

NINTENDO • NINTENDO • NINTENDO

SUPER

NOV '94

DM 5.80

ÖS 45,00 sfr 5,80
NOVEMBER 1994
NUMMER 11



**EIN KOMPLETTER FÜHRER
DURCH DAS SPIEL!**
JEDER MOVE - JEDER CHEAT!

True Lies

DER BESTE NINTENDO-PLATTFORMER, DEN ES JE GAB!

**EARTHWORM
JIM**



**SUPER
NES**



**GAME
BOY**

**GAMES
WORLD**

Profi Accessories

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 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 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**

Jöllennebeck

GmbH

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

Vertrieb nur über
den Fachhandel.



QUALITY JOYSTICK

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

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

DIE FANTASTISCHEN VIER SCHLAGEN WIEDER ZU.



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

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

Umschlagseite

© TM SHINY ENT./ VIRGIN

© TM ACCLAIM/MIDWAY

SPIEL IN DIESER AUSGABE!



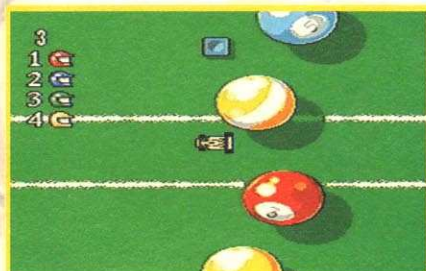
RETURN OF THE JEDI



SECRET OF MANA



VORTEX



MICRO MACHINES



LION KING

REVIEWS

MORTAL KOMBAT (GB)	24
VIRTUAL BART	26
LEMMINGS	28
JELLY BOY	30
VAL D'IERSE	32
ALADDIN	34
SUPER BOMBERMAN 2	36
BATTLE TOADS & DD	38
JELLY BOY (GB)	39
BRAINES	40
BATMAN & ROBIN	46
TINY TOONS	48
BEAUTY & THE BEAST	49
RETURN OF THE JEDI	50
SPARKSTER	54
SECRET OF MANA	56
EARTHWORM JIM	60

PREVIEWS

SEAQUEST DSV	12
VORTEX	13
NIGEL MANSELL	14
LION KING	15
MICKEY'S MANIA	16
DINO DINIS SOCCER	17
MICRO MACHINES	18
NBA JAM	20
REN & STIMPY	21

NEWS	6
TRUE LIES	22
TURN & BURN	41
CHOPLIFTER POSTER	42
POST KASTEN	68
MORTAL KOMBAT TIPS	72
TIPS	80

Die fantastischen
Vier schlagen
wieder zu!



EARTHWORM

S.60



S.72

TIPS

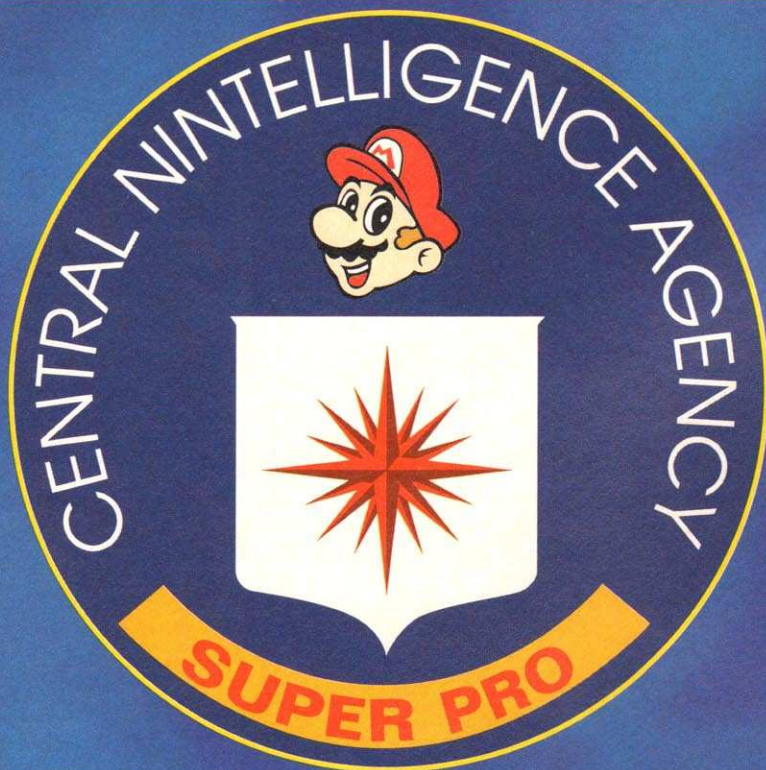
MORTAL KOMBAT II

S.22

Der vielleicht explosivste Film dieses Jahres -
wird es auch das explosivste Spiel?

True Lies





COMMANCHE JETZT MIT SUPER-FX!



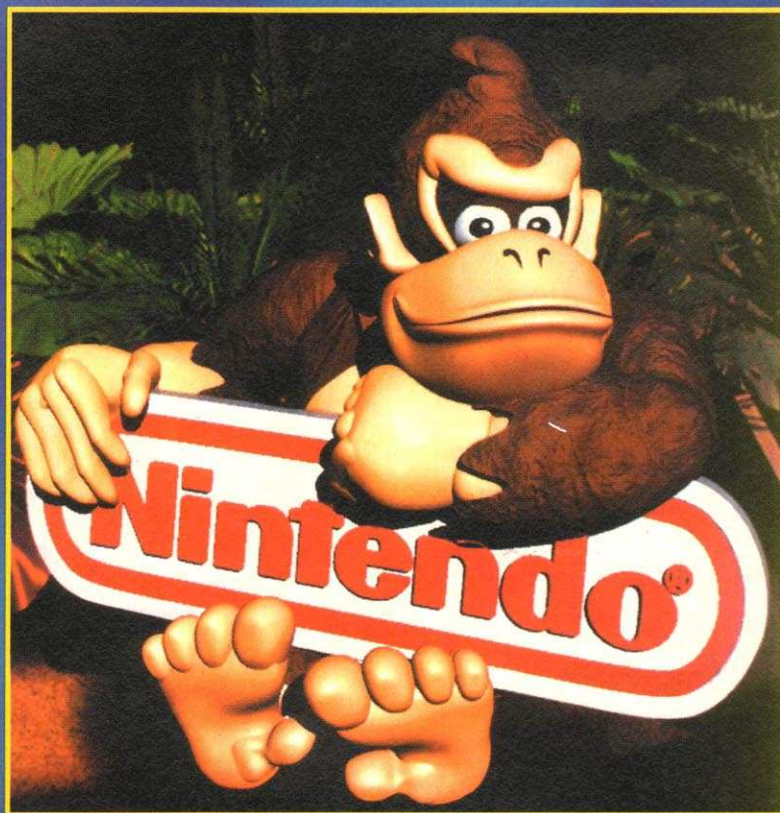
Der Super-FX-Chip macht es möglich: Die vom PC bekannte Simulation des Kampfhubschraubers RAH-66 Comanche soll 1995 auch für den SNES herauskommen. Das Spiel erinnert ein wenig an Thunderhawk auf dem Mega-CD und Super Battletank auf dem SNES. Zu sehen sind in Comanche sehr schön digitalisierte Bodenziele wie etwa Panzer oder Scud-Raketenstellungen. Für den PC gibt es drei Varianten: den Power Pack, die Mission-Disk 1 und Over the Edge. Bisher ist aber nichts Näheres darüber bekannt, auf welchen dieser Versionen die SNES-Ausgabe beruhen soll. Sicher ist eines - in diesem Jahr wird es nichts mehr mit dem Spiel.

DIE GREMLINS SCHLAGEN WIEDER ZU!

Herzlichen Glückwunsch an Gremlin Graphics! Die Firma ist jetzt zehn Jahre lang im Geschäft und hat Klassiker wie Monty on the Run und Jack the Nipper für den Spectrum und später Zool für die Konsolen herausgebracht. Zur Feier des Tages verordnete sich der Jubilar eine Schönheitsoperation und nennt sich ab sofort Gremlin Interactive.

Um sich stärker im Nintendo-Markt zu verankern, will die Software-Schmiede Jungle Strike und das Vier-Spieler-Game Top Gear 3000 herausgeben. Allerdings wird das wohl noch einige Monate dauern

DONKEY KONG COUNTRY STEHT VOR DER TÜR!



Unglücklicherweise kam Donkey Kong Country zu spät und konnte daher nicht mehr in dieser Ausgabe besprochen werden. In der nächsten Ausgabe gibt es aber ein Preview, versprochen! Zum Trost gibt es hier ein neues Foto des haarigen Affen. Darüber hinaus bietet Nintendo die Möglichkeit, Dir mit Hilfe von Super Pro ein Spiel reservieren zu lassen. Wenn Du also einer der ersten sein willst, die dieses Spiel in die Hände bekommen, dann melde Dich bei Nintendo. Das Unternehmen ist nämlich überzeugt davon, daß Donkey Kong Country sehr schnell ausverkauft sein wird.



Londoner Computermesse schwach auf der Brust

Die US-Computermesse CES ist die allererste Adresse für die Spieleindustrie - dort gibt es nicht nur die neuesten Spiele, dort werden auch die wirklich bahnbrechenden Neuheiten vorgestellt. Leider bietet die ECTS in London nur einen schwachen Abglanz davon: Irgendwie kennt man alles schon, auch wenn hier und da ein ganz hübsches Spiel dabei ist. Und für uns Schreiberlinge bleibt da meist keine andere Wahl, als sich einen hinter die Binde zu gießen, mit den PR-Mäuschen zu flirten und sich vorsichtshalber alle Messeprospekte über Spiele unter den Nagel zu reißen, über die wir meist schon berichtet haben.

Auch in diesem Jahr hatte die ECTS wieder Neuigkeiten versprochen. Da gab es Gerüchte, Donkey Kong Country und Super Punch Out seien im Anmarsch - das Angebot reduzierte sich dann aber doch zumeist auf all den schwachsinnigen Quatsch, mit dem uns die Industrie in der Weihnachtszeit das Geld aus der Tasche ziehen will.

Dennoch ist die Messe ein wichtiger Kontakt-Hof. Da trifftst Du nämlich den einen oder anderen wichtigen Gesprächspartner. Programmierer etwa - von weitem erkenntlich an der wirren Frisur, dem starren Blick und der fahlen Gesichtsfarbe. Mit denen kann man immerhin über wichtige Entwicklungen, Pläne, technische Neuigkeiten und den neuesten



Branchenklatsch klönen. Und davon hat auch Super Pro etwas - und damit Du selbst, als unser Leser oder unsere Leserin.

Am lautesten ging es am Messestand der Firma Ocean zu. Die hatte auch Grund dazu, schließlich bringt sie vor Weihnachten einen ganzen Schwung neuer Spiele heraus. Die Standbesatzung stellte Shaq-Fu, Jordan Adventure, NHL '95 und Syndicate vor. Dazu auf dem PC Iron Eagle und Inferno. Gefiel uns!

Sega machte viel Reklame für den 32X-Zusatz für den Mega Drive und stellte bei der Gelegenheit als spielbare Versionen Star Wars, Doom und Virtua Racing vor - nichts Halbes und nichts Ganzes. Wo aber steckte Nintendo???

Na gut, nach einiger Suche fand man auch Nintendo, gut versteckt hinter anderen Messeständen. Donkey Kong? Fehlanzeige...

Aber den Super Game Boy

gab es gleich massenweise. Die Geräte waren mit Spielen geladen wie Duck Tales 2, Tetris 2, Soccer, Space-Invaders, Pac Man und natürlich Donkey Kong '94 - aber kaum jemand machte sich die Mühe, damit zu spielen. Gezeigt wurden auch Stunt Race FX, Secret of Mana, Super Metroid und das vielversprechende Krazy Klown's Cartoon Chase - die grafisch gut aufgemachte Jagd nach einer Bombe. Schließlich bot Nintendo noch Gallery 5 an - eine Sammlung von fünf Spielen auf einer Game Boy Cart. Und das alles war so simpel, daß man sich schon auf den Arm genommen fühlte.

Nun gut, Nintendo hält wohl nostalgisch an überholter Technik und alten Spielen fest - von Ultra 64 oder einem überzeugenden Programm für das kommende Jahr war nichts zu sehen. Stattdessen boten kleinere Firmen viele überraschende Neuigkeiten und lustige Gags. UBI Soft etwa

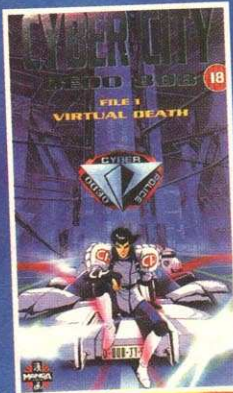
begeisterte mit Street Racer, wobei verschiedene der Spielfiguren in Lebensgröße für Wirbel sorgten.

Neben Ocean war bei Virgin am meisten los. Das Unternehmen muß wohl insgesamt zehn Stände gehabt haben - im zentralen Pavillon jedenfalls wurden Lion King, Dragon und das wunderbare Earthworm Jim vorgestellt. Während der allgegenwärtige Pressesprecher Doug Johns mit mindestens 50 Leuten zugleich parlierte, spielten wir auf dem PC Dark Forces und sprachen mit Dave Perry, dem Chef von Shiny Entertainment und Produzent von Earthworm Jim. Archer McLean zeigte Jimmy Whites Snooker und einiges von Super Dropzone.

Weitere Höhepunkte waren Pitfall von Activision, 3DO Road Rash, Wing Commander 3 für den PC und natürlich Super Return of the Jedi und Indy Jones, die beide Mittelpunkt des JVC-Standes waren.



MANGA MIT NEUIGKEITEN AUS JAPAN

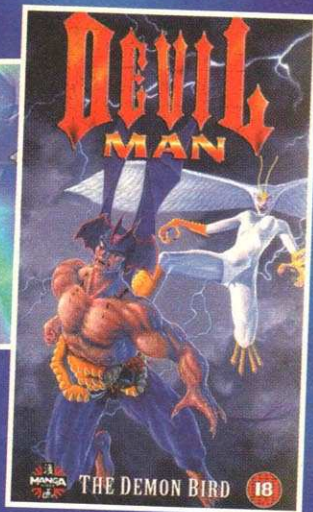


Aus dem Land mit der aufgehenden Sonne in der Nationalflagge kommen jetzt noch mehr Videofilme. Da ist zunächst der unvermeidliche Guyver, Data 7 - die Fortsetzung der endlosen Geschichte über die laufende Waffe und die zahllosen Kampfszenen. In Data 7 hat der führende Wissenschaftler von Chronos, Dr. Balcus, die Macht von Commander Cyu übernommen und entwirft den teuflischen Plan, Shos Vater, Tesuro und Mizuki als Köder für den Guyver zu mißbrauchen. (So und jetzt schließe mal die Augen und versuche, diesen Satz aus dem Gedächtnis nachzuerzählen!)

Dann kommt Devil Man, Kapitel zwei - eine absurde, absonderliche und gewalttätige Geschichte. Wenn Du Dich schon einmal über unbesiegbare



Dämonenvögel, Gelmar den Wasserdämon oder Jumpe geärgert hast (das ist der, der alle gequälten Seelen in seinem Bauch hat), dann brauchst Du dieses Video unbedingt. Die Story ist voller Eisdämonen, mißhandelter Freundinnen und zahlreichen Kampfszenen. Wenn Du mal abends im Dunkeln durch einen einsamen Park gehst, wirst Du mit Sicherheit an Manga und Devil Man denken.



Schließlich gibt es noch die Cyberpunk-Collection, eine Sammlung der besten Cyberpunk-Filme. Erster in der Serie ist Cyber City OEDO 808 mit einer Geschichte über durchgedrehte Psychopathen und Massenmörder. (Warum wollen die uns eigentlich immer Angst vor der Zukunft machen?) Da werden Häftlinge mit Bomben am Hals auf lebensgefährliche Einsätze geschickt - wenn sie Erfolg haben, wird die Strafe erlassen. Und bleibt der Erfolg aus, dann sind sie eben hin.

Der Untertitel dieses Films lautet Virtual Death (scheinbarer Tod). Es geht darin um einen Mörder, der

versucht, 50.000 Menschen vor einem verrückten Computer-Hacker zu retten, der sie in einem Gebäude eingesperrt hat und nach und nach umbringen will. Cyber City ist auf dem Markt, und kostet ca. DM 29,95 Na, wenn das kein Geschäft ist!



AUCH PIONEER GEHT IN DEN VIDEO-MARKT

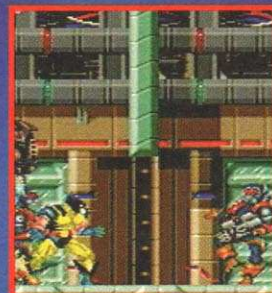
Der Elektronik-Konzern Pioneer will sich jetzt auch ein Stückchen von dem Videofilm-Kuchen abschneiden, den Manga mit seinem aggressiven Marketing meinte, alleine verzehren zu können. Im Gegensatz zu Manga will sich Pioneer jedoch auf gewaltlose japanische Zeichentrickserien wie Moldiver und Tenchi Muyo



konzentrieren. Wenn Du davon noch nie gehört hast, ist das auch nicht weiter schlimm - außerhalb Japans kennt nämlich niemand diese Filme. Tenchi Muyo handelt von einem Studenten, der unbeabsichtigt einen Dämon befreit und in Moldiver entwickelt eine Gruppe von Wissenschaftlern einen Super-Anzug, der sich für 666,6 Sekunden mit Lichtgeschwindigkeit bewegt. Beide sind jetzt auf zwei Videos im Angebot. Pioneer will in Kürze auch Green

Legend - Ren und die Science-Fiction-Serie Kishin Heidan anbieten. Diese Videos sind vor allem für die Jüngeren geeignet.

ACCLAIM GAMES MIT WOLVERINE



Acclaim will demnächst nicht nur die SNES-Spieleversion von Filmen wie Judge Dredd, True Lies und Stargate herausbringen.

Wie das Unternehmen ankündigte, soll auch Wolverine sein eigenes Spiel haben - der Held von X-Man und verschiedenen Comic-Büchern. Bei dem Spiel handelt es sich um einen Beat-'em-Up in Plattformer-Format. Es läßt sich horizontal scrollen und soll dem Incredible Hulk ähnlich sein (hoffentlich ist es besser.) Wolverine hat einziehbare Klauen aus unzerstörbarem Stahl. Auch seine Knochen sind mit diesem Stoff überzogen. Hinzu kommt, daß er im Kampf so gut wie unverwundbar ist. Frank Miller und Chris Claremont haben Wolverine wiederentdeckt. Sobald Super Pro mehr weiß, wirst Du unterrichtet.

VIC TOKAI HAT KICK OFF 3 ÜBERNOMMEN



Nachdem wir in Ausgabe 3 einen vierseitigen Review über Kick Off 3 für den SNES veröffentlicht hatten, verkaufte Imagineer das Spiel an die japanische Firma Vic Tokai. Die hat das Spiel offenbar überarbeitet und will es im November neu herausbringen. Wir hatten Kick Off 3 übrigens mit 87 Prozent bewertet.

DER TOTALE WAHNSINN: SPIELE-MAGAZIN MIT CD!

PC POWER

NUMMER 11 • NOV '94 • DM 14.80 • Sfr 14.80

CD

Little Big Adventure

Ein Exklusive-
Preview und
eine Demo von
Electronic Arts

PC CD-ROM

**KEINE CD-ROM?
FRAGE DEN
VERKÄUFER!**

Inhalt:
Cyberwar von SCI
Videokarten und
Standards
Star Crusader
Dawn Patrol von Empire
Nascar Racing von Virgin
Novastorm Exklusive
Ultimate Domain
Rise of the Robots



**Jetzt im
Verkauf**

Nintendo Rundschau

ALLMÄHLICH BEKOMMEN WIR ANGST VOR DEM BRIEFTRÄGER...

Je näher Weihnachten rückt, desto dickere Pakete mit Spielen lädt der Briefträger vor dem Büro von Super Pro ab. In diesem Heft haben wir schon 15 Reviews und im kommenden Monat werden es sogar noch mehr sein.

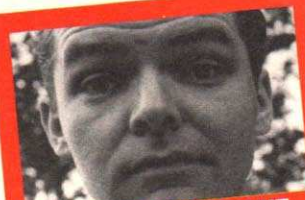
Allmählich steigen auch die Schwergewichte unter den Spielen in den Ring: Lion King, Jurassic Park II, Mortal Kombat II, Earthworm Jim und Donkey Kong Country. Wer wird der Sieger sein?

In dieser Ausgabe drucken wir Previews von zehn neuen Spielen. Dazu gehören Vortex, Pitfall, Mansell's Indy Car, Lion King, SeaQuest DSV und Mickey Mania. Und damit Dir schon mal das Wasser im Munde zusammenläuft, kündigen wir hiermit an, daß wir so bald wie möglich auch die Reviews zu diesen Spielen bringen.

Unsere Reporter schrecken bekanntlich vor nichts zurück - nicht einmal vor einem Besuch bei Acclaim: Dort konnten wir exklusiv einen Blick auf True Lies werfen. Wir bringen in dieser Ausgabe auch ein Interview mit den Programmierern von Jurassic Park II. Den Hauptteil unseres



Magazins machen bekanntlich die Reviews aus. Die gesamte Redaktion ist erst einmal begeistert von Earthworm Jim - das erste Game von Shiny Entertainment. Wir berichten auch über Secret of Mana (Nintendo brauchte länger als ein Jahr, um es offiziell auf den Markt zu bringen), SuperReturn of the Jedi, Sparkster, The Adventures of Batman & Robin, Suber Bomberman 2, Lemmings, Jelly Boy, Virtual Bart und über die Game Boy-Version von Aladdin.



DAS EINZIGE MAG MIT MARTIN WILMER SUPERSTAR!

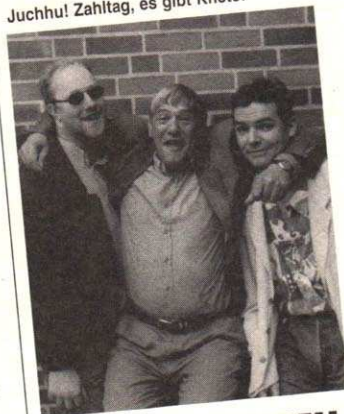
Da fliegt Nintendos Ultra 64 - keiner weiß, ob es dieses UFO wirklich gibt.

hat vielleicht zwei sehr gute dabei, vier kommen auf eine Bewertung von 69 - 89 Prozent, zwei sind nur Durchschnitt und der Rest ist schlecht. Daran kann man nichts ändern - auch der geschickteste PR-Manager kann das Publikum auf Dauer nicht an der Nase herumführen. Mein Rat an die Industrie: Nehmt es doch einfach hin, daß Ihr mal gute und mal schlechte Spiele herausbringt. Freut Euch über die positiven Berichte und nehmt die negativen zum Anlaß, die neuen Spiele noch besser zu machen. Nehmt Kritik aber bitte nie persönlich ...

Es gibt nämlich nichts Ärgerlicheres, als mit einer Software-Firma zu reden, die sauer darüber ist, daß ihr Spiel in der Bewertung um zwei Prozent unter den Erwartungen liegt.

Peter Wolter

Juchhu! Zahltag, es gibt Knetel



HIER WIMMELT VON FREMDEN GESICHTERN UND NEUEN ZEITSCHRIFTEN!

Hast Du eine Ahnung, wie viele Leute seit einigen Tagen um das Verlagsgebäude von Alchemy Publishing kreisen? Wir haben auch keine Antwort darauf. Das einzige, was wir wissen, ist, daß täglich neue Leute bei uns auftauchen und sich nicht einmal vorstellen. Und die haben alle irgendwas mit der Redaktion oder der Produktion dieser epochemachenden Spielezeitschriften zu tun: Sega Pro, PC Power, Games World und natürlich Super Pro. Und vielleicht kommt noch eine Filmzeitschrift dazu (weil der Boss auf kostenlose Eintrittskarten spekuliert, haha.).

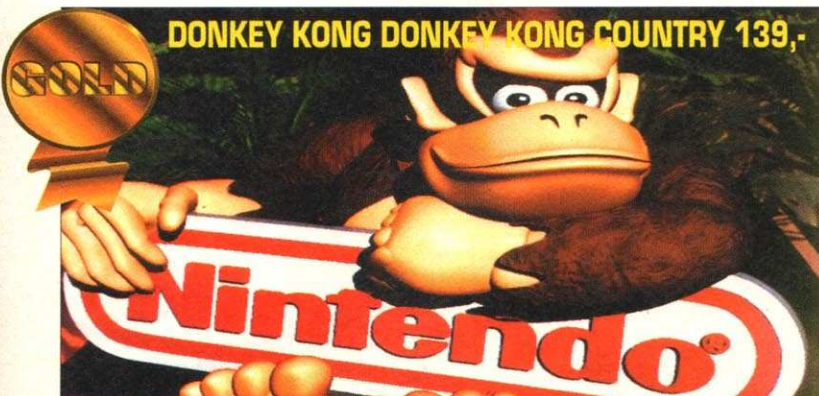
WIE?

Wie? Was zum Teufel machen Roby und Norman hier? Wer die beste Antwort findet, gewinnt die Reste von Phil's Spielekiste (ist da etwa D-Force drin? Igittigitt!)

Theo KRAANZ VERSAND & LADEN

DER NINTENDO SPEZIALIST

DONKEY KONG DONKEY KONG COUNTRY 139,-



MICKEY MANIA (DEZ) 144,-



RETURN OF THE JEDI (NOV) 139,-

SUPER NINTENDO

Super Game Boy	99,-
Super Nintendo More Fun Set mit Super Game Boy, S. Mario World	339,-
Power Station SN	199,-
Action Replay Pro 2 SN	99,-
Infrarot Joypads SN	89,-
Game Commander II Dauerf.	34,-
Actraiser 2	124,-
Adventure Island II (Nov)	124,-
Animaniacs (Dez/Jan)	139,-
Battle Toads/Double Dragon	99,-
Beauty and the Beast (Nov.)	119,-
Chaos Engine	129,-
Die Schlümpfe (dt. Texte)	114,-
Donkey Kong Coun. (Nov/Dez)	24,80
Spielerater zu Donkey Kong C. (Nov/Dez)	139,-
Dragon/Dragon Lee	119,-
Dschungelbuch	134,-
Earth Worm Jim (Nov.)	134,-
Elite	104,-
F-1 Pole Position 2	129,-
Fievel der Mauswanderer	109,-
Humans 1	99,-
Itchy & Scratchy	124,-
Lemmings 2	144,-
Lion King (Nov)	134,-
Maximum Carnage	129,-
Mickey Mania (Dez.)	144,-
Micro Machines	119,-
NBA '95	134,-
N.-H Indy Car Racing	139,-
NHL 95 (Nov.)	129,-
Page Masters (Nov.)	124,-
Power Rangers (Dez)	139,-
Samurai Showdown (Nov)	134,-
Sequest	129,-

TOPHITS ZU KNALLERPREISEN

SUPER NINTENDO

Daffy Duck	79,-
Choplifter III	99,-
Equinox	99,-
Skyblazer	89,-
Tiny Toons	59,-
Terminator II (Jud. Day)	49,-

Game Boy

Choplifter II	39,-
R-Type 2	39,-

ALLE SPIELE IN DEUTSCHER VERSION

NUR SOLANGE VORRAT REICHT

fordern sie unser kostenloses magazin gegen frankierten (dm 3,-) und adressierten rückumschlag an. versand per nn dm 8,-, bei vork (nur euroschecks) dm 4,-; preisirrtümer, änderungen vorbehalten; ups dm 10,-; porto ausland dm 18,-.

Falls Sie in der Nähe sind: besuchen Sie unsere neue Filiale in 94032 Passau, Bahnhofstraße 28, Gegenüber dem Bahnhof

Slam Master (Nov.)	139,-
Soul Blazer (Nov.)	124,-
Sparkster	129,-
Star Wars III (Nov.)	129,-
Super Bomberman 2 (Nov.)	109,-
Indiana Jones (Ende Nov.)	139,-
Super Pinball	94,-
Return of the Jedi (Nov)	139,-
Schlümpfe	114,-
Secret of Mana (dt. Texte S. Berater)	114,-
Slam Masters	134,-
Street Racer	124,-
Stunt Race FX	114,-
Super Metroid (dt. Texte Spieleberater)	114,-
Super Street Fighter II SN (Nov.)	134,-
Tiny Toons Adv. 2 (Nov/Dez)	129,-
Utopia	119,-
Val D'Iserre Champ.	129,-
Virtual Bart	109,-
WWF Raw (Nov.)	154,-

NES

Die Schlümpfe	89,-
Dschungelbuch	94,-
Duck Tales II	84,-
Rescue Rangers 2	79,-

GAME BOY

Game Boy Basic Set	89,-
Donkey Kong (256 Farben S.GB)	64,-
Dschungelbuch	64,-
Monster Max	69,-
NBA Jam	69,-
Pinball Dreams	99,-
Protector 2	64,-
Super Game Boy Soccer	59,-
WWF Raw	74,-



INDIANA JONES(ENDE NOV.) 139,-



EARTHWORM JIM 134,-



LION KING (NOV) 134,-

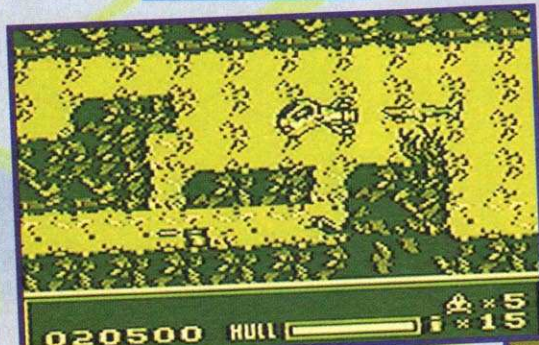
In Punkto Schnelligkeit: Absolute Spitze

Wir bieten Ihnen den Schnell-Service als Standard. Bei uns bekommen Sie Ihre Ware als Brief, Schnellpäckchen oder Schnelldpaket. 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 Euroscheck) DM 4,-; Preisirrtümer vorbehalten; UPS DM 10,-; Porto Ausland DM 18,-.

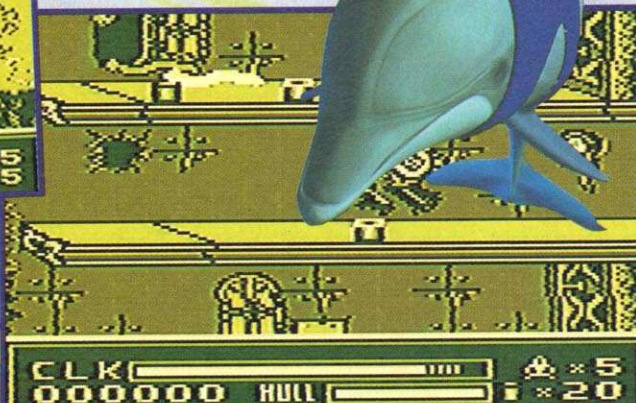
JULIUSPROMENADE 11 97070 WÜRZBURG TELEFON (09 31) 57 16 01 ODER 06

seaQuest DSV



△ Schwimme zu den Giftbehältern und entsorge sie fachgerecht.

▽ Das Sonar zeigt Dir Schiffswracks und unterseeische Schluchten



The channel is too narrow for the seaQuest. Only the sea launch can survive the pressures at these depths.



VERLAG

THQ (COSMO)
02161 81900

PREIS

ca. DM 79,-

KAPAZITÄT

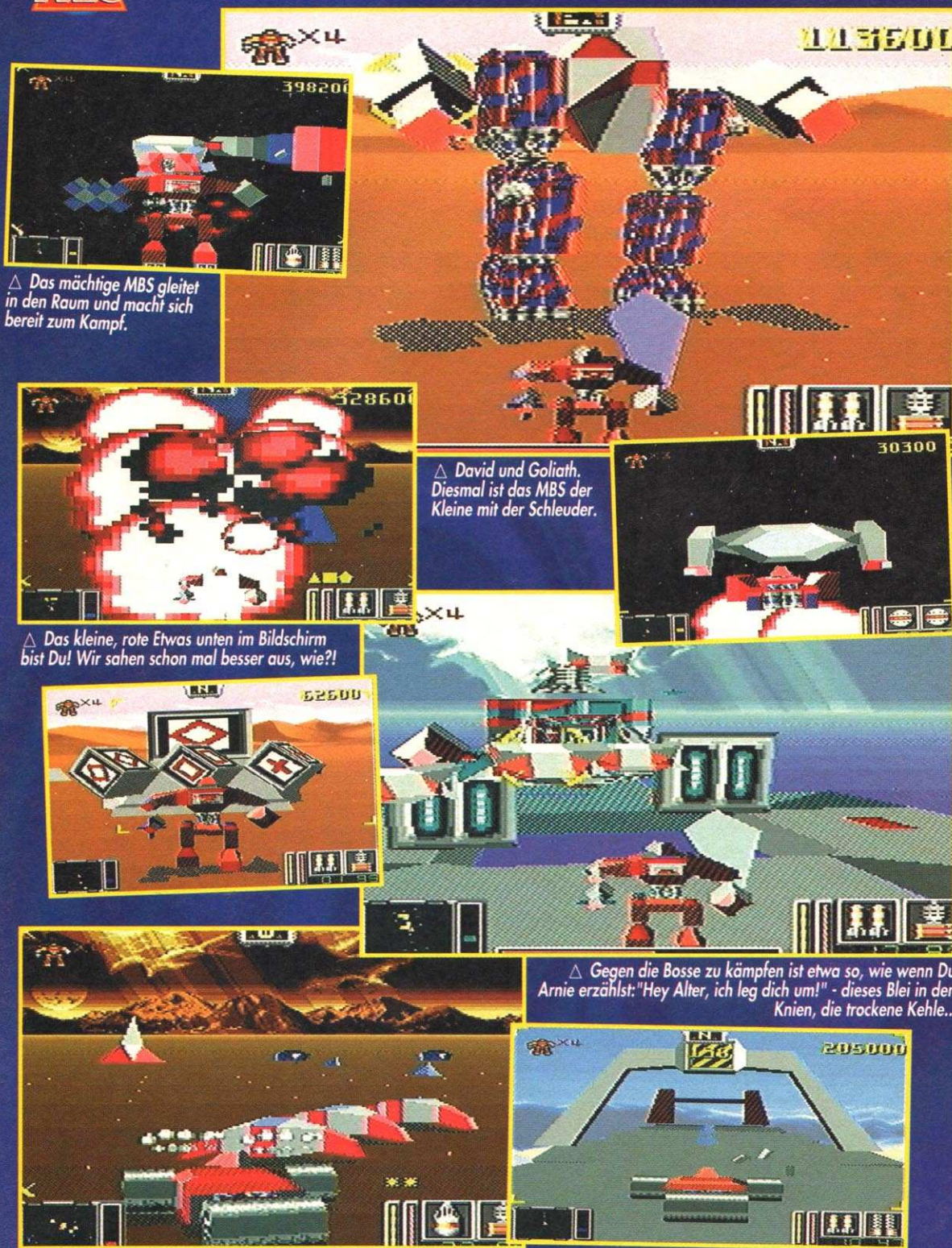
2Mbits

Alle eingefleischten Tiefseeforscher unter unseren Lesern werden wahrscheinlich schon von SeaQuest DSV gehört haben, der Serie, die zur Zeit auf RTL läuft. Im Prinzip ist das Ganze nichts anderes als eine Mischung aus Star Trek und Flipper (oder doch nicht?), mit massig Kanonen, Schiffswracks und verdächtig vielen Problemen, die Folge um Folge auf die beinharte Crew einprasseln. Warum nicht auch auf unseren Konsolen? Es wird Dich freuen, zu hören, daß eine Cart für den Game Boy sich kurz vor dem Auftauchen befindet. Aber statt eine schlichte, originalgetreue Lizenz zu produzieren, hat Malibu das Abenteuer ein bißchen exotischer gestaltet. Der Spaß beginnt mit einem Shoot 'em Up (im Stil von Roter Oktober), geht dann aber bald in eine Vielzahl aufregender und abwechslungsreicher Sub-Games über.

Das SeaQuest DSV (Deep Submergence Vehicle, auf deutsch: Tieftauch-Fahrzeug) beherbergt eine komplette Flotte von Unterwasserfahrzeugen, die Du benutzt, um gefährliche Giftmüllbehälter einzusammeln, die Terroristen ins Meer geworfen haben. Der Speeder transportiert beispielsweise einen Taucher und eignet sich zum Erkunden von Höhlen, während das Remote ideal für schwer zugängliche Tiefseegräben oder auf dem Boden des Ozeans liegende Schiffswracks ist.

Außerdem gibt es noch Action mit Rätselaufgaben: Du mußt einen Generator reparieren. Dieser Teil erinnert stark an den alten Automatenklassiker Tempest. Und was wäre ein Game Boy-Spiel ohne ein bißchen Plattform-Action?!! Um in die Sub-Games zu gelangen, mußt Du das DSV durch ein Minenfeld steuern, welches feindliche Schiffe an der Wasseroberfläche angelegt haben. Dein Sonar teilt Dir mit, wie weit Du noch von der nächsten Höhle - und damit der nächsten Mission - entfernt bist.

Sieben Missionen hast Du insgesamt erfolgreich zu beenden, wenn Du die Welt, Deine Eltern, Freunde und natürlich das Team von SUPER PRO vor einer tödlichen Vergiftung retten willst. Also, schnapp Dir die Harpune und ran an den Feind! Wir zählen alle auf Dich, ganz besonders im nächsten SUPER PRO, wenn der feuchtfroliche Review ansteht. Bis dahin...



VORTEX

VERLAG

SONY

069 665430

PREIS

ca. DM 69,-

KAPAZITÄT

4Mbits

Schon seltsam, daß Vortex, das doch lange vor Stunt Race FX fertiggestellt worden ist, noch immer nicht in den Läden steht. Aber das Warten hat bald ein Ende - Vortex steht kurz vor der Markteinführung. Solltest Du unser sechsstufiges Feature in SUPER PRO Nr. 8 verpaßt haben, dann kannst Du Dich hier noch einmal in aller Kürze schlau machen.

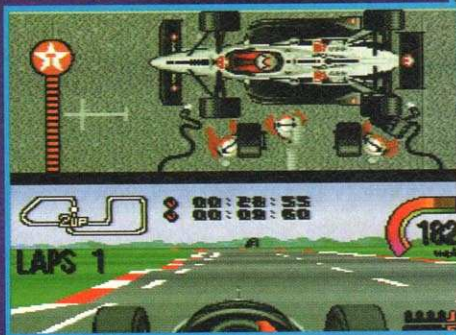
Du wirst in eine Welt atemberaubender 3D-Polygon-Grafiken versetzt. Du heißt ab sofort Morphing Battle System (Deine Freunde nennen Dich liebevoll MBS) und mußt vier Teile eines fürchterlich wichtigen Gerätes, Core genannt, finden und auf dem Mutterplaneten zusammentragen. Erst dann kann in dieser kriegsgeschüttelten Galaxie mit ihren fünf Planeten der Friede Einzug halten.

Das MBS ist ein ziemlich ausgefuchstes Gerät, das sich in vier Einsatzformen verwandeln kann: Walker, Land Burner, Hard Shell und Sonic Jet. Der Walker ist eine Art Laufroboter, der Burner ein schnelles Landfahrzeug, die Shell ein schwergewandertes Vehikel und der Sonic Jet...ähm, na jedenfalls kein Düsenjäger.

Je nach Situation sind die einzelnen Formen unterschiedlich gut geeignet. Voltair, der dritte Planet, ist wie eine riesige Rennstrecke gestaltet. Hier wirst Du Dich wohl ohne lange zu grübeln für den schnellen Land Burner entscheiden.

Einer der Hauptgründe, warum das Spielen von Vortex ein solches Erlebnis ist, ist die völlige Bewegungsfreiheit. Anders ausgedrückt: Du hast keinen vorgegebenen Handlungsfaden, an den Du Dich halten müßtest, wie z. B. bei Starwing. Wenn Du gerne das riesige Gebäude da hinten am düsteren Horizont erkunden willst, dann geh hin! Du kannst Dir sogar Deinen Auftrag irgendwohin stecken und Dich völlig der Erforschung des unglaublich detailliert dargestellten Planeten hingeben. Im nächsten SUPER PRO wird's ernst - dann morphen wir Dir den kompletten Review ins Heft.

