

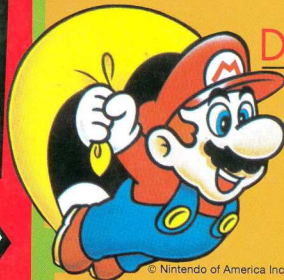
TOTAL!

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

100% NINTENDO: Super NES
Game Boy
NES

JEDEN
NEU
MONAT

STRIKER
DAS WIRD FUSSBALL TOTAL



© Nintendo of America Inc.

DER FILM
**SUPER
MARIO
BROS.**

TOP TIPS - TOP TRICKS

SNES!

ZELDA 3,
DIE DRITTE

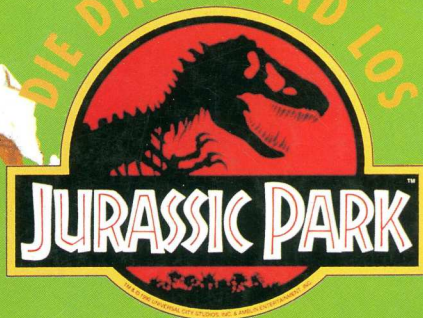
GB!

ALIEN 3

Ab Seite 82



DIE DINOS SIND LOS



TESTS I N F O S **TIPS & TRICKS**
NEWS

Maxx bringt's:
Zwei neue
Spiele mit
Spaß-
garantie!



präsentiert:

Noch mehr garantierter* Nintendo-Spielspaß!



...und hier kommen noch zwei neue
Top-Spiele mit LAGUNA's genialer
Spaßgarantie. Gleich testen!



Ihr kennt ja schon Maxx. LAGUNA's
leicht abgefahrenen neuen Spaßbeauftragten.
Wo Maxx auftaucht, bleibt kein Auge trocken.



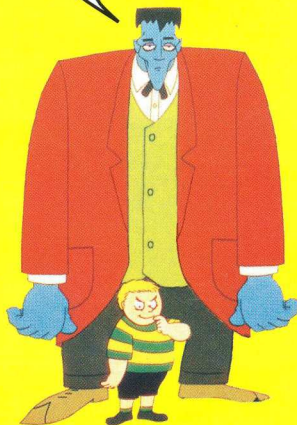
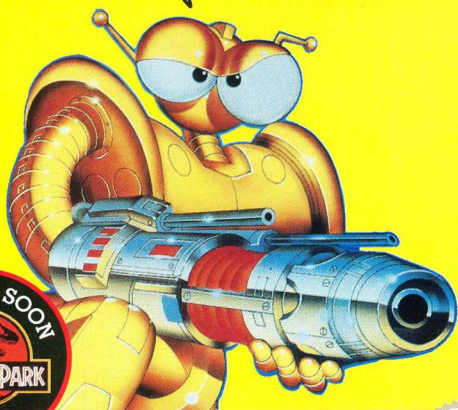
Auf alle Spiele mit diesem Zeichen gibt's
ab sofort die LAGUNA-Spaßgarantie:
Einmalig 4 Wochen Umtauschrecht
gegen ein anderes LAGUNA-Spiel
mit Spaßgarantie-Sticker für das
gleiche System!



B.O.B.
Mit dem Raumcabrio
im All gestrandet, rücken
B.O.B. 40 Sorten bedrohlicher
intergalaktischer
Fieslinge auf den Pelz.
Lichtschnelles Abenteuer
auf 45 Levels!



**Pugsley's
Scavenger Hunt**
Ojeoje! Wednesday, das
kleine Luder, hat sechs
wundervolle Schätze im
Addams-Haus versteckt.
Klar, daß Pugsley Deine
Hilfe braucht, um nicht
in Wednesdays mega-
fiese Fallen zu tappen!



* Einfach innerhalb 4 Wochen ab Datum des Kaufbeleges den Kaufbeleg, das Originalspiel
mit Verpackung und 8.- DM in bar oder per Scheck als Portokostenpauschale an LAGUNA einsenden.



GAME BOY

SUPER NINTENDO

Nintendo

Nintendo™, NES™, Game Boy™ und die Nintendo Product Seals and other marks designated as ™ are trademarks of Nintendo. © 1992 H-B Productions. All rights reserved. Based on the Characters created by Charles Addams.™ designates a trademark of Paramount Pictures Game program © 1992 Ocean Software Ltd. B.O.B. © 1993 Electronic Arts. Jimmy Connors © UBI Soft + BlueByte.

„TOTAL!-MANIA“ ÜBERALL!

Das zeigen die acht Wochen, in denen wir nun schon für Euch als rasende Reporter das Nintendo-Spielfeld auf- und ablaufen, ganz deutlich. Jetzt wissen es endlich auch die Kassierer hinter Tausenden von Zeitschriften-Verkaufstresen in Deutschland, Österreich, der Schweiz und in Luxemburg: Nintendo ist das Thema; und TOTAL! bringt es über – so gut, daß Euer Spiele-Magazin in den letzten Wochen nicht selten schon verkauft war und viele von Euch mit einem deutlich längeren Gesicht wieder aus dem Zeitschriftenladen schlurften mußten. Aber: das muß nicht sein! Rezept Nummer eins: die Leute hinter dem Tresen nerven und fragen, fragen, fragen. Nummer zwei: uns nerven, Euer einzig



wahres TOTAL!-Team, denn dafür sind wir da! Schreibt uns, wenn Ihr uns nicht finden könnt oder macht auf Eure Leserbriefe oder Tips eine kleine Notiz von dem, was die nette Dame oder der Herr hinter der Kasse dazu gesagt

hat, wo das ist und wann Ihr dort gefragt habt. Wir kümmern uns um alles...

Zum ersten Mal habt Ihr heute das Vergnügen, TOTAL! in seiner ganzen Pracht zu erleben, denn dank Eurer Power gibt's uns ab sofort „so richtig ganz“. Mit Euren Leserbriefen, in dieser TOTAL! übrigens über vier Seiten (!) lang, und einer satten Kleinanzeigen-Börse auf den (vor-)letzten Heftseiten gibt's in TOTAL! jetzt alle Features, die Ihr in einem hochspannenden und kompetenten Magazin wie wir es sind, nicht missen sollt.

Ein großes „Thanx“ Euch allen!

Auch wir waren nicht ganz untätig in den vergangenen Tagen. Neben Super-Games wie z.B. „R-Type 2“ für Game Boy oder „Shadowrun“ und „Exhaust Heat 2“ für Eure Super NES haben wir die heißesten Eisen von morgen und übermorgen für Euch aus dem Feuer ziehen können, so auch „Striker“, eine Fußball-Simulation, die kaum noch Wünsche offenlassen wird. Ja, selbst in der



Sturmflut der Dino-Wellen konnten wir unsere TOTAL!-Fangnetze erfolgreich einsetzen: „Jurassic

Park“, das Schreckensthema aus Steven Spielbergs Überfilm, kommt jetzt direkt auf Eure Nintendos. Neben den heißesten Hits der Sommer-Saison, die wir für Euch auf Herz und Nieren geprüft haben, eilte uns letzten Monat auf unserem Trip in die Staaten der Ruf von TOTAL! voraus.

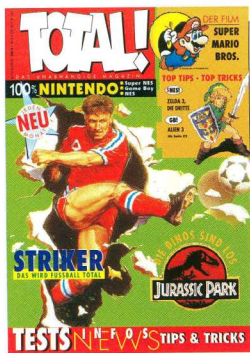
Fazit: Auch auf der interkontinentalen Spielmesse „Summer Consumer Electronics Show“ (SCES) in Chicago standen Mats und Uli bei den Videospiel-Herstellern während der vier Messtage alle Türen und Tore

offen. Das neueste von Mario & Konsorten aus Amerika findet Ihr in dieser TOTAL! ab Seite 54.

Mario-Manie, Dino-Manie – wir wünschen Euch für August eine heiße TOTAL!-Manie...



Euer kompetentes
TOTAL! Team



Ausgabe 8/93

Den Schwerpunkt dieser Ausgabe von TOTAL! bildet ganz deutlich das hervorragende 'Striker' zusammen mit 'Jurassic Park'. Ganz nebenbei könnt Ihr zum ersten Mal unsere/Eure Leserseiten bewundern und in die Welten von Shadowrun und der BattleMechs eintauchen. Viel Spaß beim Lesen!

COVERSTORY

Jurassic Park Story 22
Previews 24



Background

Shadowrun 42
Mechwarrior 76

Reportage

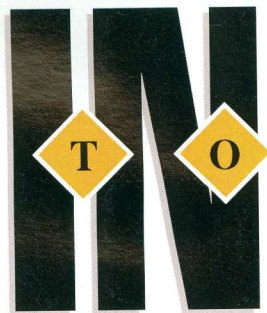
CES Chicago 54
Lawnmower Man 33
Super Mario Bros.-Film 72
Mechwarrior 74

Wettbewerb

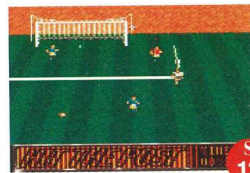
Jimmy Connors 20

Preview

Mario is Missing NES 14
Striker SNES 12
Super Turrican SNES 16
Yoshi's Cookie SNES 18



Striker



S. 12

TOTAL!

DURCHSTARTEN!

TOTAL! im Jahre des Herrn 1993, dritte Ausgabe. Es ist soweit. Zum ersten Mal können wir Euch die TOTAL!-Leserseiten präsentieren. Auf vier Seiten habt Ihr die Gelegenheit, Eure Meinung über TOTAL!, über Nintendo und alles, was auch nur im entferntesten damit zu tun hat, loszuwerden. Gerade jetzt gilt es wieder: schreiben, schreiben, schreiben, bis der Kuli glüht, der Drucker raucht und die Fingerkuppen Blasen schlagen. Ein weiteres Goodie für Euch: Die Börsenseiten sind ebenfalls installiert und bieten ab sofort die Gelegenheit, wie verrückt Kleinanzeigen bei uns reinzuschießen. Auch hier hat obiger Aufruf TOTAL!e Gültigkeit – Ihr seht, wir fordern Euch. Unser Wort drauf!



Exhaust Heat 2



S. 62

Bubsy



S. 36

Jimmy Connors Wettbewerb



S. 20

HALT!

Super Turrican



S. 16

Shadowrun



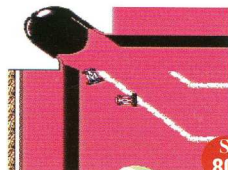
S. 40

TIPS & TRICKS

Lösung Alien 3

S. 82

Micro Machines



S. 80

Troddlers

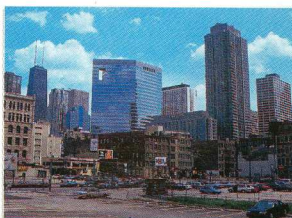


S. 64



CES Chicago

Drei heiße Hektik-Tage im fernen Chicago legten den Modul-Fahrplan für '93/'94 fest. Messe-Report ab Seite 54



TESTS SNES

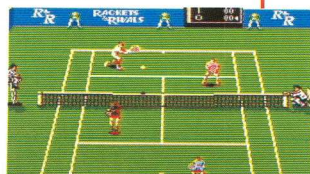
Congo's Caper



Bubsy	36
Congo's Caper	38
First Samurai	26
Shadowrun	40
Spanky's Quest	32
Power Monger	46
James Pond Crazy Sports	30
Exhaust Heat 2	62
Troddlers	64
Cal Ripken jr.	67
Best of the Best	68
Asterix	70

NES

Rackets & Rivals



Action in New York	47
Micro Machines	80
Rackets & Rivals	48
Star Trek	66
Street Gangs	69
Battleloads 2	35

GAME BOY

Alfred Chicken	49
Baby T. Rex	39
Boxxle II	35
Fire Fighter	27
Popeye 2	71
R-Type 2	34

Tips & Tricks

Alien 3 GB	82
The Legend of Zelda SNES, Teil 3	86
Shorties	81, 85, 92

Rubriken

Editorial	3
News	6
Post	8
Top 5	50
Toys	52
Listen Up!	78
Börse	93
Register	96
Impressum	97
Vorschau	97

TOTALLY NEW!

MUSKELMANN IN MÜNCHEN

Acclaim zeigt Muskeln: Rechtzeitig zum Erscheinungstermin des neuen Wrestling-Games „Royal Rumble“ präsentierten sie den amerikanischen Wrestler „Mr. Perfect“. Der blonde Hüne verteilte im Münchner Megastore Saturn Hansa zwei Stunden lang Autogramme und signierte Game-Cartridges. Wer Mut hatte, konnte seinem muskelbepackten Idol auch die Hand drücken. Ihr habt Mr. Perfect's Auftritt verpaßt? Macht nichts: Wer den schlagkräftigen Recken kennenlernen möchte, sollte sich Royal Rumble (SNES, ab September auch für Mega Drive) ansehen. Dort steht er als einer



Wrestling-Power für Euer Super-NES liefert Acclaim's "Royal Rumble"



Muskelmann "Mr. Perfect" beim Shake-Hands mit einer jungen Verehrerin

von zwölf Kämpfern im Ring. Zu bewundern gibt's dort auch seine persönliche „Spezialität“, den bei seinen Gegnern gefürchteten K.O.-Schlag namens „Perfect Plex“.

PRÜGEL IN DER SÜDSTADT

Gepflegter Straßenkampf gefällig? Dann solltet ihr dringlichst mal einen Blick auf Takaras jüngstes SNES-Werk „Art of Fighting“ werfen. Ihr schlüpft in die Rolle von Ryo und macht Euch auf den Weg, Eure Schwester aus der Gewalt des fiesen Mr. Big in der South Town zu befreien. Art of Fighting kommt ursprünglich vom Neo-Geo, und bei der Umsetzung auf das SNES scheint man keine Kompromisse gemacht zu haben.



Riesige Sprites, verschiedene Zomeffekte und satter Stereosound sollen für die richtige Atmosphäre sorgen. Nicht zu schweigen von der ungemainen Vielschar fetziger Bösewichter, die so manchen miesen Trick für Euch in petto haben.



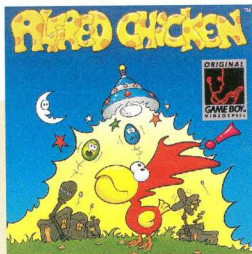
HÄHNCHEN IN FARBE



Nicht frisch vom Grill, sondern aus der Mindscape-Schmiede stammen die Abenteuer des Hähnchens „Alfred Chicken“. Während die Gameboy-Version in

diesen Tagen in den Handel flattert (Review auf Seite 49), wird die SNES-Version bei Mindscape noch ausgebrütet. Rechtzeitig zu Weihnachten soll die farbenprächtige 16-Bit-Version erscheinen. Als kleinen Vorgeschmack

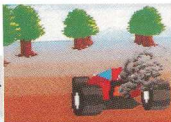
liefern wir Euch hier schon mal den Hauptcharakter des originellen „Jump & Pick“ Games, einmal als Screen, einmal in Plüsch.



FLOTTER FLITZER MIT FX

Top Secret auf der Summer Consumer Electronics Show (SCES) in Chicago: Hinter vorgehaltener Hand zeigte Nintendo eine Vorversion des Racing-Games „FX Trax“. Nur exklusives Publikum durfte einen Blick riskieren - darunter natürlich auch Dein TOTAL!-Team. Der erste Eindruck: Riesige Sprites und flüssige Animation versprechen reichlich Action für das Super-NES. Fotografieren war zwar nicht erlaubt, aber trotzdem können wir Euch hier schon mal zwei Screens zeigen. Racing-Fans müssen sich leider noch etwas gedulden: Erst in der Vorweihnachtszeit werden sich die flotten Flitzer auf den Weg in die Shops machen.

Pralle Racing-Action dank SuperFX-Chip verspricht „FX Trax“ für Super-NES.



GEWALTIG NEBEN DER SPUR

... lagen wir beim Test von „**Super Sports Challenge**“ für das NES auf Seite 49 in Eurer letzten Nummer. Das Game hat uns so mitgenommen, daß wir ihm im Eifer des Gefechts eine unverdient gute Bewertung im Fazit spendiert haben: Statt der gedruckten '2-' hatte diese unsportliche Leistung lediglich eine mögliche 5+ verdient. Außerdem ist das Game nicht für einen Spieler, sondern gleich für ein bis drei 'waghalsige' Sportskanonen bestimmt, was allerdings hier auch nicht mehr ins Gewicht gefallen wäre. Nichts für ungut, aber was sein muß...

Zuviel des Guten haben wir auch „**Batman Returns**“ verpaßt (TOTAL! 7/93, Seite 66). Der Flattermann darf sich nicht die abgedruckte ‚1-‘ an die Brust heften, sondern muß sich mit einer 3+ zufriedengeben. Sein größter Gegenspieler, der Pinguin, wird's uns danken...

Ja, ja, natürlich habt Ihr unseren Test von „**Firepower 2000**“ in der Juni-Ausgabe (Seite 50) gelesen! Das ist gut so. Und: Da Ihr keine Hose mit 'ner Kneifzange anziehen würdet, steht Euch nach so vielen Anfragen jetzt eine Erklärung auf das Verwirrspiel zu: Ihr habt Recht! „**Firepower 2000**“ ist „**Super SWIV**“, da gibt's nix dran zu rütteln. Einziger Unterschied: die Produktion für die USA hat - warum auch immer - eine andere Bezeichnung bekommen. Die europäischen Module werden stets unter Super SWIV gehandelt. Alles klar?

Doppelfehler: „Super Sports Challenge“ hat nicht zuviel des



Heldenpech: Batman muß nachträglich von seinen Lorbeeren abgeben



Verwirrspiel: "Firepower 2000" heißt in Deutschland "Super SWIV"



GEWUSST WIE

Was Giga-Star Michael Jackson immer wieder gut tut, kann auch für einen Konsolen-Klassiker wie das **NES** nicht unbedingt von Schaden sein: FaceLifting. Nintendo zeigt, wie's klappen kann: Man nehme das gute alte NES, verpasse ihm ein frisch designtes Outfit und werfe den so aufgepeppten Veteranen

wieder unters Volk. Wann es die 'FaceLifting-Konsole' hierzulande geben wird und was das Teil dann kosten soll, ist allerdings noch nicht raus - in jedem Fall ist noch etwas Warten angesagt. Man munkelt, daß sich Nintendo mit diesem Kunstgriff das Weihnachtsgeschäft ein wenig versüßen möchte.

++ SHORT NEWS ++ SHORT NEWS ++ SHORT NEWS ++ SHORT NEWS ++

Viel vorgenommen hat sich Newcomer Gametek. Noch in diesem Jahr soll der Ex-Amiga-Hit „**Pinball Dreams**“ auf dem Gameboy die Kugel schwingen, die SNES-Version könnte frühestens im Januar etwas werden. Und das ist längst noch nicht alles: Voraussichtlich ab Oktober gibt's dann „**Prophecy Viking Child**“ und das Knobelspiel „**Tesseract**“ für den Gameboy. Ähnlich große Pläne auch bei Nintendo: Samus Aran kehrt in „**Super Metroid**“ auf den Bildschirm zurück. Die Version für Ever Super-Nintendo wird voraussichtlich im Spätherbst zu haben sein. Adventurefreunde, legt Euch Futtervorräte in den Höhlen an - der

Herbst wird Euch reichlich mit dem Stoff Eurer Träume versorgen: Enix hat die Vertriebsrechte für „**Lenus**“ erworben, ein SNES-Game, das in Japan bereits sehr erfolgreich ist. Das Ganze gibt's demnächst unter dem Titel „**Paladin's Quest**“. Außerdem ist man bei Enix emsig dabei, neue Abenteuer des „**Final-Fantasy**“-Epos zu stricken - und das gleich meterweise: Für SNES sind „**Final Fantasy Adventure 2**“ und „**-5**“ angekündigt. Letzteres wird in den Staaten und Europa voraussichtlich als Teil 3 erscheinen. Und last not least steht für den Gameboy etwas fast gleichnamiges, das Modul mit dem fantastischen Namen „**Final Fantasy Legend 3**“ ins Haus.

++ SHORT NEWS ++ SHORT NEWS ++ SHORT NEWS ++ SHORT NEWS ++

Wow, super!

Was Ihr uns an Echo über die ersten beiden Ausgaben von TOTAL! habt zukommen lassen, hat uns echt umgehauen! Nie hätten wir mit derart viel Lob und Anregungen gerechnet. Macht weiter so, denn Ihr wißt ja: Gemeinsam sind wir unausstehllich!

Diesmal haben wir zwei Seiten Leserpost aus Euren Zusendungen aufbereitet - über Art und Umfang lassen wir aber freilich mit uns reden. Also vergeßt nicht, uns ein Paket zu schreiben, wenn Ihr meint, daß es ganz einfach nötig ist. Einzige Spielregel: Sinnwahrende Kürzungen müssen wir uns vorbehalten.

ADRESSE:

**MVL GmbH
TOTAL! Leserpost
Heilwigstr. 39
20249 Hamburg**

Und jetzt wünschen wir Euch mußevolle Unterhaltung mit den Leserseiten, die Ihr übrigens ab sofort immer an dieser Stelle finden werdet. Und noch etwas: Solltet Ihr ein witziges Foto von Euch mit einer Ausgabe von TOTAL! zur Hand haben, schickt es mit, denn man weiß ja nie, wo es letzten Endes auftauchen könnte... oder doch?

VERFAHRENSWEISEN

Von Eurer Zeitschrift bin ich schwer begeistert, Ihr seid wirklich TOTAL! gut. Es stimmt einfach (fast) alles. Allerdings hätten Ihr ruhig erwähnen können, nach welchen Gesichtspunkten die Spiele getestet werden. Damit meine ich konkret: Wie erhaltet Ihr eigentlich Eure Gesamtnote? Fließen dort Grafik, Sound und Gameplay mit ein, oder gibt sie einfach nur an, ob das Spiel Spaß macht? Außerdem würde mich interessieren, ob immer nur eine Person ein Spiel testet, oder ob mehrere für die Bewertung eines Spiels zuständig sind.

Was mir jedoch nicht so gut gefallen hat, war die „Listen-Up!“-Doppelseite. Versteh' mich bitte nicht falsch, Andreas, aber ich finde, das paßt einfach nicht in eine Game-Zeitschrift.

Stephan Lüdde, Haldensleben

TOTAL! antwortet:

Erst einmal vielen Dank für das Lob. Wir werden uns bemühen, dessen auch weiterhin würdig zu sein etc. Was Deine Fragen angeht: Mit den Bewertungen ist das so eine Sache. Jede Zeitschrift hat ihr eigenes Schema, am Ende wird gar mit anteiligen Berechnungsformeln für jedes Spielgenre jongliert. Davon halten wir nichts.

Unsere Gesamtnote gibt an, für wie gut wir ein Spiel unter Zusammenwirken all seiner Elemente befinden. Hauptaugenmerk ist dabei freilich, ob es Spaß macht oder nicht, denn was nützen einem tolle Grafiken und genialer Sound, wenn das Game einfach keinen Fun bringt? Bestes Beispiel hierfür: Pugsleys Scavenger Hunt von Ocean. Toll gemacht, aber leider viel zu hart, kaum vernünftig zu spielen! Wir versuchen, Euch all jene Informationen an die Hand zu geben, die Ihr braucht, um selbst zu entscheiden, ob Ihr Euch ein Game zulegen möchtet oder nicht.

Unsere Tests werden in den meisten Fällen von einem Redaktionsmitglied geschrieben - die Wertungsfindung erfolgt allerdings gemeinsam in kleinen kämpferischen Auseinandersetzungen. Eine Anmerkung zur „Listen Up!-Kritik“ bleiben wir Dir bis nach dem nächste Brief schuldig.

NICHT BESCHRÄNKT

Gut ist, daß Ihr Euch nicht nur auf Spieltests beschränkt, sondern z.B. auch zwei Musikseiten habt (auf denen ich gleich einen Artikel über meine Lieblingsgruppe Depeche Mode erblickte), oder wie im letzten Heft über Spiele messen berichtet. Außerdem seid Ihr ziemlich aktuell. Für mich gibt es nur einen großen Kritikpunkt. Ihr scheint die erste TOTAL! ziemlich auf die Schnelle gemacht zu haben, denn überall im Heft findet man Rechtschreibfehler und vor allem massenhaft Bindestriche, die da, wo sie stehen, oft gar nicht hingehören. Außerdem habe ich mich gewundert, daß Ihr in dem „Pirates“-Test unter jedes Foto dieselben komischen Sätze gedruckt habt. Könnt Ihr mir das mal erklären?

Die Wertung nach Schulnoten ist mal was Neues und auch nicht schlechter als die übliche Prozentwertung. Insgesamt fand ich die erste TOTAL! aber richtig genial.

Nils Schulz, Bad Homburg

TOTAL! antwortet:

Zuerst einmal müssen wir zugeben, daß Deine Scharfsicht die unsere in Bezug auf diese paar... im Grunde genommen zu vernachlässigenden... ich würde nicht sagen... „Fehler“, also... nennen wir es mal... eine kaum erwähnenswerte technische Komplikation - schließlich hattest Du wesentlich mehr Zeit zum Suchen als wir. Nun gut.

Um aber auf das andere Thema Deines Briefes und zu der ausstehenden Anmerkung zu Stephans Brief zu kommen: Wie Ihr seht, ist es nicht einfach, alle Leser auf einmal zufriedenzustellen. Wir werden allerdings anhand der Auswertung unserer Umfrage (letztes Heft) feststellen, welche Rubriken bei Euch ankommen und das Heft dementsprechend aufbauen - denn Ihr bestimmt!

EXOTISCHES UNKRAUT

Mein Gott, schon wieder eine neue Videospielzeitschrift! Die wachsen ja wie Unkraut aus'm Boden. Aber ich mag Unkraut, und Eure Zeitschrift ist' auch ok. Heute las ich eine exotische Videospielzeitschrift aus Großbritannien und siehe da: In einer Werbung sehe ich die TOTAL!. Nichts Besonderes, aber sie ist total englisch! Auf dem Titelbild ist ein Alien, 18 Ausgaben sind erschienen, und statt von MVL GmbH ist es von Future Publishing. Entweder habe ich diese Tatsache in Eurer Zeitschrift übersehen, oder Ihr verschweigt uns braven Lesern etwas.

Gideon Bündler, Stuttgart

Wertung	
Grafik	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Hier steht einmal eine Bewertung zur Grafik dieses Spiels. Hier steht einmal eine Bewertung zur Grafik dieses Spiels.	
Sound	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Hier steht einmal eine Bewertung zum Sound dieses Spiels. Hier steht einmal eine Bewertung zum Sound dieses Spiels.	
Gameplay	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Hier steht einmal eine Bewertung zum Gameplay dieses Spiels. Hier steht einmal eine Bewertung zum Gameplay dieses Spiels.	
Dauerspaß	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Hier steht einmal eine Bewertung zum Dauerspaß dieses Spiels. Hier steht einmal eine Bewertung zum Dauerspaß dieses Spiels.	
TOTAL! - CHECK	
Spiele	 100 %
Leser	 100 %
Spielzeughandel	 100 %
Einzelhandel	 100 %
Exklusiv	 100 %

FAZIT
2

TOTAL! antwortet:

Die Antwort ist einfach (und kurz): Du hast etwas übersehen. Wenn Du einen Blick in unser Impressum wirfst, siehst Du die Sache in strahlendem Licht.

RISKANTER EINGRIFF

Zuerst war ich skeptisch. Sechs Mark für eine neue Zeitschrift, das ist riskant. Als ich mich dann vergewissert hatte, einen solchen finanziellen Eingriff riskieren zu können, nahm ich das Teil mit (ich hab's aber bezahlt, bevor ich es mitgenommen hab'). zu Hause setzte ich mich an meinen Schreib-



tisch und schlug hoffnungsvoll das Heft auf. Nachdem ich das Editorial gelesen hatte, wuchs meine Hoffnung gewaltig, und als ich den Test vom Jimmy Connors (eigentlich nicht von ihm, sondern von dem SNES-Spiel) gelesen hatte, war ich überzeugt. Viele Screenshots, ausführlicher Text und ein sehr gutes Bewertungssystem. Was will man mehr? Eine Sache gäbe es da: Ihr könntet dazuschreiben, wann ein Import als PAL-Version herausgebracht wird. Ich beschäufte mich sogar mit Abo-Gedanken (Das will was heißen!).

Matthias Franki, Furtwangen

TOTAL! antwortet:

Freut uns, daß wir Deinen ganz sicher nicht zu niedrig gesteckten Erwartungen entsprochen haben. Die Deutschland-Erscheinungstermine derjenigen ausgewählten Import-Spiele, die wir Euch vorstellen, liegen entweder in nicht mit bloßem Auge auszumachender Ferne, oder die Titel sind noch überhaupt nicht für unser Ländle geplant. Gekennzeichnet sind sie mit einem entsprechenden Fähnchen. Alles klar?

AUSGESTOCHEN

Es war der 28ste. Wie üblich jeden Monat wollte ich mir die Zeitschrift, von der ich glaubte, daß sie die beste auf dem Markt sei, kaufen. Voller Freude betrat ich den Schreibwarenladen mit meinem 10DM-Schein und suchte nach meiner Lieblings-Zeitschrift, doch sie war nicht zu finden. Stattdessen war im Regal so 'ne Zeitschrift, die hieß TOTAL! Total gut oder total bekloppt? Ich wollte es wissen und gab mein sauer verdientes Geld aus. War es eine Zeitschrift total langweilig wie es sie tausendfach gibt? Nein! Es war keine Zeitschrift, die nach drei Monaten pleite geht. Ich war überwältigt. Hier das, was ich am besten fand: Börse, Tips & Tricks (haben mir sehr geholfen), Toys (jetzt kenne ich jedes Joypad) und Messebericht (London). Total geil fand ich auch die Tests mit den richtigen Wertungen. Natürlich habe ich sie gleich abonniert.

Georg Donaubaier, München

TOTAL! antwortet:

Finden wir gut, daß wir den Kollegen zuvorgekommen sind, hehe. Dank für das Lob. Tja, liebe Leser, folgt Georgs Beispiel und abonniert! Und wenn Ihr das nicht wollt, spendet uns ein bißchen Geld oder Kleider und Nahrungsmittel, oder Brennholz - die Keller direkt an den Alsterkanälen sind nun mal etwas feucht.

REDAKTION



KEIN PROBLEM

Könntet Ihr in Euren Tests und News vielleicht einen kleinen Hinweis darauf geben, ob es sich um ein Adventure, ein Jump&Run oder Ballerspiel handelt? Ist doch durch ein kleines Emblem neben dem Namen des Spiels kein Problem, oder?

Johannes Nieswandt, Düsseldorf

TOTAL! antwortet:

Lieber Johannes, kann es sein, daß Du meinst, alle Vorzüge von TOTAL! zu kennen, aber genau diese noch nicht wirklich ausgereizt hast? Wenn Du einen geschärften Blick in unseren Wertungskasten wirfst, sollte es Dir eigentlich nicht entgehen, daß die von Dir gewünschte Angabe längst vorhanden ist.

ANGENEHME ÜBERRASCHUNG

Als ich Eure erste Ausgabe gelesen hatte, war ich angenehm überrascht. Die Fülle der Tests und die gelungenen Kommentare gefielen mir sehr gut, genau wie der ausführliche Messebericht und der große Preview-Teil, wo mich besonders WWF Royal Rumble beeindruckt hat. Macht weiter so! Jetzt zu einigen Fragen:

1. Wird es in Eurem Heft wie bei Eurem englischen Schwesternmagazin auch eine Übersicht über alle bisher getesteten Spiele geben?
2. Wird es über die Sommer CES wie über die ECTS einen ausführlichen Messebericht geben?

Stefan Sprinkari, Immenstadt

TOTAL! antwortet:

Schön, daß TOTAL! auch Dir gefällt. Wir sind stets bemüht, auch die ausgefallenen Wünsche unserer Leser zur vollen Zufriedenheit zu erfüllen. Kommen wir nun aber zu etwas vollkommen anderem, nämlich der Beantwortung Deiner Fragen, denn in der Kürze liegt die Würze:

1. Ja, das gibt es bereits, ist ganz hinten im Heft angesiedelt.
2. In dieser Ausgabe!

SPEICHERPROBLEM

Euer Wertungssystem geht in Ordnung, aber könntet Ihr nicht angeben, wieviel Speicherkapazität die einzelnen Module haben, damit man weiß, was man für sein Geld bekommt? Warum gibt es für Grafik und Sound keine Noten mehr, oder sind die sechs Kästchen die Noten? Haltet den Hintergrund ruhig hell, damit man die Schrift besser erkennen kann.

T. K.

TOTAL! antwortet:

Die Speicherkapazität eines Moduls ist nicht immer die ausschlaggebende Größe für die Qualität eines Spiels und kann einen somit in die Irre führen. Aus eben diesem Grunde haben wir auf eine derartige Angabe verzichtet. Manche Programmierer holen einfach mehr raus - ich sage nur „Vorsprung durch Technik“. Und dann gibt es da noch jene Spiele, die trotz minimaler „Ausstattung“ irre viel Spaß machen. Ich sage nur „Tetris“. Wenn Ihr allerdings darauf besteht, werden wir diese Angabe einführen. Alles klar? Mit der Grafik- und Soundwertung verhält es sich so wie Du annahmst. Vielleicht sollten wir doch die Seite mit der Hefeklä rung einführen...

LOB UND KRITIK

Soeben habe ich Euer neues Heft durchgeblättert und durchgelesen und möchte Euch, wie erwünscht, Lob und Kritik zuteil werden lassen. Zuerst das Lob: Gott hat mein Beten erhört. Herzlichen Glückwunsch zu dieser Zeitschrift. Es wurde ja auch dringend Zeit für so ein Magazin. Es enthält alles, was ein Nintendo-Fan sich wünschen kann. Für die Idee und die Gestaltung bekommt Ihr von mir die Note 1-2. Macht bloß weiter so, hört Ihr!

Aber es gibt nun auch ein bißchen Kritik: Ich habe mich sehr über den Preis von 6,- DM gewundert. Welches Kind oder welcher Jugendliche mit wenig Taschengeld kann sich diesen Betrag pro Monat für eine Zeitschrift abzwacken?

Nun habe ich noch ein Problem, wo ich zugeben muß, ich bin froh, Euch als Ansprechpartner zu kennen:

Mein SuperNES-Gerät ist auf PAL eingerichtet. Nicht-PAL-Spiele kann ich also zur Zeit nicht spielen, was mich nicht gerade glücklich macht – mir gehen nämlich super Spiele durch die Lappen. Gibt es vielleicht ein zwischenschaltendes Gerät?

Manfred Stöcker, Westerland

TOTAL! antwortet:

Vielen Dank für das nette Lob. Machen wir. Der Heftpreis ergibt sich als Notwendigkeit aus den bei uns als Verlag auflaufenden Produktionskosten des Heftes.

Eine unabhängige, verlässliche und zudem gut aufgemachte Zeitschrift in diesem Sektor zu produzieren ist gar nicht so einfach – und vor allem gar nicht so billig. In Anbetracht dieser Tatsachen denken wir, daß wir in einem recht guten Schnitt liegen. Was dabei nicht zu unterschätzen ist: Klar könnten wir um das Wohlwollen der diversen Hersteller Willen so gut wie jedes Produkt in den Himmel heben (wie das andernorts praktiziert wird). Wir möchten allerdings auch nächstes Jahr um diese Zeit noch an einer neuen Ausgabe einer immer noch unabhängigen und kritischen (positiv wie negativ) TOTAL! arbeiten können, und das geht nur durch hohe Qualität in allen Belangen, denn allein die sichert einem Magazin unserer Art den dauerhaften Erfolg, den es braucht.

Zur Lösung Deines technischen Problems kannst Du Dir bei einem Händler Deiner Wahl einen entsprechenden Adapter besorgen – der besorgt dann bei sachgerechter Verwendung den Rest.

DIVERSES

Wieso sind die meisten Filmumsetzungen total schlaich? Liegt es vielleicht daran, daß die Entwickler zuviel Geld für die Lizenz der Filme anstatt für die Spiele ausgeben?

Wenn Ihr den Film „Akira“ kennt, könnt Ihr mir vielleicht eine Note von 1-6 für den Film geben und mir beantworten, ob es eine Umsetzung von ihm für das SNES geben wird.

Hat das Spiel „Lawnmower Man“ (SNES) einen FX-Chip?

Thomas Drutsch, Wiesbaden

TOTAL! antwortet:

Die Antwort auf die erste Frage hast Du Dir schon selbst gegeben. Zudem werden die Spiele aufgrund ihrer zugkräftigen Namen auch so gekauft – es besteht also kaum Bedarf, in die Qualität zu investieren. Traurig aber viel zu oft wahr. Wir kennen den Film „Akira“ und würden ihm ein recht gutes Rating geben – aber gerade Kultfilme dieser Art sind sehr geschmacksabhängig. Ein Spiel ist unseres Wissens nicht in Planung. „Lawnmower Man“ wird keinen FX-Chip haben.

SHERLOCK HOLMES

Gerade blätterte ich in den neuen (ersten) Ausgabe von TOTAL! herum. Als ich fertig war, zog ich meine Sherlock-Holmes-Klamotten an und halte eine Lupe aus dem Schrank, um auch den kleinsten Fehler zu entdecken.

Nun ja, auf den ersten Seiten, die ich untersuchte, fand ich (leider) nichts. Bis ich auf Seite 84 ankam. Dort war (und ist noch) ein Screenshot, auf dem sich ein häßlicher Kopf befindet, und was steht darunter? „...bereits getestet und für gut befunden...“ und unter allen Screenshots stand dasselbe! Nach einem Jauchzen untersuchte ich noch die restlichen Seiten, fand aber nur kleine Fehler. Ihr braucht Euch aber wegen des Fehlers nicht zu schämen, es ist schließlich noch niemand perfekt meisteilich vom Himmel gefallen... Und trotzdem: Die Zeitschrift ist von mir getestet und für gut befunden worden. Sichert Euch heute noch Platz, um den Brief abzdrukken, denn diese Geschichte ist druckreif.

Thorsten Weber, Mannheim

TOTAL! antwortet:

Vielen Dank für das dezente und – aber dafür kannst Du nichts – nun schon zum wiederholten Male praktizierte Einstreuen

von Salz in unsere offenen Wunden. Wir schämen uns allerdings weniger für den Bildunterschriften – Fehler bei Pirates! als vielmehr für die Geisterbahn-Fotos auf Seite 55. Der Fotograf hatte übrigens kurze Zeit später einen tragischen Unfall. Bei Tempo 200 lösten sich versehentlich alle Räder von seinem Wagen.

ÜBERZEUGTER BESITZER

Ein wenig enttäuscht bin ich über die Bewertung von dem guten Spiel „Super SWIV“ („Firepower 2000“). Ihr gebt dem Spiel nur (!) eine 3+. Ich finde es ausge-



zeichnet (bin überzeugter SWIV-Besitzer). Die restliche Gestaltung Eurer Zeitschrift ist Euch sehr gut gelungen.

Georg Franzelin, Auer

TOTAL! antwortet:

Zu Beginn der Testphase waren wir auch sehr fest davon überzeugt, daß „Super SWIV“ eine bessere Wertung als die letztendlich vergebene verdient hätte.

Wenn man allerdings einmal die höheren Levels mit ihrem mäßigen und teils sehr unfairen Design am eigenen Leib erfahren hat, überlegt man es sich anders. Oder behältst Du im Wasser-Level die totale Kontrolle? Es ist halt doch ein bißchen sehr haarig...

VERSÄUMNISSE

Zuerst einmal muß ich Euch sagen, daß ich Eure Zeitschrift TOTAL! gut finde. Ich finde es schade, daß ich so lange auf eine Zeitschrift für das SuperNES warten mußte. Nicht auszukenken, was man alles versäumt hat in dieser Zeit.

Macht weiter so!

Thomas Heit, Weissach

TOTAL! antwortet:

1. Dank für Lob. 2. Nicht nur SNES, ganz Nintendo! 3. Machen wir.

ALTE RENNER

Ich kenne einige Konsolenzeitschriften, aber Ihr habt mit Eurer Erstausgabe wirklich den Vogel abgeschossen. Noch nie habe ich eine so tolle Erstausgabe gesehen: gute Infos, erstklassige Bilder und super Tests. Kurz gesagt: TOTAL! ist der Renner! Besser geht's kaum. Einen kleinen Tip habe ich dennoch. Ich würde an Eurer Stelle auch alte Renner wie 'Super Mario Kart', 'Super Mario World' und 'Street Fighter II' testen.

Sebastian Schweiger, Kelheim



TOTAL! antwortet:

Wie bei den anderen auch geht der Dank fürs Lob vorneweg. Die Tests älterer Spiele würden theoretisch den Platz einnehmen, an dem Tests neuer Spiele stehen würden. Ihr müßt entscheiden! Wenn Ihr ein bißchen 'Aufwasch' älterer Spitzengames wollt, können wir Euch den gern geben. Schreibt uns, was Ihr davon haltet!

VIELE FEHLER

Lange gesucht, endlich gefunden. Eine Art GAMERS für Nintendo-Konsolen. Mein Freund kauft sich diese jedesmal wenn sie erscheint. Ich war immer ganz neidisch auf den Witz mit dem die Tests geschrieben wurden. Doch jetzt habe ich ein Gegenstück! Die TOTAL! Aber genug der Schleimerei. Ich rutsche sonst noch aus. Trotz der guten Grundidee gibt es einiges an der TOTAL! zu bemöckeln, z.B. die vielen Fehler in der Ausgabe 1. Schaut Euch doch mal die Bildunterschriften zu 'Pirates!' auf den Seiten 84/85 an. Ich glaube, die wurden irgendwie geklont. Habt Ihr denn keine Augen im Kopp? Außerdem habe ich noch nie ein 'Slim City' für das SNES gesehen. Muß wohl neu sein. Aber solche Fehler (dies waren nur zwei Fehler von vielen) sind ja bei der ersten Ausgabe einer Zeitschrift zu verzeihen. Außerdem will ich Euch nicht zu sehr

auf den Schlipps treten damit mein Leserbrief abgedruckt wird.

Matthias Derwall, Moers

TOTAL! antwortet:

Slime on! Wie Du sicherlich bemerkt hast, warst Du nicht der einzige Leser, der diesen unbedeutend kleinen Schnitzer entdeckt hat, und sooo viele andere Fehler waren ja nun auch wieder nicht drin. Der Hauptgrund aber, Deinen Brief abzudrucken, besteht in Deinem letzten Satz. Ihr könnt uns auf den Schlipps treten, bis es

Euch zu bunt und uns zu dicke wird, denn wir wollen Eure Kritik hören! Wenn wir die nämlich nicht bekommen, können wir das Heft nicht exakt nach Euren Wünschen gestalten. Also, Leute, zeigt uns, was 'ne Harke ist, aber immer schön auf dem Boden der Tatsachen bleiben! Alles klar? Wir danken Euch schon jetzt – auch im Namen der Bundespostdirektion.

HONORATION

Völlig unvorbereitet fiel mir Euer Heft in die Hände. Hmmm... ein eigenes Heft nur für Nintendo, wieder ein Produkt in der fast schon unüberschaubaren Welt der Computer und Videospielezeitschriften? Weit gefehlt! Topaktuell, frisch und spitzig geschrieben, schön bunt. Was mir besonders gefällt, ist die Art und Weise der Honoration für eingeschickte Tips&Tricks! Während andere mit zuweilen ziemlich hohen Geldbeträgen locken, spendiert Ihr ein Spiel nach Wahl. Das finde ich deshalb besser, weil man nicht immer die 'Kohle' vor Augen hat, sondern so das Geld für sein Wunschspiel sparen kann. Keine Frage, eine Honoration gehört dazu, aber so wie Ihr es handhabt, find ich persönlich es echt spitze! Ihr solltet von dieser Art der Bezahlung auch nicht abweichen. Ansonsten warte ich schon jetzt auf's nächste Heft.

Oliver Schultze, Berlin

TOTAL! antwortet:

Hm, was sollen wir da großartig antworten? Freut uns, daß Euch (oder vielmehr: Dir) diese Lösung so gut gefällt! Falls es zu diesem Thema noch andere Vorschläge gibt (außer natürlich die Variante 'noch mehr Module'), laßt sie uns zukommen – wir denken zumindest mal drüber nach, ebenso, wie wir auf jeden Fall jeden Eurer

Briefe lesen, wenn wir sie schon nicht alle abdrucken können.

LOB & KRITIK

Toll, ein Videospieldmagazin nur für Nintendo-User. Darauf habe ich lange gewartet. Gekauft, aufgeschlagen, gelesen und totale Begeisterung. Allerdings habe ich auch ein paar Kritikpunkte (leider):

1. Bringt doch die Tests für die einzelnen Systeme hintereinander (z.B. SNES, NES und zum Schluß GB). Das Ganze wird dann noch übersichtlicher.
2. 'Listen Up!'. Was hat Popmusik in einem Videospieldmagazin zu suchen? Diese Rubrik löst in mir ein etwas zwiespältiges Gefühl aus. Ich kann aber damit leben, wenn es bei zwei Seiten bleibt!

Gert, Langenau

TOTAL! antwortet:

1. Wir haben das Heft bewußt nicht nach Systemen geordnet, um genügend Spielraum für Features wie z.B. das Basketball-Special der letzten Ausgabe zu haben. Wenn wir eine Ordnung wie die von Dir vorgeschlagene einführen würden, müßten wir das Heftkonzept ständig brechen, um Euch auch mal etwas Besonderes bieten zu können.
2. Wie bereits gesagt: Schickt uns Eure Meinung, sei es nun als Brief, Postkarte oder Paket (oder Telegramm, oder Fax!)

TOTAL! LESERSPIEGEL TEIL I



Hier sehen wir unseren Leser Christian Westemeier. Welcher der beiden es ist, und wo er seine TOTAL! hat, wurde uns allerdings nicht ganz klar.

SNES

Elite

Oktober

Wir Fußball-Fans haben es wirklich nicht leicht: Noch fast ein ganzes Jahr müssen wir auf die nächste Weltmeisterschaft warten, eine lange Zeit, die uns Elite jedoch mit Striker ein wenig versüßen möchte.



STRIKER



Vor jedem Match können nach Belieben Spieler ein- und ausgewechselt werden.

Die bislang einzige SuperNES-Fußballsimulation, die offiziell in Deutschland erschien, kommt aus dem Hause Nintendo, wurde in Japan von Human Creative programmiert und heißt Super Soccer. Dank spektakulärer Grafik (ich sage nur „Mode 7“) und einem sehr ordentlichen Gameplay, machte dieses Programm Furore und sicherte sich weltweit beste Plätze in den Verkaufscharts. Diese Zeiten scheinen nun der Vergangenheit anzugehören, wenn man den Programmieren aus dem Hause Elite Glauben schenken darf. Ihre Fußballsimulation namens „Striker“ soll nämlich mit noch herausragenderer Grafik, besserer Animation, einem wesentlich realistischeren Spielablauf sowie Optionen en masse aufwarten und somit jeden auch nur halbwegs Fußballinteressierten glatt vom Hocker hauen.

Die Karten dafür sind denkbar günstig, wie

ein erster Vorabtest des fast fertigen Strikers verriet. Denn abgesehen von der erfreulichen Tatsache, daß die Menüführung in sieben verschiedenen Sprachen - darunter natürlich auch Deutsch - erfolgen kann, darf auch zwischen verschiedenen Spielmodi gewählt werden. Außer im obligatorischen Trainingsspiel, bei dem es freilich nur um die Ehre, nicht aber um begehrtes Blech geht, dürfen sich bis zu 64 (!) Spieler beim Super Cup, in der Weltliga und in der WeltK.O.-Liga beweisen. Das tolle dabei ist, daß Ihr mit authentischen Mannschaften spielt. Insgesamt gibt es deren 64, jede besteht aus einem Kader von 16 Mannern, deren Namen größtenteils sogar den aktuellen Nationalmannschaft-Spielern entsprechen. Doch damit nicht genug: Zusätzlich verfügt jeder Fußballer über seine ganz persönlichen Stärken und Schwächen. Allein diese Fülle an Daten läßt kaum die Vermutung aufkommen, es könne sich bei Striker „nur“ um ein 4 MBit-Modul handeln -



doch so ist es tatsächlich. Wer Lust dazu verspürt, die bestehenden Mannschaften zu verändern, kann dieses tun. Von der Haarfarbe der Spieler, über

Striker bietet all das, was von einer Fußb



Simple Einwüfe gehören bei Striker ebenso dazu...

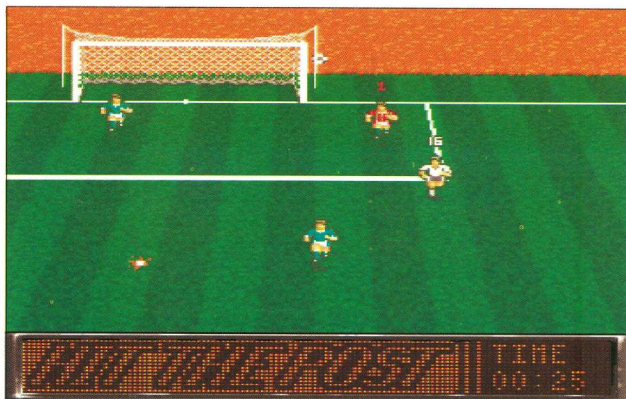


..., wie mehr oder minder harte Fouls, die teilweise mit gelben und roten Karten...



..., zumindest aber mit einem Frei...

deren Namen, bis hin zur Trikotfarbe kann nahezu alles selbst bestimmt und dank vorhandener Batterie gespeichert werden. Doch genug des Geplänkels, widmen wir uns dem Geschehen auf dem Rasen, welcher übrigens verschiedene Zustände kennt, sich also keinesfalls immer artig im Normalzustand befindet. Das Spielgeschehen wird - wie auch bei Super Soccer - aus der halbschrägen Vogelperspektive unter Nutzung des Mode 7 dargestellt. Allerdings ist der Winkel nun nicht mehr gar so spitz, was vielleicht ein kleiner Nachteil ist, da der Blick in die Tiefe des Feldes somit nicht mehr möglich ist. Dafür sind die Spieler jedoch realistischer proportioniert. Infolgedessen bleibt bei Striker wesentlich mehr Raum, um ein vernünftiges Spiel aufzuziehen. Keine Frage, daß neben normalen Schüssen auch Pässe angebracht werden



Knallharte Lattenpraller sind bei Striker keine Seltenheit - zum Ärgernis des (Scharf-)Schützen

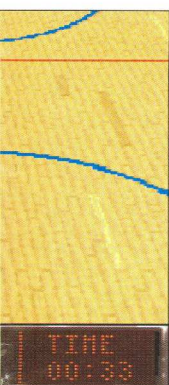


Acht verschiedene Mannschaftsaufstellungen und sechs Taktiken stehen zur Wahl.

Wer will, der kann ein ganzes Team komplett neugestalten.



Nach jedem Match gibt's eine kleine Statistik, die unter anderem auch gelbe und rote Karten verzeichnet.



können, deren massiver Einsatz zu sehr effektiven Spielzügen führt. Neben diesen Grundfunktionen stehen noch Flugkopfball und Fallrückzieher für besonders schöne Aktionen zur Verfügung. Diese wiederum werden auf Wunsch in der Wiederholung nochmals gezeigt, wahlweise sogar in Superzeitlupe. Fouls können freilich auch getätigt werden. Zur Belohnung gibt's allerdings des

Action pur bietet die verdammte schnelle Hallenvariante, bei der es weder Tor- noch Seitenaus gibt.

öffnen ein Kärtchen in gelb oder rot. Wer von Euch neben der Action auf dem Feld noch ein wenig Strategie ins Spiel mit einfließen lassen will, kann dies jederzeit

tun und sowohl Aufstellung als auch Taktik ändern. Ganze sechs unterschiedliche Strategien und acht Aufstellungen werden angeboten. Auch in diesem Punkt überzeugt Striker nicht nur durch Vielfalt, sondern auch durch hohe Loyalitätsnähe. Zudem kommt die Option, auch in der Halle spielen zu können, was besonders viel Spaß bereitet, da es dort erstens kein Aus gibt (Bande) und zweitens der Spielablauf tierisch fix ist.

Es ist wirklich phänomenal, was die britische Programmiertruppe namens Rage Software mit Striker auf die Beine gestellt hat, denn neben all den tollen Optionen läßt sich das Game grandios gut spielen. Um ehrlich zu sein: Ich habe noch kein besseres Produkt des Genres gesehen. Weder in der Spielhalle noch auf Heimcomputern oder anderen Konsolen. Auf Anhieb wußte ich auch nichts, was an dieser Fußball-Simulation Verbesserung bedürfte. Sogar der Torwart, normalerweise vom SuperNES gelenkt, kann auf Wunsch selbst gesteuert werden. Auch dies ist ein Punkt, der beim Nintendo-Konkurrenzprodukt keine Berücksichtigung fand. Wer Striker einmal sieht, wird so schnell wohl nicht wieder aus dem Schwärmen herauskommen. Das Game schaffte es sogar, einen Großteil der Redaktion für Tage lahm zu legen. Nur noch ein Thema beherrschte das sonst oft so triste Alltagsbild: Fußball. Wir können es kaum noch erwar-



Packende Szene im gegnerischen Strafraum: Hält der Goalie, oder hält er nicht?



Unter 64 verschiedenen Mannschaften dürft Ihr wählen, und jede kann von einem menschlichen Spieler übernommen werden.

ten, bis im Oktober endlich das fertige Produkt veröffentlicht wird und wir Euch einen brandaktuellen, heißen Test über die wohl ultimative Fußball-Simulation liefern können. Bleibt für Euch eigentlich nur zu hoffen, daß die Redaktion dann nicht voll und ganz lahmgelegt wird...

Hans-Joachim Amann

all-Simulation erwartet wird



... bzw. mit einem Strafstoß geahndet werden.



Sehr lobenswert, daß sogar eine Hallenfußball-Variante integriert wurde.

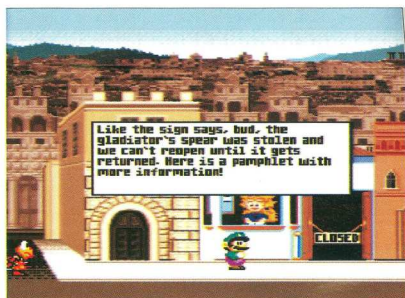
SNES / NES

Mindscape

1 Spieler

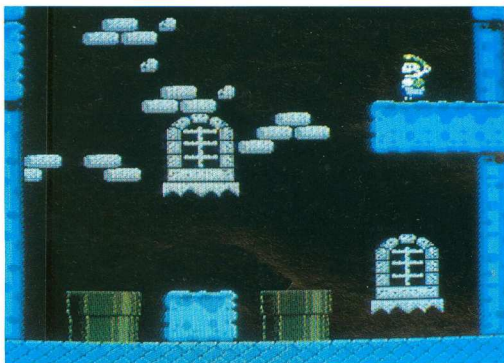
September

Mario und kein Ende: Der kleine Klempner, eigentlich ein Hüfzspezialist, muß bei Mindscape bildend wirken. Seit man sich in England die Rechte an Mario-„Edutainment“, also Lernspielen, sicherte, darf er den lieben Kleinen verschiedenste Themenbereiche näherbringen.



Um Erfolg zu haben, muß sich Luigi in den einzelnen Städten durchfragen. (SNES)

MARIO IS MISSING



Kennen wir das nicht irgendwie? Die Einlage ist aber nur kurz...

(NES)

Fast fertig sind die NES- und Super NES-Module zu „Mario is Missing“, die nur noch in wenigen Szenen an das Originalspiel des Hausmaskottchens erinnern. Erzbösewicht Bowser hat seine Koopas versammelt und wieder zu seinem alten, üblen Lebensstil zurückgefunden. Noch schlimmer: Bowser ist es gelungen, in die richtige Welt jenseits der Pixel einzudringen. Man ahnt es bereits – er will hier die Herrschaft an sich reißen. Mit einem Trick versucht er dabei Mario aufs Kreuz zu legen. Bowser läßt nämlich durch Portale Kunstwerke aus aller Welt stehlen und hängt die Verbrechen jetzt unserem kleinen Klempner an!

... der das natürlich nicht auf sich sitzen läßt, sondern den Koopas durch die verschiedenen Portale zu folgen versucht. Bei Gesprächen mit den Landesbewohnern erfährt Mario, welches Kunstwerk in welches Museum gehört – etwa die Mona Lisa in den Pariser Louvre. Auf diese

Weise lernt der Spieler so einiges über Kunst, Geschichte und das jeweilige Land. Hat Mario das Diebesgut gefunden, muß er es zurückbringen, um das nächste Portal zu öffnen.

