

NINTENDO • NINTENDO • NINTENDO

SUPER

AUG '94

NUMMER 8

DM 5.80

ÖS 45,00 sfr 5,80

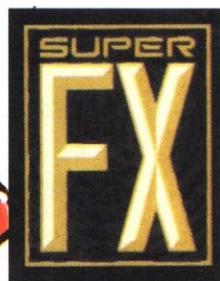
VORTEX

SENSATIONELLER
BERICHT ÜBER
SONY'S NEUES
SUPER FX-GAME!

STREET
FIGHTER II

MORTAL KOMBAT
II

EXKLUSIV! SUPER
GAME
BOY



VORSCHAU:
ITCHY &
SCRATCHY

Profi Accessories

SV 439 SG PROPAD 2

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

unverb. Preisempf. DM **39.95**

SV 334 SN PROPAD

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

unverb. Preisempf. DM **34.95**

SV 337 SN PRONEO II

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

unverb. Preisempf. DM **69.95**

Auch für MEGADRIVE unter Art.-Nr. SV 437

SV 338 Top-Fighter

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

unverb. Preisempf. DM **149.95**

SV 336 SN

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

DM **99.95**
unverb. Preisempf.

SV 907 Handy Boy

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

unverb. Preisempf. DM **69.95**

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

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

Joyplus

SV 910 Handy Power Kit II

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

unverb. Preisempf. DM **39.95**

Jöllenbeck

GmbH

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

Vertrieb nur über
den Fachhandel.

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

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



QUALITY JOYSTICK

Fax 081/7851222

NEULICH ABENDS, ZUR BESTEN SENDEZEIT, VOR DEM FERNSEHER...



BETTY: Los, Barney, alter Knochen, schalt die Glotze an! ...oh nein, Biene Christiansen warnt schon wieder vor diesem Schmutzblatt. Huch!

BARNEY: Hol's der Dino!!! Warum kriegt man dieses Magazin nicht in den Griff?

WILMA: Na ist doch klar! Das Ding ist einfach zu gut. Dieses SuperPro bringt jeden Monat brandheiße News, wohlgeformte Reviews, unerhört charmante Tips & Tricks und knackige Hintergrundberichte! Und dann dieser Chefredakteur...sowas von männlich...

BARNEY: Weibergeschwätz! Wir können unmöglich zulassen, daß die anderen Magazine deswegen den Bach runtergehen. Wir müssen das SuperPro vernichten! Sofort!

BETTY: (mit sanfter Stimme) Beruhige dich, Barney, mein armer, kleiner Schnuckel. Wir können's eh nicht ändern. Du weißt doch:

Que sera, sera.

WILMA: Also, ich weiß nicht, was ihr wollt, ich find's völlig geil!

FRED: Räusper...

WILMA: He, Fred! Was ist mit dir?

FRED: Räusper, räusper...

BARNEY: (springt entsetzt auf) Um Himmels willen, was liest der Kerl denn da?

(Wilma schnappt sich das Heft, wirft einen Blick auf den Titel, stößt einen heiseren Schrei aus und läuft davon.)

FRED: Wilma, gib sofort mein SuperPro wieder her!

BETTY: Nein, ein Verräter! Und das in unserer Nachbarschaft! Barney, so unternimm doch was, du elender Schlappschwanz! (Wilma schluchzt, kreischt und stöhnt in der Ferne.)

FRED: Wilmaaaaaaaa!

SUPER PRO

NUMMER 8 AUG '94

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 (NIJAMBO)
HENGELO, HOLLAND
vertrieb
INLAND PRESSE VERTRIEB
WENDENSTRASSE 27-29
20097 HAMBURG
TELEFON: (040) 23 7110

Alle in diesem Magazin erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Reproduktionen jeglicher Art bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlages. Zuwiderhandelnde werden früh morgens aus dem Bett geholt und drei Tage lang dreimal täglich erschossen. Nintendo ist eingetragenes Warenzeichen der Nintendo Inc. Alle Spieltitel und Figuren in diesem Magazin sind urheberrechtlich geschützt für Nintendo Inc. Gleichmaßen besteht Urheberrechts- und Warenzeichenschutz für die mit ©TM gekennzeichneten Spiele oder Charaktere der jeweiligen Hersteller oder Lizenzhalter der Produkte.

UMSCHLAGSEITE

©TM SONY IMAGESOFT

©TM NINTENDO

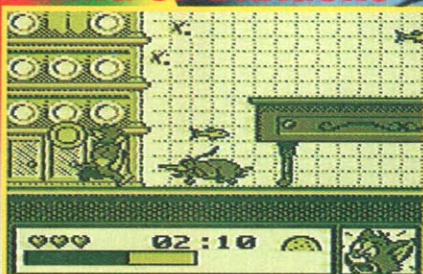
SPIEL IN DIESER AUSGABE!



ITCHY & SCRATCHY



KING OF DRAGONS



TOM & JERRY



SUPER ADV. ISLAND 2



MEGAMAN SOCCER

REVIEWS

KING OF DRAGONS	34
SPECTRE	36
SUPER ADVENTURE ISLAND 2	34
MEGAMAN SOCCER	40
EYE OF THE BEHOLDER	42
JOE & MAC 2	54
TOM & JERRY (GB)	53
AMERICAN TALE	54
MUSCLE BOMBER	56
ASTRO A GO GO	58

PREVIEWS

PREVIEWS	12
MAXIMUM CARNAGE	14
L.U.C.I.E (GB)	16
DONKEY KONG '94 (GB)	17
SUPER BOMBERMAN 2	18
ITCHY & SCRATCHY (SNES & GB)	20
SUPER STREET FIGHTER II	22

FEATURES

CENTRAL NINTELLIGENCE AGENCY	8
SUPER GAMEBOY	28
RISE OF THE ROBOTS	30
VORTEX	44
WARIOLAND TIPS	62
CHAOS ENGINE TIPS	66
POSTKASTEN	70
BUSTERS	78
DATL CODES	80

SUPER GAMEBOY

S.24

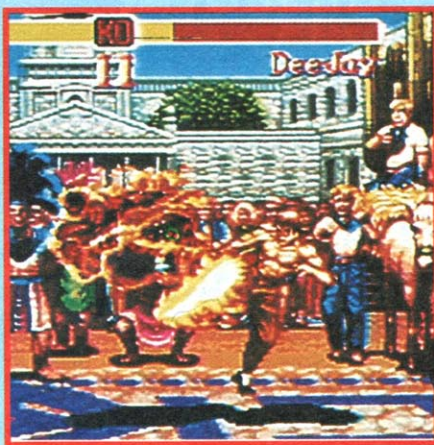
VORTEX

WARIO LAND
TEIL 2

S.62



S.44



S.22



Nintendo Rundschau

BELEGSCHAFT IST SCHOCKIERT: CHEF HAT GUTE LAUNE!

Es gibt nicht vieles, was mich als zynischen, alten Computerhacker beeindruckend könnte. Die 24Karat-Goldisolierung von McLaren's F1-Maschine ist eines dieser Dinge, das diesmonatige Exklusivereignis in SUPER PRO, Vortex, ist ein weiteres. Diese beiden Beispiele werden jedoch weit in den Schatten gestellt, wenn ich an Firmen wie Virgin, Sony oder Ocean und ihre augenblickliche Einstellung zu Nintendo-Spielen denke.

Es kommt nicht oft vor, daß ich ein Loblied auf Softwarefirmen und Vertriebsleiter anstimme, aber diese drei Branchenriesen bescherten uns zu Weihnachten zusammen über 25 neue SNES-Games! Und in vielerlei Hinsicht befinden sie sich dabei auf dem

richtigen Weg.

Es ist weniger die Menge der Spiele, die mich zu dieser Ehrenhymne inspiriert hat. Vielmehr die Art, wie diese Firmen ihre Produktlinien aufbauen, um die Pros und Kontras abwägen, um uns ausschließlich beste Qualität anbieten zu können. Du wirst keine müden Lizenzen finden, keine schlechte Ramschware und keine billigen Werbeversprechen. Natürlich wird sich das auch in hervorragend benoteten SUPER PRO-Reviews widerspiegeln (vorausgesetzt, die Carts treffen rechtzeitig bei uns ein!).

Ich will nicht sagen, SUPER PRO wäre in irgendeiner Weise beeinflusst, aber wenn uns ein Anbieter nur gute Spiele zuschickt,

werden sie auch alle eine hohe Bewertung erhalten, ist doch klar! Schau Dir mal die Liste der jüngsten Carts an, die uns Virgin geschickt hat: Dragon, Smash Tennis, Jungle Book und Super Bomberman 2 (Review im nächsten Monat). Fällt Dir was auf?

Das ist kein Zufall. Virgin, wie auch Sony oder Ocean, suchen mit großer Sorgfalt nur die besten Produkte für ihr Angebot aus, denn sie wissen, worauf es in diesem Geschäft ankommt. Die relativ geringen Gewinnspannen bei Nintendo-Games lassen es einfach nicht genügend attraktiv erscheinen, Spiele zu veröffentlichen, die "nur" 70-84% erhalten. Selbst dann nicht, wenn der Name eines bekannten Sportlers die Packung ziert, oder ein beliebtes Knuddeltierchen die Hauptrolle im Spiel übernimmt. Eine erfreuliche Entwicklung für alle SNES-Besitzer, denn zukünftig werden immer mehr qualitativ hochwertige Leckerbissen in den Handel kommen. Und der Kunde hat die Qual der Wahl zwischen vier oder fünf 90%+-Spielen pro Monat.

Ich möchte diese Gelegenheit nutzen, um den drei Firmen für ihre professionelle Haltung auch gegenüber den Medien zu gratulieren. Sie respektieren unseren unabhängigen Standpunkt, haben weder versucht, uns zu guten Beurteilungen ihrer Produkte zu drängen, noch waren sie eingeschnappt, wenn's mal nicht für 80% gereicht hat. Mit einigen anderen Firmen haben wir dagegen schon die tollsten Sachen erlebt - von kindischen Quengeleien am Telefon, bis hin zu



Gute Laune nach Besuch im Keller der Bank! Dieser Mann bezieht ein monatliches Gehalt von 12,3 Goldbarren...

peinlichsten Ausfällen. Namen möchte ich an dieser Stelle lieber nicht nennen.

Bevor nun andere Firmen an's Telefon rennen und mich der Begünstigung bezichtigen, möchte ich noch schnell hinzufügen: Die drei genannten Firmen sind natürlich kein Einzelfall. Aber es ist schön, daß selbst so große Gesellschaften (die gewöhnlich nur mit Geld zu irgendetwas zu motivieren sind) sich lieber um die Qualität ihrer Produkte kümmern, als mit dem x-ten öden Plattformen zu versuchen, das Publikum für dumm zu verkaufen.

Ähnlich halten wir es übrigens auch mit unserem Magazin! Dieses SUPER PRO ist mal wieder randvoll mit Infos zur Gamesszene, Killerreviews und Previews. Wir bringen Dir die ultimative Besetzungsliste für die Hauptrollen im neuen Street Fighter-Film, ein Megafeature über das nächste Super FX-Spiel, Infos zu den Arbeiten an Rise of the Robots, das Neueste zu Super Street Fighter, sowie einen Bericht über den Super Game Boy. Du hast Glück - SUPER PRO ist die Antwort auf all Deine Fragen! Und traue bloß keinem anderen Magazin über den Weg...



Vier heiße Typen - mal ganz cool!

MARTIN W. ERSCHIESST CHEFREDAKTEUR

Zu einer schlimmen Auseinandersetzung mit tödlichem Ausgang kam es gestern abend im Gronauer Stadtpark. Der arbeitssame Metzger Martin W. erschoss den überaus beliebten Chefredakteur eines Videospiel-Magazins. Als Motiv für die Bluttat kommen, laut Polizeibericht, nur niedere Gründe in Frage. Bekannte des Täters führten aus, der Betroffene habe schon seit längerem damit geliebäugelt, das größte deutsche Videospiel-Magazin zu übernehmen. Er wolle damit, wie er sich ausdrückte, "voll die dicke Knete" machen. Das Opfer, Peter W., hinterläßt

drei Frauen, einen Mann und 17 Kinder. Der Täter kornte kurz nach der Tat in den Redaktionsräumen der Zeitschrift festgenommen werden, als er mit Handwerkern die Umgestaltung des Chefbüros erörtere. Auch die Mordwaffe, eine großkalibrige Wasserpistole der Marke Spriz&Run, konnte im Zuge der Ermittlungen sichergestellt werden. Um eine mögliche Eskalation der Gewalttätigkeiten um den vakanten Chefposten zu vermeiden, hat die Polizei drei weitere Personen aus dem Umkreis des Schützen in Beugehaft genommen.



Dabei soll es sich, nach Angaben der Staatsanwaltschaft, um die ebenfalls arbeitslosen Metzger Philip P., Hendrik M. und Michel K. handeln. Die arbeitslose Metzgerin Bärbel K., die die Tatwaffe besorgt haben soll, ist noch flüchtig. Sachdienliche Hinweise bitte an das nächste Landeskrankenhaus.

DAS ALLERLETZTE

Es ist nun 25 Jahre her, seit der erste Mensch den Mond betreten hat. Aber welche Vorteile hat uns diese Anstrengung gebracht? Richtig, die antihafbeschichtete Bratpfanne! Wo bleiben die Anti-Schwerkraft-Anzüge, mit denen wir zur Arbeit oder in die Kneipe fliegen können? Hätte man nicht das ganze Geld für Schulen und Autobahnen verplempert, könnten wir längst den Neptun besiedelt haben, bibber!

GNADENLOS VIDEOSPIELE

Tel.: 089 - 4802913

ACHTUNG !!! AB SOFORT GEÄNDERTE VERSANDKOSTEN !!!!!
AB 3 ARTIKELN LIEFERN WIR VERSANDKOSTENFREI !!!

SUPER NES

Action Replay Pro 2 d	79,90	Cool Spot d	79,90	Last Action Hero d	69,90	Super Pang d	79,90
Game Genie d	59,90	Crash Dummies us	79,90	Lethal Weapon d	89,90	Super Streetfighter	199,90
50/60 Hz Adapter	29,90	Crazy Sports eu	89,90	Lethal Enforcers d	169,90	Super Swiv d	69,90
Street Winner Joystick	119,90	Cybernator d	89,90	Lost Vikings d	99,90	Super Turricon d	99,90
Joypad/Dauerfeuer	39,90	Cybernator us	79,90	Magical Quest d	89,90	Tazmania d	59,90
5 Spieler Adapter	69,90	Cyberspin us	69,90	Major Title d	79,90	Terminator 2 Arcade d	109,90
Superscope mit		Darius Twin d	89,90	Mario Allstar d	69,90	T2 Jugdement Day	139,90
6 Spielen d	99,90	Desert Strike d	109,90	Mariokart eu	89,90	Testdrive II d	79,90
Super Gameboy	119,90	Dig & Spike Volleyball	99,90	Megalomania eu	49,90	The 7th Saga us	99,90
Actraiser eu	69,90	Dinocity d	79,90	Megaman X	109,90	Timeslip eu	49,90
Addam's Family d	59,90	Doraemon I	39,90	Metroid II eu	129,90	Tiny Toons d	59,90
Aero the Acrobat us	79,90	Dracula d	89,90	Might & Magic II eu	129,90	Total Carnage eu	59,90
Aladdin d	99,90	Dracula us	79,90	Mortal Combat d	89,90	Thunderspirit j	59,90
Aladdin us	79,90	Drakkhen d	59,90	NBA Allstars d	89,90	Tom & Jerry us	89,90
Alien 3 d	55,90	Double Dragon jp	49,90	NBA Jam d	119,90	Troddlers d	109,90
Alien vs Predator d	99,90	Double Dragon d	59,90	NHLPA '94 d	109,90	Utopia d	119,90
Another World d	79,90	Equinox d	109,90	On the Ball d	49,90	Wizardry V us	129,90
Aquatic Games us	79,90	Exhaust Heat d	59,90	Oper. Logic Bomb d	99,90	Winterolympics d	129,90
Art of Fighting eu	89,90	Eye of Beholder us	119,90	Phalanx d	49,90	Wolfchild us	69,90
Asterix d	59,90	First Samurai d	69,90	Pink Panther d	99,90	World Cup Striker d	119,90
Axelay d	59,90	Fatal Fury 2 j	129,90	Pocky & Rocky d	89,90	World Heroes d	129,90
Batman Return d	79,90	Fatal Fury 2 us	139,90	Pop'n Twinbee d	99,90	World League Basketb.d	69,90
Battleship d	129,90	Fifa Soccer d	109,90	Pop'n Twinb. Rainbow d	109,90	WWF Royal Rumble d	89,90
Best of the Best eu	69,90	Final Fight 2 d	119,90	Populous d	79,90	X-Zone us	69,90
Battletoads d	89,90	Flashback eu	79,90	Prince of Persia j	59,90	Young Merlin d	129,90
Battletank d	69,90	Foreman Boxing d	59,90	R - Type III d	99,90	Zombies d	59,90
Blues Bros j	49,90	Gods us	59,90	Ranma 1/2 d	119,90	Zool d	119,90
B.O.B. d	79,90	Gooftroop us	69,90	Rival Turf d	59,90		
Bomberman d	69,90	Gooftroop d	109,90	Roadrunner d	79,90		
Bomberman d mit		Gunforce j	59,90	Robocop III d	59,90		
5 Spieleradapter	99,90	Harleys Adv. us	59,90	Rock'n Roll Racing d	119,90		
Brawl Bros. d	109,90	Home Alone d	49,90	Rummenige Manager d	79,90		
Bubsy d	89,90	Hook d	59,90	RPM Racing us	79,90		
Bugs Bunny d	119,90	James Bond jr. d	69,90	Secret of Mana us	139,90		
Bulls vs Blazer d	89,90	Jetsons	119,90	Shadowrun d	129,90		
Chessmaster d	49,90	Jeopardy us	59,90	Skyblazer eu	109,90		
Chuck Rock us	59,90	Jimmy Connors d	69,90	Slapshot us	79,90		
Chuck Rock d	79,90	Joe & Mac us	59,90	Smash TV d	79,90		
Chessmaster d	49,90	John Madden '94 d	109,90	S.O.S. us	99,90		
Clayfighter eu	119,90	Jurassic Park d	79,90	Starwing d	59,90		
Claymates us	119,90	K.H. Rummenige d	79,90	Steel Talons us	69,90		
Cliffhanger eu	59,90	Kendo Rage us	69,90	Strike Gunner d	49,90		
Clue us	69,90	King Arthur us	49,90	Sonic Blastman 2 j	149,90		
Contra j	69,90	King of Dragons us	129,90	Sunset Riders d	59,90		
		King of Monsters d	59,90	Super Kick Off d	69,90		
		Lagoon us	69,90	Super Metroid us	119,90		

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.

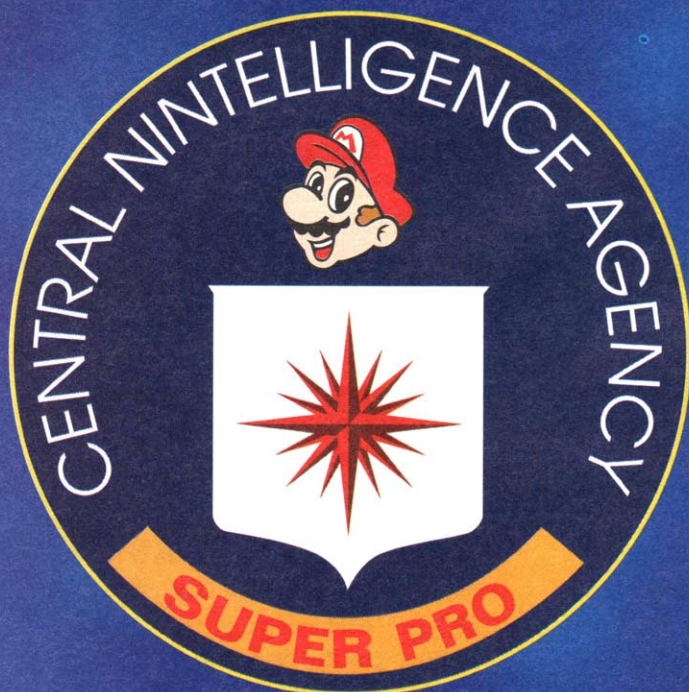
Für sämtliche Versendungen trägt der Käufer
das Transportrisiko.

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
(Bedingungen nur gültig bis 20.07.1994)

Gnadenlos GmbH
Orleansstr. 63
81667 München

Fax: 089/488074

PREISE GELTEN NUR SOLANGE VORRAT REICHT !!!

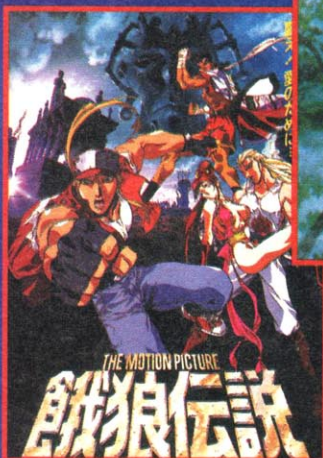


STREET FIGHTER ANIMATIONSFILM

Und über den animierten Film zu Street Fighter II, der aus Japan kommen soll, haben wir auch einige wenige Einzelheiten. Bekannt ist bisher, daß der Streifen saftige



Kampfszenen aufweist. Außerdem- da kennen die Japaner nix! - wird nicht mit Blut gespart. Hinzu kommt jede Menge geschichtlicher Hintergrund. In der Mache ist auch ein Film zu Fatal Fury. Das Projekt steht noch am Anfang, wird aber wohl nicht so populär werden wie Street Fighter.



STREET FIGHTER II

STREET FIGHTER ALS FILM MIT VAN DAMME

Sie klingt ja sehr abstrus, die Geschichte mit dem SF-Film, zugegeben. Aber es scheint wahr zu sein, immerhin hat Capcom USA uns kürzlich die komplette Besetzungsliste des geplanten Action-Films zu Street Fighter zukommen lassen. In dieser Liste steht auch ein Belgier: Jean Claude Van Damme.

Und exklusiv für die Leser von SUPER PRO haben wir hier die Einzelheiten! Die Liste - das muß dabei gesagt werden - ist noch nicht endgültig. Der eine oder andere Name kann sich noch ändern.

Guile	Jean Claude Van Damme
Chun Li	Ming Na Wen (Joy Luck Club)
Ryu	Byron Mann
Ken	Damien Chappa
Dhalsim	Roshan Seth
Bison	Raul Julia (Addams Family)
Sagat Wes Studi	(Last of the Mohicans)
Balrog	Grant Bush
Vega	Richard Jay
E Honda	Peter Tuiafalo
Dee Jay	Miguel Nunez
T Hawk	Gregg Rainwater
Cammy	Kylie Minogue

Die Besetzung der Rollen von Zangief, Blanka und Fei Long ist noch nicht entschieden. Wie wäre es denn mit Martin Wilmer, ey?



GREMLIN REISST SICH JUNGLE STRIKE UNTER DEN NAGEL

Jungle Strike gibt es demnächst auch für den SNES. Produziert wird es vom Softwarehaus Gremlin (Zool!), das eine entsprechende Lizenz von EA erworben hat. Jungle Strike - Nachfolger von Desert Strike - umfaßt neun verschiedene Einsätze. Es hat mehr Fahrzeuge (etwa das Kampf-Motorrad) und einen Tarnkappen-Bomber, den Du als Spieler fliegen kannst. Hinzu kommen exzellente Grafiken - angeblich die besten, die bisher für eine 16-bit-Maschine entworfen wurden.

Gremlin will im Oktober mit dem Spiel auf den Markt gehen - hat aber leider nicht genügend Material für uns, daß wir in dieser Ausgabe unseren Bericht über die

Arbeit am Spiel fortsetzen könnten. Aber beim nächsten Mal sind wir wieder voll Power dabei! Versprochen, in echt!





MORTAL KOMBAT II

Beat-'em-Up-Fans sollten sich jetzt festschnallen, damit sie nicht vor Aufregung abheben. Wir haben uns in die finsternen Kellergewölbe von Acclains Entwicklungsabteilung durchgeschlagen und - exklusiv, logo - einige erste Screenshots vom möglicherweise wichtigsten Konsolen-Spiel des Jahres ergattert. Mortal Kombat II steht vor der Vollendung, es muß nur noch geglättet und poliert werden! Das Game soll im September herauskommen, immerhin auf 32 MBit. Die Version, die wir spielen konnten, war nur zur Hälfte fertig - aber das reichte uns schon, um sagen zu können, daß das Spiel so perfekt sein wird, als käme es aus der Spielhalle.

Fans der Spielhallen-Version werden sich darüber freuen, daß die Einzelheiten so gut wie unverändert blieben. Bei Redaktionsschluß war immer noch unklar, ob Acclaim grünes Licht dafür bekommt, auch die blutigen Szenen einzubauen (als ob man nicht weggucken könnte, wenn man kein Blut sehen kann). Und dann stellt sich auch noch die Frage der Freigabe für die diversen Altersklassen. Es ist daher im Gespräch, zwei Versionen auf den Markt zu werfen: eine mit Blut und Zertifikat, die andere ohne beides. Ob das geschäftspolitisch Sinn macht, ist allerdings eine ganz andere Sache.

Game Boy - Fans können sich an den ersten Screenshots aus dem neuen Super Game Boy erfreuen. Diese Version muß sicher noch überarbeitet werden - aber Du kannst ja schon mal anfangen, dafür zu sparen.



Aus der Gerüchteküche erfahren wir ferner, daß Nintendo das Recht bekommen soll, Mortal Kombat II exklusiv auf dem Konsolen-Markt zu vertreiben.

Das heißt natürlich, daß alle anderen Firmen in die Röhre schauen...



Pechvogel des Monats ist die Firma Mitsui, die soeben Art of Fighting für das SNES herausgebracht hat. Eigentlich hatte das Spiel ja viele Plus-Punkte: es hatte einen guten Ruf als Spielhallen-Konversion von Neo-Geo, es hat kinoähnliche Mode 7-Zooms, zehn Spielfiguren, geheime Moves und ausgeprägte Stereo-Effekte (und das alles auf 16 Mbit!). Und dennoch hatten wir dem Spiel in unserem Review nur durchschnittliche 68 Prozent bescheinigen können ...

Die Grafik ist ganz schön und es spielt sich ja auch ganz gut - aber mit Street Fighter ist es nun wirklich nicht zu vergleichen. Wenn Du für Deine Sammlung aber noch ein weiteres Beat-'em-Up brauchst, - warum nicht? Art of Fighting macht Dich um .DM 139,- ärmer.

NACH MORTAL KOMBAT

Mortal Kombat gibt es als Spiel, als Poster, als Comic, als Automatenversion und als T-Shirt - warum also nicht auch als CD? Unsere Späher berichten aus den USA, daß dort die erste entsprechende CD auf den Markt gekommen ist - mit allen Melodien und Soundtracks, die zu diesem Spiel gehören. Komponiert wurden die martialischen Klänge offenbar von Oliver Adams und Maurice Engelen, die zu den ausgebufftesten Techno-Mixern Belgiens gehören. Parallel zur CD kommt in den USA in Kürze auch Mortal Kombat II heraus - das in Deutschland wohl erst im September verkauft wird. Von der CD könnte bei uns irgendwann im Laufe des Jahres eine Single erscheinen - hoffentlich kommt sie nie in die Hitparaden!



Noch mehr Manga-Videos



Drei neue Videos wirft Manga in diesem Monat auf den Markt. Zuerst kommt The Guyver: Data 4. Wie der Name schon andeutet, ist es die vierte Produktion in der The-Guyver-Reihe. Zu ihr gehört eine Heilkatt-Episode (ein Comic-Streifen von Tony Luke und Alan Grant). Mit 31 Minuten Laufzeit ist Data 4 nicht gerade mit Schindlers Liste zu vergleichen. Aber bei einem Preis von DM 29.95,- kann man ja eigentlich nicht meckern.

Maris the Wondergirl ist eine witzige Geschichte von einer Ringkämpferin, die es auf der Flucht vor ihrem Säufervater vom Planeten Thanatos (das kommt aus dem Altgriechischen und heißt "Tod") auf die Erde verschlagen hat. Wie wir ja alle wissen, sehen selbst sehr junge Ringer-Ladies plötzlich sehr alt aus, wenn einer von den Jungs in den Ring steigt. Aber in diesem Fall ist es komplizierter: Thanatos hat eine sechsmal größere Anziehungskraft als die Erde, Madame ist also auch sechsmal stärker als eine vergleichbare Kollegin vom blauen Planeten. Tja, unter diesen Umständen sehen die Jungs aber ein wenig alt aus!

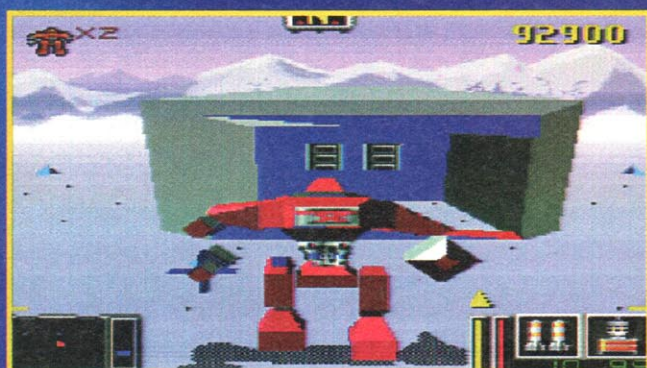
Von der Serie - Rumiko Takahashi hat sie gezeichnet - wurden seit Ende der 70er Jahre etwa 22 Millionen Exemplare verkauft. Maris the Wondergirl kommt am 11. Juli heraus, kostet DM 39.95,- und hält Dich 48 Minuten lang in Atem.

Und zum Schluß kommt Devil Man: The Birth. Diese bizarre und dämonische Geschichte kommt aus dem Stall von Go Nagai, Mangas Super-Star. Die Story erschien zuerst 1972 in Japan, mittlerweile gibt es davon fünf pralle Taschenbücher. Selbst Hollywood will sich in zwei Jahren dieser Geschichten annehmen. Akira, Schulkind aus Tokio, ist geschockt: Die Eltern sind verschwunden, das Lieblingskaninchen von frevelnder Hand zerschnebelt. Natürlich sind da finstere Dämonen am Werk, die irgendwie mit dem Vermächtnis von Akiras bestem Freund Ryo zu tun haben. Akira muß nun den Dämonenboß kalt machen - das geht leider aber nur, wenn er selbst auch ein Dämon ist. Schafft es Akira, sich Teufelshörner, Pferdefuß, eine rote Haut und eine lange Heugabel zuzulegen? Kann er die Welt retten? Wir jedenfalls geben Dir nicht die Antwort. Du mußt es schon selbst herausfinden, indem Du Dir Devil Man kaufst (ab 11. Juli) DM 39.95,-

Dankeschon an: Game Syndicate: 02626 - 1320

EIN ocean[®] VOLLER SPIELE

Ocean - eines der bekanntesten Softwarehäuser in Europa - hat sein Programm für den Rest dieses Jahres bekanntgegeben. Unter den 25 Titeln für den SNES und den Game Boy sind Micro Machines (SNES/GB), Mario Andretti Racing (SNES), Alien Olympics (GB), Jellyboy (SNES/GB), Theme Park (SNES), The Shadow (SNES), Shaq-Fu (SNES), NBA Showtime (SNES), NHL '95 (SNES), European Champions (SNES), Syndicate (SNES), Jordan Adventure (SNES) und Jungle Strike (GB). Nicht in der Liste sind diejenigen Spiele, die von Soy Electronic Publishing vertrieben werden: Choplifter (SNES/GB), Jurassic Park II (SNES/GB) Addams Family Values und Flintstones: The Movie. Viele von diesen Spielen haben sich schon als Hits bewährt - etwa auf Amiga-Maschinen. Es sieht also so aus, als ob 1994 das Jahr von Ocean wird.



SONY vertreibt Vortex

Sony Electronic Publishing hat sich jetzt die Rechte für das neue Super FX-Game Vortex gesichert. Das Unternehmen hatte bei dem britischen Software-Haus Ocean zuvor schon die Rechte für Addams Family Values, Super Elite und Jurassic Park 2 gekauft. Vortex wurde von einem Team des Hauses Argonaut programmiert. In dem Spiel geht es um ein flexibel



einsetzbares Fahrzeug, das mal ein Flugzeug oder ein waffenstarrer Kampfroboter ist. Wenn Du mehr darüber wissen willst, schlage Seite 44 auf.

SUPER PRO HAT IHN: DEN SUPER GAME BOY!

Die Redaktion hat natürlich weder Kosten noch Mühen gescheut, um das neueste Nintendo-Spielzeug zu bekommen. Wir können Euch daher mitteilen - exklusiv natürlich, wie das eben so unsere Art ist -, daß das Super-Ding in der ersten Septemberwoche in den Läden sein soll. Super Pro hat Willy Wonker, Nintendos Kundendienst-Manager gegrillt, um Einzelheiten zu erfahren. Wir wissen jetzt, daß eines der ersten Spiele für das Gerät das hervorragende Donkey Kong '94 sein wird (von Shigeru Miyamoto). In der normalen Vierfarb-Darstellung wirst Du aber auch hunderte anderer Game Boy-Games spielen können. Alle Spiele, die nach der Markteinführung des Super-Kastens herauskommen, sollen 256 Farben haben und einfach toll aussehen! Auf Seite 17 findest Du das Exklusiv-Feature über den Super Game Boy.



TOURNAMENT CLAYFIGHTERS

Super Pro's Geheimdienst berichtet, daß Sculptured Software in den USA die Tournament Edition für Clayfighter fertiggestellt hat. Das neue Spiel soll eine noch bessere Grafik haben sowie ein großes Bild von Blue Suede Goo gleich am Anfang. In der Tournament Edition kannst Du verschiedene Wettbewerbsarten durchspielen: einzeln oder zu zweit, oder nach Schnelligkeit. Du kannst auch die Energiebalken der jeweiligen Figuren individuell einstellen. Außerdem gibt es die Möglichkeit, die Geschwindigkeit so zu steigern, daß Du an Super Street Fighter II herankommst. Unbekannt ist bisher, ob Clayfighter: The Tournament Edition hierzulande offiziell auf den Markt kommt. Das Spiel müßte aber über den Importhandel erhältlich sein.



**ACTION REPLAY
IST AUCH
ERHÄLTICH BEI**

TOYS 'R US

OTTO

**DEIN
SPIELZEUG
RING**
Fachgeschäft

obletter

idee+spiel
Fachgeschäft

Quelle

HERTIE

NECKERMANN

KARSTADT

**DISTRIBUTION:
VIDIS GmbH
HAMBURG**

SUPER POWER MIT

ACTION REPLAY

2

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



FANTASTISCHE SPECIAL EFFECTS

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

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



CLUB

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

KEIN UNNÖTIGES WARTEN

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

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



ACTION REPLAY

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



NEW

SUPER CHEAT INPUTSCREEN

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

NEW

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 !!

NEW

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.

NEW

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.

NEW

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

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



24 STUNDEN TELEFONISCHER BESTELLSERVICE

02822-68545

FAX

02822-68547

DISTRIBUTION FOR GERMANY:

DATAFLASH GMBH
WASSENBERGSTRASSE 34
46446 EMMERICH

ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE IN 24 STUNDEN LIEFERBAR

VERSANDKOSTEN DM 10,-
AUSLAND NUR VORKASSE + DM15,-

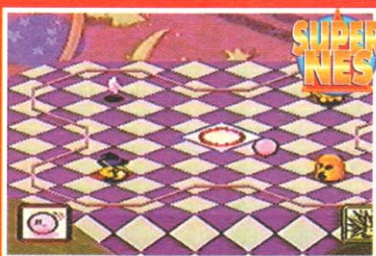
EUROPEAN DISTRIBUTOR: EUROSISTEMS B.V. EDE NETHERLANDS FAX (XX31) 8380 32146

BEAUTY & THE BEAST



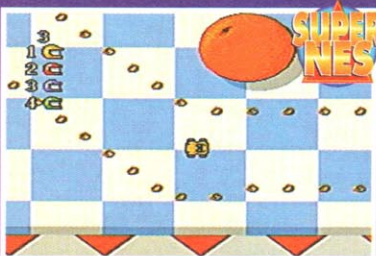
Beauty and the Beast ist ganz nach dem Erfolgsmuster von Das Dschungelbuch gestrickt: großartige Grafiken, ein enorm gut spielbares Gameplay und umfangreiche Levels. Schön zu sehen, daß auch heutzutage noch hin und wieder was für das NES abfällt. Virgin/Hudson Soft: September '94

KIRBY'S TEE SHOT



In diesem etwas anderen Golfspiel kannst Du Kirby auf mehreren exotischen Golfplätzen in die Löcher hauen. Die isometrische Perspektive ist höchst beeindruckend, und der Titelheld wird bestimmt vielen Nachwuchs-Bernhard-Langers gefallen. Nintendo: Winter '94

MICRO MACHINES



Dieses hervorragende Rennspiel für zwei Spieler konnte schon auf dem NES beeindruckend. In winzigen Fahrzeugen geht es auf überdimensionale Rennstrecken. Schnelle Action und hitzige Rempelen machen dieses Spiel zu einem Muß für Rennspiel-Freaks. Ocean: Oktober/November '94

MR TUFF



Mr. Tuff ist ein kompromißloser und zu allem entschlossener Zerstörungsroboter. Wenn es irgendwo irgendwas zu demolieren gibt, ist er die erste Adresse. Heute ist sein Glückstag: Soeben erhielt er den Auftrag, einen ganzen Planeten zu zerlegen! Sales Curve: Oktober '94

SOULBLAZER 2



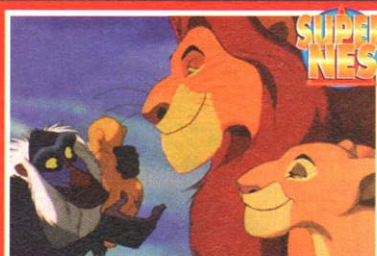
Soulblazer-Fans werden Freudenfeste feiern, wenn dieser Nachfolger des beliebten Rollenspiels auf den Markt kommt. Die Cart enthält 16MBit Speicher - Platz genug für neue fantastische Abenteuer und viele Mode 7-Einlagen. Enix: Juli '94

JUKEBOX ADVENTURE



Jake und Elwood starten erneut zu einem herzerfrischenden Ausflug in die Welt der Plattformen. Diesmal für den Game Boy. Die Action ist schnell und dicht, und das spaßige Bluesduo steht seinen Vorbildern in nichts nach. Der tolle Soundtrack stammt aus dem Film. Titus: -

LION KING



Basierend auf dem nächsten Disney-Superfilm ist Lion King auch Virgin's nächstes größeres Projekt. Ein weiteres Spiel auf der Dschungelbuchschiene: hochwertige Grafiken und viele interaktive Aspekte im hervorragenden Gameplay. Virgin: Winter '94

MORTAL KOMBAT II



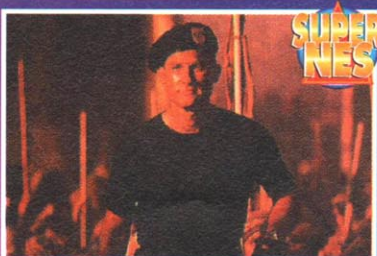
Dein Kampf gegen Shang Tsung geht in die zweite Runde. Wähle aus acht kampferprobten Fightern Deinen Helden aus! Viele neue Techniken, Finishing Moves und andere Überraschungen machen dieses Spiel zu einem der heißesten GB-Titel dieses Jahres. Acclaim: September '94

PITFALL: THE MAYAN ADV



Activision haben sich endlich dazu breitschlagen lassen, auch dem SNES-Besitzer einen Hauch von Dschungelabenteuer anzubieten. Du steuerst HJ auf der Suche nach seinem verlorenen Vater. Über 14 Levels wird gelaufen, gesprungen und mit dem Skateboard geheizt. Activision: November '94

STARGATE



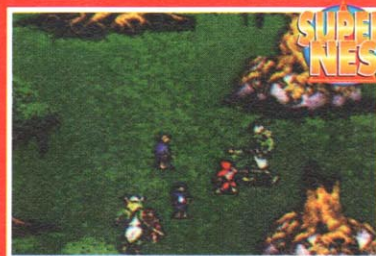
Für Weihnachten ist der gleichnamige Film mit Kurt Russel in der Hauptrolle angekündigt. Ein kosmischer Tunnel, der in der Nähe der Pyramiden entdeckt wird ermöglicht den Zugang zu einer parallelen Welt. Auch wir werden auf unsere Kosten kommen, denn Acclaim hat die Lizenz schon in der Tasche. Acclaim: Winter '94

CLAYFIGHTERS: TOURNAMENT EDITION



Was Capcom kann, kann Interplay schon lange! Jetzt also der erste Nachfolger des beliebten Prügelspaßes. Tournament Edition bietet verbesserte Grafiken, erweiterte Techniken und wesentlich mehr Sprachsamples. Hast Du das erste Spiel noch nicht, könnte es sich lohnen, auf dieses hier zu warten. Interplay: -

LORD OF THE RINGS



Du bist Frodo und führst eine Gruppe Zwerge durch viele bekannte Szenarien. Dein Gegner ist Sauron und die Mächte des Bösen. Ausgedehnte Levels und interaktive Kampfsequenzen lassen diesen Titel recht attraktiv erscheinen. Mal sehen, ob sich das Warten lohnt! Interplay: Sommer '94

MR NUTZ



Wie schon in dem beeindruckenden SNES-Abenteuer, muß Mr. Nutz auch hier gegen den bösen Yeti antreten, um für Friede, Freude, Eierkuchen im Land zu sorgen. Die Qualität der Grafiken ist herausragend, aber die Plattform-Konkurrenz ist schier unüberschaubar. Viel Glück, Mr. Nutz! Ocean: Winter '94

THE SMURFS



Die kleinen blauen Gnome machen sich auf, Deinen Game Boy im Sturm zu erobern. Sie entführen Dich mit diesem Plattformabenteuer in eine fantastische Welt. Wenn Dir Asterix gefallen hat, wirst Du auch dieses Spiel mögen! Infogrames: September '94

SUPER DROPZONE



Das Spiel, welches Archer Maclean's Bekanntheitsgrad in ungeahnte Höhen katapultierte, läßt sich jetzt auch mit dem SNES-Format. Ein erstklassiges Shoot 'em Up! Ein Anwärter auf das Spiel des Jahres? Psygnosis: Oktober '94

Bernd Herfurth's

TELEFON: 0251 - 527854

FREAK'S SHOP

FAX: 0251 - 527971

WESELER STR. 54 48151 Münster

SUPER NINTENDO

Actraiser	69,95
Addams Family	69,95
Addams Family 2	89,95
Adv. of Dr. Franken	119,95
Aero the Akrobat	79,95
Aladdin	109,95
Alfred Chicken	129,95
Alien 3	99,95
Alien vs Predator	109,95
Amazing Tennis	89,95
Another World	59,95
Arcana us	79,95
Art of Fighting	99,95
Asterix	89,95
Axelay	69,95
b.o.b.	69,95
Barts Nightmare	99,95
Batman Returns	69,95
Battletoads in Battlemaniacs	119,95
Beethoven	129,95
Bill Lambeers Basketball US	59,95
Blaze On US	69,95
Blues Brothers	79,95
Brawl Brothers	79,95
Bubsy	89,95
Bugs Bunny - Rabbit Rampage 1	29,95
Bulls vs Blazers	119,95
Captain America	69,95
Carl Ripken J. Baseball	129,95
Champion World Soccer	119,95
Chessmaster	79,95
Chuck Rock	59,95
Cliffhanger	59,95
Cool Spot	129,95
Crash Dummies	79,95
Daffy Duck	69,95
Darius Twin	69,95
Dennis	69,95
Desert Strike	119,95
Dino City	59,95
Dracula	69,95
Dragon's Lair	69,95
Drakhen	79,95
Earth Defense Force us	59,95
Equinox	99,95
Exhaust Heat	69,95
F-Zero	49,95
F1 Pole Position	119,95
Fatal Fury	129,95
Fighting Spirit	89,95
Final Fight	69,95
Final Fight 2	119,95
First Samurai	69,95
Flashback	89,95
Flintstones	119,95
G. Foremans Boxing us	59,95
Ghost'n Ghouls	49,95
Gods	59,95
Goof Troop	119,95
GP 1 (Motorradrennen)	69,95
Gun Force US	79,95
Hole In One Golf	59,95
Home Alone	69,95
Home Alone 2	79,95

Hook	59,95
Humans 1	99,95
Hyperzone US	79,95
Itchy & Scratchy	129,95
Jimmy Connors Tennis	99,95
Joe and Mac	89,95
John M. Football '93	99,95
John M. Football '94	109,95
Jurassic Park	79,95
K.H. Rummenigge's Player Manager	119,95
Kevin Keegan	69,95
Kick Off	69,95
King Arthur's World	59,95
Lamborghini Challenge	69,95
Last Action Hero	59,95
Lethal Weapon	59,95
Last Vikings	119,95
Lost Sword	59,95
Major Title Golf	89,95
Mario's Time Machine	129,95
Mechwarrior	129,95
Mega Man X	119,95
Mega lo mania	79,95
Metal Marines	129,95
Might & Magic 2	129,95
Mortal Kombat	89,95
Mortal Kombat jap	89,95
NBA All Star Challenge	79,95
NBA Jam	119,95
NHL Hockey '94	99,95
NHLPA Hockey '93	69,95
Nigel Mansell	119,95
Operation Logic Bomb	99,95
Outlander	109,95
Pac Attack	119,95
Paperboy	279,95
Parodius	79,95
Pebble Pech Golf us	89,95
Phalanx	69,95
Pierre le Chef	69,95
Pit Fighter us	79,95
Pilotwings	59,95
Pinball Dreams	109,95
Pink Panther	129,95
Pirates of the Dark Water	129,95
Plak	99,95
Pocky & Rocky	89,95
Pop 'n Twin Bee	69,95
Pop 'n Twin Bee 2	129,95
Populous	59,95
Populous 2	109,95
Prince of Persia	99,95
Push Over	69,95
R-Type us	59,95
R-Type 3	119,95
Ranma 1/2	109,95
Rasenmähermann	69,95
Rival Turf	59,95
Road Riot	89,95
Road Runner	79,95
Rocky & Bullwinkle	129,95
Rock 'n Roll Racing	109,95
Run Saber	69,95
Die Schlümpfe	119,95
Sensible Soccer	129,95
Shadowrun	129,95

Shanghai 2	99,95
Sim City	69,95
Skyblazer	99,95
Space Ace	119,95
Space Mega Forceus	89,95
Spanky's Quest us	79,95
Spiderman - X men	69,95
Star Trek us	139,95
Star Wing	69,95
Striker	69,95
Sunset Riders	69,95
Super Air Diver	119,95
Super Aleste	109,95
Super Battle Tank	59,95
Super Battle Tank 2 us	129,95
Super Bomberman	79,95
Super Bomberman 2 us	169,95
Super Castlevania 4	69,95
Super Conflict	109,95
Super Double Dragon	59,95
Super Driving Suzuki F1	129,95
Super Empire Strikes Back	129,95
Super James Pond	69,95
Super Mario All Stars	89,95
Super Mario World	69,95
Super Metroid 1	19,95
Super Off Road	59,95
Super Pang	69,95
Super Pinball	109,95
Super Putty	59,95
Super swiv	59,95
Super Strike Gunner	79,95
Super Tennis	59,95
Super Turrican	79,95
Tazmania	99,95
Terminator 2 Judgment Day	69,95
The 7th saga us	129,95
The Legend Mystical Ninja	129,95
Time Slip	119,95
Tiny Toon	69,95
Tom & Jerry	119,95
Total Carnage	99,95
Toys	59,95
Turtle Tournament Fighters	139,95
UN Squadron	89,95
Ultimate - The False Prophet us	129,95
Utopia	129,95
Virtual Soccer	109,95
We're Back	69,95
Wing Commander	79,95
Wing Commander 2 us	89,95
Wings 2 us	79,95
Winter Olympics 1	29,95
World Class Rugby	79,95
World Cup USA '94	139,95
World Cup Striker	119,95
World Heroes	89,95
World League Soccer us	79,95
WWF Royal Rumble	89,95
Young Merlin	129,95
Zombies	69,95
Zool	129,95

NINTENDO - NES

Gremlins 2	39,95
Joe & Mac - Caveman Ninja	39,95

Little Samson	39,95
Pinball	39,95
Star Wars	39,95
Teenage Mutant Hero - Turtle 2	39,95
The Empire Strikes Back	39,95

GAMEBOY

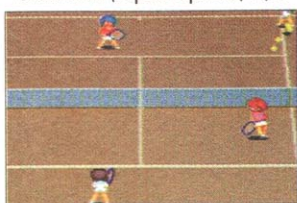
Addams Family	39,95
Adventure Island 2	39,95
Alien 3	49,95
Amazing Penguin	39,95
Asterix	49,95
Batman	49,95
Batman return of the Joker	49,95
Battletoads	39,95
BC Kids	39,95
Bill & Teds Exc. Adv.	39,95
Bionic Commando	59,95
Boxxle	39,95
Brain Bender	49,95
Bubble Ghost	49,95
Castelan	39,95
Castlevania adventure	39,95
Castlevania belm. rev.	39,95
Chase HQ	39,95
Chuck Rock	39,95
Cool Spot	59,95
Crash Dummies	49,95
Dig Dug	39,95
Double Dragon 3	59,95
Dr. Franken	59,95
Dracula	39,95
Duck Tales 2	59,95
F1 Race incl. 4 Spieler Adpt	39,95
F-15 Strike Eagle	39,95
Felix the Cat	39,95
Fidgetts	59,95
Flintstones	59,95
G. Foreman KO Boxing	59,95
Gargolys Quest	39,95
Godzilla	39,95
Gremlins 2	39,95
Hammerin Harry	39,95
Hook	39,95
Hudson Hawk	39,95
Humans	59,95
Hunt for the red October	39,95
Hyper Lode Runner	39,95
Ishido - the way of stone	39,95
Jack Niklaus Golf	39,95
Jetsons	39,95
Jurassic Park	64,95
Kirby's Dreamland	49,95
Knight Quest	39,95
Kung Fu Masters	39,95
Lemmings	59,95
Little Mermaid	49,95
Magnetic Soccer	49,95
Mc Donald Land	49,95
Megalit	39,95
Mega Man 4	59,95
Megaman Dr. Willie	49,95
Mercenary Force	39,95
Metroid 2	39,95
Mickey Mouse	49,95
Mortal Kombat	64,95
Mr. Do	39,95
Muhammad Ali Boxing	59,95
NBA All Star Challenge 2	59,95
NBA Jam	69,95
Ninja Boy 2	39,95
Othello	39,95
Palamedes	39,95
Papasol stars	39,95

Paperboy 1	49,95
Paperboy 2	39,95
Parodius	39,95
Pinball Dreams	59,95
Popeye 2	39,95
Probotector	49,95
Q-Bert	39,95
Qix	39,95
R-Type	39,95
Race Drivin'	49,95
Rampart	39,95
Rescue of princess Bobblet	49,95
Revenge of the Gator	39,95
Road Rash	39,95
Robin Hood	39,95
Sensible Soccer	49,95
Simpsons Bart Vs	39,95
Simpsons Escape Camp	39,95
Simpsons Krusty House	39,95
Simpsons Vs Juggernauts	39,95
Soccer Mania	49,95
Snoopy's Magic Show	39,95
Spanky's Quest	49,95
Spiderman/X-men arcade	49,95
Spiderman 2	39,95
Spiderman 3	59,95
Splitz	39,95
Spot	39,95
Star Trek	64,95
Star Trek N.G.	49,95
Star Wars	59,95
Super Mario Land 1	39,95
Super Mario Land 2	59,95
Super Mario Land 3	59,95
Super Off Road	39,95
Super Pang	49,95
Super RC Pro AM	39,95
Swamp Thing	39,95
Sword of Hope	39,95
Tailspin	49,95
Tazmania	59,95
Terminator 2 Arcade	39,95
Terminator 2 Judgment	59,95
Tesseract	39,95
Tetris 2	59,95
Tom & Jerry	49,95
Top Gun	39,95
Total Carnage	49,95
Trax	39,95
Trip World	39,95
Tumble pop	39,95
Turtles 1	49,95
Turtles 2	39,95
Ultima Runes of Virtue	39,95
Universal Soldier	39,95
Viking Child	59,95
WF Super Stars 2	59,95
WF King of the ring	59,95
Xenon 2	39,95

SEGA MEGA DRIVE

Bubsy	59,95
Dune	119,95
F-15 Strike Eagle 2	69,95
James Pond 3	49,95
Pac-Mania	59,95
Rocket Knight Adventure	59,95
Robocop Vs terminator	49,95
Sonic 3	109,95
Streetsfighter 2	69,95
Virtua Racing	159,95
World Cup USA '94	109,95
Zombies	59,95
Zool	59,95

Smash Tennis (4 Spieler Super NES) 95,95



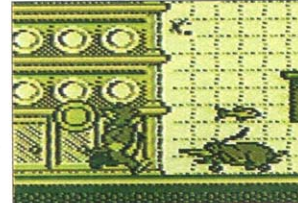
FIFA (Super NES) 95,95



Dragon (08/09.94) Super NES) 129,95



Tom & Jerry (GameBoy) 49,95



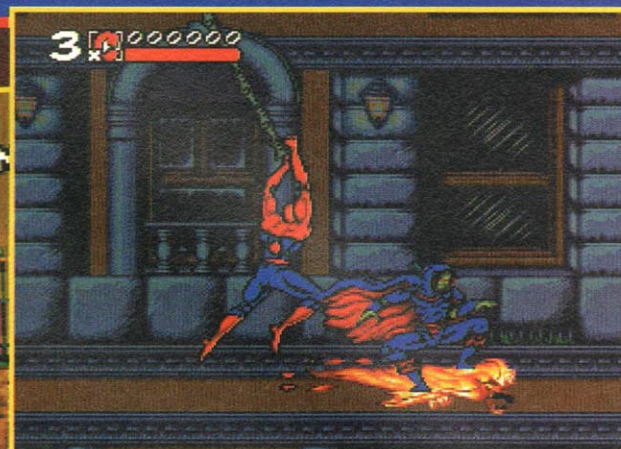
Dschungelbuch (Super NES) 129,95



...ständig neue Super-Angebote! Selbstverständlich alle Neuheiten! Liste gegen 1,- DM (Briefmarke) Rückporto!