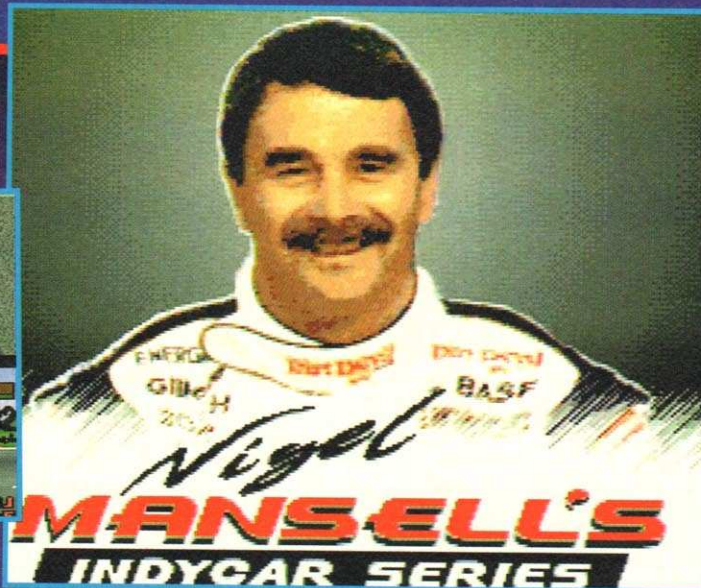
▽ Spieler 1 fährt zum Reifenwechsel an die Boxen, während Spieler 2 vorüberbrauscht.



▽ Für ein interessantes Rennen kannst Du hier Feinabstimmungen an Karosserie und Radaufhängung vornehmen.



LAPS 7
POS 12
PLAYER 1



△ "Bedanken möchte ich mich auch bei meinem Team, bei den Sponsoren, den Mechanikern und bei meiner Frau - huhu, Ilse! sowie bei meinem Friseur..."

Nigel Mansell's INDYCAR series



△ Wie wär's mit einer Reise um die Welt? Gut, zumindest sind es zwei Kontinente.



VERLAG

ACCLAIM
089 - 4550340

PREIS

ca. DM 149,-

KAPAZITÄT

16MBits

Jeder, der nicht vor drei Uhr morgens ins Bett kommt, kennt sie nur zu gut, diese röhrende Action und die spannungsgeladene Atmosphäre, die den Alltag des Newman-Haas Indy Racing-Teams bestimmen.

Das gleiche Team, das uns schon mit Nigel Mansell's Grand Prix verwöhnt hat, bringt nun auch Nigel Mansell's Indycar Series auf den Markt. Die einmalige Chance für Dich, die berühmtesten amerikanischen Straßenkurse anzutesten.

Indycar enthält sämtliche offiziellen Strecken: Surfer's Paradise (das einzige australische Rennen auf dem Plan), Long Beach und Phoenix sind nur einige der schnellen Mörderkurse. Von den Boxengassen über Brücken bis hin zu den offiziellen Fahrern der Saison '94 steckt alles in der Cart drin. Natürlich kannst Du gleich für eine komplette Meisterschaftssaison antreten und es dem tollkühnen Nigel Mansell nachtun, der den Titel gleich in seinem ersten Jahr einsackte.

Wenn es Dir mal nicht schnell genug gehen sollte, kannst Du an die Box fahren und Dir Deinen Wagen wieder auf Vordermann bringen lassen. Sogar Feinheiten wie Radsturz oder Radaufhängung lassen sich dabei justieren, um auch das letzte bißchen Power aus Deinem Ford-Motor herauszukitzeln.

Indycar wendet sich an Anfänger wie an erfahrene Gamer. Der Arcade-Modus ist grundsätzlich ein schnörkelloses Rennspiel, während Du bei der Simulation schon ein gewisses fahrerisches Können besitzen solltest - wenn Du hier eine Kurve nicht auf der Ideallinie durchfährst, haut es Dich mit ziemlicher Sicherheit gegen die nächstbeste Mauer!

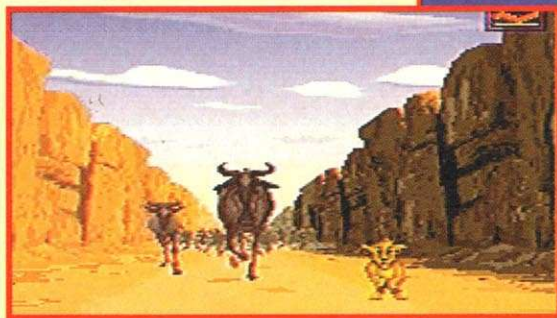
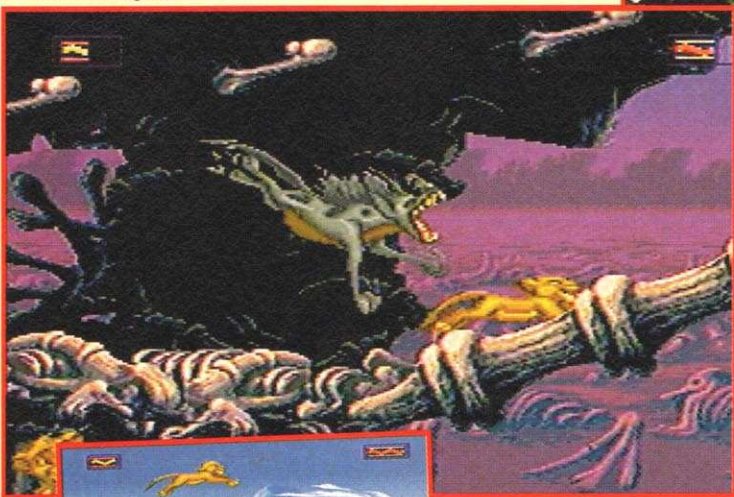
Das ganze Drum und Dran bei Indianapolis 500, dazu digitalisierte Aufnahmen eines grinsenden Nigel Mansell runden diese Cart ab. Indycar wird allen gefallen, die auf schnelle und herausfordernde Rennspiele abfahren. Der ausführliche Review folgt in Kürze - hoffentlich schon im nächsten Monat!



△ Ist schon 'ne gute Sache, daß Löwen scharfe Krallen haben.

◁ Nachdem er von den Affen ein wenig aufgemischt wurde, muß Simba mit Hilfe seines Freundes Hindernisse überspringen.

▽ Während seiner Reise muß sich Simba gegen allerlei feindseliges Gesocks verteidigen.



△ Kann Simba den heranstampfenden Gnus noch ausweichen?



LION KING

VERLAG

VIRGIN

040 - 391515

PREIS

ca. DM 149,-

KAPAZITÄT

24Mbits

Alles war friedlich in der Welt der Plattformen, aber dann kam Das Dschungelbuch, der extravagante Disney-Knüller, der diesem Frieden ein jähes Ende bereitete. Aber Jungle Book war erst der Anfang, denn mit Lion King geht das nächste Pferd aus dem Erfolgsstall Disney/Virgin ins Rennen.

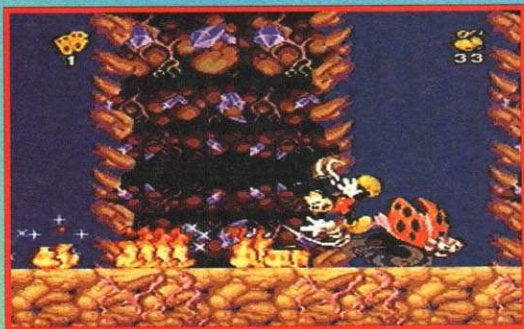
Auf der Grundlage des Leinwand Erfolgs, der in den Staaten bereits 240 Millionen Dollar eingespielt hat, beschreibt Lion King das Erwachsenwerden von Simba, einem Löwenbaby. Nachdem der böse Scar Simbas Vater ermordet und den Thron bestiegen hat, beginnt für den Kleinen der Kampf ums Überleben in der Wildnis.

Du steuerst Simba, der zu Beginn seiner Reise noch klein und unerfahren ist, aber schon ein beachtliches Röhren auf die Beine stellt. In den ersten Abschnitten dieses 10-Level-Abenteuers geht es u. a. zu einem Elefantenfriedhof, und Du erlebst, wie im spektakulären Mode 7 eine Gnuherde an Dir vorbeidonnert. Simba entwickelt im Verlauf des Spiels seine Fähigkeiten, bis er schließlich zu einem ausgewachsenen Löwen heranreift, der sich auf die letzte Konfrontation mit Scar vorbereitet.

Um die optische Erscheinung des Spiels aufzuwerten, wurde ein Team von Disney-Animatoren hinzugezogen, die mit über 2000 zusätzlichen Animations-Frames sicherstellten, daß Lion King für die nächste Zeit ein Spitzenstellung unter den SNES-Spielen einnimmt.

Auch der Original-Soundtrack ist dabei (ach du lieber Himmel, nein!). Lion King ist zur Zeit das größte und aufwendigste Spiel, das die Firma Virgin im Angebot hat. Allein schon die Lizenzzahlungen hätten ausgereicht, um ein paar Krankenhäuser zu kaufen. Für einen MacLaren F1 wäre dann immer noch genügend Kleingeld übrig geblieben! Wie sensationell dieses Game nun wirklich ist, erfährst Du an gewohnter Stelle, nämlich im nächsten SUPER PRO.

MICKEY MANIA



▷ Wenn es eine mickrige Maus ins Riesenland verschlägt, kann das durchaus seine Vorteile haben.



△ Trotz Mickeys Warnung schaut sich Pete unverdrossen die vorbeiziehenden Möwen an!



△ Bei der Elchjagd im Mode 7 muß Mickey sich mit Äpfeln verpflegen, um seine Geschwindigkeit zu behalten.



VERLAG

SONY IMAGESOFT
069-6665004

PREIS

ca. DM 129,-

KAPAZITÄT

4Mbits

Drei Pfund Zucker mit Schlagsahne usw. Genau, ein neues Disney-Game ist unterwegs. Der Held der neuen Cart ist die wohl berühmteste Maus der Welt, Mickey Mouse.

Mickey feiert gerade seinen 65. Geburtstag (obwohl er keinen Tag älter als...na sagen wir zwei Jahre aussieht), aber statt eine ausgelassene Party zu feiern, muß sich unser Kollege mit den großen Ohren mit einer höchst unangenehmen Tatsache anfreunden.

Mickeys Erzfeind, Pete, ist in Besitz eines magischen Pinsels und droht damit, Mickeys Freunde aus dieser Welt zu löschen! Also verzichtet Mickey darauf, sich mit seinen Kumpels zur Feier des Tages vollaufen zu lassen und begibt sich stattdessen auf eine abenteuerliche Reise durch 65 Jahre Cartoon-Geschichte. Dieser Pete muß schnellstens unschädlich gemacht werden.

Mickey Mania besteht aus des Mäuserichs berühmtesten Cartoons, die gleichzeitig auch die Levels des Games bilden. Jeder Level enthält wiederum einige Sub-Games mit altbekannten Disney-Stars und -Bösewichtern; auch Hund Pluto ist mit von der Partie. Im ersten Level landet Mickey mitten auf dem Dampfer Willie - sein erster Leinwandauftritt aus dem Jahre 1928. Aus Gründen der Authentizität wurde der gesamte Level - mit Ausnahme von Mickey - in wunderschönen Schwarzweiß-Tönen gehalten. Bei seinen vielen weiteren Abenteuern gewinnt die Sache dann aber schnell an Farbe. Die Stationen reichen von The Mad Doctor (1933) über Moose Hunters (1938) bis in die heutige Zeit hinein.

Mickey Mania umfaßt 24 Levels mit exquisitem Plattformspeß, darunter auch einige nette Mode 7-Sequenzen, wie die spektakuläre Elchjagd in 3D. Die höchst originalgetreuen Grafiken wurden eigens von Disney-Animatoren entwickelt, um den wahren Zauber der Zeichentrickfilme einzufangen.

Unser erster Eindruck war, daß das Spiel, was die grafische Güte anbelangt, etwa auf einer Ebene mit Magical Quest liegt. Wenn Du mehr wissen willst, solltest Du das nächste SUPER PRO nicht verpassen.

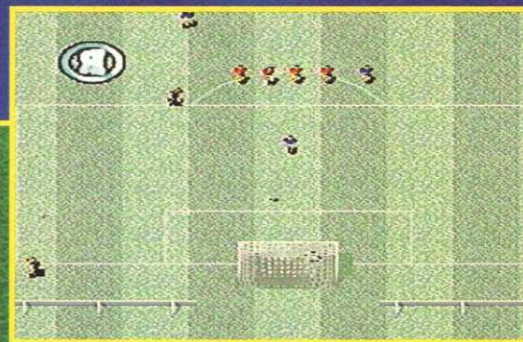


△ Wird sich der Schnee auf das Spiel auswirken?
▽ Mit der Option Team Edit kannst Du die Stärken und Schwächen Deiner Spieler festlegen und damit die Spielstrategie bestimmen.

▽ Du kannst den Ball auch über die Mauer schießen.



▽ Der Brasilianer schießt - kann der Torwart den Ball halten?



△ Diese Namen kommen einem irgendwie bekannt vor?

VERLAG

VIRGIN

040-391515

PREIS

ca. DM 129,-

KAPAZITÄT

8MBits

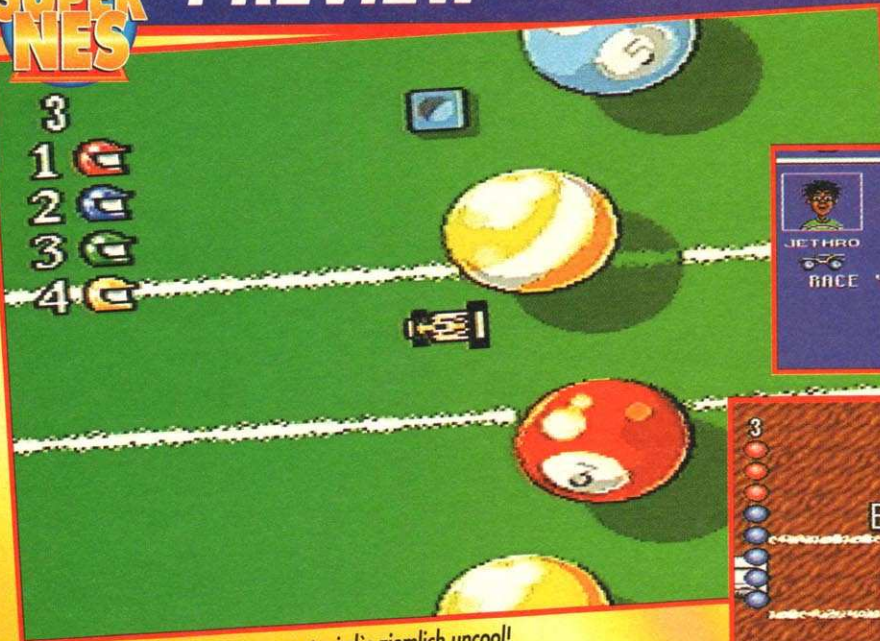
Für die Fußball-Weltmeisterschaft ist es ja ein wenig zu spät - aber was soll man machen, wenn einem ein paar Monate danach noch ein Game mit einer Fußball-Simulation auf den Tisch gelegt wird? Da bleibt nichts anderes übrig, als sich das Spiel anzuschauen und einmal durchzuspielen. Und wenn man das gemacht hat, kann man ja schließlich auch einen kleinen Bericht darüber schreiben ...

Dino Dini Soccer heißt das Spiel, das wir in einer vorläufigen Version testen konnten. Das Game bietet sehr viele Möglichkeiten - mehr jedenfalls als ein durchschnittliches Fußball-Spiel. Zu Beginn kannst Du Deine persönlichen Vorlieben eingeben - d.h., Du kannst Dich entscheiden, ob Du die italienische, die deutsche, die englische oder französische Mannschaft spielst. Du kannst auch in einer Reihe von Cups und Meisterschaften spielen, deren Ranglisten und Punktezahle immer abgespeichert werden.

Du hast die Auswahl zwischen einer verschiedenen Spielfeldern und Wetterbedingungen und kannst dabei den Blickwinkel festlegen. In der Regel siehst Du das Spielfeld aus der Perspektive des Fernsehzuschauers, die Action selbst ist dichter herangeholt. Die Details sind so genau dargestellt, wie man es sich für eine Fußball-Simulation wünscht. Es gibt hier einfach alles: Schieds- und Linienrichter, Trainer am Rande des Spielfeldes, tobende Fans. Du kannst sogar Deine eigene Mannschaft zusammenstellen, wobei Du die Spieler entsprechend ihren persönlichen Stärken und Schwächen einsetzt.

Die Version von Dino Dini's Soccer, die wir getestet haben, ist allerdings noch nicht das Gelbe vom Ei. Sie braucht noch einiges an Bearbeitung, bevor sie sich mit FIFA und Sensible messen kann - aber das dürfte wohl zu machen sein. Wir sind jedenfalls auf die Endfassung gespannt!

Dino Dini's SOCCER

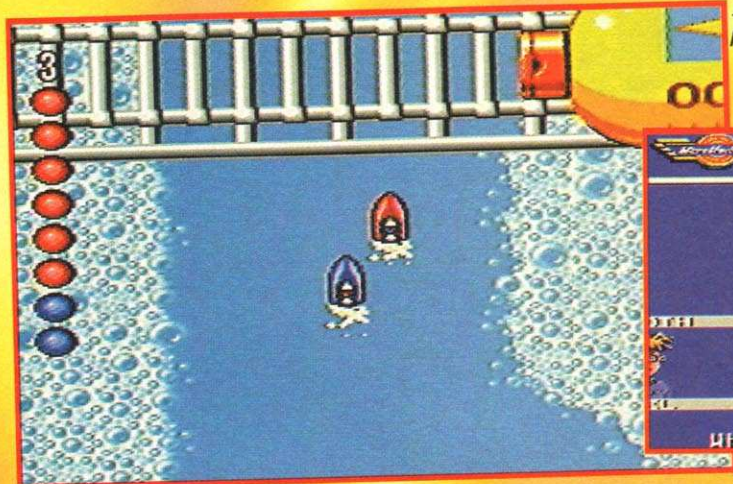


▽ Wähle Deinen persönlichen Schumi, such Dir eine Strecke und laß die Maschinen dröhnen!



△ Bleib auf der Piste, Junge, sonst wird's ziemlich uncool!

M I C R O MACHINES

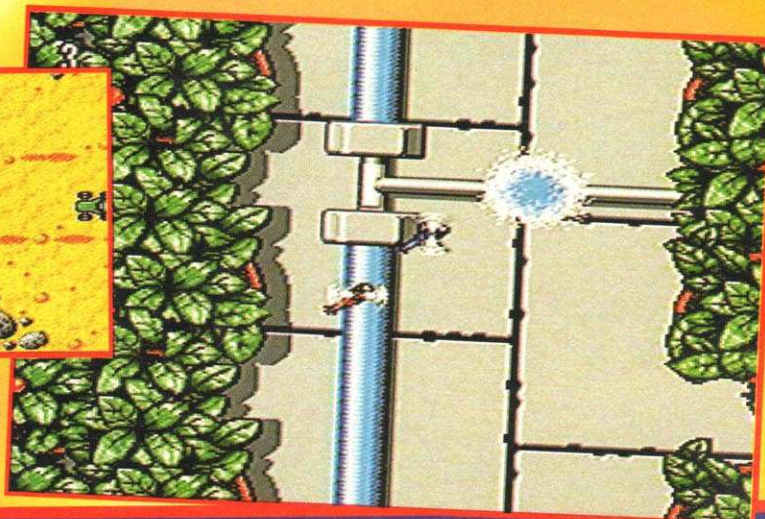


△ Hol Deine Freundin aus der Dusche, die Micro Machines erobern das Bad!

▽ Diese Fahrer sehen tierisch intelligent aus.



▽ "Wenn du mich überholst, bist du reif, du Schnecke!"



VERLAG

SONY

069-665430

PREIS

ca. DM 139,-

KAPAZITÄT

4Mbits

"Wir fahren, fahren, fahren auf der Autobahn..." Quietsch! Halt, ganz so gemütlich und entspannt geht es bei Micro Machines denn doch nicht zu. Eines der bizarrsten Rennspiele, die sich je in den Schlitz einer Konsole schieben durften, erscheint jetzt auch im SNES-Format.

Wie der Name schon sagt, sind die Rennmaschinen winzig klein. Buggys, Boote, Hubschrauber, Sportwagen und Formel-1-Boliden stehen zur Wahl. Jedes Vehikel läßt sich unterschiedlich steuern und hat eigene Rennstrecken. Die Buggys treiben's am Strand, ein Billardtisch ist Schauplatz für die Formel 1 und die Mad Max-Haudegens toben sich auf einer Werkbank aus.

Per Multi-Tap kann Micro Machines für das SNES mit bis zu vier Spielern gespielt werden. Zunächst wählt jeder Spieler einen der elf Piloten aus, die allesamt über einen speziellen Fahrstil und sonstige Eigenheiten verfügen. Für's eigentliche Rennen stehen zwei verschiedene Modes zur Verfügung: Challenge und Head-To-Head. Der Challenge-Mode ist eine Art KO-Turnier, bei dem Du gegen drei andere Fahrer antrittst. Wenn Du hier versagst, verlierst Du ein Leben. Nach drei vermasselten Leben bist Du dann endgültig draußen. Immerhin gibt es noch einen Bonuslevel mit einem Monster-Truck, wo Du neue Leben dazugewinnen kannst.

Im Head-To-Head-Mode kannst Du gegen eine gewünschte Anzahl Mitfahrer antreten, wobei Du allerdings mit allen Mitteln die Spitze halten solltest. Wenn Du zurückfällst, verlierst Du Punkte.

Seine Qualitäten hat Micro Machines bereits eindrucksvoll auf Mega Drive und NES unter Beweis gestellt. Es ist wohl eines der fesselndsten Rennspiele aller Zeiten. (Der größte Spaß ist es, den Gegner in Hindernisse zu stoßen oder von der Piste zu drängeln.) Aber wie macht sich MM im Vergleich zu Klassikern wie Super Mario Kart oder dem zukünftigen Street Racer? Die Antwort erfährst Du - wie immer - im nächsten SUPER PRO.



SUPER NES

Action Replay Pro 2	79,90	D-Force us	49,90	Mario Allstar d	79,90	Super Streetfighter us	149,90
Gamemage	69,90	Darius Twin d	89,90	Mariokart us	99,90	Super Strike Gunner us	49,90
Game Genie	59,90	Desert Fighter eu	129,90	Megalomania eu	49,90	Super Swiv d	69,90
50/60 Hz Adapter	29,90	Desert Strike d	109,90	Megaman X d	99,90	Super Tennis us	29,90
Street Winner Joystick	119,90	Dig & Spike Volleyball	99,90	Metroid II d	119,90	Super Turricon d	89,90
Joypad/Dauerfeuer	39,90	Dinocity us	69,90	Might & Magic II eu	109,90	Tazmania d	59,90
Joypads Infrarot	99,90	Doraemon I	39,90	Mr. Nutz eu	79,90	Terminator 2 Arcade d	109,90
5 Spieler Adapter	59,90	Dr. Franken d	69,90	Mortal Combat 2 d	129,90	T2 Jugement Day	139,90
		Dracula d	89,90	NBA Allstars d	89,90	Testdrive II d	79,90
		Dracula us	79,90	NBA Jam d	119,90	The 7th Saga us	99,90
		Drakkhen d	59,90	NHLPA '94 d	109,90	Timeslip eu	49,90
		Drakkhen us	39,90	On the Ball d	49,90	Tiny Toons d	79,90
		Dschungelbuch d	119,90	Oper. Logic Bomb d	79,90	Top Gear us	59,90
Actraiser eu	69,90	Empire Strikes Back d	119,90	Paperboy 2 us	39,90	Top Gear II d	119,90
Addam's Family d	59,90	Equinox eu	69,90	Pilotwings us	29,90	Total Carnage eu	59,90
Addam's Family us	39,90	Extra Inning us	59,90	Pinball Dreams d	99,90	Thunderspirit j	59,90
Addam's Family 2 eu	59,90	Eye of Beholder us	119,90	Pinball Dreams us	89,90	Tom & Jerry us	89,90
Adventure Islands us	49,90	F - Zero us	39,90	Pink Panther d	79,90	Troddlers d	109,90
Aero the Acrobat us	79,90	F1 ROC II us	129,90	Pitfighter us	39,90	UN Squadron us	49,90
Aladdin d	99,90	First Samurai d	49,90	Play Action Football us	39,90	Untouchables us	119,90
Aladdin us	79,90	Fatal Fury 2 j	129,90	Pocky & Rocky d	89,90	Wizardry V us	109,90
Alien vs Predator d	99,90	FIFA Soccer	119,90	Pop'n Twinbee d	89,90	Wingcommander II eu	59,90
Andre Agassi Tennis us	99,90	Final Fight us	59,90	Pop'n Twinb. Rainbow d	109,90	Winterolympics eu	69,90
Another World d	79,90	Final Fight 2 d	119,90	Populous d	79,90	Wolfchild us	69,90
Aquatic Games us	79,90	Flashback	69,90	R - Type III eu	89,90	Wolfenstein 3D d	99,90
Arcana us	49,90	Foreman Boxing d	59,90	Raiden us	79,90	World Cup Striker d	119,90
Art of Fighting eu	89,90	Foreman Boxing us	39,90	Rampart us	89,90	World Cup USA d	129,90
Asterix d	59,90	Ghouls'n Ghosts d	49,90	Ranma 1/2 d	119,90	World Heroes d	129,90
Axelay d	69,90	Ghouls'n Ghosts us	39,90	Rival Turf d	59,90	World League Basketball d	69,90
Batman Return d	79,90	Gods us	59,90	Rival Turf us	49,90	World League Hockey d	89,90
Battle Grand Prix j	59,90	Gooftroop us	49,90	Roadrunner d	79,90	World League Soccer us	49,90
Battleship d	129,90	Gooftroop d	79,90	Robocop III d	59,90	WWF Royal Rumble d	89,90
Best of the Best eu	69,90	Gradius 3 us		Rocketeer us	39,90	X-Zone us	69,90
Baseball Simulator us	49,90	Gunforce j	39,90	Robocop III us	49,90	Xardion us	49,90
Battletoads d	89,90	Harleys Adv. us	39,90	Rock'n Roll Racing d	119,90	Y's III us	99,90
Battletank d	69,90	Home Alone d	49,90	Roger Clemens Football us	39,90	Yogi Bear d	119,90
Battletank us	49,90	Home Alone us	29,90	Rummenige Player Mgr.d	79,90	Young Merlin d	129,90
Bill Laimber Basketb. us	39,90	Hook d	59,90	RPM Racing us	49,90	Zelda us	59,90
Blues Bros j	49,90	Hyper Zone us	49,90	Schlümpfe d	109,90	Zombies d	79,90
Brawl Bros. d	79,90	James Bond jr. d	69,90	Secret of Mana us	139,90	Zool d	119,90
Breath of Fire us	149,90	Jammit us	139,90	Simcity d	69,90		
Bubsy d	89,90	Jeopardy us	59,90	Simcity eu	59,90		
Bugs Bunny d	129,90	Jetsons us	119,90	Skyblazer eu	69,90		
Bulls vs Blazer d	89,90	Jimmy Connors eu	69,90	Slammasters us	129,90		
Cacoma Knight us	39,90	Joe & Mac us	59,90	Snapshot us	79,90		
Captain America eu	59,90	John Madden '94 d	109,90	Smart Ball us	49,90		
Champion Wrestling us	129,90	Jurassic Park d	79,90	Smash TV d	79,90		
Chessmaster d	49,90	Kablooey	39,90	S.O.S. us	99,90		
Chuck Rock us	49,90	K.H. Rummenige d	79,90	Soccer Shootout us	129,90		
Chuck Rock d	79,90	Kendo Rage us	69,90	Starwing d	59,90		
Chessmaster d	49,90	Kevin Keegan eu	59,90	Steel Talons us	69,90		
Chessmaster us	39,90	Kick Off d	79,90	Streetfighter 2 eu	59,90		
Choplifter III us	79,90	King Arthur us	49,90	Strike Gunner d	49,90		
Clayfighter eu	119,90	King Arthur eu	79,90	Striker d	79,90		
Claymates us	119,90	King of Dragons d	109,90	Stunt Racer FX us	139,90		
Cliffhanger eu	59,90	King of Monsters d	59,90	Sonic Blastman 2 j	149,90		
Clue us	69,90	Lagoon us	69,90	Super Bowling us	79,90		
Contra us	69,90	Last Action Hero d	69,90	Sunset Riders d	69,90		
Cool Spot d	79,90	Lemmings d	69,90	Super Conflict eu	69,90		
C.R.J. Baseball d	59,90	Lemmings us	59,90	Super Jo Jo us	49,90		
Crash Dummies us	59,90	Lethal Weapon d	89,90	Super Kick Off d	69,90		
Crash Dummies d	69,90	Liberty or Death us	79,90	Super Mariokart us	79,90		
Crazy Sports eu	89,90	Lock On us	109,90	Super Metroid d	119,90		
Cybernator d	69,90	Magical Quest d	89,90	Super Pang d	79,90		
Cybernator us	69,90	Major Title d	79,90	Super Soccer us	29,90		
Cyberspin us	69,90						

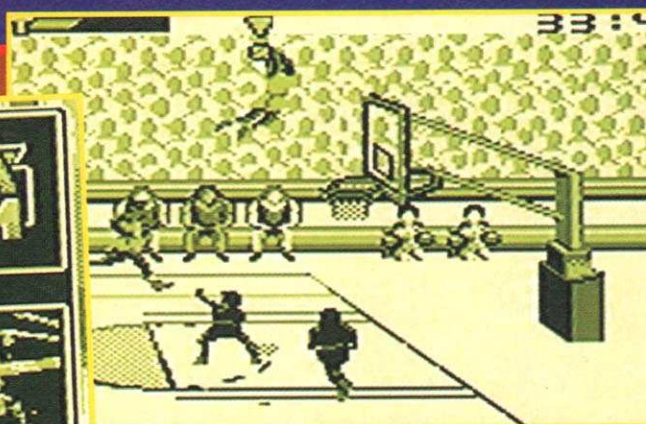
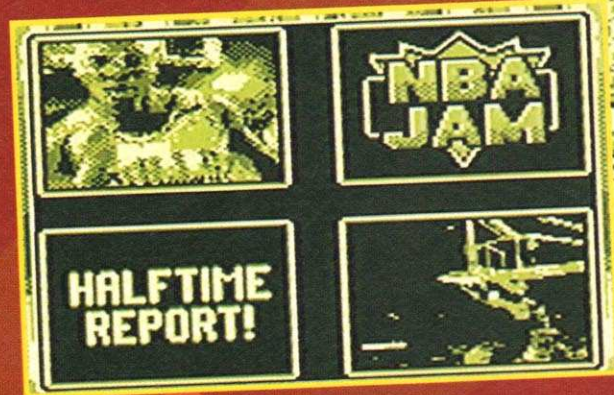
Lieferbedingungen:

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

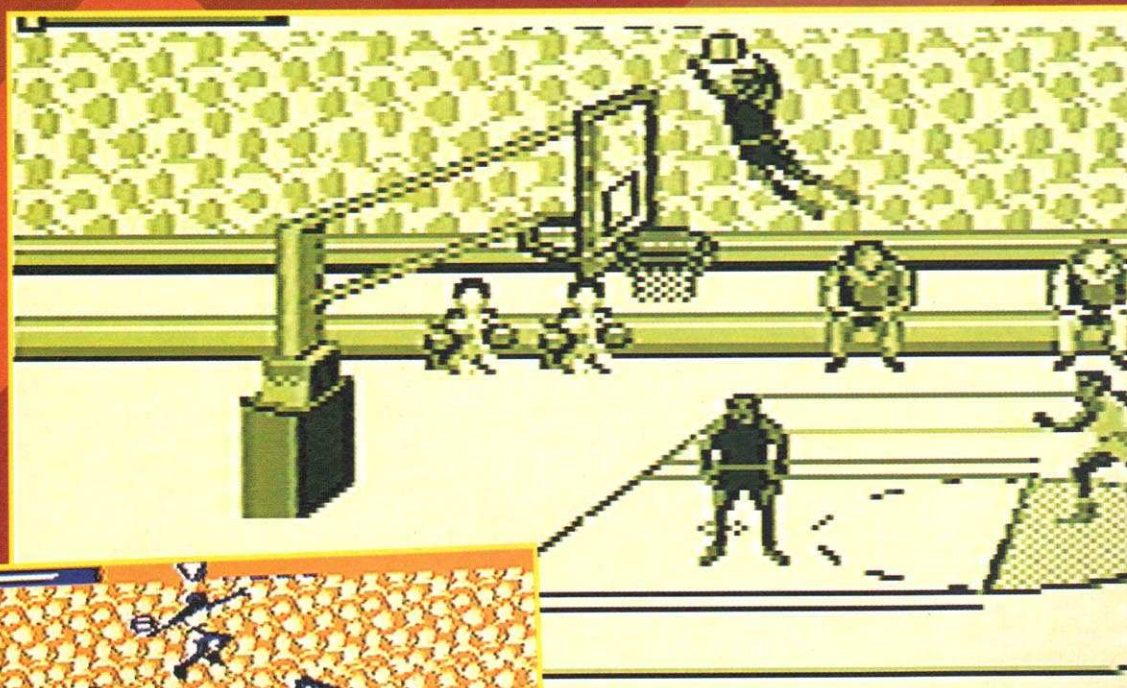
**Gnadenlos Elektronik
Vertriebs GmbH
Orleansstr. 63
81667 München
Fax: 089/488074**

**WIR AKZEPTIEREN
KREDITKARTEN VON:
VISA - EUROCARD**

Preisliste 09.09.94



△ Ein baum langer Kerl wird hier in die Luft katapultiert - hat er eine Springfeder unter dem Schuh oder sogar einen Raketentreibsatz?



△ Wird hier Schindluder mit dem Ring des Korbes getrieben?



33	NBA JAM	35
 RIPPEN LI CPU	27 SPTS 05 POINTS 58 DUNKS 18 ASSISTS 00 STEALS 04 BLOCKS 01 REBNDOS 01	 GRANT CPU CPU
 RICHARDSON CPU CPU		 HARPER CPU CPU

VERLAG

ACCLAIM
089-4550340

PREIS

ca. DM 89,-

KAPAZITÄT

2Mbits

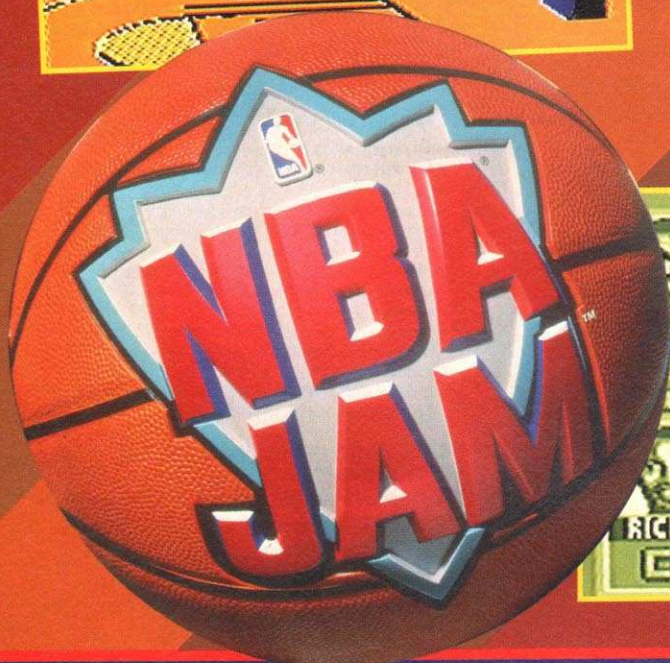
Nicht zu glauben, das bisher größte Basketball-Game gibt es ab November auch für den Game Boy. NBA-Jam hatte die 16-bit-Konsolen schon im Sturm genommen - mit seiner unglaublichen Spiel-Atmosphäre, der tollen Action und der unübertroffenen Vier-Spieler-Option.

Und ab jetzt gehören auch die Besitzer der kleinen grauen Schachteln zum Fanclub. Im Spiel geht es darum, den Ball während der vier Spielviertel in den Korb der gegnerischen Mannschaft zu werfen. Wer zum Schluß mehr Körbe hat, ist Sieger. Und wenn Du alle Mannschaften in der Liga geschlagen hast, wirst Du mit dem NBA-Pokal ausgezeichnet. (NBA ist die Abkürzung vor National Basketball Association, die Nationale Basketball-Vereinigung der USA).

In dieser Version findest Du fast alle Einzelheiten, die Du auch in der SNES-Variante hast - natürlich nicht die Vier-Spieler-Option, dafür ist der Game Boy denn doch ein bißchen zu lüft. Alle Mannschaften mit ihren Stars sind dabei, wobei jeder dieser Stars seine eigenen Stärken und Schwächen hat. Und die Dunks (das sind die Würfe, bei denen der Ball von oben in den Korb geschmeißert wird) sind so heftig geraten, daß der Hintergrund zittert. Es gibt in der Game-Boy-Version sogar den Feuer-Trick: wenn ein Spieler drei Körbe nacheinander erzielt hat, beginnt der Ball zur Belohnung zu brennen und zerstört den Ring des Korbes.

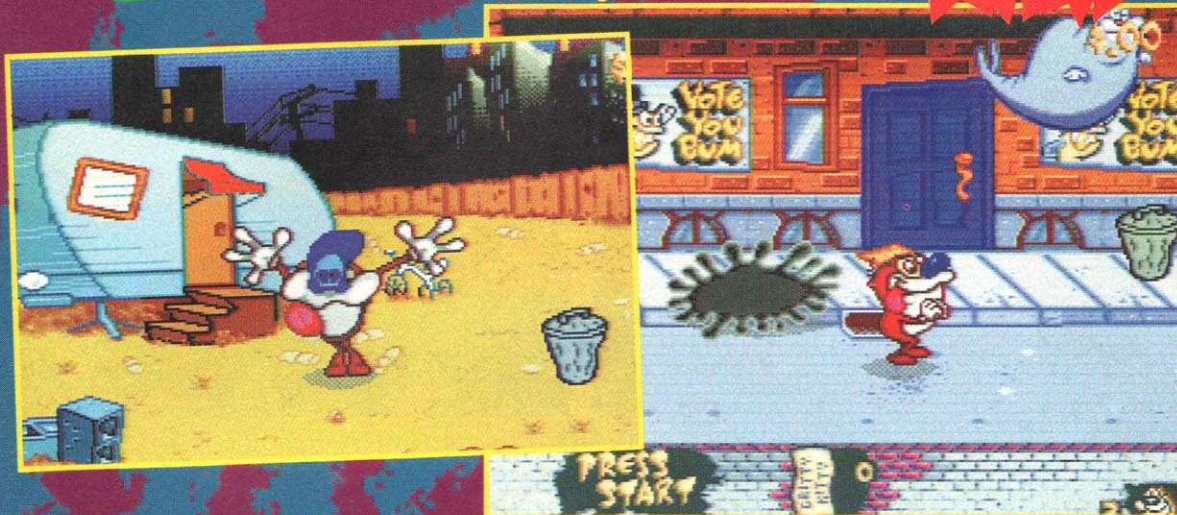
Es ist kaum zu glauben, daß NBA Jam auf dem winzigen Bildschirm des Game Boy darstellbar ist. Beam Software hat es aber geschafft und darüber hinaus die explosive Atmosphäre erhalten, die die große Version auszeichnet.

Wir jedenfalls sind von der Game Boy-Version von NBA Jam sehr angetan. Im kommenden Monat bringen wir einen vollen Review. Bis dahin kannst Du Dich von diesen Screenshots schon einmal anregen lassen und warmlaufen.



REN & STIMPY

TIME WARP



△ Und jetzt alle:
Humbta, humbta,
humbta, tääää ...

△ ... tääää, tääää ..."



▽ Bah, was bist Du ein Ferkel!



VERLAG

THQ

02161-81900

PREIS

ca. DM 149,-

KAPAZITÄT

12Mbits

Stimmst Du mir zu, wenn ich behaupte, daß das Fernsehen eine tolle Erfindung ist? Ich weiß zwar nicht, ob diese Erfindung gut oder schlecht für die Menschen ist, aber wenn es das Fernsehen mit seinen Zeichentrickserien nicht gäbe, hätten wir auch nicht Ren & Stimpy.

