

100% NINTENDO TOTAL!

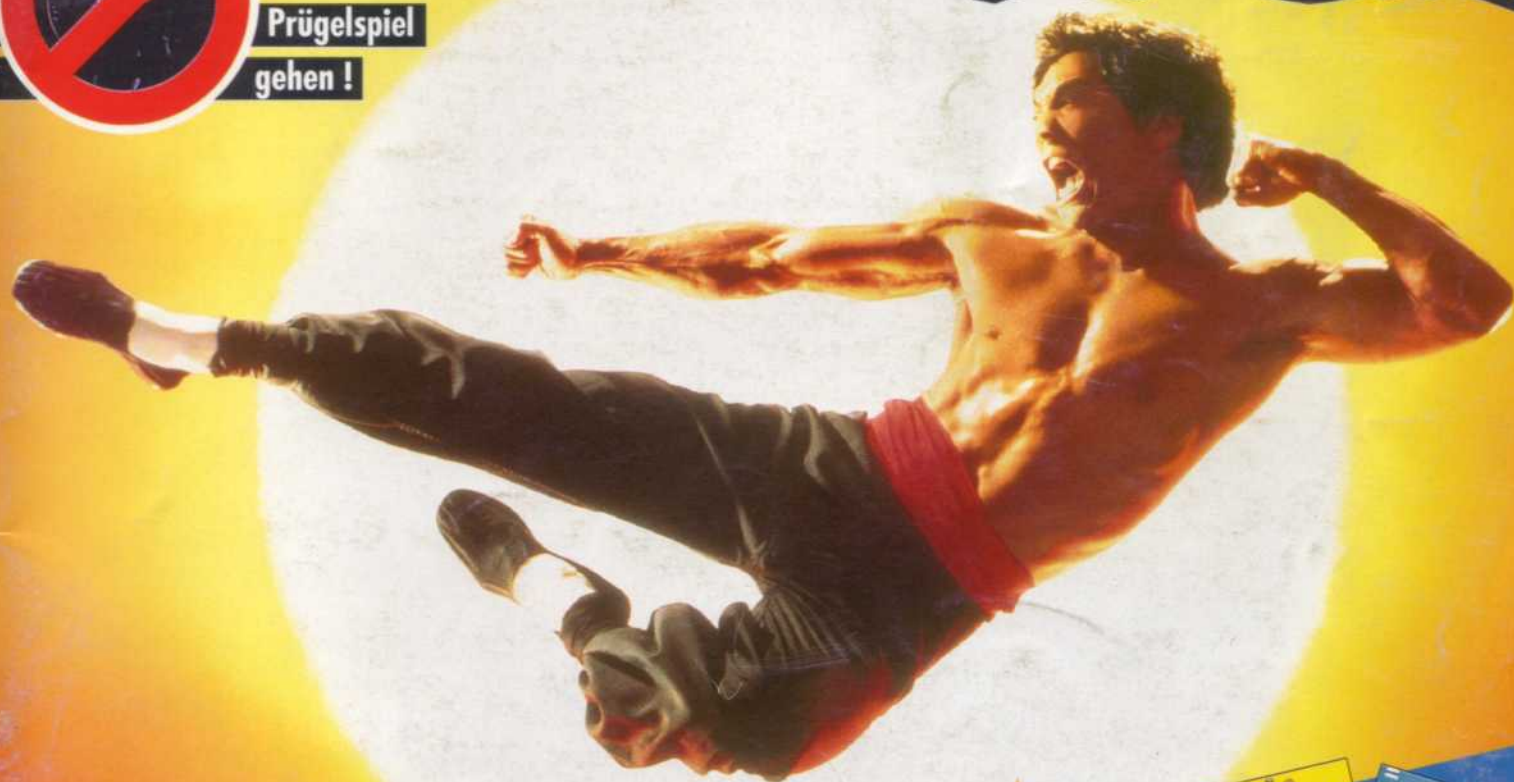
DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

SUPER NES NES GAME BOY

Jugendverbot für Mortal Kombat II



So weit
darf kein
Prügelspiel
gehen!



DRAGON:

KUNG-FU
MIT KÖPFCHEN

NEU! Jetzt mit
Sammelkarten



TESTS NEWS TIPS & TRICKS

**Mit
Infos
zu:**



Super Return of Jedi • Der König
der Löwen • Der Herr der Ringe • Micro
Machines • Super Dropzone • Pitfall

TIPS & TRICKS

- ARP & Game Mage-Poster
- LÖSUNG: Mystic Quest, Teil 3
- SHORTIES: Cheats und



Taktiken
• Helpline:
LESER
HELFEN
LESERN

KEINE Gnade für WEICHEIER

VON DEN ENTWICKLERN
DES MEGA-HITS
STREETFIGHTER 2

1 oder 2 Spieler simultan!
Bis zu 4 Mitspieler mit dem
Super-Multitap
(wird separat verkauft).



24 Megabit
der härtesten Action!



Das Wrestling-Ereignis
des Jahres jetzt auf
Super NES!



Samstag nacht. Die Stadt Fiebert. Sie erwartet den härtesten Fight aller Zeiten. bei dem es nur eine Regel gibt: Es gibt keine Regeln. Die zehn unbarmherzigsten Wrestler der Welt schlagen sich um den Sieg beim Saturday Night Slammasters.

Wenn Du es wagst, mit in den Ring zu steigen, darfst Du kein Weichei sein, denn die völlig ausgeklühten Muskelmaschinen, die Dir gegenüber stehen, kennen keine Gnade. Auch wenn die Knochen krachen.

Du weißt also, was Dich erwartet. Sag nicht, man hätte Dich nicht gewarnt. Übrigens: Falls Du Mumm genug hast, kannst Du gegen bis zu drei Gegner gleichzeitig antreten.

Saturday Night Slammasters: Das völlig verrückte und absolut unschlagbare Wrestling-Game.



CAPCOM®

© 1994 CAPCOM. Saturday Night Slammasters is a trademark of CAPCOM.

CAPCOM is a registered trademark of CAPCOM Co. Ltd.
Super Nintendo, Nintendo and the Nintendo Entertainment System
are registered trademarks of Nintendo of America, Inc.

GEWINNSPIEL

CAPCOM verlost 10 T-Shirts unter
allen Einsendern dieses Coupons.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Einsendeschluss ist der 31.12.94
Coupon an VIRGIN INTERACTIVE
ENTERTAINMENT GMBH
Borselstr. 16/8 • 22785 Hamburg

NAME, VORNAME

STRASSE, HAUSNR.

PLZ, ORT

KONSOLE ALTER

EDITORIAL

TOTAL!
im
Oktober

• Das Jahresende mit seinen Festlichkeiten rückt unaufhaltsam näher. Mit ihm kommen etliche hochinteressante Neuerscheinungen für die Nintendo-Systeme.



TOTAL! blickt in die nahe **Zukunft**. Ab Seite 12 in den Previews.

Prügelspiele haben derzeit mal wieder Hochkonjunktur. Nicht zuletzt beweist das



unser Testteil. Allen voran diesen Monat **Dragon** mit Oberkämpfer **Bruce Lee**. Alles über das intelligente Prügelspiel ab Seite 28.

• **Jugendverbot für Mortal Kombat II:**

Der Staat weist Acclaims Prügler in die Schranken. Zuviel Blut! Seite 31.



• **London**, wie in jedem Jahr gleich zweimal: Messerummel live von der gibt's in unserem Bericht von der **ECTS**.

Ab Seite 34 jede Menge Nintendo-News.



EUER
KOMPETENTES
TOTAL!
TEAM



Super Return
of Jedi

ab Seite 14



Dragon

ab Seite 28

Jugendverbot für
MK II

ab Seite 31

TIPS & TRICKS

ab Seite 60



Seite 9, 11



ab Seite 76

Jetzt zum
halben Preis!



ab Seite 8

TOTAL! RESERVIERUNG 12/94

Lieber Zeitschriftenhändler,

bitte reservieren Sie mir ein Exemplar von **TOTAL! 12/94**.

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!
12/94 ist ab
Freitag, dem
18. November,
erhältlich!



Super Return of the Jedi 14

Luke Skywalker und Prinzessin Leia starten durch zum ultimativen



Gefecht – Darth Vader darf sich warm anziehen! Alles über die Umsetzung

des dritten Star-Wars-Films findet Ihr in unserem Preview.

Pitfall: The Mayan Adventure

12 Ältere Semester unter TOTAL!-Lesern kennen bestimmt noch „Pitfall!“, eines der



schönsten Videospiele anfangs der achtziger Jahre und ein unsterblicher Mega-Klassiker. Mehr Informationen über Pitfall

Harry, seinen Sohn, Schatzsuche und Entführung verrät unser ausführliches Preview.

ACHTUNG!

Dies ist ein Teil der Rückseite des Coupons, mit dem TOTAL! 12/94 beim Zeitschriftenhändler reserviert werden kann. Wie, bitte? Der ist noch im Heft! Na dann los, denn sonst schafft Ihr es vielleicht nicht mehr!

TOTAL! 11/94

Sammelkarten



Da lacht das Sammlerherz: Nach dem unglaublichen Erfolg unserer Sammelkarten haben wir für Euch auch diesen Monat wieder tolle Motive ausgesucht. Wenn das kein Grund zur Freude ist?

11 & 75

REPORT

ECTS – Der Messebericht aus London 34

Im Spätsommer pilgern alljährlich Tausende von Journalisten zur ECTS im schönen London. TOTAL! war natürlich wie immer mit von der Partie und berichtet Euch auf drei starken Seiten allerlei Neues und Wissenswertes.

Mortal Kombat II: die Indizierung 31
Sportspiele-Referenz 38

WETTBEWERBE

Gamesworld 11
Virgin 9

PREVIEWS

Der Herr der Ringe (SNES) 21
Der König der Löwen (SNES) 20
Earthworm Jim (SNES) 16
Micro Machines (SNES) 18
Bislang kamen lediglich die NES-Besitzer in den Genuß des witzigen Rennspiels mit den kleinen Flitzern. Jetzt ist es an der Zeit, auch die 16-Bit-Freunde über Billard- und Küchenische sausen zu lassen – dank Mehrspieler-Adapter-Unterstützung sogar zu viert gleichzeitig.

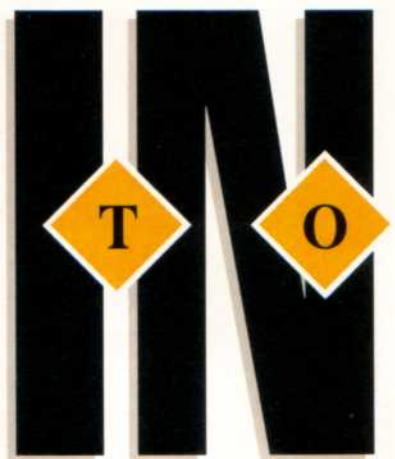
Earthworm Jim

16

Kaum zu glauben, aber wahr: Der Held in „Earthworm Jim“ ist kein blecherner Roboter, kein gestandener Klempner, kein putziges Eichhörnchen und auch kein anabolikagestärkter Kämpfer, sondern ein gemeiner Regenwurm! Na ja, so gewöhnlich ist er nun doch wieder



nicht – eigentlich ist er das krasse Gegenteil, doch das lest Ihr am besten auf Seite 16 nach.



Pitfall: The Mayan Adventure (SNES) 12
Super Dropzone (SNES) 19
Im Jahre 1984 erblickte ‚Dropzone‘ zum ersten Male das ‚Licht der Welt‘. Ganze zehn Jahre später erlebt der ‚Defender‘-Clone durch „Super Dropzone“ eine Wiedergeburt – entsprechend aufgemotzt, versteht sich.
Super Return of the Jedi (SNES) 14

TESTS

SNES

Death and Return of Superman 32
Supermann auf SuperNES – ob das man super is’?
Dragon 28
Knights of the Round 24
Maximum Carnage 24
Neben Superman gibt sich auch Freund Spiderman dieser Tage die Ehre. Wer von beiden wird sie wohl behalten?
Samurai Showdown 26
Sparkster 46
Ein neuer Spielestreich der japanischen Softwareschmiede Konami erreicht heimische SuperNES: „Sparkster“ setzt zu seinem ersten SuperNES-Abenteuer an.



20

Der König der Löwen

Erneut besticht Disney durch einen Film, der durch wunderschöne Bilder und traumhaft schöne Musikstücke einfach ergreifend ist. Das Spiel zum Film haben wir für Euch angeschaut.



HALT!

Samurai Showdown

26

Der Spielhallen- und Neo-Geo-Hit hat nun den Sprung auf das SuperNES geschafft – mit beachtenswertem Erfolg. Stilvolle Grafiken, atmosphärische Sounds und einige neue Ideen heben „Samurai Showdown“ von der Masse der Genre-Vertreter ab.



Virtual Bart	23
TOTALI-CLASSICS:	
Super Ghouls 'n Ghosts	50

NES

Banana Prince	53
Weinkönigin und -könig werden jährlich gewählt, doch habt Ihr schon einmal etwas vom Bananen-Prinz gehört? Nein? Dann laßt Euch sagen, daß dieser kleine Bursche in Mario-Manier durch das gute, alte NES stöbert. Ob er auch dabei auch Mario-Qualitäten erreicht?	
TOTALI-CLASSICS:	
Excite Bike	51

GAME BOY

Aladdin	49
Schon wieder hat der liebe Aladdin alle Hände voll zu tun, diesmal auf dem Kekska- sten. Begleitet Aladdin auf seinen Abenteu- ern und genießt zauberhafte Grafiken ori- entalischen Stils.	
Alien vs Predator	32
Blues Brothers –	
The Jukebox Adventures	48
Palamedes	39
TOTALI-CLASSICS:	
Quarth	52

IMPORT CORNER

Suzuka 8 Hours	54
The Untouchables	55

TIPS & TRICKS

Poster: ARP- & Game-Mage Codes ...	41
Shorties	60
Mystic Quest, Lösung Teil 3	64
Helpline: Leser helfen Lesern	72

RUBRIKEN

Editorial	3
News	6
Post	8
Wertungserklärung	22
Charts	40
Fast so wichtig wie das täglich' Brot: die allmonatlichen TOTALI-Charts.	
TOTALI-Shop	56
Entertainment	74
Börse	76
Die Kleinanzeigenseiten. Ihr sucht günsti- ge Spiele? Ihr wollt etwas abstoßen? Mit unseren Annoncen kein Problem.	
Register	80
Comic	81
Vorschau	82
Impressum	82

Dragon

28

Die Reinkarnation des Bruce Lee! Vir- gins Filmumset- zung „Dragon“ läßt die Kung-Fu- Legende auferste- hen. Ein abwechs- lungsreiches Beat 'em Up mit ausge- feiltem Gameplay erwartet alle Su- perNESler.



Mortal Kombat II

31

Die SuperNES-Version Mortal Kombats befand sich monatelang auf dem Markt, ehe sie von der Bundesprüfstelle für Jugendge- fährdende Schriften (BPS) in- diziert wurde. „Mortal Kom- bat II“ ereilte nun selbiges Schicksal – allerdings schon nach wenigen Wochen! Wir berichten über das, was im Zuge der Indizierung hinter den Kulissen lief.



Mystic Quest, Lösung Teil 3

64

Nur für Euch haben wir jeden Quadrat- millimeter der „Mystic Quest“-Welt durchstreift und jedes wichtige Rätsel gelöst. Der dritte und abschließende Teil der Lösung lüftet die letzten Ge- heimnisse dieses fas- zinierenden Programms.



50 TOTALI-CLASSICS:

Super Ghouls 'n Ghosts, Excite Bike, Quarth
„Geistreiche“ Action erwartet Euch bei „Super Ghouls 'n Ghosts“, dem SNES-Klassiker dieses Monats. Aufregende Motorradaction von anno dazumal – näm- lich aus dem Jahre 1984 – bietet der NES-Klassiker „Excite Bike“, und „Quarth“ zeigt allen Game-Boy-Usern, daß nicht nur „Tetris“ ein simples, aber fesselndes Spielprinzip besitzt.

ECTS – Der Messe-bericht aus London

34

Damit Ihr wißt, was die kommenden Mo- nate „in“ ist und auf welche Programme Ihr Euch freuen dürft, war TOTAL! für Euch bei der ECTS, der wichtigsten europäi- schen Computer- und Videospielemesse.



TOTAL! NEU

DER MEGAMANN

Vielleicht beflügelt vom Erfolg seines letzten Super-NES-Abenteuers, setzt Capcom auch beim Game Boy weiter auf seinen bewährten Helden Mega Man. Auch im fünften Teil – „Mega Man V“ – gibt's wieder die altbekannte megamannmäßige Action, neu ist allerdings die Unterstützung des Super Game Boy: Es geht ganz ordentlich bunt zu. Freunde des „Althelden“ können den fünften Teil noch in diesem Jahr käuflich erwerben.



ADVENT, ADVENT...

Es bleibt uns aber nichts erspart: Rechtzeitig zum dezemberlichen Kaufrusch erfreut uns Sunsoft mit dem Weihnachtsspiel „Daze before Christmas“. Ihr daselbst steuert den Weihnachtsmann, um Geschen-



ke einzusammeln, Bösewichter mit der Eis- oder Feuerpompfe zu verjagen und die Geschenke mit Rentierflugschlitten anschließend in qualmende Schornsteine zu werfen. Das 24 Level starke „Adventskalenderspiel“ mit seinem dünnen Gameplay und dem niedrigen Schwierigkeitsgrad ist speziell für kleinere Kinder gedacht: Warten auf das Christkind mit Super NES!



NEUES V PRÜGEL

Plaste und Elaste

Witzig bis zum Abwinken geht's bekanntlich bei Interplays „Clayfighter“ zu, bei dem sich abgedrehte Knetmännchen gegenseitig aus der Form prügeln. Rechtzeitig zum dezemberlichen Konsumfest soll endlich der Nachfolger fertig sein! In „C2: Judgement Clay“ erwarten den geneig-



Basketballer auf Abwegen

Im richtigen Leben ein US-Basketballstar, versucht sich Shaquille O'Neal in der virtuellen Spielwelt als Martial-Arts-Recke. Delphin Software, die Macher des legendären „Flashback“, schicken ihren digitalisierten Helden in „Shaq Fu“ auf eine Reise nach Japan.



INFRA, ROT UND SCHNURLOS

Kein Geld für ein Funktelefon? Dann fangt doch erst mal mit drahtlosen Joypads für Ever SNES an. Vielleicht mit dem „Partner-Joypad“-Set von Game Partner. Für knapp 120 Kiesel bekommt Ihr zwei Infrarot-Pads mit Dauerfeuer- und Slomo-Schaltern, die gemäß Herstellerangaben auch noch in aus Metern Entfernung funktionieren. Die Pads werden komplett mit einem verzögerungsfreien Empfänger in einer „verkaufsfördernden Vierfarbverpackung“ (siehe Fotos) aus „umweltfreundlicher Pappe“ mit dem „grünen Punkt“ ausgeliefert (Zitat aus der Händlerinfo). Ab sofort erhältlich im Spielefachhandel!



NEULICH IN DER PRESSEMELDUNG...

Es ist immer wieder erstaunlich, welche Vorzüge die Hersteller ihren Spielen in die Schuhe schieben, um die Presse vorab dafür zu begeistern. Zwei besonders hübsche Beispiele haben wir kürzlich in Disney/Virgins Ankündigung zum „König der Löwen“ gefunden. Erstens: „The Lion King cartridge packs 24 megabytes of fast action...“ – das wären satte 192 MBit! Und noch einen obendrauf: „Unique in many ways, „The Lion King“ video game is the first based entirely on the adventures of four-legged creatures“ – auf gut deutsch: „Auf vielerlei Weise einzigartig, ist das Videospiel zu „Der König der Löwen“ das erste, das komplett auf den



Abenteuern vierbeiniger Tiere basiert“. Witzige Idee, aber leider schlichtweg falsch: „Beethoven's 2nd“ war eher da!

ON DER FRONT

ten SNESler neu designte Charaktere, eine überarbeitete Game-Engine mit neuen Moves und Specials, mehr Grafik und mehr Sound. Und endlich werden auch alle Hintergrundszenarien aus farbechter, aber ungiftiger Knete bestehen – da freuen wir uns ...

Dort muß er sich in der SuperNES-Version insgesamt sieben verschiedenen Martial-Arts-Meistern zum Kampf stellen. Und das schon bald – das Spiel kommt von EA noch in diesem Jahr!



Im Zirkus ist die Hölle los – ein Fall für die Mäuse!



PROMINENTE MÄUSE

Nicht von Disney, sondern aus der Capcom-Schmiede auferstanden sind der Welt berühmteste Mäuse. In „**The Great Circus Mystery**“ (SNES) müssen Mickey und Minnie im Zirkus für Ruhe und Ordnung sorgen, denn die Stars der Manege laufen auf einmal Amok. Das niedlich gemachte Jump&Run ist vom Schwierigkeitsgrad eher für jüngere Spieler gedacht. Ob, wann, wo und wie das Spiel in Deutschland erscheinen wird, steht allerdings noch in den Sternen.

STEINZEIT

Kein Erfolgsfilm ohne Videospiel – dachte sich Ocean und zog die Lizenz für den Kinohit des Sommers an Land: „**The Flintstones - Familie Feuerstein**“. Zur Zeit strickt man fleißig an einem SNES-Action-/Adventure rund um die Abenteuer der Steinzeitsippe. Hoffen wir, daß das Gameplay nicht so steinzeitlich wird wie die Darsteller. Mehr wissen wir Ende des Jahres ...



RACE ON!



Bis jetzt haben wir nur ein paar Screens vom 'work in progress' – aber schon bald können die heißen Habel von „**Top Gear 3000**“ Euer SNES unsicher machen.

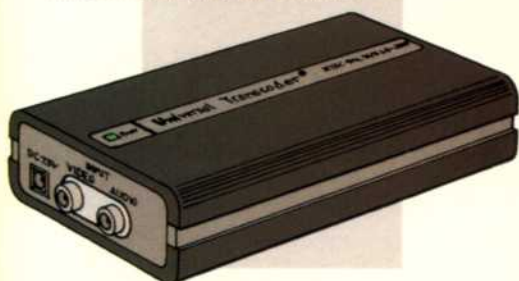


Genaueres steht noch nicht fest – aber es scheint sicher, daß der Nachfolger von „Top Gear 2“ ein echtes Vierspielergame wird und auf Action baut. Wann? Wie teuer? Warum? Antworten demnächst!

NEUES VOM 'VEKTORGOTT'

VIDEOSYSTEM-KONVERTER

Ganz gleich, welches Videospielsystem Ihr benutzt – immer wieder hagelt's Ärger mit Importspielen: Trotz umgebaute Konsole gibt's oft nur verwaschene Schwarzweißbilder. Schuld ist die amerikanische Fernsehnorm NTSC („Never The Same Colour“), die inkompatibel zum deutschen PAL-System ist. Mögliche Lösung: eine Multinorm-Glotze – aber sowas ist nicht billig. Viel preiswerter ist der Videosystem-Konverter. Das häßliche kleine Gerätchen mit dem komplizierten Namen wandelt den NTSC-Output amerikanischer Spiele in erstklassige PAL-Signale um. Die kleine Wunderkiste ohne Markennamen gibt's im Fachhandel und kostet mitsamt Netzteil etwa 140 DM.



Für technikbegeisterte SNES-Fans ist er beinahe so etwas wie Gott – der Starprogrammierer Jez San. Der Schöpfer der Technik von „StarWing“ und „Stunt Race FX“ bringt nun mit „Vortex“ das erste SNES-Spiel mit Super-FX-Chip, das nicht von Nintendo selbst vertrieben wird.

„Vortex“ basiert wie seine Vorgänger auf schneller Polygongrafik. Ihr steuert ein Robo-Kampfgefährt, das sich in verschiedene Kampfmaschinen und sogar in einen Kampfjet verwandeln kann. Damit räumt Ihr heftig ballend jede Menge gegnerische Flugis und andere Widrigkeiten aus dem Weg. Gerüchte munkeln allerdings, daß „Vortex“ das bislang langsamste FX-Spiel von Jez' Firma Argonaut sei. Aber warten wir's erstmal ab. Vielleicht haben wir noch in diesem Jahr Gelegenheit, das selbst herauszufinden!



DONKEY KONG



Hollodrijoh – freut Euch und frohlocket! Noch im Dezember wird Nintendo das mit Spannung erwartete „**Donkey Kong Country**“ in die Läden bringen! Die Grafiken dieses Super-Jump&Runs wurden auf Superrechnern von Silicon Graphics 'gerendert', um sie mit realistischen Licht- und Schatteneffekten zu versehen – und das kann sich sehen lassen, oder? Obwohl es mit 32 MBit das zur Zeit umfangreichste Jump&Run auf dem Markt sein wird, soll Donkey Kong Country zu einem erschwinglichen Preis (wahrscheinlich um die 140 DM) zu haben sein.

COUNTRY

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?

ANFRAGEN

1. Ich habe schon viel von dem Superspiel "Flashback" (SNES) gehört und etwas gelesen. Gut, nur habe ich ein Problem: Seit ich TOTAL! lese, habe ich nie irgendwelche Ausschnitte oder Bilder von diesem Game gesehen! Kann ja sein, daß ihr in vorigen TOTAL!-Heften, von denen ich ja dann keines besitze, berichtet habt! Es wäre sehr freundlich, wenn Sie mir ein paar Bilder in der nächsten TOTAL! zeigen könnten, natürlich auch mit Dauerspaß, Gameplay, Sound, Grafik, wenn es geht.
2. Nur eine Frage nebenbei für mein SNES: "Cliffhanger" (Note 5) könnt Ihr mir nochmal sagen, weswegen Cliffhanger so schlecht ist, denn die Grafik, die ich auf zwei bis drei Bildern gesehen habe, war doch gar nicht so schlecht?! Könnt Ihr mir auch nochmal mit Dauerspaß, Grafik, Sound und Gameplay dieses Spiel zeigen?!! (Bitte)!

Dirk Schönherr, Emmerich



TOTAL! antwortet:

1. & 2. Leider können wir derartige Anfragen nur mit dem Verweis auf alte Hefte beantworten. Die kann nachbestellen. Leider können wir nicht wegen jeder Anfrage einen entsprechend großen Platz dafür verwenden, Bilder von diesem oder jenem Spiel zu zeigen, oder komplette Noten-Begründungen zu wiederholen – die stehen in den Tests und die Noten im Register. Bitte macht nicht den Fehler, Bewertungen in Videospieltests als 100%ige Aussage darüber zu verstehen, wieviel Spaß Euch ein Spiel bereiten wird. Wir versuchen, die Wertungen möglichst objektiv zu geben. Ein Beispiel: Nehmen wir mal an, das Jump&Run 'XY' sei gerade erschienen, es ist mittelmäßig, keine besonderen Höhen, aber solide. Nichts, was man haben müßte. Nun bringt ein anderer Hersteller einen 100%-Clone von dem Spiel auf den Markt, dasselbe Game mit anderen Grafiken und neuem Sound, aber identischen Leveln und der selben Spielbarkeit. Also gleiche Note. Nun, jetzt hat man aber die Spielfigur gegen Robocop oder Sylvester Stallone ausgetauscht. Es ist immer noch das selbe mittelmäßige Spiel, oder? Also geben wir die selbe Note. Einen Stallone-Bonus gibt es nicht. Jetzt liegt es bei Euch. Reicht Euch ein mittel-

DAS SIND DIE

GEWINNER

AUS TOTAL 9/94

Das Virgin-Jahr

Ein Super Nintendo mitsamt 'Cool Spot' gewinnt:
Tobias Schuck, Marxheim-Graisbach

Star Trek

Je ein TNG-Video-Brettspiel haben gewonnen:
Michael Wegner, Engstingen, Carsten Holden, Datreln, Danny Weiner, Leipzig, Matthias Flierl, Hahnbach, Franz Schneider, Frankfurt/M., Ralf Kannamüller, Köschingen, Jens Artus, Bremen, Klaus Bylski, Gelsenkirchen, Heidrun Siewert, Rotenburg und Björn Fenner, Borken

mäßiges Spiel, weil ja ein Filmstar drin vorkommt, oder habt Ihr lieber ein besseres Game, das mit Samus oder Conrad auskommen muß, die außerhalb der Videospielgemeinde niemand kennt? Nun, unsere Meinung dazu dürfte klar sein. Das Spiel entscheidet. Nichts sonst. Was Ihr daraus macht, müßt Ihr selbst wissen. Wir wissen, wieviel Faszination von guten Filmcharakteren ausgehen kann – und das wiegt für viele eine laue Spielbarkeit auf. Ergo: Wenn Du in Cliffhanger vernarrt bist, wirst Du das Spiel mögen. Die Wahrnehmung solcher



Dinge findet bei jedem einzelnen anders statt. Wir als Redaktion bewerten nicht Euren Geschmack – wie auch? Wir messen

die Qualität von Spielen anhand von Erfahrung und Vergleichen mit anderen Produkten, wobei unser eigenes Empfinden freilich auch eine Rolle spielt. Da wir aber mit mehreren Leuten über strittige Themen diskutieren kommen wir zu einem ausgewogenen Ergebnis. Auch wenn unter einem TOTAL!-Testbericht nur ein Name steht (der des Autors), beinhaltet er immer die Erfahrungen und das Know-How des Teams. Zugegeben, jetzt sind wir abgeschweift, aber die Erklärung ergab sich aus der Frage. Unser Tip: Spar' Dein Geld, oder kauf' Dir eins der Spiele, die bei uns gut weggekommen sind – an denen wirst Du noch Freude haben, wenn der Cliffhanger längst verstaubt wäre, auch wenn Dir das anfangs sicher nicht vollkommen eingängig erscheinen mag ...

THEMA: 'SUPER METROID'-LÖSUNG

An einigen Stellen des Spieles hatte ich schon leichte Schwierigkeiten, mich noch richtig zu artikulieren. Aber als ich an die Stelle kam, an der mich das Riesenhirn jedesmal niedermachte, hatte ich schon etwas Schaum vor dem Mund. Doch dann fand ich auf Seite 63

(Tl 8/94) das großgedruckte Wort 'Warning'. Es hätte mich besser davor gewarnt, weiterzulesen, aber da ich seit Heft 6/93 dabei bin,



habe ich den Artikel auch zu Ende gelesen. Da wird getönt, die Komplettlösung ist bereits fertig und wäre an dieser Stelle erschienen, aber den mitgelieferten Spieleberater des Spieles sollte man verbrennen. Dann kommt zu guter Letzt auch noch in der linken unteren Ecke der Satz, der auch noch das Salz in die offene Wunde streut: „Unsere Bestzeit bisher: Eine Stunde 50 Minuten (bei 57%)“.

Wenn alle Leser berufsbedingt den größten Teil Ihrer Zeit damit verbringen würden, Spiele zu testen (nicht abwertend gemeint), würden keine Tips & Tricks benötigt werden.

Nun zu dem Spieleberater. Als ich an der bereits beschriebenen Stelle nicht mehr weiterkam, habe ich mich dazu durchgerungen, den besagten Spieleberater aufzuschlagen. Doch alles, was ich dort fand, hatte ich zum größten Teil schon selbst herausgefunden. Die von mir gesuchte Stelle unterliegt Geheimhaltung (!). Darum habe ich eine Bitte.

Wenn Ihr die Lösung fertig habt, dann bringt sie auch in einer der nächsten Ausgaben, es sei denn, es ist Euch daran gelegen, einige Spieler dumm sterben zu lassen.

Jürgen Hanz, Herne

TOTAL! antwortet:

Daran ist uns ganz sicher nicht gelegen. Super Metroid ist zudem ein Sonderfall. Von keinem anderen Spiel waren in letzter Zeit so viele Redaktionsmitglieder derart begeistert, daß es mehrfach in der Testphase durchgespielt wurde. Aus dieser Erfahrung, d.h. einer tiefen

Kenntnis des Spiels heraus, bildete sich uns die Ansicht, daß eine Lösung dem Spielspaß bei 'SM' zweifelsohne abträglich ist. Die zum Lösen des Spiels wichtigen Dinge erfährt man zur Not aus dem (sehr guten) Spieleberater, und den Respekt vor Gegnern und Spieldesign, der einen dazu veranlaßt, oft zu speichern, lernt man auf dem Weg durch die endlosen Höhlenlabyrinth von selbst. Daß es der Weg zu und der Kampf gegen 'Mother Brain' in sich hat, steht außer Frage, doch mit ein wenig Übung schafft man auch das. Salz in irgendwelche Wunden zu reiben war selbstverständlich nicht unsere Absicht.

Nun gut, Erklärungen helfen uns aber nicht weiter. Unser Vorschlag: Das Super-Metroid-Ticket! Jetzt gilt es wieder! Mitmachen ist angesagt! Alle, die möchten, daß wir unsere Super Metroid-Lösung abdrucken, schneiden das Ding aus, kleben es auf eine Karte und schicken es her. Sind das genug, dann drucken wir. O.k.?

MEIN KART, DEIN KART

1. Gibt es eigentlich die ferngesteuerten Mario-Karts auch mit anderen Figuren (Bowser, Toad, Luigi, usw.)?
2. Wenn ja, kann man sie im Shop bestellen?
3. Welche Fußballsimulationen gibt es für das NES? Welche würdet Ihr mir empfehlen?
4. Lohnt es sich, für 99 Kröten ein ARP2 für das NES zu kaufen?

Christian Lohner, Mertingen

TOTAL! antwortet:

1. Zur Zeit noch nicht.
2. Als logische Folge auch das nicht.

SUCHSPIEL

Hier haben wir wieder unser feines Suchspiel! Das Bild links ist das Original, rechts die Fälschung. Nun die Aufgabe: Findet alle Unterschiede innerhalb von fünf Minuten! Die Lösung befindet sich auf Seite 11.



Das Original ...

... und unsere subtile Fälschung



'SUPER METROID'-LÖSUNGS-TICKET

WENN IHR DER ANSICHT SEID, DASS WIR EINE SUPER METROID-LÖSUNG DRUCKEN SOLLTEN, KLEBT DIESES TICKET AUF EINE POSTKARTE UND SCHICKT SIE BIS ZUM 4. NOVEMBER (EINSENDESCHLUSS) AN:

TOTAL! • SUPER METROID •
HEILWIGSTR. 39 • D 20249 HAMBURG

3. Bisher haben wir kein empfehlenswertes Fußball-Game für das NES in unseren Test-Fingern gehabt. Es gibt allerdings von Nintendo ein Spiel namens 'World Cup' für das NES, ein Fußballspiel, das man sogar damals schon zu viert simultan spielen konnte. Leider haben wir es nicht besorgen können, um es einem

Test zu unterziehen. Es dürfte aufgrund seines Alters (erschieden 1990) nur schwierig zu bekommen sein.

4. Wenn Du mehrere Spiele hast, bei denen Du das Action Replay einsetzen willst, klar doch, ansonsten spar' Dir doch einfach das viele Geld.



DAS Virgin-JAHR

HAUM ZU GLAUBEN! Ein ganzes Jahr lang könnt Ihr an dieser Stelle was abgreifen. Virgin macht's möglich. Zu gewinnen gibt's diesmal ...

ein SUPER NINTENDO & 'COOL SPOT'-MODUL

Um mitmachen zu können, müßt Ihr uns lediglich die Titel dreier Virgin-Spiele für Nintendo-Konsolen nennen.

Die schreibt Ihr auf eine Postkarte und schickt sie an:

TOTAL! • Virgin 11/94 • Heilwigstr. 39 • 20249 Hamburg

Einsendeschluß ist diesmal der 11. November '94



Der Rechtsweg ist ausgeschlossen • Mitarbeiter von MVL

LESER BRIEFE

BRIEFE, DIE IHR UNS GESCHICKT HABT · BRIEFE, DIE IHR

Zuerst will ich ein bißchen Kritik üben. Ich weiß ja, daß Ihr auch etwas leben wollt, aber warum muß die ganze TOTAL! mit Werbung vollgepackt sein? Ihr könntet vielleicht reine Werbeseiten machen, anstatt mal hier und mal da, das wird nämlich ziemlich unübersichtlich (bzw. ist unübersichtlich). Auch der Bericht über „Stunt Race FX“ läßt einiges zu wünschen übrig, allerdings nur in punkto Fotos. Auf den meisten Bildern kann man bei näherem Hinsehen eine Straße mit einem bunten Irgendetwas, das man mit viel Phantasie als Fahrzeug identifizieren kann, erkennen (kommt mir jetzt bitte nicht mit „Kauf Dir 'ne Brille.“). Übrigens: Das Register mit der Notenunterteilung war besser!

Jens Dreßler, Dillenburg

TOTAL! antwortet:

Lieber Jens, wenn Du TOTAL! mit anderen Magazinen aus dem Elektronik-Bereich vergleichst, wirst Du feststellen, daß das Anzeigenaufkommen in TOTAL! keinen Anlaß zur Beschwerde gibt.

Reine Werbeseiten fänden unsere GrafikerInnen auch toll, weil sie dann das restliche Heft noch schöner gestalten könnten. Bei der Sache gibt es aber einen Haken: Die Anzeigenkunden möchten das gar nicht. Verständlicherweise. Zudem: Ohne Anzeigen würde TOTAL! wesentlich mehr kosten.



Was Stunt Race FX angeht: Bei den Bildern ging es nicht immer darum, die Fahrzeuge abzubilden, sondern z.B. auch Streckenabschnitte zu zeigen. Daß man auf diesen Bildern nicht jedes Detail der Autos erkennen kann, ist spielbedingt.

Das Register mit der Noteneinteilung war besser, wenn man nach guten Spielen Ausschau gehalten hat. Wenn man aber zum Beispiel nach der Note eines ganz bestimmten Spiels gesucht hat, war es

schon nicht mehr so gut. Wir werden beizeiten mal wieder wechseln oder ein feines „Best of“ machen.

Als ich den Bericht über Super Metroid in der Ausgabe 8/94 laß, stieß ich auf einen verwunderlichen Satz. Wir empfehlen: SNES an die Stereoanlage anschließen, Kopfhörer auf und im dunklen Zimmer spielen. War das nur ein Witz, oder funktioniert das wirklich, wenn ja könnt ihr mir und allen anderen, die daran interessiert sind, das etwas ausführlicher erklären?

1. Welches Spiel ist besser, „Super Metroid“ oder „Super Street Fighter 2“?
2. Könnt ihr mir vielleicht erklären, warum der Game Boy überall auf der Welt gleich ist und man sich auch mal in anderen außer europäischen Ländern ein Spiel kaufen kann, ohne gleich einen Adapter zu brauchen, und die SNES-Spiele überall anders sind und für das PAL-SNES nicht zu gebrauchen?

Christian Wachs, Hanau

antwortet:

Natürlich „funktioniert“ das. Ist ja nichts dabei, was nicht funktionieren könnte. Es geht lediglich darum, die Spielatmosphäre besser rüberzubringen, d.h. die vom SNES ausgehenden Bilder und Töne zu verstärken und die Außenwelt dabei gut abzuschirmen. Der Effekt: Man „versinkt“ besser im Spiel. Bei dieser Methode empfiehlt es sich allerdings, alle halbe bis volle Stunde mal einen „Reality Check“ zu machen, d.h. das Spiel pausieren, lüften, vielleicht mal auf den Balkon / die Terrasse / vor die Haustür gehen, sich die Beine vertreten etc. Gut wäre hierbei auch, eine ruhige Lichtquelle (also keine Neonröhre) hinter den Fernseher zu stellen, so daß das

(flackernde) Fernsehbild die Augen nicht zu stark beansprucht. Ein wenig Obst und Mineralwasser tun ein übriges, um einen fit zu halten – zumal auch die jeweiligen Familienregierungen beim Konsum von Obst und Wasser statt Schokolade und Cola sicherlich eher mal gewillt sind, ein Auge bei der Spiel-

SUCHSPIEL- LÖSUNG



Na, alles gefunden? Nichts übersehen? Na dann: Herzlichen Glückwunsch von der Redaktion! Alle anderen können ja nochmal nachschlagen – zur Sicherheit.



zeit zuzudrücken.

1. Super Metroid ist das bessere Action-/Adventure-Game, Super Street Fighter II das bessere Prügel-Spiel. Beide sind in ihren Genres die Crème. Was interessiert Dich mehr?
2. Der Game Boy hat den Bildschirm eingebaut, beim SNES muß man sich an die jeweilige Landesfernsehnorm anpassen.

Das hat zur Folge, daß der Game Boy in einer riesigen Produktion hergestellt werden kann, was viel Geld spart. Beim SNES war man gezwungen, für die verschiedenen Länder Adaptionen vorzunehmen, d.h., daß die Hardware immer ein wenig anders sein muß – jedesmal eine ganz neue Produktionsreihe.

Gegen diesen Denkansatz steht, daß man beim SNES durch die unterschiedlichen Ländercodes den Importhandel einschränkt, was den inländischen Vertrieben ein besseres Geschäft einbringt. Das kann bei so mancher Verhandlung von Vorteil für Nintendo sein. Wie paßt das nun zusammen? Wie so oft im Leben handelt es sich hier sicherlich auch um eine „Misch-

3W 3W 3W TOTAL! 3W 3W 3W

MEIN 3-WÜNSCHE-TICKET

TOTAL! – Euer Mitmach-Magazin!

Wir haben uns was für Euch ausgedacht: Das „3-Wünsche-Ticket“! Schreibt in dieses Ticket, welchen Klassiker, welche Lösung und einen Bericht über welches Thema Ihr in einer der nächsten Ausgaben sehen wollt. Sind genügend andere Leser auch Eurer Meinung, reagieren wir prompt. Na, ist das ein Wort?

MEINE DREI WÜNSCHE:

Classics

Lösung

Bericht

Den Coupon ausschneiden, auf eine Postkarte kleben – und ab geht die Post!

TOTAL! • 3W-Ticket • Heilwistr. 39 • 20249 Hamburg

kalkulation'. Möglicherweise haben die Nintendo-Manager wesentlich genaueres Zahlenmaterial auf dem Tisch als man annimmt und daher bessere Anhaltspunkte für ihre Entscheidungen. Dann nämlich könnte man annehmen, daß z.B. beim Game Boy die günstige Produktion Nintendo mehr bringt als ihnen der internationale Importmarkt nimmt – nach ihren Annahmen, wie gesagt. Aber vermutlich stehen hinter diesen Entscheidungen Gründe, die nur wenige Insider bei Nintendo selbst kennen – zu denen zählt die TOTAL!-Red. leider nicht.

ZWEITER TEIL

In der Anleitung des Super NES-Spiels Super Turrican steht, daß ich mich schon auf den zweiten Teil der Baller-Orgie freuen darf. Aber in Heft 9/94 las ich im Indiana Jones-Bericht nichts, daß Factor 5 Super Turrican 2 plant. Wißt ihr, ob Factor 5 einen zweiten Teil von Super Turrican planen?

Thomas Diengsleider, A-Leibnitz

TOTAL! antwortet:

Ja, tun sie. TOTAL! berichtete bereits in Heft 3/94. Der Umstand, daß im Indiana-Jones-Bericht nicht darüber zu lesen war, hängt damit zusammen, daß es der Indiana-Jones-Bericht war.

ZELDA ALL-STAR?

Ich bin ein sehr begeisterter Zelda-Fan und Spieler und habe auch alle Teile von I bis IV

auf NES, Super NES und Game-Boy. Nach Information einiger Freunde habe ich gehört, daß ca. gegen Weihnachten ein fünfter Teil bzw. Zelda All-Stars erscheinen soll. Stimmt das? In einer Videospiele-Zeitschrift las ich einen kleinen Artikel, in dem Zelda All-Stars angekündigt wurde. Da auf der Messe in Chicago von Nintendo nichts zu hören war, bin ich ein wenig mißtrauisch und enttäuscht geworden. Wenn etwas Wahres daran ist, könnt Ihr mir vielleicht ein genaues Datum mitteilen.

Manuel Wiesler, Würzburg

TOTAL! antwortet:

Leider wissen auch wir nichts über Zelda All-Stars. Angekündigt wurde es bisher – außer vielleicht in dem Magazin, auf das Du Dich beziehst – nicht. Wie immer: Wenn wir etwas wissen, erfahrt Ihr es als erste.

CODELÄNGE

In meiner Spielesammlung befinden sich auch zwei Sportspiele: Striker und Jimmy Connors Pro Tennis Tour. Ich ärgere mich über die langen Passwörter (Codes), die man da eingeben muß. Warum sind diese nicht kürzer?

Andreas Weih, Gotha

TOTAL! antwortet:

Das ist davon abhängig, wie viele Daten letzten Endes extern gesichert werden müssen, und wie geschickt sich der Programmierer dabei anstellt. Nehmen wir mal an, es muß lediglich der Level, den man in einem Jump&Run erreicht hat, verschlüsselt werden. Da haben wir als Daten schon die Punktzahl, die Leben, evtl. Extrawaffen und die Levelnummer – bei einem einfachen Spiel. Wenn dann auch noch der Spielname, die Haarfarbe der Spielfigur und etliche andere Dinge dazu kommen, werden die Codes selbstverständlich auch länger. Frag' mal einen NESler nach den Codes, die er bei Metroid eingeben muß ...

GAMES WORLD

COMPETITION

DAS IST SUPER!!!

Na, kennt Ihr die? Klar doch! Aber was machen die denn in TOTAL!? Ganz einfach: Sie verlosen was! Aha, aha, und was wäre das?

Ein geniales 21-Gänge-Mountainbike der Marke Kalkhoff im Wert von ca. DM 2.000,- !



Wer den roten Allwege-Renner gewinnen möchte, der muß uns lediglich zwei klitzekleine Fragen beantworten:

1. Live-Specials welcher anderen Sat.1-Sendung laufen in jeder „Super!!!“-Sendung mit?
2. Welchen Namen trägt der Kamerahund?

Wenn Ihr die Antworten wißt, schreibt sie auf eine Postkarte, die Ihr bis zum 4. November (Einsendeschluß) an folgende Adresse schickt:

**TOTAL!
SUPER!!!
Heilwigstr. 39
D 20249 Hamburg**

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der ausrichtenden Firmen dürfen nicht teilnehmen.

TOTAL! und SAT.1 wünschen Euch viel Glück!

SAT.1 TOTAL!

TOTAL!

LESERSPIEGEL

TEIL 15



Da glitzern die Augen: Marco Soukup hat die TOTAL! 6/93. Dazu kann man ihm nur gratulieren.

SNES

1 Spieler

Activision

November

Wenn das erste Jump&Run der Videospielgeschichte (na ja, nach 'Donkey Kong') fortgesetzt wird, kann man schon etwas Besonderes erwarten.