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

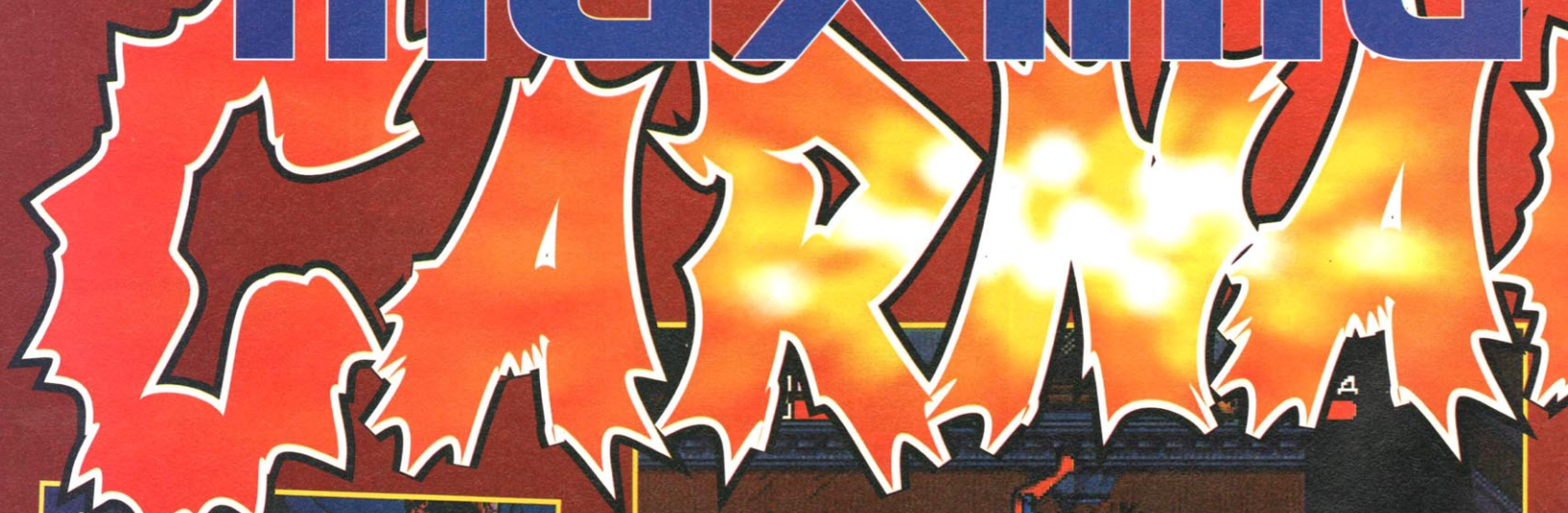
▽ Venom wird von Carnage gnadenlos durchgekitzelt.



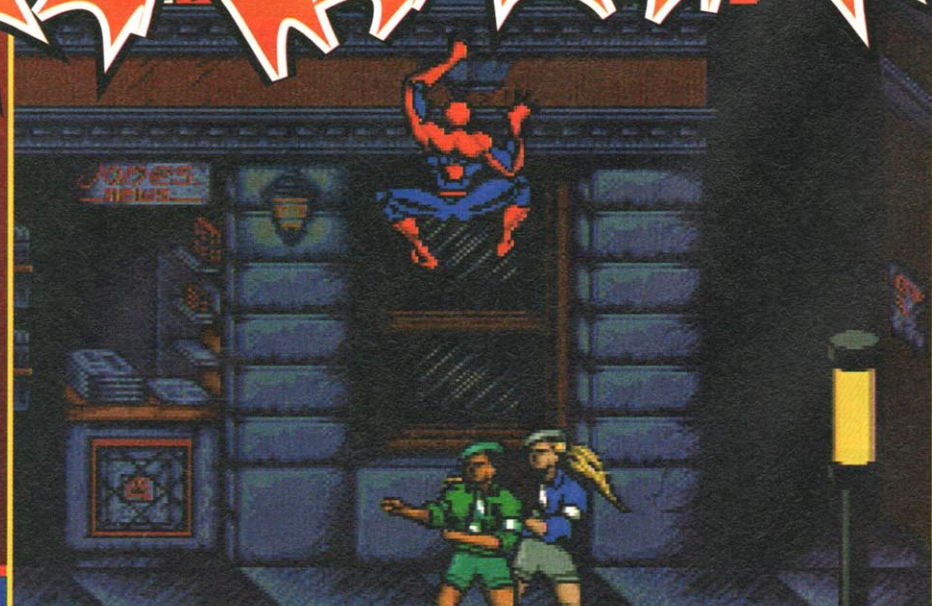
▽ Während eines Spaziergangs im Gronauer Stadtpark trifft Spider-Man einige Bekannte.

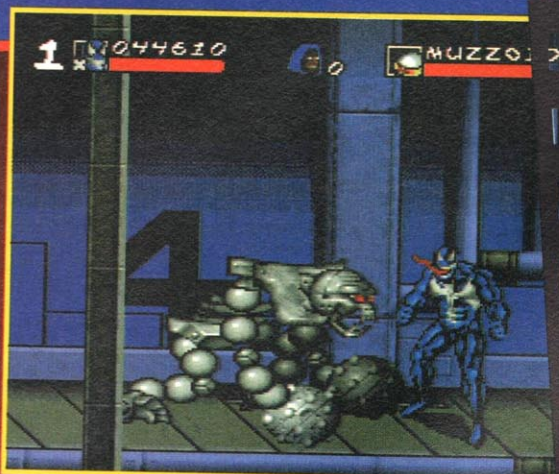


maximu



△ Ein Streit ist entbrannt über die Sitzordnung bei der Hochzeit.





▽ Alles schon mal dagewesen...gäh!



▽ Und jetzt ein kräftiger Applaus für Venom!



Wer wird der neue Hauptdarsteller im nächsten Batman-Film?



"In meiner Hose steckt ein richtiges Ungeheuer!" "Hör auf, Kumpel, das behaupten sie doch alle!"



Und ich dachte immer, ein Geisteskranker erkennt seinen Zustand nicht. So viel also zum Thema Freud.



Mit diesen Händen wird er bei vielen alltäglichen Verrichtungen arge Schwierigkeiten bekommen.



Wie? Hat dich deine Mami denn nicht liebegehabt?



Das einzige vernünftige Wort, das er gesagt hat.



Der Grund, warum die Fieslinge immer wieder zurückkommen ist, weil du einfach zu weich bist, um sie anständig abzumurksen, Peter! Tausche deine Spinnwebsspritze gegen eine Uzi ein, und du weißt, was

VERLAG

ACCLAIM
089-4550340

PREIS

DM 139,-

KAPAZITÄT

16MBits

Crash! Thwok! Pok! Pow! Nein, dies ist nicht der O-Ton der Batman-Serie aus den 60ern. Das sind die Kraftlaute, die in Acclaims jüngsten Scroll-Beat-em-Up die knallharte Action begleiten.

Held der Geschichte ist Megastar Spider-Man, der sich einer ganzen Schar altbekannter Fieslinge erwehren muß. Zu seinen Gegnern gehören u. a. Hob-Goblin, Doppelgänger, Carrion und natürlich Carnage höchstpersönlich.

Wenn Du - wie ich - Konami's Batman Returns für den ultimativen Vertreter dieses Genres gehalten hast, wirst Du möglicherweise bald eines besseren belehrt. Maximum Carnage ist ein starker Konkurrent um die Krone der Prügelscroller. Das Spiel bezieht sich nicht auf irgendeinen Kinoklassenschlager, sondern orientiert sich vorrangig an den Comic-Ursprüngen von Spider-Man. Das spiegelt sich auch in den ziemlich schlichten, aber farben- und fantasiereichen Grafiken wider.

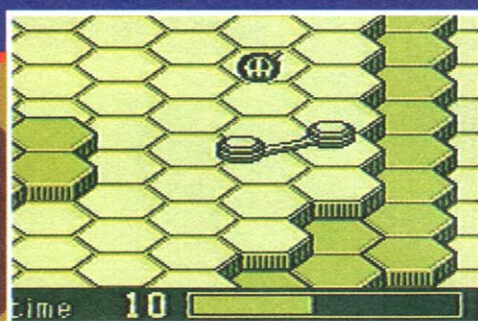
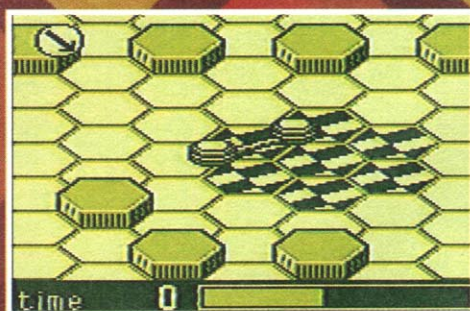
Du bist entweder Spider-Man oder Venom. Beide verfügen über ein breites Repertoire an Kampftechniken, um New York von bösen Elementen zu befreien. Wenn's gar zu dicke kommt, kannst Du auch Typen wie Captain America, Firestar, Cloak, Morbius und andere X-Men zu Hilfe rufen.

Die Handlung spielt an verschiedenen bekannten Örtlichkeiten in der Millionen-stadt: Central Park, Time Square oder auch an der Freiheitsstatue. Die Action wechselt zwischen scrollenden Kampfsequenzen, Verfolgungs-jagden und vertikal scrollenden Klettersequenzen. Wo Du auch hinkommst, Du triffst auf Amerikas gefürchtetste und unerbittlichste Verbrecher, und wenn Carnage und Co. dann noch auf einen Sprung vorbeischaun, wird Dein Auftrag lebensgefährlich!

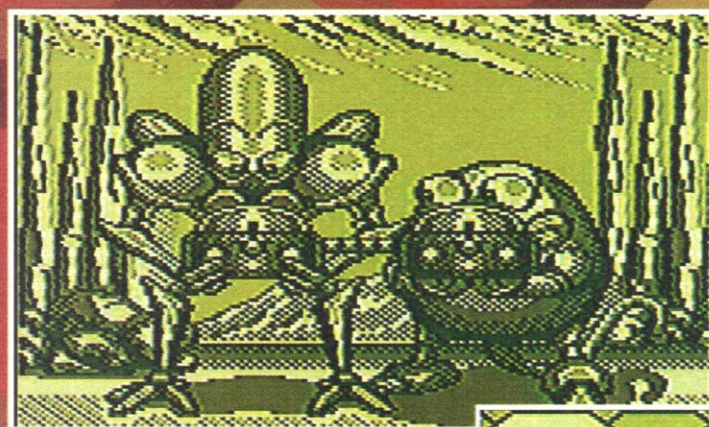
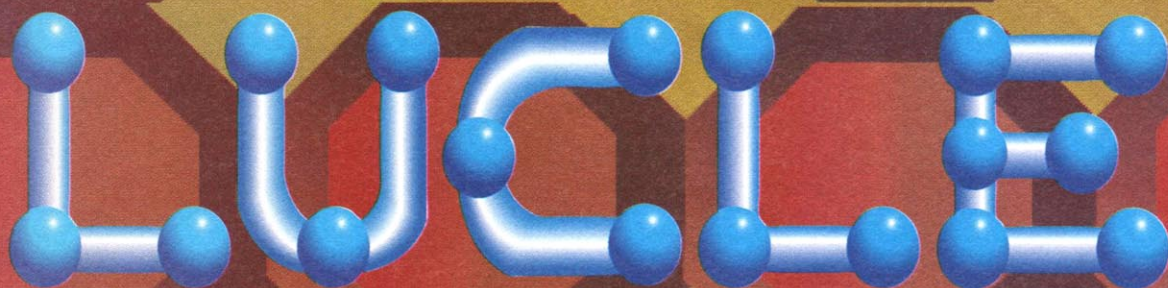
Auch der Soundtrack ist eine Erwähnung wert, besonders, da er von den Thrashprofs Green Jelly komponiert wurde (erinnerst Du Dich noch an Little Pigs?).

Marvel-Fans und Prügel-Freaks werden dieses Spiel sicherlich mit einem Jubelschrei verschlingen...Mit satten 16MBit bestimmt kein Spaziergang!

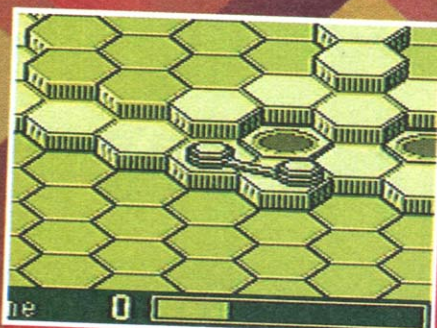
▷ Schließlich erreicht unser Vehikel den versteckten Ausgang.



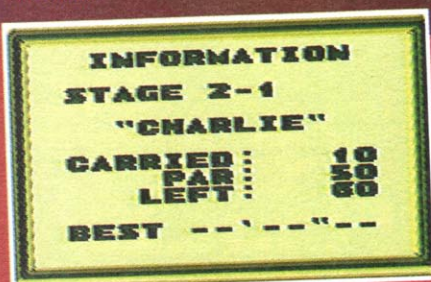
△ Auf jeden Fall solltest Du das merkwürdige Icon oben vermeiden - es bringt nur Unglück!



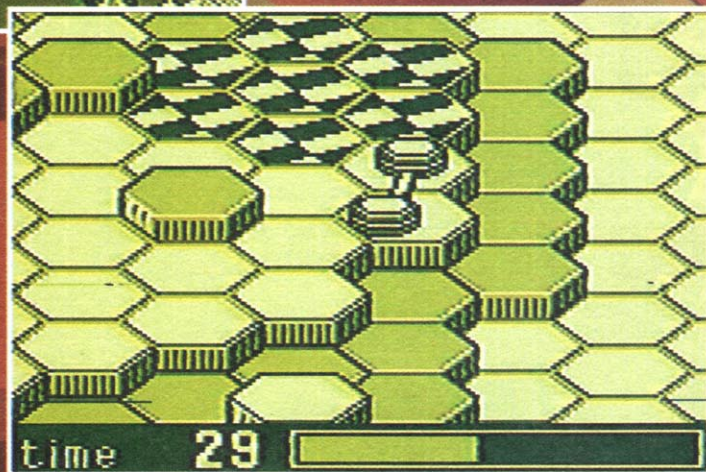
△ Wenn Du einen Level beendest, erscheint dieser Bildschirm.



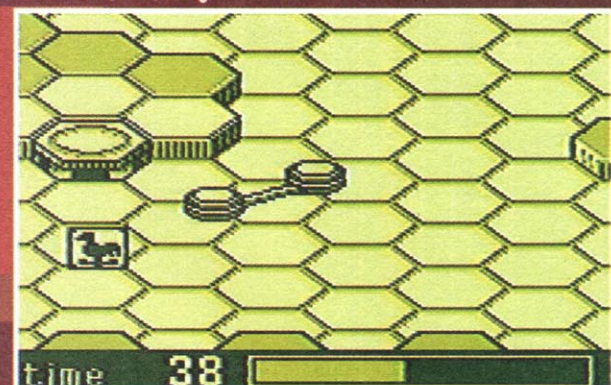
△ Für die gefährlichen Gebirgsstrecken muß Du Dir schon etwas Zeit nehmen.



△ Informationen über den Level.



△ Und wieder einmal naht das Ende.



▽ Suche das Speed-Icon. Der Pfeil zeigt, wo's langgeht.



VERLAG
VIC.TOKAI

PREIS
CA. DM 79,-

KAPAZITÄT
1MBit

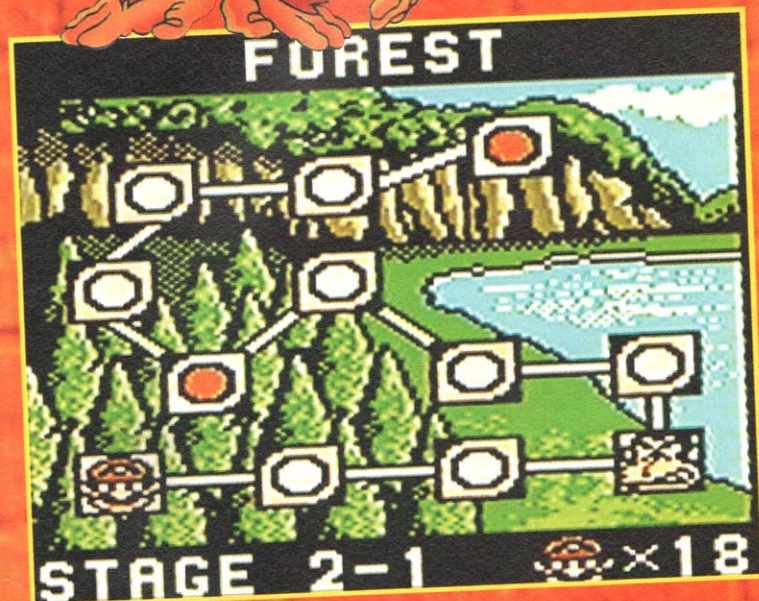
Die Abkürzung L.U.C.L.E. steht für ... äh, ist ja auch egal. Im Spiel geht es um ein intergalaktisches Raumschiff, das etwa 4, Milliarden Kilometer von der Sonne entfernt nach extraterrestrischem Leben sucht. Bis hierher klingt das so, als hätten wir es mit einem Shoot'em-Up zu tun - aber falsch geraten! L.U.C.L.E. erstreckt sich über 30 Level und ist tatsächlich ein etwas abwegiges Puzzle-Spiel.

Die Spiel-Idee ist in jedem einzelnen Level sehr ähnlich: Du mußt Hindernisse beseitigen, auf Berge klettern und Dich sogar über Eis bewegen. Dabei mußt Du in einer vorgegebenen Zeit Dein Ziel erreichen. Damit Du es ein wenig einfacher hast, kannst Du zusätzliche Zeitpunkte einsammeln, indem Du die kleinen Uhren mitnimmst, die hier und da am Wegesrande liegen. Diese Zeit-Gutschrift kannst Du sogar in den nächsten Level mitnehmen. Auf Deinem Wege findest Du aber auch noch andere bemerkenswerte Dinge - etwa ein Beschleunigungs-Icon, das Dein Raumschiff unkontrollierbar trudeln läßt oder Totenschädel, die für Dich den sicheren Tod bedeuten.

Es ist schwierig genug, das Raumschiff so zu steuern, daß Du nirgendwo aneckst. Du mußt dabei einen der beiden Greif-Füße vorsetzen und den anderen nachziehen - es sieht fast so aus, wie diese Spielzeug-Monster, die Du an die Wand wirfst und die sich dann langsam bewegen.

Zu einigen der Landschaften gehören Eisflächen, Berge, Insel und Wälder. Wenn Du etwas weiter ins Spiel eingedrungen bist, wirst Du auch Lifts und andere nützliche Geräte entdecken, mit denen Du leichter die Berge besteigen kannst. Du wirst sogar lernen, von einem Berg zum anderen zu kommen, ohne einen Lift oder Greifhaken zu benutzen.

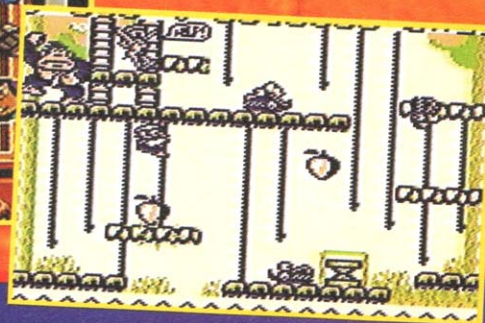
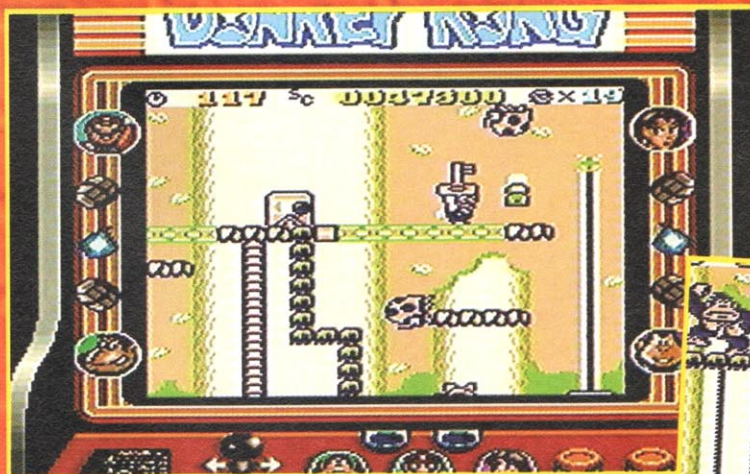
L.U.C.L.E. verfügt sogar über einen Trainingsmodus, mit dem Du Dir jedes beliebige Level zu Übungszwecken vorknöpfen kannst. Das Spiel hat einen batteriegepufferten Speicher, Du kannst also Deine jeweiligen Bestleistungen abspeichern. L.U.C.L.E. könnte süchtig machen - wenn Du das vermeiden willst, schaue im Oktober lieber nicht in den Läden nach, ob es schon auf dem Markt ist.



▽ Wenn Du drei Gegenstände je Level einsammelst, gelangst Du in eine Bonusrunde.



DONKEY KONG '94



◁ Den Schlüssel fest in der Hand sucht Mario den Ausgang.

Donkey Kong ist das erste Spiel, das speziell für den Super Game Boy mit seinen 256 Farben entwickelt wurde. Wenn Du glaubst, alte Spiele seien auch alte Hüte, wird Dich Donkey Kong mit Sicherheit eines Besseren belehren. Es hat die Spielbarkeit von Super Mario Land und darüberhinaus noch ein paar Levels mehr. SUPER PRO hat den kompletten Review für die nächste Ausgabe vorgeplant.

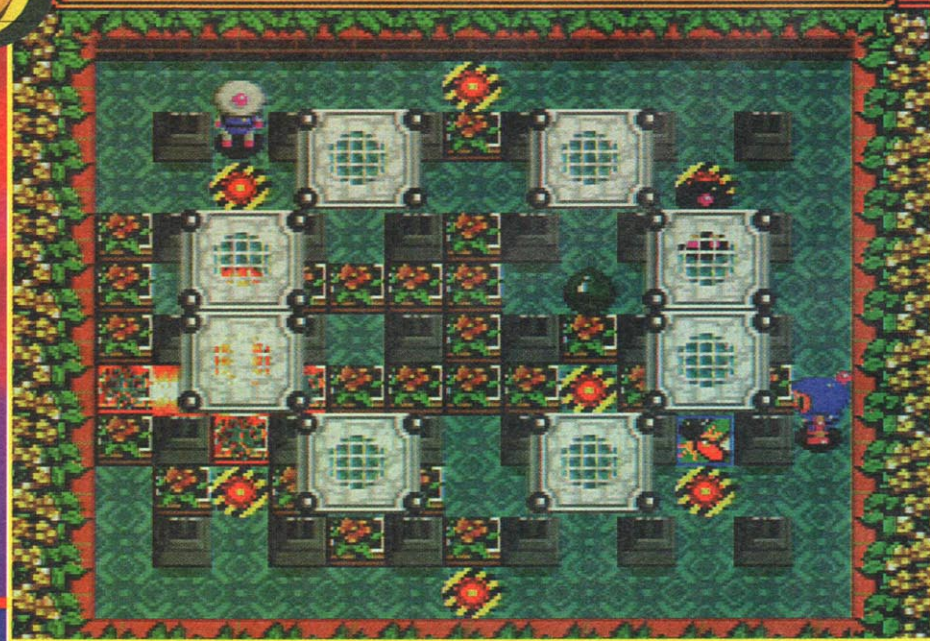
▽ Wer sagt denn hier, mit Feuer zu spielen macht keinen Spaß, häh?



▽ Einer der vielen Wächter in Bomberman. Aber Vorsicht, das sind allesamt schwere Jungs!



SUPER BOMBERMAN 2



ROULETTE!!



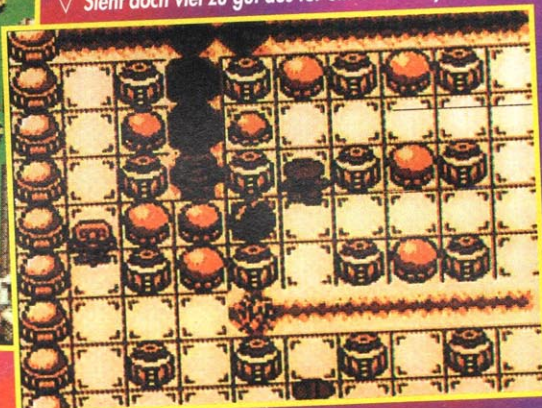
PUSH A BUTTON

△ Das Glücksrad. Drehe das Rad, und Du kannst verschiedene Power-Ups gewinnen!



▽ Einer der Bombermanner wartet auf den Bus, während der andere angestrengt die Wand beobachtet.

▽ Sieht doch viel zu gut aus für ein Game Boy-Game?!



VERLAG

HUDSON SOFT
040-3903151

PREIS

DM 139,-

KAPAZITÄT

16Mbits

Da haben wir ihn wieder, unseren altbekannten Bombenleger, den Mega-Hit des letzten Jahres. Aufgefrischt und aufgepeppt, in der 94er Version: Super Bomberman 2.

Nach dem erfolgreichem Abschluß seines ersten Einsatzes beschließt Bomberman, sich auf dem friedlichen Planeten Erde niederzulassen. Aber die Idylle ist schnell vorbei, denn ein Raumschiff mit fünf Bösewichtern trudelt auf den blauen Planeten herab. An Bord: Magnet Bomberman, Plasma Bomberman, Brain Bomberman, Crazy Bomberman und Pretty Bomberwoman.

Der Neuaufguß präsentiert sich mit einigen netten Besonderheiten, wie etwa Flammengräben, Öfen, Schaltern, geheimen Gängen, abartigen Bossen und Feinden, die unvermittelt aus dem Nichts auftauchen (hu, wie gruselig). Und das ist erst der Ein-Spieler-Modus! Im Kampf-Modus findest Du dann weitere Verbesserungen, etwa daß die Spieler gemeinsam gegen den Computer oder auch gegeneinander antreten können. Und ein besonderer Anreiz für den Sieger ist, daß er mit dem Ehrentitel Golden Bomberman ausgezeichnet wird. Und da gibt es auch eine Art Roulette-Tisch, an dem Du kleine Nettigkeiten wie Extra-Bomben oder weiterreichende Flammen gewinnen kannst. Und mit etwas Glück bekommst Du gar den Power-Handschuh oder die Hüpfende Bombe. Und die behältst Du dann während des nächsten Spiels - ein klarer Vorteil über Deine Mitspieler.

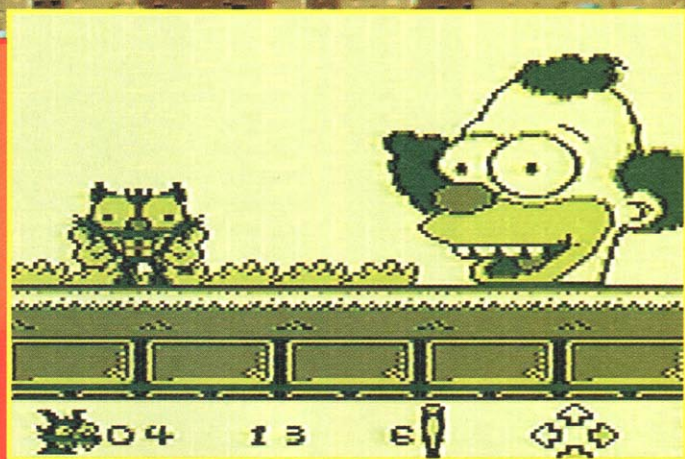
Aber das ist noch nicht alles. Wir haben nämlich für Game Boy-Besitzer eine Neuigkeit: Parallel zur SNES-Version kommt Super Bomberman 2 auch für die kleine graue Kiste heraus. Die Game Boy-Version hat dieselben Optionen wie ihr großer Bruder, ist aber 40 DM billiger - ist das etwa nichts? Und über beide Versionen wird Super Pro - wahrscheinlich hast Du es ja schon vermutet! - in Kürze berichten.



△ Der erste Boss erscheint in Form einer Riesenschildkröte auf Rädern. Um ihn zu erlegen brauchst Du mehr als ein Hämmerchen!

◁ Armer Scratchy! Warum mußt du auch immer mit dem Feuer spielen?

▽ Auch auf dem Grund des Meeres läßt sich fröhlich metzeln und meucheln - das Pusseidon Adventure!



△ Scratchy versenkt den Ball in Krusty's Speiseluke. Er sieht mächtig zufrieden mit sich aus!

▽ Hoffentlich hat Itchy sein Müsli gegessen. Diese trojanische Mähre sieht verdammt ungemütlich aus.



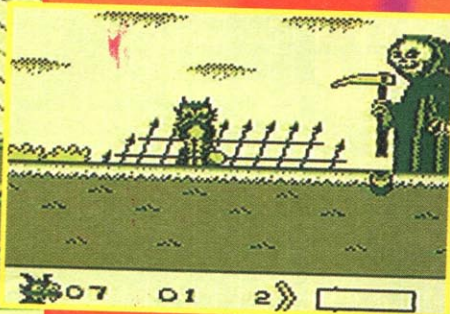
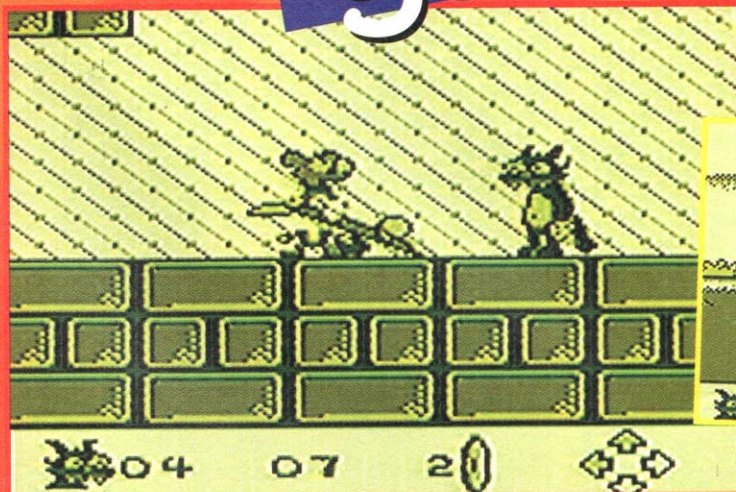


△ Scratchy räumt den Unrat vom Bürgersteig.



△ Von Schrumpfköpfen habe ich ja schon gehört, aber was soll das hier sein?

ITCHY & SCRATCHY game



△ Scratchy probiert ein Hole-in-two. Nicht schlecht bei der Größe dieser Bahn!

△ Autsch! Und denkt daran, Kinder, arme und wehrlose Mäuse zu enthaupen ist eine dumme, um nicht zu sagen höchst schmutzige Angelegenheit.

VERLAG

ACCLAIM

089-4550340

PREIS

KAPAZITÄT

1 & 8MBits

Was fällt Dir alles zu den Namen Itchy und Scratchy ein? Richtig: Enthauptungen, elektrische Stühle, Verstümmelungen, lebende Fackeln und Marter auf dem Grillrost, um nur ein paar Dinge zu nennen! Itchy & Scratchy sind das Katz-und-Maus-Duo der 90er Jahre, das durch den Auftritt in The Simpsons zu Weltruhm gekommen ist. Gegen diese beiden Foltermeister sind Tom & Jerry wirklich die bravsten Chorknaben!

Das Spiel mit dem vielversprechenden Titel Itchy & Scratchy (!) aus dem Hause Acclaim zeigt uns die beiden Streithähne auf dem Höhepunkt ihrer schändlichen Fantasie. Du übernimmst die Rolle von Itchy, der dämlichen Maus, deren einziger Lebensinhalt es ist, den langjährigen Lebens- und Leidensgefährten Scratchy mit unaussprechlichen Qualen zu überhäufen. Ziel des Games ist es, mit Hilfe eines unglaublichen Waffenarsenals beide Figuren gegeneinander aufzureiben.

Das Gemetzel verteilt sich über viele verrückte und exotische Filmparodien, wie z. B. Mutilation on the Bounty oder Juracid Bath! Jeder Level zeichnet sich durch hervorragende Cartoon-Grafiken sowie durch einige der schmerzhaftesten Todesmoves seit Mortal Kombat aus!

Die beiden Busenfreunde sind auch die Hauptdarsteller in Miniature Golf Madness für den Game Boy. Diesmal gehst Du als Scratchy in einem der verrücktesten Minigolfspiele aller Zeiten auf den Parours. Mit möglichst wenig Schlägen mußt Du auf einer Vielzahl von ausgeflippten Bahnen den Ball in's Loch schlagen. Itchy, der ständig auftaucht, um Dir das Hirn wegzusprengen, macht Deine Aufgabe nicht gerade leichter!

Die gequälte Miese kann allerdings auch zurückschlagen! Mit verschiedensten Waffen kann sie den Parours kurzfristig von gewaltsüchtigen Mäusen befreien. Die höchst originelle Mischung von Plattform-Action mit Begegnungen der grausamen Art läßt beide Titel vielversprechend erscheinen. Wenn Du Acclaim's Simpsons-Spiele gemocht hast, wirst Du nicht enttäuscht werden. Der komplette Meuchelreview im nächsten SUPER PRO!

VERLAG

CAPCOM

PREIS

KAPAZITÄT

32MBits

Die unmittelbar bevorstehende Veröffentlichung von SSFII in Japan gehört wohl zu den kontroversesten Erscheinungen auf dem Softwaremarkt seit der "blutarmen" Version von Mortal Kombat.

Die SUPER PRO-Redaktion wird seit vielen Monaten mit Anrufen überschwemmt, ob das Game nun eine Turbo-Version sein wird oder nicht, ob Blut fließt und wann es erhältlich sein wird.

SUPER PRO kann Dir hiermit ganz exklusiv verkünden, daß die für Sommer erwartete SNES-Version lediglich Super Street Fighter II heißen wird (die Wahnsinns Supermoves sind also nicht drin, pfui!). Allerdings gibt es vier verschiedene Tempo-Einstellungen, mit denen Du die Spielgeschwindigkeit Deinen eigenen Vorstellungen anpassen kannst. Capcom sagte uns, das Spiel würde noch schneller als die Turboausgabe sein.

Super Street Fighter II enthält vier verschiedene Spielmodi. Zusätzlich zum bekannten Ein- bzw. Zwei-Spieler-Modus gibt es jetzt brandneu den Gruppenkampf und den Turnierkampf. Der Gruppenkampf war bereits in der Special Championship Edition von SFII für den Mega Drive enthalten. Zusammen mit einem Partner kannst Du bis zu acht verschiedene Kämpfer auswählen und sie gegeneinander antreten lassen. Der Spieler, der zuerst alle seine Figuren verloren hat, hat auch das Match verloren. Der Gewinner bleibt weiter im Rennen.

Im Turnierkampfmodus können bis zu acht Mitspieler zum Kampf um die Meisterschaft antreten. Aber im Gegensatz zum exzellenten Simultankampf-Feature bei der Automatenversion, werden hier die Fights natürlich nacheinander abgewickelt.

Was hat SSFII sonst noch auf dem Kasten? Überarbeitete Hintergründe und verbesserte Techniken für die bekannten Charaktere und - nicht zu vergessen - vier neue Haudegen mit völlig neuen Schauplätzen und Spezialtechniken. Dies alles ist in eine 32MBit-Cart gepackt (in den USA spricht man übrigens von "nur" 28MBit!), die mit Sicherheit nicht billig sein wird. Nach den "enttäuschenden" Verkaufszahlen von SFII-Turbo wird sich demnächst zeigen, ob Capcom mit der dritten Version mehr Erfolg haben wird. Das Spiel wird wohl erst im nächsten Jahr offiziell in den Handel kommen - als Import ist SSFII ab sofort erhältlich.

CAMMY

FRONTALKICK - Dieser Aufwärtsskick ist leicht zu kontern, mit dem richtigen Timing und in Kombis angewandt kann er jedoch teuflische Wirkung haben.

KANONENBOHRER - Dieser horizontale Drehkick eignet sich für Angriffe aus der Distanz und kann leicht mit einem Frontalkick kombiniert werden.

SPINNING KNUCKLE - Dieser freche Move ähnelt Guiles Rückwärts-punch, ist aber doppelt so verheerend in der Wirkung.



T. HAWK

THE HAWK - Ähnlich wie Dhalsim mit seinem Yoga-Speer wird dieser Kollege gleich einem Adler durch die Lüfte schweben.

DONNERSCHLAG - Ähnlich wie The Hawk, nur anders herum. Du steigst hoch und stürzt Dich auf Deine Beute. Gut um Luftangriffe zu stoppen.

STURMHAMMER - Ein tödlicher Mach-ihn-fertig-Move, bei dem Hawk den Kopf seines Gegners tatsächlich vergräbt!

Hier ein kurzer Auszug aus der Liste der neuen Techniken, die Du mit der Cart hervorzaubern kannst. Eine komplette Zusammenstellung inklusive Screenshots findest Du im Monsterreview in unserer nächsten Ausgabe. Nur einer von tausend Gründen SUPER PRO zu lesen!

STREET FIGHTER II

**NEUE HERAUSFORDERER -
NEUE TECHNIKEN!**



FEI LONG

REKKA KEN - Diese Technik ist so gefährlich, wie Honda's Hundert-Hände-Schlag. Bei hartnäckigen Gegnern kannst Du ihn bis zu dreimal wiederholen.

RISING DRAGON Kick - So einfach wie der Hurricane Kick, aber doppelt so vernichtend. Vergiß nicht feuerfeste Klamotten anzuziehen!

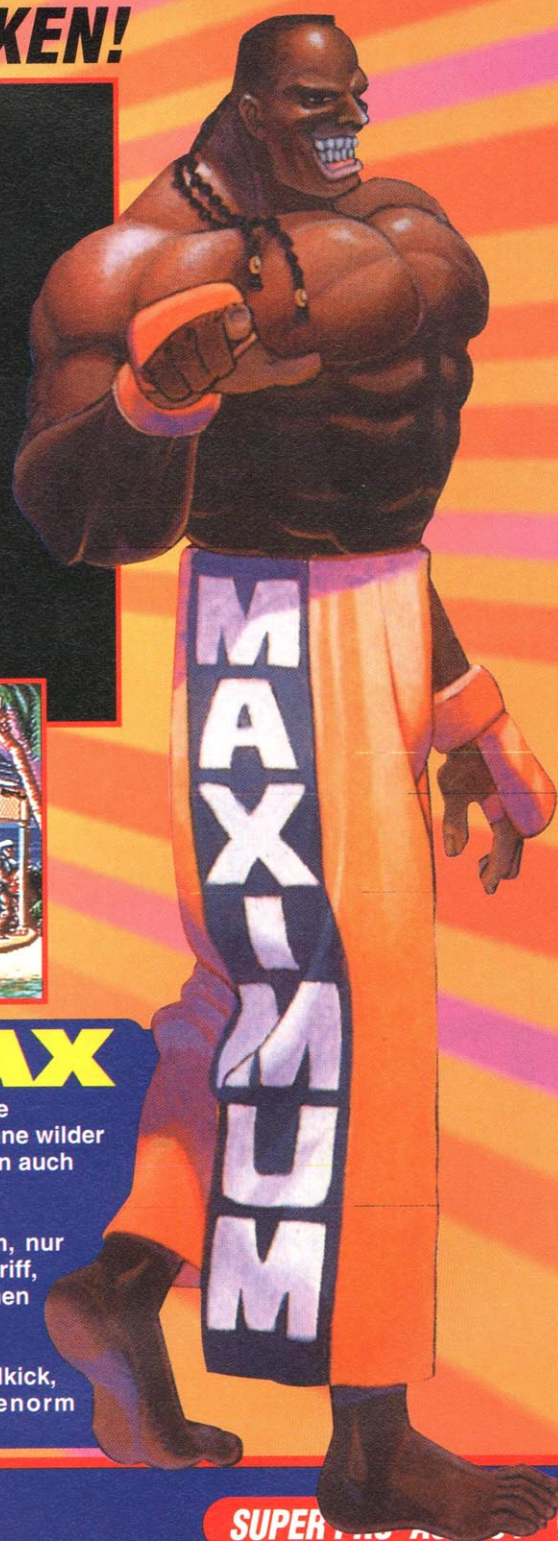


DJ MAX

HYPERFAUST - Dieser dreadlockige Kickboxer läßt eine ganze Fontäne wilder Faustschläge los, mit denen man auch einen Ochsen erledigen könnte.

MAX OUT - Wie der Sonic Boom, nur besser. Ein wirkungsvoller Angriff, dem man nur schwer ausweichen kann.

DOUBLE DREAD Kick - Ein Ausfallkick, der bei genauem Timing enorm effektiv sein kann.





BALROG

SCHULTERSTOß - Ein toller Move im Uppercut-Stil. Ultra-effektiv bei der Abwehr von Flugattacken.



M. BISON

FLIEGENDE PSYCHOFAUST - eine lähmende Luftattacke, die kaum vorauszuahnen und nur schwer zu kontern ist.



BLANKA

BEAST LEAP - Mit dieser cleveren Technik hüpfst Du dich über dem Boden hin und her - um Geschossen auszuweichen und den Gegner zu verwirren.



RYU

ROTE FEUERKUGEL - Neben seiner gewöhnlichen Feuerkugel besitzt Ryu jetzt eine weitere Flammenwaffe, bei der seine Gegner mit Sicherheit Sterne sehen werden!

KEN

FLAMING DRAGON PUNCH - Einige Dumpfgeschädel behaupten tatsächlich, dieser Move wäre schon in der Turbo-Version gewesen! Mit einem harten Dragon Punch taucht Ken seine Opfer in ein Flammenmeer.





CHUN LI

KIOKEN (FEUERKUGEL) - Grundsätzlich dieselbe Technik wie im Turbo. Jetzt aber einfacher auszuführen. Chun Li sieht dabei echt sexy aus. (Sorry, Babsi, das mußte mal gesagt werden!)



VEGA

KLAUENSCHLAG - Wie auch Bison's Torpedo ist dieser Move leicht in Kombinationen einzubauen und verflucht schwer abzublocken.

E. Honda, Guile, Dhalsim und Sagat haben gegenüber der Turbo-Version nicht viel dazugelernt. Allerdings wurde die Animation überarbeitet. Das Repertoire der "gewöhnlichen" Angriffstechniken ist bei allen Originalfiguren erweitert worden. Aber mehr dazu im nächsten SUPER PRO!



