

NINTENDO • NINTENDO • NINTENDO

SUPER

PRO

FEB '95

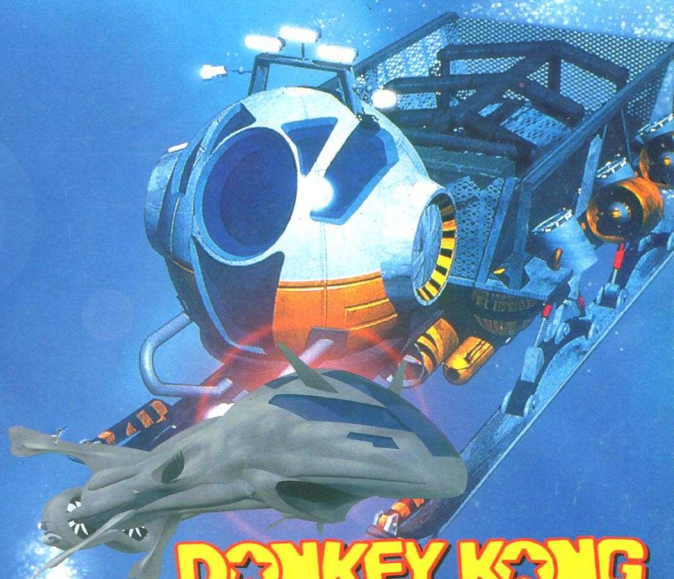
DM 5.80

ÖS 45,00 sfr 5,80
FEBRUAR 1995
NUMMER 2

SeaQuest
DSV

**NUR BEI UNS :
DER EXKLUSIV- REVIEW**

**NINTENDO-REVIEWS:
PINBALL FANTASIES
SINK OR SWIM
SUPERSTAR SOCCER
KRAZY CHASE
POWERDRIVE
MADDEN 95
CANNON FODDER
PAGEMASTER
und vieles mehr...**



DONKEY KONG
COUNTRY



SUPER
NES



GAME
BOY



Profi Accessoires

SV 439 SG PROPAD 2

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

unverb. Preisempf. DM **39.95**

SV 334 SN PROPAD

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

unverb. Preisempf. DM **34.95**



SV 337 SN PRONEO II

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

unverb. Preisempf. DM **69.95**



Auch für
MEGADRIVE
unter Art.-Nr.
SV 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, Interdiscout, 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

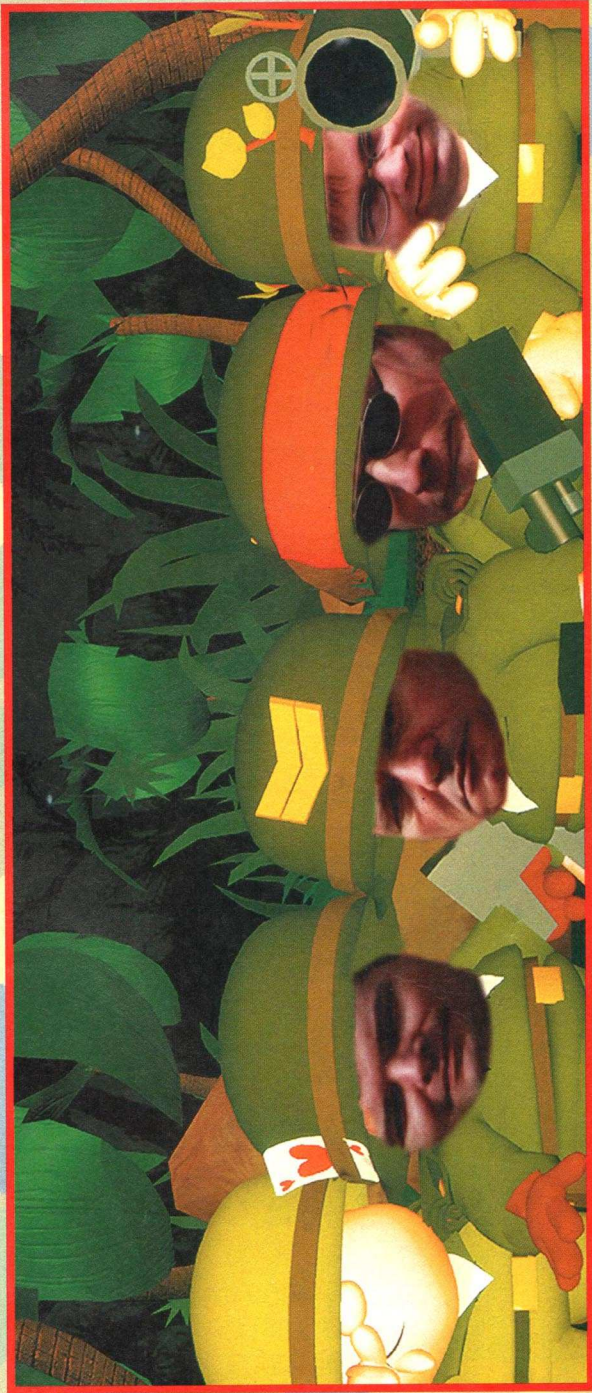


GmbH
Far East Import-Export
27404 Weertzen
Tel. 04287/1251
Fax 04287/607

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



DAS B-TEAM SCHLÄGT WIEDER ZU!!!

verlag
ALCHEMY PUBLISHING (JERSEY)

anzeigen
SMP PUBLISHING
POLLENBRINK 78
7544 AR ENSCHEDE
HOLLAND

POSTFACH 3127
48581 GRONAU
TEL: (31) 53 768008
Michel Kieselstein

chefredakteur
PETER WOLTER
stellv. chefredakteur
MARTIN WILMER
team
BÄRBELE KRÖMER
ROBY ROB
design
PHILIP PAISNEL

druck
ROTO SMEETS
BOEKHOVEN BOSCH
EUROPALAAN 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 Spielertitel 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
SEAQUEST DSV ©TM 1995
UNIVERSAL CITY STUDIOS, INC.
AND AMBLIN ENT. INC.
LICENSED BY MCA/UNIVERSAL ST.

SPIELE IN DIESER AUSGABE!



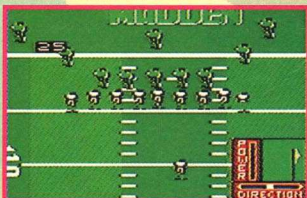
CRAZY CHASE



HEBERKE'S PAPOON



HURRICANES



MADDEN '95



ULTIMATE PARODIUS

REVIEWS

PINBALL FANTASIES	26
SINK OR SWIM	30
SUPERSTAR SOCCER	34
KRAZY CHASE	38
ROBOTEK	40
ULTIMATE PARODIUS	42
SEAQUEST DSV	44
JOHN MADDEN '95	48
POWERDRIVE	50
HEBERKE PAPOON	52
NBA JAM	54
CANNON FODDER	58
PAGEMASTER	60
HURRICANES	62

PREVIEWS

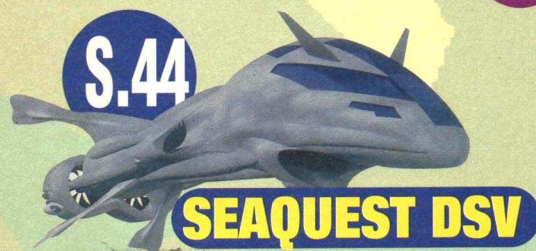
KLEINE PREVIEWS	12
BC KID	14
MONSTER TRUCKS GB	15
SPIDERMAN	16
CARRIER ACES	18
JUNGLE STRIKE	20

NEWS	8
VIRTUAL BOY	22
COMPETITION ROTR	24
TIPS DONKEY KONG COUNTRY	64
TIPS LION KING	70
POST KASTEN	76
GAME BUSTERS	80

VIRTUAL BOY \$22

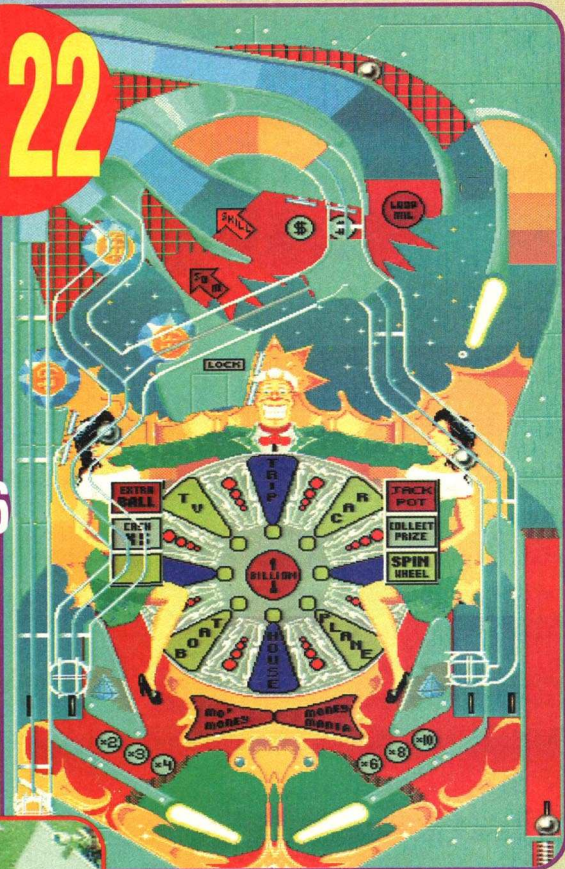


PINBALL FANTASIES \$26



\$44

SEAQUEST DSV



\$34 SUPERSTAR SOCCER

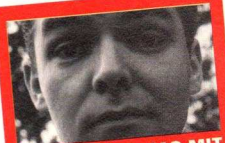


ULTIMATE PARODIUS \$42



Nintendo Rundschau

Martin Bond Gibt Gas!!!



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

Irgendwie ist 1995 wohl nicht mein Jahr, die rechte Freude will nicht aufkommen. Vielleicht liegt es aber auch gar nicht an mir, sondern an den äußeren Umständen, an der Entwicklung der Spiele-Industrie. Es scheint fast so, als ob die goldenen Jahre der Spieleproduktion vorbei seien, als gebe es keine guten Einfälle mehr, als sei jede Kreativität verschwunden. Zugegeben, Shiny Entertainment hält sich ganz wacker, und Cannon Fodder ist vom Spielwitz her gesehen ein sehr gutes SNES-Spiel, auch wenn es erst anderthalb Jahre nach der Amiga-Version auf den Markt kam. Dieses Spiel ist jedoch nur die Ausnahme von der Regel, daß die Spiele immer eintöniger werden, weil die großen Elektronikkonzerne immer häufiger die kleinen Software-Produzenten aufsaugen.

Ich rechne damit, daß die meisten kleinen Firmen ganz verschwunden sein werden, wenn die neue Konsolen-Generation, zu der die PlayStation von Sony, der Saturn und der 3DO gehören, auf dem Markt Fuß gefaßt hat. Die kleinen, kreativen Unternehmen werden von zwei oder drei multinationalen Konzernen geschluckt, so daß wir dann auf dem Spielmarkt eine ähnliche Situation wie im Lebensmittelsektor haben: Kleine Läden gibt es kaum noch, das Angebot in den Supermärkten ist überall gleich, alles schmeckt ähn-



lich.

Fast ist es heute schon so. Viele Software-Firmen denken nur noch an den Umsatz, Qualität schert sie den Teufel. Und dann ist es natürlich schlecht für das Geschäft, wenn Zeitschriften wie Super Pro über diese Spiele berichten - der Käufer könnte ja davor bewahrt werden, Geld für Schrott auszugeben. Immer wieder müssen wir daher feststellen, daß uns Software-Firmen Spiele für ein Review verweigern, weil es ange-

blich noch nicht fertig ist.

Ein paar Tage später finden wir genau dieses Spiel aber schon im Handel ...

Von diesen Winkelzügen einzelner Softwarefirmen lassen wir uns nicht beeindrucken. Wir sind nach wie vor der Ansicht, daß ein Käufer wissen sollte, was er für sein Geld erhält. Super Pro ist bekannt für faire Berichte, unsere Reporter sind nicht käuflich. Die Leser werden sich also weiter darauf verlassen können, daß sie bei Super Pro an erster Stelle stehen.

In unserer Februar-Ausgabe stellen wir einige neue Spiele vor wie Cannon Fodder, Pinball Fantasies und - Superstar Soccer von Konami. Konami hat außerdem einen großen Superstar Soccer-

Wettbewerb angekündigt. Wir bringen ferner einen exklusiven Bericht über das neue NBA Jam Tournament Edition, Neuigkeiten über den Virtual Boy von Nintendo, einen Games World-Wettbewerb, die neuesten Previews, Reviews und so weiter (Die genannten Spiele sind der Beweis dafür, daß das SNES immer noch das beste Gerät für gute Spiele ist - und nicht der schwachbrüstige Mega Drive von Sega mit seinem lächerlichen 32X-Einschub.)

So, jetzt geht es mir ein klein wenig besser, nachdem ich mir den Ärger von der Seele geredet habe. Jetzt wird erst einmal eine Runde gespielt! Verflucht - wer hat meinen Superstar Soccer vom Tisch genommen? **Peter Wolter**



WIE?

Wie? Was zum Teufel machen Roby und Big Bad Boy hier? Wer die beste Antwort findet, gewinnt die Reste von Phil's Spielekiste (ist da etwa Sequest drin? Igittigitt!)

Hier wimmelt's von fremden Gesichtern und neuen Zeitschriften!

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

Theo KRAENZ VERSAND

& LADEN

DER NINTENDO SPEZIALIST



STAR TREK STARFLEET ACADEMY 109,-



STARGATE 129,-



NBA JAM TOURNAMENT 139,-

SUPER NINTENDO	99,-
SUPER GAME BOY	199,-
POWER STATION	199,-
ACTION REPLAY PRO 2 SN	99,-
ADVENTURE ISLAND II	99,-
AKIRA	139,-
ANIMANIACS	129,-
BATMAN & ROBIN	124,-
BLACKHAWK	109,-
BIKER MICE FROM MARS	119,-
BRUTAL, PAWS OF FURY	119,-
CARRIER ACES	114,-
CHAOS ENGINE	129,-
CRAZY CHASE (FEB)	114,-
DEMOLITION MAN (FEB)	124,-
DEMONS CREST (MÄRZ)	139,-
DINO DINI SOCCER	79,-
DONKEY KONG COUNTRY	129,-
SPIELEBERATER ZU DONKEY KONG C	24.80
DIE SCHLÜMPFE (DT. TEXTE)	114,-
DOUBLE DRAGON V	109,-
DRAGON BRUCE LEE	119,-
DSCHUNGELBUCH	129,-
EARTH WORM JIM	134,-
F-1 POLE POSITION 2	129,-
FEIWER DER MAUSWANDERER	109,-
FLINTSTONES THE MOVIE	134,-
GHOUL PATROL	119,-
INDIANA JONES	139,-
JOHN MADDEN 95	124,-
JORDAN ADVENTURE	134,-
JUNGLE STRIKE	119,-
KICK OFF 3	124,-
KÖNIG DER LÖWEN	134,-
LORD OF THE RINGS	109,-
NBA JAM TOURNAMENT (MÄRZ)	139,-
NBA LIVE 95	129,-
NFL QUARTERBACK CLUB (FEB)	139,-
NHL 95	129,-
PAGEMASTER	119,-
PUNCH OUT (FEB)	114,-

TOPHITS ZU KNALLERPREISEN

SUPER NINTENDO

ACTRAISER 2	99,-
EK THE CAT	
EQUINOX	69,-
CHUCK ROCK	79,-
CHOPLIFTER III	79,-
CLAYMATES	79,-
GOOF TROOP	49,-
JURASSIC PARK II	89,-
LEGEND	99,-
LEMMINGS 2	89,-
LOST VIKINGS	79,-
MICKEY MANIA	79,-
MICRO MACHINES	79,-
PITFALL	79,-
SENSIBLE SOCCER	79,-
SUPER SMASH TENNIS	79,-
VORTEX	79,-

Fragen Sie auch nach unseren Neuheiten für Game Boy und NES
Preisänderungen und Irrtum vorbehalten.
ALLE SPIELE IN DEUTSCHER VERSION NUR SOLANGE VORRAT REICHT

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

RISE OF THE ROBOTS	129,-
SAMURAI SHOWDOWN	134,-
SECRET OF MANA	
(DT TEXTE: SPIELEBERATER)	114,-
SEAQUEST	129,-
SHADOW	119,-
SHAO FU	119,-
SOULBLAZER	124,-
SPARKSTER	119,-
STARGATE	129,-
STAR TREK STARFLEET ACADEMY	139,-
STAR WARS III (RETURN OF THE JEDI)	129,-
STREET RACER	124,-
SUPER BC KID (MÄRZ)	119,-
SUPER BOMBERMAN 2	109,-
SUPER DROP ZONE	119,-
SUPER PINBALL	94,-
SUPER METROID	114,-
SYNDICATE	134,-
TETRIS & DR MARIO	89,-
TINY TOONS W N W SPORTS	119,-
TRUE LIES	139,-
USHRA MONSTER TRUCK WARS	139,-
VORTEX	109,-
URBAN STRIKE	94,-
WARIO'S WOODS (MÄRZ)	129,-
WOLVERINE	129,-
WWF RAW (MIT VIDEOKASSETTE)	144,-
X-MEN (MÄRZ)	139,-

GAME BOY	
GB GALLERY (5GAMES)	49,-
JOHN MADDEN 95	79,-
MEGA MAN 3 (FEB)	64,-
STAR GATE	69,-
TRUE LIES	69,-
WARIO BLAST	69,-

NES	
DIE SCHLÜMPFE	89,-
DUCK TALES 2	79,-



URBAN STRIKE 109,-



SUPER PUNCH OUT 114,-

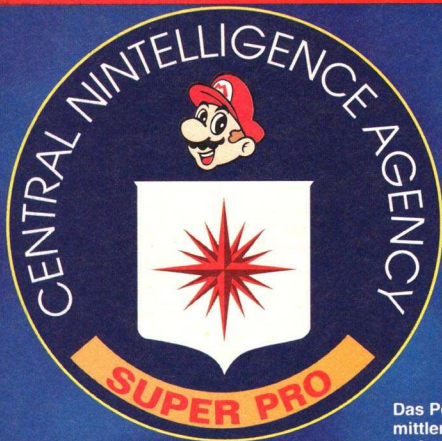


WWF RAW 144,-

In Punkto Schnelligkeit: Absolute Spitze
Wir bieten Ihnen den Schnell-Service als Standard. Bei uns bekommen Sie Ihre Ware als Brief, Schnellpackchen oder Schneltpaket. 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,-; Preisrücktümer vorbehalten; UPS DM 10,-; Porto Ausland DM 18,-.

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



POWER RANGERS

GO. GO. GOEMAN

Heiße Neuigkeiten aus Japan: Mystical Ninja III (AKA Goeman III) wird in aller nächster Kürze auf den Markt kommen und sollte noch in diesem Monat bei jedem guten Importeur erhältlich sein. Alles in allem ist es größer, besser und enthält eine noch unfangreichere Handlung als die Vorgänger! Ein absolutes Muß für alle Rollenspielfans. Hol's Dir!

Das Power Rangers-Lied ist in Deutschland mittlerweile in die Hitparaden eingezogen. Außerdem gab es noch einen kleinen Skandal, als herauskam, daß Power Rangers-Spielzeuge zu Weihnachten in den Handel kamen, die Figuren zum Vorbild hatten, die schon lange nicht mehr in der Serie vorkamen. Solltest Du noch jünger an Jahren sein, dann dürfen nur Deine Eltern die nächsten Sätze lesen. (Nehmen Sie bitte Ihren Sohn oder Ihre Tochter beiseite und überzeugen Sie sie davon, daß Power Rangers der allerletzte Schrott ist, der je auf den Spielmarkt kam. Sogar Thundercats war besser, und das will was heißen.)



ZWEI NEUE ACTION-SPIELE CRUISIN' USA UND KILLER INSTINCT

Cruisin' USA und Killer Instinct sind die Automaten Spiele, auf die die Fans im Augenblick am ungeduldigsten warten. In allen Spielzeitschriften - und wir machen da keine Ausnahme! - tauchen seit einigen Monaten immer wieder irgendwelche Screenshots auf. Vergiß Mortal Kombat II und NBA Jam - hier kommt eine neue Generation packender Action-Games!

In diesem Monat können wir Dir aus Cruisin' USA die ersten Bilder der geheimen Fahrzeuge zeigen, die Du nur dann auf den Bildschirm holen kannst, wenn Du die richtige Tastenkombination drückst. Du kannst Dir neben den vier Super-Autos (PC4, La Bamba, 69 Muscle und Devastator) auch einen amerikanischen Schulbus, einen Polizeiwagen und einen Allrad-Geländewagen aussuchen. Aus der Entwicklungsabteilung ist durchgesickert, daß das Spiel drei verschiedene Blickperspektiven hat (wie Virtua Racing): aus dem Wagen heraus, von hinten und bei der Verfolgungsjagd. Aus unseren Screenshots geht hervor, daß die Grafik unglaublich detailgetreu ist. Die Frage ist nur, ob der Ultra 64 da mithalten kann ...

Wir haben ferner erfahren, daß Du in Killer Instinct ähnlich wie in Virtua Fighter die Kamera um die Action herumschwenken kannst. Damit wäre das Spiel eine Klasse besser als Street Fighter II, denn es verfügt damit über eine neue Dimension. In den USA gibt es schon Leute, die behaupten, dieses Spiel sei der beste Beat-'em-Up, den die Welt je gesehen habe. Na ja, warten wir mal ab

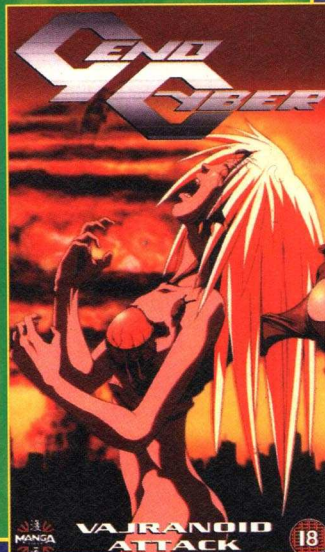
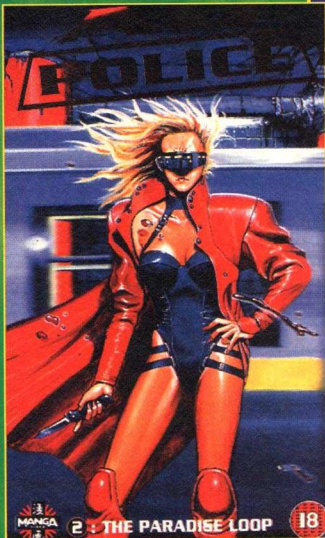


Manga metzelt mit Macht

Es gibt wieder eine Reihe neuer Manga-Videos - diesmal aber Nachfolger von Spielen, die wir beim letzten Mal schon vorgestellt hatten. AD Police 2: The Paradise Loop ist Teil zwei einer Serie, die wiederum Vorläufer des ganz brauchbaren Bubble Gum Crisis ist. Bubble Gum Crisis wird von Manga Video verlegt, weil Anime Projects die Rechte besitzt. Anders sieht es wieder mit dem Nachfolger von Bubble Gum Crisis aus, mit Bubble Gum Crush ...

Ich nehme an, Du kannst mir noch folgen? Ich selbst jedenfalls kann mir nicht mehr folgen, ich habe nämlich überhaupt keinen Durchblick mehr. Fest steht jedenfalls, daß AD Police 2 eine Fortsetzung der Abenteuer des Polizisten Leon McNichol bringt, den wir schon aus Mega Tokyo 2027 AD kennen. In diesem Video soll es noch mehr Blut, Schimpfwörter und beschuerte Voomer geben (oder auch Boomer oder Buma. Vielleicht ist es aber auch ein Puma, wer weiß ...) Handlung hat das Video aber auch: Ein böser Cyborg-Killer treibt sich in den U-Bahn-Schächten herum und Leon soll ihn aufspüren. Das Video ist kurz, knapp und knackig, zugleich aber locker und flockig. Und jetzt kommt das Schönste: Es macht Dich um ca. DM 30,- ärmer!

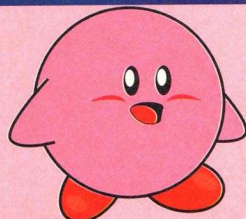
GenoCyber 2: Vajranoid Attack hört sich an wie ein nicht druckbarer Fluch vom Schulhof einer Sonderschule. Isses aber nicht - es ist nämlich der Titel des zweiten Videos. Und dieses Video ist eine satte Packung von Mord, Verstümmelung, Zerstörung und Blut. Der erste Teil dieses Videos verzichtet genialeweise auf altmodische Eigenschaften wie Verständlichkeit der Handlung, Logik des Aufbaus etc. (Andere Video-Hersteller sollten sich diesem Beispiel anschließen und sich eine modernere Denkweise angewöhnen.) Irgendeinen Sinn wirst Du in diesem Video vergeblich suchen - es gibt nämlich keinen, außer daß man sich sinnlose Metzereien anschauen kann. Und wenn Du in blutrünstiger Stimmung bist, dann kann dieses Video vielleicht auch Spaß machen - es ist immerhin besser, seine Aggression beim Anschauen eines blödsinnigen Videos abzureagieren, als auf andere Menschen einzuprügeln. Und das wiederum macht Sinn. Alles verstanden? Wenn Du meinst, das Ding haben zu müssen, dann greif mal in die Tasche und zähle ca. DM 40,- ab. Beide Videos kannst Du glücklicherweise erst dann kaufen, wenn Du 18 Jahre alt bist.



AERO TOBT DURCH DIE LEVEL

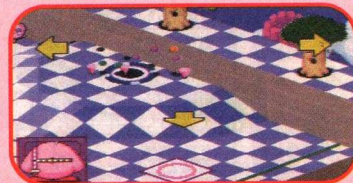


Es war erst im vergangenen Jahr, als sich Aero the Acro-Bat über das SNES hermachte. Das Spiel war von Anfang an erfolgreich - nicht zuletzt deswegen, weil der Titelheld sich ständig arrogant in den Vordergrund drängte. Die Firma Sunsoft hat jetzt einen Nachfolger angekündigt, der möglicherweise ähnlich erfolgreich sein wird. Darin soll es noch mehr Level voller beknackter Plattform-Action geben, in denen Aero immer springen und fliegen kann, um aus dem Labyrinth herauszukommen. Neu ist, daß sich Aero in diesem Spiel mit noch mehr Feinden herumschlagen muß. Damit hat Sunsoft die Kritik an dem ersten Spiel berücksichtigt, an dem viele Spieler bemängelten, daß so wenige Figuren eingebunden waren. Das Spiel soll in Kürze auf den Markt kommen.



KIRBYS T-SHOT

Nach langem Hinauszögern bringt Nintendo jetzt Kirbys T-shot heraus, von den Fans schon heiß erwartet. Kirby wird in diesem Spiel immer wieder in die Löcher eines bizarren und grellbunten Golfplatzes gestippt. Deine Aufgabe ist es, neue Strecken zu definieren, spezielle Gegenstände zu suchen und irgendwo anzukommen. Kirbys T-shot soll in den nächsten Monaten in die Läden kommen - den Preis kennen wir noch nicht.

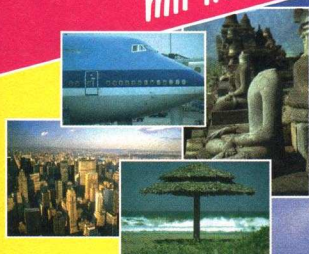


Laguna
VIDEO GAMES

präsentiert:

EINSTEIGEN – GASGEBEN – GEWINN RACE AROUND THE WORLD

Gigantischer Wettbewerb
mit irren Preisen !!!



SPITZEN
TESTS:

fun
VISION
12/94

„Street Racer ... hat sich einen
Ehrenplatz in der Spielesammlung
verdient.“

PLAY TIME STAR
11/94

SUPER PRO
12/94 91%

VIDEO
CLASSIC

„Street Racer gehört zu den besten Modulen des Jahres.
... die Programmierer haben es geschafft, Mario-Kart
auch ohne DSP-Chip in allen Belangen zu übertreffen.“
VIDEO GAMES 12/94, 89%

11/94

WAHNSINNS PREISE:

Eine Weltreise für 2 Personen und
2 Wochen incl. Hotel und Vollpension.

Eine Australienreise

für 2 Personen und 2 Wochen mit Besuch des Formel 1
Rennens in Adelaide, incl. Hotel und Vollpension.

3 x eine Woche Portugal

für 2 Personen mit Besuch des Formel 1 Rennens
in Estoril, incl. Flug, Hotel und Vollpension.

4 x ein Besuch für je 2 Personen bei der
Computer und Videogames-Fernsehsendung Games
World in Köln incl. Bahnkarte.

4 x ein Besuch für je 2 Personen bei der Computer und
Videogames-Fernsehsendung X-Base in München incl. Bahnkarte.

10 x zwei Karten für das Formel 1 Rennen im Juli '95
am Hockenheimring.

50 x ein Super Vierspieler-Adapter von LMP

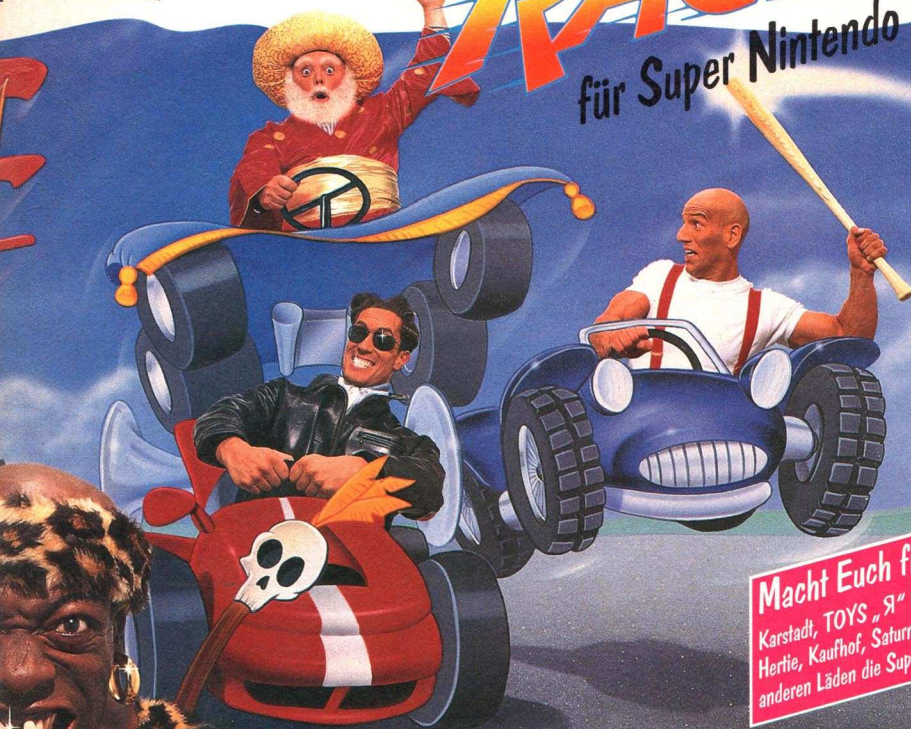
10 x ein Jahresabo der Zeitschriften Video Games oder Mega Fun.

WEN
WORLD!

MIT

STREET RACER

für Super Nintendo



Macht Euch fit und übt bei:
Karstadt, TOYS „Я“ US, Horten, Media Markt,
Hertie, Kaufhof, Saturn Hansa oder in allen
anderen Läden die Super Nintendo haben.

SUPER NINTENDO
WORLDWIDE PARTNER

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

Sponsored by

GAMES WORLD
MARKT



Und so geht's: 16 Street Racer Spieler werden ausgelost und im Frühjahr '95 nach Frankfurt eingeladen, um an der deutschen Street Racer - Meisterschaft teilzunehmen. Die drei Besten gewinnen jeweils eine der drei Top-Reisen (siehe links). Zwei Portugal-Reisen und alle anderen Preise kann jeder Racing-Fan gewinnen, der den ausgefüllten Gewinncoupon einsendet. Einfach ausschneiden, auf eine Postkarte kleben, ausreichend frankieren und ab die Post an:
LAGUNA Video Games, Stichwort: Street Racer,
Am Südpark 12, 65451 Kelsterbach.
Einsendeschluß ist der 31. März 1995.

☐	☐	☐	☐
☐	☐	☐	☐
☐	☐	☐	☐
☐	☐	☐	☐

Kreuze den Street Racer an, der Dir am besten gefällt:

Ich bin fit genug im Street Racer spielen, um bei der 1. deutschen Street Racer Meisterschaft mitzumachen und eine der drei bombastischen Reisen zu gewinnen!

So fit bin ich noch nicht, will aber einen der anderen Spitzenpreise gewinnen.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

Postleitzahl, Ort

Alter, Geschlecht

CHRONOS TRIGGER



Dies hier scheint mir ein absolutes Knüllergame zu werden. Der Nachfolger zu The Secret of Mana verfügt - für ein Rollenspiel - über atemberaubende Grafiken. Das Game soll sogar noch umfangreicher sein, als der Vorgänger. Squaresoft: Unbekannt

DOOM



Gerüchten zufolge trägt sich Spielhallen-Gigant Williams mit der Absicht, dieses enorm beliebte PC-Spiel für Nintendos Ultra 64 zu konvertieren. Berücksichtigt man die Power des Ultra 64, dürfte dies die bislang beste Version werden. Nintendo: Unbekannt

JUSTICE LEAGUE



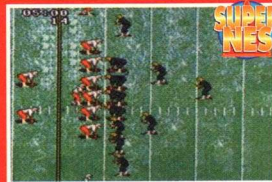
Und wieder ein neues Beat 'em Up, welches gleich eine ganze Reihe bekannter Comic-Helden aufführt, darunter Batman, Flash und Superman. Die Grafiken machen einen hervorragenden Eindruck. Brillante Hintergründe und scharfe Special Moves! Sunsoft: Unbekannt

MONSTER TRUCK WARS



Da sind sie endlich! Sechs turbogeladene Monstermaschinen mit 1500 PS liefern sich auf dem Game Boy ein heißes Wettrennen. Das Game enthält 20 verschiedene Rennstrecken, auf denen Du Deine Fähigkeiten unter Beweis stellen kannst. Acclaim: Feb.

NCAA FOOTBALL



Na, darauf haben wir doch alle gewartet! Dieser neue Titel zeigt das Spiel aus einer horizontalen Perspektive, wie wir sie auch schon aus dem katastrophalen Tecmo Superbowl kennen. 40 College-Teams stehen zur Auswahl mit über 70 originalen College-Spielen und unterschiedlichen Platzverhältnissen. Mindscape: Unbekannt

NFL QUARTERBACK CLUB



Die Konkurrenz mag ja zahlreich sein, aber Acclaims neue Speerspitze im Gedränge der American Football-Spiele hat viele neue Features auf Lager. Du kannst Dir Deinen eigenen Quarterback erstellen und ihn trainieren, bis er in Topform ist. Acclaim: Februar

POCKY & ROCKEY 2



Das erste Spiel war ein Geniestreich, und das zweite ist ein Segen für alle Fans verrückter Ballerspiele. Das Mädchen/Panda-Duo zieht erneut hinaus, um Monster zu metzeln. Fesselnde Action in einer Fontäne ultraharter Levels. Ocean: 2. Quartal '95

PORKY PIG'S HAUNTED HOLIDAY



Wo Sunsoft nun mittlerweile so gut wie jede Looney Toons-Figur auferstehen lassen hat, war es nur noch eine Frage der Zeit, wann auch das berühmte stotternde Schweinchen sich in diese Riege einreihet. Porky ist in einem Alptraum gefangen, und Du mußt ihm wieder hinaus helfen. Sunsoft: Unbekannt

POWER INSTINCT



Und wieder betritt ein neues Prügelspiel den Ring. Wähle einen Kämpfer aus acht verschiedenen Mitstreitern aus und dann halte dich tapfer! Dein Ziel ist es, die Geschicke einer der reichsten Familien der Welt in Deine Hände zu bekommen. Nicht mit Killer Instinct zu verwechseln! Atlas: Unbekannt

PRIMAL RAGE



Im letzten Heft hast Du bereits unser Feature zu diesem Game gelesen, und weil es sicher noch eine Weile dauern wird, bis Primal Rage für das SNES herauskommt, zeigen wir noch mal einen kleinen Screenshot von diesem neuen Spiel. hallenknüller. Kampf der Giganten! Time Warner: September

RISE OF THE PHOENIX



Dies ist die Geschichte, an die sich die Romance of the three Kingdoms-Saga anschließt. Die Vorfahren der Warlords unternehmen blutige Feldzüge in einer Reihe strategischer Kriege, die im Jahre 204 v. B. d. Z. Alles verstanden? Nee? Ich auch nicht Koel: Unbekannt

STARGATE



Statt eines üblichen Plattformerszenarios hat sich Acclaim bei dieser Filmkonversion für ein Puzzleformat im Tetris-Stil entschieden. Du mußt Abfolgen ägyptischer Symbole auf bestimmter Weise anordnen, um den bösen Ra zu überlisten. Jaaaaaaahaaaa! Atlas: Unbekannt

SYLVESTER & TWEETY PIE



Das berühmteste Katze/Vogel-Duo der Welt hat nun den Weg auf das SNES gefunden, und zwar mit einem grafisch beeindruckenden Plattformabenteuer, das durch atemberaubende Animation, viele Objekte zum Einsammeln und viele Figuren in Gastrollen besticht. Sunsoft: Unbekannt

TURRICAN '95



Das Spiel der tausend Nachfolger kehrt mit einem superduper '95-Upgrade zurück. Beim Gameplay dieses scrollenden Plattform-Ballerspiels bist Du zwar vor größeren Überraschungen ziemlich sicher, aber die Grafiken versprechen, von ganz außerordentlicher Qualität zu sein. Ocean: 2. Quartal '95

X-MEN: MUTANT APOCALYPSE



In den Spielhallen ist es schon ein Riesenhit. Dieses Zweikampf-Prügelspiel glänzt durch exzellent gezeichnete Sprites im Comic-Stil und durch sagenhafte Hintergründe. Fans werden sich besonders über die vielen Special Moves freuen, die Wolverine und Co. jetzt in petto haben. Capcom: Unbekannt

GNADENLOS VIDEOSPIELE

Tel.: 0 8 9 - 4 8 0 2 9 1 3

AB DM 125,-- LIEFERWERT SENDEN WIR VERSANDKOSTENFREI !!!