Komisch, irgendwie passiert es in letzter Zeit ständig, daß uns irgendwelche Neuauflagen von alten Klassikern in den Modulschacht flattern. Ein deutliches Indiz dafür, daß den Leuten endgültig die Ideen ausgehen? Im Falle von „Pitfall: The Mayan Adventure“ liegt die Sache glücklicherweise etwas anders. Bei der ersten Ankündigung, daß ein neues Pitfall! erscheinen soll, verfielen unsere Redaktionsgruftis in tiefe Nostalgie. Damals, 1982, war Pitfall auf dem Atari VCS eine Sensation. Über 200 Screens galt es zu meistern, für die damalige Zeit absolut rekordverdächtig. Aber nicht nur vom Umfang her; auch in Sachen Spielbarkeit war Pitfall! ein Ausnahmemodul. Zwei Jahre später erschien eine enorm erweiterte Version (mit dem unglaublichen Umfang von 8 Kilo-Byte), die zwar auch genial gut war und viel Neues enthielt, trotzdem nicht mehr den Kultstatus des Vorgängers erreichte.

Die erste Enttäuschung kam, als bekannt wurde, daß David Crane, der Originaldesigner, nichts mit der Neuauflage zu tun haben würde (David programmierte zuletzt „Amazing Tennis“). Ein Blick auf das Modul bewirkt jedoch schnell einen Sinneswandel. Denn statt sich stur an dem alten Spiel-



PITFALL

THE MAYAN ADVENTURE



Wow, ein Loooreenlevel! Fehlt nur noch die obligatorische Eiswelt.

prinzip zu orientieren (was sicherlich nicht zum gewünschten Erfolg geführt hätte), hat man bei Null angefangen und ein völlig neues Spiel erschaffen, was nur noch vage Anklänge an das große Vorbild hat. So tauchen noch die bekannten Krokodile, Lianen und natürlich die namensgebenden Fall-



Orientierungslos im Urwald: Die nette Statue weist Harry den rechten Weg

gruben auf, ansonsten präsentiert sich das Spiel aber up to date. Der gute Pitfall Harry Jr. erinnert sofort an einen bestimmten Abenteuer-Archäologen (Henry Jr.), das Spiel sieht aus wie eine Mischung aus Indiana Jones und Virgins „Das Dschungelbuch“. Abgeschaut hat Activision aber sicherlich nicht, da



Das komplette VCS-Pitfall! gibt es als Bonuslevel. Viel Spaß beim Suchen!

beide Spiele ja relativ parallel entwickelt wurden. Wer mehr über Pitfall: The Mayan Adventure erfahren will, sollte auf keinen Fall die nächste TOTAL! verpassen. Dann werden wir das Urwald-Abenteuer nämlich genauer unter die Lupe nehmen.

Klaus-Dieter Hartwig

Harry Jr.



Auf den ersten Blick beeindruckt die fantastischen Animationen in Pitfall, für deren Gestal-



tung wurde ein renommiertes Hollywood-Zeichentrickstudio verpflichtet wurde. Zu den be-



kannteren Filmen von „Kroyer Films“ zählt „Fern Gully: The Last Rain Forest“. Bill Kroyer war



mitverantwortlich für die genialen Computeranimationen in „Tron“. Auch für den Sound wurde ein



professionelles Studio engagiert (eine gute Gelegenheit, um die abgedroschene Redensart



„Activision hat weder Kosten noch Mühen gescheut ...“ zu verwenden).

SUPER MORPH

Du konntest ja Deine Finger nicht von der neuen Erfindung des Professors lassen. Jetzt hast Du den Salat! Kugelrund, schwer wie Eisen, flüssig wie Wasser, leicht wie eine Wolke oder sprunghaft wie ein Flummi mußt Du Dich auf den Weg machen, um alle Teile der Maschine wieder zu finden. Setze all Deine Fantasie und Strategie ein, denn nur so kannst Du wieder normal werden.

**Durch und durch
ein rundes Ding!**

**Jetzt neu für das
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION**

Morph - 1994 Millennium Interactive Ltd. Millennium ist ein Markenname von Sony Electronic Publishing Company.

Legend

**Beldor, der Magier hat sich mit
den Mächten der Finsternis
verbündet und das
Königreich in seine
Gewalt gebracht. Gürtelt
Eure Schwerter, schärft Eure
Sinne und nehmt all Euren Mut**

**zusammen, um das unterdrückte Volk von
seinem Joch zu befreien. Ob alleine oder zu
zweit, Ihr müßt ihn besiegen!**



**Jetzt neu für das
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION**

Das Königreich braucht Euch!

SNES

1 Spieler

LucasArts

Dezember

SUPER RETUR

Nach Jahren des blutigen Bürgerkrieges der Rebellen-Allianz gegen das diktatorische Imperium steht nunmehr die entscheidende Schlacht um die Freiheit bevor.

Endlich ist es soweit! LucasArts präsentiert den dritten Teil der Star-Wars-Trilogie für Euer SuperNES! Im Dezember wird es soweit sein. Erinnern wir uns nochmal an die Handlung:

Im ersten Teil der Trilogie gelang es Luke Skywalker und dessen Verbündeten, den Todesstern des gnadenlosen Imperators in seine Bestandteile zu zerlegen. Doch die Freude über diesen Sieg währte nicht lange, denn die Weltraum-Partisanen gerieten erneut in die Defensive. Die brutalen und rücksichtslosen imperialen Flotten jagten die Vertreter des Guten durch das halbe Universum. Dem nicht



genug, stampfte der diabolische Darth Vader in der Zwischenzeit eine neue, noch stärkere Kampf-basis aus dem Boden. Halbfertig kreist nun der gigantische neue Todesstern um den Waldmond Endor.

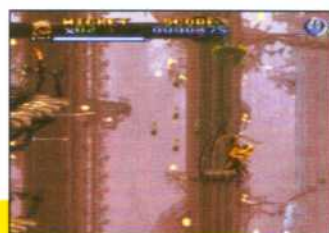
KAMPF UM DIE KONTROLLSTATION

Die Bedrohung nimmt stetig zu, und General Luke gerät unausweichlich in Handlungsnot, denn es gilt die Fertigstellung des zerstörerischen Machwerkes um jeden Preis zu verhindern. Um seine

Jedi-Ausbildung zu vervollkommen kehrt er zurück nach Dagobah, wo sein merkwürdig sprechender Meister Yoda bereits im Sterben liegt. Der erklärt dem Jung-Jedi, daß dessen Ausbildung bereits beendet sei, und er sich seinem Vater Darth Vader nunmehr stellen könne. Daraufhin gerät Luke samt blechener Gefolgschaft auf dem Mond Endor in das Baumhausdorf der Ewoks. Diese kuschelbärtigen Ureinwohner halten den Droiden C3-PO für eine Art Gott und erklären sich nach

einigem hin und her bereit, die Rebellen im Kampf zu unterstützen. Zunächst muß die Kontrollbasis des Imperiums auf Endor eingenommen werden, um den Schutzschild des Kampfsters zu deaktivieren. Erst dann ist der Weg frei für den direkten Kampf-anflug der Rebellenschiffe.

Währenddessen fügt sich Luke in sein Schicksal und stellt sich den Imperialen Truppen, die ihn zu Vader und dem Imperator bringen. Vor die Wahl gestellt überzu-laufen oder dem Tod ins Auge zu schauen, kommt es zum finalen



Mit der (Bär-) Seilwinde geht's fix nach oben oder unten. Auf den Bäumen kennt sich der kleine Ewok natürlich am besten aus!



Taucht der Boss im Ewok-Waldorf auf, dann wird's mächtig eng auf der Brücke



Darth Vader's Helm stellt ein Extra dar – unbedingt mitnehmen!



Kampf zwischen Luke und dem Imperator. Im letzten Moment rettet Darth Vader seinen Sohn vor dem sicheren Tod, wird dabei aber selbst tödlich verwundet. Letztendlich gelingt den Rebellen zusammen mit den Ewoks doch

DER SCHUTZSCILD DES TODESSTERNES

noch der Sieg über die Kontrollstation und der Schutzschild des Sterns kann durchbrochen werden. In einem halsbrecherischen Flugangriff gelangen die Rebellen zum Hauptreaktor und zerstören ihn. Der Todesstern zerfällt in einer urgewaltigen Explosion und die imperiale Gefahr ist dadurch nun endgültig gebannt. Freie Bahn für ein

großes Skywalker-Familientreffen und das Happy-End! Happy-End aber nur im Film, denn die Videospiel-Umsetzung wartet noch auf geeignete Kandidaten zur Bezwingung der dunklen Seite der Macht. Schon die ersten

Im Todesstern



Schon in der ersten und zweiten Umsetzung gab es tolle 3-D Level, in denen Ihr mit Eurem X-Wing-Fighter über fantastisch scrollende Ebenen fliegen konntet. Natürlich fehlen solche Mode-7-Sequenzen auch im dritten Teil nicht

N OF THE JEDI



Der sieht doch genau aus wie Elvis Presley?!
In Wirklichkeit ist es aber General Han Solo



auch dementsprechend, denn am grundlegenden Konzept hat sich kaum etwas geändert. Alle wichtigen Szenarien aus dem Film sind in Spielsequenzen enthalten, und sogar der zeitliche Ablauf bewegt sich im vorgegebenen Rahmen. In diversen Levels sind Eure Flugkünste erneut gefragt, und satte sieben verschiedene Spielfiguren wurden Euch zur Wahl gestellt. Unter anderem sogar Prinzessin Leia, die schon auf der Leinwand zeigte, wie sie mit dem verbrecherischen Mob umzuspringen vermag. Einen niedlichen Ewok könnt Ihr auch durch das Abenteuer steuern. Die Bewaffnung ist im Prinzip dieselbe wie schon im ersten und zweiten Teil, doch das Laserschwert wurde in Sachen Soundeffekt und Animation auf Hochglanz poliert. Das eigentlich



Rechts: Mit dem bösen Imperator ist nicht zu spaßen. Seine Blitze ziehen Euch heftig Energie ab

Tolle 3-D-Effekte



Mit der kleinen Bordkanone kann man sich nur schwer verteidigen ...



... da seid Ihr mit den Hauptgeschützen schon besser beraten!



Die Programmierer von LucasArts haben mit beeindruckenden Mode-7-Effekten nicht gespart



Im Speeder macht das rasante Überfliegen besonders viel Freude. Aber leicht ist es deswegen nicht gerade

beiden (wunderschönen) Monumental-Science-Fiction-Filme begeisterten ein Millionen-Publikum, und die Umsetzungen glänzten durch weitestgehende Story-Treue und hervorragende Sounds. Aus einem Kinofilm, der zu den zehn

ATMOSPHÄRISCHE HINTERGRUNDGRAFIK

erfolgreichsten Filmen der Welt zählt ein Videospiel zu machen, kann ein schwieriges Unterfangen sein. Dem hohen Anspruch, den man an ein solches Spiel stellt gerecht zu werden, verlangt schon einige programmier-technische Fingerfertigkeit. Die ersten beiden Umsetzungen konnten den Anforderungen entsprechen, und danach sieht es auch für den dritten Teil aus. Die Spielbarkeit und der Dauerspaß waren hoch angesiedelt und stellten den Maßstab für alle kommenden Star Wars-Games dar. Der erste Eindruck, den wir von „Super Return of the Jedi“ bekamen, war dann



Oben: Richtig hell wird's hier nur in Reichweite



Bevor Ihr zum bösen Imperator kommt, müssen die Wachen überwunden werden



Neue und Interessante an der dritten Star Wars-Schießerei sind die atmosphärischen Hintergründe LASERSCHWERT AUF HOCHGLANZ POLIERT

de und die packende Musik. Allein der Endkampf mit dem blitzschleudernden Imperator hinterläßt einen bleibenden Eindruck. Ob sich „Super Return of the Jedi“ in seiner Gesamtheit dann auch nahtlos in die Erfolgsserie einreihen kann, wird sich im umfassenden TOTAL-Test zeigen. Voraussichtlich können wir Euch bereits in der nächsten Ausgabe damit beglücken.

Thomas Hellwig



Oben: Drei der Auswählbaren sieben Charaktere



Mitte: Darth Vader macht seinem General Dampf unterm Hosenboden, denn der Todesstern soll endlich fertig werden, bevor die Rebellen zum großen Schlag ausholen
Unten: Die Filmsequenzen sind schon sehenswert!

SNES

1 Spieler

Virgin

November

EARTHWORM JIM

Welcher Regenwurm träumt nicht davon, eines Tages einmal den wirklich großen Fang zu machen. Dummerweise hängt man als Wurm dann im allgemeinen leider am falschen Ende der Angel, aber das Leben ist nun mal hart und ungerecht. Jim, seines Zeichens würdiger Vertreter des ringelnden und kriechenden Volkes,



Diverse Tiere gehören an einigen Stellen zu Jims Hilfsmitteln

Ein ganz gewöhnlicher Regenwurm als Held eines Jump&Run? Sicherlich eine recht seltsame Sache. Aber wenn sich David Perry und seine Crew dieser Sache annehmen, dann darf man schon Geniales erwarten.

erworbenen Kampfanzugs ist Jim nicht länger das Weichei, das er früher einmal war, sondern ein ernstzunehmender Gegner, der es der Übelkrähe mit gleicher Münze heimzahlen kann. Der Anzug verleiht Jim einiges an Treffern, allerdings sollte Jim darauf achten, die in den Levels verstreuten Energiepillen einzusammeln, um nicht eines seiner Wurmleben zu verlieren. Denn die Gefahren sind vielfältig, lästige Krähen, bissige Hunde und allerlei andere unliebsame Bösewichte wollen Jim ans Leder. Pech für sie, denn Jim weiß sich zu wehren: Seine neue Handfeuerwaffe lehrt die Gegner sehr schnell Respekt vor der kriechenden Zunft, allerdings nur, solange Jim die überall herumliegende Munition einsackt. Für den Fall der Fälle kann sich Jim immer noch auf seinen Kopf verlassen, mit dem er wie mit einer Peitsche zuschlagen kann. Das ist aber längst nicht alles, denn mit dem Peitschenkopf kann sich Jim auch über Abgründe schwingen oder ihn als eine Art Rotor verwenden, um längere Strecken damit fliegen zu können.



ben oder weiterzukommen. Daß die ganze Arbeit zwar manchmal etwas stressig, aber nur selten frustrierend wird, dafür sorgen das abwechslungsreiche Leveldesign und die schlichtweg geniale Grafik, der coole Sound ist ebenfalls nicht zu verachten. Die Animationen des Helden und vieler seiner Gegner sind detailliert und immer wieder für einen Lacher gut, die farbenfrohen Hintergründe sorgen für eine tolle Atmosphäre. Und es gibt wesentlich mehr zu tun als nur durch die Gegend zu hüpfen und zu schießen: Auch in Flugsequenzen und Unterwasserleveln darf Jim sein



Unter einem Wurmloch haben wir uns immer was anderes vorgestellt

BUNGEEWURM



Drängt das Monster gegen die Felswand, damit das Seil reißt



Aber vorsicht, unten lauert ein weiteres Monster auf sein Futter

All seine Fähigkeiten braucht Jim auch, um in den völlig abgedrehten Levels überleben zu können. Ob Jim nun eine merkwürdige Müllkippe durchquert, zu Gast in der Hölle ist, Kühen das Fliegen beibringt oder auf Hamstern reitet: Das Leben ist nicht nur voller Gefahren, sondern auch voller Rätsel, die gelöst werden müssen. Es gibt viele Abkürzungen und Extras zu entdecken, an einigen Stellen muß man schon einigen Grips aufwenden, um zu überle-

Können unter Beweis stellen, das Bungeespringen gegen ein Schleimmonster dürfte wohl schon jetzt als die genialste Einlage der Videospielgeschichte gelten. „Earthworm Jim“ hat sehr gute Chancen, der Renner des Weihnachtsgeschäfts zu werden. Leider müssen wir uns noch bis November gedulden, aber das Warten dürfte sich mit Sicherheit lohnen. Und noch eine kleine Bitte: mehr Respekt vor Regenwürmern!

Michael Anton

GAMEMAGE™

Das Mogelmodul für SNES



*In diesem Hammerteil sind bis zu
250 integrierte Codes
zum Einstecken und Loslegen!*

Code Hotline:
089 / 317 54 25

Spielspaß statt Codesuche!

*GameMage knackt die härtesten Codes auch von
japanischen und amerikanischen Games.
Nicht nur kann man Codes eingeben.
GameMage hat schon massenweise
Codes integriert und ist damit der
ultimative Spielespaß.*

Ein Muß für jeden SuperNES Freak!

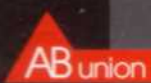
- **MEGAPOWER**
- **UNENDLICHE LEBEN**
- **WAHNSINNS WAFFEN**
- **HYPERSPRUNG IN HÖHERE LEVELS**
- **KINDERLEICHTE BEDIENUNG**

Erhältlich im gutsortierten Fachhandel / Warenhaus

Europa Import und Distribution: AB Union Electronic Handels GmbH.

Telefon: 089/317 32 52 Fax: 0 89/317 49 57

Hersteller: Alfadata Computer Technik Corp. Fax: 0 08 86/2/7 88 57 91



SuperGameMage ist nicht entwickelt,
wird nicht hergestellt und nicht
vertrieben durch Nintendo Inc.

SNES
1-4 Spieler
Ocean
MicroMach.

Wer früher gerne mit Autos in Sandkisten spielte, braucht nicht mehr in Nostalgie zu schwelgen. „Micro Machines“ fürs SNES ist in Vorbereitung und verspricht in punkto Spielspaß ein Knaller zu werden. Echt ehrlich!

MICRO MACHINES

Mit Shampoo-Flasche und Gummiente in der Badewanne gehts zu viert spritzig zu



Micro Machines zählt zu den Klassikern unter den Rennspielen. Für diverse Konsolen ist das Game bereits umgesetzt worden. Endlich müssen SNES-User nicht mehr neidisch sein, im Gegenteil, denn auf dem 16-Bit-Gerät können erstmalig bis zu vier Spieler gleichzeitig mit den Miniflizern um die Wette rasen. Das Spiel ist schnell erklärt: Gefahren wird mit kleinen Spielfahrzeugen, betrachtet wird das Ganze senkrecht von oben. Ziel ist es, die anderen Fahrer abzuhängen, denn nur so erhält man die Punkte bzw. die Platzierung, die man für den Sieg braucht. Durch Rempeln kann die Konkurrenz von

Noch führt der Gelbe. Das kann aber nach der Ölpfütze oder der nächsten Kurve schon ganz anders aussehen



übern Kinderzimmerteppich und mit Formel 1 Boliden über Billardtische. Zudem kann der Spieler zwischen verschiedenen Fahrern



Ob in der Sandkiste oder auf dem Billardtisch, wer den Kurs nicht kennt, landet im Wassergraben oder donnert an die Bande

wählen, die sich im Fahrverhalten (Beschleunigung, Endgeschwindigkeit) voneinander unterscheiden. Allein kann man die Strecken im Turnier- oder „Head to Head“-Modus kennenlernen. So richtig geht die Post bei MM aber erst mit zwei, drei oder gar vier Spielern ab. Hier reißen sich wilde Rempelaktionen an riskante Fahr-

manöver. Derjenige der mit seinem Wagen den Bildschirm ausschnitt verläßt, scheidet aus. Wer als letzter übrigbleibt, gewinnt die Teilrunde und bekommt Punkte auf sein Konto. Überflüssig zu erwähnen, daß am Ende der mit der höchsten Anzahl gewinnt. So genial wie das Spielprinzip ist die Grafik aber bisher noch nicht. Einige Hintergründe wirken noch

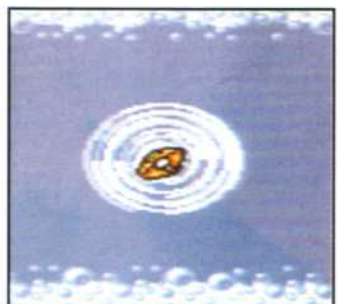


Nach jedem Rennen im Turnier-Modus seht Ihr in der Zwischengrafik Animationen des Gewinners und der „Loser“

auch die Palette der Geräusche ist noch nicht besonders abwechslungsreich. Immerhin umfaßt unsere Vorversion erst 4 MBit, da paßt also noch einiges rein. Davon abgesehen, begeistert das noch unfertige Modul schon jetzt durch sein witziges Gameplay. Als eines der ersten Rennmodule mit Vierspieler-Modus wird es Maßstäbe setzen. Voraussichtlich soll MM zu Weihnachten in den Geschäften zu finden sein.

Michael Koczy

Gefährlichster Punkt für Badewannenracer: Der Strudel der kostenlose Tickets zum Abwasserkanal verschenkt



Eine der schönsten Strecken mit den witzigsten Schikanen: der Schreibtisch



Wer von Spielen nach dem Motto ‚Ballern, bis die Rohre glühen!‘ nicht genug bekommen kann, sollte nicht weiterblättern. Denn die Umsetzung des 8-Bit-Klassikers ‚Dropzone‘ bietet genau das: Action bis zum Abwinken!

SNES

1 Spieler

Psygnosis

November

SUPER DROPZONE

PREVIEW

Wie war das noch mit den Neuauflagen von uralten Klassikern? Nicht ganz so betagt wie ‚Pitfall!‘, aber nicht minder kultig, erfährt auch der Baller-Knaller Dropzone rechtzeitig zum zehnjährigen Jubiläum einen unerwarteten Wiederbelebungsversuch. Altgedienten 8-Bit-Computerbesitzern läuft bei Namen wie David Braben („Elite“) oder Andrew Braybrook („Paradroid“, „Uridium“) immer noch ein kalter Schauer über den Rücken.

Mit zur altherwürdigen Garde der englischen Programmier-Gurus gehört auch Archer MacLean, der es schaffte, mit seinen zwei Spielen Dropzone und „International Karate“ zur absoluten Legende aufzusteigen. Sein drittes Werk, Jimmy White's „Whirlwind Snooker“ erscheint dieser Tage für Segas Mega Drive, eine SNES-Version ist leider nicht vorgesehen.

Zur Entstehungsgeschichte von Dropzone gibt es eine besondere Anekdote: Den Startschuß für das Projekt gab eine Wette über 1000 Pfund. Archer hatte nämlich mit einem Freund gewet-

tet, daß es ihm gelingen werde, einen Nummer-Eins-Hit zu programmieren. Wie sich gezeigt hat, fiel das Ergebnis ja dann eindrucksvoll zu seinen Gunsten aus. Obwohl sein Baller-Klassiker genaugenommen nur ein ziemlich

dreister Klon des legendären „Defender“ ist, gelang es dennoch, sich als eigenständiges Spiel zu etablieren. Mit gnadenloser, ununterbrochener Action schlug es die Atari 800- und C64-Action-Fans in seinen Bann. 99 Level lang

stürzten Unmengen von Feinden auf den Spieler ein und forderten ein Höchstmaß an Konzentration und Reaktion. Mit „Super Dropzone“ versucht nun Psygnosis, den Flair erneut einzufangen und an den Erfolg des Originals anzuknüpfen. Der Meister programmierte zwar nicht selbst, hat aber als Designer direkten Einfluß auf die Spielgestaltung. Super Dropzone basiert auf dem



Auf dem Jupiter kommt es zum finalen Showdown



Nicht für Arachnophobe: Einer der neuen Gegner ist diese nette, sympathische Spinne. Aber der Flammenwerfer wird die Sache schon richten



Es geht nicht mehr ohne: Die eindrucksvolle Introsequenz wurde auf „Silicon Graphics“-Computern erstellt



Code des Originals, wurde aber natürlich noch gehörig aufgepeppt und an die heutigen Anforderungen eines Actionspiels angepaßt. Das Spielprinzip ist wie gehabt extrem simpel. Weiterhin patrouilliert der Spieler mit einem Raketenrucksack versehen über einer horizontal-scrollenden Planetenoberfläche und rettet zehn Wissenschaftler, die sel-

samerweise wie Kugeln aussehen, vor der außerirdischen Bedrohung. Um die Reihen der Gegner gehörig zu lichten, gibt es in der aktuellen Version Extrawaffen zuhauf, und natürlich dürfen auch die unvermeidlichen Endgegner diesmal nicht fehlen.

Während beim Vorbild das Spielfeld immer gleich blieb, gibt es hier und heute wesentlich mehr Abwechslung. Zuerst klappert der Spieler die vier großen Jupitermonde (mit jeweils zehn Stages) ab, bis es schließlich zur finalen Auseinandersetzung auf Jupiter selbst kommt. Reaktions-schnelle Actionfans dürfen sich auf eine gestandene Herausforderung im November freuen.

Klaus-Dieter Hartwig



Hier fliegt die Kuh, und feindliche mehr oder weniger unbekannte Flugobjekte bereiten Euch schlaflose Nächte



Auf dem Radar könnt Ihr die Position der Gegner ablesen. Die Farbe zeigt, mit wem Ihr es zu tun bekommt.



Am Ende jeder Runde werden die Wissenschaftler erneut entführt. Hier von einem sonnenartigen Etwas

SNES

1 Spieler

Virgin

November

DER KÖNIG DER LÖWEN

Die Jump&Run Maschine läuft wie geschmiert.

Virgin bringt das Spiel zum neuesten Disney-Film.



nellen 'Thanksgiving'-Feiertage vorgesehen. Verständlich, daß auch das Videospiel-Business an diesem Kassensüßer teilhaben will. Nachdem die Virgin-Disney-Zusammenarbeit mit

'Aladdin' und 'Das Dschungelbuch' zu großem Erfolg führte, wird nach dem bewährten Erfolgsrezept ein weiterer Großangriff auf die Wunschzeitel der Videospielkinder gestartet. Rechtzeitig zum deutschen Kinostart vor Weihnachten werden 'Der König der Löwen'-Module die Kaufhausregale füllen. Im Spiel wird der zweiunddreißigste abendfüllende Spielfilm der Disney-Studios nacherzählt.



In der Rolle von Simba, dem kleinen Löwenjungen (trotz auffälliger Parallelen übrigens nicht verwandt oder verschwägert mit Kimba, dem weißen Löwen', der als japanische Zeichentrickserie seit Jahren durch die Privatsender geistert), besteht Ihr allerlei Gefahren, lernt neue Freunde kennen

und bestreitet den schweren Weg des Erwachsenwerdens. Tretet in die imponierenden Pfoten-Stapfen von Simbas Vater, des verbliebenen Königs des Dschungels, um gegen Ende des Spiels als ausgewachsene Raubkatze den fieschen Hyänen (im Film wird einer der hinterhältigen Aasfresser von Whoopi Goldberg gesprochen (!)) und Simbas tyrannischem Onkel Scar kräftig eins auf die Mähne zu geben. Die gefährliche Reise führt Euch durch zehn Level, darunter auch eine 3-D-Sequenz. Die Grafikstandards wurden nochmal nach oben geschraubt: 2000 Animationsphasen sorgen im 24 MBit-Modul für filmreiche Optik.

Klaus-Dieter Hartwig

Nachdem im letzten Jahr Aladdin zum erfolgreichsten Zeichentrickfilm aller Zeiten wurde, stellt das neueste Werk aus den Disney-Studios alles bisher dagewesene in den Schatten. Bereits am ersten Wochenende spielte 'Lion King' über 40 Millionen Dollar ein, und das, obwohl Kinder in den USA verbilligten Eintritt haben (sollte man in Deutschland vielleicht auch mal einführen). Auch die Elton John-Single konnte sich an Nummer Eins in den Charts platzieren. Mittlerweile hat 'Der König der Löwen', wie der Streifen hierzulande heißen wird, allein in den Staaten über 265 Mio. eingespielt und damit solche Hits wie 'Jäger des verlorenen Schatzes' und 'Batman' hinter sich gelassen. Um nochmal zusätzlich abzukassieren, hat die Walt Disney Company zu ganz und gar unüblichen Mitteln gegriffen: Gegen Ende des Sommers wurde der Film vorübergehend aus den Kinos genommen, ein Neustart ist für die traditio-



Keine Angst vor großen Tieren: Simba reißt sein Maul ganz schön weit auf. Ob das mal gutgeht?

Und hier ist er, der designierte König des Urwalds. Seine Majestät gibt sich vor malerischen Hintergründen die Ehre



Ganz schön respektlos, die Jugend von heute. Der kleine Simba rutscht einer Giraffe den Buckel runter. Nicht gerade die feine afrikanische Art.

LORD OF THE RINGS



Ein Status-Screen zeigt für jeden Charakter die relevanten Werte.

SNES

1-5 Spieler

Interplay

November

Drei Ringe den Elbenkönigen hoch im Licht, Sieben den Zwergenherrschern in ihren Hallen aus Stein, Den Sterblichen, ewig dem Tode verfallen, neun, Einer dem Dunklen Herrscher auf dunklem Thron Im Lande Mordor, wo die Schatten drohn. Ein Ring sie zu knechten, sie alle zu finden, Ins Dunkel zu treiben und ewig zu binden, Im Lande Mordor, wo die Schatten drohn.

Die Vorlage für Interplays „Lord of the Rings“ ist die gleichnamige Roman-Trilogie von John Ronald Reuel Tolkien. Der englische Sprach- und Literaturprofessor erschuf mit diesem Werk eine eigenständige Welt, in der Zwerge, Elben, Hobbits, Orks, Trolle, Zauberer und viele andere Wesen zu eigenem Leben erwachen. Er entwickelte nicht nur selbstständige Sprachen (insbesondere für das Elbenvolk), sondern entwarf auch geschichtliche Hintergründe und ausgefeilte soziale Strukturen für die Völker in Mittel-erde (dem Schauplatz der Saga). Held dieses anerkanntermaßen besten literarischen Fantasywerkes ist der Hobbit Frodo Beutlin, der einen magischen Ring (den er von seinem älteren Cousin und Adoptivvater Bilbo erhalten hat) über Tausende von Kilometern tief in das Land des Bösen hinein-tragen muß, um ihn dort zu ver-

Diese Brücke ist nicht nur außerordentlich hübsch, sie führt auch direkt ins Verderben. Sieht man Ihr gar nicht an, oder?



nichten. Unterwegs muß er mit seinen Gefährten, einer wild zusammengewürfelten Truppe, viele gefährliche Abenteuer überstehen. Was könnte sich also besser für eine Versoffung eignen als Tolkiens Meisterwerk? Dieses Mehrspieler-Action-Adventure hält sich (zum Glück) recht dicht an die Romanvorlage, aber nicht etwa so eingleisig, daß es einem Kenner der Bücher nicht fordern würde. Zu Beginn steuert Ihr Frodo in einer Draufsicht durch das Heimatdorf der Hobbits und die umliegenden Gegenden, um die Gefährten für die Reise zusammenzutrommeln. Das Besondere an diesem Game ist, daß bis zu 5 Personen (Mehrspieleradapter vorausgesetzt) die Rolle eines Charakters übernehmen können. Dadurch ist der durchschnittliche Video-Rollenspieler nicht länger alleine vorm Fernseher gefangen, fröhlichem Monsterkloppen in trauter Runde steht nun nichts mehr im Wege.



Üble Sache das: Hier versuchen doch glatt die neun Ringgeister den armen Frodo um die bewußte Ecke zu bringen, um sich den überaus mächtigen Ring anzueignen. Wie man unschwer erkennt ist mit diesen Gesellen nicht gut kirschenessen.

Höhlen sind der bevorzugte Aufenthaltsort von lichtscheuem Gesindel wie Fledermäusen, Schlangen und Orks.



wohl die Waffen als auch Eure Rüstung verbessert werden, und zahlreiche nützliche Gegenstände (wie Heilkräuter, Schlüssel, Gold usw.) warten ebenfalls auf ihre Entdeckung. Denn nur mit den richtigen Items (und genügend Gold) kommt Ihr im Game weiter. Ob das Spiel auch wirklich der fantastischen Romanvorlage gerecht wird, nehmen wir in einer der



Es ist zwar nicht Fort Alamo, aber schließlich greifen ja auch keine Indianer an, sondern grüne Orks mit krummen Schwertern.

Apropos Monsterkloppen: Durch Ausschalten diverser Bösewichte erhalten die Figuren Erfahrungspunkte, die bei entsprechender Menge die Stärke der Figur erhöhen und damit auch die Angriffs- und Verteidigungswerte aufstocken. Natürlich können so-



nächsten TOTAL!-Ausgaben für Euch genau unter die Lupe.

Maris Feldmann

Unsere Wertung: konkret verlässlich unabhängig

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

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?

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?

Hier seht Ihr, welcher Gattung ein Spiel angehört. Wir unterteilen in Action, Jump&Run, Sport, Adventure, Strategie, Simulation, Rennspiel, Prügelspiel sowie 2er-Mischformen der eben genannten Genres.

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?

TOTAL!-Wertung

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

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!

TOTAL! - CHECK

Genre Action/Jump&Run
Levels 7 sehr komplexe
Schwierigkeitsgrad sehr hoch
Continues Batterie-Save
Speicherkapazität 32 MBit
Erhältlich seit April '69

FAZIT

1

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 Moduls, die Euch sagt, wie der Hase läuft. Von gut nach schlecht ergibt sich diese Notenfolge: 1-, 2+, 2-, 3+, 3-, 4+, 4-, 5+, 5-, 6+, und die 6. Zusatzzahlen gibt's nicht! Die Note wird aus Gameplay und Dauerspaß gebildet. Grafik und Sound ergeben eine Tendenz, die im Zweifelsfalle die Note entscheidet oder ein Plus/Minus anfügt. Im Extremfällen können Grafik und Sound auch zu Wertungsänderungen über mehrere Stufen führen – je nachdem, wie wichtig sie für das jeweilige Spiel sind.

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

'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?

POSTIV!

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 Quetsche-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 Spieler

Acclaim

DM 120

VIRTUAL BART

Daß Bart ein kleines Schwein ist, wissen wir ja schon lange. Aber daß er auch so aussieht?



Achtung! Alle recht-schaffenen Bürger sollten sich in Sicherheit bringen, denn Bart Simpson ist wieder los!

Nach diversen weniger erfolgreichen Simpson-Games, kommt Bart diesmal als „Virtual Bart“ in unsere Spielzimmer. Hinter der wie üblich netten Hintergrundstory sind sechs ganz unterschiedliche kleine Spiele verborgen. Neben einem Motorradrennen à la „Road Rash“, einer Wasserrutschpartie und Tomaten-Zielwerfen auf die Klassen-



Solche Gabelungen würden normalerweise nie eine TÜV-Plakette bekommen.

kameraden könnt Ihr Euch auch noch an drei Jump&Run-Sequenzen versuchen. Einmal als Dinosaurier in der Vorzeit, als Schnullerbaby unterwegs und als Schwein in Krusties Fleischfabrik.

Grafisch wird diese Spiele-sammlung dem Simpson-Stil zwar gerecht, künstlerisch wertvoll ist sie aber nicht gerade. Der Sound schlägt ebenfalls in diese Kerbe und kann somit den Spielspaß nicht unbedingt heben. Denn (wie so oft) leidet insbesondere das Gameplay an der alten Krankheit: Es will keine rechte Spielfreude aufkommen, da keines der sechs Einzel-spiele wirklich gut ist. Simpson-Fans sollten den obligatorischen Blick aufs Modul riskieren, alle anderen sollten zu „Pro 7“ zappen und einen Blick auf den echten Bart werfen (Anarchie satt!).

Maris Feldmann

Gameplay	■■■■■
Dauerspaß	■■■■■
Grafik	■■■■■
Sound	■■■■■
TOTALI - CHECK	
Genre.....	verschiedene
Levels.....	6
Schwierigkeitsgrad.....	mittel bis hoch
Continues.....	—
Speicherkapazität.....	16 MBit
Erhältlich.....	ab sofort

FAZIT
4+

Tel. 0 89/546 0 300
Playcom GmbH Cybersoft

Super NES

Activision 2	dt 109,00
Adventures in the Valley	dt 99,00
Adventures in the Valley 2	dt 117,00
Alone	dt 119,00
Alone 2	dt 134,00
Arby's Lighthead	dt 134,00
Batman Returns	dt 109,00
Batman and Robin	dt 144,00
Beetlejuice 3D	dt 99,00
Beauty and the Beast	dt 109,00
Black Thorne	dt 109,00
Bohemian 2	dt 109,00
Bohemian 3	dt 134,00
Brat - Power of Fury	dt 119,00
Bugs Bunny Bob's Kampus	dt 125,00
Chase Engine	dt 109,00
Chase Engine 2	dt 99,00
Chuck Rock	dt 99,00
Clay Fighter 2	dt 109,00
Clay Mates	dt 99,00
Dance Before Christmas	dt 119,00
Devil's Fighter	dt 119,00

Donkey Kong Country & Spiele

Donkey Kong Country	dt 155,00
Donkey Kong Country 2	dt 109,00
Dr. Franken	dt 69,00
Dragon - Bruce Lee	dt 119,00
Dschungelbuch	dt 129,00
Earth Worm Jim (24 Meg)	dt 134,00
End the Cat	dt 99,00
Fox's Fury 2	dt 119,00
Fox's Fury 3	dt 109,00

Fifa Soccer

Final Fantasy 3	us 149,00
Flintstones - Movie	dt 99,00
Full Throttle Racing	dt 109,00
Fun & Games	dt 99,00
Ghost Patrol	dt 119,00
Harrier	dt 119,00
Hokuto Gaiden	dt 114,00
Humans	dt 99,00
Incredible Hulk	dt 134,00
Indiana Jones	dt 109,00
Itchy & Scratchy Show	dt 99,00
Jim & Max 3	dt 119,00
Jonny Quest	dt 99,00
King of Dragons	dt 99,00
Knights of the Round	dt 99,00

Lagoon (komp.)

Lagoon (komp.)	dt 119,00
Legend	dt 99,00
Lion King (24 Meg)	dt 134,00
Lord of the Ring	dt 109,00
Luther Mathias	dt 109,00
Mad Max	dt 119,00
Mad Max 2	dt 89,00
Mad Max 3	dt 109,00
Mad Max 4	dt 109,00
Mad Max 5	dt 109,00
Mad Max 6	dt 109,00
Mad Max 7	dt 109,00
Mad Max 8	dt 109,00
Mad Max 9	dt 109,00
Mad Max 10	dt 109,00
Mad Max 11	dt 109,00
Mad Max 12	dt 109,00
Mad Max 13	dt 109,00
Mad Max 14	dt 109,00
Mad Max 15	dt 109,00
Mad Max 16	dt 109,00
Mad Max 17	dt 109,00
Mad Max 18	dt 109,00
Mad Max 19	dt 109,00
Mad Max 20	dt 109,00

Mortal Kombat 2

Mortal Kombat 2	dt 139,00
Mystical Ninja	dt 119,00
NBA '95 Showtime	dt 129,00
NBA Jam	dt 129,00
NBA Jam & 6 Sp-Adopter	dt 149,00
NHLPA Hockey '95	dt 119,00
Nigel Marnell	dt 112,00
Operation Logic Bombs	dt 109,00
Pac Attack	dt 109,00
Papa Monster	dt 119,00
Pardner Quest	dt 119,00
Pony	dt 99,00
Powers in the Cloud	dt 119,00
Princess of the Desert	dt 119,00
Princess of the Desert 2	dt 119,00
Princess of the Desert 3	dt 119,00
Princess of the Desert 4	dt 119,00
Princess of the Desert 5	dt 119,00
Princess of the Desert 6	dt 119,00
Princess of the Desert 7	dt 119,00
Princess of the Desert 8	dt 119,00
Princess of the Desert 9	dt 119,00
Princess of the Desert 10	dt 119,00
Princess of the Desert 11	dt 119,00
Princess of the Desert 12	dt 119,00
Princess of the Desert 13	dt 119,00
Princess of the Desert 14	dt 119,00
Princess of the Desert 15	dt 119,00
Princess of the Desert 16	dt 119,00
Princess of the Desert 17	dt 119,00
Princess of the Desert 18	dt 119,00
Princess of the Desert 19	dt 119,00
Princess of the Desert 20	dt 119,00

Rise of the Robots

Rise of the Robots	dt 144,00
Rise of the Robots 2	dt 109,00
Rise of the Robots 3	dt 134,00
Rise of the Robots 4	dt 109,00
Rise of the Robots 5	dt 117,00
Rise of the Robots 6	dt 119,00

Secret of Mana

Secret of Mana	us 129,00
Shadow	dt 109,00
Shogun	dt 109,00

Slip on Swine

Slip on Swine	dt 134,00
Slip on Swine 2	dt 129,00
Slip on Swine 3	dt 129,00
Slip on Swine 4	dt 129,00
Slip on Swine 5	dt 129,00
Slip on Swine 6	dt 129,00
Slip on Swine 7	dt 129,00
Slip on Swine 8	dt 129,00
Slip on Swine 9	dt 129,00
Slip on Swine 10	dt 129,00
Slip on Swine 11	dt 129,00
Slip on Swine 12	dt 129,00
Slip on Swine 13	dt 129,00
Slip on Swine 14	dt 129,00
Slip on Swine 15	dt 129,00
Slip on Swine 16	dt 129,00
Slip on Swine 17	dt 129,00
Slip on Swine 18	dt 129,00
Slip on Swine 19	dt 129,00
Slip on Swine 20	dt 129,00

Super Game Boy & Donkey Kong

Super Game Boy & Donkey Kong	dt 149,00
Super Game Boy & Donkey Kong 2	dt 109,00
Super Game Boy & Donkey Kong 3	dt 114,00
Super Game Boy & Donkey Kong 4	dt 89,00
Super Game Boy & Donkey Kong 5	dt 134,00
Super Game Boy & Donkey Kong 6	dt 129,00
Super Game Boy & Donkey Kong 7	dt 109,00
Super Game Boy & Donkey Kong 8	dt 109,00
Super Game Boy & Donkey Kong 9	dt 109,00
Super Game Boy & Donkey Kong 10	dt 109,00
Super Game Boy & Donkey Kong 11	dt 109,00
Super Game Boy & Donkey Kong 12	dt 109,00
Super Game Boy & Donkey Kong 13	dt 109,00
Super Game Boy & Donkey Kong 14	dt 109,00
Super Game Boy & Donkey Kong 15	dt 109,00
Super Game Boy & Donkey Kong 16	dt 109,00
Super Game Boy & Donkey Kong 17	dt 109,00
Super Game Boy & Donkey Kong 18	dt 109,00
Super Game Boy & Donkey Kong 19	dt 109,00
Super Game Boy & Donkey Kong 20	dt 109,00

WWF Raw & Video

WWF Raw & Video	dt 154,00
WWF Raw & Video 2	dt 99,00
WWF Raw & Video 3	dt 109,00
WWF Raw & Video 4	dt 119,00
WWF Raw & Video 5	dt 115,00
WWF Raw & Video 6	dt 129,00
WWF Raw & Video 7	dt 87,00
WWF Raw & Video 8	dt 105,00
WWF Raw & Video 9	dt 129,00
WWF Raw & Video 10	dt 89,00
WWF Raw & Video 11	dt 112,00

Zubehör

Zubehör	dt 49,00
Zubehör 2	dt 49,00
Zubehör 3	dt 49,00
Zubehör 4	dt 49,00
Zubehör 5	dt 49,00
Zubehör 6	dt 49,00
Zubehör 7	dt 49,00
Zubehör 8	dt 49,00
Zubehör 9	dt 49,00
Zubehör 10	dt 49,00
Zubehör 11	dt 49,00
Zubehör 12	dt 49,00
Zubehör 13	dt 49,00
Zubehör 14	dt 49,00
Zubehör 15	dt 49,00
Zubehör 16	dt 49,00
Zubehör 17	dt 49,00
Zubehör 18	dt 49,00
Zubehör 19	dt 49,00
Zubehör 20	dt 49,00

Gameboy

Gameboy	dt 59,00
Gameboy 2	dt 59,00
Gameboy 3	dt 59,00
Gameboy 4	dt 59,00
Gameboy 5	dt 59,00
Gameboy 6	dt 59,00
Gameboy 7	dt 59,00
Gameboy 8	dt 59,00
Gameboy 9	dt 59,00
Gameboy 10	dt 59,00
Gameboy 11	dt 59,00
Gameboy 12	dt 59,00
Gameboy 13	dt 59,00
Gameboy 14	dt 59,00
Gameboy 15	dt 59,00
Gameboy 16	dt 59,00
Gameboy 17	dt 59,00
Gameboy 18	dt 59,00
Gameboy 19	dt 59,00
Gameboy 20	dt 59,00

Kirby's Pinball Land

Kirby's Pinball Land	dt 49,00
Kirby's Pinball Land 2	dt 49,00
Kirby's Pinball Land 3	dt 49,00
Kirby's Pinball Land 4	dt 49,00
Kirby's Pinball Land 5	dt 49,00
Kirby's Pinball Land 6	dt 49,00
Kirby's Pinball Land 7	dt 49,00
Kirby's Pinball Land 8	dt 49,00
Kirby's Pinball Land 9	dt 49,00
Kirby's Pinball Land 10	dt 49,00
Kirby's Pinball Land 11	dt 49,00
Kirby's Pinball Land 12	dt 49,00
Kirby's Pinball Land 13	dt 49,00
Kirby's Pinball Land 14	dt 49,00
Kirby's Pinball Land 15	dt 49,00
Kirby's Pinball Land 16	dt 49,00
Kirby's Pinball Land 17	dt 49,00
Kirby's Pinball Land 18	dt 49,00
Kirby's Pinball Land 19	dt 49,00
Kirby's Pinball Land 20	dt 49,00

Pop'n Twin Bee

Pop'n Twin Bee	dt 59,00
Pop'n Twin Bee 2	dt 59,00
Pop'n Twin Bee 3	dt 59,00
Pop'n Twin Bee 4	dt 59,00
Pop'n Twin Bee 5	dt 59,00
Pop'n Twin Bee 6	dt 59,00
Pop'n Twin Bee 7	dt 59,00
Pop'n Twin Bee 8	dt 59,00
Pop'n Twin Bee 9	dt 59,00
Pop'n Twin Bee 10	dt 59,00
Pop'n Twin Bee 11	dt 59,00
Pop'n Twin Bee 12	dt 59,00
Pop'n Twin Bee 13	dt 59,00
Pop'n Twin Bee 14	dt 59,00
Pop'n Twin Bee 15	dt 59,00
Pop'n Twin Bee 16	dt 59,00
Pop'n Twin Bee 17	dt 59,00
Pop'n Twin Bee 18	dt 59,00
Pop'n Twin Bee 19	dt 59,00
Pop'n Twin Bee 20	dt 59,00

Yoshi's Cookie

Yoshi's Cookie	dt 49,00
Yoshi's Cookie 2	dt 49,00
Yoshi's Cookie 3	dt 49,00
Yoshi's Cookie 4	dt 49,00
Yoshi's Cookie 5	dt 49,00
Yoshi's Cookie 6	dt 49,00
Yoshi's Cookie 7	dt 49,00
Yoshi's Cookie 8	dt 49,00
Yoshi's Cookie 9	dt 49,00
Yoshi's Cookie 10	dt 49,00
Yoshi's Cookie 11	dt 49,00
Yoshi's Cookie 12	dt 49,00
Yoshi's Cookie 13	dt 49,00
Yoshi's Cookie 14	dt 49,00
Yoshi's Cookie 15	dt 49,00
Yoshi's Cookie 16	dt 49,00
Yoshi's Cookie 17	dt 49,00
Yoshi's Cookie 18	dt 49,00
Yoshi's Cookie 19	dt 49,00
Yoshi's Cookie 20	dt 49,00

3-DO

3-DO	us 99,00
3-DO 2	us 99,00
3-DO 3	us 99,00
3-DO 4	us 99,00
3-DO 5	us 99,00
3-DO 6	us 99,00
3-DO 7	us 99,00
3-DO 8	us 99,00
3-DO 9	us 99,00
3-DO 10	us 99,00
3-DO 11	us 99,00
3-DO 12	us 99,00
3-DO 13	us 99,00
3-DO 14	us 99,00
3-DO 15	us 99,00
3-DO 16	us 99,00
3-DO 17	us 99,00
3-DO 18	us 99,00
3-DO 19	us 99,00
3-DO 20	us 99,00

NEU: JETZT AUCH DIREKT IN ÖSTERREICH BESTELLEN! 1 DM = 8 ÖS.