Schön und gut - die beiden sitzen jedenfalls in ihrem von Ungeziefer verseuchten Caravan. Da hat Stimpy die beknackte Idee, 47 Millionen Stück Katzenstreu zu sammeln, um eine Zeitmaschine zu gewinnen. Die dreckige Katze macht sich also mit ihrem Kompagnon, dem Chihuahua-Hund, auf den Weg.

Du kannst in diesem Spiel entweder Ren oder Stimpy steuern. Egal, für wen Du Dich entscheidest, Du mußt die Figur durch verschiedenen Level hindurch scrollen und durch Straßen geleiten, in denen gigantische Bulldoggen verrückt spielen.

Der größte Teil des Spiels läuft mit dem betäubenden Geschrei der beiden Hauptfiguren ab, die jedesmal loskreischen, wenn sie mit einer anderen Figur zusammenstoßen. Solltest Du geschickt genug sein, das zu vermeiden, dann wird Dir Stimpy sehr schnell mit dem aussagestarken Ruf "Happy, happy, joy, joy" auf den Keks gehen. (Auf deutsch: glücklich, glücklich, Freude, Freude! Ich hoffe, Du bist jetzt beeindruckt.) Dazu hörst Du dann die Musik aus der Zeichentrickserie.

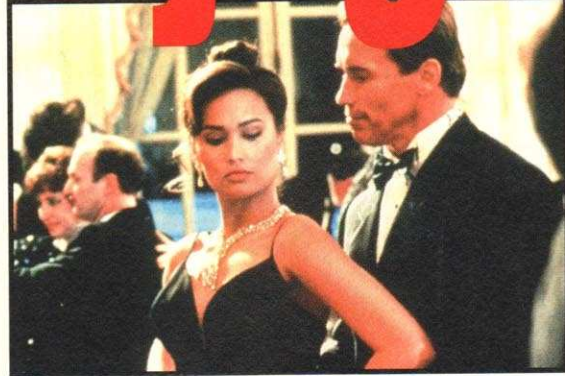
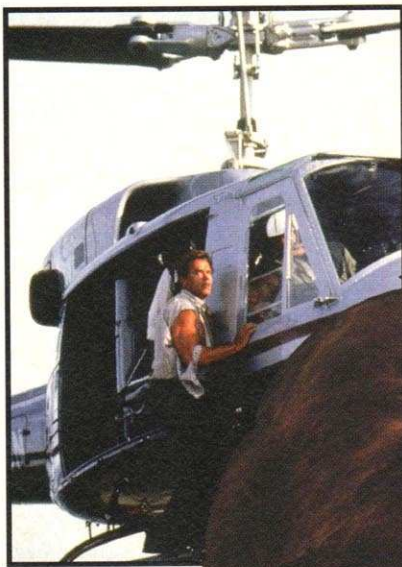
Wenn am Ende eines Levels genügend Teile eingesammelt sind, dann kannst Du Dich auf einen Trip in die Zeitsprung-Zone einstellen. Auch das klingt beeindruckend, ist aber nicht mehr, als daß einige schrille Farben über den Bildschirm huschen, bevor der nächste Level beginnt. Das war's dann schon.

Das Spiel ist etwas sehr simpel geraten und läßt nicht ahnen, daß es von Sculptured Software stammt. Du solltest Deine Erwartungen nicht zu hoch schrauben. Sei bescheiden, arbeite Dich durch die Level hindurch und iß alles auf, was in Sicht ist.

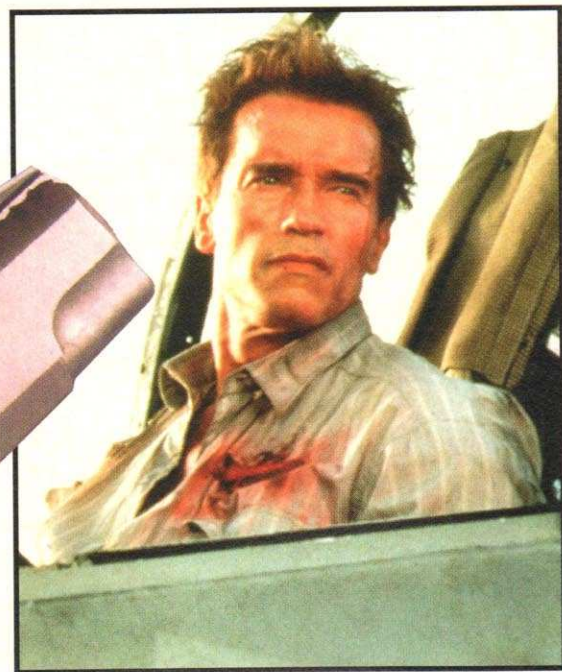
Ren & Stimpy werden wir - hoffentlich! - in der nächsten Ausgabe in einem Review durch die Mangel drehen können. Nimm es uns nicht übel, falls Du zufällig ein Fan dieses Spiels sein solltest.

ES GEHT VORAN!

True Lies: Arnie auf Terroristenjagd



Aus Film-Lizenzen hervorgegangene Spiele waren auf dem SNES immer etwas problematisch. Die Firma Acclaim versucht jetzt ihr Glück mit einem Kassenschlager dieses Jahres: mit True Lies, in dem das austro-amerikanische Muskelpaket Arnold Schwarzenegger die Hauptrolle spielt. Da wir uns bei Film-Spielen erfahrungsgemäß auf das Schlimmste gefaßt machen müssen, stellt sich die Frage nach der Qualität: Ist True Lies als Spiel so gut wie Alien 3 oder so miserabel wie T2? Peter Wolter stöberte im Entwicklungslabor von Acclaim herum, um sich ein Bild zu machen.





Wenn die Namen von Arnold Schwarzenegger und des Regisseurs James Cameron fallen, weiß man eines: es geht um Kino, um sehr viel Geld und um Riesenprofite. Und da Super Pro sich dieses Themas annimmt, weiß jeder Leser sofort, daß es sich in diesem Fall auch um ein Computerspiel handelt. Wer ihn gesehen hat, weiß, daß der Film voller Action ist - aber wie steht es mit dem Spiel? Und wie genau haben sich die Spieleentwickler an die Filmvorlage gehalten?

'TSCHULDIGUNG SCHATZ. ICH BIN EIN SPION

Bei der Umsetzung der Filmstory von True Lies in ein Computerspiel gab es drei Möglichkeiten: Entweder es wird ein Beat-'em-up zum Scrollen wie Last Action Hero (Sony, das werden wir Dir nie verzeihen!), ein Plattformer wie T 2 (von Acclaim, grrrr...) oder ein ehrlicher Blast-'em-up mit viel Geknalle, Action und Blut. Daß bei



△ Ist hier jemand vom Verfassungsschutz?

der letzten Möglichkeit die Handlung wohl eher dürrt ist, steht auf einem anderen Blatt. In True Lies schlüpfst Du in die Rolle von Arnie, der im Film den Harry Tasker mimt, den

ausgebufftesten Geheimagenten der USA. Deine Aufgabe ist es, die Terrororganisation Crimson Jihad zur Strecke zu bringen und so zu verhindern, daß sie die Welt mit Tod und Vernichtung überzieht. Geführt von dem in aller Welt berühmtesten Oberterroristen Abu Asis hat der Crimson Jihad in der ehemaligen Sowjetunion Atomwaffen gestohlen. Die Organisation droht damit, mit diesen Bömbchen eine Reihe von Städten auszuradiieren, wenn die USA nicht unverzüglich ihre Streitkräfte vom Persischen Golf abziehen. Es ist natürlich überflüssig, zu erwähnen, daß es außer Harry Tasker keinen anderen Mann gibt, der diesen Erpressern das Handwerk legen kann.

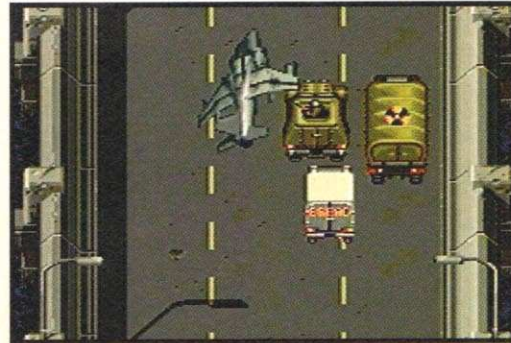
True Lies präsentiert sich mit zwölf Einsätzen (Missionen), die zumeist aus einem Blickwinkel von schräg oben dargestellt werden - ähnlich, wie wir es aus The Chaos Engine kennen. Die Einleitung des Spiels beginnt ähnlich wie im Film mit der Szene, wie Superspion Harry in eine Villa eindringt. Diese Luxus-Behausung wird von Jamal Khaled



Harry arrives in style for the final battle.

bewohnt, dem Finanzchef der Crimson Jihad. Harrys Aufgabe ist es, an dessen Computer ein Modem anzuschließen, um sämtliche finanziellen Transaktionen überwachen zu können.

Diesen ersten Einsatz haben die



△ Mit einem Harrier-Flugzeug steigt Harry zu den Wolken empor.

Spieleentwickler in drei Abschnitte geteilt - wohl um dem Spieler die Möglichkeit zu geben, sich allmählich an die Bedienung des Spiels zu gewöhnen. Du beginnst also damit, daß Du durch die Gegend ziehst, auf böse Buben ballerst und allerlei Aufgaben erledigst. Dann mußt Du



△ Harry verfolgt Terroristen

Skiern Dich über haarsträubend gefährliche Pisten in Sicherheit bringen und schließlich mit einem Auto durch die engen Kurven von Genf flüchten.

Und damit das Spiel schön reibungslos abläuft, erscheinen in regelmäßigen Abständen immer wieder Harrys Partner Albert Gibson und sein Chef Spencer Trilby auf dem Bildschirm. Sie geben dann Hinweise darauf, was als nächstes zu tun ist.

Jeder, der den Film gesehen hat, weiß, daß die besten Szenen am Anfang und am Ende zu finden sind, dort, wo sich die

Jungs mit den Spezial-Effekten austoben konnten. Und von dem, was dazwischen liegt, hat der aufmerksame Kinobesucher wohl nur die Szene behalten, in der Harry seiner Frau gesteht, daß er seit 15 Jahren Geheimagent ist. Für ein Spiel ist diese Szene wohl kaum geeignet ...

Glücklicherweise hat Acclaim dem Spiel noch einiges an Action eingebaut. Statt also die Filmhandlung nachzuempfinden hat der Spieler die Möglichkeit, etwa eine Woche aus dem aufreibenden Leben des Harry Tasker kennenzulernen und die Crimson Jihad zu jagen. Dazu gehören dann ein Kampf in der

U-Bahn, die Rettung des Washington-Denkmal, die Rettung einer alten chinesischen Stadt, Verfolgungsjagden und - natürlich! - die Szene mit dem Düsenjäger.

Die Version des Spiels, die wir zu Gesicht bekamen, war zu etwa 70 Prozent fertig. Vor allem das Gameplay hatte noch einige Feinarbeit nötig. Die Grafik war hervorragend, mit sehr detaillierten Spielfiguren. Einen guten Eindruck machten auch die Szenen mit den Verfolgungsjagden, bei denen Hubschrauber, Flugzeuge und Lastwagen eingesetzt werden. Außerdem gibt es sehr viele Szenenbilder, die immer wieder daran erinnern, daß das Spiel den Film zur Grundlage hat.

True Lies macht bisher den Eindruck, als könnte es das bisher beste Schwarzenegger-Spiel werden. Es beschränkt sich nämlich darauf, was Arnold am besten beherrscht: ballern und draufhauen. True Lies soll im Dezember für den SNES auf den Markt kommen und Super Pro ist natürlich wieder dabei - in geheimer Mission selbstverständlich.

▽ Ein beliebter Tourist ist hier leider in die Schußlinie geraten - so ein Pech aber auch.



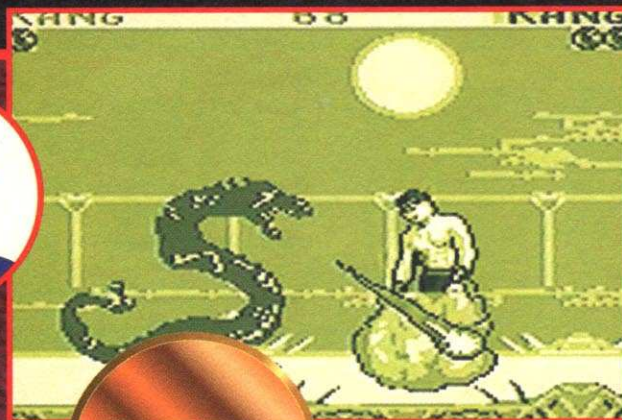
MARTIN



Es ist wieder einmal soweit! Der Herzschlag startet zu ungeahnten Höhenflügen, die Gerüchteküche brodelt unter Volldampf, und auf den Straßen fliegen die Fäuste. Nein, ich spreche nicht von der Bundestagswahl! Ich spreche von Mortal Kombat II. Zwar steht die Game Boy-Version ein wenig im Schatten des großen 16MBit-Bruders, aber, gemessen an den Standards der "Light"-Klasse ist diese Cart der helle Wahn!

MKII für den Game Boy ist im wesentlichen eine abgespeckte Ausgabe der ungemein beliebten Automatenversion. Die Zahl der Kämpfer wurde von zwölf auf acht reduziert - Johnny Cage, Rayden, Kung Lao und auch Baraka wurden mit billigen Stehplatzkarten abgespeist und müssen das Geschehen von der Tribüne aus verfolgen.

Die Handlung setzt dort ein, wo MKI geendet hat. Shang Tsung, der nach seiner Niederlage im Turnier



GOLD

△ Dieser Todesmove ist ein Hammer! Liu Kang verwandelt sich in einen Drachen und grillt seinen Gegner.



△ Der Drachenkämpfer zeigt seine wahren Stärken mit einem überzeugenden Flugkick.

MORTAL KOMBAT II

Zieht euch warm an!

PETER



Es ist doch schon erstaunlich, wie schnell Blut seinen Schrecken verliert, wenn es nur in einer anderen Farbe präsentiert wird. So auch hier, in der Game Boy-Version von Mortal Kombat II. Die grünliche Gesamtstimmung des ganzen Prügelturiers nimmt der eher riskanten SNES-Ausgabe doch weitgehend die kontroversen Spitzen. Glücklicherweise hat diese Mäßigung keinen sonderlichen Einfluß auf das Gameplay. Die einzelnen Techniken sind in dieser Version sogar deutlich leichter auszuführen, denn aufgrund des akuten Knopfmangels beim Game Boy liegt der Schwerpunkt bei der Steuerung eindeutig bei den Richtungstasten - genau wie bei SFII! Die Todesmoves sind noch immer großartig und eindrucksvoll. Ich bin mir absolut sicher, daß wir hier das beste Prügelspiel für den Game Boy getestet haben!

in Ungnade gefallen ist, ringt um das Wohlwollen seines Meisters, Shao Khan. Tsung erhält eine letzte Chance, um seine Fähigkeiten unter Beweis zu stellen. Er stellt ein zweites Turnier auf die Beine, und der gnadenlose Kampf um den Titel beginnt erneut.

MKII auf dem Game Boy war für mich eigentlich ein Ding der Unmöglichkeit. Wie sollte es Probe gelingen, das Spiel in die kleine Cart zu zwingen? Aber es hat geklappt, allerdings unter Verzicht auf die spaßigen Freundschaftsmoves und auf vier der zwölf Kämpfer.

Wie schon beim Automatenvorbild, so ist es auch hier anfangs nicht ganz einfach, mit den Kampftechniken zurechtzukommen, zumal es hier nur drei Knöpfe gibt, statt der fünf in den Spielhallen. Wenn Du aber erst mal die

▽ Kitana hatte schlimme Migräne. Der hilfreiche Jax wußte, was dagegen zu tun ist.



JAX

Zu seinen Techniken gehören gewaltige Würfe, Schallwellen und Rückenbrecher. Bei seinem Todesmove zerschmettert er den Kopf seines Gegners.



KITANA

Sexy Kitana verfügt über Fliegende Fächer, den Fan Chop und den furchterregenden Fan Lift. Bei ihrem Todesmove spielen ein Fächer und irgendjemandes Kopf die tragenden Rollen.



LIU KANG

Wahrscheinlich der beste Allround-Kämpfer. Liu Kang greift mit hohen und tiefen Feuerkugeln, sowie einem brillanten Fahrradkick an. Seinen Dragon Move hat noch niemand überlebt.



MILENA

Sie erhöht die Frauenquote dieser Cart auf sagenhafte 25%! Sie glänzt mit Sai-Wurf und Teleportkick. Aber ihre tödlichste Waffe ist ihr Kuß - der Todeskuß! Bitte hinten anstellen...



REPTILE

Reptile spuckt Säure, wirft Energiekugeln und macht sich unsichtbar. Bei seinem Todesmove enthauptet er den Gegner mit seiner Zunge. Na, wer's mag...



SCORPION

Keine Veränderungen bei den Spezialtechniken oder dem Todesmove. Er wirft mit Speeren um sich, hat einen guten Teleportpunch drauf und kann den Gegner durch die Luft schleudern.



SHANG TSUNG

Shang kann sich in jeden der anderen Kämpfer verwandeln und verfügt so auch über deren jeweilige Techniken. Seine eigenen Spezialitäten sind Feuerkugeln und ein lebensausaugender Todesmove.



SUB-ZERO

Sub Zeros bester neuer Move ist sein Bodenrost. Die Gegner schlittern auf dem Eis, während er sie in aller Ruhe auseinandernimmt. Sein Todesmove ist absolut niederschmetternd.



PHILIP

Unglaublich! Mortal Kombat II auf dem Game Boy verfügt tatsächlich über alle Todesmoves, und das ist bei einem monochromen Bildschirm schon ganz beeindruckend. Leider gibt es nur acht Kämpfer. Die Schwächen beim Gameplay der SNES-Version sind auch bei dieser Cart offensichtlich. Und wer hat schon mal was von einem Prügelspiel gehört, in dem Du nicht Deinem besten Freund nach Strich und Faden den Gesichtserker verformen darfst? Ja, es gibt tatsächlich keinen 2-Spieler-Modus, und das dürfte sich natürlich ungünstig auf den Langzeitspaß auswirken. Zudem ist das Spiel auch nicht übermäßig schwierig. Aber vielleicht läßt sich ja mit zukünftigen Cheats die Lebensdauer der Cartridge verlängern. Was Beat 'em Ups für den Game Boy betrifft, so ist Mortal Kombat II sicherlich mit Abstand die Nummer Eins. Wenn Du die Nase voll hast von all den grünen Plattformern, dann solltest Du das Game mal ausprobieren. Aber versprich Dir nicht zuviel auf lange Sicht!



△ Hier sind sie...die glorreichen Acht!

verschiedenen Moves perfektioniert hast, erreicht das Spiel völlig neue Dimensionen, besonders, wenn Du beginnst, die Techniken in Kombinationen einzubauen und mal so richtig derbe auf den Putz haust.

Dann wären da noch die berühmten Finishing Moves. Diese Version bietet gleich drei verschiedene "Abschlußmaßnahmen" je Kämpfer an. Zunächst wären da die gewohnten Todesmoves, die, obwohl mitunter leicht abgewandelt gegenüber dem Original, für Deine notwendige innere Befriedigung sorgen werden - Köpfe explodieren, Körper werden abgefackelt, zerschmettert, verstümmelt und entzweigehackt. Wer auf sowas steht, wird garantiert nicht enttäuscht werden.

Dann gibt es die eher komischen "Babalities", mit denen Du z. B. Deinen taumelnden Gegner in ein mit Windel bekleidetes Kleinkind verwandelst. Nicht zu vergessen auch die Stachelmoves! Hier schleuderst Du Deinen Widersacher empor in eine Wand mit rasiermesserscharfen Stacheln (nur bei einigen Kampfplätzen möglich). Begleitet werden die wilden Streitigkeiten durch stimmungsvolle Musik und zahllose Effekte, die die Action hervorragend untermalen.

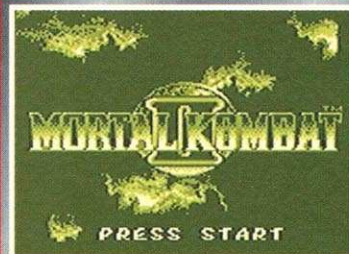
An den Grafiken gibt es wirklich nichts auszusetzen. Die Sprites sind groß und gut gezeichnet, die Animation ist nahezu perfekt. Blut bekommst Du hier nicht zu sehen (und rotes schon mal gar nicht), aber das wirst Du auch kaum vermissen, denn das Gameplay ist auch ohne dieses Element ganz ausgezeichnet.

Einen mittelgroßen Schwachpunkt gibt es aber dennoch: Es gibt keine Möglichkeit, auch nicht über Link-Up, gegen einen zweiten Spieler anzutreten. Und gerade zu zweit macht Mortal Kombat doch am meisten Spaß. Na gut, is eben nich! Aber auch für den einzelnen Spieler ist MKII herausfordernd und hat genug Überraschungen auf Lager, um Dich auf unabsehbare Zeit zu faszinieren. Mortal Kombat II ist ohne Zweifel das großartigste Kampfspiel aller Zeiten für den Game Boy...und wird es wohl auch noch eine Weile lang bleiben.



Super GAME BOY

Der einzige echte Vorteil, den Dir ein Super Game Boy für MKII bringt, ist der eines größeren Bildschirms. Die Kämpfer wirken detaillierter, und die tolle Animation kommt ebenfalls besser rüber. Leider konnte ich keine passende Farbpalette für dieses Spiel entdecken.



VERLAG

ACCLAIM
089-4550340

PREIS

ca. DM 79,-

ERHÄLTLICH JETZT

SPIELART

BEAT-'EM-UP

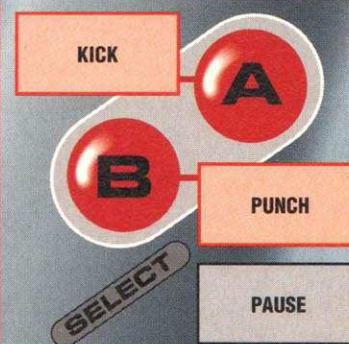
KAPAZITÄT

2MBit

BESONDERHEITEN

KEINE

STEUERUNG



BEWERTUNG

GRAFIK	90
SOUND	88
GAMEPLAY	90
DAUERSPASS	91

PROFAZIT

92

MARTIN



Die meisten von uns werden wissen, daß sich ein Bart Simpson nicht aufhalten läßt. In seinem jüngsten Abenteuer entflieht er seiner Heimatstadt Springfield, indem er in die Welt der virtuellen Realität eintaucht. Angefangen hatte alles beim alljährlichen Schulfest. Die Hauptattraktion war eine selbstgebastelte VR-Maschine, der allerdings noch eine wichtige Komponente fehlte - ein Opfer, um sie auszuprobieren. Rate mal, wer sich freiwillig meldete!

Wie schon der Vorgänger Bart's Nightmare, so besteht auch Virtual Bart aus einer Reihe von Sub-Games, die Du erfolgreich beenden mußt, um dem Unheil zu entgehen. Viele der Games muß Bart in veränderter Gestalt angehen, z. B. als Bartosaurus, eine schwanzwedelnde Laufschnecke, die auf den Gipfel eines Vulkans klettern muß. In acht nehmen sollte sich Bart dabei vor dem Neandertaler Homer (der sich übrigens im Laufe der Evolution nicht wesentlich weiterentwickelt hat) und vor der säbelzahnigen Marge. Oder wie wär's mit einem postapokalyptischen Springfield à la Mad Max? Dort muß sich Bart auf dem Motorrad der ungeliebten Aufmerksamkeit plündernder Herumtreiber erwehren, um schließlich die verstrahlte Stadt zu erreichen.

Andere Spiele wiederum präsentieren Bart im gewohnten Rahmen. Im schönsten Mode 7 versammeln sich auf dem Schulplatz viele bekannte Gesichter, um für das Klassenfoto zu posieren. Bart,



△ Die reizende Maggie in ihrer fliegenden Kiste! Ja, das süße Baby ist gar nicht so unschuldig, wenn es darum geht, einen ganz speziellen Bartosaurus zu ärgern.



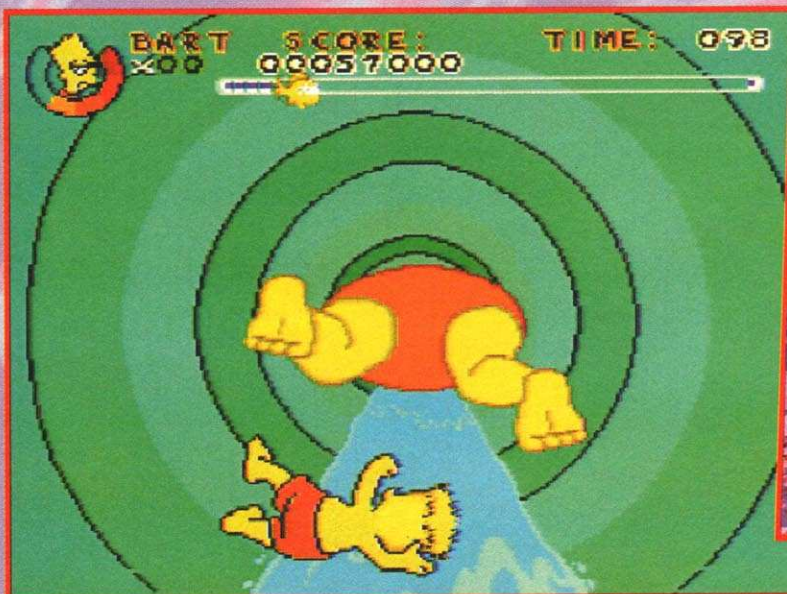
Barts Höllentrip!

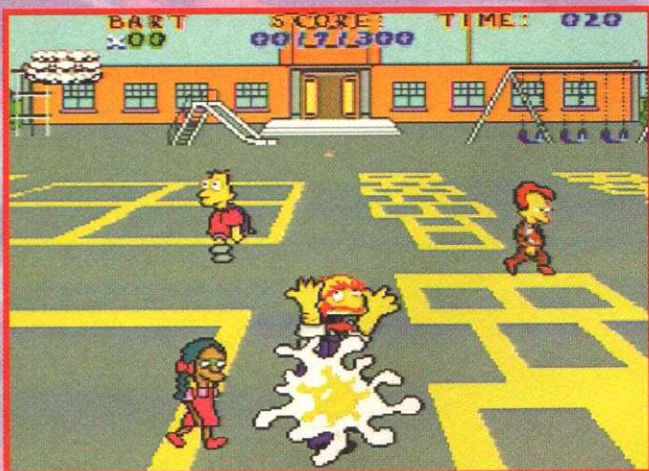
VIRTUAL Bart

▽ Dieser kettenschwingende Typ ist nur einer der Idioten, die Dir auf der Straße begegnen.



◁ Verzweifelt versucht Bart, einen Zusammenstoß mit Homers Hinterteil zu vermeiden!





△ Volltreffer! Da sage noch einer, die Schule sei öde...

bewaffnet mit gammeligem Tomaten und Eiern, bemüht sich nach Leibeskräften, die Fotosession zu vermessen.

Einer der besten Abschnitte ist der Ausflug zum Mount Splashmore. Bart rutscht hier durch einen endlosen, wasserdurchspülten Tunnel abwärts. Behindert wird er dabei von Haien (!), leblosen Körpern (!), Sporttauchern (!) und sonstigen Verrücktheiten. Plötzlich auftretende Verzweigungen erfordern schnelle Reflexe und Mut zum Risiko. Du könntest z. B. mit vollem Tempo in Homers Hintern donnern oder, schlimmer noch, in eine endlos tiefe Schlucht stürzen.

Wie paßt das jetzt alles zusammen? Die Sub-Games sind hervorragend aneinandergefügt und erwecken den Eindruck eines durchgehenden Cartoons mit unterschiedlichen Szenen. Jeder Abschnitt hat sogar einen eigenen Lobes- bzw. Beileidsbildschirm.

Die Grafiken sind, wie zu erwarten war, hervorragend. Aber das wirkliche Highlight der

BÄRBEL

Die Simpson-Spiele sind sich alle gleich.

Die Grafiken sind ganz nett, aber zu klobig für eine Zeichentrickkonversion, und der Sound ist Spitze. Virtual Bart ist da keine Ausnahme. Alle Samples sind wirklich tierisch komisch, besonders für einen Fan der TV-Serie wie mich. Wie Bart's Nightmare besteht auch Virtual Bart aus einer Sammlung von Sub-Games. Das hat Vor- und Nachteile. Gut ist, daß das Gameplay sich ständig verändert und es immer wieder Neues zu tun gibt. Schlecht, weil einige Abschnitte doch langweilig oder gar fehlerhaft sind. So bist Du immer nur auf das Erreichen bestimmter Abschnitte aus, während Du die anderen so schnell wie möglich abhaken willst. Meine Lieblingsszenen waren das Tomatenwerfen, das Motorradfahren und die Wasserrutsche. Aber die Baby- und Schweine-Games fand ich schlimm (nicht zuletzt auch wegen der Musik)! Ein tolles Spiel, aber nur für Fans.



▷ Bart gerät in eine Wurfabrik. Schlecht, wenn man ein Schwein ist.

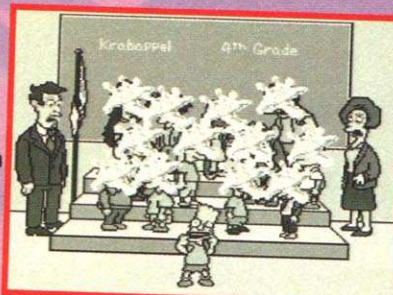


Cart ist der Sound. Die zahlreichen, hochwertigen Samples stammen direkt aus der Fernsehserie. Ich wurde immer wieder überrascht durch die Klarheit der Stimmen. Durch sie wird Virtual Bart zu einem auf ganzer Länge unterhaltsamen und spaßigen Abenteuer.

Überrascht hat mich auch die durchweg tolle Spielbarkeit der Sub-Games (den etwas eintönigen Schweinelevel einmal ausgenommen). Überrascht deshalb, weil Spiele dieser Art für gewöhnlich mit schwächeren Abschnitten durchsetzt sind, die dann von den stärkeren Levels mit "durchgezogen" werden. Bart's Nightmare war ein Musterbeispiel für diese "Ausgewogenheit", Virtual Bart hat damit jedoch erfreulich wenig Probleme.

Ob Du nun ein Fan der Zeichentrickserie bist, oder nicht - in punkto

Abwechslungs- und Einfallsreichtum, Grafik und Sound wirst Du kaum eine bessere Sammlung von spaßigen Spielen finden können. Virtual Bart ist ein Game, das man nicht vergessen sollte.



PETER



Virtual Bart ist eine herrlich verrückte Jagd durch die irre Hi-Tech-Welt der simulierten Realität. Und ein Riesenspaß! Das Tomatenwerfen, die Wasserrutsche und die Bartosaurus-Story haben mir besonders gefallen, hauptsächlich deswegen, weil sie drei völlig verschiedene Spielstile bieten. Virtual Bart kombiniert Plattformmäßiges, 3-D und Beat 'em Up-Action auf eine Weise, wie wir sie nicht mehr gesehen haben seit...äh, Bart's Nightmare! Grundsätzlich sind sich beide Spiele durchaus ähnlich. Virtual Bart ist aber dennoch ein würdiger Nachfolger, weil er sich auf die Elemente konzentriert, die Bart's Nightmare so gut spielbar gemacht haben. Auf exzellente Weise gelingt es dem Game, das Cartoonfeeling rüberzubringen, von den hervorragenden Soundeffekten ganz zu schweigen. Wenn Du ein außergewöhnliches Spiel suchst, dann kauf Dir dieses.



VERLAG

ACCLAIM
089-4550340

PREIS

ca. DM 129,-

ERHÄLTLICH

JETZT

SPIELART

ARCADE

KAPAZITÄT

16MBit

BESONDERHEITEN

KEINE

STEUERUNG

KICK LINKS
(KRAD)

KICK RECHTS
(KRAD)

L

R

FEUER

X

ZIELEN

Y

SPRINGEN
/ZIELEN

B

SCHWANZ-
SCHLAG (DINO)

BEWERTUNG

GRAFIK 85

SOUND 90

GAMEPLAY 79

DAUERSPASS 73

PROFAZIT

79

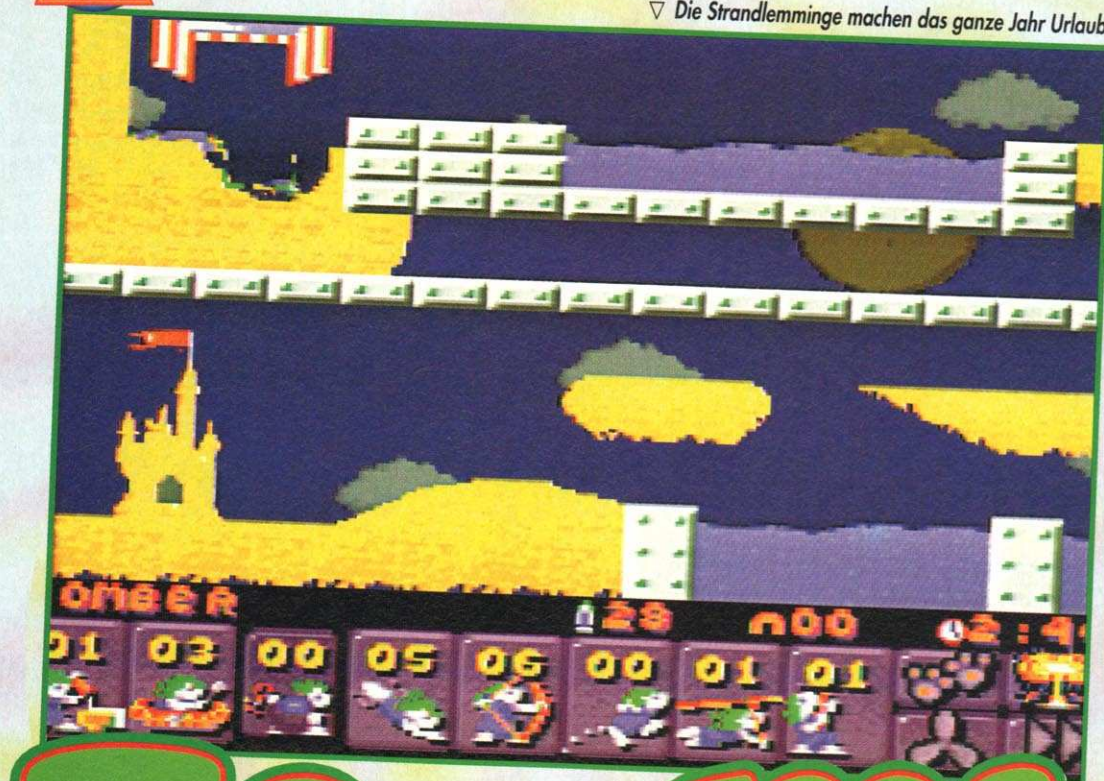
▽ Die Strandlemminge machen das ganze Jahr Urlaub!

MARTIN



Das Lemmings-Game war seinerzeit ein geniales Konzept, was sich weltweit in erstaunlichen Umsätzen und vielen Auszeichnungen widerspiegelte. Einziges Manko waren die fantasielosen Grafiken und die begrenzten Fähigkeiten der Figuren. Mit Lemmings 2 sollen nun auch diese Fehler behoben werden. Alles nur Kosmetik, oder profitiert auch das Spiel davon?

Die Einleitung, wenn auch etwas lang geraten, bereitet mit Disney-mäßigen Grafiken auf das bevorstehende Abenteuer vor. Für die Lemminge sind schlimme Zeiten angebrochen; ein Massenexodus ist der einzige Ausweg. Jeder der zwölf Stämme muß sich bis zur Arche in der Mitte der Welt durchschlagen und dabei die zwölf Fragmente eines Talismans zusammenfügen. Dann erst



Lemmings 2 THE TRIBES

Massenexodus oder Massenexitus?



◁ Die Lemminge erobern ungeahnte Höhen.



△ Im Innern einer Pyramide...

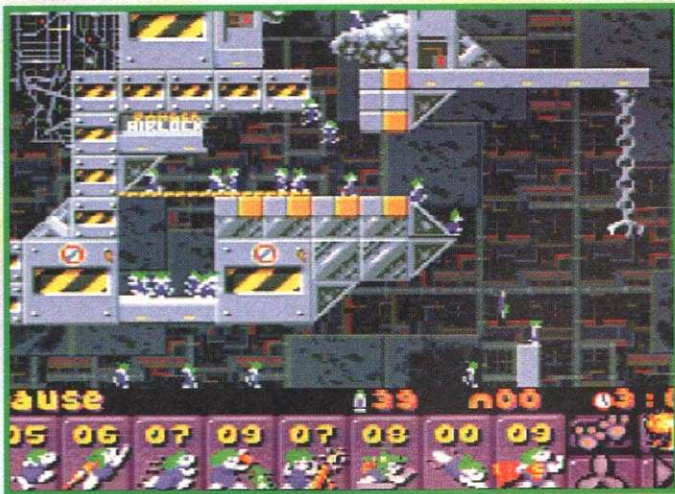


kann die Verschiffung der Nager beginnen.

In jedem Stamm leben 40 Lemminge, die sich durch mindestens zehn Levels mit steigendem Schwierigkeitsgrad kämpfen müssen. Allen Gefahren trotzend müssen so viele Lemminge wie möglich den Ausgang erreichen. Die Steuerung der kleinen Helden erfolgt, wie schon im ersten Spiel, mit Hilfe von Icons (Laufen, Graben, Schießen etc.). Dies ist wohl auch das beste System für diese Art von Spielen - es funktioniert gut.

Insgesamt gibt es über 120 Levels und mehr als 60 verschiedene Fähigkeiten, die Du anwenden kannst. Ein freundlicher Batteriespeicher für bis zu vier Einträge erlaubt es Dir (und dem Rest der Familie), genau da wieder loszulegen, wo Du beim letzten Mal Feierabend gemacht hast.

Die wichtigste Neuerung in diesem Spiel sind aber zweifellos die vielen neuen Fähigkeiten. Es macht einfach Spaß, die unterschiedlichen Stämme zu spielen und ihre jeweiligen Aktivitäten zu beherrschen. Eine Herausforderung ist es



△ Keine Fabrik - dies ist der Space-Level.

ohnehin.

Unter den Überlebenskämpfern findest Du die Sportlemmings - ein wilder Haufen, der sich auf nicht ganz unproblematische Sportarten wie Bogenschießen, Drachenvliegen und Stabhochsprung spezialisiert hat.

Dann gibt es da den Space-Stamm, dem es irgendwie gelungen ist, in ihrem kleinen Teil der Welt die Schwerkraft auszuschalten. Zu ihren Erfindungen zählen der Laser Blaster und die Magno-Stiefel, mit denen sie die Wände hoch und sogar an der Decke laufen können.

Zu den Freizeitaktivitäten der anderen Stämme gehören Fallschirmspringen, Skifahren, Skaten, Raketen und



△ Ein Massenaufgebot an Spitzenathleten im Sportlevel.

PETER



Das Beste an diesem Spiel sind die ungezählten neuen Aktivitäten, die Du ausführen kannst. Meine persönlichen Hits sind die Bazooka-Lemmings, die Surfer, die Acapulco-Taucher, die Kajakfahrer und besonders der Super Lemming, der sich die Klamotten vom Leib reißt und in die Lüfte steigt ("irgendwo muß ein Verbrechen geschehen sein"). Lemmings 2 ist deutlich schwieriger als das Original, aber gerade wenn es am kniffligsten ist, macht das Lösen der Aufgaben ganz besonderen Spaß. Ob ich das Game empfehlen würde? Nun, als ich es zum ersten Mal spielte, dauerte die Sitzung stramme vier Stunden, bis ich schließlich wegen Kopfschmerzen eine Pause einlegte! Eine solche Ausdauer kann ich heute nur noch für die wenigsten Spiele aufbringen. Lemmings 2 ist ein absolutes Klassenspiel.

PHILIP



Auch wenn mein Standpunkt in der Redaktion ein einsamer ist, aber ich war nie übermäßig scharf auf die Lemmings. Ich hielt das Ganze für eiteln Spaß (bisweilen gar frustrierend) und lockere Unterhaltung, aber nicht für das Megagame, für das es der ganze Rest der Welt gehalten zu haben schien. Ehrlich gesagt, auch Lemmings 2 konnte meine Ansichten nicht ändern. Die vielen Fähigkeiten und Stämme sind anfangs ja ganz lustig, aber im Prinzip ist es doch dasselbe Game geblieben und leidet folglich auch unter denselben Mängeln wie das Original. Es ist ein bißchen zu komplex, um es mal eben so nebenbei zu spielen, wie z. B. Tetris oder Super Puyo Puyo, und es ist ein bißchen zu simpel, um mich auf Dauer bei der Stange halten zu können. Wahrscheinlich bin ich auch diesmal wieder der einzige, aber Lemmings 2 begeistert mich so wenig wie das erste Spiel.