SUPER NES

Action Replay Pro 2	89,90	C.R.J. Baseball d	59,90	Legend d	59,90	Shaq Fu d	99,90	Zelda us	49,90
Gamemage	69,90	Crash Dummies us	39,90	Lethal Weapon d	59,90	Simcity d	69,90	Zombies d	59,90
Game Genie	59,90	Crash Dummies d	59,90	Lemmings 2 d	79,90	Simcity eu	59,90		
Gamesaver	59,90	Crazy Sports eu	89,90	Lost Viking d	79,90	Slammasters d	119,90		
original deutsche Version		Cybernator d	59,90	Lord of the Rings d	109,90	Smart Ball us	29,90		
		Desert Fighter eu	99,90	Magic Boy d	79,90	Smash Tennis d	99,90		
		Dino Dini Soccer d	69,90	Major Title d	59,90	Spanky's Quest us	29,90	NES	
		Donkey Kong d	139,90	Mario Andretti us	129,90	Sparkster d	129,90	Bad Dudes	29,90
50/60 Hz Adapter	39,90	Double Dragon V d	99,90	Mariokart us	79,90	Spindizzy World d	49,90	Bart vs the World	29,90
Joypad/Dauerfeuer	39,90	Dr. Franken d	49,90	Maximum Carnage d	109,90	Starwars d	99,90	Castlevania III	39,90
Joypads Infrarot	99,90	Dracula d	59,90	Mechwarrior eu	79,90	Starwing d	49,90	Cosmic Spacehead	29,90
5 Spieler Adapter	49,90	Dragon d	109,90	Michael Jordan Chaos	99,90	Streetracer d	99,90	Firehawk	29,90
Joypad Verlängerung	19,90	Dschungelbuch d	109,90	Mickey Mania d	69,90	Strike Gunner d	39,90	Gargoyles Quest	29,90
RGB Kabel	29,90	Earthworm Jim d	109,90	Micro Machines d	79,90	Strike Gunner us	29,90	Megaman 2	39,90
		EEKI! the Cat d	49,90	NBA Allstars d	69,90	Striker d	79,90	MIG 29	29,90
Actraizer 2 d	99,90	Equinox eu	69,90	NBA Live 95	119,90	Stunt Race FX d	119,90	Paperboy	29,90
Addam's Family d	49,90	ESPN Baseball d	59,90	NHL '95 d	119,90	Super Bowling us	79,90	Parodius	39,90
Addam's Family us	29,90	F - Zero us	39,90	Nigel Masel Indy Car d	119,90	Sunset Riders d	59,90	Powerblade	29,90
Addam's Family 2 eu	59,90	F1 Pole Position II d	119,90	Obitus us	129,90	Super Icehockey d	99,90	Snakes Revenge	39,90
Adventure Islands us	29,90	Fievel Goes West d	99,90	On the Ball d	49,90	Super Kick Off d	69,90	Starwars	39,90
Adventure Islands 2 eu	99,90	Fifa Soccer d	89,90	Oper. Logic Bomb d	79,90	Super Morph d	89,90	Totally Rad	29,90
Aladdin us	79,90	First Samurai d	39,90	Pacman 2 us	99,90	Super Pang d	49,90	Ultimate Stuntman	29,90
Alien 3 d	49,90	Final Fantasy III us	139,90	Pagemaster d	119,90	Super Turrican d	59,90		
All American Football us	49,90	Final Fight 2 d	99,90	Paperboy 2 us	29,90	Syndicate d	109,90	3DO	
Art of Fighting eu	79,90	Flashback	59,90	Paperboy 2 d	49,90	Tazmania d	49,90	Incredible Machine	99,90
Barkley Shutup & Jam d	129,90	Foreman Boxing us	29,90	Parodius d	59,90	Terminator 2 Arcade d	89,90	John Madden	59,90
Baseball Simulator us	29,90	Fun'n Games d	39,90	Pang d	49,90	Timeslip eu	49,90	Jurassic Park	59,90
Batman Return d	59,90	Ghoul's Ghosts us	19,90	Pitfall d	69,90	Top Gear us	39,90	Need for Speed	109,90
Battleship eu	59,90	Ghouls'n Ghosts d	99,90	Play Action Football us	29,90	Total Carnage eu	29,90	Novastorm	119,90
Battletank eu	49,90	Gods d	59,90	Pocky & Rocky d	89,90	Thunderspirit j	59,90	Real Pinball	119,90
Battletank 2 d	69,90	Goofytrap d	79,90	Pop'n Twinbee d	79,90	Tom & Jerry us	89,90	Samurai Showdown	119,90
Battletoad Doubledrag d	59,90	Gradius 3 us	29,90	Pop'n Twinb. Rainbow d	99,90	Troddlers d	109,90	Shanghai	119,90
Beauty & the Beast d	99,90	Home Alone us	19,90	Prince of Persia d	59,90	Turn & Burn d	59,90	Slayer	109,90
Best of the Best eu	69,90	Hook d	49,90	Push Over d	49,90	Turrican d	59,90	Virtuoso	109,90
Bill Laimber Basketb. us	29,90	Hulk d	79,90	R - Type III eu	79,90	Turtles	59,90	Wingcommander	59,90
Blackhawk d	99,90	Hyper Zone us	29,90	Raiden us	49,90	Untouchables us	99,90		
Blues Bros d	39,90	Indiana Jones d	119,90	Rampart us	89,90	Val D'Isere d	139,90	ATARI JAGUAR	
Bombberman d	49,90	International Tennis d	49,90	Return of the Jedi d	119,90	Vortex d	69,90	Jaguar PAL	499,90
Brawl Bros. d	59,90	Joe & Mac us	49,90	Rival Turf d	49,90	Wayne's World eu	49,90	Bubsy	99,90
Brett Hull Hockey d	59,90	John Madden '95 d	119,90	Rival Turf us	39,90	Wingcommander II eu	59,90	Checkedered Flag	99,90
Bubsy d	79,90	Jurassic Park eu	49,90	Rise of the Robots d	99,90	Wolfchild us	69,90	Clubdrive	69,90
Captain America eu	49,90	Jurassic Park 2 d	79,90	Roadrunner d	49,90	Wolverine d	99,90	Doom	119,90
Chaos Engine d	99,90	Kablooney us	29,90	Rocketeer us	19,90	World Cup Striker d	69,90	Iron Soldier	109,90
Chuck Rock us	29,90	Kendo Rage us	49,90	Roger Clemens Baseball us	29,90	World Heroes d	129,90	Kasumi Ninja	119,90
Chuck Rock d	59,90	Kick Off d	59,90	Player Manager d	79,90	World League Basketball d	69,90	Rayman	109,90
Choplifter III d	89,90	Kick Off 3 d	119,90	RPM Racing us	29,90	WWF Raw d	119,90	Val D'Isere	109,90
Clayfighter eu	119,90	King Arthur eu	79,90	Rushing Beat	49,90	X Kaliber d	59,90	Zool	99,90
Claymates d	59,90	König der Löwen eu	119,90	Secret of Mana d	69,90	Y's III us	99,90		
Cliffhanger d	49,90	Lagoon us	59,90	Secret Missions d	69,90	Sensible Soccer eu	69,90	Preisliste Stand 16.01.1995	
Cool Spot d	49,90	Last Action Hero d	59,90						

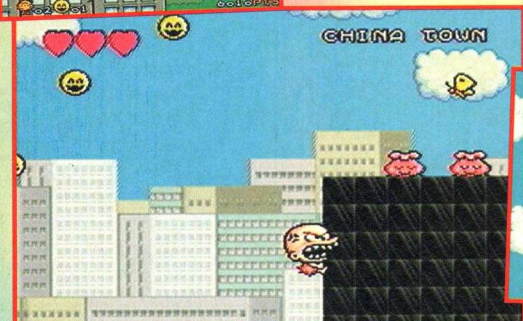
LIEFERBEDINGUNGEN

us = amerikanisches Spiel, d = deutsch oder europäisch (PAL) je nach Verfügbarkeit, i = 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 DM 125,- Lieferwert senden wir versandkostenfrei. Darunter berechnen für Porto- und Versandkosten DM 9,90
Gnadelos Elektronik Vertriebs GmbH, Orleansstr. 63, 81667 München, Fax: 089/488074

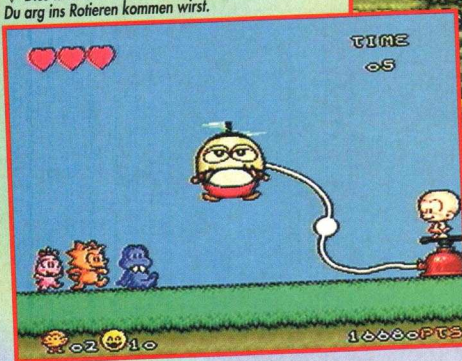


BC KID

< Dieser kleine Tyrann ist nicht sonderlich interessiert an Babybrei. Nein, BC Kid knabbert an dieser leckeren Mauer.



▽ Dies ist nur eines der vielen Bonusgames, bei denen Du arg ins Rotieren kommen wirst.



△ Irgendwer hat ihn geärgert. Schau Dir nur den Rauch an, der aus seinen Ohren aufsteigt! Vielleicht kann ihn das Bonbon auf der rechten Seite wieder versöhnlich stimmen.



VERLAG

HUDSONSOFT/VIRGIN
040-391515

PREIS

ca. DM 139,-

ERHÄLTlich

MÄRZ '95

Wolltest Du schon mal ein riesenköpfiges Baby sein, das in einer verrückten Fantasielandschaft herumhüpft. Blumentöpfe auf dem Kopf balanciert und mit den Zähnen an Mauern emporklimmt? Ich kann's mir kaum vorstellen, aber Hudsonsoft gibt Dir die einmalige Möglichkeit dazu. Das Game ist eine Konversion des PC-Spiels Bonk, soll im Frühjahr veröffentlicht werden und trägt den neuen Titel BC Kid.

Als Mischung aus Rampage, Trolls und Super Mario Bros 2 beschreitet BC Kid Neuland auf dem Gebiet der surrealen Unterhaltung. In jeder der vielen Stages rast BC Kid durch Gebäude, erklettert Wasserfälle und springt von Blume zu Blume, um den Ausgang zu erreichen. Aufgrund Kids prähistorischer Herkunft hat er dafür nicht einmal eine Knarre zur Verfügung. Die einzige Möglichkeit, Deine Feinde anzugreifen, besteht darin, ihnen auf die Rübe zu springen.

Diese Kopfsprungmethode ist hilfreicher, als Du annimmst. Das Pflücken bestimmter Blumen verwandelt BC Kid von einem niedlichen, kleinen Baby in eine wilde Monstermutante, die alles vernichten kann. Der verrückte Kerl kann auch Pflanzen auf seinem Kopf balancieren und diese dann auf ahnungslose Gegner schleudern.

BC Kid kann sich sogar in einen fünf Pixel hohen Zwerg verwandeln, der in kleinste Winkel und Ecken krabbeln kann, um dort Bonusse einzukassieren.

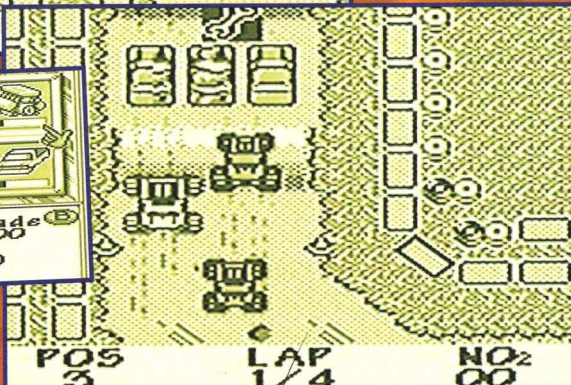
Die Levels des Spiels sind enorm groß, und es gibt viele verschiedene Wege zum Ausgang. Es sieht also so aus, als ob Du einen großen Teil der Spielzeit darauf verwenden wirst, jeden Winkel des Games abzusuchen, um bloß nichts zu verpassen. BC Kid könnte durchaus ein Hit werden, halte also die Augen auf! Einen Review bringen wir hoffentlich schon in der nächsten Ausgabe.



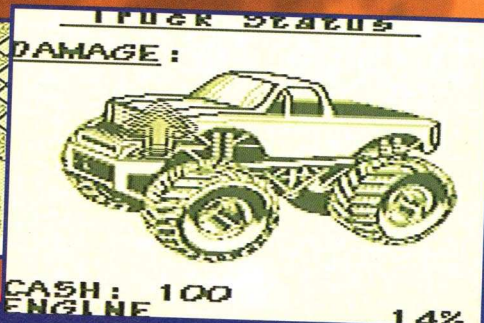
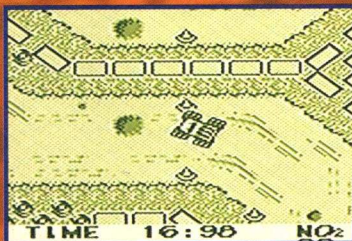
◀ "Und gleich in der ersten Kurve kommt es zu einem größeren Truck-Auflauf. Da scheinen wohl einige Piloten den Wetterbericht nicht ganz ernst genommen zu haben."



△ Für gutes Abschneiden im Rennen wirst Du mit Preisgeld belohnt. Damit kannst Du Dein Fahrzeug zu einer unaufhaltsamen Kampfmaschine aufmolzen.



MONSTER TRUCK WARS



VERLAG

ACCLAIM

0211-5233222

PREIS

ca. DM 69,-

ERHÄLTLICH

FEBRUAR '95

Die amerikanischen Kabelkanäle scheinen ja voll abzufahren auf die Schwäche der Amerikaner für große Trucks mit riesigen Reifen. Auch Acclaim will daraus nun Kapital schlagen und hat das baldige Erscheinen dieser Monster-Truck-Simulation angekündigt.

Das Game betrachtest Du aus der Überkopfperspektive, ähnlich wie bei den Automatenklassikern Hot Rod und Super Sprint. Du steuerst ein gigantisches Allradfahrzeug, das über andere Fahrzeuge hinweghebelt, durch Schlammbecken rauscht und überriesige Rampen düst. Und dabei mußt Du Dich noch mit Deinen kaltblütigen Konkurrenten auseinanderzusetzen, die nicht davor zurückschrecken, Dich bei der kleinsten Gelegenheit von der Piste zu rempeln.

Für die Chance, Hunderte von Dollars im Hauptrennen zu gewinnen, mußt Du Dich zunächst qualifizieren. Dies geschieht in einem Zeitrennen, bei dem Du zusammen mit einem weiteren Fahrzeug so richtig Gummi gibst, um eine der vier Bestzeiten zu landen.

Insgesamt nehmen sechs Trucks an dem Rennen teil, deren Fahrer alle scharf auf die Spitzenplätze sind. Wenn Du scheiterst, erhältst Du zwei weitere Versuche. Zu Beginn der Saison entscheidest Du Dich, welchen Truck Du fahren willst. Alle haben ein unterschiedliches Gewicht und damit auch ein unterschiedliches Fahrverhalten.

Der Gewinner eines Rennens erhält sechs Punkte, die drei nachfolgenden Ränge werden ebenfalls mit einigen Punkten honoriert. Aber der Rennsport ist ein teures Hobby, und Du wirst Deine Preisgelder immer wieder für Reparaturen ausgeben müssen, statt sie für Motor-, Reifen- und sonstige Upgrades verwenden zu können.

Insgesamt gibt es 20 verschiedene Rennkurse. Drei Schwierigkeitsgrade sorgen für ausreichenden Langzeitspaß. Paß auf, das Game könnte in allernächster Zeit in die Spielereien poltern!



SPIDER



► Piffpaff! Dr. Octopus meint's diesmal ernst mit unserem armen Spidey.



▽ Spider-Man hat die Nase voll von seinem alten Outfit. Hier probiert er gerade ein kleines, graues Wamslein mit Spitzenbesatz an. Sehr schick!



△ Im obligatorischen Kanalisationsabschnitt zertrümmert unser Held einen aufsässigen Wäschetrockner, bevor er sich einen buckeligen Echsenmann vorknöpf.

VERLAG

ACCLAIM

0221-5233222

PREIS

ca. DM 139,-

ERHÄLTLICH

MÄRZ '95

Wenn Dir von Acclaims letztem Prügelepos noch immer der Kürbis rauscht, dann gibt's für Dich kaum eine Atempause, denn Spidey ist wieder da!

Basierend auf der neuen Zeichentrickserie Spider-Man - The Animated Series kehrt das Game zurück zu den eigentlichen Aufgaben des Netzschwingers, wo Spider-Man auf der Suche nach den gefährlichsten Supergangstern dieses Planeten die Straßen New Yorks durchstreift.

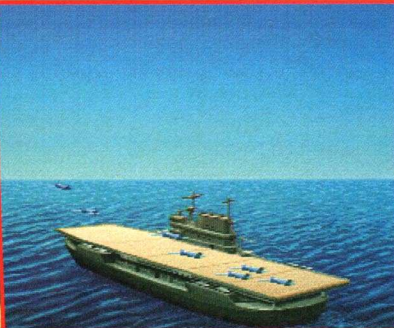
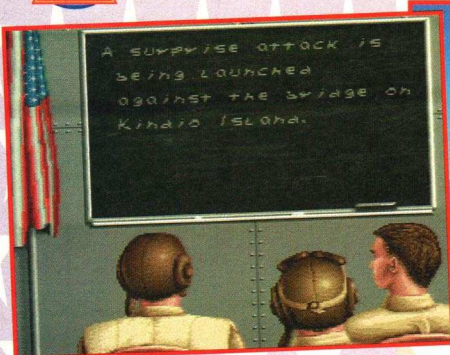
Das Game enthält sieben knallharte Levels voll mit scrollender Beat'em Up-Action. Darunter befinden sich so denkwürdige Szenarien wie das Empire State University Lab, Coney Island und Jonah Jameson's Penthouse.

Das Game wird in echter Comicbuch-Manier präsentiert - simple, aber doch farbenprächige Grafiken und ein knackig groovender Soundtrack sorgen für spannungsgeladene Atmosphäre.

Spidey selbst befindet sich in absoluter Topform. Eine ganze Latte neuer Spezialtechniken steht dem Spieler zur Abwehr von Gangstern und Ganoven zur Verfügung. Besonders hervorzuheben sind hier das Netzschleudern, das Erklettern von Mauern und natürlich - kein Spidey-Game darf darauf verzichten - das berühmte Kribbeln des lycragewandeten Kerls, wenn seine Spinnensinne ins Rotieren kommen.

Ähnlich wie bei Maximum Carnage verfügt auch Spider-Man über eine Masse an geheimen Verstecken, in denen für unsere Helden Bonusgegenstände bereitstehen, durch die er seine Reserven wieder auffrischen kann. In diesem Game gelten die Bonuszonen jedoch jeweils für den gesamten Level mit all seinen Schlägern und Bossen, die es zu vermöbeln gilt.

Aber das ist noch nicht alles, denn die Fantastic Four haben einen Gastaufritt, um Spider-Man zu unterstützen, wenn's ihm im Kampf gegen das Böse mal an den Kragen gehen sollte. Desweiteren trifft Du in diesem Spiel noch auf Green Goblin, Hydro, Beetle, Doc Octopus, Rhino und Venom, sowie auf weitere 14 Superverbrecher, die allesamt aus dem Knast entkommen sind, um Spidey nicht arbeitslos werden zu lassen. Wow, ein scharfes Spiel, das wir da erwarten können!



△ Hineins Krisengebiet! Deine tollkühne Flugzeugstaffel bereitet sich auf ein Gefecht mit den Japanern vor.

CARRIER ACES



△ Mit dem cleveren MG-Turm kannst Du Dich von lästigen Verfolgern befreien.



△ Während Du hinabrauschst, um das feindliche Kriegsschiff zu bombardieren, wirst Du mächtig unter Beschuß genommen.

VERLAG

GAMETEK
02161-92740

PREIS

ca. DM 139,-

ERHÄLTlich

FEBRUAR '95

Weißt Du noch damals... Pearl Harbour? Die Zeit ist gekommen, um's den Gangstern heimzuzahlen. Schmelz den Propeller an und schwinde Dich in die Lüfte mit Gameteks neuem, aufregenden Luftkampf-Game, Carrier Aces.

In dem Spiel bist Du entweder für eine japanische oder eine amerikanische Fliegerstaffel verantwortlich, die mit den typischen Kampfmaschinen des 2. Weltkriegs ausgestattet sind. Nichts für Schlafis, denn es gilt, eine Reihe gefährlicher Einsätze gegen den Feind zu fliegen. Dazu gehören Zweikämpfe in der Luft, Angriffe auf gegnerische Schlachtschiffe, Bombenabwürfe im Sturzflug auf Flugzeugträger usw. Hauptziel ist es, dem Gegner möglichst viel Raum abzuräumen, ohne selbst vom Himmel geholt zu werden.

Das Game enthält eine Reihe spezieller Trainingseinsätze, in denen Du Dich mit der Steuerung der Maschine und der Bedienung der Waffensysteme vertraut machen kannst. Außerdem bekommst Du noch ein tolles Briefing zu hören, bevor Du Dir schließlich die Pilotenjacke anziehst.

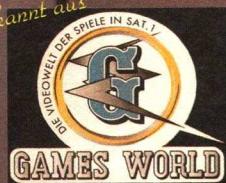
Die Haupteinsätze sind erfreulich abwechslungsreich, und es bedarf schon beträchtlicher Flugkünste und schneller Reaktionen, um auf dem Scoreboard zu ansehnlichen Ergebnissen zu kommen. Zunächst stellst Du Dir Deine Staffel zusammen; dazu stehen Dir vier verschiedene Flugzeugtypen zur Verfügung. Einige sind kleiner und wendiger, andere wiederum können mehr Waffen aufnehmen und besitzen hinten einen MG-Stand, mit dem vorwitzige Verfolger auf Distanz gehalten werden können.

Von jedem Flugzeugtyp steht Dir nur eine bestimmte Anzahl zur Verfügung. Auch Dein Munitionsvorrat ist begrenzt. Du mußt also schon ein bißchen darüber nachdenken, welche Flugzeuge Du in die Schlacht schickst.

Diese Shoot 'em Up-Simulation enthält einige tolle Mode 7-Effekte sowie schöne Musiktitel mit "Kriegs-Touch", um Dich so richtig in Heldenlaune zu versetzen. Außerdem gibt's noch einen prima Zweikampf-Abschnitt mit geteiltem Bildschirm, wo zwei Spieler sich den Himmel zur Hölle machen. Einer der beiden kann an Stelle eines Flugzeugs auch ein Kriegsschiff oder einen Bodenstützpunkt übernehmen.

Für weitere Infos über Carrier Aces solltest Du im nächsten Super Pro nachschlagen, wo wir das Spiel einem ausführlichen Test unterziehen werden.

bekannt aus



Laß es niemals soweit kommen... *

Für Dein Super NES™



Mit dem original GAME SAVER™ hast Du die Möglichkeit, in Deinem Spiel an jeder Stelle Deinen Spielstand zwischenspeichern.

Nie mehr am Levelanfang anfangen, wenn Du an einer Stelle nicht weiterkommst. Eine einfache Tastenkombination auf Deinem Joypad und Du beginnst an der zuletzt gespeicherten Stelle.

Mit allen bis hierhin gesammelten Extras, Punkten, Continues, etc. Kein einfaches durchpfuschen mit Hilfe von Codes für unendlich Energie, sondern ehrliches *Erkämpfen* schwieriger Stellen im Spiel.

Vorteil: Mehr Spielspaß!

Außerdem kannst Du mit dem original GAME SAVER™ auch amerikanische und japanische Module abspielen.

Weiterhin hast Du die Möglichkeit, die Spielgeschwindigkeit auf 50% abzubremesen. Damit sieht auch die schwierigste Stelle im Spiel gleich ganz anders aus.

DM 99.-

Versand per NN zzgl. DM 9.90 PuV

spielend bestellen

0221 - 12 10 67

aRlay

Distribution für Deutschland

Fax: 0221 - 12 56 76

NL - Video Game Centrale - Venlo

A - Funware - Innsbruck

Weitere Distributoren für

DK - NO - B - CH - gesucht.

Auch erhältlich im gut-
sortierten Fachhandel.



...sondern bestell Dir noch heute Deinen Game Saver.

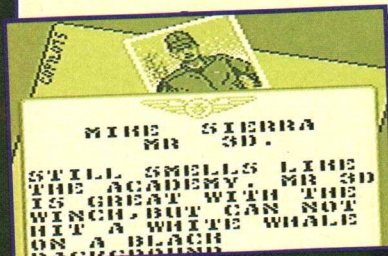
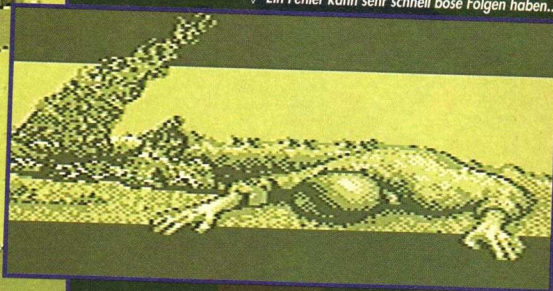
Game Saver ist nicht entwickelt, wird nicht hergestellt und nicht vertrieben durch Nintendo Inc. Nintendo und Super NES sind eingetragene Warenzeichen von Nintendo Inc.

Angeworben auf der Summer 'CPS in Chicago 1994
INNOVATIONS 94

WATCH-Promotionteam 0221-123342



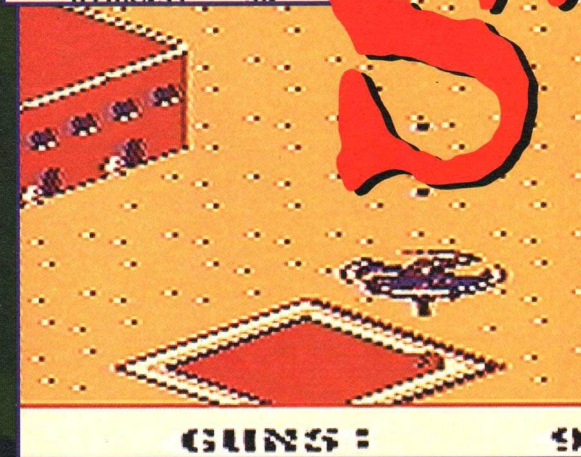
▽ Ein Fehler kann sehr schnell böse Folgen haben...



▽ Bis an die Zähne bewaffnet nimmst Du das unglaublich berühmte runde Ding in Washington (dessen Name mir gerade entfallen ist) unter Beschuß.



JUNKYARD



▽ Wie immer! Fiese Ausländer schmieden Pläne gegen den American Way of Life.

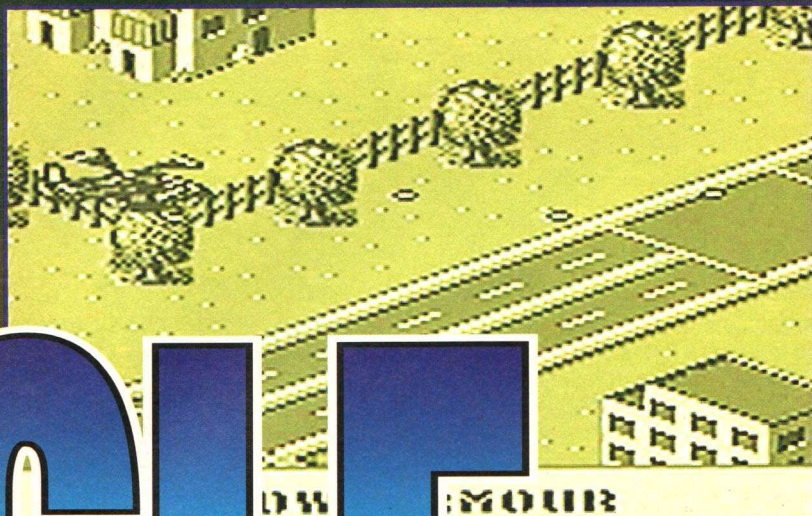


AT LAST THEY WILL
SUFFER GREATLY FOR
THE TROUBLE THEY'VE
CAUSED US.

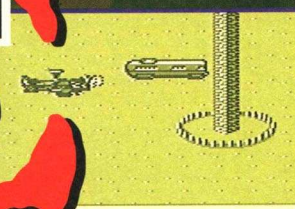
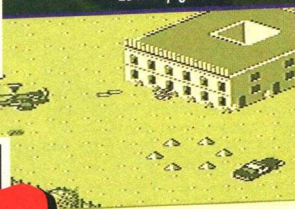
VERLAG**OCEAN****06107-945145****PREIS****ca. DM 79,-****ERHÄLTlich****MÄRZ '95**

ALF

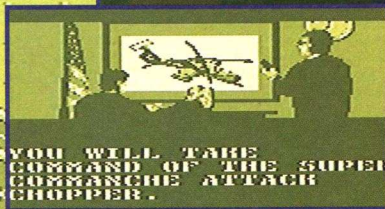
KE



▽ Was wäre dieses Superballerspiel, wenn nicht wenigstens ein Polizeiwagen zu Klump geschossen würde?



△ Hände weg von meinem Washington-Monument, du mieser Tourist!



YOU WILL TAKE THE COMMAND OF THE SUPER COMMANCHE ATTACK CHOPPER.

△ Auf gewissen anderen Nintendo-Formaten werden wir demnächst wohl den Ultra Commanche oder den Virtual Commanche fliegen können, oder auch nicht...

Als die Mega Drive-Version dieses Games vor ein paar Jahrzehnten auf den Markt kam, hat sie buchstäblich das Dach unseres Super Pro-Büros weggesprengt. Nachdem vor wenigen Monaten bereits Desert Strike für den Game Boy in den Handel gelangte, legt Ocean jetzt mit dem Nachfolger noch einen 'drauf. Jungle Strike enthält offenbar alles, was die Mega Drive-Ausgabe auch schon hatte. Selbst die neun verschiedenen "Campaigns" und die diversen Fahrzeuge, wie Motorrad, Hover Craft und Stealth-Bomber sind dabei!

Nach dem Tode des Terroristenführers Kilbaba beschließt dessen Sohn (der übrigens auch Kilbaba heißt), diese Tat zu rächen und plant einen Generalangriff auf Amerika.

Du bist der Pilot eines nagelneuen Commanche-Kampfhubschraubers und es ist Deine Pflicht, jeden der neun Levels (mit jeweils etwa fünf Einsätzen) in Angriff zu nehmen und den Gegner mit einem Feuerwerk aus Hydras, Hellfire-Raketen und schwerem Maschinengewehrfeuer zu vernichten.

Jungle Strike beginnt in den Straßen von Washington D.C. (wie haben sie bloß die ganzen Panzer an der US-Armee vorbeigeschmuggelt?). Weitere Kampfplätze sind Strände, Berge und natürlich der undurchdringliche Dschungel, wo sich Kilbaba versteckt hält.

Wie schon bei Desert Strike wird das Game aus der isometrischen Perspektive, seitlich von oben dargestellt. Du kannst Dich also um volle 360° bewegen - eine perfekte Lösung für den Nahkampf mit dem Hubschrauber. Die Grafiken sind selbst für GB-Verhältnisse exzellent, und die Spielbarkeit ist genauso hervorragend, wie die des demnächst erscheinenden SNES-Games.

Wenn Dich das Originalspiel schon begeistern konnte, so wirst Du bei Jungle Strike kaum Deinen Augen trauen. Das Spiel hat einen enormen Umfang und ist eine klassische Mischung aus Strategie und wildem Geballer. Ich könnte mich kaum von dieser Preview-Version wieder losreißen, deshalb dürfte die Endversion einfach unglaublich gut werden. Jungle Strike wird in Kürze über die Reviewseiten hinwegdonnern - hatte die Augen auf!

Virtually BOY!!!

Super Pro schreckt bekanntlich vor nichts zurück. Nicht einmal vor den Kosten für lange und teure Reisen - wir haben nämlich Philip Paisnel, unsere journalistische Geheimwaffe, auf die Suche nach dem neuesten Nintendo-Spielzeug nach Tokio geschickt. Auf der Software-Messe Shoshinkai fand er das Wunderding: den Virtual Boy! Vorhang auf - Tusch!

Philu to moshimasu. Hajimete o-me ni kakarimasu. Alles verstanden? Ich auch nicht - macht aber nichts. Viele Japaner sprechen englisch, manche sogar deutsch - irgendwie konnte ich mich durchwursteln. Und so fragte ich mich tapfer vor Shoshinkai-Messe durch, wo ich hoffte, Neuigkeiten über das geheimnisumwitterte Nintendo-Gerät zu erfahren, das in der Lage sein soll, eine im Computer erzeugte Scheinwelt (Virtual Reality) darzustellen.

Und ich habe die neue Maschine gefunden! Der Virtual Boy ist ein tragbares 32-bit-Gerät mit RISC-Prozessor. Es ist nicht für abgehobene Freaks mit viel Kohle, sondern für ganz normale Käufer gedacht. Sie werden mit dem Virtual Boy in die Lage versetzt, auf ganz neuartige Weise die dreidimensionale Darstellung von Spielen zu erleben. Die Zeiten sind vorbei, in denen wir mit einem schweren Datenhelm auf dem Kopf im Laden standen und mit unbeholfenen und tapsigen Bewegungen versuchten, in einer schlecht dargestellten imaginären Welt Gegenstände anzufassen, die gar nicht da waren. Kurz gesagt: Mit Hilfe des Virtual Boy werden wir die Scheinwelt möglicherweise auf ganz andere, auf intensivere Art erleben.

Am 14. November hatte Nintendo einen Minderheitsanteil an der Reflection Technology Inc. in Massachusetts erworben. Das

Unternehmen hatte sich nämlich eine Technik patentieren lassen, bei der zwei mit hoher Auflösung arbeitende LED (Light Emitting Diodes, auf deutsch: lichtstrahlende Dioden) vor die Augen des Betrachters ein dreidimensionales Bild zaubern. Nintendos Firmenchef Hiroshi Yamauchi erklärte dazu: "Es war schon immer unsere Strategie, neue Systeme erst dann einzuführen, wenn wir neue Unterhaltungstechnik zu einem Preis auf den Markt bringen können, der weltweit für die Menschen bezahlbar ist."

Nintendo jedenfalls hat sich das Patent kurz entschlossen gesichert und kann damit der Konkurrenz eine lange Nase ziehen - ein ähnliches System gibt es nämlich zur Zeit nicht. Der Hauptwidersacher Sega wird lange brauchen, bis er eine vergleichbare Technik entwickelt oder eingekauft hat. Eigentlich könnte man meinen, daß auf diesem sehr sensiblen Markt Nintendos neuester Schachzug die Konkurrenz matt gesetzt hat - aber die Konsolen-Fans müssen erst noch davon überzeugt werden, daß der Virtual Boy sein Geld wert ist.