Versand für Österreich, Fa. GAMEBUSTERS, Ganshofstr. 8, A-5020 Salzburg, Tel. 0662/844 750

Versand für Deutschland, Fa. Playcom, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/546 0 300

- Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
- Vorbestellung möglich: • Kostenlose Gesamtpreise.
- An- und Verkauf von gebrauchten Spielen.
- Wir verkaufen auch: Mega Drive, Mega CD, Game Gear, IBM und Amiga Spiele.

Versandkosten per Post DM 7,- / ÖS 50,-, zzgl. Nachnahme.

Ab DM 250,- / ÖS 2000,- Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage. Lieferung ins Ausland nur gegen Vorlage zgl. DM 18,-. Versandkosten. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Händleranfragen erwünscht
Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.

Ladenverkauf: Theresienstr. 152, 80333 München, Tel. 0 89/52 27 87
Cybersoft-Versand: Leibnizstr. 30, 80686 München, Tel. 0 89/546 0 300
Fax 0 89/546 0 919

SNES**2 Spieler****Capcom****DM 130**

KNIGHTS OF THE ROUND

Gehet hin und sucht den Heiligen Gral!

Niveau, die schönsten Sounds und die nervende Pocketcomputer-Musik aber führen zur Abwertung. Von Dauerspaß kann hier nicht die Rede sein, und deshalb solltet Ihr Euer SNES auch nicht mit solcher Software beleidigen.

Thomas Hellwig

Seid Ihr erstmalig im Besitz eines Rosses, wird der Kampf zur leichten Übung

Die Tatsache, daß es sich in diesem Spiel um die Ritter der Tafelrunde und den Heiligen Gral dreht, ist völlig belanglos. An die Stelle der drei auswählbaren Kämpfer, Arthur, Lancelot und Percival hätte man



ohne weiteres drei Namenlose setzen können. Capcom produziert diese Art von Game am Fließband, und das merkt man nur allzu doll. Nachdem Ihr Euch einen der drei Furchtlosen ausgesucht habt, beginnt die gnadenlose Joypad-Tackerei, die sich bis zum bitteren Ende hinzieht. Mit Eurer Waffe, je nach Held verschieden, schlagt



Selbst ohne Dauerfeuer auf Knopf Y ist der Sieg nur eine Frage der Zeit

Ihr die erscheinenden feindlichen Ritter. Die Y-Taste (Schlagen) wird dabei fast ausschließlich benutzt. Hier und da tauchen ein paar Fässer auf, die entweder Punkte oder Energiehappchen enthalten. Die Punkte steigern Eure Schnelligkeit und Kraft. Im Spiel ist das aber nicht von Bedeutung, weil die ei-

genen Kampfwerte und die der Feinde proportional ansteigen, der Schwierigkeitsgrad sich also nicht, oder nur gering erhöht. Die Grafiken und Animationen bewegen sich auf einem 'normalen'



Gameplay ☒ ☒ ☐ ☐ ☐ ☐

Dauerspaß ☒ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Grafik ☒ ☒ ☒ ☒ ☐ ☐

Sound ☒ ☒ ☐ ☐ ☐ ☐

TOTALI - CHECK

Genre Action
Levels 7
Schwierigkeitsgrad leicht
Continues 9 à 2 Leben
Speicherkapazität 12 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
5+

SNES**1 Spieler****Ljin/Acclaim****DM 130**

MAXIMUM CARNAGE

**Irgendwie seltsam:
Warum bloß enden
so viele teure Comic-
und Filmlicenzen als
hirnlose Streets-of-
Rage-Kopien?**



stellen sich in seinen zumeist horizontal scrollenden Weg. Diese gilt es mit Faustschlägen, Kicks und Spinnenweben auszuschalten, was gar nicht mal so einfach ist, da es in Sachen Extrawaffen etwas mau aussieht. Dieser Mangel und



der restlos überzogene Schwierigkeitsgrad sorgen dafür, daß die drei Leben rasch zur Neige gehen. Die aufsammelbaren Extra-Lives zögern das Unabwendbare nur her-

aus. Apropos fehlen: Von einem Zweispieler-Modus ist ebenfalls nichts zu sehen. Dafür könnt Ihr ab und zu 'Superhelden-Extras' einkassieren, die einmal angewendet einen von acht übernatürlichen Kumpels kurzzeitig herbeirufen. Diese helfen Euch entweder dabei, die Gegner zu verdreschen oder heilen erlittene Verletzungen. Maximum Carnage könnt Ihr getrost in der Pfeife rauchen. Einziger Lichtblick: Der spitzenmäßige Soundtrack der Heavy-Trasher von Green Jelly.

Martin Klugkist



Gameplay ☒ ☒ ☒ ☒ ☐ ☐

Dauerspaß ☒ ☒ ☒ ☒ ☐ ☐

Grafik ☒ ☒ ☒ ☒ ☐ ☐

Sound ☒ ☒ ☒ ☒ ☐ ☐

TOTALI - CHECK

Genre Action
Levels 26
Schwierigkeitsgrad Hoch
Continues 3
Speicherkapazität 16 MBit
Erhältlich ab sofort

FAZIT
3-

SCHNELL, SCHNELLER...

THEO KRANZ VERSAND

BESUCHEN SIE UNSERE NEUE
FILIALE IN 94032 PASSAU,
BAHNHOFSTRASSE 28,
GEGENÜBER DEN BAHNHOF

☆ SUPER NINTENDO ☆

Super-Game-Boy	99.-
Super Nintendo More Fun Set	339.-
mit Super Game Boy, S.Mario World	
Power Station SN	199.-
Action Replay Pro 2 SN	99.-
Infrarot Joypads SN	89.-
Game Commander II Dauerf.	34.-
Actraiser 2 (Okt.)	124.-
Adventure Island II (Nov.)	124.-
Animaniacs (Dez./Jan.)	139.-
Battle Toads/Double Dragon	99.-
Beauty and the Beast (Nov.)	119.-
Donkey Kong Country (Nov.)	139.-
Spieleberater zu Donkey Kong C. (Nov.)	24.80
Chaos Engine (Okt.)	129.-
Die Schlümpfe (dt. Texte)	114.-
Dragon/Bruce Lee (Okt.)	119.-
Dschungelbuch	134.-
Earth Worm Jim (Nov.)	134.-
F-1 Pole Position 2 (Okt.)	129.-
Feivel der Mauswanderer (Okt.)	109.-
Indiana Jones	139.-
Itchy & Scratchy	124.-
Lion King (Nov.)	134.-
Maximum Carnage	129.-
Mega Man X	114.-
N.-H. Indy Car Racing	139.-
NHL 95 (Nov.)	129.-
Page Master (Nov.)	124.-
Power Rangers	139.-
Sequest (Okt.)	129.-

Soulblazer (Nov.) 124.-
Sparkster (Okt.) 129.-
Star Wars III (Nov.) 129.-

T

☆ SUPER NINTENDO ☆

Aero the Accrobat	89.-
Art of Fighting	89.-
Champs. World Class Soccer	79.-
Daffy Duck	79.-
Equinox	99.-
Skyblazer	89.-
Sunset Riders	69.-
Tiny Toons	59.-
Terminator II (Jud.Day)	49.-

☆ GAME BOY ☆

Choplifter II	39.-
R-Type 2	39.-

(NUR SOLANGE VORRAT REICHT)

Alle Spiele in deutscher Version

Super Bomberman 2 (Nov.)	109.-
Super Pinball (Sept./Okt.)	94.-
Schlümpfe	114.-
Secret of Mana (dt. Texte S.berater)(Okt.)	114.-
Slam Masters	134.-
Smash Tennis (4 Player)	119.-
Stunt Race FX	114.-
Super Metroid (dt. Texte Spieleberater)	114.-
Super Streetfighter II SN	134.-
Tiny Toons Adv. Wild'n Wacky Sports	
(Nov./Dez.)	129.-
Val d'Iserie Champ.	129.-
WWF Raw (Nov.)	154.-

☆ NES ☆

Die Schlümpfe	89.-
Duck Tales II	84.-
Rescue Rangers 2	79.-

☆ GAME BOY ☆

Game Boy Basic Set	89.-
Donkey Kong (256 Farben S.GB)	64.-
Joshies Cookie	59.-
Monster Max	69.-
NBA JAM	69.-
Pinball Dreams	99.-
Probotector 2	64.-
Super Game Boy Soccer (Okt.)	59.-
(W.Cup Striker)	
Wario Land	59.-
WWF Raw	74.-
Zelda IV Link's Awakening	64.-



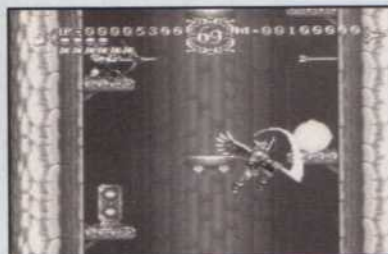
INDIANA JONES
DM 139.- (SNES)



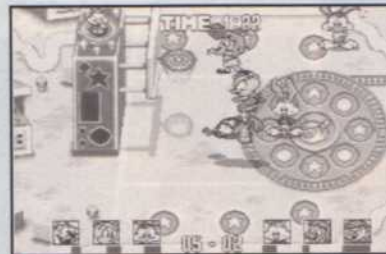
SUPER GAME BOY
DM 99.-



SECRET OF MANA
DM 114.- (SNES)



ACTRAISER II
DM 124.- (SNES)



TINY TOONS ADV. WILD 'n WICKY SPORTS
DM 129.- (SNES)



DONKEY KONG COUNTRY
DM 139.- (SNES)

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

Optisch bieten die Hintergründe einiges



Gegen Ende des 18. Jahrhunderts war Japan Schauplatz von Kriegen und Naturkatastrophen. Das Leben wurde zu einem beständigen und brutalen Kampf ums Überleben. Die Wellen des Bösen breiteten sich sogar über die Landesgrenzen aus. Hinter all dem Schrecken stand ein Mann: Shiro Tokisada Amakusa. Niemand schien ihn noch stoppen zu können.

Asia-Prügel snacks

Vor diesem Hintergrund treffen sich zwölf Kämpfer aus aller Welt zum Samurai Shodown. Allein wählt Ihr Eure Spielfigur und kämpft im Turnier-Modus nacheinander gegen die anderen. Als finaler

besiegt sind oder die Zeit abgelaufen ist. Zu zweit tretet Ihr in gewohnter Manier gegeneinander an. Sieger ist normalerweise derjenige, der als erster zwei Runden gewinnt. Ist nach drei Runden aber noch keine Entscheidung gefallen, gibt es ein abschließendes Duell. Der Gewinner dieses Fights



delt es sich wieder um ein 08/15-Prügelgame. Weit gefehlt. Zum einen wurde sehr viel Wert auf das asiatische Ambiente gelegt.

Viele neue Features

Fernöstliche Musiken und stimmungsvolle Hintergründe erfreuen Ohr und Auge. Die Kämpfer stammen nicht nur aus dem Nippon-Lande, auch aus Frankreich, Südamerika und Texas sind Helden ange-

'Ha-Oh Maru' ist ein Meister der Klinge. Wie schon auf dem Neo Geo ist er einer der gefürchtesten Kämpfer

wird zum Sieger des gesamten Kampfes erklärt.

Selbstverständlich lassen sich vorher so wichtige Dinge wie

reist. Außerdem besitzt jeder Kämpfer eine Waffe und weiß damit umzugehen. Wird sie einem aus der Hand geschlagen, geht's bis zum Aufheben mit den Fäusten weiter. Die Spezialangriffe sind

abwechslungs- und ideenreich: Vom Feuerball bis zu Teleportation ist alles vertreten. Jeder Spieler hat zudem eine eingeblendete 'Wutanzeige'. Nimmt ein Schwertschwinger zu viele Treffer hin, wird er

irgendwann so sauer, daß er einem Schlag die 'Wut-Energie' hinzufügen kann. Der verstärkte

Endgegner erwartet Euch der genannte Vertreter des Bösen.

Daneben gibt es noch den Countdown-Modus, in dem ein Gegner nach dem anderen erscheint. Für ausgeteilte Hiebe gibt's Punkte, das Spiel endet, wenn alle Fighter

'Earthquake' vs 'Hanzo Hattori', dem Ninja

Schwierigkeitsgrad und Buttonbelegung einstellen.

Nun könnte man meinen, hier han-



SAMURAI

„Samurai Shodown“ ist auf dem Neo Geo ein Kultspiel, getreu nach dem Motto: Wer's nicht hat, ist selber schuld. Die Erwartungen für die SNES-Umsetzung waren selbstverständlich sehr hoch. Mal sehen, was fürs Nintendo übrig blieb.

POSTN!

viele Special-Moves und neue Features, Asia-Feeling kommt dank Sound und Hintergründen gut rüber.

Schwinger ist somit ein potentieller Lukenschleier für den Gegenüber. Zwei Charakteren, Nakoruru und Galford, stehen außerdem Tiere zur Seite, die mittels Padbewegung in den Kampf eingreifen können. Außerdem erscheinen während der Fights Extras, die z.B. verlorene Energie zurückgeben. Vom 118-



MBit-Vorbild wurde also viel Neues für die SNES-Welt übernommen. Die Kämpfer verfügen zwar über unterschiedlich viele Spezialattacken, jedoch ist das Gameplay fast so ausgewogen und die Steuerung so eingängig wie bei Streetfighter. Doch wie heißt es: Es ist nicht alles Gold, was glänzt!

Damit sind wir auch schon bei dem Kern des Ganzen: der direkte Vergleich zwischen der Neo Geo auf der SNES-Version. Wer das

„Charlotte“, die revolutionäre Kriegerin aus Frankreich, kassiert hier eine böse Schelle



SHODOWN



„Genan Shiranui“ mit den Schlitzerhänden hat es nicht immer leicht, vor allem wenn mit Totenköpfen geworfen wird



„Nakoruru“ kann sich an ihrem gefiederten Freund „Mamaha“ festhalten und durch die Lüfte entfliehen

NEGATIV!

Die Figuren sind viel zu klein und deren Details schlecht zu erkennen, die Hintergründe sind nicht anwählbar.

Spiel jemals auf der Edelkonsole gespielt hat, wird sich weigern, das Nintendo-Joypad in die Hand zu nehmen. Zwar haben sich die Programmierer bemüht, eine 1:1 Umsetzung zu schaffen, aber auf die Zoom-Effekte müssen Nintendos Jünger aus technischen Gründen verzichten. Damit behalten die Figuren stets ihre Ausganggröße, und die ist leider viel zu klein. Das trübt den Spielspaß doch empfindlich – Was nützen die vielen Features, wenn man Mühe hat, sie auf dem Schirm zu betrachten. Daß man die Hintergründe nicht frei anwählen kann, ist da leichter zu verschmerzen. Trotz dieser Kritik: Das 32-MBit-Modul ist dem Neo-Geo-Game vom Preis/Leistungsverhältnis klar überlegen. 130 Marker für die SNES-Version sind ein deutlicher Unterschied gegenüber dem NG-Standardpreis von teuren DM 400. Ein Meilenstein in punkto

neuer Ideen ist Samurai Shodown sicherlich. Die Interaktionen mit Tieren, der Umgang und der Einsatz der Waffen, der fantasievolle asiatische Hintergrund des Spiels und die zahlreichen Special Moves und Features sorgen dafür, daß sich SS wohltuend von den üblichen „Hau drauf“-Spielen abhebt. Harte Konkurrenz für Streetfighter also, es wird langsam eng für Capcom. Wer sich kein Neo Geo leisten mag und ein Fernost-Faible hat, wird nur schwerlich um dieses Game herumkommen.

Michael Koczy

Samurai Shodown

Gameplay



Wer das Original kennt, wird den Kopf schütteln, obwohl fast alle Features übernommen wurden. Besser geht es auf dem SNES kaum.

Dauerspaß



12 Kämpfer, zahlreiche Special-Moves, neue Features und die tolle Atmosphäre des Games sorgen für Langzeitspielspaß.

Grafik



Obwohl die Hintergründe so schön und stimmungsvoll sind, sind die Figuren eindeutig zu klein, das führt zur Abwertung.

Sound



Spitzt die Ohren und lauscht den Asia-Klängen. Selten wird auf dem SNES Besseres geboten. Sehr schön, aber nicht immer abwechslungsreich.

TOTALI - CHECK

Genre.....Prügelspiel
Levels.....12 Kämpfer
Schwierigkeitsgrad.....einstellbar
Continues.....je nach Modus
Speicherkapazität.....32 MBit
Erhältlich.....im Handel



Vergeßt alles andere!



VORTEX Kommt!



ELECTRO BRAIN

SONY



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

Vertrieben von: 1994 Electro Brain Corp. © 1994 Argonaut Software Group B.V. Designed and developed by Argonaut Software Group B.V. All Rights Reserved. Electro Brain Corp. ® and the Electro Brain logo are registered trademarks of Electro Brain Corp. Vortex™ is a trademark of Electro Brain Corp. Sony Electronic Publishing is a trademark of Sony Electronic Publishing Company. Super Nintendo is a trademark of Nintendo Ltd.

SNES

1-3 Spieler

Virgin

DM 120

Bruce Lee: Sein Leben

AM 27. NOVEMBER 1940, IM CHINESISCHEN JAHR DES DRACHEN, WURDE BRUCE LEE IN SAN FRANCISCO GEBOREN. SEINE MUTTER GRACE, HALBE DEUTSCHE, UND SEIN VATER HOI CHUEN ZOGEN DREI MONATE SPÄTER NACH HONGKONG. ALS BRUCE SECHS JAHRE ALT WAR, HATTE ER SEINE ERSTE KLEINE FILMROLLE. IN DER SCHULE TAT ER SICH SCHWER, ER KONZENTRIERTESICH EHER AUF DAS ERLEARNEN VON KAMPFSPORTARTEN. 'TAI CHI' LERNT ER VON SEINEM VATER, SEIN ERSTER UND WICHTIGSTER LEHRER YIP MAN UNTERRICHTETE IHN IM 'WING TSUNG', AUS DEM BRUCE SPÄTER SEIN 'JEET KUNE DO'-KUNGFU ENTWICKELTE. 1959 ZOG ER IN DIE USA - ZUM EINEN, WEIL ER SONST SEINE AMERIKANISCHE STAATSBÜRGERSCHAFT VERLOREN HÄTTE, ZUM ANDEREN, WEIL ER SICH MIT DIVERSEN HONGKONGER GANGS ANGELEGT HATTE. VON SAN FRANCISCO VERSCHLUG ES IHN BALD NACH SEATTLE. DORT JOBTE ER IN EINEM CHINESISCHEN RESTAURANT UND MELDETE SICH SPÄTER AN DER HIGH SCHOOL AN. NACH ERFOLGREICHEM ABSCHLUSS STUDIERT ER AN DER UNIVERSITÄT PHILOSOPHIE. IN DIESER ZEIT BEGANN ER ZUM ERSTEN MAL ZU UNTERRICHTEN UND LERNT DABEI SEINE SPÄTERE FRAU LINDA KENNEN. MIT IHR BEKAM ER SPÄTER ZWEI KINDER.

Er gilt selbst nach seinem Tod immer noch als einer der besten Kung-Fu-Kämpfer aller Zeiten: Bruce Lee. „Dragon“ ist nicht nur der Titel seiner Filmbiographie, sondern auch der Name von Virgins SNES-Umsetzung.



DRA

The Story of

Lange war „Dragon - The Story of Bruce Lee“ angekündigt, Stammleser erinnern sich sicherlich noch an unseren Preview in der März-Ausgabe. Aber das Sprichwort sagt bekanntlich: Was lange währt, wird endlich gut. Und so ist es auch. Dragon wartet mit vielerlei Neuheiten auf, die das Beat 'em Up-Genre in dieser Zusammenstellung auf dem SNES noch nicht erlebt hat.



Pustekuchen - Mr. Todeskrallen hat lange nicht mehr staubgewischt. Einmal Pusten und Bruce steht im Nebel

lich für jeden Kämpfer individuell einstellbar. Energiebalken zeigen die Verfassungen der Figuren an. Bei Bruce baut sich zusätzlich in einer Anzeige nach und nach ein



Spezialattacke bei zwei Gegnern: Der doppelte Kick ist nur etwas schmerzhaft in der Leistengegend, aber Pixel-Bruce ist hart im Nehmen. By the way - International Karate aus alten C64-Tagen läßt grüßen

Neben dem Story-Mode gibt es natürlich den normalen Vs-Mode, in dem bis zu drei Spieler gleichzeitig teilnehmen können. Jeder

BIS ZU DREI SPIELER GLEICHZEITIG

schlüpft in die Pixelhaut eines Bruce Lee. Vor sieben anwählbaren Hintergründen kann bis zu fünf Gewinnrunden lang gefightet werden, Handicaps sind natür-

blauer Balken auf. Dieser zeigt die Kampferfahrung an. Schafft Ihr es, die Anzeige zu 50% aufzufüllen, blinkt das Wort „Fighter“ auf, bei 75% „Nunchaku“, doch dazu später mehr. Als großer Unterschied gegenüber anderen Prügelspielen fällt auf, daß erstens nicht auf Zeit gespielt wird, zum anderen ziehen die Treffer relativ wenig Energie ab. Dadurch



eingeleitet und größtenteils Stationen aus dem Film nachgespielt. Vorbei an kettenschwingenden Matrosen und übelgelaunten Köchen geht es ab bis zum finalen Endgegner. In Bonusstages könnt

DIE 'SPECIAL MOVES' MUSS MAN SICH ERST ERARBEITEN

Ihr Euer Punktekonto und den Erfahrungsbalken aufbessern. Ein K.o. Eures Helden bedeutet den Verlust eines Lebens, von denen Ihr nur drei besitzt. Ist auch das letzte verbraucht, erscheint der Dämon aus den Alpträumen Lees. Mit nur ca. 30% Eurer Gesamtenergie müßt Ihr ihn besiegen, um ins Spiel zurückzugelangen. Zwar gibt es

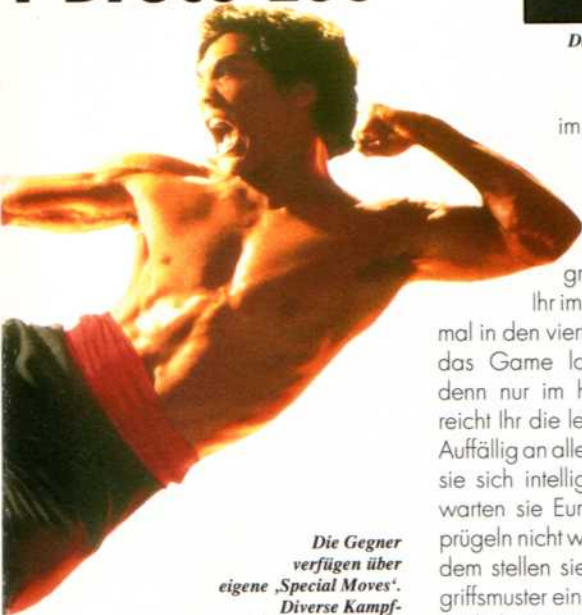
POSTN!
Schöne Grafik, stimmungsvolle Fernost-Musiken, intelligentes und faires Gameplay, Dreispieler-Modus



In der ersten Bonusstage muß Bruce die legendäre Holzpuppe bearbeiten. Immer auf die Polster schlagen und fix den rotierenden Stangen ausweichen. Punkte und blaue Energie belohnen Euch

GON

f Bruce Lee



Die Gegner verfügen über eigene 'Special Moves'. Diverse Kampftechniken und Waffen machen die Begegnungen zu keinem Zuckerschlecken



KOMMENTAR ZU DEM FILM „DRAGON - THE STORY OF BRUCE LEE“

JASON SCOTT LEE, KEIN VERWANDTER VON BRUCE, SPIELT DIE KÄMPFERLEGENDE. VIELE STATIONEN SEINES LEBENS SIND INTYPISCHER HOLLYWOOD-MANIER ZU EINEM MITTELMÄSSIGEN STREIFEN ZUSAMMENGEFASST, DER WOHL MEHR UNTERHALTEN ALS INFORMIEREN SOLL. EINIGES IST AUCH FREI ERFUNDEN, BEISPIELSWEISE DIE SCHLÄGEREI WÄHREND DES LATERNENFESTES 1961. BRUCE WAR ZU DIESER ZEIT SCHON LANGE IN DEN USA. EMPFEHLENSWERTER IST DA DER FILM „BRUCE LEE - THE LEGEND“, WELCHER SACHLICHER UND VOLLSTÄNDIGER INFORMIERT.



Digitalisierte Sequenzen aus dem Film leiten die Level ein. Leider wurde der unkorrekte chronologische Ablauf aus dem Streifen übernommen

im Story-Mode, neben zwei Geschwindigkeiten, fünf Schwierigkeitsgrade, doch kommt Ihr im leichtesten gerade mal in den vierten Level. So bleibt das Game lange motivierend, denn nur im höchsten Grad erreicht Ihr die letzte Stage. Auffällig an allen Gegnern ist, daß sie sich intelligent verhalten. Oft warten sie Euren Angriff ab und prügeln nicht wild drauflos. Außerdem stellen sie sich auf Eure Angriffsmuster ein und kontern dieses nach dem zweiten/dritten Versuch. Hier unterscheidet sich Dragon sehr von anderen Games, denn nur wenn man seine Figur beherrscht und abwechslungsreich kämpft, gelangt man in die höheren Level. Auch zu zweit könnt Ihr den Story-Mode beschreiten. Am Ende der Runde kann es jedoch nur einen Sieger geben. Also zu-erst gemein

„INTELLIGENTE“ GEGNER UND DURCHDACHTES GAMEPLAY

sam auf den Computergegner, dann gegeneinander, lautet die Devise. Kommen wir zum ‚Erfahrungsbalken‘ zurück: Zu Beginn sind nur die vier bunten Buttons mit Schlägen und Tritten belegt. Bei ‚Fighter‘ könnt Ihr mit der L- und R-Taste die Fußstellung verändern. Anfangs steht Ihr breitbeinig und tief, jetzt mehr aufrecht. Ihr bewegt Euch

nun fixer und könnt schnelle Faustschläge und Tritte austeilen. Bruce springt jetzt auch weiter, und seine Flugkicks haben Raketencharakter. Bei ‚Nunchaku‘ stehen Euch bei

NEGATN!
Nicht alle Hintergründe im Vs-Mode anwählbar, nur Bruce als Figur spielbar, aber das läßt sich verschmerzen.

gleichzeitigem Drücken von L und R zwei durch ein Band verbundene Stöcker (Nunchaku) zur Verfügung. Aber auch der Umgang mit diesem effektiven Gerät will gelernt sein. Neben ‚Hau drauf‘-Angriffen gibt es auch einen Special-



Move. Steht Ihr nah beim Gegner und drückt das Pad in Blickrichtung plus X-Button, schlingt sich die Waffe um den Hals des Gegenübers, und Ihr werft ihn. Wie baut Ihr aber den blauen



Ob allein oder zu dritt, das Game ist wohldurchdacht und bietet Langzeitspielspaß.

Der Dämon aus Bruces Alpträumen tritt nach Verlust des letzten Lebens gegen Euch an – heavy



BRANDON UND SHANNON. 1963 ERSCHIEN SEIN ERSTES BUCH „CHINESISCHES KUNG FU“, IN DEM ER HAUPTSÄCHLICH AUF SEINEN EIGENEN KAMPFSTIL EINGEHT. EIN JAHR SPÄTER WURDE ER BEI EINEM SCHAUKAMPF FÜR DEN FILM ENTDECKT. NACH PROBEAUFNAHMEN ERHIELT LEE LETZTLICH DIE ROLLE DES ‚CATO‘ IN DER SERIE „THE GREEN HORNET“. ZU DIESER ZEIT KONNTE BRUCE SCHON 275 \$ FÜR EINE UNTERRICHTSSTUNDE VERLANGEN UND HATTE BERÜHMTHEITEN WIE JAMES COBURN UND STEVE MC QUEEN ALS SCHÜLER. TROTZDEM BEKAM ER KEINE GRÖßEREN ROLLEN ANGEBOten. ALS ER BEI DER BESETZUNG ZU DER TV-SERIE „KUNG FU“ ÜBERGANGEN WURDE, ZOG ER 1970 NACH HONGKONG ZURÜCK. HIER ENTDECKTE IHN RAYMOND CHOW UND DREHTE MIT IHM „THE BIG BOSS“ IN THAILAND. DER GROSSE ERFOLG DIESES FILMS ERMÖGLICHTE FÜR DEN NÄCHSTEN STREIFEN „THE FIST OF FURY“ EIN NOCH GRÖßERES BUDGET. „WAY OF THE DRAGON“ WURDE IN ROM GEDREHT. BRUCE WAR NICHT NUR HAUPTDARSTELLER, ER FÜHRTE AUCH REGIE UND SCHRIEB DAS DREHBUCH. DANACH REISTE ER ZU PROBEAUFNAHMEN FÜR „GAME OF DEATH“ NACH INDIEN. ENDLICH RIEF HOLLYWOOD UND „ENTER THE DRAGON“ ENTSTAND. AM NACHMITTAG DES 20. JULI 1973 STARB LEE. EIN KOPFSCHMERZMEDIKAMENT, GEGEN DAS ER ALLERGISCH WAR, FÜHRTE ZUM GEHIRNSCHLAG. BEGRABEN WURDE ER IN SEATTLE. 1978 WURDE AUCH AUS DIVERSEM UNVERÖFFENTLICHTEM FILMMATERIAL „GAME OF DEATH“ FERTIGGESTELLT. SEIN SOHN BRANDON STARB WÄHREND DER FILMAUFNAHMEN ZU „THE CROW“, WELCHER KÜRZLICH IN DEN DEUTSCHEN KINOS ANLIEF.



Auge in
Auge
gegenüber:
links in
'Fighter'-
Haltung,
rechts
normal



Liegt der
Gegner am
Boden, kann
Bruce auf
ihn springen
und seine
Schuhe
abputzen



Das Pad
gegen die
Blick-
richtung und
X drücken
und der
Gegner lernt
fliegen



Seid Ihr
'Fighter'-
kämpft Ihr
mit den
Schlagbuttons
blitzschnell
Nasen
plätten



Oder laßt
den Gegen-
über ein
wenig an
Euren
Schweiß-
socken
schnuppern



Der 'Fighter'-
Sprungkick
kommt jetzt
noch
gnadenloser.
Seid auf der
Hut, sonst
gibt's Beulen



'Nunchakus'
sind zwei
durch ein
Seil verbunde-
ne Stücke.
Sie halten
Euch den
Gegner...



...vom Hals
und sind in
hohen
Levels un-
entbehrlich.
Man geht
halt nicht
mehr ohne



Das Pad in
Richtung
Gegner und
X drücken, um
mit dem
Nunchaku
Flugstunden
zu geben!

DRAGON

The Story of Bruce Lee

Balken auf? Zuerst einmal solltet Ihr den 'First Hit' in der Runde landen. Dann abwechslungsreich angreifen, den Gegner werfen und anschließend auf ihn springen (s. links). Das ist nicht immer leicht,

Der Knilch mit der
seltsamen Armhaltung
verschießt zwar keine
Feuerbälle, aber sein
Würgegriff ist nicht
von schlechten Eltern



bringt aber am meisten blaue Energie. Im Vs.-Mode erscheinen ab und zu Ying-Yang-Symbole, diese bauen ebenfalls den Balken auf. Doch Vorsicht: Das Einsetzen der erworbenen Fähigkeiten frisst Energie! Blockt der Gegner Eure Angriffe, verringert sich die blaue

Der 'Mann mit
der Todeskralle'
ist nicht nur Titel
eines Lee-
Films, sondern
auch Pseudo-
nym jenes
grünen Böse-
wichts. Gebt ihm
ein Nunchaku
als Antwort, das
hilft

NUR FÜR INTELLIGENTES FIGHTEN GIBT'S ERFAHRUNG

Power und Ihr werdet zu-rückgestuft. Schwere Treffer ziehen Euch natürlich ebenfalls Farbe ab.

Zum Outfit: Die Figuren bewegen sich äußerst flüssig und sind schön gezeichnet – keine knallbunten Farborgien wie bei Streetfighter,



sondern realistische Proportionen in angenehmer Tönung. Auffällig an den Hintergründen: Der Boden scrollt anders als das restliche Bild. Das und die Andeutung eines zentralen Fluchtpunktes erzeugt eine

Räumlichkeit, die man auf dem SNES nur äußerst selten findet.

Die Musik ist ebenso abwechslungsreich wie die Hintergründe. Fernöstliche Klänge verzaubern geradezu. Von hart unterlegten Rythmen bis zu einer soften Ballade ist alles vertreten.

Dragon ist ein Beat'em Up der Sonderklasse. Es lehnt sich nicht nicht so sehr an Größen wie SF, Final Fight oder das inzwischen indizierte Prügelspiel mit den digitalisierten Kämpfern

an, sondern hat eigene, neue Ideen und greift auf fast vergessene Features zurück.

Einziger Kritikpunkt von unserer Seite: Die

Gegner hätten wenigstens im Vs-Mode Spielfiguren sein können.

Damit wäre das Game noch etwas abwechslungsreicher, und der Langzeitspaß wäre höher. Trotzdem, Dragon bleibt lange herausfordernd und ist nicht nur wegen seines sehr gut umgesetz-

ten Hintergrundes ein Game, bei dem Ihr ohne Bedenken zugreifen könnt.

Michael Koczy



Im Dreispieler-Modus läßt sich am besten der Umgang mit den Features üben. Gibt Ihnen, Bruce

an, sondern hat eigene, neue Ideen und greift auf fast vergessene Features zurück. Einziger Kritikpunkt von unserer Seite: Die

Gegner hätten wenigstens im Vs-Mode Spielfiguren sein können. Damit wäre das Game noch etwas abwechslungsreicher, und der Langzeitspaß wäre höher. Trotzdem, Dragon bleibt lange herausfordernd und ist nicht nur wegen seines sehr gut umgesetzt-



Dragon

Gameplay

Leicht erlernbare Steuerung, Erfahrungsmodus mit neuen Features, Gegner leider nicht anwählbar, lange Runden, faires Gameplay.

Dauerspaß

Kaum ein Prügelspiel bleibt so lange spannend und motivierend. Erst in dem höchsten Schwierigkeitsgrad gelangt man in den letzten Level.

Grafik

Sauberes Scrolling, räumliche Perspektive, digitalisierte Bilder aus dem Film, klar gezeichnete Figuren mit vielen Animationsphasen.

Sound

Viele Sprachsamples, äußerst stimmungsvolle und schöne Fernostmelodien – wer kann dazu schon Nein sagen!

TOTALI - CHECK

Genre Prügelspiel
Levels 7
Schwierigkeitsgrad einstellbar
Continues -
Speicherkapazität 24 MBit
Erhältlich ab sofort

FAZIT
2+

MORTAL KOMBAT II AUF DEM 'INDEX'

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften und Medien (BPjS) über Mortal Kombat II: „Exzessive Brutalität, sozialethisch desorientierend und blutig.“



Drei Wochen nach dem Verkaufsstart erteilte „Mortal Kombat II“ das Schicksal seines Vorgängers. Auf Antrag der Jugendämter Bochum und Frankfurt/M. indizierte die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften und Medien (BPjS) in Bonn die SNES- und die MD-Version des Prügelspiels.

Sowohl der Verkauf an Jugendliche als auch jede öffentliche Werbung für das Spiel sind seit dem 30. September somit untersagt. Hersteller Acclaim unterstützte den Verkauf des Spiels durch eine großangelegte und kostspielige Werbekampagne. Ob sich diese Investitionen nun gelohnt haben, ist fraglich. Das frühe Verbot kann für die Firma einschneidende finanzielle Einbußen zur Folge haben. Schließlich fallen nun, kurz vor dem Weihnachtsgeschäft, die unter 18-jährigen als Hauptzielgruppe für Videospiele weg. Volljährige Videospiele dürfen das Spiel zwar noch „unter dem Ladentisch“ erwerben, erfahrungsgemäß wird jedoch ein indiziertes Spiel sehr schnell vollständig aus dem Angebot der Händler gestrichen. Obwohl sich also die Beschränkungen ausschließlich auf Jugendliche beziehen, kommen deren Auswirkungen tatsächlich einem totalen Verbot sehr nahe. Die Folgen hat der Hersteller zum größten Teil selbst zu tragen, da die Spielwarenhändler ihren Modulbestand ohne finanzielle Verluste zurückgeben werden.

Aus diesem Grunde hatte sich die Firma bis zuletzt bemüht, das Verbot zu verhindern oder wenigstens zeitlich hinauszuzögern.

In einem Schreiben an die BPjS argumentierte Acclaim, daß für unter 18-jährige keine Gefahr bestünde, da sie sehr wohl in der Lage wären, zwischen dem Spiel und der Realität zu unterscheiden. Zudem biete das Spiel Jugendlichen die Möglichkeit, sich spielerisch mit Momenten auseinanderzusetzen, wie sie auch im realen Leben zu finden seien.

ARGUMENT KAUFPREIS

Bei einem Kaufpreis von 170 Mark sei das Spiel für Minderjährige ohnehin viel zu teuer, eine Gefährdung könne somit ausgeschlossen werden.

Dieser Meinung schloß sich die BPjS jedoch nicht an. Tatsächlich, so die BPS, gehörte das Spiel „wegen der exzessiven Brutalität so schnell wie möglich“ auf den Index. Aufgrund dieser „offensiblen Jugendgefährdung“ und gegen den Widerstand des Softwarehauses wurde über den Indizierungsantrag in einem vereinfachten und schnelleren Verfahren als üblich entschieden. Acclaims Forderung, das amerikanische Programmiererteam Sculptured Software als Entwickler des Games zu hören, wurde ebenfalls abgelehnt.

BEDENKENLOSES TÖTEN

Nach Ansicht der BPjS besteht der Inhalt des Spiel im Wesentlichen aus dem „bedenkenlosen, realistisch in Szene gesetzten Töten der Gegner“. Besonders bedenklich seien die Hinrichtungsszenen, in denen „der Tod des Gegners geradezu zelebriert“

werde. Spiele wie dieses könnten zur „Abstumpfung bzw. Gleichgültigkeit gegenüber den Folgen realer Gewaltanwendung führen“.

Mit einer ähnlichen Begründung wurden schon die SNES- und MD-Versionen des Vorgängers, Mortal Kombat, im Juli bzw. März dieses Jahres auf den Index gesetzt.

Die öffentliche Diskussion über Gewalt in Videospiele, die diese Indizierung entfachte, führte zur Einrichtung einer freiwilligen Selbstkontrolle der Branche, die voraussichtlich ab nächstem Jahr jedes Spiel mit einer Altersbeschränkung ähnlich der der bei Videofilmen versehen wird.

Gegen die Entscheidung der Bonner Jugendschützer wird Acclaim aller Wahrscheinlichkeit nach gerichtlich vorgehen. Schon die Indizierung des ersten Teils zog einen Prozeß nach sich. Sollten beide Parteien bis zur letzten Instanz gehen, ist mit einer Entscheidung in den nächsten Jahren nicht zu rechnen. An dem Verkaufsverbot des Games ändert sich bis dahin nichts.

DROHENDE BESCHLAGNAHME

Möglicherweise droht Acclaim in den nächsten Wochen sogar die Beschlagnahme des Spiels durch die Staatsanwaltschaft. In diesem Fall wäre auch der öffentliche Verkauf an Erwachsene verboten. Die Handheld-Versionen des Spiels blieben von all dem bisher verschont. Nach Angaben der Bundesprüfstelle seien noch keine Indizierungsanträge für sie eingegangen.

Martin Klugkist

EIN FRÜHES ENDE

Überraschend und doch erwartet: die frühe Indizierung des Brutalo-Games „Mortal Kombat II“ durch die BPjS. Kaum ein Game zuvor war so „fällig“ wie dieses. Noch nie wurde so viel gefoltert, gemetzelt und gemordet wie in diesem „Spiel“. Es war nur eine Frage der Zeit.

Eben diese glaubte Acclaim an seiner Seite und vertraute auf die gewohnte Schwerfälligkeit der Jugendschützer, die schon beim Vorgänger erst nach vielen Monaten eingriffen. Ein fataler Trugschluß, denn diesmal war die Gegenseite hellwach. Selbst schuld, zu offenkundig war der aggressive Werbe-Feldzug in Zeitschriften und Fernsehen auf eine junge Kundschaft zugeschnitten. Wer einen Stier reizt, darf sich nicht wundern, wenn er auf die Hörner genommen wird.

Wie heißt es doch in der Mortal Kombat-II-Werbung: „Diesmal gibt es kein Entkommen...“

Stimmt!

Martin Klugkist

DAS SAGT ACCLAIM:

Wir hätten Euch hier gerne eine Stellungnahme der deutschen Niederlassung von Acclaim präsentiert, doch leider war trotz schriftlicher und mündlicher Anfragen niemand bereit oder in der Lage, auf unsere Fragen zu antworten. Wir bleiben dran!

GAME BOY

1-2 Spieler

Acclaim

80 DM



Die fiesesten Außerirdischen treffen sich in „Alien vs Predator – The Last Of His Clan“ auf dem Game Boy!

ALIEN VS PREDATOR

Ein Trupp Predators soll auf dem Planeten „Alpha Centauri 3“ Eier der berühmten Aliens zerstören. Doch die Mission schlägt fehl, und der Spieler schlüpft in die Rolle des letzten Predators, um doch noch über die Alienbrut zu siegen. Voreinstellungen sind leider keine möglich. Ohne Schußwaffen macht Ihr Euch auf den Weg durch die Gebäudelevel. Extras beheben zwar diesen Mangel, jedoch ist eine eingesammelte Waffe in der nächsten Stage wieder futsch. Eine Karte zeigt Eure bisher zurückgelegte Strecke am



Die Grafik haut einen echt um, oder?

Bildschirmrand, jedoch nur so lange Ihr Energie habt. Die verringert sich fast ständig, besonders, wenn Ihr Euch unsichtbar macht. Die Level sind aber so einfach aufgebaut, daß eine Karte gar nicht nötig ist. Damit zumindest ein wenig Action aufkommt, ist das Auf-

The Last Of His Clan

tauchen der Aliens meist überraschend, unlogisch und oft unfair. Die Grafik ist undeutlich und flackert des öfteren, außerdem ist die Animation der Figuren schlecht. Beim Sound waren die Entwickler ebenfalls nicht kreativ. Spannung kommt beim Spielen keine auf, nur der Wunsch, das Modul zu wechseln.

Michael Koczy

Gameplay ☒ ☒ ☒ ☐ ☐ ☐

Dauerspaß ☒ ☒ ☐ ☐ ☐ ☐

Grafik ☒ ☒ ☐ ☐ ☐ ☐

Sound ☒ ☒ ☐ ☐ ☐ ☐

TOTALI - CHECK

Genre Action
Levels 7
Schwierigkeitsgrad mittel
Continues -
Speicherkapazität 2 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
5+

SNES

1 Spieler

Sunsoft

DM 120

DEATH AND RETURN OF SUPERMAN



Schnell, schnell Supi! Am 31.12 ist Wüstenrot-Tag

Ist es ein Vogel?

Ist es ein Flugzeug?

Nein, es ist S-u-u-u-u-perman!

Ach, was waren das doch für Zeiten, als Superhelden noch richtige Vorbilder waren. Mittlerweile muß sich sogar der (unverwundbare!?) kryptonische Emigrant von Straßengang verprügeln lassen. In zehn Levels spielt Ihr die aus dem Cartoon bekannte Geschichte von Supermans Tod und Rückkehr (siehe Titel) durch. Dabei steuert Ihr abwechselnd die vier verschiedenen Reinkarnationen Supermans (Superboy, Man of

Steel, Cyborg und den Eradicator) durch die Straßenprügel- und Flugballerszenen, um letztendlich wiedergeboren zu werden. Neben der stählernen Faust habt Ihr den (schwächlichen) Hitzeblick und natürlich das Flugcape. Die Sprites sind zwar richtig groß und recht gut animiert, aber die Handlungsmöglichkeiten sind ei-

nes Superhelden nicht würdig. Ihr verbringt die meiste Zeit des Games damit, den Schlagknopf zu drücken, um irgendwelche Gegner umzuhaufen. Insgesamt ist „The Death and Return of Superman“ ein in Ansätzen gutes, aber leider spielerisch nicht überzeugendes Superhelden-Epos.

Maris Feldmann



Gameplay ☒ ☒ ☒ ☐ ☐ ☐

Dauerspaß ☒ ☒ ☒ ☐ ☐ ☐

Grafik ☒ ☒ ☒ ☒ ☐ ☐

Sound ☒ ☒ ☒ ☐ ☐ ☐

TOTALI - CHECK

Genre Action
Levels 10
Schwierigkeitsgrad mittel/hoch
Continues unbegrenzt
Speicherkapazität 8 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
4+

Ski- und Snowboardfahren wie in Deinen kühnsten Träumen!



Val d'Isère CHAMPIONSHIP



SOFTWAREVERTRIEB GMBH
DAIMLERSTRASSE 11
41564 KAARST
DEUTSCHLAND



MINDSCAPE

© LORICIEL 1993 LICENSED TO MINDSCAPE INT. MINDSCAPE AND ITS
LOGO ARE REGISTERED TRADEMARKS OF MINDSCAPE INT.