Zufall oder nicht? Daß im selben Softwarehaus eine Reihe Titel verlegt wurden, bei denen es um ähnliche Ermittlungen geht, läßt Vermutungen zu – und Vergleiche. Sobald der vermißte Mario (eigentlich sind

es ja die Kunstschatze), der bald mit etwas mehr als 100 Mark im Kurs stehen wird, gefunden, will sagen: fertiggestellt ist, wird man sehen, ob er oder Carmen Sandiegos ewiger Jäger der bessere Spürhund ist. Knuddelheld gegen Schlapphut – wir sind gespannt!

Eva Hoogh



Der Computer führt Buch über gesammelte Informationen.

(SNES)

Auch auf dem SuperNES geht es ab!!!

Luigi hat auch auf 16 Bit viel zu lernen und zu erledigen. Yoshi hilft ihm dabei.



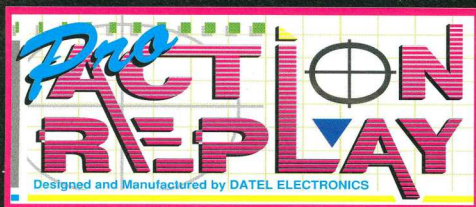
In den Städten müssen einige Rätsel gelöst und Koopas verprügelt werden.



Anschließend geht es mit Yoshi weiter zu neuen Schasuplätzen auf der Welt.



Wurde eine Aufgabe gelöst, gibt es als Belohnung ein Bild für das Fotoalbum.



DAS MOGELMODUL

KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE CHEATS !!
MIT EINGEBAUTEM CHEAT-FINDER !!

**MEHR
LEVELS
ENERGY
LIVES
POWER**

JE NACH SPIEL :
UNENDLICHES LEBEN
ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN
UNBEGRENZTE POWER
HÄRTER ZUSCHLAGEN
HÖHER SPRINGEN
IN JEDEM LEVEL STARTEN
UND VIELES MEHR

**FANTASTISCHE
SPECIAL
EFFECTS**

**SPECIAL FXTM
SYSTEM**

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

DEUTSCHE VERSION ENTHÄLT:
DEUTSCHE ANLEITUNG MIT
EINER GANZEN REIHE VON CHEATS

MITGLIEDSKARTE DES

**ACT I O N
R E P L A Y
CL U B ' S**

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

ACTION REPLAY FÜR SNES
FUNKTIONIERT WIE EIN ADAPTER.
HIERDURCH IST ES MÖGLICH, U.S.A.-
GAMES AUF DEN DEUTSCHE KONSOLEN
EINZUSETZEN. ES GIBT EINE RIESIGE
AUSWAHL VON U.S.A.-GAMES.

SCHÜTZEN SIE SICH VOR
GRAUIMPORTEN!!!
Mit original deutscher Anleitung,
Action Replay Club-karte,
deutscher Verpackung und
Eurosyste.ms-Garantie

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

**DATA
Flash**
G m b H

DIREKT-BESTELLSERVICE:
TELEFON [24 STUNDEN] 02822 68545 / 537182
ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE IN 48 STUNDEN LIEFERBAR...
ALLEIN-DISTRIBUTOR FÜR DEUTSCHLAND
DATAFLASH GMBH
WASSENBERGSTRASSE 34 46446 EMMERICH
FAX 02822 68547
VERSANDKOSTEN DM 10,- BEI BESTELLUNG BITTE KONSOLEN-TYP ANGEBEN!!

AUSLANDBESTELLUNGEN NUR GEGEN VORKASSE + DM 15,- VERSANDKOSTEN
EUROPEAN DISTRIBUTOR: EUROSISTEMS B.V. EDE NETHERLANDS

FÜR GAME BOYTM
NUR DM 99,-

FÜR SUPER NESTM
NUR DM 149,-

FÜR NESTM NUR DM 99,-

**UNBEGRENZTE
MOGEL
CHEATS**
mit
EINGEBAUTEM
CHEAT-FINDER

FÜR SEGA MEGATM
NUR DM 149,-

FÜR GAME GEARTM
NUR DM 109,-

FÜR MASTER SYSTEMTM
NUR DM 99,-

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

AUCH ERHÄLTLICH BEI

TOYS R US

UND BEI ALLEN **allkauf**

SB-WARENHÄUSERN UND FOTOGACHSCHAFTEN



SNES

Hudson Soft

September

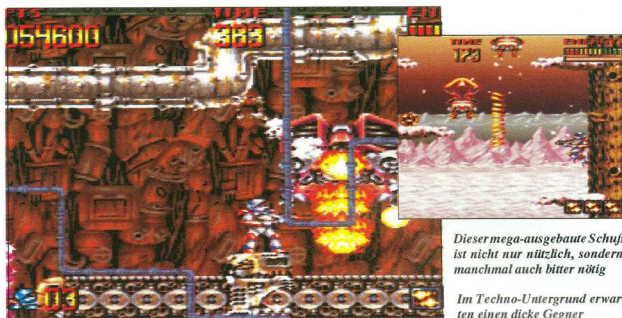
Module aus deutschen Landen sind noch relativ selten. Hier kommt ein Vertreter dieser raren Gattung, seine Hauptfigur hat auf Homecomputern schon lange Kultstatus...

So eine Frechheit! Kommt doch so ein Typ namens Machine, seines Zeichens Schrecken der Galaxis und Oberbösewicht vom Dienst, daher und versklavt den friedlichen Planeten Katakis. Er setzt den Leuten einige fiese Monster und Roboter sowie eine eklige Alien-Königin vor die Haustüre und amüsiert sich auch noch köstlich über den Terror, den er damit verbreitet. Das schreit nach Rache, und schnell findet sich ein tapferer Held, der sich in einer Telefonzelle seinen Turrican-Kampfanzug anzieht und sich auf den Weg macht, um dem Schrecken ein Ende zu bereiten. Durch vier völlig unterschiedliche Welten und 13 teilweise beinharte Levels muß er sich kämpfen, in denen es vor Gegnern nur so wimmelt. Und alle haben sie nichts besseres im



Nicht nur heftiges Ballern, auch elfenhaftes Sprungvermögen ist bei Super Turrican vonnöten.

Sinn, als dem Helden einige Kratzer in seine HighTech-Rüstung zu machen. Viele Hunde sind des Hasen Tod, aber ganz wehrlos ist Turrican natürlich nicht: Durch Einsammeln von Bonusymbolen kann er drei verschiedene Waffen aktivieren, die



Dieser mega-ausgebaute Schuß ist nicht nur nützlich, sondern manchmal auch bitter nötig

Im Techno-Untergrund erwarten einen dicke Gegner

in ihrer Wirkung in bis zu fünf Stufen verstärkt werden könne. Der Fächerstrahl ist im offenen Gelände ganz praktisch, der 'Bouncer', der an den Wänden abprallt, kommt in Höhlen besonders gut zur Wirkung und für hartnäckige Gegner gibt es noch den guten alten Laser. Aber das ist noch nicht alles, denn Turrican hat noch einige andere Tricks drauf: Da wäre zunächst einmal der Lähmstrahl, mit dem die Gegner für kurze Zeit eingefroren werden können. Wenn es allzu brenzlig wird, kann sich Turrican auch in ein Rad verwandeln, was ihn praktisch unverwundbar macht. Allerdings kann er nur eine bestimmte Zeit in dieser Form bleiben und die normalen Waffen nicht einsetzen, wohl aber Minen legen. Und wenn alle Stricke reißen, bleiben immer noch die Smart Lines,

Das Design...



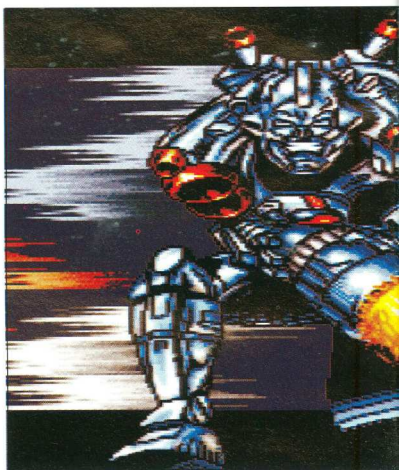
Der Vulkanlevel bietet luftige Plateaus, ...



...karge Überlebenskünstler-Landschaften...



...und einen klar überbewaffneten Endgegner



die alle Gegner auf dem Bildschirm wegwischen - allerdings ist der Vorrat auf drei Stück begrenzt...

Überall in der Gegend sind Bonuscontainer versteckt, die erst sichtbar werden, wenn sie von einem Schuß getroffen werden. Nimmt man sie dann unter Beschuß, spucken sie nach und nach Bonusymbole aus, die nur noch eingesammelt werden brauchen. Neben den Symbolen für die Waffen können so auch Power Ups, Smart Lines und Schutzschilde organisiert werden. Ist der Container leer, so verschwindet er. Im Prinzip eigentlich nicht weiter schlimm, aber es lohnt sich, die Container vor dem Ausrauben auch mal als Plattform zu benutzen und auf Verdacht in der Luft herumzuballern. Oftmals kommen so weitere Container zum



Das Eislevel wartet mit hervorragender Grafik und super Elementen auf.

Dieser Alien-Wauwau hat die längste Zeit geschleimt.

TURRICAN

erschien 1990 schon für diverse Homecomputer und wurde insbesondere auf dem Amiga ein großer Renner, dem kurze Zeit später noch ein zweiter Teil folgte. Auch für den Game Boy gab es eine Umsetzung, die allerdings nicht so prall war. Für die Qualität der SNES-Version bürgt die Kölner Softwareschmiede Factor 5, die auch die hervorragenden Amiga-Versionen produziert hat. Für den Sound und die Effekte zeichnet übrigens Chris Hülsbeck verantwortlich, der nicht nur die Computer-Turricans vertont hat, sondern auch viele andere erfolgreiche Soundtracks produziert hat. Das Game ist also in den besten Händen. Im September soll die deutsche Version bei Hudson Soft erscheinen, wir dürfen also gespannt sein.

Ein genauerer Test folgt in der nächsten Ausgabe. Ach ja, einen Nachfolger von Super Turrican hat Factor 5 auch schon in Angriff genommen, er soll dreimal so umfangreich sein wie der erste Teil. Wir bleiben am Ball...

Michael Anton



Sieht echt gut aus: Die-Super Turrican-Intro.

Auch mitten im Level warten einige härtere Zwischengegner.



Mit etwas Übung packt man fast jeden Endgegner – auch diese riesenhafte Metallfaust gibt mal klein bei.



Farbe mit Macht: Der Verlauf im Hintergrund reizt die Farbpalette des SNES vollends aus. Absolut notwendig ist hier auch die Beherrschung des Joypads!

re angesichts der zahlreichen vorhandenen Zwischen- und Endgegner. So gestaltet sich das Gameplay recht abwechslungsreich, Turrican ist eben mehr als nur ein einfaches Jump & Shoot.

Es sind zwar überwiegend die klassischen Elemente des Genre vorhanden, sie werden aber derart abwechslungsreich und fair kombiniert, daß so schnell weder Frust noch Langeweile aufkommt. Dazu kommt noch die perfekte technische Machart mit tollen optischen Effekten, einem hörens-werten Soundtrack und einer präzisen Steuerung, ergänzt durch abwechslungsreiches Leveldesign. Super Turrican hat durchaus das Zeug, auch auf dem SuperNES zu einem Kultspiel zu werden. Dabei ist das Game eigentlich schon etwas betagter. Es

Vorschein, die wiederum als Plattformen verwendet werden können. So kommt man oft zu ansonsten unzugänglichen Stellen, an denen meist eine angenehme Überraschung wartet, sei es nun in Form von Diamanten oder gar Extraleben. Allerdings sollte man bei allem Sammeleifer und aller Experimentierfreude immer wieder den Timer im Auge behalten...

Es gibt viel zu entdecken auf Katakis. Zwar führt meist nur ein Weg zum Ausgang der Labyrinth, aber gerade auf den Seitenwegen gibt es immer wieder einträgliche Überraschungen. Und ein Leben mehr hat noch niemandem geschadet, insbesondere

Überall Aliens



Herr Giger läßt schön grüßen. Kaum ein...



...Self-Actionspiel, das ihn nicht zittert.

SNES

1-2 Spieler

Bullet-Proof Software

August

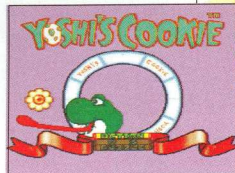
Wenn das der alte Leibniz wüßte: Im neuesten Mario-Game spielt seine wichtigste Erfindung eine Hauptrolle - der Butterkeks.



Aus dem Ofen, aus dem Sinn: Mario und Yoshi plagen sich mit dem Kleingebäck herum.

YOSHI'S COOKIE

Die dumme Frage des Tages: Was steht am Backofen und stinkt nach Mehl? Ganz klar: Mario und Yoshi sind's. Jemand hat ihnen die ehrenvolle Aufgabe aufgedrückt, den vollautomatischen Backofen zu bewachen. Denn der spuckt pausenlos Kekse aus und läßt sie von oben und rechts auf das 5x5 Felder große Spielbrett rieseln. Eure Aufgabe ist es, die Gebäckmischung von dort schnellstmöglichst wegzuräumen. Im Klartext: Maximal fünf verschiedene Plätzchensorten warten darauf, per Joypad hin- und hergeschubst zu werden. Wenn in einer Reihe oder Spalte nur noch ein Keksstyp liegt, dann verschwindet sie auf Nimmerwiedersehen. Auf diese Weise müßt ihr dafür sorgen, daß sich alle Kekse von der Flimmerkiste verkrümeln.



Yoshi übt sich als Krümelmonster.

Auf Dauer ist das aber nicht ganz easy. Schon nach wenigen Runden prasselt eine wahre Gebäckmischung herunter und versucht, Euch ordentlich das Päckchen zu machen. Neben diesem Action-Modus hat „Yoshi's Cookie“ aber noch mehr auf dem Kasten. Im Puzzle-Modus müßt ihr eine vorgegebene Kekse-Konstellation mit einer begrenzten Anzahl Züge verschwinden lassen. Und wenn ihr's gerne richtig hektisch habt, dann checkt mal den Versus-Mode. Da spielt ihr gegen einen Freund



Pause für Euch, Streß für Mario: Die Jagdsaison auf die Butterkekse hat begonnen.



Friede, Freude, Eierplätzchen: Noch werkeln beide friedlich nebeneinander.

Falle: Wer den Schaden wirklich abbekommt, hängt immer davon ab, was im Infotenster über dem Spielfeld zu sehen ist. Da geht der Schuß schnell mal nach hinten los...

Was dem Game leider fehlt, ist der zündende Funke. Die Einzelspieler-Modi ziehen auf Dauer nicht die Wurst vom Teller, längerfristig spannend bleibt nur der Zweispieler-Modus. Das ganze Drumherum ist 'standesgemäß'

wie auch bei anderen Games der Mario-Gang. Die Grafik ist nicht 'State of the Art', sondern drollig gezeichnet, Musik und Sound-FX sind nix für Genießer, sondern 'dudelig'. Wenn ihr ein einfaches Spielchen für zwischendurch sucht und/oder Mario-Fan seid, ist ein Blick in Yoshis Keksfabrik unbedingt angesagt.

Gerald Arend

Action in der Keksfabrik

So könnt ihr Eurem Gegner im Zweispieler-Modus das süße Leben vergällen



Gemeinheit: Mario rechts nervt Mario links mit einem 'Blind'-Effekt.

WAHNSINN SUPERPREISE KNALLHART KALKULIERT

NEU IN DEUTSCHLAND UND IN DER SCHWEIZ !

SUPER NINTENDO

Action Replay Pro	dt. 89.-	89.-
Adventure Island	dt. 90.-	119.-
Adams Familie	dt. 90.-	119.-
Asterix	dt. 119.-	119.-
Alien 3	dt. 109.-	129.-
Axeley	dt. 109.-	109.-
Batman Return	dt. 109.-	129.-
Bubsy	dt. 119.-	129.-
Cyberman	dt. 109.-	129.-
Castelvania 4	dt. 109.-	109.-
Chessmaster	dt. 109.-	109.-
Desert Strike	eu. 99.-	119.-
Double Dragon	dt. 119.-	119.-
Dragons Lair	eu. 79.-	79.-
Fatal Fury	dt. 109.-	129.-
Final Fight	dt. 109.-	119.-
F-Zero	dt. 89.-	89.-
Gods	dt. 119.-	119.-
Hunt R. October	dt. 109.-	109.-
James Bond	dt. 99.-	99.-
King Arthurs W.	dt. 109.-	129.-
Lost Vikings	dt. 109.-	129.-
Lemmings	dt. 109.-	119.-
Mario All Stars	dt. 89.-	99.-
Mario Kart	dt. 89.-	99.-
Mickey Mouse	dt. 119.-	119.-
Ninja Caveman	dt. 99.-	89.-
NHLPA Hockey 93	eu. 99.-	99.-
Parodius	dt. 109.-	109.-
Popoulus	eu. 109.-	79.-
Pilotwings	dt. 99.-	89.-
Phalanx	dt. 99.-	89.-
Pitfighter	dt. 69.-	59.-
Race Driving	dt. 89.-	99.-
Road Runner	dt. 109.-	129.-
Robocop 3	dt. 99.-	89.-
Royal Rumble	dt. 119.-	129.-
Sim City	dt. 99.-	89.-
Simpson Fun H.	dt. 69.-	59.-
Starwing	dt. 109.-	129.-
Super Soccer	dt. 69.-	59.-
Super R-Type	dt. 99.-	99.-
Super Tennis	dt. 89.-	99.-
Spidermann	dt. 99.-	129.-
Star Wars	dt. 119.-	129.-
Super Kick Off	eu. 109.-	109.-

SUPER NINTENDO

S.Ghoul'sn Ghost	dt. 79.-	99.-
Striker	dt. 119.-	139.-
Teenage Turtle	dt. 99.-	129.-
Tiny Toon	dt. 99.-	119.-
Tom & Jerry	dt. 119.-	119.-
Top Gear	dt. 99.-	119.-

SUPER NINTENDO

USA-Euro. Adapter	us. 39.-	29.-
Adams Family	us. 89.-	79.-
Amazing Tennis	us. 89.-	79.-
Battle Clash	us. 89.-	79.-
California Games	us. 89.-	79.-
Chuck Rock	us. 89.-	79.-
D-Force	us. 89.-	79.-
Dinoland	us. 89.-	79.-
Desert Strike	us. 89.-	79.-
Earth Def. Force	us. 89.-	79.-
G-Force	us. 89.-	79.-
G-Force Boxing	us. 89.-	79.-
Gun Force	us. 89.-	79.-
Home Alone	us. 89.-	79.-
Home Alone 2	us. 89.-	79.-
Hook	us. 89.-	79.-
Caveman Nin	us. 89.-	79.-
James Bond	us. 89.-	79.-
Kaboom	us. 89.-	79.-
King of Monster	us. 89.-	79.-
Lemmings	us. 89.-	79.-
Lethal Weapon 3	us. 89.-	79.-
NHLPA Hockey 93	us. 89.-	79.-
Phalanx	us. 89.-	79.-
Pitfighter	us. 89.-	79.-
Prince of Persia	us. 89.-	79.-
RPM Racing	us. 89.-	79.-
Race Driving	us. 89.-	79.-
Raiden Trade	us. 89.-	79.-
Road Riot 4WD	us. 89.-	79.-
Rocketeer	us. 89.-	79.-
Soul Blazer	us. 89.-	79.-
Skins Games	us. 89.-	79.-
Strike Gunner	us. 89.-	79.-
Skul Jagger	us. 89.-	79.-
Spiderman	us. 89.-	79.-
Test Drive 2	us. 89.-	79.-
Wing Commander	us. 89.-	79.-
Wings 2	us. 89.-	79.-

GAME BOY

Action Replay Pro	dt. 69.-	69.-
Amazing Tater	us. 19.-	19.-
Asterix	dt. 59.-	59.-
Batman	dt. 29.-	25.-
Battletoads	dt. 25.-	19.-
Bionic Commando	us. 19.-	19.-
Blaster Master	dt. 25.-	19.-
Boxel	us. 25.-	19.-
Boggle Plus	ua. 19.-	19.-
Bubble Bobble	dt. 29.-	25.-
Castelvania	dt. 29.-	25.-
Dig Dug	dt. 25.-	19.-
Double Dragon	dt. 29.-	25.-
Dr. Franken	us. 39.-	39.-
Dr. Mario	us. 39.-	39.-
Fastest Lap	us. 39.-	39.-
French Translator	us. 19.-	19.-
Gargoyles Quest	dt. 29.-	25.-
Godzilla	dt. 25.-	19.-
High Stakes	us. 19.-	19.-
Home Alone	us. 39.-	39.-
Hunch Back	dt. 25.-	19.-
Jetsons	dt. 25.-	19.-
Lazies Leap	us. 19.-	19.-
Mega Man	us. 19.-	19.-
Mega Man 2	us. 39.-	39.-
Mickey Maus 2	us. 49.-	49.-
Mystic Quest	dt. 49.-	49.-
Missile Command	us. 19.-	19.-
Motocross	dt. 29.-	25.-
MVP Baseball	us. 19.-	19.-
Paradise	dt. 25.-	19.-
Pro	dt. 25.-	19.-
Rampage	dt. 25.-	19.-
Sneak Snakes	dt. 25.-	19.-
Snoopy	dt. 29.-	25.-
Soccer Mania	us. 19.-	19.-
Spiderman	us. 19.-	19.-
Star Saver	us. 19.-	19.-
Squad	us. 19.-	19.-
Super Kick off	dt. 25.-	19.-
Super Mario Land 2	us. 49.-	49.-
Toxic Crusaders	us. 19.-	19.-
Trax	us. 19.-	19.-
Ultra Golf	us. 19.-	19.-
World Zap	us. 19.-	19.-

NINTENDO 8-Bit

Player Tennis	dt. 49.-	49.-
Adventure Island	dt. 69.-	69.-
Alien 3	dt. 59.-	59.-
Airwolf	dt. 29.-	19.-
Arch Rivals	dt. 29.-	19.-
Batman 2	dt. 39.-	29.-
Battletoads	dt. 29.-	25.-
Blade of Steel	dt. 39.-	29.-
Bucky O'Hare	dt. 49.-	49.-
Castelvania 3	dt. 59.-	59.-
Crackout	dt. 49.-	49.-
Defender of Crown	dt. 39.-	29.-
Disney Ducktales	dt. 59.-	59.-
Double Dragon 2	dt. 29.-	19.-
Dragons Lair	dt. 39.-	29.-
Dr. Mario	dt. 59.-	59.-
Dynablasters	dt. 39.-	29.-
F-15 Strike	dt. 59.-	59.-
Faxanadu	dt. 39.-	29.-
Flintstones	dt. 39.-	29.-
Formel 1	dt. 69.-	69.-
Galaxy 5000	dt. 39.-	29.-
Gauntlet 2	dt. 39.-	29.-
Goal	dt. 39.-	29.-
Hunt f. Red October	dt. 39.-	29.-
Iron Sword	dt. 29.-	19.-
Jackie Chan	dt. 29.-	19.-
Marble Madness	dt. 79.-	79.-
Mc Donald Land	dt. 29.-	25.-
Maniac Mansion	dt. 79.-	79.-
Mega Man 3	dt. 39.-	29.-
Mega Man 4	dt. 59.-	59.-
N. G. Joe & Mac	dt. 39.-	29.-
Pirates	dt. 69.-	69.-
Rocking Cats	dt. 39.-	29.-
Snow Brothers	dt. 49.-	49.-
S. Mario Bros. 3	dt. 79.-	79.-
Spike V-Ball	dt. 49.-	49.-
Sword & Serpents	dt. 29.-	19.-

Monats-Hit

ACTION REPLAY PRO

79.-

Für Deutschland

3

Bestell - Coupon

NEW Für die Schweiz NEW

MEGA TRADE

Computerversand/Shop

Ekkehardstr. 16a
D-78224 Singen

TELEFON 07731/66634

TELEFAX 07731/64521

Versand per NN (DM 10.-), ab DM 300.- portofrei
GRATIS PREISLISTE anfordern !

Ich bestelle folgende Titel:

SMD SMS SGG SCD SNES NES NGB NGE0

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Name/Vorname:

Strasse:

PLZ/Ort:

Telefon:

Bestell-Coupon auf Postkarte kleben!

GAMES DIRECT

Computerversand

Postfach
CH-8112 Otelfingen

TELEFON 01/844 41 77

Lieferung gegen NN
(Versandkostenanteil Fr. 12.- inkl. NN)

WORLD WIDE COMPETITION

Sponsored by: L.A. Gear

MIT Jimmy Connors AUF BIG TOUR!

Das hätte was? Kein Problem! Schnapp' Dir Dein „Jimmy Connors Pro Tennis Tour“ (oder das Deines Freundes oder dessen Großvaters oder...), aktiviere Dein Super NES und wähle die Turniersaison, eine der drei Schwierigkeitsstufen und die Steuerung/Kontrolle (einfach oder normal). Du spielst jetzt das Tourjahr als Jimmy. Hast Du das ganze Jahr erfolgreich durchgespielt, machst Du (am besten bei abgedunkeltem Raum) ein Foto Deines einzig wahren Highscores, dann schnell zum Entwickeln geben, Dein Super-World-Wide-Ticket auf die Bildrückseite kleben, schnellstens abschicken und schon geht's los...

...gen Finale! Die acht unter Euch mit den höchsten Highscores (bei gleichen Scores entscheidet das Los) werden per Telefon nach Frankfurt zum nationalen Finale am 11./12. September 1993 (hier wird dann nur mit der normalen Steuerung gespielt!), mit Preisverleihung am Sonntag, eingeladen. Anreise per Bahn sowie Hotel und Verpflegung werden von Laguna Videospiele übernommen. Die übrigen Gewinner werden angeschrieben. In Frankfurt wird der Deutsche Meister nominiert, der daraufhin mit einer Person seiner Wahl zum Grande Finale vom 29. September bis 3. Oktober 1993 nach Los Angeles, USA, eingeladen wird, dann nämlich, wenn die offizielle „Champion Tour '93“ mit Jimmy Connors steigen wird. Flug für zwei Personen, Hotel samt Verpflegung und zwei Karten für die „Champion Tour“ gibt's inklusiv! Hier tritt der deutsche Champ nun gegen den europäischen Finalisten (Sieger zwischen England, Frankreich und Holland), die USA und evtl. sogar Japan an. Dem World-Wide-Sieger winkt ein handsignierter Jimmy-Connors-Tennis-Schläger.

Und das gibt es zu gewinnen:

★ Alle acht Frankfurt-Teilnehmer erhalten zusätzlich eine komplette Tennisausrüstung mit Trainingsanzug, T-Shirt, Schuhen, Mütze und Schläger in einer Sporttasche.

★ Neben dem USA-Trip des Frankfurt-Siegers erhalten der 2. und 3. Gewinner je ein Laguna-SNES-Game seiner Wahl.

Unter allen übrigen Teilnehmern werden folgende Preise verlost:

★ 1./2. PREIS:
je eine komplette Tennisausrüstung mit Trainingsanzug, T-Shirt, Schuhen, Mütze und Schläger in einer Sporttasche.

★ 3.-8. PREIS:
je eine Tennisausrüstung mit T-Shirt, Schuhen, Mütze und Schläger in einer Sporttasche.

★ 9./10. PREIS:
je ein Bildband über die großen Tennis-Stars.

★ 11.-20. PREIS:
je ein Laguna-GB-Spiel.

★ 21.-70. PREIS:
je ein Jimmy-Connors-Paket (in einem kleinen Sportbeutel ist ein J.Connors-T-Shirt und eine Mütze).

★ 71.-120. PREIS:
je ein T-Shirt und eine Mütze von Jimmy Connors.

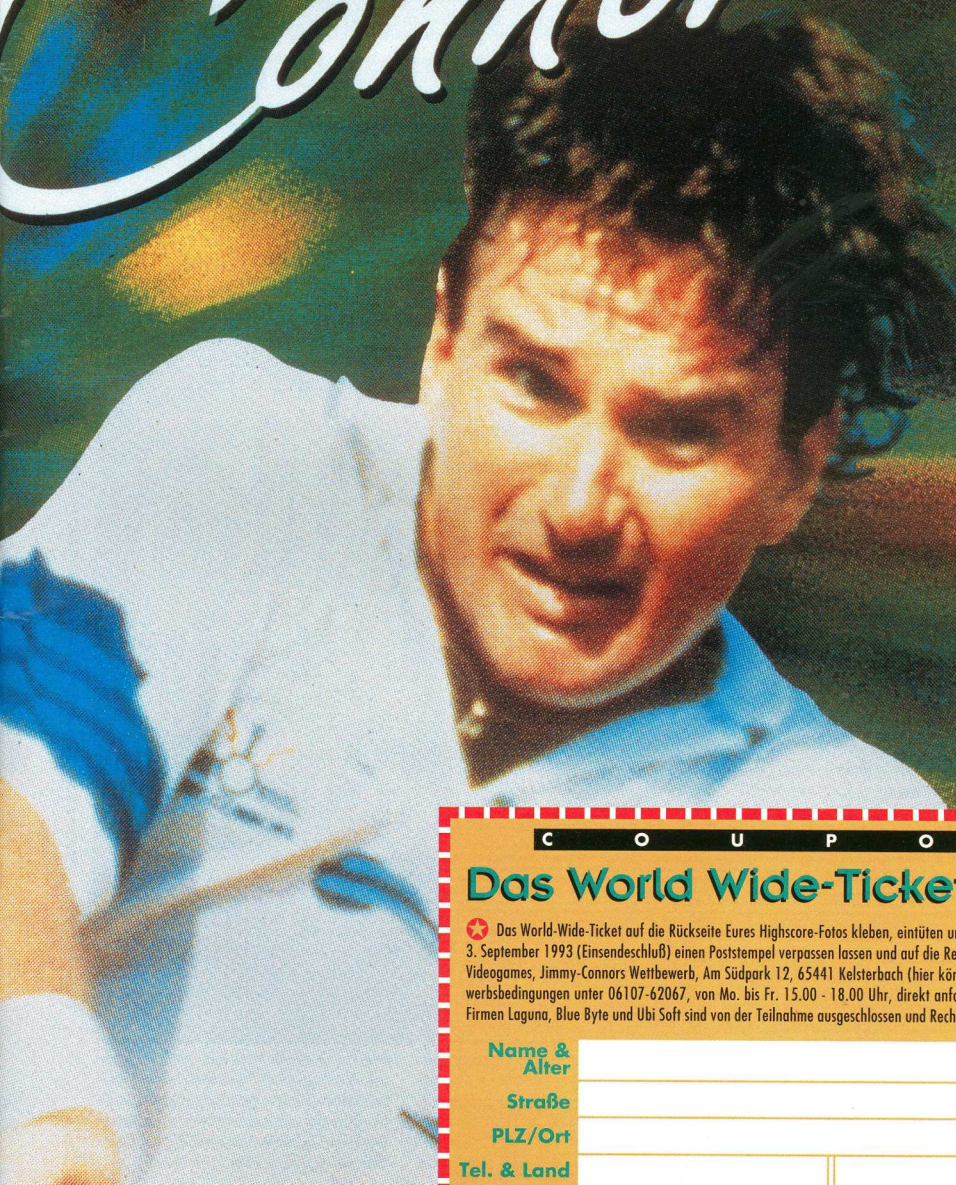
Bei Anruf: auf jeden Fall die Termine für die Finale freihalten!

DIE VERANSTALTER

UBI SOFT
Entertainment Software



CONNORS



C O U P O N

Das World Wide-Ticket

★ Das World-Wide-Ticket auf die Rückseite Eures Highscore-Fotos kleben, eintüten und dem Ganzen bis zum 3. September 1993 (Einsendeschluß) einen Poststempel verpassen lassen und auf die Reise schicken an: Laguna Videogames, Jimmy-Connors Wettbewerb, Am Südpark 12, 65441 Kelsterbach (hier könnt Ihr auch die Wettbewerbsbedingungen unter 06107-62067, von Mo. bis Fr. 15.00 - 18.00 Uhr, direkt anfordern). Mitarbeiter der Firmen Laguna, Blue Byte und Ubi Soft sind von der Teilnahme ausgeschlossen und Rechtswege sind nicht drin...

Name &
Alter

Straße

PLZ/Ort

Tel. & Land

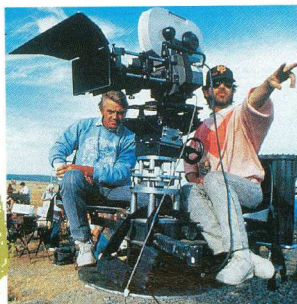
MEIN JIMMY
CONNERS-HIGHSCORE

TOTAL!

**Selbst, wenn sie
Dir sachte auf die
Schulter klopfen:
Dinosaurier**

**knutscht man nicht.
Jurassic Park, Steven Spiel-
bergs jüngster Fantasy-
Schocker, schon jetzt, Wo-**

All die fantastischen Illustrationen dieser geheimnisvollen Spezies, die immerhin während eines Zeitraums von über 100 Millionen Jahren majestätisch durch Wälder aus Schachtelhalm, Ginkgobäumen und Riesenfarne stapft, bergen einen unbeschreiblichen Reiz an der Rasse, deren Herrschaft bereits vor ziemlich genau 230 Millionen Jahren auf unserer Erde ihren Ursprung gefunden hatte. Es war die Zeit der alten Schwarzweiß-Schinken, als sich vornehmlich japanische Regisseure den Reiz des Unvorstellbaren und Geheimnisvollen zunutze machten und



Der 'Karajan' des fantastischen Films:
Erfolgsregisseur Steven Spielberg.

Engelmeier, HH (1)

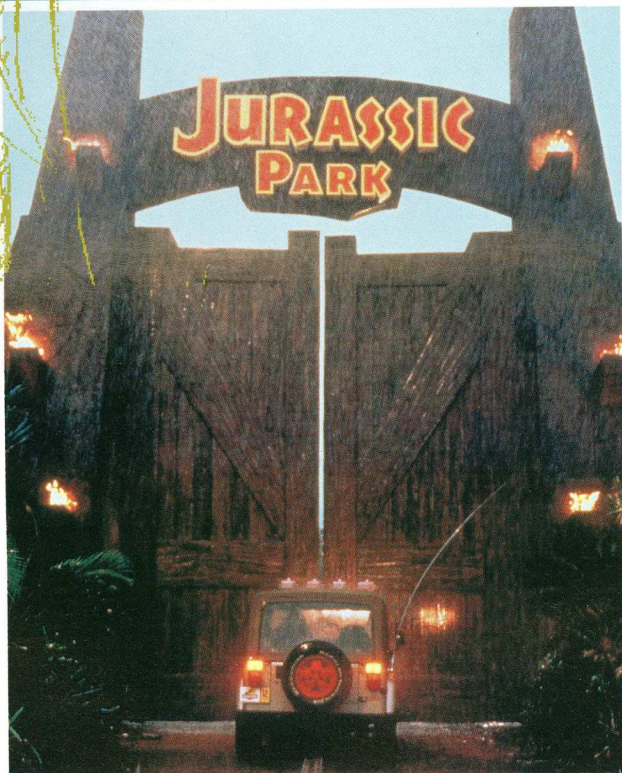
**KINO-
DINOS:
SPIELBERGS
GROSSER
BEUTEZUG**

JURASSIC

**chen vor seinem Kinostart
weltweit in aller Munde,
macht das ab September
doppelt deutlich: in der
Millionen-Produktion für
das Movie und umgesetzt
ins Videospiel für Eure Mil-
lionen Nintendos.**

Ein Replay der Ereignisse, die uns mit dem Erdaltertum vorausgingen, birgt immer ein verzerrtes Bild dessen, was wir nach heutigem Stand zu wissen glauben. Die gedankliche Rückblende, stets durchsetzt von eigener Phantasie und dem Hang zum Sensationellen, ist schier unmöglich; das Erdaltertum, mit seiner Kreide- und Jurazeit heute etwa 160 Millionen Jahre her, übersteigt unser aller Vorstellungskraft. Was wir kennen, sind die fossilen Relikte dieser längst vergangenen Tage, ausgestellte Funde von Schalentieren, Pflanzenteilen und Knochen, Fängen oder Reißzähnen einst existierender Riesenechsen. Neben Kraftpaketen wie Brontosaurus und T-Rex, dem jüngst entdeckten Raptosaurier mit seiner messerscharfen Reißkralle oder dem Knochenfisch Dactyloceras traten in der Forschung auch höchst grazile und zierliche Formen wie der Urvogel Archaeopteryx oder die Gryphaea zutage. Nur die kleine Karinaroheras, die blieb bislang unentdeckt...

„Welcome to
Jurassic Park“
- die fantasti-
schen Sechse
mit ihrem JP-
Jeep vor dem
Tor zur 'Hölle'.



sich Dinos als blutrünstige Riesenechsen der Jura- und Kreidezeit entliehen. Fortan machten T-Rex & Konsorten noch bis in die 70er Jahre hinein als Hauptakteure im erweiterten Umfeld der King-Kong- und Godzilla-Hysterie Filmkarriere, nicht zuletzt

in Form verniedlichter Mutanten, wie es der tollpatschige Haus- und Hofsaure 'Dino' in Warren Foster und Hanna Barberas TV-Vorabend-Familie Feuerstein' einer war. Doch mit einem Mal wurde es ruhig um die Dinosaurier, so daß die alten Kerls wieder

Uip GmbH, Frankfurt (a) : JURASSIC PARK TM & © 1992 UNIVERSAL CITY STUDIOS, INC & AMBLIN ENTERTAINMENT, INC. (2)

Urwald-Idylle
oder Impres-
sionen frühe-
ster Vorzeit?
Kann man sich
so den Anfang
des Lebens auf
unserer Erde
vorstellen?

SIC PARK



ganz im Dienste wissenschaftlicher Arbeit standen. Schlagzeilen beispielsweise über die deutsche Grube Messel, eine der aufschlußreichsten Fährten für „Deine Spuren im Sand“-Fans, verliefen ganz in selbigem oder waren im Höchstfall für Insider und

von Michael Crichton (5,7 Mio. mal verkauft) abdrehte. Daß der Meister des fantastischen Films die Dinomanie geradezu heraufbeschwört, steht außer Frage, wenn Ihr die Story verfolgt, die nach heutigem Stand der Wissenschaft nicht gerade

rund 1000 geschätzten Produkte - von der Kaffeetasse bis zur Telefonkarte - zu steigern.

Ja, die Dinos sind los, und das nicht etwa, weil sie gerade mal eben hinter der Skyline von New York hervorblinzeln oder der kleine 'Yoshi' an Super Marios Karriere teilhat. Nein, diesmal ist der Mensch nicht ganz unerblicklich an der Präsenz dieser fleischigen Monster beteiligt: 'Desoxyribonukleinsäure' oder kurz: DNS, das ist die Zauberformel, die es ermöglicht, die Prähistorik etwa 200 Millionen Jahre später erneut Revue passieren zu lassen. Alles beginnt mit einer in ein Klümpchen Bernstein eingeschlossenen Mücke.



Molekularbiologisches Ei des Kolumbus: Bernstein.

Diese Mücke zapfte anno dazumal einen der vielen Saurier an. Fortan war das Insekt im Besitz des Saurierblutes, auch dann noch, als es sich kurz darauf im Harztropfen einer Ginkgopflanze verfangen und über die Jahrmillionen im festgewordenen Baumsaft, dem Bernstein, schlummerte. Wenn nun ein amerikanischer Wissenschaftler in der Lage ist, mit molekularbiologischen Kniffen das 'Mückenblut' zu analysieren, erhält er zumindest in Fragmenten die genetische Erbsubstanz des Sauriers, den die Mücke vor ihrem ungewollten Ableben angezapft hatte. Mit gentechnologischer Hilfe verändert der Prof nun die Erbmasse irgendeines Lebewesens (das Krokodil bietet sich da bestens an), so daß die DNS mit der Informationskette der



Da staunt der Fachmann und der 'Wunde leiert' sich: Je weiter der Paläontologe Dr. Grant in die Tiefen des nachempfundenen Erdaltertums vordringt, um so deutlicher kündigt sich die große Katastrophe an.

Wissenschaftler bestimmt.

Heute, gut ein Vierteljahrhundert nach der ersten Dinowelle, schlägt das Thema wieder ein. Vier Wanderausstellungen mit originalgroßen Hydraulik-Nachbildungen, nach einem Konzept des Londoner Natural History Museums in Japan gefertigt, sorgen für begrüßenswerte Abwechslung auf den Titelseiten in deutschen Regionalzeitungen, und ein Erfolgsregisseur aus dem 'Land der 1000 Möglichkeiten' bastelt insgeheim an einem Überfilm, der dem Ruf, der den Riesenechsen nachhallt, jetzt erstmals gerecht wird: Steven Spielbergs „Jurassic Park“, den er jetzt nach dem Bestseller „Dinopark“

an den Haaren herbeigezogen scheint. Schon jetzt berichtet die Londoner 'Times' beispielsweise von dem plötzlichen Erfolg einer neuen Kinder- und Jugendzeitschrift namens 'The World of Dinosaurs' und von einem lange nicht mehr gekannten Besucheransturm auf die Abteilung 'Erdgeschichte' im Natural History Museum in London. Auch bei uns in Deutschland, so weiß das Nachrichtenmagazin 'Focus' zu berichten, seien gleich vier neue Jugendbücher zum Thema 'Jurassic Park' in Produktion. Daneben hätten bereits über hundert Firmen Lizenzen erworben, um mit Jurassic-Park-Motiven den Umsatz ihrer auf insgesamt

Urechse identisch ist und zieht so einen echten Saurier heran. Das wirtschaftliche Interesse an dem immer noch 'streng geheimen' Unternehmen steigt ins Unermessliche, und wie so oft ist es auch diesmal eine Frage des Volumens, bis die graugrünen Dollarscheine Tür und Tor der Versuchslabors öffnen. Der nun folgende Gedankenschritt: Wie wird ein eigentlich ausgestorbener, unberechenbarer Primitivling mit einem Hirn in Erbsengröße und riesigen,

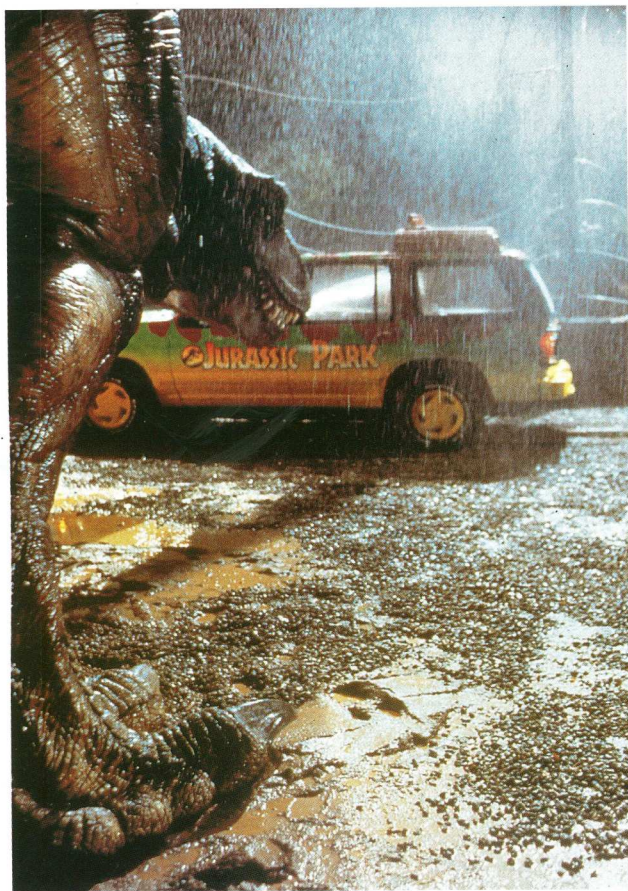
messerscharfen Klauen für die Menschheit profitabel? Nach heftigster Verschleierrungs-Politik und unermüdlichen Schlagzeilen in der Presse steht es fest: Man widmet den 'Spätegeborenen' und seinen alsbald nachfolgenden Artgenossen einen Park und stelle die wilde Monster-Heide öffentlich zur Schau. Ein Erlebnispark nie dagewesener Größe öffnet seine Türen, um Jung und alt den Schritt in die tiefste Vergangenheit unserer Mutter Erde zu präsentieren – was vom Outfit her durchaus gelingen könnte, würden die Dickhaut-Boliden ihre Rolle kennen.

Es ist der Zeitpunkt, zu dem sich ein Grüppchen von sechs Leuten zusammenfindet, die allesamt im Laufe der Wochen und Monate mit der Materie konfrontiert wurden, um den jetzt vollendeten Park zu inspizieren. Da ist Dr. Alan Grant, Paläontologe und 'Dino-Spezialist', was fossile Knochenfunde angeht. Kinder mag er weniger. Seine Lebensgefährtin Dr. Ellie Sattler, Paläobotanikerin und Botanikerin ihres Zeichens, die sich von Grant nichts semichler wünscht als Kinder. Da ist auch der Mathematikprofessor Dr. Ian Malcolm, der mehr als einmal komplexe



Die Reißkräfte:
Hauptmerkmal und
gleichzeitig
„Waffe“ der
Raptosaurier

JURASSIC



Wahrscheinlichkeitsrechnungen anstellen mußte, und John Hammond, der Erbauer des Parks, der sich von dem Unternehmen nebst 'ner Menge Kohle mindestens ebensoviel Ruhm verspricht, und da sind noch seine beiden Enkel Tim und Lex, die mit großen Augen all das verfolgen, was sich hinter den Toren abspielen soll.



'Bäumchen wechsel' Dich' zwischen Skepsis und Angst: Grant, Sattler, Tim und Lex vor einem Dino.

Mit dem berühmten Kribbeln im Bauch und gemischten Gefühlen stehen sie mit ihrem frisch lackierten JP-Jeep vor dem großen Holzportal, das sie jetzt noch von der

Ein Manager bei den Dreharbeiten: „Ich hab' in die Hose...“

Vorzeit trennt. Langsam öffnet sich das Tor zur Hölle – und ein riskantes Unterfangen gerät aus den Fugen... Stoff, aus dem die Alpträume sind? Richtig! Gerade richtig, um sie in ein paar Wochen auf Euren Super NES, NES oder Game Boys einzusetzen, dann nämlich, wenn auch in unseren Kinos die große Panik ausbricht...

Matthias Siegl

SNES

2 Spieler

OCEAN

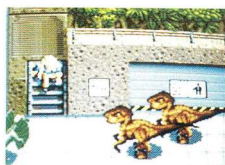
September

Es ist passiert: Die Saurier brechen aus dem Park aus und fallen ins Besucherzentrum ein.

„This is not Science-Fiction, it's Science Eventually“, so hat's der Meister selbst treffend formuliert: möglicherweise eintreffend. Nun ist es passiert. Die Gentechnologie hat funktioniert, hundertprozentig und zuverlässig. Versagt hat die Konvention. Das Projekt „Jurassic Park“ auf

einer fernen Insel weitab in der Südsee, es ging daneben. Die Saurier erobern die Erde zurück.

Wider größter Geheimhaltungspflicht gelangten Saurier-Rückzüchtungen aus amerikanischen Labors in die Klauen zwielichtiger Geschäftsleute. Steven Spielberg hat wieder einmal eine harte Nuß geknackt und lehrt uns allen jetzt vor den Wesen unserer eigenen Jahr-millionen-Vergangenheit das Zittern, wenngleich deren Knochen, Klauen und Zähne friedlichst und eingebettet in bunt



Was tun? Die gefräßige Bande dringt! Grant in die Enge.

des Sedimentgestein in den Tiefen unseres Erdmantels schlummern. Aber: Wir wollen uns fürchten, weil es das bringt und das Leben einfach an(ge)st(ge)nehm(er) macht. Was dem Starregisseur unter Universal City Studios/Universal Pictures gelang, setzt Ocean jetzt in den letzten Zügen auf die verschiedenen Nintendo-Cartridges um: „Jurassic Park“, und zwar nach der Misere. Während die Super NES- und die Game-Boy-Versionen bereits im September zu haben sind, läßt der NES-Park noch etwas auf sich warten.

Richtig, die Dinos sind los. Ihr seid Dr. Alan Grant, ein Paläontologe, der so manchen Dinoknochen ausgebuddelt hat und die Zeitgeschichte der Erde aus dem Effeff rauf und runterbeten kann. Als einer der ersten Besucher des Parks erlebt Ihr die graue Vorzeit der Erdgeschichte, Seite an Seite mit den Dinos. Die Atmosphäre ist unbeschreiblich und steigert sich sehr bald, da den Dinos leider nicht die Spielregeln erklärt wurden.



Sehr schnell werdet Ihr als Eindringling erfaßt und zum reinen Objekt hungriger Begierde. Deswegen verfügt Ihr hier über ein reichhaltiges Arsenal unterschiedlich starker Waffengattungen, wie sie selbst ein Großwildjäger noch nicht zu Gesicht bekommen hat. Und natürlich mangelt es auch bei JP nicht an den charakteristischen Merkmalen für ein actiongeladenes Adventure. Von sammelbaren Icons über 'Power Ups' und 'Downs' bis hin zu Extraleben und Continues sind all die Features reichlich vorhanden.

Mit zwei Spielern habt Ihr die Möglichkeit,



Kaum auf Erfahrungswerte kann Dr. Grant beim Saurier-Schießen zurückgreifen.

Euch hier sechs unterschiedlichen, aber stets lebensgefährlichen Etappen zu stellen, die untereinander in logischer, interaktiver Weise ineinander verstrickt sind. Im Spielverlauf werdet Ihr mit furchterregenden Sauriersprites konfrontiert, die teilweise unter Spielbergs Beratung filmgetreu übernommen werden konnten. Auch die Sounds sind der höchst aufwendigen Dino-Akustik des Movies entnommen, aber: Groß wird Eure Chance wohl kaum sein, deshalb: macht sie Euch zunutze!

Matthias Siegl

GAME BOY

OCEAN

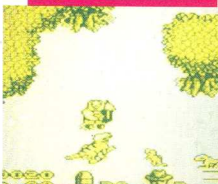
September



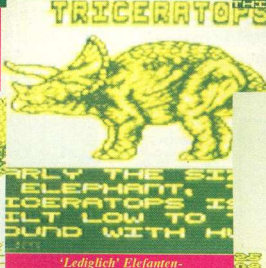
Auch auf dem 'Kleinen' sieht das waghalsige Unterfangen zum Teil durchaus authentisch aus.



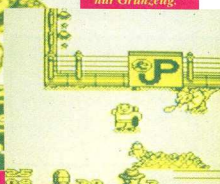
50 Fuß Stockmaß hat dieser Kampfel, fräß aber nur Grünzeug.



Könnte übersichtlicher aussehen: der eigentliche Spielverlauf auf dem GBoy.



'Lediglich' Elefantengröße aber faustdick hinter den Ohren hatte es das Triceratops.



Pferdekoppel oder Dinopark? Das muß noch besser werden!

SNES

1 Spieler

Kemco

Preis DM 120

Im Land der aufgehenden Sonne ist wieder einmal der Teufel los:
Der König der Dämonen überfällt Euch und Euren Meister und kennt nur ein Ziel - Euch zu beseitigen!

So Was hübsches verdanken wir der Genforschung.



FIRST SAMURAI

Das ultimative Duell mit dem König der Dämonen ist im vollen Gange.



Hier haben wir ganz hübsche Gestalten - zweigeteilt!



Obermütz-Parade



Als total nervig erweist sich der erste Zwischengegner.



Der Obermütz, des ersten Levels lauert in einer Lokomotive.



Was auch immer dies darstellen soll, es ist nichts gutes.

wenig in der Gegend nach benötigten Dingen sucht, einen Haufen Gegner mit dem Schwert niedermetzelt und ein paar Puzzles löst. Das war's dann auch schon. Dank der technisch schwachen Programmierung und des langatmigen Gameplays darf sich First Samurai ganz oben in der Liste 'Schwache Games 1993' ansiedeln.

Hans-Joachim Amann

Während Ihr vom Dämonenkönig durch einen fiesen Zauber kurzfristig gelähmt werdet und dem Kampf hilflos zuschauen müßt, überlebt Euer

GREISER-SAMURAI
Schlechte Grafik, schaußbällische Soundeffekte, schwaches Gameplay, nur drei Level.

lingt es ihm jedoch noch, seinen Widersacher mit magischer Hilfe in die Zukunft zu teleportieren, so daß Euch dieser nichts mehr anhaben kann. Wie es sich für einen loyalen Schüler gehört, macht Ihr Euch

SENSEI
Um ehrlich zu sein: etwas wirklich positives fiel uns an First Samurai nicht auf.

trotz der lauernden Gefahren auf den Weg, um den Umgang mit Magie zu erlernen, die Reise durch die Zeit anzutreten und letztlich Euren Meister zu rächen.

Nur drei Levels, in verschiedene Abschnitte unterteilt, gilt es bei „First Samurai“ zu meistern, dann steht das ultimative Duell mit dem König der Dämonen bevor. Sämtliche Levels begeistern nicht gerade durch farbenfrohe, gute Grafik. Vielmehr ist alles enorm trist und düster. Mit wenig Liebe wurden vor allem die Endgegner gezeichnet und animiert. Auch sind deren Verhaltensweisen völlig undurchdacht. Noch schrecklicher ist allerdings der Sound. Okay, die Musik geht gerade nochmal so durch, doch die Soundeffekte sind des SuperNES' völlig unwürdig.

First Samurai ist ein Action-Jump & Run, bei dem Ihr ein

First Samurai ist ein äußerst langweiliges Game.



First Samurai

Grafik



Düstere, farblose und ohne Liebe gezeichnete Grafik läßt kaum die Vermutung aufkommen, es handle sich um ein SNES-Spiel.

Sound



Schlimmer hätten die Soundeffekte gar nicht ausfallen können. Da kann selbst der Game Boy mehr. Die Musik geht so.

Gameplay



First Samurai ist langweilig und undurchdacht bis zum Abkicken. Die Endgegner sind völlig daneben.

Dauerspaß



Nicht einmal für eine Lachorgie ist dieses Produkt gut. Den Spielspaß darf man mit der Lupe suchen.

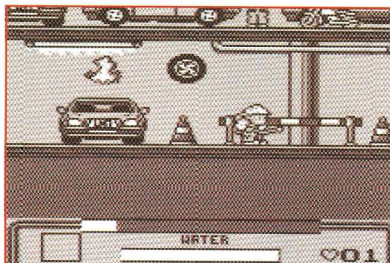
TOTALI - CHECK

Genre Action-Jump & Run
Levels 3
Schwierigkeitsgrad ... mittel
Continues ja
Erhältlich ab sofort
Hersteller Mitsui

FAZIT

4.

Es wurde ja nun auch wirklich Zeit, daß endlich mal ein Software-Label den furchtlosen Feuerwehrmännern dieser Welt ein Game widmet! „Fire Fighter“, so der passende Titel des Jump&Runs, entführt Euch in den gefährlichen Alltag einer kleinen Fantasiestadt namens Teeny Weeny City. Dort nämlich brennt es fast täglich. Leider befinden sich in den qualmenden Räumen oftmals noch Menschen, die Ihr in



So geht's auch:
Wasserwerfer statt
Maschinengewehr.

HEISS!
Nette Variation des Themas
Jump&Run.
Spannendes Gameplay
ohne Frust.

die mehrstöckigen Gebäude ein, in denen bereits allerlei Inventar lichterloh brennt. Mit dem transportablen Wasserwerfer kann er sich aber seinen Weg durch das Inferno bahnen. Selbst die größte Flamme läßt sich mit ein paar H₂O-Salven im Nu ersticken. Sobald Ihr einen Eingeschlossenen

gefunden
habt, müßt Ihr
ihn in Sicher-
heit tragen.

Natürlich gibt
es dabei ein
Zeitlimit. Das

**Wolltet Ihr nicht schon immer mal in einen Asbest-
anzug klettern und mit einer überdimensionalen
Wasser-Pistole in der Hand hilflose Menschen aus
ihren brennenden Wohnhäusern retten?**

FIRE FIGHTER

LAUWARM!
Grafik und Sound nur
Durchschnitt, zehn zusätzli-
che Levels würden nicht
schaden.

Haus droht nämlich zusammenzubrechen. Falls es Euch aber gelingt, einige Feuerherde auszuschalten, könnt Ihr das Ende ein wenig hinauszögern.