Wie in der letzten Ausgabe angekündigt, wird der Virtual Boy ein schwarzes und ein rotes Display haben, die vor den Augen des Betrachters den dreidimensionalen Effekt erzeugen sollen. Dadurch, daß zwei Bilder zu einem einzigen verschmolzen werden, wird ein stereoskopischer Effekt erzeugt. Diese Technik ähnelt sehr stark

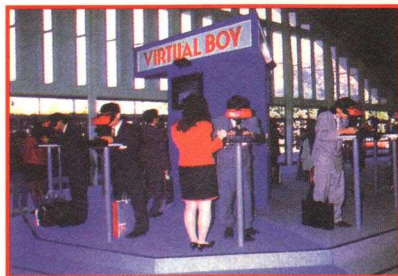
dem Sony-Kino, das es jetzt in den Staaten gibt. In diesem Kino werden u.a.

Unterwasser-Filme gezeigt, in denen man meint, selbst im Wasser zu schwimmen.

Spiele für den Virtual Boy sind natürlich noch rar. Selbst Nintendo gibt zu, daß es bisher nur ein paar Titel für die neue Maschine gibt - z.B. ein Renn- und ein Boxspiel sowie einen Plattform-er. Auch von einem Flipper-Spiel ist die Rede. All diese Spiele wurden von Nintendo selbst entwickelt. Auch Drittfirmen wurden eingeladen, Lizenzen zu erwerben. Wie wir hörten, halten sich diese Software-Entwickler jedoch zurück, der rapide Rückgang des SNES-Marktes hat sie vorsichtig werden lassen.

Nintendo jedoch ist wie immer zuversichtlich. Nach Firmenangaben sollen drei Spiele zur Verfügung stehen, wenn der Virtual Boy auf den Markt kommt, monatlich sollen dann je zwei neue hinzukommen. Der Preis pro Spiel wird unter 150 DM liegen. Die Marketing-Experten von Nintendo gehen davon aus, daß im März kommenden Jahres schon drei Millionen japanische Haushalte ein derartiges Gerät haben. Wer weiß, vielleicht haben die Herren da den Mund ein wenig voll genommen

Im April soll der Virtual Boy in Japan in den Handel gehen, im Sommer auch in Europa sowie



im Rest der Welt - etwa 500 Mark soll das Wunderding bei uns kosten. Und so sieht das Maschinchen aus: Es besteht aus einem rot-blauen Kunststoffgehäuse, in dem die Elektronik steckt, sowie aus einer gepolsterten Maske, die sich der Spieler über den Kopf zieht. Das mit der Maske verbundene Steuergerät sieht ähnlich aus wie das Joypad für das SNES. Mit den Daumen steuert der Spieler das Geschehen - mit dem einen etwa kann er die Spielfigur in eine bestimmte Richtung laufen lassen, mit dem anderen bringt er sie dazu, sich umzuschauen. Im Steuergerät sind übrigens auch die Batterien untergebracht, die den Virtual Boy antreiben.

So wie es aussieht, wird also der Virtual Boy - und nicht der Ultra 64! - das nächste Hightech-Spielzeug von Nintendo sein. Die Firma legt aber Wert darauf, daß der Virtual Boy den Ultra 64 in keiner Weise ersetzen soll - er soll keine Notlösung sein wie Segas 32X. Im Sommer wirst Du das Gerät voraussichtlich auch in unseren Läden finden. Es müßte aber mit dem Teufel zugehen, wenn wir bei Super Pro nicht Tricks wüßten, wie wir das Gerät schon eher bekommen. Mache Dich also auf einen saftigen Bericht gefaßt!



FÜNF SPIELE, DIE DIE WELT ERSCHÜTTERN!

Es gibt zwar angeblich schon Spiele für den Virtual Boy - Titel kennen wir aber noch nicht. Wir haben bei Super Pro unsere Köpfe rauchen lassen und überlegt, welche Spiele wir am liebsten in einer Version für den Virtual Boy sehen würden.

VIRTUAL PLAYBOY

Du glaubst es nicht - In diesem Spiel kannst Du mit zehn der schönsten Mädchen zugleich Fangen

spielen. Sei aber vorsichtig - Mädchen neigen dazu, zu kratzen, zu beißen und an den Haaren zu ziehen.

Vielleicht läßt Du es doch besser bleiben, Mädchen wollen nämlich sowieso immer nur das eine. Bleib sauber!



VIRTUAL BAR

Hier gibt es massig Spaß, in dieser Kunst-Bar.

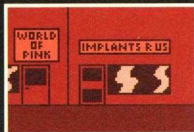
Da hockst Du am Tresen, bestellst Dir Deine Colas und kannst ausprobieren, wieviele Gläser Du schaffst, bevor Du Läuse im Bauch hast, die braune Flüssigkeit den Rückweg antritt und Dir vor Schreck die Nintendo-Maske vom Kopf rutscht. Paß auf, daß die Magensäure nicht die Elektronik vollkleckert!



VIRTUAL EINKAUFSSSTRASSE

In diesem Spiel kannst Du voller Genuß gar nichts tun. Schlendere einfach durch die Einkaufsstrassen und genieße das Herumgammeln. Hier ein Eis, da ein

Pläuschchen mit einem Bekannten; an der Ecke eine Cola. Und am meisten Spaß kommt auf, weil Du die Schule schwänzt, weil so eine dämliche Mathearbeit angesagt war. Scheiß Geometrie ...



VIRTUAL TENNIS

Hier bist Du Boris Becker oder sonst jemand mit starken Armen, hartem Blick und schwachem Kopf. Du kannst in Pressekonferenzen mit flotten Worten flache Statements abgeben und Banalitäten zum Rang von Staatsereignissen erheben. Und Du wirst ein Wunder erleben: Ein gutes Dutzend Journalisten schreibt das alles brav nieder, erfindet noch etwas dazu und Millionen von Menschen nehmen den Schwachsinn am nächsten Tag ernst.

VIRTUAL KOHL

Eine einmalige Chance! Erlebe einen Tag im aufreißenden Leben von Helmut den Schrecklichen, Würge pläztischen Saumagen herunter (Brechreizgefahr!), oder bereichere die deutsche Sprache mit Wortschöpfungen wie "Familije", "Gechichte" oder "In diesem unseren Lande" (abgekürzt: IDULA). Aber wie sagte unser Kanzler so schön: "Es ist immer wichtig, was hinten herauskommt." Bei 140 Kilo Lebendgewicht sollte man übrigens meinen, daß Kohl an der Hungersnot in der dritten Welt persönlich schuld ist.



RISE OF THE ROBOTS

Während Du dies hier liest dürften sich Acclains Mechanik-Monster bereits mit dem heißen erwarteten Rise of the Robots unter's Volk gemischt haben. In diesem Beat 'em Up für zwei Spieler tritt eine ganze Gang von psychotischen Cyborgs gegeneinander an und läuft Amok in einem futuristischen Forschungszentrum.

Das Game enthält atemberaubende Grafiken mit denen die Droiden tatsächlich zum Leben erwachen. Ein knackiger Soundtrack sorgt dafür, daß Dir bei jedem Kratzer, Schaber oder Crash eine Gänsehaut kalt den Rücken runterschlabbert!

Zur Feier der langersehnten Veröffentlichung dieses Games hat sich Super Pro mit Acclaim verbündet, um mit einer wahnsinnigen Super-Verlosung unsere geschätzten Leser zu verwöhnen.

Wir werfen gleich zehn (!) brandneue Carts sowie zehn schwarze, irrsinnig coole T-Shirts (limited edition!) unter die Leute. Und zwar gezielt auf die ersten zehn richtigen Einsender. Na, und weil wir gar nicht so sind (...wie Peter aussieht, hähäh!), erhalten auch die Plätze 11 bis 20 je ein Shirt.

Deine Gewinnchancen kannst Du übrigens ganz extraordinär steigern, wenn Du die nachfolgende Frage korrekt beantwortest, zusammen mit Deinem Namen und Deiner Adresse auf eine Postkarte schreibst und diese dann an uns schickst. Unsere Adresse: Super Pro, Postfach 3127, 48561 Gronau

DIE FRAGEN

Rise of the Robots ist nicht das erste Spiel von Acclaim, in dem es um verrückte mechanische Wesen ging. Du erinnerst Dich noch an T2? Wir möchten nun wissen, wie der Flüssigmetall-Terminator hieß, vor dem Arnie im Film den kleinen John Connor schützen wollte.

Einsendeschluß ist der 28. Februar, der Rechtsweg ist uns schnuppe, und Peter der Große hat sowieso das letzte Wort. Also, viel Glück!

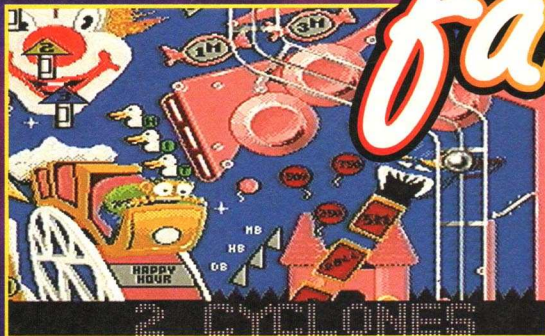
PHILIP



Es begann alles vor ein paar Jahren, als zwei Demo-Schreiber für den Amiga ihre eigene Softwarefirma mit Namen Digital Illusions gründeten. Eine der ersten Veröffentlichungen auf diesem Label nannte sich Pinball Dreams. Nach sensationellen Erfolgen wurde mit Pinball Fantasies ein würdiger Nachfolger entwickelt.

PINBALL fantasies

Pinne, Bälle und Fantasien?

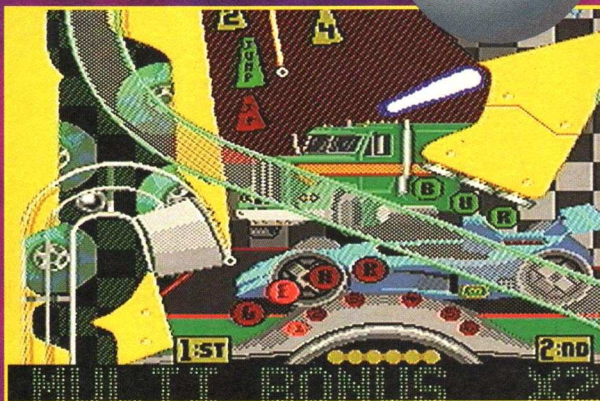


Sicher erinnerst Du Dich noch an Pinball Dreams, das in der SNES-Version Anfang letzten Jahres auf dem Markt kam. Wir hielten das Spiel nicht für übermäßig gelungen - es fehlten ihm einfach zu viele Features, um ein echter Flipper-Klassiker zu werden. Pinball Fantasies ist jedoch ein enormer Schritt in die richtige Richtung und in jeder Hinsicht eine deutliche Verbesserung gegenüber dem Vorgänger.

Beim Review von Pinball Fantasies profitierte ich natürlich von den Erfahrungen, die ich mit diesem Spiel bereits auf dem Amiga gemacht hatte. Zwar gefielen mir die Grafiken seinerzeit besser, aber diese Version mit ihren vier verschiedenen Tischen besitzt doch mehr

△ Sammle die Zyklonen ein, und Du kannst in den Bonusspielen mächtig abräumen. Ach ja, Enten gibt's hier auch!

▷ Im Turm von Stones & Bones erhältst Du riesige Extrabonuse.



Rampen, Löcher, Bonusse und sonstige Extras als jedes andere Flipperspiel, das ich kenne.

Zu Beginn suchst Du Dir einen der vier Tische aus: Party Land, Speed Devils, Billion Dollar Game Show und Stones & Bones. Sie alle haben ihr eigenes Thema und enthalten unterschiedliche Bonusse.

In der Billion Dollar Game Show, z. B., gibt es verschiedene Ziele, die Du abschießen mußt, und Loops, durch die Du die Kugel schicken mußt, um Preise auf einem Roulettetisch aufleuchten zu lassen. Die Preise reichen vom extrem günstigen Fernseher (für nur etwa eine Million!) bis zum Flugzeug, mit dem Du die Bank sprengst! Um aber eine Chance auf die Hauptpreise zu erhalten, mußt Du die Silberkugel schon einige Stündchen am Rollen halten.

Das tolle an diesem Spiel ist, daß wirklich jeder sich davorsetzen und auch auf seine Kosten kommen kann, solange er über ein Mindestmaß an feinmotorischen Fähigkeiten verfügt. Deine Oma kann's spielen, Deine Mutter, Dein kleiner Bruder einfach die ganze Familie. Pinball Fantasies ist das perfekte Party-Game.

Abwechselnd (natürlich) können bis zu acht Leute am Spiel teilnehmen. Der Wettstreit zwischen rivalisierenden Gegnern steigert die Action enorm und macht aus einem simplen Spiel ein Drama. Das Gröhlen und Kreischen, das aus dem Super Pro-Büro auf die Straße drang, lockte die Redaktionen vieler anderer Magazine an, die wissen wollten, was da los war und die auch gleich mitspielen wollten.

Es gibt keine Extralevels, furchteinflößende Bosse oder sonstige

◁ Hier gibt es sowohl unten, als auch im oberen Tischbereich Flipper. So erhältst Du eine bessere Kontrolle über die Kugel und kannst mehr Punkte und Bonusse einkassieren.

Gimmicks, mit denen Du Dich messen müßtest - drücke einfach auf die Flipper, auf der Jagd nach dem bestmöglichen Score. Mein Rekord war 39 Millionen mit der ersten Kugel - wer bietet mehr?

In grafischer Hinsicht darf man von Pinball Fantasies nicht allzuviel erwarten. Die Tische sind, gemessen an den heutigen Standards, schlecht gezeichnet, und es gibt wirklich nichts, was Dich hier beeindrucken könnte, es sei denn, Du spielst das Game. Ich glaube, mit der optischen Präsentation hätte man sich viel mehr Mühe geben können, und obwohl jeder Tisch mit prima bunten Farben versehen ist, sehen doch Dinge wie beispielsweise der Sensenmann auf dem Stones & Bones-Tisch eher aus, als wären sie von einem Vierjährigen hingekritzelt worden. Schade.

Gametek erzählte uns, der Grund für die mageren Grafiken sei in den begrenzten technischen Möglichkeiten des SNES zu sehen anderenfalls hätte die Geschwindigkeit des Games zu sehr gelitten. Aber wenn ich ein modernes Spiel wie Earthworm Jim betrachte, meine ich, daß man hier eine bessere Lösung hätte finden können. Wird einen Blick auf unseren direkten Vergleich mit der Amiga-Version, und Du siehst den Unterschied.

Das Scrolling ist allerdings hervorragend und ist für dieses Spiel schon die halbe Miete. Verglichen mit dem Original, Pinball Dreams, ist es ultraschnell und so glatt wie Kojaks Kopf. Die Kugel kann unglaubliche Geschwindigkeiten erreichen, wenn Du sie die Rampen rauf- und runterschießt, wenn sie zwischen den Bumpern

PETER

Mega Drive-Besitzer wurden von jeher mit Flipperspielen nahezu überfüttert, während sich die Freunde des SNES mit dem äußerst fragwürdigen Pinball Dreams zufriedengeben mußten. Glücklicherweise hat Gametek seine Verbrechen aus der Vergangenheit wiedergutmacht und uns diese hervorragende Flippersimulation präsentiert, die das Gefühl eines echten Spieltisches so überzeugend reproduziert, daß man die Bierlachen und Zigarettenskippen fast schon riechen kann. Die einzelnen Spieltische sind überzeugend. Pinball Fantasies hat unser Büro in einen Hexenkessel verwandelt, wie wir ihn seit den Tagen von Super Bomberman nicht mehr erlebt haben. Allerdings finde ich doch, daß die Soundeffekte ein bißchen knalliger hätten sein können, und auch die Grafiken sind ziemlich simpel. Aber bei einem Game wie diesem hier zählt eh nur das eigentliche Spiel. Hm, was wollte ich noch sagen? Ach ja, 10 Millionen Bonuspunkte!



Immer rund durch diesen Loop - und Du erhältst jedesmal eine Million Punkte.

Kannst Du den 50-Millionen-Bonus entdecken? Oder besser: Kannst Du ihn Dir holen?

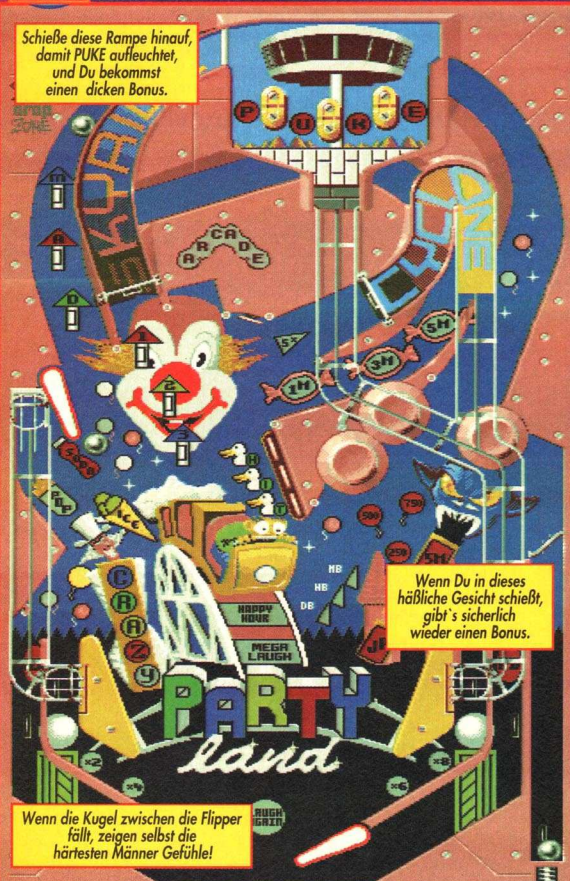
Mit diesem Flipper gelangst Du zu den beiden Loops auf der linken Seite.

Wenn Du alle Knöpfe drückst, kannst Du am Glücksrad Preise gewinnen.

BILLION DOLLAR GAME

Ein hoher Punktestand auf diesem Tisch setzt eine sorgfältige Steuerung der Flipper voraus, d. h. die meisten der großen Bonusse und guten Loops befinden sich im oberen rechten Bereich des Tisches. Wenn Du Dir also die Kugel auf den linken Flipper legst und sie dorthin feuertest, wird sich Dein Score unglaublich erhöhen. Der beste Bonus ist Money Mania. Du gewinnst ihn, wenn Du durch die Loop direkt unterhalb des oberen Skill-Loops gehst. Gelingt Dir dies sechsmal, dann beginnt der ganze Tisch zu flackern und alles, was Du danach noch triffst, bringt eine Million Punkte! Wenn jemand die Milliarde (Billion) in der Mitte ans Leuchten kriegt, bitte sofort anrufen!

Schieße diese Rampe hinauf, damit PUKE aufleuchtet, und Du bekommst einen dicken Bonus.



Wenn Du in dieses häßliche Gesicht schießt, gibst Du sicher wieder einen Bonus.

Wenn die Kugel zwischen die Flipper fällt, zeigen selbst die härtesten Männer Gefühle!

PARTY LAND

Auf diesem Tisch ist es nicht so ganz einfach, an die Loops zu kommen, denn sie sind ziemlich clever versteckt. Die beste Methode, um viele Punkte zu sammeln, ist es, die Enten abzuschießen und dann in den deutlich gekennzeichneten Bogen zu gehen. Die Kugel tropft dann von oben links herunter und kann dann durch die Loops rechts neben dem oberen Flipper gehämmert werden.

rattert und in Bonuslöchern verschwindet. Es gibt keinen ruhigen Moment, und ständig erscheinen neue Möglichkeiten zum Punkte-Abzocken.

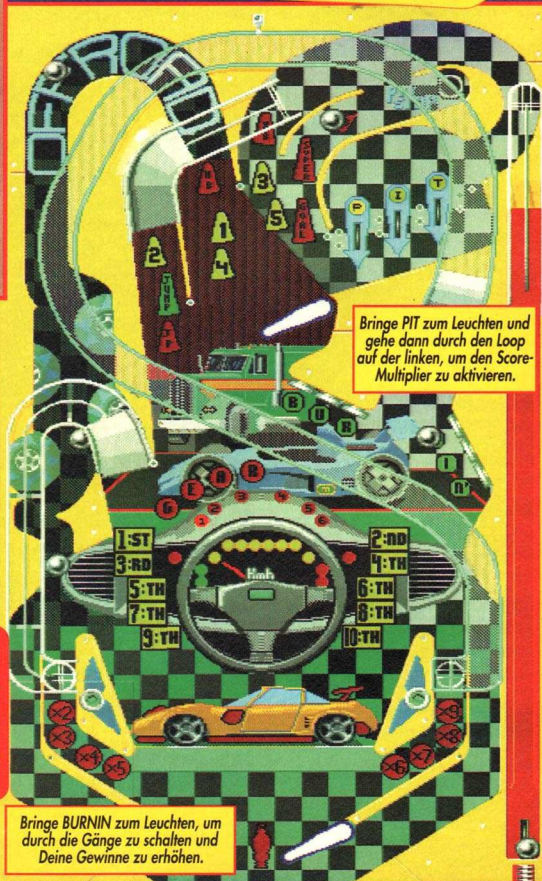
Was mir allerdings nicht gefallen hat, war, daß Gametek dieses Spiel wegen der Auflösung des SNES-Bildschirms seitlich scrollen läßt. Das Spiel "rutscht" also jedesmal nach rechts, wenn Du eine neue Kugel startest, und darunter leidet das Gameplay ein wenig, besonders wenn Du die Kugel schnell zwischen gegenüberliegenden Bildschirmseiten hin- und herschießt.

SPEED DEVILS

Hier gibt es alle möglichen Arten von Bonussen. Das erste, was Du tun solltest, und was eigentlich auch ganz einfach ist: Bringe die Boxengasse zum Leuchten, indem Du die Kugel immer wieder mit dem oberen Flipper durch den Loop jagst und sie dann durch den Loop oben linksfeuerst, um Deine Punkte zu vervielfachen. Der Loop unten links ist ebenfalls sehr einfach und erhöht Deine Kilometerzahl.

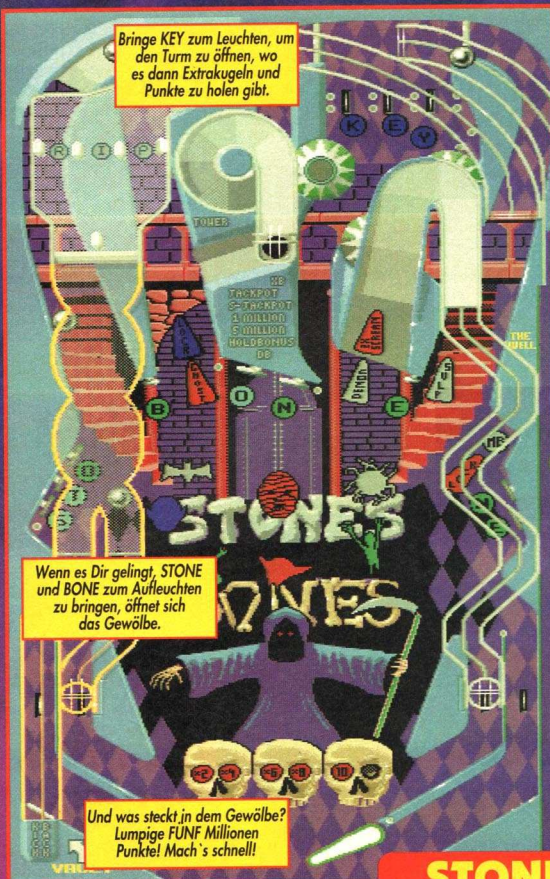


Als echtem Amiga-Kind ist Martin natürlich nicht der seltsame Unterschied zwischen dem Computer-Original und der SNES-Konversion aufgefallen. Weißt Du, welches Bild zu welcher Version gehört?



Bringe PIT zum Leuchten und gehe dann durch den Loop auf der linken, um den Score-Multiplier zu aktivieren.

Bringe BURNIN zum Leuchten, um durch die Gänge zu schalten und Deine Gewinne zu erhöhen.



MARTIN

Eigentlich bin ich ja nicht gerade ein ausgesprochener Flipper-Freak, aber bei PF habe ich meine Meinung

doch tatsächlich geändert. Die Grafiken wirken lustlos, leider, aber der Sound ist erstklassig, ebenso die verschiedenen Tische (Stones & Bones ist mein Lieblingstisch). Dies ist ohne Zweifel das beste Flipperspiel für das SNES, was aber noch nicht viel besagen will.

Eingullt von der Werbung hielt ich das Spiel für ebenso gut wie die Amiga-Version. Aber ich habe mich mächtig getäuscht! Die Amiga-Ausgabe ist VIEL besser. Die Bewegungen der Kugel und auch die Grafiken sind dort perfekt und zeigen im direkten Vergleich auf, wie primitiv doch diese Konsolenausgabe ist. Das Original ist deutlich leichter zu spielen, und ich hatte keine Probleme damit, so vor mich hinzudübeln und mal eben 26 Millionen Punkte einzusacken. Das SNES-Game ist viel schwieriger und wirkt nicht so abgerundet. Aber als Spiel für sich ist es ein fantastischer Spaß!



STONES & BONES

Den meisten in unserem Büro hat dieser Tisch am besten gefallen- Du siehst schon warum. Du wirst magisch angezogen von den verschiedenen Bonussen, wie dem Gewölbe unten links und den enorm schwer zu erreichenden Turm, der mit allerlei schönen Bonussen winkt, der beste davon: ein 5 Millionen schwerer Goldregen! Ein gruseliger, furchterregender Höllenritt!

einen idiotisch hohen Score gegeben und haben es bitter bereut.

Pinball Fantasies ist jedoch in jeder Hinsicht 100% besser als der Vorgänger. Mehr Rampen, Bonusse, Geheimlöcher, die Wahl zwischen drei oder fünf Kugeln, veränderbare Geschwindigkeiten, hervorragende Soundeffekte, verrückte Spieltische - und all das verpackt in einer SNES-Cart, und zwar zu einem vernünftigen Preis.

Natürlich kannst Du auch die Kugel verlieren, ohne irgendetwas berührt zu haben, oder sie rutscht Dir durch die Flipper, obwohl Du der festen Überzeugung bist, sie getroffen zu haben. Aber das ist halt Flipper, und wenn Du's nicht magst, dann geh hin und spiel Domino!

Pinball Fantasies ist eines der am besten spielbaren Games, die ich seit langem auf dem SNES gespielt habe. Es kann zwar immer wieder mal Frust aufkommen, aber der reicht nicht aus, um das Spiel aus der Hand legen zu wollen. Schön zu sehen, daß Gametek nach den Enttäuschungen des letzten Jahres das neue Jahr mit einem Knüller begrüßt. Hoffentlich bleibt's bei dieser Marschroute!

Ich würde sage, der Bildschirm hält in etwa 95% aller Fälle mit der Kugel schritt und plazierte sie sicher in der Bildschirmmitte. Aber gelegentlich verlierst Du schon mal den Anschluß, und die Kugel tropft zwischen den Flippern hindurch. Auch der eigentliche Sprite der Kugel ist ziemlich armselig, um es höflich auszudrücken - er sieht eher aus wie eine schwebende Scheibe, als wie eine rollende Kugel. Mit ein paar kleinen Animationsrahmen wäre dieses Problem doch zu beheben gewesen, ohne das Spieltempo zu beeinflussen, oder?

Wenn Du in der Spielhalle am Flippertisch stehst, ist eines der wesentlichen Spielelemente der Kick, den Du von den ganzen Soundeffekten kriegst, die Deinen High Score begleiten. Auch bei Pinball Fantasies ist die Ping-, Zong- und Pfeifabteilung ausreichend gut bestückt. Jeder Kontakt, den die Kugel macht, wird von einem technisch hervorragenden Geräusch begleitet, und auch die Begleitmusik ist exzellent. Besonders gefallen hat mir, wenn der komplette Tisch verrückt spielt vor lauter 'Zings' und Fanfaren, sobald Du eine bestimmte Lichtersequenz zum Leuchten bringst.

Hm, Du bist also ein Flipperfan. Du hast Pinball Dreams ausprobiert und warst enttäuscht. Und jetzt willst Du denselben Fehler kein zweites Mal machen. Kein Wunder, sehr verehrt Super Pro-Leser, denn die meisten Mags haben PD



VERLAG
GAMETEK
02161-92740

PREIS
ca. DM 129,-

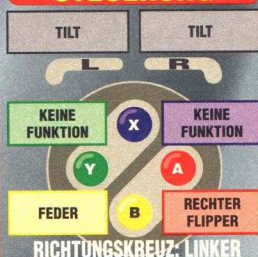
ERHÄLTICH
JETZT

SPIELART
PINBALL SIM

KAPAZITÄT
8MBit

BESONDERHEITEN
4 TISCHE

STEUERUNG



BEWERTUNG

GRAFIK 75
SOUND 80
GAMEPLAY 87
DAUERSPASS 85

PROFAZIT

85

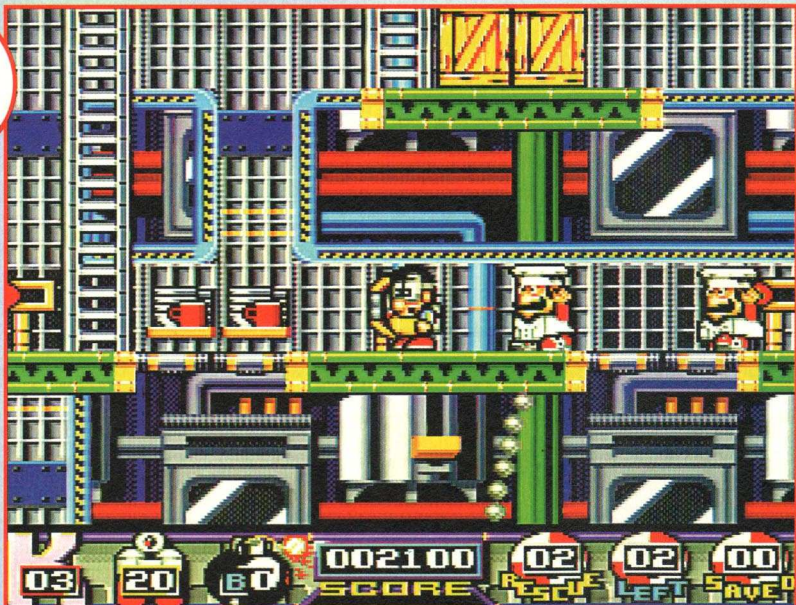
PETER



Alarmstufe Rot! Alle Mann von Bord! Frauen und Kinder zuerst! Romulaner, Tausende, wohin man schaut...oh, sorry, falscher Film. Das Schiff sinkt schnell, die Passagiere drehen durch vor Angst und die Besatzung hat nicht einmal mehr den Nerv für den dringend erforderlichen Gang zur Toilette, geschweige denn, einen ganzen Ozeanriesen zu evakuieren. Mit anderen Worten, alle haben die Schnauze voll...alle? Kevin Codner betritt die Bühne, der einzige, der noch klar genug im Kopf ist, um die prekäre Situation in den Griff zu bekommen.

Sink or Swim ist grundsätzlich eine Mischung aus Lemmings und Poseidon Adventure. Du mußt die Horden von Technikern, Personal und ausgewählten Passagieren führen, und zwar Leitern hinauf, durch Luken, über Transportbänder und schließlich durch die Rettungsluke in Sicherheit bringen. Von Gene Hackman allerdings keine Spur.

Das gefährvolle Abenteuer beginnt im



△ Fülle die Lücken, um die Köche zu retten! Wenn einer von ihnen die Kochlöffel abgibt, mußt Du wieder von vorne beginnen.

SINK OR SWIM

PHILIP



Was passiert, wenn Du drei der besten Songs aller Zeiten nimmst und sie zusammennischst? Du bekommst ein Durcheinander, oder? Nun, dasselbe gilt auch für Puzzle-Games. Du kannst nicht einfach Lemmings, Lost Vikings und Panic nehmen, sie zusammenwurschteln, und hoffen, daß was Gutes dabei rauskommt. Das Resultat wäre ein Spiel mit tollen, bunten Grafiken, aber mit der Spielbarkeit einer altgriechischen Tragödie. Hallo Sink or Swim, Willkommen auf dem SNES-Markt! Schau dich nur ruhig um und was siehst du? Puzzle-Games, die Spaß machen (Lemmings, King Arthur's world) und die Dich in einen Frust stürzen, der seinesgleichen sucht. Wenn Du Dein SNES in Ehren halten willst, dann komme dieser Cart nicht zu nahe. Schwimmen oder Absaufen? Du kennst die Antwort...

Rette sich wer kann!

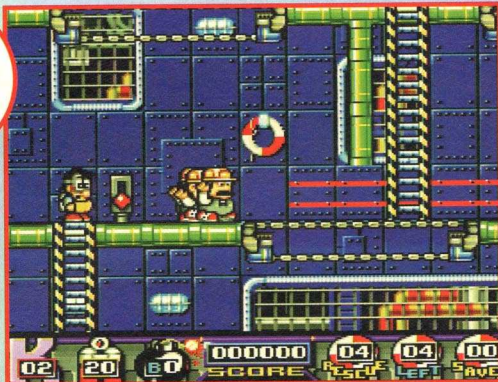
Maschinenraum im Heck des Schiffes. Von da aus arbeitest Du Dich Schritt für Schritt durch die einzelnen Räume vorwärts.

Die Levels beginnen, wie schon bei Lemmings, mit ziemlich einfachem Schwierigkeitsgrad (damit Du Dich an die Steuerung gewöhnst und mit lebensnotwendigen Geräten umgehen lernst). Aber schon bald wird's kniffliger, und zwar so sehr, daß Dein bislang



MARTIN

Titus scheint eine Vorliebe für das Produzieren von schlichten, farbenfrohen und unterhaltsamen Puzzle-Games zu haben, aber echte Maßstäbe wurden so bislang noch nicht gesetzt. King Arthur's World war interessant, denn es bediente sich der Lemmings-Idee und verknüpfte diese mit hochdetaillierten Grafiken und einem Härtegrad für die Joypadkünste des Spielers. Sink or Swim macht Spaß, wenn Du durchhältst. Das unverschämte simple Konzept sorgt für ausreichenden Langzeit-Spielspaß, und auch die satten 100 Levels, die es zu vollenden gilt, sprechen für sich. Alles ist nett und spaßig gemacht, aber ich hätte mir manchmal ein etwas geistreicheres Layout der Levels gewünscht. Auch ein paar zusätzliche Rätsel hätten dem Spiel ganz gutgetan. Diese Transportbänder sind ja eine ziemlich nützliche Einrichtung, aber wie wär's denn mal mit Dingen, die man etwas häufiger auf einem Schiff antreffen kann? Trotzdem macht's Spaß.



△ Betätige die Schalter und dann schnell weiter! Puh, dieses Spiel hält Dich ganz schön auf Trab.

so verzärteltes Gehirn vor Schreck im Achtkecht springt!

Die Levels werden größer, die Menge hysterischer Passagiere nimmt zu und ebenso die Zahl der Gefahren, die Du vorhersehen und dann umgehen mußt, bevor der traurige Trupp trübsichtiger Schiffbrüchiger geradewegs hineinläuft.

Mit anderen Worten, um in diesem Spiel erfolgreich zu sein, brauchst Du eine blitzschnelle Auffassungsgabe und die Fähigkeit, aus Deinen Fehlern zu lernen, denn wenn eine bestimmte Anzahl an Zivilisten erstmal ins Gras gebissen hat, heißt es Game Over!

Die Handlung besteht in jedem der 100 Levels grundsätzlich darin, daß Du Transportbänder und Leitern aufstellst, über die die Zivilisten unversehrt zum Ausgang gelangen können. Darüberhinaus machen Dir und Deinen Schutzbefohlenen zahlreiche Fallen und riesige Stampfer (wie kommen die eigentlich auf ein Schiff?) das Leben schwer. Aber erwarte jetzt keine Grafiken im Poseidon Adventure-Stil - stahlgrau, eisenblau und silber-metallic. SOS ist ausreichend bunt geraten.

Die Grafiken sind farbenprächtig, aber doch arg simpel. Ich bin schon etwas enttäuscht, wenn ich sie mit den opulenten Grafiken von Spielen wie The Lost Vikings vergleiche. Der Sound ist allerdings Kappes. Die Musik zerrt an den Nerven, und erhaltenswerte Soundeffekte sind weitestgehend nicht vorhanden.