REPORTAGE

TITUS

Von dieser französischen Company hat man seit ihrem Rennspiel „Lamborghini American Challenge“ nichts mehr gehört. Im Oktober erscheinen die **Brainies** (SNES, Denkspiel), **SOS - Sink or Swim** (SNES, Action/Strategie) und **Prehistorik Man** (Game Boy, Steinzeit-Jump&Run), im November folgt der **Ardy Lightfoot** (SNES, Jump&Run).

Die fiesen kleinen „Syndicate“-Agenten bei der Arbeit ...



BULLFROG ...

... bereiten derzeit ihre PC-Titel **Syndicate** und **Theme Park** fürs SuperNES vor. Bei ersterem handelt es sich um ein stark strategisches Science-Fiction-Machtgemetzel. Es geht mal wieder um die Weltherrschaft. Bei letzterem geht's um den Aufbau des eigenen Super-Vergnügungsparks. Beide Titel sollen im nächsten Frühjahr bei uns erscheinen.



OCEAN

Die **Alien Olympics** (GB, Okt.) dürften mit dem Titel alles über sich gesagt haben, der **Jelly Boy** (SNES, GB, Okt.) hüpfert bloßmäßig durch sein Jump&Run, während **Lothar Matthäus' Super Soccer** (SNES, Nov.) ein weiteres leicht taktisch angehauchtes Soccer-Game ist.



GREMLIN INTERACTIVE

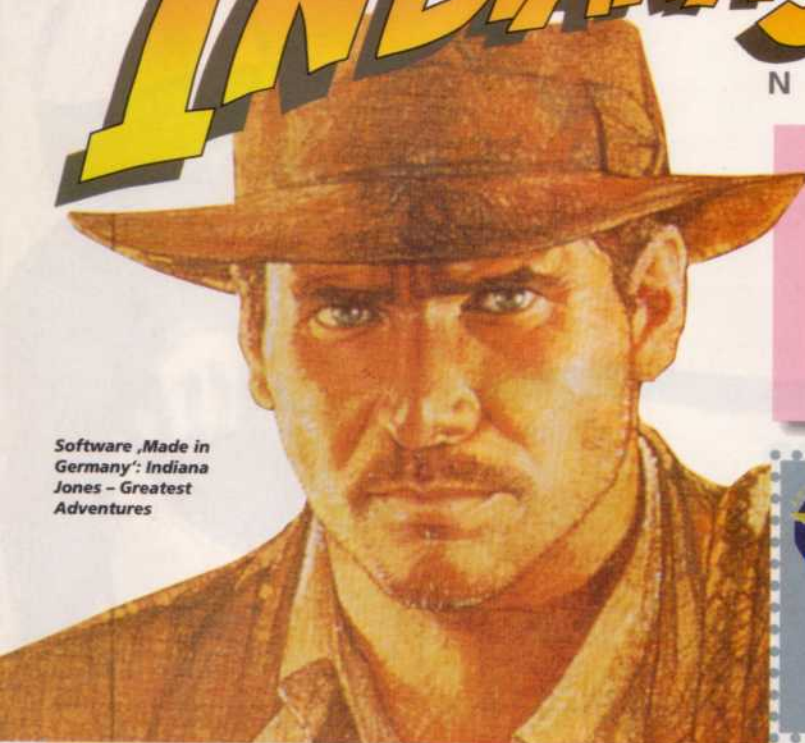
Hier wird fleißig entwickelt! Aus dieser sehr traditionsreichen britischen Softwareschmiede erwarten uns demnächst zwei Titel, deren Namen man schon mal gehört haben könnte: **Jungle Strike** (SNES, Dez., der Hub-schrauber-Action-Klassiker von

INDIANA JONES

NEWS-UPDATE: EUROPEA

LON

Software „Made in Germany“: Indiana Jones - Greatest Adventures



London. Seit Jahren schon ist die britische Weltmetropole Heimat der europäischen Leitmesse für Computer- und Videospielunterhaltung. Zutritt haben nur Fachbesucher, Normalsterbliche müssen draußen bleiben. Die

JVC

Auch hier keine Änderungen. **Indiana Jones - Greatest Adventures** (SNES, Nov.) ist auf dem Weg, um Euch ein feines Weihnachtsfest zu beschern können. Ebenfalls im Anflug: **Super Return of the Jedi** (SNES, Nov.), das voll in der Tradition seiner Vorgängerspiele steht. **Ghoul Patrol** (SNES, Nov.) ähnelt bei näherer Betrachtung immer eklatanter den SNES-Hit „Zombies“. Nähere Infos über **Timecop** (SNES,



Mitte '95), die Umsetzung eines kommenden Van-Damme-Streifens waren auch nicht angesagt. Also: Weitermachen!



„Super Return of the Jedi“ bringt die Handlung des dritten Films, umgesetzt in der Tradition der Vorgängerspiele

PSYGNOSIS

„Dropzone“ ist für Euch ein Begriff? Ihr habt ein SNES? Na, dann könnt Ihr Euch ja schon mal freuen, im vierten Quartal wird nämlich **Super Dropzone** erscheinen – freilich von Archer MacLean design. Ebenfalls neu und (hoffentlich) gut: **Lemmings 2**. Über 120 Level, 15 neue Musikstücke, Mausunterstützung und 60 Lemming-Fähigkeiten zeichnen das Game aus. Näheres zu dem Thema erfahrt Ihr übrigens in einer der nächsten Ausgaben von GAMEPRO!

HUDSON SOFT

„Weihnachten kann kommen“ schallt es auch von hier. Es stehen zur Verfügung: **Adventure Island 2** (SNES, J&Run, Nov.), **Die Schöne und das Biest** (SNES, J&Run, Nov.), **Super Bomberman 2** (SNES, Nov.), **Feivel der Mauswanderer** (SNES, J&Run, Nov.)



„Super Bomberman 2“ – ein feiner Spaß für alle SNES-Besitzer. sowie **Milon's Secret Castle** (GB, Nov.)

DOMARK

Mit von der MD-Version leicht abweichenden Features geht **Marko's Magic Football** (SNES, J&Run) an den Start. Story und Inhalt sind gleich. Zweites Game hier: **F1 World Championship Edition** (SNES, Dez.), eine Neuauflage des letztjährigen MD-Rennhits, Aktualisierung inbegriffen.

News von Nintendo

Wierwartet wurde offiziell nichts Neues über die im nächsten Jahr erscheinende Hardware verlautbart. Hinter verschlossenen Türen jedoch wurde nicht nur das „Ultra 64“ („Project Reality“) erneut propagiert. Ebenso wurde bei einem Händler-Meeting die Existenz der bereits als Ente betrachteten 32-Bit-Konsole, **VR 32**, bestätigt. Das bedeutet, daß sie wohl in absehbarer Zeit in Europa erscheint. Das Geheimnis der „revolutionären neuen Darstellungsart“ (viele tippen auf ein Projektionsgerät) wurde nicht gelüftet, dafür war zu erfahren, daß die wichtigsten japanischen Softwarehäuser (vermutlich Konami, Capcom, Hudson Soft und Square oder Enix) im Auftrag von Nintendo Spiele entwickelt haben. Auf der tokioter Nintendo-Messe im Herbst wird der Vorhang voraussichtlich gelüftet.

NINTENDO

Fangen wir mit dem Game Boy an: Das neue **Soccer** (Okt.) hieß ehemals **Striker**, **Duck Tales 2** (Okt.) schickt den Spieler erneut in Jump&Run-Abenteuer. Unerwartet traf uns dies: **Space Invaders** (Nov.) wird es ebenfalls für den Game Boy geben. Kurios hier: Im Game Boy-Modul befinden sich zwei Spiele! Zum einen das GB-Invasors mitsamt Super-GB-Unterstützung, zum anderen die komplette SNES-Version. Ohne Scherz! Wählt man die SNES-Invasors, wird das Game in den Super GB transferiert und läuft von dort als SNES-Spiel ab. Ob die **Gallery 5** (Nov.) mit fünf alten Nintendo-LCD-Spielen (anfang der Achtziger Jahre als Game & Watch im Handel) auf einem Modul bei uns erscheinen wird, ist unklar.

Donkey Kong Country (SNES), der Weihnachtshit schlechthin, enthält jetzt auch einen Zweispieler-Modus und weitere Grafiken. Eine Batterie wird das 32 MBit-Modul nicht beinhalten. Im Spiel werden einem Paßworte spendiert. **Donkey Kong Land** für den Game Boy folgt erst Anfang 1995. Und sonst?

Über das **Ultra 64** gab's folgendes zu vernehmen: DMA Design (Lemmings) sind in Bezug auf die Maschine „an Bord“, was auch immer das bedeuten mag. Acclaim entwickelt **Turok**, **Dinosaur Hunter**. Die nach wie vor nicht bestätigten, aber laut Nintendo zu erwartenden Hardwaredaten: 64 Bit-RISC-Prozessor mit 80 MHz Taktfrequenz, 24 Bit-Grafik in HDTV-Auflösung, Sound in CD-Qualität, mehr als 100.000 Polygone/Sek. Angeblich leistet die Hardware mehr als 100 MIPS und 100 MFLOPS, wodurch Echtzeit-Texture-Mapping kein Problem mehr ist. Das ganze System soll nach wie vor mit Cartridges laufen, etwas schwammige Aussagen von Nintendo lassen aber darauf schließen, daß ein CD-Laufwerk ebenfalls in Vorbereitung ist.



„Killer Instinct“, eines der ersten „Ultra 64“-Games

Electronic Arts, bisher nur für Mega Drive erhältlich und für Game Boy angekündigt) und **Top Gear 3000**, ein weiteres Rennspiel mit Vierspieler-Modus, bei dem allerdings im Gegensatz zu „Street Racer“ kein vierfacher Splitscreen zum Einsatz kommt, sondern vier einzelne kleine Screens auf dem Bildschirm verteilt sind.

N COMPUTER TRADE SHOW

DON

„European Computer Trade Show“ – kurz **ECTS** – stellt die Weichen fürs nächste Vierteljahr. Und: Etwas Interessantes gibt's immer!



KONAMI

Bei Konami gab's nicht Neues zu sehen, aber wie auch, wo sich die demnächst erscheinenden Titel zur Zeit bereits im Test befinden. Nach hinten verschoben wurde der Erscheinungstermin der **Biker Mice from Mars** (SNES). Geplant ist nun der Februar '95. Batman – The Animated Series heißt nun **The Adventures of Batman & Robin**, und soll noch fürs SNES gegen Ende dieses Jahres erscheinen.

ACCOLADE

Ein Titel, zwei Spiele, immer dieselben: **Bubsy II** für SNES und Game Boy soll im Dezember erscheinen. An allen weiteren Titeln wird fleißig gearbeitet, man ist aber anscheinend leicht in Verzug geraten. In der Pressemappe jedenfalls gab's nichts Neues zu sehen.

PITFALL ACTIVISION

Es geht auf die Weihnachtsbescherung zu: **Pitfall: The Mayan Adventure** (SNES) soll allen anderen Ankündigungen zum Trotz nun doch zu Weihnachten gegen den Indiana Jones jump&runnig antreten. Eindruck: Sehenswert! **Radical Rex** (SNES), den skateboardenden Mini-Dino werden wir vielleicht schon in der nächsten Ausgabe schon unter die Lupe nehmen. Ob letzteres auch für **X-Kaliber 2097** (SNES, Dez.) gilt, ist noch nicht abzusehen. Wir bleiben aber dran. **Battletech** (SNES) ist leider verschoben. Vor dem nächsten März (sofern sich nicht auch das noch weiter verschiebt) gibt's keine neuen Mech-Keilereien.



Gefürchtet als eine der schrecklichsten Softwaremüll-Produktionsfirmen ist THQ zurecht. Im Moment arbeitet man an Umsetzungen von **Akira** (SNES, GB), dem bekannten Manga-Video, **The Mask** (SNES, Spiel zum Film), **B.A.S.S. Masters Classic** (SNES, Angelspiel), **SeaQuest DSV** (SNES) und **Madden '95** für den Game Boy. Ob und wann die Games bei uns kommen ... abwarten und Tee trinken.

ELITE

Der aktuellen Fassung von **Powerslide**, Elites FX-Rennspiel fehlt es nach wie vor an Action & Aussehen. Der angegebene Termin (Nov.) klingt daher eher unwahrscheinlich. Ebenfalls im November (und wohl auch pünktlich) kommt **Joe & Mac 3**, eine Fortsetzung der Steinzeit-J&Run-Story.

GAMETEK

Die Engländer mit der etwas anderen PR haben bis Weihnachten noch was vor, neue Titel im Programm. Schon bekannt ist **Brutal** (SNES, Nov.), das Knuddel-duddel-Prügel-spiel. Bei **Full Throttle Racing** (SNES, Nov.) kann man mit Motorrad oder Jetski rasen, was das Zeug hält, **Carrier Aces** (SNES, Dez.) bringt Kopf-an-Kopf-Flugzeugduelle mit Mode 7 und Splitscreen. **Tarzan**, seinerzeit noch fürs SNES angekündigt, wird vorerst nur für den GB erscheinen, und das im November.



Full Throttle Racing, SNES

INTERPLAY

Keine neuen Titel, nur stete Entwicklung. Blackthorne heißt jetzt **Blackhawk** (SNES, Nov.) und vermittelt „Klapperschlangen“-Feeling. Alles andere ist gleich geblieben.

SPECTRUM HOLOBYTE

Viel gibt's nicht. **Star Trek: TNG** verspätet sich weiter und wird keinesfalls mehr vor Weihnachten bei uns erscheinen. In Arbeit sind **Tinhead** (SNES, J&Run) und ein Tetris-Verschnitt von Alexey Pajitnov. Titel: **Breakthru** (SNES, GB). Mehr dazu bald.



U.S. GOLD

Die **Hurricanes** ereilen uns im November mit ihrem Fußball-Jump&Run. **Power Drive** (SNES, Dez.) nennt sich ein witziger Verschnitt eines Spielhallen-Renngames aus einer 45°-Draufsicht, leider ohne Zweispieler-Modus. Letztlich kommt die SNES-Fassung von **James Pond 3** (Jump&Run, Jan. angepeilt).



MINDSCAPE

Ein paar neue Produkte gab's auch von hier: **Thunder in Paradise** (SNES, Action), das Spiel zur Serie mit Hulk Hogan, dem öligen Wrestler, **Al Unser Jr.** (SNES), ein Renngame mit lizenziertem Real-Fahrer. Hinter **Pac in Time** (SNES, Game Boy) verbirgt sich ein ... Jump&Run mit dem runden Kugelfresser. Letzter Titel: **Val D'Iserie** (SNES), das Skispiel zum Tal. Nähere Infos folgen.



VIRGIN

Sportiv: **Dino Dini's Soccer** (SNES, Nov.) ist die neue Umsetzung des Rasensports vom 'Kick Off'-Macher. **Pagemaster** (SNES, GB, Nov.) ist der neue Streifen mit Macaulay Culkin; ein Ausflug in diverse Phantasiewelten. Unvergessen ist auch **Dragon** (SNES, Okt.). Spielerisch gibt's einen Haufen Moves. Was die Macht der Lizenz angeht, hat **The Lion King** (dt. Der König der Löwen, SNES, GB, Dez.) Priorität bei Virgin. Das Spiel hinterließ einen feinen Eindruck. Apropos Disney: **Aladdin** für den GBoy folgt in Kürze. Last but not least: **Earthworm Jim** (SNES, Nov., siehe Preview S. 16), das neue Game von Dave Perry, das vor Grafik, Abwechslung und Spielbarkeit strotzt. **Demolition Man** (SNES) fehlt? Kommt angeblich im Februar ...

**Edle Grafik,
teure Lizenz:
The Lion King**



LONDON

SONY

Neben vielen Vertriebslizenzen präsentierte Sony auch Spiele aus eigener Entwicklung und so manche Neuerwerbung. Besonders bemerkenswert waren **Jurassic Park II** (SNES, GB, Dez.), bei dem aber hauptsächlich Dinos abgeballert werden müssen, die SNES- und GB-Fassung von **Micro Machines** (!) und von **Elite** (!!), dem Weltraumhandels-Mega-Klassiker.



**Jurassic
Park II,
SNES**

Klare Geschmackssache wird die Umsetzung des **Flintstones**-Kinofilms (SNES, GB) sein. Hier ist Probespielen angesagt! Warum man **Charles Barkley: Shut Up and Jam!** (SNES, Okt.) ins Programm genommen hat, ist – abgesehen von der Lizenz – gänzlich unverständlich.

EMPIRE

Lediglich ein kommender Titel: **Turbo Toons** (SNES, Weihnachten), ein Rennen zu Fuß mit Hanna-Barbera-Charakteren (Yogi Bear etc.).

SQ

Der nette Rabiator **Mr. Tuff** (SNES) ist leider nach '95 verschoben worden. Hoffentlich um die Spielqualität zu erhöhen, denn Potential hat das Game ganz sicher.

BANDAI

Ihr liebt die **Power Rangers**? Sie kommen! Für SNES und Game Boy. Wann und wo das auch in Deutschland geschieht, lassen wir Euch alsbald wissen.

ELECTRO BRAIN

Mit **Vortex** nicht genug, ist bereits ein zweites FX-Game in der Mache: **Dirt Trax FX** soll es heißen, ein Motocross-Rennen wird's. Mehr dazu demnächst.

ELECTRONIC ARTS

Bei **Desert Strike** (GB, Okt.) könnt ihr den Golfkrieg hutschraubentechnisch erleben. Einen Monat später folgt **Jungle Strike** (GB) nach. Hinter **NBA Live '95** (SNES, Nov.) verbirgt sich ein Basketball-Game. **Shaq-Fu** (SNES, Nov.) ist ein Prügelspiel mit viel Phantasie und einer feinen Grafik – übrigens vom Flashback-Entwickler. Ebenfalls im November: **NHL Hockey '95** (SNES), **Madden '95** (SNES) und **Jordan Adventure** (SNES), letzteres ist ein Jump&Run (I).

DIE SPIELE IM ÜBERBLICK

SNES							
Adams Family Values	Sony	I. A.	JumpRun	Pitfall: The Mayan Adv.	Activision	November	JumpRun
Adventure Island 2	Hudson Soft	November	Action	PowerSlide	Eute	December	Rennspiel
Adv. of Batman & Robin	Konami	October	Action	Power Drive	I. A. Gold	December	Rennspiel
Akira	THQ	I. A.	Action	Power Rangers	I. A. Bandai	November	JumpRun
Al Unser Jr.	Midco	December	Rennspiel	Radical Rex	Activision	November	JumpRun
Animaquest	Konami	December	JumpRun	Sea Quest DSV	THQ	October	Action
Any Lightfoot	Titus	November	JumpRun	Shaq-Fu	Electronic Arts	October	Prügelspiel
B.A.S.S. Master Classic	THQ	I. A.	Angespielt	SOS - Sink or Swim	Titus	November	Action/Strategy
Battletch	Activision	März '95	Action/Strategy	Star Trek: Star Fleet Act	Interplay	I. A.	Action/Strategy
Batman Returns from Mars	Konami	Februar '95	Action	Star Trek: TNG	Spectrum H.	I. A.	Adventure
Blackhawk	Interplay	November	Action	Stock Car Racing	Nintendo	September	Rennspiel
Brainies	Titus	October	Strategy	Super Bomberman 2	Hudson Soft	November	Action
Breakthru	Spectrum H.	I. A.	Strategy	Super Dropzone	Pignusno	April	Quartal
Brutal	Gametek	November	Prügelspiel	Super Punch-Out	Nintendo	Februar '95	Sport
Bubay II	Accolade	December	Prügelspiel	Super Return of Jed	LucasArts	November	Action
CZ - Judgment Clay	Interplay	November	Prügelspiel	Syndicate	Bullfrog	Friühjahr '95	Strategy
Carrier Aces	Gametek	October	Prügelspiel	The Park	Bullfrog	Friühjahr '95	Strategy
Charles Barkley	Activision	October	Sport	Thunder in Paradise	MVC	Januar '95	Action
Chase Chase	Sony	März '95	Action	Timex	Activision	März '95	Action
Demolition Man	Virgin	Februar '95	Action	Top Gear 3000	Spectrum H.	April	JumpRun
Die Schöne und ...	Hudson Soft	November	JumpRun	Turbo Toons	Gremlin Int.	Dezember	Rennspiel
Dino Dini's Soccer	Virgin	November	Sport	Unracons	Nintendo	März '95	Action
Dirt Trax FX	Electro Brain	I. A.	Action/Sport	Val d'Ileire	Midco	October	Sport
Dragon King Country	Nintendo	Dezember	JumpRun	Vortex	Electronic Arts	November	Action
Oogun	Virgin	Dezember	Prügelspiel	X-Kaliber 2087	Activision	Dezember	Action
Earthworm Jim	Virgin	November	Action				
Electric Blue	Activision	Dezember	Action/Strategy				
FI W. Championship Ed.	Domark	Dezember	JumpRun	GAME BOY			
Fewel, der Mauswanderer	Hudson Soft	November	JumpRun	Aladdin	Virgin	November	JumpRun
Fleintones	Sony	Dezember	JumpRun	Alien Olympics	Ocean	October	Sport
Full Throttle Racing	Sony	November	JumpRun	Blacksnake	Spectrum H.	I. A.	Strategy
Ghoul Patrol	Gametek	November	Rennspiel	Bubay II	Accolade	Dezember	JumpRun
Gunshot	JVC	November	Action	Chapter II	Sony	Dezember	Action
Hurricanes	U.S. Gold	November	JumpRun	Desert Storm	Electronic Arts	Oktober	JumpRun
Indiana Jones & Gr. Adv.	Nintendo	November	Sport	Dragon King Land	Nintendo	Friühjahr '95	Action
Int'l Super Star Soccer	Konami	Februar '95	Sport	Drift Tales 2	Nintendo	Dezember	JumpRun
James Pond 3	U.S. Gold	Januar	JumpRun	Finlistones	Sony	Oktober	JumpRun
Jelly Boy	Ocean	Oktober	JumpRun	Frankenstein	Sony	1995	Strategy
Joe & Mac 3	Elite	November	JumpRun	Gallery 5	Nintendo	November	Strategy
Jordan Adventure	Electronic Arts	November	JumpRun	Jelly Boy	Ocean	Oktober	JumpRun
Justice Strike	Gremlin Int.	Dezember	Action	June Strike	Electronic Arts	November	Action
Jurassic Park II	Sony	Dezember	Action	Jurassic Park II	Sony	Dezember	Action
Leimmings 2	Pignusno	April	Quartal	Loon King	Virgin	Dezember	Sport
Lion King	Interplay	Dezember	JumpRun	Madden '95	THQ	Dezember	JumpRun
Lord of the Rings I	Virgin	November	Adventure	Micro Machines	Sony	Dezember	Rennspiel
L. Matthews' S. Soccer	Ocean	Oktober	Sport	Milou's Secret Castle	Hudson Soft	November	JumpRun
Madden '95	Electronic Arts	November	Sport	Pac in Time	Midco	November	JumpRun
Marko's Magic Football	Domark	Dezember	JumpRun	Pagamester	Virgin	November	Action
Mask	THQ	I. A.	Action	Power Rangers	Bandai	I. A.	Action
Micro Machines	Interplay	Dezember	Rennspiel	Probotank	Titus	Oktober	JumpRun
Mighty Max	Sony	Dezember	JumpRun	Rephobos vs. Terminator	Interplay	Oktober	Action
Mr. Tuff	SCI	I. Quartal	Sport	Soccer Invaders	Nintendo	November	Sport
NBA Live '95	Electronic Arts	November	Sport	Tajiri	Gametek	November	Action
NHL Hockey '95	Electronic Arts	November	Sport				



TELEFONISCHER BESELLSERVICE!

Mo.-Fr. 8.30-18.30
Sa. 10.00-13.00 UHR --Tel
09341-3121 ODER 61041

EARTHWORM JIM (NOV.)



Videospielladen und Versand

Am Brenner 3

Beach Games

TEL: 09341 3121

SEGA & Nintendo

97941 Tauberbischofsheim



US IMPORTE

BRAINLORD DM 139,-
BREATH OF FIRE DM 139,-
MIGHT AND MAGIC 3 DM 149,-
ILLUSION OF GAYA DM 149,-
ULTIMA FALSE PROPHET DM 139,-

ZUBEHÖR

GAME MAGE
INFRARED PADS (2Stück)
FREEDOM FIGHTERS (INFRARED)
50/60 Hz ADAPTER (DAMIT LAUFEN
EURO IMPORTSPIELE)
JOYPAD VERLÄNGERUNG
FIRE MOUSE

109.- X-TERMINATOR (DAS MOGELMODUL)
119.- TOPFIGHTER JOYSTICK
99.- SN PRONEO JOYSTICK
SN PROPAD
39.- RGB SCARTKABEL
12.- SCART UMSCHALTER MIT KABEL 2 FACH
49.- SCART UMSCHALTER MIT KABEL 4 FACH
ACTION REPLAY 2
SUPERSCOPE LICHTKANONE + 6 SPIELE

99,-
138,-
99,-
35,-
29,-
79,-
99,-
109,-
99,-

SUPER NINTENDO

DRAGON 119,-
DESERT STRIKE 129,-
DESERT FIGHTER 129,-
DSCHUNGELBUCH 129,-
EMPIRE STRIKES BACK 129,-
(STAR WARS 2)
FIFA SOCCER 99,-
FINAL NIGHT 119,-
F 1 POLE POSITION 99,-
GOOF TROOP 99,-
YOGI BEAR 119,-
MEGA MEN X 119,-
METALL MARINES 129,-
Mr. NUTZ 99,-
MIGHT & MAGIC 2 139,-
MECHWARRIOR 109,-
NHL HOCKEY 94 109,-
PINBALL DREAMS 99,-

PIRATE OF THE DARK WATER 129,-
POCKY & ROCKY 99,-
R TYPE 3 109,-
SECRET OF MANA DI 129,-
SUPER METROID (+BUCH) 119,-
SUPER BANG 119,-
STRIKER 79,-
TERMINATOR ARCADE 79,-
SUPER CONFLICT 129,-
WORLD CUP SOCC. '94 119,-
WORLD CUP STRIKER 129,-
WORLD CLASS SOCC. 79,-
CHOPFLIFTER 119,-
PLAYMATES 119,-
SUPER BATTLE TANK 2 139,-
TURN & BURN 139,-



At last! A joystick that is totally compatible with the Snes and Mega-drive I & II.

Mit Microschalter, Dauerfeuer, Slowmotion EINFÜHRUNGSPREIS 39,90,-

SUPER NINTENDO

NEUERSCHEINUNGEN

ACTRAISER (okt) 129,-
BLACKHAWK (nov) 119,-
DRAGON (BRUCE LEE aug) 139,-
F 1 POLE POSITION 2 (okt) 109,-
FLINTSTONES THE MOVIE (nov) 109,-
HARLEM GLOBETROTTERS (nov) 139,-
INDIANA JONES GR. ADV (nov) 139,-

JURASSIC PARK 2 (okt) 129,-
LORD OF THE RINGS 2 (nov) 139,-
NBA JAM '95 (okt) 139,-
NHL HOCKEY '95 (nov) 139,-
RETURN OF THE (nov) 139,-
JEDI STAR 129,-
SHAG FU (nov) 129,-

Lieferbedingungen:

Wir liefern mit Post per NN+DM 8,-
oder UPS Schnellservice (24-48 std) +DM 12
Vorkasse nur gegen Eurocheck+ DM 4,-
PREISE in DM, Preisirrtümer und Druckfehler vorbehalten

TOTAL!

BESTELL-COUPON

94er
93er

Anz.



5/94 - DM 6,-

Anz.



4/94 - DM 6,-

Anz.



3/94 - DM 6,-

Anz.



2/94 - DM 6,-

Anz.



1/94 - DM 6,-

Anz.
DM 9,80



Anz.



12/93 - DM 6,-

Anz.



11/93 - DM 6,-

Anz.



10/93 - DM 6,-

Anz.



9/93 - DM 6,-

Anz.



8/93 - DM 6,-

Anz.



7/93 - DM 6,-

Ja, hiermit bestelle ich aus dem TOTAL!-Shop! Anzahl bitte eintragen:

Garantie: Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich widerrufen kann. Zur Widerrufsfrist genügt die Absendung innerhalb 10 Tage (Poststempel). Die Widerrufsfrist beginnt mit Absendung des Bestellcoupons (Poststempel). Die Kenntnisnahme dieses Hinweises bestätige ich durch meine 2. Unterschrift:

Name (Bitte in DRUCKBUCHSTABEN schreiben)

Datum, Unterschrift

Straße

Achtung! Bitte vergesse die Versandkosten nicht!

PLZ/Ort

Keine Nachnahme möglich!

☐ per Eurocheck zur Verrechnung (Kartenummer nicht vergessen!)

Bitte keine Überweisung!

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

Versandkosten

Inland: DM 5,-

Ausland: DM 12,-

A D R E S S E :

MVL GmbH, TOTAL!-Heft Shop
Heilwigstr. 39, 20249 Hamburg

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

WORLD CUP STRIKER

Schön wäre es gewesen, wenn die Qualität der dies-jährigen Fußball-Weltmeisterschaft nur annähernd so hoch gewesen wäre, wie die dieses Spiels. Fußball-Action vom Feinsten – egal ob auf dem grünen Rasen oder in der Halle – Optionen en masse, sechs Spielmodi und

Spielereditor treiben die Motivation in höchste Gefilde.



NOTE 1-

MADDEN NFL '94

Nichts für weiche Typen: „Madden NFL '94“ bringt die harte ‚Materie‘ aus Amerika superrealistisch herüber. Von ‚Fake Shots‘ über ‚Double Blitz‘ bis hin zum ‚Hail Mary‘ wird alles geboten, was den US-Sport so interessant macht. Eine Super-Simulation für bis zu vier

Spieler. Nicht nur für eiserne Football-Fans empfehlenswert!



NOTE 1-

NBA JAM

Keine reinrassige Simulation, sondern ein actionbetontes Fun-Sportspiel verbirgt sich hinter „NBA Jam“, einem der größten Spielhallen-Hits. Dank technischer Ausgereiftheit, spektakulärer Dunks und 54 NBA-Stars mit charakteristischen Eigenschaften motiviert NBA Jam

sowohl allein als auch zu viert außerordentlich lange.



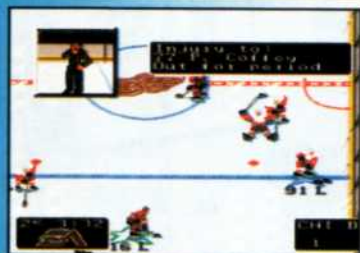
NOTE 1-

NHL HOCKEY '94

Ein eiskaltes Vergnügen bereitet uns „NHL Hockey '94“ vom Sportspiel-Profi Nummer 1 Electronic Arts, das ohne jeglichen Zweifel zu den allerbesten Super-Nintendo-Spielen überhaupt zählt. Rasante Action, hervorragendes Gameplay, interessante Statistiken, die gesamten NHL-Teams mit Original-Spielern der 93er-Saison und deren realen Stärken sowie alle Dinge, die zu diesem Sport dazugehören, lassen das Herz eines jeden Eishockey-Freaks schneller schlagen.



NOTE 1-



SPORT

Mal ehrlich: Geht Ihr bei Sturm und Hagel auf Centre Court oder Fußballplatz? Wohl kaum – ist ja auch gar nicht nötig, gibt es doch viele Sportsimulationen für Eure Nintendo-Konsolen. Die besten stellen wir für Euch auf dieser Seite kurz vor.

Name	System	Note	Ausgabe
Amazing Tennis	SNES	2-	7/93
FIFA Internat. Soccer	SNES	2-	7/94
J. Connors Pro Tennis	SNES,NES,GB	1-,3,3+	6/93, 12/93
Konami Golf	GB	2	4/94
Madden NFL '94	SNES	1-	3/94
Major League Baseb.	SNES	2-	5/94
Major Tittle (Golf)	SNES	2-	1/94
NBA Jam	SNES	1-	4/94
NHL Hockey '94	SNES	1-	3/94
Side Pocket (Billard)	SNES	3	3/94
Smash Tennis	SNES	1-	7/94
Speedball 2	GB	3	6/93
Tecmo S. NBA Basket	SNES	2+	7/93
Winter Olympics	SNES	3+	4/94

SMASH TENNIS

Wenn selbst notorische Sport-Hasser ihre Finger nicht vom Joypad lassen können, obwohl es sich um eine Tennis-Sim handelt, dann will das was heißen.

Virgins Tennis-Beitrag ist ein herzerfrischendes Programm mit vielen Gags, das dennoch gehobenen Ansprüchen und Erwartungen an eine Tennis-Simulation gerecht wird. Ein herrliches Vergnügen für die ganze Familie!

NOTE 1-



MAJOR LEAGUE BASEB.

Die amerikanisch Baseball-Profliga streikt, die Saison ist abgebrochen worden – na, und? „Major League Baseball“ ist mindestens genauso interessant wie ein richtiges Match – aber Ihr könnt sogar selbst ins Spielgeschehen eingreifen und Euch mit der Major-League-Mannschaft

Eures Herzens durch die Stadien ‚schlagen‘. Na, dann ‚striked‘ mal schön ...



NOTE 2-

KONAMI GOLF

Weder Golfausrüstung noch Klubgänger sind in Deutschland für jedermann erschwinglich, doch dank Konami darf ein jeder für ein sehr geringes ‚Green Fee‘ beliebig lang erstklassig Holz und Eisen schwingen. Probleme von Langer & Co. wie Schlägerwahl, Wind,

Bunker, Bäume, Büsche und Wasserhindernisse gehören freilich dazu.



NOTE 2

SPEEDBALL 2

Ein ‚etwas anderes‘ Sportspiel verbirgt sich hinter diesem Exot. In Stahlrüstungen gehüllt, muß man versuchen, das gegnerische Team kurz und klein zu schlagen, um die Chance eines Torerfolgs zu erhöhen. Nette Extras und die Möglichkeit, den Schiri zu bestechen, sorgen für Abwechslung. Ein Klassiker auf Homecomputern – auf

dem Game Boy immerhin ein kurzweiliges Vergnügen.

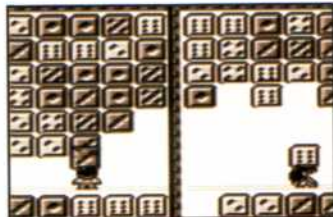


NOTE 3

PALAMEDES

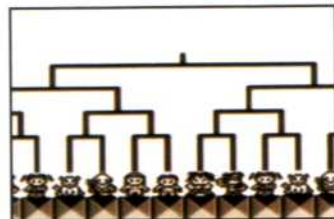
Frisch gewürfelt ist halb gewonnen? Fehlanzeige, hier droht nur der Herzzinfarkt. Es lebe die liebe Hektik...

Eigentlich gar nichts, aber fallende Würfel sind das Thema dieses Games: Vom oberen Bildrand purzeln Reihen von Würfeln auf Eure Figur hinunter und Ihr müßt verhindern, daß diese Wür-

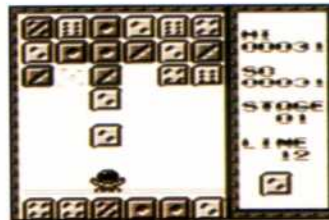


fel den Boden erreichen. Zu diesem Zwecke könnt Ihr selbst mit Würfeln schießen, prallen zwei gleiche Zahlen aufeinander, so lösen sich die Würfel auf. Wer dabei geschickt vorgeht, der kann die Würfel auch in bestimmten Reihenfolgen auflösen, diese Sequenzen geben dann Extrapunkte. Neben dem Einspieler-Modus gibt es auch noch einen Turniermodus, in dem man sein Können gegen Computerspieler

Der Würfel ist gefallen. Mit diesem coolen Spruch konnte schon Julius Cäsar begeistern. Aber was haben alte Römer mit dem Game Boy zu tun?

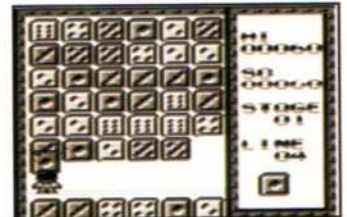


unter Beweis stellen kann, per Linkkabel ist auch ein Spiel zu zweit möglich. Die Idee ist zwar ganz nett, sonderlich aufregend ist



sie allerdings nicht. Die einzige Aufregung kommt dank der etwas nervigen Bedienung zustande: Da Ihr die Zahlen nur in einer Richtung verändern könnt, solltet Ihr Euch keinen Fehler erlauben denn Ihr habt so gut wie keine Chance, ihn wieder auszugleichen. Insgesamt ist dieses Game nur etwas für Leute mit flinkem Finger und guten Nerven und mit Sicherheit kein Muß: Es geht halt nichts über das gute alte Tetris...

Michael Anton



Gameplay	■ ■ ■ ■ ■
Dauerspaß	■ ■ ■ ■ ■
Grafik	■ ■ ■ ■ ■
Sound	■ ■ ■ ■ ■
TOTAL! - CHECK	
Genre	Strategie
Levels	5 Stufen
Schwierigkeitsgrad	einstell./hoch
Continues	-
Speicherkapazität	1 MBit
Erhältlich	im Handel

FAZIT
4-

GAME EXPRESS

nice price

fun & power

+ Exklusiv bei GAME EXPRESS für SUPERNES! +
++ Super-Key 60 Hz Adapter nur 1 Stecker ++ 39,-

Pirfall Harry	demn. erhält.
Lord of the Rings	demn. erhält.
Street Racer	demn. erhält.
Syndicate	demn. erhält.
7th Saga us	89,-
Adventure Island 2 dt	129,-
Aerobiz Supersonic us	139,-
Aero the Acrobat dt	109,-
Actraiser 2 dt	119,-
Aladdin dt	99,-
Al Unser Jr. dt	129,-
Animaniacs dt	129,-
Art of Fighting us/dt	49,-/129,-
Beauty & the Beast dt	99,-
Biker Mice from Mars dt	119,-
Brain Lord us	139,-
Breath of Fire	139,-
Bugs Bunny dt	129,-
Champion World Class Soccer dt	99,-
Chester Cheetah 2 us	69,-
Choplifter 3 us/dt	59,-/109,-
Clay Fighter us/dt	129,-
Claymatics us	119,-
Cotton 100% jp	109,-
Dayze before X-Mas dt	119,-
Desert Fighter pal	119,-
Desert Strike us	79,-
Donkey Kong Country dt	129,-
Dschungelbuch us/dt	119,-/129,-
Dragon us/dt	129,-
Earth Worm Jim dt	129,-

Empire Strikes Back dt	119,-
Equinox us/dt	69,-/89,-
Eye of the Beholder us	129,-
F1 Pole Position 2 dt	129,-
F-1 Roc 2 (Exhaust Heat 2) us	129,-
Fatal Fury 2 dt	119,-
Fatal Fury Special jp	159,-
FIFA Soccer dt	109,-
Final Fantasy 2 us	129,-
Final Fight 2 dt	109,-
Ghoul Patrol dt	109,-
Goof Troop dt	89,-
Hurricanes dt	129,-
Hyper Volleyball dt	119,-
Indiana Jones Great Adv. dt	129,-
Jurassic Park dt	119,-
Jungle Book us/dt	129,-
King of Dragons us/dt	119,-/109,-
Knight's of the Round us/dt	129,-/109,-
Legend us	109,-
Lion King (W. Disney) dt	129,-
Lost Vikings dt	89,-
Lufia us	129,-
Lord of the Rings us	139,-
Mario Allstars dt	89,-
Mario's Time Machine dt	109,-
Mechwarrior dt	129,-
Mega Man Soccer us	79,-
Mega Man X dt	95,-
Metal Marines dt	129,-

Mickey's Ultimate Challenge us	69,-
Might & Magic II dt/us	129,-
Mystical Ninja dt/us	119,-/59,-
Mystic Quest dt/us	79,-/49,-
NBA Jam dt/us	129,-
Nigel Mansel us/dt	99,-/119,-
Pac Attack dt	119,-
Pac in Time dt	129,-
Page Master dt	119,-
Paladins Quest us	119,-
Plok dt	89,-
Pocky & Rocky dt	129,-
Populous dt	59,-
Popoon dt	109,-
Power Drive dt	109,-
Power Rangers dt	129,-
Robin and Batman dt	139,-
Robocop vs Terminator us	69,-
Rock'n Roll Racing dt	119,-
Samurai Showdown dt	129,-
Schlümpfe dt	99,-
Secret of Mana dt	109,-
Shanghai us	69,-
Skyblazer dt	109,-
Slam Masters dt/us	129,-
Smash Tennis dt	109,-
Soccer Shootout Capcom us	129,-
Space Ace dt	69,-

Sparkster dt	119,-
Stanley Cup Hockey us	99,-
Star Trek 'Next Generation' us	119,-
Streetfighter II Turbo dt	119,-
Street Racer dt	119,-
Stunt Race FX dt/us	109,-
Sunset Riders dt	129,-
Super Air Diver dt	109,-
Super Bomberman us/4-Pl. Adap.	139,-
Super Bomberman 2 dt	109,-
Super Conflict dt	119,-
Super Gameboy	
mit Spielberater dt	95,-
Super Hockey dt	99,-
Super Metroid us/dt	129,-/109,-
Super Pinball 'Behind the Mask' jp	99,-
Super Star Wars 3 dt	129,-
Super Streetfighter 2 dt/us	129,-/139,-
Super Turrican dt	119,-
Superman dt	129,-
Syndicate dt	119,-
T2-The Arcade Game dt	99,-
T2 Judgement Day us	59,-
Tetris II Limited Ed./Tetris III	169,-/139,-
Tetris Flash us/jp	109,-/139,-
The Incredible Hulk dt	129,-
Tiny Toons 2 dt	119,-
Top Gear II dt	109,-
Top Gear 3000 dt	119,-
Turn & Burn dt	59,-

Ultima us	129,-
Utopia dt	119,-
Val d'Isere Champ. dt	125,-
Virtual Soccer dt	79,-
Where I.L. World is Carmen S.D. dt	129,-
Winter Olympics dt	119,-
Wizardry 5 us	129,-
World Cup Striker dt	119,-
World Cup USA 94 dt	109,-
WWF Royale Rumble dt	129,-
X-Kaliber us	99,-
Yogi Bear dt	109,-
Young Merlin dt	129,-
Zool dt	109,-
Zombies dt	99,-
6-Spieler Adapter	59,-
60Hz Adapter NTSC (Nur 1 Stecker)	39,-
Nintendo Commander Pad	39,-
Action Replay 2 50/60Hz	99,-
Remote Pad / 2 Stick.	99,-
Game Madge dt	79,-
Programmierz. Universal Adap.	
100% Kompatibel	59,-
RGB-Kabel us/dt	29,-
SNES Morefun-Set	295,-
SNES Powerstation	189,-
SNES 3-Set	299,-
SNES US 1Pad/RGB-Kabel/220V	249,-
UMBAU:	
SNES 50/60Hz/Schacht	79,-
Verlängerungskabel	19,-

TEL 089/5438088

GAMETRON GmbH, Häberlstraße 26, 80337 München • Öffnungszeiten: Mo - Sa, 10 bis 20 Uhr, Fax 089/534254

Wir verkaufen auch Spiele für MEGA DRIVE, Amiga, CD32, PC, NEO-GEO, NEU: Manga-Videos, Gamefan 8., EGM 9., Baseball Accessoires (T-Shirts/Streetball), Marty-Drive, NES, GAMEBOY und CD-ROM! Solange der Vorrat reicht! WIR SUCHEN GESCHÄFTSPARTNER IN DER SCHWEIZ UND ÖSTERREICH!

AN- UND VERKAUF GEBRAUCHTER SPIELE, Gebrauchte-Spiele-Zentrale 089/534115

Versandkosten DM 9,- zzgl. Nachnahme, ab DM 250,- frei, Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse. Auskunft über Neuheiten und weitere Angebote telefonisch. Auch Ladenverkauf! Händleranfragen erwünscht. Nur solange Vorrat reicht. Unfreie- und Nachnahmesendungen werden nicht angenommen. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

CHARTS

GEWINNT EIN GAME NACH WAHL!

LESER-CHARTS

„Wow, was für ein irrer Sound! Und die Übersicht der Gebiude hält ebenfalls keine Wünsche offen. Ein tolles Spiel, ich würde es sofort weiterempfehlen.“



Mega Lo Mania
Christian Paradies

LESER! CHARTS

„Dieses Spiel ist so spannend und nervenzerreißend, daß man mehr als einen Tropfen Schweiß verliert. Sound und Dauerspaß sind einzigartig.“



Super Metroid
Daniel School

Die Redaktions Flop 5

1. Beethoven's 2nd (SNES)
2. NFL Quarterback (GB)
3. Battleship (SNES)
4. Last Action Hero (SNES)
5. Spectre (SNES)

LESER-CHARTS

„Zur Zeit spiele ich Equinox, das ist ein echt tolles Spiel. Das Schönste an dem Spiel ist, daß es in 3D-Grafik aufgebaut wurde.“



Equinox
Carmen Henniges

Nach dem spektakulären Einstand der beiden Top-Games

„Das Dschungelbuch“ und „Super Street Fighter II“ ist nun etwas Ruhe in die Charts eingekehrt.

LESER-CHARTS



NBA JAM
Alex Raufenberg

„Mein Lieblingsspiel ist NBA JAM, denn die tollen Dunks und Spieler sind super. Ich spiele es immer und immer wieder mit meinen Freunden, weil es uns ein bißchen Spaß macht.“

Top!

Die Redaktions Top 5

1. Micro Machines (SNES)
2. S. Street Fighter II (SNES)
3. Das Dschungelbuch (SNES)
4. Donkey Kong (SNES)
5. Super Metroid (SNES)

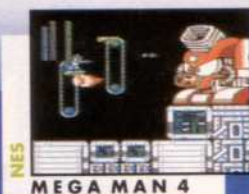
LESER-CHARTS



Zelda III
Bernhard Bruns

Zelda III ist ein gutes Spiel. Als ich angefangen habe zu spielen, konnte ich mich nicht mehr vom SNES trennen.