ZANGIEF

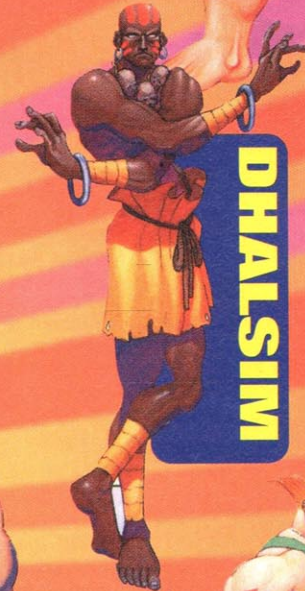
SIBIRISCHER SUPLEX - Eine vernichtende Technik, und genau so nervig auszuführen, wie die Pfahlramme. Der wirre Ringer greift sich den Gegner, springt in die Luft und donnert mit dem armen Opfer auf den Boden.

SIBIRISCHER BÄRENHAMMER - Eine Distanztechnik, mit der Zangief seinen Gegner unangespitzt in den Boden hämmert.

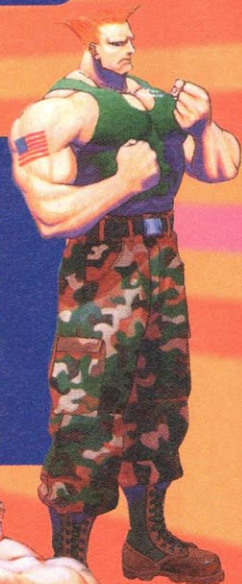
E. HONDA



DHALSIM



GUILE



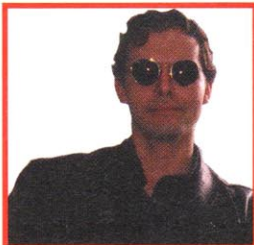
SAGAT



AUS DEM WEG, KYLIE!

Die anstehende Hollywood-Verfilmung von Street Fighter II hat eine ganze Lawine von Gerüchten und Spekulationen bezüglich der Besetzung der Hauptrollen ausgelöst. SUPER PRO - immer am Puls der Zeit - hat natürlich auch zu diesem Thema seine ganz eigenen Vorstellungen.

Wenn es gilt, 16 Hauptrollen zu besetzen, kann man nicht ausschließlich teure Megastars, wie Raul Julia, Jean Claude van Damme und Kylie Minogue (!!) engagieren. Nein, auch Talente vom Format eines Peter Wolter, Howie Carpendale oder Falco Feinbein jr. sollten hier ihre Chance bekommen. "Wer sind die denn?" wirst Du fragen. Wen interessiert's, solange ihre Gagen bezahlbar sind, oder? Nun, SUPER PRO kennt derlei Budgetsorgen nicht, deshalb hier unsere definitiven Vorschläge für die Besetzung des neuen Street Fighter-Films...



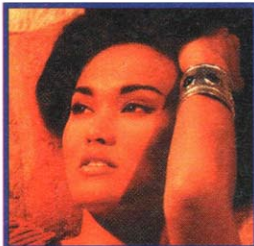
Martin Wilmer IST RYU

Das Monster aus Münster ist wieder da! Nachdem sein langjähriger Partner direkt vor seiner Haustür hinterhältig niedergeschossen wurde, schwört Martin blutige Rache. Horst Tappert entzieht ihm jedoch sofort den Fall, "weil er die Angelegenheit zu persönlich nimmt". Martin quittiert den Dienst und beginnt einen Privatkrieg gegen die Drogenmafia. Wehe dem, der sich ihm in den Weg stellt!



Petra Wolter IST CAMMY

Nach Feierabend legt Peter all Macho - Allüren ab, springt stattdessen in Frauenklamotten, wirft sich eine Perücke über, schminkt sich fortan Petra. Mit seinem Nebenjob als "Sweet Transvestite" in einer üblen Gronauer Spelunke hat er leider nur bescheidenen Erfolg. Aber für die Rolle der Cammy ist er die ideale Frau, denn unter dem sexy Negligé wölben sich kampferprobte Männermuskeln. Vielleicht sollte er sich noch die Beine rasieren



Tia Carrere IST CHUN-LI

Die Frau, die in Wayne's World Wayne's Herz erobert hat, ist die einzige Kandidatin für diese Rolle. Geschmeidig wie ein Panther, stark wie eine Löwin, schön wie eine Prinzessin - ein echter Männerfresser. Tia Carrere als Chun-Li ist die ultimative weibliche Kampfmaschine. Stecke sie in einen hautengen Lederbody mit tiefem Ausschnitt...und Chun-Li ist perfekt!



Wesley Snipes IST DEEJAY

Einen Mann wie Wesley in der Crew zu haben, würde die Produktionskosten zwar ganz beträchtlich steigern, aber es wäre eine Überlegung wert. Der Co-Star aus Demolition Man mit der orangefarbenen Irokesenbürste würde bestimmt ein buntes Chaos auf den bierernsten Kampfplätzen entfachen. Weitere Bewerber für den Part waren Denny Glover, Andreas Elsholz und Mr. T. Hmm, keine echten Alternativen!



John Goodman IST E HONDA

Gerade zurück von den Dreharbeiten zum Feuerstein-Film, wo er die Rolle des Fred Flintstone spielte, wäre John der ideale Darsteller des japanischen Fettberges. Nach den Leinwandhits King Ralph und Barton Fink, sucht John nach anspruchsvolleren Aufgaben als knallharter Mann-gegen-Mann-Fighter. Ein rotes Badetuch, etwas grünes Make-Up, ein Zöpfchen...schon hast Du Deinen Honda!



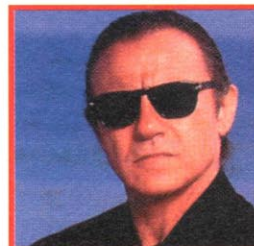
Lemmy von Motorhead IST GUILLE

Er ist wahnsinnig, immer gut drauf, trinkt viel und spielt in einer Heavy Metal-Band namens Motörhead. All das trifft auch auf den ehemaligen Angehörigen der amerikanischen Special Forces zu. Um Mitbewerber David Hasselhoff auszusteichen, müßte er sich allerdings noch ein Brusttoupet zulegen. Ob Lemmy sich dazu hinreißen lassen wird? Bestimmt, denn "That's the way I like it."



Helmut Kohl IST ZANGIEF

Wer ist dieser riesige Typ, der ständig von einem vereinten Europa redet? Richtig, es ist Big Helmut, der Mann, der englische Premierminister zum Frühstück verspeist. Wir glauben, daß es keine bessere Besetzung für die Rolle des bärenhaften Russenringers Zangief geben könnte. Lediglich bei den Drehterminen wird man wohl etwas flexibel sein müssen, denn H. K. hat einen zeitaufwendigen Nebenjob!



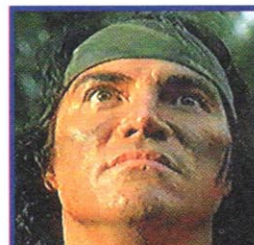
Harvey Keitel IST BISON

Düster, gemein und launenhaft - Lieutenant Harvey Keitel wußte in Reservoir Dogs- Wilde Hunde zu überzeugen. Jetzt erhält er die einmalige Chance, seine Gewalttätigkeiten in der Street Fighter-Arena an ahnungslosen Kontrahenten abzulassen. Harvey, der alte Lee Marvin-Fan, soll noch härter sein als Charles Bronson in The Great Escape. Das kann er nun als M. Bison vor unser aller Augen



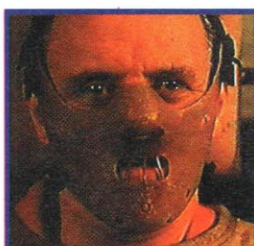
Phil Paisnel IST SAGAT

Ein echter Überraschungskandidat, das ist uns klar! Aber Phil hat ein ausreichend lautes Organ und ausreichend wenig Haare auf dem Kopf, um diesen Part zu übernehmen. Natürlich wird er noch ein bißchen wachsen müssen...und sein rechtes Auge muß er auch noch irgendwie verlieren. Doch das kriegen wir schon hin. Was uns aber letztlich zu seiner Nominierung bewogen hat, ist seine erschreckend lüsterne Ausstrahlung.



Sonny Landham IST T HAWK

Nach heißen Debatten ist die Entscheidung gefallen! Wir nominieren Sonny Landham (wen?). Er spielt den großen Indianer in dem Film Predator (ach so...). Ihm allein gebührt die Rolle des humorlosen Apachen T. Hawk. Er ist groß, hat ein riesiges Survivalmesser und ist überzeugter indianischer Volkszugehöriger. Was brauchst du mehr, Sonny? Du hast den Part schon in der Tasche!



Anthony Hopkins IST VEGA

Wer Anthony in seiner Rolle in Das Schweigen der Lämmer gesehen hat, wird keine Zweifel hegen, daß dieser Mann der ideale Darsteller für den klauenbewehrten spanischen Psychopathen ist. Denk nur mal an die klassischen Sprüche, mit denen er die Handlung bereichern könnte: "Ich helf dir, ihn zu fassen, Chun-Li!" oder "Auch Ryu wollte mich herausfordern...ich aß seine Leber mit Zwiebeln überbacken, dazu ein Gläschen frischen Chianti!"



Leonard Nimoy IST FEI LONG

Fei Long ist einer der neuen SF-Charaktere. Viel ist nicht bekannt über ihn, außer, daß er eine ziemlich dämliche Frisur, hochgezogene Augenbrauen und spitze Ohren hat...genau, das ist Leonard Nimoy alias Mr. Spock in Person! Lenny soll mal gesagt haben: "Ich bin Schauspieler, kein Vulkanier". Geklaubt hat ihm das zwar keiner, aber jetzt hat er die Gelegenheit, sich endgültig von seinem Startrek-Image zu lösen..

Soweit also die Liste unserer Topkandidaten. Wenn Du Vorschläge für die Rollen von Ken, Balrog, Blanka und Dhalsim hast, oder Dir gute Alternativen für die bereits vorgestellten Rollen einfallen, dann laß es uns wissen! Schicke Deine Besetzungsliste an: Super Pro, Postfach 3127 48581 Gronau.

INTER SOFT

SUPER NES

American Tail da.....	119,80
Art of Fighting da.....	119,80
Bugs Bunny Rabbit Rampage da.....	125,80
Cliffhanger da.....	98,80
Empire Strikes Back da.....	119,80
Equinox da.....	125,80
F-1 Pole Position da.....	119,80
Fifa Intern. Soccer da.....	119,80
First Samurai da.....	75,80
Flintstones da.....	119,80
Hulk da.....	109,80
Itchy & Scratchy da.....	123,80
Joe & Mac 2 da.....	118,80
John Madden Football '94 da.....	107,80
Kevin Keegan's Player Manager da.....	69,80
Kick Off 3 da.....	114,80
Legend of the Mystical Ninja da.....	119,80
Legend of Zelda 3 da.....	95,80
Major Title Golf da.....	75,80
Mega Man X da.....	108,80
Metal Marines da.....	124,80
Mr. Nutz da.....	109,80
NBA Jam da.....	119,80
NFL Football da.....	123,80
Ninja Warriors us.....	119,80
Pirates of the Dark Water da.....	119,80
Popolous 2 da.....	109,80
R-Type 3 gb.....	124,80
Rock 'n Roll Racing da.....	118,80
Side Pocket gb.....	115,80
Skyblazer da.....	109,80
Star Trek us.....	138,80
Street Fighter Turbo da.....	125,80

SUPER NES

Striker 2 da.....	125,80
Stunt Race FX da.....	115,80
Super Hockey da.....	115,80
Super Mario Kart da.....	85,80
Super Tennis da.....	88,80
Terminator 2 arcade game da.....	123,80
Terminator 2 Judgment Day da.....	123,80
Top Gear 2 da.....	98,80
Virtual Soccer da.....	109,80
W.C. USA '94 da.....	119,80

GAMEBOY

Asterix.....	65,50
Baby T Rex.....	55,50
Battleship.....	64,-
Best of the Best da.....	49,80
Bionic Command da.....	35,80
Chase HQ da.....	35,80
Chuck Rock.....	64,50
Dracula.....	57,-
F 15 Strike Eagle da.....	49,80
F 1 Race (4 players) da.....	39,80
Gargoyes Quest da.....	39,80
Hook da.....	38,80
Mc Donald Land da.....	38,80
Nigel Mansell.....	64,50
Parasol Star da.....	38,80
Probotector da.....	42,80
Pinball.....	59,50
RC Pro AM da.....	35,80
Revenge of the Gator da.....	39,80
Spiderman 2 da.....	48,80
Starhawk da.....	38,80
Terminator 2 - coin up da.....	42,80
Top Gun da.....	42,80
Total Carnage da.....	39,80
Ultima - Runes of Virtue da.....	35,80
Universal Soldier da.....	38,80
WWF 3.....	64,50
Zelda.....	65,50

ZUBEHÖR

SNES Scope mit 4 Spielen.....	89,80
SNES Action Replay Pro 2.....	114,80
SNES Powerstation incl. 2 Spiele.....	280,80
Adaptor für US Spiele.....	35,50
SN Propad SV 334.....	34,80
SN Proneo II SV 337 SN.....	69,50
SV 336 SN.....	89,50
SV 338 Topfighter.....	139,80
Adaptor für US Spiele.....	35,50
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

PLAY OFF

THAT SUCKS



PC / CD ROM

Alone In The Dark II 99.-	Turtles IV 119.-
Battle Isle II CD 99.-	Turtles Tournament 139.-
Burntime CD 99.-	Utopia 125.-
DSA CD 79.-	Young Merlin 139.-
History Line CD 75.-	Zool 119.-
Silent Service II 50.-	
Space Hulk 50.-	
Zeppelin 89.-	
u.v.m.	

*Besuchen Sie
unser
Ladengeschäft*

*Verleih von
Videospielen*

Wilhelm Kraut Str.14 / 72336 Balingen
Tel.07433/4737 Fax 07433/382792

STARTING THE 21st CENTURY EARLY SNES:

Batman Returns 119.-
Daffy Duck 129.-
Dschungelbuch 129.-
Empire Strikes Back 129.-
Equinox 129.-
F-Zero 49.-
Goof Troop 115.-
GP-1 110.-
Mega Man X 115.-
Mortal Kombat 99.-
Nigel Mansell's 119.-
Pac-Attack 115.-
Plok 89.-
Striker 99.-
Tiny Toon 89.-

SEGA MD:

Castelvania 99.-
California Games 49.-
Double Sports 80.-
Dune II 119.-
Fifa Int. Soccer 109.-
John Madden '94 119.-
Klax 49.-
NHLPA Hockey '93 59.-
Pacmania 59.-
PGA Tour Golf II 89.-
Sonic 3 115.-
Sonic Spinball 95.-
Thunderforce IV 79.-

GAME BOY:

F-1 Race 29.-
Kirby's Dreamland 55.-
Kirby's Pinball 55.-
Looney Tunes 69.-
Magnetic Soccer 29.-
Mega Man 59.-
Tiny Toon Adv.II 65.-
Wario Land 65.-
Zelda 65.-
Zool 65.-



MERCHANDISING
T-Shirts, Poster
zu jedem Film
AKIRA FREEMAN
UROTSUKIDOJI I-IV

ab 35.-
viele weitere
auf Anfrage

JAGUAR
ATARI-64-bit-

Versandkosten DM 8.- zzgl. Nachnahme

...ALLES SO SCHÖN BUNT HIER!

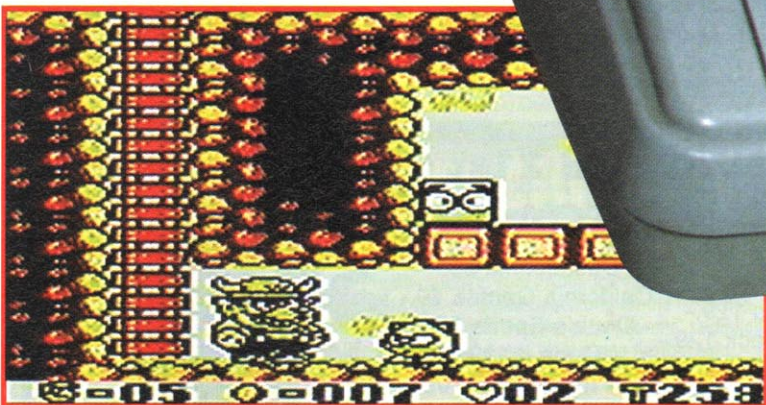
Nintendo hat soeben sein einziges Hardwareprodukt für dieses Jahr fertiggestellt - den Super Game Boy. Wenn Du also künftig in SUPER PRO auf die Buchstaben SGB triffst, weißt Du, wofür sie stehen.

Das kleine Wunderwerk der Technik läßt sich in Dein SNES stecken, so daß Du Deine grünstichigen GB-Games endlich auf großem Bildschirm und in Farbe spielen kannst! Anders ausgedrückt: Zum Preis einer SNES-Cart kannst Du Dich jetzt gleich mit mehreren GB-Carts verwöhnen!

Bedeutet dies einen Einbruch bei den Verkaufszahlen für SNES-Games? Werden nicht Günstig-Spiele wie Link's Awakening oder Warioland die teuren Edel-Carts verdrängen? Oder bringt der SGB lediglich den längst überfälligen frischen Wind in den dahin-plätschernden Konsolenmarkt? SUPER PRO übernimmt die Ermittlungen...

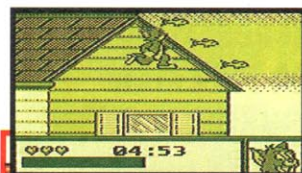
Seit der Markteinführung des Game Boy im Jahre 1991 sind die Rufe nach einer Farbversion von Deutschlands "liebster Handgurke" nicht

◁ Dieses unscheinbare Kästchen ist der Super Game Boy. Er ist etwas höher als eine gewöhnliche SNES-Cart und der Schlüssel zu einer ganz neuen Welt von Spielen...zu Billigpreisen! Und SUPER PRO hat ihn zuerst bekommen!



EXKLUSIV: DER NEUE SUPER GAME BOY!

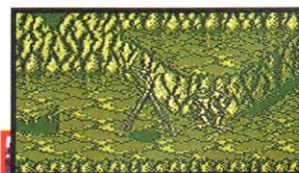
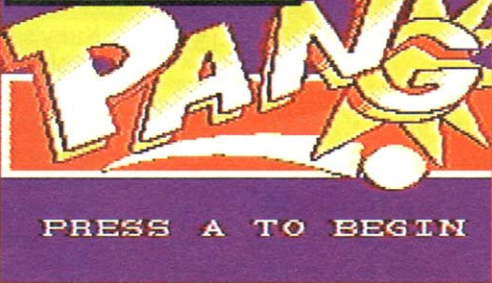
VORHER UND NACHHER!



**TOM &
JERRY**

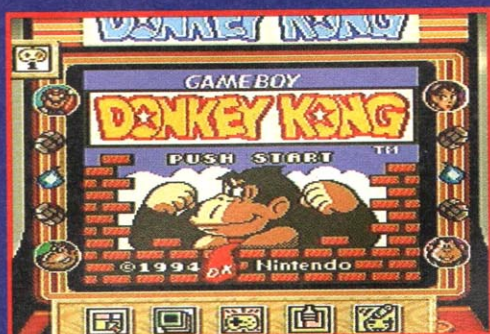


PANG



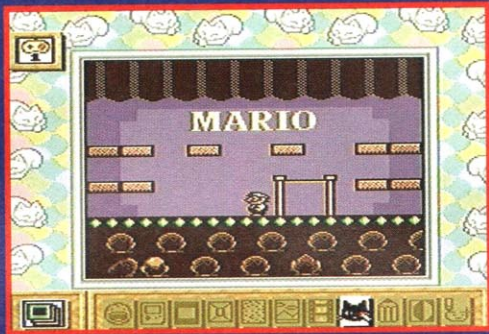
**BATTLE
TOADS**





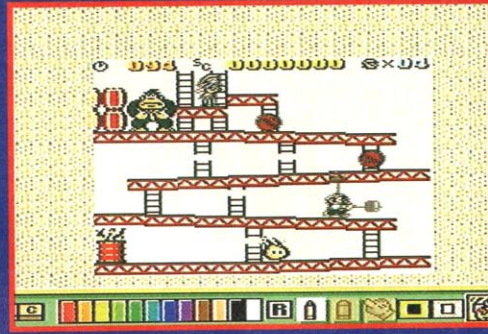
OPTIONEN

Wenn Du während des Spiels "L" und "R" drückst, gelangst Du zu diesem Bildschirm. Es sind die Hauptoptionen des SGB.



RAHMEN-AUSWAHL

In diesem Menü kannst Du eines von zehn Rahmenmotiven auswählen. Das Icon rechts außen steht für eine Eigenkreation..



RAHMEN-EDITOR

Hier erstellst Du Deinen eigenen Rahmen. Zur Auswahl stehen zwölf Farben und zwei verschiedene Pinsel.

verstimmt. Zwischenzeitlich gab es Gerüchte über einen Game Boy Mk II, die aber von Nintendo stets vom Tisch gefegt wurden. Begründung: Ein Farb-GB sei erst dann sinnvoll zu vermarkten, wenn das Problem der Stromversorgung zufriedenstellend gelöst sei. Die Leistungsfähigkeit heutiger Batterien reiche nicht aus, den - zugegeben - hohen Energiebedarf von Farbdisplays zu decken. Gleichzeitig brachte Nintendo allerdings einen Adapter in den Handel, mit dem es, wie wir alle wissen, möglich ist, den Game Boy direkt aus der Steckdose zu versorgen. Batterien wären also überflüssig. Aber es ist ja ohnehin alles anders gekommen. Immerhin können wir schließlich und endlich verkünden: Der Game Boy in Farbe ist da!

Der SGB ist im Grunde ein Zusatzgerät für Dein SNES. In Deutschland wird er ab der ersten Septemberwoche für ca. DM 125,- erhältlich sein. Und so funktioniert das Teil: Du steckst den SGB in Dein SNES und schiebst dann oben eine gewöhnliche GB-Cart hinein. Das Spiel erscheint jetzt auf dem Fernsehbildschirm. Dazu kommt noch eine nette Auswahl programmierbarer Rahmenmotive, für die Du die 256 möglichen Farben verwenden kannst.

Mit dem SGB lassen sich ALLE existierenden Game Boy-Carts abspielen; zwar nur im normalen 4-Farben-Modus, aber zusammen mit einem der programmierten Rahmenbilder. Du kannst jederzeit jede der vier Farben beliebig verändern, bis hin zu den schlimmsten Geschmacks-verirrungen seit den Tagen des alten Spectrum 48K!

Alle neuen Game Boy-Games (im SGB-Modus programmiert) laufen dagegen im Full Colour-Modus, d. h. 256 Farben für stehende Bilder, wie z. B. den Rahmen (das Spiel belegt nicht den vollen Bildschirm) und bis zu 13 Farben im eigentlichen Game. Es lassen sich auch unterschiedliche Farbschattierungen und

-strukturierungen festlegen.

Der Farbmisch-Bildschirm (in Redaktionskreisen auch "Kotzbox" genannt) ermöglicht es Dir, die Farbtöne des Spielbildschirms aus insgesamt 52 Farben zusammenzustellen. Durch Zuweisung spezieller Intensitätsstufen lassen sich so bis zu 256 verschiedene Farbtöne kreieren. Wie schon erwähnt, beschränkt sich diese Farbenpracht jedoch leider auf die "stehenden" Bilder (Titel-bildschirm etc.).

Darüberhinaus gibt es noch eine Menge weiterer Optionen und Funktionen, an denen Du Dich nach Herzenslust auslassen kannst, z. B. die Hintergrundfarben des Games und die Steuerungsmethode.

Die erste Option betrifft die Farben des Spiels. Es gibt 32 Paletten mit jeweils vier Farben. Um die Farben des Spiels zu verändern, gehst Du mit dem Cursor zur gewünschten Palette und drückst den A-Knopf. Der Bildschirm verändert sich daraufhin entsprechend der neuen Farbeinstellung. Sollten Dir die neuen Farben aus religiösen, wirtschaftspolitischen oder sonstigen Gründen doch nicht recht gefallen wollen, kannst Du jederzeit mit dem X-Knopf zur alten Einstellung zurückkehren.

Die nächste Option ist beileibe nicht notwendig; sie ist jedoch eine dieser kleinen Nettigkeiten, mit denen uns Nintendo von Zeit zu Zeit erfreut: Du kannst den Bildschirmrahmen wählen! Im Angebot stehen zehn verschiedene Rahmenbilder - Katzen, Wolken, diverse

Fantasiegebilde etc. Wenn Du jedoch eine der neuen Cartridges spielst, erkennt der SGB dies und blendet einen kleinen Smiley ein. Das bedeutet, Du kannst einen neuen Hintergrund wählen (bei Donkey Kong ist dies beispielsweise die Wiedergabe des Original Automatenkabinetts).

Aber der SGB hat noch mehr zu bieten! Wenn Dir danach ist, kannst Du kreuz und quer auf dem Bildschirm herummalen. Du kannst schweinische Ausdrücke über Mario's Gesicht schreiben, wichtige Notizen in das Spiel einfügen oder in Road Rash ein expressionistisches Kunstwerk hineinmalen, während Du darauf wartest, daß ein wenig Spielbarkeit in's Spiel kommt.

Als Nachwuchsdesigner kannst Du Deine Farbzusammenstellungen auch mit einem ziemlich langen Paßwort abspeichern. Allerdings meine ich, daß bei einem Preis von DM 125,- auch ein Batterie-Backup drinsitzen sollte.

Wir durften den SGB eine ganze Weile lang testen. Sicher, die GB-Spiele haben uns mehr Spaß gemacht als üblich, aber es stellt sich doch die Frage, wer sich das Gerät zu diesem Preis kaufen wird. Ein SNES muß bereits vorhanden sein, und der SGB kostet so viel, wie ein neues SNES-Spiel. Die Carts für den SGB wiederum sind wiederum weniger als halb so teuer, wie die "großen" Ausgaben. Nein, billig ist er nicht, der SGB! Aber vielleicht bringt er etwas Bewegung in die müde 125DM-Games-Szene. Ob der SGB wirklich dazu beiträgt, daß mehr Leute mehr Spiele kaufen, werden wir ab September erleben können.



STEUERUNGSTYP

Grundsätzlich kannst Du hier zwischen zwei verschiedenen Steuerungsmethoden wählen. Ich finde, "B" als Spring-Knopf tut's doch ganz gut, oder?



PALETTE ERSTELLEN

Hier kannst Du alle möglichen Farben zusammenmischen und den ultimativen Kreisch-Look erschaffen.



PALETTE WÄHLEN

Dieser Bildschirm ist wohl das Hauptverkaufsargument für den neuen SGB. Wähle Deine Lieblingsfarben und laß Dich überraschen!

ES GEHT VORAN!

RISE OF THE ROBOTS

**Ein exklusiver
Blick auf das
neue Super
NES-Spiel!**



△ Hier ist der Droide namens Crusher.

▽ Schon recht, dies ist die Version für den SNES. Du siehst hier den Kampf gegen den Soldaten-Droiden.



Hast Du schon einmal das Gefühl gehabt, hereingelegt worden zu sein? Da machen wir uns auf den langen Weg zur Firma Mirage nach Congleton, um das neue Spiel Rise of the Robots (Aufstand der Roboter) zu besichtigen - und was finden wir dort? Ein Spiel, das verdächtig nach einem Neuaufguß von Street Fighter II aussieht, mit einer Prise von Terminator. Soll dieser Beat-'em-Up etwa ein Ausblick in die Zukunft der Videospiele sein?

Vielleicht doch. Immerhin ist Rise of the Robots (ROTR) ein geistiges Kind von Sean Griffiths, ehemals bei Bitmap Bros. Und immerhin bringt es die am besten ausgearbeitete

3-D-Technik: eine Revolution!

△ Dies hier ist die fertig bearbeitete Version des strahlenden Helden, in dessen Rolle Du schlüpfst: der Cyborg!

Grafik und Animation, die Du nach heutigem Stand der Technik erwarten kannst. Und schließlich verspricht es einen ungeheuren Spielspaß. Und weil es schon im Oktober auf den Markt kommt, solltest Du vorsichtshalber weiterlesen.

Alles schön und gut - aber warum eigentlich behaupten einige Leute, ROTR leite die nächste Generation der Videospiele ein? Nun, eine Antwort darauf könnte lauten, daß ROTR die neueste Technik zur Darstellung dreidimensionaler Bilder einsetzt.

Bilder, so realistisch, daß Du versucht sein wirst, alle Leute auszulachen, die Virtua Fighters für wirklichkeitsgetreu halten.

Hinzu kommt, daß der riesige



△ Sieht ein wenig aus wie eine Kneipe. In Wirklichkeit ist es die Mirage-Niederlassung in Congleton.

Medienkonzern Time Warner (einer der größten in der Welt!) hinter ROTR steht - und das täte er mit Sicherheit nicht, wenn nicht die Manager von diesem Spiel eine Menge erwarteten. Und die können das auch beurteilen - denn eine Spielhallen-Version ist schon fast fertig und soll in wenigen Monaten herauskommen.

Ganz simpel ausgedrückt: die Figuren in ROTR sehen so aus, als ob sie wirklich existierten. In diesem Spiel wurde jeder einzelne Kämpfer mit Hilfe der Technik hergestellt, mit der der T-1000 im Film T2 und die Raptoren in Jurassic Park geschaffen wurden. Verglichen mit ROTR sehen die digitalisierten Kämpfer in Mortal Kombat wie fünftklassige Kopien aus. Vergiß Rotoscope und DSP-Chips - dieser Technik gehört die Zukunft!

Wir wollten Näheres über ROTR

LOADER

Erste Verteidigungslinie. Wurde vom Jahre 2123 an produziert, ist jetzt aber überholt. Hat außerordentlich starke Arme und einen soliden Körperbau. Geringes Risiko.



ehrgeizige Projekt beschrieb.

Die Firma heißt zwar Mirage - das innerhalb des Unternehmens angesiedelte Entwicklungsteam von ROTR hat einen eigenen Namen: Instinct. Es besteht aus einigen sehr fähigen Programmierern und Zeichnern, die von Sean angeleitet werden. Das System ähnelt dem von Sensible Software und Bullfrog - beide haben damit große Erfolge gehabt und sehr professionelle Spiele herausgebracht.

Der Leitspruch von Mirage ist einfach. "Wir wollen Multi-Media-Spiele von hoher Qualität schaffen. Und wenn es nicht anders geht, dann produzieren wir pro Jahr eben nur ein einziges Spiel," sagte Julia Coombs, Marketing Manager. Und da ist was dran - denn ROTR ist Mirages erstes Konsolen-Game, und das sollte dann auch kein Flop werden. Die Arbeit an dem Spiel begann vor 18 Monaten. Zur Zeit sind Versionen für CD 32, SNES, Mega Drive, Mega-CD, 3DO, CD-i, Amiga 2000, PC-Diskette und PC-CD-ROM in Arbeit.

Es ist unglaublich kompliziert und zeitaufwendig, eine Figur für ROTR zu programmieren - sicher einer der Gründe dafür, daß ROTR

einmalig ist. Zunächst legt der Zeichner Sean Haden - basierend auf Ideen von Sean Griffiths - einige Skizzen an. Die Basisfigur wird dann allmählich mit "Fleisch" gefüllt und dient als Muster für die verschiedenen Rechner-Versionen.

Wie vertrackt das alles ist, kannst Du hier auf den bildlichen Darstellungen sehen. Jede dieser Figuren besteht aus hunderten von geometrischen Formen, die miteinander verbunden sind. Zylinder, Würfel, Kreise und Kugeln - aus all dem formen sich Gliedmaßen, Muskeln und Ausrüstung der sechs Roboter. Das Besondere an ROTR ist, daß alle Figuren individuell auf dem PC mit dem Spezial-Programm 3-D-Studio erstellt werden. Jeder Zentimeter eines der Roboter wird korrekt mit den jeweils nötigen Oberflächenmerkmalen gefüllt - etwa im Titan- oder Chrom-Look. Dann wird diese Oberfläche unterschiedlich beleuchtet, um den dreidimensionalen Effekt zu erzielen. Schließlich wirft die Figur einen Schatten, wie ihn eigentlich nur das normale Sonnenlicht erzeugen kann. Bisher gibt es kein Videospiel, bei dem diese Technik eingesetzt wird.

Diese Prozedur heißt in der Fachsprache "Rendering". Und alle Roboter werden so behandelt, bevor sie in die Chips für den SNES eingegeben werden. Das heißt, daß alle diese Effekte zunächst auf dem PC erzeugt werden müssen (manchmal dauert die Berechnung einer Figur eine ganze Nacht!) Wenn dann die im Computer gespeicherte Figur in das jeweilige



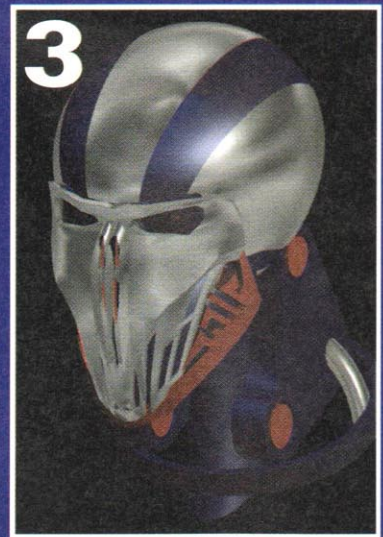
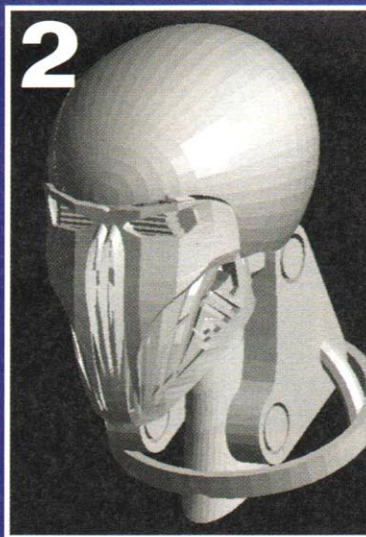
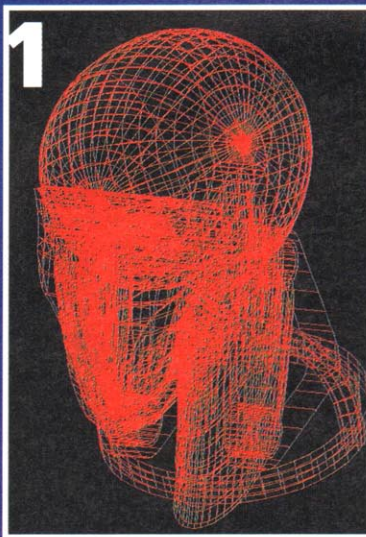
BUILDER

Code-Name: BHF03. Er ist der größte und zerstörerischste Droid in dem Spiel. Nicht gerade der Intelligenteste, kann aber verdammt hart zuschlagen. Geringes bis mittleres Risiko.



RENDERING

Super Pro stellt Dir hier ganz kurz die drei Stufen des Rendering vor (natürlich ist es viel komplizierter): Zunächst wird ein Gitternetz aus vielen verschiedenen Figuren angelegt. Dadurch werden die Grundzüge des Roboters festgelegt (1). Die Nase des Droiden Soldier hier besteht aus mehreren Zylinder-Formen, die ins Gesicht eingelassen wurden. Sobald der Entwurf fertig ist, beginnt Shawn, die Formen zu bearbeiten. Dabei setzt er verschiedene Lichtquellen und Oberflächenstrukturen ein, um einen dreidimensionalen Eindruck zu schaffen (2). Zum Schluß werden die ganz feinen Details mit 3-D-Studio bearbeitet (3). Die Figur kann anschließend animiert werden.



Spiel eingebaut wird, dauert es nur noch etwa zehn Minuten, bis sie dort nachgezeichnet ist.

Sobald alle Umriss- und Farbschattierungen des Roboters berechnet sind, tritt Sean in Aktion. Seine Aufgabe ist es, die Figur so in das Spiel einzubauen, daß sie an der richtigen Stelle auftritt und nicht mit anderen Darstellungs-

Elementen kollidiert. Zum Beispiel haben manche Roboter längere Gliedmaßen, mit denen sie irgendwo anecken könnten.

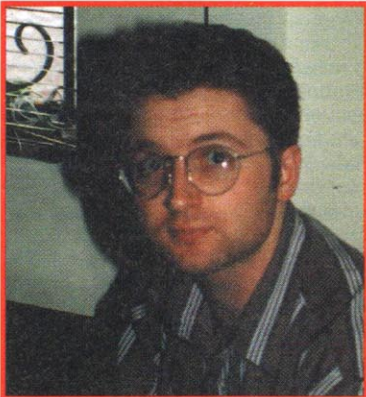
"Die Humanoiden waren am schwierigsten zu gestalten", erklärte Griffiths. "Wir wissen ja alle, wie sich Menschen bewegen und jede kleine Abweichung würde sofort auffallen. Einem Roboter hingegen kannst Du alle möglichen Bewegungen zuteilen. Du hast ihn ja selbst erschaffen, also kannst Du auch die Art und Weise bestimmen, wie er sich bewegt."

Wenn die fertigen Zeichnungen in 3-D-Studio bearbeitet worden sind, macht sich Sean mit Hilfe desselben Programms an die Animationen. Glücklicherweise ist 3-D-Studio in der Lage, alle nur denkbaren Bewegungen umzusetzen und diese dann so zusammenzufügen, daß realistische

Kampfszenen entstehen. Wie schon erwähnt, wird ROTR mit derselben Technologie erstellt, die auch in Jurassic Park eingesetzt wurde. Allerdings sind verschiedene Elemente in ROTR weit komplizierter gestaltet als etwa ein Tyrannosaurus oder ein Velociraptor.

Die fertig animierten und vom Rechner aufgestylten Grafiken werden dann im Spiel zusammengestellt, wobei auch die Hintergründe und die Spielübergänge mit 3-D-Software gestaltet werden. Bevor eine Figur fertig und animiert ist, vergehen volle zwei Monate - und es gibt in ROTR immerhin sechs feindliche Roboter. Und dazu kommt The Cyborg, der strahlende Held. Du kannst Dir jetzt ein Bild davon machen, wie schweißtreibend und langwierig diese Fummel-Arbeit ist!

▽ Die Spielhallen-Version ist schon so gut wie fertig.



△ Sean Haden ist der Künstler, der diese Roboter entworfen hat.

CRUSHER

Das ist er erste ernst zu nehmende Gegner. Er wurde ursprünglich für die Aufgabe entwickelt, Produktionsrückstände zusammenzupressen. Crusher hat sehr lange Arme, zu denen Du schön auf Distanz bleiben solltest. Sehr schnell. Risiko: mittel.



SOLDIER

Kampfmaschine, durch und durch. Soldier wurde aus einem Manganesium-Rahmen erbaut, der mit Teflon beschichtet wurde (wie Robocop!). Soldier ist schnell und beweglich, also aufgepaßt! Hohes Risiko!





◁ Sean Griffiths ist der Verantwortliche für das ROTR-Konzept. Vorher arbeitete er bei Bitmap.

Und von den Spiel-Sequenzen haben wir noch gar nicht gesprochen ...

Natürlich durfte Super Pro schon mal das Spiel in die Hand nehmen. ROTR hat nicht nur diese unglaublichen Grafiken, sondern verfügt auch über eine künstliche Intelligenz, wie man sie in Videospielen bisher vergeblich sucht. Das heißt in der Praxis, daß Dein Feind nach und nach alle Deine Tricks und Kampfbewegungen kennt und sich darauf einstellt - durch die künstliche Intelligenz ist er lernfähig! Mit ROTR sind die Zeiten vorbei, in denen Du den Feind in die Ecke treiben und durch permanentes Drücken des Feuer-Knopfes erledigen konntest. Jetzt ist auch Gips gefragt!

Und dann haben wir noch einen Blick auf die SNES-Version geworfen - exklusiv natürlich. Passend zur komplizierten Grafik hat Sean auch eine kniffligen Handlungsablauf programmiert. Und der sieht so aus: Der führende Hersteller für zivile und militärische Roboter, Electrocop, hat seinen Betrieb voll automatisiert. Leiter der Produktion ist ein Droide namens Supervisor. (Menschen waren wohl zu teuer.) Kurz nach dem

Dienstantritt von Supervisor wird deutlich, daß er mit dem Ego-Virus infiziert ist und sich daher allen anderen überlegen fühlt. Der Virus versucht die Fabrik und alle dort arbeitenden Wesen - das Resultat ist ein Aufstand der Roboter. Natürlich kann es sich die Menschheit nicht gefallen lassen, daß ein Haufen blindwütiger Maschinen die Herrschaft übernimmt. Also wird Cyborg in Marsch gesetzt. Er hat den Auftrag, die Roboter nach und nach zu erledigen.

Der kybernetische Organismus besteht aus einer Legierung mit der Typenbezeichnung ECO035-2. Er umgibt ein lebendes Gehirn, das von einem US-Mariner stammt, der bei den Streitkräften offenbar nichts damit anfangen konnte. Wenn Du die Steuerung dieses Cyborg übernimmst, kannst Du verschiedene Schläge und Tritte ausüben (wobei Du an einem Energie-Balken deren Stärke einstellen kannst). Zusätzlich gibt es verschiedene Special Moves, über die wir aber noch nichts sagen dürfen.

Es macht einen ungeheuren Spaß, so ein buntes Gemisch von Robotern wie Crusher, Loader, Builder, Solider, Fighter oder



gar den Supervisor selbst zu bekämpfen. Eine derartige Ansammlung von schrägen und häßlichen Robotern wie in ROTR hast Du bisher noch in keinem Spiel gesehen. In die SNES-Version werden alle Figuren übernommen, die es auch im PC-Spiel gibt. Allerdings gibt es bei den Farben einige Einbußen - während der PC (mit passender Grafik-Karte) etwa 17 Millionen Farben darstellen kann, kommt die Nintendo-Maschine nur auf 256. Es fehlen auch einige Einführungs- und Überleitungs-Sequenzen. Aber ansonsten ist das Spiel komplett -

zusammengequetscht auf einer 24 Mbit-Cartridge.

Gegenüber den Konversionen für alle anderen Maschinen hat das SNES-Game den Vorteil, daß Du im Zwei-Spieler-Modus, wenn Dein Mitspieler einen der Roboter steuert, über den Gegner hinwegspringen kannst. Nun, was mußt Du sonst noch wissen? Zunächst einmal, daß wir für die nächste Ausgabe einen vollen Preview planen. Dann, daß die SNES-Version alle 384 Animationsrahmen ausschöpft, daß die gesamte Farbpalette genutzt wird und daß der Supervisor besonders schwer zu killen ist, weil er sich unter anderem in flüssiges Metall verwandeln kann.

Bist Du jetzt gespannt auf das Spiel? Wenn ja, dann warte nur ab - Super Pro hält Dich auf dem laufenden! Erst kommt das Preview, dann - wahrscheinlich im Oktober ein Mega-Review!

FIGHTER

Hier wird es echt brenzlich! Fighter ist sehr intelligent, lernt also schnell aus eigenen Fehlern und aus der Analyse Deiner Kampfstile. Er ist in Japan gebaut worden, versteht sich also auf Kickboxen und Kampfsport. Hohes Risiko!



△ Der Fighter nimmt hier eine Pose ein, wie wir sie von Van Damme kennen. Du kannst hier sehr gut seinen Arm sehen.

SUPERVISOR

Der Supervisor ist der gemeinste Kerl in dieser fiesen Bande. Du wirst aber schnell feststellen, daß er eigentlich eine Frau ist! (Als bekennender Macho verkneife ich mir jeden Kommentar ...) Diese Teufelshexe kann sich in jede nur denkbare Form verwandeln, ist sogar in der Lage, sich in den Boden einzuschmelzen - wie der T-1000 in T2. Supervisor ist der härteste Brocken von allen!





MARTIN



Wie schon gesagt, in Capcom's neuem Schwertschwinger-Game gibt es keine Prinzessin, die Du durch Deine kecken Klingenkünste befreien und anschließend ehelichen darfst. Damit wäre schon mal die Haupttriebfeder eines jeden Helden (und wer von uns ist das



Drachen zu besiegen. Keiner von ihnen kehrte je zurück. Dem Zauberer des Königs, Guindon, gelang es jedoch, den Unhold mit einem klugen Sprüchlein in einen einjährigen Tiefschlaf zu versetzen. Das Jahr ist nun bald vorüber, und dem Lande Malus droht der endgültige Untergang. Nur eine kleine Schar fideler Gesellen findet sich

△ Zwischen dem Gehörnten und Han Solo auf seinem Taun Taun ist ein wüster Streit um eine Kiste Bier entbrannt.

nicht) ausgeschaltet. Warum Du trotzdem den Kampf gegen das Böse aufnimmst? Nun, nur des Geldes wegen, und zwar des Geldes, das Du für diese Cartridge hingeblättert hast, weil Du das neue SUPER PRO wieder nicht abwarten konntest!

Seit über hundert Jahren wird das friedliebende Land Malus von dem roten Drachen Gildiss heimgesucht. Wo er auftaucht hinterläßt er nichts als Ruinen und verbrannte Erde. In seinem Gefolge ergreifen die Wesen der Nacht die Herrschaft über das Land. Der König schickte viele Armeen mit tapferen Männern aus, den

BÄRBEL



Also irgendwie können mich Spiele dieser Art absolut nicht begeistern. Da laufe ich Level um Level durch die Gegend und drücke immer nur denselben Knopf. Worin soll da der Reiz bestehen? Wenn ich wenigstens geistig ein wenig gefordert wäre, wenn es verschiedene Techniken gäbe, wenn es verschiedene Waffen gäbe, wenn es Special Moves gäbe, wenn es nur einen Hauch von Abwechslung für mich gäbe, dann ließe ich ja durchaus mit mir handeln. Denn rein grafisch ist das Spiel wirklich toll gelungen. Die Bosse sind aber auch nicht mehr das, was sie mal waren. Du kriegst sie alle mit derselben Taste und nach demselben Schema klein! Musik und Effekte kannst Du getrost vergessen - beinahe eine Zumutung. Ein wahrhaft trauriges Spiel. Wer an dieser Cartridge Spaß findet, muß wirklich verblödet sein. Am besten, ich vergrab' das Ding ganz tief im Garten, oder...nein, besser gleich zum Sondermüll!

ein, um Gildiss vor seinem Erwachen heimtückisch und kaltblütig abzumurksen.

Auf in den Kampf! Du kannst Dich alleine in's Getümmel stürzen, Du kannst aber auch Freund/Freundin am Spiel teilhaben lassen, denn möglicherweise macht das Abenteuer zu zweit noch mehr Spaß! Im Optionsmenü lassen sich vier Schwierigkeitsgrade dingfest machen (die Anleitung weiß allerdings nur von dreien zu berichten). Die Knopfbelegungen kannst Du nach eigenem Gutdünken bestimmen. Und weiter. Fünf Helden stehen zur Wahl, jeder mit spezieller Bewaffnung und speziellen Fertigkeiten.

Die Handlung verläuft grundsätzlich in endlosen Levels von links nach rechts (wann kommt endlich das Game, wo ich von rechts

Hier fehlt nicht nur die Prinzessin!

King of Dragons

FREIWILLIGE HELFER BEI DER DRACHENHATZ



CLERIC

Sieht aus wie der Sheriff von Nottingham. Duscht sich nie - aus religiösen Gründen.



DWARF

Sieht aus wie Little John. Ein kurzer Held für das kurze Abenteuer zwischendurch.



ELF

Sieht aus wie Robin Hood. Hat jedoch keine Lady, die auf ihn wartet. An dem Kerl ist einfach alles zu dünn.



FIGHTER

Sieht aus wie Hearne der Gehörnte. Treibt sich auch des öfteren auf Kuhweiden herum.



WIZARD

Sieht aus wie Bruder Tuck im Galakostüm. Der Bischofsstab ist allerdings nur für's Foto geliehen.

nach links laufen kann!), wobei Du alle erdenklichen Monster, Fabelwesen und Mutanten vernichten mußt, um dem heißersehten Ziel näherzukommen. Am Ende jedes Levels triffst Du auf einen Boß, der relativ locker zu bezwingen ist.

