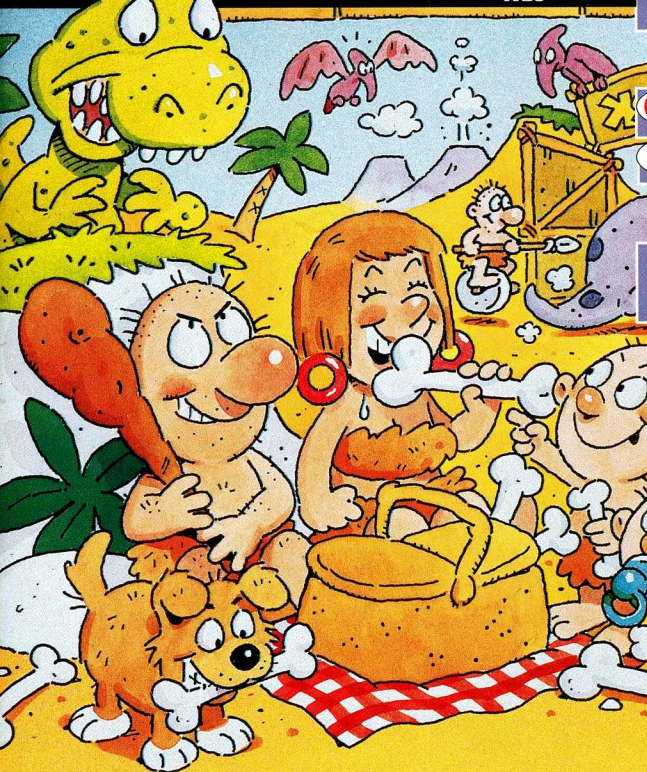


# TOTAL!

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

100% **NINTENDO** ■ Super NES  
■ Game Boy  
■ NES



**PLOK** **SNES!**

Originell,  
abgefahren und  
verschärft!



## SUPER FOTO-WETTBEWERB

„CHUCK ROCK – LOOK ALIKE“  
Tolle Spiegelreflex-Kamera  
zu gewinnen!

Das ist stark!  
**ACTION REPLAY**  
Ein Poster voll mit Codes

## TIPS&TRICKS DER SPITZENKLASSE

**GBY**

**THE BATTLE OF OLYMPUS**

Die Komplettlösung gleich zum Test!  
**MEGA MAN 3**

**NES!**

Von Top Man bis Gem Man –  
wir bringen alles!

## SUPER EMPIRE STRIKES BACK

**SNES!**

Star Wars-  
Nach-  
folger:  
Hard &  
Heavy

stie-  
mit



# THE HUMANS

**SNES!**

**Steinzeit-Spaß**  
jetzt im Preview

**TESTS** **INFO** **TIPS & TRICKS**  
**NEWS**

# MORTAL KOMBAT®

# Schlag Dich durch!

**NEU  
16-MEG**

**MORTAL KOMBAT®** ist das neue actiongeladene Kampfsportspiel von Acclaim, dem die geheimnis-



Screenshot SNES

vollen und sagenumwobenen Shaolin Turniere als Schauplatz dienen. In verschiedenen packenden Levels kämpfst Du um den Titel des Grand Champions. Doch dieser ist Dir erst dann sicher, wenn der vierarmige Goro und sein Meister Shang Tsung besiegt sind. Dafür hast Du die Wahl zwischen 7 verschiedenen Kämpfern, wovon jeder einen eigenen Kampfstil hat, den es zu beherrschen gilt. **MORTAL KOMBAT®** ist der Kick, den Du jetzt brauchst.



**Game-Hotline: Mo.-Fr. 02 21/61 76 49**

**Acclaim®**

**Erhältlich für Super Nintendo®, Game Boy™, Game Gear™, Master System™ und Mega Drive™.**

Mortal Kombat® is a trademark of and licensed from Midway® Manufacturing Company © 1992. All Rights Reserved - Used by Permission. 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 is a trademark of Arena Entertainment, Inc. Acclaim® is a trademark of Acclaim Entertainment, Inc. © 1993 Acclaim Entertainment, Inc. All Rights Reserved.

**ARENA**

**MIDWAY**



## TOTAL! GENIAL...

...das ist die Devise, und wir machen's Euch mit TOTAL! vor. Damit meinen wir nicht nur Euer superstarkes Nintendo-Heft und all die Spiele für Eure Super Nintendos, NES' oder Game Boys, die wir während des ersten halben Jahres unserer Schaffensphase als Einser- und knappe Einser-Kandidaten vorgestellt haben. „Mensch, das ist ja total genial!“ Nicht nur einmal kam es bisher vor, daß einer von uns das geschäftige Treiben in uns'rer Hütte mit so einem Begeisterungsschrei jäh unterbrach. Und Ihr – wie oft habt Ihr diesen

Ausspruch schon vom Stapel gelesen – zehnmal? Sparen wir uns jede weitere Erklärung und machen Euch sogleich mit unserer Novität in dieser TOTAL! bekannt: **TOTAL GENIAL!** Überall dort, wo Ihr auf dieses Signet stoßt, könnt Ihr sicher sein, daß es sich bei diesem getesteten Spiel um ein Spitzenprodukt erster Kajüte handelt. TOTAL GENIAL! ist unser Prädikat, Euer **Gütesiegel**, welches jetzt exklusiv von TOTAL! den besonders gelungenen Spielen verliehen wird. Im Klartext heißt das: Alle Spiele, die unsere Testphase mindestens mit einer 2+ bestehen, bekommen ab sofort dieses neue Aushängeschild.

Was gibt's im neuen Heft: Jurassic Park und der Tag danach? Wir schweiften jetzt mit wehenden Fahnen vom Mesozoikum ab und mitten rein in die Steinzeit: mit den „Humans“. Tolpatschig und witzig zugleich begegnen uns die steinalten Kerls jetzt auf dem SuperNES. Holt Euch Euren Vorgeschmack auf den Exklusiv-Test, den wir in der nächsten TOTAL! bringen

werden. Heiße Shots bringen wir auch in unserem Top-Preview von „Super Empire Strikes Back“, dem Star Wars-Nachfolger für das SNES, und auch unseren Erlebnisbericht aus Lillehammer solltet Ihr Euch unbedingt reinschrauben. Denn TOTAL! war bei den Vorbereitungen zu den 17. Olympischen Winterspielen mal eben vor Ort – nicht ohne Grund, denn auch die „Winter Olympics“ werden gerade auf Konsole gemacht.

Auf der Ärzte „Schrei nach Liebe“ folgt bei uns ein Schrei nach Hieben: „**The Art of Fighting**“, auf

daß die wilde Prügelei auf der Straße nie ein Ende nehme. Topaktuell, denn wenn das Spiel am ersten Dezember in Nordamerika (!) in die Läden geht, hat es der Rest der Welt noch lange nicht...

Wer von Euch vielleicht das Fotografiere als Hobby hat, der kann sich mit

„**Chuck Rock**“ und etwas Glück

diesmal eine neue Kamera verdienen – Spiegelreflex, Auto-Focus und so, versteht sich.

Was fehlt? Capcoms „Aladdin“ beispielsweise (unentschuldig!!) und „Bram Stoker's

Dracula“, der sich noch ein Weilchen empfiehlt und als kleines Bonbon für's lange Warten ein paar Soundtrack-CDs locker macht.

Übrigens: Das heiße Gerücht um das geheime Mario-Independent-Special ist endlich gelüftet. **100**

**Seiten Mario TOTAL!** gibt's für Euch bereits seit Anfang November im Handel! Tschüß bis Weihnachten...



**WANTED!**



**TOTAL!**

*Euer kompetentes  
Team*





Ausgabe 12/93

Eine riesige Jump&Run-Flutwelle schwappie uns zu dieser Ausgabe in die Redaktion. Angefangen mit „Aero the Acro-Bat“ und „Zool“ reicht das Angebot bis hin zu „Chuck Rock“, „Plak“, „Speedy Gonzales“, „Pugsley's Scavenger Hunt“ und „Schlüpflicht“, „Beethoven's 2nd“. Nebenher bieten wir ein Preview vom neuen „Star Wars“-Spiel und die gewohnten Rubriken. Die Redaktion wünscht gute Unterhaltung!

## WETTBEWERB

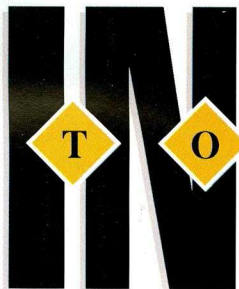


Chuck Rock

S. 28

### Previews

|                                  |    |
|----------------------------------|----|
| Art of Fighting – SNES           | 16 |
| The Humans – SNES                | 20 |
| Super Empire Strikes Back – SNES | 22 |
| Winter Olympics – SNES           | 18 |
| Zool – SNES                      | 26 |



## Art of Fighting



S. 16

## TMHT – Tournament Fighters



S. 38

+ S. 39



## -ER ÜBERBLICK – UNGERE WERTUNG

Neben den Informationen in unseren Tests könnt ihr die Eckdaten eines jeden Spiels aus dem TOTAL!-Wertungskasten erfahren. Unser Fazit ist dabei voll und ganz schul-



### TOTAL!-Wertung

#### Grafik



Hier findet ihr eine kurze Zusammenfassung der grafischen Eigenschaften des Spiels, quasi eine Erläuterung der Wertung.

#### Sound



Wie oben, bloß für den Sound, z.B.: Bombastischer Orchester-sound in nie gekannter Qualität. Hervorragende Kompositionen!

#### Gameplay



Ihr ahnt es schon: Fantastische Features und ein sehr intelligentes Leveldesign machen aus diesem Spiel einen Hit!

#### Dauerspaß



Speiß TOTAL! ist angesagt. Wer an diesem Spiel keinen Gefallen findet, sollte mal zum Arzt gehen – er könnte tot sein.

#### TOTAL! - CHECK

Genre ..... Action/Jump&Run  
Levels ..... 7 sehr komplexe  
Schwierigkeitsgrad ... sehr hoch  
Continues ..... Batterie-Save  
Speicherkapazität ..... 32 MBit  
Erhältlich ..... seit April '89



notenverträglich (1=toll, 6=urgh!). Für Grafik, Sound, Gameplay und Dauerspaß gilt: Je mehr rot ausgefüllte Kästchen ein Spiel bekommt, desto besser ist es auf diesem Gebiet. Alles, was ihr dann noch wissen müßt, erfahrt ihr im TOTAL!-Check. Ab der Note „2+“ vergeben wir unser „TOTAL! GENIAL“. Ganz einfache Kiste: Unsere Wertungsbox!



S. 94

## Aero the Acro-Bat



S. 68

## Super Adventure Quests



S. 60



# HALT!

## Super Empire Strikes Back



S. 22

## Zool



S. 26

## Mystic Quest



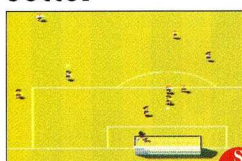
S. 54

## Chuck Rock



S. 64

## Sensible Soccer



S. 32

## Super Air Diver



S. 44

## Plok



S. 70

**WINNER**  
Gewinner  
Je ein „Super Bomberman-Wettbewerb“ für SNES gewannen: I. Krüppel, Grevendroich, V. Schisch, Andernach, T. Benthin, Billerbeck, A. Lipfert, Lachen, C. Ting, Kummerfeld, S. Stadler, Sonnenfeld, M. Lenz, Straßund, G. Laner, Yolders, T. Gehrke, Walderuh, C. Klüschen, Elze, H. Zimmermann, Freiburg, C. Gruber, Chur, M. Siriegler, Halle, B. Proß, Reischbach, C. Wolf, Winterbach

**JURASSIC-PARK-WETTBEWERB**  
1. Preis: S. Rothaug, Iggeheim, 2. Preis: B. Brendlin, Schliengen, 3. - 5. Preis: S. Lennartz, Mönchengladbach, N. Herberich, Krefeld, N. Schmidt, Leipzig, 6. - 10. Preis: F. Busch, Bremen, M. Zięgłowski, Duisburg, M. Darboven, Hamburg, K. Sommer, Berlin, P. Thiele, Magdeburg  
Die Gewinner der weiteren Preise wurden bereits postalisch benachrichtigt.

## TESTS SNES

|                                  |    |
|----------------------------------|----|
| Aero the Acro-Bat                | 68 |
| Beethoven's 2nd                  | 50 |
| Championship Pool                | 41 |
| Chuck Rock                       | 64 |
| F1 - Pole Position               | 62 |
| K.-H. Rummenigges Player Manager | 43 |
| Mystic Quest                     | 54 |
| Plok                             | 70 |
| Sensible Soccer                  | 32 |
| Super Air Diver                  | 44 |
| TMHT - Tournament Fighters       | 38 |

## NES

|                            |    |
|----------------------------|----|
| Jimmy Connors Tennis       | 36 |
| Super Adventure Quests     | 60 |
| TMHT - Tournament Fighters | 39 |

## GAME BOY

|                                    |    |
|------------------------------------|----|
| Nigel Mansell's World Championship | 34 |
| Pugsley's Scavenger Hunt           | 58 |
| Speedy Gonzales                    | 40 |
| Tesseract                          | 33 |
| The Battle of Olympus              | 56 |
| Zool                               | 46 |



|                             |    |
|-----------------------------|----|
| 7th Saga - SNES             | 72 |
| Operation Logic Bomb - SNES | 74 |
| Rocky Rodent - SNES         | 74 |
| Secret of Mana - SNES       | 73 |

## Tips & Tricks

|                            |    |
|----------------------------|----|
| Action-Replay-Poster       | 49 |
| Helpline                   | 91 |
| Shorties                   | 78 |
| The Battle of Olympus - GB | 81 |
| Mega Man 3 - NES           | 86 |

## Rubriken

|                   |    |
|-------------------|----|
| Editorial         | 3  |
| Wertungserklärung | 4  |
| Gewinner          | 5  |
| News              | 8  |
| Post              | 10 |
| Toys              | 12 |
| Top 5             | 48 |
| Listen Up!        | 76 |
| Shop              | 92 |
| Börse             | 94 |
| Register          | 96 |
| Vorschau          | 98 |
| Impressum         | 98 |
| Comic             | 98 |

**Brandneu:**

## Der SNES-Shooting-Star des Jahres!



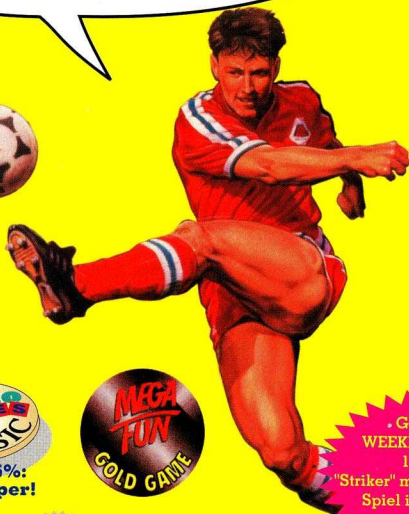
### Striker

SNES-Sport-Fans, haltet Euch fest: Niemand hätte für möglich gehalten, daß eine Videogame-Konsole eine derart komplexe Fußballsimulation auf Eure Bildschirme zaubern kann. Features: Teamstrategien, neue FIFA-Regeln, manuelle oder automatische Torwart, rote und gelbe Karten, Auswechselspieler, Verlängerung und Elfmeterschießen, unbegrenzt in Namen, Fähigkeiten, Aussehen, Kleidung etc. variierbare Einzelspieler und Mannschaften, im Turniermodus bis zu 64 verschiedene Teams u.v.m.!

"...unerreichter Spielspaß!" VIDEO GAMES 10/93

"...noch kein besseres Produkt dieses Genres gesehen!" TOTAL 8/93

LAGUNA-Spiele  
gibt's überall: In  
Kaufhäusern, im  
Fachhandel oder  
im Versandhandel.



GALLUP  
WEEKLY REPORT  
14.8.93:

"Striker" meistverkauftes  
Spiel in England!



**GAME BOY**

**SUPER NINTENDO**

**Nintendo**



...by **LAGUNA**  
VIDEO GAMES

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!

# Brandheiß: Die ultimative SNES- Tennis-Simulation!



**NEU!**

Jetzt auch für Game Boy™



1-2 Spieler,  
mit Adapter  
bis 4

Super Nintendo

**PRO TENNIS  
TOUR**

**SUPER NINTENDO**

PAL VERSION

UBI SOFT  
Entertainment software



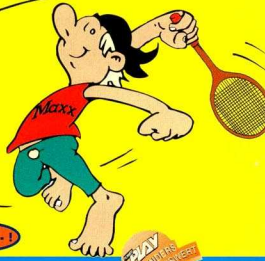
## Jimmy Connors Pro Tennis Tour:

Der Abräumer. Selten hat ein Game so in der Fachpresse gewirbelt wie Jimmy Connors Pro Tennis Tour! Selbst wenn Du bisher beim Stichwort "Tennis" welke Ohren bekamst: JIMMY CONNORS PRO TENNIS TOUR wird Dich vor Deiner SNES-Konsole festnageln. Packende Ballwechsel mit sechzehn in ihrer Spielstärke einstellbaren Computergegnern, Einzel oder Doppel mit bis zu vier Spielern (Vier-Spieler-Adapter!), sechs verschiedene Bodenbeläge zur Wahl und noch viele Optionen mehr machen Deine vier Wände zum Centre Court!

Noch mehr Spaß macht's mit dem Super-Zubehör von LAGUNA - fragt danach!



Note 1-1



FRAY  
TENNIS-  
ZUBEHÖR

Nintendo™, NES™, Game Boy™ and the Nintendo Product Seal and other marks designated as™ are trademarks of Nintendo. Jimmy Connors Pro Tennis Tour © 1993 Ubi Soft + Blue Byte

VIDEO  
GAMES

POWER  
PLAY



# TOTALLY NEW!

## MIRAGE: BEDROHLICHES DESIGNER-BLECH

### IN MEMORIAM: 16 MEGABIT FÜR BRUCE LEE

„Einfachheit ist der letzte Schritt der Kunst und der Beginn der Natürlichkeit“, so sagte es einst Bruce Lee. Als Meister der Kampfkunst, der dynamischen aller Künste, wäre er heute der perfekte Mann für verkaufsfördernde Werbe-Gags von Herstellern weißer Muskel-Shirts und Unterhemden, Sonnencremes oder auch Gelenksalben. Auf dem Höhepunkt seiner Schaffensphase starb er

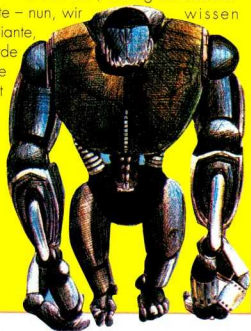
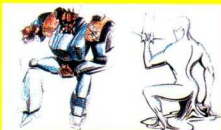


Einmal Idol japanischer Kampfkunst: Bruce Lee.

völlig unerwartet im Alter von 32 Jahren. Zwanzig Jahre später erwacht die Legende wieder zu neuem Leben, in Virgin Games' Umsetzung des gleichnamigen autobiografischen MCA-Films „Dragon“. Was wir schon verraten können: Als Bruce Lee werdet Ihr es in Dragon auf Eurem

SuperNES gegen 12 Gegner wie die berühmten „Sun Brothers“, den grausamen „Oriental Fan Fighter“ und „Das Phantom“ aufnehmen. Bis Februar etwa müßt Ihr Euch allerdings noch gedulden.

Emporkömmlinge hatte es schon immer gegeben, mal waren sie angenehm, viel öfter und eher aber unausstehlicher Natur – die Geschichte unserer Welt ist voll davon. Mirage versucht sich gerade an einer digitalen „Was-wäre-wenn-Studie“ dieser Art am Beispiel mächtiger und globiger „Mechano-Brüder“: „Rise of the Robots“. Das Super Nintendo ist zwar nur eine der dafür vorgesehenen Plattformen, dafür aber bis auf weiteres die einzige im ganzen Konsolensektor. Wie sich der „Aufstieg der Roboter“ nun in Wirklichkeit abspielen könnte – nun, wir wissen es nicht. Ein Muster der SNES-Variante, die – wie dieser Tage bekannt wurde – in den Staaten bei Absolute Entertainment gefertigt wird – schneit allerdings dieser Tage bei uns rein, so daß wir in der nächsten TOTAL! wohl von „nem ganzen Haufen Blech“ erzählen können...



JA, HER MIT DEM GRAFEN AUF CD!

Name & Alter

Straße

PLZ/Ort

Mein(e) System(e)

## NINTENDO: ÜBERMASCHINE IN PLANUNG

In der Redaktion unserer englischen Schwester-Zeitschrift wurde kürzlich ein bißchen designt. „Project Reality“ zuliiebe. Das nämlich sei der Arbeitstitel für ein gigantisches neues System von Nintendo; CD-ROM-Laufwerk, hochwertigste 3D-Grafiken, Virtual Reality und 16 Millionen Farben auf dem Bildschirm – größer, schneller und besser. Nach strenger Geheimhaltung unterlegend soll das 64-Bit-Wunder zunächst die Spielhallen veredeln, bevor es '95 als Konsole für daheim zu haben sei. Eigentlich waren Nintendos Techno-Profis gehalten, sich um die Entwicklung eines „Super NES CD“ zu kümmern, aber: Dann kam alles ganz anders. Nach dem Fehlstart von CDTV, der Veröffentlichung von CDI und jüngst des Mega CD entschloß man sich zu einer scharfen Kehrtwende in Sachen Spiele-Technologie. Wie TOTAL! in England weiter berichtet, soll Nintendo den heißen „MIPS R4000“-Chip von Silicon Graphics verwenden, der „Project Reality“ satte 100 MHz verliehen und ihn damit etwa 200mal schneller als das SNES machen soll...



## SONY UND DIE KREATUR DER NACHT

Tja, so kennen wir ihn, unseren „Herrn Graf“, „Bram Stoker's Dracula“. Schon hatten wir geglaubt, die Kreatur bald unter uns zu wissen, da erreicht uns ein trans,sony'vanisches Telegramm. Er hatte sich mal wieder an einer Schönheit der Mutter Natur festgebissen und war für die kommenden Tage abgetoucht: „...und darf mich deshalb bis Weihnachten



empfehlen. Meine Verehrung – Graf D.“. Sei's drum. Immerhin war er so freundlich, seine Verspätung anzukündigen und vor allem die Presse-Dame von Sony Imagesoft zu verschonen – ganz wichtig, denn die streut in Grafens Namen jetzt ein paar Appetit-Häppchen in Form der originalen Soundtrack-CDs unter Euch. 20mal! Wie das geht? Schneller sein als der Graf! Einfach den Coupon (oben) ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und sofort losschicken an: MVL, Graf D., Heilwigstr. 39, 20249 Hamburg. Wir versenden nach Posteingang. Rechtswege sind ausgeschlossen...

Kino-Sounds zu gewinnen!



„Project Reality“, wie man sich's bei TOTAL! in England vorstellt.

## „THE SMURFS“: COMEBACK FÜR VADER ABRAHAM?

...und mit ihm die ganze Schar kleiner, frecher blauer, die sich als unverwechselbares Merkmal die weiße Knick-Kappe auf die Platte gesetzt haben. Wir wissen noch nicht, was grausamer sein kann: Zauberer Gurgelhals oder die Schlumpfe, seine potentiellen Opfer. Fest steht, daß sie kommen werden. In fünf Sprachen, drei Schwierigkeitsstufen, und sogar mit Paßwort-Option wechseln die blauen Kerls dem Game Boy zuliiebe zumindest die Farbe, wenn Ihr tapfer über den Schlumpfvulkan zieht oder durch den Schlumpfbach wadet. Infogrames verspricht Bonusseiten, zahlreiche Geheimräume und mehr...





# You want it all? Na dann:



**Wir schreiben das Jahr 2038.** Die Menschheit muß innerhalb von 10 Jahren beweisen, daß sie friedlich ist. Sonst wird sie von einer kosmischen Allianz für immer vernichtet. Das Problem: Eine geheime Macht will die Weltgeschichte sabotieren, um die Menschheit ins Verderben zu stürzen. Du bist Mitglied von Temporal Protectorate, einem Agenten-Eliteteam. Deine Aufgabe: In die Vergangenheit reisen und die Sabotage mit allen Mitteln verhindern. Der Name des Spiels: The Journeyman Project. Die Meinung der Experten: Kein Spiel ist realer. *Maximale Bildqualität* wie in einem echten Spielfilm. Was Du dafür brauchst, siehst Du oben: Einen anständigen Macintosh Computer mit CD-ROM-Laufwerk. Worauf Du übrigens noch jede Menge andere

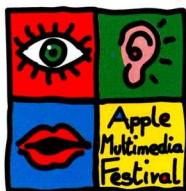
Spiele spielen kannst. Und das Schönste daran: Es wird Deinen Eltern schwerfallen, ein besseres Weihnachtsgeschenk für Dich zu finden. Denn Du kannst damit nicht nur spielen, sondern Hausaufgaben machen, rechnen, schreiben, zeichnen, Musik komponieren, Englisch lernen, und und und. Die meisten nennen das Multimedia. Wir nennen es Apple Macintosh. Und wir würden Dir das Ganze gern mal zeigen. Auf unserem Apple Multimedia Festival. Vom 15.

November bis zum 3. Dezember bei Deinem Apple Händler.

Ruf uns einfach an. Kostenlos unter **0130/7978**. Dann sagen wir Dir, wo Du den nächsten Händler findest.

Und niemals vergessen: You want it all!

Apple Macintosh. Unbegreiflich begreiflich.



### Hallo!

**E**ins müssen wir Euch wirklich lassen: Ihr arbeitet fleißig mit! Wenn wir uns den riesigen Berg von Einsendungen ansehen, der jeden Tag in der Redaktion aufschlägt, wissen wir, daß sich unsere Arbeit wieder einmal gelohnt hat! Wenn Ihr Fragen oder Anregungen zu TOTAL! habt, nehmt kein Blatt vor den Mund, sondern schreibt es voll und schickt es her!

### ADRESSE:

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

Nun aber wünschen wir Euch mußevolle Unterhaltung mit Euren Leserseiten, die einen Querschnitt der Briefe bieten, die Ihr in der letzten Zeit an uns geschickt habt. Und noch etwas: Solltet Ihr ein witziges Foto von Euch mit einer Ausgabe von TOTAL! (na gut, zur Not auch ohne) zur Hand haben, schickt es mit, denn man weiß ja nie, wo es letzten Endes auftauchen könnte ... oder doch?

#### DANKSAGUNG

Eins vorweg: Ihr seid echt spitze! Das Outfit Eurer Zeitung ist klasse, und auf die Tests ist 100% Verlaß. Kurzum, ich und Tausende anderer Nintendo-User sind happy, daß Ihr es ermöglicht und fertiggebracht habt, so ein Magazin herauszubringen. Danke!

Aber nun zu meiner Frage! Warum ist es nicht möglich, neue SNES-Spiele weltweit zeitgleich herauszubringen? „Striker“ z. B. gibt es in England schon seit Wochen, und bei uns ist es erst für Herbst angekündigt. Könnten sich hier die Firmen nicht ein Beispiel an „Acclaim“ nehmen, die „Mortal Kombat“ weltweit am 13. September rausbrachte? Hier fühle ich mich als deutscher SNES-User ehrlich benachteiligt! Und daran, daß die meisten Hersteller aus dem Ausland kommen, kann es ja wohl nicht liegen! Denn sogar Spiele, die von deutschen Firmen hergestellt wurden, wie „Jimmy Connors“ oder „Super Turrican“, erschienen zuerst im Ausland!! Hierzu würde mich die Meinung anderer SNES-Besitzer interessieren, denn ich glaube, hier nicht alleine dazustehen!

**Christian Kerppe, Laufach**

#### TOTAL! antwortet:

Spiele (wie auch Platten, Videos etc.) weltweit an einem bestimmten, festgelegten Termin herauszubringen erfordert von einer Firma einen immensen Marketing- und Produktionsakt. Massive Investitionen sind hierzu nötig. Nicht jede Firma ist hierzu in der Lage, da man für eine solche



Aktion in jedem Land eine Niederlassung braucht, die sich um das jeweilige Territorium und dessen Vertriebskanäle kümmert. „Acclaim“ ist mit einem solchen Marketing-Potential ausgestattet, „Elite“ zumindest derzeit nicht. Die Entscheidungen, wann und wo ein Spiel erscheint, werden nicht aufgrund böswilliger Benachteiligungen der User bestimmter Länder getroffen, sondern aufgrund finanzieller Überlegungen und anhand der bestehenden Fähigkeit, eine Veröffentlichung durchzuführen. Ist alles furchtbar trocken und geschäftlich, aber sieht es doch mal so: Es gibt unter den Softwareherstellern Firmen, die sind doch tatsächlich an Eurem Geld interessiert!

#### KLANGVERBESSERUNG

1. Die Kundenberatung von „Nintendo“ konnte mir keine Auskunft darüber geben, ob und wann welche Spiele des SNES in Dolby Surround Pro Logic Sound codiert sind. Ich plane die Anschaffung eines entsprechenden Decoders und mache dies auch davon abhängig, ob dieses gerüchlicherweise vorhandene Feature in SNES-Games enthalten ist. Wer kann mir also o. a. Frage beantworten?

2. Ist die Anschaffung eines RGB-Kabels sinnvoll, wenn man bereits das orig. AV-Kabel besitzt?

**Uwe Klemm, Monzingen**

#### TOTAL! antwortet:

1. Unseres Wissens gibt es fürs SNES derzeit zwei Spiele, die mit Dolby Surround enthalten ist: „Super Turrican“ und „Jurassic Park“.

2. Absolut und eindeutig ja! Die Bildqualität steigt durch das RGB-Kabel stark!

#### TETRIS AUF SNES?

Es ist einfach super, daß Ihr Euch entschlossen habt, dieses Magazin herauszubringen. Also, wenn Ihr so gut bleibt, dann bleibe ich Euch treu. Aber ich habe auch Fragen und die erste interessiert mich ganz besonders.

1. Wird es für Super Nintendo auch „Tetris“ geben, wenn ja, wann?  
2. Gibt es einen Adapter, mit dem man NES-Spiele auf SNES spielen kann?

**Olaf Päsler, Hennef**

#### TOTAL! antwortet:

1. Das originale „Tetris“ gibt's bisher nicht, dafür aber „Super Tetris 2 & Bombbliss“ (TOTAL! 10/93), was diese Lücke mehr als nur schließen sollte. Ist etwas teuer, aber sehr kultverdächtig!

2. Nach neuesten Erkenntnissen, scheint der nun doch in Vorbereitung zu sein. Sobald wir Näheres wissen oder gar ein Muster zur Hand haben, verraten wir's Euch.

#### MARIO, ODER WAS?

Ich finde Euch TOTAL! gut. Ich habe eine Frage: Ich habe gelesen, daß es das Super Nintendo auch mit „Super Mario All Stars“ zu kaufen gibt. Da ich nicht weiß, wie Ihr „Super Mario World“ bewertet habt, stehe ich vor dem Rätsel, welches der beiden Mario-Sets ich mir zulegen soll. Ich möchte natürlich das, welches Ihr als besser empfieht.

**Michael Meier, Barntrup**

#### TOTAL! antwortet:

Beide Sets sind hervorragend und absolut





# BLUTSPENDER GESUCHT!

## BRAM STOKER'S *Dracula*

CD  
PLAYSTATION 1

SEGA  
Master System II

SEGA  
Game Gear

GAME BOY

16 BIT SUPER 32 BIT  
SUPER 32 BIT

SUPER NINTENDO  
Entertainment System

PC

AMIGA

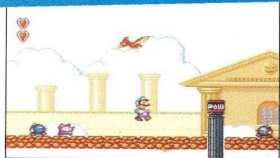
Bram Stoker's DRACULA - das  
Originalspiel zu Coppola's  
Kino-Meisterwerk läßt Dir das Blut  
in den Adern gefrieren.

Game Screens are from Mega CD other formats vary. Bram Stoker's Dracula™ and  
©1992 Columbia Pictures Industries Inc. All rights reserved.

Sony Imagesoft and Imagesoft are Trademarks of Sony Electronic Publishing Company. ©1992 Sony Electronic Publishing Company.  
Master System™ and Game Gear™ are registered trademarks of Sega Enterprises Ltd. Game Boy™ Nintendo Entertainment  
System™ and Super Nintendo Entertainment System™ are registered trademarks of Nintendo.







empfehlenswert. Mario-Einsteigern würden wir eher zu dem „All-Stars“-Set raten, da es die ersten drei Mario-Teile enthält und so einen Mario-Einstieg mit Teil eins (nicht so komplexes Bonus- und Erweiterungssystem), zwei und drei (wenn man Appetit auf mehr bekommen hat) bietet und sogar hartnäckig gewordenen Spielern Paroli bieten kann („Lost Levels“). „Super Mario World“ kauft man sich dann sowieso nach.

### LÄNGERE TESTS

Vie alle anderen Leser möchte ich Euch ein großes Lob aussprechen. Jenes teilt sich in u. a.: Die witzige Interpretation der Spiele oder die klasse Wertung. Aber trotz Lob muß ich sagen, daß ich es besser fände, wenn Ihr die Spielebeschreibungen immer über eine Seite hinausgehen lassen könntet. Klar, dann werden es weniger Beschreibungen, aber man weiß mehr über das jeweilige Spiel. Sonst ist Euch alles sehr, sehr gut gelungen. P.S.: Berichtet doch mal über eher bekanntere oder ältere Spiele.

Raffael Därig, Basel

### TOTAL! antwortet:

Im Grunde genommen wäre es schön, wenn wir über jedes Spiel ein, zwei oder gar drei Seiten machen könnten, doch muß man auch sehen, was klar und deutlich dagegenspricht. Wir haben nur eine begrenzte Anzahl von Seiten zur Verfügung, wir haben nur begrenzt Zeit, nicht jedes Spiel ist eine oder gar zwei Seiten wert. Wir wollen schließlich nicht nur gute Spiele präsentieren, sondern auch für schlechten warnen. Bekannte und ältere Spiele kommen immer wieder an die Reihe

– nicht ganz regelmäßig, wie Ihr sicher bereits gemerkt habt, aber doch mit Konstanz.

### NICHTS GEFUNDEN

Ich finde dieses Heft echt cool. Nun zur Frage: Ich habe Action Replay für's SNES. Ich komme mit den Cheatfinder irgendwie nicht klar. Wie macht Ihr das denn immer?

Henry Edimue, Hamburg

### TOTAL! antwortet:

Einige nette Infos zu diesem Thema findest Du in der Mitte dieser Ausgabe, wo „Last Action Replay Hero“ Martin aus dem Nähkästchen plaudert.

### ANSICHTSSACHE

Die Bewertung zu Mario Kart [eine 1!] finde ich nicht passend, und zwar aus folgenden Gründen: Der Battle-Mode ist genial – aber der „normale“ Rennmodus ist nicht vollkommen – und hat diese Bewertung nicht verdient. Ich vergleiche hier hauptsächlich mit „F-Zero“ und muß dazu sagen, daß das Rennen an sich schon lustig, aber bei weitem nicht so lange fesselnd wie bei „F-Zero“ ist. Hierbei beziehe ich mich vor allem auf Geschwindigkeit und Atmosphäre. Der Mario-Stil ist zwar getroffen, aber er ist nicht so gut. Und was mich vor allem irritiert, ist man fährt eine ca. 90°-Kurve und hat das Gefühl, die Grafik dreht sich um 360°. Der Parallax-Hintergrund um weniger als 45°. Aber was noch „schlimmer“ ist, ist die Tatsache, daß man nie weiß, ob man jetzt gerade Ideallinie gefahren ist. Da das Spiel (die Rennstecken) keine direkten Abgrenzungen (wie bei „F-Zero“) hat, kann man nie mit Gewißheit sagen, ob man auf diesem Kurs nicht irgendwo 'ne Kurve enger nehmen kann als bisher. Dies sind nur ein paar bescheidene Denkanstöße, um in Frage zu stellen, ob die 1 berechtigt ist. Mit „ner 2+“ wäre ich zufrieden.

Erik Körner, Weißenburg

### TOTAL! antwortet:

Deine Argumentation ist in sich stimmig, aber ebenso könnte man bei „F-Zero“ das Fehlen des Zweispieler-Modus kritisieren – ein Mix aus beiden wäre sicherlich unerreichbar gut. Der ausschlaggebende Punkt für die glatte „1“ bei „SMK“ ist zum einen die Kopf-an-Kopf-Möglichkeit, zum anderen der erstklassig übertragene und konsequent durchgehaltene Mario-Stil – und den finden wir eigentlich sehr gut. Die Sache mit der Ideallinie braucht „SMK“ unseres Erachtens nicht. Wir meinen nicht, daß es in dieser Beziehung erheblich besser oder schlechter als „F-Zero“, sondern schlicht und ergreifend anders ist. Können wir uns darauf einigen? Wenn nicht: Mehr Meinungen bitte!

### SONIC FÜR SUPER NES?

Erst einmal ein Lob an Eure Zeitschrift. Dürfen auch „Sonic“-Spiele für das SNES erfunden werden? Und warum erfinden sie keins? Ich würde mich sehr freuen, wenn Ihr in TOTAL! über „Sonic“ berichten würdet.

Chris Beck, Worms

### TOTAL! antwortet:

Ein offizielles „Sonic“-Spiel wird es für Nintendo-Systeme wohl nie geben. Die Rechte für den Charakter liegen bei Sega, und das Spiel soll ein Anreiz für den Kauf des Mega Drives sein – ebenso hält es Nintendo mit dem SNES und Mario. Wennes nun ein „Sonic“ für Nintendo gäbe, spräche mit einem Mal viel mehr dafür, sich ein SNES zu kaufen und nicht ein Mega Drive. Das will Sega verständlicherweise nicht, also: Nada!



### NOCH EIN PAAR FRAGEN

Ich finde, die TOTAL! wird von Ausgabe zu Ausgabe besser. Die Bildschirmbilder sind perfekt und der Schreibstil ist locker, aber trotzdem informativ. Jetzt noch ein paar Fragen:

1. Es gibt Gerüchte, daß in neuen Spielen (z. B. Mario All-Stars, Street Fighter II Turbo) eine 50/60-Hz-Abfrage eingebaut ist, die alle Adapter wirkungslos macht. Was ist an der Sache dran?
2. Hat es einen großen Nutzen, wenn ich in mein SNES einen 50/60-Hz-Schalter einbauen lasse?
3. Lohnt es sich, Street Fighter II Turbo zu kaufen, wenn man das alte Street Fighter II schon hat?

Mario Bieh, Rothenburg

### TOTAL! antwortet:

1. Stimmt teilweise. Ja, es gibt diese Abfrage. Nein, es gibt auch bereits Adapter, die auch das abfangen, und außerdem kann man sein SNES nun auch umbauen lassen.
2. Kommt drauf an, wie man das sehen möchte. Einerseits kann man die Spielgeschwindigkeit mancher Module, die seitens der Herstellerfirmen nicht auf die hiesigen 60Hz abgestimmt wurden (Schimpf und Schandale!) so korrigieren, und andererseits 1. gleich mit überlisten.

### WERTUNGSMÜHE

Ich habe ein bißchen Mühe mit Eurem Bewertungssystem. Soweit ich es verstanden habe, ist die 1 das Beste und die 6 das Schlechteste. Was ist der Unterschied zwischen 2 und 3+?

Oliver Amacker, CH-Siders

### TOTAL! antwortet:

Eine Erklärung unseres Wertungsschemas findet sich stets auf Seite 4. Zum besseren Verständnis aber nochmal. Die Noten reichen von eins (sehr kommod) bis sechs (abschreckendes Beispiel). Eine „3+“ z. B. sagt aus, daß ein Spiel grundsätzlich eine drei verdient, aber in manchen Teilen Aus-

Zu schlecht für eine ganze Seite: „Beethoven“.







# WIR HABEN UNS EINE TOTAL GUTE IDEE GEBORGT.

Echte Spielhallen-Action. Das einzige, was an unserem Super Advantage fehlt, ist der Schlitz für den Münzeinwurf. Okay, dafür haben wir aber ein extra langes Kabel drangemacht. Trotzdem sieht das Ganze einem authentischen Joystick noch äußerst ähnlich. Das Layout ist bekannt, und die Konstruktion bewältigt locker den härtesten Straßenkampf oder den entscheidenden Kampf um das Universum. Darüber hinaus haben wir ein paar Extras hinzugefügt, die keine Spielhalle bietet - Spezialeffekte für die coolsten Spiele auf dem Markt: Turbo Fire, Auto Turbo und sogar Zeitlupe. Super Advantage für das Super NES. **DA GEHT'S UMS GEWINNEN.**



flüchte in Richtung zwei probt, die aber für die Vergabe einer solchen nicht ausreichen. Die „2.“ ist das Gegenstück hierzu und eine Ecke besser als eine „3.“.

### FERNSEH-ÄRGER

Eure Zeitschrift ist TOTAL! gut. Nach Eurer Bewertung würdet Ihr eine 1 mit Sternchen bekommen. Und nun zum Thema: Ich habe ein großes Problem und hoffe, Ihr könnt mir helfen. Seit einigen Jahren besitze ich ein NES und will mir bald ein SNES zulegen. Kann es sein, daß unser Fernseher nur kaputtgegangen ist, weil ich mein NES-Gerät daran angeschlossen habe?

**Markus Koch, Lünen**

### TOTAL! antwortet:

Nein. Die Darstellung eines Videospielbildes schadet einem Fernseher nicht, da er auch hier nur ein Bild wie jedes andere anzeigt. Sollte man aber z.B. einen ewig stehenden Titelscreen stundenlang darstellen lassen (was blödsinnig ist und nicht vorkommt, es sei denn man vergißt ...), kann es vorkommen, daß sich das Bild leicht einbrennt. Eine andere Sache ist, daß der Antennenanschluß vom laufenden Umstecken ermüden kann (... Umschalter kaufen!).

### KLEINE BESCHWERDE

Bevor ich meine kleine Beschwerde auf Euch lasse, möchte ich bemerken, daß Eure Zeitschrift echt das Ding der Nation ist. Mußte sich der gemeine SNES-Besitzer bis zu Eurem Erscheinen auf „Club Nintendo“ beschränken, so hatte in Euch das ultimative Anhimmelblatt gefunden. Doch! Als ich nichtsahnend Euer Register nach einem Beitrag zu „Another World“ durchstöberte, mußte ich feststellen, daß es in keiner Eurer Ausgaben berücksichtigt wurde. Was soll das denn? Wollt Ihr mir tatsächlich erzählen, daß Ihr dieses Superspiel nicht für TOTAL!-würdig haltet? Oder habt Ihr es gar übersehen??? „Another World“ ist der Vorgänger von „Flashback“ und somit ein absolutes Muß für jeden Tüffler und Liebhaber von flüssigen Animationen. Alleine der Vorspann verdient einen Oskar. Also: Ich will Eure Ausrede hören!

**Daniel Lieske, Bad Rothenfelde**

### TOTAL! antwortet:

Moment, Moment! So schlimm sind wir doch gar nicht! Wir kennen „Another World“, doch leider gab es TOTAL! noch nicht als das gute Stück aktuell war.

### WEICHE, AVI

Eure Zeitung ist wirklich super. Vor allem das Bewertungssystem finde ich gut. Ich hätte da eine Frage an Euch:

Ich habe ein SNES und ein NES, die ich beide an einen AV-Anschluß angeschlossen habe. Wenn ich eines von beiden benutzen will, muß ich immer an meinen Fernseher die Kabel umstecken. Gibt es einen Adapter mit mehreren AV-Anschlüssen, damit ich nicht mehr die Arbeit mit dem Kabeln habe?

**Christian Montag, Hermsdorf**

### TOTAL! antwortet:

Zweier-Veichen sind handelsüblich – zur Not muß man eben zwei koppeln.

### MEGA DRIVE UND MEHR

Ich bin seit ca. einem Jahr Besitzer eines SNES, nachdem ich mir den Kopf darüber zerbrochen habe, welches der beiden Systeme – Mega Drive oder SNES – das geeignetere wäre. Hierzu und SNES-bezogen habe ich einen Haufen Fragen, die ich mir leider selbst nicht beantworten kann. Ihr jedoch könntet mir helfen, da Ihr Euch mit beiden Systemen auskennt, denn Ihr habt ja auch mit dem GAMERS-Magazin zu tun.

1. Welches sind die Vor- und Nachteile in Grafik, Gameplay etc. des Mega Drive gegenüber dem SNES, und worin bestehen sonst noch Unterschiede in der Qualität der angebotenen Spiele und der Konsolen?
2. Warum sind die Spiele für das SNES in der Regel teurer als die für Mega Drive?
3. Worin besteht der Vorteil der Sega Mega CD gegenüber Spielemodulen?
4. Kann man überhaupt sagen, welche der beiden Firmen Marktvorteile hat?
5. In Heft 9/93 habt Ihr in der Rubrik „Toys“ ein Joypad von Honey Bee vorgestellt. Ist ein solches Joypad denn qualitativ und in der Verarbeitung besser als die herkömmlichen Pads von Nintendo? Welchen könntet Ihr empfehlen, und wo kann ich mir ein solches Pad besorgen?
6. In Eurem Magazin lese ich immer wieder Anzeigen von Spiele-Versendern und Läden, bei denen man bestellen und/oder die Spiele ausleihen kann. Gibt es im Raum Frankfurt so einen Versand bzw. Laden?

**Andreas Ergün, Frankfurt**

### TOTAL! antwortet:

Die technischen Dinge werden kurzgefaßt. Wir hoffen, Ihr seid damit einverstanden.

1. Grafisch: SNES: mehr Farben, 3D-Chip (allerdings nur ein Objekt), MD: viel stärkerer Prozessor. Das sind Angaben, die ohne Hintergrundwissen in die Irre leiten.

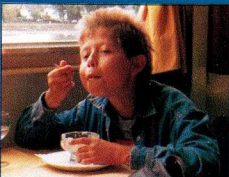
Das Gameplay hat mit technischen Fähigkeiten einer Konsole wenig zu tun. Ein ordentliches Spiel auf dem GBoy kann

mehr Spaß machen als eine SNES-Hunzerei. Für die Software gilt: Auf beiden Systemen gibt es Mengen von Schundprodukten, und beinahe täglich werden es mehr. Die ersten klassischen Titel kann man an wenigen Händen abzählen. Die Gründe hierfür sind vielfältig. Wie fast alles andere auch, ist das letzte Ende eine Geschmacksfrage.

2. Firmen- und Finanzpolitiken werden immer mal anders gehandhabt – frei nach strategischen Gesichtspunkten. Was glaubt Ihr, warum z.B. „Mario All-Stars“ nur DM 99,- kostet? Aus lauter Nettigkeit? Weil's sowieso alte Spiele sind? Oder weil man Sega ein bißchen an die Karre fahren will?
3. Die Speicherkapazität ist wesentlich höher, und sie ist weit billiger zu produzieren. Was manche daraus machen, ist erschreckend. Lustig bei diesem Gerät ist, daß beinahe alle Nachteile beim Kunden liegen: Ladezeiten, Anschaffungspreis, hoher Spielpreis trotz CD, wenige gute Titel. Es ist wünschenswert, daß sich das was tut.
4. Wenn man korrekte Zahlen bekäme, ja. Nur: Wer gibt schon zu, daß er die Nase nicht vom hat, besonders wenn Kunden davon die Kaufentscheidung abhängig machen? Ergo: Zahlen sind unzuverlässig.
5. Am besten testen! Die Nintendo-Pads sind o.k. Vverbequem ist (Dauerfeuer etc.), muß aufrüsten. Meist erkennt man beim ersten Spiel, ob ein Pad taugt. Ist notiert. Der nächste Pad-Test kommt bestimmt.
6. Na, das wollen wir annehmen! Verleih findet oft in Videotheken statt, sonst kann man in den „Gelben Seiten“ suchen – oder ein Kaufhaus beehren.

# TOTAL!

## LESERSPIEGEL TEIL 4



Frank Kuhlens (Bildmitte) ißt seine TOTAL! am liebsten auf fließendem Gewässer. Zum Nachtisch läßt er sich Milchreis schmecken, den er mit Mineralwasser der Marke „Selters“ runterspült. Kinder, was schickt Ihr nur für seltsame Bilder ...





EXCLUSIV BEI



LIEFERUNG NUR AN DEN HANDEL

DAS ACTION-ABENTEUER DER EXTRAKLASSE!

"... Pocky & Rocky ist grafisch die reinste Augenweide..."  
 "Pocky & Rocky hat einen nicht zu unterschätzenden Suchfaktor..."

"Das hier ist eine klare Kaufempfehlung...!"

Auszüge aus MEGA FUN 9/93:

"Game of the month"

(Electric Gaming Monthly 7/93)

2-SPIELER  
SIMULTAN  
AKTION



LICENCED BY  
Nintendo

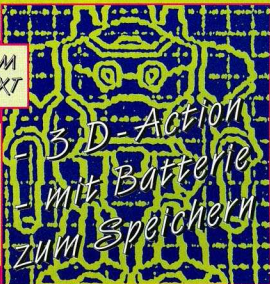
NATSUME



## DAS SPIEL ZUM BATTLETECH-KULT



MIT DEUTSCHEM  
BILDSCHIRMTXT



Fordern Sie auch unseren exklusiven Zubehör-Katalog an!  
 Ab November erhältlich - überall wo es Videospiele gibt.

FLASHPOINT

Elektronik & Spiele  
 Vertriebs GmbH

Hauptstraße 80  
 23845 Oering  
 Telefon 0 45 35/22 22  
 Fax 0 45 35/22 24

BattleTech, Battlemech, Mech und MechWarrior are registered trademarks of fasa corporation. Nintendo, Super Nintendo Entertainment System, Super Nes and The Official Seals are registered trademarks of Nintendo Of America inc. © 1992 Nintendo of America inc. © 1992 Activision Code © 1992 Victor Musical Industries inc. Rocky is a trademark of Natsume inc. Natsume is a registered trademark of Natsume inc. © 1990 Natsume inc. Game Pak (SNES-008)



SNES

1-2 Spieler

Takara

ab Februar

## ART OF FIGHTING



Robert ist Ryos  
bester Freund  
und schürfter  
Rivale



Karate-Meister Ryo will seine Schwester  
retten – um jeden Preis.

Dieser hört auf den Namen „Art of Fighting“ und stammt ursprünglich aus dem Hause SNK. Wie die meisten Konsolen-Prügelgames erblickte auch dieses Spiel als „Coin Op“ das Licht der (Spielautomaten-)Welt. Stolz SNES-Benutzer können sich bald den Weg in die Spielhalle sparen, denn Takara arbeitet derzeit an einer Umsetzung für das große Nintendo. Alles dreht sich um den Rachefeldzug der beiden Karatekämpfer Ryo und Robert. Diese wollen einem gewissen Mr. Big ans Leder, welcher für so ziemlich jedes Verbrechen diesseits der Alpen verantwortlich ist. Nichts scheint vor seinen gierigen Fingern sicher zu sein. Nicht einmal die hübsche Yuri, die er einfach entführen läßt. Was

zwar etwas langsam, langt dafür aber um so schmerzhafter zu. Leichtgewicht King hingegen setzt voll und ganz auf seine Geschwindigkeit. Kein einziger sollte unterschätzt werden. Jeder wird Euch mit Freuden unangespitzt in den Boden rammen.

Wenn Ihr genug von den Computergegnern habt, dürft Ihr selbstverständlich auch eine kleine Keilerei gegen Euren Kumpel austragen. In dieser Einstellung dürft Ihr sogar mit einem der Bösewichter antreten, was sonst nicht erlaubt ist.

Das dünne Kampf-Regelwerk sollte Euch bereits aus diversen anderen Prügelgames bekannt sein: Wer als erster seinem Gegner zweimal das Licht ausschaltet, gewinnt das Duell und ist zumindest im Einspieler-Modus eine Runde weiter.

Wie im Krieg heiligt hier der Zweck die Mittel. Vor gemeinen Super-Attacken solltet Ihr nicht zurückschrecken; schließlich



**Der harte Kampf um die Beat'em Up-Krone geht in die nächste Runde. Nachdem der unumstrittene Prügel-Platzhirsch ‚Street Fighter II‘ Turbo den Angriff des frechen Konkurrenten ‚Mortal Kombat‘ gerade noch einmal abwehren konnte, erscheint am Horizont schon der nächste Herausforderer. Wer bleibt Sieger?**



Jetzt geht es Bösewicht Jack an den Kragen!

jetzt? Aufgeben und die Gute abschreiben? Keineswegs, denn unsere zwei Helden haben einiges auf dem Kasten, oder besser gesagt in den Füßen und Handkanten. Trotzdem kommt Mr. Big gar nicht auf die Idee, Yuri freiwillig wieder laufen zu lassen. Warum auch? Immerhin stehen zwischen ihm und den beiden Fightern sechs der fiesesten Schlägertypen aller Zeiten, die nicht nur unterschiedlich aussehen, sondern auch individuelle Kampfstile besitzen. Deschwergewichtige Jack Tanner ist durch seinen reichlich vorhandenen Babyspeck



Nicht unbedingt fair,  
dieser Tritt, aber  
wirksam. Eure Feinde  
kennen keine Gnade



Mr. Bigs Knechte  
packen erst dann aus,  
wenn Ihr sie kräftig  
verdröschen habt.



Wer sich mit Robert anlegt,  
sollte sich warm anziehen.







Kommt uns diese Hintergrundgrafik nicht irgendwie bekannt vor?



zeigt auch Ever Gegenüber keine Skrupel, verläßt Euch drauf! Dummerweise sind die Pad-Kombinationen jeder Figur recht ähnlich, jene der beiden

Zerstörtes Familienglück. Wer rettet Yuri?

Die Spielfiguren sind wirklich imposant, nicht? Leider hapert es etwas mit der Animation



Nur noch ein paar Treffer. Gleich hat Ihr Mr. Big besiegt!

Hauptfiguren sogar identisch. Die jeweiligen Aktionen unterscheiden sich zwar rein optisch von Fighter zu Fighter, richten aber immer den gleichen Schaden an. Die normalen Bewegungsmöglichkeiten sind ebenfalls recht eingeschränkt. Von der Schlag- und Trittvelfalt eines Games wie Street Fighter II ist bisher jedenfalls nicht viel zu sehen. Grafisch hingegen kommt Art of Fighting



seinem großen Prügelvorbild auf den ersten Blick recht nah, ohne jedoch dessen Klasse zu erreichen. Die schön großen Figuren sind toll gezeichnet, bewegen sich jedoch so abgehackt, als würden sie einen Rheuma-Anfall nach dem anderen haben. Das ist aber noch nicht alles, denn auf die netten Hintergrundanimationen à la SF II müßt Ihr ebenfalls verzichten. Dafür verfügt das Game über einen zweistufigen Zoom-Effekt, welcher je nach Abstand der beiden Kämpfer den Bildausschnitt vergrößert oder verkleinert.

