliche Philosophie!

JP: Naja, ich meine, man kreiert ein Stück Software oder eine interaktive Unterhaltung, in der jemand völlig aufgehen soll. Und indem man eine Welt schafft, in die man sich wirklich vertiefen kann, wird das Interesse hoffentlich über lange Zeit anhalten. Mein persönliches Lieblings-spiel ist zur Zeit wohl

Doom, für den PC, und *Mortal Kombat*.

SP: Wie ich höre, arbeiten Sie da auch schon hart an der Fortsetzung?

JP: Das stimmt. Über *Mortal Kombat II* werden noch viele staunen!

SP: Wäre es möglich, daß Sie uns dazu schon mal einen Hinweis geben? Wird es zum Beispiel neue Finishing Moves geben?

JP: Ja, die wird es geben, aber im Moment kann ich wirklich

nicht mehr verraten. Abwarten!

SP: An welchen anderen Projekten arbeiten Sie zur Zeit?

JP: Wir geben gerade einem Ren & Stiff-Spiel den letzten Schliff. Das wird einschlagen wie eine Bombe!

SP: Einen winzigen Hinweis vielleicht?

JP: Nee, das müßt Ihr abwarten, aber glaubt mir, das ist ein brandheißer Titel, den man sich vormerken sollte!

SP. Danke.

Wer ist SCULPTURED? SOFTWARE!

Sculptured Software hat es eigentlich nicht mehr nötig, lang und breit vorgestellt zu werden - besonders seit *Mortal Kombat* als visuell anspruchsvolles Spiel im letzten Jahr Schlagzeilen machte. Aber obwohl sie unglaublich viel Einfluß auf dem Markt haben, weiß man doch nur wenig über den Konzern hinter all den Legenden. Hier also ein wenig Hintergrundinformation über die amerikanische Firma.

Der Firmensitz von Sculptured Software liegt in Salt Lake City, Utah. Schon seit 1984 sind sie in der Entwicklung der Unterhaltungsbranche tätig. Sie sind spezialisiert auf das Programmieren von Sport- und Action-Spielen für Super Nintendo und Sega Mega Drive. Bis heute haben sie mehr als 200 Produkte entworfen, teils für CD-ROM, teils für Diskette.

Zur Zeit arbeiten über 100 Menschen bei Sculptured Software, davon allein 50 als Programmierer und weitere 20 als Grafikdesigner - Spezialisten für

grafische Animation und Hintergrundszenen. In dem Team arbeiten auch einige Musiker (die für die Sound-Effekte und Begleitmelodien verantwortlich sind), Designer und Spieltester. Außerdem gibt's natürlich noch das Management!

Das hochspezialisierte Team von Sculptured Software hat sich als eine der führenden Entwicklungsfirmen fest etabliert. Das wird auch anhand einer Liste von illustren Auftraggebern deutlich, für die sie zur Zeit gerade arbeiten: Acclaim, Capcom, LucasArts, Nintendo of America und Sunsoft - und das sind noch längst nicht alle!

Nach ihren bisherigen Produkten zu urteilen wird wohl auch *Seaquest* ein Hochglanzprodukt. Wir erwarten den Megaerfolg für den nächsten Winter, aber Ihr könnt auf einen exklusiven und ausführlichen Bericht im September zählen!



SCULPTURED SPIELOGRAPHY

Die Liste nennt einige der neueren Produktionen, die von Sculptured Software für diverse Nintendo-Verlage entwickelt wurden.

Acclaim/LJN

WWF Super Wrestlemania: NES, Game Boy, Super NES.
Bart's Nightmare: Super NES.
WWF Royal Rumble: Super NES.
Mortal Kombat: Super NES.

LucasArts/JVC

Super Star Wars: Super NES.
Super Empire Strikes Back: NES, Super NES.

Nintendo of America

NCAA Basketball: Super NES.
Stanley Cup Hockey: Super NES.

Parker Brothers

Monopoly: Game Boy, Super NES, NES.
Clue: Super NES.

Tecmo Inc

Tecmo NBA Basketball: NES, Super NES.

▽ Roy Scheider als Nathan Bridger, Kapitän der *SeaQuest*.



△ *SeaQuest DSV*, der Stolz der UEO und die einzige Hoffnung für die Menschheit.

DAS SPIEL

THQ hat die Rechte auf ein Spiel erworben, das auf der *SeaQuest DSV* Serie basiert, und wird es auch auf den europäischen Markt bringen. Die Version für Super NES wird voraussichtlich im September für 159 DM erhältlich sein. Die Game Boy Version ist für November zum gleichen Preis geplant.

THQ haben mit der MCA/Universal Merchandising einen Vierjahreskontrakt abgeschlossen, der ihnen erlaubt, das Filmmaterial der Serie, zusammen mit visuellen und Sound-Effekten, zu benutzen.

Grob gesagt besteht das Spiel aus gefährlichen

Missionen und Aufgaben, die vom Spieler ausgeführt und überstanden werden müssen. Das eigentliche Ziel besteht darin, die Welt in der UEO-Konföderation (United Earth and Oceans) zusammenzuschließen. Die Lizenzvergabe ermöglicht es THQ nicht nur, die

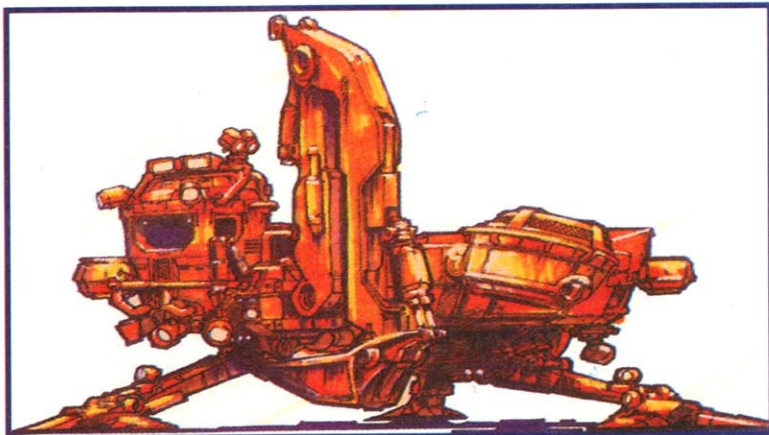
extravagananten Spezialeffekte und den dramatischen Soundtrack der Fernsehserie zu benutzen, sondern auch, die Charaktere genau nach den Schauspielern zu gestalten.

Der Spieler übernimmt die Kontrolle über die *SeaQuest* und muß zahlreiche Tiefseeabenteuer bestehen, vom Kampf gegen illegalen Drogenhandel über Schatzsuchen bis hin zur Terroristenbekämpfung. Das Spiel ermöglicht den Umgang mit dem Visual Reality Modus, den Kampfbooten und - ganz wichtig - Darwin, dem sprechenden Delphin, der mit seinem Witz und Charme in der Serie eine Starrolle hat!

Obwohl das Spiel noch längst nicht fertiggestellt ist und THQ uns auch noch keine Screenshots anbieten konnte,

die auch nur im entferntesten so aussähen wie das fertige Spiel, sollen die Bilder Dir einen Eindruck davon vermitteln, welche Elemente der Serie in das Spiel integriert werden. Da *SeaQuest* als Serie so enorm phantasie reich ist, kann man von dem Super NES Spiel auch einiges erwarten. Besonders natürlich, weil es von den gleichen Leuten gemacht wird, die uns schon *Star Wars* und *Mortal Kombat* präsentiert haben - Sculptured Software!

Die Liste nennt einige der neueren Produktionen, die von Sculptured Software für diverse Nintendo-Verlage entwickelt wurden.



AKIRA



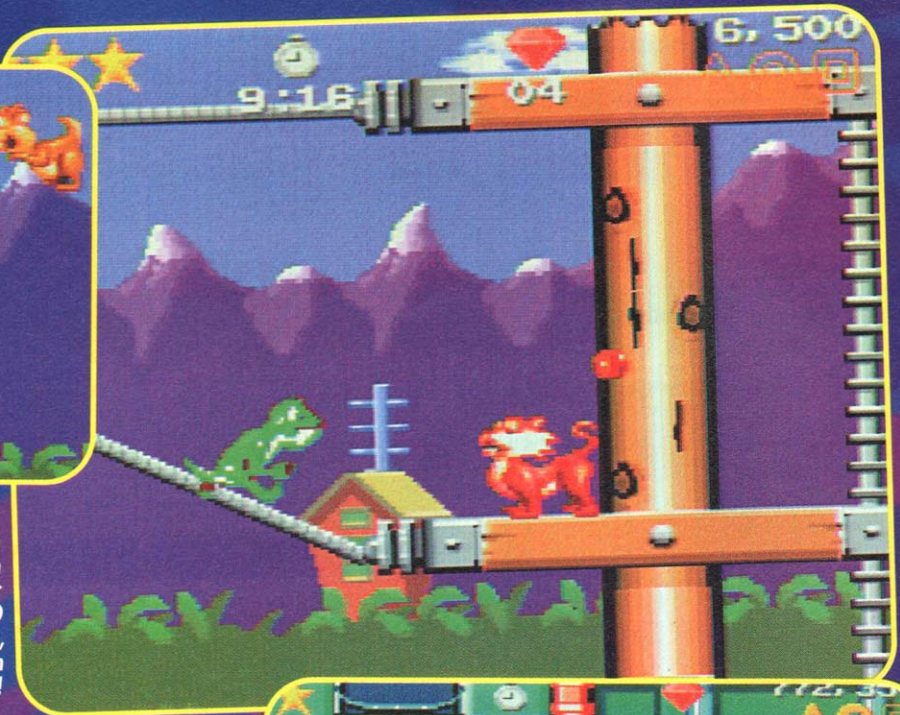
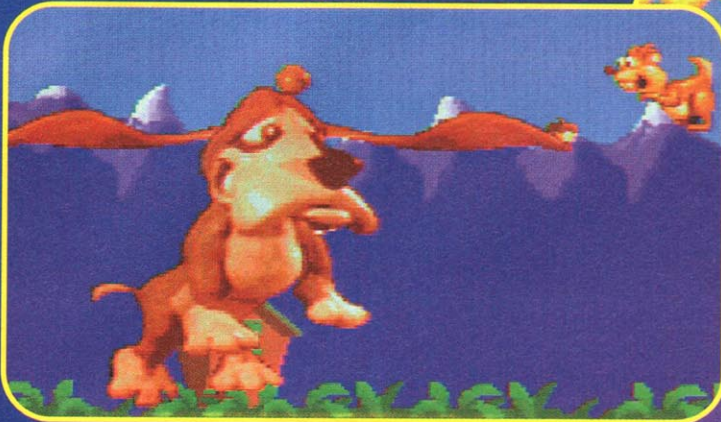
Eines der vielen Spiele, die THQ (Malibu) im kommenden Winter auf den Markt bringen will, wird *Akira* sein - das Spiel zu dem erfolgreichen Comic und Pilotfilm. Du kannst Kaneda steuern und mußt mit dem völlig überdrehten Tetsuo, der frechen Kay und dem teuflischen Colonel zusammenarbeiten.

Bisher dürfen noch keine Aufnahmen vom Spiel gezeigt werden alles noch Top Secret in den Malibu Labs! - aber ein Sprecher ließ verlauten, daß das gesamte Spiel aus völlig unterschiedlichen Abenteuern

bestehen wird, z. B. einer Verfolgungsjagd per Fahrrad mit der Clowngang, einer Flucht aus dem Kindergarten und natürlich der Rettung Akiras vor den Regierungsbeamten.

Weil wir so guten Kontakt mit den *SeaQuest*-Programmierern haben, kannst Du Dich darauf verlassen, daß SUPER PRO auch bei *Akira* die schnellsten sein werden. Um ehrlich zu sein, wir planen schon für eine der nächsten Ausgaben eine ausführliche Inside Story über *Akira* - inklusiv Bildmaterial.

▽ Globmeister erteilt dem Riesenspaniel die erste Flugstunde.



MARTIN



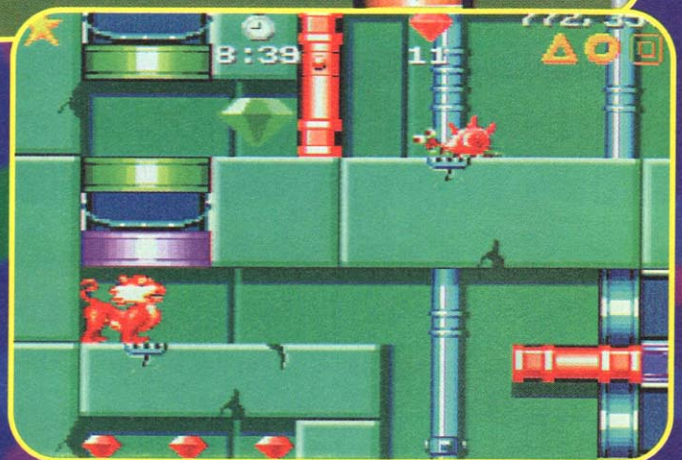
Tief in der unwegsamen grünen Hölle des afrikanischen Dschungels haust ein gewisser Professor Putty. Hier hat er in aller Ruhe eine Technik entwickelt, mit der er menschliche Wesen in Tiere verwandeln kann. Alles was er dazu braucht, ist ein spezielles Serum und etwas Knete (ich sag's ja: Geld regiert die Welt). Eingeborene Medizinmänner erfahren jedoch von dieser bahnbrechenden Technik und wollen sie für ihre eigenen Zwecke nutzen. Dazu entführen sie kurzerhand den Professor. Sein Sohn Clayton bleibt als kleine Knetkugel allein zurück (schluchz). Der Junge faßt sich jedoch ein Herz und macht sich auf in den gefährlichen Dschungel, um den Vater

▷ Küß mich! Ich bin ein verwünschter SUPER PRO Designer! - Nee, du, den Trick kenn ich schon!

und das kostbare Serum wiederzufinden.

Claymates ist ein hartes Spiel; auf Deinem Weg findest Du jedoch verschiedenfarbige Knetkugeln, die Dir Deine Aufgabe bedeutend erleichtern können. Wenn Du sie aufnimmst, kannst Du Dich entweder in eine Katze, eine Ratte, ein Erdhörnchen, einen Fisch oder in einen Vogel verwandeln. Zu einigen Levelabschnitten erhältst Du nur in Form eines bestimmten Tieres Zugang. Wenn es Dir gelingt, wirst Du reich belohnt.

Wenn Du einen Level beendest und eine genügende Anzahl von



Ohne Knete keine Fete!

CLAYMATES

DIE PLAYMATES DES MONATS

Jede dieser Figuren hat ihre eigenen Fähigkeiten. Doh Doh kann kurze Strecken fliegen, Mukster besiegt seine Gegner mit einem schnellen Pfotenhieb, Oozy betäubt alles Leben in seiner Nähe mit pikantem Mundgeruch, und Goopy fühlt sich unter Wasser am wohlsten. Globmeister ist ein zäher Kämpfer mit endlosem Nußvorrat, und Clayton der Klumpen kann ganz fürchterlich zuschlagen!



CLAYTON



DOH DOH



GLOBMEISTER



GOOPY



MUKSTER



OOZY

Edelsteinen eingesammelt hast, gelangst Du in eine fantasievolle Mode 7-Bonusrunde, wo Du Extraleben gewinnen kannst. In einem anderen Bonusspiel mußt Du in die Luft springen und dabei versuchen, einzelne Buchstaben zu treffen. Mit den Buchstaben sollst Du das bezeichnende Wort "CLAY" bilden.

Nachdem Du Dich durch den Level gewühlt und das jeweilige Bonusspiel mitgenommen hast, darst Du noch ein kleines Rätselspielchen à la Goof Troop lösen. Dabei mußt Du zwei Roboter durch ein Labyrinth führen und versuchen, Hindernisse aus dem Weg zu räumen, um zum nächsten Spielabschnitt zu gelangen. Diese Puzzles sind eine hochwillkommene Unterbrechung der Plattform-handlung und machen Claymates zu einem sehr abwechslungsreichen Spiel. Wie sieht's aber nun mit den Plattformleveln - dem eigentlichen Spiel - aus?

In der Mehrzahl sind die Level absolut riesig. Du findest reihenweise Bonusräume, versteckte Kisten und viele hilfreiche Dinge, wie aufsteigende Ballons, Gebläse und Hochgeschwindigkeitsröhren. Claymates spielt sich mit einem derart halsbrecherischen Tempo, daß es unmöglich erscheint, die lustigen und interessanten Dinge, die da an Dir vorbeirauschen, richtig wahrzunehmen.

Die Grafiken sind klasse und stellen die Möglichkeiten der hochgepriesenen Claymation-Technik (spezielles Verfahren zur Digitalisierung echter Knetfiguren) eindrucksvoll unter Beweis.

▽ Grübel, grübel! Rätselspielchen wie dieses hier sorgen zwischen den Levels für Kurzweil.



▽ Und zum Abendessen gibt's Spanferkel!



BÄRBEL



Ich hatte mich schon so darauf gefreut, einen weiteren unglücklichen Plattformer nach Strich und Faden auseinanderzunehmen, einige bissige Bemerkungen bezüglich der Innovationsfreude der Softwareindustrie anzufügen und schließlich darin zu gipfeln, daß Plattformspele überhaupt ein Machwerk des Teufels seien, bis mir Claymates diese Freude zunichte machte. Dieses Spiel macht einfach zuviel Spaß! Ocean hat in letzter Zeit wirklich ein glückliches Händchen, wenn es darum geht, Topspiele auf den deutschen Markt zu bringen. Vergiß all diesen Lizenzmüll, der heutzutage in Cartform durch die Regale spukt...kauf Dir Claymates! Ein großes, fantasievolles, fesselndes und gut spielbares Game, das Bugs, Yogi und Pink zu lauwarmen Ladenhütern degradiert!

△ Hier mußt Du die Knete durch's Rohr nach oben jagen.

Die selbe Technik wurde übrigens zuvor schon bei Clayfighter (Review im letzten SUPER PRO) angewandt. Optisch geht dieses Spiel also voll in Ordnung - es ist knallig bunt, gut animiert und fährt eine Menge kurioser Gegner auf.

Was allerdings nicht in Ordnung geht, ist die Steuerungsmethode, die mich sehr an Roadrunner erinnert hat. Ein gezielter Sprung auf eine Plattform ist beispielsweise ein recht heikles Unterfangen - die Figur rutscht einfach zu viel herum! Wenn's mal hart auf hart geht, kann das mächtig an die Nerven gehen.

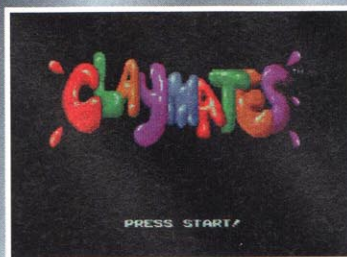
Die Soundeffekte sind ganz exquisit und finden reichliche Anwendung (z. B. das tolle Hundegebell). Auch die Titelmusik zeugt von Qualitätsarbeit - der Song könnte fast ein Ohrwurm werden.

Claymates ist zweifelsohne einer der hervorragendsten Plattformer, die man zur Zeit für Geld kaufen kann. Zwar gibt es leichte Abzüge in der A-Note (die etwas schwammige Steuerung), aber die B-Note (Sound, Grafik) gleicht das locker wieder aus. Eine gute Empfehlung!

PETER



Meiner Meinung nach könnte Claymates neue Standards für Plattformspele festschreiben. Die Grafiken sind exzellent. Sie beinhalten ultraflüssige Animation und schwelgerische Farbigkeit gewürzt mit einer satten Prise Humor. Daß einige Bereiche der Level nur mit bestimmten Figuren zu bewältigen sind, gibt dem Spiel ein strategisches Element...hat mir gut gefallen! Der Sound mit schnellen Titeln und großartigen Effekten ist ein weiterer erfreulicher Aspekt. Das Sahnehäubchen sind jedoch die Rätsel zwischen den Levels, wo Du ein Pärchen unglückseliger Roboter durch die Gärten geleiten mußt, um in den nächsten Level zu gelangen. Eine wohlthuende Abwechslung vom monotonen Plattformerle. Brilliant!



VERLAG

SONY
(069)-1310067

PREIS

C.A. 130 DM

ERHÄLTlich

JULI '94

SPIELART

PLATTFORM

KAPAZITÄT

8MBit

BESONDERHEITEN

KEINE

STEUERUNG

KEINE FUNKTION

KEINE FUNKTION



BEWERTUNG

GRAFIK 89
SOUND 82
GAMEPLAY 87
DAUERSPASS 84

PROFAZIT

84

MARTIN



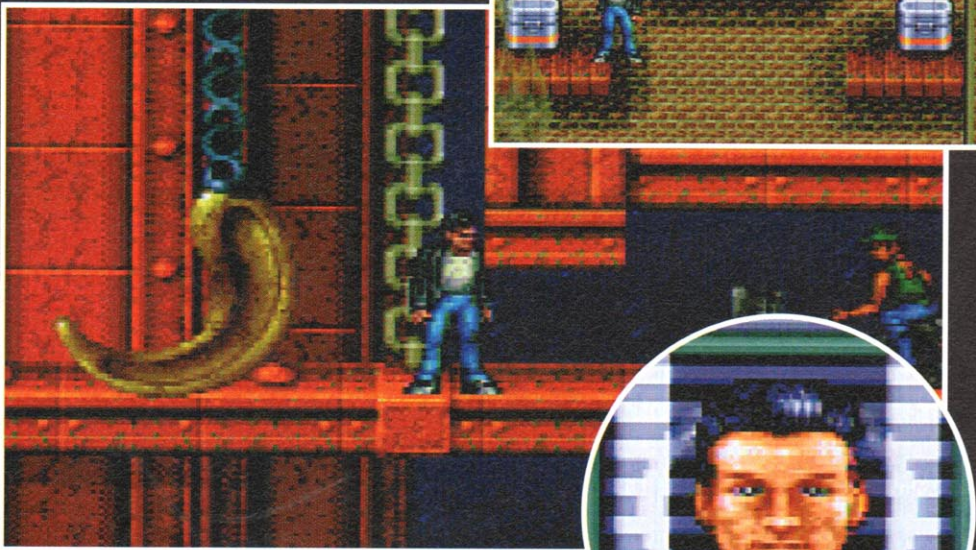
Basierend auf der amerikanischen Top-TV-Serie beschreibt *Time Trax* die Abenteuer eines Cops, der aus der Zukunft in unsere Zeit geschickt wurde, um einer ruchlosen Verbrecherbande aus dem 22. Jahrhundert das Handwerk zu legen.

Du übernimmst die Rolle von Darien Lambert, eines Polizeicaptains aus dem Jahre 2193. Dein Auftrag lautet, den berühmten Wissenschaftler Dr. Mordicai Sahmbi aufzuspüren, der mit seiner bahnbrechenden Erfindung der Teleportation gesuchte Kriminelle und schließlich auch sich selbst in die Vergangenheit hinübergerettet hat.

Das Spiel ist ein horizontal scrollender Plattformer und beginnt in der Zukunft. In einem alten Lagerhaus, das als Zuflucht

TIME TRAX

Der Mann, der die Zeit anhalten kann!



△ Ein Übeltäter aus der Zukunft versucht sich als Kranführer...haha, keine Schnitte, Freundchen!

für allerlei finstre Gesellen bekannt ist kannst Du Dich zunächst einmal mit Deinen Waffen und Kampftechniken vertraut machen. Auch findest Du hier ausreichend Power-Ups und Ausrüstungsgegenstände, um Dich für die nachfolgenden Aufgaben zu wappnen. Danach geht's weiter in das Laboratorium des Wissenschaftlers. Dieser große Komplex ist gespickt mit Laserkanonen und waffenstarrenden Gegnern. Wenn Du Dr. Sahmbi entdeckst, springt dieser flugs in seinen Teleporter und flüchtet sich in die Welt unserer Tage. In einem heroischen Ausbruch von Pflichtbewußtsein setzt Du Dich selbst in die Kiste, läßt Dein gesichertes Leben in der Zukunft zurück und machst Dich auf den Weg, um den Doc und die Gangster dingfest zu machen. Hört sich alles wie eine Standard-Terminatorstory an, oder?

Time Trax spielt in acht verschiedenen Levels: von der gefährlichen Großstadtstraße, über verlassene Hochhäuser, bis nach Hawaii und in den Regenwald. Das Gameplay erinnert an Super Probotector. Hier wie dort gibt es Plattformelemente, die durch horizontale Verfolgungssequenzen unterbrochen werden.

Die Grafiken reichen von mäßig (das Lagerhaus) bis

HENDRIK



Endlich wieder Originalität im Plattformgenre.

Time Trax besitzt die professionelle Darstellung und den Glanz von Super Probotector und verfügt darüberhinaus noch über das Element der Zeitreise und die einzigartige "Time Stall"-Funktion. Von den Grafiken gefiel mir besonders die astreine Verfolgungsjagd mit Motorrad und Hubschrauber. Toll fand ich auch den roten Zielsuchlaser, der Dir die ganze Zeit über auf den Fersen ist und Dich ständig auf Trab hält.

Time Trax ist ein rundum gelungenes Actionabenteuer - schau's Dir ruhig mal an!



△ Mit einem flotten Feger holt Darien seinen asozialen Gegner von den Beinen. Achte auf den herabstürzenden Dinoschädel!

spitzenklasse (die Hubschrauberjagd). Obwohl der Hauptdarsteller den Eindruck erweckt, als käme er frisch von der Last-Action-Hero-Müllkippe, bewegt er sich doch eigentlich recht überzeugend und läßt sich gut steuern. Als ärgerlich empfand ich nur, daß sich der Feuerknopf bei genügender Nähe zum Gegner in einen Kick/Punch-Knopf verwandelt, was mich anfangs sehr verwirrt hat.

Das weitaus beste Element dieses Spiels sind die Verfolgungsjagden. Im ersten dieser Level jagt Darien auf einem heißen Feuerstuhl durch die City und versucht einen schwerbewaffneten Hubschrauber, der über ihm schwebt zu vernichten. Dieser Helikopter registriert Treffer nicht durch bloßes Aufblitzen, wie das in anderen Spielen üblich ist - der Schaden, den Du ihm zufügst ist wirklich erkennbar: das Vehikel weist immer mehr Löcher auf, bis es schließlich in Flammen aufgeht.

Ein weiteres Element, das aus der Serie übernommen wurde ist das "Time Stalling": Darien verlangsamt mit der Kraft



△ Die Hubschrauberjagd - die absolut beste Szene des Games! Hol den Vogel vom Himmel!



△ Dr. Sahmbi scheint eine Menge Treffer wegstecken zu können. Behalte seine riesige Laserkanone im Auge.

seiner Gedanken die Zeit (jaja!). Alles auf dem Bildschirm bewegt sich nun wie in Zeitlupe, und Du kannst zuvor unmögliche Aktionen bequem ausführen, z. B. einer Kugel ausweichen.

Auch die Musik stammt aus der TV-Serie. Sie unterstützt hervorragend das Geschehen und ist mit einigen wirklich "futuristischen" Effekten angereichert.

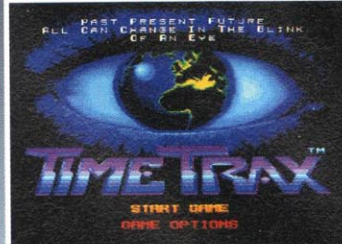
Time Trax ist kein übermäßig originelles Spiel. Die meiste Zeit verbringst Du mit der Suche nach versteckten Gegenständen und dem Lösen leichter Aufgaben. Aber Spaß macht's trotzdem.

Wenn man bedenkt, daß bis zu unserem großen Bericht im letzten SUPER PRO wohl niemand in diesem Lande auch nur den leisesten Schimmer hatte, worum es bei Time Trax überhaupt geht, läßt sich erahnen, daß dieses Spiel auf dem deutschen Markt keinen leichten Stand haben wird. Wer die TV-Serie nicht kennt, wird kaum wissen, was es mit der Handlung im Einzelnen auf sich hat. Mit anderen Worten: Da das Spiel nicht von einer deutschen Fernsehausstrahlung profitieren kann, ist es bloß ein gewöhnliches Plattform-Shoot'em Up, wie andere auch. Trotzdem...wenn Du packende Action suchst, könnte Time Trax Dein Ding sein. Es ist anspruchsvoll, fesselnd und macht Spaß!

PETER



Mir fiel ein Stein vom Herzen! Endlich wieder ein Plattformers, in dem es nicht von süßen Plüschhasen und flauschigen, liebenswerten Aliens wimmelt. Dies ist vielmehr eine Mischung aus Klassikern wie *Rolling Thunder* und *Kung Fu Master*. Die Gegner kannst Du auf vielfältige Weise bekämpfen...das hält das Interesse aufrecht. Ich mochte besonders die realistischen Soundeffekte. Die Bosse sind teilweise wirklich erstklassig, wie z. B. der riesige Hubschrauber, der sich trotz seiner Größe flüssig bewegt. Die Hintergründe und Figuren sind sehr gut dargestellt. Dazu kommen einige schöne Ideen, wie Geheimwände und der Zielsuchlaser, der Dich ständig bedroht. Ich mag *Time Trax*. Wenn Du einen ernsthaften Plattform-Blaster suchst...dies ist einer!



VERLAG
MALIBU GAMES (THQ)

PREIS
G.A. 139 DM
ERHÄLTLICH
JULI/AUGUST

SPIELART
SHOOT-'EM-UP

KAPAZITÄT
8MBit
BESONDERHEITEN
KEINE

STEUERUNG

KEINE FUNKTION

KEINE FUNKTION

L

R

FEUER, PUNCH
/KICK

X

TIME STALL

Y

A

SPRINGEN

B

SPRINGEN

BEWERTUNG

GRAFIK 83

SOUND 80

GAMEPLAY 81

DAUERSPASS 78

PROFAZIT

81



MARTIN



Nach einer ziemlich enttäuschenden Vorstellung auf dem Mega Drive wurde das Steinzeitepos generalüberholt und versucht nun sein Glück auf dem SNES.