Ein netter Aspekt sind die Erfahrungspunkte, die Du sammeln mußt, um Deine Waffe oder Deine Zauberkraft aufzupowern.

Aber um endlich mal die Dinge beim Namen zu nennen, das Game spielt sich echt ätzend! Allein schon der ständige "Huhuuuu"-Kampfruf der Helden ist ein absoluter Stimmungstörer. Das Gameplay ist total veraltet und erinnert stark an Automaten Spiele aus längst vergangenen

Jahrhunderten. Besonders starke Anleihen scheint man wohl bei Golden Axe vorgenommen zu haben. Hey Capcom, ihr habt uns Final Fight und Magic Sword gegeben...warum jetzt auch noch das hier?

Die Soundeffekte sind eine einzige Katastrophe - von entsetzlicher Qualität und völlig planlos eingemischt. Die Musik stammt dagegen aus durchaus kundiger Feder, wirkt jedoch insgesamt belanglos und uninspiriert. Die Auswahl beschränkt sich im wesentlichen auf Synthipop à la Bomberman, Fanfaren à la Mario Kart und einem Thema, das ich aus irgendeinem Italo-Western kenne.

Schön sind allerdings die Grafiken, wenn auch die Animation bisweilen mächtig danebengegangen ist. Die Hintergründe sind abwechslungsreich und farbenprächtig gestaltet und bringen diese mittelalterliche Stimmung des Spiels prima rüber. Der Hammer aber sind die Sprites! Was hier an Monstern, Unholden, Drachen, Harpyen, Hydras, Zyklopen etc. aufgefahren wird, haut mich echt um. Hier finden sich nahezu alle Fabel-Ungeheuer, die des Menschen Fantasie je entsprungen sind, wieder. Und einige der Bosse haben dazu noch wirklich erschreckende Ausmaße! Im Gegensatz zu Final Fight, wo sich Dir ständig dieselben Visagen in den Weg stellen, gibt es bei King of Dragons ein erfreuliches Überraschungsmoment. Du weißt nie, was Dir als nächstes in die Quere kommt.

Ein Kuriosum am Rande ist die Top-5-Score-Liste. Fünf Vorgaben von werweißwem sind schon drin. Meine Heldenscores wurden auch problemlos in der Liste berücksichtigt. Beim nächsten Start waren sie jedoch allesamt wieder verschwunden! Das ist natürlich ein ganz enormer Garant in Sachen Dauerspaß! Ich meine, wenn man so was nicht vernünftig hinkriegt, soll man's doch gleich ganz weglassen, oder?!

Tja, wie soll man so ein Spiel nun bewerten? An den Grafiken hat sich wirklich ein fantasievoller Geist so richtig ausgetobt. Alles andere ist mindestens so mittelalterlich, wie der rote Drachen Gildiss selbst. Wenn Du Geld sch**** kannst oder auf Antiquitäten im allgemeinen stehst, ist die Cart ein absolutes Muß für Dich. Ich meine, vor ein paar Jahren wäre King of Dragons durchaus ein prima Spiel gewesen. Aber was man heutzutage erwarten darf, konntest Du ja bereits in den Reviews über Super Metroid und Dragon im letzten SUPER PRO nachlesen. Zwischen diesen Spielen und King of Dragons liegen wahrlich Galaxien! Im übrigen hab' ich noch ein wichtiges Date mit Freundin Samus...also, bis dann!



PETER

Warum um alles in der Welt sollte jemand für dieses Spiel auch nur eine müde Mark locker machen? King of Dragons ist nun wahrlich kein Geniestreich. Das Gameplay ist schauerlich altmodisch und so unoriginell, daß es einem fast das Herz zerreißt. Gefallen haben mir dagegen die Grafiken. Eine erfrischende Vielfalt von Monstern und Bösewichten stürzt da auf Dich ein, und tolle grafische Effekte halten Dich, so gut es eben geht, bei Laune. Mit einem Zauberspruch kannst Du sogar alle Deine Gegner in Frösche verwandeln! Wenn Du aber erst einmal alle Grafiken dieses Spiels gesehen hast, kann es wirklich keinen Grund mehr geben, die Cart noch einmal in die Hand zu nehmen. Wenn das Monsterverprügeln wenigstens ein bißchen Spaß machen würde! Wie lange wird Capcom sich noch auf seinen Street Fighter-Lorbeeren ausruhen?



VERLAG

CAPCOM

MUSTER VON: CHRONOSERVICE
TEL: 06081 - 960104

PREIS

CA. DM 149,-

ERHÄLTLICH

US IMPORT

SPIELART

SLASH-'EM-UP

KAPAZITÄT

16MBit

BESONDERHEITEN

KEINE

STEUERUNG



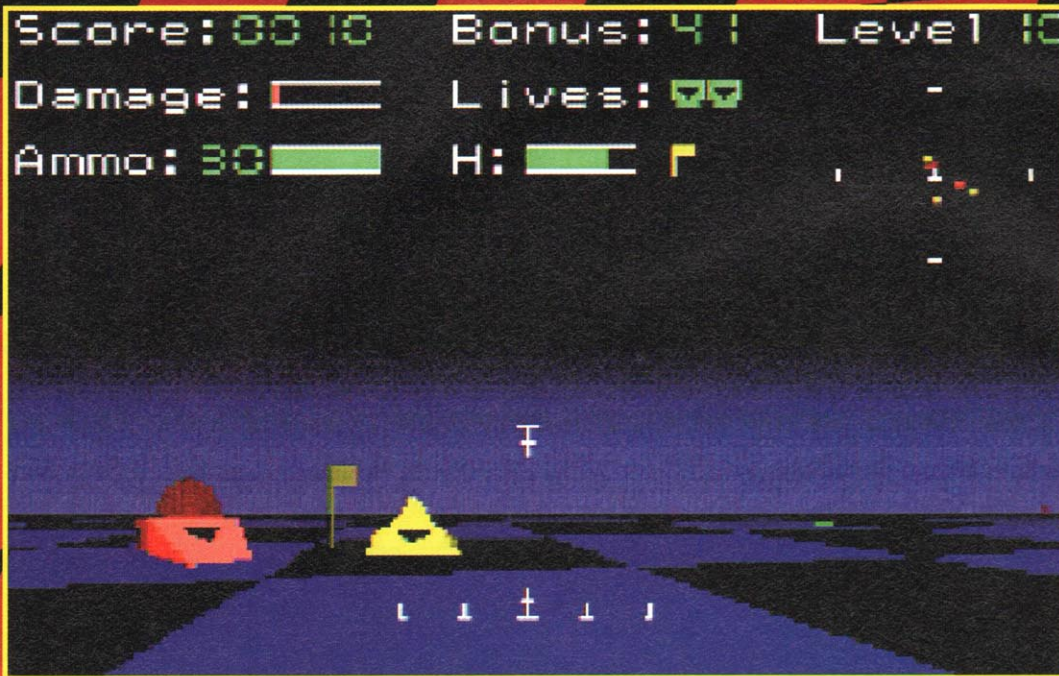
BEWERTUNG

GRAFIK	78
SOUND	62
GAMEPLAY	65
DAUERSPAß	47

PROFAZIT

53

▽ In diesem Spiel gibt es einfach zu viele von diesen faulen Golfspielern, die mit ihren elektrischen Buggies durch die Cyber-Welt fahren.



PETER



Auf dem Mac ist Spectre ein Klassiker, ein begeisterndes Spiel, mit dem wir zu zweit oft die Mittagspause durchgebracht haben. Ich war also gespannt, wie sich das Spiel auf dem SNES macht und ich muß leider sagen, daß ich bitter enttäuscht bin.

Spectre spielt angeblich in einer virtuellen Welt. Bei näherer Betrachtung aber stellt sich heraus, daß die Darstellung nicht über Battlezone hinausgeht, das wir schon seit Jahren aus den Spielhallen kennen. Selbst bei der Grafik ist den Programmierern nichts Neues eingefallen - gefüllte Vektor-Grafiken haben früher, vor vielen Jahren, mal Eindruck gemacht. Heute kann man damit keinen Preis für Originalität mehr gewinnen.

Der Sound paßt ganz gut zum Spiel: ein eintöniger Klang zieht sich durch die Szene, hier und da vom dumpfen Hall

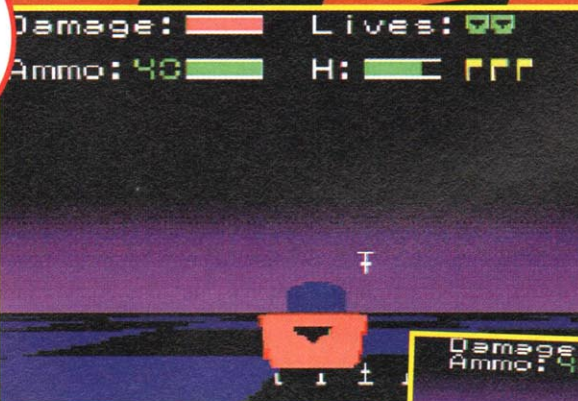
SPECTRE

BÄRBEL



Nein, Hilfe, mit mir bitte nicht! Auf dem Macintosh hat es ja noch Spaß gemacht - aber auf dem SNES? Das reine Desaster! Zielsicher hat Gametek genau das gemacht, was man dem Originalspiel als Schlimmstes hatte antun können: die beiden Außenansichten zu entfernen. Jetzt wirst Du in Deinem Raumschiff ständig unter Feuer genommen, ohne zu wissen, wo der Feind überhaupt ist. Da kann es dann schon passieren, daß Du erledigt bist, bevor Du Dich einmal mit Deinem Fahrzeug gedreht hast. Der Zwei-Spieler-Modus ist darüber hinaus ein Witz: Du rennst herum und jagst auf diesem merkwürdigen Schlachtfeld nach Flaggen, ohne überhaupt schießen zu müssen. Zugegeben, Spectre hat mir für ganz kurze Zeit Spaß gemacht - aber schon nach einer Sekunde war Schluß mit lustig. Wer sich dieses Spiel kauft, hat entweder Super Pro nicht gelesen oder ist ein verkappter Masochist. Mein Rat: kaufe Dir ein anderes Spiel oder spende das Geld für einen guten Zweck.

Völlig unspektakulär!



△ Jawoll, das hier soll ein Panzer sein. Er hat auch eine Kanone und keine Hemmungen, damit zu schießen.

▽ Dies hier ist der geteilte Bildschirm für das Spiel zu zweit.



einer Explosion oder anderen Geräuschen unterbrochen. Die Text-Einblendungen sind klar und eindeutig, wobei am häufigsten "tank destroyed" (Panzer zerstört) vorkommt. Gäbe es doch nur irgendwas in Spectre, das man als Spielwitz, als Inspiration, als Phantasie bezeichnen könnte - aber leider, nichts von alledem. Im Grund beschränkst Du Dich als Spieler darauf, Dich in Deinem kleinen Raumschiff (oder was es auch immer ist) zu drehen



SPECTRE™

PLAYER ONE

STRONG

SPEEDY

BALANCE



CUSTOM

SHIELDS 5 SPEED 6 AMMO 4

A WELL-BALANCED MACHINE,
GOOD FOR ARENA
OR BASE RAID.

△ Hier kannst Du Dir zwar Dein eigenes Raumschiff maßschneidern, im Grunde sehen aber alle Versionen fast gleich aus. Wie witzig!

und auf alle möglichen Gegenstände zu schießen.

Offenbar schwante den Programmierern schon, daß das für ein Spiel nicht ausreicht. Sie haben sich also noch ein paar Flaggen einfallen lassen, die es einzusammeln gilt. Sobald Du vier davon hast, kommst Du in den nächsten Level und das Trauerspiel fängt von vorne an. Gut, der Feind wird ein wenig aggressiver und schießt auch schon mal seine mehrfarbigen Panzer aufs Schlachtfeld. Und wenn Dein Raumschiff beschädigt ist, gehst Du auf ein grünes Feld, wo Du die Schadensanzeige verringern und neue Munition übernehmen kannst. Außer den feindlichen Panzern gibt es auf dem Schlachtfeld auch noch Minen und merkwürdige schwarze Blöcke, die Dir nicht einmal Deckung bieten. Für kurze Zeit kann im Zwei-Spieler-Modus sogar ein wenig Spaß aufflackern. Dabei könnt Ihr auf vier verschiedene Weisen spielen: Arena - wer zuerst 1000 Punkte hat, gewinnt. Flag Rally - Gewinner ist, wer zuerst zehn Flaggen hat. Base Raid - beide Spieler versuchen, sich gegenseitig die Flagge abzuholen. Allied Attack - beide Spieler jagen gemeinsam nach



Flaggen.

Für zwei Spieler gibt es in Spectre eine Reihe weiterer Möglichkeiten, die für kurze Zeit Abwechslung bieten können. Leider fehlen diese Optionen beim Solo-Spiel. Es gibt auch die Möglichkeit, sein eigenes Raumschiff zusammenzustellen allerdings kannst Du nur drei verschiedene Kategorien festlegen: Panzerung, Geschwindigkeit, Bewaffnung - und das war's auch schon. Ungeheuer abwechslungsreich!

Alles in allem ist Spectre nichts als eine einzige Enttäuschung. Da hat Gametek eine uralte Spielidee genommen und so gut wie nichts daran geändert. Du schaltest Deinen SNES ein, ballerst einige Minuten auf dem Bildschirm herum und wartest,

daß irgendwas Aufregendes geschieht. Es geschieht aber nichts, außer daß Deine Stimmung allmählich umschlägt: von Langeweile über Enttäuschung bis hin zu dem Wunsch, den Entwicklern das Spiel vor die Füße zu knallen.

Klare Empfehlung: Spare Dein Geld für bessere Spiele auf. Vortex wäre doch eine Alternative - oder?

MARTIN



Also, wenn das kein Fall für das Bundesgesundheitsamt ist! Nach einem etwa einstündigen Psycho-Horrortrip mit Spectre bin ich so übel draufgekommen, daß mir Peter für den Rest des Tages das Händchen halten mußte! Ich brauche wirklich keine opulenten Grafiken oder Rock 'n' Roll-Sounds zum Glücklichein. Und unter meinen Lieblingsspielen gibt es nicht viele, deren optische Aufmachung sonderlich erwähnenswert wäre. Oft dienen diese Zutaten ohnehin nur dazu, ein schwaches und ideenloses Gameplay zu kaschieren. Hier gibt es allerdings so viel zu kaschieren, daß man es wohl erst gar nicht versuchen wollte. Das erste Gebot bei Videospielen ist: Es muß Spaß machen! In diesem Punkt hatte mir Spectre leider nichts zu bieten. Erschreckend dumpf, furchterregend hohl und deprimierend trostlos. Nichts für labile Gemüter. Suizidgefahr!!!

△ Nach dem tödlichsten aller Kämpfe, die die Militärgeschichte kennt, hat Spieler Nummer eins schon ins Gras gebissen. Spieler Nummer zwei steht offenbar kurz vor der Explosion.



VERLAG

GAMETEK (COSMO)
TEL: 02161 - 81900

PREIS

CA. DM 129,-

ERHÄLTLICH

JETZT

SPIELART

SHOOT-'EM-UP

KAPAZITÄT

8MBit

BESONDERHEITEN

KEINE

STEUERUNG

KEINE FUNKTION

KEINE FUNKTION



BEWERTUNG

GRAFIK 73

SOUND 71

GAMEPLAY 60

DAUERSPASS 51

PROFAZIT

61

MARTIN

Es ist schon ein paar Jährchen her, als das erste Adventure Island erschien, und schon damals war das Game nichts weiter, als ein offensichtliches Wonderboy-Plagiat. Warum also könnte Virgin so scharf auf die Rechte für ein offizielles Nachfolgespiel gewesen



△ Geflügelte Schädel und geschädelte Flügel bewachen die Plattformen.

PETER

Würg. Schon wieder schneit uns ein Plattformen in's Büro. Diesmal verliere ich jedoch meine Contenance und greife zum Hörer. "Hallo, Herr Softwarefirma," sage ich mit fester Stimme, "ich habe gerade Super Adventure Island II vor mir liegen. Was ist bei diesem Spiel besser als bei Super Mario World?" Kurze Stille, dann murmelt ein Geschäftsführer was von Grafiken. "Das sind doch wohl Äußerlichkeiten, oder? Irgendwelche zwingenden Gründe, uns diesen Käse zu schicken? Hallo? Sind sie noch dran?" Ein kleiner Tip für alle Firmen, die sich mit dem Gedanken tragen, einen Jump & Run-Plattformen zu produzieren: Wenn das Game nicht besser wird als das allererste SNES-Spiel, dann laßt es lieber gleich stecken! Super Adventure Island II ist nicht schlecht gemacht, bringt aber absolut nichts Neues für dieses überstrapazierte Format.



SUPER ADVENTURE ISLAND II

Ein Hauch von Abenteuer!

sein? Bahnt sich da nicht eine unnötige Gefährdung der jüngsten Erfolgsserie aus selbigem Hause an?

Was bei Super Adventure Island II zählt, ist weniger die optische Aufmachung, als vielmehr die Spielbarkeit. Games wie Player Manager oder Mario World bestachen wohl kaum durch ihre innovative Erscheinung, sondern durch das anregende und fesselnde Spielgefühl, das sich nach einer Weile einzustellen pflegt. In genau diese exklusive Kategorie gehört auch SAI II.

Hier gibt es rein gar nichts, was Du nicht schon früher - und besser - gesehen hättest. Auf den ersten Blick ein müdes und halbherziges Produkt. Aber wie bei so vielen



▽ Higgins hat vergebens nach dem wütenden Riesenmammut gesucht.



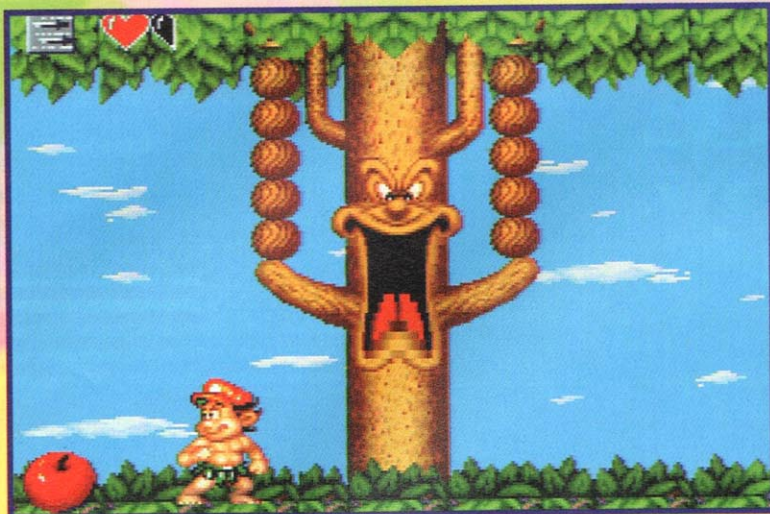
△ Das hier sieht wie eine äußerst schmerzhaft Angelegenheit aus!

Gelegenheiten im Leben gilt auch hier: Je tiefer Du in die Dinge eindringst, desto faszinierender und überwältigender werden sie.

Super Adventure Island II ist kein reiner Plattformen wie das erste Spiel. Ähnlich wie schon bei Konamis The Legend of the Mystical Ninja wurden Abenteuerelemente in die Handlung eingebaut, um für willkommene Abwechslung zu sorgen.

Der heftig pubertierende Held des ersten Plattformgetümmels, Meister Higgins, spielt auch im Nachfolgegame die erste Geige.

Er stellt beeindruckend unter Beweis, daß nicht nur Redakteure anderer Nintendo-Mags! viel Pech mit Frauen haben. Er bringt sein Boot zum Kentern und verliert daraufhin seine erst kürzlich kennen- und liebgelernte Freundin. Später wird er gar Opfer eines akuten Falles von Gedächtnisschwund. Der König, Vater der durchgebrannten Freundin, beauftragt ihn mit



△ Der Apfelbaum mit den elastischen Armen probt für seine Rolle bei Monty Python.

BÄRBEL

Na na, Peter, ist's denn so schlimm? Super Adventure Island II ist zwar unoriginell, enthält aber doch viele unterhaltsame Rätselemente. Du rennst in der Gegend rum, um das Eisschwert zu finden, findest versteckte Gänge, und sogar die Floßabschnitte machen manchmal wirklich Spaß (aber nur manchmal) und sind durch tolle Cartoon-Grafiken dargestellt. Die Hauptfigur ist gut gezeichnet, hätte aber ruhig noch etwas besser animiert werden können. Jeder wird jetzt sagen: "Nur ein Plattformer von vielen. Da gibt es doch weit bessere!" Dem kann ich nicht zustimmen. Gerade jüngeren Spielern wird dieses Game auf Anhieb gefallen und auch längerfristig interessant bleiben. Eine Empfehlung für alle Mystical Ninja-Fans, denen der Japan-Import-Nachfolger keinen Spaß mehr macht.



△ Später im Spiel erhältst Du die Fähigkeit, Betonblöcke zu zerschmettern.



Fischen auseinandersetzen muß. Wenn Du nun denkst, das bislang Gesagte würde sich nicht ganz mit Deiner Vorstellung von einem fesselnden Spiel decken, liegst Du durchaus richtig. Aber wenn Du erst mal das eigentliche Konzept des Spieles begriffen hast, gewinnt die Sache langsam an Format.

SAI II enthält viele Rätsel und versteckte Bereiche, die Du nur entdecken kannst, wenn Du zuvor bestimmte Objekte oder Waffen ausfindig gemacht hast. Wie z. B. bei Soul Blazer müssen einige Welten mehrmals während des Spiels besucht werden, um alles freizulegen, was es dort zu sehen gibt.

Die Tatsache, daß ich gleich am ersten Tag mehr als die Hälfte des Spiels problemlos durchwandert habe, läßt schließen, daß echte Rollenspiel-Fans nur bedingt auf ihre Kosten kommen werden. Andererseits bietet das Game aber

gerade für jüngere Spieler einen tollen Einstieg in dieses Genre. Die freundliche Speicheroption, mit der Du Deine Fortschritte jederzeit amtlich machen kannst, macht die Cart insgesamt auch nicht gerade herausfordernder. Ein paar Speicherpunkte über das Spiel verteilt wäre vielleicht die bessere Wahl gewesen.

Gegenüber dem Original ist Super Adventure Island II eindeutig besser. Ein Vergleich mit Nintendos Riesenepos Super Metroid (s. vorige Ausgabe) zeigt allerdings schonungslos auf, was Spiele dieser Art mittlerweile alles bieten können und auch sollten. So, Feierabend, ich geh' wieder mit Samus spielen...

▽ Für ein paar Silberlinge zeigt Dir dieser alte Mann einige interessante Tricks. Diesmal erklärt er Dir, wie man Felsblöcke bewegt.



der Suche. Langsam aber stetig kehren die verlorenen Erinnerungen zurück und alles deutet auf eine riesige Knutscherei am Ende dieses so unglücklich beginnenden Abenteuers hin.

In SAI II bist Du weitestgehend vor Überraschungen sicher. Zunächst paddelst Du mit Deinem Behelfsfloß auf einer großen Seekarte umher und versuchst, zu einer der vielen Inseln zu gelangen. Unterbrochen wird Dein strebsames Treiben bisweilen durch eine Verlagerung der Handlung aus der Vogelperspektive in die Horizontale, wo Du Dich...schluck, würg, gruselig...mit ein paar



VERLAG

HUDSONSOFT
TEL: 040-3903151

PREIS

CA. DM 139,-

ERHÄLTLICH

SEPT '94

SPIELART

PLATTFORM-ABENTEUER

KAPAZITÄT

12MBit

BESONDERHEITEN

BATTERIE BACK-UP

STEUERUNG

KEINE FUNKTION

KEINE FUNKTION

FEuern

OBJEKTE

SPRINGEN

ZAUBER

BEWERTUNG

GRAFIK

78

SOUND

71

GAMEPLAY

81

DAUERSPASS

74

PROFAZIT

80



MEGA MAN SOCCER

"Mega" ist er bestimmt nicht ...

PETER



Dies ist wohl einer der interessantesten Züchtungserfolge in der Geschichte der Video-Spiele: Mega Man Soccer, die Kreuzung von Fußball-Leidenschaft mit der Aggressivität von Mega Man, einem der erfolgreichsten Plattformen auf den verschiedenen Nintendo-Maschinen.

Capcom hat in dieser Fußball-Simulation der etwas anderen Art die Grundzüge des Ballsports nicht geändert. Immer noch geht es darum, mehr Tore als der Gegner zu schießen - wenn auch anders als auf dem grünen Rasen. An Stelle strammer Fußballer ist eine Horde bössartiger Roboter getreten - darunter sind alle bitterbösen Bosse, mit denen sich Mega Man jemals herumprügeln mußte.

In der Tat, Dr. Wily hat seinen Plan nicht aufgegeben, Herrscher der Welt zu werden. Und diese finstere Absicht versucht er, unter dem Deckmäntelchen eines Fußballspiels zu verwirklichen. Tolle



△ Ein kamerascheuer Stürmer setzt zur entscheidenden Torgranate an.

Idee, eigentlich - aber können diese Finsterlinge denn überhaupt spielen? Wenn Du erst einmal Bekanntschaft mit diesem gräßlichen Spiel gemacht hast, stellt sich die Frage eigentlich anders: willst Du es noch einmal spielen oder hast Du die Nase schon voll?

Der größte Mangel von Mega Man Soccer ist, daß es keine Spielmacher hat, die auf das Tempo drücken. Weniger milde ausgedrückt: es ist so lahmarschig, daß es keinen Spaß mehr macht. Jedes Mal, wenn Du den Ball hast, wirst Du sofort angegriffen. Um den Ball nicht zu verlieren, mußt Du ihn sofort weitertreten, in der Hoffnung, daß ein Mannschaftskamerad die Vorlage annimmt. Pech gehabt - mit tödlicher Sicherheit landet das Leder beim Gegner. Dir bleiben also nur zwei Dinge: schießen und enttäuscht sein.

Die Spieler beherrschen verschiedene Spielzüge - etwa Kopfbälle und Fallrückzieher. Diese Tricks sind jedoch alle sehr schlecht animiert und unterbrechen den ohnehin schon trangen Spielablauf. Noch am eindrucksvollsten sind die Special Moves, die zum Repertoire eines jeden Roboters gehören. Da gibt es zum Beispiel den Schlitzer (der den Ball in ein rotierendes Messer und den Torwart in zwei Hälften verwandelt) oder den Feuerball. Sieht alles ganz nett aus - weniger nett ist aber, daß es die einzigen Möglichkeiten sind, überhaupt Tore zu erzielen. Und noch schlimmer ist es, daß Du für jeden Spieler nur eine begrenzte Zahl dieser Special Moves hast. Wenn Du das Arsenal verschossen ist, ist es Essig mit weiteren Toren.

Ich wüßte nicht, wer sich mit einem solchen Spiel wirklich vergnügen könnte. Mega Man Soccer enttäuscht mit Sicherheit beide Fan-Gruppen: Fußball-Freunde werden sich vor höhnischem Gelächter den Bauch halten und die Mega-Man-Gemeinde wird blaß vor Ärger. Nee, nee, das Gelbe vom Ei ist es nun wirklich nicht.

▽ Ein durchschlagender Erfolg der C3PO-Taschenausgabe.



VERLAG

CAPCOM

MUSTER VON: CHRONOSERVICE
TEL: 06091 - 960104

PREIS

CA. DM 159,-

ERHÄLTLICH

US IMPORT

SPIELART

SPORT

KAPAZITÄT

8MBit

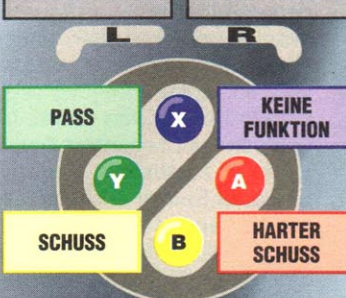
BESONDERHEITEN

PASSWORT

BEWERTUNG

KEINE FUNKTION

SPEZIAL-SCHUSS



STEUERUNG

GRAFIK 65

SOUND 63

GAMEPLAY 56

DAUERSPASS 79

PROFAZIT

69

HENDRIK



Fußball-Simulationen nehme ich eigentlich ganz ernst. Auch an Mega Man Soccer bin ich zunächst einmal ohne große Vorurteile herangegangen - schließlich versprach das Spiel ja, originell zu sein. Das schien sich auch zunächst zu bestätigen, als ich mir mein Team aus den abenteuerlichsten Figuren zusammenstellte. Nach dem Anpfiff kam aber sofort die herbe Enttäuschung: Mega Man Soccer ist viel zu langsam. Für ein Spiel dieser Art brauchst Du aber Geschwindigkeit, um über längere Zeit das Interesse daran zu behalten. Die Grafik ist ganz gut und mir gefielen auch die Special Moves. Das ändert aber nichts daran, daß Mega Man Soccer recht wenig mit Fußball zu tun hat.

Theo KRAENZ VERSAND

& LADEN

DER NINTENDO SPEZIALIST



SUPER-GAME-BOY (SEPT) 99,-



DONKEY KONG (SGB 256) 64,-



DRAGON (SNES) 119,-



ITCHY & SCRATCHY (SNES) 124,-

MEGA DRIVE

Power Station SN	189,-
Super Nint. Power 3 Set	299,-
Action Replay Pro 2 SN	99,-
Infrarot Joypads SN	89,-
Super-Game-Boy (Sept)	99,-
Bugs Bunny	139,-
Die Schlümpfe (dt. Texte)	114,-
Dragon	119,-
Dschungelbuch	134,-
Der Rasenmähermann	119,-
Fifa Soccer	109,-
Final Fight 2	119,-
Itchy & Scratchy	124,-
Jammit	119,-
Jogi-Bear	119,-
Mario's Time Machine	129,-
Mega Man X	114,-
Metal Marines	129,-
Might & Magic II (dt Texte)	139,-
Mickey's Ultimate Challenge	139,-
Mystical Ninja	119,-
Mr. Nutz	119,-
NBA Jam SN	129,-
NHL Hockey '94	99,-
PAC Attack	109,-
Pinball Dreams	99,-
Pirates of the Dark Water	139,-

TOPHITS ZU KNALLERPREISEN

SUPER NINTENDO

Aero the Acrobat	89,-
Aladdin	99,-
Art of Fighting	119,-
Champion World	
Class Soccer	99,-
Cool Spot	79,-
Daffy Duck	79,-
Equinox	99,-
Flashback SN	94,-
King Arthurs World	69,-
Mortal Kombat	89,-
Pop 'n Twinbee 2	99,-
Skyblazer	89,-
Street Fighter II Turbo	99,-
Sunset Riders	69,-
Super Bomberman SN	74,-
Tiny Toons	69,-
Terminator II (Jud. Day)	89,-

GAME BOY

Choplifter II	39,-
Muhammed Ali Boxing	29,-
R-Type 2	39,-
Tail Gator	49,-

Pocky & Rocky	119,-
Schneewittchen	119,-
Secret of Mana (Sept.)	129,-
Smash Tennis (4 player)	119,-
Stunt Race FX (Juli/August)	114,-
Super Hockey	119,-
Super Metroid (dt.)	114,-
Super Pang	119,-
Utopia	119,-
World Cup Striker	129,-
World Cup USA '94	139,-

NES

Die Schlümpfe	89,-
Dschungelbuch	94,-
Pac Man	69,-
Rescue Rangers 2 (August)	79,-

GAME BOY

Castle Quest	54,-
Die Schlümpfe (dt. Texte)	64,-
Donkey Kong (256 Farben S.GB)	64,-
Dschungelbuch	64,-
Mrs. Pac Man	59,-
W. Cup Striker (Juli/August)	59,-
Wario Land	59,-
World Cup USA 94	69,-
WCW The Main Event	59,-



NBA JAM 129,-



FIFA SOCCER 109,-



DIE SCHLÜMPFE (DT TEXTE) 64,-

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

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

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



EYE OF THE BEHOLDER



MARTIN



Und schon wieder wird den leidgeprüften SNES-Besitzern ein "gebrauchtes"

Amiga-Game vor die Nase gesetzt. Auf dem Amiga konnte Eye of the Beholder eine große Fan-Gemeinde mit seiner nahezu perfekten Umsetzung des Rollenspielsystems von Advanced Dungeons and Dragons in Entzücken versetzen. Heute, vier lange Jahre später, stellt sich die bange Frage, ob das Game auch die Nintendo-Spielschar in seinen Bann ziehen kann.

Wie schon bei Dungeon Master, wird die Handlung in 3-D präsentiert und spielt in den Gewölben und Katakomben unterhalb der Stadt Waterdeep. Deine Aufgabe ist es, vier abenteuerlustige Gesellen durch das ausgedehnte Tunnellabyrinth zu geleiten, um die Quelle des Bösen ausfindig zu machen, die die darüberliegende Stadt in's Verderben stürzen will.

Handlungen und Bewegungen Deiner Spieler werden gesteuert, indem Du mit einem Zeiger verschiedene Icons anklickst. Diese Bildchen stehen z. B. für Gehen, Tragen, Benutzen, Angreifen, Zauberspruch ablassen etc. Auf dem Amiga war dieses System dank der benutzerfreundlichen Maus ein Kinderspiel, und ähnlich problemlos funktioniert es zu

▽ Kellerparty! Der Riesenfrosch tanzt Rock 'n' Roll...



◁ Der alte Knochen liegt schon wieder auf der faulen Haut!



△ Hmm! Ist das der Behälter für das titelgebende Ei?

meiner Überraschung auch auf dem SNES.

Eye of the Beholder verfügt über eine sehr lobenswerte Option, mit der Du Deine Spielfiguren selbst erschaffen kannst. Du bestimmst die Kategorie (Dieb, Kämpfer etc.), ihre Gesinnung (gut, neutral, böse), ihr Aussehen und spezifische Eigenschaften, wie körperliche Stärke, Intelligenz, Weisheit etc.

Idealerweise sollte Dein Team aus einem Kämpfer, einem Dieb, einem Magier und einem Kleriker bestehen. Du kannst aber auch verschiedene dieser Kategorien auf eine Person vereinigen, und das ist das Tolle an diesem Spiel. Du brauchst einen Kämpfer, der nicht nur anderer Leute Köpfe abhackt, sondern diese nachher auch noch mit einem Feuerball fritiert? Kein Problem, bastele Dir Deinen Kämpfer/Magier. Soll er auch noch über Heilkräfte verfügen, dann gib ihm einen Schuß Kleriker! Dieses System ist völlig frei anwendbar und bedeutet letztendlich, daß Du acht verschiedene Spielerkategorien auf nur vier Spielfiguren verteilen kannst.

Dein erster Abstieg in den Untergrund beginnt gleich mit einer ernstzunehmenden Warnung - vor Dir liegen die sterblichen



△ Wadenbeißer Hendrik spielt auch mit - als "Black Sheriff" verkleidet!

Überreste eines Ex-Abenteurers, der es leider nur bis zur ersten Pforte geschafft hat. Unter dem Geräusch Deiner Schritte auf dem dumpfen, feuchten Boden vernimmst Du dann auch die grauenerregende Musik, die Dir bei diesem Abenteuer wie die Pest im Nacken sitzen wird. Nervige Schauernucke scheint wohl eine der Hauptzutaten eines großartigen Abenteurergames zu sein. Aber Du hörst ohnehin nicht lange zu, denn es gibt weit Wichtigeres zu tun.

Schnell erkennst Du, daß die Grafiken doch um einiges besser sind, als bei Dungeon

PETER



Als Hobby-Sadist ist es mir nicht weiter schwer-gefallen Dungeon Master bis drei Uhr morgens zu spielen. Ich habe das Game richtig aufgesogen! Jetzt, mit Eye of the Beholder, geht das alles wieder von vorne los! Dieses Spiel ist für mich das beste seiner Art auf dem SNES und besticht durch den wohldurchdachten Aufbau und die hervorragende Programmierung. Die Grafiken sind deutlich und stimmungsvoll, und die Ungetüme sind ein toller Anblick. Besonders hat mir gefallen, wenn ich versteckte Gänge oder Räume entdeckt habe. Das Spiel wird dadurch weiter geöffnet und die realistische Stimmung verstärkt. Schon jetzt ein echter Rollenspiel-Klassiker!



▷ Kurz zuvor hatte Bärbel noch in der Decke herumgepölkelt. Ich sach noch: Laß das sein, Mädel...

Master. Und das gilt nicht nur für die Monster und Objekte, auch der Boden, die Wände und die Decken sind wesentlich interessanter und realistischer gestaltet. Gar nicht übel, denn davon wirst Du noch 'ne Menge zu sehen bekommen!

Ob Eye of the Beholder so groß und umfangreich wie Dungeon Master ist? Schwer zu sagen. Zumindest entsprechen die zehn riesigen Levels weitestgehend der Amiga-Version. Sogar die Geschwindigkeit konnte beibehalten werden.

Die Rätselaufgaben sind allerdings nicht so schwer wie bei Dungeon Master. Ich finde das eigentlich begrüßenswert, denn jene waren doch oft mehr als anspruchsvoll und sorgten schnell für Frust. Eye of the Beholder bis an's Ende durchspielen zu wollen ist zwar ein tollkühnes Vorhaben, aber die theoretische Wahrscheinlichkeit eines Erfolges liegt deutlich höher als bei Dungeon Master.

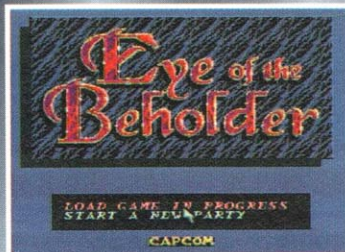


◁ Zwei von Hendriks Freunden wollen eine spontane Grotti-Fete aufziehen.

HENDRIK



Zugegeben, ich kenne nicht viele Spiele dieses Genres, jedenfalls nicht so viele wie "Kellerkind" Martin. Aber nachdem ich Eye of the Beholder gespielt habe - und das hat schon eine kleine Ewigkeit gedauert - weiß ich, was ich im Leben alles verpaßt habe. Das Spiel hat mich wirklich so sehr gefesselt, daß ich glaubte, wie meine Spielfigur ein Teil des Games zu werden. Das Gameplay bringt eine unglaublich dichte Atmosphäre 'rüber. Die Grafiken sind nicht unbedingt der Rede wert, aber das wird Dir in der ganzen Spannung kaum auffallen. Die Musik erscheint mir allerdings noch bearbeitungswürdig. Insgesamt ist Eye of the Beholder ein absolutes Muß für alle Freunde der Nacht!



VERLAG

CAPCOM

MUSTER VON: CHRONOSERVICE
TEL: 06081 - 960104

PREIS

CA. DM 189,-

ERHÄLTLICH

US IMPORT

SPIELART

ABENTEUER/RPG

KAPAZITÄT

12MBit

BESONDERHEITEN

BATTERIE-BACKUP

STEUERUNG

NACH LINKS

NACH RECHTS



BEWERTUNG

GRAFIK 78

SOUND 65

GAMEPLAY 84

DAUERSPASS 83

PROFAZIT

82

VORTEX

EIN EXKLUSIVER BERICHT ÜBER DAS NÄCHSTE SUPER-FX-GAME!

Sony hat sich nach einem geeigneten Magazin umgesehen, das in der Lage ist, in angemessener Form über ihr bislang tollstes Spiel zu berichten. **SUPER PRO** - wer sonst? - bekam den Zuschlag für diesen Exklusivbericht!

Vielleicht hast Du schon an anderer Stelle von Vortex, dem neuesten Super-FX-Spiel gehört. Aber statt ein paar Bildchen abzudrucken und vage Gerüchte zu verbreiten, geht **SUPER PRO** wieder einen Schritt weiter als die Konkurrenz: Wir haben das Spiel!

Sony hat sich soeben die Vertriebsrechte für Vortex in Deutschland gesichert - ein echter Glücksgriff, denn, soweit wir das bereits beurteilen können wird das Spiel ein Hammer. Lediglich Nintendo's Stunt Race FX (erscheint im September, hoffentlich) hätte eine theoretische Chance, dem Sony-Game die Schau zu stehlen. Allerdings war mein erster Eindruck von Stunt Race FX auf der Frühjahrs-ECTS nicht übermäßig berauschend.

Programmiert wurde Vortex von Argonaut Software (den Machern von Starwing), und zwar von einem Team unter der Leitung von



Mike Powell, welches beinahe alle Science Fiction-Klischees in dieses Spiel eingebaut hat. Zunächst einmal steuerst Du einen Roboter, der sich durch eine Reihe komplexer Bewegungen in ein Flugzeug, Fahrzeug etc. verwandeln kann. Deine Gegner sind zahllose exotische und fantasievolle Raumschiffe und Kriegsmaschinen

(alle komplett in Super FX-3-D dargestellt!). Außerdem mußt Du Rätselaufgaben lösen und unterirdische Komplexe erforschen.

Für einen tiefen Einblick in die Gedankenwelt des Mike Powell empfehle ich Dir

unser Exklusiv-Interview über den Mann und seinen Traum auf S. 48. Alle Einzelheiten über das neue Spiel erfährst Du in den folgenden Abschnitten. Lies weiter!

DIE INVASION VON AKI-DO!

Die Handlung in Vortex ist unglaublich komplex und beinhaltet zahlreiche Rebellionen und Gegenangriffe, die im Deoberon-System der Galaxie stattfinden. Lord Hannibal Barkahn war erzürnt, daß alle Waffen des Systems auf dem entfernten Planeten Gravis aufbewahrt wurden. Im Falle einer Invasion durch feindliche Truppen wäre so ein Großteil der Planeten verloren, bevor irgendeine Form der Gegenwehr ergriffen werden könnte.

Barkahn bildete eine Koalition aus sieben Generälen der vier Planeten Cryston, Thermis, Voltair

△ Dieser große Wächter greift Dich im vierten Level an. Wie schon bei Starwing, hat auch in Vortex jeder der Bosse seine speziellen Schwachpunkte.

und Magmeno und zettelte eine blutige Rebellion gegen den Herrscher Deoberon an. Der Krieg wütete über viele Jahre, aber Deoberon gelang es, zu fliehen. Gemäß seinem Befehl wurden nun die Waffen von Gravis gegen die Aufständischen, die Schwarzen Truppen, eingesetzt.

Weitere 500 Jahre Krieg waren die Folge. Aber während der Kämpfe gelang es den Forschern des Herrschers ein Gerät namens Artificial Intelligence Core (AI Core) zu entwickeln. Damit konnten sie die vier rebellischen Planeten in eine verlorene Dimension, das Aki-Do-System, einschließen. Herrscher dieses Systems war der neue Anführer



△ Der Läufer wird von einem Hubschrauber und einem Panzer attackiert!

MORPHING BATTLE SYSTEM

Die Hauptform des MBS. Der Läufer verfügt über vier Feuerwaffen, die mit dem R-Knopf plus entweder A oder Y angewählt werden. Vom linken Arm verschießt er zielsuchende Raketen, die sich jedem Gegner im Umkreis an die Fersen heften sowie, über eine große Abschußvorrichtung, normale Raketen im Dreier-Set. Am rechten Arm besitzt der Walker einen Laser (unbegrenzt geladen) und eine große Kanone mit Rückstoß, die sogar die leeren Geschöthülsen auswirft.

WALKER



LAND BURNER



Der Land Burner ist ein niedriges Powerfahrzeug für extrem hohe Geschwindigkeiten am Boden. Seine Bewaffnung sind zwei Frontkanonen. Mit seiner Turbobeschleunigung kann das Fahrzeug selbst größere Schluchten überwinden. Besonders geeignet zur Erkundung der Planetenoberflächen.

Wenn Du in der Klemme steckst, ist die Hard Shell meist der einzige Ausweg. In dieser Form bist Du quasi unverwundbar. Ein idealer Weg, um Wächter zu begrüßen. Lehne Dich zurück und studiere in Ruhe deren Angriffsmuster. Ein weiterer Vorteil der Hard Shell sind die Elektrobomben, mit denen Du alles in der näheren Umgebung zerstören kannst. Das Fahrzeug ist mit Solarzellen ausgestattet, die, solange die Shell nicht angegriffen wird, für die Energieversorgung des MBS zuständig sind. Einziger Nachteil: Die Shell ist unglaublich langsam (nur 1 Vorwärtsgang)...zu langsam, um zu fliehen.

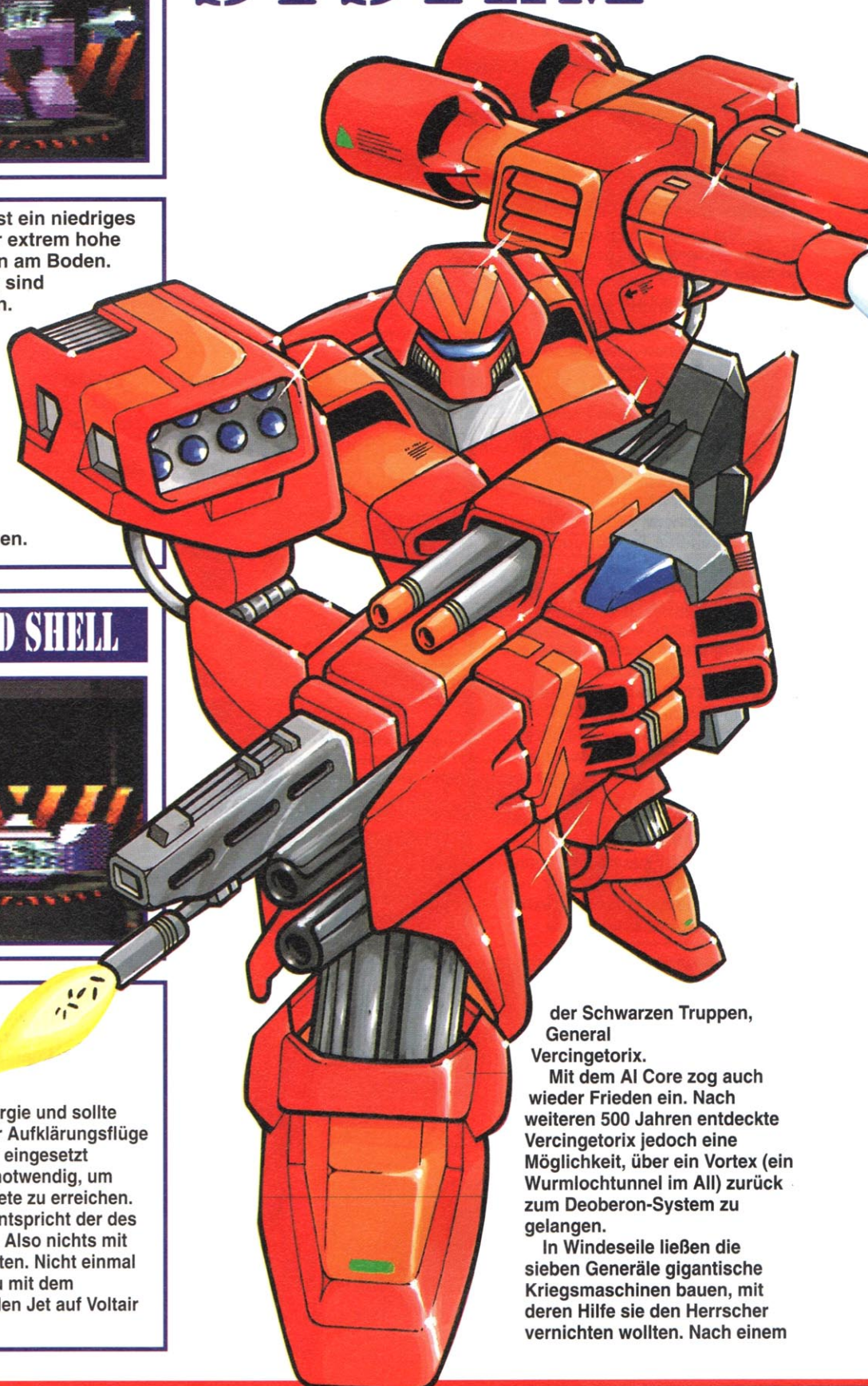
HARD SHELL



SONIC JET



Das schnellste Fortbewegungsmittel. Er verbraucht allerdings auch die meiste Energie und sollte deshalb sparsam für Aufklärungsflüge oder Bodenattacken eingesetzt werden. Der Jet ist notwendig, um unzugängliche Gebiete zu erreichen. Seine Bewaffnung entspricht der des rechten Läuferarms. Also nichts mit zielsuchenden Raketen. Nicht einmal im Traum solltest Du mit dem Gedanken spielen, den Jet auf Voltair zu benutzen.



der Schwarzen Truppen, General Vercingetorix.