Ganz nett ist die Bonusrunde, in der Ihr wahlweise Eisblöcke und Flaschenhalse zertrümmern oder mit Feuerbällen um Euch schießen müßt. Falls sich Robert und Ryo dabei besonders geschickt anstellen, winkt eine satte Power-Erhöhung. Ach, ja: Im Optionsmenü kann man den Schwierigkeitsgrad und die Pad-Konfiguration ändern. Immerhin! Hoffentlich nutzt Takara die Zeit bis zum Erscheinungstermin im Frühjahr nächsten Jahres für eine gründliche Überarbeitung des Games. Es gibt einiges zu tun. Bis jetzt besteht für Capcom jedenfalls kein Grund zur Besorgnis. Ob das so bleibt, wird sich zeigen.

**Martin Klugkist**



Ihr wollt Spiele kaufen  
oder verkaufen?

**TVGAMES**

ist  
Euer  
Partner!

**030/7 81 15 36**

Gleich anrufen und  
Gratisinfo anfordern

Schickt Eure durchgespielten  
Master, MEGA oder Super NES Module

an

**Achtung  
Bärliner!**

**TVGAMES**  
Grunewaldstr. 81  
10823 Berlin

Besucht unseren Laden – Hier könnt Ihr auch leihen!

Wedding, Brüsseler Str. 19 • 4 53 22 73 \* Mo–Sa 14-20 Uhr

# REPORTAGE

Der Flieger nimmt Anflug auf Oslo, die Hauptstadt im Land der Trolle: Norwegen. Vermummte Leute, tiefe Fjorde und Rentiere, das sind die Merkmale für dieses Land. Unser Ziel ist Lillehammer, ein Städtchen, das nicht einmal mehr als 20.000 Einwohner

nen zählt und jetzt als Norwegens Highlight gefeiert wird. Noch bevor hier am 12. Februar 1994 die erste Sportskanone im funkelnden Schnee an den Start geht, kann bei Euch daheim die 17. Olympiade bereits entschieden sein. Das Olympische Komitee sieht's gelassen, so daß „Winter Olympics“ für Eure Super Nintendos bereits kurz nach Neujahr im Januar '94 mit reichlich Vorsprung in den Handel geht. Hersteller U.S. Gold hat dazu die offizielle Lizenz erworben, und das ließen sich die Manager schon einiges kosten. Winter Olympics wird Euch in allen zehn unterschiedlichen Events zur Höchstform herausfordern. So ist die beliebte Mehrspieler-Option samt Kopf-an-Kopf-Rennen vorgesehen, aber auch der „Einzelkämpfer“ soll Herausforderer bekommen, deren Steuerung dann der Rechner übernimmt. Während die Sega-Version für die Mega Drives noch mit 12 Megabit auskommen muß, gibt's für die Freunde des Super NES für den fairen Preis von

voraussichtlich 130 Mark schon sagenhafte Olympische 16 MBit. Kurz gesagt: Wer es ganz realistisch liebt, der kann sich mit Winter Olympics ohne weiteres einschneiden lassen, ohne daß ihm dabei kalt wird. Schwanken wir nun wieder um, denn wir sind ja in...

...Norwegen. Wenn Ihr noch nie etwas von Lillehammer gehört habt, braucht Ihr Euch jetzt nicht die Kugel zu geben. Das kannten bis vor kurzem allenfalls eingefleischte Norwegen- und Skilanglauf-Fans - und jene, die sich für das norwegische

WintersportFan nur einen Wunsch: dabei sein... Mit der Frühmaschine ging's für uns schon an einem Septembertag (um 2.00 Uhr morgens) - nein, eben nicht in den Schnee! Es ist warm hier, der eingepackte Rollkragen-Pullover erweist sich als völliger Quatsch.

Das aber solle sich ab Dezember radikal ändern, meinen die Einheimischen (die Norweger also!) sehr einhellig und loben das Gebiet um Lillehammer als „total schneesicher“. Wie beruhigend, aber: So lange wollen wir hier eigentlich gar nicht warten. Wir stellen uns also auf eine Inspektion mit „Trockenkurs“ ein.

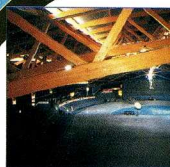
Bei unserer ersten Visite fällt überraschenderweise

**Frohe Kunde für alle Wintersport-Freaks! Für die Super NES-Maschinen in nah und fern wird der Startschuß der Winterspiele im norwegischen Lillehammer um gut und gerne acht Wochen vorverlegt. TOTAL! begab sich vor Ort, um dem Mysterium auf den Grund zu gehen.**



gische Königshaus interessiert. Ohne ein paar mutige Männer auf Skiern gab es die blaublütigen Jungs heute wohl kaum, denn die hatten einst mit ihren Birkenbrettern an den Beinen ein königliches Baby im Gewaltmarsch über die verschneiten Berge nach Lillehammer in Sicherheit gebracht. Deshalb führt das Städtchen noch heute den Skifahrer im Wappen. Wenn hier also vom 12.-27. Februar '94 der Sport in seiner größten Dimension passiert, dann gibt's für jeden

auf, daß sich das Gros der superneuen Sportanlagen hervorragend in die Landschaft einpaßt. Viele der Arenen sind überhaupt nicht zu sehen, obwohl wir Lillehammer völlig ohne Schneedecke erleben. Lediglich die flächendeckend installierten Olympia-Schilder und -Wegweiser prophezeihen den „großen Bahnhof“ im



The Viking Ship ist die gigantische...



Angst essen Seele auf: Auf dem Super NES einfachgeht...



...ist aus dieser Betrachtung höchstens noch ein-fach gesagt!





Schnee. Überhaupt kommen während der Erkundungstour Fragen auf, auf die wir auf Anhieb gar nicht so sehr gut herausgeben können. Was zum Beispiel hat „The Viking Ship“ - ein Wikingerschiff also - mit dieser 17. Winterolympiade zu tun? Ja, und schon gerät unser-eins richtig ins Grübeln. Wir gehen munter dem Wegweiser nach und gelangen nach wenigen Kilometern Fußmarsch nach Hamar und: stehen vor dem Viking Ship. Sieht aus wie ein überdimensioniertes umgestülptes Kanu und entpuppt sich in seinem bereits komplett errichteten Inneren als gigantisches Olympisches Eisstadion für die Weltkämpfe im Eislauf und als Arena für den Eistanz. Eben-

Nach einem ersten Probelauf durch die SuperNES-Disziplinen wird es jetzt ernst: O.k., die Eishallen mögen - das ist keine Kunst - schon sehr authentisch aussehen, aber wie steht es bitteschön mit den Rennstrecken?

Unsere Inspektion führt uns (trotz Stromausfall) im Sessellift ganz gemütlich nach oben zu den Loipen, vorbei an den beiden riesigen Sprungschanzen. Unsere geübten Augen lassen uns zu folgendem Vergleich zwischen Real- und Digital-Welt kommen: Die auf dem Berg angelegten Biathlon-

chen, Finger und Kniescheiben via Video-Abfahrt im Ski-Simulator testen. Unter heftigstem Geräusch und Geschüttel rasen wir mit etwa 130 km/h-Speed den Berg runter. Nicht zur Simulation gehören unsere mittlerweile blaß gewordnen Nasen. Ja, das war schon gar nicht schlecht. Raus aus dem Simulator, rein in den Bus und ab in Richtung des absoluten Höhepunktes unserer Olympia-Preview: der Bobbahn. Gut versteckt liegt die Betonpiste in den Wäldern von Hunderfossen. Ökologisch eine Meisterleistung, dann jedenfalls, wenn einem wie uns in Ermangelung einer Eisdcke die graue Betonpiste entgegen-

# LAMMER 16 MEGABIT FÜR DEN SCHNEE



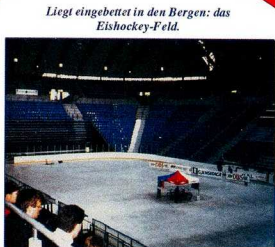
...Eisbahn-Höhe für Eislauf und ganz Passabel ausgesetzt, oder?



1365 Meter Schußfahrt durch die Röhre:



ein ungleicher Wettlauf gegen die Zeit...



Liegt eingebettet in den Bergen: das Eishockey-Feld.



Noch kleine Korrekturen bis zum Finishing und „Winter Olympics“ winkt unser „TOTAL! Genial“.

falls komplett aufgebaut präsentiert sich in Gjøvik das Eishockey-Spielfeld: Von geübten Statikern mal eben in einen Berg eingebettet hinterläßt die im Inneren des Bergs mit allen Schikanen ausgestattete Olympia-Höhle lediglich einen schlichten Eingang in der Berglandschaft.

Tracks entsprechen in etwa dem, was Ihr bald auf Eurem Monitor sehen könnt. Auch die Abfahrt-Hänge bei Ringebu in Kvittfjell und dem 1065 Meter hoch gelegenen Hafjell sind auf U.S.Golds Simulation - welch' Freude - deutlich erkennbar und mit Bergen und anderen markanten Fixpunkten versehen. Unseren jetzt folgenden Ernstfall, den wir proben wollen, werden wir mangels Schnee und zum Schutz unserer Kno-

trifft. Erst als man für uns die Sommerbobs auf Rädern herausholt, wirkt das Szenario zwischen den rauschenden Bäumen belebter. Erhöhte Nervosität macht sich plötzlich bei uns allen breit, denn jetzt gilt's: Helm auf, hinter den Profi-Fahrer in das enge Gefährt zwingen, und... ab geht's mit Bravour. Kaum gleitend und wenig elegant rast und rüttelt der sportive Kabinenroller los, der Fahrtwind zischt, der behelmte Kopf schleudert hin und her, und wenn das Gefährt während seiner 1365 Meter Schußfahrt in den Steilkurven die Röhre hochschnellt, dann nimmt der Druck auf unsere Körper kräftig zu... Mit etwas gewöhnungsbedürftiger Bedienung, aber originalgetreuem Verlauf der Bahn entspricht auf dem SNES alles genau dem Erlebnis hier in Lillehammer. Könnte Winter Olympics das begehrte „TOTAL! Genial“ bekommen? Kleine Korrekturen vorausgesetzt: ja!

Antje Hink



SNES

1 Spieler

Gametek

Januar

**Neue Helden braucht das SNES? Hier sind sie: klein, knuddlig und ziemlich bescheuert. Nein, die Lemmings sind es nicht, aber ähnlich suchgefährdend sind sie allemal!**



Einst – und das ist schon eine ganze Weile her, ja einst schwangen wir uns alle als pelzige Bananenfresser von Baum zu Baum, verträumten den Tag bei süßlich säuselndem Mammutschlag und dachten nicht einmal im Traum an so wichtige Dinge wie die fünfstellte Postleitzahl. Aber das ist schon so lange her, daß sich selbst der Gesichtsfälteste aller TOTAL!-Redakteure nicht mehr daran erinnern kann.

Aber im entfernten Schottland gibt es ein Häuflein talentierter Spieleprogrammierer, die ein viel besseres Gedächtnis haben als wir alle zusammen. Sie versetzten sich mal eben geistig in die Steinzeit und erinnerten sich daran, was so alles in der Zeit zwischen dem Verlust des Affenfells bis zum Druck des neuen Postleitzahlenbuchs passierte. Und das fanden sie so witzig, daß sie daraus ein wunderschönes Videospiel machten: „The Humans“.

Tja, Freunde der Urzeit, was da demnächst auf Euer SNES herein schwappt, könnte ein echter Knaller werden. Helft diesen kleinen Vollidioten von Humans, damit sie nicht noch mehr verblöden, sondern was dazulernen. Ihr seid so was wie der allwissende Lehrer für die reichlich minderbemittelten Neandertaler. In jedem der 80 Levels dieses Strategiespiels gibt es eine speziell-



# THE HUMANS

le Aufgabe zu lösen. Dabei ist Teamwork angesagt. Denn Eure Zöglinge können ihre Missionen nur dann erfüllen, wenn sie perfekt zusammenarbeiten.

Zu Beginn haben die kleinen Dümppbacken nur das „Türmchenbauen“ drauf: Einer Eurer Mannen stellt sich mit den Armen nach oben hin, damit weitere auf seine Schulter klettern können. Mit dieser prähistorischen Menschenleiter erreicht Ihr

höher gelegene Plattformen. Schön und gut – aber nur vom Herumtapsen und Türmchenbauen werden die Jungs natürlich nicht schlauer. Erst die Segnungen der Technik bringen sie weiter – sprich: Werkzeuge!

Die Humans finden nach und nach einfache Werkzeuge, die Ihr zur Lösung der einzelnen Levels braucht. Am Ende des ersten Levels wartet beispielsweise ein Speer. Der eignet sich ganz hervorragend zum Werfen, „Stabweitsprung“ und sogar zum Erlegen prähistorischer Unliebsamkeiten wie Saurier. Und weil die Humans nur mit der Intelligenz eines altbackenen Vollkornbrötchens ausgestattet sind, können sie sich bei ungeschickter Steuerung sogar gegenseitig Löcher in den guten Mammutpelz bohren. Im Laufe des Spiels kommen noch weitere wichtige Werkzeuge dazu: brennende Fackeln, Seile und – aus der High-Tech-Abteilung – das Rad.

Der Action zuliebe tauchen auch noch feindliche Humans eines anderen Stamms auf, die mit Speeren nach Euch werfen. Und dann gibt es noch Flugsaurier, die prima Linienflieger abgeben sowie ein Hexenmeister, bei dem ihr für einfache Menschenopfer weitere Gegenstände bekommen könnt.

Das alles ist in abwechslungsreiche und regenbogenbunte Grafiken verpackt. Zwischen durch gibt's reichlich witzige Animationen und Grafiken, die das Vorwärtskommen oder Scheitern der Humans bei der Evolution kommentieren.

Lust bekommen auf eine kleine Zivilisierungshilfe bei den Humans? Dann habt noch etwas Geduld. Die Zeitreise in die Steinzeit wird voraussichtlich im Januar erscheinen.

**Gerald Arend**



*Knuddlige Männchen in knallbunter Umgebung – da lacht der Grafikchip!*



*Mann, ist der dämlich: Ein Human entdeckt den Speer...*



*Die kennen kein Pardon und kein schlechtes Wetter: Sogar die Eiszeit ist nicht sicher vor den Humans!*



**Die ultimative Geheimwaffe:**

**Der GameBoy®-Tuner für ein neues**

**GameBoy® Erlebnis**

• **Klappe auf - GameBoy® hinein -**

**Klappe zu und los geht's**

• **Super-Stereo-Sound für alle**

**Geräuscheffekte**

• **Justierbare Lupe mit Beleuchtung**

• **Große Spieltasten**

• **High-Performance Joystick**

• **Aufbewahrungsfächer für**

**Öhrhörer und 2 Spielkassetten**

• **Anschluß für Netzteil**



# BOOSTER B O Y S U C H T GAMEBOY®

 **Saitek™**

**Saitek hat außerdem noch jede**

**Menge Joysticks für**

**Eure Video-Games!**



**Saitek GmbH**

**Bodenseestraße 235 · 81249 München**

**Tel.: 0 89 / 87 34 74 · Fax: 0 89 / 87 35 80**

**GFT Handelsges.mBH**

**Kagranner Platz 6 · A-1220 Wien**

**Tel.: 02 22 / 23 35 36**

## Booster Boy

F O R G A M E B O Y®

Bezugsquellen Deutschland: Allkauf SB Warenhäuser · Allkauf Foto GmbH · Electronic von A-Z Handels GmbH Berlin  
Einkaufszentren Novo · Führende Karstadt-Häuser · MacroMarkt Hamburg/Wiedemar · Pro Markt Bremen  
Ratio Warenhäuser · Technisches Kaufhaus Brinkmann Hamburg/Hannover · Bedes-Fachgeschäfte  
Völkner Electronic Versand · TOTAL-Shop · Oblietter Spielwaren  
Österreich: AMV-Generali-Center Wien · Foto Nettig · alle Filialen · Foto Virgin Megastore Wien  
Spiel Bannert Wien · Spielzeug-Ring Fachgeschäfte



SNES

1 Spieler

JVC

Dezember

Das Imperium schlägt auch auf dem Super Nintendo zurück: 13 Jahre nach der Film-Vorlage kämpfen die Rebellen wieder gegen die erdrückende Übermacht



# Super THE EMPIRE STRIKES BACK

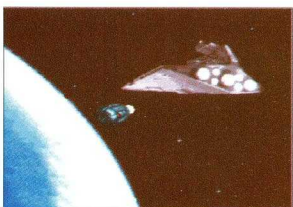
Es war einmal vor langer Zeit in einer Galaxie, weit, weit entfernt ... 1977, vor 16 Jahren also, überfiel ein Film die ganze Welt. Der Name des Films war 'Krieg der Sterne', der geniale Kopf hinter ihm ein Mann namens George Lucas. Der Krieg der Sterne fesselte Kino-Besucher in aller Welt wie kein Film zuvor. Nicht billiger Science-Fiction Kintopp mit unglaubwürdigen Handlungen, hölzernen Figuren und faden Zukunftsvisionen wurde geboten, sondern eine ganze Galaxie neu erfunden. Jahrelang hatte George Lucas an der Konzeption, Vorgeschichte, an Mythen und Mysterien seines Sternemärchens gearbeitet. Clever vermischte er Elemente aus



klassischen Western, Tolkiens Herr der Ringe, Märchen und anderen Quellen zu einem in sich perfekt glaubwürdigen Alternativ-Universum. So simpel und einfach auch der ewige Kampf zwischen Gut und Böse schien – in dieser Form und Perfektion war er für die zukunfts- und technik-begeisterten Generationen noch nie in Szene gesetzt worden. Alt und Jung ergötzen sich gleichermaßen an der Geschichte des Farmerjungen Luke Skywalker, der durch puren Zufall in einen gigantischen Kampf zwischen tapferen Rebellen und dem bösen galaktischen Imperium hineingezogen wird. Schnell wurden auch die anderen Figuren der galaktischen Mär zu Kult-



Vaterkomplex: Luke begegnet Darth Vader im finalen Laserschwert-Duell.



Kinoreiz: Zwischen den Action-Sequenzen erzählen digitalisierte Bilder die Geschichte des Films.

## Sternenkrieg in 3 Dimensionen



Retungversuch: Beim Anflug auf die Stadt in den Wolken wird Lukes X-Wing angegriffen.



Im Kampf gegen imperiale Walker auf Hoth. All eure Piloten-Fähigkeiten werden gefordert.



Auch ohne Mode 7 imponant: Der Flug durchs Asteroidenfeld kommt ohne Technik-Tricks aus.

objekten: Han Solo, tapferer und ebenso zynischer Raumpirat, Prinzessin Leia, der stark behaarte Wookiee Chewbacca und Oberbösewicht Darth Vader schossen in die Herzen der Zuschauer und leerten deren Briefaschen.

Nach dem unglaublichen Erfolg des ersten Films wartete die ganze Welt auf eine Fortsetzung – dank der detaillierten Vorarbeiten eines George Lucas kam sie drei Jahre später und überraschte alle: Wohl jeder hatte eine plumpe Standard-Fortsetzung, recycelte Stories und öde Wiederholungen erwartet; Lucas aber zeigte es den Skeptikern ordentlich. Das Imperium schlug höchst innovativ und entgegen aller Filmregeln zurück: Nicht nur die Helden wurden schon am Anfang des Films getrennt, der ganze Film war sehr viel düste-





## THE EMPIRE STRIKES BACK

The Saga continues...



Rebellen-Rutsche: In mehreren Levels könnt Ihr Bonus-Punkte sammeln...

Effekthaserei: Die Spezialitäten der Super Nintendo-Hardware werden ausgenutzt



Shoot 'em Up-Ausflug mit dem Snowspeeder: Abwechslung wird in rauhen Mengen geboten.



Eine der unfairsten Stellen des ersten Teils wurde ausgemerzt: Die Lava tötet Euch nicht mehr sofort.

Doch die Ruhe ist trügerisch, denn allzu schnell kommt ihnen Darth Vader auf die Schliche, und der Kampf beginnt von Neuem. Schon auf Hoth, der ersten Station im Spiel, wird eine Menge Abwechslung geboten, denn Ihr macht Euch in der Rolle Lukes auf, dem Imperium das Fürchten zu lehren: Auf Schusters Rappen, als Taun-Taun-Reiter und im Snowspeeder kämpft Ihr gegen die Witterungsverhältnisse auf Hoth und Darth Vaders gnadenlose Truppen. Erstmals kann Luke mit Hilfe der Macht ganz besondere Fähigkeiten bekommen: Seine Jedi-Eigenschaften helfen ihm über schier unendliche Schluchten und erzeugen undurchdringliche Energie-Felder.

Im weiteren Verlauf des Spiels schlüpft Ihr auch wieder in Han Solos und Chewbaccas Rolle und steuert sogar den Millennium Falcon durch ein 3D-Asteroidenfeld. Zuende geht das Spiel wie der Film auf der Wolkensstadt Bespin, in deren Gängen Ihr gegen Darth Vader antrittet müßt und Han Solo an den Obergangster Jabba the Hutt verliert.

Um einen der Hauptkritikpunkte des ersten Teils zu korrigieren, bauten die Program-



Pastell-Hintergründe: Die Grafiken gelangen noch bunter und detaillierter als beim ersten Teil.



Monster-Mogeleien: Die meisten Endgegner kommen im Film nicht vor.

mierer von Sculptured Software diesmal zum Glück ein Paßwort-System in den Programm-Code ein – angesichts des Umfangs und des wieder einmal extrem knackigen Schwierigkeitsgrades eine nötige und absolut essentielle

Neuerung. Erste Eindrücke des Spiels sind gemischt: Unglaublich viel Grafik und Sound werden geboten, neue 3D-Abenteuer und sogar eine komplette Snowspeeder-Shoot

'em Up-Sequenz quetschten die Programmierer in den Speicher des 12 MBit-Moduls, aber auch viele sehr schwere und stellenweise recht unfaire Passagen – die andeutungsweise schon im ersten Teil auftretende Hektik hat sich leider vermehrt. Ob sich die Spielbarkeit der 2D- und 3D-Sequenzen gegenüber dem ersten Teil der Saga verbessert hat, und und ob die Macht auch beim zweiten Mal mit den Programmierern und LucasArts sein wird, zeigt unser ausführlicher Test in einer der nächsten Ausgaben von TOTAL!

Julian Eggebrecht



# Auf den Klemmner... fertig... ...los!

Das Leiden hat ein Ende – Das **TOTAL! Special "Mario, Band I"** ist da. 100% Mario für alle, die wissen wollen, -wo's langgeht.

• 100 knüppeldickevolle Prachtseiten

• Die ultimative Mario-Historie

• Die Komplettlösungen inklusive aller Levelkarten für Super Mario Bros. I und II (SNES)



• Alle Levelkarten, super Tips&Tricks und die Komplettlösung für Super Mario Land I (GB)

• Die besten Tips&Tricks und die wichtigsten Levelkarten für Super Mario Bros. III (SNES)

**75 kunterbunte Seiten Levelkarten!**  
(Gratuliere, Sven!)



**Jetzt** bei Deinem Zeitschriftenhändler. Hol's Dir, eh's ein anderer tut!

SNES

1 Spieler

Gremlin

Februar '94

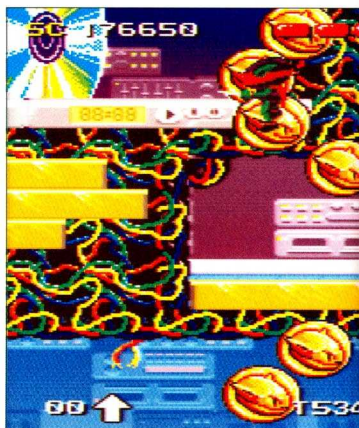
# ZOO!L

**Was macht eine intergalaktische Ninja-Ameise, wenn sie**

**Urlaub hat? Das werden wir wohl nie herausfinden, denn unser Held „Zool“ muß auf seiner Reise notlanden. Schnell merkt er, daß es kein technischer Defekt war. Da steckt mehr dahinter: etwas Böses!**



Achtung! Nach den Tomaten kommen jetzt die Killer-Bananen.



Dieses Böse personifiziert sich in dem teuflischen Krool und seinen diabolischen Schergen. Wir haben es hier aber nicht mit normalen Wilderlingen zu tun, die einfach nur die Welt Herrschaft erringen wollen. Statt dessen hat der fiese Krool vor, die Kontrolle über jeden positiven Gedanken zu erlangen, damit die Langeweile im SNES-Einzug hält. Zum Glück aber gibt es den letzten Verteidiger der Phantasia: Zool.



Soweit die recht lustige Hintergrundgeschichte. Gleich im ersten Level steht ihr inmitten von bunten Kuchen und Zuckergruß. Fast könnte man glauben, Gremlin hat Ever SNES

in ein Schlaraffenland verwandelt. Da aber zu viel Naschwerk bekanntlich nicht gut für die Zähne ist, sind die restlichen Welten vollkommen anders designet. Da springt Ihr beispielsweise auch durch Hi-Fi-Equipment oder tumt in Wäldern rum. Leider (oder eher zum Glück) kann unser Held nicht einfach so durch die Levels hechten. Dagegen haben einige eher unangenehme Zeitgenossen etwas einzuwenden. So erwartet Euch eine Vielzahl von Gegnern, die an die jeweiligen Verhältnisse in den Levels angepaßt sind, wie etwa kleine Wackelpuddinge in der ersten Welt oder böse Musikinstrumente im Hi-Fi-Laden. Da diese aber für die Verbreitung der Langeweile in der N-Dimension verantwortlich sind, müssen sie von Euch unschädlich gemacht werden. Das geht ein-

mal nach Mario-Manier durch freundliches Klopfen auf des Gegners Kopf oder auch mit einer speziell für Ameisen angefertigten Mini-Kanone. Sollte beides nichts fruchten, bleibt Euch noch die Schlitter-Attacke: Im vollen Lauf ruscht Ihr dann mit ausgestrecktem Fuß dem Bösen an die Knie Scheibe (...oder gegen das, was eine hüpfende Gitarre da so hat). Da diese Möglichkeit in der Luft logischerweise nicht gegeben ist, zückt Ihr dort das obligatorische Ninja-Schwert und zerhackstückelt Eure Widersacher. Besonders spektakulär sieht der große Rückwärtssprung aus. In hohem Bogen fliegt Ihr über den gesamten Bildschirm und macht die Bösen platt. Manche schießen dann gestohlene Süßigkeiten weg, die Ihr auf sammeln müßt, denn erst dann, wenn Ihr genügend davon gesammelt habt, könnt Ihr in den nächsten Level überwechseln. Im Spielfeld selbst sind auch etliche der kleinen Sammelobjekte versteckt, und nicht nur die...

So gibt es

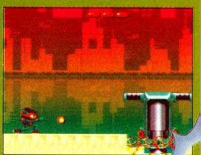
## Eine bunte Sammlung von Endgegnern



Diese etwas sonderbar aussehende Banane, man achte auf das Nietenhalsband, mag keine Ameisen.



Das Biestchen ist zwar nicht hübsch, scheint dafür aber einen Bombenschacht zu haben. Auch nicht schlecht.



Ein interessantes Modell, funktioniert auch ohne Stromanschluß.





beispielsweise einen Unverwundbarkeitszauber oder als besonderen Gag einen Zool-Schatten, der genau wie Ihr hüpf und schießt, nur eben eine halbe Sekunde später. Sogar verborgene Bonuslevel gibt es zu entdecken, die sind allerdings recht gut versteckt, so daß Ihr wohl ziemlich selten in den Genuß des Weltraum-Ballerspiels kommen werdet. Eure Befreiungsreise führt die Ameise durch sieben Welten, die aus jeweils vier Stages bestehen. Am

Ende einer Welt müßt Ihr dann nochmal zeigen, daß sich Euer hartes Ninja-Training auch wirklich gelohnt hat, dann nämlich kommen die Endgegner. Große Burschen, die keinen Spaß verstehen und Zool all sein Können abverlangen. Zur besseren Anpassung an die eigenen Fähigkeiten könnt Ihr sowohl den Schwierigkeitsgrad als auch die Anzahl der Continues vor dem Spiel einstellen. Eigentlich eine Selbstverständlichkeit, aber nicht alle Programmierer denken an solche Details. Das Spiel ist sehr schnell und Zool äußerst flink, was leider zu Lasten der Steuerung geht. Manche Sprünge müßt Ihr mehrmals versuchen, bis Ihr auf der gewünschten Plattform landet. Dazu kommt ein unverschämter hoher Schwierigkeitsgrad, der erst mit viel Übung zu meistern ist. Auch entspricht der Sound nicht gerade dem, was wir ständig hören möchten. Ob diese Mankos noch ausgewetzt werden, oder ob unsere Ameise am Ende gar zum Igel mutiert, all dies und noch viel mehr erfahrt Ihr wie immer in der nächsten ... TOTAL!

**Maris Feldmann**



Schwere Artillerie wird hier aufgeföhren. Zool sollte sich jetzt aus dem Staub machen, wenn er an seinem kleinen Leben hängt.



Diese lustige Münzen-Kette seht Ihr immer, wenn Ihr einen Level geschafft habt.

**ZOOL**

**Bernd Herfurth**

**0251 - 52 78 54**

**FREAK'S SHOP**

**0251 - 52 79 71**

**Super NES - Deutsch -**

|                       |        |
|-----------------------|--------|
| Asterix               | 129,95 |
| Alien 3               | 129,95 |
| Batman returns        | 129,95 |
| B.C.B.                | 129,95 |
| Bubsey                | 119,95 |
| Battletoads           | 119,95 |
| Desert Strike         | 119,95 |
| Drakken (dt. Texte)   | 139,95 |
| NBA Allstars          | 109,95 |
| PGA Tour Golf         | 139,95 |
| Pierre Le Chef        | 139,95 |
| Super Star Wars       | 129,95 |
| Streelfighter 2 Turbo | 129,95 |
| Striker               | 129,95 |
| Super Mario Allstars  | 99,95  |
| Last Vikings          | 119,95 |
| Mortal Kombat         | 139,95 |
| Mystic Quest          | 109,95 |
| Super Alleste         | 119,95 |
| WWF Royal Rumble      | 139,95 |
| Zombies (Konami)      | 129,95 |

**Game Boy - Deutsch -**

|                       |       |
|-----------------------|-------|
| Addams Family         | 59,95 |
| Alien 3               | 54,95 |
| Asterix               | 59,95 |
| B.C. Kid              | 59,95 |
| Double Dragon 3       | 54,95 |
| Dracula (11.93)       | 59,95 |
| Flinstones            | 59,95 |
| Godzilla              | 59,95 |
| Ichy & Stratchy       | 54,95 |
| Jurassic Parc (10.93) | 59,95 |
| Little Summer         | 59,95 |
| Lemmings              | 59,95 |
| Spiderman 3           | 54,95 |

|                      |       |
|----------------------|-------|
| Star Wars            | 59,95 |
| Super Mario Land     | 59,95 |
| Super Mario Land 2   | 54,95 |
| WWF-King of the Ring | 54,95 |

**Super NES - US -**

|                                      |        |
|--------------------------------------|--------|
| 7th Saga                             | 139,95 |
| Battletoads                          | 119,95 |
| Cacoma Knight                        | 99,95  |
| Dungeon Master                       | 139,95 |
| Desert Strike                        | 109,95 |
| Fatal Fury                           | 129,95 |
| Final Fight 2                        | 129,95 |
| Jungle Strike                        | 129,95 |
| James Pond 2                         | 129,95 |
| Last Vikings                         | 119,95 |
| Mortal Kombat                        | 139,95 |
| Mech. Warrior                        | 129,95 |
| Pocky & Rocky                        | 124,95 |
| Rock'n Roll Racing                   | 129,95 |
| Shadowrun                            | 129,95 |
| Super Strike Eagle                   | 119,95 |
| Streelfighter 2 Turbo                | 139,95 |
| Secret of Mania                      | 139,95 |
| Super Bomberman mit 4 SpielerAdapter | 139,95 |
| Soulblazer                           | 129,95 |
| World Heroes                         | 139,95 |

**Super NES - US -**

**S O N D E R A N G E B O T E !!!**

|                         |       |
|-------------------------|-------|
| Addams Family           | 89,95 |
| Bill L. Basketball      | 89,95 |
| Blazeon                 | 89,95 |
| Barts Nightmare         | 89,95 |
| Baseball Sim. 1000      | 89,95 |
| Bazooka Blitzkrieg      | 89,95 |
| Castlevania 4           | 89,95 |
| Chessmaster             | 89,95 |
| Dragons Lair            | 89,95 |
| Final Fight             | 89,95 |
| Exhaust Heat            | 89,95 |
| John Madden             | 89,95 |
| Gradus                  | 89,95 |
| Gods                    | 89,95 |
| Jeopardy                | 89,95 |
| Joe & Mac               | 89,95 |
| Magic Sword             | 89,95 |
| World League Basketball | 89,95 |
| Push Over               | 89,95 |
| Race Drivin             | 89,95 |
| Raiden                  | 89,95 |
| Robocop 3               | 89,95 |
| Barts Nightmare         | 89,95 |
| Rocketeer               | 89,95 |
| Spankys Quest           | 89,95 |
| Super off Road          | 89,95 |
| Y's                     | 89,95 |

**In Kürze für S-NES - US -**

|                       |        |
|-----------------------|--------|
| Jurassic Park         | 139,95 |
| Wing Commander II     | 129,95 |
| Super Caesar's Palace | 129,95 |
| Top Gear 2            | 129,95 |
| Zombies               | 129,95 |
| Last Action Heroe     | 129,95 |
| Dracula               | 129,95 |

**Weseler Str. 54  
48151 Münster**

**Irrtümer  
vorbehalten!!!  
Händleranfragen  
erwünscht!!!**



**TOTAL!**

**COMPETITION**

SONY

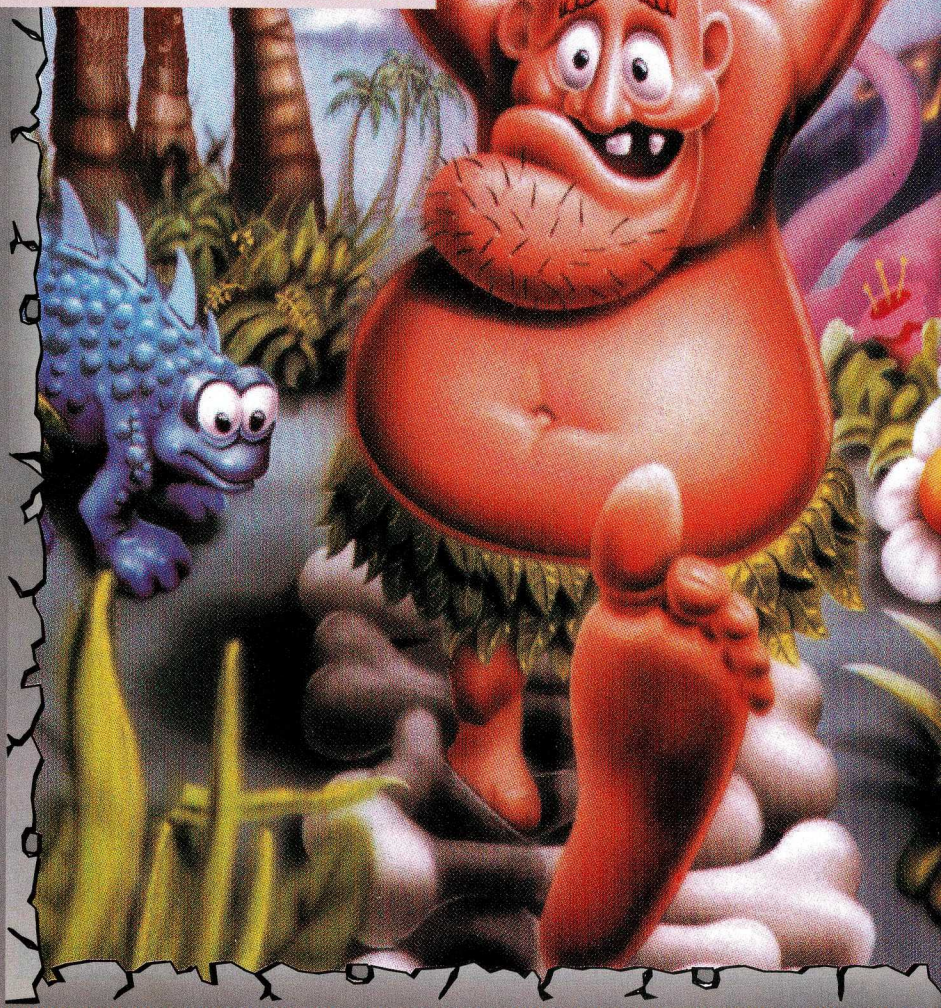


# 1. Preis



## Here we go!

Die Dynax 3xi,  
das kompakte  
420 Gramm-  
Gerät mit einge-  
bautem Blitz und  
Auto-Focus winkt  
Euch als Beloh-  
nung! Dann  
„schießt“ mal los!





# WANTED!

## CHUCKY - LOOK ALIKE!



s' doch gar kein Problem, oder? Brust rein, Bauch raus, die Nackenhaare hochgestellt, dazu noch Plattfüße und Stoppelbart. Mit sparsamer Mine und ihrer voluminösen Bauchkugel als Argumentationsverstärker poltern sie los...

...in die Fußgängerzone, ins Kino, in die Disco oder um die Ecke in den CD- oder Videospiele-Laden - mal ehrlich: Chucks, die gibt es überall - und hautenweise.

Mit Eurer TOTAL! und Sony Imagesoft könnt Ihr jetzt die Chucks dieser Welt aufs Korn nehmen, denn wir suchen die Personen, die Chuck am ähnlichsten sind. Das könnt sowohl Ihr selbst in einem scharfen Chuck-Kostüm sein, das können Mum und/oder Dad oder jemand aus Eurem Verwandtenkreis sein, aber auch Personen aus dem öffentlichen Leben wie Stars und Politiker oder gar irgendwelche „Leute von der Straße“. Dann wird's allerdings nicht ganz einfach, aber: haltet mal die Augen offen. Euren persönlichen Favoriten für das absolute Chucky-Double hätten wir gern auf einem Foto.

Doch Vorsicht: Mit ein wenig Fingerspitzengefühl solltet Ihr bei Eurer detektivischen Recherche schon vorgehen, denn zwei Regeln müßt Ihr stets beachten: 1. Alle Kandidaten, die Ihr ausgewählt habt, müssen mit einem Foto einverstanden sein und den Sinn und Zweck dessen mitgeteilt bekommen, und 2. brauchen wir eine schriftliche Einwilligung (...auf dem Ticket!) Eurer Chuck-Rock-Doubles, wenn TOTAL! die betreffenden Damen und/oder Herren abdrucken soll.

Und jetzt: nix wie ran an die Sache! Ihr habt genau bis zum Jahresende, also bis zum 31. Dezember 1993, Zeit, dann muß Eure Post spätestens den Poststempel abbekommen haben. Mit Eurem Brief erwarten wir Euer favorisiertes Look-Alike-Foto, welches auf der Rückseite mit dem richtig ausgefüllten Ticket (rechts unten) versehen ist. Rechtsweg sind ausgeschlossen. Eure besten Shots samt den Gewinnern veröffentlichen wir, wenn die anfangs beschriebenen Bedingungen erfüllt sind, in unserer März-Ausgabe...

Natürlich wird Euer Engagement reichlich belohnt. Das beste Foto prämiieren wir mit der Dynax 3xi, einer spitzenmäßigen Spiegelreflex-Kamera von Minolta (Auto-Focus, integriertes Flashlight,...).

Als zweiten bis zehnten Preis winken je ein Chuck-Rock-Modul für das SuperNES, darüber hinaus bekommen die ersten 100 Einsender automatisch einen kleinen Chuck-Pin zum Anstecken.

Wir wünschen Euch viel Glück...

### LOOK ALIKE! CHUCK ROCK MEIN CHUCK ROCK TICKET

In das Look-Alike-Ticket schreibt Ihr Euren Namen, Alter, Adresse sowie Euer Konsolen-System (auch mehrere möglich!). Ganz unten laßt Ihr die Person, die auf dem Foto abgebildet ist, unterschreiben (es sei denn, Ihr seid es selbst). Dann ausschneiden, auf die Rückseite Eures Fotos kleben und alles in einen Umschlag stecken. Den schickt Ihr bis zum **31. Dezember 1993** (Poststempel!) an: **MVL, Chucky, Heilwigstr. 39, 20249 Hamburg**. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Name und  
Alter

Straße

PLZ/Ort

Mein(e)  
System (e)

Ich versichere, daß es sich bei der abgebildeten Person auf dem Foto um mich handelt und erkläre mich mit einer eventuellen Veröffentlichung des Fotos in TOTAL! einverstanden.

Name/  
Unterschrift

TOTAL! wünscht viel Erfolg bei Eurer Recherche...

**TOTAL!**



- **Zwei-Spieler-Modus:** Gegeneinander oder als Werksteam um den Konstrukteurstitel in einer ganzen Formel 1 Saison.
- **Alle Strecken des Grand Prix sind detailgetreu nachgebildet.**
- **Teilnahme an freiem Training und Qualifikation vor einem Rennen.**
- **Genaue Abstimmung des Wagens durch den Spieler.** Von den Reifen bis zur Getriebeübersetzung, von der Radaufhängung bis zu den Schürzen, kann er für jede Strecke sein Fahrzeug optimal anpassen.
- **Boxenstopps mit Reifenwechsel.**
- **Manuelle oder halbautomatische Schaltung des Getriebes.**
- **Simulation von Windschatten, Abnutzungserscheinungen an Verschleißteilen, Ausfällen und Wetter.**
- **Auswahl des Wagens aus den wichtigen Teams der Saison 1993.**



**IM JANUAR AUF  
SNES UND GAMEBOY  
ERHÄLTlich**

**Vertrieb:  
UBI SOFT GmbH  
Hauptstraße 70  
33397 RIETBERG**

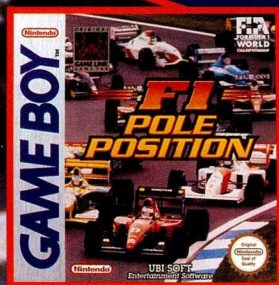


Licensed by FOCA To Fuji Television, Super Nintendo, © 1993, Human Entertainment Inc., Game Boy, © 1993, Ubi Soft, Nintendo, Super Nintendo, Game Boy, entertainment system, the Nintendo product seals and other marks designated as TM are trademarks of Nintendo.



**Die Simulation eines  
Traums von Vätern und  
Söhnen, als Formel 1  
Fahrer selbst in das  
Cockpit eines PS-Boliden  
zu steigen und mit  
Mansell, Schuhmacher  
und Co. um den  
Weltmeistertitel zu  
kämpfen.**

# **F1 POLE POSITION**





# SNES

1-64 Spieler

Sony

DM 130

**Der unangefochtene Spitzenreiter in Sachen Fußballsimulationen auf dem SuperNES ist zweifelsohne 'Striker' aus dem englischen Hause Elite. Doch der Vorzeige-Kickersimulator bekommt nun Konkurrenz aus dem eigenen Lande. Kann Striker seine Referenz-Position gegen 'Sensible Soccer' halten?**

Wer Sony Imagesofts „Sensible Soccer“ zum erstenmal zu Gesicht bekommt, könnte allerdings meinen, daß es sich hierbei nie und nimmer um einen ernstzunehmenden Konkurrenten

Strikers handelt.

Der Grund: Die 22 Kicker sehen wie bunte Ameisen aus, so winzig klein

# SENSIBLE SOCCER

**- POSITIV -**  
Viele Spielmodi, Editor, bis zu 64 Spieler, Batterie, gute Spielbarkeit.



Editor können ganze Teams erstellt oder geändert werden. Glücklicherweise, und das ist ein großer Vorteil gegenüber Elites Paradeferd, können sämtliche Änderungen und Spielstände gespeichert werden. Ebenfalls toll, daß Spielmodi auch verändert werden dürfen.

Angesichts der Tatsache, daß Striker neben einer hervorragenden Spielbarkeit auch superbe Grafik und tolle Soundeffekte bietet – beides kann von SS nicht behauptet werden – hat es eigentlich alle Trümpfe in der Hand. Sensible Soccer wird wohl leider nur für Editorliebhaber erste Wahl sein.

**Hans-Joachim Amann**

**- NEGATIV -**  
Sehr spärliche Grafik und Soundeffekte, nur zwei Spieler gleichzeitig, keine Mehrspieler-Adapter-Unterstützung.

sind sie. Allerdings erweisen sich die Lilliputianer schnell als ganze Kerle, beherrschen sie doch das gesamte fußballerische Repertoire. Dazu gehören neben unverzichtbaren Grätschen (bei Übertreiben droht eine Verwarnung), Pässe, Flanken, Lupfer und stramme sowie angeschnittene Schüsse. (Flug-)Kopfbälle als auch spektakuläre Fallrückzieher gehören außerdem zu ihren leichtesten Übungen. In Sachen Spielbarkeit gehört die von Sensible Software programmierte

Alle Mannen richtig positioniert? Dann kann's ja losgehen.



Klicken wie die Großen: Sony Imagesofts Miniatur-Fußballer.

Simulation zu den besten auf dem SuperNES. Kinderleicht lassen sich die Kicker steuern; innerhalb von nur wenigen Minuten beherrscht man die Steuerung problemlos. Hinzu kommen viele verschiedene Spielmodi wie Weltmeisterschaftsqualifikation oder UEFA-Cup (heißt hier EUFA), die für reichlich Kurzweil sorgen. Gespielt wird übrigens mit mehreren Dutzend National- und Klubmannschaften. Außerdem dürft Ihr zwischen fiktiven Spatteams wählen. Keine Frage, daß Ihr die Rahmenbedingungen für die Matches, wie Spielzeit und Platzzustand, frei bestimmen dürft. Noch besser: Dank integriertem

## Sensible Soccer

### Grafik



Leider sind die Spieler sehr klein geraten (proportional zum Spielfeld jedoch sehr realistisch); das Scrolling ist schnell & flüssig.

### Sound



Viel zu hören gibt es nicht: Zuschauer, die ein wenig Rodou machen, trommeln und ständig lärmen.

### Gameplay



Sensible Soccer spielt sich ausgezeichnet. Bereits nach wenigen Spielminuten lassen sich tolle Spielzüge ausarbeiten.

### Dauerspaß



Dank des tollen Gameplays, vielen Spielmodi und des Editors hält die Motivation sehr lange an.

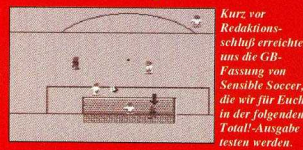
### TOTAL - CHECK

Genre ..... Sport  
Levels ..... 3  
Schwierigkeitsgrad ..... 3 Stufen  
Continues ..... Batterie  
Speicherkapazität ..... 4 MBIT  
Erhältlich ..... ab sofort

# FAZIT

## 2

## Game Boy-Kicker









## Super Nintendo

|                          |       |
|--------------------------|-------|
| Super Nintendo Pal d     | 199,- |
| Super Nintendo RGB e     | 299,- |
| SN Pro Neo Pal d         | 69,-  |
| SN Pro Pal d             | 35,-  |
| Arcade Joystick d/e      | 119,- |
| Tou Fighter Joystick d/e | 149,- |
| Action Replay Pro        | 99,-  |
| NTSC Adapter             | 49,-  |

## Super Nintendo Spiele

|                        | jp.   | us.   | dt. |
|------------------------|-------|-------|-----|
| 7th Sage               | 129,- | /     |     |
| Aero the Acrobat       | 129,- | /     |     |
| Alien 3                | 129,- | 129,- |     |
| Another World          | 89,-  | /     |     |
| Asterix                | 119,- | /     |     |
| Battle Troids          | 129,- | /     |     |
| Blues Brothers         | 99,-  | /     |     |
| Bomberman - 5 Player   | 139,- | /     |     |
| Bubsy                  | 99,-  | 119,- |     |
| Bulls vs Blazers       | 119,- | /     |     |
| Cool Spot              | 129,- | /     |     |
| Daffy Duck             | 129,- | /     |     |
| Desert Strike          | 129,- | 119,- |     |
| Dracula                | 129,- | /     |     |
| EVO                    | 149,- | /     |     |
| F16 Strike Eagle       | 139,- | /     |     |
| Fatal Fury             | 139,- | 139,- |     |
| Final Fight 2          | 129,- | /     |     |
| Fin.Fant.Mystic Quest  | 89,-  | 99,-  |     |
| Fin.Fant.Legend 2      | 149,- | /     |     |
| Go! Go!                | 129,- | /     |     |
| Geop Troop             | 119,- | 119,- |     |
| Jimmy Connors          | 129,- | 129,- |     |
| K.R.H. Player Manager  | 129,- | /     |     |
| Legend of Zelda        | 129,- | 139,- |     |
| Lost Vikings           | 129,- | 119,- |     |
| Mech Warrior           | 129,- | /     |     |
| Mickey Mouse           | 119,- | /     |     |
| Mortal Kombat          | 129,- | 129,- |     |
| NHLPA 93               | 129,- | 129,- |     |
| NBA Basketball         | 129,- | /     |     |
| Nigel Mansel GP        | 129,- | 149,- |     |
| Operat Logic Bomb      | 99,-  | /     |     |
| P.O.                   | 129,- | /     |     |
| Pac Attack             | 129,- | /     |     |
| Pick                   | 129,- | /     |     |
| Pocky & Rocky          | 129,- | /     |     |
| Pop'n Twinbee          | 129,- | 119,- |     |
| Rock'n Roll Racing     | 129,- | /     |     |
| Royal Rumble           | 139,- | 139,- |     |
| Run Saber              | 129,- | /     |     |
| Shadowrun              | 139,- | /     |     |
| Secret of Mana         | 149,- | /     |     |
| Sin Ant                | 129,- | /     |     |
| Star Fox               | 149,- | 119,- |     |
| Streetfighter Turbo    | 99,-  | 139,- |     |
| Striker                | 129,- | 129,- |     |
| Sunset Riders          | 129,- | /     |     |
| Super Air Diver        | 129,- | 129,- |     |
| Super Mario All Stars  | 129,- | 99,-  |     |
| Super Mario Kart       | 129,- | 129,- |     |
| Super Off Road Baja    | 129,- | /     |     |
| Super SUV              | 129,- | 99,-  |     |
| Super Star Wars        | 129,- | 129,- |     |
| Thrillers              | 129,- | /     |     |
| Tiny Toons             | 129,- | 129,- |     |
| Top Gear 2             | 129,- | /     |     |
| Tuffe Nuff             | 99,-  | /     |     |
| Wing Commander 2       | 129,- | 129,- |     |
| World Heroes           | 99,-  | 129,- |     |
| Yoshies Cookie         | 99,-  | /     |     |
| Zombies ate my Neighb. | 129,- | 129,- |     |

## Neuheiten November/Dezember

|                       |       |       |  |
|-----------------------|-------|-------|--|
| Actraiser 2           | 189,- | 129,- |  |
| Aladdin               | 139,- | 129,- |  |
| Art of Fighting       | 129,- | /     |  |
| Bomberman             | 129,- | 119,- |  |
| Clay Fighter          | 129,- | /     |  |
| Empire strikes back   | 189,- | 169,- |  |
| Equinox               | 129,- | /     |  |
| Int. Tennis Tour      | 129,- | /     |  |
| John Madden 94        | 129,- | /     |  |
| Jurassic Park         | 129,- | 129,- |  |
| Mystic Quest          | 89,-  | 99,-  |  |
| Paladins Quest        | 129,- | /     |  |
| Super Turrican        | 129,- | 129,- |  |
| TMNTNT. Tour Fighters | 189,- | 129,- |  |
| Utopia                | 129,- | 129,- |  |
| Young Merlin          | 129,- | 139,- |  |

## Nintendo Game Boy

|                   |      |      |
|-------------------|------|------|
| Action Replay Pro | /    | 79,- |
| Asterix           | 59,- | 69,- |
| Dracula           | 69,- | /    |
| Final Fant.Leg 3  | 79,- | /    |
| Jurassic Park     | 69,- | 69,- |
| Legend of Zelda   | 69,- | 69,- |
| Main Land 2       | 59,- | 79,- |
| Mortal Kombat     | /    | 69,- |
| Parasol Stars     | /    | 69,- |
| Rapax Fighter     | 69,- | 69,- |
| TMNT 3            | 69,- | 69,- |
| WWF King o' Ring  | 69,- | 69,- |
| Zen               | 69,- | /    |

Versandkosten 10,- DM Porto und Verpackung plus 3,- DM (Post)/7,- DM (UPS) NN-Gebühr (Zustellung meist innerhalb 24 Stunden)  
Ausland 12,- DM nur Vorkasse!

# GAME BOY

1-2 Spieler

Game tek

70 DM

## Nigel Mansell dreht nun auch auf dem Game Boy seine schnellen Runden.

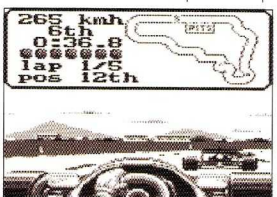
Es ist schon erstaunlich, was Nigel Mansell trotz seines Alters noch leistet. Holte er 1992 endlich seinen ersten Weltmeistertitel in der Formel 1, setzte er in diesem Jahr seine Erfolgssträhne fort und schaffte in seiner

**- POSITIV -**  
Rasante Raserei mit 16 Strecken; gute Grafik, am Fahrzeug können Änderungen vorgenommen werden.

**- NEGATIV -**  
Kein Zweispeler-Modus, nur 11 Computergegner, manche Strecken sind etwas unübersichtlich.

ersten Indy-Car-Saison das schier unglaubliche: Er ließ selbst alten Profis wie Emerson Fittipaldi und Mario Andretti das Nachsehen und gewann souverän den Titel der amerikanischen Rennserei.

Nachdem die SuperNES-Besitzer bereits in den Genuß kamen, als Nigel Mansell die 92er Saison nachzuspulen, dürfen nun auch alle Game-Boy-Fans auf 16 internationalen Kursen um schnellste Runden und Weltmeisterschaftspunkte kämpfen.



Überholmanöver sind eine recht knifflige Sache.

fen. Auch elf bekannte Fahrer finden sich in „Nigel Mansell's World Championship“, wieder, die natürlich ebenso wie Ihr auf den ersten Platz scharf sind.