Einige der Rätsel und Gefahren sind außerordentlich tückisch und bedürfen wohl mehrerer Versuche, um sie zu meistern. Und der ständige Furchtfaktor (= Du bist gerade mal nicht so ganz bei der Sache, und...zack!...gehen wieder ein paar Hohlköpfe über die Wupper) reicht aus, um Dich für ein paar Tage, Wochen oder sogar Monate vor den Bildschirm zu bannen.

SOS ist ein gut programmiertes und unterhaltsames Puzzle-Game, das zwar herausfordernd, aber nicht frustrierend ist, denn alles ist so verflucht nett gelungen. Es gibt bei diesem Spiel eigentlich keine wirkliche Schwachstelle, außer...nun, es ist halt nicht sonderlich originell und wird nach einer Weile ein bißchen eintönig. Wenn Du schon ein ähnliches Game besitzt (The Lost Vikings, Lemmings), brauchst Du SOS nicht. Aber trotzdem, kein schlechter Titel von Titus.



△ Brrr...ziemlich frisch hier unten im Kühlraum. Aber Dir wird sicherlich ganz schnell wärmer, wenn es nicht gelingt, die Passagiere zu retten.



VERLAG

TITUS
02131-67544

PREIS

ca. DM 129

ERHALTLICH

JETZT

SPIELART

PUZZLE

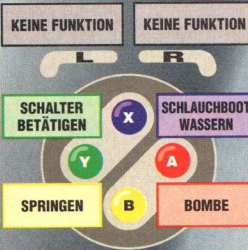
KAPAZITÄT

4MBit

BESONDERHEITEN

PASSWÖRTER

STEUERUNG



BEWERTUNG

GRAFIK	77
SOUND	56
GAMEPLAY	80
DAUERSPASS	83

PROFAZIT

78

AUF
SAT 1 JEDEN
SAMSTAG

Achtung!
Achtung!
Achtung!
Achtung!
Achtung!

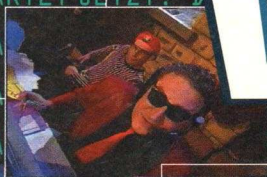
ROCK S M A G



Games World
Verpaßt Dir eine
100% Überdosis an
Adrenalin!

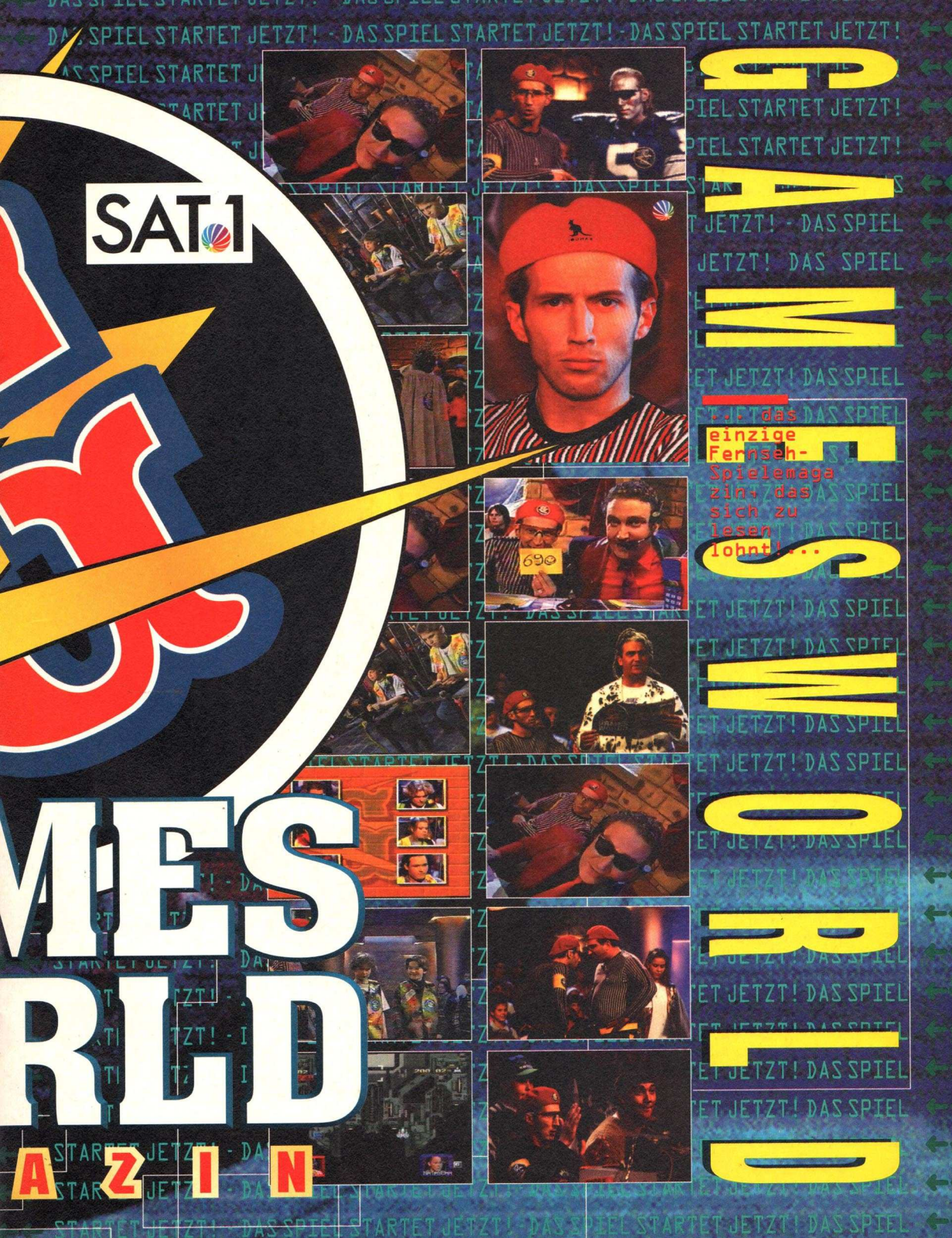


Games World - das
Bindeglied zur
gleichnamigen
Fernsehsendung!



GAMES WORLD

M A G



SAT.1

VIES RLD

A Z I N

S A M S T A G E

das
einzigste
Fernseh-
Spielemaga-
zin, das
sich zu
lesen
lohnt!...

FUSSBALL FÜR FANS

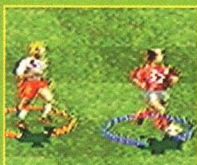
International Superstar Soccer ist das realistischste Fußballspiel aller Zeiten. Zum Beweis hier einige Animationsproben!



EINSPRUCH!



BAGGIO



GLATZE



HAU WEG!



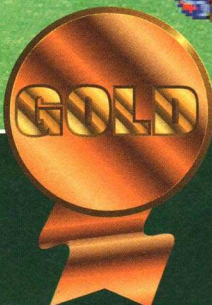
ABSTOPPEN



KLÄREN



△ Der Keeper ist machtlos gegen diesen spektakulären Volley. Das Leder steigt hoch ins obere Eck.



**Jetzt geht's
den andern
ans runde
Leder!**

PETER



FIFA? FIFA...? Tut mir ja leid, aber langsam komme ich ein bißchen durcheinander. Kein Wunder, wo wir uns doch in den vergangenen Monaten mit zahllosen, immer perfekteren Fußballsimulationen beschäftigt haben.

Die Konsolentechnologie wird mit unerhörtem Tempo weiterentwickelt, und obwohl FIFA nun seit mehreren Monaten unser Lieblings-Kickergame ist, gibt es da etwas, was mich

umgehauen hat wie ein D-Zug, der aus einem dunklen Tunnel hervorbraust, und dieses Etwas nennt sich International Superstar Soccer.

Ich könnte meine Meinung zu diesem Spiel in einem Satz zusammenfassen, der eine Menge Kraftausdrücke enthielte. Aber einerseits ergäbe das keine gute Quelle für Werbezitate, weiterhin bräuhete ich brockhausmäßig Platz, um diesem Spiel gerecht zu werden, und schließlich ist es weder besonders cool noch clever zu fluchen (es sei denn, natürlich, man

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

MARTIN

Ein Wunder ist geschehen: Ich bin einer Meinung mit Martin. Superstar Soccer ist ein toller Spaß und hat alles, was man sich von einem Fußball-Game nur wünschen kann. Zugegeben, der Einstieg ist nicht ganz einfach - dieser Steck's-rein-und-spiel's-Charakter von Striker und FIFA fehlt. Aber dies ist ein gutes Beispiel dafür, daß Übung den Meister macht. Wenn Du Dir erstmal Deine Hände so verdreht hast, daß Du die Knöpfe optimal bedienen kannst (oder die Knopfbelegung entsprechend geändert hast), kannst Du schon bald den Ball treffsicher auf entfernt stehende Spieler passen, ins lange Eck plazieren oder mit einem Flugkopfball à la Klinsmann in die Maschen dröhnen. Die Steuerung ist ein wenig knifflig, was in einigen merkwürdig anmutenden Tacklings resultiert. Aber das kann das Gameplay nicht beeinträchtigen und macht Dich nur noch um so heißer darauf, den Ball zurückzuerkämpfen. Eine sagenhafte, hervorragend gemachte Cart, die das SNES bis an seine Grenzen ausreizt. Ein erstklassiges Fußballspiel! Empfehlung!!!

▽ Die Zeitlupe beweist einwandfrei, daß der kolumbianische Spieler dem Gegner vor den Kopf "gestohelt" ist.



Bei den Einwürfen kannst Du den Ball entweder einem Spieler in der Nähe zuwerfen, oder einen Weitwurf zur Spielfeldmitte riskieren.

ist Chefredakteur). Bei einem so spektakulären Game wie diesem hier ist es schwierig, einen angemessenen Anfang zu

finden. Ich erinnere mich noch schwach daran, wie ich das Spiel zum ersten Mal eingeschaltet habe und stöhnte: "Oh, nein, schon wieder eine von diesen Standardsimulationen!" Es schien für mich einfach undenkbar, daß es einem Game gelingen könnte, FIFA vom Thron zu stürzen. Aber genau dies hat das Spiel in spektakulärer Weise vollbracht.

Das erste, was Du bemerken wirst, sind die wahnsinnigen Grafiken. Die Spielersprites sind groß, gut gezeichnet und sehr detailliert bis hin zu den Rückennummern und Streifen auf den Trikots. Jede der 26 Nationalmannschaften läuft in ihren Nationalfarben auf.

Für mein erstes Spiel habe ich Italien gewählt (das erste von Hunderten, wie ich hinzufügen muß). Ich kickte also fröhlich den Ball von Mann zu Mann, als...schluck! Das kann doch nicht wahr sein! Aus dem Mittelfeld stürmte eine wohlbekannte Gestalt pfeilschnell Richtung Torraum - mit einem verräterischen Zöpfchen im Nacken. Ja, es war der glorreiche Roberto Baggio! Ich traute kaum meinen Augen. Nicht nur, daß Italiens Strafstöße Nr. 1 namentlich aufgeführt war, nein, er war auch höchstpersönlich da unten auf dem Platz!

Meine Begeisterung stieg noch, als ich Reset drückte und Kolumbien auswählte, nur um festzustellen...na klar, Valderrama ist auch dabei mit seiner unverwechselbaren, blonden Afro-Frisur. Die nächste Stunde verbrachte ich dann damit, mir die Spitzenspieler jedes Teams anzuschauen. Selbst die amerikanische Rocklegende



SIEGER



FLUGKOPFBALL



DRIBBELN



FREISTOß



ECKFAHNE



KOPFBALL



GEWALTSSCHUSS





ROTE KARTE



SPRINT



GRÄTSCH



ZWEIKAMPF



EINWURF



VALDERRAMA



SIEG

Alexi Lalas war dabei - komplett mit Schlapperlocken und Ziegenbärtchen.

Die Animation der Spieler ist eine Sache für sich. Nie zuvor habe ich ein Fußballgame gesehen, das eine derart wirklichkeitsnahe Stimmung rüberbringt. Die Spieler protestieren beim Schiedsrichter auf dem Rasen gegen Fouls, heben die Hand, um sich beim Einwurf anzubieten, wälzen sich hilflos auf dem Rasen, nachdem sie hart attackiert wurden, und, das Beste von allem, sie beugen sich vornüber und ringen nach Luft, wenn Du sie zu doll 'geschickt' hast. Dadurch erhält das Spiel auch ein strategisches Element, denn Du mußt mit den Kräften der Spieler haushalten, um die vollen 45 Minuten überstehen zu können. Dieser unglaubliche



△ Zum Greifen nah und doch so fern. Nach einem stürmischen Spiel verläßt Kolumbien den Platz als Verlierer.

Detailreichtum von International Superstar Soccer ist schon die halbe Miete. Weitere Aspekte sind die verschiedenen Platzverhältnisse und Stadien, die Du wählen kannst; die frei definierbare Mannschaftsstrategie, das Verändern der Klamotten und der Spielernamen, und schließlich kannst Du sogar zwischen drei verschiedenen Schiedsrichtern wählen (Adlerauge, Standard, vollblind).

Jeder Knopf des Joypads wird für ein Schlüsselement des Spiels ausgenutzt: Schüsse, Pässe, Volleys, Spurts, Kopfbälle, Tackling und Spielerauswahl. Das Beherrschen all

PHILIP

Nein, das ist doch nicht möglich! Ein Spiel, das mir mein geliebtes Sensible Soccer abspenstig macht? Es hat ja einiger Jahre bedurft, aber jetzt ist das Unmögliche passiert - dieses Fußballgame übertrifft jenes, welches ich für absolut unschlagbar gehalten hatte. Die Liebe zum Detail ist wirklich irrsinnig. Lupfer, Volleys, Dribblings und Millionen weiterer kleiner Feinheiten geben dieser Cart eine bislang ungeahnte Realitätsnähe. Was die Präsentation angeht, zieht selbst FIFA den kürzeren. Das Gameplay ist derart flüssig und leicht zugänglich, daß Dich nichts mehr davon abhalten kann, alle Wettbewerbe und Turniere, die Dir zur Auswahl stehen (und das sind viele), auszuprobieren. Soundeffekte und Kommentare sind das Funkeln dessen, was ich als neuen Diamanten unter den Fußballspielen bezeichnen möchte. Betrachtet man diese Aspekte, so läßt sich das alles auf einen einzigen Nenner bringen: Dies ist das beste Fußballgame des Jahrzehnts!



△ Die Abwehr beim Nüsseverstecken: Der Schwede wird voll vom Leder ziehen!

dieser Funktionen braucht seine Zeit - vieles davon, nicht zuletzt auch die Knopfbelegung, ist gewöhnungsbedürftig (obwohl letztere sich verändern läßt).

Aber wenn Du die Steuerung erstmal im Griff hast, eröffnet sich Dir eine völlig neue Welt von Moves und Techniken. Du kannst den Ball zu wartenden Stürmern köpfen, per Absatztkick in den Lauf des Torjägers schieben, ins Netz abfälschen, Kopfbälle ins Tor lenken, andere Spieler täuschen, und Du kannst sogar die Ausführung von festen Standardsituationen nach Belieben abwandeln, um Deine Torchancen zu erhöhen.

Außerdem stellte ich nach mehreren Spielstunden fest, daß es keine Patentrezepte zum Torschießen gibt. Du versuchst es auf eine Weise und hast womöglich Erfolg, aber der Torhüter merkt sich den Trick und wehrt beim nächsten Mal alle ähnlichen

Versuche erfolgreich ab. Na, wenn das keine Wirklichkeitsnähe ist, dann weiß ich's nicht.

Alle diese Elemente habe ich in Freundschaftsspielen entdeckt, doch Superstar Soccer hat noch eine Menge weiterer Optionen auf Lager, darunter internationale Turniere, Ligen, Elfmeterschießen sowie ein fantastischer Trainingsmodus, damit Du schnell lernst, worauf es ankommt.

Letzterer eröffnet Dir eine ganze Reihe von Levels mit ansteigender Schwierigkeit, an denen Du Dich versuchen kannst. Ziel dabei ist es, Punkte zu sammeln, die Du erhältst, wenn Du z. B. den Ball erfolgreich über das Spielfeld dribbelst und ihn vorbei an den Verteidigern ins Tor knallst.

Neben der außergewöhnlichen Detailtreue und den Grafiken nach neuestem Stand der Technik bietet Superstar Soccer auch ein paar extraordinary Sounds. Die Originalversion, die uns zur Verfügung stand, war eine japanische, und von dem Augenblick an, wo nach dem Münzenwerfen der Ball zum Spiel freigegeben wurde, wurden meine Ohren mit einem

△ Per Elfmeter-schießen wird der Einzug ins Finale vergeben. Kolumbien kann für's erste aufatmen.

▽ Kolumbien gegen Holland. Der Spielstand wird westlich unserer Landesgrenzen sicherlich für einiges Grübeln sorgen.



enthusiastischen Kommentargewitter bombardiert.

Wirklich, der Reporter schreit buchstäblich seine begeisterten Spottiraden hinaus, bis sich die Stimmung schließlich dem Fieberpunkt nähert, wenn der Ball hinter dem Torhüter im Netz landet...Toooooooo!!!!

Leider wurden diese verrückten Kommentare für die offizielle Version ein wenig abgedämpft, aber die Atmosphäre wird immer noch auf eine Weise übertragen, wie es bislang noch keiner anderen Fußballsimulation gelungen ist. Neben den Kommentaren gibt es natürlich noch Schlachtenbummlerchöre und heiße Trommelrhythmen, die die stilleren Spielpassagen ausfüllen, um beim Torerfolg in überschwenglichen Jubel auszubrechen. Allein das Zuschauen bei Superstar Soccer ist ein irres Erlebnis. Games wie Striker und FIFA waren einfach ein bißchen zu vorhersehbar - wenn Du Dir erstmal bestimmte erfolgreiche Spielmuster angeeignet hattest, wurde das Spiel langweilig, weil die Trefferquoten die Grenzen des Realistischen weit überstiegen.

Bei einem derart starken Bemühen um Realitätsnähe wundert es nicht, daß auch die Auswechslungen einen wichtigen Anteil am

Spielergebnis haben können. Einige der besten Stürmer und Verteidiger verkümmern anfangs oft ungefordert auf der Auswechselbank, bis Du schließlich den Dreh raus hast und mit Auswechslungen zu experimentieren beginnst. Für Holland wartet beispielsweise ein Bombenschütze auf der Bank, der nur darauf brennt, im Mittelfeld zum Einsatz zu kommen.

Es fällt schwer, diesem Game irgendwelche Schwachstellen vorzuhalten, aber versuchen wir's mal. Okay, ein 4-Spieler-Modus wäre ganz nett gewesen, und bisweilen sind die Spieler auch recht eigenwillig, was ihre Steuerungsbereitschaft anbetrifft, aber das kann den puren Spielspaß kaum trüben.

Superstar Soccer ist in allen Belangen nahezu perfekt. Ich bin tatsächlich davon überzeugt, daß es für das SNES auch in Zukunft keine bessere Fußballsimulation geben wird. Was diese Cart an Action, Power und Stimmung auffährt, stellt jegliche Konkurrenz eiskalt ins Abseits. Wenn Du Fußballfan bist und nach DER definitiven Fußballsimulation suchst, tust Du Dir keinen großen Gefallen, wenn Du dieses Game nicht kaufst! Absolute Spitzenklasse!



VERLAG

KONAMI

069-9508120

PREIS

ca. DM 139,-

ERHÄLTICH

JETZT

SPIELART

FUSSBALL

KAPAZITÄT

8MBit

BESONDERHEITEN

BATTERIESPEICHER

STEUERUNG

STRATEGIEMUSTER

AUSFÜHREN

SPIELER

AUSWÄHLEN



BEWERTUNG

GRAFIK 90

SOUND 89

GAMEPLAY 92

DAUERSPASS 90

PROFAZIT

91

SUPER PRO FEB '95

37



▽ Stacheln am Boden sind schlecht für Deine Hühneraugen, aber wenn sich in diesem Ballon ein Symbol versteckt, lohnt sich das Risiko.



KID KLOWN

CRAZY CHASE

Über Stock und über Steine...

PHILIP



Klownland versinkt im Chaos seit Honey, des Königs holdes Töchterlein entführt wurde. Aber es kommt noch schlimmer!

Blackjack, der üble Weltraumpirat und Kidnapper, hat eine ganze Reihe Bomben auf seiner Fähre zurückgelassen, um jeden Befreiungsversuch von vornherein zu unterbinden. Kid Klown jedoch kennt keine Furcht und macht sich daran, den Übeltäter zu verfolgen.

Crazy Chase verteilt sich auf etwa ein Dutzend affenschneller, isometrischer Levels, von denen jeder einen nach unten führenden Pfad beschreibt. Diese Wege enthalten genug Fallen und Hindernisse, um einer Dampfwalze das Leben schwer machen zu können. Kids Aufgabe ist es nun, die Bombe am unteren Ende des Weges zu erreichen, bevor dies die brennende Lunte tut.

Um die Bombe zu entschärfen muß Kid unterwegs vier Symbole finden. Diese schweben für gewöhnlich in Ballons über ihm. Die Ballons können aber auch böse Überraschungen enthalten, z. B. Bomben, die als Gewichte getarnt sind.

Eines der herausragenden Merkmale in Crazy Chase ist



▷ Diese Clown-verprügel-Nummer ist eines der vielen Sub-Games, die über das gesamte Spiel verstreut wurden.

PETER

Darauf hat die Welt gewartet! Ein Spiel, das auf dem SNES Deine schlimmsten Alpträume wiederauferstehen läßt, in denen Du fortlaufen willst, aber nicht kannst, weil Deine Füße in meterhoher Kaugummimasse feststecken. Crazy Chase habe ich erstmals im Frühjahr '94 auf der ECTS gesehen, wo es mich zunächst nicht sonderlich beeindrucken konnte. Aber als ich es dann mal spielen konnte hat mich die mitreißende Action sofort gefangen genommen. Die relativ simple Spielidee - laufe so schnell Du kannst bis ans Ende des Levels - wird wunderbar angereichert durch die vielen Hindernisse, die sich Dir in den Weg stellen, und die verblüffende Vielfalt der Möglichkeiten, mit denen Kid aufgehalten werden kann. Zwar dauern die Animationssequenzen, wenn es Kid mal erwischt hat, deutlich länger, als einem Durchschnittsspieler zuzumuten wäre, aber schließlich soll man ja auch nicht gleich in jede Falle hineinrennen, oder? Crazy Chase ist durchaus einen Versuch wert - schnelle Action.



△ Hier heißt es: Ende der Fahnenstange für Kid! Die Geister sind unerbittlich.
▷ Wer fragt schon nach David Copperfield, wenn Du solche Dinge hier zustande bringst?



die Originalität, die in den Grafiken und den Animationen ihren Niederschlag findet. Im zweiten Level springt Dir beispielsweise ein Straßenräuber entgegen und greift Dich an. Wenn er Dich schnappt, verlierst Du natürlich ein paar Trefferpunkte. Schaffst Du es aber, ihm aus dem Weg zu gehen, läuft er auf die Straße und wird von einem vorbeifahrenden Wagen umgemäht. Während Du die Straße entlangläufst fliegen Dir die Wrackteile in echter Marx Bros.-Manier um die Ohren.

Die Animation von Kid Clown muß wohl aus

MARTIN

Die Grafiken in Crazy Chase sind einwandfrei, die Hintergründe sind allesamt hochdetailliert und lustig dargestellt. Besonders gefallen hat mir der Abschnitt auf der Straße, in dem Blackjack von dem Polizisten zusammengeschieden wird und wo er im ersten Level das Seil spannt, um Dich zu Fall zu bringen. Der einzige Abtöner dieses Spiels ist der übermäßige Gebrauch von Animationen für Kid. Es ist einfach unverschämte, daß ich bis zu 15 Sekunden darauf warten muß, bis sich Kid den Dreck aus den Klamotten geklopft hat. Oft konnten mich Kanonen unter Dauerbeschuß nehmen, weil sich Kid nicht rechtzeitig aus der Schußbahn getrotzt hat. Mit den vielen Levels und einer neuen Form des Gameplays erinnert mich Crazy Chase sehr an Paperboy, und ich denke, es wird auch ebenso erfolgreich werden. Ein guter Qualitätstitel aus dem Hause Nintendo.



△ Ein kurzer Blick über die Schulter beweist, daß unserem wagemutigen Helden ein vernichtender Schlag bevorstehen könnte.

über hundert verschiedenen Einzelschritten (Frames) bestehen - es gibt so viele verschiedene Arten, auf die der arme Schlucker abkratzen kann. Er wird verbrannt, erdrückt, eingefroren oder auf spitze Stacheln geworfen. Aber auch wenn er nicht gerade stirbt, sind Kids panikartige Gesten wirklich gelungen und lustig anzusehen. Das Renn-oder-stirb-Thema des Games wird überzeugend dargestellt.

Aber diese Methode, Kid mit Persönlichkeit und Charisma auszustatten, hat auch ihre Nachteile. Die Action (die so schnell wie möglich sein muß - schließlich ist es ein "Renn"-Game) wird viel zu häufig unterbrochen. Vier oder fünf Animationssekunden gehen dafür drauf, zu zeigen, wie sich Kid bürstet oder abschüttelt, und das ruiniert den Spielfluß. Wenn Du was einstecken mußt, sollte das kurz und schmerzlos über die Bühne gehen, wie z. B. bei Mario. Aber darüberhinaus gibt es an Crazy Chase nicht viel auszusetzen und es gibt eine Menge lustiger Bonusrunden zwischen den Levels. Du findest sie in Pfützen, Coladosen und an weiteren ungeahnten Orten. Sie bieten auch genügend Abwechslung - vom "Maulwurfkloppen" über Hockey bis zum Shoot 'em Up ist alles vertreten.

Kid Clown in Crazy Chase (so der vollständige Titel) ist ein fantastisches Actiongame im Arcade-Stil, und es verfügt über alle nötigen Qualitäten, um Dich immer wieder an den Bildschirm zu fesseln. Unbedingt mal reinschauen!



VERLAG

NINTENDO
06026-94050

PREIS

ca. DM 139,-

ERHÄLTLICH

FEBRUAR '95

SPIELART

ARCADE

KAPAZITÄT

8MBit

BESONDERHEITEN

KEINE

STEUERUNG



BEWERTUNG

GRAFIK	86
SOUND	87
GAMEPLAY	86
DAUERSPASS	87

PROFAZIT

86

PHILIP



Du suchst ein Rollenspiel, das etwas anders ist, als der ganze Rest des Genres? Dann solltest Du Robotrek höflich überspringen.

Damit will ich nicht sagen, daß bei Enix' neuestem Titel irgendetwas im Argen läge. Aber Robotrek besitzt mehr als nur zufällige Ähnlichkeit zu anderen Spielen, die diesen Weg schon zuvor beschritten haben. Insbesondere rede ich hier von den Final Fantasy-Spielen und Enix' eigenem Brain Lord.

Du bist der Sohn eines Erfinders und beginnst das Spiel, nachdem Du soeben in die Stadt Rococo gezogen bist. Hörst sich ja schon idyllisch an. Und da dies hier ein Rollenspiel ist, erscheinen auch schon im nächsten Augenblick die bösen Buben und beginnen aus tiefster Überzeugung zu rauben, zu kidnappen, zu

▽ Unser kleiner Held wandert über die Weltkarte und sucht nach neuen Abenteuer.

△ Die Erfindungsmaschine in ihrer ganzen Pracht! Die Steuerung sieht verflucht bekannt aus, aber ich komme einfach nicht mit den Fingern dran...



Ein neuer Robocop?

ROBO 7rek



△ Einer Deiner Roboter steht drei Gels gegenüber, das sind kleine Wassergumpfle, die Deine Metallkollegen zu Tode rosten können. vergew...äh...pöbeln und benehmen sich wie die letzten Rüpel. Diese Schurken - Hacker genannt - sehen aus wie abgedrehte Bomberman, aber ihr Ziel ist es (ach ja), die Welt zu beherrschen, und dabei dulden sie keinen Widerstand.

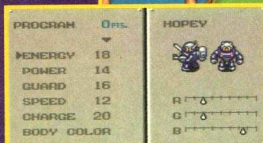
Jetzt betritt unser junger Freund mit der Zipfelmütze die Bühne, der, nach alter Rollenspiel-Tradition, die einzige Person auf der ganzen großen, weiten Welt ist, der die Hacker aufhalten könnte. Selbst ein begeisterter Erfinder macht sich der bebrillte Spitzbube eine praktische Erfindungsmaschine zunutze und baut sich damit hilfreiche Hardware zusammen, z. B. (Du ahnst es sicher schon) Roboter!

Für ein Kind verhält sich dieser knuffige Sparkster-Verschnitt äußerst clever, denn er läßt seine Roboter all die Drecksarbeit machen, wie etwa das Töten. Soweit es sein



△ Rococo - ein wahrlich idyllisches Örtchen zum Leben. Komisch nur, daß der Grundstücksmakler nichts von den Hackern, den Killerspinnen und den gräßlichen Haarschnitten erzählt hat!

► Hey! Bist du nicht der SP-Layouter? Gib mir sofort meine fünf Mark wieder!



Allot points.
• Lower • Raise •

Erfahrungsstand und seine Finanzlage zuläßt, kann unser halbstarker Held seine Blechkämpfer mit besseren Waffen oder Abwehrtechniken ausrüsten, damit diese sich umso erfolgreicher ihren Weg durch die Hacker hacken können und diese Welt wieder zu einem friedlichen und lebenswerten Ort machen.

Dieses Abenteuer enthält keine Überraschungen, zumindest, wenn Du derartige Spiele schon zuvor gespielt hast. Die Menschen, denen Du auf Deinen Reisen begegnest, geben Dir Hinweise, was als nächstes zu tun ist, und sobald Du einen Auftrag abgeschlossen hast, eröffnen sich Dir neue Gebiete, die Du durchforschen mußt.

Das hört sich zunächst nach Einschränkung an, denn Du kannst nicht frei durch die Welt ziehen. Aber immerhin bewahrt es Dich davor, durch zielloses Umherstreifen wertvolle Zeit zu verlieren. Auch die Tatsache, daß sich vor Deinen Augen immer wieder neue Orte auftun, hält das Interesse am Weiterspielen aufrecht.

Der Kampf, ein viel zu häufiger Teil dieses Spiels, folgt weitestgehend dem bewährten System solcher Spiele wie Final

MARTIN



Ich habe in meinem Leben schon so einige Rollenspiele gespielt, und dies gehört für mich sicherlich nicht zu den besseren. Das ist überraschend, wenn man bedenkt, daß es von denselben Leuten geschrieben wurde, die auch solche Meisterwerke wie Soulblazer oder Illusion of Gaia geschaffen haben. Was die Grafiken anbelangt ist Robotrek ziemlich durchschnittlich, und das Gameplay ist mindestens schon ein paar Jährchen alt. Für mich ist es eher eine Anleitung für Einsteiger ins Rollenspielgenre, denn für erfahrene Spieler dürfte es kaum von Interesse sein. Zumal, wenn sich auch Spiele wie Final Fantasy III, Secret of Mana und natürlich Gaia auf dem Markt herumtollen. Ich würde mir das Spiel nicht zulegen. Es kann nur begrenzt begeistern, und es fehlt auch das nötige Quentchen Originalität, das ein Rollenspiel heutzutage zum Überleben braucht.

Dies ist Meta Crab, der Anführer der Hacker und besondere Attraktion beim Chinamann um die Ecke (Nummer 34 mit Reis).



PETER



Ich mag die Rollenspiele von Enix - sie sind sich meiner ungeteilten

Aufmerksamkeit sicher, und Robotrek bildet da keine Ausnahme. Es beginnt alles in gewohnter Manier. Langsam entfaltet sich die Handlung zu einem fesselnden Abenteuer, während Du von Dorf zu Dorf ziehst und mit den Leuten sprichst. Was mich allerdings enttäuscht hat, waren die nervigen Kampfsequenzen. Statt mich herumlaufen zu lassen, um die Gegner dort zu töten, wo ich sie entdecke, schaltet das Game auf einen neuen Bildschirm, wo ich abwechselnd mit dem Gegner die Schläge austauschen kann. Wenn Du diesen Stil magst, schön. Mir geht's jedenfalls auf den Keks! Alles andere an diesem Spiel ist hervorragend: Die Grafiken sind gut, der Sound ist prima und das Gameplay ist enorm fesselnd.

Fantasy III. Persönlich bevorzuge ich mehr action-bezogene Systeme wie z. B. in Zelda III oder Secret of Mana, denn dabei habe ich mehr Steuerungsmöglichkeiten. Trotzdem ist das System in diesem Game besser gelungen, als in manch anderem Spiel, denn die erforderliche Menüwurschtelei wird auf ein nötiges Mindestmaß beschränkt.

Robotrek ist ein gut gemachtes Rollenspiel mit guten Grafiken und überzeugenden Sounds. Das Spielen macht Spaß, aber der Konkurrenz hat das Game nichts Aufsehenregendes voraus. Wenn man nun berücksichtigt, daß diese Konkurrenz aus Spielen wie Illusion of Gaia oder dem Mammutpektakel Final Fantasy III besteht, sieht Robotrek doch eher blaß aus. Ein paar nette Ideen und ein verrückter Sinn für Humor (z. B. das Abkochen des Gegners unter der Dusche) reichen nicht ganz aus, um dieses Game in die erste Liga aufzunehmen.



△ Wenn er schon so toll ist, warum erfindet er dann nicht etwas, was ihm einen vernünftigen Haarschnitt verpassen könnte?

ROBOTREK™



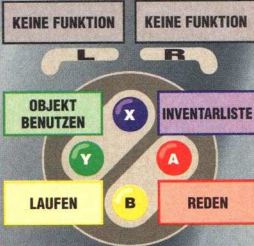
VERLAG
ENIX

PREIS
ca. DM 129,-
ERHÄLTLICH
US IMPORT

SPIELART
RPG

KAPAZITÄT
12MBit
BESONDERHEITEN
BATTERIESPEICHER

STEUERUNG



BEWERTUNG

GRAFIK 84
SOUND 80
GAMEPLAY 80
DAUERSPASS 76

PROFAZIT

82

PHILIP



Nimm das verrückte Shoot 'em Up Parodius und mische es mit ein paar klassischen Konami-Charakteren à la Mystical Ninja auf, dann packst Du noch ein paar irre Ideen dazu, und schon hast Du Ultimate Parodius!

Im Vergleich zum Originalgame besitzt Ultimate Parodius eine Vielzahl von Optionen, mit denen das im



△ Vorsicht, das könnte ein böses Ende nehmen!

ULTIMATE PARODIUS

- △ Der Neuzugang im städtischen Zoo demonstriert neue Techniken der Partnersuche.
- ▷ Dieses tödliche Gefährt ist nur mit geschickten Manövern zu umgehen.

Grunde genommen gleichgebliebene Gameplay aufgemotzt wird. Statt vier Schiffe stehen Dir nun elf zur Auswahl! Neben den bekannten Vieren kannst Du jetzt zum Beispiel Upa, das kleine Baby, oder Goeman (der Star der Mystical Ninja-Serie) sowie Koitsu (der einen Papierflieger steuert) wählen. Die Auswahl ist für mich absolut ausreichend.

Aber was war Parodius denn nun genau? Ein farbenfrohes, lustiges und höchst exotisches, seitlich scrollendes Shoot 'em Up, mit dem Konami einen echten Treffer landen konnte. Ultimate Parodius ist ähnlich - nur noch viel verrückter! Aber es ist immer noch ein Ballerspiel, richtig? Falsch. Das simple und ungemein zwingende Gameplay ist noch vorhanden, aber Konami schlägt jetzt deutlich verrücktere Töne an und hat wirklich bizarre Ideen hineingepackt.



△ Aus dem Weg, ihr Punks, Hühner, Dingsbumse...! Ich weiß nicht, was mit diesen Gegnern los ist, aber sie müssen aus Japan kommen.

MARTIN



Total verrückt, diese Japaner. Mal sind sie bierernst und basteln Fernseher von der Größe eines Fingernagels und verhängen Handelsquoten, im nächsten Augenblick werden sie von riesenhafte Godzillas heimgesucht und hacken sich ihre Finger ab (oder so ähnlich). Ultimate Parodius zeigt, was passiert, wenn man einen Haufen unterdrückter Programmierer an einem Tisch versammelt und ihnen merkwürdige Pülverchen in ihren Kaffee schüttet. Grafiken und Sounds haben mir gut gefallen. Aber das Spiel selbst ist eigentlich keine Offenbarung, denn es ist nur eine Wiederaufwärmung des viel zu einfachen Originals, Parodius. Bevor Du richtig in Fahrt gekommen bist, hast Du schon den schleierbehangenen Oktopus am Ende plattgemacht, hast Dich mit dem Pinguin aus der Bonusrunde gekloppt und flüsterst vor Dich hin: "War's das schon?" Wenn Du Parodius nicht besitzt, solltest Du diese Cart ruhig in Betracht ziehen. Aber denke daran, daß das Original jetzt mittlerweile zum Schleuderpreis gehandelt wird - so bin ich auch an meine Ausgabe gekommen.