Mit dem AI Core zog auch wieder Frieden ein. Nach weiteren 500 Jahren entdeckte Vercingetorix jedoch eine Möglichkeit, über ein Vortex (ein Wurmloch-tunnel im All) zurück zum Deoberon-System zu gelangen.

In Windeseile ließen die sieben Generäle gigantische Kriegsmaschinen bauen, mit deren Hilfe sie den Herrscher vernichten wollten. Nach einem

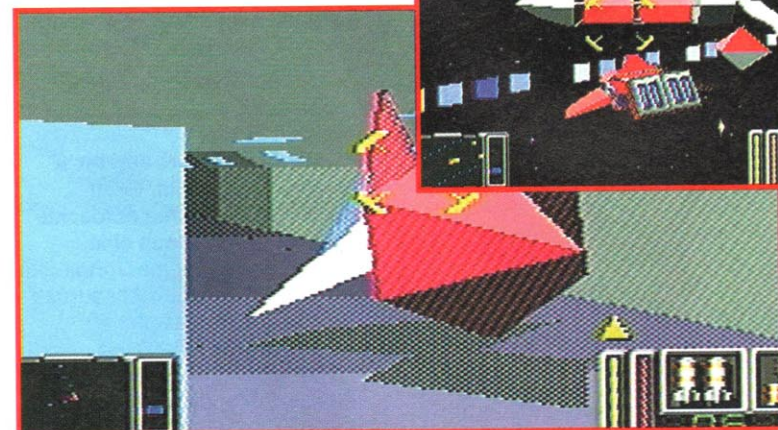


△ Die Idee bei diesen Blöcken ist es, sich die Symbole einzuprägen und dann auf die richtigen zu schießen.

erfolgreichen Angriff zerlegten sie den AI Core - die gesamte Galaxie war ihnen nun schutzlos ausgeliefert!

Damit niemand das Wundergerät wieder zusammensetzen konnte, wies Vercingetorix seine Generäle an, je ein Teil des Core auf jeden ihrer vier Heimatplaneten zu verlegen und zu bewachen. Der Schwarze General selbst blieb auf seinem Planeten Trantor und behütete den fünften und wichtigsten Teil des AI Core.

Unterdessen keimte auf Gravis das Gerücht, daß ein Einsatz des Morphing Battle Systems gegen die Schwarzen Truppen unmittelbar bevorstünde. Diese Maschine ist ein großer, schwebewaffneter Robot-Läufer, der sich auf Knopfdruck in einen schnittigen Jet, ein Landfahrzeug oder einen unzerstörbaren Panzerwagen transformieren kann. Nur dieses MBS kann die fünf Teile des Core wieder zusammenfügen und Ruhe und Ordnung in der Galaxie wiederherstellen. Soweit alles verstanden? Prima!



△ Vortex führt Dich in zahlreiche unterirdische Korridore, in denen es von heimtückischen Fallen nur so wimmelt. Hier ein Raketenwerfer.

DIE GROSSE STUNDE DES SUPER FX-CHIPS

Das Spiel Vortex setzt sich zusammen aus sieben Levels, darunter die Planeten Cryston (Eis), Thermis (Wüste), Voltair (Luft) und Magmeno (Feuer), sowie zwei Vortex-Levels, denn Du mußt zu den vier Planeten vordringen und wieder zurückkehren, um den AI Core auf Trantor neu zu installieren.

Das Spielen selbst könnte nicht einfacher sein. Zu Beginn eines Levels verläßt Du Dein Raumschiff, das Dich bei jedem Andocken mit neuer Energie für die Schilde und mit Treibstoff versorgt. Was dann passiert liegt

auftreten, deshalb ist Geschwindigkeit für Dich überlebensnotwendig.

In den verschiedenen Missionen, die Du zu erfüllen hast, um die Levelwächter zu treffen, ähnelt Vortex sehr dem Mercenary-Spiel (von Paul Woakes). Im ersten Level mußt Du z. B. Schlüssel einsammeln, um unterirdische Hangars zu öffnen. Dort findest Du drei Passdisks, mit denen sich das Gefängnis öffnen läßt, wo Du wichtige Forscher zu befreien hast.

Die unterirdischen Abschnitte des Spiels solltest Du langsam angehen und dabei unterschiedliche Fahrzeuge benutzen. Denn jeder Korridor ist

MORPHING LEICHTGEMACHT!

LEBEN

Was das hier bedeutet wirst Du nie erraten...

KOMPASS

Zeigt Dir - ha, genau! - wo's langgeht.

SCORE

Wenn Du hiermit nicht klarkommst, besteht keine Hoffnung mehr für das Deoberon System.

VERTEIDIGUNGS DROID

Einmal gefunden, fliegt er herum und erledigt für Dich die Gegner.

RADAR

Nie wieder Überraschungsgäste von hinten.

GESCHWINDIGKEIT

Hier kannst Du das Spieltempo Deines MBS einstellen.

ENERGIE

Hier läuft alles mit umweltfreundlicher Solarenergie. Der Jet schluckt das Zeug aber, als ob es bald keine Sonne mehr gäbe.

INVENTAR

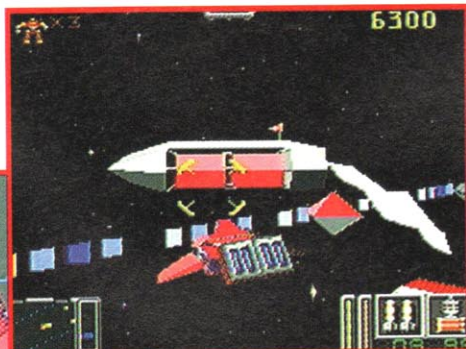
Hier werden alle Gegenstände (Schlüssel, Passierkarten etc.),

WAFFEN

Zeigt Dir, welche Waffen Du benutzt und wieviel Munition noch vorrätig ist.

SCHILD

Nimmt mit jedem Treffer, den Du einsteckst ab...bis Du explodierst!



▷ Dies ist der erste Level. Ort der Handlung ist das titelgebende Vortex.

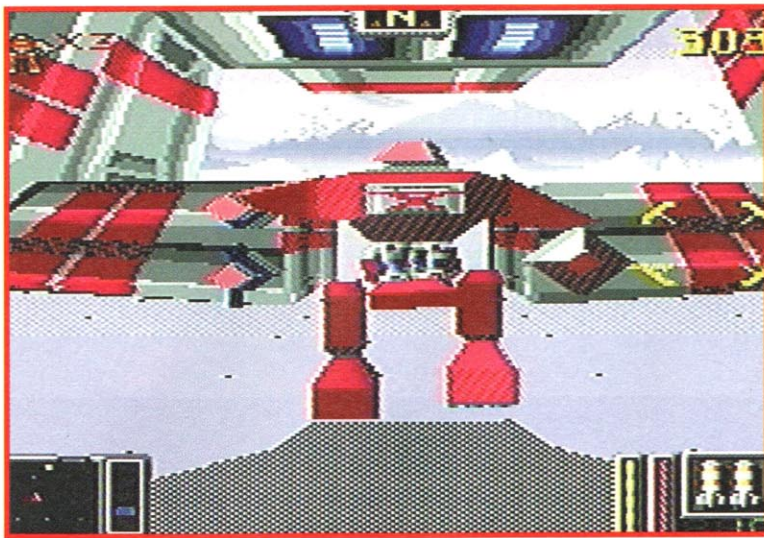
ganz bei Dir, denn, anders als bei Starwing, gibt es hier keine festgeschriebene Vorgehensweise. Das Morphing Battle System ist eine interessante Idee, die wir seit Transformers und Defectors für den C64

nicht mehr gesehen haben. Mit der Select-Taste kannst Du die verschiedenen Kampfmodi anwählen. Noch einfacher geht's mit dem L-Knopf plus Y für den Walker, plus B für den Land Burner (das Landfahrzeug), plus X für den Sonic Jet und plus A für die Hard Shell (der Panzer). Bei manchen Gelegenheiten mußt Du gleich in mehreren Formen

gespickt mit Hindernissen und Fallen, die Dir Deine Energie absaugen.

Du mußt Dich in Acht nehmen vor herabstürzenden Säulen, Fallen, die um Dich herum zuschnappen, Raketenwerfern und in späteren Levels sogar vor Zwillingskanonen. Dies steht in direktem Kontrast zu der Action auf der Planetenoberfläche, wo Du eigentlich nur drauflosballerst und hoffst, daß Dir die Raketen nicht ausgehen!

Jeder der Planeten hat eine andere Oberfläche, wie z. B. eine Eis- oder eine Vulkanlandschaft und beherbergt verschiedenste Arten von Gegnern, von Läufern über Kampfpanzer, bis hin zu Hubschraubern und Spinnenrobotern! Die Wächter muß man einfach mal gesehen haben - sie sind tatsächlich



△ Zu Beginn jeder Mission wirst Du von Deinem Versorgungsschiff abgesetzt. Starke Sache, was?

beeindruckend. Anders als die geometrischen Formen bei Starwing, sind diese hier detailliert wiedergegeben.

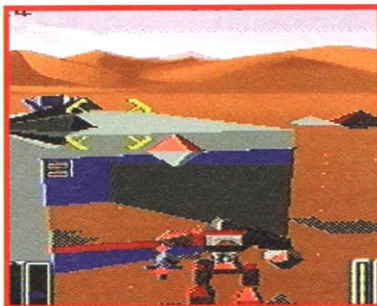
Die vier Morph-Formen des MBS sind mit unterschiedlichen Waffen ausgerüstet, die das System für die jeweiligen Extremsituationen geeignet machen. Der Robot-Läufer hat an einem Arm zwei Arten von Raketen, am anderen einen Laser sowie ein MG. Hilfreich ist auch seine ausgeklügelte Zielsuchautomatik. Der Land Burner und der Jet bieten beide jeweils einen Laser und eine Kanone. Die Hard Shell, die hauptsächlich als Schutz bei einem gegnerischen Angriff dient verfügt über Elektro-bomben, die alles Feindliche auf dem Bildschirm vernichten!

Ein großer Teil des Spiels vergeht durch planloses Geballere mit Zielsuchraketen auf weitentfernte Ziele. Die unterirdischen Erkundungen jedoch - zusammen mit so hervorragenden Levels wie Voltair, wo Du in unvorstellbarer Höhe über Plattformen springst - gestalten dieses Game weit fesselnder, als es Starwing je hätte sein können.

Anfangs hatten wir noch einige Bedenken bezüglich der Grafiken und der möglichen Geschwindigkeit des Spiels. Aber wir können Dir erfreut mitteilen, daß Vortex so schnell wie Starwing ist und daß es eine Menge mehr als jenes auf dem Bildschirm zu bieten hat. Der Super FX-Chip 2 scheint hervorragend geeignet, um exzellente Hintergründe, mehr und größere Gegner, ausgedehnte Gebäude und natürlich die verschiedenen Animationen des

MBS selbst darzustellen.

Die Optionen sind überzeugend. Du hast die Möglichkeit, die Steuerung in einem anwenderfreundlichen Lernmodus zu trainieren, Spieloptionen zu verändern und nach jedem Level ein Paßwortsystem zu aktivieren - ein echter Lebensretter, denn Vortex ist ein hartes Spiel! Der einzige Kritikpunkt an der



bisher geleisteten Programmierarbeit ist, daß Du nach jedem verlorenen Spiel das Paßwort neu eingeben mußt. Kann man das nicht noch hinbiegen, Mike?

Nach dem, was wir bislang gesehen haben zu urteilen, macht Vortex einen ebensovollen Eindruck wie Starwing und wird mit Sicherheit eines der Spiele des Jahres werden. Bleibt nur die große Frage: Wann wird Sony das Spiel offiziell in den Handel bringen? Im Augenblick ist eine Veröffentlichung zum Weihnachtsgeschäft anvisiert, also etwa im November. Das heißt, Du hast noch ein paar Monate Zeit, um Deine Groschen zusammenzukratzen und Deinen Wunschzettel an den Weihnachtsmann/die Weihnachtsfrau zu schicken. Wir garantieren, daß Vortex wie eine Rakete einschlagen wird!

DIE WELTEN VON VORTEX

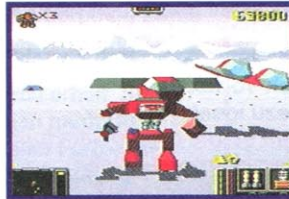
VORTEX 1

Du jagst durch den Kosmos und schlägst Dich mit einer ganzen Armada der Schwarzen Truppen herum, um den ersten Planeten zu erreichen. Im Grunde nichts weiter, als eine wilde Ballerei.



CRYSTON

Der Eisplanet ist gefährlich, denn die Gegner sind schwer auszumachen. Wenn Du aber erst mal gut mit dem MBS zurechtkommst, wirst Du den Level ziemlich locker beenden können. Ein guter Eröffnungslevel.



VOLTAIR

Dieser luftige Level spielt komplett auf treibenden Asteroiden. Du wirst hier in erster Linie auf den Land Burner mit seiner Turbobeschleunigung zurückgreifen. Ein knallharter Wächter erwartet Dich.



THERMIS

Der Wüstenplanet ist ein schwieriger Level mit vielen großen Land-fahrzeugen nebst vielen großen Kanonen. Um hier wieder heil herauszukommen, mußt Du schon äußerst geschickt mit Deinem MBS umgehen können.



MAGMENO

Dieser Planet steht der Sonne des Aki-Do-Systems am nächsten. Magmeno ist bedeckt von unberechenbaren Vulkanen und übersät mit feindlichen Kriegsmaschinen.



VORTEX 2

Der zweite Wurmlochlevel fährt mengenweise Raumschiffe und einige besonders zähe Mutterschiffe mit Versorgungsgütern auf. Aber zumindest bist Du schon mal auf dem Heimweg!



TRANTOR

Der letzte Planet auf Deiner Reise. Hier befindet sich das Herzstück des AI Core. Finde es, montiere die vier Einzelteile an und Du hast gewonnen. Allerdings wohnt hier auch noch ein gewisser General Vercingetorix...



SUPER PRO SPRICHT MIT MICHAEL POWELL

Im Anschluß an unser Megafeature über Vortex präsentieren wir Dir hier ein Exklusivinterview, das ich mit Michael Powell, dem Schöpfer des Spiels geführt habe. Er erzählte mir über die Idee zu diesem Game und wie er seine Theorien in die Praxis umgesetzt hat. Als freiberuflicher Spieledesigner kann Michael bereits auf einige Erfolge zurückblicken, darunter Powerdrome, ein futuristisches 3-D-Rennspiel für PC, ST und Amiga sowie die Unterwasser-Combat-Simulation SubWar 2050 für den PC. Ob Du's glaubst oder nicht, Vortex ist Michaels erstes SNES-Projekt. Ein recht imposanter Einstieg, wenn Du mich fragst.

SP: Wie lange habt ihr an Vortex gearbeitet?

MP: Etwa 18 Monate.

SP: Wer war an dieser Produktion beteiligt?

MP: Ich war verantwortlich für das Gesamtkonzept, die Programmierung, das 3-D-Objektdesign und Teile des Leveldesigns. Den Großteil des Leveldesigns hat allerdings Nic Cusworth gemacht. Die grafische Gestaltung hat Alistair MacNally übernommen. Die Musik stammt von Justin Scharvona und Martin Simpson hat die Soundcodes geschrieben. Teile des 3-D-Designs stammen von Stephen Robertson, und das Super FX-Grafiksystem haben Carl Graham und Pete Warnes codiert.

SP: Wie bist du auf die Idee zu diesem Spiel gekommen?

MP: Ich hatte mich seinerzeit schon eine ganze Weile mit dem Gedanken getragen, ein Spiel mit einem transformierenden Roboter als Hauptfigur zu schreiben. Als dann Jez San, der den FX-Chip entwickelt hat) mir erste Versionen des FX-Chips zeigte und nach geeigneten Spielen dafür suchte, hielt ich Vortex für geradezu ideal.

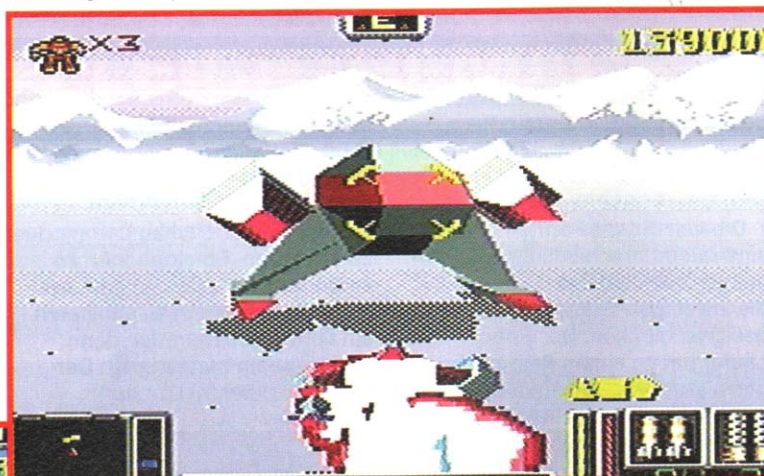
SP: Gab es bei der Entwicklung des Games irgendwelche besonderen Probleme?

MP: Wahrscheinlich die größte Herausforderung bei der Entwicklung von Vortex war es, das beste sowohl aus dem SNES, als auch aus dem Super FX-Chip herauszukitzeln. Beide Elemente arbeiten hier parallel, um die erforderliche

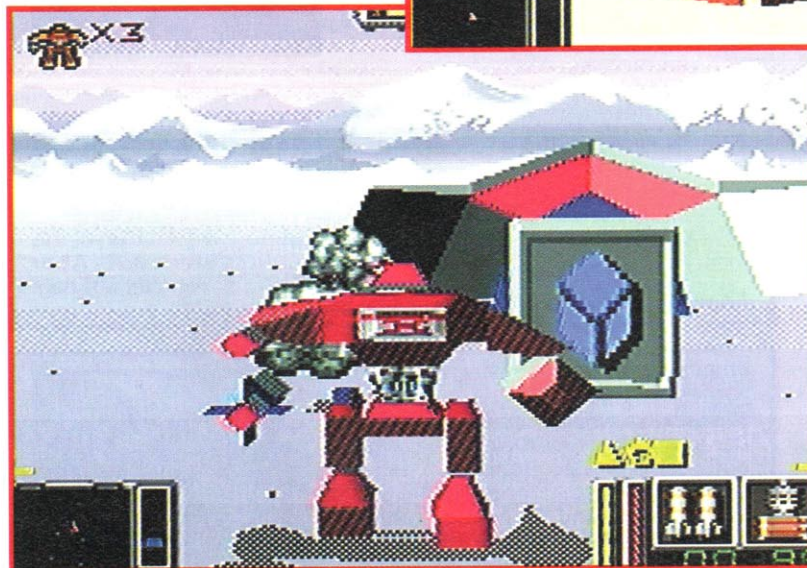
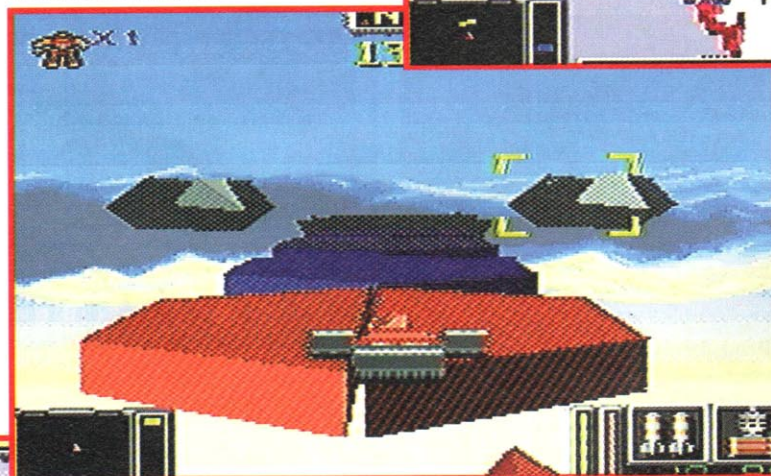
▽ Ein Flug über abstürzende Plattformen auf dem Planeten Voltair.



△ Zu Beginn des Spiels wirst Du über die Einzelheiten Deiner Mission aufgeklärt.



△ Ein verrückter Schwermetaller mit Raketenarmen - der Wächter auf Voltair!



Geschwindigkeit für die 3-D-Grafiken und das Gameplay sicherzustellen. Zu den schwierigeren Aufgaben gehörten auch die Animationen des MBS und die Morphsequenzen.

SP: Gibt es im nachhinein noch irgendwas, was du gerne in das Spiel eingebaut hättest?

MP: Wir mußten sehr vorsichtig mit dem doch begrenzten Speicherplatz umgehen. Glücklicherweise lassen sich 3-D-Objekte stark

◁ Um die Hangars zu öffnen, mußst Du den Schlüssel finden und zum hier abgebildeten Schlüsselloch gehen.

komprimieren, so daß wir eine Menge davon unterbringen konnten. Was das eigentliche Gameplay anbelangt, hätte ich mir mehr Sprachsamples gewünscht und vielleicht noch mehr Bitmap-Artwork.

SP: Welcher ist Dein Lieblingslevel, und welcher war am schwierigsten auszuarbeiten?

MP: Mein persönlicher Favorit ist wohl Trantor, denn da muß man alle vier Formen des MBS benutzen und alle Fertigkeiten, die man sich in den vorangehenden Levels angeeignet hat anwenden. Am schwierigsten ist uns, schätze ich, der Rennlevel Voltair gefallen. Wir mußten sicherstellen, daß er sich innerhalb des Zeitlimits durchspielen läßt, aber noch schwierig genug ist, um selbst für die besten Spieler noch eine Herausforderung darzustellen.

SP: Habt ihr mit diesem Spiel den FX-Chip voll ausgereizt?

MP: Hmm, ich denke, da muß man etwas differenzieren. Vortex hat ihn vielleicht an die Grenzen

seiner 3-D-Möglichkeiten gebracht. Was das Sprite Mapping betrifft, hat der Chip aber durchaus noch Kapazitäten frei. Allerdings gibt es bislang nur drei echte 3-D-Games, wenn man von Elite's Powerslide einmal absieht. Es werden aber weitere dazukommen. Also, was das Ausreizen des Chips betrifft, wir haben Jahre gebraucht, um alles aus dem Amiga herauszuholen, Grund genug anzunehmen, daß der Chip noch Möglichkeiten birgt, von denen wir nichts ahnen.

SP: Reden wir mal vom Schwierigkeitsgrad. Glaubst du, daß Spiel ist übermäßig anspruchsvoll?

MP: Wir haben Vortex oft gespielt und versucht, einen Schwierigkeitslevel einzustellen, den wir für angemessen hielten. Auch viele Playtester waren daran beteiligt. Herausgekommen ist ein Game, das vom Spieler durchaus eine Menge Fertigkeiten verlangt.

SP: Wem würdest Du Vortex empfehlen?

MP: Allen Starwing-Fans, und besonders denjenigen, die sich mehr Kontrolle über ihr Schiff und mehr Freiheiten im Spielablauf gewünscht hätten. Darüberhinaus jedem, der aufregende Abenteuer-Shoot'em Ups mit einmaligen 3-D-Grafiken mag.

SP: Um mal ein wenig vorzupreschen: Hast du schon an mögliche Nachfolgespiele gedacht?

MP: Schon möglich, aber augenblicklich konzentrieren wir uns darauf, den Leuten klarzumachen, was man alles mit 3-D anstellen kann.

SP: Bist Du beunruhigt, daß Vortex in direkter Konkurrenz zu Nintendo's Stunt Race FX steht?

MP: Eigentlich nicht. Es sind zwei grundverschiedene Spieltypen. Sie ergänzen sich eher gegenseitig, indem sie aufzeigen, daß der Chip nicht ein einmaliges Abenteuer bleiben wird.

SP: Wie beurteilst Du die Marktchancen von Vortex?

MP: Die Konsolenszene bietet momentan nichts Vergleichbares. Vortex verbindet die Elemente von Shoot'em Ups, Flugspielen und sogar Rollenspielen, und all das wird dir in einem einmaligen 3-D-Universum präsentiert. Du wirst das Game nicht von heute auf morgen beherrschen. Nur durch wiederholtes Spielen wirst du besser und kannst deine Fähigkeiten auf das erforderliche Maß steigern. Der Langzeitspaß ist damit gesichert.

SP: Wie sieht die Zukunft des Super FX-Chips aus?

MP: Ich denke, im nächsten Jahr wird es eine Reihe weiterer Spiele für den Chip geben, sowohl von Nintendo, als auch von anderen Firmen. Der Chip ist extrem stark was die Präsentation der Sprites angeht, und niemand hat dieses Leistungsvermögen bislang erforscht. Möglicherweise wird in dieser Richtung noch einiges passieren.

SP: Was kennzeichnet deiner Meinung nach ein gutes Spiel?

MP: Ich mag Spiele, die die Erlangung gewisser Fertigkeiten voraussetzen, wie z. B. Starwing oder Super Mario Kart. Es macht Spaß, wenn man an sich arbeiten muß, um in dem jeweiligen Spiel wirklich gut zu werden. Ich mag auch 3-D-Spiele, die mir das Gefühl vermitteln, ich befände mich tatsächlich in einer virtuellen Welt.

SP: Letzte Frage, Mike. Was sind deine fünf Lieblingsgames?

MP: Auf dem SNES sind das Starwing, F-Zero, Super Mario Kart, Street Fighter II und Spectre.

SP: Danke

PETER



Ich halte Vortex für ein erstklassiges Spiel, aber es ist eine Schande, daß Sony (die seit kurzem die Rechte besitzen) diesen Titel nicht schon lange vor Weihnachten herausbringen will. Klar, zu eben dieser Zeit werden die meisten Spiele verkauft. Aber das bedeutet auch, in direkte Konkurrenz zu Nintendo's Stunt Race FX zu treten. Die Grafiken sind hervorragend, und auch die Idee mit dem Morphing Battle System hat mir gut gefallen, wegen der Originalität und des neuen Kicks, den das Gameplay dadurch erhält. Statt sinnloser Schießereien mußt Du überlegen, mit welchem Fortbewegungsmittel Du in die Handlung einsteigst und wie Du es benutzt. Starwing war brilliant, aber durch den vorgegebenen Handlungsverlauf war man zu sehr festgelegt. Bei Vortex kannst Du gehen wohin Du willst, und diese Freiheit macht das Spiel auch um so vieles besser. Mein erster Eindruck war gut - es ist alles drin, was reingeht. Aber das gleiche sage ich auch über Stunt Race FX...

MARTIN



Als ich im April dieses Jahres auf der ECTS erstmalig einen Blick auf eine Arbeitskopie von Vortex werfen durfte, haben mich das vielschichtige Gameplay und die Geschwindigkeit des Spiels total aus den Socken geholt. Gleich von Beginn an fühlte ich, daß ich mein MBS total unter Kontrolle hatte und war bereit, die ganze Welt zu erobern. Es dauert zwar ein Weilchen, bis man das ganze Morphing-Konzept durchschaut hat, aber das Auffinden versteckter Abschnitte oder das Erobern neuer Welten ist Lohn genug für anfängliche Mühen. Du kommst nicht so schnell in's Spiel rein, wie bei Starwing, aber in vielen anderen Punkten hat Vortex doch deutlich mehr zu bieten. Dazu gehört auch, daß Du völlig frei in der Landschaft herumkurven kannst. Ich persönlich kann es kaum abwarten, bis Vortex offiziell in die Regale kommt, und ich bin sicher, daß es Dir nach der Lektüre dieses Features nicht anders gehen wird. Sei auf ein ganz großes Spiel gefaßt!

DER ERSTE EINDRUCK

HENDRIK



Zugegeben, auf den ersten Blick hat mich Vortex gar nicht sonderlich beeindruckt - der erste Level hat mich zu stark an Starwing erinnert. Aber als ich den ersten Vortexlevel samt Boß überstanden hatte, fing die Sache erst richtig an. Anfangs kann das Steuerungssystem ziemlich kompliziert erscheinen, besonders für Spieler, die sich zu sehr an aktuelle Müllspiele gewöhnt haben, die oft schon mit einem einzigen Knopf auskommen und dem Spieler einen Grad an Aufmerksamkeit abverlangen, wie sie etwa ein schlafkranker Goldfisch aufbringen könnte. Aber viele echte Klassiker erfordern ein wenig Übung, bevor Du voll in die Action einsteigen kannst - und Action bietet Dir Vortex im Überfluß. 4 MBit hört sich nicht überwältigend an, aber in der Cart steckt mehr drin, als so manches selbsternannte Mega-Game zu bieten hat. Vortex ist mein Tip des Jahres - keine großartige Lizenz, kein Werberummel, sondern das, worauf es ankommt...Gameplay!

BÄRBEL

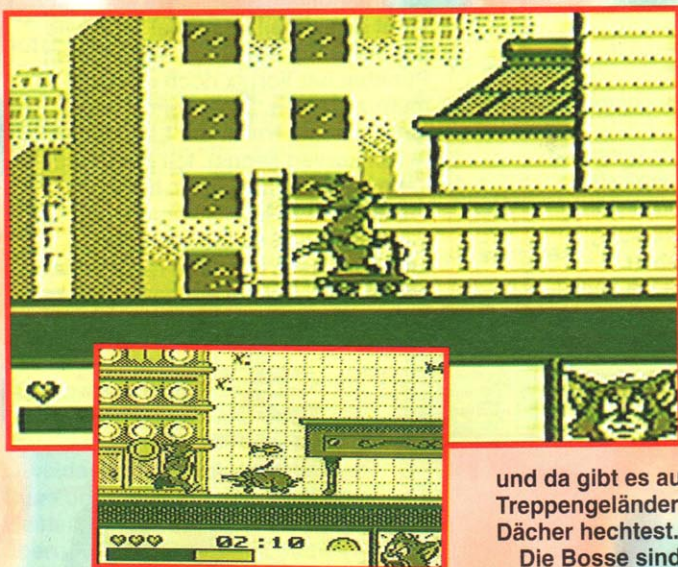


Als ich begann, Vortex zu spielen und in den ersten Level verfrachtet wurde, überkam mich ein Gefühl der Enttäuschung. Hatte ich womöglich doch zu viel erwartet? Nach fortgesetztem Spielen konnte mich dieses immer wieder überraschende Game jedoch mehr und mehr begeistern. Mal steckst Du inmitten einer wüsten Schießerei, dann wieder ist es ein Strategiespiel, welches von einer Fahrsequenz abgelöst wird. In diesem Stil geht es endlos weiter, und die Überraschungen lassen nicht nach. Es hat eine ganze Weile gedauert, bis ich mich an die Steuerungsmethode gewöhnt hatte, aber wenn das erstmal sitzt, ist 100% Zufriedenheit garantiert. Allerdings ist dieses Spiel wahrlich kein Spaziergang. Vortex ist wohl einer der anspruchsvollsten Titel, die ich in diesem Jahr gespielt habe, und es erfordert über Stunden höchste Konzentration. Glaubst mir, diese Cartridge wird Preise scheffeln.

TOM & JERRY

FRANTIC ANTICS

Maus ohne Haus!



MARTIN

Das Beste, was Tom & Jerry zu bieten hat, ist die hübsche comic-ähnliche Grafik. Die Figuren sind detailliert gestaltet, die Hintergründe manchmal ein wenig daneben geraten. Der Rest des Spiels ist einfach zu beschreiben: ein Plattformer, wie wir ihn dutzendfach kennen. Du rennst, Du springst, Du sammelst Objekte ein und schließlich rettst Du jemanden. Gegen das Spiel will ich ja gar nichts sagen - außer, daß es der soundsovielste Aufguss eines bekannten Spielmusters ist. Das Game ist wohl eher für die ganz junge Generation gedacht - für erfahrene Spieler ist es zu anspruchslos. Jedenfalls für alle diejenigen, die schon Warioland kennen.



PETER

Bisher gab es immer Ärger, wo Tom und Jerry auftauchten. Zumindest hatte ich das gedacht, bis ich Frantic Antics in die Hände bekam und zu meinem Entsetzen feststellen mußte, daß die beiden Freundschaft geschlossen haben. So'n Schiet, aber auch!

Ja, leider ist es so. Die klassischen Comic-Figuren, die auch Itchy und Scratchy inspirierten, haben sich zur Ruhe gesetzt. Tom und Jerry rauchen die Friedenspfeife - wie langweilig! In diesem neuen Spiel geht es darum, daß beide gerade noch aus den zusammenstürzenden Trümmern ihrer Wohnung entkommen können. Auf der Suche nach einer neuen Behausung stürzen sie sich von einem Abenteuer ins nächste.

Tom & Jerry ist ein Plattformer ohne weitere Kinkerlitzchen. Neu ist, daß Du auf einigen Levels in die Rolle von Tom, auf anderen in die Rolle von Jerry schlüpfst. Und dabei haben beide in ihren Bewegungsmöglichkeiten sehr viele Ähnlichkeiten, etwa wenn sie eine Rolle vorwärts machen, um nervende Gegner aus dem Weg zu räumen.

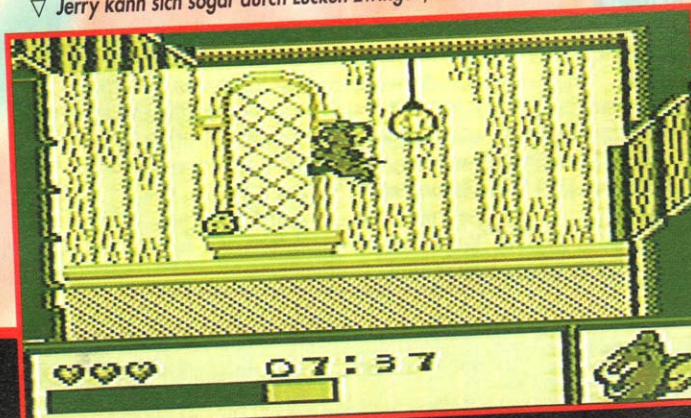
Frantic Antics ist ein Spiel, zu dem Du sofort Zugang findest. Es ist auch recht einfach zu spielen - nachdem ich zur Hälfte durch war, hatte ich immer noch zwei Leben. Die meisten der zehn Level sind ziemlich umfangreich. Hier

und da gibt es auch einige tolle Einlagen, etwa wenn Du über Treppengeländer rutschst oder mit dem Skateboard über die Dächer hechtest.

Die Bosse sind leider sehr enttäuschend - farb- und phantasielos gemacht und ohne größere Mühe zu schlagen. Die Animation hingegen ist für derartig kleine Figuren hervorragend gelungen. Dasselbe gilt für die Hintergründe. Als Titelmusik haben die Programmierer die klassische Tom & Jerry-Melodie ausgewählt wahrscheinlich geht sie Dir schon nach kurzer Zeit auf den Senkel. Und die Sound-Effekte im Spiel selbst reduzieren sich zumeist auf simples Gepiepse.

Frantic Antics ist ein brauchbares Plattform-Spiel, das allerdings keine Ansprüche an erfahrende Spieler stellt. Wenn Du schon Warioland hinter Dich gebracht hast, dann dürfte dieses Spiel Dich kaum noch fesseln können. Aber immerhin - Spaß macht es. Außerdem hast Du einen Zwei-Spieler-Modus und ein Paßwort-System. Das Spiel ist nicht gerade die allererste Empfehlung, aber man kann es ja mal ausprobieren.

▽ Jerry kann sich sogar durch Lücken zwingen, die für eine Katze zu eng sind.



VERLAG

HI TECH IMPRESSIONS

MUSTER VON: COSMO
TEL: 02161 - 81900

PREIS

CA. DM 69,-

**ERHÄLTLICH
JETZT**

SPIELART

PLATTFORM

KAPAZITÄT

1MBit

BESONDERHEITEN

PASSWORT

STEUERUNG

SPRINGEN

A

B

RENNEN

SELECT

KEINE FUNKTION

BEWERTUNG

GRAFIK **82**

SOUND **75**

GAMEPLAY **72**

DAUERSPASS **56**

PROFAZIT

67

MEGA TRADE GmbH Mega-Hits zu Superpreisen

Super Nintendo	Super Nintendo	Game Boy	Game Boy
Champ.WC Soccer 119,-	Pinball Dreams 99,-	ADV. Island 2 39,90	T2 49,90
Darius Twin 60,-	Plok 89,-	Boggle Plus us 19,-	Zool 55,-
Equinox 119,-	Populous 2 109,-	Boxxle us 19,-	Yogi Bär 55,-
Fifa Soccer 119,-	Pop'n Twinbee 99,-	Donkey Kong 55,-	Kung Fu 39,90
Final Fight 2 119,-	Rock'n Roll Racing 109,-	F-1 Race 29,90	Splitz 39,90
Flintstones 109,-	Royal Rumble 119,-	Jurassic Park 55,-	Kick off 3 55,-
F-Zero 49,90	Sim City 79,-	King of the Ring 55,-	Dropzone 55,-
Fx Trax 109,-	Shadowrun 109,-	Kirby's Dreamland 45,-	Tetris 39,90
Goof Troop 109,-	Schlümpfe 109,-	Kirby's Pinball Land 45,-	Spirit of F1 45,-
John Madden 94 109,-	Skyblazer 109,-	Magnetic Soccer 29,90	Zubehör SNES
Kick Off 3 109,-	Star Wars 2 119,-	Ms. Pacman 45,-	Action Replay Pro 2 89,-
Lost Vikings 109,-	Striker 109,-	Mystic Quest 55,-	Ascii Pad 45,-
Mystical Ninja 119,-	Stunt Race FX 109,-	Nigel Mansell 55,-	Controller 28,-
Mario All Stars 89,-	Super Hockey 109,-	Pinball Dreams 55,-	SV 334 Pad 29,90
Mario World 79,-	Super Pang 99,-	Mario Land 2 55,-	SV 336 Prog Pad 69,-
Mega Men x 109,-	Top Gear 2 119,-	Mario Land 3 55,-	SV 337 Prog Pad 49,90
Megalomania 109,-	Turrican 99,-	Schlümpfe 55,-	Spielberater 2 25,-
Might & Magic 2 119,-	Turtles Tourn. F. 129,-	Super Pang 39,90	Mario Spielberater 25,-
Mystic Quest 89,-	World Cup USA 129,-	Tiny Toon 2 55,-	Zelda Spielberater 25,-
Mr. Nutz 99,-	World Cup Striker 119,-	Striker 49,-	Stereo A/V Kabel 25,-
NHL Hockey 94 99,-	Young Merlin 129,-	Turtles 3 55,-	Zubehör G B
Nigel Mansell 109,-	Zelda 89,-	Word Zap us 19,-	Game Light Plus 29,90
NBA Jam 119,-	Humans 1 99,-	Zelda 55,-	Zelda Spielberater 24,-
Pac-Attack 109,-	Super Metroid 109,-	Arielle 55,-	Spielberater 1 25,-
F-1 Pole Position 129,-	R-Type 49,90	Konami Golf 55,-	Spielberater 2 25,-
Utopia 109,-	Dr. Franken 109,-	Balu 55,-	ACT. Replay Pro 2 59,-
Super Tennis 49,90	Ghouls'n Ghosts 49,90	Star Wars 2 69,-	
Humans 99,-	Road Riot 60,-	Lazos Leap us 19,-	
Desert Strike 114,-	Outlander 60,-	Looney Tunes 55,-	
Sensible Soccer 119,-	Dennis 99,-	Mario Land 1 40,-	

MEGA TRADE GmbH

Ich bestelle folgende/n Titel:

Game-Shop /Versand

78224 Singen/Htwl.

Ekkehardstr.16a

Vers. per NN DM 10,-

ab DM 300,- frei

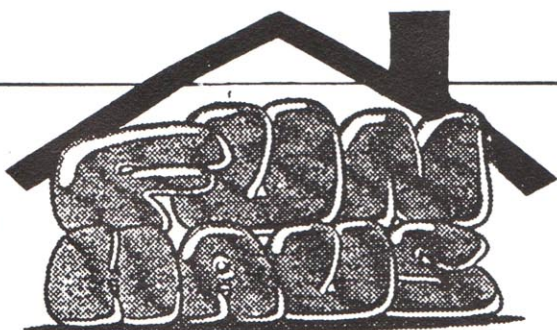
SNES ☐ GB ☐

Vorname /Name :

Plz: Ort:

Strasse:

Tel : 07731/66634 Fax : 07731/64521



POSTHORNSTR.4
30449 HANNOVER
TEL: + FAX: 0511 4584505

Versand für

- SEGA
- NINTENDO
- PC und AMIGA

Der große Spielspaß
für kleines Geld.

Forden sie jetzt unseren
kostenlosen Katalog an:

10- DM - Gutschein in jedem Katalog
MD - GG - MEGA-CD - SNES-
GB - CDROM - ZUBEHÖR.

Beach Games



Telefonischer Bestellservice
unter 09341/3121 oder 61041
Mo-Fr 8.30-18.30
Versand gegen Nachnahme
+8 Dm für Porto&Verpackung

SUPER NINTENDO ZUBEHÖR

Joypad Verlängerung 12,-
50/60 Hz Adaptor 39,-
Fire Mouse 49,-
X Terminator 2 99,-
Topfighter Joystick 139,-
SN Proner Joystick 99,-
SN Propad 35,-
RGB/Scarf Kabel (US/J) 29,-
Scarf Umschalter (4 Fach) 99,-
Super Scope Lichtkanone 99,-
(mit 6 Spielen)

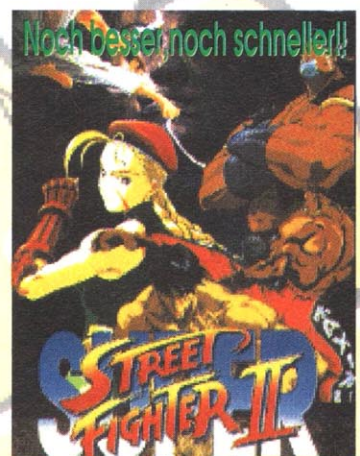
SUPER NINTENDO GAMES

nur Deutsche Spiele!

Bugs Bunny 139,-
Die Schlümpfe 129,-
Desert Strike 129,-
F1 Pole Position 129,-
Fifa Soccer 119,-
Final Fight 2 119,-
Flashback 99,-
Jungle Book 129,-
John Madden 94 119,-
Mega Man X 119,-
Metal Marines 129,-
Might&Magic 2 (Dt Texte) 139,-
Mystical Ninja (Dt Texte) 129,-
Mr Nutz 119,-
Mechwurm (Dt Texte) 129,-
NBA Jam 129,-
Mario Andreotti Racing 129,-
NHL Hockey 94 119,-
Pinball Dreams 129,-
Pac Attack 129,-
Pirates of the Dark Water 139,-
Pocky&Rocky 99,-
Rock N Racing 119,-
R Type 3 (Pal) 119,-
Striker 89,-
Stunt Race FX 119,-
Super Metroid (mit Buch) 119,-
Virtual Soccer 129,-
World Cup Soccer 129,-
World Cup Striker 129,-
WWF Royal Rumble 99,-
Zombies 99,-
Young Merlin 99,-
Terminator 2 Arcade Game 99,-
World Class Soccer (Sepp M) 99,-
The Flintstones 119,-

Der Tripal Tap Multi Adapter
Da staunt sogar Duffy Duck: Spiele mit bis zu 6 Freunden,
tolle Games wie z.b: NBA Jam, Fifa Soccer, NHL Hockey 94,
World Cup Striker. Und bei Beach Games gibts die
tollen Kombi Angebote, das macht Laune und spart Geld!

Tripal Tap 69,-
Tripal Tap + Fifa Soccer 159,-
Tripal Tap + World cup Striker 169,-
Tripal Tap + Nhl Hockey 94 159,-
Tripal Tap + NBA Jam 159,-
Tripal Tap + Secret of Mana(US) 179,-
Tripal Tap + John Madden 94 159,-
Tripal Tap + ein Spiel nach Wunsch =
49,-DM für Tripal Tap+Preis für das Spiel



SUPER NINTENDO GAMES

Import Games!

Fatal Fury 2 (US) 139,-
Knights of the Round (US) 139,-
Robocop vs Terminator (US) 149,-
Super Streetfighter 2 (J) 199,-
Slam Master (Capcom Wrestling)(US) 139,-
Stanley Cup Hockey 79,-
Wizardry 6 (US) 139,-
Aladdin (US) 79,-
Batman Returns (US) 49,-
Addams Family (US) 49,-
Pilot Wings (US) 49,-
Prince of Persia (US) 49,-

News

Fatal Fury Special 139,-
Pocky&Rocky 2 139,-
Soccer Kid 129,-
Sparkster 129,-
Fievel goes West 129,-
Smash Tennis 129,-

GAME-Streetwear T-Shirts

DIE ULTIMATIVEN SHIRTS
29.-
von
Mortal Kompat
Streelfighter 2
Taz Mania
Wile E Coyote
Bugs Bunny
Sonic
Sonic 2
Sonic Spinball
Sylvester&Tweety
Liste anfordern!
Es lohnt sich

einseitig bedruckt
100%Baumwolle
in Größen M/L/XL lieferbar

Händleranfragen erwünscht!

PETER



Lost in the Tropics bringt uns wieder einmal in den Genuß, die Abenteuer von Joe und Mac mitverfolgen zu dürfen. Abgesehen von ihrer Lebensaufgabe, charmanten Neandertalerinnen nachzustellen, verbringen die beiden Urmenschen ihre Zeit damit, die juwelenbesetzte Krone ihre Stammeshäuptlings wieder aufzuspüren. Und das ist nicht gerade einfach, denn es erfordert einiges an Gehirnschmalz, unversehrt durch feindliches Gebiet zu streifen und dabei die kleinen Mädchen nicht aus dem Auge zu lassen.

Joe & Mac 2 kannst Du alleine oder zu zweit spielen - wobei sich das letztere



△ Aaargh! Joe packt der Horror, als er in die Dreharbeiten zu Jurassic Park II hineinplatzt.

JOE & MAC 2

Und noch mehr Jurassic Park-Tohuwabohu!

empfehlen, weil es einfach interessanter ist. Denn das Spiel reißt einen nicht gerade vom Hocker - um so weniger, wenn Du Dich solo daran zu schaffen machst.

Jetzt wirst Du mich vielleicht fragen, warum ich nicht wenigstens ein Schnippselchen an Begeisterung für das Spiel aufbringen kann. Die Antwort ist ganz einfach: mit Joe & Mac 2 haben wir wieder einmal einen Plattformer, mit den schon sattem bekannten Spielsituationen, mit Hüpfen und Prügeln. Und außerdem ist das Spiel zu kurz.

Zugegeben - alles ist ganz hübsch gemacht. Die Figuren sind sehr detailliert, wobei vor allem die großen Dino-Bosse zu erwähnen sind. Das Game erinnert an die Spielhallen-Versionen aus den 80er Jahren, wie etwa Wonderboy, an denen man nach einiger Zeit schnell das Interesse verlor, weil es ihnen an Substanz fehlte.



△ Nur knapp entrinnt Joe dem tödlichen Lavastrom.

HENDRIK



Joe & Mac 2 ist ja eigentlich ganz in Ordnung. Es ist eben ein Plattform-Spiel wie viele andere. Es hat nette Grafiken, ganz ansprechenden Sound und ist gut spielbar, vor allem zu zweit. Das Problem ist nur, daß alles so verdammt vorhersehbar ist. Es gibt keine Überraschungen, alles ist schon einmal dagewesen, sämtliche Spielszenen haben uns schon einmal in anderen Games zum Gähnen gebracht. Wenn Du einen Plattformer suchst, der wenigstens einen Hauch an Originalität haben soll, dann solltest Du zu Mystical Ninja 2 greifen (gibt's leider nur als Import....). Joe & Mac 2 hingegen ist genau so farblos wie ein Bonner Politiker. Und die kann man auch nicht unbedingt empfehlen

Und genau so geschieht es auch mit Joe & Mac 2. Einige Stunden lang kann Dich das Spiel noch fesseln. Aber wenn Du erst einmal alles gesehen hast, was es zu sehen gibt, dann reicht es Dir auch. Die beste Lösung ist dann, blitzschnell im nächsten Anzeigenblatt per Annonce einen Tauschpartner zu suchen.