Flammenwerfer abfeuern, Ballonfahren und Schlangenbeschwören. Und das ist nur ein Bruchteil der möglichen Fähigkeiten, puh! Da hat sich, verglichen mit dem Vorgänger, doch einiges getan!

Gut auch, daß die Musik und der Sound genauso gut wie beim Vorgänger ausgefallen sind. Ich habe mindestens 15 verschiedene Titel 'rausgehört. Beispielsweise wird das Treiben des Zirkusstammes durch eine herrlich verrückte Melodie untermalt, während spaßige Soundeffekte für die richtige Atmosphäre sorgen.

Allerdings gibt es diesmal keine Option für zwei Spieler. Eine Schande, denn mit den vielen neuen Fähigkeiten wäre das Spiel gerade zu zweit eine total wilde Sache! Lemmings 2 ist ein hervorragendes, fesselndes, aufreibendes und höchst amüsantes Denkspiel. In unserer Minusbox stehen lediglich der fehlende 2-Spieler-Modus sowie ein gewisser Mangel an Originalität. Aber die neuen Features und die tollen Grafiken gleichen das locker wieder aus. Knapp an der SUPER PRO Goldmedaille vorbeigeschrammt!



VERLAG

SONY
069-296999

PREIS

ca. DM 149,-

ERHÄLTLICH

JETZT

SPIELART

PUZZLE

KAPAZITÄT

16MBit

BESONDERHEITEN

KEINE

STEUERUNG



BEWERTUNG

GRAFIK	79
SOUND	83
GAMEPLAY	85
DAUERSPASS	81

PROFAZIT

81

JELLY BOY

PHILIP

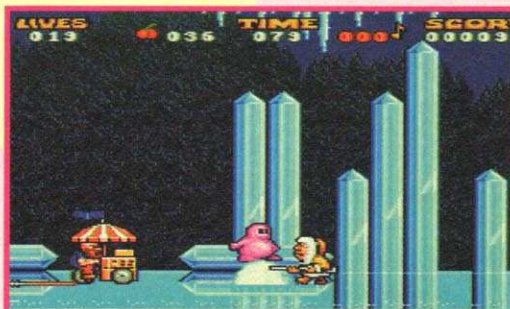


Als ich das erste Mal von Jelly Boy gehört hatte, nahm ich an, daß das Game auf dem alten Comicstreifen Jellybrain basieren würde. Weit gefehlt, denn hier geht es noch ein Stück spaßiger zur Sache!

In bester Frankenstein-Manier wird Jelly Boy durch einen Stromschlag zum Leben erweckt, als während eines Unwetters ein gewaltiger Blitz in die Bottiche der Swirley Sweet Factory einschlägt. Blasen steigen auf, bedrohliche Musik ertönt, und Jelly Boy steigt aus der süßen Suppe hinaus. Sogleich setzt er sich in den Kopf, in der Fabrik sechs Objekte zu finden und anschließend das Büro des Chefs aufzusuchen, in der Hoffnung, endlich ein richtiger Junge zu werden.

Wir haben hier also einen Standard-Plattformer der süßlichen Art. In der Fabrik gibt es sieben Welten, denen allesamt ein spezielles Thema zugrundeliegt: Weltraum, Spielzeuge, Himmelswelt, das Aztekenland etc. (hört sich ein bißchen nach The Crystal Maze an). Jede Welt besteht aus acht Levels und einem Endgegner, der Dir nach seiner Niederlage einen der gesuchten Gegenstände aushändigt. Die letzte Welt ist dann das Penthouse des Besitzers.

Natürlich wimmelt es an all diesen Orten vor zahlreichen Anti-Gelee-Teilen wie Stacheln, klappernde Gebisse, Töpfen mit heißem Wasser und diversen



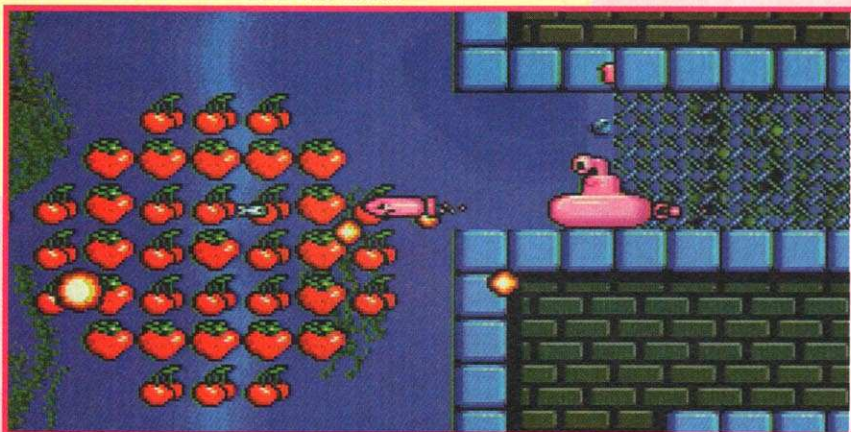
armen Seelen, die dazu verdammt sind, auf ewig die Korridore auf und ab zu gehen, auf der Suche nach einem ahnungslosen Stückchen Gelee.

Bei diesen feindlichen Lebensumständen erscheinen die speziellen Power-Ups, die Du in den Levels einsacken kannst, enorm hilfreich. Damit kann sich unser rosa Klops in 27 verschiedene Formen verwandeln, z. B. in einen Hubschrauber, einen Heißluftballon, eine Kanone und in einen Ziegelstein. Alle diese Formen haben ihren eigenen Gebrauchswert.

Warum muß er sich überhaupt in alle diese Gerätschaften verwandeln? Der Grund dürfte sein, daß Jelly Boy ziemlich unoriginell ist und diese Verwandlungen dem Spiel einen abwechslungsreichen und innovativen Anstrich geben sollen.

Jelly Boy überzeugt durch detaillierte Grafiken und eine für Plattformer ungewöhnliche Detailfreude. Nimm nur den Wüstenlevel! Da stößt Jelly auf einen See, der eigentlich nur eine Fata Morgana ist, und unterdessen wird er ständig von einem blutdürstigen Moskito

▽ Auch Du kannst zum rosa U-Boot werden, wenn Du den versteckten Bonusraum im ersten Level findest.



Dieser Gelee ist OK!

PETER



Auf den ersten Blick hat mir Jelly Boy nicht sonderlich gefallen - wieder einer dieser harmlosen "Achissernichtsüß"-Plattformer. Nach zögerlichem Anspielen entpuppte sich das Game jedoch als erstaunlich gut spielbar. Schau Dir die Grafiken an! Nicht schlecht, wie sich der Marmeladen-Held in verschiedenste Alltagsobjekte verwandelt, um spezielle Aufgaben zu lösen. Und bei alledem ist die Animation auch noch enorm flüssig. Jelly Boy ist eines dieser Spiele, die anfangs arg frustrieren. Dann aber, wenn Du erst einmal die Steuerung und die Fähigkeiten der Hauptfigur beherrschst, entwickelt es völlig neue Inhalte, die Dich tatsächlich fesseln können. Das Thema selbst wird sicherlich die älteren unter uns ein wenig abschrecken, aber einen Blick ist dieses Spiel allemal wert. Ein bunter Plattformspaß!



△ Kein Zweifel, ein Ägypter in traditioneller Gangart!

heimgesucht, der ihm um den Geleekopf schwirrt. Wenn Du dann noch das Flimmern der Luft durch die große Hitze bemerkst, weißt Du, wieviel Detailreichtum in der Cartridge drinsteckt. Die Grafiken sind zwar eigentlich simpel, aber extrem gut dargestellt. Der Sound ist insgesamt okay. Die eine Hälfte der Musik lädt zum Fußwippen ein, während die andere eher zum genervten Fußstampfen bewegt. Allerdings muß man den Herren zugutehalten, daß sie über 40 Kleinigkeiten zu komponieren hatten - selbst Tim Rice hätte da seine Probleme bekommen.



Das Gameplay ist extrem simpel (erinnert an Robocod) und besitzt leider einen höchst präsenten Nervfaktor. Jeder Sprung muß voll durchgezogen werden, um sicher zu landen. Also kein Raum für Experimente, und das nicht einmal in den ersten Levels! Auch einige Sprünge ins Ungewisse sind dabei, und die Gegner haben die verwirrende Angewohnheit, ohne Vorwarnung aus großen Höhen auf Deinem Kopf zu landen.

Wenn Du auf Vitamine stehst, wirst Du Dich über das viele Obst freuen, das über die Levels verstreut liegt. Kirschen für Extraleben, Avocados für Unbesiegbarkeit, Orangen und Zitronen für Extrazeit, dazu noch



Musiknoten, die Du zu Deinem Schutz einsammeln muß.

Das Paßwortsystem ist in den meisten Levels eine willkommene Hilfe, aber das Game bleibt nach wie vor eine fürchterliche Herausforderung. Auch der 2-Spieler-Modus ist löblich, wenn er auch nicht simultan arbeitet.

Für Jelly Boy braucht es etwas mehr Gehirnschmalz, als für die meisten anderen Plattformen. Das bedeutet, daß das Spiel nicht mal eben so auf die Schnelle durchgenudelt werden kann. Eine amüsante Herausforderung für diejenigen, die von Plattformern immer noch nicht die Nase voll haben.

MARTIN



Also, Philip, zu diesem Spiel fällt mir nur eines ein: harmlos!

Das Schlimmste an diesem Game ist noch, daß der Geleeknabe eine unangenehme Ähnlichkeit zum guten, alten Herr Kohl aufweist, und das ist Grund genug, um an allem etwas auszusetzen, was das Spiel zu bieten hat. Das Spielen selbst macht durchaus Spaß, wenn auch alles ein wenig simpel geraten ist. Der beste Aspekt sind noch die Morphsequenzen, bei denen sich Jelly Boy in einen Jelly Heli, Jelly Balloon oder gar einen Jelly Pogo Stick verwandelt! Ganz nett, aber das Game leidet darunter, daß dieses Morphen nur einige Sekunden andauert und auch nur in der unmittelbaren Situation sinnvoll ist. Besser hätte ich gefunden, wenn man sich diese Fähigkeiten aneignen und dann anwenden kann, wann immer man will. Das hätte dem Spiel die dringend benötigte strategische Note verliehen, die ich hier schmerzlich vermissen. Ich fürchte, Jelly Boy ist für die meisten Gamer ein bißchen zu platt und kindisch.

△ Mary Poppins ist hier bestimmt nicht weit!



VERLAG

OCEAN (LAGUNA)
06107 9300100

PREIS

ca. DM 139,-

ERHÄLTLICH

JETZT

SPIELART

PLATTFORM

KAPAZITÄT

8MBit

BESONDERHEITEN

PASSWÖRTER

STEUERUNG



BEWERTUNG

GRAFIK	80
SOUND	81
GAMEPLAY	70
DAUERSPASS	73

PROFAZIT

74

PHILIP



Stell Dir vor, Du jagst mit 115km/h einen Alpenhang hinab, durch Schneestürme, vereiste Felsspitzen und sogar durch pechschwarze Dunkelheit! Stell Dir vor, Du pflügst - Kopf voran - gegen einen Baum, ohne Dir die Knochen zu brechen. Kurz, stell Dir OutRun auf Skiern vor, denn so läßt sich Mindscape's Val d'Isère wohl am besten beschreiben.

In Val d'Isère gibt es mehrere verschiedene Modes - Free Ride, Wettkampf, Training. Auf 35 Pisten kannst Du in so bekannten Disziplinen wie Slalom, Abfahrt, Riesenslalom etc. antreten. Was das reine Gameplay anbelangt, gibt es jedoch nur geringfügige Unterschiede. Außerdem hast Du die Wahl, mit Skiern oder auf

▽ Versuche, die tauenden Schneeflächen zu umfahren. Sie bremsen Dein Tempo, und Du verlierst wertvolle Zeit.



Val d'Isère CHAMPIONSHIP

Was ist mit Après-Ski?



einem trendigen Snowboard an den Start zu gehen. Während Deiner "Höllennitte" solltest Du ruhig einmal ein paar Blicke auf die Landschaft werfen: Mit beeindruckenden Mode 7-Elementen ist es perfekt gelungen, das Element der Geschwindigkeit zu vermitteln, während sich die Piste vor Deinen Augen dreht und windet. Sehr realistisch auch, wenn der Bildschirm die Farben ändert und so das Blenden durch den weißen Schnee simuliert.

Die Hauptfigur ist gut animiert und hat ein paar hervorragende Stunts drauf, um den vielen Hindernissen auf den Pisten auszuweichen. Musik und Effekte sind ebenfalls von hoher Güte - ganz besonders das mahlende Geräusch des Schnees unter Deinen Brettern. Auf den ersten Blick ist dieses Spiel sehr eindrucksvoll und gut spielbar. Deine Aufgabe beschränkt sich weitgehend darauf, Deine Skier die Hänge hinabzusteuern, gelegentlich einen Kontrollpunkt zu berühren und bei Weggabelungen die richtigen Entscheidungen zu treffen.

Allerdings ist das Game auf NTSC-Konsolen viel zu schnell, und oft scheint es unmöglich, den vielen Hindernissen rechtzeitig auszuweichen. Ein schöner Zug sind die sich verändernden Witterungsbedingungen während der Abfahrt, die Landschaften sind auf Dauer jedoch ein wenig eintönig.

Enthusiastischen Wintersportfans würde ich Val d'Isère durchaus empfehlen, denn eine bessere Simulation dieses Sports wirst Du für Dein SNES kaum finden (äh, dies ist das einzige Skigame für SNES! d. Chef), Nichtskifahrer kann es jedoch nur begrenzt begeistern.

▽ Die Zeit verrinnt, und noch kein Kontrollpunkt in Sicht!



BÄRBEL



Mich als Skifreak hat es sehr enttäuscht, zu sehen, wie hier eine ganze Sportgattung auf einige wenige Abfahrtstrecken reduziert wurde. Wo bleibt das Gefühl der großen Freiheit auf der Piste? Vielleicht müssen wir uns noch bis zur Ultra 64-Version gedulden. Val d'Isère ist kein schlechtes Spiel. Es ist eine ausgewachsene Skisimulation mit einigen hübschen grafischen Effekten (der violette Schnee, der von drohender Schneeblindheit kündigt). Aber bereits nach wenigen Stunden fängt es an, langweilig zu werden. Und zwar genau dann, wenn Dir auffällt, daß Du außer "Nach rechts" und "Nach links" sowie einem blödsinnig riskanten Sprung nicht viel unternehmen kannst. Beim Skifahren gehts um Körperhaltung, Gleichgewicht und Nervenstärke, aber in Val d'Isère findet sich nichts davon wieder. Und deshalb möchte ich das Game auch nicht empfehlen.



VERLAG

MINDSCAPE
02131-67544

PREIS

ca. DM 129,-

ERHÄLTICH

JETZT

SPIELART

SPORTSIMULATION

KAPAZITÄT

8MBit

BESONDERHEITEN

KEINE

STEUERUNG

SCHARFE KURVE

SCHARFE KURVE

L

R

KEINE FUNKTION

X

ANHALTEN

Y

BESCHLEUNIGEN

B

STUNT AUSFÜHREN

BEWERTUNG

GRAFIK

89

SOUND

83

GAMEPLAY

80

DAUERSPASS

78

PROFAZIT

77

Super NES

Acriser 2	dt	109.00
Addams Family Values	dt	99.00
Adventure Island 2	dt	117.00
Akira	dt	119.00
Al Unser Junior	dt	134.00
Arby Lightfoot	dt	134.00
Batman Returns	dt	109.00
Batman und Robin	dt	144.00
Battletoads DD	dt	99.00
Beauty and the Beast	dt	109.00
Black Thorne	dt	109.00
Bomberman 2	dt	109.00
Brainies	dt	134.00
Brutal - Paws of Fury	dt	119.00
Bugs Bunny Rab.Rampage	dt	125.00
Chaos Engine	dt	109.00
Chaplin 3	dt	99.00
Chuck Rock	dt	99.00
Clay Fighter 2	dt	109.00
Clay Mates	dt	99.00
Deze before Christmas	dt	119.00
Desert Fighter	dt	119.00

Donkey Kong Country & Spieleb.

Donkey Kong Country	dt	139.00
Double Dragon 5	dt	109.00
Dr. Franken	dt	69.00
Dragon - Bruce Lee	dt	119.00
Dschungelbuch	dt	129.00

Earth Worm Jim

Eek the Cat	dt	99.00
Equinox	dt	99.00
Fatal Fury 2	dt	119.00
Fievel der Mauswanderer	dt	109.00

Fifa Soccer

Final Fantasy 3	us	149.00
Flinstones - Movie	dt	99.00
Full Throttle Racing	dt	109.00
Fun & Games	dt	99.00
GP 1	dt	109.00
Ghoul Patrol	dt	119.00
Harrier	dt	119.00
Hebereke Popoon	dt	114.00
Humans	dt	99.00
Incredible Hulk	dt	134.00
Indiana Jones	dt	134.00
Itchy & Scratchy Show	dt	109.00
Joe & Mac 3	dt	99.00
Jurassic Park 2	dt	119.00
King of Dragons	dt	99.00
Knights of the Round	dt	99.00
Lagoon (komp. dt)	dt	119.00
Legend	dt	99.00

Lion King (24 Meg)

Lord of the Ring	dt	109.00
Lothar Mathias	dt	109.00
Magic Boy	dt	119.00
Mario All Star	dt	89.00
Mario Andretti Racing	dt	109.00
Marko's Magic Football	dt	109.00
Maximum Carnage	dt	129.00
Mechwarrior	dt	129.00
Metal Marines	dt	129.00
Metroid	dt	109.00
Might & Magic 2 dt-Texte	dt	129.00
Mighty Max	dt	99.00
Mortal Kombat 2	dt	139.00
Mystical Ninja	dt	119.00
NBA '95 Showtime	dt	129.00
NBA Jam	dt	129.00
NBA Jam & 6 Sp. Adapter	dt	169.00
NHLPA Hockey '95	dt	119.00
Nigel Mansell	dt	113.00
Operation Logic Bombs	dt	109.00
Pac Attack	dt	109.00
Page Master	dt	119.00
Paladins Quest	us	119.00
Pang	dt	99.00
Pierre la Chef	dt	119.00
Pinball Dreams	dt	99.00
Pink Panther	dt	119.00
Player Manager	dt	79.00
Plok	dt	89.00
Pocky & Rocky	dt	119.00
Pop'n Twin Bee	dt	119.00
Pop'n Twin Bee 2	dt	119.00
Power Rangers	dt	129.00

Prince of Persia	dt	109.00
Race Drivin	uk	69.00
Rasenmäher Mann	uk	79.00

Rise of the Robots

Robocop vs. Terminator	dt	109.00
Samurai Shadow	dt	134.00
Schlumpie (dt. Text)	dt	109.00
Schneewitchen	dt	117.00
Sequest DSV	dt	119.00



Secret of Mana

Secret of Mana	us	129.00
Shadow	dt	109.00
Shao-Fu	dt	109.00
Sink or Swim	dt	134.00
Slam Master (24 Meg)	dt	129.00
Smash Tennis	dt	109.00
Soccer Kid	dt	109.00
Solitaire	dt	99.00
Soul Blazer	dt	109.00
Space Ace	dt	109.00
Sparkster	dt	129.00
Spectre	dt	99.00
Star Trek: Next Gener.	dt	109.00
Star Wars 3	dt	129.00
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 2	dt	119.00
Super Conflict	dt	99.00

Super Game Boy &

Donkey Kong

Super Hockey	dt	109.00
Super Ice Hockey	dt	114.00
Super Pinball	dt	89.00
Super Streetfighter 2	dt	134.00
Superman	dt	129.00
Syndicate	dt	109.00
Tazmania	dt	69.00
Terminator 2	dt	116.00
Tetris 2	us	119.00
Theme Park	dt	109.00
Tiny Toon 2	dt	119.00
Tony Hawk	dt	119.00
Turn and Burn	dt	119.00
Ultraman	uk	89.00
Utopia	dt	115.00
Val d'Isere Champ.	dt	129.00
Virtual Bart	dt	109.00
WCW Wrestling	dt	109.00
WWF Raw	dt	144.00
WWF Raw Video	dt	24.00

WWF Raw & Video

WWF Royal Rumble	dt	119.00
Where I.W. is Carmen	dt	109.00
Wing Commander Sec.Mis.	dt	119.00
World Class Soccer	dt	115.00
World Cup Striker	dt	129.00
World League Basketball	dt	87.00
Yogi Bear	dt	105.00
Young Merlin (16 MB)	dt	129.00
Zelda - A Link to the Past	dt	89.00
Zombies	dt	113.00
Zool Ninja o.I. Nh Dimension	dt	119.00

Zubehör

6 Spieler Adapter	dt	49.00
ASCII Joypad	dt	49.00
Action Replay Pro 2	dt	99.00
Cinch Kabel	dt	19.00
Cinch Kabel (m. Scart)	dt	29.00
Game Mage (Mogelmodul)	dt	99.00
Infrared Joypads	dt	99.00
Joypad (Nintendo)	dt	39.00
Maus für S.NES	dt	44.00
Prog. Univ. Adapter	dt	59.00
Scart Kabel S.NES	dt	19.00

Super Game Boy

S.NES Power 3 Set	dt	349.00
S.NES ohne Spiel	dt	199.00
S.NES More Fun Set	dt	309.00
Super Scope - 6 Spiele	dt	99.00

Univ. Adapter (60 Hz)

Verlängerung Pad 2.5m	dt	15.00
-----------------------	----	-------

Gameboy

Aladdin	dt	59.00
Beethoven	dt	61.00
Bionic Commando	dt	59.00
Blues Brothers	dt	59.00
Blues Brothers 2	dt	65.00
Bram Stoker's Dracula	dt	55.00
Chaplin 3	dt	55.00
Chuck Rock	dt	55.00
Duffy Duck	dt	59.00

Donkey Kong (SGB)

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

Dschungelbuch

Duck Tales	dt	59.00
Duck Tales 2	dt	59.00
European Golf	dt	59.00
Fidgets	dt	59.00
Fifa Soccer	dt	69.00
Flinstones - Movie	dt	55.00
Geat Works	dt	55.00
Hammerin' Harry	dt	59.00
Home Alone 2	dt	59.00
Hyperdunk	dt	59.00
Itchy & Scratchy Golf	dt	59.00
Jelly Boy	dt	59.00
Jurassic Park 2	dt	55.00
Jurassic Park	dt	69.00

Kirby's Pinball Land

Kirby's Dream Land	dt	49.00
Köpf'n Balu	dt	59.00
Lamborghini	dt	59.00

Lion King

Looney Tunes 2	dt	59.00
Lude	dt	69.00
Mario & Yoshi	dt	55.00
Mickey Mouse	dt	59.00
Micro Machines	dt	59.00
Mulan's Secret Castle	dt	59.00
Nesle Command	dt	49.00

Mortal Kombat 2

Ms. Pac-Man	dt	49.00
Muhammad Ali Boxing	dt	59.00
Mystic Quest	dt	59.00
NBA Jam	dt	69.00
Page Master	dt	59.00
Pinball Dreams	dt	59.00

Pop'n Twin Bee

Power Rangers	dt	59.00
Prehistorik Man	dt	65.00
Probotector 2 (SGB)	dt	59.00
Prophaty Viking Child	dt	49.00
Rock Days	dt	59.00
Rosenmährer Mann	dt	69.00
Robocop vs. Terminator	dt	59.00
Samurai Shadow	dt	59.00
Schlumpie (dt. Text)	dt	59.00
Sequest DSV	dt	59.00
Simpsons 3	dt	59.00
Space Invader (SGB)	dt	59.00
Spot	dt	49.00
Star Wars 2 (Empire)	dt	69.00
Super Mario Land 2	dt	64.00

Super Mario Land 3

Tetris	dt	45.00
Tetris 2	us	66.00
Tiny Toon 2	dt	59.00
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

WWF Raw

World Cup Striker	dt	59.00
Yogi Bear	dt	59.00
Yoshi's Cookie	dt	49.00
Zelda	dt	59.00
Zen Intergal. Ninja	dt	59.00

Zubehör

Action Replay Pro	dt	49.00
GB 3er Set	dt	199.00
GB Kombi Case (Tasche)	dt	39.00
GB Energy Pack (Akku+N.)	dt	39.00
GB FM-Tuner	dt	29.00
GB ohne Spiel	dt	99.00

Mega Drive

Addams Family Values	dt	89.00
Aero the Acrobat	dt	119.00
Aladdin	dt	89.00
Andretti Racing	dt	109.00
Animaniacs	dt	105.00
Art of Fighting	dt	109.00
Asterix 1	dt	109.00

Batiz	dt	89.00
Barkley: Shut up & Jam	dt	89.00
Battletoads	dt	99.00
Blades of Vengeance	dt	89.00
Boogerman	dt	109.00
Bram Stoker's Dracula	dt	89.00
Brutal - Paws of Fury	dt	109.00
Bubba'n' Six	dt	109.00
Bubby 2	dt	89.00
Castlevania - New Gen.	dt	89.00
Chaos Engine	dt	109.00
Clay Fighter	dt	109.00
Crash Dummies	dt	99.00
Cris Ball	dt	99.00
Duffy Duck in Hollywood	dt	114.00

Double Clutch

Double Dragon 5	dt	99.00
Dr. Robotnik	dt	99.00
Dragon - Bruce Lee	dt	99.00

Dschungelbuch

Dune 2	dt	109.00
Dynamit Headdy	dt	114.00

Earth Worm Jim

Ecco the Dolphin 2	dt	109.00
Eternal Champions	dt	129.00
F-15 Strike Eagle 2	dt	109.00
F1 '94	dt	119.00
Fatal Fury 2	dt	109.00
Fifa Soccer	dt	99.00
Fifa Soccer 95	dt	109.00
Flashback	dt	109.00
Flinstones - Movie	dt	89.00
Fun & Games	dt	89.00
Global Gladiators	dt	84.00
Hardball '94	dt	99.00
Havoc	dt	99.00
Hurricanes	dt	104.00
Hyperdunk	dt	109.00

IMG Int. Tour Tennis

Incredible Hulk	dt	109.00
Itchy & Scratchy Show	dt	99.00
Jurassic Park Rampage	dt	109.00
Kawasaki Super Bikes	dt	119.00
Landstalker	dt	119.00
Larusa Baseball	dt	109.00
Last Battle	dt	109.00

Lion King (24 Meg)

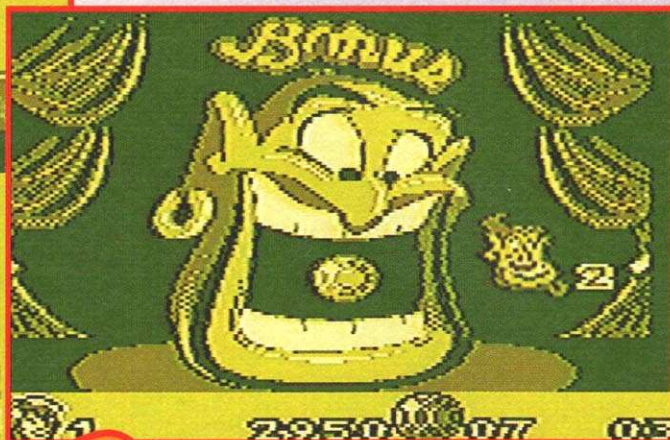
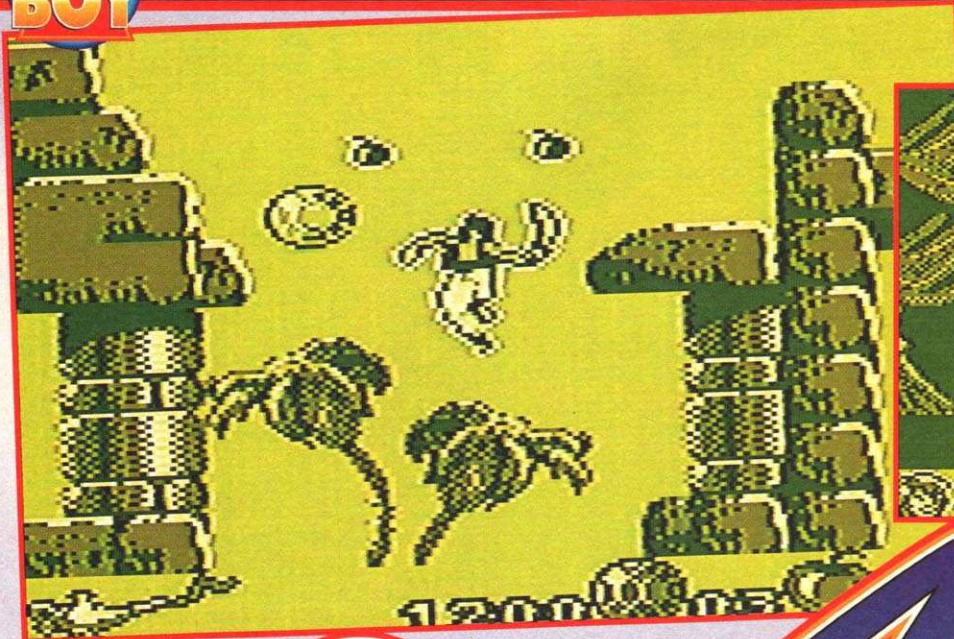
Last Vikings	dt	109.00
Lothar Mathias	dt	109.00
Lotus Turbo Challenge 1	dt	79.00
Lotus Turbo Challenge 2	dt	89.00
Madden NFL 95	dt	109.00
Marble Madness	dt	79.00
Marko's Magic Football	dt	119.00
Maximum Carnage	dt	119.00
Mazin War	dt	105.00
Mc Donald's Treasure Land	dt	99.00

Mega Bomberman

Mega lo Mania	dt	59.00
Micro Machines 2	dt	114.00
Mig 29	dt	99.00
Mighty Max	dt	89.00

Mortal Kombat 2

Mutant League Football	dt	69.00
NBA Jam	dt	119.00
NBA Live 95	dt	109.00
NBA Showdown	dt	109.00
NHLPA Hockey '93	dt	79.00
NHLPA Hockey '95	dt	109.00
Normy's Beach Babe	dt	89.00
Onifans	dt	89.00
PGA Euro Tour	dt	89.00
PGA Tour Golf 3	dt	109.00
Pagmaster	dt	114.00
Pete Sampras Tennis	dt	109.00
Pink Panther	dt	109.00
Pirates o.I. Dark Water	dt	109.00
Powerdrive	dt	89.00
Prince of Persia	dt	99.00
Probotector	dt	115.00
Psycho Pinball	dt	114.00
Rasenmäher Mann	dt	89.00
Ren & Stimpy	dt	99.00
Road Runner DD	dt	99.00
Robocop 3	dt	99.00
Rocket Knight Adventure	dt	69.00
Rolling Thunder 2	dt	99.00
Roto to the Rescue	dt	69.00
Sequest DSV	dt	109.00
Shadow of the Beast 2	dt	99.00
Shadowrun	us	109.00



△ Merkwürdig, was so ein Flaschengeist alles zum Mittagessen verputzt! Hier sind's Apfel, Edelsteine und kleine Flaschengeister (!!).

MARTIN



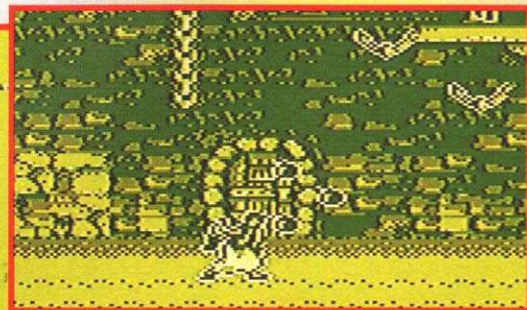
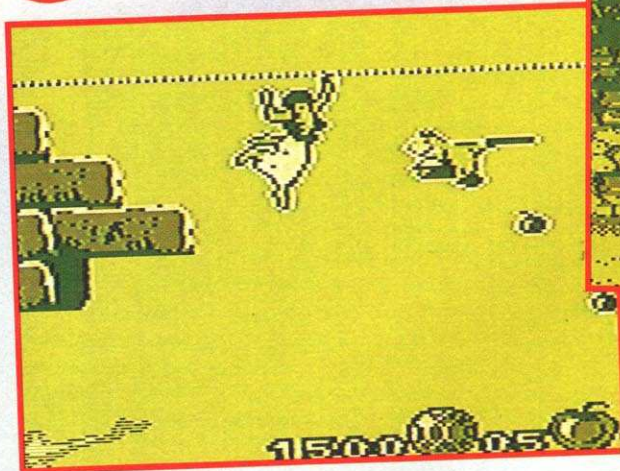
Der Schrecken aller Großmütter ist wieder da! Durch den enormen Kinoerfolg des vergangenen Jahres ermutigt, macht sich der Flegel mit den Ballonhosen erneut auf, eine Nintendo-Konsole zu infiltrieren. Sein Opfer ist diesmal der kleine Game Boy.

Sicher wäre es schwierig, zu versuchen, die verschwenderischen Animationen der vielgerühmten SNES-Version auch auf dem Game Boy reproduzieren zu wollen. Aber es ist erstaunlich, wie nahe die Grafiken der 16Bit-Qualität des großen Bruders kommen. Aladdin läuft, klettert, springt, schlägt und wirft mit der Kraft eines Athleten und der Beweglichkeit eines Affen!

Die Levels sind groß und abwechslungsreich und enthalten einige wirklich bemerkenswerte Ideen, wie z. B. die magischen Seile, die Dich hoch in den Himmel hinauftragen (wie in der Version für den Mega Drive). Die Gegner sind

Aladdin

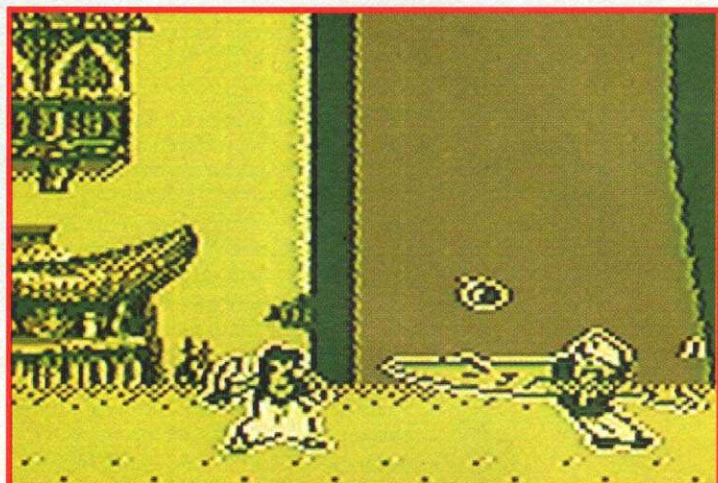
Ein Frauenheld?



PETER



Der grafischen Schwelgereien der 16Bit-Konsolen ledig, muß Aladdin auf dem Game Boy nun endlich Farbe bekennen - und ich rede nicht von den vier verschiedenen, dezenten Grüntönen! Nachdem Du die schön animierten Figuren ausreichend gewürdigt hast, bleibt nichts, als ein typischer Plattformer aus der Klasse von Cool Spot und The Jungle Book. Nicht weiter verwunderlich, denn sie alle stammen aus dem Hause Virgin. Von den genannten Dreien würde ich mich wohl für Jungle Book entscheiden. Aber betrachtet man die ganze Palette der erhältlichen GB-Spiele, so würden eher Games wie Warioland und Monster Max die oberen Ränge einnehmen. Und überhaupt, Martin hat's schon erwähnt, Aladdin ist inzwischen doch Kalter Kaffee. Heute sparen wir doch alle für Lion King, oder?



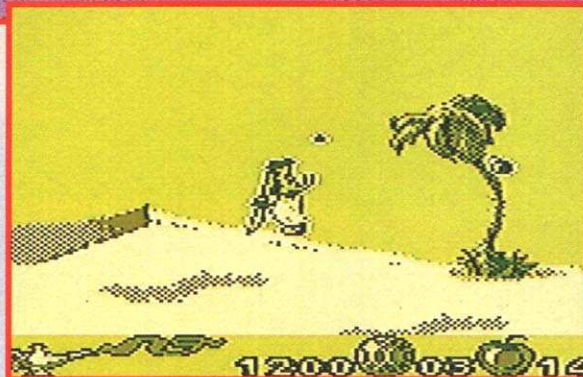
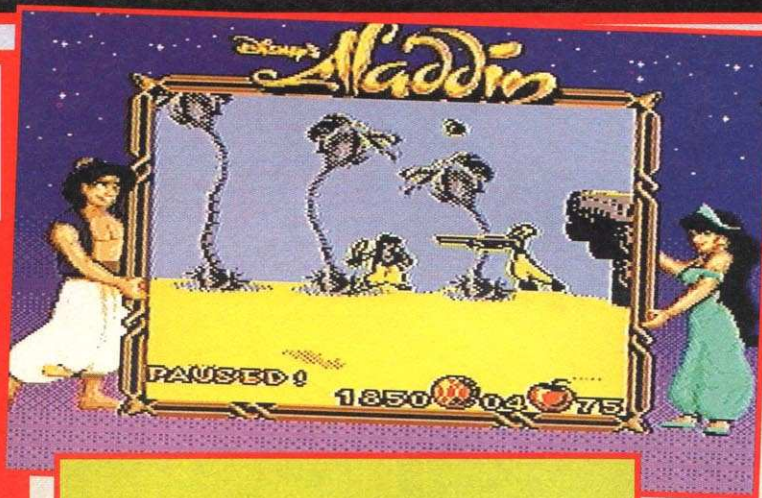
△ "Halt, Modepolizei! Ziehen sie sofort diese MC Hammer-Hosen aus!"

ziemlich aufdringlich und nur allzu bereit, Dich mit ihren Krummsäbeln einen Kopf kürzer zu machen. Wenn es sich dabei einmal nicht um Jafars Soldaten handelt, ist es vielleicht einer der vielen übereifrigen Messerjongleure oder gar Vertreter der ortsansässigen Fauna, wie Schlangen, Vögel etc.

Einige der Levels weisen starke Parallelen zu anderen Games auf. Der Wüstenlevel beispielsweise erinnerte mich heftig an den ersten Level von Cool Spot, und der Gewölbeabschnitt ist nahezu identisch mit Prince of Persia. Ich weiß ja, daß das Spiel exakt den Handlungsverlauf des Films

Super GAME BOY

Schön, daß Aladdin auch mit dem Super Game Boy läuft, obwohl der Unterschied nicht gerade gewaltig ist... Während Donkey Kong '94 auf dem SGB erst richtig lebendig wird, bleibt Aladdin hier blaß. Die neuen Farben wirken viel zu trist und können dem Spiel nicht zu neuem Glanz verhelfen. Einzig der Rahmen ist ganz nett. Das ist hoffentlich nicht die Zukunft der SGB-Spiele!



△ Ei, wie cool, daß niemand weiß, daß ich Tom Cruise heiß.

nachzuvollziehen hatte, und das ist bei Aladdin auch zweifelsohne gut gelungen, aber ein bißchen mehr Originalität beim Leveldesign hätte doch wohl drinsitzen müssen. Eine weitere Gemeinsamkeit dieses Aladdins mit der SNES-Version ist der Schwierigkeitsgrad. Für bewanderte Spieler ist

BÄRBEL

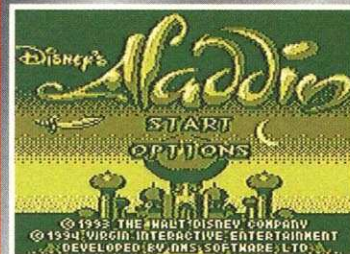
Die Lizenz für die GB-Version hat sich Virgin geschnappt. Deshalb sehen wir hier eine perfekte Neuauflage der heißen Ausgabe für den Mega Drive und nicht so eine müde Angelegenheit wie bei Capcom. Die Grafiken sind für die begrenzten Verhältnisse unglaublich gut und detailliert, und die Hauptfigur ist so realistisch animiert, daß man glauben könnte, man hätte den Film vor Augen! Jeder Level ist anspruchsvoll und hervorragend präsentiert. Ich mag besonders die Straßen von Agrabagh, wo sich Aladdin an Wäscheleinen und magischen Seilen bis ans Ende durchhangelt. Was fehlt, sind die lebendigen Farben des Segaspiels, aber glücklicherweise gibt es ja auch noch den Super Game Boy, mit dem die Grafiken deutlich aufgewertet werden. Für mich ist Aladdin zur Zeit einer der besten Plattformer.