Auf manchen Etagen lassen sich wertvolle Power Ups einheimsen. Die Axt beispielsweise eignet sich hervorragend dazu, umherirrendes Monster-Spielzeug zu zer-böseln. Der Feuerlöscher wiederum ermöglicht eine weit effektivere Brandbe-

kämpfung als die normale
Standard-Ausrüstung. Aber
geht mit diesen Hilfsmitteln
sparsam um, denn deren Le-
bensdauer ist begrenzt!

Der Schwierigkeitsgrad hält
sich in den ersten drei Ab-
schnitten recht relativ in Gren-
zen. Wer nicht zu viel Zeit
verliert, wird seine Aufgabe
ohne größere Probleme meis-
tern können. Erst ab Level vier
ist das Time-Limit sehr knapp
bemessen die Sache wird
somit knifflig.

Fire Fighter bietet zwei ver-
schiedene Grafikmodi, von denen der
erste mehr grafische Details und der zweite
eine übersichtlichere Darstellung bietet.
Das klingt besser als es ist, denn die
Unterschiede fallen nicht sonderlich auf.

Steht der Timer
auf Null, bricht die
Bude zusammen.

So oder so bleibt das, was
wir auf dem Screen sehen,
recht durchschnittlich. Ähnli-
ches gilt für den
Sound, der eben-
falls nicht besser
als das Standard-
Game-Boy-Ge-
dudel klingt. Im-
merhin ist das
Gameplay recht
originell und

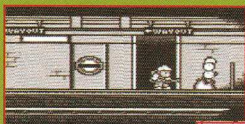
kommt ohne ein Übermaß von Gewalt aus.
Ein kleiner Rüffel noch zum Schluß: Die
Codeworte (ab Level 3) werden so schnell
wieder ausgeblendet, daß Ihr kaum Zeit
habt, sie abzuschreiben. Dennoch: Pro-
spielen kostet nichts!

Martin Klugkist

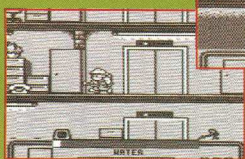


Vorsicht, sonst werdet Ihr gebraten!

Feuer und Flamme



Als Feuerwehrchef von Teeny
Weeny City müßt Ihr mal wieder
den Kopf hinhalten.



Ein Glück, die Aufzüge funktionieren
noch!

Fire Fighter

Grafik



Fire Fighter bringt ein solide gemachtes Scrolling und niedliche
Animation auf dem LCD-Screen.

Sound



Aus dem Lautsprecher des Game Boy gab es schon Besseres zu
hören. Dieser Sound ist akustisches Mittelmaß.

Gameplay



Jump&Run mal etwas anders: Statt blutrünstiger Mutanten nehmt
Ihr Flammen aufs Korn.

Dauerspaß



Zehn Levels sind zwar nicht überragend viel, aber für die eine
oder andere langweilige Mathe-Stunde sollte es schon reichen.

TOTALI - CHECK

Genre Jump&Run
Levels 10
Schwierigkeitsgrad ... mittel
Continues per Paßwort
Erhältlich ab sofort
Hersteller

FAZIT
3+

Zum Staunen und *Bestellen.*

Das ist genau das richtige für richtige Game-Boys und -Girls: Die riesige Spieleauswahl aus dem Otto Katalog. Und das Schönste daran ist: Du kannst Dir alles bei Otto bestellen. Und zwar sofort.

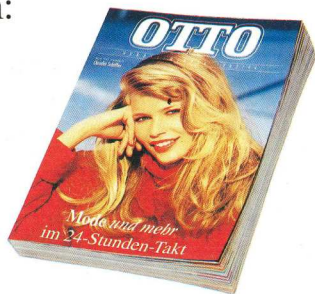
Wenn Du noch keine 18 Jahre alt bist, bestellen einfach Deine Eltern für Dich. Rund um die Uhr. Unter einer Nummer:

0180-330 30 30

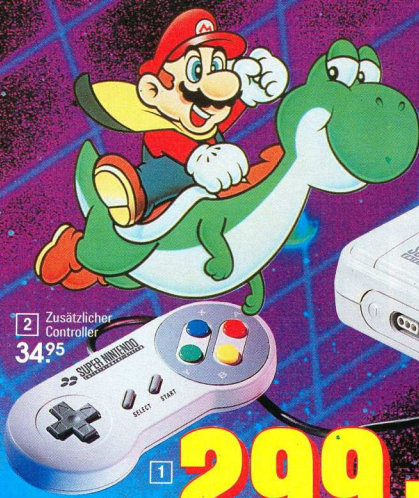
Und wenn Ihr oder Eure Eltern schon Otto Kunden seid, bekommt Ihr Eure Bestellung sogar im 24-Stunden-Service, gegen Aufschlag. Direkt zu Euch nach Hause.

Und wer noch kein Otto Kunde ist, sollte es ganz schnell werden. Denn im neuen Otto Hauptkatalog findet Ihr noch viele, tolle und interessante Angebote. Und Eure Eltern auch. Also ganz schnell anrufen:
0180-330 30 30.

Otto... find' ich gut.



SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM



2 Zusätzlicher
Controller
34,95

1 **299.-**

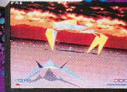
- Sensationelle 3-D-Videoeffekte
- Bis zu 128 bewegliche Objekte
- Digitaler Stereo HiFi-Sound
- Schon jetzt ausbaufähig auf CD-Rom

Ohne Abb.:
Grundgerät mit Controller
199.-

3 Spiele-
berater
24,80



26 Super Ghosts:
Action-Spiel
für alle Grusel-Fans.
227 633 2 99,95



25 StarWings: Aufre-
gendes Weltraumspiel
mit neuem FX-Chip.
558 670 4 129,90



28 F-Zero: Ein super-
heißes Autorennen im
26sten Jahrhundert.
619 805 3 99,95



25 Super Soccer:
Weltklassenfußball.
Wer wird Meister?
619 918 2 99,95



26 Magical Quest
Starring Mickey Mou-
se: Heilt Mickey Pluto
zu suchen.
558 267 4 129,90



26 Super Mario
World: Die Suche nach
der entführten Prin-
zessin.
557 195 2 129,90



26 Super Mario Kart,
2 Spiele in einem:
Grand Prix und Battle
Modus.
230 739 6 99,95



26 Mario Paint:
Zeichnen, sogar Trick-
filme, mit Computer-
Mouse.
230 659 5 99,95



26 Sim-City: Als
Stadtplaner planst und
baust Du Deine eigene
Stadt.
322 301 2 99,95



26 Legend of Zelda:
Magie und Helden.
Kampf gegen Ty-
rannen.
322 599 7 99,95



26 L. T. Road Runner:
Trickst er den Coyoten
aus?
557 510 3 149,90

1 24 Nintendo Super NES. 16-Bit-
Technologie, 32 000 Farben, 3-D-
Graphic. Mit AV-Kabel für Stereound,
ohne

Controller und dem Spiel Super Mario World.
Bestell-Nummer 619 753 7 299.-

Ohne Abb.: 24 Grundgerät mit Controller, ohne
Stereo-AV-Kabel und ohne Spiel.
Bestell-Nummer 468 964 9 199.-

Ohne Abb.: 24 Stereo-Kabel für das Grundgerät.
Bestell-Nr. 227 611 5 34,95

2 24 Zusätzlicher High-Tech-Action-
Controller für das SNES-System.
Bestell-Nummer 276 500 9 34,95

Ohne Abb.: 24 Verlang. Kabel für Controller.
Bestell-Nr. 619 185 9 24,95

3 24 Spieleberater, über 140 Seiten
Spiele-Infos für Super Nintendo.
Bestell-Nummer 227 643 5 24,80

TELESPIELE FÜR GAMEBOY · NES · SUPER NES

Titel und Verpackung können je nach System variieren

	ACCLAIM								
	Alien III: Monster aus dem Weltall.	Terminator 2: Spannendes Ac- tion-Geschehen.	KO-Boxing: Als George Fore- man der Star des Boxings sein.	Spiderman: SNES: X-Man NES: Sinister Six GB: Spiderman	WWF: SNES: Super-Wrestling NES: Steel cage GB: Superstars 2	Simpsons Krusty Fun House: Die wilde Mause- Jagd.			
SNES	559 389 3 139,90		559 135 3 129,90	559 469 3 129,90	559 720 3 149,90	322 594 3 129,90			
NES	559 378 3 119,90	423 508 6 119,90	558 960 3 119,90	559 458 3 119,90	229 059 6 119,90	229 194 6 119,90			
Game Boy	559 373 4 69,95	372 399 6 69,95	558 948 3 69,95	230 149 6 69,95	559 640 3 69,95	559 276 3 69,95			
	Batman Returns: Als Batman die Gotham- Stadt retten.	Pardius: Vier witzige Comic- Helden im All.	Tiny Toon: Aben- teuer mit den lustigen Hasen.	Castlevania: SNES: Castlev. IV NES: Castlev. III GB: Castlev. II	Probotector: SNES: Super Pr. NES: Probot. 2 GB: Probot. 1	Turtles: SNES: T. in time NES: Turtles II GB: Turtles II			
SNES	560 967 3 139,90	560 570 3 139,90	227 702 3 139,90	627 354 3 139,90	230 819 6 139,90	322 443 6 139,90			
NES	560 859 3 129,90	560 565 3 99,95	521 174 6 99,95	560 107 3 129,90	560 515 3 99,95	559 850 3 129,90			
Game Boy		627 519 3 79,95	627 905 3 69,95	560 060 3 49,95	560 322 3 49,95	559 753 3 69,95			

Otto... find' ich gut.

SNES**1 Spieler****Storm****Preis DM 100**

JAMES POND CRAZY SPORTS

**Ausflug in sportliche
Gefilde: Jump&Run-Star
James Pond macht sich
auf, die Herzen aller
Sportfans zu erobern -
in einer durch und durch
fischigen Olympiade.**

Während James Pond, seines Zeichens Top-Agent des Unterwasser-Geheimdienstes, auf anderen Konsolen schon durch diverse Jump&Run-Abenteuer gesprungen ist, hielt sich der wackere Flossenfreund auf dem SuperNES bisher vornehm zurück. England-Newcomer Storm, bekannt bisher nur durch 'Super SWIV/Firepower



Ballon-Werfen mit Muscheln als Disziplin:
Pond nimmt sich selbst nicht allzu ernst.

2000', schnappte sich jetzt den sympathischen Meeresbewohner und transportierte ihn samt Freundeskreis in gänzlich Jump&Run-ferne Welten. In 'James Ponds Crazy Sports' beteiligt Ihr Euch an den alljährlich stattfindenden 'Aquatic Games', eine Olympiade der Bewohner des Oze-

ans. Natürlich finden unter, auf und am Wasser nicht ganz alltägliche Wettbewerbe

statt. So findet man zwar ein ganz normales Hürdenrennen, nur daß hier die Hürden unheimlich biegsame und geduldige Seeschlangen sind. Genauso abgedreht und



Wasserretterei: Pond & Co. flitzen im Raketentempo übers Wasser. Wenn Ihr das Joypad schnell genug bearbeitet, nimmt Euch ein hilfreicher Pelikan einen Teil der Strecke ab.

teilweise noch viel verrückter geht es auch in den anderen Disziplinen zu: Ihr müßt in Ponds Gestalt oder als einer seiner wäßrigen Freunde so schnell übers



Hürdenlauf am Strand: Enorm biegsame Schlangen machen's möglich.

Wasser flitzen, daß Ihr auf der Oberfläche der Robbenbabys beschützen und sogar als

Seestern kleine Fischkolonien füttern, ohne daß der Angler zuschlägt.

Die verschiedenen Disziplinen beruhen größtenteils auf ein bißchen Geschick, viel Timing-Gefühl, vor allem aber auf einem stahlharten und ultraschnellen Daumen-/Zeigefinger. Auf Tempo kommt Ihr nämlich nur, wenn Ihr die Buttons des Joypads in rasender Eile bearbeitet - sogar die Continue-Funktion will auf diese Art 'erkämpft' sein. Problematisch wird's in den Disziplinen, die neben der reinen Hämmerfrequenz gleichzeitig noch gute Reflexe und sporadisches Drücken des Sprungknopfes fordern.

Damit Ihr all dies nicht gleich im echten Wettkampf ausprobieren müßt, können alle Disziplinen in einem Trainingsmodus in Ruhe und ohne Leistungsdruck ange-

Manche mögen's bunt

James Ponds Erfinder und Chefgrafiker Chris Sorell im Farbrausch



Pond auf dem Podest: Der frischgebackene Olympionike und seine wäßrigen Freunde.

Fürs Continue müßt Ihr Euer Pad quälen. Trigger-Künstler kommen weiter.



Abrechnung folgt: Nach dem Wettbewerb erscheint eine Auswertung Eurer Erfolge.

Fisch-Olympiade



Mit Hilfe der Trampolin-Schwämme vollbringt Pond die heftigsten Stunts



Ob Flipper das auch kann: Delphin-Einradfahren beim Staffellauf!



Fütterungszeit: Der Nachwuchs sollte möglichst nicht weggeangelt werden

spielt werden. Seid Ihr dann überzeugt, die Qualifikation schaffen zu können, tretet Ihr in den olympischen Wettbewerb. Die

einzelnen Disziplinen lassen sich zwar nur alleine bestreiten, ein quasi Mehrspieler-Spiel ist aber abwechslungsreich möglich. James Pond läßt von vornherein keine Fragen offen, mit welcher Konsole wir es zu tun haben: Kaum ein SNES-Titel ist so farbenfroh und kunterbunt gezeichnet. Chris Sorell, seines Zeichens Chefgrafiker bei den Pond-Projekten und Erfinder des Untervassersstars, hat die Palette des SuperNintendos toll ausgenutzt. Vor allem die witzigen Details der Comicgrafik bringen den Spieler immer mal wieder zum Schmunzeln. Dabei vergibt man auch gerne, daß wegen des geringen Modulumfangs von 4 MBit recht häufig Grafikrecycling stattfindet. Unspektakulär, aber nicht übel ist der Sound gelungen. Netze Melodien düdeln im Hintergrund vor sich hin.

Dank der süßen Präsentation und des unblutigen Spielablaufs ist James Pond das ideale Spiel für kleinere Kinder. Ältere werden wahrscheinlich mit dem begrenzten Umfang und Spielgehalt der einzelnen Disziplinen nicht auf Dauer glücklich werden: All die schönen Grafiken und witzigen Ideen nutzen sich wegen der simplen spielerischen Umsetzung schnell ab. Ist die Qualifikation erstmal geschafft und eine ganze Runde durchgespielt, sucht man vergeblich nach der Langzeitmotivation,

VERLIERER
Grafisch könnte mehr Abwechslung geboten werden. Das Spiel wird schnell langweilig.

die andere, komplexere Sportspiele bieten. Dennoch, für ein Zwischen-durchmalträtieren des Joypads und den Wettkampf mit ein paar daumengestählten Freunden ist Crazy Sports geeignet - die Jüngeren werden es alleine schon der Grafik wegen lieben.

Julian Eggebrecht

J. P. Crazy Sports

Grafik



Ihre bunte Grafiken im schönsten Kinder-Comicstil. Leider fallen die 'nur' 4 MBit beim Umfang und der Abwechslung auf.

Sound



Nichts Besonderes, aber auch keine Katastrophe. Auch die Soundeffekte sind durchschnittlich gelungen.

Gameplay



Anfangs fallen fast alle Disziplinen schwer - später ärgert man sich über mangelnde Komplexität der Steuerung. Insgesamt aber gut.

Dauerspaß



Leider sind die einzelnen Disziplinen in Ihrer Abwechslung schnell ausgereizt. Nur im Wettkampf mit anderen kommt Spannung auf.

TOTAL! - CHECK

Genre Sport
Levels 7
Schwierigkeitsgrad ... mittel
Continues ja
Erhältlich August '93

FAZIT
3

Videospiele? Geräte? Neuheiten? € € € gimme all!!

Lieferbare bzw. angekündigte Neuheiten
Preis und Version erfragen

Die Super Nintendo 16 Bit Power.
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

MEGA DRIVE

Landstalker
Jungle Strike
Shining Force
Bubsy
Ultimate Soccer
Streetfighter 2
Thunderhawk CD
Dracula CD
Final Fight CD
...und viele mehr !

Starwing
Super Turrican
Shadow Run
Exhaust Heat 2
Mario Allstar
Pocky & Rocky
Bomberman '93
Mario is missing
Yoshis Cookie
...und viele mehr !

Wir führen ALLE Artikel für: SEGA, NINTENDO, NEO GEO, TURBO DUO und ausgewählte Soft für PC CD-ROM !

Lieferung per NN plus DM 10,- Porto. Änderungen & Irrtümer vorbehalten. Versionen: DT=Deutsch, US=Englisch, JP=Japanisch. Keine Gewähr für Kompatibilität von Importen. a.A.=auf Anfrage

eWM

Schmiedestraße 5
38667 Bad Harzburg

Computerversand und Shop



tagsüber

05322-54081

18-21 Uhr

06404-1296

Gratis-Info!
System eingehend
abgemittelt, einwandfrei
aktuelle Hardware kommt
TT 8/93

SNES**1 Spieler****Natsume****Preis DM 130**

Obst, wohin das Auge blickt, kann zum Alptraum werden – vor allem, wenn es den Spieß umdreht und Euch verspeisen will! Äffchen Spanky muß sich in Dutzenden Bildern der Südfrüchte erwehren, um aus den Klauen einer Hexe zu entkommen.

Das Prinzip ist seit Bubble Bobble bekannt: Knuddelheld kämpft in seitlich gesehenen Bildern gegen diverse Unholde und die Zeit. Mit Unterstützung von zahlreichen Extras räumt er die Kammer ab und gelangt ins nächste Bild. Spanky passiert Ähnliches, nur, daß er in „Spanky's Quest“ alleine gegen die Tücken von sechs Hexentürmen kämpft. In



In Sachen Grafik hat man Besseres gesehen. Spanky gibt sich schlicht und sehr grün.

SPANKY'S QUEST



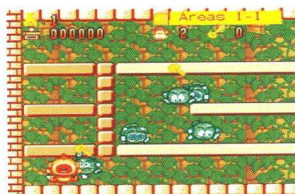
SÜSSKIRSCHEN
Spiele nach dem Hüpf-, Kletter-, Laufprinzip à la Bubble Bobble sind auf dem SuperNES sehr rar – Spanky stößt in eine Marktlücke.

Das mächtig bunte Intro verspricht mehr, als Spanky zu halten in der Lage ist (eine Banane, wie man sieht).



jedem der Türme muß er diverse Kammern durchlaufen, bzw. -springen. Hat er den Monstern des Abschnitts alle Schlüssel entlockt, kann er durch den Ausgang in die nächste Kammer spazieren. An der Spitze jedes Turms lauert ein – sehr niedlich gezeichnet – Endgegner. Besonders gelungen: die Riesensmelone am Strand und die Weintraube des Maschinenlevels. Spanky muß nicht nur dem sehr beweglichen Obst, sondern beispielsweise auch Feuerspuckern und Schwergewichtlern aus-

weichen. Dafür kann er sich auf Kanonen senkrecht oder schräg hochschleudern lassen und mit Köpfen oder direkten Würfeln Bälle unterschiedlicher Größe auf seine Gegner schleudern. Was wie perfekter Sommerspaß klingt, hat leider einen Haken. Die Steuerung ist so knifflig und träge, daß die großen Monstersprites Spanky im Handumdrehen drei Treffer verabreicht haben und er das Zeitliche segnet. Mit nur einem Leben (Extraleben sind sehr selten und weit ver-



Spanky im Pech: Vegetariern wür' das nicht passiert.

streut) und keinen Continues (die Paßworte gibt es nicht für jeden Abschnitt) ist das Spiel schnell vorbei, Motivation verfliegt. Schade um die netten Ideen – mit etwas mehr Sorgfalt und Liebe zum Detail hätte Spanky durchaus fesseln können. Als Sonderangebot könnte es noch durchgehen.

Eva Hoogh

FALLOBST

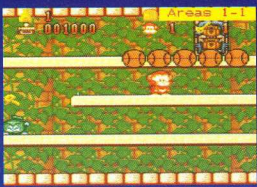
Das Spiel hält nicht, was Anleitung und quirliges Intro versprechen: Träge Steuerung und Kontrastarmut dämpfen den Spielspaß erheblich.

Allein unter Früchten...



Welch ein Glück, daß Spanky den einen oder anderen Trick in petto hat.

Mit nur einem Leben hat man's schwer – Spanky weiß ein Lied davon zu röheln.



Spanky's Quest

Grafik



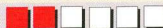
Große Sprites, aber kontrastarme Räume und eine unschöne Kollisionsabfrage verschlechtern den Eindruck.

Sound



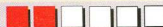
Nette Musik, aber keine überwältigenden Sounds (was hätte man aus zerplatzendem Obst alles machen können!).

Gameplay



Das lustige Spielprinzip wurde kaum ausgereizt. Mit nur einem Leben spielt es sich kurz und frustrierend.

Dauerspaß



Siehe oben. Nur die Geduldigsten werden öfter als zwei, dreimal zu Spanky greifen.

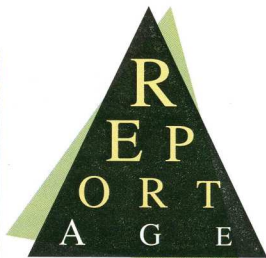
TOTALI - CHECK

Genre Jump & Run
Levels 6
Schwierigkeitsgrad ... mittel/hoch
Continues keine
Erhältlich ab sofort

FAZIT
3-



Schießetür voraus! Jetzt noch den Kanonen ausgewichen, in Schräglage gehen und schwupp, schon haben wir's mal wieder geschafft!



TAGEBUCH EINES
VORSTADT-COWBOYS

**Welten im Spiel oder
Spiele als virtuelle Welt?
Ende des Jahres wird
man sehen: Zeitgleich
mit „Lawnmower Man
2“ soll das Spiel zum
ersten Film in den
Regalen stehen.**

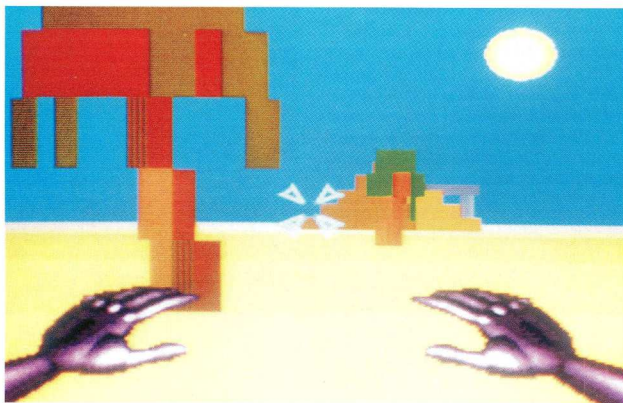
LAWNMOWER MAN 2

ES WIRD!

Erinnert Euch: Jobe, der Jobber mit dem schlichten Gemüt, wurde von Dr. Angelo mit zahllosen Gigabytes an Wissen gefüttert. Durch Sabotage wandelte sich der gemütliche Rasenmäherrmann in das mordlustige Datenpaket Cyberjobe. Unbemerkt konnte er sich am Ende des Films vor der Vernichtung retten - Vorhang auf für Teil 2 dieser gleichnamigen heißen Kiste: Da ihr Spiel hauptsächlich auf Computerwelt-Szenen der beiden Originalfilme beruht, entschloß sich The Sales Curve/Storm, auch den Titel „The Lawnmower Man 2“ beizubehalten.

Sechs 'echte' Welten und 20 virtuelle Levels werden auf dem Super NES durchzuspielen sein, wahlweise in der Rolle von Dr. Angelo oder Carla. Immerhin noch vier bis sechs Welten bleiben auf Euren 'Keks-kästchen' übrig, wenn ihr - hier jedoch ausschließlich in der Rolle des Dr. Angelo - Jobes Weltherrschaftspläne zu durchkreuzen versucht.

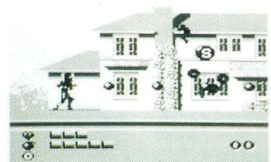
Die Echtwelten sollen sich als seitlich scrollende Shoot 'em Ups mit hammerharten Jump-Einlagen präsentieren. Es sind die Straßen der Vorstadt, in denen ihr mit einem hochrüstbaren Gewehr allerlei Roboter, Killerhunde und Kamikazefahrer aus dem Weg pusten könnt. Bestechnische Polizisten und manische Biker runden die hektische Schießpartie nicht nur als 'Goodies' ab. Im Forschung- und Entwicklungszentrum soll dann Springen angesagt sein - sofern ihr es



Cyberdoc im Anflug: Die unglaublich schnellen Flugszenen muß man einfach selbst gespielt haben. Eine falsche Bewegung, und ihr werdet in die Echtwelt zurückgeschleudert!



Action pur. Da wünscht man dem Helden ein herzliches 'Stirb langsam!'



Feine Extras erleichtern und verlängern Dr. Angelos Leben. Ohne sie sähe es mehr als einmal düster aus...

vor Staunen über die tollen Monster nicht vergessen werdet. Am besten gefiel uns der Feuermann und das krakenähnliche Untier, dessen Tentakel schlangengleich über den Bildschirm peitschen. Am unteren Bildschirmrand wird eine Iconleiste den schnellen Waffenwechsel und eine ebenso flinke Objektwahl erlauben. Ein Icon in der Mitte der Leiste gibt Euch wieder wichtige und wesentliche Informationen über Eure jeweilige

Lage und lohnenswerte Extras mit auf dem Weg.

Von der wirklichen Welt aus gelangt ihr durch beeindruckende Portale in die Cy-

berwelt-Szenen. Während der rasanten, bislang noch ziemlich kurzen 3-D-Sequenzen fliegt ihr durch bizzarrunte Landschaften und abwechslungsreich gestaltete Zeit-Tunnel, in welchen ihr Euch möglichst nicht von Felsschwärmen, Riesentüren und Geschossen treffen lassen solltet.

Viel Fingerspitzengefühl ist übrigens auch beim Steuern eines Cyberfliegers gefragt. Steckt ihr zu viele Treffer ein, werdet ihr in den jeweiligen 'wirklichen' Level zurückversetzt. Schafft ihr den virtuellen Abschnitt mit heiler Haut zu durchfliegen, gelangt ihr in den am nächsten vor Euch liegenden Reallevel. Dort sucht ihr dann das nächste Portal...

Das Super-NES-Modul wird mittendrin immer wieder durch kurze Digi-Sequenzen zusätzlich aufgewertet, ansonsten spielen sich beide Fassungen erstaunlich ähnlich und rasant. Freuen wir uns derweil auf das 16- bzw. Acht-Bit-Spektakel!

Derek dela Fuente/Eva Hoogh

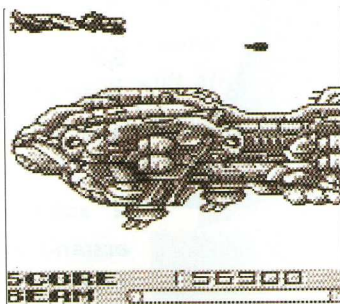
GAME BOY

1 Spieler

Irem

Preis DM 70

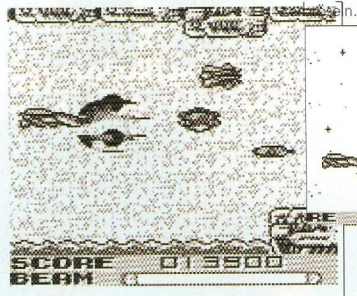
Laßt es auf keinen Zusammenprall ankommen! Dieser Feind ist gut gepanzert.



Nach den erfolgreichen Automatenumsetzungen von „R-Type“ auf das SNES und den Gameboy kommt jetzt der Nachfolger des Shoot'em Ups.

R-TYPE 2

Am Gameplay hat sich (wie sollte es anders sein?) nicht viel geändert. Ihr steuert ein kleines Raumschiff, mit dem es auf muntere Alien-Safari geht. Die Außerirdischen stürzen sich todesverachtend und in hellen Scharen auf Eure Mühle, die sich anfangs nur mit einer kleinen Standard-Wumme wehren kann. Freundlicherweise verwandeln sich einige Feinde nach ihrem unfreiwilligen Ableben in unterschiedliche Power-Ups, die Eure Geschwin-



Jeder Endgegner hat eine schwache Stelle - findet sie!

Bumm ... einer weniger!

In manchen Fällen hilft allerdings nur noch ein Mega-Schuß aus Eurer Bordkanone. Wie in R-Type I muß man hierzu die Rumballerei einstellen und den Feuereknopf gedrückt halten, um stattdessen die Energie zu sammeln. Wenn Ihr lange genug wartet, könnt Ihr einen gewaltigen Plasmaball abschießen. Besonders coole Weltraumkrieger, und das ist neu, sparen sogar noch mehr Power an. Dann nämlich verballert Ihr einen kompletten Geschosshagel, der endgültig jeden Gegner aus dem Weg räumt.

An diesen mangelt es natürlich nicht. Einige greifen Euch bevorzugt im Formationsflug an, die nächsten warten am Boden auf eine günstige Gelegenheit, um den Eindringling durch gezielten Beschuß vom Himmel zu holen. Andere wiederum sind so gut bewaffnet und gepanzert, daß diese sich Euch mutig in den Weg stellen und hoffen, daß sie mehr einstecken und austreten können als Ihr.

Noch besser als jedes brutale Rumbelgeboze ist allerdings ein wenig Grips, denn jede Attacke wiederholt sich von Spiel zu Spiel. Falls Ihr Euch also die feindliche Taktik merkt, könnt Ihr die Angreifer gebührend empfangen und ihnen kräftig einheizen. Durch die drei anwählbaren Schwierigkeitsstufen kann jeder das Game seinen Fähigkeiten an-

passen. Zumindest im „Easy“-Modus werdet Ihr ohne größere Probleme den vierten der fünf Levels bewundern können. Selbst ein Game Over kann nicht erschrecken, denn Ihr seit mit unbegrenzt vielen Continues ausgestattet. Andererseits verliert Ihr nach jedem Absturz sämtliche Power-Ups.

In Sachen Grafik und Sound konnte R-Type II den hohen Standard seines Vorgängers halten und teilweise sogar noch etwas überreffen. Das Scrolling ist sauber und absolut ruckelfrei, und selbst die Animation bildschirmgroßer Objekte bietet keinen Anlaß zur Klage. Fassen wir zusammen: Sowohl technisch als auch spielerisch gibt es an dem Modul kaum etwas auszusetzen. Wer Ballergames mag, sollte zugreifen.

Martin Klugkist



Nur aus der sicheren Deckung läßt sich dieser Overmatz bezwingen.

digkeit oder die Feuerkraft aufpeppen. Im Arsenal befinden sich neben diversen Extrawaffen-Klassikern aus dem ersten Teil auch einige Neuentwicklungen.

Die Spanne reicht vom berühmten Ramm- und Schutzschild-Satelliten über die seitwärts gerichteten Zusatzlaser bis zu den tödlichen Feuerwänden, die alles wegputzen, was ihnen in den Weg kommt. Die meisten Systeme lassen sich sogar gleichzeitig benutzen. Falls Ihr also lange genug lebt, könnt Ihr Euren Weltraum-Schlitten in eine waffenstarrende Festung verwandeln. Merke: Gut bestückt läßt sich jeder Feind leichter

ROHRKREPIERER
Leider kein Paßwort-System. Nach dem Verlust eines Raumschiffs steht Ihr ohne Extra-Waffen da.

R-Type 2

Grafik



Bei R-Type II ist ganz schön was los: Abwechslungsreiche Backgrounds, gute Animation, weiches Scrolling

Sound



Gute Hintergrundmusiken, die sich allerdings oftmals von Level zu Level ähneln. Brauchbare Effekte

Gameplay



An diesem Modul gibt es eigentlich nicht mehr viel zu verbessern. Zusammen mit Nemesis das beste Ballergame auf dem Gameboy

Dauerspaß



Obwohl R-Type II nur 5 verschiedene Level bietet, werdet Ihr das Game nicht so schnell aus der Hand legen

TOTALI - CHECK

Genre Action
Levels 5
Schwierigkeitsgrad steigt linear
Continues unbegrenzt
Ende ab sofort
Musik Vero

FAZIT
2+

BATTLETOADS

Wenn Euch eine harmlose Erdkröte begegnet, dann laßt sie lieber in Ruhe! Vielleicht nämlich hat dieses Tierchen einen großen Bruder, einen sehr großen Bruder...

GB

1 Spieler

Tradewest

Preis DM 70

Battletoads

Grafik

Mit den Hintergrundgrafiken hätte sich Tradewest ruhig etwas mehr Mühe geben können. Ansonsten o.k.

Sound

Die Background-Musik klingen nicht schlecht. Die Effekte sind nicht ganz so toll.

Gameplay

Eigentlich gar nicht mal so schlecht, aber die Hover-Bike-Sequenz ist ganz schön haarig.

Dauerspaß

Wie bei vielen anderen Prügelgames läßt die Motivation nach einigen Tagen spürbar nach.

TOTAL! - CHECK

Genre Action
Schwierigkeitsgrad ... mittel/schwer
Levels 6
Continues unbegrenzt
Erscheint ab sofort
Muster Hersteller

FAZIT
3

Nicht nur rein äußerlich sind unsere „Battletoads“ die Schwarzenegger der Amphibienwelt, ihre Kampftechnik ist ebenfalls atemberaubend. Kein Wunder also, daß einer dieser muskelbepackten Prachtexemplare mutterseelenallein auf dem Heimatplaneten der 'dunklen Königin' abgesetzt wird, um dieser Verbrecherin das Handwerk zu legen.

Diese hetzt dem Grünhäuter ihre besten Killer auf den Hals, die erst ordentlich



Mit einem Battle Toad auf Kröten-Safari. Street Fighting auf Frotschenkeln.

vermöbelt werden wollen, bevor sie den Weg freigeben. Sonderlich human ist diese Keilerei freilich nicht. Wie beim Catchen wird der Feind mal als Sandsack und mal als Fußballtreter mißbraucht. Battletoads bietet jedoch mehr als nur Beat'em-Up-Gameplay. In den geräumigen Höhlensystemen des Planeten schwingt Ihr Euch auf ein Hover-Bike und heizt mit mörderischem Tempo durch unterirdische Hindernisstrecken.

Grafisch kommt die Action gut rüber. Die Kröte und ihre Widersacher wurden ganz ordentlich in Szene gesetzt, das Scrolling ruckelt nicht, und die Backgrounds machen einiges her. Sogar der Sound ist durchaus hörsenswert.

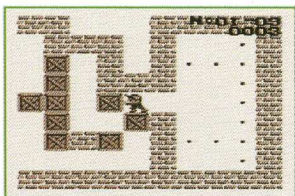
Nun Freunde, das beste Prügelgame aller Zeiten ist Battletoads bestimmt nicht. Wer aber Lust auf ein wenig Randal hat, sollte ruhig mal reinschnuppern.

Martin Klugkist

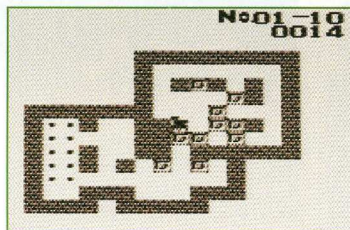
BOXXLE II

Mit „Boxxle II“ recycled PCI eine Spielidee, die bereits auf anderen Systemen erfolgreich war.

Als, Willy' habt Ihr in einer Lagerhalle, in der zahllose Kisten kreuz und quer in der Gegend herumstehen, für Ordnung zu sorgen. Ihr sollt die Boxen auf vorgegebene Felder bugsieren – doch gemeinlicherweise sind die Kästen so schwer, daß Ihr sie zwar schieben, aber leider nicht ins Schlepp nehmen könnt. Folglich muß Willy immer darauf achten, daß keine Kiste versehentlich in einer Ecke landet, aus der er sie nicht mehr herausbekommt. Ihr solltet



Hm, was nun? Wenn Ihr auch nur eine Box etwas zu weit schiebt, verbaut Ihr Euch den Weg.



Willy in Nöten: Die Kisten müssen auf die richtigen Felder geschoben werden.

also jeden Schritt genau planen. Aus der Vogelperspektive könnt Ihr das Geschehen recht gut verfolgen. Das Modul bietet 12 Stages. Diese wiederum bestehen aus jeweils zehn Levels, die Ihr in beliebiger Reihenfolge schaffen müßt, um den nächsten Abschnitt betreten zu dürfen. Schon im ersten bekommt Ihr den knüppelhaften Schwierigkeitsgrad voll zu spüren. Manche dieser Nüsse sind fast nicht zu knacken!

Auch könnt Ihr Euch per Editor eigene Levels zusammenbasteln, die allerdings nach dem Ausschalten unwiderruflich verlorengehen. Keine Meisterwerke sind Sound und Grafik. Gerade letztere, 'besticht' durch die vermutlich mieseste Animation aller Zeiten. Kein Wunder, gute zwei Jahre ließ FCI ins Land gehen, bis Boxxle II auch auf dem deutschen Markt erscheinen durfte. Das Urteil in sechs Worten: zu alt, zu schlecht, zu schwer!

Martin Klugkist

GB

1 Spieler

FCI

Preis DM 70

Boxxle II

Grafik

Selbst der winzigste Lemming ist besser animiert als die Mini-Figuren in Boxxle II. Alles andere als sehenswert.

Sound

Die Musikstücke sind erträglich, aber nicht viel mehr. Effekte gibt es so gut wie gar keine.

Gameplay

Logik pur. Für Knöbelfreaks, die nichts anderes vorhaben, als sich stundenlang an einem Level festzubeißen.

Dauerspaß

Der überzogene Schwierigkeitsgrad hat einen Vorteil: Ihr werdet das Game so schnell nicht durchspielen.

TOTAL! - CHECK

Genre Strategie
Levels 120
Schwierigkeitsgrad ... hoch
Continues per Passwort
Erscheint ab sofort
Muster Allan GibbH

FAZIT
4

SNES**2 Spieler****Nintendo****Preis DM 130**

BUBSY

Aliens machen ständig Ärger. Das ist normal. „Bubsy“ (...in: Claws Encounters of the furred Kind), der kleine Luchs im Toons-Verschnitt, Titelheld

Eurer TOTAL-Erstaussgabe, kann ein Lied davon singen.



Hier macht unser wasserscheuer Held mal eine Ausnahme und nutzt die Kraft des kühlen Naß!

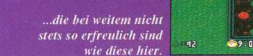


Bubsy goes Underground

Auf jeden Kanal gehört auch ein Deckel, meint Bubsy...



Unter manchem Kanal-deckel verborgen sich echte Überraschungen...



...die bei weitem nicht stets so erfreulich sind wie diese hier.



Up, up and away! - Katapult-Tests werden hier zur unvermeidlichen Pflichtübung...



...wollt Ihr Euch solche Höhenflüge nicht entgehen lassen.



Bubsy zwischen den woll-gierigen UFOs: Auch ohne Giger sorgen die Aliens hier immer wieder für Tumult.

Mario ist noch lange nicht tot, da kommt „Bubsy“ schon ganz groß raus, um dem italienischen Springinsfeld gehörig den Appetit zu verderben. Mit ihrem neuen Ordnungshüter, der jetzt den garrnissenden Invasoren in ihren fliegenden Untertassen auf die ganz laxe Art den Kampf ansagt, ist der britischen Spielwerkstatt Accolade wohl der bahnbrechende Erfolg gesichert - wenn auch nur indirekt, denn offiziell erscheint das SuperDuperJump & Run ab sofort unter dem Nintendo-Label. Schon mal gehört, den Namen? Gut! Es sind die „Woolies“, die hier zu schaffen machen und die Erde stressen, denn deren Hauptnahrungsmittel Nummer eins ist:

schon mitten in der großen Story wären.

Sagten wir gerade knäuelweise, dann ist das gut so und genau zutreffend für den Modus operandi dieses Spielverlaufs.

Denn: Bubsys Erfolg wird in Knä-

eln gemessen, die er seinen Widersachern im Handgemenge aus der „Tasche“ zaubern muß. Dazu hat ihm sein Hersteller innerhalb seiner 16 MBit-Behausung ein Areal von ebensoviele Leveln zugestanden, die hier in fünf von Charakter und Atmosphäre her unterschiedlichen Welten bzw. Ebenen eingebettet liegen.

Wir hatten es geahnt, bei soviel Speicherkapazität tauchen Woolies in Massen auf, jedes dritte Level birgt zusätzliche Gefahr durch eine Art Endgegner, der nach K.O. sogar mit einem Paßwort für eventuelle Levelwiederholungen rausrückt. Allesamt jedenfalls müssen es nach gebräuchlichen Jump&Run-Riten gehörig auf die Nase bekommen. Das geschieht mal einfacher,

mal schwieriger, nicht selten aber sogar nur unter Verlust eines der wertvollen Leben, die Ihr zu Beginn der Geschichte mit auf Euren Weg bekommt. Es wird also schon mal

VORTURNER
Die kleine Spürnase hat sehr flinke Sohlen und besticht mit toller Animation und Grafik.

Stille Wasser, auch hier tief!



Bubsy und Wasser:
Eine Katastrophe
bahnt sich an.
Weiterkommen
scheint hier
schier unmög-
lich....

Na also! Nur
Stöpsel-Ziehen in
der Badewanne
kann noch
bequemer sein.



...oder offenbart sich mit dem Kipp-
schalter schnelle Abhilfe??



vorkommen, daß Euch der eine oder andere Wolfesser oder eines der nicht kleinzu-
kriegenden Klaviere oder Autos derart
piesakt, daß Ihr im schlimmsten Fall an
dem am nächstmöglichen zurückliegenden
Punkt von vorn anfangen dürft, denn: Die
Regeln sind hart. Eure erste Hürde ist die
Zeit, und wem das Stündlein geschlagen
hat, ... Das zweite Handicap rührt von der
Natur jeder einigermaßen normalen Katze



Selbst in der Wüste ist er auf weiter Flur zuhause.

Sound zugute kommen: So erfreu-
ten wir uns nebst beispielhafter
Hintergrundgrafik und sehr detail-
lierten Sprites an einem sehr ge-
lungenen Hauptcharakter. Erstaun-
lich groß mit der Befähigung zum
Toon tritt der Kleine ins Bild und
wirbelt dank seiner 40 unterschied-



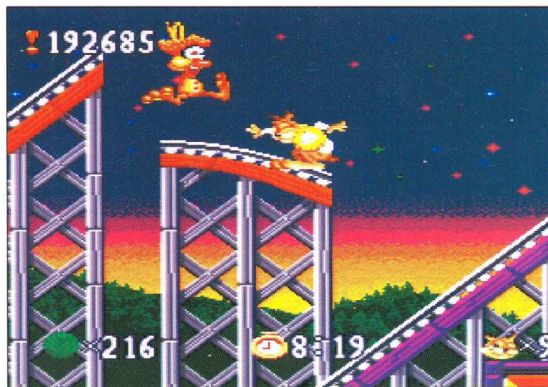
her. Wasser, höchstens mal zum Durst-
löschen da, ist als kühles Naß in rauen
Mengen jedoch lebensgefährlich, wie
übrigens auch ein Sturz aus zu großer
Höhe oder der nicht immer ganz vermeid-
bare Kontakt mit einem Woolie. Immer
führen diese Situationen zum Verlust eines
Luchslebens, welches hier von vornherein
neunmal vergeben wird.

Trotz all der Action fanden sich innerhalb
der 16 MBit durchaus noch Speicher-
plätze, die jetzt be-
sonders der hervor-
ragenden Grafik,
Bubsys Sprachaus-
gabe während der
Zwischensequenzen
und dem bluesigen

DUCKMÄUSER
Der Schwierigkeitsgrad ist
o.k., ansonsten birgt Bubsy
schon fast unfaire Hürden.



Auf zum
Endspurt:
Etwas unfair
sind die
Tricks, die im
letzten Level
gegen Bubsy
verwand
werden.
Hier oben
der End-
gegner.



Auf'm Rummel: Hier macht das Alien-Plattmachen am meisten Spaß, denn die Achterbah-
nen versprechen absolut schnelle Action. Phantasialand kann nicht schöner sein.

Bubsy

Grafik



Die einzelnen Darstellungen, die in den Levels zu finden sind, sind
so präzise gezeichnet, das grenzt nahe an Zeichentrickqualität.

Sound



Mal bluesig, mal groovig und immer passend. Der Clou sind die
coolen Sprüche von „Tausendmal“ Bubsy zwischen den Levels.

Gameplay



Flinke, flotte Action, flüssiges Scrolling, Präzisions-Kollisionsab-
frage und jede Menge gut umgesetzte, neue Ideen.

Dauerspaß



Durch die Paßwortfunktion für die Levelwahl und mögliche
Continues sind die ganz schwierigen Brocken zu verdauen.

TOTAL - CHECK

Genre Jump & Run
Levels 16 + Bonuslevel
Schwierigkeitsgrad ... hoch/sehr hoch
Continues Paßwort
Erscheint sofort
Musik Flashpoint

FAZIT
2



Aug 'um Aug - Zahn um Zahn geht's in dieser Szene ab...

lichen Animationen hier ordent-
lich Staub auf. Bonusrunden
und -leben, Continues und
geniale magische Shirts ge-
ben nochmals einen
Motivations-Schub „on top“, so daß
Bubsy nicht gerade ein einfacher
Spielevertreter, aber dennoch ein
Meilenstein in der '93er SNES-Ge-
schichte werden wird.

Matthias Siegel

SNES

1 Spieler

Data East

Preis DM 100

Déjà vu: Endgegner Nr.1 erinnert an den ersten Obermotz aus Joe & Mac. Spielerisch bietet Congo's Caper mehr als der Vorgänger.



Congo's Caper" fängt wie viele Jump&Runs mit der Einführung einer holden Dame an. Um diese zu retten, müßt Ihr Euch aufmachen, im besten Mario-Stil Dutzende von Levels zu meistern. Schon nach kurzer Spielzeit fällt auf, daß Euer Held mit einem Schwanz ausgestattet ist. Eigentlich seid Ihr nämlich gar kein Mensch, sondern ein durch wundersame Kräfte mutierter Affe – mit dem entsprechen-

CONGO'S CAPER

**Steinzeitliche Springereien, die Zweite.
Data East dreht ein weiteres Mal an der
Evolutionssuhr und schon jagen freche
Dinos gestreßte Affenmenschen.**



In der letzten Welt wird's wirklich schwer: Alles, was die Steinzeit zu bieten hat, geht auf Euch los



Dino-Attacke: Auch die Miniaturausgabe des Riesensauriers mag keine Affen

vom Vorgänger übernommen wurde. Um große Ruckler zu umgehen, bauten die Programmierer einen Minimalruckler in alle Gegner ein, der aber nicht sehr stört. Für alle Jump&Run-Fans, die nichts gegen einen Mario-Klau haben, auf Spielbarkeit Wert legen und über grafische Abwechslungsschwächen wegen des kleinen Modulumfangs (4 MBit) hinwegsehen, ist Congo's Caper ein gefundenes Fressen.

Julian Eggebrecht

den Schwanzüberbleibsel. Die affische Veranlagung schlägt dann auch gnadenlos durch, wenn der Held von einem Gegner getroffen wird. Sofort dreht sich das Evolutionsrad zurück, und Ihr seid wieder im Affenzustand. Um das zu umgehen, könnt Ihr am Wegesrand lauernde Höhlenmenschen, Dinosaurier und vielerlei anderes mit Hilfe Eurer Keule ins Nirwana befördern oder, wenn dann doch etwas schief läuft, ein spezielles Juwel aufheben, mit dessen Hilfe die Zurückverwandlung in die Menschengestalt nicht schwerfällt. Die Levels sind aufgeteilt in Zonen, die in Höhlen, in freier Natur, in der Luft oder sogar unter Wasser spielen. An einigen Stellen ist das Ergattern von Bonusdamenten und Extras durch

geschicktes Wegboxen der Gegner möglich. Findet Ihr einen Flugsaurier, versucht auf jeden Fall, an ihn heranzukommen. Flugs schnappt sich der den Helden und trägt ihn in eines der vielen Bonuslevels. Am Ende der Welten warten natürlich besonders große Saurier darauf, von Euch eins auf die Mütze zu bekommen. Data East nahm sich anscheinend die Kritik an 'Caveman Ninja' zu Herzen, denn mit Congo's Caper ist ein rundherum spielbares Steinzeitspektakel entstanden. Zwar wurden alle Figuren etwas zusammengekrümpelt, dieses 'Manko' ist der Spielbarkeit aber eher dienlich. Abgesehen von der lustigen Evolutionsidee finden sich allerdings in Congo's Caper etwas zu viele Klempnerideen wieder. Dreist gekupfert sind Teile der Grafiken, und auch viele der Spielelemente erinnern stark an die Abenteuer Marios. Nicht unerwähnt bleiben sollte auch das dezente Ruckeln der Gegner, das

Congo's Caper

Grafik



Frappierende Ähnlichkeiten zur Klempnerwelt fallen auf: Mario meets Joe & Mac. Manche Gegner ruckeln leider etwas.

Sound



Lustige Jump&Run-Melodien erfreuen unaufrichtig das Ohr. Auch hier läßt der Klempner grüßen.

Gameplay



Viel besser als der Vorgänger. Insgesamt eine clevere Mixtur vieler Jump&Run-Elemente – allerdings fast völlig ohne Innovationen

Dauerspaß



Dank der vielen Level, dutzender von Verstecken und des komfortablen Paßwortsystems macht's lange Spaß.

TOTAL - CHECK

Genre Jump&Run
Levels 32
Schwierigkeitsgrad ... mittel
Continues ja
Erhältlich Juli '93

FAZIT

2

Saurier auf dem Vormarsch!
Game-Boy-Fans sollen jetzt von
einem jüngeren, recht süßen
Exemplar des Tyrannosaurus
Rex erobert werden.

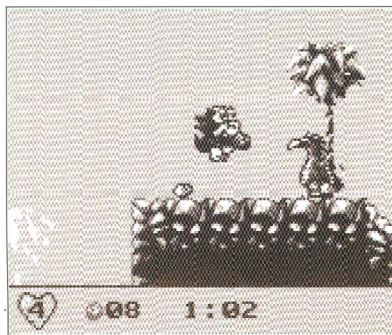
GAME BOY

1 Spieler

Laser Beam

Preis DM 70

BABY T. REX



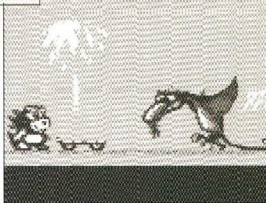
Nach kurz bevor Jurassic Park bei uns anläuft, überschwermet eine Dino-Welle die heimischen Videospiel-Bildschirme. Auch das renommierte Softwarehaus „Beam“ aus Australien will sich jetzt ein Stück vom Urzeit-Kuchen abschneiden. Wie so oft wurde als Umgebung für das Jung-Fossil ein klassisches Jump&Run gewählt, ein Genre, das allmählich aus allen Nähten zu platzen droht.

Der Baby-Saurier auf seiner Jump&Run-Reise

Einführungsgeschichten: Die Story des Spiels ist alt

schnell ist, daß man Hindernissen nicht mehr ausweichen kann. Solltet Ihr unbedingt noch ein solides, mittelmäßiges Jump&Run mit Dinosaurier-Touch brauchen, schaut Euch Baby T. Rex mal an. Alle längst abgestumpften können sich weiterhin an Mario halten, denn der hat doch eine ganze Menge mehr Spaß auf dem Kasten.

Julian Eggebrecht



Baby T. Rex

Grafik

Das Scrolling ist zwar ruckelfrei, manchmal wird es aber so schnell, daß man den Überblick verliert. Die Grafiken gefallen.

Sound

Durchschnittliche Game-Boy-Musiken und Effekte, die ganz gut zum Spiel passen. Innovation ist Baby T. Rex fremd.

Gameplay

Baby-Rex steuert sich gut. Trotzdem kommt Frust auf, denn viele Stellen der Levels sind ohne Auswendiglernen nicht zu schaffen.

Dauerspaß

Das Spiel ist mit vier Welten und zwölf Levels recht umfangreich, die einzelnen Levels bieten aber nichts Neues.

TOTALI - CHECK

Genre Jump&Run
 Levels 12
 Schwierigkeitsgrad mittel
 Continues drei
 Erhältlich Juli '93

FAZIT
3

GALAXY

Super Nintendo

Super Nintendo Pal d	199,-
Super Nintendo RGB e	299,-
Super Scope	149,-
SN Pro Pad d	35,-
Fighter Joystick d/e	119,-
Top Fighter Joystick d/e	149,-
Action Replay Pro	99,-
Universal Adaptor SFX	49,-

Super Nintendo Spiele

	jp.	us.	dt.
Actraiser	129,-	139,-	
Aerobiz	129,-		
Alien 3	129,-	139,-	
Another World	129,-	129,-	
Arcana	99,-		
Axelay	129,-	139,-	
Battle Toads	129,-		
Batman returns	129,-	129,-	
Best of the Best	129,-	139,-	
Blues Brothers	129,-		
B.O.B.	129,-	139,-	
Bombberman	159,-	129,-	
Bubsy		119,-	
Bulls Vs Blazers		139,-	
Buster Brothers	129,-		
Castlevania 4	129,-	129,-	
Chester Cheetah	129,-		
Combat Tribes	49,-	129,-	
Conqos Caper		129,-	
Cool World		129,-	
Cybernator		139,-	
Dead Dance	149,-	129,-	
Desert Strike		119,-	
Dino City		129,-	
Dragons Lair		119,-	
Drekken		99,-	
Equinox		139,-	
F15 Strike Eagle		139,-	
Fatal Fury		139,-	
Final Fight 2	139,-		
Fin.Fant.Mystic Quest		89,-	99,-
Fin.Fant.Legend 2		149,-	
Formation Soccer 2	149,-	129,-	
Human Grand Prix	119,-		
Hunt for Red October		99,-	79,-
Jimmy Connors		119,-	
King Arthur's World		129,-	
Legend of Zelda		129,-	99,-
Lemmings		129,-	139,-
Lethal Weapon		129,-	119,-
Lost Vikings		129,-	119,-
Mech Warrior		129,-	
Mickey Mouse		119,-	
NHLPA 93		129,-	139,-
NBA Basketball		129,-	
Parodius		129,-	119,-
Pocky & Rocky		129,-	
Pop'n Twinbee		129,-	
Powermonger		139,-	
Prince of Persia		119,-	
Pugsley Scav.Hunt.		129,-	129,-
Roadrunner		129,-	139,-
Royal Rumble		139,-	139,-
Shadowrun		139,-	
Sim City		129,-	99,-
Sim Earth		129,-	
Star Fox		119,-	99,-
Streetfighter 2		129,-	
Super Conflict		129,-	
Super Mario Kart	79,-	129,-	99,-
Super Mario World		129,-	99,-
Super SWIV		129,-	129,-
Super Shanghai 2		149,-	
Super Star Wars		129,-	129,-
Super Turrican		109,-	129,-
Terminator		129,-	139,-
Tiny Toons		129,-	129,-
Tom & Jerry		129,-	
Wolfchild		129,-	
World League Basketball		129,-	99,-
Yoshies Cookie		129,-	

Neuheiten Juli/August

Art of Fighting	179,-	
Clay Mates		129,-
Final Set Tennis	??	
Jungle Strike		139,-
Mario Is Missing		129,-
Mortal Combat 1/3.September		119,-
Playmanager		139,-
Rock'n Roll Racing		129,-
Streetfighter Turbo	??	
Super Bomberman		??
Super Mario All Stars	149,-	129,-
World Heroes	179,-	

Nintendo Game Boy

Action Replay Pro		79,-
Advisland 2		59,-
Alfred Chicken		69,-
Asterix		69,-
BC Kid		69,-
Flintstones		69,-
Joe & Mac		69,-
Kirby Dreamland		69,-
Mario Land 2		69,-
Mystic Quest		69,-
Parasol Stars		69,-
Populous		69,-
Raging Fighter		69,-
Star Wars		69,-
Top Rank Tennis		59,-

089/7605151
089/7470689
PLINGANSERSTR.26
8000 MÜNCHEN 70

SNES

1 Spieler

Data East

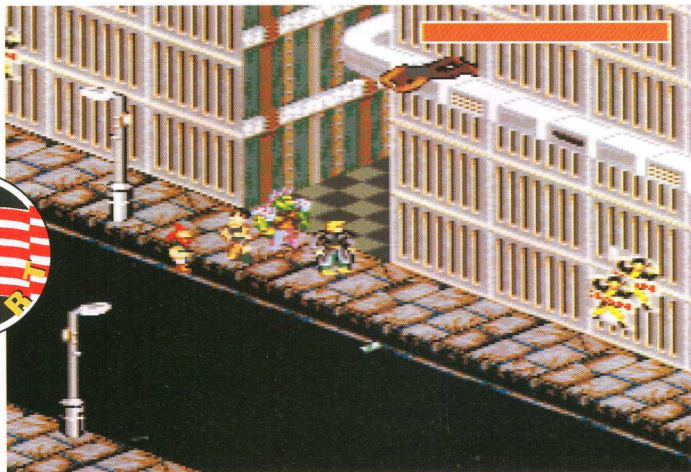
Preis DM 120

Unterwegs im Großstadtdschungel – die Grafik ist zwar anscheinlich, könnte aber doch etwas mehr hermachen.