VERRÜCKTI

Elf skurrile Typen stehen zur Wahl - sicher ist für jeden Geschmack was dabei!



DRACULA



GOEMAN



HIKARU



KOITSU



MAMBO



MICHAEL



PENTARO



TAKOSUKE



TWINBEE



UPA



VIC VIPER

Das Game spielt sich wie ein ununterbrochener Level. Die brillanten neuen Ideen und Gegner machen dieses Spiel zu einer immer wieder neu erfrischenden Erfahrung. Das Original war für seine Bosse bekannt - ein großer, goldener Adler (mit einem Stars & Stripes-Hut), eine gewaltige Bauchtänzerin und sogar ein Oktopus, der gerade eine Dusche nimmt. Ultimate Parodius ist da nicht viel anders. Viele der bekannten Bosse feiern hier ihr Comeback, und natürlich sind eine ganze Reihe neuer dazugekommen, um Dich auf die Probe zu stellen.

Aber das ist ja alles noch gar nichts verglichen mit dem, was meinem Papierflugzeug passierte, als ich die Schild-Option aktivierte. Ich flog also fröhlich vor mich hin, als ich plötzlich ein riesiges Kondom (kein Scherz!) entdeckte, das sich über die Nase meines Fliegers stülpte und zu zucken und zu wackeln begann! Die Programmierer dieses Spiels möchte ich ja gerne mal kennenlernen.



△ Das Game steckt voller Spaß. Dies Ding hier glücklicherweise nicht...

▷ Du weißt, wie's geht? Du mußt feuern wie ein Verrückter. Kompliziert, ich weiß, aber versuch's mal!

Parodius



PETER



Das erste Spiel war total brilliant, und das Konzept ist für diesen Nachfolger noch weiter verbessert worden. Hm, vielleicht ist Nachfolger doch das falsche Wort. Ultimate Parodius ist eher ein Upgrade, ähnlich den Street Fighter II-Spielen, mit mehr Figuren und einem größeren Repertoire unglaublicher Waffen. Wenn Du Dich im ersten Spiel gut auskennst, wirst Du in vielen Levels dieses Spiels Ähnlichkeiten feststellen - selbst die Art, wie diese Levels zu bewältigen sind, ist verblüffend ähnlich. Aber Ultimate Parodius hat so viele neue Features, daß echte Parodius-Fans begeistert sein werden.



Der Spaß geht weiter!

Jedes Schiff ist unterschiedlich ausgerüstet. Upa hat ein sogenanntes "M-Crush", das ihn in Flammen einhüllt und alles auf dem Bildschirm zerstört. Koitsu läßt kleine Männchen fallen, die als Bomben fungieren und die sich sogar in kleine Boote verwandeln, wenn sie ins Wasser fallen! Es gibt hier wohl mindestens 50 verschiedene Arten, auf die Du Deinen Gegner zerstören kannst. Und dabei sind die Glocken, die Du für Extra-Artillerie einsammeln kannst, noch nicht einmal berücksichtigt.

Grafisch kann man keinen der Levels als herausragend bezeichnen, aber das wird durch die bloße Anzahl der Gegner mehr als wettgemacht. Die tolle Musik dröhnt nonstop aus dem Lautsprecher und ändert sich ständig, je nachdem, in welchem Gebiet Du Dich gerade befindest oder welche Figur Du gerade steuerst. Mehr kann man sich nicht wünschen.

Aber dieses Game hat auch ein paar Schwachstellen. Das Tempo verlangsamt sich deutlich, sobald sich viele Gegner im Bild befinden. Außerdem ist es dem Original einfach zu ähnlich, und schließlich wird Konami diesen Titel NICHT offiziell veröffentlichen. Das heißt, Du mußt Dir die Import-Cart holen. Buuuuh, Pfui!!!

Ultimate Parodius ist ein einzigartiges Game. Wenn Du gerade Bock auf 'ne flotte Ballerei hast, dann laß Deine Fantasie mit dieser Cart Amok laufen und spiele es, bis Deine roten Augendeckel SOS funkeln. Das Spiel hat alles, was ein Spiel haben sollte: Es macht tierisch Spaß und ist herausfordernd, ohne gleich frustrierend zu wirken. Ein Geheimtip für alle Freunde des absurden Humors.



VERLAG
KONAMI

PREIS

ca. DM 139,-

ERHÄLTICH
JAP IMPORT

SPIELART
SHOOT-'EM-UP

KAPAZITÄT

16MBit

BESONDERHEITEN
KEINE

STEUERUNG

KEINE FUNKTION

KEINE FUNKTION



BEWERTUNG

GRAFIK	86
SOUND	88
GAMEPLAY	93
DAUERSPASS	89

PROFAZIT

88

▷ Der Speeder wird hier von einem feindlichen Fahrzeug angegriffen.

PETER

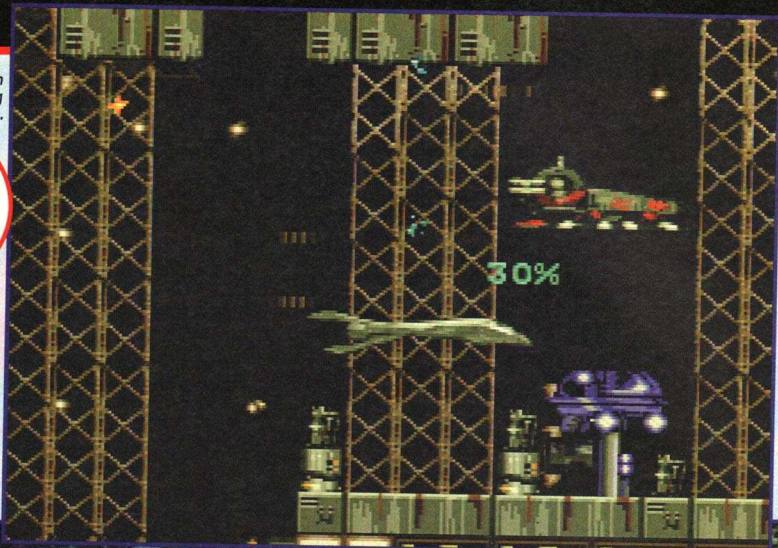


Die Serie SeaQuest DSV ist der typische Eintopf gewiefter Marketingmanager. Man nehme bekannte Schauspieler (Roy Scheider und Stephanie Beecham), ein üppiges Budget (über eine Million Dollar pro Serienstunde), ein paar flotte Ideen und mehrere Drehbuchschreiber. Die Zutaten lasse man vom Meisterkoch Spielberg verrühren und in dessen Produktionsfirma Albin vor sich hinköcheln. Fertig - und auf den Tisch damit!

Eigentlich sollte man meinen, daß der Weg für ein derartig ausgetüfteltes Retorten-Produkt mit Gold gepflastert sein sollte. Falsch - die Serie kam weder auf der einen noch auf der anderen Seite des Atlantiks beim Publikum an, sie war ein Flop. Selbst Riesenplakate der deutschen Städtereklame konnten bei uns nur mäßiges Interesse an SeaQuest wecken.

Das alles kann eine Firma wie Malibu natürlich nicht beeindrucken. Die Spielentwickler dieses Unternehmens ließen sich nicht abschrecken und verarbeiteten den Stoff mit Hilfe von Sculptured Software (Mortal

▷ Piraten haben eine Deiner Unterwassersiedlungen überfallen! Wehr Dich, jage sie in die Luft, daß nur noch Splitter herunterregnen!



Kapitän Nemo hat es bestimmt nicht so gut gehabt!



SeaQuest DSV



Kombat II, Star Wars usw.) zu einem SNES-Spiel, das sich im Unterschied zur Game Boy-Version durchaus sehen lassen kann.

Das Kürzel DSV steht für Deep Sea Vessel, auf deutsch: Tiefseefahrzeug. Das Spiel beginnt damit, daß Du in die Rolle eines ehrgeizigen Absolventen der UEO-Akademie (Vereinigte Ozean-Organisation) schlüpfst. Dieser junge Mann hat den Auftrag, an einem im Computer simulierten Manöver teilzunehmen und so seine Eignung als künftiger SeaQuest-Kapitän unter Beweis zu stellen. Aber das ist ja nur der Anfang - die listige Absicht der Programmierer war es, mit Hilfe dieses simulierten Manövers den Spieler mit der Bedienung des Spiels vertraut zu machen und ihn so auf das Hauptereignis vorzubereiten.

In diesem Spiel mußt Du nämlich das 1007 Fuß (etwa 300 Meter) lange SeaQuest-Schiff



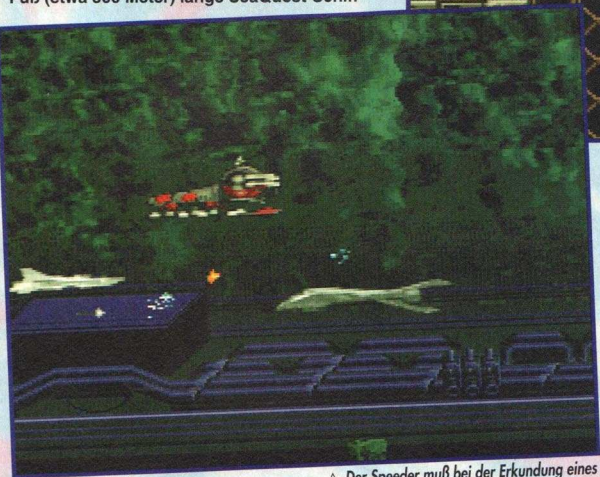
△ Darwin, der sprechende Delphin, sucht sich hier einen Zugang zum Kühlsystem.

über den Meeresgrund steuern und mit Deinen eindrucksvollen Waffen - Torpedos, Raketen usw. - zahlreiche Piraten abwehren. Wenn dann ein Funkspruch mit der Beschreibung Deines nächsten Einsatzes eingeht, mußt Du Dich von Deiner Kommandobrücke aus schnell am Informationsbildschirm schlau machen.

Im Simulationsteil gibt es übrigens nur zwei Einsätze. Bei dem einen mußt Du Plutonium aus einem Flugzeugwrack bergen, bei dem anderen die Besatzung eines verunglückten Forschungsfahrzeuges retten. Du lernst hier auch, welches Schiff Du für Deinen jeweiligen Einsatz aussuchen solltest.

Insgesamt gibt es sechs Schiffe (siehe Kasten), jedes ist anders ausgerüstet und damit für spezielle Aufgaben einsetzbar. Eine falsche Entscheidung - und schon läufst Du Gefahr, daß der Feind Dein Fahrzeug atomisiert. Dann mußt Du zum Stützpunkt zurückkehren, Dir ein anderes Schiff

△ Der Speeder muß bei der Erkundung eines Tankerwracks einen Angriff abwehren.



SeaQuest DSV

CRAB

Dieses Fahrzeug ist nicht besonders nützlich. Es hat wenige Waffen und ist auch nicht sehr beweglich.



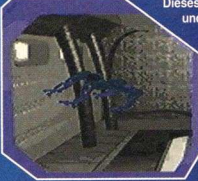
DARWIN

Sehr schnell, zugegeben. Hält aber leider feindlichen Attacken kaum stand.



HR PROBE

Dieses Fahrzeug hat Raketen und ein nettes kleines Schweißgerät. Du kannst es gut für Reparaturen einsetzen.



SPEEDER

Das ultimative Metzelfahrzeug. Ist mit Raketen und zielsuchenden Minen ausgestattet.



STINGER

Stinger kann sich in jede Richtung drehen und ist mit Raketen bewaffnet. Ist gut geeignet, um Wege durch die Level freizumachen.



TRUCK

Waffenmäßig nicht besonders gefährlich. Truck ist aber sehr robust und für viele schwere Einsätze geeignet.



aussuchen und wieder von vorne anfangen. Schiffe sind übrigens schweineteuer, Du solltest also rechtzeitig ein wenig Bargeld beiseite gelegt haben.

Deine Aufgabe ist es, Dich durch die Hierarchie der diversen UEO-Dienstgrade nach oben durchzuarbeiten. Nach jedem erfolgreich abgeschlossenen Einsatz gibt es eine Beförderung, bis Du es dann am Schluß bis zum Admiral geschafft hast. Diesen Dienstgrad muß Du nämlich haben, um den letzten Einsatz fahren zu können.

Am meisten Spaß macht es in diesem Spiel, die Tiefseewelt zu erforschen. Du bekommst hier die fast perfekte Illusion vermittelt, als befändest Du Dich einige hundert Meter tief in einer blauen Welt, in der hinter jedem Felsen ein Feind lauern kann. Mich persönlich hat am meisten gereizt, daß Du vor jedem Einsatz ein kleines Pilotfahrzeug vorausschicken mußt, das die Wassertiefe und die Feindlage checkt. Am interessantesten fand ich einen Einsatz, in dem Du aus einer einstürzenden Höhle ein havariertes Fahrzeug retten mußt, wobei Du Dich

▽ Die Unterwasserexplosionen sind besonders effektiv.



MARTIN

Jawoll, endlich mal wieder ein gutes Game, das mich von Anfang an an den Bildschirm gefesselt hat. Es war einfach eine Wonne, in diesem unterseelischen Wunderland umherzugleiten, auf Piraten zu schießen und in alle nur denkbaren Unterwasser-Fahrzeuge zu klettern, um den Frieden auf dem Meeresgrunde zu sichern. Die Grafik ist wirklich sehr gut, einige Darstellungen sehen sogar so gut aus, als ob sie gerendert worden seien. Malibu hat hier - und ich übertreibe nicht! - wirklich einen Renner produziert, der mich sowohl in meiner Vorliebe für Strategiespiele als auch für Shoot-em-Ups voll befriedigt. Es gibt hier so viele verschiedene Arten von U-Booten, daß wohl kaum jemand auch nach längerem Spielen über Langeweile klagen kann. Vielleicht liest ja irgendjemand diese Anregung: Es wäre toll, wenn dasselbe Programmiererteam auch Baywatch in ein Spiel umsetzen könnte.



ZEIGE MIR MAL DIE KOMMANDOBRÜCKE!

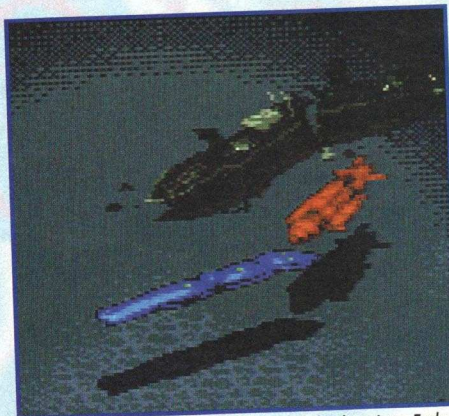
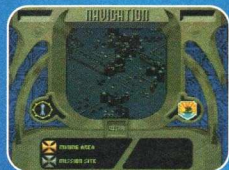


Auf dem Informationsbildschirm findest Du alle Befehle für Deinen jeweiligen Einsatz. Wenn eine Meldung aufblinkt, mußt Du sie Dir anschauen. Du kannst hier auch weitere Waffen erwerben!



Hier kannst Du das geeignete Fahrzeug für Deinen jeweiligen Einsatz aussuchen. Auf dem Informations-Bildschirm bekommst Du übrigens auch Hinweise darauf, welches für Deine Zwecke am besten ist.

Der Navigations-Bildschirm erlaubt es Dir, Deine Umgebung nach dem jeweiligen Ziel zu durchsuchen. Du drehst solange eine Kamera, bis Dein nächster Bestimmungsort aufleuchtet.



△ Bevor die SeaQuest Fahrzeuge aus dem havarierten Tanker herausholen kann, muß es erst die Piraten abwehren.

durch tonnenschwere Felsbrocken hindurcharbeiten muß. Nervenzerstehend!

Die Grafik und die Wassereffekte lassen sich nicht anders beschreiben, als daß man Zuflucht bei allen bekannten Klischees sucht: großartig, fantastisch, atemberaubend, exzellent, verblüffend. Das Spiel wird von Anfang bis zum Ende brillant präsentiert, wobei selbst die kleinsten Details präzise ausgearbeitet wurden.

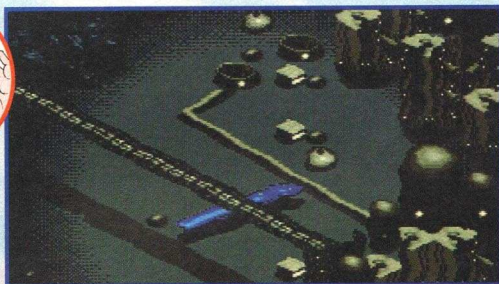
Jeder wichtige Aspekt der Fernsehserie kommt auch im Spiel vor. Es gibt hier alle Schiffe, alle Logos, sogar der Delphin Darwin wurde eingebaut. Die Schiffe bewegen sich so behäbig wie richtige U-Boote. Eines ist sicher, besser als Sculptured Software hätte niemand dieses Spiel programmieren können.

Das Spiel besteht aber nicht nur aus waagerechten Bereichen, die an ein Labyrinth erinnern. Es brilliert auch mit

PHILIP

Das Beste an SeaQuest ist wohl, daß die Programmierer das richtige Näschen für die abenteuerliche

Atmosphäre hatten. Du fühlst Dich bei diesem Spiel genau so, als ob Du wirklich auf der Kommandobrücke eines Unterwasserschiffes stündest. Und es elektrisiert Dich, wenn Du vor der Aufgabe stehst, eine Besatzung aus einer zusammenkrachenden Höhle herauszuholen. Die Grafik ist hervorragend, vielleicht manchmal ein wenig zu dunkel. Jedes einzelne Fahrzeug wurde aus dem Film heraus digitalisiert und ist dadurch sehr detailliert dargestellt. Ich liebe vor allem das Schiff, das mit einem Schweißgerät ausgestattet ist. Der einzige wirkliche Schwachpunkt des Spiels ist, daß die Kämpfe zwischen den Unterwasserschiffen und den jeweiligen Feinden zu simpel geraten sind. Bei diesen Kampfszenen sind alle Proportionen aus den Fugen geraten und darüber hinaus spielen sie sich auch noch schlecht. Das Spiel glänzt mit zahlreichen verschiedenen Einsätzen - es ist damit die perfekte Herausforderung nicht nur für Strategie-Freunde, sondern auch für die Fans der Fernsehserie.



△ SeaQuest steigt und sinkt mühelos auch in gefährlicher Umgebung.

einem sehr eindrucksvollen Navigations-Level in isometrischer Darstellung, in dem Du das Schiff über den Meeresgrund bewegen mußt. Die in diesem Level dargestellte Grafik gehört zu den besten, die ich je auf einem SNES gesehen habe. Allerdings gibt es auch eine Enttäuschung: Die Kämpfe sind nämlich eher in der Art von Space Invaders, als im Bewegungsstil eines U-Bootes dargestellt. Ich möchte doch sehr bezweifeln, daß ein U-Boot jemals in der Lage sein wird, wie ein Rennboot zu manövrieren.

Das Tüpfelchen auf dem I ist die Musik. Das aus der Serie bekannte SeaQuest-Motiv orgelt schon beim Einschalten des Spiels aus den Lautsprechern des Fernsehgerätes, wobei sich der Sound elegant dem gesamten Spielverlauf anpaßt. Hinzu kommen die Geräusche vieler Explosionen,

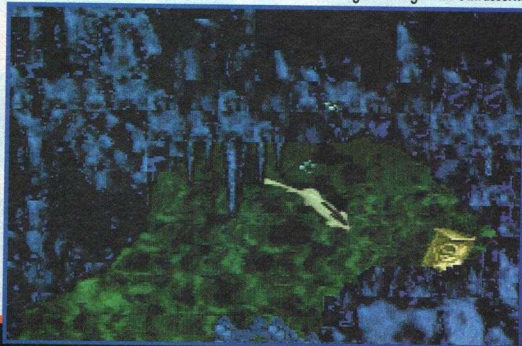


DAS TANKERUNG LÜCK

Einer der besten Level ist der, in dem der Öltanker loock schlägt. Du mußt erst mit dem Speeder die feindlichen Fahrzeuge ausschalten. Dann mußt das HR Probe die verschiedenen Löcher zuschweißen.



▽ Bei der Erforschung einer unterseeischen Höhle entdeckt Stinger ein großes Lager mit Giftfässern.



Alarmsignale, Blubbern und das Geleppse und Geschnarre der diversen Kontroll- und Steuergeräte auf der Kommandobrücke.

Normalerweise würde mich ein Spiel dieses Typs maximal fünf Minuten fesseln, bis dann der abendliche Spielfilm über die Grotze flimmert. Nicht so SeaQuest - das Spiel ist irgendwie anders, ohne daß man den Unterschied genau definieren könnte. Vielleicht ist es die Atmosphäre, oder die ständigen Überraschungen, die man beim Erforschen der Unterwasserwelt erlebt. Vielleicht ist es auch der Reiz, gegen Piraten zu kämpfen oder ein sündhaft teures Unterwasserschiff aufs Spiel zu setzen? Jedenfalls ist eines sicher: SeaQuest ist ein äußerst fesselndes Spiel, das kein Konsolenfan links liegen lassen sollte.



VERLAG
MALIBU GAMES
02161-92740

PREIS
ca. DM 129,-

ERHÄLTICH
JETZT

SPIELART
ABENTEUER-SIMULATION

KAPAZITÄT
16MBit
BESONDERHEITEN
PASSWÖRTER

STEUERUNG



BEWERTUNG

GRAFIK 91
SOUND 89
GAMEPLAY 87
DAUERSPASS 92

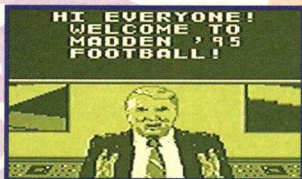
PROFAZIT

90

PETER



Die Firma THQ - neuerdings nennt sie sich ja gerne Malibu Games - hat sich verdammt angestrengt, die riesige Datenmenge von John Madden auf die winzige Cartridge für den Game Boy zusammenzuquetschen. Mich jedenfalls hat es überrascht, wie es den Programmierern gelungen ist, viele der vom SNES her bekannten Besonderheiten dieses Spiels zu bewahren. Es ist alles da, was man von einer erfolgreichen American Football-Simulation erwartet: Saisonabläufe, Mannschaften, Play-Offs.



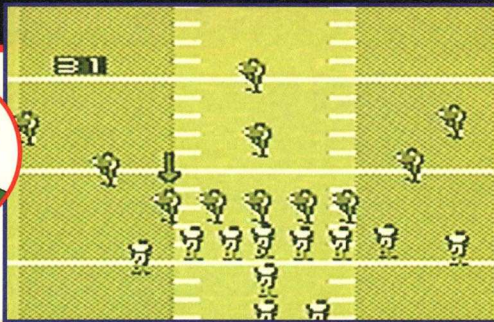
△ Sieht fast so aus wie Boris Jeltsin nach dem 15. Wodka.

Die Game Boy-Version von Madden '95 beginnt zwar mit einer großartigen Einleitungsszene - die grafische Gestaltung des weiteren Spiels kann jedoch keineswegs halten, was der Anfang verspricht. Das gilt weniger für den Super Game Boy, auf dem das Spiel stellenweise fantastisch aussieht: Pralle Farben und große Figuren erzeugen dort ein atmosphäregeladenes Spiel, das sehr viel Action überbringt und problemlos zu handhaben ist.

Großartig - solange man die Cartridge nicht in den ordinären Game Boy alter Bauart steckt. Die sonst so klaren und deutlichen Sprites verwandeln sich in dem kleinen grünlichen Fenster zu hin- und herhopsendem Ungeziefer, das sich so schnell bewegt, daß Du bald Muskelkater in der Augenmuskulatur hast. Bei einem derartig schnellen Spiel, in dem man unbedingt den Ablauf und jede Bewegung präzise verfolgen können muß, kann man unter diesen Umständen sämtliche Hoffnungen auf einen Titelgewinn aufgeben.



Im Super Game Boy macht Madden den allerfeinsten Eindruck. Das Spielfeld ist wunderbar hell und die Spieler heben sich sehr gut vom Hintergrund ab. Auch die Einführungsszenen sehen sehr gut aus.



Da ist dieser feiste Kerl wieder!



PHILIP



Der arme John Madden! Wenn man die Einleitung betrachtet, hat man den Eindruck, daß ihm gleich der Kopf von der Schulter fällt. Der Rest des Spiels ist ganz in Ordnung, die Spielabläufe sind brauchbar und die meisten Besonderheiten, die die SNES-Version zu bieten hatten (und die ich nie kapiert habe) finden sich auch hier wieder. Die Sound-Effekte sind nach meinem Geschmack gründlich mißlingen, sie hören sich jaulend an wie eine Bombe, die vom Himmel fällt. Möglicherweise war es auch so, denn die Figuren sehen aus, als ob sie durch eine Explosion der heftigeren Art zusammengedrückt wurden. American Football-Spieler hatte ich mir eigentlich anders vorgestellt! Aber in einem Spiel dieser Art kommt es wohl mehr auf die Strategie an, und die ist glücklicherweise voll in Ordnung. Madden ist mit Sicherheit das beste American Football-Spiel für den Game Boy.



VERLAG

MALIBU GAMES
02161-92740

PREIS

ca. DM 69,-

ERHÄLTLICH

JETZT

SPORTART

SPORTSIMULATION

KAPAZITÄT

4MBit

BESONDERHEITEN

PASSWÖRTER

STEUERUNG

FANGEN/WERFEN

SPIEL WÄHLEN

KEINE FUNKTION

BEWERTUNG

GRAFIK 59
SOUND 67
GAMEPLAY 70
DAUERSPASS 73
PROFAZIT

72

Das Nr. 1

Magazin

Spiele

Freaks!

SAT 1 AUF
JEDEN
SAMSTAG

GAMES WORLD

M A G A Z I N



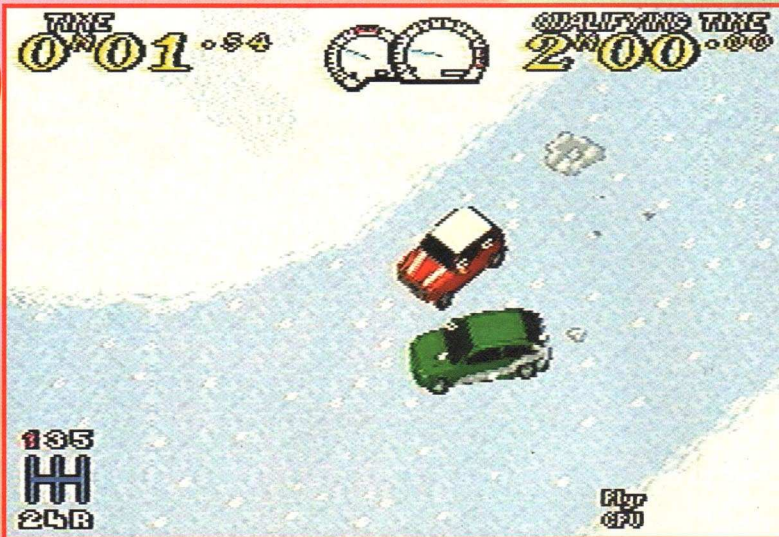
MARTIN



Mit Gelände-Rallies hatte ich nie etwas am Hut. Ab und zu sieht man im Fernsehen zwar eine Übertragung, in der man sich Interviews mit dreckbespritzten Fahrern anschauen kann - aber im warmen Fernsehsessel kann das wahre Rallye-Gefühl nicht aufkommen. Aber selber Rallye fahren? Nee, nichts für mich.

Es gab allerdings eine Ausnahme. Da durfte ich den schönen alten Opel-Kapitän eines Freundes fahren, geriet auf einer Dorfstraße auf Schneematsch ins Rutschen und planierte kurz den Vorgarten eines Wohnhauses, bis dann der schöne Opel bis zu den Radnaben im Dreck stand. Aber auch diese Erfahrung macht mich nicht gerade zu einem Experten für Rallye-Spiele.

Nach dieser langen Einleitung wirst Du sicher wissen wollen, worauf ich denn eigentlich hinaus will Okay, ich sage



△ Hier bretern die Astras über die Piste - gleich knallt's!

POWERDRIVE

Gib Gummi, Junge!

es
Dir: Seit fünf Tagen spiele ich jetzt ständig Powerdrive und ich kann immer noch nicht sagen, ob es das beste Autorennen für den SNES ist oder eine schlecht gemachte Crash-Simulation.

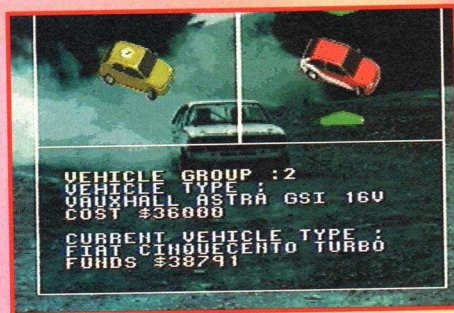
Du beginnst damit, daß Du Dir einen Wagen der Gruppe N aussuchst - einen Mini Cooper oder einen Fiat Cinquecento Turbo. Beide sind ziemlich langsam und kommen selbst auf trockenen Straßen schnell ins Schleudern. Nach einiger Zeit kannst Du Dir dann etwas bessere Autos wie den RS Cossie oder den Toyota Celica leisten.

Deine Aufgabe in diesem Spiel ist es, die Rallye durch



◁ Wenn Du es schaffst, mehr als 36.000 Dollar zu sparen, bevor Du nach Schweden kommst, kannst Du Dir eine dieser Schönheiten aussuchen.

△ Bei Dunkelheit fährst Du mit Scheinwerfern, aber die sind ziemlich nutzlos, denn sie leuchten nur ein paar Meter weit.



PETER

Immer wenn ich mir Software von einer Drittfirma besorgen muß, statt sie mir vom Softwarehaus schicken zu lassen, werde ich skeptisch und frage mich, was die Firma mit einem solchen Versteckspiel wohl verbergen will. Im Falle Powerdrive muß ich sagen, daß es offenkundig sehr wenig zu verbergen gibt. Es ist ein erstklassiges Spiel - obwohl der Spielablauf manchmal spürbar stockt und die übersensible Steuerung den Spieler schnell zum Wahnsinn treiben kann. Powerdrive steht weit über den Spielen, die US Gold in letzter Zeit herausgebracht hat. Tatsache ist jedoch, daß ich gleich wieder an der Konsole sitze und meinen Audi durch enge Haarnadelkurven röhren lasse.



acht Länder zu gewinnen. Auf der Strecke geht es über normale und matschige Straßen, durch Wüsten und Schnee. Auf jedem Gelände werden Deine Fahrkünste bis an Deine Leistungsgrenzen erprobt, wobei die Schneestrecke wohl die größte Herausforderung sind.

Zu Beginn war ich sehr unzufrieden mit der Bedienung der Wagen. Sobald Du Gas gibst, drehen die Vorderräder nach rechts und schon landest Du in der nächsten Hecke. Aber man gewöhnt sich bekanntlich an allem, selbst am Dativ. Die Grafik ist durchschnittlich - nicht gut, nicht schlecht. Auf den Waldstrecken findest Du in unregelmäßigen Abständen einige wenige Bäume und mit viel



< In diesem Spiel kannst Du auch an Geschicklichkeitswettbewerben teilnehmen - etwa rückwärts auf vereistem Asphalt einparken.

Glück entdeckst Du hier und da sogar einen Zuschauer. Die Autos sind gut animiert, am besten ist wohl der Toyota Celica gelungen.

Bei diesem Spiel ist es wichtig zu wissen, daß Übung den Meister macht. In den ersten fünf Minuten rast Du auf jede Mauer und in jede Hecke, aber sobald Du den Bogen raus hast und behutsamer steuerst, kannst Du mit einem eleganten Powerslide jede Kurve nehmen.

Powerdrive beweist sich als das einzige gute Rallye-Spiel für das SNES, wenn man mal Big Run beiseite läßt. Die Autos reagieren überraschend geschmeidig, sobald Du die Bedienung beherrscht. Selbst die Wetterbedingungen haben ihre Auswirkungen auf die Fahrtechnik.

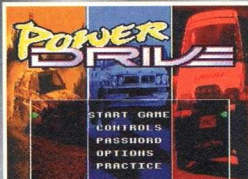
Natürlich haben Renn-Simulationen auch immer ihre Schwachstellen. Und leider hat Powerdrive davon eine ganze Menge abbekommen. Zum einen ist die Bedienung zu sensibel eingestellt, so daß manch ein Spieler im ersten Zorn dazu neigen könnte, das Joypad zu zertrümmern. Zum anderen weigern sich die Autos hartnäckig, geradeaus zu fahren. Es gibt auch einige Verzögerungen des Spielablaufs, wenn beim Nacht-Rennen zwei Wagen zugleich auf dem Bildschirm sind. Lästig ist auch, daß das Paßwort viel zu lang ist. Geärgert hat mich ferner, daß der vom Computer gesteuerte Gegner prompt meine Karosse rammt und dabei auch noch als Sieger davonkommt. Mist!

Zum Glück macht es jedoch einen ungeheuren Spaß, durch acht Länder über die Piste zu brettern und an dem Wettbewerb "Nachwuchsfahrer des Jahres" teilzunehmen. Trotz anfänglicher Frustration ist Powerdrive ein Spitzenspiel - auch wenn es die Spielbarkeit von Mario Kart bei weitem nicht erreicht. Aber vielleicht läßt sich US Gold noch einmal etwas einfallen ...



PHILIP

Ich war richtig aufgeregt, als ich mich zum ersten Mal vor das Spiel setzte. Meine ersten Kommentare sollten wir aber besser nicht abdrucken - die sensible Steuerung des Spiels hat mich so rasend gemacht, daß mir immer neue Verbalinjuriere einfelen. Mein Mini Cooper eierte von der einen zur anderen Seite, so daß ich ständig das Gefühl hatte, daß er im nächsten Moment ausbricht und sich in die Böschung bohrt. Übung macht aber bekanntlich den Meister - nach kurzer Zeit hatte ich heraus, wie ich den Wagen halten und sogar siegen konnte. Sicher, manches ärgert mich heute noch - etwa die Stockungen im Spielablauf, der gräßliche Sound und die Wiederholungen von Spielszenen. Wenn man aber mit der nötigen geistigen Reife und Abgklärtheit über diese Kleinigkeiten hinwegsieht, dann hat man sehr viel Spaß mit diesem Spiel.



VERLAG

US GOLD
05241-29843

PREIS

ca. DM 129,-

ERHALTLICH

JETZT

SPIELART

RALLY SIM

KAPAZITÄT

8MBit

BESONDERHEITEN

KEINE

STEUERUNG

KEINE FUNKTION

KEINE FUNKTION



BEWERTUNG

GRAFIK 82
SOUND 58
GAMEPLAY 78
DAUERSPASS 85

PROFAZIT

79



△ Oh-Chans Popoon hat sich Heberes PoroPoro vorgeknöpft. Ich könnte ausrasten!

HEBE-WIE?

HEBEREKE
Er könnte eine Ente sein... glauben wir. Jedenfalls ist er der Held und hat eine Pudelmütze.
CHARGE ATTACK
Hebe erscheint und knackt mehrere Reihen seiner Popoons.
CUT-THROAT ATTACK
Unser Kerlchen schüttet eine Ladung PoroPoros ins gegnerische Spielfeld.

JENNIFER
Ein wandelnder Seeteufel? Sieht mir verdächtig danach aus.
BOOM BOMB ATTACK
Er entladet sich seiner Popoons mit gezielten Bombenwürfen.
ZAP ATTACK
Damit wird das gegnerische Spielfeld kurzfristig eingefroren. Die aufgetauten Popoons fallen später alle auf einmal herunter.

OH-CHAN
Entweder ist sie eine Katze oder ein Transvestiten-Hund. Niedlich und ziemlich verrückt.
TAIL KICK
Oh schiebt ihre unteren Popoonreihen ganz großzügig in das gegnerische Feld hinüber.
HOCK SOLID ICE ATTACK
Friert die gegnerischen Blöcke ein. Sie sind dann schwer loszuwerden.

SUKEZAEMON
Dieser Kerl sieht aus wie ein Geist. "Who you gonna call...!"
SUKE 10 TON HAMMER
Macht Sukes fiese Popoons dem Erdboden gleich.
EYE POPPING ATTACK
Wie der Name schon vermuten läßt, treten bei dieser Attacke tatsächlich seine Augen hervor und laufen unter den Popoons des anderen Spielers Amok. Lieht!



△ Im Story Mode muß sich Hebe mit anderen Verrückten herumschlagen.