Ähnlich wie bei Super Mario World gibt es auch bei *The Flintstones* fünf riesige Welten, die sich aus unzähligen Plattformlevels zusammensetzen. Ziel des Spieles ist es, den Schatz der Sierra Madrock zu finden. Gelingt Dir das, wirst Du zum Großen Poobah des königlichen Ordens der Wasserbüffel ernannt (frag mich nicht was das ist, aber der Posten scheint die Mühe wert zu sein)! Tips und Hilfsmittel für die Schatzsuche

HENDRIK



Anfangs hat mir das Spiel wirklich Spaß gemacht, aber schon bald wurde offensichtlich, daß dieses Abenteuer doch eher für jüngere Fans geeignet ist. Es ist einfach zu simpel! Die Würfelrunde ist eine interessante und gut umgesetzte Idee. Wie man es von Zeichentrickkonversionen erwarten kann, macht *The Flintstones* optisch einen guten Eindruck. Die Musik ist allerdings langweilig. Leider sind die Plattformabschnitte nur Standardware. Vielleicht gibt es die eine oder andere knifflige Stelle, aber erwähnenswert ist hier nichts. Auch das Wettrennen hat nicht tief enttäuscht. Erwartet hatte ich ein Sub-Game à la Mario Kart, bekommen habe ich durchgedrehte Ameisen, die über eine Sandpiste hüpfen!



△ Fred und ein Wasserbüffel beim Eislaufen.

◁ Ein ziemlich verhärmter Zeitgenosse versucht, Fred ein's auf die Rübe zu geben!

bekommst Du von Deinen Konkurrenten (der Job ist wirklich begehrt). Allerdings mußt Du sie zunächst zu einem Rennen im großen Stadion herausfordern, bevor sie Dir nähere Informationen weitergeben.

Bei diesen Mode 7-Wettrennen, die stark an Mario Kart erinnern, trittst Du zu Fuß, im Fahrzeug und schließlich auf Schlittschuhen gegen die anderen Wasserbüffel (= Clubmitglieder) an. Der Wettkampf führt über mehrere Runden, und sollten Fred oder Barney gewinnen,

Wer fürchtet sich vor'm Großen

THE FLINTSTONES

PETER

Geht mir bloß weg mit Fred Feuerstein und Konsorten! Die Zeichentrickserie fand ich ziemlich belanglos (zu wenig sinnlose Gewalt!!!), deshalb hat mich die Ankündigung eines Flintstones-Plattformers (schnarch!) auch nicht sonderlich vom Hocker gehauen. Trotzdem fand ich das Game gar nicht mal so übel - es ist sicherlich weitaus besser als die Masse der jüngsten Cartoon-Lizenzen, aber es fehlt irgendwie das gewisse Etwas. Die Rennsequenzen sind schlechte Plagiate des unschlagbaren Mario Kart, und auch der Aufbau des Spiels erinnert so stark an Mario World, daß ich am Levelende jedesmal fest überzeugt war, auf Bowser zu treffen! The Flintstones ist keineswegs ein schlechtes Spiel, aber es gibt bessere Alternativen.



△ *Erinnert sehr an Mario, oder? Mit dem Würfel bestimmst Du, wieviele Felder Du vorgehen darfst.*

◁ *Eine Herde Steinzeitkühe donnert vorbei. Nichts wie weg hier!*

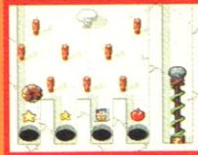
DAS GLÜCKSRAD



Das Glücksrad entscheidet, welches Bonusgame Du spielen wirst.



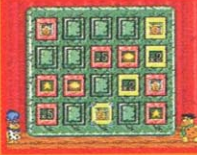
Diese Affen sind ganz wild auf Deine Nüsse!



Schieß die Kugel nach oben und hol Dir Deine Preise!



Um Dir diese Beute zu holen, brauchst Du ein ruhiges Händchen.



Wie man Memory spielt, weißt Du doch sicher noch!

erhalten sie ein nützliches Paßwort und einen Gegenstand, mit dem sie in die nächste Welt vorrücken können.

In den horizontalen Plattformabschnitten ist es Deine Aufgabe, als Fred oder Barney innerhalb des Zeitlimits den Ausgang zu erreichen. Die prähistorischen Bonusse, die Du einstecken kannst sind Energiekapseln, Extraleben, Muscheln etc.

Diese Muscheln (vorausgesetzt Du hast genügend gesammelt) sind auch das Eintrittsgeld für die Freizeitparks, die über die Welten verteilt sind. Dort können sich die beiden Helden in mehreren originellen Sub-Games mit begehrten Extraleben eindecken.

The Flintstones ist eines dieser hervorragenden Spiele, denen unglücklicherweise keine sonderlich lange Lebensdauer beschert sein wird. Das Spiel macht einen rundum gelungenen Eindruck und spielt sich schlicht traumhaft. Es ist jedoch - wie z. B. auch *Goof Troop* - ein wenig zu leicht, um auf lange Sicht wirklich befriedigen zu können.

Die Grafiken sind fantastisch, die Hauptdarsteller sind exzellent gezeichnet und die Cartoon-mäßige Animation ist flüssig. Es macht Spaß anzuschauen, wie die Figuren mit den Armen herumfuchtelten, um sich länger in der Luft zu halten, oder wie sie nach einem Treffer benommen im Kreis taumeln. Wilma und Betty, die ihre beiden Alten ständig auf Trab halten, sind natürlich auch mit von der Partie.

Die Plattformabschnitte sind schön



△ *Leg 'nen Gang zu, Barney! Der Kerl ist noch immer in Führung!*

gestaltet und farbenprächtig, obwohl ich mir vorstellen könnte, daß ein wenig Parallax-Scrolling mehr Leben in die Bude gebracht hätte.

Der berühmte Titelsong der Comicserie spielt (wie erwartet) auch im Game eine vorherrschende Rolle. Nach einigen Stunden ging mir das Gedudel allerdings ganz mächtig auf den Keks! Die Effektsounds sind da schon dezenter. Fest gerechnet hätte ich jedoch mit Freds markerschütternden "WILMAAAA!"-Rufen...is nich. Aber da mir derartige Vokalausbrüche tagtäglich in der Redaktion um die Ohren fliegen, kann ich persönlich dieses Manko durchaus verschmerzen.

The Flintstones ist ein großartiges Game, besonders für jüngere Spieler. Dieses allzu einfache und doch mitreißende Abenteuer hat mir eine Menge Spaß gebracht. Schade, daß nicht mehr drinsteckt! Gut, die Welten sind riesengroß, die Level zahlreich...aber wenn ich nach kurzer Zeit bereits 20 Extraleben angehäuft habe, was soll dann noch passieren?!



VERLAG

TAITO (LAGUNA)
(06107) 930100

PREIS

C.A. 139 DM

ERHÄLTLICH

JUNI '94

SPIELART

PLATTFORM

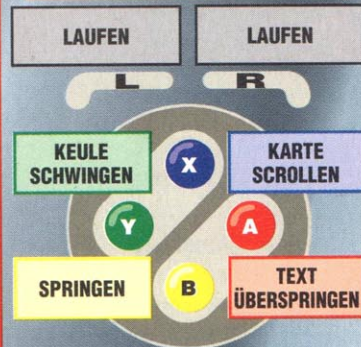
KAPAZITÄT

12MBit

BESONDERHEITEN

KEINE

STEUERUNG



BEWERTUNG

GRAFIK	82
SOUND	80
GAMEPLAY	88
DAUERSPASS	74

PROFAZIT

83

THE EMPIRE STRIKES BACK



HIER GIBT'S WAS ZU GEWINNEN!

1. Preis: Eine Cartridge randvoll mit MACHT!

Nicht nur, daß die SUPER PRO-Redaktion das absolut tollste Nintendo-Magazin aller Zeiten herausbringt, nein, wir sind auch die nettesten Leute, denen Du in Deinem Leben überhaupt begegnen kannst! Darum möchten wir jetzt wieder einige Goodies unter's Volk bringen. Dankenswerterweise hat uns JVC eine Cart von The Empire Strikes Back zur Verfügung gestellt, und die wollen wir dem glücklichen Gewinner unseres kleinen Preisausschreibens überlassen. Als Trostpreise winken 10 T-Shirts...ist das nichts?!!

Deine Gewinnchancen kannst Du ganz unglaublich erhöhen, wenn Du unsere Preisfrage richtig beantwortest. Sende Deine Lösung mit Name und Adresse an: SUPER PRO, Kennwort: Empire, Postfach 3127, 48581 Gronau. Einsendeschluß ist der 10. Juni. Rechtsweg? Kennen wir nicht! Unter den richtigen Einsendungen ermittelt der Chef persönlich die Gewinner. Alle dürfen mitmachen, außer Martin!

Und hier unsere Frage: Wie heißt die Schwester von Luke



Alle Super NES-Neuheiten
natürlich auf Lager!
Außerdem eine Menge
Neo Geo Spiele Neu & Gebr.
zu Super Preisen am Start!

SUPER NES - BUY OR DIE

TKO Boxing dt.	68,99 DM
Parodius dt.	68,99 DM
Phalanx dt.	58,99 DM
Drakkhen dt.	58,99 DM
Dracula dt.	68,99 DM
Cliffhanger dt.	68,99 DM
Super Shanghai II dt.	68,99 DM
Chuck Rock dt.	78,99 DM
Joe Mac dt.	78,99 DM
Jimmy Connors dt.	78,99 DM
Alien III dt.	88,99 DM
Jurrassic Park dt.	88,99 DM
Art of Fighting dt.	118,99 DM
Wolfenstein 3D dt.	118,99 DM
Dessert Strike dt.	108,99 DM
Might + Magic II dt.	126,99 DM
Joy Pad SF3	28,99 DM

NEU · NEU · NEU · NEU · NEU · NEU · NEU



Alle Infos über die japanischen Zeichentrick-revolution und ihre Macher. Hintergründe, News, Comics, Modelle, asiatische Realfilme & mehr.. All das ab jetzt in **ANIMANIA**, dem Magazin für das 21. Jahrhundert. Start the Future now!!!!...

ANIME NEUHEITEN

The Gyver Pt. 2	22,95 DM
Mermaid Forest	34,95 DM
Akira Soundtrack	
Picture-CD (Rar)	39,95 DM
Black Magic M66	39,95 DM
Wind of Amnesia	44,95 DM
Dangaioh	44,95 DM
Monster City	44,95 DM
Galctic Pirates I-III je	39,95 DM
Kamasutra (Geheimtip)	39,95 DM
Violent Cop (Real-film)	44,95 DM
Life on a String (Real-Film)	44,95 DM

Achtung!
Fordert kostenlosen Anime
Farbkatalog an.
Infos, Preise & More...
Tel. 02626/8658 o. -/1320

An- & Verkauf von Gebrauchtspielen
Vorbestellservice mit Preisgarantie!
Täglich von 10.⁰⁰ bis 20.⁰⁰ Uhr.

Dealers welcome!!!



GAME SYNDICATE / ACOG · Pf. 69 · 56239 Selters
Tel. 02626-1320 o. -/8658 · Fax -/1281



△ Der Schiedsrichter sieht hier aus wie ein etwas stumpfsinniger Roboter aus Short Circuit.

PETER



Hut ab vor dem Mut der Firma Ubi Soft, gegen den Strom zu schwimmen und als Alternative zu den zahllosen Fußball-Games ein Volleyball-Spiel anzubieten. Hyper V-Ball hält drei verschiedene Ligen bereit: Männer, Frauen (richtig so!) und eine etwas fremdartige Liga für Roboter. Du kannst in diesem Game sogar Dein eigenes Traum-Team maßschneidern, indem Du Dir aus allen drei Ligen die geeigneten Spieler herausuchst.

Das Spiel wird von der Seite betrachtet, wobei zwei von vier Mannschaften jeweils auf der anderen Seite des Netzes stehen. Ziel ist es, so viele Punkte wie möglich zu machen, indem Du den Ball so auf die

V-BALL

Sport für die Massen



△ Sieht so aus, als ob der Spieler draußen wäre.



△ Diesen kräftig geschlagenen Ball muß man erst einmal parieren können.

andere Seite des Netzes schmetterst, daß die gegnerische Mannschaft ihn nicht mehr kriegen kann. Natürlich gibt es jede Menge verschiedener Techniken und Schußarten, die Du beherrschen mußt.

Zu Beginn hat mir Hyper V-Ball viel Spaß gemacht - etwa beim Annehmen des gegnerischen Balls oder wenn ich den Gegenspielern einen Schmetterball vor die Füße klatschen konnte. Die Spielfreude nutzt sich aber doch relativ schnell ab, wenn Du die Tricks erst einmal alle drauf hast. Das gilt auf jeden Fall für die Männer- und Frauenliga, die für meinen Geschmack doch etwas zu lahm waren. Anders sieht es bei der Hyper-Liga aus.

Die Mannschaft besteht dort aus böartigen Metallköpfen. Sie nutzen jeden üblen Trick und treiben mit der Zeit alle Gegner zur Verzweiflung. So zum Beispiel hat man plötzlich drei Bälle statt nur einem, oder er fliegt 60 Meter hoch in die Luft und verschwindet so für einige Zeit ganz vom Bildschirm. Er kann auch unsichtbar werden, sobald er den Gegner erreicht oder plötzlich seine Flugbahn ändern, wenn Du ihn gerade annehmen willst.

Hyper V-Ball wäre besser geworden, wenn es so etwas wie die aus NBA-Jam bekannten Fernschüsse gäbe. Zumindest müßte der Spieler aber besser die Richtung des Balls beeinflussen können. Generell gilt für alle Sport-Games, daß sie mehr Abwechslung bieten müssen. Hyper V-Ball ist zu oberflächlich, als daß es ein lohnender Kauf wäre. Also: Nur für eingefleischte Volleyball-Liebhaber geeignet!

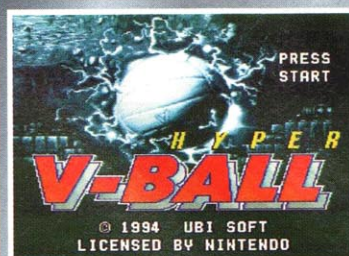


△ Würdest Du Dich mit diesen hier auf ein Volleyball-Spiel einlassen?

MARTIN



Der USC Münster hat's mal wieder nicht geschafft, und auch dieses Game hat seine Chancen auf einen Titelgewinn vorschnell verspielt. In den normalen Levels gibt es rein gar nichts, was dieses Spiel spielenswert machen könnte - buckelige Sportler auf einem trostlosen 2-D-Spielfeld! Im Hyperlevel geht's allerdings schon bedeutend frischer zur Sache. Die Spieler legen eine ganze Reihe abgehobener, NBA-JAM mäßiger Supermoves hin... der Ball jagt mit Schallgeschwindigkeit über den Bildschirm und haut jeden aus den Schuhen, der ihn aufzuhalten versucht. Schon nach kurzer Zeit verlieren diese übersteigerten Moves allerdings an Faszination, und der Hyperlevel wird so fade, wie der Rest des Spiels. Hyper V-Ball bietet eindeutig zu wenig!



VERLAG

UBI SOFT
(05241)-946560

PREIS

C.A. 140 DM

ERHÄLTLICH

JUNI/JULI '94

SPIELART

SPORT

KAPAZITÄT

8MBit

BESONDERHEITEN

KEINE

STEUERUNG



BEWERTUNG

GRAFIK	78
SOUND	75
GAMEPLAY	66
DAUERSPASS	63

PROFAZIT

73

MARTIN

Die bevorstehende Fußballweltmeisterschaft ist den

Softwarefirmen

Anlaß genug, uns ein Fußballgame nach dem anderen zu präsentieren. Während Bertl noch die ideale Mannschaftsaufstellung auswürfelt, befindet sich die Spielindustrie bereits auf der Siegerstraße. World Cup Striker ist nur eines unter vielen Games, mit denen man aus dem Weltereignis Kapital zu schlagen versucht.

Ist *World Cup Striker* seinen Preis wert? Zunächst einmal handelt es sich hierbei um eine aufgemotzte Version des Original-*Striker*. Und dieses *Striker* war zweifelsohne eines der besten Fußballgames, die je für das SNES produziert wurden.

Was ist aber nun wirklich neu am neuen *World Cup Striker*? Als erstes wäre da die verbesserte Animation zu nennen...ach ja, tatsächlich?! Ich schätze mal, es sind ca. ein bis zwei Extraframes hinzugekommen, aufgefallen ist mir nämlich rein gar nichts! Eine erkennbare Verbesserung sind allerdings die vielen Optionen - hier bleiben wirklich keine Wünsche offen. Mit einem zusätzlichen Super Multi-Tap kommst Du nun endlich auch in den Genuß eines 5-Spieler-Matches. Die Zuordnung der einzelnen Spieler zu den beiden Mannschaften ist variabel: zwei gegen drei, vier gegen einen, alle in einer Mannschaft oder was immer Du willst. Dieser Modus ist eine begrüßenswerte Neuerung und, realistisch betrachtet, im Wettbewerb mit Spielen wie *FIFA International Soccer* ein absolutes Muß. So weit, so gut.

Elite hat darüberhinaus eine neue,

▽ Eine kleine Rangelei. Das sieht mir doch ganz nach einer gelben Karte aus!



△ Das Spiel steht kurz vor dem Anpfiff. Auf der Spielfeldmitte prangt ein großes Logo.

WORLD CUP STRIKER

Die Liga der Fußballgames bleibt spannend!



△ Heiße Szenen im Strafraum, während der Keeper die Stabilität der Torpfosten prüft.

große Strafstoßsequenz eingebaut. Die Perspektive wechselt, und Du befindest Dich hinter dem ausführenden Spieler. Ein Pfeil bewegt sich schnell im Tor hin und her und dient Dir als Hilfe für einen gezielten Schuß. Eine einfache Sache in schöner Mode 7-Manier, aber ob das Gameplay dadurch besser wird? Ich finde den Wechsel der Perspektive eher unnötig und sogar verwirrend.

Offenbar haben die computergesteuerten Mannschaften kräftig trainiert. Kaum zu glauben, wenn man sieht, wie leicht man die Gegner aussteigen lassen und den Ball im Netz platzieren kann.

Bis auf die beiden Spitzenteams Deutschland und Argentinien können alle Mannschaften mit einer wahren Torlawine überrollt werden. Leider gibt's sogar ein Patentrezept: eine Flanke mit leichtem Effekt von den Flügeln vor das Tor und Schuß nach vorn.

Insgesamt ist das Toreschießen - verglichen mit dem Vorgänger - allerdings weitaus



schwieriger geworden. Und das Spiel dementsprechend frustrierender!

Desweiteren kannst Du aus 32 verschiedenen Formationsvarianten auswählen, die Du bei Torschüssen, Eckstößen und Freistößen anwenden kannst. Das hört sich allerdings schlauer an als es ist. Im Gegensatz zu *Kick Off 3* kannst Du mit diesem Feature lediglich die Position der Spieler auf dem Feld verändern...und das war's.

Aber jetzt kommt endlich der Knüller! *WC Striker* verfügt über eine batteriegepufferte Speicheroption! Das ist zwar mittlerweile für viele Spiele eine Selbstverständlichkeit, aber die Vorteile sollte man wirklich nicht unterschätzen. Feine Sache!

Dieses Spiel ähnelt äußerlich so sehr seinem Vorgänger, daß man meinen könnte, hier solle nur eine schnelle Mark gemacht werden. Okay, es gibt einige Neuerungen und Zusatzoptionen...aber sie verbessern das Spiel nicht in dem Maße, daß ein Umsteigen gerechtfertigt erscheint. Wenn Du *Striker* hast, bleibe dabei! Wenn nicht, kann ich *World Cup Striker* wärmstens empfehlen.

HENDRIK



Der erste *Striker* war ein hervorragend spielbares Fußballgame im Automatenstil - viel zu einfach und oberflächlich für ernsthafte Kickerstrategen. Die neue, verbesserte Version verfügt über einigen zusätzlichen Schnickschnack und eine überwältigende Optionsliste. Die eigentliche Spielbarkeit hat allerdings merklich gelitten. Das Torschießen ist erheblich schwieriger geworden...frustrierend, denn schöne Tore erzielen ist doch alles, was wir wollen, oder?! Was die reine Präsentation betrifft, ist WCS sicherlich eines der besten Spiele überhaupt, aber ich meine, das Originalkonzept hat hier deutlich Schaden genommen.

▽ Hier das berühmte Hallenspiel sechs gegen sechs. Ein ungemein packendes Match!



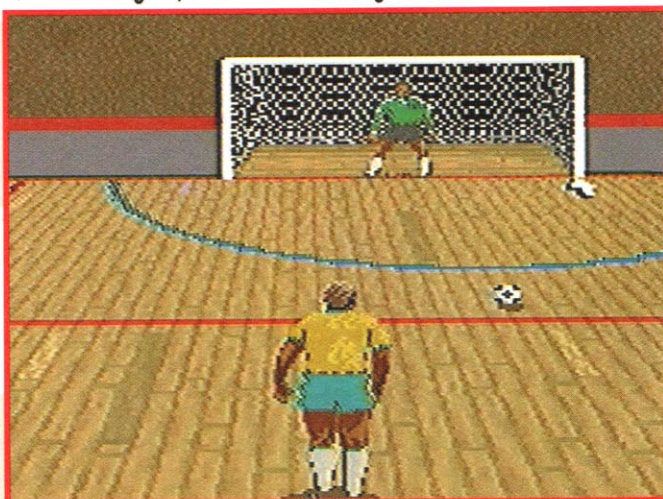
△ Wo ist der Ball? Schickt Eure Lösungen auf einer Postkarte an...

PETER



Striker ist eines meiner Lieblingsgames. Deshalb war ich wirklich gespannt, was der Nachfolger zu bieten hat. *World Cup Striker* ist eine eindeutige Verbesserung gegenüber dem Vorgänger: mehr Wettbewerbe, umfangreichere Optionen, bessere Grafiken. Vielleicht liegt es daran, daß ich die Originalversion bis zum Umfallen gespielt habe, aber das Gameplay hat mich nicht auf Anhieb überzeugen können. Das Spiel ist grundsätzlich eher eine Überarbeitung des Vorgängers. Spielbarkeit und Herausforderung blieben von revolutionären Neuerungen verschont, so daß es kaum lohnt, beide Spiele zu besitzen. Wenn Du *Striker* noch nicht hast, dann hole Dir *World Cup Striker*!

▽ Der Pfeil zeigt Dir, wo der Schuß einschlagen wird.



VERLAG

ELITE

(0721) 858370

PREIS

C.A. 159 DM

ERHÄLTlich

JUNI '94

SPIELART

SPORT

KAPAZITÄT

8MBit

BESONDERHEITEN

BATTERIESPEICHER & MULTI-TAP-OPTION

STEUERUNG

ZEITLUPE ZURÜCK

ZEITLUPE VOR

KRÄFTIGER SCHUSS

STRATEGIE ÄNDERN

NORMALER SCHUSS

PASS

BEWERTUNG

GRAFIK 90

SOUND 82

GAMEPLAY 89

DAUERSPASS 92

PROFAZIT

90

MARTIN



Kick Off 3 ist der jüngste Sproß einer wirklich legendären Reihe von Fußballgames.

Während die Vorgänger (programmiert von Dino Dini) seinerzeit durch die bahnbrechend neue Überkopfperspektive zu überzeugen wußten, hält sich die neue Version von Imagineer (Programmierer: Steve Screech) an den bewährten seitlichen Blickwinkel. Wie werden Kick Off-Fans darauf reagieren?

Wenn dieses Spiel auch nicht mit umwälzenden Innovationen aufwarten kann, so beinhaltet es doch einige der beeindruckendsten Optionen, die Dir jemals in einem Kickerspiel begegnet sind. Der absolute Hammer sind dabei die vorprogrammierten taktischen Varianten.

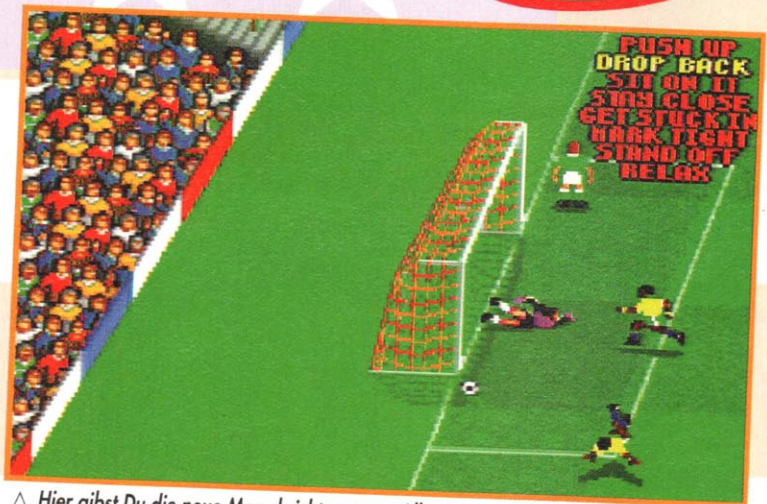
Bei Standardsituationen, wie Freistößen und Eckstößen stehen Dir jeweils sechs Grundvarianten zur

So ein Tag, so wunderschön wie heute...

KICK OFF 3



▽ Der argentinische Rüpel geht schon wieder unfair zur Sache. Merkt denn keiner was?



△ Hier gibst Du die neue Marschrichtung aus: Alle Mann zurück, bis sich der Sturm gelegt hat!

Verfügung, um den Ball in die Kiste zu hauen. Anwählen kannst Du diese Spielzüge mit den L- und R-Knöpfen. Gib einfach Deine Wahl ein, halte den X- Knopf gedrückt, und der Ball rollt in einer Serie kurzer Pässe von Spieler zu Spieler, bis er schließlich einen Spieler erreicht, der das Leder in's Netz befördert. Verschiedene Mannschaften bedeuten auch verschiedene Spielvarianten, und so gibt es die beeindruckende Gesamtzahl von 30 verschiedenen taktischen Spielzügen.

Es gibt insgesamt fünf verschiedene Spielmoden: Freundschaftsspiel, Weltmeisterschaft, Anco-Liga, Misawa-Cup und Challenge. Für diese Wettkämpfe stehen Dir 32 internationale Mannschaften zur Verfügung, in denen Du auch viele bekannte Stars wiedertriffst. Bei Kick Off 3 ist es von größter Bedeutung, sich für die richtige Mannschaftsaufstellung und Spielstrategie zu entscheiden. Jeder Spieler hat seine speziellen Fähigkeiten, die ihn für bestimmte Aufgaben auf dem Rasen besonders geeignet machen. Beispielsweise ist es ein müßiges Unterfangen, über die Flügel angreifen zu wollen, wenn Du über keinen Spieler verfügst, der schnell laufen und genaue

Pässe schlagen kann. Er wird höchstwahrscheinlich den Ball vertändeln oder ihn in's Blaue schießen.

Wenn Du andererseits über einen Spielmacher mit gutem Auge verfügst, versuche, ihm den Ball so oft wie möglich zuzuspielen, denn das ist Dein "Lothar Matthäus", der das Spiel in die Hand nehmen wird. Insgesamt stehen Dir neun verschiedene Spielertypen zur Verfügung, wie Vorstopper, Libero, Torjäger, Flügelstürmer und Spielmacher.

Wie in jedem guten Fußballgame kannst Du die Mannschaftsaufstellung während der Halbzeitpause verändern und Auswechslungen vornehmen. In dieser Pause hast Du auch die Möglichkeit, Deinen Jungs eine saftige "Kabinenpredigt" zu halten! Laß sie enger decken, härter in die Zweikämpfe einsteigen, schneller das Mittelfeld überbrücken usw. - die Mannschaft wird sich danach richten.

Die Grafiken konnten mich nicht sonderlich vom Hocker hauen. Verglichen mit den hervorragend gestalteten und animierten Spielfiguren in FIFA, fällt das Ganze bei Kick Off 3 doch eher klobig und durchschnittlich aus. Manchmal hatte ich sogar den Eindruck, daß die Animationsframes in der falschen Reihenfolge in den Code eingegeben wurden! Immerhin ist die Animation so umfangreich, daß selbst Spezialitäten, wie Kopfbälle, hechtende Torhüter und gerutschte Grätschen dazugehören.

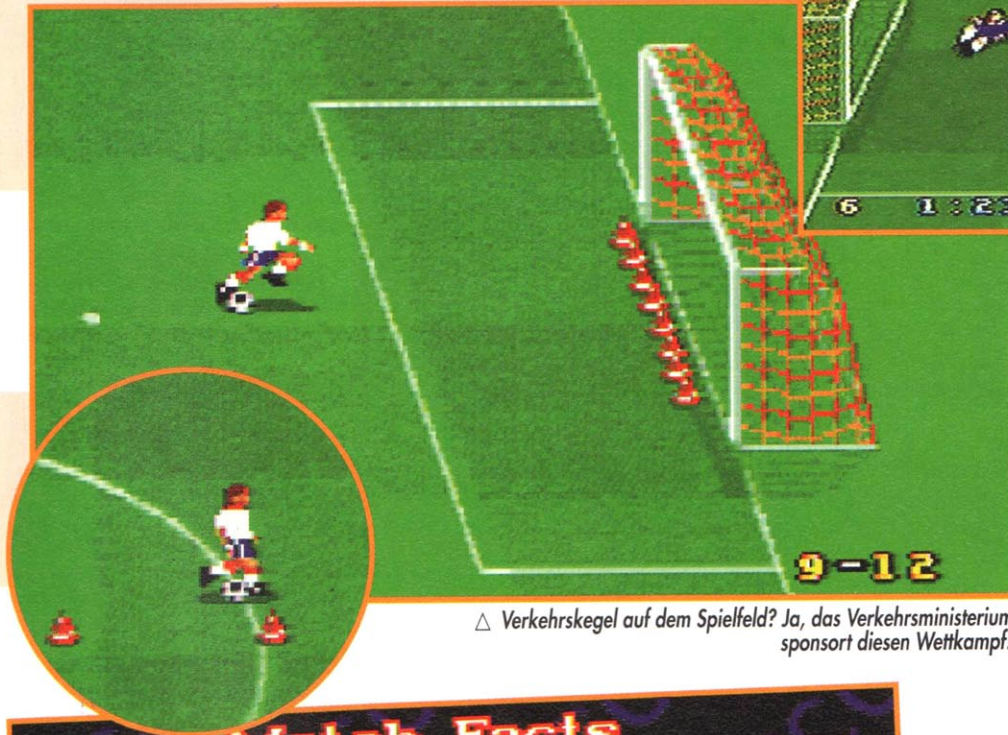
Die Hintergründe sind langweilig und leblos, und beim Betrachten der Zuschauermassen beschleicht einen ein mitteiliges Gefühl. Das Publikum ist dermaßen ausdruckslos,



△ Hier kannst Du wählen, wie der Freistoß ausgeführt werden soll



△ Ein Verteidiger präsentiert seine Flugkünste - und schon bricht im Strafraum das Chaos aus.