Nicht, daß das Spiel schlecht wäre. Es macht Spaß, zu sehen, wie unsere beiden Helden einzelne Dörfer aufsuchen und sich bei den diversen Marktständen Hinweise und Rat holen - ähnlich wie in Legend of the Mystical Ninja. Auch die Landkarte ist ein netter Einfall. Du kannst Deine Figuren mit ihrer Hilfe durch eine Landschaft wie bei Mario leiten und Dir aussuchen, was Du als nächstes erforschen willst. Allerdings fürchte ich, daß Du schnell wieder zurück in Deinem Dorf bist: es gibt nämlich nur einen Schwierigkeitsgrad. Und mit dem Paßwort-System sparst Du sehr viel Zeit.

Soll ich Dir jetzt empfehlen, das Spiel zu kaufen? Eher nein. Du hast sicherlich schon mehrere Plattformer dieser Strickart. Joe & Mac 2 ist sicher für einige Zeit unterhaltsam, hat aber leider keine Spur von Originalität. Und für das schöne Geld, das man dafür ausgeben müßte, ist es zu kurz und bietet viel zu wenig originellen Spielspaß.



VERLAG

DATA EAST
MUSTER VON: FREAK SHOP
TEL: 0251 527854

PREIS

DM 139,-

ERHÄLTLICH

US IMPORT

SPIELART

PLATTFORM

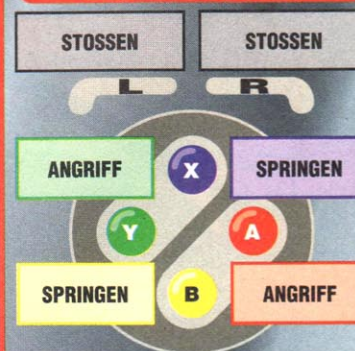
KAPAZITÄT

8MBit

BESONDERHEITEN

PASSWORT-SYSTEM

STEUERUNG



BEWERTUNG

GRAFIK	85
SOUND	79
GAMEPLAY	76
DAUERSPASS	63

PROFAZIT

71

Super NES

7th Saga	us	129.00
Actraiser 2	dt	109.00
Adventure Island 2	dt	117.00
Aero der Akrobat	dt	119.00
Aladdin	dt	109.00
Alien 3	dt	99.00
Andre Agassi Tennis	dt	109.00
Art of Fighting	dt	129.00
Asterix	nl	79.00
Axelay	dt	109.00
Baby T-Rex	dt	109.00
Batman Returns	dt	109.00
Battle Cars	us	119.00
Battletoads	dt	99.00
Beauty and the Beast	dt	99.00
Bram Stoker's Dracula	dt	99.00
Brutal	dt	109.00
Bubsy	dt	109.00
Bugs Bunny Rob.Rampage	dt	129.00
Castlevania 4	dt	109.00
Chaos Engine	dt	109.00
Choplifter 3	dt	99.00
Chuck Rock	dt	99.00
Clay Fighter	dt	119.00
Clay Mates	dt	99.00
Coal Spot	dt	119.00
Cosmo Gang	dt	129.00
Crash Dummies	dt	109.00
Cybernator	dt	109.00
Cyberspin	us	89.00
Daffy Duck	dt	129.00
Demolition Man	dt	109.00
Desert Fighter	dt	129.00
Dr. Franken	dt	109.00
Dragon - Bruce Lee	dt	119.00
Dschungelbuch	dt	129.00
Earth Defence Force	dt	109.00

Equinox	dt 99.00
F-Zero	dt 49.00
F1 Poleposition	dt 129.00

Fifa Soccer	dt 109.00
Final Fight 2	dt 119.00
First Samurai	dt 119.00

Flashback	dt 79.00
Flinstones	dt 114.00
GP 1	dt 109.00
Gods	dt 59.00
Goof Troop	dt 109.00
Harlem Globetrotters	dt 99.00
Harrier	dt 119.00
High Impact	us 109.00
Home Alone	dt 109.00
Home Alone 2	dt 109.00
Humans	dt 99.00
Jammie - Streetball	dt 119.00
Jimmy Connors Tennis	dt 109.00
John Madden Football 94	dt 99.00
John Madden Football 93	uk 99.00
Jurassic Park	dt 119.00
King Arthur's World	dt 109.00
King of Dragons	us 129.00
Lagoon	dt 119.00
Lamborghini	dt 119.00
Last Action Hero	dt 99.00
Lemmings	dt 109.00
Lethal Enforcers & Gun	uk 179.00

Lord of the Ring	dt 109.00
Major Title Golf	dt 79.00
Mario All Star	dt 89.00
Mario Kart	dt 91.00
Mario Paint mit Maus	dt 91.00
Mario World	dt 69.00
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
Metal Marines	dt 129.00
Metroid	dt 109.00
Mickey's Challenge	dt 119.00
Might & Magic 2 (dt. Texte)	dt 129.00
Mr. Nutz	dt 105.00
Mystical Ninja	dt 119.00
NBA Allstar Challenge	dt 109.00
NBA Jam	dt 129.00
NBA Jam & 4 Sp. Adapter	dt 169.00

NHLPA Hockey '94 dt 99.00

NHLPA Hockey '93	uk	99.00
Nick Faldo Golf	dt	89.00
Nigel Mansell	dt	113.00
Ninjabros	us	129.00
On the Ball	dt	109.00
Operation Logic Bombs	dt	109.00
Orge Battle	dt	119.00
PGA Tour Golf	dt	109.00
Pac Attack	dt	109.00
Paladins Quest	us	119.00
Pang	dt	99.00
Parodius	dt	109.00
Phalanx	dt	119.00
Pierre le Chef	dt	119.00
Pinball Dreams	dt	99.00
Pink Panther	dt	119.00
Pirates o.t. Dark Water	dt	129.00
Player Manager	dt	79.00
Plok	dt	89.00
Pocky & Rocky	dt	119.00
Pop'n Twin Bee	dt	119.00
Pop'n Twin Bee 2	dt	119.00
Populous	dt	109.00
Prince of Persia	dt	109.00
Race Drivin	uk	69.00
Radical Rex	dt	119.00
Rasenmäher Mann	uk	119.00
Rival Turf	dt	79.00
Robocops vs. Terminator	dt	109.00
Rock'n Roll Racing	dt	109.00
Rocky Racer	dt	109.00

Schlümpfe	dt 109.00
Schneewittchen	dt 117.00

Secret of Mana	dt 105.00
Secret of Mana	us 129.00
Side Pocket	uk 119.00
Sim City	dt 87.00
Soccer Kid	dt 109.00
Solitaire	dt 99.00
Soul Blazer	dt 109.00
Space Ace	dt 109.00
Spectra	dt 99.00
Star Trek 1. Gen.	dt 109.00
Star Wars	dt 115.00

Star Wars 2	dt 119.00
Star Wing	dt 99.00
Stack Car Racing	dt 99.00
Streetfighter 2 Turbo	dt 129.00

Striker	dt 79.00
Stunt Race FX	dt 109.00
Sunset Riders	dt 109.00

Super Battle Tank	nl 99.00
Super Bomberman	dt 99.00
Bomberman & 4 Sp. Adap.	dt 139.00
Super Conflict	dt 119.00
Super Hockey	dt 109.00
Super Off Road 2	us 119.00
Super Putty	dt 125.00
Super R-Type	dt 49.00
Slap Shot (Ice-Hockey)	us 119.00
Super Turrican	dt 99.00
Syndicate	dt 109.00
Tarzan	dt 109.00
Tazmania	dt 119.00
Terminator 2	dt 116.00
Time Slip	dt 109.00
Time Toons	dt 89.00
Top Gear 2	dt 109.00
Total Carnage	dt 119.00
Troddlers	dt 109.00
Trolls	dt 99.00
Tuff e Nuff	us 129.00
Turn and Burn (16 meg)	us 129.00
Turtles 4	dt 109.00
Turtles Tourn. Fighters	dt 129.00
Utopia	dt 115.00
Virtual Soccer	dt 99.00
WWF Royal Rumble	dt 99.00
Warp Speed	us 99.00
We're Back	dt 99.00
W.I.I. World is Carmen	dt 109.00
Wing Com. Secret Mis.	dt 119.00
Wing Commander	dt 119.00
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 Cup USA '94	dt 139.00
World League Basketball	dt 87.00
Yogi Bear	dt 109.00

Star Wars 2	dt 119.00
Star Wing	dt 99.00
Stack Car Racing	dt 99.00
Streetfighter 2 Turbo	dt 129.00

Striker	dt 79.00
Stunt Race FX	dt 109.00
Sunset Riders	dt 109.00

Super Battle Tank	nl 99.00
Super Bomberman	dt 99.00
Bomberman & 4 Sp. Adap.	dt 139.00
Super Conflict	dt 119.00
Super Hockey	dt 109.00
Super Off Road 2	us 119.00
Super Putty	dt 125.00
Super R-Type	dt 49.00
Slap Shot (Ice-Hockey)	us 119.00
Super Turrican	dt 99.00
Syndicate	dt 109.00
Tarzan	dt 109.00
Tazmania	dt 119.00
Terminator 2	dt 116.00
Time Slip	dt 109.00
Time Toons	dt 89.00
Top Gear 2	dt 109.00
Total Carnage	dt 119.00
Troddlers	dt 109.00
Trolls	dt 99.00
Tuff e Nuff	us 129.00
Turn and Burn (16 meg)	us 129.00
Turtles 4	dt 109.00
Turtles Tourn. Fighters	dt 129.00
Utopia	dt 115.00
Virtual Soccer	dt 99.00
WWF Royal Rumble	dt 99.00
Warp Speed	us 99.00
We're Back	dt 99.00
W.I.I. World is Carmen	dt 109.00
Wing Com. Secret Mis.	dt 119.00
Wing Commander	dt 119.00
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 Cup USA '94	dt 139.00
World League Basketball	dt 87.00
Yogi Bear	dt 109.00

Star Wars 2	dt 119.00
Star Wing	dt 99.00
Stack Car Racing	dt 99.00
Streetfighter 2 Turbo	dt 129.00

Striker	dt 79.00
Stunt Race FX	dt 109.00
Sunset Riders	dt 109.00

Super Battle Tank	nl 99.00
Super Bomberman	dt 99.00
Bomberman & 4 Sp. Adap.	dt 139.00
Super Conflict	dt 119.00
Super Hockey	dt 109.00
Super Off Road 2	us 119.00
Super Putty	dt 125.00
Super R-Type	dt 49.00
Slap Shot (Ice-Hockey)	us 119.00
Super Turrican	dt 99.00
Syndicate	dt 109.00
Tarzan	dt 109.00
Tazmania	dt 119.00
Terminator 2	dt 116.00
Time Slip	dt 109.00
Time Toons	dt 89.00
Top Gear 2	dt 109.00
Total Carnage	dt 119.00
Troddlers	dt 109.00
Trolls	dt 99.00
Tuff e Nuff	us 129.00
Turn and Burn (16 meg)	us 129.00
Turtles 4	dt 109.00
Turtles Tourn. Fighters	dt 129.00
Utopia	dt 115.00
Virtual Soccer	dt 99.00
WWF Royal Rumble	dt 99.00
Warp Speed	us 99.00
We're Back	dt 99.00
W.I.I. World is Carmen	dt 109.00
Wing Com. Secret Mis.	dt 119.00
Wing Commander	dt 119.00
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 Cup USA '94	dt 139.00
World League Basketball	dt 87.00
Yogi Bear	dt 109.00

Star Wars 2	dt 119.00
Star Wing	dt 99.00
Stack Car Racing	dt 99.00
Streetfighter 2 Turbo	dt 129.00

Striker	dt 79.00
Stunt Race FX	dt 109.00
Sunset Riders	dt 109.00

Super Battle Tank	nl 99.00
Super Bomberman	dt 99.00
Bomberman & 4 Sp. Adap.	dt 139.00
Super Conflict	dt 119.00
Super Hockey	dt 109.00
Super Off Road 2	us 119.00
Super Putty	dt 125.00
Super R-Type	dt 49.00
Slap Shot (Ice-Hockey)	us 119.00
Super Turrican	dt 99.00
Syndicate	dt 109.00
Tarzan	dt 109.00
Tazmania	dt 119.00
Terminator 2	dt 116.00
Time Slip	dt 109.00
Time Toons	dt 89.00
Top Gear 2	dt 109.00
Total Carnage	dt 119.00
Troddlers	dt 109.00
Trolls	dt 99.00
Tuff e Nuff	us 129.00
Turn and Burn (16 meg)	us 129.00
Turtles 4	dt 109.00
Turtles Tourn. Fighters	dt 129.00
Utopia	dt 115.00
Virtual Soccer	dt 99.00
WWF Royal Rumble	dt 99.00
Warp Speed	us 99.00
We're Back	dt 99.00
W.I.I. World is Carmen	dt 109.00
Wing Com. Secret Mis.	dt 119.00
Wing Commander	dt 119.00
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 Cup USA '94	dt 139.00
World League Basketball	dt 87.00
Yogi Bear	dt 109.00

Star Wars 2	dt 119.00
Star Wing	dt 99.00
Stack Car Racing	dt 99.00
Streetfighter 2 Turbo	dt 129.00

Striker	dt 79.00
Stunt Race FX	dt 109.00
Sunset Riders	dt 109.00

Super Battle Tank	nl 99.00
Super Bomberman	dt 99.00
Bomberman & 4 Sp. Adap.	dt 139.00
Super Conflict	dt 119.00
Super Hockey	dt 109.00
Super Off Road 2	us 119.00
Super Putty	dt 125.00
Super R-Type	dt 49.00
Slap Shot (Ice-Hockey)	us 119.00
Super Turrican	dt 99.00
Syndicate	dt 109.00
Tarzan	dt 109.00
Tazmania	dt 119.00
Terminator 2	dt 116.00
Time Slip	dt 109.00
Time Toons	dt 89.00
Top Gear 2	dt 109.00
Total Carnage	dt 119.00
Troddlers	dt 109.00
Trolls	dt 99.00
Tuff e Nuff	us 129.00
Turn and Burn (16 meg)	us 129.00
Turtles 4	dt 109.00
Turtles Tourn. Fighters	dt 129.00
Utopia	dt 115.00
Virtual Soccer	dt 99.00
WWF Royal Rumble	dt 99.00
Warp Speed	us 99.00
We're Back	dt 99.00
W.I.I. World is Carmen	dt 109.00
Wing Com. Secret Mis.	dt 119.00
Wing Commander	dt 119.00
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 Cup USA '94	dt 139.00
World League Basketball	dt 87.00
Yogi Bear	dt 109.00

Star Wars 2	dt 119.00
Star Wing	dt 99.00
Stack Car Racing	dt 99.00
Streetfighter 2 Turbo	dt 129.00

Striker	dt 79.00
Stunt Race FX	dt 109.00
Sunset Riders	dt 109.00

Super Battle Tank	nl 99.00
Super Bomberman	dt 99.00
Bomberman & 4 Sp. Adap.	dt 139.00
Super Conflict	dt 119.00
Super Hockey	dt 109.00
Super Off Road 2	us 119.00
Super Putty	dt 125.00
Super R-Type	dt 49.00
Slap Shot (Ice-Hockey)	us 119.00
Super Turrican	dt 99.00
Syndicate	dt 109.00
Tarzan	dt 109.00
Tazmania	dt 119.00
Terminator 2	dt 116.00
Time Slip	dt 109.00
Time Toons	dt 89.00
Top Gear 2	dt 109.00
Total Carnage	dt 119.00
Troddlers	dt 109.00
Trolls	dt 99.00
Tuff e Nuff	us 129.00
Turn and Burn (16 meg)	us 129.00
Turtles 4	dt 109.00
Turtles Tourn. Fighters	dt 129.00
Utopia	dt 115.00
Virtual Soccer	dt 99.00
WWF Royal Rumble	dt 99.00
Warp Speed	us 99.00
We're Back	dt 99.00
W.I.I. World is Carmen	dt 109.00
Wing Com. Secret Mis.	dt 119.00
Wing Commander	dt 119.00
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 Cup USA '94	dt 139.00

AN AMERICAN TAIL FIEVEL GOES WEST

MARTIN



Ich muß zugeben, daß ich bislang noch keinen der Fievel-Filme von Steven Spielberg gesehen habe. Wie verwerflich das auch immer sein mag, den Leuten von Virgin hat der zweite Streifen mit dem Originaltitel Fievel Goes West jedenfalls so gut gefallen, daß sie sich die Rechte für eine SNES-Konversion gesichert haben. Und genau die werde ich mir jetzt in die Konsole stecken.

Hauptfigur dieses Plattformers ist der Mausejunge Fievel (stand auf den deutschen Kinoplakaten nicht immer "Feivel"?), der sich in ein fantastisches Abenteuer stürzt, um seine Familie vor den bösen Plänen einer Katze zu schützen. Diese hat nämlich die Mäuse überredet, nach Westen zu ziehen - in eine Stadt, in der Katzen und Mäuse in himmlischer Eintracht beisammen leben. Fievels Mission beginnt in der Großstadt,



Im Westen nichts Neues?



△ Der Vogel muß tierisch hungrig sein. Wenn Fievel regungslos stehen bleibt, wird er ihn vielleicht übersehen.

BÄRBEL

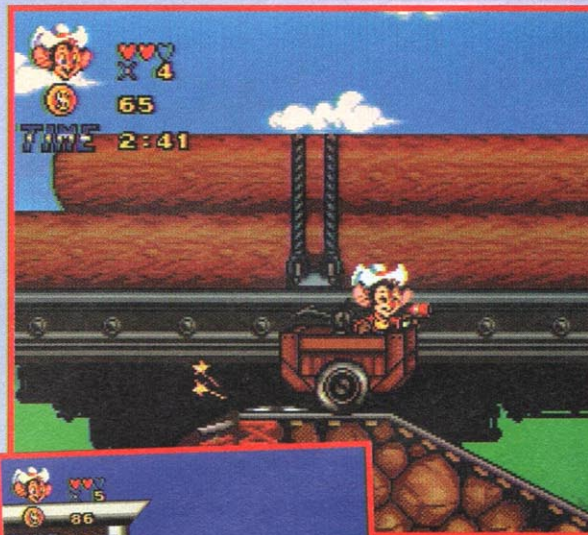


Also, ehrlich gesagt, ich weiß weder, wozu dieses Game gut sein soll, noch, was ich hier dazu schreiben soll. Fievel Goes West ist ein Plattformer. Du läufst von hier nach da, springst auf Plattformen (einige davon bewegen sich sogar) und stürzt mal hier und mal da in's Verderben. Feinde stellen sich Dir in den Weg, und Du mußt sie erschießen. Schließlich triffst Du alle paar Levels auf einen Boß. Spätestens beim fünften Anlauf spielst Du das Game bis an's Ende durch und willst Dir anschließend die Hände abhacken, weil Du Dein unter Entbehrungen aufgestautes Taschengeld gleich am ersten Nachmittag verspielt hast. Fievel Goes West ist eines dieser zahl- und namenlosen, durchaus perfekt programmierten Spiele, die nichts weiter bieten, als eine neue Hauptfigur. Das ist mir absolut zu wenig! Tu wech dat Dinges!

wo er sich gegen unfreundliche Straßenkatzen zur Wehr setzen muß. Gefährlich sind auch seine Kletteraktionen über schwindelerregend hohe Wäscheleinen. Schließlich entkommt Fievel den Feindseligkeiten der Metropole durch die Kanalisation. Auf einem alten Güterzug macht er sich auf den Weg durch die Wüste. In diesen Szenarien trifft er natürlich auf jede Menge Gegner und ausgebuffte Wächter, die den Zugang zur nächsten Etappe versperren. Da seine anfängliche Bewaffnung arg zu wünschen übrigläßt, tut Fievel gut daran, nach Power-Ups, Extraleben und Kraftfeldern Ausschau zu halten, die über die Level verstreut sind.

Das eigentlich Spiel wird im Märchenbuch-Format dargestellt: Vor jedem neuen Spielabschnitt wird eine Seite weitergeblättert und anschließend vergrößert (verlässlichen Zeugenaussagen zufolge soll das im Film ähnlich gewesen sein). Seine riesenhafte Umgebung läßt Fievel ziemlich klein erscheinen, verglichen mit den Katzen ist diese winzige Feldmaus allerdings enorm groß dargestellt.

Wie zu erwarten kann Fievel Goes West durch zeitgemäß gute Grafiken überzeugen, obschon mir die Animation einiger Sprites durchaus verbesserungswürdig erscheint. Ab und zu



△ Hey Mann, ein echter Eisenbahnlevel! Und das in einem Plattformergenie!

◁ Nimm dies, verkaterter Schurke!

ruckelt's da doch ein bißchen sehr!

Trotz der Tatsache, daß für dieses Game ein Film als Vorgabe diente, sind doch einige der Örtlichkeiten typisch plattformmäßig ausgefallen, besonders der Level mit dem Zug, der in der einen oder anderen Form wohl nahezu in jedem Plattformergenie zu finden ist. Gut gefallen hat mir der Kanalisations-Level, wo Fievel in einer alten Sardinenbüchse ausbüchst. Auch der Mode 7-Adler im weiteren Verlauf ist beeindruckend.

Was mich bei diesem Spiel aber enttäuscht hat, war weniger der Mangel an Originalität, sondern überraschenderweise der Sound. Die Musik selbst ist nicht schlecht, obwohl der Bezug zur Handlung nicht gerade zwingend ist. Nein, schlimm sind die nervtötenden Effektsounds, die Fievels Sprünge und Schüsse begleiten.

Fievel Goes West ist sicherlich ein Spiel für die jüngere Kundschaft, obwohl auch ältere Freaks durchaus ihren Spaß dabei bekommen können.

Ich selbst habe das Game jedoch in relativ kurzer Zeit durchgespielt, und das wird jedem anderen durchschnittlich erfahrenen Spieler wohl auch gelingen können. Die unendliche Reihe der Zeichentrickkonversionen ist wieder einen Meter länger geworden. Nichts Neues, nichts Aufregendes, lediglich ein weiterer ach so süßer Hauptdarsteller!

▽ Kannst Du Dir vorstellen, daß dieses edle Kätzchen in Mülleimern herumstöbert?



VERLAG

HUDSON SOFT
040 - 3963151

PREIS

CA. DM 139,-

ERHÄLTLICH

SEPT '94

SPIELART

PLATTFORM

KAPAZITÄT

8MBit

BESONDERHEITEN

KEINE

STEUERUNG

KEINE FUNKTION

KEINE FUNKTION

FEuern

X

KEINE FUNKTION

SPRINGEN

B

KEINE FUNKTION

STEUERUNG

GRAFIK

82

SOUND

78

GAMEPLAY

83

DAUERSPASS

69

PROFAZIT

74

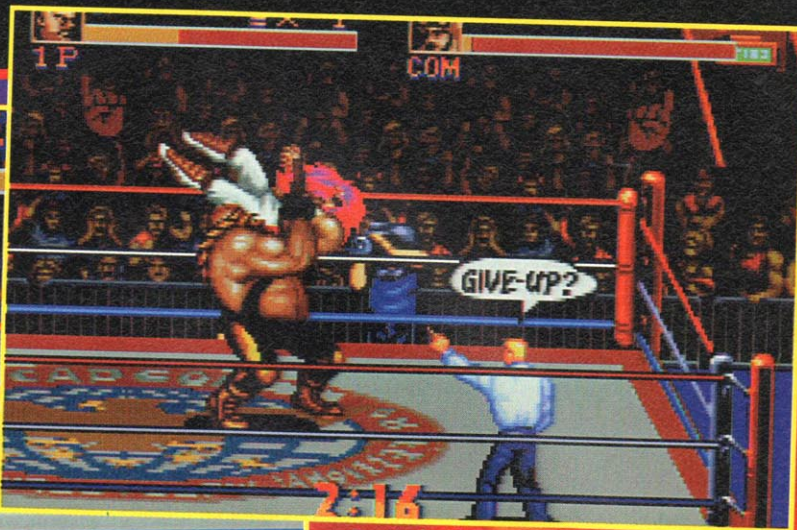
SUPER PRO AUG '94

55

PETER

Ich glaube, Martin hätte da ruhig noch ein wenig direkter werden können. Fievel Goes West ist mal wieder eine dieser Zeichentrick-Lizenzen, die, was den Spaß angeht, um Lichtjahre hinter der Filmvorlage zurückbleiben. Dieses Spiel hätte wirklich nicht programmiert werden müssen! Hudson Soft, die doch gewöhnlich so großen Wert auf die Qualität ihrer Produkte legen, haben uns mit Fievel Goes West unangenehm überrascht. Nun gut, irgendwann bringt jedes Softwarehaus einmal einen Blindgänger auf den Markt, und dieser hier ist eben Hudson Soft. Nicht kaufen, es sei denn, Du bist ein krankhafter Fievel-Fan und hast das ganze Schlafzimmer voller Knuddelmäuse.





△ Der Macho Sheep vermöbelt den Kabuki-Freak.

PETER



Die Begeisterung für das American Wrestling ist leider noch nicht so tot, wie es dieses sportähnliche Spektakel eigentlich verdient. Capcom jedenfalls hat mit Muscle Bomber ein neues Game vorgelegt, das den Fans dieses Muskel-Zirkus neuen Auftrieb geben wird.

Muscle Bomber wurde aus Capcoms Spielhallen-Version für das SNES übertragen, wobei die Programmierer das Kunststück fertiggebracht haben, dieses pralle Muskel-Game auf 24 Mbit zusammen zu quetschen. Was das Spiel in erster Linie auszeichnet, ist der hervorragende Vier-Spieler-Modus, der es erlaubt, vier dieser großmäuligen Fleischberge zu gleicher Zeit auf einander einprügeln zu lassen.

Ansonsten entspricht das Spiel eher dem üblichen Standard. Beim Solo-Spiel kannst Du Dir unter acht dieser Bizeps-Clowns Deinen Lieblings-Kämpfer aussuchen (die zwei Extra-Bosse gibt es nur, wenn Ihr zu viert spielt!). Und dann tingelst Du durch die diversen Kampfarenen dieser Welt, wobei Du nach und nach die restlichen Radau-Recken erledigen mußt.

Jede einzelne Figur verfügt über eine Reihe von Special Moves - leider hast Du dabei aber nur drei Knöpfe auf Deinem Joypad zur Verfügung. Das Resultat ist, daß diese Moves unnötig kompliziert auszulösen sind. Im Kampf sind Dir dann alle Mittel recht, um den Energiebalken des jeweiligen Gegners auf Null herunterzufahren - je nach Deiner Charakterstärke kannst Du dabei fair kämpfen oder den Gegner

MUSCLE BOMBER

Muskel-Zirkus mit Bizeps-Clowns!



mit fiesen
Finessen foulen.
(Etwa indem Du
ihn aus dem Ring
herauswirfst und
ihn unten im



Parkett einen Stuhl über den Schädel ziehst. Es ist eben
genau so, wie wir das vom Fernsehen her kennen.) Und
sobald Dein Gegner richtig aus der Puste ist, brauchst Du
ihn nur noch niederzuhämmern und drei Sekunden lang
auf dem Boden zu halten. Schon bist Du Sieger!

Die bizarre Schar von Kämpfern ist keineswegs - wie in
anderen Spielen dieser Art - aus dem realen Leben
gegriffen. Alles in allem ist es ein Haufen von finsternen
Mutanten, für deren Leben Du nicht einen Pfifferling
geben würdest. Und wenn dann der Schädel einer dieser
Ausgeburten makabrer Phantasie mit Wucht auf den
Boden geknallt wird, dann läßt Dich das wahrscheinlich
ziemlich kalt - emotional gesehen.

Muscle Bomber wird exzellent präsentiert und bringt
auch Atmosphäre 'rüber - etwa bei den
Einführungsszenen zu den Kämpfen oder den witzig
gemachten Siegeszenen. Die Zeichnung ist sehr
detailliert - man erkennt eben die Handschrift von
Capcom. Die Animation hingegen ist nicht ganz so
geschmeidig - die Fleischklöße tapern etwas
unbeholfen durch den Ring. Einfach traumhaft ist der
Vier-Spieler-Modus! Und der Rechner steckt diese
Mehrbelastung locker weg - ich habe weder ein
Ruckeln noch

sonst eine Verzögerung im Bildablauf feststellen
können, wenn sich alle vier Wrestler zugleich auf
dem Bildschirm prügeln.

Die Melodien und die Klang-Effekte passen gut
zu der Kampf-Atmosphäre. Eigentlich schade, daß
sie Dir irgendwann in den Ohren weh tun, denn
dieses Game sollte unbedingt bei voller
Lautstärke laufen! Wenn Dir diese "Sport"-Art
Spaß macht und Du noch kein ähnliches Spiel
hast, dann besorge es Dir - und wenn es nur
wegen des Vier-Spieler-Modus ist!

BÄRBEL

86%? 86%! Was für'n
Stoff hat Peter
genommen? Kriege ich
auch was davon ab?
Vielleicht hat er aber auch nur
die Cartridges verwechselt. Wir haben
bestimmt zwei verschiedene Muscle
Bomber gespielt. Es sieht gut aus, klar,
mit all dem Glitzer und Glamour, der zu
diesem Sport dazugehört. Aber wenn
Du wie verrückt den einzigen Angriffs-
Button bearbeitest, merkst Du schnell,
daß dieses Game so gebrechlich ist,
wie ein Krüppel-schwein mit
Augenbinde. Selbst die Special Moves
sind alles andere als special. Ich
mache mir wahrlich keine schlaflosen
Nächte, um herauszufinden, was
heutzutage cool bzw. uncool ist. Aber
ich weiß, daß Wrestling genauso
angesagt ist, wie Peter Alexander,
Schals stricken oder die Turtles. Ich
kann mir beim besten Willen nicht
vorstellen, wer sich dieses Gähn-Game
kaufen soll. Vielleicht Leute mit
Einschlafstörungen.

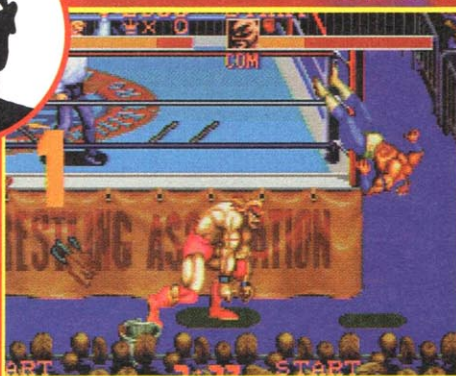


MARTIN

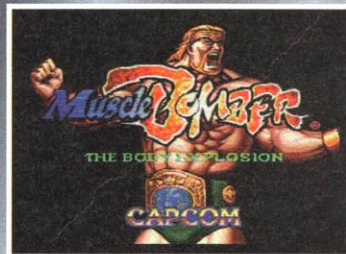


Bei diesem Spiel
bin ich mir nicht
ganz sicher.
Wrestling ist ja
eigentlich mehr ein
Witz als eine Sportart. Da passiert
doch eigentlich nicht mehr, als daß da
ein Haufen Riesenbabies mit
Spatzenhirn und Anabolika-Bizeps
markt-schreierisch aufeinander
einprügelt! Dazu tragen sie irre
Kostüme und wirre Frisuren und
schneiden Grimassen, als wären sie
einem alemannischen Fastnachtszug
entsprungen. Da klatschen dann die
Körper auf das Parkett, daß man
meint, schon die Sirene des Notarztes
zu hören - und was ist passiert?
Nichts, der Wrestler steht auf und
grinst. Reines Show-Business, bei
dem die Kunst offenbar darin besteht,
bühnenwirksam zu fallen. Ähnlich ist
auch das Spiel, zum Glück macht es
aber mehr Spaß. Die Grafik ist sehr
gut, aber ich bezweifle, ob Muscle
Bomber Street Fighter II auf Dauer
ausstechen kann, wenn man immer
nur einen Knopf zu drücken braucht,
um alle möglichen Schläge
auszulösen. Hinzu kommt, daß die
Animation offenbar aus Final Fight
übernommen wurde - das heißt also,
daß sie genau so unrealistisch ist.
Meine Meinung: das Spiel ist ganz
brauchbar, allerdings glaube ich, daß
Peter mit seinem positiven Urteil
etwas übertreibt.

▽ Grenzenlose Action...wozu
noch die Seile?



▽ Schnappe Dir drei Kumpels und knöpf Dir eine
Mutante vor!



VERLAG

CAPCOM

MUSTER VON: GAME EXPRESS
TEL: 069-5438088

PREIS

ERHÄLTLICH

JAP IMPORT

SPIELART

BEAT-'EM-UP

KAPAZITÄT

24MBit

BESONDERHEITEN

VIER-SPIELER-MODUS

STEUERUNG

KEINE FUNKTION

KEINE FUNKTION

L R

ANGRIFF

X

KEINE
FUNKTION

Y

A

SPRUNG

B

FALL

BEWERTUNG

GRAFIK 89

SOUND 71

GAMEPLAY 85

DAUERSPASS 90

PROFAZIT

86

PETER



Auch ein so vermurkstes Spiel wie Astro Go! Go! hat seine guten Seiten: Man freut sich um so mehr, daß man den alten Renn-Klassiker F-Zero noch im Regal hat, das meiner Ansicht nach bisher beste Spiel dieses Genre für den SNES.

Astro Go! Go! ("Oh no!" reimt sich am besten darauf!) ist eine einzige Bruchpartie. Das fängt schon mit den Schwierigkeitsgraden an: Im ersten Grad hast Du alle drei Strecken schon in wenigen Minuten durchgespielt - kindisch einfach also. In der härteren Gangart hingegen geht dann gar nichts mehr: selbst wenn Du wie Schumacher über den Parcours bretterst, ziehen Deine Gegner auf Nimmerwiedersehen an Dir vorüber.

Auch wenn man nicht unbedingt Sieger wird, könnte ja das Spielen rein theoretisch Spaß machen. Tut es aber nicht: Du fährst mit einem solchen Affenzahn über die Rennstrecke, daß Du die vielen Hindernisse überhaupt nicht mehr wahrnehmen kannst. Das haben wohl auch die Programmierer eingesehen und dafür eine besonders listige Lösung gefunden: In diesem Teil des Rennens übernimmt nämlich der Computer die Steuerung. Wo bleibt denn da der Spaß am Spiel, wenn die Maschine Dir die Arbeit abnimmt?

Und wie steht's mit dem Zwei-



△ Das Rennen startet. Mein Tip: Mache kehrt, verlasse schnell die Rennstrecke und kehre nie wieder zurück!

Das darf doch wohl nicht wahr sein ...

ASTRO GO! GO!

▽ Wie kann sich ein großer, blauer Delphin als Raumschiff verkleiden und Geschwindigkeiten über 800km pro Stunde erreichen?



Spieler-Modus? Ist das nicht der Standard bei Spielen dieser Art? Hat man hier etwa einen geteilten Bildschirm wie bei Super Mario Kart, wo man sich zu zweit spannende Rennen liefern kann? Astro Go! Go! geht auch hier wieder souverän über die bei Videospielen mittlerweile üblichen Standards hinweg: Is nich, fertig, aus. (Was kümmern uns die Ansprüche der Kunden? Hauptsache, sie haben bezahlt!)

Gibt es denn eigentlich auch etwas Gutes an diesem Spiel? Astro Go! Go! präsentiert mindestens 15 Rennstrecken, vielleicht sogar mehr, wenn Du im schwierigsten Level spielst. Das wird aber kaum jemand

MARTIN



Es gibt heutzutage nicht viele Spiele, bei denen ich am liebsten die Cartridge aus dem SNES herausreißen würde, um mein halb verdautes Mittagessen in den leeren Schlitz zu würgen. Leuchtende Grafik gibt diesem Spiel zunächst einen modernen Anstrich - wenn Du aber höhere Geschwindigkeiten fährst, verschwimmt die Farbe zu einem mehr oder weniger einheitlichen Pastellton. Mal im Ernst: was soll man von einem Spiel halten, bei dem die Kurven so schnell auftauchen, daß Du nicht mehr reagieren kannst? Soll man eine Renn-Simulation noch ernst nehmen können, wenn auf der Rennstrecke mehr Schlaglöcher sind, als auf einer ostdeutschen Landstraße? Wo Du Dich schon überschlägst, wenn Du nur ein Pixel von der vorgegebenen Fahrtlinie abgewichen bist? Astro Go! Go! ist so überflüssig, wie eine tote Katze in der Badewanne.



BARIBROON

Braucht lange, um auf Touren zu kommen, ist dann aber nicht mehr aufzuhalten.



E.O.

Ein Allround-Fahrzeug. Hat aber Probleme auf rutschigen Fahrbahnen.



COOLJAM

Extrem schnell, extrem manövrierfähig, aber zu leicht für einen Fight.



BLUE ONE

Hervorragendes Allround-Fahrzeug. Ideal für Anfänger.



LUNA BEE

Unglaubliches Bremsvermögen und problemloses Fahrverhalten.

ASTREINE ASTRO-AUTOS!

herausfinden, weil er vorher mit Sicherheit die Kiste vor lauter Ärger abschaltet. Immerhin gibt es fünf verschiedene Fahrer mit jeweils unterschiedlichen Fahrstilen und Rennwagen. Du kannst auch die Beschleunigung, die Höchstgeschwindigkeit und das Fahrverhalten einstellen. Alles schön und gut - es ist aber nichts dabei, was F-Zero nicht schon vor zwei Jahren hatte!

▽ Der einzige Glanzpunkt des Spiels.



△ Noch liegen wir an zweiter Position, aber achte auf die Krater!

Die Action ist schnell und unübersichtlich, wobei mir aber die ständigen Geräusche der anderen Rennteilnehmer auf den Keks gingen. Du kannst das Rennen auch ohne die anderen Fahrer machen - aber da es keinen batteriegepufferten Speicher gibt, mußt Du jedesmal von vorne anfangen.

Zusammenfassend läßt sich sagen, daß Astro Go! Go! eine sehr schnelle Rennsimulation ist. Leider ist es den

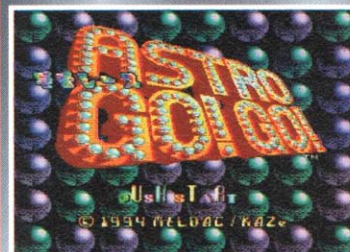
Programmierern nicht gelungen, die Schwierigkeitsgrade richtig einzustellen. Und das größte Manko von Astro Go! Go! ist, daß es keinen Zwei-Spieler-Modus hat - womit ein längeranhaltender Spielspaß schon von vorneherein ausscheidet. Laßt uns hoffen, daß diese japanische Mißgeburt nie auf den deutschen Markt kommt!

▽ Das grüne Fahrzeug kommt uns hier gar nicht gelegen. Es ist wohl das aggressivste von allen!



HENDRIK

Alle möglichen Leute haben schon versucht, ein Renn-Game mit Mode 7 für den SNES auf den Markt zu bringen. Bisher haben das nur zwei Leute geschafft: die Herren Nin und Tendo mit F-Zero und Super Mario Kart. Aber Meldac's Versuch, sich diesem exklusiven Club anzuschließen, ist gründlich in die Hose gegangen. Die Sichtperspektive ist so hoch angesetzt, daß Du die Kurven erst dann siehst, wenn es schon fast zu spät ist. Und am schlimmsten ist, daß Du immer in die gleiche Richtung fährst - egal, wie viele Kurven Du schon genommen hast. Gib Dein Geld besser für einen der beiden Nintendo-Klassiker aus!



VERLAG

MELDAC

MUSTER VOM: GAME EXPRESS
089 - 5438088

PREIS

CA. DM 139,-

ERHÄLTLICH

JAP IMPORT

SPIELART

RENN-SIMULATION

KAPAZITÄT

8MBit

BESONDERHEITEN

KEINE

STEUERUNG

NACH LINKS

NACH RECHTS



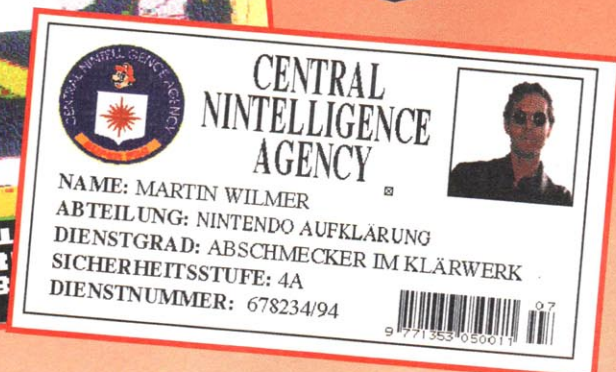
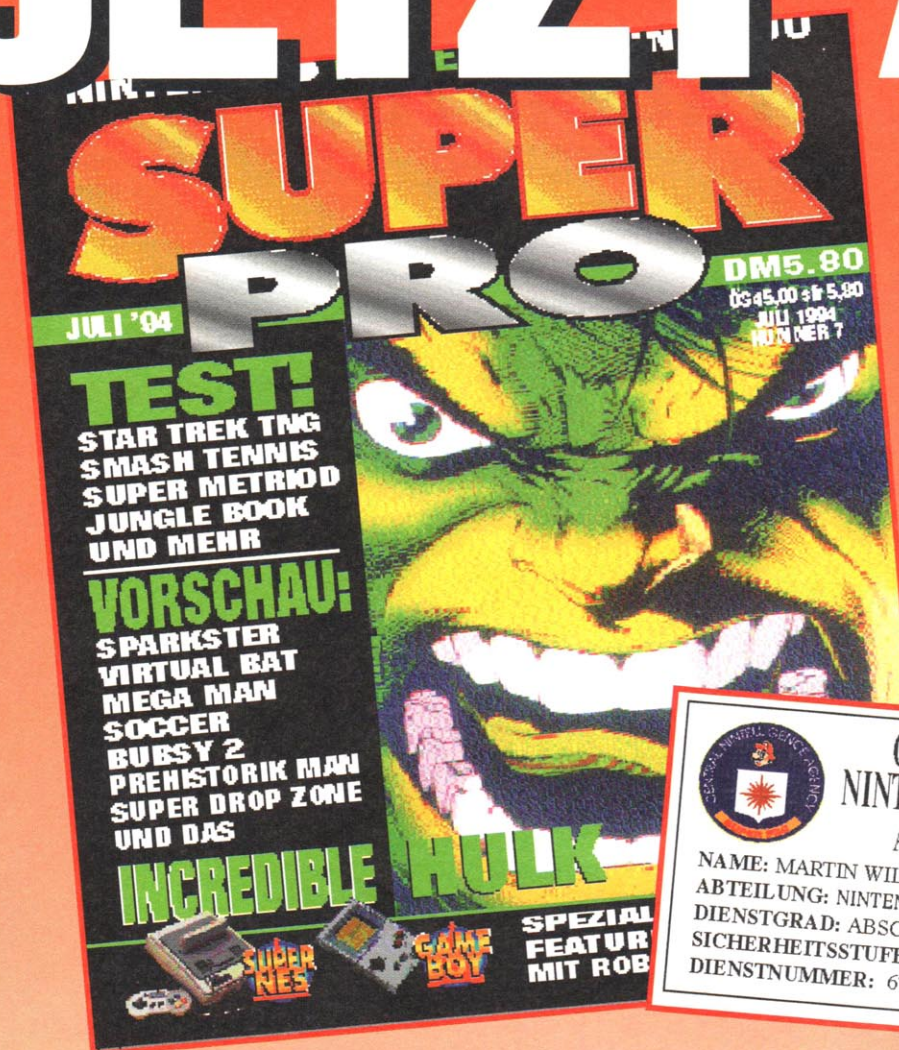
BEWERTUNG

GRAFIK	84
SOUND	71
GAMEPLAY	67
DAUERSPASS	53

PROFAZIT

55

JETZT AB



UND DAS BEKOMMST DU VON SUPER PRO, WENN DU MITGLIED WIRST!

EIN TOLLES POSTER!

EIN AERO THE ACROBAT-BADGE

UND EINEN WEITEREN ANSTECKER!

EINEN MITGLIEDSAUSWEIS!

(MIT DEM AUSWEIS BIST DU BERECHTIGT, ZUKÜNFTIGE SUPER-SPEZIAL-ANGEBOTE WAHRZUNEHMEN!)

ONNIEREN!

**AUFGEPASST, ZUGEFAST!
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 Porto = Jeden
Monat ein neues,
knallbuntes,
knackig-informatives
Magazin frisch an
Deiner Haustür!



SUPER PRO
Aboservice
Postfach 3127
48581 Gronau

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.

Level 14

Wer in diesem Level erfolgreich sein will, muß ständig in Bewegung bleiben, besonders in dem Abschnitt mit den herabstürzenden Plattformen. Gegen Ende brauchst Du gutes Timing, um die Vögel zu überstehen.

Schnapp Dir einen Unhold und wirf ihn gegen die anderen Monster. Das ist der einfachste Weg, um hier weiterzukommen.

Springe im rechten Augenblick über die Vögel zur nächsten Plattform. Deine Geschwindigkeit ist hier von großer Bedeutung.

Schau Dich ständig um, denn ein Messer im Rücken ist das letzte, was wir jetzt brauchen. Gehe einfach durch die Tür.

Level 15

Dieser eisige Level erfordert einen kühlen Kopf. Knöpfe Dir so viele Gegner wie möglich vor, um Extramünzen zu sammeln. Es lohnt sich auch, mal zurückzugehen - der Level könnte sich verändert haben und versteckte Ausgänge sichtbar machen.

Wenn sich die Leiterwächter abwenden, steige nach unten. Achte auf ihre Speere, sie sind klein aber tödlich!

Wenn Du an diesem Punkt ein paar mal gestorben bist, wirst Du feststellen, wie wichtig hier ein gutes Timing ist.

Die Geheimentreppe erscheint nur, wenn der Schalter am Ende des Levels aktiviert worden ist.

Wie man hier hinkommt? Wie wäre es, wenn Du nach rechts läufst und einen kleinen Schalter suchst, mit dem Du für festen Untergrund sorgst?

Wenn Du den Bullenhut trägst, dann springe zu diesen Münzen hoch. Du bleibst in der Decke stecken und kannst problemlos alle Münzen einsammeln.

Dies ist der fragliche Schalter. Aktiviere ihn und gehe durch die Tür in einen Geheimlevel.

Wenn möglich, wirf Deine Gegner in die Stacheln. Das ist die sauberste und sicherste Lösung.

Wenn Du den Schalter drückst, werden all diese Blöcke verschwinden. Überlege Dir also vorher, was Du brauchst!

Schau Dir die Blöcke näher an! Dahinter verbirgt sich ein Geheimnis.

In diesem Block befindet sich der Schlüssel zur versteckten Schatzkammer. Nimm ihn mit zur zweiten Gruppe von rissigen Blöcken und zerstöre sie. Jetzt findest Du die Tür zum Schatz.

Level 16

Dieser Level verfügt über zwei Ausgänge und eine versteckte Schatzkammer. Denk dran, mit dem Bullenhut kannst Du mehr Münzen einsammeln! Die meisten Gegner kannst Du durch Draufspringen beseitigen.

Für diesen Monat haben wir uns in die Gefahren von Sherbet Land gestürzt, um Dir diese exklusiven Karten bringen zu können. Zwar ist dieses Land nicht ganz so umfangreich, wie die vorhergehenden, aber die vielen kniffligen Sub-Levels sorgen für ungebrochene Spannung. Es gibt auch ein paar gut versteckte Schätze, die SUPER PRO für Dich aufgestöbert hat. Also, auf in's Getümmel!



In diesen Block hat sich ein Drachenhut verkrümmelt. Wenn Du ihn einsteckst, achte auf den Vogel rechts...er kommt zu Dir runter!

Um nicht in die Stacheln zu rutschen, springe hoch, sobald Du die Tür erreichst. Du bleibst dann augenblicklich stehen.

Wenn Du heil an den Vögeln vorbeigekommen ist, nimm die Münzen mit - für's nächste Bonuspiel.

Der einfachste Weg, um diese Stacheltiere zu beseitigen, ist in sie hineinzurennen, wenn sich auf Dich zukommen. Auf keinen Fall draufspringen!

Laufe durch die Blöcke und dann genau in den Gegner, der hier herumlungert.

Wenn Du in diesem Level auf einen grünen Zweig kommen willst, betätige den Schalter. Gehe dann wieder auf gleichem Wege zurück.

Das Monster in diesem Raum ist kein ernsthaftes Problem. Nimm die Münzen, drück auf den Schalter und gehe weiter!

Flitze unter dem Thwomp hindurch, um die Tür zu erreichen, die Dich in den nächsten Level bringt.

Ein Spaziergang! Gehe nach rechts, dann müßtest Du eigentlich den Ausgang finden. Es sei denn, die Batterien Deines Game Boy machen vorher schlapp.

