

100% NINTENDO

TOTAL!

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

SUPER NES NES GAME BOY

FAMILIE FEUERSTEIN
GIBT SICH DIE EHRE

SNES



DAS DSCHUNGELBUCH

Disneys Meisterwerk
demnächst auf
Eurem Game Boy



SNES Preview

MEGA MAN X

Starker Auftritt mit 16 Bit

IM TEST:

JOY-
PADS

SNES



Die besten
Pads fürs Geld

jetzt
noch
mehr!TIPS &
TRICKS

- SECRET OF MANA, Teil 2
- Karten: SUPER TURRICAN, Teil 1
- SHORTIES: Cheats & Taktiken
- Helpline: LESER HELFEN LESERN
- ACTION-REPLAY-Codes

COMPETITION

Spiel-Module
zu gewinnen!

TESTS INFO S TIPS & TRICKS

Super Empire Strikes Back!

Der 2. Teil der erfolgreichsten Science-Fiction Trilogie!
Jetzt auf SNES und Game Boy!



„Lucas Arts hat es tatsächlich geschafft, den Vorgänger zu übertreffen. Genau das Richtige für Vollprofis, denen Mario's Allstars nur noch ein müdes Lächeln abverlangt!“

Video Games: 81%, Video Classics

„Handling, Aktionen, Szenarien und natürlich die tolle Grafik und der Sound sind so überragend, daß man unbedingt weiterkommen möchte.“ **Nintendo Fun Vision**

Super Pro: 91%

Game Highlights (SNES)

- Passwortsystem
- 12 MBIT
- Original Film-Musik
- 3-D Perspektive
- 17 Levels

Laguna
 VIDEO GAMES



Laguna Hotline Service: 061 07/620 67
 Montag bis Freitag: 15.00 - 18.00 Uhr

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



Nintendo
SUPER NINTENDO
 ENTERTAINMENT SYSTEM

JVC
 JVC MUSICAL INDUSTRIES, INC.

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

JVC Musical Industries, Inc. Designed and developed by Lucasarts Entertainment company. Programmed by sculptured software, Inc. Published and distributed exclusively by JVC musical industries, Inc. Super Empire Strikes Back Game ©1993 Lucasarts entertainment company. Star Wars is a registered trademark of Lucasfilm Ltd. The Empire Strikes Back is a trademark of Lucasfilm Ltd. All rights reserved.

EDITORIAL



**Hallo
TOTAL!**

Ah, da seid Ihr ja wieder. Ihr wollt Nachschlag? Noch mehr **unabhängige Information**? Noch mehr **klare Aussagen**?

Noch mehr **Überblick** und **Hilfe** bei Eurem Weg durch den dichter werdenden Nintendo-Dschungel? Nein? Na, dann wollt Ihr ganz sicher **mehr Tips&Tricks** zu den Spielen, die Euch lieb und teuer sind. Haben wir! Ebenso wie den Rest.

Diesmal gibt's einen superdupergroßen Tips&Tricks-Teil mit dem zweiten Teil der Lösung zu Secret of Mana, **Karten zu Super Turrican**, Shorties, Action-Replay-Codes und der beliebten Helpline.

Bei den **Tests und Previews** sieht's kaum anders aus. Über **Fred Feuerstein** & Konsorten gibt's ebenso zu berichten wie über Disneys ewig junges **Dschungelbuch**, Konamis extra-flippigen Mystical Ninja, das erste **Mega Man**-Abenteuer für Super NES und meterhoch springende Basketball-Profis und -Präsidenten in Acclains **NBA Jam** – gründlich getestet, wie es sich für eine **TOTAL!** gehört!

Nicht mehr ganz taufisch, aber dennoch sehr empfehlenswert ist unser diesmaliger **Doppelklassiker für NES und SNES**. Welcher es ist? Da müßt Ihr schon selbst nachschauen!

Moment, das war noch nicht alles! In unserem **Joypad- und Joystick-Test** nehmen wir viele der aktuellen 'Controller' in die Mangel - nur die besten kommen durch!

Auch damit nicht genug haben die **TOTAL!-Charts** ab dieser Ausgabe ein neues Gesicht – Frühlingsputz ist eben auch bei TOTAL! angesagt. Eure Meinung hierzu würde uns brennend interessieren, also die Parole: Schreibt, bis die Finger qualmen! Und auch diesmal: Alle diejenigen unter Euch, die Probleme mit der Beschaffung ihrer regelmäßigen Dosis TOTAL! haben, sollten sich den **TOTAL!-Reservierungs-Coupon** zu Gemüte führen.

Einfach ausfüllen, ausschneiden und flugs beim Zeitschriftenhändler Eurer Wahl abgeben – er besorgt sie Euch.

Richtiggehend & reserviert. Nur für Euch. Jeden Monat taufisch.

Viel Spaß beim Lesen wünscht ...

**EURE
KOMPETENTES
TOTAL!
TEAM**



The
Flintstones

Seite 32



Test
Joypads

Seite 34



Preview
Jungle Book

Seite 14

TIPS&TRICKS

Seite 58



Seite 8



Seite 76



Seite 9, 11 & 19

TOTAL! RESERVIERUNG 5/94

Lieber Zeitschriftenhändler,
bitte reservieren Sie mir ein Exemplar von **TOTAL! 5/94**. Ich werde es am Erstverkaufstag, wenn nicht, aber bis spätestens eine Woche danach bei Ihnen abholen.

Name, Vorname

Meine Telefonnummer

Unterschrift

Sollte das reservierte Exemplar nicht binnen einer Woche abgeholt werden, verfällt die Reservierung zugunsten anderer Kunden.

TOTAL!

**TOTAL!
5/94 ist ab
Freitag, dem
22. April,
erhältlich!**





Ausgabe 4/94

Yabba dabba do! Nach den „Humans“ folgt ein weiterer Steinzeit-Streich: Fred Feuerstein und Freunde machen das SuperNES unsicher. Aber nicht nur dieses und andere Games müssen sich unseren harten Testkriterien unterziehen, sondern auch jene Geräte, mit denen Ihr steuert: Ein Joypad/-board-Special sagt Euch, welches Teil das beste ist.



The Legend of the 16

Mystical Ninja

Als Japan-Gravim-port machte sich dieses Konami-Spiel bereits vor langer Zeit einen Namen. Nun kommen auch deutsche Spieler in den Genuß dieses tollen Actionadventures.



The Flintstones

Sympathisch ist er auf alle Fälle, der tolpatschige Fred Feuerstein, der nach über 30 Jahren TV-Karriere nun auch ins Konsolenlager schnuppert. Steinzeitfreaks werden dabei ihre Freude haben.

30



TOTAL! 4/94

Mega Man X

Auf NES und Game Boy ist er schon ein alter Bekannter. Auf dem SNES schickt sich Mega Man nun zum ersten Mal an, der Renner der Saison zu werden.



12

REPORT

Joypads und Joyboards im Test 34

Ohne anständiges Steuergerät macht das Spielen nur halb soviel Spaß. Doch welches ist das beste? Keine einfache Frage bei der Masse, die sich auf dem Markt tummelt. Wir geben Aufschluß.

WETTBEWERBE

NBAJam-Wettbewerb 19
Star Trek/DS9-Wettbewerb 11
Sonys Tombola 9

PREVIEWS

Jungle Book (GB) 14
Mega Man X (SNES) 12
Auf dem NES landete Capcom mit zahlreichen Mega Man-Teilen einen Hit nach dem anderen. Jetzt nimmt der Kleine auch das SuperNES in Angriff.



TESTS

SNES

Classics:

Super Probotector 40

Dieser Konami-Hammer war das erste SNES-Spiel, das endlich mal zeigte, was in dieser Konsole steckt.

NBA Jam 22

Was für ein Spektakel! Acclaim schaffte es, den Automatenhit 1:1 auf den 16-Bitter rüberzubringen.

NFL Football 26

Pop 'n TwinBee - Rainbow

Bell Adventures 38

The Adventures of

Dr. Franken 28

The Flintstones 30

Fred und Barney machew'n ein Faß auf. Um viel Ehr' geht's in ihrem Abenteuer: Fred will Präsident des Wasserbüffel-Clubs werden...

The Legend of the Mystical Ninja 16

Als Import bereits ein Klassiker, nun endlich auch offiziell zu haben: Der Mystical Ninja begeistert uns auf mystische Weise.

Winter Olympics 24

Joypads und -boards im Test

Ein Spiel kann noch so toll sein, ohne den richtigen Controller macht es nur halb soviel Spaß. Oder geht Ihr gern mit schwabbeligem Pad an die „Arbeit“? Sicherlich nicht. Unser Test zeigt Euch, welche Steuergeräte top und welche „hopp“ sind.



34

ACHTUNG!

Dies ist ein Teil der Rückseite des Coupons, mit dem TOTAL! 5/94 beim Zeitschriftenhändler reserviert werden kann. Wie, bitte? Der ist noch im Heft? Na dann los, denn sonst schafft Ihr es vielleicht nicht mehr!

HALT!



40 41



Super Probotector & Probotector II

Wieder einmal schwelgen wir in Nostalgie und besinnen uns der guten alten Zeit... Schließt Euch uns an, diese beiden tollen Actiongames geben reichlich Grund dazu.

NES

Classics:

Probotector II 41

Action vom Feinsten verspricht der zweite Teil der Probotector-Reihe, der auch heute noch zu den besten Programmen des Genres zählt.

GAME BOY

Hyper Dunk 27

Konami Golf 20

Einem Golfclub beizutreten, das ist teuer. Billiger scheint die Game Boy-Alternative zu sein. Aber bringt diese auch Spaß? Klar! Ein Birdie für Konami.

Pop 'n TwinBee 21

Kampf der Ballerknappheit auf dem Game Boy! Aber reicht eine gute Technik allein?

IMPORT-CORNER

Jim Power – The Lost Dimension in 3D (SNES) 50

Lufia & The Fortress of Fear (SNES) 46

Max (GB) 52

Metal Marines (SNES) 44

Super Battleship (SNES) 52

Tetris 2 (GB) 49

Tetris 3 – Tetris Battle Gaiden (SNES) 48

TIPS & TRICKS

Shorties 58

Super Turrican-Maps, Teil 1 62

Wow, darauf hat die Welt gewartet: Levelkarten zum Erfolgsspiel auf sechs starken Seiten. Da bleibt keine Frage mehr offen, kein Gegner unentdeckt.

Secret of Mana, Lösung Teil 2 68

Helpline 72

Action-Replay-Codes 74

RUBRIKEN

Editorial 3

News 6

Post 8

Die unterhaltsame Rubrik – nicht nur für Insider! Hier können TOTAL!-Leser schreiben, was sie auf dem Herzen haben!

Wertungserklärung 15

TOTAL!-Classics:

Super Probotector

(SNES) 40

Probotector II (NES) 41

Gleich zwei Klassiker haben wir dieses Mal für Euch auf Lager. Wenn das kein Grund ist, die Dinger mal wieder rauszukramen und in Nostalgie zu schwelgen.

Top 5/Charts 42

Shop 53

Unverzichtbare Fan-Ausstattung! Von alten TOTAL!-Ausgaben bis zu freakigen Accessoires, brandneuen Spielen oder günstigen Klassikern findet Ihr hier alles, was das (Spieler-)Herz begehrt.

Listen Up! 56

Börse 76

Die Kleinanzeigenseiten. Ihr sucht günstig ein paar Spiele? Ihr wollt etwas abstoßen? Mit unseren Annoncen kein Problem.

Register 80

Comic 81

Vorschau 82

Was gibt's in der nächsten Ausgabe von TOTAL!?

Impressum 82

Ihr wollt auch den letzten Gegner finden, das am listigsten versteckte Extra einsammeln und einfach nur perfekt spielen? Dann seid Ihr bei unseren Levelmaps goldrichtig.

Lösung Secret of Mana,

68 Teil 2



Kaum konntet Ihr ihn erwarten, hier ist er: Teil 2 der Lösung zu Secret of Mana. Pflichtlektüre für Rollenspiel-Liebhaber.

Karten Super Turrican



62



11

NBA Jam

Davon träumen Basketball-Fans: einmal so gut wie ,Sir Charles' zu sein und gegen Genies wie Olajuwon, Ewing und Pippen anzutreten. Bei NBA Jam kein Problem.

22

Wettbewerb

Spock und Scotty hätten Ihre Freude dran: Sat.1 und TOTAL! verlosen starke Preise rund um die beliebten Star Trek-Fernsehserien.



TOTAL! NEU

PANZERSCHLACHT MIT SIMPELGRAFIK

Ein sehr klassisch anmutendes, aber dennoch brandneues Zwei-spieler-Game ist bei Gametek in der Mache **„Spectre“**. Auf einem zweigeteilten Bildschirm beballern sich zwei Spieler vor karierten Mode-7-Hintergründen mit ihren reichlich abstrakt aussehenden Panzern. Ziel des Games: den anderen plattmachen. Optisch und von der Grundidee nix Berauschendes, soll bei Spectre dank verschiedener Spielmodi, schneller 3D-Grafik und guter Spielbarkeit

richtig die Post abgehen. Ob das gelingt? Ende/Mai/Anfang Juni soll die fertige Version zu haben sein.



NEUES VON FX-TRAX

Das Rennspiel FX-Trax von Nintendo scheint sich beinahe zum Jahrzehnt-Projekt zu entwickeln. Nachdem wir Euch schon vor etwa einem halben Jahr erste Infos serviert haben, können wir Euch heute immer noch nicht mit Infos zum fertigen Produkt beglücken. Aber ein paar Neuigkeiten haben wir doch. Wir können Euch jetzt immerhin schon mal verraten, daß der schnelle Vektorrenner unter dem Namen **„Stunt Race FX“** in den Handel kommen wird. Der Offroad-Racer bietet einen Zweispielermodus mit Split-Screen und wird hoffentlich in Sachen Geschwindigkeit keine Wünsche offenlassen. Dafür soll der neue brandneue Nintendo-Super-FX-Chip sorgen. Das ist der leistungsfähigere Nachfolger des FX-Chips, der bereits Starfox/Starwing im wahrsten Sinne des Wortes das Fliegen beigebracht hat.

Wann das Game im Laden steht? Gute Frage – stellt die nächste! Als Appetithäppchen servieren wir Euch neue Screenshots der „fast fertigen“ Version – denn augenscheinlich ist das Game jetzt schon den Kinderschuhen entwachsen. In Kürze mehr!



MARIO GEHT DURCH DEN MAGEN

Da ist die Verpackung noch interessanter als der Inhalt: Frucht-desserts in Super-Mario-Trinkgläsern.

Die Welle der Mario-Produkte reißt nicht ab. Nach seiner Verflüssigung als Nintendo-Limo hat es Mario jetzt auch noch eiskalt erwischt. Gefrier-Multi Langnese hat dem Klempner mit der Knubbelnase ein Eis gewidmet: Super Mario. Der gefrorene Mariokopf am Stiel besteht aus Vanille-, Schokolade- und Erdbeereis und soll ab sofort die Gaumen der Eisfans erfreuen.

Wahre Nintendofans müssen sich aber nicht nur von Eis ernähren. Sinnvolle „Ergänzungskost“ gibt es vom Hersteller Odenwald-Konserven: Früchtespaß-Desserts in den Geschmacksrichtungen Himbeer, Apfel und Apfel-Aprikose. Was die süßen Desserts mit Nintendo zu tun haben? Ganz einfach: Sie werden in Trinkgläsern mit sechs verschiedenen Mario-Motiven ausgeliefert: Super Mario Land, Super Mario Bros., Dr. Mario, Super Mario World, Super Mario Kart und Mario Paint. Ab sofort gibt es außerdem für eine begrenzte Zeit drei weitere Gläser mit Yoshi-Motiven.

Wem Mario dagegen eher auf den Magen schlägt, der bekommt jetzt die einmalige Gelegenheit, diese Abneigung auch seiner Umwelt kundzutun. Die Band Welle: Erdball propagiert auf Ihrer neuen Maxi-CD „Nyntando Schock“ zu treibenden Beats und pulsierenden Synths die klare Message „Tötet Onkel Mario!“. Kommentare überflüssig – erschienen ist die Scheibe beim Hannoveraner Label SPV (Bestellnummer 055-61613). Zu erwerben in gutsortierten Plattenläden.





TV-VIDEOSPIELE

ZUM MITSPIELEN



Videospielen im Fernsehen? Wenn Studiokandidaten den Zuschauern zuhause am Bildschirm etwas vorspielen, ist das stinklangweilig. Angesagt ist dagegen das Mitspielen vom eigenen Sofa aus. Möglich macht das Hugo, ein Kobold. Seit seiner Geburt im Jahre 1990 eroberte er von Dänemark aus die europäischen Fernsehzuschauer. Traum-Einschaltquote im Heimatland Dänemark: ca. 50% am Freitagabend!

„Hugo“, das ist ein Adventure/Jump&Run-Game, das Ihr als Kandidaten von zuhause aus per Telefonkommando steuern könnt, egal ob Euer Telefon die herkömmlichen Signale oder digitale Ruftöne aussendet. Der Clou: alle Mitspieler gewinnen etwas. Viele wertvolle Preise stehen zur Verfügung, darunter auch Hauptgewinne, die von Eurer TOTAL!-Redaktion gestiftet wurden. Neugierig geworden? Am 18. April wißt Ihr mehr – dann feiert Hugo seine deutsche Fernsehpremiere (16.45 Uhr). Ab dann wird Hugo von Montag bis Freitag jeden Nachmittag auf dem Kabelkanal zu sehen und zu spielen sein. Viel Glück!



Hugo ist
der erste
„interaktive“
Fernsehheld des
Kabelkanals

VERSPIELTE BÜCHER

Ausgerechnet das Miniland Liechtenstein will demnächst eine große Revolution der Videospiele starten. Das noch unbekannte Softwarehaus „Kafka Communications“ veröffentlicht im Laufe des Jahres die ersten Produkte ihrer „Playbook“-Serie:

Literaturklassiker als Videospiele!

Bücher als Videogames – gähnt? Nein, das muß nicht sein – vorausgesetzt, man peppt die alten Klassiker gehörig auf!

So wie beispielsweise „Fistfighter II“, eine Umsetzung von Goethes Faust als knallhartes Prügelspiel für SNES. Kämpft Euch in der Rolle von Faust, Mephisto oder gar Goethe, Lessing und Schiller an die Spitze der deutschen Dichter!

Ebenfalls für Nintendos 16-Bitter wird „White Ride“

erscheinen. In diesem Arkade-Spektakel steuert Ihr das legendäre weiße Pferd aus Theodor Storms berühmter Novelle „Der Schimmelreiter“.



Nach Motiven von Tolstois „Krieg und Frieden“ und Storms „Schimmelreiter“ entstehen spannende Action-Games!

Ein Leckerbissen für Strategiefans wird die Umsetzung von Leo Tolstois „Krieg und Frieden“.

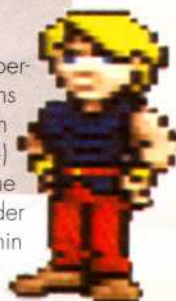
Wegen des mächtigen Umfangs dieses Schmöckers haben sich die Entwickler entschieden, zwei Games daraus zu stricken. Der erste Teil – „Krieg“ – wird voraussichtlich im Sommer erhältlich sein.

Arg ins Fettnäpfchen getreten ist Kafka Communications allerdings mit der Walfangsimulation „Moby Dick“. Greenpeace plant bereits Aktionen gegen dieses ökologisch bedenkliche Game, außerdem haben die Entwickler mit technischen Problemen bei der Game-Boy-Version zu kämpfen – das Wal-Sprite paßt nicht auf den LCD-Bildschirm! Aber trotz dieser kleinen Ausrutscher ist die „Playbook“-Collection allemal eine interessante Idee. Wir präsentieren Euch schon mal ein paar Screens als Kostprobchen. Weitere Infos liefern Euch die Backgroundstories, die es in jedem Buchladen gibt ...



YOUNG MERLIN IN SICHT!

Was lange gärt, wird endlich Wut: Schon in unserer November-Ausgabe des verflissenen Jahres gab es die Review zu Virgins Adventure „Young Merlin“ zu lesen. Falls Ihr vergeblich versucht haben solltet, das edle Game (TOTAL!-Wertung: 2+) käuflich zu erwerben – da seid Ihr nicht die einzigen. Technische und organisatorische Schwierigkeiten sorgten dafür, daß der ursprünglich für Weihnachten angesetzte Veröffentlichungstermin immer wieder verschoben wurde. Jetzt sollen die Abenteuer des jungen Magiers endlich erhältlich sein – und zwar Ende März/Anfang April. Freunde fantasievoller Action-Adventures sollten unbedingt zuschlagen!



Das Warten hat ein Ende: Laut Aussage vom Hersteller Virgin soll „Young Merlin“ in Kürze erhältlich sein



ELECTRONIC ARTS BEI LAGUNA

Hier ist sie wieder, unsere neue Folge der beliebten Serie: „Wo kriege ich das Game nur her?“. In der heutigen 47. Folge dreht es sich um Electronic-Arts-Produkte für alle Nintendo-Systeme. Die gibt's in Deutschland ab sofort bei Laguna zu kaufen: Laguna Video Games Vertriebs- & Marketing-GmbH, Am Südpark 12, 65451 Kelsterbach. Wohl bekomm's!



ELECTRONIC ARTS

Hallo!

Eins 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!

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?

BRIEFE, DIE IHR GESCHICKT HABT · BRIEFE, DIE IHR U

ARP-PROBLEME

Ich bin seit einigen Monaten Besitzer eines Action Replays für das SNES. Leider habe ich folgende Probleme:

1. Bei einigen Spielen, für die ich das ARP benutze, verschwindet manchmal das Bild, nur der Ton ist noch da. Woran kann das liegen?
2. Wenn ich Parameter für ein Spiel eingegeben habe, das Spiel starte und das ARP einschalte, verschwinden manchmal Bild und Ton. Es erscheinen statt dessen Buchstaben und Zahlen. Woran liegt das?
3. Mal etwas vom Thema weg! Wie komme ich bei Euch in den Leserspiegel?

Mario Werner, Radebeul

TOTAL! antwortet:

1.+2. Es kommt immer darauf an, in welchen Speicherbereich des SNES man mit dem ARP Daten schreibt. Gut möglich, daß Du einen Teil des Bildschirmspeichers oder ein, zwei Programm-Routinen 'zerschossen' hast, was dann zum Absturz der Konsole führte. Keine Bange, hierdurch wird nichts beschädigt! Lediglich ein Neustart ist erforderlich.

3. Schick' ein witziges Foto von Dir, am besten mit einer TOTAL!, zur Not aber auch ohne. Schon bist Du in der Auswahl!



TOTAL! antwortet:

1. Derzeit gibt es zwei Spiele, die mit Dolby-Surround arbeiten, nämlich 'Super Turrican' und 'Jurassic Park' auf SNES.
2. Auf Surround-Sound und ähnlich rare Features (z.B. auch 3D) weisen wir gewöhnlich im Text hin - extra hierfür den Wertungskasten zu ändern lohnt sich nicht, denn in den allermeisten Fällen würde der Platz für die Eintragung leer sein. Für eine Bewertung von Surround-Sounds müßten wir unser Test-Setup um eine Surround-Anlage erweitern - und bei der derzeit erhältlichen Anzahl an Surround-Titeln scheint uns das leider nicht vertretbar. Derzeitige Surround-Produkte werden auf Privat-Systemen probegehört. So die Qualität nicht besonders außergewöhnlich ist - egal in welcher Richtung - erwähnen wir sie nicht gesondert.

MEHR DIES, WENIGER JENES

Es ist mir aufgefallen, daß manche Leute andauernd schreiben, daß sie lieber mehr Game-Boy- oder NES-Tests sehen wollen. Warum können sich die Leute einfach nicht vorstellen, daß halt weniger Spiele für diese Systeme hergestellt werden?

Nun noch eine weitere Frage: Wenn ich mir die Werbung für den SNES-50/60Hz-Umbau betrachte, steht dort immer '20 % schneller'. Bedeutet das, daß Spiele wie 'Super R-Type' ohne Sprite-Geflacker gespielt werden können?

Nun noch eine Bitte: Bringt bitte keine Lösungen von Rollenspielen (z. B. Shadowrun o. ä.). Kommt man nämlich mal nicht weiter, schaut man immer sofort nach, was zu tun ist. Oder man wollte sich eigentlich das Spiel kaufen und läßt es dann doch, weil jeglicher Spielspaß verlorengelht. So, Schluß mit dem Gemecker...

Roger von Rügen, Dortmund

TOTAL! antwortet:

Es ist nunmal so, daß ein jeder freilich am liebsten Berichte und Tips für ein System, bzw. Spiel liest, das er auch selbst besitzt. Wir versuchen da allen gerecht zu werden und nichts über die Maße schleifen zu lassen - was nicht immer geht. NESler kommen z.B. zur Zeit nicht gut weg, weil für ihr System sehr wenig neue Software erscheint. Das ist auf wirtschaftlichen Gründen so, denn der Absatz an NES-Modulen ist nicht so hoch, daß es sich lohnen würde, ständig neue Spiele zu veröffentlichen. Zudem will Nintendo freilich auch Anreize schaffen, sich ein SNES zuzulegen. Wir sagen nur: 'Super Mario All-

**„BRINGT BITTE KEINE LÖSUNGEN
VON ROLLENSPIELEN. KOMMT
MAN NÄMLICH MAL NICHT WEITER,
SCHAUT MAN IMMER SOFORT
NACH, WAS ZU TUN IST.“**

DOLBY & SURROUND

Ich bin 27 Jahre und im Besitz von MD, SN, 16:9 TV und einer Dolby-Surround-Anlage. Nun habe ich gehört, daß vereinzelte Spiele einen mit Dolby-Surround codierten Sound besitzen. Meine Fragen dazu lauten:

1. Welche Spiele haben dieses codierte Surround-Signal?
2. Wäre es möglich, bei Eurem Wertungskasten ein Logo einzusetzen, welches darauf hinweist, daß es sich hierbei um einen Surround-Sound handelt bzw. sogar eine Bewertung des Surround-Klanges hinzuzufügen?

Dirk Hinkelmann, Wuppertal



Stars' und 'Super Metroid'.

Die '20 Prozent', die das Gerät 'schneller' wird, sind für technisch unbedarfte Kunden leicht irreführend. Sie stellen den Unterschied zwischen den bei uns normalen 50 Hertz Bildwiederholfrequenz und den in den USA und Japan üblichen 60. Mit Flackerei hat das insofern etwas zu tun, daß die reine auf Zeit bezogene Rechenleistung des SNES statt durch 50 Bildaufbauten/sek. durch 60 Bildaufbauten/sek. geteilt wird. Dies wiederum bedeutet, daß dem SNES - man verzeihe die unpräzise Ausdrucksweise - bei 60Hz '20% früher' die Luft ausgeht. Hierdurch wird ganz sicher nichts ruckelfrei.

Moment mal, was können wir dafür, wenn Du bei jedem Problem gleich in die Lösung schaust, statt es erst erneut zu probieren? Und was dafür, daß Du die Lösung eines Spiels liest, das Du vielleicht kaufen möchtest? Komplettlösungen sind dazu da, jedem Leser, der an egal welcher Stelle eines Spiels hängt, einen Tips zu geben, wie er weiterkommt. Mehr nicht. Der Rest liegt bei jedem selbst.

ZU KLEINE ELITE?

Ich finde Eure Zeitschrift echt gut. Allerdings solltet Ihr das 'TOTAL! genial' allen Spielen schon mit einer '2+' geben, denn wieviele Spiele schaffen eine '2+' oder besser? Könnt Ihr nicht eine Classics-Ausgabe herausbringen oder ein paar Seiten im Heft benutzen, um all die Top Games zu testen, die es bereits vor Eurer Zeit gab, z. B. Another World, Super Probotector u. a.?

Torsten Dührkopp, Buxtehude

TOTAL! antwortet:

Den Standard für ein 'TOTAL! genial' haben wir bewußt hoch angesetzt - die Auszeichnung soll etwas Besonderes sein. Ja ja, die Classics. Um schneller voran zu kommen, wird ein Classic ab dieser Ausgabe eine Seite umfassen - so können wir pro Heft zwei bis drei ältere Games mitnehmen und im Laufe der Zeit unser Register vervollständigen.

Wäre das so genehm? Eure Meinung ist uns wie immer wichtig. Laßt hören!

WOZU CD?

Warum soll man sich für 29,95 DM eine CD von Turrican kaufen? Das Gedudel kommt doch sowieso aus dem Lautsprecher des Fernsehers!

Ich habe die TOTAL! 6/93. Ich weiß nur nicht, ob die was wert ist. Wann wurde die erste TOTAL! gedruckt? Und wie wertvoll ist sie heute?

**Jan-Peter Sombetzki,
Gelsenkirchen**

TOTAL! antwortet:

Das Gedudel ja, aber dieses (!) Gedudel nicht! Die Hülsbeck-CDs enthalten nämlich nicht einfach den aufgenommenen SNES-Sound, sondern in einem gut ausgestatteten Studio mit professionellen Synthesen aufgenommene Versionen der Konsolen-Vorbilder. Hörenswert und rar!

Wir wissen leider nicht, für wieviel die Ursprungs-TOTAL! inzwischen auf dem freien Markt gehandelt wird. Seit sie vom Markt ist, kann sie ja eigentlich nur gestiegen sein. Ein Sammler gibt sie keinesfalls her. Gedruckt wurde die Ausgabe 6/93 im Mai selbigen Jahres.

BESTELL-SCHNIPPELEI

Ich habe, bevor ich die TOTAL! gekauft habe, diverse andere Magazine gelesen. Aber keine kann Euch das Wasser reichen. Aber trotzdem ... und ich hoffe, Ihr nehmt mir das nicht krumm, muß ich nölen: Denn Euren Bestell-Coupon müßt Ihr besser setzen, und zwar darf beim Ausschneiden keine Spielbeschreibungen kaputtgehen (Heft 2/94, Sim City). Wenn Ihr das noch in den Griff bekommt, seid Ihr wirklich die Größten.

Peter Zuhl, Loehne

TOTAL! antwortet:

Wie werden uns bemühen. Ehrlich!

WAS IST 'BESSER'?

Ich finde Eure Zeitschrift wirklich super! Als ich neulich krank war, brachte mir meine Mutter eine GAMERS mit. Darin war ein Bericht über 'Street Fighter II Champion



Edition'. Demnach soll dieses Spiel 24 MBit haben, 'SF II Turbo' hat 'nur' 20 MBit. Welches Street Fighter ist besser?

Simon Berrer, Oldenburg

TOTAL! antwortet:

Die beiden Spiele stellen nach unserem Dafürhalten die jeweiligen Kampfsport-Spitzenreiter dar. 'Street Fighter II SCE' steht bei den Optionen ein wenig besser da, hat aber z.B. gegenüber 'SF II Turbo' das normale Mega-Drive-Farbmanko. Was nun also 'besser' ist, muß jeder für sich selbst entscheiden. Worauf legst Du mehr wert? Wichtigster Punkt hier - wie auch in vielen anderen Lebensbereichen - ist, sich eine eigene Meinung zu bilden. Die kann,

COMPETITION SONYS TOMBOLA

He, Ihr da! Leser! Wieder einmal ist es soweit. Jemand möchte Euch etwas schenken! Nun ja, nicht ganz - eine Kleinigkeit müßt Ihr schon machen, aber dazu später mehr.

Das könnt Ihr gewinnen:

- 5x** je ein Sensible Soccer (SNES)
- 10x** je ein SONY-T-Shirt
- 20x** je einen SONY Imagesoft-Sticker



A



B



C

Auch diesmal erwartet Euch eine Ausgabe, die Euren ganzen Intellekt fordern wird: Findet heraus, welches 'Sony Electronic Publishing'-Logo das einzig Wahre ist. Den Kennbuchstaben schreibt Ihr auf eine Postkarte und schickt diese an

TOTAL! SONY

**Heilwigstr. 39
20249 Hamburg**

So, jetzt noch das Kleingedruckte. Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen. Und noch viel wichtiger: **Einsendeschluß ist der 11. April 1994.**

TOTAL!

muß aber nicht mit der anderer übereinstimmen. Und: Irren ist menschlich. Beide Street Fighter-Fassungen sind vorzüglich, aber sie haben Unterschiede.

... UND FRAGEN

1. Da ich nach der Ausgabe 7/93 von dem SNES 'Batman Returns' sehr beeindruckt war, und es ja auch eine 1- bewertet, wollte ich es mir zulegen. Doch in der neuesten Ausgabe (2/94) wurde es nur noch mit '3+' bewertet. Welche Note hat das Spiel nun wirklich?



2. Lohnt es sich, das Spiel 'Rock 'n' Roll Racing' zu kaufen, wenn man schon 'Super Mario Kart' hat?

3. Wird es bald 'Street Fighter 3' geben?

4. Da ich die TOTAL! 6/93 nirgendwo bekomme, muß ich Euch fragen, wie viele Punkte 'Starwing' für Grafik, Sound, Gameplay und Dauerspaß bekommen hat.

Julian Weber, Haltern

TOTAL! antwortet:

1. Nein. Es wurde nicht in Ausgabe 7/93 'nur noch' mir '3+' bewertet, sondern der Satzfehler von Ausgabe 6/93 wurde in Heft 8/93 korrigiert. Zugegeben, es war mißverständlich ausgedrückt. Die '1-' war ein Versehen, das bei der Korrektur durchgerutscht ist - die '3+' stand immer fest.

2. Wenn man so richtig drauf steht, sicher doch. Das ist eine Sache, die jeder selbst wissen muß, aber RRR unterscheidet sich schon in ein paar Belangen von SMK. Renn-Freaks kommen auf ihre Kosten.

3. Nein, bald ganz sicher nicht.

4. Grafik: 6 von 6, Sound 5/6, Gameplay 5/6, Dauerspaß 6/6, Fazit: 1-.

UNTERGANG?

Habt Ihr manchmal auch das Gefühl, über Euch stürzt eine Welt zusammen? Nee?! Na, was nicht ist, kann ja noch werden. Ich habe langsam das Gefühl, daß harte Zeiten für Konsolen und für ihre User anbrechen. Nicht nur, daß (laut TV) die Nachfrage nach Videospielen gesunken ist, es wurde auch das allseits beliebte Maskottchen von Nintendo 'Mario' immer kindischer und wild - trotz der Superspiele - im Image von einem Igel leicht übertrumpft. Entweder ich bin einfach nur in der falschen Klasse, aber alle meine Schulfreunde sitzen lieber vor dem PC, als vor dem ehemals so beliebten Game Boy. Ja, noch viel schlimmer, letzterer ist mit der Zeit ganz schön in Verruf geraten. Sieht es mit

Nintendo wirklich so schlecht aus? Oder muß ich einfach nur meine rosarote Brille etwas putzen?

Rainer Georg, Haiger

TOTAL! antwortet:

Das Weltzusammensturzgefühl ist ein Umstand, den die menschliche Existenz so mit sich bringt. Da muß man durch. Man kann es sich natürlich auch extra schwierig machen, aber das würde jetzt zu weit führen. Ja, die Nachfrage nach Videospielen war Weihnachten nicht so sehr hoch - weder bei Nintendo noch bei Sega hat man gut absetzen können, aber das ist nicht der Punkt. Der Punkt ist vielmehr, daß man sich aus allen möglichen Dingen das herausuchen muß, was einem selbst gefällt - und nicht, was einem die finanzorientierte Industrie als 'modisch' oder 'trendgerecht' verkaufen möchte. Egal, ob nun Mario, Sonic, Zool, Spot, Mogli, Sparkster - die Qualität der Spiele ist entscheidend! Was hat man davon, wenn auf einem T-Shirt Marke X steht, es deswegen zehn Mark mehr kostet und zwanzig Wäschen weniger aushält? Ach so, Eure Eltern bezahlen noch die Kleidung. Na, dann könnt Ihr das Geld ja raushauen ...

Egal ob Game Boy oder PC, das Ergebnis muß stimmen! Geht's um Unterhaltung oder Nutzen für die Zukunft? Im letzteren Falle ist der PC sicherlich sinnvoller, und auch bei Spielen hat er viel zu bieten, aber auch der GBoy ist nicht ohne - und das beinahe überall. Wie bereits erwähnt war das Weihnachtsgeschäft bei den Konsolen-Firmen nicht so toll, aber das ist kein Wunder, denn schließlich steckt Deutschland derzeit in einer wirtschaftlichen Krise. Das schlägt sich überall nieder. Kleidung, Nahrung, eine Wohnung sind wichtiger als Spiele.

ENTSCHEIDUNGSHILFE

Wie kriegt Ihr es hin, jeden Monat so ein starkes Magazin rauszubringen? Das muß ganz schön stressig sein, oder? Aber nun zu den anderen Fragen, die ich noch habe. Seit ich Eure Tests über 'Flashback' (TOTAL! 1/94) und 'Rock 'n' Roll Racing' (TOTAL! 2/94) gelesen habe, kann ich mich nicht mehr entscheiden, welches Spiel ich mir kaufen soll. 'Rock 'n' Roll Racing' soll in Sachen Dauerspaß zwar mehr zu bieten haben als 'Flashback', aber ich besaß ein ähnliches Spiel (Super R. C. Pro AM) für GameBoy. Das stellte sich nämlich als ziemlich langweilig heraus. Gibt es 'Flashback' auch mit deutschen Screentext? Im Test der TOTAL! 1/94 sind jedenfalls alle Texte englisch.

Michael Metz, Rostock

TOTAL! antwortet:

Ja, es ist stressig. Aber das ist es uns wert, denn die Arbeit macht Spaß und das Publikum ist klasse.

Wie eigentlich alles in dieser Welt ist auch eine Dauerspaß-Wertung relativ (bezogen auf den jeweiligen Spieler) zu sehen. Was nutzt ein noch so hoher Dauerspaß, wenn einem das Spielgenre überhaupt nicht zusagt. Ist genau wie bei Filmen oder Musik. Was nutzt einem ein technisch und musikalisch toll gemachte Platte von Interpret A, wenn man mit der Musikrichtung nichts anfangen kann?

In Deinem Fall sieht uns 'Flashback' als die angebrachtere Wahl aus. Wesentlich einfacher ist es freilich, wenn Du flott mal in ein Kaufhaus Deiner Wahl gehst und beide Module anspielt.

Der On-Screen-Text von 'Flashback' ist auch in der bei uns verkauften Version englisch. Ist aber sowieso wenig Text drin.

UMSTECKEREI

Kann ich mein SNES an die Stecker (der blaue und der schwarze hinten am Gerät) des NES anschließen? Denn das blöde Umgestecke des Stromadapters und des

Antennenkabels geht mir allmählich auf die Nerven.

Max Rauscher, Kissing

TOTAL! antwortet:

Ja, das ist gar kein Problem. Das Antennenkabel ist so oder so dasselbe, und die Stromzufuhr ist ebenfalls für beide Geräte gleich. Wir empfehlen: Scart-Kabel!

TOTAL! LESERSPIEGEL TEIL 8



Auf diesem Bild sehen wir Sascha Hüster – und auf seinem T-Shirt sehen wir eine sehr deutliche Aussage darüber, wieviel Ausgaben von TOTAL! er bereits verpaßt hat. Keine, wie es sich gehört!

DEUTSCHE VERSION

Euer Magazin TOTAL! ist total abgefahren. Schon, daß ihr eine unabhängige Zeitschrift seid, ist ein echter Pluspunkt. Nun aber zu meiner Frage. Ich würde gern wissen, ob es 'Top Gear 2' nur als amerikanische Version gibt oder auch als deutsche. Eigentlich ist diese Frage blöd, weil der Test in Ausgabe 1/94 nicht unter 'Import Corner' stand, aber in den Versandanzeigen Eures Heftes steht dieses Game nur unter den US-Versionen.

**Moritz Hagemann,
Idstein-Ehrenbach**

TOTAL! antwortet:

Unseres Wissens ist die deutsche Fassung von TG2 erhältlich. Am besten, Du fragst mal bei einem Händler direkt danach. Es ist möglich, daß der noch ein paar Import-Exemplare hat und loswerden möchte, bevor er dann das deutsche Modul verkauft und niemand mehr an einer Fassung mit englischer Anleitung interessiert ist.

NACHTRAG

Herzlichen Dank für die ausführliche Besprechung von 'Castle Quest' und 'Pang' für Game Boy in Eurer Ausgabe 1/94. Ich habe mir daraufhin beide Spiele zugelegt. Euer Bericht für 'Castle Quest' ist in der Tat umfangreicher als die Spielanleitung des Herstellers und enthält gute Tips (kann man den Hersteller zu einer Ergänzung seines Machwerks oder Euch zu derartigem bewegen?)

Michael Beckers, Köln

TOTAL! antwortet:

Eine Ergänzung seitens HudsonSoft wird es kaum geben - die Ware ist auf dem Markt.

GROBER FEHLER

In der letzten Ausgabe der TOTAL! (2/94) ist mir ein grober Fehler aufgefallen. Im Rahmen des Tests zu dem Spiel 'Rock'n'Roll Racing' schreiben Sie auf Seite 33, daß es die Gruppe 'Black Sabbath' heute nicht mehr gibt. Bei dieser Aussage kann es sich wohl nur um einen schlechten Witz gehandelt haben. Die Gruppe hat gerade ein neues Album 'Cross Purpose' veröffentlicht und tritt lt. Tour-Plan am 20.4. '94 in Hamburg auf. Vielleicht sollten Sie sich dort von der weiteren Existenz dieser Gruppe überzeugen. Richtig ist lediglich, daß der ehemalige Sänger der Gruppe, Ozzy Osborne, seit Jahren solo auftritt. Da mir Ihre Zeitschrift sonst sehr gut gefällt, sollten solche Schnitzer ausgeräumt werden.

Uwe Eweler, Bielefeld

TOTAL! antwortet:

Oha! Wir möchten uns hiermit bei allen Fans entschuldigen.

ZUR FEIER EINE FEIER

COMPETITION

Zur allgemeinen Förderung des inzwischen auch bei uns grassierenden Star Trek-Fiebers gereichen wir Euch heute doppelt zur Freude.

STAR TREK

Zum einen veranstaltet SAT.1 drei große Star Trek-Promo-Events (Temine, Orte in der Box), zum anderen konnten wir durch die freundliche Unterstützung der Firmen MB und Barbarella

Entertainment ein paar schicke Preise für Euch organisieren. Zu gewinnen gibt es

10 x das interaktive STAR TREK: TNG Video-Brettspiel vom MB

Um an der Verlosung teilnehmen zu können, müßt ihr **lediglich eine** der folgenden drei Fragen zu 'DS9' richtig beantworten.

- Wie heißt der Sohn von Commander Sisko?
- Den Weg zu welchem Weltraum-Quadranten erschließt das Wurmloch?
- Wie heißt das Shuttle, das die DS9ler für ihre Weltraum-Ausflüge benutzen?



Schreibt Eure Antwort auf ein Postkarte und schickt diese bis zum 11. April (Datum des Poststempels, Einsendeschluß) an:

TOTAL! • Deep Space Nine • Heilwigstr. 39 • 20249 Hamburg

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

DIE STAR TREK-EVENTS

Alle kommen auf ihre Kosten. Für DJs & Musik ist gesorgt, ebenso wie für eine Bar im DS9-Look. Wem das nicht reicht, der kann sich in der 'Galactic Zap Zone' unter anderem das brandneue Star Trek-Equipment ansehen. Vom Brettspiel über einen Flipper bis zu Figuren und Spielzeug wird alles vorhanden sein.



STAR TREK
DEEP SPACE NINE

Hamburg: Freitag, den 8. April '94, Große Freiheit
München: Freitag, den 15. April '94, Tempel
Berlin: Freitag, den 22 April '94, Tränenpalast

MB SAT.1

Barbarella
ENTERTAINMENT

TOTAL!

SNES

1 Spieler

Capcom

Mai



se gelang es mit Hilfe von Mega Man, Dr. Lights bedeutsamster Erfindung, die finsternen Plane des Dr. Wily ein ums andere Mal zu durchkreuzen. Insgesamt brachte es der blaue Kerl in Japan und den USA seit 1985 auf sechs NES- und vier Game Boy-Abenteuer, die in Japan unter dem Titel „Rockman“ veröffentlicht wurden. Daher erschien das erste Game Boy-Modul in Deutschland auch als „Rockman World“.

Die Fortsetzungen hielten sich sehr nah an das ursprüngliche Spielkonzept, wobei nur die Endgegner wechselten und das Leveldesign leicht modifiziert wurde. Immer ging es jedoch im Endeffekt darum, dem manischen



Wer heute an Capcom denkt, dem werden sofort die Helden des Beat, „em Up-Klassikers „Street Fighter 2“ in den Sinn kommen. Doch glücklicherweise gibt es in Japan noch ein paar Spieledesigner, die nicht damit beschäftigt sind, sich noch ein paar neue Prügelpersonen oder noch kompliziertere Special-Moves auszudenken. Denn schon lange vor der Zeit von Chun Li und Konsorten wußte ein anderer Sproß des Hauses Capcom die Gunst der

Videospieler für sich zu gewinnen.

Für alle, die Mega Man noch nicht kennen und die sich vielleicht schon immer

MEGA MAN X



gefragt haben, wer der niedliche kleine blaue Kerl war, der manchmal im „Captain N“-Team im RTL-Samstag-Vormittagsprogramm auftauchte, werden wir zu Beginn noch einmal seine Geschichte erzählen.

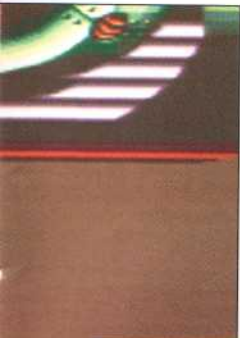
Alles begann mit dem Kybernetiker Dr. Light, der zu rein friedlichen Zwecken Roboter entwickelte. Sein Assistent, Dr. Wily hatte jedoch andere Plane. Er umgab sich mit einer Horde umprogrammierten Maschinenwesen und versuchte, die Weltherrschaft an sich zu reißen. Glücklicherweise

Dauerfiesling Dr. Wily das Handwerk zu legen. Obwohl der Robot-Hund Rush, der in späteren Versionen Mega Man hilfreich zur Seite stand, praktisch die einzige Neuerung war, tat das der enormen Popularität keinen Abbruch. Im Gegenteil, in Japan wurde für den sechsten NES-Teil ein Wettbewerb gestartet, bei dem Spieler einen Endgegner designen durften. Die besten wurden dann ohne große Änderungen in das Spiel übernommen.

Angesichts dieses beachtlichen Erfolges ist es verwunderlich, daß Capcom so lange gezögert hat, eine SNES-Version auf den Markt zu bringen. Erfreulicherweise handelt es sich bei „Mega Man X“ nicht einfach um eine grafisch aufgepeppten Um-

Er ist blau, er ist schnell, er ist cool, und er hat demnächst sein Debüt auf dem Super Nintendo! Er ist... natürlich nicht der berühmte Igel von der Konkurrenz, sondern Mega Man.





Eine Angst vor Rost: Mega Mans Rüstung bewährt sich auch im Wasserlevel.

setzung eines bekannten Spieles, sondern um eine eigenständige Entwicklung, die aber die altbewährten Spielprinzipien beibehält. Die Handlung beginnt viele Jahre nach Lights Tod (daher ist auch erstmals Dr. Wily nicht mit von der Partie), als ein gewisser Dr. Cain bei archäologischen Ausgrabungen eine unglaubliche Entdeckung macht: das verlorengegangene Labor des Dr. Light. Darin enthalten ist 'X', der Prototyp einer neuen



Erst wenn alle acht Levelbosse besiegt sind, könnt Ihr die letzten drei Level betreten.

