

NINTENDO • NINTENDO • NINTENDO

SUPER

PRO

OKT '94

DM 5.80

ÖS 45,00 sfr 5,80
OKTOBER 1994
NUMMER 9/10

SAGENHAFT!

SUPER

RETURN OF THE JEDI

WIR HABEN'S GESPIELT, WER NOCH?

maximum LARNAGE

DIE SUPERSPINNE...REVIEW IM HEFT!

INDIANA JONES'

Greatest Adventures

WIR BRINGEN DEN ERSTEN PREVIEW!



MORTAL KOMBAT II
BLUT, SCHWEISS UND TRÄNEN?



SUPER
NES



GAME
BOY

GAMES WORLD



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.

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.

QJ
QUALITY JOYSTICK

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

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

Nintendo Rundschau

DA HÖRT DER SPASS AUF!



**DAS EINZIGE MAG MIT
MARTIN WILMER
SUPERSTAR!**

Die Software-Firmen sind auch nicht mehr das, was sie mal waren. Wenn wir versuchen, manche dieser Unternehmen für gemeinsame Aktionen - wie etwa Wettbewerbe - zu begeistern, stoßen wir immer öfter auf Reaktionen, die vom gequälten Stöhnen bis zur harschen Ablehnung reichen. Und dabei gehört wahrhaftig nicht viel Intelligenz dazu, sich auszurechnen, daß es sich unter dem Strich gerade für die Software-Firma auszahlt, wenn ihre Produkte in einem SuperPro-Wettbewerb als Preis ausgelobt werden.

Es doch sonnenklar: Leser nehmen nur dann an einem solchen Wettbewerb teil, wenn sie auch den damit verbundenen Preis haben wollen. Gibt es ein besseres Barometer für die Beliebtheit eines Spiels? Gibt es eine bessere Werbung? Natürlich steht es jeder Firma frei, für ihre Produkte so zu werben, wie sie es für richtig hält. Allerdings bezweifeln wir, ob die Fernsehwerbung dafür das richtige Medium ist. Hand aufs Herz: welche Spiele wurden am vergangenen Sonntag im Werbeblock von

Games World genannt? Du weißt es nicht mehr? Kein Wunder - Du kannst ja bei Games World nicht wie in SuperPro zurückblättern.

Und dann kommt es sogar vor, daß eine Firma den vereinbarten Preis für den Gewinn eines Wettbewerbes absprachewidrig nicht herausrückt: NBA-Jam ist das Spiel, die Firma ist Acclaim und unsere Gewinner sind die Gelackmeierten. Wir sind es unseren Lesern schuldig, daß wir uns künftig auf derartige Aktionen nur noch einlassen können, wenn die entsprechenden Firmen verbindlich zusagen oder die Preise den Gewinnern direkt zustellen. So, wie es JVC mit Empire Strikes Back gemacht hat.

Spieler-Magazine haben viele Stammleser, die Neues über Spiele wissen wollen. Sie wollen über Software und Hardware informiert werden - und das nicht nur zum Zeitvertreib, sondern weil sie ihr Geld nicht für Schrott ausgeben wollen. Zum Informationsangebot eines solchen Spieler-Magazins gehören immerhin auch Anzeigen und Wettbewerbe. Die Industrie sollte ihre Kunden nicht unterschätzen. Es gibt wenige,

kein Zweifel, dieses Bild hat einen extrablöden Titel verdient, z.B. "Martin auf der Flucht vor einer Horde kleiner Mädchen, die ihn in Münster entdeckt haben. Hau ab, Junge!"



Martin "Bond" Wilmer, 008

Voller Hingabe bereitet sich Martin auf seine Aufgabe als künftiger Chefredakteur von Games World vor. Zur Zeit meint er, er könnte diesen Job am besten als James Bond-Imitat in den Griff bekommen: immer öfter sieht man ihn daher mit hochgeklapptem Mantelkragen, einer riesigen Sonnenbrille und Schlapphut in den finsternen Spelunken des Münsterlandes. Und was trinkt er da? Hörnerwhiskey (das Zeug mit dem Hirschgeweih, igittigitt!). Irgendetwas hat unser guter Martin wohl mißverstanden ... Kürzlich habe ich ihn gefragt: "Wen hört der Farrd?" Seine Antwort: "Ich!" Neuer Versuch: "Wen hört der Tandem?" "Wir!" Wie witzig, Martin!



Unser geschätzter Redakteur versucht, einen auf obercool zu machen.

die sich aufgrund mehr oder weniger dümmlicher Fernsehspots zum Kauf eines Computerspiels entschließen - meist wird in den Werbepausen ohnehin auf einen anderen Kanal geschaltet. Eine Ausnahme sind natürlich Spots, die besonders einfallsreich gestaltet sind - aber die gibt es leider viel zu selten.

Verschiedene Firmen haben schon erkannt, daß sie ihre Kunden über Spiele-Magazine wie SuperPro nachhaltiger als über das Fernsehen informieren können. Aber wie lange dauert es, bis es auch den Marketingabteilungen dämmert, daß der Werbeträger Fernsehen seine Faszination um so mehr einbüßt, je mehr der Zuschauer mit Informationen überschüttet wird?

Ein dunkles Kapitel sind auch die Exklusivberichte. Erstens sind sie meistens gar nicht exklusiv - andere Zeitschriften haben sie nämlich auch. Zweitens sind sie oft inhaltlich so dünn, daß man sich schämen sollte, das im Journalismus mittlerweile zum Fetisch verkommene Wort "exklusiv" dafür zu mißbrauchen. Und drittens: kommt sei wirklich darauf an, ob die jeweilige Information eine Woche

früher oder später kommt? Und wenn es wirklich mal einen echten Exklusivbericht gibt: Wieviel hat die Zeitschrift dafür gezahlt? Wie oft haben sich die Redakteure vor lauter Bücklingen den Rücken verbiegen müssen?

Schluß jetzt, es reicht. Nachdem der Softwaremarkt im Sommer etwas lahm war, kommt mittlerweile Bewegung auf. Wir bringen im Oktoberheft Stunt Race FX, Donkey Kong '94, Mortal Kombat II, Yogi Bear und Populous II. Hinzu kommen Previews auf die Klassiker von morgen wie Mr. Tuff, Aladdin (Game Boy), Lemmings und Earthworm Jim. Und dann werfen noch einen Blick - super-exklusiv natürlich! - auf Return of the Jedi. Und im Programm sind dann noch erste Informationen über die neue Version von Jurassic Park. Ach ja - und über Turbo Toons, das erste Spiel für fünf Personen. Und natürlich Tips & Tricks, Hinweise & Hilfen. Womit wieder einmal der Beweis erbracht ist: SuperPro ist das einzige Magazin, das den Stachelndraht-Charme von Roby Rob (Games World, SAT 1) und die volle Unterstützung von Martin Wilmers Mutter hat. Was brauchst Du mehr?

REDAKTIONSSPRÜCHE

"Mach mal Spaß, gib mal Gas!"
"Eene mene Muh, raus bist Du! Mach mal'n Kaffee, Mann ..."
"Redaktionsschluß - ha? Was hab ich denn damit zu tun?"
"Mach schon mal ein kaltes Bier auf, bin gleich fertig!"
"Die Stoßstange ist aller Laster Anfang, sei vorsichtig!"
"Ach nee, Martin arbeitet mal wieder vom Bett aus."

GRONAUER VERLAG ÜBER- RENNT DEN MARKT MIT SPITZEN-MAGAZINEN!

Diese Überschrift wirst Du jetzt in jedem Heft lesen! Es ist schon traurig, daß uns wirklich nichts Besseres einfällt ... Alchemy Publishing bringt außer SuperPro auch noch SegaPro heraus (da wird noch ein fähiger Chefredakteur gesucht...), PC Por... äh, Power natürlich (die Konkurrenz wird jetzt schon bleich), Games World (nur Geduld, Martin wird's schon machen ...). Und dann kommt noch der Mega-Hammer: MPC & CD-ROM, für sehr alte und sehr reiche Leute. Und später noch eine Musikzeitschrift. Ja, und was noch? Ein Sex-Magazin, Chefredakteur Phil Painsel (ha, ha).

SUPER PRO

NUMMER 9/10 OKT '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
SMP (PHILBO J'AIME MOI)
ENSCHEDÉ, 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 Spielitel 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 JVC LUCAS ARTS

©TM ACCLAIM/MIDWAY

SPIEL IN DIESER AUSGABE!



BATMAN



JELLY BOY



PUGGSY



THE SHADOW



SUPER DROPZONE

REVIEWS

MORTAL KOMBAT II	32
DONKEY KONG (GB)	48
RAZE DAZE (GB)	51
HULK	52
YOGI BEAR (GB)	54
MAXIMUM CARNAGE	56
STUNT RACE FX	58
YOGI BEAR	63
SENSI INTER. SOCCER	64
PUGGY	65
POPULAS II	68

PREVIEWS

THE SHADOW	12
WACKY RACES (TINY TOONS)	13
SUPER DROPZONE	14
BATMAN	16
PAC IN TIME	17
JELLY BOY	18
BOMBER MAN 2	20
EARTHWORM JIM	22
INDIANA JONES	24
GHOUL PATROL	25
LEMMINGS	26
VAL D'ISERE	27
MR. TUFF	28
TITUS PREVIEW	30

NEWS	6
JURRASSIC PARK	38
THE FLINTSTONES	41
RETURN OF THE JEDI	42
TURBO TOONS	66
WARIOLAND (TIPS)	70
GAME BUSTERS	78
ACTION REPLAY (TIPS)	81

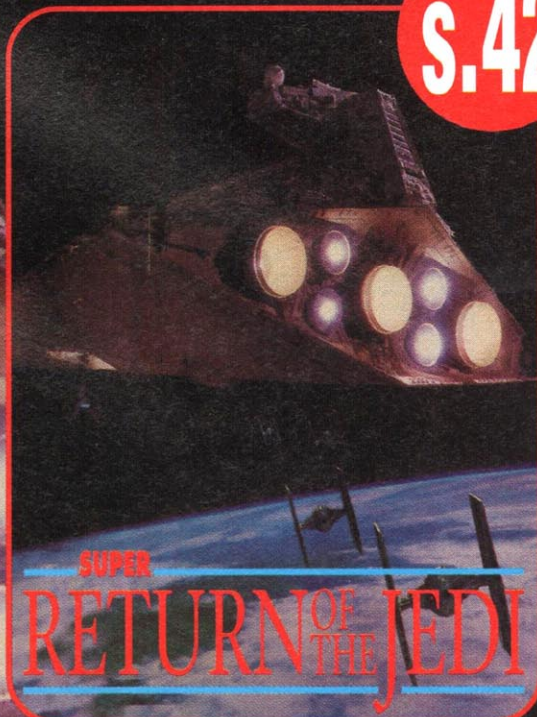
MORTAL KOMBAT II



S.42

BLUT, SCHWEISS UND TRÄNEN?

S.32

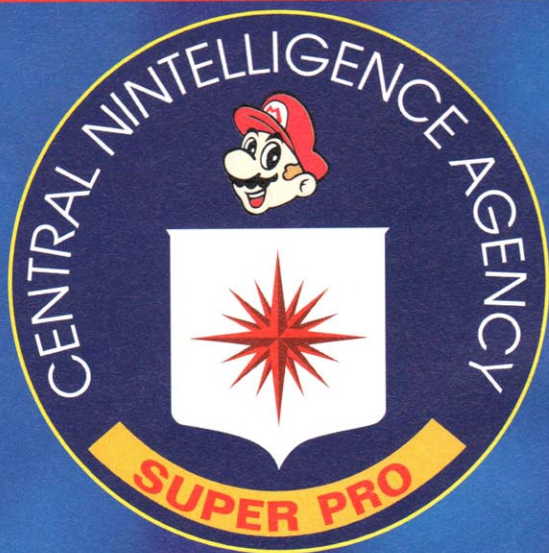


EARTHWORM
JIM

maximum
CARNAGE

S.56



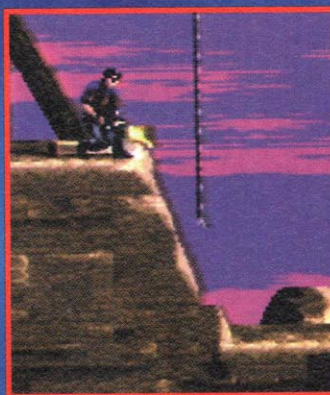


ACCLAIM MIT JUDGE DREDD

Die Firma Acclaim ist bekannt für ihre WWF- und Simpsons-Spiele. Jetzt ist das Unternehmen aber offenbar ein wenig übergeschnappt und will zum Jahresende gleich drei Film-Konversionen herausbringen. An erster Stelle ist True Lies, das Spiel zu dem James Cameron-Film, der mit Arnold Schwarzenegger lief und 120 Millionen Dollar kostete. Im Film geht es um einen amerikanischen Top-Spion, der gegen eine Bande von Arabern kämpft und das vor seiner Frau geheimhalten muß. So, wie es aussieht, bringt das Spiel jede Menge Plattform-Action.

Stargate ist der neueste Film von Kurt Russel. Es geht darin um eine mysteriöse parallele Dimension, die in der Nähe der Pyramiden entdeckt wurde. Zum Spiel selbst gibt es noch nicht allzu viele Details, aber so, wie es aussieht, kann man wohl einen Plattform-er im Stil von Alien 3 erwarten. Es soll auch einige nette Filmsequenzen geben.

Die ganz große Neuigkeit von Acclaim ist jedoch (gemein von uns, damit bis zum Ende zu warten), daß die Firma die Lizenz zu dem Film Judge Dredd erworben hat, in dem Sly Stallone mitspielt. Alle bisherigen Judge Dredd-Spiele waren übrigens nicht viel mehr als Müll - laß uns also hoffen, daß dieses hier besser wird. Im April werden wir es wohl wissen, dann soll das Spiel nämlich herauskommen.



JVC erklärt den Jones Boys den Krieg!

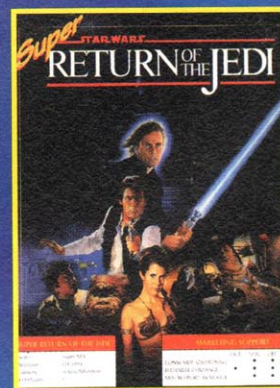


Die Firma JVC ist auf dem Spielesektor eigentlich nur wegen der Star Wars-Spiele bekannt geworden. Für diesen Winter hat das Unternehmen jetzt nach Super Return of the Jedi gleich noch eine Neuigkeit angekündigt: Indiana Jones' Greatest Adventures (siehe auch Preview auf S. 24).

Indy ist eine Cartridge mit 16MBit, in der Du über 28 Level hinweg die drei bekannten Spielberg-Filme über Indiana Jones nachempfinden kannst. Das Spiel startet in dem vom Anfang von Raiders of the Lost Ark bekannten Tempel (mit digitalisierter Filmeinleitung!). Du mußt dann über Fallen und alle möglichen Stacheln hinwegspringen, um das Idol zu ergattern und fliehen, bevor Dich der riesige Felsblock zermalmt.

Jeder Level folgt präzise der Chronologie des Films. Es dauert daher nicht lange, bis Du in der Wüste bei Kairo deutsche Nazis bekämpfst, Dich auf arabischen Märkten herumtreibst oder Dich gar auf die Suche nach Sean Connery begibst. Die Indy-Cartridge präsentiert einige Szenen in Mode 7 - darunter eine gefährliche Szene im Gebirge und auch das vollständige Rennen mit der Grubenbahn. Wenn man mich nach einem Tip für das beste Spiel fragte, würde ich wahrscheinlich Indiana Jones' Greatest Adventures nennen.

Dieses Spiel ist nämlich eines der besten, die ich bisher gesehen habe und sicher ein ganz heißer Bewerber um den Ehrentitel "Spiel des Jahres". Dummerweise wurde uns nicht erlaubt, Screenshots zu machen - das einzige Bildmaterial, das wir haben, sind einige Aufnahmen von der Messe. Dennoch hoffen wir, vielleicht schon im kommenden Heft einen umfassenden Review bringen zu können.



UND WIEDER EIN VIERERPACK VON MANGA



Unsere Redaktion wartet jeden Monat sehnsüchtig auf das obligatorische Paket mit den neuesten Videos von Manga. Nicht nur deswegen, weil die Videos in der Regel sehr gut sind und viel Blut, halbnackte Frauen und schrägen Humor bringen, nein - weil das Paket so schön dick ist und offiziell aussieht. Wir lieben eben pralle Dinge, die etwas größer sind als der Durchschnitt. Ehrlich!

In diesem Monat haben wir nun vier schöne Videos bekommen, die Manga-Fans elektrisieren können. Zunächst haben wir da Guyver: Data 6, die Fortsetzung der sehr erfolgreichen Guyver-Serie. Sho wird für tot gehalten und Testsuro beginnt, die Macht von Chronos zu verstehen. Aber nachdem die Identität von Guyver 111 bekannt wird, plant Guyver 1, sich aus dem Metall zu befreien (alles

klar?). 29 Minuten Heavy Metal für nur ca. DM 39,-

Roujin-Z ist ein exzellenter 80-Minuten-Film, der auf eine Story von Otomo Katshuhiro zurückgeht, dem Schöpfer von Akira. Es geht darin um ein Experimental-Bett, mit dem die japanische Regierung die Überalterung der Bevölkerung bekämpfen will. Im Bett ist ein tödliches Geheimnis versteckt, das Du nur dann aufklären kannst, wenn Du Dir Roujin-Z für ca. DM 49,- DM kaufst.

Zeguy ist ein Zeichentrickfilm über ein fantastisches Abenteuer im Wolkenreich - mit ca. DM 49,- für den 72minütigen Film bist Du dabei! Schließlich gibt es dann noch Tokyo Babylon, Teil 2. Hier erwarten Dich zahlreiche Morde und noch mehr geheimnisvolle Vorgänge. Aufgepaßt, sei auf der Hut: ca. DM 49,-

WAS, ZUM TEUFEL, IST MIT NINTENDOS 32-BIT-DING PASSIERT?

Gute Frage, schließlich wollen wir diese Wundermaschine von Nintendo doch endlich mal sehen. Auf der CES war jedoch keine Spur davon zu entdecken, der japanische Spielegigant gab weder in Japan noch in Großbritannien zu diesem Thema einen Piepser von sich. Vielleicht hat sich Nintendo viel zu früh aus dem Fenster gehängt? Oder gibt es technische Schwierigkeiten? Wie dem auch sei - es ist ein Unding, solch ein Gerät erst groß anzukündigen und dann die Schotten dicht zu machen. Bei der Presse macht man sich auf diese Weise wohl kaum Freunde.



IN JAPAN GESICHTET: BOMBERMAN FÜR ZEHN MITSPIELER!

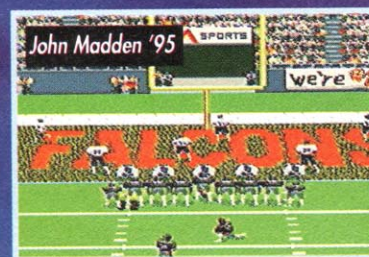
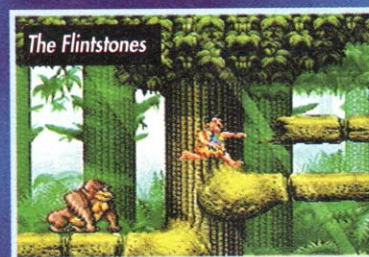
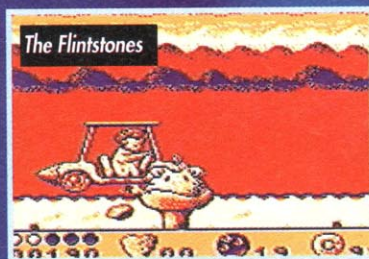
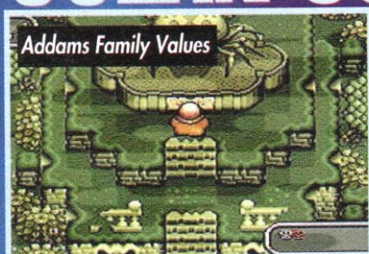
Eine elektrisierende Neuigkeit aus dem Lande der Kirschblüten: Hudsonsoft produziert ein neues Super Bomberman-Spiel, das von zehn Leuten simultan gespielt werden kann! Es klingt fantastisch, aber es stimmt - wir haben uns überzeugt und können es auch mit Bildern beweisen. Allerdings können wir uns noch nicht erklären, wie die Joypads geschaltet werden, aber irgendwie wird es wohl möglich gewesen sein. Im Spiel selbst gibt es verschiedene neue Figuren und ein komplizierteres Spielfeld als bisher. Super Pro bleibt dran!



Am Himmel der Spiele-Magazine geht ein neuer Stern auf: Games World, benannt nach der gleichnamigen Spielsehow in SAT 1. Die im Oktober erscheinende Zeitschrift bringt die heißesten Berichte über neue Spiele, Tips, Tricks und Lösungen und jede Menge zusätzlicher Informationen und Hintergrundberichte. Das Blatt wird natürlich auch über die Fernsehsendung Games World berichten - geplant sind etwa Interviews mit den Machern der Sendung wie Roby Rob, Norman Adelhütte oder den Videatoren. Als Chefredakteur hat sich der Verlag den journalistischen Haudegen Martin Wilmer ausgesucht - berüchtigt wegen seiner knallharten Interviews, seiner hinterlistigen Reviews und seiner unübertrefflichen Wortgirlanden. Charmeur Martin ist wohl der erste Chefredakteur mit einer Bodyguard - sie soll ihm die weiblichen Fans vom Leibe halten, weil er sonst nicht zu seiner Arbeit kommt. Und in welchem Verlag erscheint Games World? Dumme Frage: natürlich im selben Verlag wie SegaPro, SuperPro und demnächst auch PC Power.



OCEAN SCHWAPPT ÜBER VON SPIELEN!



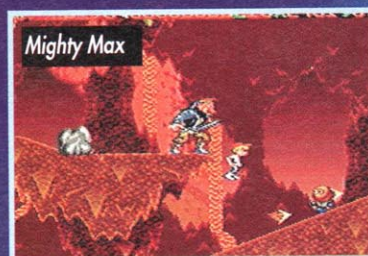
Der Software-Gigant Ocean hat mit Blick auf das Weihnachtsgeschäft einen Gang hochgeschaltet. Nachdem soeben Soccer Kids in den Regalen gelandet ist, stehen Alien Olympics (Game Boy) und Jelly Boy (SNES und Game Boy, beide in dieser Ausgabe in einer Review besprochen) in der Pipeline. Noch mehr: bis November sollen mehr als zehn neue Spiele herauskommen!

Super Pro hat sich kürzlich bei Ocean an Ort und Stelle erkundigt, was denn bis zum Jahresende noch zu erwarten ist. Zunächst ist da Desert Strike für den Game Boy, dann NBA Live '95, ein Basketball-Spiel, in dem hochaktuelle Spieler wie Shaq, Ewing, Webber und Pippen vorkommen. Live '95 kann darüber hinaus von fünf Leuten zugleich gespielt werden und hat außerdem noch den in FIFA zuerst vorgestellten Darstellungswinkel von 45 Grad. Im Oktober wird Mr. Nutz auch für den Game Boy herauskommen, nachdem das Spiel im vergangenen Jahr für SNES auf den Markt kam. Für 1995 ist übrigens noch eine modernisierte Nachfolgefassung für den SNES geplant.

Vielleicht solltest Du im November oder Dezember vor dem Laden Deines Spielehändlers ein Campingzelt aufschlagen - vor allem dann, wenn Du ein eingefleischter Fan von Sport-Spielen bist. Für den SNES werden nämlich NHL '95 und Madden '95 erwartet. Auch NHL '95 bringt den Fünf-Spieler-Modus, 84 verschiedene Spiele und massenweise neue Animationen. Madden '95 sieht viel besser aus als die drei Vorgängerversionen. Zu den auffälligsten Verbesserungen gehören größere Sprites, ein vergrößerter Blickwinkel und aktualisierte Mannschaftslisten.

Wenn Du hinter einem Spiel der etwas anderen Art her bist, dann bietet Ocean für diese Bedürfnisse gleich zwei bizarre Games an: Shaq Fu und Jordan Adventure. Im letzteren schlüpfst Du in die Rolle von Michael Jordan, der sich durch die Unterwelt bemüht, um 20 der weltbesten Basketballspieler zu retten, die der böse Dr. Eibrow entführt hat. Der Held des Spiels hat dabei einen unbegrenzten Vorrat von speziellen Basketbällen, die er je nach Bedarf einsetzt. Das Spiel setzt sich aus vier Welten zusammen, von denen jede bis zu fünf Schauplätze enthält.

Auch Shaq-Fu sprengt die engen Grenzen der Realität. Benannt ist das Spiel nach dem bekannten Basketball-Spieler Shaquille O'Neal. Die etwas krause Geschichte geht so: Shaq wird plötzlich in ein Kung-Fu-Buch versetzt und bleibt in dieser feindlichen Welt gefangen. Dort muß er nicht nur versuchen zu überleben, sondern auch, sich zu befreien. Die 24 MBit-Cartridge, die Street Fighter II und Mortal Kombat Konkurrenz machen soll, bringt Dir ungezählte Figuren, von denen jede 50 Kung-Fu-Tricks beherrscht. (Allerdings kann ich mich nicht erinnern, daß Feuerbälle oder Plasma-Schilde irgendwo im Regelwerk des Basketballs vorkommen!) Sobald Super Pro näheres weiß, werdet Ihr es auch wissen.



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 NACHSCHÜßER VERBESSERTER COMPUTER TEAMS 32 UNTERSCHIEDLICHE STANDARDSPIELER

GAME BOY PASSWORT FUNKTION SYMBOLGESTEUERTE MENÜS VERÄNDERBARE FÄHIGKEITEN DES TEAMS INDIVIDUELL EINSTELLBARE FÄHIGKEITEN DER SPIELER VIELE WETTBEWERBE MODI

ADDAMS FAMILY VALUES



Du spielst Fester in diesem Zelda-mäßigen Ausflug in die wunderbar verrückte Welt des Addams-Clans. Das Rollenspiel besticht durch großartige Grafiken und durch ein irre fesselndes Gameplay. Sony: November.

DOUBLE DRAGON V



Es ist wie mit der Mondlandung - jeder erinnert sich genau, wo er gerade war, als er das erste Mal Double Dragon gespielt hat. Das seinerzeit bahnbrechende Beat 'em-Up gibt es nun mit vielen neuen Figuren und Schauplätzen. Sony: November.

JORDAN ADVENTURE



Der Basketballstar stürzt sich in Flashback-Manier in ein über 20 Levels starkes Abenteuer. Ausgerüstet bist Du mit einer ganzen Latte an Spezialbällen, die Du auf die Gegner werfen kannst. Außerdem gibt's viele Power-Ups. Ocean: November.

MICKY MANIA



Eins der beiden Micky Mouse-Games, die demnächst veröffentlicht werden (das andere ist Great Circus Mystery von Capcom). Das horizontal scrollende Plattformabenteuer bietet tolle Grafiken, hervorragenden Sound und viele abwechslungsreiche Levels. Sony: Oktober.

SHAQ-FU



Wohl eines der bizarrsten Spielkonzepte! Ein Beat 'em Up, in dem sich der Basketballstar gegen eine ganze Armee von Mutanten durchschlagen muß, nachdem er durch die Lektüre eines alten Kung Fu-Buches in eine andere Dimension teleportiert wird. Ocean: November.

BIKER MICE FROM MARS



Nach den Ninja Turtles könnten diese todesverachtenden Nager Anlaß für die nächste Massenhysterie sein. In diesem Game stehen Dir sechs Figuren mit individuellen Waffen, sowie 30 verschiedene Rennstrecken zur Verfügung. Konami: Dezember.

FLINTSTONES: THE MOVIE



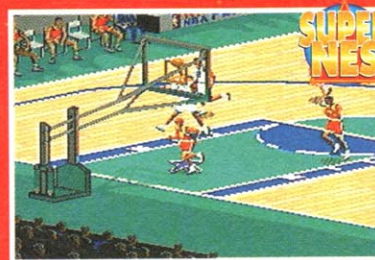
In diesem Plattformabenteuer spielst Du Fred, der seine Familie vor dem bösen Cliff Vandercave schützen muß. 16 stimmungsvolle Levels, tolle Filmsequenzen und viele Bonusse lassen uns einiges erwarten. Sony: Nov/Dez.

JURASSIC PARK II



Das zweite Dinoabenteuer betrachtet die Dinge aus einem völlig anderen Blickwinkel. Du kehrst zurück in den Jurassic Park, um zu verhindern, daß sein Geheimnis in Feindeshand fällt. Natürlich mußt Du Dich nebenbei auch wieder gegen die Inselbewohner zur Wehr setzen. Sony: Nov/Dez.

NBA LIVE '95



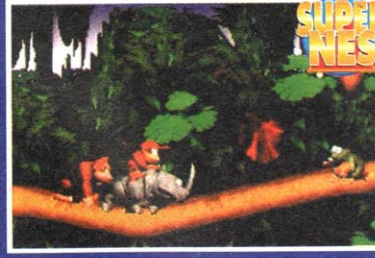
Die jüngste Cart in der Palette von EA Sports. In der actiongeladenen Basketballsimulation findest Du die aktuellen Teams und Spieler, viele taktische Spielzüge und verrückte Dunks. Bis zu fünf Spieler können gleichzeitig aktiv werden! Wow! Ocean: November.

THE MASK



Dieses Spiel wurde vom gleichnamigen Film inspiriert und erzählt von den Abenteuern des Helden, dessen Leben sich verändert, nachdem er über eine alte Maske mit besonderen Kräften stolpert. Beat 'em Up-Action mit tollen Grafikeffekten. Malibu: Januar.

DONKEY KONG COUNTRY



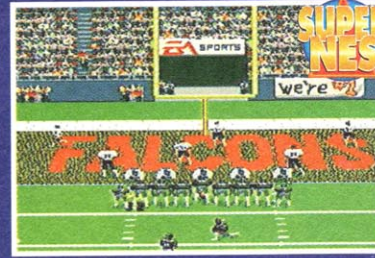
Von diesem Game spricht zur Zeit die ganze Welt - ein spektakuläres seitlich scrollendes Plattformabenteuer, das durch hervorragend gerenderte Grafiken (Silicon Graphics) bezaubert. Man muß es einfach gesehen haben. Nintendo: Nov/Dez.

FRANKENSTEIN: THE MOVIE



Die klassische Horrorstory durfte soeben ihr jüngstes Hollywood-Remake mit Robert De Niro in der Monsterrolle erleben. In dem Plattformabenteuer begleitest Du das bedauernswerte Monster, das überall nur Chaos anrichtet. Sony: Nov/Dez.

MADDEN '95



Wenn Dir SFIL nichts bringt, dann schau Dir dieses Game an. Das vierte Upgrade aus der beliebten Serie von Football-Games glänzt mit verbesserten Grafiken, Mannschaftsaufstellungen, Statistiken und Saisons. Ocean: November.

POWERDRIVE



Ein neues Rennspiel mit über 50 verschiedenen Strecken, die über den ganzen Globus verteilt sind, sechs verschiedene Fahrzeuge und Meisterschaften, die sich über mehrere Tage erstrecken. US Gold: Nov/Dez.

TRUE LIES



Arnie's neuer Film handelt von einem internationalen spion, der seinen wahren Beruf von seiner Ehefrau verheimlicht. Von dem Game erwarten wir uns spannende Verfolgungsjagden zu Land und zu Wasser, viele scharfe Explosionen und eine Prise Ehekrach. Acclaim: Demnächst.

GAME CHAMPION WIRD MAN MIT ACTION REPLAY MK 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).

FÜR **MEGADRIVE™
UND SNES™**
NUR **DM 49,-**

NEW MEGA 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 EINGEBAUTE CHEATS*

JETZT ENTHÄLT ACTION REPLAY EINE GANZE REIHE VON CHEATS, EINFACH DEN GEWÜNSCHTEN CHEAT AUS DER LISTE AUSWÄHLEN, TASTE DRÜCKEN, FERTIG!!

NEW "DEAD CODE" GENERATOR*

"DEAD CODES" SIND SUPER CHEATS, DIE ES ERMÖGLICHEN, KOMPLETTE SPIELTEILE ZU VERÄNDERN. DIE TOTALE SPIELKONTROLLE!! KEIN ANDERES PRODUKT BIETET DIE MÖGLICHKEIT FÜR "DEAD CODES".

NEW ERWEITERTER CHEATFINDER

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

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!!

NEW UNIVERSAL ADAPTER-FUNKTION*

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

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.

KEIN UNNÖTIGES WARTEN
ACTION REPLAY HAT BEIDES: EINEN UNIVERSAL-ADAPTER*
UND EIN UNIVERSELLES CHEAT-SYSTEM.
EINFACH DIE NEUESTEN SPIELE KAUFEN UND SOFORT SPIELEN!!



* NUR SNES UND MEGADRIVE

NEW **MASTER SYSTEM™ DM 79,-**
GAME GEAR™ DM 79,-
NES™ DM 99,-
GAME BOY™ DM 59,-

DEUTSCHE VERSION ENTHÄLT:

DEUTSCHE ANLEITUNG MIT
EINER GANZEN REIHE VON CHEATS,
REGISTRIERKARTE FÜR DEN
ACTION REPLAY CLUB
FÜR INFORMATIONEN ÜBER NEUE
CHEATS, TIPS & TRICKS, HOTLINE,
ANGEBOTE U.S.W.

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



DAS "DATAFLASH"-POWERPAKET:
ACTION REPLAY FÜR MEGADRIVE™
ODER SNES™ WIRD JETZT INKLUSIVE
COMPETITION PRO™ 6 BUTTON JOYPAD
GELIEFERT - OHNE AUFPREIS!!!

★ Turbo Fire ★ Auto Fire ★ Slo-Mo
★ 8 Way Super Switch ★ 6 Fire Buttons

DIESES ANGEBOT IST NUR GÜLTIG,
WENN SIE IHR ACTION REPLAY DIREKT
BEI DATAFLASH KAUFEN.

SOLANGE DER VORRAT REICHT!!

SNES™ ADAPTER

SPIELE IMPORT-GAMES AUF DEM EUR. SNES™ DM 39,-

ADAPTER PROFESSIONAL
SPIELE IMPORT-GAMES UND SUPER GAMEBOY™ AUF EUR. SNES™ DM 69,-

MEGADRIVE™ MEGA MASTER

SPIELE MASTER SYSTEM™-GAMES AUF DEM MEGADRIVE™ DM 59,-

CDX
SPIELE IMPORT CD-GAMES AUF DEINEM MEGA CD™ DM 99,-

MEGA-ADAPTER
SPIELE IMPORT-GAMES AUF DEM EUR. MEGADRIVE™ DM 39,-

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

WIE MAN BESTELLT

**24 STUNDEN
BESTELLSERVICE**
02822-68545

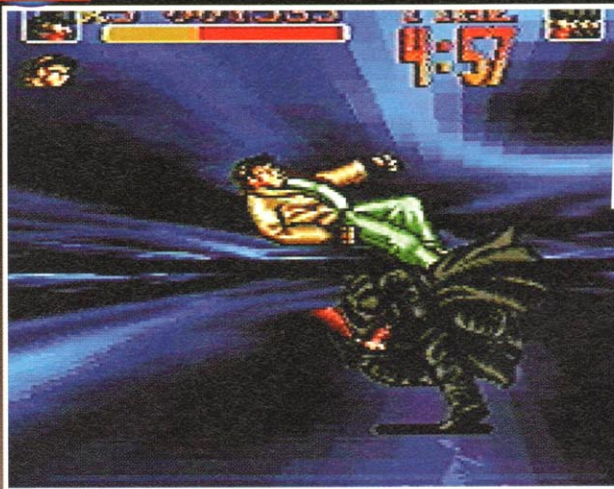
FAX
02822-68547

DATAFLASH GmbH
WASSENBERGSTR.34
46446 EMMERICH
GERMANY



VERSANDKOSTEN DM 10,-
AUSLAND NUR VORKASSE + DM 15,-

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



△ "Tschuldigung, Kollege, wo geht's hier zum Kongress der Gemobten Vollidioten e.V.?"

◁ The Shadow trifft den Lawnmower Man. Eine brisante Situation!

THE SHADOW



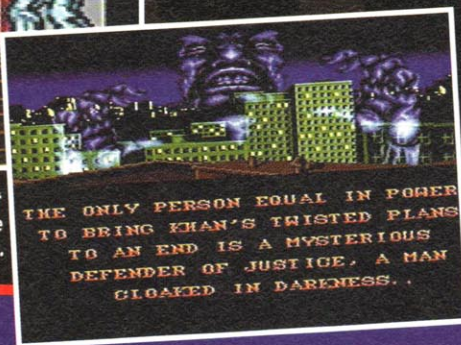
△ Das Spiel enthält Hochgeschwindigkeitsaction aller Couleur.



▽ "Ham se mal 'n Groschen für ein armes, obdachloses Opfer widriger Umstände...Ufff! Arghh!"



△ Anders als der Original-Shadow hat dieser Kerl ein paar besondere Spezialitäten drauf! Beeindruckt?



▷ Die unheimliche Introsequenz stimmt Dich auf das bevorstehende Abenteuer ein.

VERLAG

OCEAN
06107 - 930100

PREIS

ca. DM 129,-

KAPAZITÄT

8MBits

"Wer kann sagen, welch Böses in den Herzen der Menschen lauert?" Dies waren die Worte von Orson Welles in der amerikanischen Kult-Radioserie The Shadow. Erzählt wurde die Geschichte eines Kriminellen, der von einem religiösen Orden gefangen und in der Kunst des Unsichtbarwerdens und der Levitation unterwiesen wurde. Dann wurde er auf die Verbrecher des New Yorks der 30er Jahre losgelassen.

Der Film zu The Shadow mit Alec Baldwin in der Titelrolle wird demnächst in unsere Kinos kommen und orientiert sich ziemlich eng an der Radioserie. Aber diese war keineswegs die Original-version. The Shadow erschien erstmals im Pulp Comic aus den 30ern und handelte von einem Detektiv, der sich unsichtbar machen zu können glaubte, letztlich aber den Verbrechern nur in einem großen Umhang nachjagte.

Zum Kinofilm bringt Ocean nun ein SNES-Game heraus, das sich, was den Handlungsverlauf betrifft, streng an die Filmvorgabe hält. Der Film spielte in der ersten Woche übrigens \$ 15 Mio ein!

In dem Plattform-Beat 'em Up finden sich alle wichtigen Lokalisationen des Films wieder - Times Square, Empire State Building, Chinatown - und bilden die Kulisse für Shadow's Kampf gegen Shiwahn Kahn, der die Welt in seine Gewalt bringen will.

Erwarten darfst Du eine gut animierte Hauptfigur, viele hirnlose Handlanger des Kahn, die nichts besseres zu tun haben, als sich-Kinn voran - in Deine Faustschläge zu stürzen, sowie einige eindrucksvolle Bosse am Ende der Levels.

Wir können all das schon versprechen, obwohl wir das Spiel nur kurz gesehen haben, denn auch in diesem Fall gilt das jahrhundertalte Filmlizenzrezept. Im nächsten Heft kannst Du selbst urteilen, ob wir recht hatten, oder ob wir den Mund zu voll genommen haben. The Shadow kommt im November in den Handel. Ein dickes Dankeschön an Allan Asherman von DC Comics für das Background-Material.



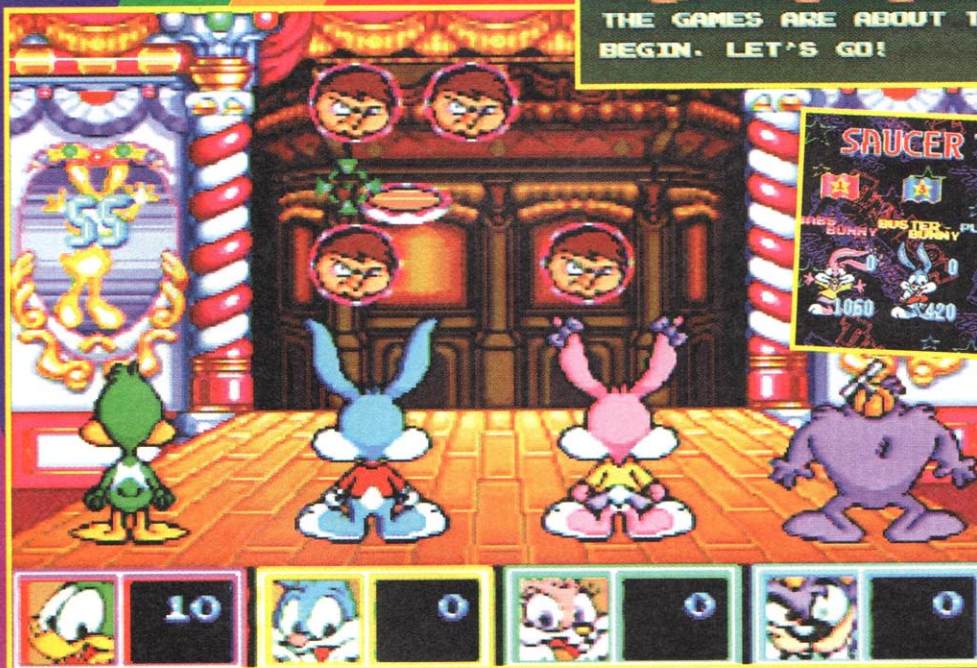
△ Ihr Gesicht kannst Du zwar nicht sehen, aber Babs lächelt.



△ Die Toons kämpfen um die Positionen im höchst gefährlichen Hindernisrennen.



△ Hier sind die Athleten, die zur Auswahl



△ Sieht aus wie eine polizeiliche Gegenüberstellung, ist aber nur ein Foto vom Finale im Eiscreme-Weitwurf.



VERLAG

KONAMI
069-9508120

PREIS

ca. DM 139,-

KAPAZITÄT
8Mbits

Der Übeltäter aus Leidenschaft, Montana Max, führt wieder Böses im Schilde. Er hat sich entschlossen, einen sportlichen Mehrkampf zu veranstalten, wobei dem Gewinner ein Preisgeld in Höhe von einer Million Dollars winkt. An der Sache ist doch was faul! Könnte es ein cleverer Vorwand sein, um Montanas eigentlichen Plan einer Entführung zu tarnen?

Die Toons haben, wie immer, mit verdächtigen Vorgängen nichts am Hut und wollen einfach nur ein bißchen Wettkampfatmosphäre schnuppern und Spaß haben. Nicht einmal auf das gigantische Preisgeld sind sie scharf, wer wäre das auch schon?

Tiny Toons - Wild and Wacky Sports ist ein 1-Spieler-Game, das Du als Babs, Buster, Dizzy Devil oder Plucky spielen kannst. Es gibt zwölf verrückte Disziplinen, an denen Du teilnimmst, darunter Tellerwerfen, Hindernisrennen, Eiscremewerfen und eine Sportart, die durch einen der meiststrapazierten Zeichentrick-gags aller Zeiten inspiriert wurde - schlitternd zum Stehen kommen, bevor Du von der Klippe stürzt!

Der Humor, der in der Cart steckt, überwiegt alle anderen Aspekte des Spiels, und das liegt hauptsächlich an den Grafiken. Ausdrücke der Freude, des Neids, der Furcht etc. wurden mit einer Animation reproduziert, die sich qualitativ mit der (in den USA) beliebten Fernsehserie messen kann.

Die Endversion von Wild and Wacky Sports wird darüberhinaus über mengenweise originalgetreue Soundsamples verfügen. Konami gibt sich offenbar alle Mühe, ein Spiel zu produzieren, das dem Cartoon so nahe wie möglich kommt. Vier einstellbare Schwierigkeitsstufen, vom harmlosen Peter-Wolter-Freundschafts-Level bis hin zum Hochleistungslevel für professionelle Steroidspritzer, dürften für jeden Trainingsstand die richtigen Wettkampfbedingungen stellen können.

Ein neuer Spitzenkandidat in den vorweihnachtlichen Wunscharten? Im nächsten SUPER PRO erfährst Du die Einzelheiten.

Tiny Toons WILD AND WACKY SPORTS



△ Auch dieser Boß lernt was für's Leben: Mache nie Witze über die braune Cordhose eines Mannes, der bewaffnet ist.



▷ Eine der Silicon Graphics-Szenen aus der Introsequenz.



▷ Ha, ha, haaaaa! Nimm dies, du mieser Alien!



△ Ganz klar - eine Rolex.

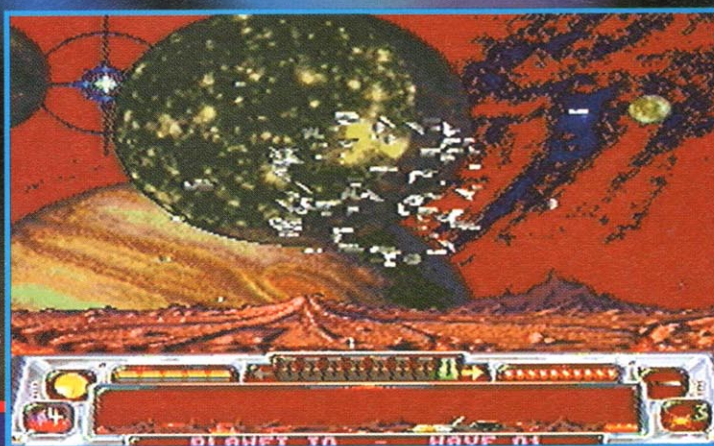


SUPER DROPZONE



△ Die Spezialwaffe dieses Levels ist eine riesige, aufgerollte Zeitungsbeilage.

▷ Uhh, ohh, ich hab' Probleme, irgendwas hat, ähh, meinen Raumanzug gesprengt.