Selbst als der harte Kerl, der er ist, will auch Jake Armitage diese Erfahrung nicht noch einmal machen, was jedoch nur schwer zu vermeiden sein wird, wenn jeder verdammte bezahlte Killer der Stadt Jagd auf ihn macht. Was passiert ist, und warum er in der Leichenhalle ist, weiß Jake selbst leider auch nicht mehr. Alles, woran er sich erinnern kann ist, daß er an einem dicken illegalen Ding beteiligt war und dabei wohl gelinkt wurde. Um was es bei diesem 'Run' ging, ist ihm selbst nicht

mehr klar, und im Visier der Killer kann man darüber leider nicht in lange Grübeleien

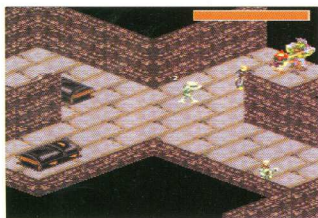


SHADOW

▲ ▲ ▲ ▲ ▲
LICHT
Packende Story, gelungene Umsetzung, gute Steuerung, Batteriepuffer.

Nach einer langen Ohnmacht in den blechnen Schubladen des örtlichen Leichenschauhauses wieder zu sich zu kommen, ist sicherlich ein Erlebnis, das man nicht unbedingt jedes zweite Wochenende wiederholen möchte.

verfallen. Ideen müssen ran, sonst ist Jake verloren. Als cooler Bewohner des Großstadtdschungels von Seattle hat dieser aber schon so seine Erfahrungen, wie man überlebt: Zuerst muß eine Sonnenbrille ran, damit man nicht gleich an jeder Straßenecke auffällt, ein Schießwerkzeug wäre auch nicht schlecht. Somit ein erstes Ziel vor Augen, geht es durch die Straßen der Stadt, die in der 3D-Puppenstubenansicht dargestellt werden. In den aufragenden Häusern halten sich Heckenschützen versteckt, die gnadenlos das Feuer eröffnen. Ein fliehender Mensch, der Jake über den Weg läuft, kann trotz aller Hektik angesprochen werden. Es folgt eine kurze Diskussion, die Euch einige weitere Informationen zu Jakes Situation



Im linken Screen sehen wir das Innere eines Gebäudes, in dem die Party ihr Wesen treibt, während im rechten Screen die Charakter-Attribute eines unserer Recken angezeigt werden – Rutger Hauer läßt schön grüßen!



beschert und die eine erste Gelegenheit ist, mit dem Dialogsystem von „Shadowrun“ in Berührung zu kommen: In den Antworten fremder Charaktere erscheinen fettgedruckte Worte, die dann in Jakes Vokabularliste auftauchen. In dieser Liste könnt Ihr mittels Cursor einzelne Begriffe anklicken und so den Begriff als Frage an die Person weitergeben, mit der gerade gesprochen wird. Sehr ergiebig ist die erste Unterhaltung nicht gerade, aber Jake verfolgt den Ge-

hetzen in eine dunkle Seitenstraße und macht dort auch prompt Bekanntschaft mit einem riesigen schießwütigen Ork, der den Ärmsten, der wenige Sekunden vor Euch in der Gasse verschwand, schon über den Haufen geschossen hat. Die nun herumliegende Zimmerflak des

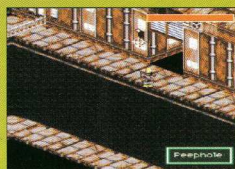
Gemeuchelten ist eine gute Gelegenheit, sich mit einem sechsschüssigen Meinungsverstärker Kaliber 33, Marke Beretta zu versorgen.

Bis jetzt war Jake allen Angriffen schutzlos ausgeliefert, aber damit ist jetzt Schluß. Die Waffe wird aufgenommen, im Inventory angewählt und gleich an dem schießwütigen Ork ausprobiert: Ein Knopfdruck, und Jake geht in den Kampf-Modus über; er steht mit gespreizten Beinen da, die Waffe im Anschlag, und Ihr müßt das nun ebenfalls erschienene Fadenkreuz als Zielvorrichtung benutzen. Ist das Ziel im Visier, kann das Feuer eröffnet werden und ansteigende Zahlen verkünden den angerichteten Schaden. Ist der Feind besiegt, liegt er niedergestreckt in seinem Blut und gleich daneben seine

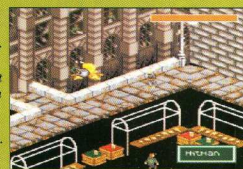
Barschaft in schönen sauberen Nuyen-Scheinen, die eingesammelt werden, denn auch in Shadowrun gibt es nichts umsonst. Am Ende der dunklen Gasse macht Jake mit einem weiteren unheimlichen Teil der Geschichte Bekanntschaft. Ein geheimnisvoller, sprechender Hund taucht aus dem Schatten auf und plaudert aus dem Nähkästchen: Ein magisches Totemtier sei er, und Jake solle gefälligst zuhören. Drei Talismane der Hundedämonen seien verschwunden, ob Jake denn so freundlich wäre, danach zu suchen. Selbst das beruhigende Gefühl, eine Waffe in der Hand zu halten, schützt nicht gegen die Gänsehaut, die immer dann auftaucht, wenn es um Dämonen geht. Magie ist also nicht nur allgegenwärtig in der Welt des Shadowrun, sie ist auch ein wichtiges Element von Jakes Geschichte, die immer geheimnisvoller und undurchsichtiger wird. Schon bald merkt Jake, daß er eine Bombe

Szenen eines lebenswichtigen 'Runs'

Szenen und Örtlichkeiten kennt man aus guten Filmen zuhauf – mehr als eine von ihnen sieht man hier 'in persona' wieder



Interaktion ist wichtig, denn nur die richtigen Informationen helfen einem letzten Endes im Spielverlauf weiter.

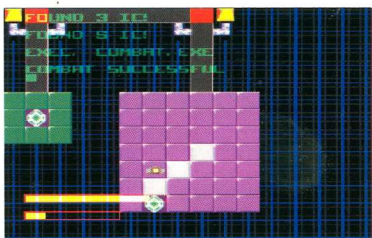


Zu Lande, zu Wasser und auch in der Luft! Die Handlung des Shadowrun-Rollenspiels stellt Euch immer wieder vor neue...



... Rätsel und Herausforderungen. Drückebergern und scheitern. Naturen sei abgeraten – Abenteurer sind gefragt!

RUN



Cyberpunk oder nicht Cyberpunk – das ist hier die Frage. Die Ansätze sind vorhanden, werden aber nicht vollends ausgereizt.

in seinem Gehirn rumschleppt – und das gleich doppelt: Als er den Anschluss seines Hirncomputers reparieren lassen will, fängt auf einmal eine Zeitbombe an zu ticken. Die wurde ihm eingepflanzt, um die brennenden Informationen zu schützen, die in den Speichertiefen seines Hirncomputers lagern und einiges an Staub aufwirbeln würden. Die Bombe ist schnell entschärft, und Jake kommt einem gewissen Drake auf die Spur, der für das ganze verantwortlich ist. Der Weg zum Showdown mit Drake ist voller Gefahren, doch Jake ist nicht allein: Der Hundedämon steht ihm mit Rat und Tat zur Seite, auch kann Jake für knifflige Aufgaben weitere Shadowrunner anheuern, die in den Kneipen auf Arbeit warten...

SCHATTEN
Grafisch etwas lieblos,
extrem hoher
Schwierigkeitsgrad.

Shadowrun, diese explosive Mischung aus Technik und Magie, verfehlt auch als Spiel auf dem Super Nintendo nicht seine Wirkung. Konzerne, Zauberei, Monster, Computer, Waffen und Shadowrunner werden in diesem Abenteuer zu einer furiosen Mischung verquirlt, in der der Rollenspieler alles findet, was das Herz begehrt: Charakterwerte, Hitpoints und alles was dazugehört. Nach genügend Kämpfen



Magie ist angesagt! Neben High Tech und Beton ist sie eines der Charakteristika von Shadowrun.

gibt es Karmapunkte, die auf Fähigkeiten und Charakterwerte verteilt werden können und diese so verbessern. Mit einer echten Shadowrun-Story und einem durchdachten abwechslungsreichen Spielgeschehen kommt schnell Freude auf, nur die Grafik läßt doch ein wenig zu wünschen übrig. Portraits, Landschaften und Zwischensequenzen sehen hausbacken aus. Die gedungenen Figuren von Held, Monstern und allen anderen Figuren lassen nur schwer Cyberpunk-Atmosphäre aufkommen. Häuser, Bahnhöfe und Straßen sehen nicht gerade wie Seattle im Jahre 2051 aus, kein High-Tech-Charakter in der Architektur, eher verschlafene Kleinstadt mit traditionellen Bauten. Auch die Innenan-

sichten und die Gestaltung der Matrix lassen zu wünschen übrig, in dieser Hinsicht ist die Grafik aus einem Guß. Trotzdem, das Spiel stimmt und nimmt Euch schon bald gefangen. Wer Shadowrun noch nicht kennt, sollte sich für mehr Durchblick unseren Grundlagenartikel in diesem Heft durchlesen. Mit zwei speicherbaren Spielständen gilt es, sich durch das Gewirr von Rätseln, Zauberei und gnadenlosen Schießereien zu schlagen.

So bleibt Shadowrun trotz seiner mageren Grafik eine der besseren Neuerscheinungen in Sachen Rollenspiel auf dem SuperNES. Der Rest des Spiels, inklusive der stimmungsvollen Musik, läßt die mageren Bilder vergessen.

Antje Hink

Shadowrun

Grafik



Leider sind die Szenarien etwas zu hausbacken ausgefallen. Echte Shadowrun-Atmosphäre kommt manchmal nur schwer auf.

Sound



Der fetzige und relativ abwechslungsreiche Soundtrack paßt meistens gut. Die Soundeffekte sind ganz passabel.

Gameplay



Die Story zieht Euch in den Bann und bringt immer wieder neue Überraschungen. Eine gute Umsetzung des Vorbilds.

Dauerspaß



Für Rollenspiel-Einsteiger ist das Frustrationpotenzial relativ groß, für sie hätten einige Ecken und Kanten im Spiel abgefeilt werden sollen.

TOTAL! - CHECK

Genre Action/Adventure
Levels 3
Schwierigkeitsgrad ... hoch
Continues Batteriepuffer
Echtlich ab sofort
Muster Flashpoint



BACK GROUND

Als mit der Jahrtausendwende nach und nach die Magie in die Welt zurückkehrte, tauchten auch die zuvor von den Menschen als Märchenfiguren abgetanen Rassen wieder auf. Für Äonen hatten sie die Gestalt menschlicher Wesen angenommen. Als jedoch der Prozeß der Goblinisierung einsetzte, streiften sie diese wieder ab. Neben der aufkeimenden Magie entwickelte sich die Technik auch weiterhin rasant. In den gigantischen Computersystemen der Konzerne, deren Macht die der Nationalstaaten schon lange übertraf, breitete sich eine unermeßliche Datenwelt aus: Ein Cyberspace, der mittels entsprechender Hardware für den Geist vernunftbegabter Wesen zugänglich ist – die Matrix.

Mit der zunehmenden Macht der Konzerne und der damit einhergehenden Schwächung der Staaten stellte sich eine grundlegende Veränderung der Gesellschaft ein. Die neu auftauchenden Rassen der Metamenschen hatten zu Verunsicherung geführt, die schnell in blanken Haß umschlug. Die Schwäche der Ordnungskräfte ausnutzend veranstalteten Gruppen reiner Menschen verabscheuungswürdige Pogrome und Massaker unter den ersten, damals noch spärlich auftretenden Metamenschen. Nachdem die Goblinisierung jedoch abgeschlossen war, hatte sich weltweit ein Fünftel der Menschheit in Vertreter neuer Rassen verwandelt. Die so erstorbenen Metamenschen schlugen zurück. Die fol-

In den Straßen von Seattle wurden schon wieder Drachen gesichtet...



SHADOW



genden Auseinandersetzungen verschoben nicht nur alle bis dahin bekannten Wertvorstellungen.

Die Unfähigkeit der staatlichen Ordnungskräfte, überhaupt etwas gegen diese Kämpfe zu tun, bewirkte ein anhaltendes Mißtrauen der Bevölkerung, gleich welcher Rasse, gegenüber Polizei und Staat. Die Folge war eine globale gewalttätige Anarchie, in der Macht, Geld und das Recht des Stärkeren die zentralen Werte darstellten.

Die Erde des Jahres 2050, wie sie Euch im Spiel Shadowrun präsentiert wird, unterscheidet sich in vielem von anderen Science-Fiction-Szenarien. So phantastisch diese Welt jedoch ist, es bleibt immer ein letzter Rest Realität erhalten, der es Euch ermöglicht, Euch in diese Welt hineinzuversetzen. Kein Wunder, denn noch bevor daraus ein Computerspiel gemacht wurde, existierte Shadowrun

bereits als Rollenspiel. Dieses Spiel fand vornehmlich in den Köpfen der Spieler statt, sie stellten sich ihre Spielfiguren und das Spielfeld in der Phantasie vor. Also mußte ein solches Spielszenario zwangsläufig so gestaltet sein, daß der Spieler sich dort wiederfinden, dort hineindenken konnte.

Shadowrun war ein Original-Spielkonzept der amerikanischen Brettspielschmiede FASA. Obwohl noch relativ jung, stieg das Ansehen von FASA in der Rollenspielergemeinschaft schnell an. FASAs erstes erfolgreiches Spielkonzept, das beeindruckende Battle Tech, entwickelte sich rasch zu einem Brettspiel-Bestseller. Mit diesem Szenario, in dem es um haushohe humanoide Kampfmaschinen und galaxisumspannende Clankriege geht, begründete FASA seinen Ruf als erste Adresse für Science-Fiction-Szenarien. Schläuerweise ließ man Fantasy-Rollenspiele zunächst ganz

In Hinterhöfen regiert das Faustrecht, dunkle Gestalten lauern in allen Ecken.



aus dem Programm, und vermied es dadurch geschickt, mit TSRs Dungeons & Dragons-Szenarien in Konkurrenz zu treten. In der Science-Fiction-Nische jedoch fühlten sich die Spieldesigner ausnehmend wohl. Shadowrun war FASAs nächster Streich, mit dem man Cyberpunk, Fantasy und Horror geknaut vor einem Hintergrund bündelte. Der Kern der Designer-Truppe, die Shadowrun ersann, bestand aus Tom Dowd, Bob Charrette und Paul Hume. Dieses Gespann zeichnet auch im wesentlichen für das erste Shadowrun-Sourcebook verantwortlich.

Dieses Sourcebook ist das eigentliche Regelwerk des Spiels. Hier wird nicht nur der Hintergrund, also die Welt des Jahres 2050, detailliert erklärt, hier finden sich auch viele Informationen zur politischen Lage, zu täg-

skrupelloser Managerforscht Aztechnology in allen Bereichen, die Geld oder Macht verheißen. Ob Gentechnologie, Computer oder schwarze Magie - Aztechnology hat seine schmutzigen Finger überall. Die Macht des Konzerns beruht zum einen auf seiner finanziellen Potenz, andererseits auf seinen Sicherheitstruppen. Dieser Wertschutz besteht zumeist aus skrupellosen Söldnern aller nur denkbaren Rassen. Aztechnology ist es egal, ob ein Angestellter Ork, Elf oder Mensch ist, er muß nur loyal bis zum Tod sein.

So viel Geld, Macht und Geheimnisse rufen natürlich Glücksritter auf den Plan, die einen Teil davon abhaben wollen. Ob nun als Industriespion für einen anderen Konzern, als Dieb auf eigene Rechnung oder als bezahlter Killer: In dieser Welt gibt es viele, die einen Shadowrun wagen. Anhand der 200 Seiten Sourcebook läßt sich ahnen, wie komplex die Shadowrun-Weltaufgebaut ist.

Projekt. In Deutschland wurde das erste zusätzliche Sourcebook zu Shadowrun erstellt, das die lokale Situation einer Region außerhalb Amerikas aufzeichnet. Die Düsseldorf Fantasy Productions, die hierzu auch das ursprüngliche Sourcebook und viele weitere Shadowrun-Materialien veröffentlichten, zeichnet für dieses Werk verantwortlich. Mit diesem Sourcebook für Deutschland können begeisterte Shadowrun-Spieler nun ihre Abenteuer sozusagen um die Ecke ansiedeln. Detaillierte Hintergrundinformationen über den Rhein-Main-Ruhr-Megaplex, das vereinigte Trollkönigreich Schwarzwald oder die Sonderzone Karlsruhe machen es möglich. Mit welcher Ausrüstung bricht der erfahre-

RUN

ZWISCHEN CYBERPUNK UND FANTASY

Die Erde des Jahres 2050. Ein von Umweltverschmutzung geplagter Planet, bewohnt von Menschen, Kobolden, Orks, Magiern, Gestaltwandlern und tausend anderen Wesen.

lichen Gebrauchsgegenständen, technischer Ausrüstung und Waffen. In diesem Buch wird die Funktionsweise der Magie erläutert, werden Charakterklassen und viele der im Zuge der Goblinsierung erschienenen Wesen detailliert erklärt.

Als Hintergrund dient diesem Sourcebook die Stadt Seattle. In der Shadowrun-Welt ist Seattle eine Grenzstadt zu der neu gegründeten Nation der amerikanischen Ureinwohner. In dieser Stadt finden sich auch große Niederlassungen der weltumspannenden Konzerne, die eine wichtige Rolle im Shadowrun-Szenario spielen, zum Beispiel Aztechnology: ein Konglomerat aus Hunderten kleinerer Firmen und angeschlossener Banken. Unter der Führung

Doch die Informationen, die hier vermittelt werden, sind wiederum nur ein kleiner Teil des Ganzen. Da das Sourcebook sich im wesentlichen auf Seattle und damit auf die USA bezieht, kam schon bald die Frage auf: Wie sieht ein Europa in den Schatten aus? Durch den enormen Erfolg, den Shadowrun auch hier bei uns hatte, kam es zu einem einzigartigen



Die Cyberpunks sind ein merkwürdiger Mix aus Altem und Neuem

ne Straßensamurai zu einem gefährlichen Shadowrun auf? Was kann der Ork-Söldner beim örtlichen Waffenhändler finden? Wie sehen Autos, Motorräder, Hubschrauber und andere Transportmittel aus? Welche Ergänzungsimplantate können gekauft und benutzt werden?

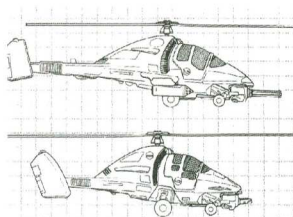
Alles wichtige Informationen, die dem „Straßensamurai-Katalog“ entnommen werden können. Dies ist eine weitere Publikation, die die Vielschichtigkeit von Shadowrun belegt, und Spielern und Spielern die Möglichkeit gibt, ihre Szenarien detaillierter und authentischer zu gestalten.

Wer sich nicht selbst immer neue Abenteuer ausdenken möchte, der kann sich aus einer reichhaltigen Bibliothek mit immer neuen und spannenden Abenteuern

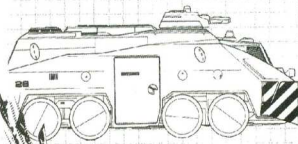


Tausende und Abertausende von Shadowrun-Freunden rund um die Welt wollen immer mehr und immer Neues aus der Welt des Jahres 2050. Da bei FASA für Neuveröffentlichungen strenge Qualitätsmaßstäbe gelten, sind die Zeitabstände, die zwischen den Publikationen liegen, manchmal groß. Eine Lücke, die inzwischen einige Nachahmungstäter auf den Plan gerufen hat, die eigene, Shadowrun nachempfundene Spielsysteme und

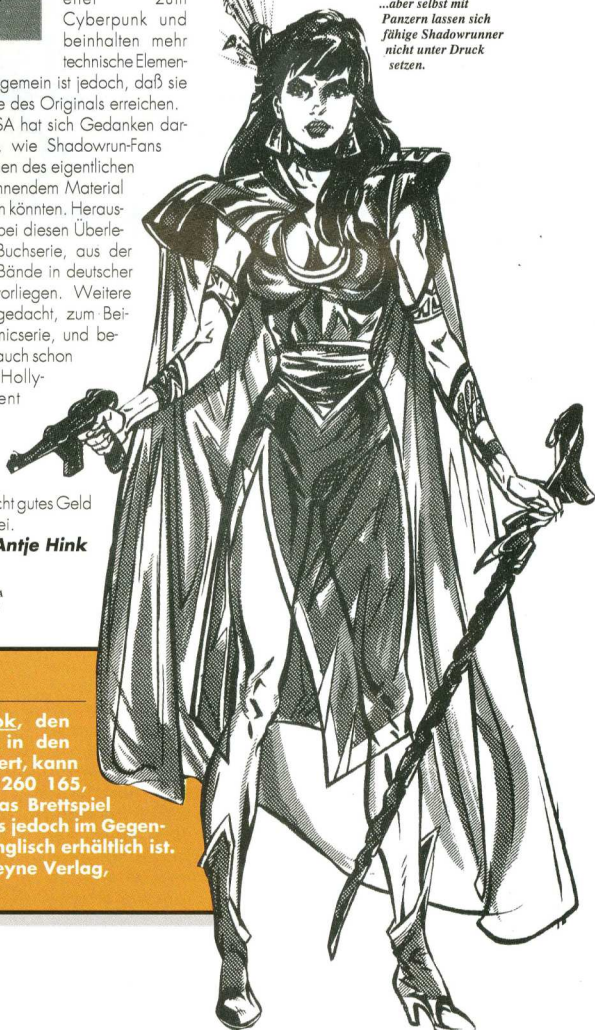
Es sind seltsame Gestalten, die sich auf den Straßen tummeln. Der Data Jack gehört zur Standardausrüstung.



Die Waffenarsenale des Polizeiapparates sind zwar vielseitig und umfangreich...



...aber selbst mit Panzern lassen sich fähige Shadowrunner nicht unter Druck setzen.



Szenarien entworfen haben und sich damit im Kielwasser des Vorbildes bewegen. Einige dieser Systeme unterstreichen eher die Horror-Elemente und suhlen sich in Splatter-Szenen, andere tendieren eher zum Cyberpunk und beinhalten mehr technische Elemente. Ihnen allen gemein ist jedoch, daß sie nicht die Klasse des Originals erreichen. Aber auch FASA hat sich Gedanken darüber gemacht, wie Shadowrun-Fans über den Rahmen des eigentlichen Spiels mit spannendem Material versorgt werden könnten. Herausgekommen ist bei diesen Überlegungen eine Buchserie, aus der bereits einige Bände in deutscher Übersetzung vorliegen. Weitere Ideen sind angedacht, zum Beispiel eine Comicserie, und bestimmt hat sich auch schon ein findiger Hollywood-Produzent Gedanken darüber gemacht, ob mit einem Shadowrun-Film nicht gutes Geld zu verdienen sei.

Antje Hink

(Alle Abbildungen © FASA und Fantasy Productions)

versorgen, die von echten Shadowrun-Profis erdacht und zu Papier gebracht wurden, zum Beispiel „Mercurial“, in dem es darum geht, bei einem Rockstar mit düsterer Vergangenheit den Leibwächter zu mimen. Eine Aufgabe, die gutgeht, bis die 'gute alte Zeit' den Star einholt. Oder „DNA/DOA“, bei dem nach einem mißglückten Diebstahl nur noch die Flucht bleibt. Leider führt der einzige Ausweg durch Seatles Unterwelt, die Kanalisation, und die wird von Orks beherrscht.

Da Rollenspiele mit ihren ausufernden Regeln nicht jedermanns Geschmack sind, hat FASA auch eine Art 'Shadowrun light' herausgebracht. Das Brettspiel mit dem Titel „Downtown Militarized Zone“ liefert Spielpläne, Würfel, Spielfiguren und zwei Regelbücher, die beide zusammen zirka hundert Seiten umfassen. Für ein Brettspiel immer noch viel, aber im Vergleich zu den über zweihundert Seiten des Rollenspiel-Sourcebook ein echtes Leichtgewicht.

Bezugsquellen

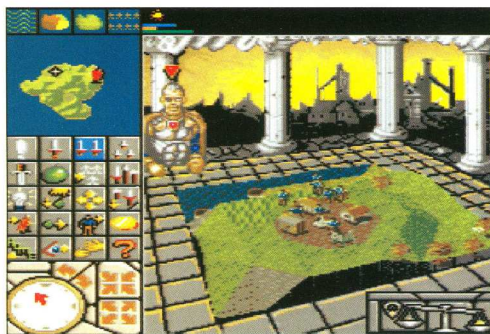
Wer sich für das Shadowrun-Sourcebook, den „Straßensamurai-Katalog“, „Deutschland in den Schatten“ oder eines der Abenteuer interessiert, kann sich an die Fantasy Productions, Postfach 260 165, 4000 Düsseldorf, wenden. Dort ist auch das Brettspiel „Downtown Militarized Zone“ erhältlich, das jedoch im Gegensatz zu den anderen Bänden leider nur in englisch erhältlich ist. Die Shadowrun-Romane sind im Wilhelm Heyne Verlag, München erschienen.

SNES**1 Spieler****Imaginieer****Preis DM 130**

Pakt gut auf Euer Volk auf, sonst wird es den feindlichen Angriffen nicht standhalten!



LORBEEREN:
Reichlich Betätigungsfelder für Tüftler und Strategen, mit malerischer Geräuschkulisse unterlegt.



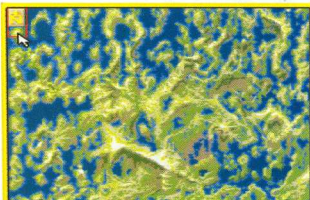
POWERMONGER

Einmal Feldherr und Mäzen sein - welcher Hobbystrategie wünscht sich das nicht? Kramt die Rüstung aus dem Schrank: denn 200 Inseln warten auf Euch!

Als Stammesführer helft Ihr Eurer zu-nächst kleinen Truppe, neue Länder zu besiedeln, sie urbar zu machen und durch so mancherlei Erfindungen eine Zivilisation aufzubauen. Dagegen haben jedoch die Anführer dreier weiterer Stämme etwas, und so bleiben kriegerische Handlungen nicht aus. Die richtige Kampf- und Entwicklungsstrategie für jede der 200 Inseln zu finden, obliegt dem Spieler.

Das isometrische, seitlich von einer Iconwand begrenzte Spielfeld läßt sich drehen, scrollen und bis zum einzelnen Schaf hinzoomen. So entgeht Euch kein Detail. Per Klick auf das gewünschte Handlungs-Icon und auf ein Ziel hin verschiebt Ihr Truppen, schließt Bündnisse oder holt die Ernte ein.

Eroberungen können martialisch durchgezogen oder milde herbeigeführt werden. Verängstigte Dörfler werdet Ihr nur bei gnädiger Behandlung für Euch gewinnen,



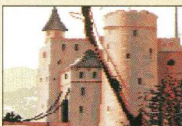
Von oben läßt sich das Spielfeld gut übersehen.

während ein straff organisiertes feindliches Heer auf der höchsten von drei Kampfzonen besiegt werden muß. Mit wachsender Bevölkerung und etwas Ruhe lassen sich Erfindungen einleiten, die das gemeinschaftliche Leben erleichtern. Ob Waffen oder Produktionsmittel in Auftrag gegeben

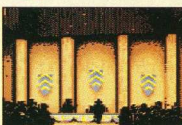
Im Farbenrausch



Gar nicht mal so schlecht, was uns Powermonger...



...so an Grafiken bietet, oder nicht?



Im Intro werden wir auf das spätere Geschehen eingestimmt.



Der Blick auf die Karte: Ich will alles!

DORNEN:
Die komplizierte Menüsteuerung schlägt auch Strategiefans auf den Magen. Mit der Maus geht's deutlich besser.

ben werden, beeinflusst letztendlich die Entwicklung Eures Volkes. So spannend Powermonger ist, so behäbig entwickelt sich der Spielverlauf durch das häufig notwendige Hin- und Herklicken. Zudem sind die Icons nicht sofort eingängig. Weitaus klarer als die Iconsammlung ist das hübsch aufgemachte, deutsche Handbuch. Kaum eine Frage zum Einstieg bleibt offen. Wer schwere Strategienkost liebt und die Nintendo-Maus besitzt, dürfte buchstäblich auf seine Kosten kommen.

Mit Pad oder Joystick wird der Feldzug dagegen etwas zäher. Wer viel Zeit mitbringt, wird das Modul lohnenswert finden.

Eva Hoogh

Powermonger

Grafik



Schön, interessant, aber etwas unübersichtlich gezeichnet. Das Bullfragetypische Spielfeld gefällt immer noch.

Sound



Klar, dem Geschehen untergeordnet. Tier-, Hämmer- und Kampfgeräusche sind prima, treten zum Teil aber recht spät auf.

Gameplay



Das geniale Konzept greift nach wie vor, wenn auch die mauslose Steuerung den Spielfluß häufig hemmt.

Dauerspaß



Strategen ist Powermonger für lange Sitzungen zu empfehlen, alle anderen sollten vor dem Kauf probierspielen.

TOTAL - CHECK

Genre Strategie

Levels 200

Schwierigkeitsgrad ... mittel/hoch

Continues 0

Levelwahl PadWart

Erhältlich ab sofort

FAZIT
2

Territory Name: jostefesse
Number of Towns: 3
Number of Trees: 256
Number of Sheep: 7
White Population: 27
Blue Population: 28
Red Population: 8
Yellow Population: 8
Total Population: 47
People in Army: 26



Per Menüleiste habt Ihr die totale Kontrolle über Eure Untertanen. Ohne Maus wird das Herumklicken aber manchmal echt zur Tortur.

ACTION IN NEW YORK

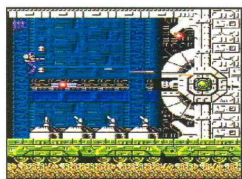
NES

1-2 Spieler

Infogrames

Preis DM 90

Ballerknaller oder Rohrkrepierer? Gute Shoot 'em Ups auf dem NES sind rar.



Der erste Endgegner greift Euch mit drei verschiedenen Waffen an.

Die guten Ballerspiele auf dem NES kommen fast ausschließlich von Konami – dementsprechend überrascht ist man durch „Action in New York“. Im dem Spiel von Infogrames steuert Ihr einzeln oder im Simultan-Duo harte Jungs, die mittels Raketenrucksack und diverser Waffensysteme die Erde vor dem Angriff der bösen Aliens retten müssen.

Aufgeteilt ist die Shoot 'em Up-Action in fünf Levels, die je nach Abschnitt in alle Richtungen scrollen. Damit Ihr trotz der vielen Scrollrichtungen den gesamten Bildschirm unter Kontrolle habt, ist Ever Kämpfer mit zwei praktischen Satelliten ausgestattet, die sich

CONTINUES
Tolle Technik und Spielbarkeit in einem - eines der wenigen guten Shoot 'em Ups auf dem NES

per Knopfdruck frei in fast alle Richtungen ausrichten lassen. Neben diesen Zusatzschüssen könnt Ihr diverse Hauptwaffen auf sammeln. Im Angebot sind Laser, Granaten und ein simpler Geradeausschuß. Los geht's über die Dächer von New York, danach in düstere Erdhöhlen und schließlich in den Weltraum, in dem Ihr ein komplettes Riesen-Raumer lahmlegen müßt. Am Ende der sehr langen Levels warten natürlich einige biestige Endgegner, die auch Ballerassen das Leben erschweren.

GAME OVERS
An die „Gradius“-Spiele von Konami kommt es qualitativ wegen einiger Längen nicht heran

spieler-Action mit Dutzenden von bewegten Objekten überrascht Action in New York sehr positiv. Nicht ganz den hohen Japan-Standard erreicht das Leveldesign, das hier und da doch Längen aufweist.



Zu zweit macht's doppelt soviel Spaß - allerdings flakert das NES im Duo-Modus recht heftig.



Dank der beweglichen Satelliten sind Boden-gegner kein Problem.

Angesichts der völlig unterschiedlichen Levels, der guten Grafik, des sehr gelungenen Sounds und der guten Spielbarkeit, gehört Action in New York ganz klar in die 8-Bit-Balleroberklasse.

Julian Eggebrecht

Action in New York

Grafik

Ihre Technik: Die teilweise sehr gut gezeichneten Hintergründe ruckeln nie - Flackern bleibt allerdings nicht aus.

Sound

Sehr gute Sprachausgabe am Anfang des Spiels. Viele Digi-Drums und knallige Effekte tragen zum Spielspaß bei.

Gameplay

Gute Balleraction, die vor allem zu zweit zu empfehlen ist. Das Leveldesign könnte etwas besser und abwechslungsreicher sein.

Dauerspaß

Fünf umfangreiche Levels und der knackige Schwierigkeitsgrad sollten vor allem Solo-Ballerern zu schaffen machen.

TOTAL - CHECK

Genre Shoot 'em Up
Levels 5
Schwierigkeitsgrad hoch
Continues ja
Erhältlich Juli '93

FAZIT
2

KOPMANN computer

Tel.: 05 81 - 4 35 19

Fax.: 05 81 - 4 43 27

GAME BOY

Battleship	dt	59,95
BC Kids	dt	59,95
Best of the Best	dt	49,95
Boxkle 2	dt	59,95
Crash Dummies	dt	59,95
F-15 Strike Eagle	dt	59,95
Flinstones	dt	62,95
Glücksrad	dt	54,95
Joe & Mac	dt	59,95
Lemmings	dt	59,95
Litti's Summer Sports	dt	59,95
Looney Tunes	dt	52,95
Popeye 2	dt	59,95
Populous	dt	59,95
R-Type 2	dt	59,95
Spiderman 3	dt	59,95
Star Trek	dt	59,95
Super Mario Land 2	dt	59,95
Tiny Toon	dt	59,95
The Flash	dt	39,95
The Humans	us	59,95
Top Gun	dt	54,95
WWF Superstars 2	dt	59,95
Xenon 2	dt	59,95
Action Replay PRO	dt	79,95

SUPER NINTENDO

Another World	dt	114,95
Asterix	dt	a. A.
Batman Returns	dt	114,95
Best of the Best	dt	119,95
WWF Royal Rumble	dt	119,95
Dragons Lair	dt	109,95
First Samurai	dt	119,95
James Bond Junior	dt	69,95
Jimmy Connors Tennis	dt	119,95
Lemmings	dt	119,95
Lethal Weapon 3	dt	114,95
Mechwarrior	dt	a. A.
PGA Tour Golf	dt	114,95
Pitfighter	dt	69,95
Powermonger	dt	119,95
Pugsley's Scavenger Hunt	dt	a. A.
Road Runner	dt	119,95
Star Wing/ Star Fox	dt	99,95
Action Replay PRO	dt	99,95

SONDERANGEBOTE
Nur solange Vorrat reicht!

GAME BOY

ASTERIX	dt	49,95
Bill & Ted	US	39,95
Double Dragon 3	dt	49,95
Simpsons 3 Krusty House	dt	49,95

SPIDERMAN 2	dt	34,95
Terminator 2 The Movie	US	39,95

SUPER NINTENDO

Bulls vs Blazers	dt	89,95
Desert Strike	dt	89,95
NHLPA Ice Hockey	dt	99,95

Gesamt-Katalog mit über 3.000 Video- und Computerspielen 5,50

GAME BOY Spiele ab 19,95
SUPER NINTENDO Spiele ab 49,95

Versandkosten:

Vorkasse DM 7,-, Ausland DM 25,-
Nachnahme DM 12,-, + NN Gebühr.
Ab DM 300,- versandkostenfrei

NES**1-4 Spieler****Konami****Preis DM 80**

Statistik:
Vor dem Match
erfährt Ihr alles
über Eure Gegner.



Konami auf dem Center Court: Ob die Action-Spezialisten auch ein glückliches Händchen beim Tennis haben, zeigt sich in ihrem ersten NES-Spiel rund um den Filzball.

RACKETS & RIVALS

Für alle Fans des ewig nörgeligen John McEnroe bringt Konami jetzt das passende Tennisspiel. Im neuesten Sportstreich der Japaner laufen die Spieler schon mal zum Schiedsrichter und beschwerten sich über dessen 'Neutralität'.

Neben diesem Detail bietet „Rackets & Rivals“ eher Bewährtes. Mit bis zu vier Spielern (per Adapter) könnt Ihr ähnlich dem Nintendo-Tennis die Filzbälle übers Netz jagen. Vor dem Match sind natürlich etliche Trainingsrunden vonnöten, in denen Ihr mit Hilfe eines Computer-Trainers jede Schlagmöglichkeit austesten könnt. Das Programm versucht, von den Schlagvarianten her eine besonders akurate Tennis-Simulation abzuliefern: Vom simplen Grundlinienspiel über Volleys, Schmetterbälle bis hin zu Lobs ist alles vorhanden, was das Herz begehrt. Sogar der Aufschlag kann mit einiger Übung variabel gestaltet werden, und seid Ihr erst mit der Steuerung vertraut, ist auch das Anschneiden von Bällen kein Problem.

Vor dem eigentlichen Turnier könnt Ihr sowohl die Stärke der etwaigen Computergegner, die Beschaffenheit des Platzbelages und andere Details einstellen. Speziell im Turniermodus erfährt Ihr vor jedem Match alle Wissenswertes über Euren Gegner und könnt Euch so auf seine Stärken und Schwächen einstellen. Leider zeigt sich trotz des gut gelungenen Drumherums, daß Präsentation nicht alles



Zu viert wird's hektisch: Per Adapter spielt Ihr ein Doppel.

Realistische Rangelegen: A la McEnroe & Co. wird gemotzt.

Ist. Zwar sind Animationen, Zwischenbilder und auch Sound (wenn auch die Sprache nur mit gutem Willen identifizierbar ist) ganz gut, die Spielbarkeit ist allerdings nicht so toll. Da der Ball genau in der richtigen Höhe getroffen werden muß, verschlägt man sich öfter als nötig. Volleys

sind ein weiteres Problem: Ein Volley kann erst ausgeführt werden, wenn vorher ca. zwei Sekunden lang der Feuerknopf gedrückt wurde. Da aber der Spieler hierbei stehenbleibt, muß man hellseherische Fähigkeiten haben, um den Auftreffpunkt so weit im Voraus schätzen zu können. Insgesamt bleibt ein ganz gutes Tennisspiel, das zwar durch die Vierspieler-Option besticht, dann aber durch die teilweise zu

komplizierte Steuerung wieder verliert. Sucht Ihr nach einem Zweispieler-Tennis, ist das Nintendo-Tennis nicht zu verachten, solltet Ihr den Vierspieler-Modus wollen, seid Ihr mit Rackets & Rivals und etwas Training gut bedient.

Julian Eggebrecht

MATCHBÄLLE
Teilweise gute Animationen und guter Vier-Spieler-Modus. Innovative Motzereien.

NETZBÄLLE
Die Steuerung ist zu ungenau und fummelig. Man braucht lange, um ins Spiel zu kommen.

Rackets & Rivals

Graphik

Konami liefert mal wieder solide Arbeit ab. Keine Flicker- oder Ruckelprobleme, schöne Zwischenbilder.

Sound

Leider ist die Sprachausgabe ziemlich mißlungen - wir haben schon bessere NES-Samples gehört. Ansonsten solider Sound.

Gameplay

Die Spielbarkeit weist einige entscheidende Mängel und fehlende Feinheiten auf. Man kommt gerade anfangs nicht gut zurecht.

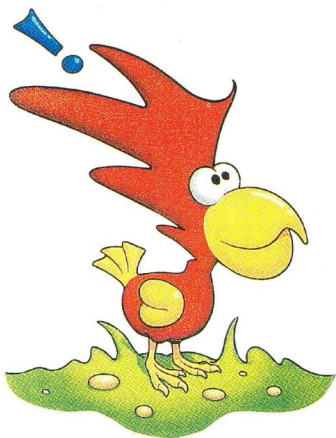
Dauerspaß

Dank der umfangreichen Turnier-Option und der Unterstützung des Vierspieler-Adapters bietet das Modul längerfristig Spaß.

TOTAL! - CHECK

Genre Sportspiel
Levels -
Schwierigkeitsgrad ... hoch
Continues -
Erschließung August '93

FAZIT
3



ALFRED CHICKEN

**GAME
BOY**

1 Spieler

Mindscape

Preis DM 70

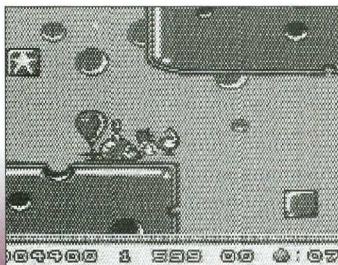
Bestellt Euch niemals ein gebratenes Hähnchen, wenn ER in der Nähe ist: Alfred Chicken – denn dieser gehört nicht nur (der Name verrät's) selbst zum Feder-vieh, nein, er ist auch wirklich gefährlich!

Die bösen Meka Chickens, gnadenloses Roboter-Gefflügel, haben das noch nicht kapiert. Nur so ist es zu erklären, daß sie es wagen, Alfreds Lieblingshenne und seine besten Freunde zu kidnappen, um an ihnen (Tierschützer weghören!) die neuesten „Segnungen“ der Gen-Technologie auszutesten. Als unumstrittener Chef des Hühnerstalls macht sich unser Gockel auf die gefährliche Reise, um seine

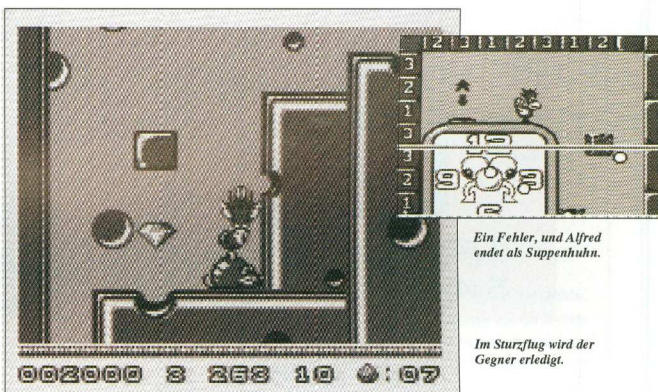
ADLER-AUGEN
Gute Grafik, netter Sound;
Gameplay hart aber fair;
viele Feinde und Geheim-
gänge.

Kameraden zu retten.
Doch der Weg zu ihnen führt über 11 Jump&Run-Levels. Alfreds (und somit Eure) Aufgabe ist es, mit gezielten Schnabelhieben sämtliche Ballons jeder Ebene loszumachen. Die zahlreichen Monster, welche die Meka Chickens ausgesetzt haben, wollen das natürlich tunlichst verhindern. Die Schnecken versuchen es mit Giftbeschuß, um Euch auf diese Art und Weise um die Ecke zu bringen. Mino, der künstliche Wal

RÖST-GEFLÜGEL
Manchmal ganz schön
haarig; keine Continues,
kein Paßwortsystem; nur
für Profis.



Alfred ist zwar kein Raubvogel, aber er weiß sich dennoch zu helfen



Ein Fehler, und Alfred endet als Suppenhuhn.

Im Sturzflug wird der Gegner erledigt.

wiederum hat ein riesiges Gebiß und ebensoviel Appetit auf Chicken McNuggets. Aber obwohl Alfred nur ein Hahn ist, kann er sich doch wirksam zur Wehr setzen, denn wenn er nach einem hohen Sprung zum Sturzflug übergeht, bekommt jeder Gegner, den er trifft, Kopfschmerzen der übelsten Sorte. Mit ein wenig Glück findet er sogar den Eingang zu einem Geheimraum, in den er ein Marmeladenglas mitnehmen darf. Nun kann er auf Knopfdruck Bomben schleißern und es so recht einfach den Hühnerdieben heimzahlen. Mit „Alfred Chicken“ bringt Mindscape ein Jump&Run auf den Markt, das es wirklich in sich hat. Jedes noch so kleine Objekt im Spiel ist liebevoll animiert, wie z.B. die Spielzeugmäuse, welche mit rotierenden Flügelschrauben durch die Gegend flitzen. Am wichtigsten ist aber immer noch das Gameplay, und hier hat Alfred Chicken wohl die besten Trümpfe. Manche Stellen im Spiel sind zwar ganz schön hart, aber niemals unfair. Mit dem richtigen Timing ist selbst die gefährlichste Situation in Null-

Komma nichts geschafft. Der Mindscape-Gockel ist sein Geld wert.

Martin Klugkist

Alfred Chicken

Grafik

Wer gute Animationen und schnelles Scrolling sehen will, ist hier genau richtig!

Sound

Alfred Chicken holt akustisch einiges aus dem Game Boy heraus: Die Stücke und Effekte klingen wirklich gut!

Gameplay

Das Modul glänzt mit einer Fülle verschiedener Spielelemente und 'ner gelungenen Steuerung.

Dauerspaß

Das Game ist zu schwierig und komplex, als daß Ihr es in ein, zwei Tagen durchzocken könntet.

TOTAL! - CHECK

Genre Jump&Run
Levels 11
Schwierigkeitsgrad ... hoch
Continues keine
Erscheinung ab sofort
Musik Mindscape

FAZIT
2

SNES

- 1 (1)  **Star Wing**
Ob sie ihn nun Star Wing oder Star Fox nennen – der 1. Platz gehört immer noch dem tierischsten Düsenjäger-Piloten seit Tom Cruise. Kein Wunder: Super-Grafik (dank FX-Chip) und Bombasto-Sound sorgen für tollen Spielspaß.
- 2 (-)  **Streetfighter 2**
„Hauze, Hauze, immer auf die...na, Ihr wißt schon.“ Das Original unter den Prügeleien erfreut sich immer noch größter Beliebtheit. Kein Wunder, wo sonst kann man auf so ungeführliche Weise Schulhof-Erinnerungen aufarbeiten?
- 3 (-)  **Bubsy**
Da ist der tolle Luchs, der loszieht, um die Wollknäuel dieser Welt vor der Vernichtung zu retten. Denn die Woolles vom Planeten Rayon haben nichts anderes im Sinn, als das wehrlose Garn in Körperenergie zu transformieren...
- 4 (2) **Tiny Toons**
- 5 (4) **Connors Tennis**

Game Boy

- 1 (1)  **Tiny Toons**
Montana Max ist immer noch Euer Lieblingsfeind. Liegt das jetzt an der tollen Grafik oder daran, daß Ihr Babs noch nie auf der Bühne erlebt habt? Sonst würdet Ihr ihm nämlich helfen...
- 2 (2)  **Mario Land 2**
Immer wieder gern genommen: der magische Möhrensalat, den Ihr am besten mit sechs goldenen Münzen bezahlt. Wario hätte sich halt vorher überlegen sollen, mit wem er sich da anlegt.
- 3 (-)  **Parodius**
Zweifelloos das Nonplusultra der Game-Boy-Ballereien. Phantastische Grafiken mit niedlichen Gegnern, phänomenaler Sound und ein klasse Gameplay machen diese Nemesis-Parodie zum Hit.
- 4 (5) **BC Kid**
- 5 (4) **Humans**

SNES

- 1 (1)  **Star Wing**
A star is born!! Star Wing sorgt nicht nur bei Euch zu Hause, sondern auch im Handel für jede Menge Action. Mit dem Fuchs und seiner tollen Mannschaft (oder besser Tierschaft?) ist den Nintendos ein großer Wurf gelungen.
- 2 (4)  **Tiny Toons**
Montana Max mag Buster Bunny wirklich unheimlich gern..., aber leider auf eine etwas egoistische Art und Weise: Er möchte ihn nämlich am liebsten verspeisen. Und Buster's Flucht vor dem Kochtopf macht immer wieder Spaß.
- 3 (-)  **Alien 3**
Eigentlich kennt Ihr nur ein Ziel: sabbelnde Aliens zu braten. Nebenbei müßt Ihr allerdings Rohre schwefeln, Geiseln retten und nicht zuletzt die todbringenden Eier der fliesen Besucher zerstören. Also: Glatze poliert und los geht's.
- 4 (3) **Super Star Wars**
- 5 (-) **Connors Tennis**

Game Boy

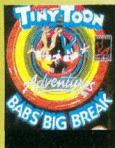
- 1 (1)  **Mystic Quest**
Das spannende Rollenspiel rund um ein magisches Schwert scheint zu gefallen. Kann der Game Boy mit diesem Modul vielleicht sogar an Super Nintendos's Super-Hit Zelda anknüpfen?
- 2 (2)  **Mario Land 2**
Ein echter Klassiker gehört nun mal hierher. Und deshalb übernimmt Mario mal wieder die Spitze. Da soll noch mal einer sagen, daß Klemptner kein erfolgsversprechender Beruf sei...
- 3 (-)  **Tiny Toon**
Dabei will die kleine Babs doch nichts weiter, als ganz schnell ein ganz großer Star zu werden... Aber selbst das ist offensichtlich schon zuviel verlangt: Montana Max zieht sämtliche Register.
- 4 (-) **BC Kid**
- 5 (-) **Kirby's Dreamland**

Die Händler-Chart in dieser Ausgabe kommen von der Firma THEO-KRANTZ-GAMES aus Würzburg. Tel.: 0931/571601.

Was nimmt sich ein neues Modul ganz fest vor, wenn es das Licht der Nintendo-Welt erblickt? Ganz klar: Einmal die Nr.1 der TOTAL!-Charts zu werden! Hier erfahrt Ihr, wer's geschafft hat.

NES

1 (-)



Tiny Toons

Und noch ein 1. Platz für die niedlichen Looniversity-Schüler aus Toontown. Kein Wunder, versetzen einen die Spitzengrafiken doch fast in einen echten Zeichentrickfilm... mit Euch als Regisseur.

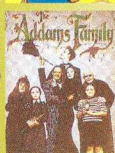
2 (1)



Super Mario 3

Der glitschige, flitschige Krötenkönig Bowser und seine unerzogene Krötenbrut schlagen mal wieder über die Stränge. Also packt Mario seine diversen Zauberklamotten ein und sorgt für Ordnung in Schwammerl-World.

3 (-)



Addams Family

Geld oder Familie? Eigentlich hätte Papa Gomez sich immer für das Erstere entschieden, aber irgendwie fehlt ihm der Haufen doch. Also kratzt er die letzten Kröten zusammen und sagt dem fieslen Anwalt den Kampf an.

4 (-) Rampart

5 (5) Alien 3

NES

1 (-)



Tiny Toons

Ohne die Zeichentrick-Kids aus Toontown läuft wohl gar nichts mehr? Auch auf NES begeistern die ausgereifte Grafik und die witzige Spielidee immer wieder aufs neue. Ein echter All-Time-Klassiker, den die Konami-Jungs da entwickelt haben.

2 (-)



Chip und Chap

Die Ritter des Rechts ziehen gegen Al Katzone. Und natürlich mal wieder alles nur wegen einer Frau... Warum kann der alte Bösewicht auch die Krallen nicht von der kleinen Trixi lassen? Nun muß er sich auf seine Bande verlassen.

3 (-)



Pirates

Eine kultmäßige Mischung aus Aktion und Taktik – das ist Pirates! Wie wichtig es ist, ab und zu die Lust aufs Plündern zu unterdrücken, merkt Ihr spätestens dann, wenn Euch die Verwandtschaft ein freundliches Nimmerwiedersehen zuwinkt.

4 (-) Ice Hockey

5 (-) Banana Prince

Hurra, Hurra – endlich habt Ihr den Briefkasten gefunden und uns massenweise Eure ganz persönlichen Charts und Expertenmeinungen geschickt. Das Ergebnis seht Ihr hier: Eine brandneue Top 5 und ein paar ausgewählte Leser-Meinungen. Weiter so! Als kleine Motivation hat die Firma THEO-KRANZ-GAMES aus Würzburg, Tel.: 0931/571601 wieder tolle Preise gestiftet: 1 SNES Power Station inkl. Super Tennis und Super Soccer, 1 Game Boy Basic Set inkl. Alien 3, Dig Dug und Magnetic Soccer und 1 Game Boy Basic Set inkl. Days of Thunder und Magnetic Soccer. Vielen Dank und Euch viel Glück!!

Um bei der Verlosung dabei zu sein, schreib' uns Deine drei Lieblingsspiele (unterteilt in 1., 2. und 3.) zusammen mit dem System und schick', wenn's geht, auch ein Foto von Dir und einen kurzen Kommentar zu Deiner Nr. 1 mit. Mit ein bißchen Glück veröffentlichen wir nämlich genau Deine Experten-Meinung! Hier ist die Adresse:

MVL, TOTAL!-Charts, Heilwigstraße 39, 20249 Hamburg

LESERTIPS

J. CONNORS PRO TENNIS T.



Florian Lober

UBI Soft ist mit diesem Modul ein sehr realistisches Spiel mit interessanten Möglichkeiten gelungen. Das Paßwortsystem, die Trainingsmöglichkeiten, das Tournament und die geniale Vierspieler-Option.



Christian Schmidt

SUPER BOMBERMAN

...ist der Multiplayer Klassiker schlechthin. Kaum ein anderes Spiel macht mit mehreren so viel Spaß, wie das von Hudson entwickelte Bombenspektakel. Ob allein, zu zweit oder zu viert, dieses Spiel sorgt für Bombenstimmung.



Stefan Henning

ZELDA 3

Einfach super! Das Suchen nach ständig neu versteckten Gegenständen fasziniert immer wieder. Ich habe es schon 4mal durchgespielt, aber es fesselt mich immer wieder neu. Das Beste ist der deutsche Text.



Detlef Lauschke

STAR WING

Atemberaubende Polyongrafik, glasklare Soundkulisse, rasantes Flugfeeling, den Sicherheitsgurt angelegt und auf Lichtgeschwindigkeit beschleunigt, Andross, wir kommen. Nie war der Weltraum näher...



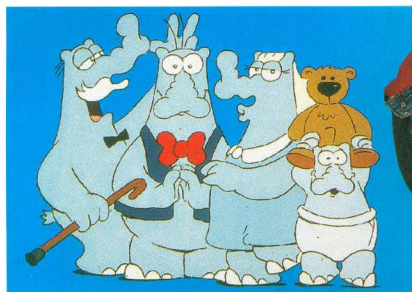
Unbekannter Experte

SUPER MARIO KART

Ich fahre immer noch voll auf Super Mario Kart ab, weil es alle anderen Rennspiele im ersten Gang überholt.



GESTATTEN, DIE BOMMELS



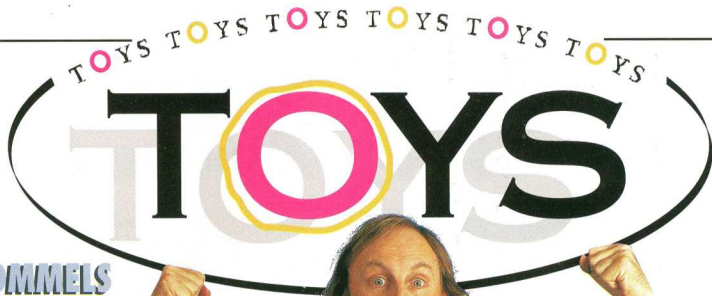
Was soll ich mit schlappen 90 Jahren im Altersheim? dachte sich **Opa Bommel** eines Tages und beschloß, wieder bei seiner geliebten Familie zu wohnen. Seitdem nervt er mit immer wieder neuen, alten Geschichten aus seiner Jugend. Ob Napoleon's Waterloo, die Erfindung der Glühbirne oder der Streik der Supermarkt-Kassiererinnen in der Bottroper Innenstadt - Opa war dabei.

Ein Problem mehr für **Vati Bommel**, der doch so gerne auch mal ein wenig Autorität ausstrahlen würde. Denn wie soll er, bitteschön, mit seinen lauen Büro-Geschichten auch nur irgendein Familienmitglied auf seine Seite ziehen?

Die einzige relativ normale Bommel ist **Mutti**. Sie steht so ziemlich über allem und bringt ihre drei Kinder - Bruno, Vati und Opa - immer wieder souverän und äußerst bestimmt auf den Boden der Tatsachen zurück.