△ Aladdin hat keinen Bock mehr auf Schwerter und zieht kurzerhand eine Minipistole aus der Tasche!

das Game einfach zu leicht! Und nun die große Frage: Wird Aladdin gegen den großartigen Lion King den Kürzeren ziehen? Sicher, denn der Junge ist mittlerweile doch schon so etwas wie ein alter Hut.

Schon merkwürdig, wie so ein Game aus heiterem Himmel hereinschneien und mich so überraschen kann. Ich war überzeugt, das Spiel würde mir so gut gefallen, wie drei Wochen wildes Zelten am Südpol. Aber ich habe mich geirrt. Aladdin ist hervorragend spielbar, ein wenig simpel vielleicht, aber es hat diesen berühmten "Einen ham wer noch"-Faktor, der bewirkt, daß Du den Game Boy nicht so schnell wieder aus der Hand legen wirst.



VERLAG

VIRGIN
040-391515

PREIS

ca. DM 79,-

ERHÄLTLICH

JETZT

SPIELART

PLATTFORM

KAPAZITÄT

2Mbit

BESONDERHEITEN

KEINE

STEUERUNG

SCHWERT/
WERFEN

A

B

SPRINGEN

SELECT

KEINE FUNKTION

BEWERTUNG

GRAFIK 87

SOUND 79

GAMEPLAY 85

DAUERSPASS 73

PROFAZIT

81

PETER

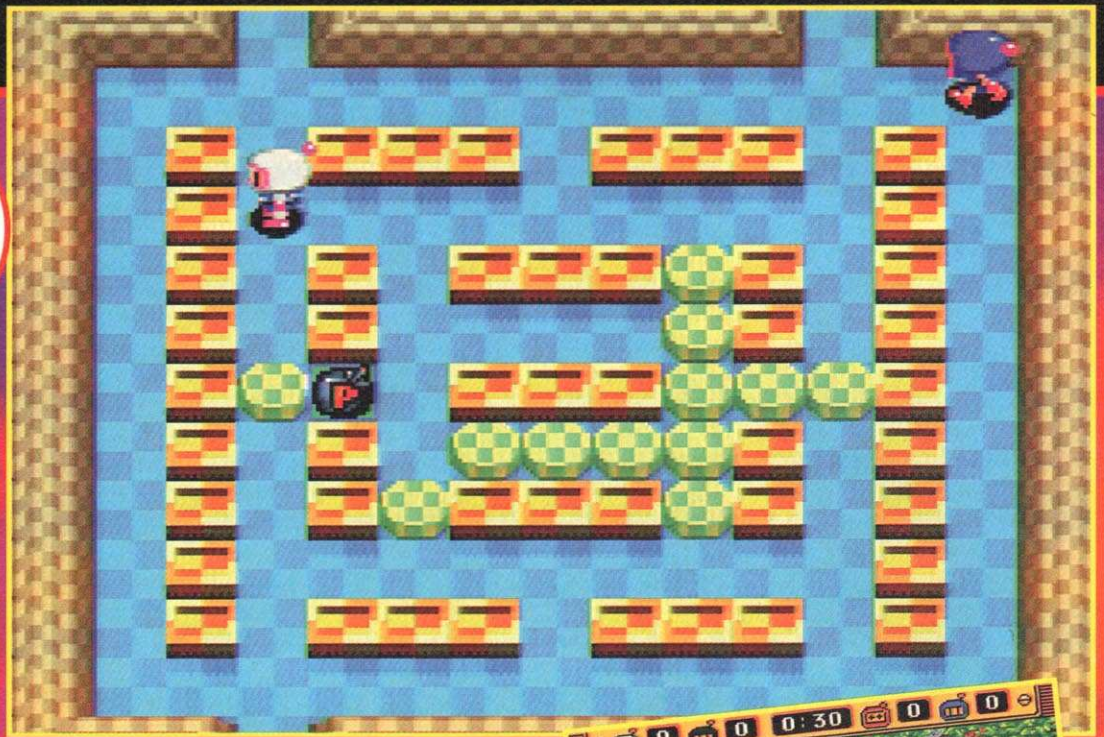


Das darf ja wohl nicht wahr sein: da kommt ein Spiel auf den Markt, wird noch mit "Super" angepriesen - und ist nicht einmal so gut wie der Vorläufer.

Auf den ersten Blick bietet Super Bomberman 2 mehr als das Original. Das Solospiel wurde deutlich verbessert, Du kannst Dich jetzt in 35 Leveln austoben. Die Spielaufgabe ist jedoch geblieben: Du mußt Dich durch ein Labyrinth hindurchbomben, die vom Computer gesteuerten Gegenspieler ausschalten und Symbole einsammeln.

Es gibt auch viele neue Details in dem Spiel - zum Beispiel Boote, die Dich über das Wasser bringen oder Spiralfedern, mit denen Du über Bomben springen kannst. Und das Beste sind die Panzer, in die man kriechen kann. Schön sind auch die Hochöfen in der zweiten Welt, die alle paar Sekunden einen Feuersturm durch das Spielfeld jagen. Achte aber darauf, daß Du nicht auch in Flammen aufgehst.

Wie im Originalspiel gibt es in jeder Welt einen gemeinen Kerl, der seine eigenen Bomben einsetzt: da



gibt es zielsuchende große Bomben oder auch kleine Minen, die als Herzchen getarnt sind und nach Lust und Laune explodieren. Jeden Boss mußt Du zweimal treffen. Er macht sich dann aus dem Staube, kommt aber im Kampfanzug zurück.

Das Beste, was das Original zu bieten hatte, war das Spiel zu viert. Wir waren daher neugierig, wie sich Super Bomberman 2 in dieser Hinsicht spielt. Und da erlebten wir eine Überraschung, aber eine von der



SUPER BOMBERMAN

RUMMS!

Diese Power-Up's gibt es in Super Bomberman 2:



EXTRA-BOMBE



SCHNELLER



Mehr Reichweite



WERFEN



MEHR PUNKTE



VON WEITEM



ZWEIMAL



BOMBE ÜBERGEHEN



MAUER ÜBERGEHEN



EINS WEITER



VIRUS



△ Ich bin im Mittelpunkt der Kettenreaktion!

unangenehmen Art.

Durch einige Änderungen wurde der Vier-Spieler-Modus so entschärft, daß der Reiz des gesamten Spiels darunter leidet. Zum Beispiel wurde der Boxhandschuh, mit dem man im ersten Spiel Bomben an den Spielrand schleudern konnte, durch einen Gummihandschuh ersetzt - damit kannst Du aber nur Deine eigenen Bomben bewegen. Wenn jetzt ein anderer Spieler Deine Figur blockiert, kannst Du nicht mehr wie früher die Bomben beiseite schieben und Dich aus dem Staub machen. Du darfst artig sitzen bleiben und warten, daß die Dinger Dich in die Luft pusten.

Grafisch wurde das Spiel hier und da etwas aufgefrischt. Die Figuren weisen etwas mehr Einzelheiten als früher auf, die Bomben sind jetzt auch farbig, lassen sich also leichter plazieren. Die Programmierer haben sogar eine Farbpalette eingebaut, damit Du neue Farben auswählen kannst,

MARTIN

Was denken die sich denn eigentlich? Die Firma Hudson Soft hat mein Lieblingsspiel ruiniert! Zugegeben - das Solo-Spiel wurde in der Version 2 verbessert, aber Super Bomberman spielt man ohnehin kaum alleine. Die Stärke des Spiels war es immer, daß man zu mehreren spielen konnte, ein Spiel von der Sorte, wo man nach spätestens fünf Minuten seinen besten Freund zum Teufel wünscht. Die einzige wirklich brauchbare neue Idee in dem Spiel ist das Roulette - allerdings wäre es besser gewesen, wenn der Sieger einer jeden Runde und nicht erst des gesamten Wettkampfs davon Nutzen haben könnte. Das würde nämlich bedeuten, daß die Spieler abwechselnd davon Gebrauch machen könnten und das Spiel dadurch intensiver würde. Tut mir schrecklich leid, liebe Leute von Hudson Soft, aber in den nächsten Wochen werde ich Trauerflor tragen und allen Spielern erzählen, daß ihr der Grund dafür seid!



falls es Dir mit den alten zu langweilig wird. Diese Verbesserungen sind ja auch okay - aber daß der Spaß am Spiel geschmälert wurde, das verzeihe ich den Spieleentwicklern nicht.

Tröstlich sind da einige kleinere Verbesserungen. Wenn Du alle Runden des Spiels gewonnen hast, färbt sich der Sieger golden und darf sich auf einem Roulette-Tisch einen Power-Up für die nächste Runde aussuchen. Das können dann Extra-Bomben, Handschuhe oder andere Dinge sein. Wenn Du das Original nicht kennst, wirst Du von Super Bomberman 2 wahrscheinlich begeistert sein. Aber dennoch: beim Spiel zu mehreren ist das Ursprungsspiel besser, auch wenn Super Bomberman 2 einige Verbesserungen aufweist. Vielleicht wären die Programmierer besser beraten gewesen, wenn sie die PC-Version von Super Bomberman für den SNES konvertiert hätten.

BÄRBEL

Super Bomberman 2 ist ein Spiel, das eigentlich aus zwei Teilen besteht. Jedes dieser beiden Spiele verdient einen Extra-Kommentar.

Solo: Viel besser als das Original, mehr neue Möglichkeiten, viel Spaß. Aber wohl kaum jemand kauft sich Super Bomberman 2, um es alleine zu spielen, sondern wegen des ...

Mehr-Spieler-Modus: Auch die neue Musik kann nicht darüber hinwegtäuschen, daß die Programmierer einen schweren Fehler gemacht haben. Verflucht noch mal, warum haben sie den Handschuh verändert, das wichtigste und wirkungsvollste Power-Up, das im Spiel war? Diese Version macht mir keinen Spaß mehr. Vielleicht sollte man den Programmierern ein für allemal deutlich machen, daß neue Versionen BESSER sein sollten als die alten. Kapierten die das denn nicht?!



VERLAG

HUDSON SOFT
040-3903151

PREIS

ca. DM 139,-

ERHÄLTLICH

NOVEMBER '94

SPIELART

ARCADE

KAPAZITÄT

8MBit

BESONDERHEITEN

PASSWÖRTER

STEUERUNG



BEWERTUNG

GRAFIK	82
SOUND	80
GAMEPLAY	87
DAUERSPASS	81

PROFAZIT

85



△ Der Dragon zeigt eindrucksvoll, warum man ihn nicht mit einem Stab angreifen sollte.



HENDRIK



Schnarch...uups, oh, tut mir leid, schon wieder eingepennt! Vielleicht hätte ich mir nicht das jüngste Spiel von Battletoads & DD antun sollen. Ein ziemlich müdes Game, das versucht, zwei starke Beat`em Up-Truppen in eine Cartridge zu packen...mit äußerst bescheidenem Erfolg.

Du spielst entweder als Jimmy oder Billy, die beiden beinhalten Schläger aus Double Dragon, oder als äh... Zitz, Rash und Pimple, das sind die drei Teenage Mutant Ninja-Frösche aus den Battletoads-Spielen.

Jetzt wirst Du fragen, wer in aller Welt sich eine Story ausdenken könnte, um all diese Prügelknaben in ein einziges Spiel zusammenzufassen. Ob Du's glaubst oder nicht, Sony hat's geschafft. Hör's Dir mal an!

Das Raumschiff Dark Queen rauscht offenbar auf die Erde zu. Die Toads haben dies glücklicherweise bemerkt und planen einen Gegenangriff. Aber (welche Überraschung!) die Aufgabe ist für sie allein zu groß. Also kommt die berühmte Dragon-Gang zu Hilfe. (Stürmischer Applaus, Vorhang fällt.) Nicht, daß das alles an den Haaren herbeigezogen klingt, nein, nein.

BATTLETOADS & DOUBLE DRAGON

BÄRBEL



Dieses Game hab ich schon vor Jahren auf dem NES gespielt, und es hat sich nicht im mindesten geändert! Ich hätte gedacht, in den Levels wären jetzt ein paar Gegner mehr oder Fallen zu finden, aber alles, was die Programmierer vollbracht haben, ist, die Grafiken zu verbessern. Und auch das ist nur in bescheidenem Maße gelungen. Die Moves sind nicht schlecht. Gefallen hat mir, wie man die Schurken mit der Riesenfaust in den Boden stampfen kann, oder auch die Augen, die aus dem Gesicht poppen, wenn große Bosse erscheinen. Allerdings ist das Game viel zu nervig, um es längere Zeit zu spielen. Nicht unbedingt das beste scrollende Beat`em Up für das SNES. Maximum Carnage ist besser.

Wirklich kein himmlisches Paar!

Jetzt brauchst Du Dir nur noch eine der Figuren auszusuchen, kannst entscheiden, ob Du simultan mit einem Freund spielen willst oder nicht und mußt Dich durch sechs der gefährlichsten Bereiche der Dark Queen kämpfen.

Battletoads & DD entspricht grundsätzlich der NES-Version. Vom recht hübschen Intro mal abgesehen, lassen die Grafiken jeglichen 16Bit-Glanz vermissen. Besonders trostlos sehen die kleinen Sprites aus, allen voran die Dragons, die sich genau so staksig bewegen, wie schon in den frühen 80ern!

Andererseits gibt es aber auch eine Menge guter Ideen. Schön, wenn es nach ein paar Schritten Plattformgeprügel darum geht, sich eine steile Wand hinabzuseilen. Auch die Vielzahl der Moves, die den Figuren zur Verfügung stehen, und die Art, wie sie sich von Level zu Level verändern, haben mir gefallen. Mal ist es ein fürchterlicher Tritt, dann verprügelst Du Roboter mit großen Stangen, dann wieder hämmerst Du den Gegner mit riesigen Fäusten in den Boden. Einfach schade, daß alles andere - Hintergründe, Sprites, Leveldesign, Animation - so langweilig ist.

Für ein Prügelgame ist die Spielbarkeit nicht schlecht, und es gibt einige humorvoll überzeichnete Moves, aber wenn Du alles gesehen hast, gibt es keinen Grund, die Cartridge nochmal anzufassen.



VERLAG

SONY
069-6665004

PREIS

ca. DM 129,-

ERHÄLTLICH

JETZT

SPIELART

BEAT`EM-UP

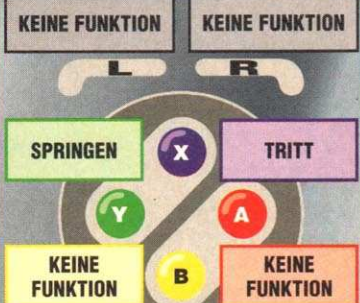
KAPAZITÄT

8MBit

BESONDERHEITEN

KEINE

STEUERUNG



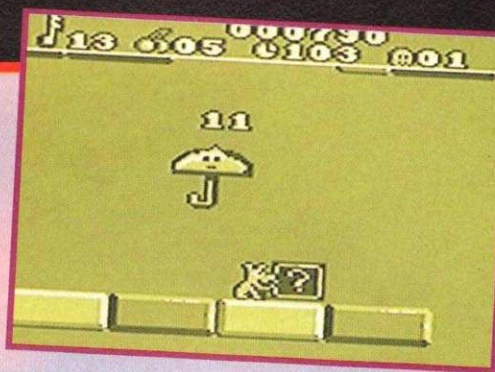
BEWERTUNG

GRAFIK	56
SOUND	62
GAMEPLAY	73
DAUERSPASS	59

PROFAZIT

63

JELLY BOY



Klein, aber oho?

▽ Ja, schieb den Block in die Stacheln, dann vergeht ihm das blöde Grinsen!

MARTIN

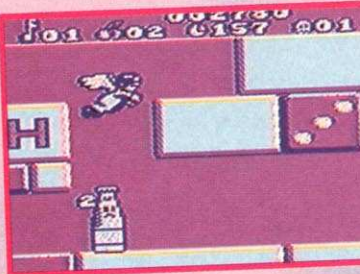
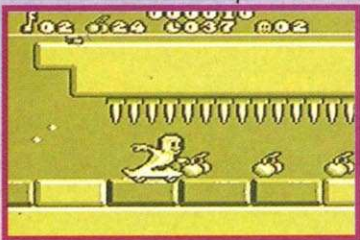


Jelly Boy ist, der Name verrät es, ein kleiner Wicht, der vollkommen aus Gelee besteht. Ein gewaltiger Blitz schlug durch das Dach einer Süßigkeitenfabrik und entlud sich in einem Faß mit eben jenem Gelee, woraufhin der Kleine zum Leben erwachte.

Die Handlung ist ziemlich klischeebeladen; ich werde mich deshalb auf das Wesentliche beschränken, um nicht gleich in Disney-Regionen abzutauchen. Jelly Boy träumt davon, ein richtiger Mensch zu werden. Um sich diesen Wunsch zu erfüllen muß er bestimmte Objekte einsammeln und sie zum Fabrikbesitzer bringen, der, wie zu erwarten, ein ziemlich mysteriöser Geselle ist.

Jelly Boy ist ein horizontaler Plattformer, und zwar einer von der extrem harten Sorte. Um seine Aufgabe etwas zu erleichtern, kann Jelly Boy diverse Icons einsammeln, mit deren Hilfe er sich in die verschiedensten Objekte morphen kann. ("Morphen" ist akutes Neudeutsch und bedeutet

▽ "Ich bin ein Skateboard" sprach der Gelee.



den stufenlosen Übergang zwischen zwei verschiedenen Ausgangsformen. "Verwandeln" besagt zwar dasselbe, ist momentan aber ungemein out.) Als Hammer kann er Wände zerschlagen, als Ballon in die Luft steigen, als Kanone die Lümmels vom Himmel holen und als Saugnapf kann er Wände hinaufklettern.

Aufgrund der tollen Grafiken ist Jelly Boy für das SNES gar nicht mal so übel. An der GB-Version gibt es allerdings nichts, was sie von der großen Masse der Plattformer unterscheiden könnte.

Die Grafiken sind allenfalls durchschnittlich (besonders die Hintergründe - tote Hose!), der Sound reicht von nervig bis unverblümt unverschämt und die Spielbarkeit ist...naja, gelinde gesagt, unrevolutionär. JB selbst ist gut animiert,

besonders, wenn sich seine Plutze in eine Faust verwandelt und die Feinde behämmert. Die Steuerung ist jedoch ziemlich schwerfällig - selten geht der Kerl dahin, wo ich ihn haben will, und dann kriege ich meinen heiligen Zorn!

Ein weiteres Plus sind die vielen Levels sowie das nützliche Paßwortsystem. Bleibt nur die Frage, wer sich mit dieser insgesamt doch recht lahmen Ente die wertvolle Zeit um die Ohren schlagen soll? Ich jedenfalls nicht.

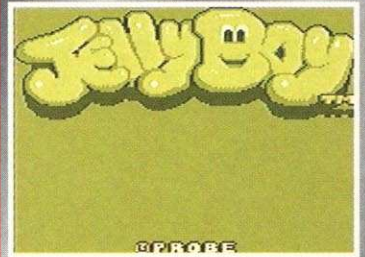
BÄRBEL



Na, das ist doch wirklich nur Durchschnitt, oder? Jelly Boy gelingt es nicht mal ansatzweise, seinen Finger aus dem Sumpf des Plattformerlebens zu stecken. Ich mußte sofort an Robocod und Claymates (und an 12,5 Millionen andere) denken. Nicht einmal das zentrale Element des Spiels, das Morphen, kann hier noch retten - es ist einfach zu begrenzt in der Anwendung. Wenn Du ein Morph-Icon siehst, kannst Du sicher sein, daß Du es im nächsten Bildschirm unbedingt brauchst. Wo ist da die Herausforderung? Ein langweiliges Spiel - es gibt genügend bessere Plattformer.

Super GAME BOY

Buh! Kein SGB-Rahmen, wie öde! Mit der Farbpalette läßt sich allerdings die Darstellung des Games verbessern. Dazu ist Jelly Boy auf dem großen Bildschirm ein ganzes Stück besser spielbar, weil das Scrollen viel sauberer abläuft.



VERLAG

OCEAN
06107-930100

PREIS

ca. DM 79,-

ERHÄLTlich

JETZT

SPIELART

PLATFORM

KAPAZITÄT

1MBit

BESONDERHEITEN

KEINE

STEUERUNG

SCHLAGEN

A

SPRINGEN

KEINE FUNKTION

BEWERTUNG

GRAFIK 65

SOUND 62

GAMEPLAY 56

DAUERSPASS 67

PROFAZIT

58

PETER



Alarm! Außerirdische Wesen sind auf der Erde gelandet! Nun, ja - nicht die von der ganz fiesen Art, die Menschen entführen, Feuer spucken oder sich auf andere Weise unzivilisiert benehmen. Es handelt sich vielmehr um eine harmlose Gattung, um farbige Bälle, die von einem fernen Stern zu uns gekommen sind.

Brainies heißen sie, diese runden Dinger, die jetzt hilflos auf diesem merkwürdigen Planeten herumirren, den wir Erde nennen. Und Deine Aufgabe ist es jetzt, diese bedauernswerten Wesen zurückzubringen, damit sie nicht in unserer verseuchten Atmosphäre jämmerlich dahinsiechen und schließlich zugrunde gehen.

An dieser Stelle beginnt das eigentliche Spiel, das Dich über 100 (in Worten: einhundert) Level hinweg in Atem hält. Deine Aufgabe ist es, jeden der roten, blauen, grünen oder gelben Brainies an den Schlafplatz zurückzubringen, der seiner Farbe entspricht. Klingt ganz einfach, oder?

Ist es auch. Zumindest am Anfang, was für den Neuling hilfreich ist. In den späteren



△ Das Spielgeschehen kannst Du dreidimensional oder von oben in zweidimensionaler Darstellung betrachten.



BRAINIES

Leveln tauchen immer neue Schwierigkeiten auf, die es zu überwinden gilt - die Spannung wird wohl dosiert gesteigert. Es ist zwar ein wenig ärgerlich, daß die Brainies nur geradeaus laufen können - aber Teleporter, Bomben und Pfeile aus dem Hinterhalt sorgen dafür, daß genügend Anreiz bleibt, sich über Monate hinweg mit diesem Spiel zu beschäftigen. Weder grafisch noch akustisch ist Brainies etwas Besonderes. Das Gameplay ist es vielmehr, der Spielspaß, der den Reiz dieses Spiels ausmacht. Wenn Du einmal angefangen hast, bleibst Du vor Deiner Konsole sitzen und spielst immer weiter. Du wirst ständig mit neuen Aufgaben konfrontiert, ohne überfordert und damit frustriert zu werden. Und daß Du eine sehr begrenzte Zeitvorgabe hast, erhöht die Spannung dieses Spiels noch mehr. Von den ewig gleichen Plattformern und Shoot-em-up's haben wir allmählich die Nase voll - Brainies bietet immerhin Abwechslung. Wie schon angedeutet: das Spiel ist kein Geniestreich, es bietet nichts, was man nicht schon einmal woanders gesehen hätte. Aber es ist spannend, was heutzutage ja auch schon etwas ist. Brainies ist ein harmloser kleiner Spaß, einer von der Art, den man auch besorgten Müttern zumuten kann, die ansonsten jedes Computerspiel mit mißtrauischem Stirnrunzeln betrachten. Probiere es doch einfach mal aus: lasse die Konsole eingestöpselt, wenn Du ins Bett gehst. Wetten, daß Deine Mutter heimlich weiterspielt?



MARTIN



Das Spiel ist wirklich einfach zu beherrschen. Die ersten Level sind schon fast beleidigend simpel, die Schwierigkeiten werden gut dosiert gesteigert. Die späteren Level sind dann schon anspruchsvoller und nicht leicht zu bewältigen. Dennoch - ich glaube nicht, daß Brainies ein Dauerbrenner auf dem Spielemarkt wird. Es macht eine Zeitlang Spaß, vielleicht macht es den einen oder anderen Spieler auch für zwei Wochen süchtig - aber der simple Sound und die einfallslose Grafik verhindern mit Sicherheit, daß Brainies über längere Zeit hält. Mit Lemmings ist das Spiel jedenfalls nicht zu vergleichen. Aber immerhin: es ist ganz nett.

▽ Die Brainies können unter Umständen auch mal ziemlich albern



VERLAG

TITUS
02131-67544

PREIS

ca. DM 129,-

ERHÄLTLICH

JETZT

SPIELART

PUZZLE

KAPAZITÄT

4MBit

BESONDERHEITEN

PASSWORT-SYSTEM

STEUERUNG



BEWERTUNG

GRAFIK	73
SOUND	68
GAMEPLAY	89
DAUERSPASS	90

PROFAZIT

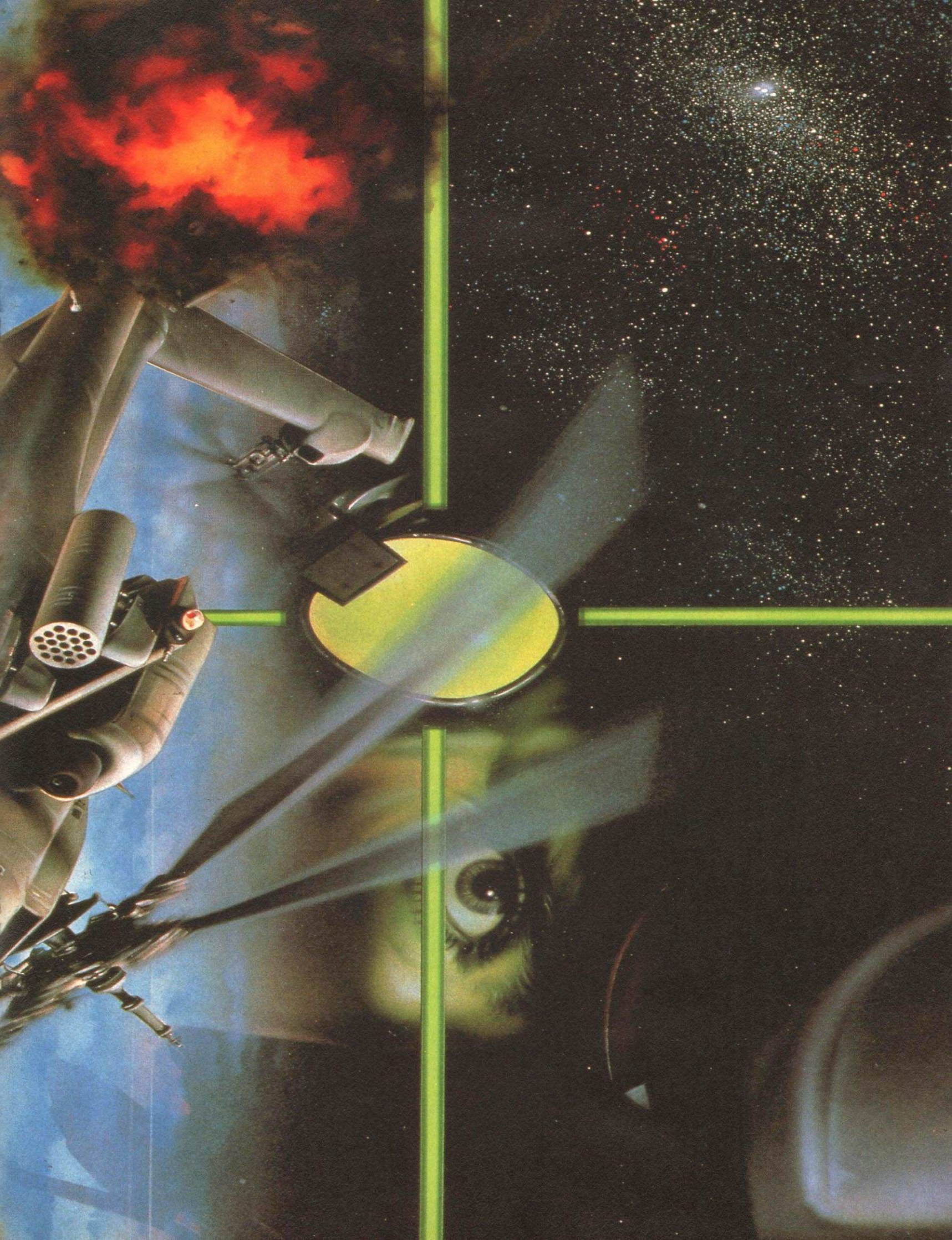
85



CHOP LIFTER III

WAKELIN.







TURN AND BURN

NO-FLY ZONE™

Nr. 1 gibt

es schon im
Oktober:



GAMES WORLD

M A G A Z I N

GIBT GAS!!!



▽ Batman setzt sich gegen Jokers riesigen Spielzeugsoldaten zur Wehr.

PHILIP



The Adventures of Batman & Robin (ursprünglich sollte die Cart Animated Series heißen)

orientiert sich stark an dem unlängst erschienenen düsteren Zeichentrickfilm. Mit dem Titelschirm ertönt die schauerhaft entstellte Titelmusik von Danny Elfman, und dann erscheint ER...Du landest in den düsteren Straßen von Gotham, verprügelst ungezählte Schurken (die übrigens alle einen braunen Anzug zu tragen scheinen) und machst reichlich Gebrauch von Deiner berühmten Spezialausrüstung.

Zu Deiner Ausrüstung gehören der obligatorische Batarang, das Batrope, Sprengstoff, Infrarotsichtgerät, Gasmaske etc. - all diese Dinge brauchst Du an bestimmten Punkten des Spiels. Ein animiertes Intro zu Beginn jeder Mission sagt Dir, was Du im nachfolgenden Abschnitt zu tun hast.

Batman ist ein horizontal scrollendes Beat `em Up, und das ist zunächst einmal schade, denn auf diese Art und Weise enden viel zu viele hoffnungsvolle Lizenzen. Ein frustrierender Hinweis auf die Einfallslosigkeit der Spieldesigner und/oder Softwarefirmen. Aber sobald Du in die Achterbahn aus der Hölle einsteigst, dem kichernden Joker begegnest und die Perspektive weich in die Frontale fährt, sind alle diese Vorbehalte gegenüber dem Gameplay verflogen, denn dieses Spiel sorgt für eine Menge Spaß.

Die Grafiken sind durchweg erstklassig, aber da es sich hierbei um eine Zeichentrickkonversion handelt, hätte es schon eines gehörigen Maßes Unvermögen bedurft, um in diesem Punkt Fehler zu machen. Batman selbst ist ein flüssig animierter Sprite mit wehendem Umhang, kräftigen Fausthieben, die von einem befriedigenden Aufschlagergeräusch begleitet werden, und einem Gesichtsausdruck, der zeigt, daß mit ihm nicht zu spaßen ist.

Robin hat nur einen kurzen Auftritt im Museumsabschnitt. Er erscheint gerade rechtzeitig, um verprügelt und gefesselt zu werden (das scheint überhaupt alles zu sein, wofür er zu

THE ADVENTURES OF BATMAN & ROBIN

Wenn es Nacht wird in Gotham City...

DIE VERBRECHERKARTEI



In der rasanten Achterbahn kämpfst Du gegen Joker. Der Level beginnt mit seitlicher Perspektive und schwenkt dann zur Frontalen.

JOKER



Eine teuflische Frau! Erst jagst Du Catwoman über die Dächer, dann verprügelst Du sie in einer dunklen Seitenstraße.

CATWOMAN



Dem Riddler begegnest Du in seinem eigenen Cyberspace-Labyrinth. Löse das Rätsel und befreie Commissioner Gordon.

RIDDLER



Penguin benutzt seinen schwerbewaffneten Hubschrauber und den gefürchteten Regenschirm, um Batman zu bekämpfen.

PENGUIN



Poison Ivy lebt im Schutz einer gewaltigen fleischfressenden Pflanze. Und überhaupt, Mädchen darf man als Gentleman ohnehin nicht schlagen!

POISON IVY



Der Kerl kennt keine Furcht. Batman kämpft mit Scarecrow in dessen Luftschiff und später auf den Flügeln seines verrückten Gleiters.

SCARECROW

PETER

Teufel nochmal!
Konami weiß, wie man
stimmungsvolle
Software produziert!



Ich hielt Batman Returns bereits für ein Meisterwerk, aber dieses Game geht noch einen Schritt weiter. Es stecken so viele neue Ideen darin, daß man gar nicht mehr aufhören kann, zu spielen. Am besten hat mir der Achterbahnlevel gefallen. Die "Kameraführung" und der Wechsel der Perspektive sind einfach genial. Wie schon Batman Returns ist auch dieses Spiel ein Härtetest, denn es gibt so viele vertrackte Rätsel und Puzzles, die Deine volle Aufmerksamkeit erfordern und Dir kaum Zeit zum Luftholen gönnen. Abgerundet wird das Gesamtbild durch die geschickte Animation und einen stimmungsvollen Sound. Sieht so aus, als hätte Konami mal wieder einen Hit gelandet!

Folglich begegnest Du nun so skurrilen Typen wie Poison Ivy, Scarecrow, Riddler, Catwoman und Two Face. Jeder Gegner hat seinen eigenen Schauplatz, ein exzellentes Intro und einen unglaublichen Schlußkampf.

Herausragend ist insbesondere die Catwoman-Sequenz - immerhin eine originalgetreue Wiedergabe aus Batman's World - in der unser Held in den Lichtkegeln polizeilicher Suchscheinwerfer die schnelle Kriminelle über die Dächer der Stadt jagt.

Und dann folgt ein Augenblick, in dem Dir der Atem stockt. Batman und Catwoman stürzen vom Dach, und Du mußt versuchen, mit dem Enterhaken eine Fahnenstange, an der Du gerade vorbeirauchst, zu erwischen. Gleichzeitig mußt Du Dich gegen Catwomans Attacken wehren. Erste Sahne...

Aber auch andere Wächter sind beeindruckend. Der kühne Sprung unter Scarecrows Luftschiff, der nachfolgende Faustkampf auf den Flügeln seines Gleiters, Riddlers faszinierendes Cyberspace-Labyrinth - alles Szenen, die eines Batman würdig sind.

Wirklich enttäuscht hat mich eigentlich nur die Länge der Levels. Der Joker ist schon ein guter Anfang (wenn auch zu leicht), und Pinguins Museumslevel und Riddlers Minotaurus-Labyrinth sind herausfordernd und machen Spaß. Aber das Autorennen mit Two Face ist unverschämte simpel und viel zu kurz, wie auch Catwomans Level und Poison Ivys Waldlevel - höchstens vier oder fünf Bildschirme lang!

Während ich das Game durchspielte, hatte ich insgesamt nur zwei "Hänger", den ersten im unnötig präzisen Luftschifflevel, den zweiten beim unlösbaren Rätsel am Ende des Labyrinths.

The Adventures of Batman & Robin ist wohl vorzugsweise ein Spiel für die Fans des schwarzen Ritters. Für alle übrigen Gamer dürfte die Cartridge wohl nur eine begrenzte "Laufzeit" entwickeln können.



△ Der Schöne und das Biest. Du jagst Catwoman über die Dächer von Gotham. Suchscheinwerfer beleuchten die Szene.

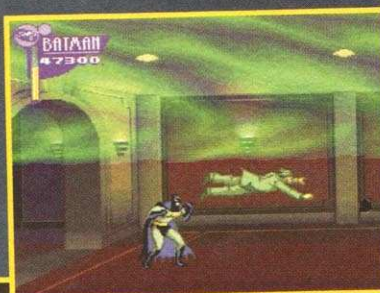


△ Mit dem Batplane erreichst Du Scarecrows Luftschiff. Schwinde Dich hinein!

gebrauchen ist). Du kannst ihn jedoch nicht steuern, und einen 2-Spieler-Modus gibt es auch nicht - kein schöner Zug!

Der einzige Punkt, der mir an Batman selbst nicht gefallen hat, ist, daß er sich zu langsam bewegt. Jedesmal wenn er springt, meint man, an seinem Fuß hänge eine Kette mit einer Eisenkugel.

Batman ist zum überwiegenden Teil ein einfaches "Hau drauf und geh weiter"-Spiel. Richtig ernst wird es erst, wenn einer der Superverbrecher die Bühne betritt. Hier findest Du nicht nur Joker und Penguin (auf die sich vorangegangene Spiele konzentrierten), sondern alle Erzgegner aus den originalen DC-Comics.

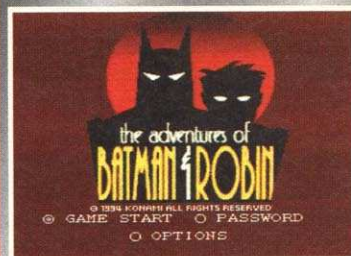


MARTIN

Schon wieder ein Batman-Game? Ich bin sicher, daß sich davon mittlerweile mehr auf dem Markt

tummeln, als es Originalepisoden gibt. Und wie sieht das Spiel im Vergleich zu den anderen aus? Naja, nicht schlecht.

Es gibt durchaus einige erfrischend neue Ideen und Überraschungen. Ein anspruchsvolles Spiel, das Du nicht mal so eben durchbürstest, sondern durch das Du Dich verbissen durchkämpfen wirst. Verwundert hat mich, wie überzeugend die Cartoon-Atmosphäre in dem Spiel nachempfunden wird - tadellos! Die Grafiken sind schön, und die "Briefings" vor Deinen Missionen klären Dich genauestens darüber auf, wohin Du zu gehen hast und warum. Meiner Meinung nach nicht so gut wie Batman Returns, aber trotzdem ein überzeugendes Klassespiel.



VERLAG

KONAMI

069-9508120

PREIS

ca. DM 149,-

ERHÄLTLICH

DEZEMBER '94

SPIELART

BEAT-'EM-UP

KAPAZITÄT

16MBit

BESONDERHEITEN

PASSWÖRTER

STEUERUNG

KEINE FUNKTION

KEINE FUNKTION



BEWERTUNG

GRAFIK 81
SOUND 80
GAMEPLAY 85
DAUERSPASS 79

PROFAZIT

83

PHILIP

Montana Max ist zurück! Und diesmal hat er sich 14 neue trickreiche Wettkämpfe einfallen lassen, um die nichtsahnenden Tiny Toons in die Falle zu locken. Als erster Preis ist eine Million Dollar ausgesetzt - aber um diesen Jackpot zu knacken, mußt Du Deinen Toon schon in Rekordzeit durch alle Wettkämpfe lotsen. Und selbst dann ist Dir der Hauptgewinn noch sicher, weil auch Max ein Wörtchen mitreden möchte. Wir haben es hier mit Leichtathletik-wettkämpfen der ganz besonderen Art zu tun: da gibt es zum Beispiel das



TINY TOONS

WILD AND WACKY SPORTS

Spielerspaß im Quartett!

△ Plucky erreicht fast Höchstgeschwindigkeit, bevor er den Diskus in die Luft schleudert.



Eiscremeweitwerfen, das Hindernisrennen, das Gewichtheben, der Wettkampf der Birdmen (Vogelmenschen) oder auch den merkwürdigen Bremswettbewerb, bei dem Du so nahe wie möglich am Abgrund einer Klippe stoppen mußt - ohne hinunterzufallen, versteht sich.

In diesem verrückten Sportereignis werden die Fähigkeiten jedes Nintendospielers gründlich getestet. Dein Erfolg in der jeweiligen Sportart ist immer davon abhängig, ob Du es schaffst, mit Deinem Joypad genug Powerreserven aufzubauen, um einen perfekten Sprung oder einen Winkel von 45° hinzulegen. Wenn Du diesen Spieltyp kennst, wirst Du Dich hier sofort heimisch fühlen.

Wie bei den meisten Spielen dieser Sorte ist das größte Problem die Uneinheitlichkeit der Spielqualität. Von den 14 möglichen Wettkämpfen ist etwa die Hälfte wirklich witzig und bringt bei guter Leistung massenhaft Bonuspunkte, aber der Rest scheint mehr als Lückenfüller zu dienen.

Der Untertassenweitwurf zum Beispiel ist nur eine Variante des Diskuswurfs. Und nur die wirklich bizarren Sportarten wie der Chicken Dash oder der selbstmörderische Birdman-Wettkampf (bei dem Du Dich wie ein Hangglider auf das Haus von Max stürzen mußt) bieten Humor und Ideenreichtum.