VERLAG

SONY

069-281915

PREIS

ca. DM 139,-

KAPAZITÄT

8Mbits

Der Klassiker Dropzone für Atari und C 64 aus dem Jahre 1985 wurde exhumiert und mußte sich für den '94er Remix einer Frischzellenkur unterziehen. Und das mit großem Erfolg, denn das Spiel sieht besser aus als je zuvor.

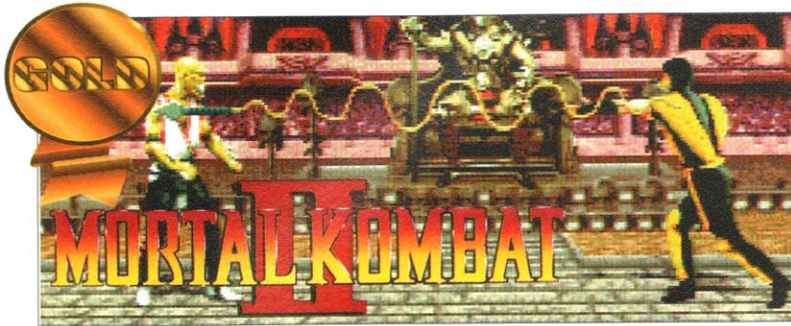
Archer Maclean und die Leute von Psygnosis haben sich die Entwicklungen im Sound- und Grafikbereich der letzten zehn Jahre zunutze gemacht, um Optik und Akustik des Games auf den neuesten Stand zu bringen: Zugleich trugen sie dafür Sorge, daß das perfekte Gameplay des Originals weitgehend unverändert übernommen wurde. Die Gegner von damals sind alle wieder mit dabei und haben sogar noch ein paar Freunde mitgebracht. In Super Dropzone findest Du einige der größten und gemeinsten Bosse, die Du Dir vorstellen kannst. Da die gegnerische Feuerkraft mächtig aufgestockt wurde, erscheint es nur fair, daß auch unser Held vom Rüstungsboom der Reagan-Ära profitiert hat. Diesmal ist er voll ausgerüstet mit einem furchteinflößenden Arsenal an Spezialwaffen, bei denen sogar Arnie neidisch würde. Flammenwerfer, Plasmagewehre, Zielschraketen und ganze Wagenladungen von Smart Bombs marodieren durch die Atmosphären der Jupitermonde und verbreiten unter den Gegnern Angst und Schrecken.

Trotz der neuen Zutaten ist es gelungen, die Präzisionssteuerung des Originalspiels unbeschadet zu übernehmen. Du kannst den Helden durch den Himmel jagen, dabei mit Lasern feuern und schließlich punktgenau anhalten, um einen dieser verrückten Wissenschaftler zu beschützen, die das ganze Chaos eingebrockt haben.

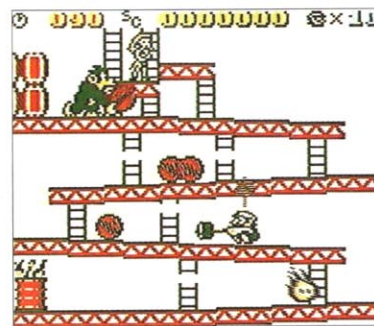
Ob das Game der heutigen Konkurrenz standhalten kann, bleibt abzuwarten. Genaueres darüber kannst Du aber im nächsten SUPER PRO erfahren. Dann bringen wir nämlich einen umfassenden Review über Dropzone und seinen zweiten "Super"-Frühling.

Theo KLANZ VERSAND & LADEN

DER NINTENDO SPEZIALIST



MORTAL KOMBAT II MORTAL KOMBAT II MORTAL KOMBAT II 134,-



DONKEY KONG GB 64,-



STUNT RACE FX 114,-

SNES

Super Game Boy	99,-
Super Nintendo	
More Fun Set	339,-
mit Super Game Boy, S. Mario World	
Power Station SN	199,-
Action Replay Pro 2 SN	99,-
Infrarot Joypads SN	89,-
Battle Toads/Double Dragon	99,-
Bugs Bunny	134,-
Choplifter 3	109,-
Claymates	99,-
Desert Fighter	129,-
Die Schlümpfe (dt. Texte)	114,-
Dragon (Okt)	119,-
Dschungelbuch	134,-
Fifa Soccer	109,-
Fatal Fury 2	129,-
Fievel der Mauswanderer (Okt)	109,-
Itchy & Scratchy	124,-
King of Dragons (Capcom)	109,-
Knights of the Round (Capcom)	109,-
Maximum Carnage	129,-
Mega Man X	114,-
Night & Magic II (dt. Texte)	139,-
Mortal Kombat II	134,-
PAC Attack	109,-
Power Rangers	139,-
Schlümpfe	114,-
Schneewittchen	119,-
Sequest (Okt)	129,-

TOPHITS ZU

KNALLERPREISEN

SUPER NINTENDO

Aero the Acrobat	89,-
Aladdin	99,-
Art of Fighting	89,-
Champion World Class Soccer	99,-
Cool Spot	79,-
Daffy Duck	79,-
Equinox	99,-
Flashback SN	94,-
King Arthurs World	69,-
Skyblazer	89,-
Street Fighter II Turbo	99,-
Sunset Riders	69,-
Tiny Toons	69,-
Terminator II (Jud. Day)	69,-

Game Boy

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

NUR SOLANGE VORRAT REICHT

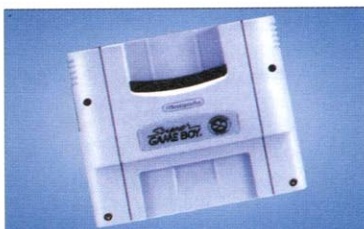
Secret of Mana (dt. Texte S.berater)(Okt)	114,-
Smash Tennis (4 player)	119,-
Stunt Race FX	114,-
Super Metroid	114,-
(dt. Texte Spieleberater)	
Super Pinball (Sept./Okt)	94,-
Utopia	119,-
Yogi Bear	119,-

NES

Die Schlümpfe	89,-
Dschungelbuch	94,-
Duck Tales II (Sept./Okt)	84,-
Pac Man	69,-
Rescue Rangers 2	79,-

GAME BOY

Game Boy Basic Set	89,-
Battery Pack 2 (orig Nint)	49,-
Die Schlümpfe (dt. Texte)	64,-
Donkey Kong (256 Farben S.GB)	64,-
Dschungelbuch	64,-
Joshies Cookie	59,-
Mortal Kombat II	74,-
NBA Jam (Okt)	69,-
Pinball Dreams	99,-
Probotector 2	64,-
Super Game Boy Soccer (Okt)	59,-
(W. Cup Striker)	
Wario Land	59,-



SUPER GAME BOY 99,-



DSCHUNGELBUCH 134,-

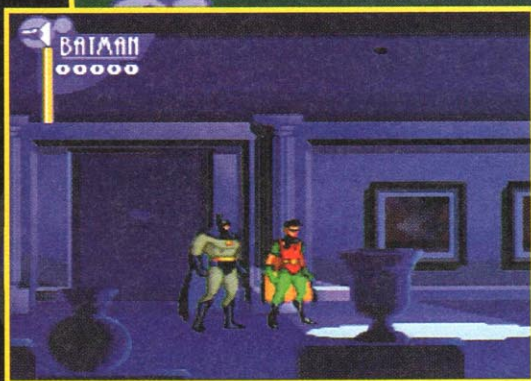


DIE SCHLÜMPFE 114,-

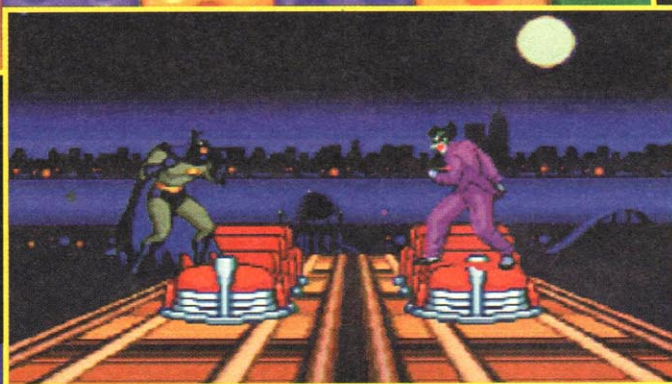
In Punkto Schnelligkeit: Absolute Spitze
Wir bieten Ihnen den Schnell-Service als Standard. Bei uns bekommen Sie Ihre Ware als Brief, Schnellpäckchen oder Schnellopaket. So haben unsere Kunden in der Regel die bis 18.30 Uhr bestellte Ware schon am nächsten Morgen. Bei Bestellungen von 3 Artikeln sogar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

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



△ Dies ist der große Spielzeugsoldat aus dem ersten Level. Ein strammer Kerl, was?



▷ Kennst Du den Film "Achterbahn" mit Roy Scheider? Hier wird's noch schlimmer.

BATMAN

THE ANIMATED SERIES

▷ Mit Nerven aus Stahl und dem bewährten Batarang knöpft sich Batman den Schurken Poison Ivy vor.



◁ Der Riddler entführt Dich in eine neue Dimension. Sei wachsam, Bruder.



VERLAG

KONAMI

069 - 9508120

PREIS

ca. DM 139,-

KAPAZITÄT

16MBits

Für jeden, der sich noch an die Fernsehserie aus den 60er Jahren erinnert, wo ein mittelalterlicher Adam West in durchhängenden Strumpfhosen über den Bildschirm hüpfte, könnte bei diesem Game einen leichten Schock davontragen. In Rückbesinnung auf den ursprünglichen Batman, erfunden von Bob Kane in den 30er Jahren, erhält der wandlungsfreudige Bruce Wayne in Batman: Animated Series wieder frischen Glanz.

Vorbei die Zeiten, in denen der dunkle Ritter bei um 90 Grad gedrehter Kamera die Häuserwände hochkrabbelte. Der neue Batman jagt in Höchstform durch den Nachthimmel, rächt Verbrechen und versohlt jeden Gauner, dessen er habhaft werden kann.

Das SNES-Game von Konami ist deutlich dramatischer als frühere Batman-Adaptionen - hervorragend animierte Sprites, und Grafiken, die sich stellenweise kaum vom Original unterscheiden, dazu die fesselnde Musik von Batman Returns.

Die 16MBit-Cart (Gerüchten zufolge hat Batman allein satte 8MBit in Beschlag genommen) enthält neun Levels mit mitternächtlichen Kämpfen gegen Typen wie Joker, Two Face, Catwoman, Poison Ivy, Riddler und Penguin. Jeder Level gehört einem dieser Ganoven, das Gameplay jedoch ändert sich ständig. Die Action reicht von Plattform-Beat 'em Ups über Autojagden bis hin zu Cyberspace-Labyrinthen. In einem der Levels mußt Du Dich sogar im freien Fall gegen Catwoman zur Wehr setzen. Ein zuverlässiger Helfer ist Batman's Gurt mit all den Gerätschaften, mit denen er Fallen rechtzeitig ausmachen kann. Außerdem steht ihm eine Infrarotbrille, eine Gasmaske, Gasgranaten sowie das bewährte Batarang und das Batrope zur Verfügung.

Konami's Konversion macht wirklich einen prima Eindruck, und wir können es kaum abwarten, das Spiel für einen umfassenden Review in die Finger zu kriegen. Eines ist sicher, wenn Du ein Fan des "neuen" Batman bist, ist dieses Game das richtige für Dich.

PAC IN TIME



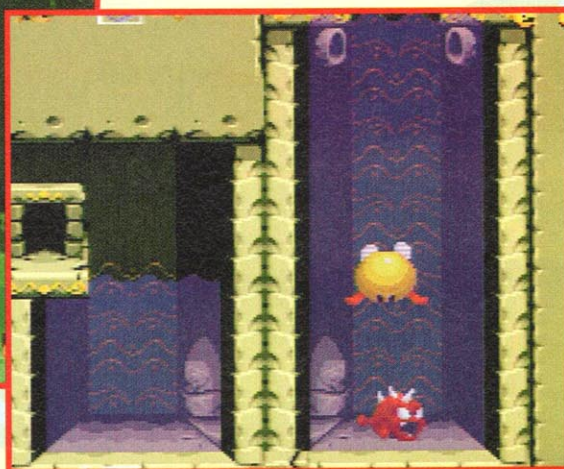
△ "Ha Doh Ken!" Pac zeigt eine Kostprobe seiner Kampfsportkünste.



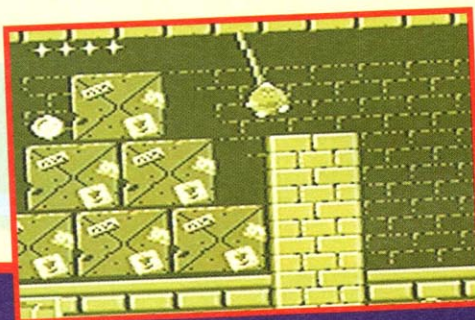
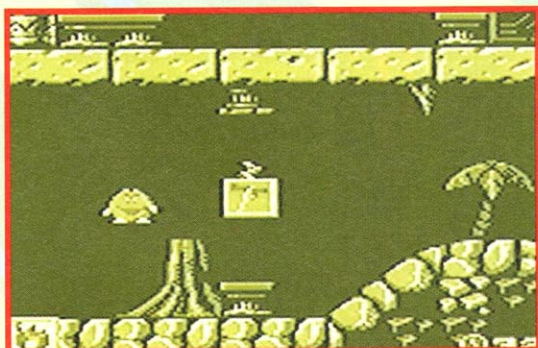
▽ Diese Welt wird von wirklich seltsamen Wesen bevölkert.



△ Pac Man hat eine ausgesprochene Schwäche für billigen Modeschmuck.



◁ Pac Man sollte sich hier jeden seiner weiteren Schritte genauestens überlegen...



VERLAG

MINDSCAPE

02131-67544

PREIS

SNES ca. DM 139,- GB ca. DM 79,-

KAPAZITÄT

8MBits/1MBit

Pac ist wieder da! Diesmal in einem blitzschnellen Plattformabenteuer. In diesem Game spielt der gelbe Monsterfresser die Rolle eines kullernden Indiana Jones, verloren im Nebel der Zeiten.

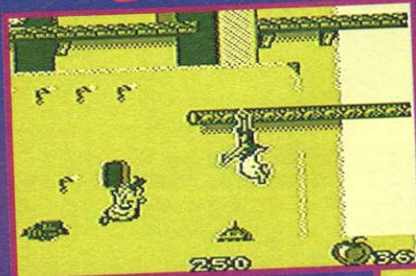
Pac arbeitet sich durch 50 Levels, darunter Wälder, Höhlen und antike Tempel. Sein Ziel ist es, sich eine bestimmte Anzahl Pillen reinzuschmeißen und dann den Ausgang zu finden. Allerdings - in feinsten Puzzle-Tradition - ist der Weg zu Ruhm und Ehre keineswegs so geradlinig, wie es anfangs vielleicht scheinen mag. Pac muß Gegenstände finden und Rätsel lösen, bevor er einen Level verlassen darf. Zu Pac's Gegnern gehören Gespenster, die er jedoch leicht aus dem Weg räumen kann, wenn er zuvor eine Powerpille verputzt. Eine ständige Gefahr bedeuten auch die Scharen merkwürdiger Wesen und diverse Fallen.

Pac kann sich mit Hilfe von Seilen vorwärtsschwingen, mit Blasen unter Wasser schwimmen, seine Gegner mit Feuer bespucken und sich mit einem Hammer aus ausweglosen Situationen freiprügeln. Basierend auf dem alten Hit *Fury Of The Furries* für Amiga, PC und Mac, verbindet Pac In Time schöne Grafiken mit einem augenblicklich fesselnden Gameplay. Und das Ergebnis sieht tatsächlich vielversprechend aus.

Besitzer eines Game Boys brauchen sich allerdings nicht ausgeschlossen zu fühlen, denn Pac In Time wird auch für die kleine Konsole erscheinen. Beide Versionen verfügen grundsätzlich über dieselbe Spielanlage, unterscheiden sich jedoch in der Vielfalt der Levels.

Viele geheime Räume und zahlreiche verborgene Gefahren werden Dich sicher für eine ganze Weile beschäftigen können. SUPER PRO wird Dir beide Spiele in Kürze in ausführlichen Reviews vorstellen.

Aladdin



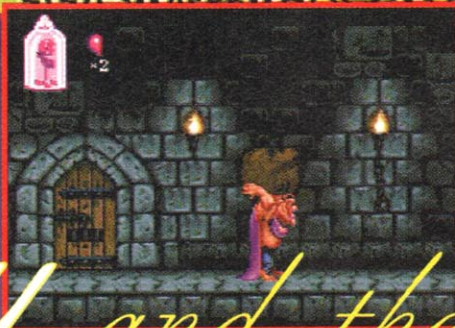
▽ Und so sieht Aladdin mit dem Super Game Boy aus! Stark, was?



▽ Aladdin feilscht mit einem Straßenhändler um ein Viertelfund Leberwurst. (Vom Kalb, versteht sich!)



▷ Das Biest macht ein Päuschen. Ihn plagt schon wieder sein Hexenschuß.



Beauty and the BEAST



△ Also, das mit der Steifheit der Vorhänge scheint mir hier ein bißchen übertrieben.



VERLAG

VIRGIN

040-391515

PREIS

ca. DM 79,- / ca. DM 139,-

KAPAZITÄT

2Mbits & 8Mbits

Zwei starke Disney-Lizenzen stehen im Hause Virgin Gewähr bei Fuß. Okay, sie sind ein bißchen spät dran (etwa ein Jahr, denke ich), um noch von den entsprechenden Kinofilmen zu profitieren, aber wen stört's?

Zunächst einmal hätten wir da Aladdin für den Game Boy - ein wilder Plattformtrip durch das alte Morgenland. Du spielst Aladdin, den unglaublich smarten, halbstarke Bauernlummel, der die Herzen der jungen Araberinnen gleich reihenweise zum Schmelzen bringt.

Du rennst, springst und säbelst Dich durch zehn Levels voller orientalischer Freuden, vom regen Treiben der Straßenmärkte bis in arabische Paläste. Was Präsentation und Layout angeht, handelt es sich hier wohl eher um eine Bearbeitung der Mega Drive-Version von David Perry, als um die der SNES-Variante. Aladdin ist uns für September angekündigt worden und macht bereits jetzt einen vielversprechenden Eindruck.

Die zweite Disney-Knuddelstory nennt sich Beauty & The Beast. Das Spiel orientiert sich grob am Handlungsverlauf des gleichnamigen, Oscar-gekrönten Films (der übrigens auch bald im TV kommen soll!).

Nachdem der selbstsüchtige Prinz einer alten Frau seine Hilfe verweigert hatte, muß er sich vor Wut ins Knie gebissen haben, denn es stellt sich heraus, daß die Alte eine Zauberin ist. Um den Prinzen für seinen Hochmut zu bestrafen, verwandelt sie ihn in ein haariges Ungeheuer, und zwar so lange, bis er seinen Fehler erkennt. Nur die uneingeschränkte Liebe einer Frau kann diesen Zauberspruch brechen. Ziemlich uncoole Sache, in so einer tierischen Aufmachung nach 'nem netten Mädelsuchen zu müssen, aber dafür hast Du (Du bist nämlich dieses Monster, häh!) schließlich auch 15 Plattformlevels lang Zeit. Deine Bärenkräfte und Dein melodischer Urschrei sind die Mittel, mit denen Du vorwärtskommst. Neben dem gewöhnlichen Plattformschema enthält das Game auch einige Puzzelaspekte. Die ausführlichen Reviews beider Spiele kannst Du für die nahe Zukunft erwarten.



So können Sie in der großen Hulk-Competition mitmachen: Schreiben Sie uns auf eine Postkarte den "bürgerlichen" Namen des Incredible Hulk™ und schicken Sie diese bis zum 31.12.94 (Einsendeschluß, Datum des Poststempels genügt) an:

Selling Points GmbH,
Kennwort: Hulk,
Postfach 28 63,
33258 Gütersloh.

Der Preis wird unter allen richtigen, rechtzeitig eingehenden und ausreichend frankierten Einsendungen ausgelost. Teilnahmeberechtigt sind alle Personen. Bei minderjährigen Gewinnern kann der Preis in Begleitung eines Erziehungsberechtigten angetreten werden. Ausgeschlossen sind die Mitarbeiter der Firmen Selling Points, U.S. Gold Ltd., Condor Verlagsgruppe und Bastei Verlag sowie der Rechtsweg.

*Der Preis beinhaltet einen mehrtägigen Aufenthalt in New York, Flug, Transfer, Hotel / VP für 2 Personen sowie ein Besuch bei Marvel Comics. Der Preis kann nicht in Bargeld gewandelt werden. Der Veranstalter des Preisausschreibens ist die U.S. Gold Ltd.



Besuchen Sie* Marvel Comics in New York!

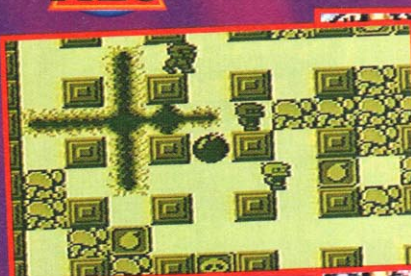


präsentieren

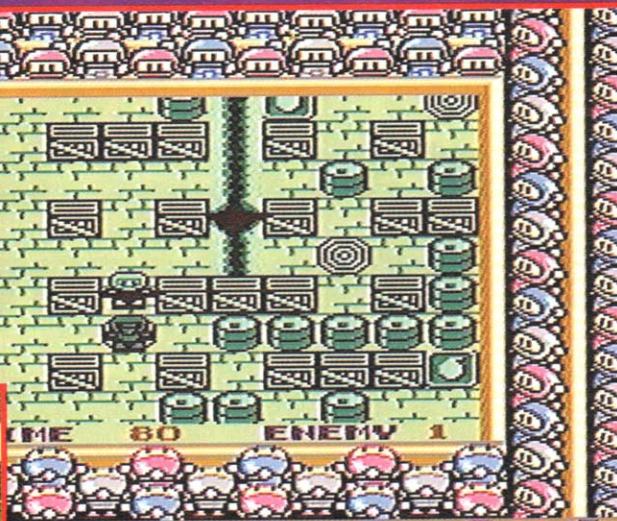
die große Hulk-Competition

**CONDOR-
VERLAGS-
GRUPPE**

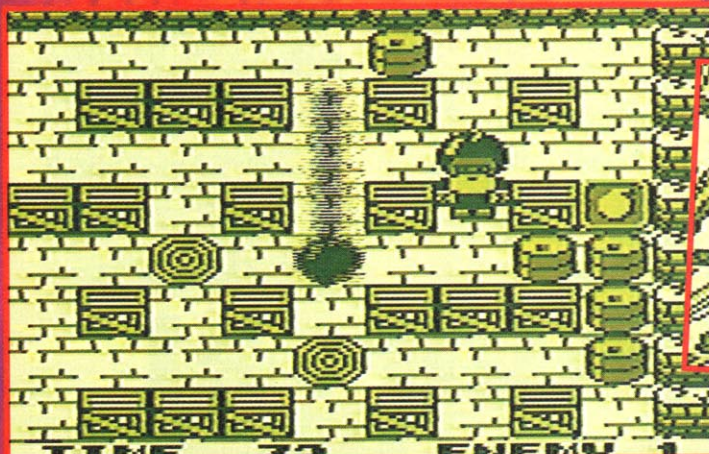
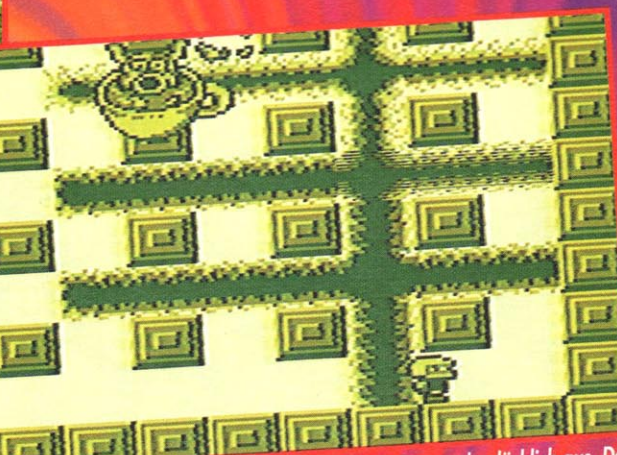
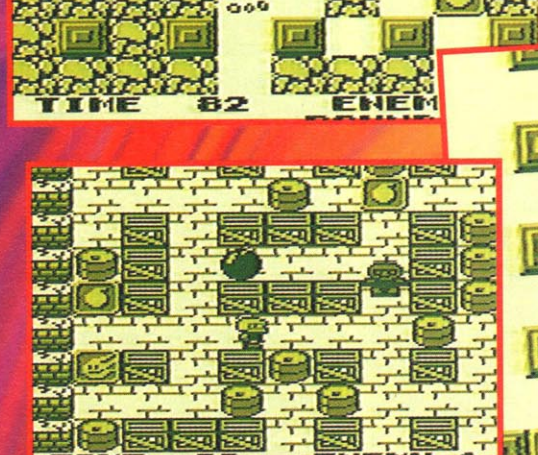




△ Teufel, noch mal! Da gibt es noch zwei Bombenmänner, die hinter mir her sind!



△ Es ist schon erstaunlich, wie die technischen Möglichkeiten des Super Game Boy die Atmosphäre eines Spiels verbessern können.



△ Er sieht ja nicht gerade glücklich aus. Das braucht aber auch niemanden zu wundern, schließlich hat er soeben eine volle Ladung ins Gesicht bekommen.

△ Diese Schluß-Anzeige sieht eher aus wie ein Meisterwerk aus der Hand von Salvadore Dali.

BOMBERMAN

VERLAG

VIRGIN/HUDONSOFT
040-391515

PREIS

ca. DM 79,-

KAPAZITÄT

1Mbits

Super Bomberman 2, das Nachfolgespiel zum Party-Hit des Jahrzehnts, soll nicht nur für das SNES herauskommen, sondern auch für den Game Boy - im Herbst. Diese Version wird sich von der SNES-Variante unter anderem dadurch unterscheiden, daß es einen Abenteuer-Abschnitt für einen Spieler hat, in dem Du in einem erweiterten Kampfgebiet gegen drei per CPU (Zentralprozessor) gesteuerte Bombenmänner antreten mußt. Die Programmierer haben das Spiel straff durchstrukturiert. Jeder Level ist dabei in vier Abschnitte gegliedert. Im ersten kämpfst Du gegen einen vom Computer gesteuerten Gegner, im zweiten sind es schon zwei, im dritten drei. Im vierten schließlich triffst Du auf einen Boss, der nach seiner Niederlage einen Power-Up hinterläßt, mit dem Du im darauffolgenden Level Bomben werfen kannst.

Es gibt aber noch einige andere Besonderheiten. Die Tunnel im zweiten Level erlauben einige sehr interessante strategische Vorgehensweisen und die im Spiel gezeigten Viren würden sogar jeden Ruanda-Flüchtling Schrecken einjagen (Pfui! Darüber macht man keine Witze! d. Chef).

Das Solo-Spiel ist schon aufregend genug - aber das Spiel zu mehreren ist technisch wirklich spannend. Du kannst mit dem entsprechenden Adaptor nicht nur vier Game Boys zusammenschalten, das Spiel ist auch zum Super Game Boy kompatibel. Und wenn Du den Multi-Tap für den SNES hast, kannst Du zu viert spielen, ohne daß jeder Spieler eine eigene Cartridge haben muß.

Die Entwickler haben so viele Elemente wie möglich in das Spiel hineingepackt. Es gibt ein sehr benutzerfreundliches Paßwort-System, das Dich exakt an die Stelle bringt, an der Du aufgehört hast. Du solltest auf keinen Fall den ausführlichen Review in einer der nächsten Ausgaben verpassen!

nice
price

fun &
power

SUPER NES

GAMES

Donkey Kong Country demn. erhält.	Empire Strikes Back dt	119,-	Mega Man Soccer us	79,-	Space Ace dt	69,-	Virtual Soccer dt	79,-
Impossible Mission demn. erhält.	Equinox dt/us	99,-/89,-	Mega Man X dt	95,-	Stanley Cup Hockey us	99,-	Where i.t. World is Carmen S.D. dt	129,-
Pitfall Harry demn. erhält.	Slam Masters us	129,-	Metal Marines dt	129,-	Star Trek 'Next Generation' us	119,-	Winter Olympics dt	119,-
7th Saga us	Eye of the Beholder us	129,-	Mortal Kombat 2 dt/us	139,-	Star Wars dt	109,-	Wizardry 5 us	129,-
Aero the Acrobat dt	F-Zero dt	29,-	Mickey's Ultimate Challenge us	69,-	Streetfighter II Turbo dt	119,-	World Cup Striker dt	119,-
Actraiser 2 us	F-1 Roc 2 (Exhaust Heat 2) us	129,-	Might & Magic II dt/us	129,-	Stunt Race FX dt/us	109,-	World Cup USA 94 dt	119,-
Aladdin dt/us	Fatal Fury 2 us	129,-	Mr. Nutz dt	99,-	Sunser Riders dt	129,-	WWF Royale Rumble dt	129,-
Alien vs Predator dt	Fatal Fury Special jp	159,-	Mystical Ninja dt/us	119,-/59,-	Super Air Diver dt	109,-	X-Kaliber us	99,-
Art of Fighting us/dt	FIFA Soccer dt	109,-	Mystical Quest dt/us	79,-/49,-	Super Battletoads us	29,-	Yogi Bear dt	109,-
Battlecars us	Final Fantasy 2 us	129,-	NBA Jam dt/us	129,-	Super Bomberman us/4-Player Adap.	139,-	Young Merlin dt	129,-
Beauty & the Beast dt	Final Fight 2 dt	109,-	NHL Hockey 94 dt	99,-	Super Conflict dt	119,-	Zool dt	109,-
Bill Walsh College Football us	Flintstones dt	119,-	Nigel Mansel us/dt	99,-/119,-	Super Gameboy mit Spielberater dt	95,-	Zombies dt	109,-
Boxing Legends of the Ring us	Goof Troop dt	99,-	Pac Attack dt	119,-	Super Hockey dt	99,-	6-Spieler Adapter	59,-
Breath of Fire (ähn. Secret o. Mana) us	GP-1 Motorcycle dt	109,-	Paladins Quest us	119,-	Super Metroid us/dt	129,-/109,-	60Hz Adapter NTSC (Nur 1 Stecker)	39,-
Bugs Bunny dt	Hyper Volleyball dt	119,-	Pinball Dreams us	99,-	Super Pinball 'Behind the Mask' jp	99,-	ASCII-Pad dt/us	49,-
Capcom MVP Football us	Joe & Mac 3 us/jp	99,-	Pirates of the Darkwater dt	129,-	Super Streetfighter 2 us	139,-	Action Replay 2 50/60Hz	99,-
Champion World Class Soccer dt	John Madden 94 us/dt	119,-/129,-	Plok dt	89,-	Super Turricon dt	119,-	Dual Turbo Remote Pad nur us	99,-
Chester Cheetah 2 us	Jurassic Park dt	119,-	Pocky & Rocky us/dt	69,-/129,-	T2-The Arcade Game dt	99,-	Game Madge dt	79,-
Cliffhanger da	Jungle Book us/dt	129,-	Populous II dt	119,-	T2 Judgement Day us	89,-	Programmierz. Universal Adap.	189,-
ClayFighter us/dt	King Arthurs World dt	69,-	Ren & Stimpy Show us	59,-	Tetris II Limited Ed./Tetris III	169,-/139,-	100% Kompatibel	59,-
Claymates us	King of Dragons us/dt	119,-/109,-	Robocop vs Terminator us	119,-	Tetris Flash us/jp	109,-/139,-	RGB-Kabel us/dt	29,-
Cool Spot us/dt	Knight's of the Round us/dt	129,-/109,-	Rock'n Roll Racing dt	119,-	Top Gear II dt	109,-	SNES Morefun-Set	295,-
Cotton 100% jp	Legend us	109,-	Run Saber dt	69,-	Turn & Burn us	59,-	SNES Powerstation	189,-
Desert Fighter pal	Lost Vikings dt	99,-	Schlumpfe dt	99,-	Turtles Tournament Fighters dt	129,-	SNES 3-Set	299,-
Desert Strike us	Lufia us	129,-	Secret of Mana us/dt	129,-/109,-	Ultima us	129,-	SNES US 1Pad/RGB-Kabel/220V	249,-
Dschungelbuch us/dt	Lord of the Rings us	139,-	Sensible Soccer dt	109,-	Ultimate Fighter us	129,-	Super-4 Pad dt	19,-
Dragon us/dt	Mario Allstars dt	89,-	Shanghai dt	69,-	Untouchables us	129,-	UMBAU:	
EINZELSTÜCKE ab	Mario's Time Machine dt	119,-	Skyblazer dt	109,-	Utopia dt	119,-	SNES 50/60Hz/Schacht	79,-
	Mechwarrior dt	129,-	Soccer Shootout us	129,-			Verlängerungskabel	19,-

TEL 0 89 / 54 38 088

GAMETRON GmbH, Häberlstraße 26, 80337 München • Öffnungszeiten: Mo - Sa, 10 bis 20 Uhr, Fax 089 / 534254

Wir verkaufen auch Spiele für MEGA DRIVE, Amiga, CD32, PC, NEO-GEO, NEU: Manga-Videos, Gamefan 8.-, EGM 9.-, Baseball Accessoires (T-Shirts/Streetball), Marty-Drive, NES, GAMEBOY und CD-ROM! Solange der Vorrat reicht! **WIR SUCHEN GESCHÄFTSPARTNER IN DER SCHWEIZ UND ÖSTERREICH!**

AN- UND VERKAUF GEBRAUCHTER SPIELE, Gebrauchte-Spiele-Zentrale 089 / 5341 15

Versandkosten DM 9,- zzgl. Nachnahme, ab DM 250,- frei, Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse. Auskunft über Neuheiten und weitere Angebote telefonisch. Auch Ladenverkauf! Händleranfragen erwünscht. Nur solange Vorrat reicht. Unfreie- und Nachnahmesendungen werden nicht angenommen. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

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
Populous 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

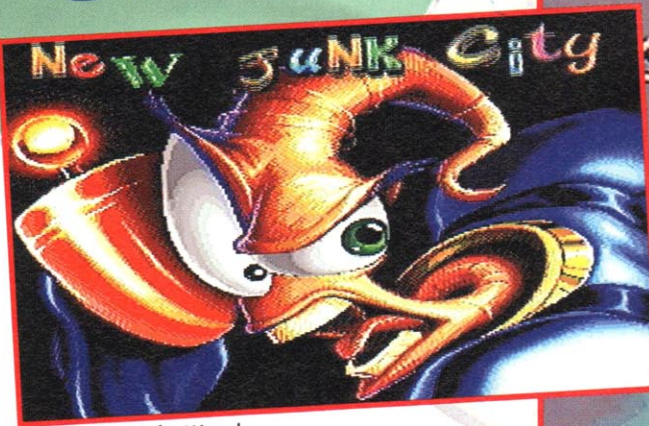
ZUBEHÖR

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.	

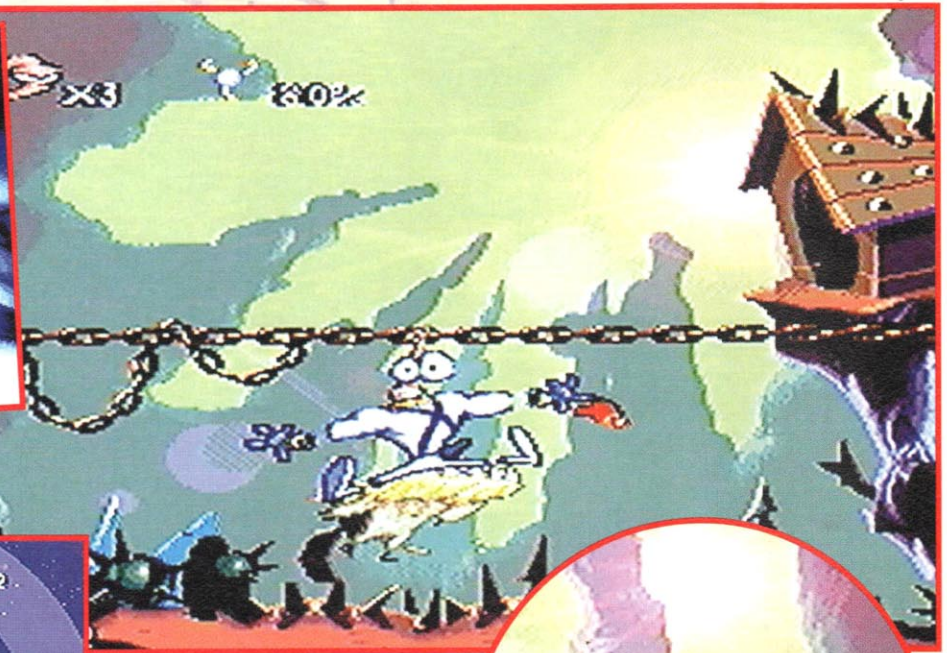
GAMEBOY

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

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



△ Und hier ist der Wurm!

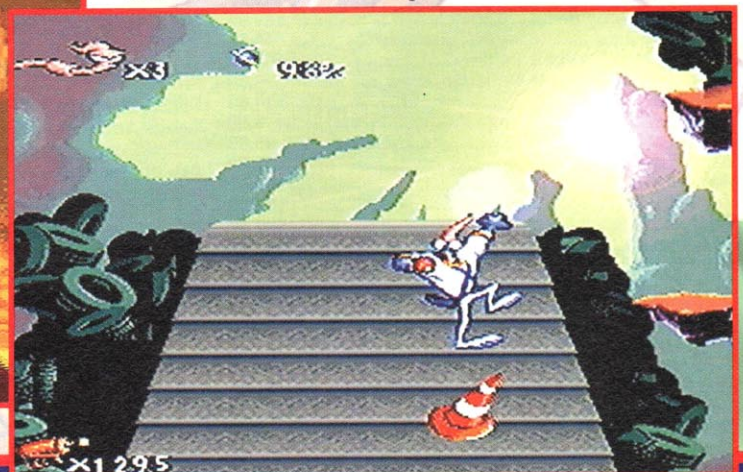


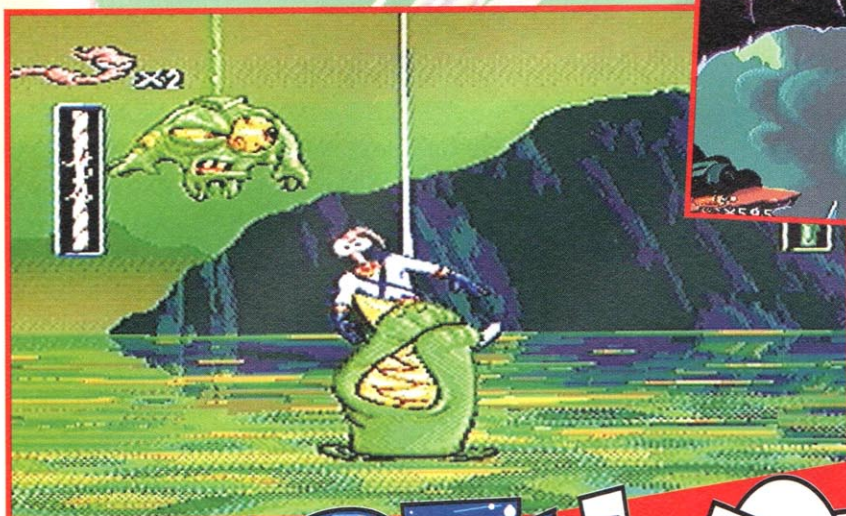
△ Auf seiner Reise durch ein kosmisches Wurmloch muß Jim Blasen einsammeln und sich gleichzeitig vor den Annäherungsversuchen der bösen Psy-Crow schützen.

▽ In diesem Level mußt Du den unschuldig dreinblickenden Peter Puppy vor Gefahren beschützen. Stößt ihm was zu, wird er sauer...und Du wirst zum Frühstück!



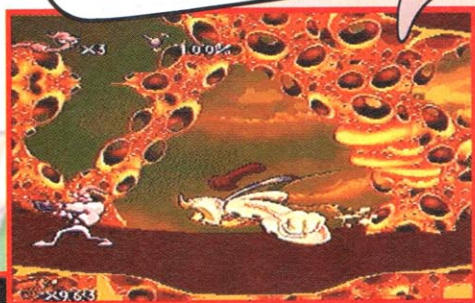
▽ Mit Liebe zum Detail! Schau Dir den Linseneffekt an, der die Sonne umgibt!





◁ Der Bungee-Zweikampf zwischen Jim und dem rotzigen Major Mucus findet ein jähes Ende.

EARTHWORM JIM



△ Chuck ist der Besitzer des Schrottplatzes, auf dem der erste Level spielt, und er mag keine Eindringlinge. Schiebe die Kisten auf die Feder (rechts)!

◁ Hiaaaaa! Jim flippt aus, als er Martins neuen Haarschnitt erblickt.

VERLAG

VIRGIN

040-391515

PREIS

ca. DM 149,-

KAPAZITÄT

24MBits

Starprogrammierer David Perry (Aladdin, Cool Spot) hat sich zurückgemeldet - mit einer 24MBit-Monstercart. Star des plattformigen Ballerspiels ist ein Regenwurm, der wie Rambo zur Sache geht!

Wenn Du eine Schwäche für surreale und verrückte Games hast, wird Dir Earthworm Jim mit Sicherheit mächtig gefallen. Ein Großteil der Handlung spielt auf Plattformen - Jim muß in den 27 großen Levels Edelsteine und Power-Ups suchen - aber auch einige Rätselaufgaben sind in das Gameplay eingebunden.

In einer typischen Szene mußt Du beispielsweise mit Deinem Blaster auf einen Kühlschrank schießen, der dann auf eine Wippe fällt, wodurch eine Kuh in den Himmel katapultiert wird. Wenn das nicht fantasievoll ist!

Die meisten der Wesen, auf die Jim in diesem Spiel trifft, sind ihm leider nicht freundlich gesonnen. Die Hunde versuchen sogleich, Dich an den weicheren Körperteilen zu packen, die Vögel versuchen, Dich an den Haaren hochzuziehen, aber damit kannst Du relativ leicht fertigwerden.

Die vielen Bonuslevels sind enorm abwechslungsreich. Jim jagt z. B. auf dem Rücken einer Rakete durch einen 3D-Tunnel und versucht, eine Art Weltraumkrähe zu erwischen. Total verrückt! In einer anderen Szene gibt es einen Bungee-Kampf, bei dem Du das Seil Deines Gegners im Fall zu zerhacken versuchst, bevor Dich am Boden schließlich eine unangenehme Überraschung erwartet.

Die Animation und die Liebe zum Detail, selbst bei den kleinsten Dingen, sind einfach unglaublich. Hier wurde eine Menge Arbeit und Zeit darauf verwandt, dieses Spiel zu etwas ganz besonderem zu machen.

Der komplette Review erscheint voraussichtlich im nächsten SUPER PRO. Earthworm Jim könnte ein absoluter Topklassiker werden - also nicht verpassen!



△ Archäologen sind manchmal merkwürdige Gesellen.

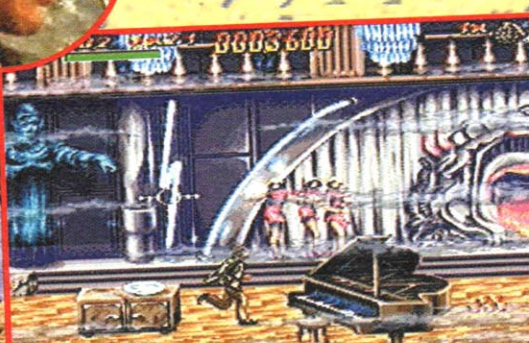
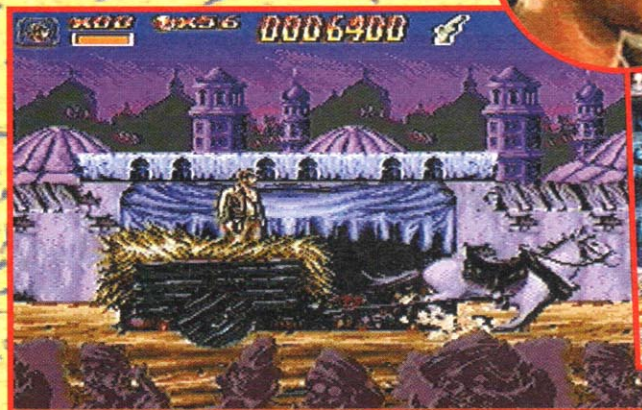
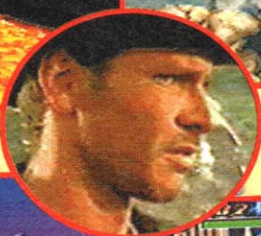
INDIANA JONES'

Greatest Adventures

▽ Den linken Tunnel, Indy, den linken!



△ Bellog will das Problem Indy ein für allemal lösen. Im Film kommt das so jedenfalls nicht vor.



△ Indy tobt hier durch den Club Obi-Wan. Wenn er einen Schuß abbekommt, braucht der Doktor selbst einen Doktor!

VERLAG

JVC

PREIS

ca. DM 139,-

KAPAZITÄT

16MBits

Hast Du schon einmal das Bedürfnis verspürt, Dir einen zerknautschten Filzhut aufzusetzen und mit einer Peitsche in der Hand durch malerische Gegenden zu stiefeln? Ja, wirklich? Dann bist Du bestens eingestimmt auf das neueste Abenteuer, denn Indiana Jones, der unerschrockenste Held, den Hollywood zu bieten hat, wird sich in diesem Winter über das SNES hermachen.