Vormonat auf Platz 1 Seit 1 Monaten drin	1	DAS DSCHUNGELBUCH	
Vormonat auf Platz 1 Seit 10 Monaten drin	2	COOL SPOT	
Vormonat auf Platz 3 Seit 1 Monaten drin	3	SUPER STREET FIGHTER II	
Vormonat auf Platz 12 Seit 6 Monaten drin	4	NBA JAM	↑
Vormonat auf Platz 4 Seit 10 Monaten drin	5	FLASHBACK	↓
Vormonat auf Platz 10 Seit 2 Monaten drin	6	SUPER METROID	↑
Vormonat auf Platz 5 Seit 9 Monaten drin	7	SUPER MARIO KART	↓
Vormonat auf Platz 7 Seit 3 Monaten drin	8	MYSTICAL NINJA	↓
Vormonat auf Platz 6 Seit 8 Monaten drin	9	MR. NUTZ	↓



NES

Batman		
0000 B708	unendl. Energie	
0000 B814	unendl. Munition	
Black Manta		
0005 4903	unendl. Energie	
0005 4702	unendl. Leben	
Captain America		
0003 D908	unendl. Energie	
Castlevania 2		
0000 3103	unendl. Leben	
0000 8030	unendl. Energie	
Double Dragon 3		
0004 5D54	unendl. Energie Pl. 1	
0004 5E54	unendl. Energie Pl. 2	
Gremlins 2		
0000 AD06	unendl. Energie	
Jackie Chan's Action Kung Fu		
0007 0206	unendl. Energie	
Little Nemo Dream Master		
0005 D003	unendl. Energie	
Mega Man 2		
0006 C01C	unendl. Energie	
0000 A803	unendl. Leben	
Mega Man 4		
0000 A102	unendl. Leben	
0000 B09C	unendl. Energie	
Shadow Warriors		
0000 A501	unendl. Leben	
0000 8010	unendl. Energie	
Solstice		
0007 8904	unendl. Leben	
0007 8702	unendl. Zaubertrank, blau	
0007 8602	unendl. Zaubertrank, violett	
0007 8502	unendl. Zaubertrank, gelb	
0007 8402	unendl. Zaubertrank, grün	
Star Wars		
0007 2940	unendl. Energie	
Star Wars 2		
0000 C9FF	unendl. Energie für Taun Taun	
0000 CAFF	unendl. Energie für Luke	
Super Mario Bros. 2		
0004 C21F	Figur ist immer groß	

Super Mario Bros. 3

0007 3605	unendl. Leben
0007 A219	für jede Goldmünze gibt's ein 1Up
0007 D213	Mario in blau
0007 D214	Mario in lila
0007 D216	Mario in rot
0007 D218	Mario in grün
0005 F111	ohne Zeit
0000 ED01	immer Super Mario
0000 ED02	immer Waschbär
0000 ED03	immer Feuer Mario
0000 ED04	immer Frosch
0000 ED05	immer Tanooky
0000 ED06	immer Spooky
Terminator 2	
0007 1D04	unendl. Leben
0007 1C38	unendl. Energie
Tetris	
0000 6500	bis Level 19 fallen die Steine nicht von selbst

Wrestlemania Challenge

0003 D0FF	unendl. Energie
-----------	-----------------

GB

Adventure Island	
0C01 1FC4	immer mit Axt

Adventure of Rocky and Bullwinkle	
0102 51DD	unendl. Leben

Asterix	
0103 95FF	unendl. Leben

BC Kid	
0103 1ECD	unendl. Leben
08E7 1ECC	unendl. Energie

Bugs Bunny-Crazy Castle	
0A0D 4DC3	Treppen Ein- und Ausgänge sind sichtbar

Castlevania 2	
0102 C5C8	unendl. Leben

Dig Dug	
0203 96C4	unendl. Leben

Double Dragon 1	
0203 99C4	unendl. Leben
0838 98C4	unendl. Energie

Double Dragon 3	
0106 C4C2	unendl. Leben

Dragons Lair	
040A 38C3	unendl. Leben

Dr. Franken	
08D0 2BC8	unbesiegbar

Duck Tales	
0102 1ACA	unendl. Energie

Hook	
0204 17C0	unendl. Leben
0850 14C0	unendl. Energie

Hudson Hawk	
0105 62DE	unendl. Leben

Lethal Weapon	
0840 59C1	unendl. Waffenenergie

GAME MAGE-CODES

SNES

Aladdin	
CA0ABEB1 60A76	unendl. Leben
108ABEB4 B8ACF	20 Leben
7182BE94 A8D5B	unbesiegbar
388ABE97 622DB	Ab zehn Diamanten gibt's Extra Energie
4672BE94 A9B76	unendl. Energie
17D2BEB4 8E956	fliegender Teppich ab Start
Alien 3	
F2876C8	unendl. Energie
78877D8	unendl. Handgranaten
D6878D8	unendl. Mun. f. MG
Die Schlümpfe	
7B2ABEA2 92B76	unbesiegbar
800ABE81 09C6A	unendl. Leben
Eek! The Cat	
1A0ABEB2 83776	unendl. Leben
Das Dschungelbuch	
422ABEB6 AFC76	unbesiegbar
450ABEA6 20776	unendl. Leben
Rock 'n' Roll Racing	
5762BEA5 EB476	unendl. Munition
6752BEA5 3BD76	unendl. Hydros
The Flintstones	
C52ABEE7 A3176	unbesiegbar
307ABEA0 1F876	unendl. Zeit
AE0ABEA6 3B576	unendl. Leben

TRADE

SNES

Actraiser 2 us.	109,95
Action Replay Pro 2	99,95
Airborn Ranger us.	129,95
Andre Agassi Tennis	119,95
Arcus Odyssey us.	Vorb.
Barkley Shut up & Jam us.	139,95
Battle Tank 2 dt.	124,95
Beauty & Beast	129,95
Beavis and Butthead us.	139,95
Balck Thorne	Vorb.
Breath of Fire us.	129,95
Brain Lord us.	129,95
Bubsy 2	139,95
Chaos Engine	119,95
Choplifter III dt.	109,95
Clayfighter Tournament	Vorb.
Clay Mates us.	109,95
Desert Fighter	129,95
Earthworm Jim	Vorb.
Equinox	79,95
Eye of the Behol. us.	139,95
Fatal Fury Special jp.	129,95
Fido Dido us.	129,95
F1 Pool Position 2	Vorb.
Feivel der Mauswanderer	119,95
Final Fantasy III	144,95

Inspector Gadget us.	119,95
Infrarot Joypad 2 Player	99,95
Illusion of Gaia	139,95
Jungle Book	129,95
Jurassic Parc 2	Vorb.
Legend us.	129,95
Lord of Rings us.	123,95
Lemmings II us.	119,95
Lufia us.	135,95
Mario Andretti Racing	Vorb.
Marco's Magic Football	139,95
Maximum Carnage	129,95
Mega Man X dt.	109,95
Mega Man Soccer us.	129,95
Metal Mariners	129,95
Might & Magic III us.	144,95
Mr Nutz dt.	109,95
NBA JAM	124,95
NBA Showdown us.	119,95
Obitus us.	144,95
Prehistoric Man us.	139,95
Rock n' Roll Racing	109,95
Operation Alien us.	119,95
Pirates Dark Water dt.	109,95
R-Typ III eur.	89,95
Secret of Mana dt.	Vorb.
Samurai Showdown jp.	149,95

Saturday Night Slam jp.	89,95
Smash Tennis	109,95
Speedy Gonzales us.	129,95
Star Trek Next Gen. us.	139,95
Street Racer	Vorb.
Steel Talons us.	99,95
Stunt Race F/X	109,95
Super Bomberman II us.	129,95
Super Bases Loaded II us.	149,95
Super Metroid dt.	109,95
Super Nova us.	119,95
Schlümpfe	119,95
Turn and Burn	119,95
Ultimate Fighters us.	129,95
Undercover Cops us.	129,95
Untouchables us.	134,95
Virtual Bart us.	Vorb.
Wizardy 5 us.	139,95
World Heroes II us.	139,95

3DO

Grundgerät NTSC	899,00
Grundgerät RGB	1099,-
Demolition Man	Vorb.
Escape from Monster	99,95
Guardian War	129,95

Tradelink Spieleversand Eltastr. 8 • 78532

07461.



Alien vs Predator Jaguar



Battletoads D. Dragon SNES



Bubsy II SNES

ELINK

Maddog II	119,95
Mega Race	129,95
Microcoms	109,95
Out of This World	79,95
Road Rash	139,95
Shadow	119,95
Shock Wave	119,95
Soccer Kid	99,95
Slayer Vorb.	129,95
Star Control II	Vorb.
Theme Park	Vorb.
Total Eclipse	119,95
VR Stalker	119,95
Way of Warrior	119,95
3-DO Joyboard	219,95
3-DO Flightstick	Vorb.

Atari Jaguar 569,-

incl. Cybermorph	
Raiden	99,95
Crescent Galaxy	99,95
Dino Dudes	99,95
Dragon	Vorb.
Alien vs. Predator	Vorb.
Chequered Flag II	Vorb.
Tiny Toon	Vorb.
Zool	Vorb.

Tempest 2000	109,95
Joypad	59,95

Wir haben die neusten Games!!!!

Mega Drive

Beavis & Butthead Vorb.	
NHL Hockey 95	109,95
Urban Strike	109,95
Virtua Racing jp.	99,95

Super Game Boy

Ruft an:
07461-79001
Mo.-Fr.: 10-19 Uhr
Sa.: 10-14 Uhr

Ankauf von gebr. Modulen
 Preisliste vom 29.09.94

Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten.
 dt. = deutsche Module, us = amerikanische Module,
 jp = japanische Module. Umtausch ist
 ausgeschlossen, defekte Ware wird ersetzt.
 Unser Blitzservice: Alle Bestellungen
 (Lagerware) bis 18 Uhr werden noch am
 selben Tag verschickt. Vorb. = Vorbestellungen
 möglich, lieferbar ab Oktober/Nov. 94.
 Inh. Alexander Sprung.

**Besucht unsere
 Ladengeschäfte
 (Hier Kein Versand)**
 Preise können abweichen

Funtronixx
 Bayreuth
 Kulmbacherstr. 10
 Tel.: 0921 - 513400

Funtronixx
 Kassel
 Friedrich Ebert Str. 101
 Tel.: 0561 - 12477

Funtronixx
 Herford
 Mindenerstr. 3B
 Tel.: 05221 - 84347

Gamestore
 Essen
 Rüttenscheider Str. 181
 Tel.: 0201 - 777225

Gamestore
 Düsseldorf
 Kölnerstr. 25
 Tel.: 0211 - 1649409

Tuttlingen Tel.: 07461 - 79001 Fax: 79003

79001



Donkey Kong Country SNES



Earthworm Jim SNES



Lion King 1 SNES

SNES



ART OF FIGHTING



DSCHUNGELBUCH



CASTLEVANIA

Addams Family 2
C9CC 44AD
DDB6 1FA7

unendl. Herzen
unendl. Leben

Art of Fighting
COEC D760
7F93 07FF
7F94 4100
7F93 0BFF
7F94 45FF

Entfernt die Stats von der Kopfzeile
unendl. Energie Pl. 1
unendl. Energie Pl. 2
unendl. Super-Attacke Pl. 1
unendl. Super-Attacke Pl. 2

Bubsy
7E00 DF50
7E00 A101
7E00 A206
7E02 14XX

unendl. Zeit
unbesiegbar
immer Schatten
Levelwahl, XX=Level (0-13)

Cool World
7E02 1B03

unendl. Leben

Das Dschungelbuch
7E01 0B04
7E01 0405
7E1D 9B01
7E1D 9C01
7E1D 9D01
7E06 8E10

unendl. Energie
unendl. Leben
unendl. Mangos
unendl. Kokosnüsse
unendl. Papayas
Mogli wird schneller

Die Schlümpfe
7E04 E104
7E04 E203

unendl. Leben
unendl. Herzen

Dino City
7E0D A0XX

unendl. Zeit im Level XX

F-Zero

7E00 530X
7E0B 2109
7E0C F777
7E00 CA0B
7E00 590B
7E0C F301

Streckenwahl, X=Strecke 0-8
Höchstgeschwindigkeit ab Start
verrückte Gegner
volle Power
unendl. Leben
unendl. Turbos

Mega Man X
7E0C 0301
7E0C 0302
7E0B CF20

Mega-Buster-Schnellader
X-Buster-Schnellader
unendl. Energie

NBA Jam
7E07 C8FF
7E0B 80FF
7E09 98FF
7E0A 80FF

Player 1 hat keinen Kopf
Player 2 hat keinen Kopf
Player 3 hat keinen Kopf
Player 4 hat keinen Kopf

Parodius
7E00 8A0X
7E1C 6B04

Levelwahl, X=Level
unendl. Schild

7E0C 1E01
7E00 9601
7E0A 5630

Vernichtet Gegner bei Berührung
Voll mutiert und unverwundbar
groß bleiben noch der grünen
Glocke
unendl. Wave oder Smartbombs

7E0A 6C03

Pocky & Rocky
7E00 6B08
7E00 6A03
7E00 690B
7E00 6601
7E00 6701
7E0F 1238

unendl. Herzen für Pocky
unendl. Leben für Pocky
unendl. Herzen für Rocky
unendl. Bomben für Pocky
unendl. Bomben für Rocky
unendl. Zeit

Pop'n Twinbee
7E1F F60B

unendl. Continues

Robocop 3
7E04 7738

unendl. Energie

Super Adventure Island

7E03 0D05
7E0D 6C20
Level-, Boss- und Bonusrundenwahl:
7E0B FF01
7E0B FF03
7E0B FF05
7E0B FF07
7E0B FF09
7E0B FF0A
7E0B FF0C
7E0B FF0E
7E0B FF11
7E0B FF13
7E0B FF14
7E0B FF15
7E0B FF18
7E0B FF1A
7E0B FF1C
7E0B FF1D
7E0B FF1F
7E0B FF20
7E0B FF24
7E0B FF26
7E0B FF27
7E0B FF29
7E0B FF2B
7E0B FF2D
7E0B FF2F
7E0B FF31

unendl. Leben
unendl. Energie
Level-, Boss- und Bonusrundenwahl:
1-1
1-2
Bonusrunde 1
1-3
1. Boss
2-1
2-2
Bonusrunde 2
2-3
2. Boss
3-1
Bonusrunde 3
3-2
3-3
3. Boss
4-1
4-2
Bonusrunde 4
4-3
4. Boss
5-1
5-2
5-3
Bonusrunde 5
1. Final Boss
2. Final Boss

Versucht einmal statt der letzten beiden Stellen
des ARP-Codes folgende Werte einzusetzen:
00, 10, 23 und 30

Super Aleste
7E01 5202
7E01 5702

unendl. Bomben
unendl. Leben

Super Battle Tank
7E04 0E42
7E04 A001
7E00 6700
7E05 C4FF
7E04 A296
7E00 25XX

unendl. 120 mm-Geschosse
unendl. Laser-Raketen
unendl. Energie
unendl. Fuel
unendl. MG-Munition
Levelwahl, XX = Level + 2
(z.B. 7E00 2505 = Level 7)

Super Double Dragon
7E00 DC02

unendl. Leben

Super Ghouls 'n' Ghosts
7E02 A402

unendl. Leben

Super Smash T.V.
7E05 3105
7E1B 9906

unendl. Leben
Waffe kann nicht verloren-
gehen, nur gewechselt werden

Super Street Fighter 2

7E00 F014
7E05 EA00
7E0B 2A00
7E05 E600
7E05 E604
7E0B 2600
7E0B 2604

gibt Super-Speed
Spieler 1 kann die Special-
Moves auch in der Luft ausführen
Spieler 2 kann die Special-Moves
auch in der Luft ausführen
Langsamer Feuerball Pl. 1
Schneller Feuerball Pl. 1
Langsamer Feuerball Pl. 2
Schneller Feuerball Pl. 2

Super Turrican
7E04 FBXX
7E04 FDOC
7E05 0330
7E05 0909
7E05 0A03

XX = Anzahl der Leben
unendl. Energie
unendl. Rollzeit
unendl. Zeit
unendl. Smartlines

Tiny Toons
7E00 9E03
7E00 9E01

unendl. Herzen
unendl. Herzen im
Challenge-Mode

7E00 8E03
7E00 86A0
7E00 680X

unendl. Leben
unendl. Dash
Levelwahl, X=Level

Turrican
7E04 FF0C

unendl. Energie

Yogi Bear's Cartoon Capers
7E02 1C03
7E02 1E06

unendl. Leben
unendl. Energie

Zombies
7E10 3002

unendl. Leben

SNES**1 Spieler****Konami****DM 120**

Das abtrünnige Opossum hat es auf die liebevolle Prinzessin abgesehen – und auf Sparksters Leben!

Konamis Raketen-Ritter beim Nintendo-Startversuch: Auf dem Mega Drive blieb der große Erfolg für den knuddeligen Neu-Star aus, jetzt versucht er, das SNES zu erobern

lich kein normales Opossum, sondern seines Zeichens Ritter, genauer gesagt ein Raketen-Ritter. Mit Schild, Schwert, Rüstung und einem praktischen Raketenrucksack düst der tierische Superheld herbei, wenn dem Opossum-Land Unheil droht. Genau dies passiert natürlich: Ein finster-fieser Obermütz entführt die Prinzessin des friedlichen Königreichs vor den Augen ihres Vaters.

KOMMT EIN HELD GEFLOGEN

Die einzige Rettung naht in Form des tapferen Raketen-Ritters Sparkster. Mit anderen Action-Stars

hat er das Sprungvermögen gemein. Von der Masse der Action-Heroen hebt ersich positiv durch den Raketen-Rucksack ab. Baumelt hoch über Euch ein Bonus-Icon, winkt in einer unzugänglichen Ecke ein Durchgang, ein längerer Druck auf den Button lädt das Raketenantriebswerk, und schon schießt Sparkster los. Da Ihr das Opossum in der Luft nur minimal steuern könnt, ist beim Zielen äußerste Vorsicht geboten, sonst findet Ihr Euch schon mal in finsternen Feuergruben wieder. Damit Ihr den mannigfaltigen Gefahren nicht ganz wehrlos gegen-

übersteht, bekam der Ritter ein passendes Energie-Schwert spendiert, um die Feinde gleich reihenweise in die Flucht zu schlagen.

Sparksters Hauptgegner sind Horden von bösen Wölfen, die in den aberwitzigsten Verkleidungen auftauchen. Passend zum jeweiligen Level bevölkern Matrosen-Wölfe ein Schiff, und Kapellen-Wölfe die Musik-Welt. Neben diesen Standard-Gegnern tritt Sparkster

SPARKSTER UND DIE BÖSEN WÖLFE

gegen die wildesten Ausgeburten der Technik-Hölle an: Vor allem die zahlreichen Zwischen- und Endgegner bestehen aus Dutzenden von Sprites, die recht realistisch aussehende Gelenke und Konstruktionen simulieren – und manchmal zu Ruckeleien und Sprite-Geclacker führen. Krönung der Technik-Orgie: Sparkster reitet im dritten Level auf einem Robot-Strauß, dessen Hals, Körper, Beine und Kopf aus vielen liebevoll animierten Gelenken besteht. Doch der Straußen-Level ist nicht der einzige der neun Levels, der Ungewöhnliches bieten: Ob der Held nun von Flutwellen verfolgt wird, in einer abgedrehten Musikwelt auf Trommeln umherhüpft oder in Pyramiden-Labyrinthen umherirrt, Konamis Action-Künstler ließen sich einiges einfallen. Um den besonders Ballersüchtigen Rechnung zu tragen, baute man in bester 'Pop 'n TwinBee'-Tradition sogar einen kompletten vertikal

SPARK

Sehr gut designte Level, die die Stärken Sparksters gekonnt nutzen; irre Endgegner und viel Abwechslung.

Jump&Run-Held nicht gut zu Fuß!!

Obwohl erst kurze Zeit im Business, hat der Raketenritter schon keine Lust mehr, nur zu hüpfen und zu laufen. Ob per Jet-Pack in der Shoot'em Up-Sequenz oder bequem im Cockpit des riesigen Box-Robots ...



... oder einfach faul dahinschwebend in einer Seifenblase: an originellen Fortbewegungsmitteln herrscht bei Sparkster kein Mangel.



Im dritten Level verläßt sich das Opossum komplett auf die flinken Füße eines mechanischen Straußes.



STER



Sparkster wird zudringlich. Der Wolf scheint trotz aufreizender Bekleidung nicht begeistert



Raketenträger von Walze geplättet! Den schrecklichen Anblick wollen wir Euch lieber ersparen

scrollenden Ballerlevel ein: Sparkster wird per Kanone in den Weltraum befördert und muß eine Raumstation in Schutt und Asche legen, bevor er in einem Riesen-Roboter boxend gegen das böse Opposum antritt.

CHANCEN FÜR ANFÄNGER

Damit auch Anfänger eine Chance haben und Profis trotzdem belohnt werden, spendierte man dem Modul einen besonders fairen Easy-Mode, in dem Ihr allerdings nicht alle Level zu sehen bekommt – erst ab „Normal“ werdet Ihr die Prinzessin retten können.

Ist man von Konami normalerweise brillante Grafiken gewohnt, hinterläßt Sparkster einen gemischten

Eindruck. Zwar sind immer viele Farben auf dem Bildschirm, doch die Auswahl fiel oft sehr unschön aus: manchmal glaubt man, ein Mega Drive vor sich zu haben. Weitestgehend makellos geriet wieder die Musik. Obwohl sie nicht die Genialität eines „Mystical Ninja“ erreicht, wird dem SNES doch mehr entlockt als bei der Konkurrenz.

Beim wichtigsten Teil, der Spielbarkeit, schlägt Sparkster gnadenlos zu. Das sympathische Opposum ist recht flüssig steuerbar, und alle Funktionen gerieten recht intuitiv – selbst der Raketen-Rucksack fügt sich gut in das Geschehen ein.

Auch die Level sind geschickt auf die Fähigkeiten Sparksters abgestimmt – er hat seine Fähigkeiten gewiß nicht umsonst bekommen. Einzig die sonst Konami-typischen „Mode 7“-Level und -Gegner vermißt man etwas – die Japaner feuerten auf dem SNES schon beeindruckendere Effekte ab.

Trotz dieser Einschränkungen ist Sparksters Einstandsmodul zu empfehlen. Gerade im weihnachtlichen Kampf gegen viele schlechte Lizenzprodukte wäre dem Action-Opposum ein Erfolg zu gönnen.

Julian Eggebrecht



Die meisten Endgegner bestehen aus vielen zusammengesetzten Sprites, eine technisch bedingte Seltenheit auf dem Super Nintendo



Gefährlicher Balanceakt in der Pyramide



Nein, das ist nicht die Mega-Drive-Version! Selten so scheußliche Farben auf dem Super Nintendo gesehen!



NEGATIV!
Sparkster zeigt kaum Schwächen – lediglich die Grafik läßt oft zu wünschen übrig.

Sparkster

Gameplay

Sehr gute Spielbarkeit, durch und durch fair. Nur der Weltraumlevel ruckelt etwas zu sehr.

Dauerspaß

Neue Ideen, witzige Endgegner und viel Abwechslung trotz der kleinen 8 MBit – Konamis Action-Künstler triezten das SNES.

Grafik

Konami konnte es schon besser – irre Effekte und viele Farben, teilweise aber zu schlicht und unpassend.

Sound

Konsequenter gut – tolle Kompositionen, sehr schöne Soundeffekte und die Konami-übliche hohe Qualität.

TOTAL! - CHECK

Genre Jump&Run, Action
Levels 9
Schwierigkeitsgrad mittel
Continues Paßwörter
Speicherkapazität 8 MBit
Erhältlich ab Oktober

FAZIT
2+

aRJay Games



Final Fantasy III
us 149.90



Soulblazer II
us 149.90



Vortex (mit SFX-Chip)
us 139.90



Fire-SFX-60Hz-Adapter
zum Abspielen von
US- oder JP-Modulen
dt 39.90

aRJay Games
spielend bestellen!

0221-12 10 67/68/69

Ebertplatz 2 50668 Köln

GAME BOY

1 Spieler

Titus

70 DM

BLUES BROTHERS



Wer den Streifen von 1980 gesehen hat, wurde bestimmt gut unterhalten. Die bisherigen Blues Brothers-Spiele konnten jedoch nie an den Erfolg der Vorlage anknüpfen. Wer hofft, den legendären Kultfilm nun endlich nachspielen zu können, wird enttäuscht. Jake und Elwood Blues rennen und hüpfen nur durch minder komplexe Level. Ein Standard Jump&Run-Spielprinzip wie bei den

bisherigen Adaptionen auch. Um weiterzukommen müßt ihr als einer der beiden Brüder eine Jukebox am Ende der Stages erreichen. Die Zeit ist knapp bemessen, und die Gegner schwierig zu umgehen. Schallplatten lassen sich einsammeln und als Wegwerfprodukt gegen die Bösewichte einsetzen. Grafisch wird uns Durchschnittsware präsentiert. Die Figuren sind nicht genau zu erkennen, da ihre Sprites zu klein geraten sind. Wer denkt, daß die Filmmusik fürs Game

übernommen wurde, der irrt. Trockene Melodien, die gelegentlich sogar nerven, sind alles, was geboten wird. Also: durchschnittliche Jump&Runs gibt es schon viel zu viele, schlechte Filmadaptionen ebenso, da hätte es einer weiteren nicht bedurft. Leih Euch lieber den Film aus, das macht mehr Spaß.

Michael Kocz

JUKEBOX ADVENTURE



Ob Jake oder Elwood, die Level sind gleich und können mangels Zeit eh kaum erkundet werden.

Das Spiel zum genialen Kultfilm enttäuscht auch auf dem Game Boy.

Gameplay ☒ ☒ ☒ ☐ ☐ ☐

Dauerspaß ☒ ☒ ☒ ☐ ☐ ☐

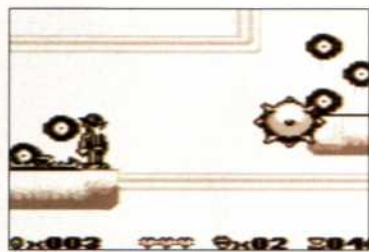
Grafik ☒ ☒ ☒ ☒ ☐ ☐

Sound ☒ ☒ ☒ ☐ ☐ ☐

TOTAL! - CHECK

Genre Jump&Run
Levels 5
Schwierigkeitsgrad mittel bis hoch
Continues ja
Speicherkapazität 2 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
4-



HIGH SCORE GAMES

089 / 96 24 24 96

GAME BOY

Aladdin	DV	69,-
Bombberman (SGB)	US	69,-
Desert Strike	DV	69,-
Donkey Kong (SGB)	DV	69,-
Dschungelbuch	DV	69,-
Mortal Kombat II	DV	79,-
FIFA Soccer (SGB)	DV	69,-
Lion King	DV	69,-
Mario Land 3	DV	69,-
Mega Man 5 (SGB)	US	69,-
NBA Jam (SGB)	DV	69,-
Probotector 2 (SGB)	DV	69,-
Samurai Shodown	DV	69,-
Sequest DSV (SGB)	DV	69,-
Tiny Toon Wacky Sports	DV	69,-
Yogi Bear	DV	69,-

SUPER NES

6 Spieler Adapter	DV	59,-
2 in 1 Pad (SNES & MD)	DV	39,-
50/60 Hz Adapter	DV	49,-
Action Replay Pro 2	DV	99,-
Adventure Island 2	DV	129,-
Actraiser 2	DV	129,-
Beauty & the Beast	DV	119,-
Bombberman 2	DV	119,-

SUPER NES

Bebe's Kids	US	49,-
Blackthorne	US	129,-
Breath of Fire	US	139,-
Batman & Robin	DV	149,-
Brain Lord	US	139,-
Chaos Engine	DV	129,-
Dschungelbuch	DV	129,-
Donkey Kong Country	DV	139,-
Dragon	DV	139,-
Earth Worm Jim	DV	139,-
Equinox	DV	99,-
F-Zero	DV	49,-
Fatal Fury 2	US	99,-
Final Fantasy 2	US	129,-
Final Fantasy 3	US	139,-
Fievel der Mauswanderer	DV	119,-
Ghouln Ghosts	DV	49,-
Heatseeker Pad	DV	29,-
Illusion of Gaia	US	139,-
Indiana Jones	DV	139,-
Jordan's Adventure	DV	139,-
Lion King	DV	139,-
Legend	DV	119,-
Lemmings 2	US	119,-
Metroid	DV	119,-
Mega Man X	DV	119,-
Super Nintendo		
More Fun Set	DV	319,-

SUPER NES

Star Wars 3	DV	139,-
NBA 95	DV	139,-
NHL 95	DV	139,-
Obitus	US	139,-
Pilot Wings	DV	49,-
Power Rangers	DV	139,-
Pitfall	US	129,-
Rise of the Robots	DV	149,-
Secret of Mana	DV	119,-
Samurai Shodown	DV	139,-
Sparkster	DV	129,-
Super Street Fighter 2	DV	139,-
Sequest DSV	DV	139,-
Slam Masters	DV	139,-
Street Racer	DV	129,-
Soulblazer	DV	129,-
Schlümpe	DV	119,-
Stunt Race FX	DV	119,-
Super Street Fighter 2	US	139,-
Syndicate	DV	119,-
Tetris 2	US	129,-
Tiny Toon 2 Wacky Sports	DV	129,-
Val d'Isere Championship	DV	129,-
Vortex (FX-Chip)	US	129,-
Virtual Soccer	DV	49,-
WWF Raw	DV	149,-
Wolfenstein	DV	99,-
Yogi Bear	DV	79,-



Video- und Computerspiele



Rise of the Robots DV 149,-

Versandkosten NN + 7 DM

Express + 7 DM

Ab 300 DM Bestellwert

Versandkostenfrei

Schnellservice: Lieferbare Spiele werden am Tag der Bestellung versendet.

Fettgedruckte Artikel nur solange der Vorrat reicht. DV = Deutsche Version; EV = Europäische Version; JP = Japanische Version; US = Amerikanische Version

Ladengeschäfte:

München Herzogstr. 2 (Münchner Freiheit) Tel.: 089 / 344 388

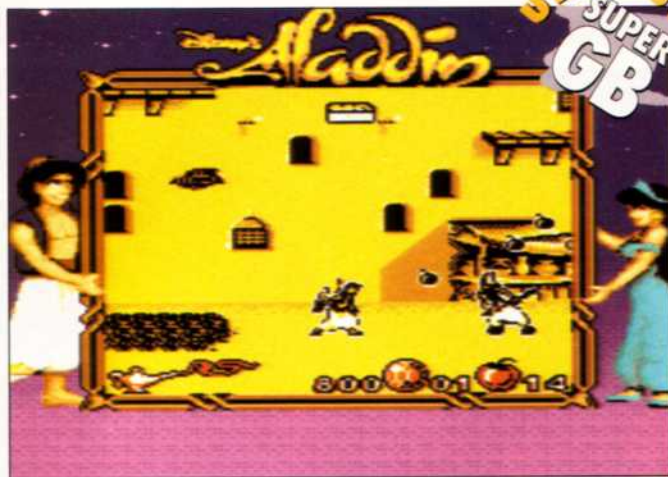
Oldenburg Kurwickstr. 2 (Fußgängerzone) Tel.: 0441 / 1 22 33

Augsburg Fuggerstr. 4-6 (Eingang Fußgängerzone) 0821 / 31 31 34 (Ladenpreise können variieren)

Fax: 089 / 961 41 00

Händler willkommen

(Gewerbenachweis erforderlich)



ALADDIN

Kaum macht sich der ‚König der Löwen‘ auf die Socken, schleicht sich der Disney-Held des Vorjahres auf Nintendos Kleinsten!

Da staunte der Tester nicht schlecht: Aladdins Abenteuer auf dem Game Boy sind eine waschechte Umsetzung der furiosen Mega-Drive-Fassung! Worum's geht? Die Jump&Run-Handlung orientiert sich in groben Zügen am Film. Die acht Levels führen Aladdin unter anderem über den Markt von Agrabah, ins Verlies des Palasts und schließlich natürlich in den Palast des Sultans, wo er sich am Ende dem üblen Großwesir Dschafar zum Kampf stellen muß. Womit? Mit Recht, einem Krummsäbel oder fruchtigen Wurfgeschossen (=Äpfeln); per Select-Taste schaltet Ihr zwischen beiden ‚Waffensystemen‘ um –

NEGATIN!
Overheat im Prozessor: zum Teil ruckeliges Scrolling, viel zu wenig Abwechslung beim Sound



Jetzt aber nix wie weg – sonst gibt's heiße Pfötchen: Aladdins selbstscrollende Flucht auf dem fliegenden Teppich



Bonusspiel: Für jede Dschinni-Münze dürft Ihr einmal Euer Glück versuchen!

der Game Boy hat nun mal nur zwei Buttons ... Das Leveldesign orientiert sich stark am Mega-Drive-Original, allerdings wurden einige Passagen etwas ‚gestrafft‘. Auch die Grafiken wurden von der aufwendig gestalteten 16-Bit-Version ‚übernommen‘. Besitzer eines Super Game Boy kommen zusätzlich in den Genuß speziell abgestimmter Farbpaletten und eines hübschen Bildschirmrahmens. Ein Teil der Animationsphasen des Originals fiel aus Speicher- und



Gameplay	■■■■■□
Dauerspaß	■■■■■□
Grafik	■■■■■□
Sound	■■■■■□
TOTAL! - CHECK	
Genre	Jump & Run
Levels	8
Schwierigkeitsgrad	einstellbar
Continues	3
Speicherkapazität	2 MBit
Erhältlich	ab November

FAZIT
2

GAME BOY

1 Spieler

Virgin

70 DM

POSITIV!

Aladdin bleibt Aladdin: hervorragende Grafik, gute Spielbarkeit

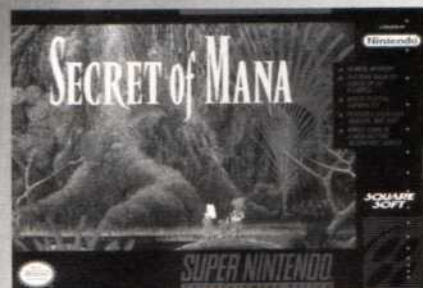
0221- 12 10 67/68/69

aRJay Games



Earth Worm Jim

dt 139.90



inkl. Spieleberater

dt 114.90



nur solange Vorrat

reicht dt 88.00



inkl. Spieleberater

dt 89.90

aRJay Games
spielend bestellen!
0221-12 10 67/68/69
Ebertplatz 2 50668 Köln

1 Spieler

Capcom

DM 50 - 100

**Michael Jacksons
,Thriller'-Video ist
nichts dagegen: In
diesem Spiel wim-
melt es nur so von
Zombies ...**

SUPER GHOULS 'N GHOSTS



Was Ritter Arthur bereits für abenteuerliche Odysseen hinter sich gebracht hat, ist wirklich erstaunlich: Seinen Kreuzzug gegen die Macht des Bösen begann er Mitte der achtziger Jahre in den internationalen Spielhallen, ehe er sich an den 'Ghost 'n Goblins' und 'Ghouls 'n Ghosts' zahlreicher Heimcomputersysteme wie Commodore 64, Amiga und Atari ST versuchte.



Frostig geht's im Eislevel zu – vor allem wenn Arthur nur Boxershorts anhat ...

Im Jahre 1992 folgte dann die SuperNES-Fassung 'Ghouls 'n Ghosts' und begeisterte nicht nur auf Anhieb alte Ritter-Arthur-Fans. Die Hintergrundstory von „Super Ghouls 'n Ghosts“ ist typisch achtzigerjahremäßig: Ein schlimmer Bursche in Dämonengestalt schnappt sich die liebste des artigen Ritters, Prinzessin Guinevere. Arthur schaut zunächst zwar blöd aus der Rüstung, macht sich aber geistesgegenwärtig auf die Suche, um die Dame seines Herzens zu retten. Doch der Weg in den Thronsaal Sardius – so der Name des Schurken –, wo das finale Duell bevorsteht, ist (grab-)steinig. Gleich zu Beginn des ersten Levels wimmelt es geradezu von Zombies, die 'Thriller'-mäßig dem zu durchquerenden Friedhof entsteigen. Mit seiner Lanze kann Arthur diese Schattenwesen jedoch endgültig ins Reich der Schlafenden befördern. Das-



Im Magen eines Ghouls wird dank Mode 7 fleißig gedreht

selbe gilt für die unzähligen anderen Kreaturen wie Geister, lebende Feuerflammen, mutierte Eisbären, Hunde à la Zerberus und dreiköpfige Drachen, die beispielsweise in Eiswelten, auf hoher See oder gar im Magen eines Ghouls nur darauf warten, Euch den Garas zu machen. Ein feindlicher Treffer bedeutet glücklicherweise nicht gleich das Dahinscheiden Arthurs, er verliert dabei lediglich seine Rüstung. Eine weitere Feindberührung bedeutet hingegen das Ende für eines seiner Leben. In gut verborgenen Schatzkisten finden sich zumeist das Vorgehen erleichternde Extrawaffen sowie Schutzschilder und sehr effektive Spezialrüstungen, mit denen auch die Durchschlagskraft der jeweiligen Waffe steigt oder durch

die Arthur gar magische Fähigkeiten verliehen werden. Noch wichtiger jedoch: Ein Amulett, das zur Rettung Guineveres erforderlich ist, verbirgt sich in einer dieser Kisten. Doch Vorsicht: Nicht nur Gutes erwartet Euch, oftmals versteckt sich ein arglistiger Zauberer in Schatztruhen und verwandelt Euch nach Öffnen des begehrten Objekts in ein Baby, Huhn oder Skelett – nicht gerade sehr hilfreich ...

Im Jahre des Erscheinens begeisterte Super Ghouls 'n Ghosts vor allem durch die tolle atmosphärische Grafik, die selbst heute noch zu den besten des Genres gehört. Die musikalische Seite des Programms überzeugt ebenfalls und ist teilweise gar filmreif. Mittlere Kritik verdient lediglich der etwas hoch angesetzte Schwierigkeitsgrad und manch unfaire Passage. Nur gut, daß neben dem Schwierigkeitsgrad die Anzahl der Leben einstellbar ist und einige Continues auf Euch warten. Fazit: Wer ein gutes, actionreiches Jump&Run der ungewöhnlicheren Sorte mit guter Grafik und tollem Sound sucht, der liegt bei diesem wahrlich 'schauderhaften Vergnügen' goldrichtig.

Hans-Joachim Amann



Magische Kraft: die Goldrüstung



'Geistreiche' Action auf'm Schiff



Mr. Unterhose vs Dreierdrachen

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

TOTALI - CHECK

Genre	Jump & Run
Levels	8
Schwierigkeitsgrad einstellbar (4 Stufen)	
Continues	5
Speicherkapazität	8 MBit
Erhältlich	seit 1992

FAZIT
2

Wenn ein Motorrad-Rennspiel den verheißungsvollen Namen „Erregerad“ trägt, dann läßt das doch auf gute Unterhaltung schließen, oder?

EXCITE BIKE

1 Spieler
Nintendo
DM 30-80

CLASSICS

CLASSICS

CLASSICS

CLASSICS



Geht's die Berge rauf und runter, wird der müde Biker munter



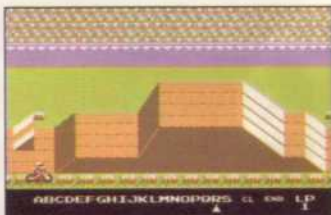
Als besondere Zugabe wurde Excitebike ein Streckeneditor spendiert, mit dem Ihr Eure eigenen Strecken gestalten könnt. Leider enthält das Modul aber keine Batterie, so daß Ihr die Eigenkreationen nicht für die Nachwelt verewigen könnt.

Klaus-Dieter Hartwig

Wer unser Shigeru Miyamoto-Interview in TOTAL! 5/94 gelesen hat, dem wird vielleicht aufgefallen sein, daß der Meister ein weitestgehend unbekanntes Spiel namens „Excitebike“ zu seinen persönlichen Favoriten zählt. Klar, daß wir nichts unversucht ließen, um dieses ominöse Game in unsere Testfinger zu bekommen.

1984, als die Super Mario Bros. ihren Siegeszug noch nicht angetreten hatten, schuf Miyamoto-San ein Motorrad-Hindernisrennen auf dem damals noch recht neuen NES. Zwischen fünf verschiedenen Strecken kann der Zweiradfahrer wählen, in denen ihm allerlei Hindernisse, Rampen und Sprungschanzen im Weg herumstehen. Spielerisch weist das Game erstaunli-

che Feinheiten auf. Wie beim echten Cross-Rennen könnt Ihr das Vorderrad hochreißen, wodurch sich der Absprungwinkel und damit die Weite des Sprunges beeinflussen läßt. Die korrekte Haltung bei der Landung entscheidet über wichtige Zehntelsekunden. Der zweite Button ist mit dem Turbo belegt, doch Vorsicht: Wer zu sehr heizt, überhitzt die Maschine und muß eine kurze Zwangspause einlegen. Außerdem sind noch einige Mitbewerber auf der Strecke unterwegs, mit denen Ihr ein paar lustige Zusammenstöße fabrizieren könnt.



Per Editor könnt Ihr eigene Strecken designen

Ohne Gegner geht es im Einzelrennen um die Bestzeit

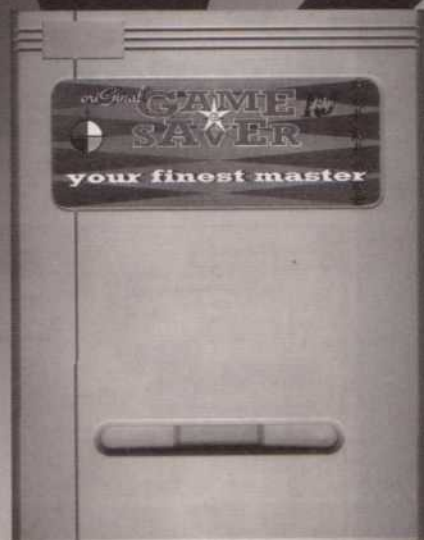


Gameplay	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
Dauerspaß	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
Grafik	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
Sound	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

TOTAL! - CHECK	
Genre	Rennspiel
Levels	5+ Editor
Schwierigkeitsgrad	mittel
Continues	-
Speicherkapazität	1 MBit
Erhältlich	seit 1984

FAZIT
2

aRJay Games



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

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

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

Vorteil: Mehr Spielspaß! Außerdem kannst Du mit dem original GAME SAVER auch amerikanische und japanische Module abspielen. Auch für SFX- und NTSC-60Hz-Spiele! Weiterhin hast Du die Möglichkeit, die Spielgeschwindigkeit auf 50% zu bremsen. Damit sieht auch die schwierigste Stelle im Spiel gleich ganz anders aus.

dt 99.90

aRJay Games
spielend bestellen!
0221-12 10 67/68/69
Ebertplatz 2 50668 Köln



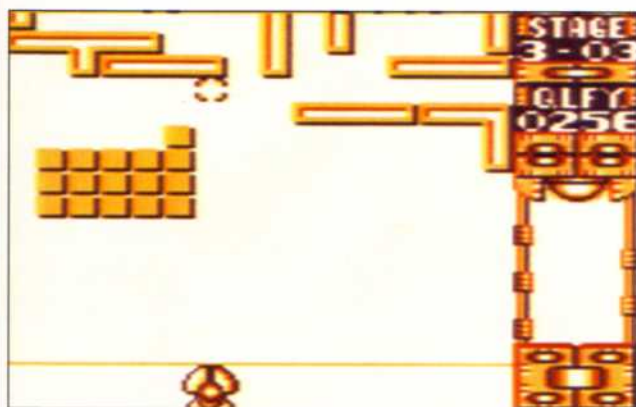
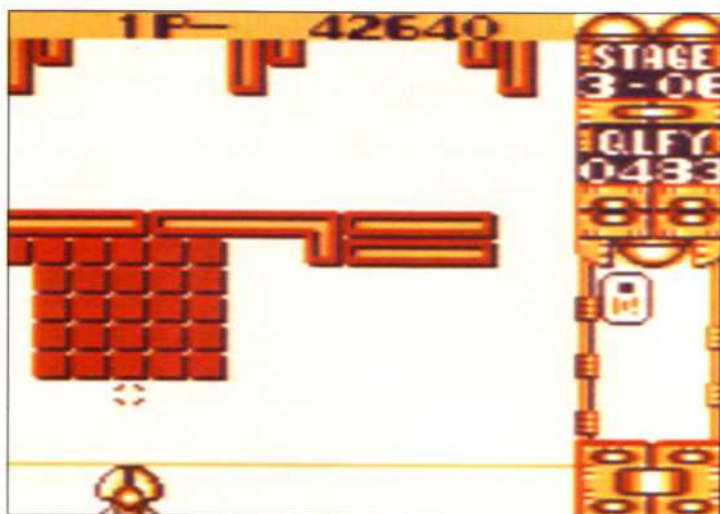
CLASSICS

Wer sagt denn,
daß fesselnde
Spiele unbedingt
komplex oder auf-
wendig sein müssen?
Daß es auch anders
geht, das beweist
dieser Klassiker für
den Game Boy.

1-2 Spieler

Konami

DM 60



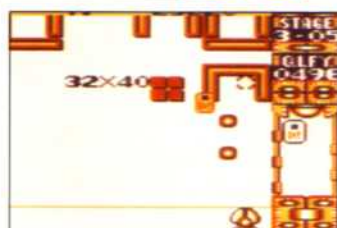
QUARTH

lich dürfen die Blöcke nie den unteren Rand erreichen, sonst ist das Spiel aus. Zu Anfang ist man natürlich geneigt, möglichst schnell

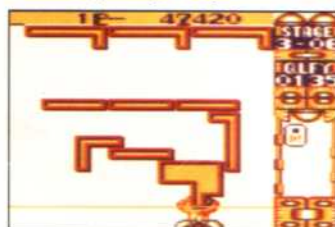
löst. Mit etwas Geschick lassen sich auch unvollständig gefüllte Rechtecke auflösen. Neun Level in drei Schwierigkeitsstufen können absolviert werden, wobei verschiedene Blockformen und Raumschiff-typen für etwas Abwechslung sorgen. In einem zusätzlichen Zufallsmodus kann beliebig gegen die Zeit gespielt werden, per Linkkabel kann man auch gegen einen zweiten Mitspieler antreten. Fallen die Steine erst einmal, legt man das Game so schnell nicht mehr aus der Hand. Zu packend ist die Action, flott, aber ohne jemals hektisch zu werden, der abwechslungsreiche Soundtrack untermauert das Geschehen. Auch heute noch kann dieses Game begeistern, wer die Tetris-Blöcke nicht mehr sehen kann, sollte mal nach „Quarth“ Ausschau halten.