Es gibt vier unterschiedliche Schwierigkeitsgrade, die von ganz leicht bis profihaft gehen, aber das Problem ist, daß Du den Schwierigkeitsgrad am Anfang nicht auswählen kannst - es sei denn, Du hast das richtige Paßwort. Mir gefiel die Tatsache, daß man an bestimmten Wettkämpfen nur auf einem höheren Schwierigkeitsgrad teilnehmen konnte. Das bedeutet, daß Du auch nach längerem Spiel auf einem anderen Level noch Überraschungen erleben kannst. Der Vier-Spieler-Modus ist eindeutig eine der Stärken von Wild and Whacky Sports, zu viert kann man wirklich Spaß haben. Für einen einzelnen Spieler würde ich das Spiel nicht empfehlen - die vielen gleichförmigen Sportereignisse werden Dir schon bald zum Hals heraushängen.



MARTIN

Ich muß zugeben, auf neuartige Sportspiele bin ich nicht so gut zu sprechen, und daran kann auch Whacky Sports nichts ändern. Bei den ersten Versuchen haben mir noch alle Wettkämpfe Spaß gemacht, aber nach einer Weile sackte mein Interesse rapide ab. Whacky Sports klingt gut, und die Grafik ist ohne Zweifel hervorragend, trotzdem ist es nicht abwechslungsreich. Die meisten Ideen wurden aus anderen Klassikern übernommen, wie zum Beispiel aus Pilot Wings oder Combat School, und dann mit Humor aufgepöppelt. Aber im großen und ganzen ist und bleibt es doch nur ein weiteres Aquatic Games. (Aquatic Games war ein Videospiel, das man nur als absoluten Kleinkindermüll bezeichnen konnte.)



VERLAG

KONAMI
069-9508120

PREIS

ca. DM 139,-

ERHÄLTLICH

NOVEMBER '94

SPIELART

ARCADE

KAPAZITÄT

8MBit

BESONDERHEITEN

PASWÖRTER

STEUERUNG

POWER

SPRINGEN

SPRINGEN

POWER

SPRINGEN

POWER

BEWERTUNG

GRAFIK

80

SOUND

80

GAMEPLAY

65

DAUERSPASS

70

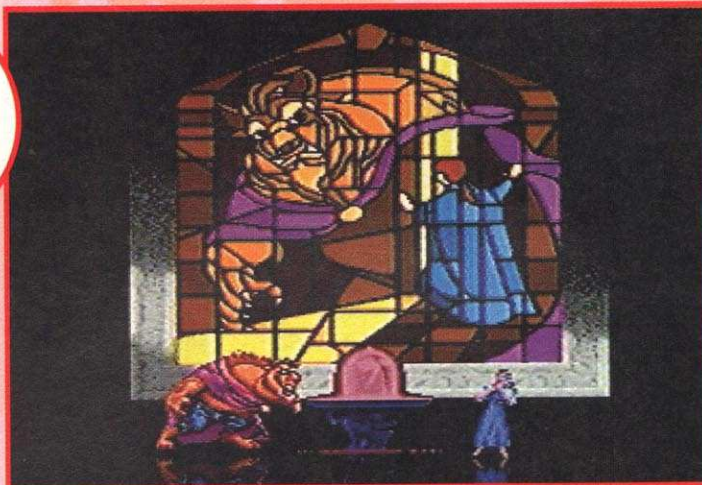
PROFAZIT

70

PETER

Was ist denn hier eigentlich passiert? Es sieht so aus, als hätten die Programmierer den Stoff eines der populärsten Disney-Filme absichtlich vermurkst. Beauty & The Beast ist im wesentlichen nichts mehr als ein gewöhnlicher Plattformer mit sehr wenig Action und langweiliger Grafik. Du schlüpfst in die Rolle des ehemaligen Prinzen, der wegen seiner Boshaftigkeit von einer Zauberin in ein heimtückisches Biest verwandelt wurde. Die Rückverwandlung in ein menschliches Wesen ist nur möglich, wenn es ihm gelingt, die Liebe einer schönen Frau zu gewinnen.

Das Spiel hat wenig von der Atmosphäre des



Kein Brüller, ein weiner

Beauty and the BEAST

PHILIP

Als ich dieses Spiel zum ersten Mal sah, wußte ich schon, daß es schlecht ist. Ich habe den Leuten geraten, es gar nicht erst auf den Markt zu bringen, weil jeder Journalist, der darüber schreibt, es zerreißen werde. Und ich habe recht behalten. Das Spiel ist viel zu dunkel, es macht einen deprimierenden Eindruck. Die Hälfte der Zeit kannst Du nicht einmal erkennen, wo Du bist und wohin Du gehst - Du machst also jede Menge Fehler und bist schnell aus dem Rennen. Das Biest ist zwar ganz nett animiert, aber alle Level sehen ziemlich gleich aus. Es ist einfach nichts dabei, was mich dazu reizen könnte, bis zum Ende durchzuhalten, um dann das hübsche Mädchen zu finden. Ich bin sicher, daß jeder Laie, der ein wenig von Plattformern hält, einige hübsche Ideen zur Auflockerung und Anreicherung dieses Spiels eingebracht hätte. Ach, hätten die Leute bei Hudsonsoft doch auf mich gehört ...



Films behalten, der hier auf zehn Level reduziert wurde, durch die Du scrollen kannst. Ich kann es kaum glauben - Beauty & The Beast ist in seiner Darstellung so dunkel gehalten, daß man kaum Einzelheiten unterscheiden kann. Man erkennt kaum die Killer-Fledermäuse oder den beißgierigen Wolf.

Die Hauptfigur bewegt sich so schwerfällig, daß man meint, ihre Füße seien einbetoniert. Und es ist ein schierer Alptraum, wenn Du sie springen lassen willst - und das mußt Du in einem Spiel dieser Art alle paar Meter.

Die schlechte Qualität von Beauty & The Beast empfinde ich in zweifacher Hinsicht als beleidigend. Erstens bin ich durchaus ein Freund von Plattformern, zweitens sollte eine Firma, die sich rühmt, nach Disney-Standards zu produzieren, ein besseres Produkt abliefern. Nach nur einer Stunde war ich gelangweilt und verärgert.

Dennoch - Ehre, wem Ehre gebührt. Immerhin gibt es in dem Spiel einige nett gemachte Rätsel und Tricks. Dazu gehört der Spiegel, mit dem Du in künftige Level hineinschauen kannst oder die Gardinenummer in der großen Halle - aber diese Einschübe sind selten und kommen auch erst sehr spät. Der größte Teil des Spiels ist nicht mehr als das, was andere auch bieten.

Hier hätte etwas Phantasie notgetan, neue Ideen und mehr Abwechslung. (Ähnlich wie in Mickey Mania von Sony). Die Grafik müßte entstaubt und der irritierende Sound geändert werden. Selbst wenn Du ein Fan des Films sein solltest - bevor Du dieses Spiel kaufst, solltest Du lange und intensiv darüber nachdenken.



△ Das Biest wird hier von einem steinernen Vogel angegriffen - gäh!

▽ Mit Hilfe des Spiegels kannst Du in die Zukunft schauen.



VERLAG

VIRGIN/HUDSONSOFT
040-391515

PREIS

ca. DM 129,-

ERHÄLTLICH

DEZEMBER '94

SPIELART

PLATTFORM

KAPAZITÄT

8MBit

BESONDERHEITEN

KEINE

STEUERUNG

KEINE FUNKTION

KEINE FUNKTION



BEWERTUNG

GRAFIK 70

SOUND 72

GAMEPLAY 51

DAUERSPASS 69

PROFAZIT

53

MARTIN



Auf die Frage, was denn nun die dritte und letzte (??) Folge der George Lucas-Konversionen, die im November in den Handel kommen wird, an Besonderheiten zu bieten hätte, lächelte uns ein pferdeschwänziger (Frisur!!!) JVC-Mitarbeiter verschmitzt entgegen: "Das Game ist anders als alles, was ihr bislang gesehen habt." Er sollte nur teilweise Recht behalten!

Im Grunde genommen ist Super Return of the Jedi ein Wiederkäuen der beiden ersten Star Wars-Spiele. Die wenigen wirklich innovativen Features rechtfertigen wohl kaum den Wirbel, der um das Game veranstaltet wird. Das Gameplay folgt erneut dem bewährten Rezept von anspruchsvollen Plattformlevels, die durch tolle Mode 7-Sequenzen unterbrochen werden. Ich frage mich, welche Laufzeit JVC mit diesem doch recht einfachen Konzept ihren Spielen abringen kann. Übrigens, Indiana Jones' Greatest Adventures wird von demselben Programmierer geschrieben, der auch dieses Spiel entwickelt hat. Ob's grundlegende Unterschiede geben wird?

Das Game beginnt auf dem Planeten Tatooine mit einer Mode 7 Land Speeder-Jagd zum Palast des Oberedelgangsters Jabba (der den in Karbonit eingelegeten Han Solo unter Verschluss hält). Du springst über Abgründe, nimmst Dich vor Felsen in acht und durchlebst einen Abschnitt, der überwiegend dem des ersten Spieles entspricht. Dann geht's zurück zu den platten



▽ Wenn Luke das Lichtschwert doch auch im Film gehabt hätte, als es gegen den Rancor ging...

△ In Jabbas Palast haben sich die bekacktesten Typen der ganzen Galaxie versammelt.



SUPER

RETURN

Formen, wo Luke, Chewie oder Leia die Berge erklimmen müssen, um die Palasttore zu erreichen.

Gemein ist allen drei Spielen die unglaubliche Liebe zum Detail sowie die erstklassigen Grafiken. Beispiele dafür sind die flimmernde Hitze über dem Wüstensand, die ausgeklügelten Felsenfallen und das vielfältige Aufgebot ortsansässiger Lebensformen, die sich Dir entschlossen in den Weg stellen. An der optischen Präsentation insgesamt gibt es für mich nichts zu mäkeln. Allerdings setzen einige Levels echte Glanzpunkte, während andere deutlich weniger gut gelungen sind.

Über die Größe der Levels in Jedi wird sich wohl kaum jemand beschweren wollen - sie sind riesig! Es braucht Wochen, um hier jeden Quadratmeter zu

PETER



Seltsamerweise ist es der schwächste Film der Star Wars-Trilogie, der uns das beste Spiel beschert. Die Fehler der ersten beiden Games wurden korrigiert (die gleichförmigen Levels von Super Star Wars und der tierische Schwierigkeitsgrad von Empire). Was bleibt, ist ein mitreißendes und unterhaltsames Abenteuer. Das Hauptproblem bei Jedi ist die offensichtliche Ähnlichkeit mit den Vorgängern. Wenn Du eines der beiden anderen Spiele hast, gibt es nicht mehr allzuvielen Überraschungen. Der Speeder Bike-Abschnitt wirkt zudem ziemlich aufgesetzt. Wettgemacht wird dies alles jedoch durch den Abwechslungsreichtum (keine endlosen Levels mehr auf Hoth und Tatooine) und eine hervorragende Schlußbattace auf den Death Star im Mode 7, die mich beim Durchspielen total aufgerieben hat. Wenn Du noch keines der beiden ersten Spiele besitzt, solltest Du Dir Jedi ruhig mal anschauen, es macht Spaß!



◀ Die Speeder Bike-Jagd auf Endor sieht hier eindrucksvoller aus als sie wirklich ist.

erforschen. Ich selbst habe mir diese Zeit zunächst jedoch nicht genommen, habe das Erforschen den Forschern überlassen und wollte nur so schnell wie möglich in den nächsten Level gelangen, um zu sehen, wie der Inhalt der Filmvorlage hier umgesetzt wurde.

Zunächst war ich wirklich begeistert von der Detailtreue, mit der dieses Spiel die Filmhandlung nachvollzieht. Nehmen wir Jabbas Palast! Du rennst durch gefährliche Korridore, wirst von Schlägertypen komisch angemacht oder gar verfolgt, mußt ihren Flammenwerfer und Lasern ausweichen etc. Alle Figuren

Die MACHT macht ihren dritten Anlauf!

NOV OF THE JEDI



▽ Wicket, der Ewok, wird von einem lästigen Kundschafter des Imperiums verfolgt.



△ "Komisch, ich könnte schwören, daß hier vorhin ein AT-AT vorbeigekommen ist."

aus dem Film finden sich hier wieder: Squid Face, Klaatu, Ree-Yees, Bib Fortuna, und sogar Jabba Spezi, Lachsack Salacious Crumb, kichert sich seinen Weg durch die Levels.

Ich muß jedoch sagen, daß mich das erste Zusammentreffen mit Jabba etwas enttäuscht hat. Im Film war seine Präsenz wirklich überwältigend - ein riesiger, schwitzender Blubberhaufen mit den denkbar schlechtesten Manieren. Im Game ist er lediglich ein dicker Sprite im trüben Hintergrund.

Wenn Du ihm schließlich gegenüberstehst, wird's fast schon lustig. Obwohl der Sprite an sich nicht schlecht gezeichnet ist, wird er doch höchst agil und bespuckt Dich mit Fröschen, während er Dich auf seinem schwebenden Thron angreift - hochgradig unrealistisch und dazu frei erfunden. Und war es jetzt ganz sicher Leia, die Jabba schließlich tötet, oder doch nicht, oder wie...

Ähnliche künstlerische Freiheiten hat man sich auch beim Rancor genehmigt. Statt einer simplen Grube, gibt's ein schönes Labyrinth, durch das Du zu einem simplen Wächter gelangst. Warum nicht ein strategisches Element gemäß der Filmhandlung, wo Du das Riesenbiest unter ein Metalltor locken mußt, um es zu töten?

Richtig interessant wird's aber erst, wenn Du

den Waldmond von Endor erreichst. Das neue Szenario beginnt mit einem Blitzstart - eine wilde Verfolgungsjagd mit dem Speeder Bike, die aussieht, als wäre sie noch in letzter Sekunde hineingeklatscht worden! Dies ist der schwächste Abschnitt des Spiels, ähnlich dem 3-D Deathchase für den Spectrum 48k, nur ohne 3-D. Du wirbelst durch einen Korridor, geschmackvoll dekoriert mit der beliebten Tapetensorte "Verschwommenes Bäumchen", und gelegentlich stellt sich Dir ein Mammutbaum oder ein Blumenkasten in den Weg.

Die Speeder Bikes waren ein wichtiger Bestandteil des Films und eine der fetzigsten Passagen der ganzen Serie. Aber statt sich als erstes dieser Sequenz anzunehmen und damit ein zentrales Thema für das ganze Spiel zu entwickeln, wurde sie nur lieblos drangeflickt, schade.

Glücklicherweise hält die nächste Szene, das Dorf der Ewoks, das, was sie verspricht. Du steuerst Wicket, bewaffnet nur mit Pfeil und Bogen, durch seine Welt und wehrst Dich gegen verschiedene Waldwesen und imperiale Aufklärer, die um die Baumhütten herumschleichen.

Überzeugen kann dieser Abschnitt nicht nur, weil Du einen völlig anderen Sprite, der sich völlig anders, als die übrigen Figuren bewegt, steuerst,

PHILIP



Ich konnte mich leider nicht übermäßig lange mit diesem Spiel beschäftigen. Ich kenne nämlich die beiden ersten Spiele auswendig, und an diesem hier ist wirklich nicht viel Neues. Ich fürchte, jeder Plattformler wird seine Schwierigkeiten haben, wenn er sich an den Standards, die Earthworm Jim gesetzt hat, messen sollte. Jim hat für meine Begriffe das Plattformgenre neu definiert. Jedi steckt voller Action - die Flucht mit dem Falken vom Death Star ist packend, der Rest jedoch ist ziemlich gleichförmig und irgendwie schon bekannt. Sound und Grafiken sind tadellos und geleiten Dich vorbildlich durch die Handlung. Aber das Gameplay bietet zuwenig Abwechslung, um mich auf Dauer bei Laune halten zu können. Earthworm Jim ist besser und billiger als diese Cart, deshalb weiß ich genau, wofür ich mein Geld ausgeben werde. Und ich empfehle Dir, dasselbe zu tun.



LUKE

Luke, bewaffnet mit seinem selbstgebastelten Lichtschwert, ist mittlerweile ein richtiger Jedi-Meister geworden.



HAN

Die ersten Abschnitte verbringt er noch in seiner Karbonithülle, dann aber wird er mit seinen Bomben äußerst nützlich.



CHEWIE

Mit seiner Superwumme und der ungeheuren Körperkraft ist er die optimalste Figur des Spiels.



BOUSHH

Wenn's hart auf hart geht, ist Leia ein bißchen zartbesaitet, aber wir mochten ihr Gurren und ihre schicken Klamotten.



WICKET

Er ist klein, stark behaart und hat einen total bekloppten Namen, aber der Kleine hat voll den Bogen raus!



BLASTER

Mit diesem Power-Up kannst Du Deinen Blaster nachladen. Du brauchst insgesamt vier.



BOMBEN

Nur Han kann sie einsammeln. Wirf sie auf Gegner, um schnell für Ruhe zu sorgen.



SPRENGLADUNG

Damit kannst Du den gesamten Bildschirm von Gegnern befreien. Nur begrenzt haltbar!



HERZ

Diese großen Herzen werden Deine Lebensgeister wieder so richtig in Schwung bringen.



PILLE

Mit dieser merkwürdigen Tablette kannst Du mit Warpgeschwindigkeit laufen.



SCHWERT

Dieses Lichtschwert-Ikon wird Deine Energieanzeige vergrößern.



MACHT

Wenn Du als Luke spielst, wird hierdurch Deine MACHT-Anzeige aufgeladen.



R2-D2

Diese R2-Icons solltest Du unbedingt mitnehmen. Sie dienen als Restartpunkte, wenn Du verreckst.



TALISMAN

Hundert von diesen Icons, und Du bekommst ein Extraleben.



sondern auch, weil die gesamte Szenerie dem Film so ungeheuer verblüffend nachempfunden wurde. Du kannst die Waldesluft förmlich riechen! Nett auch, daß Du die Pfeile benutzen kannst, um Bäume zu erklettern. Mal was anderes, als das übliche Springen und Schießen.

Der Rest der Geschichte orientiert sich ziemlich nah am Film die Schlachten im Weltraum, Lukes Kampf mit Darth Vader, der Imperator...alle natürlich vorbereitet durch ausgedehnte Plattformabschnitte.

Besondere Erwähnung verdient der Schlußkampf. Wirklich toll gemacht, wie der Imperator den Boden unter Deinen Füßen wegsprengt, als Du versuchst, ihm mit dem Lichtschwert eins über die Rübe zu zimmern. Ich war schweißgebadet, als ich ihn schließlich bezwungen hatte. Aber das beste sollte noch kommen.

Der absolute Knaller des Spiels ist ohne Zweifel die Mode 7-Sequenz mit dem Millennium Falken. Du (als Lando Calrissian) steuerst das Raumschiff durch die sich windenden Tunnels des Death Stars und versuchst, den Hauptreaktor zu zerstören. Danach machst Du Dich schleunigst von dannen, verfolgt einer gewaltigen Flammenwand. Ein Fehler, und es ist aus! Vergiß den Graben aus Super Star Wars...Action wie diese hast Du noch nicht erlebt!

Der Soundtrack ist mittlerweile bis ins kleinste Detail absolut perfekt, und die Introsequenz ist schlicht überwältigend. Überrascht war ich allerdings, daß das Paßwortsystem noch immer vorhanden ist. Gut, bei Empire ging's wohl kaum ohne, aber Jedi ist eindeutig genug, um es auch ohne zusätzliche Hilfe durchspielen zu können. Auch werden die ersten Levels nach mehrmaligem Durchgang kaum langweilig, da es immer wieder Neues zu entdecken gibt. Vielleicht wäre es besser gewesen, man hätte auf die Paßwörter ganz verzichtet, und

stattdessen ein paar Continues nachgeschoben. Was meine anfängliche Frage nach der Laufzeit dieses Spieles betrifft, ich habe das Game von Anfang bis Ende gespielt und glaube, die Fans der beiden anderen Spiele werden nicht enttäuscht sein.

Die große Macke bei Empire war der überzogene Schwierigkeitsgrad, der einfach keine rechte Spielfreude aufkommen ließ. Bei Jedi hat man dieses Manko abgestellt.

Unterm Strich haben wir hier ein spitzenmäßiges Software-Produkt mit einer wirklich fabelhaften Spielbarkeit. Beim Vergleich mit den beiden Vorgängern fällt jedoch auf, daß in den vergangenen 18 Monaten nicht so viel passiert ist, wie man hätte erwarten können.



△ Ich kann mich nicht erinnern, daß dieser Teil auch im Film vorkam.

▽ Luke steht vor seiner größten Herausforderung, dem Imperator höchstpersönlich!



VERLAG

JVC
06107-930100

PREIS

ca. DM 149,-

ERHÄLTLICH

NOV/DEZ '94

SPIELART

PLATTFORM

KAPAZITÄT

16MBit

BESONDERHEITEN

PASSWÖRTER

STEUERUNG

KEINE FUNKTION

KEINE FUNKTION

FEUER

KEINE FUNKTION

SPRINGEN

MACHT

BEWERTUNG

GRAFIK 86

SOUND 90

GAMEPLAY 87

DAUERSPASS 83

PROFAZIT

80

MARTIN



Stelle Dir Sonic the Hedgehog mit einem Düsentriebwerk und einer seltsamen Knarre vor, die psychedelische Hula Hoop-Ringe verschießt - und Du hast Sparkster. Die Originalität ist nicht gerade seine stärkste Seite. Tatsächlich ist Sparkster eher so etwas wie ein bunter Gemüseeintopf (ein im höchsten Maße poetischer Vergleich, Martin! - der Chef), in dem das Beste aus Konami-Spielen wie Probotector, Rainbow Bell Adventures, Cybernator, Axelay und Goeman 2 zusammengemengt wurde.

Erwarte also keine radikalen Stilwechsel von Konami - sie machen immer noch das, was sie am besten können, nämlich das Entwickeln von megaharten Shoot 'em Ups.

Zu seiner Verteidigung besitzt Sparkster (das berühmteste Opossum der Welt!) einen Hula-Hoop Blaster, er kann sich in eine Feuerkugel verwandeln und hat sogar einen obercoolen Düsenrucksack, mit dem er problemlos in unzugängliche Bereiche hineindüsen kann.

Wie alle tierischen Plattformhelden, hat auch Sparkster eine große Palette an Gesichtsausdrücken. Das Gameplay profitiert davon zwar in nicht, aber dieser Aspekt gehört wohl mittlerweile zum guten Ton. Du legst also das Pad für eine Millisekunde aus der Hand, und schon beginnt Sparkster ungeduldig mit dem Schwanz zu wackeln und Dir zuzuzwinkern. Er bekommt Stielaugen, wenn ein Wächter erscheint, und schaut ziemlich bedeppt drein, wenn er mal die



△ Dieser Junge ist allein schon deshalb Dein Feind, weil er Orgel spielen kann.

▷ Mit 2000 Tonnen Lebendgewicht ist er der unbesiegte und unangefochtene Boss in der Schwergewichtsklasse.



△ Selbst in den schlimmsten Momenten sollte man sich Zeit für eine kleine Surfpause nehmen.

SPARKSTER

Buntes Allerlei mit Düsenantrieb...

Packung kriegt.

Diese Mimik soll Sparkster Persönlichkeit verleihen. Aber wenn heutzutage wirklich jeder noch so dusselige Spielheld derlei Grimassen draufhat, kann man kaum von einer frischen Idee sprechen. Vielleicht sollten die Leute von Konami mal richtig Urlaub machen, um wieder diese Inspiration zu bekommen, mit der sie seinerzeit Super Probotector produziert haben.

Du willst Bosse? Hier hast Du gleich 20 davon, vom schlacksigen Spinnenroboter bis zum riesigen, laserfeuernden Ungetüm. Ich kann mich nicht erinnern, einen Gegner gesehen zu haben, der kleiner als Sparkster war. Entsprechend dem Stil des Games zeigen auch sie merkwürdige Eigenarten, wenn sie z. B. nach einem Treffer nackt und schreiend davonlaufen. Ein Problem bei

PHILIP



Sparkster hat es geschafft, in meinem tiefsten Inneren einen Sinneswandel auszulösen. Für gewöhnlich langweilen mich Spiele dieser Art bis zum Umfallen, aber Konamis jüngstes Produkt hat mir Spaß gemacht. Sicher ist es unoriginell - eine Prise Probotector hier, ein bißchen Rainbow Bell dort, mit frischem Cybernator angerührt und mit Parodius geschmackvoll garniert. Hier steckt wirklich alles drin, was ich mir beim Namen Konami vorstelle. Wenn man schon von anderen Spielen kauft, ist es der beste Weg, von seinen eigenen Top-Spielen zu kauen. Die bunte Mischung funktioniert gar nicht mal schlecht. Die vielen verschiedenartigen Elemente lockern die durchschnittlichen Plattformpassagen zu einem gelungenen und unterhaltenden Spiel auf. Kein schlechter Wurf, Konami!



PETER

Lege die patentierte Konami-Plattformspiel-Produktionsdiskette ein. Wiiiir-klick. Gib die Anzahl der Gegner ein, den Heldentyp, die Zahl der Levels und Bosse, sowie - natürlich - die Namen der Spiele, von denen Du nach Herzenswonne abkupfern möchtest (Beispiel: Castlevania, Rainbow Bell, Probotector etc.). Den Rest erledigt das Programm, kopiert eifrig die gewünschten Spiele zusammen, entwickelt eine fadendünne und -scheinige Handlung von irgendeiner entführten Freundin, und tataaa - Sparkster ist erschaffen! Sicher ein gutes Spiel (mit "gut" meine ich: gut programmiert und nett anzusehen), die Grafiken sind eindrucksvoll, aber nicht neu, und es spielt sich genau wie die übrigen KonamiGames. Erstklassig gemacht, aber schrecklich langweilig!



△ Riesige Roboterhühner haben durchaus einen Lebenszweck, besonders in diesem Spiel.



△ Die Bosse erscheinen gewöhnlich an den seltsamsten Orten.



Tatsache, daß Dir das Gameplay eine Menge abverlangt. Mal jagst Du durch einen Stützpunkt und umfliegst mit Deinem Düsenantrieb die gefährliche Lava, dann wieder geht's in einen vertikalen Shoot'em-Up-Teil im Weltraum und schließlich platzst Du in einen Boxkampf zwischen zwei kräftigen Wächtern

hinein.

Sparkster ist ein spannendes Abenteuer, manchmal frustrierend, aber meist höchst unterhaltsam. Vielleicht hätte ich mir noch einen 2-Spieler-Modus gewünscht, aber was soll's. Sparkster ist eines der besten plattformigen Ballerspiele dieses Jahres. Aber es ist leider unoriginell und spielt sich wie hunderte andere Spiele auch. Wenn Du Rainbow Bell oder Probotector noch nicht besitzt, ist es schon eine Überlegung wert, ob Du dafür Geld ausgeben sollst.



SPARKSTER

START
PASSWORD
ONLINE SEARCH
ALL RIGHTS RESERVED
LICENSED BY KONAMI



VERLAG

KONAMI
069-9508120

PREIS

ca. DM 129,-

ERHÄLTLICH

JETZT

SPIELART

PLATTFORM SHOOT-'EM-UP

KAPAZITÄT

8MBit

BESONDERHEITEN

PASSWÖRTER

STEUERUNG

NACH LINKS

NACH RECHTS

L

R

SCHIESSEN

X

KEINE
FUNKTION

Y

A

SPRINGEN

B

KEINE
FUNKTION

BEWERTUNG

GRAFIK

82

SOUND

83

GAMEPLAY

82

DAUERSPASS

80

PROFAZIT

79

MARTIN



Secret of Mana betritt Neuland - es ist das erste Multi-Player-Rollenspiel aus der Vogelperspektive. Die Importcart galt als eines der besten Abenteuerspiele der Szene, und es ist schon erstaunlich, daß ein ganzes Jahr verstreichen mußte, bis Mana seinen Weg über den Atlantik gemacht hat.

Während er die Wasserfälle in der Nähe des friedlichen Dörfchens Potos betrachtet, gleitet unser Held (Du bestimmst seinen Namen) aus und rutscht ins Wasser. Dort entdeckst Du ein Schwert, das in einem Felsen steckt (hab ich doch schon mal irgendwo gehört...). Mit



einem kleinen Ruck ziehst Du das Schwert heraus und befreist gleichzeitig alles Böse, das seit hundert Jahren hier festgehalten wurde.

Dein Heimatstädtchen wird von den befreiten Monstern belagert. Deshalb wirst Du zur Strafe vom furchtsamen Dorfältesten in eine Zelda-mäßige Welt verbannt, in der es von Killerkarnickeln und Giftpflanzen nur so wimmelt. Du besitzt lediglich 50GP und das Schwert, um Dich zu verteidigen. Der Wasserpalast birgt



Secret of MANA



◀ Diese Hühnermutante bewacht den Eingang zum ersten Dorf.

den Schlüssel zum Rest des Abenteuers. Die Reise kann beginnen...

Insgesamt mußt Du acht Paläste erkunden, viel mit Karten arbeiten und eine ganze Menge leichter Rätsel lösen. Z. B. mußt Du Dich auf die richtigen Steinplatten stellen, um die richtigen Informationen von den wortkargen Einheimischen zu erhalten.

Einem echten Rollenspiel-Fan könnte Mana anfangs ein wenig simpel erscheinen, aber der Schwierigkeitsgrad nimmt im

Das offizielle Geheimnis

Verlauf des Spiels zu. Jedoch auch Neulinge kommen bei diesem Spiel auf ihre Kosten. Die Programmierer haben ein leicht zugängliches Icon-System



THANATOS: Oh...!
So, you are the ones with
the Mana Sword!



integriert, welches kinderleicht zu bedienen ist und sowohl bei Anfängern wie auch bei alten Hasen keine Wünsche offenläßt.

Und dann sind da natürlich noch die Kämpfe. Zwei zusätzliche Spieler, die entweder vom Computer oder per Multi-Tap von Freundinnen/Freunden gesteuert werden können, machen diese Kämpfe außerordentlich spannend. Du kannst mit einer eigenen Option sogar bestimmen, ob sie sich hinter Büschen verstecken oder geradewegs in die Schlacht ziehen. Wie auch bei Mario Kart, macht das Zusammenspiel mit anderen ganz besonderen Spaß.

Neun Waffenarten liegen über die Welt verstreut, darunter ein Schwert, eine Axt, ein Speer und

△ Sobald Du ihre Haustiere zerlegt hast, ist Dir ihre uneingeschränkte Aufmerksamkeit sicher.

▽ Nebelschleier wabern durch den verwunschenen Wald - mit den Runen kannst Du teleportieren.



△ Der kleine Drachen hat 'nen ziemlich Zacken drauf. Es muß doch einen Weg geben, um ihn einzufangen.

ein Bogen. Power-Ups gibt's später von Watts, dem freundlichen Zwerg.

Aber auch die Magie spielt in Mana eine große Rolle. Du suchst nach Gnomen, Zaubern und anderen Meistern der dunklen Magie, sprichst mit ihnen und erhältst dann Zaubersprüche, wie den Eisspruch, mit dem Du Gegner in peiferrauchende Schneemänner

▽ Ein Druk auf den Y-Knopf, und Du erfährst, welche Waffen und Ausrüstungsgegenstände sich momentan in Deinem befinden.

HENDRIK

Mit den Rollenspielen verhält es sich ähnlich wie mit Bussen. Du wartest jahrelang, und dann kommen sie plötzlich alle auf einmal. Immerhin stinken Rollenspiele nicht nach Diesel. Secret of Mana ist eine erfreuliche Erscheinung neben den unaufhaltsamen Massen des Plattform-Einerleis. Mir gefällt jedes Spiel, das keinen "Jump"-Knopf besitzt! Die Multi-Player-Option ist eine nette Zugabe (wenn Du getötet wirst, kannst Du endlich jemand anderen zur Sau machen, weil er Dir nicht geholfen hat). Aber auch das Solospiel macht Spaß. In Umfang und Herausforderung ist es mit Zelda vergleichbar - also ein Spiel, das Du bestimmt nicht am ersten Tag beenden wirst. Trotz einiger ziemlich frustrierender Stellen ist das Game fesselnd genug, um Dich für eine ganze Weile an den Bildschirm zu bannen. Ein hervorragendes Spiel - sofort auf den Wunschzettel schreiben!



BACKHAND WHIP

90+ 88





△ Ein friedliches Dörfchen. Aber wie lange noch?

verwandeln kannst.

Was den Umfang des Spiels anbetrifft, so ist Mana durchaus mit Zelda III vergleichbar. Ähnlichkeiten gibt's auch im genialen Transportabschnitt, wo Du mit einer Kanone hinaufgeschossen wirst und einen tollen Ausblick auf die gesamte Mode 7-Welt genießen kannst. Wälder, Berge, Seen und Dörfer breiten sich wie auf einem bunten Teppich vor Dir aus, während Du zur Erde zurückfällst und Deinen Zielort erreichst.

Alles erweckt den Eindruck eines perfekten Rollenspiel-Abenteuers, aber leider gibt es einige Probleme mit der Kollisionsregistrierung. Wenn Du beispielsweise von einem mächtigen Gegner getroffen wirst, hast Du beste Aussichten auf einen frühen Tod, egal wieviel Trefferpunkte Du besitzt, weil Du einfach nicht genügend Zeit hast, um dem nächsten Schlag auszuweichen.

Leider gibt es viele derartige Schnitzer. Und das Patentrezept "dann laß das Angreifen sein" zieht auch nur bedingt, wenn man von einem Rudel Werwölfe eingekreist ist.

Wenn Du Secret of Mana nicht gerade mit einem Action Replay spielst, dann darfst Du Dich auf eine große

Herausforderung gefaßt machen. Das Spiel ist originell, umfangreich und manchmal eben ein bißchen nervig. Aber das Warten hat sich gelohnt.



▽ Ein erbitterter Kampf mit den Werwölfen.



PETER

Ich habe Zelda III nonstop gespielt, bis ich tiefe, dunkle Ringe unter den Augen hatte. Aber Mana - obwohl es in der Importszene einen legendären Ruf genießt - konnte mich nicht aus der Reserve locken. Vielleicht hängt das aber auch mit meinem Job als Chefredakteur zusammen, denn ich muß an allen Orten der Welt gleichzeitig sein und habe einfach nicht mehrere Wochen Zeit, um mich mit diesem Spiel anzufreunden. Die Grafiken wirken tatsächlich noch japanesischer als bei Zelda, aber dafür ist die Handlung deutlich komplizierter, was Mana faszinierend macht. Die Kampfszenen sind nervig, denn Du kannst auf einen Schlag alle Energie loswerden. Wenn Du's draufhast, dürfte das natürlich keine ernstzunehmendes Problem darstellen. Ein großes und unterhaltsames Rollenspiel.



VERLAG
NINTENDO
0602-9450

PREIS

ca. DM 129,-

ERHÄLTLICH
JETZT

SPIELART
RPG

KAPAZITÄT
16MBit

BESONDERHEITEN
MULTI-TAP

STEUERUNG

KEINE FUNKTION

KEINE FUNKTION



BEWERTUNG

GRAFIK 93

SOUND 86

GAMEPLAY 79

DAUERSPASS 90

PROFAZIT

85

DER TOTALE WAHNSINN: DAS SPIELE-MAGAZIN

PC POWER

NUMMER 11 • NOV '94 • DM 6,50 • ÖS 50,-

Novastorm

Fühle Dich als
Testpilot! Ein
spezielles Preview

Little Big Adventure

Ein exklusives
Preview von
Electronic Arts

Nascar Racing

Das erste PC-Spiel, das
Virtua Racing und Daytona
Racin in ernste
Schwierigkeiten bringt.

Rise of the Robots

Strahlende Grafiken.
Schnell. Und großartig.

Inhalt:
Cyberwar von SCI
Videokarten und
Standards
Star Crusader
Dawn Patrol von Empire
Nascar Racing von Virgin
Novastorm Exklusive
Ultimate Domain
Rise of the Robots



**Jetzt im
Verkauf**

PHILIP



Endlich wieder einmal ein Plattformspiel, das es wert ist, gespielt zu werden! Seit den Zeiten der Spectrum Platformer wie Jet Set Willy und Roller Coaster hat mich kein Spiel mehr so fasziniert. Und darüber sind wir im Team ausnahmsweise mal alle einer Meinung.

Die Idee hatte der unschlagbare David Perry (Aladdin, Cool Spot), geschrieben wurde es von Nick Jones (Alien 3), und zum Leben erweckt haben es einige der berühmtesten Namen in diesem Geschäft, unter anderem Steve Crow (Starquake, Wizard's Lair) und der Preisträger Nick Bruty. Earthworm Jim ist die erste Produktion von Shiny's Entertainment. Schnallt Euch an, Leute, hier kommt das unterirdische Abenteuer, und unser Held weiß Bescheid!

Die Story: Eines schönen Tages - auf einem unbekannten Planeten - entwischt

EARTHWORM JIM

Und tschüß, Mario...



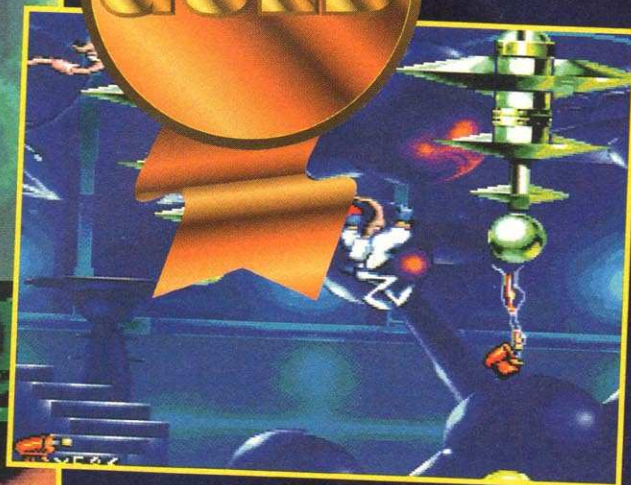
△ Die Kuh sieht etwas beunruhigt aus - zu Recht: gleich geht's auf eine lange, lange Reise - direkt nach oben.

ein Regenwurm aus dem Schnabel einer hungrigen Krähe, als plötzlich ein außerirdischer Raumanzug vom Himmel fällt und direkt auf seinem Kopf landet. Eine blitzschnelle Mutation erfolgt, und siehe da - Earthworm Jim ist geboren!

Jim konnte ja nicht ahnen, daß besagter Anzug eigentlich der bösen Königin vom Insectia-Planeten gehört und daß ihr engster Berater, die Krähe Psy Crow, ihn unbedingt wiederbeschaffen muß - egal wie. Earthworm Jim: das Spiel ist

die Geschichte der Ehrlichen, der Gerechten und der Rückgratlosen. Auch ein Wurm zählt!

Wenn Du das Spiel startest, befindest Du Dich mitten auf einem Schrottplatz. Über Dir kreisen die Krähen, die nur darauf warten, einen Wurm im Sturzflug zu erwischen. Das Wichtigste ist jetzt, daß Du die Steuerung beherrschst. Mit dem Y-Knopf durchsiebst Du Deine ganze Umgebung mit den Kugeln Deiner unglaublich brutalen Kanone. Genaues Zielen bringt hier überhaupt nichts.



▽ Gar nicht so einfach, mit Höchstgeschwindigkeit durch einen Tunnel zu jagen, vor allem wenn Du dabei von einer gemeingefährlichen Krähe verfolgt wirst.





△ Wenn Du den Flammen ausweichst, wird Dir der Anzug direkt in die Hände fallen.

▽ Ein Teil mit so vielen Zähnen hat es nicht besser verdient: putz ihn weg!

Einfach draufhalten und Dein Gegner war einmal! Das gleiche gilt für die Indiana Jones-ähnliche Peitsche - in Wirklichkeit Jims Kopf - umfunktionierbar zum Enterhaken, zur Krähenpeitsche und sogar zum Lasso. Ääh ja, sagte da jemand was von gesundem Menschenverstand? Wo Du schon mal dabei bist, schau Dir das Level doch gleich mal etwas genauer an. Eine derart hochwertige Animation habe ich noch nie gesehen - wirklich erstaunlich. Jim torkelt im John Wayne-Stil herum, schießt aus der Hüfte, läßt seine Kanone wirbeln und starrt mit offenem Mund seine furchterregenden Gegner an. Natürlich hat er auch die üblichen Gags in petto, wenn Du das Joypad mal liegenläßt. Für den Fall seist Du schon mal vor einer glatten Fehlzündung und vor Jims temperamentvollen Unterhosen gewarnt (mehr verrate ich nicht).