Baureihe, so hoch entwickelt, daß er fast schon menschlich ist. Mit dem neu-entdeckten Wissen beginnt Dr. Cain, sogenannte Reploiden zu bauen, die ihre Kräfte zum Wohle der Menschheit einsetzen sollen. Natürlich konnte das alles nicht gutgehen, und schon nach kurzer Zeit spielen die neuen Reploiden verrückt und laufen Amok. Für diesen Fall wurde zwar ein enorm leistungsfähiger Kampf-Reploid namens Sigma erschaffen, doch leider hat sich der Blechkamerad zum Anführer der Aufrührer ernannt, so daß die Menschheit mal wieder tief in der Tinte sitzt und es wie immer nur noch eine Rettung gibt,

nämlich besagten X. Seine Aufgabe ist es, die ruchlosen Rechtsbrecher zur Raison zu bringen, obwohl er im Grunde seines (Metall-)Herzens friedliebender Natur ist.

Trotz der veränderten Hintergrundgeschichte hat sich an dem bewährten Spielprinzip nichts Wesentliches geändert. Grundsätzlich handelt es sich um ein klassisches Plattform-Action-Spiel mit einigen Taktikelementen und zahlreichen versteckten Sachen, die es zu entdecken gilt. Zu Beginn ist unser Held noch mit einem niedlichen Einfachschuß be-



erledigen kann. Denn das Besondere der Mega Man-Spiele ist, daß man die Spezialwaffe des besieigten Endgegners übernehmen kann. Dies ist der Punkt, an dem das lebenswichtige Strategie-Element ins Spiel kommt: die richtige Waffe für den richtigen Levelboss anzuwenden, von denen jeder eine bestimmte Schwäche hat (der Pinguin zum Beispiel ist natürlich besonders anfällig für den Flammenwerfer). Hier ist Experimentieren erforderlich, um die richtige Kombination zu finden. So wird unser friedliebender Held sich im Laufe des Spiels in ein wandelndes Waffenarsenal verwandeln. Abgesehen davon hat Dr. Light vor seinem Ableben einige Erweiter-



Das Kreuz mit den Extras



Wenn das Hologramm des verstorbenen Dr. Light erscheint, winkt 'X' ein neues Extra.



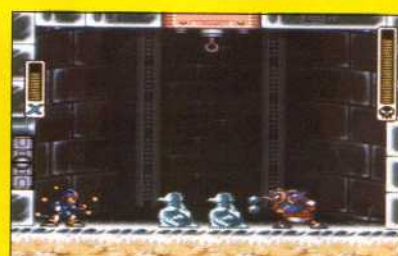
Leider lassen sich die Endgegner nur unter Gewaltanwendung zur Abgabe ihrer Waffen überreden.



'X' bekommt für die Beseitigung des Pinguins 'Shotgun-Ice' und kann jederzeit die Waffe wechseln.



Ob das die richtige Waffe für das Chameäleon ist.



Der Pinguin bereitet 'X' einen frostigen Empfang.

waffnet, über den sich die Feinde eher totlachen, als daß man ihnen ernsthaft gefährlich werden könnte. Nach dem ersten Level, der eher zur Eingewöhnung dient, wartet Mega Man X mit einer Besonderheit auf: Jeder der folgenden acht Level kann ab sofort unmittelbar angewählt werden. Hat sich X durch einen der Level gekämpft, wartet einer der obligatorischen Endgegner, dessen Design aus dem Tierreich entlehnt wurde (neben Oktopus und Adler ist auch ein Hirschkäfer mit von der Partie). Die Aufgabe des Spielers ist es nun, den Endgegner herauszufinden, welchen er mit der Standardbewaffnung

rungen für X vorgesehen, die nur darauf warten, von Euch entdeckt zu werden. Leider muß X ohne die Unterstützung von Rush auskommen, wahrscheinlich wurde der inzwischen zu Altmittel verarbeitet. Ob es Capcom gelungen ist, die Faszination der 8-Bit-Plattformspiele auch auf das SNES zu übertragen, und ob X das Zeug hat, genauso erfolgreich zu werden wie seine Vorgänger, erfahrt Ihr in einer der nächsten Ausgaben im ausführlichen Test.

Die Grafiken von Mega Man X entsprechen dem gewohnt hohen Capcom-Standard. Jeder Level ist grafisch einem anderen Thema gewidmet.

Klaus-Dieter Hartwig



GB

1 Spieler

Virgin

Monat

Ein kleiner Junge sorgt für Unruhe im Urwald. Ganz und gar nicht arttypisch schlägt er sich mit Affen und Tigern herum ...

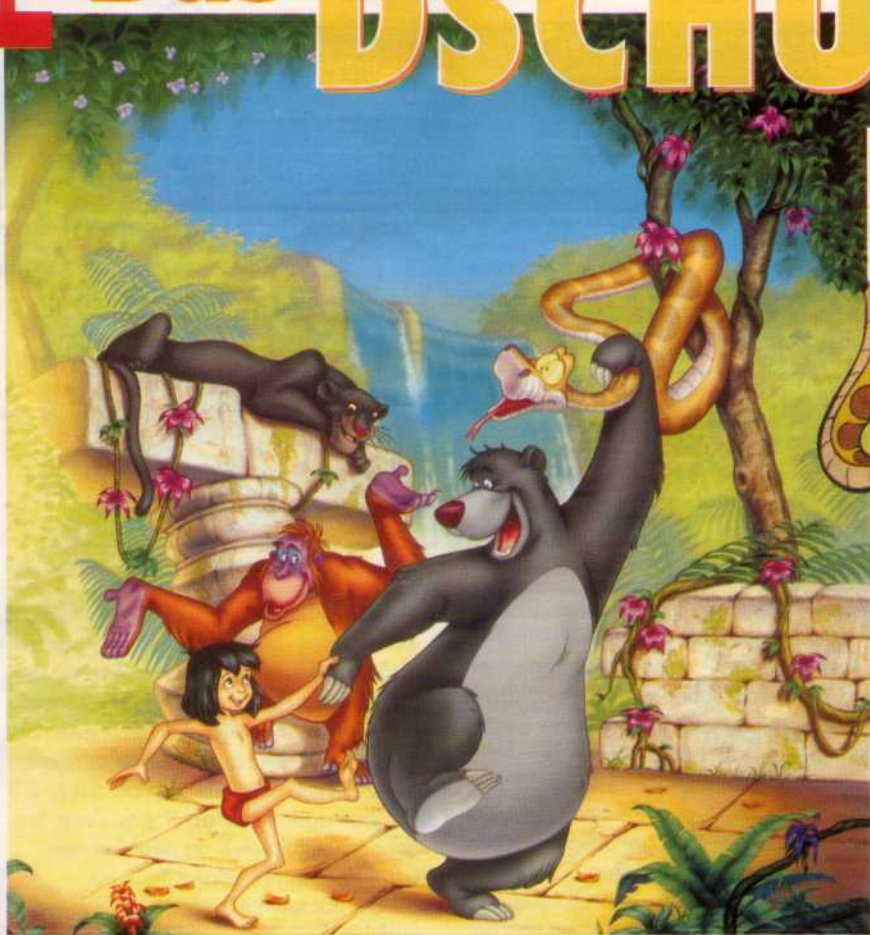
davon hatte Mogli gleich mehrere, etwa die tückische und stets hungrige Schlange Kaa, den Affenkonig King Loui oder den Tiger Shir Khan.

Die „Dschungelbücher“ wurden im Laufe der Zeit zu einem Klassiker der Jugendliteratur, der auch einige Male verfilmt

unter Beweis stellen. Ob es nun darum geht, im tiefen Urwald Diamanten zu sammeln, in verfallenen Ruinen Affen zu verprügeln oder mit Baloo eine Flußfahrt zu unternehmen, auch auf dem Game Boy kommt der Disney-Stil in den Grafiken und Animationen sehr gut rüber. Die musikalische



Das DSCHUNGE L BUCH



sche Unterhaltung besteht aus gelungenen Umsetzungen der Filmmusik, so daß ein nettes Modul zu erwarten ist.

Bis Ende April werdet Ihr Euch noch gedulden müssen, bis dahin will Virgin den Urwald endgültig in die Keksdose gepreßt haben. Wir halten Euch auf dem laufenden, in einer der nächsten TOTAL! folgt ein ausführlicher Test. Die Zeit bis dahin könnt Ihr ja dazu verwenden, Euch mal mit dem literarischen Vorbild vertraut zu machen.

Michael Anton



Auf dem Rücken der Elefanten geht es wesentlich schneller durch den Urwald. Aber trotzdem Vorsicht!



Eigentlich ist er ja schon steinalt, der kleine Junge. So ziemlich genau 100 Jahre ist es her, daß der englische Schriftsteller Rudyard Kipling in seinen 1894/95 erschienenen „Dschungelbüchern“ die Figur des Mogli ins Leben rief. Dieser Knabe verlor im zartesten Alter seine Eltern und wurde von einer Wolfsfamilie aufgezogen. Baghira der Panther und Baloo der Bär verpaßten dem Junior alles an Wissen, was man als aufstrebender Urwaldbewohner in Indien so zum Überleben braucht. Denn ohne Feinde geht es in der Wildnis auch nicht ab, und

wurde. Die erfolgreichste ‚Verfilmung‘ entstand im Jahre 1967 in den Zeichentrick-Studios von Walt Disney. Bis heute ist die literarische Figur unzertrennlich mit den damals entstandenen Zeichnungen verbunden, auch haben Film und Figur heute noch ihre Reize.

Klar, daß da eine Umsetzung auf modernere Medien nicht fehlen darf. Zwar sieht der Game Boy-Mogli im Vergleich zu seinem Vorbild recht farblos aus, aber das soll dem Spielspaß keinen Abbruch tun. In zehn wilden und abwechslungsreichen Levels darf Mogli seine Jump&Run-Talente

Neben den Informationen in unseren Tests könnt Ihr die Eckdaten jedes Spiels aus dem TOTAL!-Wertungskasten erfahren. Unser Fazit ist dabei voll schul-notenverträglich. Sämtliche Wertungen beziehen sich natürlich auf die Möglichkeiten des jeweiligen Systems und das bisher auf ihm Gebotene.

Unter Grafik verstehen wir die visuelle Qualität einer Grafik ebenso wie die technische. Also auch: Ruckelt das Scrolling? Flackern die Sprites?

Hier kommt das geschulte Ohr zum Zuge. Kratzen die Samples? Was gibt die Komposition her? Stützt sie die Spielatmosphäre?

Das Gameplay ist sehr wichtig. Eine gute Steuerung, faires Leveldesign, Übersichtlichkeit und gute Benutzerführung bringen Top-Wertungen.

Hat man auch länger Freude am Spiel? Macht es auch beim 100sten Mal noch Spaß? Sind auch die hohen Levels reizvoll?

Hier seht Ihr, welcher Gattung ein Spiel angehört. Wir unterteilen in Action, Jump&Run, Sport, Adventure, Strategie und Simulation sowie 2er-Mischformen.

Dieser Angabe liegt kein festes Schema zugrunde. Wir sagen Euch einfach, wie's ist, z.B. '5 Welten à 3 Levels' oder '4 sehr große Welten'.

Kann das jeder Anfänger daddeln, muß man mit den Fingern jonglieren können, oder ist's gar einstellbar?

'Game Over' und was dann? Kann man an derselben Stelle noch einen Versuch starten, oder ist alles verloren?

Jetzt wollt Ihr's wissen! Rechtfertigt die Speichergröße den Preis, oder will die Firma nur den Gewinn maximieren?

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 Orchestral-sound in nie gekannter Qualität. Hervorragende Kompositionen!

Gameplay



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

Dauerspaß



Spaß 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 '69



In diesem Balken findet Ihr noch einmal den Titel des Programms, das wir auf der/n jeweiligen Seite/n besprechen. Sollte der mal zu lang sein, kürzen wir gefällig ab.

Nur die rot ausgefüllten Kästchen zählen! Je mehr rote Kästchen ein Programm in den verschiedenen Sparten einheimen kann, desto besser ist es auf dem jeweiligen Gebiet!

Das Fazit. Die abschließende Bewertung eines jeden Programms, die Euch sagt, wie der Hase läuft. Von gut nach schlecht ergibt sich diese Reihenfolge:
1, 1+, 2+, 2, 2-, 3+, 3, 3-, 4+, 4, 4-, 5+, 5, 5-, 6+, und die 6. Zusatzzahlen gibt's nicht!

Spitzen-Wertung, richtiges Thema! Schön das, aber wann ist's im Handel erhältlich? Das sagen die Hersteller ...

▲ POSITIV! ▲

Super Grafik, toller Sound! Die Gags sind zum Totlachen, und doch ist der gute Geschmack stets gewährleistet.

In diesen Boxen findet Ihr in Kurzform die herausstechenden Merkmale des getesteten Spiels – im Positiven wie auch im Negativen.

▼ NEGATIV! ▼

Grauslige Grafik! Ab Level 1.2 ist das Game unspielbar! Meine Quietsche-Ente ist in der Badeanne ertrunken etc.

In aller Kürze:

Alle Spiele, die im Test mit einer '2+' oder besser abschneiden, werden mit dem 'TOTAL! GENIAL'-Signet ausgezeichnet – ein Garant für höchste Qualität!



SNES

1-2 Spieler

Konami

DM 140



Konamis Geheimwaffe schlägt auf: Der „Mystical Ninja“ jagt fernöstliche Querulanten quer durch Japan – im besten Comicstil und komplett ein gedeutscht.

The legend MYSTICAL

Kennt Ihr Kid Ying und seinen trottelligen Freund Dr. Yang? Japanischen Videospielern sind die beiden seit Jahren ein Begriff - die Mystical Ninja-Reihe läutete Konami im Land der aufgehenden Sonne schon auf dem NES ein. Jedes Kind dort kennt die ungewöhnlichen Protagonisten, denn das hierzulande unbekannte Comic-Duo ist Konamis populärste Spielserie. Verwunderte Nintendo-Enthusiasten werden sich fragen, warum Konami sich bisher zierte, den Mystical Ninja auch nach Deutsch-

land zu bringen. Nicht etwa Qualitätsbedenken hielten den Japan-Riesen davon ab, sondern der ungewöhnliche Stil der Spiele. Nicht etwa muskelbepackte und vor Heldenmut strotzende Recken raufen sich durch japanische Gärten - Kid Ying,

den Jojo aufgerüstet, mit dem sich Bösewichter gut auf Distanz halten lassen. Alle Straßen der Städte sind gesäumt mit vielerlei Läden und Häusern, in die Ihr jederzeit hineingehen könnt. Oft trifft Ihr hier auf Händler, die Euch Schilde, Rüstungen und einiges mehr verkaufen. In Sushi-Läden wiederum winken leckere Happen, die gegen entsprechende Bezahlung Eure Energie wieder auffüllen. Neben diesen

POSTIN!

Abgedrehte Grafiken und Ideen, riesiger Umfang und Wahnsinnsound.



der Mystical Ninja, sieht eher aus wie eine griesgrämige-eingschrumpfte Comic-Version eines japanischen Tellerwäschers und Dr. Yang, sein unermüdlicher Kompagnon, erinnert an einen tollpatschigen, pausbackigen Clown. Ihr schlüpft natürlich trotzdem in die Rolle



Das Konzentrationsspiel entpuppt sich als klassische Memory-Variante.



Hier könnt Ihr Euer Glück beim Pferdewetten versuchen.



Im Reisebüro erhält Ihr ein Passwort. Wenn Ihr zuviel Geld verspielt, könnt Ihr von hier wieder neu beginnen.



Von den Einwohnern erhaltet Ihr mehr oder weniger nützliche Hinweise.



Das geniale „Maulwurf“-Spiel macht nicht nur am meisten Spaß, die Gewinnchancen sind auch die größten.



Beim Quiz werdet Ihr nach Ereignissen aus dem bisherigen Spielverlauf befragt.

100 \$ für ein Spiel am Automaten ist gar nicht mal so wenig. Zumal es hier nichts zu gewinnen gibt.



eines der beiden tapferen Helden - alleine oder zu zweit gleichzeitig müßt Ihr aufbrechen, um böse Geister und herrische Herrscher quer durch das Japan der Sagen und Legenden zu hetzen. Auf Eurem Weg begegnet Ihr allerlei Figuren aus der fernöstlichen Mythologie - ein Gespräch mit einer Ninja-Katze sollte Euch ebenso wenig schocken, wie der Kampf gegen einen tellerwerfenden weiblichen Geist. Ihr startet die Reise durch neun Levels in einer Stadt. Da der Besitz von Geld auch im Märchen-Japan essentiell ist, solltet Ihr möglichst viele umherrennende Wachen und Fischverkäufer (!) mit Eurer Waffe schlagen - wobei ‚Waffe‘ angesichts einer Art Pfeife wohl kaum der richtige Begriff ist. Sind die unerwünschten Passanten mal verschwunden, lassen sie entweder Geld oder ein nützliches Extra zurück: Nicht nur Eure Finanz-Sorgen sind so schnell ausgeräumt, sammelt Ihr eine Katze auf, wird Eure Pfeife in zwei Stufen zum weitreich-

den Jojo aufgerüstet, mit dem sich Bösewichter gut auf Distanz halten lassen. Alle Straßen der Städte sind gesäumt mit vielerlei Läden und Häusern, in die Ihr jederzeit hineingehen könnt. Oft trifft Ihr hier auf Händler, die Euch Schilde, Rüstungen und einiges mehr verkaufen. In Sushi-Läden wiederum winken leckere Happen, die gegen entsprechende Bezahlung Eure Energie wieder auffüllen. Neben diesen



normalen Häusern findet sich eine Vielzahl von ungewöhnlich gefüllten Gebäuden: Im Badehaus (im Spiel fälschlicherweise mit ‚Sauna‘ übersetzt) können die Kräfte inmitten von badenden Schönheiten rege-

of the NINJA



Das Artwork der Mystical Ninja-Verpackung ist für deutsche Verhältnisse äußerst ungewöhnlich.



Und noch ein anderes Bonusspiel: Beim Würfeln mit dieser reizenden Dame scheint Kid Ying nicht vom Glück verfolgt zu sein.



Dieser nette Herr heißt Euch im Vergnügungspark willkommen.



Im Vergnügungspark bieten sich unzählige Möglichkeiten für Kid Ying und Dr. Yang, ihre Haushaltskasse etwas aufzubessern. Und noch mehr Möglichkeiten, das Geld ebensoschnell wieder zu verspielen.

Im Laden gibt es nützliche Dinge zu kaufen. Mit einem zweiten Paar Strohschuhe kann Kid Yingschneller laufen und weiter springen.



neriert werden, Kampfsportler bringen Euch besondere Techniken bei, und in vielen Häusern könnt Ihr spielen. Vom Würfeln bis hin zu kompletten Mini-Videospielen sind zahlreiche Möglichkeiten der Geldausgabe - Gewinnchancen eingeschlossen - vorhanden. Des öfteren trifft Ihr Personen, die Euch Hinweise über kommende Gefahren oder sogar Tips geben. Habt Ihr in der Stadt alles gesehen, verlasst



Mit Hilfe der beweglichen Plattformen kann Kid Ying auf die andere Seite des Wasserfalls gelangen.

Ihr sie durch einen Ausgang und findet Euch in einem reinen Action-Spiel wieder: Mit Hilfe der gesammelten und gekauften Extras und Waffen müßt Ihr Euch in jedem Abschnitt Japans durch eine komplette Action-Jump&Run-Sequenz kämpfen.

Sollten an kniffligen Stellen mal die normalen Waffen nicht ausreichen, helfen die in den Städten erworbenen Fähigkeiten. Solltet Ihr mit Eurem Latein am Ende sein, aber noch ausreichend viel Geld besitzen, könnt

DIESE NINJAS MACHEN SÜCHTIG

Ihr sogar die Münzen als Waffe benutzen - gerade bei Endgegnern oft eine willkommene und hochwirksame Hilfe. Die Action-Sequenzen sind meist in mehrere Stages unterteilt, die vor grafischer Abwechslung und Ideen nur so strözen. Der 3D-Chip des SNES beginnt vor Dreh- und Zomeffekten heftig zu rauchen - und auch abgesehen davon feuert das Spiel eine Idee nach der anderen ab. Wiederholungen sind dabei erstaunlich selten. Fängt das Spiel noch relativ geradlinig an, werden in den späteren Levels die Action und Adventure-Elemente zunehmend stärker vermischt. Teilweise könnt Ihr an be-

Bonus-Spiele

Hier seht Ihr eine Auswahl der 'Spiele im Spiel', die's in 'Mystical Ninja' gibt.



Oben müßt Ihr einen Goblin mit einem Ball treffen. Rechts das außerordentlich beliebte 'Maulwurf'-Spiel.



... wo Ihr möglichst vielen Maulwürfe mit einem Hammer auf den Kopf schlagen müßt.



Je größer die Fläche, die Ihr oben ausmaht, umso höher ist die Belohnung.



Wer beim Pferderennen auf den Außenseiter setzt, kann den 20-fachen Gewinn einfahren.



Den Rennausgang könnt Ihr nicht beeinflussen, er ist allein vom Zufall abhängig.

Beim klassischen Memory treten Ihr gegen einen Computergegner an. Und der hat ein gutes Gedächtnis ...



In der Spielhalle könnt Ihr Breakout oder Hockey spielen. Der Hit aber ist Gradius: Der komplette erste Level des Automaten ...

... mit allen Extrawaffen und sogar dem Endgegner sind in perfekter technischer Qualität enthalten.



Je teurer das Essen, desto mehr Energie bekommt Ihr dafür.



Der Paß ist immens teuer, ohne ihn kommt Ihr aber nicht weiter.

stimmten Stellen erst weiter, wenn an-
dernorts ein beson-
derer Obulus ent-
richtet wurde oder
versteckte Ecken
gefunden wurden.
Auch die anfangs
harmlosen Stadt-
sequenzen



werden angesichts immer hartnäckiger
Passanten (z.B. wild um sich schießender
Babies) zunehmend schwieriger, und bald
sucht Ihr verzweifelt nach den sehr seltenen
Reisebüros - denn erst dort winkt ein Paß-
wort, mit dem der Spielstand komplett
verewigt werden kann.

Liebe auf den ersten Blick wird es wohl
kaum werden: Im Gegensatz zu vielen
auffälligen Spielen im Stile eines super-



Der Laternenmann ist zweifellos einer der bizarrsten
Endgegner der gesamten Videospieldgeschichte.



Ninja mit Verspätung

Die Endkämpfe werden
mit riesigen Kampf-
robotern in furiosen 3D-
Sequenzen ausgetragen.



Die Grafiken sind in der Fortset-
zung dank 16MBit noch besser
als im ersten Teil.



Der Mauswagen ist nur eines
der verrückten Fahrzeuge aus
dem zweiten Teil.



Ein Zwischengegner fordert zum
traditionellen Sumo-Roboter-
kampf.

Während Ihr Euch am ersten Abenteuer Kid Yings erfreut, sind die japanischen
Kids schon eine Stufe weiter. Dort erschien der erste SNES-Teil schon 1991(!)
und sorgte angesichts der gigantischen Qualität für viel Aufsehen. Erst im
Dezember 1993 legte Konami mit gewaltigen 16 MBit und Batteriespeicher
nach: Mittels dreier Helden erstürmt Ihr eine Mario-World-artige Karte mit vielen,
vielen Levels. Leider plant Konami Deutschland zur Zeit keine Veröffentlichung
des zweiten Teils wegen des zu hohen Preises... Bitte, bitte, Konami, seid
gnädig - oder soll Deutschland eines Eurer besten Spiele entgehen?



The legend of the MYSTICAL NINJA



▼ **NEGATIN!** ▼

Die Stadtzenen werden auf
Dauer etwas langweilig. Mehr
gibt's nicht.

süßen Mario-Abenteuern umgarnt Mystical
Ninja Euch nicht ganz so schnell. Setzt
man sich trotzdem guten Mutes vor das
fremdartig anmutende Spiel, kommt man
nach einiger Zeit vom Pad nicht mehr los.
Kaum ein anderes Spiel ist so abgedreht
witzig und vielfältig wie dieses 8 MBit-
Wunder. Erste Zweifel an der Größe des
Moduls hegt der Spieler, wenn er in der
Stadt in dutzende unterschiedlicher Häu-
sern gehen kann und anschließend die vor
Vielfalt strotzenden Action-Sequenzen spielt.
Sieht man dann die herrlich-lustigen
Zwischensequenzen, in denen Dr. Yang
meist nicht so gut aussieht, ist man versucht,
eher auf 16 MBit zu tippen. Spätestens in
der dritten Welt dann fällt jeder Videospiel-
fan vom Hocker: Ganz nebenbei findet
sich dort angrenzend an eine Pferderenn-
bahn in einer Spielhalle neben Breakout-
Verschnitten ein kompletter Gradius-Spiel-
automat, an dem Ihr mal eben den ersten



Level von Konamis Klassiker spielen könnt
- perfekt umgesetzt und inklusive Endgegner!
Beeindruckend gelang Konami der Sound:
Dutzende von traumhaft schönen Stücken
mit brillant klingenden Instrumenten und
viele, viele Soundeffekten untermalen das
Spielgeschehen fast einmalig gut - Mystical
Ninja ist einer der aussichtsreichsten Be-
werber um den SNES-Sound-Oscar.

Gut gelungen ist auch die deutsche Über-
setzung, die sich zwar einige wenige
Patzter nicht verkneifen konnte, insgesamt
aber absolut zum Spiel paßt - besonders
lobenswert: Auch gemalte Texte in Graf-
iken wurden übersetzt, nicht etwa nur Text-
kästen wie allzuoft üblich.

Egal ob alleine oder zu zweit - die neun
Welten des Mystical Ninja sind nicht nur
eines von Konamis besten Spielen, sie
gehören auch in die Spitzenklasse der
SNES-Favoriten. Laßt Euch nicht vom ab-



strusen Japan-Look stören - stürzt Euch ein-
fach mit Kid Ying und Dr. Yang in eins der
genialsten Action-Adventures aller Zeiten!

**Julian Eggebrecht/
Klaus-Dieter Hartwig**

Mystical Ninja

Grafik



Konami quetscht das SNES aus: Tolle Spezialeffekte und
wunderschöne Hintergrundgrafiken im fernöstlichen Pastell-Look.

Sound



Einer der besten Soundtracks der Videospieldgeschichte - technisch
überlegend, unglaublich vielfältig und genial komponiert.

Gameplay



101 Spielideen - und fast alle sehr gut. Vor allem die Jump&Run-
Sequenzen ströten nur so vor toller Spielbarkeit.

Dauerspaß



Eines der umfangreichsten Actionspiele. Hinter jeder Ecke lauert
eine neue Überraschung - konsequent genial bis ins Detail.

TOTAL! - CHECK

Genre Action/Adventure
Levels 9
Schwierigkeitsgrad ... mittel
Continues Paßwort
Speicherkapazität 8 MBit
Erhältlich ab sofort





TOTAL!

**Acclaim
GAMERS**

Selten haben Sportspiele so viel
Spaß gemacht: **Acclaim's NBA
Jam** setzt neue Maßstäbe bei
den Basketball-Games!

Damit aber nicht genug: **Acclaim, TOTAL! und
GAMERS** setzen noch einen drauf und ver-
losen eine dicken Batzen megacooler NBA-Jam-
Preise. Diese feinen Sachen warten auf Euch:

1. Preis: eine **superpraktische
Sporttasche** mit einem **NBA-Jam-
Spiel** für Ever System (SNES,
Mega Drive oder Game Gear)
und einem exklusiven **NBA-Jam-
Session-Ball**, der eigens vom
renommierten US-Hersteller
Spalding für Acclaim herge-
stellt wurde – eine echte
Rarität, denn es ist der einzige
seiner Art in Deutschland!

2. bis 20. Preis: je ein **NBA-
Jam-Game** für Ever System
(SNES, Mega Drive, Game
Gear)

21. bis 30. Preis: je eine **NBA-
Jam-Session-Videocassette** (VHS)

31. bis 40. Preis: je ein **NBA-
T-Shirt**

41. bis 50. Preis: je eine **NBA-
Baseballkappe**

Ihr müßt uns nur eine kleine
Frage beantworten:

**„Wie heißt der einzige deutsche
NBA-Star?“**

Kleiner Tip: Den Namen findet Ihr
in diesem Heft. Alles klar? Dann
schreibt die richtige Antwort
zusammen mit Eurem Namen und
Eurer Anschrift auf den Coupon,
steckt ihn in einen hübsch frankierten
Umschlag und schickt ihn an:

MVL GmbH,
NBA Jam,
Heilwigstraße 39,
20249 Hamburg.

Einsendeschluß
ist der 31. Mai
1994.

Viel Glück!



MEIN NBA JAM - TICKET

Ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben oder in einen Umschlag
stecken, und ab geht die Post! Und zwar an **MVL GmbH, NBA Jam,
Heilwigstraße 39, 20249 Hamburg. Einsendeschluß ist der 20 Mai 1994.**
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, Mitarbeiter von MVL und Acclaim
dürfen leider nicht mitmachen.

**Name und
Alter**

Straße

PLZ/Ort

System

☐ **SNES**

☐ **Mega Drive**

☐ **Game Gear**

Lösung

Der einzige deutsche NBA-Star heißt:



GAME BOY

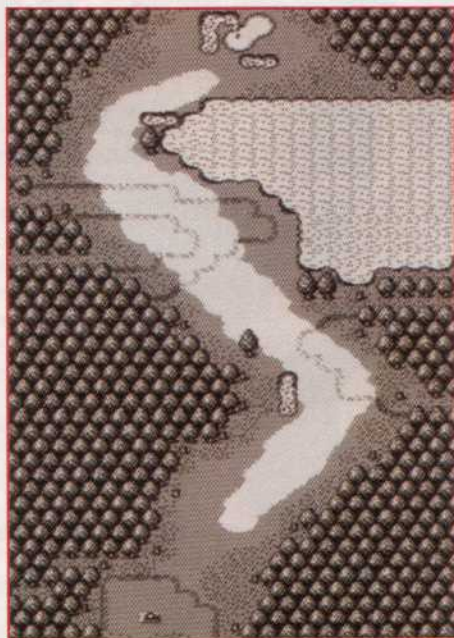
1-2 Spieler

Konami

70 DM

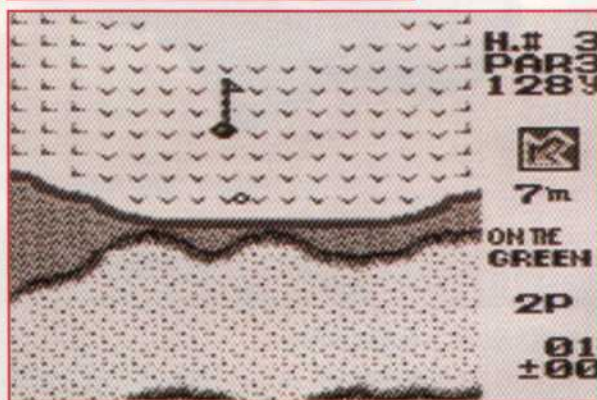
KONAMI GOLF

Vier Jahre nachdem Ihr mit Mario bei Nintendos Golf über die Grüns stiefeln konntet, liefert nun Konami eine weitere gelungene Umsetzung des Sports.



Gewinnt das Turnier und Ihr steigt auf ins Profiflager.

Gerade noch so über den Bunker hinweg auf das Grün gespielt. Glück gehabt!



Bei Konamis Golf Umsetzung könnt Ihr auf zwei Kursen Eure „Schlagfertigkeit“ unter Beweis stellen.

Für eine Partie zusammen mit einem Freund stehen Euch gleich zwei Modi zu Verfügung. Beim Stroke Play zahlt wie gewohnt jeder Schlag, da am Ende der Spieler mit den wenigsten Schlägen gewinnt, wogegen beim Match Play die Anzahl der

gewonnenen Löcher ausschlaggebend ist. Egal ob Ihr allein oder zu zweit spielt. Zur Vorbereitung habt Ihr im Trainingsmodus die Möglichkeit, alle Tücken der

Spielbahnen kennenzulernen, da Ihr dort jedes Loch anwählen könnt. Im „Tournament“ dürft Ihr selbst bestimmen, ob Euer Turnier über nur einen (18) oder maximal vier Tage (72 Löcher) gehen soll. Vor dem Abschlag könnt Ihr den Platz mit Hilfe des Steuerkreuzes überfliegen. Mit einem Fadenkreuz legt Ihr die Flugrichtung, für die Schlagweite den richtigen Schläger fest. Zudem läßt sich sogar noch die Stellung der Füße bestimmen, um den Ball den nötigen Drall zu verleihen. Zuletzt gilt es, den fortlaufenden Powerbalken für die gewünschte Schlagweite per Knopfdruck zu stoppen.

Die für Game Boy-Verhältnisse detaillierte Golf-Umsetzung überzeugt durch eine ansehnliche Grafik und gelungener Spielbarkeit. So wurden selbst Aspekte wie Einfluß des Windes und Unebenheiten auf dem Grün nicht vergessen. Die beiden Zweispieler-Modi sorgen ebenso für zusätzlichen Spaß, wie die Rekordtafel, auf der Eure Bestleistungen gespeichert bleiben.

POSTIT!
Zwei-Spieler Modus, detaillierte Grafik und eine Speicherfunktion, die Eure Bestleistungen festhält.

Einziges Argernis: Die 36 Löcher der beiden Kurse sind doch ein bißchen wenig. Selbst wenn sie mitunter voller Tücken wie Bunker oder Wasserhindernissen stecken — ein bis zwei Plätze mehr hätten in puncto Dauerspaß nicht geschadet.

Reza Abdolali

Birdie oder Bogey?



Nach dem Schlag seht Ihr die Flugbahn des Balles aus der Vogelperspektive. Die besten Schläge bleiben gespeichert.

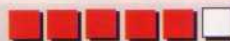


NEGATIN!
Schwierigkeitsgrad ist nicht einstellbar, außerdem müßt Ihr Euch mit zwei Plätzen zufriedengeben.



Konami Golf

Grafik



Die Spielbahnen sind detailliert und übersichtlich gestaltet. Da macht das Golfen nochmal so viel Spaß.

Sound



Insgesamt nur einige wenige Soundeffekte, die sind allerdings passend.

Gameplay



Die 2-Spieler Funktion und die Computergegner sorgen für zusätzliche Spannung. Eure Bestleistungen bleiben gespeichert.

Dauerspaß



Eine kleine Partie Golf hat auch nach intensivem Spielen noch seinen Reiz, selbst wenn es nur zwei Plätze gibt.

TOTALI - CHECK

Genre Sport
Levels 2 Plätze
Schwierigkeitsgrad ... mittel
Continues —
Speicherkapazität 1 MBit
Erhältlich ab sofort

FAZIT
2



Comic-Ballerei auf dem
GBoy: Konamis Knud-
delhelden schlagen zu.

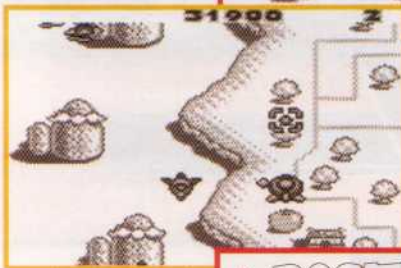
pop'n TWINBEE



Angesichts der Baller-Knapp-
heit auf dem GBoy bringt
Konami ein TwinBee-
Abenteuer heraus. Wieder ein-
mal müssen Twin- und WinBee
in einem vertikal scrollenden
Ballerspiel Ihren Mentor vor
dem Bösen bewahren. Im Ein-
spieler-Modus macht Ihr Euch
mit Twin Bee auf, dem
knuddeligen Raumschiff, das



Für den
Game Boy
gute Grafik:
Pop'n Twin
Bee



sich durch fünf Levels schießen
muß. Standardausstattung sind
nur ein Schuß und eine Bombe.
Da dies wenig taugt, solltet Ihr
Wolken anschießen, aus de-
nen dann Glocken herausfliegen. Sammelt
Ihr diese im falschen Moment, springen nur
Punkte heraus – beschießt Ihr sie aber,
ändern sie die Farbe. Je nach Farbe ber-
gen sie Schutzschilde, Streuschüsse und
Satelliten. Am Ende jedes Levels wartet
schon ein Endgegner.

Spielt Ihr via Kabel zu zweit, bieten sich
Extra-Waffen: Stellen sich die Spieler über-
einander, verstärkt der eine die Schüsse
des anderen. Damit auch ohne Paßwörter
der Spielspaß erhalten bleibt, sind die
ersten vier Levels anwählbar. Ungewöhn-
lich für ein Actionspiel ist die Link-Option: Ist
der GBoy doch nicht gerade für Action pur
geeignet, schon gar nicht zu zweit. Doch
Technik ist nicht das Problem: Obwohl kein

Flackern in Sicht
ist, macht 'P'n TB'
kaum Spaß.
Manko ist das
Waffensystem:
Der Spieler ist sel-
ten in der Lage,

sich auf die Glocken zu konzentrie-
ren – genau in diesen Situationen
kommen nämlich Gegnerscharen ge-
flogen. Erst zu zweit kommt Spaß auf
– leider ohne genug Ab-
wechslung. Keine heraus-
ragenden Er-
eignisse oder
Effekte – al-
les plätschert
dahin.



Viele Objekte
ohne Flackern
allein tun's nicht
– die Abwech-
slung fehlt zu sehr

Julian
Eggebrecht

▲ POSTN! ▲

Gute Grafiken, schöner Sound
und action-untypischer
Zweispielers-Modus

Pop 'n Twinbee

Grafik



Der Game Boy hält sich trotz größerer Sprite-Invasionen tapfer.
Die Hintergründe könnten mehr Elemente enthalten.

Sound



Nette Musikstücke, aber extrem schwache Effekte, die
glücklicherweise im allgemeinen Gedudel untergehen.

Gameplay



Allzuoft schlägt das GBoy-Display zu. Schlimmer wiegt das Manko
der Extrawaffen – die Glockenspielerlei funktioniert nur zu zweit.

Dauerspaß



Von Level zu Level wird wenig Neues geboten, daher ist auch die
Levelanwahl beinahe überflüssig.

TOTALI - CHECK

Genre Action
Levels 5
Schwierigkeitsgrad ... mittel
Continues Levelanwahl
Speicherkapazität 1 MBit
Erhältlich ab sofort



▼ NEGATN! ▼

Spielerisch problematisches
Extrawaffensystem, zu
langweilige Levels

Play
Games

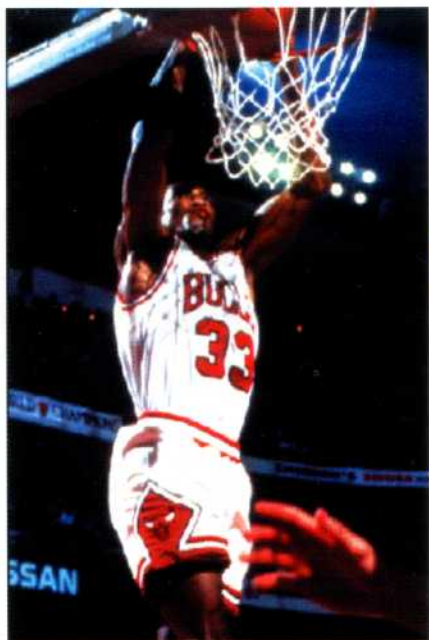
telefonische
Bestell-
annahme:

0221 - 12 10 67
0221 - 12 10 68

Bestellungen
bis 16:30 Uhr
werden noch
am selben
Tag
bearbeitet.

SNES**1-4 Spieler****Acclaim****DM 160**

Für Basketballfreunde ist die wohl seit langem härteste Wartezeit vorbei: Midways



„NBA Jam“ – 1993 monatelanger Spitzenreiter der US-Spielhallencharts – sorgt nun endlich auch auf dem SuperNES für noch nie dagewesene Basketball-Action.

Wer hinter „NBA Jam“ eine Teamsimulation des sehr schnellen Hallensports vermutet, liegt völlig falsch. Nicht geschickter Spielaufbau, Mann-oder-Raumdeckung und Teamgeist stehen im Mittelpunkt, sondern knallharte, schnelle und vor allem spektakuläre Action in einem Showkampf. So finden wir auch nicht die vollständigen Kader der insgesamt 27 National Basketball Association-Teams wieder, sondern nur deren zwei begnadetsten Männer. Den allerbesten wurde die Ehre zuteil, in diesem Programm verewigt zu werden. Dazu gehören natürlich All Star-Spieler wie Bösewicht ‚Sir Charles‘ Barkley, Brillenschlange Grant, Dunking- und Verteidigungstalent Olajuwon, Allrounder Pippen und die beiden Topleute der New York Knicks namens Ewing und Starks. Weitere 48 Superstars, die es in diesem Jahr nicht schafften, in das NBA All Star-Team aufgenommen zu werden, fanden



Klasse Gag: Mr. President und andere Prominente sind per Spezialcode anwählbar. Jam it, Bill!

Beachtung. Zur Freude deutscher Fans auch der Seattle Supersonic Detlef Schrempf, der letzte Saison noch zu den All Stars zählte.

Größtenteils den realen Stärken entsprechend unterscheiden sich die teils millionenschweren Profis qualitativ im Spiel. Während Herr Schrempf ei-

nem ‚Supersonic‘ gar nicht nahe kommt, dafür jedoch ganz ordentliche Dunkings liefert, ist Mr. Thomas aus Detroit zwar schnell wie der Blitz, darf spektakuläre Dunks jedoch getrost abschreiben. Insgesamt wird in vier Kriterien unterschieden: Geschwindigkeit, Wurfsicherheit bei Dreipunkte-Würfen, Defensivkönnen und natürlich in Dunkings.

Letztere bieten nahezu alle 54 Mann in atemberaubender Qualität. Schier unglaub-

ASTREINE, SEHR SCHNELLE ACTION

liche Sprünge bis fast an die Hallendecke, 360 Grad Whip-, One Handed Windmill- und Monster-Dunks oder aber Backwards Jams und Windmill Finger Rolls gehören zu den leichtesten Übungen. Wer es beim Dunking mit seiner Krafteinteilung ein wenig übertreibt, kann sogar das Plexiglas zum Bersten bringen und den Korb ruinieren. Da fliegen die Splitter, die Stimmung steigt. Wem es gar vergönnt ist, drei Körbe in Folge zu landen, ohne daß das gegnerische Team punktet, bringt selbst Ball und Korbnetz zum Brennen. Zusätzlich erhält

Traumhafte Dunks en masse



Ein besonders hoher Sprung



Und ab dafür: ein perfekter, knallharter Backwards Slam

Kinderleicht lassen sich die spektakulärsten Dunkings spielen



Mal sehen, was der Korb so alles aushält...



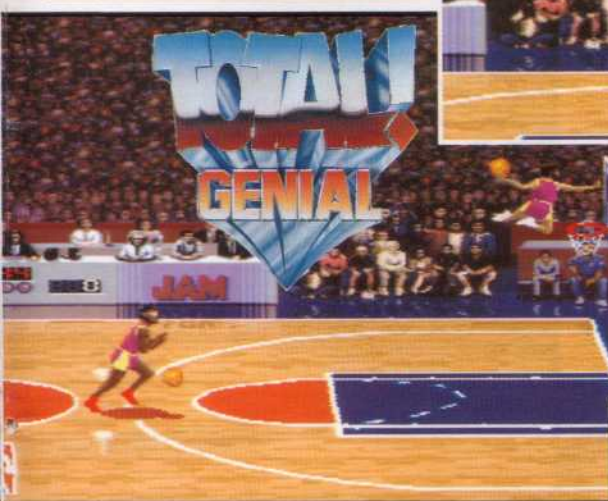
POSTIN!

Superbe Animationen, sauberes Scrolling, für bis zu vier Spieler, 54 reale Basketballer plus Prominente.

man einen Adrenalinschub und somit quasi Extrapower, die so lange anhält, bis ein Gegner den Ball versenkt. Toll, das nicht nur die Spielhallenversion, sondern auch die SNES-Fassung für ein bis vier Spieler ausgelegt ist. Gerade zu viert kommen Spannung und Spaß ohne Ende auf. Gehen zwei Mann auf die Jagd nach Korben, so darf wahlweise mit oder gegeneinander angetreten werden. Doch selbst allein – dabei übernimmt das SNES

„Dunk“ Acclaim kommt nun jeder in den Genuß dieses phantastischen Spiels, ohne auch nur eine Mark in einen Automaten werfen zu müssen. Und das Beste ist, daß die SNES-Version dem großen Vorbild in nichts nachsteht. NBA Jam fürs SNES ist so atemberaubend spektakulär und spannend, daß wohl die Profis selbst einige Runden einlegen werden, um ihr „Können“ zu bestaunen. Buy it, play it, jam it!

Hans-Joachim Amann



Punktet Ihr dreimal hintereinander, so werdet Ihr nicht nur besser, sondern der Ball fängt auch Feuer. Die Steuerung Eures Teamkollegen, sofern Ihr dies wollt – ist die Motivation ganz, ganz oben anzusetzen, denn NBA Jam ist einfach durch und durch gut. Neben den grandios animierten, spektakulären Korblegern sorgen auch die restlichen, sehr realistischen Animationen der Cracks und das schnelle, flüssige 3D-Scrolling für Laune. Ein wenig mehr gute Laune dürften allerdings die Zuschauer mitbringen, welche sich sehr zurückhalten. Dafür bringen jedoch ein paar Digi-Trainerkommentare Stimmung.

NEGATIV!

Die Soundkulisse ist etwas spärlich, ansonsten ist NBA Jam einfach tadellos.

73 FINAL GAME STATS: 68

BARLEY HJA FG'S: 32 3 PTS: 1 POINTS: 45 DUNKS: 28 ASSISTS: 1 STEALS: 11 BLOCKS: 3 REBDS: 4	PIPPEN S J FG'S: 26 3 PTS: 3 POINTS: 55 DUNKS: 13 ASSISTS: 4 STEALS: 8 BLOCKS: 3 REBDS: 1
JOHNSON CPU FG'S: 4 3 PTS: 0 POINTS: 2 DUNKS: 2 ASSISTS: 3 STEALS: 0 BLOCKS: 0 REBDS: 0	GRANT CPU FG'S: 6 3 PTS: 1 POINTS: 13 DUNKS: 4 ASSISTS: 4 STEALS: 7 BLOCKS: 1 REBDS: 3

NBA Jam

Grafik

Superb animierte Sprites, die die spektakulärsten Dunks seit der Erfindung des Basketballs zeigen und 3D-Scrolling überzeugen.

Sound

Die wohl einzige Schwäche des Programms: Die Zuschauer sind zu verhalten, die Kommentare des Trainers zu rar.

Gameplay

Nach nur wenigen Sekunden lassen sich die tollsten Korbwürfe, Dunkings und Hinter-Rücken-Pässe kinderleicht spielen.

Dauerspaß

NBA Jam garantiert ein Höchstmaß an Motivation. Allerdings läßt diese ein wenig nach, wenn alle Dunkings mal gesehen wurden.

TOTALI - CHECK

Genre Action/Sport
 Levels –
 Schwierigkeitsgrad ... variabel (5 Stufen)
 Continues Paßwort
 Speicherkapazität 16 MBit
 Erhältlich im Handel



Speed it UP!...



...Umbau 50/60Hz
inkl. Schachtadapter

99.-

Vorteile:

- Alle! Wirklich alle Spiele, ob mit oder ohne den 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

SNES

1-4 Spieler

U.S. GOLD

DM 150



Beim Biathlon gilt es nicht nur schnell, sondern auch zielsicher zu sein.

Das olympische Feuer in Lillehammer ist gerade erst erloschen. Wer nicht bis zu den nächsten Spielen warten will, kann jetzt zu Hause seine eigene Olympiade veranstalten.



W I N

OLYMP



Bis zu vier Spieler können in zehn verschiedenen Disziplinen um die begehrten Medaillen kämpfen, wobei es Euch überlassen bleibt, ob Ihr den gesamten Wettbewerb durchläuft, Euch ein beliebiges Teilprogramm zusammenstellt oder einfach nur eine Sportart üben wollt.