Michael Anton

Die Idee ist eigentlich ganz simpel: Vom oberen Bildrand fallen tetrisähnliche geometrische Figuren nach unten. Die müssen hier aber nicht fein säuberlich am unteren Rand gestapelt und sortiert werden, sondern zu Rechtecken ergänzt werden. Zu diesem Zweck könnt Ihr ein kleines Raumschiff am unteren Bildrand hin- und herbewegen und kleine Blöcke nach oben schießen. Treffen diese auf die herunterfallenden Blöcke, so verschmelzen sie mit ihnen, sobald auf diese Weise ein komplettes Rechteck entstanden ist, löst es sich auf. Nun sollte es auf den ersten Blick nicht allzu schwer sein, L-,T-



Für besonders viele aufgelöste Blöcke gibt es eines der heißbegehrten Extras



Zu gierig sollte man allerdings nicht sein, sonst droht das vorzeitige Aus

oder balkenförmige Gebilde zu Rechtecken zu vervollständigen, aber weit gefehlt: Die Grundobjekte sind normalerweise verschachtelt, so daß manchmal erst einige andere Objekte entfernt werden müssen, bevor man sich an die wirklich gefährlichen Formationen machen kann: Natür-

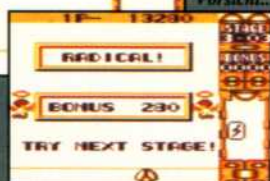
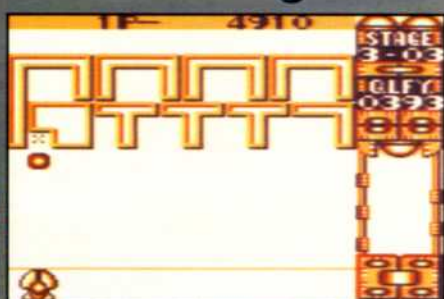
alle Grundformationen zu füllen und dadurch für Ruhe zu sorgen. Allerdings gehen einem dadurch gewisse Extras durch die Lappen, denn wer möglichst große Rechtecke auflöst, der bekommt Boni spendiert. Darunter sind so nützliche Dinge wie ein Zeitstopper oder eine Bombe, die alles auf-

Nettigkeiten und Überraschungen



Hier fliegt gerade ein Extra über den Bildschirm. Der Lohn für harte und konzentrierte Arbeit.

Hier kann man durch geschicktes Spielen ordentlich absahnen. Aber Vorsicht...



Gameplay ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒

Dauerspaß ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒

Grafik ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒

Sound ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒

TOTALI - CHECK

Genre Strategie
Levels 9
Schwierigkeitsgrad einstellbar
Continues -
Speicherkapazität 1 MBit
Erhältlich seit 1990



Es lebe die Bananenmonarchie! –
Ein Prinz schwört auf Rache.

BANANA PRINCE

1 Spieler

Takara

DM ca. 70



ist die Grafik nicht gerade das Gelbe vom Ei. Der Held läßt sich zwar sehr gut steuern, ist aber fitzelig klein geraten. Na ja, wenigstens ruckelt es nicht. Musikalisch tut sich da ebenfalls nicht allzuviel. Blechernes Gedudel begleitet Euch durch alle Level. Negativ aufgefallen ist die mangelhafte Rechtschreibung der Übersetz-



Ohne Bananenbaum ist hier kein Weiterkommen

Mitten im NES-Land auf dem Nintendo-Planeten liegt das friedfertige Königreich „Banane“. Alles könnte so schön sein, wäre da nicht der böse Nachbar-könig Grünpfeffer. Der ist nämlich eines Tages mit seinen garstigen Horden in das idyllische Reich eingefallen und hat es total verwüstet. Dem nicht genug, stibitzten seine Mannen auch noch drei geweihte Becher. Solch eine Dreistigkeit kann der tapfere Bananenprinz natürlich nicht durchgehen lassen und sinnt auf Rache. In der Rolle des furchtlosen Königs-sonnes brecht Ihr nun auf, um die drei Becher aus den Klauen der Wächter zurückzuholen.

Eure Hauptaufgabe dabei ist es, in einer vorgegebenen Zeit Ringe einzusammeln und die Bonus-Inseln zu erreichen. Die gehörten Ringe könnt Ihr dann im Casino verzoeken, oder Ihr tauscht sie in einem der überall auftauchenden Läden in bessere Waffen um. Am Warenautomaten wird Eure Energie gegen ein paar Ringe wieder aufgefrischt, und Extras gibt es auch zu Hauf. Obendrein besitzt Ihr von Beginn an gewisse

Fähigkeiten: Per herbeigezaubertem Bananenbaum erklimmt Ihr beispielsweise größere Höhen, und durch Rutschen gelangt der Prinz auch an verwinkelte Stellen. Ist die Energie einmal verbraucht oder gar die Zeit verstrichen, dann habt Ihr noch unendlich viele Versuche und zusätzlich ein Paßwortsystem. Sogar die erworbenen Waffen und Extras bleiben Euch treu. Auf den ersten Blick stellt sich dieses Spiel als billiger „Mario-Abklatsch“ dar. Ist es aber nicht, denn in den sehr häufig auftretenden Bonus- und Casino-Stages geht es vielmehr um Glück und die Lösung kleinerer Rätsel. Auf dem NES darf man keine Wunder erwarten, und so

ten Texte (siehe Code-Menü). Kinder schauen sich da lieber nichts ab. Abschließend bleibt nur zu sagen: Das Gameplay ist gelungen, der Rest ist eher schluderig ausgefallen.

Thomas Hellwig

Gameplay ☒ ☒ ☒ ☒ ☐ ☐

Dauerspaß ☒ ☒ ☒ ☒ ☐ ☐

Grafik ☒ ☒ ☐ ☐ ☐ ☐

Sound ☒ ☒ ☐ ☐ ☐ ☐

TOTAL! - CHECK

Genre Jump&Run
Levels 5 mit je 3 Acts
Schwierigkeitsgrad mittel
Continues unendl./Paßw.
Speicherkapazität 2 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
3-

aRJay
Games

SUPER NES

Blackthorne us	139.90
Brain Lord us	139.90
Breath of Fire us	139.90
Clayfighter II C2 us	139.90
Lord of the Rings us	139.90
Pitfall – the Mayan Adv. us	129.90
Samurai Shodown us	139.90
Sparkster dt	129.90
Spike McFang us	129.90
Stunt Race FX dt	119.90
Super Punch Out us	119.90
Super Street Fighter II us	149.90

Grundgerät PAL inkl. 50/60Hz- Umbau, Schachtverlängerung und 1/2 Jahr Garantie	299.00
Fire-SFX-60Hz-Adapter	39.90
Fire-6-Player-Adapter	59.90
Padverlängerung 2.5m	24.90
Super NES-Umbau-50/60Hz inkl. Schachtverlängerung	99.90
Umbausatz-50/60Hz	79.00
RGB-Kabel dt/us/jp	39.90
– in Verbindung mit Umbau	29.90

Wir führen selbstverständlich auch MEGA DRIVE, MEGA CD, NEO GEO, NEO GEO CD, 3DO und JAGUAR Artikel!

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 werden ohne vorherige Absprache nicht mehr angenommen.

aRJay Games
spielend bestellen!

0221-12 10 67/68/69
Ebertplatz 2 50668 Köln

Importspiele ...

... laufen nicht ohne weiteres auf den bei uns üblichen PAL-Geräten. Es gibt zwei Möglichkeiten, sie dennoch bei uns zu betreiben.

- Ein sog. US/Japan-Adapter überbrückt Blocker-Chips und eventuelle Geschwindigkeitsabfragen.

- Ein Umbau versetzt den Benutzer in die Lage, zwischen dem 50- und 60-Hz-Modus hin- und herzuschalten.

Achtung!

- Im Falle eines Umbaus muß Euer Fernseher in der Lage sein, Bilder mit 60 Hz darzustellen.

- Nintendo hilft bei Fragen zu 'inoffiziellen' Modulen nicht weiter.

- Der Garantieanspruch verfällt.

SNES

1-2 Spieler

Namco

DM 130



Suzuka 8 Hours



In ähnlicher Manier wie der Spielhallenklassiker '(Super) Hang-On' präsentiert sich das zweite SuperNES-Rennspiel rund um heiße Feuerstühle.

Flotte Spiele mit schnellen Autos oder ähnlichen vierrädrigen Vehikeln gibt es nahezu Dutzende für Nintendos 16-Bitter. Röhrende Zweiräder wurden bislang erst einmal bedacht. Die japanische Software-Schmiede Namco nahm sich darum des Spielhallenautomaten „Suzuka 8 Hours“ an und setzte das beliebte Teil fürs SNES um. Sehr gelungen ist dabei die grafische Umsetzung – auf den ersten Blick. Schon die Bilder auf der Packungsrückseite erinnern nicht nur an das betagte (Super) Hang-On, sondern machen auch so richtig Lust, das Gummi der Reifen qualmen zu lassen. Der

zweite prüfende Blick im Spiel läßt jedoch schnell einen ‚Fehlstart‘ erkennen: Die farbintensiven Feuerstühle sind zwar sehr hübsch gezeichnet, aber die Animation, wenn sich die Bikes in die Kurven legen, läßt zu wünschen übrig. Beim alles andere als farbenfrohen Konkurrenten ‚GP-1‘ sieht das doch viel besser aus. Schlimmer jedoch: Bereits nach wenigen Sekunden Fahrt mit 220 mph und mehr beschleicht den Spieler unweigerlich das Gefühl, schön artig durch eine 30-km/h-Zone zu schleichen. Das Gefühl von hoher Geschwindigkeit wird bei Suzuka 8 Hours, das lediglich fünf verschiedene Kurse bietet, schmerzlich vermißt – trotz DSP-Chip! Da erscheint es fast als unwesentlich, daß an einen Zweispieler-Modus mit Split-Screen gedacht wurde. Nicht nur durch den mangelnden Geschwin-

derung (die Motorräder sind nicht gerade sauber und realistisch zu lenken) ist der Spielspaß von kurzer Dauer. Ein weiterer negativer Faktor ist, daß sowohl Computerfahrer als auch ein menschlicher Mitspieler keine physikalischen Hindernisse darstellen und einfach durchfahren werden können. Fazit: Wer ein passables Motorrad-Rennspiel haben möchte, der sollte sich das ältere GP-1 mal genauer anschauen, das 13 Kurse, mehr Abwechslung und vor allem ein besseres Fahrgefühl bietet.

Hans-Joachim Amann



Kollisionsabfrage Fehlanzeige: Konkurrenten können durchfahren werden



Fährt der Biker auf feststehende Hindernisse, so stürzt er

Suzuka 8 Hours

Gameplay

Null Geschwindigkeitsgefühl und eine sehr bescheidene Steuerung können freilich nicht begeistern.

Dauerspaß

Durch die deutlichen Defizite im Gameplay ist dem Spielspaß eine sehr kurze Dauer beschieden.

Grafik

Sehr hübsch sind die Bikes gezeichnet, und alles ist schön bunt. Jedoch bewegt sich die Landschaft im Schneckentempo am Zweirad vorbei.

Sound

Überflüssige, nicht abstellbare Musikstücke und die nötigsten Soundeffekte verwöhnen nicht gerade die Ohren des Spielers.

TOTALI - CHECK

Genre Rennspiel
Levels 5 Strecken, 4 Spielmodi
Schwierigkeitsgrad einfach bis mittel
Continues Paßwort
Speicherkapazität 8 MBit
Import aus USA

FAZIT
4

The Untouchables

In einer Zeit als Alkohol in den USA verboten war, herrschte in Chicago Al Capone. „The Untouchables“ brachten in zur Strecke.

SNES

1 Spieler

Ocean

DM 130

Die Rolle von Eliot Ness, Anführer der FBI-Truppe, die Al Capone damals jagte, oder einem seiner Gefolgleute übernehmt Ihr in diesem Shoot 'em Up. Vier harte Level müssen absolviert werden, um im fünften Al Capone ins Gesicht blicken zu können. Jede Stage hat eine andere Pers-

pektive und Steuerung. In der „Counterfeit Operation“ blickt Ihr von der Seite auf das Geschehen, während Ihr Druckplatten eingesammelt. In „The Courthouse“ rettet Ihr Geiseln und habt Blick von schräg oben auf das Geschehen. Die Gegner sind in jedem

Level zahlreich, und nicht immer leicht zu besiegen. Viel schlimmer ist jedoch die knapp bemessene Zeit, die das erfolgreiche Beenden eines Levels oft zum frustigen Unterfangen macht.

Die Ideen im Spiel sind ganz nett und bieten viel Abwechslung. Grafisch ist das Game in Ordnung, musikalisch eher Durchschnitt. Für hartgesottene Freaks, denen kein Game zu schwer sein kann, ist das Modul genau das Richtige. Für Zwischendurch ist es jedenfalls ungeeignet.

Michael Koczy



Gameplay



Dauerspaß



Grafik



Sound



TOTAL - CHECK

Genre Action
Levels 5
Schwierigkeitsgrad mittel bis hoch
Continues -
Speicherkapazität 8 MBit
Import aus USA



Ein Bömbchen zur rechten Zeit hat schon manche Geisel befreit

Gebt Acht, sie haben Pistolen mitegebracht

Tel: 0251-527854

oder 525522

Versand-

und

Ladenlokal

Bernd Herfurth

FREAK'S SHOP

WESELERSTRASSE 54, 48151 MÜNSTER

FAX 0251-

527971

An-Verkauf

von Ge-

brauchtspielen

SUPER NES NEU!

VORAUSSICHTLICHE NEUERSCHEINUNGEN!!!

ADVENTURE ISLAND 2 (Sept. - Okt.)	129,95
BEAUTY & BEAST (Okt.)	119,95
BRETT HULL HOCK. (Okt.)	119,95
CHAOS ENGINE (Okt.)	119,95
CHARLES BARCLAY SHUT UP & JAM (Okt.)	119,95
DEMOLITION MAN (Sept. - Okt.)	109,95
DONKEY KONG COUNTRY & Spielberater (Nov.)	154,95
DOUBLE DRAGON 5 (Sept. - Okt.)	109,95
DRAGON - Die Bruce Lee Story (Okt. - Nov.)	119,95
F1 POLE POSITION 2 (Okt.)	119,95
FIEVEL DER MAUSWANDERER (Sept. - Okt.)	119,95
HUMANS (Sept. - Okt.)	109,95
JAMMIT STREETB. (Okt.)	129,95
JOE & MAC 3 (Nov.)	99,95
JUNGLE STRIKE (Okt.)	109,95
KICK OFF 3 (Okt.)	119,95
LEGEND (Sept. - Okt.)	109,95
LION KING (Nov.)	129,95
LORD OF THE RINGS (Nov.)	119,95
MICRO MACHINES (Nov.)	119,95
MR. KLEETS (Okt.) US	119,95
NBA '95 (Okt.-Nov.)	129,95
NHL '95 (Nov.)	129,95
PAGE MASTER (Nov.)	119,95
POWER RANGERS (Sept. - Okt.)	129,95
ROBOCOP Vs TERMINATOR (Okt.)	119,95
SAMURAI SHOWDOWN (Nov.)	129,95
SECRET OF MANA (Rollenspiel)(Okt. - Nov.)	119,95
SOULBLAZER (Nov.)	119,95

SPARKSTER (Sept. - Okt.)	124,95
STREET RACER (Nov.)	119,95
SUPER BOMBERMAN 2 (Nov.)	109,95
SUPER PINBALL (Okt.)	109,95
SUPER RETURN OF THE JEDI (Nov.)	129,95
UHRSA MONSTER TRUCK WARS (Okt.)	119,95
VAL D'ISERE CHAMPIONSH. (Okt.)	119,95
WWF RAW (Nov.)	139,95

SUPER SNES:

BRAIN LORD US	129,95
BREATH OF FIRE US	129,95
BURBY 2	89,95
CHOPFLIFTER 3	99,95
CLAYMATES	99,95
COTTON 100% jap.	99,95
DESERT FIGHTER	109,95
DESERT STRIKE	119,95
DSCHUNGBELBUCH	109,95
SCHLÖMPFE	109,95
EEK THE CAT	99,95
ESPN BASEBALL	109,95
EYE OF THE BEHOLD. US	119,95
FINAL FIGHT 2	99,95
HULK	129,95
HYPER VOLLEYBALL	119,95
ILLUSION OF GALA	129,95
JOHN MADDEN	119,95
FOOTBALL '94 US	89,95
KING OF DRAGONS	104,95
KNIGHTS OF THE ROUND	104,95
MAXIMUM CARNAGE	129,95
MEGA MAN X	114,95
MIGHT & MAGIC 2	129,95
MORTAL KOMBAT 2	139,95
NBA JAM	109,95
NHL HOCKEY '94 US	99,95
NIGEL MANSELL	109,95
PAC-ATTACK	99,95
POCKY & ROCKY 2	129,95
SLAM MASTERS US	129,95
SMASH TENNIS	109,95
SOCCER KID	119,95

SPIKE MAC FANG US	129,95
SUPER BATTLE TANK 2	119,95
SUPER CONFLICT	109,95
SUPER EMPIRE STRIKES BACK	119,95
SUPER ICE HOCKEY	119,95
SUPER MARIO KART	89,95
SUPER METROID	109,95
SUPER STREET. 2 US	139,95
TETRIS 2 US	99,95
TURN & BURN	119,95
VIRTUAL BART	109,95
UTOPIA	129,95
VORTEX	129,95
WORLD CUP STRIKER	119,95
ZELDA 3	89,95

SONDER ANGEBOTE:

NUR SOLANGE VORRAT REICHT!

ACTRAISER	69,95
ADDAMS FAMILY 2	69,95
AERO THE AKROBAT	79,95
ALFRED CHICKEN	59,95
AMAZING TENNIS	79,95
ART OF FIGHTING	89,95
ASTERIX	89,95
AXELAY	69,95
B.O.B.	69,95
BATMAN RETURNS	69,95
BATTLETOADS	59,95
BLUES BROTHERS	59,95
BRAWL BROTHERS - Rival Turf 2!	69,95
BURBY	79,95
CHESSMASTER	69,95
CHUCK ROCK	59,95
CLIFFHANGER	59,95
CYBERNATOR	69,95
DAFFY DUCK	69,95
DENNIS	69,95
DINO CITY	59,95
DR. FRANKEN	69,95
EARTH DEFENSE FORCE	69,95
EQUINOX	89,95

F1 POLE POSITION	89,95
FIFA SOCCER	89,95
FLASHBACK	79,95
GEORGE FOREMAN'S KO BOXING	59,95
GODS	59,95
HOLE IN ONE GOLF	59,95
HOME ALONE 2	69,95
HOOK	59,95
INCREDIBLE CRASH DUMMIES	59,95
JIMMY CONNORS TENNIS	99,95
JOHN MADDEN FOOT. 93	79,95
JURASSIC PARK	79,95
KEVIN KEEGAN PLAYER MANAGER	59,95
KING ARTHURS WORLD	69,95
LETHAL WEAPON	59,95
MAGIC SWORD	59,95
MAJOR TITLE GOLF	69,95
MARIO IS MISSING	59,95
MARIO PAINT	79,95
MEGALOMANIA	79,95
NBA ALL-STAR CHALL.	69,95
NHLPA HOCKEY 93	59,95
ON THE BALL	59,95
OUTLANDER	59,95
PAPERBOY 2	49,95
PARODIUS	69,95
PHANLANX	59,95
PIERRE LE CHEF - OUT TO LUNCH	59,95
PILOTWINGS	49,95
PLOK	79,95
POCKY & ROCKY	69,95
POP'N TWIN BEE	69,95
POPULOUS 2	79,95
PRINCE OF PERSIA	79,95
PUSH OVER	59,95
R-TYPE	49,95
R-TYPE 3	49,95
RACE DRIVIN	59,95
RASENMAHERMANN	69,95
ROAD RUNNER	69,95
RUN SABER	79,95
RYAN GIGGS	69,95
SIM CITY	69,95

SKY BLAZER	89,95
SPECTRE	69,95
SPINDIZZY WORLD	69,95
STARWING	69,95
SUNSETRIDERS	69,95
SUPER BATTLE TANK	59,95
SUPER BOMBERMAN	79,95
SUPER GHOST'N GHOULS	49,95
SUPER JAMES POND	69,95
SUPER PANG	59,95
SUPER PUTTY	59,95
SUPER SOCCER	69,95
SUPER TENNIS	49,95
SUPER TURRICAN	59,95
TAZMANIA	69,95
TERMINATOR 1	69,95
TERMINATOR 2 - ARCADE GAME	69,95
TERMINATOR 2 - JUDGEMENT DAY	69,95
THE HUNT FOR RED OCTOBER	59,95
TINY TOON	69,95
TOM & JERRY	79,95
TOTAL CARNAGE	59,95
UN SQUADRON	89,95
WE'RE BACK	59,95
WHERE IN THE WORLD IS CARMEN SAN DIEGO	59,95
WING COMMANDER	69,95
WINGS 2 US	69,95
WORLD CLASS RUGBY	79,95
WORLD HEROES	89,95
WWF - ROYAL RUMBLE	89,95
YOUNG MERLIN	89,95
ZOMBIES	69,95



ZUBEHÖR SNES:

5 SPIELER ADAPTER	59,95
ADAPTER US / PAL	39,95
ACTION REPLAY 2 (Mogelmodul)	99,95
CONTROL PAD	29,95
SV 338 TOPFIGHTER	129,95
SUPER GAME BOY	99,95

TOTAL!

S.H.O.P.

040/48052400

Mo.-Fr. 14.30-18h



DM
34,95

SV 334 SN PRO PAD

Das erfolgreichste SNES-Pad aller Zeiten bietet 2stufiges Dauerfeuer für jeden einzelnen Feuerknopf und ein nettes Design.
Best.- Nr. 805



DM
69,95

SV 337 SN PRONEO II

Doping? Das programmierbare Pad mit Bildschirm hat 30 nützliche Programmschritte für diverse Games (SF II) bereits gespeichert.
Best.- Nr. 806

DM
99,95

TRI STAR

8 BIT JAPANESE GAMES

8 BIT EUROPEAN / USA GAMES

16 BIT SNES GAMES

Acht Bit für Super NES: Mit dem Tri Star Adapter könnt Ihr Eure NES-Spiele auf dem Super NES spielen! Best.-Nr. 808



SV 900 HANDY POWER KIT:

Ein wiederaufladbarer Akku mit dazugehörigem Ladegerät, versorgt den Game Boy ganze 14 (!) Stunden mit der lebenswichtigen Energie. Danach geht's kurz „an die Boxen“ und der Fun geht weiter. Schont das Taschengeld und die Natur - sehr vernünftig!

DM
89,95

Best.- Nr. 804



NEUHEIT
2 IN 1
JOYPAD

Ein Joypad für zwei Systeme? Ab sofort gibt's den ultimativen Joypad für SNES und Mega Drive I & II bei uns im Shop. Natürlich mit 6 Button, Slow Motion, Dauerfeuer



DM
44,95

Best.-Nr. 818

Frisch aus England eingetroffen: 3DO jetzt in Pal mit 220 Volt Netzteil incl. 1 Spiel (Total Eclipse) und Controller.
Best.-Nr. 817
DM 989,-
Versandkostenfrei

DM
989,-

JETZT ENDLICH!



3DO FÜR EUROPA IST DA

CLASSICS

solange der Vorrat reicht
Flashback (SNES)
DM 129,95
Best.- Nr. 603

NBA Jam (SNES)
DM 139,95
Best.- Nr. 607

Sim City (SNES)
DM 89,95
Best.- Nr. 702

Mr. Nutz (SNES)
DM 99,95
Best.- Nr. 606

Pocky & Rocky (SNES)
DM 129,95
Best.- Nr. 605

3DO

J. Madden Football (dt.)
DM 139,95
Best.- Nr. 510

Out of this World (US)
DM 149,95
Best.- Nr. 511

Pebble Beach Golf (US)
DM 149,95
Best.- Nr. 512

Road Rash (dt.)
DM 119,95
Best.- Nr. 513

Shock Wave (dt.)
DM 119,95
Best.- Nr. 514

3DO

The Incredible Machine (US)
DM 139,95
Best.- Nr. 515

Star Control 2 (US)
DM 139,95
Best.- Nr. 620

Way of the Warrior (US)
DM 139,95
Best.- Nr. 517

Wing Commander (dt.)
DM 139,95
Best.- Nr. 518

Guardian War (US)
DM 139,95
Best.- Nr. 621

SNES

Super Bomberman 2
DM 115,95
Best.- Nr. 608



Dschungelbuch
DM 132,95
Best.- Nr. 522



Stunt Race FX
DM 124,95
Best.- Nr. 610

Smash Tennis
DM 119,95
Best.- Nr. 521



HARDWARE

SOFTWARE

TOTAL ANZIEHEND TOP QUALITÄT

T-Shirts

Fast alle Flintstones
T-Shirts mit beidsei-
tigem Aufdruck!



Action Replay
DM 135,-

Best.-Nr. 402 · SNES

DM 79,-

Best.-Nr. 403 · GB

Tribal Tap
DM 64,-

Best.-Nr. 404

6 Player-Adapter für SNES

Booster-Boy DM 75,-

Best.-Nr. 401

Super-Mario-Kart

Racing-Power mal ohne
Konsole: Mit dem funk-
ferngesteuerten Mario-
Kart düst Ihr über Eure
selbstgebauten Strecken!

Best.-Nr. 802

Originallänge 15cm



Die Michael Schumacher Collection



Benetton Ford B 193 Modell 1994

Maßstab 1:18 (ohne Fahrerfigur)

DM 89,95

Best.-Nr. 820

Benetton Ford B 193

Modell 1994 (s. Abb.)

Maßstab 1: 43

DM 49,95

Best.-Nr. 821

ohne verflixte Bodenplatte



Der Weltraum – unendliche
Weiten! Mit unserem
galaktisch guten Zubehör
holt Ihr Euch die Zukunft
schon heute ins Haus. Ob
Star Trek oder Star Wars –
damit seid Ihr den anderen
um Lichtjahre voraus!



**U.S.S. Enterprise
3 Teile-Bausatz
DM 59,95**
Best.-Nr. 809



**Klingonen Kampf-Kreuzer
Bausatz
DM 49,95** Best.-Nr. 810



**Deep Space 9 Station
Bausatz
DM 64,95**
Best.-Nr. 811



ELECTRONIC
LIGHT AND SOUND

**U.S.S. Enterprise
als Bausatz, incl. LEDs,
Sound, mit Batterien
DM 119,-**
Best.-Nr. 819

CDs



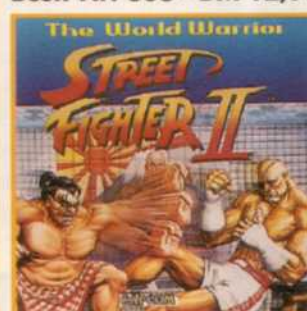
Best.-Nr. 301 • DM 29,95



Best.-Nr. 302 • DM 29,95



Best.-Nr. 303 • DM 12,99



Best.-Nr. 304 • DM 15,95

CDs



**Star destroyer
Bausatz
DM 49,95** Best.-Nr. 812



**Star Wars Snowspeeder
Bausatz
DM 39,95** Best.-Nr. 814



**Millennium Falcon
Bausatz
DM 59,95** Best.-Nr. 813



**Star Trek The Next Generation
U.S.S. Enterprise
Bausatz
DM 59,95** Best.-Nr. 816

AMERICAN WAY OF CAPS

ORIGINAL CAPS UND RUCKSÄCKE AUS DEN USA

Charlotte Hornets



Cap Best.-Nr. 247
Rucks. Best.-Nr. 248



Cleveland Indians



Cap Best.-Nr. 228
Rucks. Best.-Nr. 229

New York Knicks



Rucks. Best.-Nr. 230

Dallas Cowboys

Cap Best.-Nr. 231
Rucks. Best.-Nr. 232



Los Angeles Raiders

Cap Best.-Nr. 233
Rucks. Best.-Nr. 234



Mighty Ducks of Anaheim

Cap Best.-Nr. 235
Rucks. Best.-Nr. 236



Orlando Magic

Cap Best.-Nr. 237
Rucks. Best.-Nr. 238



Phoenix Suns

Cap Best.-Nr. 239
Rucks. Best.-Nr. 240



Seattle Supersonics

Cap Best.-Nr. 241
Rucks. Best.-Nr. 242



San Francisco 49ERS

Cap Best.-Nr. 243
Rucks. Best.-Nr. 244



New York Yankees

Cap Best.-Nr. 245
Rucks. Best.-Nr. 246



ALLE RUCKSÄCKE DM 29,95

ALLE CAPS DM 29,95



GAMEMAGE DIE NEUE ART DES SCHUMMELNS

Version I

Braucht Ihr mehr „Leben“ und Power? Dann ist Gamemage das richtige Schummelmodul für Euch! (FX-Spiele funktionieren mit dieser Version nicht, es besteht aber eine Update-Möglichkeit)

Version II

Auf dieser Version laufen alle SNES-Spiele incl. FX-Spiele

Version I Best.-Nr. 420

49,-

Version II Best.-Nr. 421

99,-

Tips & Tricks gesucht!

Moin moin, Ihr Fingerakrobaten

Habt Ihr schon wieder stundenlang vor Euren Konsolen gegessen, die Joypads heißgedaddelt und Eure Lieblingsspiele bis ins Letzte durchforstet? Sind Euch dabei Tricks aufgefallen, oder habt Ihr eigene Tips herausgefunden? Seid Ihr diejenigen, die an dieser oder jener Stelle eines Games etwas Besonderes, oder den genialen Lösungsweg gefunden haben? Wenn dem so ist, dann nix wie her damit! Schreibt Euch alles auf, macht Karten und Tabellen, Listen und Komplettlösungen. Wir sind ganz heiß darauf Eure Tips & Tricks abzudrucken. Die Gelegenheit, an Eurer TOTAL! aktiv mitzuarbeiten, solltet Ihr nutzen!

Natürlich können wir Euch auch dieses Mal wieder mit Tips und Tricks versorgen. Haltet Euch ran und schickt uns auch weiterhin alles was Ihr herausgefunden oder erarbeitet habt! Das Ganze soll natürlich Euer Schaden nicht sein, und so gibt es für die drei besten Shorties einer Ausgabe je ein Modul nach Wahl. Na, ist das nichts? Brennt Ihr schon darauf uns zu schreiben? Hier ist unsere Adresse:

TOTAL!
Tips & Tricks
Heilwigstraße 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, unkarierten 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 nicht gleich um, falls ein Trick mal nicht funktionieren sollte! Wir bemühen uns, alles zu überprüfen, aber das geht nicht immer! Wir benutzen die Abkürzungen, die Ihr oben seht.

Ach ja, die glücklichen **Auserwählten** von Heft 10/94 heißen Peter Fickel, Falk Liebig und Arnold Chrysogger! 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 (wie immer) ausgeschlossen.)

TIPS &

SINIS

Super Bomberman II

Levelcodes

Bomberman ist wohl eines der genialsten Spiele, die je programmiert wurden. Leider hält der Spaß im Einspielermodus nicht so lange vor. Wenn's Euch zu langweilig wird, Ihr aber trotzdem alles sehen wollt benutzt doch diese feinen Paßwörter.



Level 1:
4361



Level 2:
6442



Level 3:
3903



Level 4:
9564



Level 5:
7735

Matthias Pötsch, Hersbruck

The Lost Vikings

Lösungshilfe

Ihr kennt ja sicherlich alle die schwierige Stelle in Level 19! Genau, das zweite Eisentor. Falls Ihr im Besitz von zwei Joypads seid, könnt Ihr diese schwierige Klippe umschiffen. Stellt dazu den Zweispieler-Modus ein, und geht mit dem Paßwort PLNG in den 19ten Level. Sobald Ihr vor

dem zweiten Magnetkran steht, setzt Ihr ihn mit Baleog oder Erik in Betrieb. Olaf wird mit Pad



zwei gesteuert. Aktiviert nun den Magneten und tragt Olaf über die Mauer, unter der sich rechts unten der rote Schalter befindet. Sobald sich Olaf genau über dem roten Schalter befindet, müßt Ihr den Magneten abschalten. Drückt nun, um das Tor zu öffnen, auf Pad zwei in dem Mo-



ment A, in dem sich Olaf in der Höhe des Knopfes befindet. Jetzt müßt Ihr nur noch mit Pad eins sofort wieder den Magneten einschalten. Na, war doch gar nicht so schwer.

Tobias Bauer, Weilheim/Teck

Super Street Fighter II

Gleiche Kämpfer im Group Battle. Genau so muß es sein: SSF II gibt es bei uns zwar nur als Import, aber schon kommen die ersten Tips bei uns an. Wenn man die Ausbeute allerdings mit früheren Capcom Spielen ver-



gleicht, merkt man daß es bestimmt noch etliches zu finden gibt. Hier unsere Ausbeute: Wenn Ihr im Group Battle einen Charakter öfter auswählen wollt,

TRICKS

Shorties

müßt Ihr im Battlemode Select-Screen mehrmals schnell hintereinander die L und R Tasten drücken, bis Ihr Vegas Lachen hört. Schon kann jeder Kämpfer achtmal ausgewählt werden. Um alle Charakter-Werte zu sehen (und dabei nicht den halben Tag



vorm Bildschirm zu verbringen) solltet Ihr die L- und R-Tasten gedrückt halten wenn das erste Profil kommt. Mit Select schaltet Ihr dann weiter. Hier könnt Ihr übrigens auch höchstpersönlich nachlesen, daß Cammy wirklich '66 geboren wurde, ja ja!



Und noch was: Nachdem Ihr Euren Charakter ausgewählt habt könnt Ihr Select gedrückt halten um in den Configuration-Screen zu gelangen. Ist zwar nicht besonders toll, aber sicherlich recht nützlich.

Wir suchen übrigens immer noch einen Cheat, um das Game schneller zu machen. Aber, kommt jetzt nicht mit den drei Sternen, die Ihr im Game Start Screen einstellen könnt. Das ist kein Cheat!!!

Guckt Euch mal ein Tournament Match an, bei dem das SNES beide Kämpfer steuert und haltet dann einen Button gedrückt.

Na, und? Sowas muß es auch für menschliche Spieler geben, strengt Euch an! Wir wollten ab nächster Ausgabe mit Einem Street Fighter Kurs beginnen, mit dessen Hilfe sowohl Anfänger

als auch Fortgeschrittene noch etwas lernen können. Außerdem stellen wir dann alle Kämpfer in allen acht(!) Farben vor. Schreibt uns doch, ob Ihr sowas haben wollt!

Stunt Race FX

Neue Perspektive

Ihr kennt doch sicherlich die feine Overview-Perspektive aus den Bonus-Levels. Falls Ihr diese auch beim normalen Rennen benutzen möchtet, müßt Ihr L, R und



Kombination im Bonusrennen

gibt Euch eine

noch bessere Übersicht. Und dann gibt's da noch was Feines: Wählt zuerst im Speed Trax den Night Cruise Kurs (sorry, nur Experts). Auf der Strecke sind Euch bestimmt schon die Starfox-/wing Werbeschilder aufgefallen. Fahrt die ersten drei an, so daß sie runterfallen.

Noch vor dem ersten Tunnel



kommt ein Arwing vorbei und schmeißt Euch einen Xtra-Boost vor die Füße. Netterweise funktioniert das jede Runde wieder. Ach ja, fast hätten wir's vergessen: Falls Ihr einen Comp-



utergegner beim Battle Trax braucht, müßt Ihr nur die Strecke und den Wagen für den zweiten Player wählen. Und jetzt, Überraschung: Nach drei Sekunden übernimmt der Computer das Fahrzeug, wenn das Pad vorher nicht benutzt wurde. Also Finger weg vom zweiten Pad, wenn der Computer fahren soll. Falls Ihr gar kein Pad anfaßt, steuert der Rechner beide Boliden.

Slim Jim, Hamburg

Super Mario World

Mariokoopas

Dr. Robotnik hat zugeschlagen. Nachdem er schon seine Finger

nicht von Sonic lassen konnte, ist nun Mario dran. Durch gemeine Genmanipulation hat er Mario mit Bowser gekreuzt. Was, Ihr glaubt uns nicht, dann lest weiter. Um das Ergebnis dieses Experiments mit eigenen Augen



zu sehen, müßt Ihr die Special-Zone im sechsten Stern der Star Road durchspielen (und dann den siebten Stern zum Anfang des Games nehmen). Voraussetzung ist, daß Ihr alle Schalterpaläste geschafft habt und fliegen könnt. Geht nun in Level fünf der Star Road bis zum ersten Fragezeichen-Block nach dem P-Block. Springt den Fragezeichen-Block an und laßt die Münzen nach rechts laufen, um sie dann mit dem P-Block zu Steinen zu machen. So weit, so klar. Nun rauf auf die Steine und Anlauf nehmen, schließlich wollen wir ja noch ein bißchen fliegen.



landet schließlich auf den gelben Ausrufezeichenblöcken und lauft bis zu den grünen Blöcken. Rutscht nun unter den zwei Blöcken durch und geht zum Schlüsselloch. Die technischen Details der Schlüsseleinführung und Türöffnung sollten Euch eigentlich bekannt sein. Tja, und nachdem Ihr dies alles brav erledigt habt, erscheint der sechste Stern auf der Star Road.

Andreas Donath,
Neukirchen-Vluyn

Saturday Night Slam Master

Waffen im Ring

Ach, Ihr ärgert Euch auch immer, daß Ihr die feinen Gegenstände nicht mit in den Ring nehmen könnt! Dabei ist es so einfach! Geht aus dem Ring, nehmt Euch irgendetwas Nettes (Tisch oder so), geht an die linke oder rechte



Seite und springt hoch. Nun müßt Ihr nur noch mit dem Attack-Button Euren Gegenstand in den Ring schmeißen. Wenn Ihr dann wieder reinklettert, könnt Ihr Euren Opponenten so richtig 'vermöbeln'.

Akira, HH

Pirates of Dark Water

Energie auffüllen

Das Leben eines Piraten ist wirklich schwer, insbesondere dann, wenn man in einem schlechten

Game mitspielen muß. Da freut man sich doch über jedes bißchen Energie, daß man nebenbei ergattern



kann. Kämpft Euch dazu bis ins zweite Level vor und achtet auf ersten Stacheln am Boden. Wenn Ihr alle Unholde in der Nähe 'entsorgt' habt, stellt Euch rechts neben die Stacheln und schaut verzückt auf Euren Energiebalken. Viel Spaß.

Stefan Dubois, Paris

T2 The Arcade Game

Levelskip

Drückt im Titelbild l, o, r, o, l, l, l, r, u und u. Wenn Ihr alles richtig gemacht ertönt eine Explosion. Wartet nun bis die



Highscoreliste erscheint und drückt r, o, o, l, r, r, l, u, u, r und o bis wieder eine Explosion ertönt. Nun könnt Ihr endlich das Spiel starten und mit L und R (gleichzeitig) einen Level beenden.

S.T., Eningen

SMAS-Mario 3 Battle Game

Unverwundbarkeit

Der Weg des geringsten Widerstandes ist zwar nicht immer die beste Lösung, aber hier kann



er durchaus praktisch sein. Laßt Euch einfach, wenn Ihr groß seid, von einem Gegner berühren und bewegt Euch dann nicht mehr. Ihr blinkt nun die ganze Zeit. So kann Euch kein Feind mehr etwas anhaben.

Lars Laukamm, Heiligenhaus

Yogi Bear

Continue

Ähnlich wie bei Plok müßt Ihr Euch bei Yogi Bear das Continue erst verdienen. Dazu müßt Ihr in jeder Stage ins Traumland und dieses durchspielen um den



viertel Wecker am Ende zu bekommen. Wenn Ihr alle vier Wecker eines Levels gefunden habt, bekommt Ihr einen großen Wecker und damit auch ein

nützliches Continue.

Reiner Latzko, Erfurt

Plok

Opas Amulett

Wenn die Suche nach Opa Plocks Amulett etwas zu lange dauert sollte mal diesen Trick probieren. Am Ende des ersten Nostalgie-



Levels müßt Ihr, sobald Opa Plock angefangen hat zu graben, ständig den Start-Knopf drücken. Wenn der Trick funktioniert, habt Ihr das Amulett und seid zurück auf Formosa in der Geisterstadt. Dieser Trick funktioniert übrigens in beiden Schwierigkeitsgraden.

Stefan Ave, Kassel

Dream TV

Paßwörter

Ohne lange Vorrede gleich zur Sache. SBKW, HGDS und MMWS sind die Paßwörter, die wir Euch anbieten können.

Thomas Goldschmidt, Oberhausen

Jaki Crush

Paßwort

Und nochmal ein schnelles Paßwort für schnelle Leser. 7G444445 bringt Euch satte 82 Bälle.

Peter Plaas, Ingelheim/Rhein

Fighters History

Endgegner spielen

Wenn Euch die normalen Kämpfer nicht genug sind und Ihr unbedingt auch noch mit den beiden Endbossen spielen wollt, dann drückt im Titelbild r, r, o, o, L und



R. Nun sollten Clown und Karnov ebenfalls im Auswahlschirm verfügbar sein.

Damit Ihr auch ordentlich mit ihnen fighten könnt, gibt's die Moves gleich dazu.

Clown:

Handstand: 2 Sek. lu dann o + Harten Schlag.

Custard Pie: 2 Sek. lu dann r +



Schlag.

Human Cannonball: 2 Sek. l dann r und Tritt.

Cannonball Arc: 2 Sek. lu dann ro + Tritt.

Karnov:

Bouncing Fireball: u, ru, r + Schlag.

Fire Breath: r, r + Schlag.

Dervish Kick: 2 Sek. l dann r und Tritt.

Ballon: Im Sprung r, ru, u, lu, l, lo + Tritt.

(Das Ganze gilt jeweils wenn Ihr links steht. Auf der rechten Seite müßt Ihr dementsprechend links und rechts vertauschen).

On the Ball

Paßwörter

Sicherlich könnt Ihr ein paar Paßwörter gut gebrauchen.

Level 2: MHWYR

Level 3: HCCWD

Level 4: WRJMH

Außerdem gibt es auch noch Codes für verschiedene Einstellungen.

Soundmenü: NRRRP

Bestzeiten: ZNGGX

Verändern des Balles:

GFXJF

Verändern der Schwerkraft

ZJJPJ

Nico Passig, Lahnau



Gradius

Maximale Bewaffnung / Continue

Für diesen Oldie gibt es einen feinen Tastencheat, der Euch maximale Bewaffnung einbringt. Drückt dazu während der Pause o, o, u, u, l, r, l, r, B und A. Wenn Ihr nun wieder weiterfliegt, könnt

Ihr den Aliens ordentlich einheizen.

Da seid Ihr schon so weit gekommen und dann nevt einen der Game Over-Schirm mit seiner gnadenlosen Unbarmherzigkeit. Doch es gibt Abhilfe.

Drückt (beim Game Over) o, u, B, A, B, A, B, A, B, und A schon lacht Euch ein freundliches Continue entgegen.

David Dour, Michelsneukirchen

Nemesis 1

Maximale Bewaffnung

Der selbe Cheat wie bei Gradius (o, o, u, u, l, r, l, r, B und A während der Pause) bringt Euch auch bei diesem Game auf volle Waffenkraft.

David Dour, Michelsneukirchen

Abadox

Unverwundbarkeit

Es kann ja eigentlich nie schaden wenn man unbesiegt ist. Um diesen wirklich feinen Zustand zu erreichen, müßt Ihr im Titelbild A, A, o, B, B, u, A, B, und Start drücken.

Sven Petersen, Bremen

Dragons Lair

30 Leben

Wenn Ihr auf dem Punktescreen als Namen RATS eingibt, bekommt Ihr als Belohnung für Euren Fluch fette 30 Leben.

Sven Petersen, Bremen

Guerilla War

Xtramenü

Es gibt eine Sache bei Spielen die eigentlich jeder mag: Xtramenüs. Und auch bei diesem (leicht militaristischen) Game könnt Ihr eines aufrufen. Drückt dazu im Titelbild A, B und Start.

Sven Petersen, Bremen

Cobra Triangle

10 Leben

Um schon von vornherein mit zehn Leben zu starten, müßt Ihr lediglich Help Me als Namen eingeben.

Sven Petersen, Bremen

TRICKS

Shorties

Vigilante

Xtramenü

Auch hier könnt Ihr noch einige Feineinstellungen vornehmen, wenn Ihr im Titelscreen o, l, A und B drückt.

Sven Petersen, Bremen

The Guardian Legend

Keine Labyrinth

Was, Ihr habt keinen Bock durch ewig lange Dungeons zu lat-schen? Dann gebt doch einfach mal TGL als Paßwort ein.

Sven Petersen, Bremen

Battle of Olympus

40 Ambrosia

Eigentlich gibt es ja im gesamten Spiel 28 Ambrosia (Energieinheiten) zu finden, aber mit dem folgenden Paßwort habt gleich zu Beginn schon 40. Außerdem könnt Ihr den Stab aus Farn, die Sandalen und den Schild der Athene Ever eigen nennen.

74AGsc QGOxFX6

nOujrl XVJ r7ru

Matthias Meyer, Verden

GAME BOY

Super Game Boy

Bildschirmschoner

Dies ist zwar kein Cheat im eigentlichen Sinne, aber immerhin ein weiteres Feature des SGB.



Legt das Pad für etwa fünf Minuten zur Seite und tut nichts, dann wird automatisch bei jedem Rahmen ein anderer Screensaver aktiviert.

Florian Unterstell, Hannover

ACHTUNG!!!

BETRIFFT:
MORTAL KOMBAT
1 & 2.

AUS GEGEBENEM ANLASS WEISEN WIR DARAUF HIN, DAS WIR KEINE TIPS UND HINWEISE MEHR ZU DEN BEIDEN OBENGENANNTE PRO-GRAMMEN MEHR BENÖTIGEN. ERSTEN ERSTICKEN WIR SCHON FAST IN FATALITIES, BABALITIES UND FRIENDSHIPS UND ZWEITENS IST ES NACH DER INDIZIERUNG BEIDER TITEL NICHT MEHR MÖGLICH ÜBER DIE VERSCHIEDENEN SCHLÄGE UND/ODER CHARAKTERE ZU UNTERRICHTEN. DAS SELBE GILT ÜBRIGENS FÜR WOLFENSTEIN 3D'. IN DIESEN FÄLLEN IST Euer PORTO LEIDER RAUSGESCHMISSENENS GELD. NATÜRLICH FREUEN WIR UNS AUCH WEITERHIN ÜBER JEDE ZUSCHRIFT UND VERBLEIBEN MIT 1000 GRÜßEN.