△ Verkehrskegel auf dem Spielfeld? Ja, das Verkehrsministerium sponsort diesen Wettkampf!

Match Facts		
BRAZIL		ARGENTINA
0	GOALS	0
0	CORNERS	0
0	OFFSIDE	0
0	FOULS	7
2	GOAL ATTEMPTS	11
0	SHOTS ON TARGET	8
4	POSSESSION	56
0	INJURIES	0
0	BOOKINGS	0
0	SENT OFF	0

△ Hier erfährst Du etwas über die nackten Tatsachen des Lebens.

PETER



Wie jeder echte Sportsfreund bin auch ich für ein gutes Fußballspiel jederzeit zu haben.

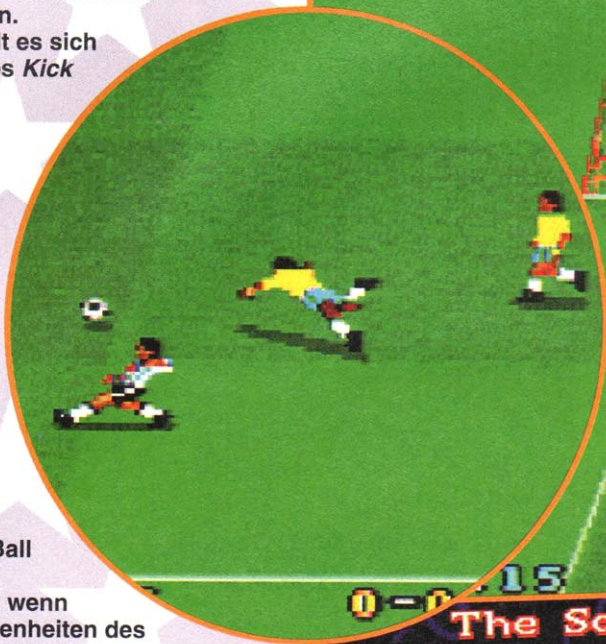
Kick Off 3 ist eines der besten auf dem Markt - auch wenn der erste Eindruck nicht ganz danach ist. Ich rühme mich immer gerne meines gesunden Urteilsvermögens, bin ich anfangs fast ausgerastet. Das Fußballspielen selbst ist extrem schwierig zu beherrschen, und oft habe ich mir die Schüsse viel zu weit vorgelegt, weil ich einfach nicht kontrollieren konnte. Aber nach entsprechender Übung erreicht man mit diesem Spiel ungeahnte Dimensionen der Spielbarkeit. Besonders hervorstechend sind die unzähligen Optionen und Features, die man längst nicht in jedem Kicker findet. Überraschenderweise übertrifft Kick Off 3 in punkto Optionen selbst FIFA. Hol Dir FIFA für die Action und Kick Off 3 für die Wirklichkeitsnähe. Ein Muß für alle Fußballfans!

daß Du glauben könntest, Du spieltest inmitten einer Riesenhorde Zombies. Die schlechten Geräuschsamples können diesen Eindruck auch nicht auffrischen.

Also wie spielt es sich denn nun, dieses *Kick Off 3*? Der erste Eindruck ist vielversprechend - zahlreiche Optionen, vielseitige Spieltechniken...alles deutet auf ein gutes Kickergame hin. Dagegen ist der zweite Eindruck eher frustrierend: Es ist extrem schwierig, den Ball zu führen und Tore zu erzielen, wenn man mit den Eigenheiten des Spiels nicht vertraut ist.

Aber für diesen Fall der Fälle hat *Kick Off 3* im Hauptmenü eine spezielle Trainingsoption eingerichtet. Spitze!!! Kennst Du ein Fußballgame, wo Du um Kegel läufst und andere Grundtechniken übst, um Deine Spielfertigkeiten zu verbessern? Und das funktioniert auch noch hervorragend! Eine sinnvolle Bewertungsoption zeigt Dir Deine Fortschritte durch einen Wert zwischen 1 und 100 an. Sobald Du Noten über 75% erreichst, kannst Du Dich mit ruhigem Gewissen Deinen ersten ernsthaften Gegnern stellen.

Die zahlreichen Optionen sowie der innovative Übungsmodus machen *Kick Off 3* zu einem wirklich hervorragenden Fußballgame mit einer komplizierten Steuerung und einem extrem taktisch orientierten Gameplay. Hartgesottene



△ Deine Sorgfalt bei der Mannschaftsaufstellung wird sich bestimmt bezahlt machen!

△ Der Ball geht in Richtung Tor! Kommt der Keeper noch rechtzeitig? Geht der Ball wirklich 'rein'? Die Zeitlupe zeigt, daß keine Gefahr für's Tor bestand.

▽ Jede Mannschaft hat eine klassische Aufstellung. Wenn Du diese Aufstellung veränderst, mußt Du die optimalen Positionen der Spieler ebenfalls neu festlegen.



FUSSBALL IST

Diese kleinen, pummeligen Sprites haben einige tolle Tricks auf Lager. Beinharte Verteidiger grätschen entschlossen - Stollen voran - in den Gegner, wenn es darum geht, einen heranjagenden Flügelstürmer aufzuhalten. Mutige Sturmstippen setzen inmitten gefährlicher Stollen und Ellbogen zu heldenhaften Kopfballtoren an. Das einzige, was diese Jungs noch aufhalten kann, sind einstürzende Flutlichtmasten und Bodennebel.



HENDRIK



Die ganzen Kick Off Games habe ich noch nie so recht gemocht. Wenn's um Fußball geht, stehe ich mehr auf diese Spielhallenaction. Aber bei Kick Off 3 könnte ich meine Meinung tatsächlich noch ändern. Zunächst sind da die überraschend guten Grafiken; die Sprites sind größer und detaillierter. Das macht echt was her! Wie Martin habe auch ich sehr von der Trainingsoption profitiert, obwohl ich mich sonst lieber gleich in's Getümmel stürze. Wenn Du Kick Off 3 erst einmal in den Griff bekommen hast, ist es ein anspruchsvolles, fesselndes und verblüffend präzises Fußballgame. Eine Sportsimulation vom Allerfeinsten!



△ Wer weckt den Torwart? Das Spiel ist doch längst vorbei!

Fußballfans wird's freuen! Glücklicherweise wird der Einstieg durch die einstellbare Ballsteuerung etwas erleichtert. Es gibt drei Schwierigkeitsgrade - für Anfänger, Fortgeschrittene und International. Als Anfänger "klebt" Dir der Ball an den Füßen, während er im internationalen Level über das gesamte Spielfeld springt, so daß Dir am Joypad wahre Präzisionsleistungen abverlangt werden, wenn Du das Leder bis zum krönenden Abschluß unter Kontrolle halten willst. Nach dem Schlußpfiff wirst Du mit ausführlichen Statistiken eingedeckt, wie Du es auch aus dem Fernsehen von beflissenen Privatsendern gewohnt bist. Angesichts solcher Optionen wie Abseits, Fouls, Verletzungen, Zeitlupe, enge Ballführung und Nachspielzeit kann man kaum noch von mangelnder Realitätsnähe sprechen.

Der einzige wirklich enttäuschende Aspekt an Kick Off 3 sind die Grafiken. Allerdings wäre es kleinlich, diese hochklassige Sportsimulation deswegen abzuwerten. Ich nehme dieses Manko gerne in Kauf. Kick Off 3 ist ein Topgame!



△ Wenn der Torwart im Strafraum spazieren geht, macht das Toreschießen besonderen Spaß!

imagineer
PRESENTS
KICK OFF 3
BY STEVE SCREECH
(C) 1994 ANCO GAMES



VERLAG

IMAGINEER
(2131) - 668884

PREIS

139 DM

ERHÄLTLICH

JUNI '94

SPIELART

SPORT

KAPAZITÄT

8MBit

BESONDERHEITEN

PASSWORT

STEUERUNG

SPIELVARIANTE
WÄHLEN

SPIELVARIANTE
WÄHLEN

FLANKE/WEIT
SCHUSS

KOPFBALL/SPRINT
/SPIELVARIANTE

ANGREIFEN/
SCHUSS

PASS

BEWERTUNG

GRAFIK 78

SOUND 84

GAMEPLAY 91

DAUERSPASS 95

PROFAZIT

87

SUPER PRO JUNI '94

41

UNSER LEBEN...



MARTIN



Und schon wieder schiebt mir der Chef mit einem süffisanten Lächeln ein Fußballgame auf den Schreibtisch. Aber meine anfängliche Betroffenheit verflüchtigt sich schnell, denn FIFA International Soccer macht gleich beim ersten Anspielen einen überzeugenden Eindruck.

Das Spiel fährt 30 internationale Teams auf. Neben den gewöhnlichen Matches kannst Du auch Turniere, Playoffs und Ligaspiele bestreiten. FIFA bietet darüberhinaus eine

reiche Auswahl an Optionen, mit denen Du Dir das Spiel nach eigenen Vorstellungen gestalten kannst. Dazu zählen u. a. verschiedene Platzverhältnisse, Witterungsbedingungen, Poweranzeigen und eine deaktivierbare Abseitsfunktion. Alles gut und schön, aber doch nicht ganz die Klasse von World Cup Striker. Eigentlich überraschend, wenn man bedenkt, daß EA Sports sich doch gerade aufgrund ihrer Detailversessenheit einen guten Ruf erarbeitet haben.

Wie Du an den Abbildungen erkennst, sind die Grafiken ohne Zweifel gelungen, und ich glaube, die Figuren sind etwas kontrastreicher dargestellt, als in



△ Hoppla, ein freundschaftlicher Schubser endet in einem Freistoß für Belgien.



FIFA...Die Freiheit Nehm ich mir!

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

LETZTE ANWEISUNGEN VOR DEM GROßEN



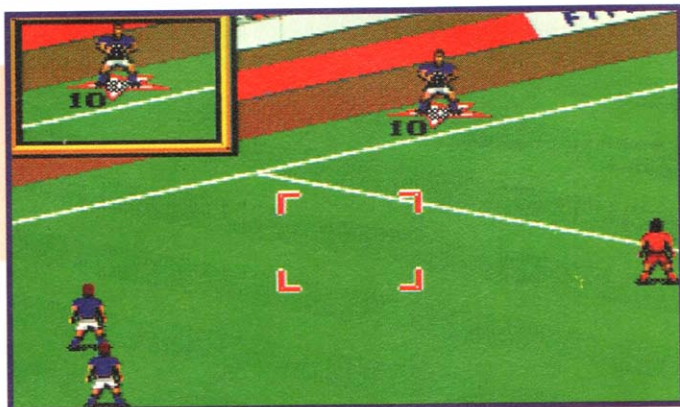
Zur Festlegung Deiner Spielstrategie kannst Du aus sechs verschiedenen taktischen Varianten wählen. Damit bestimmst Du, ob Deine Mannschaft mit vollem Risiko spielt oder auf Nummer sicher geht.



Kein Fußballgame ohne verschiedene Teamformationen. Hier legst Du fest, wieviele Spieler jeweils in Abwehr, Mittelfeld und Angriff arbeiten.



Kein Fußballgame ohne verschiedene Teamformationen. Hier legst Du fest, wieviele Spieler jeweils in Abwehr, Mittelfeld und Angriff arbeiten.



△ Mit einer praktischen Zielbox kannst Du Deine Einwürfe an den richtigen Mann bringen.

der Mega Drive-Version. Die animierten Zuschauer und die Art und Weise, wie heißblütige Spieler den Gegner am Trikot festhalten sind nur einige der vielen Feinheiten, mit denen dieses Spiel abgerundet wurde.

Erstaunt mußte ich allerdings feststellen, daß der Schiedsrichter während des Spiels Kaffee trinken geht! Aber als Bärbel daraufhin alle Hemmungen verlor und begann, eine handfeste Prügelei gegen mein Team anzuzetteln, war der Schwarze Mann augenblicklich zur Stelle. Er erscheint also lediglich anlässlich eines Fouls. Das nette Münzenwerfen zu Beginn ist

ebenfalls gestrichen worden.

Die Animation der Spieler ist beeindruckend, wenngleich ihr Laufstil mich sofort an schwungvoll galoppierende Sträube erinnert hat. Schön wiedergegeben ist auch die Palette der schmutzigen Tricks: Schieben, Anrempeln, zu Boden reißen etc. Obwohl solch rüpelhafte Einsätze in der Regel umgehend geahndet werden (s. o.), tragen sie doch wesentlich zu der überzeugenden Atmosphäre und Wirklichkeitsnähe dieses Spiels bei. In diesen Punkten gehört FIFA zur Oberklasse.

Aber: Keine Rosine ohne Dornen, wie eine alte Bauernregel

PETER



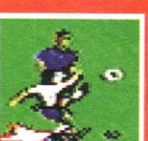
Mich konnten bislang nur wenige Fußballgames beeindrucken; FIFA ist eines davon.

Leider ist die SNES-Version nicht ganz so brilliant ausgefallen, wie die für den Mega Drive. Eine Schande! Nicht nur wegen der hervorragenden Grafiken und den schätzungsweise 30 verschiedenen Zuschauerchören macht FIFA dennoch eine überzeugende Figur! Dabei ist das Spiel selbst zunächst einmal nichts als eine glückliche Serie mehr oder weniger konfuser Pässe, bis schließlich das Leder unweigerlich seinen Weg in's gegnerische Tor findet. Ich weiß nicht, warum ein Spiel mit so offensichtlichen Schwächen so gut sein kann! Ich weiß nur, daß FIFA eines der besten Kickerspiele ist, die ich bislang gespielt habe. Hol Dir Striker für das Automatenfeeling und FIFA für den Dauerspaß. Mehr brauchst Du nicht!



△ Ein weiteres eklatantes Foul bringt Italien in Schwulitäten...aber was erwartest Du vom italienischen Fußballgeist?!

FIFA



△ Ein Torhüter mit schnellen Reflexen ist immer eine sichere Bank.

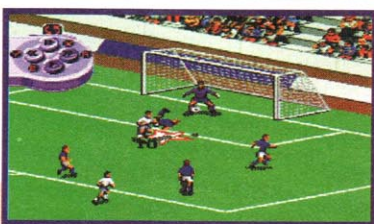
behauptet. Bereits nach kurzer Zeit machen sich bei FIFA erste Schwächen bemerkbar. Die Spielfeldperspektive ist nicht unproblematisch, was den Spielfluß und besonders die beifallumtosten Sololäufe angeht. Weil das Spielfeld aus einem schrägen Winkel präsentiert wird, wohl um die gewohnte TV-Perspektive nachzuempfinden, hatte ich den Eindruck, daß die Spieler sich nicht ganz frei auf dem Rasen bewegen können und stattdessen "um die Ecke dribbeln" müssen, um gegnerischen Spielern auszuweichen.

Ein weiteres Steuerungsproblem ist die Trägheit des Balls und der Spieler. Sobald Dein Spieler in Ballbesitz kommt, läuft alles nur noch im Schneckentempo ab, während die Gegner Dich wie die Fliegen umschwirren! Größere Einzelaktionen sind deshalb unmöglich. Was Dir bleibt, sind schnelle Pässe bis zum gegnerischen Tor.

Auch die Schüsse selbst leiden unter diesem eindeutigen Manko. Wenn Du beispielsweise von der einen Seite des Tores den Ball schließt, fegt er mit einem solchen Affenzahn daher, daß der Bildschirm kaum nachkommt. Schießt Du denselben Ball von der gegenüberliegenden Seite des Tores, segelt er in quälender Zeitlupe durch die Luft - leichte Beute für jeden Kreisklassekeeper! Ziel der Entwickler war es wohl, die Perspektive nachzuempfinden, aber das Resultat überzeugt nicht.

Zwar gibt es einige Einschußpresets, aber spannend wird die Torejagd erst, wenn die Treffer unvorhersagbar werden: nach einer Ecke ein Pfostenschuß und ein Abpraller in's Netz. Meine tollstes Tor war z. B. ein Fallrückzieher von der Mittellinie! Wenn Du mit Spitzenteams spielst, wo die Torausbeute gewöhnlich erheblich niedriger ist, halten derlei Kabinettstückchen das Interesse aufrecht. Wenn Du Dich an Deinen Erfolgen nicht sattsehen kannst, steht Dir eine exzellente Zeitlupe zur Verfügung. Begleitet wird die wilde Action von gröhrenden Schlachtenbummlerchören, die, wenn es zur Sache geht, mächtig an Dezibels zulegen können. Während Du in den Menüs herumwurschelst, wirst Du von heißer Musik und fetzigen Soundeffekten unterhalten. Es gibt übrigens auch eine Multi-Tap-Option für 5 Spieler!

Meiner Meinung nach gehört FIFA International Soccer zu den actionreichsten



△ Derlei Kunststückchen im Strafraum heizen die Menge erst richtig an!

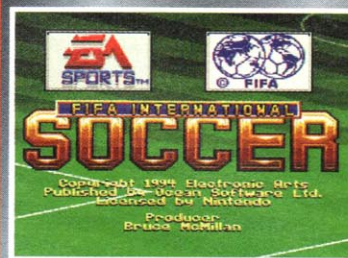
Kickergames, die bislang für das SNES entwickelt wurden. Auch in punkto Spielbarkeit und Dauerspaß gehört es mit zum besten auf dem Markt. Das - verglichen mit der Mega Drive-Version - langsame Tempo sowie die Problemchen mit der Perspektive trüben den Gesamteindruck nicht wesentlich. Wenn ich mich zwischen FIFA und World Cup Striker entscheiden müßte, würde ich wahrscheinlich beide nehmen! Ein Hammer!

HENDRIK



Nachdem ich die Mega Drive-Version gespielt hatte, war ich schon so richtig heiß auf dieses Game. Die SNES-Ausgabe ist gut, aber mit Sicherheit nicht perfekt. Besonders gefallen haben mir die sauberen Grafiken und die schön detaillierten Animationen, sowie der Sound...da steigt der Adrenalinspiegel!!!! Allerdings mag ich es, wenn Fußballgames schnell und professionell sind - FIFA ist beides nicht. Die Spieler hampeln unbekümmert auf dem Platz herum und zum Pässe schlagen muß man sie oft erst freundlich überreden. Die Torschußpresets sind gut für denjenigen, der die Tore schießt. Für den Menschen am andern Pad sind sie unglaublich nervig. FIFA hat die Aufmachung und die akustische Kulisse, aber nicht das Gameplay.

	W	L	D	P
SOUTH KOREA	2	1	3	7
RUSSIA	3	1	1	7
MEXICO	2	2	2	6
SWITZERLAND	2	1	2	6
ITALY	3	2	0	6
SWEDEN	2	3	1	5
BELGIUM	1	2	3	5
ROMANIA	0	3	2	2



VERLAG

OCEAN LAGUNA
(06107) 930100

PREIS

C.A. 140 DM

ERHÄLTLICH

JUNI '94

SPIELART

SPORT

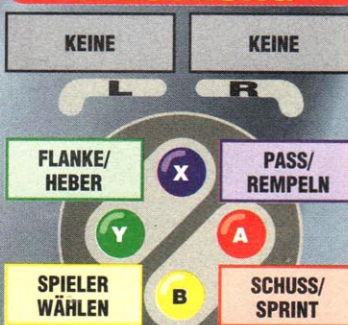
KAPAZITÄT

8MBit

BESONDERHEITEN

MULTI-TAP-KOMPATIBEL

STEUERUNG



BEWERTUNG

GRAFIK	90
SOUND	88
GAMEPLAY	93
DAUERSPASS	91

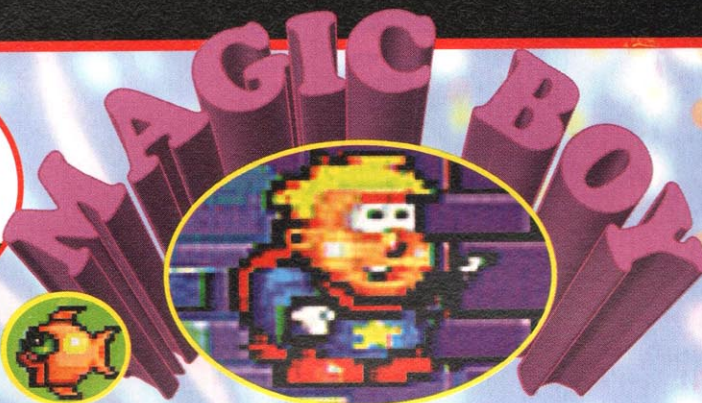
PROFAZIT

91

PETER

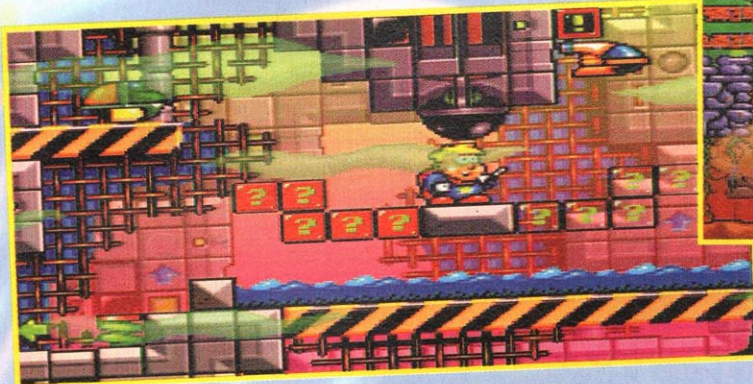


Hewlett ist der typische Zauberlehrling: ein wenig tolpatschig, einfachen Gemüts und so langsam wie eine Schnecke. Einfach ausgedrückt: Er ist zu nichts zu gebrauchen. Sein Meister hätte wohl besser daran getan, ihm nicht die verantwortungsvolle Aufgabe zu übertragen, eines seiner Zauber-Getränke mit Petersille zu würzen. Er hat's natürlich falsch verstanden, der Trottler, und kippt Quecksilber



Eene, meene Muh, raus bist Du!

▷ Diese Fische hier könnten MB Probleme bereiten!



Sack stecken. Und um sie alle zu finden, mußt Du zwei Mal vier verschiedene Landschaften durchkämmen. Es gibt insgesamt 64 Level.

rein. Und schon haben wir den Salat ... ähh, das vergiftete Gesöff natürlich. Und der nichtsahnende Meister trinkt natürlich davon und verwandelt sich in einen riesengroßen, schrill-bunten Elefanten. Und jedes nette Tierchen im Umkreis von 100 Meilen wird zu einem gierigen Blutsauger.

Hewlett muß jetzt seinen Fehler wieder ausbügeln, indem er die Tiere einfängt und den Zauber unwirksam macht, der seinen Chef verwandelt hat. Und genau an dieser Stelle beginnt das Plattform-Abenteuer: Du mußt die Tiere mit dem Zauberstab betäuben und in den

Mag sein, daß *Magic Boy* nicht mehr als ein durchschnittlicher Plattformer ist, aber was die Spielbarkeit angeht, liegt es mit Sicherheit an der Spitze. Kaum hatte ich das Spiel angefangen, schon war ich von ihm gefesselt. Vorsicht, es macht süchtig!

Von der Grafik her gesehen ähnelt *Magic Boy* dem 80er-Jahre-Coin-Op Wonderboy. Die Darstellung haut einen nicht gerade aus den Socken, sie ist aber sauber gemacht und wird nett präsentiert. Die Animation ist ein wenig einfach - vielleicht wäre es doch besser gewesen, einige Bewegungs-Rahmen zusätzlich einzubauen. Auch wenn Grafik und Sound nicht gerade begeistern - was die Spielbarkeit angeht, ragt *Magic Boy* über andere Spiele hinaus. Es macht einfach einen Riesenspaß und ist auch nicht ganz einfach zu spielen. Es ist anspruchsvoll genug, um Dich einige Wochen zu beschäftigen, ohne Dich zu langweilen. Das einzige, das einem wirklich auf den Zeiger geht, sind die Melodien. Sie klingen so, als ob man eine Katze mit bloßen Händen erwürgen wollte - noch schlimmer, als in Trolls!

Wenn Du nur ein einziges Plattform-Spiel kaufen willst, dann solltest Du Dich für *Magic Boy* entscheiden. Es gibt hier genügend geheime Level und Bonusse, um Plattform-Freaks über eine lange Zeit glücklich zu machen. Empfehlenswert!

HENDRIK



Ich hasse langweilige Spiele und *Magic Boy* hilft mir da auch nicht weiter. Das Spiel gefällt mir einfach nicht - der Sound geht mir auf die Nerven und der Spielablauf wiederholt sich ständig. Ein uralter Hut - Rainbow Islands und Rodland, die beide sehr ähnlich sind, waren vor einigen Jahren schon viel besser. Ich stehe nicht gerade auf Plattformer, ich habe aber auch nichts dagegen, wenn sie wenigstens interessant sind. In *Magic Boy* habe ich nichts davon gefunden. Tut mir leid, kann ich nicht empfehlen.

▷ Hewlett wird hier von einem bedrohlichen Teddy-Bär verfolgt, er wird sich doch wohl nicht vor Angst in die Hose machen?



VERLAG

JVC

(00 44) 81 5706015

PREIS

ERHÄLTlich

JULIE '94

SPIELART

PLATTFORM

KAPAZITÄT

4MBit

BESONDERHEITEN

KEINE

STEUERUNG

NACH OBEN
SCROLLEN

NACH UNTEN
SCROLLEN

FEUER

X

TIERE
EINSACKEN

Y

A

SPRINGEN

B

FEUER

BEWERTUNG

GRAFIK

84

SOUND

80

GAMEPLAY

87

DAUERSPASS

86

PROFAZIT

86

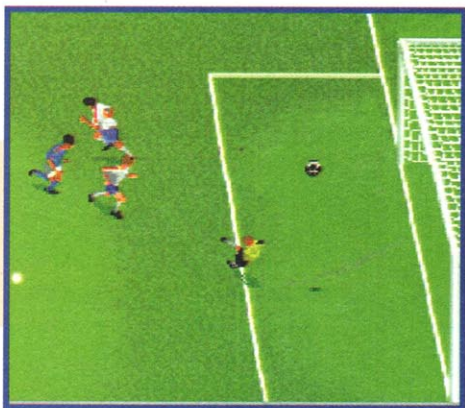
MARTIN



Waren das noch Zeiten! Sepp Maier hatte als Torhüter großen Anteil am Sieg der deutschen Nationalmannschaft bei der WM '74. Ganz so groß kann sein Anteil bei diesem Kickergame nicht gewesen sein, denn Acclaim's Neuling ist alles andere als titelverdächtig.

Verglichen mit all den übrigen Fußballgames, die jetzt kurz vor der Weltmeisterschaft auf den Markt gekickt werden, mangelt es diesem Vertreter merklich an Tiefgang und Reife. Lieber Sepp, hast du wirklich gewußt, was du da unterschreibst? (ein treuer Fan)

Ganze drei Spielmodi stehen Dir zur Verfügung: 1-Spieler-Modus, 2-Spieler-Modus und 1-Spieler-Turniermodus. Im Spieltext nennt sich letzterer übrigens "Turnee" (mal was anderes), und auf keinen Fall solltest Du dabei mit der kanadischen Elf an den Start gehen, denn die sind nicht "sotelentiert" (stimmt genau!).



△ Der Starverteidiger ist sich seiner Sache sicher und wetzt zurück zur Mittellinie.

▽ "He, wo ist der Ball? Rück das Leder raus, Schiri!"



CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER EMPFOHLEN VON SEPP MAIER

Daß die Spielkommentare für allerlei Stilblüten erhalten können, mag daran liegen, daß für die Übersetzung der englischen Originaltexte schlicht zu wenig Platz im Textfenster vorgesehen war. Wenn jeweils zwei bis drei Wörter zu einem Mammutwort zusammenwachsen, ist das nicht nur unleserlich, sondern vor allem schludrig. Neu war mir außerdem, daß Großbritannien eine Nationalmannschaft hat! Und die sieht gegen die schottische Elf gar nicht mal schlecht aus...Kurz: Diese ersten Eindrücke legen das mulmige Gefühl nahe, daß hier irgendein Amerikaner nach Betrachten eines drittklassigen Vorortmatches zu der festen Überzeugung gelangt ist, von Fußball genug zu verstehen, um eine SNES-Cart damit vollzupacken. (Bleib ruhig, Junge!)

Also, drei Spielmodi. Dazu kommt noch die



▽ Zwar eng gedeckt, aber ein närrischer Flugkopfball müßte drinsitzen.



Aber...der Sepp hat's doch empfohlen!?



△ Schade! Hier gibt es zu wenig Formationen.

PETER



Bereits nach wenigen Sekunden wurde mir klar, daß dieses Spiel nicht halten würde, was uns die vollmundige Werbung verspricht. Die Spielerauswahl ist tatsächlich eine einzige Katastrophe. Dagegen haben mir die Grafiken sehr gut gefallen, und die Animation der Spieler gehört mit zum Besten, was ich je gesehen habe (nach einer harten Attacke gehen sie mit schmerzverzerrtem Gesicht zu Boden). Das Spiel selbst ist eine ziemlich traurige Sache; mir fiel es sogar schwer, einigermaßen kraftvoll auf's Tor zu schießen. Die Wiederholung der Spielhöhepunkte zur Halbzeit ist eigentlich eine tolle Idee, aber ein nur Höhepunkt ist mir entschieden zu wenig. Nichts für ungut, Sepp!

Möglichkeit, Fouls und Abseits an- bzw. abzustellen, sowie die Wahl zwischen vier verschiedenen Formationen. Das war's dann auch schon im wesentlichen. Andere Spiele haben da doch ganz erheblich mehr zu bieten!

Ist aber alles halb so schlimm, solange das Game selbst gut spielbar ist. Ist es aber nicht...Um einen Spieler steuern zu können, mußt Du ihn mit dem R-Knopf aktivieren. Aber bis Du herausgefunden hast, welchen Spieler der Computer Dir zuteilt, hat der Gegner den Ball längst geschnappt und ist auf und davon. Des öfteren ist es mir passiert, daß sich meine Mannschaft beim bloßen Anblick des Balls von Panik ergriffen in alle Himmelsrichtungen zerstreute...ein beklemmendes Gefühl!!! Die Steuerung ist ein einziger Alptraum.

