

NINTENDO • NINTENDO • NINTENDO

SUPER

PRO

JAN '95

DM 5.80

ÖS 45,00 sfr 5,80
JANUAR 1995
NUMMER 1

ÜBER 20 NINTENDO-REVIEWS:
SUPER PUNCH-OUT!
WOLVERINE
MICRO MACHINES
C2: JUDGEMENT CLAY
FINAL FANTASY III
JORDAN ADVENTURE
ANIMANIACS
SPACE INVADERS (?!?)
und vieles mehr...

BIKER MICE
FROM MARS

NUR BEI UNS:
DER EXKLUSIV-
REVIEW
VON
ROBY ROB!



**SUPER
NES**



**GAME
BOY**

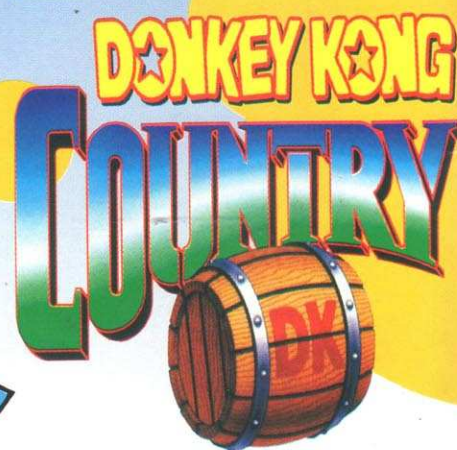
**GAMES
WORLD**

AUF
SAT 1
JEDEN SONNTAG
UM 10.00 UHR!

MEGA DRIVE 32X ■ MEGA DRIVE ■ SNES ■ PC CD-ROM ■ 3DO ■
JAGUAR ■ PLAYSTATION ■ MEGA-CD ■ CD-32 ■ CD-i ■ ARCADES

GAMES WORLD

M A G A Z I N



STREET RACER

Vorsicht ist angesagt!
Animaniacs

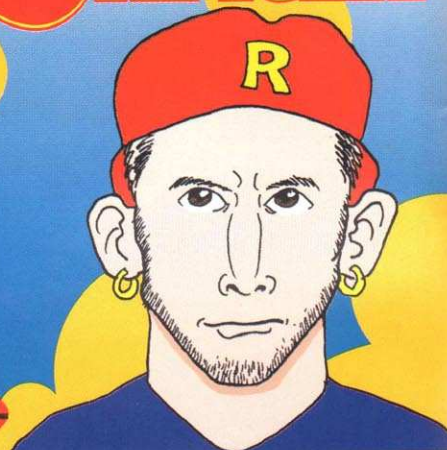
Wir bringen auch:

- Theme Park
- Donkey Kong Country
- International Superstar Soccer
- Snatcher
- Iron Soldier
- Way of the Warrior
- Samurai Shodown



Sega 32X!!!

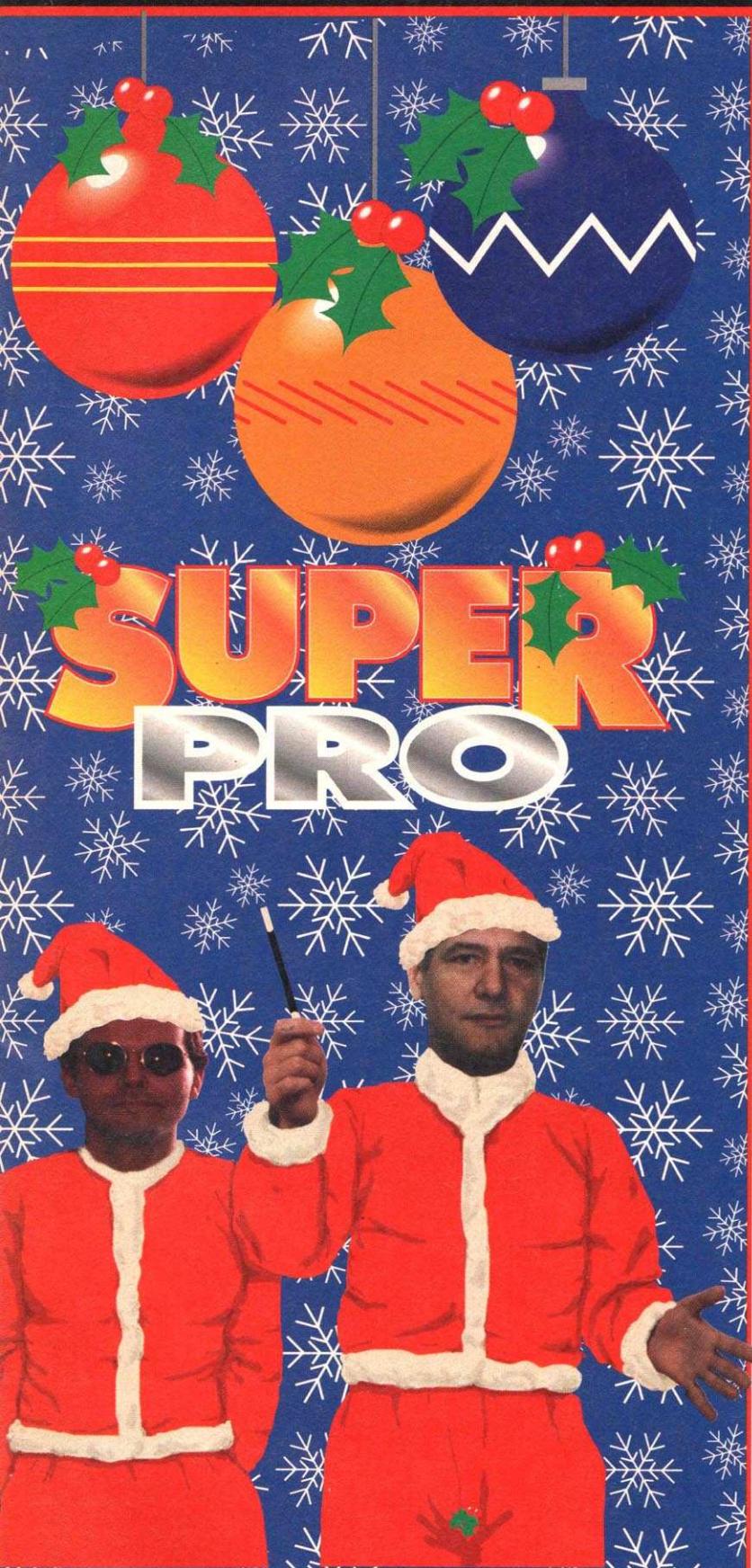
Der Mega 32X ist da:
Wir berichten als erste
über Virtua Racing
Deluxe, Star Wars
Arcade und Doom



■ NUMMER 12 ■ DEZEMBER 1994

SAT1





Wir von SUPER PRO wünschen all unseren
 Leserinnen und Lesern schöne Feiertage
 und einen guten Rutsch ins neue Jahr!

NEU! NBA JAM JETZT FÜR DEINEN GAME BOY.

+ MEGA CD

Jetzt kannst Du
 dribbeln,
 dreschen und
 dunken wann
 und wo Du
 willst...

...mit NBA JAM
 für den Game
 Boy hast Du die
 Mega-
 Basketball-
 Action immer
 und überall
 dabei. Also,
 nichts wie ran an
 den Korb mit
 NBA JAM für
 den Game Boy.

MIDWAY®

Acclaim®
 Entertainment GmbH

NBA Jam © 1993. Midway is a trademark of Midway Manufacturing Company. The NBA and NBA Team trademarks used herein are used under licence from NBA Properties, Inc. All rights reserved. © 1993 Acclaim Entertainment, Inc. Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™ Game Boy™ and the Official Seals are trademarks of Nintendo Co., Ltd. Sega and Mega Drive are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. All rights reserved. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment. © & © 1994 Acclaim Entertainment. All rights reserved.

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 ?
BÄRBEL KRÖMER
ROBY ROB
design
PHILIP PAISNEL

druck
ROTO SMEETS
BOEKHOVEN BOSCH
EUROPLAAN 12, UTRECHT
lithografie
SMP PUBLISHING
ENSCHDE, 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. Gleichermassen besteht Urheberrechts- und Warenzeichenschutz für die mit ©TM gekennzeichneten Spiele oder Charaktere der jeweiligen Hersteller oder Lizenzhalter der Produkte.

Umschlagseite
©TM KONAMI ©TM ROBY ROB????

SPIELE IN DIESER AUSGABE!



BLACKHAWK



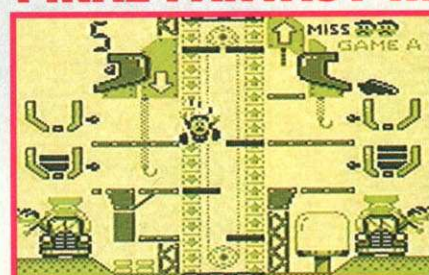
JORDAN ADVENTURE



ACTRAISER 2



FINAL FANTASY III



GB GALLERY

REVIEWS

BIKER MICE FROM MARS	26
SUPER PUNCH-OUT	28
WOLVERINE	32
SPACE INVADERS {GB}	34
SEAQUEST	36
DEMON'S BLAZE ON	37
BLACKHAWK	38
ANIMANIACS	40
REN & STIMPY	42
DUCK TALES 2 {GB}	43
GB GALLERY {GB}	44
JORDAN ADVENTURE	46
MICRO MACHINES	48
DESERT STRIKE	50
SHAQ-FU	52
C2:JUDGEMENT CLAY	54
FINAL FANTASY III	56
STARFLEET ACADEMY	60
WWF RAW	62
MR. NUTZ {GB}	64
POWER RANGERS	66
ACTRAISER 2	70

PREVIEWS

KLEINE PREVIEWS	12
CRAZY CHASE	14
ZERO	16
SEAQUEST	17

NEWS	6
PRIMAL RAGE	18
STARGATE	22
REVIEW DES JAHRES	24
COMPETITION	25
ACTION REPLAY (TIPS)	79
GAME BUSTERS	80



S.40

ANIMANIACS



CLAY FIGHTERS \$.54



S.26 BIKER MICE FROM MARS



S.18

SUPER PUNCH-OUT! \$.28



PRIMAL RAGE

Nintendo Rundschau

NINTENDO STARTET RIESIGE MEDIENKAMPAGNE



**DAS EINZIGE MAG MIT
ROBY ROB
UND NORMAN**

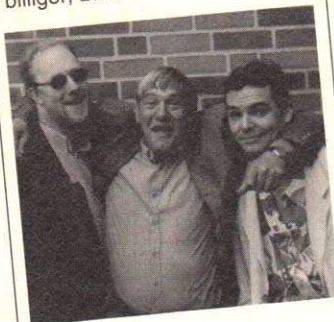
Immer wenn ein Jahr zu Ende geht, erinnert man sich daran, wie die Zeit vergeht. Wir denken noch an etwas anderes - nämlich daran, daß Super Pro jetzt ein Jahr alt wird. Hofft mit uns, daß dieses Spielmagazin noch viele weitere Geburtstage erlebt.

In diesem einen Jahr ist auf dem Spielmarkt eine Menge geschehen. Die PCs machen den Konsolen immer stärker Konkurrenz, die Marktführer Nintendo und Sega haben Einbußen erlitten. Die Spiele, die den Sommer über herauskamen, waren auch nicht gerade das Gelbe vom Ei - es war deutlich zu sehen, daß sich die Branche auf das Weihnachtsgeschäft konzentrierte. Verschiedene Software-Häuser haben die Entwicklung von Konsolenspielen aufgegeben und konzentrieren sich auf PC und Apple. Und mehrere Versandhändler haben den Verkauf von Spielen sogar eingestellt.

In Kaufhäusern und Innenstädten wird dennoch unverdrossen weiter für Sega und Nintendo geworben. Allerdings sind die Zeiten offenbar vorbei, als die Kids sich in den Spielwarenabteilungen zu Dutzenden um die Vorführgeräte drängelten. In

mehreren Kaufhäusern beobachtete ich, daß die Vorführgeräte nicht einmal eingeschaltet waren - so, als ob sich kaum noch jemand für Konsolenspiele interessiert.

Die Branche für Konsolenspiele steckt in der Krise, das ist nicht zu übersehen. Die PCs werden immer billiger, zwei von drei Geräten



werden schon mit einem CD-ROM-Laufwerk ausgeliefert. Und wenn man sieht, daß viele dieser technisch immer perfekteren PC-Spiele für unter 100 Mark angeboten werden - dann fällt einem kaum noch ein Argument dafür ein, warum man ein grafisch schlechteres Konsolenspiel für mehr Geld kaufen soll.

Und dabei sind die Möglichkeiten des Super NES noch gar nicht ausgereizt - was

immer wieder durch Spiele wie Earthworm Jim bewiesen wird. Daß der Konsolenmarkt zurückzugehen scheint, ist aber auch auf die Schusseligkeit der Industrie zurückzuführen. Nach einem Telefonat mit Nintendo etwa fallen mir sofort die Stichworte "moderne Kommunikation" und "Kundendienst" ein. Ein Telefongespräch mit einer der netten Damen von Nintendo verläuft etwa so:

N: "Tüt - tüt. Hallo, hier Nintendo, Public Relations-Abteilung."

SP: "Guten Tag, hier ist Super Pro."

N: "Guten Tag, Herr Pro, womit kann ich dienen?"

SP: (Tief Luft holen!)

"Nein, das haben Sie falsch verstanden, unsere Spiele-Zeitschrift heißt Super Pro."

N: "Ach entschuldigen Sie, aber

ich lese keine Spiele-Zeitschriften, daher kenne ich auch Super Pro nicht."

SP: "Macht ja nichts, können Sie mir sagen, wann das Soundso-Spiel auf den Markt kommt?"

N: "Ach ja, warten sie ...

(raschel, raschel, blätter, blätter) ... nein, das habe ich gar nicht auf meiner Liste. Vielleicht ist das ja auch gar nicht von uns."

SP: "Ich glaube nicht, daß Sega jetzt schon Spiele für Nintendo-Konsolen produziert. Gibt es denn bei Ihnen jemanden, der das wissen könnte?"

N: "Ja, unser Herr Konsol. Der

ist aber in einer Besprechung. Die dauert etwa acht Wochen und dann ist er für den Rest des Jahres auf Dienstreise."

SP: "Läßt sich das machen, daß Herr Konsol mal zurückruft?"

N: "Nein wissen Sie, Telefonate sind uns zu teuer. Nintendo hat im letzten Jahr leider nur einige Milliarden Umsatz gemacht und ist auch nur die drittgrößte Firma in Japan."

SP: "Verstehe ich nicht ..."

N: "Das ist doch ganz einfach: Wir drucken unser Geld nicht selbst."

SP: "Dann rufe ich selbst eben noch einmal an."

N: "Ich glaube, daß das wenig Zweck hat. Ersten wissen wir sowieso meistens nichts und zweitens ist Herr Konsol auch mit Sicherheit der falsche Mann."

SP: "Ja, dann entschuldigen Sie, daß ich Sie geweckt habe."

Da siehst Du, wie hart das Leben als Super Pro-Redakteur manchmal sein kann. Ich wette, daß es einfacher ist, etwas vom CIA zu erfahren, als von Nintendo. Eigentlich hatte ich immer gedacht, daß die PR-Abteilung (PR = public relations, das ist die für Pressekontakte zuständige Abteilung) dazu dient, die eigenen Produkte vorzustellen und damit deren Verkauf zu fördern

...
Tschüss, wir wünschen allen Lesern ein frohes Neues Jahr.

Peter Wolter

HORROR: MARTIN IN DEN FÄNGEN DER POLIZEI

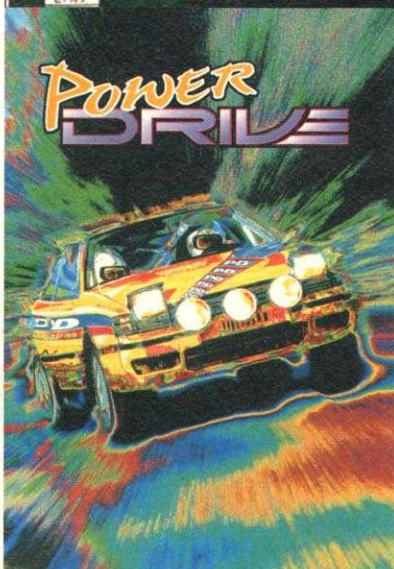
Mitunter gibt es witzige Sachen. Da hält doch abends eine Polizeistreife unseren lieben Martin an. Martin hatte natürlich ein schlechtes Gewissen, weil wir nach der Arbeit noch fünf Glas Rotwein und einen Whisky getrunken hatten ... "Nein", sagte der Polizist, "Ihr Alkoholpegel interessiert mich gar nicht. Ich habe Sie gleich wieder erkannt, ich habe nämlich Ihr Foto in Super Pro gesehen. Und jetzt möchte ich Sie doch einmal um Rat fragen, ob ich mir zu Weihnachten eine Sega- oder eine Nintendo-Konsole kaufen soll."



Was haben Sport und Sex gemeinsam?

Hohepunkte!

Hiermit stellen wir Ihnen die sportlichen Höhepunkte der Saison vor.



WORLD CUP GOLF

Spielen Sie die Golf-Weltmeisterschaft in Puerto Rico sowie 15 weitere Wettbewerbe in einer authentischen Simulation. Mit durchschnittlich 500 gerenderten Ansichten pro Loch auf dem komplett mit Video aufgezeichneten Hyatt-Dorado-Beach-Golfplatz zeigt sich die Golf-WM in extrem realistischer Darstellung. Phantastische Fly-Bys, detaillierte Optionen, Wetterbedingungen, Übungsmodus und Schlägerwahl sind nur einige Features der speziell für CDs entwickelten Golf-Software. Verbessern Sie Ihr Handicap mit dieser einmaligen Simulation! Ergänzende, weltweit attraktive Golfplätze sind in Vorbereitung.

MS-DOS CD-ROM

MEGA CD

3 DO

CD-i

CD 32

POWER DRIVE

Die Sonne knallt vom Himmel und taucht den Asphalt vor Ihnen in gleißendes Licht. Die erste von insgesamt 64 Rallye-Strecken auf 8 internationalen Schauplätzen liegt vor Ihnen, und die Zuschauer wollen Ihren "Power Slide" sehen ... Wenn Sie siegen, können Sie mit den Preisgeldern Ihr Auto reparieren oder ein neues kaufen. Sechs verschiedene Fahrzeuge (vom Mini Cooper bis zum Toyota Celica), drei Klassen, totales Fahrgefühl mit realistischen Fahrzeugeigenschaften, verschiedene Fahrprüfungen bei Wind und Wetter, Tag und Nacht, schwierigen Off-Road-Strecken, Schotter- und Sandpisten: Hier wird Ihnen alles abverlangt! 1 - 2 Spieler.

MS-DOS CD-ROM

MS-DOS

AMIGA

SNES

MEGA DRIVE

GAME GEAR



HURRICANES

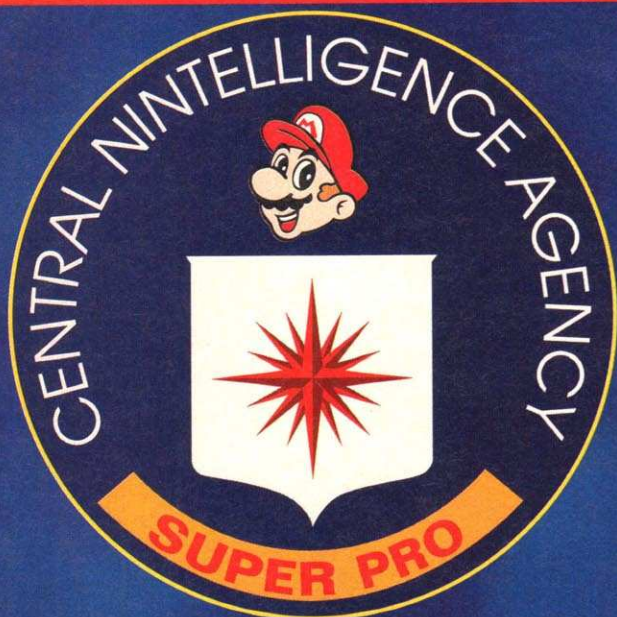
Wird das Entscheidungsspiel zwischen der karibischen Fußball-Mannschaft HURRICANES und den "Gorgons" stattfinden? Wenn die sympathischen Kicker nicht rechtzeitig erscheinen, gewinnt automatisch der Erzrivale. Führen Sie die HURRICANES ins Finale, indem Sie geschickt die Fallen der Gorgons umgehen! Action in fünf Comic-Episoden für 1 - 2 Spieler (simultan).

SNES

MEGA DRIVE

GAME GEAR

PS: Um Ihr Liebesleben müssen Sie sich allerdings schon selbst kümmern ...



DIRT TRAX FX



DirT Trax FX heißt das neue Rennspiel für Motorräder in den USA. Im nächsten Jahr soll es auch bei uns auf den Markt kommen - mit 25 verschiedenen Rennstrecken und 256 Farben!



LION KING

Da haben wir doch beim letzten Mal glatt vergessen, Super Pro-Gold an Lion King zu verleihen. Das wird hiermit nachgeholt! Du brauchst nur diese Medaille hier auszuschneiden (mit einer scharfen Schere natürlich und etwas sorgfältig, wenn ich bitten darf!) und sie im letzten Heft auf die entsprechende Review-Seite zu kleben. Aber wahrscheinlich wirst Du das ja doch nicht machen, weil es Dir nämlich leid tut, dieses schöne Heft zu zerschneiden. Da haben wir natürlich volles Verständnis für, wir haben uns nämlich sehr viel Mühe damit gegeben!

ENDLICH NEUIGKEITEN VON VR-32!



Es sieht fast so aus, als ob das hier kein Witz ist. Nintendo war bekanntlich ungewöhnlich schweigsam, was das VR-32-Gerät angeht. Dennoch ist es uns gelungen (anderen natürlich auch), einige Bildschirmdarstellungen zu ergattern und Neuigkeiten zu diesem tragbaren System zu erfahren. Wie Du auf dem Foto sehen kannst, wird der Kopfteil an eine Steuerungseinheit angeschlossen, die auch die Cartridge aufnimmt. Sie wird übrigens über eine Batterie versorgt. Die Bildschirmdarstellung ist dreidimensional - offenbar ist dies erst durch die 32-bit-Technik möglich geworden.

Wir wissen nicht, ob es stimmt - aber ein Insider erzählte uns kürzlich, daß das Display des VR-32 lediglich schwarz und rot darstellen kann. Wenn das richtig ist, dann wäre unserer Ansicht nach das ganze Projekt völlig überflüssig. Gerade auf die Farben haben wir doch gewartet! Wir haben ferner erfahren, daß die ersten Spiele für dieses Gerät ausschließlich von Nintendo kommen (Namen sind noch nicht bekannt). Es soll sich dabei eine Rennsimulation wie Daytona und ein Shoot-'em-Up ähnlich Doom handeln.

In amerikanischen Computermagazinen kursiert das Gerücht, die 32-bit-Maschine werde kompatibel zum SNES sein, und zwar in der Form, daß man sie hinten an die Konsole anschließen kann. Wenn das stimmt, wären wir erneut enttäuscht. Wer möchte schon ein solches Durcheinander von ineinander gesteckten Geräten und vielen Kabeln haben?

Was festzustehen scheint, ist, daß der VR-32 in der Hinsicht mit dem SNES kompatibel ist, daß die Spiele austauschbar sind. Aber heißt das, daß unsere schönen 16-bit-Spiele demnächst alle in Schwarz-rot-Vision laufen? Wie immer gibt es eine Menge ungeklärter Fragen und die Weigerung von Nintendo, mit Informationen herauszurücken.

Möglicherweise wird das Display des VR-32 transparent sein, so daß Du sowohl Dein Spiel als auch ein Stückchen der Außenwelt siehst. Was das aber genau bedeuten soll, können wir nicht einmal ahnen. Oder meint Nintendo, eine Erfindung, die ein Nebenprodukt bei der Entwicklung des Ultra 64 war, auf diese Weise noch unter die Leute bringen zu müssen? Wie dem auch sei - das sind alles erst einmal nur Gerüchte. Was 'dran ist, wird Super Pro demnächst berichten.

**Ist es ein Vogel?
Oder ein
Flugzeug? Nein -
es ist der Super-
Chip SA-1!**



Nintendo will im kommenden Jahr offenbar eine neue Version des Super FX-Chips herausbringen. Das sickerte nach einer Technikerkonferenz an die Öffentlichkeit, zu der Nintendo kürzlich eingeladen hatte.

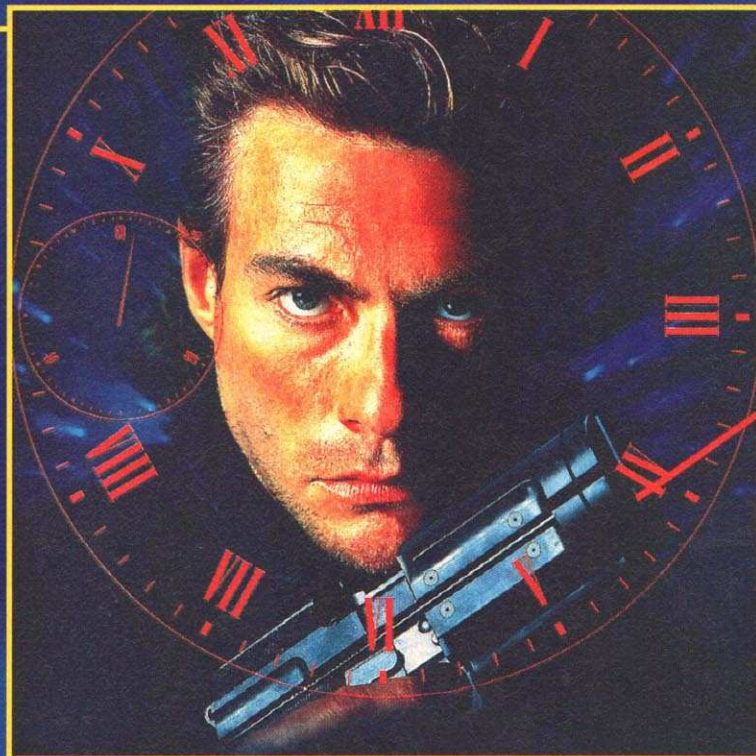
In der Fachwelt ist bekannt, daß Nintendo mit dem gegenwärtigen Super FX-Chip nicht zufrieden ist. Der Chip ermöglicht zwar viele grafische Tricks (wie die Darstellung von Polygonen oder, auf deutsch: Vielecken), andererseits nimmt er so viel Platz in Anspruch, daß die Spiele nicht mehr als 4Mbit Speicherbedarf haben dürfen. Selbst die einfachsten SNES-Spiele brauchen heute aber schon den doppelten Speicher, so daß eine Firma wie Argonaut die ausgebufftesten Tricks anwenden mußte, um bei ihren FX-Spielen den zur Verfügung stehenden Speicher auszunutzen.

Es wird daher gemunkelt, daß der Handel das schon als Klassiker geltende Starwing (in dem der Chip eingesetzt ist) noch überall auf Lager hat, weil er es nicht los wird. Und Nintendo schreckt wegen der hohen Kosten des Chips davor zurück, diese Ladenhüter einfach zu verschrotten.

Nintendo will die Lebensdauer des Super NES noch um ein Jahr verlängern und verspricht, daß der SA-1-Super Accelerator (Beschleuniger) die Leistung der Konsole vervierfacht. Die einzelne Cartridge soll dadurch um nur etwa fünf Mark teurer werden (der Super-FX-Chip hingegen verteuerte jedes Spiel um etwa 30 Mark). Wenn man sich vorstellt, daß Starwing oder Vortex mit vierfacher Geschwindigkeit laufen ... Mal abwarten!

Es gibt also keine Ausrede mehr, mit dem neuen Chip ausgerüstete Spiele überteuert anzubieten. Vielleicht gibt es im kommenden Jahr auch Starwing 2 mit dem SA-1? Da aber Argonaut Produzent dieses Spieles ist, müssen wir eher davon ausgehen, daß diese Firma ihren selbst entwickelten Chip einbaut.

TIMECOP



Leider kam das Timecop-Material zu spät in unsere Redaktion - ein gründlicher Bericht saß in dieser knappen Zeit nicht mehr drin. Aber für ein paar Zeilen reicht es, so daß Du wenigstens eine Vorstellung von dem neuen SNES-Spiel hast.

Das Spiel basiert auf einem neuen Film mit Jean-Claude Van Damme. Du schlüpfst darin in die Rolle von Max Walker, der als Timecop-Polizist die Aufgabe hat, eine neue Generation von Verbrechern zur Strecke zu bringen. Diese Gangster nutzen die Möglichkeiten der Zeitreise aus, um die Geschichte zu verfälschen und riesigen Profit zu machen.

Max muß dabei durch verschiedene Epochen reisen. Er muß auch - im Interesse der Sache, versteht sich! - der Versuchung widerstehen, den Mord an seiner Frau abzuwenden und die Zeitfabrik umzugestalten. Zumindest klingt diese Geschichte interessant, ob sie jedoch tragfähig für ein Spiel ist, wird sich noch herausstellen. Die Firma JVC jedenfalls hat versprochen, das Spiel im Januar auf den

Markt zu bringen.

Dirigent des Films ist Peter Hyams (Outlands, 2010, Presidio, Narrow Margin, Capricorn One), das Drehbuch stammt von Mike Richardson und Mark Verheiden, der auch die Aliens-Zeichentricks für Dark House produzierte. Film und Spiel drehen sich um die uralte Frage: Was würde geschehen, wenn man die Zeit zurückdrehen und die Geschichte ändern könnte?

Die Zahl der Level ist noch nicht bekannt. Sicher ist jedenfalls, daß Nazi-Deutschland, ein Atomtest-Gelände aus dem Jahre 1952, Los Angeles im Jahre 2144, die Steinzeit und die USA in den 20ern darin vorkommen. Max Walker wird im Film von dem belgischen Muskelpaket und Kickboxer Jean-Claude Van Damme verkörpert - und Du übernimmst im Spiel diese Rolle.

Gleich, welche merkwürdigen Dinge in Timecop geschehen, Du kannst sicher sein, daß Van Damme sie mit allerlei Kickbox-Kunststücken begleitet. In der nächsten Ausgabe kommt ein Review zu diesem Spiel, halte also die Augen offen.

BOMBERMAN 3 BOMBT SICH DURCH!

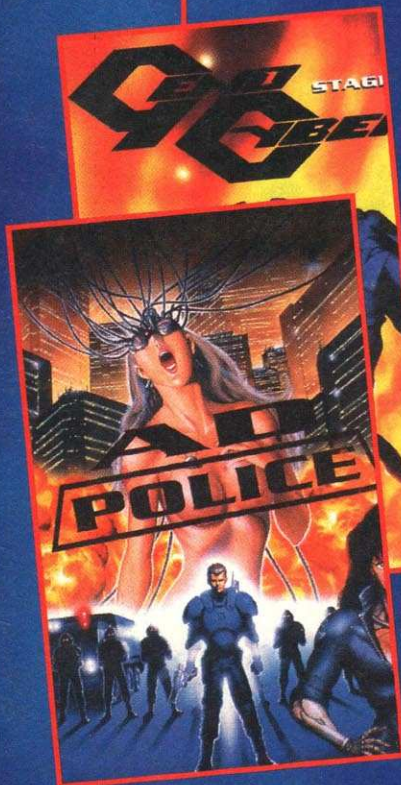
Direkt aus Japan erreicht uns die Nachricht, daß Super Bomberman 3 im Juli auf unseren Markt kommen soll. Es soll 12 Mbit umfassen und ist damit viele umfangreicher als die beiden Vorgänger. Außerdem hat es noch geheimnisvolles Extra: Känguruhs! Jawoll, in diesem Spiel kannst Du nicht nur Bomben legen, sondern auch auf Känguruhs reiten. Die Level in diesem Spiel wurden allesamt neu gestaltet - einschließlich des hier gezeigten. Es gibt eine Menge neuer Bonusse und Tricks (... und hoffentlich haben die Programmierer die Sache mit den Handschuhen ausgebügelt!) Super Pro wird das Spiel schon in Kürze in die Hand bekommen!



MANGA-VIDEOS - DIE GEHEIMWAFFE GEGEN LANGWEILIGE WINTERABENDE!

Alle Fans von Manga-Videos dürfen sich freuen: Es gibt wieder zwei neue Titel, die besonders für die todlangweiligen Abende im Winter geeignet sind. Der erste nennt sich Genocyber: A New Lifeform. Die Handlung spielt in Hongkong (das ist nicht weiter bemerkenswert, dort spielen nämlich fast alle Manga-Videos), wo eine Gruppe von Wissenschaftlern versucht, einen Übermenschen zu schaffen. Das geht natürlich gründlich schief und am Ende - wer hätte das gedacht? - bricht die schiere Gewalt aus. Genocyber kostet ca. DM 39.95 und läuft 45 Minuten lang. Wenn Du noch keine 18 bist, hast Du aber keine Chance, das Video zu kaufen.

Das zweite Video nennt sich AD Police1: Voomer Madness. Die in der Zukunft spielende Handlung hat drei Teile. Da gibt es Roboter namens Voomer, die eigentlich für die Menschen die gesamte Drecksarbeit erledigen sollten. Irgendwann rebellieren sie und töten ihre bisherigen Herren. Jetzt muß eine spezielle Polizeitruppe einschreiten, zu der auch Leon und sein Partner gehören. Dieses Video sollten Manga-Fans gesehen haben! Es läuft 26 Minuten lang und kostet ca. 29.95



US Gold hat Versandprobleme!?

Die Konversion des Automatenhits Power Drive ist unserer unauffälligen Meinung nach längst überfällig. Wenn Du Dich also fragst, wo unser Review von Power Drive bleibt, dann wende Dich an Phil! Der hat nämlich seine Schublade abgeschlossen und ist in Urlaub gefahren. Zu unser aller Erstaunen! Nach seiner Rückkehr wurde er von der Nintendo Gamepolizei (NGP) ins Kreuzverhör genommen, wo er unter Folter gestand: "Ich dachte halt, niemand aus der Redaktion würde sich für dieses Game interessieren!" Naja, keine Sorge, mit Hilfe von US Gold werden wir das Game rechtzeitig für die nächste Ausgabe auf dem Tisch liegen haben. Hoffentlich! Denn wir sind alle schon ganz heiß drauf...



THQ Urban Strike

Die US-Firma THQ hat eine eindrucksvolle Liste von Spielen im Programm für 1995. Der gewaltigste Titel dürfte Urban Strike für das SNES sein, eine Konversion des gleichnamigen Mega Drive-Hits.

Urban Strike ist das dritte Spiel in der "Strike"-Serie - bisher kannten wir schon Desert Strike und Jungle Strike (beide wurden von Gremlin für das SNES geschrieben). In Urban Strike mußt Du so ziemlich alles in die Luft jagen, was eine Stadt zu bieten hat, Wolkenkratzer eingeschlossen. Wie

die Vorgänger wird auch das neue Spiel isometrisch in dreidimensionaler Darstellung präsentiert, die Grafik ist, wie gewohnt, sehr detailliert.

Und darum geht es in der Handlung: Der Verbrecher Malone bedroht die Welt mit einer neuen Laserwaffe. Du spielst einen Hubschrauberpiloten, der versuchen muß, seine Stützpunkte und Niederlassungen nacheinander auszuradien und schließlich die Laserwaffe zu erobern. Das Spiel

verfügt über zehn Levels, wobei San Francisco, Alcatraz, Mexiko, Hawaii und eine feindliche Ölbohrplattform vorkommen. Ein Abschnitt spielt sogar in Las Vegas, wo Du den richtigen Geldautomaten betätigen mußt, damit Elvis erscheint.

Urban Strike für das SNES kommt irgendwann im kommenden Jahr heraus (leider können wir es nicht präziser terminieren!). Von THQ sind ferner zu erwarten: SeaQuest DSV, PGA European Tour, PGA Tour 3 und Akira.

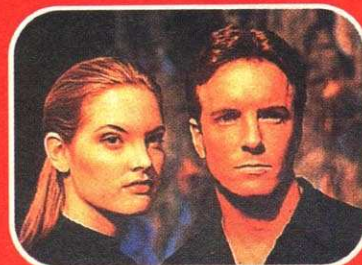


MORTAL KOMBAT IM FILM

Der Film zu Mortal Kombat macht offenbar Fortschritte. Die gesamte Mortal Kombat-Geschichte soll darin abgeduldet werden, wobei Christopher Lambert den Rayden spielt, Bridgette Wilson die Sonya Blade, CH Tagawa den Shang Tsung, Linden Ashby den Johnny Cage, Robin Shou den Liu Kang, Trevor Goddard den Kano und Talisa Soto die Kitana.

Die Namen der Schauspieler werden Dir wahrscheinlich nichts sagen, einige von ihnen besitzen in den USA jedoch eine gewisse Popularität. Produzent Larry Kasanoff rühmt sich jedenfalls, eine Menge von Spezialeffekten in den Film einbauen zu wollen. Die Filmhandlung soll sich, so hören wir, eng an das Spiel anlehnen. Es geht dabei um Goro, der das berühmte Kampfturnier neunmal hintereinander gewonnen hat. Ein zehnter Sieg und das Tor zur Dunkelheit öffnet sich und die Hölle ist los!

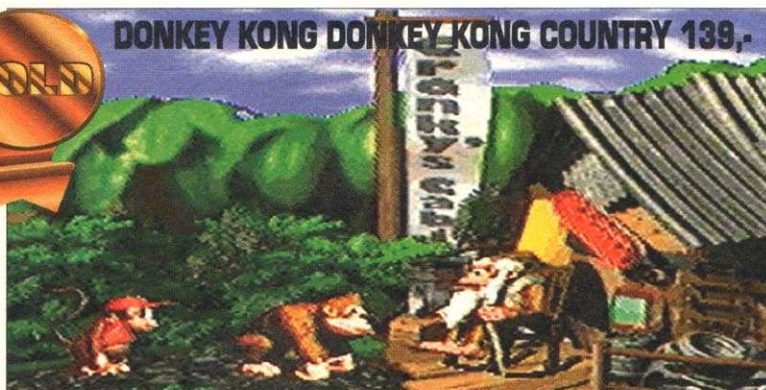
Es ist jetzt die Aufgabe von Johnny Cage und den anderen, Goro die Suppe zu versalzen. Und dabei setzen sie ganz neben auch Kitana dorthin, wo sie hingehört, nämlich auf den Thron. Alles klar? Das Spiel kennen wir ja schon - wie da noch Spannung im Film aufkommen soll, wird das Geheimnis des Regisseurs und des Produzenten bleiben. Wir jedenfalls sind skeptisch, werden Dich aber auf dem Laufenden halten.



Theo KRAENZ VERSAND & LADEN

DER NINTENDO SPEZIALIST

DONKEY KONG DONKEY KONG COUNTRY 139,-



MICKEY MANIA 139,-



RETURN OF THE JEDI 129,-

SUPER NINTENDO	
SUPER GAME BOY	99,-
SUPER NINTENDO MORE FUN SET	339,-
MIT SUPER GAME BOY, S. MARIO WORLD	
SUPER NINTENDO POWER STATION	199,-
ACTION REPLAY PRO 2 SN	99,-
GAME COMMANDER II DAUERF.	34,-
ACTRAISER 2	124,-
ADVENTURE ISLAND II	124,-
ANIMANIACS	139,-
BEAUTY AND THE BEAST	119,-
BIKER MICE FROM MARS	119,-
BLACK HAWK	109,-
BRUTAL PAWS OF FURY	119,-
CHAOS ENGINE	129,-
DONKEY KONG COUNTRY	139,-
SPIELEBERATER ZU DONKEY KONG C.	24,80
DOUBLE DRAGON V	109,-
DRAGON/BRUCE LEE	119,-
DSCHUNGELBUCH	129,-
EARTH WORM JIM	134,-
EEK THE CAT	99,-
F-1 POLE POSITION 2	129,-
FEIVEL DER MAUSWANDERER	109,-
FLINTSTONES - THE MOVIE	134,-
GHOUL PATROL	119,-
INDIANA JONES	139,-
INDY CAR RACING (NIGEL MANSELL)	139,-
JUNGLE STRIKE	119,-
JURASSIC PARK II	134,-
KICK OFF 3	124,-
KÖNIG DER LÖWEN	134,-
LEGEND	99,-
LEMMINGS 2	139,-
LORD OF THE RINGS	119,-
MICKEY MANIA	139,-
MICRO MACHINES	109,-
MIGHTY MAX	109,-
NBA '95	129,-
NHL '95	129,-
PAGE MASTERS	124,-
PITFALL	129,-
POWER RANGERS	139,-
RISE OF THE ROBOTS	144,-

TOPHITS ZU KNALLERPREISEN

SUPER NINTENDO

Aero the Acrobat	79,-
Alfred Chicken	79,-
Daffy Duck	79,-
Equinox	99,-
Lamborghini	79,-
Mario is Missing	79,-
Metal Marines	99,-
Pocky & Rocky	79,-
Skyblazer	89,-
Tiny Toons	59,-
Terminator II (Jud Day)	49,-
WWF Royal Rumble	99,-

Fragen Sie auch nach unseren Neuheiten
für Game Boy und NES

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 Eurochecks) 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**

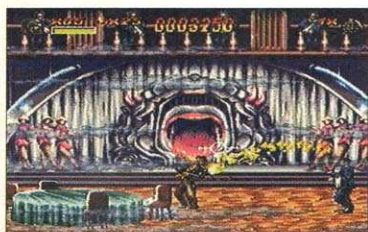
SAMURAI SHOWDOWN	134,-
SCHLÜMPFE	114,-
SEAQUEST DSV	129,-
SECRET OF MANA (DT. TEXTE S.BERATER)	114,-
SEAQUEST	129,-
SHAQ-FU	119,-
SLAM MASTER	129,-
SOUL BLAZER	124,-
SPARKSTER	129,-
STAR WARS III (RETURN OF THE JEDI)	129,-
STREET RACER	124,-
STUNT RACE FX	114,-
SUPER BOMBERMAN 2	109,-
SUPER DROP ZONE	119,-
SUPER PINBALL	94,-
SUPER METROID (DT TEXTE SPIELEBERATER)	114,-
SUPER MORPH	114,-
SUPER STREET FIGHTER II SN	134,-
TINY TOONS ADV. WILD 'N WACKY SPORTS	129,-
TRUE LIES (DEZ/JAN)	139,-
UTOPIA	119,-
VORTEX	149,-
WWF RAW	144,-

NES

DIE SCHLÜMPFE	89,-
DSCHUNGELBUCH	94,-
DUCK TALES II	84,-
RESCUE RANGERS 2	79,-

GAME BOY

GAME BOY BASIC SET	89,-
DIE SCHLÜMPFE (DT. TEXTE)	64,-
DONKEY KONG (256 FARBEN S.GB)	64,-
DSCHUNGELBUCH	64,-
LEMMINGS 2	74,-
LION KING	64,-
MADDEN '95	69,-
MR NUTZ	69,-
NBA JAM	69,-
PROBOTECTOR 2	64,-
SEAQUEST DSV	69,-
WWF RAW	74,-
ZELDA IV LINK'S AWAKENING	64,-



INDIANA JONES 139,-



EARTHWORM JIM 134,-



NHL '95 129,-

In Punkto Schnelligkeit: Absolute Spitze

Wir bieten Ihnen den Schnell-Service als Standard. Bei uns bekommen Sie Ihre Ware als Brief, Schnellpackchen oder Schnellpaket. So haben unsere Kunden in der Regel die bis 18.30 Uhr bestellte Ware schon am nächsten Morgen. Bei Bestellungen von 3 Artikeln sogar portofrei. Alle Spiele in deutscher Version

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

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

AERO THE ACRO-BAT 2



Die schon aus der ersten Version bekannte Fledermaus flattert wieder im Super SNES herum. Dieses Mal gibt es noch mehr Level, Bonus-Runden und Animationen. Es sieht so aus, als ob dieses Spiel eine ganze Weile überleben kann: Sunsoft

BEAVIS & BUTT-HEAD



Dieses von MTV bekannte Duo hat jetzt ein eigenes Spiel. Hier kannst Du in der Fußgängerzone herumtoben, in der Schule Ärger bereiten und nach Lust und Laune herumlungern: Acclaim

SUPER BOMBERMAN 3



Nummer 2 war ja eine Enttäuschung, aber Bomberman 3 sieht so aus, als hätten die Programmierer aus ihrem Fehlgriff gelernt. Jetzt gibt es eine Version für den PC, mehr Level und mehr Figuren: Hudsonsoft

'CRUISIN' USA



Dies ist einer der wichtigsten Titel für den Ultra 64! Diese Renn-Simulation stellt sich an die Seite von Daytona und Ridge Racer. Hier gibt es gerenderte Grafiken und jede Menge hochmoderner Rennwagen, die Du zu Schrott fahren kannst.