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“

MEGA TRADE

GmbH

Mega-Hits zu
Superpreisen

Super Nintendo	Super Nintendo	Game Boy	Game Boy
Adventure Island 2 119,-	NBA Jam 119,-	Adventure Island 2 39,90	Star Wars 49,90
Beauty and the Beast 109,-	NHL-Hockey 95 119,-	Arielle 56,90	Super Pang 39,90
Bugs Bunny 129,-	Nigel Mansell 89,-	Balu 56,90	The Itch.a.Scr.Show 59,90
Champ.WC Soccer 99,-	Pac-Attack 109,-	Boggle Plus 19,-	Tiny Toon 2 56,90
Clayfighter 119,-	Page Master 114,-	Boxxle 19,-	Turtles 3 56,90
Desert Strike 114,-	Plok 89,-	Disney's Aladdin 56,90	T2 49,90
Donkey Kong Count. 139,-	Rock'n Roll Racing 119,-	Donkey Kong 59,90	Word Zap 19,-
Dragon 129,-	Royal Rumble 89,-	Dropzone 39,90	World Cup Striker 49,90
Dr. Franken 109,-	R-Type 49,90	Dschungelbuch 59,90	World Cup USA 62,90
Dschungelbuch 129,-	Schlümpfe 109,-	Flintstones 69,-	Yogi Bär 59,90
Earth Worm J. 24M 124,-	Secret of Mana + 109,-	F-1 Race 29,90	Zelda 59,90
Equinox 119,-	Spielberater 109,-	Itchy & Scratchy 59,90	Zool 56,90
Feivel d. Mauswand. 109,-	Sensible Soccer 109,-	Jurassic Park 49,90	
Fifa Soccer 119,-	Sim City 79,-	Kick off 3 56,90	
Flashback 119,-	Skyblazer 109,-	King of the Ring 55,-	
Flintstones 109,-	Smash Tennis 109,-	Kirby's Dreamland 49,90	Action Replay Pro 2 89,-
F-Zero 49,90	Star Wars II 119,-	Kirby's Pinball Land 49,90	Infrarot-Joystick 25,-
Ghouls'n Ghosts 49,90	Striker 109,-	Kung Fu 39,90	Partner-Set 104,-
Gods 60,-	Stunt Race FX 109,-	Lion King 59,90	Mario Spielberater 25,-
Goof Troop 109,-	Super Bomberman 2 109,-	Looney Tunes 59,90	Spielberater 2 25,-
Itchy & Scratchy 109,-	Super Hockey 109,-	Magnetic Soccer 29,90	Zelda Spielberater 25,-
Jimmy Connor's 114,-	Super Metroid 89,-	Mario Land 1 40,-	
King of Dragons 109,-	Super Pinball 129,-	Mario Land 2 59,90	
Knights of t. Round 109,-	Super Streetfight. II 49,90	Mario Land 3 59,90	
Lawnmower Man 109,-	Super Tennis 109,-	Milions Secr. Castle 59,90	
Lost Vikings 109,-	The Itch.a.Scr.Show 109,-	Ms. Pacman 49,90	Action Replay Pro 2 59,-
Lion King (24 M) 129,-	Top Gear 2 119,-	Mystic Quest 59,90	Game Light Plus 19,90
Mario All Stars 89,-	Turtles Tourn. Fight 109,-	NBA Jam 62,90	Super GB-Adapter 25,-
Mario World 79,-	Utopia 129,-	Nigel Mansell 56,90	+ Spielberater 99,-
Mario's Time Machine 109,-	Virtual Bart 119,-	Page Master 56,90	Zelda Spielberater 24,-
Megalomania 109,-	World Cup Striker 119,-	Pinball Dreams 59,90	
Mega Men x 109,-	World Cup USA 129,-	Schlümpfe 59,90	
Mr. Nutz 99,-	Yogi Bär 109,-	Sensible Soccer 40,-	
Metal Marines 129,-	Young Merlin 129,-	Spirit of F1 45,-	
Mystical Ninja 119,-	Zelda 89,-	Spitz 39,90	

Zubehör für SNES

Zubehör für GB

unter neuer
Leitung!

MEGA TRADE GmbH Versand und Gameshop

Eckehardstr. 16a 78224 Singen

Tel: 07731/66634 Fax: 07731/65421

Versand per Nachnahme DM 10,- ab DM 300,- frei! Gesamtliste anfordern

Mystic Quest

Hier ist endlich der letzte Teil des großen Abenteuers. Seit der letzten Ausgabe hat sich eigentlich nicht viel getan, nur daß unser Held in Wendel angekommen ist.



Dieses Mädchen in Wendel verrät Euch netterweise den Weg zu Cibba.



Es geht zurück zu Bild 148 und dort ganz nach links bis zu dieser Hütte.



Folgt jetzt dem Fluß ganz nach unten bis zu dieser Lagune nebst Festland.



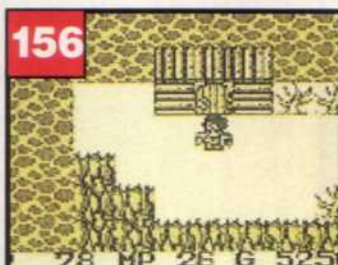
Geht nach oben, rechts, ganz nach unten, rechts und oben um die Stadt Lorim zu finden.



Sprecht mit dem König von Lorim, der nicht gerade erfreuliche Nachrichten für euch hat.



Geht zurück zur Lagune, steigt vom Dodo und bahnt Euch den Weg mit der Axt.



Geht nach oben zum Schneefeld und dort nach links zu diesem Laden für einen kleinen Einkauf.



Anschließend geht es nach rechts und nach unten, bis Ihr vor dieser Höhle steht.



Geht nach oben, dann links über das Eis, dann nach oben und schließlich rechts.



Stellt Euch kurz auf den Schalter, geht sofort wieder herunter und schiebt den Schneemann drauf.



In diesem Raum schwingt Ihr Euch mit vollgeladener Peitsche über den Fluß.



Auch in diesem Raum hilft die Kettenpeitsche ein gutes Stück weiter.



Geht durch die Tür, dann nach rechts und im Uhrzeigersinn weiter.



Schlagt zunächst mit dem Morgenstern die Wand ein und schwingt Euch dann mit Peitsche über den Fluß.

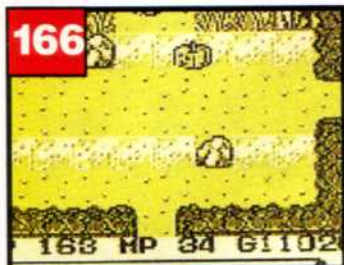


Nach einiger Zeit kommt Ihr schließlich zu dieser Treppe, überquert das Eis wie gezeigt.

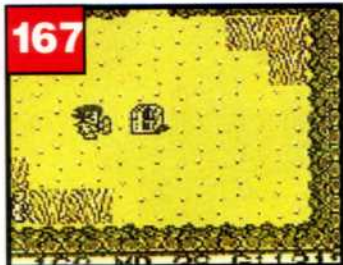


Schlittert auf dem Eis herum bis zu dieser Stelle und verschafft Euch wieder einen Durchbruch.

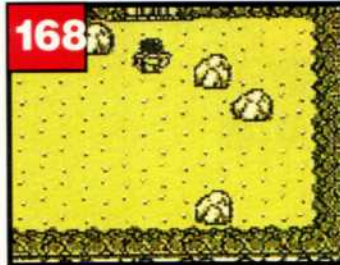
TIPS & TRICKS



Geht die Treppen hinauf und durchbrecht diese Wand, um zu einem Zauberteich zu kommen.



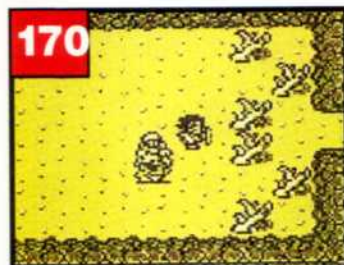
Geht zurück und links unten, um ein Elixier einzusammeln. Hebt es Euch möglichst lange auf.



Wieder zurück, diesmal nach rechts und nochmals ordentlich Steine zerklopft.



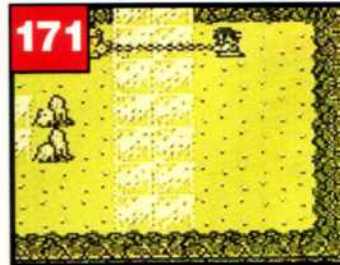
Auch an dieser Stelle hilft nur ein geschickter Einsatz der Kettenpeitsche.



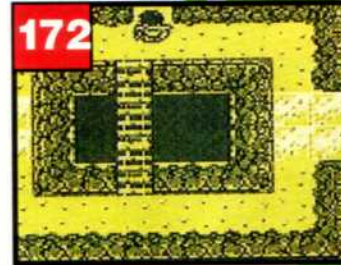
Bei diesen Dornen kommt wieder unsere gute alte Axt zum Einsatz.



Anschließend geht es nach rechts und wie abgebildet über das Eis.



Weiter geht es über das Eis bis hierhin, wo uns die Kettenpeitsche weiterhilft.



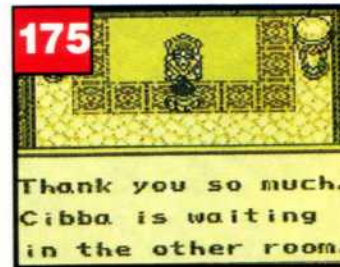
Mit einem Schlüssel läßt sich der Weg zu einem weiteren Zauberteich öffnen.



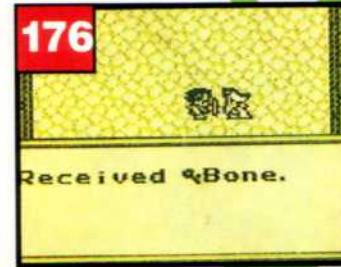
Schwingt Euch mit der Peitsche über die Flüsse und überquert die Plateaus. Geht die Treppen hoch und nach rechts.



Kary besiegt Ihr, indem Ihr mit der Feuerpeitsche ihren Kopf bearbeitet und Euch möglichst regelmäßig heilt.



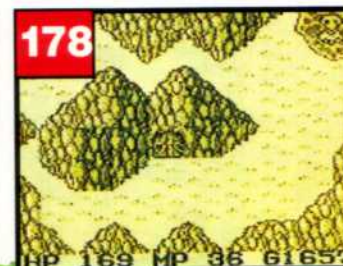
Mit dem neu erworbenen Eisschwert geht es zurück nach Lorim, wo Ihr den örtlichen König besucht.



Geht zu Cibba, um den Knochenschlüssel und weitere Anweisungen zu erhalten.



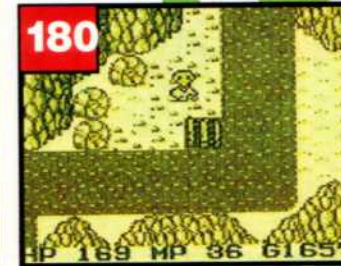
Schnappt Euer RoboDodo und stecht wieder in See und schwimmt bis zu dieser Stelle.



Haltet Euch immer links und Ihr kommt an diese Stelle, wo Ihr die geheime Höhle sehen könnt.



Um aber zu ihr zu gelangen, müßt Ihr zunächst bis zu dieser Stelle schwimmen.



Folgt dem Fluß bis hierhin, wo Ihr wieder festen Boden unter die Füße bekommt.

Mystic Quest



181
Der Weg führt Euch nach rechts und unten an die Küste. Folgt ihr und überquert die Lagune mit der Peitsche.



182
Arbeitet Euch bis zu dieser Hütte vor und kauft Euch dort Eistrüstung und -schild.



183
Geht zurück zu dieser Biegung am Fluß und überquert ihn mit der Peitsche.



184
Geht nach unten, bis Ihr zu den schwebenden Steinen kommt und bearbeitet sie mit dem Morgenstern.



185
Geht nach unten und links, um in diesem Laden Eure Vorräte wieder aufzufüllen.



186
Geht nach rechts und unten bis zur Küste und dann nach unten bis hierhin.



187
Geht nach links, oben und über den Fluß und dann nach unten links, um hier den Donnerspeer zu kaufen.



188
Vom Laden geht es schließlich nach unten und rechts bis zu dieser Kreuzung.



189
Geht weiter nach oben bis zu diesem Laden, wo es recht praktische Dinge gibt.



190
Geht vom Laden aus nach links, bis Ihr endlich zu dieser Höhle kommt. Öffnet sie mit dem Knochenschlüssel.



191
Geht in der Höhle nach oben und benutzt den Morgenstern, um Euch einen Weg zu bahnen.



192
Geht nach rechts und bearbeitet die Steine mit dem Morgenstern. Stellt Euch auf beide Platten, um die Türe zu öffnen.



193
Geht bis zu dieser Stelle und benutzt mal wieder den guten alten Morgenstern.



194
Geht die Treppen hinunter, nach rechts und besiegt den Kraken mit dem Feuerzauber.

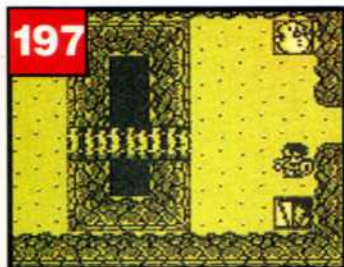


195
Geht durch den nach dem Kampf erschienenen Ausgang bis zu dieser Stelle.



196
Geht nach links und oben bis hierhin und benutzt den Morgenstern an der Wand.

TIPS & TRICKS



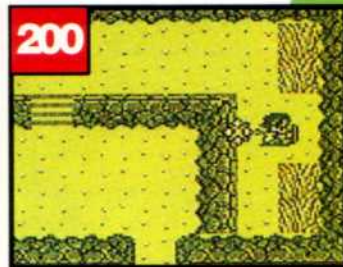
197 Bearbeitet die Zauberer mit der Axt, friert die Wachen ein und beseitigt die Pflanzen mit der Sichel.



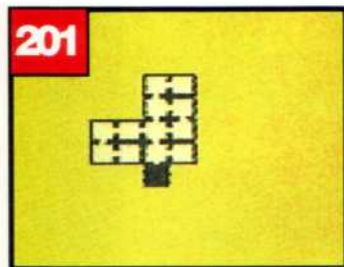
198 Für die Durchquerung dieses Säureteiches solltet Ihr genügend Heilmittel mitbringen.



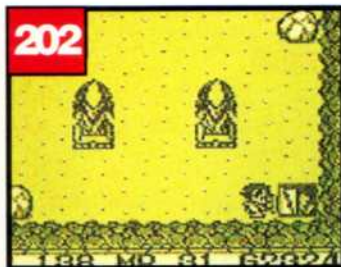
199 Arbeitet Euch bis hier hin vor und tötet alle Monster, um die Zeusaxt zu erhalten.



200 Mit der Axt in Eurem Besitz geht es zurück zu dieser Stelle, wo wieder der Morgenstern zum Zug kommt.



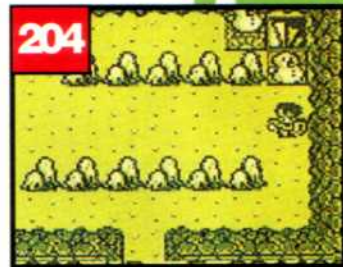
201 Im nächsten Dungeon könnt Ihr an der gezeigten Stelle Eure Energie auffrischen.



202 Geht nach oben und rechts, in diesem Raum ist eine Treppe unter den Stein rechts unten.



203 Aus dem breiten Angebot an Türen wählen wir an dieser Stelle die rechte.



204 Friert mal wieder die Wachen ein, um sie auf die Schalter zu schieben.



205 Speichert ab und geht nach links. Iflyte besiegt Ihr am besten mit voll aufgeladenem Eisschwert.



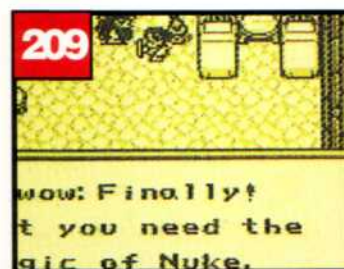
206 Mit dem rostigen Schwert geht es an dieser Stelle wieder über den Fluß.



207 Zurück in Lorim gibt es von Cibba wieder Anweisungen für das weitere Vorgehen.



208 Geht zurück zum Meer und schwimmt bis zu dieser Stelle.



209 Besucht Dr. Bowow um zu erfahren, daß Ihr noch einen wichtigen Zauber benötigt.



210 Geht von der Landestelle nach oben und nach links am Strand entlang.



211 Geht nach rechts und umrundet die Klippen, bis Ihr den Eingang zur Höhle des Lichts findet.

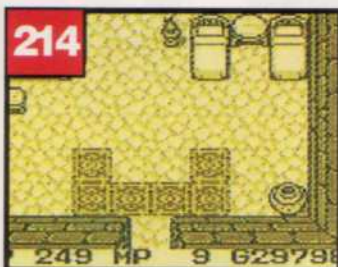


212 Durchquert die Höhle und speichert an dieser Stelle sicherheitshalber noch einmal.

Mystic Quest



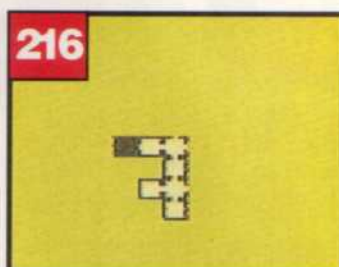
213 Mit einer Kombination aus Feuer- und Heilmagie kann man den Lich recht leicht besiegen.



214 Nun erzählt Euch Bowow, daß Ihr mit Eurem neuen Zauber einen bestimmten Kristall zerstören könnt.



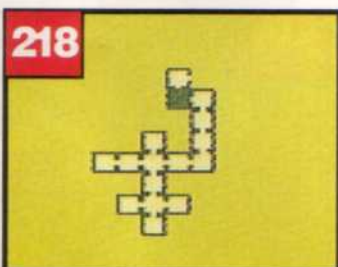
215 Besagter Kristall liegt nördlich von Isch ganz einfach in der Gegend herum.



216 Rüstet Euch im neueröffneten Dungeon zunächst mit dem Drachenschwert aus.



217 Anschließend holt Euch hier (ohne seltsamerweise auf Widerstand zu stoßen) das Drachenschild.



218 Geht nun nach oben und speichert an dieser Stelle lieber noch einmal ab.



219 Die Riesennameise läßt sich von dieser Stelle aus bequem mit Feuermagie besiegen.



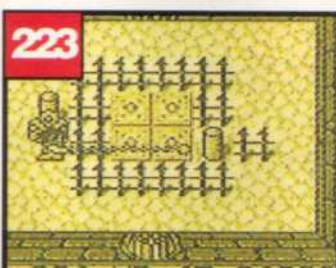
220 Nehmt das rostige Schwert in die Hand und stellt Euch auf diese Schalter.



221 Holt Euch wenigstens vier Sätze Schlüssel aus Isch und sucht dann den Turm auf.



222 Im Turm werdet Ihr von einem Roboter freundlich empfangen, der Euch auch begleitet.



223 Wandert durch den ersten Stock und benützt an dieser Stelle die Peitsche, um an die Schalter zu kommen.



224 Klettert über die Leitern in den zweiten Stock und geht dort nach unten und links bis hier hin.



225 Geht nach oben und durch die verschlossene Türe in den nächsten Stock, wo es die Drachenrüstung gibt.



226 Geht nach links und benützt den Morgenstern an der linken Wand und steigt die Treppen hinauf.



227 Im nächsten Level könnt Ihr in diesem Bett Eure Energie wieder auffrischen.



228 Nach der nächsten Treppe werden die Bäume gefällt und die Wachen wieder schockgefrostet.



Sucht Euch weiter Euren Weg durch die Gemäuer und speichert an dieser Stelle ab.



Geht auf den Turm und kämpft gegen Garuda: Einfach stehenbleiben und feuerzaubern.



Geht nach links und überquert mit Hilfe des Roboters den Abgrund.



Falls Ihr nicht genug Schlüssel habt, solltet Ihr hier nochmals welche besorgen.



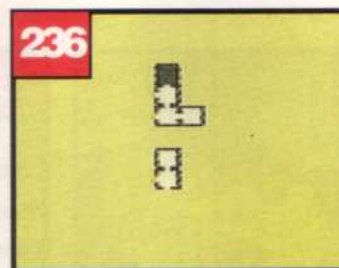
Ansonsten geht es nach links und in den Wasserfall, der Euch an diese Stelle bringen sollte.



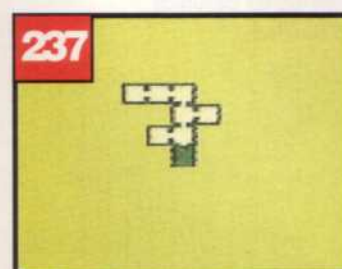
Geht durch den ersten Stock und benutzt hier einen Schlüssel, um weiterzukommen.



Geht nach oben und kämpft mit dem Drachen: Treff ihn mit dem Drachenschwert am Kopf.



Stellt Euch auf den Schalter um hierhin zu kommen. Stellt Euch links oben auf das Pentagramm.



Geht in den Raum links unten, wo wieder ein Pentagramm auf Euch wartet.



Sucht den markierten Raum auf und stellt Euch dort mal wieder auf den Schalter.

GALAXY

SUPER NINTENDO HARDWARE

Super Nintendo dt	199.-
Super Nintendo More Fun Set dt	329.-
Super Game Boy Adaptor dt/us	99.-/129.-
Action Replay Pro 2 dt	109.-
Game Mage dt	89.-
Dattel program. Adaptor dt	69.-
50/60 Hz Adaptor	29.-
Infrarot Joypad 2 Player Set dt	89.-
Streetwinner 2 Joystick us	119.-

SUPER NINTENDO SPIELE

	jp./	us./	dt.
Aerobiz Super Sonic	/	149.-	
American Tail	/	119.-	
Brain Lord	/	149.-	
Breath of Fire	/	149.-	
Choplifter 3	/	/	119.-
Clayfighter	/	/	129.-
Desert Fighter	/	/	129.-
Desert Strike	/	119.-	
Die Schlümpfe	/	/	119.-
Dschungelbuch	/	139.-	129.-
Equinox	/	/	99.-
Eye of the Beholder	/	99.-	
FIFA Soccer	/	119.-	99.-
F1 Roc 2	/	129.-	
Fighters History	/	129.-	
Final Match Tennis	139.-	/	
Hardball 3	/	129.-	
Illusion of Gaia	/	149.-	
Incredible Hulk	/	129.-	
John Madden 94	/	/	109.-
Jungle Book	/	149.-	119.-
Ken Griffin Baseball	/	119.-	
Kevin Keegan Playermanager	/	/	59.-
King of Dragon	/	129.-	129.-
Knights of the Round	/	129.-	129.-
Maximum Carnage	/	139.-	139.-
Mega Man X	/	119.-	119.-
Metal Marines	/	139.-	129.-
Might & Magic 2	/	/	139.-
NBA Jam	/	139.-	139.-
Operation Europe	/	139.-	
Rock 'n Roll Racing	/	/	129.-
Secret of Mana	/	149.-	
Skyblaster	/	/	129.-
Slam Masters	/	129.-	
Smash Tennis	/	/	119.-
Spike McFang	/	129.-	
Star Trek the Next Generation	/	129.-	
Stunt Race FX	/	139.-	119.-
Super Battle Tank 2	/	/	129.-
Super Metroid	/	139.-	119.-
Super League Hockey	/	/	119.-
Super Streetfighter 2	/	149.-	
Super Tetris 2	/	119.-	
Turn & Burn	/	/	129.-
Ultima 6	/	139.-	
Wizardry 5	/	139.-	
World Cup Striker	/	119.-	129.-
World Heroes	/	/	99.-

Ankündigungen OKTOBER/NOVEMBER

	jp.	us.	dt.
Bomberman 2	/	129.-	119.-
Bonkers	/	149.-	
Captain Commando	/	149.-	
Dragon	/	129.-	129.-
Earthworm Jim	/	149.-	149.-
Final Fantasy Legend 3	/	149.-	
Great Circus Mystery	/	149.-	
Illusion of Gaia	/	149.-	
Jungle Strike	/	129.-	129.-
Maximum Carnage	/	139.-	139.-
Mickeymania	/	139.-	139.-
Monster Truck	/	149.-	
Samurai Shodown	189.-	/	
Secret of Mana	/	/	119.-
Street Racer	/	129.-	129.-
Vortex	/	139.-	

Achtung!

Im November erscheint Donkey Kong Country!

GAMEBOY SPIELE

	jp./	us./	dt.
Super Gameboy Adaptor	/	129.-	99.-
Donkey Kong	/	69.-	69.-
Kirbys Dream Land	/	/	69.-
Megaman 5/	/	69.-	
Super Mario (Wario) Land 3	/	69.-	69.-
Tetris 2	/	69.-	
Zelda	/	/	69.-

VERSANDKOSTEN:

Postnachnahme: 10.- DM + 3.- DM NN

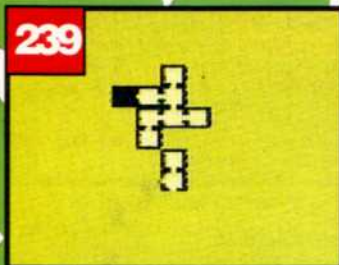
UPS Nachnahme: 10.- DM + 7.- DM

Vorkasse: 10.- DM

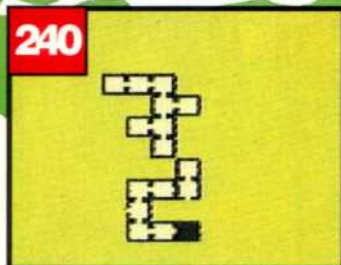
089/7605151

089/7470689

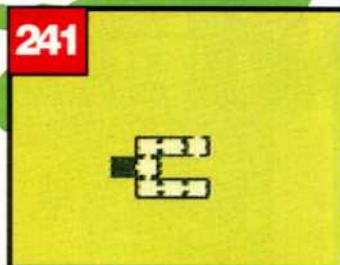
PLINGANSERSTR.26



Und wieder beginnt die nervenzehrende Suche nach einem Raum mit einem Pentagramm.



Sucht den Raum mit dem Dämon und besiegt ihn, um den Samuraihelm zu erhalten.



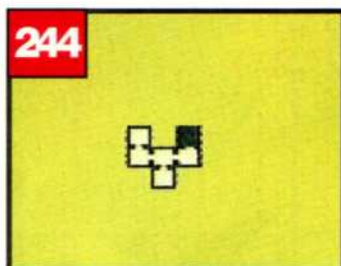
Wer in dem markierten Raum ein Pentagramm vermutet, der liegt richtig.



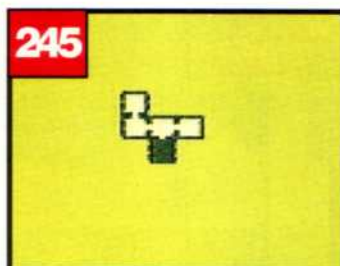
An dieser Stelle hilft mal wieder der Eiszauber weiter.



Bei diesem netten Drachen hilft die gleiche Taktik wie bei seinem Vorgänger.



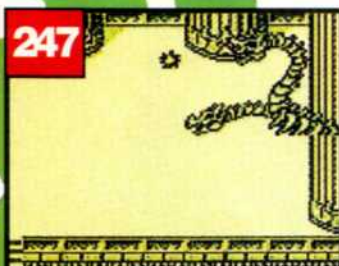
Und nochmals ein Pentagramm als Transportmittel, wer hätte es gedacht.



Im nächsten Stock treffen wir endlich auf das letzte Pentagramm!



Auch hier wird der Wächter wieder eingefroren und auf die Schalter geschoben.



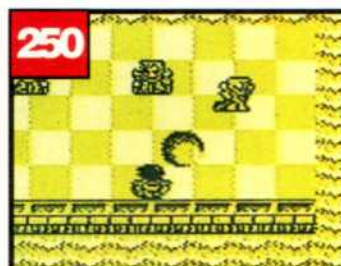
Postiert Euch wie gezeigt und heizt dem Drachenzombie mit Feuermagie ein.



Betretet den neuen Schalter um hier zu Landen. Sprecht mit der Frau um Excalibur zu erhalten.



Speichert an dieser Stelle nochmals ab, denn es steht ein heißer Kampf bevor.



Stufe 1: Schlägt abwechselnd jedes Spiegelbild mit Excalibur und laßt Euch von den Tönen nicht irritieren.



Stufe 2: Julius zeigt sein wahres Gesicht. Ladet Excalibur in den unteren Ecken auf und laßt es durch die Gegend fliegen.



Stufe 3: Vorsicht vor Julius fliegenden Händen. Ihr habt fünf Sekunden zum Zuschlagen, bevor Ihr ausweichen müßt.



Das krönende Finale: Julius ist besiegt, die Welt ist wieder sicher und Ihr könnt beruhigt Feierabend machen...

Ende

SUPER BOMBERMAN 2™



+ 1/2 Jahr

TOTAL!

i m A b o

Gemeinsam sind sie unschlagbar: TOTAL! und „Super Bomberman 2“. Mit diesem ultimativen Spaßpaket kommt auch bei Euch garantiert ‚Bombenstimmung‘ auf. Bis zu vier Spieler können sich bei diesem megastarken Game gleichzeitig vom Spielfeld flammen – und das ganz ohne Flurschaden! Auch ohne Gesellschaft ein Hit: Der verbesserte Einzelermodus wird Euch garantiert nächtelang vor Euer SuperNES fesseln! Ja, da geht Ihr in die Luft vor Freude: „Super Bomberman 2“ für SNES + sechs Ausgaben der TOTAL! für bombige DM 139,–. Den passenden Mehrspieleadapter (Tribal Tap) gibt’s im TOTAL!-Shop für zündende DM 49,– (siehe S. 57).

Bestellkarte S.74/75

139,–^{DM}

Fragen

FINAL FANTASY I (GB)

Joachim Wallbaum kommt bei der Suche nach der Airseed nicht ganz klar. Müssen in Hölle oder Paradies noch irgendwelche Aktionen getätigt werden, damit das Ding auf der Insel zu finden ist?

MYSTIC QUEST (SNES)



Felix Heni hat Probleme beim dritten Endgegner, dem 'Drago Schizo'. Wer hat einige Tips parat?

SIM CITY (SNES)



Benjamin Weinhold hat einen etwas seltsamen Wunsch: Er sucht nach einem Action Replay-Code, mit dem sich die Verschmutzung senken läßt. Gibt es denn sowas?

EQUINOX (SNES)

Elvira Brosig hat ein kleines Problem in Welt 4 (Altena): Dort gibt es das letzte Token, wenn man das Wirbelmonster in der Ecke des Steinraumes neben Eingang 2 zerstört. Gibt es dafür eine sichere Methode? Von oben schießen geht wohl nicht, nach unten zu springen scheint eine 'todsichere' Methode zu sein...

MR. NUTZ (SNES)



Alexander sucht im Adventure Park Journey 3 nach dem goldenen Schlüssel, mit dem man in das Haus kommen soll. Wer hilft bei der Suche?



LAGOON (SNES)

Stefan Beck befindet sich bei diesem Klassiker mit dem Mondschwert in der obersten Etage des Lagunenschlosses. Dort soll er einen Abgrund überqueren, mit dem normalen Sprung ist das aber nicht zu schaffen. Hat er irgendetwas wichtiges übersehen?

FINAL FANTASY II (SNES)

René Krusch sucht im letzten Dungeon nach dem sagenhaften Gegner 'Wyvern'. Er soll über eine unsichtbare Brücke erreichbar sein und nach seinem Ableben das Crystal-Schwert hinterlassen. Wo genau ist diese Brücke zu finden? Weiterhin sucht René nach dem Stardust für Rydia.

ASTERIX (SNES)

Familie Röhle sucht verzweifelt nach einer Levelanwahl für dieses Game. Wer hilft ihnen?

STARTROPICS (NES)

Marcus Sollmann kommt in Chapter 5 einfach nicht zurecht. Wer kann ihm mit einigen Tips auf die Sprünge helfen?

ZELDA 2 (NES)



Weiterhin hängt Markus bei diesem Game in den Labyrinthen 4 und 6 fest, sucht nach dem Kreuz und dem Reflekt Schild und möchte außerdem gerne wissen, ob es irgendwelche Cheats gibt.

DAS DSCHUNGELBUCH (GB)

Anja Schmidt hat sich in Level 6, dem Baumdorf, hoffnungslos verlaufen. Zwar findet sie alle Diamanten, aber nicht die Hauptfigur. Wo muß sie suchen?



TIPS &

LESER HELFEN LESERN

Alle kennen ihn, den Frust, einem Gegner ausgeliefert zu sein, nach Stunden keinen Ausgang gefunden zu haben oder einfach nicht weiterzukommen ... Das hat nun ein Ende!

Helpline – Leser helfen Lesern

Stellt uns die Frage, die Euch bedrückt. Wenn wir Euch helfen können, werden wir nicht nur Eure Frage, sondern auch gleich die Antwort veröffentlichen.

Falls wir mit Blindheit geschlagen sind, werden wir die Frage an die anderen Leser weitergeben – und zwei Ausgaben später solltet Ihr die Antwort lesen können. Das funktioniert aber nur, wenn Ihr auch fleißig schreibt. Also:

Schreibt uns, wenn Ihr eine Frage habt – wir drucken sie. Wenn Ihr auf eine Frage die Antwort habt, schreibt uns ebenfalls. Eure Post geht an:

TOTAL!

• Helpline

Heilwigstr. 39 • 20249 Hamburg

Bis dann, wir warten voller Spannung auf Eure Zuschriften!!!

Antworten

CRACKOUT (NES)

S.T. kann Daniel das Paßwort für Level 4-11 verraten: Es lautet NOBC23 DVK503.

GARGOYLE'S QUEST (GB)

S.T. kann auch Sven mit folgenden Levelcodes weiterhelfen:

Level 1: K8ED HNA7
Level 2: JXAH VR6Y
Level 3: WPXD 4BGO
Level 4: D57A GTVO
Level 5: 9FJA T1JA
Level 6: KKKK KKKK

SWORD OF HOPE (GB)

Joachim Wallbaum kann Hermann einige Fragen beantworten. Die Antwort auf die Frage bei der ersten Quelle in Camus Welt ändert am weiteren Spielverlauf

scheinbar nichts, den Efeusamen gibt es in der Unterwelt. Und zwar im Raum mit den zwei Efeuranken, wo man einfach mal 'AUF EFEU' oder 'HAUEN EFEU' ausprobieren sollte.

7TH SAGA (SNES)



René Krusch fragt sich, was es mit dem verschlossenen Turm nördlich von Patrof und der Steintür im Dungeon östlich von Bone auf sich hat.

Ganz einfach, es sind alternative Wege, um auf den nördlichen Teil des Kontinents zu gelangen. Allerdings können diese Alternativen

TRICKS

Helpline

nicht frei gewählt werden, sondern hängen von der jeweiligen Hauptfigur ab: Esuna beispielsweise bekommt zum passenden Zeitpunkt ganz einfach eine Schiffsreise angeboten, oder Lejes erhält eine Fernsteuerung, mit der er die Steintüre öffnen kann. Wieder eine andere Figur dürfte wahrscheinlich einen Schlüssel für den Turm erhalten. Der Turm ist mit einem Teleporter mit seinem Gegenstück im hohen Norden verbunden. Wenn man auf einem der anderen Wege in den Norden gelangt ist, sollte man unbedingt einen Abstecher zu diesem Turm und seinem Partner machen, da sich dort noch einige praktische Gegenstände finden lassen.

SOULBLAZER (SNES)



Susi Berger verrät Thomas den Fundort für die Harp String: Sie ist im Besitz eines Typen, der sie von einem Freund geschenkt bekommen hat und der in Magridd's Castle ganz rechts unten in einer Ecke steht.

SPIDERMAN & THE X-MEN (SNES)

Michael und Patrick empfehlen Thorsten bei Rhino folgende Taktik: Man stelle sich auf die linke oder rechte unterste Plattform und warte, bis Rhino auf einen zuläuft. Jetzt schwingt man sich per Spinnennetz (X-Knopf) auf die andere Seite und versucht dabei, den Gegner in der Luft zu berühren. Hat das einige Male geklappt, so ist das Problem gelöst.

ALIEN 3 (GB)

Oliver Seßler hilft Daniel bei der Suche nach dem Schweißgerät:

Das Ding liegt in der zentral gelegenen Müllkippe von Level 3 gut versteckt herum. Die Müllkippe sollte übrigens gründlich erforscht werden, da sich dort auch noch etwas Munition finden läßt.

T2 JUDGEMENT DAY (SNES)

Manuel Bernard führt Daniel zum ersehnten Motorrad: Nachdem man in der Kneipe den Mann mit der Schrotflinte umgeboxt und das Gewehr genommen hat, geht es in den Billardraum und von dort nach links. Außerhalb des Gebäudes befinden sich nämlich die Zukunftsobjekte, mit den Bikes vor der Kneipe läßt sich allerdings nichts anfangen. Stattdessen geht es nach rechts, wo man sich in die mittlere Telefonzelle stellt und das Joypad nach oben drückt. Jetzt geht es immer weiter nach rechts bis man schließlich das Motorrad erreicht. (Und noch eine kleine Anmerkung zur Steuerung: Beim Abbiegen in Seitenstraßen ist im Gegensatz zur Anleitung Y+Richtung zu drücken.)

MECHWARRIOR (SNES)

Je nach Finanzlage sollte Frank seinen Mech für die Mission auf Quinlan wie folgt auswählen: Christian Kornbauer empfiehlt einen 'Grand Crusader' mit den Werten Gewicht 79, Geschwin-



digkeit 63, Wärmetauscher -9, Panzerung 360, Fluggeschwindigkeit 10. Die Bewaffnung sollte aus 4 x SRMH oder 3 x SRMH und PPC bestehen, im zweiten Fall muß die Panzerung etwas gesenkt oder auf die Sprungdüsen verzichtet werden, um Überhitzungen zu vermeiden.

Wenn es etwas teurer sein darf, empfiehlt Stefan Schulz einen 'Ragnarok' mit folgenden Extras: Gewicht 99, Geschwindigkeit 61, Wärmetauscher 11, Panzerung 520, keine Sprungdüsen. Bewaffnet werden sollte die Kiste mit 3 x SRM, 3 x SRMH und 1 x MRM.

Frisch aus dem Land der unbegrenzten Möglichkeiten:

Das Magazin des Fachwissens

GAMEPRO

AMERIKAS

No 1

- jetzt als deutsche Ausgabe -
Damit macht Euch keiner mehr was vor -
alles Wissenswerte über:

NES
MEGA DRIVE
GAME BOY
GAME GEAR
JAGUAR

3DO

CD-i

... and many, many more

Die ganze Videospielwelt in einem Magazin -
jetzt im Zeitschriftenhandel



ANDREAS HEINEKE PRÄSENTIERT DIE NEUHEITEN AUS DER MOVIE-UND MUSIKSZENE

Hallo Freunde,

die Charts dieser Welt spielen verrückt. Es bedarf scheinbar immer weniger, um einen Hit zu schreiben. Aktuellstes Beispiel ist die Dänin Whigfield mit ihrem Hit „Saturday Night“. Nach sage und schreibe 16 Wochen schaffte sie es, Wet Wet Wet mit ihrem Hit „Love is all around“ von der Nummer Eins der UK-Charts zu verdrängen. Während „Die Naßen“ aus dem feuchten Schottland immerhin noch einen alten Hit der „Troggs“ neu vertonten, so war der neue „Number One Hit“ in England lediglich ein Scherz. Der Song entstand

über Nacht und sollte eigentlich nur ein Partygag sein – und selbst dafür ist er zu schlecht. Aber der schlechte Scherz bringt der jungen Dänin eine ganze Menge Geld ein. Während sie in England Nummer Eins der Charts war, verdiente sie ca. 17.000 Pfund pro Tag, umgerechnet 40.000 Mark!

Kann man sich als Engländer noch über den teuren Partyspaß freuen, so erwischt es den deutschen Plattenkäufer von der härtesten Seite: Der vollkommen sinnentleerte Song „Eins - Zwei - Polizei“ ist derzeit die deutsche Nummer Eins. Oder haben wir ihn vielleicht gar nicht gekauft, und das Ganze ist nur ein Betrug der Plattenfirma?

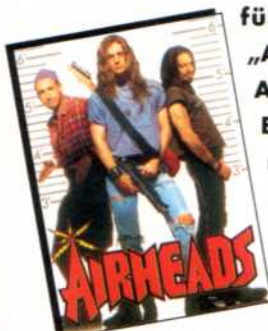
Andreas Heineke

AIRHEADS

Was haben Aerosmith, die 4 Non Blondes, Motörhead und House of Pain gemeinsam? Richtig: Sie alle spielen mit der Beavis- und Buttthead-Liebblingsband „White Zombie“ die Musik

für den „Heavy-Metal“-Film „Airheads“. Die völlig durchgeknallte Actionkomödie zeigt den Weg der Metal-Band „The Lone Rangers“ durch alle Schwierigkeiten des Musikgeschäfts hindurch. Auch

wenn man das richtige Outfit hat, die richtige Lebenseinstellung und sogar noch den richtigen Song, so muß man dennoch mit Plattenmanagern und Radio-D.J.s kämpfen, um Gehör zu finden – notfalls mit Gewalt. Ein Film für alle, die keine Lust auf „Wayne's World 3“ haben!



MUSIK MUSIK MUSIK MUSIK MUSIK MUSIK MUSIK MUSIK MUSIK

ROCK & POP

PET SHOP BOYS – DISCO 2



Das neue Experiment!

Neil Tennant und Chris Lowe haben noch nie einen Hehl daraus gemacht, was für große Fans der Underground-Tekno-Szene die beiden sind. Daß sie selber aber mal den Mut haben, ein Experiment zu wagen, hat ihnen wohl keiner mehr zugetraut. Zu erfolgsverwöhnt schienen uns die beiden zu sein. „Disco 2“ geht so ab, daß die meisten Hits nicht mehr wiederzuerkennen sind. Anspieltip: „Yesterday when I was mad“ im Jam-and-Spoon-Remix!

NEW ROCK

R.E.M. – MONSTER

Mit jedem R.E.M.-Album werde ich noch mehr Fan dieser Band. „Monster“ heißt das neue Album und beschreibt das Monster in den Menschen. Vorbei sind die „Shiny Happy People“-Zeiten, und vorbei ist auch die Zeit der Balladen. Auf ihrem NEUNTEN! Studioalbum beweisen die Stars der alternativen Rockszene, mit welchem Feingefühl man Rocksongs schreiben muß. „What's the frequency, Kenneth?“ ist der neue Kultsong unserer Generation!



Gehen mit neuem Album wieder auf Tour

BLACK DANCE

BOYZ II MEN



Was? Jetzt schon Weihnachten?!

Sie sollen große Angst gehabt haben, nach ihrem Hit „End of the road“ aus dem Film „Boomerang“ wieder ins Studio zu gehen. Die vier Jungs mit dem Gold in der Stimme glaubten, sie könnten versagen. Weit gefehlt: Ihre aktuelle Single „I'll make love to you“ ist derzeit Nummer Eins in Amerika. Auch auf dem neuen Album steht A-cappella-Gesang mit cleveren Arrangements im Vordergrund. Boyz II Men sind nun mal das Original. Da können sich All-4-One heiser singen!

INTERVIEW

i

Marius Müller-Westernhagen

„Man kann mir alles nachsagen – aber bitte keine Arroganz“

Andreas: Mit Deinem neuen Album „Affentheater“ bist Du wieder Nummer Eins in Deutschland. Wie lange, meinst Du, geht dieser Erfolg noch weiter?

Westernhagen: Ich wundere mich selber darüber. Ich denke auch immer, irgendwann ist das mal vorbei. Wenn ich irgendwann nicht mehr die Nummer Eins bin, stempelt man mich wohl als Verlierer ab.

A: Bei Deinem neuen Album hast Du auch eine neue Band...

W: Stimmt, und ich bin wirklich stolz darauf. Mein Schlagzeuger ist von den Pasaden. Der kannte mich vorher gar nicht und hat mir nach drei Tagen gesagt, was für ein Profi ich sei. Das hat mich sehr stolz gemacht.

A: Inzwischen bist Du selber ja ein Hamburger...

W: Nein, ich bin Rheinländer. Wenn man als Rheinländer geboren ist, bleibt man das sein Leben lang.

A: Trotzdem wohnst Du nun in Hamburg Harvestehude...

W: Ja, ich wohne in Hamburg, weil Hamburg die schönste Stadt ist. Die Architektur in Hamburg ist überwältigend. Außerdem sind die Hamburger so cool, daß sie einen in Ruhe lassen. Und – nirgendwo in Deutschland gibt es was Vergleichbares wie die Alster!

A: Bist Du inzwischen auch schon HSV-Fan?

W: Nein. Ich bin überhaupt kein Fan von irgendeiner Mannschaft. Ich bin entgegen den meisten Fußballfans immer für die stärkste Mannschaft. Gute Mannschaften faszinieren mich.

A: Dann warst du bei der WM von Deutschland ja bestimmt nicht sehr fasziniert?

W: Vor allem sollte ein Mann wie Berti zurücktreten. So viel Kraft sollte er wenigstens haben.



HITPARADE

Hier herrscht Selbstbestimmung: Die Entertainment-Charts setzen sich aus den Einsendungen der GAMEPRO-, TOTAL!- und GAMERS-Leser zusammen. Wenn Ihr mitmachen wollt, schickt uns eine Postkarte oder einen Brief und verrätet uns die Titel Eurer fünf Lieblings-CDs.

Unter allen Einsendern verlosen wir jeden Monat drei aktuelle CDs! Also, ab geht die Post, und zwar an: MVL GmbH, „Entertainment“, Heilwigstr. 39, 20249 Hamburg. Viel Glück!



1 (1) **The Real Thing**
2 Unlimited



2 (1) **Westernhagen**
Affentheater



3 (2) **Marusha**
Raveland

4 (4) **The Crow** – Soundtrack

5 (3) **Die Ärzte** – Die Bestie in Menschengestalt

6 (5) **Westbam** – Bam Bam Bam

7 (7) **Crash Test Dummies** – God shuffled his feet

8 (6) **Troublegum** – Therapy

9 (–) **Bodycount** – Born dead

10 (8) **Roxette** – Crash Boom Bang!