Jetzt zu den Pluspunkten: Der Rasen kommt in einem geschmackvollen Grünton daher, die Grafiken sind ansehnlich, und die Animation ist teilweise sogar exzellent. Das Kurzpaßspiel wirkt sehr realistisch, und die Torhüter werfen sich absolut überzeugend dem Ball entgegen. Wenn Du siehst, wie der gegnerische Keeper nach einem Treffer mit sich und der Hintermannschaft schimpft, macht das

HENDRIK



Die ganze Redaktion hat gelästert, aber ich habe fest an Sepp Maier geglaubt. Heilige Torlatte - wie man sich doch täuschen kann! Auf den ersten Blick ist ja auch alles in Ordnung. Die Animation der Spieler ist klasse, und die Figuren sind detailliert dargestellt. Im eigentlichen Spielbetrieb verhalten sie sich allerdings sehr eigensinnig und scheren sich einen feuchten Dreck um Deine Joypad-Befehle! Nach ein paar Minuten glaubte ich bereits an Meuterei, denn meine Spieler rannten überall hin, nur nicht zum Ball! Nun gut, ich habe die komplette Mannschaft gefeuert, die Cartridge vorschriftsmäßig entsorgt und freue mich auf Acclains nächstes Spiel. He, ihr Acclaim, sowas kann ja mal passieren, Kopf hoch!



△ Die Verteidiger sind verwirrt, der Stürmer ist fassungslos. Mensch, Junge! Das war'n Toooooor!

drinsitzen, oder? Daß ich dann letztlich nur einen einzigen Schuß präsentiert bekam, hat mich ehrlich gesagt nicht mehr überrascht. Tja... Sepp Maier ist unbestritten eine Autorität in Sachen Fußball. Aber daß er diesem Spiel seine Unterschrift gegeben hat, zeugt von Inkompetenz in Sachen Videogames (ich möchte nicht wissen, wieviele Staubsauger der schon an der Tür gekauft hat). Der Name Acclaim bürgt eigentlich für Spitzengames, aber Ausnahmen bestätigen bekanntlich die Regel. Champions World Class Soccer ist eine echte Enttäuschung. Wie's richtig gemacht wird zeigen Kick Off 3, FIFA und World Cup Striker. Ach ja, Sepp, ich hätte da noch 'ne günstige Hausratversicherung...



▽ Den Zuschauern bleibt die Spucke weg, als sich ein Subbuteo-Fußballfeld über das Stadion erhebt.



CHAMPIONS



VERLAG

ACCLAIM
(089) 4550340

PREIS

C.A. 140 DM

ERHÄLTLICH

JUNI '94

SPEILART

SPORT

KAPAZITÄT

8MBit

BESONDERHEITEN

PASSWORT

STEUERUNG

KEINE FUNKTION

STEUERUNG
AKTIVIEREN



BEWERTUNG

GRAFIK 82
SOUND 73
GAMEPLAY 67
DAUERSPASS 72

PROFAZIT

74

SUPER PRO JUN '94

PETER



Zynische Bemerkungen über die Phantasie der Software-Industrie sind ja nichts ungewohntes. Vielleicht machen es sich viele Journalisten auch ein wenig zu einfach, wenn sie immer wieder den Mangel an Einfallsreichtum bei den Konsole-Spielen beklagen- aber, um ehrlich zu sein, manchmal wird es einem wirklich sehr schwer gemacht, nicht zum Zyniker zu werden. Immer wieder entpuppen sich neue Spiele, die zum Testen auf den Tisch kommen, als ein müder Aufguß dessen, was wir schon dutzende Male gesehen haben. Leider gehört *Ninja*

NINJA WARRIORS

Roboter durch und durch!



△ Mich würde mal interessieren, wie sie sich den Allerwertesten abwischen ...

MARTIN



Von wegen Gehirntransplantation, Peter. Ich werde mich eines Tages revanchieren, aber bitter! Zu *Ninja Warriors*: Beat-'em-up's wie *Final Fight* oder *Peace Keepers* haben mich zwar nie richtig aus der Reserve locken können - aber immerhin muß ich anerkennen, daß dieses Spiel zu den besseren dieses Genres gehört. Die Darstellung ist großartig gemacht, die Hintergrund-Grafik ist sehr gut gelungen und der Sound ist auch okay. Die drei Figuren sind genügend differenziert, um unterschiedlichen Gegnern entgegentreten zu können. Die Action hat mich zunächst in den Bann gezogen - aber nach kurzer Zeit wurde es dann doch langweilig. Wenn Du noch kein Spiel dieser Art hast, dann kaufe Dir *Ninja Warriors* - es ist nicht das schlechteste.



▽ Das hier ist Crockett von *Miami Vice* zugestoßen!



▷ Warum sollte man seine Zeit damit vergeuden, Bösewichte auszuschalten, wenn irgendein Irre das mit der Rakete machen kann?



Warriors von Taito auch zu dieser Kategorie ...

Die Story des Spiels ist so simpel, daß sie auf einer 10-Pfennig-Briefmarke Platz fände - und dann hätte man immer noch Platz genug für eine Doktorarbeit über die Quanten-theorie. Kurz und krumm: Ein Bösewicht namens Banglar hat das Land erobert. Nur der ebenso doofe Mulk kann ihn besiegen, wobei ihm drei bisher unerprobte Androiden helfen. Das war's, ich hoffe Du bist jetzt von dem feinsinnigen Inhalt gebührend beein-druckt. Ich habe mich in den vergangenen Tagen mehrfach kopfschüttelnd gefragt, wie lange es wohl gedauert hat, sich diesen Quark auszudenken.

Natürlich ist es so, daß Du einen der drei Androiden bedienst. Du schleppst Dich dann mühsam durch einen Level nach dem anderen begegnet merkwürdig gleichartigen Punks, Ganoven, Mutanten und fetten Kerlen, triffst am Level-Ende einen Boss ... kennen wir zur Genüge! Die *Peace Keepers* (im letzten Heft besprochen) sind sehr ähnlich - die Grafik ist etwas anders, der Rest ist austauschbar. Ich hoffe, es handelt sich nur um ein übles Gerücht, daß *Street Fighter III* ein Beat-'em-up zum Scrollen ist- ich werde sonst zum Hirsch.

Das Problem ist ja, daß all diese Games identisch gespielt werden. Seit *Double Dragon* scheint es nicht den geringsten Fortschritt gegeben zu haben. Um an das Ende der jeweiligen Level zu gelangen, brauchst Du weder Geschicklichkeit noch Intelligenz - Du brauchst nur stumpf auf den Feuer-Knopf zu drücken, sobald irgendein Gegner aus der Deckung kommt. Sogar unser Kollege Martin Wilmer (das ist der mit der Gehirntransplantation!) beherrscht das. Ein

BÖSE MASCHINEN



NINJA

Der harte Bursche von den dreien, Ninja, hat Messing-Knöchel und einen Nunchuck.



KUNOICHI

Die raffinierteste Todesmaschine, die je auf der Erde war. Zu seinen Hobbies gehören die Töpferei und das Messers-technen.



KAMAITACHI

Weniger ein Ninja als ein Mähdscher. Läßt den T-1000 alt aussehen.

BESONDERE MÖGLICHKEITEN

TORNADO-ANGRIFF SPRUNG-ANGRIFF NUNCHUKKA



Die Feinde rennen schreiend weg und fallen tot um. Nicht zu Hause ausprobieren!



Geeignet, um alle 6-Meter-Menschen in der Umgebung auszuschalten



Tödlich, absolut tödlich, ha, ha!

HEISSE KLAUE SCHNELLER SCHNITT NINJA-FEUER



Eine im Arm eingebaute Flinte ist vielleicht unfair - aber was soll's?



Hiermit halbierst Du Deine Gegner



Hiermit kannst Du den Gegner das Fell über die Ohren ziehen

klein wenig kritisch wird es erst dann, wenn die Bosse auftauchen - aber auch da braucht man nicht gerade einen überdurchschnittlichen Intelligenz-Quotient, um sie zu beseitigen.

Nun ja, es wäre natürlich nicht fair, wenn ich *Ninja Warriors* völlig in den Keller kritisierte. Und das deswegen, weil doch einiges an Programmierkunst in dieses Spiel eingeflossen ist. Taito ist immerhin ein erfahrenes und angesehenes Software-Haus und natürlich hat dieses Spiel seine technischen Qualitäten. Die Grafik ist besser als der Durchschnitt, der Sound ist kräftig und es gibt eine Vielzahl von Gegnern. Der Haken ist allerdings der, daß wir derartige Qualitäten beim heutigen Stand der Technik einfach erwarten müssen. Beim Gameplay unterscheidet sich *Ninja Warriors* jedoch überhaupt nicht von einem guten Dutzend anderer Spiele dieser Art. Es ist jammerschade, daß die großen Fähigkeiten der Programmierer mit einem derart einfallslosen Spiel vergeudet wurden.

Solltest Du in Deiner Spiele-Sammlung kein Beat-'em-up haben und solltest Du das Gefühl haben, Dein Leben wäre leer und sinnlos ohne ein solches Spiel, dann gehe hin und kaufe es Dir, in Gottes Namen. Aber wenn Du schon ein solches Spiel hast, dann laß es bleiben - es wäre eine überflüssige Ausgabe. Wenn Du schon ein SNES-Spiel kaufst, dann nimm lieber *Mario Kart*, *Street Fighter II Turbo*, *NBA Jam*, *Zelda*



△ Alle warten jetzt auf die Bullen mit dem Abschleppwagen. Sie wollen sehen, wie die falsch geparkten Panzer abgeschleppt werden.

HENDRIK

Peter hat recht damit, daß es sich hier um ein weiteres der vielen Beat-'em-up-Spiele handelt.

Peace Keepers hat mir nicht so richtig Spaß gemacht - aber *Ninja Warriors* schon. Es ist nämlich sehr gewalttätig und bringt auch einige der besten Bosse, die ich je in einem Spiel gesehen habe. Die Visualisierung hat Automaten-Qualität, der Sound fetzt nur so alles in allem: ein sehr gutes Spiel. Die größten Fehler sind, daß sich sehr viele Szenen endlos wiederholen und daß es eine unbegrenzte Zahl an Continues gibt - Du bist also sehr schnell ans Ende des Spiels gelangt. Es gibt zwar immer noch kein Spiel, das Final Fight in Hinsicht auf die Grafik und die Spielbarkeit schlagen könnte - aber *Ninja Warrior* kommt ziemlich dicht dran.



△ Dieser Boss hier verlangt geradezu nach einem Schuß aus einem Orbital-Laser



VERLAG

TAITO

MUSTER VON: CYBERSOFT
(089 664530)

PREIS

C.A. 129 DM

ERHÄLTLICH

US IMPORT

SPIELART

BEAT-'EM-UP

KAPAZITÄT

16MBit

BESONDERHEITEN

KEINE

STEUERUNG

NICHT GENUTZT

NICHT GENUTZT

ANGRIF/
SCHUTZ

FEUER-
ANGRIFF

SPRINGEN

NICHT
GENUTZT

BEWERTUNG

GRAFIK 78
SOUND 72
GAMEPLAY 65
DAUERSPASS 55

PROFAZIT

66

MARTIN

Ein Bösewicht namens Evil Overlord hat die einst so friedlichen Inseln der Trolle in triste Dunkelheit gehüllt und will ihre kleinen Bewohner in's Verderben stürzen.

Aber die knallbunten Wesen mit den beeindruckenden Fönfrisuren lassen sich nicht so leicht unterkriegen. Rentnertroll Albert, der älteste und klügste von allen, wählt vier junge Haudegen aus, versieht jeden von ihnen mit einer besonderen Zauberkraft und schickt sie hinaus in den



△ Von Zeit zu Zeit gelangst Du in eine Bonusrunde, wo Du Dich innerhalb des Zeitlimits nach Herzenslust bereichern kannst.

SUPER TROLL ISLANDS

Einfach alles unter KonTROLLe!

Kampf gegen die Dunkelheit, um Licht und Leben auf die Inseln zurückzubringen.

Das Spiel beginnt im Schlafzimmer des tapferen Quartetts, wo sich die fröhliche Runde auf den bevorstehenden erbarmungslosen Kampf gegen das Böse vorbereitet...sie lümmeln sich sorglos in den Betten herum!!! Suche Dir einen der Trolle aus und schicke ihn durch den magischen Spiegel hinaus in's Gefecht. Jeder der Wuschelköpfe entwickelt dabei ganz besondere Fähigkeiten (Opa Albert sei Dank!): Der rothaarige Troll ist schnell wie eine Rakete, der rosa Troll ist enorm sprunghaft, der grünhaarige ist kräftig wie Arnie und der blaue kann schwimmen wie ein Fisch. Du kannst entscheiden, welcher Troll für den jeweiligen Level oder

Abschnitt am besten geeignet ist. Ein Austauschen ist jederzeit möglich.

Was die Trolle draußen in der Welt erwartet? Fünf große Inseln mit jeweils zehn Levels müssen gerettet werden. Dort lauern gefährliche Stacheln (also, hätt' ich jetzt nicht mit gerechnet!) und allerlei unangenehme Gegner, die Dir bei Deiner Arbeit ständig im Wege stehen. Allerdings gibt es keine blutigen Gemetzel und keine bedauerlichen Todesfälle. Hat Dein Troll genügend "abbekommen", geht er nach Hause, legt sich in die Federn und ratzt 'ne Runde. Wenn einer der Kollegen einen Wecker in die Hütte bringt, kann er jedoch wieder munter gemacht werden. Sollten alle vier pennen, wird's auch für Dich langsam Zeit...

BÄRBEL



Rosa Haare und nervige Quiekestimmen grenzen für meine Begriffe zwar an Körperverletzung, aber das Spiel hat mir tatsächlich gut gefallen. Es ist schnell, abgedreht und im herkömmlichen Sinne verflüxt gut spielbar. Kein störendes Beiwerk, keine Blutbäder; nur harmloser, farbenprächtig Zuckerwattespaß. Wenn Du schon ganze Wagenladungen von "niedlichen" Plattformern Dein eigen nennen kannst, wirst Du auch ohne die Trolle glücklich werden. Ansonsten kann ich Dir *Super Troll Islands* ohne Zögern zum An-Testen empfehlen. Nicht revolutionär, aber erfrischend gut spielbar.

DIE ANSTREICHER KOMMEN - VIER TROLLE FÜR EIN HALLELUJA!



Der blaue Troll kann unter Wasser nach Objekten und Bonussen tauchen.



Der grüne Troll ist ein wahres Kraftpaket und kann größere Objekte verschieben.



Der rote Troll läuft unglaublich schnell - sehr nützlich, wenn die Zeit drängt.



Der rosa Troll ist ein hervorragender Springer. Mit ihm erreichst Du entlegene Plattformen.

HENDRIK

Egal ob Du Plattform-Spiele magst oder nicht. *Super Troll Islands* ist eine große

Ausnahme! Die hervorragende und flüssige Kombination so vieler Gameplaystile macht dieses Spiel originell und einzigartig. Die Spielbarkeit ist eine wahre Wohltat, und die Level lassen sich ohne übermäßiges Kopf- und Fingerzerbrechen bewältigen. Lediglich das pausenlose Gequieke der kleinen Punker hat mich nach kurzer Zeit aus der Fassung gebracht. Nun ja, vielleicht werde ich älter! Ein tolles Spiel für die Kids, besonders für diejenigen, die schon eine kleine Sammlung dieser verrückten Püppchen im Regal stehen haben.

▽ Hmmm, bunte Pakete und vergrößerte Alltagsgegenstände habe ich doch schon irgendwo gesehen...bei James Pond vielleicht?!



△ Eine originelle Art die verschiedenen Trolle auszuwählen: Schmeiß den gewünschten Kandidaten einfach aus dem Bett!



△ Einer der vielen Level erstrahlt wieder in voller Farbenpracht, und alle sind glücklich und zufrieden...selbst die Bäume!

Das erste, was Dein Troll draußen erblickt, ist eine schwarzweiße Landschaft. Aber mit jedem Schritt, den er auf den verschiedenen Plattformen zurücklegt, kehrt unter seinen Füßen die Farbe zurück. Das Ziel ist es, in jedem Level die Fenster einzufärben, um das Licht hereinzulassen und den Hintergrund in farbiges Leben zu tauchen. Dazu umrundest Du das Fenster einmal mit Hilfe der Leitern. Wenn alle Fenster des Levels koloriert sind, strömt ein warmer Bonusregen auf Dich herab. Die übrige Landschaft kannst Du ebenfalls farbig machen, obwohl das für Deine Trollkarriere nicht unbedingt notwendig ist. Immerhin gibt's dafür Extrapunkte. Daß sich auf den Plattformen haufenweise Übeltäter herumtreiben, habe ich ja schon kurz angedeutet.

Super Troll Islands ist wirklich ein zuckersüßer Plattformer! Die ganze Aufmachung des Spiels scheint unter dem Motto "Nur für Kinderaugen!" zu stehen. Die Figuren sind nett gezeichnet, gut steuerbar und bewegen sich enorm schnell. Jeder Level ist schön gestaltet und farbenprächtig (letzten Endes jedenfalls). Alles ist einfach so schrecklich niedlich!!! Ja, aber...

...Aber das Gameplay! Es wirkt enorm ausgereift und ist ungemein fesselnd. Ich habe Stunden mit diesem Spiel verbracht, das Telefon ignoriert (hö?!), den Chef ignoriert (was will'n der?), den Büroschluß ignoriert (oh mein Gott!)...Den Kumpels in der Kneipe kann ich mit sowas nicht kommen, aber Dir kann ich's ja ruhig erzählen! *Super Troll Islands* bringt einen erfrischend neuen Ansatz in das reichlich

abgelutschte Plattformergenre. Eine gelungene Kombination aus Bewährtem (viele Bonusse, viele Bösewichter) und Neuem (kolorieren der Plattformen, um die Levels zu beenden).

Musik und Soundeffekte passen sich sehr gut dem Stil der Grafiken an. Die allzu häufigen hochfrequenten "Wow"s, "Ahhh"s und "Oh...oh"s (die sind wirklich zu süß) werden sicher alle Kids entzücken und alle älteren zur Weißglut treiben. Die Trolle hören sich an wie Bärbel, wenn sie Helium einatmet, aber das unterstreicht nur ihren kindlichen Charme.

Der Schwierigkeitsgrad beginnt auf sehr leichtem Niveau und führt Dich locker in das Spiel ein. Später wird es dann von Level zu Level kniffliger. Die speziellen Fähigkeiten der einzelnen Trolle geben dem Spiel ein gewisses strategisches Element, genau wie bei *Lost Vikings*. Gefällt mir gut!

Wenn Du noch keine acht Jahre alt bist, ist das Spiel genau das richtige für Dich. Solltest Du schon mehr oder weniger älter sein, habe ich vollstes Verständnis für Dein Zweifeln und Zaudern. Versuch's einfach mal...Du kannst dabei jede Menge Spaß bekommen!



VERLAG

GAMETEK (COSMO)
TEL: (02161) 81900

PREIS

C.A. 129 DM

ERHÄLTLICH

JETZT

SPIELART

PLATTFORM

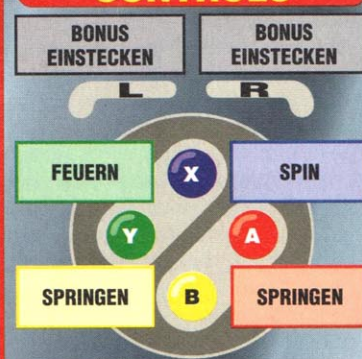
KAPAZITÄT

8MBit

BESONDERHEITEN

VIELE CONTINUES UND VIER VERSCHIEDENE TROLLE

CONTROLS



BEWERTUNG

GRAFIK 84
SOUND 79
GAMEPLAY 88
DAUERSPASS 87

PROFAZIT

85

MONSTER MAX

PETER



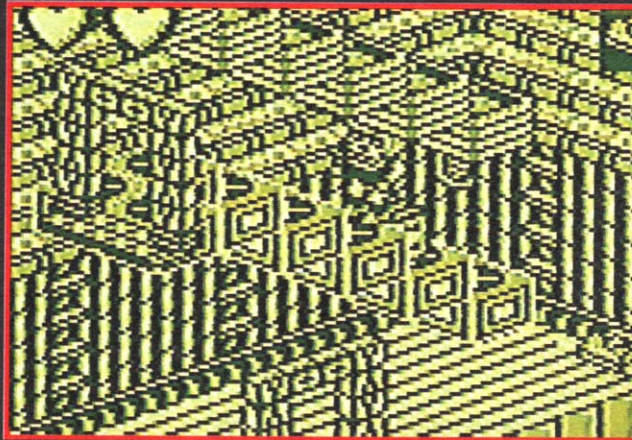
Game Boy-Spiele sind zur Zeit mal wieder im Kommen. Man denke nur an Link's Awakening und Warioland, die erst kürzlich neue Maßstäbe gesetzt haben. Aber es wird Zeit, daß sich nicht immer alles um Nintendo dreht. Zugegeben, sie haben Shigeru Miyamoto und ein paar der erstklassigsten Spiellabors der Welt, aber hin und wieder kommt auch von anderen mal was Gutes. Monster Max etwa.

Geschrieben wurde das Programm vom Altmeister Jon Ritman, die Grafik stammt von Bernie Drummond. Monster Max verzichtet auf das heute übliche horizontale Format und gibt uns stattdessen eine maßstabsgetreue 3D-Ansicht. Jeder Raum ist viereckig und wird von schräg oben gezeigt. Dadurch entsteht eine karoförmige Spielebene, die mit Plattformen und Falltüren übersät ist. Ganz anders als bei Mario, wo Du alles genau überblicken kannst und nur zielgenau hüpfen mußt, behält Monster Max seine Geheimnisse jedoch für sich.

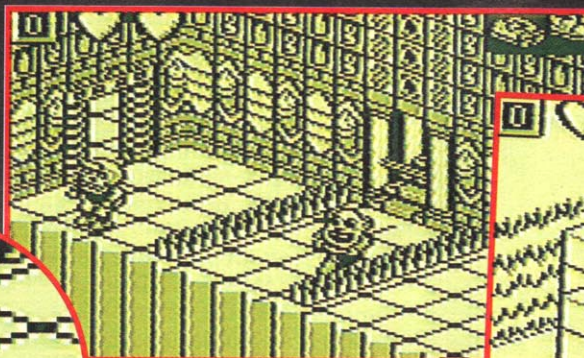
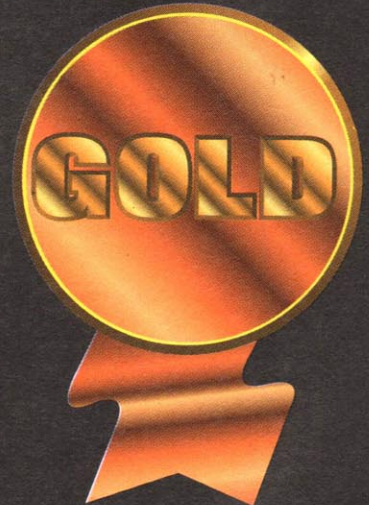
Also aufgepaßt: lebenswichtige Objekte und auch Unebenheiten können verdeckt sein, und das macht das Spiel spannend und riskant. Du mußt das Risiko einfach einkalkulieren und Dich trauen, ins Unbekannte zu springen. Die Handlung ist mehr als dünn ... irgendetwas über einen Bösewicht, der die ganze Welt unterdrückt und Popmusik verboten hat (ganz übel!). Alles was Du wirklich wissen muß, ist, daß es neun Ebenen gibt, mit jeweils drei mikrokosmischen Missionen, die Du ausführen mußt, um genug Geld für den Aufzug zu verdienen. Insgesamt gibt es 630 Räume, einer rätselhafter als der andere.

Wie von einem Ritman-Spiel zu erwarten war, ist der Anfang sehr leicht, und ich hatte schon die Befürchtung, die vielen Tips würden der Spannung schaden - ich

Das Ungeheuer für den Game Boy, tierisch!

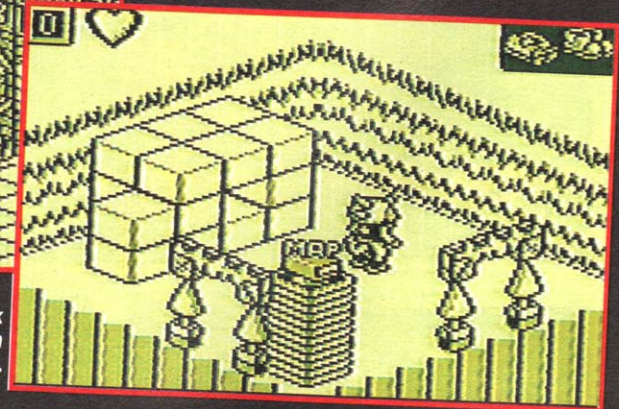


△ Ein teuflisches Problemchen im fünften Level. Max muß den Block benutzen, um die Stufen hochklettern zu können. Ein Ausrutscher und er verliert an den elektrisch geladenen Blöcken oben ein Leben.



▷ Um an die Karte zu kommen, muß Max den oberen Block links ins Loch schieben und den verborgenen Schalter betätigen.

◁ Das Verlies von Monster Max ist mit allen möglichen merkwürdigen Gestalten bevölkert. Dieser grinsende Clown stoppt hier Deinen Sprung.



hätte es besser wissen müssen. Nach der ersten Ebene wartete ich fröhlich auf das Game Over.

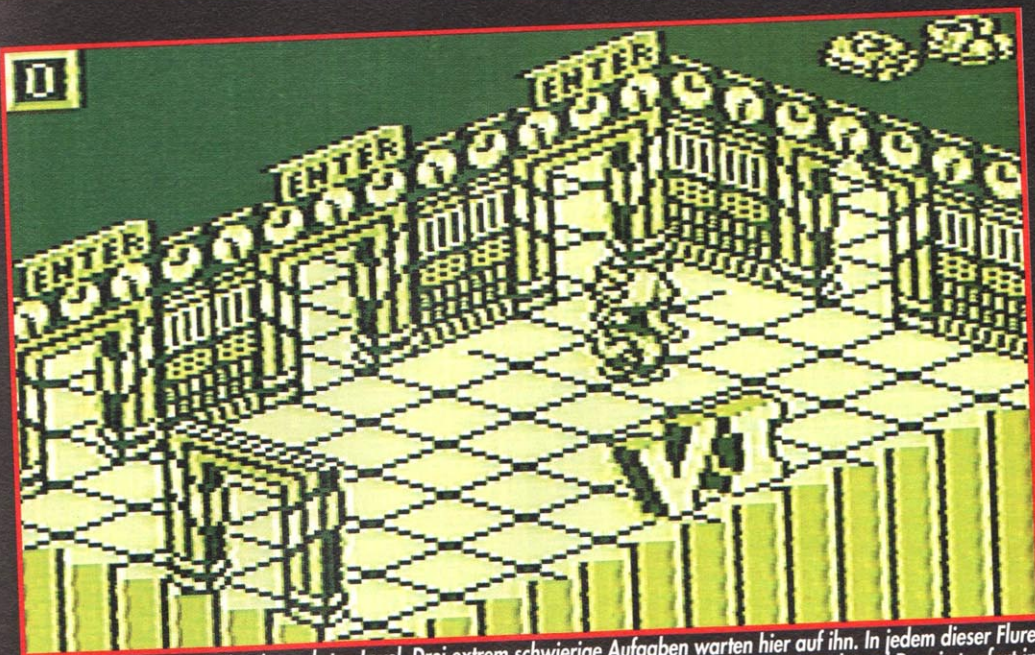
Aber Irrtum, ich hatte gerade mal an der Spitze des berühmten Eisberges gekratzt.

Sprachlich ist Titus ganz auf Europakurs: sie bieten fünf Sprachen und außerdem eine Beschreibung aller Objekte und ihrer Funktionen. Wenn Du ein Objekt das erste Mal aufhebst, schaltet der Schirm obendrein eine Analyse zwischen, damit Du weißt, womit Du es zu tun hast. Das nenne ich benutzerfreundliches Programmieren und macht Monster Max auch für Einsteiger geeignet.

Wenn Du den Review bis hierhin gelesen

hast, bist Du offensichtlich neugierig geworden. Schau Dir die vielen Screenshots an: jede einzelne Szene in Monster Max ist mit Kleinigkeiten vollgestopft. Der unglaublich detailreiche Hintergrund - Eishöhlen, spanische Galeonen, Dschungelhütten - und die klar gezeichneten Objekte sorgen dafür, daß die visuelle Qualität des Spieles stimmt.

Max selbst ist eine merkwürdige Mischung aus Reptil, Bon Jovi und grinsendem Totenkopf, aber irgendwie muß man den kleinen Kerl gernhaben. Außerdem ist Max noch gar nichts gegen all die anderen Freaks, die R-2 D-2s, die



△ Hier sehen wir Max im sechsten Level. Drei extrem schwierige Aufgaben warten hier auf ihn. In jedem dieser Flure befindet sich ein Bildschirm, auf dem die Aufgabe erklärt wird. Gehe dann durch die Tür am Ende und Du wirst sofort in die Parallel-Welt teleportiert.

Napoleonischen Papageien und die Mumien, die das Spiel bevölkern. Eines ist sicher: der Ritman-Typ ist ein gestörtes Subjekt. Hoffentlich kann er nachts noch schlafen.

Das Spiel ist insgesamt höllisch kompliziert, aber gleichzeitig auch kinderleicht (paradox? und wie!). Du hast zwei Taschen, in die Du nützliche Objekte wie z. B. Spring-schuhe, Reisetaschen, Schwerter oder die Gummiente (!) stecken kannst. Indem Du den passenden Knopf drückst, aktivierst Du die besonderen Kräfte des Objektes. Max muß diese Gegenstände

sehr überlegt einsetzen, will er die vielen Hindernisse in den Griff bekommen. Die meisten Objekte lösen Probleme im gleichen Raum, aber manchmal muß Du Dich erst auf die Suche begeben.

Kenner der Klangszenen werden sich auch nicht beschweren können. Der Großteil der Musik ist originell und angenehm. Nichts kratzt oder knirscht, und es werden Erinnerungen an den großen Rob Hubbard wach. Akustische Effekte sind selten, aber sinnvoll eingesetzt, z. B. wenn Du Dein Menü wählst oder Objekte sammelst, und es

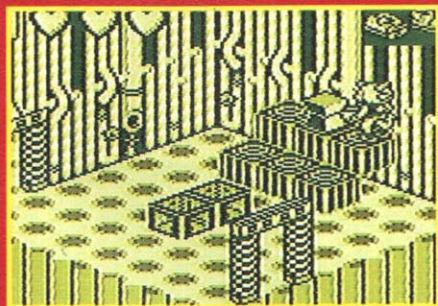
MARTIN



Monster Max ist zweifellos das perfekte Stück Game Boy Software, das mir je untergekommen ist. Obwohl die maßstabsgetreuen 3D-Spiele noch vor einigen Jahren den Spectrum Markt überschwemmten, kann der Game Boy nie genug davon bekommen, und Monster Max ist ein echter Geniestreich. Es ist schwer, es in eine Schublade zu packen, aber dieses Spiel ist eine wahre Herausforderung, hat eine hervorragende Grafik und guten Sound. Ein Sofortklassiker - sehr zu empfehlen für Spieler allen Alters. Monster Max ist einfach das beste Game-Boy-Spiel aller Zeiten. Wenn Ihr's mir nicht glaubt, probiert's doch selber aus! Spitze.