So oder so, die Freunde des Ski-Sports kommen auf jeden Fall auf Ihre Kosten. Mit der Abfahrt, dem Super G, sowie dem



Biathlon und Schanzen-springen können voll und ganz überzeugen, besonders im Spiel zu viert.

nen Ihr jeweils in kürzester Zeit die Torstangen umfahren müßt. Zwar läßt sich das Steuerkreuz hierbei in drei verschiedenen

Variationen belegen, trotzdem wird es zumeist nur Kennern der Strecken gelingen, ihren Athleten erfolgreich ins Ziel steuern. Das Skispringen geht da schon ein wenig leichter von der Hand. Beim Springen von der Großschanze kommt es neben der Anlaufgeschwindigkeit und der Flughaltung vor allem auf die Weite an. Die Spielfigur läßt sich im Gegensatz zum Skifahren wesentlich besser lenken, was



sich zwingen läufig auf die Motivation überträgt. Man kann es oft kaum erwarten, den eben gestandenen Sprung sofort wieder zu übertrumpfen.

BESONDERER SPASS BEIM BIATHLON

Ein weiterer Höhepunkt ist der Biathlonwettbewerb. Der Mix aus Langlauf und Schießübung wurde geschickt umgesetzt: Statt des gewohnten „Triggers“ der Buttons beschleunigt Ihr Euren Läufer durch rhythmische Bewegungen des Steuerkreuzes und im Schießstand wurde für das Treffen der Scheiben ein gelungener Schwierigkeitsgrad gefunden. Mit von der Partie sind auch zwei relativ neue olympische Disziplinen: Freestyle auf

Auf dem Weg zum Gold bei der eigenen Olympiade...



Wie der Vielzahl der Wettbewerbe sollte es nicht schwer fallen eine Sportart zu finden...

Rodeln		
J. Velazquez	02:15	
V. Herbertos	02:11	
B. Jones	02:13	
C. Suma	02:11	
M. Mainier	02:11	
P. Müller	02:09	
G. Korhonen	02:08	
B. Lefeaux	02:08	
	02:08	
	02:07	
	02:07	
	01:02	
	01:02	
	01:02	



...bei der auch Ihr die Rangliste anführt, um kurze Zeit später auf dem Siegereck zu stehen.

TER MPICS



NEGATIV!

Gleich vier alpine Disziplinen sind zu viel des Guten. Die Bob- und Rodelbahnen sind völlig identisch. Gäh!

Mit der Fackel in der Hand kommt der Skispringer ins Stadion geflogen und entfacht das olympische Feuer.

der Buckelpiste erweist sich insgesamt als ziemlich langweilig, da Ihr dort nur einige wenige Sprünge vortragen müßt. Ebenso einfallslos ist das Eisschnellaufen auf der Kurzbahn (Short Track) gestaltet, da hier genau das von Euch erwartet wird, wovon Ihr beim Biathlon verschont bleibt. Fünf Runden lang müßt Ihr schnellstmöglich die Tasten A und B drücken — geht's nicht ein bißchen niveauvoller?



Beim Bob- oder Schlittenfahren gilt es die zahlreichen Kurven des Eiskanals zu bewältigen. Nun wenn es Euch gelingt auf der Ideallinie genügend Geschwindigkeit zu machen, könnt Ihr Euch später in der Rangliste ganz oben wiederzufinden.

Beim Bobrennen ist zunächst Eure Fingerfertigkeit gefragt: Wer legt den besten Start hin?

Apropos Rangliste: Zwischen den Wettkämpfen werdet Ihr übersichtlich mit Euren und den Ergebnissen Eurer Rivalen versorgt. Für Welt- und Olympiarekord gibt es zudem eine gesonderte Tafel. Sieht man davon ab, daß von den vier alpinen Disziplinen mindestens zwei überflüssig sind und auch die Bob- und Rodelbahnen identisch sind, ist Winter Olympics ein überdurchschnittlich gutes Modul, daß besonders im Mehrspielermodus begeistern kann.

Reza Abdolali



Winter Olympics

Grafik

Einige Disziplinen wirken doch ein wenig tröstlos. Alles in allem bekommt Ihr ein grafisch ordentliches Modul geboten.

Sound

Auch hier gibt es Höhen und Tiefen zwischen den einzelnen Sportarten. Wirklich nervig wird es aber nicht.

Gameplay

Die Steuerung ist manchmal sehr haarig. Einige Wettbewerbe ähneln sich zu sehr, doch der 4 Spieler-Modus ist Klasse!

Dauerspaß

Zwar wird der Kampf um Medallien alleine recht schnell öde, mit mehreren Spielern habt Ihr aber langfristig jede Menge Spaß.

TOTAL! - CHECK

Genre Sport
Levels 10 Disziplinen
Schwierigkeitsgrad ... einstellbar
Continues —
Speicherkapazität 12 MBIT
Erhältlich ab sofort

FAZIT
3+

aRJay Specials



**ACTION REPLAY
PRO SFX II
119.90**

Neuheiten:

- Jetzt auch mit 50/60Hz-Chip wie der Fire-SFX-Adapter (siehe unten).
- Das Mega-Cheat-System erlaubt die Eingabe bis zu hundert Cheats gleichzeitig!
- Schnelleres Knacken der Cheats durch überarbeitetes Menuesystem.
- Zeitlupe bis zu 10% der Originalgeschwindigkeit.
- Gleiche Cheats bei DT/US/JP-Versionen.



39.90

Ermöglicht das Abspielen von amerikanischen und japanischen Spielen, auch solche mit der neuen 50/60Hz Abfrage (Art of Fighting, Secret of Mana, Clay Fighter, Rock'n'Roll Racing, etc.)

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

**aRJay Games &
Entertainmentsystems
Ebertplatz 2 - 50668 Köln**

SNES

1-2 Spieler

Konami

DM???



Konami tritt mit NFL Football

gegen EA und dessen John Madden an. Wer schafft den Touchdown in Eurem Modulschacht?



NFL FOOTBALL

Nachdem wir gerade erst in der letzten Ausgabe Electronic Arts' überragendes John Madden Modul für Euch getestet haben, sorgt jetzt Konami für eine weitere Football-



Vor jeder Partie werden Euch die Stärken und Schwächen der einzelnen Mannschaftsteile offenbart.

Simulation. Daß NFL Football jedoch bei weitem nicht mit dem Madden-Modul mithalten kann, wird schon im Optionsmenü deutlich: Maximal zwei Spieler dürfen zwischen 28 Liga-Teams wählen — bei der Konkurrenz können bis zu fünf Spieler gleichzeitig ins Geschehen eingreifen und es stehen gar 80 Mannschaften zur Verfügung.

Auf dem Spielfeld werden die Unterschiede noch deutlicher, da dort selbst Football-experten leicht die Übersicht verlieren. Werft Ihr beispielsweise einen Pass,

Da kann man machen was man will, dem guten Mann entgeht gar nichts!

schaltet das Bild blitzartig auf eine andere Feldansicht um, so daß man zumeist gar nicht weiß, aus welcher Richtung das Ei geflogen kommt. Wenn Ihr Euren Passempfänger schließlich



Mit Hilfe des Playbooks könnt Ihr die Aufstellung, aber noch viel wichtiger, die nächsten Spielzüge Eurer Mannschaft bestimmen.



Nein, Ihr guckt nicht schief: Während der Spielzüge dreht sich das Feld in alle möglichen Richtungen!

ausfindig gemacht habt, ist der Spielzug meistens schon beendet. Ein entscheidender Schwachpunkt, da gerade bei einer Simulation dieser Sportart die fehlende Übersicht besonders frustriert.

Ansonsten werden Euch die bekannten Features geboten: Mit Hilfe des Playbooks lassen sich zahlreiche Spielzüge einstellen, ein Reporter kommentiert die Ereignisse oder aber Ihr könnt Eure Matches unter widrigen Wetterbedingungen, wie zum

Beispiel Schnee oder Regen, austragen.

Unter Strich kann auch der Play-Off-Modus samt Paßwortsystem nicht über die gravierenden spielerischen Schwächen,

sowie der durchschnittlichen Grafik hinwegtrösten. Wenn Ihr an einer Football-Simulation interessiert ist, kommt Ihr also nach wie vor nicht an John Madden vorbei, nicht



POSTIV!
28 verschiedene Teams, viele Spielzugvariationen und ein Play Off Modus mit einem Paßwortsystem.

Der gute Mann weiß wo's langgeht: Das gibt einen neuen First Down.

zuletzt, weil Ihr dort zu viert gleichzeitig agieren könnt. Ein Modul nur für Footballfreaks, die wirklich alle Gamevarianten dieses Sports haben wollen.

Reza Abdolali

NFL Football

Grafik

Die Figuren sind recht lieblos animiert, viel schlimmer ist allerdings das alles andere als saubere Scrolling.

Sound

Die ein bis zwei Stücke sind nicht der Rede wert. Die Soundeffekte sind gerade noch im annehmbaren Bereich.

Gameplay

Selbst viele Teams und Aufstellungsmöglichkeiten helfen nicht, wenn der Spaß aufgrund mangelnder Übersicht auf der Strecke bleibt.

Dauerspaß

Wie schon beim Gameplay: Auch der Play Off Modus kann nicht retten, wo es nichts mehr zu retten gibt.

TOTAL - CHECK

Genre Sport
Levels —
Schwierigkeitsgrad ... je nach Paarung
Continues Paßwort
Speicherkapazität 16 MBit
Erhältlich ab April

FAZIT
4-

**Die Tage der eingeschränkten
One-on-One-Basketballspiele auf
dem Game Boy sind gezählt.
Bei „Hyper Dunk“ von Konami
treten zwei komplette Teams
gegeneinander an.**

**GAME
BOY**

1-2 Spieler

Konami

70 DM

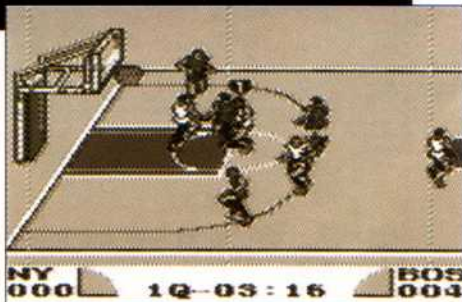
HYPER DUNK

Während andere Basketballspiele heute mit so zugkräftigen Namen wie „Sir“ Charles Barkley oder Horace Grant locken, könnt Ihr bei „Hyper Dunk“ nur mit Fantasieteams wie den Boston Frogs oder den Chicago Bisons antreten. Erfreulicherweise wurden viele der Basketballregeln beachtet. So muß z.B. der Einwurf innerhalb von fünf Sekunden ausgeführt sein, und ein Rückpaß über die Mittellinie ist nicht erlaubt. Damit sind die positiven Seiten des Spiels leider schon erschöpft. Auf dem kleinen Bildschirm des Game Boy herrscht meist ein heillos-
ses Durcheinander, es ist kaum zu erkennen, wer nun eigentlich im Ballbesitz ist. Zusätzlich Frust kommt dadurch auf, daß die Steuerung recht hakelig geraten ist. Gekoppelt mit zwei Game Boys macht das Spiel zwar etwas mehr Spaß, aber sich dafür extra zwei Spiele zu kaufen lohnt sich kaum. Alles in allem hat sich Konami bei diesem Produkt übernommen und scheitert nicht allein daran, daß der Game Boy einfach nicht die geeignete Hardware für eine realistische Basketball-Simulation ist.

Klaus-Dieter Hartwig



Nach einem Foul versammeln sich die Spieler beider Mannschaften zum Freiwurf unter dem Korb.



Chaos unter dem Korb: Könnt Ihr bei diesem Gewusel noch erkennen, welcher Spieler im Moment den Ball hat?

▲ POSITIV! ▲

Team-Simulation mit fünf Spielern pro Mannschaft. Per Link-Kabel könnt Ihr zu zweit gegeneinander spielen.

▼ NEGATIV! ▼

Zehn Spieler auf dem kleinen Display, das ist einfach viel zu unübersichtlich; die Steuerung bereitet Probleme.

Hyper Dunk

Grafik



Gut animierte Spielfiguren; Zwischensequenzen in der Halbzeit und bei Slamdunks lockern das Spiel auf.

Sound



Sehr gute Soundeffekte (Pfliffe, Applaus vom Publikum), die Musik wirkt auf Dauer etwas nervig.

Gameplay



Die Interaktion zwischen den Spielern ist zu begrenzt, Konami hätte sich lieber an einem guten „One-on-One“ versuchen sollen.

Dauerspaß



Im Zweispielermodus mit zwei GameBoys hält die Motivation etwas länger vor, allein kann es kaum faszinieren.

TOTAL! - CHECK

Genre Sport
Levels -
Schwierigkeitsgrad ... einstellbar
Continues -
Speicherkapazität 1 MBit
Erhältlich ab sofort

FAZIT
4+

aRJay
News



Equinox

dt **139.90**



NHL-Hockey '94

dt **119.90**



Mega Man X

dt **119.90**



Mechwarrior

dt **139.90**

0221- 12 10 67

0221- 12 10 68

**aRJay Games &
Entertainmentsystems
Ebertplatz 2 - 50668 Köln**

SNES**1 Spieler****Elite****DM 140**

Der ausgeflippte Wissenschaftler Dr. Franken bastelt in seinem Labor neue „Menschen“ aus Leichenteilen zusammen. Das kann nicht gutgehen, meint Ihr? Stimmt haargenau. Der Ärger beginnt, als Monster Franky Urlaubspläne schmiedet ...

The Adventures of DR. FRANKEN



Auf so abgedrehte Ideen kommen nicht mal Computerfreaks: Kunst-mensch Franky schickt seine Frankenstein-Braut Bitsy in Einzelteilen per Post nach New York, das erwählte Reiseziel für einen hübschen Kurzurlaub. Aber die transsylvanische Post verteilt die Pakete über den ganzen Globus, und jetzt muß Franky sammeln gehen.

Logo: Jump&Run ist angesagt. Und auf den ersten Blick kann das Game einen recht guten Eindruck hinterlassen. Alles Sprites sind riesig geraten und für ihre stattliche Größe ganz passabel animiert. Elf verschiedene Grafik-Styles sorgen für Abwechslung, und viele Details der Hintergründe sind sogar noch animiert.

Das Gameplay orientiert sich an gängigen

▲ POSTIV! ▲

Origineller Held, große Sprites, abwechslungsreicher und stimmungsvoller Soundtrack.

Standards. Held Franky läuft und springt durch die gut 20 Levels, um jeweils einen aus vier Einzelteilen bestehenden Gegenstand einzusammeln. Dabei versuchen allerlei unmögliche Gestalten, ihm das "Leben" schwer zu machen. Der grüne Junge kennt sich aber prima mit

verschiedenen Kampfsportarten aus und erledigt seine Widersacher mit gezielten Schlägen und Tritten. Aber leider ist das nicht sehr effektiv. Wenn Ihr das Timing nicht hundertprozentig draufhabt, können Euch flinkere Gegner ganz schnell übel verletzen. Da solltet Ihr besser auf die „Fernwaffen“ ausweichen, die Franky als Extras aufsammeln kann, einen „Betäubungsschuß“ und eine Art „Super-Mega-Blaster“, der auf seiner Flugbahn alle Gegner aus dem Weg räumt. Aber von diesen Extras gibt's viel zu wenig, und so muß Franky die meisten Gegner auf die riskante Art „zu Fuß“ erledigen. Gegnerische Treffer lassen Frankys Energiebalken empfindlich schrumpfen, und zu allem Überfluß tauchen alle Gegner nach kurzer Zeit wieder auf. Ab und zu findet unser Held große oder kleine Batterien zum Nachtanken, mancher



Ein Bild aus besseren Tagen: Kunstmensch Franky lümmelt sich faul in der Sonne herum.

Bösewicht hinterläßt ebenfalls kleine Energiepakete. Aber das reicht kaum, um ihn länger am Leben zu halten!

Wenn Franky eines seiner untoten Leben läßt, dann muß er den Level wieder von vorn beginnen. Immerhin bleibt gespeichert, welche „Puzzleteile“ Ihr schon eingesammelt habt, so daß Ihr Euch nicht nochmal durch alle Teile des Levels quälen müßt. Ansonsten trifft der Begriff „quälen“ den Nagel auf den Kopf. Ruckzuck sind alle der anfangs drei Leben futsch, und dann kommt das böse Erwachen. Paßwort? Save-Funktion? Wenigstens ein Continue? Mitnichten – Franky

fängt immer wieder von vorn an. Aber nicht lange: Ohne Engelsgeduld, dem goldenen Nintendo-Blitzfinger oder dem richtigen Action-Replay-Code weicht der Spiel-

spaß schnell dem großen Frust. Keine Empfehlung!

Gerald Arend

Wehr' Dich!

Damit Franky seine künstliche Lebensenergie nicht allzu schnell aushaucht, müßt Ihr Eure Angriffe auf die Gegner exakt timen!



Bingo: Per gekonntem Überschlag befördert Franky einen Geist ins Jenseits ...



Dieses feine Geschöß plättet alle Gegner, die es trifft – leider ist dieses Extra eine Rarität.

▼ NEGATIV! ▼

Sauschwer! Warum \$%#@ nochmal gibt es kein Paßwort oder auch nur ein Continue?

Dr. Franken

Grafik



Große Sprites tummeln sich vor detailreichen und abwechslungsreichen Hintergründen.

Sound



Der Langeweile keine Chance: Jeder Level überrascht mit einer neuen, stimmungsvollen Musik!

Gameplay



Bei Frankys Attacks ist perfektes Timing gefragt, sonst ist Franky schnell wieder in seine Einzelteile zerlegt!

Dauerspaß



Der Frust ist im Spielpreis inbegriffen: Ohne Paßwort und Continues haben nur „Überspieler“ eine realistische Chance!

TOTAL! - CHECK

Genre Jump & Run
Levels über 20
Schwierigkeitsgrad ... sehr hoch
Continues keine
Speicherkapazität ... 8 MBit
Erhältlich ab sofort

FAZIT
3-

SUPER NES

Aladdin dt	109.90
Art of Fighting	149.90
Battletoads	99.90
Battle Tank II	134.90
Bomberman dt	99.90
Bomberpaket dt	154.90
Buggs Bunny	139.90
Clay Fighter	139.90
Cool Spot	129.90
Empire Strikes Back dt	139.90
Equinox dt	139.90
F1-Pole Position dt	139.90
Final Fantasy II	139.90
Flashback dt	139.90
Goof Troop dt	119.90
Hook dt	99.90
Jimmy Connors dt	129.90
John Madden '94	129.90
Jurassic Park dt	139.90
King Arthur's World dt	99.90
Lemmings II	139.90
Lufia	139.90
Mechwarrior dt	139.90
Mega Man X dt	119.90
NBA Jam dt	139.90
NHL-Hockey '94 dt	119.90
Nigel Mansell dt	129.90
Paladin's Quest	139.90
PGA European Tour	129.90
Plok dt	89.90
Rock'N'Roll Racing dt	129.90
Secret of Mana	149.90
Secret of Mana Spieleberater	39.90
Sensible Soccer	139.90

Shadow Run dt	139.90
Sky Blazer dt	129.90
Starwing dt	79.90
Street Fighter II Turbo dt	129.90
Super Mario Allstars dt	85.00
Super Pinball	129.90
Super Turrigan dt	99.90
Tecmo NBA Basketball	139.90
The Lost Vikings dt	119.90
Virtual Soccer dt	139.90
Winter Olympics dt	139.90
Young Merlin dt	149.90
Zool	124.90

Hardware

Grundgerät PAL inkl.	
Umbau 50/60Hz	299.00
Grundgerät US 60Hz inkl. 220V	
Netzteil, RGB-Scart Kabel und Joypad	299.00
RGB-Kabel dt/us/jp	39.90
Fire-SFX-50/60Hz-Adapter	39.90
Action Replay Pro II dt	119.90
5-Player-Adapter Fire	59.90
4-Player-Adapter Hudson	69.90
Standard Pad dt	29.90
Standard-Pad us	39.90
ASCII-Pad dt	49.90
Padverlängerung	24.90
Mouse (z.B. für King Arthur's World, Mega-Lo-Mania)	59.90
Super-Scope PAL	ab 89.90
Super-Scope-Spiele am Lager	
z.B. Yoshis Safari	99.90
X-Zone	89.90

MEGA DRIVE

Aladdin dt	119.90
Bubsy the Bobcat dt	89.90
F1-Racing dt	119.90
FIFA-Soccer dt	119.90
Landstalker dt Texte	129.90
Mega Turrigan	119.90
Sonic III dt	139.90
The Ottifants dt	88.00
Toejam & Earl II dt Texte	119.90
VIRTUA RACING DT	266.00
(ab Mai - Jetzt reservieren!)	

MEGA DRIVE II	189.00
RGB-Kabel MD I&II	39.90
6-Button Joypad	39.90
Adapter für us/jp-Spiele	39.90

MEGA CD II

Double Switch	124.90
Dune	119.90
Ground Zero Texas	129.90
Jurassic Park	119.90
Lunar - the Silver Star	114.90
Microcosm dt	139.90
NHL-Hockey '94 dt	99.90
Pirates Gold	129.90
Puggsy dt	119.90
Son of Chuck dt	109.90

MEGA CD II	509.00
CDX Adapter	109.90
Umbau 50/60Hz MDI	39.90
Umbau 50/60Hz MDII	59.90
RGB-Umschaltbox	ab 149.90

Street Winner II Joyboard 129.90



High-Speed 8-Bit Mikroprozessor - Programmierbares Autofeuer -
Automatische Konsolenerkennung für MEGA DRIVE & SUPER NES -
8-Wege Präzisions-Steuerung (Mikroschalter)

0221 - 12 10 67 / 68 / 69

NEO GEO

Grundgerät RGB oder PAL	739.00
Joyboard	119.00
Memory Card	59.00
T-Shirts	49.00
Art of Fighting II	369.00
Fatal Fury Special	339.00
Miracle Adventure	359.00
Samurai Shodown	369.00
Weitere NEO GEO Titel am Lager	

PANASONIC 3DO

Grundgerät NTSC	1489.00
inkl. RGB-Umbau	1789.00
3DO-Spiele am Lager	

ZEITUNGEN

Electronic Gaming Monthly	17.50
Game Fan	15.00
Wir bieten Ihnen auch einen Abo-Service für beide Magazine.	

JAGUAR

Grundgerät PAL	599.00
Grundgerät RGB	699.00
Joypad	59.90
Jaguar Spiele am Lager	

TURBO GRAFX

das ist der Rest!!	
Grundgerät inkl. Netzteil, Kabel und 10 Spielen	299.00

aRJAY-Games

Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Telefax: 0221 - 12 56 76

Wir versenden alle Module in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9,- Versandkosten. Bestellungen bis 16:30 Uhr werden noch am selben Tag bearbeitet. Unfreie Sendungen können ohne vorherige Absprache nicht mehr angenommen werden.

SNES**1-2 Spieler****Taito****DM 150**

**Das Felsental ist wieder da:
Fred und Barney haben den
Sprung von der Fernsehserie aufs
heimische SNES geschafft!**

The FLINT



Wo die beiden sind, herrscht das Chaos. Fred Feuerstein und sein bester Kumpel Barney machen mal wieder das beschauliche Felsental unsicher. Die Katastrophe beginnt beim wöchentlichen Treffen des örtlichen Wasserbuffelclubs. Zur Überraschung aller Mitglieder gibt der gegenwärtige Präsi seinen Rücktritt bekannt und ăibt seinen Posten für einen



Stilecht:
Schon die
Grafik und
Musik des
Titels
stimmen
prima auf die
Steinzeit-
Action ein!

Nachfolger frei. Neuer Vorsitzender des renommierten Clubs wird derjenige sein, der als erster eine Schatztruhe mit mysteriösem Inhalt findet. Keine Frage: der ganze Verein ist natürlich auf den Beinen, jeder ist scharf auf den Posten des Präsidenten. Da sind natürlich auch Fred und Barney mit von der Partie. Vier Inseln plus ein unterirdisches Hohlenreich gilt es zu durchackern, bis die beiden die Truhe mit – ja, mit was eigentlich? Das solltet Ihr am besten selbst herausfinden!

Prinzipiell gehören die Flintstones zur wuchernden Gruppe der Jump&Runs. Aber Hersteller Taito hat sich etwas besonderes einfallen lassen. „The Flintstones“ ist eine waschechte Mischung aus Jump&Run und Brettspiel. Die Brillenträger unter Euch müssen jetzt nicht ihr Schieleisen blankpolieren – Ihr habt richtig gelesen. Die Übersichtskarten der insgesamt vier Inseln und dem letzten Höhlenlevel sind das Spielfeld, ein runder Stein mit den Ziffern von 1 bis 3 ist der „Würfel“. Fred und Barney sind abwechselnd an der Reihe: Würfeln, Spielfigur bewegen, Action.

Auch im Einspielermodus sind beide mit von der Partie – aber dann steuert ihr sie nacheinander über Joypad Nummer eins. Die meisten Spielfelder führen in kleine, simpel aufgebaute Plattformlevel. Worum

**Vorsicht vordem Ehefrauen – wenn
Euch die holde Gattin erwischt,
schleift sie Euch nach Hause!**



**Barney – nicht vom Affen gebissen,
sondern mit Kokosnüssen
beworfen.**

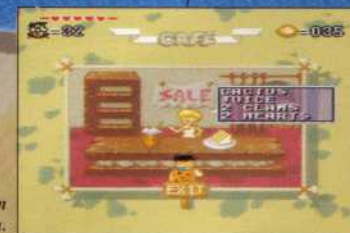


**Spannendes Rennen im
Mode 7: Barney versucht,
einen Wasserbuffel-
Kollegen zu schlagen.**

**Auf die Bäume, Ihr
Affen – Fred muß
die kleinen
Bananenfresser mit
Keulenschlägen auf
die Wippen nach
oben befördern.**



**Keine Schwarzwälder-Kirsch, sondern
handfeste Extras gibt's im Café zu kaufen.**



**Immer
feste druff – die
beiden sind
nicht gut zu
Tieren!**



▲ POSTIN! ▲
**Eine originelle Mischung aus
Brettspiel und Jump&Run mit
stilechten Grafiken und
Musiken und netten Bonus-**

es darin geht? Eigentlich nur darum, daß Fred oder Barney den Ausgang finden. Bei der Gelegenheit solltet Ihr so viele Extras einsammeln, wie es eure Zeit zulăßt. Für die eingesammelten Sterne erntet Ihr Extra-

leben. Die Münzen oder besser gesagt Kieselsteine braucht Ihr unter anderem für die Bonusspiele. Wenn Ihr die herumstreunenden Dinos, Frosche, Schlangen und andere Gegner mit Eurer Holzkeule massiert, springen dabei nochmal ein paar Steine für Euch heraus. Die prahistorischen Pomphen eignen sich außerdem prima dazu, die überall herumstehenden Holzfässer zu zertrummern. Erraten: Da sind weitere Extras drin. Vom schnöden Mammon könnt Ihr nie genug bekommen. Auf den Kopf hauen könnt Ihr die im wahrsten Sinne des Kopfes harte Währung in den Vergnügungsparks, die Ihr auf allen Inseln außer der letzten findet. Für 30 Steine dreht Ihr zunächst einmal am Glücksrad. Fortuna entscheidet

STONES



Des einen Freud, des andern Leid: Wilma, Betty und die Wasserbüffel sind stinkig ...



Ja, wo isser denn? Betty fragt Fred, ob er ganz zufällig Barney gesehen hätte ...



Prähistorische Schießbude: Fred versucht sich am Ballwerfen.



Hier rollt der Würfel im wahrsten Sinne des Wortes – er ist nämlich rund!



Der Vorgänger von Pinball Dreams? Nein, der hier ist besser ...



Der Wasserbüffel-Schatz

Bis Fred das Amt des Wasserbüffel-Präsidenten innehat, gibt es einiges zu tun. Auf jeder Insel müßt Ihr gegen einen Vereinskollegen bei einem Rennen im Stadion antreten. Wenn Ihr gewinnt, bekommt Ihr von ihm einen Gegenstand, der Euch den Weg zur nächsten Insel freimacht!



VORSICHT VOR DEN EHEFRAUEN!

Bei Eurer Mission seid Ihr allerdings nicht allein auf den Inseln unterwegs. Fred und Barneys Ehefrauen haben ein gehöriges Wörtchen mitzureden. Sie sind auf der Suche nach ihren Männern – und sie sind stinksauer! Wenn Ihr von Eurer Frau auf dem Spielbrett erwisch

werdet, dann schleift sie Euch direkt nach Hause, sprich zurück auf das Feld, auf dem Ihr vor dem letzten Zug gestanden habt. Euer Ziel ist aber nicht in erster Linie, Betty und Wilma auszuweichen. Auf jeder Insel streunt einer der Wasserbüffel-Club-Kollegen herum, der ebenfalls die mysteriöse Truhe finden will. Er hat Euch aber etwas voraus, besitzt er doch einen Gegenstand, der Euch den Weg zur nächsten Insel ebnet – eine Karte, ein Paar Schuhe oder Hammer und Eispickel. Damit



Wo diese beiden auftauchen, gibt's garantiert

dann, bei welchem der vier Bonuspielchen Ihr Euer Glück versuchen dürft. Das bei weitem interessanteste ist das Memory-Spiel. Ihr tretet gegen den Computer an und müßt versuchen – da wärt Ihr jetzt bestimmt nicht drauf gekommen! – möglichst viele der Pärchen mit den Extras

einzuheimsen. Auch die anderen Games – „Affenscheuchen“ (auf die Bäume), Urzeitflipper und Ballwerfen machen Spaß, sind aber längst nicht so unterhaltsam und lukrativ wie Memory.

Ein weiteres Bonusgame erwartet Euch nach jedem erfolgreich bewältigten



The FLINTSTONES



John Goodman mimi Fred Feuerstein – toll getroffen, oder?

Familie Feuerstein und Geröllheimer machen wieder Schlagzeilen: Noch in diesem Sommer kommt der erste Feuerstein-Spielfilm in die deutschen Kinos. Dabei haben Fred und Co gleich eine doppelte Premiere: „The Flintstones“ ist nicht nur der erste abendfüllende Film mit den Hanna-Barbera-Charakteren, sondern auch der erste reale Film ohne Zeichentrick-elemente!



Familienbild mit Dino: Fred und Barney mit komplettem Anhang



er Euch diese wichtigen Gegenstände gibt, müßt Ihr ihm zunächst auf der Übersichts-karte begegnen. Er nimmt Euch dann mit in das Stadion, daß es auf jeder der ersten drei Inseln gibt. Dort



Jetzt kommt Barney in die Klemme – da haben die Programmierer bei Mario abgesehen!

müßt Ihr ihn in einem Rennen schlagen – Wettlauf, „Auto“-Rennen oder Eisschnell-auf. Wenn ihr gewinnt, dann rückt er mit den Sachen freiwillig raus. Diese kleinen Rennspiele im Mode 7 sehen toll aus und machen richtig Spaß. Wer mag, darf auch allein ins Stadion gehen und schon mal üben. Als Bonus für erfolgreiche Rennen bekommt Ihr noch ein Supersprung-Extra für die Jump&Run-Level.

Reichlich zu tun gibt es allemal für Fred und Barney. Gezählt haben wir sie nicht, aber insgesamt habt Ihr weit über 50 Plattformlevel zu lösen und mindestens drei Rennen zu gewinnen. Das ist aber nur das Pflichtprogramm. Wer sich Zeit lassen will, darf vor dem Übergang auf die nächste Insel erst einmal alle Felder besuchen und alle Plattformlevel spielen und - genug Barschaft vorausgesetzt - so viele Bonus-spielchen absolvieren wie das Geld reicht. Beim Betreten der nächsten Insel erhaltet Ihr sogar ein grafisches Mammut-Paßwort zum Wiedereinstieg.

Aber das dürften die meisten Spieler gar nicht nötig haben. Der Schwierigkeitsgrad des Games liegt dermaßen tief im Keller, daß es nur für Anfänger und jüngere Spieler eine Herausforderung ist. Wir haben es im ersten Anlauf durchgespielt und hatten am Schluß noch über 30 Leben übrig. Wirklich schade, daß die Programmierer keinen einstellbaren Schwierigkeitsgrad eingebaut haben!

Trotzdem machen die Feuersteins aber einen Heidenspaß. Das geniale Zwei-spielerkonzept verspricht unterhaltsame Stunden mit dem Game. The Flintstones sind weniger ein klassisches Videospiel,

NEGATV!
Das Game ist eignet sich durch den extrem niedrigen Schwierigkeitsgrad nur für Anfänger und jüngere Spieler.



Extraleben zu gewinnen gibt's beim Tic-Tac-Toe mit Restsekunden eine nette Idee!

sondern eher ein elektronisches, interaktives Gesellschaftsspiel. Fred und Barney's Abenteuer eignen sich in erster Linie für jüngere Spieler oder als prima Familienspiel. Wer schon immer mal seine Eltern für Videospiele begeistern wollte, hat beste Chancen, sie mit Fred Feuerstein und Co zu SNES-Fans zu machen – zumal sie die witzigen Steinzeiter ganz sicher kennen. Von der technischen Seite gesehen haben die Mannen von Taito größtenteils ordentliche Arbeit abgeliefert. Die niedlichen Grafiken und originellen Musiken lassen echtes Steinzeit-Feeling aufkommen, und das ganze Drumherum – Bonusspielchen, Zwischensequenzen und so weiter – ist wirklich originell. Leider wird die Action auf dem Bildschirm fürchterlich lahm und ruckelig, wenn sich mal ein paar mehr bewegte Objekte auf dem Bildschirm tummeln. Das hätte nicht sein müssen! Auf den Punkt: The Flintstones ist Unterhaltung pur, prima geeignet für ein paar nette Stunden am SNES. Längerfristig motivierend ist das Game aber leider nur dann, wenn Ihr es immer mit neuen Spielpartnern durchzocken könnt.

Gerald Arend

The Flintstones

Grafik



Jabbaababadoo! Dir Grafiker haben das Steinzeit-Feeling der Zeichentrickserie prima auf das SNES rübergebracht

Sound



Schon beim Titel müht man mit Pfeifen: Dudelmusiken pur, aber richtig stilecht gemacht!

Gameplay



Viele originelle Ideen und Spielelemente, aber in Sachen Spieltiefe sieht es leider recht duster aus...

Dauerspaß



Zu zweit und mit immer anderen Spielern macht das Game längerfristig Spaß, ansonsten wird es ziemlich schnell öde.

TOTAL! - CHECK

Genre Jump&Run
Levels viele!
Schwierigkeitsgrad ... kinderleicht
Continues Paßwort
Speicherkapazität ... 16 MBIT
Erhältlich ab April



NEU AUF VIDEO

Er ist der „Last Action Hero“. Schwarzenegger – sein Leben, seine Filme, seine Karriere. Alles über den König von Hollywood im neuen VIDEO PLUS.



JETZT



VIDEOPREMIERE

„White Angel“, „Sleeping Dogs“ – VIDEO PLUS stellt den neuen Trend vor: Serienmörder im Film. Eine ausführliche Reportage über die Bestie Mensch.

EROTIK

„Ginger Lynn Allen“ – Ein Pornostar wird seriös. Ginger on the Rocks: Von der Hardcore-Queen zur B-Film-Königin.



VIDEO

NEU IM KINO



„Auf brennendem Eis“ – Steven Seagal im Kampf für die Umwelt. VIDEO PLUS checkt, ob die Kombination von Dynamit und Umweltschutz funktioniert.

TOTAL

BÜCHER

VIDEO PLUS stellt den Bestseller-Autor John Grisham vor. Jetzt neu als Video: „Die Firma“. Im Juni erscheint sein neuer Roman „Der Klient“.



TECHNIK

CD-Movie – Endlich sind sie da: Spielfilme im CD-Format.



JEDEN MONAT NEU.

Das aktuelle Heft ab 24.3. am Kiosk.



TOTALE KONTROLLE



Score Master

Im typisch-biederem Design präsentiert sich das Joyboard-Flagschiff von Nintendo selbst. Ausgestattet mit per-



manentem und triggerbarem Dauerfeuer sowie der üblichen Slow Motion-Funktion (Dauerfeuer auf Start-Taste) macht es optisch einen wirklich feinen Eindruck. Leider bestätigt sich dieser ganz und gar nicht, hat man es erst einmal in der Hand. Die Anordnung der Knöpfe ist unge-
wohnt, ein Druckpunkt ist bei den Buttons

– wie auch beim Stick – nicht feststellbar. Mikroschalter sucht man vergebens. Die Verarbeitung ist gut, wenn es auch fraglich bleibt, ob ein reines Kunststoff-Board auf Dauer eine gute Figur macht. Ein Metallboden hätt's schon sein können. So bleibt der Score Master insgesamt auf allen Gebieten der Konkurrenz unterlegen.

Quickjoy SV-337

Zu den ziemlich großformatigen Pads gehört das programmierbare Quickjoy-Pad. Seine besonderen Fähigkeiten sieht man diesem Steuerknecht schon auf den ersten Blick an, zu erkennen am imposanten LC-Display an der Oberseite sowie den drei zusätzlichen Feuerknöpfen, die kreisförmig um die anderen platziert sind. Diese drei Extrabuttons können mit beliebigen Tastenfolgen mit bis zu acht Befehlen frei programmiert werden. Jeweils zwei Programme pro Button sind möglich, allerdings gehen sie beim Ausschalten leider verloren. Für Freunde handfester Keilereien sind bereits zahlreiche Special Moves von Street Fighter II und Fatal Fury vorprogrammiert. Etwas dünner sieht es in der Dauerfeuer-Abteilung aus. Zwar ist Dauerfeuer für jeden Knopf einzeln anwählbar, doch die Geschwindigkeit ist nicht



variabel. Auf der mechanischen Seite konnte das Pad nicht sonderlich gut gefallen. Das Steuerkreuz bedient sich

Quickjoy SV-337

Handling ■■■■■

Buttons ■■■■■

Extras ■■■■■

Material ■■■■■

Hersteller Quickjoy

Preis ca. DM 70

FAZIT 3

recht schwammig, die vier Feuerknöpfe rechts haben zwar einen angenehmen Druckpunkt, hätten aber größer sein dürfen. Das klobige Display stört etwas bei der Benutzung der seitlichen Tasten, und durch die schwer erreichbare Start-Taste, die zudem oft klemmt, kann es bei einigen Spielen zu Bedienungsproblemen kommen.

Score Master

Handling ■■■■■

Buttons ■■■■■

Extras ■■■■■

Material ■■■■■

Hersteller Nintendo

Preis ca. DM 100

FAZIT 5+

Angler

Mit knapp 40 Mark ist das „Angler“-Pad von Beeshu das preisgünstigste im Test; und das größte, zumindest was die Abmessungen betrifft. Mit immerhin 19x12 cm ist es für kleine Kinderhände wohl weniger geeignet, obwohl es dafür ja eigentlich gedacht sein sollen. Darauf lassen allein schon die kunterbunten Farben schließen.

Wer jedoch etwas größere Flossen sein eigen nennt, wird mit dem Pad problemlos zurecht kommen, das sich dann sogar sehr gut in der Hand halten lässt. Die Feuerknöpfe und das Steuerkreuz funktionieren zuverlässig und sind gut zu errei-

Unzählige Steuerinstrumente sind auf dem Markt erhältlich. Da gibt es nicht nur gewöhnliche Joypads und -boards, sondern auch Infrarot-Pads oder Teile, die sich gleich an mehrere Systeme anschließen lassen. Somit wird die Wahl oftmals zur Qual, denn woher weiß man, welches Gerät nun das beste ist? Ganz einfach: Wir sagen es Euch. Für Euch haben wir sieben der gängigsten Teile unter die Lupe genommen.

Ein Dreivierteljahr ist seit unserem letzten Test rund um SuperNES-Steuerinstrumente vergangen. Zahlreiche Neuerscheinungen bevölkern seitdem den Markt. Billig-Pads, die nach nur kurzer Zeit ihren Geist aufgeben sind eben-



so dabei wie teure Boards, die auch nicht das halten, was deren Hersteller versprechen. Gleich sieben der momentan gängigsten Joypads und -boards verschiedenster Hersteller haben wir uns geschnappt und unserem gnadenlosen Test unterzogen. Die Ergebnisse waren mitunter verblüffend. Seltsam designte und als völlig anwenderfeindlich eingestufte Pads zeigten in der Praxis, daß sie es mit

den vermeintlich tollen und weitaus teuren Pads und Boards durchaus aufnehmen können. Doch eines zeigte unser Test auch: Die beiden Testsieger unseres Reports der TOTAL!-Ausgabe 7/93 sind auch heute noch die besten. An diesen Referenz-Geräten – im Joypadbereich das „ASCIIPad“, auf der Boardseite der „Quickjoy TopFighter“ – mußten sich alle Kandidaten messen. Leider vergebens. Doch lest selbst...



Das ASCII-Pad (a) und der TopFighter (b) sind auch heute noch die Meister ihres Fachs

Angler

Handling ■■■■■■

Buttons ■■■■■■

Extras ■■■■■■

Material ■■■■■■

Hersteller Beeshu

Preis ca. DM 40

FAZIT 3+



chen. Lediglich die links-/Rechts-Tasten sind durch ihre starke Wölbung anfangs etwas umständlich zu bedienen. Aber daran gewöhnt Ihr Euch mit der Zeit. Für jeden Button könnt Ihr zwei Dauerfeuer-Modi zuschalten: Entweder permanent oder auf Knopfdruck. Zusätzlich dazu verfügt das Pad über eine Slow Motion-Funktion, die sich in zwei Stufen einstellen läßt. Alles in allem macht das „Angler“ einen stabilen Eindruck und ist sein Geld sicherlich wert.

Quickjoy SV-336

Eigentlich ist der Quickjoy SV-336 SN Pro Neo I ja wirklich ein Traum-Stick: Das gut designte, stabile Plastikgehäuse verbirgt Technik und Extras der feinsten Art. Schon bei der ersten Knüppelbewegung melden sich dezent Mikroschalter zu Wort, auch bei den doppelt vorhandenen L- und R-Tasten klickt es angenehm. Bei den vier Feu-



erknöpfen vermißt man dieses Geräusch zwar, dafür sind sie aber nicht nur in der Standardformation angelegt, sondern dazu auch noch auf einer Scheibe um 90 Grad drehbar. Auf dieser Scheibe befinden sich auch noch drei zusätzliche Buttons, die vom Spieler mit fast beliebigen Kombinationen programmiert werden können. Neben den zwei frei definierbaren Programmen, die dank einer Batterie dauerhaft gesichert werden, sind auch noch neun Festprogramme für Street Fighter II und Fatal Fury eingebaut. Slow Motion und Dauerfeuer ist natürlich auch eingebaut, während sich die Zeitlupe in fünf Stufen regeln läßt, läßt sich das Dauerfeuer zwar für jeden Button

einzelnen schalten, aber nicht einstellen. Beim Spielen kommen dann eher gemischte Gefühle auf. Der stabile Stick erlaubt präzise Steuerbewegungen, auch an die etwas ungewöhnlich Lage der L/R-Tasten hat man sich schnell gewöhnt. Leider sind aber die drei Zusatzbuttons extrem unglücklich platziert und haben einen derart kurzen Schaltweg, daß man beim Betätigen der Standard-Buttons sehr leicht einen der Extraknöpfe mitbetätigt. Das wäre nicht weiter tragisch, wenn sich die vorprogrammierten Abläufe ausschalten ließen. Dem ist aber nicht so, und wenn man bei F-Zero gerade in Führung liegt, dann macht sich ein versehentlich ausgelöster Street Fighter-Move wirklich nicht gut. Mit etwas Disziplin kann man mit diesem Manko allerdings noch leben, notfalls hält man sich eben einen Programmplatz unbelegt. Denn ansonsten ist dieser Stick wirklich empfehlenswert!

Quickjoy SV-336

Handling ■■■■■■

Buttons ■■■■■■

Extras ■■■■■■

Material ■■■■■■

Hersteller Quickjoy

Preis ca. DM 100

FAZIT 2

Dual Turbo

Es ist schon ein Kreuz. Da will man mal in aller Ruhe eine Runde SuperNES spielen und schon reißt der Hund wieder die ganze Konsole vom Regal, nur weil er – vor lauter Aufregung – einen Hund namens Beethoven' auf dem Bildschirm zu sehen – die Joypadkabel nicht be-



achtet hat. Oder aber der Wellensittich verfängt sich einmal mehr im Kabelwirrwar und kann nur mit Mühe und Not befreit werden. Diese Probleme können durch das „Dual Turbo“-Set von Acclaim allerdings kinderleicht gelöst werden. Alle Kabelhasser bekommen für zirka 140 Mark zwei Joypads plus gutdesignten Empfänger, der direkt auf das SNES gesteckt wird. Die Pads selbst ähneln den originalen von Nintendo sehr. Jedoch weisen sie zusätzlich Slow Motion sowie zuschaltbares Turbofeuer für jeden Knopf einzeln auf. Die Schaltwege des Steuerkreuzes sind extrem kurz. Zwar ist dies besser als zu lang und schwabbelig, doch ein wenig mehr Gefühl wünscht man sich schon. Die Buttons besitzen hingegen einen ordentlichen Druckpunkt und sind gut zugänglich. Weniger erfreulich sind die schwabbeligen Rechts-/Linkstasten. Lobenswert ist, daß trotz der benötigten vier Micro-Batterien pro Pad deren Gewicht sehr gering ist. Insgesamt also ist das Dual Turbo-Set eine durchaus lohnende und praktische Anschaffung.

Dual Turbo

Handling ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐

Buttons ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒

Extras ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐

Material ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒

Hersteller Acclaim

Preis ca. DM 140

FAZIT 2-

JetFighter

Beeshus „JetFighter“ besticht durch das außergewöhnlichste Design, denn der JetFighter ist kein gewöhnlich geformtes Pad, sondern – haltet Euch fest – ein Stealth Fighter. Zweifelnd wagten wir uns an dieses Pad, das nicht nur ans SuperNES, sondern auch an das Sega Mega Drive anzuschließen ist. Die anfängliche Skepsis schlug allerdings schnell in Verwunderung um, läßt das Steuerkreuz doch präzises, angenehmes Steuern zu, und der JetFighter liegt überraschend gut in den Händen. Selbst die Rechts-/Linkstasten (unterhalb der Tragflächen) sind gut zugänglich. Ausgerüstet ist das Pad mit einer Slow Motion und Turbofeuer, das in zwei Stufen auswählbar ist. Allerdings



dings für alle Knöpfe gemeinsam und nicht separat, was ein sehr großer Nachteil ist. Das größte Manko jedoch stellen die schlecht platzierten Feuerbuttons ohne Druckpunkt dar. Sie sind anders als beim originalen und eigentlich allen anderen Pads angeordnet und sorgen für ungeordnete Verwirrung. Sehr schade, bringt dies doch deutlichen Abzug in Sachen Handling und der Gesamtnote. Trotzdem: Wer ein ungewöhnliches Pad erwerben möchte und sich an die unglücklich platzierten Buttons gewöhnen kann oder aber auch ein Mega Drive besitzt, der darf hier ruhig zuschlagen.

JetFighter

Handling ☒ ☒ ☒ ☐ ☐ ☐

Buttons ☒ ☒ ☒ ☐ ☐ ☐

Extras ☒ ☒ ☒ ☐ ☐ ☐

Material ☒ ☒ ☒ ☐ ☐ ☐

Hersteller Beeshu

Preis ca. DM 60

FAZIT 3

Street Winner II

Das Street Winner II-Joyboard eignet sich besonders gut für diejenigen unter Euch, die mehrere Konsolen Ihr Eigen nennen. Dank beigelegter Kabel und Umschaltmöglichkeit lassen sich alle Super Nintendos und Sega Mega Drives sowie SNKs Neo Geo und NECs PC Engine anschließen. Damit entfällt endlich der widerliche Kabelsalat, den zwanzig Joypads anrichten (wir können hier in der Redaktion ein Lied davon singen). Allerdings sind die Strippen verdammt kurz. Also braucht Ihr ein Verlängerungskabel oder den Infrarot-Adapter, für den Ihr natürlich extra lohnen dürft.