Indiana Jones' Greatest Adventure (die größten Abenteuer des Indiana Jones) bringt auf 16 MBit die Handlung der drei Indy-Klassiker, die im Originaltitel als Raiders of The Lost Ark, Temple of Doom und The Last Crusade bekannt wurden. Du spielst Dich nacheinander durch alle Abenteuer hindurch und besuchst dabei so illustre Schauplätze wie den Chachapoya Tempel oder den Brunnen der Seelen. Insgesamt gibt es 28 Level, die vom üblichen Plattformer (ähnlich wie in den Star Warspielen) bis hin zu packenden Perspektiven in Mode 7 - Darstellung reichen.

Wenn Du schon ein Fan von Indy-Filmen warst, dann bist Du sicherlich auch von diesem Spiel begeistert. Es enthält all die kleinen Abenteuer jedes Films - etwa den Araber, den Du auf dem Marktplatz erledigst, die brennende Bar, die Schießerei im Club, das Rennen mit der Grubenbahn sowie diese herrlichen Kämpfe im Zeppelin. Das Spiel geht in seiner Darstellungstreue sogar so weit, daß auch die Landkarten mit Indys Reisezielen erscheinen. Es wurden auch Filmpassagen digitalisiert.

Was im Film ist, findest Du auch im Spiel. Lucas Arts hat die erstaunliche Leistung vollbracht, drei technisch voneinander verschiedene Spiele in eine einzige Cartridge zu pressen - auf nur 16 MBit!



△ Gönn' Dir mal einen Drink und setze ein dämonisches Lächeln auf!



△ Hier sind sie wieder: Jeke und Juli aus Zombies. Sie sind allerdings älter und weiser geworden und haben auch dickere Ballermänner.



△ Grim Reaper höchstpersönlich ist auch dabei.



△ Tod durch Stereo!"

GHOUL PATROL

VERLAG

JVC

PREIS

ca. DM 139,-

KAPAZITÄT

12Mbits

In einer Handlung wie bei Hellraiser machen sich hier die Geister und Kobolde aus der Ausstellung einer örtlichen Bibliothek selbständig. Die bisher eingesperrten Gespenster brechen aus, um die ganze Umgebung aufzumischen und die lokale Bevölkerung zu Tode zu erschrecken. Es gibt nur eine einzige Macht, die tapfer, stark und rücksichtslos genug ist, diese Söhne der Finsternis in das stinkende Loch zurückzutreiben, aus dem sie gekommen sind: Ghoul Patrol!

Diese Patrouille besteht aus zwei Kindern, die es sich zur Aufgabe gemacht haben, das Böse zu bekämpfen. Dabei setzen sie alle möglichen und unmöglichen Waffen ein - vom selbstgebauten Flitzbogen bis hin zu absurd gestalteten Raketenwerfern. Ihre Aufgabe ist es, auf jedem einzelnen Level eine bestimmte Zahl gefangener Mitbürger zu retten. Dabei sammeln sie neue Waffen ein und verschiedene Gegenstände, sie finden Schlüssel, die den Weg in neue Räume freimachen - und das alles im ständigen Kampf gegen die Gespenster. Wenn sie dann diese Gegner alle erledigt haben, müssen die beiden Geist-Bekämpfer den Weg finden, auf dem sie zum nächsten Schauplatz kommen.

Ghoul Patrol ist so etwas wie ein Nachfolge-Spiel zu dem berühmten Konami-Hit Zombies. Im wesentlichen verwendet es die gleichen Figuren, die sich auf zehn Leveln tummeln - sieben Meter große Babies habe ich in dem Spiel allerdings nicht entdecken können. Ghoul Patrol kann zu zweit gespielt werden, wobei sich die Darstellungsweise an den Spielhallen-Klassiker Gauntlet anlehnt. Die Grafik ist von dem ein wenig verrückten amerikanischen Stil geprägt, sie ist auch so witzig gemacht, daß Du immer wieder etwas zu lachen hast. Eigentlich ist es egal, ob Du Zombies gemocht hast oder nicht - Ghoul Patrol sieht mit Sicherheit sehr gut aus und wird Dich mit seiner Mischung aus einem etwas hirnlosen Shoot-'em-Up und Puzzle-Action wahrscheinlich längere Zeit in Atem halten. Einen umfassenden Review kannst Du demnächst in SuperPro finden!

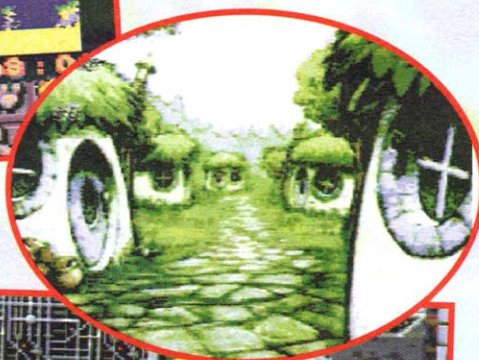
Lemmings 2 THE TRIBES



△ Die Strandlemmings führen ein scheinbar sorgloses Leben. Immerhin haben sie Zeit genug, Sandburgen und ähnlichen Unfug zu bauen.



△ Der Sportlevel ist das Trainingslager der Stabhochspringer.



▽ Dies ist die wundersame Welt der Lemmings. Abwechslung ist garantiert!



△ Auch im Schattenland gibt es manch günstige Gelegenheit, sich von erhöhter Warte ins Verderben zu stürzen.



VERLAG

SONY

069 - 281915

PREIS

ca. DM 139,-

KAPAZITÄT

16MBits

Berüchtigt sind die Lemmings in erster Linie für ihre fragwürdige Angewohnheit, sich hemmungslos von allem, was höher als ein Küchenstuhl ist, herunterzustürzen. In diesem Game mußt Du die lebensmüden Tierchen durch über 100 gefährliche Levels geleiten, um sie schließlich in Sicherheit zu bringen. Aber da Dir der Sachverhalt ohnehin vertraut sein dürfte, gehen wir doch gleich ans Eingemachte: Wie sieht's mit neuen Features aus?

Statt sich das Leben einfach zu machen und hier und da ein paar Extralevels hinzuzufügen, hat man das gesamte Game noch einmal überarbeitet. Die Präsentation ist an Super Mario World angelehnt - die Welt der Lemmings ist als Karte dargestellt, die in zwölf Abschnitte unterteilt ist. In jedem der Abschnitte ist ein Lemmingstamm beheimatet.

Jeder Stamm hat spezielle Fähigkeiten entwickelt. Die Mitglieder des Polarstammes sind beispielsweise hervorragende Wintersportler, und im Sportstamm gibt es einige erstklassige Stabhochspringer. Insgesamt über 60 neue Fertigkeiten gilt es zu beherrschen. Das Spiel ist so angelegt, daß nicht schon gleich zu Beginn alle Fähigkeiten eingesetzt werden können, sondern erst nach und nach verfügbar sind.

Eine weitere Neuerung ist, daß Du Deine Lemmings mit in den nächsten Level hinübernimmst. Je mehr Lemmings Du also verlierst, desto geringer Deine Chancen, das Ende zu erreichen. Du kannst allerdings jeden Level so oft wie nötig wiederholen, um möglichst viele der Harakiri-Nager zu retten. Dein Fernziel ist es, jeden Lemming aus jedem der zwölf Stämme vor dummen Sachen zu bewahren und in Sicherheit zu bringen.

Das Spiel ist durchaus anspruchsvoll, deshalb ist der batteriegepufferte Speicher eine willkommene Zugabe. Lemmings 2- The Tribes wird mindestens ein so hervorragendes Klassenspiel werden, wie das Original. Halte also die Augen auf! Was Du hier siehst, ist ein potentieller Hit!



△ Ein herrlicher Ausblick auf die verschneite Bergwelt - wie in den Alpen.



Val d'Isère CHAMPIONSHIP

▽ Alles weiß in weiß! Der Snowboarder muß sich voll auf die Piste konzentrieren...



△ ...Hat aber alles nichts genutzt - Sanitäter!!!



VERLAG

MINDSCAPE
02131-67544

PREIS

ca. DM 129,-

KAPAZITÄT

8MBits

Val D'Isère ist die erste Ski- und Snowboardsimulation, die komplett im Mode-7-Glanz erstrahlt. Ein gewisses Maß an Wagemut brauchst Du schon, wenn Du mit Deinen Skiern die Piste hinunterjagst. Das erste Problem ist der blendend helle Schnee, der Dich zur äußersten Konzentration auf die Strecke zwingt (ich werd's doch mal mit der alten Skibrille versuchen...). Außerdem hast Du noch gefährliche Hindernisse zu umkurven - Felsen, Bäume, andere Fahrer, vereiste Flächen etc. - und das alles bei halbsbrecherischen Geschwindigkeiten!

Ziel ist es, die Strecke in der schnellstmöglichen Zeit zu bewältigen. Zwischen Start und Ziel gibt es einige Meßpunkte, die Du mit einer Mindestzeit passieren solltest, sonst heißt sofort Game Over.

Die trendgemäß gekleideten Fahrer verfügen über gewisse akrobatische Fähigkeiten, mit denen sie den Unbilden der Strecke trotzen können. Ständig halten sie Ausschau nach kleinen Hügeln und Rampen, mit denen sie sich in die Luft katapultieren können, um dann mit ihren Posen eine fürchterliche Show abzuziehen. Du kennst sie ja zur Genüge, diese Skilehrertypen. Es stehen Dir mehrere Pisten mit unterschiedlichem Schwierigkeitsgrad zur Auswahl, die auf einer großen Karte mit der exakten Anlage des gesamten Wintersportgebiets abgebildet sind.

Um Deinen Winterurlaubsspaß noch zu fördern, stehen drei Disziplinen zur Wahl: Riesenslalom, Abfahrtslauf und eine Spezialstrecke. Aber auch für eine absolut trendige Modedisziplin findet sich Platz in Val D'Isère. Das ziemlich riskante und optisch reizvolle Snowboardfahren (Du weißt schon, das, was die megacoolen Schönlinge in den Spots ihren minderjährigen Verehrerinnen vorführen) - hier kannst Du Dich endlich mal selbst darin versuchen.

Val D'Isère könnte durchaus in der Lage sein, im Genre der Skigames neue Maßstäbe zu setzen und sich zu einem der Überraschungshits dieses Herbstes mausern. Der komplette Review wird in Kürze hereinschneien.

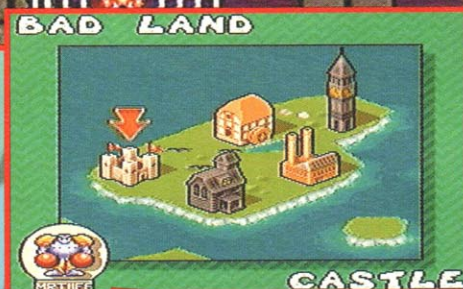


◁ Das Schoko-Auto ist dem Polizisten wie auf den Leib geschneidert. Hier versucht er sein Glück gegen Mr. Tuff's Abrißbirne.



△ Was für ein linker Haken! So macht Autoverschrottung wieder Spaß.

▽ Mr. Tuff im ernstesten Zwiegespräch mit kosmischen Irokesen.



△ Im Leuchtturm erwartet Dich der erste Boss. Achte auf das rotierende Licht!



VERLAG

SCI

PREIS

KAPAZITÄT

8Mbits

Hattest Du jemals das Verlangen, alles, was Dir unter die Augen kommt, in kleine Stücke zu zerdeppern? Nun, derlei Anwendungen sind für Mr. Tuff ein Dauerzustand. Die einzige Möglichkeit, aus dieser zerstörerischen Neigung Kapital zu schlagen, ist es, den Herrn auf den einstmalen blühenden Planeten Erde - mittlerweile ein verlassenes Ödland - zu entsenden, um die komplette Oberfläche einzuebnen!

Mr. Tuff ist ein Plattformers, der auf den ersten Blick an Spiele wie Rainbow Bell Adventures und Plok erinnert. Teilnehmen können ein oder zwei Spieler, obwohl die Spieler im 2-Spieler-Modus nicht gleichzeitig, sondern abwechselnd aktiv werden.

Insgesamt gibt es 40 Stages, die über verschiedene Levels verteilt sind - der Sumpf, die Mühle, das Schloß und natürlich auch ein zünftiger Eislevel, um nur einige zu nennen.

In den Stages stürmst Du durch die schön gezeichneten, abwechslungsreichen und farbenprächtigen Levels, auf der Suche nach einer bestimmten Anzahl von Objekten, die Du zerstören mußt, um in den nächsten Level zu gelangen.

Zu diesem Zweck kann Mr. Tuff auf ein wohlsortiertes Arsenal an Waffen und Fahrzeugen zurückgreifen. Mit der Feuerfaust kannst Du beispielsweise auf Feinde einschlagen, eine Feuersbrunst in alle Richtungen aussenden und die Gegner gleich reihenweise grillen. Und was die Fahrzeuge betrifft...Du hast ja keine Ahnung, was man während einer kurzen Rundfahrt mit der Abrißbirne alles anstellen kann!

Wer könnte Dich da noch aufhalten? Die Gegner erscheinen in der Regel in Form von Skeletten, Hunden, Haushaltsrobotern oder verrückten Aliens. Im weiteren Verlauf macht auch die Polizei ihre Aufwartung - für Mr. Tuff jedoch kein ernsthaftes Problem. Der Oberrüpel hat ohnehin Wichtigeres zu tun.

Mr. Tuff verspricht solide Action, fesselndes Gameplay, unglaubliche Soundeffekte und einen packenden Review im nächsten SUPER PRO!

MR TUFF

GNADENLOS VIDEOSPIELE

Tel.: 089/4802913

Ihr erreicht uns Montag - Freitag von 10.00h - 18.30h

SUPER NES

Action Replay Pro 2 Gamemage	79,90	Dinocity us	69,90
		Doraemon I	39,90
		Dr. Franken d	69,90
		Dracula d	89,90
		Dracula us	79,90
50/60 Hz Adapter	29,90	Drakkhen d	59,90
Street Winner Joystick	119,90	Dschungelbuch d	119,90
Joypad/Dauerfeuer	39,90	Empire Strikes Back d	119,90
Joypads Infrarot	99,90	Equinox eu	69,90
5 Spieler Adapter	59,90	Eye of Beholder us	119,90
Superscope m. 6 Spielen	99,90	F1 ROC II us	129,90
Super Gameboy us	129,90	First Samurai d	59,90
läuft nur auf US Geräten		Fatal Fury 2 j	119,90
		FIFA Soccer	119,90
		Final Fight 2 d	119,90
Actraiser eu	69,90	Flashback eu	79,90
Addam's Family d/us	59,90	Foreman Boxing d	49,90
Addam's Family 2 eu	59,90	Ghoul's n Ghosts d	49,90
Aero the Acrobat us	79,90	Gods us	59,90
Aladdin d	99,90	Goofy us	49,90
Aladdin us	79,90	Goofy us	49,90
Alien 3 d	55,90	Goofy us	49,90
Alien vs Predator d	99,90	Gunforce j	39,90
Andre Agassi Tennis us	99,90	Harleys Adv. us	39,90
Another World d	79,90	Home Alone d	49,90
Aquatic Games us	79,90	Hook d	59,90
Art of Fighting eu	89,90	Hyper Zone	49,90
Asterix d	59,90	James Bond jr. d	69,90
Axelay d	69,90	Jammit us	139,90
Batman Return d	79,90	Jeopardy us	59,90
Battle Grand Prix j	59,90	Jetsons us	119,90
Battleship d	129,90	Jimmy Connors eu	69,90
Best of the Best eu	69,90	Joe & Mac us	59,90
Battletoads d	89,90	John Madden '94 d	109,90
Battletank d	69,90	Jurassic Park d	79,90
Blues Bros j	49,90	K.H. Rummenige d	79,90
Bombberman d	69,90	Kendo Rage us	69,90
Brawl Bros. d	79,90	Kevin Keegan eu	59,90
Breath of Fire us	149,90	Kick Off d	79,90
Bubsy d	89,90	King Arthur us	49,90
Bugs Bunny d	129,90	King Arthur eu	79,90
Bulls vs Blazer d	89,90	King of Dragons d	109,90
Cacoma Knight us	39,90	King of Monsters d	59,90
Captain America eu	59,90	Lagoon us	69,90
Champion Wrestling us	129,90	Last Action Hero d	69,90
Chessmaster d	49,90	Lethal Weapon d	89,90
Chuck Rock us	49,90	Liberty or Death us	79,90
Chuck Rock d	79,90	Lock On us	109,90
Chessmaster d	49,90	Magical Quest d	89,90
Choplifter III us	79,90	Major Title d	79,90
Clayfighter eu	119,90	Mario Allstar d	79,90
Claymates us	119,90	Mariokart	89,90
Cliffhanger eu	59,90	Megalomania eu	49,90
Clue us	69,90	Megaman X d	99,90
Contra j	49,90	Metroid II d	119,90
Cool Spot d	79,90	Might & Magic II eu	129,90
C.R.J. Baseball d	59,90	Mr. Nutz eu	79,90
Crash Dummies us	59,90	Mortal Combat d	59,90
Crash Dummies d	69,90	Mortal Combat 2 d	59,90
Crazy Sports eu	89,90	ab Anfang September	
Cybernator d	69,90	NBA Allstars d	89,90
Cybernator us	69,90	NBA Jam d	119,90
Cyberspin us	69,90	NHLPA '94 d	109,90
D-Force us	49,90	On the Ball d	49,90
Darius Twin d	89,90	Oper. Logic Bomb d	79,90
Desert Fighter eu	129,90	Pinball Dreams d	99,90
Desert Strike d	109,90	Pinball Dreams us	89,90
Dig & Spike Volleyball	99,90	Pink Panther d	79,90

NES

89,90	Pocky & Rocky d	89,90
89,90	Pop'n Twinbee d	89,90
109,90	Pop'n Twinb. Rainbow d	79,90
79,90	Populous d	89,90
89,90	R - Type III eu	119,90
59,90	Ranma 1/2 d	59,90
119,90	Rival Turf d	79,90
59,90	Roadrunner d	59,90
79,90	Robocop III d	119,90
59,90	Rock'n Roll Racing d	79,90
119,90	Rummenige Player Mgr.d	79,90
79,90	Aerial Assault d	79,90
79,90	Addam's Family d	39,90
129,90	Alien 3 d	39,90
139,90	Alien Syndrome d	39,90
69,90	Ariel d	39,90
59,90	Arliel I	49,90
69,90	Asterix d	129,90
129,90	Bart vs the World d	79,90
79,90	Bart vs Space Mutants	79,90
79,90	Batman's Return d	99,90
99,90	Chakan d	129,90
129,90	Chuck Rock d	59,90
59,90	Cool Spot d	69,90
69,90	Crystal Warrior d	59,90
59,90	Defender of Oasis d	49,90
49,90	Desert Strike	79,90
79,90	Devilish d	139,90
139,90	Donald Duck 2 d	149,90
149,90	Dragon Crystal d	69,90
69,90	F 1 Race	69,90
69,90	Factory Panic d	69,90
69,90	Fantasy Zone d	119,90
119,90	Foreman Boxing	79,90
79,90	Global Gladiators d	149,90
149,90	Halley Wars d	69,90
69,90	Joe Montana	89,90
89,90	Jungle Book d	59,90
59,90	Klax	109,90
109,90	Land of Illusion d	139,90
139,90	Last Action Hero d	79,90
79,90	Marble Madness	99,90
99,90	Master of Darkness d	49,90
49,90	Monaco GP	79,90
79,90	Monaco GP 2	119,90
119,90	Mortal Combat d	59,90
59,90	Off Road d	59,90
59,90	Olympic Gold	89,90
89,90	Outrun I	109,90
109,90	Outrun Europe d	119,90
119,90	Paperboy d	109,90
109,90	Pengo	59,90
59,90	Prince of Persia d	69,90
69,90	Psychic World d	69,90
69,90	Robocod d	99,90
99,90	Robocop 3 d	119,90
119,90	Shinobi d	129,90
129,90	Shinobi 2 d	129,90
129,90	Simpsons	69,90
69,90	Solitaire Poker	89,90
89,90	Sonic Chaos d	89,90
89,90	Slider d	69,90
69,90	Smash TV d	119,90
119,90	Starwars d	129,90
129,90	Talespin d	119,90
119,90	Tazmania d	
	T2 Judgement Day d	
	Terminator	

GAMEGEAR

79,90	Aerial Assault d	29,90	Winter Olympics d	69,90
29,90	Addam's Family d	29,90	Woody Pop	39,90
39,90	John Madden	29,90		
39,90	Jurassic Park	29,90		
39,90	Lemmings us	29,90		
19,90	Life Stage	29,90		
49,90	Mad Dog Macree	29,90		
29,90	Monster Manor	29,90		
29,90	Night Trap	29,90		
39,90	Pebble Beach Golf	29,90		
39,90	Real Pinball	29,90		
39,90	Sewer Shark	29,90		
69,90	Shock Wave	29,90		
29,90	Stellar 7	29,90		
29,90	The Horde	29,90		
49,90	Toon Time	29,90		
19,90	Total Eclipse	29,90		
59,90	Twisted	29,90		
29,90	Who shot Johnny Rock	29,90		
39,90	Wingcommander	29,90		

3DO

29,90	Alone in the Dark	109,90
29,90	Battlechess	109,90
29,90	Battleclash V	109,90
29,90	Cowboy Casino	99,90
29,90	CPU Bach	109,90
29,90	Dragon's Lair	109,90
29,90	Game Gun	119,90
29,90	Incredible Machine	109,90
39,90	John Madden	109,90
39,90	Jurassic Park	109,90
39,90	Lemmings us	109,90
19,90	Life Stage	109,90
49,90	Mad Dog Macree	109,90
29,90	Monster Manor	109,90
29,90	Night Trap	109,90
39,90	Pebble Beach Golf	109,90
39,90	Real Pinball	109,90
39,90	Sewer Shark	109,90
69,90	Shock Wave	99,90
29,90	Stellar 7	109,90
29,90	The Horde	119,90
49,90	Toon Time	49,90
19,90	Total Eclipse	109,90
59,90	Twisted	109,90
29,90	Who shot Johnny Rock	119,90
39,90	Wingcommander	89,90

MANGA VIDEO

49,90	Ambassador	29,90
29,90	Dangaioh	39,90
39,90	Gunbuster	29,90
59,90	Gunhed	39,90
29,90	Guyver 2	29,90
49,90	Guyver 3	29,90
29,90	Mermaid Forest 2	39,90
39,90	Urotuskidoji 3/2	29,90
39,90	Wind called Amnesia	39,90

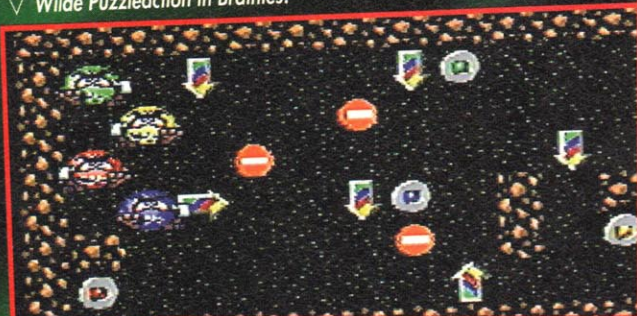
Lieferbedingungen:

us = amerikanisches Spiel
d = deutsch oder europäisch (PAL)
je nach Verfügbarkeit
I = japanisches Spiel
eu = europäisches Spiel (PAL)
Anleitungen in der jeweiligen
Landessprache.
Wir liefern ausschliesslich aufgrund
dieser Bedingungen. Alle Preise
verstehen sich inkl. MWSt. Lieferung,
Irrtum, Preisänderung vorbehalten.
Wir haften nicht für die Kompatibilität
der Spiele. Bei defekter Ware behalten
wir uns das Recht vor die defekten
Artikel auszutauschen, zu reparieren
oder gutzuschreiben. Alle Sendungen
an uns müssen ausreichend frankiert
sein. Unfreie Sendungen nehmen wir
nicht an.
Wir berechnen für Porto - und
Versandkosten eine Pauschale in
Höhe von DM 9,90
Gnadenlos Elektronik
Vertriebs GmbH
Orleansstr. 63
81667 München

PREISE GELTEN NUR SOLANGE VORRAT REICHT !!!

BRAINIES

▽ Wilde Puzzleaction in Brainies!

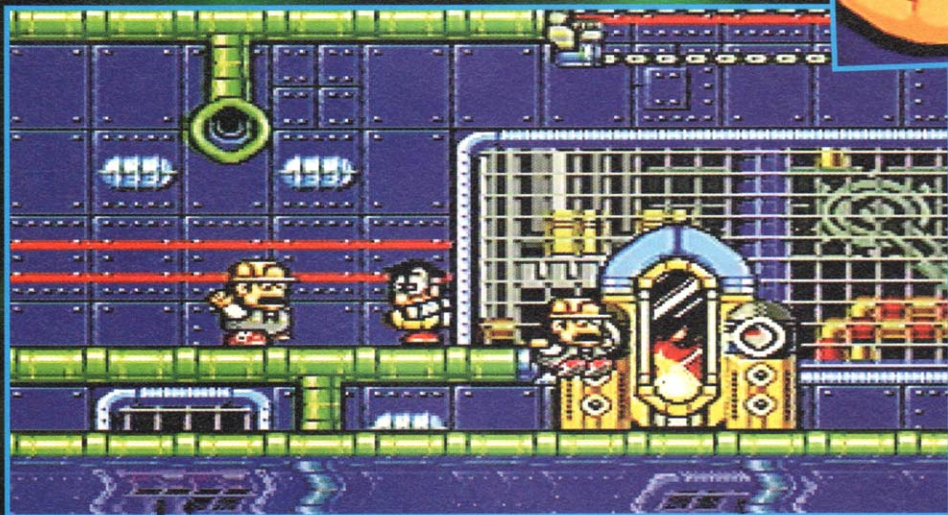


△ Auf den ersten Blick eine simple Sache. Aber das Zeitlimit wird Dich ins Schwitzen bringen.



▽ Mit dieser postmodernen Taucherbrille dürfte nichts mehr schiefgehen.

TITUS PREVIEW



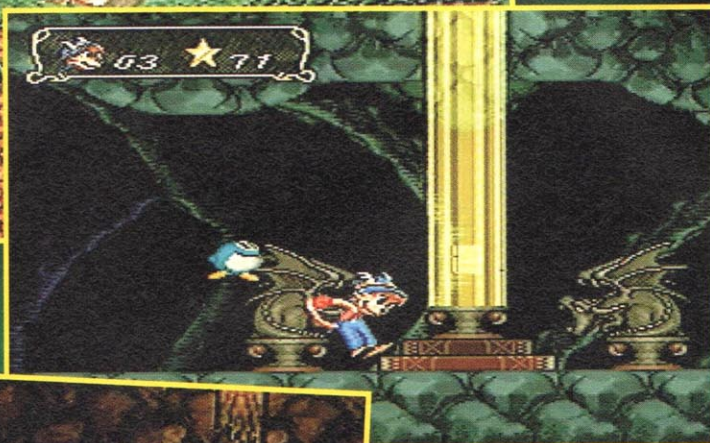
△ Nichts für Unentschlossene. Hier mußt Du zupacken, denn der Kahn droht zu sinken!



SINK OR SWIM

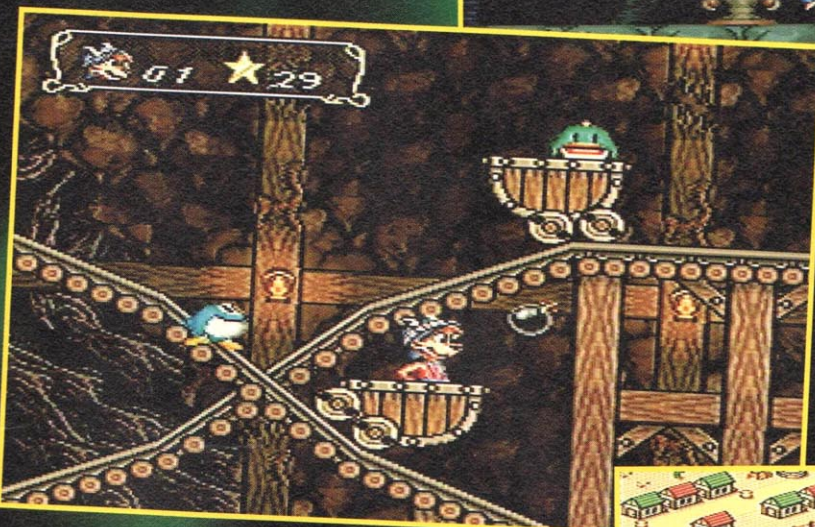


◁ Wow, echt cool, diese Grafiken! (Wie mental benachteiligte Videospielvorkoster sich auszudrücken pflegen.)

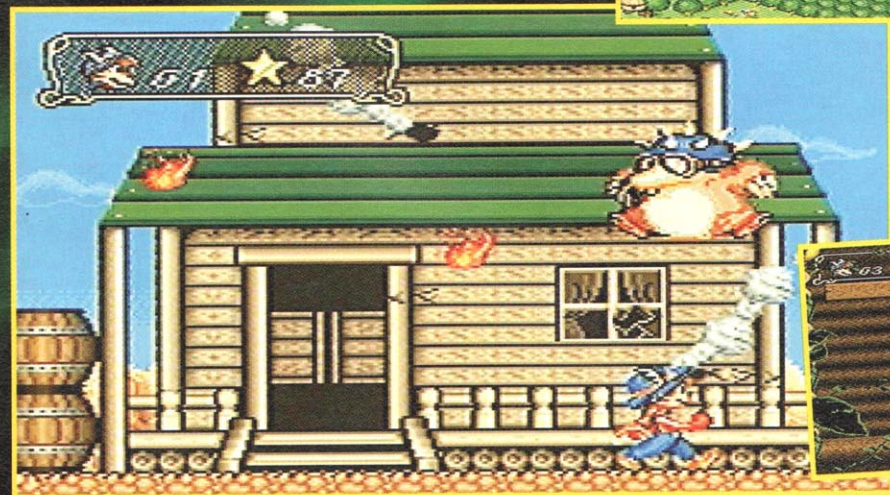


◁ Tatsächlich, ein echter Schienenlevel. Das darf doch nicht wahr sein! Wenn Du auf unterirdisches, schwerkraftgetriebenes, schienengelenktes Wellenreiten stehst (wer tut das nicht?!), dann wird Dir dieser Level gefallen.

▽ Ein Sub-Game im Populous-Stil! Na gut, vielleicht auch nicht. Hört sich aber immer noch besser an als "Hier ist die Karte".



ARDY LIGHTFOOT



◁ Ardy Lightfoot - heißgeliebt in Japan. Und morgen auch bei uns? Dazu müßte er allerdings die nächsten zwei Sekunden heil überstehen...



VERLAG
TITUS

PREIS

BRAINIES/SINK OR SWIM
ARDY LIGHTFOOT

KAPAZITÄT

BRAINIES/SINK OR SWIM 4MBIT
ARDY LIGHTFOOT 8MBIT

Die Erfolgskurve der Firma Titus zeigte in den letzten Monaten steil nach oben, besonders, seit ihr exzellenter Titel Monster Max auf dem Game Boy-Markt für Furore sorgt. Wo sie nun schon einmal den Fuß in der Tür haben, werden sie sich sicherlich noch nicht auf ihren Lorbeeren ausruhen wollen. Als Beweis dafür hat man uns drei spaßige Games angekündigt, die demnächst in den Handel kommen sollen.

Das erste heißt Brainies - ein neues Puzzlespiel, in dem eine Horde kleiner, außerirdischer Wesen versehentlich auf unserem Planeten landet. Du hilfst ihnen zurück nach Hause zu kommen, indem Du sie zu ihren Schlafplätzen geleitest, bevor die armen Dinger in unserer Atmosphäre zugrunde gehen. Die Puzzleaction spielt in einer Reihe kleiner Labyrinth, durch die Du jeden Brainie zu seinem entsprechend gefärbten Zielort führst. Leider muß Du Dich dabei mit einem gnadenlosen Zeitlimit auseinandersetzen. Viele Fehler wirst Du Dir also nicht leisten können. Spaß auf hoher See erlebst Du in Sink or Swim, einem Lemmings-ableger, der auf einem sinkenden Ozeandampfer spielt. Als Mitglied der Rettungsmannschaft mußt Du eine Gruppe verängstigter Überlebender in Sicherheit bringen, bevor das Schiff in den Fluten versinkt. Die insgesamt 100 Levels repräsentieren jeweils einen anderen Bereich des Schiffs, mit immer neuen Schwierigkeiten und vielen Rätselaufgaben, die Du lösen mußt.

Schließlich geht für Titus auch noch Ardy Lightfoot an den Start. Der lustige Plattformer wurde ursprünglich von ASCII programmiert (die Leute mit den Pads). Für die hervorragenden Grafiken zeichnen Animatoren von Disney verantwortlich. Nach unseren ersten Eindrücken könnte Ardy Lightfoot ein spektakuläres Spiel werden - schöne Landschaften, umfangreiche Levels und Unmengen an geheimen Bonusräumen, die es zu finden gilt. In Japan ist Ardy bereits so etwas wie eine Kultfigur. Dann muß das Game doch einfach gut sein, oder? Die ausführlichen Reviews aller drei Spiele bringen wir Dir so bald wie möglich.

MORTAL KOMBAT II

MARTIN



Sehnlichst erwartet und mit vielen Vorschußlorbeeren bedacht erreicht uns nun eines der, zumindest in technischer Hinsicht, Highlights des Jahres. Aber es scheint unmöglich, einen Review über Mortal Kombat zu schreiben, ohne dabei auch "Street Fighter" zu berücksichtigen. Seit ihrem Erscheinen waren Street Fighter und Mortal Kombat erbitterte Rivalen um die Gunst der Anhänger von Prügelspielen der "gehobenen" Klasse. Viele Fans gaben Mortal Kombat den Vorzug vor Turbo. Ich persönlich bin da allerdings immer noch geteilter Meinung. Turbo ähnelt, verglichen mit dem gepflegten Kampfsport aus MK I, eher einer wüsten Prügelei, ist aber wesentlich einfacher zu steuern und hat deutlich mehr zu bieten, als das vergleichsweise beschränkte und etwas unfertig wirkende Spiel von Acclaim. Insbesondere die überarbeitete SNES-Version war alles in allem eine ziemlich dröge Angelegenheit. Aber jetzt wird alles anders, denn die Nachfolger sind da!

Das neue Super Street Fighter war enttäuschend. Ein paar neue Figuren...tolle Sache! Mortal Kombat II hatte uns da schon mehr versprochen. Viele neue Kämpfer, mengenweise versteckter Tricks, geheime Levels,

Diesmal gibt es kein Entrinnen?

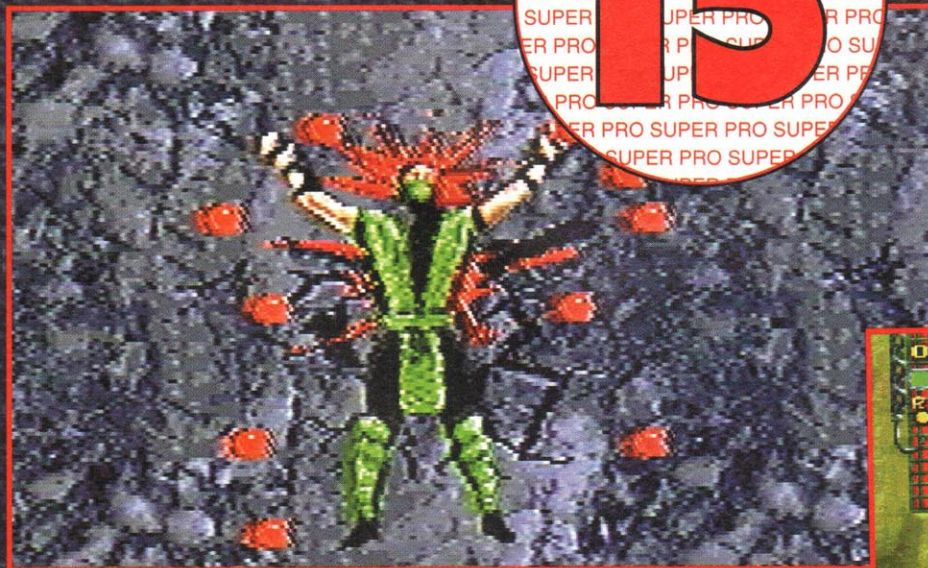


△ Kitana sorgt mit dem Fächer für frischen Wind.

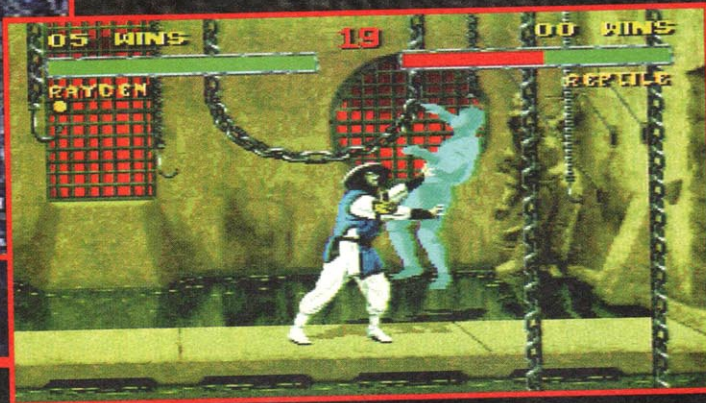
15

spezielle Finishing Moves und die vielen Extras, die die Automatenversion so beliebt gemacht haben. MKII ist der erste Nutznießer von Nintendos neuer, gemäßigter Zensurpolitik, weshalb es in diesem Spiel deutlich härter zur Sache geht als beim Original. Kann MKII den Erwartungen gerecht werden? Kann es SSFII endgültig in die Bedeutungslosigkeit entlassen? Es sieht alles danach aus!

Aus den sieben Kämpfern der Originalversion sind inzwischen zwölf geworden; neben fünf Neuzugängen sind darunter auch zwei Ex-Bosse. Die übrigen fünf sind bekannte Gesichter, die allerdings ein paar neue Tricks draufhaben. Die fehlenden beiden Figuren aus



△ Du wolltest schon immer mal jemanden in die Tiefe stürzen, den dumpfen Aufschlag des Körpers hören und sehen, wie sein Kopf wie eine überreife Tomate zerplatzt? Im zweiten Pit-Level hast Du die ideale Gelegenheit dazu.



▽ Shang Tsung setzt seine gefürchteten Totenschädel ein.



der ersten Version, Sonya und Kano, kannst Du, angekettet und ewige Qualen erleidend, im Hintergrund einer der Kampfplätze wiedersehen. Das mit Sonya's Mutterschaftsurlaub war wohl doch nur 'ne Presseente.

Die digitalisierten Grafiken der Kämpfer in MKII haben dieselbe Größe, wie im ersten Game, sind jedoch klarer dargestellt und flüssiger animiert. Die Hintergründe sind ebenfalls grundlegend überholt worden. Die düstren Gewölbe und Tempel des Originals mußten abwechslungsreicheren und fantasievolleren Örtlichkeiten weichen - von nebelumschlungenen Ruinen bis hin zu Wäldern, in denen Bäume mit menschlichen Zügen Deinen sportlichen Ehrgeiz durch ständiges Dazwischenstöhnen zu fördern suchen.

Das Game macht optisch einen hervorragenden Eindruck, und auch akustisch wird uns hier beste Qualität geboten. Jeder



△ Kung Lao und Shang Tsung streiten sich, wer Mileena zum Tanztee ausführen darf.

▷ Das ist Mortal Mountain - der letzte Schrei unter abenteuerhungrigen Sportskanonen. Noch gefährlicher, als ein Campingwochenende auf dem Vesuv!

BARAKA



Der Neue ist gewiß kein Schönling, aber immer noch gut genug für einen Wilkinson-Werbespot: Die erste Klinge schneidet das Barthaar kurz ab, die zweite poliert Dir den Kieferknochen. Ein knallharter Typ!



JOHNNY CAGE



Der selbstverliebte Egozentriker bereitet sich auf ein Comeback beim Film vor. Er verteilt Autogrammkarten an seine Freunde und Rechnungen über teure Schönheitsoperationen an seine Feinde.



JAX



Dieser ehemalige Wrestler empfand die vorgetäuschte Gewalt im Ring als eher langweilig. Er steht mehr auf echte Dinge im Leben. Diesem Mann solltest Du niemals die Hand geben - Du bekommst sie nicht wieder zurück!



KITANA



Diese zarte Lady ist in Wirklichkeit eine harte Fighterin. Ihre Stahlfächer erzeugen mehr als nur eine leichte Brise. Ihren Gegnern kann sie damit unerwartet effektiv zusetzen. Vorsicht!



KUNG LAO



Ein finsterner Kampfmönch mit einer rasiermesserscharfen Hutkrempe (Oddjob läßt grüßen!), der es ganz besonders auf Shao Khan, den Organisator des Turnieres, abgesehen hat.



LIU KANG



Ein alter Bekannter aus dem ersten Spiel. Liu Kang hat hart trainiert und mittlerweile ein paar neue Tricks auf Lager. Sein Finishing Move ist einfach drachenmäßig gut!



HENDRIK



Ich kann mich Martins Bewertung des Games nicht ganz anschließen. Anfangs konnte ich dem ganzen Treiben ja noch einen gewissen Unterhaltungswert abgewinnen (was ich mal auf die optisch spektakulären Todes-, Freundschafts- und Babality-Moves zurückführen möchte). Nach einiger Zeit mußte ich jedoch besorgt feststellen, daß mich dieses Spiel nicht so sehr mitreißt, wie ich das nach all den vollmundigen Ankündigungen erwartet hatte. Auch mit der Härte hatte ich einige Probleme. Okay, manchmal brauche ich das halt, meinen Bildschirmgegner mal so richtig windelweich zu prügeln. Aber ich will ihn doch nicht gleich in seine anatomischen Details zerlegen. Aber zur Sache! Das Game ist in fast allen Belangen eine deutliche Verbesserung gegenüber der Originalversion (die ich übrigens für absoluten Schrott hielt). Mortal Kombat II dürfte sich auf dem Markt wohl locker als die unbestrittene Nummer Eins unter den Prügelspielen durchsetzen. Ich persönlich bleibe jedoch lieber meinem SSFII treu.

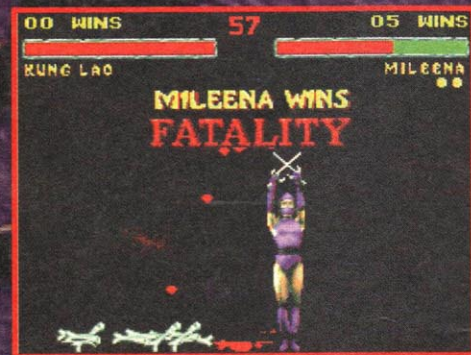
▷ "Aah, hör auf, das kitzelt!" Baraka verwurstet Rayden zu einem MacDonalds-Burger mit einer Extraportion Ketchup.



◁ Liu Kang rempelt Sub Zero mit seinem unsichtbaren Fahrrad an.



▽ Total tote Hose, fürchte ich.



In Mortal Kombat II dreht sich nicht alles um Haß und Tod. Solltest Du beim Anblick eines bezwungenen Gegners mitleidige Gefühle verspüren, kannst Du ihm ein Freundschaftsangebot machen, statt ihm den Kopf abzureißen. Einige der Friendship-Moves (z. B. Liu Kang's John Travolta-Einlage) sind allerdings noch schmerzhafter anzusehen, als die eigentlichen Todesmoves!

IN ALLER FREUNDSCHAFT

BARAKA



Erst schneidet er seine Gegner in Scheiben, dann sinnt er auf Wiedergutmachung. Pflaster gefällig?

JOHNNY CAGE



Cage erfreut seine glücklosen Gegner mit einem handsignierten Foto von sich. Ein geschmackloser Kerl.

JAX



Jax zeigt, daß er mit seinen Händen viel filigranere Sachen anstellen kann, als Schädel zu spalten.

KUNG LAO



Kung Lao sorgt für gute Laune, indem er ein Karnickel aus dem Hut zieht.

LIU KANG



Eine Glitzerkugel senkt sich vom Himmel, und Liu Kang wird zum Mr. Disco.

MILEENA



Mileena tauscht ihre Sai-Schwerter gegen Holzlöffel ein und bietet dem Zweitplatzierten einen leckeren Kuchen an.

RAYDEN



Wußtest Du, daß Rayden einen Sohn hat? Klein-Bernie heißt er und ist ein Ebenbild seines alten Herrn.

REPTILE



Dieser Mann weiß sich zu verkaufen. Als Trostpreis verschenkt er eine Reptile-Puppe.

SCORPION



Was Reptile kann, kann Scorpion schon lange. Seine Puppe hat sogar Greifhände und Adleraugen.

SUB-ZERO



Und noch ein Püppchen! Nicht, daß man hier durch Verwendung derselben Animation Geld sparen wollte, oh nein...



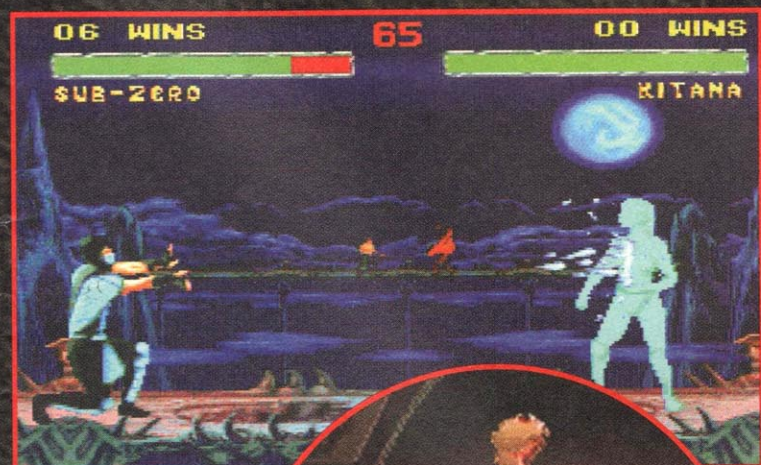
△ Shao Khan schaut amüsiert zu, wie sich Scorpion auf Zero's Eisfläche langlegt. Er fällt doch immer wieder drauf rein.