DARKSTALKERS



Capcom kehrt hier zu den Zeiten von Street Fighter II zurück. Du siehst in diesem Beat-'em-Up zahlreiche merkwürdige Kreaturen, die sich gegen die Menschheit auflehnen. Darkstalkers kommt mit den üblichen Special Moves und vielen Kampfszenen - Originalität scheint jedoch nicht das Ziel der Programmierer gewesen zu sein.: Capcom

DONKEY KONG LAND



Nachdem Kong und sein Anhang auf dem SNES für Furore gesorgt haben, erscheinen sie jetzt auch in einer Version für den Game Boy. Das Spiel ist ein Plattform, ähnlich wie Mario Land, hat jedoch eine Menge zusätzlicher optischer Effekte: Nintendo

FRONT MISSION



Hast Du schon einmal den Traum gehabt, mit einem Panzer durch die Stadt zu fahren? Nein? Nun gut, muß ja auch nicht sein. In diesem Spiel jedenfalls hast Du Action, erstklassige Grafik und einen Blickwinkel wie in Desert Strike. (Import aus Japan!)

FX FIGHTER



Wir haben FX Fighter im letzten Monat als erste Zeitschrift besprochen. Und weil wir darauf so stolz sind, können wir auch nicht der Versuchung widerstehen, noch einen Screenshot nachzuschreiben. Dieses Spiel ist ein dreidimensionaler Beat-'em-Up, der wie Virtua Fighter aussieht. Allerdings sind die Figuren besser gelungen. (GTE)

HURRICANES



Ein neuer Plattform. Ob er gut ist, können wir noch nicht sagen - dies hier ist ja schließlich ein Mini-Preview. Das Spiel ist offenbar Soccer Kid ähnlich und soll im Dezember erscheinen. US Gold: Jetzt

MICKEY'S GREAT CIRCUS ADV



Dieses Spiel ist eine Nachfolgeversion von Magical Quest. Wieder einmal gehen Mickey und seine Leute haarsträubende Abenteuer ein, um die Welt vom bösen Feind Pete zu befreien. Viel Action und hervorragende Grafik! Capcom: Januar

RISE OF THE ROBOTS



Dieser Beat-'em-Up hat in den vergangenen Monaten für großes Aufsehen gesorgt - in erster Linie deswegen, weil die Firma Mirage offenbar niemandem gestatten wollte, etwas über das Spiel zu schreiben. Glücklicherweise hat Acclaim es geschafft, dieses Spiel unter seine Fittiche zu nehmen und für den Vertrieb zu sorgen. Acclaim: Jetzt

SUPER TETRIS 3



Ist das denn die Möglichkeit? Eine dritte Tetris-Version für den SNES!? Und das schon in Bälde? Die Einzelheiten des neuen Spiels sind noch nicht bekannt, wir werden aber darüber berichten, sobald wir Näheres wissen.

SCOOBY DOO



Dieses witzige Spiel basiert auf Zeichentrick-Figuren und kommt von Argonaut, den Leuten, die auch Starwing, FX Fighter usw. entwickelt haben. Im Spiel siehst Du wieder Scoobys Bande und Du kannst Dich an zahlreichen Bonus-Runden erfreuen. Sunsoft: März

ULTIMATE PARODIUS



Der Vorgänger war schon brillant und dieses Spiel kann eigentlich nur noch besser sein. Hier gibt es jede Menge kniffliger Action, überraschend gute Grafik und erstklassigen Sound. Das Spiel sollte eigentlich in Kürze schon als Import-Version erhältlich sein.: Konami

URBAN STRIKE



Jungle Strike ist offiziell noch nicht einmal freigegeben - und schon soll der Nachfolger in den Startlöchern stehen? Wir werden sehen - das Spiel soll Anfang des Jahres auf den Markt kommen. THQ: Juni '95

Profi Accessories

SV 439 SG PROPAD 2

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

unverb. Preisempf. DM **39.95**

Auch für SNES
unter Art.-Nr. SV 339

SV 334 SN PROPAD

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

unverb. Preisempf. DM **34.95**

SV 337 SN PRONEO II

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

unverb. Preisempf. DM **69.95**

Auch für
MEGADRIVE
unter Art.-Nr.
SV 443



SV 338 Top-Fighter

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

unverb. Preisempf. DM **149.95**

SV 336 SN

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

DM **99.95**

unverb. Preisempf.

SV 907 Handy Boy

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

unverb. Preisempf. DM **69.95**

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

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

SV 910 Handy Power Kit II

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

unverb. Preisempf. DM **39.95**

Jöllenbeck

GmbH

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

Vertrieb nur über
den Fachhandel.

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



QUALITY JOYSTICK





△ Der Geist aus der Coladose?
Nein, Kid bei der Rückkehr vom
Bonuslevel.



CRAZY CHASE



▽ Diese Feuerspucker machen aus Kid ein angekolltes
Trauerspiel, wenn sie ihn treffen!



△ Den Sprung hat Kid wohl unterschätzt. Eine
Kanonenkugel bringt ihn auf den Boden der
Tatsachen zurück.



▷ Feuerwände, rollende
Felsbrocken, wann hat das alles ein
Ende? Für den armen Kid ist das
Leben ein einziger Survival-Sprint.



VERLAG

NINTENDO

06026-9450

PREIS

ca. DM 139,-

ERHÄLTLICH

FEBRUAR '95

Honey, die Tochter von King Klown, ist von dem bösen Raumpiraten Blackjack entführt worden, und nur Kid Klown kann sie retten! Das Problem ist nur, Blackjack hat einen unschönen Hang zum Bombenlegen, und er hat auch gleich einige davon auf seiner Fährte zurückgelassen. Wenn Kid Klown drei Symbole eingesammelt hat, kann er die Zeitzünder der Bomben deaktivieren.

Diese wilde, isometrische Verfolgungsjagd erstreckt sich über eine Reihe kniffliger Levels, die mit Kanonen, Flammenwerfern, Strauchdieben, rollenden Felsbrocken und vielen weiteren Hindernissen und Fallen gespickt sind. Es hilft nichts, Kid muß da durch, wenn er die Bomben rechtzeitig entschärfen will.

Glanzstück des Games ist sicherlich die tolle Animation, die Kid bei jeder seiner Bewegungen begleitet. Die Art, wie er ständig über die Schulter zurückschaut, während er mit wild fuchtelnden Armen einen Abhang hinunterrast, ist nur eine der vielen Feinheiten, mit denen die Programmierer die panische Atmosphäre des gesamten Spiels auch durch die Grafiken unterstützen.

Daneben gibt es auch viele feste Animationssequenzen, die einsetzen, wenn Kid mit Objekten zusammenstößt oder in Fallen gerät, und die Kid Klown zu einer der am realistischsten wirkenden Figuren seit Donkey Kong machen. Auch die Soundeffekte bereichern durch brillante Geräusche und Samples die Atmosphäre.

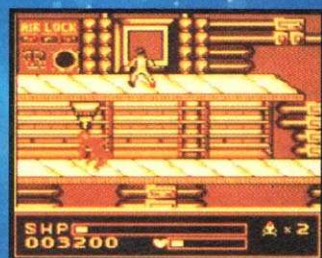
Um Dir die größten Sorgen während Deiner Reise durch die verrückte Clownswelt abzunehmen, gibt es mengenweise geheime Levels, die wirklich überall verborgen sein können, in Coladosen oder auch in Pfützen. Wenn Du einen bestimmten Level erfolgreich beendest, kannst Du Dich sogar im Lufthockey versuchen.

Nintendo hat sich hier eine wirklich interessante Lizenz geschnappt. Crazy Chase könnte sogar das Zeug zu einem höchst originellen Automaten spiel haben - eine Seltenheit heutzutage! Einen umfassenden Review dieses Games werden wir Dir in allernächster Zeit nachreichen!

Unter dem Meeresspiegel liegt die Zukunft...

Brandheiße Action und gefährliche Einsätze unter Wasser.

Du kommandierst die gewaltige SeaQuest und ihre Besatzung. Mache Verräter dingfest und suche nach gestohlenen radioaktiven Materialien! Lenke die Hyper-Reality-Sonde durch ein gefährliches Schiffswrack, tauche in haiverseuchten Gewässern und führe mit Darwin, dem Delphin, eine risikoreiche Suchaktion durch! Sieben superstarke Unterwasserlevels gilt es zu bestehen die Ozeane und sogar die ganze Erde stehen auf dem Spiel!



Speziell entwickelt
für den Super
Game Boy!



seaQuest™
DSV



SEAQUEST DSV™ © 1994 UNIVERSAL CITY STUDIOS, INC. AND AMBLIN ENTERTAINMENT, INC.
ALL RIGHTS RESERVED. LICENSED BY MCA/UNIVERSAL MERCHANDISING, INC.
NINTENDO, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM, GAME BOY AND THE OFFICIAL SEAL ARE REGISTERED
TRADEMARKS OF NINTENDO OF AMERICA, INC.
MALIBU GAMES IS A REGISTERED TRADEMARK OF T-HQ, INC. © 1994 T-HQ, INC.

GAME BOY

JETZT ERHÄLTlich

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
DEMNÄCHST IM HANDEL



Malibu Games, Denninger Straße 116, 81925 München.

seaQuest DSV



△ Die SeaQuest auf Patrouillenfahrt durch einen unterseeischen Bergwerkskomplex.



▽ Nur noch eine kleine Beförderung, und vorbei ist's mit der Simulation. Dann erwartet Dich der Ernst des Lebens in Form gnadenloser Drogendealer.



◁ Eine der Sonden der SeaQuest bei einem gefährlichen Vorhaben: Giftbehälter müssen geborgen werden!

VERLAG

MALIBU
02161-92740

PREIS

ca. DM 139,-

ERHÄLTlich

JANUAR '95

Erinnerst Du Dich noch an das oberscharfe SeaQuest-Feature, das Bärbel für die Juniausgabe geschrieben hat? Bestimmt! Und nun wird es langsam ernst für alle Fans der blauen Tiefen, denn das Meeresungeheuer von THQ ist auf dem Weg in die deutschen Händlerregale.

SeaQuest DSV - programmiert von Sculptured Software - ist ein grafisch beeindruckendes Game, bei dem Du das Kommando über das modernste U-Boot der Welt (oder sowas ähnliches) hast.

Das Spiel beginnt in Form einer Simulation. Du spielst den jungen Frauenhelden, der mit der SeaQuest eine Reihe schwieriger Trainingseinsätze zu bestehen hat, darunter das Bergen von Gefahrgütern, Rettungs- und Reparatursätze.

Zunächst einmal manövriert Du die Riesenkiste über den Meeresgrund, vernichtest feindliche Schiffe und harrst ungeduldig Deines Einsatzbefehls. Hast Du dann Deine Instruktionen bekommen, geht es ab zur Bucht, um ein geeignetes Forschungsvehikel zu starten. Du kannst dabei aus mehreren Typen auswählen: Crab, Stinger, Sea Speeder und natürlich der Delphin Darwin usw. (Okay, Darwin ist natürlich kein Vehikel, aber er kann auch prima forschen!) Der Großteil des Spiels läuft in einer ähnlichen Perspektive ab wie bei Desert Strike, also isometrisch, obwohl die SeaQuest mit ihrer Umgebung auch interagieren kann. Bestes Beispiel dafür ist das Auf- bzw. Absteigen des Schiffes, um über oder unter Objekte im Wasser zu gelangen.

Wenn Du Deinen Einsatzbefehl aufgebracht bekommen hast, geht die Handlung in einen horizontal scrollenden Abschnitt über, in dem sich die ausgewählte Forschungs- und Tauchzeuge durchzukämpfen hat, und dabei läuft in der Regel die Uhr! Eigentliches Ziel des Games ist es, daß Du Dich durch erfolgreiches Bestehen der simulierten Einsätze bis zum Obermaat hochdienst, um schließlich die Zündschlüssel für das echte DSV zu erhalten. Du hast nun weit gefährlichere Einsätze zu fahren und dazu noch die drückende Verantwortung, den teuren Riesenpott wieder heil nach Hause zu bringen. Im nächsten Monat werden wir dann gemeinsam abtauchen, um den großen, tiefen Exklusivreview zu erforschen. Ahoi!



ZERO THE KAMIKAZE SQUIRREL



△ Wohlgezielte Sprünge sind gefragt, wenn Zero diese Bergwerkslore zerstören will.



VERLAG

MITSUI
040-356080

PREIS

ca. DM 129,-

ERHÄLTlich

FRUHLING '95

Nachdem es die arme, flatterhafte Fledermaus Aero Acro-Bat im letztjährigen Zirkusplattformer an den Rand der Verzweiflung gebracht hat, erhält das verrückte Eichhörnchen nun endlich sein eigenes Abenteuer - Aero ist tatsächlich nirgendwo zu sehen.

Zero bereut mittlerweile sein unschönes Verhalten und will Buße tun, indem er seinen heimatlichen Wald vor der drohenden Vernichtung durch den geldgierigen Holzfäller Jaques LeSheets bewahrt.

Der hat seine Axt schon geschärft und ist im Begriff, Zeros glücklichen Lebensraum abzuholzen, um sich genug Papier für einen gigantischen Falschgeldcoup zusammenzuhacken.

Bevor Zero aber auf Jaques persönlich trifft, muß er eine ganze Reihe verschiedener Gebiete durchqueren. Er lümmelt sich an Sandstränden rum, besteigt gefährliche Felswände, steuert mit dem Jet-Ski durch wildschäumende Stromschnellen, um nur einige der scheinbar unmöglichen Aufgaben zu nennen, die das tapfere Eichhorn auf seinem fantastischen Kreuzzug zur Rettung des Waldes zu bestehen hat.

Kein vernünftiger Plattformer würde sich auf eine derart selbstmörderische Reise begeben, wenn er nicht vorher einen anständigen VHS-Kurs in Selbstverteidigung belegt hätte. Zero ist da keine Ausnahme. Ausgerüstet mit Wurfsternen, einem exzellenten Sprungvermögen sowie einer furchtbaren Sturzflugattacke kann sich Zero wirklich mit jedem Superhelden messen, selbst mit einem axtschwingenden Irren, und selbst wenn dieser zu allem Überfluß auch noch Franzose ist!

Viele farbenstrotzende Levels, knallharte Bosse, schwere Aufgaben und sovieler Bonusse, wie Du Dir nur wünschen kannst, könnten Zero zum neuen Plattformstar werden lassen. Oder ist er nur eine taube Nuß, die ein gewisser Mr. Nutz mit einem lässigen Biß knacken kann? Im nächsten SUPER PRO wirst Du's erfahren.

Erst gab es die Saurier. Einige Millionen Jahre später entstanden dann die Arcade-Maschinen, die Spielautomaten für die Spielhallen. Und eine merkwürdige Fügung des Schicksals führte beide zusammen, so daß das wohl beste Automaten-spiel des Jahres entstand: **Primal Rage**.



Hintergrund eingefügt.

Die Stop-Motion-Technik ist keinesfalls neu - sie wurde schon in den Sindbad-Filmen und anderen Werken eingesetzt. Der springende Punkt bei diesem Verfahren ist, daß die Figuren auf echten - und natürlich verkleinerten - Modellen beruhen und nicht (wie in Rise of the Robots) zur Gänze im Computer erzeugt wurden. Die Darstellung wird dadurch realistischer, wovon sich jeder überzeugen kann, der



aller Bösen: den Tyrannosaurus Rex, abgekürzt: T-Rex.

Jede Figur (komischerweise auch der Triceratops) stampft auf zwei Beinen herum und verfügt über eine Reihe von grausamen

müssen. Die Modell werden dann mit einer Latexhaut überzogen und bemalt.

Dann wird es aber knifflig. Die Körperhaltungen jedes Modells werden fotografiert, so daß sich eine lange Bewegungsfolge ergibt. Das heißt, wenn Du im Spiel einen Knopf (etwa für den Angriff) drückst, wird die entsprechende

sich dieses Arcade-Spiel anschaut.

Primal Rage wurde in den USA von einem 30köpfigen Team aus Spielentwicklern,

Primal Rage von Time Warner ist ein höllisch gut gelungenes Spiel, das sich wohl erst weltweit über sämtliche Spielhallen verbreiten wird, bevor es uns im September nächsten Jahres in einer SNES-Version serviert wird. Das Spiel ist ein Beat-'em-Up, in dem statt menschlicher Gegner vorwiegend Dinosaurier auftreten. Da gibt es einen riesigen Yeti, eine Schlange, den Triceratops (das ist der mit den drei Hörnern), den Raptor und natürlich den bösesten

Angriffstechniken. Ähnlich wie in Mortal Kombat II gibt es auch hier eine Vielzahl von Moves, mit denen man diese Mordkreaturen endgültig ins Jenseits befördern kann. Sämtliche Untiere in diesem Spiel wurden mit der Stop-Motion-Technik so gestaltet, daß sie fast wie gefilmt aussehen. Diese Technik erfordert einen gewissen Aufwand: Zunächst werden kleine Drahtmodelle der Figuren angefertigt, wobei die Gliedmaßen beweglich sein



Bewegungsfolge abgerufen. Ein Special Move erfordert dabei mehrere hundert Aufnahmen, damit er ruckelfrei und geschmeidig ablaufen kann. Sobald jede einzelne Bewegung im Kasten ist, wird der



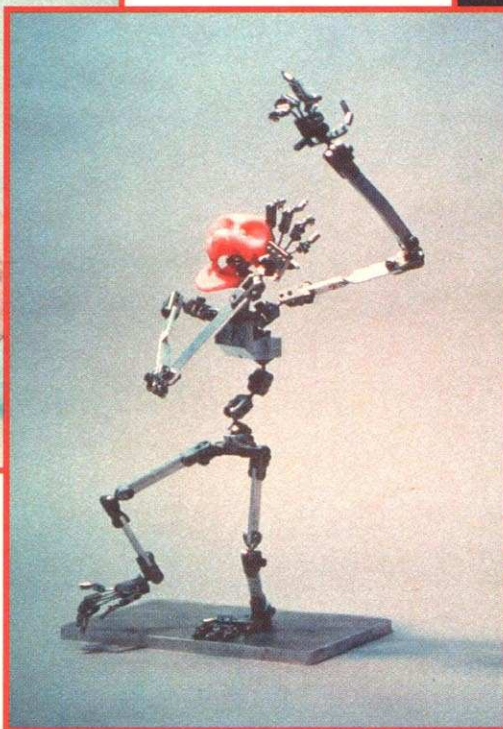
PRIMAL RAGE - LEIDER



Grafikern und Kameralenten entwickelt. Die Idee dazu stammt vom Produzenten des Spiels, Dennis Harper. Im Anfangsstadium wollten die Programmierer zunächst zwei T-Rexe in das Spiel einbauen,

dann jedoch setzte Jason Leong (Chefanimator) durch, daß verschiedene andere Saurier aufgenommen wurden. Seine Idee war es auch, die Stop-Motion-Technik einzusetzen, um eine stärkere Wirklichkeits-Illusion zu erzeugen.

Das ist aber nicht der einzige Trick, den Primal Rage im Ärmel hat, um den Markt für Beat-'em-Ups aufzumischen. Da gibt es zum Beispiel das "Total Immersion Audio" - ein Tonsystem, das die Illusion erzeugt, als befänden sich die Saurier mit Dir im selben Raum. Auch im Spielablauf haben sich die Programmierer einiges einfallen lassen. Die gängigen Beat-'em-Ups laufen bekanntlich so ab, daß Du Dich durch einen Level kämpfst und



am Ende noch einen Big Boss erledigen muß. Das war's dann, auf in den nächsten Level. Primal Rage geht einen anderen Weg: Wenn Du die erste Angriffswelle erfolgreich abgewehrt hast, wirst Du mit kürzeren, aber um so heftigeren Runden belohnt. Primal Challenge heißt diese Methode.

Leider wird das Spiel nicht vor dem September für das SNES verfügbar sein. Das sollte aber niemanden daran hindern,



sich Primal Rage schon einmal in einer Spielhalle anzuschauen und sich darauf zu freuen, daß man es irgendwann auch im Wohnzimmer spielen kann. Der Tip mit der Spielhalle gilt übrigens auch für diejenigen, die es leid sind, Street Fighter II, Mortal Kombat II oder Virtua Fighter zu spielen.



ERST IM AUTOMATEN

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

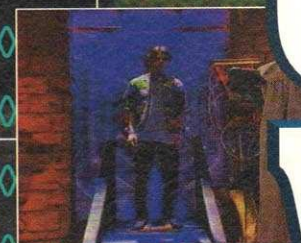
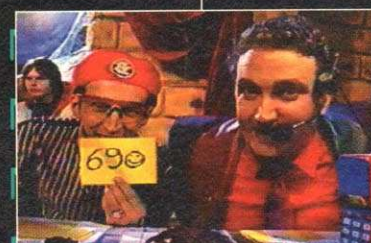
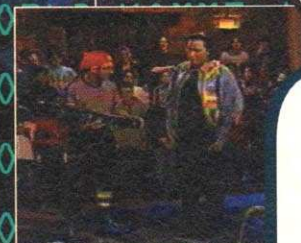
DAS NEUE SPIELE-MAGAZIN GAMES WORLD KOMMT JETZT AUF DEN MARKT.

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

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

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

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



Games World- das
Bindeglied zur
gleichnamigen
Fernsehsendung!



GAMES WORLD

M A G



GAMES WORLD

A Z I N

...das einzige Fernseh-Spielmagazin, das sich zu lesen lohnt!...

Nummer 1 ist im Anmarsch!

ES GEHT VORAN!

Stargate

Das Tor zum

Welt



△ Kurt Russell und James Spader betrachten hier ihre Entdeckung.

WIR SCHIEßEN DURCH DAS SCHLUSSELLOCH VON ACCLAIMS STARGATE

Wir schreiben das Jahr 1928 und in der Nähe der großen Pyramide haben Archäologen eine großartige Entdeckung gemacht: Tafeln, die mit Hieroglyphen beschrieben sind. Die besten Wissenschaftler der Welt arbeiten einige Jahrzehnte daran, diese Texte zu entziffern - vergeblich. Die Tafeln wollen ihr Geheimnis nicht preisgeben.

Die Regierung ist es schließlich leid und wagt einen letzten Versuch. Sie wendet sich an Daniel Jackson, einen verschrobeneren

Wissenschaftler, der sich mit gewagten Theorien über die Entstehung der Pyramiden den Ehrentitel "Pyramidiot" erworben hat. Ihm gelingt es schließlich, die Fachwelt zu blamieren und die Inschrift zu entziffern. Was da herauskommt, ist jedoch weder ägyptisch, noch von dieser Welt ... Weder Jackson noch sonst jemand konnte es ahnen: der Text ist



Die Firma Acclaim scheint eine Erfolgssträhne zu haben. Mit **Mortal Kombat II** hat sie alle bisherigen Verkaufsrekorde geschlagen, sie hat eine eindrucksvolle Liste von erstklassigen Spielen im Programm (sehen wir einmal von **WWF Raw** ab) und darüber hinaus hat sie eine Reihe vielversprechender Filmlizenzen erworben. Die Arbeit an **True Lies** ist Dir ja schon aus unseren Berichten bekannt. Peter Wolter schaute hinter den Vorhang, um zu erfahren, was als Nächstes zu erwarten ist.



△ Diese Katakomben sind hervorragend dargestellt.



gewissermaßen die Gebrauchsanweisung für das Stargate (Sternentor), einen Quarz-Ring von 20

Metern Durchmesser, einen Zugang in das Universum.

Die eigentliche Geschichte beginnt in dem Augenblick, in dem Jackson und Oberst O'Neill gemeinsam mit einigen



Soldaten durch das Sternentor gehen. Sie geraten in eine feindselige Welt, in der Pharao Ra herrscht, eine fremdartige Kreatur, die mit Hilfe des Sternentors Sklaven fängt.

Der Film selbst war im November in den USA sehr erfolgreich, demnächst soll er auch bei uns herauskommen.

Ra. Dein Ziel ist es, die sieben Teile des Sternentor-Codes zu bekommen. Damit kannst Du zur Erde zurückkehren und Ra mit einer Atombombe auslöschen. (Daran haben diese tumben Amerikaner natürlich nicht gedacht, daß man den wichtigsten archäologischen Fund erhalten sollte. Sie



△ Das Sternentor zieht alle möglichen Widerlinge an.

Er zeigt eine Menge von Spezialeffekten - unter anderem wird eine komplette ägyptische Kultur in der Wüste dargestellt. Die Rollen von Jackson und Oberst O'Neill werden von James Spader und Kurt Russell gespielt.

Das von Acclaim vertriebene SNES-Spiel wurde von Probe Software programmiert - von der Firma, die auch Alien 3 und Mortal Kombat herausbrachte. Du schlüpfst hier in die Rolle von Oberst Jack O'Neill und mußt zahlreiche Abenteuer in der fremden Welt bewältigen - beginnend in der Pyramide von

denken immer nur an Zerstörung.)

Das Spiel war gerade erst zu 40 Prozent fertig, als wir einen ersten Einblick nehmen durften. Die Atmosphäre, so scheint es, ist packend, die Figuren sind hervorragend digitalisiert. Was uns jedoch stört, ist, daß das Spiel wieder einmal ein Plattformers ist. Ist es denn nicht möglich, daß sich die Programmierer mal etwas anderes einfallen lassen?

Im Vergleich zu anderen

Spiele bringt Stargate eine Neuheit: Alle 12 Level sind über verschiedene Ausgänge miteinander verbunden. Das heißt, Du kannst unterschiedliche Wege suchen, statt Dich immer nur linear fortzubewegen. Irgendwie ist es

die Dir nach dem Leben trachten. Du kannst sie nur mit einer schnellen Salve aus dem Maschinengewehr beseitigen. In der Wüste findest Du zahlreiche Bonusse, geheime Tempel und myteriöse Höhlen.



△ O'Neill verfügt über verschiedene Animationen, auch über diese Kletterei.

ja ein erleichterndes Gefühl, wenn man weiß, daß es Alternativen dazu gibt, sich durch den Level hindurchkämpfen und dann schließlich einem bösen Boß gegenüberstehen zu müssen. Stargate wird außerdem durch eine Vielzahl von Unterspielen sowie Szenen in Mode 7-Darstellung aufgelockert.

Im Spiel kommen auch viele ägyptische Götter vor - Anubis etwa, der Gott mit dem Hundekopf. Es gibt viele Aliens,

Bei diesem Spiel mußt Du Dir allerdings darüber im Klaren sein, daß Du der Gejagte bist.

Wann Stargate auf den Markt kommt, ist noch nicht bekannt. Wir können aber davon ausgehen, daß es nicht allzulange nach dem Film herauskommt, der in den nächsten Monaten in die Kinos einziehen soll. Wir werden Dich jedenfalls auf dem Laufenden halten. Super Pro wird in Kürze einen ausführlichen Preview bringen.



KONAMI

RAN AN DIE MÄUSE! GEWINNSPIEL

Die coolsten, schärfsten, geilsten, härtesten und schnellsten Mäuse sind da! Und zwar in ihrem eigenen Konsolenspiel! Jawohl, die Kerle haben sich aus einer anderen Dimension zu uns heruntergebeamt, um eine der begehrten Pro-Goldmedaillen des Monats in Empfang zu nehmen. Die einmalige Mischung von Humor und wilder Renn-Action hat uns absolut überzeugt.

Um den Einstand der Biker Mice from Mars zünftig zu feiern, hat uns der Softwaregigant Konami eine ganze Wagenladung toller Preise zur Verfügung gestellt, die wir nun exklusiv an die Leser eines außerordentlich exzellenten Mags, eben SUPER PRO, weiterreichen möchten.

Laß Dir endlich den Wind um die Schnurrhaare wehen und gewinne dieses tolle Rennspiel! Wie? Eine Cartridge reicht Dir nicht? Nur keine Panik! Für weitere glückliche Gewinner hat Konami außerdem noch 10 BAGS, 10 RUCKSÄCKE und 25 heiße KONAMI CDs bereitgestellt.

Um teilzunehmen, schreibst Du die Antworten (und zwar vorzugsweise die richtigen...) auf unsere beiden Fragen auf eine Postkarte und schickst sie an folgende Adresse: SUPER PRO, Konami's Mäuse-Gewinnspiel, Postfach 3127, 48581 Gronau.

Einsendeschluß ist der 10. Januar. Irgendein blinder Fisch aus der Redaktion wird die Gewinner ermitteln. Der Rechtsweg ist nicht der unsrige, und verhandeln lassen wir mit uns schon garnicht! Und hier die beiden Preisfragen:

1. Wie heißen die drei Biker-Mäuse vom Mars?

2. Nenne ein weiteres Produkt von Konami!

1994

Wir wollen Euch die Meinung der knallharten Profis nicht vorenthalten, die Tag für Tag im Schweiß ihres Angesichtes Spiele testen. Hier findest Du die persönlichen Hitlisten der Mitarbeiter von Super Pro! Wir wollen aber auch Deine Meinung wissen - schicke uns doch Deine eigene Hitliste zu. (Die Postkastenadresse ist bekannt.) Und damit das Schreiben für Dich etwas spannender wird, haben wir sogar ein kleines Bild zum Ausschneiden beigelegt. Sammle drei Bilder von Phil, schicke sie ein und Du kannst eventuell eine Packung knallbunter Kondome gewinnen (natürlich nur zum Aufblasen!).



DAS BESTE SPIEL: MORTAL KOMBAT II

Mit Abstand das eindrucksvollste Beat-'em-Up des Jahres, das Street Fighter II um Längen schlägt. Ein Spitzenspiel!

DONKEY KONG COUNTRY

Einer der besten Plattformers des Jahres. Ich habe jetzt etwa 78,3 Prozent des Spiels hinter mich gebracht und suche immer noch nach diesen geheimen Räumen ...

MONSTER MAX

Allerbeste Sahnne für den Game Boy. Die Grafik ist hervorragend in ihrer isometrischen Darstellung, das Spiel ist sehr flüssig im Ablauf.

STUNT RACE FX

Ein exzellentes Rennspiel, in dem Du Deine eigene Geschicklichkeit ausgiebig testen kannst. Das Spiel ist sehr schnell - nicht zuletzt wegen des eingebauten FX-Chips.

EARTHWORM JIM

Dieses Spiel darf wegen seines hintergründigen Humors in der Hitliste nicht fehlen. Darüber hinaus ist es auch in der Grafik erstklassig.

DAS SCHLECHTESTE SPIEL: SPEED RACER

Die Rennszenen sind entsetzlich, Grafik und Spielbarkeit auch. Nicht spielen, geschweige denn kaufen!

FULL THROTTLE RACING

Ich dachte eigentlich, Spectre sei das langweiligste Spiel - dieses lädt aber noch mehr zum Einschlafen ein.

POWER RANGERS

Das Spiel ist einfach schlecht, von Bandai war man Besseres gewohnt. Effenberg!



DAS BESTE SPIEL: STUNT RACE FX

Es wäre übertrieben, wenn ich sagte, es wäre das beste Spiel, das ich kenne. Aber doch das beste dieses Jahres; es mit Freunden zusammen zu spielen, ist einfach Spitze!

EARTHWORM JIM

Grafisch hervorragend, voller Überraschungen und sehr packend. Das beste Plattform-Spiel für das SNES.

DONKEY KONG COUNTRY

Grafisch hervorragend, voller Überraschungen und ... (Stopp, Bärbel! Fällt Dir nichts anderes mehr ein?! Der Chef)

MORTAL KOMBAT II

Elmerweise Blut, Leichenberge und Haufen abgehackter Arme und Beine - richtig schön ekelhaft. Besser zu spielen als das enttäuschende Street Fighter II.

VORTEX

Brillant, Brillant, Brillant. Aber was soll ich viele Wort verlieren - es ist einfach gut. Mir gefällt es.

DAS SCHLECHTESTE SPIEL: SPEED RACER

Oh nein! In meinem Lexikon finde ich nicht genügend Schimpfwörter, um dieses Spiel angemessen würdigen zu können.

BUBSY 2

Ein Fehlgriff von Accolade. Mickrig, dumm, unspannend - nicht einmal für das Kinderprogramm im Fernsehen geeignet.

POWER RANGERS

Als wir diesem Spiel die Bewertung 52 % gaben, hatten wir wohl einen Zahlendreher in der Tastatur. 25 % wären angemessen.



DAS BESTE SPIEL: DONKEY KONG COUNTRY

Ich hatte das SNES eigentlich schon als Spielgerät abgeschrieben - aber dieses Spiel hat mich doch wieder mit der Konsole versöhnt.

MORTAL KOMBAT II

Technisch perfekt gemacht. Das Spiel wurde wegen seiner zahlreichen Moves und verborgenen Tricks sofort zum Klassiker.

LION KING

Bisher das beste Spiel, das aus einem Film hervorgegangen ist. Die Atmosphäre des Films wurde voll eingefangen. Grafik und Ton sind unübertroffen!

SUPER STREET FIGHTER II

Man kann über das Konzept dieser Art von Spielen streiten - aber technisch ist SFII hervorragend gelungen. Es ist um Klassen besser, als die Turbo-Version des Vorgängers.

STUNT RACE FX

Dieses Spiel ist so etwas wie Virtua Racing für das SNES. Der FX-Chip wirkt Wunder, das Spiel ist rasend schnell.

DAS SCHLECHTESTE SPIEL: FULL THROTTLE RACING

Übersetzt heißt das Spiel eigentlich "Vollgas-Rennen". Aber vielleicht sollte man Throttle besser mit Trottel übersetzen. Ein Trottel ist nämlich der, der es kauft.

PUGGSEY

Wenn Du Puggsey spielst, versandet Dein Gehirn stärker, als nach monatelangem Sumpfen. Langweilig ...

WINTER OLYMPICS

Nä, nä, davon kriegst Du ja Haarspitzenvererterung ...



DAS BESTE SPIEL: FINAL FANTASY III

Erstaunliche Grafik, bestechender Sound. Viel besser als die Vorgängerspiele! Die neue Version zeigt, was man alles aus dem SNES herausholen kann.

ILLUSION OF GAIA

Das beste Abenteuer-Rollenspiel des Jahres. Zwar nicht ganz so gelungen wie Final Fantasy III, aber immerhin sehr schön gemacht und angenehm zu spielen.

DONKEY KONG COUNTRY

Von diesem Spiel muß man sich lange erholen, so packend ist es. Grafisch und vom Spielspaß her gesehen erstklassig.

SUPER STREET FIGHTER II

Dieses Beat-'em-Up ist meiner Meinung nach unübertroffen. Es hat sehr viele Moves und ist extrem gut spielbar. Das beste Game für zwei Spieler!

STREET RACER

Das einzige Rennspiel, an dem sich vier Personen zugleich beteiligen können. Das Gameplay ist fast so gut wie in Super Mario Kart.

DAS SCHLECHTESTE SPIEL: SPEED RACER

Es tut mir schon weh, wenn ich nur den Titel dieses Spiels niederschreibe ...

SPECTRE

Du mußt eine unglaubliche Widerstandskraft haben, wenn Du nicht spätestens 30 Sekunden nach Einschalten des Spiels gelangweilt bist.

WWF RAW

Wenn ich meinen Schädel permanent gegen die Türklinke rammen würde, wären die Schmerzen geringer, als nach dem einmaligen Spielen von WWF Raw. Mist!

BIKER MICE FROM MARS

MARTIN



Leider hatte ich bis jetzt noch nicht das Vergnügen, die seltsame Zeichentrickserie zu erleben, auf der dieses Game basiert. Als Skeptiker bin ich also zunächst einmal davon ausgegangen, daß das Ganze totaler Käse wäre - ich habe mich kräftig geirrt. Biker Mice from Mars ist cooler als ein Kühlschrank voller Magnums!

Wie der Titel schon nahelegt, hat das Spiel eine Menge mit Nagetieren und Motorrädern zu tun. Es kommt etwa aus derselben Ecke wie Rock 'n' Roll Racing und ist ein Rennspiel für zwei Spieler, mit einer breitgefächerten Auswahl an Rennstrecken und mit mehr Firepower als ein Arnie- und ein Stallone-Film zusammen.

Drei verschiedene Spiel-Modi lassen sich anwählen: Main Race, Battle und Practice. Im Main Race fährst Du durch fünf Rennrunden, von denen jede aus fünf Strecken besteht - Großstadtstraßen, Wüsteninseln, verschlungene Kanalisationen oder auch futuristische Stützpunkte.

Deinen Fahrer wählst Du aus sechs verschiedenen Figuren aus: die drei Mäuse Throttle, Modo und Vinnie, sowie ihre drei Erzfeinde Limburger, Grease Pit und Dr. Karbunkle.

Jeder Pilot verfügt über einen anderen Motorradtyp und über eine eigene Waffenart, um auf der Piste für ein anständiges Chaos sorgen zu können.

Diese Piloten haben echt 'ne Schramme!



△ Wir befinden uns auf der Zielgeraden, und alles sieht nach einer knappen Entscheidung aus.

Nach jedem Rennen kannst Du ein Fachgeschäft aufsuchen, wo Du für Bares neue Waffen bekommen oder Dein Motorrad aufrüsten kannst. Dieses Preisgeld mußt Du allerdings zunächst einmal gewinnen, und das ist gar nicht so leicht.

Ähnlich verhält es sich auch mit dem Battle-Modus, obwohl Du hier nur ein Leben hast, um das Rennen zu beenden - im Standardmodus sind Deine Leben unbegrenzt. Du beginnst jedes Rennen mit maximaler Feuerkraft. Das Game kann sowohl allein als auch zu zweit, mit geteiltem Bildschirm, gespielt werden. Ein verrückter Spaß, denn nach einer Weile wirst Du das eigentliche Rennen vergessen und Dich ganz darauf konzentrieren, Deine Widersacher von der Piste zu sprengen.

Okay, genug jetzt der öden Ausführungen, die Du genausogut in der Spielanleitung nachlesen kannst. Wie spielt sich nun dieses Game? Abgesehen von der Tatsache, daß dem Spiel ein anständiger Spitzen-Soundtrack fehlt, ist es in jeder Hinsicht weit besser als R'N'RR. Es steckt einfach so viel mehr drin! Waffen, Reifen, Bremsen, Highspeed, Hungerattacken... quiiiiiiiiitsch! Moment mal - Hungerattacken? Ach Du dicker Käse! Dies ist wahrscheinlich die schlimmste Promo-Lizenz seit der Sache mit den Gladiators und den Frosties, denn Biker Mice wird von Snickers gesponsort. Und das wirst Du garantiert nicht für eine Sekunde lang vergessen.

Du jagst an Reklametafeln vorbei, und

◁ Der geteilte Bildschirm für zwei Spieler ist ein Muß. Mit Deinen Waffen kannst Du den Kollegen mal richtig einheizen!

GOLD



PHILIP



Ich hasse Erdnüsse, und ich hasse Snickers-Riegel. Wenn ich wirklich kleine Holzstückchen in meiner Schokolade haben wollte, würde ich meine Riegel im Sägewerk zwischenlagern. Aber genug der Kritik. Biker Mice from Mars weist unverblühte Ähnlichkeiten zu Rock 'n' Roll Racing auf, aber das muß nicht notwendigerweise ein schlechtes Zeichen sein. Wie schon beim Interplay-Renner, so ist auch BMFM am besten, wenn es zu zweit gespielt wird. Und schon bald erschallen in unserem Büro Triumphrufe (von mir) und verzweifelte Seufzer (von Peter), während sich unsere Mäuse rammen, beschossen und sich schließlich gegenseitig von der Piste zu werfen versuchten. Nicht ganz die Klasse von Mario Kart, aber trotzdem ein obercooler Spaß. Schade nur, daß dieser Produktname ständig auftaucht...



ROBY ROB

Ja, kein Zweifel, Biker Mice ist erstklassig. Ein enorm gut spielbarer Rock 'n' Roll Racing-Ableger mit schönen Grafiken und einem spaßigen 2-Spieler-Modus. Gefallen hat mir auch die Übereinstimmung der Figuren mit den Vorbildern aus der Zeichentrickserie - besonders Limburger, der dicke, fette Schurke mit dem Laser und der üblen Lache, ist hervorragend gelungen. Enttäuscht haben mich jedoch die Waffen. Drei Schuß pro Runde sind für mich kaum ausreichend, und die kleinen Duelle unterwegs machen doch nur dann Spaß, wenn beide Spieler kampfbereit sind. Auch ist das Game nicht ganz so schnell, wie es hätte sein können, aber das fällt kaum auf, da Du Dich sowieso mehr darauf konzentrierst, Deine Mitfahrer aus dem Sattel zu hauen. Ein Toptitel von Konami, dessen Glanz nur durch die exzessive Snickers-Werbung getrübt wird.



△ Die Mäuse nehmen ihre Startpositionen ein.



△ Vorsicht, Schleichwerbung voraus! Du kommst einfach nicht dran vorbei - Snickers, Snickers, SNICKERS!!!

BEI DIESEN MÄUSEN MACHT-S KLICK...



was steht drauf? Snickers. Du erreichst für kurze Zeit eine unschlagbare Turbospeed, indem Du Snickers ißt. Und - oh nein, das kann nicht wahr sein - was knabbert nach jedem Rennen der stolze Gewinner? Einen Snickers-Riegel. Dazu kommt dann noch ein nettes Sprüchlein wie "Auch Siegertypen müssen was gegen ihren Hunger tun!" Ich halt's nicht aus!

Als Rennsimulation ist Biker Mice from Mars ein Riesenspaß. Die wilde Action wird durch die hervorragenden Grafiken auch optisch zum Genuß. Die Sprites der Fahrer sind groß, deutlich und bunt. Die Rennstrecken sind perfekt angelegt und überraschen mit Hindernissen, die allorts in Form von Stacheln, Wasser, Rampen, Pollern und Gebäuden auftreten können.

Die Animaniacs waren nicht unbedingt das Gelbe vom Ei, aber Biker Mice ist ein Spitzenprodukt, wie wir es von Konami kennen und lieben.

Wenn Du fesselnde und spaßige Action für zwei Spieler suchst, dann ist Biker Mice from Mars genau das, was Du brauchst!



△ Ich frage mich nur, wieso ich bei diesem Spiel immer an einen bekannten Schokoriegel denken muß?