▽ Im Turniermodus können bis zu acht Spieler teilnehmen. Bringe Deine Freunde mal so richtig zur Weißglut, bis sie mit japanischen Kraftausdrücken um sich schmeißen.



▷ Aufgetürmte Popoons und PoroPoros füllen das Spielfeld und lösen sich gnädig in Wohlgefallen auf.



PHILIP



Hebereke's Popoon ist ein weiterer Neuzugang zur ständig wachsenden Liste der Puzzlegames im Tetris/Puyo Puyo-Stil. Im Moment sieht's so aus, als könnte tatsächlich jede Videospielfigur eine Hauptrolle in einem dieser Games spielen. Mario, Yoshi und Wario haben's schon gemacht, und Bomberman und Twinbee haben auch schon ernste Absichten bekundet. Kein Zweifel, in Bälle werden wir wohl auch mit einem Mortal Kombat-Puzzler rechnen können...

Die Spielidee ist altbekannt - Dinge fallen vom oberen Bildschirmrand herab, und Du mußt sie so anordnen, daß sie bestimmte Formationen bilden und dann verschwinden.

Die fallenden Objekte in diesem Spiel sind kaugummihähnliche Wesen (eben jene ominösen Popoons), die Du in gleichfarbige Reihen zu drei Stück oder mehr anordnen mußt, woraufhin die Popoons ein ziemlich beleidigtes Gesicht machen und wegplatzen.

Aber natürlich gibt es hier auch falsche Fußtizer. Sie kommen in Form abgetrennter Köpfe (hey, vielleicht ist es doch MKII), die sich PoroPoros nennen und die immer dann

MARTIN



Das ist echt verrückt. Genausoweg könnte ich im Sechseck springen und brüllen: "Bring diesen Knubbel um!" Das würde mehr Sinn ergeben, als dieses Game hier zu spielen. Aber es macht Spaß, wenn man mal außer acht läßt, daß es sich hierbei um einen eindeutigen Abklatsch eines halben Dutzends anderer Puzzlespiele handelt (z. B. Tetris). Wenn Du auf japanischen Humor abfährt (wozu ein Europäer wohl erst nach langjährigem und ausgiebigem LSD-Mißbrauch in der Lage ist), wird Dir das Game sicherlich bestens gefallen. Eine prima Cartridge, um die Zeit totzuschlagen. Allerdings hätte ich den Spieltext gerne in deutscher Übersetzung gesehen...

Hebereke's POPPOON

Alles Gute kommt von oben!

erscheinen, wenn Dein Gegner eine Reihe Popoons losgeworden ist. Die PoroPoro nehmen die Farbe der soeben geplatzen Popoons an, mischen sich unter Deine Popoons und können nur dann entfernt werden, wenn Du einen Popoon gleicher Farbe neben sie platzierst. Soweit alles klar?

Wenn nicht, keine Panik - das Game ist deutlich leichter zu spielen, als zu beschreiben. Komplexer wird's allerdings mit der Option der Special Attacks, die aktiviert wird, wenn mehrere Gruppen von Popoons gleichzeitig aufgelöst werden.

Hebereke's Popoon hat drei verschiedene Spiel-Modi. Der Game Mode ist eine Popoon-Party zu zweit, wo Du gegen einen anderen Spieler oder den Computer antreten kannst. Im Elimination Mode kannst Du ein Turnier für bis zu acht Spieler ausrichten, und im Story Mode darfst Du die Abenteuer des titelgebenden Hebereke miterleben. Der trifft auf allerlei verrückte Wesen, die sich ihm in den Weg stellen und dumm daherschwätzen. Der einzige Weg,



△ Wumm! Sukezaemon räumt mit seiner Spezialattacke im Monty Python-Stil den Bildschirm auf.

um an ihnen vorbeizukommen, ist es, sie zum Wettlaufen herauszufordern. (Okay, stimmt nicht ganz.)

Da das Spiel große Ähnlichkeiten zu Super Puyo Puyo aufweist, kann man Popoons Gameplay am besten beurteilen, wenn man die beiden Spiele miteinander vergleicht. Da Du bei Popoon nur Dreierreihen bilden mußt, ist das Game im Anfangsstadium schneller. Aber auch weniger strategisch, denn es ist schwieriger, geschickte Kettenreaktionen zu konstruieren (weil sich die Teile meist schon auflösen, bevor Du was zustande gebracht hast).



△ Und wieder ein Sieg für die Pudelmütze! Wie Du siehst, war unser Testexemplar mit englischen Untertiteln versehen, Gott sei Dank!

PETER

Oh nein! Sind sie nicht einfach zum Kotzen, diese klickenden, heilungsgespeisten Stimmchen, die scheinbar aus jedem japanischen Spiel herausprühen, welches eine knuddelige Hauptfigur hat? Popoon ist voll davon, und mir wird auch schon wieder übel. Abgesehen von dem schrecklichen Namen ist Popoon ein großartiger Spaß und macht zu zweit am meisten Bock. Die Action im Tetris-Stil gehört mit zum besten, was ich bislang bei Spielen dieser Art gesehen habe - diese Blobs kommen wie ein Hagelschauer vom Himmel! Dennoch finde ich Puyo einen kleinen Tick besser.

Die Special Attacks eröffnen eine neue Dimension, die man bei Puyo Puyo vergeblich sucht. Aber Puristen könnten sich daran stoßen. Weil die PoroPoros nicht ganz einfach zu beseitigen sind, wird das Spiel deutlich schwieriger, sobald sich die Popoons in die Höhe stapeln.

Alles in allem ist Hebereke's Popoon etwas zufallsbestimmter als Puyo Puyo, und kann deshalb auch nicht ganz so befriedigen. Das Spiel macht jedoch Spaß und wird sicherlich viele Freunde finden. Für mich ist jedoch Super Puyo Puyo immer noch erste Wahl, wenn's um diese Art Spiele geht.



VERLAG

MITSUI
040-356080

PREIS

ca. DM 129,-

ERHÄLTICH

JETZT

SPIELART

PUZZLE

KAPAZITÄT

16MBit

BESONDERHEITEN

8 SPIELERS

STEUERUNG

NACH LINKS
DREHEN

NACH RECHTS
DREHEN

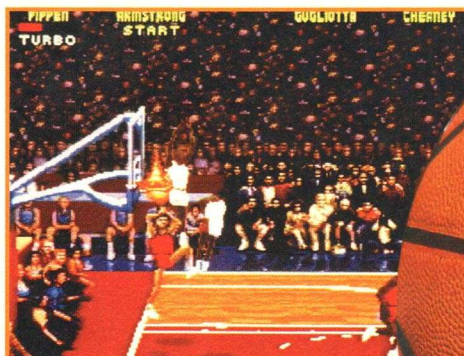


BEWERTUNG

GRAFIK 75
SOUND 85
GAMEPLAY 90
DAUERSPASS 82

PROFAZIT

88



△ Diesen Effekt gab es auch schon in der alten Version.

Es ist nun ein gutes Jahr her, daß unsere erste Super Pro-Ausgabe wie eine Bombe in die Zeitschriftenläden einschlug und Splitter, zerfetzte Konkurrenzblätter sowie bewundernde Blicke hinterließ. In diesem einen Jahr haben wir sehr viele Spiele getestet und uns dabei über viel Schrott geärgert. Es gab aber auch viele gute Spiele - mit an der Spitze liegt ohne Zweifel NBA Jam..

Auch heute noch sitzen die Jungs und



Mädchen von Super Pro zur Mittagszeit mit heißen Köpfen vor dem Bildschirm und spielen NBA Jam. Da werden dann jede Menge "Körbe" geworfen, da hüpfen die Spieler auf ihren

Sesseln vor Aufregung auf und ab, da jöhlt das Publikum. Und manchmal, wenn sie sich unbeobachtet glauben, spielen sie auch noch während der Dienstzeit weiter. (Wehe, ich



TOURNAMENT EDITION

AUF EIN NEUES!

erwische einen! Der Chef)

Gute Dinge kommen aber selten alleine - so auch in diesem Fall. Es gibt nämlich jetzt eine Neuausgabe, die NBA Jam: Tournament Edition (Wettbewerbsausgabe, auf deutsch).

Und wofür sollen wir uns jetzt entscheiden?

Das neue Spiel ist weniger eine Ergänzung des alten als ein komplettes, eigenständiges Game.

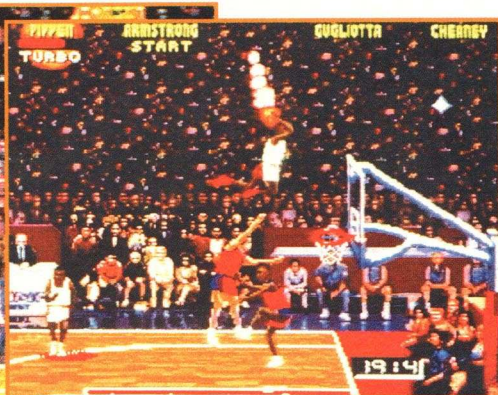
Und wer das alte Spiel schon hat, sollte sich gar nicht erst mit Gewissensqualen plagen, ob er auch das neue kaufen soll. Unser Rat: Weder fragen noch grübeln - kaufen!

Die wichtigste Neuerung in NBA Jam: Tournament Edition ist, daß es drei neue

36 1ST HALF STATS: 37			
 MURPHY	PTS:	11	14
	PTS:	3	1
	PTS:	3	1
	PTS:	3	1
	PTS:	3	1
 CPU	PTS:	14	14
	PTS:	3	1
	PTS:	3	1
	PTS:	3	1
	PTS:	3	1
 WEBER	PTS:	1	0
	PTS:	2	1
	PTS:	0	0
	PTS:	0	0
	PTS:	0	0
 THAPBURN	PTS:	4	0
	PTS:	3	0
	PTS:	2	0
	PTS:	1	0
	PTS:	0	12

Mannschaftsmitglieder gibt.

Während das Originalspiel noch mit zwei Spielern auf jeder Seite auskommen mußte, kannst Du hier drei bis fünf Leute aufs Feld schicken - das heißt, mit fünf Spielern kannst Du ein Original-Match nachspielen. Du kannst die Spieler nach Wunsch mit



△ Wie, zum Teufel, soll man so einen Wurf aufhalten?

▽ Diesen neuen Sprung mußt Du einmal ausprobieren haben!

bestimmten Fähigkeiten ausstatten, die Du individuell einstellen kannst: Geschwindigkeit, die Geschicklichkeit beim "Dunk" (das heißt so, wenn der Spieler den Ball von oben in den Korb legt), Körperkraft, Blocken, Würfe von der 3-Punkt-Linie aus, Pass, Ball wegnehmen, greifen. Hiermit hast Du ein ganz anderes Spektrum an Eigenschaften, als im ersten Spiel: dort gab es nämlich nur vier Einstellmöglichkeiten.

Die Spieler können jetzt auch verletzt werden, wenn sie im Eifer des Gefechts mit

jemandem aus der Gegenmannschaft zusammenrasseln. Auch für solche Fälle haben die Programmierer vorgesorgt: Du kannst nämlich Spieler nach dem ersten oder zweiten Drittel auswechseln. Doch damit ist die Liste der Neuerungen noch nicht abgehakt. Es gibt zusätzlich noch befristete Power-Ups, mit denen ein schwacher Spieler stärker wird oder ein starker Spieler sich zum Supermann entwickelt.

Das ist aber bei weitem noch nicht alles. Es gibt neun Dunk-Einstellungen (die alten

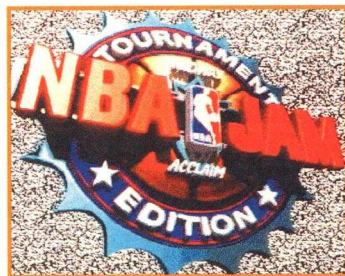
sind erhalten geblieben) sowie 36 versteckte Spielfiguren, die Du erst einmal suchen mußt. Du kannst dann, wenn Du willst, in die Rolle einer dieser Figuren schlüpfen. Und schließlich gibt es noch einen Bonus - für den Fall, daß Du alle 27 NBA-Mannschaften besiegt hast. Dann darfst Du nämlich gegen Mannschaften antreten, die sich aus den besten Spielern aller Teams zusammensetzen.

Zu den Neuerungen zählt ferner, daß jedes einzelne Team auch zu zweit gespielt werden kann. Es gibt also keine Entschuldigung mehr, wenn Du besiegt wirst - außer, daß es der Gegenmannschaft gelungen ist, den Hot Spot zu besetzen: Wenn Du nämlich von dieser Stelle aus einen "Korb" wirfst, steigt Deine Punktzahl in astronomische Höhen.

Es ist nicht zu übersehen, daß NBA Jam: Tournament Edition die wohl reichhaltigste Nachfolgeversion zu



einem schon erfolgreichen Spiel ist. (Vielleicht einmal von Mortal Kombat II abgesehen.) Wer regelmäßig sein Geld an den Spielmaschinen in den Spielhallen verplempert, wird NBA Jam: Tournament Edition sicher schon kennen - aber jetzt kommt es auch für das SNES heraus, und zwar im März. In der nächsten Ausgabe von Super Pro gibt es dazu einen prallen Review!





△ Wenn die Dorfbewohner von der Wasserstelle zurückkehren, werden sie schnell erkennen, daß der blutige Krieg keine Gnade kennt.

PHILIP



Frisch das MG aus der Tasche gezückt und auf zu einem Trip ins Tal des Todes! Cannon Fodder ist vollgepackt mit Gewalt und hirnlosen Verstümmelungen. Aber es steckt auch die aufregendste Balleraction drin, die mir seit langem begegnet ist.

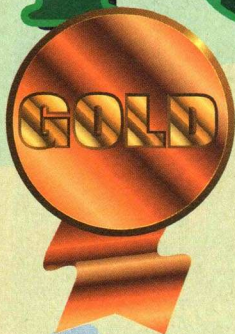
Als das Spiel vor 18 Monaten für den Amiga erschien, war ich echt heiß drauf, und mit der SNES-Version sieht es bei mir nicht viel anders aus. Eine pixelperfekte Konversion in jeder Hinsicht! Aber warum mögen Leute diese Art von Spielen?

Die Sprites sind winzig (wie bei allen Sensible-Spielen). Deine Soldaten laufen wie wirre Ameisen mit Maschinenpistolen durch die riesigen Levels. Eine Handlung in dem Sinne gibt es nicht Du wütest mit Deinen Truppen durch 24 Levels mit ansteigendem Schwierigkeitsgrad (insgesamt über 100 Stages) und vernichtest alles, was Dir in die Finger gerät: Häuser, gegnerische Truppen, Brücken, Fahrzeuge - alles wird zertrümmert und geröstet in Deiner unersättlichen Gier nach immer größeren Getzeln.

Der Hauptgrund für Cannon Fodders Erfolg ist die sofortige Zugänglichkeit des

CANNON FODDER

In der Sonne bleichen!



▷ Kicks und Punches helfen hier wenig. Was Du brauchst, sind hochmoderne Raketenwerfer.





△ Je mehr Feinde ein Soldat getötet hat, desto größer auch sein Grabstein - Gerechtigkeit auch nach dem Tode!

△ Den wilden Haufen hat der Wahnsinn gepackt - sie zerstören den Zaun, der die Latrinen umgibt!

Gameplays. Die Steuerung ist unglaublich simpel - Du dirigierst den Pfeil, drückst eine Taste auf der Maus oder dem Joypad, und Deine Leute werden lässig alles in ihrer Reichweite befindliche aus dem Bild pusten. So einfach ist die Sache!

Zu Beginn sind die einzigen Feinde, die Du zerstören mußt, ganze drei Soldaten, die nur allzu willens sind, sich von Deinen sadistischen 9mm-Garben umnieten zu lassen. Immerhin hast Du hier die Möglichkeit, Dich mit der "Point & Click"-Methode anzufreunden, mit der Du die Bewegungen und das Schießen steuerst. Auf dem Joypad läuft das nicht so ganz glücklich, aber Du hast auch die Möglichkeit, eine Maus anzuschließen. Astrein!

Die Steuerung funktioniert wie folgt: Ein Knopf/eine Taste sagt Deinen Truppen, wo sie hingehen sollen, der/die andere krümmt die Finger am Abzug. Ein Schlüsselement des Spiels ist, daß Du während des Laufens nicht nur geradeaus schießen kannst. Wie bei Wild Geese, The Dirty Dozen und Where Eagles Dare kannst Du loslaufen, um Dich hinter einem Gebäude zu verstecken, und währenddessen in alle Richtungen auf Deine Verfolger schießen. Wenn Du schon mal



△ Geh doch in die Armee! Reise in exotische Länder, bestaune niedliche Wassertiere und leg' sie um!

Smash-TV gesehen hast, weißt Du, wie gut dieses System funktioniert.

Während Du Dich so vorarbeitest und die Levels immer größer werden, muß sich auch Deine Soldatenhorde vergrößern. Drei, vier oder gar fünf Bataillone sind allezeit scharf darauf, die gegnerischen Guerillas in die ewigen Jagdgründe zu schicken.

Gibt es etwas Spaßigeres, als vier stämmige Kerle zu steuern, die mit ihren satten Maschinengewehrsalven den Feind in Stücke zerlegen oder aus dem Hubschrauber heraus den Boden mit ihren M-60 beharken? Das ist das wahre Leben! Apokalypse Now!

Einer meiner Lieblingszeitvertreibe

ist es, in einem der Schneeelevels in den Schlitten zu springen, rücksichtslos durch die vereisten Einöden zu brettern und jedem, der sich mir in den Weg stellt, die Beine zu amputieren. Das Problem ist nur, daß Du letztendlich unter Raketenbeschuß einen ziemlich gewagten Sprung über den Fluß machen mußt, um auch die letzten Feinde noch zu erwischen. Echt hart!

Im Schlitten kannst Du Deine Waffen leider nicht benutzen, aber dafür im Hubschrauber, den Du im Dschungel oder später auch im Sumpfland findest. Wenn Du erstmal in einem dieser Vehikel sitzt, gibt es nicht mehr viel, worum Du Dich sorgen müßtest. Zumindest, solange Du die Raketenwerfer, die am Boden lauern, rechtzeitig unschädlich

DEUTLICH BESSER

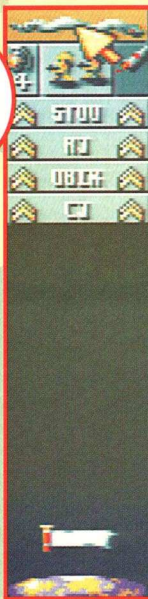


Mit der Maus macht Cannon Fodder sogar noch mehr Spaß. Es läuft schneller, die Steuerung ist akkurater, und offensichtlich ist es genau das, wofür das Spiel ursprünglich konzipiert wurde. Hole Dir eine Maus, wenn Du kannst. Der Unterschied lohnt die Ausgabe.

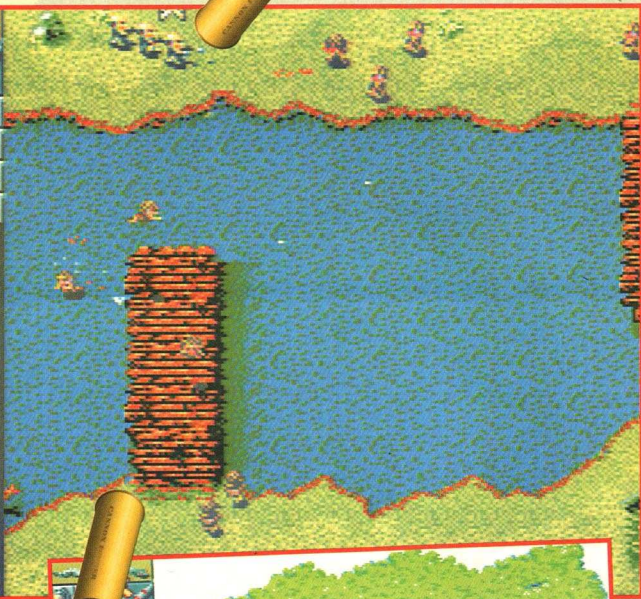
MARTIN



Cannon Fodder ist verstümmel-tastisch gut! Pure, gadenlose Gewalt vom Allerfeinsten, Blutvergießen um der reinen Lust willen, die ultimative Ballerorgie für alle geistig unausgeglichene. Und ich liebe es. Ich kann mich an kein anderes Game erinnern, das den Sadisten in mir so hervorgekehrt hat wie dies hier. Nenne mir ein anderes Spiel, wo Du den Gegner erst waidwund schießt und ihn dann gaaanz langsam mit Kugeln spickst, während er sich stöhnend im Wüstensand wälzt. Die Vielzahl der Einsätze und die Verschiedenartigkeit der Gelände ist überzeugend, und das beste von allem ist, wenn Du mit dem Raketenwerfer eine Gruppe Soldaten, die in ihrer Hütte Karten spielen, hochgehen läßt. Die Schlittenlevels sind nervig, denn es ist schwierig, die Dinger zu steuern, und es ist sooooo frustrierend, wenn Deine ganze Gruppe mit einer einzigen Bombe hoppsgenommen wird - aber so ist halt das Leben...äh, der Tod. Kauf Dir Cannon Fodder und gönne Dir eines der besten Ballerspiele aller Zeiten. Noch mehr Spaß als ein Einmarsch im Irak!



△ Das Blut fließt in Strömen, als Deine Leute versuchen, einen Unterstand (ganz rechts unten) einzunehmen.



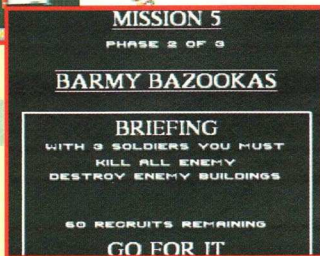
△ Viva El Presidente! Nachdem er in seinem Keller auf Öl gestoßen ist, träumt dieser Irre von der Welt Herrschaft.

Mit den großen, rotierenden Kanonentürmen kannst Du Deiner Zerstörungswut freien Lauf lassen. Darüberhinaus steht Dir ein endloses Repertoire interessanter Geräte zur Verfügung, mit dem Du sicherstellen kannst, daß niemand lebend davonkommt. Seit den Tagen von Commando ist Kampfgeist nicht mehr so perfekt wiedergegeben worden. Vorsicht, Pazifisten, CF ist nichts für Zartbesaitete.

Soweit ist Cannon Fodder also ohne Zweifel ein tierisches

Ballerspiel, aber es wurde auch ein kleines Strategieelement eingefügt. Jedesmal, wenn ein Soldat erfolgreich von seinem Einsatz heimkehrt, wird die Zahl seiner Opfer addiert und der Soldat wird zum nächsthöheren Rang befördert. Dadurch erhöht sich seine Geschwindigkeit im Gelände, seine Treffsicherheit sowie die Reichweite seiner Waffe.

Sollte er im Kampf getötet werden, erscheint er augenblicklich auf der langen Liste der Gefallenen, und ein angemessener Grabstein wird auf



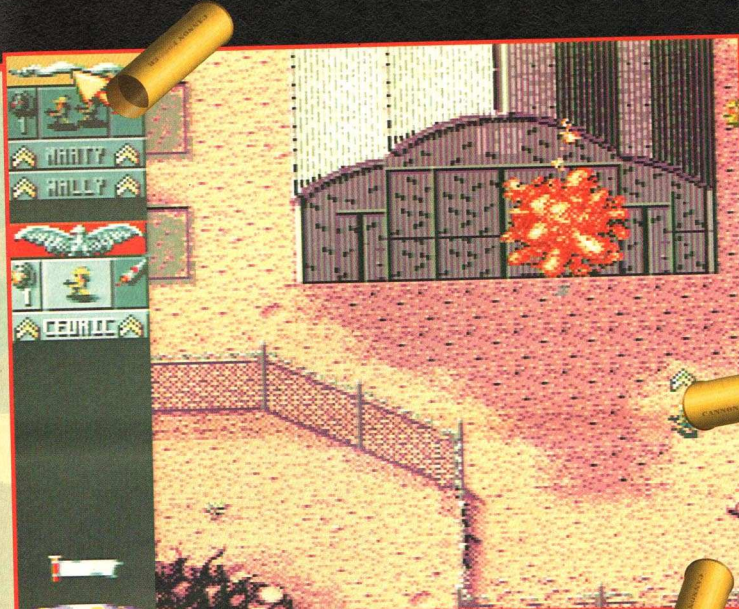
△ Schöne weiße Winterwelt...

dem Heldenhügel errichtet. Glücklicherweise hat Sensible Software eine Paßwort-Speicherfunktion integriert, die aktiviert wird, wenn Du auf dem Heldenhügel (Hero's Hill) Select drückst. Das bedeutet, daß Du für jeden Level verschiedenste Strategien

ausprobieren kannst, bis Du die optimale gefunden hast.

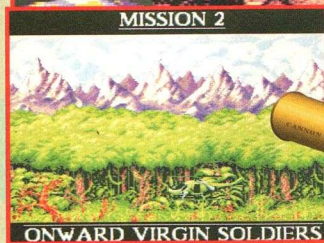
Ein weiterer wichtiger Aspekt des Spiels ist die Möglichkeit, Deine Gruppe aufzuteilen, um sie einzeln an die Front zu schicken. Warum sollten Deine Leute auch Kampferfahrung sammeln, nur um schließlich von einer glücklichen Rakete, die Dir auf die Füße fällt, allesamt vernichtet zu werden?

In den ersten Levels ist es zwar noch nicht unbedingt erforderlich, diese Methode anzuwenden, aber bei einigen der späteren Levels wirst Du sie nicht mehr missen wollen - Du schickst



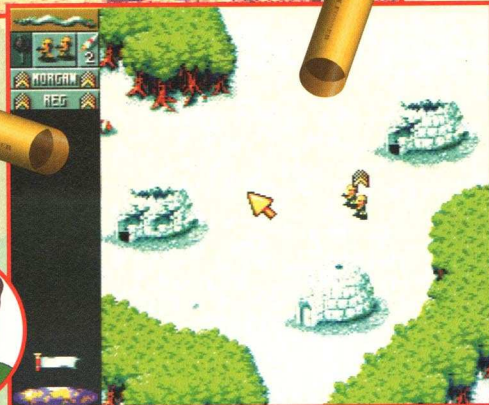
◁ Sieht aus, als würde in diesem Hangar etwas wirklich Wichtiges versteckt sein, wenn schon ein Kerl mit Raketenwerfer auf dem Dach Wache schiebt.

▽ Solange Deine Taschen immer voll Munition sind, kann Dir nicht allzuviel passieren.



PETER

Was für ein exzellentes Game! Eine nützliche Meßlatte, mit der ich die Spielbarkeit eines Games zu ermitteln pflege, ist festzustellen, wie lange es mich des Nachts auf den Beinen zu halten vermag. Cannon Fodder hat mich tatsächlich lange wachgehalten. Eine klassische Mischung aus Einfachheit und Tiefgang. Sensibles neuer Titel macht noch mehr Spaß, als Clint zu bewundern, wenn er die halbe Wehrmacht niedermäht, ohne seine MP auch nur einmal nachzuladen. Bei Metal Marines fehlte mir seinerzeit das strategische Element, aber Cannon Fodder ist der taktische Traum eines jeden Sofagenerals. Kreise den Gegner ein, mache die Aufklärer unschädlich, greife von allen Seiten an, schicke frische Rekruten mit Selbstmordkommandos in den sicheren Tod...brillant! Cannon Fodder ist ein tolles Actiongame im Commando-Stil, das mehr Todesschreie enthält, als alle anderen Games seit Beach Head 2 auf dem C64. Selbst ohne Maus läuft das Spiel so flüssig wie ein Faß Erdbeersirup. Die 24 langen und fesselnden Einsätze bieten wirklich alles, was Du Dir nur wünschen kannst. Erstklassig!



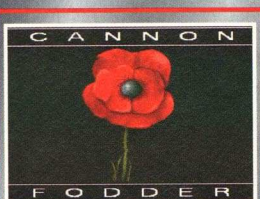
ein Bataillon voraus, um den Weg freizumachen, und läßt dann Deine höherrangigen Offiziere mit ihrer höheren Reichweite und Treffsicherheit nachpreschen, um den Rest zu erledigen.

Eines der besten Features von Cannon Fodder ist die künstliche Intelligenz. Es ist schon eine echte Herausforderung, die gegnerischen Truppen auszutricksen (selbst wenn einige sich als im Wasser sitzende Enten getarnt haben), und nie weißt Du, was Dich hinter der nächsten Ecke erwartet.

Die klug angelegten Landschaften sorgen für die dichte Atmosphäre dieses Spiels. Schnee, Dschungel, Wüsten und Sümpfe (um nur ein paar zu nennen) halten das Gameplay frisch und spannend. Besonders hat mir die Interaktivität der Levels gefallen - Du kannst über Seen schwimmen, Dich im Treibsand festsetzen oder auch nach möglichen Feinden Ausschau halten. Fantastisch!

Cannon Fodder ist erstklassig und eines der besten Kriegsspiele, die ich seit den Tagen von Beach Head für den Spectrum gespielt habe. Es ist irre berauschend und sadistisch fesselnd - ein ideales Ventil für aufgelaute Frustrationen, die noch von den unerwarteten weihnachtlichen Besuchen entfernter Verwandter herrühren.

Keiner der vielen Pfennige, die Du für Cannon Fodder bezahlst, geht an die Kriegsgräberfürsorge, alles steckt sich Firma Virgin in die Tasche. Na gut, soll'n sie's behalten, sie haben's verdient. Ein brillantes Spiel!



VERLAG

VIRGIN

040-391515

PREIS

ca. DM 129,-

ERHÄLTICH

JETZT

SPIELART

SHOOT-'EM-UP

KAPAZITÄT

16MBit

BESONDERHEITEN

PASSWÖRTER

STEUERUNG

KEINE FUNKTION

KEINE FUNKTION



BEWERTUNG

GRAFIK 84

SOUND 84

GAMEPLAY 91

DAUERSPASS 90

PROFAZIT

91

PETER



Mein lieber Schwan, jetzt darfst Du ein Stück Games-Geschichte miterleben: Ein Spiel, das auf einem Kinofilm basiert, kommt

noch vor dem Film selbst auf den Markt!

Pagemaster ist - wenig überraschend - eine Plattform-Chose, in der Du die dankbare Rolle des jungen Bücherwurms Richard Tyler übernimmst, der sich nach einem schlechten Tag in einer geheimnisvollen Bücherei in einer bizarr anmutenden Fantasiewelt wiederfindet.

Gefangen in einer verrückten Geschichte (möglicherweise ein Huxley) mußt sich Richard durch 37 Levels hindurcharbeiten, die ihn durch drei vollkommen verschiedene Kapitel führen: Horror, Abenteuer und Fantasy, um schließlich wieder in seine wirkliche Welt zurückkehren zu können.

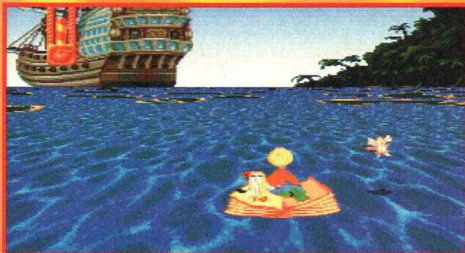
Vor Überraschungen bist Du bei diesem Game eigentlich ziemlich sicher, es gibt lediglich ganze Wagenladungen voll häßlicher Wesen, mit denen Du Dich auseinandersetzen mußt, außerdem Bonusobjekte zum Einsammeln und Benutzen und die übliche Palette an Geheimräumen, die es zu entdecken und zu erobern gilt.

Die Grafiken sind hell und farbenfroh mit abgefahrenen Gegnern, die Dich aus allen Himmelsrichtungen angreifen und einigen sehr schönen Mode 7-Flugabschnitten. Die Hauptfigur hat zwar durchaus eine gewisse Ähnlichkeit zum schmalzigen Macaulay Culkin (Hauptdarsteller des Films), das Kollisionsverhalten jedoch ist extrem nervig, denn Du mußt schon sehr präzise auf einer Plattform landen, um nicht ins Bodenlose zu stürzen.

Pagemaster kann schon Spaß machen - wenn Du Objekte einsammelst, mit deren Hilfe Du Wände erklettern und Fieslinge befahren kannst. Aber bei einem derart eintönigen und simplen Gameplay wie diesem hier dürfte das Spiel nur eine äußerst begrenzte Lebenszeit haben.

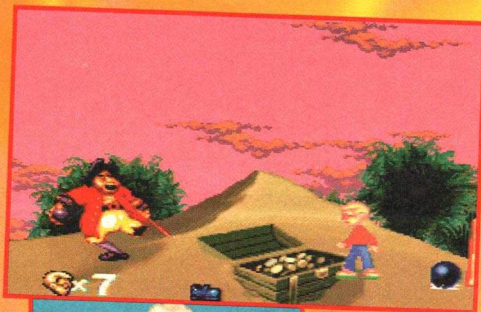
Als ich zu spielen begann, dachte ich, Pagemaster sei eine Herausforderung für mich. Aber sobald Du die Steuerung und die Basismechanismen des Games einmal beherrscht, wird diese Herausforderung zum Kinderspiel (ich habe keinen Tag dafür gebraucht).

Tut mir leid, Virgin, Lion King war erstklassig, aber dieser Nachfolger ist einfach zu billig.



Seite für Seite...

PAGEMASTER



△ Hey, das ist doch der Kapitän! Aber wo sind die beiden Crewmitglieder, die die Bierkiste bringen wollten?

< Tja, Junge, das kommt davon, wenn man zu viele Bücher liest!

▽ In bester Macaulay Culkin-Manier... der Film, in dem er von Bienen zu Tode gestachelt wird

PHILIP



Ich mag es, wie Virgin seine Toptitel mit so unglaublich

mittelmäßigen Produkten wie diesem hier oder auch Fievel Goes West umgibt, nur um uns wissen zu lassen, daß die Jungs in der Firma auch nur Menschen sind, die hin und wieder auch mal Bockmist unter Volk streuen könnten. Wie geschick! Pagemaster hat nichts und dann doch wieder alles. Anders ausgedrückt: Es hat nichts Aufregendes oder Interessantes, aber Unmengen an abgeschmackten Ideen, die schon seit zehn Jahren nicht mehr als originell zu bezeichnen sind. Der einzige Abschnitt, der ein gewisses Maß an Spaß bereiten kann, ist der Level mit dem fliegenden Buch. Aber der wird wiederum durch seltsame graue Blöcke verunstaltet, die offenbar nicht das geringste mit der Handlung zu tun haben. Wenn Du mit dem Gedanken spielst, es für jüngere Familienangehörige zu kaufen, tu's lieber nicht!



VERLAG

VIRGIN
040-391515

PREIS

ca. DM 129,-

ERHÄLTICH

JETZT

SPIELART

PLATTFORM

KAPAZITÄT

16MBit

BESONDERHEITEN

PASSWÖRTER

STEUERUNG

KEINE FUNKTION

KEINE FUNKTION

L

R

FEuern

X

KEINE FUNKTION

Y

A

SPRINGEN

B

BUCH ZU

BEWERTUNG

GRAFIK

80

SOUND

79

GAMEPLAY

57

DAUERSPASS

54

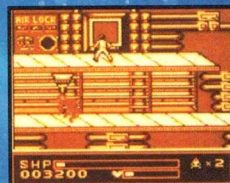
PROFAZIT

68

Unter dem Meeresspiegel liegt die Zukunft...

Brandheiße Action und gefährliche Einsätze unter Wasser.

Du commandierst 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



GAME BOY

JETZT ERHÄLTlich

SUPER NINTENDO

ENTERTAINMENT SYSTEM

DEMNÄCHST IM HANDEL



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.

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

PETER



Ich hatte schon immer das Gefühl, Soccer Kid wäre der Anfang einer unheilvollen Serie von Mist-Games, deshalb war ich wenig überrascht, mit Hurricanes vor Augen geführt zu bekommen, wie tief das Genre zu sinken imstande ist.

Diese traurige Nullnummer basiert auf einer Zeichentrickserie, die die Abenteuer einer mißratenen Fußballmannschaft unter Führung der Kindfrau Amanda Carey beschreibt.

Obwohl Amanda eher aussieht, als würde sie den ganzen Tag Take That-Poster anheften und rosa Herzen in ihre Schulhefte ritzen, ist sie doch fest entschlossen, den Club aus der Misere hinaus- und auf die Straße des Ruhms zu führen.

Und als ihr windiger Erzrivale, Manager Stavros Garkos, ihr den Kampf ansagt und ihr Team zu einem Match gegen seine Mannschaft herausfordert, sagt Amanda natürlich sofort zu.