Der absolute Star der Bommels ist unbestritten **Bruno**. Er trägt seine Windeln mit der Würde eines Königs und vereint den Aktionsradius eines Sechsjährigen mit dem philosophischen Intellekt eines Erwachsenen. Die Tatsache, daß er all seine Gedanken noch nicht aussprechen kann, macht ihm eigentlich nicht viel aus - er gibt sich seine Antworten sowieso am liebsten selbst.

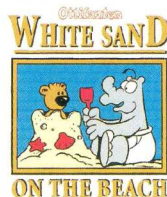
Was wäre Bruno ohne Teddy **Honk**, der in jeder Lebenslage Rat weiß und unbestritten der wichtigste Kumpel und Weggefährte des kleinen Ottifanten ist. Ihm beichtet er seine Sorgen, ihm vertraut er seine Geheimnisse an und mit ihm reißt er auf dem Oben-Ohne-Spielplatz die heißesten Küken auf.



RETTE SICH, WER KANN - OTTO GIBT GAS!

Seit über 20 Jahren ist er nun schon „der Ostfrieze der Nation“. Der Spaßmacher, der einfach nie ernst sein kann, jeden und alles auf die friesische Schippe nimmt und im Laufe der Zeit so manchen Joke-Klassiker geprägt hat: Keili, die Seife für die Achselhöhle, den Kinder-psychologen Dr. Prügelpeitsch, Susi's sprechenden Fön und viele mehr. Und die etwas jüngeren unter uns kennen und lieben Ottos unvergessliche Versionen von Hänsel & Gretel und natürlich seine Ottifanten, die chaotische Familie Bommel. Mit dieser illustren Schar rund um Bruno Bommel, das einzige philosophierende Baby weit und breit, steigt Otto nun auch nach einer viel zu langen Sendepause endlich wieder in den ganz

großen Ring. Ich geb's ja zu, für mich war die Zeit nicht ganz so schlimm, denn meine geliebte Tageszeitung versorgte mich sowieso regelmäßig mit einer kurzen Ottifanten-Story und somit meiner nötigen Dosis der außerfriesischen Medizin (Wie's mir ohne sie ergangen wäre, möchte ich mir nicht einmal vorstellen müssen!). Aber jetzt ist's eh' egal - er ist ja wieder da. Und wie: Mitte September starten auf RTL erst einmal 13 Zeichentrickfolgen mit Bruno, Honk, Mutti, Vati und Opa. Neben Al Bundy sicherlich ein harter Anwärter auf uneingeschränkten Kult-Status... Weiterhin gibt's im Handel so ziemlich alles, was der echte Fan sonst noch zum gepflegten Überleben braucht.





BRUNO GEGEN DEN REST DER WELT

Die für Euch interessanteste Ottofanten-Form ist sicherlich diese: Videospielfreak Otto hat nämlich gemeinsam mit ein paar erstklassigen Programmierern ein tolles Jump&Run entwickelt. Es wird im Herbst dieses Jahres für Sega Mega Drive, Master System und Game Gear erscheinen, verspricht aber so klasse zu werden, daß wir es Euch trotzdem vorstellen möchten. Und das passiert in „The Ottofanten“: Wie Ihr ja bereits wißt, ist das wohl ausgeprägteste an Baby Bruno seine schier unendliche Fantasie. Und so glaubt er eines Abends steif und fest, sein geliebter Vati wäre von Außerirdischen entführt worden. In Wirklichkeit hat dieser zwar nur mal ein bißchen länger im Büro zu tun, aber der zu allem entschlossene Bruno zieht erst die Windel zurecht und dann los, um den Armen aus den Alien-Klauen zu befreien. Seine ein-

zige Spur besteht dabei aus leckeren Gummi-Ottofanten, die Vati auf seinem Weg ins Büro aus der Tasche gefallen sind. Sie führt den tapferen Helden quer durchs Haus, in den Keller und schließlich durch den Garten bis in Papa Bommels Büro. Klar, daß auch dieser eigentlich recht ungefährliche Weg in Brunos Fantasie zur absoluten Herausforderung wird. Furchtlos tritt er den fleischfressenden Pflanzen, zigarren-qualmenden Putzfrauen und üblen Teufelsfanten entgegen. Seine einzigen Waffen sind sein unerschütterlicher Mut und die Gummi-Ottofanten-Energiesäfte, die ihn kurzfristig zum Superfanten machen. Wird Bruno seinen Vater retten? Und wird er auch dessen verschlammten Bürökram wiederfinden? Fragen über Fragen, die nur Ihr beantworten könnt. Allerdings erst ab September...

BOMMELS ZUM ANFASSEN

Wem seine Lieblingsfamilie auf dünnem Papier oder dem ebenfalls naturgemäß recht flachen Bildschirm nicht mehr reicht, der kann sie jetzt auch in 3-D genießen. Sogar Frau Hoppmann, die zigarren-qualmende Putze ist mit von der Partie. Ob als Sammel-Objekt oder zum Nachstellen der Lieblingszene, die detailgetreu gestalteten Figuren von Vati, Mutti, Opa und natürlich auch Bruno mit Honk machen richtig Spaß.



ICH KANN DICH NICHT RIECHEN!

Solltet Ihr das in letzter Zeit immer öfter zu hören bekommen, könnte das vielleicht an der Wahl Eurer Seife liegen. Versucht's doch einfach mal mit der Ottofanten-Seife. Sie riecht angenehm und kommt in einer lustig bedruckten Blechdose daher. Natürlich gibt es verschiedene Motive, so daß die Dosen sicherlich auch nach Gebrauch der Seife noch den einen oder anderen Zweck erfüllen.



HOCHGEISTIGE LITERATUR



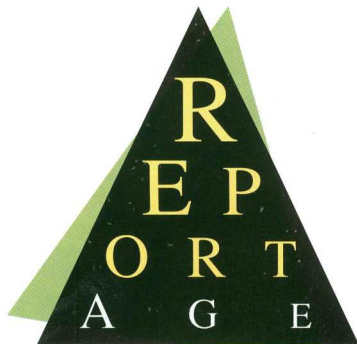
...ist das hier nicht gerade, aber für sowas habt Ihr immer noch Zeit. Für den Moment empfehlen wir Euch lieber die Ottofanten-Taschenbücher. Fünf Bände sind bereits erschienen, einer ist witziger als der andere. Zusätzlich gibt es jetzt auch noch großformatige Farbsonderbände, in denen die erfolgreichsten Zeitungscomics Deutschlands noch einmal in perfekter Qualität gesammelt wurden. Je nach Verlag kostet Euch dieser Grandstock für eine repräsentative Bibliothek so um die 20 Mark.

PERFEKT GEOUTFITET

Wichtige Verabredung...? Große Familienfeier...? Vorstellungsgespräch...? Was auch immer Ihr vorhabt, mit der Ottofanten-Collection seid Ihr bestens beraten. Als erstes hätten wir da jede Menge T-Shirts mit witzigen Motiven von Bruno und Honk. Ob als Taucher, Sandburg-Architekt, Iron Man, Baywatch (David Hasselhoff läßt grüßen), Fußballspieler oder Großwildjäger, die beiden machen immer eine prima Figur. Natürlich sind die Shirts angenehm groß und aus 100%

Baumwolle. Nicht unbedingt passend zum T-Shirt, aber genau richtig. Wenn's mal ein bißchen schicker sein darf, ist die Ottofanten-Krawatte mit dem wohl berühmtesten Zitat der Filmgeschichte. Allen, die auf perfektes Styling von Kopf bis Fuß Wert legen, seien zu guter Letzt auch noch die Ottofanten-Socken ans geschmackvolle Herz gelegt. Sie sind mit verschiedenen Motiven erhältlich.





SUMMER CES: „ZWEI KLEINE ITALIENER...“

Chicago, Illinois, USA. Die Zeiten schlagkräftiger Solo-Auftritte sind allerdings vorbei, das hat der kleine Schwarzhäarige in Blaumann und Kappe jetzt nicht mehr nötig. Nein, auf der „1993 International Summer Consumer Electronics Show“ (SCES) stellt sich Mario jetzt als die bekannte Hälfte eines superstarken Duos vor. Sein Sparringpartner ist 'Wario', die Verkörperung des vermeintlich bösen, hinterhältigen und widerspenstigen Egos seiner selbst. Wem das alles viel zu kompliziert erschien, der konnte sich im Nordflügel des McCormick Centers von Chicago während der Messetage vom dritten bis sechsten Juni sein eigenes Bild über das 'Dr. Jekyll & Mr. Hyde'-Drama á la Nintendoo machen.

Was es sonst noch zu sehen gab? Nun, um Mario und Friends bauten sich in der Video- und Computer-Spiele-Halle McCormick North etwa 250 Aus- und/oder Hersteller auf. Dazu gesellten sich rund doppelt soviel in der Auto- und Freizeit-Elektronikhalle East, so daß Jim Edgar, Governor of Chicago, mit etwa 60.000 geschätzten Besuchern wohl eher noch untertrieben hatte. Mitten drin: TOTAL! Mit Kamera, Stativ, Notizblock, jede Menge Dollars und 'Kumpel' Laptop rückten wir der Chicago Convention zu Leibe, um vier Tage lang zwischen Pressekonferenzen und Meetings mit Herstellern und Entwicklern, Händlern, Distributoren, Kollegen und Marketing-Spezies in der gewaltig großen Videospiel-Kiste von morgen zu kramen. Was dabei herauskam und was von der amerikanischen Weltmesse in Kürze so alles über den großen Teich schwappen wird, erfahrt Ihr jetzt...

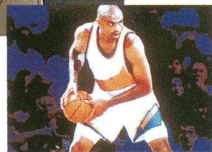


CHICAGO



Die Sommer-CES hat ihre Pforten geöffnet. Nach vier hektischen Tagen werden die Weichen für den restlichen Verlauf des Jahres gestellt sein.

Charles Barkley, der 'Bösewicht' der NBA



ACCLAIM

Stichwort: dicke Ärmchen. Kaum eine Firma kümmert sich so intensiv um die Wrestling-Stars wie Acclaim. Auch der Herbst tut daran keinen Abbruch, denn der nächste Titel seiner Art wird ab September für die Game Boys allerorts zu haben sein: 'WWF King of the Ring'. Ein 16-MegaBit-Football wird etwas später für SNES der 'NFL Quarterback Club' werden, das in abgespekter Version auf zwei MBit zeitgleich für den Game Boy erscheinen soll.

ACCOLADE

Wie Ihr dieser Ausgabe unschwer entnehmen könnt, befindet sich 'Bubsy In: Claws Encounters of the Furred Kind' voll auf der SNES-Rolle. Mit rund 100 Mark seid Ihr dabei - und nicht nur das. Dabei sind zumindest in den USA auch die Fernseh-



Immer noch
fit am Leder
und jetzt am
Spiele-Design
beteiligt ist
Alt-Soccer
Pelé.

Spietage in den Staaten, dreimal so heiß wie die alltägliche Wettervorhersage und einer von vier triftigen Anlässen, im Videospiele-Jahreskalender ein dickes rotes Kreuz zu machen, das ist die „Summer CES“. (Noch) nicht ganz Schirmherr der Parade zeigt sich doch ein kleiner Italiener noch immer äußerst charakterstark und von seiner besten Seite: Mario.

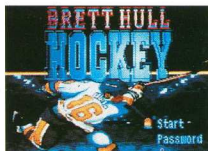
CONVENTION

Kids, denn dort hat das Kerlchen schon jetzt eine Hauptrolle in einem neuen TV-Cartoon: Als 'Bubby Bobcat' geht es halbstündig am Wochenende auf Sendung. Auch ein Bubby-Comic sei derzeit im Gespräch, so PR-Officer' Alan Welsman.

Sportiv richtet sich das Label von der 'Insel' auf die bevorstehenden Herbst- und Wintertage ein, denn dann erscheinen all die Spiele, für welche Sportskanonen, aus dem richtigen Leben" Pate stehen sollen, unter dem Label 'Games with Personality'. In Europa geht es schon im September auf SNES mit Brett Hull los, einem der erfolgreichsten NHL-Torschützen seit Wayne Gretzky. Digitalisierte Eishockey-Szenen von und mit Brett liefern hier unter anderem die Grundlagen zu 'Brett Hull Hockey', welches sich über seine technischen Qualitäten hinaus mit ansprechenden Playoffs und Replays einen Namen machen soll. „Pelé!“ ist dann der zweite Streich, diesmal mit dem Alt-Fußball-Ass, das sich während des '62er 'Brazilian World Cups' und viel später bei der WM in Mexico 1974 profilieren kont-



Speed Racer SNES



Brett Hull Hockey SNES

te. Neben sachkundiger Mitarbeit an Konzept und Design des Soccer-Games durfte der Altmeister hier auf der Show gleich den Stift schwingen - bei der einen oder anderen Autogramstunde. Mit etwas Glück kann Pelé schon bald Euren Gabentisch bereichern, wenn nicht, dürft Ihr mit einer Investition von unter 100 DM auskommen.

Ebenfalls unter Vertrag genommen wurde jüngst der '93er Star-Basketballer Charles Barkley, so daß im kommenden Jahr auch etwas NBA-mäßiges zu erwarten sein wird.

Racing, das ist ein weiteres Feld, welches für SNES-Player im nächsten Frühjahr schnell selbst zum Thema werden kann: Die Idee entspringt der US-Cartoon-Serie 'Speed Racer in The Challenge of Racer X'. Der Preis: etwa 120 DM.

ACTIVE

Ihr Preis sei heiß, meinen die Messedamen und -herren von Active Enterprises, die sich derzeit mit einer ganz eigenen Interpretati-

on von Low Cost im Videospiel-Bereich hervortun möchten: Nebst Videospiel-Helden in Form kleiner Plastikfiguren oder ganz anderen Produkten, angefangen von CD-Playern bis hin zu acht bzw. 16-Bit-Adaptern für NES und SNES verkaufen die Leute - so scheint's - einfach alles, was nicht niet- und nagelfest ist, so unter anderem ein NES-Cartridge namens „Cheetaahmen II“ oder eine „Sports 5“-Collection für SNES, was immer sich dahinter verbergen mag. Fast schon zu schön um wahr zu sein ist ein Angebot, was Ihr eigentlich gar nicht abschlagen könntet, wenn es nicht so ver-dächtig günstig wäre: ein Cartridge namens „Action 52“. Ja, richtig geraten! 52 Games in einem Modul, versehen mit einem Active-Qualitätssiegel, das ist - da haben die 'Activen' ganz recht - revolutionär. Was Euch hier für etwa 65 bzw. 130 Mark 52mal erwartet, könnte einem großen Fiasko gleichkommen...

ACTIVISION

Mit Erscheinungsterminen geizte auf der sommerlichen Messe so mancher Anbieter. So konnte man auch hier nur vernehmen, es werde einen heißen Herbst und ein mächtig tolles Weihnachtsgeschäft geben. Acti-

vision hält hierzu folgende Titel in petto: „Alien vs. Predator“ (SNES, GB), ein relativ spaßminderndes Prügel-Metzelspiel mit Starbesetzung, „Mechwarrior“ (SNES, Story in dieser Ausgabe), das bald auch bei uns erhältliche Battletech-Game, „Pitfall Harry: The Mayan Adventure“ (!!!) (SNES), die Auferstehung des legendären Ur-Indianer Jones in einem angeblich völlig neuen und rundum verbesserten und auf heutigen Stand gebrachten Abenteuer, „River Raid: Mission of no Return“ eine Neufassung des damals guten Ballerspiels, „Kaboom: The Mad Doctor's Revenge“, die Neufassung des seinerzeit schon nicht so besonderen Bombenfangspiels und last but not least „BioMetal“, ein gar nicht übel gemachtes Shoot 'em Up mit Soundtrack von „2 Unlimited“. Wir berichten alsbald möglich näher.

BULLET PROOF SOFTWARE



Zehn Jahre sind die Leute von BPS, vom Ursprung her ein japanischer Spieleentwickler, jetzt schon im Geschäft. Als einer der ganz wenigen Vertreter unter ihnen sorgte diese Company bereits vor Jahren für echte Spiele-History, „denn“, so Geschäftsführer John B. Ray, „kein geringerer als der bekannte Moskauer Programmierer Alexi Pajitnov, der vor 'Urzeiten' mal das heute schon legendäre 'Tetris' programmiert hat, stand dazumal und heute noch bei Bullet Proof unter Vertrag.“ Das ist ja'n Ding!

Das, was von Ray und der amerikanischen 'Vice Präsidentin' Sheila M. Boughten an neuen Games zu erwarten ist, sind zur Zeit zwei Besonderheiten: „Yoshi's Cookie“ für Super NES, die 'Snack-Attack', ist die eine. Mario und das grüne Untier Yoshi treiben ihr Unwesen diesmal in einer Kuchenfabrik. Was dabei herauskommt, könnt Ihr kaum erraten. Über 100 Levels Spaß im Ender Zweispiel-Modus sind auf jeden Fall garantiert. Hinzu kommt ein Puzzle als Extra, welches hier wieder der Hand des Tetris-Altmeisters entstammt.

Neuheit Nummer zwei ist eine schon einmal unter Psynopsis dagewesene Geschichte: „Obitus“, das seinerzeit recht erfolgreiche Action- und Fantasy-Adventure auf vielen Homecomputer-Systemen macht bald als Acht-MegaBit-Cartridge in der Super NES-Welt die Runde.

CAPCOM

Die 'Street Fighter 2'-Macher hatten auch diesmal wieder einige interessante Titel auf der Planke. Auch hier gilt natürlich, daß die Erscheinungstermine in Deutschland von denen in den USA abweichen können und dies meist auch tun.

„Capcom's MVP Football“ (SNES) - der Titel spricht Bände - soll jetzt, da Ihr diese Zeilen lest, bereits erhältlich sein.

Rein theoretisch könntet Ihr auch schon im Besitz von „Final Fight 2“ (SNES; TOTALI berichtete), einem der besten Beat 'em Ups sein, die wir kennen. Seid Ihr nicht? Dann haltet Ausschau!

Im August kommt „Disney's Goof Troop“ (SNES) auf uns zu, bei dem man Pete vor einem Leben (und vorzeitigen Tod) in übermäßigem Luxus retten muß. Ebenfalls für den August ist... na...? „Street Fighter II Turbo“ (SNES, 24 MBit !!!) vorgesehen, welches eine Mischung aus dem Originalspiel und der Championship Edition darstellt.

Im November dann wird es die SNES-Fassung von „Disney's Aladdin“ geben, welches im Grunde genommen eine Umsetzung des Mega-Drive-Jump&Runs ist, das noch in diesem Jahr via Virgin bei uns erscheinen soll.

Für unsere Rollenspiel-Freunde erscheint ebenfalls im November „Eye of the Beholder“ (SNES), die Umsetzung eines legendären Heimcomputer-Rollenspiels.

Kurz vor Jahreschluß kommen endlich auch die SNES-Freaks in den Genuß eines 'Mega Man'-Spiels. „Mega Man X“ soll den immensen Erfolg des NES-Charakters auf dem SNES wiederholen.

Bleiben wir beim NES. In den Staaten dürfte „Mighty Final Fight“ (NES) bereits aufgeschlagen sein, und so kann man erst wieder im Oktober mit neuen Produkten

rechnen, und zwar mit „Disney's Chip n' Dale Rescue Rangers 2“, welches an den Erfolg des ersten Teils anknüpfen soll, und „Mega Man 6“, weil diese Serie kein Ende nehmen wird. Warum auch aufhören, wenn's gerade am schönsten ist? Zollen wir nun auch dem Game Boy Tribut, der ab Oktober mit zwei Titeln bedacht wird. Der eine heißt „Disney's Duck Tales 2“ und bedarf keiner Erläuterung, der andere kommt als „Mega Man 4“ daher und dürfte ebenfalls ohne große Worte appetit-anregend genug sein.

CODEMASTERS

...waren hauptsächlich um der Geschäfte Willen in Amerika. Hier trotzdem ein kleiner Ausblick auf Kommendes: Noch im August erscheinen bei uns der 'Ultimate Stuntman' (NES) sowie „MiG-29“ (NES), ein Spiel, das sicherlich keine Auszeichnung für besondere Familienfreundlichkeit erhalten wird.

Im September dann werden alle NESler mit „Firehawk“ beglückt, und im Oktober geht's mit „Big Nose the Caveman“ weiter. Im November schließlich kommt mit „Cosmic Spacehead“ (NES) ein weiteres Jump&Run in die Regale.

DATA EAST

Vier SNES-Titel auf die Schnelle: „ABC's Monday Night Football“ wird einmal mehr den amerikanischen Top-Sport auf den Bildschirm bannen, über „Congo's Caper“ berichteten wir bereits. Ein Test folgt alsbald möglich. Wenn Ihr Euch für „Shadowrun“ interessiert, seid Ihr in dieser Ausgabe goldrichtig, denn über dieses Fantasy-Rollenspiel gibt's einen dicken Bericht weiter hinten im Heft. Bleibt lediglich „Side Pocket“, ein Billard-Game, bei dem man gegen diverse Mädels antreten kann.

ELECTRONIC ARTS



NBA '94 SNES

Wer die Fusion zwischen Electronic Arts und Origin im vergangenen Jahr nicht mit bekommen hat, der braucht sich nicht wundern, daß „Runes of Virtue“, das bald in den Handel kommende neue Fantasy-Rollenspiel für Ever Super NES im Prinzip ein Original-Strickmuster á la Ultima beherbergt.

Mit über 150 Levels, verteilt auf etwa zehn Dungeons bekommt Ihr ein wahres Spiele-Monster in alter Lord British-Tradition, deren Macht auf SNES bislang seinesgleichen suchen kann. Erste Bilder erwarten wir in Kürze...

Thema Sport. Nachdem wir alle die '93er-Ausgaben von John Madden Football gegessen haben, basteln die Eprom-Brenner bei EA-Sports jetzt fieberhaft an der '94er-Auflage, will heißen: Die '94er EA-Sports-Module sind schon jetzt in erreichbarer Nähe: „John Madden Football '94“ wie auch „NBA '94“ erscheinen für Ever SNES gerade noch vor Weihnachten und „NHL-PA Hockey '94“ schon im September.

EXTREME

... hatte ein paar extrem interessante Titel vorzuweisen. Wann genau diese Games in Deutschland erhältlich sein werden, steht allerdings in keinsten Weise fest, da ein Vertrieb bis zum Redaktionsschluss noch nicht feststand. Man arbeitet daran. Im vierten Quartal können sich Hobby-Boxer schon mal auf „Riddick Bowe Boxing“ (SNES) vorbereiten, bei dem man aus 25 Boxern wählen kann. Im vierten Quartal - und das wird die Oldies unter Euch aufhorchen lassen - gibt's „Choplifter III“, welches nun auch mit Endgegnern und jeder Menge neuen Features ausgestattet ist.

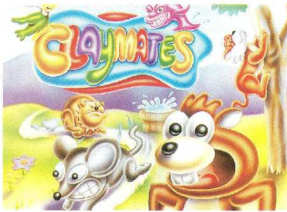
Tja, und im ersten Quartal des nächsten Jahres werden sich die Strategen unter Euch nach dem Kauf von „Warrior of Rome III“ überlegen, das Euch auf einen Ausflug in die historische Kriegsführung nimmt.

HUDSON SOFT

... ist eine weitere japanische Firma mit Niederlassung im europäischen Raum. Produkt- und PR-Manager Tobias Albertz konnte für den Rest dieses Jahres die Veröffentlichung von „Bomber Man '93“ (SNES), des „Multitap“-Mehrspieler-Adapters (SNES) sowie des Fußball-Games „Virtual Soccer“ (ebenfalls SNES) ankündigen. Bomber Man sollte demnächst, Virtual Soccer im September und der Adapter gegen Ende des Jahres erhältlich sein.

INTERPLAY

Diese Jungens aus Kalifornien haben sich ihre Produkte bis zum Ende des Jahres auf. Dann aber geht's ans Eingemachte. „Rock n' Roll Racing“ (SNES, September) ist eine neue Variante des beliebten „Erst verkohlen, dann überholen“-Action-Rennspiel-Genres, für das man einige Musiklizenzen eingeholt hat. Weiter überschlagen kann man sich zu „Peter Gunn“, „Born to be wild“



Claymates



Clay Fighter SNES



Lord of the Rings SNES

oder auch 'Bad to the Bone' - Terminator läßt grüßen.

Ebenfalls im September werden uns die „Claymates“ (SNES) beglücken, die allesamt in einem Knuddel-Jump&Run untergebracht sind. In fünf verschiedene Formen kann der Spieler bei seinen Abenteuern schlüpfen, alles zum Wohle von Professor Putty, der - wie sollte es anders ein - eingeführt worden ist.

„Clayfighter“ (SNES) bringt Faust-auf-Faust-Prügel-Action mal anders, nämlich mit jeder Menge Gags und skurrilen Charakteren wie einem Schneemann oder einem Elvis-Darsteller. Haut rein!

Im November dann geht es wieder Metall auf Metall, wenn sich die beiden erfolgreichsten Cyborgs der Filmgeschichte in dem Action-Jump&Run „Robocop vs. The Terminator“ (SNES, NES, GB) gegenseitig die Blechschädel einschlagen.

Schlußendlich kommt der Herr der Ringe kurz vor Jahresende zu seinem Recht, denn mit „Lord of the Rings“ kann man nun endlich auch auf dem SNES die Abenteuer von Frodo nachspielen.

KONAMI

..., seit jeher zuverlässiger Garant für solide und qualitativ gute Spiele auf der Nintendo-Schiene hat wieder so manch' heißen Stoff für Eure Slots. „Batman Re-

turns“ für das SNES wird dieser Tage ausgeliefert, dicht gefolgt von einem neuen GB-Modul in altbekannter Streifighter-Manier: „Raging Fighter“. Das Teil soll noch im August in die Läden gehen. „Tiny Toons 2“ sowie die „Turtles“ sorgen einmal mehr für Furore, wenn sie gegen Ende November für den Game Boy ihr Bestes geben. Daneben schlachtet Konami ihre erworbene Filmlizenz der Warner Bros. recht ordentlich aus. Endprodukt: „Batman Animation Series“, welches ebenfalls für den Kekskasten noch vor Weihnachten zu haben sein soll.

Schon im September erscheinen für das 8-Bit-Gerät jede Menge Toons in „Tiny Toons 2“, einen Monat später ein sogenannter „Toons Cartoon Workshop“, bei welchem Ihr walten und gestalten dürft.

Weitere SNES-Titel: „Sunset Riders“, jüngst auf dem Mega Drive nicht ganz geglättetes Western-Epos, erhält eine neue Chance in der Nintendo-Welt. „Treten, Boxen, Schlagen - immer in den Mogen“, ein Motto für die grünen Pizza-Schildkröten. Ab November geben die Grünlinge in „Turtles Tournament Fighters“ so manche Kostprobe ihres Kampfgeistes zum besten. Noch im Dezember wird es eine Super-Gruselstory für Action-Adventurer geben, die hier auf der Show den nicht ganz unüblichen Arbeitstitel „Monsters“ trägt. Konami-Kuschke merkt an, daß sein Unternehmen die hier gezeigte Originalversion in unseren Ländern per Selbstindizierungsantrag vom Tisch fegen möchte und eine den europäischen Bestimmungen entsprechende, entschärfte Version in den Handel führen wird. Voraussichtlicher Titel: „Zombies“. Dazu später mehr...

LUCAS ARTS / JVC

Nur einen einzigen interessanten Titel hatte man für die SNESler hier aufzuwarten. „Super Empire Strikes Back“ ist ein Action-Jump&Run mit 3D-Einlagen in der Tradition des ersten Teils „Super Star Wars“. Das Game wird gegen Ende des Jahres bei uns erhältlich sein - wir sagen Euch rechtzeitig Bescheid.

MAXIS

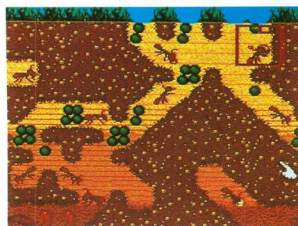


Sim Ant SNES

Das Label, welches nahezu jegliche institutionelle oder infrastrukturelle Einrichtung von der Farm über die City bis hin zu einem Ameisenstaat in eine Simulation einbindet, hat neuerdings den Schritt von Apple Macs und PC zu der Super NES-Konsole gewagt. Ein dreifacher TOTALI-Tusch, denn



Sim Ant SNES



Sim Ant SNES

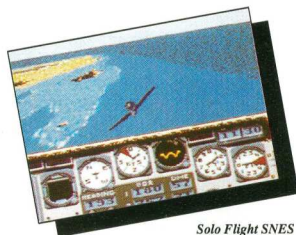
das haben sie gut gemacht, wie wir meinen. Erstes Super NES-Game wird jetzt „Sim Ant“ sein, die Bildschirmkontrolle über das Alltagsleben in einem Ameisenstaat und alles, was zum direkten Lebensraum dieser Winzlinge gehört. Wenn die sich ranhalten, schaffen sie noch eine Bereicherung für Eure Spielesammlung bis X-Mas. Wir bleiben dran...

MICRO PROSE

Zwei Neuankündigungen von den Simulationsexperten, die kürzlich von 'Spectrum Holobyte' geschluckt wurden: Zum einen werden wir demnächst den „Airborne Ranger“, der seinerzeit



Solo Flight SNES



Solo Flight SNES

diverse Heimcomputer unsicher machte, aus dem SNES im taktisch militärischen Action-Einsatz erleben können, zum anderen wartet viel Post bei „Solo Flight“ (SNES) auf pünktliche Zustellung.

MINDSCAPE

Im Herbst legt Mindscape seine diesjährigen Karten auf den Tisch. Los geht das Ganze mit „Out to Lunch“ (SNES), bei dem man in Jump&Run-Manier die Zutaten für verschiedene weithin bekannte Gerichte zusammentragen muß. Pool-Billard-Spieler haben ebenfalls in der Jahreszeit mit den fallenden Blättern die Gelegenheit, ihrer Leidenschaft auf der heimischen Konsole zu frönen. „Championship Pool“ (SNES, NES, Game Boy) macht's möglich. Wer mal wieder keinen Bleistift und kein Blatt Papier zur Hand hat, kann ab demnächst die Schiffe seiner Kontrahenten auf Game Boy und NES mit „Battleship“ versenken, und last but not least ist die erste „Wing Commander“-Erweiterung in Arbeit. „Wing Commander Secret Missions I“ (SNES) ähnelt qualitativ dem Vorgänger, wird aber hoffentlich wesentlich kniffliger ausfallen. Wir berichten beizeiten.

NAMCO

Vom 'Pac-Man'-Erfinder stehen ebenfalls einige Neuheiten an. Allem voran jump&run sich die gelbe Kugel durch „Pac-Man 2“ (SNES), welches als Bonus das Ur-Pac-Man-Game enthält. Zu diesem Thema später mehr. Mit Pac-Man nichts zu tun hat „Battle Cars“ (SNES, Sommer), welches eine Art Brutal-„F-Zero“ darstellt. Die „Metal Marines“ (SNES, Sommer) werden Euch so manches strategisches Geschick abverlangen, denn wieder einmal muß man gegen feindliche Diktatoren zu Felde ziehen.

Tetris', 'Teris' und kein Ende! Bei „Pac-Attack“ (SNES) stapeln sich ab Oktober

die Geister. Einen Zweisspieler-Modus soll es hierbei ebenso geben wie einen 'smoking soundtrack', was auch immer das sein mag.

Wenn es nach Namco ginge, würden wir alle unterm Weihnachtsbaum Motorradrennen austragen, denn zu jener hochheiligen Zeit wird „Suzuka 8 Hours“ (SNES) erhältlich sein, bei welchem zwei Spieler simultan Reifen abnutzen können.

So, und im Winter gibt's noch „Ms. Pac-Man“ für den Game Boy, was eine aufgepeppelte Variante vom Ur-Pac-Man ist. Mehr gibt's von Namco dieses Jahr nicht zu holen.

NINTENDO



Kirby's Pinball Land Game Boy

Wie am Anfang unseres Erlebnisreise-Berichts schon angesprochen, stehen in den heiligen Hallen von Nintendo alle Zeichen auf Mario und Wario. Alle Zeichen? Nicht ganz, denn eine Sache sorgt im Speziellen bei den Acht-Bit-Freunden unter Euch bestimmt für Aufregung: da haben die Entwickler aus Japan doch tatsächlich die gute alte NES-Konsole nach Jahren auf den Prüfstand geholt und ihr ein neues Outfit verpaßt. Gen Winteranfang könnte das Teil schon in Deutschland erhältlich sein. Dazu müssen sich die Herren und Damen Manager



Pac Man 2



Super Mario All-Stars / The Lost Levels

SUPERBILLIG

United Games

Händler-
anfragen
erwünscht!

INSELSTRASSE 9 · 55116 MAINZ (alt: 6500) · LADENGESCHÄFT: KÖTHERHOFSTR. 3
INHABER: CHRISTIAN MANN

Wir sind **Großhändler**, verkaufen unsere Spiele aber auch an **Endverbraucher**, also an Euch.
Endverbraucher (also Ihr): 06131/??? Händler: 06131/??? Fax: 06131/238062
06131/??? 06131/???
06131/??? 06131/???

Telefonnummern werden noch angelegt — Bitte wählen Sie: 06131/238085

Alien 3	(DV)	Game Boy	DM 29,90	Star Wing	(DV)	Super NES	DM 99,90
Super Slick Kicks	(DV)	Neo Geo	DM 299,00	Super Turrican	(US)	Super NES	DM 89,90
Super 2	(DV)	Mega Drive	DM 69,90	Fatal Fury	(US)	Super NES	DM 119,90
Flashback	(US)	Mega Drive	DM 119,90	Bubsy	(US)	Super NES	DM 119,90

Sie erreichen uns während der Woche (auch Sa.) von 10–22 Uhr. Ihr Auftrag wird noch am selben Tag bearbeitet. Wir führen auch Spiele, die nicht in dieser Liste stehen, für Amiga, PC, Atari, CD-Rom, C-64, Schneider, Lynx, Game Boy usw. Kostenlos schicken wir Ihnen unsere komplette Liste zu (liegt bei jeder Bestellung bei). Ladenöffnungszeiten auf Anfrage.
Wir nehmen gerne Vorbestellungen für Spiele die es noch nicht gibt entgegen. Lieferung bei Vorkasse: 7,90 DM; bar, EC-Scheck bis 400,- oder V-Scheck; NN + 4,- DM zzgl. NN-Gebühr, Eilzustellung zzgl. 8,50 DM. Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen. Tippfehler, Irrtümer vorbehalten.

Programm	DM	Programm	DM	Programm	DM	Programm	DM
Super NES		Prince of Persia	DV 124,90	Deset Strike	US a.A.	Toejam & Earl	DV 99,95
Konsule mit Spiel	289,—	Push Over	DV 104,90	Dragon's Fury	DV 79,95	Tony LaRussa Baseball	US a.A.
Konsule ohne Spiel	179,—	Rampart	US 109,90	Ecco the Dolphin	DV 99,95	Turrican	US 94,90
Action Replay	99,—	Road Runner's		F 22 Interceptor	DV 59,95	Two Crude Dudes	DV 89,95
Actraiser	DV 109,90	Death Valley	DV 129,90	Fatal Fury	DV 104,95	Uncharted Waters	US a.A.
Addams Family 2	US 114,90	Shadow Run	US 119,90	First Samurai	US a.A.	Warsong	US a.A.
Alien 3	DV 119,90	Shanghai 2	US 99,—	Flashback	US 119,90	Where's the World	US a.A.
Amazing Tennis	DV 124,90	Sim City	DV 89,90	Galahad	DV 99,95	Where in the World	
American Gladiator	US 114,90	Soul Blazer	US 114,90	Gods	US 89,90	is Carmen ...	DV 99,95
Another World	DV 119,90	Spiderman X-Man	US 109,90	Hardball 3	US a.A.	Wonderboy in Monsterworld	DV 124,95
Axelay	DV 114,90	Starwing / Starfox	DV 99,95	Hit the Ice	US a.A.	WWF Wrestlemania	DV 99,95
Batman Returns	DV 119,90	StreETFighter 2	DV 89,90	Humans	US 109,90	X-Men	DV 99,95
Battle Toads	US a.A.	Super Adventure Island	DV 119,90	J. Capriati Tennis	US a.A.		
Best of the Best	DV 119,90	Super Buster Bros	US 114,90	James Pond 2 Robocod	DV 69,95		
Blues Brothers	US 114,90	Super Castlevania 4	DV 109,90	Joe Montana Football 3	DV 99,95		
B.O.B.	DV 104,90	Super Conflict	US 109,90	Jungle Strike	US a.A.	Mega Drive CD	
Bubsy the Bobcat	US 119,90	Super Mario Kart	DV 89,90	John Madden Football '93	DV 79,95	Konsole	a.A.
Bulls vs Blazers	DV 104,90	Super Mario World	DV 114,90	Kid Chameleon	DV 99,95	Action Replay	a.A.
Chuck Rock	US 114,90	Super Turrican	US 89,90	King of the Monsters	DV 99,95	After Burner 3	US 99,95
Cool World	US 114,90	Super Smash TV	US 109,90	Landstalker	US a.A.	Batman Returns	US 99,95
Cosmo Gang	DV 129,90	Super Soccer	DV 89,90	LHX Attack Chopper	DV 79,95	Black Hole Assault	US 99,95
Cyber Spin	US a.A.	Super Star Wars	DV 119,90	Lemmings	DV 79,95	C & C Music Factory	US 99,95
Cyberman	US 109,90	Super Strike Eagle	US 109,90	Lightening Force	US a.A.	Chuck Rock	US 99,95
Cybermotor	DV 114,90	Super Swiv	DV 139,90	Lotus Turbo Challenge	DV 79,95	Cobra Command	US 99,95
Desert Strike	DV 104,90	Super Turrican	US 89,90	Mega to Mania	DV 99,95	Crisis Cross	US 99,95
Dino City	DV 109,90	Super Valis 4	US 109,90	Mac & Mic Global Gladiators	DV 99,95	Hook	US 99,95
Dragons Lair	DV 109,90	Tazmania	US 114,90	Mickey Mouse 1 Castle of Illu.	DV 89,95	Jaguar XJ 220	US 99,95
Equinox	US 119,90	Tecmo NBA Basketball	US 119,50	Mickey + Donald World of Illu.	DV 89,95	Marki Mark	US 99,95
F-1 Roc (Exhaust Heat)	DV 99,90	Terminator 2 -		NBA Allstar Challenge	US a.A.	Night Trap	US 99,95
F-Zero	DV 94,90	The Arcade Game	DV 119,90	NHLPA Hockey '93	DV 99,95	Price of Persia	US 99,95
Faceball 2000	US 109,90	Tiny Toons	DV 114,90	Olympic Gold	DV 79,95	Rise of the Dragon	US 99,95
Fatal Fury	DV 119,90	Toys	US 114,90	Out Run 2019	DV 99,95	Road Avenger	US 99,95
Final Fantasy Quest	US a.A.	Turtles 4	DV 109,90	PGA Tour Golf 2	DV 104,95	Sewer Shark	US 99,95
Final Fight	US a.A.	Ultima 6	US a.A.	Phantasy Star 2	DV a.A.	Terminator	US 109,90
Final Fight 2	US a.A.	Utopia	US 119,90	Phantasy Star 3	DV a.A.	Time Gal	US 99,95
Fire Power 2000	US 109,90	Vegas Stakes	US a.A.	Powermonger	DV 99,95	Willy Beamish	US 99,95
First Samurai	DV 119,90	Wing Commander	DV 129,90	Predator 2	DV 69,95	Wolf Child	US 99,95
Gods	DV 129,90	Wing Commander		Rastan Saga	US a.A.	Wonder Dog	US 99,95
Harlams Humongous		Special Missions	DV 129,90	Revenge of Shinobi 2	US a.A.		
Adventure	DV 109,90	Word Tris	US a.A.	Risky Woods	DV 99,95		
Humans	US 109,90	World League Basketball	DV 89,90	Road Rash 2	DV 99,95	Neo Geo	
Joe & Mac Caveman Ninja	US 109,90	WWF Roayl Rumble	DV 129,90	Rolo to the rescue	DV 99,95	Konsole	679,—
Jimmy Connors Tennis	DV 109,90	Yoshi's Cookie	US 124,90	Shadow of the Best 2	DV 79,95	3 Count Bout	DV 369,—
John Madden Football '93	DV 104,90	Zelda 3	DV 89,90	Shining in the Darkness	DV 124,95	Alpha Mission 2	DV 189,—
Jungle Strike	US a.A.			Shining Force	US a.A.	Art of Fighting	DV 369,—
Kick Off	DV 119,90	Mega Drive		Smash TV	US a.A.	Cyber Lip	DV 369,—
King Arthur's World	DV 124,90	Konsule	US a.A.	Sonic the Hedgehog	DV 69,95	Eight Man	DV 369,—
Lemmings	DV 104,90	Aerobiz	US a.A.	Sonic 2	DV 69,95	Final Fury	DV 369,—
Lost Vikings	US 109,90	Alien 3	DV 99,95	Splatterhouse 3	US a.A.	King of Monsters	DV 369,—
Major Paint	DV 89,90	Amazing Tennis	US 109,90	Sports Talk Baseball	US a.A.	King of Monster 2	DV 369,—
Mario is Missing	US 129,90	Another World	DV 99,95	Starflight	DV 124,95	Mutation Nation	DV 369,—
Mech Warrior	US 109,90	Aquatic Games	DV 99,95	Steel Talons	US a.A.	Nam	DV 369,—
Mickey Mouse Magical Quest	DV 109,90	Arniele - Die Meerjungfrau	DV 89,95	StreETFighter 2	US 139,90	Sengoku 2	DV 369,—
Monkey Combat	DV a.A.	Batman Returns	DV 89,95	Streets of Rage 2	DV 89,95	Super Sidekicks	DV 299,—
MVP Football	US 109,90	Battle Toad	US a.A.	Strider 2	DV 99,95	Trash Rally	DV 369,—
NBA All Star Challenge	DV 109,90	Bubsy	US a.A.	Summer Challenge	US 99,90	Wing Combat	DV 369,—
NHLPA Eishockey	DV 109,90	Bulls vs Blazers	US a.A.	Tale Spin	DV 89,95	World Heroes 2	DV 379,—
Parodius	DV 119,90	Chester Chetah	US a.A.	Talmit's Adventure	DV 124,95		
Pierr le chef	DV 129,90	Chuck Rock	DV 89,95	Taz Mania	DV 79,95		
Pilot Wings	DV 89,90	Cool Spot	DV 99,95	Team USA Basketball	DV 79,95		
Player Manager	DV 119,90	Corporation	DV 99,95	Terminator 2	DV 79,95		
Pocky Rock	US a.A.	Cyborg Justice	DV 99,95	The Flintstones	US a.A.		
Populous 2	US a.A.			Thunder Force 4	DV 89,90	Magic Game	
Powermonger	DV 119,90			Tiny Toons	US 99,90	Hunter (MGH)	
						Mega Drive + S NES	679,—

Wir kaufen und verkaufen auch gebrauchte Spiele!



Mario & Wario SNES



NHL Stanley Cup SNES

aber noch ziemlich spaten. Doch: wie gesagt, nur der Mantel ist neu. Der Kern samt Technik darunter wird mit Eurem alten NES völlig identisch bleiben. Kein Grund also zur Panik.

Mario! Nein, Mario was not missing... Vielmehr konnte man auf dieser Show einmal mehr von einer regelrechten Mario-manie sprechen, und das im wahrsten Sinne des Wortes, denn für das Super NES kommt jetzt „Super Mario All Stars“, vier Super Mario-Games in einem Cartridge, aufgetrennt auf 16 Bit. Im Spätsommer soll dieser Knaller dann an deutschen Ufern gestrandet sein. So enthält das Modul neben den ersten drei NES-Mario-Teilen auch den in Deutschland bislang nie veröffentlichten japanischen zweiten Teil, der jetzt den Titel „The Lost Levels“ trägt und Insiderkreisen zufolge so schwierig sein soll, daß man vor Wut bisweilen ins Joypad beißen möchte. Wohl bekomm's...

Ebenfalls Super NES-Stoff zu diesem Thema: „Mario & Wario“. Während Mario noch immer der kleine, fröhliche Klempner ist und seine besonders friedfertige Rolle perfekt zu meistern weiß, sitzt ihm ab sofort Wario im Nacken, sein griesgrämiges, eher böses und Mario gar nicht so wohlgesonnenes Gegenüber, quasi als die Verkörperung seines „zweiten Ichs“.

Für Game-Boy-Spieler gibt es analog dazu „Wario Land“ gegen Weihnachten, und

noch jetzt im Sommer werdet Ihr positiv überrascht mit einer vielversprechend aussehenden Game-Boy-Fassung von „The Legend of Zelda - Links Awakening“. Wir bleiben beim Game Boy: „Kirby's Pinball Land“ ist - der Name verrät es schon - ein von einem abgedrehten Landschaftsgärtner gestalteter Flipper, der geknack in eine x-beliebige Fantasy-Welt integriert worden ist. Auch als Weihnachtsgeschenk für dieses Jahr geplant.

„Tetris 2“, die Fortsetzung der einst genialen Idee eines russischen Programmierers wird gegen Herbst, spätestens aber im Winter, für Eure Game Boys und die alten und neuen NES' erscheinen.

Vier weitere Eigenproduktionen für das Super NES sollen folgen und werden ebenfalls die Qual der Wahl für den richtigen Riecher zur X-Mas-Bescherung verstärken: „FX Trax“, das erste SuperFX-Spiel mit einem Zweispieler-Modus und super Grafiken. Das zweite Highlight wird besonders die Sportler unter Euch begeistern können: „NHL Stanley Cup“ ist ein weiterer Versuch das Eishockey-Genre auszureizen. Für Super-Scope-Fans von Interesse: „Yoshi's Safari“, ein Shotgun-Abenteuer pur mit Knuddelkamerad Yoshi, kommt im September. „Battleclash II“, die zweite Super-Scope-Novität von Nintendo, verspricht Zweispieler-Action pur auf 16 MBit. Über die Nintendo-Eigenproduktionen hinaus werdet Ihr wie immer mit Lizenz-Games zugeballert, wie z.B. „Star Trek - The Next Generation“, „Joe & Mac“, „Metal Masters“ oder „Mortal Kombat“ für den Game Boy, „Dungeon Master“ für Super NES und „Bazooka Blitzkrieg“ für SNES mit „Scope“. Spart schonmal was zusammen, Freunde!

OCEAN



Womit sich die Company aus Manchester immer beschäftigt, sind Spielumsetzungen von Filmlicenzen.

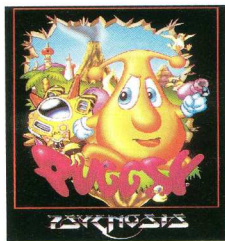
Nach Cool World und Letal Weapon läuft derzeit mit Hochdruck die Produktion an Steven

Spielbergs Dinosaurier-Kino-Reißer „Jurassic Park“ für alle Nintendo-Systeme

(werft mal Euren geschulten Blick auf die Seiten 22 ff.). Danach geht's weiter mit „Dennis The Menace“, ebenfalls als Rundumschlag für Game Boy, Super NES und NES. Immer noch in Arbeit: das kleine verfressene Eichhorn „Mr. Nutz“ für Super NES, ein weiteres Knuddeltier für Euren persönlichen Spiele-Zoo.

PSYGNOSIS

Leider nur ein Titel ist vorerst von Psygnosis zu erwarten. „Puggsy“ (SNES) geht zu 100% als Jump&Run der eher niedlichen Sorte durch - ein Veröffentlichungstermin steht allerdings noch nicht fest.



Puggsy SNES

SONY IMAGESOFT

Auf einem kleinen System fängt an, was - Sony kennt man schließlich - in kurzer Zeit einen beträchtlichen Marktanteil erobern soll. Sonys erster Release findet auf dem Game Boy statt, wenn nämlich im September Steinzeit-Springer und -Renner „Chuck Rock“ auf uns losgelassen wird.

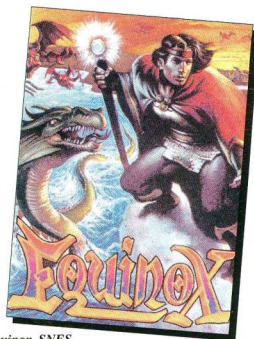
Zum gleichen Zeitpunkt findet einer der Herren der Finsternis seinen Weg auf dem NES zu uns. „Bram Stoker's Dracula“ (SNES und GB im Oktober) gibt sich die Ehre und uns hoffentlich spielerische Freude.

Im Oktober kommen die in letzter Zeit gut versorgten Rollenspieler auf ihre Kosten, wenn nämlich „Equinox“ (SNES) seine Dungeons für alle Spieler öffnet.

Action im Stile von „Castlevania“ oder „Ghouls 'n' Ghosts“ bringt im November „Firehawk“ (SNES), welches auch (zumindest in den USA) als Comic erscheint.

Nochmal Game Boy im November: „Gear Works“ soll Eure kleinen grauen Zellen zum Kochen bringen. Viele kleine Zahnräder drehen sich miteinander, gegeneinander, ineinander etc.

Stallone-Fans aufgepaßt! Der „Cliffhanger“



Equinox SNES

SNES

1 Spieler

Seta

Preis DM 120

Achtung, Ihr F-Zero-Veteranen und altgediente Formel-1-Fahrer! Dank Seta dürft Ihr Euren verstaubten Bleifuß endlich wieder auspacken und in drei Motorsport-Klassen mächtig auf die Tube drücken.



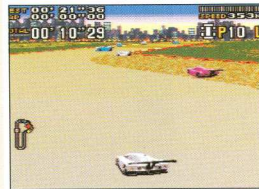
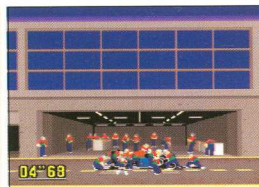
Vor dem Rennen können einige Veränderungen am Flitzer vorgenommen werden.

Wer zu häufig crashed, muß die Schäden in der Box beheben lassen.



Auf acht Strecken muß in der Gruppe C und Formel 3000 gesiegt werden, um in die Formel 1 vorzustoßen.

Scharfe S-Kurven gehören bei Exhaust Heat II natürlich auch dazu.



EXHAUST



Heiße Kopf-an-Kopf-Rennen gehören zur Tagesordnung – leider nur gegen den Computer.

Es war wahrscheinlich schon immer Ever Traum, wenigstens einmal ganz oben auf dem Treppchen zu stehen – rechts von Euch Nigel Mansell und links Michael Schumacher. Mit Setas (nicht Segas!) Fortsetzung zum absolut schwachen Exhaust Heat wird Euch dies nun ermöglicht. Allerdings ist es ein beschwerlicher Weg,

RASANT
Flinke Grafik, 25 Konkurrenten, drei Klassen, Wagen können aufgemotzt werden, Batterie.

bis Ihr Euch mit dem Formel 1-Profis der Saison '92 messen dürft. Bevor dies nämlich soweit ist, müßt Ihr zunächst in der Gruppe C beweisen, was in Euch steckt. Konkret heißt dies, daß erst acht Rennen

Benetton Ford besteigen, geht's fortan um die Formel-1-Weltmeisterschaft, deren Schauplatz auf die originalen Rennstrecken verlegt wird. Es wird also nicht wie in den anderen Klassen über fiktive, sondern über 'echte' internationale Strecken



Links seht Ihr den hübschen Benetton-Flitzer, den auch unser Michael Schumacher in der Formel 1 führt...



... aber auch andere PS-Boliden, wie beispielsweise der aus dem Footwork-Rennstall, stehen zur Wahl.

auf verschiedenen Strecken gefahren werden müssen, und zwar so lange, bis alle als Sieger verlassen wurden. Doch damit nicht genug, anschließend wartet noch die Formel 3000, für die dasselbe wie für Gruppe C gilt. Allerdings gibt's acht neue Kurse, und die Fahrzeuge sind ein wenig schneller. Dürft Ihr dann endlich voller Stolz beispielsweise einen 'echten'

geheizt.

Wie im echten Rennzirkus, dreht sich auch bei „Exhaust Heat II“ alles um das liebe Geld. Je besser Ihr Euch platzieren könnt, um so mehr Bares dürft Ihr auch einheimsen. Davon kann's gar nicht genug geben, denn solche PS-Boliden müssen mit dem Zahn der Zeit gehen, sprich: stets ein wenig mehr getuned werden, wenn sie konkurrenzfähig bleiben wollen. So dürfen in der Gruppe C neue Reifen, Motoren, Front- und Heckspoiler dazugekauft werden. In der Formel 3000 kommen noch Bremsen und in der obersten Klasse gar verschiedene Radaufhängungen hinzu. Für die Besorgung dieser Teile bzw. für deren Erstellung zeichnet übrigens ein Laborant verantwortlich, der eine gewisse Zeit benötigt, um die Sachen fertigzustellen. Und für noch etwas ist Geld von wesentlicher Rolle: für die Startgebühr. Bis auf den ersten Kurs der beiden unteren Klassen muß nämlich ein Entgelt für die Teilnahme an jedem Rennen entrichtet werden. Solltet



Von der Gruppe C bis zur Formel 1

Wer in der Gruppe C erfolgreich war und auch in der Formel 3000 der Konkurrenz zeigte, was 'ne Harke ist...



... der darf sich schließlich und letztendlich in der Formel 1 beweisen.

Ihr einmal zuwenig Geld besitzen, um dieses zu begleichen, müßt ihr eben nochmals ein paar Runden auf 'ner anderen Strecke drehen.

Grafisch präsentiert sich das Rennspektakel in altbewährter F-Zero-Manier. Das heißt,

dies der Motivation, welche durchweg ganz oben angesiedelt ist, keinen Abbruch. Exhaust Heat II macht einfach irre viel Spaß. Zwar kann die Grafik nicht mehr so begeistern wie damals, als F-Zero auf den Markt kam, doch dafür bietet Setas Programm wesentlich mehr Abwechslung.

Techno-Rhythmen verwöhnen während der Zwischengrafiken eure Ohren. Auf den Kursegibt's dann Motorgebrumme pur. Erfreulicherweise können drei Spielstände abgespeichert werden, und die drei Bestzeiten einer jeden Strecke werden ebenfalls nebst eurem Namen gesichert. Bedauerlich ist hingegen, daß alle Autos mit Automatik-Getriebe ausgestattet sind und nur ein Spieler am Rennen teilnehmen darf. Ein horizontal gesplitteter Screen wäre sehr wünschenswert gewesen. Dies sind aber auch – abgesehen von der Tatsache, daß die Autos nahezu unverwundlich sind und ein wenig mehr Realitätsnähe nicht geschadet hätte –

die Geschwindigkeit ist enorm. Allerdings ruckeln die Autos der insgesamt 25 Konkurrenten ein wenig, wenn sie gezoomt werden oder mehr als fünf gleichzeitig auf dem Screen sind. Schade zwar, doch tut

die einzig schwachen Punkte. Wer unkomplizierte, rasante Rennspiele und speziell F-Zero liebt, der wird Exhaust Heat II – das voraussichtlich nie offiziell in Deutschland erscheinen wird – vergetten.

H.-J.
Amann

LAHM
Nur für einen Spieler, keine Handschaltung möglich, Autos ruckeln beim Vergrößern und Verkleinern.

HEAT

Exhaust Heat 2

Grafik



Superschnell zischt die Strecke an Euch vorbei. Schade nur, daß die gegnerischen Wagen beim Zoomen ein wenig ruckeln.

Sound



Wer auf Techno steht, findet sicherlich Gefallen am Sound. Die Motorengeräusche sind ordentlich.

Gameplay



Die Idee mit den drei Klassen und den erwerbaren, leistungsfähigeren Fahrzeugteilen sorgt für reichlich Abwechslung.

Dauerspaß



Man hat schon eine Weile zu knabbern, bis man ganz oben steht. Mindestens bis dahin ist die Motivation enorm hoch.

TOTALI - CHECK

Genre Sport
Levels
Schwierigkeitsgrad ... mittel
Continues keine
Erscheini Japan-Import
Muster Wolf Soft

FAZIT
1-

Ihr wollt Spiele kaufen
oder verkaufen?

030/7 81 15 36

Gleich anrufen und
Gratisinfo anfordern

TVGAMES

ist
Euer
Partner!

Schickt Eure durchgespielten
Master, MEGA oder Super NES Module

an

Achtung Berliner!

TVGAMES
Grunewaldstr. 81
10823 Berlin

Besucht unseren Laden – Hier könnt Ihr auch leihen!