VERLAG

KONAMI
069-9508120

PREIS

ca. DM 129,-

ERHÄLTLICH

JANUAR '95

SPIELART

DAS HIER IST EINE SNICKERS-REKLAME.

KAPAZITÄT

8MBit

BESONDERHEITEN

PASSWÖRTER

STEUERUNG



BEWERTUNG

GRAFIK 88
SOUND 85
GAMEPLAY 90
DAUERSPASS 91

PROFAZIT

90

SUPER PRO JAN '95

27

PETER



Es gibt Spiele, die immer aktuell sind - und dieses hier ist eins davon. Der Vorläufer nannte sich zunächst Mike Tyson's Punch-Out! (für den NES) - als Tyson jedoch 1991 wegen Vergewaltigung verurteilt wurde, hielt Nintendo es für angebracht, den Namen wegzulassen. Punch-Out! war eines der am meisten verkauften und populärsten NES-Spiele, nur übertroffen von Zelda und Mario. Und jetzt haben wir die 16-Bit-Version für den SNES.

Punch-Out! wurde einer ähnlichen Auffrischungskur für den SNES unterzogen wie Metroid und Super Mario Bros. Das Spiel erhielt eine überarbeitete Grafik, neuen Sound und zwölf Boxer, gegen die man antreten kann. Die meisten von ihnen sind neu, einige wurden aus dem Original übernommen. Der Aufbau des Spiels ist im wesentlichen geblieben. Es ist ein



△ Wenn dieser Energiebalken am unteren Rand des Bildschirms sein Maximum erreicht hat, solltest Du auf Deinen Gegner losgehen.



Solo-Spiel mit drei Boxmöglichkeiten: Minor, Major und World - jede von ihnen mit vier Kämpfern. Der batteriebetriebene Speicher macht es Dir möglich, nach einer Pause an derselben Stelle wieder anzufangen, an der Du aufgehört hast. Du kannst Deine Bestleistungen auch in einer Siegerliste verewigen.

In Super Punch-Out! bleibt die Spielbarkeit des Originals weitgehend erhalten, hinzugekommen sind farblich gut abgestimmte Grafiken und beeindruckend gestaltete Gegner. Sie alle stellen eigene Persönlichkeiten dar. Bear Hugger zum Beispiel nimmt fast den ganzen Bildschirm ein und es ist schon gewaltig, wenn er sich nach einer Links/Rechts-Kombination leicht in die Luft hebt und dann auf den Ringboden niederkracht. Du kannst in diesem Spiel verschiedene Schläge und Schlagkombinationen einsetzen. Du verfügst sogar über einen Superschlag, der jedoch nur dann wirkt, wenn das "S" am unteren Bildschirmrand aufleuchtet. Ähnliche Kräfte kannst Du mitunter entfalten, wenn Du schon zu Klump

**Biff, biff, biff, biff,
biff, zack, knuff!**

SUPER PUNCH-OUT!

gehauen am Boden liegst: Du stehst auf und haust Deinen Gegner zu Brei. Blut gibt es bei Nintendo bekanntlich nicht - das Schlimmste, was Dir passieren kann, ist, daß Dir der Mundschutz in den Ring fällt.

Du bist allerdings nicht der einzige Kämpfer, der eine Reihe erstklassiger Schläge auf Lager hat. Du darfst Deine Gegner nämlich nicht unterschätzen! Dragon Chan aus Hongkong zum Beispiel ist im Kampfsport ausgebildet, er setzt häufiger seine Füße als seine Fäuste ein. Dann gibt es noch einen finsternen Mexikaner, der sich an keine Regel der Fairneß hält, der mit dem Kopf stößt und Dir ins Gesicht spuckt, so daß Du für kurze



△ Schläge zum Körper nehmen dem Gegner ebensoviel Kraft wie ein Haken zum Kinn. Hier zeigt der Gegner deutlich Wirkung!

Zeit blind bist.

Glücklicherweise kannst Du mit etwas Umsicht jeden dieser Special Moves aushebeln. Das gilt vor allem für Bald Bull, den Du mit einem rechtzeitigen Schlag unschädlich machen kannst. Super Punch-Out! geht nicht unbedingt nach den Boxregeln, wie Du vielleicht schon bemerkt hast. Jeder Kampf ist auch schon nach einer Runde vorbei - Du wartest vergeblich auf die nächste Chance, den Gegner K.O. zu schlagen. Wenn Du es nämlich in der ersten Runde nicht geschafft hast, dann ist er der Sieger - gleich, wie oft Du ihn zu Boden geschickt hast.

Ganz ärgerlich ist es, daß die



△ Bob steht auf schwankenden Beinen, nachdem Du ihm einen fürchterlichen linken Haken verpaßt hast.



MIT KÖPFCHEN BOXEN!

Zu Beginn Deiner (hoffentlich) steilen Ringkarriere verfügen Deine Gegner noch über eine unausgefeilte Kampftechnik. Je näher Du aber an den Weltmeistertitel kommst, desto gerissener und stärker werden sie.

GABBY JAY



Dieser französische Weichling hat in seiner Laufbahn nur einmal gewonnen. Er ist ein Schlappschwanz, wahrscheinlich hat er sich lediglich von der Nouvelle Cuisine ernährt.

BEAR HUGGER



Sei vorsichtig, wenn er seinen Doppelschlag losläßt. Die einzige Methode, ihm auszuweichen, ist das rechtzeitige Abducken.

PISTON HURRICANE



Ein durchschnittlicher Kämpfer, der drauflos drischt. Wenn Du ihm energisch zusetzt, wird er nicht lange durchhalten.

BALD BULL



Er protzt gerne mit seinen Nehmerqualitäten. Seinen gefürchteten Bullen-Schlag kannst du aber leicht vermeiden, indem Du ihm rechtzeitig einen Körpertreffer verpaßt.

BOB CHARLEY



Der einzige Rasta im Ring. Er ist nicht sehr stark und kann mit ein paar Treffern am Kopf ausgeschaltet werden.

MARTIN



"Hey, super!" gröhle ich, als das Game ins Büro schneite. Ich hatte schon so viel Gutes darüber gehört, daß ich es kaum erwarten konnte, diese sportliche Herausforderung anzunehmen. Leider wurde ich bereits in der Eröffnungsrunde auf den Boden der Tatsachen zurückgeholt. Anfangs ist ja alles okay - viele verschiedene Fighter mit unterschiedlichen Stilen. Aber wenn Du Dich dann in der Rangliste hocharbeitest, wird das Geschäft immer härter. Schließlich ist es so schwer, daß Du kaum noch eine Chance hast zuzuschlagen, geschweige denn einen Treffer zu landen. Daß die Kämpfe nur eine Runde lang dauern ist albern, und daß Du automatisch verlierst, wenn Du den Gegner nicht innerhalb eines Zeitlimits 'beschädigt' hast, ist ein ganz übler Witz. Nee, auf so ein Game habe ich echt keinen Bock!

später im Spiel auftauchenden Boxer so schwierig sind, daß Du sehr lange brauchst, Dich auf ihre Angriffstaktik einzustellen. Schlimm ist es auch, daß sie sofort ihre Energie nachladen, nachdem sie sich von einem Niederschlag aufgerappelt haben. Dieser Spielaufbau ist einfach unfair - Nintendo hätte das ändern sollen. Es wäre sicher kein großer Aufwand gewesen, mehrere Kampfunden einzubauen. So, wie das Spiel jetzt ist, läßt sich nur schwer eine Kampfstrategie aufbauen.

Wenn Du dann einmal einen Kampf gewonnen hast, blendet sich eine Informationstafel ein, aus der Du entnehmen kannst, wie oft wer wen getroffen hat. Du erfährst dort auch etwas über Bonuspunkte oder ob Du ein Extraleben erhalten hast. Ganz unten am Bildschirm siehst Du die statistische Auswertung Deiner bisherigen Kämpfe mit diesem Gegner sowie zahlreiche andere Angaben.

Jeder Boxer ist in diesem Spiel anders, und das ist auch gut so. Dennoch haben sie eines gemeinsam: sie können nämlich mit ein- und demselben Trick sehr leicht ausgeschaltet werden. Du brauchst nur zu warten, bis sie



△ Wenn Du diesen fast tödlichen Schlag abkommst, hast Du den Kampf schon fast verloren. Ausweichen!



△ Ein Schlag mehr und schon liegt Bob wie ein Maikäfer auf dem Ringboden.



△ Sandman sieht aus wie ein Koloß. Er ist nicht ganz einfach zu nehmen.

PHILIP



Ich habe Super Punch Out! auf einer dieser Messen gesehen (weiß nicht mehr welche), und es sah toll aus. Deshalb hatte ich mich auf diesen Augenblick echt gefreut. Optisch und akustisch ist alles in Ordnung, aber das Boxen selbst hat sich seit den alten NES-Tagen nicht sonderlich entwickelt. Und wenn, dann zum Schlechteren. Zunächst mal: Warum nur eine Runde? Das macht keinen Sinn, denn ich kann so den Gegner nicht taktisch zermürben oder mit einer ausgefeilten Strategie in die Knie zwingen. Hier geht's also nur um einen simplen Schlagabtausch wie zu Buster Keatons besten Zeiten. Die Idee mit dem Super Move für den Gegner ist nicht neu, aber in diesem Falle total unfair. Wenn Dein Gegner schon die 'Fresse dick' hat, warum zaubert er dann noch Dutzende hoher Kicks aufs Parkett? Und wenn Du das alles eingesteckt hast und Dich bereit machst, ihm den Rest zu geben, läßt der Kerl einfach seine Energie wieder voll auf. Arrrrrrghhhh! Sorry Nintendo, entweder mehr Runden oder wir verweigern den Kampf. Das hier ist Kappes!

DRAGON CHAN



Der größte Trickser. Von Regeln hat er noch nie etwas gehört, er setzt mit Vorliebe die Füße ein.

MASKED MUSCLE

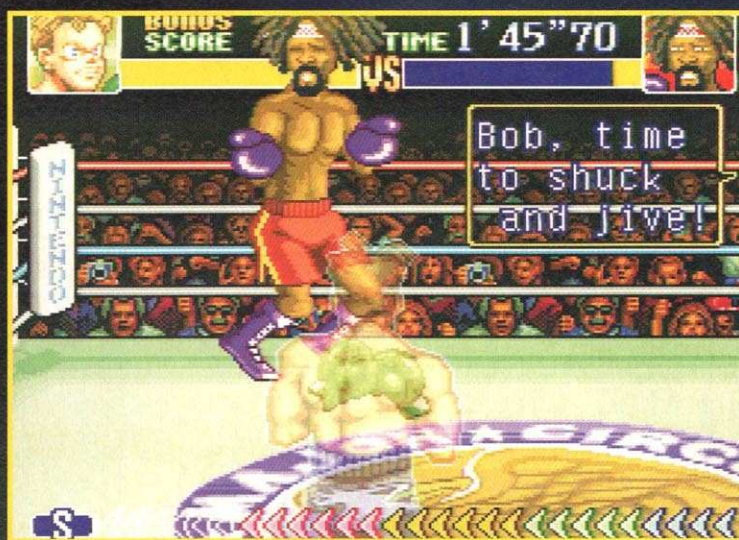


Dieses Ekelpaket spuckt Dir gerne ins Gesicht. Wenn Du dann nichts mehr siehst, greift er Dich an.

MR SANDMAN



Er ist nicht sehr variabel in seinen Schlägen, er macht alles mit nackter Kraft. Du kannst auch ihn durch rechtzeitiges Kontern ausschalten.



△ Dem habe ich aber eine übergeben!

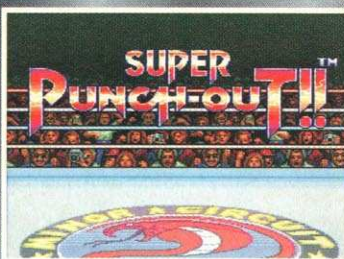


schlagen, dann mußt Du Dich zur Seite abducken und ihnen mehrere Schläge ins Gesicht verpassen.

Super Punch-Out! hat mir sehr gut gefallen. Ich habe das Spiel immer wieder sehr gerne gespielt - wenn auch anfangs mit vielen Flüchen. Die Idee, den Kampf auf eine Runde zu begrenzen, ist unverzeihlich - in der NES-Version war es noch anders. Das Spiel ist zwar anspruchsvoll, hat aber doch noch zu viele Macken, die einem die erste Zeit sehr schwer machen. Wer das aber überstanden hat, wird sicher begeistert von diesem Spiel schwärmen.

Super Punch-Out! vermittelt auch Dauerspaß. Wer sich einmal gründlich auf dieses Spiel eingelassen hat, wird mehrere Wochen lang wahrscheinlich so zufrieden sein, daß er alle Gedanken an den Kauf eines anderen Spiels erst einmal verdrängt.

▽ Plötzlich siehst Du Sterne, es wird dunkel um Dich herum. Das nächste, woran Du Dich erinnern kannst, ist der schweißige Geruch des Ringbodens.



VERLAG
NINTENDO
06026-9450

PREIS

ca. DM 129,-

ERHÄLTlich

JANUAR '95

SPIELART

BEAT-'EM-UP

KAPAZITÄT

16MBit

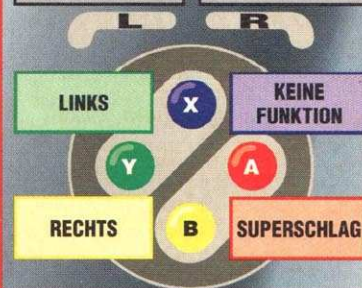
BESONDERHEITEN

BATTERIESPEICHER

STEUERUNG

KEINE FUNKTION

KEINE FUNKTION



BEWERTUNG

GRAFIK	83
SOUND	84
GAMEPLAY	78
DAUERSPASS	84

PROFAZIT

82

PHILIP



Stöhn! Schon wieder ein Plattformspiel mit einem berühmten Superhelden, und diesmal hat es Wolverine erwischt. Von allen Mutanten, die als Wundermänner in Frage kommen, ist Wolverine wohl der schlimmste. Nicht schlimm im Sinne von abgrundtief schlecht, sondern mehr wie Michael Jackson, wenn Du weißt, was ich meine.

Wolverine verhält sich zum Comic wie Mad Max zum Film - eine hochsensible Zeitbombe, die jeden Augenblick explodieren könnte. Eine strapazierte Mischung widerstreitender Gefühle, die jederzeit aufreißen kann und ihn so werden läßt wie er ohnehin aussieht - ein Unmensch. Ein idealer Held also! Aber ist Acclaim den Marvel Comics gerecht geworden?

Das Spiel besteht aus sechs Leveln mit Beat'em Up-Action, in denen Wolf sich gegen eine ganze Horde der bekannten Bösewichter aus der erfolgreichen Comic-Serie durchsetzen muß. Jedes Level entwickelt sich zu einem neuen Kapitel.

Wolverine: Adamantium Rage beginnt mit einer geheimnisvollen Nachricht auf Wolverines Anrufbeantworter, die den Außenseiter mit den großen Klauen in eine futuristische Fabrik schickt. Dort muß er erstmal eine Reihe Roboterwächter und Geschütztürme außer Gefecht setzen, bevor es weitergeht.



△ Das sieht ja mehr wie ein Kostümball als wie ein Action Thriller aus!

WOLVERINE

Ein Wolf im Schafspelz!

Ich weiß, es hört sich idiotisch an, und anfangs konnte auch ich nicht genug Interesse aufbringen, um die ersten paar Szenen hinter mich zu bringen. Aber wenn Du durchhältst, wird es besser. Du begegnest Deinen alten Widersachern, und die Szenen werden viel einfallsreicher.

Wolverine selbst ist eine angsteinjagende Gestalt - groß und stark und hervorragend animiert. Die meisten seiner Kampfbewegungen haben etwas mit seinen riesigen Klauen zu tun, wie zum Beispiel seine fegenden Schläge oder seine Abwehrbewegungen. Aber er verfügt auch über ein paar menschlichere Moves.

Wie schon Acclaims letzte Marvel-Lizenz (Maximum Carnage), hat auch Wolverine einen fetzigen Rock-Soundtrack, der die gesamte Bandbreite von Garagenmusik bis hin zu orientalisch angehauchten Klängen ausschaltet.

Auch die Sound-Effekte - wenn Wolverine mit seinen Klauen die Luft durchschneidet oder die Wände hochklettert - fand ich ganz hervorragend.

Nur der sehr zu Wiederholungen neigende Spielaufbau ist leider nicht übermäßig spannend. Bei jeder Aufgabe muß Du zunächst eine bestimmte Anzahl Gegner ausschalten, bevor Du



HIER GIBT ES SPECIAL-MOVES

Die Adamantium-Klauen sind nicht die einzigen Waffen von Wolverine, wohl aber die interessantesten. Hier seht Ihr das komplette Arsenal...



FLUGTRITT
Massiver Angriff aus einiger Entfernung.



BODENKLAUE
Damit kannst Du geheime Räume aufdecken.



TRITT
Standardtritt, nichts ausgefallenes.



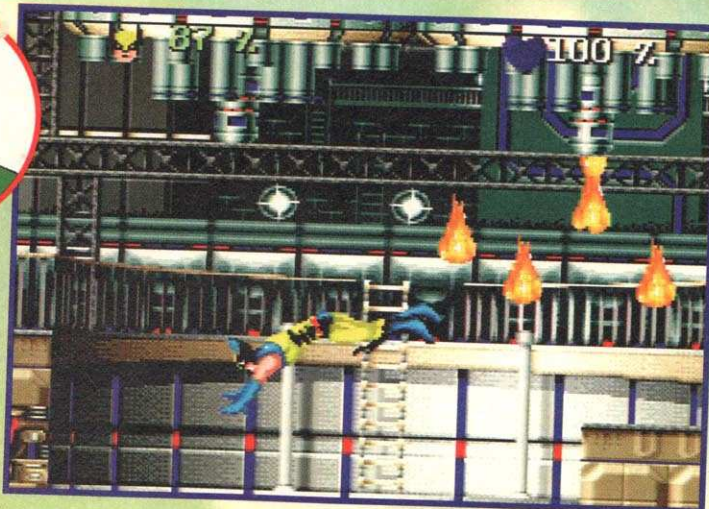
SPRUNGSTOSS
Ein Schlag mit enormer Gewalt.



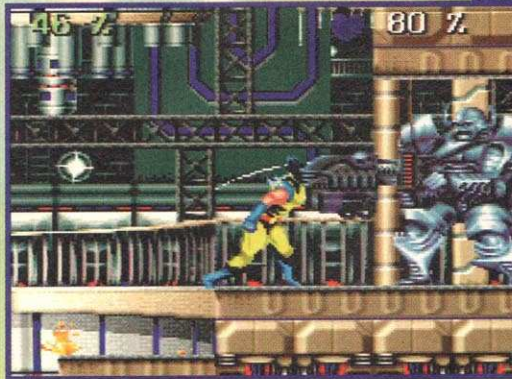
PARIEREN
Hiermit teilst Du eine ganze Reihe Schläge aus.

PETER

Ich glaub es einfach nicht - ein Comic, der in ein Plattformspiel verwandelt wird! Obendrein in kein gutes. Die Level sind unüberschaubar groß, um nicht zu sagen viel zu groß, als daß Du mit Deinem einen Leben jemals irgendwoanders hinkommst. Die Handlung enthält viel zu viele Wiederholungen. Andererseits sind die Sound-Effekte brillant, besonders dieser metallische Klang seiner fegenden Krallen. Aber wie schon bei Hulk ist auch Wolverine nicht spannend genug, um ein Klassiker zu werden, ganz im Gegensatz zu Batman & Robin, die eine wirklich gelungene Comic-Adaption sind. Acclaim sollte sich ein Beispiel daran nehmen und die Fantasie etwas mehr spielen lassen. Das wäre schön.



△ Wolverine trifft auf einen finster aussehenden Eis-Wächter.



es mit dem mächtigen Boss persönlich zu tun bekommst. Gelegentlich darfst Du ein paar Computer zertrümmern, aber dies ist nicht gerade ein Spiel, das Deine grauen Zellen überstrapaziert. Sogar die Fans von Wolverine werden enttäuscht sein.

Du hast nur ein einziges Leben, um das Ganze zu überstehen - ein einziges kümmerliches Leben! Und das macht das Spiel so unglaublich schwer. Glücklicherweise haben Bits (die Programmierer) sich den Comic von Frank Miller und Chris Claremont noch einmal genau angeschaut. Wolverines wunderbare Heilfähigkeit sorgt deshalb auch im Spiel dafür, daß Deine Energie immer wieder aufgeladen wird. Nur kommt es bei diesem Macho-Typen nicht so gut, wenn er sich jedesmal ausruhen muß, weil er seine Pfoten verbrannt hat.

Eigentlich gar keine schlechte Bearbeitung. Immerhin haben sie sich Mühe gegeben, den Original-Wolverine auf den Schirm zu bringen. Grafik und Sound sind gut. Vielleicht wäre es besser gewesen, wenn man ihn Samurai-ähnlicher konzipiert hätte, mehr wie einer am Rande des Abgrunds - unberechenbar und gefährlich. Oder ist das zu tiefeschürfend für ein Super NES-Spiel? Die Abenteuer von Batman & Robin sind bis jetzt immer noch die beste Comic-Bearbeitung, finde ich, aber auch bei Wolverine lohnt es sich, hineinzuschauen.



ZUSCHLAGEN

Schnell und effektiv, aber nicht sehr kraftvoll.



EINFACHER FEGER

Mordsmäßiger Angriff.



KINNHAKEN

Treibt Deinem Gegner garantiert die Tränen in die Augen.

MARTIN

Ach geht doch weg mit Euren Superhelden! Die stumpfen Dialoge, die blöden Ausrüstungen, die lächerliche Story und die sinnlose Angewohnheit, mitten im Kampf in Monologe auszubrechen, die so lang sind wie das Wort zum Sonntag - eine Beleidigung der zivilisierten Gesellschaft! Wie im übrigen auch die meisten Spiele, die mit einem derartigen Helden aufwarten. Wolverine spielt sich fast genauso wie Hulk, das ich abscheulich fand. Verständlich, daß ich nun nicht gerade in Freudentänze ausbreche angesichts der Aussicht, von Plattform zu Plattform springen zu müssen, während mir die Kugeln nur so um die Ohren pfeifen. Konamis Batman & Robin sind ein gutes Beispiel für ein Superhelden-Spiel. Wolverine dagegen würde ich eher am unteren Ende der Skala ansiedeln.



VERLAG

ACCLAIM
0211-5233222

PREIS

ca. DM 144,-

ERHÄLTLICH

JETZT

SPIELART

PLATTFORM

KAPAZITÄT

16MBit

BESONDERHEITEN

PASSWÖRTER

STEUERUNG

PARIEREN

ABWEHREN

KLAUENFEGER

X

TRETEN

SPRINGEN

B

SCHLAGEN

BEWERTUNG

GRAFIK

83

SOUND

81

GAMEPLAY

70

DAUERSPASS

71

PROFAZIT

72

PHILIP



Seit Jahren reden die Leute nun schon von der "neuen Generation" der Konsolen - PlayStation, Saturn, Ultra 64 und sonstige unkäufliche Wunderkisten -, und daß sie die einzige Möglichkeit sind, um perfekte Konversionen von Automatenspielen für den Hausgebrauch zu bekommen. Ha, ihr schnöden Pharisäer! Hier ist sie doch, die absolut pixelperfekte Konversion eines Spielhallenhits für das SNES!

Leider heißt diese Konversion nur Space Invaders. "Was'n das, Pappi?" werden unsere jüngeren Leser erstaunt ausrufen. "Is das sowas wie Daytona Racing?" Nun, nicht ganz. In tadelloses Monochrom gebettet segeln Reihen von Aliens über dem Bildschirm hin und her und sinken langsam immer tiefer. Wenn sie den Boden erreichen, bist Du tot. Um diesem unangenehmen Resultat vorzubeugen muß Du mit Deiner Laserkanone die bombenwerfenden Eindringlinge abschießen. Und das war's auch schon im wesentlichen.

Das eigentliche Game Boy-Spiel ist nun nicht ganz automatenperfekt, obwohl es das Original ausreichend gut reproduziert. Selbst auf dem winzigen Game Boy-Display ist die Action völlig deutlich erkennbar und unverschwommen. Aber so richtig ab geht es erst für die Besitzer eines Super Game Boys.

Die Cart enthält nämlich neben den üblichen SGB-Optionen das komplette SNES-Spiel, das bislang ausschließlich in Japan erhältlich war. Wenn Du die SNES-Version anwählst, wird das Game in den Speicher Deines SNES geladen und stellt Dir nicht weniger als vier (booh!) verschiedene Spielarten zur Verfügung, die jedoch alle identisch sind - mit Ausnahme der Farben.

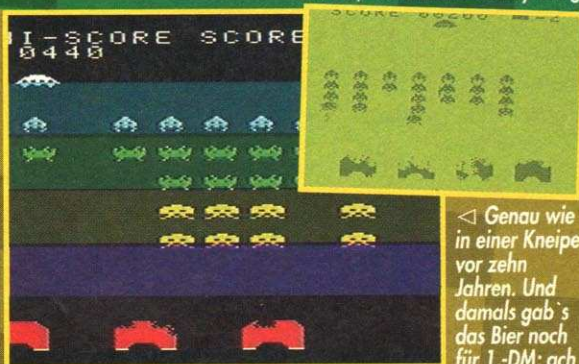
Das SNES-Game ist wirklich

SPACE INVADERS

Zurück zu den Anfängen...



△ "In der guten, alten Zeit hatten wir nur einen einzigen Spielbildschirm, und wir waren stolz darauf," schwärmte Cranky Kong.



◁ Genau wie in einer Kneipe vor zehn Jahren. Und damals gab's das Bier noch für 1,-DM; ach ja... (seufz).

100%ig perfekt, bis hin zu den für kurze Zeit lustigen Gags im Demo-Modus und den wackeligen Plastikleisten der Kneipen-Tischversion des Games. Das Problem ist nur...es ist halt Space Invaders! Defender hätte ich ja noch akzeptiert, oder mit Einschränkungen auch Galaxians, aber Space Invaders? Warum?

Dieses Spiel möchte ich mit einigem Vorbehalt empfehlen, und das auch nur wegen der technisch perfekten SNES-Bonusversion. Wenn Du aber noch nie zuvor Space Invaders gespielt hast, solltest Du nicht davon ausgehen, daß Dich das Spiel aus den Socken haut.



Klar und einfach zu spielen. Aber wer sollte das spielen, wo doch auch die SNES-Version im Angebot enthalten ist? Aber 'n schöner Rahmen, trotz allem.

PETER



Einspruch, euer Ehren! Space Invaders ist ein Klassiker. Nicht wegen der Grafiken oder des Sounds, sondern, weil es ein Musterbeispiel dafür ist, daß ein gutes Gameplay allein schon ausreichend ist. Es gab seinerzeit schon eine ganze Reihe Automatenspiele, aber nur wenige haben uns so begeistert wie dieses Game. Diese simple Action, bei der es nur darum geht, möglichst viele Punkte zu sammeln, hat damals ausgereicht, um uns bei guter Laune zu halten. Und in dieser Cart steckt das alles drin! Du bekommst das Game aus dem Standkabinett, aus der Tischversion und selbst die fantastische SNES-Version, die sich in den RAM-Speicher Deiner Konsole lädt. Ein klassisches Spiel und einer meiner ewigen Lieblinge! Du solltest nur nicht etwas wie Donkey Kong Country erwarten.



VERLAG

NINTENDO
06026-9450

PREIS

ca. DM 79,-

ERHÄLTLICH

JETZT

SPIELART

SHOOT-'EM-UP

KAPAZITÄT

4MBit

BESONDERHEITEN

SUPER NES SPIEL

STEUERUNG

FEUER

FEUER

KEINE FUNKTION

BEWERTUNG

GRAFIK

50

SOUND

50

GAMEPLAY

68

DAUERSPASS

50

PROFAZIT

70

Tel. 089/546 0 300
Playcom GmbH Cybersoft

SUPER NINTENDO

Actraiser 2	dt	109.00
Adventure Island 2	dt	117.00
Aero der Akrobat	dt	119.00
Akira	dt	119.00
Al Unser Junior	dt	134.00
Animaniacs	dt	125.00
Arby Lightfoot	dt	134.00
Barkley: Shut up & Jam	dt	129.00
Batman and Robin	dt	139.00
Beauty and the Beast	dt	109.00
Biker Mice from Mars	dt	119.00
Blackhawk	dt	109.00
Bomberman 2	dt	109.00
Brainies	dt	134.00
Bratt Hull Hockey	dt	129.00
Bugs Bunny	dt	99.00
Cannon Forder	dt	125.00
Chaos Engine	dt	109.00
Choplifter 3	dt	99.00
Clay Fighter 2	dt	109.00
Clay Fighter	dt	111.00
Clay Mates	dt	99.00
Cybernator	dt	99.00
Daze before Christmas	dt	119.00
Desert Fighter	dt	119.00
Dino Dini Soccer	dt	109.00
Donkey Kong Country	dt	139.00

Donkey Kong Country & Spieleberater dt 159.00

Double Dragon 5	dt	109.00
Dragon - Bruce Lee	dt	119.00
Dragonzone	dt	119.00
Dschungelbuch	dt	129.00

Earth Worm Jim dt 124.00

Eek the Cat	dt	99.00
Equinox	dt	99.00
F-15 Strike Eagle	dt	119.00
F1 Poleposition 2	dt	119.00
Fievel der Mauswanderer	dt	109.00
Fifa Soccer	dt	109.00
Final Fantasy 3	us	149.00
Flintstones - Movie	dt	99.00
Full Throttle Racing	dt	109.00
Ghoul Patrol	dt	109.00
Harrier	dt	119.00
Hobereke Popoon	dt	114.00
Humans	dt	99.00
Hurricanes	dt	129.00
Illusion of Gaia	us	149.00
Impossible Mission	dt	109.00
Incredible Hulk	dt	134.00
Indiana Jones	dt	129.00
Itchy & Scratchy Show	dt	109.00
Joe & Mac 3	dt	99.00
Jordan Adventure	dt	129.00
Jungle Strike	dt	109.00
Jurassic Park 2	dt	119.00
Kick Off 3	dt	119.00
Lagoon (kompl. dt)	dt	119.00
Legend	dt	129.00
Lemmings 2	dt	129.00

Lion King (24 Meg) dt 124.00

Lord of the Rings	dt	109.00
Lothar Matthäus	dt	109.00
Mario Andretti Racing	dt	109.00
Marko's Magic Football	dt	109.00
Mask	dt	115.00
Maximum Carnage	dt	129.00
Mechwarrior	dt	129.00
Metal Marines	dt	129.00
Metroid	dt	109.00



Mickey Mania	dt	129.00
Micro Machines	dt	99.00
Might & Magic 2	dt	129.00
Mighty Max	dt	99.00
Morph	dt	99.00
NBA '95 Showtime	dt	129.00
NBA Jam	dt	129.00

NHLPA Hockey '95 dt 119.00

Newman-Haas Indy Car	dt	129.00
No Escape	dt	111.00
Operation Logic Bombs	dt	109.00
Operation Startish	dt	129.00
Pac Man 2	us	109.00
Pac in Time	dt	134.00
Page Master	dt	119.00
Pang	dt	99.00
Pierre le Chef	dt	119.00
Pinball Dreams	dt	99.00
Pinkie	dt	99.00
Pirates o.t. Dark Water	dt	129.00
Pitfall!	dt	129.00
Player Manager	dt	79.00
Pop'n Twin Bee	dt	69.00
Power Rangers	dt	79.00
Rosenmährer Mann	dt	79.00
Ren & Stimpy Show	dt	119.00

Rise of the Robots dt 144.00

Robocop vs. Terminator	dt	109.00
Samurai Shodown	dt	134.00
Schlimple (dt. Text)	dt	109.00
Schneewittchen	dt	117.00
Sequest DSV	dt	119.00

Secret of Mana dt 109.00

Shao-Fu	dt	129.00
Sink or Swim	dt	134.00
Slam Master (24 Meg)	dt	129.00
Solitaire	dt	99.00
Soul Blazer	dt	109.00
Sparkster	dt	129.00
Spectre	dt	99.00
Star Flight Academy	dt	109.00
Star Trek: Next Generat.	dt	109.00

Star Wars 3 dt 129.00

Star Wing	dt	99.00
StarGate	dt	139.00
Street Racer	dt	119.00
Striker	dt	79.00
Stunt Race FX	dt	109.00
Sunset Riders	dt	69.00
Super Battle Tank 2	dt	119.00
Super Hockey	dt	109.00
Super Ice Hockey	dt	114.00
Super Pinball	dt	89.00
Super Streetfighter 2	dt	129.00
Superman	dt	129.00
Syndicate	dt	119.00
Tarzan	dt	109.00
Tetris 2	us	119.00
Tetris 3	us	109.00
Theme Park	dt	109.00
Tiny Toon 2	dt	119.00
Top Gear 3000	dt	119.00
Troy Akman Football	dt	119.00
True Lies	dt	139.00
Turn and Burn	dt	119.00
Ultraman	uk	89.00
Utopia	dt	115.00
Val d'Isere Champ.	dt	119.00
Virtual Bart	dt	109.00
Vortex	dt	124.00
WCW Wrestling	dt	109.00
WWF Raw	dt	144.00

WWF Raw ind. Video dt 154.00

We're Back	dt	99.00
Where L.I. World I. Carmen	dt	109.00
Wolverine	dt	129.00
World Cup Striker	dt	129.00
X-Kalibre 2097	dt	99.00
Yogi Bear	dt	105.00
Zombies	dt	69.00

Super NES-Zubehör

6 Spieler Adapter	dt	49.00
ASCII Fightstick	dt	85.00
ASCII Joypad	dt	49.00
Action Replay Pro 2	dt	99.00
Cinch Kabel S.NES	dt	19.00
Cinch Kabel (m. Start)	dt	29.00
Game Commander 2 Joypad	dt	39.00
Game Moge 1 Mogelmodul	dt	49.00
Game Moge 2 Mogelmodul	dt	89.00
Game Saver Mogelmodul	dt	89.00
Infrarot Joypads	dt	99.00
Joypad (Nintendo)	dt	39.00
Maus für S.NES	dt	44.00
Prog. Universal Adapter	dt	59.00
Scart Kabel S.NES	dt	19.00
Speileb. Donkey Kong Cou.	dt	24.00
Super Game Boy	dt	99.00
S.Nintendo Power 3 Set	dt	349.00
S.Nintendo ohne Spiel	dt	199.00
S.Nintendo More Fun Set	dt	309.00
Universal Adapter (60 Hz)	dt	39.00
Verlängerung Pad 2.5m	dt	15.00
WWF Raw Video (VHS)	dt	24.00

GAME BOY

Akira	dt	59.00
Aladdin	dt	59.00
Beethoven	dt	61.00
Bionic Commando	dt	59.00
Blues Brothers 2	dt	65.00
Brainbender	dt	45.00
Bubble Bobble 2	dt	59.00
Choplifter 3	dt	55.00

Donkey Kong (SGB) dt 59.00

Dr. Franken	dt	39.00
Dschungelbuch	dt	59.00
Duck Tales 2	dt	59.00
European Golf	dt	59.00
Fifa Soccer	dt	69.00
Flintstones - Movie	dt	55.00
Game Boy Gallery (SGB)	dt	45.00
Golf Classic	dt	59.00
Itchy & Scratchy Golf	dt	59.00
Jelly Boy	dt	59.00
Jurassic Park Rampage	dt	59.00
Kawasaki Super Bikes	dt	55.00
Kick Off 3	dt	59.00
Landstalker	dt	119.00
Lemmings 2	dt	109.00
Lothar Matthäus	dt	109.00
Madden NFL 95	dt	109.00
Marble Madness	dt	79.00
Mario Andretti Racing	dt	109.00
Marko's Magic Football	dt	119.00
Maximum Carnage	dt	119.00
Mega Turrican	dt	89.00
Mickey Mania	dt	109.00
Micro Machines 2	dt	109.00
Mighty Max	dt	79.00
Mutant League Football	dt	69.00
NBA Jam	dt	119.00
NBA Live 95	dt	109.00
NHLPA Hockey '95	dt	109.00
Newman-Haas Indy Car	dt	119.00
Nigel Mansell	dt	109.00
Normy's Beach Babe	dt	89.00
Offthrifts	dt	69.00
PGA Euro Tour	dt	89.00
PGA Tour Golf 3	dt	109.00
Page Master	dt	109.00
Pete Sampras Tennis	dt	109.00
Pinkie	dt	94.00
Pirates o.t. Dark Water	dt	109.00
Pitfall!	dt	109.00
Power Rangers	dt	99.00
Powerdrive	dt	89.00
Powermanger	dt	49.00
Prince of Persia	dt	59.00
Probotector	dt	115.00
Psycho Pinball	dt	114.00
Radical Rex	dt	94.00
Rosenmährer Mann	dt	89.00
Red Zone	dt	119.00

Rise of the Robots dt 129.00

Road Runner	dt	99.00
Rocket Knight Adventure	dt	69.00
Rugby World Cup	dt	109.00
Sequest DSV	dt	109.00
Second Samurai	dt	94.00

WWF Raw dt 65.00

Winter Gold	dt	59.00
World Cup Striker	dt	59.00
Yogi Bear	dt	59.00
Yoshi's Cookie	dt	49.00

Gameboy-Zubehör

Action Replay Pro GB	dt	49.00
Game Boy 3er Set	dt	199.00
GB Energy Pack (Akku+N.)	dt	39.00
Game Boy ohne Spiel	dt	99.00

Mega Drive

Aero the Akrobat	dt	119.00
Alien 3	dt	59.00
Animaniacs	dt	99.00
Baby Boom	dt	109.00
Back to the Future 3	dt	59.00
Ballz	dt	89.00
Batman and Robin	dt	119.00
Battle Frenzy	dt	109.00
Boogerman	dt	109.00
Brutal - Paws of Fury	dt	109.00
Bulby 2	dt	89.00
Cannon Forder	dt	109.00
Castlevania	dt	89.00
Chaos Engine	dt	109.00

Clay Fighter dt 109.00

Cool Spot	dt	99.00
Crisis Ball	dt	99.00
Duffy Duck in Hollywood	dt	109.00
Dino Dini Soccer	dt	109.00

Double Clutch dt 49.00

Dr. Robotniks	dt	99.00
Dragon - Bruce Lee	dt	99.00
Dschungelbuch	dt	99.00
Dune 2	dt	109.00
Dynamite Headdy	dt	109.00

Earth Worm Jim dt 119.00

Ecco the Dolphin 2	dt	109.00
Eternal Champions	dt	79.00

Fifa Soccer 95 dt 109.00

Flink	dt	94.00
Flintstones	dt	99.00
Flintstones - Movie	dt	119.00
Generation Lost	dt	89.00
Gynoug	dt	49.00
Harvax	dt	99.00
Hurricanes	dt	99.00
IMG Int. Tour Tennis	dt	99.00
Itchy & Scratchy Show	dt	99.00
Jurassic Park Rampage	dt	105.00
Kawasaki Super Bikes	dt	89.00
Kick Off 3	dt	109.00
Landstalker	dt	119.00
Lemmings 2	dt	109.00

Lion King (24 Meg) dt 114.00

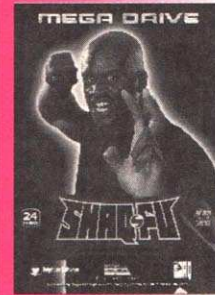
Lothar Matthäus	dt	109.00
Madden NFL 95	dt	109.00
Marble Madness	dt	79.00
Mario Andretti Racing	dt	109.00
Marko's Magic Football	dt	119.00
Maximum Carnage	dt	119.00

Mega Bomberman dt 99.00

Mega Turrican	dt	89.00
Mickey Mania	dt	109.00
Micro Machines 2	dt	109.00
Mighty Max	dt	79.00
Mutant League Football	dt	69.00
NBA Jam	dt	119.00
NBA Live 95	dt	109.00
NHLPA Hockey '95	dt	109.00
Newman-Haas Indy Car	dt	119.00
Nigel Mansell	dt	109.00
Normy's Beach Babe	dt	89.00
Offthrifts	dt	69.00
PGA Euro Tour	dt	89.00
PGA Tour Golf 3	dt	109.00
Page Master	dt	109.00
Pete Sampras Tennis	dt	109.00
Pinkie	dt	94.00
Pirates o.t. Dark Water	dt	109.00
Pitfall!	dt	109.00
Power Rangers	dt	99.00
Powerdrive	dt	89.00
Powermanger	dt	49.00
Prince of Persia	dt	59.00
Probotector	dt	115.00
Psycho Pinball	dt	114.00
Radical Rex	dt	94.00
Rosenmährer Mann	dt	89.00
Red Zone	dt	119.00

Rise of the Robots dt 129.00

Road Runner	dt	99.00
Rocket Knight Adventure	dt	69.00
Rugby World Cup	dt	109.00
Sequest DSV	dt	109.00
Second Samurai	dt	94.00



Shao-Fu (24 Meg)	dt	99.00
Shao-Fu ind. Musik CD	dt	107.00
Shining Force 2 (DA)	dt	129.00
Skitchin	dt	59.00
Snake, Rattle 'n' Roll	dt	59.00

Soleil (Komp. dt) dt 119.00

Sonic & Knuckles	dt	99.00
Sonic 1	dt	49.00
Sonic 2	dt	85.00
Sonic 3	dt	99.00
Sonic Spinball	dt	99.00
Sparkster	dt	99.00
Speedy Gonzales	dt	109.00
Spiderman/X-Man	dt	99.00
Spitterhouse 2	dt	49.00
StarGate	dt	119.00
Streetfighter 2 Champ.	dt	129.00
Streets of Rage 3	dt	129.00
Suberania	dt	10

MARTIN

Sssssss...schnarch!

Uups, Tschuldigung. Ich hatte gerade

begonnen, SeaQuest DSV zu spielen, als meine Augenlider plötzlich fürchterlich schwer wurden, meine Atmung entspannte sich und wurde regelmäßig, und schon befand ich mich mitten in der schönsten REM-Phase. Das nächste, an das ich mich erinnere: Ich war Kommandeur des modernsten Unterwasser-Forschungsschiffes und erlebte gefährliche Begegnungen mit feindlichen U-Booten und durfte für meine Brötchengeber einige fantastische und abenteuerliche Einsätze fahren.

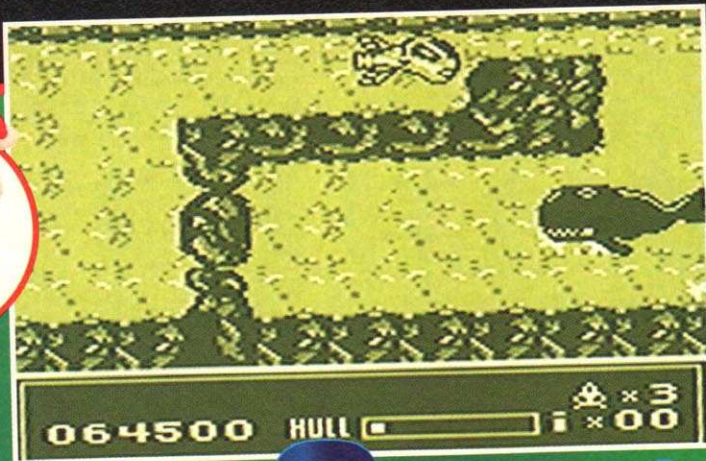
Naja, dann bin ich eben aufgewacht und mußte feststellen, daß ich auf ein unwahrscheinlich lahmes, horizontal scrollendes Shoot-'em-Up stierte, in dem es wirklich nichts gab, was wenigstens ein Fünkchen Aufregung versprochen hätte.