EWJ spielt sich auf 14 Leveln ab, darunter eine Unterwasserstation, Höllenfeuer, ein Techno-Labor und ein irrsinniges Bungee-Sprung-Level, wo Du das Seil von Major Mucus zum Reißen bringen mußt, indem Du ihn in die Felsen rammst, während Du selbst in einen sumpfigen grünen Pfuhl katapultiert wirst.

MARTIN

Wenn Phil ein Spiel so in den Himmel lobt, muß eigentlich was dran sein - und tatsächlich! Dies ist Spitze, die Creme de la Creme, das Sahnetörtchen aller Plattformspiele. Super Mario World war Kim Basinger aber dies ist Tia Carrera, und ganz ausnahmsweise ist das komplette SuperPro Team verzückt. Die Grafik und besonders auch die Animation sind tadellos. Dies ist bisher das einzige Spiel, das jeden begeistert, der es sieht. Und jeder, der bei uns hereinschaute, hat schon mal eine Runde gespielt, sogar der Briefträger! Dies ist Nick Jones's Paradestück, und ich kann immer noch nicht glauben, daß Shiny ein perfektes Spiel hervorgebracht hat. Grafik, Sound, Spielbarkeit, Spannung und Witz - alles gibt es in Hülle und Fülle und besser als je zuvor. Mache einen Konsolenbesitzer glücklich, schenk ihm EWJ zu Weihnachten, und er wird Dich in alle Ewigkeiten lieben.



Jedes Level ist völlig unterschiedlich, was den Stil, die Grafik, die Aufgaben, den Witz und sogar die Perspektive betrifft. Besonders deutlich wird dies am Bungeesprung und an den Unterwasserszenen. Fast könnte man glauben, jedes einzelne Level wäre von einer anderen Person konzipiert worden,

◁ Nur die ganz Mutigen trauen sich in die geheimen Level. Die Frage ist - was hängt an diesen Augen noch dran?



△ Es ist beeindruckend, wie schnell sich dieser schlaue Hamster in einen Killer verwandelt!

◁ Wenn Du mit der Peitsche draufhaust, fallen tödliche Atom-Eier auf die Hühner.

aber das gesamte Spiel wurde im Teamwork entworfen und man kann Shiny hierzu nur gratulieren. Die Firma bringt das Plattformspiel in eine neue Dimension.

Die meiste Action besteht aus Erkundungen und Feuergefechten, zu den Hochbegabten mußt Du aber nicht gehören. Ein winziges bißchen Kombinationsgabe brauchst Du noch für das Peitschen eines Rads, um ein Tor nach oben zu hieven, oder für die Wahl eines bestimmten Schalters, um einen Riesenhamster zu befreien, auf dem Du reiten kannst. Und natürlich für das Aufspüren der versteckten Edelsteine, was fast schon ein Spiel in sich ist.

Bereits die erste Aufgabe ist typisch: Jim muß mit seinem Powerblaster einen Kühlschrank abschießen, so daß dieser auf einer Wippe landet und damit eine nichtsahnende Kuh in die Luft schleudert. Und nein, dafür gibt es keinen besonderen Grund. Mit diesem bizarren Humor mußt Du Dich im gesamten Spiel herumschlagen. Es gab Momente, in denen ich vor Lachen den Joypad nicht mehr halten konnte. Also: hier mußt Du auf einfach alles gefaßt sein.

Shiny Entertainment hat nicht nur ein Spiel programmiert, sondern einen kompletten Zeichentrickfilm entworfen. Auf dem Bildschirm verblüfften mich Effekte wie die optische Linse um die Sonne, während sie im Hintergrund hinter einer Bergkette verschwindet. Man glaubt fast, eine Leinwand vor sich zu haben.

Durch die Kineffekte - zum Beispiel auch die Art und Weise, wie die Hintergrundmusik im zweiten Level verstummt und Du plötzlich die Schreie und das Stöhnen der Gequälten im Höllenfeuer hörst - wird eine Atmosphäre der Spannung geschaffen, wo einfach alles geschehen kann - und wird.

BÄRBEL

Mir fehlen die Worte. Vorübergehend zumindest. Seit einiger Zeit stehen mir die Konsolenspiele bis hier - sie sind einfallslos und machen einfach keinen Spaß. Aber Earthworm Jim hat mich ins Videospielleben zurückgeholt. EWJ ist das ideenreichste, das ausgefeiltste und das unterhaltsamste Spiel, das je auf Super NES zu haben war - gar keine Frage. Vergiß die schwachen Versuche eines Bubsy - EWJ ist das allererste Spiel, bei dem Du glaubst, einen Zeichentrickfilm zu spielen. Es gibt wahnsinnig viele witzige, ausgeklügelte oder einfach nur sonderbare Details! Damit wird es zum besten Nintendo-Spiel, das ich in Jahren gesehen habe. Ich hätte nie gedacht, daß ich das mal über ein Plattformspiel sagen würde.



Der bizarre Humor ist natürlich eine der Hauptattraktionen des Spiels, aber es sollte eben auch gut spielbar sein, und EWJ gelingt auch dies. Es werden drei verschiedene Schwierigkeitsgrade angeboten: einer zum Üben, ein normaler und ein schwerer, aber schon der normale Modus garantiert mindestens zwei bis

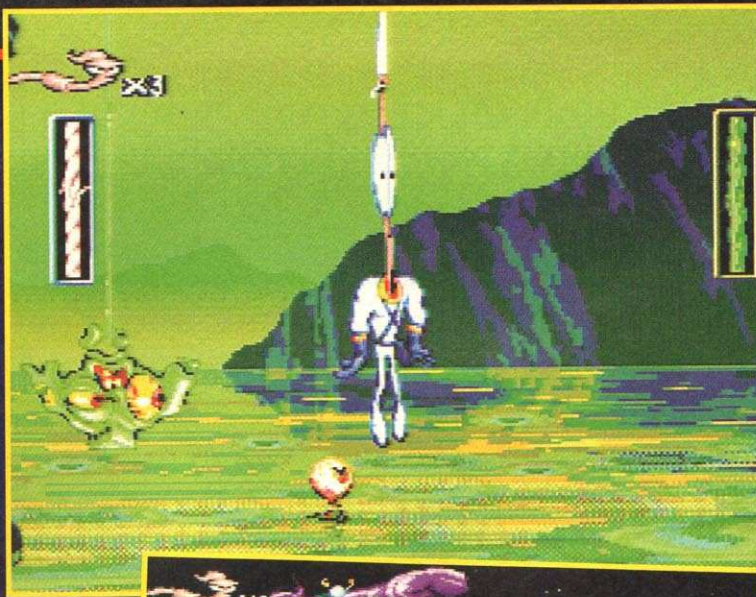
drei Wochen Spielvergnügen.

Du beginnst mit nur einem Continue, aber im "Andy Asteroid"-Spiel, das zwischen die einzelnen Levels geschaltet ist, kannst Du mehr hinzugewinnen.

Vorausgesetzt, Du kommst vor Psy Crow ins Ziel und hast mindestens 50 blaue Blasenpunkte.

In EWJ gibt es auch massenweise geheime Räume, Bonusse und Abkürzungen, aber um die zu finden, mußt Du schon fast so gerissen sein wie die Programmierer. Demnächst geben wir Euch einen kompletten Spielbericht, und bis dahin müßt Ihr Euch eben von Pommes und Bier inspirieren lassen...

Der Einfallsreichtum hört nicht bei der Levelgestaltung und der Grafik auf, auch die Bosse sind ungewöhnlich. Die komplette Besetzung von EWJ besteht aus sehr eigenartigen Figuren. Da gibt es zum Beispiel den Bauarbeiter Chuck, den ekelhaften Besitzer des Schrottplatzes, der während Deiner Attacken Fisch auskottzt. Dann ist da noch der sonderbare Professor,



△ Pete zeigt seine Gefühle, als er in einen Krater fällt.



△ Wenn Du die Scheibe mit der Peitsche triffst, werden atomare Todeseier auf das Huhn niederregnen.

▽ Schlag ihm mit der Peitsche den Aktenkoffer weg - Anzüge habe ich immer gehabt!



der seinen Kopf verloren hat und stattdessen einen Affen trägt, und schließlich die Katze Evil, die sich gemütlich putzt, während sie ganz nebenbei mit ihrer infernalischen Strahlenkanone den schutzlosen Jim in die Luft jagt. Wie alle Katzen hat sie neun Leben, und das macht eine Menge Arbeit. Die Liste der Sonderlinge ist endlos...

Wenn Du dieses Spiel kennlernen willst, mußt Du es unbedingt spielen (was sonst). Die Aufnahmen, die wir hier zeigen, sind nur eine winzige Auswahl aus den 800 Möglichkeiten (allein schon für Jim!). Wenn wir eine Democart dazu legen dürften, würden wir's tun, aber so mußt Du das Spiel im Laden oder bei Freunden ausprobieren. Wo und wie auch immer, spiele es! Du wirst Deinen Augen nicht trauen.

Ich bin noch immer hin- und hergerissen von der Detailfülle, die in jedem einzelnen Spielabschnitt steckt. Shiny Entertainment hat sich mit diesem hochqualitativen Spiel ganz sicher einen Platz auf dem Markt erobert. Sound und Musik sind ebenfalls einwandfrei, es gibt klare Sprache und ein paar wirklich mitreißende Klänge.

Ich persönlich habe an diesem Spiel überhaupt gar nichts auszusetzen und empfehle es jedem, der glaubt, Würmer wären nicht cool. EWJ ist brilliant - ganz einfach das beste Plattformspiel aller Zeiten!

EARTHWORM JIM PRESS START OPTIONS



VERLAG

VIRGIN

040-391515

PREIS

ca. DM 149,-

ERHÄLTlich

DEZEMBER '94

SPIELART

PLATTFORM

KAPAZITÄT

24MBit

BESONDERHEITEN

KEINE

STEUERUNG

KEINE FUNKTION

KEINE FUNKTION

L

R

FEuern

X

KEINE
FUNKTION

Y

A

SPRINGEN

B

PEITSCHEN

BEWERTUNG

GRAFIK

93

SOUND

91

GAMEPLAY

90

DAUERSPASS

91

PROFAZIT

91

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

DAS NEUE SPTELE

DAS NEUE SPIELE

DA _____

DAS NEUE SPIELE

DAS NEUE SPIELE

DA [REDACTED] TEL [REDACTED]

DAS NEUE SPIELE:

DAS NEUE SPIELE

DA **ETHAN VOTEL**

DAS NEUE SPIELE

DAS NEUE SPIELE:

DAS **REL 1.5**

Das neue Spiel

DAS NEUE SPIELE

DAS NEUE SÖTTE

DAS NEUE SPIEL

DAS NEUE SPIELE-

DAS NEUE SPIEL:

DAS NEUE STILLE

DAS NEUE SPIELE-

DAK METAL ROYALTY

Das ist ein **...**

DAS NEUE SPIELE-

DAS NEUE SPIELE-

DA [REDACTED] EL

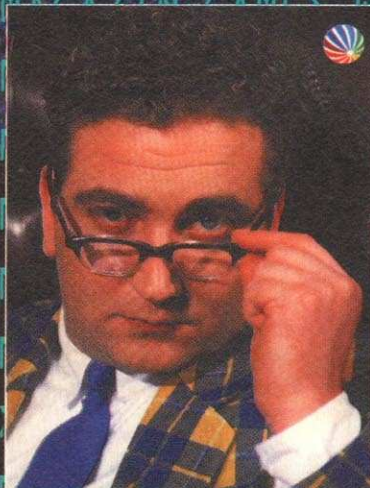
DAS NEUE SPIELE-

DAS NEUE SPIELGESETZ

...E...F...

DAS NEUE SPIELE

DAS NEUE SATTEL E-M

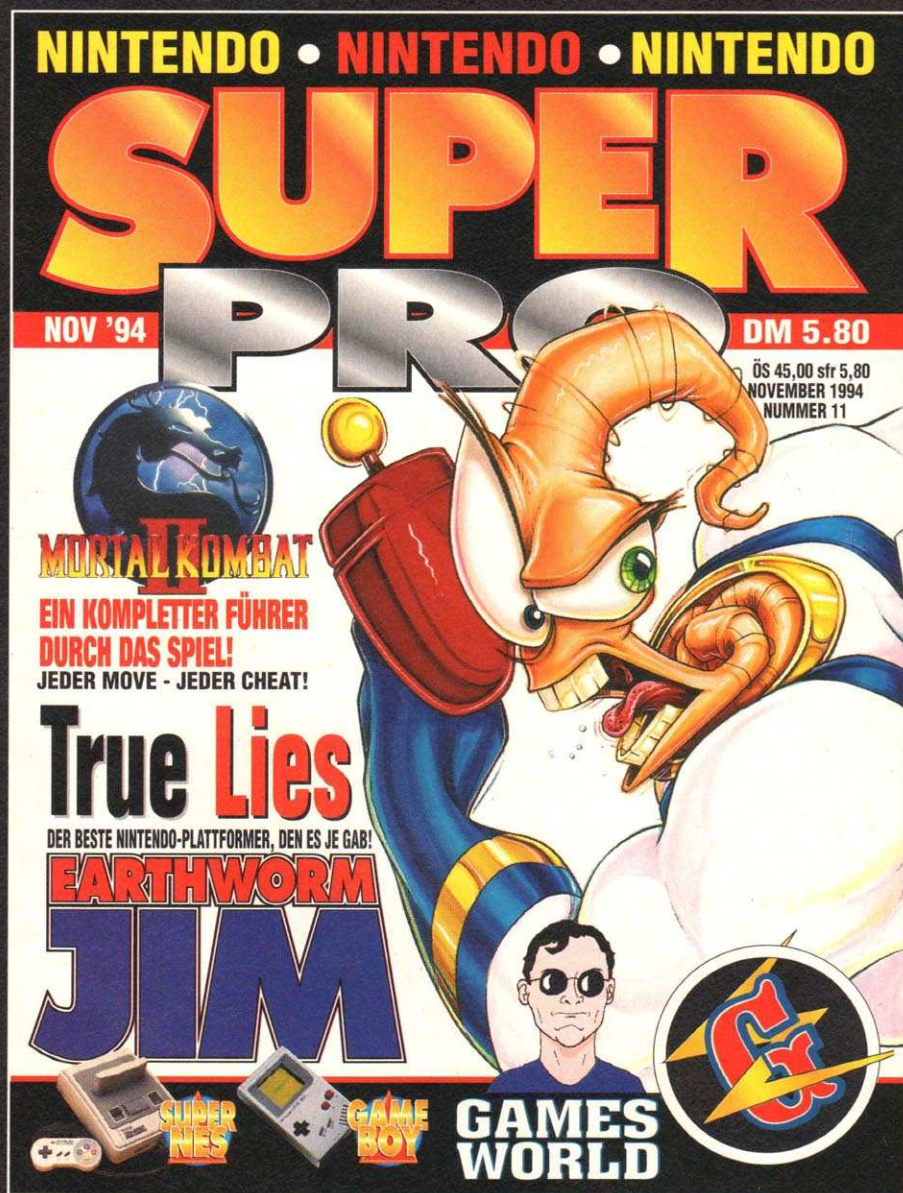


GAIN
WO

The logo for the magazine 'MAG' is displayed in large, bold, red letters with a yellow outline. The letters are set against a background of a green grid pattern.

DAS NEUE STEILE MAGAZIN GAMES WORLD KOMMT JETZT AUF DEN MARKT

ABONNNIERE



Überzeuge Dich von unserem Angebot!

● Du bekommst ein Abo für sechs oder zwölf Monate plus einen Action Replay MK2. Wenn Du willst, kannst Du auch ein einfaches Abo ohne Action Replay MK2 haben.

● Super Pro wird Dir vom Briefträger bis an die Wohnungstür gebracht. Du brauchst nie wieder zum Kiosk zu laufen.

● Super Pro bringt Dir wie immer brandheiße Neuigkeiten und die fetzigsten Hintergrundberichte aus der turbulenten Welt der Computerspiele.

**Ein
Schnäppchen!
Das sind die
Vorteile, wenn
Du Super Pro
für sechs oder
zwölf
Monate
abonnierst:**

- Du sparst Dir
die Lauferei
zum Kiosk.**
- Du bekommst
preiswert einen
Action Replay
MK 2.**

JETZT!



Wir bekommen laufend Anfragen nach Action Replay-Codes. Du kannst aus Deinen Spielen aber am meisten herausholen, wenn Du die Cheat-Cartridge hast, den Action Replay MK2 von Datel.

SUPER PRO

Super Pro - Abonnement

Jawoll, Euer Angebot macht mich heiß. Ich will unbedingt dieses tolle Spielmagazin abonnieren! Ich entscheide mich für:

MÖGLICHKEIT 1 Ein Abonnement über sechs Monate plus ein Action Replay MK2.

① Male hier bitte Dein Kreuzchen hin:

SUPER PRO	☐ BRD DM 35,-	☐ Europa DM 60,-
SUPER PRO MIT A/R 2	☐ BRD DM 135,-	☐ Europa DM 160,-

MÖGLICHKEIT 2 Ein Abonnement über zwölf Monate plus ein Action Replay MK2.

② Male hier bitte Dein Kreuzchen hin:

SUPER PRO	☐ BRD DM 69,60	☐ Europa DM 120,-
SUPER PRO MIT A/R 2	☐ BRD DM 170,-	☐ Europa DM 220,-

UND JETZT MUßT DU DAS HIER NOCH AUSFÜLLEN:

Ich abonniere Super Pro von der Ausgabe

Bitte trage hier Deine persönlichen Angaben ein - gleich ob das Abonnement für Dich selbst ist oder ob Du es verschenkst.

Name

Anschrift

.....Telefonnummer

Unterschrift.....

☐ Durch Bankeinzug von Deinem Bank- oder Postgirokonto kannst Du bequem und bargeldlos bezahlen. Trage hier bitte die entsprechenden Angaben ein:

Kontonummer

Bankleitzahl

Geldinstitut/Ort.....

Unterschrift.....

☐ Per Verrechnungsscheck (beilegen).

Solltest Du Super Pro als Geschenk abonnieren, dann trage bitte hier unten ein, an wen wir das Heft schicken sollen:

Name

Anschrift

.....Telefonnummer

Bitte sende Dieses Formular oder eine Kopie davon in einem Umschlag an SMP-Publishing ,

**SUPER PRO aboservice,
Postfach 3127,
48581 Gronau**

POSTKASTEN

Und hier ist er wieder, unser allseits beliebter Postkasten. Wie immer haben wir eine ganze Menge Briefe von Euch bekommen. Gelesen haben wir alles, aber beantworten wollen wir nur die Briefe, die von allgemeinem Interesse sein könnten, oder die vielfach angesprochene Punkte enthalten. In der letzten Ausgabe haben wir Euch nach Eurer Meinung zu Gewalt in Videospielen befragt. Viele Leserinnen und Leser haben uns geschrieben, aber für die überwiegende Mehrheit scheinen Blut, Verstümmelungen und Gemetzel kein Problem darzustellen. Nur wenige Zuschriften enthielten ernsthafte Bedenken. Wenn man einen Blick auf unseren diesmonatigen Postkasten wirft, wird man feststellen, daß der Name eines bestimmten Spieles immer wieder auftaucht. Vielleicht treten angesichts der enormen Klasse eben dieses Spieles derartige Bedenken in den Hintergrund. In jedem Fall ist die Entwicklung hin zu mehr und ausführlicheren Gewaltdarstellungen noch längst nicht an ihre Grenzen gelangt. Wir werden's erleben...

MKII ENTSCHÄRFEN?

Hallo SUPER PRO!

Ich möchte mich über Gewalt und Blut in Videospielen äußern. Ich finde, Spiele wie MKII sollten wirklich "entschärft" werden. Jetzt ist es schon soweit, daß die Kämpfer völlig zermetzelt werden, oder in einem Säurebecken verenden. Gut, die Streetfighter 2-Teile zeigen auch ein bißchen Blut, doch nicht in dem Maße wie Mortal Kombat II (Oberkörper rausreißen, Kopf absäbeln usw.). Viele Kinder von 7 - 10 Jahren spielen mit Sicherheit mit der Konsole des älteren Bruders (oder der Schwester). So werden sie schon im frühesten Alter mit Gewalt und viel Blut konfrontiert. Das gefällt den kleinen Mini-Zockern natürlich, nur nehmen sie das ganze Geschehen anders auf. Vielleicht wollen sie ihrem Videospielheld einmal nacheifern? Wie dem auch sei, dies ist meine Meinung zur Brutalität in Videospielen.

Frage: Wann erscheint SSFII nun endlich in den Verkaufsläden? Doch nicht wirklich erst nächstes Jahr, wie Martin es in Ausgabe 10 mitgeteilt hat? Bis die Tage...

Markus Schulz, Wathlingen

Hallo Markus, ich kann mich Deinen Bedenken bezüglich der zunehmenden Gewaltdarstellungen in Videogames nur anschließen. Aber leider - ich habe es eingangs schon erwähnt - befinden wir uns in diesem Punkt in der Minderheit.

Was Deine Frage zu SSFII betrifft, so kann ich nur wiederholen, daß unser Martin schon ganz richtig lag. Am Stand der Dinge hat sich bislang noch nichts geändert, d. h. SSFII wird Anfang nächsten Jahres offiziell in den Handel kommen. Die Importversion ist jedoch schon seit einiger Zeit zu haben. Also, zweifle nicht an den Worten Deines Meisters, nimm sie zur Kenntnis und mache das Beste daraus! Martin

36 STUNDEN GEMOGELT

Yo, SUPER PRO Team!

Ich heiße Mike und habe wirklich ein großes Problem. Zuerst möchte ich Euch zu Eurer super Zeitschrift ein oberaffenstarkes Lob aussprechen. Sie ist wirklich das Beste seit Erfindung der 16Bit-Konsolen. Sie ist superinformativ, superaktuell und, äh...einfach super! Genug jetzt mit der Loberei.

Nun zu meinem Problem. Als ich erfuhr, daß es am 09.09. '94 Mortal Kombat II zu kaufen gibt, ging ich am 09.09. natürlich gleich los, um es mir zu kaufen. Zu Hause angekommen schob ich es gleich in meine SNES-Konsole, um es auf Herz und Speicherchips zu testen. Ich spielte es am ganzen Wochenende, und ich war völlig hin und weg. Dieses Gameplay, diese sauberen, superweichen Animationen, die neuen Kämpfer und die neuen Special-, Fatality-, Friendship- und Babality-Moves sind einfach super! Nur, was mich an dem Spiel gestört hat, ist der (etwas) höhere Schwierigkeitsgrad gegenüber MKI. Deshalb holte ich mein Action-Replay-Mogel-Modul aus meinem Schrank und wollte natürlich Codes für unendliche Energie und Zeit haben. Nach eineinhalb Tagen vergeblichen Suchens gab ich schließlich auf. Ist vielleicht im Modul ein Chip eingebaut, der verhindert, daß ich keine unendliche Energie bekomme? Oder funktioniert mein AR1 nicht? Vielleicht könnt Ihr es auch einmal probieren und seid vielleicht erfolgreicher als ich. Wenn ja, könnt Ihr mir diese Codes zusenden? Frankierter und adressierter Rückumschlag liegt bei. Das wäre echt suuuper von Euch. Derweil probiere ich es auch weiterhin. Nun ist Schluß für heute. Zum Abschluß möchte ich nur noch eines sagen: Ihr seid die beste Zeitschrift, die es gibt, gab und immer geben wird. Tschüüüß Mike, the Mortal Master aus Fürth

Hallo Mike, also, von einem Chip, der verhindert, daß Du unendliche Energie und unendliche Zeit bekommst, ist mir bislang nichts bekannt. Das wäre ja noch schöner! Um Dein Problem in den Griff zu bekommen, hast Du mehrere Möglichkeiten. Zum einen könntest Du Dich als Proficheater (eineinhalb Tage...heiliger Strohsack!) mal langsam mit dem Gedanken anfreunden, ein Action Replay 2 käuflicherdings anzulanden. Damit wirst Du sicher bessere Ergebnisse erzielen können. Zum andern könntest Du bei Datel anrufen und freundlich um telefonische Auskunft bitten. Das machen die zwar im allgemeinen nicht gerne (verständlich), aber vielleicht hast Du ja Glück. (Sag einfach, Du würdest dann mal Deine große Schwester vorbeischieken. Du ahnst gar nicht, wieviele Türen einem mit diesem Spruch offenstehen.) Dritte und gleichwohl aussichtsreichste Möglichkeit ist es, die nächsten Ausgaben von SUPER PRO aufmerksam durchzublätern. Sobald wir vernünftige Codes in Erfahrung bringen, werden wir sie unserer auserwählten Leserschaft darbringen. Das dürfte schon in Kürze der Fall sein, denn wir haben heiße Drähte zur

Industrie (unsere Schwestern waren alle schon mal bei Datel...). Martin

EGO TE ABSOLVO

Hey, SUPER PRO-Team!

Also, daß Ihr ach so informativ seid, brauch' ich Euch ja wohl nicht zu sagen, das machen ja schon die andern Leser, die Euch schreiben. Ich bin nicht scharf auf eines Eurer T-Shirts, ich (bzw. mein Brief) möchte nur abgedruckt werden, weil ich die SUPER PRO sammle (blödes Wort). Außerdem möchte ich meinen Freund Hendrik hiermit grüßen (nicht den aus der Redaktion!!!). Tja, an Kritik fällt mir gerade nichts konkretes ein...Doch! Bringt Eure Zeitschrift pünktlich `raus! Ich habe die SUPER PRO seit Ausgabe Nummer 3, und bis auf eine kamen alle verspätet in den Zeitschriftenhandel. Das Problem müßte mit einem Abo zu lösen sein, dazu muß ich aber warten, bis ich wieder 'n bißchen Kohle hab'. Ich hoffe doch, daß Ihr einen umfassenden Bericht über Mortal Kombat II drinhabt!?! Könnt Ihr vielleicht die Finish-, Babality- und Friendshipmoves `repacken (in eine Eurer nächsten Zeitschriften)? Ich hab' mir MKII schon bestellt, und ich hab's morgen. Die Friendships kenn' ich schon aus einem anderen Magazin (bitte vergebte mir, Pater Peter!). Okay, ich will mal nicht zu viel schreiben, damit mein Brief noch in eine Ecke Eurer Zeitschrift `reinpafßt.

Bis dann,

Euer Tim X (15 Jahre alt und Euer ergebenster Fan)

PS: Das "X" steht für den akademischen Titel (der war wirklich gut, Peter!).

PPS: Ich besitze einen SNES (yeah!!!) mit Super Mario Kart, Alien 3, Super Pang, Equinox (nur wegen Euch, danke!) und Mortal Kombat II. Ich kaufe mir voraussichtlich noch Syndikate und Vortex.

Tim X aus Y

Hallo Tim, ja, mit der Pünktlichkeit sprichst Du einen wunden Punkt an. Tut uns echt leid, wenn's mal ein bißchen länger dauern sollte. Wir tun unser Bestes, aber leider gibt es immer wieder Probleme mit Softwarehäusern, die Test-Eproms nicht rechtzeitig anliefern. Wenn es sich bei diesen verspäteten Carts um wichtige Spiele handelt, hängen wir auch schon mal einen Tag dran (oder zwei...). Wir versuchen aber, uns zu bessern...ähm.

Deine Sorgen bezüglich Mortal Kombat II dürften sich wohl inzwischen in Wohlgefallen aufgelöst haben. Im letzten SUPER PRO hatten wir den landesweit ersten richtigen Review, und in diesem Heft geht's im großen Stil weiter! Warum Du Dich aber immer noch mit anderen Magazinen abgibst, kann ich beim besten Willen nicht verstehen (Pater Peter meint dazu: "Sag, daß Du bereust, mein Sohn, und bete dreieinhalb Vaterunser, sonst ist nichts mit Absolution..."). Ach ja, echt schöne Spiele hast Du da! Martin

MEHR SEITEN, MEHR GELD

Hallo SUPER PRO-Team, ich bin Robert und ein waschechter SUPER PRO-Fan. Die Reviews und Previews in Eurem Heft finde ich ausgezeichnet. Meiner Meinung nach könnte das Heft noch mehr Seiten vertragen, denn z. B. der Postkasten hat nur 1 - 3 Seiten. Für mehr SUPER PRO-Seiten würde ich auch gerne mehr Geld ausgeben. Kritik habe ich nicht auszurichten, denn Eure Zeitung gefällt mir so wie sie jetzt ist am besten.

Doch nun zu einem anderen Thema. Ich bin auch ein riesengroßer Wrestling-Fan der WWF und habe auch schon das Spiel Royal Rumble für das SNES. Nun habe ich mal eine Bitte an Euch: Erklärt mir doch einmal in meinem Leben, was Slam Masters für ein Spiel ist. Es hört sich ganz nach Wrestling an, aber dieses Game habe ich noch nirgendwo gesehen oder davon gehört. Wenn es ein Wrestling-Spiel wäre, würde ich es sofort bei Euch in der Bestellertliste kaufen. Schreibt mir doch bitte, bitte einen kleinen Bericht über dieses Spiel, wenn Ihr etwas darüber wißt. Ich danke Euch schon jetzt. Schüß, Robert!

PS: Eure Zeitung ist immer noch besser als Wrestling!!!!

Robert Friedrich, Malchin

Hallo Robert, ja, wie das Leben so spielt. Die einen kriegen den Hals nicht voll, und die anderen sind froh, wenn sie das Geld für die nächste Ausgabe zusammenbringen können. Es ehrt uns, daß Du für mehr Seiten auch mehr Geld bezahlen würdest. Echt 'n netter Zug von Dir! Wir werden nochmal darüber nachdenken, obwohl ich fürchte, daß sich da in absehbarer Zeit nicht viel ändern wird.

Einerseits versuchen wir, möglichst viel Inhalt für Euer liebes Moos zu bieten. Andererseits möchten wir den Verkaufspreis des Heftes möglichst niedrig halten, damit sich jeder seine SUPER PRO auch leisten kann.

Okay, einmal in Deinem Leben will ich Dir was zu Slam Masters sagen, das Spiel, von dem Du nichts gesehen und gehört hast. Soweit ich mich erinnern kann (und das ist nicht allzu weit...), handelt es sich bei Slam Masters tatsächlich um ein Wrestling-Spiel, und zwar um einen Japanimport. Das Spiel ist übrigens ziemlich daneben (sonst würde ich mich bestimmt besser erinnern). Sei vorsichtig! Martin

WIE WERDE ICH KINTARO?

Hi Leute!

Als ich neulich durch die neuesten Computerzeitungen geguckt habe, fiel mir eine Zeitung besonders auf, da in der Zeitung ein Review über MKII drin war, welches ich mir kurz davor erst geholt habe. Also kaufte ich mir die Zeitschrift, und mit der Zeit merkte ich, daß auch der Rest der Zeitschrift obermegasuperaufgeilte stark war. Ihr könnt euch sicher schon denken, daß ich die SUPER PRO meine. Ich habe mir auch alte Magazine von Euch von meinen Freunden ausgeliehen und bin eindeutig der Meinung, daß Ihr das beste Magazin seid, und wenn Ihr nichts ändert, werdet Ihr es auch immer bleiben, vor allem, wenn Ihr kein SEGA bringt, da SEGA Sch... (Ihr könnt Euch schon denken, was ich meine) ist.

Zwei Sachen zur Verbesserung hätte ich allerdings noch (so leid es mir tut):

- Testet doch mal Importspiele.
- Ich wollte gerade die Tips und Tricks

ansprechen, aber mir ist aufgefallen, daß Ihr doch ganz schön viele Tips habt, und sonst gibt es nichts zu bemäkeln. (Schleim...). Ihr habt uns in der letzten Ausgabe um unsere Meinung über Gewalt in Videospielen gefragt. Hier ist meine Antwort: Jeder muß selbst wissen, was er mit Gewalt meint. Für die einen ist es, wenn man jemand in Lava schubst (Super Mario World, Endgegner), für die anderen, wenn man den Gegner aufspießt (MKII, Barakas Fatality Move). Jeder muß selbst wissen, ob er so ein Spiel haben will oder nicht. Für mich jedenfalls ist MKII das beste Spiel im Moment!

Noch eine Frage: In der letzten Ausgabe auf S. 5, oben links, habt Ihr ein Foto, wie Shang Tsung als Kintaro den Fatality Move bei Jax gemacht hat. Wie verwandelt man sich in Kintaro, und kann man sich auch in Shao Khan oder die drei versteckten Gegner verwandeln?

Na ja, auf jeden Fall bleibt so wie Ihr seid. Puhhhhh, endlich bin ich zu Ende und lasse Euch jetzt in Ruhe.

PS: Druckt mal ein paar Tips und Tricks für MKII.

David Eden, Bochum

Hi David, Du Meister der endlosen Sätze, mach mal hin und wieder 'nen Punkt! Wir testen doch des öfteren Importspiele!!! Allerdings ist die Sache insgesamt nicht ganz unproblematisch. Importcarts sind in der Regel lange vor den offiziellen Games bei uns erhältlich - zu einem günstigeren Preis. Für uns als Kunden ist das zunächst mal nicht schlecht (Beispiel: SSFII). Der Haken: Wenn wir zuviele Importreviews brächten, würden die deutschen Händler ziemlich sauer werden, weil jede verkaufte Importcart eine nicht verkaufte offizielle bedeutet. Die Knete machen in diesem Fall die Importeure und nicht die Händler. Wenn aber nun deshalb weniger offizielle Carts verkauft werden, können die Preise auch nicht mehr so stark gesenkt werden, wie die Händler und auch wir es vielleicht gerne hätten. Ein weiteres Problem: Sollen wir einen Review zum Import machen, oder die amtliche Version abwarten? Zwei Reviews brächten hier wenig. Vor einem Jahr haben wir Secret of Mana als Import getestet. Was sollen wir jetzt mit der offiziellen deutschen Version machen? Die Texte sind ins Deutsche übersetzt worden, was sicherlich viele Fans freut. Den Review nochmal drucken, oder das Spiel totschweigen? Eine schwierige Sache, die wir von Fall zu Fall entscheiden. Aber Importreviews wirst Du nach wie vor in SUPER PRO finden.

Unsere acht Seiten zu Mortal Kombat II in dieser Ausgabe zeigen Dir ja bereits, wie Du Dich als Shang Tsung in die übrigen offiziellen Kämpfer verwandelst. Wie wir den alten Haudegen in den furchtbaren Kintaro verwandelt haben, werden wir Dir im nächsten SUPER PRO erklären (woll'n ja nicht gleich unser ganzes Pulver verschießen). Bei der Gelegenheit werden wir dann auch ein paar zünftige Action Replay-Codes bringen.

Martin



DER BRIEF DES MONATS

SENF ZUM KUCHEN

Hallo SUPER PRO!

Ich wollte auch mal was loswerden: Die Oktober-SUPER PRO ist echt genial. STOP! Wehe, Ihr denkt jetzt, das ist wieder so eine Einschleimtour. Wie gesagt, sie ist genial, aber etwas hat mich sehr gestört: Der Mortal Kombat II-Review. Also, was Ihr da schreibt, ist echt Senf. 1. Das mit den Finishing-Moves stimmt überhaupt nicht. Ihr schreibt, daß die Moves so schwer sind, daß es "wie Weihnachten" ist, wenn der Gegner "eines unnatürlichen Todes" stirbt. Bei mir ist das so: Ich habe ungefähr 10 Fatalities im Kopf, die auch funktionieren. Aber die restlichen Moves funktionieren auch beim 50. Mal nicht. Z. B. Barakas "Kopf ab"-Move und Jax' "Armriß"-Move. Ich weiß, letzterer geht so: 4 mal Block und dann B-Knopf. Er ist mir aber noch nie gelungen. Leider. 2. Die Person, die immer ins Bild kommt, ist eine Fahrkarte zu einem versteckten Kämpfer (Zitat SUPER PRO). Wie soll das ablaufen? Bitte, sagt es mir! Bitte, bitte, bitte. Ich möchte so gern mal gegen Smoke & Co. kämpfen (bei Jade war ich schon).

3. Bei den Friendshipmoves macht nicht Mileena die Torte, sondern Kitana. Daß ihr Kampfdress auf Eurem Screenshot lila ist, verstehe ich auch nicht. PS: Zu meiner Person: männlich, 13 Jahre, Schüler und absoluter MK2-Fan. Und noch ein kostenloser Tip (als Dank für diese tolle Ausgabe): Druckt meinen Brief in der SUPER PRO ab. Ihr werdet es nicht bereuen.

Danke für's Lesen, und tschüß

Nico Hagen, derzeitiger Aufenthaltsort unbekannt

Tach Nico,

Zu 1.: Mag ja sein, daß, wenn man ungefähr zehn Fatalities im Kopf hat (booh ey!), einem die Finishing Moves leichter fallen. Ich habe jedenfalls nur ein ständiges Blubbern und Gluckern im Kopf, von einem Fatality keine Spur, daher wohl auch meine Probleme. Aber Peter hat Fatalities...und zwar gleich zwei Stück! Eines steckt schräg hinterm Kleinhirn, das andere hängt immer zur Nase raus. Vielleicht kauf ich mir demnächst auch mal 'n paar, aber gebrauchte. Zu 2.: Die Sache mit der "Fahrkarte" war eher so etwas wie eine bedeutungsschwangere Andeutung dessen, was Dich beim Erscheinen der Person erwarten könnte. Auf keinen Fall solltest Du das wörtlich nehmen. Wie Du Smoke und Noob Saibot kennenlernen kannst, ist an anderer Stelle dieser Ausgabe zu entnehmen. Zu 3.: Stimmt, Kitana ist die freundliche Dame, die das verlockende Naschwerk reicht. Wenigstens einer, der's gemerkt hat.

Danke für den kostenlosen Tip - wir haben's bis jetzt noch nicht bereut. Aber es mehren sich die Zweifel... Martin

SPIELE ZU VERKAUFEN!

An die SUPER PRO-Redaktion

Hi Peter!!!!!!

Hier schreibt Dir Lucky, ein begeisterter Super Nintendo-Spieler. Ihr seid echt das beste Ninteno-Mag, das es gibt! Am besten finde ich die "News" und die "Reviews"! Total (Entschuldigung) geil! Doch es gibt ein Problem:

Auf die Game Boy-Abschnitte könnt Ihr sehr wohl verzichten. Ich habe zwar auch einen Game Boy,

POSTKASTEN

spiele aber trotzdem nicht mehr damit. Außer dieser Kleinigkeit seid ihr tadellos! Bringt doch auch einmal ein paar Action Replay 2-Codes im Heft. Ich hab' nämlich dieses! Wie komme ich an neue Codes? Es kommen nämlich andauernd neue Spiele heraus, und im Code-Heft stehen diese Spiele nicht. Der Code-Finder ist manchmal total (nochmals Entschuldigung) scheiße! Da ich mittlerweile schon 18 Spiele habe, will ich auch welche verkaufen. An welche Firmen kann man sich da wenden? Das wär's dann schon. Noch 'ne Bitte: Schickt mir die SUPER PRO Ausgabe Nr. 1! Den Scheck habe ich beigelegt! Tschüß!

Lucky, Hinterpusemuckel

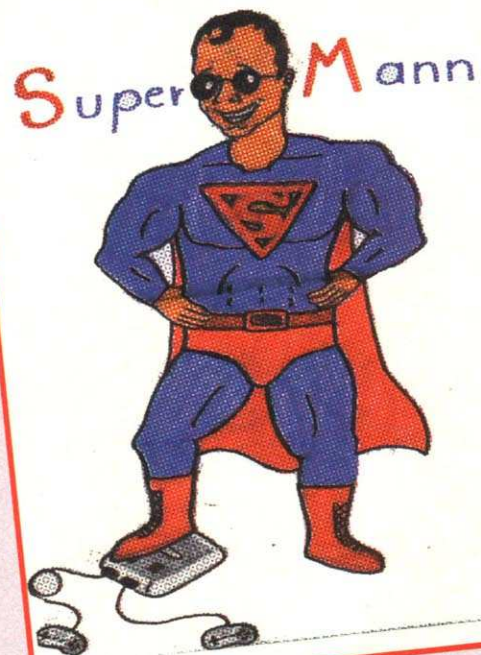
Hallo
aha, Du bist also der Leser mit dem Game Boy! Aber wenn Du sowieso nicht mit dem Teil spielst, können wir die GB-Reviews wirklich streichen; die waren ja eigentlich nur für Dich gedacht! Gut, daß Du uns das rechtzeitig mitteilst. Codes für das Action Replay 2 bringen wir doch in jedem Heft! Und an neue Codes kommst Du, indem Du das neue Heft kaufst (ein echter Teufelskreis, ich weiß es wohl!).