Auf dem großen Joyboard-Gehäuse könnt Ihr Eure Hände bequem ablegen. Alle Buttons und der Stick arbeiten mit Mikroschaltern und erlauben dadurch genaues manövrieren. Außerdem spielt es sich dadurch angenehm. Stufenlos regelbares Dauerfeuer und Slow Motion runden das Ganze ab.

Leider sitzen die sechs Feuerknöpfe sehr dicht zusammen und haben gerade für SNES-Besitzer nicht die gewohnte Lage. Wer gerne Action- und Ballergames zockt und zum oben genannten Personenkreis zählt, sollte sich das Teil mal anschauen. Allen anderen raten wir eher zu den handlichen Joypads.



Street Winner II

Handling ☒ ☒ ☒ ☒ ☐ ☐

Buttons ☒ ☒ ☒ ☒ ☐ ☐

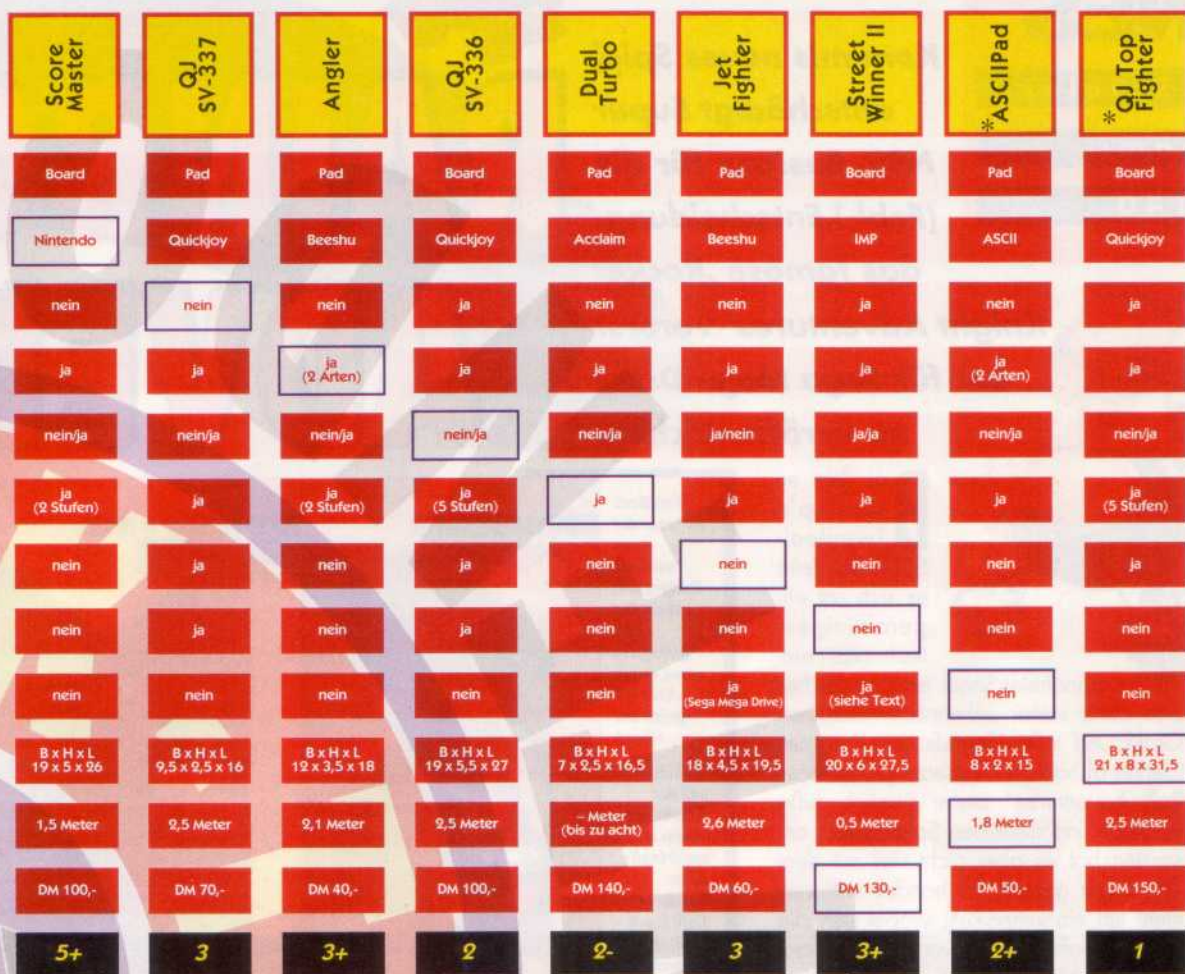
Extras ☒ ☒ ☒ ☒ ☐ ☐

Material ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐

Hersteller IMP

Preis ca. DM 130

FAZIT 3+



* Referenzgeräte waren in Total! 7/93 Testsieger

EXPRESS

rodus dt	99.- Stanley Cup Hockey us	109.- Tuff E Nuff us
nk Panther us	109.- Star Wing dt/us	109.-/99.- Turtles Tournament Fighters

[illegible]

GAME EXPRESS, Häberlstr. 26, 80337 München

Öffnungszeiten: Mo - Sa, 10 bis 20 Uhr • FAX 089/53 42 54

Wir verkaufen auch Spiele für MEGA DRIVE, 3DO, Jaguar, Amiga, PC, NEO-GEO (ViewPoint 499.-) und CD-ROM! Solange Vorrat reicht!
Auch An- und Verkauf von gebrauchten Modulen • Versandkosten DM 8.- zzgl. Nachnahme, ab DM 250.- frei,
Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse. Auskunft über Neuheiten und weitere Angebote telefonisch • Auch Ladenverkauf!
Händleranfragen erwünscht • Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

SNES**1-2 Spieler****Konami****DM 140**

**Konamis neues Spiel
entschädigt Super
NES- Besitzer für die
(Fehl-) Entscheidung,
das famose „Rocket
Knight Adventures“ vorerst
nur für Sega Mega Drive
zu veröffentlichen.**



POP 'N TWINBEE RAINBOW ADVENTURE



Bei dem ersten „Pop'n TwinBee“-Spiel handelte es sich um ein geradliniges, technisch einwandfreies Shoot 'em Up, welches sich dank seiner unheimlich niedlichen Grafik und tollen Sounds vom Rest des Genres abhob. Die Fortsetzung „Rainbow Bell Adventures“ bietet ähnlich süße Grafiken und dieselben Spielfiguren, ansonsten hat es aber nicht viel mit dem Vorgänger gemein. Es handelt sich vielmehr um ein Jump&Run, wobei sich die Entwickler offensichtlich von einigen Sega-Spielen inspirieren ließen. Zum einen sind die Spielfiguren mit einem Jetpack (Raketentrucksack) ausgestattet, wie es auch in Rocket Knight Adventures vorkommt, zum anderen erreichen sie beim Laufen erstaunliche Höchstgeschwindigkeiten, was sicher nicht zufällig an einen gewissen Igel erinnert (wobei die Spielbarkeit hier aber wesentlich besser ist).

Die bereits aus Pop'n TwinBee bekannten Hauptdarsteller TwinBee und WinBee haben diesmal Verstärkung mitgebracht: Während bei

BossBee2 ist einer der neun witzigen Endgegner. Habt Ihr ihn getroffen, rennt er vor Schreck gegen die Wand.

GwinBee auf der Flucht vor einem allzu aufdringlichen Verehrer. Laßt Euch bloß nicht erwischen.



uns Jugendliche unter 18 Jahren noch nicht einmal autofahren dürfen, steuert der einjährige (!) GwinBee gar ein Raumschiff und hantiert auch noch mit einem überdimensionalen Laser herum. Na ja, andere Länder, andere Sitten.

24 LEVEL SIND ZU ERKUNDEN

Bevor Ihr Euch aufmacht, die 24 Level zu durchqueren und die neun Endgegner zu besiegen, könnt Ihr eine der drei Spielfiguren auswählen, welche sich in Sprungfähigkeit und Extrawaffen leicht unterscheiden.

In den ersten Levels geht es noch recht gemütlich zur Sache, sie dienen hauptsächlich dazu, sich mit der Steuerung vertraut zu machen und die verschiedenen Extras kennenzulernen. Besiegte Gegner hinterlassen kleine farbige Glocken, welche die Bees mit nützlichen Extras wie Schutzschilden, kleinen Satelliten und zusätzlicher Bewaffnung ausstatten. Bei den

Erkundungen werdet Ihr auch auf farbige Türen stoßen, für die Ihr aber aus höheren Levels erst noch die Schlüssel braucht. Wie bei „Super Mario World“ könnt Ihr jeden bereits durchgespielten Level erneut betreten (und diesen auch mit Start+Select jederzeit wieder verlassen), um die letzten versteckten Extras zu finden. Im weiteren Verlauf entwickelt sich das Spiel immer mehr zu einer enormen Herausforderung, denn während Ihr die ersten Levels bequem per Jetpack überfliegen könnt, wird der Aufbau zunehmend verwinkelter, so daß es oft extrem knifflig ist, überhaupt den Ausgang zu finden. Neben der unterschiedlichen graphischen Gestaltung der Welten kommen laufend neue Spielelemente wie Teleportertore, Rutschen, Schalter, Fließbänder oder versteckte Plattformen hinzu. Im Zweispieler-Modus könnt Ihr entweder gleichzeitig im normalen Spiel antreten, was aber, da oft nur ein Spieler im Bild zu sehen ist, leider viel zu hektisch und

Die obligatorische Eiswelt darf natürlich nicht fehlen. Coole Schneemänner gehören zu Euren Gegnern.



Der Battle-Modus!



Statt gemeinsam Glocken zu sammeln, versucht Ihr Eurem Kollegen auf die Glocke zu hauen.

BELL RES

NEGATIN!
Die Zweispieler-Varianten
sind zu konfus.
Die ersten Level hätten
interessanter sein können.

unübersichtlich ist, oder Ihr könnt im speziellen Battle-Modus gegen einen Freund antreten. Solltet Ihr das Spiel durchgespielt haben, bleibt immer noch die Möglichkeit, die Level erneut zu spielen, um sie innerhalb der Zeitbegrenzung zu schaffen oder alle Glocken einzusammeln. Dank des komfortablen Paßwortsystems könnt Ihr jederzeit wieder in die höheren Level einsteigen. Konami hat sich dezent die besten Elemente aus anderen Jump&Runs ausgeliehen und daraus ein Spiel gemacht, das aufgrund seines Umfangs langanhaltenden Spaß garantiert.

Klaus-Dieter Hartwig



**Viele Wege
führen zum Extra.**



Für die gelbe Tür im ersten Level fehlt noch der passende Schlüssel.



Die Levelkarte zeigt Euch die Position von Ausgang und Schlüssel an.



Auf dieser Weltkarte könnt Ihr jeden Level erneut anwählen.



Rainbow Bell Adv.

Grafik



Superniedliche Spielfiguren und Gegner und kunterbunte Hintergrundgrafiken. Sauberes Scrolling ohne Geruckel.

Sound



Die gelungenen Musiken passen gut zum Spiel. Süße Sprachsamples erklingen beim Aufnehmen von Extras.

Gameplay



Obwohl das Spielprinzip nicht gerade neu ist, ein sehr gutes Jump&Run mit originellen Ideen.

Dauerspaß



Wer alle Level komplett erkunden will, hat auch nach einmaligem Durchspielen noch viel zu tun.

TOTAL! - CHECK

Genre Jump&Run
Levels 24
Schwierigkeitsgrad ... mittel
Continues Passwörter
Speicherkapazität... 16 MBIT
Erhältlich ab sofort

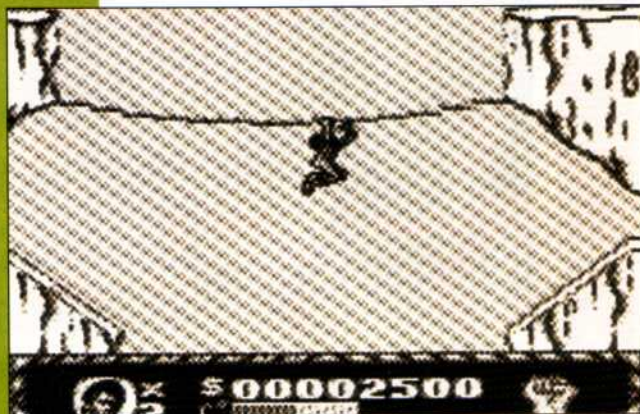
FAZIT
2+

Tief in den verschneiten Weiten der Alpen kämpft Sylvester Stallone noch immer gegen den fiesen Geiselgangster Qualen.

CLIFFHANGER

Kein Vergleich zum tollen Film. Cliffhanger enttäuscht auf der ganzen Linie

Bereits die SNES-Version von „Cliffhanger“ erntete wenig Ruhm, dafür aber um so mehr Hohn und Spott. Im Mittelpunkt des Interesses (soweit vorhanden) steht der edle Berg-Retter Gabe Walker (Sylvester höchstpersönlich), des-



Cliffhanger

Grafik



Wenn Stallone die winzige Spielfigur sehen würde, die ihn darstellen soll, hätten die Programmierer nichts zu Lachen.

Sound



Das Alpentaler Jodeltrio hat offensichtlich mehr Ahnung von Musik als die Soundprogrammierer von Sony Imagesoft.

Gameplay



Gameplay? Was für ein Gameplay? Hey, hat irgendjemand hier ein Gameplay gesehen? Also ich nicht!

Dauerspaß



Von Dauer ist bei diesem Game nur der Ärger über die verschleierte Kohle. Naja, vielleicht freut sich ja der Softwarehändler...

TOTAL! - CHECK

Genre Action
Levels 5
Schwierigkeitsgrad ... mittel
Continues 3
Speicherkapazität... 1 MBit
Erhältlich ab sofort

FAZIT
5+

Martin Klugkist



Superexplosive Action mit dem Probotector: Gewehre, Laser, Panzer und Sachschäden in Milliardenhöhe sind angesagt.



PROBO



SUPER PROBOTECTOR

Nachdem frühe Super Nintendo-Spiele von vielen Ruckelproblemen geplagt wurden, änderte sich die Action-Szene auf Nintendos 16-Bit-Konsole mit der Veröffentlichung des ersten Probotector-Spiels gewaltig: Wie schon auf dem NES kämpft Ihr in der Rolle eines Kampfroboters alleine oder zu zweit gleichzeitig gegen die Schergen des üblen Red Falcon. Ausgerüstet mit einem effektiven Standard-schuss und famosen Sprungkraften tretet Ihr an, den Aliens das Fürchten zu lehren. Auf Eurem Weg durch zerstörte Ruinen und düstere Alienhöhlen findet Ihr Extra-waffen, die schwierige Stellen erleichtern: Besonders effektiv ist der Flammenwerfer, aber auch die ziel-suchenden Raketen und der Granatwerfer sind nicht zu verachten.

Die sechs Levels sind in klassische 2D-Seitenansicht und innovative 3D-Draufsicht-Abschnitte unterteilt. Ihr startet in den Ruinen der Stadt und könnt Euch hier mit den Fähigkeiten des Kämpfers ver-



traut machen. Fangt die Ballerei harmlos an, werdet Ihr nach kurzer Zeit schon mit einem Endgegner und Spezialeffekt nach dem anderen bombardiert. Besonders beeindruckend ist der 3D-Angriff eines Flugzeugs, das Euch buchstäblich den Boden unter den Füßen wegbrennt - eine der bekanntesten Videospielszenen überhaupt. Neben den einfallsreichen und in rauen Mengen vorhandenen Mittel- und Endgegnern verblüffen auch Fortbewegungsmittel: Ob Ihr wild schießend in einem Panzer fahrt, in Level 4 mit futuristischen Motorrädern

die Gegend unsicher macht oder gar von Raketen getragen durch die Luft fliegt - langweilig wird es keine Sekunde. Sehr gut und ungewöhnlich gelangen die nur auf dem SNES möglichen Draufsicht-Level. Mittels des 3D-Chips dreht sich der Untergrund um Euren Spieler - fällt Ihr in eine Spalte, zoomt die Kamera in den

bodenlosen Abgrund. Egal ob alleine oder zu zweit: Super Probotector ist für Action-Fans ein absolutes Muß. Kein anderes Spiel des Genres brilliert mit derartig perfekter Spielbarkeit und so vielen neuen Ideen - von gewaltigen Aliens, die durch Wände brechen, bis hin zu den verblüffenden Draufsicht-Levels folgt eine Überraschung nach der anderen. Einziges Manko des ansonsten perfekt gelungenen und bis heute konkurrenzlosen Spiels: Sechs Levels sind trotz aller Abwechslung etwas zu wenig. Hoffentlich erscheint bald ein Nachfolger!

Julian Eggebrecht

Grafik	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
Sound	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
Gameplay	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
Dauerspaß	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

TOTAL! - CHECK

Genre	Action
Levels	6
Schwierigkeitsgrad	mittel/hoch
Continues	3
Speicherkapazität	8 MBit
Erhältlich	im Handel



TECTOR

PROBOTECTOR II

Was in Japan und in den USA noch menschlich war, wurde aus Pietätsgründen in Europa zu Stahl: Als Konami ihren ersten 'Contra'-Automaten aufs NES umsetzten, schossen auch in der Umsetzung noch menschliche Rambos umher, um die Erde zu retten. In Europa allerdings besann man sich der zurückhaltenden Mentalität vor allem der Deutschen und verwandelte die Rambos in unbedenkliche Roboter - schon war Probotector geboren. Nicht zuletzt dank des Zweispielers-Modus und der technisch guten Inszenierung eroberte die Ballerei heimische Konsolen in rauen Mengen. Angesichts dieses Erfolgs besann sich Konami einige Jahre später und programmierte neben einer GBoy-Version auch einen zweiten Teil auf dem NES. Ihr kämpft Euch durch acht Levels. Neben der Fähigkeit, Waffen durch Aufsammeln von Extras zu ändern, ist Euer Robot mit famosen Sprungkraften ausgerüstet. Extras bekommt Ihr im Spiel nicht geschenkt, sie fliegen in Containern vorbei, die tunlichst abgeschossen werden sollten. Ziel der Baller- und Springerei ist, durch die gegnerischen Reihen zu brechen, am Ende einen Boss zu zerstören und den nächsten Level

anzuvizieren. Leider ist aufgrund des hohen Schwierigkeitsgrades dieses Unterfangen auch zu zweit kaum zu meistern. Neben den seitlich scrollenden Stages gibt es auch Level in der Draufsicht, in dem Ihr in alle Richtungen laufen könnt. Als Waffen stehen Flammenwerfer, Streuschüsse, Schild und Laser zur Verfügung - knifflige Stellen sind mit einer besonderen Waffe eben einfacher zu knacken.

Um Euch das Leben schwerer zu machen, lauert am Ende einer jeden Stage ein extragroßer Gegner.

War Probotector I schon gut, gelang es Konami, sich mit dem zweiten Teil noch zu übertreffen: Wäre da nicht der unmenschliche Schwierigkeitsgrad, würden all die technischen Gimicks, spielerischen Finessen und das gute Gameplay zu einer Bestnote führen. Sogar die neuen Draufsicht-Level

Die große Action-Revolution aus den fernen Osten: Bis heute konnte kaum ein anderes Spiel Konamis Referenz-Ballerei das Wasser reichen - Probotector räumt auf.

Contra oder Probotector?



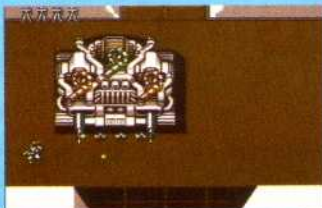
Während Japaner und Amerikaner bei SuperContra den Aliens mit zwei martialischen Söldnern einheizen...



...treten deutsche Actionfreaks mit zwei Robotern an. Spielerisch sind die Versionen absolut identisch.

fügen sich perfekt ein. Probotector II ist für jeden Action-Fan ein Muß - nur die begrenzte Anzahl der Continues könnten Euch abschrecken.

Julian Eggebrecht



Ohne die mächtigen Extrawaffen hätten die Probotectors kaum eine Chance gegen die feindliche Übermacht. Bei den Alien-Levels haben sich Konamis Designer offensichtlich vom gleichnamigen Film inspirieren lassen.

Grafik ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐

Sound ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐

Gameplay ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐

Dauerspaß ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐

TOTAL! - CHECK

Genre Action
Levels 8
Schwierigkeitsgrad hoch
Continues 3
Speicherkapazität 2 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2+

CHARTS

REDAKTIONS CHARTS



Total-Charts ohne Street Fighter II Turbo? Unvorstellbar! Obwohl das Spiel schon einige Monate auf dem Buckel hat, ist es genau das Richtige, um ab und zu so richtig Dampf abzulassen.

Martin Klugkist

TOP GAME



COOL SPOT

In diesem Monat wurde der coolste Fleck aller Zeiten von seinem zweiten Platz verdrängt. Sei's drum, wer ein tolles Action-Game sucht, liegt hier genau richtig.

TOP GAME



SUPER MARIO KART

Mit dem vierten Platz kehrt ein alter Game-Veteran in die Total-Charts zurück: Für Euch ist Super Mario Kart nach wie vor das Rennspiel überhaupt.

REDAKTIONS CHARTS



Mein Favorit ist und bleibt 'F-Zero' – das rasanteste und dreidimensionalste SNES-Rennspiel aller Zeiten. Sicher, es gibt neuere Games, und der Zweisspieler-Mode fehlt auffällig, aber ich hab' ein Herz für Oldies...

Ulrich Mühl

SNES

Pünktlich zum Frühlingsbeginn haben wir die Leser-Charts gründlich entstaubt und überarbeitet. Je-

den Monat ermitteln wir aus Euren Zuschriften die Top-Games für alle Nintendo-Systeme.

1

Vormonat
1
Seit
9 Monaten

STREET FIGHTER II TURBO

2

Vormonat
3
Seit
3 Monaten

FLASH BACK

3

Vormonat
2
Seit
3 Monaten

COOL SPOT

4

Vormonat
–
Seit
1 Monat

SUPER MARIO KART

NEU!

5

Vormonat
–
Seit
1 Monat

STAR WING

NEU!

6

Vormonat
–
Seit
1 Monat

ZELDA III

NEU!

7

Vormonat
–
Seit
1 Monat

ALADDIN

NEU!

8

Vormonat
–
Seit
1 Monat

MORTAL KOMBAT

NEU!

9

Vormonat
5
Seit
5 Monaten

SUPER MARIO ALL STARS

↓

TOP GAME

FLASHBACK



Der Siegeszug von Flashback ist nicht aufzuhalten. Nach dem Mega Drive erobert dieses Game jetzt auch das SNES. Der erste Platz ist in greifbarer Nähe.

TOP GAME

MORTAL KOMBAT



Die treue Fan-Gemeinde sichert Mortal Kombat einen beachtlichen achten Platz in der SNES-Rangliste. Das Game hat sogar Super Mario All Stars überholt.

TOTAL! LESER CHARTS

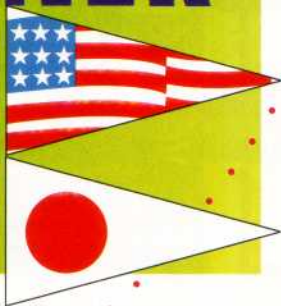
1. MORTAL KOMBAT

Endlich mal ein Spiel bei dem es knallhart zur Sache geht. Außerdem ist die Animation vom besten und der knackige Sound der einem geboten wird vermittelt ein herrlich fieses Feeling.



Janusz Krasek
Charlottenstraße 1
01968 Senftenberg

2. TOP GEAR 2
3. COOL SPOT



SNES

1 Spieler

Namco

DM 170

Wem Sim City viel zu friedlich ist, sollte jetzt nicht umblättern, denn mit „Metal Marines“ wird diese Spielidee um einige mörderische Elemente erweitert.

METAL MARINES

Es mußte ja so kommen: Kaum daß die Menschheit mit den Antimaterie-Bomben eine neue Waffe entwickelt hat, schon richtet sich diese neue Technologie gegen ihre Schöpfer. Durch einen Unfall werden alle diese ‚Knallfrösche‘ auf ein-



Dank der Flak wird dieser Raketen-Angriff gestoppt

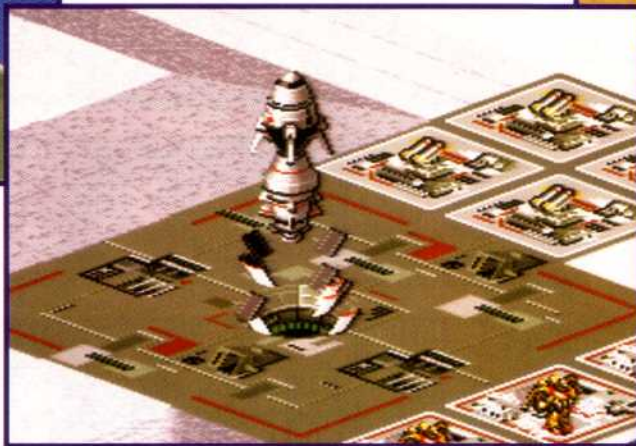
mal gezündet und zerreißen die halbe Erde. Einige Menschen überleben diese Katastrophe, doch nur, um unter die Knechtschaft eines bösen Generals zu geraten. Ziel des Spieles ist es, den Bösewicht von zwanzig kleinen Inseln zu vertreiben. (Sehr viel mehr blieb von unserem Planeten nicht übrig.) Dazu nistet Ihr Euch in der jeweiligen Nachbarsinsel ein und stampft dort so schnell wie möglich ein Festung aus dem Boden. Besonders wichtig sind Eure drei Kommandozentralen. Werden diese vernichtet, hat der Bösewicht gewonnen. Also empfiehlt es sich, diese so gut es geht zu schützen. Sieben verschiedene Grundkomponenten stehen zur Verfügung. Besonders wichtig sind neben gepanzerten Geschütztürmen vor allem Luftabwehrstel-

Nach dem vernichtenden Nuklearschlag rücken die Metal Marines



lungen, mit denen Ihr feindliche Raketen vom Himmel holen könnt. Mittels einer

Kette von Frühwarn-Radargeräten könnt Ihr die Zielsicherheit der Flak steigern. Doch ein defensiv geführter Krieg endet irgendwann zwangsläufig in der eigenen Niederlage. Sobald Ihr es Euch leisten könnt,



solltet Ihr ebenfalls ein paar Marschflugkörper zusammenschrauben, um Eurerseits die gegnerischen Gebäude zu zerbröseln. Besonders skrupellose Krieger greifen ab und zu auch mal zu Kernwaffen. Schon eine einzige Interkontinentalrakete richtet gewaltigen Schaden an. Doch mit Bombenangriffen allein ist es nicht getan.

▲ POSTIV! ▲

Halbwegs neue Spielidee, die mehr verspricht als sie am Ende tatsächlich hält

Sobald Ihr die Position des feindlichen Hauptquartiers kennt, schlägt die Stunde der Metal Marines. Diese gewaltigen Battle Mechs werden per Luftpost an Ihr Ziel befördert und stampfen dort alles in Schutt und Asche. Anfangs macht das Game einen Höllen-Spaß. Die Mixtur aus ‚Sim City‘ und ‚Super

Conflict‘ schlägt jeden, den die moralisch fragwürdige Aufmachung nicht stört, restlos in ihren Bann. Doch leider ändert sich in späteren Levels —abgesehen vom Ge-

lände design— nichts mehr. Keine neuen Waffen, keine neuen Gebäudetypen. Schade, denn so wurde eine Spielidee verschenkt, die mit ein bißchen mehr Mühe durchaus das Zeug zum Mega-Knaller gehabt hätte.

Martin Klugkist

Selbst der Einsatz von Atomwaffen ist erlaubt.

▼ NEGATIV! ▼
Mit Atombomben auf feindliche Stellungen zu schießen, ist sicherlich nicht jedermanns Sache.

METAL MARINES

Grafik ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐

Sound ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐

Gameplay ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐

Dauerspaß ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐

TOTAL! - CHECK

Genre Strategie
Levels 20
Schwierigkeitsgrad mittel
Continues —
Speicherkapazität 12 MBit
Import aus USA

FAZIT
3

Gnadenlos !! billig !! 0921 - 51 34 01

ENTERTAINMENT SYSTEM
SUPER NINTENDO

Copyrightinfo: All Names and Characters are Trademarks of Their

Actraiser 2 us.	109.95	FX Trax us.	139.95	Secret of Mana us.	139.95	Winter Extreme us.	139.95
Action Replay Pro 2	109.95	Goof Troop us.	99.95	Sensible Soccer dt.	129.95	WWF Royal Rumble dt.	85.95
Airborn Ranger us.	129.95	Inspector Gadget us.	119.95	Shadow Run dt.	118.95	Young Merlin	144.95
Aladin eur.	99.95	J. Madden Ftb. 94 us.	119.95	Sim Ant us.	121.95	Zombie ate my N. us.	114.95
Aladin us.	99.95	Jurassic Parc dt.	109.95	Sky Blazer dt.	125.95	Zool	119.95
Alien vs Predator us.	99.95	Knight of Round Table	139.95	Socks the Cat us.	119.95	Super Scope dt.	89.95
Andre Agassi Tennis	119.95	Legend us.	129.95	Soldiers of Fortune us.	129.95		
Art of Fighting us.	129.95	Lost Mission us.	129.95	Sonic Wing Jp.	99.95		
Arcus Odyssey us.	139.95	Lester the Unlikely us.	119.95	Sports Illustrated us.		3 DO	
Asterix dt.	89.95	Lord of Rings us.	123.95	(Football + Basketball)	144.95	Grundgerät NTSC	1.299.-
Battle Blatze us	109.95	Lemmings 2	119.95	Star Wars us.	69.95	Grundgerät PAL	1.499.-
Battle Cars us	119.95	Lethal Enforcers/Gun	159.95	Star Wars II us.	135.95	Demolition Man	139.95
Battle Tank 2 us.	124.95	Lufia us.	139.95	Steel Talons us.	99.95	Escape from Monster	129.95
Bio Metal us.	124.95	Mario Time Machine	119.95	Streetfighter II Turbo jp.	79.95	John Madden Football	135.95
Blues Brothers dt.	113.95	Mario & Wario us.	129.95	Striker dt.	119.95	Out of This World	139.95
Bret Hull Hockey	134.95	Mechwarrior dt.	139.95	Super Aquatic Games us.	89.95	Pebble Beach Golf	129.95
Bugs Bunny us.	135.95	Mega Man X us.	139.95	Super Bomberman incl.		San Diego Zoo	99.95
Chester Cheetha II us.	119.95	Mortal Combat jp.	139.95	4 Player Adapter	139.95	Shock Wave	Vorb.
Choplifter III us.	99.95	Mickey's Challenge us.	134.95	Sper Troll Island us.	129.95	Wing Commander	129.95
Clay Fighter us.	134.95	Mr. Nutz dt.	109.95	Shengoku jp.	129.95	Total Eclipse	119.95
Clay Mates us.	119.95	Mystical Ninja dt.	129.95	Super Nova us.	119.95	20th Century Allmanac	99.95
Cliffhanger us.	119.95	NBA JAM	134.95	Super Off Road II us.	119.95	Laser Gun	119.95
Daffy Duck us	124.95	NBA Tecmo Basketb.	119.95	Super Turrican dt.	99.95	3-DO Joypad	99.95
Dead Dance us.	129.95	NHL 94 us.	125.95	Super Wiggid us.	115.95		
Death Bread us.	129.95	NHL Stanley Cup us.	119.95	Top Gear II us.	99.95	Atari Jaguar	599.-
Dennis the Menace dt.	119.95	Nigel Mansel dt.	129.95	T-2 Arcade Game dt.	115.95	incl. Cybermorph	
Dracula dt.	129.95	Obitus us.	144.95	Tecmo Bowl us.	119.95		
Dragon Ball Z II jp.	139.95	Paladins Quest us.	135.95	Turtles Tournament us.	129.95	Wir haben die neusten Games !!!!	
Dungeon Master us.	129.95	Pack Attack us.	105.95	Troddlers us.	105.95	Ruft an: 0921-513401	
EEK the Cat us.	134.95	Pink Panther us.	119.95	Turn and Burn us.	119.95	Mo.- Fr.: 11- 20 Uhr	
Equinox	119.95	Prehistoric Man us.	139.95	Ultimate Fighters us.	129.95	Sa.: 10 - 14 Uhr	
Eye of The Behol. us.	144.95	Relief Pitscher us.	119.95	Undercover Cops us.	129.95		
Fatal Fury II	139.95	Rock n' Roll Racing us.	119.95	Utopia us	117.95		
Final Fight us.	114.95	Romance III us.	139.95	Untouchables us.	134.95		
Flashback dt.	99.95	Operation Alien us.	119.95	Wing Commander II us.	119.95		
Flintstones us.	129.95	Pirates Dark Water us.	139.95	Winter Olympics	125.95		

Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Dt. = deutsche Module, us= amerikanische Module, jp= japanische Module. Importspiele sind ohne dt. Anleitung. Umtausch ist ausgeschlossen, defekte Ware wird ersetzt. Preise zzgl. UPS NN-Versand. Inhaber: Alexander Sprung

JAGUAR™

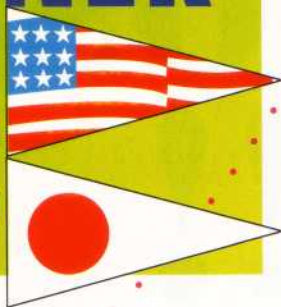


Panasonic

TRADELINK POSTFACH 101143 95411 BAYREUTH
TEL.: 0921-51 34 01 Fax: 0921-51 34 02

Händleranfragen erwünscht
Franchisepartner gesucht !!





SNES

1 Spieler

Taito

DM 140



Die auf dieser Seite verstreuten Monster geben nur einen kleinen Überblick über die Ungetüme, die die Helden erwarten.

Über Nacht war sie plötzlich erschienen und schwebte unheilverkündend über dem friedlichen Land:

Die fliegende Festung der Sinistrals! Und dabei schien doch schon alles längst vergessen zu sein ...

LUFIA & THE FORTRESS

Diese vier Sinistrals, Gades, Amon, Erim und Daos, waren recht fiese Gesellen, die Schrecken und Chaos über das Land brachten. Nach zahllosen Kämpfen gelang es schließlich ei-



ner Truppe von vier Kämpfern unter der Führung des wackeren Maxim, die Bösewichter in ihre Schranken zu verweisen: Unter lautem Getöse stürzte die Festung ins Meer, die Gefahr schien gebannt und schon bald verkündeten nur noch Legenden vom damaligen Geschehen.

Doch heute, 99 Jahre später, regen sich die Kräfte des Bösen wieder und es scheint, daß der Sieg über die Sinistrals doch nicht ganz so endgültig war. Irgendjemand muß der Sache auf den Grund gehen, und da die Helden von da-



mals verständlicherweise nicht mehr ganz so gut in Form sind, müssen ihre Nachkommen die Kastanien aus dem Feuer holen. Pech für Euch, daß das Blut Maxims in Euren Adern fließt ...

Aber so einfach, wie man sich es als angehender Held vorstellt, ist es natürlich nicht: Eine Truppe von Mitstreitern ist zwar schnell gefunden und nach etwas Training mit den einheimischen

Monstern haben die Herrschaften auch schon einiges auf dem Kasten, aber das ist noch nicht alles. Nur mit der Dual Blade, jenem mächtigen Schwert Maxims, das mit der unheilvollen Festung im Meer versank, können die Sinistrals besiegt werden,



Test 'N Take

Verleih Verkauf Versand

Mega-CD MegaDrive SuperNintendo Jaguar 3DO
 Terminator 2 Arcade us SN 149,95 Turn & Burn us SN 149,95
 Equinox us SN 139,95 Lethal Enforcers + Wumme us SN 169,95
 Lord of the Rings us SN 139,95 Wolfenstein 3D us SN 149,95
 Young Merlin dt SN 149,95 Megaman X us SN 149,95
 SuperNintendo 50/60 Hz Umbau innerhalb 48 h!
 Und viele andere Titel auf Anfrage. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.
 Versand: Vorkasse 5 DM Porto, NN 15 DM Porto+NN, Express 25 DM Porto+NN

Geöffnet: Mo. - Sa. von 10⁰⁰ - 22⁰⁰
 FON/FAX: 030/621 30 18
 Mainzer Str 11 - 12053 Berlin Neukölln
 Nähe Hermannplatz

allerdings ist das gute Stück nicht so leicht zu finden. Und da ist auch noch Lufia, jene Magierin, die sich sehr früh der Truppe anschließt und die ein dunkles Geheimnis zu umgeben scheint ...

Auf den ersten Blick erscheint das Game wie ein Rollenspiel von der Stange, doch schon nach kurzer Zeit ist man in der Welt von Lufia gefangen. Zwar gibt es die

üblichen Kämpfe gegen Monsterhorden und viele zu erledigende Teilaufgaben, aber auch eine abwechslungsreiche Story mit vielen Überraschungen und Gags. Grafik und Sound sind zwar keine Sensation, aber durchaus stimmig, lediglich das Kampfsystem weist eine kleine Schwäche auf: Wird ein Gegner von zwei Figuren angegriffen und schon beim ersten Schlag erledigt, sucht sich die zweite Figur nicht den nächsten Gegner aus, sondern schlägt oder zaubert ins Leere. Auch über die Intro kann man geteilter Meinung sein: Es ist zwar schön, daß man hier schon eingreifen und sich mit der Steuerung vertraut machen kann, daß man allerdings in der Rolle von Maxim schon gegen die späteren Endgegner antreten muß, nimmt etwas



OF DOOM



SZENEN AUS DEM WAHREN HELDENLEBEN



Zu Fuß, zu Wasser und per Luftschiff geht die Reise vorstatten. In zahlreichen Dungeons warten Schätze auf Entdeckung und auch...



... viele Monster auf Prügel. Nur so kann die Mannschaft für das harte Endspiel gegen die Sinistrals ordentlich trainiert werden.



an Überraschung. Das stört später jedoch wenig, Freunde des Genres sollten sich das Game auf alle Fälle mal anschauen.

Michael Anton

Lufia & The Fortress of Doom

Grafik



Die Perspektiven sind bekannt und nicht unbedingt eine Sensation, einige der Monster und Effekte können sich jedoch sehen lassen.

Sound



Abwechslungsreich, packend und immer recht passend zur jeweiligen Situation, hier kommt auch das Ohr auf seine Kosten.

Gameplay



Viele Monster, viele Kämpfe, viele Rätsel und einige haarige Dungeons, da kommt wirklich Rollenspiel-Freude auf.

Dauerspaß



Bis das Geheimnis um Lufia gelüftet ist, dürfte einige Zeit vergehen. Die abwechslungsreiche Story läßt keine Langeweile aufkommen.

TOTALI - CHECK

Genre Rollenspiel
Levels -
Schwierigkeitsgrad ... mittel
Continues Batteriespeicher
Speicherkapazität..... 16 MBIT
Import aus USA



VIDEO & GAME

SNES

	G/N
Aero The Acrobat	99/129
Aladdin	99/109
Alien vs. Predator	99/119
Art of Fighting	109/139
Asterix	99/114
Axelay	79/119
Baseball 2020	109/129
Battle Toads	99/114
Battleship	99/114
Bob	89/114
Brawl. Bros.	99/124
Bubsy	89/109

AN & VERKAUF

Cacoma Knight	69/ 79
Captain America	99/119
Chuck Rock	89/104
Clayfighter	109/129
Cool Spot	99/119
Cybernator	79/ 89
Dr. Franken	99/114
Dracula	109/124
Duffy Duck	109/129
Empire Strike Back	109/129
Equinox	107/129
F1 Pole Position	109/129
Final Fantasy Myst. Q.	69/ 89
Flashback	99/124
Goof Troop	89/109
J. Connors Tennis	89/119
Joe & Mac	69/ 79
Jurassic Park	104/129
Lemmings	89/119
Lost Vikings	99/114
Lufia	109/129
Mario Allstars	69/ 89
Mario Missing	109/129
Mario Time Maschine	109/129
Mickey Mouse	89/114
Mickeys Challenge	109/129
Mortal Kombat	99/129
Mr. Nutz	99/114
NBA	99/114
NHLPA 93.....	89/
NHLPA 94	104/119
Nigel Mansel	99/119
Rock 'N' Roll Racing	99/124
S. Battle Tane II	99/127
S. Mario Kart	72/ 89
S. Star Wars	92/129
S. Turrigan	99/114
Sensible Soccer	99/119

VERLEIH: Hans - Ottostr. 28 - Prenz. Berg
Bergstr. 5 - Harzahn

Side Pocket	99/119
Sim City	79/
Star Wing	89/114
Streetfighter	79/
Striker	99/124
Super Aleste	79/ 99
T2 Arcade Game	94/119
Top Gear 2	94/109
Total Carnage	99/129
Wing Commander II	79/ 94
Zombies	94/119

G - Gebraucht N - Neu Spiel

VIDEO & GAME

TEL (030) 421 37 67
FAX 421 37 68

Bitte Gratisliste anfordern, wir haben ca. 800 Gebrauchtspele aller Systeme auf Lager. Ankauf zu Höchstpreisen bequem per Post. Versand NN 10,- DM.



Als gäbe es auf dieser Erde nicht schon genug Versionen des Tetris-Themas, wurde nun flugs aus Japan eine weitere importiert. Für Japanisch-Fans Grund zur Freude.

SNES

1 Spieler

Bullet-Proof Software

DM 160



Ein netter Zauber stellt so manche Tetris-Regel auf den Kopf

Tetris Battle Gaiden" kombiniert das altbackene Tetris mit neuen Spielelementen und einem netten Options-Gerüst. Gnadenlose Duelle entweder mit dem Computer oder einem Mitspieler aus Fleisch und Blut stehen ins Haus. Dabei hat man die Wahl, ob man das gute alte Tetris, die 'Rensa' genannte

TETRIS Battle Gaiden



Variante mit brüchigen Steinen (lustige Kettenreaktionen!) oder 'Battle Tetris' spielen will. Im Gegensatz zur Urfassung kommt bei 'BTG' Magie ins Spiel. Alle paar Steine findet sich ein Kristall in eines der



ne des Gegners durcheinander. Bis man alles gesehen hat, vergehen ein paar Stunden. Aber auch danach ist der Reiz nicht verloren, denn hat man mal alle Gegner gesehen und alle Bekannten geschlagen, stellt man einfach den Schwierigkeitsgrad höher - der Computer spielt sehr gut. Grafik und Sound sind gut - abwechslungsreich und gekonnt in Ausführung und Design. Über Gameplay und Dauerspaß

Steinmauern muß man 'doppelt füllen'.



müssen wir kaum Worte verlieren: Wer kein Tetris hat und sich vom Import nicht schrecken läßt, sollte zugreifen!

Ulrich Mühl

Der Sieger lacht, der Unterlegene schmort.



klötzchen eingelassen. Kristalle, die im Rahmen des Zeilenabbaus ihr Dasein beenden, werden auf dem Magie-Konto des jeweiligen Spielers gutgeschrieben. Je nachdem, wieviele Kristalle man auf seinem Konto hat, kann der gewählte Spielcharakter einen von vier Zaubern anwenden. Mal schaltet er dem Gegner das Licht aus, mal rüttelt ein Mexikaner die Stei-

Tetris Battle Gaiden

Grafik ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐

Sound ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐

Gameplay ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐

Dauerspaß ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐

TOTAL! - CHECK

Genre Strategie
Levels 8 Figuren + Boss
Schwierigkeitsgrad einstellbar/hoch
Continues unendlich
Speicherkapazität 4 MBit
Import aus Japan



dynatex

Anruf genügt
über 1000 Spiele
Anruf genügt

Logisch - mit allen deutschen Spielen am Start!

KOMMT UND STAUNT, ODER RUFT VORHER AN - WIR HABEN SIE!!!

MS-DOS
CD-ROM
3DO
NEO GEO
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
SEGA
MEGA DRIVE
JAGUAR
SEGA CD

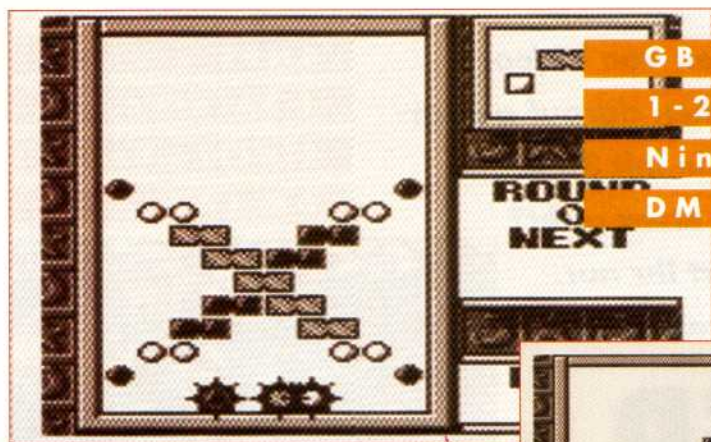
Rüttenscheiderstr. 59
45130 ESSEN
Tel.: 02 01/79 66 52

BRÜCKSTR. 42-44
44135 DORTMUND
Tel.: 02 31/57 47 60

Unsere Hotline NUR für den Versand:
02 31 / 55 61 40
+ 57 32 33

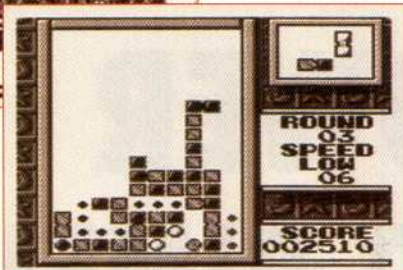
HÄNDLER-ANFRAGEN ÜBER FAX:
0231/521553

dynatex



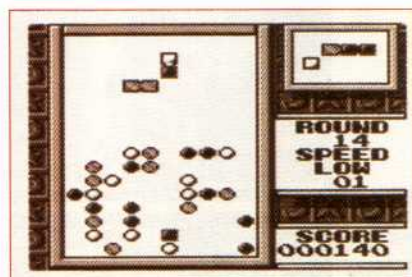
GB
1-2 Spieler
Nintendo
DM 70

Das Ziel bei Tetris 2 ist es, die blinkenden Steine vom Bildschirm zu entfernen.



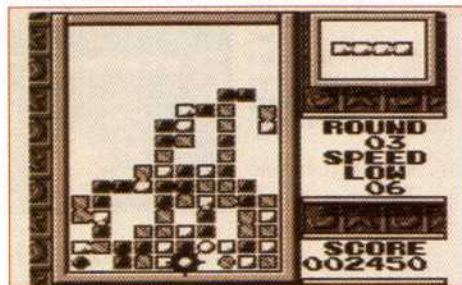
Nach Umsetzungen für alle erdenklichen Systeme und unzähligen Clones erscheint nun die offizielle Fortsetzung des Super-Klassikers Tetris.

TETRIS 2



Natürlich stellt sich die Frage, ob der zweite Teil den hohen Erwartungen, die mit dem Namen 'Tetris' unweigerlich verbunden sind, gerecht werden kann. Wie gewohnt fallen die Spielsteine, die jeweils aus vier Einzelblöcken bestehen, nacheinander von oben herab und können vom Spieler gedreht und am unteren Bildrand aufgestapelt werden. Zu den bereits bekannten Spielsteinen (den quadratischen Block gibt es nicht mehr) haben sich drei neue gesellt, bei denen die Einzelteile nur lose miteinander verbunden sind, wodurch sie bei Aufsetzern auseinanderbrechen. Wer nun munter eine Partie beginnt und in gewohnter Manier versucht, horizontale Reihen zu füllen, wird sich schnell wundern, daß sich sein Bildschirm immer weiter füllt. Denn ähnlich wie bei 'Dr. Mario' bestehen die Steine aus verschiedenen Farben, und nur wenn mindestens drei Steine gleicher Farbe in Reihe über- oder nebeneinanderstehen, verschwinden sie vom Schirm. Ziel des Spiels ist es, bestimmte blinkende Steine, die von Anfang an auf dem Spielfeld vorhanden sind, mit mindestens zwei gleichfarbigen Steinen zu verbinden und sie so aufzulösen. Sind alle speziellen Blöcke verschwunden, geht es im nächsten Level weiter. Außerdem kann man im Puzzle-Modus seine Fähigkeiten

unter Beweis stellen, wobei es gilt, vorgegebene Spielfelder unter Einsatz möglichst weniger Steine abzubauen. Grundsätzlich ist 'Tetris 2' wieder ein geniales Spiel, nur viel komplexer als der erste Teil und daher nicht mehr ganz so leicht spielbar. Die Grafik ist guter Game Boy-Durchschnitt, Ihr könnt zwischen drei verschiedenen Sounds auswählen. Am



meisten Spaß macht das Spiel, wenn man es per Dialogkabel zu zweit gegeneinander spielt. Für alle, die mal ein etwas anspruchsvolleres Denkspiel suchen, ist dies genau die richtige Wahl.