Vor jedem Rennen sollte der mit reichlich PS ausgestattete Bolide erstmalig der Rennstrecke angepaßt werden. Verschiedene Reifen, Spilereinstellungen und Getriebeübersetzungen können gewählt werden. Wer möchte, der kann mit Automatik- oder Schaltgetriebe fahren. Auf der Strecke angelangt, machen Euch nicht nur die Konkurrenten, sondern auch Haarnadelkurven, Schikanen sowie Steigen und Senken zu schaffen. Wer zu oft vom Kurs abkommt oder andere Fahrzeuge rammt,

# NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP

## German Grand Prix

Location: Hockenheim  
5 Laps of 4.22 miles  
Track: Dry  
Rain: 20%  
Lap rec: Patrese  
46.913 mph  
Narrow track



Wer den Kurs nicht kennt, kann sich diesen von Nigel zeigen lassen.

muß mit Schäden am Wagen und folglich mit einem verfrühten Rennende rechnen, falls er nicht rechtzeitig in die Box fährt. Nigel Mansell's World Championship bietet im großen und ganzen alles, was eine Game-Boy-Simulation dieses schnellen Sports bieten kann. Die technische Seite läßt kaum Wünsche offen, denn Fahrzeuge wie auch Hintergründe sind gut gezeichnet, und die Spielgeschwindigkeit läßt durchaus Rennteilung aufkommen. Unser Tip: Wer noch kein vernünftiges Rennspiel besitzt, der sollte auf alle Fälle einmal eine Qualifying-Runde einlegen.

Hans-Joachim Amann

## Nigel Mansell's

### Grafik



Das saubere, schnelle Scrolling läßt ein gutes Geschwindigkeitsgefühl aufkommen. Hintergründe und Autos sind gut gezeichnet.

### Sound



Die flotte Titelmusik wiederholt sich zu schnell. Die Soundeffekte gehen voll in Ordnung.

### Gameplay



Sonderlich abwechslungsreich ist der Spielablauf freilich nicht. Überholmanöver könnten einen Tick einfacher sein.

### Dauerspaß



Leider wurde kein Zweispeler-Modus integriert, wodurch die ganz lange Motivation leider ausbleibt.

### TOTALI - CHECK

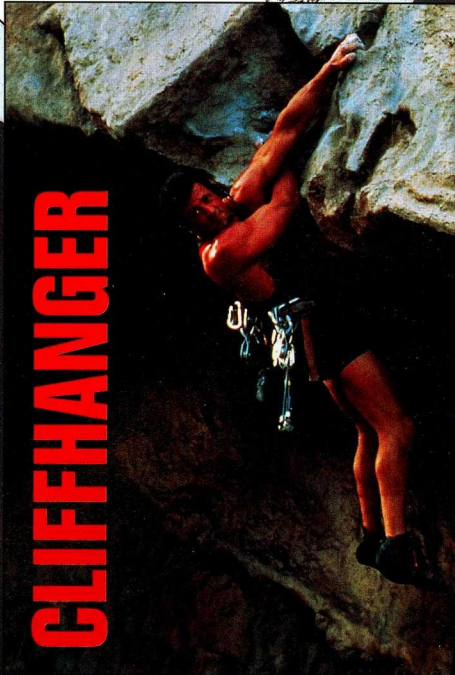
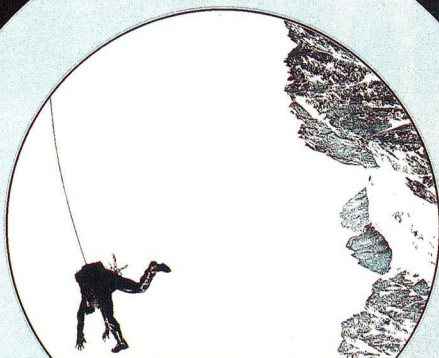
Genre: ... Sport  
Levels: ... 16 Rennstrecken  
Schwierigkeitsgrad: ... mittel  
Continues: ... Power  
Speicherkapazität: ... 1 MB  
Erhältlich: ... ab sofort





# FESTHALTEN!

Das nervenzerfetzende  
Action Adventure zu Stallone's  
Hochgebirgs thriller Cliffhanger.





**NES****1-2 Spieler****UBI Soft****DM 100**

Sechzehn  
Stationen  
warten auf den  
Tennisprofi.

So kennen wir  
Jimbo:  
kraftvoll  
zuschlagend.

**Jimmy Connors, seines Zeichens einer der besten Tennisspieler aller Zeiten, feiert nun auch auf dem Nintendo-Entertainment-System sein Debut.**



# JIMMY CONNORS *Tennis*

**POSITIV**  
Sechzehn Turniere, drei verschiedene Bodenbeläge, Paßwort-Funktion.



Die Tennis-Cracks sind recht gut animiert, Zuschauer hingegen schlecht gezeichnet.

**Jimmy  
auf dem  
NES**



Manche Netzangriffe gleichen wilden Schlachten.



Leider lassen sich Lobs und Stopps nicht ordentlich spielen.

Sage und schreibe 159 Wochen war Jimmy Connors – liebevoll 'Jimbo' genannt – ununterbrochen Spitzenreiter der Tennisweltrangliste der Herren. Bis heute ein ungebrochener Rekord. Ebenfalls mehr als nur bemerkenswert: Jimbo hat 109 Einzelwettbewerbe sowie acht Grand-Slam-Turniere für sich entscheiden können. Ob Mr. Connors auch auf dem Nintendo-Entertainment-System so erfolgreich ist, werdet Ihr am Ende dieses Berichts ganz genau wissen.

Sechzehn Turniere gilt es zu spielen und nach Möglichkeit natürlich zu gewinnen. Für jeden Turniersieg führt Ihr bei 'Jimmy Connors Tennis' ein kleines oder weniger kleines Preisgeld einsacken. Die Höhe dieser Belohnung hängt jeweils vom gespielten Turnier ab. So gibt es in Wimbledon beispielsweise wesentlich mehr Zaster als im kleinen Österreich. Spielt Ihr zudem auf drei Gewinnssätze, anstatt auf zwei oder einen, so erhöht sich die Summe ebenfalls. Leider startet Ihr bei jedem der insgesamt 16 Turniere gleich im Finale, müßt Euch also nicht erst qualifizieren. Ein großes Manko,

wie wir meinen.

Ebenfalls bedauerlich, daß sich die verschiedenen Bodenbeläge so gut wie überhaupt nicht auf das Ballverhalten auswirken. Egal, ob Gras-, Sand- oder Hartplatz: Das weiße Tennisbällchen springt immer gleich. Und das ist gar nicht mal so furchtbar realistisch. Abgesehen davon, daß der Spielablauf ohnehin zu fix ist und Ballwechsel dadurch oft einer kleinen Schlacht ähneln, läßt das Schlagrepertoire zu wünschen übrig. Ihr könnt zwar lobben, schmettern, stoppen und knallharte Bälle spielen, aber von einem Slice oder Backspin ist weit und breit keine Spur zu finden.

Zudem läßt die Qualität der Lobs und Stopps arg zu wünschen übrig, denn Lobs gehen nicht hoch und weit genug, Stopps fliegen zu lang.

Letzteres trifft auch auf die Soundeffekte zu. Außer einem 'Plöp' als Schlaggeräusch, einem Zuschauergerausch und einem nervigen Sound dringt nichts ans Ohr. Da gefällt die Animation der Spieler schon viel besser. Ebenfalls positiv zu erwähnen ist die Möglichkeit, Spielstände per Paßwort zu sichern. Sicherlich nicht fehl

am Platze wäre eine Vierspieler-Option gewesen, so dürft Ihr jedoch nur gegen das NES oder einen Freund antreten. Das Spielen von Doppeln ist übrigens nicht möglich.

**Hans-Joachim Amann**

## Jimmy Connors

### Grafik



Spektakuläre Grafik gibt es nicht zu sehen. Für ein Tennispiel reicht sie allerdings aus. Die Cracks sind gut animiert.

### Sound



Spärliche Soundeffekte und eine nervige Musik tragen nicht unbedingt zum Spielspaß bei.

### Gameplay



Leider ist Jimmy Connors Tennis viel zu hektisch, und die Spielbarkeit läßt ebenfalls zu wünschen übrig.

### Dauerspaß



Besonders lange kann das Game dank müßigem Turniermodus und fehlender Vierspieler-Option nicht motivieren.

### TOTALI - CHECK

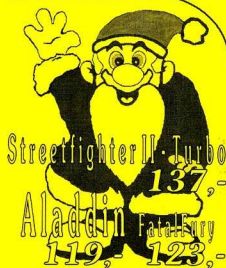
Genre ..... Sport  
Levels .....  
Schwierigkeitsgrad ..... einstellbar (3 Stufen)  
Continues ..... Paßwort  
Speicherkapazität ..... 1 MBit  
Erhältlich ..... sofort

**FAZIT**  
**3**



# Spiele-Versand Brachtendorf Super Bomberman

Postfach 1107 • 56747 Polch  
Mo. - Fr. 9.00 - 18.30 • Sa. 9.00 - 14.30  
Tel. 02654-2694



## 100% SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™

**Striker** 123,-  
Rummenigge's Player Manager 123,-  
Pocky & Rocky 129,-



ALFRED CHICKEN 123,-  
ALIEN 3 128,-  
BATMAN RETURNS 123,-  
BATTLETOADS IN: BATTLEMANIACS 119,-  
CONGO'S CAPER 115,-  
CRASH DUMMIES 124,-  
DUFFY DUCK 131,-  
FIRST SAMURAI 123,-

JIMMY CONNORS TENNIS 123,-  
KING ARTHUR'S WORLD 125,-  
LEMMINGS 123,-  
OUT TO LUNCH 133,-  
ON THE BALL 109,-  
PGA TOUR GOLF 123,-  
POWERMONGER 123,-  
PROBECTOR 122,-  
MECHWARRIOR 143,-  
MORTAL KOMBAT 139,-  
ROADRUNNER 131,-

MYSTIC QUEST LEGEND 99,-  
STAR WING 109,-  
SUPER ALLEST 119,-  
SUPER JAMES POND 119,-  
SUPER PANG 129,-  
SUPER STAR WARS 128,-

SUPER TURRICAN 127,-  
TERMINATOR 2 - ARCADE GAME 123,-  
WWF ROYAL RUMBLE 123,-  
ZOMBIES 127,-  
ACTION REPLAY 99,-  
TOPFIGHTER JOYSTICK 135,-



Versandkosten: 7,00 DM + NN • Für Druckfehler keine Haftung. Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten!

**02654-2694**

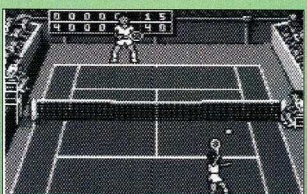
## Jimbo schlägt auch auf dem Game Boy auf

**GB**

1-2 Spieler

UBI Soft

70 DM



Gute Grafik zeichnet die Handheld-Version aus.

Grafik kann ebenfalls besser gefallen. Wäre das Schlagrepertoire ein wenig ausgefeilter, so wäre diese 'Jimmy Connors Tennis'-Version sicherlich ein Zweierkandidat. So ist die Game Boy-Fassung allerdings nur geringfügig besser als die für das NES.

Hans-Joachim Amann

## Jimmy Connors

**Grafik**



Grafik und Animation sind recht ordentlich. Der Ball ist stets gut zu erkennen.

**Sound**



Schlaggeräusche und Zuschauergeräusche sind auch hier alles, was Sie neben der müßigen Musik zu hören bekommen.

**Gameplay**



Leider fehlen wichtige Schläge wie zum Beispiel der Backspin. Lobs und Stoppes lassen sich nur mangelhaft spielen.

**Dauerspaß**



Vor allem zu zweit weiß das Programm längerfristig zu motivieren. Allein sieht's nicht gar so gut aus.

**TOTAL! - CHECK**

Genre ..... Sport  
Levels ..... -  
Schwierigkeitsgrad einstellbar (3 Stufen)  
Continues ..... Puffwort  
Speicherkapazität ..... 1 MBit  
Erhältlich ..... ab sofort



**J**immy Connors, einer der größten Tennis-Stars aller Zeiten, schlägt nicht nur auf den beiden NES-Konsolen, sondern auch auf Ninlendos Kleinstem auf. Dabei zeigt er eigentlich kaum Unterschiede zur Nintendo Entertainment System-Fassung. Dies verwundert auch nicht sonderlich, stammt sie doch vom selben Programmiererteam, welches übrigens absolut nichts mit der vorzüglichsten 16-Bit-Version zu tun hatte. Auch beim kleinsten aller Connors geht es um den Gewinn von Turnieren. Sechzehn an der Zahl. Darunter befinden sich selbstverständlich die ganz wichtigen, wie die von Paris, Melbourne und Wimbledon,

**- POSITIV**  
Besser spielbar, als NES-Version, sechzehn Turniere, Puffwortfunktion.

**NEGATIV**  
Spielbarkeit könnte besser sein, keine Doppel-Spieler, hechten nicht

auch keine Weltrangliste. In spielerischer Hinsicht finden sich bei der Handheld-Fassung kaum Unterschiede zur NES-Version. Allerdings ist der Spielablauf nun nicht mehr gar so hektisch, so daß sich das Programm besser spielen läßt. Die



# T.M.H.T.

**D**ie Turtles gehen fremd: Während Konamis Vorzeig-Schildkröten bisher auf gradlinige Horizontal-Scroller standen, treten die vier mutierten Superkröten jetzt im besten „Street Fighter II“-Stil gegen Shredder und Co. an. Am Anfang des Spiels habt Ihr die Möglichkeit, zwischen mehreren Spielmodi auszuwählen: Ob Ihr einfach nur mal kurz eine Runde zu zweit spielen wollt, oder ob Ihr alleine gegen den Computer im Story-Modus fightet, noch mehr Möglichkeiten als beim Übervater SF II werden hier geboten. Als Kämpfer stehen natürlich nicht nur die vier Turtles bereit, auch ihre Gegner könnt Ihr übernehmen: Sowohl Shredder als auch fünf seiner Schergen stehen bereit, andere Teilnehmer der großen Turtle-Fußelorgie zu vertrimmen. Solltet Ihr Euch fragen, was das einen besondere Stärken sind, liefern Euch Kämpfer-Profile entsprechende Hintergründe.



## TOURNAMENT FIGHTERS

**Die Turtles im Fight-Fieber: Konami kopiert gnadenlos Street Fighter II. Haben die kämpfenden Schildkröten Chancen?**

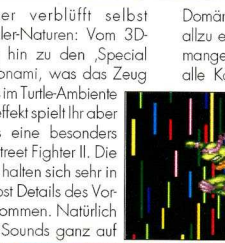
was mehr Animationsphasen hätte man den Kämpfern beschern können, und gerade der Sound, eine Konami-

Domäne, geriet sehr bodenständig und allzu einfach. Ein Kritikpunkt ist auch der mangelnde Abwechslungsreichtum. Fast alle Kämpfer spielen sich sehr ähnlich, riesige Unterschiede können SF II-Veteranen

Zehn Kämpfer stehen zur Wahl: Tournament Fighters bietet mehr Spielmodi als SF II.

Das Spiel selber verblüfft selbst hartgesottene Spieler-Naturen: Vom 3D-Bodenscrolling bis hin zu den „Special Moves“ kuppelte Konami, was das Zeug hält. Zwar wird alles im Turtle-Ambiente präsentiert, im Endeffekt spielt Ihr aber nichts anderes als eine besonders dreiste Kopie von Street Fighter II. Die Eigenständigkeiten halten sich sehr in Grenzen, denn selbst Details des Vorbilds wurden übernommen. Natürlich sind Grafiken und Sounds ganz auf die Turtles abgestimmt – überzeugen – überzeugen aber auch nicht ganz wie bei SF II: Vor allem et-

Drumherum: Prügelprofile und Untergrundgeschichten.



### T.M.H.T.

#### Grafik



An das Capcom-Vorbild kamen Konamis Grafiken nicht heran: Gut, aber nicht überragend gelungenes Hintergründe und Kämpfer.

#### Sound



Die Effekte sind toll – die Kompositionen weniger. Allzuviel Gedröhl und zu wenige Melodien kommen aus dem Soundchip.

#### Gameplay



Eine ganze Ecke schlechter als Street Fighter II. Die Turtles gehen sicher nicht als Erste durchs Prügelziel.

#### Dauerspaß



Dank verschiedener Modi einige Möglichkeiten – den Dauerspaß eines SF II bietet Tournament Fighters aber nicht.

#### TOTAL! - CHECK

Genre ..... Action  
Levels ..... 10  
Schwierigkeitsgrad ..... mittel  
Continues ..... unbegrenzt  
Speicherkapazität ..... 16 MBIT  
Erfährlich ..... ab Dezember

**FAZIT**  
**2**



Bestellen  
per

Telefon:

0221 - 12 10 67  
0221 - 12 10 68

12  
Stunden  
Service  
10-22 Uhr

▲ - POSITIV -  
Gut spielbares Prügelspiel  
mit schönen Hintergründen  
und den fast unwidersteh-  
lichen Turtles.

nicht ausmachen. Als Gg  
baute Konami eine Turbo-  
Version via Menü gleich mit  
ein - der Hochgeschwin-  
digkeitsnachfolger wird also  
ausbleiben.

Im Endeffekt sollten die Fans  
der Turtles etwas enttäuscht  
sein: Spielbarkeit, Abwech-  
slung und Umfang des Spiels  
entsprechen nicht ganz dem SF II-Stan-  
dard, und da sich das Modul durch rein  
gar nichts von Capcoms Monsterhit ent-  
scheidend abhebt, ist es eigentlich ziem-  
lich überflüssig. Zwar ist die Spielbarkeit  
besser als bei 'Mortal Kombat', aber selbst  
das hebt sich durch die ungewöhnlichen



**Hintergründige  
Schleich-  
werbung:  
Kampf über  
den Dächern  
der Metropole.**

Grafiken und andersartigen Kämpfer stär-  
ker von Street Fighter II als als die Tournament  
Fighters. Außer ganz hartnäckigen Turtle-  
Fans, die sich partout keinen Street Fighter  
kaufen möchten, sollte sich der Rest der  
Videospielwelt lieber an das  
Original hal-  
ten.

**Julian  
Eggebrecht**

▲ - NEGATIV -  
Öde Musiken und über-  
haupt keine neuen Ideen:  
Für Street-Fighter-II-Besitzer  
völlig überflüssig.

## Schildkröten-Prügeleien auf dem NES

1-2 Spieler

Konami

DM 100

8-Bit-Schwächen: Das  
NES ist mit zwei  
Kämpfern altzooft  
überfordert.



Flackerproblem ins Ge-  
wicht. Beide Kämpfer flak-  
ken während des Spiels  
so heftig, daß die Augen  
schnell genervt sind. Ne-  
gativ fällt auch der Man-  
gel an Kämpfern, ihren Be-  
wegungen und Hintergrün-  
den auf. Schon nach weni-  
gen Runden kennt ihr alles

- Langzeitmotivation bleibt auf dem NES aus.  
Trotzdem sind die Turtles der bis jetzt am  
besten gelungene Versuch, ein Prügelspiel  
auch auf dem NES möglich zu machen -  
vielleicht stimmen ja die Gerüchte, daß das  
echte Street Fighter II umgesetzt wird.



**H**artnäckig bedient Konami weiterhin die  
8-Bit-Nintendo-Fans: Auch von den  
Tournament Fighters erscheint eine NES-  
Version. So skeptisch die recht geringen  
Hardware-Voraussetzungen machen, in  
einigen Punkten verblüffen die japanischen  
Spezialisten mal wieder: Völlig flüssig über-  
trug man das 3D-Bodenscrolling auf das  
NES - einer der Effekte, die bis jetzt nur auf  
dem SNES für möglich gehalten wurden.  
Genauso beeindruckend gelangen die in  
mehreren Ebenen scrollenden Hintergründe  
und die davor kämpfenden Riesensprites.  
Überzeugend gelang auch der Sound: Kom-  
poniert wurde nicht so toll, einige Digi-Effekte  
und der Klang sind dennoch gut. So toll das  
NES auch mitprügelt - am Ende verließen  
die Hardware dann doch die Kräfte: Beson-  
ders negativ fällt mal wieder das altbekannte

### T.M.H.T.

#### Grafik



Der 3D-Bodeneffekt à la Street Fighter II ist auf dem NES  
beindruckend gut gelungen - dafür flackert's ziemlich schlimm.

#### Sound



Der übliche Konami-Standard mit einigen digitalisierten Effekten  
und unspektakulären Musiken.

#### Gameplay



Etwas zu wenige Bewegungen pro Kämpfer. Die Steuerung  
reagiert dafür aber exakt und präzise.

#### Dauerspaß



Mehr Abwechslung bei den Kämpfern wäre dringend nötig  
gewesen - 8-Bit-Prügler werden trotzdem solide bedient.

#### TOTAL - CHECK

Genre ..... Action  
Levels ..... 7  
Schwierigkeitsgrad ..... mittel  
Content ..... unbegrenzt  
Speicherkapazität ..... 2 MBIT  
Erhältlich ..... Januar

**FAZIT**  
**3**



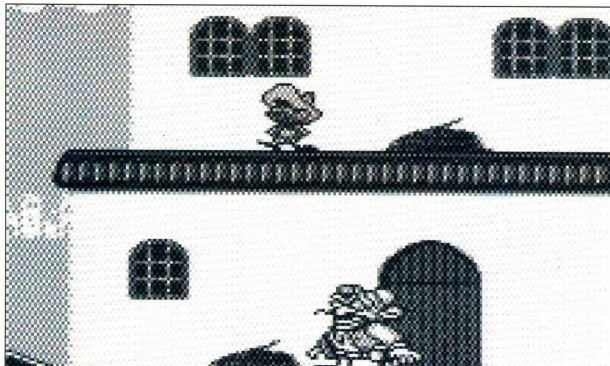
# GAME BOY

1 Spieler

Sunsoft

70 DM

Dieser freundliche Bewohner ist leider nur halb so nett wie er aussieht. Abso-plattmachen oder abhauen!



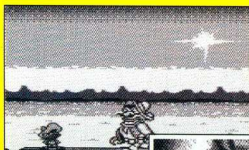
# SPEEDY GONZALES

**Micky Maus kennt man einfach, auch Jerry (die Maus, „von“ Tom) hat ihre feste Fangemeinde, und mit Sicherheit kennt Ihr die schnellste Maus von Mexiko: „Speedy Gonzales“.**

Der böse Rattenkönig hat Eure Freunde gefangen genommen und rückt sie nur gegen ein immenses Lösegeld in Form von Käse wieder raus. Um das aufzutreiben, durchsucht Speedy die sechs Provinzen seines Landes und sammelt dort fleißig das gelbe Milchprodukt ein. Doch nicht alle Bewohner sind damit einverstanden. Da eine kleine Maus wenig gegen große Feinde ausrichten kann, müßt Ihr den Bösen gut ausweichen, sonst seid Ihr eines der drei Leben los. Oft habt Ihr dieses Problem allerdings nicht, da nur alle paar

Bildschirme mal einer der Wiederlinge auftaucht. Zum Glück stehen manche der Tiere Speedy auch bei und fungieren z.B. als Trampolin oder tragen Euch über große Abgründe hinweg. Das

## Auf Leben und Tod...



Auch böse Bahnräuber stellen der Maus nach.



Als Pinguin könnte Speedy jetzt wegschwimmen.



Da rennt er wieder durch New Mexiko, seine Heimatstadt.

ganze Game ist ein Jump&Run mit kleinen Rätsleinlagen. So findet Ihr unterwegs Schalter, mit denen Ihr Euch erst den Weg 'freischalten' müßt. Nach vier Stages darf man dann den jeweiligen Boß durch gezielte Kopfsprünge plattmachen. Als Lohn erhält Ihr ein Paßwort für den nächsten Level. Speedys Animation ist sehr gut gelungen. Die Landschaft, in der Ihr Euch bewegt, ist dann schon nicht mehr so hübsch, und vom Hintergrund sieht man kaum noch was. Die Steuerung unseres Helden ist recht ordentlich, allerdings müßt Ihr manchmal sehr weite Sprünge machen, von denen Ihr nicht wißt, wohin sie führen. So kann es vorkommen, daß die Maus mitten in der Pampa landet und schwupps: ist ein Leben weg. Unfair wird das Game dadurch nicht, denn solche Situationen sind selten und mit Geschick zu meistern. Wenn Ihr also ein nettes käselastiges Jump&Run sucht, das nicht zu einfach ist, schaut Euch doch Speedy an! Einigen unter Euch wird es bestimmt gut gefallen.

Maris Feldmann

## Speedy Gonzales

### Grafik



Gute Animation des kleinen Mäuserchs, auch der Mittelgrund sieht nett aus. Nur vom Hintergrund ist nicht mehr viel zu erkennen.

### Sound



Der altbekannte Speedy Thema weht Euch in die Ohren. Nach dem dritten Level kann man's dann echt nicht mehr hören.

### Gameplay



Der Kleine laßt sich sehr solide steuern, nur manchmal müßt Ihr aufpassen, daß er nicht ins Leere springt.

### Dauerspaß



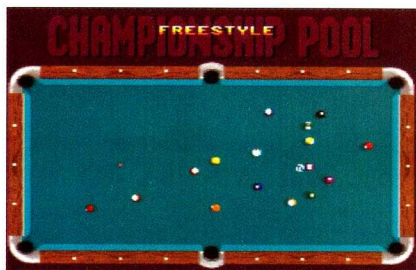
Wer Speedy mag, wird an dem Modul sicherlich viel Freude haben, obwohl es nicht grad 'vor Gegnern strotzt'.

### TOTAL! - CHECK

Genre ..... Jump&Run  
Levels ..... 6 a 4 Abschnitte  
Schwierigkeitsgrad ... hoch  
Continues ..... unbegrenzt & Paßwort  
Speicherkapazität ... 2 MBit  
Erhältlich ..... ab sofort







**SNES**

1-8 Spieler

Mindscape

DM 120

Diese Draufsicht begleitet Euch durch das gesamte Game.

# CHAMPIONSHIP POOL

Wie war das gleich nochmal?  
Einfallswinkel gleich Ausfallswinkel und dann etwas Drall.



Balkkontrolle ist fast Glückssache, trotz Spin-Menü.

Zum genaueren gucken könnt Ihr näher an den Filz rangen.



Inner volle Pule, irgendeine Kugel geht bestimmt rein.

**- Positiv -**  
Vielfältige Einstellmöglichkeiten. Immerhin acht Spieler können gleichzeitig den Queue schwingen.

Die erste Billard-Simulation auf dem SNES wartet mit einer Vielzahl von Einstellungsmöglichkeiten auf. Ihr könnt erstmal ohne Regeln üben, und wenn Ihr dann fit seid, Eure Freunde einladen und zu acht den Filz aufreißen. Sollte sich mal keiner finden, ist auch ein Turnier-Modus implementiert. Zur Wahl steht eine Reihe der gebräuchlichsten und auch weniger verbreiteten Billard-Varianten, wie z.B. Eight-Ball, Rotation oder auch das Spiel mit allen fünfzehn Kugeln. Das anstoßen der weißen läßt sämtliche Variationsmöglichkeiten zu. Ob Ihr nun mit Spin spielen wollt oder einen Rückläufer braucht, dies alles läßt sich mit Extra-Menüs anwählen. Nur seht Ihr nie den Queue am Tisch. Ein weißer Punkt zeigt Euch die Laufrichtung der Kugeln je nach Schwierigkeitsgrad mehr oder weniger genau an. Die Grafik ist recht trist, denn meistens seht Ihr nur den grünen Filz auf dem Ihr rumspielt. Auch die Musik haut keinen vom Hocker. Doch wozu verzagen? Mit den 120

**- Negativ -**  
Bei der lahmten Grafik und öden Musik kommt kein Spielhallen-Feeling auf.

Märkern, die das Game kostet, könnt Ihr tagelang auf echten Tischen richtiges Billard spielen, und das macht dann auch richtig Spaß.

Maris Feldmann

## Championship Pool

### Grafik



Immer nur bunte Kugeln auf einseitig grünem Filz können einen wahrlich nicht zu Begeisterungstürmen hinreizen.

### Sound



Es wurde zwar eine Jukebox ins Spiel gepackt, doch haben wir auf dem SNES schon eindeutig bessere Stücke gehört.

### Gameplay



Wenn Ihr nach drei Menüs meint den optimalen Stoß zu haben, die Kugel aber doch weit vorbei geht, dann wißt Ihr, was Frust ist.

### Dauerspaß



Wie gesagt: holt Euch für das Geld 'ne Dauerkarte im Billard-Salon, dort findet Ihr dann auch den Dauer-Spielplatz.

### TOTALI - CHECK

Genre ..... Simulation  
Levels ..... acht Varianten  
Schwierigkeitsgrad ..... einstellbar  
Continues ..... unendlich  
Speicherkapazität ..... 8 MBIT  
Erhältlich ..... ab November

**FAZIT**  
**4+**

aRJay

Werkstatt

Speed it UP!...



...Umbau 50/60Hz

99.-

### Vorteile:

- Alle! Wirklich alle Spiele, ob mit oder ohne die neuesten Abfragen, sind sofort lauffähig.
- Keine neuen Adapter mehr notwendig.
- Alle Spiele (auch die PAL-Versionen) werden 20% schneller!
- Keine lästigen "PAL-Balken" mehr. (das Bild füllt den gesamten Bildschirm aus).

### So geht's:

- Grundgerät pur - einschicken.
- 3 Tage "Mensch ärgere Dich" spielen.
- ...und jetzt geht die Post ab!

### Auch erhältlich:

- Vorgefertigter Bausatz mit ausführlicher Anleitung DM 79.- (nur für Bastelfreaks).



## Scart RGB-Kabel

- für das dt. S-NES 39.90
- in Verbindung mit "Speed it UP!..." 29.90.
- Anschluss für die Stereoanlage +10.00\*

### Vorteil:

- Bessere Bildqualität.
- Bessere Soundqualität

## Reparaturen

S-NES ab 30.00

0221- 12 10 67

0221- 12 10 68

aRJay Games &  
Entertainmentsystems  
Ebertplatz 2 - 50668 Köln

# TOYS TOYS TOYS TOYS TOYS TOYS TOYS

# TOYS



Wie Robin Hood könnt Ihr jetzt auf Jagd gehen.

**Bereits seit gut und gerne eineinhalb Jahren gibt es den ersten „Super Soaker“, der die große Revolution der Wasserpistolen eingeleitet hatte. Was der H<sub>2</sub>O-**



Die ultimative Kampfpower! Keine Fragen mehr, oder?

dem 100er-Gewehr mit Hochdruck-Behälter gesellen sich nun so richtig echte Bollermänner: Da ist beispielsweise die 300er-Wasserwumme mit gleich drei Druckbehältern (Wow!) und einem Achtiler (Boah!)-Tank, der zum Tragen auf dem Rücken bestimmt und auch geeignet ist. Mit dem Pumpgriff am Lauf preßt Ihr Wasser in die Druckkammern. Die Luft darin wird nun zusammengedrückt da sie ja nicht raus kann. Wenn Ihr jetzt den Abzug betätigt, öffnen sich die Kammern, und die Luft kann sich wieder ausdehnen, dabei jagt sie das Wasser durch den Lauf. Wie gut das klappt, wird jeder bestätigen, der schonmal mit 'nem Super Soaker geschossen hat. Gigantisch und brandneu ist auch der erste Wasserbogen. Wasserbogen-schützen müssen hier richtig die Sehne spannen, um den erforderlichen Druck aufbauen zu können. Sogar an den Einzelkämpfer wurde



Da wäre doch sogar Captain Kirk neidisch, bei der abgespacten Form.

gedacht. Wer hat sich noch nicht geärgert, daß das Wasser wieder viel zu schnell alle war? Hier sorgen unschaltbare Ersatzflaschen für ausreichend „Munitions-nachschub“. Mit Sicherheit eine lohnende Investition, denn auch qualitätsmäßig haben die Super Soakers einen hohen Standard. Auch im nächsten Sommer schießen sie noch ihre 15 Meter, wenn Ihr sie gut behandelt. Kleinstausgaben



Cooler Design! Gutes Handling!

für die Hosentasche und funktions-tüchtige Schlüsselanhänger runden das Sortiment ab. Hoffen wir also alle auf möglichst gutes Wetter, damit die kommende Saison für Super Soaker und die große Wasserschlacht möglichst bald wieder eröffnet ist...

## SUPER DIE REVOLUTION DER WASSERPISTOLE SOAKER

**Schütze zuvor so hatte, waren lediglich ein paar Spritzerchen, weder entfernungsmäßig noch von der Ausdauer her vielversprechend.**



Das gelbe Standard-Modell, jetzt mit vergrößertem Tank für längere Action.

Doch dann kam Super Soaker. In riesengroßen Tanks und 15 Metern Hochdruck-Wasserstrahlen. Nichts konnte uns mehr aufhalten, außer das Kumpels die sich mit der Zeit auch die genialen Pumpgewehre zugelegt hatten. Sämtliche Spielwarenläden waren restlos ausverkauft, und manche von uns fuhren schon richtige Entfernungen, um die gewünschte Pistole aufzutreiben. Gigantische Wasserschlachten mit Geschwistern und Freunden, um den „heiligen“ Wasserhahn bleiben bis heute unvergessen und werden viele von

uns auch im kommenden Sommer auf Trab halten, einige hartgesottene wohl selbst den Winter über. Damit das auch weiterhin die gewohnt hemmungslose Freude bereitet, versorgt die Firma „Otto Simon“ die heimischen Spielwarengeschäfte bereits jetzt mit neuen Modellen der Erfolgsreihe. Zu den schon älteren Semestern wie dem 30er- oder 50er-Bollermann (fassen gerade mal knapp 'nen halben Liter!) und



# K.-H., Rummenigges



## PLAYER MANAGER

**Lange haben wir warten müssen, nun ist er endlich da: Karl Heinz Rummenigges Player Manager.**

**F**ußballsimulationen pur gibt es mittlerweile ja schon so einige für das SuperNES. Doch so realistisch manche dieser Programme auch sind, etwas fehlt ihnen allen: die Möglichkeit, ein Team komplett zu managen, all die Aufgaben zu übernehmen, die zur Führung und zum Erfolg eines Teams vonnöten sind. „Karl-



Wer ein Team führen möchte, der muß viel tun.



Leider kann die Actionsequenz überhaupt nicht gefallen.

Statistiken dürfen natürlich nicht fehlen.



Heinz Rummenigges Player Manager verknüpft jetzt endlich beides: ein actiongeladenes Fußballspiel und eine Managersimulation.

Als Manager einer Mannschaft kümmert Ihr Euch um alles, was wichtig ist: Ihr stellt die Mannschaft auf, verteilt Trainings-einheiten, kauft und verkauft Spieler, bestimmt Formation und Taktik und vielerlei mehr. Dies wäre sicherlich eine sehr interessante Sache, wenn der Hersteller es

# SNES

1-2 Spieler

Imagineer

DM 130

**- POSITIV -**  
Manager mit vielen Optionen, es kann auch nur Fußball allein oder zu zweit gespielt werden.

verstanden hätte, das Game ordentlich zu programmieren. So aber müßt Ihr Euch ohne Ende durch unübersichtliche, grafisch miserabel dargestellte Menüs wurseln. Außerdem überkommt einen stets das Gefühl, daß sich manche Änderungen überhaupt nicht im Verlauf der Matches auswirken. An diesem könnt Ihr übrigens

**- NEGATIV -**  
Unübersichtlich, schlecht spielbar, miserabel Grafik, unkorrekte und unvollständige deutsche Texte.

auch aktiv mitwirken, was aber nicht sonderlich viel Freude bringt, da das integrierte Kick-Off-Spiel ebenfalls sehr mäßig ist. Wer keine Lust zum Managen hat, der kann auch Fußball pur spielen – sogar gegen einen Freund.

Summa summarum: Eine tolle, interessante Idee wird dank teils dilettantischer Programmierung zunichte gemacht. Armer Kalle, so ein Spiel hat er wahrlich nicht verdient...

Hans-Joachim Amann

## Player Manager

### Grafik

Schlicht geht's im Actionmodus zu (ähnlich wie Sensible Soccer), lächerlich wird's allerdings in den zahlreichen Menüs.

### Sound

Die Soundeffekte dürft Ihr getrost vergessen. Der Menüsound ist allerdings auch nicht besser: am besten ausschalten.

### Gameplay

Unübersichtlich bis zum Geht-nicht-mehr. Die Action-Sequenz spielt sich miserabel.

### Dauerspaß

Dauerspaß setzt höchstens bei hariggestellten Menüklickern und Grafik-Puristen ein.

### TOTAL - CHECK

Genre ..... Sport/Simulation  
Levels ..... 3 Ligen  
Schwierigkeitsgrad ..... einstellbar (3 Stufen)  
Continues ..... Batterie  
Speicherkapazität ..... 8 MBit  
Erhältlich ..... ab sofort

**FAZIT**  
**4-**

TOTAL! 12/93 **43** t e s t

# aRJay Specials

## STREET FIGHTER II TURBO EDITION



...DAS JOYPAD

49.90

### Funktionen:

- Alle Spezial-Attacken von Street Fighter II und Street Fighter II Turbo Edition auf Knopfdruck ausführbar – vorprogrammiert.
- Unabhängiges Dauerfeuer
- Zeitlupe
- 8-Wege Steuerung

## ACTION REPLAY SUPER FX

ACTION REPLAY  
PRO SFX

109.90



FIRE-ADAPTER  
SFX-50/60Hz

39.90

Ermöglicht das Abspielen von amerikanischen und japanischen Spielen, auch solche mit der neuen 50/60Hz Abfrage (Street Fighter II Turbo, Mario Allstars).

0221- 12 10 67

0221- 12 10 68

aRJay Games &  
Entertainmentsystems  
Ebertplatz 2 - 50668 Köln



# SNES

1 Spieler

Sunsoft

DM 120

Am Ende  
einer jeden  
Luftmission sorgt  
ein besonders  
stabiler Endgegner  
für eine gehörige  
Portion  
Flieger-Schrei.



**Es ist schon ein Kreuz  
mit diesen Flugzeugen:  
Runter kommen sie alle,  
denn bekanntlich hat ja  
auch Luft keine Balken...**

Bei einigen Zeitgenossen der fliegenden Luft muß allerdings etwas nachgeholfen werden, insbesondere dann, wenn sie zu den Luftstreitkräften eines nahöstlichen Diktators gehören, der mit ihnen den Weltfrieden bedroht. Na, klingeln die Glocken? Nein, jede Ähnlichkeit mit Ereignissen der jüngeren Geschichte wäre zu weit hergeholt, schließlich geht es um die ehrenvolle Aufgabe, den dritten Weltkrieg zu verhindern. Und das geht in diesem Fall eben nur, indem zahllose gegnerische Flugzeuge chirurgisch aus dem Luftraum entfernt werden. Und dazu gibt es massenhaft Gelegenheit. Schon in der ersten Mission warten über 20 Feinde darauf, in einem heißen

# SUPER AIR

Luftkampf auf den Boden der Tatsache zurückgeholt zu werden. Für die Luftkämpfe kann aus zwei recht unterschiedlichen Flugzeugen gewählt werden: entweder eine amerikanische F14, die mit Raketen nur so vollgepackt ist oder eine japanische FSX, die zwar nicht so viele Waffen tragen kann, dafür aber über eine atemberaubende Wendigkeit verfügt. Und die braucht man auch, denn in jeder Luftkampfmission gibt es zum Schluß einen Elite-Piloten, der nur mit äußerst schwierigen Manövern zu besiegen ist.

Zur Entspannung gibt es nach so viel Streß in der Luft einen kleinen Bodenangriff, der teilweise mit einem A-10-Tank-Killer oder einem Tornado geflogen werden darf. Auch hier kommen die unterschiedlichen Merkmale der Maschinen zur Geltung: Die A-10 ist relativ träge, kann aber ein großes Waffenarsenal mitschleppen, während der Tornado eher durch Beweglichkeit überzeugt, die manchmal auch nicht zu verachten ist. Denn im Gegensatz zu den Luftkämpfen kann es hier durchaus zu einem recht schmerzhaften Bodenkontakt kommen. Auch die Spezial-Missionen haben eher beruhigenden Charakter, in ihnen müssen unter Zeitdruck gewisse Aufgaben erledigt werden, etwa der Abschluß einiger Interkontinentalraketen, die sich im Zielflug befinden.

Neben dem Flugzeug kann man sich auch noch dessen Bewaffnung aussuchen und variieren: Dürfen es vielleicht ein paar mehr der treffsicheren Radar-Raketen sein? Dann muß aber auf



In den Nachtmissionen sieht alles irgendwie dunkler aus...



Willkommen zur Boden-Einsatzbesprechung. Welche Insel zerlegen wir wohl heute???

## Die freie Wahl der Waffen...

|  |                                                                             |
|--|-----------------------------------------------------------------------------|
|  | F-14 "DOLPHIN" (USA)<br>LÄNGE: 11,10 m<br>HÖHE: 4,20 m<br>GEWICHT: 22,00 kg |
|  | F-14 "DOLPHIN" (USA)<br>LÄNGE: 11,10 m<br>HÖHE: 4,20 m<br>GEWICHT: 22,00 kg |
|  | F-14 "DOLPHIN" (USA)<br>LÄNGE: 11,10 m<br>HÖHE: 4,20 m<br>GEWICHT: 22,00 kg |
|  | F-14 "DOLPHIN" (USA)<br>LÄNGE: 11,10 m<br>HÖHE: 4,20 m<br>GEWICHT: 22,00 kg |

Für jeden Missions-Typ stehen zwei Flugzeuge mit unterschiedlichen Eigenschaften zur Wahl.

|  |                                                                                               |
|--|-----------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | Sidewinder 1 50 km<br>Sidewinder is a heat seeking missile that can follow enemy heat trails. |
|  | Sparrow 1 20 km<br>Sparrow is a radar guided missile effective without a visual on the enemy. |

Auch die Bewaffnung läßt sich nach den persönlichen Vorlieben in gewissem Umfang variieren.

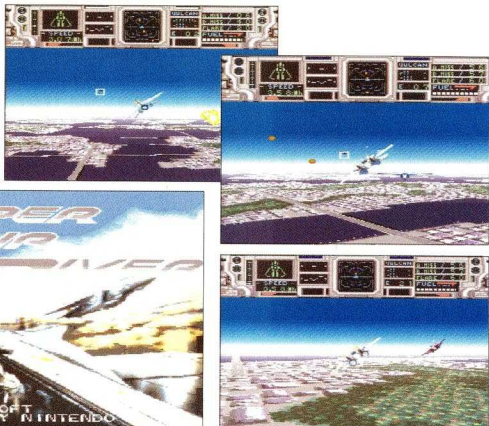
**- Negativ -  
Kriegerischer Hintergrund,  
hoher Schwierigkeitsgrad,  
wenig Abwechslung.**

eine Infrarot-Raketen verzichtet werden. Der erste Eindruck ist wirklich atemberaubend: In rasend schnellem Tiefflug geht es über einer Stadtlandschaft heiß her: Feindliche Flieger in rauen Mengen, Mode-7-Grafik in Reinkultur, dazu noch ein fetziger Soundtrack – was will das Fliegerherz mehr? Doch schon nach den ersten drei

Missionen merkt man, daß dem Game letztendlich doch die spielerische Tiefe fehlt. Das eigentliche Gameplay beschränkt sich nämlich auf drei Grundtypen von Missionen: Luft-



Ein Gegner allein, das geht ja noch. Sobald die Kerle aber im Viererpulk angerast kommen, da wird es schon...



...ziemlich eng im Luftraum. Gute Reflexe entscheiden über Sieg oder Niederlage.

# DIVER



Tiefflieger über Wohngebieten? Wenn es denn unbedingt sein muß...



▲▲▲▲▲  
- Positiv -  
Rasante Mode -7-Grafik  
und ein passender  
Soundtrack sorgen für  
Atmosphäre.

Der Endboß ist leider immun gegen Raketen, hier hilft nur ein echter Dogfight...

kampf, Angriff auf Bodenziele und in den Bonusmissionen die Hatz auf feindliche Interkontinentalraketen. Die einzige Abwechslung besteht aus dem ständig steigenden Schwierigkeitsgrad und dem jeweiligen Szenario. Ob die Luftkämpfe nun über einer Stadt oder der Wüste, bei Tag oder bei Nacht stattfinden – letztendlich ist doch relativ wenig Abwechslung drin. Dazu kommt, daß die Steuermöglichkeiten relativ begrenzt sind, ein echter Flugsimulator ist das Game auf keinen Fall. Dafür aber ein technisch sehr gut gelungenes Ballergame mit einem etwas bedenklichen Hintergrund. Jedenfalls findet sich hier das, was bei Super Strike Eagle etwas vermißt wurde, nämlich ein wirklich rasanter Luftkampfmodus. Leider blieben dabei die strategischen Elemente etwas auf der Strecke, aber der Action-Freak kann damit leben – wie auch mit dem kriegerschen Hintergrund...

Michael Anton

## Super Air Diver

### Grafik



Der Mode 7 des SNES wird voll ausgereizt. Schnellere 3D-Action ist wirklich nur sehr selten zu finden.

### Sound



Der Soundtrack paßt recht gut zum Game, die Soundeffekte sind beinahe schon zu realistisch...

### Gameplay



Die drei Grundmissionen bieten eigentlich nur wenig Abwechslung, die Story läßt einen lauten Nachgeschmack zurück.

### Dauerspaß



Für wirkliche Ballerpraxis ist dieses Game eine Herausforderung. Der Schwierigkeitsgrad ist allerdings zu hoch.

### TOTALI - CHECK

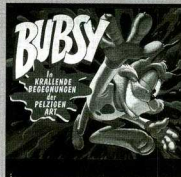
Genre ..... Action  
Levels ..... 3 Grundmissionen  
Schwierigkeitsgrad ... hoch  
Continues ..... 3-5  
Speicherkapazität ... 8 MBIT  
Erhältlich ..... ab sofort

**FAZIT**  
**2-**

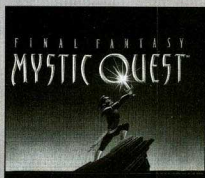
## aRJay News



**Mario Allstars**  
dt **89.90**



**Bubsy the Bobcat**  
dt **119.90**



**Mystic Quest**  
dt **89.90**



**St. Fighter II Turbo**  
dt **139.90**

0221- 12 10 67

0221- 12 10 68

aRJay Games &  
Entertainmentsystems  
Ebertplatz 2 - 50668 Köln



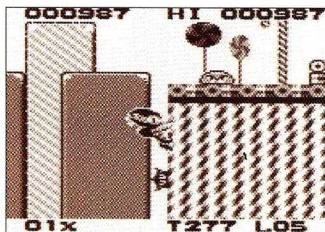
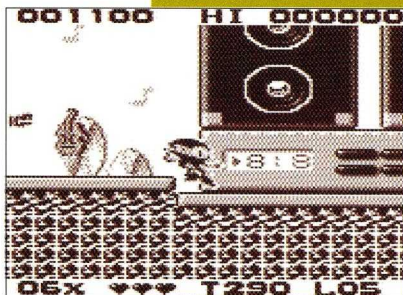
# GAME BOY

1 Spieler

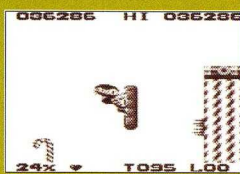
Gremlin

80 DM

Auch in der Musikwelt darf der arme Zool keine Gnade erwarten.



Die Feinde greifen aus allen Richtungen an! Das Gameplay ist hammerhart.



Selbst vor einer Kletterpartie scheut Zool nicht zurück.

# ZOOL

**- POSITIV -**  
Gelungene Steuerung, gutes Gameplay. Spielerisch ist das Game seinem 16-Bit-Gegenstück durchaus gewachsen.

**- NEGATIV -**  
Technisch bleiben Wünsche offen. Selbst in der Easy-Einstellung ist das Game mehr als nur eine Spur zu hart.

Unentdeckt von der Zoologie, entwickelte sich in den Spielateliers von Gremlin eine neuartige Lebensform: „Zool“, die Ninja-Ameise aus der nten Dimension. Ebenso wie ihr menschliches Gegenstück aus dem Land der Walkmänner und Videorecorder ist dieses Insekt eine lebende Waffe und der Alptraum seiner Feinde.

Der böse Krool schläft dafür noch erstaunlich ruhig. Sein Plan, die Fantasie auszuschleichen, um die Menschheit mittels ihrer eigenen Stumpfsinnigkeit zu unterjochen, scheint aufzugehen.

Wird Zool die Gefahr abwenden können? 4 Welten à 3 Levels, vollgepackt mit Feinden, muß er nach allerlei Bonusgegenständen absuchen.

Sobald er genug davon eingesteckt hat, öffnet sich der Ausgang zum nächsten Abschnitt. Seinen Gegnern geht es gleich dreifach an den Kragen: jene, die Zool

nicht mit dem eingebauten Schießseisen kleinkriegt, gehen vielleicht nach einer seiner Schlitter-Attacken über den Jordan. Wenn beides nichts nützt, muß sich Zool bei Mario bedienen und seine Gegner mit dessen berühmtem Sprung auf die Rübe dahinfliegen. Sollte ihn dennoch ein Feind erwischen, verliert er Energie und in letzter Konsequenz sogar eines der drei Leben, die ihm anfangs zur Verfügung stehen. Das geht natürlich besonders schnell, wenn sich Zool mit einem der Endgegner anlegt,



So eine Wald- und Wiesenameise führt doch ein eher langweiliges Dasein.

Stimmt! Aber nicht immer, denn eines dieser kleinen Krabbeltiere will als Jump&Run-Superstar Karriere machen.

welche ihn jeweils am Ende einer Welt erwarten. Leider sind die Chef-Monster selbst für Game-Boy-Verhältnisse nicht sonderlich imposant.

Im Gegensatz zum grafisch etwas überladenen SNES-Game gibt sich die Handheld-Fassung in Sachen Animation sparsam. Auf den Spielspaß indes wirkt sich diese Einfachheit nicht negativ aus. Zool zockt sich schön flüssig und in dieser Hinsicht der 1.6-Bit-Version in nichts nach. Das Kampfsystem läßt sich punktgenau bewegen, was in seiner verwinkelten Umwelt sicherlich nicht von Nachteil sein kann. Allerdings ist der Schwierigkeitsgrad selbst in der einfachsten Einstellung absolut gnadenlos. Wenn Ihr auch nur eine Sekunde pennt, verdet Ihr sofort das Opfer Eurer Feinde.

Zool wird also ganz schön zu kämpfen haben, bis Krools gemeine Pläne vereitelt sind.

Jump&Run-Profis sollten sich das Spiel ruhig mal genauer ansehen.

Martin Klugkist

## Zool

### Grafik



Die Grafik ist mitunter etwas einfielrig, die Animation etwas besser. Insgesamt durchschnittlich.

### Sound



Die Tonkulisse ist nicht schlecht. Arg gespurt wurde an den Effekten. Ebenfalls Mittelmäßig.

### Gameplay



Profis wird das Spiel Spaß machen, selbst wenn die technische Umsetzung nicht ganz perfekt ist.

### Dauerspaß



Zool lobt zwar nur durch vier verschiedene Welten, diese sind jedoch groß genug, um recht lang zu motivieren.

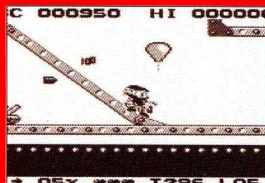
### TOTAL! - CHECK

Genre ..... Jump&Run  
Levels ..... 4  
Schwierigkeitsgrad ... hoch  
Continues ..... maximal 5  
Speicherkapazität ... 2 MBit  
Erhältlich ..... ab sofort

# FAZIT

# 3+

## Auf Leben und Tod...



Rundflug gefällig? Kein Problem: Schnapp! Euch den Ballon!



Im Wald muß die Ninja-Ameise wie Tarzan von Baum zu Baum springen



# aRJay

**12h Service!**  
(von 10:00 bis 22:00 Uhr)

**0221-12 10 67 & 0221-12 10 68**

## SUPER NES

Aero the Acrobat 114.90  
Alien III dt 124.90  
Art of Fighting 129.90  
Asterix dt 109.90  
Bomberman dt 119.90  
Bubsy the Bobcat dt 129.90  
Clay Fighter 124.90  
Cool Spot 149.90  
Dracula  
Dungeon Master

Empire Strikes Back 139.90  
Equinox dt 129.90  
Evolution 139.90  
Final Fantasy II 139.90  
Final Fantasy III 139.90  
Flashback dt 119.90  
Goof Troop dt 129.90  
Jimmy Connors PTT dt 129.90  
Jurassic Park dt 129.90  
King Arthur's World dt 129.90  
Mechwarrior 139.90  
Mortal Combat dt

Mystic Quest dt 89.90  
Nigel Mansell dt 129.90  
Player Manager dt 129.90  
Plok dt 89.90  
Rock'n Roll Racing 124.90  
Shadow Run 129.90  
Seventh Saga 124.90  
Sim Ant 119.90  
Star Wars dt 109.90  
Starving dt 139.90  
Striker dt  
Street Fighter Turbo dt

Soul Blazer 89.90  
Super Mario Allstars dt 129.90  
The Lost Vikings dt 129.90  
Tuff Enuff 89.90  
Twin Bee dt 124.90  
Utopia 129.90  
Wing Commander SM 124.90  
World Heroes 139.90  
WWF II Royal Rumble 99.90  
Yoshi's Safari SS 89.90  
Zelda II 129.90  
Zombies

**Street Winner II Joyboard 129.90**

Diese Liste ist nur einen Auszug aus unserem Sortiment. Wir haben auch viele Neuheiten aus den Staaten und Japan.



**Jetzt 7 Tage die Woche**

**BARCODE BATTLER**  
**DM 99,-**

High-Speed 8-Bit-Microprozessor  
Programmierbares Auto-Feuer  
Super NES, Mega Drive, NEO-GEO & Turbo Duo  
8-Wege Präzisions-Steuerung (Mikroschalter)  
Nachrüstbare Funk-Fernsteuerung (nicht enthalten)

Weiterhin haben wir auch folgende Systeme im Sortiment:  
SUPER NINTENDO  
MEGA DRIVE  
TURBO DUO  
NEO GEO  
JAGUAR  
3 D O

**Jeden Tag 10-22 Uhr**  
Bestellannahme.  
Kein Anrufbeantworter!

Bestellungen bis 16:30 werden noch am gleichen Tag verschickt.

### Versandkosten:

Wir versenden Deine Module per Nachnahme in der Sicherheitsbox zzgl DM 9,- Versandkosten.