Die Grafiken sind extrem simplomanisch, und jenes besagte Riesenschiff sieht eher aus wie ein morscher Baumstamm, als wie ein ultramodernes U-Boot. Die Feindschiffe, die Dich ständig attackieren, wirken allerdings noch alberner.

Du hast eine Unmenge von Einsätzen zu fahren (oder besser tauchen) - nämlich insgesamt sieben. Denen gelingt es jedoch kaum, Deinen Adrenalinspiegel irgendwie positiv zu beeinflussen, denn das Aufregendste, was Dir widerfährt, ist, in einer bunten Lakritzmischung herumzupaddeln, Kanister einzusammeln und Haie in die Luft zu sprengen.

Jeder, der das Pech hatte, Hunt For Red October auf dem Game Boy spielen zu müssen, kann sich in etwa eine Vorstellung davon machen, wie langweilig, dröge und zähflüssig das Gameplay auf dieser Cart vor sich hinblubbert.

Wenn Du die gleichnamige TV-Serie schon mal gesehen hast, dann weißt Du, was in diesem Game alles hätte drinstecken können, um es ein wenig ansprechender zu machen. Stattdessen präsentiert man uns ein überstürztes Lizenzspiel - eine tödliche Katastrophe.



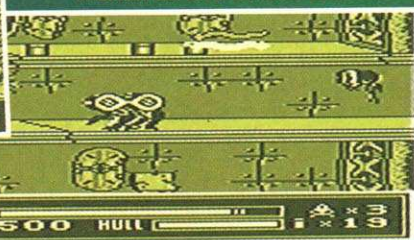
seaQuest DSV

Gemütlicher als ein Wasserbett!



△ Und wieder lauern ausgelassene Unterwasserspächchen!

▽ Als bekanntes Süßwarenprodukt verkleidet, erforscht die Crew ein altes Schiffswrack.



Blubb, Blubb! Hey, der Super Game Boy gibt dem Spiel eine nette Unterwasser-Atmosphäre, auch wenn kein spezieller Rahmen vorhanden ist.

Okay, einige kleine Dinge nähern sich gefährlich der Grenze zur Spielbarkeit, z. B. der Darwin-Level oder ein Abschnitt aus der fünften Mission, wo sich die Action bis in Space Invaders-Territorium vorwagt.

Aber die Aussicht, auf unabsehbare Zeit Kanister einzusammeln und sich dabei im Schneckentempo durch simple Unterwasserlandschaften zu wälzen, löst diesen unwiderstehlichen Drang aus, die Kiste abzuschalten und sich ins Bettchen zu legen. Schnarch...sssssss...

PHILIP



Was ist los mit Dir, Martin? Es war doch ein tolles Spiel! Aber genug geredet über The Hunt For Red October - wenden wir uns nunmehr SeaQuest DSV zu. Die TV-Serie ist ja eher ein müder Raumschiff Enterprise-Ableger für Unterwasserfans - eine hohe Einschlafquote ist garantiert. Aber das Game zur Serie hatte doch mein Interesse wecken können...für ein Weilchen. Aber schon bald hat mir das langsame und einfältige Dahinplätschern der Sub-Games den Rest gegeben. Der 2D-Abschnitt mit dem Reaktor ist nicht schlecht, doch beim Diver-Sub-Game schnappst Du unwillkürlich selbst nach Luft, nur um nicht einzunicken. Alles ein bißchen dumpf und mittelmäßig, genau wie die Fernsehserie, ehrlich.



△ Der Diver löst sich vom U-Boot, um mal wieder ein paar Kanister einzusammeln - genial!

seaQuest™
DSV



VERLAG

THQ
02161-92740

PREIS

ca. DM 69,-

ERHÄLTlich
JETZT

SPIELART

SHOOT-'EM-UP

KAPAZITÄT

2MBit

BESONDERHEITEN

KEINE

STEUERUNG

SONAR

TORPEDO
FEuern

TAUCHSONDE
STARTEN

BEWERTUNG

GRAFIK 62

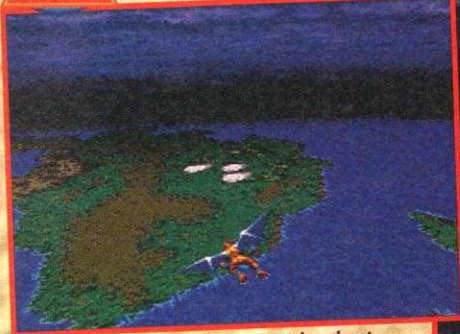
SOUND 60

GAMEPLAY 58

DAUERSPASS 63

PROFAZIT

63



△ Du mußt Dir jetzt ein neues Ziel suchen!

PETER

Wer sich an Gargoyle's Quest für den Game Boy erinnert, sollte sich jetzt schon über dieses geheimnisvolle japanische Spiel freuen - es ist nämlich die auf 16-Bit erweiterte, verbesserte und mit ganz viel Schokolade und Zuckerguß überzogene Version für das SNES.

Das Rezept, nach dem das Spiel entstanden ist, läßt sich allerdings schon auf den ersten Blick entdecken: man mische Ghouls 'n Ghosts mit Skyblazer, rühre gut um, füge einen Schuß guter Grafik und fetzigen Sound hinzu und lasse das Ganze ein wenig vor sich hin köcheln. Das ändert aber nichts daran, daß Demon's Blazon eine packende Geschichte ist - und sehr gut spielbar obendrein!

Als Kreatur mit Flügeln flatterst Du da durch die Landschaft, verfügst über magische Kräfte und wirfst ab und zu mit Feuerbällen. Du kämpfst mit Zombies und anderen Monstern und hin und wieder triffst Du auf einen großen Drachen oder andere aus dem Himmel herabstürzende Viecher, die besser zu kämpfen verstehen als Du.

Ich weiß, das klingt nicht gerade aufregend. Ist es im Anfang auch nicht, aber je weiter Du kommst, desto spannender wird die Geschichte. Demon's Blazon enthält nämlich mehr als nur das simple Reagieren auf die Figuren: Du kannst z.B. an sehr interessanten Handelsplätzen neue magische Kräfte erwerben. Allerdings ist es etwas riskant, das Spiel stammt nämlich aus Japan. Und die Texte in dieser Cartridge bestehen aus japanischen Zeichen - wenn Du Dich also für einen japanischen Text entscheidest, ist es für Dich ähnlich wie Russisch Roulette. Ich z.B. wurde mehrfach aus dem Laden herausgeworfen, weil ich die Ladenhüterin unwissentlich beleidigt hatte.

In diesem Shoot-'em-Up gibt es sehr viel zu entdecken, die Darstellungen sind hervorragend, die Atmosphäre ist packend. Ein Spiel, das einen lange an der Konsole festhält - obwohl man allerdings sagen muß, daß wir alles schon mal irgendwo

▽ Tief Luft holen, die Brust heraus - Du mußt jetzt stärker aussehen, als Du bist.



△ Aber was ist das denn!? Bist Du nicht gewarnt worden?

DEMON'S BLAZON

magisch, fetzig, spannend!

MARTIN

Ich hatte gehofft, dieses Spiel würde sich eng an den alten Bekannten vom Game Boy, Gargoyle's Quest, anlehnen. Teilweise wurde diese Hoffnung auch erfüllt, denn Demon's Blazon hat die magischen Elemente des Klassikers übernommen - wie in Actraiser II wurde allerdings der Abenteuer-Anteil stark vergrößert. Glücklicherweise ist diese Anpassung sehr gut gelungen, wobei mir vor allem die Anfangsszene gefallen hat, in der Du mit dem Boss konfrontiert wirst. Alles in allem ist Demon's Blazon ein großartiges Actionspiel, dem es gut anstehen würde, wenn es für europäische Verhältnisse übersetzt und konvertiert werden würde. Die Fans von Gargoyle's Quest würden es danken!

gesehen haben.

Ein großer Nachteil für uns Europäer ist natürlich der japanische Text - aber man kann darüber auch einfach hinwegsehen. Das Spiel läuft natürlich nur auf amerikanischen Fernsehern, ob es jemals für das PAL-System konvertiert wird, ist mehr als zweifelhaft.



VERLAG

CAPCOM
089-5460800

PREIS

ca. DM 139,-

ERHÄLTLICH

JAP IMPORT

SPIELART

PLATTFORM SHOOT-'EM-UP

KAPAZITÄT

16MBit

BESONDERHEITEN

PASSWÖRTER

STEUERUNG



BEWERTUNG

GRAFIK	81
SOUND	80
GAMEPLAY	83
DAUERSPASS	74

PROFAZIT

79

BLACKHAWK

Ein Grund zum Jubeln?

MARTIN



Mit den Worten "Tschüß, Sohn, nett dich zu kennen," wird Blackhawk vom König zu einem 20jährigen Urlaub auf die Erde geschickt, so daß Sarlac (kenne ich den nicht aus Jedi?) sich den magischen Lichtstein unter den Nagel reißen kann. Eines Tages wird unser Held plötzlich nach Tuul (seinem Heimatplaneten) zurückkatapultiert, um das letzte Gefecht zu bestreiten. Klischees? Klar, aber die gibt's heute doch überall.

Aus vielerlei Gründen erscheint Blackhawk mindestens zwei Jahre zu spät. Wie Du siehst, sind die Grafiken etwa auf dem Stand des Jahres 1992 und nutzen die Möglichkeiten des SNES nicht einmal ansatzweise aus. Flashback, auf dem dieses Spiel basiert, sieht weit besser aus, obwohl es deutlich älter ist. Blackhawk muß sich nun also mit Spielen wie Earthworm Jim, Donkey Kong Country und Lion King auseinandersetzen, und ganz ehrlich: Das ist wirklich nicht seine Kragenweite.

Das gesamte Spiel wird aus einem seitlichen Blickwinkel betrachtet. Du interagierst dabei mit verschiedenen Figuren, wie Gefangenen oder Agenten, und fegst die alten Wächter von der Platte, die alle irgendwie aussehen, wie Eidechsen im Gladiatorkostüm.

Meine ersten Eindrücke waren zwiegespalten - die Hauptfigur bewegt sich wie Lester Chaykin in Another World oder Flashback, aber seine Animation ist längst nicht so flüssig wie beim Rotoscoping der Delphine-Games. Auch gibt es einige nervige Verzögerungen, z. B. wenn er die Knarre zieht.

▽ "Erstens bin ich nicht Dein kleiner Bruder, und zweitens werde ich jetzt diesen Zaubertrank einnehmen und Dir anschließend das Hirn wegpusten!"



▽ Wer hat meinen kleinen Bruder erschossen?



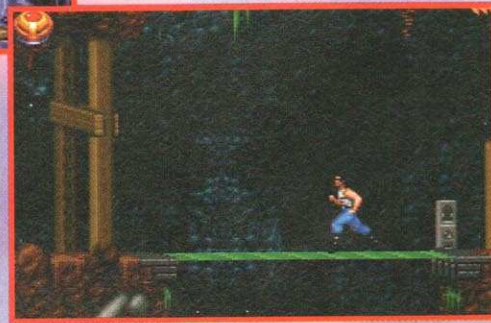
zu Boden gehen, während Du ihnen die Ohren mit einer abgesägten Schrotflinte sauberpustest.

Die Gefangenen eignen sich hervorragend als menschliche Schutzschilde im Kampf mit laserbewaffneten Gnomen, peitschenschwingenden Fremdlingen und verrückten Robotern. Gibt es etwas Selbstsüchtigeres und Sadistischeres, als zu beobachten, wie sich ein getroffener Gefangener vor Dir auf dem Boden krümmt, während Du Dich hinter ihm versteckst? Aber das ist es, worum



FREE AT LAST!
TAKE THIS
POTION, BROTHER.

Aber die große Frage für mich lautet: Wenn man sich schon die Mühe gemacht hat, die Figuren einigermaßen schlüssig zu animieren, warum sind dann die Hintergrundgrafiken so lieblos ausgefallen? Sie sind eine einzige Enttäuschung. Die einzigen erwähnenswerten Grafiken sind die der angeketteten Gefangenen, die sich überzeugend von ihren Fesseln befreien und



PETER

Ein Flashback für arme Leute und, um es mal deutlich zu sagen, kaum das Geld wert. Die Grafiken sind fürchterlich, wenn auch einige Animationen durchaus überzeugend wirken. Geärgert haben mich die Pausen, wenn Blackhawk seine Waffe zieht - die Gegner sind immer schneller. Ich habe das Game eine ganze Weile lang gespielt und fand es gegen Ende sehr eintönig. Weder Grafiken noch Spielbarkeit zeigten irgendwelche Tendenzen zur Besserung. Hier fehlt einfach ein Fünkchen Originalität, das gewisse Etwas. Blackhawk ist deutlich schlechter als Flashback und ein Schritt in die falsche Richtung. Vor ein paar Jahren vielleicht...



sich bei Blackhawk alles dreht. Dazu kommen schnelle Reflexe und ein sauberes Timing. Es ist anfangs ganz schön schwierig, mit diesem Spiel zurechtzukommen. An vielen Stellen des Games könnte ein leicht mißglückter Sprung oder ein zu zögerliches In-Deckung-gehen den sofortigen Exitus zur Folge haben.

Die unbegrenzten Continues und auch die Paßwörter für jeden Level sorgen zwar dafür, daß sich der Frustfaktor auf ein tragbares Minimum beschränkt, aber das wiederum tut dem Spiel als Ganzes nicht gut - es ist einfach zu leicht.

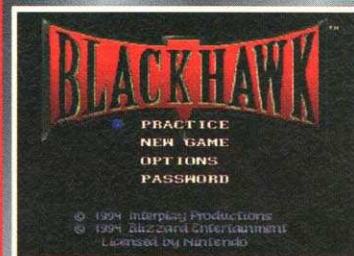
Blackhawk ist ein gut spielbares Plattformabenteuer. Es leidet aber unter der mangelnden Abwechslung, weil viele Rätselaufgaben nichts weiter verlangen, als Türen mit Bomben aufzusprengen, Schlüssel zu finden und per Fernzündung Generatoren zu zerstören. Bei Flashback konnte man über die Abwechslung und Komplexität der Einsätze und Einsatzorte die Eintönigkeit der eigentlichen Handlung leicht vergessen. Dem Gameplay von Blackhawk gelingt dies nicht. Als ob dies noch nicht ausreichte, spielt sich das Game in einem seltsam gedrosselten Tempo. Selbst einfachste Aufgaben, wie das Besteigen einer Leiter, bekommen so die dramatische Dimension eines Fußmarsches durch einen Ozean aus klebriger Marmelade. In der Zeit, die Du brauchst, um Deine Waffe zu ziehen und sie auf einen Gegner zu richten, kannst Du locker Kaffee kochen gehen. Die Feinde stehen natürlich schon schußbereit da und können Dich im Bruchteil einer Sekunde in Deine Moleküle zerlegen.

PHILIP

Ich hatte mir fest vorgenommen, Blackhawk für etwa eine Stunde zu spielen, nur um diesen Kommentar zu schreiben. Daraus wurde dann eine halbe Nacht - ich hab's mit nach Hause genommen. Das Spiel hat mich wirklich mehr als gefesselt. Hier gibt es zwar nichts, was nicht schon vorher in Spielen wie Flashback und Prince of Persia besser gemacht wurde, aber der Zugang zu Blackhawk ist mir sehr leicht gefallen. Gleich von Beginn an stehst Du im Mittelpunkt der Action, ballerst auf Schweinewächter und Gefangene, um ihnen das Hirn wegzublasen ein Riesenspaß. Die Grafiken sind sehr ansprechend, und die Animation ist enorm flüssig. Wenn Du mal so richtig in ein Spiel hineinkriechen willst - hier ist es!



△ Blackhawk entdeckt einen Freund aus Kindertagen...



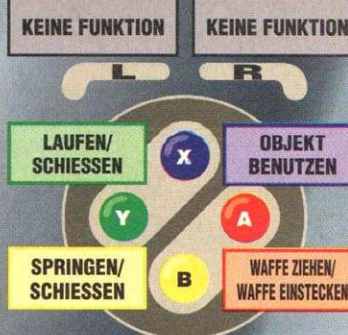
VERLAG
INTERPLAY
06107-930100

PREIS
ca. DM 139,-
ERHÄLTLICH

JETZT
SPIELART
PLATTFORM

KAPAZITÄT
8MBit
BESONDERHEITEN
PASSWÖRTER

STEUERUNG



BEWERTUNG

GRAFIK 80
SOUND 75
GAMEPLAY 74
DAUERSPASS 76

PROFAZIT

78



△ Ich möchte mal wissen, warum alle Piraten Halstücher tragen. Das aber nur nebenbei. Hier muß Du alle Münzen einsammeln, um etwas am Geldspielautomaten gewinnen zu können.



ANIMANIACS

BÄRBEL



Nachdem Animaniacs im September Premiere hatte, schaffte die Serie direkt den zweiten Platz in der Fernsehhitliste für amerikanische Kinderprogramme. Dem außerordentlichen Erfolg der Fernsehserie folgt nun Konami mit einer Super NES Version pünktlich vor Weihnachten (so ein Zufall). Hauptdarsteller des Spiels sind natürlich die frechen Stars der Fernsehserie: Yakka, Wakka und Dot, und man könnte schon sagen, daß ihre Landung auf Super NES einiges Aufsehen erregt hat.

In dieser zuckersüßen Version müssen die drei Freunde das Script für Acmes neuen Film wiederfinden, das die schlaun und machthungrigen Ratten - Brains und Pinky - gemeinerweise geklaut haben. Das Script besteht aus 24 Seiten, die über alle Abteilungen

Ihr dreckigen Ratten!

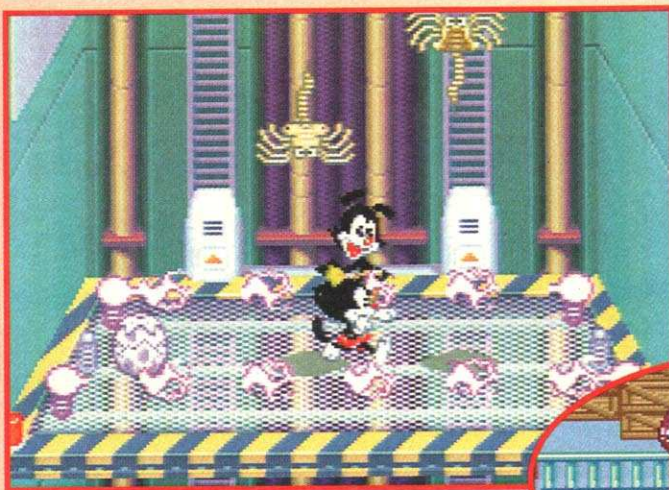


△ Die Kulissen für den nächsten King Kong-Film? Was auch immer, Dot geht's dreckig.

der Warner Bros Filmgesellschaft verstreut wurden, auch in die Abteilungen für Fantasy, Science Fiction, Unterwasserszenen und Abenteuer.

Die Science Fiction-Abteilung ist bei weitem das beste Level.

Hier begegnest Du einer Mülltonne, die glaubt, sie sei R2-D2, Monolithen vom Typ 2001 huschen im Hintergrund herum, und es gibt massenweise Eier, aus denen Aliens hervorplatzen! Dieser Humor ist erstklassig, nur erschöpft er sich leider in dieser einen Szene und man sucht ihn im restlichen Spiel vergeblich. Im Vergleich hierzu wirken die



△ Dies ist der Schauplatz der kompletten Handlung. Die Studios sind die großen Kaufhäuser.

PHILIP

Das einzige Mal, daß ich Animaniacs als Zeichentrickfilm gesehen habe, befand ich mich in einem komatösen Zustand auf dem Fußboden eines Freundes, deshalb kann ich die Originaltreue des Spiels nicht beurteilen. Was ich wohl beurteilen kann ist die Spielbarkeit, die ich in einem Wort zusammenfassen will: frustrierend! Stell Dir Deinen Frust vor, wenn Du Dich in Deiner Wohnung eingeschlossen hast, während draußen das Supermodel Deiner Träume auf Dich wartet, und Du stattdessen den Abend mit einem ABBA-Video verbringen mußt. Jetzt verdoppele diesen Frust und Du bekommst eine Vorstellung von Animaniacs! Jede Szene könnte tödlich sein, die gut programmierte Perspektive wirkt forciert, und die Musik ist ungefähr so angenehm wie das Geräusch des Bohrers beim Zahnarzt. Der Wiedererkennungseffekt von Elementen aus dem Film ist ja ganz nett, aber es kann die miese Spielqualität nicht wiedergutmachen. Konami, normalerweise sehr anspruchsvoll, hat hier wieder mal ein goldenes Ei für kleinere Kinder gelegt, aber ich sage jedem über 12: vergiß es, es wird Dich in den Wahnsinn treiben.



△ Wenn Du diesem Kaninchen nicht präzise folgst, wirst Du an der anderen Seite des Baums kleben.

anderen Levels eher farblos. Hier muß man vor allem herumrennen, springen und ausweichen, ohne daß dies viel Spaß machte oder auch nur einen Sinn ergäbe.

Würden die technischen Aspekte, die Perspektive oder das Frühwarnsystem vor Zusammenstößen, funktionieren, wäre schon viel gewonnen. Aber die meiste Zeit stürzt Du von der Klippe oder springst in einen Fluß, weil Du die Plattform nicht finden kannst. Auch die beiden anderen Figuren (Du kannst, ganz nebenbei bemerkt, zwischen ihnen wählen) sind eher hinderlich. Sie laufen ständig um Dich herum und versperren Dir die Sicht.

Die Grafik ist allerdings hervorragend und entspricht der Zeichentrickvorlage. Gute Optik war eben schon immer Konamis Markenzeichen. Das einzige, was mich wirklich stört, ist, daß die Figuren in das Spiel gequetscht wurden, ohne daß sie im Verlauf der Handlung tatsächlich eine Rolle spielen. Der Sicherheitsbeamte Ralph wird zum Beispiel kaum eingesetzt. Viel besser wäre gewesen, er würde Dich durch die Levels jagen, und Du müßtest ihn gelegentlich abhängen, damit Du Deinen Auftrag erfüllen kannst.

Einer der wenigen originellen Züge in Animaniacs ist die Art und Weise, wie Du Medaillen sammeln mußt, um diese dann an einen Spielautomaten zu verfüttern und so vielleicht ein paar zusätzliche Leben oder Continues gewinnst. Der Nachteil ist natürlich, daß Du Deine Medaillen auch auf



▽ Bei diesem gigantischen Todesstern mußt Du sehr vorsichtig vorgehen.

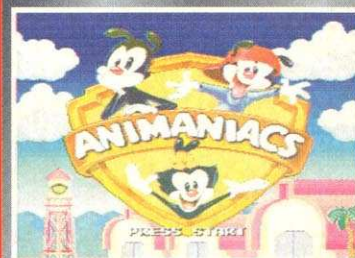
MARTIN

Bestimmt hat alles einmal mit einer guten Idee im Planungsbüro von Konami angefangen, aber es ist eben nicht so gut auf den Bildschirm übergekommen. Okay, die Animaniacs sind spritzig und fetzig, aber an die schräge Perspektive, die bei vielen Levels benutzt wird, kann man sich nur schwer gewöhnen, sie wirkt darum eher störend. Die Parodien auf Filme wie Krieg der Sterne oder Aliens sind hervorragend. So wünscht man sich das ganze Spiel. Stattdessen bekommen wir eine verwirrende Mischung aus sehr schweren Spielvarianten, von denen sich keine einzige besonders auszeichnet. Und was zum Teufel soll dieser merkwürdige Tanz der Animaniacs, wenn Du mal Pause machst? Insgesamt würde ich das Spiel nur jüngeren Kindern empfehlen. Erwachsene sollten einen großen Bogen darum machen.



einen Schlag verlieren kannst.

Die Kids unter zehn werden sehr wahrscheinlich mit Animaniacs glücklich werden. Besonders die vielen Figuren sind attraktiv. Für die älteren Spieler könnte es etwas weniger aufregend werden. Nicht schlecht, aber keineswegs eine Konami-Bestleistung, und längst nicht so gut wie Sparkster.



VERLAG

KONAMI
069-9508120

PREIS

ca. Dm 139,-

ERHÄLTLICH

JETZT

SPIELART

PLATTFORM

KAPAZITÄT

8MBit

BESONDERHEITEN

PASSWÖRTER

STEUERUNG

OBSTMASCHINE
ANHALTEN

FIGUREN WÄHLEN

AUFNEHMEN/
WERFEN

FIGUREN
SPEICHERN

SPRINGEN

STÜRZEN

BEWERTUNG

GRAFIK 89

SOUND 79

GAMEPLAY 70

DAUERSPASS 81

PROFAZIT

80

PHILIP

Mit diesem Spiel betrittst Du die fraktale Welt. Eine Welt, in der nichts mehr normal ist und in der das Wort "seriös" bestenfalls im Lexikon zu finden ist. Gib also Deine Vernunft an der Garderobe ab, nimm Platz und lege die Sicherheitsgurte an! Wir machen in Time Warp jetzt eine Reise in das Land, wo Ren und Stimpy ihr Unwesen treiben!

Das kennst Du doch: "Happy happy, joy joy! Du dreckiges Schwein!". Richtig, das aus dem Fernsehen bekannte groteske Paar erscheint jetzt wieder in einem Spiel, in dem die beiden einige verrückte Abenteuer zu bestehen haben. In diesem Plattformers

REN & STIMPY TIME WARP

müssen der Hund und die Katze 47 Millionen Punkte sammeln, um eine Zeitmaschine erwerben zu können.

Du kannst in diesem Spiel entweder den manisch-depressiven Chihuahua Ren (das sind diese ganz winzigen Hunde, die in jede Handtasche passen) spielen, oder die Miezekatze Stimpy. Du kannst aber auch als Team auftreten.

Beide Figuren haben ihre eigenen Moves. Ren benutzt gerne die Pfoten, um Feinde abzuwehren, während Stimpy es vorzieht, brechreizerregende Wollknäuel zu spucken. Das Beste an Time Warp ist, daß sich die Action ständig ändert. In den ersten Levels muß Du durch Straßen schlendern und nach Punkten suchen. Wenn Du die schließlich im Sack hast, kannst Du in der allerneuesten Zeitmaschine losdüsen - im Mode 7, ähnlich wie in Lawnmower Man.

Das Spiel präsentiert sich als ein Mischmasch von verschiedenen Stilen, die durch die Fernseh-Lizenz zusammengehalten werden. Das ist aber bei weitem nicht alles: Die Grafik ist eine exakte Kopie des Originals, der Sound ist exzellent gelungen.

Wenn Du den Zeichentrickfilm schon gut fandest, dann führt für Dich kein Weg an Time Warp vorbei. Das Spiel macht Spaß, macht sogar süchtig. Du kannst Dich kaum davon lösen!



△ Auge in Auge mit der Bulldogge!

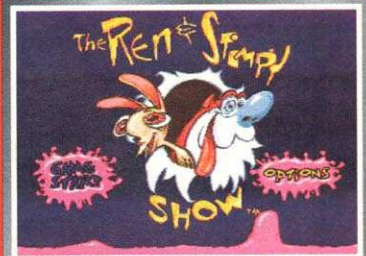
< Dieses Spiel im Spiel ist zum Lachen!

Happy
happy,
joy joy!



PETER

Also, eigentlich finde ich die Zeichentrickserie ja echt zum Würgen. Bei dieser Cart hier hat mich ganz besonders das Sprachsample "You filthy swine!" inspiriert. Und zwar so sehr, daß ich das Game nach höchstens zehn Minuten bereits aus dem Fenster katapultieren wollte. Die Grafiken des Spiels sind allerdings echt gut. Nur mit der Steuerung scheint mir doch einiges im Argen zu liegen. Die Spielperspektive macht es schwierig, Deine Position zum Gegner klar auszumachen. Das heißt, daß der Kampf gegen die Bosse mächtig hart ist. Ren & Stimpy ist nicht gut, nicht schlecht...na, halt eben so lala.



VERLAG

THQ

02161-92740

PREIS

ca. DM 139,-

ERHÄLTLICH

JETZT

SPIELART

PLATTFORM

KAPAZITÄT

12MBit

BESONDERHEITEN

PASSWÖRTER

STEUERUNG



BEWERTUNG

GRAFIK 86
SOUND 84
GAMEPLAY 78
DAUERSPASS 77

PROFAZIT

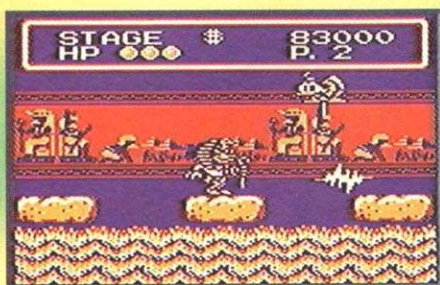
80

PHILIP

Quak, Quak, wahrscheinlich kennst Du diesen Disney-Zeichentrickfilm mit Onkel Scrooge und seinen tappstigen Neffen Huey, Dewey und Louie. Duck Tales 2 nun ist der Nachfolger von Duck Tales (wer hätte das gedacht!), das vor zwei Jahren herauskam. Hier kommen nun auch die Helden aus Teil eins wieder vor, zusätzlich Gyro, Webby und der böse Pirat Flintheart Groomgold.

Onkel Scrooge muß nun durch die ganze Welt reisen, um die fünf Schätze aufzutreiben, die am Niagara-Fall, in einem schottischen Schloß, in einer ägyptischen Pyramide, in Mu und in Flinthearts Schiff liegen. Die einzige Waffe, die ihm dabei zur Verfügung steht, ist ein mickriger Pogo-Stock - Scrooge muß sich also sehr genau überlegen, was er tut.

Duck Tales 2 ist eigentlich nur ein in verschiedenen Richtungen spielbarer



△ Alle Bosse muß man ein wenig vor den Kopf stoßen, um sie schlagen zu können.

MARTIN

Normalerweise liebe ich Ente am liebsten in Orangensauce, serviert mit Reis und Salat. Ich hatte also ernstliche Zweifel, ob Duck Tales II meinen Geschmack trifft ... Natürlich bin ich nicht so verblendet, daß ich erst einmal in die Cartridge beiße, aber nach einigen Minuten schon dämmerte es mir, daß dieses Spiel zu den besseren seines Genres gehört. Es bietet alles, was ein anständiger Plattformer bieten muß, da gibt es umfangreiche Level mit dämonischen Kreaturen, die es auszuschalten gilt, jede Menge geheimer Räume und natürlich eine sehr gut gestaltete Grafik. Normalerweise braucht man einige Zeit, bis man sich in Spiele dieser Art hineingefunden hat - nicht so bei Duck Tales II. Von Anfang an hat mich das Spiel gepackt!



Duck Tales 2

immer gut ducken!

Plattformer, dennoch gibt es in dem Spiel Elemente, die es von Konkurrenzprodukten abheben und für Spannung sorgen. Der Pogo-Stock z.B. läßt sich auf vielfache Weise ergänzen, so daß man mit ihm sehr variabel ist.

Natürlich gibt es da die bekannte Plattformer-Hüpferei. Aber abgesehen davon kannst Du in diesem Spiel auch Hebel betätigen und eine Kanone in die Wand feuern lassen, Du kannst Förderbänder einschalten und verborgene Wasserfälle erscheinen lassen. Und bei solchen Gelegenheiten kann es dann vorkommen, daß sich die traditionell von Nintendo-Spielen bekannten Geheimräume auftun. Wenn Du gründlich genug gesucht hast, wirst Du sicher auch die fünf Teile der Schatzkarte

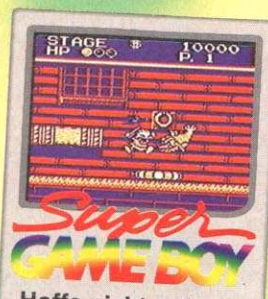
zusammenfügen können.

Ein großes Manko des Spiels ist, daß es bei Überlastung des Rechners dazu neigt, sehr langsam zu werden. Ärgerlich ist auch, daß Du alles Geld los bist, sobald Scrooge ein Leben verliert.

Es hat mich etwa einen halben Tag gekostet, bevor ich Duck Tales 2 im normalen Schwierigkeitsgrad durchgespielt hatte - es ist also nicht gerade eines der ganz schwierigen Spiele. Aber es gibt immerhin noch zwei weitere Schwierigkeitsstufen, wer es also etwas schwerer haben will, für den ist gesorgt. Duck Tales II ist auf jeden Fall einer der besseren Plattformer für den Game Boy und auch für Jüngere gut geeignet.



△ Nimm eine Abkürzung!



Hoffe nicht auf irgendwelche Änderungen, es gibt keine!

▽ Hau mal mit dem Pogo-Stock gegen diese Kästen!



VERLAG
NINTENDO
06026-9450

PREIS
ca. DM 69,-
ERHÄLTLICH
JETZT

SPIELART
PLATTFORM

KAPAZITÄT
2MBit
BESONDERHEITEN
KEINE

STEUERUNG

SPRINGEN

A

B

POGO
EINSETZEN

KEINE
FUNKTION

BEWERTUNG

GRAFIK 87
SOUND 81
GAMEPLAY 84
DAUERSPASS 75

PROFAZIT

81

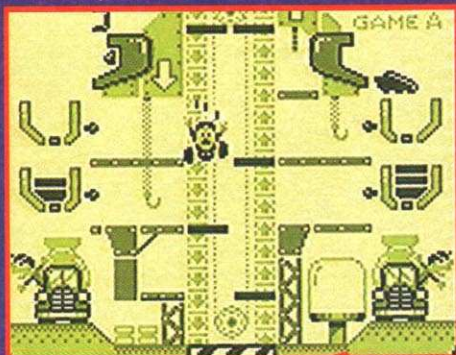
BÄRBEL

Es sieht idiotisch aus, es klingt idiotisch, es ist idiotisch - oder doch nicht? Das ist das Trügerische an GB Gallery. Alle Signale schreien "nicht kaufen!", aber wenn Du es dann einmal gespielt hast, willst Du nie wieder aufhören. Das ist zumindest meine bescheidene Meinung.

Dies ist die Gameboy-Version des Spiels mit den Kreisen und den Kreuzchen. Es ist ganz einfach. Dabei gibt es fünf Spielvarianten, allesamt gnadenlos geklaut von diesen Armbanduhren mit eingebautem Taschenrechner und so weiter, mit denen die Yuppie-Kinder in den frühen Achtzigern herumliefen und die so ärgerlich piepten.

Da ist dieses Spiel, bei dem Du drei Bälle jonglieren mußt und Du für jeden,

▽ Die klassische Zementfabrik ohne die Mario-Komponente.



PHILIP

Ich protestiere ganz entschieden gegen diese billige Zusammenstellung alter und blödsinniger Spiele. Was soll das? Glaubt man wirklich, hiermit den Leuten das Geld aus der Tasche ziehen zu können? Ich hatte tatsächlich angefangen zu glauben, der Gameboy hätte Zukunft, aber wo kommen wir denn mit derartigen Spielen hin? Die Grafik ist platt, der Sound ist gräßlich, und das Spiel - ha! Bestenfalls bedauernswert! Ich bin der Meinung, daß ein Spiel mir eine Menge mehr bieten muß als einfaches Punktesammeln. Ich meine, Du spielst es ein paar Mal, Deine Rekorde verbessern sich, und dann? Diese Uhren mit den integrierten Spielen hatten ihre kurze Blütezeit. Jetzt ist ihre Zeit abgelaufen, und ich persönlich habe mich darüber sehr gefreut!



GAME BOY GALLERY

Für Worte viel zu einfach!

▷ Jonglieren mit dem Game Boy - hier lernst Du es!



△ Wenn Du die Flagge siehst, drücke die Taste.



der in der Luft bleibt, einen Punkt bekommst. Für die mehr intellektuell ambitionierten gibt es "Vermin", bei dem ein blödsinnig aussehender Mann mit Holzhammerarmen versucht, kleine Wühlmäuse plattzumachen, die seine Rüben fressen wollen.

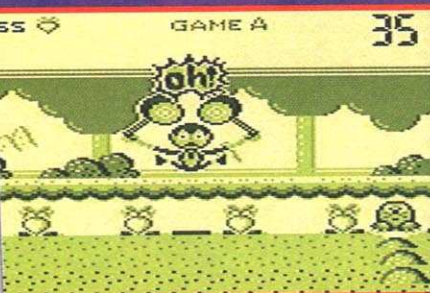
Der Flaggenmann ist eine Figur, die von Dir verlangt, alle möglichen komplizierten Abfolgen von Flaggenbewegungen zu behalten. Einen Punkt gibst's für jede behaltene Sequenz.

Schließlich hat Nintendo auch "Manhole" dazugenommen, wo Du vier Löcher auf Plattformen überbrücken mußt, damit die Mädels nicht in die fiese Kloake abstürzen. Ganz zum Schluß kommt dann noch die klassische Zementfabrik, wo eine Reihe Zementabfüllbehälter in die Lastwagen entladen werden müssen, bevor sie überlaufen. Das letzte ist ganz eindeutig das beste Spiel, weil hier sowohl Strategie als auch Reaktion gefragt sind. Kein Wunder, daß dies die meistverkaufte Armbanduhr mit integriertem Spiel aller Zeiten war.

Dabei muß ich gestehen, daß GB Gallery - so albern die Spiele an sich auch sind - das optimale Futter für den Gameboy ist. Wenn Du unterwegs bist, willst Du keine komplizierten Action- oder Plattformspiele, wo Du die Bonusse nicht vernünftig sehen kannst. Gib es zu: Du brauchst etwas unverschämte Simple, etwas, das Deine Reaktionen testet und Punkte macht, und das man am Ende der Fahrt ganz einfach ausschalten kann.

Ärgerlich ist allerdings, daß Nintendo vergessen hat, einen batteriebetriebenen Speicher für Rekorde einzubauen. Sehr ärgerlich!

GB Gallery ist schlicht und einfach hervorragend geeignet für die langweilige Busfahrt. Und mit fünf verschiedenen Spielen, die Dein Gehirn fünffach testen, was willst Du mehr?



△ Und wehe, Du verfehlst das Ungeziefer!

GAMEBOY GALLERY

©1990,1993,1994 Nintendo



VERLAG
NINTENDO
06026-9450

PREIS
ca. DM 79,-
ERHÄLTlich
JANUAR '95

SPIELART
PUZZLE

KAPAZITÄT
2MBit
BESONDERHEITEN
KEINE

STEUERUNG

ACTION

ACTION

KEINE FUNKTION

BEWERTUNG

GRAFIK 10
SOUND 25
GAMEPLAY 90
DAUERSPASS 85

PROFAZIT

85

GNADENLOS VIDEOSPIELE

TEL.: 089/4802913

WIR LIEFERN VERSANDKOSTENFREI
ab einem Lieferwert von DM 125,--

SUPER NES

Action Replay Pro 2	79,90	Contra us	69,90	Lock On us	109,90	Strike Gunner d	49,90
Gamemage	69,90	Cool Spot d	79,90	Lost Viking d	79,90	Strike Gunner us	39,90
Game Genie	59,90	C.R.J. Baseball d	59,90	Mario Allstar d	79,90	Striker d	79,90
Gamesaver	69,90	Crash Dummies us	49,90	Mario Andretti us	129,90	Stunt Racer FX d	119,90
		Crash Dummies d	69,90	Mariokart us	99,90	Super Bowling us	79,90
		Crazy Sports eu	89,90	Maximum Carnage d	129,90	Sunset Riders d	69,90
		Cybernator d	59,90	Metroid II d	119,90	Super Icehockey d	109,90
50/60 Hz Adapter	29,90	D-Force us	49,90	Mickey Mania d	139,90	Super Kick Off d	69,90
Street Winner Joystick	119,90	Darius Twin us	49,90	Might & Magic II eu	109,90	Super Mariokart us	79,90
Joypad/Dauerfeuer	39,90	Desert Fighter eu	119,90	Mr. Nutz eu	79,90	Super Metroid d	119,90
Joypads Infrarot	99,90	Donkey Kong d	139,90	NBA Allstars d	89,90	Super Morth d	109,90
5 Spieler Adapter	49,90	Double Dragon V d	119,90	NBA Jam d	99,90	Super Pang d	79,90
Joypad Verlängerung	19,90	Dr. Franken d	69,90	Obitus us	129,90	Super Soccer us	29,90
		Dracula d	79,90	On the Ball d	49,90	Super Streetfighter us	149,90
Actraizer 2 d	119,90	Drakkhen d	59,90	Oper. Logic Bomb d	79,90	Super Tennis us	29,90
Addam's Family d	59,90	Drakkhen us	39,90	Paperboy 2 us	39,90	Super Turrican d	99,90
Addam's Family us	39,90	Dragon d	119,90	Paperboy 2 d	59,90	Tazmania d	59,90
Addam's Family 2 eu	59,90	Dschungelbuch d	119,90	Pang d	69,90	Terminator 2 Arcade d	109,90
Adventure Islands us	49,90	EEEE! the Cat d	99,90	Parodius d	59,90	T2 Jugement Day	139,90
All American Footbat us	49,90	Empire Strikes Back d	89,90	Pilotwings us	29,90	Testdrive II d	79,90
Andre Agassi Tennis us	99,90	Equinox eu	69,90	Pitfighter us	39,90	Timeslip eu	49,90
Arcana us	49,90	F - Zero us	39,90	Play Action Football us	39,90	Tiny Toons d	69,90
Art of Fighting eu	89,90	F1 Pole Position	89,90	Pocky & Rocky d	89,90	Top Gear us	59,90
Axelay d	59,90	F1 Pole Position II d	119,90	Pop'n Twinbee d	89,90	Total Carnage eu	59,90
Baseball Simulator us	49,90	First Samurai d	49,90	Pop'n Twinb. Rainbow d	109,90	Thunderspirit j	59,90
Batman Returns d	59,90	Fighter History us	119,90	Populous 2 d	89,90	Tom & Jerry us	89,90
Battle Grand Prix j	59,90	Final Fantasy III us	159,90	Powermonger d	79,90	Troddlers d	109,90
Battleship d	69,90	Final Fight us	59,90	Prince of Persia d	59,90	Turrican d	59,90
Battletank us	49,90	Final Fight 2 d	119,90	Push Over d	59,90	Turn & Burn d	129,90
Battletank eu	69,90	Flashback	69,90	R - Type III eu	89,90	Turtles	59,90
Battletank 2 us	119,90	Foreman Boxing us	39,90	Raiden us	59,90	UN Squadron us	49,90
Battleloads d	89,90	Fun'n Games d	99,90	Rampart us	89,90	Untouchables us	119,90
Best of the Best eu	69,90	Ghouls'n Ghosts us	39,90	Rival Turf d	59,90	Val D'Isere d	139,90
Bill Laimber Basketb. us	39,90	Gods d	69,90	Rival Turf us	49,90	Vortex us	129,90
Blackthorne us	119,90	Gradius 3 us	39,90	Roadrunner d	79,90	Wizardry V us	109,90
Blues Bros j	49,90	Great Circus Mystery us	139,90	Rocketeer us	39,90	Wingcommander II eu	59,90
Blues Bros d	59,90	Home Alone us	29,90	Roger Clemens Football us	39,90	Winterolympics eu	69,90
Bomberman d	69,90	Hulk d	149,90	Rummenige Player Mgr.d	79,90	Wolfchild us	69,90
Bomberman 2 us	119,90	Hyper Zone us	49,90	RPM Racing us	49,90	Wolfenstein 3D d	99,90
Bonkers us	129,90	Illusion of Gaia us	139,90	Rushing Beat	49,90	World Cup USA d	129,90
Brawl Bros. d	79,90	Joe & Mac us	59,90	Secret of Mana d	119,90	World Heroes d	129,90
Breath of Fire us	149,90	Jurassic Park eu	79,90	Secret Missions d	69,90	World Heroes II us	129,90
Brett Hull Hockey d	129,90	Kablooey	39,90	Shaq Fu d	119,90	World League Basketball d	69,90
Bubsy d	89,90	K.H. Rummenige d	79,90	Simcity d	69,90	World League Hockey d	89,90
Bubsy 2	139,90	Kendo Rage us	69,90	Simcity eu	59,90	World League Soccer us	49,90
Bugs Bunny d	129,90	Kevin Keegan eu	59,90	Skyblazer eu	69,90	WWF Royal Rumble d	89,90
Captain America eu	59,90	Kick Off d	79,90	Slammasters d	139,90	X-Zone us	69,90
Chessmaster d	49,90	King Arthur eu	79,90	Smart Ball us	49,90	Xardion us	49,90
Chuck Rock us	49,90	King of Dragons d	109,90	Smash Tennis	109,90	Y's III us	99,90
Chuck Rock d	79,90	King of Monsters d	59,90	Smash TV d	79,90	Yogi Bear d	119,90
Chessmaster us	39,90	Lagoon us	69,90	Spanky's Quest us	49,90	Young Merlin eu	99,90
Choplifter III d	99,90	Last Action Hero d	69,90	Sparkster d	129,90	Zelda us	99,90
Clayfighter eu	119,90	Legend d	109,90	Starwing d	59,90	Zombies d	79,90
Claymates d	109,90	Lemmings d	69,90	Streetfighter 2 eu	59,90	Zool d	119,90
Cliffhanger d	59,90	Lemmings us	59,90	Streetfighter Turbo d	99,90		

Preisliste 07.11.1994

LIEFERBEDINGUNGEN

us = amerikanisches Spiel, d = deutsch oder europäisch (PAL) je nach Verfügbarkeit, l = japanisches Spiel, eu = europäisches Spiel (PAL) Anleitungen sind 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 oder Adapter.
Umtausch wegen Nichtgefallen ist generell ausgeschlossen. 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. Ab einem Lieferwert von DM 125,-- liefern wir versandkostenfrei. Ansonsten berechnen wir für Porto- und Versandkosten eine Pauschale in Höhe von DM 9,90.