Klaus-Dieter Hartwig

Grafik	■ ■ ■ ■ ■
Sound	■ ■ ■ ■ ■
Gameplay	■ ■ ■ ■ ■
Dauerspaß	■ ■ ■ ■ ■

TOTALI - CHECK

Genre	 Strategie
Levels	 -
Schwierigkeitsgrad	 einstellbar
Continues	 unbegrenzt
Speicherkapazität	 1 MBit
Import aus	 USA



BEACH GAMES

-Versand Tel. 09341/3121 Laden-

Welcome to the Land of 1001 Adventures!

Tel: 09341/3121 Fax: 61041

Deutschland Am Brenner 3 97941 Tauberbischofsheim

Super Nintendo

Art of Fighting us.	DM	109,-
Aladdin dt.	DM	119,-
Clayfighter us.	DM	149,-
Empire Strikes Back dt.	DM	139,-
Flashback dt.	DM	139,-
F1 Pole Position dt.	DM	139,-
Goof Troop dt.	DM	119,-
John Madden 94 dt.	DM	129,-
Mega Man X us.	DM	159,-
Mechwarrior kompl. dt.	DM	139,-
Mr. Nutz dt.	DM	129,-
Lost Vikings dt.	DM	119,-
NHL Hockey 94 (April) dt.	DM	129,-
NBA Jam dt.	DM	139,-
NBA Showdown us.	DM	149,-
Nigel Mansell dt.	DM	129,-
Pocky & Rocky dt.	DM	139,-
Plok dt.	DM	94,-
Rock 'n' Roll Racing dt.	DM	129,-
Street Fighter II Turbo dt.	DM	139,-
Super Turrican dt.	DM	119,-
Super Bomberman dt.	DM	109,-
Sensible Soccer dt.	DM	139,-
Striker dt.	DM	139,-
Secret of Mana us.	DM	149,-
Seventh Saga us.	DM	139,-
Starwing dt.	DM	99,-
Stanley Cup Hockey us.	DM	139,-
Tiny Toon us.	DM	99,-
Turtles T. Fighters dt.	DM	139,-
Top Gear 2 dt.	DM	129,-
Zombies dt.	DM	129,-

Super NES Zubehör

Fire Adapter us.	DM	39,-
US Konsole ohne Spiel	DM	299,-
4 Spieler Adapter	DM	59,-
Action Replay Pro	DM	99,-
Dual Turbo Remote	DM	129,-
Hintbook Secret of Mana us.	DM	39,-
Mario Magneten Stck.	DM	5,-
Patriot Joypad	DM	49,-
Joypad Verlängerungskabel	DM	20,-
Rebel Mouse	DM	49,-

Superscore (Lichtkanone mit 6 Spielen)	DM	119,-
Super Mario Kaugummi mit Sticker	PF 0.10	

Game Boy

Mario Land 3 us.	DM	79,-
Tetris 2 us.	DM	69,-
Game Gear mit Sonic + Netzteil + TV Tuner + 1 Jahr Garantie für nur	DM	299,-
Mega Drive Games		
Sonic 3 dt.	DM	139,-
Sonic Spinball dt.	DM	109,-
Toe Jam & Earl dt.	DM	119,-
Virtua Racing dt.	DM	269,-
The Ottifants dt.	DM	89,-
Landstalker dt.	DM	129,-
Fifa Soccer dt.	DM	109,-

Nutzen Sie unseren UPS 24h Schnellservice

zzg. DM 12,- Porto und Verpackung. Post zzg.

DM 8,-. Vorkasse (nur Eurocheck) + DM 4,-.

Unser Gesamtprogramm erhalten Sie gegen einen frank. Rückumschlag (DIN A4 + DM 3,-).

• T-Shirts • Zubehör • Spiele •



Generationen von Videospielern haben darauf gewartet: Ein Game mit 3D-Brille! Wow, oder etwa nicht? Mehr erfahrt Ihr nur, wenn Ihr weiterlest.

- SNES**
- 1 Spieler**
- Electro Brain**
- DM 140**



JIM POWER

THE LOST DIMENSION 3D

Die Hintergrundgeschichte ist die übliche: Nur Du bist in der Lage, die Erde zu retten und das böse Imperium zu vernichten u.s.w. Um dieses Ziel zu erreichen bewegt sich Jim Power, der Held des Spieles, durch drei verschiedene Arten von Levels. In den Jump&Run-Teilen lauft Ihr meist von links nach rechts und eliminiert dabei den einen oder anderen Gegner. Neu und ganz nett ist der 3D-Effekt, den Ihr hierbei bewundern dürft. Erreicht wird dieser durch die beiliegende Brille (nur Pappe) und den sehr schnell scrollenden Hintergrund. Der Nachteil der ganzen Geschichte fällt aber auch sehr schnell ins Auge, da Ihr die



Es regnet, hoffentlich geht die teure Ausrüstung nicht kaputt!

Gegner durch die Tiefenwirkung und vielen Bewegungen nur schlecht erkennen könnt. Nach zwei mißglückten Versuchen landet die Brille erstmal in der Ecke. Neben ein paar sehr stark an „R-Type“ angelehnten Weltraum-Baller-Levels, die aber lange nicht dessen Klasse erreichen, dürft Ihr auch zwei „Mode 7“-Abschnitte meistern, die jedem Probotector-Besitzer die Tränen in die Augen treiben. Unterwegs findet Jim das eine oder andere nützliche Extra für seine Reise, denn die Endgegner jeder Stage wollen schließlich ordentlich bekämpft werden. Wer's einfacher mag, stellt sich einfach etwas abseits und schießt

Man, hat der Kerl 'nen langen... Hals!



Ballern mit „Mode 7“-Endgegner.



solange genüßlich, bis der Fiesling den Geist aufgibt. Ihr solltet also eigentlich gut durchkommen, wenn, ja wenn da nicht die unfairen Stellen wären, die einen den ganzen restlichen Spielspaß vermiesen. Ein netter Versuch, aber 3D verträgt sich in diesem Falle nicht mit Übersichtlichkeit und Spielbarkeit.
Maris Feldmann

SEGA Interneta Garmen Markater **SEGA**
WORLD OF GAMES
Computerspiele Videospiele
Turnstr. 6 75173 Pforzheim Tel. 07231 21404
Wir haben die neusten Spielhits... einfach anrufen!

solange genüßlich, bis der Fiesling den Geist aufgibt. Ihr solltet also eigentlich gut durchkommen, wenn, ja wenn da nicht die unfairen Stellen wären, die einen den ganzen restlichen Spielspaß vermiesen. Ein netter Versuch, aber 3D verträgt sich in diesem Falle nicht mit Übersichtlichkeit und Spielbarkeit.

Grafik	☒	☒	☒	☒	☒
Sound	☒	☒	☒	☒	☒
Gameplay	☒	☒	☒	☒	☒
Dauerspaß	☒	☒	☒	☒	☒

TOTAL! - CHECK	
Genre	Action
Levels	9
Schwierigkeitsgrad	mittel
Continues	3
Speicherkapazität	8 MBit
Import aus	USA



Versandhandels GMBH

Langgasse 5 61267 Neu Anspach

Telefon 06081/960 104

Telefax 06081/960 198

Mo-Fr 10H00-13H00

14H00-18H30

Jede Woche Neuheiten

Rufen Sie uns an !!!

SUPER NES USA	SUPER FAMICOM JAP	SUPER NINTENDO EUR	MEGADRIVE
GERÄT+STREET FIGHTER 2 299.-	MULTITAP (4. SP.) 65.-	Addams Family 2 109.-	Konsole MEGA 2 199.-
Super NES USA + 1 Stick + RGB Kabel 259.-	Programmierbar Adaptor 69.-	Aero the Acrobat 129.-	MegaDrive 2 + Aladdin 279.-
US JP SFX Adaptor AD29 29.-	NEUEITEN	Aladdin 129.-	Japan Adaptor 19.-
AD 29 TURBO (NEU) 39.-	Alex Heat Call 139.-	Art of Fighting 139.-	Universal Adaptor 39.-
Universal Ad. Pro Version 39.-	Bastard Call 189.-	Asterix 99.-	4 Way Play 69.-
Action Replay Pro 99.-	Dragon Quest I & II 179.-	Cool Spot 119.-	Fighter Pad 6 buttons MDII 49.-
RGB Kabel 39.-	F1 Circus 2 Call 139.-	Equinox Call 149.-	Pad PRO 4 39.-
Pad Super 4 39.-	Fatal Fury 2 Call 179.-	F1 Pole Position 139.-	Action Replay Pro 99.-
NEUEITEN	Final Fantasy VI Call 179.-	Fighting Spirit 99.-	Aladdin (EUR) 109.-
Bugs Bunny 139.-	Fire Emblem (24Mbit) 189.-	Flashback 129.-	Art of Fighting (JP) 125.-
Choplifter III 119.-	Gaiya Gensaki 169.-	Goof Troop 129.-	Best of the best 119.-
Equinox 149.-	Goemon Fight 2 179.-	Jurassic Park 119.-	Brett Hull Hockey (US) 119.-
Final Fantasy 2 149.-	Joe & Mac 3 Call 169.-	Might & Magic 2 Call 149.-	Castlevania 109.-
J. Madden 94 139.-	Madara 2 109.-	Mortal Kombat 129.-	Chuck Rock 2 (EUR) 109.-
Lemmings 2 149.-	Ninja Warriors Again 169.-	Mr Nutz 119.-	Davis Cup World Tour 119.-
Lufia (Fortress of Doom) 139.-	Soccer Kid 109.-	NBA JAM 139.-	Dr Robotnik Mean Beans 119.-
Mickey Ultimate Challenge 149.-	Top Racer 2 Call 169.-	Nigel Mansell 129.-	Dragon's Revenge (US) 99.-
Star Trek Next Gen. 159.-	World Class Rugby 2 Call 169.-	Ranma 1/2 2 129.-	Eternal Champions 139.-
Stunt Race FX 139.-	Art of Fighting 129.-	Sensible Soccer Call 139.-	FIFA International Soccer 109.-
T2: Arcade Game 139.-	Castlevania 4 69.-	Skyblazer Call 139.-	Flash Back (EUR) 99.-
Turn 'N Burn 139.-	Dragon Ball Z2 I 99.-	Spiderman X Men 99.-	International Rugby (EUR) 119.-
Actraiser 2 119.-	Dragon Ball Z2 (VER 3) 199.-	Street Fighter 2 Turbo 129.-	Joe & Mac (US) (April) 119.-
Aladdin 129.-	Final Fight 2 I 69.-	Striker (Cantona) 109.-	Jurassic Park (US) 109.-
Battle Toads 119.-	Hokutoken 7 179.-	T2: Arcade Game Call 139.-	J. Madden 92 49.-
Bomberman + Multitap 149.-	Human GP 2 169.-	World Class Rugby 109.-	J. Madden 94 (EUR) 109.-
Championship Pool 129.-	Human GP I 89.-	Young Merlin Call 149.-	Land Stalker (DT) 129.-
Daffy Duck 129.-	Macross 169.-	MEGA CD	Lethal Enforcers (US) 149.-
Fatal Fury 109.-	Nigel Mansell 109.-	Mega CD 2 (Ohne Spiel) 499.-	Lost Vikings (US) 119.-
Goof Troop 119.-	Pop 'N Twin Bee 2 159.-	CD X PRO Converter 109.-	Mega Turrican (US) 119.-
GP-1 119.-	Ranma 1/2 1 99.-	Chuck Rock 2 (EUR) 119.-	Mickey & Donald (US) 55.-
Jim Power 129.-	R-Type 3 169.-	Dracula (US) 119.-	Mickey's Ultim. Chal.(US) 129.-
Lamborghini (2 Sp.) 129.-	Rushing Beat 49.-	Dune (EUR) 119.-	Monaco GP 2 (JAP) 49.-
Lethal Enforcers + Pistole 179.-	Rushing Beat 2 69.-	Jurassic Park (DT) 99.-	Mortal Kombat (EUR) 119.-
Megaman X 149.-	Rushing Beat 3 (Shura) 159.-	Mad Dog McCree (US) 119.-	NBA JAM 129.-
NBA JAM 149.-	Seiken den Setsu 129.-	Microcosm (US) 129.-	NHL Hockey 94 (4 Sp) 119.-
NBA Showdown 149.-	Star Wars 79.-	Mortal Kombat 119.-	Nigel Mansell (US) 129.-
NHL' Hockey 94 129.-	Super Formation Soccer 2 79.-	NHL 94 (US) 129.-	PELE Soccer (US) 129.-
Paladin's Quest 129.-	Tetris 3 Battle Gaiden 149.-	Puggsy (US) 129.-	Prince of Persia (US) 129.-
Pink Panther 129.-	GAME BOY	Silpheed (JP/EUR) 99.-	Puyo Puyo (Dr Robotnik jp) 79.-
Robocop vs Terminator 129.-	Asterix 65.-	Sonic (EUR) 99.-	Shining Force 2 (JP) 165.-
Rock 'N Roll Racing 129.-	Duck Tales 2 69.-	Terminator (EUR) 119.-	Shining Force (DT) 129.-
Rocky Rodent 129.-	Empire Strikes back 69.-	3DO + RGB 1599.-	Sonic 3 (JP) 139.-
Romance of 3 King. 3 149.-	Final Fantasy Legend 3 89.-	Dragon's Lair 129.-	Sonic Spinball 109.-
Secret of Mana 149.-	Lemmings 59.-	J. Madden Football 139.-	Star Trek Next Gen. US 139.-
Street Fighter 2 69.-	Megaman 4 69.-	Lemmings 129.-	Street Fighter 2' 129.-
Sunsets Riders 129.-	Prophecy Viking Child 69.-	Mega Race 139.-	Tiny Toons 89.-
Super Turrican II 89.-	Super Marioland 3 79.-	Microcosm 129.-	Toe Jam & Earl 2 DT 129.-
S. Empire Strikes Back 139.-	Tetris 2 69.-	Night Trap 129.-	Toe Jam & Earl (JP) 39.-
The 7th Saga 149.-	Tiny toons 2 65.-	Out of this world 139.-	Tourna. Fighters (US) 109.-
Tmnt Tour. Fighters 129.-	Universal Soldier 59.-	Sewer Shark 139.-	Undeadline (JP) 39.-
Winter Olympics 139.-	Zelda 65.-	Stellar 7 129.-	Winter Olympics (EUR) 119.-
World Soccer 94 119.-	Besonderes Angebot in NEO GEO ab 99.- DM	Sup. Wing Commander 149.-	Wonderboy 3 (JP) 39.-
Young Merlin 149.-	RUFEN SIE BITTE AN !!!	Total Eclipse 129.-	WWF Royal Rumble 129.-
Zombies 119.-		Who shot Johnny Rock 129.-	Zombies 109.-
			Zool 115.-

Alle Spiele sind in europäischer (EUR), amerikanischer (US) oder japanischer (JP) Version

Bestellformular CHRONOSERVICE Versandhandels GMBH Langgasse 5 61267 Neu Anspach

SPIEL	KONSOLE	PREIS
Porto *		
Gesamtbetrag		

Kunden-Nr. : Tel. : Geburtsdatum :

Name : Vorname :

Anschrift :

Postleitzahl : Ort :

Euroscheck (Bis DEM 400) : ☐ Per Nachnahme : ☐

* Porto Inland DM 8.- + DM 3.- per Nachnahme (zzgl. NN-Gebühr DM 3.-)

express + 7.- DM

UPS möglich auf Anfrage

Ausland Vorkasse DM 18.- und NN ab DM 35.-

Unterschrift

Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten TO

Bestellungen vor 16:00 Uhr werden noch am selben Tag abgeschickt



SUPER BATTLESHIP

Willkommen in der aufregenden Welt der Seeschlachten: Es dürfen wieder Schiffe versenkt werden.

SNES

1 Spieler

Mindscore

DM 120



Sechzehn Missionen sind es, die Ihr als Nachwuchskommandeur einer Flotte erfolgreich bestehen müßt, damit Ihr Euch einen wahren Seebären nennen dürft. Je nach Aufgabe stehen Euch verschiedene Schiffstypen zur Verfügung, das Spektrum reicht vom kleinen Kanonenboot über Kreuzer und Zerstörer bis hin zum mächtigen Schlachtschiff. Die Schiffe werden auf einer strategischen Karte möglichst geschickt bewegt, kommt es zum Feindkontakt, dürft Ihr die Bordwaffen bedienen und die Gegner mit Kanonen oder

Torpedos bearbeiten. Aber Vorsicht, die Kerle schießen zurück! Alles in allem ist „Super Battleship“ eine recht öde Verbindung eines dürrtigen Strategiespiels mit schnarchigen Actionsequenzen, das dazu noch extrem sparsam mit den Fähigkeiten des SNES umgeht. Wer auf das klassische Schiffe-Versenken steht, der darf dies in einem separaten Spiel gegen einen recht unfair programmierten Computergegner tun. Gut, einige der späteren Missionen

haben durchaus ihren Reiz, allerdings bietet das Game weder für Strategie- noch für Action-Freunde etwas wirklich Besonderes. In diesem Sinne: Lieber mal wieder schwimmen gehen...

Michael Anton

Grafik ■■■■■

Sound ■■■■■

Gameplay ■■■■■

Dauerspaß ■■■■■

TOTAL! - CHECK

Genre Strategie

Levels 16

Schwierigkeitsgrad ... mittel

Continues Paßwörter

Speicherkapazität..... 4 MBit

Import aus USA

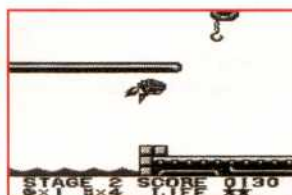


GB

1 Spieler

Infogames

DM 80



Max im Kampf gegen die Außerirdischen

Schon wieder droht Gefahr aus den dunklen Weiten des Alls.

MAX



einen fröhlichen Kleinkrieg an. Wie schon bei „Batman“ kann Eure Spielfigur nicht nur laufen, hüpfen und schießen, sondern verfügt auch über ein Kletterseil, mit welchem Max sich an Plattformen und Decken hängen darf. Mit dieser Fähigkeit könnt Ihr nicht nur recht einfach Abgründe überwinden und Ex-

tras einsammeln, sondern auch manch einem Endboß kräftig zusetzen. Ihr „pinnt“ Euch einfach neben ihn an die Decke und gebt ihm Saures. In Sachen Extrawaffen sieht es bei Max etwas dünne aus. Ihr könnt lediglich per Power-Up Eure Strahlen-Spritze um zwei Stufen aufstocken; damit hat es sich aber auch schon. Apropos dünne: Sonderlich umfangreich sind die Level nicht. Die ersten drei lassen sich in wenigen Minuten komplett durchspielen. Zudem werdet Ihr

im gesamten Game kaum mehr als ein Dutzend verschiedene Gegner finden. Wenn Ihr das Modul einmal voll durchgezockt habt, wird es wohl irgendwo im Schrank verstauben.

Martin Klugkist

Grafik ■■■■■

Sound ■■■■■

Gameplay ■■■■■

Dauerspaß ■■■■■

TOTAL! - CHECK

Genre Action/J&R

Levels 7

Schwierigkeitsgrad ... mittel

Continues -

Speicherkapazität..... 1 MBit

Import aus USA



Kaum den Windeln entwachsen, macht sich Winzling Max daran, das Universum vor einem bösen Diktator zu retten. Doch der lacht nur über den Dreikäsehoch. Zu früh? Bewaffnet mit seiner Laserpistole und einem speziellen Weltraumanzug macht sich unser Pampersrocker daran, sieben Planeten(=Level) von dem bösen Draco zu befreien und selbigen zur Verantwortung zu ziehen. Der jedoch hat keinen Bock auf den Knast und zettelt mit seinen Schergen

in Sachen Extrawaffen sieht es bei Max etwas dünne aus. Ihr könnt lediglich per Power-Up Eure Strahlen-Spritze um zwei Stufen aufstocken; damit hat es sich aber auch schon. Apropos dünne: Sonderlich umfangreich sind die Level nicht. Die ersten drei lassen sich in wenigen Minuten komplett durchspielen. Zudem werdet Ihr

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten

S · H · O · P

Total!

Best.-Nr. 101 - DM 6,-  7/93	Best.-Nr. 102 - DM 6,-  8/93	Best.-Nr. 103 - DM 6,-  9/93	Best.-Nr. 104 - DM 6,-  10/93	Best.-Nr. 105 - DM 6,-  11/93	Best.-Nr. 106 - DM 6,-  12/93	Best.-Nr. 107 - DM 6,-  1/94	Best.-Nr. 108 - DM 9,80  SPECIAL 1/94
--	---	---	--	--	---	---	--

T-Shirts



M • Best.-Nr. 203 • Preis DM 29,95



M, XL • Best.-Nr. 201 • Preis DM 29,95



XL • Best.-Nr. 202 • Preis DM 29,95



M, XL • Best.-Nr. 207 • Preis DM 29,95



Sonic 2
M, XL • Best.-Nr. 208 • Preis DM 29,95



Street Fighter 2
M, XL • Best.-Nr. 206 • Preis DM 29,95



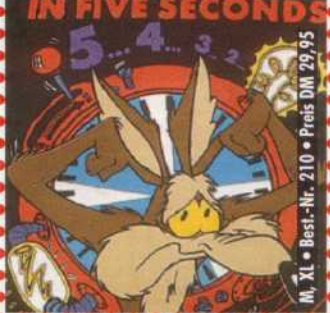
Sonic The Hedgehog 2
M, XL • Best.-Nr. 209 • Preis DM 29,95



M, XL • Best.-Nr. 205 • Preis DM 29,95



M, XL • Best.-Nr. 204 • Preis DM 39,95



M, XL • Best.-Nr. 210 • Preis DM 29,95

Taschen



Hände hoch? Kein Problem! Mit dieser Tasche bleibt alles wo es hingehört.
Artikelnummer 203, PS-2, nur DM 29,95

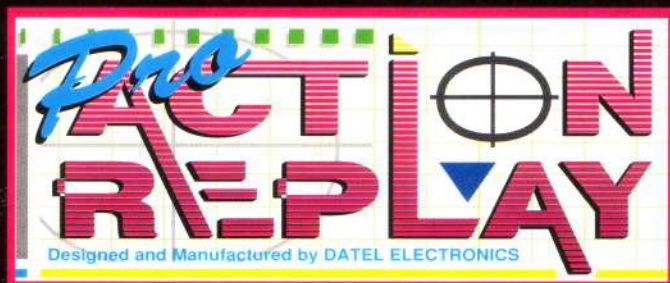
Immer noch groß genug für Deinen kleinen Freund nebst Lieblingsmodulen.

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

Wo ein Game Boy ist, ist auch ein Modul. Aber wo? Na hier: Übersichtlich stecken die kleinen Freudenspender in der separaten Seitentasche.
Artikelnummer 201, GC-1, nur DM 44,95



Genau richtig für die SNES-Konsole, Joypads und Module: Die leichte, aber robuste Nylontasche von Case Logic, dem Cadillac unter den amerikanischen Equipment-Verpackern.
Artikelnummer 200, GC-2, nur DM 59,95



DAS MOGELMODUL

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

MEHR
LEVELS
ENERGY
LIVES
POWER

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

**FANTASTISCHE
SPECIAL
EFFECTS**

**SPECIAL FXTM
SYSTEM**

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

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

MITGLIEDSKARTE DES

**Pro ACTION
REPLAY
CLUB'S**

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

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

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

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

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

AUSLANDBESTELLUNGEN NUR GEGEN VORKASSE + DM 15,- VERSANDKOSTEN

EUROPEAN DISTRIBUTOR: EUROSyste.ms B.V. EDE NETHERLANDS

FÜR GAME BOYTM
NUR DM 99,-

FÜR SUPER NESTM
NUR DM 149,-

FÜR NESTM NUR DM 99,-

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

FÜR SEGA MEGATM
NUR DM 149,-

FÜR GAME GEARTM
NUR DM 109,-

FÜR MASTER SYSTEMTM
NUR DM 99,-

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

AUCH ERHÄLTLICHER BEI

TOYS R US

UND BEI ALLEN **allkauf**

SB-WARENHÄUSERN UND FOTOFACHGESCHÄFTEN

**DATA
Flash**
G m b H

ANDREAS HEINEKE
PRÄSENTIERT DIE NEUHEITEN
AUS DER MUSIKSZENE

DAS RÖDELHEIM HARTREIM PROJEKT

Hip Hop auf den Straßen Rödelheims

Ende Februar spielten die Kids aus dem Stadtteil Rödelheim in Frankfurt, als wären wir in der Bronx...

Nach ihrem ersten Album präsentierten die Rapper Thomas H. und Moses P., alias das Rödelheim Hartreim Projekt, sich endlich auch mal in größerem Rahmen live. In Rödelheim, einem eher nicht sehr wohlhabenden Stadtteil Frankfurts, ist das Rödelheim Hartreim Projekt als deutschsprachige Hip Hop Band längst etabliert und hatte eindeutig Heimvorteil.

Wie ernst die beiden Rapper mit dem provokativen Texten und ihren Rundumschlägen gegen die gesamte deutschsprachige Hip Hop Nation in Frankfurt genommen werden, bewies das Publikum an diesem Abend. Während des Songs "Papa" stieg Moses P. wie immer hinab ins Publikum.

Als ein ziemlich kuzhaariger Riese plötzlich Moses auf den Fuß sprang.

Das Rödelheim Hartreim Projekt stoppte sofort den Auftritt und der Zuschauer wurde im Würgegriff abgeführt. Ein Schwall von etwa 100 Leuten stürmte

zum Ausgang und prügeln sich vor der Tür weiter. Für Außenstehende wurde kaum



Im April sehen wir sie auf Tour mit den heftigen Hip Hoppers „Das EFX“ wieder

klar, wer gegen wen kämpfte. Zuviele Posses(?) waren vor Ort. Einige von ihnen versuchten in der Zeit die Bühne zu stürmen. Sofort standen ca. 30 Fans und Freunde vom Rödelheimer Hartreim Projekt auf der Bühne und hatten die Lage im Griff.

Nach einigen Zugaberufen wurde das Konzert dann fortgesetzt. Im April kommen sie mit den gleichfalls heftigen Hip Hoppers „Das EFX“ auf Tour. Eines ist jedenfalls klar: Bei deutschem Hip Hop handelt es sich keinesfalls um einen Trend, es wird eine ernstzunehmende deutsche Musikrichtung, bei denen die Fantastischen Vier noch die beste Position haben, sicherlich aber nur die Spitze des Eisbergs sind.

LIFE!

H I T P A R A D E

Ihr habt, wie jedesmal, Eure eigenen TOTAL!-Charts bestimmt. Wenn Ihr das nächste Mal mitmachen wollt, schickt einfach eine Postkarte an: MVL, Redaktion Total!, Listen Up!, Heilwigstr. 39, 20249 Hamburg. Ihr könnt fünfmal eine aktuelle CD gewinnen.

Schreibt einfach Eure fünf Lieblings-CDs auf eine Postkarte, und ab damit!

Hier die Gewinner vom letzten Mal: Felix Klein, Oskar Meifert, Andreas Kunze, Axel Weiß und Joachim Reeder. Herzlichen Glückwunsch!



1 (5)

DIE TOTEN HOSEN
Kauf mich



2 (7)

NIRVANA
In Utero



3 (3)

DIE PRINZEN
Alles nur geklaut

4 (4) **Die Ärzte** – Die Bestie in Menschengestalt

5 (2) **Die Toten Hosen** – Reich & Sexy

6 (9) **Die Fantastischen 4** – Die 4. Dimension

7 (10) **Soul Asylum** – Grave Dancers Union

8 (8) **Meat Loaf** – Bat out of Hell 2

9 (0) **Bryan Adams** – So far so good

10 (1) **Pet Shop Boys** – Very

Hallo Freunde,

Letzte Woche haben wir bei OK Radio in Hamburg eine Woche lang alte und neue Hits aus Deutschland gespielt. Die Hörer in Hamburg haben uns ständig angerufen und haben uns darauf aufmerksam machen wollen, daß dieser oder jener Hit garnicht aus Deutschland stammt. Irrtum, Beat, und Captain aus Deutschland. um Frankfurt, entwick-burg deutscher Was mit Snap ange-seine Fortsetzung ge-Bereich tut sich eini-ganzen Menge Gewalt ich letzte Woch auf bei einem Hip Hop könnt Ihr auf dieser



Andreas Vitzthum

Haddaway, Culture Hollywood kommen Kurz, gerade die Ecke kelt sich zur Hoch-Dancefloormusik. fangen hat, hat jetzt funden. Auch im Rap ges. Leider mit einer in Verbindung. Was meinem Frankfurttrip Konzert erlebt habe, Seite lesen!

MAXITEST

1. Clouseau – I live in Memories

Vor knapp drei Jahren schafften Clouseau aus Belgien einen der schönsten Prophits des Sommers. Close Encounters. Eigentlich war Sänger Koen Wauters vorher Showmaster und undSchauspieler. Aber gerade als Schauspieler muß man heute vielseitig sein, denn in vielen Fällen zwingt die Arbeitslosigkeit die Schauspieler oft Dinge zu tun, die gar nichts mit ihrer Arbeit zu tun haben. Den Weg, den Koen eingeschlagen hat, freut die Musikfans am meisten, denn mittlerweile gibt es das zweite Clouseau Album. Mainstreampop.



2. Major T. – Keep the frequency clear

All die Haddaways, Culture Beats und Captain Hollywoods dieser Welt, bekommen Tag für Tag immer mehr Konkurrenz. Die Charts werden von Discomusik im Stile der frühen 80er Jahre beherrscht.

D.J. Bobo verkauft derzeit mehr Platten als U2, und da ist kein Wunder, daß kopiert und geraubt wird, bis es jedem auffällt.

Jetzt kommt die Frauenstimme von D.J. Bobo und Intermission mit einer Produktion von D.J. Dee Bass. Das Projekt heißt Major T., der Song "Keep the frequency clear". In guter MC Sar Manie.



3. U 96 – Inside your dreams

Natürlich dachte jeder, "Das Boot" wäre ein sogenanntes One Hit Wunder, doch weit gefehlt. Inzwischen kann man sicher sein, daß U 96 mit jeder Single einen Hit landen. Auch die neue ist da keine Ausnahme. "Inside your dreams" ist Charttauglicher Tekkno, nett genug für die Charts und zu nett um ernst genommen zu werden...



5. Tom Petty – Something in the air

Das Greatest Hits Album von Tom Petty ist ein Muß für alle Rockfans und beim Durchhören gibt es mehrmals das AHA Erlebnis, wenn man sich sagt „Ach ja, das war auch von Tom Petty“. Kurz um, es ist eine Platte, die Spaß macht.

Mit "Mary Jane's Last Dance", schaffte Tom Petty es sogar einen bislang unveröffentlichten Song in die Charts zu bringen.

Hatte man da schon das Gefühl, es könnte ein Song aus den 60er Jahren sein, kann man sich diesmal sicher sein.

"Something in the Air" ist aus den 60ern und wurde ursprünglich von Speedy geschrieben.



4. Soul Asylum – Black Gold

Nach Soul Asylums verdientem Durchbruch im letzten Jahr durch ihren Song "Runaway Train" und das auffällige Video mit den entlaufenden Kinder, wird nun aus dem Album "Grave dancers union" nach "Without a trace" bereits die dritte Single ausgekoppelt. In dem Song "Black Gold" dreht es sich thematisch um die Arbeitslosigkeit speziell junger Menschen und einem Appell an alle Politiker. Dieser lautet, die Kids endlich von der Straße zu holen und ihnen Arbeit und etwas zu essen zu geben. Ein echt tierischer Song!



INTER SOFT

SUPER NES GAME-BOY

Aero the Akrobat	DA	131,80	Adv. Island	DA	65,50
Alien 3	DA	121,80	Baby T-Rex	DA	56,50
Alien vs. Predator	DA	129,80	Batman Animated Series	US	65,50
Barbie	DA	129,80	Castle Quest	DA	65,50
Batman Returns	DA	121,80	Chuck Rock	DA	65,50
Beethoven	DA	121,80	Cliffhanger	DA	49,50
Captain America	E	131,80	Dracula	DA	65,50
Championship Pool	DA	129,80	Duck Tales 2	DA	69,50
Cool Spot	DA	123,80	F 1 Pole Position	US	64,50
Daffy Duck	DA	129,80	Felix the Cat	DA	67,50
Dennis	DA	129,80	Frankie, Joe und Dirk	US	62,50
Dracula	DA	98,80	Gear Works	DA	65,50
Empire Strikes Back	DA	132,80	Gremlins 2	DA	72,50
Equinox	DA	131,80	Itchy & Scratchy	DA	66,50
Flashback	DA	138,80	Jurassic Park	DA	75,50
Goof Troop	DA	116,80	Kirby's Pinball	US	75,50
Hook	DA	98,80	Mortal Kombat	DA	75,80
John Madden Football 94	US	127,80	Muhammed Ali Boxing	E	63,80
Jurassic Park	DA	132,80	Nigel Mansell	DA	65,50
Lamborghini	US	128,80	Pang	DA	65,50
Lethal Weapon	DA	116,80	Pinball Dreams	E	59,80
Legend of Zelda III	DA	95,80	Sensible Soccer	DA	49,50
Last Vikings	DA	118,80	Star Trek Next Gen.	DA	63,80
Mario is Missing	DA	129,80	Tazmania	DA	79,80
MECH WARRIOR	DV	133,80	Teenage Mutant H. T. 3	DA	63,80
Mega Man X	DA	132,80	Tetris 2	US	72,50
Mortal Kombat	DA	135,80	Tiny Toons 2	DA	63,80
Mr. Nutz	DA	116,80	WWF 3	DA	63,80
NHL Hockey 94	US	130,80	Zool	DA	65,50
Populous	DA	115,80			
Push Over	DA	116,80			
Rock'n Roll Racing	DA	129,80			
Rummenigge Player Manager	DA	134,80			
Sensible Soccer	DA	131,80			
Streelfighter Turbo	DA	133,80			
Striker	DA	126,80			
Sunsetriders	DA	131,80			
Super Putty	E	103,80			
SUPER STAR WARS	DA	129,80			
Super Turricon	DA	116,80			
Terminator 2 Arcade	DA	123,80			
Terminator 2 Judgement	DA	123,80			
The Terminator	DA	132,80			
Top Gear 2	DA	115,80			
Total Carnage	DA	132,80			
Trodders	DA	98,80			
Utopia	E	125,80			
World Cup Soccer	DA	128,80			
Zombies	DA	121,80			

ZUBEHÖR

ACTION REPLAYPRO 2	115,50
SUPER NINTENDO	
o. Spiel, US Version	278,50
Technoplus SNES Control Pad Plus	29,50
Technoplus SNES Control Stick	28,50
Logic 3 Digital Free Wheel	79,50
Cyberpad (programmierbar)	65,50
Dual Turbo Pad (2 Infrarot Pads)	125,50
Tpo Fighter Joystick (Quickjoy)	138,50

Komplettes Zubehör von Logic 3 und Technoplus!!!

Irrtum und Druckfehler vorbehalten.
Neuerscheinungen können vorbestellt werden.
DA = Deutsche Anleitung E = Englische Anleitung.
Versandkosten: Vorkasse: + 5,- DM, UPS + Post + 9,- DM
zuzügl. Nachnahmegebühr. Ausland nur gegen Vorkasse + 20,- DM. Gesamtpreisliste kostenlos!

INTER SOFT

INTERSOFT GMBH
Groß Liederner Straße 27
29525 UELZEN

TIPS & TRICKS

Tips & 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 auch diesmal 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:

**Redaktion TOTAL!
Tips & Tricks
Heilwigstr. 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 unkarrierten Papier mit einem schwarzen Filzstift, sonst könnte es Probleme geben, die Karten ins Heft zu bringen. An eines solltet Ihr aber immer denken: Wir alle können Fehler machen, also bringt Euch (oder uns) nicht gleich um, falls ein Trick mal nicht funktionieren sollte! Wir bemühen uns, alles zu überprüfen, aber nicht immer geht das!

Ach ja, die glücklichen Gewinner aus Heft 2/94 heißen Markus Block, Thomas Möhring und Bernd Krämer. 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

Sim City

Für alle die sich erst jetzt 'Sim City' zugelegt haben, oder den Geldtrick noch nicht kennen, hier die Lösung aller finanziellen

Probleme. Gebt bis zum Dezember alles Geld aus und stellt

auch alle Fonds und die Steuer auf Null. Wartet nun bis der jährliche Steuerbildschirm kommt und drückt die L-Taste, brav gedrückt halten, verläßt den Screen und geht wieder rein. Nun erhöht Ihr alle Fonds wieder auf 100% und geht aus dem Schirm. Erst jetzt laßt Ihr den L-Knopf los und siehe da 999 999\$ gehören Euch. Falls Ihr auch gleich noch den Supergau in Boston verhindern

wollt, müßt Ihr schon bei der Telefaxmeldung den A- und B-Button gedrückt halten. Sobald das Spiel beginnt, geht Ihr zum ersten AKW laßt A los und plant es. Nun wieder A drücken, B sowieso, und zum nächsten Kraftwerk, bis alle weg sind. Durch diese Prozedur ist der bittere Kelch an Euch vorüber gegangen und Ihr könnt in Ruhe neue Kraftwerke bauen.

Christian Kollmann

SNES

Mega-Lo-Mania

Nachschlag. Ihr wollt 200 Leute in der ersten Epoche haben? Kein Problem.



SIZCSVL0PNL
Das Bonusgame interessiert Euch ebenfalls? Na gut. JOOLS

Daniel Appel, Michael H.

SNES

Actraiser II

Und wieder gibt's Passwörter, unsere Lieblingstips! Easy.

Stage 1 XZKC XBZN
XXZD

JCLDXYTXSLCS

Stage 2 MWMX YJKP
BCCH

MFLT CMSP

TPTF

Stage 3 JYWT TSTP
MBXX

JSLY MSDD

HFDP

Stage 4 MFLH MFDS
LTYF

MFMJ PLBW

YYJP

Stage 5 MFMS TTLK
WSFP

MFMJ TWSY

FYPX

Stage 6
BDLY

MFXT SHJT

MFCY BDXF

CXBY

Normal

Stage 1

WTHC

XZKC XBZM

JCLD XYTX

TMCT

Stage 2

YJCW

MLWK BPZW

MMFH MBKC

FFTZ

Stage 3

ZFHC

MSCY HKHD

MFLT CMSP

XWFEZ

Stage 4

HXPS

MFLH MFDS

MFMJ PLBW

IPCX

Stage 5

MFMJ TTLK FFTP

MFMJ TWSY

HMTF

Stage 6

CYTP

MFXT SHJT

MFCY BPXF

DWKL



Stage 7

MCXF

MFCL SYMC

MFCL SYMX

WKTD

Hart

Stage 1

FSFC

XZKC XBZM

FCLDXYTXXXXJ

Stage 2

LBPJ

MLWK BPZW

MMFH MBKC

HJWP

Stage 3

MSCY HKHD

SHORTIES

BYMF	MFLT	CMSP
WXJK		
Stage 4	MFLH	MFDS
PHYX		
MSYW	MFMJ	PLBW
Stage 5	MFMJ	TTLK
HTWT		
JSHJ	MFMJ	TWSX
Stage 6	MFZT	SHJT
DLVP		
YZJT	MFCY	BPXF
Stage 7	MFCL	SYMC
PWVK		
FJSD	MFCL	SYMx

Und wem das alles zuviel ist, der tippt einfach myst myst myst ein und landet mit unendlich Leben im letzten Level.

Jörg Heinzelmann
Stefan Grunz

SNES

Soldiers of Fortune

Damit auch die Ballerfreunde auf Ihre Kosten kommen, hier ein bißchen Actionkost.

Level 1
C5V19X25M27#
85H86Y1#MZTH
45R7G71R#2Z6

Level 2
COYV9V25KZ4H
8OGY9V174Z8X
MODVJDWVZVRN

Level 3
CXYY9Z255Z86
RXGYH519GZ8M
4XDWJ61QFZR

Level 4
C3XY8T2Y7Z73
83KY6Q12QZFX
M3D1C#1S52Q5

Level 5
WQYY8Y2#PZ3R
RQJ89B2FBZ43
MQDW661152YH



Level 6
CDYY9L2#WZ8V
RDY9B2TXZ75
MDDXHSWOVZ#R
Marco Mausch

Skyblazer
SNES
Kaum vorgestellt, schon sind die Levelcodes da. So muß das sein! Die Punkte stehen übrigens für Leerstellen!

Level 1 ...Δ
X...
XX..
Δ..
Level 2 ..ΔΔ
O.X.
XX..
Δ..

Level 3 ..ΔΔ
O.ΔX
OΔ.X
XO..

Level 4 ..Δ.
...X
X.ΔX
XX.Δ

Level 5 ..Δ.
Δ..X
OO..
XXΔΔ

Level 6 ΔΔ.X
O...
OOΔ.
XΔΔ

Level 7 ..ΔΔ
Δ.X
OΔ.X



ΔXΔΔ

Level 8 ..ΔΔ.
Δ.ΔX
XOΔ.
ΔXΔΔ

Level 9 ΔΔ..
O.ΔX
OOΔ.
ΔXΔΔ

Level 10 ΔΔΔ.
O.ΔX
XO..
ΔXΔΔ

Level 11 ΔΔΔΔ
Δ.ΔX
XΔ.X
ΔXΔΔ

Level 12 ΔΔΔO
Δ.Δ.
XOOΔ
ΔXΔΔ

Markus Baumann

SNES

Final Fantasy II

Probleme mit Zeromus? Bald nicht mehr! Der beste Weg Zeromus zu besiegen wird jetzt in aller Deutlichkeit erklärt.

Jedes Partymitglied wird von einem ehemaligen Mitglied geheilt. Nun fängt der Kämpfer, der in der Mitte steht an (die optimale Stellung der Leute ist: Cercil oben, dann Rosa, darunter Edge und Rydia und ganz



unten Kain). Am besten die die Männer nach vorne. Jede Attacke in Zeromus jetziger Phase ist sinnlos, wartet also bis Cercil an der Reihe ist und laßt ihn die Kristalle aus Eurer Item-Kiste benutzen. Nach diesem Winkelzug verwandelt sich Zeromus in ein 'Schleimschwein' und Euer mittlerer Kämpfer sollte nun alle Schwertedie er hat auch ihn werfen(!). Cercil und die

anderen hauen und werfen natürlich fleißig mit. Außer Kain der immer nur hüpfen sollte. Wenn Zeromus seinen 'Big Bang' macht benutzt Rosa ihren Cure 4 auf alle und Rydia (falls sie noch lebt) ihren Asura. Sollte sie schon tot sein, nicht wieder beleben, die hält eh nichts aus. Achtet darauf, daß Rosa immer genug MP's für ihren Life 2 hat, der ist nämlich wichtig.

Sollten nur noch ein oder zwei Leuten leben, benutzt einer Life und der andere Cure3 oder Elixier auf Rosa. Irgendwann sollte Zeromus anfangen seinen Meteor zu benutzen, er wird schwächer! Jetzt Rydia aufwecken und Bahamut rufen während Rosa den White benutzt. Und siehe da, endlich streckt der Bösewicht die Waffen und vergeht.

Nico Fernow

SNES

Final Fight

Wer sucht nicht das geheime Options-Menü bei Final Fight? Wir wissen es nicht, aber wenn Ihr im Titelbild die L-Taste gedrückt haltet und erst dann Start drückt, kommt Ihr hinein.

Thomas Lampe

SNES

Zool

Kleine Überraschung gefällig? Dann solltet Ihr bei „get ready“ den L- und R-Knopf gedrückt halten und u, o, u, l, r, u, l, o, u, o, r, o, r, o, A und B drücken.

Thomas Lampe

SNES

Super Empire Strikes Back

Es soll ja immer noch einige Jedis geben, denen die Macht nicht hold ist. Doch zum Glück gibt es die Tastencheats, die auch unglücklichen Recken weiterhelfen.

So könnt Ihr z.B. den Sternenzerstörer im Intro steuern, wenn Ihr im Titelbild Y, Y, Y, Y eingibt. Oder Ihr drückt X, Y, A, B, X, X im Titelscreen für sieben Continues. Ins Soundmenü

TIPS & TRICKS SHORTIES

kommt Ihr, wenn Ihr im Game gleichzeitig nach unten, X, Y, A, B und Start drückt. SNES-Pro Pad-Besitzer können sich dann während des Games selber die Musik aussuchen, wenn sie im Soundmenü die Slow-Motion einschalten.

**Zockergilde Greiz-
Irchwitz**

SNES

WWF Royal Rumble

Ach Ihr wollt mit denselben Kämpfern in den Ring und deswegen findet der Hauptkampf



immer vorm Bildschirm statt? Das muß nicht sein! Benutzt doch diesen Cheat, dann können auch zwei Undertakers wrestlen. Im Titelbild L-Knopf drücken (WWF-Logo bleibt stehen) und dann L- und R-Button gedrückt halten. Nun nur noch auf Pad zwei Select und nach unten drücken. Voila, schon könnt frei wählen.

Hendrik Biederstaedt

SNES

Populous

Um eine Levelwahl zu aktivieren, geht zuerst in den Conquest-Mode. Wenn Ihr dann im Spiel seid, pausiert das Game, haltet die L-Taste gedrückt und drückt auf A. Haltet nun die R-Taste gedrückt und drückt im Sekundenabstand folgende Buttons: Y, B, X, A, Select. Falls das Game nun nicht mehr im Pausenmodus sein sollte, müßt Ihr es nochmal versuchen. Klickt

nun auf das Armaggedon-Icon und danach auf Game-Setup. Wählt nun Conquest aus. Jetzt könnt Ihr mit X und B alle Level anwählen.

Gerald Friedrichs

SNES

Yoshie's Cookie

Stellt auf Pad 1 die Rundenzahl auf 18.

Stellt den Speed auf high.

Schaltet die Musik off

Haltet nun auf Pad 2 L, R und Select gedrückt.

Falls Euch nun ein digitalisiertes 'Yoshie' entgegenent, könnt Ihr bis Level 99 spielen.

Daniel Appel

Game Boy

Castle Quest

Nach den Regeln im letzten Heft gib't diesmal die Levelcodes für dieses Supergame.

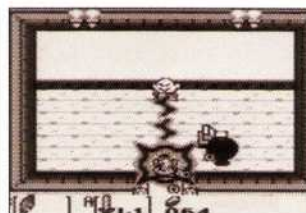
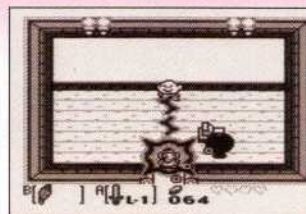
Castle 2	1PPL2
Castle 3	GR1P2
Castle 4	4R1NG2
Castle 5	M2L4N
Castle 6	CH2RR6
Castle 7	P21CH
Castle 8	B2RR6
Castle 9	PL5M
Castle 10	L2M4N
Castle 11	L3M2
Castle 12	P21R
Castle 13	M1NG4
Castle 14	P1P161
Castle 15	K3W3
Castle 16	L3CH22
Castle 17	1V4C1D4
Castle 18	C4C4N5T
Castle 19	G51V1
Castle 20	M1RR4N
Castle 21	M3NT
Castle 22	P2C4N
Castle 23	T4M1T4
Castle 24	W1LN5T
Castle 25	L4NG1N

Christos Mamaklis

Game Boy

Zelda IV

Ihr seid sicherlich alle gut erzogen und denkt noch nicht mal im Traum ans Stehlen, oder? Wer's mal ausprobieren will, kann versuchen sich im Shop über den Händler zu stellen, so daß er nach oben guckt. Nun ganz



fix raus aus dem Laden, ohne daß sich der Händler umdreht. Na bitte, schon habt Ihr was geklaut. Wer jetzt die wahre Härte des Lebens kennenlernen will, geht nochmal in den Laden. Denn: Strafe muß sein!