Super NES us 299.00  
Super NES 50/60Hz dt 299.00  
RGB-Kabel us/dt 39.90  
Fire SFX 50/60Hz Adap. 39.90  
4-Player-Adapter 59.90  
Standard Pad dt 59.90  
ASCII Pad dt 59.90  
Pad-Verlängerung 2.5m 59.90  
Mouse 109.90  
Action Replay Pro 49.90  
Street-Fighter-Pad 139.90  
Superscope dt 99.00  
Umbau 50/60 Hz

aRJay Games & Entertainmentsystems  
Ebertplatz 2 50668 Köln  
Telefax 0221-12 56 76  
Händleranfragen erwünscht

## LESER

SNES

1 (1)



## StarWing

Mit dem fliegenden Fuchs und seiner tollkühnen Mannschaft ist tatsächlich ein neuer Held geboren. Souverän nutzt er die Kraft seines FX-Chips und schwingt sich von einer Sphäre in die nächste.

2 (2)



## Street Fighter 2

"Noch so'n Spruch – Kieferbruch!" Frei nach dieser immer wieder gern genommenen Lebens-Philosophie funktioniert das nicht umsonst erfolgreichste Videospiel der Welt. In diesem Sinne: Gut Holt!

3 (-)



## Mario All-Stars

Nimm 4! Wenig Vitamine, aber jede Menge Fun und Action bietet diese Collection mit all den Abenteuern des wagemutigen Kriemlers und dem sagenhaften "Lost Levels". Eine wirklich gute Idee, Nintendo!

4 (3) Zelda 3

5 (4) Super Mario Kart

SNES

1 (1)



## StarWing

Das wird wohl noch ein Weilchen dauern, bis alle Freaks sich mit dem wahnsinnigsten Modul aller SNES-Zeiten eingedeckt haben. Und deshalb ist der Star dieser Hipparade auch weiterhin Commander Fox McCloud.

2 (2)



## Street Fighter 2

Von wegen "Come together... and learn to live as friends". Die 12 Mannen (incl. eine Frau), die einmal jährlich aus aller Welt zusammenkommen, wollen nämlich alles andere als neue Freunde gewinnen...

3 (-)



## Cool Spot

Aufgepaßt, ihr Klassiker! There's a new sheriff in town. Er ist rot, rund und einfach unglaublich lässig – der coole Spot mit Turenschuhen und Sonnenbrille. Mit ihm hat es Virgin wieder einmal geschafft, Jump & Run neu zu definieren.

4 (5) Bubsy

5 (-) Super Turrican

Game Boy

1 (1)



## Mario Land 2

Kleine Kiste ganz groß! Mario streicht sich ein weiteres Mal gelassen über seinen pechschwarzen Schnurbart und setzt neue Maßstäbe auf dem Game Boy. Wie lange noch?

2 (2)



## Tiny Toons

Noch ganz "Tiny" und doch schon ausgewachsene "Toons"? Babs will auf die Bretter, die die Welt bedeuten. Max will alles, nur nicht das. Der lachende dritte bist in diesem Falle Du.

3 (3)



## Mystic Quest

Die Jagd nach dem magischen Schwert wird offensichtlich auch nicht so schnell langweilig. Kein Wunder, wo's doch mit der Fantasie in der heutigen Zeit alles andere als gut bestellt ist.

4 (-) Castlevania 2

5 (-) SolarStriker

Game Boy

1 (3)



## Mortal Kombat

Das macht Euch Spaß, was? Als Karatekämpfermal wieder so richtig für Rabatt zu sorgen. Aber das ist auch o.k. Schließlich kennen wir alle den Unterschied zwischen Spiel und Realität!

2 (2)



## Mario Land 2

Wario kommt nicht zur Ruhe. Immer mehr Mario-Fans machen sich auf, um ihm zu zeigen, was passiert, wenn man sich mit dem Liebhaber aller Nintendisten anlegt...

3 (5)



## Jurassic Park

Die Dinos kommen. Im täglichen Leben kann man an ihnen ja schon lange nicht mehr vorbei – jetzt haben sie auch den Game Boy erreicht. Hoffentlich platzt der dabei nicht aus allen Nähten.

4 (-) Turtles 3

5 (4) Tiny Toons

## HÄNDLER



| Spieltitel        | ARP-Code  | Wirkung                                 | Spieltitel        | ARP-Code | Wirkung                               | Spieltitel        | ARP-Code  | Wirkung                                 |
|-------------------|-----------|-----------------------------------------|-------------------|----------|---------------------------------------|-------------------|-----------|-----------------------------------------|
| Mario Bros 2      | 7E04E0D5  | Leben                                   | Street Fighter II | 7E0C4308 | 1. Pl. wehrt von allein ab            | Street Fighter II | 7E074C22  | 2. Pl. brennt, wenn getroffen           |
| Mario Bros 3      | 7E00B0B0  | X=Extra                                 | Street Fighter II | 7E0C4030 | Spielabl. Turbo                       | Street Fighter II | 7E048300  | Fighter des 1. Pl. ist mit Blut beschm. |
| Mario Bros 3      | 7E05F008  | Zeit                                    | Street Fighter II | 7E0C8200 | 1. Pl. fällt nicht zu Boden           |                   |           |                                         |
| Mario Bros 3      | 7E056EFF  | P-Flügel                                | Street Fighter II | 7E0CB201 | 1. Pl. hat keine Spec.moves           |                   |           |                                         |
| Mario Bros 3      | 7E042907  | Wolke                                   | Street Fighter II | 7E0CB940 | Feuerball schneller f.                | SuperStarWars     | 7E0A7924  | Energy                                  |
| Mario Bros 3      | 7E073604  | Leben Mario                             |                   |          | 1. Pl. /VS-Mode                       | SuperStarWars     | 7E08FB03  | Leben                                   |
| Mario Bros 3      | 7E073704  | Leben Luigi                             | Street Fighter II | 7E0CC000 | 'Demo (Ryn vs. Ken)                   | Swiv              | 7E0D9A03  | Leben/ 2. Pl.                           |
| Mortal Kombat     | 7E1ACAO0  | 1. Pl. kann nicht verlieren             | Street Fighter II | 7E0CD000 | Computer gewinnt nie,                 | Swiv              | 7E0D9C03  | Leben/ 1. Pl.                           |
| Paradise          | 7E1DB201  | Leben                                   |                   |          | Code                                  | Terminator        | 7E031C05  | Leben                                   |
| Pocky u. Rocky    | 7E006A03  | Leben                                   | Street Fighter II | 7E0CD002 | 1. Pl. es geht in die nächsten Runden | Terminator        | 7E031F08  | Energy                                  |
| Pocky u. Rocky    | 7E007BCE  | Rocky: unverwundbar                     | Street Fighter II | 7E0CD10X | X=für Gegnerwahl des 2. Pl.           | Terminator        | 7E03200A  | Großaten                                |
| Pocky u. Rocky    | 7E0073CE  | Pocky: unverwundbar                     | Street Fighter II | 7E0CF220 | Wenn 1. Pl. besiegt>-in               | Terminator        | 7E032205  | Missiles                                |
| Pop'n Twin Bee    | 7E1FF608  | Continues                               | Street Fighter II |          | Flammen zu Bd.                        | Tiny Toons Adv.   | 7E0DB6A0  | Dash                                    |
| Probotector       | 7E1F8A63  | Leben/ 1. Pl.                           | Street Fighter II | 7E0D1D10 | keine Feuerbälle f. 1. Pl.            | Tiny Toons Adv.   | 7E0DBED3  | Energy                                  |
| Probotector       | 7E1F8C02  | Bomben/ 1. Pl.                          | Street Fighter II | 7E0DB000 | Spec.move angestrichelt->Schuß        | Tiny Toons Adv.   | 7E0DB60X  | Levelup: 0-5                            |
| Probotector       | 7E1FCAC3  | Leben/ 2. Pl.                           |                   |          | ausprobieren!                         | Top Gear          | 7E1E6C02  | Nitro/ 1. Pl.                           |
| Probotector       | 7E1FCC02  | Bomben/ 2. Pl.                          | Street Fighter II | 7E0D9010 | Ryn + Ken ->Diagonpunch mit L, X, Y   | Top Gear          | 7E1E6E03  | Nitro/ 2. Pl.                           |
| R-Type            | 7E1GE102  | Fester picken                           | Street Fighter II | 7E0D9608 | Guile macht Fl.kick mit R, A, B       | Top Gear          | 7E1E63A7  | Benzin/ 1. Pl.                          |
| Road Runner       | 7E1F1020  | Energy                                  | Street Fighter II | 7E0D9904 |                                       | Top Gear          | 7E1E65A8  | Benzin/ 2. Pl.                          |
| Road Runner       | 7E1F1020  | Turbo                                   |                   |          |                                       | Tunican           | 7E04FBXX  | Leben (XX: f. Anzahl Leben)             |
| Road Runner       | 7E1F2001  | Leben                                   | Street Fighter II | 7E0E00XX | (XX=Farbe f. 2. Pl. ändern)           | Tunican           | 7E04FDDC  | Energy                                  |
| Road Runner       | 7E1F8459  | Zeit                                    | Street Fighter II | 7E0E28B0 | Energy 2. Pl.                         | Tunican           | 7E04FE04  | USIK                                    |
| Road Runner       | 7E185402  | Energy                                  | Street Fighter II | 7E0E16FF | 2. Pl. kämpft dreht am Bildsch.       | Tunican           | 7E050A03  | Sumoline                                |
| Soulblazer        | 7E18BB10  | schneller höhere                        | Street Fighter II | 7E0E23A0 | 2. Pl. kann 1. Pl. von weitem treffen | Tunican           | 7E050328  | Energy Wheel                            |
| Soulblazer        | 7E18BB36  | Energy-                                 | Street Fighter II | 7E0E23B0 | 1. Pl. abgeschossen, K.+P. intensiver | Tunican           | 7E050330  | Rollzeit                                |
| Starwars          | 7E0A7920  | Energy                                  | Street Fighter II | 7E0E23B0 | 1. Pl. abgeschossen, K.+P. intensiver | Tunican           | 7E050909  | Zeit                                    |
| Starwars          | 7E08FB03  | Leben                                   | Street Fighter II | 7E0E3035 | 2. Pl. fliegt aus Bildschim,          | Wanderers of Y's  | 7E1294FF  | Energy                                  |
| Starwars          | 7E098501  | Flammenblaster                          | Street Fighter II | 7E0E30C5 | 2. Pl. fliegt aus Bildschim,          | Wing Comm.        | 7E153028  | Sch.schild, v.                          |
| Starwars          | 08E048A0  | Bomben                                  | Street Fighter II | 7E0E35B0 | 2. Pl. fliegt aus Bildschim,          | Wing Comm.        | 7E154F28  | Sch.schild, h.                          |
| Starwars          | 08E172B0  | Leben                                   | Street Fighter II | 7E0E59C1 | 1. Pl. hat stärkere Schläge/ Tritte   | Wing Comm.        | 7E169107  | Raketen                                 |
| Star Wars         | 7E0A7920  | Energy                                  | Street Fighter II | 7E0E1645 | 2. Pl. ist unsichtbar                 | Wrestlemania      | 7E06EC30  | Energy                                  |
| Street Fighter II | 7E0B06F3  | Sound FX                                | Street Fighter II | 7E0E2030 | 1. Pl. unsiegbar, 2. Pl. wehrt ab     | WWF 2             | 7E021E05  | Ausz. außerb. d. Rings                  |
| Street Fighter II | 7E0BED00  | Bildschirmvergr./ versch.               | Street Fighter II | 7E0E3035 | 2. Pl. springt höher                  | WWF 2             | 7E06423A  | Energy                                  |
| Street Fighter II | 7E0BF220  | Gleicher Kämpfer wählb.                 | Street Fighter II | 7E0E3210 | höher springen+ Extra 2. Pl.          | WWF-Westlemania   | 7E06EC30  | Energy                                  |
| Street Fighter II | 7E0C28B0  | Energy 1. Pl.                           | Street Fighter II | 7E0E4308 | 2. Pl. wehrt von allein ab            | Zelda             | 7E1F35A03 | Goldener Schild                         |
| Street Fighter II | 7E0C0010  | nur schießen, werfen, saugen, knocken   | Street Fighter II | 7E0E4308 | 2. Pl. wehrt von allein ab            | Zelda             | 7E1F35B02 | Roter Rüstung                           |
| Street Fighter II | 7E0C16FF  | Man spielt an der Decke                 | Street Fighter II | 7E0E8200 | 2. Pl. fällt nicht zu Boden           | Zelda             | 7E1F36D90 | Energy                                  |
| Street Fighter II | 7E0C23A0  | 1. Pl. kann 2. Pl. von weitem treffen   | Street Fighter II | 7E0E8201 | 2. Pl. hat keine Spec.moves           | Zelda             | 7E1F37AFF | 7 Kristalle                             |
| Street Fighter II | 7E0C23B0  | beide Pl. können anderen v. weitem tr.  | Street Fighter II | 7E0ED002 | 2. Pl. es geht in die nächsten Runden | Zelda             | 7E1F383FF | 999 Rubine                              |
| Street Fighter II | 7E0C23B0  | 2. Pl. abgeschossen, K.+P. intensiver   | Street Fighter II | 7E0ED10X | X=für Gegnerwahl des 1. Pl.           | Zelda             | 7E1F39004 | Magie                                   |
| Street Fighter II | 7E0C030C  | autom. Spec.moves f. 1. Pl.             | Street Fighter II | 7E0EF220 | Wenn 2. Pl. besiegt>-in               | Zelda             | 7E1F34102 | Magischer Bumerang                      |
| Street Fighter II | 7E0C30C5  | 1. Pl. fliegt aus Bildschim,            | Street Fighter II | 7E1A5BOX | X=Boss auswählen (7,8,9A)             | Zelda             | 7E1F34363 | 99 Bomben                               |
| Street Fighter II | 7E0C35B0  | 1. Pl. fliegt aus Bildschim, wenn getr. | Street Fighter II | 7E1A6300 | Kampfbeginn vor Ansage „Fight“        | Zelda             | 7E1F34402 | Magischer Puder                         |
| Street Fighter II | 7E0C59C1  | 2. Pl. hat stärkere Schläge/ Tritte     | Street Fighter II | 7E1Bf399 | Stoppt die Zeit                       | Zelda             | 7E1F35001 | Magischer Stab                          |
| Street Fighter II | 7E0C16451 | Pl. ist unsichtbar                      | Street Fighter II | 7E054C22 | 1. Pl. brennt, wenn getroffen         | Zelda             | 7E1F35101 | Byrona Stab                             |
| Street Fighter II | 7E0C20302 | Pl. unsiegbar                           |                   |          |                                       | Zelda             | 7E1F35201 | mag. Umhang                             |
| Street Fighter II | 7E0C30351 | Pl. springt höher                       |                   |          |                                       | Zelda             | 7E1F35402 | Titanhandschuh                          |
| Street Fighter II | 7E0C3210  | höher springen+ Extra 1. Pl.            |                   |          |                                       | Zelda             | 7E1F35903 | Schwert vom Schmied                     |
|                   |           |                                         |                   |          |                                       | Zelda             | 7E1F35904 | Silberner Stab                          |
|                   |           |                                         |                   |          |                                       | Zelda             | 7E1F37763 | 99 Pfeile                               |
|                   |           |                                         |                   |          |                                       | Zombies           | 7E1D40C2  | Leben/ 1. Pl.                           |
|                   |           |                                         |                   |          |                                       | Zombies           | 7E1D5260  | unverwundb./ 1. Pl.                     |
|                   |           |                                         |                   |          |                                       | Zombies           | 7E1D3002  | Leben                                   |



**Erst der dritte Level, die Gegner feuern aus allen Rohren, Euer Energievorrat schmilzt wie Eis in der Sonne. Kawumm! Das letzte Raumschiff verglüht in einem gelb-roten Feuerball. Alle Continues sind verbraucht, Game Over.**

**B**ei einigen Action-Games stößt ein durchschnittlich begabter Daddler schnell an seine Grenzen. Was nützt Euch ein 16 MBit-Spiel mit zehn Welten, wenn der Schwierigkeitsgrad so hoch ist, daß Ihr nur die ersten beiden zu Gesicht bekommt? Wohl dem, der ein Action Replay sein Eigen nennt, denn dieses Schummel-Modul macht aus jedem Durchschnitts-Mario einen unbesiegbaren Supermann, der nichts und niemanden zu fürchten braucht. Inzwischen wurde so ziemlich jede Konsole mit einer speziellen Version jenes nützlichen Utensils bedacht. Wer keine Lust hat, auf die nächste TOTTAL zu warten, um die Tips&Tricks nach dem passenden Code für sein Lieblingsspiel zu durchwühlen, kann sich dank mehrerer eingebauter Suchroutinen selbst auf die Jagd nach den lebensrettenden Parametern machen. Dummerweise erweisen sich einige Module als recht widerspenstig, wenn es darum geht, ihnen ihre Geheimnisse zu entreißen. Wir wollen Euch helfen, diese harten Nüsse zu knacken.

#### DAS PROBLEM ...

Bei einem Action-Game hat der normale Spieler normalerweise drei Hauptprobleme: Seine Lebensenergie, die Anzahl der „Lives“ und schließlich das ach so böse Zeitlimit.

Zumindest die ersten beiden Probleme sollten keine Kopfschmerzen bereiten. Als Versuchskaninchen, nehmen wir das SNES-Modul „Asterix“, dem wir die „unendlich Power“-Adresse entlocken wollen.

#### ... UND DIE LÖSUNG

Ihr beginnt das Game mit drei randvollen Herzen. Der kleine Schalthelb am Action Replay sollte spätestens jetzt ganz nach unten zeigen, da sich sonst das Suchprogramm nicht aktivieren läßt. Wir reseten die Konsole, starten den Trainer und wählen aus

# Digitale Ras

dem Menü den Punkt eins („Lives or other number“) aus. Diese Suchmethode ist dann recht praktisch, wenn Ihr den Wert der gesuchten Adresse bereits kennt. In unserem Fall ist es logischerweise die „3“. Diese Zahl müßte jetzt eigentlich auch in irgendeiner Speicherzelle des RAMs (für „Random Access Memory“) zu finden sein. Das RAM ist gewissermaßen das „Kurzzeit-Gedächtnis“ Eurer Konsole, in dem alle wichtigen Daten abgelegt werden, die das Spiel braucht. Darunter ist natürlich auch die Anzahl der Herzen. Das Action Replay durchsucht jetzt den Speicher und „merkt“ sich alle Adressen, in denen eine „3“ steckt. Bei 65536 verschiedenen Zellen sind das natürlich ziemlich viele. Nur eine einzige davon ist allerdings die richtige. Woran erkennt das MogeModul nun, welche es ist? Ganz einfach: Wenn Ihr beim Spielen einen Treffer einsteckt und somit ein Herz verliert, müßte sich der Inhalt der „Power-Adresse“ ebenfalls von „3“ auf „2“ verringern. Ihr müßt das Spiel nur erneut starten, Euch einmal von den Gegnern erwischen lassen, dann reseten, um jetzt die „2“ einzugeben. Das Action Replay entfernt nun all die Zellen aus seiner Liste, welche eben jene Veränderung nicht mitgemacht haben. Diese Prozedur wiederholt Ihr danach noch ein paar mal mit den verschiedensten Werten. Am Ende bleibt nur eine handvoll „Kandidaten“ übrig, die Ihr am besten abschreibt. Geht beim Übertragen der Codes in die Parameter-Liste sorgfältig vor, denn jeder Fehler führt dazu, daß die erhoffte Wirkung ausbleibt.

Ein kleiner Tip: Wenn Ihr sehr viele Parameter abchecken müßt, tragt gleich vier Stück auf einmal ein, ändert jedoch das jeweils letzte Byte der Parameter in „1“ bis „4“. Wenn Ihr das Spiel jetzt startet und unbesiegt seid, könnt Ihr anhand der Anzeige ablesen, welcher Code der richtige ist. Zwei dauerhaft volle Herzen bedeuten dann z. B., daß der zweite Parameter der passende ist. Die restlichen könnt Ihr getrost vergessen.



Einige Zweispieler-Games lassen sich übrigens ganz geschickt cheatet: Anstatt zwei Player nacheinander unbesiegtbar zu machen, kann man in einem Durchgang gleich zweimal fündig werden. Ihr müßt nur dafür sorgen, daß beide Figuren immer gleich viel Lebensenergie besitzen, wenn Ihr die „Fahndung“ startet. Falls nach vier, fünf Durchgängen mehr als die zwei gesuchten Codes übrig bleiben, wählt die beiden aus, deren Ähnlichkeit am größten ist. Oftmals unterscheiden sich beide Adressen nur in ein oder zwei Bytes.

#### HALBHERZIGKEITEN

Einige Action-Spiele indes lassen sich so nicht knacken, was oftmals daran liegt, daß sie Euch nach einem Feindkontakt nur ein halbes Herz abziehen (oder was auch immer die Lebensenergie der Hauptfigur symbolisiert). In einem solchen Fall empfiehlt es sich, die Anzahl der vollen Herzen mit zwei zu multiplizieren und dazu dann „1“ für ein halbes Herz zu addieren. Bei

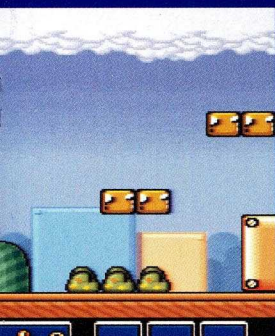


Wenn Ihr den Wert der gesuchten Adresse kennt, ist die Suchmethode am besten.

Nach mehreren Versuchen bleiben nur wenige Möglichkeiten übrig.



# terfahndung



genauen  
nehmen  
ist die  
die weit-

zweieinhalb vollen Herzen  
gebt Ihr eine '5', bei  
zwei Herzen eine '4'  
und bei eineinhalb (logi-  
sch) eine '3' ein.  
Andere Games ma-  
chen es Euch noch  
schwerer und zeigen  
statt einer Zahl bei-  
spielsweise das Ge-  
sicht Eures Helden, das  
nach jedem Treffer ein  
wenig geschnitten aus-  
sieht. Den absoluten Wert  
der gesuchten Adresse  
kennt Ihr also nicht.  
Dennoch kommen wir  
Ihr auf die Schliche, denn  
wir wissen, daß der In-  
halt der Zelle nach einem  
bestimmten Schema ver-  
ändert. Egal, wieviel ur-  
sprünglich in diesem Spei-



cher steckt, nach einem Treffer ist der Wert um 1, nach zwei Treffern um 2 geringer. Genau diesen Effekt macht sich die 'Timer oder similar'-Suchmethode zunutze. Statt fester Werte gebt Ihr bei jedem Reset einfach die Veränderung zum Original-Zustand ein. Beispiel 'Cool Spot': Ihr resetet das Game kurz nach Spielbeginn, also mit voller Power. Diesen Status gebt Ihr als festen Bezugswert ein. Im nächsten Spiel läßt Ihr Euch einmal vom Gegner erwischen, resetet und wählt per Steuerkreuz die '-1' an. Das Ganze wiederholt Ihr mit zwei eingesteckten Verwundungen, dann mit drei usw. Schon bald sollte sich der Erfolg einstellen und der erhoffte Code zum Vorschein kommen.

## BALKENBIEGEREIERN

Diese ersten beiden Methoden eignen sich für so ziemlich alle Anwendungen. Sei es das Zeitlimit, die Anzahl der Leben oder die der Continues, nichts ist mehr vor Euch sicher.

Nach jedem Reset  
gebt Ihr hier die  
Anzahl der verblei-  
benden Leben ein.

00000000 00000000 00000000 00000000

So richtig haarig wird die Suche erst, wenn man weder den absoluten Wert noch die Veränderung genau bestimmen kann, wie beispielsweise bei dem Energiebalken des Prügelgames 'Mortal Kombat'. Diesem Problem könnt Ihr nur mit dem 'Energybar oder similar'-Modus zu Leibe rücken. Ähnlich wie im zweiten Menüpunkt gebt Ihr die Veränderung zur Ursprungssituation an. Dummerweise erlaubt das Programm Eingaben nur in Form von ungefähren Prozent-Werten, was die Suche sehr zähflüssig und fehleranfällig macht. Wenn es irgend geht, macht einen Bogen um diese Option!

## EXTRAS ...

So richtig schön wird das Zocker-Dasein bekanntlich erst durch ein paar saftige Power Ups. Diese allerdings sollten selbst nach

dem Verlust eines Lebens nicht über den Jordan gehen. Wie aber finden wir diese Adresse heraus?

Nun, grundsätzlich gibt es zwei Situationen: Entweder Ihr habt die Extrawaffe, oder Ihr habt sie eben nicht. Dieser Zustand wird natür-

lich auch im RAM abgesichert. Ein ganz bestimmter Wert bedeutet, daß Ihr das Power Up besitzt, ein anderer bewirkt das Gegenteil. Mit der 'Change of Status'-Methode läßt sich diese Änderung für Eure Zwecke nutzen. Ihr sammelt die Waffe ein, drückt die Resetaste und startet das Suchprogramm. Jetzt spielt Ihr das Game bis zu der selben Stelle, laßt das Extra aber liegen und wählt im Menü den 'Opposite to Start'-Punkt aus — klar, Ihr seid ja nicht im Besitz der Waffe. Um dem Programm die Möglichkeit zu geben, nur den einen kleinen Unterschied herauszufiltern, muß man jetzt das Spiel in den verschiedensten Stellen je zweimal reseten. Mal mit eingesammeltem Extra, mal ohne. Die besten Ergebnisse werden dann erreicht, wenn sich die Situationen möglichst ähnlich sind. Das heißt: Falls Ihr beim ersten Durchlauf einen Gegner ausschaltet, solltet Ihr den selben Feind beim zweiten Versuch ebenfalls ausputzen. Sobald der richtige Parameter isoliert ist, beginnt das Experimentieren: Oft hat eine kleine Änderung im letzten Byte große Folgen. Bei Mario All-Stars darf man so alle Extra-Anzüge einzeln anwählen! Die Möglichkeiten des 'Change of Status'-Programms sind fast unbegrenzt. Beispielsweise könnt Ihr Euch unbesiegbar machen, indem Ihr das kurzzeitige Flackern der Hauptfigur (nachdem sie einen Zaubertrank geschluckt hat oder getroffen wurde) per Action-Replay künstlich ausaltet.

## RICHTIG RESETEN

Die richtige Reihenfolge der Resets erspart Euch übrigens später viel Arbeit. Mit dem ersten Reset jeder Cheat-Jagd solltet Ihr so lange warten, bis Ihr den gewünschten Zustand erreicht habt. Sonst nämlich muß man das letzte Byte des Parameters mühsam ersetzen, da das Schummel-Modul die Codes in der Fassung auswirft, in der sie von Anfang an auf der Liste standen. Wenn Ihr den verkehrten Parameter eingibt, erreicht Ihr wenig: Egal wie viele Power Ups Ihr einsammelt, er wird keines behalten. Wie auch, wenn das ARP die eingesammelten Extras sofort wieder aus dem RAM wirft? Trotz allem Know-how braucht jeder Action Replay-Nutzer viel Geduld auf der Suche nach dem ultimativen Code für sein Lieblings Spiel. Viel Glück!



# GAME BOY

| Spieltitel         | ARP-Codes | Wirkung     |
|--------------------|-----------|-------------|
| Alien 3            | 08FFAAC3  | unbes.      |
| Alien 3            | 010349C3  | Leben       |
| Alleyway           | 010444CA  | Leben       |
| Asterix            | 010395FF  | Leben       |
| Asterix            | 080396FF  | unbes.      |
| Bad'n Rad          | 010323C0  | Leben       |
| Batman             | 0103C7C0  | Leben       |
| Batman             | 0104C8C0  | Energie     |
| BC Kid             | 08E71ECC  | unbes.      |
| BC Kid             | 01031EC0  | Leben       |
| Boulderdash        | 04C7F0D7  | Zeit        |
| Boulderdash        | 010362D7  | Leben       |
| Camp Deadly        | 010298C9  | Energie     |
| Castellan          | 010316C5  | Leben       |
| Castleraid I       | 080A19C5  | Energie     |
| Castleraid I       | 010240C0  | Leben       |
| Double Dragon      | 0C3B98C4  | Energie     |
| Double Dragon 3    | 0C01A9FF  | Schlagstock |
| Double Dragon 3    | 010644C2  | Leben       |
| Dr. Franken        | 080028C8  | unbes.      |
| Dragon's Lair US   | 040A38C3  | Leben       |
| Druidic Dragon     | 020399C4  | Leben       |
| Duck Tales         | 01021ACA  | Leben       |
| Duck Tales         | 079611CA  | Zeit        |
| Dynablaster        | 010294FF  | Leben       |
| Empire Strikes     | 030589DA  | Continues   |
| Empire Strikes     | 042093DA  | Energie     |
| Empire Strikes     | 042095DA  | Jedi-Force  |
| Esc. f. Camps D.   | 010298C9  | Leben       |
| F1 Race            | 08309AC3  | Nitro       |
| Faceball 2         | 010370C7  | Leben       |
| Fighting Simulator | 0203A0C2  | Leben       |
| Hook               | 0C0X64C0  | Level       |
| Hook               | 020417C0  | Leben       |
| Hook               | 085014C0  | Energie     |
| Kid Icarus         | 0730AFC2  | Hammer      |
| Kid Icarus         | 010296C0  | Leben       |
| Kid Icarus         | 070746C0  | Energie     |
| Lemmings           | 0438C3C0  | Zeit        |
| Lemmings           | 04010ED0  | 1er Reich   |
| Madle Madness      | 043754C8  | Zeit        |
| Mega Man           | 0C962ECF  | Energie     |
| Mega Man 1         | 0102EBCF  | Leben       |
| Mega Man 1         | 089BA3DF  | unbes.      |
| Mega Man 2         | 0102EBCF  | Leben       |
| Mega Man 2         | 089BD0CF  | unbes.      |
| Mega Man 3         | 020308D0  | Leben       |
| Metroid 2 Dr.      | 0C9951D0  | Energie     |
| Mickey's Danc.C    | 01031DC6  | Energie     |
| Mickey's Danc.C    | 02031EC6  | Leben       |
| Motorcross Maniacs | 010114C8  | Jet         |
| Motorcross Maniacs | 010612C8  | Nitros      |
| Nemesis            | 010280C0  | Leben       |
| Parodius           | 020397D0  | Leben       |
| Qix                | 020342C6  | Leben       |
| R-Type             | 0104E0D0  | Leben       |

| Spieltitel      | ARP-Codes | Wirkung |
|-----------------|-----------|---------|
| Rampart         | 01041FC4  | Leben   |
| Revenge of Gato | 010380C0  | Leben   |
| Shadow Warrior  | 01029C00  | Leben   |
| Spider Man 2    | 0103E0D0  | Leben   |
| Swamp Thing     | 0A01C2C1  | Leben   |
| Swamp Thing     | 081FC8C1  | Energie |
| Terminator      | 08E0BD08  | Energie |
| Tiny Toons      | 0102C3C9  | Leben   |
| Tiny Toons      | 0102F0C9  | Energie |
| Turrican        | 0A0190C1  | Leben   |
| Turrican        | 080C05C5  | Energie |
| Turrican        | 0103FEC4  | Gnaten  |
| Turrican        | 0104D0C5  | Leben   |
| Turrican        | 0701C9C5  | Zeit    |
| Turrican        | 010301C5  | Minen   |
| Ultima          | 083727D1  | Herzen  |
| Ultima          | 083729D1  | Magie   |
| WWF SuperSt.II  | 08A020C0  | unbes.  |
| WWF SuperSt.II  | 030228C8  | Leben   |
| Zelda           | 01604D08  | Bomben  |
| Zelda           | 016045D8  | Pfeile  |

## NES

|                        |          |  |
|------------------------|----------|--|
| B. Simps. vs. Space M. | 0004B202 |  |
| B. Simps. vs. Space M. | 00066403 |  |
| Batman                 | 00008708 |  |
| Batman                 | 00008B14 |  |
| Battle of Olymp.       | 0000E099 |  |
| Battle of Olymp.       | 00004A10 |  |
| Castlevania II         | 00008030 |  |
| Double Dragon II       | 00043203 |  |
| Duck Tales             | 00015905 |  |
| Duck Tales             | 00036102 |  |
| Hook                   | 00037F02 |  |
| Mega Man 4             | 0000A102 |  |
| Mega Man 4             | 0000809C |  |
| Mega Man II            | 0000A803 |  |
| Mission Impossible     | 0003E0DC |  |
| Mission Impossible     | 0003EE0C |  |
| Mission Impossible     | 0003EC0C |  |
| Probotector            | 0000AA01 |  |
| Probotector            | 0000AA02 |  |
| Probotector            | 0000AA03 |  |
| Probotector            | 0000AA04 |  |
| Probotector            | 00003202 |  |
| Probotector II         | 00005302 |  |
| Shadow Warriors        | 00006510 |  |
| Shadow Warriors        | 00007602 |  |
| Snake Rattle'n Roll    | 00030F02 |  |
| Terminator 2           | 00071C38 |  |
| Terminator 2           | 00071D04 |  |
| Top Gun                | 00003C0A |  |
| Top Gun                | 0000360A |  |
| Top Gun                | 00003102 |  |
| Total Recall           | 0000F203 |  |

| Spieltitel             | ARP-Codes | Wirkung                |
|------------------------|-----------|------------------------|
| Turtles I              | 000077B0  | Energie/ Leonardo      |
| Wrestlemania Challenge | 00003D0FF | Energie                |
| Müllmarken             |           |                        |
| SNES                   |           |                        |
| Actraiser              | 7E001C02  | Leben                  |
| Actraiser              | 7E001D08  | Energie/ Ritter        |
| Actraiser              | 7E0282FF  | 255 Spellpoints        |
| Aleste                 | 7E006F06  | Energie                |
| Alien III              | 7E15D0A0  | Gnaten (hard)          |
| Alien III              | 7E15E263  | Flammenwerfer (normal) |
| Alien III              | 7E12485E  | USTK (hard)            |
| Alien III              | 7E124860  | USTK (normal)          |
| Asterix                | 7E001501  | unverwundbar           |
| Axelay                 | 7E009F03  | Leben                  |
| Bat's Nightmare        | 7E013D05  | Kaugummi               |
| Batman Returns         | 7E008A50  | Energie                |
| Batman Returns         | 7E008C07  | Leben                  |
| Batman Returns         | 7E009003  | Bomben                 |
| Bubsy Bobcat           | 7E00A104  | unverwundbar           |
| Bubsy Bobcat           | 7E00DF59  | Zeit                   |
| Bubsy Bobcat           | 7E02D0D8  | Leben                  |
| Double Dragon          | 7E00DD02  | Leben/2.Pl.            |
| Double Dragon          | 7E00DD02  | Leben/1.Pl.            |
| Dragon's Lair          | 7E0FF609  | Zeit                   |
| Dragon's Lair          | 7E0FF903  | Leben                  |
| E. V. O.               | 7E00C520  | Energie                |
| Equinox                | 7E1FD0D8  | Weisse Schlüssel       |
| Equinox                | 7E1F13FF  | Alle Waffen            |
| Equinox                | 7E1F15FF  | Alle Zauben            |
| Equinox                | 7E1F110C  | Alle 12 Token          |
| Equinox                | 7E234214  | 20 lg. Lebensenergie   |
| Equinox                | 7E234414  | Magie 20 lg.           |
| F-Zero                 | 7E0CCA08  | Energie                |
| F-Zero                 | 7E0CF302  | Turbos                 |
| F-Zero                 | 7E0D5908  | Leben                  |
| F-Zero                 | 7E115000  | 1. Platz               |
| Fatal Furs             | 7E06135F  | Energie                |
| Final Fight II         | 7E10A204  | Leben                  |
| Final Fight II         | 7E106D08  | USTK                   |
| Final Fight II         | 7E0D6399  | Zeit                   |
| Ghoul's n Ghost        | 7E02A401  | Leben                  |
| Ghoul's n Ghost        | 7E044A01  | Zeit                   |
| Gods                   | 7E015318  | Energie                |
| Hook                   | 7E1F1459  | Zeit                   |
| Hook                   | 7E07C103  | Power                  |
| Lost Vikings           | 7E0FE908  | Energie f. Erik        |
| Lost Vikings           | 7E0FE808  | Energie f. Balog       |
| Lost Vikings           | 7E0FE008  | Energie f. Olaf        |
| Lost Vikings           | 7E040203  | Smart Bombs f. Erik    |
| Magical Quest          | 7E028105  | Herzen                 |
| Magical Quest          | 7E035F08  | Zeit                   |
| Mario Bros 1           | 7E075A04  | Leben                  |
| Mario Bros 1           | 7E07E808  | Zeit                   |
| Mario Bros 2           | 7E04C31F  | Energie                |



**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 (1)



## Super Mario 3

Der Klemper ohne Furcht und Tadel kämpft und kämpft und kämpft. Ohne Wasserrohrzange, aber dafür mit jeder Menge Mut und Spaß bringt ihn das auch diesmal wieder in Eurer Giant ganz nach vorn. Party on, Mario!

2 (2)



## Pirates!

Ich hab's doch gleich gewußt: Mit den feuchten Abenteuern dieser einübrigen Spiegeßellen ist ein neuer Klassiker geboren. Nuh ja, so eine Breitsseite in Ehren kann halt niemand verwehren...

3 (5)



## Tiny Toons

Ein guter Zeichentrickfilm macht doch immer wieder Spaß, ganz besonders dann, wenn man selbst der Regisseur, Drehbuchautor und Hauptdarsteller ist. Die Kids von der Looneyversity machen's möglich.

4 (4) Probotector 2

5 (-) Micro Machines

NES

1 (1)



## Micro Machines

Ich bin ja so furchtbar stolz auf Euch!! Wirklich – denn Ihr habt gelernt, was richtig gut ist und besorgt Euch fleißig die rasenden Minis. Wer aber auch einmal zwischen Plastikente und Radiergummis rumgebrütet ist, weiß, was ich meine.

2 (2)



## Pirates!

Taktik und Action – eine prima Kombination, die sich auch auf Dauer in Euren Herzen und Modulschichten hält. Ein ehemaliger PC-Klassiker mauert sich langsam, aber unaufhaltsam zum NES-Kult-Game.

3 (3)



## Super Mario 3

Genauso langsam, aber auch ebenso unaufhaltsam begibt sich der Held aller Helden auf den verhütteten, aber wenig geliebten absteigenden Ast. Aber, Mario, mach' Dir nichts draus – die Hall of Fame ist Dir sicher.

4 (-) Cosmic Spacehead

5 (5) Tiny Toons

Und da sind sie wieder – brandaktuell und von niemand anderem als dem totalen Experten unter den TOTAL!-Lesern bestimmt: die Charts des Monats. Auch diesmal haben uns wieder jede Menge Briefe mit Euren Lieblingsspielen erreicht. Sorgfältig – und natürlich unbestechlich – von uns ausgewertet, zeigen sie allen Lesern auf einen Blick, was gerade so „in“ ist bzw. wovon Ihr mit Euren Freunden lieber nicht mehr sprechen solltet...

Wie würd's, wenn auch Du beim nächsten Mal ein Wörtchen dabei mitredst? Es geht ganz einfach: Schreib' uns Deine drei Lieblingspiele (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 einem blühenden Glück veröffentlichen wir nämlich genau Deine Expertenmeinung! Hier ist die Adresse:

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

# LESERTIPS



Heiko Wolf

## ZELDA – A LINK TO...

... ist meine Nr.1! Hohe Komplexität, logische Rätsel, Spannungssound und Supergrafik machen das Spiel für lange Zeit interessant. Es verliert auch nach Monaten nichts von seinem Reiz.



Oliver Syring

## MARIO LAND 2

... ist gut, weil es für ein Game-Boy-Modul eine Supergrafik und einen Spitzensound aufbringt. Der Dauerspaß ist für mich ungeheuer groß.



Jan Keller

## STAR WING

Zu diesem Spiel noch viel zu sagen, ist überflüssig. Nintendo at its best. Jetzt fehlt nur noch Virtual Reality und CD-Rom. Spielerherz, was willst Du mehr?



Andreas Weise

## SUPER MARIO ALL STARS

Vier Spiele in einem, das gab's noch nie. Langeweile kennt man da gar nicht. Was soll ich lange reden, holt es Euch einfach, das Spiel, das bei mir Geschichte machen wird.



Harm Heilbült

## ZELDA – A LINK TO...

Zelda 3 bricht bei mir alle Rekorde. Ich habe es jetzt schon zum fünften Mal durchgespielt, und es macht mir immer noch Spaß. Ich kann nur sagen, sehr empfehlenswert.



# SNES

1 Spieler

Nintendo/SquareSoft

DM 130



**Z**ugegeben, das Game hat wirklich schon einiges auf dem Buckel. In Japan und den USA erschien es schon vor mehr als einem Jahr als Einstiegsdroge in die „Final Fantasy“-Serie von Square Soft, die mit den beiden „Final Fantasy Legends“ für ordentlich Furore auf dem SNES gesorgt haben. „Mystic Quest“ war nicht ganz so extrem als Rollenspiel ausgelegt und sollte auch Neulinge ansprechen. Eine tolle Sache, die man in diesem unserem Lande allerdings irgendwie verpennt hat, denn außer als Importversion waren diese Games

*Zahllose Dungeons warten darauf, von Euch erforscht zu werden.*



**Eigentlich gilt dieses Game schon längst als Klassiker auf dem SNES. Doch inzwischen ist es auch als deutsche Version erhältlich.**

# MYSTIC QUEST



nicht erhältlich – obwohl sie auch ohne Segen von Nintendo Deutschland hierzulande eine gewisse Popularität erlangten. Insofern erfreut es natürlich, daß jetzt endlich der Versuch unternommen wird, die Saga auch hierzulande offiziell bekannt zu machen, wenn auch mit einiger Verspätung. Entsprechend hat „Mystic Quest“ auch schon etwas

Staub angesetzt, insbesondere dann, wenn man mal in der ImportCorner dieser Ausgabe herumblättert! Square Soft (und andere namhafte Rollenspiel-Produzenten) sind inzwischen schon einige Schritte weiter, wenn die Tendenz anhält, können wir uns vielleicht zu Weihnachten 1996 über die offizielle Ausgabe von „Geheimnis von Mana“ freuen... Sei's drum, Ihr habt jetzt endlich die Möglichkeit, Euch offiziell in die Final-Fantasy-Serie einzuarbeiten, wenn Ihr das als echte Rollenspiel-Fans bis jetzt

noch nicht per Import getan habt, so solltet Ihr es spätestens jetzt tun!

Was bisher geschah? Naja, bislang war die Welt ja eigentlich noch in Ordnung. Alle Leute lebten von Friede, Freude und Eierkuchen, bis eines Tages das Chaos über die Welt hereinbrach. Der Focus Tower, der bislang der Ruhepol der Welt

war, wurde von einigen fiesen Monstern überrannt, die die vier Kristalle der Erde klauten.

Von da an war Schluß mit der Ruhe: Monsterhorden terrorisierten die Lande, das Sonnenlicht, das bislang durch die Kristalle auf die Weltkonzentriert wurde, schwand langsam, und nackte Angst regierte die Welt. Das sollte natürlich kein Dauerzustand werden, und schon bald fand sich ein junger Held, der die Kristalle wieder ihrer ursprünglichen Funktion zuführen sollte. Zum Glück war unser Held nicht allein. Die ganze Bevölkerung des Landes stand hinter ihm und half ihm, manchmal durch kostenlose Auskünfte,

*Zu zweit kämpft es sich gegen solche fiesen Kerle einfach besser.*

▲ ▲ ▲ ▲ ▲  
- Positiv -  
Ein nettes Rollenspiel für  
Einsteiger, dazu komplett  
eingedeutscht.



|         |       |                                |
|---------|-------|--------------------------------|
|         | 29,90 | d = deutsch o.                 |
|         | 29,90 | europäisch                     |
| n us    | 29,90 | I = Importspiel                |
|         | 29,90 | Anleitungen sind in der        |
|         | 29,90 | jeweiligen                     |
|         | 29,90 | Landessprache                  |
|         | 29,90 | Wir liefern ausschließlich     |
|         | 29,90 | aufgrund dieser                |
|         | 29,90 | Bedingungen Alle Preise        |
|         | 29,90 | verstehen sich inkl.           |
|         | 29,90 | MWSt. Lieferung, Irrtum,       |
|         | 29,90 | Falschlieferung                |
|         | 29,90 | vorbehalten.                   |
|         | 29,90 | Wir halten nicht für die       |
|         | 29,90 | Kompatibilität der Spiele.     |
|         | 29,90 | Bei defekter Ware              |
|         | 29,90 | bekommen wir uns mit dem       |
| ors     | 29,90 | Recht vor die defekten         |
|         | 29,90 | Artikel auszutauschen, zu      |
|         | 29,90 | reparieren                     |
|         | 29,90 | oder zurückzuschreiben         |
|         | 29,90 | Alle Sicherungen an uns        |
|         | 29,90 | müssen ausreichend             |
|         | 29,90 | funktionstüchtig sein. Unfreie |
|         | 29,90 | Sendungen nehmen wir           |
|         | 29,90 | nicht an.                      |
|         | 29,90 | Wir berechnen für Porto        |
|         | 29,90 | und Versandkosten              |
| is      | 29,90 | folgende Pauschalen:           |
|         | 29,90 | bei Lieferzeit bis DM          |
|         | 29,90 | 99,- DM 13,90                  |
| man     | 29,90 | bei Lieferzeit bis DM          |
|         | 29,90 | 299,- DM 9,90                  |
|         | 29,90 | bei Lieferzeit über DM         |
| r 3     | 29,90 | 299,- frei                     |
|         | 29,90 |                                |
| NES     |       | <b>Gnadenlos</b>               |
|         |       | <b>GmbH</b>                    |
| gungen: |       | <b>Olegrasstr. 63</b>          |
| (el)    |       | <b>81667 München</b>           |

*t e s t*



# THE BATTLE OF OLYMPUS

Mit der Hilfe der Götter habt Ihr auf Eurem Abenteuer wesentlich bessere Chancen!

Es gibt viele Städte zu besuchen und zu erforschen. Es leben die Schweigfüße!

**Die Götter des Hades müssen verrückt sein! Ein nettes Mädels führen und in die Unterwelt verschleppen? Das kann ja wohl nicht angehen...**

So denkt auch Orpheus, nachdem er erfährt, daß seine geliebte Helena nicht wirklich gestorben ist, sondern von Hades in die Unterwelt verschleppt wurde, weil der Obermatz der Unterwelt sich in die Hübsche verknallt hat. Also macht sich Orpheus auf den Weg, um Helena zu retten und Hades ordentlich die Hölle heißzumachen. Diese Aufgabe führt ihn kreuz und quer durch die klassische Sagenwelt Griechenlands, wo er nach dem Eingang zur Unterwelt suchen muß. Und damit das Ganze nicht zu einfach wird, hetzt ihm Hades einige Fieslinge auf den Hals, auf daß sie Orpheus meucheln. Der hat allerdings die übrigen Götter auf seiner Seite und erhält von ihnen Unterstützung, Hinweise und wichtige Gegenstände. Allerdings muß sich Orpheus diese Hilfe erst durch gute Taten verdienen, doch dazu gibt es in den acht Städten des Lan-



des genug Möglichkeiten: Entführte Kinder retten, diversen sagenhaften Untieren das Handwerk legen – das sind nur einige der Aufgaben, die auf unseren gestreiften Helden warten.

Der wird in der Seitenansicht über den Bildschirm gesteuert, der Rest des Games ist die übliche Action-Adventure-Story: Monster verprügeln, in Gesprächen Informationen einholen, Rätsel lösen und Aufträge ausführen. Nicht unbedingt die originellste Idee, aber immerhin in sehr schönen

Bildern verpackt und recht komplex. Allerdings hat das Game auch einen gehörigen Schwachpunkt: den hohen Energiefrust.

Schon in den ersten Bildern wimmelt es von kleinen Gegnern, die nur schwer zu treffen sind und gehörig Energie rauben. Später sind die Gegner zwar etwas größer, bewegen sich aber dermaßen rasant oder tauchen so überraschend auf, daß man nur selten eine Chance gegen sie hat. Das nervt mit der Zeit dann doch, ein etwas faireres Gameplay hätte dem Spiel gut getan. So bleibt es nur ein Fall für hartgesottene Action-

**- POSITIV -**  
Sehenswerte Grafiken, komplexe Handlung, komplett eingedeutscht.

**- NEGATIV -**  
Ziemlich hoher Energiefrust durch etwas unfaires Gameplay.

Freaks – oder für das in diesem Falle extrem hilfreiche Action Replay... Wer sich dennoch in die klassische Sagenwelt wagt, der wird mit einer netten Story, die auch komplett in deutsch erzählt wird, einem recht komplexen Adventure und sehenswerten Grafiken belohnt. Einen Batteriepuffer gibt es zwar nicht, dafür kann man sich aber in den Tempeln der Götter Paßwörter verraten lassen. Wirklich schade, daß man nicht auf eine bessere Spielbarkeit geachtet hat.

Michael Anton

## The Battle of...

### Grafik



Stimmungsvolle Grafiken erfreuen das Auge, auch sind die Figuren recht ansehnlich und detailliert gestaltet.

### Sound



Die Musik und die Soundeffekte sind durchschnittliche Game-Boy-Qualität, passen aber ganz gut zum Geschehen.

### Gameplay



Das komplexe und interessante Action-Adventure wird leider durch zu viele unfaire Stellen abgewertet.

### Dauerspaß



Der Energiefrust ist durch das unfaire Gameplay ziemlich groß, das Paßwortsystem ist etwas unhandlich.

### TOTALI - CHECK

Genre ..... Action/Adventure  
Levels .....  
Schwierigkeitsgrad ... hoch  
Continues ..... Paßwörter  
Speicherkapazität ... 2 MBit  
Erhältlich ..... ab sofort



## Auf Leben und Tod...



Diese kleinen Fieslinge können ziemlich unangenehm werden.



Noch schwerer ist den größeren Gegnern beizukommen...