PETER

"It's showtime!" beklagt sich der lange Lulatsch in der einführenden Szene, nachdem Du das neue Spiel eingelegt hast. Natürlich weißt Du nicht, wer diese Bohnenstange ist - in den USA dagegen ist er fast jedem Kind bekannt: es ist Michael Jordan, das Basketball-Idol. In dem Spiel Chaos in the Windy City (deutsch: Chaos in der windigen Stadt) hingegen treibt er sich mal nicht auf dem Spielfeld, sondern in den Niederungen Chicagos herum. Als Detektiv versucht er herauszufinden, wo seine verschwundene Mannschaftskameraden geblieben sind.

Die Geschichte beginnt in einem unterirdischen Labyrinth, das eher einem Gefängnis ähnlich sieht. Das Super NES kann mühelos sehr viele bunte Farben verarbeiten - warum aber sind diese Szenen in grau und schwarz gehalten? Einen eher grauen Eindruck macht auch die Spielhandlung - sie ist nämlich stinklangweilig.



▽ Hier stolpert unser Held über einen unheimlichen Zitteraal. Halte Dich fern von derartigen Untieren.



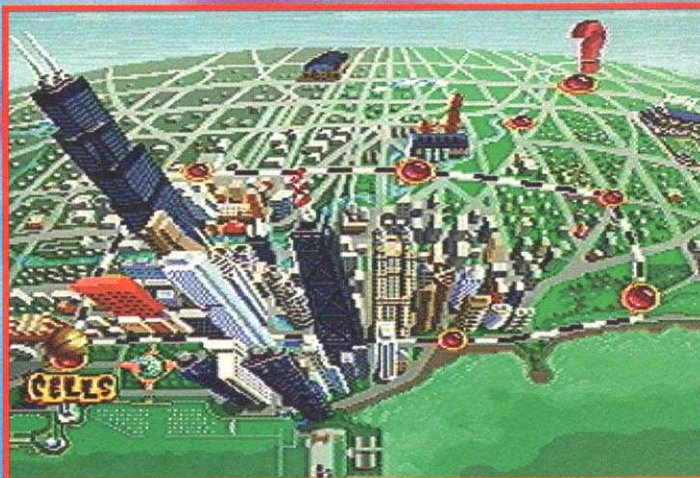
△ Mike foltert mit Breakdance.

MICHAEL JORDAN CHAOS IN THE WINDY CITY

Michaels Waffen in diesem Spiel sind - wer wäre darauf gekommen? - Basketballbälle. Davon hat er natürlich beliebig viele. Ab und zu kann er einen in einen Korb werfen (diese Technik heißt in der Fachsprache Dunk), um Bonus-Punkte zu sammeln, er kann seine Feinde damit ausschalten oder auf größere Entfernungen Schalter betätigen. Wie aber ein Lederball in der Lage sein soll, geheime Wege aufzutun, das bleibt eines der Geheimnisse dieses Spiels.

Chaos in the Windy City ist schon etwas fremdartig. Es besteht im wesentlichen

Ein Klischee nach dem anderen...



MARTIN



Da gab es zunächst einmal Shaq-Fu, ein Game über einen Basketball-Spieler - leider wurde in dem Game aber kein Basketball gespielt. Jetzt gibt es ein Spiel über den Basketball-Spieler Michael Jordan, und wieder wird kein Basketball gespielt. Was kommt als nächstes? Ein Spiel über den Rennfahrer Michael Schumacher, in dem er von Plattform zu Plattform hüpft? Wollen uns die Spiele-Produzenten eigentlich veräppeln? Und dann noch mit einem Spiel, das so mittelmäßig ist, daß man es schon nach einer Stunde satt hat? Chaos in the Windy City hat nichts, was einen längere Zeit an die Konsole fesselt. Das Spiel ist überflüssig, um es milde zu sagen. Wer diesen Review gelesen hat und dann noch meint, auch nur einen Pfennig für das Spiel ausgeben zu müssen, dem ist wirklich nicht mehr zu helfen.

darin, daß Du durch verschiedene Räume rennst und Türen mit Schlüsseln öffnest, die Du gewöhnlich auf der anderen Seite des Levels findest. Dein Ziel ist es, Deine Mannschaftskameraden zu finden und zu befreien. Aber was tun diese undankbaren Menschen, nachdem sie frei sind? Sie verschwinden und lassen Dich ohne ein Wort des Dankes stehen. Sehr nett.

Der Spielspaß hält sich sehr in Grenzen. Hier und da kann ein Hauch von Spannung aufkommen, wenn Du z.B. mit Hilfe von Power-Ups Dein Leder in einen Feuer- oder Eisball, eine Bombe, eine zielsuchende Rakete oder einen Bumerang verwandeln kannst. Leider halten diese Power-Ups nicht lange vor, Du mußt Dich nach



△ Warum tragen Jordans Mannschaftskameraden eigentlich andere T-Shirts?



kurzer Zeit wieder mit dem stinknormalen Lederball begnügen.

Michael Jordan selbst ist hervorragend dargestellt, er verfügt auch über zahlreiche Tricks, um sich seiner Gegner zu entledigen oder Punkte zu sammeln. Gut ist auch das Ende der Level gelungen: da fliegt Jordan wie Batman im Sprung auf Dich zu.

Alles in allem, es gibt viel bessere Plattform-Spiele auf dem Markt. Ich will nur einige Namen nennen: Earthworm Jim, Lion King, Donkey Kong Contry usw. Die Grafik in

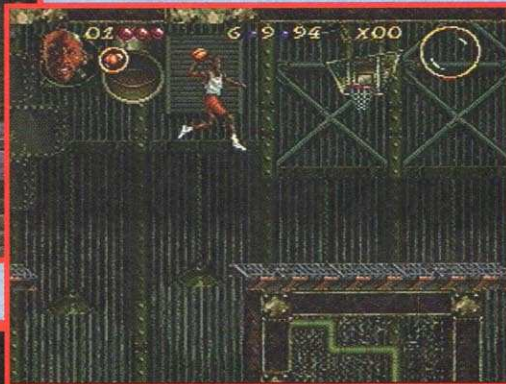


BÄRBEI



Ich weiß heute schon, daß niemand dieses Spiel kaufen wird. Ich kann mir einfach nicht vorstellen, daß jemand 120 Mark dafür auf die Theke legt, auch wenn er ein hartgesottener Basketballfan und Bewunderer von Michael Jordan sein sollte. Die Darstellungen sind langweilig und wiederholen sich ständig, vom Sound habe ich gar nichts mitbekommen (weil meine Flüche alles andere übertönt haben) und das Gameplay verleitet zum Einschlafen. Die Bedienung ist viel zu ungenau, so daß Du nur schwer den Ball dorthin bekommst, wo er hin soll. Glücklicherweise weiß ich, wo an meiner Konsole der Knopf zum Abstellen ist.

Chaos in the Windy City ist solide gemacht, aber zu grob. Der Sound vermittelt keine Atmosphäre, die Sprachausgabe ist undeutlich. Im Spiel gibt es zu viele Wiederholungen, es ist langweilig. Chaos in the Windy City macht den Eindruck, als habe sich jemand die Lizenz gesichert, bevor er überhaupt wußte, was für ein Spiel da herauskommen sollte. Michael Jordan wäre gut beraten, wenn er sich nicht auf solche Mätzchen einließ.



VERLAG

OCEAN

06107-930100

PREIS

ca. DM 129,-

ERHALTLICH

JETZT

SPIELART

PLATTFORM

KAPAZITÄT

12MBit

BESONDERHEITEN

PASSWÖRTER

STEUERUNG

KEINE FUNKTION

WAFFE TAUSCHEN



BEWERTUNG

GRAFIK 82

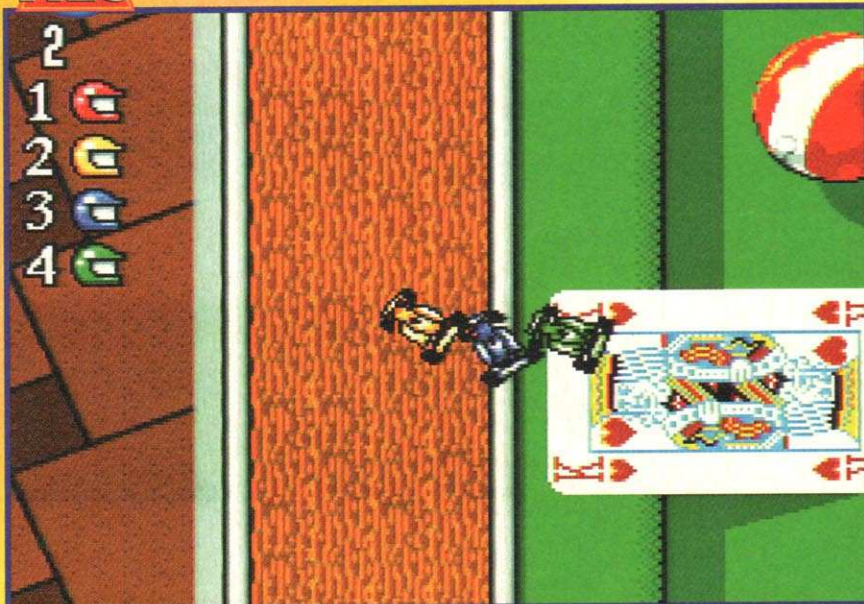
SOUND 74

GAMEPLAY 68

DAUERSPASS 71

PROFAZIT

70



△ "Und hier kommt Michael Schumacher, gefolgt von.... Nigel Mansell und Mr. Hill!"

▽ Die Sandbahnen sind ganz besonders rutschig. Vorsicht vor begrabenen Opas!



Die Größe spielt schon eine Rolle!

M I C R O MACHINES

BÄRBEL



Die Besitzer eines Mega Drive schwelgen schon seit längerem in dem erstaunlich süchtig machenden Micro Machines von Codemasters, und jetzt wird ihnen sogar noch eine sehr schmackhaft aussehende Fortsetzung dazu aufgetischt. Die Zeitschriften singen momentan Lobeshymnen! Meine Frage: Warum hat es so lange gedauert, bis dieses simple Spiel auf Super NES konvertiert wurde? Und warum bekommen wir jetzt, nach mehr als zwei Jahren, bloß das erste Spiel und nicht das weitaus bessere Micro Machines 2?

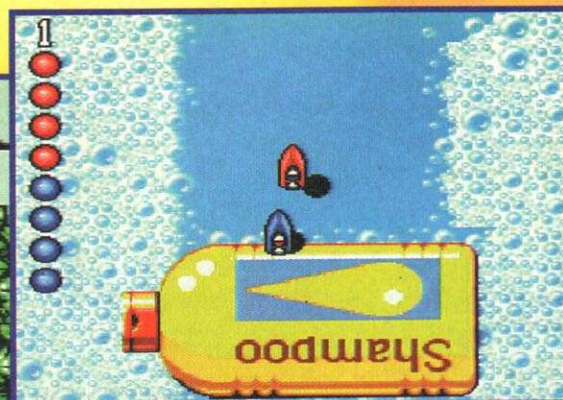
Nun muß ich zugeben, daß die Super NES-Version von MM in meinem Haushalt ganz sehnsüchtig erwartet wurde, aber zunächst war das Spiel eine Enttäuschung. Zum einen ist es ein gutes Stück langsamer geworden. Damit reduziert sich die Spannung. Besonders die Helikopter, die Panzer und Wagen kommen nicht mehr so gut.

Die Grafik ist farbenfroh und kindgerecht wie immer, aber das hat zwei Seiten. Einerseits behält das Spiel den Charme des Originals, andererseits wurden bei der Konvertierung die viel leistungstärkeren Chips des Super NES

▽ Die Szenen mit dem Hubschrauber sind die schwächsten im Spiel. Die Hecke läßt sich nur schwer bewältigen.



▽ Das hier ist eine Quietsch-Ente aus Gummi - es gibt noch mehr davon.



PHILIP



Früher fand ich die NES-Version einfach unschlagbar. Ich spielte sie, bis meine Finger mit fußballgroßen Schwielen bedeckt waren und meine Augen aussahen wie zermatschte Gummibärchen. Tatsache ist, nach so langem Dauerspiel interessiert es mich heute nicht mehr sonderlich. Weil also die Super NES-Konvertierung eine exakte Kopie der NES-Version ist, kann sie bei mir keine Pluspunkte sammeln. Grafik und Sound sind so simpel wie früher. Wenn Du MM allerdings noch nie gespielt hast, bekommst Du hier ein wirklich spannendes Wettrennen geliefert. 120 Märker sind aber ganz schön happig.



nicht berücksichtigt und die Bildqualität also nicht verbessert. Das klingt fast so, als hätten sich die Programmierer (Merit Software) aus Angst vor Codemasters nicht getraut, das Original zu verändern.

Stellenweise ist dieses Spiel einfach zu gut für sich selbst. Ich will das erklären: Die Sportwagen und die Formel 1-Elemente sind die besten Autos und Rennstrecken im ganzen Spiel, weil hier jeder Fahrer bis an seine Grenzen getestet wird. Bei beiden gibt es Abgründe, die zu überspringen oder zu umfahren sind, es gibt schmale Brücken, die in einem Höllentempo genommen werden müssen, und Unmengen von Hindernissen. Andere, wie zum Beispiel Oatmeal im Overdrive, Handyman's Curve und ganz besonders die Schnellboote sind dagegen zu - wie soll ich sagen? - zu zahm.

Glücklicherweise ist das Konzept vom MM so brilliant, daß dies letztlich das Spiel rettet. Du beschleunigst mit B, bremst nur ganz selten, und mit D kurvst Du durch die unterschiedlichen Miniaturstrecken, einschließlich einer Badewanne, einem Schulpult, einer Werkbank und einem Garten.

Die Steuerung ist nicht sonderlich kompliziert, alles ist eindeutig - mit ein paar Überraschungen - und hier liegt der Schlüssel zum Erfolg. Jeder und jede, von Tante Gertie mit ihrer Arthritis-Hüfte bis hin zum kleinen Hubert, dem Konsolenkünstler, kann dieses Spiel meisterhaft beherrschen. Zweifellos ein echtes Familienspiel.

Einzig neu an MM für Super NES ist der Drei- und Vier-Spieler-Modus. Hier kannst Du vier Bedienelemente zusammenschließen oder an zwei Geräten zu viert spielen. Letzteres ist, fürchte ich, völlig unpraktisch, weil die Fahrzeuge unabhängig vom Bediener beschleunigen und Du einfach nur steuern mußt. Vielleicht gerade darum ist es aber auch ganz witzig.

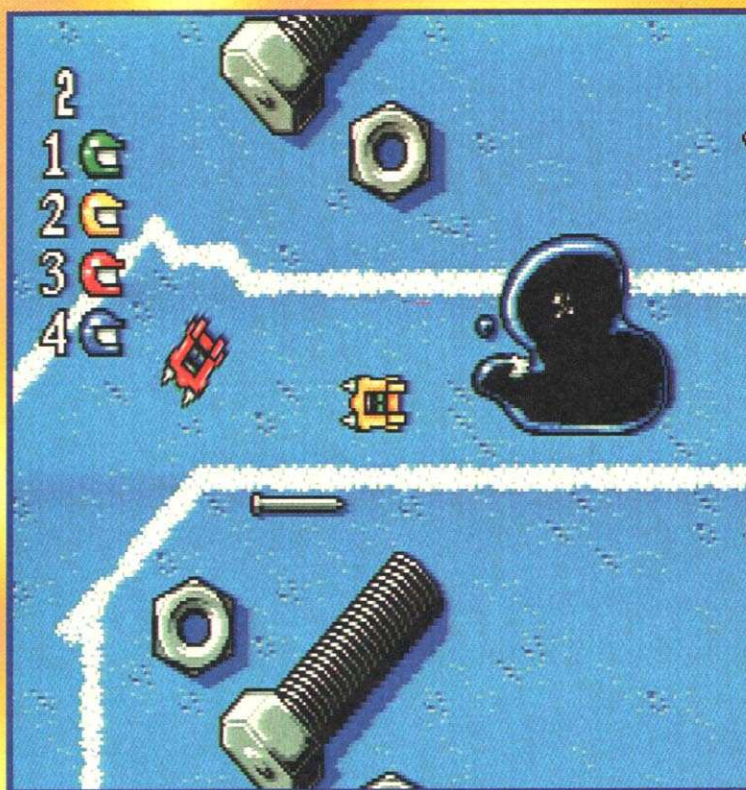
Im Mehr-Spieler-Modus kämpft jeder um die Führungsposition. Alle zurückgebliebenen Fahrzeuge werden kurzerhand ausgeschaltet und nur die beiden besten bleiben im Spiel. Das macht Spaß, es sei denn, Du hast Dir so einen Blödmann wie Martin als Beifahrer ausgesucht (aber Martin fährt jetzt nicht mehr, hähä Nur noch mit dem Bus!).

MM auf Super NES ist eine vertane Chance, soweit es eine

PETER



Ich habe noch nie verstanden, warum so viele Leute von diesem Spiel begeistert waren - die winzigen zappeligen Figuren, die Action, die ständig abgebrochen und neu gestartet wird, für mich ist das nix. Was Du unbedingt beim Spielen brauchst, ist eine Menge Geduld, weil Du ständig über den Tischrand rutscht. Man verbringt mehr Zeit mit Stürzen als mit Fahren! Selbst im Mehr-Spieler-Modus interessiert mich das Spiel nicht. Dabei mußt Du nur doppelt so lange warten, bis irgend jemand wieder auf die Rennstrecke zurückgesetzt wird. Persönlich empfinde ich das als reine Zeitverschwendung. Sorry Sony, kann ich nichts gegen machen schnarch.



△ Die Ölpfützen sorgen für realistische Schleudereinlagen. Stark!

Annäherung an Mega Drive betrifft. Aber obwohl die ursprüngliche, primitive Ausstattung beibehalten wurde, macht es unglaublich viel Spaß. Und im Vier-Spieler-Modus ist es erstklassig.

Die ausgezeichnete Spielqualität ist auch auf Super NES noch vorhanden. Ich weiß allerdings nicht, ob ein Spiel, dessen Preis-Leistungs-Verhältnis für 15 DM hervorragend war, auch für 120 DM noch empfehlenswert ist. Probiere es aus und entscheide Dich dann. Ich persönlich bin immer noch sehr glücklich mit Stunt Race FX und Test Drive II.



VERLAG

SONY

069-665430

PREIS

ca. DM 129,-

ERHÄLTLICH

JANUAR '95

SPIELART

RENNEN

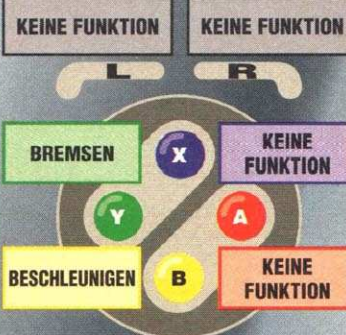
KAPAZITÄT

4MBit

BESONDERHEITEN

VIER-SPIELER-MODUS

STEUERUNG



BEWERTUNG

GRAFIK	75
SOUND	50
GAMEPLAY	90
DAUERSPASS	84

PROFazit

80

MARTIN



Als ich mit meinem treuen, stahlverstärkten Game Boy in der Kampftasche so durch die Wüste schlurfte, wurde ich durch ein furchtbares Donnern zu Boden geworfen - ein Apache war an mir vorbeigehämmert. "Also doch," seufzte ich, "Operation Desert Strike ist also angelaufen!"

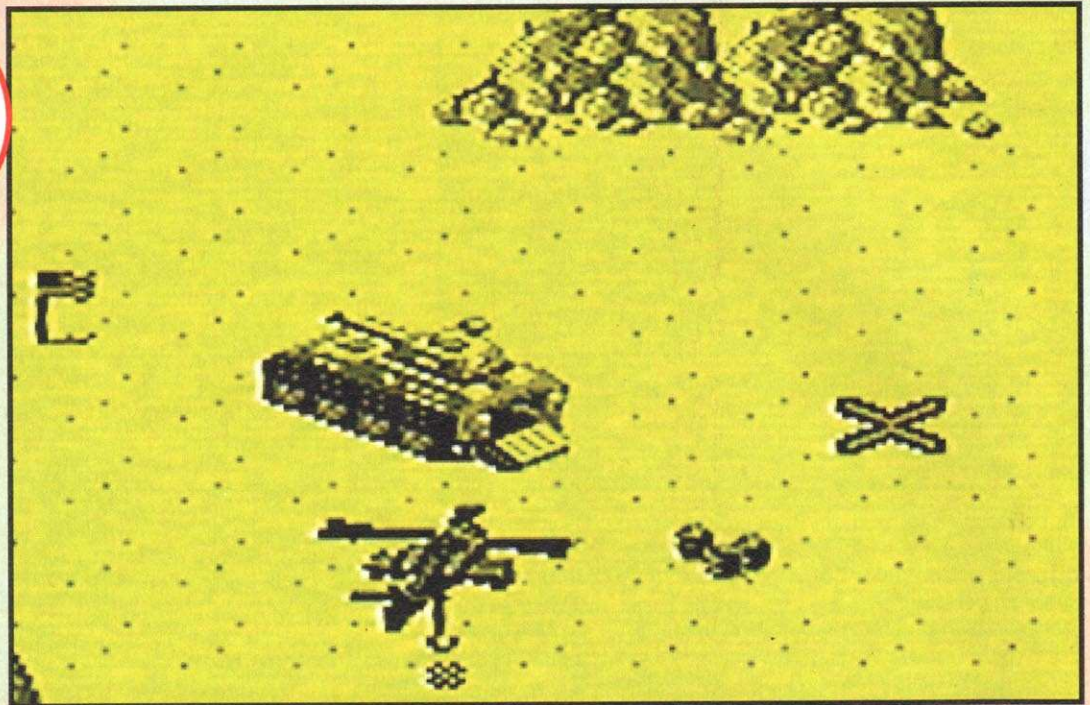
General Kilbaba ist schon ein bombiger Kerl. Er will partout die Weltherrschaft erringen, und dazu ist ihm wirklich jedes Mittel recht, sei es ein Atomkrieg, die Daumenschraube oder Gießbrei. Er ist eine ernsthafte Bedrohung für die Menschheit und muß aufgehalten werden.

Du steuerst den Hubschrauber, der sich durch eine isometrische 3D-Landschaft schnippelt und von Flugabwehrkanonen, Heckenschützen und mobilen Raketenabschlußrampen bedroht wird. Im Grunde genommen kämpfst Du allein gegen eine ganze Armee. Aber so ist halt das Leben.

Bevor Du Kilbaba eine Tracht Prügel erteilen kannst, mußt Du vier Levels erfolgreich bestehen, und jeder davon enthält eine Reihe von Einsätzen. Du mußt Radaranlagen unschädlich machen, Kraftwerke in die Luft jagen, Flugplätze zerstören usw. Hast Du alle Einsatzziele erledigt, geht's zurück zum Hubschrauberträger, wo Du das Paßwort zum nächsten Level erhältst.

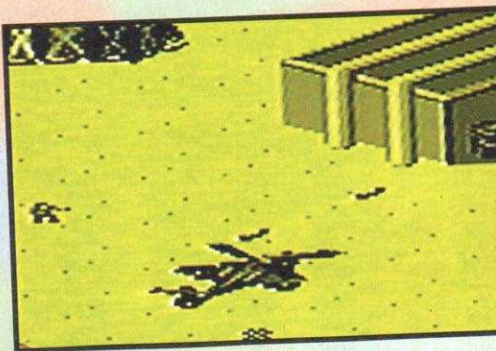
Leider sind Deine Munitionsvorräte nicht unbegrenzt. Während Du also das nächste Ziel ansteuerst, lohnt es sich, die Displays im Auge zu behalten, um die nächstliegende Munitionskiste ausmachen zu können. Wenn Du eine findest, ziehst Du sie einfach mit der Winde an Bord. Gleiches gilt für Treibstoff und Ausrüstungsgegenstände.

Geschwindigkeit und Präzision sind beim Hochwinden von Lasten oder im Gefecht unerlässlich. Suche Dir also einen guten Co-Piloten aus! Stell Dir vor, Du hast keine Munition mehr, um Dich herum krachen die Granaten, Deine Flanke wird von Kanonen durchsiebt, und Du sitzt da neben einem, der sogar zu



DESERT STRIKE

Alles grün...die Wüste lebt!

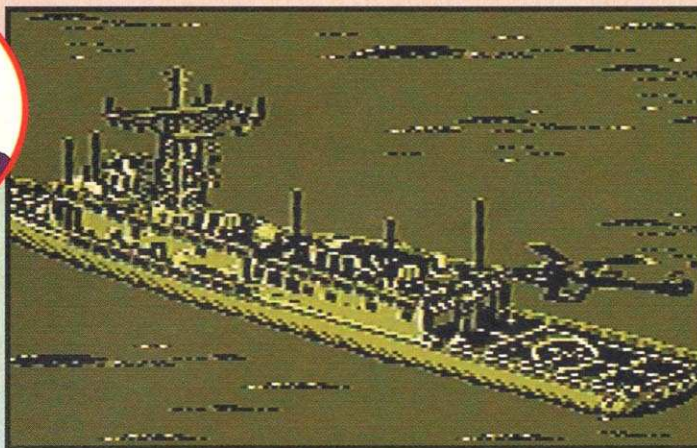


△ Vor jedem Einsatz erhältst Du eine Liste mit den Einsatzzielen. Hast Du sie alle abgehakt, geht's zurück auf den Träger.



HENDRIK

Oh Mann, schon wieder ein Ticket an den Golf, um in einem schwerbewaffneten Kanonenschiff der wilden Zerstörungswut zu frönen! Desert Strike läuft eigentlich ganz prima auf dem Game Boy. Die Farbwiedergabe ist offensichtlich leicht eingeschränkt, was es bisweilen schwierig macht, die Action im Blick zu behalten. Aber es geht...auch in grün. Grafiken und Sound haben viel von der Atmosphäre des Originals. Hmm, nur die Geschosse sehen etwas komisch aus, da sie vergrößert dargestellt sind, um die Nachteile des kleinen Displays wieder wettzumachen. Aber wen stört's? Ein echt fesselndes Shoot'em Up für Dein Handgerät!



△ Wenn Du über den Landeplatz schwebst, wird sich der Hubschrauber automatisch zur Landung nach unten senken.

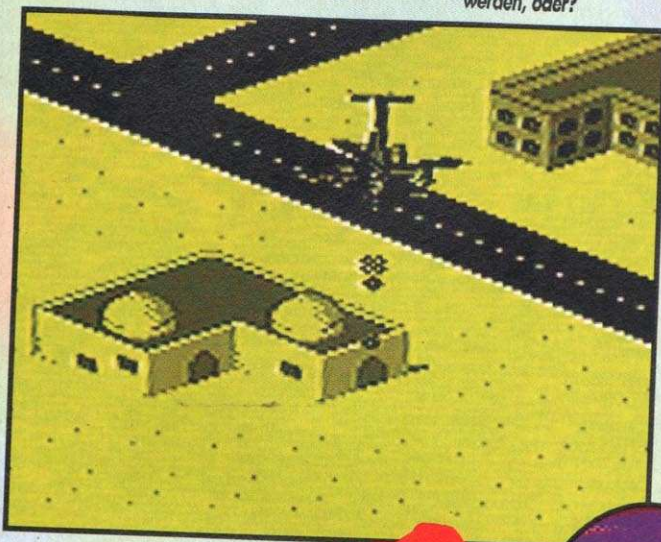
▽ Die Stadtarchitektur sollte doch ohnehin demnächst umgestaltet werden, oder?

blöd ist, um in der Nase zu popeln, geschweige denn, eine Kiste Hellfire-Raketen hochzuheben! Es kommt auch schon mal vor, daß ein Co-Pilot einen Nervenzusammenbruch erleidet und in Panik auf alles ballert, was sich bewegt - auch auf die eigenen Truppen! Ganz häßliche Sache...

Es gibt nicht nur die Hellfire-Raketen. Die Hydras spielen z. B. eine wichtige Rolle bei der Zerstörung von Panzern und anderen Fahrzeugen, und Fußtruppen, die verrückt genug sind, auf Deinen Hubschrauber Zielübungen zu veranstalten, wirst Du mit Deiner Kanone zur Räson bringen.

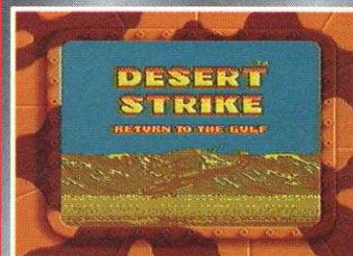
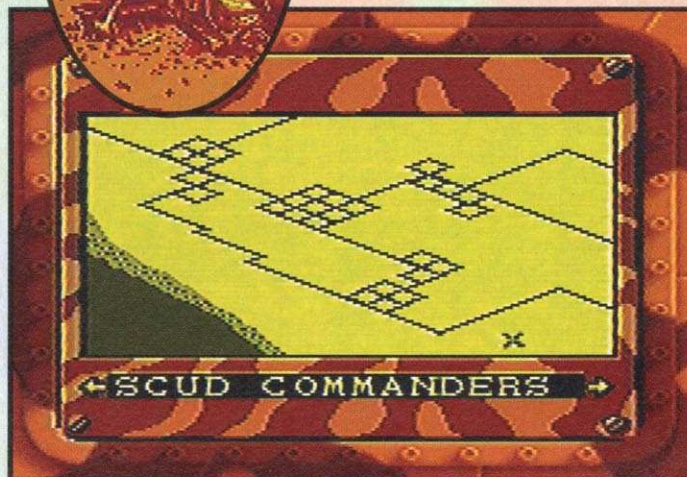
Die einzelnen Einsätze sind recht abwechslungsreich. Du befreist Geiseln und Geheimagenten, greifst Radarstationen an, sprengst Armeecamps in die Luft usw. Hier gibt es alles, was zu einem Golfkriegsszenario dazugehört. Das Besondere an Desert Strike ist jedoch, daß Du Deine Aktionen sorgsam planen und überdenken mußt. Habe ich genug Sprit, um bis ans Ziel zu kommen? Habe ich genug Hellfires, um das Kraftwerk zu zerlegen? Kann ich noch vor Mitternacht von diesem verrückten Game loskommen?

Desert Strike ist ein äußerst fesselndes Game und sicherlich empfehlenswert, wenngleich ich persönlich das Golfkriegsthema als Hintergrund eines Spiels voll daneben finde. Aber es gibt ja immer Leute, die scharf darauf sind, im Bus noch auf die Schnelle einen kleinen Privatkrieg vom Zaun zu brechen. Und für die ist Desert Strike das ideale Game!



PETER

Bei Desert Strike fällt sofort auf, daß die Programmierer es geschafft haben, detaillierte Gebäude und einen perfekten Apache-Hubschrauber zu kreieren. Die Feindeinsätze sind wirklich alles andere als leicht zu nennen. Dazu kommt, daß ich die Steuerung ein wenig zu träge fand, was mir einige häßliche Kratzer, besonders in der Nähe von SAM-Abschlußbasen, einbrachte. In dem Game steckt alles, was sich ein Desert Strike-Fan nur wünschen kann. Besonders gefallen haben mir die Angriffe auf gegnerische Flugplätze, wenn auch die Explosionen ein bißchen dünn geraten sind. Insgesamt ist dieses Spiel eine tolle GB-Konversion. Einzige Minuspunkte sind das Waffendisplay und die Karte, die einfach zu langsam erscheint.



VERLAG

OCEAN

06107-8081

PREIS

ca. DM 79,-

ERHÄLTLICH

JETZT

SPIELART

SHOOT-'EM-UP

KAPAZITÄT

2MBit

BESONDERHEITEN

PASSWÖRTER

STEUERUNG

HELLFIRE/
KANONE/DATEN

A

B

HYDRA/KANONE

SELECT

KARTE

BEWERTUNG

GRAFIK

82

SOUND

80

GAMEPLAY

81

DAUERSPASS

83

PROFAZIT

81

SHAQ-FU

MARTIN



Als ich das erste Mal von diesem Game hörte, hielt ich es für einen netten Gag. Das Dumme ist nur, es war kein Witz, und gelacht hat erst recht keiner. Als ich die Cart dann tatsächlich in den Ocean-Büros begutachten konnte, schnürte es mir den Hals zu. Mir dämmerte, daß mich die rauhe Wirklichkeit wieder einmal eingeholt hatte.

Ein geschäftstüchtiger Herr im feinen Anzug hat also festgestellt, daß der absolute Superstar des Basketballs ein Schwarzgurtträger im Kampfsport sein muß. Und noch bevor die Welt erschrocken "Stopp, das ist doch total daneben!" ausrufen konnte, war der Hüne mit der Fleischmütze auch schon - mir nichts, dir nichts - digitalisiert und prügelte sich durch sein eigenes Beat`em Up.

Shaq-Fu, mit Shaquille O'Neal in der Hauptrolle, ist ein durchschnittliches, unauffälliges Standard-Prügelspiel. Von dem Augenblick an, in dem Du das Spiel einschaltest und von einem herzigen "Hoiaaaa" im schlecht nachempfundenen Bruce Lee-Stil überwältigt wirst, wird zur Gewißheit, daß Dir ein mehr als zweifelhaftes Vergnügen bevorsteht.

Das Spektakel spielt sich in drei verschiedenen Modes. Duel ist das Standardgame für zwei Spieler. Im Storymodus kannst Du Dich durch die gesamte Geschichte prügeln, und im Turniermodus treten zwei Spieler mit jeweils vier Kämpfern gegeneinander an, so ähnlich wie beim Gruppenkampf-Cheat von Mortal Kombat II.

Aber zurück zum Storymodus! Der ist nämlich für manchen Ablacher gut. Vor dem Beginn eines großen Basketballspiels (für einen wohlthätigen Zweck, versteht sich!) lümmelt sich Shaq noch ein wenig in der Altstadt von Tokio herum. Dort entdeckt er unversehens eine alte Kung Fu-Schule und beschließt, mal einen Blick in die Hütte hineinzuworfen - haha, ganz großer Fehler! Im Innern des Gebäudes trifft Shaq einen ehrbaren, weisen Meister (= seniler, alter

Der kecke Shaq - ein ungedeckter Scheck?



▽ Nur sieben verschiedene Kämpfer stehen zur Wahl; das verkürzt den Prozeß der Entscheidungsfindung natürlich ungemein!



What's up, cat woman? Can you tell me about the little boy, Nezu?



△ Teufel, was für ein vernichtender Gegenschlag! Wo bleibt der Sanitäter?

BÄRBEL



Haha, haha, haha, haha, haha, haha, haha, haha, haha, haha, haha, haha, (Also hömma, ey, wofür bezahl' ich Dich eigentlich? - der Chef), haha, haha, haha, (schon gut, schon gut, ich hab's ja gleich! - die Bärbel), haha, haha, haha, haha, haha, haha, haha, haha, haha, haha, haha! Ein irrer Witz - Shaq in einem Prügelspiel! Astrein! Vor fünf Monaten hielt ich das noch für eine ganz furchtbare Idee, aber seitdem wird es schlimmer und schlimmer. Wer auch immer sich diesen Geniestreich aus der Nase gepopelt hat, gehört in psychiatrische Obhut. Das ist alles so entsetzlich schlecht, daß es schon fast wieder gut ist. Fast. Und was liegt als nächstes an? Michael Jordan als Tarzan im neuen Flashback-Game?

PETER

Ich bin auf besonders vernunftbetonte Weise an dieses Spiel herangegangen. Meine erste Frage lautete: "Wer zum Teufel ist dieser Shaq?" Meine Redakteure klärten mich sorgfältig auf. Es handelt sich also um einen ca. 5,20 Meter großen amerikanischen Herrn, der sich ständig mit Pepsi volllaufen läßt und dessen Kopf in etwa dem Gegenstand ähnelt, den er zwecks Eintrieb seines Lebensunterhaltes in kleine Körbchen steckt. Welches Spiel wäre besser geeignet, die Talente eines solchen Mannes zu präsentieren als...ein Prügelspiel? Genau, Shaq mit einer Horde streitsüchtiger Mutanten in einer parallelen Dimension! Aber immer die Ruhe, Freunde, denn leider ist Shaq-Fu nur ein ziemlich mittelmäßiges Beat-'em-Up. Gleich im ersten Anlauf habe ich einfach planlos auf den Knöppkes rumgehämmert - bin ich bis zum letzten Boß vorgedrungen und habe selbigen zerlegt. Bei MKII läuft das alles irgendwie anders... Die Sprites sind, obgleich gut animiert, unglaublich klein, und der Shaq, den Du auf einer Karte mit den Levels herumsteuerst, sieht aus, als käme er direkt aus dem Lemmings-Spiel! Bleib beim Basketball, Shaq! Das hier ist gründlich in die Hose gegangen.



▷ Diese Frau braucht nichts dringlicher als einen Hieb mit dem Schwert!



schlecht abgestimmte Steuerung. Dadurch wird die Ausführung wirkungsvoller Schlagkombinationen - und das ist doch wohl der wichtigste Aspekt bei jedem Prügelspiel - zu einem Ding der Unmöglichkeit!

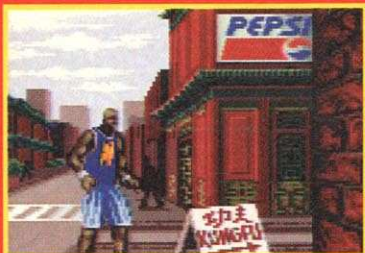
Und dann ist da noch die Sache mit dem Springen. Wenn Dein Gegner ein Wurfgeschöß auf Dich abfeuert, sind Deine Chancen gleich Null, rechtzeitig aus der Flugbahn zu springen. Das heißt, ein übereifriger Kontrahent kann Dich mühelos an der Wand festnageln, ohne daß Du auch nur die leiseste Chance hättest, zu entkommen.

Aber ich habe auch Erfreuliches zu berichten. Nicht nur, daß Peter vorige Woche endlich mit Kristiane Backer geschlumpft hat, nein, die Kämpfer bewegen sich auch ziemlich flott, und jeder verfügt über eine Menge geheimer Moves. Besonderheit: Während Du in der Luft bist, kannst Du per Flugkick gleich zwei Treffer landen! Das hätte es mal in SSFII geben sollen...

Kommen wir also zum Schlußgebet! Mit mageren sieben

DURSTIG, MICHAEL?

Shaq ist bekannt für seine geschäftlichen Beziehungen zu einem gewissen Getränk-hersteller. Hast Du die unterschwellige Werbung schon entdeckt?



Volltrötel), der ihn für einen großen, außerirdischen Sternenkämpfer hält (da muß man erstmal drauf kommen) und den Shaq-Meister auch gleich durch ein ominöses Zeitportal stopft. Hier, in der zweiten Dimension, muß Shaq gegen sechs gefährliche Gegner im Kampf bestehen und anschließend einen Jungen namens Nezu befreien. Was andernfalls mit dem Lausbub passieren würde, bleibt unklar. Es muß aber was ganz Fuhuhurchtbares sein!

Du kannst Dich frei in der Landschaft bewegen und die Reihenfolge der Kämpfe weitgehend selbst bestimmen. Das Spiel sieht dabei gar nicht mal schlecht aus. Die detaillierten Sprites bewegen sich flüssig und haben eine Menge überzeugender Techniken drauf. Allerdings sind die bekloppten Story-Bildschirme im Cartoon-Stil, die zwischen den Kämpfen eingeblendet werden, Müll und Zeitverschwendung. Die begleitenden Dialoge wirken mindestens so hölzern wie Witta Pohls haarige Sprüche im Spülmittelspot.

Shaq-Fu hätte ein ganz nettes Spiel werden können, wäre da nicht die lahmarschige und



△ Ein Augenblick höchster Verzweiflung: Die rassige Dschungellady zückt die Voodoo-Puppe.

Kämpfern hat Shaq-Fu nicht den Hauch einer Chance, um in punkto Dauerspaß mit Knallern wie MKII oder auch SSFII mithalten. Im 1-Spieler-Modus habe ich das Spiel in ca. 20 Minuten runtergerissen, und danach war ich von der müden Steuerung so entnervt, daß ich die übrigen Spielarten nur noch peripher überflogen habe. Seitdem hat Shaq bei mir Konsolenverbot. Es sei denn, er würde es beim nächsten Mal mit was ganz Exotischem, sagen wir...mit einem Basketballgame, versuchen. Dann ließe ich vielleicht auch wieder mit mir reden. Amen.



VERLAG

EA/OCEAN

05241-24307

PREIS

ca. DM 139,-

ERHÄLTICH

JETZT

SPIELART

BEAT-'EM-UP

KAPAZITÄT

16MBit

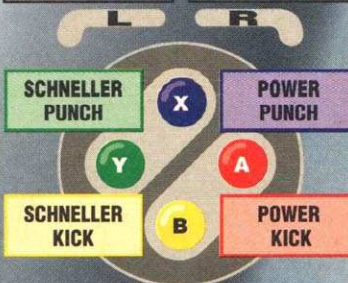
BESONDERHEITEN

SHAQ-FU ?#@! ?