▷ "Und willst du nicht mein Bruder sein, schlag ich dir was and'res vor."

Kämpfer hat seine eigenen Kampfschreie, Stöhner, Schluchzer und ähnliche Gemütsäußerungen drauf. Die Musik sorgt für die angemessene Atmosphäre, und ein obercooler "Erzähler" verkündet mit tiefer, sonorer Stimme den Gewinner des vorangegangenen Matches.

Auch das eigentliche Kampfgeschehen wurde gegenüber dem Original deutlich verbessert. Viele der Special Moves waren einfach zu kompliziert in der Ausführung. Nicht so bei MKII. Projektile aller Art lassen sich jetzt wesentlich leichter ausführen - Du mußt nicht jedesmal den Kampf unterbrechen, um auf dem Joypad die endlosen, sorgfältig memorierten Knopfkombinationen einzugeben. Im Ergebnis verläuft der Kampf wohlthuend zügig und flüssig.

Leider wurden diese Rationalisierungsmaßnahmen nicht auch auf



▽ Diese Person ist Deine Fahrkarte zu einem versteckten Kämpfer.



MILEENA



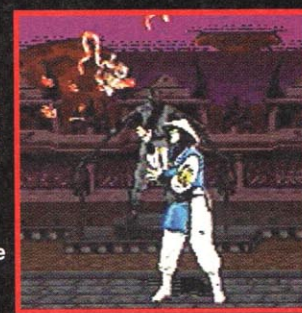
Mileena hat Ähnlichkeiten mit Kitana, aber unter ihrem Schleier verbirgt sich ein makellooses Gebiß, mit dem sie Dir einen Liebesbiß zufügt, den Du Dein Leben lang nicht mehr vergessen wirst - also etwa drei Sekunden...



RAYDEN



Der Donnergott ist auch wieder mit von der Partie - mit einem frischen Satz Duracells. Wo er gewütet hat, sieht es anschließend besonders dreckig aus! Deswegen ist er bei der Putzkolonne äußerst unbeliebt.



REPTILE



Im ersten Spiel mußte er sich noch zwischen den Levels verstecken, diesmal ist er aber als offizieller Top-Fighter nominiert. Unter seiner Maske verbirgt er ein reptilisches Geheimnis.



SCORPION



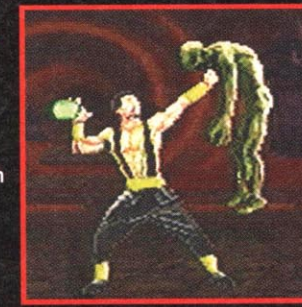
Er ist zwar längst tot, aber das konnte den guten Scorpion nicht davon abhalten, wieder dabeizusein. Er flammt den Gegnern das Fleisch von den Knochen und ist deshalb ein gerngesehener Gast bei Grillfesten.



SHANG TSUNG



Der Endgegner aus MK wurde für den Tod von Goro verantwortlich gemacht und muß sich nun bei Shao Khan durch kämpferische Höchstleistungen wieder lieb Kind machen. Er kann sich in jeden anderen Kämpfer verwandeln!



SUB-ZERO



Der Frostfinger aus der ersten Version ist wieder dabei! Und zwar frostiger als je zuvor! Der blaue Eismann ist seit seinem ersten Auftritt weitgehend der alte geblieben. Aber seine Frostmoves sind absolut unwiderstehlich geworden!



die berühmten Todesmoves (und die neuen Freundschafts- und Babalitytechniken) ausgedehnt. Im Gegenteil! Viele dieser Spezialitäten sind jetzt unglaublich umständlich im Zugriff. Aber daran hatte ich schon beim Original meine helle Freude. Ich erinnere mich nur an Raydens Todesmove...bis ich den endlich abgelassen hatte, war mein Gegner schon längst aufgrund von Altersschwäche dahingeshieden. Und was kann einem schon Schlimmeres passieren? Da prügelt man den Gegenüber windelweich, hört endlich das heißersehnte "Finish Him" (von besagtem Elmar Gunsch-Verschnitt), erwartet das spektakuläre und detailfreudige Ausweiden des Gegners...und haut ihm schließlich halbherzig auf die Nase, nur weil man den Kick-Knopf eine Millisekunde zu spät gedrückt hat. Selbst nach langem Training erweist sich das erfolgreiche Ausführen vieler Finishing Moves als reine Glückssache. Wenn Dir andererseits dann doch mal einer dieser Moves gelingt, ist das ein Gefühl, als ob Du Weihnachten, Geburtstag und ein Date mit Jule Neigel (laß bitte die



△ Wenn Du in das Becken fällst, schmilzt Dir das Fleisch von den Knochen. He, ist das nicht Michael Jackson?



BÄRBEI

Nach heftiger spielerischer Auseinandersetzung mit Mortal Kombat II, bin ich etwas unsicher, was meine persönliche Beurteilung betrifft. Das Spiel ist wirklich nichts für zimperliche Gemüter, denn es geht doch ganz schön heftig zur Sache. Ich habe den Eindruck, daß dieses Spiel tatsächlich für den US-Markt zugeschnitten ist, der bei derlei knallharter und dabei noch detailfreudiger Action kaum Berührungängste kennt. Sicher, alles an diesem Spiel ist erstklassig - Grafiken, Sound, Spielbarkeit und Präsentation sind perfekt von der Automatenvorgabe übernommen worden. Was taktisches Spiel und technische Kombinationen angeht, hat Street Fighter II zwar leicht die Nase vorn, kann aber in punkto Herausforderung und Präsentation dem neuen Kombat kaum das Wasser reichen. Immerhin hat SSFII deutlich mehr mit Kampfsport zu tun, als mit diesen hemmungslosen Prügelorgien. Ich kann einfach nicht glauben, daß dies die Richtung ist, in der sich die Spiele in nächster Zeit entwickeln werden. Ist Mortal Kombat II mit all seiner gnadenlosen Härte wirklich das, was die Kids und Freaks unserer Tage zum Leben brauchen? Wenn Du Dir in diesem Jahr noch ein Game kaufen willst, solltest Du Dir zweimal überlegen, ob es Mortal Kombat II heißen soll.



Dame aus dem Spiel! d. Chef) an ein und demselben Tag hättest...

Wie sieht's also im Vergleich zum direkten Gegenkandidaten aus? Nun, SSFII ist grundsätzlich ein Upgrade eines Upgrades. Die Verbesserungen im Laufe der Jahre sind rein kosmetischer Natur, während das Gameplay, obgleich nicht schlecht, weitgehend beibehalten wurde. MKII dagegen wurde komplett überarbeitet. Die Programmierer haben die Fehler des Originals erkannt und behoben. Die SNES-Ausgabe ist eine absolut perfekte Konversion des Automatengames.

Ich kann ruhigen Gewissens sagen, daß Mortal Kombat II seinem Erzrivalen grundsätzlich deutlich überlegen ist. Die Grafiken sind besser, die Sounds sind besser, das Gameplay ist besser und abwechslungsreicher...Allerdings gibt es da ein kleines Problem: die Härte. Die aufgrund öffentlichen Drucks geläuterte SNES-Version von Mortal Kombat I habe ich eingangs als ein eher müdes Geplänkel beschrieben. Das mag daran liegen, daß nach Entfernen der roten Farbe das nun offensichtlich dürrtige Gameplay weitgehend seiner Aussagekraft beraubt war. Dieses Zugeständnis wollte man bei Nintendo kein zweites Mal machen. In MKII ist alles drin! Aber...vielleicht doch ein wenig zuviel des Guten?

Wenn ich ein Videogame spiele, will ich Spaß haben. Und wenn's denn unbedingt ein Prügelspiel sein muß, sollte zumindest der Schwerpunkt auf dem sportlichen Aspekt liegen (wie z. B. bei SSFII). MKII jedoch besitzt einen mehr als gesunden Härtegrad - nicht unbedingt jedermanns Sache.

Ansonsten ist Mortal Kombat II das derzeit bestprogrammierte Beat'em Up auf dem Markt. Weniger empfindsame Gemüter können das gute Stück ab September käuflich erwerben...

MORTAL KOMBAT II



VERLAG

ACCLAIM

089-4550340

PREIS

ca. DM 139,-

ERHÄLTLICH

9 SEPTEMBER '94

SPIELART

BEAT-'EM-UP

KAPAZITÄT

24MBit

BESONDERHEITEN

KEINE

STEUERUNG

BLOCKEN

BLOCKEN

L

R

HOHER PUNCH

X

HOHER KICK

Y

A

TIEFER PUNCH

B

TIEFER KICK

BEWERTUNG

GRAFIK

92

SOUND

89

GAMEPLAY

90

DAUERSPASS

87

PROFAZIT

90

Super NES

Actraiser 1	uk	99.00
Actraiser 2	dt	109.00
Addams Family Values	dt	99.00
Adventure Island 2	dt	117.00
Aero der Akrobat	dt	119.00
Alien 3	dt	99.00
Andre Agassi Tennis	dt	109.00
Art of Fighting	dt	129.00
Axelay	dt	109.00
Baby T-Rex	dt	109.00
Batman Returns	dt	109.00
Battle Cars	us	119.00
Battletoads	dt	99.00
Battletoads DD	dt	99.00
Black Thorne	dt	109.00
Bram Stoker's Dracula	dt	99.00
Bubsy	dt	109.00

Bugs Bunny dt 125.00

Chaos Engine	dt	109.00
Choplifter 3	dt	99.00
Chuck Rock	dt	99.00

Clay Fighter dt 111.00

Clay Mates	dt	99.00
Cool Spot	dt	119.00
Crash Dummies	dt	109.00
Cybernator	dt	109.00
Cyberpin	us	89.00
Desert Fighter	dt	129.00
Double Dragon 5	dt	109.00
Dr. Franken	dt	119.00
Dragon - Bruce Lee	dt	119.00
Dschungelbuch	dt	129.00
Eek the Cat	dt	99.00
Elite	dt	99.00

Equinox dt 99.00

F-Zero	dt	39.00
F1 Poleposition	dt	129.00
Fatal Fury 2	dt	119.00
Fievel d. Mauswanderer	dt	99.00

Fifa Soccer dt 109.00

First Samurai	dt	119.00
---------------	----	--------

Flashback dt 79.00

Flinstones	dt	114.00
Fun & Games	dt	99.00
GP 1	dt	109.00
Harrier	dt	119.00
High Impact	us	109.00
Home Alone	dt	109.00
Home Alone 2	dt	109.00
Humans	dt	99.00
Itchy & Scratchy Show	dt	109.00
Jammil - Streetball	dt	119.00
John Madden 93	uk	99.00
King of Dragons	dt	99.00
Knights of the Round	dt	119.00
Lamborghini	dt	119.00
Legend	dt	99.00
Lord of the Ring	dt	109.00
Magic Boy	dt	119.00
Major Title Golf	dt	79.00
Mario All Star	dt	89.00
Mario Andretti Racing	dt	109.00
Marko's Magic Football	dt	129.00
Maximum Carnage	dt	129.00
Medawarrior	dt	129.00
Mega Man X	dt	109.00
Metal Marines	dt	129.00
Metrod	dt	109.00
Mickey's Challenge	dt	119.00
Night & Magic 2 - dt. Texte	dt	129.00

Mortal Kombat 2 dt 139.00

Mr. Nutz	dt	105.00
Mystical Ninja	dt	119.00
NBA Jam	dt	129.00
NBA Jam & 4 Sp. Adapter	dt	169.00
NHLPA Hockey '93	uk	99.00
Nick Faldo Golf	uk	89.00
Nigel Mansell	dt	113.00
On the Ball	dt	109.00
Operation Logic Bombs	dt	109.00
Pac Attack	dt	109.00

Paladins Quest	us	119.00
Pang	dt	99.00
Pierre le Chef	dt	119.00
Pinball Dreams	dt	99.00
Pink Panther	dt	119.00
Pirates o. l. Dark Water	dt	129.00
Player Manager	dt	79.00
Plak	dt	89.00
Pocky & Rocky	dt	119.00
Pop'n Twin Bee 2	dt	119.00
Pop'n Twin Bee	dt	119.00
Prince of Persia	dt	109.00
Race Drivin	uk	69.00
Radical Rex	dt	119.00
Rasenmäher Mann	uk	119.00
Robocop vs. Terminator	dt	109.00
Rock'n Roll Racing	dt	109.00

Schlümpfe dt 109.00

Schneewittchen	dt	117.00
Sequest DSV	dt	119.00
Secret of Mana	us	129.00
Secret o. Mana - dt. Text	dt	105.00
Sid's Pocket	uk	119.00
Smash Tennis	dt	109.00
Soccer Kid	dt	109.00
Solitaire	dt	99.00
Soul Blazer	dt	109.00
Spore Ace	dt	109.00
Spectre	dt	99.00
Star Flight Academy	dt	109.00
Star Trek next Gen	dt	109.00
Star Wars	dt	115.00

Star Wars 2 dt 119.00

Star Wing	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 Battle Tank 2	dt	119.00
Super Bomberman	dt	99.00
Super Conflict	dt	119.00
Super Hockey	dt	109.00
Super Pinball	dt	89.00
Super Putty	dt	125.00
Super Streetfighter 2	us	149.00
Syndicate	dt	109.00
Tazmania	dt	119.00
Terminator 2	dt	116.00
Tiny Toons	dt	89.00
Top Gear 2	dt	109.00
Total Carnage	dt	119.00
Tuff & Nuff	us	129.00
Turn and Burn	dt	119.00
Turtles 4	dt	109.00
Ultraman	uk	89.00
Utopia	dt	115.00
Val d'Isere Champ.	dt	119.00
Virtual Bart	dt	109.00
WCW Wrestling	dt	109.00
WWF Royal Rumble	dt	99.00
We're Back	dt	99.00
Where i. l. World i. Car.	dt	109.00
Wing Com. Secret Miss.	dt	119.00
Wizardry 5	us	129.00
World Class Soccer	dt	119.00
World Cup Striker	dt	129.00
World L. Basketball	dt	87.00
Yogi Borer	dt	109.00
Young Merlin (16 MB)	dt	129.00
Zelda	dt	89.00
Zombies	dt	113.00
Zool Ninja	dt	119.00

Zubehör

6 Spieler Adapter	dt	49.00
ASCII Joypad	dt	49.00
Action Replay Pro 2	dt	109.00
Cinch K. S.NES-m.Scari	dt	29.00
Cinch Kabel S.NES	dt	19.00
Game Mage (Mogelmodul)	dt	99.00
Infratray Joypads Acc.	dt	119.00
Joypad (Nintendo)	dt	39.00
Mous für S.NES	dt	44.00
Prag. Univ. Adapter	dt	59.00
Scart Kabel S.NES	dt	19.00

Super Game Boy dt 99.00

Super NES Power 3 Set	dt	349.00
Super NES ohne Spiel	dt	199.00
Super NES More Fun Set	dt	309.00
Super Scope (incl. 6 Spiele)	dt	119.00
Univ. Adap.Pro (60 Hz)	dt	39.00
Verlängerung Joypad	dt	15.00

Gameboy

Baby T-Rex	dt	39.00
Barbie	dt	54.00
Battletoads	dt	59.00

Donkey Kong (SGB) dt 59.00

Dr. Franken	dt	59.00
-------------	----	-------

Dschungelbuch dt 59.00

Duck Tales	dt	59.00
Duck Tales 2	dt	59.00
F1 Race (incl. 4 Sp.)	dt	29.00
Fidgett	dt	59.00
Fifa Soccer	dt	69.00
Flinstones - Movie	dt	55.00
Gar Works	dt	55.00
Go Go Tank	dt	45.00
Hammerin Harry	dt	59.00
Home Alone 2	dt	59.00
Hyperdunk	dt	59.00
Jelly Boy	dt	59.00
Jurassic Park	dt	69.00

Kirby's Pinball Land dt 49.00

Kirby's Dream Land	dt	49.00
Kirby	dt	45.00
Käpt'n Balu	dt	59.00
Lamborghini	dt	59.00
Last Action Hero	dt	44.00
Looney Tunes 2	dt	59.00
Mario & Yoshi	dt	55.00
Mickey Mouse	dt	59.00
Micro Machines	dt	59.00
Missile Command	dt	49.00

Mortal Kombat 2 dt 65.00

Ms. Pac-Man	dt	49.00
Muhamad Ali Boxing	dt	59.00
Mystic Quest	dt	59.00
NBA Jam	dt	69.00
Nigel Mansell	dt	59.00
Pinball Dreams	dt	59.00

Pop'n Twin Bee dt 59.00

Probotector 2	dt	59.00
Prophecy Viking Child	dt	49.00
Rasenmäher Mann	dt	59.00
Schlümpfe (dt. Text)	dt	59.00
Sequest DSV	dt	59.00
Simpsons 3	dt	59.00
Spot	dt	49.00
Star Wars 2	dt	69.00

Super Mario Land 3 dt 59.00

Super Mario Land 2	dt	64.00
Sword of Hope	dt	59.00
Tetris	dt	45.00

Tetris 2 us 66.00

Titus the Fox	dt	59.00
Total Carnage	dt	49.00
WCW The Main Event	dt	59.00
WWF 3 King of Ring	dt	59.00
World Cup Striker	dt	59.00
World Cup USA '94	dt	69.00
Yogi Borer	dt	59.00
Yoshi's Cookie	dt	49.00
Zelda	dt	59.00
Zan Interg. Ninja	dt	59.00

Zubehör

Action Replay Pro	dt	49.00
Game Boy 3rd Set	dt	229.00
Game Boy Combi Case	dt	39.00
Energy Pack (Akku+N.)	dt	39.00
Game Boy FM-Tuner	dt	29.00
Super View (Lupe)	dt	19.00
Game Boy ohne Spiel	dt	99.00

Mega Drive

Abrams Battle Tank	dt	99.00
Addams Family Values	dt	89.00
Aero der Akrobat	dt	119.00

Aladdin dt 89.00

Andre Agassi Tennis	dt	69.00
Andretti Racing	dt	99.00
Another World	dt	99.00
Arielle	dt	89.00
Art of Fighting	dt	109.00
Asterix 1	dt	109.00

B.O.B. dt 49.00

Back to the Future 3	dt	109.00
Barkley: Shut up and Jam	dt	89.00
Batman Returns	dt	89.00
Battletoads	dt	99.00
Battletoads DD	dt	89.00
Blades of Vengeance	dt	89.00
Bram Stoker's Dracula	dt	89.00
Brett Hull Hockey	dt	85.00

Castlevania dt 89.00

Chaos Engine	dt	109.00
Clay Fighter	dt	109.00
Cool Spot	dt	99.00
Crash Dummies	dt	99.00
Crüe Ball	dt	99.00
Dinosaurs for Hire	us	99.00

Double Clutch dt 49.00

Dr. Robotniks	dt	99.00
Dragon - Bruce Lee	dt	99.00
Dragons Fury	dt	99.00

Dschungelbuch dt 99.00

Dune 2 kompl. dt.	dt	109.00
-------------------	----	--------

EA Tennis dt 109.00

Dynamit Headdy	dt	109.00
----------------	----	--------

Elite dt 89.00

Eternal Champions	dt	129.00
F-15 Strike Eagle 2	dt	109.00
F1 (incl. Batterie)	dt	105.00
Ferrari F1 Grand Prix	dt	99.00
Fifa Soccer	dt	99.00
Flashback	dt	109.00
Flinstones	dt	99.00
Fun & Games	dt	89.00
Global Gladiators (Mc Don.)	dt	84.00
Golden Axe 2	dt	59.00
Gynoug	dt	99.00
Hardball '94	dt	99.00
Hyperdunk	dt	109.00
Incredible Hulk	dt	109.00
Itchy and Scratchy Show	dt	99.00

John Madden 94 dt 99.00

Jordan Adventure	dt	99.00
Jurassic Park Rampage	dt	109.00
Jurassic Park	dt	105.00
Kawasaki Super Bikes	dt	119.00
LHX 2/F-117 Nightstorm	dt	89.00
Landstalker	dt	119.00
Larsen Baseball	dt	109.00
Last Battle	dt	109.00
Legend of Galahad	dt	59.00
Lionking	dt	119.00

Lost Vikings dt 109.00

Lotus Turbo 2	dt	89.00
Lotus Turbo 1	dt	79.00
Marble Madness	dt	79.00
Marko's Magic Football	dt	119.00
Maximum Carnage	dt	117.00
Mazin Wars	dt	105.00
Mc Donald's Tr. Land	dt	99.00

Mega Bomberman dt 99.00

Mega Turrican	us	99.00
---------------	----	-------

Mega lo Mania dt 59.00

Mig 29	dt	99.00
--------	----	-------

Mortal Kombat 2 dt 119.00

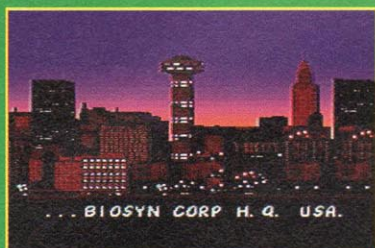
Mutant League Hockey	dt	89.00
Mutant League Football	dt	69.00
NBA Jam	dt	119.00
NBA Showdown	dt	99.00
NHLPA Hockey '95	dt	99.00
NHLPA Hockey '94	dt	89.00
NHLPA Hockey '93	dt	79.00
Narmy's Beach Babe	dt	89.00
Ottifants	dt	89.00

PGA Euro Tour dt 89.00

PGA Tour Golf 3	dt	99.00
Pete Sampras Tennis	dt	109.00
Pink Panther	dt	109.00
Pirates o. l. Dark Water	dt	109.00
Prince of Persia	dt	99.00
Rem & Stimp	dt	99.00
Robocop 3	dt	99.00
Robocop vs. Terminator	dt	49.00

Rock'n Roll Racing dt 95.00

WAS BISHER GESCHAH..



Vor der Silhouette turmhoher Wolkenkratzer röhrt ein Düsenflugzeug in den nächtlichen Himmel hinein. Eines der Gebäude sieht aus, als habe es oben auf der Spitze ein sich drehendes Turmrestaurant



... in Wirklichkeit ist es aber der Sitzungssaal der Firma BioSyn Corp. Mit starrem Blick schaut der Chef aus der luftigen Höhe auf die Stadt. Seine Augen sagen uns schon, daß er zu den ganz bösen Menschen zählt.



Und außerdem sieht er auch nicht gerade wie ein Held aus. Er ist gerade dabei, einen seiner Günstlinge darüber zu informieren, daß es sein Herzenswunsch ist, ..

JURASSIC PARK

"Heilige Maria Mutter Gottes, dieser verdammte Saurier hat mir ein Bein abgekauft!", kreischt mit kalkweißem Gesicht der Chefredakteur von SuperPro und humpelt quer durch den Raum, um Jurassic Park II auf dem SNES zu spielen. "Na und?", fragt Martin Wilmer ton-, mitleids- und respektlos (am wieder typisch!). "Stell Dich nicht so an, ein Bein hast Du doch noch! Außerdem tippst Du Deinen Bericht aus dem Entwicklungslabor schließlich mit den Fingern!" Und während sich unter dem Tisch allmählich eine Blutlache bildet, sitzt der Chefredakteur, den Beinstumpf mit einem Kabel abgebunden, mit zusammengebrochenen Zähnen vor seinem Computer und haut diesen Bericht in die Tasten:

Jurassic Park II (JP II) wurde von Ocean UK entwickelt und soll in Kürze von Sony Imagesoft in den Markt gebracht werden - rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft. In dieser Folgeversion (die für den Film ist noch immer nicht in Sicht) sind es aber

weniger die Dinosaurier, als vielmehr die Menschen, die Dich als Spieler bedrohen. Das heißt natürlich nicht, daß die Saurier Schoßhündchen geworden wären JP II ist zur Zeit etwa zur Hälfte fertig, es soll im Endzustand auf eine 16 MBit-Cart passen. Schon jetzt kann man gut die bedrohliche Atmosphäre nachvollziehen, die in erster Linie wohl auf den großartigen Dolby Stereo-Sound zurückzuführen ist, der sich schon im ersten Spiel bewährt hat. Du brauchst Dir nicht alleine die durch den Urwald stakenden Saurier anzuschauen - Du hörst auch, wie sie stapfen, Du



**Ein erster
Blick auf den
Weihnachts-
Hit von Sony!**



△ Angestellte von BioSyn laufen Amok im Saurier-Park.



hörst das unheimliche Echo fallender Wassertropfen in den unter der Erde spielenden Levels.

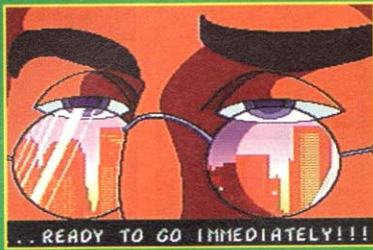
Aber wie steht es um die Geschichte an sich? Im Film war das Ende offen geblieben, es gab dort nur eine etwas verwirrende Passage über ein chemisches Mittel, das die Saurier nach zwei Tagen tötet. Im Spiel geht die Geschichte nun so weiter: John Hammond (der im Film von Dickie Attenborough gespielt wurde) sendet eine Gruppe von Angestellten zurück in den Park, wo sie die Brutmaschine wieder in Gang setzen.

Aber da gibt es natürlich noch die böse Konkurrenz: BioSyn (das ist die Firma, die im Film Dennis Nedry anstiftete, die eingefrorenen Embryos zu klauen). Diese Widerlinge wollen die Wiedereröffnung des Parks verhindern und so viele Informationen wie möglich über die genetisch erzeugten Saurier ergattern.

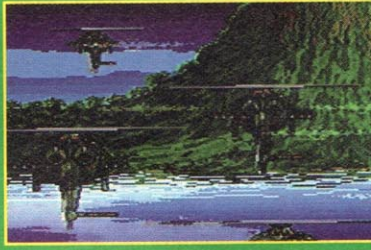
Zu Beginn des Spiels entscheidest Du zunächst, ob Du alleine oder



Jurassic Park (jawoll, nichts weniger als das!) zu übernehmen. Beschienen vom Mondlicht erläutert er die Einzelheiten seines bössartigen Plans.



Der Günstling des Chefs bekommt feuchte Augen, wenn er alleine an die Möglichkeiten der Vermarktung denkt: Jurassic



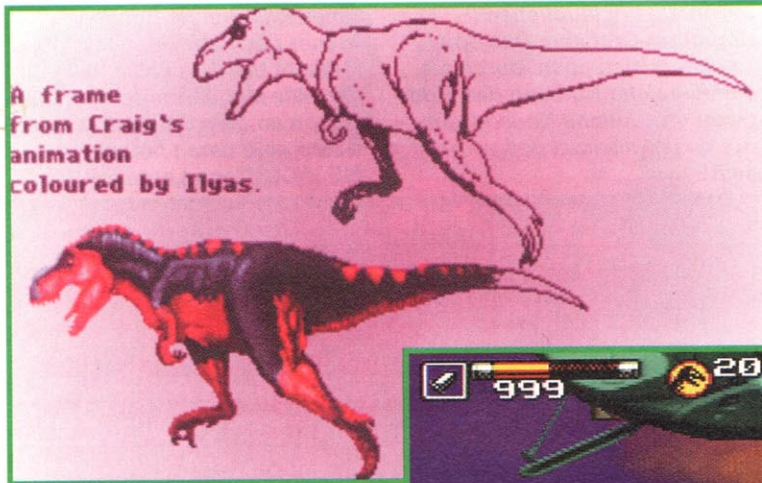
Hubschrauber mit Spezialkommandos wummern in niedriger Höhe über die Insel. In einem von ihnen erzählt der Autor von Lethal Weapon einen schmutzigen Witz über seine Frau.



Die Kommandos werden im Dschungel abgesetzt und sind heiß darauf, auf alles zu schießen, was sich ihnen in den Weg stellt. Das sind zunächst die Dinosaurier, dann aber: Du selbst! Und los geht's!

zu zweit spielen willst. Dann suchst Du Dir einen der 16 verschiedenen Aufträge aus - etwa eine Gruppe von Dinosauriern zu schützen oder die Terroristen bei dem Versuch in die Luft zu jagen, die Insel zu besetzen. Wohl mit am eindrucksvollsten ist die Animation aller Saurier, vor allem des T-Rex, der gerade noch auf den Bildschirm paßt. Der T-Rex taucht unter anderem in einer beängstigenden Verfolgungsszene auf: Du klebst auf dem Dach eines Jeeps und das Untier schnappt mit seinen mächtigen Kiefern nach Dir. In dem Spiel wurde jeder einzelne Saurier sorgfältig gezeichnet, im Computer bearbeitet und animiert.

Wie beim Film sind auch die Macher des Spiels Genauigkeits-Fanatiker. Bemerkenswert für die Freunde des SNES ist, daß JP II nicht nur optisch großartig ist, sondern auch eine tolle Zwei-Spieler-Option hat, die sich genau so gut wie in Super Probotector spielt. Aber in JP II brauchst Du - wie verschiedene Saurierarten auch - zwei Gehirne und zusätzlich enorme Feuerkraft, um diese Urwelttiere in ihrer heimischen Umgebung bewältigen zu können. Du hast dafür ein riesiges Waffenarsenal zur Verfügung:



◁ Nachdem jeder Saurier gezeichnet wurde, wird er koloriert. Dieser Vorgang wird mit der Bearbeitung im Computer abgeschlossen.

Gewehre, Maschinenpistolen, Kanonen, Granaten und Raketenwerfer. Du mußt aber immer daran denken, daß Du nicht zu viele Saurier töten darfst, sonst wird das Nachzuchtprogramm ernsthaft gefährdet. Es gibt in diesem Spiel



zahlreiche Aufgaben zu erledigen: das Nachschub-Schiff erreichen, Raptoren und den T-Rex jagen, die Terroristen im Straßenkampf ausschalten, eine Hubschrauberjagd usw. Das alles zusammen ist eine enorme Verbesserung gegenüber der Vorläuferversion, in der sich viele der Aufgaben wiederholten und in der das Spielareal einfach zu groß war. In JP II hingegen werden die einzelnen Aufträge wie in Alien-3 in kleine Häppchen aufgeteilt, so daß sich das Spiel viel besser bewältigen läßt. So wie es jetzt aussieht, wird JP II ein ganz heißes Spiel - aber wie heiß es tatsächlich wird, kannst Du nur dann erfahren, wenn Du den Preview in der nächsten Ausgabe von SuperPro liest.

◁ Ja, bitte, weiter so. Genau unter dem Kinn!

SUPERPRO SPRACH MIT DEM BOBBY EARL & DAVE CHILES

Wer könnte besser über die Feinheiten von JPIL berichten, als die Jungs aus dem Entwicklerteam? Bobby und Dave gehören dazu - sie sind für das Gelingen der Arbeit aber genau so wichtig, wie ihre Kollegen. Und so kommt es, daß einige Antworten auf unsere Fragen auch aus dem Team kommen - der Einfachheit halber legen wir sie aber Bobby und Dave in den Mund, mit denen wir den Hauptteil des Gesprächs führten. Leute, danke für Eure Hilfe!

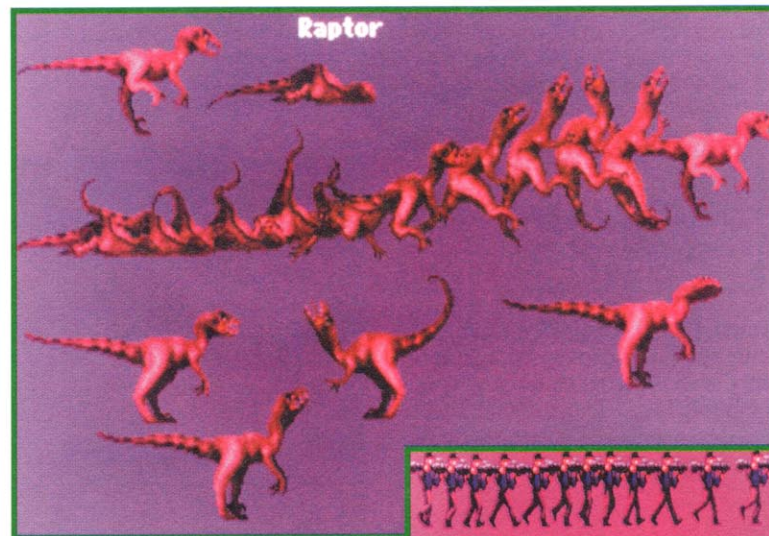
SP: *Stammen eigentlich beide Jurassic-Park-Spiele von ein- und demselben Team?*

BE & DC: Nein, unser SNES-Team ist ganz anders zusammengesetzt. Das erste Spiel wurde von Ocean programmiert. **SP:** *Warum wurde eigentlich das Format des Spiels geändert? Es wurde doch schließlich von allen Seiten wegen seiner atmosphärischen Dichte und seines originellen Spielverlaufs gelobt?*

BE & DC: Wir haben uns für den seitlichen Blickwinkel entschieden, weil er mehr Action erlaubt. JPIL vermittelt immer noch dieses Expeditions-Gefühl wie sein Vorgänger. Du kannst

Arbeit in die filmähnliche Musik investiert, die sich im Dolby Surround Sound wunderbar an das Spiel anpaßt. Diese Musik erzeugt mehr Spannung.

SP: *Das Herausragende am Film waren die unglaublichen Computer-Grafiken. Das Spiel zeichnete sich dann durch die einfallsreiche Nutzung des Mode 7 aus. Auf welche Neuerungen dürfen wir diesmal gespannt sein?*



BE & DC: An dieser Stelle sollten wir die äußerst realistischen Animationen von Craig und Mark erwähnen. Sie haben schon an Danger Mouse, Count Duckula



Bobby Earl



Dave Chiles

nur die Handlung des Films nach unseren Vorstellungen fortgesetzt und mehr Action eingebaut. Leider haben wir bisher noch kein Manuskript zu Gesicht bekommen!

SP: *Wie lange arbeitet Ihr denn schon an dem Spiel? Wieviele Leute sind daran beteiligt?*

BE & DC: Zehn Leute arbeiten

uns die Einleitung und die T-Rex-Jagd. Aber auch die sehr geschmeidigen Animationen. Sehr viel Arbeit haben wir in die Todesszenen gesteckt. Das Hubschrauber-Rennen gibt es nur, wenn Du das Game im letzten Schwierigkeitsgrad spielst, es kommt auch nur am Ende des Spiels vor. Du

meinst, Du bist durch - plötzlich taucht unvermittelt ein Hubschrauber auf und versucht, Dich wegzupusten.

SP: *Wir begrüßen, daß JPIL ein Spiel für zwei Personen ist. Diese Möglichkeit bieten heutzutage leider nur wenige Spiele. Habt Ihr darauf großen Wert gelegt?*

BE & DC: Das war schon gut überlegt, ja. Schon vom Anfang an haben wir darauf hingearbeitet und es bringt auch mehr Spannung in's Spiel. Du mußt ja schließlich mit Deinem Partner zusammenarbeiten, um weiterzukommen. Die Gefahr ist natürlich, daß Du am Ende des Spiels Deinen besten Freund hassen gelernt hast, weil er Dich im Stich gelassen hat.

SP: *Der T-Rex ist ja wirklich unglaublich gut animiert, wieviele Animationsrahmen habt Ihr gebraucht, um ihn so hinzubekommen? Bleibt da eigentlich noch Speicherkapazität übrig?*

BE & DC: Diese Animation war wirklich nicht einfach für uns, denke nur an die Bewegungen der Muskulatur. Wenn er läuft, sind es zehn Animationsrahmen, wenn er rennt, sind es bis zu 16. Und jeder einzelne Rahmen muß sorgfältig im Computer bearbeitet und synchronisiert werden. Wegen der Größe des T-Rex mußten wir viele Animationen herauslassen.

SP: *Die animierte Einleitung hat uns hervorragend gefallen. Wird es im Rest des Spiels Sprache oder Zeichentrickfiguren geben?*

BE & DC: Die Sprache wird es wegen der Speicherbegrenzung beim SNES nur in der Einleitung geben.

SP: *Welches Spiel hat Euch bisher in puncto technischer Herausforderung am meisten zufriedengestellt?*

BE & DC: Auf dem SNES mußten wir erst einmal den T-Rex zum Laufen bringen. Es erschien uns erst unmöglich, aber wir haben es dann doch geschafft!

SP: *Danke für das Gespräch!*



Dich dort immer noch wie in einem Labyrinth bewegen. Der seitliche Blickwinkel ist auch für den Zwei-Spieler-Modus sehr geeignet. JPIL bringt aber möglicherweise noch mehr Atmosphäre 'rüber, als das erste Spiel. Wir haben nämlich viel

und Juniper Jungle gearbeitet.

SP: *Wie seid Ihr eigentlich auf den Handlungsablauf in JPIL gekommen? Der entsprechende Film ist ja noch gar nicht fertig. Habt Ihr etwa das Drehbuch gehabt?*

BE & DC: Wir haben eigentlich

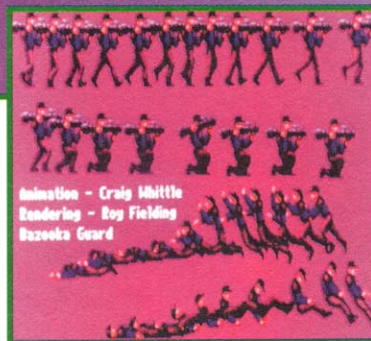
seit jetzt etwa elf Monaten daran. Zwei Programmierer, sieben Zeichner und ein Musiker.

SP: *Und welches war die größte Schwierigkeit bisher?*

BE & DC: Unser Hauptproblem waren die technischen Beschränkungen des SNES: etwa die Zahl der Figuren, die zugleich auf dem Bildschirm sind, der zu kleine Speicher und der zu langsame Prozessor. Na ja, die üblichen Probleme eben.

SP: *Welche Passage in JPIL ist Eurer Meinung nach am besten gelungen? Das Hubschrauber-Rennen z.B. sieht sehr interessant aus, was geht dort eigentlich vor?*

BE & DC: Am besten gefallen



The FLINTSTONES

Yabba dabba Klatsch! Der Hollywood-Streifen mit den Flintstones ist auf dem besten Wege, einer der erfolgreichsten Filme des Jahres zu werden! Das 16MBit-Spiel von Sony, das im November herauskommen soll, hat mit der Filmhandlung allerdings nicht die geringste Ähnlichkeit, außer vielleicht der, daß die Zentralfigur Fred Flintstone (Fred Feuerstein, auf deutsch) ein digitaler Abklatsch von John Goodman hat. Das



Spiel verfügt über 16 Levels und sechs grafisch unterschiedliche Schauplätze. Die Story besteht daraus, daß der böse Tyrann Cliff Vandercave Freds Familie und seine Freunde entführt hat. Und

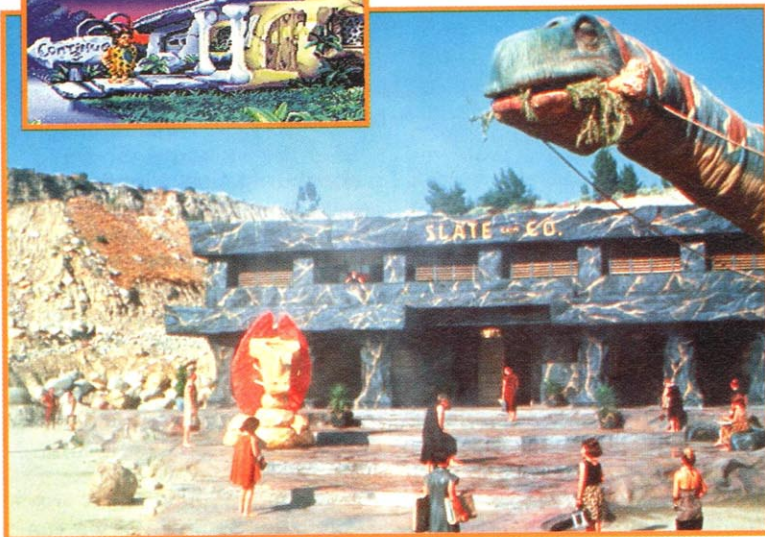
jetzt kommt die Überraschung: Fred muß sich nämlich von Plattform zu Plattform schwingen, um sie zu retten - wer hätte das gedacht? Bisher haben die Programmierer von Ocean USA acht Monate lang



an diesem Spiel gearbeitet. Bis Redaktionsschluß war das Spiel etwa zu zwei Dritteln fertig, wobei vor allem die Grafiker noch einiges zu tun haben, um die Atmosphäre des Spiels an die des Films anzugleichen.

Mark Rogers, Chefprogrammierer, ist überzeugt, daß The Flintstones ein Erfolg wird. "Von unserem Standpunkt aus ist es die beste Lizenz, die wir

jemals bearbeitet haben", sagte er. "Wir haben Stilvorlagen und Film-Bilder von Universal Pictures bekommen, mit denen wir die Atmosphäre von Bedrock möglichst genau nachvollziehen möchten." Das einzige Problem, vor dem Sony jetzt steht, ist die Frage, ob die überdrehte Flintstone-Mode so lange anhält, bis auch das Spiel auf den Markt kommt.



SUPER RETURN

EXKLUSIV! WAS DU SCHON IMMER ÜBER DEN GROSSEN JABBA

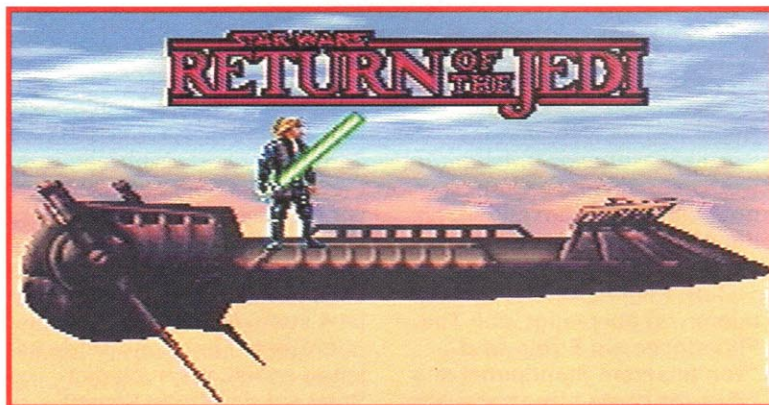
Die "Super"-Serie von JVC reißt nicht ab. Nach dem Besuch des Volkshochschulkurses mit dem Thema "Ich will MACHT - und zwar sofort" durften sich die beiden Nachwuchsritter Darth Wilmer und Chewie Paisnel ganz exklusiv mit dem jüngsten Star Wars-Game beschäftigen.

Nur wenigen SNES-Spielen gelingt es, sich einen legendären Ruf zu verschaffen und erfolgreiche Nachfolgegames abzuwerfen, aber JVC's Super Star Wars ist ein Musterbeispiel dafür. Das erste Spiel war eine bahnbrechende Plattformadaption von solch hoher Qualität, daß es neue Maßstäbe für das Genre setzen und dem Trend zu Superfilmlizenzen neue Bedeutung geben konnte.

Super Star Wars war so erfolgreich, weil die Programmierer (LucasArts) darauf bedacht waren, alle entscheidenden Szenen des Films in chronologischer Reihenfolge in das Spiel zu integrieren. Die Grafiken waren



△ Auf Jabba's Segelschiff kämpft Leia um ihr Leben. Schau Dir rechts den großen gamorreanischen Wächter an!



so erstklassig, daß sich jeder Spieler augenblicklich in den George Lucas-Streifen von '77 versetzt fühlen konnte.

Zu einer Zeit, als man eben erst begann, die Möglichkeiten des SNES voll auszunutzen, waren jedoch nicht nur die Grafiken sensationell. Auch der Sound war (und ist es immer noch) einer der besten, die man bislang gehört hat, wenngleich die beiden Nachfolger in diesem Punkt mindestens

ebenbürtig sind. Highlight ist die perfekte Nachbildung des donnernden Star Wars-Themas, komponiert von John Williams, das, wenn wir mal ehrlich sind, eines der bekanntesten Musikstücke der Welt sein dürfte.

Für die Musik von Super Star Wars hat LucasArts die Möglichkeiten des SNES-Soundchips voll ausgereizt. Dazu kamen noch eine Reihe tadelloser Samples direkt aus

N OF THE JEDI

WISSEN WOLLTEST!



△ Immer dieselbe Leider mit Leia! Versucht sie doch tatsächlich, gewaltsam in Jabba's Palast einzudringen...

dem Film, z. B. das monotone Brummen der TIE-Fighter, das asthmatische Röcheln von Darth Vader und das Sirren von Luke's Lichtschwert. Super Star Wars war ein Klassiker, aber Super Empire Strikes Back wurde mit einigem Mißfallen aufgenommen.