# DIE BESTEN PREISE IM DEUTSCHEN RAUM

## MEGA TRADE

## SOFT & GAME AG

### Für Deutschland

### Für die Schweiz

#### SUPER NINTENDO

|                  | DM    | Sfr.  |
|------------------|-------|-------|
| Actraiser        | 119.- | 119.- |
| Advent. Isle     | 90.-  | 99.-  |
| Aguel Suzuki     | 109.- | 119.- |
| Addams Fam.      | 80.-  | 89.-  |
| Another World    | 119.- | 119.- |
| Asterix          | 119.- | 119.- |
| Allen 3          | 109.- | 119.- |
| Axeley           | 109.- | 119.- |
| Battle Toats     | 109.- | 119.- |
| Bubsey           | 109.- | 119.- |
| Castelvania 4    | 99.-  | 109.- |
| Chessmaster      | 99.-  | 109.- |
| Congos Gaper     | 109.- | 119.- |
| Cool Spot        | 109.- | 119.- |
| Darius Twin      | 109.- | 119.- |
| Desert Strike    | 99.-  | 109.- |
| Exhaust Heat     | 109.- | 119.- |
| F-Zerg           | 49.-  | 69.-  |
| Gods             | 119.- | 129.- |
| Goof Troop       | 109.- | 119.- |
| Home Alone       | 99.-  | 109.- |
| Hyper Zone       | 99.-  | 109.- |
| Red October      | 109.- | 119.- |
| King Arthur W.   | 109.- | 119.- |
| King Monstr      | 99.-  | 109.- |
| Lemmings         | 109.- | 119.- |
| Home Alone 2     | 119.- | 129.- |
| Lost Vikings     | 109.- | 119.- |
| Jurassic Park    | 119.- | 129.- |
| Mario All Stars  | 89.-  | 99.-  |
| Mario is Missing | 119.- | 129.- |
| Mario Kart       | 89.-  | 99.-  |
| Mario World      | 109.- | 119.- |
| Mickey Mouse     | 109.- | 119.- |
| Motral Combat    | 119.- | 119.- |
| Mystic Quest     | 89.-  | 99.-  |
| Nigel Mansell    | 109.- | 119.- |
| Outlander        | 99.-  | 109.- |
| Paradius         | 109.- | 119.- |
| PGA Tour Golf    | 109.- | 119.- |
| Phanlanx         | 99.-  | 109.- |
| Pilot Wings      | 109.- | 119.- |
| Pitfighter       | 79.-  | 89.-  |
| Plok             | 89.-  | 99.-  |
| Ninja Caveman    | 109.- | 119.- |
| Prince of Persia | 109.- | 119.- |
| Protector        | 109.- | 119.- |
| Push Over        | 99.-  | 109.- |
| Race Driving     | 89.-  | 99.-  |
| Road Runner      | 119.- | 109.- |

|                  | DM    | Sfr.  |
|------------------|-------|-------|
| Road Riot        | 99.-  | 109.- |
| Robotcop 3       | 99.-  | 109.- |
| Royal Rumble     | 109.- | 119.- |
| Samurai          | 109.- | 119.- |
| Sim City         | 89.-  | 99.-  |
| Spiderman        | 99.-  | 109.- |
| Star Wars        | 119.- | 129.- |
| Sarwing          | 109.- | 119.- |
| Street F. Turbo  | 129.- | 129.- |
| Strike Gunner    | 99.-  | 109.- |
| Striker          | 99.-  | 119.- |
| Super Soccer     | 69.-  | 79.-  |
| Super Ghouls's   | 89.-  | 99.-  |
| Super R-Type     | 69.-  | 79.-  |
| Super Tennis     | 69.-  | 79.-  |
| Super Swiv       | 119.- | 129.- |
| Teenage Turtle   | 89.-  | 99.-  |
| Test Drive 2     | 109.- | 119.- |
| Tiny Toon        | 109.- | 119.- |
| Turtles Tunament | 129.- | 129.- |
| Utopia           | 119.- | 129.- |
| Young Merlin     | 129.- | 129.- |
| Wing Command.    | 109.- | 119.- |
| W. Leag. Bask.   | 89.-  | 99.-  |
| Wrestlemania     | 99.-  | 119.- |
| Zelda 3          | 89.-  | 99.-  |
| Zombies          | 109.- | 119.- |

#### SNES ZUBEHOERE

|                  |      |      |
|------------------|------|------|
| Acrion Rep. Pro  | 99.- | 99.- |
| Ascii Pad        | 45.- | 49.- |
| Super Controller | 28.- | 29.- |
| SV 334 Pro Pad   | 25.- | 29.- |
| Score master     | 85.- | 89.- |
| Mario Spielbera. | 25.- | 29.- |
| Nintendo "       | 25.- | 29.- |
| Zelda "          | 25.- | 29.- |
| Stereo AV Kabel  | 25.- | 29.- |
| SFX Adapter      | 39.- | 39.- |

#### GAME BOY

|                |      |      |
|----------------|------|------|
| Alfred Chicken | 55.- | 55.- |
| Asterix        | 55.- | 55.- |
| Batman         | 29.- | 29.- |
| Battletoats    | 29.- | 29.- |
| Bubble Bobble  | 29.- | 29.- |
| Dig Dug        | 29.- | 29.- |

|                  | DM   | Sfr. |
|------------------|------|------|
| Double Dragon    | 29.- | 29.- |
| Drope Zone       | 55.- | 55.- |
| Darking Duck     | 55.- | 55.- |
| F-15 Str. Eagle  | 55.- | 55.- |
| Fortress of Fear | 45.- | 49.- |
| Gargyle's Quest  | 29.- | 29.- |
| Gozilla          | 29.- | 29.- |
| Gremilins 2      | 29.- | 29.- |
| Hunch Back       | 29.- | 29.- |
| Kid Dracula      | 55.- | 55.- |
| Kirby's Dreaml.  | 45.- | 45.- |
| Looney Tonn's    | 55.- | 55.- |
| Mario & Joshie   | 45.- | 45.- |
| Mickey Mouse     | 29.- | 29.- |
| Magnetic Soccer  | 25.- | 29.- |
| Mortal Combat    | 55.- | 55.- |
| Mystic Quest     | 55.- | 55.- |
| Motcross Maniac  | 29.- | 29.- |
| Nigel Mansell    | 55.- | 55.- |
| Protector        | 29.- | 29.- |
| Popolous         | 55.- | 55.- |
| R-Type           | 25.- | 29.- |
| Robin Hood       | 55.- | 55.- |
| Rampart          | 29.- | 29.- |
| Raging Fighter   | 55.- | 55.- |
| Sneaky Stakes    | 29.- | 29.- |
| Snoopy           | 29.- | 29.- |
| Spirit of F1     | 55.- | 55.- |
| Super Kick off   | 29.- | 29.- |
| Super Mario 2    | 55.- | 55.- |
| Tetris           | 39.- | 39.- |
| Tack & Field     | 55.- | 55.- |
| Tiny Toon        | 55.- | 55.- |
| Tiny Toon 2      | 55.- | 55.- |
| Turtles 3        | 55.- | 55.- |
| Zelda            | 55.- | 55.- |

Nur in Deutschland:

|                  |    |      |
|------------------|----|------|
| All Star Chall.  | US | 39.- |
| Boxle            | US | 19.- |
| Boggle Rus       | US | 19.- |
| Dr. Mario        | US | 19.- |
| Dug Tales        | US | 29.- |
| French Taransl.  | US | 19.- |
| Lazios Leap      | US | 19.- |
| Marble Madness   | US | 29.- |
| IMickey Mouse 2  | US | 35.- |
| Packman          | US | 45.- |
| Rocky & Bullwin. | US | 45.- |
| Square Deal      | US | 19.- |

|                 |    |      |
|-----------------|----|------|
| Talespin        | US | 45.- |
| Terminator 2    | US | 45.- |
| Top Ranke Tenn. | US | 45.- |
| Word Zap        | US | 19.- |
| Yoshis Cookie   | US | 45.- |
| Tom & Jerry     | US | 45.- |

#### GB ZUBEHOERE

|                  |      |      |
|------------------|------|------|
| Game Light +     | 35.- | 35.- |
| Akku Set         | 49.- | 49.- |
| Light Max        | 45.- | 45.- |
| Action Replay p. | 79.- | 79.- |
| Spieleberater    | 19.- | 19.- |
| Gürteltasche     | 24.- | 25.- |

#### NES (nur Deutschland)

|                    |      |
|--------------------|------|
| Arch Rivals        | 29.- |
| Alpha Mission      | 29.- |
| Bart Simp. vs. W.  | 39.- |
| Castelvania        | 39.- |
| Little Samson      | 39.- |
| Maniac Mansion     | 79.- |
| Panic Rest.        | 39.- |
| Power Balde        | 39.- |
| Snake, Rattle & R. | 39.- |
| Word Cup           | 39.- |
| Word Champ         | 39.- |
| Action Replay Pro  | 79.- |

#### Ihre Vorteile:

- Ausgezeichnete Preise
- Lieferung innert vier Tagen
- Top Aktuelle Titel
- Shops mit Beratung
- Neuheiten schnell erhältlich.
- Alle Titel immer Pal in deutsch (SNES)

## MEGA TRADE

**Ekkehardstr. 16a  
78224 Singen/D**

TELEFON: 07 731/66634

TELEFAX: 07731/64521

Zuzüglich 10.- NN Gebühr ab 300.- Portofrei

Ich bestelle: \_\_\_\_\_

System: \_\_\_\_\_

Vorname/Name: \_\_\_\_\_

Strasse: \_\_\_\_\_

PLZ/Ort: \_\_\_\_\_

Telefon: \_\_\_\_\_

Fax Nr.: \_\_\_\_\_

Bitte auf Postkarte kleben oder faxen.

## SOFT & GAME AG

**Uraniastrasse 34  
8001 Zürich / CH**

TELEFON: 056/86 19 08

TELEFAX: 056/86 28 28

Zuzüglich 12.- NN Gebühr ab 300.- Portofrei



# PUGSLEYS!

## SCAVENGER HUNT

Kein Spiel-  
genre ist auf

dem Game Boy so  
stark vertreten wie  
die Jump&Runs.

Wer sich dennoch  
auf dieses heiß um-  
kämpfte Feld wagt,  
muß schon einiges  
bieten, um sich  
gegen Mario & Co  
durchzusetzen.

Im neuesten Spiel von Ocean dreht sich alles um Pugsley, den etwas mißratenen Sprößling der berühmten Addams Family. Seine Sippe wurde von geheimnisvollen dunklen Mächten gekidnappt und wartet nun darauf, von Pugsley, also Euch, gerettet zu werden.

Damit diese Aktion nicht zu einfach wird, halten die Bösewichter jedes der fünf Familienmitglieder in einer eigenen Zone (=Level) gefangen. Diese müßt Ihr mit heiler Haut durchqueren, was angesichts der dort lauernden Monstergeschehen gar nicht mal so easy ist. Als Pazifist läßt unser Held alle Waffen zu Hause. Er baut nur auf seine Sprungkraft, mit deren Hilfe er einem Gegner auf der Birne herum hüpfen kann, was dieser im Idealfall mit dem sofortigen Ableben quittiert.

Die meisten jener Kontrahenten fallen eher durch Quantität als Qualität auf. Soll heißen: Die Ocean-Programmierer haben sich nicht sonderlich viel Mühe mit der Entwicklung intelligenter, neuer Feinde gemacht. Abgesehen vom mitunter etwas geänderten Design bleiben die Gegner und ihre Bewegungsmuster Level für Level gleich.

Ein weiterer Schwachpunkt ist das unfaire Gameplay: Manchmal müßt Ihr auf Eurem Weg durch die Levels blind in die Ungewissheit springen, weil der nächste Halt noch nicht in Sicht ist. Falls sich dieser auch noch bewegt und unter ihm spitze Dornen sind, kommt echt

Wer ein gutes Jump&Run sucht, liegt bei Pugsley's Scavenger Hunt total falsch. Der König dieses Genres bleibt Mario. Oder was dachtet Ihr?

Dieses Hindernis meistert Ihr noch mit Links. Die weit größere Herausforderung für Euch ist der Kampf gegen die Müdigkeit

Frust auf. Es kommt aber noch dicker: Die Steuerung ist vollkommen daneben! Wenn Ihr auf eine Plattform jumpet, die unter Pugsleys Gewicht nachgibt, bricht diese in nullkommant Weg und reißt den Armen mit nach unten. Nur ein weiterer Flug auf den Jump-Button während des Fluges erlaubt es ihm, die Plattform erneut als

Abprungbasis zu nutzen. Im Eifer des Gefechtes gelingt dieses Manöver freilich nicht immer. Für ein Jump&Run bedeuten solch fatale Fehler das sichere Aus.

Ebenfalls alles andere als geistreich ist der Aufbau der Levels. Kaum Power Ups, verschwindend wenig Spielelemente und keine neuen Ideen.

Vielleicht hätten sich die Ocean-Programmierer vor der Produktion von „Pugsley's Scavenger Hunt“ ein wenig vom guten Mario inspirieren lassen sollen.

Als einziger Lichtblick bleibt die Anfangsmusik zu erwähnen, die das sanfte Grusel-Feeling ziemlich gut überbringt. Das

allein reicht natürlich hinten und vorne nicht. Im Namen des Nintendo-Volkes ergeht nachfolgendes Urteil.

Martin Klugkist

## Pugsley's

### Grafik



Nicht das Gelbe vom Ei. Die Hintergrundgrafiken sind etwas phantasieslos. Nicht viel besser sieht die Animation aus.

### Sound



Am besten Ihr hört Euch die kurze, aber nette Intro-Musik an und dreht dann leise. Der Rest ist nämlich alles andere als gelungen.

### Gameplay



Jump&Run für Arme. Wer einmal mit Mario unterwegs war, wird sich nicht lange mit diesem Game aufhalten.

### Dauerspaß



Merke: Was kurzfristig keinen Spaß macht, motiviert nach ein paar Wochen erst recht nicht mehr.

### TOTAL! - CHECK

Genre ..... Jump&Run  
Levels ..... 5  
Schwierigkeitsgrad ..... mittel  
Continuum ..... Plattform  
Speicherkapazität ..... 2 MBit  
Erhältlich ..... ab sofort

**FAZIT**  
**4**

Dieser Sprung ging wohl etwas daneben. Lag's an Euch oder an der verkrampften Steuerung?



**So ein Hundeleben:**  
**Draußen regnet's, und ich**  
**sitze vor dem Bildschirm**  
**und steuere eines der Wes-**  
**sen, die man bei diesem**  
**Wetter nicht vor die Tür jagt.**



Welch Hundeglick:  
 Beethoven bringt den  
 Baby-Bernhardiner  
 zurück!

Welch Elend: Soviel zur  
 Kollisionsfrage...

**SNES**

**1 Spieler**

**Hi Tech Expression**

**D M 140**

# BEETHOVEN'S 2nd

## Beethoven's 2nd

### Grafik

Ein liebes animierter Hund schneit vor sinklangweilen  
 Hintergründen daher – igitt!

### Sound

Ja, der verackte Beethoven klingt nicht mal schlecht. Aber die  
 Musik wiederholt sich so schnell, so schnell, so schnell...

### Gameplay

Beethoven kriecht über den Bildschirm und ist geistig wie ein  
 Sack Mehl. Die diese Kollisionsfrage tut ein übriges...

### Dauerspaß

Wir haben herzhalt drauf gelacht – dem zum Glück mußten wir  
 die Game nicht spielen!

### TOTALI - CHECK

Genre ..... Jump&Run  
 Levels ..... 5 Werten 0 2 Level  
 Schwierigkeitsgrad ..... mittel  
 Continues ..... 4  
 Speicherkapazität ..... 4 MBit  
 Erhältlich ..... ab Dezember

**FAZIT**  
**6+**

Ach, sind diiiiie niedlich! Familie  
 Bernhardiner-Beethoven posiert für  
 das Intro. Toll: Ein Game mit  
 digitalisierter Echtgrafik? Lebende Hunde  
 in Farbe, Stereo und 16-Bit? Nein,  
 minichien. Der digitale Filmhund Beethoven  
 tipptelt und stolziert durch die Levels wie  
 ein ramponierter batteriebetriebener  
 Stoffwauwau. Vor abgrundtief langweiligen  
 Hintergründen muß er drögen Geg-  
 nern und fallenden Äpfeln ausweichen, um  
 eingeführte Hundebabies  
 zu retten.

Dabei

muß er seine Gegner durch ausdauerndes  
 Anklaffen in die Flucht schlagen. Beson-  
 ders originell ist der Trick mit dem Wasser:  
 Wenn sich Beethoven das nasse Fell schüt-  
 telt, müssen alle Gegner dran glauben, die  
 einen Tropfen abbekommen. Unterstützt  
 wird die schnarchelahme Action von einer  
 passablen, sich aber zu oft wiederholten  
 Musik frei nach Ludwig von B.

Dieses Game ist angeblich speziell für die  
 jüngeren Spieler programmiert. Der Ver-  
 tung hilft das nicht – da müßtet Ihr eher  
 scheitern sein, um Spaß an 'Beethovens  
 2nd' zu haben. Denn das einzige, was an  
 diesem Game Größe hat, sind der Körper-  
 bau des tierischen Beethovens und der  
 Preis. Pfoten weg von diesem Game!

Gerald Arend



# Gradenlos billig !!

## 0921-51 34 01

### Super Nintendo

Franchise Partner gesucht!  
 Händler erwünscht!

|                           |        |                         |        |                            |        |                       |         |
|---------------------------|--------|-------------------------|--------|----------------------------|--------|-----------------------|---------|
| Actraiser 2 us.           | 119,95 | Dracula us.             | 107,95 | Operation L. Bomb          | 127,95 | Tecmo Bowl us.        | 134,95  |
| Adv. of Dr. Franken us.   | 119,95 | Dragon Ball Z II jp.    | 149,95 | Pack Attack us.            | 105,95 | TKO Boxing 2 us.      | 115,95  |
| Adams Family II dt.       | 99,95  | Dungeon Master us.      | 129,95 | Pink Panther us.           | 129,95 | Troddlers us.         | 109,95  |
| Aero the Acrobat          | 123,95 | Equinox us.             | 119,95 | Ploek us.                  | 129,95 | Ultimate Fighters us. | 129,95  |
| Aladin                    | 139,95 | E.V.O. us.              | 119,95 | P.T.O. us.                 | 139,95 | Untouchables          | 127,95  |
| Alien vs Predator us      | 99,95  | Eye of The Behol. us.   | 139,95 | Rock n' Roll Racing        | 119,95 | Utopia us.            | 117,95  |
| Andre Agassi Tennis       | 119,95 | Family Fued us.         | 114,95 | Rocky Rodent us.           | 119,95 | We're Back us.        | 124,95  |
| Art of Fighting us.       | 139,95 | Final Fight us.         | 114,95 | Run Saber us.              | 125,95 | Wicked 18             | 119,95  |
| Asterix dt.               | 115,95 | First Samurai us.       | 99,95  | Secret of Mana us.         | 144,95 | Wing Commander II     | 119,95  |
| Back to the Future II jp. | 129,95 | Flashback dt.           | Vorb.  | Seventh Saga us.           | 134,95 | Wizard of Oz us.      | 129,95  |
| Barbie us.                | 129,95 | Goof Troop us.          | 99,95  | Shadow Run us.             | 118,95 | World Heroes us.      | 109,95  |
| Battle Blatze us.         | 109,95 | J. Connors Tennis dt.   | 108,95 | Sim Ant us.                | 121,95 | WWF Royal Rumble dt.  | 129,95  |
| Battle Cars us.           | 119,95 | J. Madden Footh. 94 us. | 125,95 | Soldiers of Fortune us.    | 139,95 | Young Merlin          | Vorb.   |
| Battle Tank 2 us.         | 124,95 | Jungle Strike dt.       | 129,95 | Sports Illustrated us.     | 129,95 | Zombie ate my N. us.  | 124,95  |
| Bio Metal us.             | 124,95 | Jurassic Parc dt.       | 129,95 | Starfox us.                | 99,95  | 60 Hz Adapter         | 49,95   |
| Blues Brothers dt.        | 113,95 | Last Action Hero        | 122,95 | Star Wars II us.           | 135,95 | Der Mega Hit          |         |
| Boxing Legends us.        | 124,95 | Lamborghini Chall. us.  | 109,95 | Streetfighter II Turbo dt. | 135,95 | 3 DO Grundgerät       | 1.399,- |
| Bulls vs Blazers us.      | 119,95 | Lawn Mower Man us.      | 127,95 | Streetfighter II Turbo dt. | 149,95 |                       |         |
| Captain America us.       | 129,95 | Lord of Rings us.       | 123,95 | Striker dt.                | 119,95 |                       |         |
| Ceasars Palace us.        | 119,95 | Mario All Stars dt.     | 95,95  | Super Aquatic Games us.    | 99,95  |                       |         |
| Champion Pool us.         | 124,95 | Mario & Wario us.       | 129,95 | Super Bomberman incl.      | 139,95 |                       |         |
| Clay Fighter us.          | 134,95 | Mechwarrior us.         | Vorb.  | 4 Player Adapter           | 114,95 |                       |         |
| Clay Mates us.            | 119,95 | Mortal Combat dt.       | 129,95 | Super James Pond II        | 119,95 |                       |         |
| Cliffhanger us.           | 119,95 | Mystic Quest dt.        | 99,95  | Super Nova us.             | 119,95 |                       |         |
| Coat Spot                 | 124,95 | NBA Tecmo Basketb.      | 118,95 | Super Off Road II us.      | 109,95 |                       |         |
| Daffy Duck us.            | 124,95 | NHL 94 us.              | 122,95 | Super Valis IV us.         | 108,95 |                       |         |
| Dead Dance us.            | Vorb.  | NHL Stanley Cup us.     | 129,95 | Super Wided us.            | 115,95 |                       |         |
| Death Bread us.           | 126,95 | Obitus us.              | 139,95 | T-2 Judgement Day          | 124,95 |                       |         |
| Dennis the Menace us.     |        |                         |        | Top Gear II us.            | 99,95  |                       |         |

**Ruft an: 0921-513401**  
**Mo.- Fr.: 11-21 Uhr**  
**Sa.: 10-18 Uhr**

Vorb = Vorbestellung möglich! Lieferung ab  
 Dez. 94. An- und Verkauf von pch.  
 Modulen. Dt = deutsche, us = amerikanische,  
 jp = japanische Version. Importspiele ohne dt.  
 Anleitung. Lintaus: ausgeschlossenen, defekte  
 Ware wird ersetzt. Unveränderlich.  
 Preisgarantie solange Vorrat reicht. Preise  
 zzgl. VPE-Nr. Versand. Inhaber der Firma  
 TRADELINK ist Alexander Sprung.

Copyright © All Characters & Pictures are Trademarks of their respective Owners

**TRADELINK POSTFACH 101143 95411 BAYREUTH Tel.: 0921-513401 Fax: 513402**



**NES****1 Spieler****Codemasters****ca. DM 90**

*Unterwasser-  
Abenteuer:  
Nach der  
mißglückten  
Landung  
mußt Ihr  
Linus sicher  
an die  
Oberfläche  
bringen.*



**Die Codemasters bieten mehr: Statt eines finden  
sich gleich vier Spiele auf dem neuesten  
NES-Modul der Engländer. Kam dabei vierfacher  
oder geviertelter Spielspaß heraus?**

# SUPER ADVENTURE

*Einfacher geht's  
kaum noch:  
„Boomerang Kid“  
glänzt nicht  
gerade durch  
Abwechslung.*

Technik sind auch hier nicht umwerfend, durch Minirätsel und solide designte Levels kommt aber viel mehr Spaß als bei „BK“ auf. Qualitativ sehr viel besser, aber auch mit Macken behaftet springt



*Mit einem  
El auf  
Extratouren:  
Auch „Dizzy“  
kommt aus  
der  
Jump&Run-  
Ecke.*

**▲ ▲ ▲ ▲ ▲**  
**- POSITIV -**  
**Vier verschiedene Spiele auf einem Modul – zwei davon sind sogar ganz gut gelungen...**

ist die Geschichte erzählt. Gerettet werden will die Schöne aus dem Schloß des Bösen, in dem Dutzende Wachen, Fallen und ekliges Getier auf Robin warten. Grafisch überzeugt Robin Hood mehr als die beiden „Vorgänger“ – nur der Schwierigkeitsgrad macht einem zu schaffen: Nur mit Problemen kommt man bis zur Angebeteten voran.

Die Perle der Sammlung ist eindeutig „Linus Spacehead“, ein J&R der Comic-Sorte mit dem sympathischen Außerirdischen Linus. Der crasht auf einem fremden Planeten und muß nun nicht nur sein Leben retten, sondern auch einen Ausweg aus dem Schlammloch finden.

Vor allem die Grafik überzeugt: Bunt und lustig gezeichnet schließt man

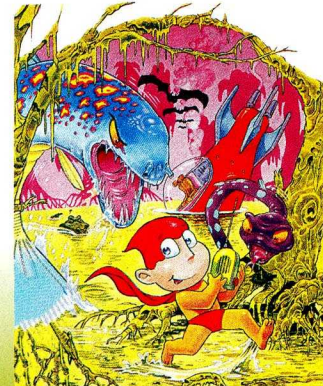


*Mit Robin Hood im Schloß des Sheriffs: Auf der Suche nach Marian lauert der Videospieldämon an jeder Ecke.*

und schießt „Robin Hood“ durch sein Spiel: Wie in der Mär hat Robin nicht nur den Sheriff von Nottingham als Widersacher, sondern auch die bezaubernde Maid Marian als Rettungsobjekt – schon

den Knirsch schnell ins Herz.

Einziges Manko ist bei Linus Spacehead wie auch bei den anderen Spielen der Sound: Fast alle Musiken hören sich anfangs ganz nett an, doch nach kurzer Zeit





## Vier gewinnt...



In 'Treasure Island Dizzy' erwarten Euch auch einige Puzzles



'Robin Hood' beeindruckt durch den Schwierigkeitsgrad...



Serolling ist beim 'Boomerang Kid' ein Fremdwort.



'Lintus Spacehead' erfrischt durch lustige Grafiken und witzige Ideen.

kommt ein Nervfaktor dazu, der zum Leiser-drehen motiviert. Von Spiel zu Spiel kann man darüber hinaus auch Unterschiede im Sound feststellen – Fließbandarbeit. Was bleibt, ist ein fader Nachgeschmack: Sicher werden ganz passable Spiele geboten – nach wenigen Anläufen hat man

# QUESTS

**- NEGATIV -**  
...die anderen Beiden sind da für auch besonders einfach: Wenig Grafik, einfallsloser Sound und nichts als J&R.

aber angesichts der fehlenden Ideen Appetit auf gehaltvollere Kost. Solltet Ihr Jump&Run-Fans sein, die nie genug kriegen können, schaut mal rein.  
**Julian Eggebrecht**

## S. Adventure...

### Grafik



Die Qualität der Grafiken schwankt von Spiel zu Spiel: Genial ist sie in keinem der vier, teilweise aber ganz nett.

### Sound



Die typischen Codemasters-Sounds gehen dem Spieler ziemlich schnell auf die Nerven – die Soundeffekte sind schlicht.

### Gameplay



Von Spiel zu Spiel schwankt der Spielfaktor ganz gewaltig: Von höchst mittelmäßig bis ganz gut ist alles vertreten.

### Dauerspaß



Für sich alleine ist keines der Spiele ein Langzeit-Hammer – zu vielen in einem Modul habt Ihr dagegen einiges zu knabbern.

### TOTALI - CHECK

Genre ..... Jump&Run  
Levels ..... viele  
Schwierigkeitsgrad ... mittel/schwierig  
Continues ..... teilweise  
Speicherkapazität ... 2 MBit  
Erhältlich ..... ab sofort

**FAZIT**  
**3+**

**SCHLAUE FÜCHSE SHOPPEN BEI:**

# DYNATEX

Anruf genügt  
über 1000 SPIELE  
Anruf genügt  
Logisch - auch  
alle deutschen  
Spiele am Markt

**DIE SUPER FOXPOWER FÜR EURE SUPERGAMES, JETZT 2 x IM RUHRGEBIET!**

**NEU!**

**Jetzt AUCH IN ESSEN**  
Rüttenscheiderstr. 59  
45130 ESSEN  
Tel.: 0201/79 66 52

**MEGA SPIELE**

**BRÜCKSTR. 42-44 (BRÜCKSCENTER)  
44135 DORTMUND**

**HÄMME- PREISE**

*Raft an wir haben Eure Traumgames!*

**Ständig über 1.000 Spiele für ALLESysteme am Lager!**

**dynatex**

Geöffnet: Mo-Fr: 9:30-18:30 + Do 9:30-20:30 + Sa 9:30-14:00  
TEL: 02 31 / 55 61 40  
FAX: 02 31 / 52 15 53

**HÄNDLER-ANFRAGEN ERWÜNSCHT!**

## FLASHBACK - VIDEOGAMES -

**Emil-Nolde-Str. 13, 59192 Bergkamen**  
**Tel.+Fax: 02307/61532**

### SUPER NINTENDO dt.-Versionen

|                            |        |                                  |        |
|----------------------------|--------|----------------------------------|--------|
| <b>SUPER NES o. Spiel</b>  | 199,95 | POP'N TWIN BEE                   | 125,95 |
| <b>AERO THE AKROBAT</b>    | 133,95 | <b>POPULOUS 2</b>                | 125,95 |
| <b>ALADDIN</b>             | 119,95 | <b>ROCKIN' ROLL RACING</b>       | 125,95 |
| <b>ASTERIX</b>             | 115,95 | <b>SENSIBLE SOCCER</b>           | 133,95 |
| <b>BATTLETOADS</b>         | 117,95 | <b>SKYBLAZER</b>                 | 125,95 |
| <b>BOMBERMAN</b>           | 109,95 | <b>STAR WING</b>                 | 117,95 |
| <b>BRETT HULL HOCKEY</b>   | 129,95 | <b>STREETFIGHTER II TURBO</b>    | 139,95 |
| <b>BUSSY</b>               | 117,95 | <b>STRIKER</b>                   | 125,95 |
| <b>CALIFORNIA GAMES II</b> | 117,95 | <b>SUNSET RIDERS</b>             | 133,95 |
| <b>CAPTAIN AMERICA</b>     | 133,95 | <b>SUPER AIR DIVER</b>           | 139,95 |
| <b>CHAMPIONSHIP POOL</b>   | 133,95 | <b>SUPER MARIO ALL-STARS</b>     | 97,95  |
| <b>CLIFFHANGER</b>         | 119,95 | <b>SUPER TURRICAN</b>            | 119,95 |
| <b>CONGO'S CAPER</b>       | 117,95 | <b>TERMINATOR 2 - ARCADE</b>     | 125,95 |
| <b>COOL SPOT</b>           | 125,95 | <b>THE LOST VIKINGS</b>          | 117,95 |
| <b>CRASH DUMMIES</b>       | 125,95 | <b>TOURNAMENT FIGHTERS</b>       | 139,95 |
| <b>CYBERNATOR</b>          | 125,95 | <b>UTOPIA</b>                    | 129,95 |
| <b>DRACULA</b>             | 125,95 | <b>WING COMMANDER II</b>         | 139,95 |
| <b>EMPIRE STRIKES BACK</b> | 133,95 | <b>WORLD CUP SOCCER</b>          | 125,95 |
| <b>EQUINOX</b>             | 133,95 | <b>YOUNG MERLIN</b>              | 139,95 |
| <b>F-1 POLE POSITION</b>   | 129,95 | <b>ZOMBIES</b>                   | 129,95 |
| <b>FLASHBACK</b>           | 133,95 | weitere SNES-Spiele lieferbar.   |        |
| <b>GOOF TROOP</b>          | 117,95 | <b>SNES-ZUBEHÖR:</b>             |        |
| <b>GP-1 MOTORRAD GP</b>    | 119,95 |                                  |        |
| <b>HOOK</b>                | 125,95 | <b>ACTION REPLAY PRO</b>         | 109,95 |
| <b>JURASSIC PARK</b>       | 125,95 | <b>FÜNF-SPIELER-ADAPTER</b>      | 59,95  |
| <b>LAST ACTION HERO</b>    | 119,95 | <b>IMMORTALIZER (MORTAL K.)</b>  | 49,95  |
| <b>MAJOR TITLE</b>         | 131,95 | <b>PATRIOT (STREETFIGHTER 2)</b> | 49,95  |
| <b>MEGA-LO-MANIA</b>       | 119,95 | <b>SV 336 PRONEO I</b>           | 89,99  |
| <b>MORTAL KOMBAT</b>       | 135,95 | <b>SV 337 PRONEO II</b>          | 69,99  |
| <b>MYSTIC QUEST LEGEND</b> | 97,95  | <b>SV 338 TOPFIGHTER</b>         | 139,99 |
| <b>MYSTIC QUEST LEGEND</b> | 125,95 |                                  |        |
| <b>PIERRE LE CHEF</b>      | 133,95 |                                  |        |
| <b>PLAYER MANAGER</b>      | 125,95 |                                  |        |
| <b>PLOK</b>                | 97,95  |                                  |        |

**Lieferung per Nachnahme +10,- oder per Vorkasse +5,-**

**Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten...**  
**Geschäftsführer: Mischa Hildebrand \*Händleranfragen erwünscht\***  
**FLASHBACK - VIDEOGAMES - TEL+FAX: 02307/61532**



**SNES**

1-2 Spieler

UBI Soft

DM 140

Nach UBI

Softs

Tennis-

Megaknaller

Jimmy

**Connors Pro Tennis Tour' fürs SNES folgt nun ein weiterer Vertreter des Sport-Genres für dieses System.**

Bei diesem höchst rasanten Programm dreht sich alles um schnellste Runden, Ausbremsmanöver, Boxenstopps und vielerlei mehr. Kurzum: Es geht um den Formel 1-Zirkus. Das Besondere an „F1 Pole Position“ ist, daß zwei Spieler aus Fleisch und Blut gleichzeitig um den Sieg fahren können. Wie von Mario Kart her



Sieben Teams und 14 Fahrer der 92er Saison stehen zur Wahl – wenn man von Andrei einmal absieht...



Überholmanöver sind oftmals eine heikle Sache. Konkurrenten werden dabei leicht einmal berührt, was zu einem unfreiwilligen Dreher führen kann, wie man auf der oberen Bildschirmhälfte sehen kann.

bekannt, wird der Screen dabei gesplittet. Dies bleibt er leider aber auch im Einspieler-Modus, dafür sieht man auf der anderen Bildschirmhälfte, was hinter einem passiert. Apropos sehen: Die 16 internationalen Strecken werden in feinstem Mode 7 dargestellt. Bedauerlicherweise kommt nicht der ganz große Geschwindigkeitsrausch auf, da sich neben der Strecke grafisch nicht sonderlich viel tut. Meist sieht man nur Gras. Ein paar Sandflächen mehr oder andere Farben hätten sicherlich den Eindruck von höherer Geschwindigkeit vermitteln können.

Wie es sich gehört, könnt ihr vielerlei

# F1 POLE POSITION

▲ ▲ ▲ ▲ ▲  
-POSITIV-  
Zwei Spieler gleichzeitig, drei Spielmodi, Verschleiß am Wagen, die verschiedenen Teams unterscheiden sich durch Qualität der Wagen, Batterie.

▼ ▼ ▼ ▼ ▼  
-NEGATIV-  
Knifflige Steuerung, Geschwindigkeitseindruck könnte besser sein, auch allein bleibt der Screen gesplittet, keine 93er Original-Teams.



Sechzehn internationale Strecken stehen zur Wahl. Im Trainingsmodus können die Rahmenbedingungen wie z.B. schlechtes Wetter selbst festgelegt werden.

Änderungen wie andere Bereifung, Spoilereinstellung und Getriebeübertragung an Eurem Boliden vornehmen und ihn somit individuell jeder Strecke anpassen. Auch die Steuerung kann mehr oder weniger sensibel eingestellt werden, doch ist sie so oder so nicht sonderlich spielerfreundlich. Man benötigt schon einige Zeit, um mit ihr zurechtzukommen, und nicht in jeder Kurve von der Strecke zu fliegen. Besonders lobenswert ist, daß am Fahrzeug verschiedene Teile wie Reifen und Bremsen verschleßen. Außerdem könnt ihr im Windschatten eines Konkurrenten fahren, was bislang bei noch keinem Programm des Genres möglich war.

Wer die etwas diffizile Steuerung und somit oftmaligen Frust in Kauf nimmt, der bekommt mit F1 Pole Position eine in vielen Belangen realistische Formel 1-Simulation, die sogar im Weltmeisterschaftsmodus für zwei Spieler auslegt ist.

**Hans-Joachim Amann**



Boxenstopps sind sehr wichtig, da die Boliden je nach Fahrstil mehr oder weniger Verschleiß zeigen.

## F1-Pole Position

### Grafik



Die Mode 7-Grafik ist zwar nett, dürfte allerdings schneller sein. Beim Überholen rucken die anderen Autos.

### Sound



Keriges Motorenbrummen beim Rennen und eine brauchbare Titelmusik – was will man mehr bei einem Autorennen?

### Gameplay



Die Steuerung ist außerordentlich gewöhnungsbedürftig. Argertlich: Kurven, die man in der Realität mit Volles fährt, müssen meist ohne Gas umgangen werden.

### Dauerspaß



Wer sich mit der Steuerung vertaut gemacht hat, wird durchaus langfristig Spaß haben, vor allem mit einem Freund.

### TOTAL! - CHECK

Genre ..... Sport  
Levels ..... 16 Strecken  
Schwierigkeitsgrad ... je nach Fahrzeug  
Continues ..... Batterie  
Speicherkapazität... 8 MBit  
Erhältlich ..... ab sofort

**FAZIT**  
**2-**



# Superstarker Weihnachtsspaß



## 089 / 344 388



**FIFA Soccer MD 119,-**



**CD ROM ohne Spiel 499,-**



**Empire Strikes Back  
SNES 139,-**

### SEGA MEGA DRIVE

|                           |              |                  |
|---------------------------|--------------|------------------|
| Mega Drive II             | dt           | 199,-            |
| Mega Drive II m. Alad.    | dt           | 299,-            |
| CD Rom m. Road Ave.       | dt           | 579,-            |
| CD Rom o. Spiel           | dt           | 499,-            |
| Japan Adapter             |              | 29,-             |
| NTSC-Converter            |              | 39,-             |
| 6-Button Pad              |              | 39,-             |
| 6-Button Pad Dauerfeuer   |              | 49,-             |
| 4-Spieler Adapter         |              | 59,-             |
| Sega Mouse                |              | 79,-             |
| RGB-Kabel MD2             |              | 35,-             |
| Grundg.-Umbau 50 Hz/60 Hz |              | 30,-             |
| CDX Converter             | us/jp/dt     | 109,-            |
| Batman CD                 | dt           | 99,-             |
| Final Fight CD            | dt           | 99,-             |
| Dune CD                   | dt           | 119,-            |
| Robo Aleste CD            | dt           | 109,-            |
| Time Gal CD               | dt           | 99,-             |
| Thunderhawk CD            | dt           | 119,-            |
| Terminator CD             | us           | 109,-            |
| Silpheed CD               | us           | 109,-            |
| Spid. vs. Kingp. CD       | us           | 109,-            |
| Sonic CD                  | dt           | 99,-             |
| Aero the Acrobat          | us           | 109,-            |
| Aladdin                   | dt           | 119,-            |
| B.O.B.                    | dt           | 99,-             |
| Bubsy                     | dt           | 109,-            |
| Chuck Rock 2              | dt           | 109,-            |
| Cool Spot                 | dt           | 109,-            |
| Dashin Desperados         | us           | 119,-            |
| F-1 Grand Prix            | dt           | 119,-            |
| F-15 Strike Eagle 2       | dt           | 109,-            |
| Flashback                 | dt           | 119,-            |
| Gauntlet 4 (4 Spieler)    | us           | 109,-            |
| Gunstar Heroes            | us           | 109,-            |
| Hardball 3                | us           | 119,-            |
| Haunting                  | us           | 109,-            |
| Hook                      | us           | 99,-             |
| <b>Jungle Strike</b>      | <b>dt</b>    | <b>119,-</b>     |
| <b>Jurassic Park</b>      | <b>dt</b>    | <b>119,-</b>     |
| Landstalker               | us           | 129,-            |
| MC Donald's Treas.        | us           | 79,-             |
| Mortal Kombat             | us           | 119,-            |
| NHL '94                   | dt           | 119,-            |
| Offitants                 | dt           | 119,-            |
| Populous 2 (Maus)         | dt           | 109,-            |
| Pacific Theater of Op.    | us           | 129,-            |
| Ranger-X                  | us           | 109,-            |
| Rolling Thunder 3         | us           | 119,-            |
| Rocket Knight Adv.        | dt           | 99,-             |
| Street Fighter 2 CE       | jp           | 119,-            |
| Shinobi 3                 | dt           | 119,-            |
| Simpsons Nightmare        | us           | 99,-             |
| Spiderman X-Men           | us           | 99,-             |
| Sonic Spinball            | dt           | 119,-            |
| <b>Shining Force</b>      | <b>us/dt</b> | <b>129/139,-</b> |
| Splatterhouse 3           | us           | 119,-            |
| <b>Strider 2</b>          | <b>dt</b>    | <b>79,-</b>      |
| Ultimate Soccer           | dt           | 109,-            |
| <b>Warsong</b>            | <b>us</b>    | <b>79,-</b>      |
| Wimbledon Tennis          | dt           | 109,-            |



Video- und Computerspiele Herzogstraße 2, 80803 München

**Telefon (089) 344 388 Fax (089) 344 377**

Kurwicksstr. 2 26122 Oldenburg Fußgängerzone

**Telefon (0441) 1 22 33 Fax (0441) 1 40 42**

Versand und Ladengeschäft.

Versand per Nachnahme + DM 7,-

Ab sofort Manga Videos lieferbar

3DO lieferbar



### GAME GEAR

|                       |    |       |
|-----------------------|----|-------|
| Game Gear mit Columns | dt | 199,- |
| Aleste 2              | jp | 69,-  |
| Asterix 2             | dt | 79,-  |
| Chuck Rock 2          | dt | 79,-  |
| Cool Spot             | dt | 79,-  |
| F-1                   | dt | 79,-  |
| Jurassic Park         | dt | 79,-  |
| Land of Illusion      | us | 79,-  |
| Mortal Kombat         | dt | 79,-  |
| Offitants             | dt | 79,-  |
| Road Runner           | dt | 79,-  |
| Sonic Chaos           | dt | 79,-  |
| Streets of Rage 2     | dt | 79,-  |
| Star Wars             | dt | 79,-  |
| Wimbledon Tennis      | dt | 39,-  |
| World Cup Soccer      | dt | 69,-  |

### NEO GEO

|                                     |       |
|-------------------------------------|-------|
| Gold Set RGB Spiel nach Wahl 1099,- |       |
| World Heroes 2                      | 399,- |
| Top Hunter                          | 399,- |
| Reactor                             | 399,- |
| Fatal Fury 2                        | 399,- |
| Art of Fighting 2                   | 399,- |
| Samurai Shodown                     | 399,- |

Achtung Achtung Achtung  
An-und Verkauf von gebrauchten  
Neo Geo-Spielen

### GAME BOY

|                         |    |      |
|-------------------------|----|------|
| Game Boy o. Spiel       | dt | 99,- |
| Batterieset m. Netzteil | dt | 69,- |
| Asterix                 | dt | 69,- |
| Addams Family 2         | us | 59,- |
| Bubble Bobble 2         | us | 59,- |
| Darkwing Duck           | dt | 69,- |
| Duck Tales 2            | us | 69,- |
| Dracula                 | us | 69,- |
| Final Fantasy 3         | us | 79,- |
| Joe & Mac               | us | 69,- |
| Jurassic Park           | us | 69,- |
| Kid Dracula             | dt | 69,- |
| Kirby's Dreamland       | dt | 59,- |
| Mario Land 2            | dt | 69,- |
| Mystic Quest (d. T.)    | dt | 69,- |
| Mortal Kombat           | dt | 69,- |
| Pinball Dreams          | us | 69,- |
| Raging Fighter          | dt | 69,- |
| Speedy Gonzales         | us | 69,- |
| Spiderman 3             | us | 69,- |
| Star Wars               | dt | 59,- |
| Top Rank Tennis         | us | 59,- |
| WWF King of the Ring    | us | 69,- |
| Zelda (d. T.)           | dt | 69,- |

### TURBO DUO

|                    |    |       |
|--------------------|----|-------|
| Turbo Duo System   | us | 749,- |
| Air Zonk           | us | 109,- |
| Bonk 3             | us | 109,- |
| Bombberman 93      | us | 99,-  |
| Cosmic Fantasy 2   | us | 99,-  |
| Dungeon Explorer 2 | us | 109,- |
| Exile 2            | us | 109,- |
| Lords of Thunder   | us | 99,-  |
| Shapeshifter       | us | 99,-  |
| Vastel             | us | 109,- |

### SUPER NES

|                           |           |              |
|---------------------------|-----------|--------------|
| Super NES                 | us        | 249,-        |
| Super NES dt ohne Spiel   |           | 199,-        |
| Universaladapter 50/60 Hz |           | 49,-         |
| 4-Spieler Adapter         |           | 79,-         |
| Ascii Dauerfeuerpad       | dt        | 59,-         |
| SG prog. Pad              | dt        | 69,-         |
| Top Fighter Stick         | dt        | 119,-        |
| Action Replay Pro         | dt        | 109,-        |
| Actraiser 2               | us        | 139,-        |
| Aero the Acrobat          | us        | 129,-        |
| Air Diver                 | jp        | 99,-         |
| Aladdin                   | dt        | 129,-        |
| Arcus Odyssey             | us        | 129,-        |
| Art of Fighting           | jp        | 159,-        |
| Asterix                   | dt        | 129,-        |
| Battletoads               | dt        | 129,-        |
| Bombberman + Adapt.       | us        | 139,-        |
| <b>Bubsy</b>              | <b>dt</b> | <b>129,-</b> |
| Cool Spot                 | us        | 129,-        |
| Equinox                   | us        | 139,-        |
| <b>EVO</b>                | <b>us</b> | <b>139,-</b> |
| F-1 Grand Prix            | us        | 129,-        |
| Fatal Fury                | us        | 119,-        |
| Final Fight 2             | us        | 129,-        |
| Flashback                 | us        | 129,-        |
| F-zero                    | dt        | 49,-         |
| Darius Force              | jp        | 129,-        |
| Jurassic Park             | us        | 129,-        |
| Legend of the Ring        | us        | 129,-        |
| Logic Bomb                | us        | 129,-        |
| Lost Vikings              | dt        | 129,-        |
| Mario Kart                | dt        | 79,-         |
| Mechwarrior               | us        | 129,-        |
| Mortal Kombat             | us        | 109,-        |
| Mario Allstars            | dt        | 99,-         |
| Mystic Quest              | dt        | 99,-         |
| NBA Showdown              | us        | 129,-        |
| Nigel Mansel GP           | us        | 119,-        |
| Pop'n Twin Bee            | dt        | 129,-        |
| Prime Goal                | jp        | 99,-         |
| Rock'n Roll Racing        | us        | 129,-        |
| Run Saber                 | us        | 119,-        |
| Secret of Mana            | us        | 139,-        |
| Sengoku                   | jp        | 119,-        |
| Shadow Run                | us        | 139,-        |
| Skyblazer                 | us        | 129,-        |
| Starwing                  | dt        | 129,-        |
| Street Fighter 2 Turbo    | dt        | 149,-        |
| Striker                   | dt        | 129,-        |
| Super Off Road Baja       | us        | 99,-         |
| Super Turrican            | us        | 119,-        |
| <b>Taz-Mania</b>          | <b>us</b> | <b>99,-</b>  |
| <b>The Journey Home</b>   | <b>us</b> | <b>129,-</b> |
| The 7th Saga              | us        | 139,-        |
| Turtles Tourn. Fighter    | dt        | 129,-        |
| Trodders                  | us        | 109,-        |
| Wing Comm. S. Miss.       | us        | 119,-        |
| World Heroes              | us        | 139,-        |
| Zombies                   | dt        | 119,-        |



# CHUCK



Dieser Endgegner freut sich über die Steinplatten auf seinem Kopf.

Ganz schön gruselig, diese Höhle...



Manche Saurier sind recht hinterhältig!



Zum Beispiel der fiese Gary Gritter, der sich alles nimmt, was ihm gefällt – auch gegen den Willen der ursprünglichen Besitzer oder gar gegen den des entsprechenden „Gegenstandes“. So auch im Falle der schönen Ophelia, die Gary kaltblütig und ohne mit der Wimper zu zucken überfällt und verschleppt. Für die damalige Zeit mag das vielleicht ein ganz normaler Vorgang sein, dennoch kann Chuck Rock, der Lebensgefährte von Ophelia, solche Handlungen nicht einfach tolerieren.

Und so macht er sich konsequenterweise auf den Weg, um Gary mal gehörig die Leviten zu lesen und seine Ophelia wieder an den heimischen Herd zu holen. Doch vor den Erfolg haben die Steinzeit-Götter erst einmal die Schweifspitze gesetzt, denn der Weg zu Garys Behausung ist lang und gefährlich. Nicht nur, daß die Gegend voller Fallen und Hindernisse wie etwa Dornengestrüppe, Lavarümpel oder extrem hohe Felsen steckt, auch treiben sich dort einige zwielichtige

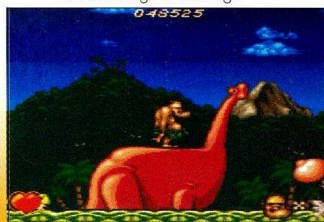
Lebensformen herum. Und die haben absolut keinen Sinn für ein Happy-End, statt dessen versuchen sie, dem guten Chuck das Leben so schwer wie möglich zu machen. Allen voran fiese Dinosaurier in allen Größen und Farben, die allesamt wohl über ihr schlechtes Image – seit Jurassic Park – sauer sind und ihren Frust an Chuck ablassen wollen. Auch in der Luft wimmelt es von Widersacher und auch die Bewohner des

Wassers gehören nicht unbedingt zu den freundlichsten. Wahrscheinlich eine harte Aufgabe, die sich Chuck da vorgenommen hat. Doch zum Glück ist unser Steinzeit-Rambo nicht auf den Kopf gefallen, auch wenn er manchmal nicht sonderlich intelligent daherschaud. Mit den Felsbrocken, die in der Gegend herumliegen, läßt sich allerhand anfangen: Zum einen kann man mit ihnen auf Gegner werfen, das ist klar. Man kann sie aber auch als Kletterhilfen verwenden und so an entlegene Stellen kommen, auch sind sie als Schutz vor Stein Schlag oft ganz nützlich. Und letztendlich können sie dazu dienen, Krokodil-Katapulte zu aktivieren, die zu ungeahnten Höhenflügen verhelfen, genauso wie die Flugsaurier, die an manchen Stellen herumfliegen. Und für die vielen Gegner hat Chuck auch noch eine Überraschung parat. Nein, keine aufblasbare Keule, Chuck bevorzugt da eine etwas persönlichere Note: seinen ausgeprägten Schmerbauch. Ein lässiger Schwung mit den Hüften, und schon fegt die Wampe vorwitzige Saurier aus dem Bild. Und sollte mal ein Flattermann zu

▲ ▲ ▲ ▲ ▲  
- POSITIV -  
Tolle Grafiken, originale Sprites und Animationen, abwechslungsreiche Levels.



Vorsicht, Stein Schlag kann wehtun...



## Wahre Geschichten aus dem Steinzeit



Auch ein Schweinekopf bringt ordentlich Bonus, schade nur, daß das Ding so hoch hängt.



Wer sich jedoch die Mühe macht und von weiter vorne im Level einen der Felsbrocken mitschleppt, ...



# ROCK

**Andere Zeiten, andere Sitten: Unsere Vorfahren in der Steinzeit hatten seltsame Vorstellungen zum Thema Eigentum.**



vorlaut werden, verweist ihn Chucks Kicktritt schnell wieder in seine Schranken. So läßt es sich schon überleben, und wenn Chuck regelmäßig Nahrung findet, die seine Energie wieder aufrichtet, kann eigentlich wirklich nichts mehr schiefgehen. Fünf Welten mit diversen Abschnitten warten darauf, von Chuck heil durchquert zu werden, jede mit ihren



Gezielle Steinwürfe helfen oft weiter.



## Chuck Rock

### Grafik



Die witzigen Animationen reizen immer wieder zu einem Lacher, die Gegner sind liebevoll gestaltet worden.

### Sound



Der Steinzeit-Sound ist relativ abwechslungsreich, die Soundeffekte sind manchmal sehr amüsant.

### Gameplay



Eine gelungene Mischung aus Jump&Run und Denkspiel mit einem abwechslungsreichen Leveldesign.

### Dauerspaß



Eine Plattformaktion hätte dem Spiel wirklich nicht geschadet und hätte Frustrationen vorbeugt.

### TOTALI - CHECK

Genre ..... Jump&Run  
Levels ..... 5 Welten  
Schwierigkeitsgrad ..... mittel  
Continues ..... einstellbar  
Speicherkapazität ..... 8 MBIT  
Erhältlichkeit ..... ab sofort

**FAZIT**  
**2**

## Leben



... der kann nach einem beherzten Sprung den heißbegehrten Bonus einkassieren. Es lohnt sich!



eigenen Reizen, Gefahren und auch Riesen gegnern, die am Ende einer jeden Welt auf eine kleine Abreibung warten. Ob es nun anschniegssame Säbelzahnstier, schnorchelnde Pleistosaurier oder tobende Mammuts sind: Chuck muß die Prachtburschen besiegen, um zu seiner Ophelia zu gelangen. Und die Reise lohnt sich, nicht nur für Chuck, sondern auch für Euch: Gediogene Grafiken, witzige Animationen und ein gelungener Soundtrack sorgen dafür, daß das Steinzeit-Drama nicht so schnell langweilig wird. Einziger Wermustropfen ist, daß es mal wieder keine Levelcodes gibt, so daß längere Sitzungen einzuplanen sind. Aber es macht trotzdem viel Laune, Chuck auf seiner langen, harten Reise zu begleiten und zu helfen...

Michael Anton

Spiele • T-Shirts • Zubehör • Spiele

## Beach Games

Deutschland: Am Brunen 2 0961 Tübingen/Albstadt  
Tel.: 093 41/31 21

### Super Nintendo

|                                       |          |
|---------------------------------------|----------|
| Mario All Stars dt.                   | DM 94,-  |
| Streitfighter Turbo dt.               | DM 139,- |
| Striker dt.                           | DM 129,- |
| Cool Spot dt.                         | DM 129,- |
| Zombies dt.                           | DM 129,- |
| K.H. Rummenigge P.M. dt.              | DM 129,- |
| Super Bomberman dt.                   | DM 109,- |
| 4 Spiele Adapter dt.                  | DM 59,-  |
| Flashback dt.                         | DM 139,- |
| Medwarrior komp. dt.                  | DM 139,- |
| Pocky & Rocky dt.                     | DM 139,- |
| Turtles Tourm. Fighters dt.           | DM 139,- |
| Sky Blazer dt.                        | DM 139,- |
| Sensible Soccer                       | DM 139,- |
| Star Wars: Empire strikes back dt.    | DM 139,- |
| Goof Troop dt.                        | DM 119,- |
| Mystic Quest dt.                      | DM 94,-  |
| Nigel Mansell                         | DM 129,- |
| Tiny Toons dt.                        | DM 129,- |
| Jurassic Park dt.                     | DM 139,- |
| Star Wing dt.                         | DM 99,-  |
| Bubsy dt.                             | DM 124,- |
| Disney Aladdin dt.                    | DM 123,- |
| Young Merlin dt.                      | DM 139,- |
| Super Turrican dt.                    | DM 124,- |
| Zombies dt.                           | DM 129,- |
| Equinox dt.                           | DM 139,- |
| Battletoads dt.                       | DM 124,- |
| Last Vikings dt.                      | DM 119,- |
| Daffy Duck (Bez.) dt.                 | DM 139,- |
| Wing Commander 2 dt.                  | DM 139,- |
| Aero the Acrobat dt.                  | DM 139,- |
| Secret of Mana US                     | DM 139,- |
| 7th Sago US                           | DM 139,- |
| Rock N Roll Racing US                 | DM 129,- |
| Fire Adapter                          | DM 39,-  |
| Patriot Joypad (s.Total 11, Seite 96) | DM 49,-  |
| Mario Kart Magneten Stick.            | DM 5,-   |
| Täglich Neuheiten einfach anrufen!!!  |          |
| <b>NES</b>                            |          |
| Fun Taschig von Konami !!             |          |
| 2 Spiele + Tasche für                 | DM 69,-  |
| <b>Game Boy</b>                       |          |
| Zelda dt.                             | DM 69,-  |
| Super Mario Land 2 dt.                | DM 69,-  |
| Mystic Quest dt.                      | DM 69,-  |
| Asterix dt.                           | DM 69,-  |
| Garfield dt.                          | DM 69,-  |
| Tiny Toon dt.                         | DM 69,-  |

Versand per NN+ DM 8,-  
Vorkasse +DM 4 (nur Eurocheck)  
Tel. Bestellung unter:

**093 41/31 21**

Beach Games der sympathische Versand und Laden  
• T-Shirts • Zubehör • Spiele •



# S · H · O · P

Total!



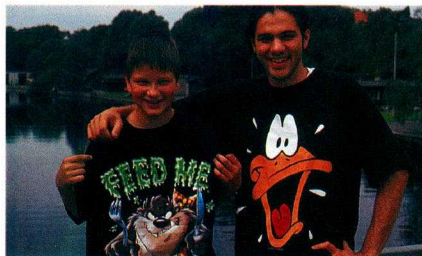
Frustriert, weil Ihr eine Ausgabe Eurer TOTAL! verpaßt habt? Keine Panik: Wir haben noch Restbestände der meisten Ausgaben. Schnell bestellen, bevor Euch die anderen zuvor kommen...

## T-SHIRTS



Daffy Duck „Loonatic“

★  
Völlig cool und genau richtig für jede erdenkliche Jahreszeit! Mit diesen Shirts seid Ihr immer voll im Trend!



Tazmania

Duffy Duck „Face“

Größen M oder XL

Wile E. Coyote „Self Destruct“



★ NEU!

nur DM 29,95

## CD, Shades'

Ein Querschnitt durch das kreative Schaffen von Deutschlands bekanntestem Videospiel-Musiker Chris Hülsbeck. Neben anderen Stücken befindet sich auf dieser Scheibe auch ein viertelstündiges Medley der „Turrican“-Soundtracks – alles in erstklassiger Klangqualität.

nur DM 29,95 „über 70 min!!!“ ★



## Action Replay

★  
Bevor Ihr Euch den Strick nehmt, holt Euch lieber das ultimative Mogelmodul. Ade, Spielefrust!

Super NES DM 149,-  
Game Boy DM 99,-

## Booster-Boy

Na, genügend Krämpfe in Hand und Auge gehabt? Jetzt kommt der Booster Boy und verwandelt Eure kleine graue Keksdose in ein Game-Boy-Spielcenter. Superpraktisch! Mit separatem Batteriefach/Anschluß für Adapter, Stereo-Lautsprecher, verstellbarer Lupe mit Beleuchtung (!), größerem Joystick, großen Tasten sowie Extraflächen für Kopfhörer und zwei Game-Boy-Modulen. Alles in einem Chassis!