STEUERUNG

KEINE FUNKTION

VERSPOTTEN



BEWERTUNG

GRAFIK 79

SOUND 76

GAMEPLAY 63

DAUERSPASS 50

PROFAZIT

68



JUDGEMENT CLAY

MARTIN



Mit dem Erfolg der Import-Cart und auch der nachfolgenden, offiziellen PAL-Version konnte sich das äußerst spaßige Clayfighter eine große Fangemeinde erobern. Fachpresse und Käufer waren gleichermaßen beeindruckt von der flüssigen 'Claymation'-Animationstechnik und den brillanten Effektsamples. Jetzt erscheint der Nachfolger. Schlägt er in dieselbe Kerbe, oder steckt was Neues drin?

Drei der acht zur Auswahl stehenden Figuren werden Dir bekannt sein. Aus unerfindlichen Gründen haben sich die Programmierer dazu entschlossen, den drei wahrscheinlich am wenigsten beliebten Kämpfern - Frosty, Blob und Tiny - eine zweite Chance zu geben, wo doch jeder weiß, daß Blue Suede Goo von allen der beste war.

Die fünf neuen Gesichter heißen Nana, Octo, Goo Goo, Hoppy und Kangoo und verfügen nach bester Clayfighter-Tradition über ausgeprägte

Mach' voran, matsch mit dem Lehm herum!



△ Tiny beobachtet interessiert, wie sich Frosty in einen Schneeball verwandelt und mit Karacho auf ihn zurollt.



△ Wir sollten mal über die Entstehung von größeren Zahnlücken reden!



Eigenheiten, die eigenständig genug sind, um eine schöne Kombination verschiedenster Kampfstile zu bilden.

Wenn sich ein gutes Prügelspiel dadurch auszeichnet, wie sehr beliebte Unterhaltungsmedien durch den Kakao gezogen werden, dann hat C2 gegenüber Ken, Ryu, Rayden oder sogar Arnie eindeutig die Nase vorn. Es gibt viele versteckte Gags und lustige Anspielungen auf traditionelle Filmstile und -elemente, nicht zuletzt auch in der Introsequenz! Aber die erste Riege der Beat 'em Ups mit Spielen wie SSFII und MKII kann aufatmen, denn beim Gameplay

EIN WILDER HAUFEN KNETEI!



BLOB
Blob kann in vielen Formen auftreten: als Hammer, als Stiefel oder auch als Kreissäge.



KANGOO
Für ihn gibt's nicht Größeres, als dem Gegner das Lichtlein auszublasen. Wilde Fäuste!



FROSTY
Der Eismann verwandelt sich in einen Schneeball, um erhitzte Gemüter abzukühlen.



NANA
Schwer zu schlagen. Wirft Bananen, mit denen man sogar einen Elefanten köpfen könnte.



GOOGOO
Mit Babykatze und Räppelchen geht es in den Kampf. Aber wer lutscht am längsten Daumen?



OCTO
Dieser Kerl greift aus allen Lebenslagen an. Sein Star Spin ist ein toller Finishing-Move.



HOPPY
Dieser Psycho-Hase benutzt seine Möhren als Granaten. Seine Flugkicks sind ebenfalls gefährlich.



TINY
Buh, raus mit ihm! Der Typ hängt herum wie ein verlorengegangener Sumoring und hat nicht einmal tolle Spezialitäten drauf.



△ Goo Goo versucht, Blob mit einer Flugattacke zu überrumpeln.

△ Du brauchst Dich gar nicht hinter der Blume da zu verstecken, ich kriege Dich schon an den Hammelbeinen.

▽ Frostys Uhr läuft ab. Schmelze, Junge, schmelze!



PETER

ClayFighter war wirklich ein Einmal-Erfolg, und C2 ist der beste Beweis dafür. Es gibt nichts Originelles mehr, selbst die 'Claymation'-Technik ist mittlerweile ein alter Hut. Die Grafiken sehen ja gut aus, sind aber fürchterlich animiert, und keine der neuen Figuren ist so interessant wie die Urbesetzung. Wir haben hier eine langweilige Sammlung vielgliedriger, knallbunter Kämpfer, denen einfach der zündende Funke eines Blue Suede Goos oder eines Bonkers fehlt. Ein Großteil der Sprache klingt jetzt ziemlich genuschelt und unverständlich, und die Hintergründe erwecken den Eindruck, als wären sie in letzter Minute hineingeworfen worden - sie sind öde und langweilig. ClayFighter wird uns immer als das verrückteste SNES-Beat 'em Up in Erinnerung bleiben. C2 habe ich schon vergessen.



BÄRBEL



Das erste ClayFighter hat im Beat 'em Up-Genre nicht gerade neue Maßstäbe gesetzt. Du hast es gespielt, hast ein wenig gelacht, legtest es beiseite und hast Dir SSFII oder MKII geschnappt. Aber jetzt ist es wieder da, in neuer Frische, neuen Kämpfern und einer frischen, neuen Herausforderung. Ein bißchen sauer war ich allerdings, weil der coole Elvis-Imitator zugunsten von Langeweile wie Tiny herausgenommen wurde. Auch die allgemeine Vorgehensweise beim Kampf besteht noch immer nicht aus viel mehr, als planlos auf den Knöpfen rumzuhacken. Wenn Dir das erste Spiel schon gefallen hat, dann hole Dir C2. Wenn nicht, dann bleibe beim Bewährten.

hat C2 nicht viel entgegenzusetzen.

Die Animation, die dem Originalspiel noch das gewisse "Etwas" verlieh, scheint nun ein wenig gelitten zu haben. Das Resultat sind ruckelnde Bewegungen und ein deutlicher Mangel an Wirklichkeitsnähe. Spezialtechniken, wie Nanas Rising Kick oder Octos Rolle sind zwar leicht auszuführen, wirken jedoch sehr unbeholfen und besitzen auch nicht die zwingende Power von Kens Dragon Punch oder Liu Kangs Fahrradkick. Immerhin sind diesmal mehr Techniken dabei als im ersten Spiel, und das erhöht natürlich auch den Dauerspaß.

Überraschenderweise ist es aber der Sound, der das ganze Spiel zusammenhält. Aus allen Richtungen tönen Sprachsamples auf Dich ein, und spektakuläre Spezialtechniken oder Kombinationen werden mit begeisterten Zwischenrufen gewürdigt. Das einzige was fehlt, ist ein rockiger Soundtrack, der die Action begleitet.

Willkommene Beigaben, wie der gute Sound, bereichern den Gesamteindruck in C2. Aber was wäre ein Game ohne Dauerspaß und Herausforderung? Eben diese Faktoren fehlen dem Spiel, denn ich konnte es problemlos an einem Nachmittag durchspielen. Allerdings muß man auch

berücksichtigen, daß der 2-Spieler-Modus sowie die Turniroption noch für viele unterhaltsame Stunden gut sind.

Schließlich und endlich bleibt festzustellen, daß ClayFighter 2 nicht über die Langzeitwirkung von SSFII oder MKII verfügt. Kein sonderlich anspruchsvolles Spiel, wenn es um Taktik und Strategie geht. Ein amüsantes, gut programmiertes Beat 'em Up, aber kein Topspiel. Du kannst es ja mal antesten, wenn Dir der irre Humor des Originals gefallen hat.



VERLAG

INTERPLAY
06107-930100

PREIS

ca. DM 129,-

ERHÄLTICH

JANUAR '95

SPIELART

BEAT-'EM-UP

KAPAZITÄT

24MBit

BESONDERHEITEN

KEINE

STEUERUNG

HARTER PUNCH

HARTER PUNCH

L R

LEICHTER PUNCH

LEICHTER PUNCH

MITTLERER KICK

LEICHTER KICK

BEWERTUNG

GRAFIK 84

SOUND 90

GAMEPLAY 83

DAUERSPASS 82

PROFAZIT

80

MARTIN



Dieses Game hat gleich zwei Namen - Final Fantasy III und Final Fantasy VI - abhängig davon, auf welcher Seite des Globusses Du Dein SNES plaziert hast. Die Japaner fahren voll auf Rollenspiele ab, die aus wüsten Kampfsequenzen bestehen, gefolgt vom stundenlangen, hinrissigen Erforschen von Labyrinthen. Deshalb gibt's in Japan auch gleich sechs Spiele dieser Sorte. Die Amerikaner dagegen scheinen bei Final Fantasy-Produkten etwas zurückhaltender zu sein. Deshalb ist die sechste Ausgabe aus Japan gleichzeitig erst die dritte in den Vereinigten Staaten.

Aber glaube mir, dieses Spiel ist eine deutliche Verbesserung gegenüber den Vorgängern und hat sich deshalb die Einführung auf dem amerikanischen Markt redlich verdient. Vergessen sind die kleinen, aussagearmen Sprites und die langweiligen Sempel-Hintergründe, die den Spielspaß bei den älteren Ausgaben so vermiesen. Stattdessen präsentiert man uns höchst detaillierte Figuren, die vor Persönlichkeit und Ausdruck nur so strotzen, auf einer Reise durch atemberaubende Landschaften im Stile von Illusion of Gaia.

Die Handlung ist so komplex und fesselnd, daß es für einen Zehnteiler im Abendprogramm reichen würde. Die Geschichte handelt von einer jungen Frau, die aus irgendeinem Grunde über magische Kräfte verfügt. Na gut, nicht gerade der Hammer, wenn man bedenkt, wieviele Feuerbälle in anderen Rollenspielen über den Bildschirm fliegen. Allerdings spielt die Geschichte in einer Welt, in der Schlachten mit Maschinen und Schießpulver geschlagen werden. Eine Welt, in der die Magie fremd ist.

Das Imperium (die bösen Buben) entschließt sich, nachdem es Kenntnis von den außergewöhnlichen Fähigkeiten der

You can't escape...
Nowhere to run...
Nowhere to hide...



△ Die Geister machen deutlich, in welcher prekärer Situation sich die Mannschaft befindet, als sie im Höllenexpress ins Land der Toten reist!

FINAL FANTASY

Ein Feuerwerk der Fantasie!

GOLD



▷ Die meisten Angriffs- und Zaubertricks sind noch spektakulärer ausgefallen als in den Vorgängerspielen.



▽ Du kannst hier die Welt in Mode-7-Darstellung erforschen

▷ Du wirst hier garantiert fremdartigen Bossen begegnen - wie wäre es denn mit diesen hier?



FANTASY III



Frau erhalten hat, sie zu entführen und mit ihren Kräften die Welt zu verwüsten, um die Alleinherrschaft zu erringen. Die zauberhafte Dame hat natürlich ganz andere Pläne und flieht...

Das Besondere an Final Fantasy III ist, daß Du nicht nur mit dieser einen Frau auf Entdeckungsreise gehen kannst, sondern daß im gesamten Game etwa 20 Figuren aus allen Teilen der Welt ihre Rolle spielen. Sie alle verfolgen nur ein Ziel: das Imperium in die Knie zu zwingen.

Ein Beispiel: Auf einem kleinen Floß kämpfst Du Dich durch die Stromschnellen. Einer der Mitreisenden geht über Bord. Nun kannst Du entweder beim Floß bleiben oder aber zu dem unglücklichen Opfer umschalten, um zu sehen, wie es ihm im weiteren Verlauf ergehen mag. Es sind Aspekte wie dieser oder auch der beinahe schon plattformmäßige Geisterzugabschnitt, wo Du verzweifelt versuchst, den Zug anzuhalten, bevor er 'die andere Seite' erreicht, die Final Fantasy III zu einem äußerst ansprechenden und originellen Spiel machen.

Selbst die Reise über die Weltkarte auf dem

◁ Springen oder nicht springen; das ist hier die Frage. Die Stromschnellen haben Dir bereits einigen Arger eingebracht.

▷ Die Waffen, Gegenstände, statistischen Angaben etc. werden alle Fans von Rollenspielen zufriedenstellen.

ITEM	OPTIMUM	REMOVE	EMPTY
R-hand	Kotetsu		
L-hand	Heavy Shld		
Head	Plumed Hat		
Body	Iron Armor		Benny

Vigor	40→
Speed	26→
Stamina	33→
Mag. Pwr	25→
Bat. Pwr	91→
Defense	124→
Evade %	16→
Mag. Def	70→
MBlock%	1→



△ Wenn Du eine schnelle Weltreise unternehmen willst, brauchst Du Dir nur einen Chocobo-Stall zu suchen.

Rücken eines Chocobo-Vogels (ein etwas merkwürdiger Hühnervogel, aber schnell!), bei der die Welt im Mode 7 an Dir vorbeirauscht, ist schon ein Erlebnis für sich. Im Mode 7 erlebst Du auch einen Unterwasserabschnitt, wo Du durch schmale Gräben über den Ozeangrund steuerst. Die Beispiele sind endlos.

Hier quälst Du Dich nicht in der standardmäßigen Überkopfperspektive durch Dutzende gleichförmiger Höhlen, auf der Suche nach diesem geheimnisumwobenen Elixier, das hinter der allerletzten Säule versteckt steht, während aus allen Ecken und Winkeln Monster auf Dich zuschleichen.

Natürlich gibt es in diesem Game Höhlen, aber die Programmierer haben diese Labyrinth-Abschnitte verkürzt und die Rätselaufgaben reduziert, damit Du Dich nicht übermäßig lange darin aufhalten mußt und Deine Reise so schnell wie möglich fortsetzen kannst.

Das wird all denen gefallen, die auf mehr Action stehen. Echte Fans der Serie werden diesen Änderungen wohl eher skeptisch gegenüberstehen. Mir hat es jedenfalls gefallen. Ein Abenteuer nach Maß!

Ein Element aus der Final Fantasy-Serie hat mich allerdings immer zum Gähnen gelangweilt, und das sind die Kampfszenen. Das nervige Anwählen von Attack,



△ Da reibe ich mir die Augen: das ist doch Merry! Streep! Nee, geht gar nicht, die hat ja keine grünen Haare.

Defend, Spell und den ganzen anderen Optionen ist unnötiger Fuddelkram und entfernt den Spieler zu sehr von der eigentlichen Handlung. Der Kampf wirkt etwa so, als ob man das Ganze im Fernsehen betrachtet, aber in die Handlung miteinbezogen fühlt man sich nicht.

In diesem Punkt hat sich nicht viel geändert, außer, daß einige neue Optionen hinzugefügt wurden - z. B. die Gegner umzingeln. Außerdem lassen die Feinde auch deutlich mehr zornige Sprechblasen ab. Mache Dich also auf längerwährende

Kämpfe und ein ansehnliches Maß an Menüstepperei gefaßt, wenn Du vernünftige Ergebnisse erzielen willst. Sicherlich NICHT eines der benutzerfreundlichsten Steuerungssysteme!

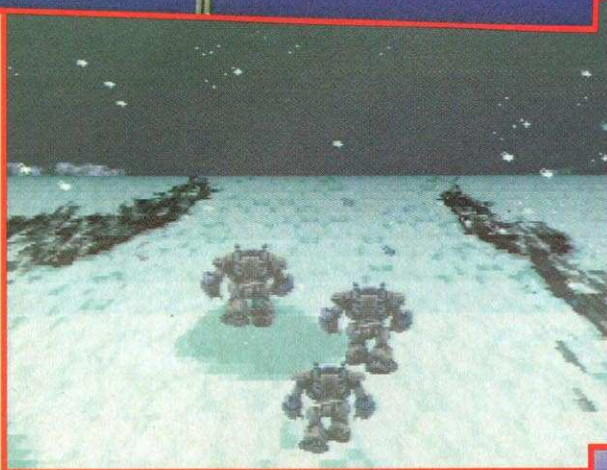
Der riesige Umfang von Final Fantasy III wird Dich erstaunen. Die Bedienungsanleitung protzt jubelnd mit über 50 unterhaltsamen Spielstunden, und, um ehrlich zu sein, das ist das Minimum! Die Größe dieses Spiels wirft jedoch auch gewisse Probleme auf. In den späteren Abschnitten des Games liegen die Speicherpunkte so weit auseinander, daß es schon mal





Pterodon
Exocite

Kurt 308
Benny 230



BÄRBEL



Okay, ich hatte Unrecht. Ich gebe es zu, und es tut mir gaaaanz doll leid! Anfangs dachte ich, dieses Game wäre ein einziger Haufen Müll, denn ich stehe mehr auf Rollenspielen, bei denen ich herumlaufen und gegen Monster kämpfen kann, OHNE auf einen bekloppten Kampfbildschirm umzuschalten und damit Schlag für Schlag "fernzuzünden". Aber hallo...einen Moment mal, schnell merke ich, daß es sich bei diesem Game um ein echtes Meisterwerk handelt. Warum? Weil es so riesengroß ist, weil die Story ganz hervorragend ist, und auch weil es so viele verschiedene Spielstile vereint. Jedes Spiel, dem es gelingt, mich von meinem hohen Vorurteilsroß herunterzuholen und mir eine Entschuldigung zu entlocken, kann so schlecht gar nicht sein! Warte nur, bis Du Dich erst mit diesen tollen Combat Moves vertraut gemacht hast dann weißt Du wirklich, was ein Topspiel ausmacht.

◁ Hier gibt es keine Magie oder Zauberei. Das hier sind Tötungsmaschinen, denen auch unschuldige Passanten zum Opfer fallen. Wie eklig!

▽ Einer der führenden Generäle des Empire blökt hier seine Befehle heraus.

SOLDIER: Lord Kefka!
There're civilians here...!
KEFKA: Exterminate everyone!



▽ Geh an Bord dieses Schiffes, Du kannst schnell mal eben den Ozean überqueren und Deine Freunde besuchen.



ein Stündchen dauern kann, bevor Du den nächsten sicheren Hafen erreichst. Bleibt zu hoffen, daß es in dem Augenblick keinen Stromausfall gibt.

Diese geringfügigen Mängel können allerdings nicht darüber hinwegtäuschen, daß dieser Bruch mit der Tradition der FF-Serie und Squaresoft das bislang beste Game hervorgebracht hat. Final Fantasy III ist ein Abenteuer mit wahrhaft gewaltigen Ausmaßen, und jeder, der sich an dieses Game heranwagt, sollte sich darüber im klaren sein, daß er sich eine Riesenaufgabe vorgenommen hat - die Tage rauschen wie im Flug dahin. Dies ist für mich das beste Rollenspiel des Jahres, und ich empfehle es jedem, der ein echtes Abenteuer sucht. Du wirst mit den Ohren schlackern!



FINAL FANTASY III

©1994 Square Co., Ltd.
LICENSED BY NINTENDO



VERLAG
SQUARESOFT

PREIS
ca. DM 149,-
ERHÄLTLICH

US IMPORT
SPIELART

RPG

KAPAZITÄT
24MBit

BESONDERHEITEN
BATTERIESPEICHER

STEUERUNG

KEINE FUNKTION

KEINE FUNKTION



BEWERTUNG

GRAFIK 90
SOUND 91
GAMEPLAY 94
DAUERSPASS 93

PROFAZIT

91

PHILIP



Der Weltraum. Unendliche Weiten. Dies sind die Abenteuer des...ähm...eines simulierten Raumschiffs voller Typen, von denen Du noch nie zuvor gehört hast. Traurig aber wahr - bei ST:SA begnügen sich Kirk und seine Gang mit einem Sitz auf der Hinterbank. Stattdessen dreht sich alles um Gestalten wie Darryl Comstock oder Lisa Moroney (wahrlich heldenhafte Namen!), die sich den vielen Prüfungen und Aufgaben der Starfleet Academy zu stellen haben.

Starfleet Academy verfolgt eine andere Herangehensweise als die bisherigen Star Trek-Games, indem es den Abenteueraspekt zugunsten reiner Action außen vor läßt. Mit einem Wort: Es handelt sich um ein Shoot-'em-Up, auf deutsch: um ein Ballerspiel. Freßt meinen Phaser, klingonisches Gesocks! Das Game teilt sich in drei Abschnitte. Zunächst wäre da das eigentliche Academy-Game, wo Du Dir einen Kadetten bastelst (naja, im wesentlichen wählst Du von verschiedenen Namen einen aus). Diesen begleitest Du dann durch ziemlich dürftige 21 Trainingseinsätze.

Im Kampfsimulator nimmst Du an verschiedenen Gefechten teil, die Du aus der TV-Serie und den Filmen kennst. Schließlich gibt es noch den Battle-Modus für zwei Spieler, wo Du Dir ein Raumschiff aussuchst (ein klingonisches, ein romulanisches oder eines der Föderation) und gegen einen Kollegen in die Schlacht ziehst.

Das erste, was Dir auffällt, wenn Du die Brücke Deines gewählten Raumschiffes betrittst, ist diese entsetzliche Ähnlichkeit zu Elite. Der Scanner arbeitet auf ähnliche Weise, die Sterne fegen auf dieselbe unglaubliche Weise vorbei, und alle Schiffe turteln und wirbeln durch den Raum, wie Doppeldecker beim Kunstflug.

Immerhin sehen sie so aus wie ihre Gegenstücke aus Film und Fernsehen, und die Polyongrafiken sind ebenfalls nicht von

▽ Die letzte Tarnung von Star Trek IV. Der graue Flecken oben am Bildschirm ist ein getarnter Bird of Prey.



△ Hier muß in aller Deutlichkeit gesagt werden, daß sich Steuerbord voraus Klingonen heruntreiben! (Ich kann nicht glauben, daß ich das geschrieben habe...)

STAR TREK STARFLEET ACADEMY

"Beam me up, Scottie!"

▷ Ein dicker, bärtiger Star Trek-Jdiot bekommt ernsthaften Ärger mit einer außerirdischen Rasse.



△ Im Kampfsimulator kannst Du auch mal den Bösewicht spielen. Gib diesen Föderations-Heiligen endlich mal Saures!

schlechten Eltern, wenn wir mal das Fehlen eines FX-Chips berücksichtigen.

Die Einsatzaufträge erfolgen grundsätzlich immer nach demselben Schema: Gehe zum Sternensystem X, nähere Dich Planet Y, Du wirst angegriffen von einem Schiff von Rasse Z, und sprengst dieses Schiff schließlich nach F. Manchmal läßt sich ein Gefecht auch durch simple Multiple-Choice-Diplomatie umgehen (Option A: Jungs, laßt uns doch mal in Ruhe darüber reden. Option B: Stirb, außerirdischer Schurke!). Aber gewöhnlich lautet die Parole "sie oder wir"!



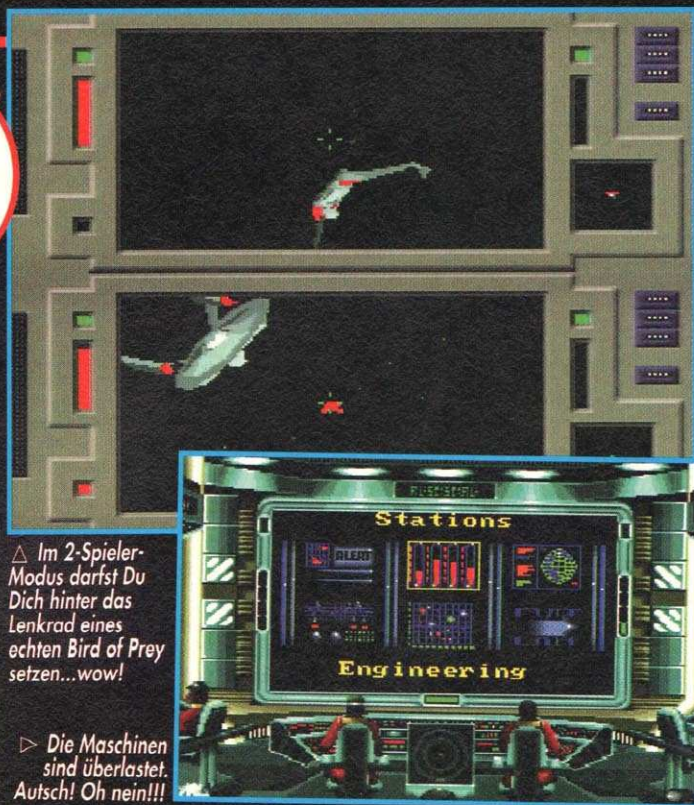
PETER



Und wieder ein Star Trek-Spiel, das sich als dürres Abenteuerchen erweist und sich nur sehr vage an die Filme und die Fernsehserie anlehnt. Wer produziert uns endlich mal ein Star Trek-Game, das im wesentlichen so aufgebaut ist wie Elite, wo Du jederzeit zu jedem beliebigen Ort gehen kannst und Dir (innerhalb eines Zentralauftrags) Deinen Tagesplan selbst zusammenstellen kannst? Also: Hunderte verschiedenster Einsätze in beliebiger Reihenfolge! Die Grafiken des Spiels sind durchaus gut, und ein besonderes Lob geht an die schattierten Polygonschiffe. Aber sie bewegen sich einfach zu langsam, und der Rest der Game-Grafiken ist leider nur durchschnittlich. Das Konzept von Star Trek ist es, neue Welten zu erforschen. Aber dieses Game ist einfach zu eingeschränkt und lieblich für solche Vorhaben. Das bislang beste Spiel der Reihe, aber immer noch schwach.

MARTIN

Von allen Star Trek-Spielen, die ich bisher erlebt habe, kommt dieses der Atmosphäre aus den Fernsehfolgen und den Filmen noch am nächsten. Sozusagen jede Rasse, jedes Raumschiff und jede Zivilisation aus der Serie findet sich in dieser Cart irgendwo wieder; dazu kommen einige wohlbekannte Action-Sequenzen aus den Kinofilmen. Kein FX-Chip weit und breit! Und doch ist Starfleet Academy ein überraschend schnelles Spiel, das die Gefechte im Weltraum zu einem echten Erlebnis werden läßt. Eine durchaus zu empfehlende Cart. Der 2-Spieler-Modus ist jedoch eine andere Geschichte. Die standardmäßigen Beschleunigungs-, Abbrems- und Schießtaktiken sind einfach zu simpel, als daß Freude aufkommen könnte. Als 1-Spieler-Game ist es jedoch das beste, was Star Trek-Fans bislang passieren kann.



△ Im 2-Spieler-Modus darfst Du Dich hinter das Lenkrad eines echten Bird of Prey setzen...wow!

▷ Die Maschinen sind überlastet. Autsch! Oh nein!!!

SCHIFFSKLASSE

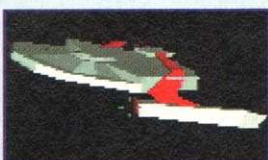
OBERTH-KLASSE



Das Anfängerschiff. Erstmals in Star Trek III dabei, wo es in die Luft flog. Seitdem in vielen Folgen von "Die nächste Generation", wo es gewöhnlich ebenfalls in die Luft gesprengt wird.

MIRANDA-KLASSE

Erstmals in Star Trek II dabei, wo es - hey! - in die Luft flog. Viele Auftritte in "Die nächste Generation", oft begleitet von einem Feuerball und einem "Wumm"-Geräusch.



CONSTITUTION-KLASSE

Das hier brauche ich wohl kaum zu erläutern. Selbst die Eingeborenen in der Tiefe des Amazonasbeckens kennen dieses Fluggerät.



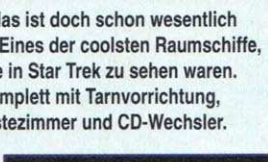
ROMULANISCHER BIRD OF PREY

Also, man erkennt sofort, wenn ein Schiff nichts taugt - die Besitzer malen einen großen Vogel drauf! Ein Wunder, daß diese Kiste wirklich fliegen kann.



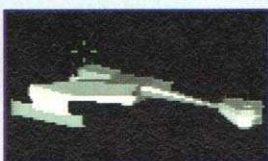
KLINGONISCHER BIRD OF PREY

Na, das ist doch schon wesentlich besser. Eines der coolsten Raumschiffe, die je in Star Trek zu sehen waren. Komplett mit Tarnvorrichtung, Gästezimmer und CD-Wechsler.



K'T'INGA KLASSE

Ein Schiff der gewöhnlicheren Art. Aber immerhin das Rückgrat der klingonischen Raumflotte.



Wenn Du erst einmal die korrekte Abfolge der Brückenkommandos beherrscht - Alarmstufe Rot, Schilde aktivieren, gegnerisches Schiff anfunken, Umgebung scannen, Daumen auf dem Feuerknopf halten - wird es allerdings schnell eine einseitige und recht simple Angelegenheit!

Und dies ist auch meine Hauptkritik an Starfleet Academy. Es leidet an dem üblichen SNES-Problem: Es ist einfach zu simpel. Wenn ich nicht ein Päckchen eingelegt hätte, um Alien vs. Predator auf dem Jaguar zu spielen, hätte ich alle 21 Einsätze inklusive des verrufenen Kobayashi Maru-Endkampfes an einem einzigen Tag abhaken können. Auch die Szenarien des Kampfsimulators sind nicht gerade langlebig, obwohl sie schon deutlich schwieriger sind als die Academy-Szenarien. Der 2-Spieler-Modus ist ganz nett, aber er macht nicht unbedingt Lust auf mehr.

Wie schon die anderen Star Trek-Games, so ist Starfleet Academy einfach zu dünn und begrenzt. Die richtige Atmosphäre ist sicherlich vorhanden, aber die Herausforderung fehlt. Ich warte immer noch auf das Enterprise-Spiel, das der Serie wirklich gerecht wird. Vielleicht wird der Ultra 64 diese neuen Welten für uns erschließen.



△ Oh, oh...Wenn Du Star Trek II gesehen hast, ahnst Du, daß das hier schlechte Neuigkeiten sind.

STAR TREK[®] STARFLEET ACADEMY



New Game
Password
Simulator
Options

Starship Bridge Simulator



VERLAG

INTERPLAY

06107-930100

PREIS

ca. DM 139,-

ERHÄLTLICH

JANUAR '95

SPIELART

SHOOT-'EM-UP

KAPAZITÄT

8MBit

BESONDERHEITEN

PASSWÖRTER

STEUERUNG

SCHIFF DREHEN

SCHIFF DREHEN

PHASERS

BESCHLEUNIGEN

VERLANGSAMEN

PHOTON-TORPEDOS

BEWERTUNG

GRAFIK

78

SOUND

69

GAMEPLAY

80

DAUERSPASS

62

PROFAZIT

78

PETER

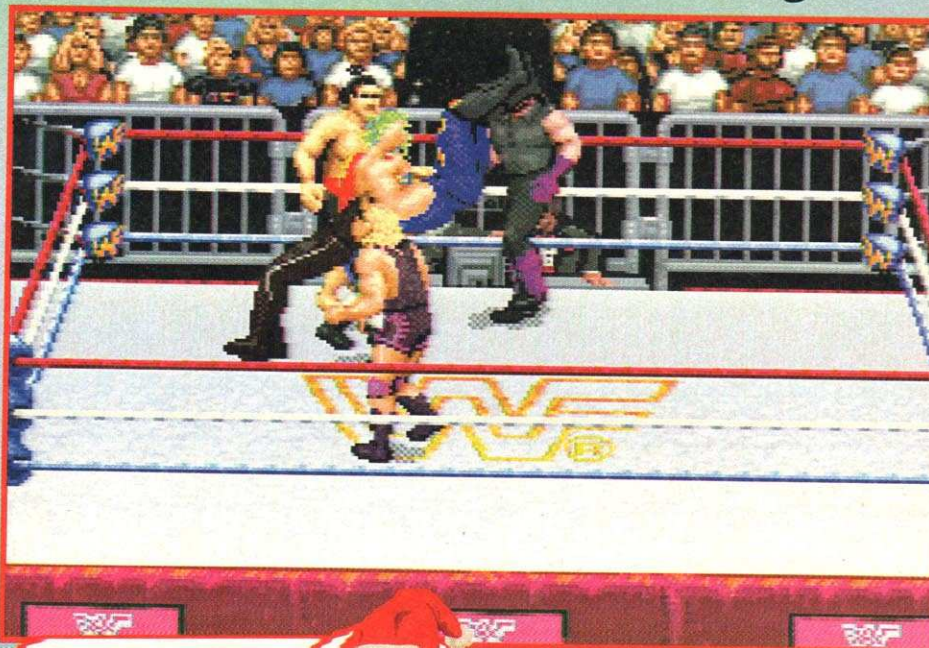


Immer auf dieselbe Stelle, das tut ganz schön weh ... Wenn doch endlich jemand diesen Unfug stoppen würde, diese sadistische Folter, die einem diese schlecht gemachten amerikanischen Catcher-Spiele antun! Es mag ja sein, daß es Fernsehzuschauer gibt, die American Wrestling lieben, aber wer sich ausgerechnet für WWF Raw begeistern kann, der muß so etwas wie einen Knall haben.

Es gibt an diesem Spiel nichts, das auch nur einen Hauch von Interesse wecken könnte. Es gibt zwar zwölf verschiedene Ringer und sechs

WWF RAW

Harte Bandagen!



△ Der Schiedsrichter hat es nicht leicht. Es ist gar nicht so einfach, herauszufinden, wer hier gewonnen hat.

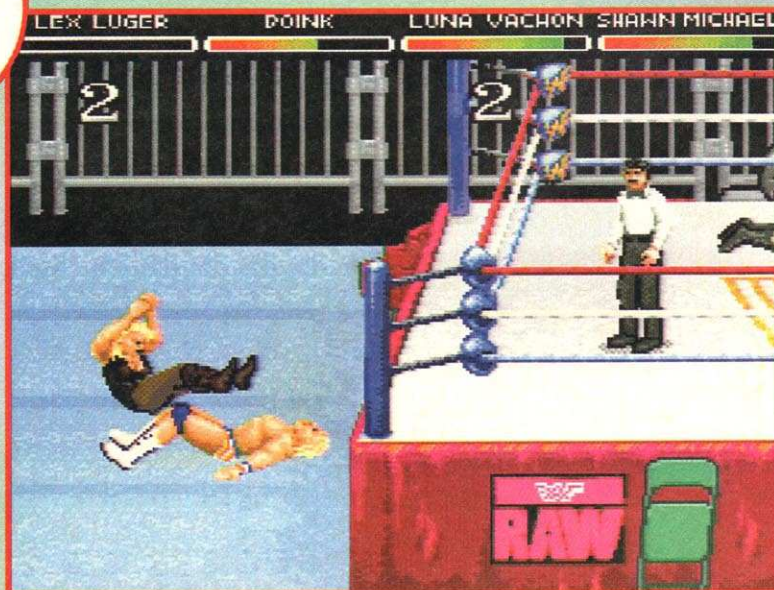
Kampfmöglichkeiten - das heißt aber noch lange nicht, daß das Gameplay irgendeine Abwechslung bietet. Wenn Du One-on-One spielst (also Einer gegen Einen), dann hast Du entweder einen Freund, eine Freundin oder den Computer zum Gegner. Tag Team ist ungefähr dasselbe - nur daß jetzt zwei gegen zwei antreten. Alle anderen Optionen dienen dazu, mehr und mehr Kämpfer in den Ring zu bringen. Dann kann man auch über die Multi-Tap-Option zu viert spielen.

MARTIN



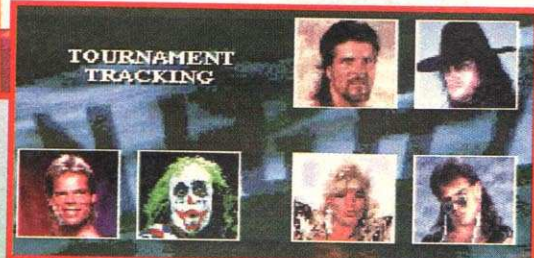
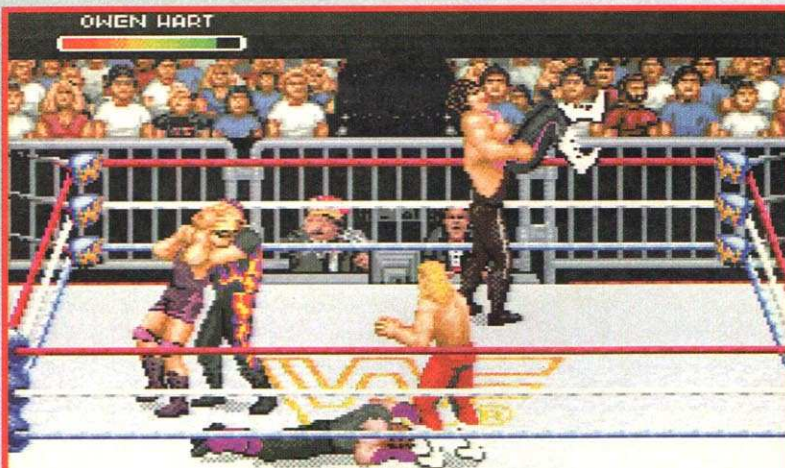
Nee nee, so schlecht ist das Spiel nun auch wieder nicht. Wenn man diesen Sport mag, kann man sich ja auch eventuell mit einem entsprechenden Spiel anfreunden, wenn es die Besonderheiten dieses Sports gut überbringt. In WWF Raw kommen viele Figuren aus der Welt des American Wrestling vor - sogar Luna Vachon, die in England nicht gegen die starken Jungs antreten durfte. Dem Spiel fehlt jedoch die sportliche Atmosphäre, wie wir sie etwa aus Muscle Bomber kennen, es beschränkt sich auf einige Standard-Bewegungen. Alles in allem ist das Spiel so interessant, als ob man sich im ZDF nachmittags X-Base anschaut. Technisch nicht schlecht gemacht, aber man muß es ja nicht gleich kaufen.

△ Kann ihm nicht jemand dabei helfen, die Schuhe auszuziehen?



Irgendwann überkam mich der Gedanke, daß WWF Raw - zumindest beim Spiel zu viert - immerhin eine Lachnummer sein könnte. Aber nicht einmal das ist es. Wenn Du einen Gegner angreiffst, mußt Du ihn packen und so schnell wie möglich immer wieder auf den Knopf drücken. Mehr Geschicklichkeit brauchst Du für dieses Spiel nicht. Aber wahrscheinlich sind starke Handgelenke und Schwielen auf dem Daumen die Voraussetzung für dieses Spiel.

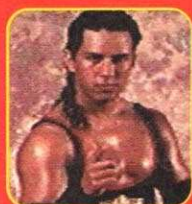
WWF Raw bietet zehn unterschiedlich



◀ Im Wettkampf solltest Du nicht über Deine Kontrahenten lachen.

DIE BLUSE DER DICKEN MÄDCHEN.

WWF präsentiert jetzt im Kino Cinderella mit Luna Vachon. Yokozuna kommt darin als Prinz Charming vor.



1-2-3 KID



BAM BAM BIGELOW



BRET HART



DIESEL



DOINK



LEX LUGER



LUNA VACHON



OWEN HART



RAZOR RAMON



SHAWN MICHAELS



THE UNDERTAKER



YOKOZUNA

schwierige Level. Die meisten Spieler werden jedoch wohl nicht über den ersten hinauskommen und auf den Rest verzichten. Alleine der Gedanke, daß ich bis zum zehnten Level weiterspielen könnte, jagte mir einen Schauer des Entsetzens ein. Aber ich will meinen subjektiven Ärger mal beiseite lassen und versuchen, das Spiel objektiv zu sehen. Sicher - der eine oder andere Fan dieser Ring-Clownerien könnte sich durch WWF Raw zunächst angesprochen fühlen. Das Spiel ist aber völlig anders als z.B. NBA Jam, das auch Spieler in seinen Bann zieht,

die vorher nie etwas von Basketball gehört haben. WWF Raw zieht niemanden in seinen Bann, selbst eingefleischte Wrestling-Fans nicht.

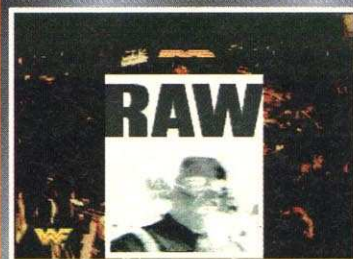
Zugegeben - es gibt im Spiel eine Reihe unterschiedlicher Möglichkeiten. Das Hauptproblem ist aber, daß die Kämpfer sich bis auf einzelne Moves in ihren Bewegungsstilen und Kampftricks in nichts unterscheiden. Acclaim hat mit diesem Spiel gründlich daneben gegriffen. Gib also bloß kein Geld für WWF Raw aus - es lohnt viel mehr, sich beispielsweise Donkey Kong anzuschaffen.



BÄRBEI

Dieses American Wrestling war nie mein Fall. Wen können schon diese fetten

Schwabbelbäuche interessieren, die da durch den Ring watscheln, so tun, als ob sie aufeinander einprügeln und sich prahlerische Sprüche zurufen? WWF Raw ist ein einfallsloses Knopfdrück-Spiel, das nicht den geringsten Spielspaß vermittelt - und das nicht einmal im Vier-Spieler-Modus. Es gibt zwar eine Vielzahl verschiedener Moves, aber alle Figuren verhalten sich gleich, es gibt keine besonderen Stärken oder Schwächen. Darüber hinaus ist die Grafik schlecht gemacht, die Figuren sind undeutlich, die Bedienung ist nicht präzise genug. Nach wenigen Minuten schmerzt Dir vor lauter Knopfdrückerei das Handgelenk. Der Daumen ist wund, Du bist frustriert. Vergiß es!



VERLAG

ACCLAIM
0211-5233222

PREIS

ca. DM 144,-

ERHÄLTLICH

JETZT

SPIELART

SPORT (?)

KAPAZITÄT

24MBit

BESONDERHEITEN

KANN AUCH MIT MULTI-TAP EINGESETZT WERDEN.

STEUERUNG

KEINE FUNKTION

KEINE FUNKTION



BEWERTUNG

GRAFIK 74

SOUND 53

GAMEPLAY 68

DAUERSPASS 64

PROFAZIT

66

Mr Nutz

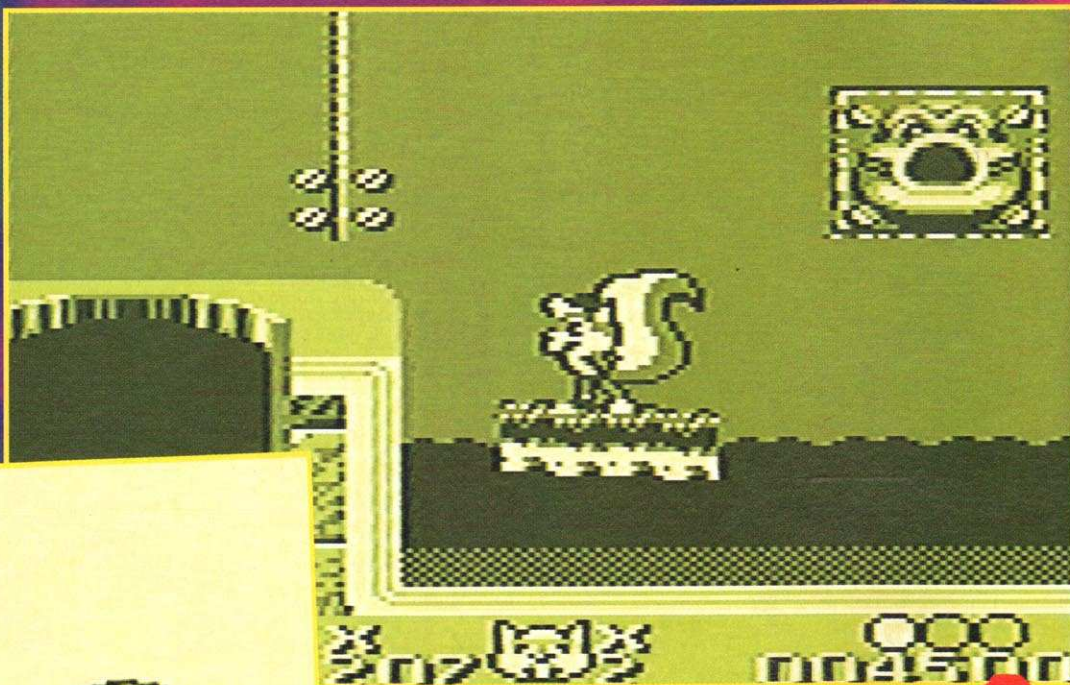
PETER



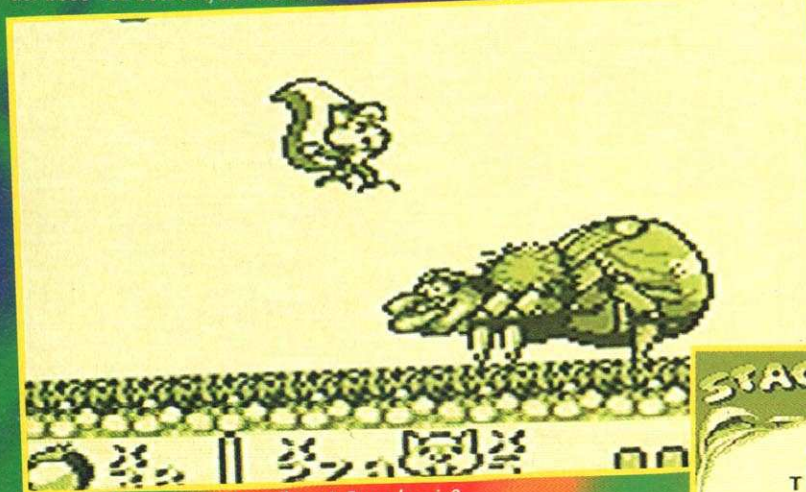
Mr. Nutz ist wieder da! Das klumpige, knollige, karnickelzähnige Eichhörnchen springt jetzt auch im Game Boy herum, in einer Konversion des im letzten Jahr herausgekommenen Abenteuerspiels für das SNES. Nachdem ich mich einige Zeit mit dem neuen Spiel befaßt habe, kann ich sagen, daß bei der Konversion keine wesentlichen Elemente verloren gegangen sind. Auch die großen Landschaften und die Mega-Bosse blieben erhalten.