Wenn Du Spiele loswerden willst, kannst Du's natürlich mal beim Händler versuchen. Vielleicht tauscht er vier alte gegen ein neues. Weitaus

lukrativer scheint mir allerdings eine Kleinanzeige in lokalen Zeitungen, Stadtblättern, Anzeigenblättern etc. zu sein. Hast Du keine Freunde mit denen Du tauschen kannst? Bestimmt wirst Du eine Möglichkeit finden, Deine alten Spiele loszukloppen. Jetzt eine Bitte an alle, die uns Schecks schicken: Schreibt unbedingt eure Adresse nicht nur auf den Umschlag, sondern auch auf das Schreiben selbst! In Deinem Fall ist der Umschlag weg (wer weiß, ob sie da draufgestanden hat) und wir wissen nicht, wohin mit dem Heft. Ruf kurz mal bei Michel an und gib ihm Name und Adresse durch (Tel.-Nr. steht im Impressum, Scheck- oder Kontonr. bereithalten), dann klappt's auch mit der Nachbestellung.

Martin

**BRIEFMARKE DRAUF UND
AB DIE POST:
POST KASTEN (MARTINA
WILMER)
SUPER PRO
POSTFACH 3127
48581 GRONAU**



nice
price

**SUPER NES
SUPER NES**

GAME

fun &
power

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 129,-	Eye of the Beholder us 129,-	Mortal Kombat 2 dt/us 139,-	Star Wars dt 109,-	Wizardry 5 us 129,-
Aero the Acrobat dt 109,-	F-Zero dt 29,-	Mickey's Ultimate Challenge us 69,-	Streetfighter II Turbo dt 119,-	World Cup Striker dt 119,-
Actraiser 2 us 119,-	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 119,-/69,-	Fatal Fury 2 us 129,-	Mr. Nutz dt 99,-	Sunset Riders dt 129,-	WWF Royale Rumble dt 129,-
Alien vs Predator dt 119,-	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 69,-/129,-	FIFA Soccer dt 109,-	Mystical Quest dt/us 79,-/49,-	Super Battletoads us 29,-	Yoai Bear dt 109,-
Battlecars us 109,-	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 99,-	Final Fight 2 dt 109,-	NHL Hockey 94 dt 99,-	Super Conflict dt 119,-	Zool dt 109,-
Bill Walsh College Football us 59,-	Flintstones dt 119,-	Nigel Mansel us/dt 99,-/119,-	Super Gameboy mit Spielberater dt 95,-	Zombies dt 109,-
Boxing Legends of the Ring us 39,-	Goof Troop dt 99,-	Pac Attack dt 119,-	Super Hockey dt 99,-	6-Spieler Adapter 59,-
Breath of Fire (ähn. Secret o. Mana) us 139,-	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 129,-	Hyper Volleyball dt 119,-	Pinball Dreams us 99,-	Super Pinball 'Behind the Mask' jp 99,-	ASCII-Pad dt/us 49,-
Capcom MVP Football us 119,-	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 99,-	John Madden 94 us/dt 119,-/129,-	Plok dt 89,-	Super Turrican dt 119,-	Dual Turbo Remote Pad nur us 99,-
Chester Cheetah 2 us 69,-	Jurassic Park dt 119,-	Pocky & Rocky us/dt 69,-/129,-	T2-The Arcade Game dt 99,-	Game Madge dt 79,-
Choplifter 3 us/dt 99,-/109,-	Jungle Book us/dt 129,-	Populous II dt 119,-	T2 Judgement Day us 89,-	Programmierz. Universal Adap., 100% Kompatibel 59,-
Clay Fighter us/dt 129,-	King Arthurs World dt 69,-	Ren & Stimpy Show us 59,-	Tetris II Limited Ed./Tetris III 169,-/139,-	RGB-Kabel us/dt 29,-
Claymates us 119,-	King of Dragons us/dt 119,-/109,-	Robocop vs Terminator us 119,-	Tetris Flash us/jp 109,-/139,-	SNES Morefun-Set 295,-
Cool Spot us/dt 109,-/119,-	Knight's of the Round us/dt 129,-/109,-	Rock'n Roll Racing dt 119,-	Top Gear II dt 109,-	SNES Powerstation 189,-
Cotton 100% jp 139,-	Legend us 109,-	Run Saber dt 69,-	Turn & Burn us 59,-	SNES 3-Set 299,-
Desert Fighter pal 119,-	Lost Vikings dt 99,-	Schlumpfe dt 99,-	Turtles Tournament Fighters dt 129,-	SNES US 1Pad/RGB-Kabel/220V 249,-
Desert Strike us 79,-	Lufia us 129,-	Secret of Mana us/dt 129,-/109,-	Ultima us 129,-	Super-4 Pad dt 19,-
Dschungelbuch us/dt 129,-	Lord of the Rings us 139,-	Sensible Soccer dt 109,-	Ultimate Fighter us 129,-	UMBAU: SNES 50/60Hz/Schacht 79,-
Dragon us/dt 129,-	Mario Allstars dt 89,-	Shanghai us 69,-	Untouchables us 129,-	Verlängerungskabel 19,-
EINZELSTÜCKE ab 19,-	Mario's Time Machine dt 119,-	Skyblazer dt 109,-	Utopia dt 119,-	
	Mechwarrior dt 129,-	Soccer Shootout us 129,-		

TEL 0 89 / 54 38 088

GAMETRON GmbH, Häberlstraße 26, 80337 München • Öffnungszeiten: Mo - Sa, 10 bis 20 Uhr, Fax 0 89 / 53 42 54

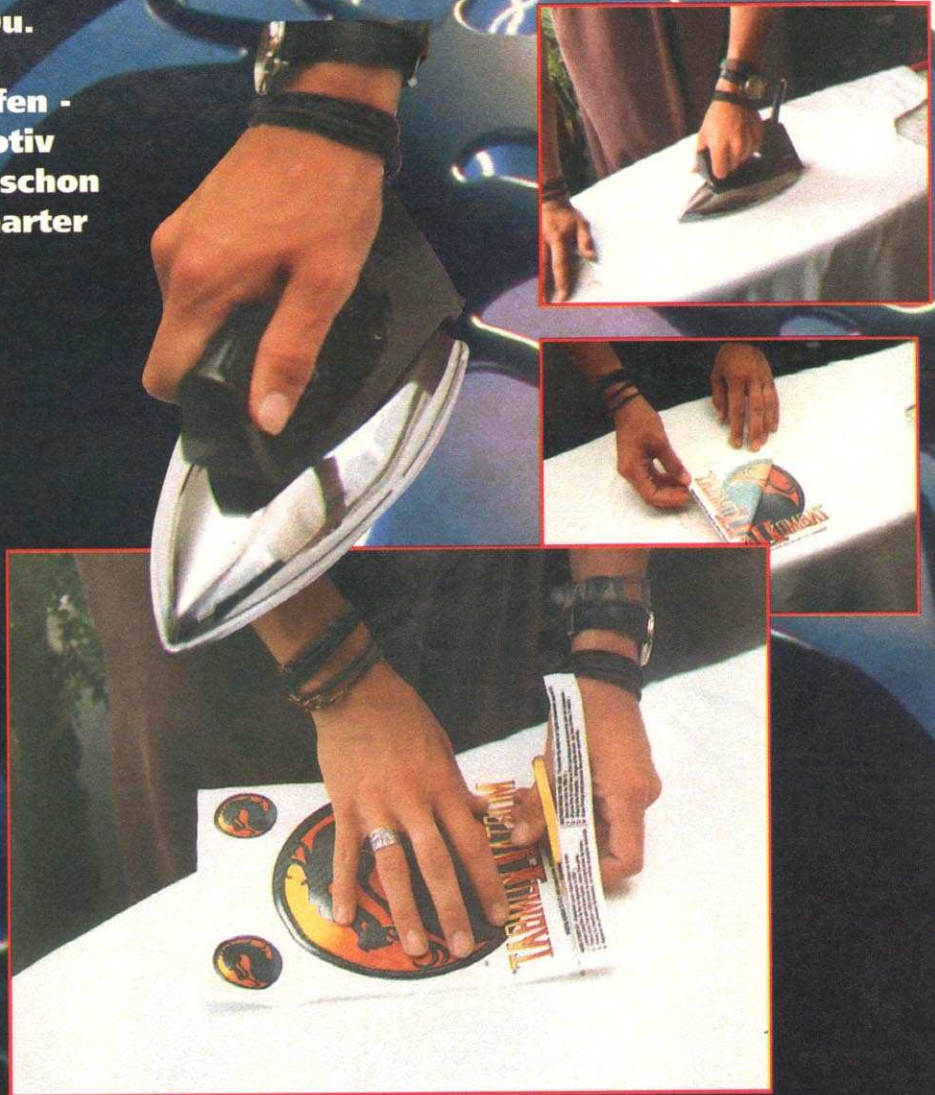
Wir verkaufen auch Spiele für MEGA DRIVE, Amiga, CD32, PC, NEO-GEO, NEU: Manga-Videos, Gamefan 8.-, EGM 9.-, Baseball Accessoires (T-Shirts/Streetball), Marty-Drive, NES, GAMEBOY und CD-ROM! Solange der Vorrat reicht! **WIR SUCHEN GESCHÄFTSPARTNER IN DER SCHWEIZ UND ÖSTERREICH!**

AN- UND VERKAUF GEBRAUCHTER SPIELE, Gebrauchte-Spiele-Zentrale 0 89 / 53 41 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.

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!



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

SUPER PRO
MORTAL KOMBAT T-SHIRT
Postfach 3127
48581 Gronau

MORTAL KOMBAT II

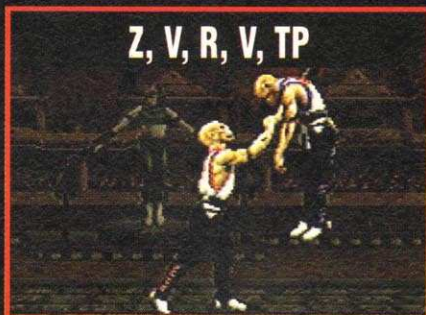
MÖGE DER KAMPF BEGINNEN!

JAX

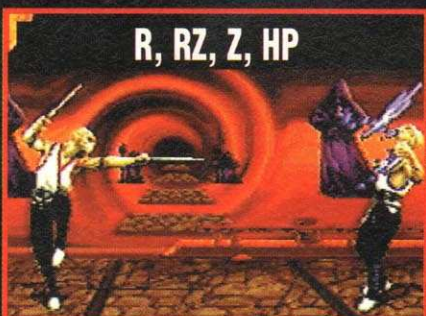
ENTHAUPTEN



AUFSPIESEN



ELEKTR. KLINGE



FREUNDSCHAFT



BARAKA

Baraka, die Kampfmutante aus der Wildnis, ist in der Luft ein schlimmer Gegner. Seine Flug-Punches und -Kicks sind sein Kapital. Am Boden wird er dagegen fies - mit rasiermesserscharfen Klingen hackt er auf alles ein, was sich bewegt.

BLADE SLICE



SHREDDING BLADE



BABALITY



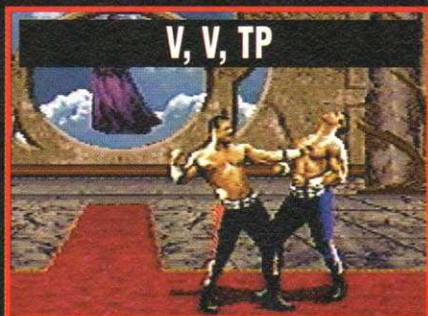
ARM RIP



RÜCKENBRECHER



GRAB & POUND



FREUNDSCHAFT



KAMPF-KURZEL

V - VORWÄRTS ZUM GEGNER
Z - ZURÜCK VOM GEGNER
H - HOCH DRÜCKEN (ZUERST BLOCK

HALTEN)
R - RUNTER DRÜCKEN
B - BLOCKEN
HP - HOHER PUNCH
HK - HOHER KICK
TP - TIEFER PUNCH

Sein richtiger Name ist Jackson Briggs, kein Wunder also, daß sich der Ex-Wrestler lieber Jax nennt - klingt doch deutlich härter. Er ist wohl der langsamste Kämpfer von allen, aber das gleicht er durch seine Körperstärke aus. Außerdem hat er einen schlimmen Todesmove drauf - er reißt Dir den Arm ab!

KITANA

Mehr Sex-Appeal als Sonya sich je erträumt haben könnte! Mit ihrem Fächer hat Kitana einige über-zeugende Nummern drauf. Ihr Fan Lift und ihr Flug-Punch bilden eine unschlagbare Kombination, die mit einem schönen Drehfächer noch abgerundet werden kann.

HEAD SMASH

TP HALTEN, V, V, V



ENERGIEWELLE

V, RV, R, RZ, Z, HK



GROUND SHAKER

TK 3 SEK. HALTEN



BABALITY

R, H, R, H, TK

DOUBLE FLAWLESS



ENTHAUPTEN

B, B, B, HK



FAN LIFT

Z, Z, Z, HP



FLUG-PUNCH

V, RV, R, RZ, Z, HP



FREUNDSCHAFT

R, R, R, H, TK

FRIENDSHIP

DOUBLE FLAWLESS



TODESKUSS

TK HALTEN, V, V, R, V



FAN SLICE

Z + HP



DREHFÄCHER

V, V, HP + TP



BABALITY

R, R, R, TK

DOUBLE FLAWLESS



ALLGEMEINE TODESMOVES TODESPHIL



GRUBE



STACHELN



MILEENA

Obwohl Mileena auf den ersten Blick stark an Kitana erinnert, ist sie doch eine groteske Mutante wie Baraka. Ihr Teleport-Kick ist eine äußerst wirkungsvolle Waffe, und ihr Sai-Wurf ist jederzeit ein willkommener Move.

MENSCHENFRESSER



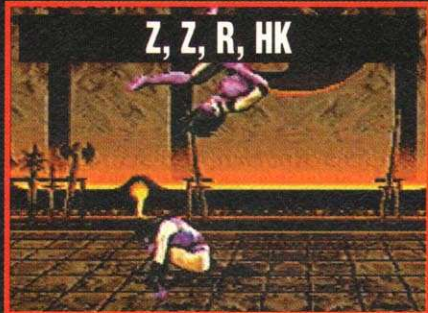
SAI-SCHLAG



EXPLODIEREN



KANONENKUGELROLLE



SAI-WURF



RAYDENTRIZITÄT

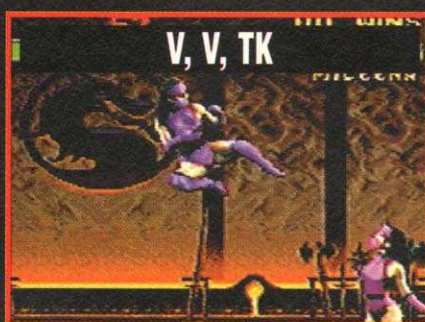


CHOOSE YOUR FIGHTERS

CHEAT FÜR DEN TURNIERMODUS

Im Titelschirm hältst Du auf Controller 1 "L" und "R" gedrückt und startest das Spiel. Zwei Spieler können sich nun vier Kämpfer aussuchen, mit denen sie ein Minuturnier veranstalten.

TELEPORT-KICK



TORPEDO



FREUNDSCHAFT



BABALITY



FREUNDSCHAFT



Liu Kang: Z, V, V, TIEFER KICK
 Kung Lao: V, V, V, HOHER PUNCH
 Rayden: H, H, H, HOHER PUNCH
 Johnny Cage: R, R, R, HOHER KICK
 Reptile: R, V, V, BLOCKEN
 Kitana: V, R, V, HOHER KICK
 Mileena: V, R, V, TIEFER KICK
 Baraka: V, V, R, HOHER KICK
 Scorpion: R, V, V, BLOCKEN
 Sub Zero: R, V, V, BLOCKEN
 Jax: H, H, R, TIEFER KICK

VERSCHIEDENES



ZUFALLS-GEGER

Um diesen Cheat zu aktivieren gehe zum Bildschirm für die Kämpferauswahl. Belasse das Wählquadrat in der Ausgangsposition und drücke auf dem Joypad Hoch und Start. **JOHNNYS GEHEIMER FATALITY-MOVE** Cage hat noch einen zweiten Enthauptungs-Move auf Lager, bei dem er dem Gegner drei (!!) Köpfe abschlägt. Führe zunächst den normalen

Todesmove aus (V, V, R, H), dann halte R, BLOCK, TP, TK, und Du siehst die Köpfe rollen! **ALLE WÜRFE DEAKTIVIEREN**

Um die Wurftechniken abzuschalten, hältst Du, nachdem Du Deinen Kämpfer ausgewählt hast, R und HP gedrückt.



RAYDEN

Er ist wieder da, um grausame Rache zu üben, dazu ist er kampfstärker als je zuvor. Seine Todesmoves sind relativ leicht auszuführen, und seine gewöhnlichen Special Moves lassen sich problemlos zu unschlagbaren Kombis zusammenfügen.

SCHOCKER

TK 5 SEK. HALTEN
 DANN MEHRMALS B+LK



SCHOCKGRIFF

HP 5 SEK. HALTEN



BABALITY

R, R, H, HK

BABALITY!!

DOUBLE FLAWLESS



RÖSTER

B HALTEN, R, R, H, H, HP



LUFTWURF

IN DER LUFT BLOCKEN



SPEER

Z, Z, TP



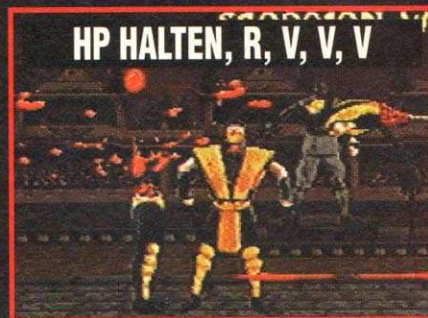
FREUNDSCHAFT

Z, Z, R, HK



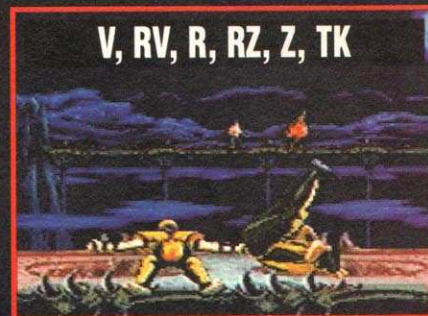
SPEERSCHLAG

HP HALTEN, R, V, V, V



FUSSANGEL

V, RV, R, RZ, Z, TK



Halte "L" und "R" auf dem ersten Controller gedrückt, wenn Du das Spiel anschaltest, und Du siehst ein neues Intro mit den Bossen Kintaro und Shao Khan!

ALTERNATIVES INTRO



BABALITY

R, Z, Z, HK

BABALITY!!

DOUBLE FLAWLESS



GEHEIME KÄMPFER

Diejenigen unter unseren Lesern, die sich mit den offiziell nominierten Kämpfern nicht zufrieden geben wollen, dürfen sich freuen. MKII enthält nicht einen, nicht zwei, nein, drei versteckte Mitkämpfer!!! Aber wie schon beim Original mit Reptile, nach diesen Jungs suchst Du dir echt die Finger wund. Triffst Du dann endlich mal auf einen, wirst Du innerhalb von Sekunden frikassiert! Das Leben ist hart...

JADE

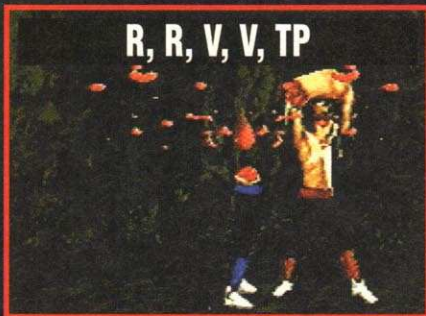
Dies ist Jade, eine giftgrüne Neonausgabe von Kitana. Wenn Du im 1-Spieler-Modus den Kämpfer unter dem "?" auf der Leiter erreichst, mußt Du eine Runde gewinnen, und zwar ausschließlich mit tiefen Kicks!



JOHNNY CAGE

Johnny Cage hat sich mittlerweile zu einem echten Powerkämpfer entwickelt. Sein einziger Move, der noch aus der Originalversion stammt, ist der Package Punch, bei dem die bedauernswerten Gegner aus dem letzten Loch pfeifen. Sein bester Move ist der Schattenkick, der sich auch prima in Kombinationen einbauen läßt.

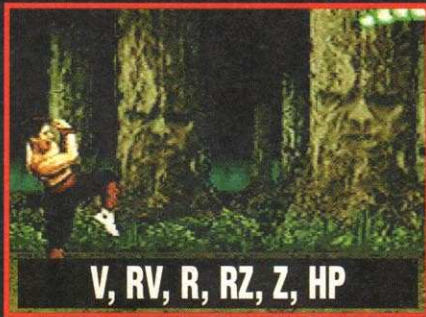
TORSO RIP



ENTHAUPTEN



HOHE FEUERKUGEL



TIEFE FEUERKUGEL



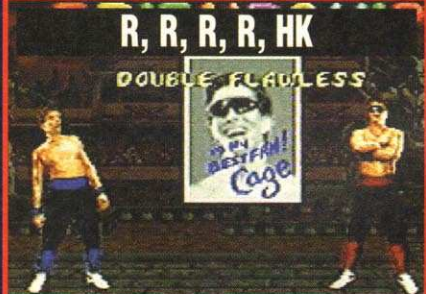
SCHATTENKICK



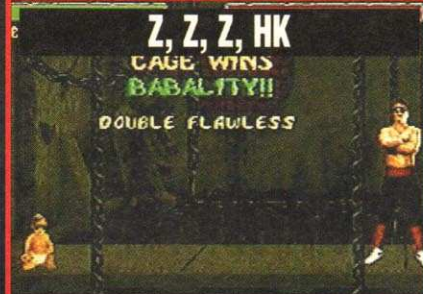
SCHATTENHAKEN



FREUNDSCHAFT



BABALITY



KUNG LAO

SPALTHUT



FLUGKICK



HURRICANE SPIN



FREUNDSCHAFT



NOOB SAIBOT

Um Noob Saibot (die Programmierer Boon und Tobias rückwärts), den geheimnisvollen Schattenkämpfer zu treffen, mußt Du im 2-Spieler-Modus 50 Kämpfe in Serie gewinnen. Ein harter Preis, aber es lohnt sich!!!



SMOKE

Der dritte Kämpfer ist eine graue Ausgabe von Scorpion namens Smoke. Im Torbogenlevel im 2-Spieler-Modus mußt Du Deinem Gegner einen Uppercut (Aufwärtsschlagen) versetzen, und der "schimmelige" Geselle erscheint. Drücke schnell Runter und Start, solange er noch im Bild ist.



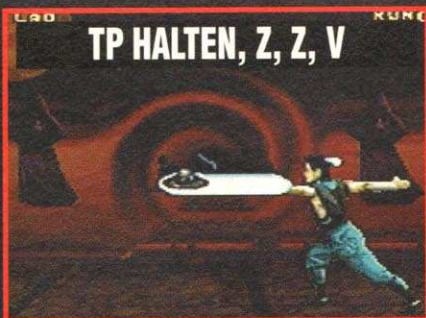
Wenn dieser Typ seinen Hut vor Dir zieht, besteht die Möglichkeit, daß er es nicht aus reiner Höflichkeit macht. Kung Lao benutzt seinen Kopfputz sowohl als Wurfgeschloß, als auch für verschärfte Effekte bei seinen Todesmoves. In der Luft ein guter Kämpfer, am Boden ein bißchen zu lahm.

LIU KANG

Liu Kang ist wohl der problemloseste Kämpfer, wenn man MKII zum ersten Mal spielt. Seine Moves sind höchst effektiv, aber doch einfach auszuführen. Aber das Beste ist, Du kannst den ersten Teil des Moves ausführen und ihn ein paar Sekunden später beenden. Das verwirrt den Gegner.

HUTSCHLAG

TP HALTEN, Z, Z, V



HUTWURF

Z, V, TP



TELEPORT

R, H



BABALITY

Z, Z, Z, R, HK



DRACHEN

R, V, Z, Z, HK



FAHRRADKICK

TK 3 SEK. HALTEN



HOHES FEUER

V, V, HP



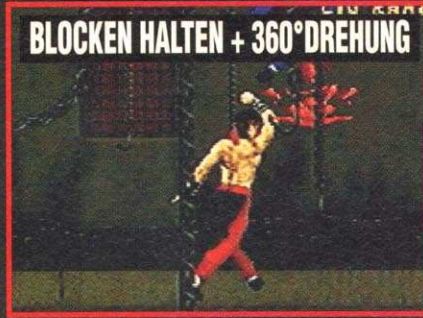
FREUNDSCHAFT

V, Z, Z, Z, TK



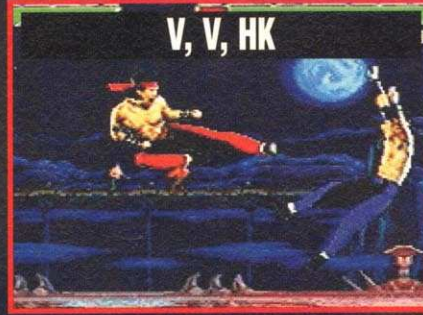
REIFENKICK

BLOCKEN HALTEN + 360°DREHUNG



CONCORDE-KICK

V, V, HK



TIEFES FEUER

V, V, TP



BABALITY

R, R, V, Z, TK



THE BOSSES

Nachdem Liu Kang beim letzten Shaolinturnier den mächtigen Drachenkrieger Goro erschlagen und Shang Tsung gedemütigt hatte, will sich nun Shao Khan, Shangs Meister, selbst darum kümmern, daß die Dinge beim zweiten Mal nach Plan verlaufen. Shao Khan plant, den einstmals würdevollen Wettstreit zu entehren und ihn dazu zu benutzen, unschuldige Mitstreiter abzuschlachten und sich ihrer Seelen zu bemächtigen. Diesmal hast Du es nicht nur mit Shang Tsung zu tun, sondern auch mit einer neuen vierarmigen Mutante namens Kintaro und mit Shao Khan persönlich!



Kintaro ist mit Abstand der schwierigste Gegner, dem wir jemals in einem Kampfspiel begegnet sind. Um ihn zu bezwingen mußt Du ständig springen und ausschließlich Kick-Techniken benutzen (für andere Moves ist er zu schnell). Hüte Dich vor seinen Feuerkugeln, Uppercuts und Luftstompfern.

REPTILE

Der einstmals geheime Kämpfer ist nun offiziell mit dabei und hat eine ganze Ladung neuer Moves mitgebracht. Seine Glanznummer ist wohl das Unsichtbarmachen; so kann er den Gegner nach Herzenslust bearbeiten, während der nur fassungslos ins Leere starrt.

ZUNGENSCHLAG

Z, Z, R, HP



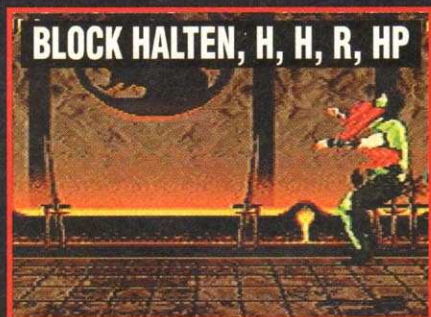
INVISIBLE RIP

V, V, R, HK (wenn unsichtbar)



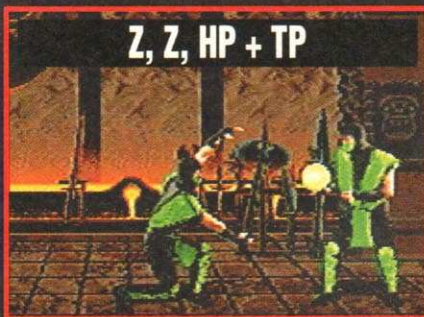
UNSICHTBARKEIT

BLOCK HALTEN, H, H, R, HP



ENERGIEKUGEL

Z, Z, HP + TP



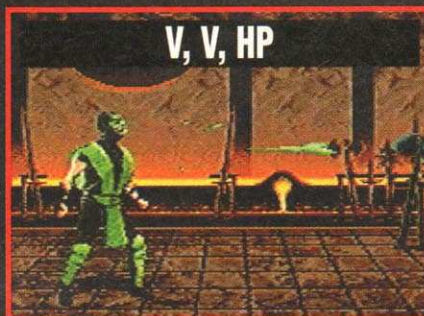
SCHLANGENMOVE

Z, TP, B, TK



GIFTSPRITZE

V, V, HP



FREUNDSCHAFT

Z, Z, R, TK



BABALITY

R, Z, Z, TK



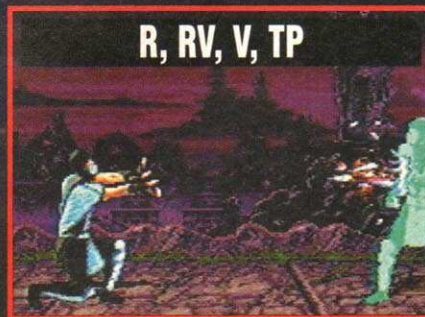
EISHAMMER

V, V, R, HK ZUM EINFRIEREN, V, R, V, V, HP



FROST

R, RV, V, TP



POWER SLIDE

Z, TP, B, TK



FREUNDSCHAFT

Z, Z, R, HK



SHAO KHAN



Shao hat eine mächtige Schulterattacke drauf und einen grünen Raketenpfeil. Flüchte sofort nach links und warte, bis er sich nähert. Springe ständig hoch und trete nach rechts. Damit zapfst Du ihm den Saft ab, während Du selbst relativ sicher bist.

SUB-ZERO

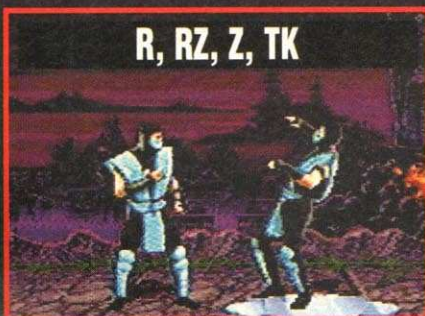
Neben seinen grausamen Todesmoves ist die einzige wirkliche Neuerung in Sub Zeros Technik-Repertoire der Bodenfrost. Bei dieser Technik gerät der Gegner auf dem Eis ins Schleudern, was ihn höchst anfällig für zwei, drei saftige Uppercuts macht. Der Eismann ist nach wie vor einer der besten Allroundkämpfer im Spiel.

SCHNEEBALL



TP HALTEN, Z, Z, R, V

BODENFROST



R, RZ, Z, TK

BABALITY

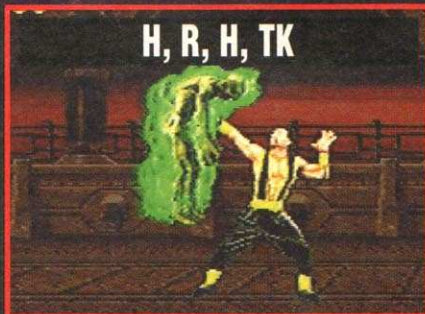


R, Z, Z, HK

DOUBLE FLAWLESS

SHANG TSUNG

SEELNFETZER



H, R, H, TK

INNENOHHR



HK 4 SEK. HALTEN

DOPPELSCHÄDE



Z, Z, V, HP

FREUNDSCHAFT



Z, Z, R, V, HK

DOUBLE FLAWLESS

VERWANDLUNGEN

Liu Kang: Z, V, V, BLOCK.
Kung Lao: Z, R, Z, HK.
Johnny Cage: Z, Z, R, TP.
Reptile: H, R, HP.
Sub Zero: V, R, V, HP.
Kitana: BLOCK, BLOCK, BLOCK.
Jax: R, V, Z, HK.
Mileena: HP 3 SEK. HALTEN.
Baraka: R, R, TK.
Scorpion: H, H.
Rayden: R, Z, V, TK.

Shang Tsung ist wohl der eindrucksvollste Kämpfer des Turniers. Er hat nicht nur drei eigene Todesmoves, er kann sich auch in jeden anderen Kämpfer verwandeln und dann über dessen Moves verfügen. Der Mann hat doch voll den Dreh raus, oder?!

KINTARO



WÄHREND DER RUNDE TP 30 SEK. HALTEN

HEULENDER SCHÄDEL



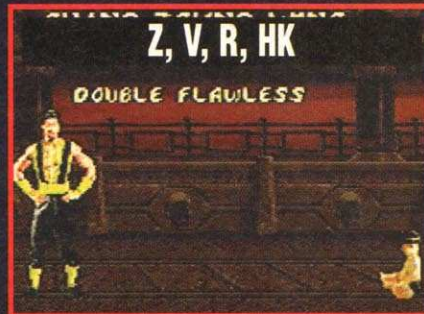
Z, Z, HP

DREIFACHSCHÄDEL



Z, Z, V, V, HP

BABALITY



Z, V, R, HK

DOUBLE FLAWLESS



STUNT RACE FX

Zwei Autos

Mit diesem erstaunlichen Cheat erreichst Du, daß im Battle-Trax-Modus gleich zwei vom Computer gesteuerte Autos über die Startlinie röhren - ähnlich wie in Knight Rider! Beide Autos werden über die Strecke hinweg vom Rechner gelenkt. Und das geht so: Wenn Du den Titel-Bildschirm vor Dir hast, wähle Battle Trax, dann suche Dir ein Auto aus. Wenn Du zum Start eingewunken wirst, darfst Du keinen Knopf berühren! Nach ein paar Sekunden rasen die beiden Autos automatisch los und liefern sich ein höllisches Rennen.

Neuer Blickwinkel

Du brauchst nur L, R und Select drücken - schon hast Du einen neuen Blickwinkel. Dieser Trick funktioniert überall im Spiel.



POWER RANGERS

Einige Level-Codes

Wenn Du diese Zahlen eintippst, erreichst Du das geeignete Labyrinth.

1 - 3847	2 - 5113
3 - 3904	4 - 1970
5 - 8624	6 - 2596

Mit Hilfe dieser Codes können zwei Spieler am Ende des Games gegeneinander antreten.
 Bonus 1 - 0411
 Bonus 2 - 1007
 Bonus 3 - 1212

MEGA MAN SOCCER

Mehr Punkte

Dies ist eher eine Technik als ein Cheat - sie wirkt aber, wenn Du Punkte haben willst. Nimm den Ball an, wenn zwischen Dir und dem Torwart kein anderer Spieler mehr ist. Renne zum unteren Teil vom D an der Kante dieses Bereichs und schieße dann schräg nach oben. Viel Erfolg.



TROLLS

(IMPORT)

Level-Auswahl

Wenn Du den Bildschirm mit der Auswahl der Trolle vor Dir hast, mußt Du die folgende Reihenfolge wählen: Blau, Rot, Grün, Rot, Rosa, Blau und Rosa. Wenn der Cheat geklappt hat, verschwindet eine Katze. Starte das Spiel und drücke sofort wieder Pause. Links unten auf dem Bildschirm solltest Du jetzt eine Zahl sehen, die Du mit dem Steuerkreuz ändern kannst. Du kannst Dir damit den gewünschten Level aussuchen.



SUPER METROID

Dorigon problemlos ausschalten

In diesem Spiel gibt es immer irgendeinen Trick, mit dem Du die härtestgesottenen Bosse aushebeln kannst. In diesem Fall geht das so: Wenn er Dich fassen will, berühre die Elektrik an der Seite und er bekommt einen Stromschlag. Damit ist er dann auch hinüber - und Du kannst ohne die geringsten Blessuren ins Finale gehen.



WARIO LAND



Jederzeit ein Power-Up für Wario

Drücke Pause und anschließend 16mal Select. Unten auf dem Bildschirm erscheint jetzt ein quadratischer Cursor. Jetzt mußt Du A und B zugleich gedrückt halten und zweimal hintereinander die Links-Taste. Der Cursor wandert jetzt auf das Gesicht von Wario. Wenn Du jetzt die Pause aufhebst, hast Du einen Power-Up eingesammelt. Dieser Cheat funktioniert immer, wenn Du es willst - gleich in welcher Phase des Spiels.

MUSCLE



BOMBER

Waffe im Ring benutzen

Mit diesem fiesen Trick kannst Du Deinen Gegner aushebeln, indem Du plötzlich einen Stuhl oder eine Flasche hast. Das geht so: Springe aus dem Ring heraus, gehe dann entweder nach rechts oder links. Schnapp Dir einen Gegenstand und springe wieder in den Ring. Während Du noch in der Luft bist, mußt Du auf "Angriff" drücken - dadurch hast Du den Gegenstand zur Verfügung und bringst Deinen Gegner zur Verzweiflung.

SUPER STREET FIGHTER II



Gruppenkampf mit derselben Figur

Wähle "Group Battle", drücke dann mehrfach auf dem zweiten Joypad L und R, bis Du Vega lachen hörst. Jetzt mußt Du "Match Play" oder "Elimination" wählen und schon hast Du acht gleiche Kämpfer zur Auswahl.



Level überspringen
 Du brauchst nur auf Pause zu gehen und dann A, A, B, B, A, A, B, B, A und A drücken. Du hörst dann die Glocken, die Dir ankündigen, daß Du in den nächsten Level gelangst.

TOM AND JERRY

Level überspringen
 Dies ist eine sehr einfache Methode, einen Level zu überspringen. Beginne zunächst einmal zu spielen. Wenn die Figuren sich etwas ruckelnd bewegen, mußt Du zunächst Pause eingeben, auf Joypad Nr. 1 anschließend die Tasten L, X, A, Y, Y, B und R. Wenn Du die Pause aufhebst, wirst Du in den nächsten Level katapultiert.

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: Unbesiegbarkeit.
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

7E0BD0X: 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.
7E06E600: 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: Unbesiegbarkeit.

ART OF FIGHTING

C0ECD760: 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)

IM NÄCHSTEN MONAT!

HIER KOMMEN DIE SCHWEREN KLAMOTTEN:

RISE OF THE ROBOTS

**DAS DICKSTE KALIBER
ÜBERHAUPT!**

STREET RACER, SYNDICATE, SHAO-FU,
TURBO TOONS, SUPER DROPZONE,
LORD OF THE RINGS, STAR TREK:
FLEET ACADEMY, CANNON FODDER,
DINO DINI'S SOCCER, LION KING,
TIME COP, INDIANA JONES'
GREATEST ADVENTURES, MICRO
MACHINES, VORTEX, NIGEL
MANSELL'S INDYCAR, BUBSY 2,
SEAQUEST DSV, MICKEY MANIA,
ANIMANIACS, JURASSIC PARK II,
BEASTBALL, THEME PARK, DONKEY
KONG COUNTRY, PITFALL, KRAZY
CHASE, SPACE INVADERS, C2:
JUDGEMENT CLAY, JORDAN
ADVENTURE, DEMON'S
CREST, WILD GUNS, MEGA
MAN X 2, CIVILIZATION,
OPERATION
THUNDERBOLT
UND VIELE
ANDERE!

ab.
NOV 21.
IM HANDEL

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).

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 ERSCHEINENDEN FACHZEITSCHRIFTEN 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 !!

NEW

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

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

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.

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,-

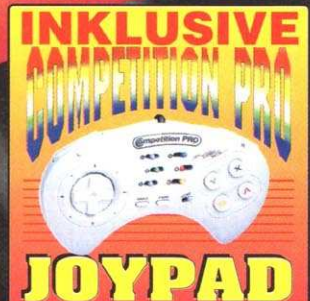
MEGA-ADAPTER
SPIELE IMPORT-GAMES AUF DEM EUR. MEGADRIVE™ DM 39,-

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

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



* NUR SNES UND MEGADRIVE



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 !!

**24 STUNDEN
BESTELLSERVICE**
02822-68545

FAX
02822-68547

DATAFLASH GmbH
WASSENBERGSTR.34
46446 EMMERICH
GERMANY



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

WIE MAN BESTELLT

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

Ski- und Snowboardfahren wie in Deinen kühnsten Träumen!



 **Val d'Isère**
CHAMPIONSHIP



SOFTWAREVERTRIEB GMBH
DAIMLERSTRASSE 11
41564 KAARST
DEUTSCHLAND



MINDSCAPE

© LORICIEL 1993 LICENSED TO MINDSCAPE INT. MINDSCAPE AND ITS
LOGO ARE REGISTERED TRADEMARKS OF MINDSCAPE INT.