★  
**Super!**  
nur DM 79,-

## Telefonkarten

★ NEU!

FÜR SAMMLER!  
Limitierte Auflage!  
Nur 100 Stück je Sorte.

je DM 98,-





# SHOP



Wo ein Game Boy ist, ist auch ein Modul. Aber wo? Na hier: Übersichtlich stecken die kleinen Freundsponder in der separaten Seitentasche.

Zum Umbängen.  
Artikelnummer  
201, GC-1,  
nur DM 44,95



Hände hoch? Kein Problem! Mit dieser zweiteiligen Bauchtasche bleiben Game Boy und Zubehör auch dann noch, wo sie hingehören.

Artikelnummer 203, PS-2, nur DM 29,95

Genau richtig für die SNES-Konsole, Joypads und Module: Die leichte, aber trotzdem robuste Nylon-Tasche von Case Logic, dem Cadillac unter den amerikanischen Equipment-Verpackern.

Artikelnummer 200, GC-2, nur DM 59,95

Na, was ist es bei Dir? Ein Schukarton? Oder vielleicht ein Hamsterkäfig? Der Bettkasten? ... Das ist doch wohl nicht Dein Ernst – Du bewahrst Deine SNES-Konsole und die Module tatsächlich in einem alten Aquarium auf? Na, dann will ich lieber gar nicht erst wissen, wo Dein armer Game Boy sein Leben fristen muß...! Nein, sag's bitte nicht, ...nein...! Was? In einer alten, ranzigen Butterbrot-Dose??? Jetzt reicht's! Deine Konsole ist auch nur ein Mensch. Und hat deshalb ein gutes Recht auf eine ordentliche Behausung. Also nicht lange fackeln, sondern ganz schnell eine der praktischen Taschen von Case Logic bestellen. Sonst schicken wir Dir den Nintendo-Schutzverein auf den Hals!



Egal, ob es sich bei den silbernen Scheiben um die neuesten Hits für's Ohr oder den Daddeldäumen handelt – hier sind sie bestens aufgehoben.

Artikelnummer 204,  
CDW, nur DM 19,95



Ein bißchen sparsamer, aber immer noch groß genug für Deinen kleinen Freund nebst Lieblingsmodulen ist diese Variante.

Artikelnummer 202, PS-1, nur DM 19,95

## TOTAL!

## BESTELL-COUPON 12/93

| Best.-Nr.:       | Menge | Artikel                           | Preis       | Best.-Nr.:             | Menge | Artikel                       | Preis     |
|------------------|-------|-----------------------------------|-------------|------------------------|-------|-------------------------------|-----------|
| <b>HEFTE:</b>    |       |                                   |             | <b>ZUBEHÖR:</b>        |       |                               |           |
| 100              |       | TOTAL! 6/93                       | Ausverkauft | 401                    |       | Booster Boy                   | DM 79,-   |
| 101              |       | TOTAL! 7/93                       | DM 6,-      | 402                    |       | Action Replay Super NES       | DM 149,00 |
| 102              |       | TOTAL! 8/93                       | DM 6,-      | 403                    |       | Action Replay Game Boy        | DM 99,-   |
| 103              |       | TOTAL! 9/93                       | DM 6,-      | <b>BESONDERHEITEN:</b> |       |                               |           |
| 104              |       | TOTAL! 10/93                      | DM 6,-      | 501                    |       | Telefonkarte Igelflink        | DM 98,-   |
| <b>T-SHIRTS:</b> |       |                                   |             | 502                    |       | Telefonkarte Fuchsigelschnell | DM 98,-   |
| 201              | M     | XL Daffy Duck 'Loonatic' (blau)   | DM 39,95    | <b>TASCHEN:</b>        |       |                               |           |
| 202              | M     | XL Tasmania                       | DM 29,95    | 601                    |       | Nylon Tasche GC-2             | DM 59,95  |
| 203              | M     | XL Daffy Duck 'Face'              | DM 29,95    | 602                    |       | Umhängetasche GC-1            | DM 44,95  |
| 204              | M     | XL Wile E. Coyote 'Self Destruct' | DM 29,95    | 603                    |       | Tasche PS-1                   | DM 19,95  |
| 205              | M     | XL Streetfighter II               | DM 39,95    | 604                    |       | Bauchtasche PS-2              | DM 29,95  |
| <b>CD:</b>       |       |                                   |             | 605                    |       | CD-Tasche CDW                 | DM 19,95  |
| 301              |       | Chris Hülsbeck 'Shades'           | DM 29,95    | <b>Gesamt</b>          |       |                               |           |

Ja, hiermit bestelle ich aus dem TOTAL!-Shop. Inland: Zahlungsweise (bitte ankreuzen):

Name: (Bitte in DRUCKBUCHSTABEN schreiben)

☐ per Eurocheck zur Verrechnung (Kartennummer nicht vergessen!)

Straße:

PLZ/Ost:

☐ per Nachnahme (nur Inland, zuzüglich Porto und Nachnahmegebühr)

Datum/Unterschrift: (Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Bitte keine Überweisung!

Inland: Bei Bestellungen unter DM15,-:  
**Versandkosten von DM 4,-**, bei Bestellwert über DM15,-:  
**Versandkosten von DM 8,-**.  
Bei Bestellungen über DM 200,- erfolgt der Versand kostenfrei.  
Ausland:  
Versandkosten 12,- DM.

Für Mehrfachbestellungen bitte Stückzahlen eingeben. Die Lieferung erfolgt schnellstmöglich nach Voranfrage. Mit Erscheinen dieser Ausgabe verlieren alle anderen Preislisten ihre Gültigkeit. Briefmarken werden als Zahlungsmittel nicht angenommen! Die Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum des Verlages.

**ADRESSE:**

MVL GmbH, TOTAL!-Shop  
Postfach 111, 22401 Hamburg



**SNES**

1 Spieler

Sunsoft

DM 100

**Brehms Videospiel-Tierleben ist um einen Charakterkopf reicher. Nachdem Luchs, Ente und Kröte Einzug auf den Bildschirm gehalten haben, feiert jetzt eine ganz und gar ungewöhnliche Spezies ihren Einstand auf dem Super-NES: Aero, die Fledermaus!**



Nein, das ist nicht der kleine Vampir. Aber auch Aero hat es fauststück hinter den Ohren!

# AERO THE ACRO

Eigentlich sind Fledermäuse schon von Natur aus recht begabte Tierchen. Sie können mit dem Kopf nach unten hängend schlafen, ohne Rückenprobleme zu bekommen, sich im Dunkeln ohne Taschenlampe in der Speisekammer zurechtfinden und Mehlwürmer fressen, ohne das eklig zu finden. Eigentlich ideale Tierchen für ein Videospiel. Sunsoft ist es nach langer Suche nun gelungen, ein ganz besonderes ausgeschlafenes Exemplar für die Hauptrolle in ihrem neuen Jump&Run zu gewinnen.

Held der Flatter-Saga ist Aero, the Acro-Bat, auf gut deutsch „Acro-Fledermaus“ – was immer das genau bedeuten mag. Vielleicht steht „Acro“ für all die netten Tricks, die das begabte Tierchen so auf dem Kasten hat. Aero ist sehr gut zu Fuß und erreicht lässig die Spitzen-geschwindigkeit des allseits be-

**POSITIV**  
Quirlicher Held, große Levels mit intelligentem Design. Die tolle Grafik sprudelt über vor originellen Ideen.

kannten rollenden Blau-Igels. Er kann springen wie eine angeschossene Gazelle, und mit seinem Super-Driller-Angriff ist er noch viel cooler als Hausmeister Ehlers beim Hantieren mit seinem neuen Bosch-Bohrhammer. Nur mit dem Fledern, äh, Fliegen, hat es der Kleine nicht so. Es reicht gerade mal für hohe Sprünge und solide, weiche Landungen danach. Dafür hat Aero brav seinen Freischwimmer gemacht und scheut auch vor einem Sprung ins kühle Naß nicht zurück.

Weil es das Drehbuch so will, hat Aero ein kleines Problem am Hals. Mit seinen tollen Tricks wurde die kühne Fledermaus schnell zur Top-Attraktion im Zirkus und Vergnügungspark – sehr zum Ärger des üblen Clowns Edgar Ekto. Denn diesem miesen

Spaßmacher hat Aero die Show gestohlen. Ekto fühlt sich aus dem Rampenlicht gedrängt und setzt alles daran, der geflederten Maus die Flügel zu brechen. Damit er



Kopf weg! Diese Achterbahn ist garantiert nicht TÜV-geprüft!



Sonne, Mond und Sterne: Klasse Grafik überall!

sich die weißen Handschuhe dabei nicht schmutzig macht, schickt er seine Gehilfen auf den Weg, um die Drecksarbeit zu erledigen.

Da ergeht es Aero weniger gut, denn der hat nicht mal ein Stunt-Double für seine gewagten Acts. In 17 meist sehr großen Levels läuft, springt und „fliegt“ er wie der Wirbelwind. In jeder Stage hat er eine



Bösewicht Edgar Ekto führt schweres Geschütz auf. Mit diesem Clown ist nicht zu spaßen!

besondere Aufgabe zu bewältigen, etwa 5 Sternplattformen zu zerstören oder durch soundsoviel Ringe zu springen.

Leider segnet die kleine Fledermaus dabei viel zu oft das Zeitliche. Das hat Aero den Programmierern zu verdanken, die den Schwierigkeitsgrad viel zu hoch angesetzt haben. Ein schwacher Trost sind allenfalls die reichlichen Restart-Points, die so etwa alle 50 Meter auftauchen. Wie gesagt: ein schwacher Trost. Denn wenn Aero erst mal seine sechs Leben verflodert hat, ist Schluß mit lustig. Ihr habt zwar ein paar Continues, aber die bringen Euch nicht an





Mann, der hat's drauf: Ob beim Einradfahren, ...

...als lebende Kanonenkugel ...



... oder am seidenen Bungee-Faden: Aero schau kein Risiko!

# BAT



den Levelanfang, sondern an die Startlinie des ersten Levels der aktuellen Welt zurück. Das gibt Frust, zumal Ihr Paßwörter oder gar eine Save-Funktion auch vergeblich suchen werdet. Schade, denn ansonsten ist alles reichlich Freude und Sonnenschein. Aero flitzt, springt und hangelt sich durch die originellen Level, daß es nur so raucht. Gegner nimmt er mit dem patentierten Fledermaus-Schraubensprung auseinander, der gar nicht mal so einfach ist. Aero kann sich aber auch auf die narrensichere Tour wehren und

mit Power-Sternen schießen. Aber die muß er erst einmal auf sammeln, und es gibt nur sehr wenig dieser heißbegehrten Munition.

Dafür bietet das Game reichlich originelle Beigaben. Da muß sich der Mini-Vampir in der Zirkuswelt per Kanone durch Ringe katapultieren lassen, aus schwindelerregender Höhe kopfüber in Wasserbassins

springen oder sich gar im Bungee-Springen versuchen. Das alles findet vor abwechslungsreichen und bunten Hintergrün-

den statt und wird von einer recht fetzigen Musik begleitet, die sich leider allzu oft wiederholt. Aber dafür sind die digitalisierten Soundeffekte umso hübscher geraten.

Für noch mehr Abwechslung sorgt eine rasante Achterbahnfahrt zwischendurch, außerdem muß Aero auch den einen

oder anderen riesigen Endgegner von seiner Sache überzeugen. Achja: Und ein paar Bonusrunden und versteckte Räume gib't auch noch, und zwischen

den einzelnen Levels erwartet Euch jeweils ein neckischer Titelscreen. Das ist doch was!

Beste Voraussetzungen für eine super Bewertung also – wenn das Game halt nicht so höllisch schwer wäre. Was die Level-Designer der zierlichen Fledermaus zumuten, würde noch manchen Elefanten von den Socken hauen. Knallharte Sprünge über tödliche Abgründe gehören ebenso zur Tagesordnung wie die überaus gefährlichen Angriffe der bewaffneten Clowns. Es geht sehr oft zu heftig zu, und nur ausgesprochene Joypad-Akrobaten werden Aero-Bat überhaupt bis in die späteren Levels durchbringen. Tja, Aero, das bricht Dir zwar nicht das Genick, aber bringt Dich um einen Ehrenplatz in der heißbegehrten TOTAL-genial-Gala.

So reicht's leider nur noch für einen guten Platz im Mittelfeld. Gewiefte Flinkfinger, die hart im Nehmen sind, sollten aber unbedingt mal ein Probespielchen wagen!

**Gerald Arend**

## Aero the Acro-Bat

### Grafik



Tolle Charaktere und Hintergründe, fast ruckelfreies, schnelles Scrollen – gute Arbeit!

### Sound



Die recht witzige Musik dürfte abwechslungsreicher sein, dazu gibt's gelungene Digi-FX.

### Gameplay



Die Steuerung ist anfangs etwas gewöhnungsbedürftig, arbeitet aber präzise. Interessantes Leveldesign.

### Dauerspaß



Zum 37. Mal. Es ist zu schwierig! Wer selbst kein Akrobat ist, den wird schnell der Frust einholen.

### TOTAL! - CHECK

Genre ..... Jump & Run/Action  
Levels ..... 4 Welten mit 19 Lev.  
Schwierigkeitsgrad ..... sehr hoch  
Continues ..... 3  
Speicherkapazität ..... 8 MBit  
Erhältlich ..... ab sofort

**FAZIT**  
**3+**

**- NEGATIV -**  
**Vielen zu hoher Schwierigkeitsgrad, unfaire Continues, keine Paßwort-Funktion.**

# & VIDEO GAME

## BARGELD für alle SPIELE

TEL: 030 - 426 68 22  
FAX: 030 - 930 94 81  
VERSAND + LADEN



## BERLIN VERLEIH

### Gebrauchte SNES

W. Commander .... DM 59,00  
Zelda ..... DM 69,00  
Turtles ..... DM 69,00  
Castlevania ..... DM 69,00  
Pilotwings ..... DM 59,00  
F-Zero ..... DM 59,00  
Mario's Allstars .... DM 79,00  
WWF ..... DM 79,00  
Axelay ..... DM 79,00  
und vieles mehr, auch Gameboy und Nintendospiele. Neu auf Anfrage!

HANS • OTTO • STR. 98  
PRENZLAUER BERG  
\*\*\*  
BERGSTRASSE 05  
M A R Z A H N

# 800

SPIELE  
GEBRAUCHT  
GÜNSTIG  
AUF ANFRAGE



**SNES**

1 Spieler

Nintendo

DM 100



# PLOK

**Ein Held besonderer Art wird dieser Tage das SuperNES unsicher machen. Sein Name ist ebenso ungewöhnlich wie seine Verteidigungsart: Plok erwehrt sich gegen Angreifer, indem er mit Armen und Beinen um sich wirft!**



Etwas ganz und gar Schreckliches ist geschehen: Ploks Lieblingsfahne, die auf dem Dache seines Hauses wehte, ist verschwunden. Irgend jemand muß dem sympathischen Kleinen über Nacht das vierkige Stück Stoff mit dessen Konterfei gestohlen haben. Erzürnt über diese gemeine Tat, macht sich der selbsternannte König von Akrillic auf die Suche nach seiner Flagge. Diese findet er auch schon bald: Ein Blick durch sein Fernrohr läßt ihn das geliebte Stück auf der



Nachbarinsel Cotton Island entdecken. Flugs setzt er mit seinem Schiffchen über, um die Fahne zurückzuholen. Erwartungsgemäß läßt sich dies aber nicht so einfach erledigen, warten doch einige, nicht unbedingt friedlich gesinnte Einwohner der Baumwollinsel sowie zahlreiche andere Gefahren auf Plok. Vor allem Blumenkohl macht ihm zu schaffen. Dieser taucht überall auf und ist teilweise mit Schildern bewaffnet oder kommt per Fallschirm vom Himmel. Gefährlich auch die Metall-

fische, welche stets aus dem Wasser springen, damit sie nicht zu rosten anfangen. Hat Plok das Ende des ersten Levels erreicht – dies stellt eigentlich noch keine große Schwierigkeit dar –, findet er seine vermeintliche Flagge wieder, welche gleich gehißt wird. Doch siehe da, es handelt sich lediglich um ein paar Boxershorts! Irgendjemand hat Plok reingelegt und macht einen Narren aus ihm. So geht die selbstverständliche immer schwieriger werdende Suche also weiter. Ist die ganze Insel letztlich abgesucht, stößt Plok auf die listigen Bobbins Brothers, welche die Fahne versteckt halten.

**- POSITIV -**  
Witzige Grafik, origineller Spielablauf, viele Überraschungen, superster Sound, zahlreiche Levels.

**- NEGATIV -**  
Keine Paßwortfunktion, Endgegner sind kaum mit Taktik, sondern nur mit Ausdauer und ein wenig Glück zu besiegen.

Doch damit ist das Abenteuer noch längst nicht erledigt, denn zurück auf seiner Insel muß Plok Schmerzhaft feststellen, daß all seine übrigen, dreieckigen Flaggen, welche sein Reich kennzeich-

nen, ebenfalls verschwunden sind. Die gefahsten Flöhe haben diese durch ihre eigenen ausgetauscht... Damit haben die lästigen Viecher ihr eigenes Todesurteil unterschrieben, denn furchtbar erbost spürt Plok nun jeden Floh auf, macht ihm den Garau und legt sich im Finale des Spiels sogar mit der Flohkönigin an.

Ungewöhnlich wie die zu lösenden Aufgaben in diesem Spiel ist auch die Art und Weise, wie sich Plok den zahlreichen Angriffen seiner

## Bonusrunden &

In Bonusrunden (die Euch in andere Levels werpen) und den letzten Levels kann Plok mit ganz besonderen Fahrzeugen durch die Gegend flitzen.



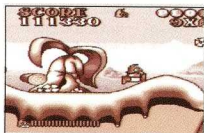




Widersacher erweht. Er wirft nämlich im wahrsten Sinne des Wortes mit seinen Armen und Beinen um sich. Allerdings dauert es eine kurze Zeit, bis diese wieder zurückkommen und sich an alter Stelle befinden. Feuert er zu oft gleichzeitig, ist er folglich arm- und beinlos, wodurch er etwas unkoordiniert durch die Gegend hüpfen – laufen kann er ja ohne Beinchen nicht... Das sieht natürlich sehr witzig aus, genauso wie die Gegner. Amüsant sind auch Plocks Bonus-Outfits. Hebt er ein solches auf, läuft er beispielsweise als Jäger oder Flammenwerfer-Mann herum. In manchen Bonusrunden und in den letzten Spielstufen darf er gar Besitz witziger Vehikel ergreifen. Da düst er mit Motorrad, Hubschrauber oder Panzer herum. Herrlich! Auch wenn sich die Hintergrundgeschichte Plocks ein

bei diesem abgedrehten Abenteuer stets auf Höchststufe, denn Plok ist immer für eine amüsante Überraschung gut. Wer also ein pliffiges, abwechslungsreiches, fesselndes Jump&Run sucht, das nicht immer ganz einfach ist und sich angenehm von der Masse abhebt, der liegt mit diesem Game plokrichtig...

**Hans-Joachim Amann**



Witzig: Die Levels, die zur Zeit von Plocks Opas spielen. Nein, dies ist kein Game-Boy-Screenshot!



Hat Plok alle Körperteile in bestimmte Targets geworfen, muß er Arme und Beine wieder suchen.

wenig seltsam anhört, handelt es sich hierbei doch um ein super Spiel. Plok bietet reichlich Abwechslung, zahlreiche neue Ideen und bunte, witzige Grafik. Besonders gut kann der hervorragend komponierte Sound gefallen, der teils sehr originell und teilweise sogar recht anspruchsvoll ist. Auch der Spielspaß befindet sich

## Spezialvehikel



## Plok

### Grafik



Farbenfrohe und witzig gezeichnete Hintergründe und Sprites verwöhnen das Auge. Das Scrollen ist einwandfrei.

### Sound



Was Besseres hat man in Sachen Sound auf dem SuperNES nur selten gehört. Ein großes Lob an die englischen Soundmagier.

### Gameplay



Abwechslungsreich, originell und ungeheuer fesselnd: Plok hat all das, was Lust und Laune macht.

### Dauerspaß



Es dauert eine Weile, bis das Programm durchgespielt ist. Auch danach reizt es immer und immer wieder auf eine neue Runde.

### TOTAL! - CHECK

Genre ..... Jump&Run  
Levels ..... 5 Abschnitte mit vielen Levels  
Schwierigkeitsgrad ..... 2 Stufen  
Continues ..... sammelbar  
Speicherkapazität ..... 8 MB  
Erhältlichkeit ..... ab Dezember



**STORBECK**  
24 Std. Bestellservice  
Konsumenten

**VIDEOGAMES**  
NEU: Jetzt auch Ladengeschäft  
in **HAMBURG**  
Öffnungszeiten: Mo.-Fr. 10-18.30 Uhr, Sa. 10-14.00 Uhr

**MEGA DRIVE®**

|                     |        |                    |           |
|---------------------|--------|--------------------|-----------|
| Aladdin             | 119,90 | Rocky Rodent       | US 124,90 |
| NHL Hockey 94       | 119,90 | Goof Troop         | US 134,90 |
| Bill Walsh Football | 119,90 | Rock'n Roll Racing | US 119,90 |
| MIG 29              | 119,90 | StreETFighter II   |           |
| Rocket Knight Adv.  | 109,90 | Turbo Edition      | DT 149,90 |
| Ultimate Soccer     | 109,90 | Zombies            | DT 134,90 |

**GAME BOY™**

|                  |       |                 |           |
|------------------|-------|-----------------|-----------|
| Asterix          | 69,90 | NFL Football    | US 129,90 |
| Mortal Kombat    | 69,90 | Mortal Kombat   | DT 144,90 |
| King Of The Ring | 75,90 | Clay Fighter    | US 139,90 |
| Titus The Fox    | 69,90 | Equinox         | US 134,90 |
| Mystic Quest     | 69,90 | Jurassic Park   | US 139,90 |
|                  |       | Super Bomberman | 119,90    |
|                  |       | 7th Saga        | US 139,90 |

weitere Titel auf Anfrage

Mega Drive ist ein eingetragenes Warenzeichen der Sega Corporation Ltd. Super Nintendo ist ein eingetragenes Warenzeichen der Nintendo of America Ltd. Die aufgeführten Spiel-Titel sind eingetragte, Marken oder eingetragene Warenzeichen. US\$ = Dollar (USA). Die Preise sind ohne Steuer. Die Preise sind ohne Steuer. Die Preise sind ohne Steuer.

Lieferung per Nachnahme zzgl. DM 8,- Porto und Verpackung

**Tel. 040 - 570 25 20** 22523 Hamburg

**ELBGAUSTR. 28**

# 100x mehr Spaß am Spiel



Andreas Gerhards  
Michael Schönenbröcher

Das ultimative

## SUPER NINTENDO Spiele-Buch

Tips & Tricks zu 100 Spielen

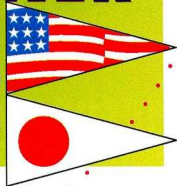
- Cheats, Codes und Paßwörter
- Schritt-für-Schritt-Lösungen
- Spielbeschreibungen
- Hardware-Informationen
- mit vielen Farbbildern



Cheats, Codes und Paßwörter  
Schritt-für-Schritt-Lösungen  
Spiel- und Hardware-Infos  
mit mehr als 350 Farbbildern

Über 500 Seiten für nur 19,90 DM!  
Ein BASTEI-LÜBBE-Taschenbuch • Best.Nr.: 28 500





# THE 7TH SAGA

SNES

1 Spieler

Enix

DM 140

„Gehet hin und sucht...“ – das ist manchmal leichter gesagt als getan, besonders dann, wenn die Order vom König kommt.



So ein cooler Eis-Zauber kühlt die Bösewichter ziemlich schnell ab. Wenn sich die Herrschaften bloß nicht wehren würden...

Der alte König Lemele ist schon ein schlauer Fuchs. So ganz locker vom königlichen Hocker herunter verkündet er, daß derjenige, der die sagenhaften sieben Runen einsammelt, recht gute Chancen darauf hat, der zukünftige Herrscher von Ticondera zu werden. Tolle Aussichten, leider hat die Sache einige kleine Haken: Die Dinger gehen nämlich vor gut 3000 Jahren während eines Kampfes des Guten gegen das Böse verschütt und sind nur schwer wieder aufzufinden. Erschwerend kommt noch hinzu, daß

insgesamt sieben Schüler des Königs darauf eingesetzt werden, die kostbaren Steinchen wiederzubeschaffen. Es lebe die Konkurrenz, aber einer allein kann gegen die Fieslinge, die der Wiederbeschaffung im Wege stehen, nicht bestehen. Die Suche nach Verbündeten ist also angesagt, aber wem kann man in Ticondera in so eine Sache schon vertrauen?

Gute Frage, aber das ist für Euch als Absolventen der königlichen Schule nur ein Problem. Zwar hat man Euch dort mit jeder Menge Theorie vollgeballt, die Praxis müßt Ihr allerdings erst noch erlernen. Und die

Aus sieben Figuren könnt Ihr Euren Helden auswählen, aber wählet weise...

|        |    |  |
|--------|----|--|
| HP     | 16 |  |
| MP     | 4  |  |
| Power  | 4  |  |
| Guard  | 4  |  |
| Magic  | 0  |  |
| Speed  | 0  |  |
| Weapon | 2  |  |
| Defend | 1  |  |
| E.X.   | 31 |  |
| Human  |    |  |

Choose character.



Die Kristallkugel zeigt Euch während der Reise, von welcher Seite eine Gefahr droht. Eine ganz praktische Einrichtung.

besteht nicht nur aus der Suche nach den Kostbarkeiten, sondern auch aus harten Kämpfen, in denen die Erfahrung zählt. Zu Beginn Eurer Karriere könnt Ihr Euch den Charakter aussuchen, mit dem Ihr auf Eure Reise gehen wollt. Sieben Leute stehen zur Auswahl, von der magiebegabten Elfe, die recht schwach auf der Brust ist, bis hin zum gut gepanzerten Cyborg, der zwar jede Menge Treffer einstecken kann, ansonsten allerdings wenig drauf hat. Habt Ihr Euch für Eure Figur entschieden, so geht es ab in die raue Wirklichkeit von Ticondera: Unzählige Monster warten darauf, von Euch besiegt und ebensovielen Rästel darauf, gelöst zu werden. Also streift Ihr in bester Rollenspieler-Manier durch die Gefilde, ver-

prügelt Monster und sammelt Erfahrungen. In Gesprächen mit den örtlichen Bewohnern erhaltet Ihr neue Hinweise, in Gasthöfen frischt Ihr Eure Energie auf und so weiter... Also ein Rollenspiel von der Stange? Mitnichten, denn das Softwarehaus „Enix“ hat einiges drauf, was Spiele wie „Soul Blazer“ oder „E.V.O.“ beweisen. Neben dem guten Soundtrack besticht das Game vor allem durch sein interessantes Magiesystem mit originellen Zaubersprüchen für den geneigten Magier und seine optische Gestaltung: In der Vogelperspektive reist Ihr durch die Gegend, sobald es zu einem Kampf kommt, dreht sich das Bild in eine 3D-Perspektive, in der Ihr Euer Können unter Beweis stellen könnt – je nach Situation



allein gegen einen oder mehrere Gegner oder in Zusammenarbeit mit einem mehr oder weniger loyalen Mitstreiter. Es ist ein tolles Rollenspiel, das „Enix“ abgeliefert hat, allerdings ist es derzeit nur als US-Import erhältlich. In diesem Zusammenhang noch eine kleine Warnung: Das Game ist ziemlich mögelunfreundlich: Wenn Ihr das Teil mit einem originalen Action Replay als Adapter benutzt, so kann es passieren, daß Eure Spielstände gelöscht werden – also vorsichtig sein und ausprobieren!

Michael Anton

|           |           |
|-----------|-----------|
| Grafik    | ■ ■ ■ ■ ■ |
| Sound     | ■ ■ ■ ■ ■ |
| Gameplay  | ■ ■ ■ ■ ■ |
| Dauerspaß | ■ ■ ■ ■ ■ |

## TOTALI - CHECK

Genre ..... Rollenspiel  
Levels ..... -  
Schwierigkeitsgrad ... komplex  
Continues ..... Batteriespeicher  
Speicherkapazität ..... 16 MB  
Import aus ..... USA

FAZIT  
2+





SNES

1-3 Spieler

Square Soft

DM 140

**So ist die heutige Jugend eben nun mal: Kaum sieht sie beim Herumspielen ein altes Schwert in einem Baumstamm stecken, so muß sie schon daran ziehen und damit ein unvorhergesehenes Chaos auslösen...**

Eigentlich fing alles ganz harmlos an, denn unser Held fiel beim Spiel mit seinen Freunden nur in einen Wasserfall, fand danach in einem Baumstumpf ein rostiges Schwert und nahm es, um wieder in sein Heimatdorf zurückzukommen. Den damit verbundenen Ärger ahnte er nicht, denn mit dem Schwert hatte es einiges auf sich. Beschützte es doch dank seiner Mana-Kraft das Dorf des Helden und die nähere

Wälder, dunkle Gewölbe und viele andere Schauplätze, werden Monster verdröscht und Rätsel gelöst. Das abwechslungsreiche Game wird von tollen Grafiken und einem tollen Soundtrack begleitet, die Story ist so komplex, daß wohl mehr als ein Wochenende für das Spiel nötig sein wird. Freunde von action-lastigen Rollenspielen werden sich nicht über langweilige Winterabende beklagen müssen...



# SECRET OF MANA



Umgebung vor bösen Einflüssen, aber damit war nun Schluß. Und so wurde der Übeltäter aus dem Dorf verbannt und dazu verdonnert, den Schaden wieder gutzumachen. Keine einfache Sache, denn so ziemlich alles hat sich gegen den Kleinen verschworen.

Doch zum Glück ist der Junge nicht ganz allein, denn im Verlauf des Spieles findet er zwei Verbündete, die ihm bei seiner Reise hilfreich zur Seite stehen. Und was noch besser ist: Auch Ihr seid nicht allein, wenn Ihr das Game spielt, denn bis zu zwei weitere Mitspieler können sich in das Geschehen einklinken und einen der Begleiter steuern! Eine tolle Sache, aber auch im Solo-Modus kommt Freude auf. In bester Zelda-Manier geht es durch lauschige

*Euer Held muß sich in vielerlei Hinsicht weiterentwickeln. Da hilft nur ständiges Üben und Trainieren. Statistik-Freunde kommen auf ihre Kosten...*

*Der Flug als Kanonenkugel eröffnet völlig neue Perspektiven. Es gibt aber auch noch andere Reisemittel.*



Die Menüsteuerung in Form von Zauberringen ist nur eines der innovativen Features.

|                       |                        |
|-----------------------|------------------------|
| Grafik                | ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■        |
| Sound                 | ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■        |
| Gameplay              | ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■        |
| Dauerspaß             | ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■        |
| <b>TOTAL! - CHECK</b> |                        |
| Genre                 | ..... Action/Adventure |
| Levels                | .....                  |
| Schwierigkeitsgrad    | ... mittel             |
| Continues             | ..... Batteriepuffer   |
| Speicherkapazität     | ... 1,6 MBit           |
| Import aus            | ..... USA              |



Rüttenscheider Straße 181

45131 Essen

Telefon 0201/77 72 25

**GAMESTORIE**

*Spielend durchs Leben!*

Kölner Straße 25

40211 Düsseldorf

Telefon 0211/1 64 94 09

SUPER NES \* MEGA DRIVE \* GAMEBOY \* NEO GEO

TOTAL! 12/93

73

import





So sehen sie also aus. Wir haben's doch schon immer gewagt!

mal ein etwas größerer Zwischengegner vorbei. Der sollte aber keine Probleme bereiten. Das Game bietet einige kleine Rätsel und macht am Anfang auch einen guten Eindruck. Leider erwartet uns keine grafische Abwechslung, und das ewig gleiche Explosionsgeräusch langweilt extrem.

Gut gelungen sind dagegen die kleinen animierten Szenen, in denen Ihr die Hintergrundgeschichte erfährt oder die Logan die Funktion einer neuen Waffe zeigen. Doch ob dies für langanhaltenden Spielspaß, den Ihr ja haben wollt, schon reicht? Macht Euch selbst ein Bild. Wenn Ihr diese Art von Ballerspielen mögt, könnte Euch auch „Operation Logic Bomb“ durchaus gefallen.

Maris Feldmann

## OPERATION LOGIC BOMB

SNES

1 Spieler

Jaleco

DM 120



**Da haben unsere Jungs endlich den Teleporter entwickelt, schon kommen diese Außerirdische aus fremden Dimensionen und klauen den Krepel.**

Als bionisch verstärkter Spezialagent habt Ihr jetzt die Aufgabe, die bösen Jungs kaltzumachen und alles aufzuklären. In Vogelperspektive begleitet Ihr Logan durch zehn nicht allzu große Levels zwischen denen Ihr teilweise hin- und herpendelt, um Euch den Weg freizumachen.

Zur Verteidigung gegen plötzlich auftauchende Gegner hat er ein Lasergewehr mit Einzel- oder Streuschuß, Bessere Waffen, wie Flammenwerfer oder zielsuchende Raketen lassen sich später noch einsammeln. Neben den uniformierten Aliens und R2-D2-look-alike-Robotern, guckt ab und zu

|                       |               |
|-----------------------|---------------|
| Grafik                | ■ ■ ■ ■ ■     |
| Sound                 | ■ ■ ■ ■ ■     |
| Gameplay              | ■ ■ ■ ■ ■     |
| Dauerspaß             | ■ ■ ■ ■ ■     |
| <b>TOTAL! - CHECK</b> |               |
| Genre                 | Action        |
| Levels                | 4 à 20 Stages |
| Schwierigkeitsgrad    | mittel        |
| Continues             | 3             |
| Speicherkapazität     | 8 MBit        |
| Import aus            | USA           |



SNES

1-2 Spieler

Jaleco

DM 140

## ROCKY RODENT

**Fast wie im täglichen Leben: Ein ausgeflipptes Kleintier rettet die von der Mafia entführte Tochter eines Restaurantbesitzers – und das alles für ein freies Essen...**



Was für ein herrlich-bescheuerter Held: der coole Straßenkater (Ratte? Maus? Opossum?) „Rocky Rodent“ mit der unglaublichen Spezialwaffe des ausgehenden 20. Jahrhunderts. Rocky schlägt mit seiner Frisur zu! Jawohl, Ihr habt richtig gelesen. Die anfangs sehr unscheinbare Matte auf Rodents Kopf kann sich in vier verschiedene und im wahrsten Sinne des Wortes „messerscharfe“ Frisuren verwandeln. Mit dem roten Hahnenkamm beispielsweise lassen sich die Gegner prima aufspießen. Der

blaue Mohikaner-Look gibt nicht nur einen prima Kampfbummerang ab, sondern eignet sich auch vorzüglich als Sprungbrett. Der ökologisch geflochtene Hippie-Zopf ist Peitsche und Liane zugleich, und die abgedrehte Federfrisur läßt auch die abgebrühtesten Gegner abprallen.

Um eine solche Power-Haartracht zu ergattern, muß Rocky Rodent lediglich eines der „Frisurssymbole“ aufheben, die hie und da in den Levels zu finden sind. Leider sind seine Haare nicht von ewiger Schönheit: Nach einem gegnerischen Treffer lösen sie sich leider sofort in Wohlgefallen auf. Rocky muß sich in insgesamt sechs Welten gegen allerlei Mieslinge behaupten. Dabei begegnet er auch einigen (zweifelhaften) Freunden. Sie geben Euch Tipps zum weiteren Spielverlauf oder laden Euch zu dem einen oder anderen kleinen

Zwischenspiel ein. Schön kurzweilig geht es auch bei der Grafik zu. Kulissen und Gegner verdienen allesamt das Prädikat „originell“. Schade nur, daß das Scrolling manchmal erbärmlich ruckelt und keine Spur von Fußwörtern zu sehen ist. Für die Lauschappen gibt's eine ganz erträgliche Musik und einige überaus witzige Soundeffekte. Jump&Run-Fans sollten das Modul unbedingt mal checken! **Gerald Arend**

|                       |           |
|-----------------------|-----------|
| Grafik                | ■ ■ ■ ■ ■ |
| Sound                 | ■ ■ ■ ■ ■ |
| Gameplay              | ■ ■ ■ ■ ■ |
| Dauerspaß             | ■ ■ ■ ■ ■ |
| <b>TOTAL! - CHECK</b> |           |
| Genre                 | Jump&Run  |
| Levels                | 6 Welten  |
| Schwierigkeitsgrad    | mittel    |
| Continues             | 4         |
| Speicherkapazität     | 8 MBit    |
| Import aus            | USA       |



Besser als Mutis Dauerwelle: Rocky mit der Power-Matte.



# WAS WILLST DU DENN?

*Der Erste wünscht sich interessante News rund um Nintendo. Der Zweite sucht kompetente Tests der neuesten Module für Game Boy, NES und Super NES. Und der Dritte braucht Tips & Tricks, wenn's mal nicht mehr weitergeht.*

*Und was willst Du? Ach - Du willst also das alles? So, so - und das Ganze auch noch regelmäßig?? Womöglich sogar frei Haus??? Weißt Du was? Kein Problem! Bestell' Dir einfach mit dem Coupon das Abo für TOTAL!*

# TOTAL!

**TOTAL! ist jeden Monat neu  
- jeden Monat aktuell.**

**TOTAL! ist 100% Nintendo,  
aber unabhängig und unbe-  
stechlich.**

**TOTAL! —  
Damit Du  
weißt, wo's  
lang geht!**

## ABONNEMENT - COUPON

**JA!** 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/NAMEN

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

Schneidebündelschneiden - und gleich schicken wir's ab!

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/einzug

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



ANDREAS HEINEKE

PRÄSENTIERT DIE NEUHEIT  
AUS DER MUSIKSZENE



# pearl jam

## PEARL JAM: Das Rock- album des Jahres ?

Um die Frage gleich zu Beginn zu beantworten: Ja! Der Nachfolger von Pearl Jams Debüt „Ten“ sollte eigentlich keinen Namen tragen, aber die Presse benannte es „Five against one“. Man könnte fast glauben, der Titel dokumentierte den „Kampf“ gegen Nirvana. Aber erstens gibt es schon lange keinen Kampf mehr, zweitens war das sowieso nur eine Erfindung von Journalisten und drittens hätte Pearl Jam Nirvana mit diesem Album in die Wüste geschickt.

Tatsächlich ist der Name „Five against one“ der Presse gewidmet, denn die ist auf dem besten Wege, eine Kultband zu zerstören. Pearl Jam werden so gut wie Tag und Nacht von der Presse und einer Heerschar von Fans belagert; alles, was Sänger Eddie Vedder sagt, wird als heilig angesehen. Bei Pearl Jam hat also der Kampf um ein bißchen Privatleben begonnen.

Aber zurück zur CD: Pearl Jam ziehen auf ihrem neuen Album aus, um die Rockmusik zu retten. Ihre Songs sind Songs aus dem Leben, ihr Motto heißt: Poser raus aus Amerika. Keine peinlichen Hardrockerszenen auf der Bühne, sondern Emotionen pur. In zwölf neuen

Stücken beweisen die fünf Rocker aus Seattle, wie man aggressive und ruhige Songs auf einem Album vereint, ohne dabei Zugeständnisse an die Charts zu machen. Ob die Single „Go“ beispielsweise das Zeug zum Megahit hat, wage ich zu bezweifeln. Das ist allerdings auch vollkommen egal, denn Pearl Jam sind besessen von dem, was sie tun – und das macht sie unersetzlich. Dieses Album ist ein Meisterwerk und gehört unbedingt in Eure Plattensammlung.

Meine Anspielung für Euch: „Blood“, „Daughter“ und „Elderly woman behind the counter in a small town“.



## GEH' DOCH NACH HAUSE, BRENDA!

Liebt Ihr 90210 Beverly Hills, oder haßt Ihr diese Serie? Oder noch schlimmer: Behauptet Ihr, daß Ihr die Serie blöd findet und guckt sie dann heimlich? In diesem Fall braucht Ihr unbedingt diese Platte, um Euch zu erholen...

Acht Songs über die vollkommen ätzende Brenda gibt es von der Band Rump. Hier redet niemand über Jason Priestley oder Luke Perry, hier lacht man nur über die vollkommen verblödete Brenda. Ob es der Tekkno-Hit „Who is Brenda“ ist oder die Hymne „Stinks like Teen Brenda“ – Rump singen schlechte Lieder über eine schlechte Schauspielerin. Auf dem Cover sieht Ihr Brenda auf dem Klo sitzend mit einer Zeitung in der Hand. Dahinter wird sie wohl ihr nach dem Hören dieser Platte rot angelaufenes Gesicht verstecken müssen...

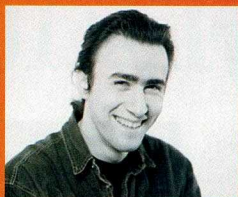
Tip: Hört Euch die Platte nur im Laden an und kauft sie nicht. Einmal anhören ist noch ganz lustig, danach dürfte sie Euch schnell auf den Keks gehen. Gebt Euch lieber die Samstagssendung; die hat einen wesentlich besseren Unterhaltungswert und die bessere Musik!





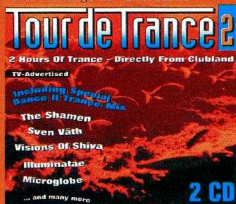
# Hallo Freunde,

willkommen zu unserer großen Gewinnaktion. Nennt Eure fünf CDs des Jahres und gewinnt den „Tour de Trance Sampler 2“. Das Jahr ist zwar noch nicht zu Ende, aber trotzdem wollen wir es jetzt schon wissen: Welche CDs haben Eueren Leben in 1993 begleitet? Schickt uns entweder eine Postkarte oder sogar einen Brief mit Foto und einer kurzen Begründung, warum Ihr gerade auf diese Scheiben abfahrt. Falls wir Euer Foto mit einem kurzen CD-Tip in der nächsten Ausgabe veröffentlichen, könnt Ihr ein SUPER-CD-PAKET mit zehn (!) aktuellen Mega-CDs gewinnen! Schickt Eure Post an MVL, Redaktion GAMERS/TOTAL, Listen



*André Klein*

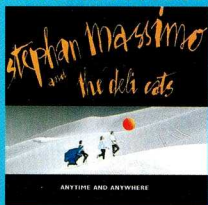
Up, Heilwigstraße 39 in 20249 Hamburg. Falls Ihr „nur“ eine Postkarte schickt, nehmt Ihr an der Verlosung des „Tour de Trance Sampler 2“ teil. Von „Go West“ über The Shamen und natürlich Dance II Trance findet Ihr als Trance- und Tekkno-Freak alle wichtige der Clubszene in Deutschland. Diesen Sampler haben die DJs der deutschen Szene höchstpersönlich zusammengestellt und dabei die wirklichen Sahnestücke für Euch ausgraben.



## MAXITEST

### 1. Stephan Massimo – Anytime and anywhere

Jedesmal, wenn ich in einem der sieben Werbefreaks pro Film den C&A-Spot gesehen habe, bin ich aufgeregt vor dem Fernseher auf- und abgegangen. Denn der Song ist kein neuer „Mamas- und Papas-Oldie“ und auch kein Blues eines 70-Jährigen, bei dem sich ein geschmeigelter Jüngling die Hosenträger rauft. Ein neuer Sänger namens Stephan Massimo hat einen gelungenen Mittelweg zwischen Rock und Pop gefunden und veröffentlicht mit „Anytime and anywhere“ seine erste Single. Der Song des Holländers klingt verdammt nach The Blessing, doch habe ich mir versichern lassen, daß diese damit nichts zu tun haben sollen.



### 2. Aftershock – Slave to the Vibe

Was haben „Oh Carolina“ und „I can't help falling in love“ gemeinsam? Na? Ganz einfach: Alle drei sind Stücke aus dem Film „Sliver“ mit Sharon Stone. Während wir über die Erfolge von den beiden Megahits von UR 40 und Shaggy schon genug gesagt haben, schweigen die Deutschen Aftershock nach. Obwohl „Slave to the Vibe“ sowohl in den deutschen als auch in den englischen Clubcharts auf Nummer eins war, steigt man hierzulande noch nicht so recht darauf ein. Dabei gibt es auf dieser Maxi fünf verschiedene Mixe, die jede Tanzfläche der Welt zum Kochen bringen könnten. Schade nur, daß dem Song im Film lediglich 20 Sekunden gegeben wurden.



### 3. Teenage Gangstaz – Jurassic Jam

Seit dem bundesweiten Filmstart von „Jurassic Park“ erhalte ich pro Woche bestimmt zwei offizielle Dino-Songs. Manchmal ist es schwer, da noch den Überblick zu behalten. Lohndend ist so gut wie keine der Versionen.

Lediglich mittelmäßig ist auch „Jurassic Jam“ von Teenage Gangstaz, die derzeit die Stockholmer Tanzflächen aufwühlen. Ihre erste Maxi ist von „Legacy of Sound“ gemixt, die gerade einen Hit in den amerikanischen Billboard Charts mit „Happy“ feiern.



### 4. Héroes del silencio – La herida

Diese Plattenkritik möchte ich Katrin widmen, die jedesmal diese beiden „Listen Up“-Seiten gestaltet. Im nächsten Monat gibt es die erste spanische TOTAL-Special, und Katrin muß dafür die Texte aus der deutschen Ausgabe übernehmen.

Der passende Soundtrack für diese Arbeit ist die aktuelle Single der spanischen Nationalhelden Héroes del silencio, die auch bei uns gut abräumen. Inzwischen sind ihre Konzerte sogar in



Deutschland ausverkauft. Drücken wir die Daumen, daß es auch der spanischen TOTAL so ergehen wird...

### 5. Kriss Kross – Shame

Auch wenn das amerikanische MTV diese Nummer rauf und runter dudelt, hat die neue Kriss-Kross-Single „Shame“ hier sicherlich keine allzu große Hiphitchen. Der Am-Hip-Hop ist eine Spur zu cool für uns. Schleppende Beats und die etwas nervigen Stimmen der beiden „Linksgelackierten“ erheben die neue Single nicht gerade zu einer Perle. Lohndend auf dieser Maxi sind nur die beiden Bonusmixe ihres Überhits „Jump“.



## HITPARADE



1(5)

4 NON  
BLONDES  
Bigger, better...



2(1)

BON JOVI  
Keep the Faith



3(0)

NIRVANA  
In Utero

4 (4) Die Toten Hosen – Kauf' mich

5 (8) Ace of Base – Happy Nation

6 (9) Culture Beat – Serenity

7 (7) Spin Doctors – Pocket full of Kryptonite

8 (0) Soul Asylum – Grave Dancers Union

9 (0) Herbert Grönemeyer – Chaos

10 (0) Pet Shop Boys – Very

Hier die Gewinner vom letzten Mal: René Sreth, Anna Kiefer, Mathias Franki, Mathias Jülich und Philipp Unger. Herzlichen Glückwunsch!

**GRATIS**  
für Sie!

**Der Musik- und Video-Katalog!**

CDs/MCs/Singles/  
Schallplatten/  
Video-Kinofilm ab  
-49

Original-Markenqualität  
mit Garantie!

Kein Club!  
Keine Kaufpflicht!

DISC CENTER  
No. 1 in music

Einfach mit Postkarte anfordern bei:  
DISC-CENTER Abt. 22  
D-97987 Weikersheim  
Musik + Kino unendlich für Millionen!



# 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, Extraleben findet oder was auch immer. Dieses Wissen wollt Ihr uns wirklich vorenthalten? Nein? Na also! Schließlich habt Ihr die Gelegenheit, aktiv an TOTAL! mitzuarbeiten. Die Brieflawine ist angerollt, und so können wir Euch mit Tips und Tricks aus Eurer Feder verwöhnen. 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  
Heiligw. 39  
20249 Hamburg**

Egal ob Game Boy, NES oder SuperNES, ob Modulcode, Kurztipp oder Komplettlösung, schickt es einfach los! Und vergeßt bei Euren Einsendungen nicht, den Absender und Euer Wunschspiel nebst System und dessen Nationalität 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.

Ach ja, die glücklichen Gewinner aus Heft 11/93 heißen Marco Blankenburg, Martin Gruber und Mathias Tarasiewicz. Wir gratulieren! Also bis dann, wir warten auf Eure Post!!!! (Mit der Einsendung eines Beitrages gehen die Veröffentlichungsrechte an den Verlag über. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.)

### SNES

#### Super Probotector

Wenn Ihr im Zweispieler-Modus spielt, könnt Ihr mit etwas Glück durch schnelles Drücken des A-Knopfes Eure restlichen Smartbombs in Leben umwandeln.

### SNES

#### Super Ghouls'n Ghosts

Und noch eine Levelanwahl, diesmal für einen Klassiker: Hier wird sie aktiviert, indem Ihr im Optionsmenü den Punkt 'Exit' anwählt und dann L und R gleichzeitig drückt.

### SNES

#### Wing Commander

Wenn Ihr Euch mit Eurem Jäger wie am PC um die eigene Achse drehen wollt, braucht Ihr das zweite Pad. Die L- und R-Tasten erfüllen hier Eure Wünsche. Tip aus der Redaktion: Klebt das zweite Pad mit Tesa unter das normale, so braucht Ihr keine vier Hände.

Falls Ihr trotzdem mal ohne Laser und mit nur mit einer Rakete im Raum stehen solltet, wartet einfach ca. 40 Sekunden, dann habt Ihr unbegrenzten Zugriff auf die Pelzball-Röster.

**Alexander Stoica**

### GB

#### Mortal Kombat

Für jene, die die Special-Moves noch nicht gefunden haben, hier unsere gesammelten Erkenntnisse für alle Game Boy Kämpfer. Und merke: Immer fleißig üben!

v = vor

z = zurück

o = oben

u = unten

bl = Block

+ = Gleichzeitig drücken

A, B = Knöpfe

Rayden

Lightning z, v, B

Torpedo z, z, z, v

Teleport u, v, A

Finishing z, v, u, bl

Kano

Cannonball v, u, z

Knife-Throw z, v, B

Finishing u, v, v, A

Liu Kang

Flying Kick v, v, v, A

Fireball z, z, B

Finishing v, v, z, B

Sonya Blade

Leg Grab u, bl (halten),

o

Sonic Rings z, z, B

Square Wave Punch v, z, z, v

Finishing z, z, v, bl

Sub-Zero

Freeze z, v, A

Slide v, u, B

Finishing v, u, v, B

Scorpion

Harpoon z, z, B

Decoy v, u, A

Finishing v, v, v, bl

**Andreas Sauerbrey u.a.**

### NES

#### Snake, Rattle & Roll

Bewegt Euch geradlinig und möglichst schnell durch Level 1. Mit etwas Glück erreicht Ihr eine Rakete, die Euch nach Level 8 transportiert.

### SNES

#### Mortal Kombat

Für unsere große Konsole gibt's an dieser Stelle ebenfalls ein paar Schlaghilfen. Sollte irgendwas nicht funktionieren: Nicht gleich schimpfen, sondern uns schreiben und verbessern. Und vergeßt Eure eigenen Tips dann bloß nicht!!!

v = vor,

z = zurück,

o = oben,

u = unten,

bl = Block,

+ = Gleichzeitig drücken

Knopfbelegung = Y, X, B, A

Rayden

Lightning z, z+u, u, u+v, v, B

Torpedo z, z, v

Teleport u, o

Finishing v, v, z, z, z, Y

Kano

Cannonball 360°; mit bl verzögert.

Knife-Throw bl+ z, v

Finishing u, u+v, v, B

Johnny Cage

Shadow Kick z, v, A

Fire z, v+ B

Split Punch u+ X

Finishing v, v, v, Y nah dran.

Liu Kang

Flying Kick v, v, X

Fireball v, v, Y

Finishing 360°

Sonya Blade

Leg Grab u+ A+ B+ bl

Sonic Rings z, B

Square Wave Punch v, z, Y

Finishing v, v, z, z, bl

Sub-Zero

Freeze z, z+u, u, u+v, v, B

Slide z (halten) B+ A+ bl

Finishing v, u, v, Y

Scorpion

Harpoon z, z, B

Decoy u, u+z, z, Y

Finishing bl+ o, o

**Jörg Gronowski u.a.**



# SHORTIES

## SNES

### Push Over

Damit Ihr auch Eure alten Titel mal wieder rauskramt, bringen wir Euch auch diesmal alle Levelcodes für einen Klassiker.

|          |       |
|----------|-------|
| Level 2  | 01536 |
| Level 3  | 01024 |
| Level 4  | 03072 |
| Level 5  | 03584 |
| Level 6  | 02560 |
| Level 7  | 02048 |
| Level 8  | 06144 |
| Level 9  | 06656 |
| Level 10 | 07680 |
| Level 11 | 07186 |
| Level 12 | 05122 |
| Level 13 | 05634 |
| Level 14 | 04610 |
| Level 15 | 04098 |
| Level 16 | 12290 |
| Level 17 | 12802 |
| Level 18 | 13826 |
| Level 19 | 13314 |
| Level 20 | 15362 |
| Level 21 | 15878 |
| Level 22 | 14854 |
| Level 23 | 14342 |
| Level 24 | 10246 |
| Level 25 | 10758 |
| Level 26 | 11782 |
| Level 27 | 11270 |
| Level 28 | 09222 |
| Level 29 | 09734 |
| Level 30 | 08718 |
| Level 31 | 08206 |
| Level 32 | 24590 |
| Level 33 | 25102 |
| Level 34 | 26126 |
| Level 35 | 25614 |

|          |       |
|----------|-------|
| Level 36 | 27662 |
| Level 37 | 28174 |
| Level 38 | 27150 |
| Level 39 | 26638 |
| Level 40 | 30734 |
| Level 41 | 31246 |
| Level 42 | 32270 |
| Level 43 | 31758 |
| Level 44 | 29726 |
| Level 45 | 30238 |
| Level 46 | 29214 |
| Level 47 | 28702 |
| Level 48 | 20510 |
| Level 49 | 21022 |
| Level 50 | 22046 |
| Level 51 | 21534 |
| Level 52 | 23582 |
| Level 53 | 24094 |
| Level 54 | 23070 |
| Level 55 | 22558 |
| Level 56 | 18494 |
| Level 57 | 19006 |
| Level 58 | 20030 |
| Level 59 | 19518 |
| Level 60 | 17470 |
| Level 61 | 17982 |
| Level 62 | 16958 |
| Level 63 | 16510 |
| Level 64 | 16511 |
| Level 65 | 17023 |
| Level 66 | 18047 |
| Level 67 | 17535 |
| Level 68 | 19583 |
| Level 69 | 20095 |
| Level 70 | 19071 |
| Level 71 | 18559 |
| Level 72 | 22655 |
| Level 73 | 23167 |
| Level 74 | 24191 |
| Level 75 | 23679 |
| Level 76 | 21631 |

|           |       |
|-----------|-------|
| Level 77  | 22143 |
| Level 78  | 21247 |
| Level 79  | 20735 |
| Level 80  | 28927 |
| Level 81  | 29439 |
| Level 82  | 30463 |
| Level 83  | 29951 |
| Level 84  | 31999 |
| Level 85  | 32511 |
| Level 86  | 31487 |
| Level 87  | 30975 |
| Level 88  | 26879 |
| Level 89  | 27647 |
| Level 90  | 28671 |
| Level 91  | 28159 |
| Level 92  | 26111 |
| Level 93  | 26623 |
| Level 94  | 25599 |
| Level 95  | 25087 |
| Level 96  | 08703 |
| Level 97  | 09215 |
| Level 98  | 10239 |
| Level 99  | 09727 |
| Level 100 | 44543 |

Kai Assmann

## GB

### Garfield

Alle Levelcodes für den fetten, faulen Kater.

|          |      |
|----------|------|
| Level 2  | IFBD |
| Level 3  | VCSB |
| Level 4  | TRFF |
| Level 5  | ZFRG |
| Level 6  | NGSF |
| Level 7  | QDCZ |
| Level 8  | KCNQ |
| Level 9  | TRBD |
| Level 10 | LGCK |

|          |      |
|----------|------|
| Level 11 | WGRD |
| Level 12 | TCMF |
| Level 13 | RBCN |
| Level 14 | NBMF |
| Level 15 | GPBL |
| Level 16 | RBCT |
| Level 17 | RCNG |
| Level 18 | FCRF |
| Level 19 | YBRD |
| Level 20 | SGNG |
| Level 21 | GGLD |
| Level 22 | LBMP |
| Level 23 | TWCN |
| Level 24 | FDSF |
| Level 25 | SPGT |
| Level 26 | NFWS |
| Level 27 | RGSF |
| Level 28 | RBCF |
| Level 29 | DCSK |
| Level 30 | HBCR |
| Level 31 | JBZZ |
| Level 32 | GBMF |
| Level 33 | HGLD |
| Level 34 | BCRD |
| Level 35 | DGLL |
| Level 36 | WGRM |
| Level 37 | STBR |
| Level 38 | CRGN |
| Level 39 | ZGGM |
| Level 40 | HFLP |
| Level 41 | FNDG |

C. und B. Habersitzer

## SNES

### Spindizzy Worlds

Hier ist ein ganz praktisches Paßwort, mit dem sich die Levelwahl aktivieren läßt: Versucht mal MIMICHAN.