Wenn Du aus dieser Tür kommst und nach links gehst, kommst Du zur Mitte des Levels. Noch weiter links geht's zum normalen Ausgang. Gehe nach rechts und laufe oben entlang zum Geheimausgang.

Du kannst diese Tür auch erreichen, wenn der Schalter nicht aktiviert ist. Trotzdem empfehle ich, den Schalter rechts außen zu drücken...wegen der Bonusse.

Achte auf die herunterfallenden Stacheln, aktiviere den Levelhälfenpunkt und gehe durch die Tür.

CHEATS

Extraleben

Um ein paar Extraleben zu bekommen, kehre ständig zu einem Level zurück, in dem es viele Münzen gibt. Sammle sie ein und gehe in die Bomben-Bonusrunde. Wenn Du einige Leben gewinnst, speichere das Spiel! Wenn nicht, versuch's noch mal! Wiederhole es so oft, bis Du genügend Leben beisammen hast.

Diese Münzen sind geschenkt, denn Du wirst kaum auf nennenswerten Widerstand stoßen.

Level 17

Dieser Level ist ein ganz schöner Brocken! Hier kannst Du besonders schnell von Igeln oder verrückten Wolken getroffen werden. Versuche es auf der oberen Route. Suche nach dem Schlüssel, der Dich zum Schatz bringen wird!



Level 18

In diesem Level gibt's wieder viele schöne Sachen zu entdecken. Und ohne unseren nützlichen Führer würdest Du Dir hier wahrscheinlich die Zähne ausbeißen. Probiere auch ein bißchen mit den Schaltern herum!

Gehe hier oben her! Das bewahrt Dich vor stacheligen Nerveveien.



Zerstöre den mittleren Block hier drinnen und nimm Dir den Schlüssel.

Laß es langsam angehen und achte auf die fliegenden Dolche. Töte die Gegner, indem Du sie über den Haufen rennst.

Laufe in jeden Gegner, der Dir hier über den Weg läuft. Dann wirst Du die Tür ohne Probleme erreichen.

Wenn Du den Schlüssel hast, laufe zurück zur Tür mit dem Schädel und Du findest die versteckte Schatzkammer.

Bis zur Levelhälfte kommst Du nur durch, wenn Du einen Bullenhut einsammelst und auf die Blöcke runterspringst.

Zerstöre diesen Block, und einige Plattformen werden erscheinen. Jetzt kannst Du nach rechts weiter zur Ausgangstür.

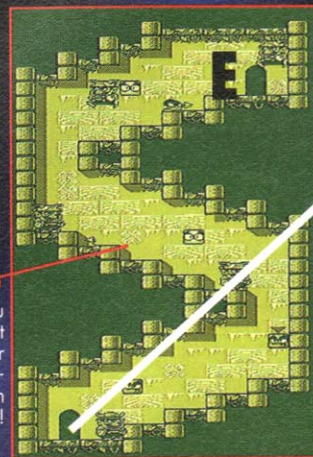
Level 19

Auf dieser Strecke gibt es keine Überraschungen. Ein mörderischer Schwimmlevel durch Wasser und Eis, mit Hindernissen, wie stachelbewehrten Baumstämmen und um sich werfenden Verrückten. Am Ende erwartet Dich der Pinguinboß. Ein leichtes, ihn zu erledigen!

Füttere diesen komischen Vogel mit einigen kleineren Gegnern. So bekommst Du ein paar Extramünzen. Wenn Du genug hast, springe auf ihn drauf. Achte auf die Minen!

Hol Dir den Bullenhut aus diesem Block, zerstöre dann die vorigen Blöcke, und Du findest einen Geheimraum mit 100 Münzen darin.

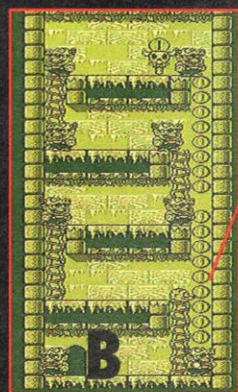
Sei besonders vorsichtig, wenn Du hier herunterwanderst. Nur zu leicht kannst Du hier in einen Gegner hineinrampeln. Um auf Nummer sicher zu gehen, jage die Treppen herunter, wie ein wilder Elefant!!!!





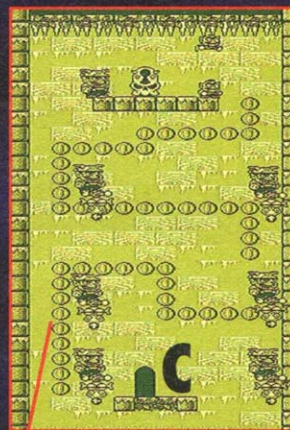
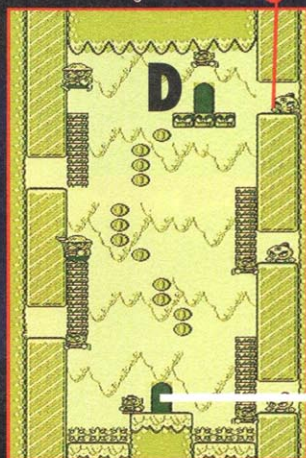
Die Wolke, die hier herumfliegt ist gefährlich. Hier unten findest Du Schutz.

Wenn Du durch diese Lücke fällst, drücke ständig nach rechts. Andernfalls wirst Du's nicht bis zum nächsten Plateau schaffen.



Klettere ganz nach oben, springe herunter und sammle die Münzen ein.

Diese nervigen Monster bewerfen Dich mit Minen. Steig die Leiter runter, sobald sie ihre Minen geworfen haben.



Folge mit dem Schlüssel den Münzen bis nach oben. Paß auf, daß Du nicht zu weit gehst und an der Decke aufgespießt wirst!



Achte auf die Stachelfische. Ansonsten brauchst Du hier nur von einer Tür zur nächsten zu schwimmen.



Schwimme an dem Fisch mit der Harpune einfach vorbei. Du bist dem Ziel so nahe, daß Du jetzt keinen Streit vom Zaun brechen solltest.



Den Schlüssel zur Schatzkammer findest Du im mittleren Block dieser Reihe. Paß auf, daß Dich die Thwomps nicht kalt erwischen. Ich habe Dich gewarnt!



Drücke auf den Schalter, dann erscheinen im vorherigen Abschnitt einige Plattformen, über die Du zum Schlüssel gelangst.

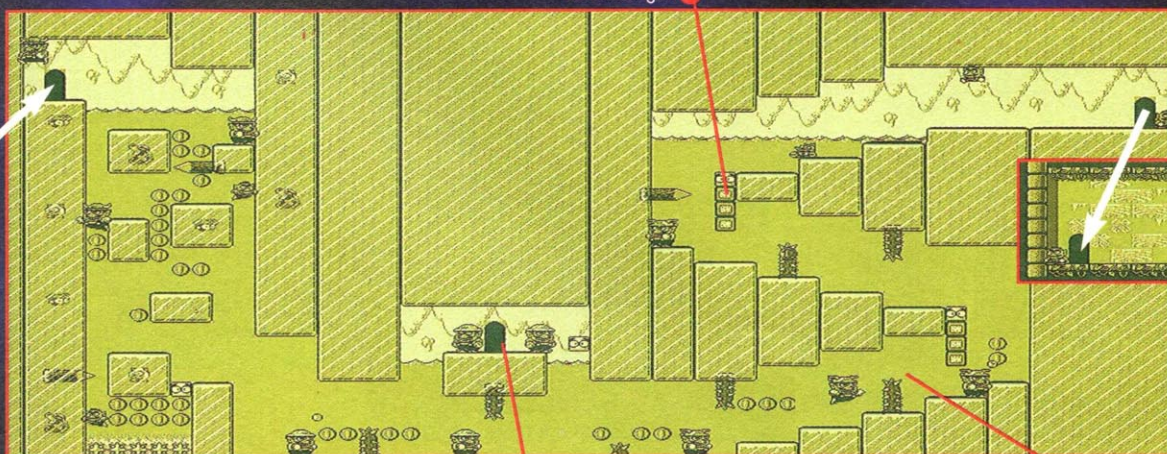


Die Münzen sehen verlockend aus. Aber besser, Du gehst oben her, kommst dann zurück und sammelst sie ein. So kannst Du die Igel umgehen.

Neben all den Münzen liegen hier auch noch viele Extraleben herum. Und die sind immer für ein paar Extraleben gut!



Hast Du genügend Münzen beisammen? Gut, dann gehe durch die letzte Tür. Überraschenderweise ist das der einzige Ausgang in diesem Level.



Wenn Du diesen Hälfenpunkt erreicht hast, dann nur, weil Du Dich vor den Stacheln gehütet hast. Gehe an den Stacheln vorbei, wenn sie eingefahren sind.

Diese Stacheln sehen problematisch aus. Aber mit leichten Berührungen des Steuerpads behältst Du die Sache unter Kontrolle.



Hinter dieser Tür lungert ein dicker Pinguin herum, den Du nicht einmal besiegen muß! Du brauchst ihm lediglich einmal auf die Rübe zu hüpfen und dann durch die Tür zu gehen. Hmm, ob Du das hinkriegst?!

Sobald Du den Abschnitt mit den schwebenden Plattformen erreicht hast, solltest Du Dir den Schlüssel krallen, der durch den oberen Pfeil angedeutet ist (Natürlich mußt Du von unten kommen!). Reiß Dir dann den unteren Schlüssel unter den Nagel. Dadurch bist Du jetzt in der Lage, Dir die netten Säckelchen zu grapschen, auf die der mittlere Pfeil weist.

Sobald Du die Instruktionen befolgt hast, die in dem oberen Kasten angezeigt werden, wirst Du mitten zwischen die Plattformen transportiert. Dort kannst Du dann zwischen zwei verschiedenen Wegen wählen, von denen jeder zu Schätzen und Monstern führt. Wenn Du die Schätze eingesackt hast, gehe zum Ausgang.

Schieße auf die mittlere Statue, die sich von den anderen unterscheidet. Es öffnet sich jetzt ein Weg aus diesem Raum heraus.

Wenn Du die Schlüssel in genau der Reihenfolge eingesammelt hast, die im Level-Kasten angegeben wurde, gehe nach links über die Treppe in den Raum hinein. Hier wimmelt es von Geld, Power-Up's und anderen nützlichen Dingen. Alles mit nehmen!



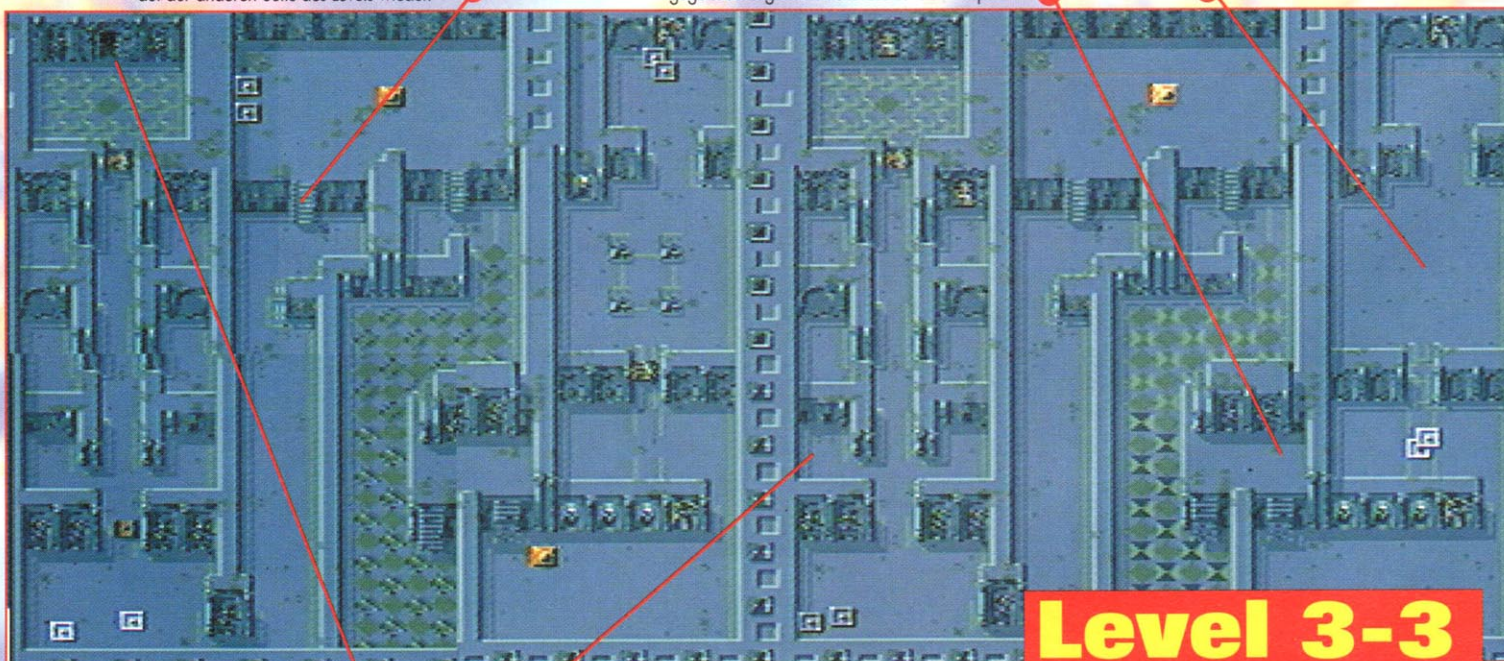
Level 3-1

Wenn Du in diesem Level anfängst, siehst Du zunächst eine Reihe von Schlüsseln vor Dir. Mit ihnen verschaffst Du Dir den Zugang zu zwei verschiedenen Wegen, die Dich durch den Level führen. Um die meisten schönen Dinge einsammeln zu können, mußt Du zunächst zur rechten Ecke gehen und dann nach links, wobei Du jeden Schlüssel am Wegesrande mitnimmst. Bis auf eine Ausnahme: den ganz linksaußen. Gehe jetzt über die Brücke, die sich aufbaut.

Ganz schön verwirrend! Wenn Du hier angelangt bist, findest Du Dich plötzlich auf Deinem ursprünglichen Weg auf der anderen Seite des Levels wieder.

Wenn Du den silbernen Schlüssel von der rechten Seite hast und damit diese Stufen hochgehst, dann verschwindet der zweite. Nimm den dritten mit und Du wirst zu dem gleichen Punkt auf der gegenüberliegenden Seite des Levels transportiert.

Diese Schlüssel liegen inmitten eines Kraftfeldes. Du kommst nur dann heran, wenn Du die Statuen ringsum nacheinander im Uhrzeigersinn abschießt. Fange damit unten links an.



Je nachdem, auf welcher Seite des Levels Du bist, kommst Du durch den Ausgang zu unterschiedlichen Stellen im nächsten Level.

Wenn Du durch diesen Gang gehst, kannst Du mit den dort gefundenen Schlüsseln die jeweils nächsten Türen nach oben öffnen. Du kommst dann zu der Ausgangstür, die zum nächsten Level führt.

THE CHAOS ENGINE

Und da sind wir wieder, wie versprochen: mit der Fortsetzung unserer Tips zu Chaos Engine! Es macht ja einen so ungeheuren Spaß, sich durch diese malerischen Verliese und Kerker hindurchzukämpfen ...

Schieße auf diesen Knoten. Es entsteht eine Brücke zu dem vorhergehenden Raum.

Ärgere Dich nicht, wenn Du nicht genügend Schlüssel haben solltest, um auf die linke Seite dieses Levels zu kommen. Gehe in den Raum hinein, schieße auf die obere Statue und sammle einige Bonusse ein.

PASSWÖRTER

Auf diesen Augenblick hast Du gewartet! Hier sind die Paßwörter, die Dir den Eintritt in jede der Spiel-Welten erlauben (im Ein-Spieler-Modus).

Welt 2: Workshops
CZW1852ZXZM5

Welt 3: Fortesque Mansion
RZY14C2P81WK

Welt 4: Cellars
MZY2K4W2TWWP

Level 3-3

Dieser Level ist ein ganz besonderer Level: er besteht nämlich aus zwei fast gleichen Hälften. Je nachdem, welchen Ausgang Du im vorigen Level gewählt hast, mußt Du die eine oder die andere Hälfte bewältigen. Wenn Du den hier empfohlenen Weg eingeschlagen hast, landest Du in der rechten Hälfte.

Nach einer kurzen Reise mit dem Teleporter findest Du Dich in diesem Raum wieder. Gehe nach oben, und zwar zu der Statue an der oberen Mauer. Sie verschwindet dann. Wenn Du an die Stelle trittst, wo sie war, wirst Du noch einmal zum Level-Anfang zurücktransportiert. Allerdings öffnet sich jetzt die Mauer auf der rechten Seite.

Nimm den zweiten Gang. Wenn Du dann wieder am Start bist, sammle alle Schlüssel ein, die dort auf geheimnisvolle Weise erscheinen. Wenn Du damit fertig bist, löst sich ein Stück aus dem Boden und Du wirst teleportiert.

Schnappe Dir diese Schlüssel. Es bildet sich jetzt eine Brücke, die in das nächste Gebiet führt. Du bekommst dann auch jede Menge Schätze. Anschließend brauchst Du nur noch zum Ausgang zu gehen.

Du kommst nur dann durch diesen Raum hindurch, wenn Du die Felder in dieser Reihenfolge betrittst: Kreis, Quadrat, Fläche. Ein Fehltritt - und schon bist Du wieder am Anfang. Dadurch hast Du dann am Ende auch weniger Schätze.

Level 3-2

Zunächst stehst Du vor vielen verschiedenen Gängen. Fangen wir einmal ganz links an: Gang eins und drei führen Dich zu den zwei Räumen nördlich vom Start. Gang zwei und vier bringen Dich in einer Schleife um den Start herum. Am besten ist es, wenn Du Gang eins oder zwei nimmst - da gibt es nämlich die meisten Schätze einzusammeln.

Level 3-4

Wenn Du mitten in diesem Level landest, nimm die beiden silbernen Schlüssel. Du wirst dann zu dem anderen Startpunkt in der Ecke links oben gebracht. Dieser Level ist wohl mit der schwierigste, weil hier massenweise Feinde auf Dich lauern. Nach diesem Level kannst Du noch einmal aufpowern, sei also auf der Hut!

Schieße hier auf diese Statue. Es tun sich jetzt Treppenstufen auf, die Dich zu dem goldenen Schlüssel rechts vom Startpunkt bringen. Damit kannst Du links eine kleine Schatzkammer öffnen.

Wenn Du in diesen kleinen Raum hineingehst, wirst Du zu einem geheimen Gebiet unten im Level transportiert.

Dieser Ausgang ist Dein Ziel. Du kannst ihn öffnen, indem Du auf die beiden Knoten links und rechts von ihm schießt. Und jetzt auf in die End-Welt!

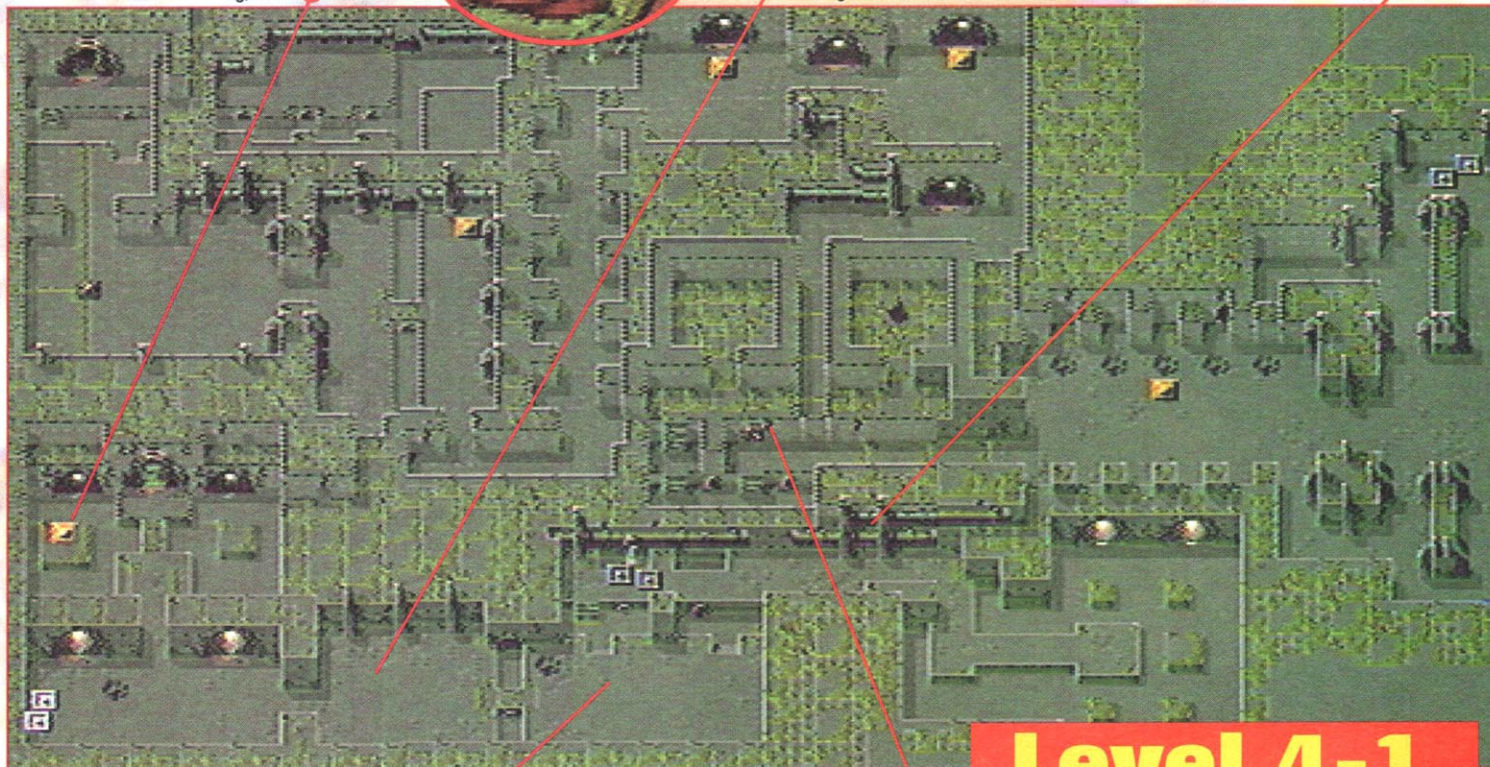




Zum Schluß mußt Du diesen Knoten in die Luft jagen und so den Ausgang öffnen. Gar nicht schlecht für den Anfang, oder?

In den nächsten Räumen gibt es sehr viele Feinde. Nimm Dir die Zeit und erledige sie.

Schieße auf dieses Rohr, um Dir den Weg zu bahnen. Dann gehe in die große Schatzkammer.



Wenn Du hier herauskommst, mußt Du auf alle Kanonen schießen, die auf den Plattformen erscheinen. Gehe jetzt nach links. Schieße auf das Rohr und gehe nach unten. An dieser Stelle mußt Du sehr fix handeln und die Schätze einsammeln, bevor Dein Partner aktiv werden kann.

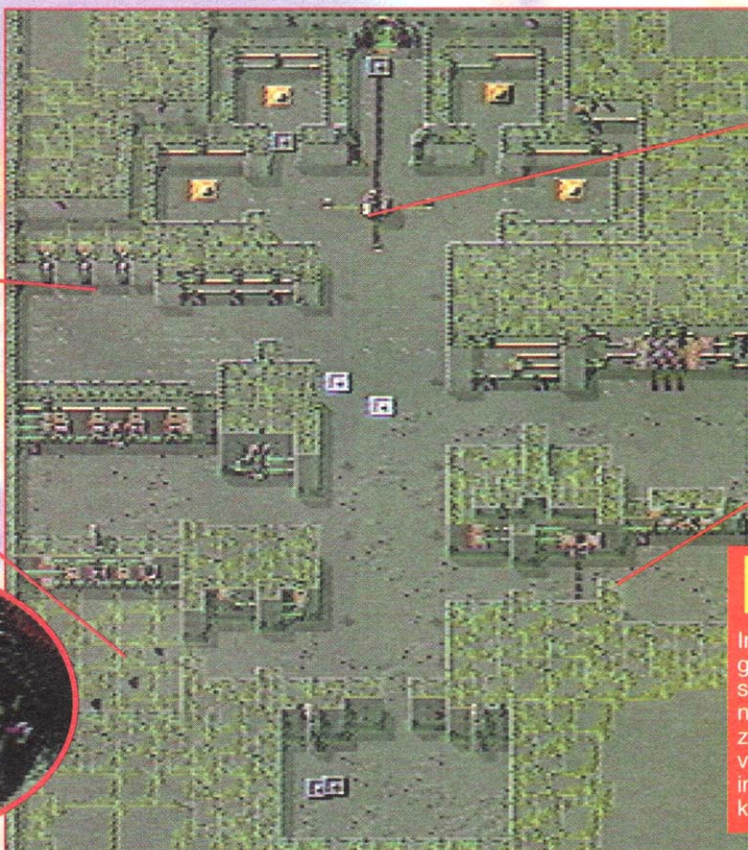
Schieße hier auf den Hebel - es öffnet sich ein Raum, in dem ein goldener Schlüssel liegt. Der Schlüssel blockiert den Gang nach rechts und versperrt damit die alternative Route. Gehe in den angrenzenden Raum und dort in das Loch.

Level 4-1

Wenn Du mit frischen Kräften hier angelangt bist, nimm zunächst die beiden goldenen Schlüssel mit, die Du über und unter Dir findest. Dadurch verringerst Du die Zahl der unbesiegbaren Wesen, die im nächsten Raum auf Dich warten. Durch diesen Level führen zwei Wege - experimentiere also ein wenig und entscheide Dich dann für den besseren. Meine Wahl ist derjenige, der hier angegeben ist.

Erinnere Dich an den ersten Raum: als Du auf die Zahl an der Mauer geschossen hast, verwandelte sie sich in eine vier und die blinkende Zahl wurde eine eins. Wenn Du jetzt auf die entsprechenden Nummern in diesem Raum schießst, setzt Du nicht nur die Knoten außer Betrieb, sondern machst Du auch den Weg frei zum fünften Raum.

In diesem ersten Raum mußt Du die goldenen Schlüssel nehmen, um die im Kreis angeordneten Steine aktivieren zu können. Schieße solange auf einen Stein, bis er zerbröselt ist, die anderen verschwinden dann von selbst. Damit wird auch der erste Knoten ausgeschaltet, der Deinen Weg versperrt.



Wenn Du unten auf den Generator schießst, explodiert er und öffnet die Tore zum letzten Level.

Im zweiten Raum dreht sich ein Rad, das jedes Mal Funken sprüht, wenn es einen Kontakt am Rahmen berührt. Du kannst das Rad stoppen, indem Du genau auf die Stelle schießst, an der sich die beiden Punkte treffen. Du öffnest damit eine Abkürzung zum vierten Raum.



Level 4-3

In seiner Struktur ist dieser Level eigentlich ganz einfach. Aber dennoch ist er verflucht schwierig! Im Grund handelt es sich hier nur um einen langen Gang, der nach oben zum Ausgang führt. Allerdings stehen hier viele Geschütztürme und aktivierte Knoten im Weg, so daß Du wohl kaum hindurch kommst, ohne ein Leben zu verlieren.

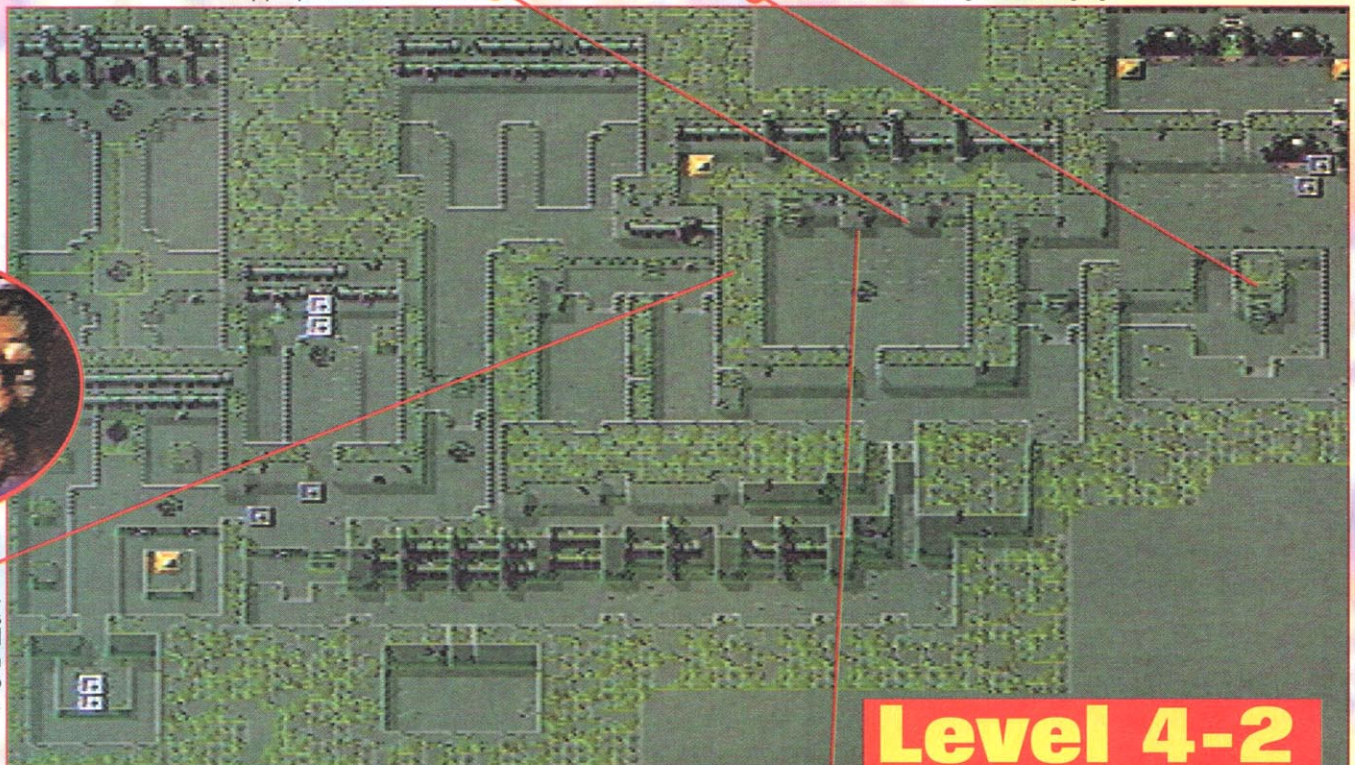


Sobald Du den Sockel hier inspiziert hast, schieße auf den letzten Schalter auf der rechten Seite. Du bringst damit das Wasser im Hauptpumpenraum zum Abfließen.

Schieße auf die Ballermänner, die hier auftauchen und nimm die silbernen Schlüssel. Es kommen immer wieder neue Geschütze und Ratten! Schieße Dir den Weg frei und gehe dann in den oberen Raum. Schieße hier auf die letzten beiden Knoten und gehe zum Ausgang.



Schieße auf die Geschütze, die hinter der Ecke des Raumes auftauchen und sammle alle netten Dingelchen ein, die da so herumliegen.



Die beiden Generatoren da oben sind vielleicht am schwersten von allen zu zerstören. Du mußt zuerst die elektrischen Impulse vernichten, die auf Dich zuschwirren. Dann mußt Du irgendwie unter den Generator kommen und ihn zerstören, bevor er weitere Impulse aussenden kann. Fast unmöglich!

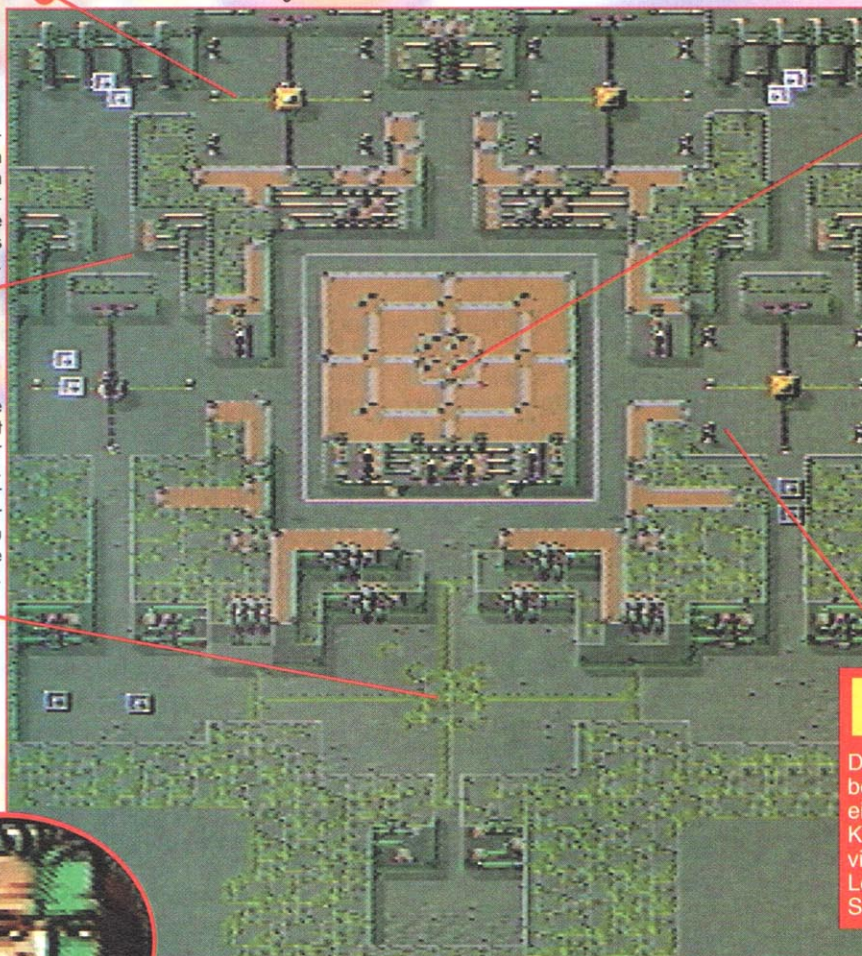
Gehe in diesen Raum und schieße zuerst auf den mittleren, dann auf den linken Schalter an der Wand. Du hast jetzt Zugang zu mehreren Stufen.

Level 4-2

Wenn Du dem im letzten Level angegebenen Weg gefolgt bist, wirst Du diesen Level in einem kleinen Raum beginnen. Öffne mit dem Schlüssel die Tür und gehe dann rechts den Gang entlang. Du wirst hier ständig von wütenden Ratten angegriffen, die eine Menge Treffer vertragen können, bevor sie ins Gras beißen. Am Ende findest einige Extra-Leben.

Hier wird es brennig. Ganze Horden von fiesen Kreaturen und zahlreiche ziel-suchende elektrische Impulse haben es auf Dich abgesehen.

Nachdem die Generatoren zerstört sind, erscheint hier ein Restart-Zeichen. Du bist jetzt in der Lage, Deine Partner zum Leben zu erwecken, wenn sie sterben sollten.



Nach der Zerstörung aller Generatoren baut sich das Kraftfeld um die Chaos Engine herum ab. Trete in den Ring hinein und Du wirst zum Endkampf transportiert. Die Chaos Engine ist zunächst mit einer Schutzhülle umgeben, die Du mit Schüssen zerstören mußt. Die Chaos Engine ist jetzt verwundbar - sie wird aber in einer letzten Gewaltanstrengung alle Feuerkraft zusammennehmen, um Dich alle zu machen. Schieße 'drauf, bis das Ding explodiert! Und jetzt kannst Du Dich in aller Ruhe zurücklehnen und Dir das Ende anschauen.

Du mußt die Generatoren schnell und sehr geschickt zerstören. Andernfalls wirst Du von den Energie-Impulsen getötet.

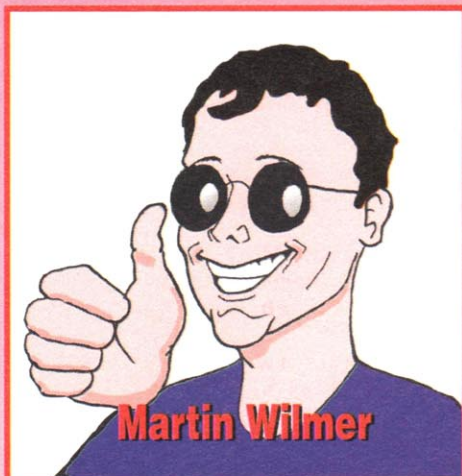


Level 4-4

Dies ist der letzte Level. Die berühmte Chaos Engine steht in einem Kraftfeld in der Mitte. Um das Kraftfeld auszuschalten, mußt Du alle vier Generatoren zerstören, die im Level verteilt sind. Schieße auf den Sockel!



POSTKASTEN



Als wenn ich es nicht geahnt hätte! Noch eine Woche bis Redaktionsschluß...Panik, Horror...der Termindruck wächst ins Unerträgliche! Und was macht der Chef? Steckt das holde Köpfchen kurz durch die Tür, säuselt uns ein herziges "Tschüß, ihr Süßen!" entgegen und verschwindet in Richtung Nordsee, wo er jetzt für eine Woche (man beachte das kluge Timing!) mit seinem Gummiboot herumstochert.

Ahnen hätte ich auch können, daß Hendrik und Bärbel keine fünf Minuten später mit ihren "großen Onkels" zusammenstießen und sich "ganz doll" wehgetan haben. Ergebnis: zweifache Krankmeldung für "na, so etwa eine Woche, denk ich" (und schon wieder diese magische Zeitspanne!).

Aber was klage ich, es hat auch sein Gutes. Philip, Michel und ich können uns endlich in Ruhe der Arbeit widmen. Keine Störungen durch die Obrigkeit ("`N Kaffee zu mir, aber zackich!"), durch chronisch überlastete

Schreiberlinge ("Mach ich`s heut nich, mach ich`s morgen noch lange nich!") oder durch illustre Besucher an der Haustür ("Issi Bäbl ma ebm da, ey?"). Allenthalben herrscht friedliche Betriebsamkeit. Der rechte Augenblick, wie mir scheint, um auf einige Eurer vielen Briefe etwas genauer einzugehen...

STREET FIGHTER II

Hallo!!!

Ich bin Benjamin (kurz: Benny). Eure Zeitschrift ist einfach super! Ich konnte mir nicht verkneifen, eine kleine Beschwerde über Street Fighter II zu schreiben. Hier habe ich ein paar Sachen, die ich loswerden mußte:

Spieler: Ich find`s blöd, daß Blanka wie ein Mensch schreit, wenn er verliert, und nicht mehr wie ein Monster. Und Vega stößt beim Gewinn eines Kampfes nicht mehr ein Geheule aus, sondern ein ekliges Jodeln.

Kampf: Die vom Computer gespielten Kämpfer können anscheinend alles besser und schneller als man selber. Beispiel: Um den Flashkick auszuführen, muß man zwei Sekunden in die Hocke gehen, nach oben drücken und einen Kick-Knopf betätigen. Doch der Computer kann diesen Kick schon im Sprung vor der Landung ausführen. Doch an diese fiesen Tricks habe ich mich schon gewöhnt.

Hintergründe: Bei fast allen Hintergründen jubeln die Leute bei einem gewonnenen Kampf. Warum nicht bei allen?

Option: Ich finde die Idee völlig schwachsinnig, den Schwierigkeitsgrad von 0-7 mit acht Sternchen (*****) zu kennzeichnen.

Aufmachung: Man nennt sie Street Fighter II, Street Fighter II Turbo, Super Street Fighter II Turbo. Warum nennt man es nicht endlich Street Fighter III?

Aber sonst finde ich das Spiel klasse!!! Ich hätte noch `ne Frage: Warum gibt es kein Street Fighter I für Nintendo oder Sega?

Benjamin Dörr, Osterholz-Scharmbeck

Hallo Benny!

Benny: Was Du da machst, ist genau richtig! Man soll sich nichts verkneifen, wenn`s unbedingt rausmuß. Solche Dinge können sich leicht aufstauen, und dann kriegt man Pickel!

Spieler: Was hast Du gegen Volksmusik, speziell gegen Jodeln? Das Jodeln ist Ausdruck eines tiefen, starken Glücksgefühls. Seien wir dankbar, daß Vega uns daran teilhaben läßt.

Kampf: Nana, wer wird denn gleich klein beigegeben? Fies ist das tatsächlich, aber von einem Computer lasse ich mir schon lange

nichts mehr bieten. Also, entweder Du zerhackst die Cart, oder Du bist klug und rufst mal bei Firma Jöllenbeck (04287/1251) an. Frage nach programmierbaren Joysticks (z. B. SV337 oder SV338 Top-Fighter). Damit kannst Du das ganze Gewusel mit einem Knopfdruck abrufen.

Hintergründe: Das kann eigentlich nur mit den Hintergründen zusammenhängen!

Option: And`re Länder, and`re Fritten. Was willst Du? Das ist in Japan eben so üblich.

Aufmachung: Das findest Du oft bei japanischen Produkten, und bestimmt nicht nur bei Games. Jeder kennt SF II, aber keiner kennt SF III. Warum ein unnötiges Risiko eingehen. Ich sag Dir, die werden die beiden Striche bis ans Ende ihrer Tage auskosten.

**Noch `ne Frage:** SF I hat`s gegeben, allerdings ohne die "I". Das erste Street Fighter gab`s meines Wissens nur in der Automatenversion. Ich gehe davon aus, daß Sega- und Nintendo-Besitzer nicht allzuviel verpaßt haben.

Laß Dich nicht unterkriegen!
Martin



ZWEI IN EINS?

Hallo Ihr (Peter, Martin, Hendrik, Bärbel, Phil...), die PROs haben sich echt gut weiterentwickelt und können sich mit den etablierten Mags (Videogames) und den anderen neuen guten Mags (Megafun, Maniac) ohne Abstriche messen. Ich persönlich fände es zwar besser, eine PRO für alle gängigen Systeme zu machen - oder zumindest für Sega u. Nintendo - aber dies ist eben

Geschmacksache.

Könnte man zumindest den Erscheinungszeitpunkt anpassen? Im Moment liegen ja fast 2 Wochen dazwischen.

O.k. das war's auch schon - ich wollte Euch nur bestätigen, daß Ihr mit den PROS richtig liegt und Euch ermuntern weiterzumachen - im Interesse von uns, den Spielern.

Viele Grüße

Joe Seiter, Esslingen

Hey Joe,

was willst Du mit der Knarre in der Hand? Spaß beiseite. Was Deinen persönlichen Fund angeht: Es könnte tatsächlich besser sein, ein Magazin für beide Systeme zu machen, aber das ist eben noch Geheimsache.

Den Erscheinungszeitpunkt von SegaPro und SuperPro können und wollen wir so ohne weiteres nicht verändern (warum auch?). Da beide Magazine von demselben Team erstellt werden, ist allerdings der Hauptgrund zeitlicher Natur (deshalb auch der Abstand von 2 Wochen). Im Augenblick ist die Redaktion gut ausgelastet. Aber was, wenn wir von einem Tag auf den anderen die doppelte Arbeit machen müßten? Zum zweiten dient dieser Rhythmus auch der Aktualität beider Magazine. Wir haben beste Kontakte, deshalb kommen Testcarts und Infos immer sehr frühzeitig in die Redaktion. Wir bringen sie möglichst schnell ins Heft und zu den Lesern. Und diese brandheiße Aktualität ist doch ein Punkt, der die beiden PROs auszeichnet, oder? Nach diesem Prinzip können wir beim besten Willen nicht mit zwei Mags gleichzeitig arbeiten. Aber wie gesagt, vielleicht tut sich da bald noch was ganz anderes...Laß Dich überraschen! Gruß zurück,
Martin

WO IST DER PROTIP?

Hallo SuperPro!

Ich finde Eure Zeitschrift einfach super. Ihr seid die beste Videospielzeitschrift, die ich kenne. Seit ich Eure Zeitung zum ersten Mal gesehen habe, kaufe ich sie mir regelmäßig. Besonders gut gefallen mir die Screenshots. Sie sind einzigartig. Weiter so! Außerdem finde ich Eure Features spitze. So kann man schon mal für das eine oder andere Game das Geld zusammensparen. Nun habe ich aber etwas auszusetzen: Ich verstehe nicht, warum die SuperPro ab der dritten Ausgabe kein "Pro" und "Contra" mehr enthält. Ich fände "Pro" und "Contra" gut. Ich begreife auch nicht, warum Ihr den "Protip" sowie die Zeile, in der Ihr gesagt habt, wieviele Spieler gleichzeitig spielen können, herausgenommen habt. Also, ich finde, das alles sollte wieder rein. Aber alles in allem ist Eure Zeitung wirklich gut.

Macht weiter so!

Andreas Fischer (13), Berlin

Hallo Andreas,

Ich finde unsere Zeitschrift auch einfach

super. Und Dein Lob über die Screenshots habe ich direkt an Philip weitergegeben (er ist ganz verlegen geworden). Aber zu Deinen Verständnisschwierigkeiten: Die "Pro & Contra"-Kiste haben wir rausgenommen, weil sie einfach nicht aussagekräftig genug ist. Es gibt einige Kriterien, über die wir objektiv urteilen können (ob Grafiken oder Sound dem Stand der Technik entsprechen, wie lang die Levels sind, wie schwierig das Spiel für durchschnittliche Spieler ist etc.). Aber mal ehrlich, sind das die Hauptgründe beim Kauf eines Games? Viel wichtiger sind doch die Atmosphäre, das Gameplay, der Spielspaß etc. Weil diese Punkte jeder für sich selbst am besten beurteilen kann, haben wir mehrere Meinungen in die Reviews aufgenommen. Dadurch kannst auch Du Dir ein viel genaueres Bild von dem Game machen. Sieh's doch mal so: Bei einem Review und zwei Subreviews hast Du insgesamt 3 Pros und 3 Contras! Wenn das keine eindeutige Verbesserung ist...Oder hast Du bloß keinen Bock, die schrecklich langen Reviews zu lesen, hä?! Was den einsamen ProTip betrifft, davon haben wir doch an anderer Stelle viel mehr! Und die Spielerzeile mußte aus Platzgründen dran glauben. Schönen Gruß nach Berlin!

Martin

THOMAS HAT GETRENNTE ANSICHTEN

Hai oder Hi (naja, ist ja auch egal), Euer Suppenklo, äh, SuperPro hat wirklich das Zeug zu einer großen, guten, informativen und blablabla, das kennt Ihr ja schon zu genüge aus den anderen Briefen. Ich will Euch keinen Honig um's Mau..., Verzeihung, um den Mund schmieren, natürlich. Kritik ist angesagt:

1. Warum habt Ihr seit der 3. Ausgabe den ProTip, der bei jedem Test zu finden war, einfach mir nichts dir nichts weggelassen? Der war doch gut; und kommt mir ja nicht mit: "Die Umfrage hat..."

2. Ihr müßt unbedingt den Postkasten vergrößern. Zwei Seiten sind viel zu wenig. Vier Seiten braucht man mindestens.

3. "Nein, bitte aufhören, nicht nochmal, Hilfe(!), arghhh", so muß es bei Duden im Sarg klingen, wenn er die neueste SuperPro in Händen hält. Also, Leute, reißt Euch doch mal zusammen, nehmt all Euren Mut und lest Euer Geschreibsel, bevor ihr es in Druck gebt. Da findet man Tre-nnun-gs-stri-che in Wörtern, die da gar nicht hingehören (die Striche, nicht die Wörter), Wörter werden zusammengeschrieben, und die allseits beliebten Rechtschreibfehler sind auch vertreten.

4. Hu, wo seid ihr denn? Wo bist du? Ist da jemand? Wo habt Ihr denn die Lesercharts, die Kleinanzeigen, das Register, den Comic usw. gelassen? Ist das in Planung, oder wie, oder wo, oder was?

Ansonsten könnt Ihr aber so bleiben, wie Ihr

seid, denn sonst kann man eigentlich nicht mehr viel verbessern. Die Tips sind umfangreich, die Pre- bzw. Reviews sind genial, und die Backgroundinfos sind, wie's der Name schon sagt, informativ.

Mit freundlichen Grüßen

Thomas Soller, Landau

Hallo Thomas,

danke für Dein unterdrücktes Lob. Aber wir haben nicht nur das Zeug dazu, nein, wir sind!!!