△ Du bekommst nach jedem erledigten Auftrag Punkte. Damit kannst Du Dir dann den Zugang zum nächsten Level erkaufen.



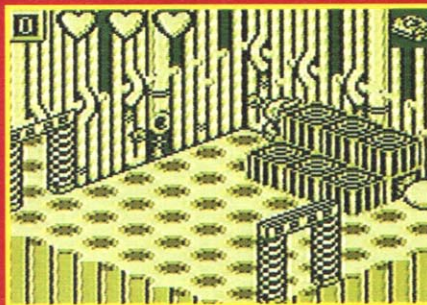
△ Dies hier ist ein gutes Beispiel für die Rätsel. Zunächst muß Du mit der Tasche den Block aufnehmen.



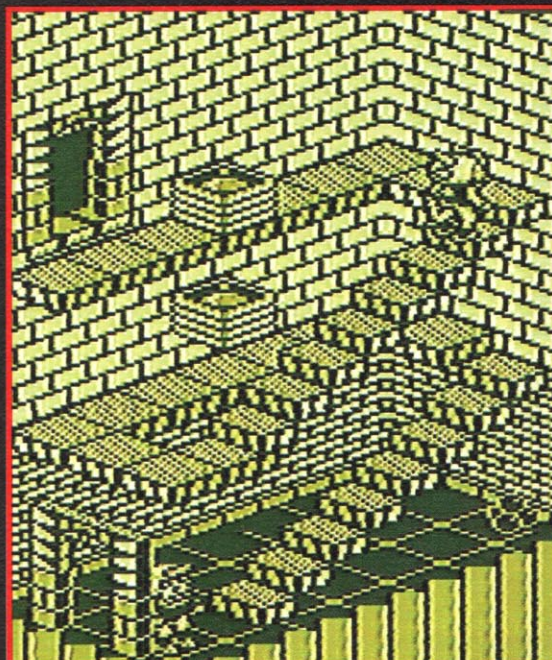
△ Jetzt laß den Block oben fallen und schiebe die gläsernen Blöcke herein.



△ Nacheinander kannst Du sie in den Spalt unter der Platte schieben. Der Power-Up wird herausgestoßen.



△ Für das Kraftfeld rechts brauchst Du nicht nur den ersten Block, sondern auch die beiden anderen.



Monster Max geht in alle Richtungen. Es überrascht also nicht, daß er hier die Treppe hochgehen muß.

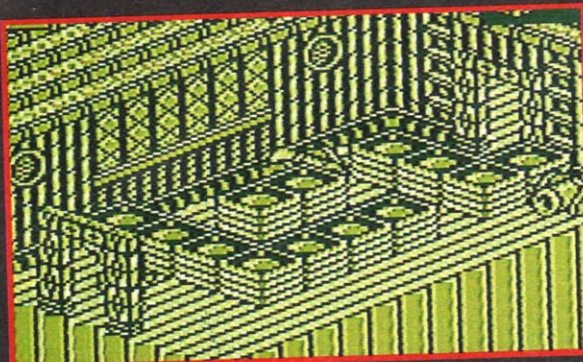
gibt darunter ein ziemlich cooles Explosionsgeräusch. Ich hatte kein Bedürfnis, den Sound abzustellen oder ihn in meinem Aquarium zu ertränken - das ist die beste Empfehlung, die ich für Game Boy-Sound geben kann.

Ich weiß immer genau, wann mir ein Spiel gefällt. Ich kann dann nie genug davon bekommen und spiele es bis zum bitteren Ende. ShadowRun, Road Rash, Immortal, Wing Commander - sie alle erhöhten den nächtlichen Stromverbrauch, und Monster Max ist jetzt in den Club der Auserwählten aufgenommen. Jeden freien Moment in den letzten vier Monaten, seit ich das Spiel erhielt, brachte ich damit zu, hinter Jon Ritmans Fallen und Tricks zu kommen.

Das wichtigste, was man bei diesem Spiel wissen muß, ist, daß nichts wirklich so ist, wie es aussieht. Wenn Du vor einer massiven Mauer stehst, versuche, einen Geheimgang zu finden, oder lagen vielleicht in vorhergehenden Räumen Bomben herum? Gibt es etwas, womit Du über die Mauer klettern kannst, oder mußt Du vielleicht sogar einen anderen Weg suchen?

Normalerweise mündet jeder Raum in den nächsten, aber später gibt es einige Situationen, in denen Du eine Abzweigung finden mußt, um das Spiel auf Deine Weise zu spielen. Auf dem siebten Level kannst Du zum Beispiel entweder die schnelle Route nehmen, wobei Du oft und genau springen mußt, oder Du nimmst Deine Gummiente mit auf den langsameren, aber kürzeren Weg. Es liegt ganz bei Dir, aber - wie Jon in einem Interview selbst sagte - es ist erstaunlich, auf welche unterschiedliche Weise seine Probleme gelöst werden können.

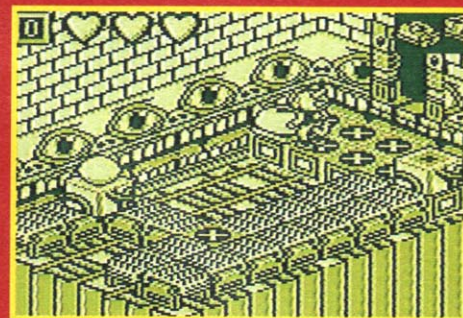
Trotz des hinreißenden Aussehens und des Niveaus von Monster Max ist es



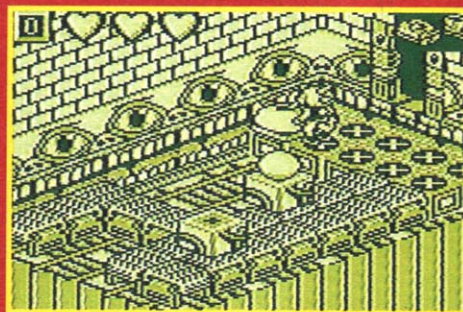
△ Diese Aufgabe spielt auf einer spanischen Galeone. Monster Max muß lernen, über Kanonenkugeln zu springen.

eigentlich eine Rückkehr in die achtziger Jahre. Damals wurden maßstabsgetreue Zeichnungen wie hier sehr häufig verwendet, bis viele es satt hatten (so wie es heute mit den Plattformspielen geht). Jetzt haben Titus und RARE software, indem sie das alte Konzept wieder aufgriffen, eindeutig bewiesen, daß die alten Ideen immer noch die besten sind.

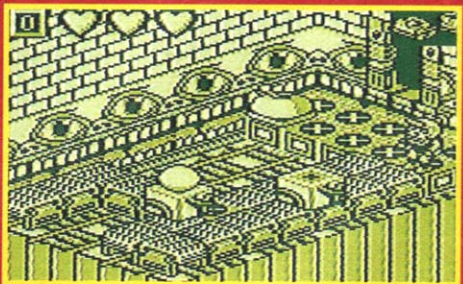
In einer Beziehung ist Monster Max sogar Anwärter auf den Titel "Spiel des Jahres", nämlich in der Vielseitigkeit, die von Dir gefordert wird, damit Deine Mission gelingt. Mögliche Tricks bestehen darin, Blöcke zu Stufen aufzustapeln, den richtigen Hebel für das Transportband zu ziehen, Bomben zu platzieren, Geschossen auszuweichen, über Abgründe zu springen, die richtigen Kombinationen zu finden - für Monster Max wirst Du alles brauchen, was Du drauf hast: Schnelligkeit, ein gutes Gedächtnis, Schläuheit und fiese Tricks. Noch nie habe ich ein Spiel gespielt, das mich so an die Grenzen meines Könnens gebracht hat! Das ist einer der Gründe, warum ich jedem, der die Herausforderung sucht, nur zum Kauf raten kann - eines meiner Lieblings-Game Boy-Spiele und ein Muß für jeden Gameboyer. Alles klar?



△ Das Power-Up im Kraftfeld unten auf dem Bildschirm brauchst Du in einem anderen Raum. Wie kommt Max dort aber hin? Ganz einfach: Zuerst mußt Du den Schalter betätigen, um die Laufrichtung des Bandes umzukehren. Bringe jetzt das Kraftfeld in die Mitte.



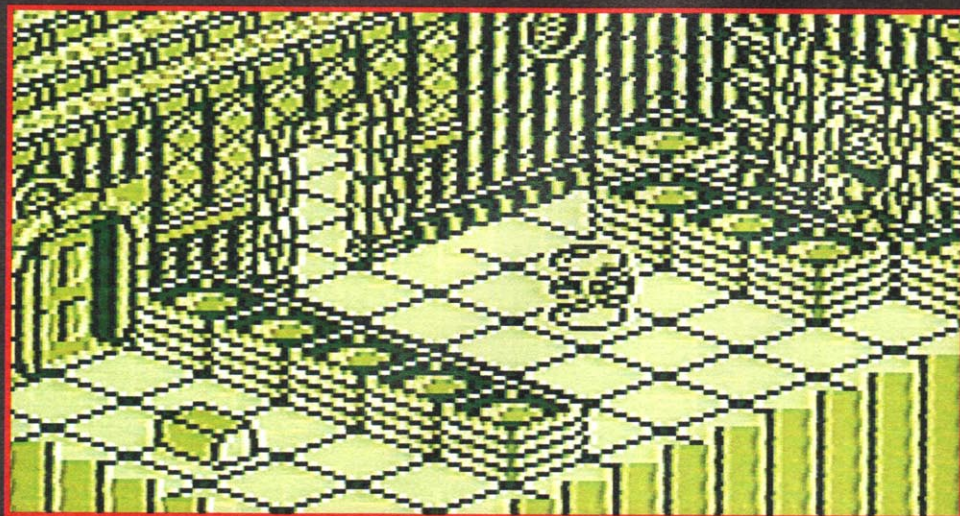
△ Als nächstes mußt Du den Block auf das Förderband legen. Er wird jetzt um die Ecke transportiert und trifft dort auf den Kraftfeld-Block.



△ Zum Schluß mußt Du den Schalter umlegen. Der Kraftfeld-Block wird jetzt an das Ende des Förderbandes gestoßen. Dort kannst Du ihn für den späteren Gebrauch aufnehmen.



△ Du willst wissen, wer dieses komische Wesen mit dem Horn ist? Das Spiel bringt laufend Erklärungen zu allen Objekten. Sehr hilfreich.



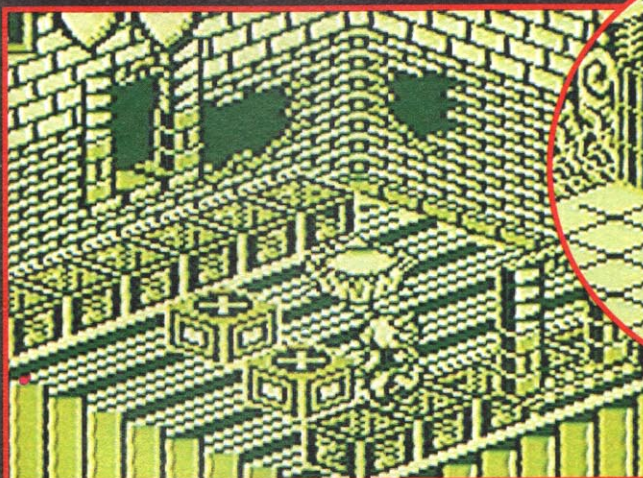
△ Das Ende dieser Aufgabe ist ganz nett. Rechts im Raum ist das Log des Schiffes, Du brauchst es, um die Tür zu öffnen. Nimm eine Bombe, um hindurchzukommen.



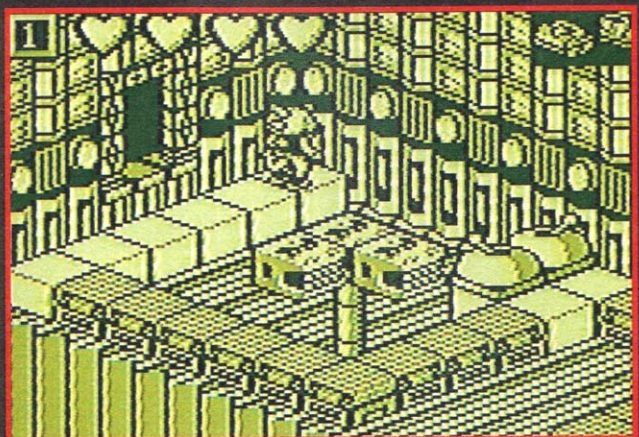
△ Glücklicherweise hat John Ritman den Übungs-Level eingebaut. Hier kannst Du alle nötigen Fertigkeiten erlernen, um spielen zu können.



△ Nimm den großen Joystick und platziere den Roboter so, daß Du ihn als Trittbrett benutzen kannst.



△ Wenn Du nicht von diesen Stangen auf dem Boden zerfetzt werden willst, mußt Du Deine Sprünge zu den Plattformen genau berechnen.



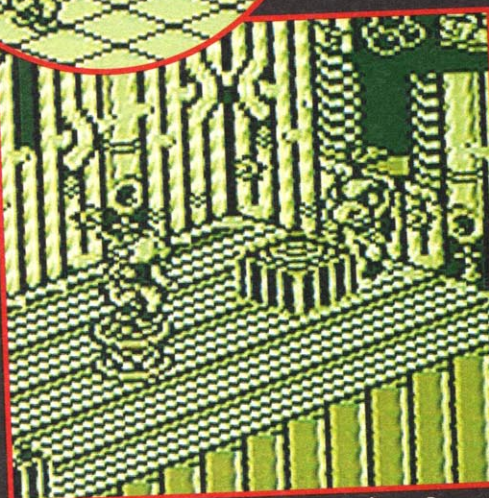
HENDRIK



Es ist lange her, daß ich auf dem Game Boy ein so hochwertiges Spiel hatte.

Monster Max wird wohl eine Sintflut von Spielen mit isometrischer Darstellung auslösen. Leider läßt sich die Display-Darstellung nicht scrollen - aber es ist wohl mit der Game Boy-Technik nicht machbar. Jeder, der teuflisch vertrackte Rätselspiele liebt, wird mit diesem hier einen Riesenspaß haben - vor allem, weil über 600 Räume zu erforschen sind! Manch ein Spieler wird wohl einige Probleme mit der Perspektive haben - ich kann nur dazu raten, sich daran zu gewöhnen. Es lohnt sich! Ein Spiel wie dieses garantiert mehrere Wochen lupenreiner Unterhaltung. Kaufe Dir Monster Max so schnell wie möglich, nur Link's Awakening ist besser auf dem Game Boy!

◁ Viele Probleme kannst Du nur dann lösen, wenn Du mit Deinen Gegnern zusammenarbeitest. In diesem Raum z.B. muß Max den gleitenden Block in den Hobgoblin schieben. Der bringt ihn dann nach oben zu den Blöcken. Ohne ihn schaffst Du es nicht!



△ Es gibt nur eine Möglichkeit, an diesem Papagei vorbeizukommen: Schmeiße eine Bombe und sieh zu, daß Du wegstommst!

◁ Reicht es mit dem Kopfzerbrechen? Wenn Du diese Förderbänder benutzen willst, Max, mußt Du die Schalter rechts betätigen und springen. Wenn Du es falsch machst, wirst Du bei der nächsten Umdrehung massakriert.



VERLAG

TITUS

(00 44) 71 700 2119

PREIS

C.A. 89 DM

ERHÄLTlich

JULY

SPIELART

PLATTFORM-ABENTEUER

KAPAZITÄT

2MBit

BESONDERHEITEN

PASSWORT, 630 RÄUME!

STEUERUNG

BENUTZE OBJEKT

BENUTZE OBJEKT

SELECT

OPTION WÄHLEN

BEWERTUNG

GRAFIK 94

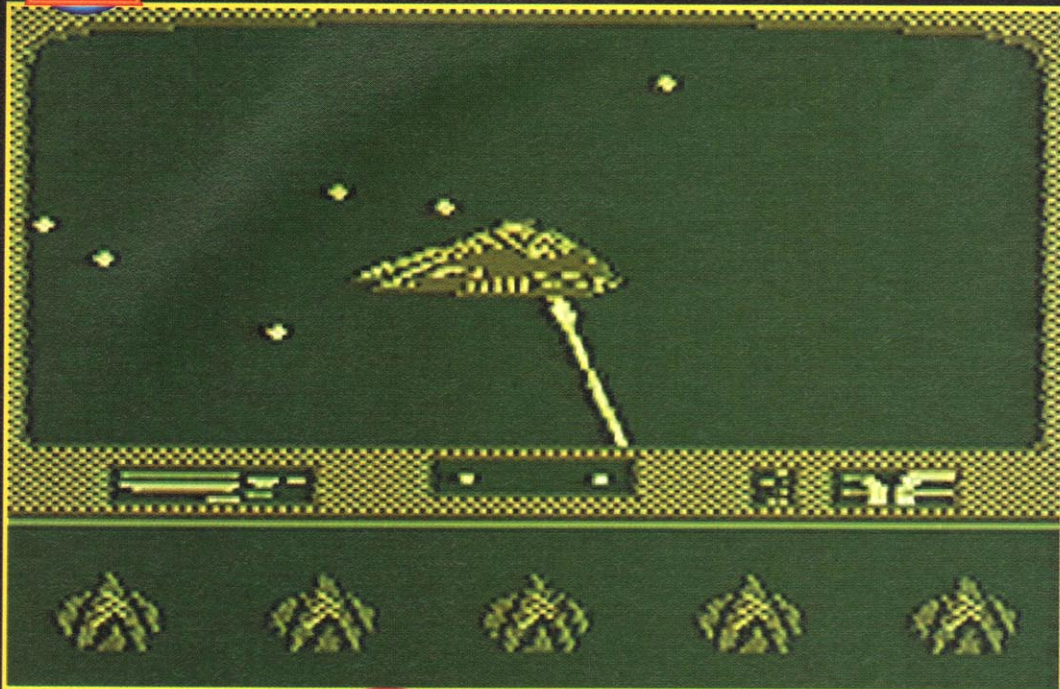
SOUND 92

GAMEPLAY 96

DAUERSPASS 95

PROFAZIT

96



HENDRIK



Bei dem Wort Star Trek fallen mir zunächst der Weltraum, die Entdeckung neuer Planeten und fremdartige Lebensformen ein. Dieses Game hingegen spielt sich ausschließlich im Weltraum ab, ohne jemals einen Planeten zu berühren - vielleicht angemessen für die geringen Darstellungsmöglichkeiten des Game Boy. Es ist in der Tat eine eigenartige Mischung aus Shoot-'em-up, Strategie- und zähem Rätselspiel. Es gibt zu wenig Figuren und Du hast viel zu geringe Gestaltungs- und Bewegungsmöglichkeiten. Eins steht fest: Das Spiel wird dem aus dem Fernsehen bekannten Star Trek in keiner Weise gerecht! Hoffen wir, daß diese Game Boy-Version im Weltraum von einem großen schwarzen Loch verschluckt wird und nie wieder auftaucht!

MARTIN



Sollte jemand behaupten, ich sei ein Trekkie, dann hat er weit untertrieben - jeder, der mich kennt, kann das bestätigen. Es sollte daher niemanden wundern, daß ich voller Spannung auf *Star Trek - The Next Generation* (TNG) gewartet habe. Und jetzt interessiert es Dich sicher, ob das Spiel meine Erwartungen erfüllt hat Sage ich aber noch nicht, sonst liest Du ja nicht weiter. Du mußt Dich also noch ein wenig gedulden. Zunächst einmal zum Spiel selbst.

Es beginnt keineswegs mit Starship Enterprise. *Star Trek: TNG* steckt Dich erst in den Anzug eines Starfleet-Kadetten, der für eine Reihe von Holodeck-Simulationen ausgebildet wird. Die Einsätze beginnen mit derart simplen Aufträgen wie etwa einen Botschafter von einem Planeten zum anderen zu bringen und gehen dann schnell zu Weltraumschlachten mit den Romulans und den Ferengi über.

Du hast mehrere Besatzungsmitglieder der Enterprise unter Deinem Kommando - jeder von ihnen hat einige besondere Fähigkeiten. So ist Data z.B. dafür verantwortlich, das Schiff von System zu System zu navigieren. Es gibt verschiedene Unter-Spiele, die sich aus den Funktionen des Schiffes ergeben. Kritische Bereiche wie etwa der Antrieb oder die Phaser können mit Extra-Energie vollgepumpt werden, indem Du Energie-Impulse über die richtigen Leitungen in eines dieser Unter-Spiele lenkst. Und um die nötige Umlaufhöhe für die Umkreisung von Planeten zu bekommen, mußt Du

△ Und schnell mal den Ferengis mit dem Phaser einen verpassen ...

Gib ihm einen Tritt!

STAR TREK THE NEXT GENERATION

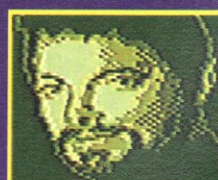
Und wo bleibt eigentlich der Kerl mit den Ohren?

Unter Deinem Kommando stehen fünf Mann der Enterprise-Besatzung - womit 1009 unberücksichtigt bleiben. Merkwürdigerweise fehlen auch Troi und Dr. Crusher - wahrscheinlich dachten die Programmierer, sie hätten frei oder pinselten sich gerade die Fingernägel, anstatt sich mit diesem Männer-Kram abzugeben. Mag sein, daß im 24. Jahrhundert der Sexismus tot ist - heute steht er aber noch immer in voller Blüte!



CAPTAIN JEAN-LUC PICARD

Nein, den hier kannst Du nicht steuern! Er ist nämlich der Mann, der Dir die Befehle gibt und streng blickt, wenn du Unsinn machst!



CMDR WILLIAM T. RIKER

Stellvertretender Kommandant der Enterprise. In diesem Spiel hat er nichts anderes zu tun, als Dich an die Befehle zu erinnern und Dir die Zeit zu sagen.



LT CMDR DATA

Dieser Starfleet-Androide steuert das Raumschiff, bedient die Sensoren und ist so perfekt, daß man sich schon wieder darüber ärgert.



LT CMDR GEORDI LA FORGE

Leitender Ingenieur der Enterprise. Mag sein, daß Geordi blind ist und nicht aus Schottland kommt - auf das Reparieren versteht er sich aber.



LT WORF

Dieser finster blickende Klingone tötet alle unglücklichen Wesen, die ihm über den Weg laufen, mit einem Photonen-Strahl.



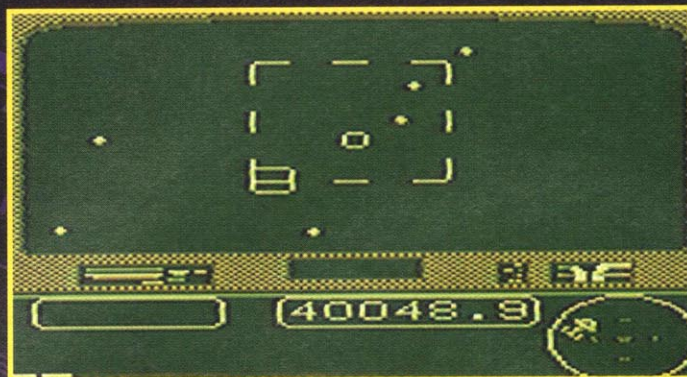
CHIEF MILES O'BRIEN

Wenn er keine anderen Verpflichtungen hat (ha, ha...), bedient dieser pfiffige Ire den Transporter.

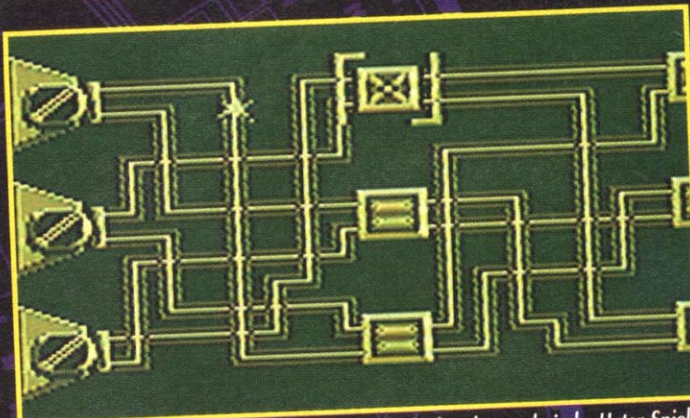
Enterprise durch einen verzwickten Tunnel steuern.

So weit, so gut. An Abwechslung mangelt es wahrhaftig nicht. Aber leider geht die Qualität des Spiels sehr schnell in den Keller. Wenn ich die Unter-Spiele als zu simpel beschreiben würde, wäre das stark untertrieben. Das Unter-Spiel mit der Umlaufbahn hat eine bedrohliche Ähnlichkeit mit dem alten C64-Spiel Aliens US - und das war damals schon schlecht. Im Vergleich mit dem Transporter-Abschnitt, in dem Du kleine Männchen mit dem Cursor zum Hoch-Beamern einfangen mußt, ist es noch schwächer. Kein Wunder, die Bedienungs-Mannschaft der Transporter in Star Trek immer so heiter aussehen - sie versuchen nämlich verzweifelt, vor Lachen nicht zu zerplatzen.

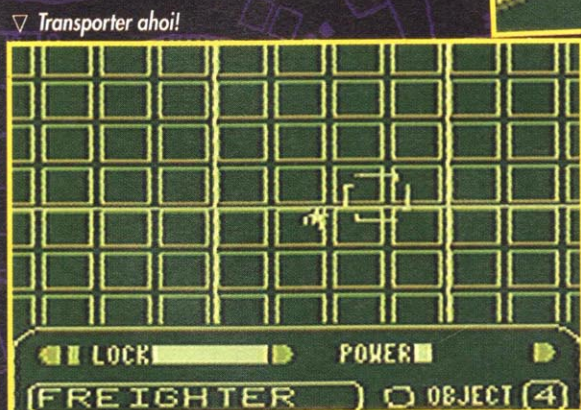
Selbst der Hauptteil des Spiels, der Starship-Kampf, leidet an der zu simplen Strickart. Okay, die Grafik ist ganz brauchbar, die Schiffe der verschiedenen feindlichen Rassen haben Ähnlichkeit mit ihren TV-Vorbildern - aber gut ist es nicht. Die Bösewichte zischen zwar mit der



△ Das schrecklich nervenaufreibende Unter-Spiel mit der Umlaufbahn. Gähn.



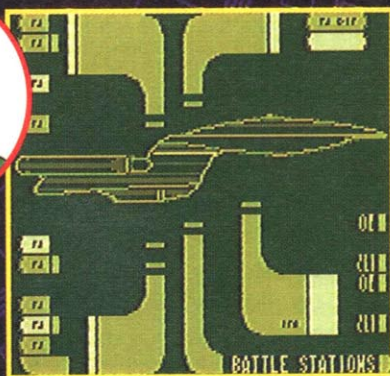
△ Das noch nervenaufreibendere technische Unter-Spiel. Gähn, gähn.



Geschwindigkeit und Beweglichkeit eines X-Wing-Fighters vorüber - aber Enterprise selbst bewegt sich mit einer Behäbigkeit, als wöge es 4,96 Millionen Tonnen. Und ich bin auch nicht dahinter gekommen, warum immer dann, wenn Du die Phaser abfeuerst, jemand auf der Kommando-Brücke ein Huhn erwürgt. So klingt es jedenfalls ...

Star Trek - gleich welcher Generation - war eigentlich immer etwas mehr, als nur Aliens wegzupusten. Nur aus diesem Grunde konnte das Spiel auch über drei Jahrzehnte populär bleiben.

Dieses Spiel hier weicht aber von dem alten Grundsatz ab, Gewalt nur als letzten Ausweg zu gebrauchen. Hier wird gleich alles in die Luft gejagt - Du kannst nicht einmal mit den gegnerischen Raumschiff-Kommandanten verhandeln. Die Speicherkapazität einer Game Boy-Cartridge setzt dem Inhalt eines



Spiels natürlich Grenzen - aber ein Hauch von Kommunikation hätte dem Spiel zumindest so etwas wie Atmosphäre verschafft.

Hier haben wir eigentlich nichts anderes als ein simples Shoot-'em-up-Spiel - in den Weltraum verlagert und mit einigen Star Trek-Grafiken aufgemotzt. Von diesem seichten Spiel wird jeder enttäuscht sein - Star Trek-Fans werden sich darüber hinaus ärgern, wie sehr die vertrauten Bilder verfälscht wurden. Laß den Verkäufer drauf sitzen, es lohnt sich nicht, das Spiel zu kaufen!

PETER



Für mich bedeutet Star Trek nicht sehr viel - es ist mir eigentlich völlig schnuppe. Ich bin also keineswegs ein Fan und mir ist es daher auch völlig egal, welche Ähnlichkeiten dieses Spiel mit der Filmserie hat. Was übrig bleibt, ist ein langweiliges, sich ständig wiederholendes Gemisch von Rätselspiel, Strategiespiel und Shoot-'em-up. Die Grafiken sind erträglich, es gibt viele technische Einblendungen und nette Spielfolgen, wenn Du Deine Waffen auf-powerst. Leider ist es hier ähnlich wie mit Kirks Toupee: Hinter der Fassade steckt ein tödlich einfaches und schlecht gemachtes Spiel.