Eines der Probleme mit Empire war, daß es dem ersten



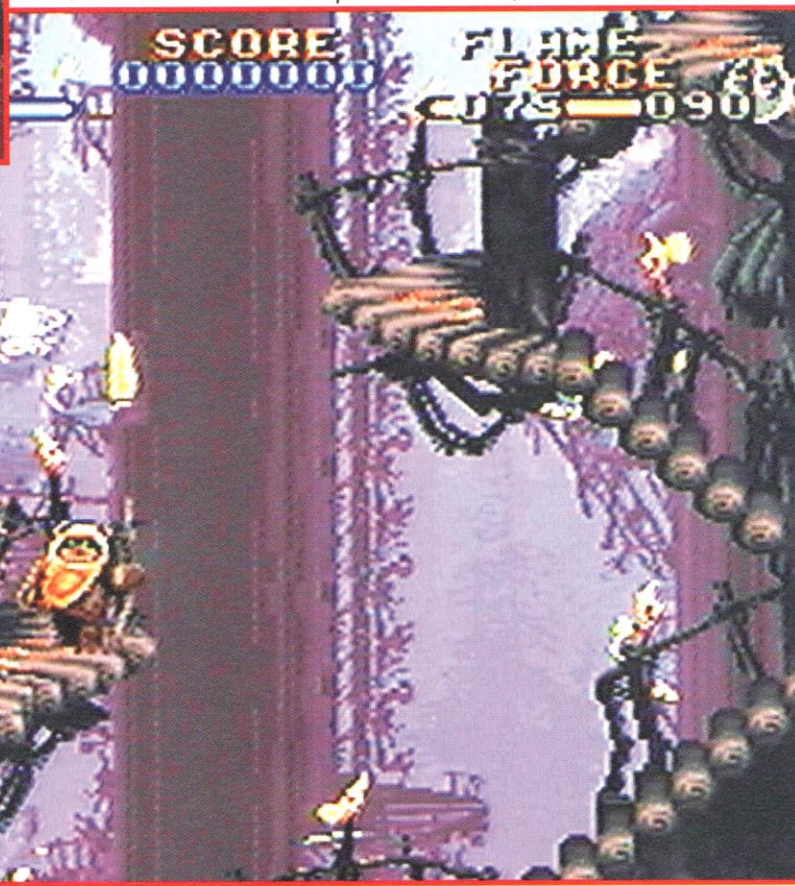
Spiel zu sehr ähnelte. Dieselbe tolle Musik, dieselben exzellenten Hintergründe und Sprites, und - fast - dasselbe Gameplay!

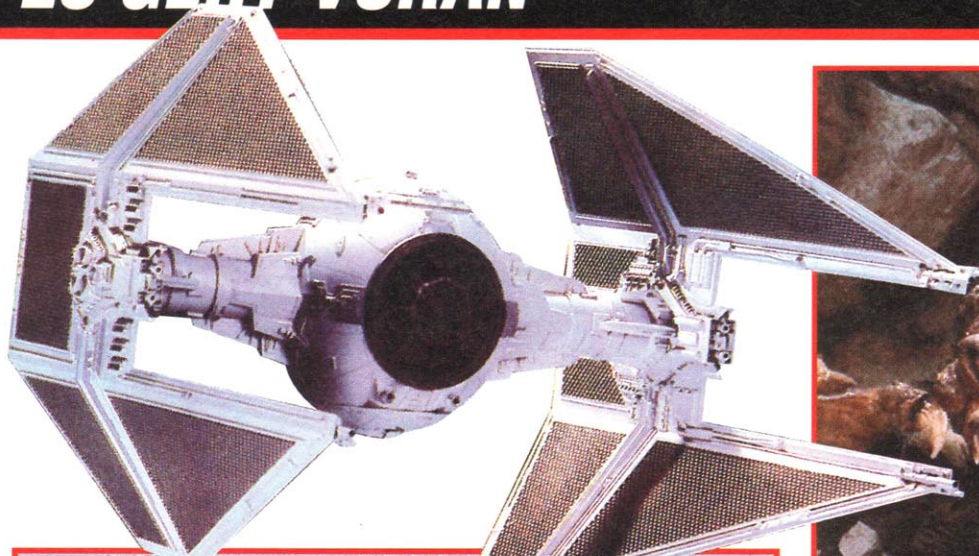
Vielen Fans war SSW einfach zu simpel. Als Reaktion darauf machte LucasArts aus Empire einen unglaublich harten Brocken, was wiederum bei den Spielern zu Frust und vorzeitigem Desinteresse führte. Das ist nicht auf die

eigentliche Handlung des Spiels oder den Abwechslungsreichtum der Levels zurückzuführen, denn beide Spiele boten Plattformlevels, unterbrochen durch Mode 7-Sequenzen, die immer noch hervorragend zu spielen sind, besonders die AT-AT-Kämpfe.

Der große Knackpunkt war vielmehr die ungeheure Anzahl von Gegnern, die den Bildschirm bevölkerten

▽ Dies ist das Dorf der Ewoks. Spektakuläre Grafiken, und Du - als Wicket - mittendrin!





▽ Momen! Die Visage kenn ich doch? Klar Peter, während einer unserer vielen Deadlines.

immer heiß auf Exklusivstories, haben uns wie die wilden Tiere auf dieses Game gestürzt.

Während Du diese Zeilen liest, wird Super Return of the Jedi bei LucasArts in den Staaten wahrscheinlich gerade fertiggestellt. Das Game steckt in einer 16MBit-Monstercart (die beiden anderen hatten je 12MBit) und enthält 19 Levels, in denen Du alle Schlüsselemente des Weltraumdramas aus dem Jahre 1983 wiederfindest.

Nach dem Desaster auf dem Eisplaneten Hoth, wo Darth Vader die Rebellenbasis dem Erdboden gleichmachte, flohen die Rebellen und stellten in der Nähe des Planeten Sullust eine neue Flotte zusammen. Han Solo wurde, Du erinnerst Dich, in Karbonit eingelegt und befindet sich in den Klauen von Bobba Fett. Nun gilt

(wodurch das Tempo reduziert wurde) und Deine Energie abzwackten. Das Spiel war praktisch nicht zu beenden, weil Du einfach nicht alle Gegner besiegen konntest, ohne entscheidende Energieverluste hinzunehmen. Dazu kommt noch, daß die Levels enorm umfangreich waren, so daß den Freaks schnell die gute Laune vergehen konnte.

Ein echtes Dilemma für das dritte Spiel. Es galt für die Programmierer, die durch Empire verlorengegangene Käufergunst wiederherzustellen, aber dabei grundsätzlich dasselbe Rezept wie zuvor zu verwenden. Das Ergebnis fanden wir in Super Return of the Jedi, das wir kurz vor Drucklegung dieser Ausgabe in einer Vorversion begutachten konnten. Wir von SUPER PRO, natürlich

▽ Luke versucht, den Rancor anzugreifen. Ein Drama bahnt sich an!



es, in Jabba's Palast einzudringen und Solo zu befreien.

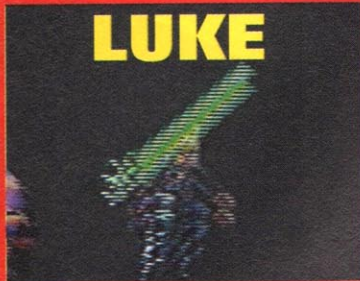
Das Spiel beginnt auf Tatooine, wo sich Leia, verkleidet als Kopfgeldjägerin, durch Jabba's Palast kämpfen muß. Luke eilt ihr zur Hilfe. Du triffst nicht nur auf den häßlichen Jabba, sondern mußt Dich auch gegen schwein-sköpfige gamorreanische Wachen und sogar gegen den mächtigen Rancor verteidigen, der in einem Schacht unterhalb Jabba's Tanzsaal haust. Sobald der Rancor bezwungen ist, geht's weiter zu Jabba's riesigem Segelschiff.

Leia, knapp gekleidet, tötet Jabba und macht sich aus dem Staub, während Luke den Kahn in die Luft jagt.

Außerdem enthält Super Return of the Jedi noch Abschnitte, wo Du den Ewok Wicket steuerst, einen Mode 7-Abschnitt, in dem Du mit dem Speeder Bike fahren darfst (ist hoffentlich in der Endversion enthalten) und natürlich die unumgängliche Schlacht

Wer SUPER PRO liest, hat die MACHT!

LUKE



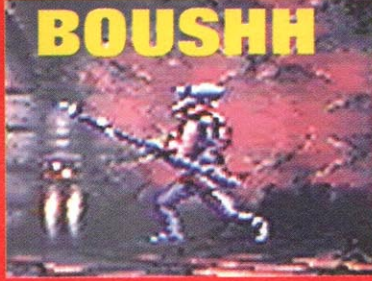
Der Traum aller Schwiegermütter. Er benutzt die MACHT, hat außerdem einen netten Blaster und natürlich sein Lichtschwert. Luke ist die Hauptfigur des Spiels.

LEIA



In den Filmen wurde sie von Carrie Fisher gespielt. Diese schlanke Jungfrau hat ihre Auftritte in Jabbas Palast und auf seinem Schiff. Sie wird den masochistischen Jabba zu Tode peitschen.

BOUSHH



Jau, das is Leia mit ihr seine neue Verkleidung für als Kopfgeldjäger. Nur so gelangt sie in den Palast und kann Han befreien. Natürlich geht der Plan in die Hose, und Jabba haut ihr die Klamotten vom Leib.

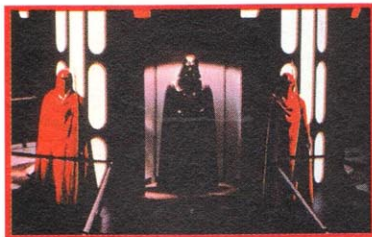
WICKET



Diesen Ewok steuerst Du auf dem Planeten Endor. Er kämpft ebenfalls gegen das Imperium, das sein Dorf bedroht. Speere gegen AT-ST's? Wenn das man gutgeht!

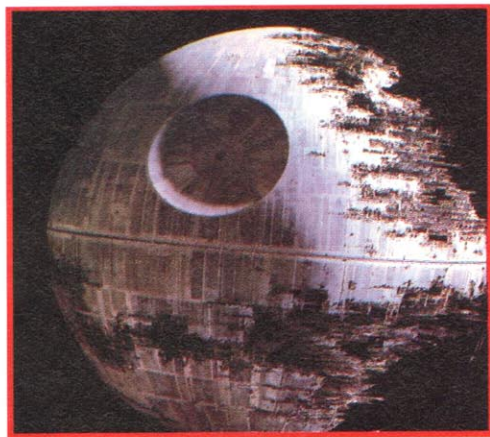
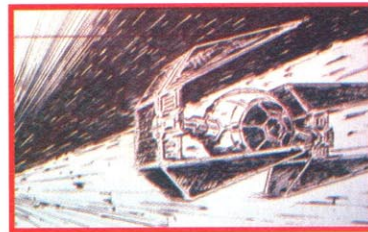
zwischen dem Death Star und dem Millenium-Falken, sowie die Schlußzene, in der Luke vom Imperator verprügelt und dann vermutlich von "Ich und mein Magnum"-Schädel Darth Vader (seinem Vater) gerettet wird.

An den Screenshots kannst Du schon erkennen, daß die Grafiken wieder einmal erstklassig sind. Zur Zeit gefällt uns das Dorf der Ewoks noch am besten. Gut auch, all die bekannten Figuren wiederzutrffen - die Biker Scouts, die



imperialen Wachen und der verrückte Haufen auf dem Segelkahn.

Natürlich ist auch wieder die MACHT mit von der Partie. (Den abgekauten Satz, der mit "Möge..." anfängt, wirst Du in diesem Bericht übrigens garantiert nicht finden!)



Spezielle Icons helfen Luke auf seinem Weg: Lichtschwert, Schweben, Einfrieren, Gedankensteuerung und Heilung. Luke erhält sich seine MACHT, indem er ständig dieses grüne Zeugs aus den Flaschen-Power-Ups schlürft.

LucasArts ist es gelungen, ein weiteres Superspiel zu produzieren. Der Schwierigkeitsgrad ist etwas gemäßigt worden, so daß Du spätere Levels auch ohne die Hilfe eines Action Replays genießen kannst. Ist Super Return of the Jedi das beste Game der Trilogie? Das kannst Du selbst entscheiden. Wir haben es

gesehen, gespielt, mit glasigen Augen auf den Bildschirm gestarrt...und jetzt wollen wir eine eigene Redaktions-cartridge. Vielleicht erhört uns jemand in verantwortlicher Position...

Das Spiel verfügt über mehr Levels als die ersten beiden, hat bessere Grafiken (die flimmernde Hitze im Wüstenlevel oder auch die tollen Hintergründe des Ewokdorfes) und spielt sich extrem gut (soweit wir das aufgrund der Vorversion sagen können). Eines ist sicher, wenn Du ein Fan der Filme und der Spiele bist, solltest Du Dir den November ganz dick anstreichen. Im nächsten SUPER PRO liest Du einen ausführlichen Preview, und sobald wir das Game in die Finger kriegen, gibt es den alles entscheidenden Review. Möge die MA...äh, bis dahin!



△ Im schönsten Mode 7 führt der Millenium-Falke den Angriff der Rebellen auf den Death Star an.

DAS NEUE SPIELE-MAGAZIN GAMES WORLD KOMMT JETZT AUF DEN MARKT. →

Achtung!...Achtung!
Achtung!...Achtung!
Achtung!...Achtung!

DAS NEUE SPIELE-

DAS NEUE SPIELE-

DAS NEUE SPIELE-

DAS NEUE SPIELE-

DAS NEUE SPIELE-

DAS NEUE SPIELE-

DAS NEUE SPIELE-

DAS NEUE SPIELE-

DAS NEUE SPIELE-

DAS NEUE SPIELE-

DAS NEUE SPIELE-

DAS NEUE SPIELE-

DAS NEUE SPIELE-

DAS NEUE SPIELE-

DAS NEUE SPIELE-

DAS NEUE SPIELE-

DAS NEUE SPIELE-

DAS NEUE SPIELE-

DAS NEUE SPIELE-

DAS NEUE SPIELE-

DAS NEUE SPIELE-

DAS NEUE SPIELE-

DAS NEUE SPIELE-

DAS NEUE SPIELE-

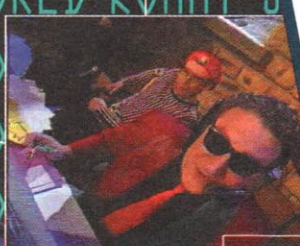
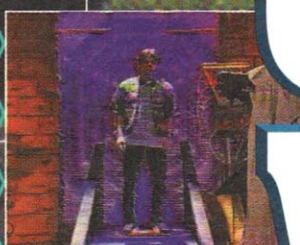
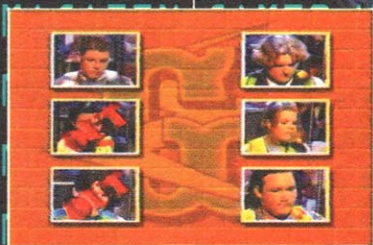
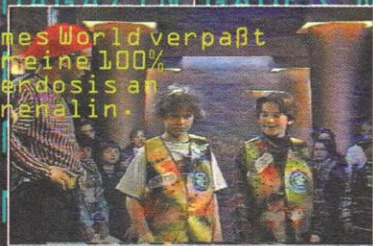
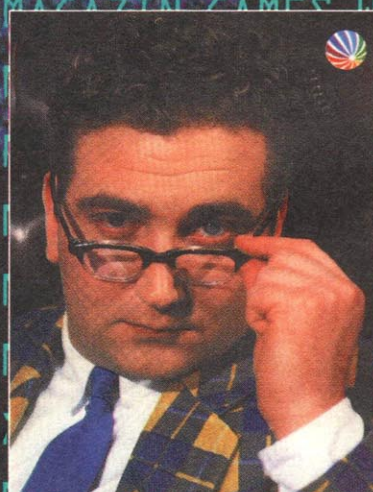
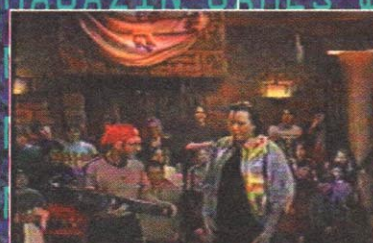
DAS NEUE SPIELE-

DAS NEUE SPIELE-

DAS NEUE SPIELE-

DAS NEUE SPIELE-

DAS NEUE SPIELE-



GamesWorld verpaßt
Dir eine 100%
Überdosis an
Adrenalin.

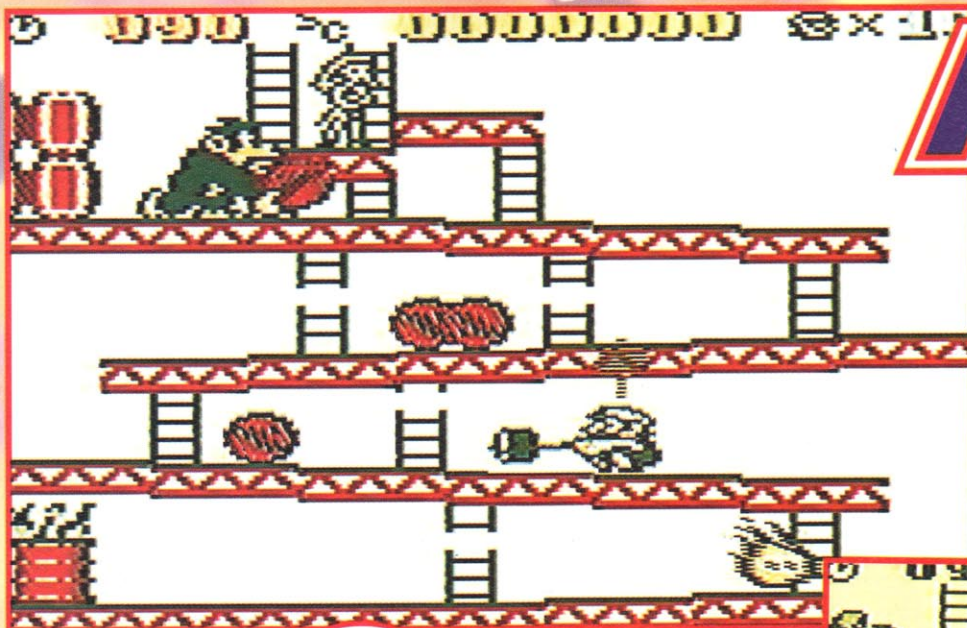
Games World- das
Bindeglied zur
gleichnamigen
Fernsehsendung!



GAMES WORLD

M A G

DONKEY KONG



'94

Hier wimmelt es von Gorillas!

PETER



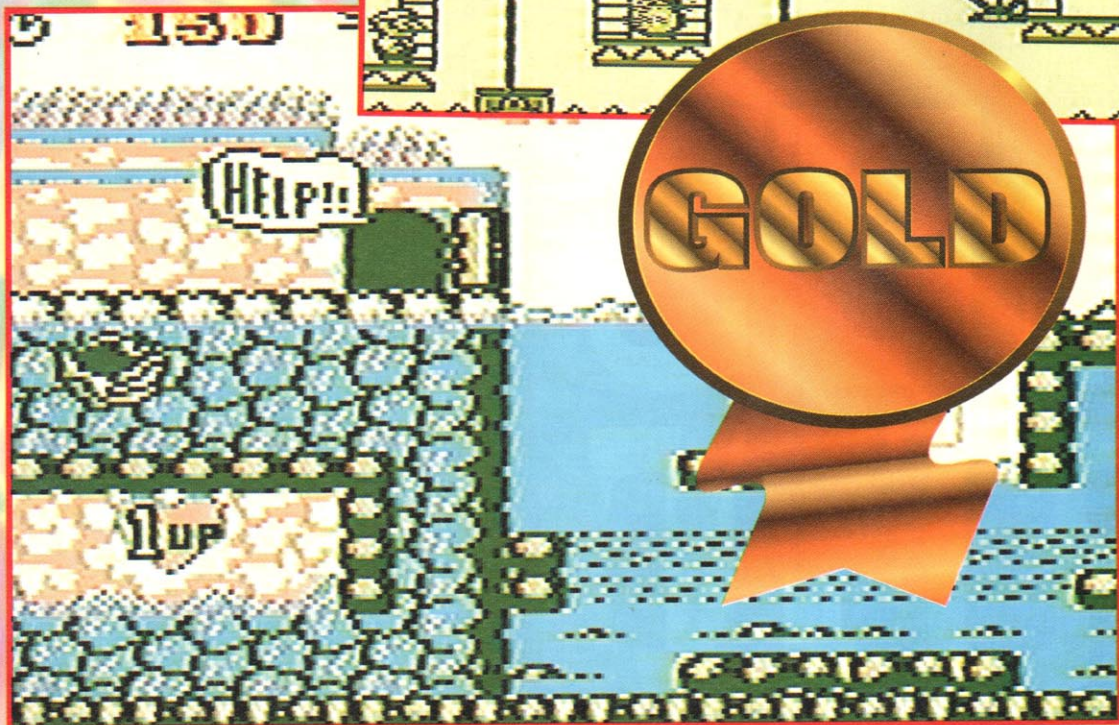
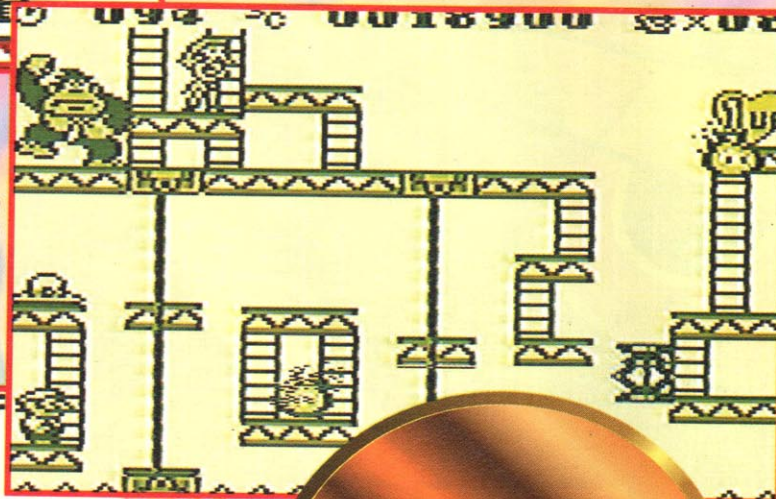
Donkey Kong '94 ist das erste Game Boy-Spiel, das auch auf dem Super Game Boy läuft. Schon der Vorläufer dieses Spiels hat schon so etwas wie Firmengeschichte geschrieben: das allererste Donkey Kong gehörte 1980 zu den ersten Spielhallen-Games von Nintendo. Auch von der 94er Version ist einiges zu erwarten, stammt sie doch vom japanischen Großmeister Shiguru Miyamoto, der für solche Erfolge wie Super Mario World, Wario Land und das nagelneue Stunt Race FX verantwortlich war. Einen besseren Stammbaum kann sich wohl kein Spieler für sein Game wünschen.

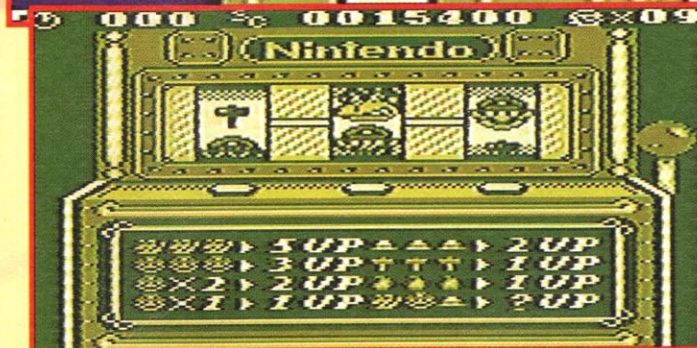
DK '94 ist mit Blick auf den Super Game Boy entwickelt worden. Die Screenshots zeigen, daß die Programmierer bewußt die farbliche Gestaltung einsetzten. Erfahrungsgemäß können strahlende Farben aber keinen zügigen Spielablauf ersetzen, ich war daher gespannt, wie sich dieses modernisierte Automaten-Spiel in der Spielpraxis verhält. Zum Glück sehr gut: die Game Boy-Version macht genau so süchtig, wie die UrVersion. Und dazu kommt, daß das gesamte Spiel in allen Details wesentlich besser

△ Das waren noch Zeiten, als die Affen noch kein Pepsi tranken. Damals warfen sie noch Fässer auf italienische Klempner.

▷ Laß Dich mit der Feder nach oben katapultieren. Renne dann nach links und rette das Mädchen.

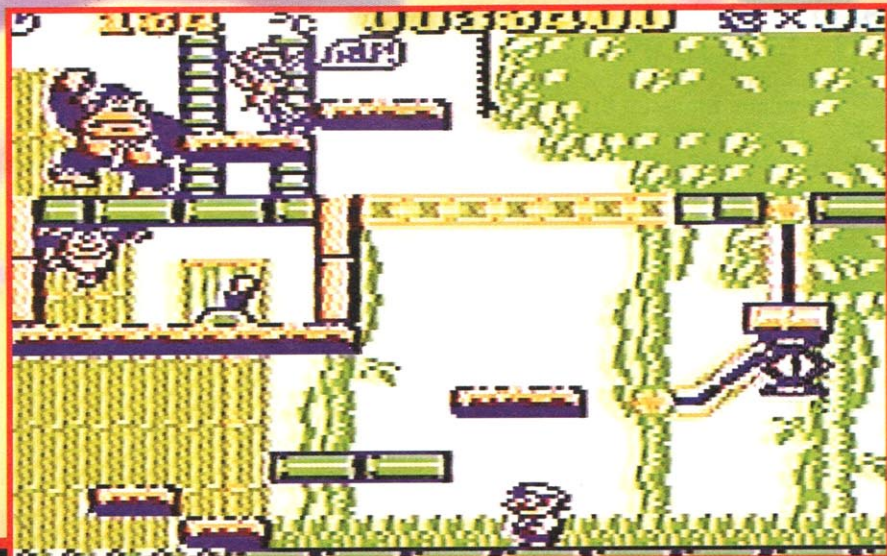
▽ Es sieht so aus, als hätte man Deine Traumfrau in einen dunklen Raum gesperrt. Gehe besser zu ihr, bevor der Affe kommt.





DK '94 läßt sich am besten als Puzzle-Spiel auf Plattform-Grundlage beschreiben. Die ersten vier Level wurden gegenüber der Spielhallen-Version kaum verändert, die meisten der 109 Level drehen sich um die simple Aufgabe, einen Schlüssel in das Schlüsselloch zu stecken. Originell ist das wahrlich nicht, es reißt einen aber trotzdem mit!

Und wahrscheinlich ist das Spiel deswegen so mitreißend, weil es auf einem so einfachen Konzept basiert und sehr leicht zu spielen ist. Der batteriegepufferte Speicher trägt das Seine dazu bei, daß man das Spiel kaum aus der Hand legen will. Allerdings ist ein Speicher bei den über 100 Levels auch



Rauskor zu werden.
Daß DK '94 dazu gehört, ahnte ich gleich, als ich die Stichworte Donkey Kong und Shigeru Miyamoto hörte. Der Grafik würde ich zwar nicht gerade das Etikett "unglaublich" verpassen, sie ist aber wirklich sehr gut gezeichnet, wobei vor allem Kong gelungen ist. Es ist eine herrliche Szene, wenn er das Mädchen an den Haaren hinter sich her in den nächsten Level zerrt. Auch schon Super Mario World hatte dieses gewisse Etwas, eine Art Spielzwang, der Dich sofort erfaßt und Dich bis zum letzten Level gepackt hält. Ich möchte Dich daher warnen: von dem Augenblick an, in dem Du beim Einschalten das "Ping" des Game Boys hörst, kannst Du Dein gesellschaftliches Leben erst einmal abschreiben. DK '94 ist so gut wie Link's Awakening und Monster Max und steht - für mich jedenfalls - an erster Stelle unter den Anwärtern auf das Spiel des Jahres. Der beste Spaß, den ich seit langem hatte!

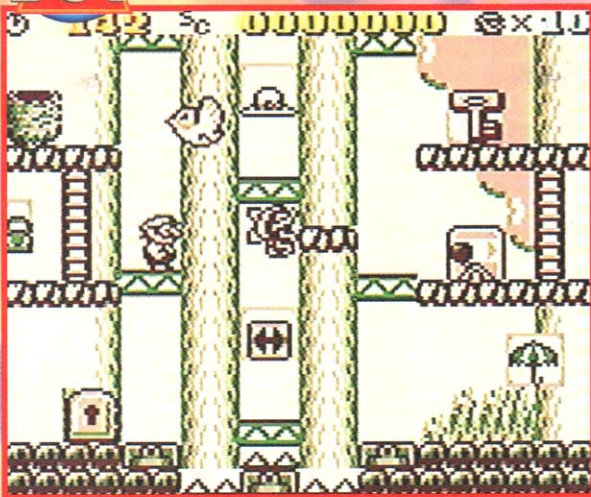
◁ Nimm die Bonusse mit, dann hast Du eine Chance, zusätzliche Leben zu bekommen.



dringend nötig.

Traditionsgemäß hat Nintendo eine Riesenmenge von Bonussen eingebaut, etwa die Obstmaschine oder den Roulette-Tisch, zu dem Du zugelassen wirst, wenn Du alle drei Bonusse eingesackt hast. Wenn Du sie erst einmal gefunden hast, sind Dir viele Extra-Leben sicher. Abgesehen von der Suche nach dem Schlüssel gibt es zahlreiche Schalter, mit denen Du die Fahrtrichtung von Aufzügen änderst oder Türen öffnest, durch die hindurch Du andere Bereiche des Levels erforschen kannst. Einer der besten Tricks ist meines Erachtens die Möglichkeit, Leitern oder Plattformen an beliebiger Stelle auf dem Bildschirm abzusetzen. Auf diese Weise kannst Du Brücken bauen oder ansonsten unerreichbare Sockel besteigen. Meiner Meinung nach wird dadurch ein weiteres spannendes Element in das

◁ Kong sieht hier etwas verwirrt aus. Sicherlich hat ihn die Farbenpracht dieses Spiels geblendet.

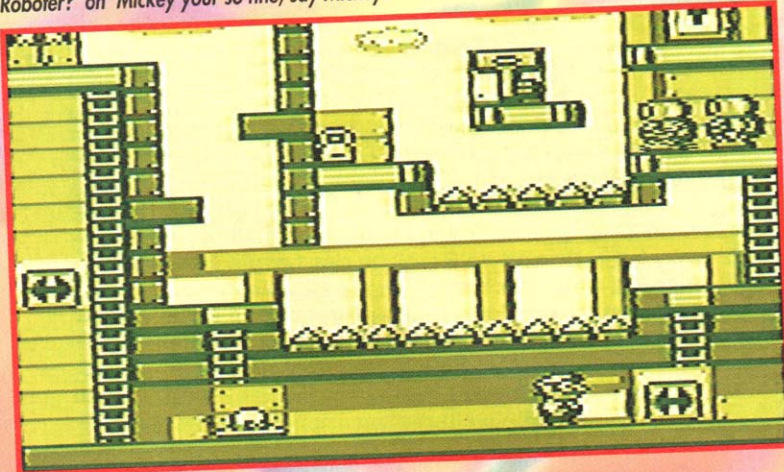


BÄRBEI

Donkey Kong '94 ist eigentlich ein unfaires Spiel - kein anderes für den Game Boy hat im Vergleich zu ihm eine Chance. Witzig dabei ist, daß Donkey Kong eigentlich uralt ist und trotz der Konversion für den relativ winzigen Game Boy sogar noch an Spielspaß zugelegt hat. Das Spiel packte mich von Anfang an, das Konzept ist ohne Probleme erfaßbar, wobei vor allem die geschickte Kombination von Plattform- und Puzzle-Spiel begeistert. Anders als Wario verlangt dieses Spiel schon etwas Gehirnschmalz, was mit dazu beiträgt, daß Du wochen- oder sogar monatelang Spaß daran haben wirst, ohne unterfordert zu sein. DK '94 war das erste Game, das ich auf dem Super Game Boy spielte und ich war sofort von ihm beeindruckt - ob mit oder ohne Farbe. Wenn Du einen Game Boy hast, dann mußt Du auch Donkey Kong haben!



▽ Für ein Piratenschiff sehen einige seiner Besatzungsmitglieder etwas merkwürdig aus. Ist das hier nicht Metal Mickey, der entnervend plappernde Roboter? 'oh Mickey your so fine, say Mickey?'

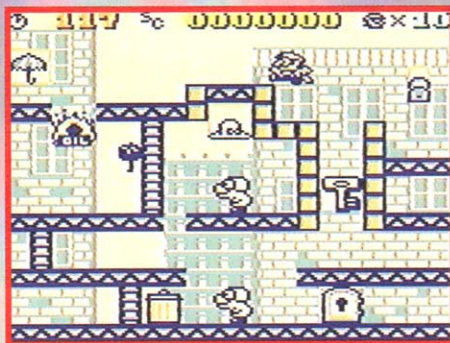


◁ Schalter, Schlüssel, Aufzüge - in diesem Spiel gibt es viele Dinge, daß ich kaum meine Finger bei mir behalten kann.

ohnehin schon aufregende Spiel eingefügt. Mario selbst ist ein kleines Bürschchen, das solche Tricks wie den Super-Sprung oder den Riesen-Überschlag beherrscht, mit dem Du hochgelegene Plattformen erreichst. Wenn Du den "nach unten"-Knopf und die Sprung-Taste drückst, kannst Du auch einen ordentlichen Handstand hinlegen. Der Held des Spiels kann sich auch durch die Luft schwingen oder von Wäscheleinen herunterspringen, ganz zu schweigen von seinen Fähigkeiten, am Weinlaub hochzuklettern oder irgendwelche Feinde zu wilden Rodeo-Ritten zu mißbrauchen. Zu all diesen trickreichen Fertigkeiten kommt noch hinzu, daß der Spielspaß des Originals erhalten wurde. Perfekt gemacht!

Das wichtigste an DK '94 ist natürlich die Grafik, die ihre Farbqualitäten auf dem Super Game Boy voll zur Geltung bringt. Aber auch, wenn man diese Besonderheit beiseite läßt - unter dem Strich hat Nintendo erneut ein traumhaftes und mitreißendes Spiel für den Game Boy herausgebracht. Die Möglichkeit, DK '94 auch auf dem Super Game Boy spielen zu können, ist ein toller Extra-Nutzen, der aber nicht von der Qualität des Spiels an sich ablenken sollte.

Die Grafik ist wohl eine der besten, die je für diesen winzigen Bildschirm herausgebracht wurde. Es gibt sehr fantasievolle Levels und zwischen ihnen sogar einige

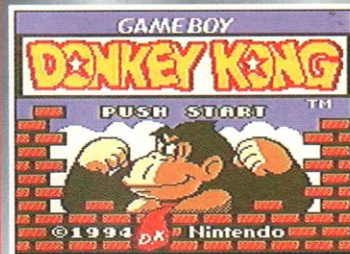


△ Diese Abfalltonnen können sowohl für das Entsorgen des Mülls als auch als Trampoline genutzt werden.

Filmsequenzen, in denen gezeigt wird, wie Kong ebenso verzweifelt wie vergeblich versucht, Mario zu entkommen. Hinzu kommen hervorragende Hintergrunddarstellungen, etwa ein Piratenschiff, eine Stadtlandschaft oder ein Wald.

Auch der Sound ist bemerkenswert, vor allem dieser herrliche Schrei zu Beginn eines jeden Levels. Die zwischendurch eingestreuten Klangeinlagen entzücken ebenfalls, zumindest den Spieler (anders sieht es wohl mit unbeteiligten Nachbarn aus, etwa im Intercity).

Ich habe mir viel Mühe gegeben, aber ich habe keine weiche Stelle im Spiel gefunden. Die Programmierer haben jede Phase des Spiels sorgfältig durchgearbeitet und perfektioniert, so daß Nintendo mit DK '94 wohl das Beste erreicht hat, was die gegenwärtige Technik hergibt. DK '94 ragt turmhoch über die zahllosen Plattform- für den Game Boy hinaus. Er ist heute schon ein makelloser Klassiker und zugleich das perfekte Spiel, um Dich in den Super Game Boy einzuführen.



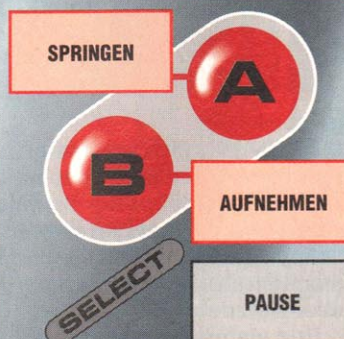
VERLAG
NINTENDO
06026-9450

PREIS
ca. DM 69,-
ERHÄLTLICH
JETZT

SPIELART
PUZZLE/PLATTFORMER

KAPAZITÄT
4MBit
BESONDERHEITEN
BATTERIESPEICHER

STEUERUNG

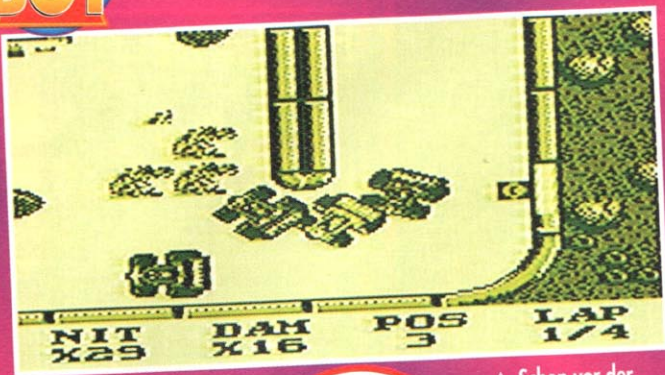


BEWERTUNG

GRAFIK 88
SOUND 90
GAMEPLAY 90
DAUERSPASS 85

PROFAZIT

89



PETER



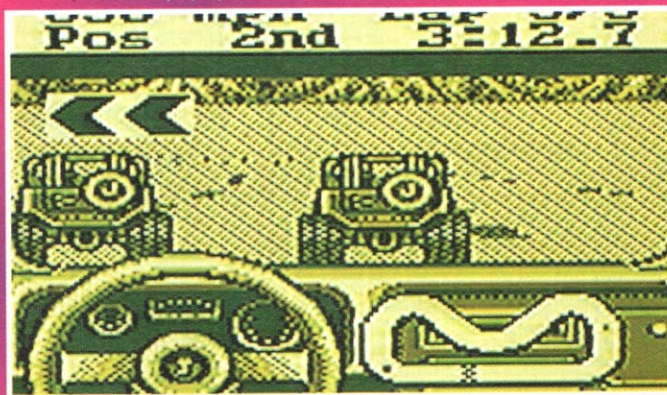
Ich will gar nicht erst lange drumherum reden - Race Days ist einfach klasse! Der Grund dafür ist ganz einfach. Das Game faßt nämlich zwei der besten Renn-Simulationen zusammen, die es für den Game Boy gegeben hat: Dirty Racing und 4 Wheel Drive (wobei es sich ja eigentlich um Jeep Jamboree handelt). Und dabei ist Race Days nicht teurer, als ein ganz normales Spiel - Grund genug also, zuzugreifen.

Ich persönlich ziehe Dirty Racing vor, vor allem weil ich den perspektivischen Blick von oben liebe, der mich an Micro Machines erinnert. Die Aufgabe in diesem Spiel ist einfach: du mußt in Deinem kleinen F-1-Wagen über zahlreiche Pisten jagen und als erster ans Ziel kommen. Es gibt da eine Menge fieser Tricks, die Dir entweder helfen oder Dich daran hindern, erster zu werden. Auch ein Laden ist vorhanden, in dem Du Zubehör zum Tuning Deines Renners kaufen kannst. Nicht ganz so gut finde ich die überempfindliche Steuerung des Spiels - beim leichtesten Tastendruck landest Du nämlich schon an der Mauer. Auf die Dauer ist das etwas frustrierend.

4 Wheel Drive gefällt mir zwar nicht ganz so gut - dennoch ist es immer noch ein Spitzenspiel. In diesem dreidimensional dargestellten Spiel mußt Du gegen 19 andere Fahrzeuge

△ Schon vor der ersten Kurve gibt es Gedränge - so'n Pech aber auch!

▽ Die Grafik ist in 4 Wheel Drive zwar hervorragend, für diesen kleinen Bildschirm aber zu ausladend. Außerdem gibt es hier keine Bäume, gegen die man fahren kann (ha,ha).



RACE days

Zwei Spiele für den Preis von einem!

antreten, um Deinen Jeep über verdreckte Pisten ins Ziel zu bringen. Die Grafiken sind zwar ganz gut, passen aber nicht ganz zu dem winzigen Bildschirm, verschwimmen manchmal auch ein wenig.

Dennoch vermittelt 4 Wheel Drive so etwas wie reales Fahrgefühl, Du siehst die Piste nämlich durch die Windschutzscheibe. Auch die Bedienelemente des Fahrzeugs, wie das Gaspedal, das Lenkrad und der Schaltknüppel sind im Blickfeld. Das Spiel ist ziemlich anspruchsvoll, hat es doch viele Schwierigkeitsgrade und zahlreiche Pisten.

Das in Race Days zusammengeschürte Spiele-Paket bietet sehr viel für Dein Geld. Beide Spiele haben zwar irgendwelche Macken, sie ergänzen sich aber auch sehr gut. Von Gametek sollten sich andere Firmen eine Scheibe abschneiden - derartige Pakete für den Game Boy haben mit Sicherheit eine Zukunft. Die Idee, zwei Spiele zusammenzupacken, ist jedenfalls großartig.



BÄRBEI



Zuerst dachte ich, die Firma Gametek habe einen Fehler gemacht, als sie diese beiden schon etwas angestaubten Spiele in einer Cart zusammenfaßte. Ich revidiere meine Meinung: beide Spiele laufen gut. Ich bin mit Peter der Meinung, daß Dirty Racing das bessere Spiel ist, aber Jeep Jamb ... 'tschuldigung, ich meine natürlich 4 Wheel Drive, ist auch nicht übel. Für ca. DM 79,- bekommst Du hier einen ordentlichen Gegenwert. Und wenn Du noch keinen Game Boy haben solltest, dann ist das Grund genug, sich den Super Game Boy zuzulegen. Vernünftige Renn-Games sind selten genug für dieses kleine Gerät - aber mit der Zusammenfassung von zwei dieser Spiele auf einer Cart hat Gametek mit Sicherheit einen Hit gelandet.

RACE DAYS

© 1994 Gremlin Graphics
Licensed by Nintendo



VERLAG

GAMETEK
0753-53445

PREIS

ca. DM 79,-

ERHÄLTLICH

JETZT

SPIELART

RENNEN

KAPAZITÄT

2Mbit

BESONDERHEITEN

Zwei Spiele zugleich!

STEUERUNG

GAS GEBEN

A

B

BREMSE/NITRO

SELECT

KEINE FUNKTION

BEWERTUNG

GRAFIK 80

SOUND 75

GAMEPLAY 79

DAUERSPASS 82

PROFAZIT

80

THE INCREDIBLE HULK

PETER



US Gold's Hulk ist - wer hätte das gedacht? - ein Beat-'em-Up-Spiel im Plattformer-Format. Und es ist sogar recht gut gelungen. Nicht besonders originell zwar, grafisch nicht übermäßig beeindruckend - aber, das ist ja schon etwas, es ist immerhin besser als der Durchschnitt. In diesem Spiel kämpfst Du zwar nicht gegen Menschen, sondern gegen hirnlose Roboter, aber was soll's, ich bin jedenfalls nicht dabei eingeschlafen.

In diesem Spiel schlüpfst Du in die Rolle von Bruce Banner, der die eigenartige Neigung hat, sich bei Übellaunigkeit in ein grünes Muskelpaket namens Lou Feregnio zu verwandeln. Und mit diesem Unhold ist wahrhaftig nicht gut Kirschen essen!

Originell in diesem Spiel ist, daß sich Hulk (auf deutsch etwa: ungeschlachter Kerl) wieder in Bruce Banner zurückverwandelt, wenn sein Wutpegel auf Null absinkt. Das heißt natürlich auch, daß er nicht mehr so stark ist wie zuvor und von allen Robotern und dem bösen Dr. Marvos einige Beulen einstecken muß.

Fünf sehr ähnlich angelegte Level mußt Du in diesem Spiel bewältigen. Sie bestehen aus Straßen, Abwasserkanälen, Baustellen und futuristisch gestaltetem Gelände. Leider wiederholt sich die Handlung sehr oft und es reißt einen auch nicht gerade vor Begeisterung vom Stuhl, wenn man immer wieder aus einer Art Staubsauger sieben Glocken herausschlagen muß. Auf einem späteren Level wird allerdings so etwas wie ein Puzzle-Element eingeführt, hier ist es dann etwas interessanter als zu Anfang.

Die vielen Tricks, mit denen sich der Spieler massenzerstörerisch austoben kann, heben Hulk jedoch aus der Masse der Konkurrenzprodukte hervor. Du kannst hier schlagen, mit dem Kopf stoßen, den Rammschlag wie Bud Spencer ansetzen, werfen, die Decke zerstören oder sogar den Gegner akustisch abklatschen. Wenn das Spiel vor einem Jahr herausgekommen wäre, hätte ich der Grafik beste Noten gegeben. Für heutige Verhältnisse erscheinen sie mir aber etwas simpel - was allerdings nicht für die Metamorphosen von Banner zu Hulk und umgekehrt gilt. Ansonsten gibt es in diesem Spiel leider nichts, was man nicht schon irgendwo anders gesehen hätte.

Mit The Incredible Hulk haben die Programmierer ein ordentliches Stück Arbeit vorgelegt - leider etwas zu spät und mit zu vielen Wiederholungen. Trotz aller positiven Seiten würde ich dieses Spiel jedoch nicht kaufen. Stattdessen würde ich mein Geld lieber für Stunt Race FX oder Donkey Kong '94 aufsparen. Der Hulk ist eben nichts besonderes, andererseits wird Dich auch niemand belächeln, wenn Dir das Spiel Spaß macht.

Für Marsmännchen hat der Kerl einfach Comicfiguren auf.



△ Hulk löst die Probleme mit dem ruhenden Verkehr im Stadtzentrum von Münster.