Sandro Isoletta

Game Boy

Star Trek

Ich hab hier zufällig ein paar Sternzeiten rumliegen. Vielleicht kann ja irgendein Sternenflotten-Kapitän etwas damit anfangen.

5273.1
1130.5
2002.6
4567.0
1031.5
3516.7

Lars Diedrichs

Game Boy

Pugsly's Scavenger Hunt

Auch zu diesem etwas abgefahrenen Spiel um die geniale Addams Familie haben wir die Passworte.

Granny: MP7VB
Gomez, Granny: MS5VB
Wednesday, Gomez, Granny: M73VT
Uncle Fester, Wednesday, Gomez, Granny: MH49K

Alexander Stein

SNES

S. Empire Strikes Back

Und wieder geht's um die Macht.

Im Titelbild drückt Ihr Start, so daß der 'Please Select-Screen' erscheint. Jetzt drückt Ihr die R-

Taste und wählt den erscheinenden 'System onfiguration-Screen' an. Drückt jetzt auf dem zweiten Pad gleichzeitig L und R. Es erscheinen die 'Special Environments'. Hier könnt Ihr mit Pad eins Eure Leben (Stock) von 3 auf 5 erhöhen und die Continues (Credit) von 4 auf 9. Doch nicht genug. Drückt nun auf Pad zwei folgende Kombination: A (gedrückt halten), B (auch gedrückt halten), X (ebenfalls festhalten) und Y (na, Ihr wißt schon). Jetzt dürft Ihr alle zusammen loslassen und ein 'Level-Select' wird erscheinen. Hier könnt Ihr bis Level 5 alle anwählen. Ach Ihr wollt noch mehr? Dann wählt Level 5 und drückt auf dem zweiten Pad Select und Start. Nun solltet Ihr 30 Leben, 99 Continues und bis Level 8 anwählen können. Viel Spaß und möge die ...

Michael Weiher

SNES

Super Bomberman

Im Normal-Modus könnt Ihr Euch eine Menge Arbeit sparen, wenn Ihr folgenden Tip beherzt. Zu Anfang eines jeden Levels



seid Ihr ja unverwundbar. Legt eine Bombe und bleibt bei Ihr. Sobald sie explodiert legt Ihr wie wild Bomben, welche sich auch sofort an der Explosion entzünden. Mit diesem Feuerschweif könnt Ihr nun einen Großteil der Gegner ausschalten, denn Ihr seid ja noch unverwundbar. Paßt aber auf, daß Ihr in Sicherheit geht, wenn Ihr aufhört zu blinken.

**Moritz und Kolja
van Boekel**



NO ALTERNATIVE

MIT BISHER UNVERÖFFENTLICHTEN SONGS VON
AMERICAN MUSIC CLUB · BEASTIE BOYS · THE
BREEDERS · BUFFALO TOM · GOO GOO DOLLS
BARBARA MANNING · SARAH McLACHLAN · BOB
MOULD · PAVEMENT · JONATHAN RICHMAN ·
SMASHING PUMPKINS · PATTI SMITH · SONIC
YOUTH · SOUL ASYLUM · SOUNDGARDEN ·
STRAITJACKET FITS · MATTHEW SWEET · UNCLE
TUPELO · URGE OVERKILL · THE VERLAINES
AMERICAN MUSIC CLUB · BEASTIE BOYS · THE
BREEDERS · BUFFALO TOM · GOO GOO DOLLS ·
BARBARA MANNING · SARAH McLACHLAN · BOB
MOULD · PAVEMENT · JONATHAN RICHMAN ·
SMASHING PUMPKINS · PATTI SMITH · SONIC
YOUTH · SOUL ASYLUM · SOUNDGARDEN ·
STRAITJACKET FITS · MATTHEW SWEET · UNCLE
TUPELO · URGE OVERKILL · THE VERLAINES
AMERICAN MUSIC CLUB · BEASTIE BOYS · THE
BREEDERS · BUFFALO TOM · GOO GOO DOLLS ·
BARBARA MANNING · SARAH McLACHLAN · BOB
MOULD · PAVEMENT · JONATHAN RICHMAN ·
SMASHING PUMPKINS · PATTI SMITH · SONIC
YOUTH · SOUL ASYLUM · SOUNDGARDEN ·
STRAITJACKET FITS · MATTHEW SWEET · UNCLE
TUPELO · URGE OVERKILL · THE VERLAINES

"Ohne Frage das beste der
neuen Benefiz-Alben.

NO ALTERNATIVE bietet 21

neue Songs von den
prägnantesten Stimmen der
alternativen Rockszene."

ENTERTAINMENT WEEKLY

"Eine nie dagewesene
Sammlung musikalischer
Meisterwerke. Jeder gewinnt
mit NO ALTERNATIVE."

ROLLING STONE

"Ein absolutes Must, nicht
nur für die Fans alternativer
Musik."

US



GEBEN SIE
NO ALTERNATIVE
E I N E
CHANCE



Die GESAMTEN Erlöse dieser CD kommen
der DEUTSCHEN AIDS HILFE E.V. zugute

TIPS & TRICKS

LEGENDE

Die Abrechnung am Ende einer Welt kann manchmal sehr ernüchternd sein: Schon wieder an über fünfzig Diamanten vorbeigelatscht, nur die Hälfte der versteckten Extraleben gefunden und dabei noch einige andere Überraschungen übersehen, muß das sein?

Nein, das muß es nicht, unsere Levelkarten machen Euch das Leben wesentlich einfacher. Sie zeigen nicht nur, wo es lang geht, sondern auch, wo die vielen netten Kleinigkeiten zu finden sind. Alle versteckten Bonuscontainer, die nur schwer zugänglichen Extraleben, *alles ist hier zu finden*. In dieser Ausgabe gibt es *alle Karten zur ersten Welt* sowie zum ersten Teil von Welt 2, weiter geht es in der *nächsten Ausgabe*.



Abprallschuß:
wird von Wänden reflektiert



Streuschuß:
deckt große Fläche ab



Laser:
besonders durchschlagskräftig



Smart-Line:
fegt alle Gegner vom Screen



Energie:
ersetzt verlorene Lebensenergie



Schutzschild:
macht für kurze Zeit unverwundbar



Extrablock:
wird bei Beschuß sichtbar; enthält diverse Extras



Extraleben:
(erklärt sich ja wohl von selbst)



Die offiziellen CHEATS



Mit etwas „Fingergefühl“ könnt Ihr Euch das Ballerleben erheblich erleichtern, hier sind einige ganz nützliche Kombinationen:

Unbegrenzt Energie, Zeit und Extras gibt es, wenn im Spiel folgende Kombination eingegeben wird: START, L, L, L, R, R, R, L, L, L, START.

Nervt ein Level, so kann er mit dieser Kombination übersprungen werden: START, RECHTS, LINKS, UNTEN, RECHTS, A, START.

Für die wahren Genießer gibt es auch noch ein praktisches Musikmenü: Geht bei der Einstellung der Optionen auf den Punkt „EXIT“, haltet L, R, X, A gedrückt und drückt dann START.



Gleich zu Beginn ist hinter der Säule ein Extraleben versteckt.

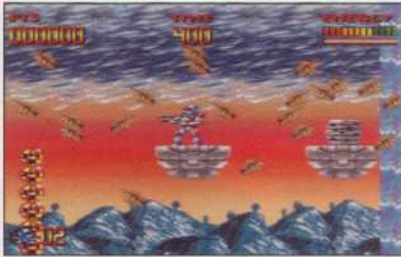


Die versteckten Extrablocke bilden eine Abkürzung nach oben.



Geduckt ist dieser Gegner bequem zu besiegen. Der Freeze-Beam hält ihn nur kurz auf.

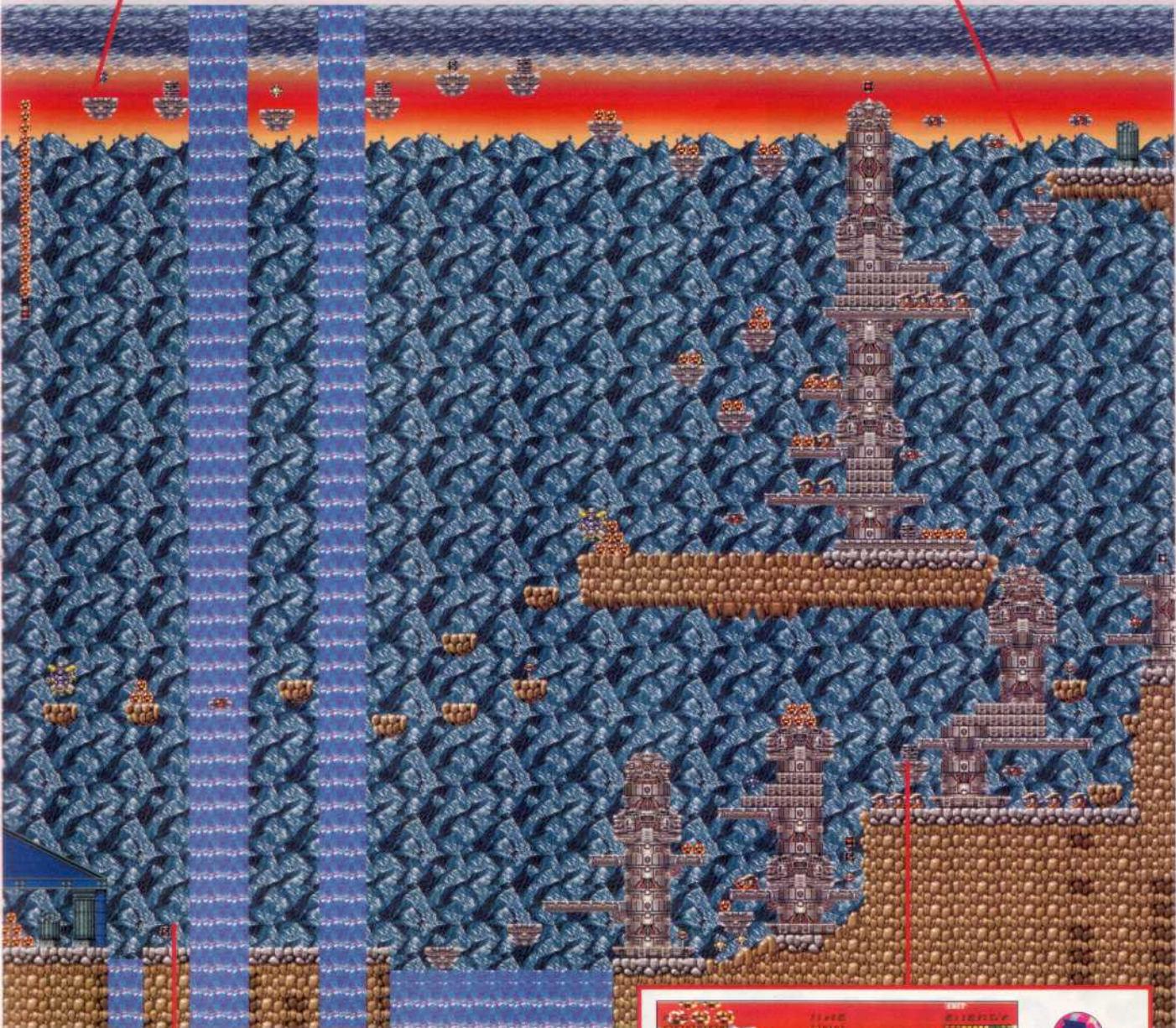




Geschäft: Links gehts hinunter zum wohlverdienten Extraleben.



Links führt ein recht gefährvoller Weg über versteckte Bonusblöcke zu einem Extraleben. Anfänger sollten sich lieber direkt dem Ausgang zuwenden.



Ab hier weht ein kräftiger Gegenwind. Anhand der Blätter könnt Ihr die Windgeschwindigkeit beobachten. Zum Überspringen der Abgründe müßt Ihr relativ windstille Momente abwarten.



Die Bienenkörbe sorgen für ständigen Gegner-Nachschub. Schießt sie ab, und es herrscht Ruhe.





Vor dem Obermotz könnt Ihr noch einmal Extras „tanken“.

Vorsicht: So ganz unverwundbar seid Ihr als Energierad nicht! Endgegner können Euch trotzdem verwunden.



ACTION-REPLAY CODES

Wer sich etwas Spannung noch erhalten möchte, der kann sich mit einem Action Replay auch nur bestimmte Eigenschaften verschaffen.

Hier sind die Codes:

- 7E04 FD0C unbegrenzt Energie
- 7E04 FB03 unbegrenzt Leben
- 7E05 0908 unbegrenzt Zeit
- 7E05 0A03 unbegrenzt Smart Lines



Dies Extraleben bekommt nur, wer noch etwas Radenergie übrig hat.



Die Walker können
Ihr als „Trampo-
line“ benutzen, um
auf die obere
Plattform zu ge-
langen.

us könnte das Leben so schön sein.



Erneut
führen
Bonusblöcke
zu einem
Extraleben.



Die Extras links
im Gang könnt
Ihr wieder nur als
Rad erreichen.
Ein weiteres
Extraleben winkt.



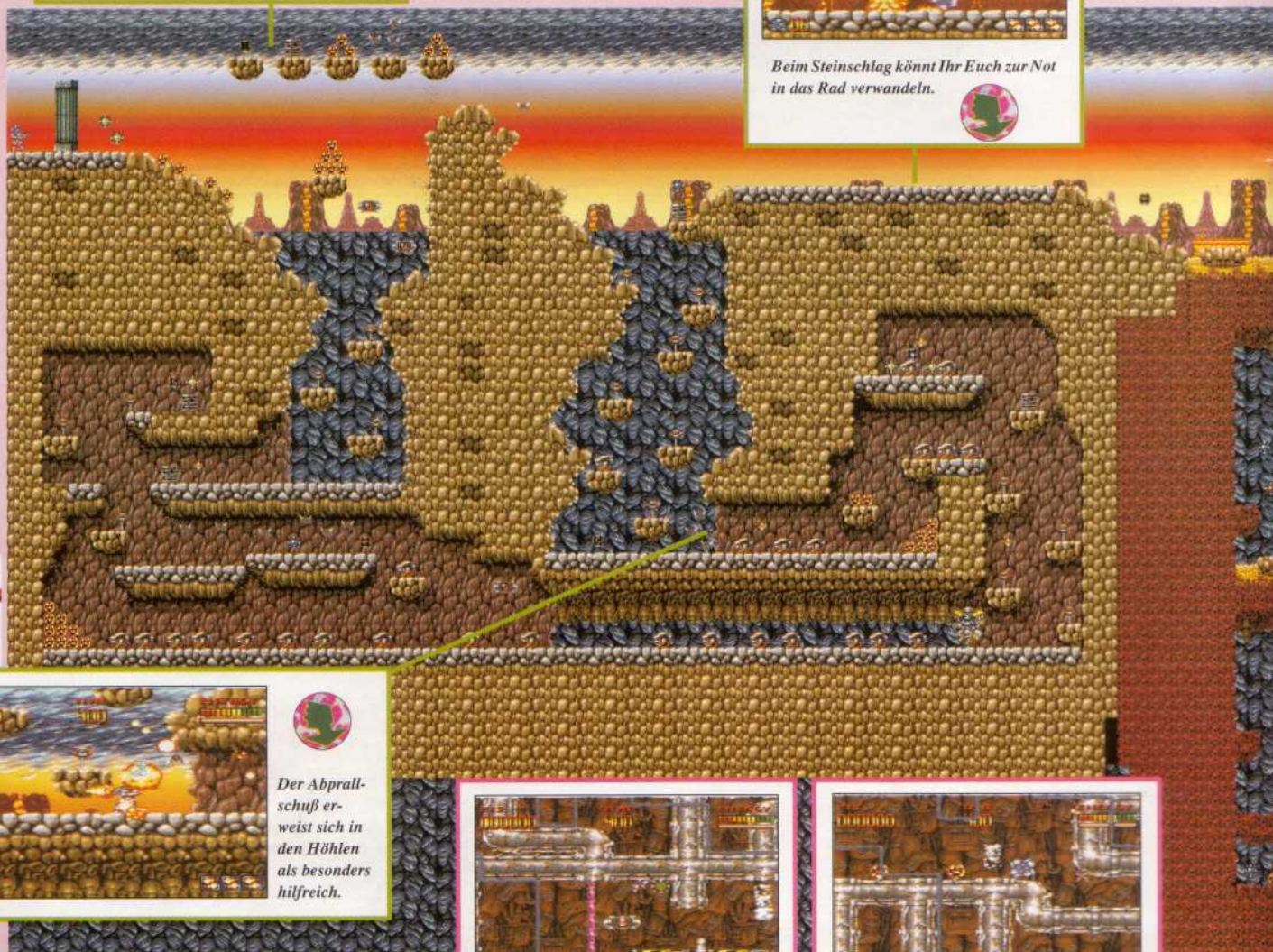
Der alternative Levelausgang ist
rechts in der Wand versteckt.



Auf diese Plattformen gelangt Ihr nur von der rechten Seite aus.



Beim Steinschlag könnt Ihr Euch zur Not in das Rad verwandeln.



Der Abprallschuß erweist sich in den Höhlen als besonders hilfreich.

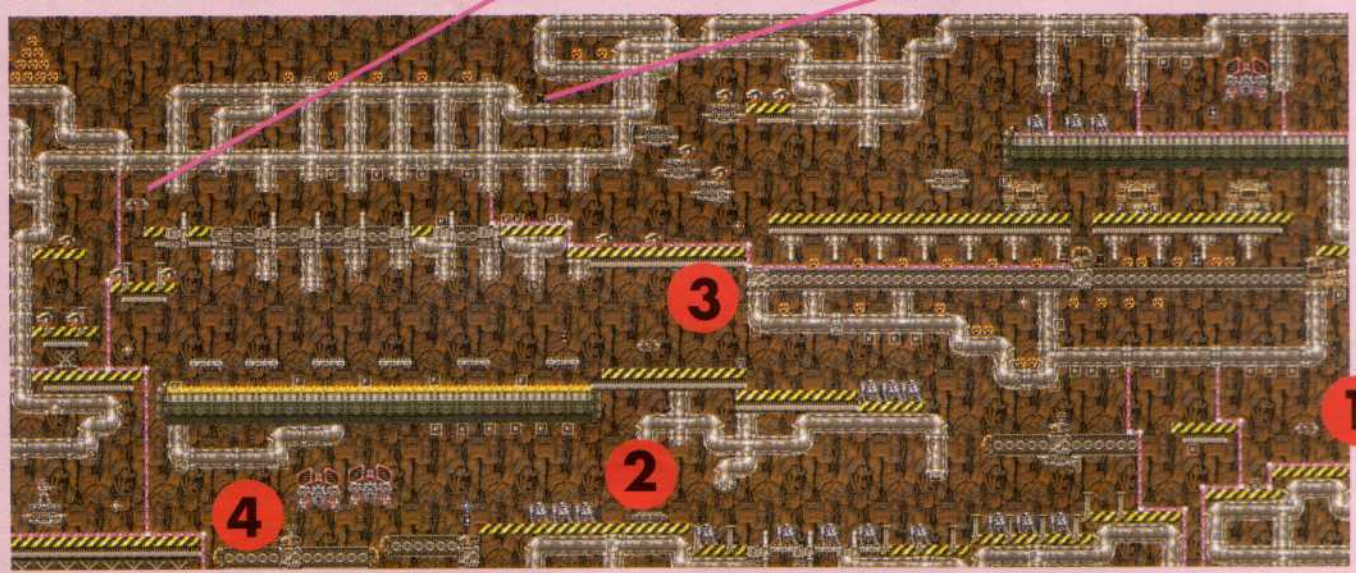


Wenn Ihr den Extrablock als Stufe benutzt, könnt Ihr durch die Decke springen.



Für das Extraleben weiter rechts solltet Ihr etwas Radenergie aufheben.

LEVEL 2.1.





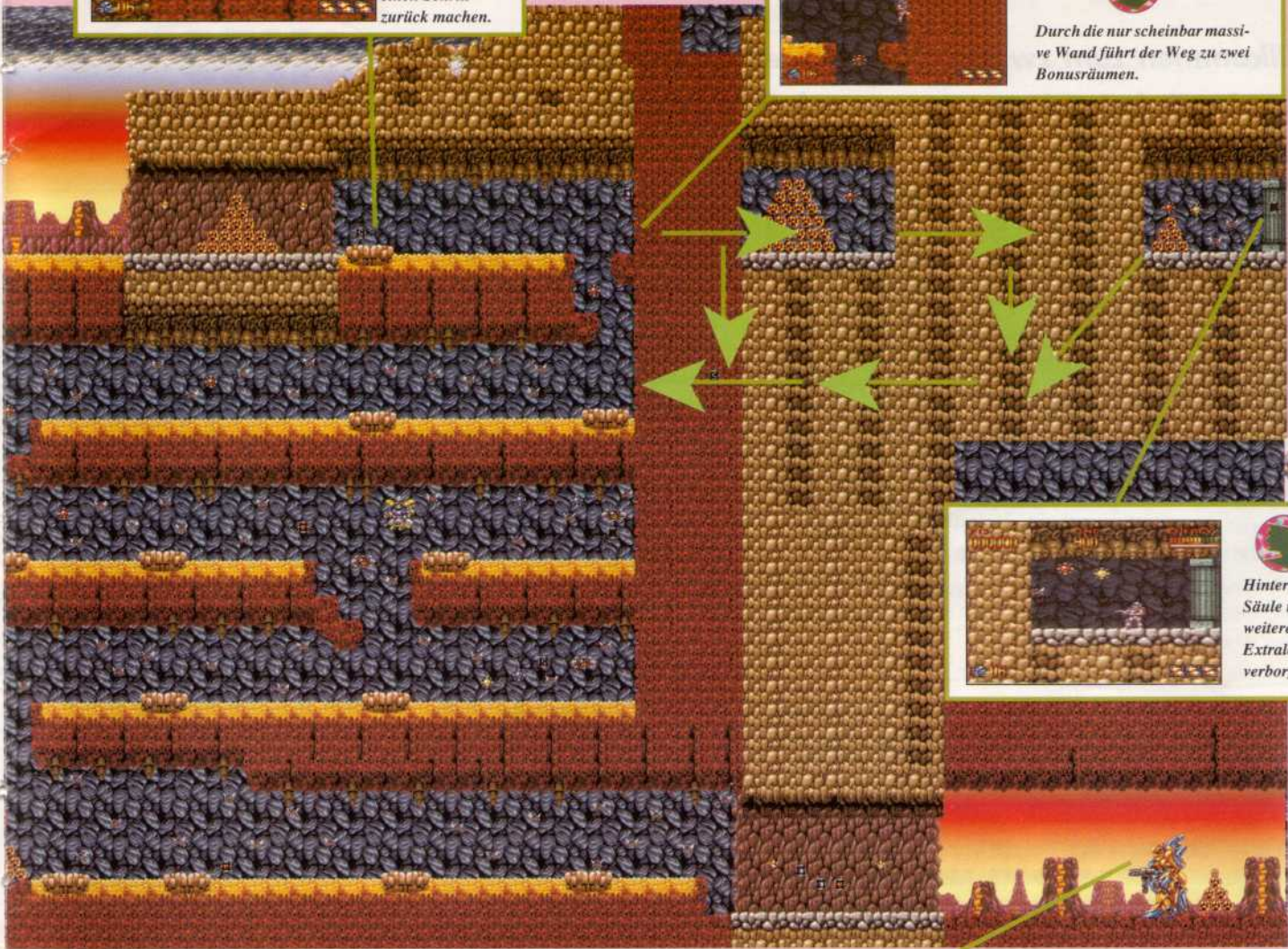
Vorsicht vor herabfallenden Tropfsteinen. Ihr solltet am vorderen Rand der Plattform stehen und im richtigen Moment einen Schritt zurück machen.



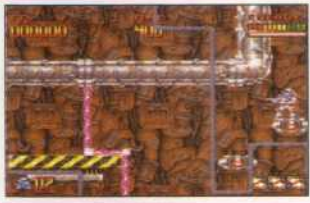
Durch die nur scheinbar massive Wand führt der Weg zu zwei Bonusräumen.



Hinter der Säule ist ein weiteres Extraleben verborgen.



zu Karte 2.1:

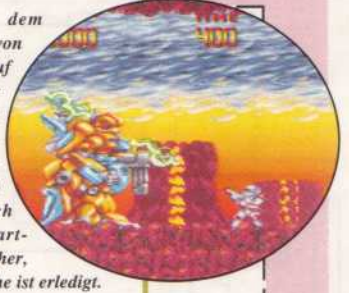


1

Die Wand oben links von Turrican ist durchlässig.



Springt dem Endgegner von Welt Eins auf des Gewehr und beharkt ihn möglichst mit einem starken Laser. Noch zwei Smart-Lines hinterher, und die Sache ist erledigt.



2

Ähnlich den Bienenkörben im ersten Level sorgen die Walker-Generatoren für ununterbrochenen Gegnernachschub.



Auch diese Wand rechts ist durchlässig, allerdings müßt Ihr Euch vorher in das Rad verwandeln.

3



Die großen flammenwerfenden Gegner zu Beginn der zweiten Welt solltet Ihr mit dem Freeze-Beam stoppen.

4

TIPS & TRICKS

Willkommen zum zweiten Teil unserer Komplettlösung, in dem das Geheimnis von Mana endgültig gelüftet und Thanatos das fiese Handwerk gelegt wird...



LEBENSHILFE FÜR SOLISTEN

Wenn man so ganz allein das Geheimnis von Mana erkundet, kommt es manchmal vor, daß die computerge- steuerten Figuren unnötigerweise ableben. Ganz so intelligent sind die Herrschaften eben doch nicht und bringen sich dadurch oft in Gefahr. Dosierte eingesetzte Action Replay-Codes können den Frust etwas mildern. Hier sind einige:

7EE1 82xx	Hitpoints des Helden
7EE3 82xx	Hitpoints des Mädchens
7EE5 82xx	Hitpoints des Sprite
7EE5 86xx	Magiepunkte des Sprite

Natürlich mindern diese Codes vielleicht auch den Spielspaß ein wenig, aber wer sagt denn, daß man unbedingt alle Codes eingeben muß???

dann sieht es ziemlich schlecht für Euch aus. Wenn Ihr Euch nicht mit den Blumen herumprügeln wollt, dann laßt einfach einen BLAZE WALL los und verdrückt Euch klammheimlich, während das Gestrüpp brennt.

In der Höhle von Joch hüpfet ein seltsamer Kerl herum, der behauptet, Joch sei momentan nicht daheim sondern befände sich im Mondpalast. Na gut, begeben wir uns auf eine Reise zum Mond. Dazu landen wir in der Wüste innerhalb des Gebirgskreises - allerdings nicht auf dem dunklen Boden, sondern knapp davor im Wüstensand. Begebt Euch zu der Landefähre und bucht einen Flug zum Mond. (Und wir dachten immer, die Amerikaner wären als erste auf dem Mond gelandet...) Bevor Ihr auf dem Mond aussteigt, verrät Euch der Führmann noch, daß es im Mondpalast 'a lot of nothing' gibt. Und so findet Ihr im zweiten Raum des Mondpalastes auch nichts, außer einem sich ständig wiederholenden Sternboden. Als Ihr entnervt zur Fähre zurückkehrt, bekommt Ihr den Tip, nochmals genauer zu suchen - und tatsächlich findet Ihr anschließend einen Orb. Mit ANALYZER findet Ihr heraus, auf welche Magie der Orb reagiert und nach einem entsprechenden Zauber wird der Raum wieder normal. Im nächsten Raum gibt es wieder ein Mana Seed, auch findet Ihr Luna, deren Magie somit verfügbar wird. (Natürlich werden die Sprüche gleich trainiert!)

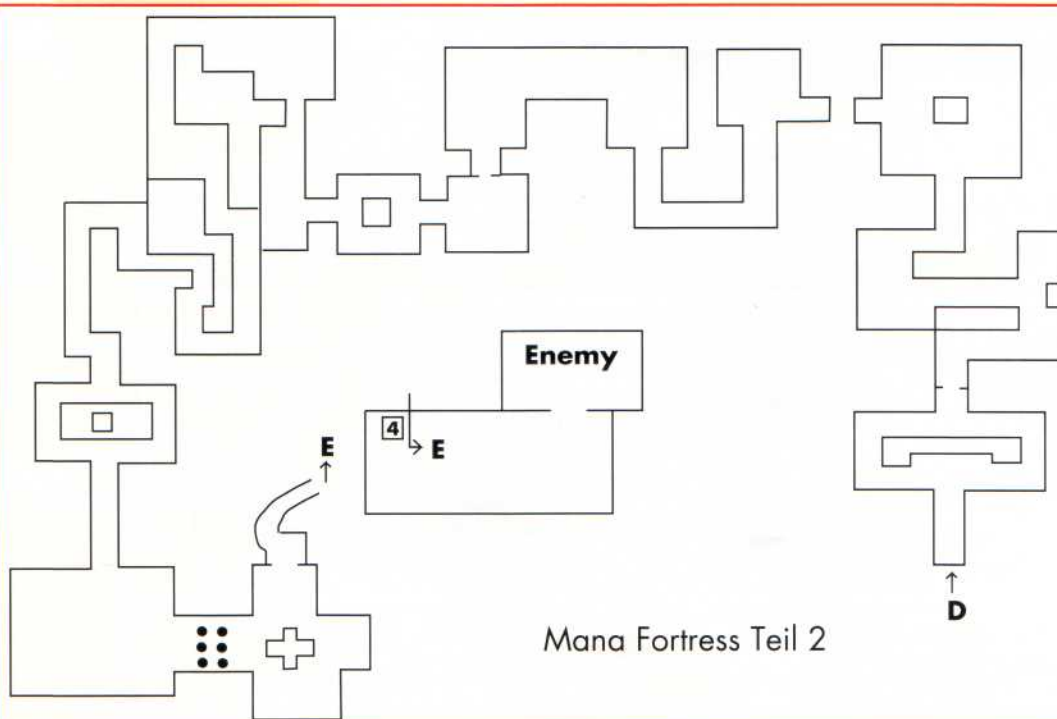
Soweit, so gut - allerdings ist von Joch keine Spur zu finden. Also wieder zurück zur Höhle und den alten Scherzbold zur Rede gestellt. Diesmal behauptet er, Joch sei in Tasnica. Wieder eine Lüge? Schauen wir doch mal nach. Im Palast von Tasnica herrscht Aufruhr, da sich angeblich ein Spion im Palast aufhalten soll. Als Ihr gerade mit dem König reden wollt, taucht mal wieder ein kleines Monster auf, das per THUNDER BOLT in seine Schranken verwiesen wird. Mit dem Monster verschwindet auch der Fluch, unter dem der König stand, und Ihr könnt das Schloß durchsuchen. Natürlich auch hier von Joch keine Spur, also zurück zur Höhle. So langsam reicht es, und als uns der Alte wieder wegschicken will, legen wir unseren Widerspruch ein. Und siehe da, auf einmal dürft Ihr mit Joch sprechen. Warum nicht gleich so? Allerdings müßt Ihr erst noch einen kleinen Test absolvieren und Euch durch den



BESUCH BEIM MANN IM MOND

Wir erinnern uns: Zuletzt hatten wir uns im Windpalast herumgetrieben und wollten nun den weisen Joch aufsuchen, der seinen Wohnsitz nördlich des Palastes hat und eine Menge zum Thema Mana zu erzählen haben soll. Der Weg zur Höhle ist ziemlich gefährlich, da er mit blauen Blumen übersät ist. Da diese gerne Schlafpulver verfeuern, sollten sie sofort vernichtet werden, denn erwischen sie Euch und es kommen noch einige Bienen ins Spiel,

dann sieht es ziemlich schlecht für Euch aus. Wenn Ihr Euch nicht mit den Blumen herumprügeln wollt, dann laßt einfach einen BLAZE WALL los und verdrückt Euch klammheimlich, während das Gestrüpp brennt.



oberen Dungeon schlagen, an dessen Ende ein kleines Problem auf Euch wartet. Und zwar in Gestalt Eurer Spiegelbilder, gegen die Ihr nun kämpfen dürft. Vorsicht, die Typen kämpfen wie die Irren. Stellt Eure Begleiter am besten auf extrem aggressiv und kümmert Euch nicht weiter um sie: Wenn sie das Zeitliche segnen, ist es nicht weiter tragisch, denn dann verschwinden auch ihre Spiegelbilder. Ihr dagegen greift Euren Doppelgänger an, weicht ein paar Schritte zurück, wartet, bis sich das Schwert wieder aufgeladen hat und schlägt dann erneut zu. Nach diesem Kampf wird Joch endlich gesprächig und erzählt Euch von den kommenden Aufgaben.

THE SECRET OF MANA

DAS LEBEN WIRD HÄRTER



Diese drei Aufgaben werden ziemlich hart, also reist nochmals durch die Lande und trainiert, bis Ever Held mindestens 400 HPs hat und alle Magie auf Level 5 oder 6 ist. Wenn Ihr es noch nicht erledigt habt, dann fliegt auch auf die kleine Insel südlich der Wüste: Dort erhaltet Ihr einen Seehasenschwanz, mit dem Ihr die Wasserprobleme von Kakkara beheben könnt. Sobald ihr Euch stark genug fühlt, geht es weiter zum Lost Continent, wo Ihr am Tree Palace landet.

Dort erwartet Euch schon der Emporer, um sich endgültig von Euch zu verabschieden - einer seiner Leibwächter soll diese Aufgabe erledigen. Der Typ besteht aus purer Magie und kann daher durch solche nicht verletzt werden, also kommen mal wieder die Waffen mit 100% Energie und höchster Agressivität zum Einsatz. Ihr solltet Eure HPs nie unter 100 sinken lassen, denn das könnte schon das Ende bedeuten - also immer rechtzeitig die ganze Party heilen.



Ist das geschafft, begeben Euch über die linke Treppe in den Mana-Raum. Dort gibt es nochmals ein Mana Seed und die Dryad-Magie. Allerdings ist das Mana inzwischen so schwach geworden, daß ein Dryad-Zauber nicht funktioniert. Vor dem Palast trefft Ihr auf Jema, der schlechte Nachrichten hat: Das Imperium steht kurz davor, die Mana Fortress zu zünden. Die Folgen wären katastrophal, also ist Eile geboten: Geht die Treppen nach unten und dann durchs Wasser nach links, dort ist der Eingang zur Unterwelt.

Werdet ihr von einem blauen Strahl nach unten gezogen, so ist an der rechten Wand ein Schalter, den ihr mit Eurem Schwert betätigen und so den Strahl ausschalten könnt. Trefft Ihr auf den zweiten Strahl, so ist der Schalter links. Nach kurzer Zeit trefft Ihr mal wieder auf einen



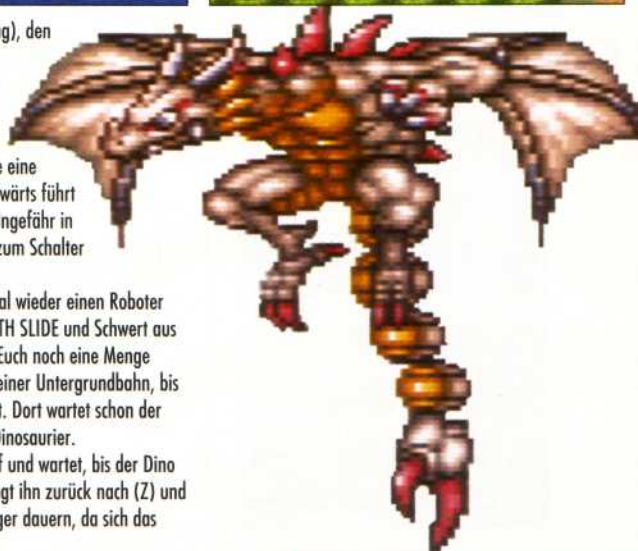
Biest dreimal regenerieren kann.) Nach dem Kampf solltet Ihr den Palast erst einmal verlassen, mit Jema reden und zum Speichern und Ausruhen nach Gold City fliegen. Wenn Ihr wieder im Palast seid, sucht Ihr den Mana-Raum auf und entdeckt dort den versteinerten Kaiser, der von Thanatos jetzt wohl nicht mehr benötigt wird. Versucht, mit dem Herrn zu reden und das Seed zu berühren und geht dann durch den Durchgang, der erschienen ist.

Im folgenden Dungeon werdet Ihr sieben Crystal Orbs finden, die alle mit ANALYZER untersucht werden. Wird Undine angezeigt, so ist FREEZE zu benutzen, bei Gnome EATH SLIDE, bei Silphid THUNDER BOLT, bei Salamando FIREBALL, bei Lumina LUCENT BEAM, bei Shade EVIL GATE und bei Luna LUNAR MAGIC. Trotz Eurer Bemühungen könnt ihr allerdings nicht verhindern, das Thanatos die Festung zündet. Flammie kann Euch gerade noch retten, aber der Lost Continent versinkt.



etwas größeren Gegner (danke für die Abwechslung), den Ihr mit THUNDER BOLT und Schwert bearbeitet. Anschließend kommt Ihr in ein wahres Labyrinth - laßt keine Türe aus, denn irgendwo verstecken sich die fiesen Mana-Diebe. Kommt Ihr in einen Raum mit einer Rolltreppe, so ist am anderen Ende eine verschlossene Türe. Benutzt die Rolltreppe, die aufwärts führt und versucht dabei, in die linke Wand zu laufen. Ungefähr in der Mitte der Wand ist ein Geheimgang, der Euch zum Schalter für diese Tür bringt.

Trefft ihr schließlich auf die Diebe, so lassen die mal wieder einen Roboter auf Euch los (wie einfallsreich...), der aber mit EARTH SLIDE und Schwert aus dem Konzept gebracht werden kann. Es erwarten Euch noch eine Menge aufregender Dinge da unten, etwa eine Fahrt mit einer Untergrundbahn, bis Ihr schließlich an Tree Palace wieder herauskommt. Dort wartet schon der nächste Fiesling auf Prügel, ein ziemlich deftiger Dinosaurier. Stellt Euch an die Stelle (X), ladet Euer Schwert auf und wartet, bis der Dino Punkt (D) erreicht hat. Geht dann auf ihn zu, drängt ihn zurück nach (Z) und haut dort zu. (Der Kampf wird übrigens etwas länger dauern, da sich das



TIPS & TRICKS

EINE LETZTE CHANCE...

Aber noch ist nicht alles verloren, wie Euch Jema nach der Landung beim Palast versichert: Der Mana-Baum in Pureland, jenem wolkenverhangenen Berg nördlich der Wüste, ist Eure letzte Hoffnung. Fliegt über die weiße Fläche von Pureland und landet auf der grün pigmentierten Fläche. Die dortigen Gegner sind ziemlich derb und nur schwer zu besiegen, wer es gerne bequem haben will, der kann sich ja mit Fässern eindecken und so einen Großteil des Weges unbeschadet zurücklegen. Allerdings müssen die Fässer an manchen Stellen verlassen werden, um den Weg mit der Axt freizuhaben, so ist das Leben eben ...

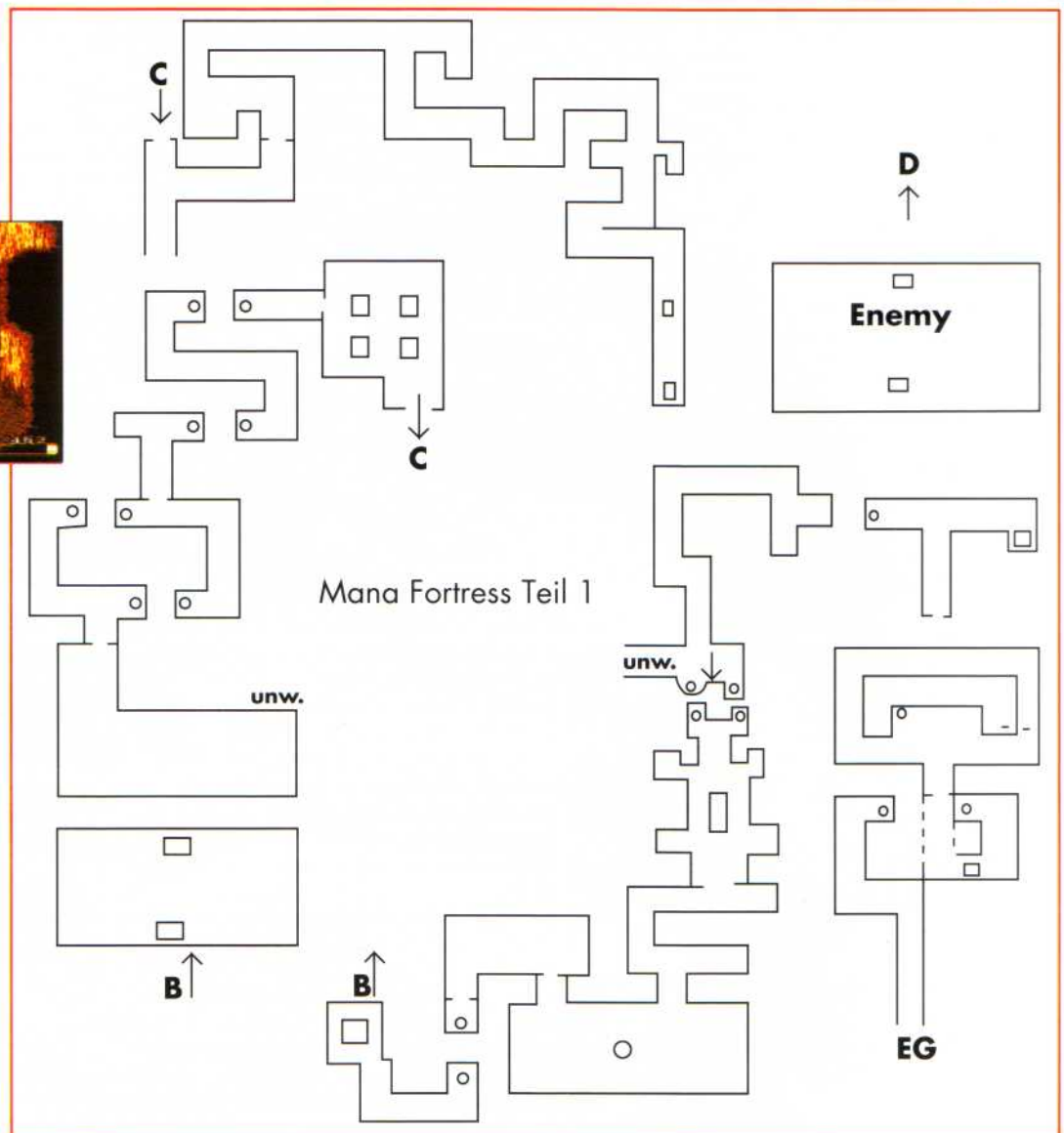
Als erster größerer Gegner erwartet Euch dann eine Schlange, die mit THUNDER BOLT beruhigt wird. Nach dem Sieg fliegt Ihr mit Flammie am besten zu Neko, um Kräfte und Vorräte aufzufrischen und abzuspeichern. Anschließend geht es wieder nach Pureland, wo Ihr nach einiger Zeit zu einem Torbogen kommt. Dort fordert Euch eine Stimme auf, zunächst einmal den Drachen, der links haust, zu meucheln. Machen wir doch, und zwar nicht nur mit Freuden, sondern auch mit THUNDER BOLT und Schwert.

Anschließend geht es wieder zum Torbogen, dort wird abgespeichert und nochmals ein kleiner Einkaufsflug unternommen.

Als nächstes erhält ein leicht überdimensionierter Vogel Unterricht in Sachen Respekt und wird mit THUNDER BOLT gerupft. Danach kommt wieder ein Torbogen mit einem Drachen (THUNDER BOLT, einkaufen und speichern!), dahinter ein Oberfiesling, der sich vor EARTH SLIDE panisch fürchtet. Und als ob es nicht schon genug wäre: nochmals ein Torbogen mit einem Drachen, der diesmal mit EARTH SLIDE zu verwirren ist.

Und hinter dem nächsten Torbogen ist er endlich, der Mana-Baum. Endlich erfährt Ihr

alles über das Mana und Eure Herkunft, doch die Freude ist nur von kurzer Dauer, denn Thanatos zerstört den Mana-Baum mit der Mana Fortress. Wenn der eigene Stamm-Baum direkt vor der eigenen Nase zerstört wird, dann ist das zwar ein schwerer Schock, aber das schreit auch nach Rache. Also ruft Ihr Flammie und fliegt zur Mana Fortress. Schaltet dazu in die 3D-Sicht, fliegt so hoch wie möglich und steuert langsam auf die Mana-Festung zu, bis Flammie von alleine dorthin fliegt und landet.



THE SECRET OF MANA

SNES
TEIL 2

SHOWDOWN MIT THANATOS

An Deck und in den ersten Räumen der Festung solltet Ihr noch einige Levelerhöhungen erkämpfen: Der Held sollte mindestens 650, seine Begleiter mehr als 500 HPs haben, auch sollte alle Magie auf Level 7 oder 8 sein. Zwar ist die Dryad-Magie die wichtigste, aber auch alle anderen sollten nicht vernachlässigt werden. Seid Ihr dann fit genug fürs Finale, ruft Ihr vom Deck aus Flammie und fliegt zu einem Speicher- und Einkaufsplatz. Die Festung selbst ist kein größeres Problem, allerdings solltet Ihr Euch vor zwei Gegnern in acht nehmen: Die gelben Dämonenköpfe spucken bei Berührung Feuer und sollten sofort bei Ihrem Auftauchen getötet werden, den goldenen Männern mit Schwert und Bumerang solltet Ihr ganz aus dem Weg gehen. Eine überdimensionierte Fledermaus verkörpert den ersten größeren Gegner, nach einigen Portionen EARTH SLIDE 7 hat sie jedoch nichts mehr zu melden.

Magic Rope könnt Ihr in der Fortress leider nicht verwenden, Ihr solltet Euch aber die Mühe machen, nach diesem Kampf nochmals an Deck zu gelangen und zu einer Speichermöglichkeit zu fliegen. Der zweite Fiesling lauert nämlich schon in Gestalt eines Schleimmonsters und wird mit DARK FORCE besiegt. Auch hier empfiehlt sich anschließend ein Abspeichern.

Nach Durchquerung der Fortress taucht Thanatos auf der Bildfläche auf und will von Eurem Körper Besitz ergreifen, weil sein eigener zu schwach ist und er mit Dyluck nicht fertig wird. Ein netter Gedanke, der ihm aber durch dauernden Einsatz von LUCENT BEAM und THUNDER BOLT schnell wieder ausgetrieben wird. Er ist relativ leicht zu besiegen, aber auf einmal erscheint unter Donner und Getöse das Mana Beast.

Bevor Ihr Euch ihm stellt, rüstet Eure Begleiter mit Speer und Lanze aus und werft mal einen Blick auf die Dryad-Magie: Ihr könnt nun MANA MAGIC anwenden. Das tun Eure Begleiter auch sofort, jetzt habt Ihr das Mana-Schwert. Nochmals tief durchgeatmet und dann per Teleporter zum Beast gebeamt. Laßt Euch von seiner Feuerschweifattacke treffen; wenn es zur zweiten Attacke ansetzt, dann benutzt die CURE-Magie auf die ganze Party.