VERLAG

ABSOLUTE

MUNSTER VON: CYBERSOFT
(089) - 664530

PREIS

ERHÄLTLICH

JETZT

SPIELART

STERNENKRIEG-SIMULATION

KAPAZITÄT

2MBit

BESONDERHEITEN

PASSWORT-SYSTEM

STEUERUNG

PHASER ABFEUERN/
BESATZUNG
AUSWÄHLEN

PHOTONEN
ABFEUERN

BETRIEBSART

BEWERTUNG

GRAFIK 77
SOUND 60
GAMEPLAY 66
DAUERSPASS 60

PROFAZIT

62

GNADENLOS VIDEOSPIELE

Tel.: 089 - 4802913

SUPER NES

Action Replay Pro 2	79,90	Dinocity d	79,90	Mortal Combat d	99,90	Super Turrican d	119,90
auch als 50/60 Hz Adapter		Doraemon I	39,90	Mystical Ninja d	129,90	Tazmania d	59,90
verwenb.		Dracula d	89,90	NBA Allstars d	89,90	Terminator 2 Arcade d	109,90
50/60 Hz Adapter Fire	39,90	Dracula us	79,90	NBA Jam d	119,90	Testdrive II d	79,90
50/60 Hz Adapter Datel	29,90	Drakkhen d	79,90	NBA Showdown us	139,90	The 7th Saga us	99,90
Street Winner Joystick	119,90	Double Dragon jp	49,90	NHLPA '93 d	79,90	Timeslip eu	79,90
Joypad/Dauerfeuer	39,90	Double Dragon d	59,90	NHLPA '94 d	109,90	Tiny Toons d	79,90
5 Spieler Adapter	69,90	Equinox d	119,90	Nigel Mansell d	129,90	Top Gear II d	119,90
Superscope m. 7 Spielen	99,90	Empire Strikes Back d	129,90	Ninja Warriors us	139,90	Total Carnage d	79,90
Actraiser eu	79,90	Exhaust Heat d	59,90	On the Ball d	59,90	Thunderspirit j	59,90
Addam's Family d	59,90	First Samurai d	69,90	Oper. Logic Bomb d	99,90	Tom & Jerry us	89,90
Aero the Acrobat us	79,90	F 1 Pole Position d	129,90	Parodius d	79,90	Troddlers d	109,90
Aladdin d	99,90	Fatal Fury 2 j	149,90	Phalanx d	49,90	Turn & Burn us	119,90
Aladdin us	79,90	Flashback d	79,90	Pink Panther d	99,90	Virtual Soccer d	119,90
Alien 3 d	79,90	Flintstones d	119,90	Plok us	69,90	Wingcommander d	59,90
Alien vs Predator d	99,90	Foreman Boxing d	79,90	Pocky & Rocky d	89,90	Wizardry V us	139,90
Another World d	79,90	Gods us	59,90	Pop'n Twinbee d	99,90	Wizard of Oz us	79,90
Aquatic Games us	79,90	Gods d	89,90	Pop'n Twinb. Rainbow d	119,90	Winterolympics d	129,90
Art of Fighting d	119,90	Goofroop us	69,90	Populous d	79,90	Wolfchild us	69,90
Asterix d	79,90	Goofroop d	109,90	Power Athlete j	39,90	Wolfenstein d	109,90
Axelay d	69,90	Gunforce j	59,90	Prince of Persia d	79,90	World Heroes d	129,90
Batman Return d	79,90	Harleys Adv. us	59,90	Prince of Persia j	59,90	World League Basketball d	69,90
Battleship d	129,90	Home Alone d	49,90	R - Type III d	129,90		
Battletoads d	119,90	Hook d	79,90	Ranma 1/2 d	119,90	WWF Royal Rumble d	89,90
Blazeon us	59,90	James Bond jr. d	69,90	Rival Turf d	59,90	X-Zone us	69,90
Blues Bros j	59,90	Jeopardy us	59,90	Roadrunner d	79,90	Young Merlin d	129,90
B.O.B. d	79,90	Jimmy Connors d	79,90	Robocop III d	59,90	Zombies d	119,90
Bombberman d	79,90	Joe & Mac d	69,90	Rock'n Roll Racing d	119,90	Zool d	119,90
Brawl Bros. d	109,90	Joe & Mac us	59,90	Rummenige Player Mgr.d			
Bubsy d	89,90	John Madden '94 d	109,90	79,90			
Bulls vs Blazer d	89,90	Jurassic Park d	79,90	RPM Racing us	79,90		
Cacoma Knight us	39,90	K.H. Rummenige d	79,90	Sensible Soccer d	79,90		
Castlevania d	59,90	Kendo Rage us	69,90	Shadowrun d	129,90		
Chuck Rock us	59,90	King Arthur us	49,90	Shanghai 2 d	79,90		
Chuck Rock d	79,90	King of Monsters d	69,90	Skyblazer d	119,90		
Chessmaster d	59,90	Lagoon us	69,90	Slapshot us	79,90		
Claymates us	119,90	Lamborghini d	119,90	Smash TV d	79,90		
Clue us	69,90	Last Action Hero d	69,90	Spindizzy World d	49,90		
Contra j	69,90	Lethal Weapon d	89,90	Startrick us	139,90		
Cool Spot d	79,90	Lethal Enforcers d	169,90	Starwing d	69,90		
Crash Dummies us	79,90	Lemmings d	69,90	Steel Talons us	69,90		
Cybernator d	89,90	Lost Vikings d	99,90	Streetfight 2 Turbo	129,90		
Cybernator us	79,90	Magical Quest d	89,90	Strike Gunner d	49,90		
Cyberspin us	69,90	Major Title d	79,90	Sonic Blastman 2 j	149,90		
Darius Twin d	89,90	Mario Allstar d	79,90	Super Conflict eu	79,90		
Desert Strike d	119,90	Mech Warrior us	109,90	Super Kick Off d	69,90		
Dig & Spike Volleyball	99,90	Metroid II us	129,90	Super Pang d	79,90		
		Might & Magic II d	129,90	Super Strike Eagle eu	79,90		
		Mr. Nutz d	109,90	Super Swiv d	79,90		

Lieferbedingungen:

us = amerikanisches Spiel
d = deutsch oder europäisch (PAL)
je nach Verfügbarkeit
I = japanisches Spiel
eu = europäisches Spiel (PAL)
Anleitungen in der jeweiligen Landessprache.
Wir liefern ausschließlich aufgrund dieser
Bedingungen. Alle Preise verstehen sich inkl.
MWSt. Lieferung, Irrtum, Preisänderung
vorbehalten. Wir haften nicht für die
Kompatibilität der Spiele. Bei defekter Ware
behalten wir uns das Recht vor die defekten
Artikel auszutauschen, zu reparieren oder
gutzuschreiben. Alle Sendungen an uns müssen
ausreichend frankiert sein. Unfreie Sendungen
nehmen wir nicht an.
Wir berechnen für Porto- und Versandkosten
eine Pauschale in
Höhe von DM 9,90
Ab 3 Artikeln Versandkostenfrei

Gnadenlos GmbH
Orleansstr. 63

81667 München

Fax: 089/488074

PREISLISTE 02.05.1994

PETER

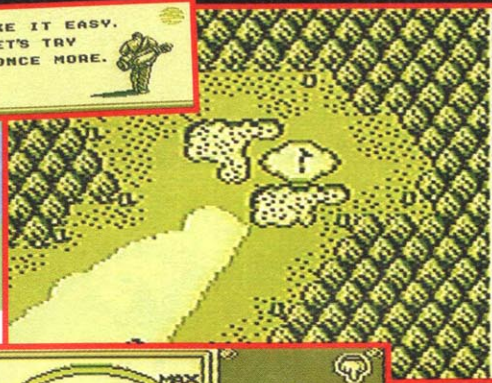
Nur ein vernünftiges Golf-Spiel gab es bisher für den Game Boy: Golf mit Mario.

Konami ist aber drauf und dran, diesem mit seinem neuen Spiel den Rang abzulaufen. Konami Golf ist trotz der eingeschränkten technischen Möglichkeiten des Game Boy sehr gut gestaltet. Außerdem verbindet es elegant alle wesentlichen Spiel-Elemente, ohne Abstriche bei der Grafik oder der Spielbarkeit zu machen. Du kannst zwischen Training, Wettbewerb und Match-Play wählen - wobei Du jedesmal anders an die 36 Löcher herangehen mußt. Hierdurch bleibt das Spiel abwechslungsreich, Du hast also länger etwas davon.

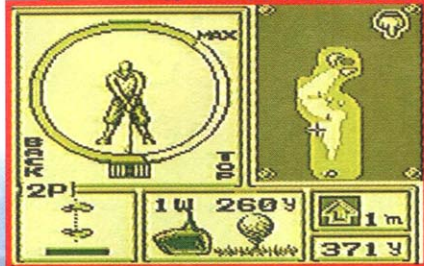
Wenn Du mit einem neuen Loch beginnst, siehst Du erst einmal das Golfeld aus der Vogelperspektive. Auf diese Weise kannst Du rechtzeitig sehen, wo sich Dir Hindernisse aufbauen. Dann platzierst Du Deinen Schlag, indem Du den Cursor in die Richtung bringst, in die der Ball fliegen soll. Auf dem Display kannst Du jetzt einen Schläger wählen, ihn ansetzen und schlagen.

Die Grafik ist durchweg sehr gut, es gibt keine Verzerrungen. Die Animation läuft geschmeidig ab, das Golfeld ist detailliert und atmosphärisch gut dargestellt. Im Gegensatz zu anderen Golf-Games bewegt sich der Ball ziemlich echt. Auch der Ton ist sehr

TAKE IT EASY.
LET'S TRY
ONCE MORE.



H.#10
PAR4
385 Y
1 m
FAIRWAY
2P
+00
+06

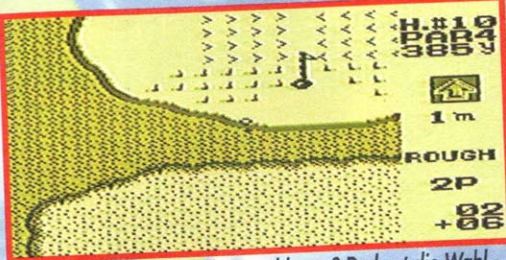


△ Dieses Grün hier ist recht schwierig. Die Bunker (unwegsames Gelände) können Dich viele Schläge kosten.

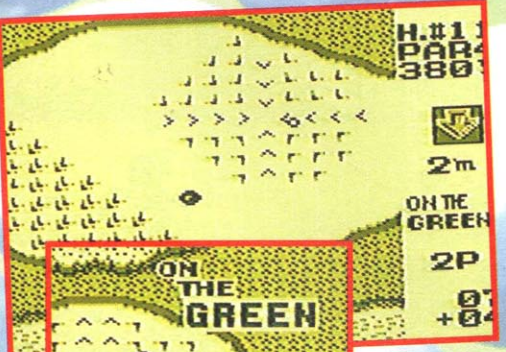
◁ Hier kannst Du Deinen Schläger, Deine Haltung und die Zeit wählen, die Du zum Schwung brauchst.

KONAMI GOLF

Immer ins Loch hinein!



△ Soll ich putten oder fester schlagen? Du hast die Wahl - Genauigkeit ist alles!



◁ Nach einigen unerfreulichen Bunkern ist der Ball endlich auf dem Grün.

Also: Wenn Du ein anspruchsvolles, grafisch gut gestaltetes und durchdachtes Golf-Simulations-Spiel haben willst - greif zu! Deine Freunde werden grün von Neid!

MARTIN

Konami Golf ist eine tolle Sport-Simulation für den Game Boy. Du kommst leicht in's Spiel herein, aber ganz so einfach bleibt es nicht. Es braucht schon einige Übung, den Ball richtig zu schlagen (wie im realen Leben) - und das ist einer der Gründe, warum ich dieses Spiel so schätze. Ich finde es auch gut, wie sich Turniere spielen lassen, wobei Du sehen kannst, wie Deine Gegner vorankommen, während Du Dich bemühest, einen Doppel-Schlag über Par zu bekommen. Eindrucksvoll ist, wie die Leistungs-Statistiken der einzelnen Spieler gespeichert werden. Eins steht fest: Dies Spiel steht ganz oben in meiner Hitliste!



KONAMI
GOLF™

©1994 KONAMI

1P 2P

PUSH START

LICENSED BY NINTENDO

VERLAG

KONAMI

069 - 9508120

PREIS

C.A. 69 DM

ERHÄLTlich

JETZT

SPIELART

SPORT

KAPAZITÄT

2MBit

BESONDERHEITEN

BATTERIE-BACKUP

STEUERUNG

NACH VORNE

NACH HINTEN

KEINE FUNKTION

BEWERTUNG

GRAFIK

74

SOUND

82

GAMEPLAY

90

DAUERSPASS

89

PROFAZIT

88

Level 1

Zunächst einmal solltest Du Dich bemühen, die verschiedenen Angriffsmöglichkeiten kennenzulernen, mit denen Du Feinde bezwingen kannst. Dieser Level ist ziemlich groß, und es gibt vieles zu entdecken. Erforsche alle Ecken und Winkel, um Dich mit dem Spiel vertraut zu machen.

Kleinere Feinde, wie diesen Burschen hier, kannst Du einfach über den Haufen rennen!

WARIOLAND

NINTENDO

Wenn Du den Düsenhut mal ausprobieren möchtest...hier hast Du Platz genug, und allzu schwierig ist es eh nicht.

Nachdem wir Warioland in der Redaktion eine Weile lang gespielt hatten (für den Review im letzten Heft), stellten wir fest, daß viele der Levels reichlich groß und unübersichtlich sind. Deshalb kam uns die glorreiche Idee, Dir dieses kleine Wundergame einmal ganz ausführlich vorzustellen. Den Anfang macht in diesem Monat die erste Welt - Rice Beach. Die weiteren Stationen werden wir in den nächsten Ausgaben präsentieren.

Diese federnden Teile haben die häßliche Angewohnheit, Dich in die tödlichen Stacheln zu katapultieren. Springe drüber hinweg!

Wenn Du durch den Ausgang willst, mußt Du zuerst die Piratenente mit dem Bumerang in den Boden stampfen!

Vorsicht, Stacheln von oben! Durch geschicktes Schwimmen und Ausweichen entgehst Du der herabfallenden

Level 3

Ein etwas "zäher" Level. Springe so oft wie möglich, um ohne größere Schwierigkeiten durchzukommen. Mache auch einen Abstecher in die vielen unterirdischen Höhlen mit Münzen und Herzen.

Zerstore die Blöcke, und Du erhältst ein Herz. Sammle so viele Herzen, wie möglich. Leichter kannst Du kaum an ein Extraleben kommen!

Durch die Tür gelangst Du zur Levelmitte. Aktivieren kannst Du den Hölftenpunkt aber nur, wenn Du genügend Geld dabei hast.

Dieser Ausgang führt in den sechsten Abschnitt. Viel leichter geht's, wenn das Gebiet überflutet ist. Geld brauchst Du allerdings trotzdem noch, um die Tür zu öffnen.

Mit einem Sprung aus dem Lauf heraus erreichst Du diese Blöcke.
Mit einem weiteren Satz gelangst Du zu den Fässern.

Wenn Du an die letzte Tür gelangst, solltest Du genug Geld dabei haben. Es gibt nichts Nervigeres, als zurückzulaufen und Münzen zu suchen!

In diese Höhle kommst Du einfacher, wenn Du einen Schalter aktivierst und Rice Beach flutet.

Springe auf die Thowps, nachdem sie heruntergefallen sind, dann springe weiter auf die Plattform.

Level 2

Gleich eine ganze Horde Thowmps verstellt Dir den Weg. Wenn Du nach oben schaust, kannst Du einen versteckten Raum entdecken. Achte aber auf die Stacheln!

Dieser Treibsand kann Dir schnell die gute Laune verderben! Wenn Du ständig springst, kannst Du diese heikle Situation unbehelligt überstehen.

Kurz bevor Du auf einer dieser Plattformen landest, drücke auf Pause! Sobald die Plattform wieder komplett ist, geht's weiter.

Um die Blöcke zu zerlegen brauchst Du entweder den Drachenhut oder den Bullenhut.

Das Aktivieren dieses Punktes in der Levelmitte kostet Dich 10 Münzen. Aber dafür hast Du Deinen bisherigen Weg gespeichert. Sicher ist sicher!



Schutzhut

Wario's erster Hut. Wenn Du mal fallen solltest, drücke "Runter", um mit einem dumpfen Knall zu landen.



Bullenhut

Damit kannst Du Gegner auf die Hörner nehmen oder von unten anspringen. Du kannst Dich auch in die Decken bohren.



Drachenhut

Prima zum Blöcke zerstören und um hartnäckige Gegner zu grillen.



Düsenhut

Nützlich bei schwer zu erreichenden Plattformen und um Gegner zu umgehen.

ZAUBERHAFTHE HÜTE!

Diesen Abschnitt solltest Du so schnell wie möglich durchlaufen. Der Thowp hinter Dir gibt nicht auf und könnte Dich schnell einholen.

Warte hier auf den Thowp. Auf ihm kannst Du stehen, wenn es durch die Stacheln geht.

Level 4

Wenn Du in diesem Level anhältst, dann für immer! Warte nach dem ersten Sprint am Überhang und springe auf den Thowp unter Dir. Er bringt Dich unbeschadet durch die Stacheln.

Level 5

In diesem Level triffst Du auf den ersten Boß: den Piraten! Der Level ist ziemlich kurz und sollte eigentlich keine größeren Probleme bereiten. Laß Dir nur Zeit.

Laß Dich vom Thowp tragen, springe ab, sammle die Münzen ein und versuche, auf dem Thowp zu landen und zur anderen Seite zu gelangen.

Zerstöre die Blöcke im Sturmloch. Laufe dann nach unten, um den fiesen Thowp zu kriegen.

Dieser Bursche ist nicht ungefährlich! Achte auf die Dolche, die er auf Dich wirft. Springe ihm auf den Kopf!

Warte, bis sich beide Funken vom Block entfernen, dann laufe herüber zur Hälfte Marke.

Unglaublich! In dieser Höhle gibt es einen Hut, den Du nicht brauchst, denn Monster sind weit und breit keine zu sehen! Gehe weiter durch die Tür.

Wenn Du diesen Block zerstörst, bekommst Du einen Bullenhut. Du brauchst ihn unbedingt, wenn Du den Rest des Levels einigermaßen locker überstehen willst.

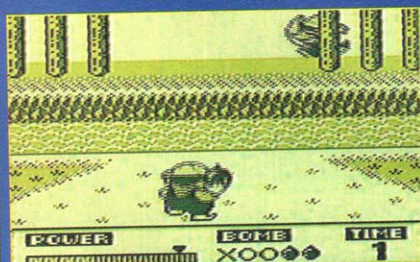
Level 6

Dieser Level ist eigentlich ein Bonuslevel. Hier findest Du tonnenweise Münzen und versteckte Herzen. Wenn Du diesen Level nicht schaffst, lege den Game Boy beiseite und spiele wieder mit dem Räppelchen!

Sammle die Münzen ein und gehe durch die Tür am Levelende. Noch Fragen?

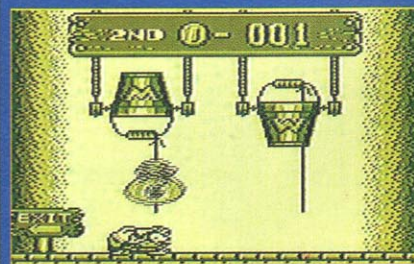
In jedem der Räume zwischen den Münzen liegt ein verstecktes Herz. Du solltest keines liegenlassen - sie sind einfach zu einladend.

Bombenbonus



Die beste Methode in dieser Bonusrunde ist es, wenn Du den Knopf gedrückt hältst und ihn dann zum Wurf losläßt. Auf diese Weise behältst Du die Möglichkeit, Dich zu bewegen und Deinen Wurf genau zu timen.

Münzenbonus



Ich wünschte, ich wüßte eine todsichere Taktik, um jedesmal an den Geldsack zu kommen, aber es gibt keine! Wenn Du mehr weißt, schicke uns Deinen Vorschlag. Einen Rat hätte ich noch anzubieten: Wenn's beim ersten Versuch klappt, laß es dabei bewenden. Immerhin hast Du Dein Geld verdoppelt!



Reite auf dem Thwomp, aber sei bereit, über die Fledermäuse zu springen, wenn sie herabsegeln. Mit etwas Geschick landest Du wieder auf dem Thwomp.



Du hast genug Zeit, um diese Herzen noch einzustecken. Je mehr Herzen Du sammelst, desto größer die Chancen auf ein Extraleben.

Hier kommt's ganz dicke von oben! Gehe nah heran und laufe schnell wieder zurück, um nicht mit den Stacheln in Berührung zu kommen.



Stelle Dich an's Ende des Förderbandes und warte, bis der Thwomp aufsteigt. Wenn die Luft rein ist, laufe nach rechts und drücke immer wieder den Sprungknopf.



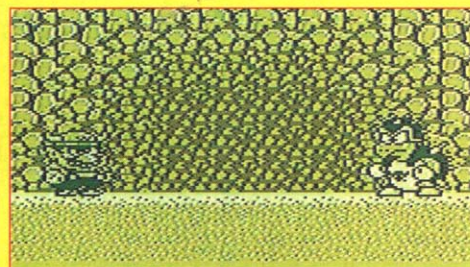
Zerschlage oder verbrenne die vier Blöcke, und es erscheint eine Tür. Durch die Tür gelangst Du zu einem Schalter, mit dem Du die unbezwingbaren Blöcke in zerstörbare verwandelst.

Dieser unsichtbare Block erscheint nur, wenn Du hochspringst und ihn triffst. Benutze ihn, um auf die Plattform oben rechts zu gelangen.

Hier ist der Schalter mit dem Du die unzerstörbaren Blöcke zerstörbar machst. So gelangst Du an die drei Herzen.



Der Pirat



Wenn der Pirat aufrecht steht, kannst Du ihm einfach gegen die Plautze rennen. Springe über die rotierende Muschel hinweg. Wenn sie aufsteigt, greifst Du sie von unten an. Du brauchst nur etwa drei Treffer zu landen.



Eine ideale Gelegenheit, um die Muschel von unten zu treffen. Wenn Du erfolgreich bist, stößt der Pirat einen Schrei aus und beginnt, Dich direkt anzugreifen. Als Lohn für Deine Mühen winken mengenweise Münzen!

Der Schlüssel zum Glück!



Finde den Schlüssel, heb ihn auf und begib Dich zu einem Totenkopf mit einem verdächtigen Schlüsselloch in der Mitte.

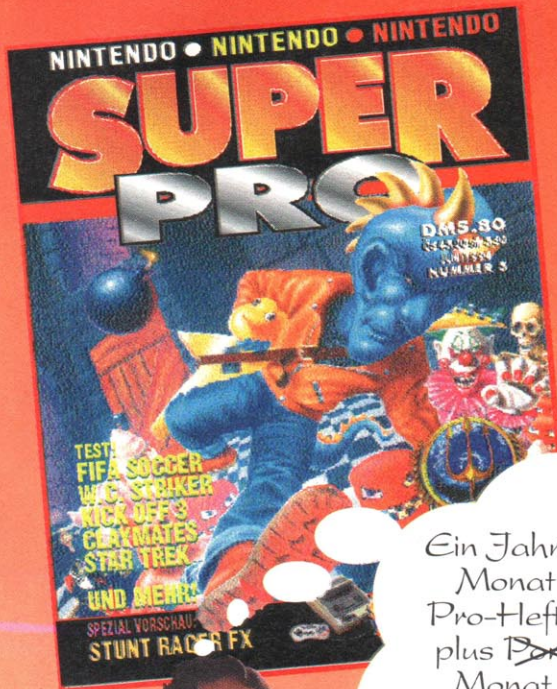


Und hier ist der fragliche Schädel! Gehe heran, drücke "Hoch" und "B", um ihn zu aktivieren und gehe weiter zum Geheimschatz.



Öffne die Schatztruhe! Je mehr Schätze Du einsammelst, desto besser wirst Du letzten Endes aussehen.

JETZT ABONNIEREN!



**AUFGEPASST, ZUGEFASST!
MIT EINEM ABO
HAST DU SUPER PRO
EHER ALS ALLE DEINE
FREUNDE!**

Ein Jahr lang, jeden
Monat ein Super
Pro-Heft! 5,80 DM
plus ~~P&H~~ = Jeden
Monat ein neues,
knallbuntes,
knackig-informatives
Magazin frisch an
Deiner Haustür!



SUPER PRO

ABO-BESTELLKARTE

Aber klar! Ich bestelle SUPER PRO für mindestens 12 Ausgaben (1 Jahr) zum Preis von DM 69,60 für 12 Hefte incl. Zustellgebühr (Ausland DM 120,00- incl. Zustellgebühr). Das Abonnement verlängert sich nur dann zu den jeweils gültigen Bedingungen um ein Jahr (12 Ausgaben), wenn es nicht 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wird.

VORNAME/NAME

STRASSE/HAUSNUMMER

PLZ/ORT

DATUM/1. UNTERSCHRIFT

Ich weiß, daß ich diese Abo-Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich bei **SUPER PRO, Aboservice, Postfach 3127, 48581 Gronau**, widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Dies bestätige ich durch meine zweite Unterschrift.

Ich bezahle mein Abo

☐ bequem und bargeldlos durch Bankeinzug von meinem Bank-/Postgirokonto

KONTONUMMER

BLZ

GELDINSTITUT/ORT

UNTERSCHRIFT DES KONTOINHABERS

☐ per Verrechnungsscheck (liegt bei)
Ich erhalte das erste Heft, wenn der Betrag abgebucht ist.

SUPER PRO
Aboservice
Postfach 3127
48581 Gronau

THE LAWNMOWER MAN

Lawnmower Man ist ein extravagantes und hervorragend spielbares Plattform- und Rätselabenteuer von Sales Curve.

Es ist bereits seit Ende letzten Jahres erhältlich, und ich persönlich glaube nicht, daß es die Beachtung erhalten hat, die es verdient. Die großartige Mixtur aus knallharter Schießaction und feinsinnigen Rätselaufgaben bietet genügend Abwechslung für langanhaltenden Spielspaß. Weil es zudem kein ganz leichtes Spiel ist, haben wir für Dich einen kleinen Wegweiser durch die Levels zusammengestellt. SUPER PRO...und Du weißt Bescheid!

SUPER
NES

SHOOT-'EM-UP • SCI



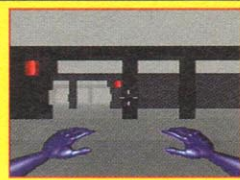
Level 1

Auf dieser friedlichen Straße beginnt Deine Suche nach Jobs. Schieße, was das Zeug hält, denn Waffen und Power-Ups können sich an den unmöglichsten Orten befinden. Über das Gerüst gelangst Du auf das Dach.

Dein Weg führt Dich aus der Hektik der Stadt hinaus in's Grüne. Leider wimmelt es auf der Straße von verrückten Motorradfahrern und angetrunkenen Autofahrern. Gehe nicht zu hastig und halte Augen und Ohren auf!

INDUSTRIAL ZONE

Schwierigkeiten bereitet hier lediglich die Steuerung. Durch kurzes Betätigen der Richtungstasten behältst Du die Kontrolle.



Auf dem Gerüst erwarten Dich gleich mehrere Gegner. Versuche, so viele wie möglich vom Autodach aus zu eliminieren.

Und weiter geht's durch die Straßen! Du solltest alle Datenträger einstecken, derer Du habhaft werden kannst. Damit verbesserst Du Deinen VR-Anzug.

Level 2

An diesem großen Gebäude kommst Du nicht vorbei. Um weiterzukommen mußt Du die relativ einfache Industrial Zone

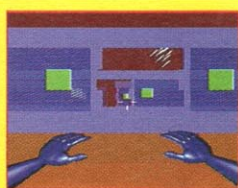
Einer der vielen Computerterminals, die in der Gegend herumliegen! Löse die Rätselaufgabe und Du erhältst viele Power-Ups.

Level 3

Bleibe ständig in Bewegung. Gehe nach links und nach rechts, während Du konstantfeuerst. So kriegst Du die Blöcke klein.

Mit diesem Hubschrauber fliegst Du auf die andere Seite der zerstörten Brücke. Danach kannst Du ihn ruhig in die Luft jagen, denn dafür gibt's Bonuses.

Level 4



CYBER DUSK ZONE

Optisch ist diese Zone wirklich atemberaubend. Aber laß Dich davon nicht ablenken, denn in den Korridoren lauert Gefahr. Halte Dich an die Öffnungen in den Wänden.

In diesem Level sind einige kleinere Bosse verstreut, deshalb solltest Du Dir ausreichend Feuerkraft zusammensuchen. Einige Bereiche sind aufgrund der Anordnung der Lifte und beweglichen Plattformen ziemlich knifflig. Du wirst des öfteren hin- und zurücklaufen müssen.

CYBERWAR ZONE 2

In der zweiten Kampfzone kommt es in erster Linie auf Deine Treffsicherheit an. Und noch einmal: Immer in Bewegung bleiben, sonst wirst Du pulverisiert!

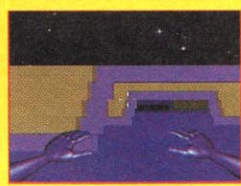


Ein gutes Timing bringt Dich unversehrt an den beweglichen Blöcken vorbei. Verschende keine Zeit - Du kannst sie nicht zerstören.

Dies ist der größte Abschnitt im Gebäude. Achte auf die Pfeile, sonst stehst Du hier schnell im Wald. Überall stößt Du auf bewegliche Plattformen, die meistens auch noch in einer bestimmten Reihenfolge zu betreten sind, wenn Du weiterkommen willst. Probieren geht über studieren!

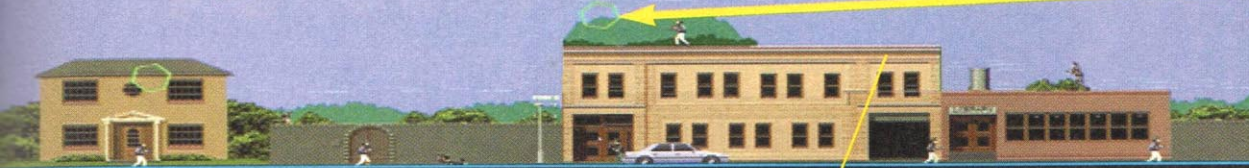
Level 5

Diese Tür führt hinauf auf's Dach. Für das, was Dich da erwartet solltest Du bestens bewaffnet sein.



VIRTUAL ATLANTIS

Gehe durch die Tunnel und durch das Exit-Zeichen, um beim Verlassen der Zone ein Power-Up zu erhalten. Kurze und feine Bewegungen sind der Schlüssel zum Erfolg.



Bevor Du auf dieses Dach steigst, solltest Du so viele Power-Ups wie möglich besitzen. Vorsicht beim Sprung...nicht ganz einfach!



Diese Tonne solltest Du nicht zerstören. Der giftige Inhalt würde Dich ganz schön alt aussehen lassen.