▽ Klatsch - der saß!



BÄRBEL



Über den Hulk sollte man nicht viele Worte verlieren. Ich hatte eigentlich mehr Action erwartet - etwa das Zerschmettern von Autos oder das Einreißen von Gebäuden. Natürlich gibt es das, aber leider viel zu selten. So, wie sich das Spiel präsentiert, bietet es nicht mehr als den schon sattem bekannten Standard: rennen, auf Gegenstände draufhauen, das Ende des Levels erreichen. Und dann wiederholt sich das Ganze, wenn auch mit etwas größeren Schwierigkeiten. Die Auswahl der Moves ist ja ganz nett, nach kurzer Zeit wurde es mir jedoch schon langweilig. Dieses Spiel hätte für das Geld einiges mehr bieten sollen.



VERLAG
US GOLD
05241-29843

PREIS
ca. DM 129,-

ERHÄLTlich
JETZT

SPIELART
PLATTFORM BEAT-'EM-UP

KAPAZITÄT
16MBit

BESONDERHEITEN
KEINE

STEUERUNG



BEWERTUNG

GRAFIK 82
SOUND 78
GAMEPLAY 81
DAUERSPASS 80

PROFAZIT

72

Weg mit den Dosen



Greenpeace engagiert sich in vielen Bereichen. Ganz besonders auch in der Jugendarbeit: Mit ihrer Aktion „Weg mit den doofen Dosen“ protestieren Mädchen und Jungen, die aktiv in den „Greenteams“ mitmachen, gegen den gedankenlosen Konsum von Getränkedosen. Zugleich setzen sie ein deutliches Zeichen für kritisches Engagement in der jungen Generation. Mit solchen Aktionen sorgt Greenpeace für Aufsehen, weil sie direkt etwas bewirken. Unterstützen Sie erfolgreichen Umweltschutz: Werden Sie Fördermitglied bei Greenpeace!

GREENPEACE

Informieren Sie mich, wie ich Greenpeace unterstützen kann. 4 Mark in Briefmarken lege ich bei.

Vorname/Name

Straße/Hausnummer

Postleitzahl/Ort

Greenpeace e.V., 20450 Hamburg, Konto-Nr. 17 31 77, Ökobank, BLZ 500 901 00

02063

**PLAY
OFF**

PC / CD-ROM

SEGA

MEGA DRIVE

Besuchen Sie unsere Ladengeschäft

Verleih von Videospielen

**THAT
SUCKS
MERCHANDISING
BEAVIS AND BUTT-HEAD
MANGA
VIDEOS, T-SHIRTS
COMICS, POSTERS**

JAGUAR

ATARI 64 bit

SNES

Die ultimative Videospiele Dimension

*Verpackung 8.-DM
Verleih per NN*

*Wilhelm Kraut Str. 14 / 72336 Balingen
Tel. 071433 / 4737 Fax 071433 / 382792*

MEGA TRADE GmbH

Mega-Hits zu Superpreisen

Super Nintendo		Game Boy	
Adventure Island 2	119,-	Adventure Island 2	39,90
Beauty and the Beast	109,-	Arielle	56,90
Bugs Bunny	129,-	Balu	56,90
Champ.WC Soccer	119,-	Boggle Plus	19,-
Clayfighter	119,-	Boxxle	19,-
Darius Twin	60,-	Donkey Kong	59,90
Dennis	99,-	Dropzone	56,90
Desert Strike	114,-	Drchungelbuch	59,90
Dragon	129,-	F - 1 Race	29,90
Dr. Franken	109,-	Jurassic Park	55,-
Dschungelbuch	129,-	Kick off 3	56,90
Equinox	119,-	King of the Ring	55,-
Feivel d. Mauswand.	109,-	Kirby's Dreamland	49,90
Fifa Soccer	119,-	Kirby's Pinball Land	119,-
Final Fight 2	119,-	Kung Fu	39,90
Flintstones	109,-	Looney Tunes	59,90
F-Zero	49,90	Magnetic Soccer	29,90
Ghouls'n Ghosts	49,90	Mario Land 1	40,-
Gods	60,-	Mario Land 2	59,90
Goof Troop	109,-	Mario Land 3	59,90
Hyperzone	60,-	Milons Secr. Castle	59,90
Jimmy Connor's	114,-	Mortal Kombat II	62,90
Lost Vikings	109,-	Ms. Pacman	49,90
Mario All Stars	89,-	Mythic Quest	59,90
Mario World	79,-	NBA Jam	62,90
Mario's Time Machine	129,-	Nigel Mansell	56,90
Megalomania	109,-	Pinball Dreams	59,90
Mega Men x	109,-	Schlumpfe	59,90
Mechwarrior	129,-	Sensible Soccer	40,-
Mortal Kombat II	139,-	Spirit of F1	45,-
Mr. Nutz	99,-	Splitz	39,90
Metal Marines	129,-	Star Wars	69,-
Mystical Ninja	119,-	Striker	49,-
NBA Jam	119,-	Super Pang	39,90
NHL Hockey 94	99,-	The Itch.a.Scr.Show	59,90
Nigel Mansell	89,-	Tiny Toon 2	56,90
Outlander	60,-		
Pac-Attack	109,-		
Pinball Dreams	99,-		
Plok	89,-		
Pop'n Twin Bee	99,-		
Push Over	60,-		
Road Riot	60,-		
Rock'n Roll Racing	109,-		
Royal Rumble	89,-		
R-Type	49,90		
Schlumpfe	109,-		
Secret of Mana +	109,-		
Spielberater	109,-		
Sensible Soccer	119,-		
Slim City	79,-		
Skyblazer	109,-		
Star Wars 2	119,-		
Striker	109,-		
Stunt Race FX	109,-		
Super Hockey	109,-		
Super Metroid	109,-		
Super Pang	99,-		
Super Pinball	89,-		
Super Tennis	49,90		
The Itch.a.Scr.Show	109,-		
Top Gear 2	119,-		
Turtles Tourn. Fight	129,-		
Turrican	99,-		
Utopia	109,-		
Val D'Iserre Champ.	129,-		
Virtual Bart	119,-		
World Cup Striker	119,-		
World Cup USA	129,-		
Yogi Bär	109,-		
Young Merlin	129,-		
Zelda	89,-		

Zubehör für SNES

Action Replay Pro 2	89,-
Ascl Pad	45,-
Controller	28,-
Mario Spielberater	25,-
Spielberater 2	25,-
SV 334 Pad	29,90
SV 336 Prog Pad	69,-
SV 337 Prog Pad	49,90
Stereo A/V Kabel	25,-
Zelda Spielberater	25,-

Zubehör für GB

Action Replay Pro 2	59,-
Game Light Plus	29,90
Spielberater 1	25,-
Spielberater 2	25,-
Super GB-Adapter	40,-
+ Spielberater	99,-
Zelda Spielberater	24,-

**unter neuer
Leitung!**

MEGA TRADE GmbH Versand und Gameshop

Ekkehardstr. 16a 78224 Singen

Tel: 07731/66634 Fax: 07731/65421

Verand per Nachnahme DM 10,- ab DM 300,- frei! Gesamtliste anfordern

PETER



"Hieerr is Yogi", quäkt es aus dem Gerät. Yogi Bär, einer der berühmtesten Bären der Welt, gibt jetzt mit Yogi Bear's Gold Rush auch auf dem Game Boy seinen Einstand. Die Spielhandlung ist kurz erzählt: ein bössartiger Geister-Cowboy namens Jake hat Ranger Smith die Kasse geklaut und ist damit verschwunden. Jellystone Park steht vor dem Ruin, wenn das Geld nicht rechtzeitig wieder aufgetrieben wird. Und wenn der Park schließen muß, kommen keine Touristen und es gibt dann auch kein Futter für Yogi. Es müssen also alle Hebel in Bewegung gesetzt werden, um dem Übeltäter die Beute wieder abzugewinnen.

Yogi muß in diesem Plattformer im Park 32 Level durchsuchen. Dazu gehören die Wolkenwelt, Galeonen-Wracks, Baustellen, alte Bergwerke und natürlich der Showdown mit Jake in der Geisterstadt. Yogis Ziel ist es, die zwölf Tresore zu finden, in denen das gesuchte Geld beiseite geschafft wurde. Und am Wegesrande stehen immer wieder Picknick-Körbe, in denen hochwillkommene Bonuspunkte

YOGI BEAR

Etwas besser als der Durchschnitt



△ Ein witziger Platz für ein Picknick!

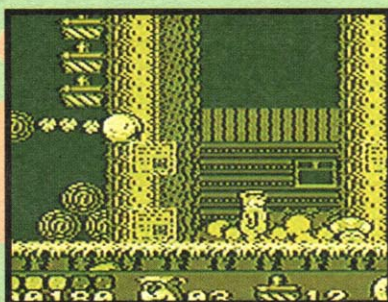
stecken.

Als Plattformer ist Yogi Bear gut gelungen. Es gibt viele Dinge zu erforschen, viele Gegenstände zu finden; die Handlung läuft zügig ab und ist trotz des kleinen Bildschirms überraschend gut zu verfolgen. Mir persönlich hat vor allem die Grafik gefallen, insbesondere die Parallax-Darstellung, die dem Bild mehr Tiefe gibt. Yogi selbst ist natürlich sofort an seinem

watschelnden Gang zu erkennen - so, wie man es von

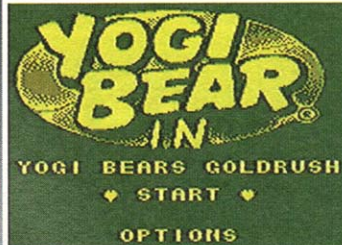
einem plumpen, kleinen Bär erwartet, der tapsig mit unschuldig aussehenden Eichhörnchen, mit Spinnen und Haifischen zusammenrasselt. Die Feinde hingegen sind nicht so leicht auszumachen. Mir jedenfalls ging es so, daß ich sie vor allem beim schnellen Scrollen leicht übersah - man entdeckt sie oft erst dann, wenn es schon zu spät ist.

Zu bemängeln ist, daß das Spiel so unglaublich unoriginell ist. Bei der riesigen Auswahl, die es an erfolgreichen Zeichentrickfiguren gibt, hätte ich doch ein wenig mehr an neuen Ideen erwartet - etwa auch die Möglichkeit, entweder als Yogi oder als Boo Boo zu spielen. Es fehlt eben das gewisse Etwas - das endlose Einsammeln von Picknick-Körben zeugt nicht gerade von Einfallsreichtum.



△ Kann Yogi die bössartigen Pilze bezwingen?

Yogi Bear hätte um vieles besser sein können - aber dennoch macht das Spiel Spaß. Jüngere Spieler werden davon begeistert sein, ältere werden es hassen. Aber das ist ja eigentlich nichts Neues bei Yogi-Games, wir sind es ja schließlich so gewohnt.



VERLAG

EMPIRE
06027-9770

PREIS

ca. DM 79,-

ERHÄLTLICH

JETZT

SPIELART

PLATTFORM

KAPAZITÄT

1MBit

BESONDERHEITEN

KEINE

STEUERUNG

SPRINGEN

A

B

KEINE FUNKTION

KEINE FUNKTION

BEWERTUNG

GRAFIK

82

SOUND

78

GAMEPLAY

80

DAUERSPASS

76

PROFAZIT

80

MARTIN



Ich kenne mindestens zehn andere Titel für den Game Boy, die sich genau so spielen lassen wie Yogi Bear. Es ist schon möglich, daß die Masse der Game Boy-Spieler genau das will - aber mir persönlich hängt es allmählich zum Hals heraus. Und ich bin sicher, daß es außer mir noch viele andere Spieler gibt, die es hassen, wenn jede neue Zeichentrick-Lizenz nach dem üblichen Plattformer-Strickmuster gestaltet wird. Warum zum Teufel sind die Programmierer nicht in der Lage, neue Einfälle in diese Spiele einzuarbeiten? Warum gelingt es nicht, diese Spiele so zu programmieren, daß sie wieder fesselnd sind? Es soll mir bitte keiner mit dem Argument kommen, es ginge nicht - es geht nämlich doch. Schauen wir uns nur einmal Spiele an wie Link's Awakening oder Monster Max. Wenn Du lediglich Wert darauf legst, einen gut spielbaren Plattformer zu bekommen, dann allerdings bist Du bei Yogi Bear richtig. Mehr sollte man von diesem Spiel aber auch nicht erwarten.

REBEL ASSAULT REVIEWED URBAN STRIKE PREVIEWED

SEGA PRO

SEPTEMBER '94 • NUMMER 9

DM5.80

ÖS 45,00 sfr 5.80

MORTAL KOMBAT II

für MD und GG! Die
Super-Reviews!

HEISSE ÖFEN

Exklusiv: Kawasaki
Superbikes!

OH NEIN!

Lemmings 2 für MS & GG
EXKLUSIV



Crashkurs
in Sachen
Schlagtechnik

DIE GEBALLTE LADUNG!

Shaq-Fu, Urban Strike, NHL Hockey '95, The Lion King,
Putty Squad, Sonic Spinball MS, Heimdall CD,
BC Racers, Hulk MS & GG und mehr...!



MEGA-CD



MEGA
DRIVE



MASTER
SYSTEM



GAME
GEAR

Jetzt im
Verkauf

ACHTUNG:
Exklusive
Einzelheiten über
**Maximum
Carnage**

MARTIN



Willkommen in der wundervollen Marvel-Welt, einem verrückten Parallel-Universum, in dem wirklich alles passieren kann...Eine Welt, in der, mitten im erbittertsten Kampf, der Superheld mit säuselnder Stimme sozialpolitische Thesen aufstellt, während er mit dem Sonic Blaster feindliche Köpfe rollen läßt.

Maximum Carnage ist so etwas wie eine Jahreshauptversammlung der Superhelden, denn einige der bekanntesten Comicstars geben sich hier ein Stelldichein. Spider Man, Venom, Captain America, Cloak, Deathlok, Firestar und Iron Fist sind nur eine Auswahl aus der Liste honoriger Persönlichkeiten.

Carnage heuert eine Horde von Superverechtern an mit denen er die Welt erobern will, und Du mußt ihn aufhalten. In den 27 Levels wirst Du auf viele kleine Ganoven und Handlanger treffen, aber gelegentlich auch einen der ganz schweren Jungs, wie Carnage, Shriek oder Doppleganger, aufstöbern.



△ Schlürft! "Arrgh, er hat mich besabbert, ey, ich glaub's nicht, er hat mich besabbert!"

Die ersten Abschnitte des Spiels konzentrieren sich auf Spider Man, der Doppleganger und Shriek durch die übelsten Gegenden New Yorks verfolgt. Maximum Carnage spielt sich dabei grundsätzlich wie jedes andere scrollende Beat 'em Up. Du läufst und läufst, gibst ein paar Passanten was auf die Mütze und triffst schließlich auf einen Boß.

Wenn Du Dich allerdings näher mit Spidey's Repertoire an Kampf-techniken befaßt, nehmen die Dinge eine dramatische Wendung zum Besseren. Wie in Batman Returns kann die Hauptfigur neben den üblichen Kicks und Punches auch einige ausgefallene Sachen zum Besten geben.

Maximum Carnage würde wahrscheinlich an einer Staublunge krepieren, wenn es außer dem horizontalen Format nichts weiter zu bieten hätte. Deshalb haben die Programmierer von Software Creations einige besondere Heldentaten eingebaut: hohe Gebäude erklettern, Verbrecherjagd über den Dächern der Stadt, und natürlich die Spinnenkämpfe mit knallharten

Auf zum fröhlichen Jagen!

maximum





△ Spider Man ist dem gefürchteten Demogoblin dicht auf den Fersen.

Wächtern. In den späteren Levels kannst Du sowohl als Spider Man, als auch als Venom auf die Jagd gehen, wobei Du als Venom einige Levels entdecken wirst, in die Du als Spidey nicht hineinkommst.

Insgesamt ist Maximum Carnage darauf ausgelegt, eine möglichst breite Käuferschicht anzusprechen. Der überzeugendste Aspekt sind meiner Meinung nach die Grafiken, die eine tolle Nachbildung der Original-Comiczeichnungen sind. Nicht gerade übermäßig detailliert, aber äußerst farbenfroh und gelungen animiert.

Aber was wäre ein Spiel ohne den angemessenen Sound? Die Rockgurus von Green Jelly haben dem Game eine großartige, temporeiche und spannungsfördernde Musik auf den Leib geschneidert, die die Action auf geschickte Weise untermauert.

Die meisten Beat 'em Ups scheitern daran,



PETER



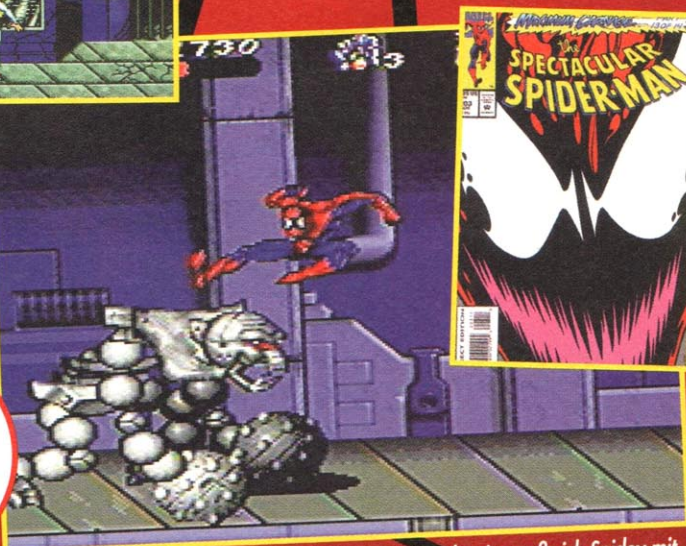
Wow, selten habe ich eine so überzeugende und liebevolle Comicaaption gesehen. Darüber könnte man fast vergessen, wie dumpf doch eigentlich die Action ist - Laufen, Schlagen, Treten, Laufen, und immer wieder Laufen. Auch die Soundeffekte haben mich mächtig beeindruckt. Aber, um ehrlich zu sein, scrollende Prügelspiele haben mich noch nie übermäßig aus den Socken hauen können, und meiner Meinung nach gibt dieses Spiel dem Genre auch keine neuen Anstöße jedweder Art. Um es mal auf eine einfache Formel zu bringen: Marvel-Fan + Scrollendes-Prügelspiel-Fan = Maximum Carnage-Fan. Für alle anderen gilt ein dickes NEIN!

PHILIP



Ich kann verstehen, daß dieses Spiel vielen Leuten gefallen wird - exzellente

Präsentation, enge Anlehnung an die Comics, starker Sound, tolle Grafiken etc. - das Gameplay selbst jedoch ist so marode wie eh und je. Beat 'em Ups sind, der Name deutet's an, ziemlich einförmig, sehen alle ähnlich aus und verwenden alle dieselbe Kollisionsmethode. MC spielt sich genauso wie das alte Renegade von Imagine, besonders mit den beiden Mädels, die Dich mit ihren Haaren auspeitschen. Außerdem hasse ich es, wenn ich drei Gegner gleichzeitig niederschlagen kann - das ist doch wohl nicht ganz lebensecht, oder? Maximum Carnage ist ein gutes Spiel, aber kein großartiges. Es ist besser als Batman Returns, stellt viele Herausforderungen und bietet eindrucksvolle Comicgrafiken. Andererseits ist es aber nur eins unter vielen Prügelspielen. Schau's Dir an, bevor Du Entscheidungen triffst.



△ Nachdem er das Hauptquartier der Fantastic Four betritt, muß sich Spidey mit dem Muzzoid auseinandersetzen.

daß sie viel zu leicht zu beenden sind. Nicht so bei Maximum Carnage! Die 27 langen Levels werden Dich sicher für eine ganze Weile in Atem halten können.

Leider kommt in diesem ansonsten hervorragenden Game die Originalität ein wenig zu kurz. Hier gibt es nichts, was Du nicht schon zuvor gesehen hättest, allerdings - mit Ausnahme von Batman Returns - nicht in dieser Qualität.



MAXIMUM
START GAME
CARNAGE™



VERLAG

ACCLAIM

089-4550340

PREIS

ca. DM 139,-

ERHÄLTlich

OKTOBER

SPIELART

BEAT-'EM-UP

KAPAZITÄT

16MBit

BESONDERHEITEN

keine

STEUERUNG

KEINE FUNKTION

KEINE FUNKTION



BEWERTUNG

GRAFIK 84
SOUND 82
GAMEPLAY 86
DAUERSPASS 78

PROFAZIT

82



△ Das Motorrad ist nur schwer unter Kontrolle zu halten. Hier legt es gerade eine zwar saubere, aber völlig grundlose 360-Grad-Drehung hin.

MARTIN



Es wäre wohl stark untertrieben, zu behaupten, Stunt Race FX (vormals bekannt als FX Trax) sei ein sehnsüchtig erwartetes Spiel gewesen. Nein, dies ist der absolut größte Nintendo-Titel seit Street Fighter II und Starwing, und SUPER PRO nimmt die Gelegenheit zu einer ausführlichen Testfahrt wahr. Ich muß vorwegschicken, daß ich durchaus von Zweifeln heimgesucht wurde, als ich das halbfertige Spiel auf der ECTS angetestet habe. Jetzt bin ich allerdings endgültig bekehrt. Für

STUNT RACE



**Meine Damen
und Herren,
Start Fre!!**



△ Ok, erst ist der Yeti dran, dann knöpfe ich mir den Schumacher vor.



alle Fans von Hochgeschwindigkeitsrennen, von durchdrehenden Reifen und Rempelen auf der Piste ist Stunt Race FX ein wahres Paradies.

Wenn Du den Kindertröten-Sound von Fisher Price überlebt und den unverschämt niedlichen Titelschirm mit der netten Spaßmelodie im Mario Kart-Stil ertragen hast, heißt es nur noch: Bahn frei - für das Rennen Deines Lebens!

Es gibt zahlreiche Optionen, und der Schwerpunkt des Games liegt, wie bei F-Zero, im Brechen von Rekordzeiten, die mittels Batterie-Backup gespeichert werden, und nicht im simplen Beenden des Spiels (was, zugegeben, ziemlich einfach ist). Du kannst wählen zwischen Speed Trax (der gewöhnliche 1-Spieler-Modus), Stunt Trax, Battle Trax und Free Trax.

Letzteres bietet Dir grundsätzlich die Möglichkeit, auf allen Strecken und mit allen Fahrzeugen auf Rekordjagd zu gehen. All dies wird im gebräuchlichen und problemlosen Stil, wie er erstmals in Super Mario World angewandt wurde, präsentiert.

Zu Anfang stehen Dir drei verschiedene Kisten zur Auswahl - F-Type, 4x4 und Coupe - aber Du darfst auch ein Motorrad nehmen, soweit Du zuvor alle Free Trax-Kurse überstanden und unter Beweis gestellt hast, daß Du mit so einem Feuerstuhl überhaupt umgehen kannst.

Jedes Fahrzeug hat seine ganz speziellen Eigenschaften. Die Höchstgeschwindigkeit des Allradwagens ist beispielsweise eher gering, dafür ist er jedoch enorm manövrierfähig. Die F-Type dagegen ist ein hochgezüchteter Rennwagen mit satter Beschleunigung, besitzt aber das Kurvenverhalten eines überladenen Einkaufswagens.

Der wirkliche Kick dieses Spiels wird Dir jedoch erst bewußt, wenn Du im ersten Gang von der Startlinie abziehst, daß die



△ Diesen Sattelschlepper durch den Bonuslevel zu steuern ist hart. Aber es gibt immer eine Abkürzung.



△ Aus der Fahrerperspektive erkennst Du mehr von der Straße, außerdem ist's schneller!

▽ Der 2-Spieler-Modus macht Spaß, ist aber zu wackelig und langsam für Rennorgien à la Mario Kart.



Hinterräder qualmen, wenn die Maschine mit 6000 Umdrehungen kreischt und die Verfolger Dir dicht im Nacken hängen.

Zu Beginn jedes Rennens zoomt sich die Kamera über die vollbesetzten Tribünen hinweg langsam auf Dein Fahrzeug ein, umkreist es und geht hinter Dir in Stellung. Ein idealer Augenblick, um den Motor mal ein bißchen hochzupushen und den gesampelten Maschinensound zu genießen. Nicht schlecht, zumindest besser als die üblichen "Waschmaschine im Schleudergang"-Effekte.

Die Fahrzeuge haben alle einen unterschiedlichen Sound: ein wütendes Knurren beim Rennwagen, ein gepflegtes Schnurren beim Coupe, beim 4x4 das satte Wummern eines V8-Motors, und der Sattelzug (nur in der Bonusrunde verfügbar) tuckert souverän vorbei, während seine große Dieselmachine nach Luft schnappt.

Ich habe mich in den 4x4 gesetzt und bin die erste Strecke abgefahren. Sofort fiel mir auf, daß das Fahrverhalten dem eines



△ Im Unterwasserlevel begegnest Du einem versunkenen Schiff, Wale und einem Mantarochen.

echten Fahrzeugs unglaublich ähnlich ist. Als ich mit einem

Affenzahn eine Kurve zu eng nehmen wollte, erwartete ich, daß die üblichen Nintendo-Sicherheitsventile in Aktion treten und mein Fahrzeug sicher durch die Kurve lenken. Stattdessen hat's mich fürchterlich von der Piste gehauen - nachdem ich die Streckenbegrenzung geplatzt hatte, kam ich schließlich auf einer Wiese zum Stehen.

Tolle Sache, dachte ich, drehte den Motor hoch, holperte zurück auf den Asphalt und versuchte noch einmal mein Glück! Diesmal ein noch schlimmerer "Satz" mit dunklen Qualmwolken und lauten Protestgeräuschen meines Motors mitten in die Gänseblümchen!

Seit Super Mario Kart und Test Drive II habe ich kein so lebendiges Fahrgefühl mehr über den Bildschirm vermittelt bekommen. Und das ist ja noch nicht alles. Wenn Du in die Kurven hineinrast, hörst Du die Reifen quietschen, wenn Du durch Pfützen fährst, spritzt das Wasser auf die Windschutzscheibe. Außerdem begegnest Du während des Rennens diversen Kreaturen - Pferden, Delphinen, Möwen, Meeresungeheuern etc. - denen die allgemeinen Verkehrsregeln weitgehend fremd sind.

Schlaglöcher, herabstürzende Felsbrocken, in unmittelbarer Nähe startende Flugzeuge...im

vorletzten Level könntest Du sogar von den Starwing-Schiffen angegriffen werden!

Die zwölf zur Auswahl stehenden Strecken im 1-Spieler-GP (je vier in drei Schwierigkeitsgraden) sind unglaublich abwechslungsreich. Du kannst in der Abenddämmerung durch eine belebte Großstadt heizen, während eines Sturms durch einen engen Canyon jagen, im friedlichen Yellowstone Park ruhestörenden Lärm veranstalten und sogar über Eisschollen und Wasserbahnen hinwegrauschen. Ständig gibt es für Dich Neues zu tun oder auszuprobieren.

Präsentiert wird Dir das Ganze in spektakulären Super FX-Grafiken. Bei jeder Geschwindigkeit und aus jedem Blickwinkel sind die Details der Umgebung minutiös dargestellt. Sagenhaft! Verglichen mit Virtua Racing von Sega ist Stunt Race FX diesem tatsächlich um Längen voraus - und zwar in allen Bereichen! Mehr Strecken, bessere Grafiken, schnellere Action und ein deutlich angenehmer Verkaufspreis.

Wie auch bei Virtua Racing kannst Du während des Rennens drei verschiedene Perspektiven auswählen: dicht hinter dem Fahrzeug, Fernaufnahme und Fahrerperspektive. Bei

PETER



Wenn Du ein Game suchst, mit dem Du Virtua Racing-Besitzer mal so richtig ärgern kannst, hier ist es! Stunt Race FX ist dem Geldbörsenplünderer von Sega in allen Belangen überlegen (ein Punkt ausgenommen, aber dazu später). Mehr Rennstrecken, bessere Grafiken, besserer Sound, mehr Abwechslung, bessere Steuerung...kurz: bessere Spielbarkeit! Heutzutage muß ein Game schon was Besonderes zu bieten haben, wenn es mich irgendwie begeistern soll. Stunt Race hat mich jedoch sofort umgehauen. 486er-Doom-Typen werden zwar über die Grafiken lästern, aber diejenigen unter uns, deren Budget derlei exklusive Späße nicht erlaubt, können versichert sein, daß die Super FX 2-Grafiken von Stunt Race hinsichtlich des Tempos und der Detailliertheit kaum zu übertreffen sind. Wie schon bei Mario Kart brauchst Du einige Übung, bis Du die Steuerung einigermaßen sinnvoll handhaben kannst, aber wenn's dann erstmal so weit ist, fegst Du wie Schumacher durch die Kurven! Der Vergleich mit Mario Kart deckt jedoch auch die große Schwäche von Stunt Race auf. Der 2-Spieler-Modus ist ziemlich mißlungen, und die Strecken sind einfach eine Nummer zu leicht. Trotzdem...ein Superspiel!



△ Hier brauchst Du den Turbo, um Dein Tempo zu halten.

◁ Der Arwing aus Starwing! Auf diesem Nachtkurs siehst Du in der ersten Kurve ein Starwing-Poster. Wenn Du es plattmachst, erscheint dieses Raumschiff und beschert Dir einen Turbo-Bonus.

HIER FALLEN DIE ENTSCHEIDUNGEN

NOVICE



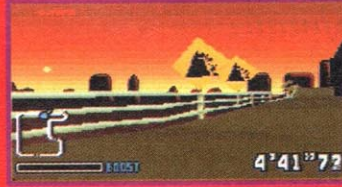
EASY RIDE

Ein einfacher Kurs bei schönem Sommerwetter. Achte in der zweiten Runde auf den Laster.



AQUA TUNNEL

Eine schnelle Unterwasserstrecke mit engen Kurven und vielen Fischen.



SUNSET VALLEY

Ein spannendes Rennen durch verschlungene Canyons und über wackelige Seilbrücken.



NIGHT OWL

Viele Details in der nächtlichen Szenerie. Über Dir hebt ein Düsenjet ab.

EXPERT



KING'S FOREST

Wegen des vielen Nebels keine leichte Strecke. In der letzten Runde wird's besser.



SEA BREEZE

Als Wassersportfan bist Du hier bestens aufgehoben. Riesige Wasserrutschen!



WHITE LAND

Gewöhnlich ist es nicht ratsam, mit 150 Sachen über's blanke Eis zu fahren. Hier mußt Du's!



NIGHT CRUISE

Dies ist der "Starwing"-Level. Er sieht aus wie ein mehrstöckiges Parkhaus.

MASTER



LAKE SIDE

Ein eher lockerer Ausflug. Knifflig ist nur dieses Netz über einer tiefen Grube.



BIG RAVINE

Hier öffnet der Himmel seine Schleusen, und Du erlebst ein großes Donnerwetter!



SKY RAMP

Hoch über den Straßen und Häusern der Stadt gehst Du hier auf Rekordjagd.



HABOUR CITY

Der letzte Kurs besticht durch bodenlose Löcher und gefährlich hohe Rampen.

letzterer entwickelt Stunt Race FX noch mehr Tempo, weil das Fahrzeug nicht dargestellt zu werden braucht. Aber ich warne jeden davor, dieses Spiel auf ganzer Länge im Cockpit-Modus durchzuziehen - die Steuerung ist der helle Wahnsinn!

Der Stunt Trax-Modus ist sicherlich nicht das Highlight dieser Cart. Auf vier Geländestrecken, mußt Du 40 versteckte Sterne einsammeln. Es geht durch übergroße Zirkuszelte, Rampen, Blöcke und große Skateboard-Halfpipes. Macht aber längst nicht so viel Spaß, wie Du meinen könntest, denn alle Fahrzeuge sind hier nur schwer zu steuern. Ich habe mich denn auch mehr darauf konzentriert, möglichst spektakuläre Crashes zu bauen.

Wie bei Super Mario Kart, wirst Du auch dieses Spiel immer und immer wieder spielen, selbst wenn Du die komplette Cart schon durchgearbeitet hast. Es macht einfach immer wieder Spaß, nicht zuletzt, weil den Starprogrammierern



STUNT TRAX

Auf diesen Hinderniskursen mußt Du in schnellstmöglicher Zeit 40 Sterne sammeln.



BATTLE TRAX

Vier Strecken für zwei Spieler bei geteiltem Bildschirm. Du kannst ein beliebiges Fahrzeug wählen.



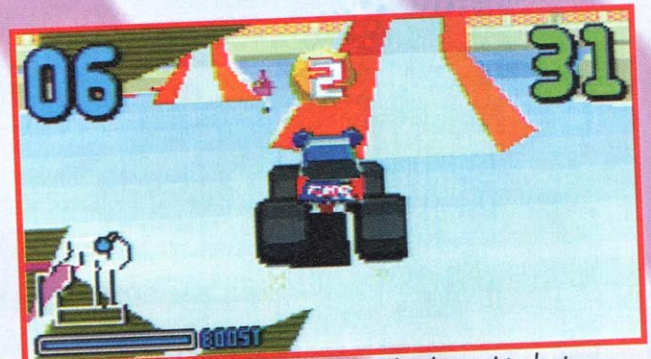
RADIO CONTROL

Hier kommst Du nur rein, wenn Du alle Stunt Trax perfekt beendet hast.

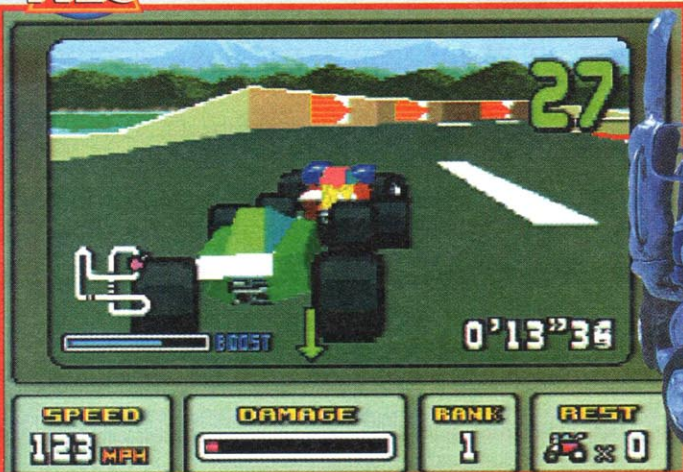
von Shigeru Miyamoto eine realitätsnahe Darstellung des Geschehens gelungen ist.

Mit Höchstgeschwindigkeit über die Piste schleudern oder eine 360-Grad-Drehung, vielleicht noch mit der Handbremse? Hier kannst Du alles! Drücke auf die Tube, und ab geht's! Du kannst die Strecken sogar in entgegengesetzter Richtung befahren.

Aber es ist nicht nur die gute Kontrolle über die Fahrzeuge, die Stunt Race FX zu so einem hervorragenden Spiel macht. Es ist eine Mischung aus verblüffenden Grafiken und feinen Details, wie die Verkehrszeichen, die Du bei der Nachtfahrt



△ Der 4x4 eignet sich gut für die Stuntstrecke, denn er ist robust.



▽ Ein anderer Rennwagen versucht, Dich von der Strecke zu hebeln!

umrnten kannst und der Nintendo-Truck, der im ersten Level seinen Auftritt hat. Ständig wirst Du auf s neue überrascht, und das hat natürlich auch seine Auswirkungen auf das Gameplay.

Ein weiterer Aspekt sind die verschiedenen Witterungs- und Fahrbahnverhältnisse (Schnee, Eis, Regen, Sand). Besonders gefallen haben mir dabei die Wetteränderungen während des Rennens. Erst muß Du Dich mit peitschendem Regen auseinandersetzen, dann legt sich der Sturm, und bis zur Ziellinie hast Du nur noch strahlenden Sonnenschein.

So richtig zur Geltung kommt das alles erst durch die astreinen Soundeffekte, wie Blitz und Donner, Autohupen und ein paar Knochenbrecher-Crashsounds, die sich gewaschen haben.

Vielleicht noch ein Wort an alle diejenigen, die befürchtet haben, die lustigen Spielzeugautos würden das Game ruinieren - sie tun es nicht! Wenn Du mit dem Wagen gegen die Wand bretterst, die Kiste zurückprallt und sich überschlägt, bevor sie sich mit einem launigen Biep und aufmunterndem Augenrollen wieder startklar macht ... das ist einfach Klasse! Ich konnte auch mit Erleichterung feststellen, daß Nintendo die Crashsequenzen stark beschleunigt hat; auf der ECTS waren sie doch noch ziemlich lahmarschig.

Aber bevor Nintendo diese Lobhudelei zu sehr zu Kopfe steigt, will ich gleich anfügen, daß auch

dieses Spiel nicht perfekt ist und einen ganz großen Haken hat: Stunt Race FX ist viel zu einfach durchzuspielen (besonders mit dem Allrad).

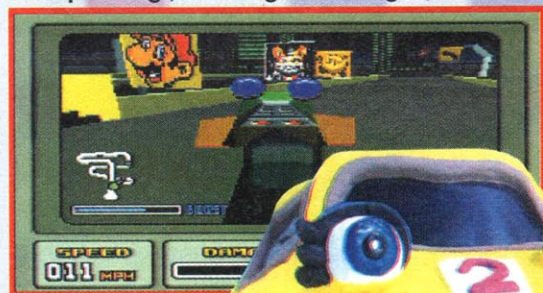
Der 2-Spieler-Modus, das tollste Feature in Super Mario Kart und Virtua Racing, ist einfach schrecklich - ein Schlag ins Gesicht, betrachtet man die Möglichkeiten des Super FX 2-Chips.

Wenn Du den Battle Trax-Modus anwählt, werden Dir zwei Minibildschirme angeboten, die Dir einen trägen und ruckeligen Blick auf die Strecke vermitteln. Viel zu viel Platz wurde vergeudet für wenig bedeutsame technische Angaben und die Streckenkarte. Aber wirklich, der 1-Spieler-Modus ist so perfekt gelungen...wie kann man dann ein derart wichtiges Feature so verhunzen?

Auch die Idee, die hinter dem 2-Spieler-Modus steckt, erweckt den Eindruck, als hätte man bei Argonaut von vornherein gewußt, daß man die Sache nicht vernünftig hinkriegen würde. Was Dir geboten wird, sind vier Strecken, die, verglichen mit den überaus detaillierten übrigen 16 Strecken, eher spartanisch aussehen. Aufgabe ist es, als erster die Ziellinie zu erreichen. Keine Spezialwaffen, keine schmutzigen Tricks - ein reines Wettfahren. Eine zünftige Siegesfeier wirst Du ebenfalls vermissen. Was für ein Zweikampf!!! Und wo ich gerade beim Mäkeln bin, möchte ich noch sagen, daß die Game Over-Sequenz von Stunt Race FX eine der enttäuschendsten ist, die mir bislang unter die Augen gekommen sind. Für all die harte Arbeit erhältst Du nicht einmal einen Glückwunsch oder ein "Hier, Junge, dein Pokal. Gut gemacht!"

Aber wenn es Dir nichts ausmacht, den Großteil des Games für Dich allein zu spielen, ist Stunt Race FX eine echte Offenbarung für das SNES. Die Grafiken sind die besten, die ich bislang gesehen habe und bewegen sich sogar schneller als bei Crash & Burn für den 3DO oder bei jedem anderen Game, das Dir noch einfallen könnte (Ausnahme: der Ridge Racer-Automat).

Wenn Du in diesem Jahr nur ein einziges Spiel kaufst (und laut Meinungsumfragen tun das viele), dann solltest Du Dir ohne Zögern Stunt Race FX zulegen. Ein absolut erstklassiges Spiel, und für absolut erstklassige Spiele verleiht SUPER PRO hemmungslos die Goldmedaille.



VERLAG

NINTENDO
06026-94510

PREIS

ca. DM 129,-

ERHÄLTLICH

JETZT

SPIELART

RENNEN

KAPAZITÄT

8MBit

BESONDERHEITEN

SUPER FX CHIP
BATTERIESPEICHER

STEUERUNG

NACH LINKS
RUTSCHEN

NACH RECHTS
RUTSCHEN

L

R

TURBO-
BOOSTER

X

SPRINGEN

Y

A

BESCHLEUNIGEN

B

BREMSEN

BEWERTUNG

GRAFIK

92

SOUND

90

GAMEPLAY

91

DAUERSPASS

88

PROFAZIT

91



△ Sogar Schneemänner nehmen vor der Chemiefabrik Reißaus.

Bärenmäßig gut?

YOGI BEAR

PETER



"Heerrre's Yogi!"

Nach dieser eindrucksvollen Einleitung dürften auch die letzten Zweifel darüber ausgeräumt sein, wer in diesem Plattformers die erste Geige spielt. Ja, es ist dieser bierbäuchige Parasit aus dem berühmtesten Naturpark des Toonlandes, Yogi Bear.

Uns so fängt alles an: Abrupt wird Yogi durch Maschinenlärm aus seiner Winterruhe geweckt. Man hat beschlossen, mitten im Herzen des Jellystone Parks eine große Chemiefabrik zu errichten.

Yogi's Aufgabe ist es, Ranger Smith vor der drohenden Gefahr zu warnen, dabei läuft, hüpf und springt er durch 20 verschiedene Regionen des Parks, darunter Schneelevel, Wasserlevel und sogar die gefährliche Baustelle selbst. Das Beste an diesem Spiel sind die Grafiken, die dieses "Zeichentrickgefühl" hervorragend herüberbringen. Yogi's Sprite ist flüssig animiert und entspricht in der Darstellung dem Trickoriginal, besonders, wenn er, nachdem er getroffen wurde, "Wa-hey" schreit. Auch die Hintergründe sind gut und ausreichend detailliert gestaltet. Das mit dem Scrollen geht allerdings etwas langsam vonstatten. Bei Yogi's Geschwindigkeit (wie ein geölter Blitz) kann es schon mal vorkommen, daß Du darauf wartest, daß der Bildschirm "nachkommt", oder Du stürzt in ein Loch, daß Du noch gar nicht

PHILIP



Vor mehreren Jahren hat Sensible Software ein selbsterklärendes Programm mit dem Titel Shoot 'em Up Construction Kit herausgebracht. Weniger bekannt ist, daß sie heimlich ein weiteres Programm, das Platform Construction Kit, verkauften, das von so gut wie allen Softwarehäusern weltweit benutzt wurde! Okay, stimmt nicht, aber das würde eine Menge erklären, wenn es so wäre. Ich stehe nicht sonderlich auf Plattformgames, und Yogi Bear wird meine Meinung sicherlich auch nicht ändern können. Du läufst von links nach rechts, springst anderen Leuten auf den Kopf, achtest auf fallende Plattformen, bewährst Dich im Schnee, im Wald, in Unterwasser- und in Schienenlevels...TOD DURCH LANGEWEILE! Wie viele andere neue Games (Joe & Mac, American Tail, etc., etc., etc.), ist auch Yogi Bear technisch durchaus perfekt, aber alles ist so fürchterlich vorhersagbar und abgeschmackt, daß ich spätestens nach fünf Minuten einschlaaaaaaa...!



△ Wenn Du das Bett findest, gelangt Yogi in einen Bonustraumlevel.

sehen kannst! Grundsätzlich ist dieses Spiel wohl eher für die Jüngeren gedacht, und das spiegelt sich auch im simplen Gameplay wider. Du läufst herum, schnappst Dir Picknickkörbe und verhaust ein paar Gegner (Waschbären, Erdhörnchen, Stachelschweine etc.). Und viel mehr passiert nicht. Ältere Spieler werden wahrscheinlich schon nach wenigen Minuten das Weite suchen.

Zwar ist Yogi Bear im Vergleich zu den meisten anderen Plattformern durchaus eine Herausforderung, aber die Eintönigkeit der Levels und ein deutlicher Mangel an Gegnern machen die Cart zu einem Langweiler. Kein schlechter Versuch, es fehlt aber beträchtlich an Würze und Originalität.

YOGI BEAR

PRESS START



VERLAG

IMAGINEER
06027-9770

PREIS

ca. DM 139,-

ERHÄLTLICH

JETZT

SPIELART

PLATTFORM

KAPAZITÄT

8MBit

BESONDERHEITEN

keine

STEUERUNG

KEINE FUNKTION

KEINE FUNKTION

KEINE FUNKTION

KEINE FUNKTION

SPRINGEN

KEINE FUNKTION

BEWERTUNG

GRAFIK 85

SOUND 78

GAMEPLAY 67

DAUERSPASS 70

PROFAZIT

69

MARTIN



Sensible Soccer dürfte mittlerweile wohl jedem ein Begriff sein, denn es ist für jedes erdenklich Format, vom PC bis hin zum Haartrockner, erschienen. Aber selten gab es eine Fußballsimulation, über deren Qualität so kontrovers diskutiert wurde.

Die Videospielgemeinde spaltet sich über diese Frage in zwei Lager, und um die Debatten weiter anzuhetzen, hat Sony mit einer International Special Edition von Sensible Soccer neue Argumente in den Markt gebracht.

Aber was wurde verändert, was



△ Boah, ey, guck dir bloß mal die Grafiken an! Ah...wie bitte?

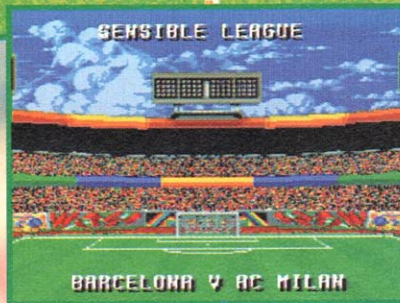
wurde verbessert? Zunächst einmal hat man sich endlich dazu durchgerungen, die Spieler mit den Namen der "richtigen" Vorbilder zu versehen.