Du steuerst ein Mannschaftsmitglied (sollte es Dir gelingen, einen Kollegen unter Androhung wütester Gewalt zum Mitspielen zu überreden, könnt Ihr gar zwei Teammitglieder steuern), und mußt ihn rechtzeitig zum Anstoß auf das Spielfeld führen.

Davor mußt Du jedoch eine gefährvolle Reise bestehen, die Dich zu vielen banalen und schlecht gezeichneten Örtlichkeiten führt, wo Du Dich mit Deinen Fußballkünsten gegen grimmige Schelme und Hinterhalte des Matchgegners wehren mußt. Es läuft also ähnlich wie bei Soccer Kid, Marko's, Jordan usw.

Dies ist Plattformaction allerübelster Güte. Die Grafiken sind ausgesprochen öde, die Levels sind klischeeüberladen und hohl, die Animationen der Sprites erfüllen beinahe schon den Straftatbestand, und die Atmosphäre ist so fesselnd wie fünf Jahre Dauerregen. Die Musik ist etwa so hypnotisierend wie der forschende Blick einer Blindschleiche, und das Gameplay...äh, welches Gameplay?

Kein Wunder, daß US Gold diesen Titel so heimlich, still und leise auf den Markt gedröpelt hat, denn keine Werbung dieser Welt und schon gar kein Review in einem der anständigen Videomagazine könnte aus diesem dampfenden Haufen Kuhmist ein auch nur entfernt interessant wirkendes Game machen. Unser Review hat also weniger informativen, als vielmehr warnenden Charakter.

Solltest Du diesem Spiel irgendwo begegnen, dann stecke es in einen frischen Betonblock und versenke es im Atlantik - zum Wohle der gesamten Menschheit.



HURRICANES

Schlimmer geht's nimmer!



PHILIP



Soccer Kid hielt ich ja bereits für müden Durchschnitt, aber Hurricanes, das in etwa dieselbe Idee umsetzt, ist mindestens drei Billionen mal schlechter. Die Hurricanes (das Team) selbst sehen zwar aus, als hätten sie sich allesamt vor kurzem einer schweren Hüftoperation unterziehen müssen, aber ihre Ballkünste sind total übernatürlich. Wie schaffen sie es, ihre Richtung in der Luft um 180° zu drehen? Dies ist das zweite Spiel der Firma US Gold in diesem Monat, welches uns über ominöse Quellen zugespielt wurde, aber anders als bei Powerdrive erkennst Du hier sofort, warum US Gold übermäßiges Aufsehen um diesen Titel tunlichst vermeiden wollte. Hurricanes ist purer Müll und wird in puncto Spielerqualerei wohl nur noch von Speed Racer übertroffen. Ein echter Hurricane zieht marodierend über's Land - hole Dir dieses Game, und der Namensvetter wird ähnlich schlimm über Deine Glückseligkeit herziehen.

△ Das ist die Frau, Herr Wachmeister!
◁ "Wahnsinn! Ein völlig irrer Eisenbahnlevel. Das glaubt uns kein Mensch..."



VERLAG

US GOLD
05241-29843

PREIS

ca. DM 129,-

ERHÄLTICH

JETZT

SPIELART

PLATTFORM

KAPAZITÄT

8Mbit

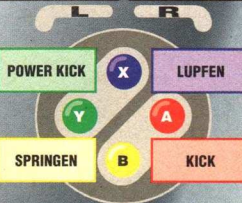
BESONDERHEITEN

KEINE

STEUERUNG

NACH LINKS

NACH RECHTS

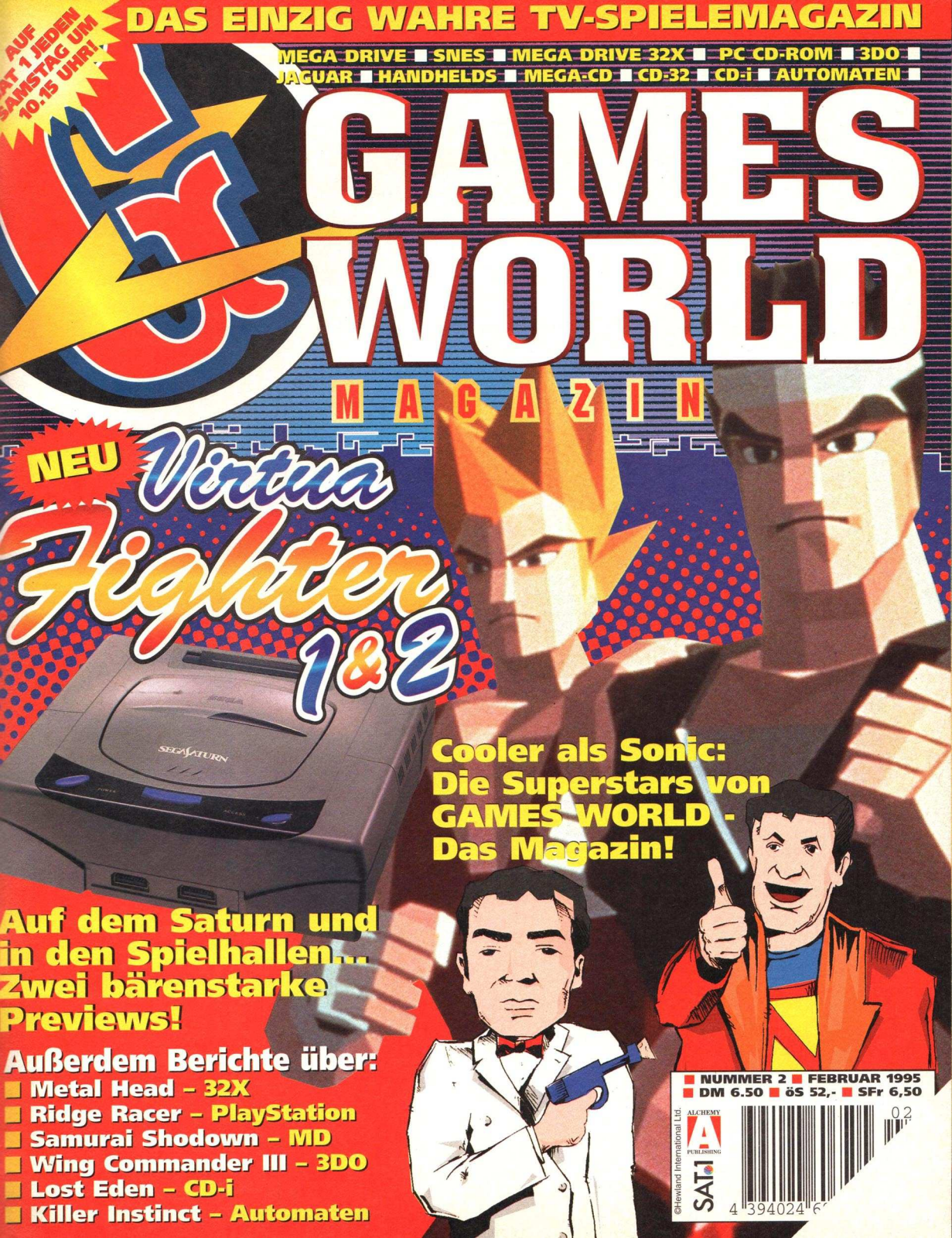


BEWERTUNG

GRAFIK 54
SOUND 41
GAMEPLAY 56
DAUERSPASS 43

PROFAZIT

54



DAS EINZIG WAHRE TV-SPIELEMAGAZIN

MEGA DRIVE ■ SNES ■ MEGA DRIVE 32X ■ PC-CD-ROM ■ 3DO ■ JAGUAR ■ HANDHELDS ■ MEGA-CD ■ CD-32 ■ CD-i ■ AUTOMATEN

GAMES WORLD

M A G A Z I N

NEU *Virtua Fighter 1&2*

**Cooler als Sonic:
Die Superstars von
GAMES WORLD -
Das Magazin!**

**Auf dem Saturn und
in den Spielhallen...
Zwei bärenstarke
Previews!**

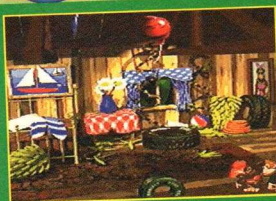
Außerdem Berichte über:

- Metal Head - 32X
- Ridge Racer - PlayStation
- Samurai Shodown - MD
- Wing Commander III - 3DO
- Lost Eden - CD-i
- Killer Instinct - Automaten

NUMMER 2 ■ FEBRUAR 1995
DM 6,50 ■ 6S 52,- ■ SFr 6,50

Alchemie Publishing
SATI

4 394024 6



Zu Beginn des Levels springst Du gleich hoch in Dein Haus, um das Extraleben zu holen. Wenn Du's zum ersten Mal geschafft hast, betrete den Level erneut, drücke Start und dann Select, um den Level zu verlassen. Dann gehst Du wieder rein und wiederholst das Ganze, bist Du massig Extraleben angehäuft hast.

Springe durch die Bananen in Pfeilform, und Du landest auf einem Zielpunkt, wodurch ein Faß hervorgebracht wird. Wirf das Faß nach links, um alle Gegner zu töten, und Du entdeckst ein paar Bananenbündel. Springe drauf und fahre nach rechts.



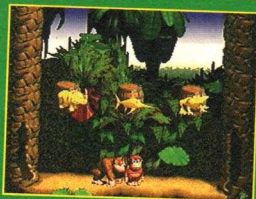
Jungle Hijinks

Der erste Level ist hervorragend geeignet, um sich Extraleben anzuhäufen. Einige stecken in den Baumkronen, und für drei eingesammelte Straußenzauber gibt's noch mindestens drei Leben dazu!

Wenn Du Kong bist, drücke runter und Y, um einige versteckte Bananen sichtbar zu machen. Vergiß nie diese Technik, sie ist echt entzückend!

Wenn Du das Faß über diese gerade Levelstrecke wirfst, werden die Reptilien getötet, und Du kannst völlig unbehelligt weiterspazieren.

Sobald Du aus dem ersten Geheimraum kommst, lasse Dich hinabfallen und ramme die rechte Wand. Du kommst daraufhin in ein Subgame. Wenn Du Deine Aufgabe erledigst, wirst Du den entsprechenden Zauber bekommen.



Hüte Dich vor den Felsen, die der Geier noch Dir wirft. Dann benutze Kong, um das Faß aufzuheben. Halte es mit dem Y-Knopf in Deinen Händen, springe hoch, wirf es auf den Geier und hol Dir den Zauber.

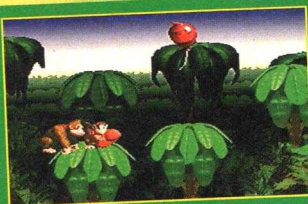


Springe auf den Zielpunkt hinunter, und es erscheint ein Faß. Wirf es nach rechts, um die Gegner zu töten, oder Du wirfst es gegen die darunterliegende Wand, um ins Symbolspiel zu gelangen.



Laufe sehr schnell mit dem Y-Knopf, dann springe auf das grüne Reptil und springe hoch in die Baumkrone, wo Dich ein Ballon mit einem Extraleben erwartet. Hol's Dir und springe nach rechts vom Baum herunter...

...und mit etwas Glück landest Du auf dem nächsten grünen Reptil, von wo aus Du in die nächste Baumkrone mit dem nächsten Extraleben springen kannst. Wenn Du zu lange zögerst, wird es allerdings außer Reichweite schweben.



Für Bündel wie dieses bekommst Du zehn Extrabananen. Einige können im Boden versteckt sein, andere in den Baumkronen.

Hier gibt's noch mehr Bananen! Denke daran, daß einhundert dieser gelben, langen Früchte einem Extraleben entsprechen.

Diddy Kong ist nicht ganz so kräftig wie Kong. Drücke also zum Rollen den Y-Knopf. Damit wirst Du die Reptilien auf anständige Art und Weise los.



Springe direkt oben auf die Kiste, damit Rambi erscheint. Dieses wilde Viech läuft wirklich alles über den Haufen und tötet es. Nützlich ist er auch bei der Suche nach Geheimräumen, da er prima gegen die Wände laufen kann.

Hole Dir dreimal den Straußenzauber, und Du betrittst eine Bonusraum, der viele kleine Zauber enthält. Du hast 99 Sekunden Zeit, um so viele wie möglich einzusammeln. 400 wäre ein gutes Ergebnis, denn das bedeutet immerhin vier Extraleben!

UNENDLICHE LEBEN

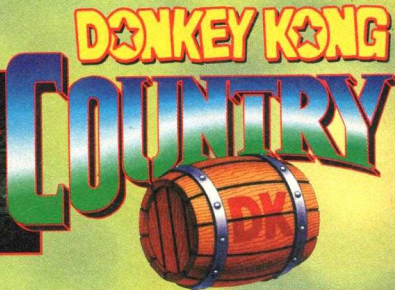
Wenn Du Dich in einem Level befindest, der bereits beendet wurde, drücke Start und dann Select, um ihn zu verlassen. Jetzt startest Du erneut. Damit kannst Du Dir endlos viele Extraleben einstecken.

Wenn Du hier mit Rambi durch die Wand brichst, gelangst Du in einen Geheimraum mit 40 Bananen und einem Extraleben. Ein guter Anfang, aber es gibt noch mehr...



Benutze den Hang oberhalb des Ausgangs, um auf den Baum zu springen. Dann springe nach links über die Baumkronen, und Du findest noch zwei weitere Bananenbündel.

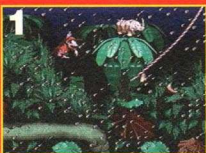
Über diese Schlucht springst und die Bananen nimmst, wirst Du in der Nähe des Pfeils landen. Das bedeutet, das Ende des Levels ist nahe.



DONKEY KONG COUNTRY

Ropey Rampage

Aufgrund des schlechten Wetters, das in diesem Level vorherrscht, war es schwer für uns, Dir eine komplette Karte abzudrucken. Leider. Aber dafür bekommst Du hier eine Liste der wichtigsten Geheimnisse des Levels, von versteckten Bananen bis hin zu bananengefüllten Geheimräumen. Also, trainiere schon mal Deine Finger und lies weiter!



1 Springe zu diesem Seil herüber, schwinde damit nach rechts und springe ab, um den Zauber zu bekommen, wenn es



2 wieder nach links zurückschwingt. Während Du weiter nach rechts gehst, wirst Du das 'O' aus 'KONG' entdecken. Stürze



3 Dich ins erste Loch nach den blauen Kremllings, und Du wirst in eine Mauer geschossen, wodurch Du in einen versteckten Raum

Reptile Rumble

Wenn Du dem Faß die Stufen hinab folgst, entdeckst Du einen Geheimraum in dieser Wand. Da drin gibt's ein Extraleben und Bananen.



Auf diesen verschlungenen Pfaden findest Du viele Fässer, die Du auf die schlängelnden Schlangen herabrollen kannst. Wenn Du in Nullkommanichts durchrauschen willst, dann hast Du viele Gelegenheiten, um von einem Reptil zum nächsten zu springen. Aber vergiß nicht die Geheimräume. Insgesamt gibt es davon drei, und wenn Du sie alle ausräumst, bist Du um einige Extraleben reicher.

Hinter dieser Säule findest Du ein Faß. Wurf es nach rechts und folge ihm die Stufen hinab, um die Kremllings zu töten.

Um aus Deinen Reifensprüngen das meiste rauszuholen, drücke Springen und Y, wenn Du Dich auf dem Reifen befindest. Du springst dann höher als üblich.

Um an diesen Zingern vorbeizukommen mußt Du auf den Reifen springen, wenn sich der erste von ihnen unten befindet. Springe sofort ab und über den anderen hinweg.

Wurf ein Faß auf die beiden Slippas, so daß es rechts an der Mauer zerschellt und einen weiteren Geheimraum öffnet.



Springe diesem hüpfenden Kremling auf den Kopf, um den Delphinzauber zu erreichen.

Du kannst in einem Rutsch alle Slippas töten, indem Du einfach von einem zum nächsten springst.



4 vollere Bananen und Seile gelangst. Sammle die Bananen ein und verlasse den Raum. Sofort wirst Du ins Moos gefeuert, und ein



5 Reifen erscheint. Diesen Reifen schiebst Du nach rechts herüber und springst darauf hoch, um auf dem nächsten Stück



6 Moos zu landen, wodurch der goldene Froschzauber erscheint. Leider bedeutet dies aber auch, daß Du den Hälfenpunkt verpaßt, was



7 soll's. Trotzdem, Du bist dem Ende schon ziemlich nahe. Du mußt jetzt nur noch in das Loch fallen, das sich links neben dem



8 Pfeil am Levelende befindet. Darin findest Du ein nettes Bonusgame. Beobachte sehr genau und springe, um zu wählen!

Wenn Du auf den ersten springst, kannst als Powerkugel den Rest der Kremplings plattmachen. Eine echt gute Methode.

Ein guter Trick für das Faßwerfen ist es, den Jump-Knopf ständig zu drücken. So kannst Du die Bonusse jedesmal restlos abräumen!



Mit diesem Reifen kannst Du auf den darüberliegenden Vorsprung springen. Jetzt springe in das Sternental und gehe in die Fässer-Bonusrunde!

Es ist natürlich sehr wichtig, die Hälfenmarke zu treffen, sonst mußt Du, wenn Du stirbst, wieder von vorne anfangen.

Warte, bis sich der Zinger auf der Mitte der Plattform befindet, dann springe herüber, hole Dir das 'O' und schlag Dich weiter zur anderen Seite durch.

Nachdem Du durch den kleinen Tunnel gekrabbelt bist, springe vom Reifen ab, um zur Hälfenmarke zu gelangen.

Springe von der oberen Plattform nach links, um das 'G' von 'KONG' mitzunehmen.

Sei hier vorsichtig, denn einige Kremplings werden die Stufen hinablaufen, um Dich abzufangen. Springe über sie hinweg und klettere die Stufen hinauf.

Hoffentlich hast Du an dieser Stelle noch Enguarde. Denn damit kannst Du direkt in die kleinen Fische schwimmen und sie töten, statt sie zu umgehen.

Wenn Du den Delphin nicht hast, schwimmst Du am besten hier oben entlang, das ist der sicherste Weg.

Vergiß nicht, noch ein wenig weiter aufwärts zu gehen, um eines der KONG-Symbole einzusacken.

In diesem Gebiet entdeckst Du einige große Haie. Wenn möglich, töte den ersten mit Enguarde und gehe nach rechts durch die Wand.

Schwimme zunächst zur Hälftenmarke, dann tötest Du den Hai, der sich da herumtummelt. Danach wendest Du Dich nach oben und holst Dir das 'O' von KONG und einen Bund Bananen.

Dieser kleine, versteckte Bereich enthält einen goldenen Straußenzauber und einige Bananen. Oben links kommst Du raus.



Und wieder ein Fuß mit Affen!

Hier ist der Start. Drücke den B-Knopf, um nach rechts zu schwimmen und hüte Dich auch vor den kleinen Fischen. Sie können so viel Schaden verursachen wie ausgewachsene Haie.

Coral Capers

Wenn Dein offenartiger Begleiter nicht bei Dir ist, zerstöre dieses Fuß, um ihn zu befreien.

Wenn Du den Bananen folgst, werden sie Dich ans Ende des Levels geleiten. Leider gibt's nicht viele davon.

Die Muschel feuert regelmäßig zwei Kugeln ab. Warte auf den richtigen Moment, und schwimme dann vorbei.

Ein Croctopus umschwimmt diese Felsen in Form einer Acht. Folge ihm, um das 'G' einzusammeln.

Du mußt schnell schwimmen, um den Ballon zu erwischen, bevor er davonschwebt. Enguarde wird Dir dabei sicherlich helfen.



Da es in diesem Level kaum ersichtliche Bonusse gibt, ist es umso wichtiger, alle Buchstaben von KONG einzusammeln. Sie sind überhaupt nicht schwer zu finden.

Sobald Du um diese Biegung kommst, schwimme so schnell Du kannst zum Ballon. Hole ihn Dir, schwimme zurück und hüte Dich vor dem Croctopus.

Beachte diesen Pfeil aus Bananen. Er zeigt auf das in einer Kiste versteckte Enguarde.

Schwimme durch die Wand oben herab und sammle ein paar Bananen ein. Es sind 'ne ganze Menge, aber das war's dann auch schon.



Pridelands

Auf geht's, Simba, wir wollen doch langsam erwachsen werden! Dies ist ein gewöhnlicher Plattformlevel, mit dem Du Dich an das Spiel gewöhnen kannst. Also, frisch gesprungen!



Schnapp Dir diesen Käfer, um ins Bonuspiel zu gelangen.

Springe in diese Schlucht, und Du fällst in einen versteckten Bereich. Wenn Du zu der flachen Platte kommst, rolle nach rechts herüber und springe noch tiefer hinab.

Am Ende des Levels erwartet Dich eine enge Begegnung mit einem sabelzahnigen Stinker. Warte, bis die Hyäne zweimal gesprungen ist. Wenn sie dann außer Atem ist, springe ihr auf den Kopf.

Springe auf diese blauen Käfer und habe ab, bevor sie explodieren.

In dieser kleinen Nische ist ein Continue versteckt.

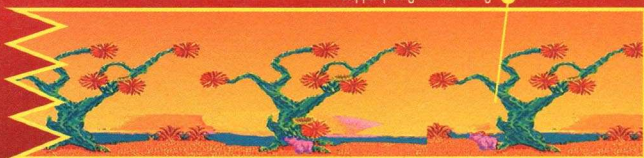
Wenn Du Dich vor Hindernissen duckst, dann halte das Joypad heruntergedrückt, bis Du aus der Gefahrenzone bist, sonst stoßt Du Dir den Kopf.

Springe hier bei den Schweinen nicht zu früh ab. Du könntest hier schnell ins Trudeln geraten.

Dieser zweite Straußenabschnitt ist wie der erste, nur ist er diesmal viel länger - ach ja, und es gibt keine Pfeile zu Deiner Orientierung! Diese Karte bereitet Dich auf alles vor, was Du zu erwarten hast.



Der letzte einfache Sprung über ein Hindernis kommt kurz nach dem schwierigen Doppelsprung. Sei vorsichtig!



Disney's

KÖNIG DER LÖWEN

 EXTRALEBEN Wenn Du dieses Icon aufnimmst, hast Du...na was...ein Extraleben!	 GESUNDHEIT Diese Käfer erhöhen Deine Energieanzeige.
 LAUF DES LEBENS Dieses verrückte Icon gibt Simba ein weiteres Continue.	 BRÜLLEN Die blauen Käfer erhöhen Deine stimmlichen Fähigkeiten.
 HALBE GESUNDHEIT Dieser Käfer füllt die Hälfte von Simbas Energieanzeige wieder auf.	 SPINNE Diese Dinger solltest Du besser nicht einsammeln, sie zwacken Dir Energie ab.
 VOLLE GESUNDHEIT Dieser Käfer füllt Simbas Energieanzeige vollständig auf.	 BONUSKÄFER Mit diesen Psycho-Käfern erhältst Du Zutritt zum Bonusspiel.

Springe auf das Nashorn und laß Dich dann von den Affen herumschubsen.

Der zukünftige König

Im ersten Abschnitt des zweiten Levels mußt Du auf eine Reihe von Giraffenköpfen springen.

Brülle jeden der rosafarbenen Affen an, um deren Richtung zu ändern. Dann springe auf das Nashorn.

Bei den meisten Hindernissen mußt Du springen oder Dich ducken.

Bleibe nicht zu lange auf ihren Köpfen, sonst könntest Du in den Drink stolpern.

Du wirst zu dieser Giraffe herübergestoßen, dann rollst Du Dich auf den Rücken eines wartenden Straußes.

An den Flußpferdswänzen kannst Du Dich über das Wasser schwingen. Vergiß nicht, das Extraleben und das Continue mitzunehmen.

Wenn zwei Pfeile erscheinen, springst Du über das Schwein hinweg und dann wieder hoch, um das Nest zu umgehen. Keine allzu schwierige Sache.

Der nächste Abschnitt des Levels ist eine wilde Jagd auf dem Rücken eines Straußes. Folge den Führungspfeilen, um Infos zum Überwinden von Hindernissen zu erhalten.

Das Game wird immer verrückter! Schwinde Dich an den Flußpferdswänzen vorwärts und springe auf ihren Hintern, um zur nächsten Jagdsequenz zu gelangen.

Denke daran: Springe einmal, um das Schwein zu überwinden und ein zweites Mal, um den jungen Simba über das hohe Nest zu befördern.

Vor diesem Nest solltest Du in Deckung gehen, sonst gibst's was auf die Rübel!

Diesen Affen mußt Du zweimal anbrüllen, um an den frechen Kerlen vorbeizukommen.

Oft trifft Du auf zwei gleichartige Hindernisse, die in kurzer Folge auf Dich zukommen. Laß Dich nicht reinlegen!

Der letzte Teil des Levels wird Dich in blanke Verzweiflung stürzen, wenn Du nicht besonders sorgsam vorgehst. Hier gibt's noch mehr vom beliebten Affenwerfen und von Rhinos, die Du mißbrauchen kannst.

Brülle diesen Affen an und ändere seine Richtung. Dann springe vom ersten Nashorn ab.

Wenn Du die Affen im zweiten Abschnitt richtig gestellt hast, kannst Du mit diesen nützlichen Baumstämmen wieder zum ersten zurückkehren.

Brülle diesen Affen an und gehe dann zurück zum ersten Abschnitt. Brülle nochmals den untersten Affen an und springe dann auf das erste Nashorn, um den Level abzuschließen.

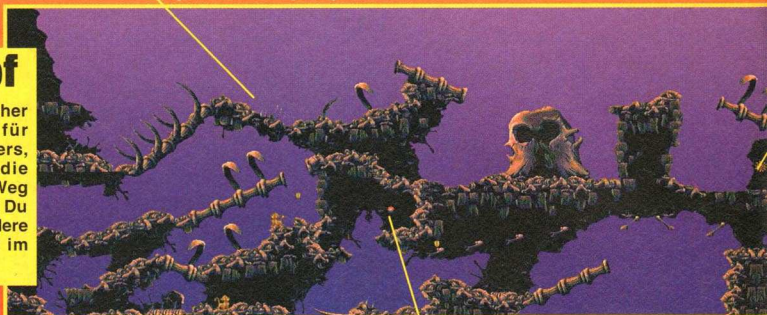
Der Elefantenfriedhof

Der Friedhof ist ein düsterer und unheimlicher Ort, an dem ein junges Löwenkind für gewöhnlich nichts zu suchen hat. Besonders, wenn Scars blutrünstige Hyänengang die Gegend unsicher macht. Es führt nur ein Weg durch das Labyrinth aus Knochen. Aber wenn Du Bonusse suchst, lohnt sich der eine oder andere Abstecher. Hüte Dich vor Scar! Er lauert im Schatten am Ende des Levels.

Wenn Deine Energie nachläßt, dann laß Dich in diese Grube fallen und hol Dir, was Du brauchst. Aber hüte Dich vor den Stacheln am Grund!

Hier lungern noch drei weitere Hyänen herum. Zunächst werden zwei hinunterstürzen. Die dritte folgt, wenn Du eine KO geschlagen hast.

Umgehe die Hyäne oder töte sie, dann springe in diesen entlegenen Bereich, um das Bonus-Icon einzustecken.



Die Gnuherde

Dies ist mit Abstand der spektakulärste Level des Spiels. Die galoppierende Gnuherde ist aber auch einer der schwierigsten. Der Großteil der Hatz besteht darin, daß Du den wilden Viechern ausweichst, während sie auf den Betrachter zugaloppieren. Wenn die Felsen auf dem Bildschirm aufblinken, zähle bis vier und springe dann über sie hinweg. Der Rest ist nicht weiter schwer.

Hey! Nichts wie weg hier! Wenn Du anhältst, um Luft zu schnappen, wird Dich ein großer Felsbrocken zu Brei quetschen. Laufe immer weiter und drücke kurz vor dem Stachelschwein nach unten, um es zu überrollen.

Disney's KÖNIG DER LÖWEN

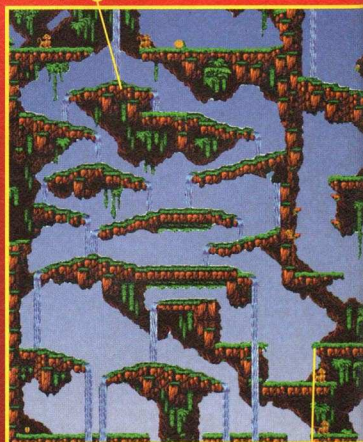
Mist! Schon wieder ein rollender Felsbrocken. Laufe einfach geradewegs auf das Ende zu. Zum Glück gibt es hier auf dieser Strecke keine

Springe auf die Wasserströme und lehne Dich zurück - sie tragen Dich nach unten. Du landest

Puh, endlich wieder ein Restart-Punkt. Wenn Du's erstmal bis hierher geschafft hast, ist der Rest des Levels ein Kinderspiel.

Wie könnte man diesen Level besser beenden als mit einer kleinen Schaukelei? Na, wie auch immer, Spaß muß sein...

Sei auf der Hut, denn die Plattformen wimmeln nur so vor spuckenden Fröschen und hüpfenden Spinnen.



Sieh mal einer kuck! Ein Extra-Continue für lau. Laß Dich einfach von oben herabfallen und drücke nach rechts. Dann springe zurück auf das Tuch.

Mit derselben Technik wie zuvor kannst Du auch diese Steilwand erklimmen. Aber hoppel nicht zu lange rum - wenn Dich das Wasser berührt, ist's aus.



Springe zwischen den Vorsprüngen hin und her, um die Spitze der Säule zu erreichen.

Wiederhole diesen Prozeß, bis der Kerl ans Ende des Levels flieht. Jetzt noch zwei Treffer, und er fällt ins Wasser.

Simbas Exil



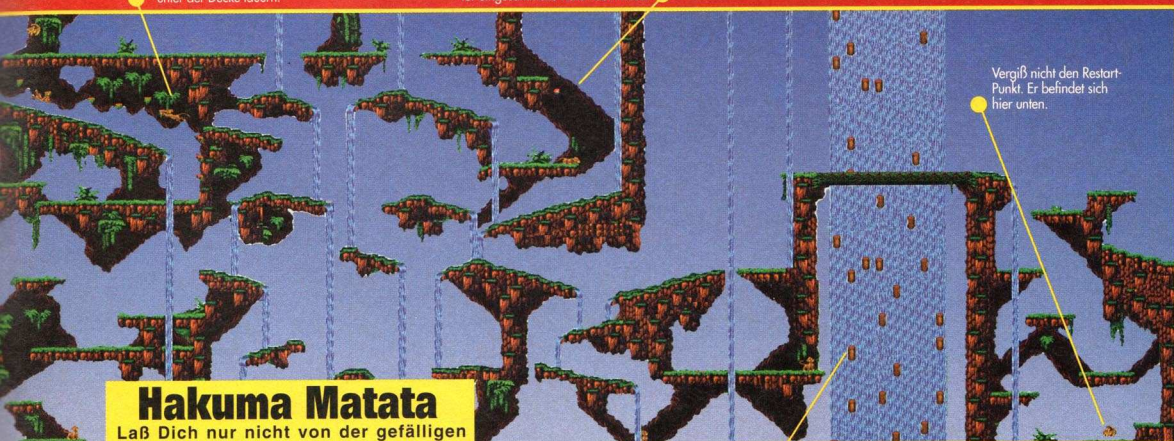
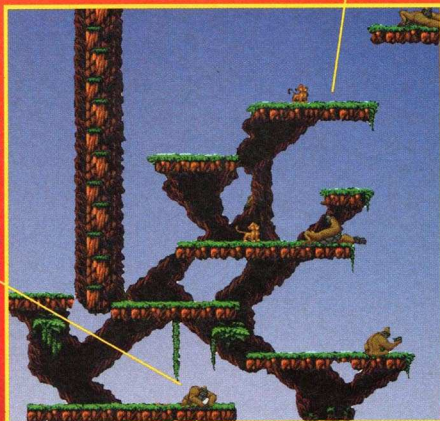
Nachdem er sich selbst die Schuld am Tode seines Vaters gegeben hatte, wird Simba prompt von Scar und seinen böswilligen Mannen aus dem Reich verwiesen. Du steigst in die Action ein, als Simba sich auf der Flucht vor Felsbrocken und vor einer Armee von Stachelschweinen und Eidechsen befindet.



Hole Dir das Extraleben und den Energiekäfer, die hier unter der Decke lauern.

Vergiß nicht, Dir den Bonuslevelkäfer zu holen. Im Bonuslevel bekommst Du für eingesammelte Käfer Continues.

Dieser arme Gorilla will doch nur seine Ruhe haben. Genüßlich hat er an seinen Bananen herumgekauft, bis Simba das Wäges kam und ihn blöde angemacht hat. Hüte Dich vor seinen Kokosnüssen: Wenn er sich aufrichtet, springe ihm auf den Kopf.



Vergiß nicht den Restart-Punkt. Er befindet sich hier unten.

Hakuma Matata

Laß Dich nur nicht von der gefälligen Hintergrundmusik ablenken, dieser Level ist eine absolute Plackerei. Simba muß mit den Wasserströmen abwärts gelangen; welchen Strom Du nimmst entscheidest Du, indem Du auf dem Joypad nach links oder nach rechts drückst. Hüte Dich vor gefährlichen Spinnen!

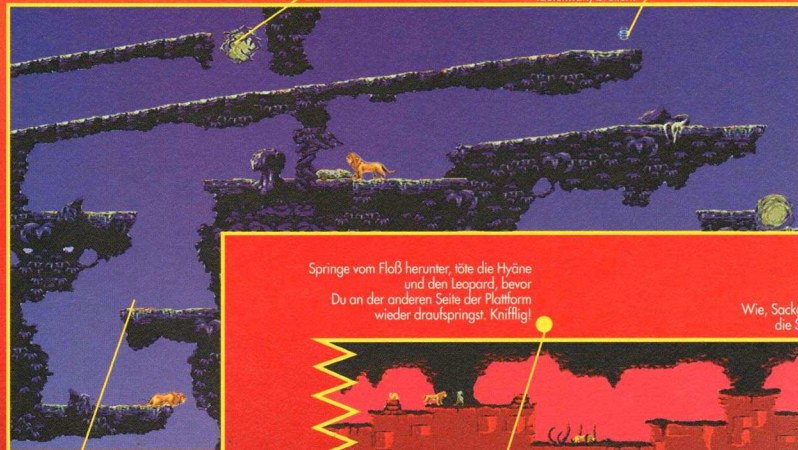
Der Wasserfall ist echt schwer zu überwinden. Benutze die herabstreichenden Baumstämme, um Dich aufwärts zu arbeiten.

Um an den Leopardenhöhlen vorbeizukommen, stelle Dich direkt vor den Eingang und hämmere auf den Prankenschlag-Knopf, bis die Luft rein ist.



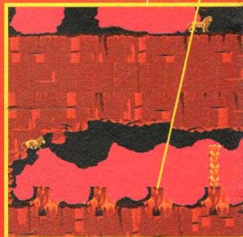
Springe hoch und zerfetze die Liane, die den Felsbrocken hält. Er wird daraufhin nach links rollen und kann als nützliche Plattform benutzt werden.

Wenn dieser riesige Felsbrocken hinter Dir herab stürzt, heißt es rennen wie der Teufel.



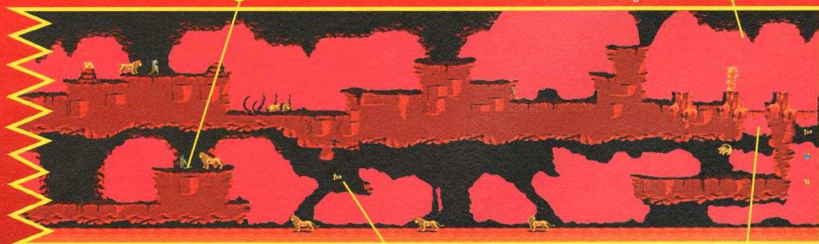
Warum nicht diesen Brüllverstärker-Käfer einsammeln? Damit kannst Du lauter... äh, brüllen!

Diese Lavaquellen sprudeln in regelmäßigen Abständen. Stelle Dich auf eine, die vorläufig nicht sprudelt und warte, bis die Felsen herabstürzen. Mache dies so lange, bis Stöpfen fallen, die die Quellen blockieren. Sind alle verstopft, springe auf die der Wand am nächsten liegende, und Du wirst in den nächsten Level transportiert!



Springe vom Floß herunter, töte die Hyäne und den Leopard, bevor Du an der anderen Seite der Plattform wieder drauflspringst. Kniffli!