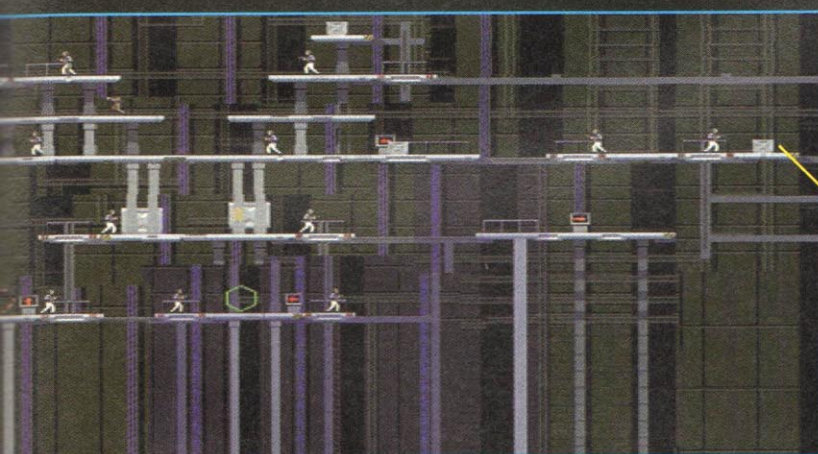


CYBERWAR ZONE

In der ersten Kampfzone trittst Du gegen Kampfschimpansen an. Bleibe immer in Bewegung, sonst erwischt es Dich! Wenn Du fünf erledigst, hast Du's geschafft.



Springe ständig vor und zurück über das Dach des Fahrzeugs und feuere dabei. Auf diese Art kannst Du die Kiste recht schnell

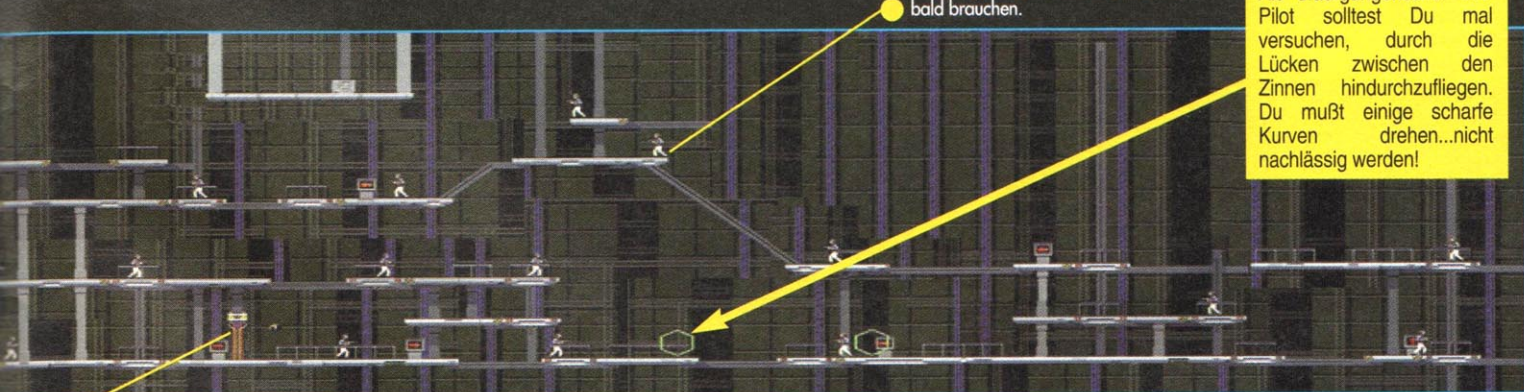


Hier liegen viele Munitionskisten herum. Schieße auf die Kisten, um so viel Feuerkraft wie möglich zu erhalten. Die Gegner vermehren sich wie die Karnickel!



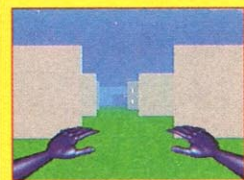
CYBER RUN ZONE

Du brauchst schnelle Reflexe, um den vielen Hindernissen auszuweichen. Wenn Du durch die Ringe fliegst, erhältst Du noch zusätzlichen Turbo-Speed.



In dieser Region kannst Du Dich ruhig ein Weilchen aufhalten, um genügend Power-Ups einzusammeln. Du wirst sie bald brauchen.

CONCRETE JUNGLE



Als drahtgängerischer VR-Pilot solltest Du mal versuchen, durch die Lücken zwischen den Zinnen hindurchzufliegen. Du mußt einige scharfe Kurven drehen...nicht nachlässig werden!

Springe über die Terminals, wenn sie sich auf dem Tiefpunkt befinden. Die Richtungspfeile stehen hier übrigens nicht zum Spaß herum!

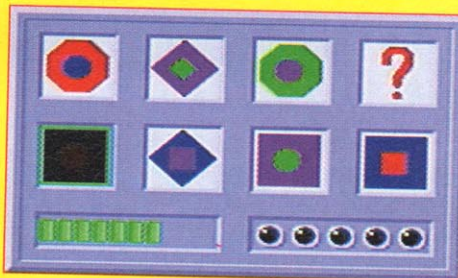
Um den Hubschrauber möglichst schnell vom Himmel zu holen, stelle Dich in die Bildschirmmitte und halte Dich geduckt. Feuere ununterbrochen und duck Dich vor den Raketen.

Level 4a



TERMINAL

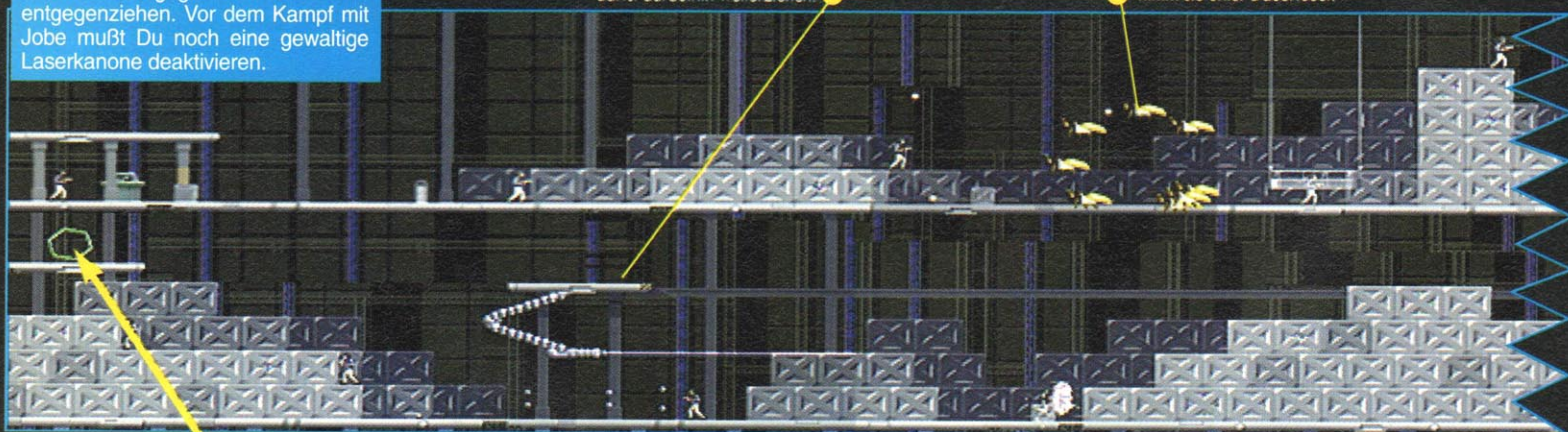
Einige der Rätsel in den Computerterminals sind offensichtlich. Du mußt wirklich kein Professor sein, um die geometrische Zahlenreihe fortzuführen. Unser Superhirn Hendrik hat dafür keine 7 Minuten gebraucht!!! (Bärbel wollte sich allerdings erst nach Redaktionsschluß verbindlich entscheiden.) Die Figurenrätsel sind jedoch schon etwas schwieriger.



In diesem letzten Gebäudeabschnitt solltest Du mit einem Sprint über die Kisten den gegnerischen Horden entgegenziehen. Vor dem Kampf mit Jobe mußt Du noch eine gewaltige Laserkanone deaktivieren.

Du bekämpfst diesen automatischen Laser am günstigsten, wenn Du ihn von hinten unter Beschuß nimmst, während er sich gerade in der Luft befindet. Du kannst ihn nicht zerstören, aber Du darfst daraufhin weiterziehen.

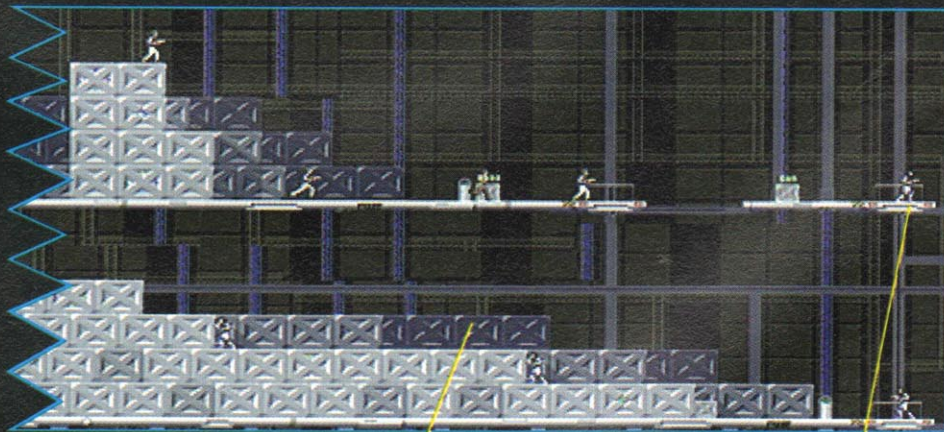
Diese Bienen sehen furchterregend aus, sind aber leicht zu erledigen, wenn Du weißt, wie's geht. Stelle Dich einfach auf die unterste Kistenreihe und nimm sie unter Dauerfeuer.



GYROSPHERES



Entscheide Dich für eines der beiden Geräte; welches ist völlig egal. Sie bringen Dich beide an denselben Ort, zu einem nervenaufreibenden Zusammentreffen mit Mr. Virtual Reality persönlich. Ja, dieser Weg führt Dich direkt in's Zentrum des Bösen, wo Jobe schon auf Dich wartet, um Dich zu Hundefutter zu verarbeiten. Mach schon mal Dein Testament!



Beinahe geschafft. Und denke daran: Wenn Du zu wichtigen Zusammenkünften gehst, solltest Du immer einen schicken Anzug tragen. Und kämm Dich vorher!

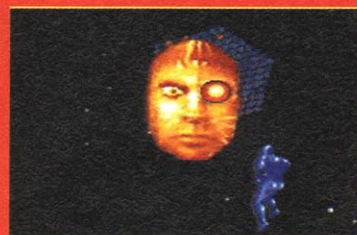
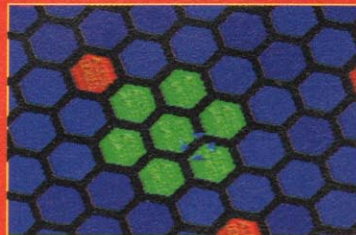
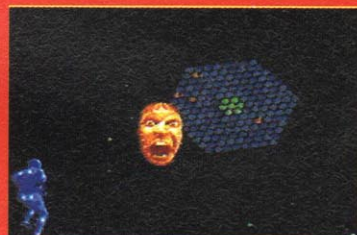
Bereite Dich auf den Endspurt vor. Mittlerweile solltest Du kampferprobt sein, eine dicke Knarre tragen und ein waches Auge haben für alles, was sich bewegt.

JO

Halte Dich am Bildschirmrand auf und feuere ständig. Wenn Du aufhörst zu schießen, ist's vorbei! Wenn Du oft genug getroffen hast, wirst Du plötzlich auf die Sechsecke im Hintergrund zustürmen. Versuche

durch eines der grünen Felder zu fliegen - das Feld wird daraufhin rot. Deine Aufgabe ist es, alle grünen Waben in rote zu verwandeln. Erst dann erreichst Du den nächsten Level. Achte darauf, daß Du nicht

durch ein rotes Feld fliegst - dieses wird (Du ahnst es sicher schon) dann nämlich wieder grün. Und das macht Deine Aufgabe nicht unbedingt leichter. SUPER PRO wünscht "Guten Flug"!



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

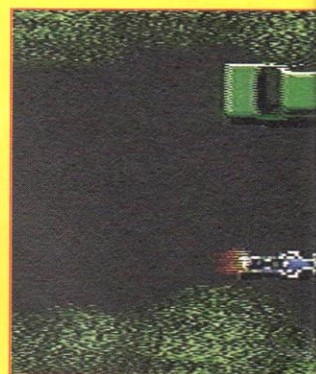
ROCKET KNIGHT

A-Z TIPS • KOMPLETTE AUFLÖSUNGEN



HIGHWAY

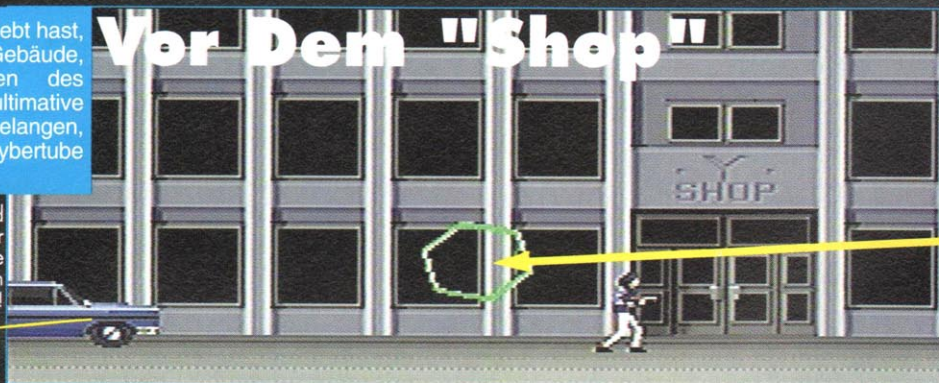
Ab und an führt Dich das Schicksal zu einem Punkt, wo Du eine Entscheidung treffen mußt. Hier auf dem Highway muß sich Dr. Angelo zwischen der Harley und dem Ford entscheiden. Dieser Abschnitt ist ein horizontal scrollendes, irre schnelles Sub-Game. Du mußt den "Shop" erreichen. Ich würde Dir den Feuerstuhl an's Herz legen, denn damit bist Du wendig und kannst problemlos überholen. Achte auf die rollenden Tonnen und versuche, die Raketen aufzunehmen. Damit kannst Du Fahrzeuge neben Dir zerstören. Wenn Du auf Geschwindigkeitsrausch abfährst, solltest Du unbedingt mal über die Pfeile fahren!



Wenn Du den Höllenritt auf dem Highway überlebt hast, erscheint der Eingang zum Laden. Im Gebäude, irgendwo in den unergründlichen Tiefen des Computernetzes lauert der Doomplayer - die ultimative künstliche Intelligenz. Um in den "Shop" zu gelangen, mußt Du zunächst die gefährliche Cybertube überstehen.

Vor Dem "Shop"

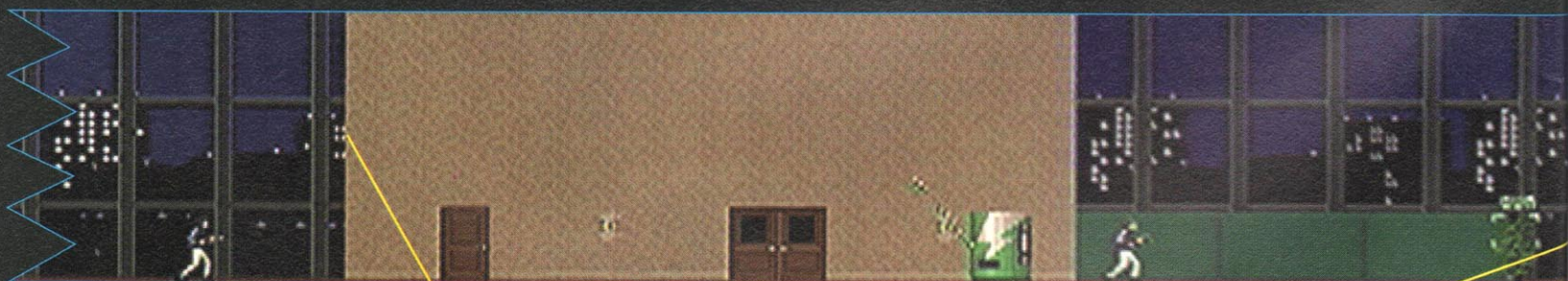
Dr. Angelo ist just mit seinem '74 Ford Station Wagon eingetroffen. Dieser Mann hat Stil...auch wenn die Karre auf den letzten Kilometern merklich gealtert ist!



Im Innern des Ladens warten viele Gefahren auf Dich. Getränkeautomaten beschießen Dich mit Wechselgeld, und Stühle fliegen Dir Poltergeist-mäßig um die Ohren. Die Gegner werden immer fieser, und manche von ihnen können eine ganze Menge vertragen. In den Topfpflanzen sind viele Power-Ups versteckt!

Duck Dich vor hohen Schüssen und springe bei tiefen Schüssen. Dabei immer feuern! So kommst Du an dem Getränkeautomaten vorbei

Der "Shop"

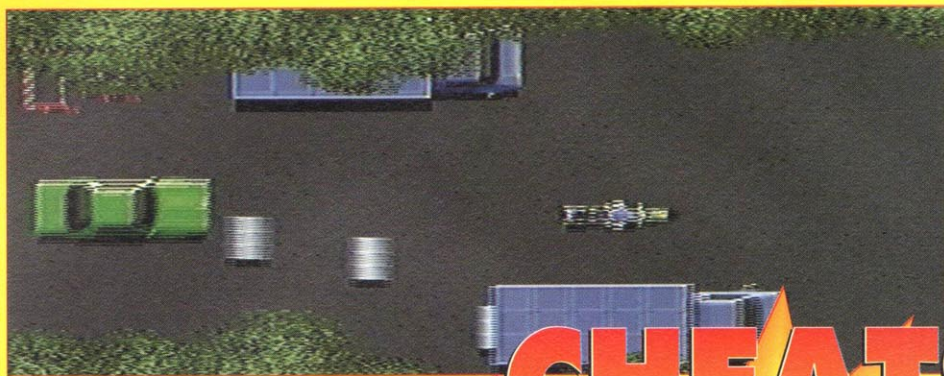
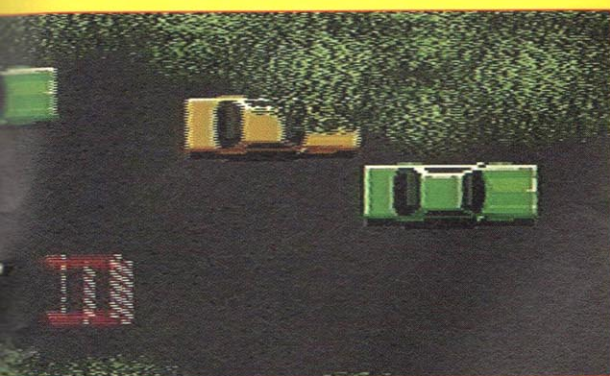


Versuch's mal oben über die Wand! Dort gibt es viele nützliche Power-Ups und bedeutend weniger Gegner als unten.

Diese Laser senden regelmäßig einen roten Lichtstrahl aus. Mit einigen wohlgezielten Schüssen kannst Du dieses ärgerliche Sicherheitssystem ausschalten. Du kannst aber auch einfach daran vorbeilaufen!

Überraschung! Dieser Stuhl ist kein gewöhnlicher Stuhl, denn wenn Du Dich ihm nähertest, kommt er auf Dich zugerast. Springe darüber hinweg!





CHEATS

Cheat Mode aktivieren

Pause an, B, R, A, Select, Select, Y,
A, B, Y, A, B, Pause aus

Cheatmenü

Pause an, A, L, L, Pause aus

Unbegrenzte Leben

Pause an, R, A, Select, Y, Pause aus

Virtuelle Welten

überspringen Pause an, A, Pause

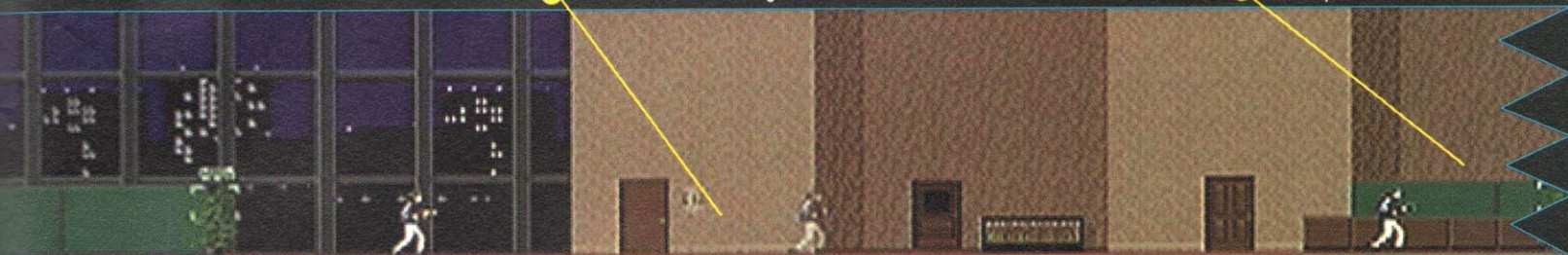
CYBERTUBE

Während Du mit halsbrecherischer Geschwindigkeit durch die Cybertube rauschst, mußt Du tödlichen Hindernissen ausweichen. In dieser Runde spricht die Steuerung sehr empfindlich an, deshalb solltest Du das Steuerkreuz immer nur kurz antippen. Einige Objekte kannst Du aus dem Weg schießen, während andere dadurch nur ein wenig zurückweichen...dann mußt Du blitzschnell reagieren! Grundsätzlich kann ich empfehlen: Nimm nie den Finger vom Abzug; so bist Du vor den meisten Überraschungen sicher.



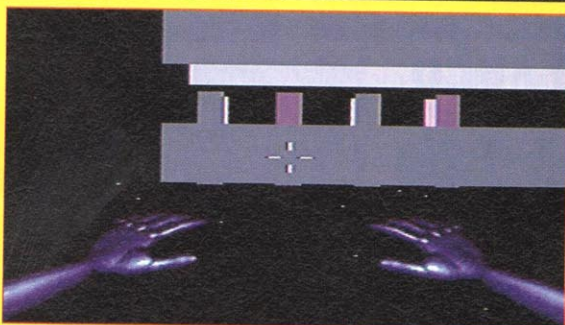
Langsam wird die Sache brenzlig! Schieße Dir mit Dauerfeuer den Weg frei.

Diese kleinen Pflänzchen sind Deine Rettung, denn viele von ihnen enthalten Waffen-Power-Ups.



COSMIC CITY

Dies ist die schwierigste aller virtuellen Zonen. Die Lücken, durch die Du hindurchmußt sind extrem klein und setzen ein gewisses Maß an Erfahrung voraus. Am besten, Du versuchst Deine Flugrichtung immer auch an der jeweils übernächsten Wand auszurichten. Mit dieser vorausschauenden Maßnahme wird diese Zone dann hoffentlich ein wenig leichter zu schaffen sein.



Und schon wieder eines dieser geringesehenen Power-Ups. Fang jetzt aber nicht an, bei Dir zu Hause alle Topfblumen zu zerschießen - Du wirst dort bestimmt keine Waffen finden. Und Pflanzen haben auch Gefühle...



Der "Shop" 2

Vergiß nicht, alle Computer zu deaktivieren! Anderenfalls kannst Du das Spiel nicht beenden, und das wäre doch zu schade, wo wir nun schon so weit gekommen sind.

In diesem Teil des Ladens tummeln sich einige psychotische Wissenschaftler herum, die mit Schutzschilden ausgestattet sind. Außerdem bekommst Du hier viele gefährliche Gegner vor die Flinte. Die eigensinnigen Stühle kennst Du ja bereits!

Diese süßen Bienen haben nichts weiter im Sinn, als Dir das Leben schwer zu machen. Halte Dich auf der linken Seite und springe oder ducke Dich vor den Geschossen.

Wenn Du den Miniboß getötet hast, fliegen diese Schubladen auf Dich zu. Du mußt ihnen ziemlich flink ausweichen!

Wie aus heilerem Himmel erscheinen Gegner mit einer Düse im Rucksack. Laufe zurück nach links, sobald sie erscheinen.

Hinter der grünen Wand befindet sich ein versteckter Computerterminal. Wenn Du Dich ihm näherst, empfängt Dein Sensor entsprechende Informationen.

Im vorletzten Laden-Level kommt's ganz schön dicke! Nimm Dir genügend Zeit, um wirklich alles Leben in der Nähe auszulöschen. Wenn Du's auf die schnelle Tour versuchst, wird es nur schwieriger! Außerdem findest Du hier genug Power-Ups, um Dich bei Laune zu halten.

Der "Shop" 3

Das Überraschende an diesem Korridor ist, daß Dir hier kaum Gefahren drohen. Ein Spaziergang!

Achte auf die Pistoleros, die sich in diesem Gang versteckt halten. Keine ernstzunehmenden Gegner, sondern bemitleidenswerte Opfer, oder?!!

Im diesem letzten Abschnitt machen sich auch die Gegner rar. Sorgen wird Dir vielmehr der bevorstehende Kampf mit dem Doomplayer bereiten. Gehe bis an's Ende des Korridors, bevor die in virtuelle Welten entschwebst, denn dort steht noch ein letztes Terminal.

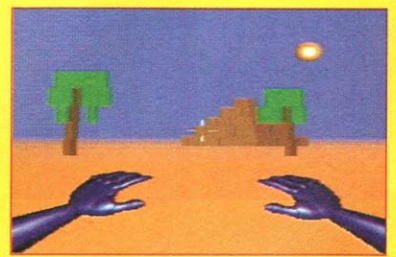
Hole noch einmal tief Luft und verabschiede Dich von Deiner Familie, bevor Du durch diesen Eingang in die letzte virtuelle Zone gehst. Du hast einen wichtigen Termin beim Doomplayer!

Der "Shop" 4

Der wirklich allerletzte Computer! Schon ziemlich link, daß er so weit hinter dem Eingang zur Zone steht...

CYBEREGYPT

Ein merkwürdiger Name für einen optisch tollen Level. So kurz vor dem Schluß ist es doch ein relativ einfacher Level. Hier müßtest Du eigentlich recht locker zurechtkommen.



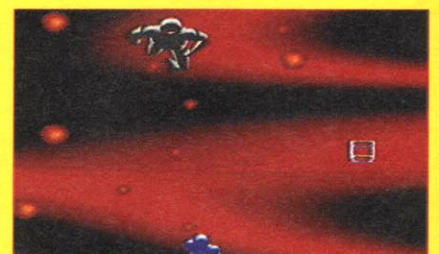
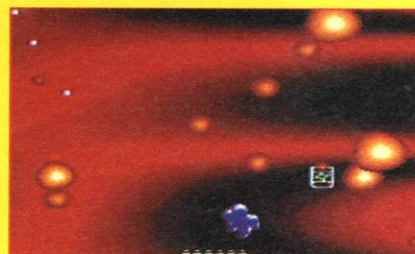
CYBEROFFICE



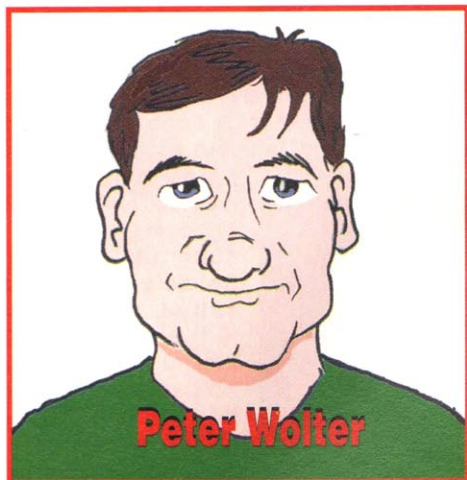
Nicht der schwierigste Level, aber hart genug! Der bekannte Trick: Schaul weiter voraus, als nur bis zu den nächsten Hindernissen! Achte auch auf die Glasscheiben.

Der Schlüssel zum Erfolg ist ständige Bewegung und ständiges Feuern. Vom oberen Bildschirmrand sinken viele Power-Ups herab; einige gut - andere weniger. Versuche die Ring-Waffe zu schnappen, denn die deckt den größten Bereich ab!

DOOMPLAYER



POST KASTEN



Peter Wolter

Hallihallo, liebe Leserinnen und Leser! Es gibt einige Dauerthemen, die immer wieder aus Euren Briefen herausquellen: ob wir nicht besser ein anderes Format für Super Pro gewählt hätten oder ob wir nicht auf die Game Boy-Seiten verzichten sollten. Die Antworten findet Ihr unten (Für diejenigen, die es gleich wissen wollen: NEIN!).

Einige Briefe wimmeln ja geradezu von megastarken Anregungen - etwa eine Top-Ten-Liste einzuführen oder eine Ecke für Oldie-Spiele. Wir denken drüber nach! Wenn es machbar ist, läßt es sich vielleicht verwirklichen. Es wäre toll, wenn von Euch noch mehr derartige Ideen kommen.

Die Anregung von Correll Cool, ein Poster mit unseren Köpfen in eins der nächsten Hefte einzutackern, wollen wir Euch besser ersparen. Von unseren nächtelangen Spielorgien haben wir mittlerweile quadratische und entzündete Augen, die Wangen sind bleich und eingefallen, die Hände zittrig. Diesen Anblick wollen wir der Menschheit ersparen, es gibt ja schon genug Unheil in der Welt. (Falls Ihr aber wirklich ein Foto von Bärbel mit Lockenwicklern haben wollt, dann müßt Ihr uns ganz nett bitten!) Die Welt ist halt ein Irrenhaus. Und die SuperPro-Redaktion ist das Zentrum. Schon gewußt?

KNOPFBELEGUNG DRINLASSEN!

Hi, Superpro, erst einmal 'ne gute Nachricht. Ich find euch OBERSUPERMEG AAFENTURBOCOOL!!! Aber als ich eure Ausgabe März '94 geredet hatte, hab ich bei den Leserbriefen erst mal 'ne Dröhnung gekriegt. Da schrieb doch so'n Typ, daß ihr die Knopfleitungen weglassen könnt. Jetzt fragt den mal, woher Kids von heute die Informationen, wie gut bzw. schlecht ein Game ist, um es zu kaufen, herkriegten! Ich hoffe doch, die meisten von euch, also laßt die Knopfbelegung drin. In diesem Punkt unterstütze ich euch voll.