Nun ladet Eure Waffen auf (hoffentlich haben sie auch alle Level 7...), wartet, bis das Beast voll im Bild ist und haut dann zu. Ist Euer Schwert nicht mehr grün, dann wendet wieder die MANA MAGIC der beiden Begleiter auf das Schwert an. Setzt auf keinen Fall WALL ein, denn sonst bekommt das Beast auch eine Portion von Eurem Heilzauber ab, und das muß ja nicht unbedingt sein, oder? Keine Panik, das Beast ist gar nicht so schwer zu besiegen, wie es den Anschein erweckt.

Schließlich und endlich siegt das Gute doch, und Ihr könnt Euch entspannt zurücklehnen und den Abspann über Euch ergehen lassen...

Stephan Lüdde



In der Mana Fortress erwarten Euch noch einige heftige Kämpfe. Es lohnt sich jedoch, von Zeit zu Zeit eine kleine Pause einzulegen und sich mehrmals durch die Gemäuer zu prügeln!



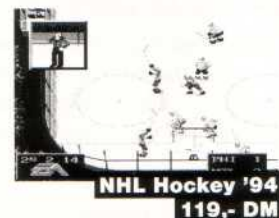
Nachdem Thanatos gehörig was auf die Krallen bekommen hat, kündigt sich das Mana Beast an. Mit dem richtigen Timing ist das Tierchen jedoch kein Problem..



SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

Super Nintendo

Power 3 Set (3 Spiele)	379.00
Aladdin	119.00
Equinox	139.00
Flashback	139.00
Goof Troop	124.00
John Madden 94	119.00
Jurassic Park	139.00
Jogi-Bear	119.00
NBA Jam	144.00
Mech Warrior	139.00
Might & Magic II	139.00
Mystical Ninja	139.00
Mr. Nuts	119.00
NHL Hockey 94	119.00
Nigel Mansell's World Ch. ..	129.00
Pinball Dreams	129.00
Plok	94.00
Pocky & Rocky	119.00
Pop n' Twinbee R. B. Adv. ..	139.00
Rock'n Roll Racing (April) ..	129.00
Sensible Soccer	134.00
Shadow Run	139.00
Skyblazer	129.00
Street Fighter II Turbo	129.00
Super Hockey	109.00
S. Star Wars 2 E.S.B.	139.00
Tiny Toon	99.00
Young Merlin	144.00



NHL Hockey '94
119,- DM

In punkto Schnelligkeit: Absolute Spitze

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

Theo
KRANZ
VERSAND
& LADEN

Täglich Neuheiten

Sonderpreise:

Duffy Duck SN	89.-
Cool Spot SN	119.-
Aero the Acrobat	89.-

Fragen Sie auch nach unserem NES und GB Sortiment.
Täglich Neuheiten.

Juliuspromenade 11 97070 Würzburg
Telefon 0931/ 57 16 01 oder 57 16 06

FORDERN SIE UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN GEGEN FRANKURTEIL (DM 3,-) UND ADRESSIERTE RÜCKUMSCHLAG AN: VERSAND PER NN DM 8,- BEI VORRAT (NUR EUROSCHECK) DM 4,-. FÜR DIESEN ANWENDEBAREN KUPON GELT KEIN KASSABESTAND. KUPON NUR EINMALIG VERWENDEN. KUPON NUR ZUSAMMEN MIT DER BESTELLENDE ZU VERWENDEN. KEIN KASSABESTAND. KEIN KASSABESTAND. KEIN KASSABESTAND.

— — Tür / Durchgang
□ Schalter
⊗ Orb, auf den Magie angewendet werden muß
EG Eingang
unw. Tür / Durchgang ist unwichtig
WB. Waffen-Orb

≡ Treppe
← Korrekter Weg
← Weg erscheint nach Schalterbetätigung
○ Hier wird die Peitsche benötigt
● Pfähle versperren den Weg
△ Teleporter

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

SWORD OF HOPE (GB)

Marcel Steinfeldt sucht verzweifelt das Mondfragment in Shabows Höhle und den Schlüssel zum Tor vom Camu. Wer kann helfen?

BATTLE OF OLYMPUS (NES)

Peter Weiland hat drei brennende Fragen. Wo befindet sich das dritte Herz? Wo ist der Eingang in die Unterwelt Tartarus? Wann und wo soll mit der magischen Kugel der Mond gerufen werden?

STREET FIGHTER II TURBO (SNES)

Christian Egger ist aufgefallen, daß manche computer-gesteuerten Gegner Spezialtricks auf dem Kasten haben, die nicht in der Anleitung beschrieben sind, etwa Vegas Flic-Flac rückwärts oder Chun Lis freundliches Knie im Rücken. Mit etwas Glück und Zufall kann man diese Aktionen manchmal auch selbst ausführen, eine genauere Beschreibung

der Tastenfolgen wäre aber hilfreich. Wer weiß etwas über solche undokumentierte Specials?

BATTLETOADS (SNES)

René Schuller versucht vergeblich, im vierten Abschnitt des Speedboot-Levels über die große Schlucht zu kommen. Wer hat einen Trick auf Lager?

LITTLE NEMO (NES)

Der Frosch raubt Beate Hausmann noch den Verstand. Ob er nun ein verzauberter Prinz ist oder nicht, zumindest gefuttern sollte er werden. Das erweist sich aber in Traum 8, Nightmare Land Teil 2, als recht schwierig. Wie weit muß man auf der Eidechse reiten, um zum Frosch zu kommen oder ihn zu füttern? Oder gibt es vielleicht noch einen anderen Weg?

Dungeon unter der Stadt, allerdings ist der Eingang zu diesem Dungeon recht gut getarnt. Nämlich als Brunnen ganz oben links neben dem Gasthaus. Falls der Einlaß nicht gewahrt werden sollte, muß vielleicht noch einige Male zwischen dem

endlich seinen Pflichten nach und rettet die Stadt. Anschließend ist der Weg zur untersten Etage der Stadt frei, dort findet sich nicht nur ein Ausgang, sondern auch eine weitere Kneipe in der sich Mitstreiter anheuern lassen.



Hinter diesem Brunnen verbirgt sich der Eingang zu einem netten Dungeon.

Gasthaus und der Kneipe mit dem depressiven Klavierspieler gependelt und nochmals mit allen Leuten geredet werden. Spätestens wenn die Lava an den Füßen kitzelt, bleibt nur noch dieser unterirdische Weg offen, der praktischerweise das Gasthaus und die Kneipe miteinander verbindet.

Der Rest sollte eigentlich kein größeres Problem sein: Den Dungeon nach der Medizin durchstören, diese im Gasthaus abliefern und mit den Tänzern zurück in die Kneipe. Die Tänzer muntern den Klavierspieler auf, dieser erheitert den Baumeister und letzterer kommt

JURASSIC PARK (SNES)

Jens hat auch für Thorsten einige nützliche Tips in Sachen Dino-Jagd auf Lager. Zunächst zum Thema Tim und Lex. Die Suche nach ihnen wird vergeblich sein, denn sie kommen im Spiel gar nicht vor. Mit den Computern ist das auch so eine Sache, einige von ihnen stehen nur dumm in der Gegend rum, andere haben bestimmte Funktionen, etwa die drei Tore im Park zu öffnen und zu schließen. Hier hilft wohl am besten ein munteres Ausprobieren.

Die ID-Karten sind nur in einer bestimmten Reihenfolge zu finden, die folgende Liste zeigt,

Antworten

PALADIN'S QUEST (SNES)

Gabriele Ekholm sucht in der Stadt Doubor die Flasche mit dem Heiltrank, und wir haben sie für sie gefunden. Das Ding liegt irgendwo in einer Truhe im

Helpline

was wo zu machen ist:

1. Strom am Generator einschalten, und zwar im Nublar Geräteschuppen im Erdgeschoß.
2. ID-Karte von Dennis Nedry finden, sie liegt im Erdgeschoß des Strandzubehör-Schuppen.
3. Im ersten Stock des Besucherzentrums die Computeranlage neu starten und die Bewegungsmeldereinschalten.
4. ID-Karte von Hammond suchen (Besucherzentrum, Dach).
5. ID-Karte von Grant suchen (Besucherzentrum, Erdgeschoß).
6. ID-Karte von Muldoon finden (Raptorengehege, 1. Unterlevel).
7. ID-Karte von Malcolm finden (Raptorengehege, Oberlevel).
8. ID-Karte von Gennaro finden (Nublar-Geräteschuppen, Unterlevel).
9. ID-Karte von Arnold finden (Strandzubehör-Schuppen, Unterlevel).

15. ID-Karte von Sattler finden (Schiff, 3. Unterlevel).
16. Alle Dinos, die sich noch auf dem Schiff befinden, abballern.
17. Nervengas-Bombe holen (nördlicher Geräteschuppen, Unterlevel).
18. Nervengas-Bombe im Raptorennest in der Raptorenhöhle ablegen.
19. vom Computer aus mit dem Festland kommunizieren (Schiff, 3. Unterlevel).
20. Nachdem alle 18 Dino-Eier eingesammelt sind zum Landeplatz gehen und auf den Hubschrauber warten.

SOUL BLAZER (SNES)

Jens Geisendorff hilft Margit bei der Suche nach dem Emblem G: Das Ding gibt es tatsächlich in Dr. Leos Laboratorium, und zwar in dem Raum, in dem eine Katze auf einem großen Tisch sitzt. Dort

Damit Ihr uns auch wirklich glaubt! Hier gibt es das heißbegehrte Emblem G. Tarnung ist eben alles ...



10. ID-Karte von Dr. Wu finden (Schiff 1. Unterlevel).
11. Sicherheitslevel 1 im Computer eingeben (Besucherzentrum, 1. Stock).
12. Im Raptorengehege ganz unten die Holzkiste vor den Fahrstuhl schieben.
13. Vom Computer im Erdgeschoß des Raptorengeheges mit dem Schiff kommunizieren.
14. Sicherheitslevel 2 im Computer eingeben (Schiff, 2. Unterlevel).

steht links oben ein Schrank, der bei einem Verhör enthüllt, daß er aus Greenwood-Holz gemacht ist. Schiebt man diesen Schrank beiseite, so kommt das gesuchte Emblem ans Tageslicht. (Zum Schieben einfach links neben den Schrank stellen und das Joypad nach links drücken.)

ASTERIX (SNES)

Marco Heming verrät Yvonne, wie sie das verzwickte Pyramiden-Level schnell und einfach beenden kann: Einfach gleich zu Beginn die Stufe runter und sofort nach rechts durch die Mauer hindurchgehen. Dieser versteckte Ausgang ist ganz schön fies, oder nicht?

Unsere Anzeige ist Euch nicht
Groß genug? – Dafür sind
unsere Preise um so kleiner !!!

★TVGAMES★

Gratis bekommt Ihr die neue
„Marktübersicht Telespiele“

(Alle Spiele von NINTENDO, SEGA, NEO-GEO
mit An- und Verkaufspreisen D, US, JAP)

Sofort anrufen
030/781 15 36

oder schreiben
10823 Berlin, Grunewaldstr. 81

Laden: Berlin Wedding • Brüsseler Str. 19

Tel.: 453 22 73 – Hier auch „TESTKAUF“

Gnadenlos GmbH
Tel.: 089-480 29 13
Orleansstr. 63 • 81667 München

Action Replay pro 2 d	99,90.-	NHLPA '93 d	79,90.-
Art of Fighting us	129,90.-	Parodius d	79,90.-
Asterix d	79,90.-	Pocky & Rocky d	89,90.-
Blues Bros j	59,90.-	Pop'n Twinbee d	99,90.-
B.O.B. d	79,90.-	Power Athlete j	39,90.-
Bulls vs Blazer d	89,90.-	Robocop III d	59,90.-
Castlevania d	89,90.-	Steel Talons us	99,90.-
Chuck Rock us	69,90.-	Super Kick Off d	69,90.-
Chessmaster d	59,90.-	Super Pang d	79,90.-
Darius Twin d	89,90.-	Super Shanghai II d	69,90.-
Desert Strike d	119,90.-	Testdrive II d	79,90.-
Dinocity d	79,90.-	Wingcommander d	59,90.-
Dragons Lair us	39,90.-		
Double Dragon d	59,90.-		
F1 Pole Position d	129,90.-		
Flashback d	79,90.-		
Gods d	89,90.-		
Joe & Mac d	69,90.-		
Lamborghini d	119,90.-		
Lemmings d	69,90.-		
Mr. Nutz d	129,90.-		
Mortal Combat d	89,90.-		
NBA Jam d	119,90.-		

Info-Gutschein !!!

(Dafür bekommt ihr die neuesten Infos über die Game-Welt und was dazugehört)

Name: _____

Anschrift: _____

Systeme: Super-Nintendo ☐
 Sega Mega Drive ☐
 Sega CD ☐
 Game Boy ☐
 Game Gear ☐

Lieferung erfolgt gemäß
unseren Geschäftsbedingungen !

TIPS & TRICKS

Replay



Replay

SNES

Populous

7E0106XX XX für Bevölkerungszahl

Turtles Tourn. Fighters

7E0EE460 unendl.
Energie Pl. 1
7E0FC460 unendl.
Energie Pl. 2

Utopia

7E00719F unendl. Geld

Robocop vs. Terminator (ARP2)

7E10C50A unendl.
Energie

Und wieder gibt es eine Liste mit neuen, heißen Schummelcodes aus Eurer Feder. Diesbezüglich ein herzliches Dankeschön an Özhan Bakar, Sascha Keppler, Pierre, Christian Wiefeld, Mike Weigelt, Stefan Grunz, Marc Born, Oliver Holland, Daniel Appel, Christian Melchior, Steffen Eppler, Lars Diedrichs, Wolfgang Bauer, Michaels Beckers, Stefan Buhrmester, Clemens Fahrion, Ulf Kramer, Oliver Geiger, Andreas Gall und Christian. Ach ja, zeigt bitte Verständniss falls mal ein ARP-Code nicht funktionieren sollte. Bei den verschiedenen Versionen(USA, Japan, BRD) und dem neuen ARP2 ändern sich manchmal die zuständigen ARP-Codes. Noch ein kleiner Hinweis: Diese Codes funktionieren nur im Zusammenhang mit dem jeweiligen Action Replay, es sind also keine offiziellen Paßwörter oder Levelcodes!!! Wenn Ihr uns welche schicken wollt, dann entweder mit anderer Post mitschicken oder direkt an:

MVL TOTAL!
ARP-Codes
Heilwigstr. 39
20249 Hamburg

Aber bitte nur von neuen Games oder echt interessante Sachen!

7E020405 unendl. Leben

Royal Rumble

7E02E7FF schneller Schiri
7E02A600 Pl. 1 wird nicht
rausgeworfen
7E02A800 Pl. 2 wird nicht
rausgeworfen



Sim City

7E0BA799 Population
steigt schnell
7E0B9DF9 keine Ver-
schmutzung
7E0B1D00 immer Bank-
kredit

Prince of Persia

7E050805 unendl. Energie
7E0544XX Levelanwahl
(01-13)
7E050BXX Gegner
Energie (00=Tot)
7E020800 Spiel ist
schneller

Pilot Wings

7E1ABE05 Zeit
7E0CD204 Sprit
7E009E02 Bonusrunde
nach Drachenfliegen
7E009E00 Bonusrunde
nach Rocketbelt und Fallschirm

Magical Quest

7E02B102 Herzen
7E035F05 Zeit
7E02C101 Zauberanzug
7E02C201 Feuerwehr-
mann
7E02C301 Bergsteiger
7E02B920 Wasser-
energie
7E02B720 Zauberenergie
7E037202 Leben
7E02AB0X Levelanwahl

Goof Troop

7E015703 unendl. Leben
Pl. 1
7E01D703 unendl. Leben
Pl. 2
7E011D06 unendl.
Energie Pl. 1

Super Bomberman

7E0D7D05 unendl. Leben
Pl. 1
7E0DBD05 unendl. Leben
Pl. 2
7E0D700X X= Anzahl
Bomben Pl. 1
7E0DB00X Pl. 2
7E0DF00X Pl. 3
7E0D710XX= Explosions-
größe Pl. 1
7E0DB10X Pl. 2
7E0DF10X Pl. 3
7E0D720XX=
Geschwindigkeit Pl. 1

7E0DB20X Pl. 2
7E0DF20X Pl. 3
7E0D7301 Fernzünder
Pl. 1
7E0DB301 Pl. 2
7E0DF301 Pl. 3
7E0D7302 Superbombe
Pl. 1

7E0DB302 Pl. 2
7E0DF302 Pl. 3
7E0D7303 Super Fern-
zünder Pl. 1
7E0DB303 Pl. 2
7E0DF303 Pl. 3
7E0D7901 Bombentreten
Pl. 1

7E0DB901 Pl. 2
7E0DF901 Pl. 3
7E0D7902 Bombenwerfen
Pl. 1
7E0DB902 Pl. 2
7E0DF902 Pl. 3
7E0D7903 Bombentreten



und werfen Pl. 1
7E0DB903 Pl. 2
7E0DF903 Pl. 3
7E0D3A58 unendlich Zeit
(4-Spieler-Modus)
7E0D24XY Levelanwahl
X= 1-6, Y= 1-8

Paladin's Quest

7E15FEFF unendl.
Energie Pl. 1
7E1624FF Pl. 2
7E164AFF Pl. 3
7E1670FF Pl. 4
7E17C1FF unendl. Gold
7EEBC209 unendl. Mega
Bottle (wenn vorhanden)
7E161E09 unendl. Mini
Bottle Pl. 1
7E164409 Pl. 2

Mega-lo-Mania

7EF19050 +
7EE8D950 unendl. Leute

Pop 'n' Twinbee

7E008A0X Levelanwahl
wX= 1-4



Mortal Kombat

7E02C102 +
7E1ACE0X Pl.2 ist Reptile,
X=4 Special Moves Scorpion,
X=5 Special Moves Sub-Zero
7E02C101 +
7E19720X Pl.1 ist Reptile,
X=4 Special Moves Scorpion,
X=5 Special Moves Sub-Zero
7E00020X X=7 Spieler ist
Goro, X=8 Spieler ist Shang
Tsong

Rock 'N' Roll Racing

00800300 +
00804483 Um ein
US.Modul auf einem deut-
schen SNES zu spielen

Rock 'N' Roll Racing (ARP2)

7E0E9505 unendl.
Raketen
7E0E9905 unendl.
Mienen
7E0EAD05 unendl. Nitro
7E0EF10X X=Anzahl der
Runden

Sunset Riders

7E1FBA02 unendl. Leben für
alle 4 Spieler

Striker

7E0E1800 Gegner verliert
zu Null

Wing Commander Secret Missions

7E163C64 Laserenergie
konstant
7E1DE40F unendl.
Treibstoff
7E15D028 unendl. Schild
vorne
7E15E228 unendl. Schild
hinten

F-Zero

7E0CF777 irre Gegner

Street Fighter II Turbo

7E054C22 Pl.1 brennt bei
Treffer
7E074C22 Pl.2 brennt
bei Treffer
7E0530B0 Energie Pl.1
7E0730B0 Energie Pl.2
7E05B300 kein K.O. Pl.1
7E07B300 kein K.O. Pl.2

7E00BF10 kein Hinter-
grund
7E05CE00 Pl.1 automa-
tisch
7E07CE00 Pl.2 automa-
tisch
7E053310 Supersprung
Pl.1
7E073310 Supersprung
Pl.2

R-Type

7E16E102 Leben
7E16E381 Zeit
7E16E30X X= Geschwin-
digkeit

GAME BOY

Revenge of the Gator

0103B0C0 unendlich Bälle
0AFF3BC3 Seiten-Saver
0AFF3XC3 Pfosten-Saver,
X= 7, 8, 9, A für Bildschirm:
A, B, C, D.
0A013CC3 Tor in C offen

Pang

01055DC0 unendl. Leben
0A023CC2 Vulcan Missile
070856C0 Time fix
0A0155C3+
0A011BC2+
0A0165C3 Double P.Wire

Final Fantasy Legend 2

045EXBC2 Strength 94
0462XEC2 Defense 98
0461XCC2 Agility 97
045EXDC2 Mana 94
X= 0, 2, 4, 6 für Figur: 1, 2,
3, 4.

Alfred Chicken

03XXDCC4 Levelanwahl
0A02EEC4 Unverwundbar
0A0146CC unendl. Bombe

Final Fantasy 2

043BX8C2 unendl.
Energie X= 0, 2, 4, 6 für
Spieler: 1, 2, 3, 4.
0463A3C2 unendl. Geld

Star Trek (TNG)

04632ADC Transporter
99%
04631EDC Phaser 99%
04631ADC Lebens-
haltung 99%
0102D8DB unendl. Zeit

Kid Dracula

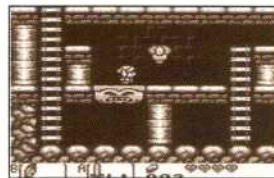
0103C8C8 unendl. Energie
0102C3C8 unendl. Leben
01FFC6C8 unendl. Geld

Baby T-Rex

0209B6D1 unendl.
Leben
019995D1 unendl.
Steine
04347BD1 unendl. Zeit

Zelda

0A010DDDB unendl. Zau-
bertränke



NES

Sneak Rattle 'n' Roll

0000CF09 unendl. Zeit
0003DF09 unendl.
Leben Pl. 1
0003E009 unendl.
Leben Pl. 2

Zelda 1

00043000+
00043100+
00043200 umsonst
einkaufen
000670FF unendl.
Energie
00066DFF unendl.
Diamanten
000658FF unendl.
Bomben
00066EFF unendl.
Schlüssel
00066FFF alle Herz-
kontainer

Zelda 2

000774BF unendl.
Energie
000773DF unendl.
Magie

Prince of Persia

0006CF03 unendl.
Energie bei Schwertkampf.

Puzznic

00050C17 unendl. Zeit

The Adventures of Lolo

00005802 unendl.
Schuß
00005705 unendl.
Leben

Bugs Bunny

00042903 unendl.
Leben
0004280C unendl.
Energie

GALAXY

Super Nintendo

Super Nintendo Pal d	199.-
Super Nintendo RGB e	299.-
SN Pro Neo Pad d	69.-
SN Pro Pad d	35.-
Infrarot Joypad Set	109.-
Top Fighter Joystick d/e	149.-
Action Replay Pro 2	109.-
NTSC Adaptor	49.-

Super Nintendo Spiele

	jp.	us.	dt.
7th Saga	129.-	/	/
Actraiser 2	129.-	/	/
Aero the Acrobat	99.-	129.-	/
Aladdin	139.-	119.-	/
Art of Fighting	139.-	/	/
Asterix	/	/	119.-
Battle Cars	129.-	/	/
Battle Toads	129.-	/	119.-
Bomberman + 5 Player	139.-	/	/
Bomberman	/	/	119.-
Bugs Bunny	109.-	129.-	/
Choplifter 3	119.-	/	/
Clay Fighter	139.-	/	/
Cliffhanger	/	/	99.-
Daffy Duck	99.-	119.-	/
Desert Strike	129.-	119.-	/
Dracula	99.-	/	/
Empire strikes back	149.-	139.-	/
F1 Pole Position	/	/	129.-
Fin.Fant.Legend 2	149.-	/	/
Flashback	/	/	129.-
Ghengis Khan 2	139.-	/	/
Int.Tennis Tour	99.-	/	/
John Madden 94	129.-	/	/
Jurassic Park	129.-	129.-	/
Lester the Unlikely	129.-	/	/
Lost Vikings	129.-	119.-	/
Lufia	129.-	/	/
Marios Time Machine	129.-	129.-	/
Mech Warrior	129.-	129.-	/
Mega Man X	149.-	/	/
Metal Marines	149.-	/	/
Mickeys Ultimate	129.-	/	/
Mortal Kombat	129.-	139.-	/
Mr.Nutz	/	/	129.-
Mystic Quest	/	/	99.-
NHL Hockey 94	129.-	/	/
NBA Showdown	139.-	/	/
Nobunagas Ambition	129.-	/	/
Paladins Quest	129.-	/	/
Ranma 1/2 2	129.-	119.-	/
Robocop vs Terminator	129.-	/	/
Rock'n Roll Racing	129.-	129.-	/
Royal Rumble	129.-	/	/
Shadowrun	129.-	/	/
Secret of Mana	149.-	/	/
Sensible Soccer	129.-	129.-	/
Soldiers o.Fortune	129.-	/	/
Stanley Cup Hockey	129.-	/	/
Star Fox	129.-	109.-	/
Steel Talons	109.-	/	/
Streetfighter Turbo	99.-	149.-	139.-
Striker	129.-	/	129.-
Sunset Riders	99.-	/	129.-
Super Air Diver	99.-	/	129.-
Super Battle Tank 2	129.-	/	/
Super Conflict	/	/	129.-
Super Mario All Stars	129.-	99.-	/
Super Mario Kart	129.-	99.-	/
Super Star Wars	129.-	129.-	/
Super Turrican	109.-	129.-	/
Suzuka 8 Hours	129.-	/	/
T.M.N.T.Tour.Fighters	139.-	149.-	/
Terminator 2 Arcade	129.-	/	/
Tony Meola Soccer	129.-	/	/
Top Gear 2	129.-	/	/
Wing Commander 2	99.-	99.-	/
Winter Olympics	129.-	129.-	/
World Heroes	129.-	129.-	/
Zombies ate my Neighb.	129.-	129.-	/
Zool	119.-	/	/

Neuheiten März/April

Bomberman 2	189.-	/	/
Empire strikes back	/	/	139.-
Equinox	/	129.-	139.-
FX Trax	189.-	139.-	119.-
John Madden 94	/	/	109.-
Megaman X	/	/	119.-
NBA Jam	/	139.-	139.-
NHL Hockey 94	/	/	109.-
Rock'n Roll Racing	/	/	129.-
Shadowrun	/	/	139.-
Star Trek NG	/	149.-	/
Wizardry 5	/	149.-	/
Young Merlin	/	129.-	139.-

Nintendo Game Boy

Asterix	/	59.-	69.-
Dracula	/	69.-	/
Final Fant.Leg.3	/	79.-	/
Kirbys Pinball	/	/	59.-
Legend of Zelda	/	69.-	69.-
Mario Land 3	/	69.-	69.-
Mega Man 4	/	69.-	69.-
Mortal Kombat	/	/	79.-
Tetris 2	/	69.-	69.-
WCW the Main Event	/	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!

089/7605151
089/7470689
PLINGANSERSTR.26
81369 MÜNCHEN

KLEIN BÖRSE ANZEIGE

GAME BOY

Verkaufe GB-Spiele: Bubble Ghost 25 DM, Quarth 20 DM, BurgerTime 20 DM, Dynablast 20 DM, Fortress of Fear 20 DM, Mario+Joshi 25 DM, Boulder Dash 20 DM, Snoopy's Magicshow 35 DM, Baby T-Rex 40 DM Tel. 07571-14983

SUCHE ALLES FÜR DEN GAME BOY WENN ES GEHT BILLIG! Christoph Adomeit Tel.: 08329-5290

Verkaufe Game Boy Spielcass. 105/1 passend für jeden GB z.B. Ninja Turtle, Tazmania usw. Super günstig.

Verkaufe NES Cass. 360/1 550/1 m Adapter o. Top Einzelsp. aus Japan. Tel. 05405-1070

Achtung! Suche dringend Tips (Passwörter) für das GB-Spiel „Die Lemmings“ Tel. 0201-707648

Verkaufe oder tausche GB mit 12 Spielen und Action Replay für 500 DM oder gegen SNES komplett mit einem oder 2 Spielen. Tel. 05682-5279 Tina

Verk. Game Boy Cass. 128 in 1 zB. Turtle, Tazmania usw. o. 105 in 1 supergünstig. Verk NES Cass. 64 in 1 mit Adapter f. jedes NES z.B. Mario Land, Baseball, FX v. viele Action Spiele, günstig. Tel. 0541-62636

Verkaufe Final Fantasy Legend 1. Suche Final Fantasy Legend 3. Tausche auch. Preis n. Vereinbarung. Bitte nur von 14-20 Uhr unter Tel. 09842-2835 (Uwe)

Verkaufe GB-Spiele, Action Replay Pro GB; weitere Informationen unter Tel. 02395-646

SNES

Verkaufe 9 Spiele z.B. ALL STARS, ALLADIN, und TINY TOON für je DM 50.-60.-. Bei Nachfragen ruft mich an, fragt nach Johannes. Tel.: 05321-26281, ab 18.00 Uhr

Tausche 3 NES Spiele GG: STREETFIGHTER, TURBO, oder ROCK'N'ROLL RACING. Selbstabholer bekommt 4 Spiele+Originalverpackungen. Habe MARIO2&3, ZELDA 1 & 2, STARWARS, MEGAMAN 3 usw... Christian Kallmann, Tel.: 02196-91359

Tausche SNES-Spiele: STRIKER, , SUPER TENNIS, gegen ALLADIN, SUPER STRIKE EAGLE, SUPER EMPIRE

STRIKE BACK, nur PAL Version. Marconé Toni, Tel.: 02203-695176, ab 18.00 Uhr.

Tausche: ZOMBIES, ACT RAISER, POCKY & ROCKY, LEMMINGS, ZELDA, S. SOCCER, S. TENNIS, PARODIUS, alles deutsche Versionen. Carmen Brockhaus, Tel.: 0561-405430

Tausche meinen ALIEN 3 oder meine KRUSTY, S SUPER FUN HOUSE, gegen MORTAL KOMBAT, JOE AND MAC, MARIO P., ART OF F., COOL SPOT, PLOK u.s.w.. Alle Spiele deutsch. Thomas Denno, Tel.: 02564-2703

Tausche ALLADIN, oder PILOTWINGS, gegen SIM CITY, oder MYSTIC QUEST. Habe auch NES Spiele. Günther Mühlbauer, Tel.: 09924-12237

Verkaufe SNES Spiele MORTAL COMBAT DM 60.-, STREETFIGHTER 2 DM 50.-, TURTELS IN TIME DM 50.-, STARWING DM 70.-, ZELDA DM 50.-, MYSTIC QUEST LEGEND DM 70.-. Christopher Raupach, Tel.: 05722-21064

Verkaufe S. GHOULS, GHOST, oder tausche gegen ROYAL RUMBLE f. SNES. Verkaufe NES f. 4 Spieler f. DM 200.-. Pierre Sacharow, Tel.: 07392-6978

Verkaufe SNES+TURTLES 4, MORTAL COMBAT, STREETFIGHTER, TOURNAMENT FIGHTERS, ZELDA 3, ADAMS FAMILY+US., Adapter und ein programmierbarer Joypad, nur DM 600.-! Alexander Stanciu, Tel.: 0711-683064

TIPS & TRICKS zu über 100 Spielen Action Replaycodes schritt f. schritt Lösung... Verkaufe außerdem SNES 1/2 Jahr alt mit 10 Spielen und Super Scope Carl Gebhardt, Tel.: 06841-2214

Verkaufe SNES Spiele: MARIO WORLD, CASTLEVANIA, AXELAY, ALL STARS, STARWING, STAR WARS, Preis: je nach Spiel zwischen DM 60.- und DM 70.-. Kai Reinke, Tel.: 06744-1364

Verkaufe / Tausche: MAACAL Q. und S. PROBOTECTOR. Suche Action Replay S. TURRICAN, S. FIGHTER 2. Nur im Umkreis Neuss. Verkaufe nach G.B. Games (je DM 30.-) und die SNES Spiele (je DM 85.-) NEU! Dt. Thomas Raczka, Tel.: 02131-667813

Verkaufe WORLD LEAGUE BASKETBALL, BATTLETOADS, ROAD RUNNER, BART'S NIGHTMARE UND JOE AND MAC (US) FÜR JE DM 60.- Björn Schmidt, Tel.: 02241-83460.

Verkaufe oder **tausche** CLAYFIGHT, ALLADIN, Rn'R RACING, BATMAN RET (alle US), SFZ TURBO S. MARIO, ALLSTARS, STARWING, S. ALESTE. Christian Droghoff, Tel.: 08106-33517

Tausche STRIKER, PRINCE OF PERSIA, ROYAL RUMBLE, SUPER TENNIS, MARIO WORLD, oder STREETFIGHTER 2 TURBO gegen ROCK'N'ROLL RACING. Alles dr. Spiele: Suche auch Action-Replay. Ronny Wohlrab, Tel.: 038220-80038

Für SNES: Zelda 70 DM, Mystic Quest 65 DM, Aladdin 100 DM, Mario All Stars 70 DM. Telefon: 02241-71079

Tausche WWF 1, Turtles 4, S. Mario World, Mario Paint, Super Star W., Mario All Stars gegen S. Air Driver, World League Basketball, Bulls vs. Blazers. Thomas Köhler, Kirchgasse 1, 98701 Neustadt/ Rstg.

Verkaufe: Total Carnage für 100 DM, 1 Tag alt. Neupreis: 140 DM. Tel. 06433-1342 ab 15 bis 18 Uhr

Verkaufe Wing, Commander, Super Wrestlemania u. Aladdin. Preis je Spiel 100-120 DM (VB) Telefon: 0201-410840

Tausche Tiny Toons o. Lemmings gegen MQS, Mickey Mouse o. Aladdin, Zelda III o. Mario World gegen Mario Paint o. Mario Kart oder verkaufe für 100 bzw. 70 DM. Tel. 0661-33309

Tausche und verkaufe SNES-Spiele! Habe z.B. Mystic Quest Legend, Mario All Stars, Act Raiser, Mario Kart und World League Basketball. Tel. 04542-88119 ab 18 Uhr

Tausche für SNES LOST WIKINGS dt., aber nur gegen neue Spiele z.B. COOL SPOT, FLASHBACK. Tausche auch ZELDA 3, SIM CITY dt., oder jp. PRINCE OF PERSIA, DINO CITY. Michael Anders, Tel.: 02921-52702

Tausche: BART'S NIGHTMARE us., BUST'O LOOSE dt., HOME ALLONE 2 us., CHESSMASTER dt., WRESTLEMANIA dt., GHOUL'S GHOST'S us., ADDAMS FAMILY 2 us. gegen: MR. NUTZ, NHL HOCKEY 94, FINAL FIGHT 2, PRINCE OF PERSIA, AMERICAN GLADIATORS, POPULOUS 2, TOP GEAR 2, BUBSY, COOL SPOT, STREETFIGHTER 2 TURBO, ROCK'N'ROLL RACING auch us.. Matthias Bergbauer, Tel.: 08638-81951

Tausche SNES-Spiele BATMAN RETURNS gegen ACTION REPLAY, STREET FIGHTER 2 TURBO gegen MORTAL KOMPAT, SUPER TENNIS und F-ZERO gegen FLASHBACK. Christian Runge, Tel.: 069-235660

Tausche ROAD RUNNER und BUSTS LOOSE, beide PAL, gegen Angebot. **Suche:** ALIEN 3, SUPERCONFLIKT, LOST WIKINGS, PUSH OVER. Göran Bünning, Tel.: 04371-6669

Tausche SUPER SOCKER, oder FZERO gegen JIMMY CONNERS PTT, oder K.H. RUMMENIGGES PM (alles dt.). Alles 100% o.k.. Nicolas Nguyen-Van, Tel.: 05035-843

Tausche GOOF-TROOP gegen JOE U. MAC COVERMAN NINJA. Karl-Heinz Bolz, Tel.: 0621-6297243

Action-Replay-Codes für mindestens 100 SNES-Spiele gegen DM 5.-, für mindestens 180 Mega-Drive-Spiele nur DM 7.- (bar/Bfm.) Detlev Georg, Boddinstr. 1, 12053 Berlin

Verkaufe / Tausche für SNES WING COMANDER 1, 2 (DM 120.-), WWF (DM 60.-), SUPER SOCCER (DM 50.-), TOP GEAR UND ZELDA (DM 70.-), suche dringend TOP GEAR 2, F1 POLE POSITION, EXHAUST HEAT 2. Frank Erik Harder, Tel.: 040- 5282426, 20.00-22.00 Uhr

Kaufe NES, MD, SNES, Jaguar, 3DO, MCD, GB, GG Konsolen und Spiele egal ob alt oder neu. Ich nehme alles, schreibt mit Tel.Nr. an Mirka Schweikardt, Bahnhofstr. 37, 63683 Ortenberg 5

Verkaufe SNES, 50/60 Hz Umb., 2 JoyPad, AV+RGB-Kabel, ARF-PRO, 6 Spiele (STARWING, STR. FIGHTER TURBO, MARIO LAND, MAGICAL QUEST usw.) + Alle TOTAL! Dieter Strahl, Tel.: 09436-700

Verkaufe ALLADIN, PRINCE OF PERSIA zu je DM 80.-. MYSTIC QUEST, ZELDA, MARIO ALL STARS, MARIO KART zu je DM 70.-. Komplett DM 420.-. Loris Tanda, Tel.: 02151-615139

Tausche TWINBEE gegen TURRICAN, ROYAL RUMBLE, CONGO'S CAPER, BUBSY, ANOTHER WORLD, OUT TO LUNCH, o.ä.. Alle Spiele nur in dt. + Spielanleitung. Andreas Hemmerich, Tel.: 06402-61745

Verkaufe MORTAL KOMBAT & WORLD HEROES für je DM 80.-. (Tausche auch gegen andere (dt.) SNES-Spiele). Jana Seifert, Tel.: 04521-74501

Verkaufe MARIO ALL STARS + KART, SUPER R-TYPE, SUPER ADVENTURE ISLAND + SUPER NINTENDO. Auch einzeln, je DM 60.-. Daniel Späth, Tel.: 07325-4988

Tel.: 0251/527854 Bernd Herfurth Fax: 0251/527971

FREAK'S SHOP

SUPER NES US

Addams Family 69,95
Aranea 79,95
Battle Cars 129,95
Bugs Bunny 139,95
Castlevania 4 69,95
Contra 3 79,95
Goof Troop 119,95
Gradus 3 69,95
Lethal Enforcers 169,95
Space Mega Force 79,95
Tom & Jerry 69,95
Undercover Cops a.A. 79,95
Virtual Soccer a.A. 69,95
Warp Speed 79,95
Wings 2 79,95
Wing Commander 79,95
Action Replay 2 109,95
Adapter US/PAL 39,95

SUPER NES PAL

Champions VV. C. Soccer 129,95
Equinox 139,95
F1 Pole Position 139,95
Flintstones 129,95
Jurassic Park 129,95
Lemmings 99,95
Mr. Nutz 119,95
Mystical Ninja 129,95
NBA Jam 139,95
Nigel Mansell 109,95
Rock'n Roll Racing 129,95
Shadow Run 139,95
Sky Blazer 129,95
Star Wing 99,95
S.Empire Strikes Back 139,95
Terminator 2-Arcade 129,95
Top Gear 2 129,95
Young Merlin 149,95

Bernd Herfurth FREAK'S SHOP Wesseler Str. 54 48151 Münster

• MANGA VIDEOS • SEGA • NEO GEO • GEBRAUCHTSPIELE •

Verkaufe Pro Action Replay für Super Nintendo, Final Fight und Codes für Action Replay, Dominic Nemec, Tel.: 07044-5070

Verkaufe Super Nintendo + Pad + Mouse + SUPER MARIO WORLD + MARIO PAINT + SIM CITY + MICKY MAUS für DM 350,- (NP DM 600,-) alles deutsch, Alexander Karch, Tel.: ab 19.00 Uhr 02241-76961

Verkaufe + Tausche Super Nintendo + NES, SEGA MEGA DRIVE + MASTER + PC-ENGINE Spiele! Roger Kerber, Tel.: 0431-641670

Tausche FLASHBACK, MARIOKART, MYSTIC QUEST, S. WRESTLEMANIA, BATTLET. Suche LOST VIKINGS, BOMBERMAN, AKTION REPLAY, COOL SPOT, Ingo Zettl, Tel.: 03943-43022

Tausche MYSTIC QUEST (dt.) gegen MARIO KART, oder andere SNES-Spiele, Sven Dröbler, Wiesenweg 18, 98701 Großbreitenbach

Verkaufe SNES-Spiele: STREET FIGHTER 2 S.M. WORLD, S.M. KART, ZELDA 3 und SUPER PROBOTECTOR für je DM 55,-, oder tausche gegen alt und neu, Sebastian Kandelbinder, Tel.: 0208-651902

Verkaufe: Super Nintendo + Pad + Mouse + SUPER MARIO WORLD + MARIO PAINT + SIM CITY + MICKY MAUS für 350,- DM (NP 600,-DM) alle deutsch, Alexander Karch, Tel.: 02241-76961

Verkaufe 20 SNES-Spiele (u.a.: JURASSIC PARK, BATTLETOADS, BUBSY, CONTRA 3, ANOTHER WORLD, MECHWARRIOR, TURTLES 4, ADDAMS FAMILY, AXELAY, STAR WARS, JIMMY CONNERS TENNIS, TINY TOONS usw.), Boris Koppers, Tel.: 089-8502928

Verkaufe SNES mit 2 Joypads, Spielberater und 10 Spielen z.B. COOL SPOT ALADDIN, MORTAL KOMBAT und STARWING für DM 1000,-, Oliver Kopp, Tel.: 07657-8998

Tausche: SNES: THE LOST VIKINGS gegen POCKY UND ROCKY, Daniel Rüttner, Tel.: 02369-21632

Verkaufe J.CONNERS TENNIS, MICKY, MAGICAL QUEST, OUT TO LUNCH, MARIO KART, alles deutsch, je DM 70,- oder tausche gegen ZELDA 3, STREET FIGHTER 2, MYSTIC QUEST, Stephani Vieht, Tel.: 08238-5514 ab 18.00 Uhr

Suche Spiele für SNES. Zahle bis 50 DM. Nur Euro od. deutsche Version. Angebot an Daniel Meyer, Neuer Weg 125, 26639 Wiesmoor

Verk. od. tausche TopGear, The 7th Saga, S. Wrestlemania und Royal Rumble gegen S. Mario Kart, Rollenspiele und andere. Auch amerikanische Spiele, Tel. 03391/ 501450

Tausche SNES Spiel Starwing oder Mystic Quest gegen Adv. Island, Yang Merlin, Royal Rumble, 05223-73469 Tausche MD Spiel Techno Clash gegen X-Men.

Tausche SNES-Spiel Starwing (neu) gegen Mario Kart oder Mario All Stars. Zu erfragen schriftlich: Dominik Jähner Ave-Str. 45 06712 Zeitz

Kaufe SNES-Spiele u. Gameboy Spiele im Originalzustand. Ruft an, 05561-3094

Verkaufe SNES-Spiele Mystic Quest (60 DM), Super Mario World (30 DM) und Busty Loose (50 DM) Tel. 02226-4896

Kaufe Eure gebrauchten SNES-Module. Nur dt. und orig.-Zustand. Schickt Liste inkl. 1 DM Porto an Michael Zimmermann, Silbermannstr. 05, 09599 Freiberg. Auf geht's

Tausche Krusty's Super Fun House und/oder Super Mario World (beide mit Anleitung). Sehr guter Zustand gegen Tiny Toon und/oder Mortal Kombat, Mario Kart. Bitte nur dt. Tel. 06382-8132/ o. 8406

Tausche Tiny Toon, Mortal Kombat, Super Wrestling Mania oder Super R-Type gegen Super Probotector. Tel. 04531-67175 Sascha

Verkaufe neue SNES-Spiel: Street Fighter II Turbo für DM 100. Telefon: 07123-4701, 72555 Metzingen 14-17 Uhr Abdel

Tausche Lost Vikings u. Starwing gegen Shadowrun u. Super Conflict, nur dt. Spiele. Tel. 09366-6187 Joe

Tausche Jurassic Park, Magical Quest I, F-Zero, Streetfighter II, Mario World gegen Cool Spot, Super Bomberman, Streetfighter 2 Turbo. Tel. 069-5077141

Verkaufe für SNES The Magical Quest (50,-), Zelda III (70,-), Streetfighter II (50,-), Small Stars (70,-). Tausche gegen Lemmings! Tel. 06267-6289

KOMMT ZUM GAMESHOPPING !

GAMESTORE

Spielend durchs Leben!

ESSEN

Rüttenscheider Str. 181
Tel. 0201/777225

DÜSSELDORF

Kölner Str. 25 (Ecke Wehrhahn)
Tel. 0211/1649409

SUPER NES • MEGA DRIVE • GAMEBOY

Tausche Gods, The Lost Vikings (dt.), Goat Troop (dt.), The Magical Quest (dt.) gegen Shadowrun (dt.), Aladdin, Flashback (dt.), Bubsy, Cool Spot. Tel. 0234-290205

Verk. Jurassic Park (dt.), 2 Monate alt, Top Zustand, für DM 95,- VB, Neupreis war: DM 149,- Interessenten, möglichst aus Kreis Düren. Telefon: 02463-3168. Fragt nach Sascha.

Tausche The Lost Vikings und Pilotwings gegen Bubsy, Cool Spot oder Shanghai. Tel. 05832-2885 Häufiger versuchen!

Verkaufe SNES Spiele: Streetfighter II (80 DM), Aladdin (90 DM). Tausche auch gegen SF II Turbo, Flashback. Telefon 03423-601376 Frank

Tausche F-Zero, Mystic Quest und Asterix. Suche Lemmings, Sim City, Starwing, Top Gear, Starfox, Prince of Persia oder Road Runner! Hubert Emmrich, Schulstr. 11, 09437 Witzschdorf

Verkaufe Simpsons, WWF I, Wing Com, Basketball, Pilotwings, Streetfighter 2, Another World: Preis n.V. Tausche auch gegen: Flashback, Top Gear, Utopia, Bomberman, Tel. 05693-5216

Verkaufe oder tausche NES mit 113 Spielen. Erwarte Angebote Tel. 04821-74338. Verkäufe, tausche und kaufe SNES Spiele gleiche Tel.Nr. ab 18 Uhr anrufen bitte.

Tausche z.B. Turrican, Gods, PGA, Coolspot, King Arthur, Probotec. Suche: Rock'n Rollr., Dun. Mast., Mechwar., Plak, Striker, Bubsy, Action Replay SFX2. Tel. 03466-31265

BÖRSEN FORMULAR

Name: (bitte in Blockbuchstaben schreiben)

Straße:

PLZ/Ort:

Telefon:

Datum:

Unterschrift:

Eine Kleinanzeige (maximal 5 Zeilen mit 30 Anschlägen, BITTE NUR DEN ORIGINAL-COUPON BENUTZEN!) kostet DM 10,-. Bitte legt den Betrag in Form eines 10-Mark-Scheines (o. Scheck) bei. Es besteht kein Anspruch auf Mitnahme der Anzeige für eine bestimmte Heftnummer.

Bitte kreuzt an, in welcher Rubrik Eure Anzeige erscheinen soll: ☐ SNES-Spiele ☐ NES-Spiele ☐ GAME-BOY-Spiele ☐ Hardware+Zubehör ☐ Sonstiges

TOTALI vermittelt lediglich die Kontaktaufnahme und kann für das daraus folgende Vertragsverhältnis nicht verantwortlich gemacht werden. TOTALI kann und will die Seriosität der Anzeigeninhalte überprüfen, weist jedoch deutlich auf den Umstand einer Straftat hin, der im Zusammenhang mit Angeboten von Raubkopien steht.

Dieses Börsen-Formular schickt bitte an: MVL GmbH, TOTALI-Börse, Heilwigstraße 39, 20249 Hamburg

KLEIN BÖRSE ANZEIGE

Verkaufe Aladdin (70 DM), Mario All-Stars (50 DM), Starwing (70) (alle Spiele gut erhalten, so gut wie neu) Suche dringend Striker! Zahle per Nachnahme 80 DM! (Mit Originalverpackung, Anleitung) Tel. 09433-1774 ab 14-19 Uhr

Biete an: Super Mario World, Asterix, Suche: Super Probotector, Super Cybator, Bulls vs Blazer, Battletoads usw. Tel. 07954-8936

Suche: SNES-Spiele W. Olympiade '94, Pushover, L. Viking, Humans, Troll Island, Bomberman, S. Tetris 2 usw. GB-Spiele: Fidgets, RA, Puznic, Joe & Mac usw. ab 18 Uhr 0203-69615

Tausche Mystic Quest oder F-Zero gegen Zelda III. Moritz Heilfort 0371-904643

Verkaufe Another World dt. (80.-) oder tausche gegen Monopoly, Lemmings, Mystic Quest, Goof Troop. Telefon: 02942-4261 zw. 17-18 Uhr Mo-Fr außer Do.