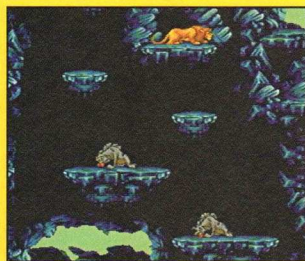
Wie, Sackgasse? Nein! Springe hoch und zerschlage die Stalakitten, um Dir den Weg freizumachen.



Steige über diese Plattformen bis ans Levelende hinab. Dort triffst Du auf den Geist Deines verstorbenen Vaters.

Gerade für diesen Level wirst Du das Extraleben dringend gebrauchen können.

Die Qual der Wahl! Willst Du um der Bonusse willen auf den Restart-Punkt verzichten? Ich würde es nicht empfehlen.



Simbas Rückkehr

Kein Game wäre so richtig komplett ohne einen nervigen Labyrinthabschnitt, der Dich kurz vor Ende des Spiels vollkommen aus der Bahn wirft. In diesem Level mußst Du Dir Deinen Weg durch eine Reihe von Höhlen suchen. Hört sich einfach an, aber hier gibt's viele Hyänen, die Du vor dem Betreten einer Höhle töten mußst.

Gehe durch den dritten Eingang in der ersten Reihe. Wenn Du wieder herauskommst, tötest Du die Hyäne und gehst durch den Eingang auf der anderen Seite. Jetzt dasselbe nochmal, nach oben, nach rechts zum Eingang herüber, dann wieder zwei Hyänen töten und durch die Öffnung in der oberen, linken Ecke gehen. Von da aus nimmst



Du den ersten Eingang und dann den Eingang links. Nach oben, durch den zweiten Eingang, und schließlich tötest Du die Hyänen und hast es geschafft.

An allen Ecken lauern Leoparden. Benutze den einfachen Prankenhieb, um sie anzugreifen. Der doppelte ist nicht schnell genug.

Verschaffe Dir hier einen Pfad durch das Unterholz.

Rafiki-Jagd

An dieser Stelle nimmt das Game eine dramatische Wendung. Simba, jetzt erwachsen, hat sich mittlerweile ein großes Repertoire an Moves angeeignet. Aber die wird er auch brauchen, denn der König wird von wütenden Leoparden, fiesen Affen und natürlich wieder Hyänen angegriffen!

Sei auf der Hut

Wie der Titel schon andeutet solltest Du Dich hier wirklich in acht nehmen, wenn Du diesen Level in einem Rutsch durcharbeiten willst! Die Restart-Punkte sind dünn gesät, laß Dir also Zeit.

Hüte Dich vor der spritzenden Lava und den Tropfen, die von der Decke fallen.

Aus dem Nichts taucht ein Leopard auf. Hämmere auf den Schlag-Knopf und dränge ihn zurück.

Springe zu dieser Plattform hinauf und dann weiter zum oberen Plateau, wo der Endkampf gegen Scar stattfinden wird.

Achte auf schlafende Fledermäuse, wenn Du mit dem Floß hier entlangfährst. Springe, um die hochhängenden zu töten, und töte die niedrigen mit dem Doppelschlag.

Rückkehr nach Priderock

Das Ende ist nahe. Simba muß nun unter Beweis stellen, daß er der wahre König im Tierreich ist, indem er Scar vom Thron stürzt. Aber der verbrecherische Onkel gibt sich nicht kampflös geschlagen!

Hier geht's auf Leben und Tod! Suche an den Vorsprüngen Halt und schwinde Dich bis zur Plattform hoch, wo Du ein zweites Mal auf Scar triffst. Mit derselben Methode wie zuvor drängst Du ihn zurück. Diesmal dauert's allerdings ein bißchen länger!

Töte die Hyänen und gehe nach oben. Hier schlägt regelmäßig der Blitz ein. Vermeide das Feuer, das er hinterläßt.

Der letzte Kampf! Bearbeite Scar wie zuvor etwa zehn Minuten lang mit Frankenschlägen und stürze ihn dann von der Klippe. Du hast das Spiel gewonnen (und siehst eine dusselige Endsequenz!).

In regelmäßigen Abständen schlägt auf diesen Vorsprüngen der Blitz ein. Beobachte die Einschläge und bewege Dich entsprechend vorwärts. Das Feuer verschwindet für gewöhnlich, wenn Du die nächste Plattform betrittst.

Bearbeite Scar, bis er an den Bildschirmrand zurückweicht. Hämmere etwa für fünf Minuten auf dem Einfachschlag-Knopf herum, bis er sich davonmacht.

POSTKASTEN

Hallo, liebe Leser! Hallo, liebe Leserin!
Da trifft mich doch glatt der Schlag! In der letzten Ausgabe hatte ich an vergleichbarer Stelle noch groß rumgepöbel, ob wir denn hier ein reines Männermagazin seien, und sinnigerweise darum gebeten, von unseren weiblichen Fans ein Lebenszeichen zu erhalten...Und wißt Ihr was passiert ist? Sie hat uns geschrieben!!! Ja, und sie heißt Ruth. Na gut, ein Mädel macht zwar noch keinen Frühling, aber wir sind immerhin auf dem besten Wege, unsere Frauenquote zu erfüllen. Trotzdem, daß Videogames nichts für Mädchen und Frauen sind, glaubt einzig und allein unser Phillibaby. Aber den nimmt hier eh keiner für voll, obwohl er's nicht selten ist. Wie dem auch sei, erteilen wir gleich zu Beginn unseres diesmonatigen Postkastens der lieben Ruth das Wort!
Äh...Ruth? RUUUUUUUUUUUUUUUH!!!!...na also...

PHILIP UND DIE MÄDELS

Hallöchen, Hallo, Super Pro-Team!
Also, erstmal muß ich Philip berichtigen. Videogames sind doch was für Mädels! Das meint Bärbel bestimmt auch. Nun, ich bin immerhin 26 Jahre alt, aber was solls. Meine Mutter spielt auch ganz gerne Game-Boy (Tetris). Ich bin aber eher für Rollenspiele zu haben. Sowas wie Shadowrun, Secret of Mana, Eye of the Beholder usw. Was mich aber so ziemlich frustriert, ist, daß es nicht so viele davon gibt. Nun mal meine Fragen an Euch:

1. Warum gibt es nicht mehr Rollenspiele? (Denken denn die Hersteller, nur kleine Kinder würden spielen?)
2. Könnt Ihr nicht mal 'ne Liste mit allen Rollenspielen herausgeben?
3. Gibt es Hoffnung für ein neues Shadowrun-Abenteuer?

So, das war's. Ach, und Philip, es soll auch Männer geben, die absolut ungeschickt für Videogames sind!!!

Wäre sehr nett, wenn Ihr auch mal 'ne Mädelmeinung drucken würdet. Dankeschön.
Ruth Breickel (richtig?), aus Sowieso

Hallo, Ruth,
danke für Deinen Brief, wir haben ihn umgehend dem überraschten Phil vor's Knie genagelt. Hoffen wir, daß er sich jetzt endlich bessert!

Rollenspiele sind in der Tat nicht gerade Massenware. Das hat mehrere Gründe, aber der Hauptgrund dürfte sein, daß derartige Games in England, den Staaten und auch in Japan nicht übermäßig beliebt sind, also letztlich ein rein wirtschaftlicher Grund. Die Firmen könnten zehnmal so viele Spiele vom Schlage eines MKII verkaufen, wie beispielsweise von Secret of Mana. Traurig, aber wahr.

Eine Liste aller verfügbaren Rollenspiele können wir Dir leider nicht zusammenstellen, aber jeder Händler wird Dir gerne sagen, was er in dieser Richtung so "auf der Pflanze" hat. Übrigens, heißer Tip: Kennst Du schon Final Fantasy III? Erstklassiges Game, Review in SP 1/95.

Martin
(+ dicker Gruß von Bärbel)

DKC - LEICHT GEMACHT

Wollt Ihr 101% bei "DKC"? Ja? Dann paßt gut auf. Es gibt in dem Level "Affenbande" 5 Bonuslevel. Ganz am Anfang unter Euch ist es. Doch zuerst müßt Ihr Espresso holen und mit ihm zurückfliegen. Ihr solltet dann, wo die zwei Klap-Traps sind stehenbleiben. Beim "DK"-Faß nach links fliegen und danach gelangt Ihr in den Bonuslevel, wo Ihr die Buchstaben "W-I-N-K-Y", "R-A-M-B-I", "E-N-G-U-A-R-D-E" und "E-X-P-R-E-S-S-O" seht. Für jedes Wort gibt's die goldene Figur dazu.

Außerdem kenne ich noch drei gute Abkürzungen.

1. "Geier Feier" - Ihr müßt mit Donkey spielen und den 1. Abschnitt schnell hinter Euch bringen. Danach müßt Ihr auf den Necky springen, der Kokosnüsse runter wirft. Wenn Ihr auf ihn gesprungen seid, solltet Ihr das Steuerkreuz nach rechts drücken, und schon erscheint das Faß, das Euch nach oben schließt.
2. "Wipfel Kommune" - Wenn der erste Necky kommt, müßt Ihr sofort auf ihn springen. Über ihm ist ein Reifen, den man nicht so gut sehen kann. Nun müßt Ihr auf dem Reifen nochmal springen, und schon seid Ihr am Ende des Levels.
3. "Schwarzwald Tour" - Beim ersten Bonuslevel über dem Eingang ist ein blaues Faß. Ihr erreicht es aber nur mit Donkey Kong. Bastian Oertel, Frankfurt

Schönen Dank für die Tips, Bastian!
Martin

GOLDMEDAILLE - PECHMEDAILLE

Hallo superscharfes Super Pro-Team!
Ich habe nun noch einmal ein paar Fragen an Euch:

1. Wie kann ich meine verpaßten Super Pro's bei Euch nachbestellen?
 2. Ist es wahr, daß es auch eine 2. CD von Mortal Combat geben wird? Die 1. CD hat mir wirklich gut gefallen - im Gegensatz zu dem Spiel!
- Nun, in der Ausgabe 1/95 wolltet Ihr wissen, was die Leser für Top- oder Flop-Spiele haben. Hier sind meine:
- | Top-Games: | Flop-Games: |
|-----------------------|---------------------------|
| - Earthworm Jim | - Jimmy Connors Tennis |
| - Super Metroid | - Street Fighter II Turbo |
| - Zelda 3 | - Mario Allstars |
| - Batman Returns | - Mario World |
| - Donkey Kong Country | - Race Drivin |
| - The Lion King | - Micro Machines |

(SNES)

- | | |
|--------------------|------------------------------------|
| - Smash Tennis | - Mortal Combat 1 |
| - Aladdin | - Mega Man X |
| - Super Tennis | - Super Hockey |
| - Mortal Combat II | - Alle Fußballspiele (Ich |
| | - Street Racer kapiere sie einfach |
| | nicht, Gott weiß warum.) |
| - Super Mario Kart | - Stunt Race FX |

3. Spielt Ihr die Spiele, die Ihr schon vor Monaten getestet habt, heute auch noch (z. B. Metroid, Das Dschungelbuch)?

Nun aber Schluß mit der Fragerlei, und macht einfach weiter so. Ihr seid wirklich Super!
René "Seppel" Beyer, Berlin

Hallo, Seppel,
Von einer 2. MK-CD ist uns derzeit noch nichts bekannt. Wir werden Dich aber in unseren News rechtzeitig unterrichten.

Verpaßte Ausgaben sind kein Grund, sich am nächsten Apfelbaum anzuknoten... hängenderweise. Im Super Pro gibt es eine Seite mit den schrillsten Angeboten aus dem Super Pro-Shop. Alle weiteren Details findest Du daselbst.

Ob wir die "alten Kamellen" immer noch spielen? Naja, hier gehen täglich dutzendweise die neuesten Games über den Tisch, die wir ausführlich durchspielen müssen, um Euch darüber berichten zu können. Da bleibt wenig Zeit für weniger aktuelle Games. Aber wenn wir sie spielen, suchen wir uns natürlich nur das Feinste vom Feinen aus: Super Metroid (Du hast es schon erwähnt), Super Mario Kart, Pac-Attack oder Super Bomberman sind nur einige unserer Alltime-Favorites.
Tschau, Martin

HALLELUJA!

Hai Super Pro-Team!!!
Gleich im voraus: Meine T-Shirt-Größe ist 176. Das mit dem Loben lassen wir lieber. Fangen wir mit den Lobeshymnen an. (Ihr habt richtig gehört, Lobeshymnen!) Ihr seid das oberaffengeistige Mag im großen Magazine-Dschungel. (Die Noten dafür findet Ihr im Meßbuch auf Seite 1120.)

Hier noch zwei Klitzekleine Fragen:

1. Wann testet Ihr Donkey Kong Country?
 2. Shigeru Miyamoto ist ein Grafik-Designer. Warum wird dann immer sein Gameplay und Dauerspaß so gelobt, wenn er gar nichts damit zu tun hat? Na dann tschüß.
- Andreas Hieninger, Neukirchen

Hallo, Andreas!
Donkey Kong Country werden wir NIE testen! Warum? Na, weil sich die freundliche Firma Nintendo nicht in der Lage sah, uns eine Testkopie des Games zukommen zu lassen. Näheres zu den Vorgängen in dieser Sache findest Du in den "Nintendo-Rundschau"-Seiten vorangegangener Ausgaben. Diese Behandlung wurde allerdings nicht nur uns zuteil, auch die anderen Mags sind davon betroffen. Nintendo will einfach keine Risiken mehr eingehen und hofft, daß die Kunden die Games auch so kaufen. Glücklicherweise kann man jedoch bei DKC eh nicht viel falsch machen.

Shigeru Miyamoto ist sicherlich irgendwo auch ein Grafik-Designer. Aber seinen großen Ruf hat er sich eher durch seine Tätigkeit als Produzent und Entwickler von Spielen erworben. Er hat mittlerweile seine hauseigenen Grafiker, die für ihn arbeiten.
Martin

MEHR SKRIENSCHOTZI!

Hallöchen, SP-Team!

Eure Zeitschrift ist wirklich gut, besonders die großen Reviews. Was mich wirklich stört sind die Leute, die die Feindschaft zwischen Nintendo und Sega so ernst nehmen. Na gut! Es macht Spaß, wenn man sich ein bißchen damit ärgert, aber bei mir an der Schule gehen sogar Freundschaften dabei drauf. Da kann ich nur sagen: Blödsinn, Blödsinn, Blödsinn.

Nun zur Kritik: Euer Heft ist ein einziges Durcheinander. Ihr könntet ein bißchen Ordnung reinbringen. Was ich gut finde ist, daß ihr nicht so verkrampt seid. Ihr nehmt auch mal ein paar Kraftausdrücke in den Mund. Hier noch ein geheimer Tip: Die Bemerkungen, die ihr unter die Screenshots schreibt, sind wirklich witzig, deshalb könntet ihr ja eine Doppelseite einrichten, wo solche Screenshots haufenweise rumhängen. Das wäre sicher ein Riesenkoller.

So, ich mach mal Schluß. Es wäre ratsam, meinen Brief abdruckten, weil viele aus meiner Klasse derselben Meinung sind wie ich. So, bis bald, Euer Dominik Knipprath aus Aachen.

PS: Ich bin auf der Suche nach billigen SNES-Spielen und tausche oder kaufe gerne.
PPS: In meinen Kreisen geht das Gerücht um, daß es bald eine FSK für Videospiele wie bei Videofilmen geben wird. Mortal Kombat II gibt es danach nur noch ab 18 Jahren. Stimmt das? Good bye, bis zum nächsten Mal (Aus gegebenem Anlaß drucken wir Dominiks Adresse ausnahmsweise mal vollständig ab.) Dominik Knipprath

Hallo, Dominik, wie Kritik? Einziges Durcheinander?! Ordnung reinbringen? Sach ma, wie bist Du denn drauf?! Du weißt doch, Ordnung ist das halbe Leben, und wir von Super Pro machen grundsätzlich keine halben Sachen.

Was die "Feindschaft" zwischen Sega und Nintendo-Fans betrifft, so mußte ich wirklich laut lachen. Du hast recht, wenn Du ein solches Verhalten als Blödsinn bezeichnest. Wirklich schade, daß einige Leute nichts Besseres zu tun haben...

Für Videospiele ist in Deutschland die europaweit tätige ELSPA zuständig, und die gibt es schon seit geraumer Zeit. Und was Mortal Kombat II betrifft - das Game wurde wenige Wochen nach Markteinführung mit der Altersfreigabe "ab 18" versehen. Wieder eine Weile später wurde es schließlich vollkommen verboten. MKII dürftest Du also ohnehin in keinem deutschen Laden mehr finden. Keine Chance, Dominik. Martin

UND ES GIBT IHN DOCH!

Hallo Super Pro! Ich möchte hiermit auf den Brief von Siegfried Elsner in Eurer Ausgabe 12/94 antworten. Es ging dabei um die isometrischen 3D-Spiele, wobei er gefragt hatte, wo man den alten Sinclair ZX-Spectrum-Computer noch bekommt. Also: Es gibt hier in Deutschland noch mindestens ZWEI Spectrum Computer-Clubs mit insgesamt mehr als 280 (!) Mitgliedern, und von uns werden auch aus England noch Computer importiert. Das ganz besondere an diesem Rechner ist, daß man die Spiele inzwischen teilweise für ca. 1 bis 2 DM (!) bekommt, also 100 DM = 100 Spiele!! Allerdings ist die Grafik und die Musik natürlich bei weitem nicht so gut wie beim Super Nintendo. Wer mehr wissen will, kann mir ja schreiben.

Euer Super Pro ist toll, weiter so! Nur wäre es fein, wenn ihr das Inhaltsverzeichnis ein wenig detaillierter machen könntet. Ich muß z. B. jedesmal den Postkasten oder die Tips suchen.



DER BRIEF DES MONATS

DIE MUSI KOMMT

CARSTENS COOLE CODES

High, äh...hugh, Martin! Also, zu Anfang an mal: Eure Zeitschrift ist spitze. Sehr gut gefällt mir auch der Postkasten, und da dachte ich, ich schreibe Euch mal. Außerdem ist es schön, wie ihr alles kommentiert, ob es gut oder schlecht ist. So, dann hätte ich noch ein paar Fragen:

1. Wann kommen ungefähr Batman & Robin und Mega Man X2 raus?

2. Wird irgendwann mal ein Spiel mit Flash (der Rote Blitz) oder Superman rauskommen?

Nun die Kritik: ähem...öhm...Mist, mir fällt nichts ein. Was ich aber bitten möchte: Könntet ihr wieder die Seiten für die Action-Replay-Codes vergrößern? Da es aber sein kann, daß ihr keine Codes habt, dachte ich, ich schicke Euch ein paar von mir selbst rausgefundene.

So, das war's dann. Grüß Bärbel, Peter, Hendrik und Philip von mir! Ach ja, auch Grüße an Dich, Martin. Tschüss Carsten 'Codeman', Leipzig
PS: Ich habe ein AR 2, darum weiß ich nicht, ob die Codes bei der alten Version (AR 1) funktionieren.

MEGA MAN X

7E0BCFX: 0-20 unendlich Energie (Codezahl nur so hoch, wie Energie reinpaßt)

7E1F965C: Chill-Waffe

7E1F945C: Boomer-Waffe

7E1F925C: Elektrik-Waffe

7E1F905C: Storm-Waffe

7E1F8E5C: Flammen-Waffe

7E1F855C: Rolling-Waffe

7E1F8A5C: Sting-Waffe

7E1F885C: Homing-Waffe

7E0C0105: Mega Man schießt hintereinander

Mega Buster (funkt. mit allen Waffen)

7E1F9A9X: 0-FF = selbst bestimmen, wie

lang Energietabelle sein soll

7E0BC600: Hoher Sprung

7E0BC5XX: 0-FF = regulierbarer Sprung (erst

AR einschalten, wenn MMX steht)

7E0C05XX: Je höher die Zahl, desto schneller

springt MMX nach links oder rechts

BATMAN RETURNS

7E0076XX: 0-10 = In jedem beliebigen Level starten (funkt. aber nicht bei den Endgegnern)

7E009003: Unendlich Rauchbomben

ZELDA III

7E005E10: Link "läuft" etwas schneller als sonst

KING OF THE DRAGONS

7E08EC05: Unendliche Leben (kann sein, daß die "8" auch ein "B" ist, da ich es auf meinem Zettel nicht richtig lesen kann)

EKK THE CAT

7E0050BE: Unendliche Energie

THE INCREDIBLE HULK

7E071863: Unendliche Energie

BATTLE TOADS AND DOUBLE DRAGON

7E001A08: Spieler startet mit 10 Leben

HUNT FOR RED OCTOBER

7E14D503:

7E14D703:

7E14D903:

7E14DB03: = Alle Waffensysteme

unendlich!

7E14DD03:

7E14DF03:

Hallo, Carsten!

Zunächst einmal heißen Dank für Deine Codes (wir haben sie selbst nicht gecheckt, also keine Gewähr!). Aber warum sollten wir die Codes-Seiten vergrößern? Ist die Schrift zu klein? Willst Du sie Dir als Poster über die Badewanne hängen? Ernst beiseite, ich weiß natürlich, was Du meinst. Demnächst wird's besser und mit Dir und Deinen Codes machen wir gleich den Anfang.

Batman & Robin dürfte voraussichtlich im März auf den Markt kommen (würde mich aber nicht wundern, wenn's später wird...) und Mega Man X2 so um Ostern rum. Von einem speziellen Flash-Game ist mir im Moment leider nichts bekannt, aber ziemlich bald wird ein Spiel mit Superman herausgebracht. Entwickelt hat es die Firma Sunsoft und vertrieben wird es von Mitsui. Wir konnten es uns schon mal kurz anschauen, waren aber nicht gerade schrecklich beeindruckt. Trotzdem kannst Du mit einem Review rechnen, sobald wir die Endversion in die Finger kriegen. Schönen Gruß nach Leipzig! Martin

Christof Odenthal

Tag, Christof, hey, stimmt genau, mein Postkasten ist gar nicht mehr im Inhaltsverzeichnis aufgeführt. Ist mir überhaupt noch nicht aufgefallen. Das wird wohl daran liegen, daß ich in dieser Redaktion ständig schlecht gelitten bin. Täglich muß ich Witze über meine Zwielenase oder die titanischen Stehohren über mich ergehen lassen. Da wundert es kaum noch, wenn ich im Inhaltsverzeichnis totgeschwiegen werde. Nun gut, wir sind ein modern eingerichtetes Büro, und in so ein Büro gehört eben auch eine gesunde Portion Mobbing. Tja, und ich bin eben der Gemobbte. (Mir kommen gleich die

Tränen! - d. Chef.) Trotzdem vielen Dank für Deinen aufschlußreichen Brief, Christof. Ich bin sicher, viele unserer Leserinnen/Leser haben brennend darauf gewartet.

Gruß nach Aalen und weiterhin viel Spaß mit dem Spec! Martin

SCHÖNE, KLEINE, FIESE SACHEN

Hi, Super Pro, ich, Peter Breiler, der hier an der Feder sitzt und sich bemüht, Euch einen schönen, kleinen, fieseren Brief zu schreiben, möchte Euch erst einmal sagen, daß Ihr einfach G-E-N-I-A-L seid! Bloß, da gibt es ein Problem. Ich weiß nicht, wie

POSTKASTEN

man einen schönen, kleinen, fiesen Brief schreibt!

Egal, zur Sache! Ihr wollt vielleicht wissen, was ich von MORTAL KOMBAT halte. Ich finde, es sollte nicht invi..., insi..., inmi...verboden werden. Die Eltern haben zu entscheiden, ob sich ihr Sohnemann dieses Spiel nun kauft oder nicht! (Ich kauf' s mir nicht).

Jeder, der etwas von Videospielen hält, überlegt, was er sich leisten soll. Meinererinnerung war es auch nicht. Ich schaute in den verschiedensten Magazinen nach (die hießen TOTAL! oder MAN!AC) und las und las, aber das alles hatte ich irgendwann schon mal gelesen. Bis ich eines Tages von der Super Pro hörte. Ich kaufte sie mir, las sie, und meine Probleme waren gelöst. Bei Euch liest man alles immer am schnellsten. Im Klartext: Ihr seid zum Brüllen!!! Also, ich bin jüngster Super Pro-Leser (nicht des Alters wegen) und habe beschlossen, dies auch weiterhin zu bleiben.

Was gibt's sonst noch zu fragen?

1. Warum zeigt Bärbel sein (ihr?) (beides???) Gesicht nicht?
 2. Warum ist Euer Heft so gut?
 3. Bei Euch schneidet kaum ein Spiel unter 60% ab. Wie kommt's?
- Das soll's gewesen sein. Ihr hört noch von mir. Ich hoffe, der Brief wird beantwortet!!!! Tschüs, Ciao, Aufwiedersehn, Au revoir, Salut, Hasta la vista...

Peter Breiler, Hohenhameln

Tach, Peter, warum unser Heft so gut ist, willst Du wissen? Ich werd' s Dir verklickern: Weil wir schlecht bezahlt werden, weil wir nix zu essen kriegen und weil uns der Chef ständig prügelt. Wir sind heilfroh, wenn wir abends aus dem Bunker rausdürfen, und das dürfen wir nur, wenn wir 1A-Qualität abliefern. Hendrik weiß ein Liedchen davon zu singen - er hat seit mindestens 10 Wochen keine Sonne mehr gesehen, und der Chef schließt ihn nicht eher von der Kette los, bis er endlich den Review zu Donkey Kong Country fertiggeschrieben hat.

Es gibt schon Spiele, die bei uns 20er oder 30er Prozentzahlen bekommen, aber solch niedrige Wertungen sind in der Regel eher emotional bedingt (so ein Scheißspiel, die Kerle mach ich fertig, Unverschämtheit!). Aber für gewöhnlich liegt unsere untere Grenze bei etwa 60 bis 65%. Die Prozentzahlen im allgemeinen ergeben sich daraus, wie derjenige, der den Review schreibt, die einzelnen Kriterien (Grafik, Sound etc.) beurteilt. (Die Subreviews - die "anderen" Meinungen - haben darauf übrigens keinerlei Einfluß.) Eine Wertung von 0% in der Sparte Grafik wird verhängt, wenn wir lediglich einen schwarzen Bildschirm vorfinden. Für ein buntes Strichmännchen wären wir schon bei 5% usw. Topgrafiken auf dem neuesten Stand der technischen Möglichkeiten liegen demnach etwa

bei 90 bis 100%. Gleiches gilt für Sound, Gameplay und Dauerspaß. Spiele, die wir insgesamt als "gut" bezeichnen würden, sind jene mit einem PROFAZIT ab ca. 85% aufwärts.

Bärbel darf ihr Gesicht leider nicht zeigen, weil sie bei einer eigenen Produktionsfirma unter Vertrag steht. Unser Bitten auf eine Genehmigung, ihr Konterteil im Heft abzuzeichnen, wurde bislang beharrlich abgelehnt. Aber Du kannst sie wahrscheinlich demnächst im Fernsehen bewundern!!! Sie hat die Hauptrolle bekommen...jaaaa!...und zwar für die Verfilmung von Rosamunde Pilchers neuester Schluchzorgie: "Wilder Knoblauch" oder so... (Bärbel spielt übrigens NICHT den Knoblauch!) Martin



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

MEGA Zoom

Schafft die Kompatibilitätsprobleme aus dem PC

Hautnah...



PC OPTIX

Der Analog- und Digital-Joystick mit optischen Kontakten. Erleben Sie die wahre Simulation. incl. MEGA-ZOOM (3,5"-Disk) unverbindliche Preisempf. DM 79,95



PC COMMANDER

Der Analog-Joystick mit dem MEGA-ZOOM (3,5"-Disk). Mit der Dauerfeuer-Unterstützung fangen Sie jeden Gegner ab. unverbindliche Preisempf. DM 49,95



PC PROPAD

Das digitale Pad für den PC. Holen Sie sich die Vorteile der Game-Konsolen an den Computer. unverbindliche Preisempf. DM 29,95



Joyplus PATH FINDER

Die wahlweise Microsoft- oder PC-Maus ist für IBM PC, PS/1, PS/2 und Kompatibles incl. Treiberdisk 3,5"-Disk. unverbindliche Preisempf. DM 39,95

Jöllenbeck

GmbH · FarEast-Import-Export 27404 Weertzen · Tel. (0 42 87) 12 51 · Fax (0 42 87) 6 07

QUALITY JOYSTICK

KARSTADT

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 Spielkollen-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,-



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

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,-

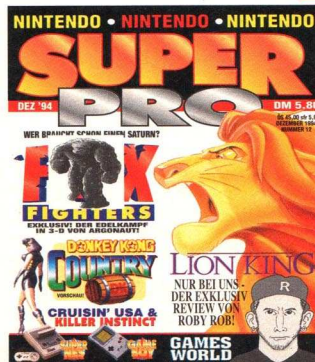


BOMBERMAN 2 DM 119,-



GAME BOY GAMES

DONKEY KONG (GB) DM 79,-
KIRBY'S PINBALL DM 69,-
LION KING DM 79,-
TETRIS 2 DM 79,-
WWF RAW DM 79,-



GAME BUSTERS

Auf diesen beiden Seiten enthüllen wir Die die neuesten Tips und Cheats aus aller welt. Wir haben korrespondenten in Amerika und in Japan bei uns bist Du also bestens bedient, wenn Du die fiesen Tricks erfahren willst, die die Programmierer in den Spielen versteckt haben.

EARTHWORM JAM

SCAN-MODUS

Pausiere das Spiel und drücke A, X, A, X, A, A, A und A.

KLEINER SCHERZ VOM PROGRAMMIERER

Pausiere das Spiel und drücke Y, A, B, B, A, Y, A und B.



MIGHTY MORPHIN' POWER RANGERS

SUPER NIES



Paßwörter

- Level 2 - 3847
- Level 3 - 5113
- Level 4 - 3904
- Level 5 - 1970
- Level 6 - 8624
- Level 7 - 2596
- Boss 1 - 0411
- Boss 2 - 1007
- Boss 3 - 1212

WARI LAND

GAME BOY

Power-up
Pausiere das Game an einer beliebigen Stelle und drücke sechzehnmal Select. Wenn der Cheat funktioniert wird die letzte Stelle Deiner Lebensanzeige durch ein blinkendes

Kästchen hervorgehoben. Halte jetzt A und B gedrückt und drücke Links und Hoch. Daraufhin wird sich die Zahl Deiner Leben auf wundersame Weise erhöhen. Wiederhole diesen Prozeß mit jeder Zahl auf dem Bildschirm (Münzen, Herzen), bis du überall eine Neun hast.

MEGA MAN

5
GAME BOY

Super Power-Up

Wenn Du stirbst (egal in welcher Stage), drücke B für ein Continue und spiele so dieselbe Stage noch zweimal durch. Beim dritten Continue wird Dir Dr. Light einen neuen Turbo-Arm geben. Beim nächsten Continue bekommst Du sogar noch einen besseren.

YOGI BEAR

SUPER NIES

SUPER NIES

Wahl der Stage

Gib im Titelschirm den folgenden Joypad-Code ein: hoch, rechts, runter, links, Y, B, hoch, rechts, runter, links, B, Y, hoch, rechts, runter und links.

Unbesiegbarkheit

Wenn der Titelschirm erscheint drückst Du links, links, rechts, rechts, runter, hoch, rechts, hoch, hoch, hoch. Gehe jetzt ins Options-menü und aktiviere die "No Damage"-Option. Starte das Spiel, und Du kannst Schäden wegstecken bis dorthinaus!

KÖNIG DER LÖWEN

Wahl der Stage

Gehe in den Optionsbildschirm und drücke B, A, R, R, Y (Barry Green ist der Chef-programmierer dieses Games). Jetzt gelangst Du in ein verstecktes Menü, das eine Stage-Menü und einen Unbesiegbarkheitsmodus enthält.



SAMURAI SPIRITS

SUPER NES

Spiele als Boss

Wenn beim Start des Spiels das Takara-Logo erscheint, drückst Du A, X, Y und B. Wähle entweder den Vs- oder den Licence-Modus und drücke zur Kämpferauswahl "Hoch", um Amakusa Shiro zu wählen. Halte nun die L- und R-Knöpfe gedrückt und drücke Start. Halte die beiden Knöpfe weiter gedrückt, bis Du in den nächsten Bildschirm kommst.

R-TYPE III

SUPER NES

Wahl der Stage

Wenn Du stirbst und zum Continue-Bildschirm kommst, drücke den R-Knopf zehnmal und dann den L-Knopf so oft, bis Du den gewünschten Level erreicht hast (wenn Du z. B. zu Stage 3 möchtest, drückst Du dreimal L). Dann drückst Du Start und beginnst im gewählten Level.



Unbesiegbareit

Pausiere das Spiel an einer beliebigen Stelle und drücke A, L, L, Y, A, L, L, Y, A, L, L, Y. Wenn der Cheat funktioniert erscheint das Wort "Invisible" in der Mitte des Bildschirms. Schalte jetzt die Pause wieder ab, und Du kannst als "echt harter Brocken" weiterspielen.

ROCK 'N ROLL RACING

SUPER NES

Gleicher Fahrer für beide Beginne ein 1-Spieler-Game, wähle die Figur, die beide Spieler verwenden möchten und hole Dir das Paßwort. Jetzt stellst Du auf Reset und beginnst ein 2-Spieler-Game. Gehe jetzt zu 'Paßwort' und gib den Code ein, den Du soeben erhalten hast. Beginne das Rennen. Beide Spieler dürften nun mit demselben Fahrer an den Start gehen.

WILD GUNS

Wahl der Stage

Halte im Spielerauswahlbildschirm Select gedrückt und drücke A, A, A, A, B, B, B, A, B, A, B, A, B, A, B. Wenn der Cheat funktioniert hörst Du einen Sound. Wähle Dir nun eine Figur aus und staune über die Stage-Auswahl, die sich vor Deinen Augen materialisiert!

PAC ATTACK!

SUPER NES

Level überspringen

Im Game Over-Bildschirm, wo Du aufgefordert bist, das Spiel zu beenden oder es erneut zu versuchen, kannst Du durch Drücken des L-Knopfes Stages überspringen.

WORLD HEROES 2



Als Boss spielen

Im Titelbildschirm drückst Du die folgende Sequenz: Select, A, hoch, R-Knopf, hoch und Select. Wenn's funktioniert hörst Du einen Gong. Drücke Start und wähle den 1-Spieler-Modus. Während der Spielerauswahlbildschirm erscheint hältst Du Select gedrückt und drückst den L-Knopf, um als Dio oder den R-Knopf, um als Neo Geegus zu spielen.

DAFFY DUCK THE MARVIN MISSIONS

SUPER NES

50 Leben

Starte ein neues Spiel, und wenn der Bildschirm mit dem Slogan "Where there's Duck, there's Fire" erscheint, drückst Du links, links, rechts, rechts, hoch, runter, Y, A, B, X. Wenn der Cheat funktioniert, hörst Du Daffy sagen "Mother!"



DSCHUNGELBUCH

Levelwahl und Cheats

Wenn bei Beginn des Spiels das Virgin-Logo erscheint, drücke hoch, hoch, hoch, B, B, Y, Y, Select, hoch, runter, links, rechts, B, hoch und Y. Wenn der Cheat funktioniert, wirst Du ein Geräusch hören. Wähle nun die Optionen an und drücke Start. Jetzt erscheint ein ganz neuer Bildschirm, der eine Levelauswahl, einen Soundtest, Cheats und Credits enthält.

IM NÄCHSTEN MONAT!

EIN EXKLUSIVER REVIEW MIT NORMAN VON GAMESWORLD



**SUPER PRO BRINGT
ALLES ANS LICHT!
AB 17. MÄRZ '95 IM HANDEL**

GAME CHAMPION WIRD MAN MIT ACTION REPLAY MK 2

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

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!!!!

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

"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".

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

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!!

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

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!!

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

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

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

SNES™ ADAPTER

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

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

MEGADRIIVE™ MEGA MASTER

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

CDX

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

MEGA-ADAPTER

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

EUROPEAN DISTRIBUTOR: EUROSISTEMS B.V. EDE NETHERLANDS FAX (XX31) 8390 32146

**MEGADRIIVE™
UND SNES™
NUR DM149,-**



* NUR SNES UND MEGADRIIVE



**INKLUSIVE
COMPETITION PRO
JOYPAD**
DAS "DATAFLASH"-POWERPAKET!
ACTION REPLAY FÜR MEGADRIIVE™
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!!

WIE MAN BESTELLT
**24 STUNDEN
BESTELLSERVICE**
02822-68545
FAX
02822-68547
DATAFLASH GmbH
WASSERBERGSTR. 34
46446 EMMERICH
GERMANY
**DATA
Flash
GmbH**
VERSANDKOSTEN DM 10,-
AUSLAND NUR VORKASSE • DM 15,-

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

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