Das Lebensziel von Mr. Nutz ist es, sich und uns alle vor einem bitterkalten Winter zu bewahren, mit dem uns der böse Yeti bedroht, der die Welt

Mr. Nutz? Solltest Du mal gespielt haben!



△ Nachdem Mr. Nutz eine merkwürdigen Zaubersant hat, schrumpft er zusammen und verschwindet.



△ Hallo, Herr Spinnerich, wollen wir Freunde sein?



einfrühen will. Wie wir ja wissen, pflegen Eichhörnchen den Winter über zu schlafen, nachdem sie sich im Herbst alle möglichen Vorratsnester mit Nüssen, Kastanien, Bucheckern etc. angelegt haben. Insofern würde ein kalter Winter Mr. Nutz wenig ausmachen - wenn es aber nie wieder Frühling gibt, dann ist es für ihn das Ende.

Mr. Nutz muß also im eigenen Interesse den Yeti unschädlich machen. Auf der Suche nach ihm hüpfert er durch die Wälder, durch Vergnügungsparks, durch große Häuser und über Vulkane. Schließlich erreicht er nach langer und gefährlicher Reise das Yeti-Land. Auf dem Wege dahin wird viel Geschicklichkeit von Dir verlangt, selbst die ausgekochtesten Plattform-Artisten werden hier bis zum Letzten gefordert.

Und die Aufgabe wird nicht leichter dadurch, daß Du nur drei Energiespeicher hast, drei Leben und drei Continues. Es ist also gar nicht einfach, sich bis in den letzten Level durchzuschlagen - umsichtiges und gut überlegtes Vorgehen ist also angesagt. Du kannst Dich in diesem Spiel also nicht einfach rauhbeinig durchsetzen, wie etwa in Mega Man.

Sorgfältiges Vorgehen lohnt sich daher auf jeden Fall. Es ist z.B.

MARTIN



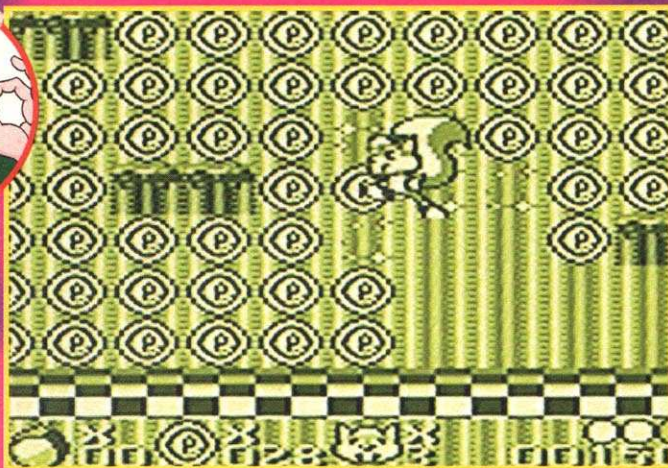
Was soll die ganze Aufregung eigentlich? Ich habe es vorher schon gesagt und nachdem ich das Spiel in den Händen hatte, wiederhole ich es: Mr. Nutz ist KEIN hervorragendes Spiel. Es ist nichts weiter als ein Plattform-Abenteuer mit ganz ordentlicher Grafik und einigen witzig aufgemachten Endlevel-Bossen. Aber Originalität? Null! Sonic und Mario sind viel fantasiereicher gemacht. Schon der SNES-Version sah man an, daß Ocean mit Mr. Nutz vorwiegend Geld verdienen wollte. Und bei der Game Boy-Version ist es auch nicht anders, am Ende des ersten Levels war ich schon tödlich gelangweilt. Die grafische Darstellung überzeugt mich überhaupt nicht, der Sound wurde grotesk entstellt und Mr. Nutz schwebt über den Bildschirm, als befände er sich in der Schwerelosigkeit auf dem Mond. Ich würde dieses Spiel niemandem empfehlen.



Auf dem großen Bildschirm ist Mr. Nutz nicht nur besser aufgelöst, sondern auch leichter zu spielen. Leider gibt's keinen speziellen Rahmen oder eine besondere Farbpalette, und das ist echt bitter!

PHILIP

Es hat ja lange gedauert, aber Ocean hat es schließlich geschafft, die SNES-Version von Mr. Nutz für den Game Boy umzuschreiben. Die Farben blieben dabei natürlich auf der Strecke, ebenso einige Hintergründe - aber dieses neue Game Boy-Spiel ist so dicht wie möglich am Original geblieben. Sogar die Musik ist geblieben (wenn auch nicht so ganz ...). Auch die Spielbarkeit blieb erhalten. Es gibt aber auch Negatives, etwa die Neigung von Mr. Nutz, von schmalen Plattformen herunter zu rutschen. Dennoch - Mr. Nutz ist einer der besseren Plattformer für den Game Boy. Eine Empfehlung für lange Winterabende.

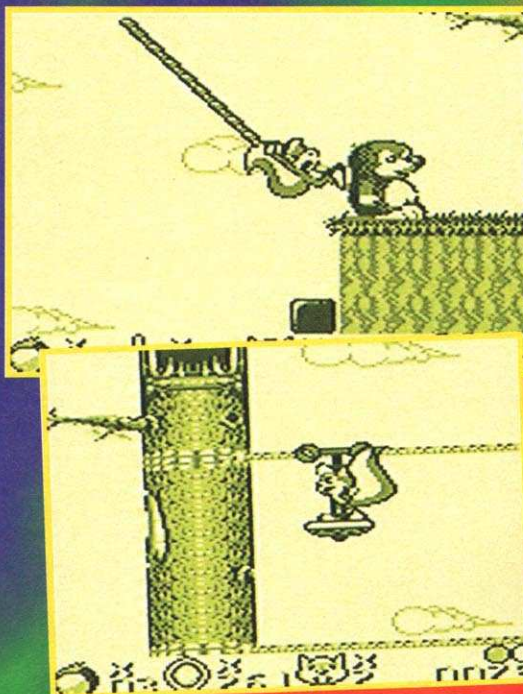


△ Mr. Nutz ist glücklich - soeben hat er einen Haufen Goldmünzen gefunden.



△ Sie hat unglaublich viele Schädel im Vorrat.

▽ Mr. Nutz beginnt die Action mit einem eleganten Schwung.



Gott verzeiht alles - Mr. Nutz nicht. Das Spiel ist so anspruchsvoll, daß sich der kleinste Fehler schon negativ auswirken kann.

Seit Mario ist dieses Spiel wohl der beste Plattformer für den Game Boy. Wer sich Mr. Nutz auf den Wunschzettel geschrieben hat, liegt sicher nicht falsch.



△ Mr. Nutz wird unter Wasser von Fonzie, der Bakterie, gejagt.

sehr wichtig, jede noch so kleine Felsspalte zu inspizieren - es könnten darin Goldmünzen liegen. Jeder Level hat Massen davon, Du kannst hinterher sogar eine Statistik darüber bekommen, wieviel Prozent Du gefunden hast. Hast Du 100 Prozent erreicht, gibt es ein Extra-Continue - zuvor aber mußt Du noch diese unheimlichen Bosse atomisieren, die in Gestalt von Riesen oder Kamikaze-Hexen auf Dich lauern. Sei vorsichtig!

Glücklicherweise gibt es in diesem Spiel die Möglichkeit, per Paßwort wieder dort anzufangen, wo Du aufgehört hast. Und das ist auch bitter nötig, denn dieses umfangreiche Spiel wäre kaum zu bewältigen, wenn man immer wieder von vorne anfangen müßte. Jeder einzelne Abschnitt braucht immerhin einige Stunden, bevor Du ihn gründlich erforscht hast.

Die Grafik ist - gibt es eigentlich kein anderes Wort dafür? - brillant. Vor allem Mr. Nutz, aber auch seinen Insektenfeinden, haben die Programmierer von Ocean sehr flüssige Bewegungen verpaßt. Hinzu kommt, daß die Level optisch sehr abwechslungsreich sind und jedesmal eine neue Herausforderung darstellen. Erwähnenswert ist auch die erstklassige Musik (schon wieder so ein Superlativ!).

Es ist meines Erachtens nicht übertrieben, zu sagen, daß Mr. Nutz in der Game Boy-Version ein Renner sein wird. Das Spiel hat alles, was ein ordentlicher Plattformer braucht: optisch, akustisch, spielerisch. Sei aber sorgfältig! Der liebe



VERLAG

OCEAN
06107-930100

PREIS

ca. DM 69,-

ERHÄLTLICH

JETZT

SPIELART

PLATTFORM

KAPAZITÄT

2MBit

BESONDERHEITEN

PASSWÖRTER

STEUERUNG

SPRINGEN

A

B

FEuern

SELECT

KEINE FUNKTION

BEWERTUNG

GRAFIK 90

SOUND 88

GAMEPLAY 87

DAUERSPASS 92

PROFAZIT

89

BÄRBEL

Es strotzt nur so vor mangelnder

Originalität: Power Rangers ähnelt dem uralten Beat-'em-Up Kung Fu Master, außer daß es sich hier um Roboter handelt. Am Anfang jedes der fünf Level - der Straße, dem Park, der Fabrik, den Abwasserkanälen und dem Versuchslabor - hast Du die Wahl, welchen der fünf Power Ranger Du kontrollieren willst. Die schlappe Auswahl sind: Jason, Billy, Kimberley, Zach und Trini - allesamt



◀ Die Handlung ist hinreißend. Dieser schicke rosafarbene Anzug ist das Mädchenmodell für Kimberley.

Aber los jetzt, ihr Plastik-Heinis!

MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS

Plastikstereotypen à la Barbie und Ken mit minimaler Intelligenz und nur zwei Animationsarten.

Das Budget, das für dieses Spiel offenbar zur Verfügung stand, hätte sogar einen tschechischen Filmproduzenten in Tränen ausbrechen lassen. Power Rangers basiert auf einer Fernsehserie über die Abenteuer von fünf Schülern, die aus unerfindlichen Gründen in ein Raumschiff gebeamt werden. Hier treffen sie auf zwei Aliens, von denen einer aussieht wie der Kopf von Marlon Brando in einem Einmachglas. Der andere ist ein Transvestitenroboter mit entsetzlich hoher Stimme. Diese beiden statten unsere Freunde mit diversen Dingen aus: der tödlichen Fähigkeit, Dinosauriernamen zu rezitieren, billigen Superhelden-Anzügen und der Macht über eine Flotte Transformatoren. Ihr Auftrag besteht darin, eine böse Person



namens Rita und ihre Herde graugummierter Cherubims auszuschalten.

Am Ende jedes Levels warten ein paar der mächtigeren Vasallen Ritas auf Dich. Baboo, zum Beispiel, ist eine merkwürdige affenähnliche Kreatur, der für den Planet der Affen nicht engagiert wurde, weil die anderen Affen nicht mit ihm spielen wollten. Und Goldar ist der persönliche Bodyguard von Rita, der sich ganz unermeßlich aufblasen kann. (Boh!)

Power Rangers ist über weite Strecken ein typischer Beat-'em-Up mit Endkampf, recht guter (aber nicht erstklassiger) Grafik und sehr bizarren Gegnern. Jeder der Rangers hat eine andere Spezialwaffe, Billy zum Beispiel seine mächtige Lanze, Kimberley ihren Bogen, der für große Entfernungen ideal ist.

Das Spiel besteht vor allem aus seitlichem Scrollen, wobei die Gegner an beiden Seiten



auftauchen können. Deine Figur muß sich durch das halbe Level kämpfen, boxen und treten, woraufhin Du zur Belohnung in einen Power Ranger verwandelt wirst (Gummistrümpfe und Sturzhelm) und Deine Kampfkraft zunimmt. Die Beat-'em-Up-Action bleibt

aber dieselbe.

Wenn Du die fünf Level hinter Dich gebracht hast (habe ich gleich beim ersten Mal geschafft, nennt sich das etwa Herausforderung?), mobben sich die Power Rangers zusammen und feiern

eine Art ritualistische Orgie. Hierdurch verklumpen sie irgendwie und verwandeln sich in einen gigantischen Kampfroboter, der auf den Namen Megazord hört, und mit Laserwaffen und einem Schwert, so lang wie der Eiffelturm, kämpft!

Die beiden letzten Level bestehen nun aus Mann-gegen-Mann-Kämpfen, wobei Du Megazord bei seinem verzweiferten Zusammentreffen mit den bereits erwähnten Goldar und Rita persönlich steuerst. Das erinnert schwer an Ultraman - das enttäuschende Finale eines durchschnittlichen Spiels. Wenn Du kein Games-Spezialist bist und Dir die Rangers in ihren Gummianzügen gefallen, ist dies etwas für Dich. Wenn Du allerdings Deine Spiele nach Schwierigkeitsgrad und Spannung aussuchst, dann nimm lieber Maximum Carnage. Immerhin sind die Power Rangers auf Super NES genauso schrill geworden wie in der Fernsehserie - ein Hurra für die Programmierer, die zumindest dies hinbekommen haben!

TV-HÖLLE



Keine Besprechung von Power Rangers wäre komplett ohne einen Verriß der fürchterlichen Fernsehserie. Dafür brauche ich keinen besonderen Anlaß, es macht mir einfach Spaß. Also, die ersten paar Minuten gehen etwa so: die fünf sacharinsüßen Zahnpastareklame-Schüler hängen in der blitzblanken Schulsporthalle herum, reden über Weltfrieden und darüber, daß die jungen Leute von heute mehr Rücksicht nehmen sollten.

Schlagartig wird aus dieser friedlichen Szene ein japanischer Godzilla-Film mit fürchterlichen Synchrongeräuschen à la Kung Fu. Die süßen Kleinen verwandeln sich in Power Rangers, stehen mitten in der Wüste und treten in einem offensichtlich inszenierten Kampf gegen eine Horde grau gummierter Irrer an. Aus unerfindlichen Gründen verlieren die Power Rangers.

Am Ende jeder Episode verwandeln sich die Power Rangers in Megazord und verharren ein Schaumgummi-Monster vor abgrundtief schlechten Studiokulissen vom Central Park.

Natürlich wäre keine Folge komplett ohne die Szene, wo der coole Roboter irgendwie verrückt spielt: er überhitzt sich oder hat einen Kurzschluß, und alle lachen. The End.

PHILIP

Sogar die Zweijährigen, für die diese Serie offensichtlich gemacht wurde, schluckten schwer an ihrem Zwieback, als sie merkten, wie sehr ihre Intelligenz unterschätzt wurde. Das Spiel bleibt dieser Linie treu und unterschätzt das Spielvermögen all derjenigen, die mehr als null Finger haben. Mit "leicht" trifft man die entsetzliche Trivialität von Power Rangers noch lange nicht. Die Paßwörter, die unendlichen Continues und die alberne Handlung - da hast Du das Spiel hinter Dir, bevor der Kaffee durchgelaufen ist! Bis zum Ende des Spiels bleibt gerade genug Zeit, um einmal kurz aufzulachen ob der zwei Animationsmöglichkeiten der Bösewichte und der Tatsache, daß die beiden Frauen bei der Transformation zum Gummi-Outfit sich auch sofort einer Geschlechtsumwandlung unterziehen müssen. Für das Geld, das Du für dieses Spiel hinblättern mußt, solltest Du Dir etwas kaufen, was länger hält.



POWER RANGERS GAME BOY



Alles, was wir über die Super NES-Version gesagt haben, gilt auch für die Gameboy-Version, nur schlimmer. Schlechte Figuren, schlechte Grafik, simple Animation und die lächerlich einfachsten Gegner, die ein Spiel nur haben kann. Wahrscheinlich geeignet für die jüngeren und unverbesserlichen Fans der Serie, aber für ein anständiges Beat'em Up Spiel viel zu eintönig. Insgesamt 45%.



VERLAG
BANDAI
040-356080

PREIS
ca. DM 139,-

ERHÄLTLICH
JETZT

SPIELART
BEAT-'EM-UP

KAPAZITÄT
16MBit

BESONDERHEITEN
PASSWÖRTER



BEWERTUNG

GRAFIK 74

SOUND 70

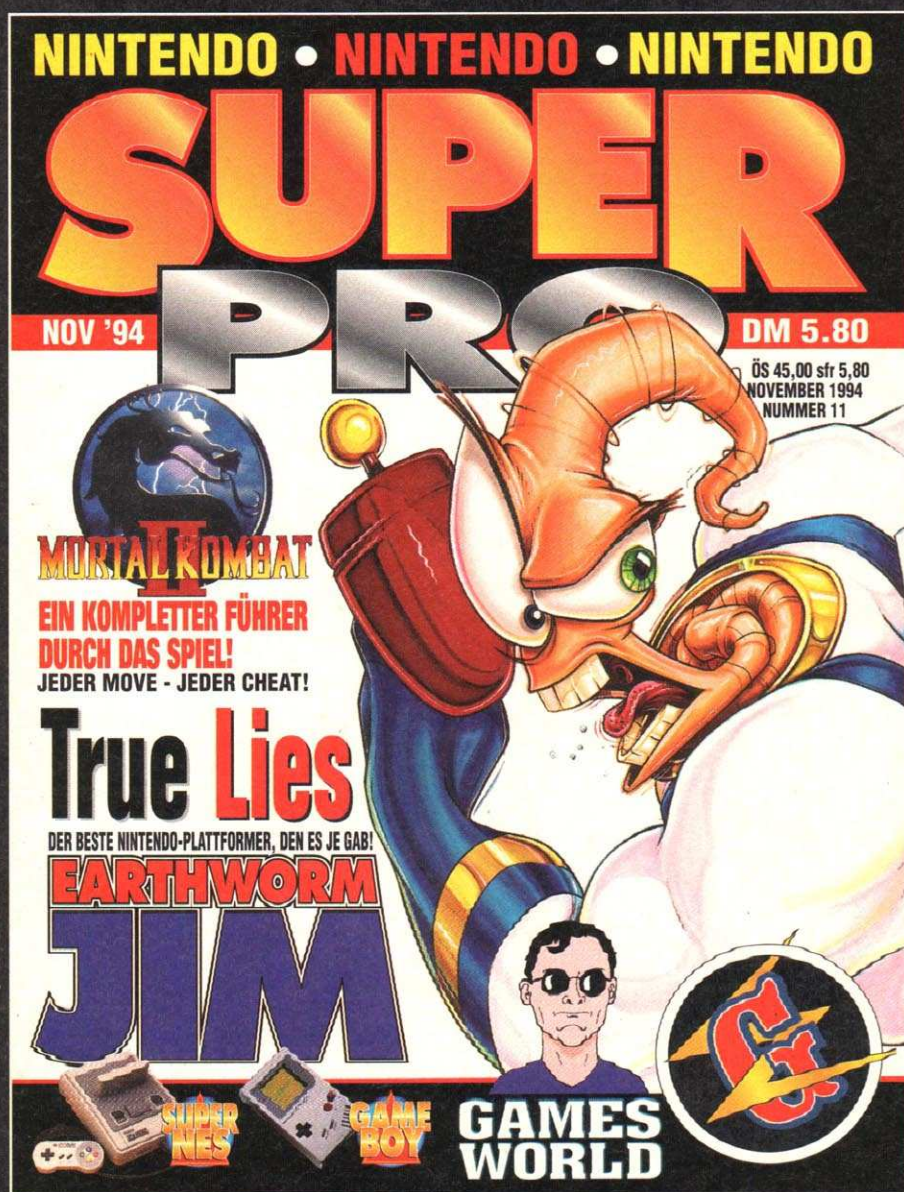
GAMEPLAY 52

DAUERSPASS 48

PROFAZIT

52

ABONNIERE



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**

MARTIN

Nach dem spektakulären Ableben von Tantra lebte die Welt über mehrere tausend Jahre in Frieden. Nun haben aber die 13 Dämonen aus dem Originalspiel ihre ganze Macht vereint, um ihren gefallenen Führer wieder auferstehen zu lassen. Tantras Kräfte kehren zurück, und er schwört Dir bittere Rache, Dir, dem Gott, der ihn seinerzeit in Actraiser besiegt hat.

Actraiser 2 läßt sich auf zwei Arten



△ Achtung, Luftalarm!

ACTRAISER 2

Wenn die Toten auferstehen!



spielen: Action oder Sky Palace. Der Action-Modus erklärt sich selbst und besteht aus sieben großen Levels, voll mit Geistern, explodierenden Dämonen, Feuergruben, flammenspeienden Bossen und sonstigen Fallen und Monstern, die mit einem Streich Deines heiligen Schwertes oder mit einem Deiner sieben Zauber besiegt werden können.

Der göttliche Held kann jedoch nicht nur laufen und springen; er fliegt und gleitet mit tödlicher Präzision. Du stürzt einen mit Gegnern gespickten Berghang hinab? Kein Problem. Drücke während des Fluges 'Unten' und 'Angriff', und Du wirst zum feurigen Torpedo, der alles vernichtet, was sich ihm in den Weg stellt. Einen ähnlichen Effekt erzielst Du auch in den horizontalen Abschnitten, allerdings nur für kürzere Zeit.

Der Modus mit dem Titel Sky Palace ist alles andere als das hervorragende Strategiespiel im Sim City-Stil, das es noch im ersten Game gab. Stattdessen fliegst Du mit einem merkwürdigen UFO um die Welt, hast die Möglichkeit auszuwählen, mit welchem Level Du beginnen willst und triffst hier und da auf vereinzelte Handlungsfetzen.

Ich hatte mehr erwartet und war enttäuscht über

△ Im Kampf geht doch nichts über ein glühend heißes Feuerschwert.
▷ Für diesen Hund sind's einfach zu viele Knochen, oder?



das Fehlen von Strategieelementen. Es scheint, als wäre Enix eher darauf aus gewesen, ein Actiongame zu produzieren, statt eine tolle Mischung von Spielstilen, die ehemals das Originalspiel sowohl für Strategen als auch für Action-Freaks interessant machten.

Wie auch immer, was Blast'em-Ups im Plattformformat anbetrifft, so macht Actraiser 2 eine gute Figur. Sowohl optisch als auch akustisch ein Genuß, gut programmiert und gut spielbar und mit einem Schwierigkeitsgrad, den man als nahezu optimal beurteilen kann. Wenn Du auf schnelle Action im Stile von Skyblazer stehst, wird Dir das Spiel sicher gefallen. Es ist allerdings nicht so überragend wie die erste Version.

PETER

Vor einer ganzen Weile sah ich dieses Spiel bereits als Import-Cartridge. Seitdem ist es in meinen Augen gealtert wie eine Hollywood-Diva, die sich gnadenlos mit Silikon vollgepumpt hat und bei der man wegen ihres Sex Appeals leicht übersehen könnte, daß es sich eigentlich um eine 60 Jahre alte Tante handelt. Das großzügige Äußere von Actraiser 2 besticht durch beeindruckende Sprites und verschwenderische Kolorierung. Es sieht tatsächlich so gut aus, daß man kaum bemerkt, wie altemodisch es sich spielt. Warum zögern unsere Softwarehäuser immer so lange damit, gute Importtitel auf den Markt zu bringen? Vor einem Jahr noch wäre dies ein exzellentes Game gewesen. Aber jetzt...naja, jetzt ist es eben gerade mal befriedigend.



VERLAG

UBI SOFT
06107-8081

PREIS

ca. DM 129,-

ERHÄLTLICH

JETZT

SPIELART

PLATTFORM

KAPAZITÄT

12MBit

BESONDERHEITEN

PASSWÖRTER

STEUERUNG



BEWERTUNG

GRAFIK	91
SOUND	88
GAMEPLAY	85
DAUERSPASS	77

PROFAZIT

85

EA SPORTS
PRÄSENTIERT

MADDEN 95

TURNOVER ON DOWN INCOMPLETE PASS TO RB

"Einer der besten Titel für den Mega Drive... aber wie spielt er sich auf dem Game Boy? Einfach hervorragend! Eine 4MBit-Cart der Extraklasse." SUPER PRO

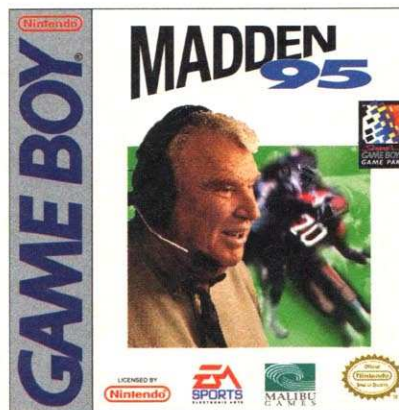
DRIVE SUMMARY

DALLAS		DRAFT		PROBING	
RECEIVED	2	4	0		
PAID	1	1	1		
TOTAL	3	5	1		

"Mit Hunderten von verschiedenen Kombinationen war Madden auf dem Mega Drive ein Game mit Tiefgang und Präzision. Madden '95 auf dem Game Boy ist ebenso präzise und enthält alle Spieloptionen." GAMES WORLD

EA SPORTS` 16Bit-Bestseller Madden NFL `94 eröffnet die neue Saison - mit dem ultimativen Football-Spiel in der Konversion für den Game Boy.

"Vielleicht die bislang beste American Football-Simulation überhaupt - jetzt im Taschenformat." SUPER PRO 90%



Developed and published by Malibu Games under license from Electronic Arts

Malibu Games, 4 Denninger Straße 116, 81925 München. Telefon: 02161-9274-18 Fax: 02161-9274-90

EA SPORTS and the EA SPORTS logo are trademarks of, and Electronic Arts is a registered trademark of Electronic Arts.
Nintendo, Game Boy and the official seal are registered trademarks of Nintendo of America, Inc. Malibu Games is a registered trademark of T+HQ, Inc. © 1994 T+HQ, Inc.

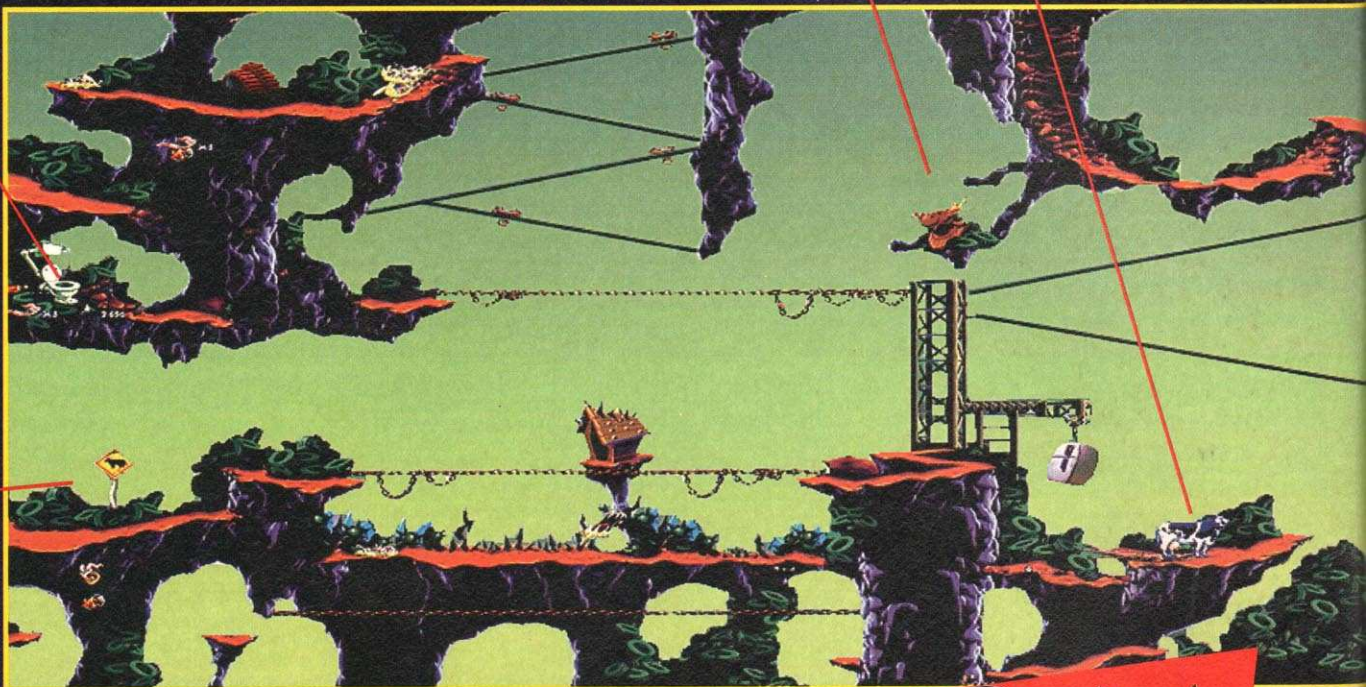
Wenn das kein irrer Warp ist! Springe in die Toilette, und Du entdeckst eine Abkürzung ans Ende des Levels. Shiny macht's möglich!

TEIL 1

Gehe nach rechts und hänge Dich an die Kette. Bewege Dich langsam vorwärts und puste den Kötter mit Deinem Blaster um. Sammle, wenn möglich, das kleine Sternzeugs ein - das Gedöns ist pure Energie!

Wenn Du von der Todesrutsche fällst, schlägst Du Deine Peitsche um das Geweih dieses Elchs. Danach arbeitest Du Dich weiter nach oben zur Toilette, d. h. zum Warpen.

Schieße auf den hängenden Kühltank, um die Kuh zu starten. Wo sie hingeh? Wart's nur ab!



Bleibe in Bewegung, um nicht von den Tubas getroffen zu werden. Schieße auf die Tonne - sie beginnt, mit Ambossen zu feuern. Schieße weiter, und sie wird aufhören zu feuern und auf Dich zujagen. Springe über die Tonne und feuere von hinten weiter. Wiederhole den Vorgang, bis die Tonne explodiert!

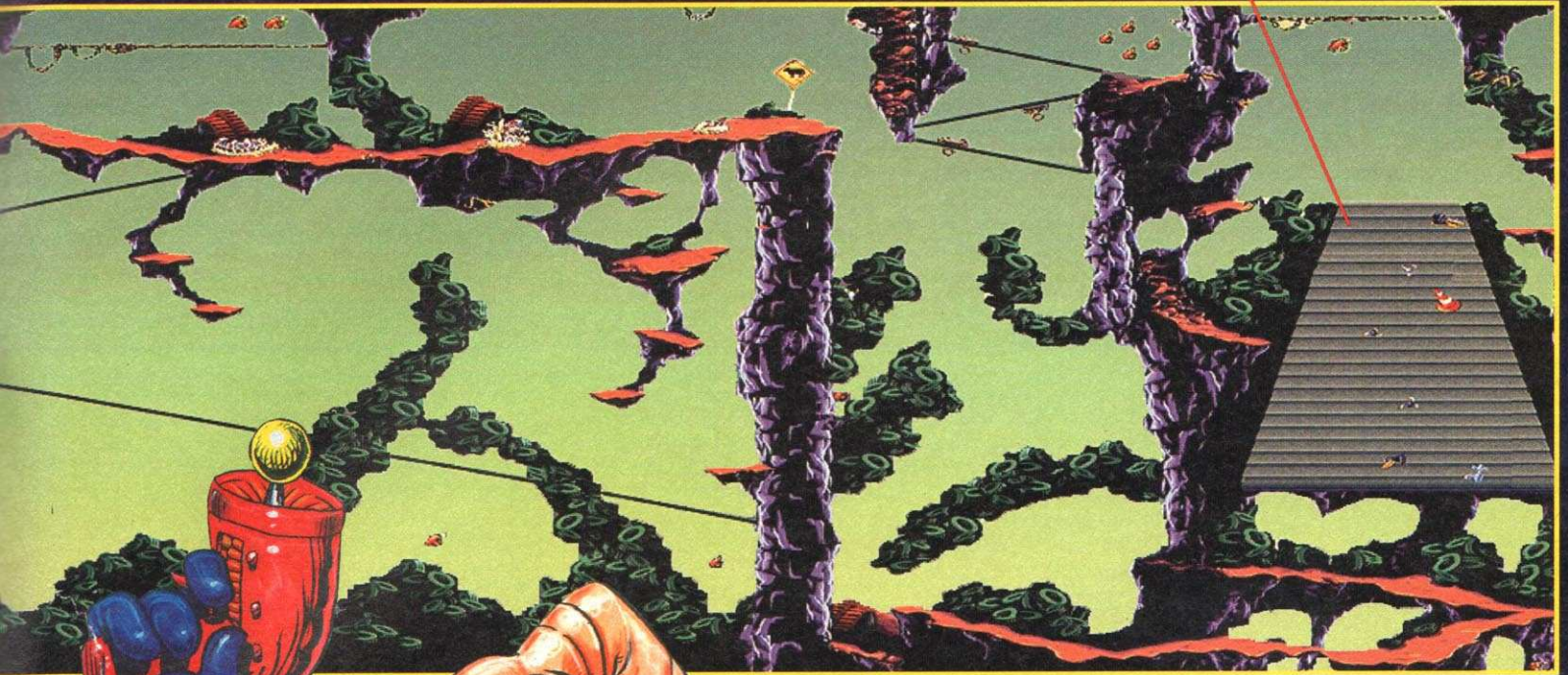
EARTHWORM JIM



Direkt unter dieser Plattform befindet sich ein Mun-Power-Up. Sammle es ein und gehe weiter nach oben und nach rechts, um einen Miniball allezumachen - eine ausgerastete Mülltonne!

Suche mit Deiner Peitsche nach Halt im Elchgeweih. Du fällst in ein Loch hinunter und findest dort viele Bonusse. Auch der letzte Wächter erwartet Dich dort bereits!

Bewege Dich ständig nach links und rechts, um den Objekten auszuweichen, die auf dem Transportband anrollen. Wenn Du oben bist springe nach rechts.



Peitsche die Kisten auf die Feder rechts, so daß sie Chuck treffen. Wenn Du ihn getroffen hast, wird er Fische kotzen. Stelle Dich nach rechts, um nicht getroffen zu werden. Achte dabei auf das Zeug, das von oben herunterrieselt. Sechs Kisten, und der Kerl ist erledigt. Solltest Du doch mal Hilfe brauchen, springst Du einfach himmelwärts!



Springe auf diese Kette und schwinde Dich über die Stacheln. Aber mach zuerst die Köter kalt!

Ergötze Dich an den Schätzen, die Du erhältst, wenn Du am Elchgeweih herumstrampelst! Rechts ist übrigens noch 'ne 'Einbahnstraße'.

Nachdem Du durch den Lokus teleportiert hast, wirst Du hier landen. Schnappe Dir die Mega Blasts und gehe nach rechts...Chuck besuchen!

POSTKASTEN

Hallo, meine Süßen,

da sind wir also wieder! Wie immer habt Ihr uns fleißig geschrieben und uns Eure Fragen, Anregungen und Lobhudeleien zuteil werden lassen. Ihr wißt doch, wir sind für Euch da, wenn Ihr uns braucht!

Du kannst Geschichten erzählen oder Gedichte verfassen, aber kein Schwein will sie lesen? Schicke Deine geistigen Ergüsse an SUPER PRO, das Auffangbecken für verkrachte Künstlerexistenzen!

Du hast Probleme mit dem Freund/der Freundin, aber die Mitmenschen lachen Dich schallend aus? Rede mit dem SUPER PRO-Team darüber, den Spezialisten für hoffnungslose Fälle! Du bist ein Mädchen oder eine junge Frau, traust Dich aber nicht zuzugeben, daß Du gerne Videogames spielst? Schreibe an SUPER PRO, damit wir endlich rausfinden können, ob wir auch weibliche Anhänger haben! Arbeiten wir denn hier für 'n Männermagazin, oder wie? Oder hat Philip doch recht, wenn er behauptet, Videogames sind nix für Frauen (der alte Chauvi)? Also, Mädels, nur Mut! Babsi ist schon ganz heiß auf Eure Post.

Jetzt was ganz anderes: Sendet uns bitte kein Bargeld oder Barschecks! Und schon gar nicht auf gut Glück (so à la "...ich schicke Euch noch 20 Märker für 'ne Locke von Bärbel, aber 'ne dicke..."). Viel besser sind da schon Verrechnungsschecks ("Nur zur Verrechnung" draufschreiben oder zwei parallele Linien diagonal in die linke obere Ecke malen). Vielen Dank für die Aufmerksamkeit...

HANTELN ODER AIRBAG?

Hallo Leute!

Beim Lesen der Ausgabe Nov. '94 haben meine blinden Augen auf Seite 13 einen Wahnsinnsknallerpreis entdeckt! Teilt mir bitte umgehend mit, in welchem Schuppen Ihr "Vortex" für DM 69,- aufgerissen habt.

"Mystic Quest Legend" war so große Sch..., daß ich richtig große Probleme hatte, eine fachgerechte Entsorgung des Spiels (incl. Zubehör) über die entsprechende sanitäre Anlage unseres Hauses vorzunehmen.

Ist "Secret of Mana" auch so zahlos, oder kann ich damit rechnen, für ca. DM 130,- in Zelda-Manier meine Gegner niedermähen zu dürfen?

Also: Hanteltraining für den Daumen, damit ich mein Joypad grauenvoll quälen kann, oder muß ich wieder Papas Airbag an den Fernseher montieren, weil die Gefahr besteht, beim Beobachten der Kampfszenen einzuschlafen und nach vorne in den Bildschirm zu kippen?

Jetzt noch zu Euch: Ihr könntet Anlageberater werden! Nach jeder Ausgabe von SP weiß ich genau, wo ich meine mühsam verdiente Kohle verheizen kann. Was ich wirklich Klasse finde, ist Euer Schreibstil - locker, lustig, unterhaltsam und trotz allem informativ. Endlich mal 'ne Zeitung, die nicht auf Rentnergangs, sondern auf junge Leute zugeschnitten ist.

Was einen immer vom Sessel haut, sind Eure Teamfotos und die "Nintendo Rundschau". Echte Bärenbrüller! Wann kommt endlich das erste SP-

Teamposter in den Mittelteil einer Ausgabe? Oder ein Starschnitt von Martin Wilmers linkem Ohrläppchen? Peter Wolters Rüssel würde sich auch ganz gut machen.

Ach ja: Blitttee (!!!!) Autogramme vom SP-Team (hechel, lechz, sabber)! Ihr werdet doch noch irgendwo einige alte Fotos haben, auf denen Ihr Eure Namen verewigen könnt. Bitte! Bitte! Bitte! (quängel!).

Über die Autogramme und Antwort zu meinen Fragen würde ich mich sehr freuen. Vielleicht kann man den Schund (ich meine natürlich meinen Brief) auch in einer Ausgabe abdrucken. Wär toll.

Gruß aus Bedburg
Thomas Vahsen

Hi, Thomas!

Klar drucken wir Deinen Schund ab, denn wir kennen keine Grenzen des guten Geschmacks. Daß unsere Schreibe lockerer ist, als die bierernsten Untersuchungsberichte, die man in vielen anderen Mags lesen kann, wird daran liegen, daß wir im Herzen so jung geblieben sind. Sicher, Peter geht langsam, aber entschlossen auf die 80 zu, und Phil ist auch schon längst über seine Midlife Crisis hinaus, aber geistig sind die beiden noch total fit. Beide haben eine eigene Sekretärin, die täglich zu ihnen ans Bett kommt, sie mit der Schnabellasse füttert und sich ihre neuen Berichte und Top-Reviews diktieren läßt.

Alte Fotos von uns gibt es leider nicht. Als wir bei SUPER PRO angingen, mußten wir unsere ganze Vergangenheit auslöschen, also auch Fotos, Briefe und Zeugnisse etc. Anschließend bekamen wir neue Pässe und eine neue Identität. Es war für uns alle ein schweres Opfer, aber wir hatten keine Wahl. Immerhin haben wir mittlerweile täglich eine Stunde Freigang; da kann man nicht meckern. Peters Rüssel ist übrigens eingetragenes Warenzeichen und steht somit unter Naturschutz.

Deine blinden Augen haben Dich nicht getäuscht! Warum sollte Vortex nicht für DM 69,- über die Theke gehen? Für ein GB-Game ist das doch ein normaler Kurs. Möglich, daß das Spiel in einigen Geschäften teurer gehandelt wird. Versuch's doch mal per Versand! Einige Anbieter inserieren ständig in unserem Heft.

Secret of Mana rangiert ganz sicher in einer anderen Klasse als Mystic Quest Legend (obwohl dieses Spiel nicht übel ist und auch seine Fans hat). Mana ist ein total starkes Abenteuer, das wohl kaum noch Wünsche offenlassen wird. Kann ich Dir empfehlen. Der Review steht übrigens in SUPER PRO Nr. 11. Martin

DIE UNHEIMLICHE KONSOLE

Moin, Moin, Halli Hallo!

Wie geht's denn so? Ich schmalze gleich mal etwas herum: Ihr seid echt coool und informativ. Dennoch: Der Postkasten ist viel zu klein geworden. Außerdem könntet Ihr noch ein paar mehr Previews in Euer Heft knallen. Jetzt noch ein paar Fragen:

1. Ich habe gestern auf dem Flohmarkt eine Packung von einer SNES-ähnlichen Konsole gesehen. Dieser Abklatsch war nur 20 cm

lang. Aber das SNES ist 24 cm lang. Es war eine Sammlung bestehend aus dem Grundgerät, zwei Joypads, Super Scope + drei Spiele, US-Adaptor und ein Spiel. Alles zusammen kostete DM 350,-.

Nun zu meiner Frage. Was war das für eine Konsole, und läuft sie auf deutschen Fernsehern? Lohnt sich diese Investition?