# GAMESTAR

## Franchisepartner gesucht!

**Wollen auch Sie ein GAMESTAR - Geschäft in Ihrer Stadt eröffnen? Rufen Sie uns an! Sie benötigen Kein Ladengeschäft und auch kein großes Kapital. Jeder kann mitmachen. Händleranfragen erwünscht!**

GAMESTAR • EICHENSTRASSE 1 • 61476 KRONBERG

0 61 73 / 51 74

**Gameplay** Wir räumen unser Lager auf  
**Bis zum 31.12.93**  
**50%** auf alle Mega Drive, SNES und PC Engine japan-Module  
 z.B. MD Block Out 9.95, Volfied 19.95, Granada 14.95, Strider 24.95, Vortext 24.95, Roadblaster 24.95, Sonic 9.95  
 UMBAU MD 50/60 Hz. und jap/engl Chip schaltbar  
 z.B. SNES Adams Family 34.95, Dino City 44.95  
 z.B. PC Engine Mr. Heli 14.95, Space Inv. 9.95, Image Fight 14.95, Gomola 9.95  
**Viele US und dt. Spiele bis zu 30% reduziert!!!**  
**Abverkauf solange Vorrat reicht!!!**  
**Sofort anrufen und bestellen unter:**  
 Osterwieherstr. 70  
 33415 Verl  
 Fax: 05246/81270 **05246/81184**

# SHORTIES

SNES + GB

Mortal Kombat



Einige von Euch werden es bestimmt noch nicht wissen! Es gibt einen geheimen Zwischengegner namens Reptile. Er könnte ein Bruder von Sub-Zero und Skorpion sein, genauso sieht er nämlich aus, nur grün. Er beherrscht die Spezialtechniken beider Kämpfer. Um zu ihm zu

kommen, müßt Ihr auf der Brücke Double-Flawless gewinnen und dann den Finishing-Move anwenden. Nun sollte Reptile sich melden. Gewinnt Ihr und finisht ihn richtig, gib'ts satte 10.000.000 Punkte. Lohnt sich doch, oder etwa nicht?

**Mario Dehler**

SNES

Pocky & Rocky

Falls Ihr mal die Levelanwahl dieses netten Spielchens brauchen solltet, drückt im Select-Player-Schirm folgende Tastenkombi: Y (halten), X (halten), A, A, A, B, B, B, B, A, B, A, B, A, B, A, B. Es ertönt ein Liedchen und im nächsten Screen könnt Ihr Level 1-6 anwählen.

**Christian Klaproth**

SNES

Street Fighter II

Für die unter Euch, die nicht wissen, wie man zwei gleiche Kämpfer auswählt, hier nochmal die Tastenkombination. Ihr müßt alles ziemlich fix ins Capcom-Bild eingeben. Bei Erfolg gib'ts ein Klingelzeichen, und der nachfolgende Schirm wird blau: Unten, R, oben, L, Y, B, X, A.

**Gregor Kieromin**

SNES

Shadowrun

Ihr habt doch sicherlich alle Probleme mit zu wenig Karma, oder? Um hier Abhilfe zu schaffen, solltet Ihr im Vulkan die Schlangenhaut nicht aufnehmen. Geht vielmehr in den kleinen Raum am Ende des Ganges. Wenn Ihr jetzt rauskommt, lebt die Schlange wieder, und Ihr

könnt abermals die sechs bis sieben Karmapunkte einstreichen. Macht das so lange, bis Ihr vorlangeweile einschlaf. Oder, wenn Ihr ein Action Replay habt, setzt von Anfang an die Karmapoints bei 31 fest. Das reicht für volle Power in allen Bereichen, da Jack sowie so nirgends über 20 Punkte kommt. 7E3C11FF, alles klar?

**Michael Janssen / Slim Jim**



Hier seht Ihr den bewußten Raum. Zum Zeitvertreib - Computerspielen.

GB

Prince of Persia

Damit auch wirklich alle Game-Boy-Scheichs das ganze Spiel zu sehen bekommen, rücken wir diese Levelcodes raus:

|              |          |
|--------------|----------|
| Level 2      | 06769075 |
| Level 3      | 39666065 |
| Level 4      | 82106115 |
| Level 5      | 51005105 |
| Level 6      | 45302635 |
| Level 8      | 65909795 |
| Level 9      | 11807785 |
| Level 10     | 39402454 |
| Level 11     | 20701444 |
| Level 12     | 86637474 |
| Level 12 1/2 | 50130564 |
| Abspann      | 46036514 |

**Francis Heckmann**

SNES

Super Turrican

Damit Ihr sämtliche Levels genießen könnt, hier die Anwahl. Im Spiel: Start, rechts, links, unten, rechts, A und Start drücken. Dadurch beendet Ihr den Level vorzeitig. Klappert in jeder Stage.

**Luigi Casti**

SNES

Pop'n Twin Bee

Hier ein paar Tips für Fingerkranke mit schneller Reaktion:

Volle Energie Start, Select, A, Y, A, Y, X, B, X, B, R, R, Select, Start

4 Side Kicks Start, unten, unten, oben, oben, B, B, X, X, links, rechts, A, Y, Start

8 Continues Start, A, B, Y, X, R, L, oben, rechts, unten, links, A, A, A, Start

Unsterblich Start, A, Y, A, Y, L, R, L, R, X, B, B, Start

**Luigi Casti**

SNES

Battletoads

Na, Ihr Kröten! Fünf Leben und Continues gefällig? Dann drückt im Titelbild doch mal: Unten (halten), A, B und Start. Wenn jetzt das Logo rot aufblinkt, könnt Ihr fleißig weiterschleimen.

**Luigi Casti**

## Test 'N Take

Verleih Verkauf Versand

Mega- CD MegaDrive SuperNintendo GameGear GameBoy  
Super Nintendo 50/60 Hz Umbau Innerhalb 48 h!  
Versand nur gegen Vorkasse zzgl. 50M Porto Innerhalb der EG  
Reparaturservice für alle Systeme - Preisliste gegen 3DM I.B.

**Wir haben 1-jähriges Jubiläum!**

**Party-Time!** Feiert mit uns bei Sauf und Braus am 2.12.. Alle Spiele gibtes nur an diesem Tag um 10% günstiger! Wer zu Spät kommt, den bestraft das Zuckerleben.

Geöffnet:  
Mo.-Sa. von 10.00 - 22.00  
Tel./Fax: 030/621 30 18

Mainzer Str.11 12053 BERLIN Neukölln /Nahe Hermannplatz



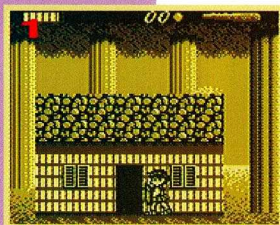
# TIPS & TRICKS

*Die alten Griechen hatten es nicht leicht, sie hatten weder Game Boy noch TOTAL!. Da habt Ihr es doch schon besser ...*

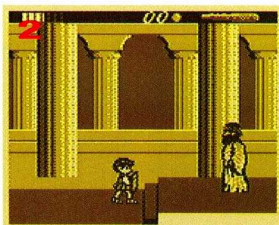
## THE BATTLE OF OLYMPUS



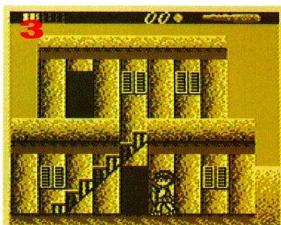
### AUF ZUR JAGD NACH HADES...



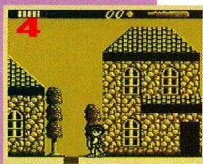
In Arcadia fangt Ihr an. Geht nach Hause, das ist in der Nähe des Level-Endes. Geht durch das Haus auf die andere Seite und besiegt den Siter. Euer nächstes Ziel ist links der Palast von Zeus.



Zeus gibt Euch eine Aufgabe. Wenn Ihr den Palast verläßt, geht nach rechts und besiegt den Siter noch einmal. Sobald Ihr aus dem Haus kommt, wendet Ihr Euch nach links.



Wenn Ihr dieses Haus durch die untere Tür betretet, kommt Ihr ins Königreich Attica. Dort angekommen, geht Ihr nach rechts.



Lauf immer weiter nach rechts, bis Ihr an diese Stelle kommt. Hier geht Ihr die Treppe hinunter und so lange nach rechts und an den Hügeln vorbei, bis Ihr zu einer Höhle kommt.



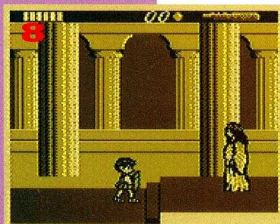
In der Höhle geht Ihr nach rechts. Irgendwann gelangt Ihr dann zu einem großen Haus.



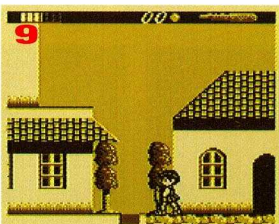
Geht hinein und spricht mit Kleeos. Wenn Ihr fertig seid, geht Ihr wieder hin und nach rechts bis zu einem Brunnen. Kriecht Euch neben ihn, um Eure Energie wieder aufzuladern.



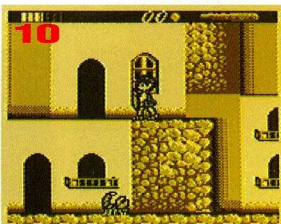
Rechts neben dem Brunnen befindet sich die Tür eines Tempels. Drinnen findet Ihr die Göttin Athene.



Seid nett, wenn Ihr mit ihr sprecht, dann gibt sie Euch einen Schild. Damit habt Ihr hier alles erledigt und geht wieder zum Höhleneingang (5).



Wieder im Freien angelangt, wendet Ihr Euch nach links und geht die ersten Stufen hinunter, an die Ihr kommt.



Unten angelangt, betretet Ihr dieses Haus, wo Euch jemand eine Aufgabe erteilt (um den Stab zu bekommen). Springt dann nach unten, und ab geht's nach links.



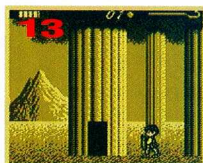
# TIPS & TRICKS



Springt über die Lücke. Wartet, bis Larmia einen Pfeil abfeuert – er wird wahrscheinlich an Eurem Schild abprallen. Rückt ihr dann auf die Pelle, kniet hin und schlägt auf den unteren Teil ihres Körpers. Nicht lockerlassen.



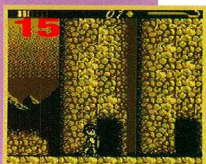
Sobald Larmia tot ist, öffnet sich ein Höhleneingang. Geht hinein, halt den kleinen Jungen ab und bring ihn zu seiner Mutter 10. Sie gibt Euch den Stab.



Keht nach Arcadia zurück (das Land, in dem ihr angefangen habt). Wandert nach links und geht in das dritte Baumhaus, an dem ihr vorbeikommt.



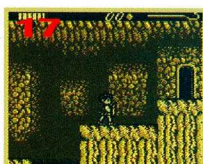
Geht einfach durch und auf der anderen Seite nach links. Sobald ihr dieses kleine Haus seht, geht hinein, es ist der Eingang zum Land Argolis.



In Argolis wandert ihr so lange nach rechts, bis ihr diese Stelle erreicht. Nehmt die erste Tür und geht über die Lächer nach rechts, bis ihr zu dem Löwen kommt.



Ihr müßt Eure Schläge so abpassen, daß ihr den Löwen auf, dann nach rechts bis zum Ende. Wenn ihr den Hermes-Tempel betretet, erzählt Euch so ein kleiner Typ, daß Hermes bei Zeus in Arcadia ist.



Geht zurück zu 15. Geht durch die Tür und nach rechts, dann nach rechts bis zum Ende. Wenn ihr den Hermes-Tempel betretet, erzählt Euch so ein kleiner Typ, daß Hermes bei Zeus in Arcadia ist.



Verläßt den Tempel und hüpf in das erste Loch links. Geht durch diese Tür und kauft ein Energie-Power-Up für 15 Oliven. Ab geht's zum Zeus-Tempel in Arcadia, um die Sandalen von Hermes zu besorgen.



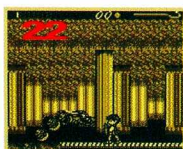
Von da aus wendet Euch nach rechts und geht gleich wieder durch die nächste Tür. Jetzt seid ihr im Land Peleponnes. Geht bis zum Ende und durch diese Tür.



Ihr kommt an der Tür neben dem Spinnennetz raus. Geht so wie hier ganz nach rechts und durch die Tür am Ende.



Von hier aus könnt ihr das Netz überwinden und durch die linke Tür gehen. Geht an allen Brücken vorbei nach links bis zur Hydra.



Um die Hydra zu besiegen, stellt Euch vor sie, beobachtet ihre Sprünge, und wenn ihr meint, daß sie vor Euch landet, haut ihr auf den Kopf. Sonst springt außer Reichweite nach rechts. Bleibt bei dieser Taktik, bis links eine Tür erscheint, hinter der ihr das Schwert findet. Zurück nach 20.



Geht durch die mittlere Tür und nach links. Hinter der zweiten Tür links findet ihr den Apollo-Tempel. Nehmt dort die Harfe, geht wieder hinaus und nach rechts in die erste Tür. Dann ist links angesagt.



Geht durch die zweite Tür links und wieder nach links zum Zyklopen. Ihn besiegt ihr, indem ihr Euch auf den Absatz stellt und wartet, bis er den Stein geworfen hat. Dann ...



... springt ihr nach vorne und rutscht über die kleine Stein-Plattform. Sammelt dem Zyklopen eine und springt wieder zurück auf den Absatz. Wenn ihr ihn geschafft habt, geht ihr durch die Tür nach Laconia.



In Laconia geht ihr am zweiten Affen vorbei, kniet Euch hier hin und schlägt auf die Säule, um einen Geheimgang zu Poseidons Tempel freizulegen. Er wird Euch dort für 25 Oliven die Okarina anbieten.



Am einfachsten bekommt ihr die 25 Oliven, wenn ihr Euch hier hinstellt und mit Eurem Schwert ein paar Satyrn ummietet. Dann habt ihr bald genug Kohle für die Okarina.





Von der Stelle aus, wo Ihr Euch mit den Satyrn herumgeprügelt habt, geht Ihr nach rechts und durch die letzte Tür. Springt über die Lächer und kämpft mit dem Zyklopen. Besiegt Ihr ihn, bekommt Ihr Extra-Energie.



Kauft jetzt Poseidon die Okarina ab. Benutzt sie an dieser Stelle, um einen Dolphin herbeizurufen. Springt auf ihn drauf und reitet auf ihm nach rechts zu einer Insel.



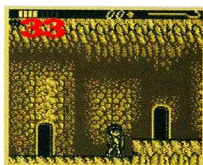
Bekämpft die Hargypien. Bleibt stehen, bis sie auf den Bildschirm fliegt. Vergewissert Euch, daß Ihr die Harfe hebt. Drückt SELECT. Die Hargypie bleibt bewegungslos stehen, Ihr könnt hochspringen und ihr eins über den Schiödel geben.



Geht durch die erscheinende Tür und nach rechts. Stellt Euch hierhin, um die Hexen zu besiegen, und drückt den Schwenkknopf. Falls Ihr getroffen werdet, zieht Euch an diesen Punkt zurück und schwingt weiter das Schwert. Nehmt die Kristallkugel mit.



Durch diese Tür erreicht Ihr Laconia. Mit der Harfe ruft Ihr einen Pegasus heran, der Euch nach Arcadia bringt. Euer nächstes Ziel ist Argolis.



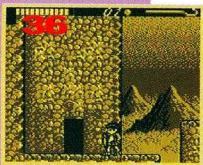
Geht nach 15 und durch die erste Tür rechts. Benutzt hier erst die Kristallkugel und dann die erscheinende Tür. Geht nach links und durch die obere Tür. Dort findet Ihr das erste Herz. Kehrt zur Steinsäule in der Nähe von 15 zurück, ruft den Pegasus und fliegt nach Attica. Geht zu Kaleos (6). Er wird Euch einen Schlüssel geben.



Jetzt geht Ihr zurück nach 5, dann nach rechts. Mit der Okarina weckt Ihr Gaia. Ihr erledigt ihn, wenn Ihr unten auf seinen Hals stößt. Durch die neue Tür gelangt Ihr nach Phytia. Nach links gehen und die Stufen runter. Haltet Euch weiter links.



Hinter dieser Tür wartet neue Energie auf Euch. Wieder draußen, geht Ihr beide Treppen hoch, dann nach rechts. Springt über die Lächer, um zur kleinen Tür zu gelangen. Dort bekommt Ihr mehr Energie. Geht wieder nach links.



Geht nach links und in diese Tür zum Tempel des Hephästos. Kauft das Schwert für 35 Oliven. Geht wieder zurück nach rechts, an der Stelle vorbei, an der Ihr das Level betreten habt und benutzt den Pegasus, um nach Laconia zu fliegen.



Lauf nach rechts und reitet auf dem Dolphin zur Insel. Auf der rechten Seite der Insel nehmt Ihr die Dolphin-Fähre nach Kreta. Weiter nach rechts. Wenn Euch Telos entgegenkommt, springt Ihr über ihn hinweg und lauft weiter nach rechts.



Geht durch die Tür und durch den Korridor zum Labyrinth. Wendet Euch nach rechts, durch die erste Tür, rechts und durch die erste Tür rechts. Geht weiter nach rechts, dann durch die erste Tür. Ihr kommt in den Ares-Tempel, wo Ihr für 50 Oliven das Armband kaufen könnt.



Geht denselben Weg zurück und nach Phytia. In Phytia geht direkt zu dieser Stelle. Klettert beide Treppen hinauf und springt über den Wasserfall.



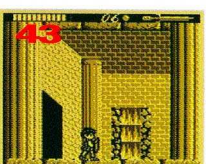
Tötet den Zentauren mit Eurem Blitzschwert. Wendet Euch dann nach rechts und oben bis zu dieser Stelle. Drückt „Oben“, um durch eine Geheimtür zu gehen.



Im Geheimgang benutzt Ihr die Kristallkugel. Sie zeigt Euch diese Tür. Dahinter findet Ihr das zweite Herz.



Geht nach rechts bis in diesen Garten. Schießt auf die Blumen, bevor sie Euch abschießen. Den Drachen besiegt Ihr, indem Ihr langsam geht, damit er Euch folgt. Haut ihm dann auf den Kopf. Hobt Ihr ihn fertiggemacht, könnt Ihr den Goldenen Apfel nehmen.



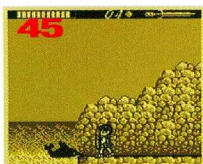
Kehrt nach Kreta zurück. Wendet Euch vom Korridor aus nach rechts durch die erste Tür. Geht nach rechts, durch die zweite Tür, dann nach links. Nehmt wieder die erste Tür, an der Ihr vorbeikommt, geht nach links, durch die zweite Tür. Ihr findet einen Brunnen, der Eure Energie auffrischt.



# TIPS & TRICKS



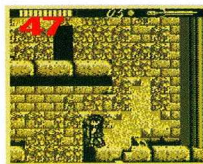
Nach dem Brunnen geht Ihr nach rechts und durch die erste Tür. Dort ist das Versteck des Minotaurus. Stellt Euch hierhin und kehrt ihm den Rücken zu. Er wird sich Euch nähern. Geht auf ihn zu, bis Ihr ihn mit Eurem Schwert beinahe berührt. Springt dann in die Höhe. Beim Runterfallen schlägt Ihr mit dem Schwert auf seinen Nacken. Das ist schwierig, aber als Belohnung winkt das letzte Herz.



Verläßt Kreta und fliegt auf dem Pegasus nach Arcadia. Geht weiter nach Amica an diesen Platz. Ruft den Delphin und reitet auf ihm nach Phrygia. Geht am schwarzen Pegasus vorbei und durch die Tür.



Wartet durch den Korridor und geht durch die zweite Tür. Geht nach rechts und tötet die Riesenschlange mit einem Blitz aus Eurem Schwert. Klettert die Treppe hinauf. Oben wartet mal wieder eine Tür.



Klettert auch die nächste Treppe hoch und tötet die drei Dämonen. Der nächste Sprung ist ziemlich kitschig. Springt nicht auf den kleinen Absatz, sondern geht daran vorbei und springt erst im allerletzten Moment über den Abgrund. Danach geht's drei Treppen nach oben und durch die oberste Tür.



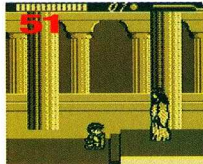
Springt und feuert, um die große Schlange zu erledigen. Geht dann nach links, die Treppe hinunter und nach rechts. Weiter die nächste Treppe hinunter, springt über den Abgrund links und geht durch die Tür.



Geht nach links und die Treppe hinauf. Noch eine Treppe, dann nach rechts. Springt über die großen Löcher und weicht den fliegenden Dämonen aus.



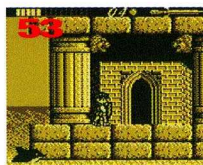
Zur Abwechslung geht's jetzt mal zwei Treppen hinunter, durch eine Tür, nach rechts und wieder zwei Treppen nach oben bis zu diesem Mann. Er gibt Euch Energie. Geht wieder hinunter, tötet die Schlange, geht die zweite Treppe hinunter und wendet Euch nach links. Springt über die Löcher und geht durch die letzte Tür.



Bekämpft die Dämonen und klettert den Turm hinauf bis ganz nach oben, wo Euch Artemis den Mondkristall gibt.



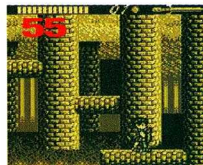
Wieder zurück nach Kreta. Vom Eingangskorridor aus geht Ihr nach rechts und durch die erste Tür. Dann rechts, durch die zweite Tür, rechts, durch die erste Tür und wieder rechts. Durch die erste Tür, links und wieder durch die erste Tür. Alles klar?



Geht nach links, springt über Talos und läuft weiter nach links. Ruft den Delphin mit der Okarina und reitet auf ihm nach links zum Inseleingang von Tartarus.



Geht durch die linke Tür, dann wieder die linke, eine rechte und wieder eine linke Tür. Ihr fallt nach unten, genau vor Cerberus. Besiegt ihn mit Eurem Blitzschwert und benutzt die neue Tür.



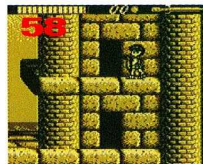
Geht nach rechts, bis Ihr an diese Stelle kommt. Geht durch die rechte Tür, kommt wieder raus und geht durch die linke Tür. Haltet Euch jetzt rechts.



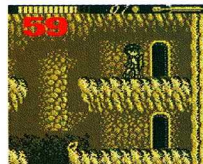
Geht durch diese Tür, um zum letzten Mal einen Startpunkt zu bekommen. Wendet Euch jetzt nach rechts und geht durch die nächste Tür in den Tempel des Hades.



Geht nach rechts. Um diesen riesigen Abgrund zu überwinden, dreht Ihr Euch auf den Kopf und lauft an der Decke entlang. Geht weiter nach rechts über weitere Abgründe.



Springt über den großen Abgrund, tötet die Schlange und geht nach rechts. Springt über zwei weitere Löcher und geht weiter bis zu diesen zwei Türen. Benutzt die obere.



Geht nach links über die Seilbrücke und durch die Tür in die Höhlen. Bleibt auf den oberen Plattformen und geht nach rechts bis zu dieser Tür.



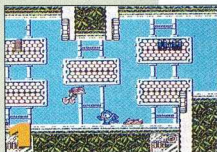
Versandkosten per Post DM 7,- zzgl. Nachnahme. Versandkosten per UPS DM 9,- (Neue Bundesländer DM 12,-) zzgl. Nachnahme. Ab DM 250,- Versandkosten frei.  
Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 15,-. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten!



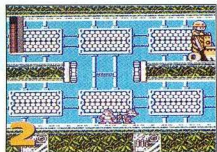
# TIPS & TRICKS

Die alten Griechen hatten es nicht leicht, sie hatten weder Game Boy noch TOTAL!. Da habt Ihr es doch schon besser...

## TOP MAN



Als erstes legst Du Dich mit Top Man an. Bolzen und Muttern können nur dann zerstört werden, wenn sie aufeinander treffen. Die Frösche kannst Du im Sprung erledigen, aber beeile Dich, denn die Viecher vermehren sich. Klettere vorsichtig die erste Leiter hinunter und schieße Spinning Top ab, während Du noch dranhängst.



Laß Rush die Energie-Pillen holen und schlaudere dann zu der Waffenkapsel. Laß Dich die Leiter hinunterfallen und warte auf Bolzen und Mutter. Schieße sie ab und gehe weiter. Ballere den Pickle Bulldozer den Kopf ab. Wenn Du den ersten siehst, springst Du zurück auf den ersten Absatz und schießt. Benutze Rush, um auf den obersten Absatz zu gelangen und dort ein Power-Up und ein Extraleben zu bekommen.



Laß Dich die Leiter hinunterfallen. Schieße auf die Mats, sobald ihre Helme sichtbar sind. Bobcat bewirft Dich mit Fischen und Walkräuveln. Springe nach oben und ballere ihn ab, so schnell Du kannst.



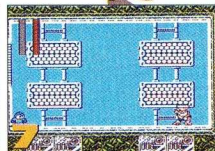
Das hier ist ein prima Platz zu Auftanken. Stell Dich hier hin und schieße auf die Kreisel. Sammle so viele Power-Ups ein wie Du brauchst und zerlaase Spinning Top. Mach Bobcat den Garous wie beim letzten Mal und klettere dann die Leiter wieder hinauf. Erledige Mat sobald er herunterfällt, sammle das Power-Up ein, und häpfe dann rüber und die Leiter rauf. Aber fall nicht auf die Stacheln!



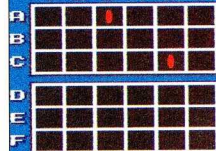
Durch diesen Abschnitt wirst Du nicht ohne ein paar Blessuren dazukommen. Schieße also auf die Kreisel, bis ein vernünftiges Power-Up erscheint und renne dann durch.



Diese ratternden Plattformen schütteln Dich immer wieder runter, sei also vorsichtig. Benutze sie, um nach rechts zu kommen. Fliege aber nicht auf ihnen aus dem Bildschirm, sonst segnest Du das Zeitliche.



Hier trifft Du auf Top Man. Ignoriere die Kreisel, die er Dir entgegenschleudert und konzentriere Dich darauf, ihn anzuspringen und zu schießen.



### TOP MAN-WAFFE

Um diese Spinning-Top-Waffe zu benutzen, drückst Du A zum Sprung und dann B, damit er sich wie ein Kreisel dreht.

## SHADOW MAN



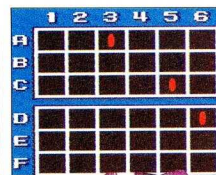
Geh von der ersten Plattform unter und ziehe Dich zur Mitte zurück. So fällt Du am New Shot Man vorbei ohne Schaden zu nehmen. Fall noch mal runter. Paß aber auf die beiden Frösche auf. Zerpulvere den Pickle Bulldozer wie beim letzten Mal. Break Man machst Du fertig, indem Du ihn von hinten erschießt.



Ruhe Dich am Wasserfall aus, wenn die Energie knapp wird, und ballere auf alles, was sich bewegt. Schieß' aus der Entfernung Zeit-Bomben ab. Wenn es dunkel wird, schießt Du das Maschinental aus dem Bild, um wieder Licht zu kriegen. Paß dabei auf die Fallschirmjäger auf, die Dich in die Lava schubsen wollen. (Ganz rechts auf die Plattformen stellen!)



Töte die Libelle, sobald sie von der linken Seite hereinkommt. Dann geh weiter zum Showdown mit Shadow Man. Mit Hilfe des Kreisels schaust Du ihn ins Reich der Schatten schicken.



### SHADOW MAN-WAFFE

Du hast jetzt die Schattenklingen und das Rush-Boot - seeheer praktisch!

## SPARK MAN



Zerlaase den Petaky, lauf weiter und klettere die Leitern hinauf. Die Elektrischen Reizdicken kannst Du mit Deinen Waffen nicht verletzen. Spring deshalb durch, wenn eine Lücke im Strahl erscheint.



Die Electric Kins feuern in acht Richtungen. Die ersten setzt Du außer Gefecht, indem Du springst und Feuerst. Den Rest kannst Du mit den Shadow Blades erledigen. Hammer Joe besiegst Du, indem Du ihn triffst, wenn er den Hammer werfen will.



Diese Plattformen dösen sehr schnell rauf und unter. Spring ab, wenn Deine Plattform auf einer Höhe mit der nächsten ist. Klettere oben die Leiter hinauf. Warte, bis der Pickle Bulldozer Dir den Rücken zukehrt, dann zerpulvere ihn und hol Dir die Power-Ups.

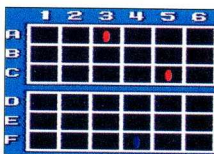


Benutze bei diesen Plattformen die gerichteten Shadow Blades, um die Bolzen und Muttern zu erwischen. Arbeite Dich auf diese Art und Weise langsam nach rechts.





Benutze die Shadow Blades, um Spark Man fertigzumachen.



## SPARK MAN-WAFFE

Mit dem Spark Shock kannst Du einige kleinere Gegner einfrieren.

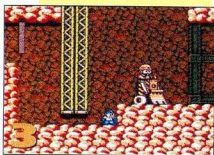
## HARD MAN



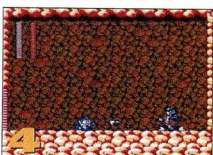
Benutze die Shadow Blades, um die Großen Bienen abzuschießen, bevor sie ihren Bienenkorb fallen lassen. Andernfalls wirst Du von kleineren Bienen gejagt. Schildere an den Gruppen aus drei Wanzen vorbei, das geht schneller als vorbeilaufen.



Benutze den Rush Coil, um nach oben zu Hammer Joe zu kommen und schneide ihn schnell runter. Töte den ersten Affenkönig, indem Du Dich auf den linken Absatz stellst, dann benutzt Du eine diagonale Schattenklinge, um den zweiten zu eliminieren. Falls Du nicht unbedingt Energie brauchst, ist es sicherer, direkt am Hammer Joe vorbeizuklettern.



Warte ein paar Sekunden, wenn Du zum ersten Pickle Bulldozer kommst und greife ihn dann von hinten an. Mach den zweiten fertig. Etwas weiter hinten teilt sich der Weg. Der obere bringt Dich zu einem Energietank, der untere zu drei Energiepillen.

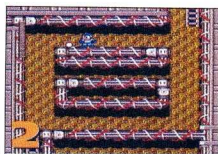


Möglicherweise mußt Du Dich beim Energietank erst einmal mit Energie eindecken, bevor Du Dich mit Break Man anlegst. Geh weiter, und Du triffst auf Hard Man. Weiche seinen Waffen aus und benutze die Magnetischen Missiles, um ihn auszuschalten.

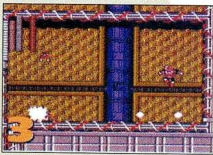
## MAGNET MAN



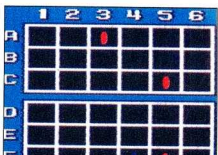
Kümmere Dich nicht übermäßig um die Magnetischen Fliegen. Schieße sie ab, wo immer möglich, aber paß auf, daß sie Dich nicht ziehen. Zerblase Break Man wie gewohnt. Feuere schnell auf ihn bei der Giant Spring und drehe Dich dann um, damit Du das Guided Missile abschießen kannst.



Hänge Dich an das Ende der Leiter und lasse die Petakys runterfallen. Laß Dich dann selber fallen und weiche ihnen aus. Hänge Dich links an die nächste Leiter, dann kriegst Du die Power-Ups. Benutze das Diagramm, um durch die nächsten drei Abschnitte zu kommen.



Halte Dir Shot Man mit einem diagonalen Wurf der Shadow Blades vom Leib. Links unten gibt's ein paar Power-Ups. Wenn Du zu Magnet Man kommst, kannst Du ihn mit Spark Mans Power fertigmachen.



## MAGNET MAN-WAFFE

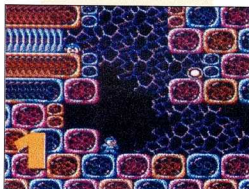
Jetzt bist Du mit Magnetischen Raketen bewaffnet, die sich an einen Feind heften und ihn zerstören.

## HARD MAN-WAFFE



Hard Knuckle ist eine Faust, die sich langsam bewegt und manchmal auch zum Einschlagen von Wänden benutzt werden kann.

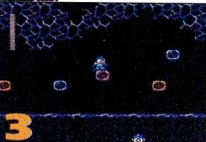
## GEM MAN



Renne nach rechts. Versuche, die Flammenwerfenden Nitrons zu zerblasten, bevor oder während sie herunterstoßen. Wenn Du Dich am Ende des waagerechten Abschnitts in das Loch fallen läßt, halte Dich links, um das Extraleben nicht zu verpassen.



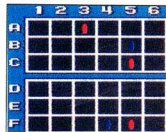
Hier gibt es eine prima Möglichkeit, die Waffen aufzuladen. Warte, bis die Dragon Flies hinter Dir herandüsen, dann greife sie an. Der Penguin Maker hat oben auf dem Kopf eine weiche Stelle, ziele also auf diesen Punkt.



Mit Hilfe von Rush kommst Du auf die ersten Steine. Hüpfle dann darauf entlang, bis Du zu dem Energietank kommst. Laß Dich fallen und benutze das Rush Submarine, um unter Wasser weiterzukommen. Du kannst immer noch springen und feuern. Fang Dir die Waffen-Power-Ups, oder Du gehst unter.



hat eine gesplante Persönlichkeit. Du mußt beide ausschalten. Sie atmen Dich nach, wenn Du also feuert, feuern sie auch usw. Benutze einen Energietank, wenn es knapp wird.



## HARD MAN-WAFFE

Der Gemini Laser sieht vielleicht nach nichts aus, weil er auf einem Bild nur einen Schuß abfeuert. Der Schuß wird jedoch überall reflektiert und erwischt den Gegner dann oft im zweiten Anlauf.

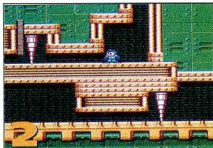


# TIPS & TRICKS

## NEEDLE MAN



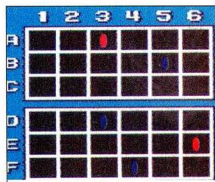
Wenn sich Needle Harry zusammenballt, ist er unbesiegbar. Zerblastere ihn also, wenn er steht. Nimm den untersten der drei Absätze, um ein Power-Up zu bekommen. Paß auf die Batterien und ihre Kanonenkugeln auf.



Beginne Deine Schußfahrt, wenn der erste Stachel komplett unten ist. Sause los, und wenn der Stachel runterkommt, drehst Du Deine Richtung eine Sekunde um und wieder zurück, wenn Du siehst, daß er wieder nach oben geht. Schieße die Hammer Jos oben von den Leitern herunter.



Den Needle Man machst Du fertig, indem Du ihn mit dem Gemini Laser bombardierst.



## HARD MAN WEAPONN

Du bekommst zwei Sachen, wenn Du diesen Abschnitt beendet: Die Needle Cannon und Rush Jet.

## SNAKE MAN



Für die kleinen Schlängenköpfe nimmst Du am besten die Magnetic Missiles. Wenn Du zur großen Schlange kommst, springe in die Höhe, so daß Du auf gleichem Level mit ihr bist und verpasse ihr ein paar deftige Hard Knuckles.



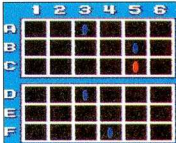
Arbeite Dich langsam an Bubu Kan heran. Sobald er mit seiner Krücke springt, drehst Du Dich nach links und feuert. Wenn Du zwei Leitern über dem Hammer Jos siehst, kletterst Du zuerst die rechte hoch.



Ballere den Gern von der Leiter, bevor Du rüberspringst. Paß auf die Bomb Filters auf - sie machen Dir das Leben verurteilt schwer, wenn Du von einer Plattform zur nächsten springst. Verpasse ihnen ein paar gute Salven.



Bevor Du Snake Mans Gebiet betrittst, vergewisserst Du Dich besser, ob Du auch wirklich mit der Needle Cannon bewaffnet bist. Blicke jetzt auf der linken Seite, springe und gib Zunder.



## SNAKE MAN-WAFFE

Das ist die Such Schlange. Sie jagt Deine Feinde und zerstört sie.

## GEM MAN, DIE ZWEITE



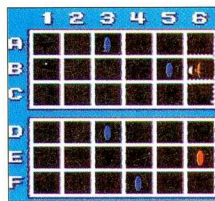
Jetzt mußt Du Dich erst einmal mit zwei Superrobotern von MM2 herumprügeln, bevor Du zu Dr. Willy gehen kannst. Halte Dich links, wenn Du am Ende des ersten Abschnitts nach unten fällst. Fülle Deine Energie wieder komplett auf, in dem Du die Fischlein abschlebst.



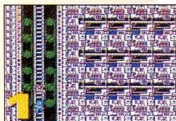
Mit der Needle Cannon hältst Du Dir Flash Man von der Palle. Im Wasserabschnitt benutzt Du das Rush-U-Boot oder den Rush Jet, um durchzukommen. Der Jet ist dabei besser, weil Du damit geradewegs über alle Hindernisse drüberfliegen kannst.



In Bubble Mans Versteck mußt Du extrem vorsichtig sein. Die Decke ist mit Stacheln gespickt, deshalb laßt Du Mega Man möglichst viel auf dem Fußboden laufen. Die Shadow Blades sind hier Deine beste Waffe.



## SPARK MAN, DIE ZWEITE



Mit den Shadow Blades geht es dem Gern auf der Leiter an den Krügen. Arbeite Dich langsam vor. Neu sind die Drehplattformen. Ihre Benutzung ist aber recht einfach.



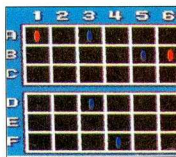
Zerblase Metal Man mit den Magnet Missiles. Warn Du den Stachelunfall, beachte, daß der Tunnel eine leichte Linkskurve macht. Nicht an die Stacheln kommen.



Es ist etwas kitschig, an diesen Blicken vorbeizukommen. Am einfachsten geht es vor, wenn Du wartest, daß ein Block herunterfällt und dann über ihn drüberspringst.

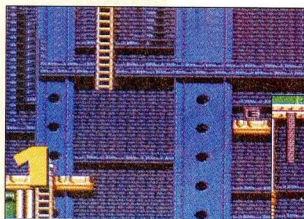


Quick Man ist ein zäher Brocken. Bearbeite ihn mit dem Gemini Laser, aber achte darauf, daß Du Dein Ziel tatsächlich trifft, sonst verschwendest Du wertvolle Zeit. Im Notfall mußt Du blitzschnell einen Energietank benutzen können. Wenn es Dein Gemini Laser nicht mehr tut, sind die Shadow Blades dran.

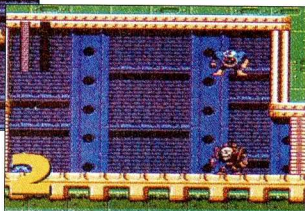
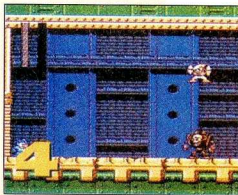




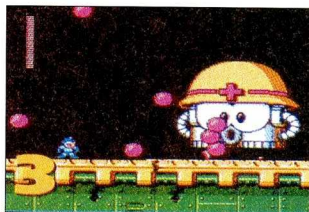
## NEEDLE MAN, DIE ZWEITE



Wenn Du durch den ersten Abschnitt mit vollem Tempo rennst und dabei ballerst, was das Zeug hält, erwischst Du die meisten Needle Harries, bevor sie Dich zu sehr fertigmachen. Mit Hilfe des Rush Jet kommst Du an diesen Energietank und das Extraleben.



Tu was Gutes für Deine Energie und schieße Needle Harry vor der Höhle von Air Man ab. Klettere dann die Leiter wieder runter und lasse ihn wieder erscheinen. Benutze die Spark Power gegen Air Man und rutsche unter seine Torpedos.



Ohne den Rush Jet kommst Du nicht durch den nächsten Abschnitt. Denke dran, daß der Schwachpunkt dieses Giant Met das Kreuz auf seinem Helm ist.

|   | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| A |   |   |   |   |   |   |
| B |   |   |   |   |   |   |
| C |   |   |   |   |   |   |
| D |   |   |   |   |   |   |
| E |   |   |   |   |   |   |
| F |   |   |   |   |   |   |

Bei Crash Man haben die Hard Knuckles durchschlagenden Erfolg. Vergiß aber nicht zur rutschen, wenn Dir Sprünge bei seinen Bomben nicht weiterhelfen.

## SHADOW MAN, DIE ZWEITE



Hier brauchst Du vielleicht einen Energietank aus einem anderen Abschnitt. Das erreichst Du, indem Du einen roten Punkt auf E6 setzt und den von E5 entfernst. Am Ende des fallenden Abschnitts halte Dich rechts, um den Stacheln auszuweichen.



Rutsche unter den Biggy, wenn er springt. Im dunklen Abschnitt solltest Du Dich auf den festen Plattformen langsam und auf den bröckelnden schnell bewegen. Und dann ist es wieder Zeit für den Rush Jet.



Wood Man hat der Needle Cannon nichts entgegenzusetzen, solange Du seinem Leaf Shield nicht in die Quere kommst. Kombiniere ein paar Rutscher mit einem Plasma-Angriff, dann hat auch der Hammer Joe nichts mehr zu melden.



Vergiß in diesem Abschnitt nicht, den Fröschen eins an die Rübe zu knallen, wenn sie hüpfen. Alles und jedes versucht hier, Dich in die Lava zu schubsen.



Mach die Giant Spring fertig, indem Du sie mit den Shadow Blades bearbeitest. Beim Heat Man wirst Du wahrscheinlich einen Energietank brauchen, also halte diesen Knopf im Auge. Die Needle Cannon ist jetzt Deine beste Waffe. Warte, bis auf Dich zuweist, dann heißt es springen, rutschen, drehen und feuern.

|   | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| A |   |   |   |   |   |   |
| B |   |   |   |   |   |   |
| C |   |   |   |   |   |   |
| D |   |   |   |   |   |   |
| E |   |   |   |   |   |   |
| F |   |   |   |   |   |   |



## CHEAT CART CODES

Mit diesen Codes kannst Du Dir die Arbeit in Mega Man 3 um etliches erleichtern.

### PRO ACTION REPLAY

0000AE03 – unendliche Leben

### GAME GENIE

AEUKXLP – unendliche Leben

YEVKUTGA – Superspurgung

GXVAAAASA – unendliche Energie

NYNKXSGK – schnellere Bewegung



## DR. WILY



Benutze Rush, um an das Extraleben zu kommen. Mache den Spinning Tops mit den Shadow Blades den Goras. Mit Rush kommst Du auch an den Energietank. Denke dran, daß Du mit den Hard Knuckles auch Wände einschlagen und dann die vielen Power-Ups einsacken kannst.



Den Hammer Joe ganz oben kannst Du von der Leiter aus umnieten. Geh zu den Absätzen und benutze den Slide. Beim letzten Mal fliegst Du mit dem Rush Jet vorbei und füllst wieder auf, wenn Du oben angekommen bist. Kümmere Dich um fünf Schildkröten und vergiß das Raumschiff.



Fülle Deine Rush-Energie zu Beginn dieses Abschnitts auf. Wenn Du damit fertig bist, deponierst Du so viele Waffen-Power-Ups wie möglich, falls Du hier noch mal durchmußt. Benutze von diesem Punkt an den Rush Jet.



Bei Cyclops postierst Du Dich in der Mitte des Bildschirms. Springe auf die erste Reihe von Blöcken, die Dir entgegenliegen und rutsche unter der zweiten durch. Benutze jetzt die Needle Cannon und zielen auf sein Auge.



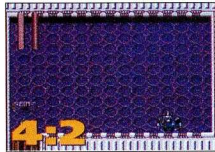
Knall den New Shot Man über Dir mit den Shadow Blades eine vor den Latz. Klettere die rechte Leiter hinauf und untersuche die Wände mit den Hard Knuckles. Gib dem Rush Jet Power und marschiere weiter aufwärts.



Lade auf, während Du durchgehst. Rutsche unter die Biggys. An den beweglichen Plattformen kannst Du entweder den Rush Jet benutzen oder auf ihnen drüberspringen. Jetzt mußt Du drei Mega-Männer fertigmachen. Benutze die Magnet Missiles, um herauszufinden, welcher der echte ist und decke ihn mit Plasma ein.



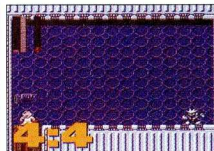
Eliminiere die Steinwerfer-Monster so schnell wie möglich. Springe dann in den Transporter links oben.



Dem Needle Man rückst Du mit dem Gemini Laser zu Leibe.



Geh herum gegen den Uhrzeigersinn, dann triffst Du auf Magnet Man. Benutze Sparks.



Beim Gemini Man helfen Search Snakes.



Schon wieder Hard Man. Die Magnets wirken Wunder.



Konfrontiere Hard Man mit ein paar Hard Knuckles in dieser Runde.



Jetzt ist Shadow Man dran. Benutze Top Mans Power gegen ihn.



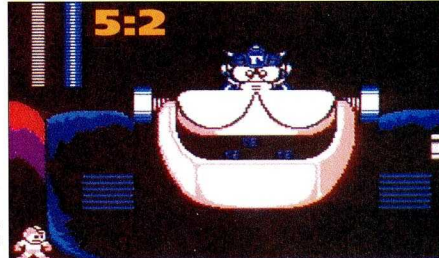
Laufe an der rechten Seite des Warp-Raums hinauf. Hier wartet Spark Man auf Dich und Deine Shadow Blades.



Snake Man ist der letzte. Die Needle Cannon besorgt es ihm endgültig.



Jetzt heißt es Power für Hard Knuckles, Top Spin und Shadow Blades. Den Rest kannst Du vergessen. Mit den Hard Knuckles machst Du aus der unteren Kanne des ersten Schiffs Kleinholz. Dann ist das Plasma dran.



Lade die Waffen wieder auf. Zerstöre mit Hard Knuckles und Shadow Blades den ersten Kopf. Begib Dich dann auf den Boden den Dr. Wily und schieße mit dem Top Spin nach oben. Es ist zwar ziemlich unwahrscheinlich, daß Du da gleich beim ersten Versuch hinkriegst, aber es ist die einzige Möglichkeit, das Game zu lösen. Also üben, üben, üben!



# 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, dank unserer Rubrik „Helpline – Leser helfen Lesern“.

Wenn Euch irgendein 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 weglegen können, einem anderen Leser geholfen zu haben. Die Post geht an:

MVL GmbH  
Redaktion TOTAL!  
Kennwort: Helpline  
Heilwigstr. 39  
20249 Hamburg

Bis dann, wir warten voller Spannung auf Eure Zuschriften!!!

## FRAGEN

### SMB THE LOST LEVELS (SNES)

Thorsten Weber schafft es nicht, in Welt 4.1 über das Schwimmbecken zu kommen, selbst das Sprungbrett hilft nicht. Wer hilft?

### MAGICAL QUEST (SNES)

Günther Schmidt sucht nach einer Möglichkeit, die Levels frei anwählen zu können.

### ASTERIX (SNES)

Auch hier wäre Günther für eine Levelanwahl dankbar.

### GHOULS'N GHOSTS (SNES)

Oliver sucht das Amulett von Guinevere, denn jedesmal wird er am Ende des Spiels zum Anfang zurückgeschickt, weil er das Teil nicht dabei hat. (Tja, vielleicht sollte sich Oliver

mit dem Gedanken vertraut machen, daß er das Amulett wirklich erst im zweiten Durchlauf findet...)

### FIRE FIGHTER (GB)

Tim Steinmann sucht die Levelcodes zu diesem Spiel.

### EQUINOX (SNES)

Ein weißer Schlüssel ist es, der Claus Klotz zum Erfolg fehlt: Im zweiten Land, Area Tory, Room 02-10. Wo ist das Ding?

### MYSTIC QUEST (GB)

Roman Gerst sucht den Weg zur Höhle am südlichen Riff. Johannes Schwebe dagegen benötigt Rat für den Kampf gegen den Endboß in der Höhle des unheimlichen Berges.

### FINAL FANTASY II (GB)

John Lerche hat im Level mit dem Shogun die Brücke zwar schon von den finsternen Typen gesäubert, kommt jetzt aber nicht mehr weiter. Was ist zu tun?

### KNIGHT QUEST (GB)

Und noch eine Frage von John:

Wie kommt man eigentlich zum Dark Lord's Castle?

### BUCKY O'HARE (NES)

Bis zum grünen Planeten schafft es Bianca Pilarczyk ja noch, dann ist aber Schluß. Wer kann ihr ein paar Tips für den weiteren Weg geben?

## ANTWORTEN

### TERMINATOR 2 (NES)

Karsten Vetter hat den heißen Tip für Karsten: Bei der Fahrt mit dem Motorrad nicht nur auf die Hindernisse vor sich schießen, sondern auch nach hinten auf den Laster. Das verschafft Sicherheitsabstand...

### SUPER MARIO BROS: 2 (NES)

Philip Dethlets kann Erik einen AR-Code liefern: 0004 ED03 sorgt für unendliche Leben.

### STARWING (SNES)

Marco ist der Überzeugung, daß der vorüberhuschende Stern nur dazu dient, daß der Bildschirm nicht kaputt geht, wenn sich längere Zeit nichts bewegt.

### SHADOWRUN (SNES)

Der lästige Vampir, an den man nicht dicht genug herankommt, nervt einige Leser. Ein kleiner Tip: Unterhaltet Euch doch mal mit den beiden Barkeepern in der Nobel-Disco. So erhaltet ihr ein Blitzlicht (Strobe). Mit dem wird der Vampir geblendet, anschließend kann er bequem mit dem Holzpflöck erledigt werden. Anschließend sollte der

Weg zum Jester Spirit, der per Boot erreichbar ist, frei sein. Falls es noch Probleme mit den Meerjungfrauen geben sollte, so sucht den Händler in der Billigkeipe auf und laßt Euch eine Ladung Eis an die Docks liefern. Mit dem Brecheisen könnt Ihr dann die letzte Tür oben auf dem Schiff aufbrechen, zuvor solltet Ihr aber nochmals Euren guten Geist aufsuchen, um Euer Kontingent an Zaubersprüchen auszubauen...

## Top Games

|                   |        |
|-------------------|--------|
| Bombberman        | 109,-- |
| Goof Troop        | 119,-- |
| Jurassic Park     | 129,-- |
| Mystic Quest      | 94,--  |
| Secret of Mana US | 144,-- |
| Striker           | 119,-- |
| Young Merlin      | 139,-- |

Sichern Sie sich Ihre Weihnachtsgeschenke durch rechtzeitige Vorbestellung (10.-21.11.)

☎ 0 80 62 / 8 03 26

Wir wünschen allen unseren Kunden ein

*Fröhliches Weihnachtsfest*

Versand Inland NN + DM 8,-  
ab DM 250,- portofrei. Preisliste gratis!

**Top Games** • Angelika Bachhuber  
G.-Weiler-Str. 37 b • 83052 Bruckmühl

## GAMESTAR

### SNES

|                          |        |                        |        |
|--------------------------|--------|------------------------|--------|
| Art of Fighting, dt.     | 12/93  | Super Turrican, dt.    | 110,85 |
| Asterix, dt.             | 112,85 | Young Merlin, dt.      | 139,85 |
| Chuck Rock, dt.          | 110,85 | Winter Olympics, dt.   | 12/93  |
| Cool Spot, dt.           | 124,85 | <b>GB</b>              |        |
| Goof Troop, dt.          | 119,85 | Batman Series, dt.     | 12/93  |
| Hook, dt.                | 124,85 | Battle of Olympus, dt. | 99,85  |
| Jurassic Park, dt.       | 126,85 | Pugsley, dt.           | 64,85  |
| Mech Warrior, dt.        | 12/93  | Speedy Gonzales, dt.   | 74,85  |
| Sensible Soccer, dt.     | 129,85 | Tiny Toons 2, dt.      | 64,85  |
| Skyblazer, dt.           | 124,85 | Zelda, dt.             | 64,85  |
| Super Empire Strike, dt. | 129,85 | Zool, dt.              | 64,85  |

GAMESTAR • EICHENSTRASSE 1 • 61476 KRONBERG

Nintendo NES auf Anfrage

☎ 0 61 73 / 51 74



 Auf den Klemmer... fertig...