Wedding, Brüsseler Str. 19 • 4 53 22 73 * Mo–Sa 12–20 Uhr

SNES**1-2 Spieler****Storm****Preis DM 120**

**Würdest Du gerne
ein Troddler sein? In
der Birne nichts als
Stroh und gestran-
det in einer fremden
Welt voller tödlicher
Hinterhalte...**



**Krieg oder Frieden? Ihr
müßt entscheiden!**

**Denkt immer daran:
Troddlers sind sehr
empfindlich.**

TRODDLERS

Wie Ihr seht, ist so ein Dasein wirklich kein Vergnügen. Noch viel schlimmer ist es aber, auf einen ganzen Stamm dieser Viecher aufpassen zu müssen. Hokus und Pokus werden das ohne zu zögern gerne bestätigen, denn nachdem durch die Unachtsamkeit dieser beiden Zauberlehrlinge ein komplettes Troddlers-Volk entkommen konnte, hat ihr Meister Divinus die beiden zur Kleintierjagd verdonnert.

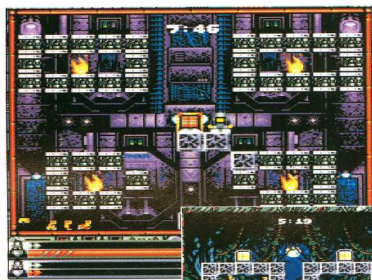
Aus ihren Eingängen (die Zahl schwankt von Level zu Level) hopsen die Winzlinge ins Freie und beginnen ihre gefährliche Reise zum Ausgangstor. Ohne fremde Hil-

fe werden sie dieses allerdings nicht lebend erreichen, denn unsere Schützlinge lassen sich in ihrer Wanderung durch nichts beirren und latschen stur geradeaus. Diesem Prinzip bleiben sie selbst dann treu, wenn sie auf eine Mauer treffen.

Dann nämlich laufen sie an dieser hoch, als hätten sie Patten an den Schuhen. Notfalls latscht so ein Troddler sogar kopfüber die Decke entlang. Leider hat irgend ein böser Zeit-

genosse die Räume mit allerlei Fallen gespickt, die kurzen Prozeß mit Euren Schützlingen machen. Dennoch denken diese gar nicht daran, umzudrehen. Hoff-

▲ ▲ ▲ ▲
„MEGA-MAGIE“
Im großen und ganzen
gelungene Variation des
Lemmings-Themas: Viele
Level, netter Sound.



**Ein Troddler kommt
selten allein!**

**Die Blöcke sind
wertvolles Baumaterial.**

Auf, auf, zur fröhlichen Troddler-Jagd

Helft den armen Wichten auf ihrer gefährlichen Reise nach Hause!

*Obwohl Eure Schützlinge nicht so
zahlreich auftauchen wie die
Lemmings, wird Euch dennoch keine
ruhige Minute gegönnt!*



**Im Zweispieler-Modus zählt
Teamgeist ... meistens jedenfalls**

nungslose Fälle? Keine Überlebenschance? Abhaken? Vergessen?

Nicht doch, denn Hokus und Pokus (Ihr seid gemeint!) eilen schon zur Rettung. Die beiden Magie-Azubis können nicht nur laufen und springen (in einer Welt voller Plattformen sicherlich ganz praktisch), sondern natürlich auch ein wenig zaubern. Leider beschränkt sich deren Fähigkeit darauf, nahegelegene Steinblöcke in Luft aufzulösen. Jeder Quader, den Ihr auf diese Weise auflöst, wird einem Konto gutgeschrieben. Natürlich könnt ihr die Steine auch wieder 'abheben' und an einem anderen Platz zum Vorschein bringen.

Was nützt Euch das? Ganz einfach: Mit Hilfe dieser Künste könnt Ihr Brücken und Laufstege erschaffen, über welche die Troddlers in Sicherheit marschieren. Durch den Massenansturm der zierlichen Wesen

artet die Befreiungsaktion natürlich zeitweise ganz schön in Hektik aus. Das knappe Zeitlimit trägt ebenfalls nicht zur Ruhe bei. Außerdem müßt Ihr mitunter auch noch einige verstreut herumliegende Diamanten auf sammeln, um den Level erfolgreich abzuschließen. Bereits im Solo-Modus habt Ihr ganz schön was zu tun. Richtig chaotisch wird es aber erst im "Duett" mit einem anderen Spieler. Ganz wie im richtigen Leben müßt Ihr

„FAULER ZAUBER“
Hauptschwäche: Ein Zauberspruch ist zu wenig. Lemmings spielt sich abwechslungsreicher.

diese Art und Weise werdet Ihr auch die bösartigen Zombies (Lieblingsspeise: roher Troddler!) los. Satte 175 Levels bietet das Modul, von denen Ihr 100 im Alleingang und die restlichen 75 im Zweispieler-Modus angehen könnt. Der Schwierigkeitsgrad steigt

schen um die Ecke zu bringen. Das geht am schnellsten, wenn Ihr einfach die gegnerischen Tierchen mit einem massiven Steinblock zer... (den Rest könnt Ihr Euch wohl denken). Auf diese Weise werdet Ihr auch die bösartigen Zombies (Lieblingsspeise: roher Troddler!) los. Satte 175 Levels bietet das Modul, von denen Ihr 100 im Alleingang und die restlichen 75 im Zweispieler-Modus angehen könnt. Der Schwierigkeitsgrad steigt

Fehler bedeutet jetzt mitunter das Aus. Obwohl die Storm-Programmierer ganz schön bei Lemmings geklaut haben, ist Troddlers ein nettes Strategie- und Tüftel-Game, das besonders mit zwei Spielern wirklich Spaß macht. Die Grafik und der Sound haben indes ihre Schwächen, was aber bei Spielen dieses Genres schon mal zu verzeihen ist.

Martin Klugkist



In einigen Levels könnt Ihr wertvolle Diamanten absahnen.



Achtet immer auf die Zeit! Jede vergeudete Sekunde kann am Ende fehlen.

entscheiden, ob Ihr Euch helfen oder das Leben schwer machen wollt. Im letzteren Fall geht's vor allem darum, die eigenen Troddlers in Sicherheit und die gegneri-

im Laufe des Games kontinuierlich an. Die ersten Missionen werdet Ihr noch mit links schaffen. Aber spätestens ab Level 50 geht's ganz schön hart zur Sache. Ein

Troddlers

Grafik



Schön abwechslungsreich, aber manchmal fehlt die Farbenvielfalt, die Animation wirkt etwas lieblos.

Sound



Es gibt viele hübsche Melodien, die zwar keine Ohrwurmqualitäten haben, aber dennoch ganz nett klingen.

Gameplay



Das Spiel bietet eine ansprechende Mischung aus viel Strategie und einer Prise Action. Zu zweit wirklich funny.

Dauerspaß



175 verschiedene Levels sollten eigentlich reichen, um Euch einige Wochen auf Trab zu halten.

TOTAL! - CHECK

Genre Strategie
Levels 175
Schwierigkeitsgrad ... steigt linear
Continues per Patwort
Erhältlich ab sofort
unterstützt Maus



Heiße Spiele für die Sommerzeit!



Super Mario All Stars 94,-

Super Nintendo

SN Power Station	199,-
Score Master (Orig.Joyst.)	94,-
Top Fighter	139,-
(Total 7/93 Note:1)	
ASCII Pad	49,-
Bubsy	124,-
Starwing	119,-
Road Runner	119,-
Royal Rumble	139,-
Alien 3	129,-
Cybernator	129,-
First Samurai	129,-
Batman Returns	a.A.
Tom & Jerry	109,-
Twin Bee	a.A.
Fatal Fury	129,-
Congo's Caper	a.A.
Popolous	119,-
Power Monger	119,-
B.O.B.	119,-
Super Star Wars	109,-

Unsere Monatsknüller für Super Nes:

Super Soccer, Super Tennis, F-Zero, Zelda 3, Harley's Adv., Super Ghouls'n Ghost, Super R-Type je 79,-
Sonderpreise nur solange Vorrat reicht.

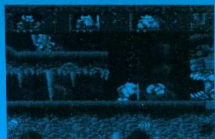
W. League Basketball 89,-
J. Connors Tennis 119,-

NES

NES mit 3 Spielen	149,-
NES fast alle Spiele	59,-
nur solange Vorrat reicht.	
Darkwing Duck	a.A.
Tiny Toon Wacky Land	a.A.
Star Trek	119,-
Pirates	89,-

Game Boy

Game Boy mit Batt.	99,-
Batterieset 2 mit Netz.	69,-
Darkwing Duck	69,-
Asterix	69,-
Alfred Chicken	69,-
Popolous	69,-
Kid Dracula	69,-
Kirby's Dreamland	69,-



The Lost Vikings 124,-

Mystic Quest dt. Texte	59,-
Super Mario Land 2	59,-

Täglich Neuheiten

ab 3 Artikel portofrei
"und das bei unserem bekannt schnellen Service"

Theo KRAENZ
VERSAND

& LADEN

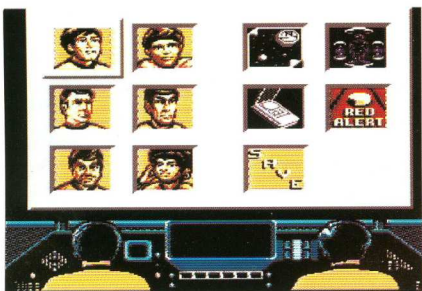
BTX unter "Kranz Versand"

FORDERN SIE UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN GEGEN FRANKFURT (DM 3,-) UND ADRESSIERTE RÜCKSCHLAG AN: VERSAND PER NN (DM 8,-) (NUR BÜROSCHECKS) (DM 4,-) VERSAND UND LADEN, PRESIDENTEN, ADRESSEN VORBEHALTEN, UPS DM 10,-, Porto Ausland DM 18,- a.A. - AUF ANFRAGE BROCHURENTERMIN STUND UND ZUM ZEITPUNKT DES DRUCKENDS (WART FOLG)

Juliuspromenade 11 97070 Würzburg Telefon (09 31) 57 16 01 oder 06

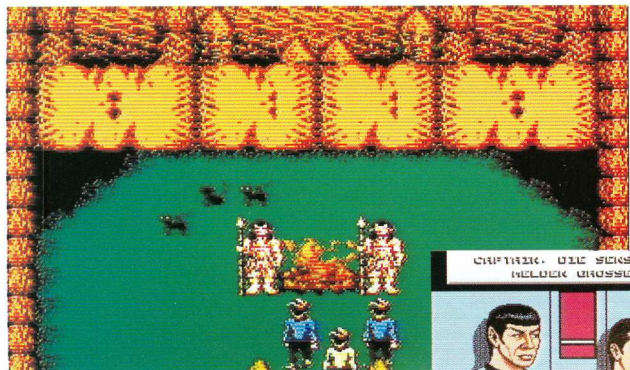
NES**1 Spieler****Konami****Preis DM 90**

Die Crew steht
Euch mit Rat und
Tat zur Seite.



STAR TREK

Seit mehr als einem Vierteljahrhundert ist das stolze Raumschiff Enterprise nun unterwegs – stets auf der Suche nach unbekannten Zivilisationen und fremden Welten. Diesmal versetzt es die Crew in die Vergangenheit der Videospielhistorie.



'To boldly go...'! Ein neuer Tag, eine neue fremde Welt zu begehen.

Ein schwarzer Tag für die Besatzung der USS Enterprise: nicht nur, daß sie durch eine mysteriöse Kraft an das andere Ende der Galaxis katapultiert wurde, nein, die kraftspendenden Dillithium-kristalle haben es nicht unbeschadet überstanden. Als Trekkie werdet Ihr natürlich der Crew bei ihrer Suche nach geeignetem Ersatz für die zerstörten Klunker helfen. Ihr übernehmt - dreimal dürft Ihr nicht raten - die Rolle Captain Kirks. Der wichtigste Schauplatz ist natürlich die Brücke. Per Menü könnt Ihr dort die diversen Offiziere nach Neuigkeiten befragen. So informiert Euch Scotty über den Zustand der Maschine, und Mr. Spock hält wissenschaftliche Vorträge. Der Rest der Enterprise-Truppe ist natürlich auch mit von der Partie. Oder könntet Ihr Euch vorstellen, ohne Uhura, Chekov oder Sulu in die Tiefen des Raums vorzustoßen? Sobald das Raum-

schiff den Orbit eines Planeten erreicht hat, könnt Ihr natürlich auf die Oberfläche runterbeamen. Dort angekommen blickt man von schräg oben auf das Landungsteam. Während Kirk die Vorhut bildet, trotten zwei weitere Besatzungsmitglieder hinter ihm her. Die Zusammensetzung des Teams könnt Ihr nach den jeweiligen Erfordernissen verändern. Zur Wahl stehen neben Pille & Co. auch Geologen und sogar Scharfschützen (Merke: Nicht alle Aliens sind friedfertig!). Neben guten Führungs-

qualitäten braucht ein Captain der Sternenflotte auch ein ganze Menge geölter Himzellen. So werdet Ihr schon bald auf einen liegegebliebenen Roboter stoßen, der mangels Power Eurem Trupp den Weg

versperrt. Weiter geht es erst, wenn Kirk eine passende Energiequelle gefunden hat. Für die Möglichkeiten des NES hat Konami „Star Trek“ ganz passabel umgesetzt. Unsere Helden und ihre Kontrahenten wurden ganz ansehnlich animiert. Die Welten, die erkundet werden müssen, sind ziemlich groß und abwechslungsreich. Dennoch hat die Sache einen kleinen und einen großen Haken. Der kleine: abschnittsweise spielt sich's ganz schön träge. Manchmal dauern Fußmärsche mehrere Minuten, ohne daß etwas passiert. Wenn aber Feinde auftauchen, und das ist der zweite Haken, habt Ihr oft keine Chance, die Schlacht heil zu überstehen. Unterm Strich ist Star Trek deutlich über dem Durchschnitt, ohne wirklich gut zu sein.

Martin Klugkist



Auch die gute alte TV-Fahrstuhl-Szene hat ihren Weg ins NES gefunden.

Star Trek

Grafik

Gute Animation und verhältnismäßig farbenprächtige Backgrounds. Nutzt das NES gut aus!

Sound

Vom Original Star-Trek-Sound ist nicht viel übrig geblieben. Dieses Gedudel klingt wie 'Schweine im Weltall'!

Gameplay

Die Levels sind ziemlich groß und bieten einige nette Rätsel. Leider sind viele Aliens schwer zu besiegen.

Dauerspaß

Das Weltall ruft! Es werden einige Wochen vergehen, bis Ihr die Endsequenz seht.

TOTAL! - CHECK

Genre Adventure/Action
Levels 1
Schwierigkeitsgrad mittel/hoch
Continues per PadWort
Erhältlich ab sofort
Hersteller

FAZIT
3

Die Amis kommen: Obwohl sich Baseball noch immer nicht in die Sportlerherzen der Deutschen eingeschlichen hat, bringt Mindscape jetzt eine Simulation der Sportart fürs deutsche Super-Nintendo heraus.



Bälle-Hatz auf dem Baseball-Platz. Das Werfen übernimmt das SNES.

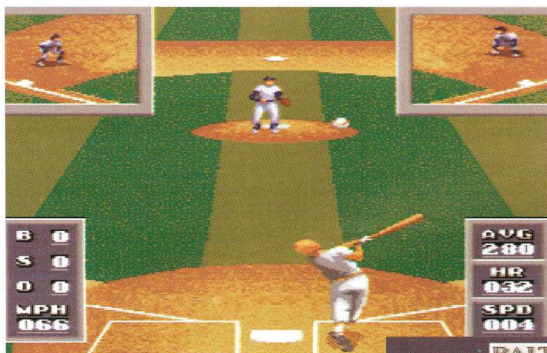
SNES

1 Spieler

Mindscape

Preis DM 120

CAL RIPKEN JR. BASEBALL



Schlag auf Schlag: Per Button- und Joypaddruck kann der Ball angeschnitten werden.

Auf der Weltkarte sucht Ihr Euch ein Team aus.



wird aus der klassischen 3D-Perspektive, direkt hinter dem Schlagmann ausgehend, gezeigt. Ist der Ball dann in der Luft, wird auf eine Übersicht des Stadions umgeblendet. Hier steuert Ihr die überall auf dem Feld stehenden Fänger. Sie sollten den Ball möglichst schnell in die Hände bekommen, um möglichst viele Läufer der gegnerischen Mannschaft aus dem Spiel zu werfen. Garniert sind die In-Game-

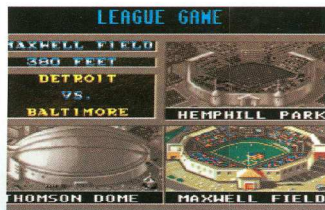
Sequenzen mit Spielstandsanzeigen und kleinen Statistiken zwischen den einzelnen Spielrunden.

Baseball-Spiele leben auf den 16-Bit-Konsolen von Ihrer Präsentation. Hier schneidet Cal Ripken schlecht ab. Grafisch fühlt man sicher an ein NES-Produkt erinnert, von Effekten wie Mode 7 keine Spur. Auch beim Sound sieht es trotz einiger Sprachsamples recht düster aus.

Hauptmanko sind aber ganz klar die zu geringen Beeinflussungsmöglichkeiten der Spieler. Beim Schlagen kann der Ball angeschnitten werden, die Fänger auf

dem Feld werfen sich die Bälle aber praktisch von selbst zu. Spieltiefe wird nach nicht einmal über Statistik und Menüs angedeutet. Baseball-Fans werden enttäuscht sein und die Feinheiten der Sportart schmerzlich vermissen. Solltet Ihr an einer guten Baseball-Simulation interessiert sein, wartet lieber auf andere Versionen.

Julian Eggebrecht



Drei der größten amerikanischen Stadien stehen zur Wahl - andere Baseball-Spiele bieten mehr.

Treten hierzulande die meisten Sportfans Bälle über einen Rasenplatz, können die Amerikaner dem Fußball-Vergnügen wenig abgewinnen. In den USA sind ganz andere Sportarten populär. Klar auf Platz eins rangiert American Football, gefolgt von Baseball. Da sich Sportspezialist Electronic Arts auf dem Super Nintendo nicht gerade mit rühmlichen Produkten hervortut, springen jetzt nach und nach andere Firmen in die Bresche. Mindscape greift jetzt unter anderen zum Baseball-Schläger.

Vordem eigentlichen Spiel, das nach dem Baseballsuperstar Cal Ripken Jr. benannt ist, könnt Ihr auf einer USA-Karte Euer bevorzugtes Team und das Stadion, in dem Ihr spielen wollt, aussuchen. Zur

AUSRÜSTER
Das SNES im Dornröschenschlaf. Keine Spur von Mode 7 oder anderen Effekten

HOMERUNS
Die wenigen vorhandenen Möglichkeiten sind ganz gut spielbar

Wahl steht auch der Spielmodus: Entweder könnt Ihr in einem leeren Stadion Trainingsrunden absolvieren, oder gleich gegen die Spitzenteams der USA in einer kompletten Saison antreten.

Im Spiel werden die Aktionen Eures Schlägers, Werfers und der auf dem Feld verteilten Fänger in zwei Phasen dargestellt. Die erste Phase, das Werfen und Schlagen,

Cal Ripken jr.

Grafik



Mindscape's Grafiker lernen's nicht. Angesichts der krassem Schlichtheit der Grafiken meint man, ein NES vor sich zu haben.

Sound



Wären da nicht ein paar digitalisierte Spracheffekte, könnten man meinen, das SNES ist kaputt.

Gameplay



Sind ganz erträglich spielbar - man vermisst allerdings schmerzhaft Details und Spielfeinheiten

Dauerspaß



"Dank" der äußerst schlichten Präsentation und der wenigen Details ist der Baseball-Fan schnell gelangweilt

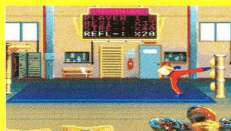
TOTAL! - CHECK

Genre Sportspiel
Levels
Schwierigkeitsgrad ... mittel
Continues
Erhältlich ab Juli '93

FAZIT
4+

SNES**1-2 Spieler****Loricel****Preis DM 120****Van Damme für Jedermann**

Gipfelstürmer: Am Ende bekommt Ihr diesen schneidigen Gürtel verliehen.



Ohne Fleiß kein Preis: Im Trainingsraum werden die Reflexe verbessert.



Wilderisch: Im Menü werden die Daten der Gegner eingestellt.

BEST OF THE BEST



Seit Street Fighter II sind Prügelspiele in aller Munde – und in den meisten Modulschächten. Aus Frankreich kommt jetzt das erste Kickbox-Spiel.

of the Best“ das genaue Gegenteil zu sein. Auch die anderen Teile des Spiels überzeugen nicht allzusehr: Zwar sind die Grafiken und Animationen ganz nett, spätestens beim Sound ist es mit der Kompositions- und Programmierkunst der Franzosen nicht mehr allzusehr her.

Da auch Details wie das Training nicht zum Spielspaß beitragen, sollten selbst hartnäckige Fans des Kickboxens sich den Kauf überlegen. Street Fighter II und die demnächst erscheinende Turboedition des Megahits sind auch weiterhin die erste Wahl, wenn's ums Prügeln geht.

Julian Eggebrecht

Action-Star Jean Claude Van Damme hat hierzulande viele Fans. Van Damme startete seine Karriere vor einigen Jahren mit dem Streifen 'Bloodsport'. Der Inhalt des martialischen Gemetzels beschränkte sich auf diverse Kämpfe im Rahmen der Kickboxing-Weltmeisterschaft. Trotz des recht dumpf-dämlichen Charakters des Films erfreut er sich bei Prügel-Fans bis heute wegen der gut in Szene gesetzten Kampfszenen großer Beliebtheit.

Dieses Erfolges besann sich wohl auch die französische Softwarefirma Loricel, die auf die Idee kam, sich vom Prügelmarkt eine Scheibe abzuschneiden. Auf der Suche nach einer innovativen Form des Sich-verkloppens kamen ihre Designer auf den relativ unbekannten Kickbox-Sport. Kickboxen ist eine brutale



Atraktive Lückenfüller: Das Pausenmädchen kündigt die nächste Runde an.

Dem eigentlichen Turnierkampf gehen lange Tage im Trainingsraum voraus: Dort könnt Ihr Aggressionen an Sandsäcken abbauen, Eure Reflexe für den kommenden Kampf verbessern und die Kickboxbewegungen in Ruhe ausprobieren.

Tretet Ihr dann im Turnier an, lassen sich verschiedene Kämpfer im Titelménü aussuchen. Vor dem Kampf wird von einer blonden Schönheit die Rundenzahl 'angesagt' – dann geht's auf in den Ring.

Leider ist der wichtigste Teil des Spiels, der Kampf an sich, überhaupt nicht gelungen. Was nützt die tollste, ungewöhnlichste Variation des Prügelns, wenn die Kämpfer viel zu wenig Bewegungen haben und, was noch viel schlimmer ist, die Steuerung extrem schwammig reagiert. Die extrem ungenau ansprechende Steuerung ist es dann auch, die dem Spieler schnell die Freude am Kickboxen verdirbt. Glänzt ein 'Street Fighter II' durch das perfekte und sofortige Reagieren der Kämpfer auf jede kleine Bewegung des Pads, scheint „Best



Plattgemacht: Am Boden werdet Ihr vom Schiedsrichter ausgezählt.

Best of the Best

Grafik



Die Bilderpracht wird den Möglichkeiten des Super Nintendo nicht ganz gerecht. Einige der Animationen sind aber gut gelungen.

Sound



Spielerische Musiken und schlechte Soundeffekte tragen zum Spielspaß nicht gerade bei.

Gameplay



Die schwammige und ungenau reagierende Steuerung verdirbt viel vom Potential des Spiels. Viel zu wenig Schlagarten.

Dauerspaß



Nicht zu vergleichen mit den Perlen des Genres. Man hat schnell alles vom Spiel gesehen – Langeweile macht sich breit.

TOTAL! - CHECK

Genre Action/Sport
Levels keine
Schwierigkeitsgrad ... mittel
Continues ja
Erhältlich Juni '93

FAZIT
4+

CHAMPIONS
Ungewöhnliches Thema im ansonsten völlig überfüllten Prügelgenre,...

FLACHGÄNGER
...das leider ganz und gar schludrig in Szene gesetzt wurde. Nur für echte Kickbox-Fanatiker.

und sehr viel gefährlichere Version des klassischen Karate. Fernöstliche Kämpfer vermischen die bekannten Karate-Techniken mit Elementen anderer Kampfsportarten und des Boxens – schon war Kickboxen geboren. In Loricels Version kämpft Ihr in einem Boxing vor Publikum.



BACKUP - SYSTEME VOM SPEZIALISTEN

TEL.: 089/4802913



Wir bieten Euch die besten Systeme für Sicherheitskopien, die es derzeit gibt.

Für Megadrive & Super Nintendo

Alle Systeme haben Slow Mode, Speicherfunktion, eingebautes 3,5" Laufwerk, 16 Mbit Speicher (erweiterbar bis 32 Mbit) Erweiterungsmöglichkeiten für zukünftige Spiele.

M G H, Magic Game Hunter - das universelle Gerät für SNES und Megadrive, einfaches Umstecken eines Adapters ermöglicht Sicherheitskopien von Megadrive und Super Nintendo Spielen. Inkl. Saver Cartridge, Highrom Adapter, Slotverlängerung etc..

Super Magicom, Hyper Drive 6, Pro Fighter - Für Super Nintendo

Weitere Backup Systeme erhalten Sie auf Anfrage. Die Preise nennen wir Ihnen gerne telefonisch.

GNADENLOS Tel.: 089/4802913

MEGADRIVE

CD ROM, Euro Version

mit Spielen **599,90**

CD ROM, US Version

mit Spielen &

CDX Adapter **599,90**

Action Replay Pro **99,90**

Mega Adapter **39,90**

CDX Adapter **39,90**

Arcade Power Stick **79,90**

Joypad m. Dauerf. **19,90**

Abrah. Battlet. dt. **49,90**

Alien III dt. **89,90**

Alienstorm **39,90**

Ariel dt. **79,90**

Atomic Robokid jp. **39,90**

Bad Omen jp. **39,90**

Batman Ret. J. dt. **89,90**

Bonanza Bros. jp. **39,90**

Bubby **99,90**

Cadash jp. **39,90**

California Game dt. **79,90**

Carmen Sandiego **39,90**

Cool Spot dt. **99,90**

Crowdown jp. **39,90**

Crueball us. **59,90**

Dahna **39,90**

Dangerous Seed **39,90**

David Robinson **39,90**

Deadly Moves us. **99,90**

Desert Strike us. **79,90**

EX Mutants dt. **89,90**

F 1 Hero **49,90**

Fantasy Zone dt. **79,90**

Fatal Fury dt. **89,90**

Final Blow **39,90**

Fire Mustang **39,90**

Fire Shark **39,90**

Flashback dt. **99,90**

Galaxy Force dt. **49,90**

Granada jp. **39,90**

Greenodog jp. **39,90**

Ghostbusters us. **49,90**

Global Gladiator dt. **99,90**

Golden Axe III **99,90**

Gynoug **39,90**

Humans us. **99,90**

Heavy Unit **39,90**

HELLfire **39,90**

Jewel Master **39,90**

Joe Montana 3 dt. **89,90**

John Madd. 92 us. **49,90**

John Madd. 93 us. **79,90**

Jordan vs Bird **39,90**

Kageki **39,90**

Kick Off dt. **89,90**

King of the Hill **39,90**

King of the Hill **39,90**

King of the Hill **39,90**

King of the Hill **39,90**

King of the Hill **39,90**

King of the Hill **39,90**

King of the Hill **39,90**

King of the Hill **39,90**

King of the Hill **39,90**

King of the Hill **39,90**

King of the Hill **39,90**

King of the Hill **39,90**

King of the Hill **39,90**

King of the Hill **39,90**

King of the Hill **39,90**

King of the Hill **39,90**

King of the Hill **39,90**

King of the Hill **39,90**

King of the Hill **39,90**

King of the Hill **39,90**

King of the Hill **39,90**

King of the Hill **39,90**

King of the Hill **39,90**

King of the Hill **39,90**

King of the Hill **39,90**

King of the Hill **39,90**

King of the Hill **39,90**

King of the Hill **39,90**

King of the Hill **39,90**

King of the Hill **39,90**

King of the Hill **39,90**

King of the Hill **39,90**

King of the Hill **39,90**

King of the Hill **39,90**

King of the Hill **39,90**

King of the Hill **39,90**

King of the Hill **39,90**

King of the Hill **39,90**

King of the Hill **39,90**

King of the Hill **39,90**

King of the Hill **39,90**

King of the Hill **39,90**

King of the Hill **39,90**

King of the Hill **39,90**

King of the Hill **39,90**

King of the Hill **39,90**

King of the Hill **39,90**

King of the Hill **39,90**

King of the Hill **39,90**

King of the Hill **39,90**

King of the Hill **39,90**

King of the Hill **39,90**

King of the Hill **39,90**

King of the Hill **39,90**

King of the Hill **39,90**

Quackshot **39,90**

Rolo Rescue us. **69,90**

Shadow Beast dt. **89,90**

Shadowrun **109,90**

Shining Force **129,90**

Sonic II **69,90**

Spellthunder II dt. **39,90**

Summer Chili dt. **79,90**

Sunset Raiders dt. **79,90**

Sword of Sodan **29,90**

T 2 Arcade dt. **49,90**

Tiny Toons dt. **99,90**

Turbo Outrun dt. **49,90**

Wonderboy **39,90**

ZeroWings **39,90**

MEGA CD SPIELE

Afterburner III **89,90**

Batman's Return **119,90**

Chuck Rock **119,90**

Cool Spot **129,90**

Dune **129,90**

Earnest Evans **59,90**

Final Fight **119,90**

Funky Horror Band **39,90**

Heavy Nova **59,90**

Hook **119,90**

Dungeon Master **159,90**

Family Dog us. **129,90**

Indian Jones **119,90**

Jaguar XJ 220 **119,90**

Kris Kross **109,90**

Prince of Persia **89,90**

Out of World **129,90**

Sewer Shark **109,90**

Sei Faace **79,90**

Thunderstorm FX **89,90**

Time Gate **119,90**

SUPER NINTENDO

Action Replay Pro **99,90**

Universaladapter **39,90**

Joypad/Dauerfeuer **39,90**

Addam Fam. II us. **109,90**

Axelay jp. **79,90**

Battletoads **129,90**

Batman's Ret. us. **129,90**

Blaster **119,90**

Bombman jp/us **139,90**

Bubsy us. **129,90**

Bulls vs Blazers **99,90**

Cacoma Knight **109,90**

Camelry jp. **59,90**

Claymats **129,90**

Cool Spot **129,90**

Waldo Search **129,90**

Waldo Search **129,90**

Waldo Search **129,90**

Waldo Search **129,90**

Waldo Search **129,90**

Waldo Search **129,90**

Waldo Search **129,90**

Waldo Search **129,90**

Waldo Search **129,90**

Waldo Search **129,90**

Waldo Search **129,90**

Waldo Search **129,90**

Waldo Search **129,90**

Waldo Search **129,90**

Waldo Search **129,90**

Waldo Search **129,90**

Waldo Search **129,90**

Waldo Search **129,90**

Waldo Search **129,90**

Waldo Search **129,90**

Waldo Search **129,90**

Waldo Search **129,90**

Waldo Search **129,90**

Waldo Search **129,90**

Waldo Search **129,90**

Waldo Search **129,90**

Waldo Search **129,90**

Waldo Search **129,90**

Waldo Search **129,90**

Waldo Search **129,90**

Waldo Search **129,90**

Waldo Search **129,90**

Waldo Search **129,90**

Waldo Search **129,90**

Waldo Search **129,90**

Waldo Search **129,90**

Waldo Search **129,90**

Waldo Search **129,90**

Waldo Search **129,90**

Waldo Search **129,90**

Waldo Search **129,90**

Waldo Search **129,90**

Waldo Search **129,90**

Waldo Search **129,90**

Waldo Search **129,90**

Waldo Search **129,90**

Waldo Search **129,90**

Waldo Search **129,90**

Waldo Search **129,90**

Waldo Search **129,90**

Waldo Search **129,90**

Waldo Search **129,90**

Waldo Search **129,90**

Waldo Search **129,90**

Waldo Search **129,90**

Waldo Search **129,90**

Waldo Search **129,90**

Waldo Search **129,90**

Waldo Search **129,90**

Harley's Hum. Adv. **99,90**

Ilkari jp. **79,90**

King Arthurs us. **109,90**

Last Vikings us. **129,90**

Mario Missing us. **129,90**

Mech Warrior us. **129,90**

Loopy jp. **89,90**

Mystic Quest us. **69,90**

Pince of Persia **129,**

SNES

1-2 Spieler

Infogrames

Preis DM 120

Sie sind mindestens so bekannt wie Dick & Doof, halten zusammen wie Pech und Schwefel und sind genauso durchschlagskräftig wie Nitro und Glycerin. Ihre Namen: Asterix & Obelix.



Hilfreich: Der ungeliebte Barde 'gefriert' Asterix' Gegner mit seinem Gesang ein.

Die beiden, ihres Zeichens zwei der berühmtesten Comic-Helden und stetige Retter ihres gallischen Dorfes vor den römischen Legionären, stekken arg in der Bredouille: Den spinnenden Römern ist es tatsächlich gelungen, Obelix zu kidnappen! Kein Wunder also, daß sich das gallische Dorf in Aufruhr befindet und sich Freund Asterix schleunigst auf die Socken macht, um seinen korpulenten Kumpel zu befreien.

In prächtiger Comic-Manier kämpft sich Asterix fausteschwingend durch fünf Levels mit insgesamt 30 Abschnitten. Nicht nur,



Das Dorf steckt voller Gefahren...

falls schwach. Ganz so das Gameplay. Die normalen Jump&Run-Levels sind viel zu einfach und selbst auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad fix durchgespielt. Die zahlreichen Spielabschnitte, in denen Asterix hingegen mit einem Schienenwagen

ASTERIX

The Magical Quest-Starring Mickey Mouse besorgen. Die Reise ins nahe Gallien lohnt sich jedenfalls nicht – nicht einmal für hartgesottene Asterix-Fans.

Hans-Joachim Amann



Als unfair und frustig erweisen sich die zahlreichen Wagenfahrten.



Gallien und Obelix sind gerettet, der Barde wurde mundtot gemacht – das Spielende ganz im Comic-Stil.

daß sich unserem kleinen Helden eine mit Schwertern und Speeren bewaffnete Armee Römer entgegenstellt, auch die lieben Wesen der Faune erweisen sich als sehr feindselig.

Wie es sich für ein Jump&Run gehört, gibt es auch bei „Asterix“ einige Extras und selbstverständlich auch geheime Höhlen, welche so manches Extraleben verbergen. Für einen zusätzlichen Asterix sorgen auch umherliegende Sesterzen, sofern 100 Stück davon eingesammelt wurden. Andere Bonusgegenstände frischen die Energie auf oder bringen beispielsweise ein Continue. Asterix ist insgesamt betrachtet ein Jump&Run wie viele andere auch. Es hebt sich durch nichts positiv von der Masse ab – im Gegenteil. Die Grafik ist kaum überdurchschnittlich, und der Sound ist eben-



Hast'e Töne? Asterix rackert sich ab, um Freund Obelix zu retten, und dieser träumt seelig vom Essen.

unterwegs ist, sind meist recht unfair und frustrierend. Sehr bedauerlich ist auch die Tatsache, daß im Zweispieler-Modus nicht gleichzeitig im Team gespielt werden kann. Summa summarum: Wer ein hervorragendes Jump&Run sucht, der sollte lieber einen Ausflug ins Disneyland wagen und sich

Asterix

Grafik

Grafik wird nicht viel geboten. Die Backgrounds fielen lieblos aus, und die Feindeschar ist eintönig.

Sound

Glücklicherweise sieht sich der Barde vor, selbst zu singen. Besser wird der Sound dadurch trotzdem nicht.

Gameplay

Meist viel zu einfach, dann mal wieder frustrierend unfair: Gut durchdacht ist das Gameplay nicht.

Dauerspaß

Nur hartgesottene Gallier werden ihren Dauerspaß finden, allen anderen wird die Lust schnell vergehen.

TOTAL! - CHECK

Genre Jump&Run
Levels 5 (30 Abschnitte)
Schwierigkeitsgrad ... niedrig bis hoch
Continues sammelbar
Erhältlich sofort
Muster Laguna



Schatzsuche gescheitert! Auf dem Weg zur sagenhaften Goldinsel wird Popeyes Boot samt Olivia und Crew von Bösewicht Brutus gekapert.

POPEYE 2

GAME BOY

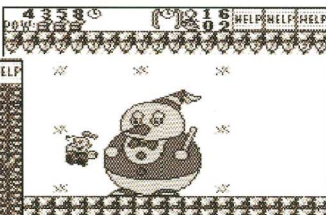
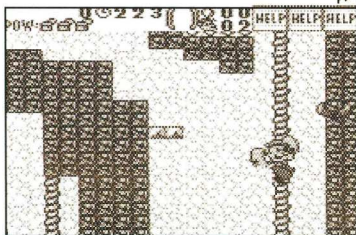
1-2 Spieler

Activision

Preis DM 60

Popeye wird an einem menschenleeren Strand abgesetzt. Mit Geschick und Bizeps-Schwung kämpft er sich zu seiner Olivia durch – alte Liebe rostet nicht. Durch düstere Höhlen und monsterbeherbergende Lagunen läuft

weitere Pfade offenbaren die Levels, leider jedoch dabei wenig Neues. Ob bei Wonderboy oder bei Mario – die



Gib ihm Saures, Seemann!

Auch miniaturisiert ist Popeye unverkennbar...

und hüpf Popeye unter Zeitdruck seiner Freundin entgegen. In jedem Level gibt es mehrere Routen, auf denen Popeye Edelsteine für Extraleben und Spinat zum Muskelaufbau sammeln kann. Sein eleganter Armschwung zertrümmert je nach Spinat-

mengen- zu- fuhr Gegner und Wände recht wirkungsvoll: Fledermäuse und Krabben, Raubmöwen und Schlingpflanzen bevölkern die unwirtliche Gegend, deren unbelebtes Inventar schon gefährlich genug zu sein scheint. Plattformen bröckeln ab, Stalaktiten fallen von der Decke und zahlreiche falsche Ausgänge stiften

allerhand Verwirrung. Der alte Seebär mit Matrosenhirn und der schräggestellten Pfeife hört und haut sich zu dezenter Musik (und leider fast abwesenden Soundeffekten) routinierter und seidenweich durch die Levels, bis zu seiner alten Liebe Olivia. Immer

Versatzstücke hat man schon gesehen, und der begehrte Aha-Effekt bleibt aus. Dennoch macht Popeye, vor allem zu zweit mit gekoppelten Game Boys, ordentlich Spaß, und der wird, dank Continues und leicht zu sammelnden Extraleben, vor allem für Anfänger lange erhalten bleiben. Durchaus sehenswert!

Eva Hoogh

Popeye 2

Grafik

Einfache Landschaften, aber stimmige Sprites. Saubere Kollisionabfrage und massenhafte Extras.

Sound

Hübsche, wenn auch etwas dünne Melodien. Leider viel zu wenig Soundeffekte während des Spiels.

Gameplay

Verstellte Landschaften, knifflige, aber nie unfaire Stellen sorgen für ein gutes Spielgefühl. Nur Neuerungen sucht man vergebens.

Dauerspaß

Für Profis etwas zu einfach, aber mit unübelbarem Suchfaktor. Popeye 2 macht Spaß – und das war's!

TOTALI - CHECK

Genre Jump&Run
Levels 6
Schwierigkeitsgrad ... niedrig/mittel
Continues 6
Erhältlich ab sofort
Hersteller Yano Elektronik

FAZIT
3

O.I.T.

Super NES

JB King Joystick 119.90
Street Fighter II Uhr 29.90
New Joypad SF3 29.90

SUPER NES

Adams Family II	US	109.90
Alien III	US	104.90
Bubsy	US	119.90
Bulls vs Blazers	US	119.90
Congo Caper	US	99.90
Cyberman	US	109.90
DinoCilly	US	109.90
Dragons Magic	JP	129.90
Exhausted H. II	JP	129.90
Fatal Fury	US	119.90
Final Fight II	US	129.90
F15-Strike Eagle	US	119.90
Formation Soccer II	JP	129.90
King Arthurs World	US	99.90
Lost Vikings	US	129.90
Magica 2	US	129.90
Nhlpa Hockey	US	114.90
Nigel Mansell	US	129.90
Outlander	US	104.90
Play Action Football II	US	124.90
Road Runner	US	119.90
Star Fox	US	119.90
Street Combat	US	119.90
Super Bomber Man	US	129.90
Super Ninja Boy	US	129.90
Super Turrican	US	119.90
Teemo Basketball	US	119.90
Tenbu Spirit	US	169.90
Tiny Toon adv.	US	84.90
TwinBee	US	119.90
Yoshi Cookies	US	119.90
WWF II	US	124.90

Angebot IIIIIII

Amazing Tennis	85.00
Super Tennis	85.00
Phalanx	85.00
James Bond Jr.	85.00
Lethal Weapon	85.00
Tom&Jerry	85.00
Home Alone I	65.00
Home Alone II	85.00
Gunforce	85.00
Simpsons	85.00
Castlevania	75.00
California Games II	85.00
Jimmy Connors	99.00

Konsolen

Mega CD + 7 Spiele	669.00
Mega Drive + 1 Spiel	239.00
Neo-Geo kompl.	669.00
Super NES US	299.00

Mega CD

Anette Again	119.90
Black Hole Assault	89.90
Grambler II	139.90
Final Fight	109.90
Illusion City	139.90
Jaguar XJ 220	109.90
Monkey Island	139.90
Night Striker	129.90
Ninja Warriors	119.90
Pirates	139.90
Prince Of Persia	99.90
Ranma 1.5	129.90
Road Blaster FX	119.90
Rise of Dragon	109.90
Sim Earth	129.90
Silpead	139.90
Switch	139.90
Wonder Dog	99.90
Neu Super Honey Bee	99.90
FX Adapter	39.90

Neo Geo

3 Count Bout	379.90
Art of Fighting	359.90
Baseball Stars II	269.90
Fatal Fury II	269.90
King of the monster II	279.90
Last Resort	279.90
Mutation Nation	279.90
Sengoku I	279.90
Samurai Showdown	279.90
World Hero I	379.90

Tel.: 07422 - 2 36 87
07422 - 2 10 71

O.I.T.

Schiltachstr.36
78713 Schramberg

Die Geschichte kennt man: Ein Superfilm räumt in den Kinos ab, spielt Millionengewinne ein. Etwas später erscheint ein Videospiel, meist mäßig, und wiederholt den Erfolg des Films zu einem gewissen Grad. Tja, und dann kam Mario, verkaufte seine Module wie warme Semmeln, bis er schließlich den Sprung auf die Leinwand vollführte. Auf das Ergebnis ist man gespannt...

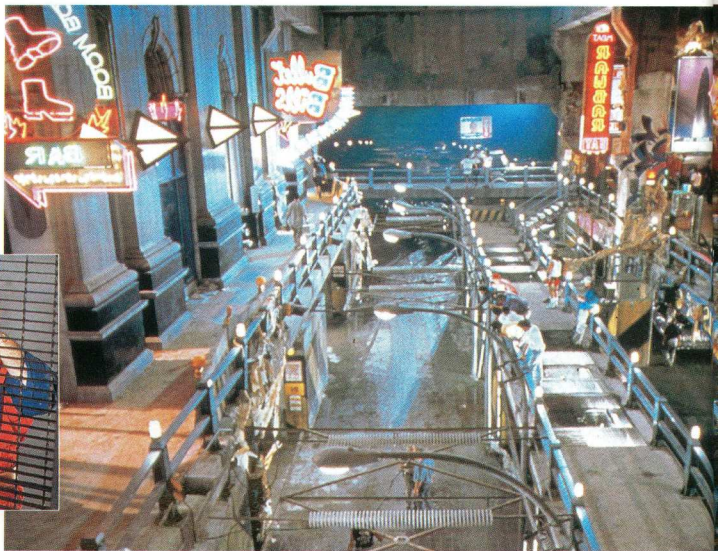
SUPER MARIO



Eins steht fest: Ganz normal geht es in Dinohattan nicht zu.



So kennen wir unseren Mario: Stets stegeswilling und kämpferisch



Das Jahr 1981 schrieb man, als der japanische Design-Youngster Shigeru Miyamoto einen Charakter schuf, der ihm Wohlstand, einer Firma Riesengewinne und endlos vielen Videospieleffreaks wochenlange Unterhaltung garantieren sollte: Mario, der Klempern, der in „Donkey Kong“ eine Prinzessin aus den Klauen eines aus „King Kong“ entliehenen Riesenaffen befreien mußte.

Seinerzeit waren die grafischen Möglichkeiten der Videospielsysteme noch sehr eingeschränkt, und so hatte Mario statt eines Lächelns einen Schnurrbart im Gesicht, statt richtiger Haare eine Kappe auf dem Kopf und statt eines Körpers mit Armen einen Blaumann an. Es grenzt an einen glücklichen Umstand, daß Bob Hoskins, der den Mario im Film verkörpert, beinahe genauso aussieht.

Was hat man von Mario nicht schon alles gesehen. Socken, T-Shirts, Tassen, Sticker, Aufhänger, Kappen, LCD-Games, Videos und sogar eine CD reihen sich in eine schier

DIE BESETZUNG

In Sachen Stars hat Super Mario Bros. nur mäßig was anzubieten. Wen die Macher aus den Vereinigten Staaten für die einzelnen Rollen an Land gezogen haben, seht Ihr hier – ob Ihr außer Bob Hoskins (Roger Rabbit) und Dennis Hopper (Easy Rider, Blue Velvet) jemanden davon kennt, ist eine andere Frage.

Mario	–	Bob Hoskins
Luigi	–	John Leguizamo
Koopa	–	Dennis Hopper
Daisy	–	Samantha Mathis
Lena	–	Fiona Shaw
Iggy	–	Fisher Stevens
Spike	–	Richard Edson
Daniella	–	Dana Kaminski
Toad	–	Mojo Nixon und Yoshi

Dinohattan: Einer der finsternen Orte im bekannten Universum. Werden sich die Mario Bros. auch hier behaupten?

endlose Kette von Merchandising-Produkten ein, die Marios Ruhm in die ganze bekannte Welt tragen. Es war lediglich eine Frage der Zeit, bis auch die Filmindustrie auf den knuddeligen Klempern aufmerksam werden mußte.

Nun gut, jetzt haben wir 1993, Mario hat sein Geld längst verdient, und der Film läuft in den Kinos an. Auf Anhieb fällt es einem schwer, sich vorzustellen, wie man



BROS.

DER FILM

den Videospielestoff in einen eingemessenen sinnvollen Film verwandeln kann. Wollen doch mal sehen, wie die Jungs sich das gedacht haben.

Gar Merkwürdiges geschieht im New Yorker Stadtteil Brooklyn. An allen Ecken und Enden drücken sich die merkwürdigsten Gestalten herum, und die jungen, hübschen Mädchen verschwinden gleich reihenweise.

Dinosaurierforscherin Daisy ist ein hübsches Mädchen (und eine Prinzessin zugleich), hat aber momentan ganz andere Probleme. In einer Stadt ist es nunmal so, daß eine ganze Menge Schmutzwasser anfällt, und wir alle wissen, wie das vor sich geht. Dieses Schmutzwasser fließt gewöhnlich entweder ins Meer oder wird vorher in einem Klärwerk zwischengespeichert. Nicht so in Brooklyn, denn hier fließt es unglücklichlicherweise in Daisys Dinosauriergrabsstätte und macht so auf aromatische Weise jegliche weitere Arbeit unmöglich. An genau dieser Stelle kommen die beiden Klempner auf den Plan. Mario und Luigi, die Mario Bros., ihres Zeichens beste Klempner von Brooklyn, nehmen sich der Sache an und werden prompt bei der Ausübung ihrer Tätigkeit von einer geheimnisvollen Kraft durch ein Portal in die Reptilien-Dimension geschleudert. Genau diese Dimension ist es, die vor Millionen Jahren entstand, als ein Meteoriteneinschlag beinahe sämtliches Leben von der Erdoberfläche radierte. Es verschlägt die beiden nach Dinohattan, ein finsternes Loch von einer Stadt, deren Bewohner von einem Stück Menschenfleisch als Mahlzeit nicht abgeneigt sind. Koopa, der hier das Sagen hat, entführte inzwischen auch Daisy, um mit Hilfe ihres magischen Halsbandes die Reptilien-Welt mit der unsrigen zu vereinen, und so an einen auf die Schnelle nicht zu erschöpfen-

den Wasservorrat zu gelangen. Wasser nämlich ist in Dinohattan knapp, und sollte Koopa jenes Unterfangen nicht gelingen, würde das das Aus für die gesamte Dino-Dimension bedeuten.

Zwei Mann, ein Wort!

Mario und Luigi treten gegen den Oberbösewicht an, entreißen ihm das Halsband und befreien sämtliche entführten Mädchen. Daß Koopa darüber nicht gerade erfreut ist, dürfte klar sein, und so hetzt er den nun Flüchtenden die Goombas, seine Leibwächter, auf den Hals.

Dies als Grundhandlung verwebt sich im Laufe des Films mit den weiterhin auftretenden Charakteren Yoshi, der sich zum Beschützer von Daisy und ihrem Vater, König Bowser, der sich zum Beschützer von Daisy und ihrem Vater, König Bowser, entwickelt, welcher wiederum in der Form des Fungus-Schleims auftritt... Ihr seht schon, die gesamte Handlung ist recht phantasievoll, wenn nicht abstrus.

Besonders schockierend für Daisy-Fans: Im Film ist sie nicht Marios, sondern Luigis Herzblatt.

Wie dem auch sei, als Videospielfreak muß man ihn wohl gesehen haben. Wel-

Sich einer an! Der geneigte Leser erkennt – in dieser Szene dezent platziert – ein amerikanisches SuperNES. Wie das wohl kommt...

cher Nintendo-Fanatiker kann (oder eher will) es sich schon ruhigen Gewissens leisten, das brandneue Super-Mario-Abenteuer – sei es auf Bildröhre oder Leinwand – zu verpassen?

Ulrich Mühl

DIE MARIO ALL-STARS



MARIO

Bob Hoskins hat wirklich verblüffende Ähnlichkeiten mit dem Klempner.

☆☆☆



LUIGI

John Leguizamo ähnelt eher dem Normal-Luigi als diesem grün gefärbten Mario aus SMW.

☆☆☆



DAISY

Schick wie eh und je zeigt sich unsere Daisy. Fragt sich, welche hübscher ist.

☆☆☆



KOOPA

Ja, also eine gewisse Ähnlichkeit ist vorhanden. Der kranke Blick, der macht's ganz einfach.

☆☆☆



YOSHI

Wenn wir ganz ehrlich sind, gefällt uns der Film-Yoshi einen Tick besser als sein Vorbild – vorzügliche Arbeit!



REPORTAGE

SNES
Activision
August/September

Kein Gras ist auch über eine Schandtat gewachsen, die schon zehn Jahre zurückliegt. Im Jahre 3017 hatten die Mitglieder der Dark Wing Lance, ein skrupelloses Söldnerkartell, die ganze Familie von Herras ausgelöscht. Es ist nur verständlich, daß Herras Rache wollte, und so wurde er BattleMech-Pilot, um die Dark Wing Lance mit ihren eigenen Waffen

Tonnenschwere Kolosse – wo ein BattleMech hintritt, da dürfte wohl so schnell kein Gras mehr wachsen...

schlagen zu können. Es war eine lange, harte Zeit des Lernens, denn so ein Kampf-ungewöhnlich beherrscht man nicht von heute auf morgen, aber die Geduld hat sich gelohnt. Endlich fühlt sich Herras fit genug, um den Kampf gegen die Bösewichte aufzunehmen.
Einen BattleMech zu beherrschen ist eine Sache, ihn auch unterhalten zu können, ist eine andere. Denn für die Wartung und Pflege ist ziemlich viel Geld nötig, und davon hat Herras nicht allzuviel. Die Ersparnisse ha-

In der Werkstatt könnt Ihr Euren Mech reparieren und aufrüsten lassen.



Von hier aus wählt Ihr die verschiedenen Örtlichkeiten aus, die Ihr besuchen wollt.



Mit etwas Geschick beim Felschen könnt Ihr eine höhere Belohnung aushandeln.



In der Bar trefft Ihr immer wieder interessante Leute und erhaltet Tips.

ben gerade noch für ein recht einfaches Modell mit begrenzten Fähigkeiten gereicht, mit dem Herras gegen die Dark Wing Lance nur wenig Chancen hat. Also muß Kohle her, und so reist sich Herras in die Schar der BattleMech-Söldner ein. Immer wieder werden tapfere (oder verrückte?) Kämpfer gesucht, die auf diversen Planeten ihre Köpfe für die Herrschaftshäuser hinhalten. Die Bezahlung ist zwar nicht unbedingt die beste, aber ein guter Pilot kann mit ihr nicht nur die nach den Einsätzen nötigen Reparaturen bezahlen, sondern auch noch ein schönes Sümmchen beiseite legen, beispielsweise für bessere Waffen, für den Ausbau des BattleMech oder gar für die Anschaffung eines neuen und leistungsfähigeren Mechs. Allerdings muß man schon recht viele Kämpfe überstehen, bis man die lächerlichen zweieinhalb Millionen für ein Spitzenmodell zusammen hat.
Aus sechs Varianten kann Herras wählen, jedes Modell hat seine Vor- und Nachteile. Das Spektrum reicht von kleinen Hüpfen, die zwarschnell

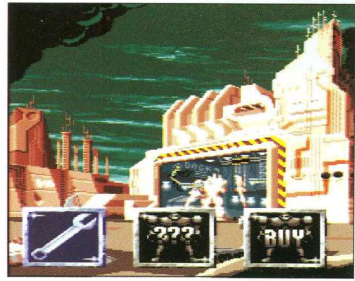


Drei gegen einen, das ist nicht fair! Aber in späteren Missionen wird die Sache noch härter...

und wendig sind, dafür aber kaum Panzerung haben, über verschiedene Mittelklasse-Modelle bis hin zur wandelnden Festung, die zwar gut gepanzert ist, sich dafür aber auch wie eine lahme Ente steuert. Und Herras braucht im Laufe der Zeit diese Vielfalt, denn für bestimmte Einsätze eignet sich ein Modell eben besser als das andere. Und mit der Anschaffung allein ist es nicht getan, denn die Kolosse können auch noch ordentlich frisiert werden. Bessere Waffen, leistungsfähigere Motoren und solidere Panzerung warten in der Werkstatt auf

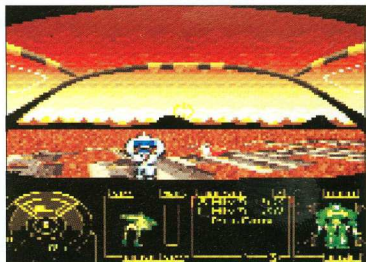


WORK IN PROGRESS MECHW



zahlungskräftige Käufer. Auch die Flugfähigkeit und die Hitzeschilde können aufgepeppt werden, was in manchen Einsätzen lebenswichtig ist. Wenn ein Mech schon im Ruhezustand glühend heiß wird, was wird ihm dann erst unter feindlichem Feuer oder auf einem Lavaplaneten blühen? Das sollte man nicht ausprobieren. Allerdings hat die ganze Basterei ihre Grenzen in dem jeweiligen Mech. Jedes Modell hat seine Obergrenze in Sachen Gewicht, und wenn nichts mehr geht, dann muß entweder abgespeckt oder ein größeres Modell her – sofern es die Finanzen erlauben. Zwar wird die Bezahlung

Holo-Videos geben Euch Tips bei der Suche nach den Büscheln von der Dark Wing Lance.



bei den späteren Missionen erheblich besser, allerdings werden die Kämpfe auch wesentlich härter. Allein gegen drei oder vier schwere Einheiten, die vielleicht noch von einigen kleineren Plagegeistern begleitet werden, ist wirklich eine harte Sache. Da helfen nur noch gute Panzerung, effektive Waffen und viel Geschick im Umgang mit dem Mech... Seine Aufträge holt sich Herras im Mech-Hauptquartier, wo er aus verschiedenen Angeboten wählen kann. Die überwiegen

Wer die Wahl hat, hat die Qual...

Mech-Piloten können aus einem großen Angebot an Fahrzeugen wählen. Diese Vielfalt brauchen sie auch, denn viele Einsätze unterscheiden sich.



Vom kleinen Wüstenhüpfer bis hin zur wandelnden Festung – das Angebot an BattleMechs ist wirklich reichhaltig.