1. Also, die Umfrage hat eindeutig ergeben, daß der ProTip total "über" ist. Ich weiß überhaupt nicht, warum Ihr alle so an dem einen Tip hängt! Wir haben prima Tipseiten, wir haben exklusive Komplettlösungen zu den beliebtesten Games, wir haben die Cheats, die Codes...Also, ab heute kein Wort mehr darüber, klar?

2. Stimmt. Finden wir auch. Mindestens!

3. Bei den Trennungsstrichen hast Du völlig recht. Aber ich glaube, wir haben das mittlerweile ganz gut in den Griff bekommen, oder? Was passiert, ist folgendes: Der Haupttext wird vom PC in den Mac geladen, und die Silbentrennung wird per Hand vorgenommen. Wenn dann kurz vor Redaktionsschluß, sagen wir nachts um halb zwei, noch ein Bildchen dazukommt, wird der Text verschoben und damit manchmal auch die Zeilenlänge. Die Trennungsstriche bleiben aber erhalten. Und wenn wir dann spät dran sind, kann uns bei der Korrektur schon mal einiges durch die Lappen gehen. Wird aber immer besser, versprochen!

Jetzt zur Rechtschreibung. Mein lieber Thomi, Du kannst von Glück sagen, daß ich Deinen Brief in leicht korrigierter Fassung reintippe! So viele Böcke, wie Du in fünf Zeilen baust, können wir im ganzen Heft nicht unterbringen! Darfst Du eigentlich schon ganz alleine Briefe schreiben???

4. Ich bin hier, wo bist Du?! Hast wohl einen zuviel gehabt, was? Ich weiß nicht, welche Kleinanzeigen, welches Register oder welchen Comic Du meinst? Ham wer doch nie gehabt! Wir sind keine Comiczeitung, kein Anzeigenblatt und kein Lifestyle-Mag. Wir haben einen begrenzten Platz im Heft, und darin wollen wir soviel Informationen wie möglich unterbringen. Mag sein, daß andere Hefte 2 S. Register, 2 S. Charts, 2 S. Musik, 4 S. Kleinanzeigen und bis zu 8 S. Eigenwerbung bringen. Aber was bleibt dann übrig für echte Information, für das, was wir Euch bieten wollen? Warum nicht gleich eine Rezepte-Ecke für Junggesellen?

Also, nichts für ungut. Ich glaube, wir sind schon auf dem richtigen Weg. Und halte Deine Drüsen bei Laune!

Martin

DIE NERVENGAS-PATRONE

Hallo!!!

Mein Name ist Dirk. Ich habe schon eine ganze Menge Videospielmagazine gelesen, aber Euer Blatt hätte das "Original NINTENDO-Qualitäts-Siegel" bei weitem mehr

verdient - auch wenn "SuperPro" keine offizielle Nintendo-Publikation ist - als manch anderes Spielemagazin, wo zwar das "Nintendo-Siegel" auf der Titelseite prangert, aber nicht viel hintersteckt. Spitze!!!

Problem/Frage: Könnt Ihr mir bei dem OCEAN-Spiel "Jurassic Park" weiterhelfen? Eure Infos über das Spiel (Ausgabe Januar '94) sind toll, aber kann mir einer sagen, wie ich die gefundene "Nervengas-Patrone" abfeue? Ich habe schon viel versucht, es will nicht gelingen!

P.S.: Auch wenn Ihr nicht helfen könnt: Das SuperPro hat mir wirklich super gefallen! Weiter so! Vielen Dank.

Dirk, Velbert

Hallo Dirk,
danke für Dein Lob! Hören wir immer gern. Aber das "Original Nintendo-Qualitäts-Siegel" wollen wir gar nicht, und wir sind froh, daß wir nicht "offiziell" sind. Nur so können wir sicherstellen, daß uns keine große Firma vorschreibt, was wir wie zu bewerten haben und was letztendlich in das Heft hineinkommt. Außerdem sind wir so, was die Aktualität anbelangt, den Mags "mit Siegel" um Monate voraus! Wir brauchen uns nicht um höhere Interessen zu scheren. Und das ist gut so.

Zu Deinem Problem! Die Sache mit der "Nervengas-Patrone" regelst Du wie folgt: Du drehst Deine Konsole um und öffnest die große Bodenklappe. Darin findest Du allerlei Krimskrams - LötKolben, Kneifzange, ein paar Ersatzreifen, Kaugummis usw. Nimm Dir das Ding, das aussieht, wie ein Gewehrabzug raus und schraube es hinten links an das Steuerpad. Jetzt brauchst Du nur noch den Abzug zu betätigen, und das Nervengas entläßt sich mit schauerlichem Knall. Für weitere Fragen solltest Du einfach mal in die Bedienungsanleitung schauen!

Viel Spaß mit dem Gas!

Martin

ACTION-REPLAY-SALAT!

Hallo, ihr Super Proler,
Vor ungefähr 4 Wochen habe ich (Sven) mir ein wunderbares neues Super Nintendo-Spiel gekauft, nämlich Shadowrun. Als ich mich darüber aufgeregt hatte, die ganze Zeit von den Trollen im Drake-Gebäude über den Haufen geschossen zu werden, besorgte ich mir mit einem Hoffnungsschimmer im Antlitz die neue, unglaubliche, wunderbare, göttliche, einfach phänomenale Ausgabe der besten Videospiele-Zeitschrift überhaupt: T.... äh, Entschuldigung, Super Pro! Und als ich schon aufgeben wollte, sprang mir der winzige Artikel mit den 3 Action-Replay-Codes in's Auge, und da ich eines dieser Wunderdinge mein eigen nenne, ja meins, kombinierte ich dasselbe mit meinem Spiel. Doch gucke da was geschah - alle und wirklich alle Speicherplätze waren gelöscht. Im Menü fand ich einen - teilweise - netten Buchstabensalat, u. ä. Als ich schon dachte, mein AR hätte den Geist aufgegeben,

besorgte ich mir vier (in Worten: 4) andere Mogelmodule von meinen Kumpels, aber selbst auf diesen lief nichts. Deshalb habe ich an euch einige Fragen: 1.: Probiert ihr eigentlich die Codes, die euch eingeschickt werden aus? 2.: Funktioniert der Action Replay eigentlich bei Shadowrun, Mario Kart o. ä.? Und 3.: Gibt es bei Starwing einen Code für unendlich Shield?

Mit vielen Grüßen

Sven

Hallo Sven,
wirklich merkwürdige Probleme, die Du da hast! So aus dem Stehgreif kann ich Dir da auch nicht weiterhelfen. Dein Buchstabensalat kann mehrere Ursachen haben. Zunächst einmal bekommen wir einen Großteil der Codes von den Softwarefirmen (unsere guten Beziehungen). Bei der schier Menge der Codes und den Hunderten von Spielen auf dem Markt können wir natürlich nicht jeden einzelnen testen. Wir bemühen uns aber. Ansonsten müssen wir den Firmen vertrauen. Codes, die uns die Leser schicken werden grundsätzlich gecheckt. Jetzt zum Action Replay. Bei einigen neueren Spielen wird es sicherlich Probleme geben können. Schwierig wird's auch, wenn Dein Shadowrun eine Import-Cart ist. Hier kann es vorkommen, daß bestimmten Daten andere Speicherplätze zugewiesen werden, als in der europäischen Version. Das Ergebnis sind unvorhersehbare Fehlfunktionen. Die "offiziellen" Codes funktionieren also nicht grundsätzlich. Hast Du schon das neue Action Replay 2? Das funktioniert (noch) mit allen Games auf dem Markt. Für das AR 2 sind auch die folgenden Starwing-Codes (hab' ich gerade noch ausprobiert!):

7E047738: Unendliche Energie
0BD2F4XX: Nova-Bomben (XX = Anzahl)

Ich hoffe, das hilft Dir ein bißchen weiter! (Noch was! Du willst mir doch nicht im Ernst verklickern, daß Du Super Mario Kart mit Codes spielen willst? Banause!) Viel Erfolg beim Mogeln!
Martin

FRISCH AUS DEM PAPIERKORB

Moin, Moin!

Also, normalerweise kommen an dieser Stelle bei vielen anderen Briefen, die Ihr so druckt, die üblichen "Euer Heft ist sooo toll"- oder "Ihr seid meine Lieblingszeitschrift"-Schleimereien. Nur der Abwechslung halber: Eure Zeitschrift ist das mieseste Blatt auf dem deutschen Markt! (Oh, bitte, nichts zu danken!) Nach den schönen Worten gleich mal 'ne Kritik: Am Anfang war das Super-

Nintendo, das eigentlich ausschließlich im Heft behandelt werden sollte (oder?!?). Dann allerdings zogen dunkle Wolken auf, und der Game Boy erkämpfte skrupellos einige Seiten des SuperPro. Also, wenn schon, denn schon. Entweder alle oder nur das SNES. Streicht den Game Boy, oder addiert die dritte Nintendo-Konsole (sie buchstabiert sich N.E.S.!) Meine ich! Ihr auch?

So, nachdem das erledigt wäre, wird es mir ein Vergnügen sein, Eure Zeitschrift Stück für Stück zu bewerten. (Herzensschwache bitte weglesen!)

1. Cover: Hm, tja, also...eigentlich ganz nett.

Nur eins ist nicht so gut: diese unglaublich hohen Zahlen hinter den Horrorbuchstaben "DM". Eine 5 und eine 8?? Nee, das ist nicht. Vor allem für mich, der nur bis vier zählen kann, kommen beim Bezahlen Probleme auf. Wie wär's also mit z. B. "DM 4,40"? Cover-Fazit: 2

2. Inhalt: Schlecht und gut. Große Bilder gut, kleine Buchstaben schlecht. 84 Seiten gut, Heft-Format schlecht (zu groß!). Beurteilung der Spiele gut, persönliche Meinungen sind, na gut, nicht schlecht. Aber schlecht ist,

daß diese meist entweder zu gut oder zu schlecht für ein gutes oder schlechtes Spiel sind. Alles klar? Inhalt-Fazit: 3-

3. Tips/Tricks: Viele Tips, gute Tips, aktuelle Tips. Fazit: 1 Viele Tricks, gute Tricks, aktuelle Tricks. Fazit: 1

Vorschau: Fast nicht vorhanden. Fazit: 6
Inhaltsverzeichnis: Unübersichtlich. Fazit 6

Endnote: 4+

Vier plus. Ja, traut Ihr Euch denn wirklich ohne Tarnkappe in die Öffentlichkeit, oder was?!? Also wirklich, schämt Euch!

P.S.: Alles Schrott. Euer Heft ist voll in Ordnung!

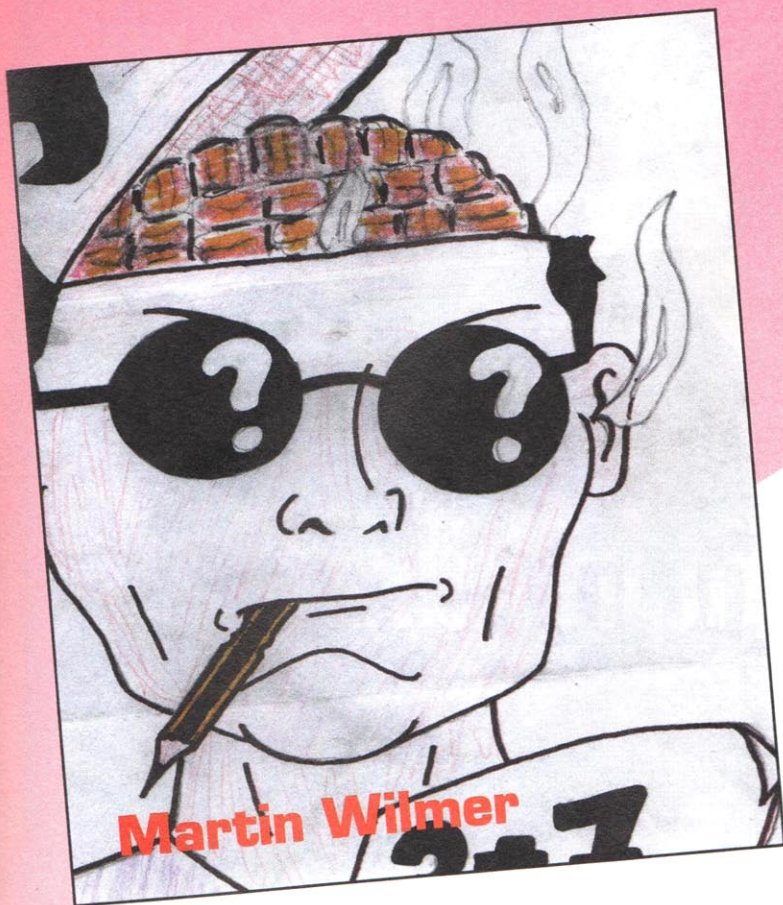
P.P.S.: Für Rechtschreib- und Grammatikfehler aller Art hafte nicht ich, sondern mein Deutschlehrer.

Mit freundlichen Grüßen

Mr. Ice

Hallo Du, Mr. Ice,
seit wann beantworte ich eigentlich anonyme Briefe?! Naja, der Chef wird sich schon was dabei gedacht haben. Ich schlage vor, ab heute machen wir das nicht mehr. Also, Heinz-Dieter, erzähl' mir mal, wieviele Spiele für den GB und wieviele für das NES pro Jahr auf den Markt kommen! Na also, hätten wir das schon mal erledigt.

1. In diesem Punkt kann ich Dir kaum helfen.



Ich weiß nur: Du darfst nie aufgeben! Arbeite Dich langsam von der 4 nach oben vor. Wie ich Dich kenne, wirst Du bereits in wenigen Wochen spielend mit der 5 umgehen können! Der Rest ist dann ein Kinderspiel!

2. Für große Bilder ist Philip zuständig, für kleine Buchstaben Dein Optiker. Und daß bei guten oder schlechten Spielen die persönlichen Meinungen gut oder schlecht ausfallen, ist reiner Zufall!

3. Total geil, ne?

Nun, Heinz-Dieter, selbst-verständlich trauen wir uns ohne Tarnkappe in die Öffentlichkeit. Denn wir stehen zu dem, was wir schreiben. Wir setzen sogar unseren Namen drunter. Daß Du Dich in Deinem P.S. doch noch eines besseren besonnen hast, zeigt nur, daß Du scharf auf ein T-Shirt von uns bist! Pustekuchen, Heinz-Dieter! Wer auf so öde Weise wertvolle 80g-Bögen besudelt, hat den Papierkorb des Monats verdient! Bis zum nächsten Mal...

Martin

POST-KASTEN!!

Jeden Monat gibt es ein 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**



**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

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

Dealers welcome!!!

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

ACOG
Anime Connection
of Germany

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

PC POWER

**PCPOWER Kommt in kürze
ganz groß 'raus!**

**Mit den aktuellsten Informationen
aus der Welt der PC-Spiele.**

**Lies es. Oder bleibe für immer
im Dunkeln!**

**Ab Anfang September bei
Deinem Zeitschriftenhändler.**

PC POWER

CD

SEPT '94



Im Preis von **Pc Power** ist eine 650MB ROM-CD enthalten - mit hochaktuellen und spielbaren Demoverversionen der besten Softwares aus dem Game & Entertainment-Markt. Ein absolutes Muß für jeden PC-Freak! Erstausgabe: September '94

PC POWER_{CD} ABO-BESTELLKARTE

Aber klar! Ich bestelle PC Power mit CD für mindestens 12 Ausgaben (1 Jahr) zum Preis von DM 144,- für 12 Hefte incl. Zustellgebühr (Ausland DM 170,- 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 **PC POWER, 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

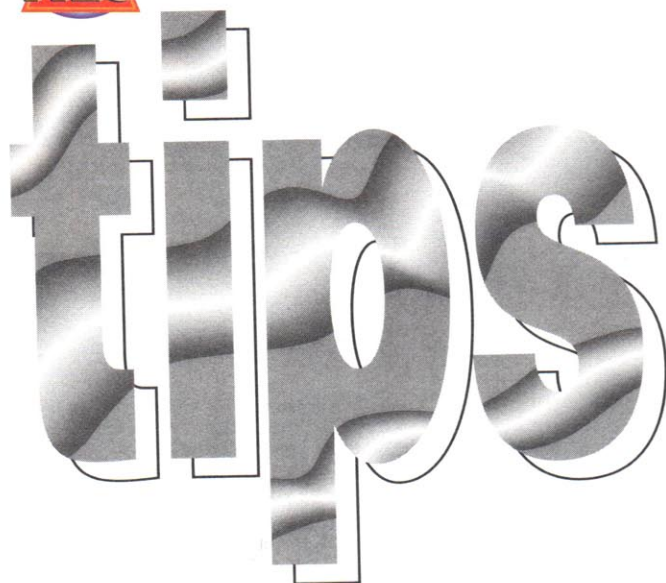
BLZ

GELDINSTITUT/ORT

UNTERSCHRIFT DES KONTOINHABERS

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

PC POWER_{CD}
Aboservice
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

AERO THE ACRO-BAT

Level überspringen

Drücke im Start/Options-Bildschirm folgende Knöpfe: runter, A, runter, Y, runter, A, runter, Y. Es müßte jetzt ein Klingeln ertönen. Gehe in den ersten Level und drücke Start, sobald Aero erscheint. Jetzt drücke hoch, X, runter, B, links, Y, rechts, A, L und R. Schalte mit Start die Pause ein und überspringe mit Select die Levels.

ALFRED CHICKEN

Warpzone

Im ersten Level des Spiels siehst Du einen Ballon mit einer Sonnenblume drauf. Springe am Ballon vorbei zur rechten Mauer. Wenn Du's richtig gemacht hast, erscheint ein Block auf der Mauer, mit dem Du an den oberen Rand des Bildschirms springen kannst. Jetzt gehe nach links. Wenn Du nicht mehr weiter kannst, drücke "hoch", und Du gelangst in einen Raum mit einer Tür. Gehe durch die Tür. Du betrittst den Warpatic-Bildschirm, von wo aus Du zu den Levels 2 bis 5 gehen kannst.

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

ANOTHER WORLD

Paßwörter

Abschnitt 02 - HTDC
Abschnitt 04 - LBKG
Abschnitt 06 - FXLC
Abschnitt 08 - KLFB
Abschnitt 10 - HRTB
Abschnitt 12 - TFBB
Abschnitt 14 - CKJL
Abschnitt 03 - CLLD
Abschnitt 05 - XDDJ
Abschnitt 07 - KRFX
Abschnitt 09 - DDRX
Abschnitt 11 - BRTD
Abschnitt 13 - TXHF
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.

BUBSY

Level-Paßwörter:

Level 1 - JSSCTS	Level 9 - DBKRRB
Level 2 - CKBGMM	Level 10 - MSFCTS
Level 3 - SCTWMN	Level 11 - KMGRBS
Level 4 - MKBRLN	Level 12 - SLJMBG
Level 5 - LBLNRD	Level 13 - TGRTVN
Level 6 - JMDKRK	Level 14 - CCLDSL
Level 7 - STGRITN	Level 15 - BTCLMB
Level 8 - SBBSC	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

Gibt 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

Gibt auf dem Paßwort-Bildschirm SETAUSA ein. Du bekommst dann \$10.000

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	16 - JMNN	30 - TRDR
3 - TLPT	17 - TTRS	31 - FNTM
4 - GRND	18 - JLLY	32 - WRLR
5 - LLMO	19 - PLNG	33 - TRPD
6 - FLOT	20 - BTRY	34 - TFFF
7 - TRSS	21 - JNKR	35 - FRGT
8 - PRHS	22 - CBLT	36 - 4RN4
9 - CVRN	23 - HOPP	37 - MSTR
10 - BBL	24 - SMRT	
11 - VLCN	25 - V8TR	
12 - QCKS	26 - NFL8	
13 - PHRO	27 - WKYY	
14 - C1RO	28 - CMBO	
15 - SPKS	29 - 8BL	

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 - NBD66CF
Tür 4 - X42KLDK
Tür 5 - S4805N4

Dritter Raum

Tür 1 - DWV6P78
Tür 2 - PCD1384
Tür 3 - DJ49LZ3
Tür 4 - D9FKPTR
Tür 5 - TTMGMQM

MECHWARRIOR

Unbesiegbareit

Gehe beim Titel-Bildschirm auf "Start Game", wähle die dritte Option und drücke dann B. Suche Dir auf dem nächsten Bildschirm aus, was Du brauchst und verlasse ihn dann. Der vorherige Bildschirm wird wieder erscheinen - allerdings gibt es auf der linken Seite eine neue Option. Wähle sie aus, suche Dir einen Mech und beginn das Spiel. Jetzt mußt Du durch Drücken von Start das Spiel kurz unterbrechen und die folgenden Knöpfe drücken: A, L, L, Y, A, L, L, Y, A, L, L, Y und A. Jetzt erscheint das Wort "Invincible".

MEGA MAN X

Paßwörter

Level 1: 1764 1488 7748
Level 2: 4761 7858 1274
Level 3: 5386 8666 2458
Level 4: 4367 8488 8516
Level 5: 6786 1662 2458
Level 6: 4361 5887 8271
Level 7: 4367 6447 1546
Level 8: 6786 6172 2438
Level 9: 8421 3526 1146

MORTAL KOMBAT

Reptile-Cheat

Schlag Dich bis zum Pit-Stage durch. Wenn Du zwei gute Siege erreicht hast, kannst Du im Pit-Stage das Reptil bekämpfen.

Kampf mit Sub-Zero's Hilfe

Du mußt Deinen Gegner auf jeden Fall in der ersten Runde erledigen. In der zweiten Runde mußt Du die Energie Deines Gegners so weit wie möglich verbrauchen, ohne daß "Finish Him" erscheint. Nutze dann Sub Zero's Freeze um "Finish Him" erscheinen zu lassen. Dann erledige ihn mit dem Killer-Schlag.

Das Eis um Deinen Gegner wird langsam abbröckeln, während der Körper stehen bleibt.

Betäubungs-Cheat

Diesen Cheat kannst Du nur nach einiger Übung anwenden. Geh nahe genug an Deinen Gegner heran, um einen fliegenden Tritt anbringen zu können, aber so, daß Du auf der anderen Seite landest. Du mußt dieselbe Bewegung schnell in anderer Richtung wiederholen, bevor der Gegner sich wehren kann. Und dann noch einmal! Wenn Du zum dritten Mal gelandet bist, springe mit einem normalen Roll-Sprung über den Gegner hinweg. Der ist jetzt betäubt und kann sich nicht mehr bewegen. Gib ihm einen Uppercut, dann eine Serie niedriger Schläge. Der Gegner ist unfähig, sich zu wehren.

NBA JAM

Mehr Spezial

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.

Trefferausbeute in %

Wenn "Tonight's match-up" erscheint, drücke einen beliebigen Knopf. Dann halte gleichzeitig runter, A und B gedrückt, bis der Tip-off erscheint. In der Ecke unten links erscheint jetzt das Prozentzeichen.

NHPLA HOCKEY

Codes für die Endrunde des Spiels

H5J3V79RM4ZVHW2P - Minnesota gegen Washington
H5L19CY59FPZPT22 - Winnipeg gegen New Jersey
BN7Y34ZSP46DIT43 - Buffalo gegen Louis
DHYLKFDGB08402SP - Washington gegen Los Angeles
C4228MN44Y4YLG39 - Quebec gegen Vancouver
HFPY7KLT9VXYCFV1 - Calgary gegen Hartford
C4Z358NMFJG3JMK0 - New Jersey gegen Toronto
FZV795XCZ344NSM - Calgary gegen Montreal
B14J9LOYLTC9P9LDS - Boston gegen Chicago

G75X97V90T0M6MNY - Vancouver gegen Quebec
HFN55PZ9WLTZSM - Vancouver gegen Boston
HL61CRJ3NX49PT3K - Edmonton gegen Buffalo
B18F5MFOZG238V8F - Boston gegen Minnesota
HTPTRGHGW79VHZP - Winnipeg gegen New York
FFB1LC1K10YZW0V2 - Detroit gegen Buffalo

Endspiel-Code

Mit folgendem Code kommst Du direkt zum Endspiel zwischen Los Angeles und Boston:
C42BWB00P37LV9J

NIGEL MANSELL'S WORLD RACING

Paßwörter für das Rennen

Mexiko - LZ9ZN40LJ2541STCVL
Brasilien - 6CL732YLZ3H07VNB9R
Spanien - PZPP693R91Q7NHQ..2
San Marino - R493GKFKHJBDSV0T79
Monaco - L0XJ.XVCH3L77GDCFOR
Kanada - B7JPR46QRB.RG08HNL
Frankreich - LV0ZB206FGJOK52K2D7
Großbritannien - TKX.B7G3VTJFS1QSKX
Deutschland - TQPLTBTB7X21.JQGT
Ungarn - HLL2FWG1Y20FL.1NG5
Belgien - YMGW4BXM3BV61JR565
Italien - 4QX4JKWXT50ZQ..K35
Portugal - 4F3M0TZ507064KGC5D
Japan - R48RR9GT7JB.BZVR4D
Australien - 33DV4B.F1ZZG538GW3
End-Schirm - PV2JTfBK4Y696H4DXY

LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE

Bonusse

Wenn Du ein Rennen beendest, ohne andere Fahrzeuge zu berühren, bekommst Du einen Superbonus von \$ 100.000. Für 70% eingesammelte Objekte gibt es \$ 50.000.

Mehr Geld

Wenn Du einen Levelcode eingibst, halte den vorletzten Buchstaben bei F an und drücke Select, B und hoch. Wenn der Buchstabe X erscheint, bekommst Du massenweise Extrageld!

ROCK 'N ROLL RACING

Paßwörter

Drakonis - IBIR T5C3 X5PT
Bogmire - 7JMM QQCB 9SPS
New Mojave - 1FQ8 R5CL 9KK2
Nho - V2L8 14BV 92K!
Inferno - XWC7 HZB5 5TJ!

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.

SKYBLAZER

99 Leben

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

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

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

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	3-7	2432
Level	1-3	4545	Level	4-1	6154
Level	1-4	6514	Level	4-2	5102
Level	1-5	2525	Level	4-3	0142
Level	1-6	7564	Level	4-4	2113
Level	1-7	2533	Level	4-5	6123
			Level	4-6	2162
Level	2-1	6052	Level	4-7	0135
Level	2-2	4005	Level	5-1	1203
Level	2-3	7042			
Level	2-4	3014	Level	6-1	6655
Level	2-5	1023	Level	6-2	3605
Level	2-6	2063	Level	6-3	1642
Level	2-7	0034	Level	6-4	2612
			Level	6-5	6622
Level	3-1	5453	Level	6-6	3662
Level	3-2	1405	Level	6-7	7632
Level	3-3	2445			
Level	3-4	7419			
Level	3-5	4422			
Level	3-6	1462			

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 - exzerziere 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: PGPNNMG
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

TAZMANIA

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.

TURTLES V TOURNAMENT FIGHTERS

Extra-Speed

Gib mit dem zweiten Controller folgenden Code auf dem Titelschirm ein: hoch, hoch, runter, runter, links, rechts, links, rechts, B und A. Um Deine Spezialattacken im Story-Mode benutzen zu können, brauchst Du folgenden Code: hoch, links, runter, rechts, X, Y, B, A, X, Y, B, A und X.

WOLFENSTEIN 3-D

Cheatcodes

Drücke R auf dem zweiten Controller, bis der Titel erscheint. Starte mit Controller 1 das Spiel im Normal Mode. Drücke Start für den Kartenbildschirm. Jetzt kannst Du mit dem ersten Controller einen oder auch alle der folgenden Codes eingeben: R, hoch, B und A: Extramunition, -waffen, etc. B, hoch, B und A: Unbesiegbarkeit A, A, hoch und B: Komplette Levelkarte Hoch, B, R und B: Level verlassen

VIRTUAL SOCCER

Drei- oder Vier-Spieler-Modus

Für dieses bärenstarke Fußballgame gibt es einen Cheat für einen Drei- oder Vier-Spieler-Modus. Ihn zu finden ist allerdings nicht ganz einfach. Du mußt bestimmte Worte auf folgende Art und Weise eingeben: Für jeden Buchstaben, den Du eingibst, drückst Du L so oft, wie es der Position des Buchstabens im Alphabet entspricht (Beispiel: für den Buchstaben F drückst Du sechsmal L). Anschließend drückst Du R, um den Befehl zu beenden (also: bei F drückst Du sechsmal L und dann R; bei A drückst Du L und R - alles klar?).

Wenn Du so das Wort "Four" eingibst, gelangst Du in den 4-Spieler-Modus. Die Eingabe erfolgt im Menübildschirm bei geschlossenem Multi-Tap in Ausgang 2. Laut Probe ist der 4-Spieler-Modus nicht ganz ausgereift und wurde deshalb nicht in's offizielle Game übernommen. Es soll jedoch noch viele weitere Cheats geben.

GAME BUSTERS

Auf diesen beiden Seiten enthüllen wir Die 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

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

DER SPEZIELLE CHEAT-MODE

Wenn Du den Bildschirm mit den Optionen vor Dir hast, versuche es doch einmal mit diesen etwas eigenartigen Cheats:

Unsichtbare Wände -	Y,Y,Y,X,A,A,A und B
Super-Angriff	R,R,R,R,R, L und R
Super-Verteidigung	L,L,L,L,L, R und L
Verrückter Ball	X, A, B, Y, Y, B, A und X
Verrückter Kurven-Ball	B, A, R, B, Y und L
Super-Schuß	B, A, B, B, B, B, B, B und B
Traum-Team	A, A, B, B, Y, Y, X und X
Super-Torwart	A, A, A, A, A, Y, Y, Y und Y



In FIFA gibt es immer einige Wege, um Tore zu erzielen. Wir haben aber zusätzlich einige Tricks aufgeführt, mit denen Du Deinen Gegner überraschen kannst.

METHODE 1

Wenn Du den Angriff aufbaust, gib den Ball zum oberen Spieler. Sobald er die Ecke des äußeren Kastens erreicht hat, mußt Du den Schieß-Knopf gedrückt halten - der Energiebalken kommt dann in den roten Bereich. Sobald Du die Linie des äußeren Kastens in diagonalen Richtung überquerst, nimm den Finger vom Schieß-Knopf und drücke am Joypad stattdessen die Rechts-Taste. Der Ball kracht jetzt unhaltbar in die rechte obere Ecke des Tores.



Gegen-richtung angreift. Auch hier landet der Ball in der rechten oberen Ecke des Tores.

METHODE 2

Im Prinzip das gleiche wie in Methode 1. Der Unterschied ist der, daß Du in der



METHODE 4

Dieser Cheat ist so cheatig, daß einem schon fast die Schamröte ins Gesicht tritt. Wenn der Torwart den Ball hat, mußt Du Dir einen Feldspieler aussuchen. Stelle Dich neben den Torwart, wenn er gerade den Ball treten will. Der Ball prallt von unserem Mann ab und Du kannst ihn genüßlich ins Tor befördern!

KALIBER 2097

Level-Auswahl Das geht hier sehr einfach. Wenn Du den Titelbildschirm vor Dir hast, mußt Du auf Joypad Nr. 1 folgende Knöpfe drücken: R, R, L, L, "nach oben", D, L, D, D und D. Wenn der Cheat wirkt, beginnt die Musik von neuem. Anschließend mußt Du den Y-Knopf drücken, so daß der Cursor auf "New Game" springt. Dann drücke noch einmal Y. Es erscheint jetzt das Wort "Round" und Du kannst Dir das gewünschte Level aussuchen. Du startest dann mit Y.

EQUINOX



UNBESIEGBARKEIT

Warte, bis Du den Titel-Bildschirm vor Dir hast. Drücke jetzt auf Joypad 1 folgende Knöpfe: L, L, R, R, L, L, L, R, R, R, L, L, R, R, L und R. Wenn der Cheat gewirkt hat, wechselt die Farbe der Copyright-Anzeige von blau zu grün.



LEVEL ÜBERSCHLAGEN

Wenn der T-Rex erscheint und sein zierliches Mündchen öffnet, mußt Du "nach oben", "nach unten", "nach links", "nach oben", "nach unten", "nach rechts" und Select drücken. Wiederhole diese Prozedur und drücke Start, um das Spiel zu beginnen. Wenn Du während des Spiels Start gedrückt hältst und Select einmal drückst, kannst Du Level überspringen.

TAZ-MANIA

10 CONTINUES

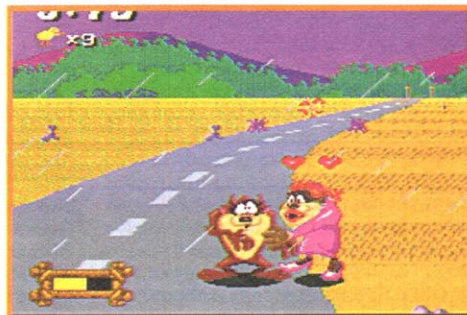
Gehe ins Optionen-Menü und drücke B, A, Y, A und X.

20 CONTINUES

Drücke Y, X, B, X, A, X, L, R, B, A, Y, A, X und A.

LEVEL-AUSWAHL

Drücke A, Y, A, Y, X, Y, B, A, R und L



SUPER METROID

ALLE ENERGIE ERSETZEN

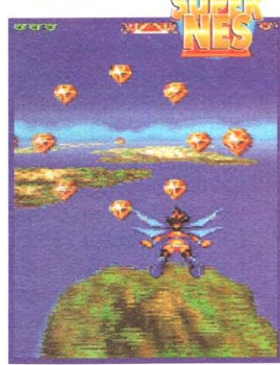
Die Voraussetzung ist, daß Du mindestens zehn Raketen, zehn Super-Raketen, elf Power-Bomben, maximal 50 Powerpunkte und einen leeren Reservetank hast. Stelle mit dem Joypad im entsprechenden Menü die Grundeinstellung "Default" ein, rolle Dich zu einem Ball zusammen und drücke dreimal auf Select. Wirf eine Power-Bombe und halte dabei X, L, R und "nach unten" gedrückt. Die Bombe explodiert, der Bildschirm färbt sich weiß und Du siehst Samus in einem weißen Lichtball schweben, während sich alle 14 Energietanks wieder auffüllen. Dieser Cheat ist äußerst nützlich, wenn Du irgendwelche Händler mit Bossen auszutragen hast.



SKYBLAZER

99 leben

Auf dem dritten Bildschirm siehst Du oben links in einer Ecke, neben einer sich bewegendem 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.



WOLFENSTEIN 3-D

Alle Level-Codes!

Ebene 1
Level 2 - TUTKLF
Level 3 - UTKLKH

Ebene 2
Level 1 - UTCNLF
Level 2 - RRKLSQ
Level 3 - RNKLPT
Level 4 - SCJQRP

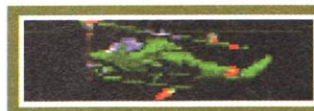
Ebene 3
Level 1 - SNKLQN
Level 2 - PCKLRM
Level 3 - PNKLRM
Level 4 - QCKLSQ

Ebene 4
Level 1 - MCKLTP
Level 2 - MNKLT

Level 3 - NCKLUS
Level 4 - NNKLUS
Level 5 - KCKLMR

Ebene 5
Level 1 - KNJFUN
Level 2 - LCDNFU
Level 3 - LNDLSQ
Level 4 - HCKLPT
Level 5 - HNKLPT
Level 6 - JCKLQN

Ebene 6
Level 1 - JNKLQN
Level 2 - DCKLRM
Level 3 - DNKLRM
Level 4 - FCHLVN
Level 5 - FNKLSQ
Level 6 - BCFQVS



PINK GOES TO HOLLYWOOD



Debug Mode

Beginne mit dem Spiel. Sobald Pink still steht, drücke auf dem zweiten Joypad B. Drücke dann - ebenfalls auf Joypad 2 - Y. Du hast damit den Unbesiegbareits-Modus aktiviert. Wenn Du noch mehr willst, dann versuche es doch einmal mit dem R-Knopf. Du kommst damit in eine langsamere Gangart.

RAINBOW BELL ADVENTURE



Power-up cheat

Mach' mal 'ne Pause. Drücke dann "nach oben", "nach oben", "nach unten", "nach links", "nach rechts", "nach links", "nach rechts", B, A und Start. Du müßtest jetzt alle verfügbaren Power-Up's haben.

CHOP AFTER III

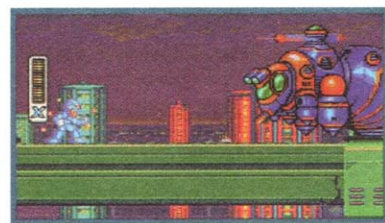
SUPER GHOULS 'N GHOSTS

MACROSS

SUPER CONFLICT

CHAMPIONSHIP POOL

MEGA MAN X



LEVEL-CODES

Level 2 - DSRTLLN
Level 3 - MRDSTGN
Level 4 - MDCTLVN

LEVEL-AUSWAHL

Gehe zum Optionen-Bildschirm und stelle den Cursor über Exit. Drücke jetzt auf Joypad Nr. 2 zugleich L und Start, und dann auf Joypad 1 Start. Es erscheint ein neuer Bildschirm, auf dem Du Dir den gewünschten Level aussuchen kannst.

LEVEL-AUSWAHL

Wenn das Logo von Zamuse erscheint, drücke "nach oben", lasse dann das Steuerkreuz entgegen dem Uhrzeigersinn zweimal rotieren. Drücke jetzt L, R, L, R und Start. Du müßtest jetzt eine Level-Auswahl vor Dir haben.

AUSWAHL DES EINSATZES

Wenn Du die Karte vor Dir hast, drücke L und B, dann X und Y. Halte alle diese Knöpfe gedrückt, laß X kurz los und drücke diese Taste noch einmal. Lasse jetzt alle Knöpfe los. Fahre den Jeep in das unbeleuchtete Gebiet. Drücke L und B, um den gewünschten Level einzugeben.

ÜBERSPRINGEN

Dieser niedliche kleine Cheat macht es Dir möglich, das Spiel bei der Nine Ball World Championship zu starten. Du brauchst nur maximal 140 Punkte im ersten Spiel zu haben, aus dem Spiel herauszugehen und neu zu beginnen - schon bist Du in einer neuen Meisterschaft.

JEDE MENGE LEBEN

Wenn Du den ersten Level fertig hast, gehe zum Armadillo-Level und arbeite Dich zur rechten Seite hin durch. Nach einer Weile findest Du eine Fledermaus, die an einem Dach hängt. Wenn Du sie in die Luft jagst, solltest Du ein Power-Up bekommen. Wenn Du jetzt wieder nach links gehst und die Fledermaus erneut abschießt, bekommst Du noch ein Leben. Das kannst Du fortsetzen, bis Du neun Leben hast. Du kannst an jedem Punkt des Spiels in den Armadillo-Level überwechseln und Dir neue Leben holen.



ART OF FIGHTING

C0ECD760: Entfernt Status-
anzeige vom Bildschirm (US)
C01599F0: Erlaubt es, US-
Versionen auf PAL-Konsolen zu
spielen
7F9307FF: Unbegrenzte Energie
für Spieler 1
7F930BFF: Unbegrenzt Super
Attack für Spieler 1
7F944100: Unbegrenzte Energie
für Spieler 2
7F9445FF: Unbegrenzt Super
Attack für Spieler 2

ALADDIN

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

AXELAY

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

BATMAN RETURNS

7E006800 Verändert das
Konami-Zeichen

BATTLELOADS

7E003E02 Hiermit kannst Du
als Rash spielen

BLAZE ON

7E15C080: Das Lebenslevel

BUGS BUNNY

7E02DA05 Unendliche Leben
7E02D610 Unbegrenzte Energie

CASTLEVANIA IV

7E13F410: Unbegrenzte Energie
7E13F214: Unbegrenzte
Extrawaffen
7E13F050: Unbegrenzte Zeit
7E1F840X: Spieler 1 wählt
Waffen (mit X)
7E1FC40X: Spieler 2 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
7E1FCA63: Unbegrenzte Leben
für Spieler 2

CHOPLIFTER III

7E0D1680 Unbegrenzte
Energie
7E01D70X: Ersetze X durch
Levelnummer
7E01D90X: Ersetze X durch
Sektornummer

CLAYMATES (US)

CC835380: Erlaubt es, US
Versionen auf PAL-Konsolen zu
spielen
CD613EB1: Die folgenden
Codes funktionieren nur
zusammen mit diesem
7EF708FF: Unbegrenzt Diamanten
7EF70259: Unbegrenzte Zeit
7EF70605: Unendliche Leben

CRASH DUMMIES

7E03B605: Unbesiegbarkeit
7E03B503: Unendliche Leben

DUFFY DUCK

7E1F0E0C Unbeschränkte
Gesundheit
7E1F1002 Unbeschränkte Zahl
von Leben
7E1F3210 Antimaterie-Waffe

EYE OF THE BEHOLDER (US)

008CE880: Gib diesen Code ein,
damit die folgende funktionieren
7E05F90A: Unbegrenzte
Gesundheit für Spieler oben rechts
7E05270A: Unbegrenzte
Gesundheit für Spieler oben links
7E06CB0A: Unbegrenzte
Gesundheit für Spieler unten links
7E079D0A: Unbegrenzte
Gesundheit für Spieler unten
rechts

GODS

7E006E3F: Unendliche Leben

GODS

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

JURASSIC PARK

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

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

INSPECTOR GADGET

7E159004: Unendliche Leben
7E159222: Unbegrenzte Hüte
7E15AE05: Voll ausfahrbare
Arme

KNIGHTS OF THE ROUND (US)

80928080: Erlaubt es, US-
Versionen auf PAL-Konsolen zu
spielen
00803EB1: Gib diesen Code ein,
damit die folgenden
funktionieren
7E413205: Unendliche Leben für
Spieler 1
7E0C4A59: Unbegrenzte Zeit
7E400850: Unbegrenzte Energie

LOST VIKINGS

7E130B00: Unbegrenzte Energie
für Erik
7E130F00: Unbegrenzte Energie
für Olaf
7E130D00: Unbegrenzte Energie

MEGAMAN SOCCER

00806500 Zusammen mit
nachstehendem Code. Erlaubt,
US-Versionen
auf allen Konsolen zu spielen.
00817280 Zusammen mit
oberem Code verwenden.

MEGAMAN X

7E0BCE10: Unbegrenzte Energie
7E1F8002 Unendliche Leben

MISTER NUTZ

7E01F4B3: Unbegrenzte Energie
7E1889B1: Unendliche Leben
7EOA2999: Unbegrenzte Nüsse

NBA JAM

7E07C30F Schnelles Tempo für
Spieler 1
7E08AB0F Schnelles Tempo
für Spieler 2
7E09930F Schnelles Tempo
für Spieler 3
7E0A7B0F Schnelles Tempo
für Spieler 4
7E07C8FF Keine Köpfe für
Spieler 1
7E08B0FF Keine Köpfe für
Spieler 2
7E0998FF Keine Köpfe für
Spieler 3
7E0A80FF Keine Köpfe für
Spieler 4
7E0CCF0B Keine Punktezählung
7E07D6FF Power-Ups für
Spieler 1
7E08BEFF Power-Ups für
Spieler 2
7E09A6FF Power-Ups für
Spieler 3
7E0A8EFF Power-Ups für
Spieler 4
7E078A20 Unendlicher Turbo
für Spieler 1
7E095A20 Unendlicher Turbo
für Spieler 3

Du suchst Codes? Wir haben welche!

NBA JAM

7E0A4220 Unendlicher Turbo für Spieler 4
7E07D610 Spieler 1 mit Super Slam
7E08BE10 Spieler 2 mit Super Slam
7E0CBF02 Gegner kann nur 4 Punkte erzielen

NINJA WARRIORS

7E18B2C0 Unbegrenzte Energie
7E01980X Zeit verändern (Tausender)
7E019A0X Zeit verändern (Hunderter)
7E019C0X Zeit verändern (Zehner)
7E019E0X Zeit verändern (Einer)
7E019404 Rapid Blaster

STAR TREK TNG

00805180 US-Version kann auf europäischen und japanischen Konsolen gespielt werden

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

7E0F3204 Zusammen mit nachstehendem Code, macht das Spiel schneller
7E0F3304 Zusammen mit oberem Code verwenden

SUPER BOMBER MAN

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"
7E003603 Unendliche Continues

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

THE PIRATES OF DARK WATER

7E12EA50: Unbegrenzte Zeit
7E12E206: Unendliche Leben für Spieler 1
7E072158: Unbegrenzte Energie für Spieler 1
7E076158: Unbegrenzte Energie für Spieler 2
7E12E406: Unendliche Leben für Spieler 2

TOP GEAR 2

81F84060 Deutsche Version kann auf japanischen oder US-Konsolen laufen
7E007F7F Unbegrenzte Energie für Spieler 1

TOM & JERRY

7E154804 Unendliche Leben
7E128E04 Unendliche Energie

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

ULTRAMAN

7E039360 Unbegrenzte Energie
7E021880 Unbegrenzte Zeit

WAYNE WORLD

82B70280: Du kannst die PAL-Versionen auf US- und Jap-Konsolen spielen (zus. mit nächstem Code)
809B8300: Zusammen mit oberem Code verwenden
7E138E0X: X ist die Anzahl der Tore für Spieler 1

ZOMBIES

7E1CB80A: Unbegrenzte Energie
7E1D1009: Roter Trank
7E1D1301: Blauer Trank

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

NÄCHSTEN MONAT:

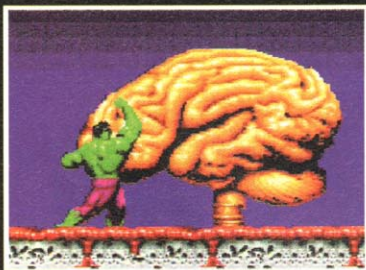
FERTIGMACHEN ZUM EINSTEIGEN IN



DIE NEUE SUPER BOMBERMAN 2



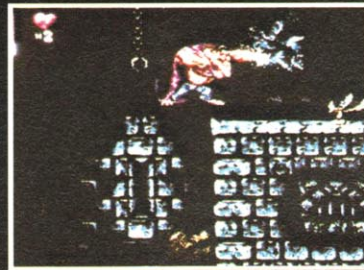
TESTS UND VORSCHAU



INCREDIBLE HULK



MAXIMUM CARNAGE



BEAUTY & THE BEAST



SUPER SFII

UND JEDE MENGE ANDERE BERICHTE - MITREISSEND, SENSATIONELL, REVOLUTIONÄR!

ab 9. Sept!

SEGA • SEGA • SEGA • SEGA • SEGA

NEUER
LOOK!

SEGA PRO

JULI '94 7/94

DM 5.80

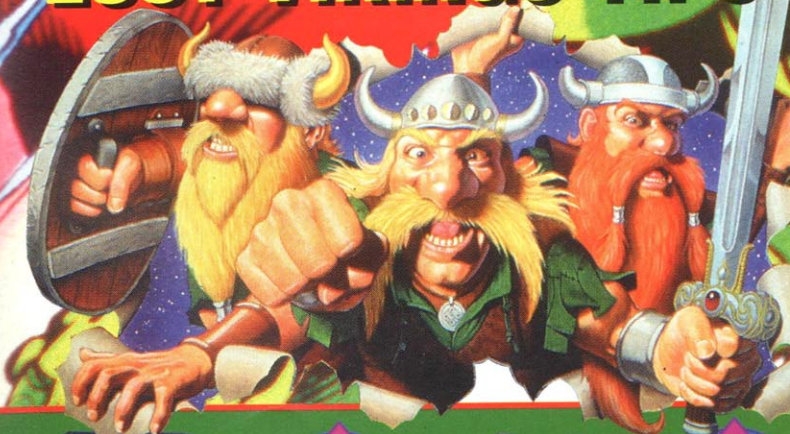
ÖS 45,00 sfr 5.80

VORSCHAU:
ITCHY & SCRATCHY
VIRTUAL BART
THE INCREDIBLE HULK

TEST:
DAS DSCHUNGELBUCH
WORLD CUP SOCCER '94
UND MEHR!

EXKLUSIV!
LOST VIKINGS TIPS

**WAHNSINN! MULTI
MEGA CDX ZU
GEWINNEN!**



MEGA
CD



MEGA
DRIVE



MASTER
SYSTEM

Jetzt im
Verkauf

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 STANDARDSPIELER

GAME BOY PARWORT FUNKTION SYMBOLGESTEUERTE MENÜS VERÄNDERBARE FÄHIGKEITEN DES TEAMS INDIVIDUELL EINSTELLBARE FÄHIGKEITEN DER SPIELER VIELE WETTBEWERBE MÖGLICH