Wenn Du also das brasilianische Nationalteam auswählst, kannst Du fest damit rechnen, daß, zusammen mit dem Rest der Weltmeistermannschaft, auch der vielumjubelte Wundergnom Romario über das Spielfeld fegt.

Der Turnier- und Ligabereich war schon immer einer der Glanzpunkte von Sensible. Dieser wurde nun um einige humorvolle Spezialteams mit Namen wie Old Dears, Pizza Toppings oder Crimes Utd. erweitert. Es überrascht nicht weiter, daß diese "farbigen" Teams in einer spaßigen Booby League, dem Turkey Tournament und dem Egg Cup (hahaha) gegeneinander antreten können.

Und das Gameplay? Ich muß zugeben, das Spiel ist verdammt hart zu steuern! Das Match wird aus der Vogelperspektive präsentiert, und die Spieler sind entsprechend winzig. Sie erst einmal in die Nähe des Balls zu bringen, ist schon eine Aufgabe für sich. Aber um mit dem Ball ein paar Meter über den Rasen zu rennen, dazu bedarf es tatsächlich einiger Monate Übung. Wenn Du diese Kunst schließlich beherrscht, ist das allerdings eine unglaubliche Befriedigung. Sensi ist die akkurateste Fußballsimulation für das SNES, wenn nicht für alle Systeme. Es fehlen die tollen Grafiken und Gimmicks, wie man sie beispielsweise aus FIFA kennt, aber dafür wurde das Gameplay bis zur Perfektion geschliffen und verfeinert.

Wenn Du Sensible Soccer schon besitzt, kannst Du dieses Spiel getrost beim Händler lassen, denn für die paar Veränderungen lohnt es sich nicht, ca. DM 139,- auszugeben. Aber wenn Du's noch nicht hast, dann ist es jeden Pfennig wert.



HENDRIK



Ich spiele gerne Fußballgames, aber ich versuche, eine gesunde Distanz zu bewahren. Bestimmt flippe ich nicht gleich aus - wie Martin - wenn auf einer Packung "Sensible" draufsteht. ISS ist ein nettes Spiel, und das Gameplay ist unbestreitbar gut, aber es dauert einfach zu lange, bis es anfängt, Spaß zu machen. Die minimalistischen Grafiken finde ich auch nicht gerade überzeugend. Sensible ist außerdem unberechenbar. Da meint man, man kenne das Spiel in- und auswendig, setzt zum entscheidenden Elfmeter an und donnert das Leder ohne ersichtlichen Grund weitab in die Pampas. Für so etwas hat wohl nur ein Roberto Baggio Verständnis. Komisches Spiel.

Eine Neuveröffentlichung auf internationaler Ebene?

international SENSIBLE SOCCER



VERLAG

SONY
060-281915

PREIS

ca. DM 139,-

ERHÄLTLICH

JETZT

SPIELART

SPORT

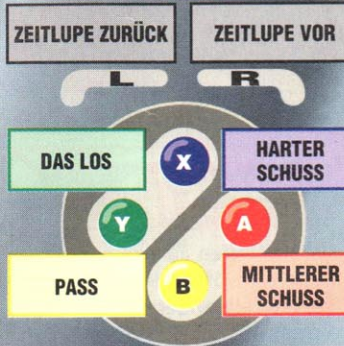
KAPAZITÄT

8Mbit

BESONDERHEITEN

keine

STEUERUNG



BEWERTUNG

GRAFIK	78
SOUND	80
GAMEPLAY	82
DAUERSPASS	87

PROFAZIT

82



△ Wie im Urlaub, und dann...schläfst Du ein.

PUGGSY



PETER

Puggsy ist eines der ödesten Games, die ich jemals gespielt habe, und ich habe Ultraman gespielt! Es beginnt alles extrem langsam, mit peinlich simplen Rätseln, die Dich sanft in das Spiel einführen sollen. Wenn Du dann schließlich in das mäßig gute "Eingemachte" kommst, ist alles schon zu spät. Das Interesse ist auf Nimmerwiedersehen entflucht, und Deine Finger knibbeln unwillkürlich am Aus-Schalter herum. Wenn Du dumme Rätselspielchen magst, die Dein Hirn auf einen Level schmerzlicher Frustration hinunterstürzen, der sich gewaschen hat, dann wirst Du mit diesem Spiel einen Heidenspaß bekommen. Grafiken und Sound sind gut - der Rest ist reiner Bockmist.



PHIL



Stell Dir vor, Du wärst ein riesiger, brauner, aufblasbarer Alien und wärst soeben auf einem Planeten bruchgelandet, der von Waschbären mit unzähligen scharfen Krallen bevölkert wird. Um es kurz zu machen: Deine Chancen sind minimal.

Aber es kommt noch schlimmer, denn die Viecher haben Dein Raumschiff versteckt. Was ist zu tun? In Puggsy's Fall mußt Du 51 Levels, die über 17 Regionen verteilt sind, erforschen. Am Strand, in den Pyramiden, im Schloß etc. versuchst Du, Dir Dein Ticket nach Hause zu erkämpfen. Leider findet Puggsy's Abenteuer in einem äußerst durchschnittlichen Plattformers statt, in dem Du Gegenstände benutzen oder austauschen mußt, um den Ausgang zu erreichen.

Du mußt beispielsweise mit einem Faß den Schnabel eines Papageien treffen, um den Ausgang zu öffnen (Booh, total aufregend!), und es gibt einige anspruchsvolle Rätsel zu lösen, bei denen Du Schlüssel und Schlüssellocher in sinnvolle Zusammenhänge bringen mußt. Die Objekte sind mit einer Kollisionsregistrierung versehen, was bedeutet, daß Du sie in den unmöglichsten Augenblicken fallen läßt.

Puggsy ist äußerst vielseitig und kann eine ganze Menge Plunder mit sich herumschleppen. Auch kannst Du seine Arme verstellen, so daß er Objekte exakt dort plazieren kann, wo Du sie ablegen willst.

Das Problem dabei ist aber, daß Puggsy bei der kleinsten Steigung in der scharf



△ Dies ist einer der leichtesten Bosse, die mir je begegnet sind. Wirklich traurig!

konturierten Landschaft das Zeitliche segnet, so er denn den Gegenstand vor sich herträgt, statt über dem Kopf. Das läuft darauf hinaus, daß Du ständig die Position des Objektes per Armverstellung regulieren mußt, und das geht gewaltig an die Nerven!

Ein kleiner Trost mag das integrierte Paßwortsystem sein. Ansonsten halte ich dieses Spiel für kindisch und uninteressant. Als Billigcart mag es vielleicht eine Überlegung wert sein, aber niemals zum vollen Preis. Dem Spiel mangelt es einfach an Gegnern und Abwechslung, und die Hauptfigur hat in etwa die Ausstrahlung eines Kartoffelsacks!



VERLAG

SONY
069-281915

PREIS

ca. DM 129,-

ERHÄLTLICH

OKTOBER '94

SPIELART

PLATTFORM PUZZLER

KAPAZITÄT

8MBit

BESONDERHEITEN

PASSWÖRTER

STEUERUNG



BEWERTUNG

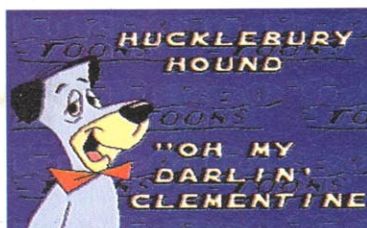
GRAFIK	80
SOUND	76
GAMEPLAY	45
DAUERSPASS	40

PROFAZIT

42

TURBO TOONS

Spannende Action für fünf Spieler! Und das gleichzeitig!!!



Basierend auf den äußerst erfolgreichen Cartoons von Hanna Barbera, präsentiert Turbo Toons von der Firma Empire über 20 der beliebten Zeichentrickfiguren, z. B. Snagglepuss, Hong

Kong Phooey, Top Cat und Huck Hound. Sechs der Figuren kannst Du Dir für ein Rennen aussuchen, während sich die anderen hier und da in das Geschehen einmischen.

Die Darstellung der Rennen ähnelt der in Spielen wie Super Sprint und Super Off Road insofern, als die komplette Rennstrecke aus der Vogelperspektive betrachtet wird und jeder Spieler einen der Sprites steuert, die auf dem Kurs herumheizen. Nur für den Fall, daß Du es noch nicht mitbekommen hast: Turbo Toons ist ein FÜNF-SPIELER-GAME! Insgesamt gibt es über 40



Regenwolke über seinem Kopf und hindert ihn daran, Edelsteine zu sammeln. Darüberhinaus gibt es noch einen hyperschnellen "Challenge Mode", bei dem derjenige Fahrer gewinnt, dem es zuerst gelingt, 50 Edelsteine einzusammeln. Hier kannst Du den Virus gezielt an andere Fahrer weiterreichen, um sie am Steinesammeln zu hindern.

Turbo Toons kommt ab November in den Handel und hat durchaus das Zeug zu einem Klassiker. Im nächsten Heft erfährst Du Genaueres!

verschiedene Rennstrecken, die auf mehrere "Welten" verteilt sind, darunter der Jellystone Park, Benny's Alleyway und die verheißungsvolle Unterwasserhöhle von Squiddley Diddle.

Du steuerst Deine Figur durch das gefährliche Gelände, springst über Hindernisse und sammelst bestimmte farbcodierte Edelsteine ein, mit denen Du bestimmte Funktionen wie Beschleunigungsvermögen, Reifenhaftung, Fitness und Tempo verstärken kannst.

Selbstredend ist es umso schwieriger, ein Rennen zu gewinnen, je weniger Du in diesen Bereichen auf der Pflanze hast. Es sei denn, Du hast bei Peter Wolter einen Crashkurs im Cheatfinden belegt!

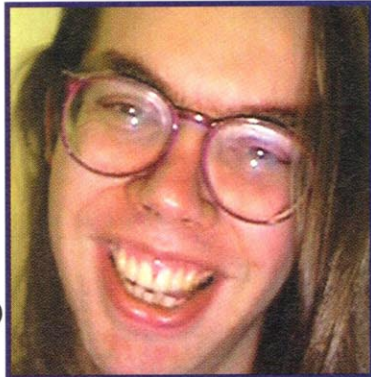
Probleme erwarten Dich auch in Form eines kleinen Virus. Wenn sich ein Teilnehmer damit infiziert, erscheint eine dunkle



△ Die Fahrer reihen sich an der Startlinie auf. Es kann losgehen!

SUPER PRO SPRACH MIT ADRIAN BARRITT

Versuche, Dir mal vorzustellen, wie ein Spieleprogrammierer aussehen könnte, und Du wirst mit ziemlicher Sicherheit ein Ebenbild von Adrian Barritt entwerfen! Er ist lang (über 2 m), hat lange Haare, steht auf Heavy Metal und hat sich wahrscheinlich ausschließlich von Fast Food ernährt, seit er vor vielen Monaten mit der Arbeit an Space Ace (seinem ersten Projekt) begann. Er hat mit uns über sein jüngstes Spiel, Turbo Toons, gesprochen.



SP: Wie bist du auf die Idee zu Turbo Toons gekommen?

AB: Mein Ziel war es, ein Game für fünf Spieler zu schaffen, in dem die Charaktere leicht miteinander interagieren konnten. Eine Sache, die ich bei Mario Kart vermisst habe, war die Möglichkeit, sich jederzeit gegenseitig von der Strecke rempeln zu können. Das wollte ich bei der Entwicklung unbedingt berücksichtigen.

SP: Space Ace liegt noch gar nicht so weit zurück - wieviel Zeit hast du für Turbo Toons benötigt?

AB: Wir haben im Februar mit den Arbeiten begonnen, das sind also gute sechs Monate mit endlosen Tagen und Wochenenden. Wir mußten das Spiel bis Ende Juli in trockenen Tüchern haben, damit es noch rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft in die Regale kommt.

SP: Wieviele Leute haben in dem Team mitgearbeitet?

AB: Den Großteil der Arbeit haben wir zu zweit gemacht, Graham Rice und ich. In einem kleinen Team kann man flexibler arbeiten und Ideen schneller umsetzen.

SP: Das Format von Turbo Toons erinnert an Super Sprint. Welche Aspekte hast du übernommen und welche noch weiter verbessert?

AB: Super Sprint war seinerzeit ein tolles Game, und das zugrundeliegende Konzept ist immer noch aktuell. Allerdings fehlte jegliche Interaktion zwischen den Fahrzeugen, und das wollten wir ändern. Darüberhinaus ist der einzige Aspekt, den wir

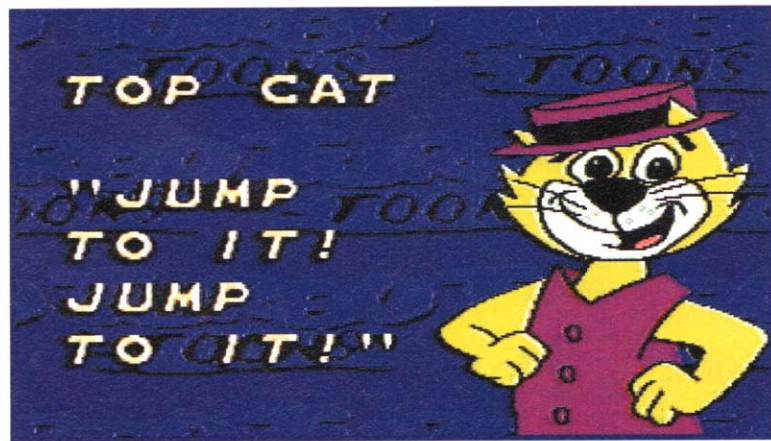


△ Ein ominöser, rosa Tintenfisch versperrt Snaggelpuss den Weg.

"ausgeliehen" haben, die Möglichkeit, Power-Ups einzusammeln. Die Power-Ups in Turbo Toons sind allerdings abwechslungsreicher und interessanter.

SP: Gibt es irgendetwas, das du gerne integrieren wolltest, aber nicht konntest?

AB: Zusätzliche Soundeffekte wären nicht schlecht gewesen, obwohl wir schon einige Dutzend davon haben. Aber irgendwo muß du eine Grenze ziehen, denn in einer einzelnen Cart hast du nicht endlos Platz.



△ Turbo Toons fährt ein ganzes Arsenal an Comicfiguren auf.

SP: Gab's bei der Entwicklung besondere Probleme?

AB: Ich sollte das gar nicht erzählen, aber die Typen von Hanna Barbera sind uns manchmal tierisch auf den Keks gegangen! Sie bestanden darauf, daß die Figuren im Spiel mit den Originalen optisch absolut identisch waren. Für uns bedeutete das eine Menge Mehrarbeit, um die Sprites zu perfektionieren. Aber ich glaube, die Mühe hat sich letztlich gelohnt, denn die Grafiken sind einfach Spitze geworden.

SP: Ist Turbo Toons die Art von Game, die du gerne spielst?

AB: Ja, absolut. Jedes Game, das ich programmiere, muß mir tadellos gefallen, sonst bin ich nicht mit 100% bei der Sache. Auch meinen Mitarbeitern muß das Spiel gefallen. Wir mußten das ganze Projekt in einen anderen Bereich des Büros verlegen, weil alle ständig am Spielen waren!

SP: Was gefällt dir an dem Spiel besonders gut?

AB: Die Art, wie die Figuren um die Ecke hüpfen, ist echt komisch. Jeder Sprite hat dabei seinen eigenen, verrückten Stil. Wenn ich Hong Kong Phooey sehe, kriege ich jedesmal Lachkrämpfe.

SP: Games World hat beschlossen, Turbo Toons demnächst als

Multi-Player-Game in die Show aufzunehmen. Fühlst du dich dadurch bestätigt? Ist es eine besondere Ehre für dich?

AB: Natürlich bedeutet das eine große Publizität für Turbo Toons, es ist aber auch ein ideales Spiel für Games World. Es macht mich schon stolz, wenn jemand eines meiner Spiele mag.

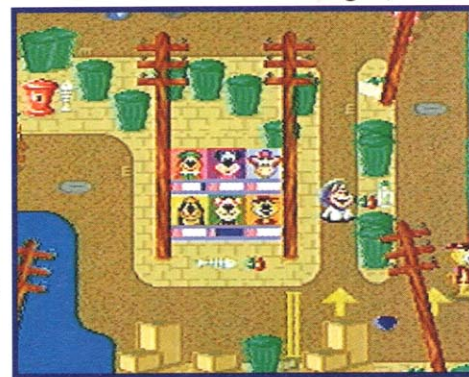
SP: Mit welchen Projekten willst du dich in näherer Zukunft beschäftigen?

AB: Dazu kann ich noch nicht viel sagen, aber mein nächstes Projekt (mit Graham) wird wahrscheinlich ein 3D-Spiel für die Sony Playstation sein, das 16 Leute gleichzeitig spielen können! Ich bin davon überzeugt, daß ich zukünftig ausschließlich Multi-Player-Games machen werde.

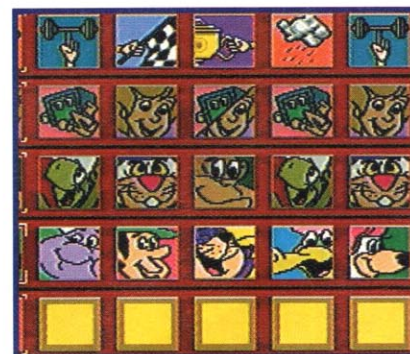
SP: Zum Schluß noch die obligatorischen Top Five unter deinen Lieblingsspielen!

AB: Doom (PC), Elite (PC), Mario Kart (SNES), Dungeon Master (PC) und Turbo Toons (SNES) - ehrlich!

SP: Danke.



△ Diese Allee ist nur einer der vielen Rennorte.



△ Ob Du's glaubst oder nicht, dies ist der Optionsbildschirm.

POPULOUS

MARTIN

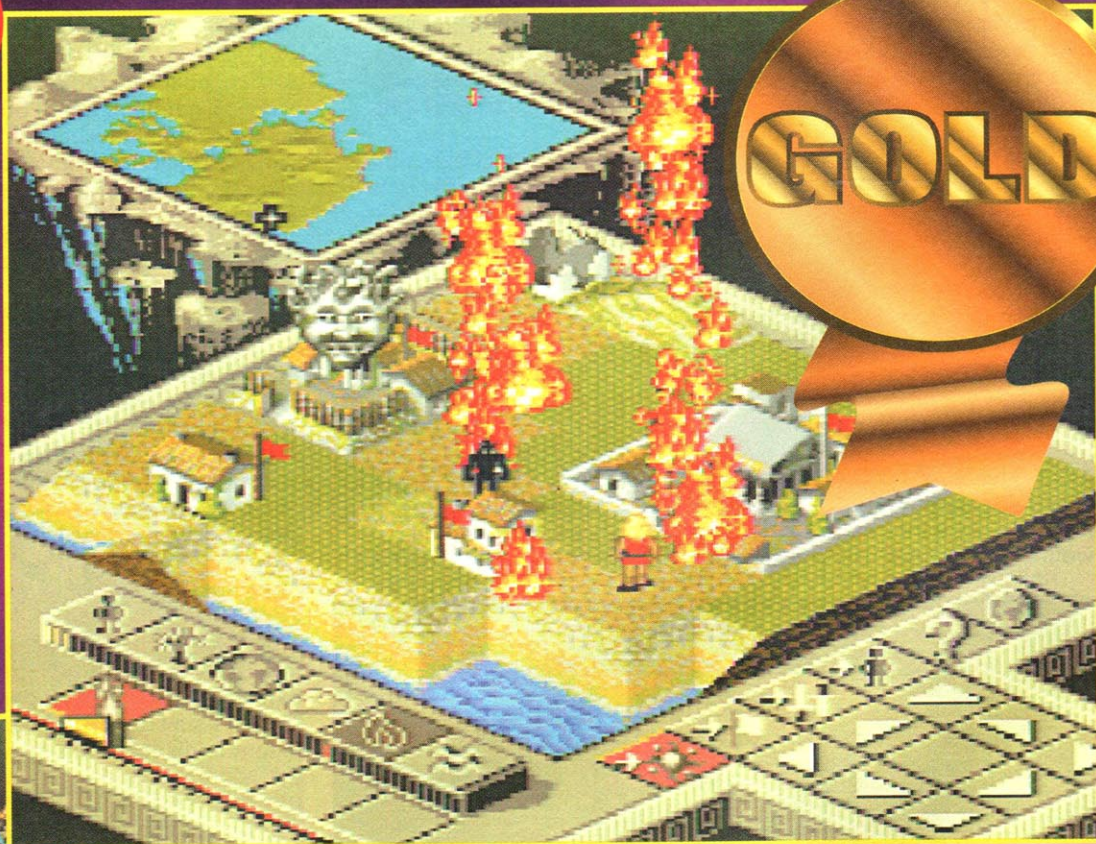


Es ist schon ein paar Jahre her, seit das hervorragende und höchst originelle Populous den Heimcomputermarkt eroberte. Mit dem äußerst erfolgreichen Spiel gelang es auch, ein völlig neues Genre, die sogenannte Göttersimulation, zu etablieren. Das Erscheinen der SNES-Version stieß bei den Fans jedoch auf weit weniger Gegenliebe. Der falsche Markt? Zu kompliziert für den eher plattformorientierten Kunden? Nun, Populous II startet einen neuen Versuch - mit starken Verbesserungen, mehr Tiefgang und einer ganz besonderen Aufmachung.

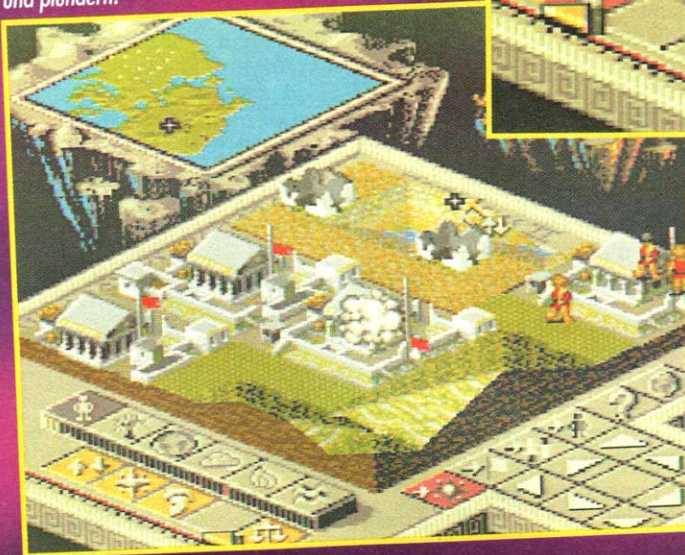
Als Sproß des Göttervaters Zeus und aufgezogen von Deiner sterblichen Mutter, ist es Dein Ziel, Dich vor den Göttern des Olympos als rechtmäßiger Gott zu beweisen. Dies

▽ Auf geht's, Herr Ritter - zerstören, schänden und plündern!

Ein Spiel Für die Götter!



GOLD



△ Eine Flammenhöhle! Die Götter haben es so gewollt...



kannst Du nur erreichen, indem Du Dich gegen andere Götter zur Wehr setzt und die Weltbevölkerung zu Deinen ergebenen Gläubigen machst.

Jede der 48 Welten ist durch eine isometrische 3D-Landschaft dargestellt. Deine Anhänger beginnen auf der einen Seite, die des Gegengottes auf der anderen. Zunächst einmal mußt Du das Land, das Deine Siedlungen umgibt, einebnen, damit diese sich weiter ausbreiten können. Deine Leute



△ Dieser Teil der Welt zeichnet sich durch starke vulkanische Aktivitäten aus. Eine Bedrohung!

beginnen dann, neue Hütten zu bauen. Die Niederlassungen können sich bis zur höchsten Siedlungsform, der Burg, entwickeln.

Da sich Deine Anhänger vermehren wie die Karnickel, wird's bald zu eng in der Siedlung, und einige Bewohner beginnen auszuwandern, um sich in gewisser Entfernung erneut niederzulassen. Je größer die Siedlungen, desto stärker und zahlreicher Deine Anbeter, und desto stärker auch Deine Energie (hier Manna genannt).

Mit dieser Energie kannst Du u. a. 29 verschiedene "Göttliche Fügungen" auslösen, um Deinem Gegengott so viel Schaden wie möglich zuzufügen. Zu den Fügungen gehören Überschwemmungen, Vulkanausbrüche, Plagen, Erdbeben, Feuerregen etc.

Allerdings wird sich Dein unsterblicher Widersacher nicht auf die bloße Betrachtung Deiner Aktivitäten beschränken, sondern mit harten Bandagen zurückschlagen. Kommt es schließlich zum alles entscheidenden Kampf, gewinnt die Gottheit, die die

PETER

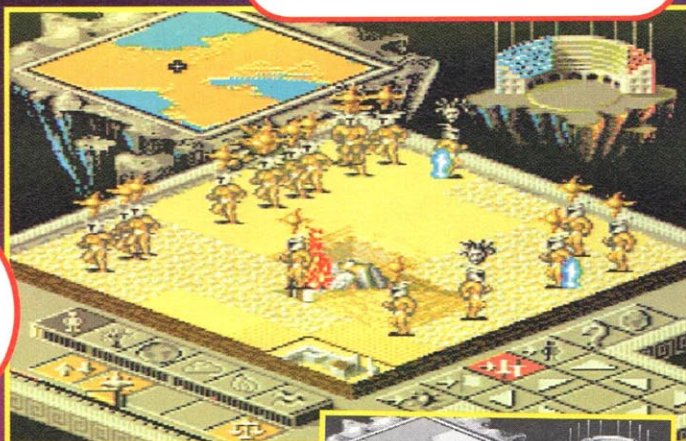


Das alte Populous hat mir eine Weile lang viel Spaß gemacht, dann aber empfand ich den Mangel an Optionen als eine zu starke Einschränkung und legte das Spiel beiseite. Jetzt ist endlich der Nachfolger da - ein in jeder Hinsicht stark verbessertes Spiel. Die Grafiken sind neu bzw. überarbeitet, und die Optionen sind unglaublich. Besonders gefallen haben mir die neuen "Göttlichen Fügungen" wie Plagen, Sturmfluten, Pilzinfektionen und - mein persönlicher Hit - die schöne Helena, die alle gegnerischen Menschen ins Meer lockt, wo sie jämmerlich ertrinken. Bullfrog ist mit Populous II ein erstklassiger Wurf gelungen, und ich kann die Goldmedaille, die Martin dem Spiel verliehen hat, nur unterstreichen. Wenn dies die Qualität ist, die wir von Bullfrog erwarten dürfen, dann freue ich mich jetzt schon auf die nächsten Games aus diesem Hause. Wenn Du ein Strategiefan bist, kannst Du's Dir blind kaufen. Ein Top-Game!

BÄRBEL



Ich hatte immer geglaubt, Populous sei ein Game, das dicke Manager auf ihren Laptops spielten. Ich habe mich fürchterlich getäuscht! Okay, vielleicht spielen sie es tatsächlich, aber der Punkt ist der, daß Populous trotz seiner ziemlich komplexen Erscheinung für jedermann leicht zugänglich ist. Populous II ist der göttliche Nachfolger, der gegenüber dem Original eindeutige Verbesserungen aufweist. Der Computer scheint diesmal ordentlich aufgemotzt worden zu sein, um eine größere Herausforderung zu bieten, und die vielen neuen Optionen erweitern den Umfang des Games gewaltig. Populous II ist ein äußerst einnehmendes und unterhaltendes Spiel, aber den Geschmack an der Sache muß man sich zunächst mit einiger Hingabe und Toleranz erarbeiten. Ich empfehle vor dem Kauf ein Testspiel, besonders, wenn Du noch nie ein Populous-Game gespielt hast. Ein großartiges Strategiespiel für kreative Götter.



meisten Gläubigen um sich scharen konnte.

In den 48 Welten herrschen 32 Gottheiten, von denen sich jede mehr oder weniger auf eine von sechs verschiedenen "Fügungs"-Kategorien spezialisiert hat: Bevölkerung, Luft, Feuer, Erde, Wasser oder Vegetation. Indem Du Erfahrungspunkte aus gewonnenen Schlachten sammelst, kannst auch Du Dich auf eines dieser Elemente konzentrieren.

Anfangs ist die große Zahl der Icons schon recht verwirrend und legt den Schluß nahe, daß es sich bei Populous II um ein langweiliges und überkompliziertes Spiel handele. Nach ersten unbeholfenen Gehversuchen erkennst Du jedoch schnell, wie einfach und auch logisch dieses System anzuwenden ist. Die Grafiken sind exzellent, und die Spezialeffekte, sowohl optisch, als auch akustisch, sind wirklich spektakulär. Berücksichtigt man dann noch das unglaublich fesselnde Gameplay, ist die Verleihung der SuperPro-Goldmedaille besiegelt. Populous II ist ein hervorragendes Strategiespiel, das sich, quasi durch die Hintertür, zu einer der Top-Überraschungen des Monats gemausert hat. Unbedingt antesten!!!

POPULOUS II

TRIALS OF THE OLYMPIAN GODS



© BULLFROG PRODUCTIONS LTD 1994 1993
LICENSED FROM ELECTRONIC ARTS
ORIGINAL BY BULLFROG PRODUCTIONS LTD.
JAPANESE VERSION BY INFINITY



VERLAG
IMAGINEER
06027-9770

PREIS

ERHÄLTICH

JETZT

SPIELART

STRATEGIE

KAPAZITÄT

8MBit

BESONDERHEITEN

PASSWÖRTER

STEUERUNG

KEINE FUNKTION

KEINE FUNKTION

L R

EFFEKTE/
ICONS

LAND
EINEBENEN

LAND
ABSENKEN

SELECT/LAND
ANHEBEN

BEWERTUNG

GRAFIK 91

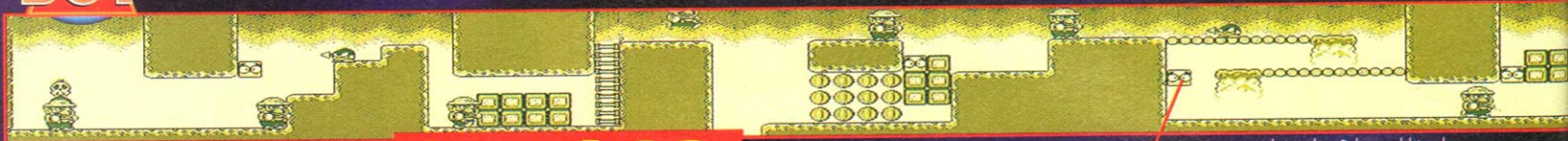
SOUND 88

GAMEPLAY 92

DAUERSPASS 93

PROFAZIT

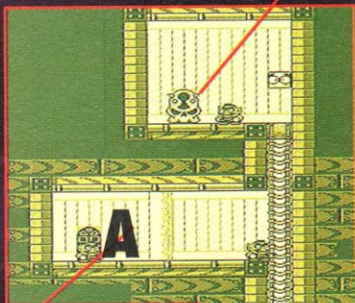
90



Level 20

Ein echt schwieriger Level! Ständig sitzt Dir eine riesige Lavawand im Nacken - jeder Fehltritt ist absolut tödlich. Für diesen Level gibt es nur ein Erfolgsrezept: Tempo, Tempo und nochmals Tempo!

Mach schon, Junge, steck den Schlüssel ins Loch!



Nach oben oder nach unten, hier hast Du die Wahl. Unten geht's raus, und oben ist ein Schatz versteckt.

Sieh da, eine Tür! Die Chancen stehen gut, daß dies der Ausgang des Levels ist.

Level 21

Ein schnörkelloser Level. Hier gibt's viel Lava, aber mit vorsichtigen Sprüngen und ein bißchen Routine kannst Du hier in ein paar Minuten durchkommen.

Hier ist es wichtig, den Schatzschlüssel aus diesem Block einzustecken und zu laufen, so schnell Dich Deine Dackelbeine tragen können.

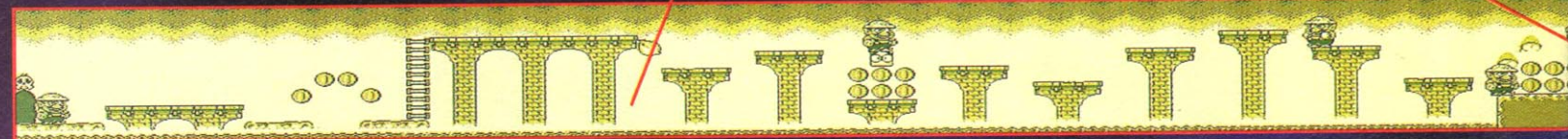


Hier mußt Du besonders aufpassen. Die Plattformen steigen und fallen dann einladend in die Lava.



Das erinnert mich an die alten Viadukte, die ich auf Korsika gesehen habe... Ein Ausrutscher in diesem Teil ist zwar teuer, glücklicherweise aber nicht tödlich.

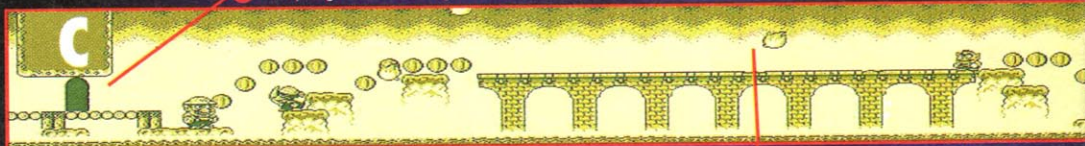
Es lohnt sich, die untere Route zu nehmen, nicht nur wegen der Münzen - es ist auch viel interessanter, als über die Brücke zu gehen.



Level 22

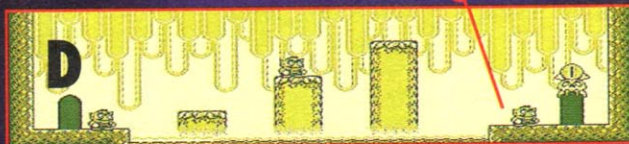
Dieser Level war bestimmt mal eine schöne, lange Brücke. Stelle sicher, daß der Sprungknopf einwandfrei funktioniert und bereite Dich auf einen möglicherweise frustrierenden Kraftakt vor.

Ein Besuch bei diesem Levelmittelpunkt lohnt sich, denn der nächste Viadukt ist mit springenden Feuerkugeln übersät.



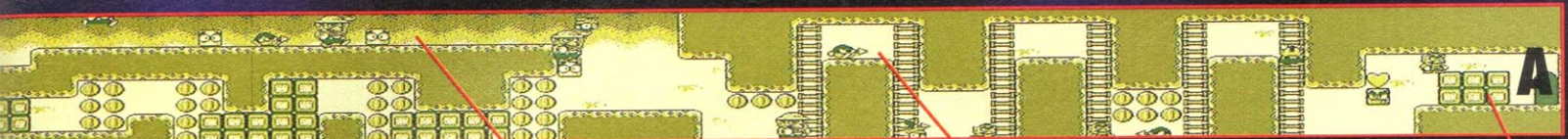
Sei hier besonders vorsichtig, denn die Feuerkugeln können Dich in enorme Schwierigkeiten bringen, besonders als kleiner Wario.

Noch ein paar sorgfältige Sprünge, und Du hast den Level überstanden.



Willkommen zu unserem monatlichen Ausflug ins Warioland! Diesmal geht's in den Stove Canyon. Die Levels werden Dir eine ganze Menge abverlangen, wenn Du Dein Schienenfahrzeug durch düstere, lavage tränkte Korridore steuerst. Der gesamte Abschnitt enthält nur wenige versteckte Schätze und so gut wie keine Geheimausgänge. Schau Dir also die Levels gut an und konzentriere Dich darauf, sie möglichst ohne größere Probleme zu bewältigen. Es könnte ratsam sein, zum Mt. Teapot zurückzukehren und ein paar Extraleben anzuhäufen.





Nach unten solltest Du nur gehen, wenn Du den Level schon sehr gut kennst. Vernünftige Spieler werden die obere Route bevorzugen. Sie ist leichter und sicherer.

Versuche, als großer Wario hier anzukommen. Du kannst dann die Monster einfach niederrennen und sparst Zeit.

Laufe mit dem Bullenhelm durch diese Blöcke. Diesen Helm solltest Du auch für alle vorherigen Blöcke benutzt haben. Durch die Tür gelangst Du in Sicherheit.



Du kannst auf einfache Weise eine Menge Münzen einstecken. Hier kannst Du Dich ruhig ein Weilchen aufhalten - es lohnt sich.

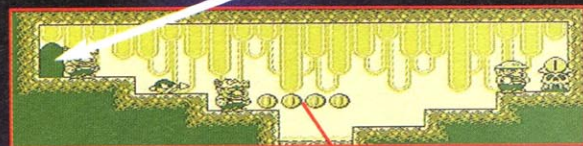
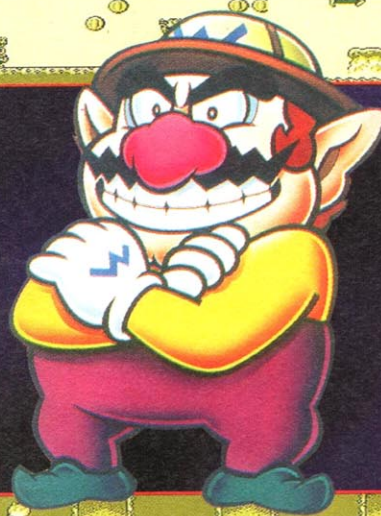
Hier kannst Du wieder ein paar Blöcke zerschmettern. Wenig später gelangst Du zur Levelmitte und kannst den Schalter aktivieren.



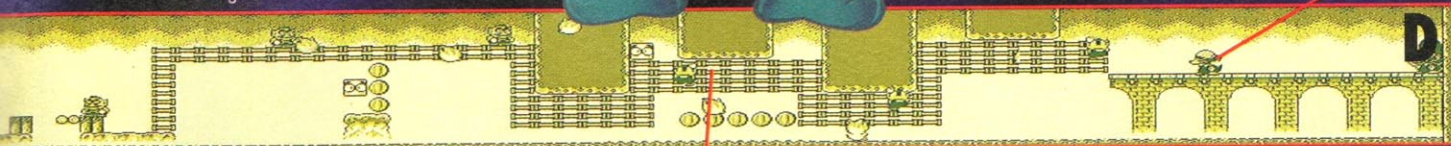
In den letzten Levels haben wir sie ja schon fast vermisst. An dieser Stelle befinden sich abstürzende Plattformen.



Diese müden Monster solltest Du mal gehörig aufmischen. Dafür kannst Du dann 'ne Menge Geld kassieren.



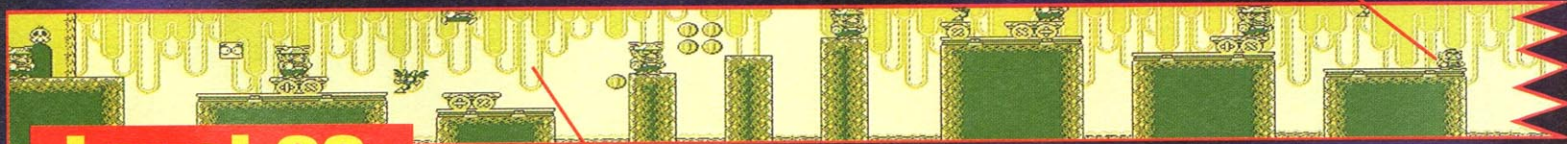
Mit diesen letzten Münzen dürfst Du bereits die 50 zusammenhaben. Auf geht's, in die Bonusrunde!



Diese australische Schildkröte versucht, Dich mit Bumerangs einzuschüchtern.

Das erinnert mich an die Klettergerüste in der Schule. Damals hat sich so ziemlich jeder die Knochen daran poliert. Wario hat dieselben Probleme!

Nur keine halbherzigen Sprünge! Diese Schluchten sind breit und tief...



Level 23

Der einzige Fahrlevel im ganzen Spiel, und genau genommen ist er nicht einmal das. Trotzdem ein toller und unglaublich kniffliger Level. Besorge Dir ein paar Extraleben auf Vorrat, und bereite Dich vor auf den Trip Deines Lebens!

Wenn Fledermäuse in der Nähe sind, springe, noch bevor sie herabstürzen und lande dann wieder sicher auf dem Fahrzeug.

Die Hälfte ist geschafft. Kurz Luft holen, und weiter geht's!

Es ist nicht schwer, unterwegs hochzuspringen und diese Münzen hier mitzunehmen. Nur keine Hemmungen!



Laufe oben entlang, um die Münzen einzusammeln. Dann springst Du runter auf das Minenfahrzeug.



Eine der wenigen Möglichkeiten, Power-Ups einzusammeln. Unbedingt mitnehmen!

Hier kannst Du auf zwei Arten hineinkommen: entweder als kleiner Wario, oder Du drückst den Schalter rechts außen im mittleren Abschnitt. Du hast die Wahl!

Diese Leiter kannst Du nur hochklettern, wenn du den Schalter rechts im Hauptabschnitt drückst.



Level 24

Dieser Level ist ein einziges Hin und Her. Türen öffnen und schließen sich wieder, Schalter werden gedrückt, auf der Suche nach dem mysteriösen Schlüssel zur geheimen Schatzkammer. Die letzte Tür ist allerdings recht einfach zu finden.

Hier erwarten Dich 100 Münzen. Stecke sie ein, wenn Du mal so richtig viel Geld für Bonusspiele ausgeben willst.

Die geheime Schatzkammer ist alles andere als geheim. Die Suche nach dem Schlüssel gestaltet sich da schon schwieriger.

Level 25

Traurig aber wahr: Dies ist Deine letzte Prüfung im Stove Canyon. Aber was für eine! Lavamassen, sinkende Plattformen und riesige Sprünge sind die Zutaten dieses schwierigen Levels. Wenn Du das Ende erreichst, ist es an der Zeit für ein klärendes Gespräch mit dem Boß.

Die Lava ist wieder da! Nimm Dich vor ihr in acht, während Du von Pfeiler zu Pfeiler springst. Bei korrektem Timing dürftest Du allerdings keine Probleme haben.

Dies ist wohl einer der interessantesten Blocks im gesamten Spiel, denn er ist absolut nutzlos, haha!

Auf diesen Plattformen solltest Du Dich nur kurz aufhalten, sonst wirst Du bei lebendigem Leibe frittiert.



Das Fahrzeug fährt hier unten her. Aber Du, im Glanze Deiner Weisheit, wirst wiederum oben entlanggehen, um die Münzen zu kassieren.

Ein geheimer Ausgang. Dadurch gelangst Du zwar nicht an interessante Orte, aber es macht Spaß, hier nach oben zu springen.

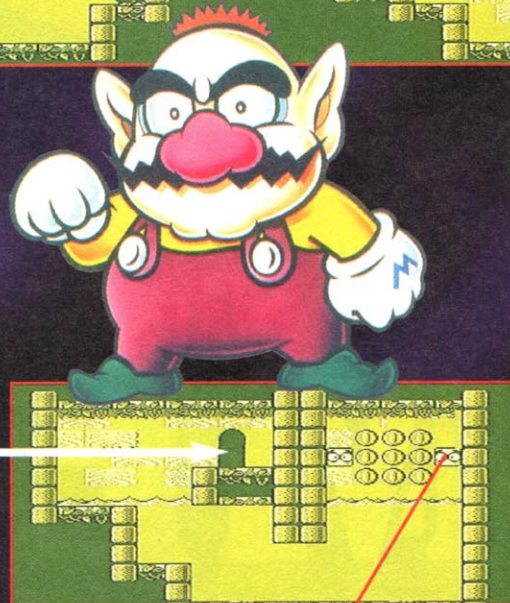
Wenn Du keinen Raketenhelm hast, kannst Du den vorherigen Raum nur verlassen, indem Du diesen Schalter drückst.

Springe auf dieses Ding und Du erreichst den Geheimausgang im oberen Bildschirm. Um hierher zu gelangen, mußt Du vom letzten Wagen rechtzeitig abspringen.

Du kannst das Wasser einlassen, indem Du auf den Schaltblock drückst. Nur so kannst Du nach rechts weiterkommen.

Gehe nicht zurück durch diese Tür, bevor Du nicht den Schalter im nächsten Raum betätigt hast.

Münzen und Schalter. Von diesen Räumen gibt's hier gleich mehrere. Du weißt ja bereits, was zu tun ist!



Und hier ist er, der sagenumwobene Schlüssel. Er hat sich ganz geschickt in diesen Block verkrochen. Nimm ihn mit und mache Dich auf die lange Reise zurück zur Schatzkammer.

Dies ist zwar nicht gerade der "Tunnel of Love", aber die Münzen machen ihn trotzdem reizvoll.

Du hast es so gut wie geschafft. Also veranstele keine überflüssigen Kunststückchen auf den abstürzenden Plattformen!

Steinbeißer



Dieser häßliche Kollege zerschmettert den Boden mit seiner Zunge. Du mußt ihm also verflüxt schnell das Handwerk legen! Dazu wartest Du, bis er die Steine nach Dir wirft. Du fängst sie nach dem ersten Sprung auf und schleuderst sie ihm in die Augen. Nach drei Treffern ist der Kerl völlig bedient, und der Sieg gehört Dir!



Nr. 1 gibt

es schon im
Oktober



GAMES WORLD

M A G A Z I N

GIBT GAS!!!

MORTAL KOMBAT AUF DEINEM T-SHIRT

Die Mortal Kombat-Spiele kennst Du.
Den Film auch. Was Du jetzt noch
brauchst, ist das T-Shirt. Nicht kaufen -
selber machen! Du brauchst das Motiv
nur auf Dein T-Shirt zu bügein und schon
weiß jeder, daß Du ein verdammt harter
Brocken bist!



SUPER PRO
MORTAL KOMBAT T-SHIRT
Postfach 3127
48581 Gronau

SEGA PRO MK II T-SHIRT

Aber klar! Ich bestelle die Mortal Kombat II - Folie für DM 10,- incl. Zustellgebühr
(Ausland DM 12,- incl. Zustellgebühr).