Für einige Planeten sind bestimmte Mechs besser geeignet als andere. Gute Planung und viel Geld können dem Piloten das Leben erleichtern.

de Anzahl der Aufträge sind eher Routinejobs, etwa eine Basis zu schützen oder aufständische Mech-Truppen auszuschalten. Manchmal sind allerdings auch etwas anspruchsvollere Aufträge dabei, beispielsweise ein Munitionsdepot auszuheben (praktischer Nebeneffekt: man spart die Kosten für das Nachtanken der Waffen) oder von Re-

meist, noch etwas über die Bezahlung zu feilschen). Anschließend geht es in die Werkstatt, wo der Mech bei Bedarf repariert und für den Einsatz ausgerüstet wird, dann geht es auf das Schlachtfeld. Die Kämpfe erleben wir aus dem Cockpit des Battlemech, in dem dann unser ganzes Geschick gefordert wird: immer schön in Bewegung bleiben, den Feind im Visier behalten und feuern, was das Zeug hält und natürlich immer einen Blick auf die Statusanzeigen und das Radar werfen. Für den strategischen Überblick ist auch eine Übersichtskarte abrufbar. Ist eine Mission

überstanden, geht es gleich weiter zur Wahl der nächsten. Zwischendurch ist es ganz praktisch, auch mal in der Bar vorbeizuschauen. Hier finden sich manchmal Leute, die einem Geschäfte mit einem dicken Bonus vermitteln, noch wichtiger sind aber die Informationen, die man bekommen kann. Sie führen Herras langsam aber sicher auf die Spur der Dark Wing



Welchen Auftrag übernehmen wir denn als nächstes?

bellen gelegte Bomben zu entschärfen. Genauere Informationen über den Einsatz können eingeholt werden und sagt Herras der Auftrag zu, ist der Vertrag schnell besiegt (Vor der Unterschrift lohnt es sich

Lance. Doch bis er sie stellen kann, müssen noch viele Einsätze absolviert werden... Es ist eine reizvolle Mischung, die uns Activision etwa im Herbst in komplett eingedeutschter Version für das SuperNES präsentieren wird: Eine Prise Strategie, eine Dosis Abenteuer und viel viel Action. Warten wir also ab, bis wir offiziell das Cockpit unseres privaten BattleMech bestiegen dürfen, ein ausführlicher Test folgt dann. Wer sich vorab über die Hintergründe der BattleMechs informieren will, der findet auf den folgenden Seiten genauere Informationen zu diesem Thema.

Michael Anton

ARRIOR

BACK GROUND

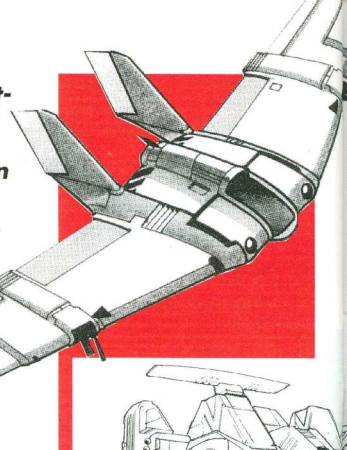


BattleTech auf dem PC war der Anfang

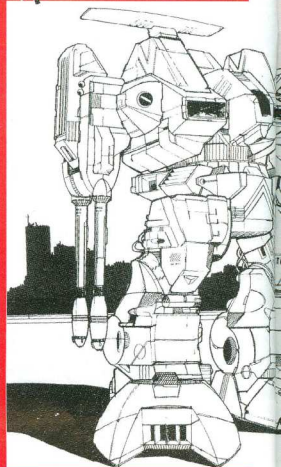


Das Brettspiel in elektronischer Form

Zehn Meter hoch, mit Granatwerfern, Partikelprojektoranonen, lasergesteuerten und zielsuchenden Raketen ausgestattet und gepanzert wie Fort Knox, das ist ein BattleMech.



Eine imposante Erscheinung sind die turmhohe BattleMechs allemal.

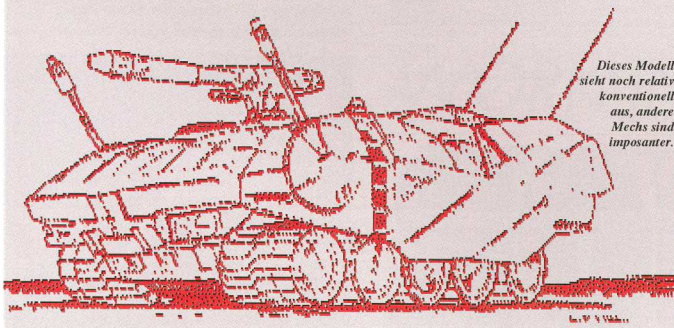


DIE RITTER DER ZUKUNFT

BATTLETECH

Waffentechnik im Jahre 3000

Turmhohe Kampfmaschinen, waffenstarrende, wandelnde Festungen, feuerspeiende Risen-Roboter – schöne Zukunftsaussichten...



Dieses Modell steht noch relativ konventionell aus, andere Mechs sind imposanter.

bewegt. So war es während des Spiels nicht nur möglich, die Entfernung der miteinander kämpfenden BattleMechs, sondern auch die Bodenbeschaffenheit und den Höhenunterschied zwischen den kämpfenden Maschinen zu ermitteln. All diese Komponenten wurden in den komplexen Würfelregeln berücksichtigt, die nach Belieben so ausbaufähig waren, daß sogar der Einfluß des Wetters berücksichtigt werden konnte.

Schon zu Anfang gab es rund um das BattleTech-Strategiespiel eine Rahmenhandlung, vor deren Hintergrund die Kämpfe stattfanden. Mit wachsendem Erfolg gaben sich die Spieler jedoch nicht mehr mit der diffusen Beschreibung einer im Kosmos verstreuten Menschheit zufrieden. Die Spieler wollten mehr wissen: Wie kam es zum erneuten Aufleben des Feudalismus? Woher stammt der neue Adel? Was sind die Clans? Wann wurden die BattleMechs

erfunden? Aber nicht nur diese Fragen interessierten die Spieler. Sie wollten auch wissen, was passiert, wenn ein Mechpilot sein Kampfmaschine verläßt. Wie Kämpfe aussehen, die in Städten stattfinden. Welche Waffen es im 31. Jahrhundert gibt. Oder wie sich Mechkrieger zwischen den verschiedenen Welten bewegen. Alles Fragen, auf die die FASA-Designer nach und nach Antworten in Form von Nachschlagewerken, zusätzlichen Regelbüchern und weiteren Spielen lieferten.

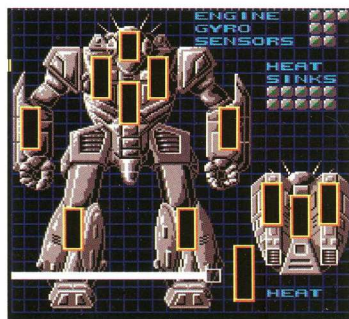
Mit „CityTech“ wurde ein Spielmodell geliefert, das sich ausschließlich den Kämpfen von BattleMechs zwischen Gebäuden widmete. Das „Hard-warehandbuch 3025“ wiederum lieferte in Katalogform auf über 180 Seiten detaillierte Informationen über jeden der verschiedenen Mechtypen, die Waffen des 31. Jahrhunderts und über andere Fahrzeuge, die zu dieser Zeit im Einsatz sind. Aus der Frage „Was passiert, wenn ein Mechpilot seine Kampfmaschine ver-

Die Konstruktion eines BattleMech ist eine recht schwierige Aufgabe und wird in speziellen Werkstätten durchgeführt.

läßt?“ wurde ein Rollenspiel, das voll kompatibel zu den Regeln aus den strategischen BattleTech- und CityTech-Spielen ist (Die Liste ist damit im übrigen bei weitem noch nicht vollständig!).

Bei so viel Erfolg ist es nicht verwunderlich, daß BattleTech über die Grenzen des Brettspiels hinaus bekannt wurde und dem Konzept auch in anderer Form Erfolg beschieden war. Da ist zunächst einmal eine Romanserie, die inzwischen an die fünf- und zwanzig Bände umfaßt und die Ereignisse im BattleTech-Universum zum Thema hat. Den Leser erwarten Science-Fiction-Abenteuer, die zwar nicht gerade literaturpreisverdächtig sind, aber mehr als einen spannenden Leseabend versprechen. Die große Nachfrage nach diesen Bänden führte dazu, daß ein guter Teil der Serie inzwischen auch in deutscher Übersetzung vorliegt. Einige Filmproduzenten haben ebenfalls bereits versucht, am BattleTech-Erfolg teilzuhaben. Streifen wie „Robojox“ und „Robotwar“ (Dies sind übrigens die deutschen Verleihtitel!) bedienen sich schamlos am BattleTech-Ideenpotential. Daneben gibt es natürlich noch unzählige japanische Animé-Zeichentrickfilme, in deren Mittelpunkt ebenfalls haushohe humanoide Kampfmaschinen stehen. Zur Ehrenrettung der fernöstlichen Filmemacher sei jedoch gesagt, daß diese sich bereits sein langem mit diesem Thema beschäftigen und es kaum möglich ist, genau zu ermitteln, wer sich da bei wem bedient hat.

Besonders interessant sind jedoch FASAs „BattleTech Center“. Dabei handelt es sich um eine besondere Version einer Spielhalle, in der es nur ein einziges Spiel gibt: BattleTech. In diesen Centern sind Kabinen aufgebaut, die das Cockpit eines BattleMech darstellen. In den Kabinen befinden sich Steuerung, Kontrollmonitore und Bewaffnungsanzeige. Auf den Monitoren in diesen Cockpits ist ein Ausblick auf die Oberfläche eines fremden Planeten zu sehen, auf dem mehrere BattleMechs herumarschieren und gegeneinander kämpfen. Jeder dieser BattleMechs ist



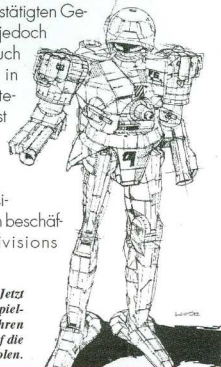
Ein komplexes Wunderwerk der Technik, so ein BattleMech. Hier nochmals in der PC-Version.

ein Pilot aus einem der anderen Cockpits. Die Bildschirmgrafik und die Kämpfe werden in einem speziellen Computer erzeugt bzw. simuliert.

Nach Beendigung des 'Einsatzes' erhält jeder Pilot eine ausgedruckte Statistik auf der nachgelesen werden kann, wer wen wie oft getroffen hat. Leider gibt es diese BattleTech-Center bisher nur in Amerika und in Japan. Unbestätigten Gerüchten zufolge soll jedoch möglicherweise auch bald ein Center in Deutschland entstehen. Last but not least gibt es dann natürlich noch die Computerspiele, die sich mit den riesigen Kampfgiganten beschäftigen.

Activisions

Ein BattleMech: Jetzt nehmen die Rollenspiel-Kultfiguren ihren Riesenanlauf auf die Konsolen.



„MechWarrior“, das auf diesen Seiten vorgestellt wird, ist nicht der erste Anlauf, die BattleMechs in ein Computerspiel zu packen. Es gab schon mehrere Versuche, die seinerzeit ebenfalls von Activision gestartet wurden. Im Zusammenspiel mit Infocom wurde ein eher mäßiges BattleTech-Rollenspiel veröffentlicht, das noch einen Nachfolger erhielt, der jedoch auch nicht viel besser war. Der bisher letzte und bei weitem beste Versuch, aus BattleTech ein Computerspiel zu machen, haben wir in diesem Heft ausführlich vorgestellt. Wie weit die Kreise sind, die ein Phänomen ziehen kann, dafür ist BattleTech ein gutes Beispiel. Mit einer Eigendynamik sondern gleichen hat sich hier ein Spielkonzept einfach verselbstständigt. Warum dies so ist, fragt man vergeblich, es bleibt nur der Verdacht, daß es an der Qualität der Idee liegt.

Antje Hink

ANDREAS HEINEKE PRÄSENTIERT DIE NEUHEITEN AUS DER MUSIKSZENE

Hey, Leute! Diesmal sind die Gewinner unter Euch extrem gefragt, denn bei unseren Gewinnspielen könnt Ihr mächtig was abräumen! Also zögert nicht lange sondern klemmt Euch dahinter!



IHR KÖNNT GEWINNEN! • IHR KÖNNT GEWINNEN! • IHR KÖNNT GEWINNEN!

Vorschlag **A**

Reggae heißt die Devise des Sommers und Shaggy ist der Mann der Stunde. Seine Geschichte ist schnell erzählt: 1968 als Orville Richard Burrell geboren, verschlug es ihn vor 2 Jahren in den Irak zur Desert Storm Aktion, von der er immer noch so einiges zu erzählen hat.

Musikalisch orientiert er sich an einer alten CD-Nummer aus den 60ern und außerdem strotzt er vor Selbstbewußtsein.

Shaggy will sowohl in Jamaica anerkannt werden als auch in Amerika oder England. In England hat er das Klassenziel bereits erreicht.

Mehrere Wochen Platz 1 in den Charts sprechen für sich. Überzeugt Euch das auch? Dann schreibt es auf eine Postkarte.



SHAGGY
Oh Carolina

Vorschlag **B**

Keine Discothek, kein Club kein Sommercamp und kein Flirt läuft in diesem Sommer ohne Haddaway.

Wer in Deutschland in diesem Sommer am besten grooved, steht seit dem Megahit von Haddaway fest.

Ich selber habe mich schon über den Erfolg von Haddaway gewundert. Von der Edeldisco, die ich zwar nur von außen besichtige, bis zu Streetdancveranstaltungen, um Haddaway kommt derzeit keiner rum, er groovet, leidet und hat Charme.

Die Maxi CD enthält 3 Versionen, wobei die normale Maxisingle mit über 7 Minuten Spieldauer die gelungenste ist. Seid Ihr auch der Meinung, dann wählt Haddaway als EUREN SOMMERHIT 93.



HADDAWAY
What is love

H I T P A R A D E

Hier nun die neue Hitparade, die Ihr selber zusammengestellt habt. Wenn Ihr das nächste Mal mitmachen wollt, schickt einfach eine Postkarte an die MVL-Total!-Redaktion Listen Up, Heilwigstr. 39, 20249 Hamburg.

Das nächste Mal könnt Ihr ein von mir zusammengestelltes CD-Paket gewinnen.

Schreibt einfach Eure fünf Lieblings-CD's auf eine Postkarte und ab dafür...



1 (2)
DEPECHE MODE
Songs of faith and Devotion



2 (-)
SNOW
The 12 inches



3 (6)
MICHAEL JACKSON
Dangerous

4 (4) **Ace of Base** – Happy Nation

5 (1) **Bon Jovi** – Keep the Faith

6 (9) **R.E.M.** – Automatic For the People

7 (7) **Lenny Kravitz** – Are You Gonna Go My Way

8 (-) **Janet Jackson** – Janet

9 (-) **Die Toten Hosen** – Kauf mich

10 (-) **Herbert Grönemeyer** – Chaos

Hallo Freunde,

der Sommer ist über uns reingebrochen und beschert uns neben vielen heißen Nächten, Flirts und Abendfeiern den dazugehörigen Soundtrack. Während in den letzten Jahren sich vorwiegend Rocker wie Mr. Big oder Bryan Adams an der Spitze der Charts aufhielten, darf in diesem Jahr wieder abgetanzt werden. Ganz hoch im Kurs stehen in diesem Jahr die Deutschen Discoproduktionen. Sicher neben Snap mit dem Poprapper Turbo B. gab es schon immer angesagte Dancekoller made in Germany, doch in diesem Jahr kommt's besonders dicke.

„Haddaway“, „P.M. Sampson“, „Captain Hollywood“ oder „U 96“. Dazu gibt es natürlich immer noch die deutsche Lösung mit den „4“. Ob es die Sommerstimmung an der Costa Brava, Ibiza oder die Ozonhitze in der Heidelandschaft ist, die Stimmung ist heiß und IHR habt die Wahl.



IHR sollt Euch nämlich in diesem Sommer für EUREN SOMMERHIT 93 entscheiden. Bei meinem Heimatsender OK Radio sind es die 3 GAMERS-TOTALI-Vorschläge die am häufigsten auf unseren Turntablen routieren. Auch die PREISE können sich in dieser Ausgabe wieder sehen lassen.

3 GENESIS Videos der „the way we walk“-Tour. Schreibt uns einfach eine Postkarte mit EUREM SOMMERHIT 93 und vielleicht einer kurzen Begründung warum ausgerechnet dieser Titel.

Unsere Adresse MVL Heilwigstr. 39, 20249 Hamburg. Stichwort LISTEN UP SOMMERHIT 93. Heiße Tage und Nächte wünscht Euch

Andreas Heilwig

• IHR KÖNNT GEWINNEN! • IHR KÖNNT GEWINNEN! • IHR KÖNNT GEWINNEN!

Vorschlag C

Angefangen hat alles im Knast. Snow schrieb den Song über seinen Erzfeind, der ihn bei der Polizei angeschwärzt hat, wegen ihm war er des Mordes ange-schuldigt und mußte 8 Monate in Untersuchungshaft sitzen. Dort bemerkte er allerdings auch seine musikalische Fähigkeiten.

Da der Mann, der sich den Künstlernamen Snow gab, viel Zeit im Gefängnis verbrachte und seine Texte selber schreibt, weiß er wovon er singt.

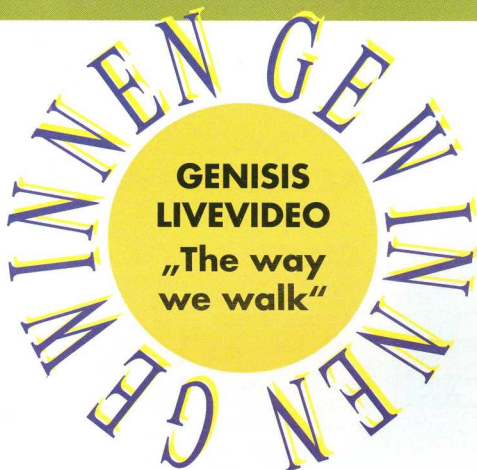
Mit Informer schaffte Snow es als erster Künstler, eine Raggamuffin Nr. in Deutschland auf Platz 1 zu bekommen.

Findet ihr das auch so bemerkenswert, dann wählt „Informer“ als EUREN SOMMERHIT 93.



SNOW
Informer

1993 DER SOMMERHIT



Wenn Ihr Euren Sommerhit '93 mit einer kurzen Begründung auf eine Postkarte schreibt, könnt Ihr das Meggavideo „The way we walk“ von Genesis gewinnen!

Mit viel Witz und genialen Lasereffekten präsentierten sich diese Supergruppe auf ihrer letzten unglaublichen Welt-tournee. Mit riesigen Lein-wänden und einer Top-band mit Phil Collins als Frontmann und ab und zu sogar an den Drums werden sie auch Euch begeistern.

Guckt Euch diese Bilder an, überlegt nicht lange und schreibt uns ein dickes Paket!



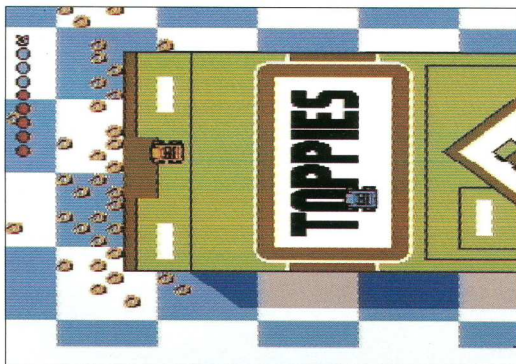
Holt es Euch!
Das Genesis
Livevideo.

NES**1-2 Spieler****Codemasters****Preis DM 70**

Vor dem Rennen sucht
Ihr Euch einen der
rasenden Micro-
Machine-Stars aus

Weniger ist mal wieder mehr: Codemasters lassen die Micro Machines, Kleinstfahrzeuge in Spielzeuggröße, auf Euer 8-Bit-Nintendo los. Zu zweit liefert Ihr Euch heiße Rennen zwischen Frühstücksflocken, Gartenschläuchen und monströsen Badeenten.

MICRO MACHINES



Flockige Sprünge auf dem Frühstückstisch:
Im vierradgetriebenen Buggy rast Ihr durchs Kelloggs-Chaos.

MOTORSCHÄDEN

Alleine macht das Spiel nicht ganz soviel Spaß wie zu zweit.

TURBOS

Einer der technisch und spielerisch besten NES-Titel. Die Flitzer im Mikro-Format machen süchtig!

alles zur Wahl. Ist die getroffen, geht es auf eine der sieben Strecken. Vom Frühstückstisch, bis zur Wannenralley im

für das satte Röhren der Motoren. Solltet Ihr nicht zu den Actionmuffels gehören und auf einen süchtigmachenden Rennspaß aus sein, müßt Ihr Micro Machines haben. Piloten ohne Anschluß haben zwar Spaß, zur absoluten Höchstform läuft das Game aber erst zu zweit auf. Absolut empfehlenswert! **Julian Eggebrecht**

Wer hat nicht schon mal am 'Steuer' eines der Modellflitzer gegessen und sich gewünscht, wirklich in Miniaturformat über einen Tisch zu rasen? Genau dies ist mit „Micro Machines“ möglich. Vor dem Rennvergnügen könnt Ihr Euch entweder für eine Raserei alleine gegen Computer oder im Doppel gegeneinander entscheiden. Danach folgt die Wahl eines der Kinder aus der Nachbarschaft, das dann den Flitzer steuert. Zur Auswahl stehen alle möglichen Minifortbewegungsmittel: Vom Formel-1-Wagen über Pick-Up-Trucks bis hin zu Kleinsthubschraubern steht

Minirennboot, ist beinahe alles vertreten. Krönung der irren Ideen ist ein F1-Rennen auf einem Billardtisch. Flitzt Ihr in eins der Löcher, springt der Renner aus einem anderen wieder heraus. So toll die Idee klingt, so famos sind auch die anderen Aspekte des Spiels in Szene gesetzt: Schnell hat man sich von der perfekten Spielbarkeit und der genialen Steuerung fesseln lassen und schliddert mit einem Heidenspaß um Billardkugeln und springt über ungeliebte Schulbücher. Grafik und Sound sind toll und weit jenseits des üblichen NES-Einerleis. Gerade das

Micro Machines

Grafik

Dutzende von lustigen Details lockern den Rennalltag auf. Genial flüssiges Scrolling, an einigen Stellen sogar in zwei Ebenen!

Sound

Lustige Musik im 'Drumherum', satte Motordröhrenreien beim eigentlichen Spiel; beides technisch gut in Szene gesetzt.

Gameplay

Die traumhafte Steuerung und das ebenso gute Fahrgefühl machen süchtig – vor allem zu zweit ein absolutes Muß...

Dauerspaß

Alleine macht's nicht ganz soviel Spaß. Dank der vielen Strecken und Fahrzeuge erstaunlich langweilig.

TOTALI - CHECK

Genre Action/Sport
Levels
Schwierigkeitsgrad ... mittel
Continues
Erhältlich ab sofort

FAZIT
2+

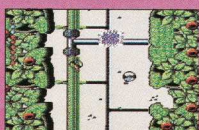
Rasereien unter dem Mikroskop



Die Micro-Machines-Programmierer bedienten sich im ganzen Haus.



Ob Ihr in Formel-1-Flitzern über den Filz eines Billardtisches flüzt...



...oder im Kleinsthubschrauber den Gartenschlauch rammt.

TIPS & TRICKS

TIPS UND TRICKS GESUCHT!

Hallo Leute, wir brauchen Euch! Ja, genau – Euch, die Ihr stundenlang an Euren Konsolen sitzt und Eure Lieblingsspiele zockt. Und dabei mit Sicherheit den einen oder anderen Trick herausfindet, wie man bei einem bestimmten Spiel an einer gewissen Stelle weiterkommt, Extra-Leben findet oder was auch immer. Dieses Wissen wollt Ihr uns wirklich vorenthalten? Nein? Na also! Schließlich habt Ihr die Gelegenheit, aktiv an TOTAL! mitzuarbeiten. Der Anfang war schon ganz gut, die Tips und Tricks in dieser Ausgabe stammen schon überwiegend aus Eurer Feder. Haltet Euch ran und versorgt uns auch weiterhin mit neuem Stoff.

Damit Eure Arbeit nicht umsonst ist, gibt es für die drei besten Tips einer Ausgabe je ein Modul nach eigener Wahl. Na, interessiert? Dann her mit Euren Tips und Tricks, und zwar an folgende Adresse:

**MVL GmbH
Redaktion TOTAL!
Kennwort Tips & Tricks
Heilwigstr. 39
20249 Hamburg**

Egal ob Game Boy, NES oder SuperNES, ob Modulcode, Kurzzip oder Komplettlösung – schickt es einfach los! Und vergesst bei Euren Einsendungen nicht, den Absender und Euer Wunschspiel nebst System anzugeben. Und noch eine Bitte an alle potentiellen Kartenzeichner: Produziert Eure Meisterwerke möglichst auf weißem, unkarierterem Papier mit einem schwarzen Filzstift, sonst könnte es Probleme geben, die Karten ins Heft zu bringen.

Also bis dann, wir warten auf Eure Post!!!

(Mit der Einsendung eines Beitrages gehen die Veröffentlichungsrechte an den Verlag über. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.)

NES

Probotector II

Dreißig Leben sind besser als drei, oder? Also drückt während des Titelbildes so schnell wie möglich die Kombination RECHTS, LINKS, UNTEN, OBEN, A, B, START. Wollt Ihr die Leben auch für den Zweispieler-Modus haben, dann drückt zusätzlich noch SELECT, bevor Ihr START drückt (Vomit übrigens auch eine Frage aus der Helpline schon beantwortet wäre...).

Michael Ludwig

SNES

Prince of Persia

Wenn Ihr als Paßwort SPECIAL eingibt, ertönt ein kleines Jingle. Jetzt beginnt das Spiel, geht sofort in den Pausenmodus und drückt folgende Kombination: B, Y, OBEN, UNTEN, LINKS, RECHTS, I, R. Die Musik wird jetzt nochmal von vorne beginnen, und wenn Ihr dem Spuk durch gleichzeitiges Drücken von START und SELECT ein Ende macht, so wird ein interessantes Geheimmenü erscheinen.

Stefan Hartmann

NES

Tom & Jerry

Ein solides Polster von 99 Leben gefällig? Dann drückt im Titelbild schnellstmöglich folgende Kombination: RECHTS, RECHTS, HOCH, LINKS, HOCH, RECHTS, UNTEN, B, A, SELECT, START, START.

Timo Eckhard

G B

Robocop 2

Die Endsequenz könnt Ihr bewundern, wenn Ihr gleichzeitig folgende Tasten drückt: LINKS, SELECT, START, A, B.

SNES

Super Strike Eagle

Die folgenden Codes sind ein Leckerbissen für alle Bruchpiloten (T = Tag, N = Nacht):

Libyen (T)	6H6F87C6
Libyen (N)	952HD74G
Kuwait (T)	95GG460G
Kuwait (N)	41BGD71C
Kuba (T)	79GDD761
Kuba (N)	41BGD71C
Korea (T)	88GH0054
Korea (N)	DGB54111

Thomas Kientzler

NES

Life Force

Spielt noch jemand diesen Oldie? Dann könnte dieser Cheat interessant sein: Setze 120 Leben gehören Euch, wenn Ihr mitten im Spiel pausiert und die folgende Kombination eingibt: OBEN, OBEN, UNTEN, UNTEN, LINKS, RECHTS, LINKS, RECHTS.

NES

Turtles 2

Und noch eine Levelwahl: Im Titelbild folgende Kombination drücken: B, A, B, A, OBEN, UNTEN, B, A, LINKS, RECHTS, B, A, START. Anschließend könnt Ihr mit dem Joypad das Level wählen.

SNES

The Lost Vikings

Ärger mit dem bösen Tomator? Dann beamt Eure Nordmänner doch einfach mit den folgenden Codes ein Level weiter:

Level 1	STRT
Level 2	GR8T
Level 3	TLPT
Level 4	GRND
Level 5	LIMO
Level 6	FLOT
Level 7	TRSS
Level 8	PRHS
Level 9	CVRN
Level 10	BBLS
Level 11	VLCN
Level 12	QCKS
Level 13	PHRO
Level 14	C1RO
Level 15	SPKS
Level 16	JMMN
Level 17	TTRS
Level 18	JILY
Level 19	PLNG
Level 20	BTRY
Level 21	JNKR
Level 22	CBIT
Level 23	HOPP
Level 24	SMRT
Level 25	V8TR
Level 26	NFL8
Level 27	WKYY
Level 28	CMBO
Level 29	8BLL
Level 30	TRDR
Level 31	FNTM
Level 32	WRLR
Level 33	TRPD
Level 34	TFFF
Level 35	FRGT
Level 36	4RN4
Level 37	MSTR

Frank Diefenbach

SNES

Alien 3

Damit die Aliens nicht so übermütig werden, könnt Ihr ihnen mit diesen Levelcodes ordentlich einheizen:

Stage 1	QUESTION
Stage 2	MASTERED
Stage 3	MOTORWAY
Stage 4	CABINETS
Stage 5	SQUIRREL
Endsequenz	OVERGAME

Dieter Strahl

TIPS & TRICKS

Damit alles seine Ordnung hat, haben wir eine Übersicht gemacht, in welcher Reihenfolge ihr Euch die einzelnen Gegenstände holen müßt. Die Zahlen in der Liste entsprechen denen auf den Karten.

- 1 Holt Euch den Elektrisierstab.
- 2 Hier gibt es die ID Card 1.
- 3 Dort liegt eine Karte herum.
- 4 Und nichts wie ab nach Level 2.
- 5 Dort gibt es die ID Card 2 und bei...
- 6 ...einen Ballermann.
- 7 Anschließend geht es zurück nach Level 1 und von dort nach Level 3.
- 8 Hier wartet Bishop darauf, mitgenommen zu werden.
- 9 Den Schweißbrenner solltet ihr mitnehmen.
- 10 Weiter geht es über Level 1 nach

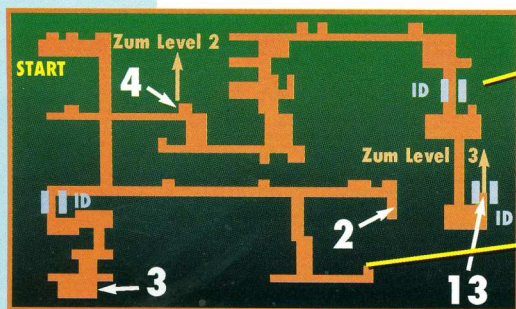
Level 2.

- 11 Ein Flammenwerfer ist auch ganz praktisch.
- 12 Und es geht wieder zurück nach Level 1, wo die Alien-Nester 1 und 2 mit dem Flammenwerfer gesäubert werden.
- 13 Geht wieder nach Level 3 und durch den Lüftungsschacht nach Nest 3. Räumt es ordentlich auf, um an die ID Card 3 zu kommen.
- 14 Geht zurück nach Level 2 und durch die neue Tür nach Level 4.
- 15 Schnappt Euch den Werkzeugkasten, repariert damit Bishop und laßt den Werkzeugkasten dann wieder liegen.
- 16 Nach der Säuberung von Nest 4 könnt ihr eine Smart Gun organisieren.
- 17 Als nächstes ist dann Nest 5 an der Reihe.

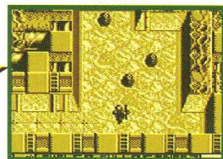
- 18 Jetzt müßt ihr wieder zurück und in allen Levels sämtliche Aliens killen, sobald das geschafft ist, wird die Alien-Königin erscheinen, der ihr aber noch nichts anhaben könnt. Laßt stattdessen nach Level 4, holt Euch das Messer und aktiviert den Kolben.

Jetzt geht es der Alien-Königin ans Leder: lauft solange herum, bis ihr auf die Kolbenstrecke kommt. Bewegt Euch, bis Euch die Königin sieht, geht vorsichtig an sie heran und aktiviert das Messer, damit sie Euch folgt. Macht das so lange, bis ihr der Kolben den Ausgang versperrt und flieht dann durch die Seitentür des Hochofens. Die Königin sitzt in der Falle und wird vom Kolben zerquetscht. Jetzt könnt ihr vom Planeten fliehen, indem ihr nach Level 3 lauft und Bishop mit dem Rettungsfahrzeug verwendet. Das war schon alles...

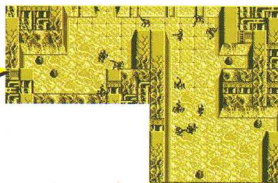
LEVEL 1



Alien Nest 1



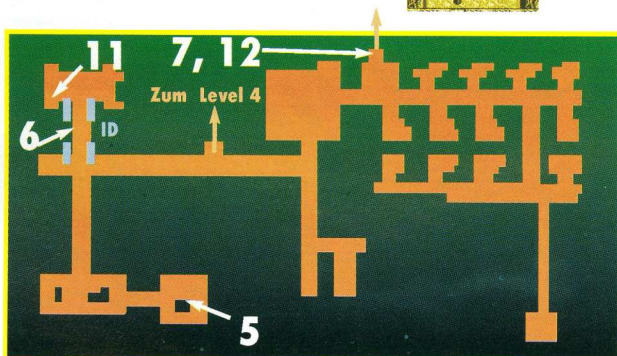
Alien Nest 2



LEVEL 2

LEGENDE

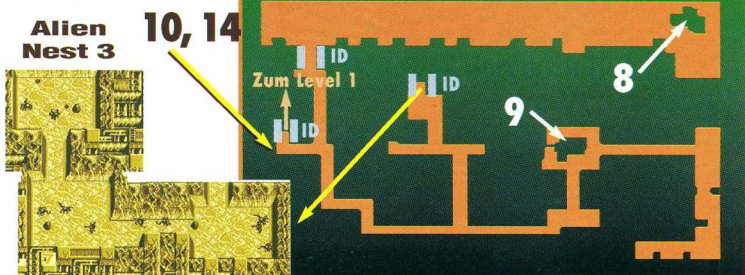
- Balken um einen Korridor bedeuten, daß ihr hier eine ID Card benötigt, um weiterzukommen.
- Dieser Punkt markiert den Schalter, mit dem ihr den Kolben in Bewegung setzt.



ALIEN 3

Probleme mit den fiesen Aliens? Verlaufen
GB im Durcheinander der Gänge?
 Dann werft doch mal einen Blick auf
 diese Karten...

LEVEL 3

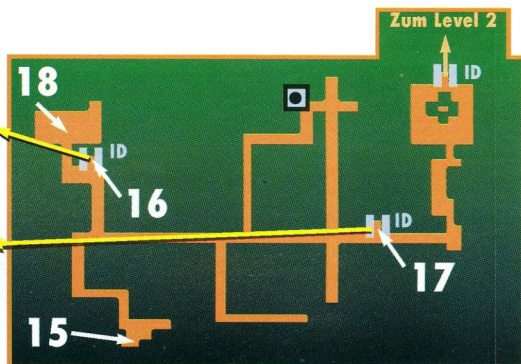
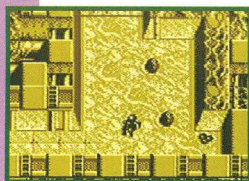


LEVEL 4

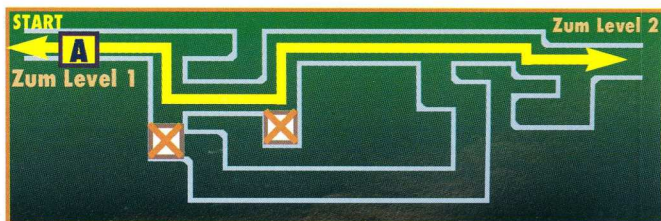
Alien Nest 4



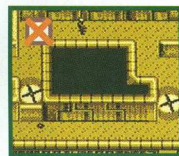
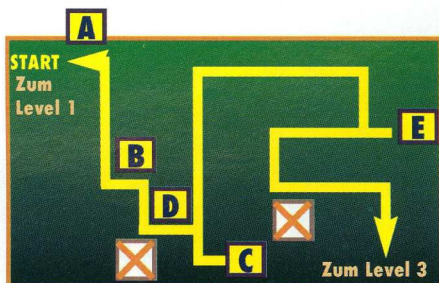
Alien Nest 5



LUFT- SCHACHT 1



LUFT- SCHACHT 2



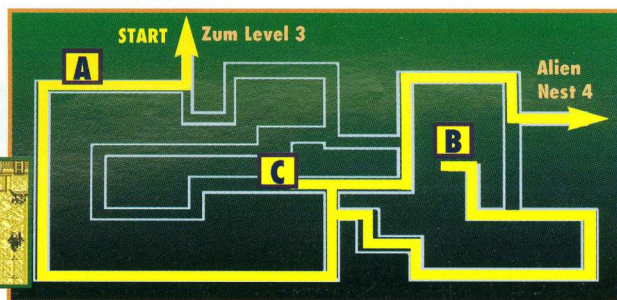
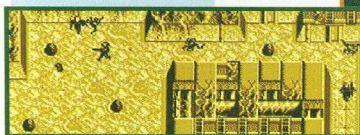
Bei den Ventilatoren gilt: Drehen sie sich gegen den Uhrzeigersinn, so blasen sie nach unten und rechts. Drehen sie sich im Uhrzeigersinn, so blasen sie nach oben und links.

TIPS & TRICKS

LUFT-SCHACHT 3

3

Alien Nest 4



LUFT-SCHACHT 4

4

LEGENDE



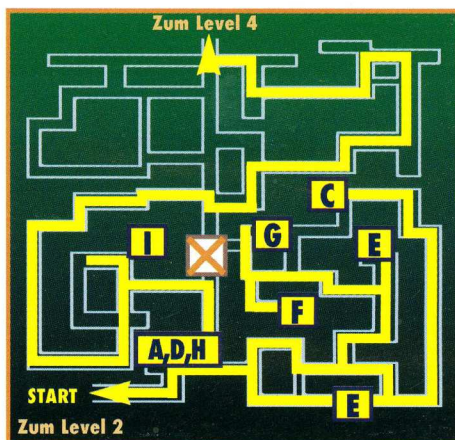
Dies sind die Schalter für die Ventilatoren. Beachtet die Reihenfolge!



Ventilatoren. Teilweise in Betrieb, teilweise auch nicht.

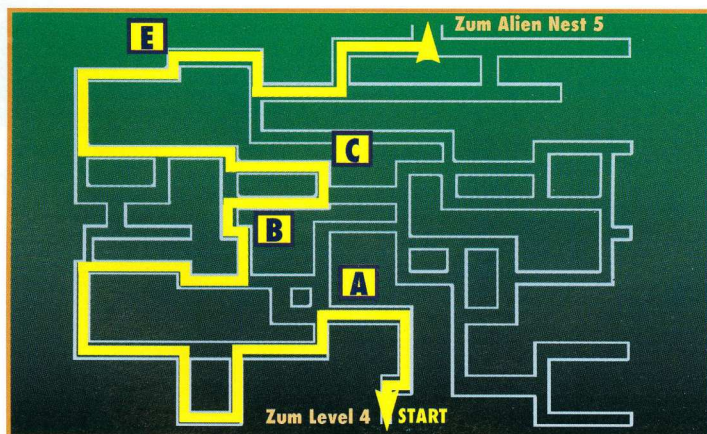


Dies ist der richtige Pfad. Verlaßt ihn möglichst nicht.



LUFT-SCHACHT 5

5



TIPS & TRICKS

...Leser helfen Lesern

Wer von Euch kennt es nicht, jenes frustrierende Erlebnis, einem Endgegner hilflos ausgeliefert zu sein, nach etlichen Spielstunden keinen Ausgang aus einem Level gefunden zu haben oder bei sonst einem Spiel ganz einfach nicht weiterzukommen... Aber das hat nun ein Ende! Die Rubrik „Helpline – Leser helfen Lesern“ soll ein fester Bestandteil der Tips und Tricks innerhalb der TOTAL! werden. Der Grundstein dafür ist gelegt, ihr habt uns jede Menge Fragen zukommen lassen, warten wir ab, ob es mit den Antworten genauso gut klappt. Wenn Euch irgend ein konsolenbedingtes Problem den letzten Nerv raubt, so laßt es uns wissen und stellt uns die Frage, die Euch bedrückt. Wenn Ihr Glück habt und wir die Antwort wissen, so werden Eure Probleme relativ schnell der Vergangenheit angehören: Wir werden in der nächsten Ausgabe der TOTAL! nicht nur Eure Frage, sondern auch gleichzeitig dazu die Antwort veröffentlichen. Falls wir einmal mit Blindheit geschlagen sein sollten, so können wir immer noch die Frage an unsere Leser weitergeben – und maximal zwei Ausgaben später sollte der Fragende die Antwort auf seine Probleme nachlesen können. Das funktioniert allerdings nur, wenn Ihr wirklich ordentlich mitspielt. Also schreibt uns, wenn Ihr eine Frage habt – wir werden sie abdrucken. Und wenn Ihr auf eine abgedruckte Frage die Antwort habt, so schreibt uns ebenfalls. Wenn alles klappt, so solltet Ihr spätestens zwei Ausgaben später Euer Joypad mit der Befriedigung weglassen können, einem anderen Leser geholfen zu haben. Die Post geht an:

MVL GmbH
Redaktion TOTAL!
Kenntwort: Helpline
Heilwigstr. 39
20249 Hamburg

Bei dann, wir warten voller Spannung auf Eure Zuschriften!!!

FRAGEN

SNAKE'S REVENGE (NES)

Andreas Patzak sucht verzweifelt die fünfte Paßkarte und würde auch gerne wissen, ob es eine geheime Übersichtsarte gibt.

SOUL BLAZER (SNES)

So eine Frechheit: Steht doch im ersten Level so ein Lausjunge vor dem Eingang zu einer Höhle und verlangt nach einem Paß. Und genau diesen sucht Martin Rotarius. Klaus Nüske dagegen hat es schon bis nach Magnid Castle geschafft, kommt dort aber nicht weiter: Im ersten Verlies wird im untersten Stockwerk noch ein Monsternest angezeigt, das aber nicht auffindbar ist. Und im zweiten Verlies wird eine Karte benötigt, unklar ist allerdings, wo und wie man diese bekommt. Wer hilft? Und Claus Birk schließlich hängt kurz vor dem Finale im letzten Level fest. Und zwar nur, weil ihm der „Red Hot Mirror“ fehlt. Angeblich soll es das Teil ja in der Waldwelt Greenwood geben – nur wo???

CASTLEVANIA IV (SNES)

Der Sensenmann vor Dracula scheint ein ganz fieser Kerl zu sein. Sebastian Pankalla läßt fragen, wie man den klapprigen Kerl Mores lehren kann.

WING COMMANDER (SNES)

Wer kann John Adam ein paar Action-Replay-Codes verraten? Beispielsweise für unbegrenzten Schutzschild oder unbegrenzte Raketen und Laser?

MYSTIC QUEST (GB)

Sascha Deußen hat den kleinen Jungen in Jadt schon ausgefragt und würde nun ganz gerne wissen, wie er zur Höhle der Medusa kommt.

PROBOTECTOR II (NES)

Drei Leben sind für dieses beirhart Game wohl doch etwas zu wenig, meint Sven Haman. Gibt es irgendeinen Trick, um sich das (die) Leben leichter zu machen?

MYSTIC QUEST (SNES)

Marc Schenker sucht verzweifelt den Weg nach Fireburg. Frank Krause dagegen war zwar schon dort, hat aber den Thunder Rock übersehen, den man spätestens in Windia braucht. Nur – wo findet man das Teil?

STREET FIGHTER 2 (SNES)

Michael hat gerüchtehalber etwas von einem Championship-Edition-Modus gehört. Was ist dran, und wie wird er aktiviert?

ESCAPE FROM CAMP DEADLY (GB)

Robert Häusler möchte wissen, wie man den ersten Baumhausschurken besiegen kann.

GOONIES II (NES)

Karsten Hohmann sucht verzweifelt nach der Kerze und dem Sender/Empfänger. Wer weiß, wo der Kram zu finden ist?

Total Super

- Verleih -

- Verkauf -

- Tausch -

Brand neue Games

EXELENT ANGEBOTE

für Super NES-MEGA DRIVE und Turbo Duo

NHLPA Hockey Turnier 93 Info unter:

Tel: 05246/81184 FAX: 05246/81270



Osterwieherstr. 70
 - 33415 Ver

Mo. bis Sa.
Tel: 07457/5534 von 8.00 - 12.00
07472/43514 von 14.30 - 18.30

Games World
7407 Rottenburg, Kirchgasse 6
Video & Computergames
Laden und Versand

Super NES	119.-	MEGA DRIVE	329.-
Lost Vikings	109.-	Starfox	389.-
Starfox	109.-	Fatal Fury 2	379.-
Fatal Fury	119.-	Vampire	349.-
Alien 3	119.-	Amelia	349.-
Player Man.	119.-	TomJerry	109.-
TomJerry	109.-	B.O.B.	129.-
B.O.B.	129.-	Baby	119.-
Baby	119.-	Pushover	99.-

Global Gladiator a. A. 109.
Ruby 109.
Praderator 2 99.
Holo 99.

!Achtung!!
 Jeder 100ste Besteller bekommt ein Spiel.

Wohin? Galle, Prose, bei h'm's Gamesworld. Puft altsam an!!!

Lieferung per F. N. zzgl. 8.- DM Porto
 Ab 3 Spiele Versandkosten frei.

TIPS & TRICKS



**Lösung
Teil 3**

**Wir hatten Euch ja gewarnt, daß Zelda ein Mammutspiel ist!
Nur Mut - dies ist schon der vorletzte Teil unserer Komplett-
lösung. Wer sich so weit vorgekämpft hat, wird doch jetzt
nicht im Wald-Dungeon schlappmachen?!**



1) Nachdem Ihr den zweiten Obermotz erledigt habt, solltet Ihr nach Norden und hierher gehen. Schwingt Euch mit dem Enterhaken über den Fluß.



2) Lauft nach Westen und durch das Dorf, um an diese Stelle zu gelangen.



3) Lauft nach Norden, Osten, Norden, Osten und Norden, bis Ihr hierher kommt. Laßt Euch ins Loch fallen, erledigt die Monster und lauft nach Süden und durch die linke Tür. Nehmt die Extras unter den Schädeln mit und öffnet die Truhe, die den Kompaß beherbergt. Geht hoch und durch die obere Tür. Öffnet im obersten Raum eine Truhe, um einen Schlüssel zu erhalten und erledigt die Wachen. Lauft dann nach links und wieder nach links. In der Truhe in der Ecke des Raumes liegt die Dungeonkarte.



4) Lauft nach rechts und durch die Tür, durch die Licht hereinfällt. Jetzt seid Ihr wieder im Wald. Geht links hinten um den Eingang herum und hackt die Büsche der Neunergruppe um - der nächste Eingang liegt frei! Laßt Euch fallen und sammelt alle Extras aus den Schädeln.



5) Sprengt hier die Wand und tretet auf die Sternchenfliese. Geht nach rechts und zieht am Hebel, um die Südwand zu sprengen. Mit dem Enterhaken schwingt Ihr über das Bodenloch. Verlaßt den Dungeon durch die Tür mit dem Lichtschimmer.



6) Geht im Wald rechts um den geheimen Eingang herum und folgt dem Weg nach Norden. Lauft durch den doppelten Rippenkäfig und wieder nach Süden, bis Ihr an dieser Stelle seid. Hier ist ein geheimer Eingang. Tretet ein und erledigt die Monster. Unter dem mittleren Schädel ist ein Schalter. Zieht die Statue auf den Schalter zu, aber laßt Euch Platz, um dahinter zu gelangen. Bedeckt den Schalter jetzt mit der Statue und flitzt in den Nachbarraum. Dort liegt der große Schlüssel.



7) Legt hier eine Bombe und holt den Zauberkranz aus der Kammer. Geht jetzt wie folgt zum Hauptraum zurück: Links, runter und zweimal links. Tretet durch die lichtdurchflutete Tür in den Wald. Folgt dem Pfad nach rechts und unten, bis Ihr einen weiteren Eingang findet.



8) Springt in dieses Loch, tretet auf die Sternchenfliese und lauft nach unten, links und durch die Tür nach oben. Holt die Extras unter den Schädeln hervor und laßt Euch durch das mittlere Loch fallen, um aus der Umgrenzung zu kommen. Geht zweimal nach unten und rechts und verlaßt den Dungeon durch die andere Tür, durch die Licht dringt. Folgt dem Weg bis zum geheimen Eingang unter den Büschen. Laßt Euch fallen und tretet wieder auf die Sternchenfliese. Geht nach links und unten zur großen Truhe. In ihr liegt der Feuerstab. Schwingt Euch mit dem Enterhaken über das Loch rechts und kehrt durch den hellen Eingang in den Wald zurück. Lauft wieder hoch und durch den doppelten Rippenkäfig zum dortigen Eingang. Geht zweimal nach links und verlaßt den Dungeon durch die Außentür. Lauft nach links und durch das linke Rippenspalier nach oben.

THE LEGEND OF ZELDA – A LINK TO THE PAST



9) Mit dem Feuerstab öffnet das große Skelett sein Maul. Geht drinnen gleich die Stufen links hinunter. Lauft um die Pfeiler herum zum Ausgang rechts oben. Geht nach Süden und durch die linke Tür. Nehmt den Schlüssel aus der Truhe und windet Euch zum Eingang zurück. Geht über den Laufsteg nach oben. Im angrenzenden Raum müßt Ihr auf eine Reihe von Sternchenfliesen treten, um zur nächsten Tür zu kommen. Geht nach oben, nehmt die Schädel weg und tretet auf die nächsten Fliesen zur Mitte des Raumes hin, dann nach links unten. Lauft nach oben, räumt die

Schädel ab, tretet auf die Fliesen oberhalb und rechts der Raummittle, dann auf die einzelne Fliese oben rechts. Räumt die Schädel ab und geht durch die Tür. Räuchert die Skelette aus und schafft die Schädel aus dem Weg. Werft von unten nach oben alle vier Fackeln an und rennt zur linken oberen Tür.



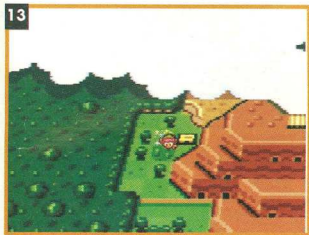
10) Nachdem Ihr die Monster getötet habt, schneidet Ihr an dieser Stelle die Ranken durch und geht in den nächsten Raum. Der Roboter im nächsten Raum hinterläßt einen Schlüssel, der die rechte Tür öffnet. Geht durch und springt in das Loch, um zum Endmonster zu gelangen.



11) Die Fledermaus besiegt Ihr mit dem Feuerstab. Weicht ihren Angriffsringen und den Stacheln aus. Zwischen den Feuerstößen, die nach unten, schräg rechts und links fliegen, legt das Monster eine kurze Pause ein. Die nutzt Ihr, um anzugreifen, bzw. aus dem Weg zu laufen. Ist das Monster hinüber, könnt Ihr die Wälder nach Süden verlassen. Tretet in den anderen Eingang, dann zweimal nach rechts und geht dann durch den anderen hellen Ausgang hinaus. Lauft nach Norden und um die Skelette, an den Büschen mit dem versteckten Eingang vorbei.



12) Lauft an diesem Loch vorbei, indem Ihr den Busch abschneidet und nach Osten weitergeht. Trabt ganz nach Süden, bis Ihr den Wald verlaßt. Springt dann in die Lichtwelt zurück.



13) Lauft an diese Stelle der Karte. Dort steht ein seltsam gefärbter Baum.



14) Wenn Ihr den Baum anrennelt, fällt Ihr in einen geheimen Raum. Im Norden sind Feen, im Osten ein Herzviertel. Laßt Euch vom Vorsprung mit dem Herzteil fallen, springt ins Wasser und geht nach Süden. Springt dann wieder in die Schattenwelt.



16) Nehmt in diesem Raum den Schlüssel aus dem Schädel und legt eine Bombe, damit die Gitter umgeschaltet werden. Steigt dann in den nächsten Stock hoch. Der rechte untere Schädel verbirgt einen Schalter für die Tür rechts. Lauft bis ganz nach rechts durch und nehmt die Bomben aus der Truhe.



15) Lauft hierher, zieht am Dreizack der Statue und öffnet so den Eingang zum vierten Verlies. In dem großen Saal lauft Ihr den linken mittleren Weg oben lang und springt zur Truhe hinunter. Darin liegt die Karte des Verlieses. Lauft nach rechts, an der Statue mit den Zähnen vorbei. Lauft so weit wie möglich nach rechts, dann hoch, bis es nicht mehr weitergeht. Dann nach rechts, und so schnell wie möglich wieder runter. Von diesem Raum aus, klettert Ihr auf die Leiter. Geht nach links, unten, rechts und oben zur Truhe. Holt den Kompaß heraus und laßt Euch auf den Boden fallen. Links steht eine weitere Truhe, diesmal mit dem großen Schlüssel. Lauft wieder nach rechts und den ersten Gang hoch, den Ihr seht. Geht nach links und gleich wieder nach oben. Bei der Statue mit den zwei kreisenden Kugeln lauft Ihr nach rechts und klettert hoch, bei nächster Gelegenheit geht's weiter nach oben und rechts zur verschlossenen Tür. Geht in den nächsten Raum hoch, tötet die zwei Skelette und holt den Schlüssel und das Herzchen unter den Schädeln oben hervor. Geht zur Tür links unten und ganz nach links durch, danach wieder links. Laßt Euch von den Fließbändern hochtragen und geht durch die obere Tür.

TIPS & TRICKS



17) Das Licht vom Fenster fällt auf einige Bodenrisse. Werft eine Bombe auf den erleuchteten Fleck, damit ein Loch gesprengt wird. Lauft ganz nach links zurück und die Treppe hinab. Geht im Fließbandsaal durch die Tür rechts oben, weiter nach rechts und durch die obere Tür in den Keller. Tötet alle Monster und hebt den grossen Block in der Mitte hoch. Geht nach unten und rechts. Mit dem großen Schlüssel öffnet Ihr die Zellentüren. Tötet alle Monster, nehmt den Schlüssel mit und befreit das Mädchen. Verläßt den Raum nach links, überquert das Fließband nach links und geht in den verschlossenen Nebenraum.



21) Räumt einen der grünen Schädel aus dem Weg und spricht mit dem kleinen Frosch.



24) An dieser Stelle springt Ihr mit dem Spiegel nach Hyrule und redet mit dem Dieb. Verspricht ihm, ihn nicht zu verraten, dann öffnet er die Truhe und Ihr habt die vierte Flasche. Springt durch das Warpfeld in die Schattenwelt zurück.



19) Sobald es erleuchtet wird, verwandelt das Mädchen sich in Blind, den Anführer der Diebe und das örtliche Endmonster. Tötet ihn mit dem Schwert. Brecht bei Bedarf den Kampf ab, um volle Energie und damit den Strahlenangriff zu erhalten. Zielt auf Blinds Kopf am Körper und ignoriert herumfliegende Köpfe.



22) Bringt den Frosch zur alten Schmiede und springt nach Hyrule. Steht Ihr rechts von der Schmiede, stampft Ihr den Pflock mit dem Hammer in den Boden. Seid Ihr links davon, könnt Ihr das Haus direkt betreten. Sprecht mit den Schmiedern, geht hinaus und wieder hinein, und gebt ihnen Euer Schwert. Geht nach draußen und springt in die Schattenwelt.

18) Stellt Euch sofort hierhin, um nicht mit dem Boden hinabzufallen. Schlagt die Grinseköpfe mit dem Hammer in den Boden und holt die Titanenhandschuhe aus der Truhe. Schwingt mit dem Enterhaken zur Tür zurück und lauft über die Fließbänder nach oben, hebt den Stein wieder an und klettert die Stufen in den nächsthöheren Stock hinauf. Der rechte obere Schädel öffnet die Tür nach rechts. Lauft im nächsten Raum nach oben und führt das Mädchen in den hellen Fleck.



20) Nachdem Ihr Blind besiegt habt, geht es hier weiter.



23) Holt die Truhe aus der alten Schmiede und lauft damit westlich am Wasserschloß vorbei.



25) Stellt Euch hier in die abgetrennte Ecke und springt nach Hyrule. In der Höhle ist ein Viertelherz. Kehrt in die Schattenwelt zurück und besucht die alte Schmiede. Springt nach Hyrule, holt das gehärtete Schwert ab und kehrt in die Schattenwelt zurück.



26) Schlägt sämtliche Pflöcke hier ein, damit ein Geheimeingang auftaucht. Unten liegt ein weiteres Herzviertel.