Jetzt hätte ich mal 'ne Frage! In der März '94 SUPERPRO habt ihr uns was über den Top Guy gewritet. Ich würd ma jern wisse, von welcher Firma, wann kann man ihn sich ca. kaufen und ist er erschwinglich? Würde es dann extra Spiele für den Top Guy geben oder kann man damit nur NES und Game Boy-Games spielen? Ich hoffe, ihr habt genug Informatik.

Vorschläge: Was haltet ihr davon, mal 'n Riesen-Poster in euer Heft einzutackern, he? Ich fands cool, wenn auf dem mal euer Team wäre. Oder Poster von Spielen, die besonders cool sind. Wä das nicht was?...

Ach ja, und noch was! Könnt ihr mir sagen, warum angekündigte Spiele immer ca. 2 Monate zu spät kommen?

Euer Corell Cool

PS: Ich hoffe, ihr druckt den Brief ab.

Lieber Corell Draw, zunächst möchte ich einmal klarstellen, daß die Knopfbelegung bei uns zu einem Review einfach dazu gehört. Der Grund dafür ist der, daß die Spielanleitungen meistens ziemlich lausig oder schon zehn Minuten nach Auspacken des Spiels nicht mehr aufzufinden sind.

Mir geht das jedenfalls meistens so - ich habe dann nicht die blasseste Idee, wo die Anleitung geblieben sein könnte.

Den Top Guy (oder vielleicht: Top Person, um nicht als Sexist beschuldigt zu werden) gibt es nicht zu kaufen. Das Gerät wurde in kleiner Stückzahl in Japan zu Testzwecken gebaut, wie wir hörten. Aber was ich Dir jetzt schon mit ziemlicher Sicherheit sagen kann, ist, daß der Top Guy wohl auch nie in die Läden kommen wird. Wir werden ihn auch nicht vermissen, denn zu diesem

Gerät müßtest Du Dir zusätzlich noch ein Kraftwerk bauen lassen, um alleine den Bildschirm mit Strom versorgen zu können.

Es war doch etwa nicht Dein Ernst, die Idee mit dem Riesen-Poster mit unseren Abbildungen? Willst Du das etwa an der Wand über Deinem Bett anbringen? Willst Du schlechte Träume haben? Und dann noch Martins Kopf da drauf

Die Spiele kommen oft zu spät - leider.



Dafür gibt es verschiedene Gründe: Produktionsverzögerung, Vertriebsprobleme usw. Und in der Tat kann Nintendo das Erscheinen eines jeden Spiels verzögern oder unterbinden - und dafür kann das Unternehmen sehr verschiedene Gründe haben. Einer dieser Gründe könnte sein, daß im Augenblick sehr viele Spiele auf den Markt drängen.

PS: Natürlich nicht! Wie kämen wir dazu?!

WIE WÄRE ES MIT EINER TOP-TEN-HITPARADE?

Hallo Peter!!!!

Ich heiße André und bin ein großer Nintendo-Liebhaber. Ich besitze einen Gameboy mit 13 Spielen und ein Supernintendo mit 8 Spielen (WWF 2, BART'S NIGHTMARE, SF II, ZELDO, MARIOKART, ALADDIN, MARIOWORLD und JURASSIC PARK)

Nun aber zu meinem eigentlichen Anliegen: Ich finde eure Zeitschrift echt klasse und hyperinformativ, aber ein paar Sachen könnten noch besser sein. z.B. könntet ihr doch eine Börse einrichten, bei der verkauft und getauscht werden kann. Um die Übersicht zu behalten, macht ihr einen Coupon, auf dem man in eine paar Zeilen seine Spiele vorstellen kann. Für die Anzeige verlangt ihr 5 - 10 DM als Gebühr.

Natürlich bin ich auch für ein POSTER und ein COMIC oder eine TOP TEN wären auch nicht übel!...

Zum Schluß noch eins: wie sieht denn das sagenumwobene T-Shirt aus, das man

gewinnen kann? (Vielleicht ein Bild in einer der nächsten Ausgaben! Ach übrigens, meine Größe ist "M"!!!) Tschau und viele Grüße an Martin Wilmer!!!!

Euer ergebener Fan André. Mein Signum: André Ess (12 Jahre)

Ach, übrigens ich hasse die Gurken von McDonald's auch! (-Pink goes to Hollywood). Meine Adresse: A. Ess, Ostrachstr. 78 87527 Sonthofen

Hallo, André!

tausend Dank für die vielen Kompliment! Deine Idee mit den Kleinanzeigen ist sehr gut. Aber wenn wir das machen würden, müßten wir an anderer Stelle Platz schaffen und vielleicht auf interessante Berichte verzichten. Außerdem - davor haben wir eigentlich am meisten Bange - es ist ein irrsinniger Organisations-Aufwand! Damit soll sich besser die Konkurrenz herumschlagen.

Die Sache mit dem Poster, den Comics und den Top Ten klingt gut!

PS: Das T-Shirt sieht ja stinknormal aus. Entwerfe doch mal eins für drei Arme und zwei Beine! Übrigens: Martin läßt ein verschärftes "Hi!" ausrichten und fragt, ob Du Mitglied in seinem Fan-Club werden willst.

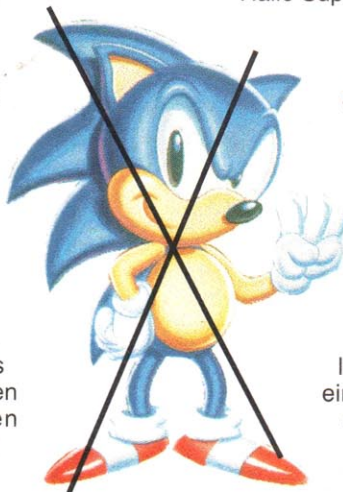
HIRNVERBRANNT IDEE? WIR FINDEN DAS GUT!

Hey Super Pro-Team
Zuerst möchte ich euch mitteilen, wie toll eure Zeitschrift im großen und ganzen ist. Allerdings hat eure so wie jede Zeitschrift ihre Fehler.

1. Wie kommt ihr auf die hirnverbrannte Idee, eure Bilder und Texte auf dieses Format zu pflastern. Ich hätte da eine Idee: Wie wäre es mit A4, ihr braucht ja nicht so monströse Ränder zu machen. Mit ein paar Seiten mehr wäre das locker auszubügeln.

2. Wie kommt ihr auf die kranke Idee, in Heft Nr. 4 auf Seite 73 dieses hässliche blaue Ding mit den roten hässlichen Schuhen abzdrukken, ich rede von diesem Tonic, äh, Klonic, scheisse, Sonic, meine ich natürlich. Und warum miauwt dieser Typ (Die Idioten von Selta, äh quatsch, Sega, behaupten doch, dies bedrohliche Ding sei ein Igel).

Als ich die benannte Seite aufschlug, überkam mich das grosse Kotzen, was der Super Pro gar nicht gut bekam, also ging ich los und holte mir eine zweite Super Pro. An dieser Stelle möchte ich euch bitten, so etwas nie wieder zu tun, sonst müßte ich euch auf Körperverletzung verklagen.



Ansonsten macht weiter so, denn ich finde euch Spitze.

PS: Martin muss echt doof sein. Jedes Kind weiss doch, dass 3+7 nicht, wie er denkt, 11 gibt, sondern 8.

The last Jyujinkai

CH

Hallo,
die Zeitschrift hat ein größeres Format als DIN-A-4, weil sich darauf das Layout besser macht und z.B. Bilder größer gedruckt werden können. Außerdem wäre die Papiersparnis sehr gering, denn die Druckerei hat nun mal eine vorgegebene Größe von Papierbögen, aus der sich das gewählte Format ergibt.

Sonic 3 haben wir auf die Seite gesetzt, weil er wie meine Katze aussieht. Sonic denkt ja eigentlich, er wäre ein knallharter Igel - aber wir wissen ja, daß die meistens auf den Landstraßen von Autos plattgefahren werden. Wenn Du also einen platten Igel siehst, winke ihm zu und bestelle ihm viele Grüße vom Super Pro-Team.

PS: Martin ist keinesfalls dumm, er hat nur irgendwann einen Microchip verloren. Die Redaktion kauft ihm demnächst eine Beschleunigerkarte mit einem 586er Chip. Dafür hat er in seinem Schädel noch einen freien Steckplatz.

WIEDER DAS ALTE THEMA. GAME BOY UND KEIN ENDE...

Hallo Super Pro,

eure Zeitung ist wirklich megastark. Bei meinen Bewertungen liegt eure Zeitung bei mir fast immer an 1. Stelle.... In der Zeitschrift reizen mich besonders die bunten Bilder mit den Button-Knöpfen und auch die Meinungen von verschiedenen Leuten. Vor allem gefallen mir Beat-'em-Up-Spiele wie z.B. Clayfighter, welches ich mir in Kürze kaufen möchte. Doch kommen wir zumeist zum Thema. Ich habe letztes im Super Pro Heft Nummer 4 einen Bericht gelesen, in dem es um das Thema "Game Boy" in der Zeitschrift ging. Ich selbst bin stolzer SNES-Besitzer und meine Meinung dazu ist, daß es mich aufregt, wenn die ätzenden

farblosen Gameboy Reviews im schönen bunten Super Pro erscheinen, denn die Zeitung ist hauptsächlich für SNES hergestellt worden. Es gibt doch genügend andere Hefte, in denen etwas über Gameboy-Spiele ausgesagt wird und kein bißchen über SNES-Spiele. Außerdem habe ich einen Freund, der sich nicht die Super Pro kauft, obwohl er einen Gameboy hat. Er kauft sich lieber Zeitungen, in denen mehr über Gameboyspielen steht.

Deshalb wollte ich nur mal ein Beispiel aufzeigen, daß die Gameboy-Reviews in Super Pro keinen großen Nutzen haben. Abschließend möchte ich euch bitten, diesen Brief so schnell wie möglich abzdrukken, denn ich habe viel Mühe und Arbeit investiert, um diesen Brief zu schreiben.

Hallo,

wir hatten vor einigen Monaten einen Fragebogen abgedruckt. Die Antworten ergaben, daß die meisten unserer Leser neben dem SNES auch einen Game Boy haben und jährlich etwa zwei oder drei

Spiele dafür kaufen. Wir meinen, daß wir es diesen Lesern schuldig sind, auch über Game Boy-Spiele zu berichten. Ich selbst z.B. nehme auf längeren Reisen immer meinen Game Boy mit - schließlich muß man doch im Zug, im Flugzeug oder in der Raumkapsel etwas zu tun haben.

Peter

OLDIES BUT GOLDIES? EXTRA-ECKE FÜR GRUFFIES?

Hallo, ihr vom Super-Pro-Team!

Da ich ja sicherlich zur "alten" Generation zähle, die sich die Nächte um die Ohren schlagen, um so viele

Cart's zu knacken wie möglich, muß ich Euch erst einmal looooben!! Die Aufmachung ist knallig bunt und peppig, die Bewertungen sind knackig kurz, aber manchmal doch etwas "lappig", aber na gut. Zu eurer Ausgabe 03/94 "News" kann ich noch meinen "Senf" dazugeben; denn, es gibt doch etwas über "Project-Reality"! Hier ein paar Fakten, die ich erfahren habe:

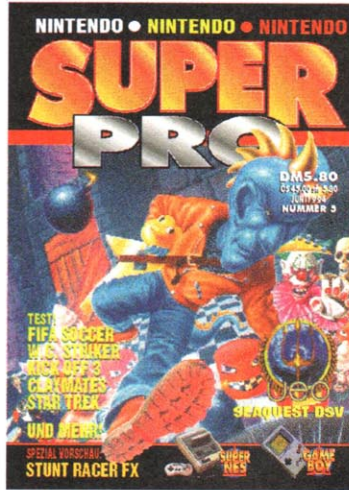
- 64-Bit-RISC-Microprozessor (ein echter!)
- CPU-Taktrate: mehr als 100 (MHz) (FX-2-Chip Nintendo = 21 MHz)
- Echtzeit - 3D-Grafik, 24-Bit Farbe Video und Audio in CD-Qualität
- 100.000 + Polyg/S (50 Pixel - Verk. Dreiecke)
- 100 + MIPS und 100*MFLOPS
- 3D-Texture-Mapping
- Höhere Auflösung als PAL oder NTSC (Quelle: Silicon Graphics (SGI))

Die Maschine soll unter 400 DM kosten und für alle, die mit dem Fachchinesisch etwas anfangen können: also ein echter Leckerbissen! Ich habe eine kleine Bitte an euch: Könnt ihr nicht ab und zu auch Games beschreiben, die nicht mehr sooo aktuell sind? So á la "Oldie-Ecke"? Denn heute kommt man kaum noch nach, um alle aktuellen Games zu bekommen und zu spielen.

Ich danke euch für die gute Zeitschrift! Dafür gebe ich auch mal mehr Kohle aus! Macht weiter so!

Bis bald, Euer "alter" Leser Berko! (25)

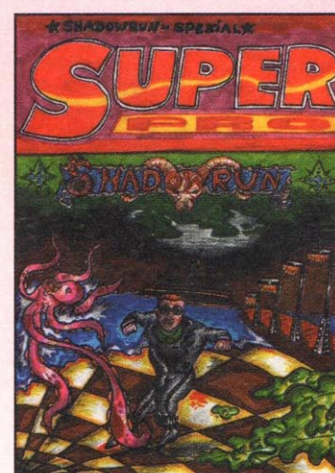
Hallo Berko,
vielen Dank für Dein Lob, es geht uns



MARTIN'S KUNST GALERIE



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 Titelentwürfe - im nächsten Heft gibt's noch mehr. Dann veröffentlichen wir auch die Gewinner!!!



'runter wie Honig. Zu Project Reality haben wir uns auf Seite 6 schon geäußert. Diese Informationen, die Du hast, stammen natürlich aus dem Hause Nintendo. In Fachkreisen wird das ganze aber schon als Project Unreality oder Project Dream verlacht.

Schau Dir doch mal den Markt an: Sega will demnächst die Upgrade-Cartridge für den Mega Drive herausbringen, Saturn ist so real, daß man es schon sehen kann, 3DO wird von Branchenriesen wie AT&T, Warner Bros, Electronic Arts und Panasonic unterstützt. Ich glaube, daß 3DO auf dem Markt für Videospiele in den nächsten Jahren eine ganz große Rolle spielen wird. Und Nintendo? Bisher haben wir nur Sprüche und dunkle Andeutungen gehört, aber noch nichts konkretes erfahren.

Und wenn Du meinst, daß Project Dream für 400 DM zu haben sein werde, dann bist Du mit Sicherheit auf dem Holzweg. Nimm doch nur mal die Kosten für einen 32bit Chip etwa der 386er oder 486er Serie. Und zur Hardware kommen noch die Kosten für die Entwicklung, die Werbung, die Markteinführung, die Verwaltung usw. hinzu. Und außerdem wird Nintendo diese Dinger ja nicht aus Idealismus herstellen, sondern will daran verdienen - und das nicht zu knapp! Zum Vergleich solltest Du Dir mal die Preisentwicklung des SNES ins Gedächtnis rufen.

Deine Anregung mit der "Oldies-Ecke" ist gar nicht so übel. Vielleicht wird daraus etwas, abwarten!

Bye Bye, einen schönen Tag wünsche ich noch!

POST KASTEN!!

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

SUPER PRO,
Postfach 3127
48581 Gronau



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 03 - CLLD
Abschnitt 04 - LBKG
Abschnitt 05 - XDDJ
Abschnitt 06 - FXLC
Abschnitt 07 - KRFK
Abschnitt 08 - KLFB
Abschnitt 09 - DDRX
Abschnitt 10 - HRTB
Abschnitt 11 - BRTD
Abschnitt 12 - TFBB
Abschnitt 13 - TXHF
Abschnitt 14 - CKJL
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 solltest 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 solltest Du jetzt auf die Option mit der Bezeichnung "REST" gehen. Du kannst jetzt die Zahl Deiner Leben auf neun erhöhen.

BATTLETOADS IN BATTLEMANNIACS

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 2 - CKBGMM
Level 3 - SCTWMN
Level 4 - MKBRLN
Level 5 - LBLNRD
Level 6 - JMDKRIK
Level 7 - STGRTN
Level 8 - SBBSHC
Level 9 - DBKRRB
Level 10 - MSFCTS
Level 11 - KMGRRB
Level 12 - SLJMBG
Level 13 - TGRTVN
Level 14 - CCLDSL
Level 15 - BTCLMB
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

Plaziere 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, 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 - ZTHRK
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

Unbesiegbarekeit

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 hält 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
DHYLKFDGB0B402SP - Washington gegen Los Angeles
C42Z8MN44Y4YLG39 - Quebec gegen Vancouver
HFPY7KLT9VXYCFV1 - Calgary gegen Hartford
C4Z358NMFJG3JMK0 - New Jersey gegen Toronto
FZV795XC2344SNSM - Calgary gegen Montreal
B14J9L0YLTCP9LDS - Boston gegen Chicago
G75X97V90TOM6MNY - Vancouver gegen Quebec
HFN855PZ9VLTMSZM - Vancouver gegen Boston
HL61CRJ3NX49PT3K - Edmonton gegen Buffalo
B18F5MF0ZG238V8F - Boston gegen Minnesota
HTPTRGHGW79VHPZ - Winnipeg gegen New York
FFB1LC1K10YZW0V2 - 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 - R493GKFKHJBDSV0T79
Monaco - L0XJ.XVCH3L77GDCFOR
Kanada - B7JPR46QRB.RG08HNL
Frankreich - LV0ZB206FGJOK52K2D7
Großbritannien - TKX.B7G3VTJFS1QSKX
Deutschland - TQPCLTBTB7X21.JQGT
Ungarn - HLL2FWG1Y20FL.1NG5
Belgien - YMGW4BXM3BV61JR565
Italien - 4QX4JKWXT50ZQ.K35
Portugal - 4F3M0T2507064KGC5D
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 Menü - 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 - IB!R T5C3 X5PT
Bogmire - 7JM8 QQC8 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, gibst 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

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

SUPER BOMBERMAN

Kleiner Bomber

Gib 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 4-5	6123
Level 2-1	6052	Level 4-6	2162
Level 2-2	4005	Level 4-7	0135
Level 2-3	7042	Level 5-1	1203
Level 2-4	3014		
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 6-4	2612
Level 3-1	5453	Level 6-5	6622
Level 3-2	1405	Level 6-6	3662
Level 3-3	2445	Level 6-7	7632
Level 3-4	7419		

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: PGPNGM
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:	NBVG	Level 33:	WJQK
Level 13:	RFCR	Level 37:	BZVG:
Level 17:	RKYL	Level 41:	BRPK
Level 21:	PXBG	Level 45:	VLHX
Level 25:	XYLZ		

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!

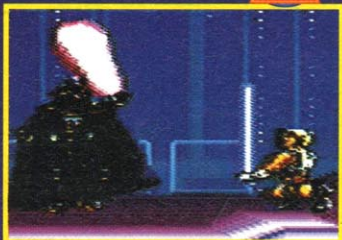
Schreibe an:

Super Pro
Postfach 3127
48581 Gronau

GAMIE BUSTERS

Auf diesen beiden Seiten enthüllen wir Dir die neuesten Tips und Cheats aus aller Welt. Wir haben Korrespondenten in Amerika und in Japan - bei uns bist Du also bestens bedient, wenn Du die fiesen Tricks erfahren willst, die die Programmierer in den Spielen versteckt haben. Auf anderen Seiten hier im Heft findest Du weitere Tips unter A-Z. Falls Du einen Cheat weißt, der bisher nicht veröffentlicht wurde, schreibe uns einen Brief. Die Adresse ist: Super Pro Postfach 3127 48581 Gronau

SUPER EMPIRE STRIKES BACK



Es kann vorkommen, daß diese Cheats nicht wirken - Du mußt dann die Maschine aus- und wieder einschalten und es noch einmal versuchen.

Unbegrenzt viele thermische Bomben

Warte, bis Du den Titel-Bildschirm siehst. Drücke jetzt: A, X, B, X, X, A, Y und Start.

99 Leben

Warte, bis der Titel-Bildschirm erscheint und drücke X, Y, B, B, B, X, A, Y, Y, B, A, X, Y und Start.

Liste mit den Punktzahlen

Warte, bis der Titel-Bildschirm erscheint und gib dann A, B, A, B, A, B, A, B und Start ein.

Idioten-Modus

Warte, bis der Titel-Bildschirm erscheint. Drücke jetzt: A, B, Y, X, A, B, Y, X, A, B, A, B, Y, X, X, Y, A, B, Y, X und Start.

Direkt zu Vader

Warte, bis der Titel-Bildschirm erscheint (Warum fällt mir bloß keine Alternative zu diesem dämlichen Einleitungs-Satz ein?) Jetzt drücke folgende Tasten: A, X, B, A, Y, X, B, A, A, X, B, B, Y, X und Start.

Sieben Continues

Vom Titel-Bildschirm ausgehend drücke: X, Y, A, B, X, X und Start.

NBA JAM

Mehr Spezial-Spieler
Antworte auf die Eingangs-Frage "Ja". Gib dann die ersten beiden Buchstaben des Code ein. Halte jetzt L, R, Start und den angegebenen Knopf gedrückt.

Figur	Code	Knopf
Weasil	SAX	X
P-Funk	DIS	A
Warren Moon	UW	A
Kabuki	QB	X
Scruff	RO	X

Schwierigeres Spiel
Du bekommst eine Mannschaft, die ausgebuffter ist, als alle anderen, wenn Du den folgenden Code eingibst: **NPNRDYY PM13JKY**.

SUPER NES SOCCER KID

Level-Code (mit Word-Cup)
Level 2: DCBLRGPNPF
Level 3: TNLPCGKPKJ
Level 4: MMLPTTGKFKJ
Level 5: HFLPJQHPPF

GAME BOY MONSTER MAX

Level codes
Level 2: -LNRX*49
Level 3: V?259JQX
Level 4: -8BHMT#1
Level 5: *Z! ?49KV



MEGA MAN

Ryu's Feuerball

Als Voraussetzung mußt Du erst alle Bosse erledigt haben und die gesamte Panzerung, alle Unter-Panzer und Herz-Behälter haben. Gehe zurück durch Armoured Armadillo und kassiere den Power-Up oben auf der Klippe ein, bevor Du die Tür zum Boss öffnest. Gehe hinein. Wenn die Anzeige mit der Waffen-Auswahl erscheint, verlasse sie fünf Mal nacheinander. Du kommst jetzt in eine Kammer, in der Du den extrem wirkungsvollen Feuerball bekommst, der alle Feinde tötet.

SUPER NES SKYBLAZER

99 Leben
Auf dem dritten Bildschirm siehst Du oben links in einer Ecke, neben einer sich bewegenden Plattform, einen 1-Up. Packe ihn ein und gehe zum vierten Bildschirm. Gehe wieder zurück und wiederhole die Prozedur so lange, bis Du 99 Leben hast.

SUPER BOMBERMAN



Die letzten Bosse erledigen Boss Nr. fünf: Der böse Bombermann
Dieser kleine Mann ist im Grunde genommen eine mit etwas mehr Power angereicherte Version der Rolle, die Du spielst. Du erledigst ihn am besten, indem Du wartest, bis ein Block über und einer unter Dir ist. Wenn er auf Dich zukommt, wirft er eine Bombe auf Dich. Gehe sofort

weg und werfe sofort eine Bombe zurück. Er wird jetzt in Stücke zerrissen. Wenn der böse Bombermann Dich getötet hat, dann mußt Du diesen Trick anwenden: Mache Dich unbesiegbar, stelle Dich auf Deine Bombe und hämmere auf den A-Knopf. Der böse Bombermann wird stehenbleiben, während Deine Bomben hochgehen. Jetzt gehe auf

ihn zu und putze in weg.

THE LOST VIKINGS

2- GR8T	10- BBLS	17- TTRS	24- SMRT	31- FNTM
3- TLPT	11- VLCN	18- JLLY	25- V9TR	32- WRLR
4- GRND	12- QCKS	19- PLNG	26- NFL8	33- TRPD
5- LLMO	13- PHRO	20- BTRY	27- WKYY	34- TFFF
7- TRSS	14- C1RO	21- JNKR	28- CMBO	35- FRGT
8- PRHS	15- SPKS	22- CBLT	29- 8BLI	36- 4RN4
9- CVRN	16- JMNN	23- HOPP	30- TRDR	37- MSTR



Boss Nr. sechs:

Der Endkampf Zunächst mußt Du den spinnenartigen Roboter erledigen, indem Du Bomben direkt auf das rote Auge auf der Vorderseite wirfst. Anschließend erscheint ein neuer, gemein aussehender, Boss. Du mußt jetzt darauf warten, daß er das Power-Up-Symbol herausschleudert. Nimm es und fange mit ihm die vom Boss geworfenen Bomben. Mit ein wenig Glück sollten sie in seinem Fahrzeug landen. Sechs Treffer, und Du bist ihn los.

BATTLETOADS UND DOUBLE DRAGON



Warp-Zone Wenn Du die Bildschirm-Anzeige mit der Figuren-Auswahl vor Dir hast, mußt Du auf dem zweiten Pad folgende Tasten drücken: "nach oben", "nach unten", "nach unten", "nach oben", X, B, Y, A und Start. Du kommst jetzt zum Warp-Bildschirm und hast zehn Extra-Leben.

TOURNAMENT FIGHTERS

So kannst Du im Kampf-Modus einen Boss spielen

Du hast den Titel-Bildschirm vor Dir. Gib auf dem zweiten Pad den Code für den superschnellen Modus ein: "nach oben", "nach oben", "nach unten", "nach unten", "nach links", "nach rechts", "nach links", "nach rechts", B und A. Du hörst jetzt die Stimme von Aska. Drücke jetzt folgende Knöpfe:

X, "nach oben", Y, "nach links", B, "nach unten", A, "nach rechts", X und "nach oben": Du hörst erneut die Stimme. Gehe in den Kampf-Modus, links von Shredder sind Rat King und Karai.

Kämpfe im Karai - und Rat King-Abschnitt im VS-Kampf-Modus

Du hast den Titel-Bildschirm vor Dir. Auf Pad Nummer Zwei drücke jetzt: L, R, L, R, L, R und A.

THE PEACE KEEPERS

Alle Figuren spielen Wenn das Jaleco-Zeichen erscheint, mußt Du auf Controller eins die folgenden Knöpfe gedrückt halten: L, R und A. Laß sie los, sobald der Titel-Bildschirm erscheint, gehe von dort aus zur Spieler Auswahl und wähle unterschiedliche Figuren.

TAZ-MANIA

Level-Auswahl

Gehe zum Optionen-Bildschirm, indem Du Select drückst und anschließend auf Pad eins: A, Y, A, Y, X, Y, B, A, R und L.



COOL SPOT



Level-Auswahl

Halte L und R gemeinsam gedrückt und gib Reset ein. Wenn das Virgin-Logo erscheint, drücke 30mal Select. Du kommst jetzt in das Debug-Menü.

End-Szene anschauen

Du hast den Titel-Bildschirm vor Dir. Drücke auf Controller eins: L, "nach links", R, "nach rechts", "nach oben", X, "nach unten" und B.



TURN & BURN

Level codes

Mission 2: GZWBFFT
Mission 3: RRHCZJVM
Mission 4: BPYXDLNF
Mission 5: PDTBCZNJ
Mission 6: DKVWGSQK
Mission 7: GKQZBLCT

Mission 8: DCMHRPFJ
Mission 9: WZGNJYZX
Mission 10: JDZFMFLV
Mission 11: SPBCTRRG
Mission 12: SPWVJKDH
Mission 13: LPKQBPFZ
Mission 14: TDLJGSHX



KIRBY'S PINBALL

Bonus-Spiele

Du hast den Titel-Bildschirm vor Dir. Drücke zugleich "nach links", B und Select. Wenn die Tabelle mit den Wertungen erscheint, läuft eine Katze über den Bildschirm. Fange mit dem Spiel an und suche Dir einen beliebigen Level aus - Du landest auf jeden Fall bei den Bonus-Spielen.

Pro 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: Unbesiegbare

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
7E0A2999: 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 Zaubermantel 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 Konsolengespielt werden

ROBOCOP 3

7E185402: Unendliche Leben

SHADOWRUN

7E33DE1E Unbegrenzt viele Leben

STREETFIGHTER II

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

STREET FIGHTER II TURBO

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



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:

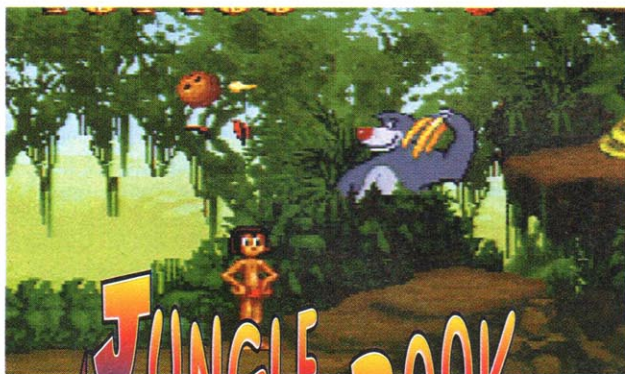
SUPER PRO
Postfach 3127
48581 Gronau

Im nächsten Monat!

SUPER PRO



Stunt Race **FX**



JUNGLE BOOK

Spectre

Super Bomberman 2

Choplifter III

Tetris 2

Super Metroid

ab 10. Juni



**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**

WORLD CUP STRIKER

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

GAME BOY



Striker™ and
© 1992, Rage
Software Ltd.
All rights reserved
World Cup Striker™ and
© 1993, Rage Software
Ltd. Used under licence
by Elite Systems Ltd. All
rights reserved.

LICENSED BY

Nintendo

Nintendo, Game Boy™, Super Nintendo
Entertainment System™ and other marks designated
as "TM" are trademarks of Nintendo.
Elite is a registered trademark of Elite Systems Ltd.

elite

Elite Systems Vertriebsbüro, Weinbrennerstraße 17, 76135 Karlsruhe, Deutschland.
Telefon/Fax: (+) 49 721 858370.

SUPER NINTENDO 8MB CARTRIDGE BATTERIE SPEICHERFUNKTION VERGRÖßERTE DREIDIMENSIONALE ELFMETERDARSTELLUNG MULTITAP FÜR BIS ZU 32 UNTERSCHIEDLICHE STANDARDSTU-
GAME BOY PASWORT FUNKTION SYMBOLGESTEUERTE MENÜS VERÄNDERBARE FÄHIGKEITEN DES TEAMS INDIVIDUELL EINSTELLBARE FÄHIGKEITEN DER SPIELER VIELE WETTBEWERBE MÖGLICH