Tausche Striker und Jurassic Park + 20 DM gegen Tecmo NBA Basketball und Top Gear. Tel. 02331-60202

Tausche King of Monsters o. WWF 2 a. Turtles IV gegen Rock'n Roll Racin G.o. Popolous 2 o. Paradius o. Power Monger o. Cybatorator o. Turtles Tournament. F.o. Mechw. o. Megacoman 08276-484

Suche Shadowrun (dt/us), Mystic Quest (dt) u.a. (am liebsten Rollenspiele) Preis nach Vereinbarung! Tel. 09131-27838 Timmy (sehr dringend)

Kaufe SNES Spiele Zahle bis 50 DM. Tel. 05562-414

Suche jede Menge SNES-NES-GB- u. MD-Module. Gerne auch komplette Spielesammlungen! Aktuelle Titel bevorzugt, kaufe aber auch ältere Spiele. Tel. 0641-71250 Kirsten

Verkaufe Act Raiser (70.-), Alien 3 (70.-), Mystic Quest (60.-), Hyper Zone (40.-), Super Ghouls'n Ghosts (50.-) Alle Spiele mit Anleitung. Tel. 07340-7637 ab 14 h Benny

Verkaufe Sim City (dt.) DM 60,- und Striker (dt.) DM 80,- Tel. 040/480 19 50

NES

Verkaufe NES mit 12 guten Spielen, z.B. MARIO BROS 1&2, BUGS BUNNY, MEGA MAN 3 etc. auch

einzelnen erhältlich - von Montag bis Donnerstag um 14.00 Uhr bis 19.00 Uhr. Dominic Nemec, Tel.: 07044-5070

Verkaufe: NES für 4 Spieler + 14 Spiele (MARIO 123, TURTLES 12, PROBOTECTOR) Neu 170.-DM, Verkauf: 600.-DM, Gameboy+8 Spiele (ZELDA) 400.-DM ab 19.00 Uhr Alexander Karch, Tel.: 02241-76961

Verkaufe NES mit 12 Spielen. Beste Spiele mit 2x ZELDA, LINK, TINY TOON, SWORD AND SERPENT, FAXANADU, WRESLING, BIG FOOT und mehr für nur 860.-DM mit extra Joystick

Verkaufe NES mit 6 Spielen, z.B. S.M. BROS., MEGA MAN und NES ADVANTAGE KOMPLETT, nur DM 350.- Daniel Wedekind, Tel.: 0551-7700129

Verkaufe oder tausche NES mit 113 Spielen. Erwarte Angebote Tel. 04821-74338. Verkauft, tausche und kaufe SNES Spiele gleiche Tel.Nr. ab 18 Uhr anrufen bitte.

Verkaufe NES-Spiele: Solstick (30 DM), Castlevania II (25 DM), The Battle of Olympus (25 DM). Tel. 02842-719917 ab 15 Uhr anrufen

Verkaufe NES-Spiele: Paperboy 30 DM, Quantlet 2 40 DM, Total Recall 20 DM, Burai Fighter 20 DM, Super Mario Bros. 20 DM. Schreibt an Mark Helfrich, Am Sommerwald 186, 66953 Pirmasens

Verkaufe NES-Grundgerät + Super Mario 1 (90 DM), Castlevania (40 DM), Island Warrior (20 DM), Kanamihiper Soccer (40 DM), Battletoads (40 DM), Rushen Attack (20 DM) Tel. 01-984-25-52 Schweiz

Verkaufe NES-Spiele Robin Hood, Wizard and Warriors III je DM 50 VB Tel. 06181-85581

HARDWARE

Verkaufe: NES Konsole inkl. 2 Pads und 6 Spielen (Tetris, Metro D., Gradius, Super Mario, Shadowgate + Ceclimber. FP: 400 DM. Telefon: 02241-71079

Verkaufe NES mit 10 Spielen (Mega Man 2-4, Mario 3, Zelda 1-2, Dreammaster, Blades of Steel, Dr. Mario und California Games) für nur 699 DM. (Dringend) Tel. 04532-24482

Verkaufe SNES (dt.) 3 Monate alt + 2 Joypads + Streetfighter 2 Turbo + Superprobotector + 4 Flashback + Mario Kart + Mario World für 650 DM. Berlin Tel. 030-6541407 ab 18 Uhr

Tausche Master System II mit 8 Spielen u. GB mit 5 Spielen u. Schutzcase gegen SNES mit 4-5 Spielen oder verkaufe auch MS II für 300 DM u. GB für 200 DM. Tel. 036968-5286

Verkaufe Super NES mit SF 2 Turbo und Starwing, neuwertig! Erst 3 Wochen alt! Für 400 DM. Telefon: 07826-757, Dienstag-Donnerstag von 18-21 Uhr

Verkaufe SNES mit 9 Spielen u.a. Mario Allstars, Mariokart, Lemmings für 650 DM Telefon: 02335-66120

Verkaufe neues SNES (dt) mit 4 neuen Spielen für nur 450 DM. Andre Mill, Rud-Messersch.-Str. 47, 21502 Geesthacht

Verkaufe SNES + 2 Joyp. 1 Score Master 7 Spiele (VV. Commander, PiAlotwings, S-Mario, Turtl. in Time, WL-Basketball, S. City SM-All Stars) 1 Spieletasche FP 1000. A. Reichelt, Hamburger Str. 44, 51381 Leverkusen

Verkaufe SNES mit 12 Spielen, 2 Pads, Adapter für jap. o. amer. Spiele und evtl.

Fernseher. Habe u.a. folgende Titel: Starwars, Final Fantasy, Might & Magic II, Mystic Quest usw. Tel. 0531-71233

Verkaufe NES mit NES Four Score und 8 Spiele (Mario Bros 1-3), Trug Meteoroid, Feuerstein, Donkey Kong und Snake Rattle'n Roll Kompl. m. 3 Controllern DM 550.- J. Reiche Brandenburger Allee 53, 16227 Eberswalde

Verkaufe NES Konsole + 4 Joypads + 5 Spiele für 200 DM evtl Versand mit der Post; außerdem NES Joystick „Avantage“ (Zeitlupe, regelbarer Turbo) für 50 DM. Tel. 08586-4614

SONSTIGES

Suche SNES-NES-MD und GB-Module. Gerne auch kompl. Sammlungen! Aktuelle Titel bevorzugt. Zahle bis DM 70.- Kirsten Doenza, Tel.: 0641-71250

SEGA GAME GEAR zu verkaufen, 100% o.k., mit 7 Spielen z.B.: SONIC 1 & 2 und fünf weitere Spiele für DM 500.- Patrick Rist, Tel.: 07352-2266 nur zw. 18-20 Uhr

56 Seiten brandheiße Infos & Facts gibt es für SNES, NES, GB, MD, MCD, Jaguar und 3DO agg DM 4.- in Briefumschlag beim Videogame-User-Magazine, Stettiner Weg 22, 44625 Hesel See you...

Kaufe Eure SNES-Module (Packing & Anleitung), us., dt., jp., Liste an Dennis Hildebrand, Klommenberg 18, 42719 Solingen.

Tausche neue SNES Games, z.B. ALLADIN, TURTLE TOUR usw.. Tausche auch gegen MD, CD'S, oder JAGUAR GAMES, Tausche MD; CD-ROM, alles universal, Spiele, Zubehör gegen 3DO! Stefan Guzalic, Tel.: 073354-2873

Verkaufe Soft + Hardware aller Systeme. Liste gegen Porto bei Ute Reichardt, Mozartstr. 51, 84508 Burghausen.

HALLO LEUTE! KOSTENLOS! Wir suchen für unseren kostenlosen SNES Club nach jede Menge Mitglieder! Wir bieten euch: Tel. und Fax-Beratung, ARP Codes, Tips und Tricks, neues aus der Nintendo Welt, eine Clubzeitung, Verlosung, Briefspiele und vieles mehr! Worau wartet ihr? Info gibts gegen DM 1.00 R. porto: R.Weyrauch, Stadtring 94, 64720 Michelstadt (BRD) oder: Tel.: 06061-12939 ab 18 h Fax.: 06061-12939 bis 18 h

Suche Spiele für: Super NES, PC-Engine, Sega Mega + Master System I Roger Kerber, Rdsbg. Landstr. 58, 24113 Kiel. Tel.: 0431-641670/0431-641670/0431-641670

SUCHE TOTAL! Heft Nr. 6 zahle 20DM. Romeo Lind, Am Kellerberg 6, 90766 Fürth, Tel.: 0911-7593559 von 16-22 Uhr

Verkaufe Tips & Tricks für 10 DM, Verleihe SNES-Spiele für 10 DM - 1 Wo. Suche Mitglieder für Videospielclub FLASHBACK Tel. 02741-63565

Kaufe alles (fast). Konsolen + Modulsammlungen. Super NES, NES, GB, Mega Drive, Master, GG, 3 Do, Jaguar, Neo Geo. Tel. 04521-71497 ab 18 Uhr Andreas

Suche Kontakt zu Leuten mit MGH! Biete auch Amiga-Soft, nur schriftlich. Bei: A. Aydin, Nehringstr. 19, 14059 Berlin

Wer tauscht mit mir? Habe Street Fighter II Turbo. Suche World Heroes. Ruft einach mal an. Das Spiel bekommt ihr mit Hülle und Anleitung - erst drei Wochen alt. CH-004131-3326117 Mi, Fr. ab 16 Uhr

Videospielclub DOUBLE TROUBLE - der SEGA & NINTENDO Club für alle Wesen! Eigene Clubzeitung, Tips, Kontakte etc.! Seit 1989 - bereits über 800 Mitglieder(innen)! Infomaterial gegen 1 DM Rückporto. M. Herrendorf, Bürgerstr. 29, 12347 Berlin Tel. 030-6188391

Super Nintendo Club bieten Tips und Tricks Cheats fürs Action Replay und fürs Game Genie Mehr Infos bei Michael Weber Clara-Zekinstr. 05, 16562 Bergfelde

Verkaufe oder tausche NES mit 113 Spielen. Erwarte Angebote Tel. 04821-74338. Verkauft, tausche und kaufe SNES Spiele gleiche Tel.Nr. ab 18 Uhr anrufen bitte.

GameLine

Versand · Verleih · Verkauf

Cool Spot dt	118,-	R'n Roll Racing us	108,-
Flashback dt	118,-	Streetfighter Turbo dt	128,-
Mr. Nutz dt	128,-	Sensible Soccer dt	118,-
Mortal Kombat dt	128,-	Turtels T. Fighters dt	134,-
NBA Jam dt	134,-	World Heroes dt	128,-
Royal Rumble dt	128,-	Young Merlin dt	128,-

Super Nintendo Entertainment System

Ladenverkauf: Münchnerstraße 34 82362 Weilheim

Tel: 08 81/6 95 70 Tutzinger-Hof-Platz 3 82319 Starnberg

Wir verkaufen auch Games für PC · Amiga · MD · MD-CD · Gameboy
Ladenpreise variieren · Versandkosten DM 8,- zzgl. Nachnahme

GAMERS
Special

Simply the Best!



...of 1993. Das findet Ihr im neuesten GAMERS SPECIAL (immerhin schon die Nummer 4).

Und was ist das? Nun, zuerst einmal-wie der Name schon sagt-die Konsolen-Highlights des vergangenen Jahres. Zusammengestellt aus Euren, unseren und anderen Expertenmeinungen. Das geht los bei „A“ wie Aladdin, touchiert „G“ wie Global Gladiators und „L“ wie Land of Illusion, um schließlich bei „T“ wie Tiny Toons zu enden. (Sorry, wenn Dein Lieblingsspiel mit U, V, W, X, Y oder Z beginnt, aber das ist nun mal die ultimative Auswahl...) Außerdem ist das ja noch lange nicht alles: Auf knüppeldicken 32 Seiten gibt's zusätzlich den kompletten Mega-CD-Überblick. Mit Hintergrund-Infos, Interviews und natürlich jeder Menge knallharter Tests.

Ach ja: Wer das GAMERS SPECIAL 4 verpaßt, hat selbst schuld und soll später bloß nicht rumjammern. Das können wir nämlich gar nicht leiden. Deshalb lieber gleich: Ab zum Kiosk!

REGISTER!

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!

Titel	Heft	Note	Genre	Titel	Heft	Note	Genre	Titel	Heft	Note	Genre
Previews GAME BOY				Lawnmower Man	8/93	-		Tom & Jerry: Frantic Antics	9/93	2-	Jump&Run
Asterix	6/93	-	Jump&Run	Lawnmower Man 2	6/93	-		Tumble Pop	6/93	3+	Jump&Run
Dr. Franken 2	7/93	-	J&R/Strat.	Lawnmower Man, Teil 2	10/93	-		Turtles III - Radical Rescue	11/93	2	Action
F1 Pole Position	11/93	-	Sport	Loricel	9/93	-		WCW The Main Event	1/94	3+	Sport
Jurassic Park	8/93	-	Action	Mechwarrior	8/93	-		Wardris	2/94	3-	Strategie
Mortal Kombat	9/93	-	Action	Strategie				WWF King of the Ring	1/94	4	Sport
Prophecy Viking Child	9/93	-	Jump&Run	Messebericht ECTS Autumn	11/93	-		Yoshi's Cookie	11/93	3+	Strategie
Speedy Gonzales	10/93	-	Jump&Run	Messebericht				Zelda Link's Awakening	11/93	1	Adventure
Titus the Fox	7/93	-	Jump&Run	Spring ECTS London	6/93	-		ZEN - Intergalactic Ninja	9/93	3+	Action
Zool Intergalactic Ninja	11/93	-	Jump&Run	Messebericht Summer CES	8/93	-		Zool	12/93	3+	Jump&Run
Previews NES				Messebericht Winter CES	3/94	-		Tests NES			
Mario is Missing	8/93	-	Adventure	Populous II	10/93	-		Action in New York	8/93	2	Action
Tiny Toons 2	6/93	-	Jump&Run	Shadowrun	8/93	-		Alfred Chicken	10/93	2	Jump&Run
Previews SNES				Super Mario Bros. Film	8/93	-		Alien 3	6/93	2+	Action/J&R
Aero the Acro-Bat	10/93	-	Jump&Run	The Smurfs	2/94	-		Asterix	11/93	3+	Jump&Run
Art of Fighting	12/93	-	Action	Diverses				Batman Returns	6/93	3	Action
Asterix	6/93	-	Jump&Run	Cheer-Modul-Test	3/94	-		Battleships	1/94	5	Strategie
Batman Returns	6/93	-	Action/J&R	Joystick-Test	7/93	-		Blues Brothers	7/93	4	Jump&Run
Battletoads in Battlemaniacs	9/93	-	Action	Tests GAME BOY				Castlevania III	3/94	2+	Action/J&R
Blomel	9/93	-	Action	4-in-1 Pack Vol. II	11/93	4	Simulation	Cosmic Spacehead	11/93	2	Adventure
Blues Brothers	7/93	-	Jump&Run	Adventure Island II	7/93	3-	Jump&Run	Darkwing Duck	1/94	3	Jump&Run
Bram Stoker's Dracula	11/93	-	Action	Alfred Chicken	8/93	2	Jump&Run	Firehawk	9/93	3+	Action
Brett Hull Hockey	10/93	-	Sport	Alien 3	6/93	3-	Action/J&R	Formula One Sensation	6/93	3+	Sport
Chuck Rock	10/93	-	Jump&Run	Asterix	7/93	3+	Jump&Run	Hook	11/93	4-	Jump&Run
Claymates	9/93	-	Jump&Run	Baby T. Rex	8/93	3	J&R/Adv.	Indiana Jones 3	1/94	5-	Jump&Run
Cliffhanger	10/93	-	Action	Batman -				Jimmy Connors Tennis	12/93	3	Sport
Congo's Caper	7/93	-	Jump&Run	The Animated Series	11/93	2-	Jump&Run	Micro Machines	8/93	2+	Action/Sport
Cool Spot	10/93	-	Jump&Run	Battletoads	8/93	3	Action	MIG 29	9/93	3	Action
Dragon	3/94	-	Action/Sport	Boxle II	8/93	4	Strategie	Pirates I	6/93	2+	Strategie
Equinox	11/93	-	Adventure	Bram Stoker's Dracula	2/94	4	Jump&Run	Rockets & Rivals	8/93	3	Sport
F1 - Pole Position	11/93	-	Sport	Bubble Bobble 2	10/93	2+	Jump&Run	Star Trek	8/93	3	Action/Adv.
Final Fight 2	7/93	-	Action	Castle Quest	1/94	1	Adventure	Street Gangs	8/93	4-	Action
Flashback	10/93	-	Action/Adv.	Chuck Rock	2/94	3+	Jump&Run	Super Adventure Quests	12/93	3+	Jump&Run
Hook	10/93	-	Jump&Run	Darkwing Duck	6/93	2	Jump&Run	Super Sports Challenge	7/93	5+	Sport
James Pond II: Robocod	9/93	-	Jump&Run	Dr. Franken II	11/93	3+	J&R/Adv.	The Fantastic Adventures of Dizzy	7/93	3-	J&R/Adv.
Jurassic Park	8/93	-	Action/J&R	F1 Pole Position	1/94	3	Sport	Tiny Toons 2	9/93	3+	Jump&Run
K.-H. Rummenigge				F1-15 Strike Eagle	6/93	4	Action/Sim.	Tiny Toons			
Player Manager	9/93	-	Sport/Strat	F1 Pole Position	1/94	3	Sport	Cartoon Workshop	9/93	3	Simulation
Last Action Hero	11/93	-	Action	Felix the Cat	10/93	2	Jump&Run	TMHT - Tournament Fighters	12/93	3	Action
Mario is Missing	8/93	-	Adventure	Final Fantasy Legend III	11/93	1	Adventure	Trolls in Crazyland	10/93	4+	Jump&Run
Mortal Kombat	7/93	-	Action	Fire Fighter	8/93	3+	Jump&Run	Ultimate Stuntman	9/93	3+	Action
Mr. Nutz	2/94	-	Jump&Run	Garfield Labyrinth	11/93	3	Jump&Run	WWF King of the Ring	2/94	4+	Sport
NBA Jam	2/94	-	Sport	Gear Works	1/94	3+	Strategie	ZEN - Intergalactic Ninja	9/93	2	Action
NHL Hockey '94	2/94	-	Sport	Hammerin' Harry	1/94	3+	Action	Tests SNES			
Out to Lunch	9/93	-	Jump&Run	Hook	11/93	4	Jump&Run	ActRaiser 2	2/94	3+	Action
Pelé	9/93	-	Sport	Indiana Jones 3	1/94	5+	Jump&Run	Aero the Acro-Bat	12/93	3+	Jump&Run
Pinball Dreams	2/94	-	Simulation	Jimmy Connors Tennis	12/93	3+	Sport	Aguri Suzuki F1			
Pocky & Rocky	9/93	-	Action	Jurassic Park	9/93	2	Action	Super Driving	7/93	4-	Sport
Populous II	10/93	-	Strategie	Kid Dracula	6/93	2-	Jump&Run	Aladdin	1/94	2	Jump&Run
Rock 'n' Roll Racing	10/93	-	Action	Kirby's Pinball Land	3/94	1	Action	Alfred Chicken	1/94	3	Jump&Run
Sensible Soccer	11/93	-	Sport	Last Action Hero	1/94	4+	Action	Alien 3	6/93	2+	Action/J&R
Space Ace	10/93	-	Adventure	Lethal Weapon	6/93	5	Action/J&R	Allens vs. Predator	10/93	4-	Action
Striker	8/93	-	Sport	Mega Man 3	6/93	2	Action	Amazing Tennis	7/93	2	Sport
Super Air Diver	10/93	-	Action	Mortal Kombat	10/93	3-	Action	Art of Fighting	2/94	3-	Action
Super Bomberman	6/93	-	Action/Strat.	Muhammad Ali	1/94	4	Sport	Asterix	8/93	3	Jump&Run
Super Empire Strikes Back	12/93	-	Action/J&R	Nigel Mansell's				B.O.B.	7/93	2	Action/J&R
Super Putty	6/93	-	Jump&Run	World Championship	12/93	2-	Sport	Batman Returns	7/93	3+	Action/J&R
Super Turrican	8/93	-	Action/J&R	NBA All Star Challenge 2	7/93	3	Sport	Battletoads	10/93	3	Action/J&R
The Adventures of Dr. Franken	3/94	-	J&R/Adv.	NFL Quarter Back	2/94	6	Sport	Battletoads - Double Dragon	1/94	4+	Action
The Humans	12/93	-	J&R/Strat.	Out to Lunch	2/94	4+	Jump&Run	Beethoven's 2nd	12/93	6+	Jump&Run
Trodders	6/93	-	Strategie	Pangl	1/94	2	Action	Best of the Best	8/93	4+	Sport
Utopia	2/94	-	Strategie	Pinball Dreams	11/93	3+	Simulation	Boxing Legends of the Ring	2/94	4-	Sport
Virtual Soccer	2/94	-	Sport	Popeye 2	8/93	3	Jump&Run	Bram Stoker's Dracula	2/94	5	Jump&Run
We are Back	9/93	-	Jump&Run	Prophecy Viking Child	2/94	5	Jump&Run	Brett Hull Hockey	1/94	3	Sport
Winter Olympics	12/93	-	Sport	Pugsley's Scavenger Hunt	12/93	4	Jump&Run	Bubby	8/93	2	Jump&Run
WWF 2 - Royal Rumble	6/93	-	Sport	R Type 2	8/93	2+	Action	Bulls vs. Blazers	7/93	3-	Sport
Yoshi's Cookie	8/93	-	Strategie	Raging Fighter	9/93	4+	Action	Cocoma Knight in Bizyland	9/93	4+	Action
Young Merlin	10/93	-	Action/Adv.	Rodland	7/93	3	Jump&Run	Cal Ripken Jr. Baseball	8/93	4+	Sport
Zool	12/93	-	Jump&Run	Sensible Soccer	1/94	2-	Sport	Captain America	10/93	4	Action
Reportagen				Space Date	1/94	3	Action	Championship Pool	12/93	4+	Sport
Asterix	6/93	-		Speedball 2	6/93	3	Action/Sport	Chuck Rock	12/93	2	Jump&Run
Basketball	7/93	-		Speedy Gonzales	12/93	2	Jump&Run	Cliffhanger	1/94	5+	Action
Battletech	8/93	-		Star Trek:				Congo's Caper	8/93	2	Jump&Run
Best of '93	1/94	-		The Next Generation	9/93	3	Action/Strat	Cool Spot	11/93	1-	Jump&Run
Blues Brothers	7/93	-		Tale Spin	6/93	2-	Action	Cool World	6/93	3+	Action/Adv.
Bubby	6/93	-		Tesseract	12/93	3	Strategie	Cosmo Gang - The Video	9/93	3	Action
Demolition Man	2/94	-		The Battle of Olympus	12/93	3+	Adventure	Cyberator	6/93	3+	Action
Elite	9/93	-		The Fidgets	2/94	2-	Jump&Run	Daffy Duck	1/94	3+	Jump&Run
Jurassic Park	8/93	-		The Humans	6/93	2-	Strategie	Dead Dance	10/93	3	Action
				The Lawnmower Man	3/94	3	Action/J&R	Dungeon Master	9/93	2+	Adventure
				Tiny Toons 2:				E.V.O.	10/93	2+	J&R/Adv.
				Movie Madness	11/93	2	Jump&Run	Equinox	3/94	3	Action/Adv.
				Titus the Fox	11/93	3+	Jump&Run				

Titel	Heft	Note	Genre	Titel	Heft	Note	Genre	Titel	Heft	Note	Genre
Exhaust Heat 2	8/93	1-	Sport	Pinball Dreams	3/94	3-	Simulation	Super Tiny Toons	6/93	2	Jump&Run
F1 - Pole Position	12/93	2	Sport	Plok	12/93	2+	Jump&Run	Super Troll Islands	2/94	3+	Jump&Run
Fatal Fury	7/93	3+	Action	Pocky & Rocky	10/93	2-	Action	Super Turrican	11/93	2+	Action/J&R
Firepower 2000	6/93	3+	Action	Pop 'n' Twin Bee	6/93	2-	Action	Tecmo Super NBA			
First Samurai	8/93	4-	Action/J&R	Powermonger	8/93	2	Strategie	Basketball	7/93	2+	Sport
Flashback	1/94	1	J&R/Adv	Pugsley's Scavenger Hunt	7/93	4+	Jump&Run	Test Drive 2	7/93	4	Action/Sport
Goat Troop	11/93	2	Strategie	Pully	1/94	2-	Action/J&R	The 7th Saga	12/93	2+	Adventure
GP-1	9/93	3	Sport	Road Runner	7/93	2	Jump&Run	The Humans	1/94	2	Strategie
Great Greed	1/94	2+	Adventure	Rock 'n' Roll Racing	2/94	1-	Action	The Incredible			
Hook	11/93	3	Jump&Run	Rocky Rodent	12/93	2	Jump&Run	Crash Dummies	2/94	4	Jump&Run
James Pond 2: Robocod	10/93	3	Jump&Run	Run Saber	2/94	3+	Action/J&R	The Lawnmower Man	3/94	4+	Action/J&R
James Pond Crazy Sports	8/93	3	Sport	Secret of Mana	12/93	1	Adventure	The Lost Vikings	7/93	1	J&R/Strat
Jimmy Connors				Sensible Soccer	12/93	2	Sport	TMNT - Tournament Fighters	12/93	2	Action
Pro Tennis Tour	6/93	1	Sport	Shadowrun	8/93	1	Adventure	Tom & Jerry	6/93	3	Jump&Run
Jahn Madden Football '93	7/93	2-	Sport	Shanghai II - Dragon's Eye	7/93	2	Strategie	Top Gear 2	1/94	2-	Action/Sport
Jurassic Park	11/93	4	Action	Side Pocket	3/94	3	Sport	Toys	7/93	4	Action
K.H. Rummengigges				Sim Ant	1/94	2-	Strategie	Troddlers	8/93	3+	Strategie
Player Manager	12/93	4	Sport/Strat	Sim City	2/94	1	Strategie	Virtual Soccer	3/94	2+	Sport
King Arthur's World	6/93	2+	Strategie	Skyblazer	3/94	2-	Jump&Run	Wayne's World	6/93	5	Jump&Run
Lamborghini American				Soul Blazer	10/93	2+	Action/Adv	We're Back	10/93	3+	Jump&Run
Challenge	2/94	3+	Sport	Spanky's Quest	8/93	3-	Jump&Run	Where in the World			
Last Action Hero	1/94	5	Action	Spindizzy Worlds	9/93	2-	Action	is Carmen Sandiego	10/93	5	Adventure
Lethal Weapon	6/93	5	Action/J&R	StarFox/StarWing	6/93	1-	Action	Wing Commander			
Madden NFL '94	3/94	1	Sport	Street Fighter II Turbo Edition	10/93	1	Action	Secret Missions	10/93	2	Action
Major Title	1/94	2-	Sport	Striker	9/93	1-	Sport	Wordtris	6/93	3	Strategie
Mechwarrior	11/93	2	Action/Strat	Sunset Riders	10/93	3+	Action	World Heroes	1/94	3	Action
Mega lo Mania	2/94	3+	Strategie	Super Air Diver	12/93	2-	Action	WWF 2 - Royal Rumble	7/93	2-	Action/Sport
Mickey Mouse -				Super Aleste	9/93	1	Action	Young Merlin	11/93	2+	Adventure
Magical Quest	6/93	1-	Jump&Run	Super Baseball 2020	11/93	3+	Sport	Zombies	10/93	2-	Action
Might & Magic II	3/94	2	Adventure	Super Bomberman	9/93	2	Action	Zool	1/94	3+	Jump&Run
Monday Night Football	3/94	3-	Sport	Super Conflict	7/93	1-	Strategie				
Mortal Kombat	10/93	2	Action	Super Double Dragon	7/93	4	Action				
Mr. Nutz	3/94	1-	Jump&Run	Super Empire Strikes Back	3/94	2	Action/J&R				
Mystic Quest	12/93	2	Adventure	Super Family Tennis	9/93	1	Sport				
Nigel Mansell's				Super Formation Soccer II	9/93	3-	Sport				
World Championship	10/93	2	Sport	Super Mario All Stars	9/93	1	Jump&Run				
NBA All-Star Challenge	7/93	4	Sport	Super Mario Kart	10/93	1	Action/Sport				
NBA Showdown	3/94	3+	Sport	Super Nova	2/94	3+	Action				
NHL Hockey '94	3/94	1-	Sport	Super Off Road	9/93	3	Action/Sport				
Operation Logic Bomb	12/93	3	Action	Super R Type 3	2/94	2-	Action				
Out to Lunch	10/93	2-	Jump&Run	Super Slap Shot	10/93	3-	Sport				
Outlander	7/93	5	Action	Super Solitaire	3/94	3+	Simulation				
Poc-Attack	1/94	2-	Strategie	Super Strike Eagle	6/93	2-	Action/Sim.				
Paladin's Quest	2/94	2+	Adventure	Super Tetris 2 & Bombliss	10/93	2+	Strategie				

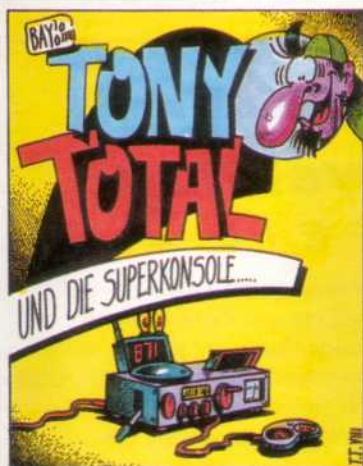
LEGENDE

J&R = Jump&Run

Sim. = Simulation

Adv. = Adventure

Strat. = Strategie



FORTSETZUNG FOLGT...

SOHAU VOR

**Tja, Ihr Leut', das war's gewesen
Die TOTAL! ist jetzt ausgelesen!
Doch haltet noch ein bißchen still,
Das nächste Heft gibt's im April!**

Wir geben es ja zu: Wer so dichtet, sollte besser Klempner werden. Ungeachtet dieser beruflichen Eignungen solltet Ihr aber unbedingt den

WARDASETWAALLES?

22. April dick im Kalender anstreichen – dann ist wieder

TOTAL!-Time! Wie immer mit einer saftigen Ladung brandheißer Tests, Tips & Tricks und mega-coolen Infos. Nicht vergessen – denn Ihr wißt ja:

**Wer sein Nintendo richtig mag
Der gibt ihm TOTAL! jeden Tag!**

Clay Fighter

Mit Knete spielen ist was für kleine Kinder? Papperlapapp: Wenn sich Interplays Knetemännchen in „Clay Fighters“ gegenseitig verdröckeln, dann bleibt auch bei den „Großen“ kein Auge trocken. Wir haben uns durch dieses etwas andere Prügelspiel für SNES gemätscht und verraten Euch, wieviel Spaß die Knete-Keilerei wirklich macht.



Mega Man X

„Sehen Sie heute die Folge...“ – fast erwartet man ein solches Intro, wenn man das neuste Game von Nintendos „unendlicher Geschichte“ Mega Man in den SNES-Slot steckt. Neuer Aufguß vom kalten Kaffee oder immer noch ein Spielvergnügen erster Kajüte? Freut Euch auf unseren Test!

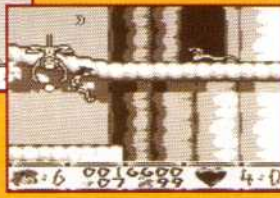


JUNGLE BOOK

Das Dschungelbuch-Fieber reißt nicht ab. Mogli und seine Tierfreunde aus dem Dschungel feiern demnächst ihre „Schwarzweiß-Premiere“ – Virgin bringt die Game-Boy-Version ihres erfolgreichen Jump&Run-Games heraus. Ob Mogli die Umsetzung auf den kleinen LC-Schirm gut verkräftet hat? Dschungelfreunde lesen einfach unsere Mai-Ausgabe ...



Es geht auch ohne Farbe: Dschungelbuch für Game Boy



World Cup Striker

Bei Elite kocht was: Rechtzeitig zum Beginn der Fußball-WM im Juni soll das neue „World Cup Striker“ für SNES und Game Boy fertig sein. Der Nachfolger des laut Herstellerangaben über 250.000mal verkauften „Striker“ brilliert mit tollen Funktionen wie Vier-/Fünfspieleroption, Batteriespeicher, neuem Elfmeterspiel mit digitalisierten Grafiken und anderen Schmankerln. Anpfiff für unseren SNES-Test ist in der nächsten TOTAL!

TOTAL!

I M P R E S S U M

Herausgeber: Rüdiger Limbach

Redaktionsdirektion: Philipp Berens

Chefredaktion: Ulrich Mühl

Redaktion: Reza Abdolali, Hans-Joachim Amann, Michael Anton, Gerald Arend, Maris Feldmann, Klaus-Dieter Hartwig, Martin Klugkist

Bildredaktion: Michael Anton, Gerald Arend

Freie Mitarbeiter: Julian Eggebrecht, Derek dela Fuente, Andreas Heineke

Koordination: Sven Jakobsen

Graphik: Katrin Förster, Britta Jakobsen, Peter Kemmler, Marion Limbach (Ltg.), Kirsten Meier, Domenico Pais, Theodora Saleck

Marketing: Thomas Franzen

Anzeigen: Ann-Katrin Schoel

Tel.: 040 / 48 05 22 22 - 23,

Fax: 040 / 48 05 21 99

Modem: 040 / 48 05 21 91

Anzeigenpreisliste Nr. 2 vom 2. 4. 1993

MVL-Verlagsvertretung: Uschi Hoffmann-Kötter
Bahnhofplatz 4a, 85540 Haar

Tel.: 089-6884108 Fax: 089-6884136

Vertrieb: Inland Presse Vertrieb, Postfach 103246,

20022 Hamburg

Abonnement: TOTAL!-Leserservice,

Postfach 10 32 45, 20097 Hamburg

Lithografie: City Repro Iglhaut GmbH, Borsteler

Chaussee 85-99a, 22453 Hamburg,

Druck: B + L Rollenset, Lübeck

Verlag: MVL GmbH, Heilwigstr. 39, 20249 Hamburg

Titel: „The Flintstones“ Artwork, ©'94 Hanna Barbera, Taito,

Laguna GmbH, „Jungle Book“ Artwork ©'94 Disney, Virgin

© 1994 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.

Gerichtsstand ist Hamburg

TOTAL! erscheint am letzten Freitag jedes Monats zum Einzelpreis von DM 6,-

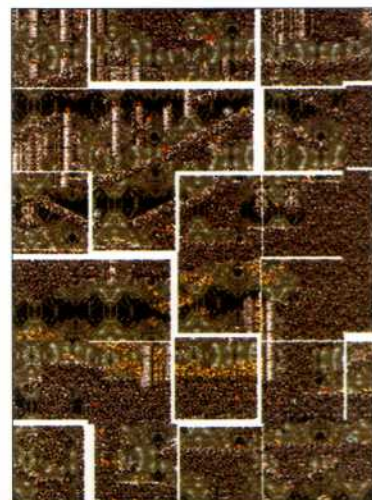
ISSN 0944 - 534X

TOTAL! erscheint als Lizenzausgabe mit freundlicher Genehmigung der Fa. Future Publishing Ltd., Bath BA1 2BW, Großbritannien, Tel.: +44 (0) 225 44 22 44

Turrican Levelmaps

— T E I L 2 —

Turrican ist am Ende? Kein Leben mehr und kein Continue? Keine Panik: Wir sind schon wieder fleißig am puzzlen und lüften in der nächsten TOTAL! die letzten Geheimnisse von „Super Turrican“ – inclusive der restlichen Levelmaps, versteht sich!



Cybersoft-Versand: Schönstraße 91, 81543 München Tel. 089/6645-30 - Fax 6645-62

Ladenverkauf:
Theresienstraße 152
80333 München
Tel.: 089 / 522787

SUPER NES

Ad. Family 2	99,00	us	119,00	Out of this World	us	115,00	Snow White	dt	117,00
Aero der Akrobat	119,00	us	99,00	Pac Attack	us	109,00	Solitaire	dt	99,00
Air Diver	119,00	us	119,00	Paladin's Quest	us	115,00	Soul Blazer	dt	109,00
Aladdin	89,00	us	99,00	Parodius	dt	109,00	Space Ace	dt	109,00
Alfred Chicken	109,00	us	89,00	Pinball Dreams	dt	99,00	Spanky's Quest	dt	109,00
Alien 3	129,00	dt	109,00	Pink Panther	dt	119,00	Spectre	dt	99,00
Aliens vs. Predators	109,00	dt	109,00	Primates of the Dark Water	dt	89,00	Star Wars 2 (The Empire)	dt	119,00
Andre Agassi Tennis	109,00	dt	99,00	Ploki	dt	129,00	Star Wing	dt	99,00
Aquatic Games	109,00	us	99,00	Pocky 6 Rocky	dt	129,00	Streetfighter 2 Turbo	dt	129,00
Art of Fighting	129,00	us	119,00	Pop 'n Twin Bee 2	dt	119,00	Striker	dt	109,00
Asterix	79,00	nl	109,00	Pop 'n Twin Bee	dt	119,00	Stunt Race FX	dt	109,00
B.O.B.	89,00	dt	109,00	Populous	dt	119,00	Sunset Riders	dt	129,00
Baby T. Rex	109,00	us	89,00	Prince of Persia	dt	109,00	Super Battle Tank	dt	99,00
Barbie	109,00	dt	89,00	Protector	dt	109,00	Super Conflict	us	115,00
		dt	109,00	Race Drivin	dt	69,00	Super Bomberman 6 4 Sp. Adpt.	dt	139,00

Bombberman & 4 Spieler Adapter	DM 139,00			Streetfighter Turbo & Streetfighter Joypad	DM 159,00		
Batman Returns	59,00	jp	99,00	Last Action Hero	dt	99,00	
Blazeon	99,00	us	109,00	League Hockey	dt	109,00	
Blues Brothers	109,00	dt	89,00	Legend of Zelda	dt	89,00	
Brian Stocker's Dracula	109,00	dt	109,00	Lemmings	dt	109,00	
Brutal	109,00	dt	109,00	Lost Vikings	dt	99,00	
Bubsy	109,00	dt	99,00	Magic Sword	dt	119,00	
Bugs Bunny Rabbit Ramp.	129,00	us	119,00	Major Title Golf	dt	119,00	

Cool Spot & Crash Dummies	DM 219,00			Aladdin (us) & Wing Commander	DM 169,00		
Castlevania 4	109,00	dt	129,00	Mario is Missing	dt	129,00	
Castlevania 4	109,00	dt	129,00	Mario's Time Machine	dt	89,00	
Chessmaster	115,00	dt	89,00	Mario All Star	dt	91,00	
Chop Filter 3	109,00	us	109,00	Mario Kart	dt	129,00	
Cliffhanger	99,00	dt	129,00	Marko's Magic Football	dt	109,00	
Cluedo	79,00	us	109,00	Mechwarrior	dt	109,00	
Congos Caper	99,00	dt	109,00	Mega Lo Mania	dt	109,00	
Cool Spot	119,00	dt	109,00	Mega Man X	dt	129,00	
Cosmo Gang	129,00	dt	109,00	Metal Marines	dt	119,00	
Crash Dummies	109,00	dt	109,00	Mickie's Challenge	dt	119,00	
Cyberator	109,00	dt	129,00	Might & Magic 2 (dt. Texte)	dt	129,00	
Cyberspin	89,00	us	129,00	Mortal Kombat	us	129,00	
Daffy Duck	129,00	dt	129,00	Mortal Kombat	dt	105,00	
Dennis	109,00	dt	109,00	Mr. Nutz	dt	89,00	
Dr. Franken	99,00	dt	119,00	Mystical Ninja	dt	89,00	
Equinox	119,00	dt	129,00	Mystic Quest Legend (dt. Txt.)	dt	129,00	
F-Zero	49,00	dt	109,00	NBA Showdown	us	129,00	
F1 Exhaus Heat 1	109,00	dt	109,00	NBA Allstar Challenge	dt	109,00	
F1 Poleposition	119,00	nl	119,00	NBA Jam	dt	129,00	
Family Dog	109,00	us	119,00	NFL Football	dt	119,00	
Flashback	119,00	dt	119,00	NHLPA Hockey '93	us	99,00	
GP 1	109,00	dt	109,00	NHLPA Hockey '94	us	119,00	
George Forman's Box.	59,00	dt	89,00	Nick Faldo Golf	dt	89,00	
Goal Troop	119,00	us	119,00	Nig. Mansell's World Ch.	dt	113,00	
Harlem Globetrotters	99,00	dt	119,00	Operation Logic Bombs	dt	113,00	
Harrier	119,00	dt	119,00	Orge Battle	dt	119,00	

GAME BOY

Terminator 2 (Arcade Game)	dt	115,00	Batman - Animated Series	dt	59,00
Thomas the Tank Engine	us	129,00	BattleShip	dt	59,00
Time Slip	dt	109,00	Battle of Olympus	dt	49,00
Tiny Toons	dt	89,00	Battleroads	dt	64,00
Tom & Jerry	dt	109,00	Best of the Best	dt	59,00
Top Gear 2	dt	109,00	Castle Quest	dt	59,00
Total Carnage	dt	119,00	Choplifter 2	dt	69,00
Toddler	dt	109,00	Chuck Rock	dt	62,00
Trolls	dt	99,00	Cliffhanger	dt	44,00
Turf e Nuff	us	129,00	Crash Dummies	dt	59,00
Turtles 4	dt	109,00	Daffy Duck	dt	59,00
Turtles Tour: Fighters	dt	135,00	Darkwing Duck	dt	62,00
WCW Wrestling	dt	109,00	Dr. Franken	dt	59,00
WCW Wrestlemania	dt	119,00	Gear Works	dt	62,00
WWF Royal Rumble	dt	119,00	Hammering Harry	dt	59,00

Asterix & Tiny Toon	DM 199,00			Asterix & Tiny Toon	DM 199,00		
Hyperdunk	dt	59,00		Hyperdunk	dt	59,00	
Jimmy Connors Tennis	dt	63,00		Jimmy Connors Tennis	dt	63,00	
Jurassic Park	dt	69,00		Jurassic Park	dt	69,00	
Kirby's Dreamland	us	79,00		Kirby's Dreamland	dt	49,00	
Mickey's Challenge	dt	56,00		Mickey's Challenge	dt	56,00	

Neuheitenservice per Telefon

Mortal Kombat	dt 69,00			Mortal Kombat	dt 69,00		
Mystic Quest	dt	62,00		Mystic Quest	dt	62,00	
Nigel Mansell's World Champ.	dt	59,00		Nigel Mansell's World Champ.	dt	59,00	
Pinball Dreams	dt	59,00		Pinball Dreams	dt	59,00	
Rasenmäher Mann	dt	69,00		Rasenmäher Mann	dt	69,00	
Sensible Soccer	dt	44,00		Sensible Soccer	dt	44,00	
Star Trek Next Gen.	dt	56,00		Star Trek Next Gen.	dt	56,00	
Super Mario Land 2	dt	64,00		Super Mario Land 2	dt	64,00	
Terminator 2 (Judgement Day)	dt	39,00		Terminator 2 (Judgement Day)	dt	39,00	
Tiny Toon 2 Montana's M. Madn.	dt	59,00		Tiny Toon 2 Montana's M. Madn.	dt	59,00	
Tom & Jerry 2 Der Film	dt	65,00		Tom & Jerry 2 Der Film	dt	65,00	
Turtles 3 Rad. Rescue	dt	59,00		Turtles 3 Rad. Rescue	dt	59,00	
WWF 3 King of Ring	dt	59,00		WWF 3 King of Ring	dt	59,00	
Yogi Bear	dt	59,00		Yogi Bear	dt	59,00	
Zelda	dt	59,00		Zelda	dt	59,00	
Zen Intergalactic Ninja	dt	59,00		Zen Intergalactic Ninja	dt	59,00	
Zoo Ninja o.z. Nth Dim.	dt	59,00		Zoo Ninja o.z. Nth Dim.	dt	59,00	

Zubehör

Act. Replay Pro Game Boy	dt	79,00		Act. Replay Pro Game Boy	dt	79,00	
G. Boy Booster Boy	dt	69,00		G. Boy Booster Boy	dt	69,00	
G. Boy Ener. Pack (Akku+N.)	dt	49,00		G. Boy Ener. Pack (Akku+N.)	dt	49,00	
G. Boy Licht & Lupe	dt	37,00		G. Boy Licht & Lupe	dt	37,00	
Game Boy (o. Spiel)	dt	99,00		Game Boy (o. Spiel)	dt	99,00	

Blitzservice: Bestellungen vor 18 Uhr werden am selben Tag versandt.
Vorbestellungen möglich
Gesamtpreisliste gegen frankierten Rückumschlag oder DM 2,- in Briefmarken

Wir verkaufen auch:

Amiga, Gameboy, Super NES und Game Gear Spiele

Händleranfragen erwünscht
Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich

Versandkosten per Post DM 7,- zzgl. Nachnahme. Versandkosten per UPS auf Anfrage. Ab DM 250,- Versandskosten frei. Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,- Versandkosten. Express-Service zzgl. DM 10,- Versandkosten. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

THE LEGEND OF THE MYSTICAL NINJA™

**TOLLE
TREUE-PRÄMIEN!**
Auf allen neuen KONAMI-
Verpackungen findet Ihr den
GOLDEN GAME POINT.
Der ist tolle Prämien wert.
Info und Sammelspaß direkt
bei KONAMI anfordern.
Frankierten Umschlag
mit Eurer Adresse
beilegen.

**Mit deutschem
Bildschirmtext!**



Ein phantastisches Abenteuer im magischen Fernen Osten

Ein Fluch liegt über dem Dorf Horo-Horo: Unheimliche Mächte greifen um sich! Nur die Ninjas Kid Ying und Dr. Yang können das magische Reich retten. In 10 Welten mit vielen Geheimlevels lauern die abgefahrensten Gegner und Fallen. Doch nicht nur die vielen magischen Waffen helfen in dieser mystischen Welt, sondern auch die Tips der Orakel, die Besuche in zahlreichen Läden und Hotels und eine ganze Menge Grips, um die Rätsel des Fernen Ostens zu lösen.

Ein phantastisches Abenteuer mit unglaublicher Grafik, jeder Menge Gags, einem spannenden 2-Spieler-Modus, Levelpassworten und deutschen Bildschirmtexten!

Ausgezeichnet:

Die Fachpresse schreibt über das SNES:

„... eines der verrücktesten Spiele, die Euer SuperNintendo je zu schlucken bekommen hat.“

ASM 10/93

„... die Aufmachung ist erstklassig. Für die Endgegner haben die Entwickler tief in der Trickkiste gekramt.“

Ein tolles Modul voller Überraschungen.“

VideoGames 01/94

„Herzlichen Glückwunsch an KONAMI: mit einigen der besten Action-Levels im 16-Bit-Universum: Spielerische Feinkost trifft grafische Extra-klasse inklusive Mode-7-Tupfer.“

Maniac 04/94



KONAMI®

Superstarker Videospiele Spaß

KONAMI Videospiele: Adventure - Action - Fun - Intelligenz - Sport gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei
KONAMI (Deutschland) GmbH, 60406 Frankfurt am Main, Postfach 560 180, Telefon 069 / 95 08 12-0, Telefax 069 / 95 08 12-77
Nintendo, SNES, NES, GAME BOY, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd. PALCOM and
PALCOMGAMES are registered trademarks of PALCOM Software Corporation.