...los!

Das Leiden hat ein Ende – Das **TOTAL! Special "Mario, Band I"** ist da. 100% Mario für alle, die wissen wollen, -wo's langgeht.

• 100 knüppeldickevolle Prachtseiten

• Die ultimative Mario-Historie

• Die Komplettlösungen inklusive aller Levelkarten für Super Mario Bros. I und II (SNES)



• Alle Levelkarten, super Tips&Tricks und die Komplettlösung für Super Mario Land I (GB)

• Die besten Tips&Tricks und die wichtigsten Levelkarten für Super Mario Bros. III (SNES)

**75 kunterbunte Seiten Levelkarten!**  
(Gratuliere, Sven!)



**Jetzt** bei Deinem Zeitschriftenhändler. Hol's Dir, eh's ein anderer tut!





Langgasse 5 61267 Neu Anspach

Telefon 069/79 50 09 0 & 06081/960 104  
Telefax 069/79 50 09 20 & 06081/960 198

Mo-Do 8H30-12H30 13H30-17H30  
Fr 7H30-12H30 13H30-16H30

| SUPER NES USA                                  |        | SUPER FAMICOM JAP                |        | SUPER NINTENDO EUR       |        | MEGADRIVE                  |        |
|------------------------------------------------|--------|----------------------------------|--------|--------------------------|--------|----------------------------|--------|
| Super NES USA + 1 Stick + RGB Kabel            | 199. – | Konsole SuperFamicom + RGB Kabel | 399. – | Addams Family 2          | 119. – | Konsole MEGA 2             | 199. – |
| Super NES USA + 2 Sticks + RGB Kabel + Mario 4 | 299. – | NEUHEITEN a. A.                  |        | Alien 3                  | 109. – | Japan Adaptor              | 19. –  |
| US,JP SFX Adaptor                              | 29. –  | Aero The Acrobat                 | a. A.  | Asterix                  | 99. –  | Universal Adaptor          | 39. –  |
| Universal Adaptor                              | 39. –  | Aladdin                          | 179. – | Blues Brothers           | 129. – | Aladdin (EUR)              | 109. – |
| Action Replay Pro                              | 109.90 | Dragon Ball Z 3                  | a. A.  | Bulls vs Blazers         | 109. – | Asterix (EUR)              | 119. – |
| NEUHEITEN a. A.                                |        | Art Of Fighting                  | 189. – | B.O.B                    | 109. – | Best of the best           | 129. – |
| Actraiser 2                                    | a. A.  | Flash – Back                     | a. A.  | Empire Strikes back      | a. A.  | Block Out (JP)             | 29. –  |
| Aladdin                                        | a. A.  | Goemon 2                         | a. A.  | F1 Pole Position         | 119. – | Bubby                      | 99. –  |
| Cliffhanger                                    | a. A.  | Human GP 2                       | a. A.  | Fighting Spirit          | 139. – | Bulls vs Blazers           | 109. – |
| Cool Spot                                      | 119. – | Lemmings 2                       | a. A.  | Jimmy Connors            | 129. – | Davis Cup Tennis (USA)     | 109. – |
| Dracula                                        | a. A.  | NBA Pro Basket 94                | a. A.  | Joe & Mac                | 119. – | Dinosaurs for Hire (USA)   | 99. –  |
| Equinox                                        | 139. – | Ramna 1/2 3                      | 179. – | Jurassic Park            | 129. – | Donald Quack Shot          | 39. –  |
| Evo                                            | 129. – | Rockman X                        | a. A.  | Lemmings                 | 139. – | Double Dragon 3 (EUR)      | 99. –  |
| GP 1                                           | 139. – | R-Type                           | a. A.  | Lost Vikings             | 119. – | Dracula                    | a. A.  |
| Lamborghini                                    | a. A.  | Rushing Beat 3                   | a. A.  | Mario Collection         | 99. –  | F1 Circus (JP)             | 39. –  |
| Lethal Enforcers                               | a. A.  | Solstice 2                       | 189. – | Mortal Kombat            | 129. – | F2 Interceptor (JP)        | 49. –  |
| Might & Magic III                              | a. A.  | Super Hockey 94                  | a. A.  | Mr Nuts                  | a. A.  | Fatal Fury (JP)            | 79. –  |
| Run Saber                                      | a. A.  | Super Puyo Puyo                  | a. A.  | NHLPA Hockey             | 129. – | FIFA International Soccer  | a. A.  |
| Secret of Mana                                 | a. A.  | Super Star Wars 2                | a. A.  | Nigel Mansell            | 129. – | Flash Back (EUR)           | 109. – |
| Sim Ant                                        | a. A.  | Tetris Butou Gaiden              | a. A.  | Pocky & Rocky            | 119. – | Formula 1                  | 109. – |
| Sunset Riders                                  | a. A.  | TMNT Mutant                      | a. A.  | Ramna 1/2 2              | a. A.  | Hook                       | 129. – |
| S. Empires Strike Back                         | 129. – | Top Racer 2                      | a. A.  | Spiderman X Men          | 119. – | Jordan vs Bird (US)        | 49. –  |
| Zombies a. m. N.                               | 139. – | Axelay                           | 69. –  | Star Wing                | 99. –  | Jungle Book                | a. A.  |
| Amazing Tennis                                 | 99. –  | Baseball 2020                    | 89. –  | Street Fighter 2 Turbo   | 129. – | Jungle Strike (EUR)        | 109. – |
| Battle Toads                                   | 119. – | Baseball Returns                 | 79. –  | Striker (Cantona)        | 119. – | Jurassic Park (US)         | 109. – |
| Bubby                                          | 99. –  | Brass Number                     | 75. –  | Super Mario All Stars    | 99. –  | J. Madden 92 (US)          | 49. –  |
| Cybermator                                     | 109. – | Castlevania 4                    | 69. –  | World League Basket Ball | 109. – | Land Stalker (JP)          | 119. – |
| Desert Strike                                  | 99. –  | Contra Spirit                    | 75. –  | World Class Rugby        | 139. – | Master of Monster          | 29. –  |
| Dungeon Master                                 | 159. – | Dead Dance                       | 99. –  | X Men                    | 119. – | Mickey & Donald (JP)       | 79. –  |
| Fatal Fury                                     | 109. – | Dragon Ball Z2 (Iim)             | 149. – | Young Merlin             | a. A.  | Mortal Kombat (EUR)        | 109. – |
| Final Fight                                    | 89. –  | Final Fantasy 5                  | 169. – | GAME BOY                 |        | NBA All Star Challenge     | 109. – |
| Ghouls & Ghosts                                | 69. –  | Final Fight 2                    | 79. –  | Final Fantasy Legend 3   | 89. –  | NHL Hockey 94 (4 Sp)       | 119. – |
| Goof Troop                                     | 119. – | Mario & Wario                    | 139. – | Lemmings                 | 65. –  | Nigel Mansell              | 109. – |
| Lost Vikings                                   | 119. – | Nigel Mansell (K. JP)            | 119. – | Mortal Kombat            | 69. –  | Rocket Knight Adv (JP/Eur) | 99. –  |
| Mario is Missing                               | 119. – | Pop'n Twin Be                    | 119. – | Universal Soldier        | 63. –  | Shining Force (EUR)        | 109. – |
| Mechwarrior                                    | 129. – | Prince Of Persia                 | 49. –  | MEGA CD                  |        | Sonic                      | 29. –  |
| Robocop vs Terminator                          | 129. – | Ramna 1/2 1                      | 129. – | Mega CD 2 (Ohne Spiel)   | 499. – | Sonic 2                    | 59. –  |
| Rock 'N Roll Racing                            | 129. – | Ramna 1/2 2                      | 149. – | CD X PRO Converter       | 109. – | Street Fighter 2'          | 139. – |
| Rocky Rodent                                   | 139. – | Rocketter                        | 49. –  | Cool Spot (US)           | a. A.  | The Offitans               | 95. –  |
| R-Type                                         | 69. –  | Royal Conquest                   | 59. –  | Dracula                  | 99. –  | Thunderforce 3             | 49. –  |
| Sim City                                       | 125. – | Rushing Beat                     | 49. –  | Dune (EUR)               | a. A.  | Tiny Toon (EUR)            | 99. –  |
| Sim Earth                                      | 139. – | Rushing Beat 2                   | 79. –  | Final Fight (JP)         | 69. –  | Toe Jam & Earl (JP)        | 39. –  |
| Sonic Blastman                                 | 119. – | Seiken den Setsu                 | 159. – | Joe Montana              | a. A.  | Undeadline                 | 29. –  |
| Star Fox                                       | 109. – | (Legend of Star Sword 2)         |        | Jurassic Park            | a. A.  | Winter Olympics            | 119. – |
| Street Fighter 2 Turbo                         | 109. – | Soul Blader (Iim. I)             | 59. –  | Prince of Persia (JP)    | 69. –  | Wonderboy 3 (JP)           | 39. –  |
| Super Bomberman                                | 109. – | Star Fox                         | 89. –  | Silphed (JP)             | 109. – | X Men                      | 109. – |
| + Multitap                                     | 109. – | Star Wars                        | 109. – | Sonic (JP)               | 109. – | Zombies a. m. N.           | 109. – |
| The 7th Saga                                   | 129. – | Street Fighter 2 Turbo           | 119. – | Weihnachten Pack         |        |                            |        |
| Turrican                                       | 109. – | Super Volleyball 2               | 139. – | MegaDrive 2 + Aladdin    |        | 299. –                     |        |
| Utopia                                         | 129. – | Valken (Cybermator)              | 109. – |                          |        |                            |        |
| Yoshi Cooky                                    | 119. – | World Heroes                     | 139. – |                          |        |                            |        |
| YS III                                         | 79. –  | AMIGA CD 32 a. A.                |        |                          |        |                            |        |

Alle Spiele in europäischer (EUR), amerikanischer (USA) oder japanischer (JP) Version

Bestellformular CHRONOSERVICE Versandhandels GMBH Langgasse 5 61267 Neu Anspach

| SPIEL        | KONSOLE | PREIS |
|--------------|---------|-------|
|              |         |       |
|              |         |       |
|              |         |       |
|              |         |       |
| Porto *      |         |       |
| Gesamtbetrag |         |       |

Kunden-Nr. : ..... Tel. : ..... Geburtsdatum : .....

Name : ..... Vorname : ..... Geburtsdatum : .....

Anschrift : .....

Postleitzahl : ..... Eurocheck (Bis DEM 400) : ☐ Per Nachnahme : ☐

Unterschrift

\* Porto Inland DM 7 + DM 3 per Nachnahme Gebühr  
Ausland nur Vorkasse DM 18

Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten

Bestellungen vor 16:00 Uhr werden noch am selben Tag abgeschickt

# K L E I N BÖRSE ANZEIGE

## GAME BOY

**Verkaufe** 20 Game Boy-Spiele für DM 550,— (ohne Anleitung und Verpackung)!!! Wirklich dringend!!! Liste auf Anforderung unter Telefon 04532/3296.

**Tausche** Duck Tales, Star Trek, Metroid II, Super Mario Land II gegen Mega Man II, Mystic Quest, Kirby Dreamland, Christian Eichert, Telefon 07142/32623.

**Wahnsinn!** Verkaufe GB-Module 30/64/51/110 in 1. Telefon 0531/610782.

**Verkaufe** Parodius, DM 30,—, Burger Time, DM 10,—, Rescue Of Princess Blobette, DM 20,— und Mickey Mouse für DM 15,—, Telefon 06224/52476.

**Verkaufe** für GameBoy Asteroids für DM 40,—, 60,— oder tausche gegen Kirby oder andere Spiele. Telefon 09375/1721.

**Verkaufe/Tausche** Batman (30,—) gegen Mortal Kombat, Turtles II (30,—) gegen Fighting Simulator, Bad 'n' Rad (30,—) gegen Protector, Star Trek (30,—) gegen Star Wars, Bart's Juggen Nuts (30,—) gegen Mickey's Dangerous Chase; insgesamt für DM 130,— oder DM 20,— (= DM 150,—) gegen SNES + 1 Pad (ohne Spiel + Stereoakku). Verkauf per N.N. + Porto. Telefon 0228/321302, Stephan, 13 - 16 h erreichbar.

**Verkaufe** GameBoy mit Tetris und Gürteltasche für DM 80,—. Außerdem folgende GB-Spiele: WWF Superstars 1, 1. Rescue Of Princess Blobette, World Cup, Batman, Super Mario Land und Marcus Mission für je DM 30,—. Dazu verkaufe ich für das SNES Home Alone (us) mit Adapter für am. Spiele für DM 80,—, Telefon 02161/641595, Benedikt.

**Verkaufe** die GameBoy-Spiele Mega Man III (25\$ Fr.), World Cup, Duck Tales, NBA Basketball, The Flash und Fortress Of Fear für je 20\$ Fr., Telefon Schweiz, 041/61/7111057, Thomas.

**Verkaufe** GameBoy-Spiele: Star Wars (45,—), Hook (30,—), Tiny Toon (35,—), Fortified Zone (25,—), komplett mit Anleitung. Suche außerdem Alien III für DM 20,—! Telefon 02404/62260.

**Tausche** Star Trek, Alien III, S. RC Pro Arm, Terminator II, Turtles II, Metroid II gegen WWF II, Baby T, Rex, Mystic Quest, Mortal Kombat, Bill II, Tar, Jurassic Park usw., Mario Schweichler, Seydalar, 54, 07549 Gera.

**Verkaufe** GameBoy mit 10 Spielen für 370,— fr., Telefon Belgien 031/8091820.

**Verkaufe** für GameBoy Tiny Toon für DM 35,— (neu DM 80,—) und Mega Man II für DM 40,— (neu DM 70,—), Telefon 061/2574.

**Tausche** Mystic Quest, original verpackt, gegen Mortal Kombat, orig. verp. und Mega man Dr. Villa Roche gegen Blades of Steel. Telefon 02440/1308.

**Verkaufe** Fortress of Fear, Terminator II, Double Dragon II für je DM 30,— und Playlight für DM 15,—. Telefon 02327/23614.

**Verkaufe** GameBoy mit 15 Spielen für DM 70,—. Telefon 02723/3078, Mathias.

**Tausche** R-Type oder Mickey Mouse gegen Metroid II oder Allied Chicken. Telefon 05436/1324.

**Verkaufe** Action of Persia (20,—), WWF II (25,—) und Bill und Ted (40,—), Telefon 03371/610438, Mo-Do, 14.-15.30 h.

**Verkaufe** oder tausche: Super Mario Land I & II,

Elevator Action, Castlevania I, Turtles I, Gargoyles Quest, Wrestling I gegen Wrestling II, Model Compact, Zelda, Action Replay Pro, Terminator II, Arcade game, Mega Man I & II, WWF King Of The Ring, Mystic Quest, Star Trek, Asterix und Jurassic Park. Telefon 09723/3871.

**Verkaufe** GameBoy-Spiele: Alleyway, Kwik, Nemesis, Dr. Mario, Duck Tales, Bural Fighter, Fortress Of Fear; Preis nach Vereinbarung. Tausch ist möglich gegen alle mögliche. Telefon 089/6127607.

**Verkaufe** Casars Palace, Kevin Alone II, Turtles I zu je DM 40,—, WWF I + II und Speedball zu je DM 30,—, Blades Of Steel, DM 25,—, alle Spiele + Portokosten. Telefon 02361/21616.

**Verkaufe** Dynablaster, Megaman, Nemesis II, Blades Of Steel, Magical Soccer und Castellan; pro Spiel DM 35,—, Michael Herrmann, Nördring 30, 06766 Wollen.

**Tausche** Amiga und SN-Sp. gegen 1 GB mit Mystic Quest oder Zelda; habe lemmings II, Mortal I + 2 (At), Street Fighter II, T in T, C+G, Parodius (SN). Telefon 02272/7196, ab 14 h.

**Verkaufe** Mario 1+2, Mega Man 1+2, Mystic Quest, WWF I, R-Type und Turtles I zu je DM 40,— und Game Boy mit Netzel zu DM 100,—, alles 100% OK + Anleitung usw., Marko Schroff, Parkstraße 5, 18119 Warnemünde.

**Verkaufe** GameBoy-Module 30/51/64/110 in 1. GBA-Modul 21 in 1, SNES bis zu 8 in 1. Telefon 0531/610782.

**Verkaufe** Mario I, 20,—, Mario II, 40,—, K. Dreamland, 40,—, Mickey Mouse, 20,—, Robin Hood, 40,—, 15,—, Telefon 040/5361979.

**Verkaufe** für GameBoy folg. Spiele: Gargoyles Quest, Escape from Com. Deadly, Bart vs. the Juggernauts, Preis je DM 20,— oder tausche eines von den dreien gegen K. Dreamland. Telefon 0231/215596.

## SNES

**Verkaufe** StarWing (neu, ungebracht, da Mehrfachkauf) für DM 95,—, TopFighterJoyStick, programmierbarer Testler, TOTAL 17,93 € 2 Wochen alt, DM 99,—, Telefon 07805/59328.

**Tausche** verkaufe und kaufe neueste und alle SNES-Spiele, z.B. StarWing, WWF II Royal Rumble, Alien III, Basketball, Buster, Bomberman, Vikings und andere. Telefon 07805/59328.

**Tausche** Soul Blazer, Final Fantasy II und Golf gegen Shadow Run, Dungeon Masters, Lost Vikings und Tennis. Telefon 0471/63559.

**Biete** Turtles IV, Actraiser, Starwing, Mortal Kombat, Mickey Mouse, Mario All Stars, Fatal Fury, Sim City usw., Telefon 07127/21093, ab 18 h.

**Tausche** SNES-Spiele: SMW, WVL Basketball, Parodius und F-Zero. Suche Axelay, Starwing, Super Protector, Castlevania u.a., Telefon 08179/1403.

**Verkaufe** SNES-Spiele wie z.B. Super Soccer (50,—), WWF I (60,—), Super R-Type usw., Tausche gegen WWF Royal Rumble, Mortal Kombat, Super Baseball. Telefon 02054/7346.

**Verkaufe/Tausche/Kaufe** SNES-Spiele: Ich habe Krusty's Super Fun House, Super Ghoul's/Ghosts u.o.a., ich suche z.B. Batman Returns u.o.a., Telefon 04168/648.

**Tausche** Actraiser, Prince Of Persia, Lost Vikings, Lagoon, Final Fantasy II, Magical Quest, Lemmings usw., Verkaufe NES-Konsole + Spiele wie St. Pilot, Cov. Ninja usw., Telefon 07225/73969, Holger.

**Kaufe** für unseren privaten Spielclub eine SNES- und NES-Konsolen und Module; auch kompl. Spiele sammlungen. Telefon 0641/71250.

**Verkaufe** meine SNES-Module (z.B. Starwing, Protector, Star Wars, Axelay u.o.a.) und NES-Module (über 30 Titel). Telefon 0641/7791740.

**Verkaufe** Spiele für SNES: Mortal Kombat, Street Fighter II Turbo, J. Connors Tennis, Alien III, Castlevania IV, S. Protector und Axelay. Telefon 02103/31808, Michael.

**Tausche** für SNES (für immer) Street Fighter II (dt.), World League Basketball (dt.), Star Fox (us) und NBA Tecmo Basketball (us), Suche WWF II Royal Rumble, Telefon 06447/6502.

**Tausche** Mortal Kombat, Power Manager, Dragon's Lair, Super R-Type und mehr gegen Asterix (us), Legend, Terminator II (us), World Heroes, Mystic Quest (us). Telefon 04821/74338.

**Verkaufe** für SNES Road Runner und Royal Rumble für je DM 75,—, Telefon 06152/39626.

**Tausche** SNES-Spiele, z.B. Starwing, S. Aleste, Parodius, Axelay. Habe auch S. Protector, Mario Kart. Telefon 02191/780156.

**Verkaufe** SNES-Spiele: Super Castlevania IV, Super Double Dragon und Blazing Stars für Str. 90,—, Telefon 0041/45/881095, Schweiz.

**Verkaufe** Mario Paint + Krusty's Fun House für je DM 30,—, Bart's Nightmare, Addams' Family + Castlevania War für je DM 60,—, Popolous + Rush Over, je DM 70,— und Star Wars für DM 80,—, Telefon 02232/46295, ab 19 h.

**Tausche** SNES-Spiele: Tiny Toon, Lost Vikings, Bubsy u.o.a., Suche Final Fantasy II, Starwing, BOB u.o.a., Einlich nach Andi Irzang, Telefon 0821/488918.

**Suche** SNES-Spiele Mystic Quest, Final Fantasy II mit Adapter (bitell). Habe Fatal Fury usw., (dt.). Telefon 07623/6504, von 15 - 20 h, Marko.

**Tausche** SNES-Spiele nur mit Anleitung und Originalhülle; zahle bis DM 50,—, Telefon 05561/3094.

**Tausche/Verkaufe** für SNES: Zelda II, Axelay, Spiderman, Fatal Fury, Wing Commander, = DM 70,—, tausche gegen Alien III Cybernetic, Super Star Wars, alle PAL. Telefon 0521/488063, ab 16 h.

**Verkaufe** SNES Adventure Island und für NES 7 weitere Spiele zu je DM 40,—, Telefon 06027/6845.

**Verkaufe** SNES-Spiele: Pilot Wings (59,—), Popolous (69,—), Game Gear + 2 Spiele (200,—), auch Tausch gegen SNES-Spiele. Telefon 0201/754113, ab 18 h.

**Verkaufe** oder tausche SNES-Spiele: Tiny Toon, Super Protector und Super Mario World gegen Mortal Kombat, Royal Rumble oder Street Fighter Turbo Duo. Telefon 05276/1791.

**Tausche** WWF Super Wrestlemania und Parodius gegen Shadow Run oder Final Fantasy I oder andere Rollenspiele (evtl. Super Mario Kart). Telefon 03391/501450.

**Tausche** Sim City, Wrestlemania, Super Ghoul's/Ghosts oder Starwing gegen Striker, Royal Rumble, Powermanager oder Nigel Mansell's Championship. Telefon 07473/5802.

**Tausche!** Super Mario V. und F-Zero gegen PGA Tour G! und Super Mario Kart. Telefon 09131/27938, Tim Schmitt. Echt wichtig!!!

**Tausche** oder verkaufe Wing Commander, Buster Busts Loose, Robocop III (us), Another World. Angebo-le: John Adam, Dornmargenest. 42, 50259 Puffheim.

**Verkaufe** Street Fighter, Bart's Nightmare, Super Mario World, je DM 60,—, Tausche auch gegen John Madden Football '93, Royal Rumble, Action Replay (a. dt.). Telefon 030/4159743.

**Verkaufe** für SNES Pilotwings und F-Zero (beide am) für je DM 50,— und 1 B. Kingig, funktioniert nur auf Importgeräten für DM 80,—, Telefon 08022/85142.

**Tausche** Mickey Mouse, Turtles IV, Castlevania IV, Krusty's Super Fun House; auch Super Mario All Stars, Lost Vikings und Dungeon Master. Telefon 03943/43022.

**Suche** Ghoul's/Ghosts und lemmings in dt. f. SNES. Telefon 05231/64220.

**Tausche** Starwing gegen WWF Royal Rumble oder Jimmy Connors P.T.I., Telefon 02161/38231, David.

**Tausche** und kaufe SNES-Module. Habe Zelda, Star Wars usw., suche z.B. Mystic Quest, Young Merlin,





## NES

**Verkaufe** oder tausche Tiny Toon, Metroid, Zelda II, Truck & Field, Bural Fighter, Exotische, Knight Rider und Trag gegen Kollisionspiele oder DM 30,— - 50,—, Telefon 03391/501450.

**Tausche** NES mit 4 Pads und 6 Spielen: Super Mario Bros. 1 u. II, Foxanoid, Corvette ZR-1 und Challenge gegen Super Mario World, The Legend of Zelda III und den SNES dazu. Telefon 02164/4574.

**Verkaufe** NES mit 9 Spielen, 2 Spieleberater und 4 Pads für DM 450,— VHB, auch einzeln. Telefon 02161/58525, Mo - Fr bis 17 h.

**Verkaufe** NES 4-Spieler-Set mit Mario I, Tetris und World Cup sowie Castlevania III, Donkey Kong, Mario II, Snake Rattle & Roll + 2 Spieleberater für DM 290,— VHB. Telefon 0231/636924.

**Verkaufe** für NES Star Wars I + II, Flinstones, je DM 50,—, Goonies II, A Boy and his Blob, je DM 40,—, Solomons Key, DM 20,—, Telefon 07531/53130, Mo - Do, ab 18 h.

**Verkaufe** NES mit 4 Pads + 11 Spiele (Protector II, Zelda I, Super Mario III, Turles II, Robin Hood). Preis je ca. DM 400,—, NES DM 100,—, Telefon 030/6737471.

**Verkaufe** ca. 30 NES-Spiele für je DM 30,—, Telefon 0821/814485 oder schriftlich an Richard Eichler, Brahmsstraße 13, 86179 Augsburg.

**Verkaufe** NES mit 9 Spielen, 4 Controlpads, 1 Joystick und 1 Spieleberater (DM 400,—, VHB). Außerdem verkaufe ich Street Fighter II (DM 50,—), Telefon 04207/5181.

**Verkaufe** NES-Spiele: Mega Man II, Chip + Chap, Donkey Kong, Spy vs Spy, Träufeld II, Pin Bot, Duck Tales, Tennis. Zusammen DM 250,— oder ab DM 35,—, Telefon 06508/1653.

**Suche** für NES F15-Strike Eagle, Verkaufs-Zelda II und Pinball für je DM 30,—, low G Man, Battle Of Olympus, Duck Tales, Gauntlet II, Wierfeld Challenge, Snake Rattle & Roll für je DM 40,—, Telefon 06722/47242, 19:20 h.

**Verkaufe** NES-Spiele: Mega Man III, IV, Castlevania II, Battle Of Olympus und mehr mit NES-Konsolen und 2 Joysticks (Intirator) für DM 400,—, Telefon 06171/76069.

**Verkaufe** NES mit Four Score, zwei Joypads (neuerwertig) und 6 Spielen, z.B. California Games und RC Pro Arm für DM 350,—, Telefon 0231/451016, ab 19 h.

**Verkaufe** NES-Spiele für je DM 30,—: low G Man, Battle Of Olympus, Ghost'n Goblins, Metroid, Ghostbusters II, Gum Shoe und Zapper (Pistole). Telefon 02161/642703.

**Verkaufe** NES mit Advantage Joystick, Digger T Rock, Protector II und Mario I für DM 250,— (NRP, DM 550,—), alles mit Anleitung und Verpackung. Telefon 036844/234.

**Verkaufe** NES mit 1 Spiel Super Mario I, billig, für DM 70,—, Telefon 089/438118.

**Tausche** Pinbot, Bural Fighter, Blue Shadow (dit) gegen Boulder Dash, Protector II, Silent Service, Turn for K. October o.a. Telefon 0911/864159, ab 19 h + Sa/So.

**Verkaufe** NES f. 4 Spieler, Joystick, 11 Spiele, mit Spielleitung, Spiele auch einzeln zu verkaufen, NRP DM 1.200,—, für DM 550,—, orig. Verpackung, eventuelle Tausch gegen NES-Spiele. Telefon 06257/84632.

**Verkaufe** NES mit 4 Joypads und 16 Spielen; Preis DM 850,—, Verkaufs-Zelda II für je DM 700,— oder Konsolen mit 4 Joypads und 3 Spielen für DM 150,—, Dennis Zwecker, Hauptstraße 4, 76351 L. Hochstetten 2, Telefon 07247/6577.

## HARDWARE

**Verkaufe** GB+TR, SMLI+II, Mega Man, F. of Fear, F1 Race, Dr. Mario, T2 Arcade, Lupo + Licht, Game Link, Kapitän + Netzeil + WAF/Bait für DM 400,— (NRP, DM 770,—), Telefon 037204/2548.

**Verkaufe** Mega Drive + Joy Pad + 25 Spiele, Streets Of Rage, Team USA Basketball für DM 300,—, Telefon 0228/352106.

**Verkaufe** SNES + SMW, MD + Sonic für je DM 175,—, NES + SMB (99,—), GB (60,—) und div. Spiele (1/2 NPI) oder alle Kons. + 17 Spiele (alle Syst.) f. DM 1.100,—, Telefon 05060/1057.

**Kaufe** und verkaufe Super NES-Geräte, Mega Drive-Geräte und Spiele für beide Systeme. Einfach, mal anrufen. Auch Zubehör anbieten. Telefon 02262/4561.

**Verkaufe** NES + 2 Joypads und 2 Spiele (S Mario, Turles), gut erhalten, für DM 150,—, Telefon 0208/606598.

**Verkaufe** SNES, 3 Joypads, Video-AV-Kabel, Street Fighter II, Royal Rumble, Star Vying, Super Mario und Mortal Combat für DM 750,—, Telefon 09921/7284.

## SONSTIGES

### DOUBLE TROUBLE - SEGA + NINTENDO CLUB.

Wir haben bereits über 700 Mitglieder in ganz Europa! Wenn bist Du dabei? Mathias Herrendorf, Bürgerstr. 29, 12347 Berlin, Telefon 030/6849616 + 6188391.

**Suche** MGH 2 oder Umbau für MGH 1. Suche auch Kontakt zu MGH-Besitzern. Tausche oder verkaufe auch SNES und MD-Spiele. Telefon 07587/761, Harbert, AB.

**Tausche** GameBoy mit 106 Games gegen Mega Drive mit mind. 2 Spielen, Michael Siegenhaller, Grünanger 49, 8064 Zürich, Schweiz.

**Hier ist sie, die große Liste aller  
Beiträge, die es bisher in TOTAL! gab.  
Ihr habt ein Heft verpaßt? Hier seht  
Ihr, welches Ihr nachbestellen müßt!**

# REGISTER!

| Titel                    | Heft  | Note | Genre      | Titel              | Heft  | Note | Genre        | Titel             | Heft  | Note | Genre       |
|--------------------------|-------|------|------------|--------------------|-------|------|--------------|-------------------|-------|------|-------------|
| <b>PREVIEWS GAME BOY</b> |       |      |            | Biometal           | 9/93  | -    | Action       | Pocky & Rocky     | 9/93  | -    | Action      |
| Alfred Chicken           | 7/93  | -    | Jump&Run   | Blues Brothers     | 7/93  | -    | Jump&Run     | Populous II       | 10/93 | -    | Strategie   |
| Asterix                  | 6/93  | -    | Jump&Run   | Bram Stoker's      |       |      |              | Rock 'n'          |       |      |             |
| Dr. Franken 2            | 7/93  | -    | J&R/Strat. | Dracula            | 11/93 | -    | Action       | Roll Racing       | 10/93 | -    | Action      |
| F1 - Pole Position       | 11/93 | -    | Sport      | Brett Hull Hockey  | 10/93 | -    | Sport        | Sensible Soccer   | 11/93 | -    | Sport       |
| Jurassic Park            | 8/93  | -    | Action     | Chuck Chuck        | 10/93 | -    | Jump&Run     | Space Ace         | 10/93 | -    | Adventure   |
| Mortal Kombat            | 9/93  | -    | Action     | Cloymates          | 9/93  | -    | Jump&Run     | Striker           | 8/93  | -    | Sport       |
| Prophecy Viking          |       |      |            | Cliffhanger        | 10/93 | -    | Action       | Super Air Diver   | 10/93 | -    | Action      |
| Child                    | 9/93  | -    | Jump&Run   | Congo's Caper      | 7/93  | -    | Jump&Run     | Super Bomber Man  | 6/93  | -    | Act./Strat. |
| Speedy Gonzales          | 10/93 | -    | Jump&Run   | Cool Spot          | 10/93 | -    | Jump&Run     | Super Putty       | 6/93  | -    | Jump&Run    |
| Titus the Fox            | 7/93  | -    | Jump&Run   | Equinox            | 11/93 | -    | Adventure    | Super Turrican    | 8/93  | -    | Act./J&R    |
| Zool - Intergalactic     |       |      |            | F1 - Pole Position | 11/93 | -    | Sport        | Trodders          | 6/93  | -    | Strategie   |
| Ninja                    | 11/93 | -    | Jump&Run   | Final Fight 2      | 7/93  | -    | Action       | We are Back       | 9/93  | -    | Jump&Run    |
| <b>PREVIEWS NES</b>      |       |      |            | Flashback          | 10/93 | -    | Act./Adv.    | WWF Royal         |       |      |             |
| Mario is Missing         | 8/93  | -    | Adventure  | Hook               | 10/93 | -    | Jump&Run     | Rumble            | 6/93  | -    | Sport       |
| Tiny Toons 2             | 6/93  | -    | Jump&Run   | James Pond II:     |       |      |              | Yoshi's Cookie    | 8/93  | -    | Strategie   |
| <b>PREVIEWS SNES</b>     |       |      |            | Robocod            | 9/93  | -    | Jump&Run     | Young Merlin      | 10/93 | -    | Act./Adv.   |
| Aero the Acrobat         | 10/93 | -    | Jump&Run   | Jurassic Park      | 8/93  | -    | Act./J&R     | <b>REPORTAGEN</b> |       |      |             |
| Asterix                  | 6/93  | -    | Jump&Run   | K.-H. Rummenigge   |       |      |              | Jurassic Park     | 8/93  | -    |             |
| Batman Returns           | 6/93  | -    | Act./J&R   | Player Manager     | 9/93  | -    | Sport/Strat. | Lawnmower Man     | 8/93  | -    |             |
| Battletoads in           |       |      |            | Last Action Hero   | 11/93 | -    | Action       | Lawnmower Man 2   | 6/93  | -    |             |
| Battlemaniacs            | 9/93  | -    | Action     | Mario is Missing   | 8/93  | -    | Adventure    | Asterix           | 6/93  | -    |             |
|                          |       |      |            | Mortal Kombat      | 7/93  | -    | Action       | Basketball        | 7/93  | -    |             |
|                          |       |      |            | Out to Lunch       | 9/93  | -    | Jump&Run     | Battletech        | 8/93  | -    |             |
|                          |       |      |            | Pelé               | 9/93  | -    | Sport        |                   |       |      |             |



| Title                 | Year  | Notes | Genre       | Title                     | Year  | Notes | Genre      | Title                 | Year  | Notes | Genre       |
|-----------------------|-------|-------|-------------|---------------------------|-------|-------|------------|-----------------------|-------|-------|-------------|
| Blues Brothers        | 7/93  | -     |             | ZEN - Intergalactic Ninja | 9/93  | 3+    | Action     | Crazy Sports          | 8/93  | 3     | Sport       |
| Bubsy                 | 6/93  | -     | Jump&Run    |                           |       |       |            | Jimmy Connors         |       |       |             |
| Elite                 | 9/93  | -     |             | <b>TESTS NES</b>          |       |       |            | Pro Tennis Tour       | 6/93  | 1-    | Sport       |
| Loriciel              | 9/93  | -     |             | Action in New York        | 8/93  | 2     | Action     | John Madden           |       |       |             |
| Messebericht          |       |       |             | Alfred Chicken            | 10/93 | 2     | Jump&Run   | Football '93          | 7/93  | 2-    | Sport       |
| ECTS Autumn           | 11/93 | -     |             | Alien 3                   | 6/93  | 2+    | Act./J&R   | Jurassic Park         | 11/93 | 4     | Action      |
| Messebericht Spring   |       |       |             | Asterix                   | 11/93 | 3+    | Jump&Run   | King Arthur's World   | 6/93  | 2+    | Strategy    |
| ECTS London           | 6/93  | -     |             | Batman Returns            | 6/93  | 3     | Action     | Lethal Weapon         | 6/93  | 5     | Act./J&R    |
| Messebericht          |       |       |             | Blues Brothers            | 7/93  | 4     | Jump&Run   | Mechwarrior           | 11/93 | 2     | Act./Strat. |
| Summer CES            | 8/93  | -     |             | Cosmic                    |       |       |            | Mickey Mouse -        |       |       |             |
| Shadowrun             | 8/93  | -     |             | Spacehead                 | 11/93 | 2     | Adventure  | Magical Quest         | 6/93  | 1-    | Jump&Run    |
| Super Mario           |       |       |             | Firehawk                  | 9/93  | 3+    | Action     | Mortal Kombat         | 10/93 | 2     | Action      |
| Bros.-Film            | 8/93  | -     |             | Formula                   |       |       |            | NBA All-Star          |       |       |             |
| Lawnmower Man,        |       |       |             | One Sensation             | 6/93  | 3+    | Sport      | Challenge             | 7/93  | 4     | Sport       |
| Teil 2                | 10/93 | -     | Action      | Hook                      | 11/93 | 4-    | Jump&Run   | Nigel Mansell's World |       |       |             |
| Mechwarrior           | 8/93  | -     | Action      | Micro Machines            | 8/93  | 2+    | Act./Sport | Championship          | 10/93 | 2-    | Sport       |
| Strategie             |       |       |             | MiG 29                    | 9/93  | 3     | Action     | Out to Lunch          | 10/93 | 2-    | Jump&Run    |
| Populous II           | 10/93 | -     | Strategie   | Pirates!                  | 6/93  | 2+    | Strategy   | Outlander             | 7/93  | 5     | Action      |
| <b>DIVERSES</b>       |       |       |             | Rackets & Rivals          | 8/93  | 3     | Sport      | Pocky & Rocky         | 10/93 | 2-    | Action      |
| Joystick-Test         | 7/93  | -     |             | Star Trek                 | 8/93  | 3     | Act./Adv.  | Pop 'n' Twin Bee      | 6/93  | 2-    | Action      |
| <b>TESTS GAME BOY</b> |       |       |             | Street Gangs              | 8/93  | 4-    | Action     | Powermanger           | 8/93  | 2     | Strategy    |
| 4-in-1-Pack Vol. II   | 11/93 | 4     | Simulation  | Super Sports              |       |       |            | Pugsley's Scavenger   |       |       |             |
| Adventure Island II   | 7/93  | 3-    | Jump&Run    | Challenge                 | 7/93  | 5+    | Sport      | Hunt                  | 7/93  | 4+    | Jump&Run    |
| Alfred Chicken        | 8/93  | 2     | Jump&Run    | The Fantastic             |       |       |            | Road Runner           | 7/93  | 2     | Jump&Run    |
| Alien 3               | 6/93  | 3     | Act./J&R    | Adventures of Dizzy       | 7/93  | 3-    | J&R/Adv.   | Shadowrun             | 8/93  | 1-    | Adventure   |
| Asterix               | 7/93  | 3+    | Jump&Run    | Tiny Toons 2              | 9/93  | 3+    | Jump&Run   | Shanghai II -         |       |       |             |
| Baby T. Rex           | 8/93  | 3     | J&R/Adv.    | Tiny Toons                |       |       |            | Dragon's Eye          | 7/93  | 2     | Strategy    |
| Batman - The          |       |       |             | Cartoon Workshop          | 9/93  | 3-    | Simulation | Soul Blazer           | 10/93 | 2+    | Act./Adv.   |
| Animated Series       | 11/93 | 2-    | Jump&Run    | Trolls in Crazyland       | 10/93 | 4+    | Jump&Run   | Spanky's Quest        | 8/93  | 3-    | Jump&Run    |
| Battletoads           | 8/93  | 3     | Action      | Ultimate Stuntman         | 9/93  | 3+    | Action     | Spinidizzy Worlds     | 9/93  | 2-    | Action      |
| Boxle II              | 8/93  | 4     | Strategie   | ZEN -                     |       |       |            | StarFox: StarWing     | 6/93  | 1-    | Action      |
| Bubble Bobble 2       | 10/93 | 2+    | Jump&Run    | Intergalactic Ninja       | 9/93  | 2     | Action     | Street Fighter II     |       |       |             |
| Darkwing Duck         | 6/93  | 2     | Jump&Run    | <b>TESTS SNES</b>         |       |       |            | Turbo Edition         | 10/93 | 1     | Action      |
| Dr. Franken II        | 11/93 | 3+    | J&R/Adv.    | Aguri Suzuki              |       |       |            | Striker               | 9/93  | 1-    | Sport       |
| F-15 Strike           |       |       |             | F-1 Super Driving         | 7/93  | 4-    | Sport      | Sunset Riders         | 10/93 | 3+    | Action      |
| Eagle                 | 6/93  | 4     | Act./Simul. | Alien 3                   | 6/93  | 2+    | Act./J&R   | Super Aleste          | 9/93  | 1-    | Action      |
| Felix the Cat         | 10/93 | 2     | Jump&Run    | Alien vs. Predator        | 10/93 | 4-    | Action     | Super Baseball        |       |       |             |
| Final Fantasy         |       |       |             | Amazing Tennis            | 7/93  | 2-    | Sport      | 2020                  | 11/93 | 3+    | Sport       |
| Legend III            | 11/93 | 1     | Adventure   | Asterix                   | 8/93  | 3-    | Jump&Run   | Super Bomber Man      | 9/93  | 2     | Action      |
| Fire Fighter          | 8/93  | 3+    | Jump&Run    | B.O.B.                    | 7/93  | 2     | Act./J&R   | Super Conflict        | 7/93  | 1-    | Strategy    |
| Garfield Labyrinth    | 11/93 | 3     | Jump&Run    | Batman Returns            | 7/93  | 3     | Act./J&R   | Super Double          |       |       |             |
| Hook                  | 11/93 | 4     | Jump&Run    | Battletoads               | 10/93 | 3     | Act./J&R   | Dragon                | 7/93  | 4-    | Action      |
| Jurassic Park         | 9/93  | 2-    | Action      | Best of the Best          | 8/93  | 4+    | Sport      | Super Family Tennis   | 9/93  | 1-    | Sport       |
| Kid Dracula           | 6/93  | 2-    | Jump&Run    | Bubsy                     | 8/93  | 2     | Jump&Run   | Super Formation       |       |       |             |
| Lethal Weapon         | 6/93  | 5     | Act./J&R    | Bulls vs. Blazers         | 7/93  | 3-    | Sport      | Soccer II             | 9/93  | 3-    | Sport       |
| Mega Man 3            | 6/93  | 2     | Action      | Cacoma Knight             |       |       |            | Super Mario           |       |       |             |
| Mortal Kombat         | 10/93 | 3-    | Action      | In Bizyland               | 9/93  | 4+    | Action     | All-Stars             | 9/93  | 1     | Jump&Run    |
| NBA All-Star          |       |       |             | Baseball                  | 8/93  | 4+    | Sport      | Super Mario Kart      | 10/93 | 1     | Act./Sport  |
| Challenge 2           | 7/93  | 3-    | Sport       | Captain America           | 10/93 | 4     | Action     | Super Off Road        | 9/93  | 3     | Act./Sport  |
| Pinball Dreams        | 11/93 | 3+    | Simulation  | Congo's Caper             | 8/93  | 2     | Jump&Run   | Super Slap Shot       | 10/93 | 3-    | Sport       |
| Popeye 2              | 8/93  | 3     | Jump&Run    | Cool Spot                 | 11/93 | 1-    | Jump&Run   | Super Strike Eagle    | 6/93  | 2-    | Act./Simu.  |
| R-Type 2              | 8/93  | 2+    | Action      | Cool World                | 6/93  | 3+    | Act./Adv.  | Bombbliss             | 10/93 | 2+    | Strategy    |
| Raging Fighter        | 9/93  | 4+    | Action      | Cosmo Gang -              |       |       |            | Super Tiny Toons      | 6/93  | 2     | Jump&Run    |
| Roland                | 7/93  | 3-    | Jump&Run    | The Video                 | 9/93  | 3     | Action     | Super Turrican        | 11/93 | 2+    | Act./J&R    |
| Speedball 2           | 6/93  | 3     | Act./Sport  | Cybernator                | 6/93  | 3+    | Action     | Tecmo Super           |       |       |             |
| Star Trek             | 9/93  | 3     | Act./Strat. | Dead Dance                | 10/93 | 3-    | Action     | NBA Basketball        | 7/93  | 2+    | Sport       |
| Tale Spin             | 6/93  | 2-    | Action      | Dungeon Master            | 9/93  | 2+    | Adventure  | Test Drive 2          | 7/93  | 4     | Act./Sport  |
| The Humans            | 6/93  | 2-    | Strategy    | E.V.O.                    | 10/93 | 2+    | J&R/Adv.   | The Last Vikings      | 7/93  | 1-    | J&R/Strat.  |
| Tiny Toons 2:         |       |       |             | Exhaust Heat 2            | 8/93  | 1-    | Sport      | Tom & Jerry           | 6/93  | 3-    | Jump&Run    |
| Movie Madness         | 11/93 | 2     | Jump&Run    | Fatal Fury                | 7/93  | 3+    | Action     | Toys                  | 7/93  | 4     | Action      |
| Titus the Fox         | 11/93 | 3+    | Jump&Run    | Firepower 2000            | 6/93  | 3+    | Action     | Troddlers             | 8/93  | 3+    | Strategy    |
| Tom & Jerry:          |       |       |             | First Samurai             | 8/93  | 4     | Act./J&R   | Wayne's World         | 6/93  | 5     | Jump&Run    |
| Frantic Antics        | 9/93  | 2-    | Jump&Run    | Goof Troop                | 11/93 | 2     | Action     | We're Back            | 10/93 | 3+    | Jump&Run    |
| Tumble Pop            | 6/93  | 3+    | Jump&Run    | GP-1                      | 9/93  | 3-    | Sport      | Where in the World is |       |       |             |
| Turtles III -         |       |       |             | Hook                      | 11/93 | 3     | Jump&Run   | Carmen Sandiego       | 10/93 | 5     | Adventure   |
| Radical Rescue        | 11/93 | 2     | Action      | James Pond 2:             |       |       |            | Wing Commander        |       |       |             |
| Yoshi's Cookie        | 11/93 | 3+    | Strategy    | Robocod                   | 10/93 | 3     | Jump&Run   | Secret Missions       | 10/93 | 2-    | Action      |
| Zelda:                |       |       |             | James Pond                |       |       |            | Wordtris              | 6/93  | 3     | Strategy    |
| Link's Awakening      | 11/93 | 1     | Adventure   |                           |       |       |            | WWF Royal Rumble      | 7/93  | 2-    | Act./Sport  |
|                       |       |       |             |                           |       |       |            | Young Merlin          | 11/93 | 2+    | Adventure   |
|                       |       |       |             |                           |       |       |            | Zombies               | 10/93 | 2-    | Action      |



# SCHAU VOR

## ENDE GUT ALLES GUT!

Und dafür, daß es auch diesmal wieder ein gutes Ende gibt, wollen wir jetzt sorgen. Oder wie sieht es aus? Alle Prinzessinnen gerettet (Check!), alle Weltraummonster zu Staub zerpustet (Check!), alle bösen Roboter in Einzelteilen, alle Bösewichter hinter Gittern, alle

22. Dezember

**TOTAL!**

kaufen!

**Dezember** bei Eurem Zeitschriftenhändler vorbei, denn da gibt's die neue TOTAL! Wollja!

... und was außerdem?

Ja, und außerdem bemühen wir uns ständig, Euch auf dem laufenden zu halten. Zum Beispiel mit Rock 'n Roll Racing, Yogi Bear, The Humans, Crash Dummies, The Smurfs, Prehistorik Man, Utopia, Nigel Mansell's World Championship, Super Putty, Equinox, Bram Stoker's Dracula, na ... und dem ganzen Rest eben.

## Super Empire Strikes Back

Woll'n wir hoffen, daß Luke selbige nicht zu schnell dicht macht, denn wenn das Imperium zurückschlägt, lacht bekanntlich keiner mehr! Seht selbst in der nächsten TOTAL!



## Rise of the Robots

Habt Ihr genug von sich prügelnden Menschen mit blutigen Na-sen? Jetzt kriegt Ihr sich prügelnde Roboter mit ödlenden Gelenken! Schön, daß es immer wieder neue Spielideen gibt!

## TOTAL!

### IMPRESSUM

**Herausgeber:** Rüdiger Limbach

**Chefredaktion:** Matthias Siegel, Ulrich Mühl

**Redaktion:** Hans-Joachim Amann, Michael Anton, Gerald Arend, Maris Feldmann, Martin Klügkeit

**Bildredaktion:** Michael Anton, Gerald Arend

**Freie Mitarbeiter:** Julian Eggbrecht, Derek dela Fuente, Andreas Heinke

**Koordination:** Sven Jakobsen

**Graphik:** Katrin Förster, Britta Jakobsen, Peter Kemmler, Marion Limbach (Ltg.), Theodora Saleck, Kim Schimansky

**Marketing:** Thomas Franzen

**Anzeigen:** Hans-Ulrich Panitz, Ann-Katrin Schoel  
Tel.: 040 / 48 05 22 22 - 23,  
Fax: 040 / 48 05 21 99

Modem: 040 / 48 05 21 93

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 Ighalt GmbH,  
Borsteler Chaussee 85 - 99a Haus 2,  
22453 Hamburg

**Druck:** B + L Rollenoffset, Lübeck

**Verlag:** MVL GmbH, Heilwigstr. 39,  
20249 Hamburg

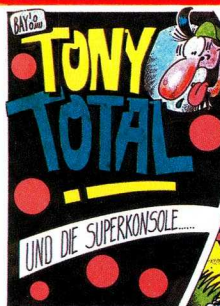
© 1993 für alle Beiträge bei MVL GmbH  
Alle Rechte vorbehalten

Nachdruck nur mit vorheriger, schriftlicher  
Genehmigung durch den Verlag. Keine Haftung für  
unverlangte Manuskripte, Fotos etc.  
Gerichtstand ist Hamburg

TOTAL! erscheint am letzten Freitag jedes Monats  
zum Einzelpreis von DM 6,-

TOTAL! erscheint als Lizenzausgabe mit freundlicher  
Genehmigung der Firma Future Publishing Limited,  
Bath BA1 2BW, Großbritannien,  
Tel.: +44 (0) 225 44 22 44

## TOTAL! COMIC!



TONY HAT SICH MIT SEINER SUPERKONSOLE IN DAS NEUE 'MEGA-GAME' 'COOL SPOT' GEBEAMT.

VOLL 'SCHARF! GLEICH LERNE ICH COOL SPOT KENNEN! MEIN NEUER SUPERSTAR: EIN TOTAL LEBENDIGER RÖTER PUNKT!



ER HAT ARME UND BEINE, EINE SONNENBRILLE UND MACHT ECHT ACTION. ABSOLUT COOL, DER TYPI! UNGLAUBLICH!



SAUBER! ICH HABE IHN GEFUNDEN! DA IST MEIN HELD! - ER WARTET SICHER AUF NEUE NERVEN-ZERFETZENDE ABENTEUER!



HE, COOL SPOT... - WAS IST LOS?

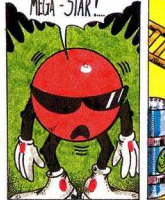
ICH BIN VÖLLIG FERTIG! IN AMERIKA BIN ICH EIN STAR UND HIER BIN ICH EIN 'NICHTS'!

ABER WIESO? - ICH KANN'S NICHT GLEUBEN!

ICH HAB' HIER EBEN EINFACH KEINE CHANCE! - ICH BIN NUR EIN UNWICHTIGER, KLEINER RÖTER PUNKT!



UND IN DEUTSCHLAND GIBT ES SCHON EIN WIKKES UND WAHNWITZIGES SPIEL MIT EINEM KLEINEN, RÜNDEN 'MEGA-STAR'!



... DEM GRÜNEN PUNKT!

FORTSETZUNG FOLGT



# Wenn Du etwas

**Ich will »Liebe«,**  
die Broschüre über  
**Sexualität, Verhütung**  
**und Schwangerschaft!**  
Bitte schicken Sie mir  
\_\_\_\_\_ Exemplar(e)!

Absender

Name

Straße, Hausnr.

PLZ, Ort

Ausschneiden, auf eine Postkarte kleben  
(Absender und Briefmarke nicht  
vergessen) und ab geht die Post an die

**BZgA, 51101 Köln**

...frag Conny, hieß  
es immer in der Klasse.  
Aber dann stellte sich  
heraus, daß Connys  
blumige Beschreibun-  
gen aus ihrem neuesten  
Liebesroman stammten.  
Wenn Du wissen willst,  
wie es wirklich ist,  
bestell' Dir lieber die  
kostenlose Broschüre  
»Liebe«.

Über den Umgang  
mit Freundschaft,  
Sexualität, Verhütung,  
Schwangerschaft und  
viele andere Themen.

# über Sex wissen willst...

# Get Cool!



## Die Presse liebt ihn!

Das muß man einfach  
gespielt haben...  
(TV Spielfilm 21/93)

Mit Cool Spot hat Virgin  
eines der besten und  
originellsten Jump&Runs  
der Videospiegelgeschichte  
geschaffen.  
(Total! 11/93)

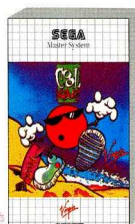
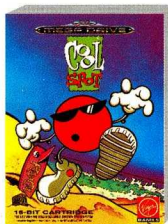
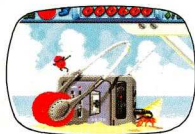
Cool Spot gehört in jede  
Spielesammlung!  
(Maniac 11/93)

Ein Wahnsinns-Knüller!  
(Sega Magazin 10/93)

## Mit Cool Spot!

Endlich für Super Nintendo Entertainment System,  
Sega Mega Drive, Game Gear und Master System 2

Halte! Euch bereit! Cool Spot ist in der Stadt und er ist der coolste,  
gewiefteste und spielbarste Held der jemals auf einer Konsole gesichtet  
wurde. Was ist los? Cool Spots Freunde (sie werden alle Spots genannt)  
wurden gefangen und Cool Spot muß sie in 17 (!) atemberaubenden Levels  
aus den Klauen des verrückten Wild Wicked Wily Will befreien. State-Of-The-  
Art-Grafiken, Spitzen-Animation die Maßstäbe setzen wird und... yeah echt  
coole Musik machen dieses Spiel zu einem Muß für jeden Konsolenbesitzer  
(und zu einem Grund für jeden anderen, sich eine Konsole zu kaufen).



VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT  
(DEUTSCHLAND) GMBH  
Bonselastraße 16a • 22765 Hamburg

*Virgin*

VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT  
(DEUTSCHLAND) GMBH