29) Teleportiert in die Schattenwelt und springt von dieser Stelle hinunter. Schlägt die Grinseköpfe mit dem Hammer ein und aktiviert den Zauberumhang. Lauft schnell über die Nägel zum anderen Ende, holt Energie aus den Schädeln und nimmt den Byrnastab aus der Truhe. Benutzt den Stab, um heil wieder hinauszukommen. Springt draußen nach Hyrule und benutzt die Flöte. Laßt Euch beim Landeplatz 4 absetzen.



33) Nachdem alle Monster tot sind, legt Ihr hier eine Bombe ab und lauft schnell zum mittleren Gitter hoch. Jetzt könnt Ihr ein Loch in den Boden sprengen und Euch in den nächsten Stock hinunterfallen lassen.



27) Lauft zu dieser Stelle und springt nach Hyrule.



30) Hämmer die Pflöcke in den Boden und hebt den dunklen Stein. Teleportiert in die Schattenwelt.



nächsten Raum den mittleren Block nach rechts und geht durch die untere Tür. Bleibt in der Tür stehen und erledigt die Monster mit dem Schwert. Danach erscheint die Truhe mit dem Kompaß. Geht in den kreuzförmigen Raum hoch und drückt den mittleren Block hoch, um nach rechts gehen zu können. Kehrt zurück, schiebt den Block nach links und lauft hoch.



28) Schiebt den Grabstein weg, um den Geheimeingang freizulegen. Klettert hinab und holt den Zauberumhang aus der Truhe. Steigt wieder hoch und laßt Euch von der Ente zur Stelle 1 fliegen. Klettert zur Spitze des Todesberges.



31) Schwimmt bzw. lauft zu dieser Stelle.

32) Springt nach Hyrule und hebt den dunklen Stein. Tretet auf den Teleporter in das fünfte Verlies der Schattenwelt. Tötet im ersten Raum die Fledermäuse mit dem Feuerstab, um die linke Tür zu öffnen. Geht hindurch und tötet die Monster, damit sich die obere Tür, die in den Keller führt, öffnet. Im nächsten Raum öffnet eine Druckplatte links unten die rechte Tür. Schiebt im nächsten Raum den mittleren Block nach rechts und geht durch die untere Tür. Bleibt in der Tür stehen und erledigt die Monster mit dem Schwert. Danach erscheint die Truhe mit dem Kompaß. Geht in den kreuzförmigen Raum hoch und drückt den mittleren Block hoch, um nach rechts gehen zu können. Kehrt zurück, schiebt den Block nach links und lauft hoch.

34) Schlägt den Skelettkrieger mit dem Schwert. Legt eine Bombe auf den Knochenhaufen. Ihr müßt zwei dieser Gesellen töten, damit sich die untere Tür öffnet. Im nächsten Zimmer hinterläßt eines der blauen Monster einen Schlüssel zur Tür links unten. Im nächsten Zimmer verbißt der Schädel links unten einen Druckschalter, der die Tür rechts öffnet. Tretet im nächsten Raum auf die Druckplatte rechts. Eine Tür öffnet sich, und Ihr könnt einen Stock hinabklettern. Nehmt den Erdbenznuber, um alle Monster zu erledigen.

TIPS & TRICKS



35) Bleibt in der Tür stehen, dann kann der Stachel Euch nicht treffen. Lauft nach oben und durch die linke Tür hinaus.



36) Stellt Euch hier so hin, daß Ihr schnellstens zur Treppe kommt. Tötet im nächsten Raum die zwei Eisfledermäuse, damit eine Truhe erscheint. Nehmt die Bomben daraus und legt eine nördlich der Treppe.



aus der Truhe und geht über die Nägel zurück zur Treppe in die obere Etage. Hämmert die Köpfe ein und erledigt das Skelett wie gehabt. Werft den Block in der Mitte des Raumes weg und nehmt den Schlüssel. Hämmert den Weg zur anderen Seite frei und tötet das andere Skelett. Der Schalter unter dem Schädel links unten läßt eine Truhe erscheinen. Nehmt die Karte, zieht an der Zunge der Statue und geht durch die rechte Tür. Steigt in den nächsten Stock hoch und räumt die Schädel ab. In der Truhe liegt der große Schlüssel. Schiebt den unteren Block zur Seite und den oberen hoch und lauft durch die linke Tür. Durchquert den Raum und lauft nach links, durch den linken unteren Ausgang und, nach rechts und die Stufen hinunter. Benutzt wieder den Erdbenzauber. Geht nach oben, meidet den Stachel und lauft nach links. Steigt die Leiter hinab und springt in das Loch, das Ihr gesprengt habt. Geht nach rechts, rechts und unten, dann links über den Eisweg. Unter dem Schädel ist ein Schalter, der eine Schlüsseltruhe erscheinen läßt. Geht nach rechts über den Eisweg, hoch und links durch die Tür, für die Ihr den großen Schlüssel braucht. Tötet die Monster und steigt eine Stock tiefer. Geht nach unten, rechts, schaltet die blauen Gitter runter und sammelt die Extras ein. Geht wieder eine Etage nach oben.



38) Wenn Ihr Energie braucht, laßt Euch hier zu den Feen fallen. Springt mit dem Teleporter zurück und geht die Treppe hoch. Lauft nach unten und rechts. Die Druckplatte rechts öffnet die untere Tür. Geht durch und folgt dem Eisweg bis nach links. Klettert eine Etage höher, lauft durch den Raum und öffnet die Tür. Unter dem mittleren Schädel liegt eine Druckplatte. Lauft nach links und springt in das Loch. Geht dann nach rechts.



39) Schiebt diesen Block nach rechts und springt hinterher. Tötet alle Monster, räumt den Schädel beiseite und schiebt den Block auf den Schalter. Geht nach unten und werft den großen Block rechts weg. Hämmert die Köpfe in den Boden und lauft nach links. Zieht eine der Statuen zurück, hämmert die Köpfe ein und hebt etwas auf, um ein Loch im Boden freizulegen. Unten wartet der nächste Kerkermeister.



40) Schmelzt den Eisblock mit dem Feuerstab, aber achtet auf fallende Brocken. Erledigt die drei Augen, die dann freiwerden, mit dem Feuerstab oder dem Schwert, wenn Eure Zauberkraft nicht mehr reicht.



41) Nachdem Ihr das fünfte Verlies geschafft habt, springt Ihr nach Hyrule laßt Euch von der Ente zum Platz 1 bringen. Klettert auf die Spitze des Todesbergs in Hyrule und teleportiert in die Schattenwelt. Geht zum Brillenfelsen und kehrt in die Lichtwelt zurück. Geht nach oben und über die Brücke.



42) Benutzt das Buch der Mudora an der Inschrift, um das Luftmedallion zu erhalten. Es zerstört schwebende Monster in Eurer Nähe. Laßt Euch von der Ente nach Punkt 7 fliegen.



43) Schlagt an dieser Stelle die Pflöcke ein, hebt den Stein hoch und teleportiert in die Schattenwelt. Lauft nach rechts, schlagt die Pfähle ein, geht dann nach unten und nach links



44) Schlagt hier die Pfähle ein, springt in die Lichtwelt und holt den Sprengzauber, der auf Monster am Boden wirkt. Laßt Euch von der Ente am Landeplatz 6 absetzen, hebt den rechten Stein hoch und springt in die Schattenwelt. Lauft nach rechts und hoch.



45) Stellt Euch auf die Fliese mit dem Luftsymbol und benutzt den Luftzauber. Jetzt erscheint das Sumpferlies. Geht hinein, folgt dem Gang und schwingt Euch mit dem Enterhaken über das Loch. Steigt die Treppe hinab.



46) Lauft im Uhrzeigersinn durch das Zimmer, bis alle Monster tot sind. Danach öffnet sich die obere Tür. Geht durch und steigt die Leiter hinab. Holtet Euch nach rechts oben, wo zwei Leitern stehen. Arbeitet Euch nach links oben und dann nach rechts vor. Geht zur linken Leiter und durch die Tür. Geht durch die rechte Tür. Das Skelett oben links hinterläßt einen Schlüssel. Aktiviert den Zauberumhang und nehmt den Schädel in den Nägeln weg. Der Schalltet zaubert eine Schlüsseltruhe herbei. Geht durch die linke Tür und schiebt den Block nach links, um die obere Tür zu öffnen. Geht hoch und



47) Geht im nächsten Raum hoch und um die Barrieren bis hierhin. Schaltet die blauen Gitter hinunter. Geht nach unten und durch die untere Tür. Lauft über die Nägel, unten durch die Tür, nach rechts, unten und links durch die verschlossene Tür bis in den Raum mit dem Kreisverkehr am Fließband. Tötet die Monster und nehmt den Schlüssel mit. Lauft nach links, dann schnell durch die untere Tür. Geht um die Barriere im nächsten Raum und steigt in den nächsten Stock hoch.

ZELDA

Naja, eigentlich sollten es ja nur drei Lösungsteile werden - aber wir sind ja nicht so. Weil Zelda so umfangreich ist, enthalten wir Euch natürlich auch den letzten Teil der Lösung nicht vor... Bis zum nächsten Monat also!

TIPS & TRICKS

REPLAY

ACTION

REPLAY

Und wieder gibt es eine Liste mit neuen, heißen Schummelcodes, diesmal sogar mit Beiträgen aus Eurer Feder. Diesbezüglich ein herzliches Dankeschön an Dieter Strahl, Mathias Lohmann und Julius Worm, Herwig Kühn, Thorsten Tögel, Andreas Gall und Rolf Ittner.

HARLEY'S HUMUNGUOUS ADVENTURE (SNES)

7E24 BA06 – unendlich Herzen
7EAB 5410 – unendlich Nägel
7E24 B803 – unendlich Leben

ALIEN 3 (SNES)

7E15 E263 – unendlich Flammenwerfer
7E15 D263 – unendliches Maschinengewehr
7E15 DA0A – unendlich Granaten
7E12 425E – unendlich Energie

TOM & JERRY (SNES)

7E14 FE04 – unendlich Leben Spieler 1
7E15 000A – dito Spieler 2
7E12 440A – unendlich Herzen
7E15 600A – unendlich Murren Spieler 1

7E15 620A – dito Spieler 2
7E15 7C5A – unendlich Zeit

PUGSLEY'S SCAVENGER HUNT (SNES)

7E00 9503 – unendlich Herzen
7E00 4D07 – unendlich Leben

CASTLEVANIA IV (SNES)

7E00 7C03 – unendlich Leben
7E13 F410 – unendlich Energie
7E13 F216 – unendlich Extrawaffen
7E13 F050 – unendlich Zeit

ROAD RUNNER'S DEATH VALLEY (SNES)

7E1F 2002 – unendlich Leben
7E1F 1E06 – unendlich Energie
7E1F 1D30 – unendlich Speed

LEMMINGS (GB)

01xx BCC0 – Levelanwahl:
01-19 = FUN
1A-32 = TRICKY
33-4B = TAXING
4C-63 = MAYHEM

0401 0E0D – nur ein Lemming muß gerettet werden
043B C3C0 – unbegrenzt Zeit

KID DRACULA (GB)

0102 C3C8 – unendlich Leben
0104 C8C8 – unendlich Energie
010x C4C8 – x = Anzahl der Herzen (1-5)
010x C1C8 – x = Levelnummer
0199 C6C8 – 999 Münzen (mit nächstem Code)
0109 C7C8 – siehe oben

RAMPART (GB)

01xx 1FC4 – immer xx Kanonen
041E 09C2 – immer 30 Sekunden

ULTIMA – RUNES OF VIRTUE (GB)

0837 27D1 – unendlich Herzen
0837 29D1 – unendlich Magie

ELEVATOR ACTION (GB)

0204 BFFF – unendlich Energie

DONKEY KONG CLASSICS (NES)

0000 5502 – unbegrenzte Leben in Donkey Kong
0000 C402 – unbegrenzte Leben in D.K. Junior

GAMECOURIER

Wir versenden Import-Games. Schnell & topaktuell.

SUPER NINTENDO:

Alle neuen US-Games zwei Tage nach Erscheinen bei uns!

Act Raiser	99,-	Wolf Child	119,-
Axeley	109,-	Rin Sabber	a.A.
Arcus Odyssey	119,-	Shanghai 2	99,-
Batmans Return	119,-	Sim Earth	109,-
Battle Cars	a.A.	Super Turrican	109,-
Blues Toads	119,-	Shadow Run	129,-
Brawl Brothers	129,-	Super Aquatic Games	109,-
Bubby the Bobcat	119,-	Super Conflict	119,-
Cool Spot	129,-	Super Combatribes	109,-
Congos Capper	a.A.	Super High Impact	119,-
Chuck Rock	119,-	Super Star Wars	119,-
Chester Cheetha	99,-	Super R Type	59,-
Dracula	a.A.	Super Widget	119,-
Cyberman	119,-	Spell Craft	129,-
Death Vally Rally	119,-	Spindizzy World	119,-
Desert Strike	99,-	Star Fox	129,-
Dungeon Master	129,-	Sonic Blastman	119,-
Dream Probe	119,-	Soul Blazer	129,-
E.V.O.	129,-	Taz Mania	119,-
Equinox	119,-	Test Drive Duel 2	109,-
F15 - Strike Eagle	119,-	Terminator 2	119,-
Jungle Strike	a.A.	Tiny Toons	119,-
Inindo	129,-	Tecmo NBA Basketball	129,-
Jimmy Connors Tennis	109,-	Yoshie's Cookies	109,-
John Madden 93	119,-	Ultimate False Pro	129,-
Nigel Mansell GP	a.A.	Uncharted Waters	129,-
King Arthurs World	119,-	Utopia	129,-
Lost Vikings	119,-	PGA Golf Tour	119,-
Mario Is Missing	119,-	NHLPA Hockey	119,-
Mech Warrior	129,-	Bombberman	a.A.
Might & Magic 3	119,-	WWF Royal Rumble	119,-
Mortal Combat	a.A.	Alien 3	129,-
Ninja Boy	109,-	und jede Menge mehr...	
Rock & Roll Racing	a.A.	Adapter AD 29	39,-
Railroad Tycoon	a.A.	Aktion Replay Pro	129,-

Angebot solange Vorrat reicht. Durch Direktimport haben wir laufend die aktuellsten Videogames auf Lager. Preisliste gegen frankierten Rückumschlag, 24 Stunden am Tag anrufen und bestellen. Versand garantiert innerhalb 24 Stunden per Nachnahme. Für Bestellungen unter DM 200,- berechnen wir DM 9,- Versandkosten.

Gamecourier-Versand, H. Kintzel, Goethestr. 46, 5883 Kierspe
TEL. 02359/6466 FAX. 02359/6266

MEGA TRADE

Ihr Partner für alle Video- und Computer-Games

Sega Mega Drive	Sega Mega Drive	Sega Mega Drive	Sega Master
Afterburner 2	us. 29,-	Lemmings	dt. 59,-
Alien Storm	dt. 49,-	Little Mermaid	dt. 59,-
Alisa Dragon	dt. 49,-	Olympic Gold	dt. 59,-
Arch Rivals	dt. 49,-	Pacmania	dt. 59,-
Arrow Flash	dt. 49,-	Shadow Beast 2	dt. 59,-
Blockout	dt. 49,-	Strider	dt. 59,-
Bulls VS Lakens	dt. 49,-	Terminator	dt. 59,-
Centurion	dt. 49,-	Wonderboy 2	dt. 59,-
Crack Down	dt. 49,-	Wonderboy 3	dt. 59,-
Cruel Ball	dt. 49,-	688 Sub. Attack	dt. 59,-
Robinson Basket	dt. 49,-	Dragons Fury	dt. 59,-
Dungeons Drago	us. 49,-	Madden Football	dt. 59,-
E-Swat	dt. 49,-	Lemmings	dt. 59,-
Empire of Steel	dt. 49,-	LHX Attack Chopper	dt. 59,-
Fatal Labyrinth	dt. 49,-	Lotus Turbo Challenge	dt. 59,-
Fire Shark	dt. 49,-	Pacmania	dt. 59,-
Galahad	dt. 49,-	Team USA Basketball	dt. 59,-
Galaxy Force 2	dt. 49,-	Universal Soldier	dt. 59,-
Ghouls'n Ghosts	dt. 49,-	Chuck Rock	dt. 59,-
Gyrfalcon	dt. 49,-	EA Hockey	dt. 59,-
Hellfire	dt. 49,-	F-22 Interceptor	dt. 59,-
J Montana Football	99,-	Ferrari F-1	dt. 59,-
Kings Bounty	dt. 49,-	Green Dog	dt. 59,-
Kix	dt. 49,-	Home Alone	dt. 59,-
Mercs	dt. 49,-	M. Lemieux Hockey	dt. 59,-
Might Magic	dt. 49,-	Predator 2	dt. 59,-
Mystic Defender	dt. 49,-	James Pond 2	dt. 59,-
Paperboy	dt. 49,-	Road Rash	dt. 59,-
PGA Golf	dt. 49,-	Sonic 2	dt. 59,-
Phantasy Star 2	dt. 49,-	Sonic 1	dt. 59,-
Phelios	dt. 49,-	Spiderman	dt. 59,-
Phrighter	dt. 49,-	Splatter House 2	dt. 59,-
Rings of Power	dt. 49,-	Streets of Rage	dt. 59,-
Shadow Dancer	dt. 49,-	Sup. Real Basketball	dt. 59,-
Smash TV	dt. 49,-	Toki	dt. 59,-
Space Harrier 2	dt. 49,-	Turbo Outrun	dt. 59,-
Speedball 2	dt. 49,-	Pengo	dt. 59,-
Super Hang On	dt. 49,-		
Super Hydride	dt. 49,-		
Sword of Sodom	dt. 49,-		
Sword of Vermilion	dt. 49,-		
Talents Adventure	dt. 49,-		
Tazmania	dt. 49,-		
Thunder Force 2	dt. 49,-		
Toejan Earl	dt. 49,-		
Truxton	dt. 49,-		
Wrestle War	dt. 49,-		
Xena 2	dt. 49,-		
Zero Wing	dt. 49,-		
Zany Golf	dt. 49,-		
Zoom	dt. 49,-		
WWF Wrestlingmania	dt. 49,-		

Computerversand/Shop Ekkehardstr.16a 7700 Singen

TELEFON 07731/66634

TELEFAX 07731/64521

Versand per Post Nachnahme. Portokosten DM 6,- bis DM 10,-

Ich bestelle folgende Titel:

Systeme:

SMD SMS SNES GBOY IBM G.GEAR NEO GEO

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Name/Vorname

Strasse:

Ort:

Verkaufe NES-Spiele: Goonies 2, Trojan, Low G Man, Wizards & Warriors. Sik./DM 30,—. Lieferung per NIN. (+ Versandkosten). Telefon 0201/323227 (AB, rufe zurück).

Verkaufe NES-Spiele: Nintendo-Mario Bros.: DM 25,—, Off Road: DM 50,—, Konami - Top Gun 2: DM 50,—, Track & Field: DM 70,— und MB - Corvette ZR 1 Challenge: DM 50,—. Telefon: 02241/83181.

Verkaufef. NES: Turtles 1: DM 30,—, Turtles 2: DM 40,—, Gremlins 2: DM 35,—, Skate Or Die: DM 30,—, Blades Of Steel: DM 40,—, Double Dribble: DM 30,—, Cobra Triangle: DM 30,—. Telefon 0561/27662.

Tausche Top Gun 1, Swords & Serpents, Off Road, Marble Madness gegen Top Gun 2, Zelda 2, Silent Serv., Protobector 2, Boulder Dash o. a. Telefon 0911/864159.

HARDWARE

Kaufe: SNES (dt.) mit oder ohne Spiele. Verkaufe Mega Drive + Sonic, NHLPA, 2 Pads, Japan-Adapter, Mega Drive-Tips & Tricks-Buch oder GameBoy + 5 Spiele, alles dt.. Telefon 08031/7685.

Verkaufe Backup-System zur Sicherung von Modulen auf Diskette für SNES dt. incl. 10 Disketten, Zeitlupe und Speicherefunktion, DM 719,—. Telefon 08807/5173, Fax -5331.

Suche gebrauchte SNES, Mega Drive, PC-Engine-Spiele und Spielekonsolen. Preisgünstig. Dogan Karabulut, Schulstr. 20, 4050 Mönchengladbach 1.

Verkaufe GameBoy + Balloon Kid, Super Mario 2, Tetris und Zubehör wie Gamelight, Lupe, Netzadapter, Kopfhörer und Dialogkabel für DM 180,—, Marcel Faißt, Th.-Heuss-Str. 20, 72172 Sulz.

Verkaufe GameBoy mit Licht + 4 Spiele (Tetris, Pinball, PaperBoy, Super Mario Land) für DM 185,— (auch einzeln). Telefon 04665/646.

Verakufe Super Famicom (jap. RGB-Version, Gehäuse wie deutsches und volle 60 Hz-RGB Power wie amerikanisches Gerät) Set mit Spiel DM 330,—, ohne Spiel DM 280,—. Telefon 07805/59328.

Verkaufe NES Super Set + Spiele: Kung Fu, A boy and his blob, SMB 3 (alles wie neu) NP: DM 550,—, VB: DM 300,—, Telefon 07762/9379.

Verkaufe SNES (dt.), 2 Pads, Uni. Adapter und 2 Spiele: SMW, Super Protobector. Preis: VB. Telefon 08531/7926.

Kaufe, tausche SNES und Spiele. Suche defekte Geräte aller Systeme. Verkaufe oder tausche Automaten-Plattinen und Abspielkonsolen. Telefon 0821/487608.

Tausche für SNES mein Joyboard „Topfighter“ (dt. Anl.) + Pad „Honey Bee“ (beide US) gegen „XE 1-SFC“ Joyboard (US). Ronny Beutin, Gustebiner-Wende 5A, 17491 Greifswald. Telefon Greifswald/811747.

Verkaufe Turbo-Duo (3 Mon. alt) + Dreh-schalter für US-u. JP-Cards + 26 Top-Spiele + 2 Pads: DM 1.500,—. Telefon 0731/33630.

Verkaufe SNES + 1 JoyPad + Super Mario World + Super Star Wars + SNES-Spieleführer. Alles dt. Versionen bzw. m. dt. Anleitung, Preis: DM 299,—. Marcel Faißt, Th.-Heuss-Str. 20, 72172 Sulz.

SONSTIGES

Tausche SEGA Mega Drive mit 5 Spielen: Sonic 1, Super Hang On, World Cup Italia '90, Columns und Dragon's Fury (2 Monate alt) gegen Nintendo SNES mit Super Mario World (deutsch). Telefon 06181/82113.

Suche Turbo Duo und PC-Engine CD's und HU-Karten. Telefon 0212/208689.

Kaufe Konsolen und Module: SNES, Mega Drive, Neo Geo, GameBoy, NES, GG, Modulsammlungen. Telefon 04521/71497.

Hey Nintendo-Freaks! Wir suchen für den Nintendo-User-Club noch weitere Mitglieder. Kostenlose Infos gibt's gegen Rückumschlag bei: T. Märker, Stettiner Weg 22, 44625 Herne 1.

Tausche SNES-Module. Andreas Dubois, Starenweg 9, 89584 Ehingen. Contact me also for swapping the latest legal Amiga-Warez!

Wer hat die Street Fighter II-CD aus Japan? Zahle viel Geld wenn sehr gut erhalten. Telefon 0681/872642, Denis.

Suche Konsole und Spiele Nintendo und Super Nintendo Roger Kerber, Rendsburger Landstr. 58, 2300 Kiel 1. Telefon 0431/641670.

Biete SEGA MS II mit 2 Spielen: Sonic 1, Asterix. Suche für GameBoy: Battleship, Super Mario Land 2, Final Fantasy Adventure. Telefon 035433/4171.

Verkaufe Master System II mit Spielen, GameMaster mit Spielen, Casio-Datenbank, Casio-Minifernseher. Preis n. Vereinbarung. Telefon 0341/4218554.

Verkaufe für GB: Alleyway, Nemesis, Duck Tales, World Cup, Boulder Dash, Sagaia, Kwirk, je DM 20,—, SNES: SuperSoccer: DM 70,—, Super Aleste: DM 80,—. Telefon 08531/8247, Paul.

Ich würde gerne ein SNES besitzen. Ich würde dafür GB + 14 Spiele tauschen. Beim SNES müßten aber auch 3 Spiele vorhanden sein. Danke Österreich 04872/5416.

Kaufe Konsolen- und Modulsammlungen auf vom SNES, Mega Drive, Neo Geo, NES, Master System, GameBoy, GameGear. Telefon 04521/71497 ab 18.00 Uhr, Andreas.

Verkaufe SNES VHS-Videocassette mit 18 Spielen. Die meisten durchgespielt auf der Cassette. Mit dabei sind: StarFox, Fatal Fury, Street fighter 2, Turtles 4. Telefon 07131/53984.

Suche Jungs und Mädels, die mit mir Tips & Tricks für SNES und Game-Boy-Spiele austauschen! Ich bin relativ gut (SMW in einem Tag geschafft). Telefon 0511/864997.

BÖRSEN-FORMULAR

Name: (bitte in Blockbuchstaben schreiben)

Straße:

PLZ/Ort:

Telefon:

Bitte kreuzt an, in welcher Rubrik Eure Anzeige erscheinen soll:

- | | |
|--|---|
| ☐ SNES-Spiele | ☐ Hardware+Zubehör |
| ☐ NES-Spiele | ☐ Sonstiges |
| ☐ GAME-BOY-Spiele | |

Datum:

Unterschrift:

K L E I N BÖRSE A N Z E I G E

GAME BOY

Verkaufe GB-Module für DM 40,— oder 50,—! Alien 3, WWF 2, Fighting Simulator, Terminator 2 Arcade!! Bitte von 18 bis 21 Uhr anrufen. Telefon ludwigsburg 927027.

Verkaufe Super Stars 2 für DM 35,—. Suche MegaMan 3 n.V. Telefon 09163/8052.

Tausche Gremlins 2, Gargoyles Quest, Dynablaster und R-Type gegen Tail Gator, Cavenoire, Rampart, Metroid 2, WWF 2, Popeye 2, Boulder Dash oder Parodius. Telefon 05241/47792

Verkaufe einen GameBoy + Dialogkabel und vier Spielen. Preis ca. DM 100,— 130,—. Telefon 0511/493752

Verkaufe 5 GameBoy-Spiele für nur DM 130,—. Telefon 04963/1868 ab 17.00 Uhr (Christian).

GameBoy: Über 200 Action Replay-Codes und Tips für über 50 GameBoy-Spiele! Schickt DM 5,— an: Andreas Gall, Markenbildchenweg 39, 56068 Koblenz.

Verkaufe GameBoy-Module: Shanghai: DM 30,—, All Star Challenge: DM 30,—, Mega Man: DM 30,— und noch mehr für DM 30,— / + Porto und Verpackung. Telefon 02431/7790 (Michael).

Verkaufe GameBoy mit 9 Top-Spielen, Mario I + II, F. Fantasy, Red October, WWF 2, S. RC Pro AM usw. 3/4 u. alt DM 330,—. Verkaufe auch einzeln. Telefon 0441/502976 ab 18.00 Uhr.

Verkaufe Gremlins 2 und Gauntlet 2 für GameBoy. VB. Telefon 07150/33670 (nur nachmittags).

Tausche StarTrek oder Jagd auf Roter Oktober gegen StarWars. Telefon 0261/160975.

Verkaufe für GameBoy: MegaMan 1, 2, 3, Castlevania 2, WWF Superstars 2 und Tiny Toons für DM 240,—. Hoffe auf baldige Antwort. Danke im voraus! Telefon 040/7000769.

Tausche GameBoy-Spiel Gremlins 2 gegen ein anderes, z.B. Tiny Toon, Mickey Mouse oder Bubble Ghost. Telefon 0209/781740.

Verkaufe WorldCup, Final Fantasy 1, Super RC Pro AM, Turtles I, King Of The Zoo, Preis VB. Telefon 05232/78998.

Verkaufe GameBoy-Spiele: Bugs Bunny, Loony Toons, Tiny Toon, Mickey Mouse, Alfred Chicken, je DM 40,—. Telefon 08581/8684.

Verkaufe 54 Spiele für GameBoy auf einer Cardridge, Preis DM 300,—. Schreibt an: Buck Xavier, B.P. 13, L-7201 Walfer, oder Telefon 00352/021141036.

Verkaufe 50 verschiedene GameBoy-Spiele für DM 350,—, z.B. Batman II, Spiderman, Alley Way, Bubble Ghost usw. (nur komplett). Telefon 04521/71497.

Verkaufe Terminator 2, orig. verpackt, max. 5 x gespielt, VB DM 50,—. Telefon 06081/8182.

Verkaufe Double Dragon 2, Bad n Rad, Gremlins 2, Duck Tales und Super Mario Land, je DM 25,— (Super Mario Land, DM 20,—). Telefon 06708/2741.

Verkaufe Fortress Of Fear für DM 40,— und Mickey's Dangerous Chase für DM 50,—. PS. mit Anleitung aber ohne Verpackung. Volkmar Obernitz, Mühlstr. 6, O-9804 Netzsckau.

Verkaufe Swamp Thing DM 35,— oder tausche. Telefon 09261/91356.

Verkaufe GameBoy und Spiele: Mario Land 1/2, Tiny Toon, Duck Tales, Kwik, Parodius, Fortress Of Fear, Gargoyles Quest, Tetris oder tausche gegen SNES-Spiele. Sven Lämmerhirt, Gellertstr. 15, O-6126 Halle.

Tausche Gargoyles Quest gegen Flintstones. Thomas Schimmer, Albertsberg 10, 65201 Wiebaden-Fruenstein.

Verkaufe GameBoy-Spiele! Liste mit Preisen (Mario Land, Duck Tales, F1-Race u.a.) sofort anfordern!! Telefon 06542/21466.

Tausche F1-Race gegen WWF Superstars 2 oder tausche MegaMan 3 gegen WWF Superstars 1. Telefon 07394/1879.

Suche das Spiel Joe & Mac: Caveman Ninja mit Anleitung für bis zu DM 70,—. Telefon 02373/12454.

Tausche Super Mario Land, Barby Game Girl, MegaMan gegen Tennis, Duck Tales, Bugs Bunny, Mickey Mouse, WWF Challenge. Andrea Spengler, Gamigstr. 22, O-8036 Dresden.

Verkaufe Terminator 2, 1 Monat alt, VB DM 50,—. Telefon 0911/ 639226.

Tausche die GameBoy-Spiele Metroid 2 und Gargoyles Quest gegen Choplifter 2. Kai Bungert, In der Helmerswies 7, 6601 Schafbrücke.

Verkaufe GameBoy-Spiele oder tausche gegen Akira-Comicbücher, möglichst im Raum Freising. Telefon 08166/1206.

Verkaufe 16 neue Spiele für GameBoy (Hook, Tiny Toons, Addams Family, Prince Of Persia, Robocop 2, Batman 2, Battletoads und 9 News

...) für DM 200,—. Telefon 00352/021141036.

Verkaufe GameBoy-Spiel Tiny Toon für DM 40,— (INP DM 69,95). Telefon 05308/3869.

SNES

Verkaufe, kaufe und tausche laufend neueste und alte SNES-Spiele. Z.B. StarFox, Super Conflict, Bubsy, Bomberman, Alien 3, Vikings, Sim City und andere. Telefon 07805/59328.

Verkaufe Turtles 4, dt., DM 75,—, Zelda, dt., DM 60,—, Super Ghouls'n'Ghosts, DM 65,—, Telefon 0731/33630.

Verkaufe oder tausche: Mech Warrior (US) 80,—, Gods (dt.) 75,—, Act raiser (dt.) 75,—, Parodius (dt.) 75,—, S. Starke, zum Kahleberg 87, O-1580 Potsdam.

Verkaufe oder tausche Spiderman. VB. Telefon 09431/62872.

Tausche Magical Quest gegen Starwings. Telefon 04955/5376.

Verkaufe Zelda 3, Actraiser, WWF Wrestlingmania und Turtles 4, je DM 50,— oder tausche gegen F.F. 2, Prince o.P., Top Gear o. a. SP. Telefon 07345/6417.

Verkaufe F-Zero, 90,—, Sim City, 90,—, Pilot Wings, 90,—. tausche auch gegen gleichwertige Spiele für SNES. Telefon 030/8822488.

Verkaufe 2 Top SNES-Spiele: F-zero, 70,—, Magical Quest Starring Mickey Mouse, 85,—. Telefon 08654/63221.

Suche SNES-Spiele: Mario Kart, PGA Tour Golf, Probotector, Magical Quest, Jimmy Connors PTT. Nur dt. Versionen. Zahle bis zu DM 45,—. Telefon 08468/560.

Suche SNES-Tauschpartner. Ruf'an: 0751/62918, ab 18.00 Uhr. Es lohnt sich.

Verkaufe Super Probotector für DM 75,—. Telefon 06207/81982.

Tausche Super Castlevania 4 gegen Zelda 3 a link to the past. Telefon 089/6134238.

Verkaufe oder tausche: Tiny Toon, 70,—. Tausche gegen Zelda, Jimmy Connors Tennis oder Super Soccer. Nur dt. Spiele. Telefon 06146/3889.

Tausche Super Wrestlingmania und DM 60,— gegen 2 andere SNES-Spiele. Björn Schaber, Rollenbergstr. 1, 8941 Erkheim.

Verkaufe Zelda, Populous, Tiny Toon, Super Mario für je DM 60,— oder alle für DM 200,—. Alles SNES. Versand per Nachnahme. Telefon 09602/3156.

Verkaufe für SNES: NHLPA Hockey '93 (US-Version) für DM 50,—. Telefon 0911/546242, Matthias.

Verkaufe SNES-Module (Pal-Version): Super Mario Paint und Turtles in time für je DM 60,—. Telefon 0711/682633, ab 15.30 Uhr.

Tausche PC-Engine mit 5 Cards gegen SNES-Games! Also ran an den Hörer und anrufen! Nach René fragen! Wenn möglich Starfox / StarWars. Telefon 02402/27762.

Verkaufe SNES-Spiele dt.: R-Type, 45,—, Axelay, Desert Strike, je 70,—, Alle Module wie neu. Telefon 02327/50702, ab 17.00 Uhr.

Verkaufe für SNES Spiele: Jimmy Connors Tennis, Mickey Mouse, Super Star Wars und Batman Returns. Für Mega Drive: Gleylancer und M: Aleste + Adapter umsonst! Telefon 02103/31808.

Verkaufe Super Ghouls 'n Ghosts und andere SNES, außerdem noch GameBoy u. NES, billig, GameBoy ab DM 20,—, NES ab DM 40,—, SNES DM 65,— Spiele. Telefon 06842/2862.

Tausche Sim City gegen Zelda oder Pilot Wings. Telefon 036203/50450, Enrico Schmidt, Thälmannstr. 12, 99198 Kerspleben, ab 18.00 Uhr.

Verkaufe Super Soccer für 70,— Fr./DM 70,— oder tausche gegen Jimmy Connors, Starfox oder NHLPA Hockey, 93, alles dt. Versionen. Telefon Schweiz 057/225664.

Tausche SNES-Spiele, dt.: Star Wars, Castlevania, WWF, Streetfighter 2, alle DM 10,—, gegen Parodius, King Arthur World, Final fantasy 2, (nur dt.). Telefon 08093/22803.

Verkaufe für SNES: Axelay, Tiny Toon, Protobactor, Parodius, Magical Quest, alle dt. für DM 65,—. Telefon 07123/4931, Matthi-s. Ich suche: Star Wars, dt., Jimmy Connors, d/Verkaufe mein SNES-Spiel F-Zero für 60 DM, neuwertig. Tel.: 06763/1031

Tausche Street Fighter II oder Turtles IV oder Parodius gegen Super Tiny Toons oder Super Star Wars oder Actaiser (nur dt. Versionen), Stephan Lüdde, Köhlerstraße 37, 39340 Haldensleben

Suche günstig: Super Star Wars, Tiny Toons, Road Runner oder NHLPA Hockey, 93. Tausche auch gegen Super Soccer! Tel.: 07731/72448 Super Tennis 40,— DM, WWF 40,— DM, Tel.: 09367/3910

Verkaufe Dt. SNES mit 19 Spielen (z.B. Another World, Super Starwars, Dino City, Jimmy Connors Tennis usw.) für 1500 DM. Tel.: 0551/63617
[Tausche NES mit Mario 1,3 und Crackout gegen SNES-Spiele. Angebote an Carsten, Tel.: 0531/2391237

Verkaufe Ghouls'n'Ghosts, Turtles, je DM 72,— / Parodius (jdp.) DM 85,— / Tiny Toons (us.) DM 87,— / Mario World DM 63,—,

Suche auch Starfox / Final Fight II / Pop'n'Twinbee / Batman 2 / Alien 3 / Cybe, Tel.: 09402/6360

Verkaufe SNES Spiele: Rodrunner, Super Soccer für 60,— DM, Zelda 3, Sim City, Pilotwings für 50,— DM, alles zusammen 270,— DM, Tel.: 09568/2445

Tausche Turtles 4 gegen Starwing, oder the Magical Quest, oder King Arthurs World. Verkaufe auch Spiele (85,— DM), nur in deutscher Ausgabe, Tel.: 06781/35194

Verkaufe für SNES: Prince of Persia, dt., 75,— DM, Lemings, dt., 80,— DM, Super Mario 50,— DM, Für Game boy: Super Mario 1.30,— DM, Prince of Persia 30,— DM, Loopz 20,— DM, evtl. Versand möglich, Tel.: 02248/4848

Kaufe Super NES, NES und MD-Spiele, notfalls mit Konsole und Zubehör, Anrufe ab 14h, Tvl.:0461/84874, Karl-Heinz verlangen

Tausche The Legend of Zelda, sowie Terminator gegen Street Fighter 2 oder Krusty's Super Fun House, evtl. auch andere, Tel. ab 21h unter 04932/84239
Actraiser, Mickey Mouse, Gauntlet 1, Tel.: 05254/579

Wer **tauscht** sein Magical quest, Super Tiny Toons oder Jimmy Connors pro Tennis Tour Modul gegen Parodius? Tel.: 05423/41898

Tausche, kaufe, verkaufe Super Nintendo Spiele, Tel.: 06356/8521
Verkaufe Bart's Nightmare für SNES für 50,— DM (mit Anleitung), erst 5 Wochen alt, Tel.: 0241/501244

Tausche 2MD Module gegen 1 SNES Spiel Sonic und Castle of Illusion gegen Super Protobactor oder andere Krüller (deutsch) oder Fl. Back, Markus Otto, Hohe Kiefer 28, 14532 Kleinmachnow

Kaufe folgende Super NES-Spiele: Last Vikings, Starwings, First Samurai, Might and Magic 2, Alien 3, Little Ninjas, star Wars usw. ab 20h, Tel.:0211/2293089
Verkaufe oder tausche The Magical Quest, Amazing Tennis, Soul Blazer, Ncaa Basketball, Super Soccer, Tel.: 030/4725895

Verkaufe Mario Paint, Preis nach VB, suche Starfox (dt. Titel = Starwing) und Super Star Wars (wenn möglich bitte dt. PAL-Spiele), Tel.: 0662/851332

Suche gebraucht: Star Fox, S. Tiny Toon, R. Runner, WWF Royal Rumble, S. Bomberman, Mickey Mouse, NHLPA-Hockey, 93 oder Bubsy, Power Monger, Another World, Cybrenator oder Tom & Jerry, Tel.: 07731/73006

Tausche für SNES Spiderman, Mario paint, Super R-Type und Super Protobactor gegen Super Tiny Toon, Mickey's Magic Quest, Castlevania 4 + Joe + MAC, Tel.: 0203/662985

Tausche Super Protobactor gegen Desert Strike, F-Zero oder Lemmings, Tel.: 07352/



!!Schweiz!! **Verkaufe** Zelda 2, Mach Rider, TMHT 1, D. Kong jr., Ice Climber, Tiger Heli, Top Gun, 1 Spiel 35 - 60 Franken, alle 280 Franken. Telefon 042/211441.

Verkaufe NES-Konsole + 2 JoyPads + 9 Spiele: Super Mario 1-3, Zelda 1+2, Tiny Toons, Tetris, Chip'n Dale, Duck Tales, + Action Replay (nur zusammen) für DM 450,—. Telefon 09266/582.

Tausche Nintendo-Entertainment-System + 6 JoyPads + 2 Verlängerungskabel + 4-JoyPad-Anschluß + 10 Super-Spiele gegen 4 Super Nintendo-Spiele. Telefon 0228/430118.

Für Nürnberg 10: Tausche 7 Tage NES und 4 Spiele gegen SNES 2 Jp. und Streiff. 2. Telefon 0911/562887.

Tausche Super Mario 1 o. Castlevania 1 gegen Empire Strikes Back, StarWars, Arch Rivals o. andere Spiele. Telefon 0463/512218.

Verkaufe NES für 4 Spieler mit Spielen: Mario 1+3, Track and Field, Double Dragon, Road Racer, Tetris, World Cup. FP. DM 280,—. Telefon 02242/6719 ab 15.00 Uhr.

Verkaufe per NN.: Marble Madness, California Games, Maniac Mansion, TinyToon, Zelda 2, Wizards & Warriors 3, Solstice, Faxanadu, Boulder Dash zum halben NP. Telefon 038327/80350.

Tausche Airwolf (NES) gegen anderes NES-Spiel oder verkaufe für DM 65,— (+Porto). Mario Meißner, Obere Straße 3, O-8901 Kriesdorf.

Tausche NES-Spiel Mega Man 2 gegen Adventure-Spiele: Castlevania 1+3, Protobactor usw.. Telefon 02684/8798.

Tausche oder verkaufe NES: Rygar, Metroid, Battletoads, Protobactor 2, SOL Jetman, Mega Man 2+3, Burai Fighter, Dream Master, Arch Rivals, Star Tropics, Frog, Marble Madness usw. Telefon 07225/73969.

Tausche Zelda 2 gegen StarWars 1 für das NES. Telefon 05423/3968.

Top Games

Super NES

Bombberman US	a. A.
Bubsy US	119,—
Magical Quest	119,—
Mario is missing US	a. A.
Road Runner	129,—
Tiny Toons US	114,—
Sim City	94,—
Star Wing	119,—

Reservierungs-Service für Neuheiten

Rufen Sie an,

Wir sind bis 21 Uhr pers. für Sie da

☎ 0 80 62 / 8 03 26

Versand Inland NN + DM 8,—
ab DM 250 portofrei, Preisliste gratis!
Top Games • Angelika Bachhuber
G.-Weiler-Str. 37 • 83052 Bruckmühl

REGISTER

Hier ist sie, die große Liste aller Beiträge, die es bisher in TOTAL! gab – schön geordnet. Ihr habt ein Heft verpaßt? Hier seht Ihr, welches Ihr bestellen müßt!

Titel	System	Heft	Note	Art	Genre
Adventure Island II	Game Boy	7/93	3-	Test	Jump&Run
Aguri Suzuki F-1 Super Driving	Super NES	7/93	4-	Test	Sport
Alfred Chicken	Game Boy	7/93	-	Preview	Jump&Run
Alien 3	Super NES	6/93	2+	Test	Action/Jump&Run
Alien 3	NES	6/93	2+	Test	Action/Jump&Run
Alien 3	Game Boy	6/93	3-	Test	Action/Jump&Run
Amazing Tennis	Super NES	7/93	2-	Test	Sport
Asterix	Super NES	6/93	-	Preview	Jump&Run
Asterix	Game Boy	6/93	-	Preview	Jump&Run
Asterix	allgemein	6/93	-	Reportage	
Asterix	Game Boy	7/93	3+	Test	Jump&Run
B.O.B.	Super NES	7/93	2	Test	Jump&Run/Action
Basketball	allgemein	7/93	-	Reportage	
Batman Returns	Super NES	6/93	-	Preview	Action/Jump&Run
Batman Returns	NES	6/93	3	Test	Action
Batman Returns	Super NES	7/93	3+	Test	Action/Jump&Run
Blues Brothers	Super NES	7/93	-	Preview	Jump&Run
Blues Brothers	allgemein	7/93	-	Reportage	
Blues Brothers	NES	7/93	4	Test	Jump&Run
Bubsy	Super NES	6/93	-	Preview	Jump&Run
Bubsy	Super NES	6/93	-	Interview	Jump&Run
Bulls vs. Blazers	Super NES	7/93	3-	Test	Sport
Congo's Caper	Super NES	7/93	-	Preview	Jump&Run
Cool World	Super NES	6/93	3+	Test	AdventureAction
Cybernator	Super NES	6/93	3+	Test	Action
Darkwing Duck	Game Boy	6/93	2	Test	Jump&Run
Dr. Franken 2	Game Boy	7/93	-	Preview	Jump&Run/Strategie
F-15 Strike Eagle	Game Boy	6/93	4	Test	Simulation/Action
Fatal Fury	Super NES	7/93	3+	Test	Action
Final Fight 2	Super NES	7/93	-	Preview	Action
Firepower 2000	Super NES	6/93	3+	Test	Action
Formula One Sensation	NES	6/93	3+	Test	Sport
Jimmy Connors Pro Tennis Tour	Super NES	6/93	1-	Test	Sport
John Madden Football '93	Super NES	7/93	2-	Test	Sport
Joystick-Test	allgemein	7/93	-	Test	
Kid Dracula	Game Boy	6/93	2-	Test	Jump&Run
King Arthur's World	Super NES	6/93	2+	Test	Strategie
Lawnmower Man 2	allgemein	6/93	-	Reportage	
Lethal Weapon	Super NES	6/93	5	Test	Action/Jump&Run
Lethal Weapon	Game Boy	6/93	5	Test	Action/Jump&Run
Mega Man 3	Game Boy	6/93	2	Test	Action
Messebericht Spring ECTS London	allgemein	6/93	-	Reportage	
Mickey Mouse - Magical Quest	Super NES	6/93	1-	Test	Jump&Run
Mortal Kombat	Super NES	7/93	-	Preview	Action
NBA All-Star Challenge	Super NES	7/93	4	Test	Sport
NBA All-Star Challenge 2	Game Boy	7/93	3-	Test	Sport
Outlander	Super NES	7/93	5	Test	Action
Pirates!	NES	6/93	2+	Test	Strategie
Pop 'n' Twin Bee	Super NES	6/93	2-	Test	Action
Pugsley's Scavenger Hunt	Super NES	7/93	4+	Test	Jump&Run
Road Runner	Super NES	7/93	2	Test	Jump&Run
Rodland	Game Boy	7/93	3-	Test	Jump&Run
Shanghai II - Dragon's Eye	Super NES	7/93	2	Test	Strategie
Speedball 2	Game Boy	6/93	3	Test	Action/Sport
StarFox/StarWing	Super NES	6/93	1-	Test	Action
Super Bomber Man	Super NES	6/93	-	Preview	Action/Strategie
Super Conflict	Super NES	7/93	1-	Test	Strategie
Super Double Dragon	Super NES	7/93	4-	Test	Action
Super Putty	Super NES	6/93	-	Preview	Jump&Run
Super Sports Challenge	NES	7/93	4+	Test	Sport
Super Strike Eagle	Super NES	6/93	2-	Test	SimulationAction
Super Tiny Toons	Super NES	6/93	2	Test	Jump&Run
Tale Spin	Game Boy	6/93	2-	Test	Action
Tecmo Super NBA Basketball	Super NES	7/93	2+	Test	Sport
Test Drive 2	Super NES	7/93	4	Test	Sport/Action
The Fantastic Adventures of Dizzy	NES	7/93	3-	Test	Jump&Run/Adventure
The Humans	Game Boy	6/93	2-	Test	Strategie
The Lost Vikings	allgemein	7/93	-	Interview	
The Lost Vikings	Super NES	7/93	1-	Test	Jump&Run/Strategie
Tiny Toons 2	NES	6/93	-	Preview	Jump&Run
Titus the Fox	Game Boy	7/93	-	Preview	Jump&Run
Tom & Jerry	Super NES	6/93	3-	Test	Jump&Run
Toys	Super NES	7/93	4	Test	Action
Troddlers	Super NES	6/93	-	Preview	Strategie
Tumble Pop	Game Boy	6/93	3+	Test	Jump&Run
Wayne's World	Super NES	6/93	5	Test	Jump&Run
Wordtris	Super NES	6/93	3	Test	Strategie
WWF Royal Rumble	Super NES	6/93	-	Preview	Sport
WWF Royal Rumble	Super NES	7/93	2-	Test	Action

TOTAL!

IMPRESSUM

Herausgeber:

Rüdiger Limbach

Chefredaktion:

Matthias Siegl, Ulrich Mühl

Redaktion:

Hans-Joachim Amann, Michael Anton, Gerald Arend, Martin Klugkist

Freie Mitarbeiter:

Julian Eggebrecht, Derek dela Fuente, Andreas Heinicke, Eva Hoogh

Koordination:

Sven Jakobsen

Graphic:

Matthias Grobys, Katrin Förster, Peter Kemmler, Marion Limbach, Kim Schimmsky

Bildredaktion:

Michael Anton, Sven Jakobsen

Titel:

Jurassic Park-Logo
© by U.I.P. GmbH, Frankfurt

Marketing:

Thomas Franzen

Anzeigen:

Hans-Ulrich Panitz,
Ann-Katrin Schoel
Tel.: 040 / 48 05 22 22 - 23,
Fax: 040 / 48 05 21 99
Anzeigenpreisliste Nr. 2
vom 2. 4. 1993

Vertrieb:

Inland Presse Vertrieb,
Postfach 103246,
20022 Hamburg

Abonnement:

TOTAL-Leserservice, Postfach 10 32
45, 20097 Hamburg

Lithografie:

City Repro, Iglhaut GmbH,
Münzstraße 11,
20097 Hamburg,

Druck:

B + L Rollenoffset, Lübeck

Verlag:

MVL GmbH, Heilwigstr. 39,
20249 Hamburg
(C) 1993 für alle Beiträge bei
MVL GmbH
Alle Rechte vorbehalten
Nachdruck nur mit vorheriger,
schriftlicher Genehmigung. Keine
Haftung für unverlangte Manuskripte,
Fotos etc.

Gerichtsstand ist Hamburg

TOTAL! erscheint monatlich zum
Einzelpreis von DM 6,-

TOTAL! erscheint als Lizenzausgabe
mit freundlicher Genehmigung der
Fa. Future Publishing Ltd., Bath BA1
2BW, England,

Tel.: +44 (0) 225 44 22 44



Laßt Bomben sprechen...

Ja was nun? Großer Knaller oder Fehlzündung? Welches Spaß-Potential genau hinter „Super Bomberman“ steckt, lassen wir Euch ebenfalls nächstes Mal wissen, denn bis dahin haben wir eine Menge Arbeit mit der ausgiebigen Testphase...

TOTAL! UND KEIN ENDE? LEIDER NEIN!

Aber, aber! Es gibt ein Leben nach der TOTAL! Das in der nächsten Ausgabe nämlich, der TOTAL! 9/93. Eben diese liegt ab dem **27. August** bei Eurem Zeitschriftenhändler zur Abholung bereit. Hingehen, zugreifen, wegtreten! Ganz einfach! Wußten wir doch, daß Ihr das versteht. Also, Leute, wir sehen Euch am 27sten – unter anderem mit diesen tollen Dingen im Gepäck...

LESER
BRIEFE

SCHAU VOR

Schlaue Füchse...

...haben StarWing/StarFox bereits durchgespielt. Für alle, die noch nicht ganz so erfolgreich waren, oder die das gesamte Game kennen wollen, bereiten wir derzeit eine Lösung vor, die es in sich hat. Glaubt Ihr nicht? Wartet's ab!



Vier gewinnt...

Wir sind jetzt schon gespannt, wie die Leserseiten bei Euch angekommen sind. Wir machen weiter! In der nächsten Ausgabe erwarten Euch wieder die Seiten mit dem Wort des Volkes.

...und dann waren da noch...

...all diese Spiele, die demnächst erscheinen sollen (siehe Messebericht in dieser Ausgabe), und um die wir uns für Euch bemühen werden, z.B. Final Fight 2, Mortal Kombat, Dr. Franken 2, Titus the Fox, Blues Brothers, Striker, Super Mario All-Stars, Super Turrican, Mario & Wario, Jurassic Park, Pitfall Harry and the Mayan Adventure, Street Fighter II Turbo, an, und all DIESE Titel eben, die Euch vor wie nach Weihnachten keine Ruhe lassen werden. Nicht alles davon wird in der nächsten Ausgabe sein, aber Ihr wißt ja: Wir arbeiten daran!

TIPS & TRICKS

ZELDA-Lösung, 4. Teil...



Endspurt mit Link! Der vierte und letzte Teil unserer erstaunlichen Zelda-Lösung erwartet Euch in der kommenden Ausgabe. Das Finale dürft Ihr unter keinen Umständen verpassen!

ICH WILL ALLES!

TOTAL!

UND ICH WILL ES REGELMÄSSIG!

**ICH WILL DAS ABO FÜR
100% NINTENDO!**

Du weißt was Du willst: Interessante News rund um Nintendo. Kompetente Tests der neuesten Module für Game Boy, NES und Super NES. Tips und Tricks, wenn's mal nicht mehr weitergeht. Deshalb willst Du das Magazin, das weiß, wo's langgeht: TOTAL! 100% Nintendo, unabhängig und unbestechlich.



HER DAMIT!

Schneibbeldischnab... und gleich schick ich's ab!

ABONNEMENT - COUPON

JAI! Ich abonniere TOTAL! ab sofort für mindestens 1 Jahr (12 Ausgaben) zum Inlandspreis von DM 72,- (inklusive Zustellung). Auslandspreis DM 120,- (inklusive Zustellung). Schicken Sie mir TOTAL! an folgende Anschrift:

VORNAME/NAME _____

STRASSE/HAUSNUMMER _____

PLZ/ORT _____

DATUM/UNTERSCHRIFT _____

Garantie: Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen widerrufen kann. Es genügt eine schriftliche Mitteilung innerhalb dieser 10 Tage an: TOTAL! - Leserservice, Postfach 10 32 45, 20097 Hamburg. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Die Kenntnisnahme dieses Hinweises bestätige ich durch meine zweite Unterschrift:

DATUM/UNTERSCHRIFT _____

Das Abonnement gilt für mindestens 1 Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn es nicht 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wird.

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen:

- ☐ Zahlung für 1 Jahr
(Inland DM 72,-, Ausland DM 120,-)
- ☐ Zahlung für 1/2 Jahr (Inland DM 36,-,
Ausland DM 60,-)

☐ Bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung/
Lastschrift einzuzug

BLZ (steht auf Ihrem Scheck) _____

Kto.-Nr. _____

Geldinstitut _____

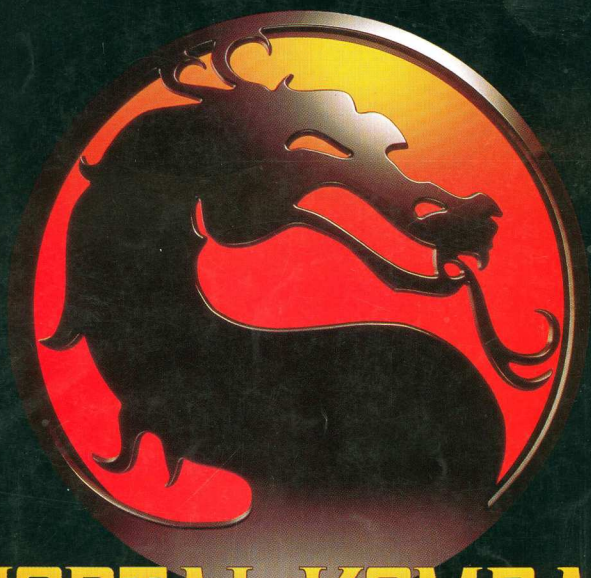
Unterschrift des Kontoinhabers _____

☐ Gegen Rechnung. Bitte keine Vorauszahlung leisten.
Rechnung abwarten.

TOTAL! - Leserservice • Postfach 10 32 45 • 20097 Hamburg

Bereite Dich vor.

Mortal Kombat kommt.



MORTAL KOMBAT®

Ab 13. September auf Super Nintendo®, Game Boy™, Master System™, Game Gear™ und Mega Drive™.

Acclaim Go for the game!

Mortal Kombat® © 1992 Licensed from Midway® Manufacturing Company. All Rights Reserved. Super Nintendo Entertainment System®, Game Boy™ and the official Seals are registered trademarks of Nintendo. Sega, Mega Drive, Master System and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Arena Entertainment™ is a trademark of Arena Entertainment, Inc. © 1993 Arena Entertainment. Acclaim® is a registered trademark of Acclaim Entertainment, Inc. © 1993 Acclaim Entertainment, Inc. All Rights Reserved.