VORNAME/NAME

STRASSE/HAUSNUMMER

PLZ/ORT

DATUM/1. UNTERSCHRIFT

Ich bezahle mein MK II T-SHIRT TRANSFER

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

KONTONUMMER

BLZ

GELDINSTITUT/ORT

UNTERSCHRIFT DES KONTOINHABERS

☐ per Verrechnungsscheck (liegt bei)

MORTAL KOMBAT II

POSTKASTEN

Wo zum Henker ist Peter??? Es ist jetzt 23:00 Uhr, und bis morgen müssen die Briefe beantwortet sein! Naja, immerhin hat er mir in weiser Voraussicht schon die wichtigsten Schriftstücke zurechtgelegt. An dieser Stelle möchte ich allerdings noch einmal betonen: Wir kriegen 'ne ganze Menge Briefe im Laufe eines Monats, und die werden garantiert alle gelesen, obwohl das nicht ganz leicht fällt (einige haben wirklich eine Sauklau!). Leider haben wir nur begrenzten Platz in unserem Heft, weshalb wir bemüht sind a) besonders repräsentative und/oder b) besonders für die Allgemeinheit interessante Briefe zu veröffentlichen. Keinen Platz fand beispielsweise der "Ultimate Warrior", der sich über Bärbel und ganz besonders heftig über mich beschwert hat. "Warrior" ist Wrestling-Fan und hielt unsere Kommentare zur "Sportart" Wrestling für ziemlich deplaziert und unwissend (obwohl ich Bärbel's Sprüche echt scharf fand). Oder der Brief vom "Phantom" aus Albstadt, der wissen wollte, welche Verpflichtungen er mit der Mitgliedschaft bei der Central Nintelligence Agency eingeht. Löhnen, Bruder, löhnen! Und zwar pünktlich! Ansonsten hast Du als Mitglied nur Rechte!

NACKTFOTOS VOM TEAM?

Hi, Super Pro!

Bügelt schon mal das T-Shirt, Leute, dann jetzt kommt der Brief des Monats. Hier werde ich Euch ein paar intelligente Fragen von mir und ein paar dumme Fragen vom Rest der Welt schreiben.

1. Wieso erinnert mich das Gesicht von Peter W. an Kirby?
2. Wieso bringt Ihr keine Nacktfotos in Posterformat? Ihr wißt schon, so etwas wie Playboy Pro...(Ich habe das nicht geschrieben!)
3. Wann erscheint Vortex offiziell auf dem Mars?
4. Wieso besteht Super Pro zu 20% aus Werbung? (99% wären doch besser, hahaha.)
5. Und nun noch eine Frage zum Einschleimen: Wieso ist Euer Heft so verdammt gut? (würg, kotz)

Ich könnte noch einige Fragen schreiben, wie z. B. "warum ist mein Bleistift gerade abgebrochen?" Aber ich bin ja nicht so fies und erlöse Euch von meinem Brief. Bis bald, Euer Michael
Michael Reiter, Kirchheim

Hallo Michael!

Bärbel bügelt von früh bis spät meine Socken, da hat sie wohl kaum Zeit, auch noch die T-Shirts für unsere Briefeschreiber plattzumachen. Außerdem weiß ich gar nicht, inwiefern Dich das betreffen könnte...

Daß Peter verblüffende Ähnlichkeiten mit Kirby hat, liegt vermutlich an der engen verwandtschaftlichen Beziehung der beiden. Sag's keinem weiter, aber Kirby ist Peters Pappi!

Was die Nacktfotos betrifft, da hab ich ernsthafte Bedenken.

Zwar haben wir schon einschlägige Erfahrungen damit (Hendrik war mal nackt im Playboy - als Bettanwärter!), aber ob das die Zustimmung der breiten Masse finden würde? Ich traue mich nicht, Bärbel will schon, hat aber keine Zeit, und Peter verlangt einfach zuviel Honorar für sowas (möcht

wirklich wissen warum). Na vielleicht im Weihnachtsheft...

Auf dem Mars ist Vortex schon vor geraumer Zeit erschienen und konnte einen beachtlichen Erfolg verbuchen...wieso willst Du das überhaupt wissen? Bist Du scharf auf 'ne Importcart?

SUPER PRO besteht sicherlich nicht zu 20% aus Werbung. Zeig mir ein Videomagazin, das weniger Werbung hat als wir, und das T-Shirt ist Dir sicher. Ich denke, andere Magazine bringen bis zu 50% Werbung in ihr Heft, darunter auch seitenweise Eigenwerbung. Wenn Du die abziehst, bleiben Dir bestenfalls 30 bis 40 Seiten echter Inhalt - aber bezahlen tust Du für alles! Andererseits hat ein gewisses Maß an Werbung auch seinen Sinn, denn auf diese Weise werden Dir Produkte und Dienste angeboten, mit der Möglichkeit, einen direkten Preisvergleich anstellen zu können. Das kann so schlecht nicht sein!

Jetzt zur Schleimfrage. Warum unser Heft so verdammt gut ist? Ganz einfach: Weil die Konkurrenz so verdammt schlecht ist! Ich glaube, daß SUPER PRO ein wenig frischen Wind in den Markt gebracht hat, ganz besonders in der Präsentation und beim Schreibstil. Wenn ich mir einige der alteingefahrenen Magazine ansehe, wird mir spätestens nach 2 Minuten sterbenslangweilig. Lockere Spiele kann man auch mit lockeren Texten beschreiben. Ich frag mich wirklich, woher diese Hölzernheit im Ausdruck bei dem einen oder anderen Magazin herrührt...schlechte Vorlagen? (blinzel, blinzel!)

Und nun zum "abgebrochenen Bleistift". Mein lieber Michael, so leid es mir tut, aber ich habe den Eindruck, als seist Du für die schönen Dinge des Lebens einfach noch nicht alt genug. Hab Geduld! Du wirst in diese Dinge schon hineinwachsen.

Ein frischer Gruß nach Kirchheim,
Martin

PANIK IN HALVER!

Tach Leute!!

Halleluja! Nach langem, langem und frustendem Suchen habe ich Euch endlich gefunden, Euch und Eure Super Pro. Nach dem Studium einiger Konkurrenz-Mags traten bei mir nämlich meist Neben- und/oder Nachwirkungen auf (Kotz-, pardon, Brechanfälle, Wutausbrüche oder auch Depressionen). Bei Super Pro ist das zum Glück anders! Denn: Ihr seid den anderen Mags nicht nur in Sachen Infos eine Zeilenlänge voraus, nein, Ihr seid auch noch komisch (im Sinne von lustig) und unterhaltsam! Noch etwas gefällt mir an Euch: Bei der Bewertung der von Euch gequälten Games schreckt Ihr nicht vor den großen Namen der Hersteller zurück. Nein, Ihr sagt, oder vielmehr schreibt es, wenn Ihr ein Spiel besch...eidet findet. (Also immer drauf auf die "Es-sind-leider-nur-zwei-Tasten-belegt-obwohl-es-doch-sechsgibt-Spiele"! Also Klartext: Eure Super Pro ist super! Jetzt aber genug des Lobes, denn ich will Euch noch mit 'ner Frage belästigen. Also: Ich lese meine erste Super Pro (Nr. 8) und bin gleich so begeistert, daß ich in Abo mit 'nem Gedanken spiele - nee, andersrum. Doch dann taucht da im Postkasten diese Frage auf...Soll in Super Pro

jetzt auch Sega mitmischen??? Neiiiiiiin!!! Nicht schon wieder! Da habe ich endlich eine gute Zeitschrift gefunden, die fast ausschließlich SNES-Spiele beleuchtet, schon denken die dran, Seiten an Sega zu verschwenden (das find ich gar nicht komisch). Jetzt aber raus mit der Sprache: Kommt demnächst Sega in die Super Pro oder nich??? Wenn ja, dann wird das mit dem Abo nix! (Nicht, daß ich Euch drohen will, neinein, niemals). Also, wenn Ihr mich fragt (ich weiß, ich weiß, mich fragt ja keiner - sag's Euch aber trotzdem), habt Ihr nur zwei vernünftige Möglichkeiten: Entweder Ihr macht ein Mag nur mit Ninbendo, oder aber Ihr macht eins ohne Sega (Hö, hö). Also, überlegt's Euch! Bye bye und bis bald, Euer Michael
Michael, Halver

Tach Michael,

also, als Drohung fassen wir das sicherlich nicht auf! Ganz im Gegenteil, Leute, wie unsere "Geh-mich-weg-mit-Sega-ey"-Bärbel konnten Deine ernsthaften Bedenken nur voll unterstreichen. Um letzte Unsicherheiten zu zerstreuen: SEGA PRO bleibt SEGA PRO, und SUPER PRO bleibt SUPER PRO. Was Dein Mißtrauen erweckt hat, war vielleicht meine nebulöse Andeutung eines neuen Mags. Näher nebulöse Andeutungen dazu findest Du in der NINTENDO RUNDSCHAU vorn im Heft. Also keine Panik in der Botanik!

Bis die Tage...

Martin

WO BLEIBT BÄRBEL?

Hallo, Leute!

Zu Anfang die Freundlichkeiten! Ihr seid neben meinen beiden Lieblingsheften (Playboy, Penthouse) das beste, geilste und abgefahrenste Heft, das ich kenne. Warum ich das schreibe?

1. Wegen dem T-Shirt.
2. In ein Game-Heft gehören nur Games und nichts anderes (Musik-, Filmberichte usw.), und das habt Ihr ja.
3. Eure Berichte sind toll!
4. Die Tests sogar sehr gut.
5. Die Bilder sind total gut.
6. Was haben die anderen am Heftformat auszusetzen?

Jetzt die Kritik:

1. Da ich nicht alle Super Pro's besitze, vermisste ich ein Register von Euren Tests.
2. Wieso nicht ein runder Preis von 5 DM (5 sfr.)?
3. Wie wär's mit ein paar Action Replay Codes für den Game Boy?

Fragen:

Im Heft Nr. 8/94 schreibt Ihr bei den Action Replay Codes zu Megaman Soccer: "Mit diesem Code...kann man US-Importe auf dem Pal-SNES spielen". Kann man nicht sowieso US-Games auf dem Euro-SNES - mit dem AR - spielen?

Was ist das für ein Stecker auf der Unterseite vom SNES, der mit EXT angeschrieben ist?

Ich habe das AR für die kleine, graue Kiste (GB), aber es löscht mir immer den Spielstand bei Zelda: Link's Awakening. Warum?

PS: Wann sehen wir endlich Bärbel?
Marco Hugli, Schweiz

Hallo Marco!

1. Ein Register gibt's, wie schon mehrfach angekündigt, wahrscheinlich zum Jahresende.
2. Gehörst Du auch zu den Leuten, denen vom Kleingeld immer das teure Portemonnaie verbeult wird. Aber ich will Dir was sagen, geh mal zum Händler und schau Dir an, was für Magazine Du für DM/sfr 5,80 bekommen kannst. Es gibt viele und bisweilen auch deutlich teurere Videomagazine, die Dich über Seiten hinweg mit aufwendigen Schwarzweißdrucken verwöhnen, die durch Verwendung von Toilettenpapier ihre Vielseitigkeit unter Beweis stellen und deren Layoutkonzept durch unverhohlene Planlosigkeit zu begeistern versucht. Ich denke, bei SUPER PRO bekommst Du für DM/sfr 5,80 mehr Qualität als Dir anderswo zu deutlich höheren Preisen angeboten wird. Sei froh, daß wir nicht auf "runde" DM 6,- gehen!
3. Klar können wir Dich mit AR-Codes für den Game Boy versorgen? Ist aber alles eine Frage der Nachfrage. Sobald uns mehr als fünf Anfragen erreichen, werden wir die Codeseiten dahingehend erweitern.

In den US-Games sind neuerdings sogenannte Lock-Out-Chips eingesetzt, die verhindern, daß die Spiele z. B. auf europäischen Konsolen laufen. Dieser Chip kann durch den AR-Code außer Funktion gesetzt werden.

Der Stecker auf der Unterseite des SNES mit der Beschriftung "EXT" ist eine auf zukünftige Erweiterungen (EXTensions) ausgerichtete Schnittstelle. Daran könnte man z. B. ein CD-ROM oder (wie in den USA bereits üblich) ein Modem etc. anschließen. Für uns gibt es derzeit wohl noch keine sinnvolle Anwendung dafür.

Daß Deine Spielstände gelöscht werden, hat weder mit dem AR noch mit der Cart zu tun. Es ist einfach einer der Abstriche, die man als unverbesserlicher Mogler machen muß. Durch die Eingriffe des AR in das Spielprogramm werden leider manchmal einige Spielfunktionen blockiert.

Bärbel wirst Du aller Wahrscheinlichkeit nach nie zu Gesicht bekommen, jedenfalls nicht als Bärbel. Da sie hauptberuflich ein Ministeramt in der Regierung Kohl bekleidet, möchte sie sich aus politischen und versicherungstechnischen Gründen nicht bei Tageslicht zeigen. Und nachts hat unser Fotograf Dienstschluß.

Ciao Marco!

Martin

SUPERTIP FÜR SUPER METROID

Hallo Leute!

1. Vielen Dank für Euren Review über das geile Super Metroid. Falls Ihr nicht schon selbst drauf gekommen seid:

Das Besiegen des Sektorbosses von Maridia, Draygon, kann so einfach sein. Wenn Draygon von rechts nach links über den Boden schwebt, laßt Euch von seinen Krallen aufnehmen und benutzt den Grappling Beam, um damit an den unter Strom stehenden Mauervorsprung oben links zu kommen. Dann hat Draygon sofort ausgedient.

2. Bisher habe ich die ... (ein offizielles Nintendo-Mag, Martin) gelesen, aber seit ich Eure Zeitung kenne, wollen mir die Lobeshymnen auf S.....spiele einfach nicht mehr so flüssig runtergehen.

Eure deutliche Meinung, die Hintergrund-Infos und Reportagen machen Eure Zeitung zu meinem absoluten Spitzenreiter.

PS: Über Euren Review von Astro Go! Go! haben ich und meine Freundin Tränen gelacht.

Bis demnächst, Börries

Börries, Bad Soden

Hallo Börries,
heißten Dank für Brief, Tip und Lob und einen noch heißeren redaktionellen Gruß an die Freundin.
Martin

HIER FRAGT DER UNTERNEHMER

Hallo Superklo-Typen!

Oh, Entschuldigung...äh...habe ich Euch beleidigt? Wenn ja, dann habt Ihr halt Pech gehabt. Eigentlich seid Ihr ganz gut, aber

ein paar Sachen nerven mich voll:

1. Ihr druckt so einenbrief (das konnte ich nicht drucken, Martin) wie den von einem Typen namens Joe Seiter ab? Der hat doch nichts zu melden, wie Ihr die Zeitschriften zu nennen habt.

2. Dieser Benjamin Dörr stellt ja Fragen! Wenn ihn Vega's Jodeln stört, dann kann er ja den Ton abdrehen. Und jetzt kommts: Glaubst er etwa, daß Capcom z. B. in Sagat's Hintergrund Zuschauergeräusche hinmacht, wenn keine Zuschauer da sind? Und...Hoppla, jemand ist schon da. Die Statue. Aber die wird ja wohl nicht mitjubeln. (Die beiden Briefe kommen aus der Super Pro Nr. 8).

3. Wenn man Eure Screenshots mit denen anderer Zeitschriften vergleicht, dann könne die von Euch nicht mithalten. Manche sind nämlich verschwommen und eckig.

Genug Kritik! Jetzt ist Fragezeit:

Frage 1: Alle Zeitschriften schreiben, daß SSF2 im September kommt. Nur Ihr meint, daß es erst nächstes Jahr erhältlich sein wird. Glaubst Ihr, alles besser zu wissen?

Frage 2: Fändet Ihr das nicht auch schade, wenn Acclaim MK2 verstümmeln würde, nur weil ein paar Hanswürste gegen Blut allergisch sind?

Bei Street Fighter 2 Turbo wird nach harten Schlägen sogar Blut gekotzt.

Dagegen hatte ja auch niemand was einzuwenden. Meiner Meinung nach dürfen Acclaim ihre Spiele machen, wie sie wollen.

Frage 3: Sind auf Euren T-Shirts Sandmännchen drauf? (Natürlich die T-Shirts, die man gewinnen kann.) Das war alles. Ich werde wieder einen Brief schreiben.

The Undertaker

Hi, Undertaker!

Wir von SUPER PRO kennen wirklich keine Hemmungen und drucken jedenbrief ab, wie Du hier wieder siehst. Wenn Dir unsere Screenshots hie und da nicht ganz gefallen, kann ich das bis zu einem gewissen Grade nachvollziehen. Das Problem ist schnell erklärt: Wir machen unsere Screenshots selbst! Andere Magazine bedienen sich bereitwillig bei den Fotos, die von den Herstellerfirmen der Games zur Verfügung gestellt werden. Das hat den Vorteil, daß man ein Spiel nicht zu spielen braucht, um in Form eines bebilderten Reviews darüber zu berichten. Wir wollen das nicht. Wir wollen die Games selber spielen, unsere eigenen, repräsentativen Screenshots machen, und so objektiver über die Spiele berichten können.

Zu Frage 1: Wir glauben tatsächlich, alles besser zu wissen. Wir haben den direkten Draht zum Vertrieb, und soeben wurde mir erneut ein Erscheinungstermin im nächsten Jahr bestätigt. Möglich, daß Du Dich hier mit der Importcart



DER BRIEF DES MONATS

Was ist Super Pro?
das wirst du fragen, und du brauchst nicht zu verzagen, denn die Antwort will ich dir sagen.

Sie ist ein Magazin, mit vielen tollen Spielen drin. Alles? Nein! Da gibts noch mehr, und das freut den Spieler sehr. Das tolle Cover am Anfang schon, da bekommt selbst Draci vor Freud 'nen rosigen Ton. Was brauchst du kaum? Na, deinen Grips, denn sie hat ja tolle Tips. Bei den Kommentaren von Martin, Peter und Co., da wird selbst der Traurigste froh. News, die gibts in großen Mengen, man will ja nicht das Neueste verpassen. Leserbriefe sind nicht rar, deshalb ist der Postkasten da. Alles war das immer noch nicht. Kauf sie dir, dann bekommst du den Rest zu Gesicht.

Hallo Proler!

Statt des Lobs am Anfang der meisten Briefe will ich nur sagen, Ihr seid gut. Ich habe Euch ein kleines Gedicht mit dem fast nicht zu erratenden Namen "Super Pro" geschickt. Es umschreibt in ein paar Sätzen die Super Pro. Da ich kein großer Dichter bin, hoffe ich, daß es Euch gefällt.

Viele Grüße, Euer Stefan
Stefan, Raubling

Hallo Stefan!

Dein Gedicht hat uns echt vom Hocker gehauen, ein Kunstwerk, ein Glanzstück, nett anzuschauen. Bei Göhte, Schilla und and'ren Hebriden, weiß alle Welt, warum wir sie lieben, Doch Du, werter Stefan, bist noch unbekannt, ein Nachwuchsdichter für's Heimatland. Sinne fleißig auf Verse für SUPER PRO, dann endet Deine Karriere ganz sicher im...äh, Fernsehen. Du hast uns viel Spaß und eitel Freude beschert, darum wird Dein Brief mit 'nem Sternchen geehrt. Ein Sternchen? Ja, das heißt: ein T-Shirt für Dich, es sei denn der Michel...he, Michel, hörst Du mich? Schick doch dem Bengel mal'n T-Shirt rüber, der issn Talent, und es wäre mir lieber. Viel Erfolg und Helau von Martin aus Gronau

vertust. Die ist mittlerweile schon erhältlich. Zu Frage 2: Wenn Du Mortal Kombat II erst einmal gesehen hast, wird Dir der Vergleich zu Turbo bestimmt nicht mehr so leicht von den Lippen gehen! Auch würde ich Menschen, die sich gegen Blut und Gewalt in Videospielen aussprechen nicht als Hanswürste bezeichnen, vielmehr als Menschen, die nicht alles fraglos annehmen, was uns die Industrie als megacool anbietet, sondern noch in der Lage sind, sich ihre eigenen Gedanken zu machen. Ich denke, mit diesem Thema sollte man ein wenig vorsichtiger umgehen, als Du es hier getan hast. Ich weiß nicht, sind es wirklich nur Behörden, Eltern oder Jugendschutzverbände, die sich an ausgeprägten Gewaltdarstellungen stören? Mich würde interessieren, was andere Gamer dazu zu sagen haben. Schreibt uns Eure Meinung zu Blut und Gewalt in Videospielen! Wie weit darf's denn gehen? Adresse steht vorn im Heft. Ich bin gespannt...

Martin

BRIEFMARKE DRAUF UND AB DIE POST:

POST KASTEN (MARTINA WILMER)
SUPER PRO
POSTFACH 3127
48581 GRONAU

GAME BUSTERS

Auf diesen beiden Seiten enthüllen wir Dir die neuesten Tips und Cheats aus aller Welt. Wir haben heiße Drähte nach Amerika und Japan - bei uns bist Du also bestens bedient, wenn Du die Tricks erfahren willst, die die Programmierer in den Spielen versteckt haben. Falls Du einen Cheat weißt, der bisher noch nicht veröffentlicht wurde, dann schreibe an uns! Die Adresse lautet: **SUPER PRO, Postfach 3127, 48581 Gronau.**

FIFA INTERNATIONAL SOCCER



Weltmeisterschaft mit Deutschland
 Viertelfinale Y3RBQG6DF
 Halbfinale Y3RBQY2RF
 Finale Y3RBQ8119

Weltmeisterschaft mit Italien
 Viertelfinale ZTGWSQP7V
 Halbfinale ZTGWS1JCV
 Finale ZTGWS7HJX

Paßwort, um den Cup zu sehen: Y3RBQ#1sGX

Paßwort, um den Cup zu sehen: ZTGWS+HX7C

SUNSET RIDERS

Die Figur verdoppeln
 Suche Dir eine beliebige Figur im Spiel aus und starte im Solo-Modus. Spiele solange, bis Du Dein Leben verlierst. Wenn Du jetzt den Continue-Bildschirm vor Dir hast, drücke auf dem zweiten Joypad Start. Suche Dir dieselbe Figur noch einmal als Spieler aus. Wenn Du jetzt auf dem ersten Joypad Start drückst, kannst Du mit Deiner Figur in doppelter Ausfertigung spielen.



NBA JAM

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

KING OF DRAGONS



99 Punkte

Solltest Du zufällig Besitzer dieses Spiels sein, dann wirst Du möglicherweise auch den Wunsch haben, so schnell wie möglich ans Ende zu kommen. Wir können Dir helfen: Spiele so lange, bis Du den Continue-Bildschirm mit nur noch einem Punkt vor Dir hast. Drücke jetzt auf dem zweiten Joypad Start. Dann noch einmal Start auf Joypad Nr. 1 eingeben, bevor die Zeit abgelaufen ist. Wähle mit dem B-Knopf des zweiten Joypads die gewünschte Figur und Du bekommst 99 Punkte.

DRAGON BALL

Turbo-Geschwindigkeit einstellen

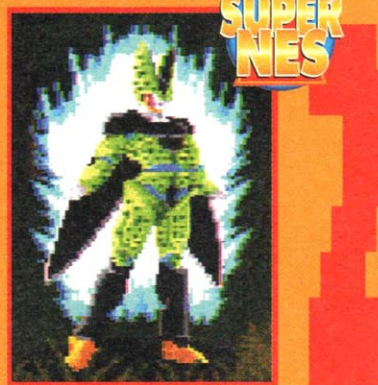
Drücke auf dem zweiten Joypad die R-Taste, während Du auf dem SNES die Reset-Taste betätigst. Wenn der Titel-Bildschirm erscheint, werden zunächst einige japanische Schriftzeichen erscheinen. Die Hintergrund-Musik ändert sich - der Beweis dafür, daß der Cheat gewirkt hat.

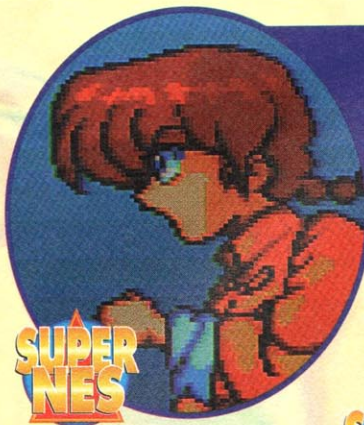
Kleine Figuren

Kurz nachdem ein Kampf begonnen hat, mußt Du, noch während die Informationen auf dem Bildschirm stehen, fünf Mal die "nach unten"-Taste drücken. Dieser Cheat wirkt allerdings nur im Zwei-Spieler-Modus.

Verborgene Figuren

Die verborgenen Figuren findest Du, indem Du wartest, bis Gohans Hand auf dem Bildschirm erscheint. Du mußt dann sofort "nach oben", X, "nach unten", B, L, Y, R und A drücken. Du hörst jetzt, daß Super Saiyan irgendetwas auf japanisch vor sich hin brummelt: der Cheat hat also geklappt.





RANMA 1/2 2

Als Boss spielen

Im Solo-Modus kannst Du die Bosse steuern, indem Du beim Erscheinen des Titelschirms "nach oben", "nach rechts", "nach unten", "nach links", "nach oben" und Select eingibst. Du hörst eine Stimme, wenn der Cheat gewirkt hat.

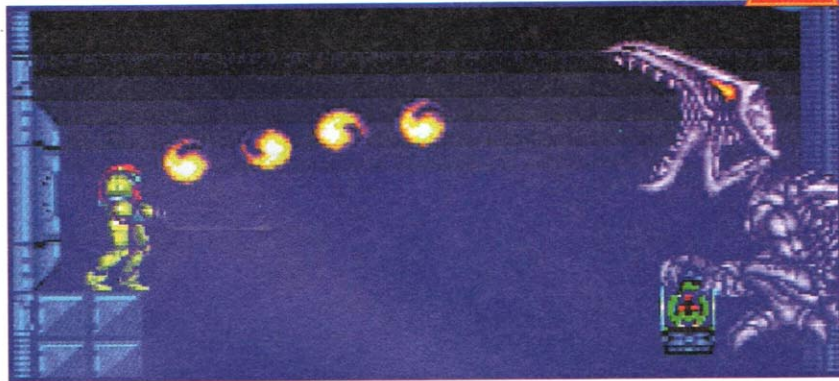
SUPER PUTTY



Unbegrenzte Putty

Drücke die Pause-Taste (Start), während Du spielst. Gib jetzt auf dem ersten Joypad R, A, L, L, und Y ein. Wenn alles richtig war, bewegt sich der Bildschirm nach rechts. Ein interessanter Nebeneffekt bei diesem großartigen Cheat ist es, daß Du mit der Select-Taste die Level überspringen kannst.

SUPER METROID



Um hohe Wände überwinden zu können, mußt Du Dich zum Ball zusammenrollen. Wenn Du jetzt Bomben unter Dir explodieren läßt, kannst Du Dich nach oben schießen lassen. Versuche es, vielleicht schaffst Du es auf diese Weise, die erforderliche Höhe zu erreichen. Diese Methode ist auch hervorragend dafür geeignet, verborgene Durchgänge in den Wänden zu finden.

CHOP-LIFTER III

Level-Codes

level 2- DSRTLLN
level 3- MRDSTGN
level 4- MDCTLVN

FATAL FURY 2

Als Boss spielen!

Warte auf das Takara-Logo und drücke dann schnell hintereinander B, A, X, Y, "nach oben", "nach links", "nach unten", "nach rechts", L und R. Und schon kannst Du in die Rolle des Bosses schlüpfen!

MORTAL KOMBAT

Code für Goro

Beende das Spiel und warte, bis die Wertung über den Bildschirm kommt. Wenn der Schriftzug "Ende" erscheint, mußt Du zugleich "nach oben", "nach links", Select und A gedrückt halten, bis der Titel-Bildschirm kommt. Dann drücke Start und Du beginnst das Spiel in der Rolle von Goro.

TINY TOONS 2

Zugang zu den Bonus-Spielen

Du hast den Titel-Bildschirm vor Dir. Drücke jetzt B und Start, um den Bonus-Level zu wählen. Wenn Du, ebenfalls während Du den Titel-Bildschirm siehst, A und Start drückst, erreichst Du sogar einen besonders hohen Schwierigkeitsgrad.



WOLFENSTEIN 3-D

Unbegrenzte Munition

Halte die R-Taste gedrückt und schalte jetzt das SNES ein. Wenn der Titel-Bildschirm erscheint, mußt Du den R-Knopf loslassen und ein neues Spiel beginnen. Drücke jetzt auf Pause



(Start) und gib dann R, "nach oben", B und A ein. Wenn Du ins Spiel zurückkehrst, hast Du so viel Munition, daß Du unbesorgt den 3. Weltkrieg vom Zaun brechen könntest.

Die ganze Karte zeigen

Halte wieder die R-Taste gedrückt und schalte das Gerät ein. Wenn der Titel-Bildschirm erscheint, lasse die Taste los. Fange ein neues Spiel an und drücke auf Pause (Start). Dann mußt Du A, A, "nach oben" und B eingeben. Drücke noch einmal auf die Start-Taste und Du bist wieder im Spiel.

SUPER CONFLICT

Auswahl des Einsatzes

Wenn Du die Karte vor Dir hast, drücke L und B, dann X und Y. Halte alle 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.



SUPER SWIV



Den Jeep und den Hubschrauber steuern
Gehe in die Zwei-Spieler-Option und drücke Start und A - jetzt kannst Du sowohl den Hubschrauber als auch den Jeep steuern.



STAR TREK: TNG

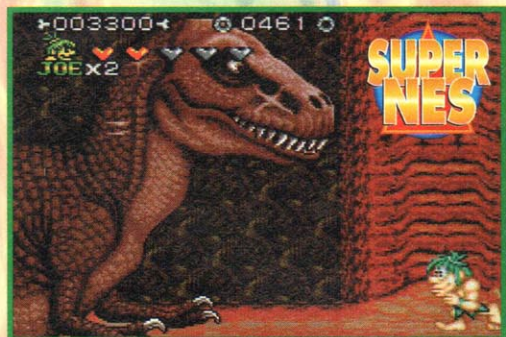


- BGTTBTBV** - Medizinische Versorgungsgüter überbringen.
CGTTBTBB - Das verlassene Schiff.
DJTTBTBB - Rettung der Minenarbeiter.
DJTTBTBV - Mehr Infos über IFD.
JFTTBTBB - Radny an der Bar suchen.
JDTTBTBV - Rettung der Mannschaft des funktionsuntüchtigen Schiffs.
KDTTBTBB - Mehr Infos über ISD.
KFTTBTBV - Besuch bei den Minenarbeitern.
LRTTBTBB - Gehe zum IFD.
MGTTLTBB - Nach der ersten "Shard" im Kampf.
NKTTLTBB - Test bei Verenitor Beta V.
PSTTBTBB - Test bei Verenitor Alpha 1.
PKTTLTBV - Zurück zum IFD.
TFTTLTBV - Endsequenz.

FIGHTER'S HISTORY

Als Boss spielen
 Um als Boss zu spielen, warte, bis das Logo verschwindet und drücke dann auf Controller 1 folgende Knöpfe: R-Knopf, R-Knopf, Hoch, Hoch, L-Knopf und R-Knopf. Wenn Du den Code richtig eingegeben hast, wird das durch einen Gong signalisiert.

JOE & MAC 2



Paßwörter
 Alle Paßwörter geben Dir 9.999 DM.
 Rosa Stein 1: MFRR JFKM QSKT FLDB
 Oranger Stein 2: FGGJ NSBH KTQC GPDB
 Gelber Stein 3: JNSB QSJJ CGDD KDFF
 Grüner Stein 4: FGGH NSFH KTBC GRFB
 Hellblauer Stein 5: QHPS FRST NSTR BTFF
 Blauer Stein 6: HRTR KMTS JSS HJGB
 Violetter Stein 7: LFRN JFGM QSML FLGB

ZOMBIES



Spezielles Paßwort
 Gib das Paßwort BCDF ein, und Du gelangst in eine besondere Bonusrunde, die oft übersehen wird.



SUPER MARIO KART

Allgemeine Cheats

Viele Leser haben uns nach Cheats für Super Mario Kart gefragt. Wir haben ein paar nützliche für Dich zusammengestellt. Wer weiß, vielleicht bringen wir Dir im nächsten Monat noch ein paar mehr.

Rennen um den Special Cup

Wähle Time Trial und setze den Cursor auf Mushroom Cup. Dann drückst Du auf dem Joypad nach links, und die linke Auswahl leuchtet auf. Jetzt drückst Du L-Knopf, R-Knopf, L-Knopf, R-Knopf, L-Knopf, L-Knopf, R-Knopf, R-Knopf und A. Du kannst nun den Special Cup anwählen.

Geschrumpfte Fahrer

Auf dem Bildschirm zur Fahrerwahl hältst Du Y gedrückt und drückst A. Dein Fahrer wird nun geschrumpft ins nächste Rennen gehen.

BATTLE CLASH

Extralevels

Drücke im Titelbildschirm auf Controller 1 den L- und den R-Knopf, und Du gelangst in die Extralevels.

T2

ARCADE GAME

Level überspringen

Wenn der Titelbildschirm erscheint, drückst Du folgende Knöpfe auf dem Joypad: L-Knopf, Hoch, R-Knopf, Hoch, L-Knopf, L-Knopf, L-Knopf, R-Knopf, Runter, Runter. Wenn's geklappt hat, hörst Du eine laute Explosion.

Jetzt gehst Du in den Highscore-Bildschirm und drückst R-Knopf, Hoch, Hoch, L-Knopf, R-Knopf, R-Knopf, R-Knopf, L-Knopf, Runter, Runter, R-Knopf, Hoch. Eine weitere Explosion bestätigt Dir, daß der Cheat funktioniert.

Starte das Spiel und drücke die L- und R-Knöpfe gleichzeitig - Du beendest die Mission und gehst weiter zum nächsten Level!

SKYBLAZER

99 Leben

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

RANMA 1/2: HARD BATTLE

Du bist der Boss

Bei der Figurenwahl hältst Du L- und R-Knopf gedrückt und drückst dann Start. Jetzt erscheint der letzte Boss.



PRO REPLAY

Designed and Manufactured by DATEL ELECTRONICS

ACTION REPLAY SNES • ACTION REPLAY SNES

BUGS BUNNY

7E02DA05: Unbegrenzte Leben.
7E02D610: Unbegrenzte Energie.

CHOPLIFTER III

7E01D70X: Ersetze X durch Levelnummer.
7E01D90X: Ersetze X durch Sektornummer.

CLAYMATES (US)

CC835380: Spielt die US Version auf deutschen Konsolen.
CD613EB1: Mit diesem Code arbeiten die folgenden Cheats:
7EF708FF: Unbegrenzte Diamanten.
7EF70259: Unbegrenzte Zeit.
7EF70605: Unbegrenzte Leben.

CRASH DUMMIES

7E03B605: Unbesiegbarekeit.
7E03B503: Unbegrenzte Leben.

EYE OF THE BEHOLDER (US)

008CE880: Mit diesem Code arbeiten die folgenden Cheats.
7E05F90A: Unbegrenzte Gesundheit für Figur oben rechts.
7E05270A: Unbegrenzte Gesundheit für Figur oben links.
7E06CB0A: Unbegrenzte Gesundheit für Figur unten links.
7E079D0A: Unbegrenzte Gesundheit für Figur unten rechts.

F1 EXHAUST HEAT

7E13629E: Alle Gegenstände unter \$1.500 sind gratis.
7E0064D5: Speed Start.
7E0064DF: Höhere Spitzengeschwindigkeit.

MEGA MAN SOCCER

00806500: Zusammen mit folgendem Code. Spielt US-Version auf allen Konsolen.
00817280: Zusammen mit vorigem Code verwenden.

MEGAMAN X

7E08D0X: X durch gewünschte Waffe ersetzen.

METAL MARINES

7E1DA3B9: Unbegrenzte Energie.
7E1DA1B9: Unbegrenzte Kriegskasse.

7E1DA4B9: Schnelle Uhr. (AR nur einschalten, wenn der Gegner Deine Sektoren angreift.)

NIGEL MANSELL

1FA33880: Spielt die deutsche Version auf jap. und US-Konsolen.

POP 'N' TWINBEE

7E024AF9: Andere Musik.

STAR TREK:TNG

00805180: Spielt die US-Version auf deutschen und japanischen Konsolen.

SUPER MARIO ALL-STARS

Super Mario 2
7E005500: Tötet alle Gegner.

SUPER STREET FIGHTER II

7E053190: Unbegrenzte Energie für Spieler 1.
7E05EA00: Special Moves in der Luft für Spieler 1.
7E05D002: Spieler 1 braucht nur 1 Runde zu gewinnen.
7E05E609: Spieler 1 mit schnellen Feuerkugeln für Ryu.
7E05D300: Autofeuer für Spieler 1.
7E052401: Schnelle Erholung von Feuerkugeln für Spieler 1.
7E059C01: Extra Turbospeed für Spieler 1.
7E059B01: Spieler 1 ist unsichtbar.
7E066E00: Spieler 1 wird nicht benommen.
7E053702: Spieler 1 hat kombinierten Dragon Punch und Hurricane Kick.
7E053706: Spieler 1 kann mit Standard-Feuerballmove rote Feuerbälle auslösen.
7E08110X: Der gleiche Gegner durch das ganze Spiel.
7E053602: Verändert bei Treffern die Farben der Kämpfer.
7E053430: Superhoher Sprung (Spieler 1).
7E06A701: Leichte Feuerkugeln (Spieler 1).
7E077190: Unbegrenzte Energie für Spieler 2.
7E082A00: Special Moves in der Luft für Spieler 2.
7E082609: Spieler 2 mit schnellen Feuerkugeln für Ryu.
7E081300: Autofeuer für Spieler 2.

7E076401: Schnelle Erholung von Feuerkugeln für Spieler 2.
7E07DC01: Extra Turbospeed für Spieler 2.
7E07DB01: Spieler 2 ist unsichtbar.
7E08AE00: Spieler 2 wird nicht benommen.
7E077702: Spieler 2 hat kombinierten Dragon Punch und Hurricane Kick.
7E077706: Spieler 2 kann mit Standard-Feuerballmove rote Feuerbälle auslösen.
7E077602: Verändert bei Treffern die Farben von Kämpfer 2.
7E077430: Superhoher Sprung (Spieler 2).
7E08E701: Leichte Feuerkugeln für Spieler 2.
7E00BF10: Kein Hintergrund.
7E1D3F0A: Turbospeed.

ROCK & ROLL RACING

7E02A2XX: XX bestimmt die Farbe Deines Fahrzeugs (00-08).
7E02A0XX: XX bestimmt die Farbe des Fahrzeugs (00-04).
7E02BDXX: XX bestimmt die Frontbewaffnung (01-03).
7E02BEXX: XX bestimmt die hintere Bewaffnung (00, 04, 05).
7E02BF00: Unbegrenzte Jump Jets.
7E02BF01: Unbegrenzte Nitros.
7E0E07XX: Geld x 100.
7E0E08XX: Geld x 10.000.
7E0E09XX: Geld x 1.000.000.
Zum Geldausgeben AR abstellen.

SUPER TROLL ISLANDS

7E215A03: Unbegrenzte Energie.
7E20F720: Unbegrenzte Sahnetorten.
7E207403: Unbegrenzte Farb-Spins.

THE PIRATES OF DARK WATER

7E12EA50: Unbegrenzte Zeit.
7E12E206: Unbegrenzte Leben für Spieler 1.
7E072158: Unbegrenzte Energie für Spieler 1.

WORLD CUP STRIKER

7E076158: Unbegrenzte Energie für Spieler 2.
7E12E406: Unbegrenzte Leben

für Spieler 2.

TIME TRAX

7E14C303: Unbegrenzte Leben.
7E14B504: Unbegrenzte Energie.
7E14B930: Unbegrenzte Zeit.

WILDTRAX (STUNT RACE FX)

0BAEDE80: Spielt die japanische Version auf allen Konsolen.

WORLD CUP STRIKER

82B70280: Spielt die PAL-Version auf amerik. und jap. Konsolen.
809B8300: Zusammen mit vorigem Code verwenden.
7E138E0X: X ist die Zahl der Tore für Spieler 1.

ZOOL

7E020C07: Unbegrenzte Leben.
7E1CF1FA: Unbesiegbarekeit.

ART OF FIGHTING

C0EBCD760: Entfernt Statusanzeige vom Bildschirm (US-Version)
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.

LOST VIKINGS

7E130B00: Unbegrenzte Energie für Erik.
7E130F00: Unbegrenzte Energie für Olaf.
7E130D00: Unbegrenzte Energie für Baleog.

INSPECTOR GADGET

7E159004: Unendliche Leben.
7E159222: Unbegrenzte Hüte.
7E15AE05: Voll ausfahrbare Arme.

PINBALL DREAMS

7E00BF04: Unbegrenzte Kugeln

SUPER TURRICAN

7E05AD04: Volles Power-Up (Streuschuß)

NÄCHSTEN MONAT:

IM KOMMENDEN MONAT: DIE GRÖSSTEN ABENTEUER VON INDIANA JONES!



INDIANA JONES' *Greatest Adventures*

UND ZUSÄTZLICH: REVIEWS VON STREET RACER, DROPZONE, JURASSIC PARK II, BATMAN: THE ANIMATED SERIES, MR NUTZ (GB), SYNDICATE, SPARKSTER, PROBOTECTOR 2 (GB), SUPER BOMBERMAN 2, TURBO TOONS und vieles andere mehr!

ab 14. OKTOBER - IM HANDEL

DER TOTALE WAHNSINN: MAGAZIN MIT CD

PC POWER

NUMMER 0 • SEPTEMBER '94 • 12.80



TIE FIGHTER

**Ein Review
über die
Mächte des
Bösen**



PC POWER

GAME DEMOS COLLECTION Volume 1

BATTLE BUGS
BLAST
CHAOS ENGINE
CD3 SAMPLER
DARKSEED
D-DAY
DARK LEGIONS
DESERT STORM
DREAMWEB
EUROPEAN CHAMPIONS
EPIC PINBALL
FIFA SOCCER
GUARDIANS OF THE
FLEET
11 TH HOUR
HEIMDALL 2

INTERNATIONAL TENNIS
LAMBORGHINI
MEGA RACE
MYST
OVERLORD
1942: PACIFIC AIR WAR
SANGO FIGHTER
SPACE HULK CD
SIM CITY ENHANCED CD
SIM CITY SCENARIOS
STAR TREK CD
TD 2192
THEME PARK
TIE FIGHTER
UNDER A KILLING MOON
ZOO 2

Alchemy Publishing
Postfach 3127
48581 Gronau
Tel: (31) 53 78 8008
Fax: (31) 53 77 9099

Im Programm-Manager von Windows öffnest Du das Dateimenü und klickst auf "Ausführen". Als Befehlszeile gibst Du D:\INSTALL ein, dabei ist D der Buchstabe Deines CD-ROM-Laufwerkes. Daraufhin wird das PC POWER-Menüsystem geladen, eine neue Programmgruppe gebildet und das PC POWER-Icon installiert. Nach der Installation klickst Du einfach das PC POWER-Icon an, und es erscheint der Startbildschirm.

**PC POWER: DAS KOMPLETTE
ENTERTAINMENT-PAKET**

Inhalt:

Cyberwar von SCI
Videokarten und Standards
FIFA von Electronic Arts
Iron Angel von Ocean
Theme Park
Microsofts Chicago
TIE Fighter von LucasArts
Blue Byte, Feature
Harpoon II
Outpost von Sierra





YOGI BEAR'S[®] Cartoon Capers

**HANNA
BARBERA'S
BELIEBTESTE
FIGUR NUN AUF
DEM SNES UND
GAMEBOY IN EINEM
ÜBERLEGENEN MULTI-LEVEL
PLATFORM-SPIEL**



Yogi ist aufgewacht aus seinem Winterschlaf, nur um zu entdecken, daß inzwischen eine Chemiefabrik im Herzen des Jellystone Parks erbaut wird.

Yogi's Aufgabe ist es Ranger Smith vor der Gefahr zu warnen.

Folge Yogis übermütigen Sprüngen durch die wunderschöne Umgebung des Jellystone Parks, von den schneebedeckten Bergen bis zur entscheidenden Konfrontation an der Baustelle!

Entdecke Höhlen und mach ein bißchen Bieber-Surfen!

Waschbären, Schildkröten, Stachelschweine, Springende Lachse - alle bringen Yogi Ärger!

Jeder Level beinhaltet über zweihundert Action-Bilder.

Mehr als 300 Animationsrahmen.

**YOGI BEAR'S[®]
Cartoon Capers**
**SUPER NINTENDO[®]
ENTERTAINMENT SYSTEM**

**YOGI BEAR'S[®]
Gold Rush
GAME BOY**

Das Geld zum Unterhalt des JellystonePark wurde gestohlen von dem Bösen Jake. Nur Yogi kann die Situation noch retten, das Geld finden und Jake besiegen. Bist Du Bär genug?

32 gewaltige Level voll mit Aktion.

Geheime Räume, versteckter Bonus und Gegenstände, die gefunden werden müssen.

Atmosphärische Musik und Soundeffekte. Superleichtes Parallax-Scrolling.

6 Gegenden, Jede mit einzigartigen Feinden und Graphiken.

Renne durch den Park, fahr mit dem Karren durch die Minen, hüpfte von Wolke zu Wolke, oder, fliege durch die Lüfte mit dem geheimnisvollen Zaubertrank.

Yogi Bear - Besser als das durchschnittliche Computerspiel. Dieses Spiel ist unent-Bär-lich!

**empire[®]
SOFTWARE**



imagineer