2. Ich möchte mir das Spiel "Theme Park" kaufen. Ihr schreibt, daß dieses Spiel erst im nächsten Jahr herauskommt. In einer Anzeige gibt es das Spiel schon. Kann das sein? Ist das Spiel überhaupt gut?

3. Wird es die Spiele "Star Control" (PC/Amiga), "Die Siedler" (PC/Amiga) oder "Das schwarze Auge" jemals auf dem SNES geben?

So, das war's auch schon. Und? Hat's weh getan? Bis dann, Ihr hört von mir.

Sebastian Buhrmann, Hamburg

Hallo Sebastian,

nein, weh getan hat's nicht. Hmm, was das für 'n merkwürdiges Ding war, können wir so genau auch nicht sagen. Vielleicht hättest Du mal lesen sollen, was auf der Packung draufstand. Schlimmstenfalls war es das alte NES, wahrscheinlicher ist, daß es sich dabei um das amerikanische SNES handelt. Die Kiste ist etwas kleiner und kantiger und sieht dem alten NES nicht unähnlich. Mit dem Betrieb dürftest Du keine Probleme haben, und dabei ist es unerheblich, ob die Konsole nun auf, vor oder neben dem Fernseher läuft. Wichtig ist nur, daß Dein Fernseher über einen Scartanschluß verfügt.

Also, wenn's das NES ist, laß lieber die Finger davon, und wenn's das US-SNES ist, überlege Dir dreimal, ob es die Sache wert ist, denn: DM 350,- ist doch 'ne schöne Stange Geld. Tip: Warte bis nach Weihnachten, dann kannst Du günstig an europäische Konsolen und Spiele kommen (Weihnachtsfehlkäufe, vielleicht schon die ersten gebrauchten DKCs!). Sei vorsichtig bei "Komplettpaketen", es sei denn, Du weißt genau, daß die Konsole okay ist und Dir die Spiele ausnahmslos gefallen.

Beim Vertrieb von Theme Park hat es noch einige Verzögerungen gegeben, so daß das Game für diese Ausgabe zu spät kam. Im nächsten SUPER PRO wirst Du aber den Review lesen können. Kann durchaus sein, daß das Spiel, während Du dies hier liest, bereits auf dem Markt ist. So kurz vor Weihnachten ist alles möglich.

Für eine Konversion von Die Siedler auf das SNES gibt es bei Blue Byte bisher keine Pläne. Möglich, daß sie die Lizenz zur Konversion an eine andere Firma abgeben werden. Auch zu den beiden anderen Games ist uns derzeit nichts näheres bekannt. Bei vielen PC-Games ist es nicht unproblematisch, eine Konversion für das SNES zu erstellen, da wir es hier teilweise mit riesigen Datenmengen zu tun haben, die für die Konsole zurechtgestutzt werden müssen. Büßt das Game dabei zu viel ein, lohnt sich der Aufwand nicht. Dazu kommt, daß der Konsolenmarkt zur Zeit unkalkulierbar ist und die Firmen daher jedes Risiko zu vermeiden suchen. Immerhin schlägt die Konvertierung allein schon mit einer sechs- bis siebenstelligen

Summe zu Buchel
Martin

TOTALER MEGAFUN???

Hallo, Ihr Leute von SUPER PRO!
Ihr seid das coolste Magazin für SNES, das es auf dem Markt gibt. Eure News sind gut, Eure Reviews super. Testet Eure Spiele weiterhin so wie jetzt. Doch nun Lob beiseite und ein paar Kritiken:

1. Ich denke, Ihr solltet Action Replay Codes zu aktuelleren Spielen bringen. Eure Action Replay Codes sind nicht aktuell genug.
2. Ich finde, Ihr solltet mehr Tips und Tricks bringen. Aber, wie die ARP-Codes, aktuell!
3. Warum bringt Ihr eigentlich noch Previews? Wenn Ihr das Spiel schon habt, dann bringt Reviews. Previews sind überflüssig.
4. Ich meine, Ihr solltet "Referenzen" in Euer Heft bringen, wie Mega Fun. Und außerdem "gesammelte Spiele", wie TOTAL.
5. Wann kommt denn das Ultra 64 auf den Markt?
6. Wieviel wird es kosten?

* Meine T-Shirt-Größe: L *

Schönen Gruß! Tschüß, Euer treuer Leser
Eike Walter, Heidesheim

Hallo, Eike!

Ich weiß jetzt nicht genau, warum Du uns hier intime Angaben bezüglich Deiner T-Shirt-Größe verrätst. Willst Du Dich in SUPER PRO "outen"? (Übrigens, meine U-Hosen-Größe: 6, Cup C; Peter hat sogar 14 ohne Cup, aber dafür braucht er auch kein Hemd mehr anzuziehen). Du spekulierst doch wohl nicht auf ein SUPER PRO-Wäschestück?! Und überhaupt, wer oder was ist TOTAL und Mega Fun? Hä?! Nee, nee, Du, für'n T-Shirt mußt Du schon etwas sensibler vorgehen. Für Deinen Wink mit der Dachlatte gibt's höchstens 'n Butterbrot (aber das hat Hendrik soeben verzehrt). Wir werden demnächst übrigens über eine Top Ten der Leser oder der Redaktion oder beider nachdenken. Wäre das 'ne Lösung? Na siehste.

Jetzt zu den Previews! Wenn wir ein Spiel in die Finger kriegen und wenn es in absehbarer Zeit auf den Markt kommt, machen wir natürlich gleich einen Review. Die Previews sind in erster Linie dazu da, Euch vorab über zukünftige Spiele zu informieren (nicht zuletzt, damit Ihr Eure Spielkäufe besser planen könnt). Wir schreiben Previews, wenn wir a) zur Softwarefirma fahren und das Spiel "unter Aufsicht" begutachten dürfen, oder b) wenn uns die Firmen sogenannte Beta-Kopien zuschicken (Spiele, die erst zu 80-90% fertiggestellt sind; so zum Reinschnuppern quasi), also Kopien, zu denen wir uns noch kein endgültiges Urteil erlauben können. Die dritte Möglichkeit: Wir haben bereits die Endversion, aber die Cart kommt vorläufig noch nicht in den Handel. Dazu ein Beispiel: Rise of the Robots sollte bereits ab Oktober zu kaufen sein. Time Warner hat allerdings die Vertriebsrechte verloren. Das Game wird jetzt von Acclaim verkauft, und die werden es hoffentlich noch 1994 in den Handel bringen. Warum hätten wir da den Review bereits im August/September bringen sollen?

Das Ultra 64 kommt aller Voraussicht nach etwa in 10.000.000 Jahren auf den Markt. Aber, Ernst beiseite, wir wollen uns nicht an diesen Spekulationen beteiligen, wie sie andernorts reichlich betrieben werden. Dasselbe gilt auch für den Preis. Amtlich ist noch gar nichts, und Spekulationen gehören nicht ins SUPER PRO.
Martin

KEINE SPUR VOM SGB!

Liebe SUPER PRO!

Eure Zeitschrift wird immer besser. Ein großes

Lob von mir. Ich habe drei Fragen:

1. Wann erscheinen die Manga-Videos in deutscher Übersetzung?
2. Wo gibt es den Super Game Boy zu kaufen?
3. Kommt ein neues Modul von Nintendo raus?

Christopher Eichner, Groß-Gerau

Lieber Christopher!

Wann die Manga-Videos in deutscher Übersetzung erscheinen oder ob sie bereits erschienen sind, wird Dir sicherlich der Generalimporteur sagen können. Die Firma heißt Game Syndicate, und Du erreichst sie unter der Tel.-Nr. 02626-1320

Zu 2.: Im Geschäft. Das sind die Häuser mit den großen Glasscheiben und den bunten Leuchtreklamen. Du wedelst einfach mit Pappis Kreditkarte, und man verkauft Dir mehr Super Game Boys als Du tragen kannst (das war jetzt 'n Scherz, Christopher, nicht daß ich demnächst Zoff mit Deinem alten Herrn bekomme!). Den Super Game Boy kannst Du in jedem gutsortierten Computerladen kaufen. Bei einer Versand-Firma kannst Du Dir das gute Stück sogar direkt bis ans Fernsehsofa liefern lassen. Sieh auch mal in den Anzeigen dieser Ausgabe nach!

Zu 3.: Ja, so sagt man jedenfalls, nämlich der Ultra 64. Aber darüber solltest Du Dir nicht Deinen Kopf zerbrechen. Das kann dauern...wenn er überhaupt kommt.

Viel Spaß beim Einkaufen!
Martin

DOOFELTERN KEINBLUT

Hi, SUPER PRO-Team, ich bin Lars L., einer Eurer ergebensten Fans. Ich habe mir bis jetzt jede Ausgabe von Euch gekauft. Ich muß wirklich sagen, die anderen Mags sind gegen Euch total (tut mir sehr leid) scheiße!!!

Aber jetzt zum Hauptteil meines Briefes! Wißt Ihr eigentlich, ob es irgendwann eine MKII-Version ohne Blut geben wird? Denn meine Eltern sind gegen den Kauf eines so brutalen Spiels (Mann, sind die doof, Mann).

Aber am Ende muß ich noch etwas schleimen...also los! Ihr seid die oberaffenturbocoolste Zeitschrift des ganzen Universums und habt die besten "News". Mehr fällt mir jetzt nicht ein. Also, hasta la vista, Leute!

PS: Der Brief ist so kurz, daß Ihr ihn einfach abdrucken MÜSST!

Lars Loddenkemper, Stommeln

Tag, Lars!

Dein Brief bekommt einen Ehrenplatz auf der Postkasten-Seite der SUPER PRO. Herzlichen Glückwunsch! Aber nicht deshalb, weil er so kurz ist, sondern, weil Du ein Problem hast, das viele andere Mortal Kombat-Fans auch haben dürften.

Deine Eltern wollen also nicht richtig spüren?! Da hilft nur eins: Wir lassen unser Hendrik-Tier von der Kette und schicken es bei Euch vorbei! Besser noch: Rede mal in Ruhe mit ihnen darüber. Deine Eltern sind bestimmt nicht doof und haben gewiß gute Gründe für ihre Haltung



DER BRIEF DES MONATS

DIE MUSI KOMMT

Hallo SUPER PRO-Team!!!!!!

Kennt Ihr Pro-do? Pro-do hat einen neuen Hit:

Eins, zwei, SUPER PRO;
drei, vier, kauf ich mir;
fünf, sechs, super Gags;
sieben, acht, Abo gemacht.

Wie Ihr seht, versteht Pro-do was von Zeitschriften. Zu MKII: Muß Blut fließen? SSF2 ist doch auch ohne Blut. Ich habe beide, und ich finde SSF2 besser. Da sind Peter und ich uns einig, stimmt's Peter?

Na dann, bye

PS.: Entweder bin ich doof, oder die Freundschafts- und Babality-Moves sind zu schwer für mich (nur einmal von der Mileena gesehen und gemacht).
Andre Perott, Altenstadt

Hallo Andre,

endlich mal wieder ein rundum gelungener Leserbrief! Zeigt er doch, daß auch ein geistig unterbemitteltes Redaktionsteam durchaus in der Lage ist, eine gescheite und kreative Leserschaft in ihren Bann zu schlagen. Diesmal also ein fideles Verslein vom berühmten Reimer aus Altenstadt! Echt prima; auf die Weise werden wir endlich unsere alten Wäschestücke los. Ein T-Shirt für Dich, Andre! Und hepp!!!

Ja, mit den Special Moves ist das so eine Sache. Aber zu Deiner Beruhigung: Wir sind wohl beide zu doof dafür. Bei mir klappts auch viel zu selten. Vielleicht probier ich's ja mal mit einem programmierbaren Pad, hähäh! Bei Phil und Bärbel klappts übrigens immer (das mit den Moves meine ich jetzt!).

Viel Spaß mit dem T-Lappen!
Martin

(Hallo Andre. Ich sehe wir sind mal wieder einer Meinung. SSFII ist doch das einzig Wahre. Was brauchen wir Blut und Gedärme, wenn wir einfach nur Action pur haben wollen, oder? Also, bis dann, und halt die Ohren steif.)

(leider schreibst Du nicht, wie alt Du bist). Sie wollen nur das Beste für Dich (denke ich mir mal) und sind sich nicht sicher, ob ein Videospiel mit Gewaltszenen unbedingt zu diesem "Besten" dazugehört. Zeige ihnen, was Peter auf S. 10 der Dezemberausgabe dazu geschrieben hat, und mache ihnen klar, warum Du das Spiel haben möchtest. Wie wär's, wenn Du mal mit ihnen zusammen ins Geschäft gehst und ihnen das Spiel zeigst, damit sie wissen, wovon Du sprichst? Oder trifft eine Vereinbarung: Du spielst das Game nur, wenn Vater oder Mutter dabei sind. Vielleicht kannst Du sie ja umstimmen. Wenn nicht, laß den Kopf nicht hängen - Mortal Kombat II ist nicht unbedingt das ABSOLUTE MUSS. Ich drück' Dir trotzdem die Daumen!
Martin

POSTKASTEN

FROHNKRAISCH, FROHNKRAISCH

Hallo Ihr von SUPER PRO!

Der Aufruf von David Eden aus Bochum, Postkasten Ausgabe Nov. '94, Importspiele zu testen, hat mich hellhörig gemacht. Natürlich las ich Eure Antwort, die sich darauf stützt, nichts zu schreiben, da Ihr keinen Krach mit Händlern haben wollt. Volles Verständnis! Nun, es gibt aber auch Spiele, die keine Chance haben, jemals über den öffentlichen Weg erhältlich zu sein, außer über Import! Da wäre z. B. Dragon Ball Z I, II und III! Ich hab' schon mal geschrieben und euch gebeten, diese Spiele zu testen (Hersteller ist Bandai).

Ihr fragt Euch sicher, wer oder was "Dragon Ball Z" ist! Schaut mal auf den französischen Kanälen nach oder kauft ein Jugendmagazin aus Frankreich! Kaum eine Ausgabe, in welcher nicht etwas über die Serien (d. h. "Dragon Ball" ist eine Serie, 1986 produziert, und "Dragon Ball Z" ist der Nachfolger, 1989 produziert) steht. Übrigens, der zweite Teil, "Dragon Ball Z II" (Spiel), ist in Frankreich die Nummer Eins!

In den deutschsprachigen Gebieten sind nur wenigen die Serien bekannt, da sie nicht übersetzt wurden. Wieso? Ich vermute, der Aufwand, die Unsicherheit. Denn alle Serien gehören zusammen und bilden eine nahtlose Kette.

Also, tut mir und anderen (solchen, die die Serie kennen und vor allem denen, die dadurch ein gutes Spiel kennen lernen) einen Gefallen und bringt einen Bericht über die Trilogie (dritter Teil ist in Japan brandneu auf dem Markt).

Wenn Ihr das Spiel (die Spiele I, II) schon

getestet habe, würde ich gerne diese Ausgabe erwerben. Ich hoffe, 10 Mark genügen. Wenn Ihr's aber noch nicht gemacht habt, dann sendet mir doch bitte die Ausgabe September '94 oder das Geld zurück.

Mit vollem Vertrauen

Martin Staubli, Unterlunkhofen, Schweiz

Hallo Martin,

Du hast meinen kriminalistischen Spürsinn aber auf eine harte Probe gestellt! Dein Brief war nicht leicht zu entziffern...aber vielleicht liegt das ja am Schweizer Akzent. Sollte ich also Deinen Namen und Deinen Wohnort nicht richtig entschlüsselt haben, dann melde Dich nochmal kurz telefonisch bei uns.

Die japanische Importversion von Dragon Ball Z 2 haben wir in SUPER PRO Nr. 3/94 getestet - das Heft müßte bereits zu Dir unterwegs sein. Ob Dich das glücklich machen wird, weiß ich nicht. Wir jedenfalls waren seinerzeit nicht sonderlich angetan von dem Game. Den Review hat übrigens Babsi Krömer verbrochen.

Du siehst also, wir testen durchaus auch Import-Games, allerdings in Maßen. Importspiele sind oft nur begrenzt erhältlich und deshalb für die breite Leserschaft von geringerem Interesse. Und wenn ein Spiel als offizielle Cart keine Chance hat, heißt das, daß es nicht ausreichend verkauft werden würde. Nicht gerade ein Qualitätsmerkmal!

Auf den französischen Kanälen haben wir bis jetzt immer nur Schiffe gesehen, und was die französischen Jugendmagazine betrifft, so soll es dort nur etwa fünf verschiedene Videomags

geben. Das berichtete uns jedenfalls einer der Herausgeber eines solchen Mags, mit dem wir im letzten Winter zum Skifahren waren. Frankreich ist also auch ein ganz anderer Markt als Deutschland. Das erkennst Du schon daran, daß Dragon Ball Z 2 dort die Nummer Eins ist (wie Du sagst), während Bärbel (und die hat schon Ahnung!) dem Spiel nur 76% zugestehen wollte. Vielleicht fehlt hier auch ein wenig die Unterstützung durch die TV-Serie, dann wäre das Spiel zumindest bekannter. Ob es dadurch allerdings auch besser würde...

Immerhin hast Du als Schweizer Multikulti die Gelegenheit, beide Märkte, den französischen und den deutschen, im Auge zu behalten und Dir jeweils das Beste rauszupicken. Vielleicht fühlen sich ja jetzt auch einige unserer Leser dazu angeregt, mal in die französischen Kanäle reinzuschauen, und uns ihre Meinung über die Szene im Nachbarland mitzuteilen. Wäre bestimmt interessant.

Z 3 werden wir übrigens für Dich im Auge behalten und zu gegebener Zeit darüber berichten!!! Bis dann...

Martin

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



Fax: 030 - 421 37 68
Tel.: 030 - 421 37 67

COOLE PREISE

An-
&
Verkauf

NEU BTX Bestellung
Höhe #

Alle im Heft vorgestellten Spiele bei uns erhältlich!

BTX Bestellung **NEU**
Höhe #

Super NES		SNES Zubehör		Mega Drive		Mega CD		3 DO		Jaguar	
G	N	G	N	G	N	G	N	G	N	G	N
Aladdin	84 99	Mystical Ninja	95 118	Boogerman	99 119	Animals CDX	109 129	Burning Soldier	US 129,90	Alien vs Predator	US 139,90
Actraiser 2	109 119	Maximum Carnage	109 119	Bubsy 2	79 89	Brutal CDX	109 129	Dragons Lair	PV 109,90	Rayman	129,90
Battle Tank 2	95 119	Micro Machines US	119 119	Bubba n Stix	89 109	Battlecorps	89 99	Demolitions Man	US 119,90	Gebrauchtspele/Neuheiten auf Anfrage	
Brain Lord US	115 134	Mickey Mania	109 119	Clayfigther	99 109	BC Racers	99 119	Mad Doc II	US 124,90		
Breath of Fire	115 134	NBA JAM 95	119 129	Dune II	89 109	Dune 2	99 109	Orion of Road	US 119,90		
Bubsy	69 89	NHL Hockey '95	119 119	Earth Worm Jim	79 89	Dark Wizard CDX	89 99	Soccer Kid	PV 99,90		
Boogerman	99 119	Parodius	79 99	Fink	79 89	Dragons Lair	89 99	Star Control	US 129,90		
Clayfigther	99 118	Populous 2	99 99	Lion King	99 109	Dungeons Master 2	99 119	VR Stalker	129,90		
Dennis	79 99	Power Rangers	99 109	Lemmings 2	99 109	FIFA Soccer	85 99	Way of Warrior	US 119,90		
Dragon, Bruce Lee	99 109	Radical Rex	109 119			F1 Race	99 109				
Double Dragon 5	109 119	Rockn Roll Racing	95 109			Ground Zero Texas	99 109				
Donkey Kong Country	119 128	Samurai Showdown	129 129			Heart of the Alien	99 109				
Dschungelbuch	99 109	Star Wars II	95 119			Heimdall CDX	99 109				
Duffy Duck	79 99	Striker	59 79			Lunar CDX	89 99				
Equinox	79 99	Shadowrun	119 139			Mickey Mania	99 99				
Eek the Cat	109 119	Skyblazer	79 99			Nighttrap	99 119				
Earth Worm Jim	109 129	Simpsons	49 99			Prize Fighter	99 119				
Feivel	99 109	Star Wars III	129 129			Power Mongers	99 109				
Flashback	69 79	Schnewittchen	119 119			Rebel Assault	99 109				
Flintstone, Movie	89 119	Sequest DSV	119 119			Soulstar	99 109				
Final Fantasy III	129 149	Super Bomberman 2	109 119			Star Wars Chees	89 99				
F1 Pole Position 2	109 119	Side Pocket	109 119			Terminator	69 89				
Ghousin Ghost	49 99	Super Hockey	99 99			Tomcat Alley	99 109				
Humans	99 109	Stammaster	109 139			Vay CDX	99 118				
Indiana Jones	109 119	Secret of Mana	99 109			Wing Commander	99 119				
Jordan Adventure	109 119	Syndicate	119 119			Iron Helix CDX	99 119				
Legend	99 109	Shaq Fu	109 109			Mystery Mansion	89 109				
Lemmings 2	109 129	Sparkster	99 109			Starblade CDX	99 109				
Lion King	109 119	Streeltracoe	109 109								
Mega Man X	99 118	Top Gear 2000 US	125 125								
Mechwarrior	99 119	Turn & Burn	99 119								
M.Andretti Indy Car	119 139	Tetris 2 US	99 119								
Mystic Quest	69 99	Val Disere	119 129								
Metal Marines	109 118	Vortex	109 119								
		Wildsnake v. Tetris	99 105								
		WWF Raw	129 129								
		Young Merlin	79 79								
		US Neuheiten auf Anfrage									

VIDEO & GAME

Besucht unsere Läden in Berlin.

- Prenzlauer Berg Hans-Otto-Str. 28
- Marzahn Bergstr. 5

Dort könnt Ihr auch ausleihen. Ca. 800
Gebrauchtspele auf Lager.

Hardware/Zubehör MCD

CDX Adapter	89,90
Backup Ram	119,90

Händleranfragen erwünscht!

Jetzt bestellen!

Sony Playstation
Sega 32x
Neo Geo CD ROM

Preis auf Anfrage

Versandkosten komplett 8 DM + Zahlkarte

DER TOTALE WAHNSINN: DAS SPIELE-MAGAZIN

PC

POWER

PC POWER OHNE CD-ROM!!

NUMMER 12 • DEZ '94 • DM 6,50 • ÖS 50,-

Iron Assault

Ein erster Blick auf
das neue Spiel von
Virgin.

Little Big Adventure

Ein voller Review
des fantastischen
Abenteuerspiels
von Adeline.

Cyberwar

Cyberjoke ist wieder
da - ein exklusiver
Review des neuesten
Spiels von SCI!

Dawn Patrol

Einsteigen, Platz nehmen
und durchstarten - ein
Flug mit den uralten
Kampfmaschinen des
1. Weltkriegs.

Novastorm

Fühle Dich als
Testpilot! Ein
spezieller Review

Inhalt:

Cyberwar von SCI

Exklusiv-Interview
mit Blue Byte

US Navy Fighters

Dawn Patrol von Empire

Ecstatica

Under a Killing Moon

Rise of the Robots

Interview mit Sid Meier



SUPER PRO

super angebote

AUS DEM SUPER PRO SHOP

BESTELLCOUPON

Ich möchte gerne folgende Artikel bestellen:

ARTIKEL	KONSOLE	PREIS

GESAMT

Alle genannten Preise verstehen sich zuzügl. der kosten für Porto und Verpackung (je Lieferung) in Höhe von DM 6,80 für Games und Zubehör. Einzelhefte und Fotos sind Portofrei. Die Lieferung erfolgt innerhalb von 28 Tagen nach Eingang der Bestellung.

Gewünschte Zahlungsweise (bitte ankreuzen):

☐ per Verrechnungsscheck liegt bei

☐ bequem per Bankeinzug

Kontonummer:

Bankleitzahl: _____

Geldinstitut/Ort: _____

Unterschrift: _____

Name _____

Adresse _____

Telefon _____

Unterschrift _____

Bitte sende Dieses Formular oder eine Kopie

davon in einem Umschlag an:-

SMP Publishing

Postfach 3127

48581 Gronau

Der Versand per Nachnahme ist leider nicht möglich.

Schecks bitte in DM ausstellen auf: SMP Publishing, Gronau

JOYPADS

TOP FIGHTER DM 149.95

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



SV 337 SN DM 69.95

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

SV 334 SN DM 34.95

Inzwischen das erfolgreichste Pad für SNES und Megadrive



EBENFALLS VORRÄTIG

SV 336 SN DM 99.95

Hudson Soft Multi-Tap DM 69,-

Handsignierte Fotos (Martin) DM 3.00

Handy Boy (GB) DM 69.95

VERSCHIEDENES



PRO ACTION

REPLAY MK 2

SUPER NES.. DM 135,-

GAME BOY.....DM 79,-



SNES GAMES

ALADDIN DM 99,-

BATMAN RETURNS DM 119,-

EQUINOX DM 129,-

GHOULS N GHOSTS DM 99,-

LEMMINGS DM 99,-

STUNT RACE FX DM 129,-

T2 JUDGEMENT DAY DM 129,-

WORLD CUP STRIKER 2 DM 139,-

SPARKSTER DM 139,-



BOMBERMAN 2 DM 119,-



GAME BOY GAMES

DONKEY KONG (SGB) DM 79,-

KIRBY'S PINBALL DM 69,-

LION KING DM 79,-

TETRIS 2 DM 79,-

WWF RAW DM 79,-

EINZELHEFTBESTELLUNG

DM 5,80 JE HEFT

JANUAR 1/94

FEBUAR 2/94

MÄRZ 3/94

APRIL 4/94

MAI 5/94

JUNI 6/94

JULI/AUGUST 7-8/94

SEPTEMBER 8/94

OKTOBER 9-10/94

NOVEMBER 12/94





ACTION REPLAY • SNES • ACTION REPLAY • SNES

COOL SPOT

7E00620E: Bringt Dich zum Preisbildschirm

CYBERNATOR

NUR ACTION REPLAY II

80950E0X: Levelauswahl (0-13)

80951403: Zusammen mit folgenden Codes für maximale Bewaffnung

80951F8D: Beginne mit Lasern

8095228D: Beginne mit Napalm

80951C8D: Beginne mit Raketen

DEADCODE (NUR ACTION REPLAY II)

80827800

8F004200

XXXXXXXX

XXXXXXXX

5C7C8280

Es ist entscheidend, daß die Codes in der korrekten Reihenfolge und ohne Leerschritte eingegeben werden. Wichtig: Gib, beginnend mit "DEADCODE", alle Zeilen des Codes ein. Du kannst pro Game nur jeweils einen Deadcode benutzen. Die X-Zeilen ersetzt Du durch einen oder mehrere der folgenden Cheat Codes:

A9038F66

007EEAEA Maximale Vulcans

A9068F5C

007EEAEA Unbegrenzte Vulcans

A9038F6A

007EEAEA Maximale Raketen

A919BF60

007EEAEA Unbegrenzte Raketen

A9038F68

007EEAEA Maximale Laser

A9078F5E

007EEAEA Unbegrenzte Laser

A9038F6C

007EEAEA Maximaler Punch

A9B08FCA

147EEAEA Unbegrenzte Energie

DONKEY KONG COUNTRY

NUR ACTION REPLAY II

80E9BC60: Erlaubt Dir, das Action Replay zu benutzen

80E9EE60: Die Euroversion läuft auf jap. und amerik. Konsolen

7E057706: Unbegrenzte Leben

7E057B63: Jede gesammelte Banane erhöht den Lebenszähler

7E057F01: Du hast immer das 'G'

7E057F02: Du hast immer das 'N'

7E057F04: Du hast immer das 'O'

7E057F08: Du hast immer das 'K'

7E05810X: Spielauswahl

7E057901: Unbegrenzte Affen

7E1E25FF: Die Displayzeilen sind ständig im Bild

7E057202: Du brauchst nur ein "Espresso" für die Bonusrunde

7E057402: Du brauchst nur ein "Enguarde" für die Bonusrunde

7E057102: Du brauchst nur ein "Winky" für die Bonusrunde

7E057302: Du brauchst nur ein "Rambi" für die Bonusrunde

LION KING

7E200404: Unbegrenzte Energie

MAXIMUM CARNAGE

7E0B7A30: Unbegrenzte Energie

7E098E03: Unbegrenzte Leben

MORTAL KOMBAT II

(NUR ACTION REPLAY 2)

80870CA1: Gib zunächst diesen Code ein, bevor Du einen der

folgenden eingibst.

7E2EFAA1: Unbegrenzte Energie für Spieler 1

7E30A8A1: Unbegrenzte Energie für Spieler 2

7E2EE405: Spezieller 2-Spieler Combat-Modus

7E022E08: Unbegrenzte Zeit

7E3286XX: Zahl der Siege für Spieler 1

7E32820X: Levelauswahl (X ist 0-E)

7E2EF60X: Kämpferauswahl für Spieler 1. Ersetze X wie folgt:

7E30A40X: Kämpferauswahl für Spieler 2. Ersetze X wie folgt:

X Figur

0 Kung Lao

1 Liu Kang

2 Cage

3 Baraka

4 Kitana

5 Mileena

6 Shang Tsung

7 Rayden

8 Sub Zero

9 Reptile

X Figur

A Scorpion

B Jax

C Kintaro

D Shao Khan

E Smoke

F Noob Saibot

7E326E0X: Kampfplatzwahl.

Ersetze X wie folgt:

X Kampfplatz

0 Todespool

1 Kombatgrab

2 Einöde

3 Turm

4 Wald

5 Waffenkammer

6 Grube

7 Portal

8 Khan's Kampfplatz

83A74480: Unbegrenzte Finish-Zeit

85D75300: Stoppt den Bildschirm

und füllt Energie nach

85D78600: Kampf ohne Hintergrundgrafik

85E31B00: Alle Kämpfer erscheinen als schwarze Schatten

MICKEY MANIA

7E060E03: Unbegrenzte Leben

STUNT RACE FX

07DDD7B9: Du kommst immer als erster ins Rennen

07EE33AD: Unbegrenzte Versuche

028DB7AD: Jede Runde dauert 0 Sekunden

SUNSET RIDERS

7E014404: Spieler 1 hat immer zwei Waffen.

7E014604: Spieler 2 hat immer zwei Waffen.

7E014806: Spieler 1 hat immer Power-Ups.

7E014A06: Spieler 2 hat immer Power-Ups.

7E014906: Spieler 1 hat unsichtbare Kugeln.

7E014B06: Spieler 2 hat unsichtbare Kugeln.

SPECTRE

7E04F400 Unbegrenzt Energie

7E050C30 Unbegrenzt Hyperspace

7E050828 Unbegrenzt Munition

TERMINATOR 2 - JD

7E1407C8: Unbegrenzte Energie

7E009563: Unbegrenzte Munition

7E0DF730: Keine Objekte einsammeln

Aktiviere die folgenden Codes nur, während Du das Game spielst.

7E142204: Beginne mit der Shot Gun

7E142201: Beginne mit der Gatling Gun

7E142210: Beginne mit der Hand Gun

VIRTUAL BART

7E0B0104 Unbegrenzte Leben

7E0B33C6 Unbegrenzte Zeit

7E0C581F Ungrenzte Energie

GAME BUSTERS

Auf diesen Seiten verraten wir Dir die neuesten Tips und Cheats aus aller Welt. Wir haben Korrespondenten in Amerika und Japan - bei uns wirst Du also bestens bedient, wenn Du mehr über die fiesen Tricks erfahren willst, die die Programmierer in den Spielen versteckt haben.

DONKEY KONG COUNTRY

VERSTECKTE LEVELS

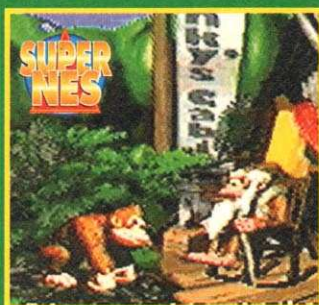
Macht's denn Spaß, die versteckten Levels in diesem Spiel zu suchen und sich dabei aus lauter Frust die Haare auszureißen? Halt inne, Gvatter! Bevor Du Deinen Kopfputz vollends verlierst, zeigen wir Dir zwei Geheimräume, in denen Du Dich austoben kannst:

Oil Drum Alley

In diesem Level gibt es zwei Bonusräume. Der erste befindet sich nahe am Anfang und ist leicht zu erreichen, den zweiten findest Du in der Nähe des Level-Endes. Um dorthin zu kommen, wirfst Du ein Faß gegen die Wand. Im Innern gibt es einen weiteren Geheimlevel zu entdecken. Im Bonusraum kannst Du ein Faß aufnehmen. Trage es nach rechts herüber und wirf es gegen die Wand, dann erscheint ein dritter Geheimraum. Gehe hinein und stopfe Dir die Taschen voll!

Tanked Up Trouble

In diesem Level muß Du Fässer einsammeln, um Deine Plattform in Bewegung zu halten. Wenn Du ein Faß verfehlst, ist 'Hängen im Schacht'. Wenn Du allerdings das erste Faß absichtlich ausläßt, ansonsten aber wie gewohnt weitersammelst, fällt die Plattform in einen Bonusraum. Sammle all die schönen Dinge ein und gehe zum Ausgang. Du findest Dich etwa in der Levelmitte von Tanked Up Trouble wieder und hast Dir damit eine Menge Streß erspart.



JURASSIC PARK II

Unendliche Continues

Wie? Dinosaurier? Diese riesigen, häßlichen Viecher, die sich von kleinen Hunden und von Menschen, die eben kurz mal auf die Toilette gegangen sind, ernähren? Kein Problem - wir haben genau den richtigen Cheat für Dich! Im "Mission Select"-Bildschirm drückst Du folgende Knopfkomination auf dem ersten Controller: L,L,L,R,R,R,L,L,R,R,L,R,L,L,R,R,L,R,R. Es ertönt ein Pieps, und Du hast unendliche Continues, wodurch Deine Aufgabe in diesem Game wohl etwas erleichtert werden dürfte.



MORTAL KOMBAT II

Cheat Codes

Hut ab vor Maik Schneider aus Wien, Österreich, für diese Cheats zu Mortal Kombat III! Er wird auf ewig mein ganz spezieller Freund bleiben. Okay, mit Hilfe der Cheats, die uns Maik zugeschickt hat, kannst Du gegen alle geheimen Kämpfer antreten, die im Spiel versteckt sind oder auch 'ne Menge 'Kredits' bekommen. Alle diese Codes werden eingegeben, während Du Dich im Kämpferauswahlbildschirm befindest. Die Eingabe muß ziemlich flott erfolgen, sonst funktioniert's nicht.

Handicap für die Konsole (Du bekommst mächtig



Power, die Konsolenkämpfer dagegen kaum): Runter, hoch, rechts, hoch, links, Select.

29 Kredits: Links, hoch, rechts, runter, links, Select.

Kampf gegen Noob Saibot: Links, hoch, runter, runter, rechts, Select.

Kampf gegen Jade: Hoch, runter, runter, links, rechts, Select.

Kampf gegen Smoke: Hoch, links, links, hoch, hoch, rechts, Select.

Kampf gegen Kintaro: Hoch, runter, runter, rechts, rechts, Select.

Kampf gegen Shao Khan: Rechts, hoch, hoch, rechts, rechts, Select.

SUPER BOMBERMAN 2

EXTRAWAFFEN

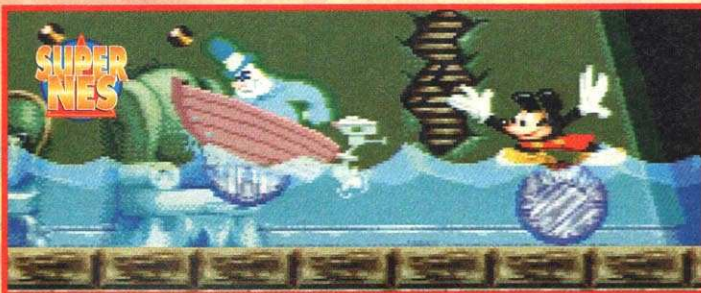
Du hast Probleme, Deine Gegner gescheit einzuäschern? Versuch's doch mal mit diesem kleinen Trick! Um gleich zu Beginn des Spiels über eine traumhafte Waffensammlung zu verfügen (sechs Bomben, sechs Flammen, ein Handschuh und eine Sprengkapsel) gibst Du im Paßwortbildschirm "1111" ein. Nun dürftest Du keine Probleme mehr haben, tiefer in das Spiel hineinzugelangen. Denn wer sich Dir jetzt noch in den Weg stellt, wird augenblicklich in einen bedauernswerten Toast verwandelt.

MICKEY MANIA

LEVEL AUSWÄHLEN

Wie wär's denn mit einer netten Levelauswahl, die auf dem Optionsbildschirm erscheint und es Dir ermöglicht, mit jedem beliebigen Level zu beginnen? Gehe zum Optionsbildschirm und wähle den Soundtest an. Spiele den Titel "Beanstalk 1" und wähle dann den Soundeffekt mit dem Namen "Extra Try". Gehe zu Exit und halte für etwa sieben Sekunden den L-Knopf. Du hörst einen Klang, der bestätigt, daß der Cheat aktiviert wurde und daß die Levelauswahl nun auf dem Hauptbildschirm erscheint.

Da wäre auch noch ein versteckter Bonuslevel... Wenn Du den Aufzug im Mad Doctor-Level benutzt, verlasse ihn zur rechten Seite. Sobald Du draußen bist, springst Du wieder hinein. Der Lift bringt Dich nun nach ganz oben in den Turm. Verlasse den Lift nach rechts, und Du wirst unter Dir einen Geheimweg entdecken. Springe hinein und sammle unterwegs die Sterne und Murmeln ein. Wenn Du unten ankommst wird es dunkel, und Du siehst nur noch Miceys Augen. Gehe nach rechts und springe, um die Sterne einzusammeln. Wenn Du den letzten Stern erreichst, erscheinen ein Paar Mickey-Ohren. Stecke sie ein, sie sind ein Extraleben wert. Danach folgt der Auftritt des Doktors.



VORTEX

Levelcodes

Mit diesen Levelcodes hast Du das Spiel vollkommen im Griff:

Planet	Code
Cryston:	YFGJW
Voltaire:	RWXVP
Thermis:	DHLNC
Magmeno:	BGVRG
Vortex II:	JNBTK
Trantora:	XLQMB



POWER RANGERS

BEAT 'EM UP FÜR ZWEI SPIELER
Im Spiel gibt es ein Beat 'em Up, bei dem Du gegen den Computer spielen kannst. Normalerweise kannst Du nicht gegen einen zweiten Spieler antreten, aber wenn Du den Code "0411" eingibst, kannst Du eine Runde als großer Roboter kämpfen, während Dein Freund als ruchloses Monster in den Ring steigt.

STREET RACER

Hinweise und Tips

Dies hier sind die besten Fahrer des Spiels: Raph hat die größte Höchstgeschwindigkeit, ist aber etwas schlecht zu steuern. Erfahrene Spieler haben hier bessere Chancen. Helmut hat eine gute Höchstgeschwindigkeit und ist auch etwas leichter zu steuern. Eine gute Wahl für alle, die sich demnächst zu Raph hocharbeiten wollen. Sumo-San ist ein dicker, fatter Fleischklops, aber er erreicht trotzdem enorme Geschwindigkeiten. Wenn Du Dir aus diesen drei Fahrern denjenigen aussuchst, mit dem Du am besten zurechtkommst, dürften Deine Gewinnchancen ein wenig steigen. Die besten Rennstrecken sind die Kurse von Helmut und Biff. Beide verfügen über lange Geraden und und ausgewogene Kurvenabschnitte. Wenn es um Geber- und Nehmerqualitäten geht, sind folgende Piloten zu empfehlen: Biff ist schon ein harter Brocken, denn er hat ein schweres Fahrzeug, das eine ganze Menge einstecken kann. Ein weiterer Haudegen ist Frank. Mit ihm kannst Du Dich gut an die erste Position vorkämpfen. Er kriegt nicht so schnell was ab und hat einen soliden Faustschlag.

Allgemeine Fahrtips:

Während Du so herumkurvst, kannst Du Sterne einsammeln, mit denen Dein Fahrzeug noch deutlich schneller wird. Hohes Tempo hat allerdings auch einen Nachteil - Du verlierst an Fahrbahnhaftung und neigst zum Schleudern. Wenn Du echt gut bist, kannst Du Dir helfen, indem Du in die Kurven hereinrutschst. Bei gefährlichen Kurven kannst Du's mal mit 'Powersliding' versuchen: Du fährst mit Höchstgeschwindigkeit auf die Kurve zu. Wenn Du in die Kurve einfährst, laß den Gasknopf los und lenke den Wagen frontal zur Innenseite der Kurve. Das Fahrzeug rutscht jetzt seitlich. Wenn Du durch bist, kannst Du wieder Gummi geben.

Alle Fahrzeuge können springen. Aber die Sprungtechnik will beherrscht sein, bevor Du Dich als einen echten Profi in diesem Spiel bezeichnen darfst. Besonders wichtig sind Sprünge, wenn es über unebene Streckenabschnitte geht. Wenn Du springst, wirst Du auf unwegsamem Gelände nicht so stark abgebremst.

SUPER PRO

Verkaufte Auflage

104065

**Martin Wilmers Büro für total
veraltete Statistiken
(IV/2001)**

**Fragen Sie auch nach unserer völlig
konstruierten und geschönten Leserumfrage!**

Rufen Sie uns an:

00 (31) 76 8008

Alchemy Publishing

Postfach 3127, 48581 Gronau

Spinne ich...?



**...Oder ist das
ein neuartiger
Walkman?**

IM NÄCHSTEN HEFT (AB. 27 JANUAR '95 IM HANDEL) ERFÄHRST DU DIE
EINZELHEITEN ZU NINTENDO'S VR-32-SYSTEM!

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).

**MEGADRIVE™
UND SNES™
NUR DM 149,-**

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

NEW

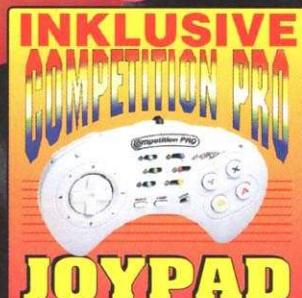
UNIVERSAL CHEAT-SYSTEM

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

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



* NUR SNES UND MEGADRIVE



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,-

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.

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

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

SNES™ ADAPTER

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

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

MEGADRIVE™ MEGA MASTER

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

CDX

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

MEGA-ADAPTER

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

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

WIE MAN BESTELLT

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

TM

BLACKHAWK

Die Grenze zum Unfaßbaren ist gefallen ...

„Ein würdiger, abwechslungsreicher Nachfolger, der technisch gesehen deutlich mehr in petto hat als Flashback.“
Mega Fun 12/94 85%



„Eine Art Doom“
Video Games 12/94 84%



Game Highlights

- Exzellente Grafik
- Passwort
- Super Gameplay
- Atmosphärische Begleitmusik
- Langanhaltende Motivation
- Komplexer Level-Aufbau

Demnächst auch für PC!



LAGUNA
VIDEO GAMES



LAGUNA Hotline Service: 061 07 / 945 145
Montag bis Freitag: 15.00 - 18.00 Uhr

Laguna Spiele gibt's überall: In Kaufhäusern sowie im Fach- und Versandhandel!



Nintendo

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Blackhawk hat den LAGUNA Spaßgarantie-Sticker. Das heißt: Du kannst das Spiel innerhalb von 4 Wochen nach Kauf umtauschen. Und zwar gegen ein anderes LAGUNA Spiel, ebenfalls mit Spaßgarantie, für das gleiche System.

Interplay