WHERE IN TIME

IS CARMEN SANDIEGO?“ FRAGTE

ALADDIN,  ALS ER

DIE GLOBAL GLADIATORS IN

IHREN  MICRO MACHINES

DURCH DIE WORLD OF ILLUSION

RASEN SAH. „WATT WEISS

DENN ICH,“ ENTGEGNETE

CHUCK ROCK GENERVT, WÄHREND

ER VERZWEIFELT VERSUCHTE,

DIE LOST VIKINGS  ZURÜCK IN

DEN JURASSIC PARK ZU TREIBEN,

„GUCK DOCH IN DIE GAMERS...!“



Recht hat er, denn:
Ist es SEGA, steht's

in

GAMERS

K L E I N BÖRSE A N Z E I G E

SNES

Verkaufe SNES, fünf Top Spiele und Joypad, Street Fighter, Star Wing, Zelda 3, F-Zero, NBA Jam alles zusammen DM 400, Spiele einzeln DM 80, Tel.: 05572-1293

Verkaufe Utopia DM 100, Rummenigge F. Manager DM 70 (+10 DM Porto und Nachnahme) Adresse Kempf, Gleiwitzer Str. 4, 85221 Dachau, Tel.: 08131-25189. Deutsche Anleitung! Werner

Verkaufe SNES, 2 Joypads, Game-Converter (JP, USA)+ 12 Spiele (Alien 3, Star Wing, Super Mario Kart, usw.). NP DM 1744, VB DM 950. Tel.: 07044-31547 Andreas

Verkaufe Flashback 60 DM, The Lost Vikings 60 DM, Super Mario All-Stars 60 DM, alle komplett mit Anleitung. Tel.: 04298-2334 Sören

Verkaufe SNES Star Wing DM 40, Prince of Persia DM 40, Super Wrestlingmania DM 30, Race Drive DM 30, Mystic Quest DM 40 (US) oder alle zusammen mit Adapter DM 150. Tel.: 02137-12838 Margit

Verkaufe SNES mit 2 Joypad, Young Merlin, Shadowrun, Super Mario All Stars, Castlemania, Super Mario World, Zelda, Aladdin, Super Soccer, alles deutsch, Tota Hefte (3-9/94) DM 1000. Adresse: Petra Kunze-Paul, Ringstr. 26, 06844 Dessau

Verkaufe SNES mit 5 Spielen (Super Tennis, Chess Master, Pilotwings, Sim City, WWF1) und 2 Controllern für 500 DM. Tel.: 08807-4132 Alex

Verkaufe SNES Konsole und Super Mario World 200 DM. SNES Spiele: Young Merlin, Equinox, Mystical Ninja je 80 DM, Mr. Nutz 60 DM. Tel.: 08752-7010 Hansjörg

Verkaufe Super Nintendo und die Spiele: Striker, Cool Spot, All Stars, Zelda 3, Turtles in Time, Sim City, Super Ghosts'n'Ghosts und Action Replay für 500 DM. Tel.: 0731-713323 Maria

Verkaufe Mystical Ninja und Super Turrican für je DM 75 oder tausche Super Turrican gegen Zelda 3. Tel.: 0731-721960 ab 16 Uhr Benjamin

Verkaufe SNES Spiele mit Zubehör z.B. Fire Adapter 50/60 Hz, Amiga 600 mit Spielen, Amiga CD 32 mit Spielen z.B. Microcosm, Wales Woitsch, Disposable Hero. Tel.: 09129-9798. Fax: 09129-26183 Andreas

Verkaufe SNES mit zwei Joypads, S. Mario Kart, Jimmy Connors Pro, Street Fighter 2 und Rock'n'Roll Racing, alles deutsche Spiele, komplett für DM 600. Tel.: 02366-43530 Silvio

Verkaufe für SNES Turtles 40 DM 50, Super Soccer DM 35, Street Fighter 2 DM 40, Mortal Kombat DM 50 und Pilot Wings DM 35, alle Spiele für DM 200. Tel.: 02921-63989 Stefan

Verkaufe SNES Games Aladdin, Starwing, Axel, Probotector, Castlevania 4, Mario World, Mario All Stars, Mortal Kombat, Sim City für je DM 70 inkl. NN. Tel.: 08179-1403

Verkaufe für SNES Mechwarrior, World Cup Striker und Fifa Soccer je DM 85 sowie S. Probotector und Zelda 3 je DM 50, alle deutsch. Tel.: 03621-53583 ab 17 Uhr Frank

Verkaufe SNES Spiele Terminator 2, Powermancer, Star Wars 1, S. Probotector, Mystical Ninja, Lost Vikings und Axel je DM 40, T. Dott, Zum Pfeilstein 39, 34212 Melsungen

Verkaufe SNES Spiele NBA Jam DM 110, Mystical Ninja DM 100, Bomberman 1, Bubsy, Wrestlingmania je DM 80, Tiny Toon DM 50, Krusty's Fun House DM 40. Tel.: 4579940 Stuttgart

Verkaufe SNES Pro Fighter 32 MBit, Tel. 003523-35895 Xavier

Verkaufe für NES größere Menge Spiele, dabei auch Neuheiten wie Blues Brothers und Dergl ab DM 30 pro Spiel. Bitte Liste anfordern unter Tel.: 0641-83750 Karl-Heinz

Verkaufe Supersoccer, Supertennis und Star Wing für je DM 30 Tel.: 039935-81216 Dirk

Verkaufe SNES, Ascii Pad, SMW, Startrek, 13 Spiele Secret of Mana, Shadowrun, Young Merlin, Mystical Ninja, Starfox, Tecmo NBA Basketball, Tel.: 09129-9798 Andreas

Verkaufe Probotector, Star Wing je DM 50 zusammen DM 90, suche Bomberman, 5-Player-Adapter, auch Tausch möglich. Tel.: 08223-6234 Michael

Verkaufe die neuesten Games für

SNES, kostenlose Preisliste kommt von Michael Zimmermann, Paul-Müller-Str. 26, 09599 Freiberg

Verkaufe Empire Strikes Back, Tiny Toon, Mortal Kombat, Axel, F-Zero, Alien 3, Actraiser, Ghosts 'n' Ghosts, Wrestlingmania, Street F. 2 Tel.: 07525-7275 ab 16 Uhr Markus

Verkaufe Mechwarrior (US) für DM 50 Tel.: 06126-6696 Maritz

Verkaufe Turn and Burn neu für DM 100. Tel.: 03576-43282 Lars

Verkaufe Dino City, Paradios, Castlevania, Street Fighter für DM 60, Aladdin und Starwing für DM 90 alles zusammen für DM 350. Tel.: 0234-263143 Sebastian

Verkaufe SNES Games. Metroid DM 90, Probotector DM 50, Zelda DM 401 Suche Actraiser 2 dt., Alien 3 dt., Pinball Dreams dt., Adventures! Bis DM 45. Tel.: 06663-1488 ab 20 Uhr Marco

Verkaufe SNES mit zwei Pads, AV Kabel, Star Wing, Pilotwings, Super Mario World, Mario Paint, Barts Nightmare, Turtles 4, Street Fighter 2 für DM 500. Tel.: 07143-4119 Christian

Verkaufe SNES Pro Fighter 32 MBit, Tel.: 003523-35895 Xavier

Verkaufe Mystic Quest DM 110, Super Probotector DM 90, SMW und Asterix je DM 70 Sim City DM 60, 100% O.K., Tel.: 07362-5203 Marco

Verkaufe SNES Spiele Parodius, Zelda 3 für je DM 60, Street Fighter 2 Turbo für DM 90, alles deutsch und in Originalverpackung. Tel.: 08192-88270 oder 1419 Robert

Verkaufe Tips und Tricks plus 200 Action-Replay-Codes aller Art. SNES Spiele zu einem Gesamtpreis von nur DM 49,90 Tel.: 07581-5438 Heinrich

Verkaufe NHL Hockey '94, B. O. B., Mortal Kombat je DM 80, Cool Spot DM 75, Street Fighter 2 Turbo DM 90, Alien 3 DM 70, Super Tennis DM 60, Zelda 3 DM 50. Tel.: 069-5076518 Daniel

Verkaufe SNES Spiele im 3er Pack: Plok, Skyblazer, Probotector, Mario Kart, Prince of Persia, Zelda für DM 120 oder einzeln für DM 50 fast neu, Rüdiger Schulze, Nordkanalstr. 58 App. 503, 20097 Hamburg

Verkaufe SNES Spiele Secret of Mana DM 85 (US), Young Merlin DM 70 dt., Might and Magic 2 DM 55 dt., Bubsy DM 60 dt., Super Probotector DM 45 dt., The Hunt for Red October DM 45 dt., Tel.: 04131-47327 Christoph

Verkaufe Mystical Ninja, Star Wars 2 DM 80, Mario is Missing, P. Dark Water, Royal Rumble DM 75, Cool Spot, Goof Troop DM 70, Lost Vikings DM 80. Tel.: 04821-92936 oder 85609 Winfried

Verkaufe Spiele ab DM 50 z.B. Street Turbo, Y's 3, Musya, Hook, Caesars Palace, Sp. Megaf., Strike Gunner, Axel, Parodius, Spiderman, Un Squadron, BOB, Bubsy, Powermancer, Tel.: 02501-58613 Jörg

Verkaufe Drakhen (US), Actraiser (US), Super Mario alle DM 30, Mickey Mouse, Cool Spot, R-Type, Turtles 4, Castlevania, Street Fighter 2 Turbo alle DM 50, Mechwarrior, Young Merlin mit Packung DM 60. Tel.: 040-8704428 Tim

Verkaufe Goof Troop, Jimmy Connors Tennis für je DM 70, Young

Merlin (US) DM 75, Import-spieleadapter DM 5 läuft mit Young Merlin. Tel.: 05676-498 Dennis

Verkaufe Supermetroid und Mario Kart zusammen für nur DM 100! Tel.: 0431-523785 Robert

Verkaufe Populous DM 20, Mortal Kombat DM 70, Jurassic Park DM 60, Young Merlin DM 60, Star Wing DM 70, Bubsy DM 30, All Stars DM 50, Aladdin DM 60, alles deutsche Spiele, Tel.: 09422-4228 Jan

Verkaufe SNES Module, z.B. Street Fighter 2 Turbo, S. Mario Kart, Mega Man X, Star Wing, Axel, Super Probotector, Mortal Kombat, Bomberman, Mario All Stars, alles PAL und Amiga. Tel.: 0711-634933 Andreas

Verkaufe SNES mit elf Spielen Mr. Nutz, PGA Golf etc. und Spieleberater I und II sowie TOTALI-Zeitschriften, top Zustand DM 950 auf VB. Tel.: 030-9337013 Torsten

Verkaufe SNES mit 2 Joypads, 1 Joystick, Action-Replay, 2 Spielberater für Zelda und Mystic Quest+ 18 Spiele für DM 1450. Schriftlich an: Gernot Menz, Erbsengasse 8, 36448 Schweina

Verkaufe Probotector, Star Wing, Alien 3, Nigel Mans. W. Ch., Ghosts, 'n' Ghosts, NFL Football, Sim City, ab DM 50 alles deutsche Spiele, ruft an unter 0385-467227 Mathias

Verkaufe SNES mit 4 Joypads, 7 Spielen (Star Wing, Street Fighter, uvm.), Action-Replay mit Codes. Alles absolut neuwertig! DM 850 VB. Ruft sofort an: 06055-84103 ab 16 Uhr Mathias

Tausche Super Turrican, Fifa Soccer, Royal Rumble, Zombies, Zelda, Star Wars, Mortal Kombat, Batman, Aladdin, Bubsy, Plok, Goof Troop, Mario, NHL'93+'94, Alien 3, Tel.: 06172-690327 Dominik

Tausche SNES Spiele, habe: Powermancer, Zelda, Super Tennis. Suche: Striker, NHL'94, Sim City auch deutsch. Tel.: 04351-44627 ab 19 Uhr Sven

Tausche Rock'n'Roll Racing gegen Exhaust Heat 2 oder F1 Pole Position. Tausche Super Cypermator gegen Sim City. Tel.: 06771-1731 Frank

Tausche Zombies, Mortal Kombat, Plok, Aladdin, Bubsy, NHL' 93, Alien 3, Probotector, Winter Olympics, Fifa Soccer, Star Wars, WWF, Mickey Mouse, Batman usw., Tel.: 06172690327 David

Tausche Asterix, SM All Stars, SM World gegen Pirates, Schlümpfe, Desert Fighter, Zelda 3, nur Pal mit Anleitung. Tel.: 09187-804517

Tausche Mortal Kombat oder Aladdin gegen Super Metroid, Young Merlin, Bubsy, Mr. Nutz oder Mystical Ninja, Tel.: 07633-13639 Wilke

Tausche Street Fighter 2 Turbo, Rock'n'Roll Racing, Star Wars 1, Zelda, Mario Paint gegen Shadowrun, Mega Man X, Clay Fighters, Stunt Race FX, Tel.: 05651-5610

Tausche neue SNES Games, auch gegen Jaguar Games, suche Galaxy, Raiden, Dudes, Neo Geo-Games. Tausche Neo Geo, drei Spiele, zwei Joyboards gegen 3DO, RGB, Sega CDX. Tel.: 07354-2873

Tausche Street Fighter 2 Turbo, Cool Spot, Bubsy, We're Back, Mega Man X, J. Park, Goof Troop, Mystical Quest, All Stars, ... (14 Games), suche Zombies,

SNES, GBoy, MEGA CD, MD, Master II, GG

COMPUTER TREFF KUDAK



Computer Treff Kudak
Holbeinstraße 2-4
24539 Neumünster
Telefon 04321 / 22737
Telefax 04321 / 23312

Fordern Sie bitte unsere Preislisten an

Top Preise, deutsche Versionen.

1 Jahr Garantie, Versandanteil ab DM 3,95

Pink goes to Hollywood, Secret of Mana, Mortal Kombat 1 oder andere, Tel.: 06241-22940

Tausche Mario Paint SNES+DM 10 gegen Clayfighter deutsche Version mit Originalanleitung und Verpackung, Tel.: 036623-226

Tausche nur in Berlin!!! Tennis, Turtles, WWF 1 und 2, gegen Mario Paint, Flintstones, Populous 2 und die Schlümpfe, Tel.: 030-3822286 ab 18 Uhr

Tausche Teenage Mutant Hero, Turtles 4 mit Spielbeschreibung gegen Super Metroid mit Spielbeschreibung und Spieleberater, Tel.: 4222383 Neubrandenburg

Tausche T. Toon, Royal Rumble, Joe & Mac, Lost Vikings, Skyblazer suche Claymates, Plok, Cool Spot, Knight's of the Round, Super Metroid nur Pal und weitere J&R, Tel.: 0391-714309 Ron

Tausche Aladdin, NHL'93, Mickey Mouse, Gods gegen Fifa Soccer, Top Gear 2, Star Wars 2, WM '94 und andere, Tel.: 503390 Karlsruhe

Tausche SNES Spiele. NBA Jam, Dschungelbuch, Tiny Toon gegen Cool Spot, Plok, Asterix, Castlevania 4 nur Pal-Version, Tel.: 0391-714309 Ronald

Tausche TOTAL! 6/93 gegen Super Nintendo Spiel(e). Der, der am meisten dafür bietet, bekommt's! Schreibt oder ruft an. Tel.: 0041523-81682. Adresse: Oliver Kurz, Bügelstr. 51, CH-8474 Dinhard

Tausche M. Kombat, M. Kart, M. World All Stars, Striker, SF2, Flashback, (alle dt.) D-Force + Adapt., WWF 1 US. Suche Shadowrun, Clayfighter, ARP 2, etc., Tel.: 089-3162625 ab 15h

Tausche Young Merlin, Goof Troop, Asterix, Mega Lo Mania, Aladdin, u.v.m. gegen Paladin's Quest, Shadowrun, Great Greed u.a. suche auch NES-Module und Game Boy-Module. Tel.: 0341-6896714

Tausche S. Metroid, Mu. M2, Zelda, M. Quest, Actraiser, Barts Nightm. gegen Secret of Mana, Rollen- und Adventurespiele uva. Tel.: 0341-6897916 ab 16h Enrico

Tausche : Starwing, Plok, Super Tennis, Mystic Quest, Mickey Mouse, Bubsy, Alien III, Mortal Kombat gegen andere SNES Spiele (nur deutsch). Marcel Bartnik Dortstr. 12, 02959 Röhne

Tausche SNES Spiel Kick Off gegen Rock'n'Roll Racing oder FIFA International Soccer Tel.: 0203-588252 Thomas

Tausche SNES Spiele egal ob alt o. neu mit Verpack. oder ohne (dt., USA o. Jp. Version). Ruf doch mal an zw. 13h-20h Tel.: 05854-1414

Tausche Street F. II Turbo, Lemmings, Tiny Toon, Pilot Wings, Aladdin gegen andere Spiele. Suche Mechwarrior, Mystical Ninja oder F1- Pole Position Tel.: 0214-47843

Tausche SNES Spiele T. Tour.F., Mario Kart, Prince of Persia, Street Fighter 2 Turbo, WWF R.R., Populous, M.Q., Y. Merlin, suche Clayfighter, Mega Man X, Tel.: 05037-1006

Tausche Kick Off, Mario All Stars, R-Type, S. Ghouls'n' Ghosts, Street Fighter Turbo, Super Tennis gegen NHL'94 und andere Sportspiele, Tel.: 02104-61044

Tausche SN und MD Spiele S. Probotector, Ghouls'n' Ghost, Castlevania (SNES+MD) Bubsy MD, Wonderboy 5, Sonic 1-3, Global Gladiators. Suche Rock'n'Roll Racing, Tel.: 0221-618646 Udo

Tausche S. Ghouls'n' Ghosts, S. Castlevania 4 gegen Mystical Ninja, Lufia & The Fortress of Doom, Mega Man X, tausche Goof Troop gegen S. Metroid, Dschungelbuch, Young Merlin, Tel.: 06034-5266 Angela

Tausche Royal Rumble, biete Alien 3, Street Fighter 2, Jurassic Park, Red Oktober, Tel.: 09571-8445, Daniel Groß, Gagelstr. 3, 96247

Tausche Turtles T. Fighters gegen Mortal Kombat, Tel.: 02354-14115 Stefan

Tausche dt. Games. Habe z.B. Mortal Kombat 2, Wolfenstein 3 D, Mega Man X, Secret Of Mana, S. Battle Tank, uva. Suche z.B. Populous 2, Shadow Run, Fußballspiele u.a. Suche Manga Videos, Tel.: 03542-80938 Dennis ab 19 Uhr

Test 'N Take

Verleih Verkauf Versand

Mega-CD	MegaDrive	SuperNintendo	Jaguar	3DO
Earthworm Jim SN dt 129,95			Blackhawk dt SN 129,95	
Bombberman 2 dt SN 119,95			Speedracer us SN 119,95	
Dragon SN dt 139,95			Donkey Kong Country us SN 159,95	
Rise of Robots us SN 119,95			Super Punch Out us SN 129,95	
Final Fantasy 3 SN us 159,95			Beavis & Butthead SN us 119,95	
Super Star Wars III - Return of the Jedi us 139,95				

Und viele andere Titel auf Anfrage. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.
Versand: Vorkasse 5 DM Porto, NN 9 DM Porto+NN, Express 20 DM Porto+NN

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

Tausche SNES Spiele, habe S. Of Mana, Mr. Nutz, F. Fantasy II, B. Bunny, suche Equinox, Metroid, uvm. oder verkaufe für DM 70 incl. Porto, Tel.: 0821-488818 Andreas

Tausche drei deutsche Spiele Sim City, R-Type, Castlevania 4, Act Raiser, Probotector, Wrestlingmania, Ghosts, Mortal Kombat gegen World Cup Striker, Fifa Soccer oder Rock'n'Roll Racing, Wilfried Krause, Puschkinstr. 16, 19348 Perleberg

Tausche Super Mario Paint, Original Verpackt mit Mouse oder Super Ghouls'n' Ghosts gegen Top Gear 2 oder Dschungelbuch, Tel.: 06436-3136

Tausche Mystic Quest Legend mit dt. Spielerberater und Originalverpackung gegen Secret of Mana oder anderes Adventure, Tel.: A-07483-7639 Sebastian

Tausche Rock'n'Roll Racing gegen Mario Kart, Mario Paint oder NBA Jam. Tel.: 0231-285683 Dennis

Kaufe fast alles an Zubehör für SNES,

Mega Drive, Game Boy, Game Gear, Masters und natürlich auch komplette Sammlungen, verkaufe und tausche auch, Tel.: 0201-611814

Kaufe Eure gebrauchten SNES Module. Schreibt an Michael Zimmermann, Paul-Müller-Str. 26, 09599 Freiberg

Kaufe Desert Fighter, Super Conflict, NBA Jam. Preis nach Vereinbarung, alle Spiele nur in deutsch, Tel.: 038377-41062

Kaufe SNES, NES, Game Boy Module, auch ohne Verpackung und Anleitung, mit Gerät. Angebote an Dieter Tegler, Paul-Hindemith-Str. 10, 37574 Einbeck

Suche Modulsammlungen auch mit Konsolen für SNES, MD, NES und Game Boy, kaufe auch einzelne Titel, Neuheiten bevorzugt. Bitte meldet Euch unter Tel.: 0641-791740

Suche Software für C64 und Amiga 500. Alles anbieten! Auch alte Sachen. Uli Flad, Hauptstr. 20, 72367 Weilen u.d.R.

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 5.-. Bitte legt den Betrag in Form eines 5-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: MYL GmbH, TOTALI-Börse, Heilwigstraße 39, 20249 Hamburg

Suche SNES Spiele, alt und neu, zahle bis DM 30-50, kaufe auch Zubehör! Suche Secret of Mana, Rock'n'Roll Racing, Wieskamp, Berlinerstr. 8, 35410 Hangen 3

Suche das Brettspiel Star Quest. Biete für komplettes Spiel DM 20! Tausche Cool Spot oder Street Fighter 2 gegen Empire Strikes Back oder The Smurfs! Ruft an: 02241-33448 14-20 Uhr. Dringend! Bastian

Suche möglichst billige SNES Spiele, nur deutsche Versionen (Pal), Tel.: 07131-33870 Daniel

Suche Equinox Master, Paladins Quest, Secret of Mana deutsch, Eye of the Beholder, Ultima, Wizardry, Young Merlin für bis zu DM 70, Tel.: 030-6638346

Suche Sim City, Super Mario Kart und Soulblazer in Pal, biete Action Replay 1, Käpt'n Hook, Mr. Nutz und Aladdin, Tel.: 02131-37846 evtl. Anrufbeantworter

Suche Stunt Race FX, Utopia, NBA Showdown, Tecmo NBA B, RnR Racing alles deutsch, außer TNB. Spiele 100% O.K. mit Anleitung, Tel.: CH0041-0616818361 ab 29 Uhr Michael

Suche SNES Spiele zum Kauf oder aber zum Tausch gegen mein GG mit fünf Spielen bzw. meinen GB + sechs Spielen alles mit Garantie! Tel./Fax.: 030-3418661

Suche dringend Cool Spot, biete dafür Zelda, Mario Kart, Sim City, Mickey Mouse, F-Zero, Tel.: 0341-310123 ab 18.00 Uhr

Suche Top Gear 2, Action Replay 2, Secret of Mana alle deutsch, verkaufe für SNES: Street Fighter 2 Turbo deutsch DM 79, Pilotwings Deutsch DM 59, Tel.: 09831-1367 Oliver

Suche US-Adapter für SNES, zahle DM 20-30, tausche auch gegen sechs Game Boy-Spiele, Game Boy Spiele einzeln für je DM 6, z.B. Super Mario, Lemmings, Tel.: 07738-5604

Suche Dragon, Indiana Jones, NBA Jam, NHL '94, 6-Player Tap, Stunt Race FX, nur deutsche Module! Habe Secret of Mana (US), Flashback, kaufe auch! Tel.: 0201-404913

Suche günstig All Stars, Starfox, Tetris 2 oder tausche gegen Hunt f. Red October, R-Type, Addams Family oder

neues ARP für NES, auch Verkauf, Tel.: 02353-3576 Angelika

Suche Neuheiten auch komplett Sammlungen für SNES, NES, GB und Mega Drive, Schlümpfe, Dschungelbuch, Soleil, Indiana Jones und vieles andere mehr, Tel.: 0641-71250

Suche dringend The 7th Saga, Mystical Ninja, Shadowrun, Secret of Mana, S. Probotector, biete X-Men, S. Turrican, Striker, Top Gear 2 und Mr. Nutz, Tel.: 0335-526185 Christian

Suche World Cup Striker biete zwischen DM 50-80, tausche auch gegen zwei oder drei Game Boy Spiele! Tel.: 0222-1062 Stefan

Suche das Autorennspiel The Duel Test Drive tausche gegen Axelray, Sunset Riders, Street Fighter 2 Turbo (US) ink. Adapter, Robert Gray, Schulstr. 84, 73066 Utingen

Suche WWF Royal Rumble und Zombies, biete 50-60 DM pro Spiel, nur Deutsche Versionen bzw. Anleitungen, Tel.: 09365-1809 von 11-19 Uhr

Suche Top Gear und PGA Tour Golf, kaufe für max. je DM 50 oder tausche gegen Super Soccer, Chessmaster, Mario Kart (+DM 30) oder Striker (+DM 30) Tel.: 02845-69147

Suche Mario All Stars, Turn And Burn, Mega Man X, WWF 1+2, Cool Spot, Zombies, Mario Kart, US Adapter und Action Replay 2, Tel.: 07231-101370 Nick

Suche Secret of Mana, Shadowrun, S. Metroid, Mystical Ninja, Donkey Kong SGB, bitte alle Module Pal, habe Starwing, Joe & Mac, Harl. Hu. Adv., Tel.: 0201-404913

Suche SNES Spiele z.B. Plok, NBA Jam, Dschungelbuch, Fußballspiele usw. bitte nicht zu teuer, sowie Action Replay 2, Claudia Fischer, Eosanderstr. 2, 10587 Berlin

Suche Soulblazer deutsche Texte, Tel.: 0461-42561 abends Marianne

Suche Castlevania, Robocop 3, Lost Vikings, Mystical Ninja, Super Metroid, Super Probotector, Actraiser 2, Action Replay 2, zahle gut, Tel.: 08233-20148 Dieter

Wer ist interessiert am Austausch von SNES-Spielen? Kein Verkauf, Wulf Schulze, Leitershoferstr. 127, 86157 Augsburg

Tausche/Verkaufe Zelda 3, Player Manager und S. Mario World, suche NBA Jam, Secret of Mana, Striker, W.C. Striker, Young Merlin, S. Conflict, alles deutsch, Tel.: 05175-7019 Sebastian

Tausche/Verkaufe SNES Spiele Super Soccer DM 50, Aladdin DM 60, Street Fighter DM 40, Mickey Mouse DM 50, suche Mr. Nutz, NBA Jam, Lost Viking, Bomberman, World Cup, Kirby's Pinball, Tel.: 0208-483620 Alexander

Tausche/Verkaufe SF 2 Turbo, Darius Twins, Zelda 5, Rock'n'Roll Racing, (alle deutsch), Zusammen DM 260, einzeln auf Anfrage, Tel.: 07771-2641 Andi

Tausche/Verkaufe Turtles 4, F-Zero, Castlevania 4 je 50 DM. Außerdem GB-Spiele: Kung-Fu-Master, Mercenary F., Tennis je 25 DM. Tel.: 06325-8587 od. 1267 ab 14 Uhr Kai

Tausche/Verkaufe für SNES Jurassic Park, Aladdin, u.s.w. gegen Mega Man, Empire Strikes Back. Verkaufe Spiele 50 DM. Tel.: 02157-

90524 Michael

Tausche/Verkaufe SNES Spiele, habe Super Street Fighter, Super Metroid u.a., suche Neuheiten auch Sammlungen mit Konsole, verkaufe auch einige Spiele, Tel.: 04774-1789 Rainer

Tausche/Verkaufe Lost Vikings, Plok, Soccer, Striker, Cool Spot, Playerman, Football, Zombies, Turtles 4, Action Hero, Starwing, Tennis, F-Zero, Pilot W., Shado Run, Paperboy, Tel.: 06133-59814, Fragt nach Steve

Tausche/Verkaufe Mario Kart, Sim City, S. Bomberman, Mickeys M. Quest, Pop'n Twinbee, Action-Replay 2, SNES mit 2 Pads, M. World, Tel.: 05141-41866 Daniel

Kauf/Verkaufe Games für Super NES, Mega Drive und Master System. Bitte ruft in der Zeit von 19-21 Uhr an, Tel.: 02151-390046 oder 318376

Tips und Tricks für 108 Super NES-Spiele oder Action Replay Codes für 145 SNES Spiele jeweils für DM 9 (bar/Bfm.). Detlev Georg, Boddinstr. 1, 12053 Berlin

R. I. P. Verkäufe Modulsammlung mit 26 Spielen u.a. Rock'n'Roll Racing, Lethal Enforcers, Desert Fighter, TG 2 komplett, zwei Uni. Adapter gratis, Preis VB, Tel.: 07444-1366 Fax.: 1401

Verkaufe/Tausche SNES Spiele, SMV DM 30, Star Wing (lp), Zelda, Sim City, F-Zero, Mario Paint, Alien 3, für DM 50-80, suche Utopia, Tel.: 02233-31560 Peter

Verkaufe/Tausche SNES Spiele Star Wars, Striker, Top Gear 2, Clay Fighter, Zelda 3, SM Kart und Super Mario World, nur Pal Versionen, Tel.: 03621-700779 Klaus-Dieter

Verkaufe/Tausche SNES-Spiele Secret Of Mana (US), DM 70, F1 Pole Position dt. DM 70, Parodius dt. DM 60, Suche Final Fantasy 2, Young Merlin, Soulblazer dt., Tel.: 08821-57648

Tausche/Kauf/Suche Super Conflict oder Stunt Race FX. Biete für alle zwei drei andere Spiele, Mirko Grohmann, Hauptstr. 12, 01833 Langenwolmsdorf

Verkaufe/Tausche M. Quest DM 55 NES: M. Bros. 2 DM 40, Duck Tales DM 30 Game Boy: R-Type, Nemesis 2 für je DM 35 zusammen DM 65, Vierspeler-Adapter DM 15, Tel.: 02237-8905

Verkaufe/Tausche S. Starwars, Zelda 3, Gods, Lost Vikings, Super Mario All Stars, Striker, Bubsy, Mechwarrior, W 2 Basketball, Tiny Toon 1, Super Mario World, Tel.: 06023-6358

Tausche/Kauf/Verkaufe habe Shadowrun, Sensible Soccer, Batman Returns, suche Young Merlin, Mystical Ninja, Flashback alles Deutsch Tel.: 08031-65143

Verkaufe/Tausche Prince of Percia, Sim City, Axelray, James Bond, Rivalturf, Tiny Toon andere gegen T. Fighters, Aladdin, Mortal Kombat 1 und 2, Asterix, Tel.: 08502-3006

Verkaufe/Tausche SNES Spiele SMW, SM Kart, Top Gear 2, Striker, Super Star Wars, Clay Fighter und Zelda 3, nur Pal versionn, Tel.: 03621-700779

Verkaufe/Tausche Magical Quest, Prince of Persia, S.

Ghouls'n'Ghosts, suche, kaufe Road Runner, Young Merlin, Aladdin, Tetris, R'n'R Racing, Tel.: 03574-122528

Verkaufe/Tausche SNES-Games, Mario World, Street Fighter 2 Turbo, Krustys Fun House je DM 60-70, Game Boy + Tetris, Tiny Toon 1, WWF 2, Mario 2, tausche gegen Pads und Games, Tel.: 0201-537914 Marc

Verkaufe/Tausche Super NES Game Zombies DM 70 oder tausche gegen Plok oder Aladdin, Tel.: 04162-8420 ab 19 Uhr Kai

Tausche/Kauf/Verkaufe Ständig aktuelle SNES Spiele, auch mit Konsole, Tel.: 02862-7977 Marco

Verkaufe/Tausche Flintstones für SNES DM 75 Deutsch, fast neu, suche Mario Paint oder Clayfighter, Tel.: 030-5132601 Henning

Verkaufe/Tausche SNES Spiele Mortal Kombat DM 70, F-Zero DM 30 oder tausche gegen Rock'n'Roll Racing oder Fifa Soccer, Tel.: 05237-7132

Verkaufe/Tausche SNES Spiele: J. Park DM 55, Tiny Toons DM 89, Batman Returns DM 65, Magical Quest DM 90 gegen NBA Jam, Fifa Soccer, World Cup Striker, Super Air Driver, Mega Man X oder Final Fight 2, Tel.: 06257-84799

Verkaufe/Tausche W.L. Basketball, Ghouls'n'Ghosts, Aladdin, Tom & Jerry, Magical Quest, Mario World, Mario Paint, R-Type, Zelda 3, Super Tennis, Castlevania je DM 50 Tel.: 0221-895106 Martin

Verkaufe/Tausche Action Replay DM 119, Aladdin Deutsch DM 99, Tiny Toon Adv., Deutsch DM 99, T.M.H.T. 4 Deutsch DM 85, alles zusammen DM 389, Tel.: 07471-15256

Verkaufe/Tausche für SNES Super Mario Kart DM 20, Super Mario All Stars neu DM 60, Tausche Street Fighter 2 Turbo, R-Type, S.M.W., gegen WWF 2, Mega Man X, Super Metroid, Tel.: 06887-3604 Sa. ab 18:30

Verkaufe/Tausche Aladdin, Plok, Simpson je DM 60, suche Rock'n'Roll Racing, Flashback, Mystical Ninja, Populous 2, Tel.: 06391-5768

Verkaufe/Tausche World L. Basketball, Magical Quest, Wrestlingmania für je DM 90, Super Soccer, Zelda für je DM 70, Tel.: 05341-54977 ab 14 Uhr. Suche Lufia, Tel.: 05341-54972

Kauf / Verkaufe SNES Spiele VK, Street Fighter 2 Turbo, Star Wars 2, Zelda 3, WWF 2, S.F. 2, WWF 1, Turtles 4, Probotector. Suche T2J Day, B. Bunny R.R., Tel.: 04863-1282 ab 10.8.94

Achtung, Achtung! Tausche Star Wing deutsch, Komplett, wie neu und 10 DM! gg. entweder Top Gear oder Top Gear 2 oder Mystic Quest I. mit Spieleberater/alle Deutsch, komplett, a. Buchta, Vilniusstr. 7/108, 99089 Erfurt

Achtung Star Wing, Mario Kart, Tiny Toon [nur deutsche mit original Hülle+Anleitung] gesucht. Biete Street Fighter 2 Turbo, Jurassic Park und Cool Spot (+Anleitung) auch zu verkaufen. Tel.: 02291-2548 bis 18 Uhr Wolfram

Ob alt oder neu kaufe alle Eure Spiele zu guten Preisen, ob SNES oder GB ich verkaufe auch ein Paar SNES Spiele oder tausche sie gegen andere, Tel.: 06622-42437

KOPMANN Computer

SUPER NINTENDO

Desert Fighter dt.	114,95
Double Dragon 5 dt.	119,95
Dschungelbuch dt.	129,95
Elite dt.	99,95
Flinstones dt.	99,95
Mega Man X dt.	99,95
Pinball Dreams dt.	89,95
Rock 'n' Roll Racing dt.	99,95
Stunt Race FX dt.	109,95
Striker dt.	39,95
Super Metroid dt.	99,95
Tetris 2 US.	99,95
Turn 'n Burn dt.	129,95
Yogi Bear dt.	99,95
6 Spieler Adapter	49,95
Action Replay PRO 2	99,95

Game Boy Spielen ab 19,95

- Händler willkommen -

PREISLISTE kostenlos!!!

Versandkosten Vorkasse: DM 7,90
Nachnahme: DM 11,90 + NN-Gebühr.
Ab DM 300,- VERSANDKOSTEN FREI

KOPMANN Computer

Postfach 1616, D-29506 Uelzen. Fax: 0581 - 44327

Suche/Verkaufe, suche Sim City, Fifa Soccer gebe DM 50, verkaufe NES Spiele Mega Man, Dr. Mario je DM 35, Tel.: 0351-2847976 ab 17 Uhr Marcel

Verkaufe/Tausche Super Tennis DM 30, Lemmings DM 50, Joe & Mac DM 50, Addams Family DM 60 gegen Asterix, Adv. of Dr. Franken, Star Wing, Tel.: 04361-1238 Heinz

Verkaufe/Tausche Mr. Nutz, Royal Rumble, Mario All Stars, Turtles, TMHT Fighters und Cool Spot je DM 65, mit Anleitung und Verpackung, Tel.: 07324-3781 Daniel

Verkaufe/Tausche S. Star Wars, Zelda 3, Gods, Lost Vikings, S.M. All Stars, Striker, Bubsy, Mechwarrior, VW Basketball, Tiny Toon 1, Super Mario World, Tel.: 06023-6358 Steffen

Biete Aladdin, S. Mario World, Mario All Stars, suche Bubsy, M. Mouse, Starwing, Mr. Nutz, Street Fighter 2 Turbo, Parodius, Cool Spot, S. Mario Kart, Uwe Mazurek, Hans-Stubbe-Str. 26, 06466 Gatersleben

Wer tauscht Jurassic Park oder Alien 3 gegen Street Fighter 2 Turbo, Tel.: 06597-2296 Alexander

SNES Spielmodule zum tauschen gesucht! ich habe ca. 15 Stück anzubieten u.a. Duffy Duck, Super Turrican, Empire Strikes Back, Tel.: 030-3418661 Claudia

Star Wing, Super Probotector, Alien 3, Zelda 3, Bubsy, Streetfighter 3, Axelay, Prince of Persia, Lost Vikings alles deutsch, Mickey Mouse usw., Tel.: 02723-73611 ab 16:30 Uhr Heiko

Verkaufe/Tausche S. Metroid, Lost Vikings, Turtles in Time, Mickey Mouse, suche Neuheiten usw., verkaufe auch 128 3N Formationen, Tel.: 02043-53828 lutz

Verkaufe/Tausche/Kaufe ständig SNES Spiele auch aktuelle, habe Top Gear 2, Plok, Secret of Mana US, Spieleberater, Tel.: 02862-7977 Marco

NES

Verkaufe NES Spiele Duck Hunt, Mario und Yoshi für DM 15 und 20, suche Track, F 2, Mega Man 2, Nigel Mansell, WWF Royal Rumble und Action Replay DM 20 bis 550, Tel.: 03475-680767

Verkaufe NES Spielekonsole mit vier Spieler Adapter, zwei Joysticks und 11 Spielen DM 500, Tel.: 02273-6253 Rudolf

Verkaufe Komplett NES mit Spielen oder einzeln Wrestlemania, Pro Av., Arch Rivals, Blades of Steel, Mega Man 3, Double Dragon 3, Solstice, Wizzards Of Warriors, Snames Revenge, Döll, Zum Pfeiffrein 39, 34212 Melsungen

Verkaufe NES mit 4 Spieler Adapter, 4 Controller und 5 tollen Spielen v.a. Super Mario Bros 3 und Kidcarus für DM 250, Tel.: 02654-7144 Thomas

Verkaufe NES-Konsole (leicht defekt) mit 12 Spielen, Joystick, Pistole, Pads für 300 DM. Ab 14 Uhr Tel.: 06325-8587 od. -1267 Kai-Christoph

Verkaufe NES-Spiele verbilligt ab drei Stück Liste anfordern Claus Kutusowstr. 38, 09130 Chemnitz, Tel.: 0371-722510 fünf mal klingeln lassen

Verkaufe NES mit drei Spielen und vier Joysticks, verkaufe auch noch ein-

zelne Spiele. Suche SNES zu kaufen, Tel.: 08039-1321 Georg

Verkaufe NES mit Vier-Spieler Adapter, Vier Controller und 11 Spiele u.a. Super Mario 1-3, Tiny Toon 1+2 DM 490, Tel.: 0228-450089

Tausche TOTAL 6/93 gegen Pinbot Deutsch, Tel.: 09172-2572 oder 7868 Abends

GAME BOY

Verkaufe Probotector für DM 40, Nemesis DM 40, Mega Man DM 40 und Vier-Spieler-Adapter für DM 5, Tel.: 05676-498 Dennis

Verkaufe Game Boy Modul, 76 in 1 z.B. Tom und Jerry, Wrestling 2, Tiny Toon, Addams Family, usw. oder Modul 128 in 1 z.B. Mario World 2, Spiderman 3, Home Alone 2 usw., günstig, Tel.: 0541-62636 Kai

Verkaufe Game Boy, drei Spiele, Action Replay, Light und Lupe, Battery Pack und Koffer für DM 225, verkaufe 35 Spielen zu je DM 125, Tel.: 06361-1027

Verkaufe zu DM 40 Cool Spot, Felix, Indy, Prince of Persia, zu DM 35 Barbie, Tripworld, Mega Man, Metroid, Baby T-Rex, Jurassic Park, Tel.: 02171-42126 ab 19 Uhr Regina

Verkaufe die GB-Spiele Sword of Hope, Battle of Olympus für je DM 30, beide brandneu mit Verpackung und Anleitung! Suche Final Fantasy 1-3, Tel.: 0521-160377 ab 18 Uhr

Tausche Turtles 3, Bad'n Rad, suche The Fidets, Dschungelbuch, Super Mario Land 3, Tel.: 033748-10875 ab 15 Uhr Marcel

Tausche Super Mario Land 2, Probotector, Darwing Duck gegen Sword of Hope, Great Greed, Final Fantasy Legend 2 und 3, Tel.: 033748-10875 Denis

Tausche GB Spiele (Qi, X, Turtles 1+2, Mario Land 1+2, Alleyway, Batman usw.) Suche Mortel Combat, Turtles 3, Wario Land. Biete für Action Replay 2 3 GB Spiele. Tel.: 0561-883440 Sebastian

Suche Adventure Island 2, Puzznic, Fidget, Cool Spot, Pyramide RA, Rodland, Milon Castle, Felix, Tetris 2, L. Tunnes 2, Dafy Duck, Miner 2049 etc. Tel.: 0203-69615 Brigitte

HARDWARE

Verkaufe SNES mit Action Replay, 2 SFX, acht Spielen Cool Spot, Empire Strike Back u.v.m. und zwei Joypads (1 Ascii Pad) NP 1200 VB 599, Tel.: 030-4044193 Benny

Verkaufe Game Boy mit Tom und Jerry, Adventure Island und Super Mario Land mit Netzgerät, alles neu gekauft für DM 200. Adresse: Dirk Marzin, Mittelstr. 21, 38855 Werigerode

Suche Joystick Arcade Pro von STD oder Ex-9800 von IMP, Kurt Sauerlacher, Dominikanergasse 7, 86150 Augsburg

SONSTIGES

Verkaufe Street Fighter 2 Turbo, DM 90, Street Fighter 2, Sim City, DM 60 alles NES, Dynablaster DM 30 GB, Spiderman 1 und 2 DM 30 GB, Mario und Yoshi DM 30 GB, Tel.: 07191-

Gnadenlos GmbH

Tel.: 089-480 29 13

Orleansstr. 63 · 81667 München

Art of Fighting	89,90	Rival Turf	59,90	Wizardry V	109,90
Asterix	59,90	Rocketeer	39,90	Wingcommander II	59,90
Axelay	69,90	Rummenige		Winterolympics	69,90
Bill Laimber Basketb.	39,90	Player Mgr.	79,90	Wolfchild	69,90
Bubsy	89,90	Schlumpfe	109,90	Wolfenstein 3D	99,90
Bugs Bunny	129,90	Skyblazer	69,90	World Cup Striker	119,90
Chessmaster	49,90	Stunt Racer FX	139,90	World Cup USA	129,90
Chuck Rock	79,90	Sunset Riders	69,90	World Heroes	129,90
Cool Spot	79,90	Super Conflict	69,90	World League Basketb.	69,90
Crash Dummies	69,90	Super Jo Jo	49,90	World League Hockey	89,90
Desert Fighter	129,90	Super Metroid	119,90	World League Soccer	49,90
Dr. Franken	69,90	Super Streetfighter	149,90	WWF Royal Rumble	89,90
Empire Strikes Back	99,90	Super Swiv	69,90	X-Zone	69,90
Equinox	69,90	Terminator 2 Arcade	109,90	Xardion	89,90
First Samurai	49,90	T2 Judgement Day	139,90	Y's III	99,90
Flashback	69,90	The 7th Saga	99,90	Yogi Bear	119,90
Goofytrap	79,90	Timeslip	49,90	Young Merlin	129,90
Home Alone	29,90	Total Carnage	59,90	Zelda	59,90
Hokk	59,90	Traddlers	109,90	Zombies	79,90
Jurassic Park	79,90	UN Squadron	49,90	Zool	119,90
K. H. Rummenige	79,90				
King of Dragons	109,90				
Last Action Hero	69,90				
Lemmings	69,90				
Magical Quest	89,90				
Mario Allstar	79,90				
NBA Jam	119,90				
NHLPA '94	109,90				
Populous	79,90				
R-Type II	89,90				
Raiden	79,90				
Rampart	89,90				

Preise
gelten nur
solange
Vorrat
reicht !!

Lieferung erfolgt gemäß unseren Geschäftsbedingungen !

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 Gear ☐

88494

Verkaufe folgende NES Spiele: SMB 1-2 und Mario Bros. verkaufe außerdem SF2 für SNES. Tel.: 0202-730891 Mo/Mi 17/18 Uhr. Tausche auch gegen TOTAL 6/93 Alexander

Verkaufe NES, zwei Joypads, Vier-Spieler-Adapter, sechs Spiele u.a. SM, DM 200, Tel.: 0511-319373 ab 17 Uhr Klaus

Verkaufe Duel Turbo für SNES original verpackt DM 100 oder tausche gegen vier Game Boy Spiele. Bubble, Ghost, World Cup, Ko f. Game Boy je DM 25, tausch möglich, Tel.: 05844-1468

Verkaufe Mechwarrior Dt neu DM 100, tausche auch gegen Super Metroid, gehe auch runter mit dem Preis, Tel.: 09973-3438

Verkaufe Super Mario World SNES und Flashback SNES für je DM 50, A-Train und Indiana Jones 4 beide Amiga 500 für je DM 25, Tobias Fiedler, Sandstr. 15, 91301 Forchheim

Tausche neue SNES Games, auch gegen Jaguar, Neo Geo Games! Suche S. Metroid, Ninja Warrior, Joe & Mac 3, Adv. Island 2, Mystical Ninja 2, Hammerin Haru, alte Jaguar Games, Last Resort, Tel.: 07354-2873 Stefan

Tausche TOTAL 6/93-5/94, 20 verschiedene Spiele Zeitschriften, Nintendo Spieleberater gegen Young Merlin oder Secret of Mana, Mystic Quest, Tel.: 03745-71926

Tausche S.F. 2, Star Wing, S.R. Type, F-Zero, Aladdin, suche Sim City, Probotector, Cool Spot, S. M. All Stars, Alien 3, Tel.: 0331-294877

Tausche Rock'n'Roll Racing gegen

Young Merlin oder Plok, Tel.: 07633-14308

Tausche Sim City, Star Wing, Mystic Quest, Super Bomberman, Aladdin, Cool Spot, Star Wars 2, Lemmings, Street Fighter gegen andere Spiele. Tel.: 08152-79789 Manfred ab 18 Uhr

Tausche Mega Drive mit sechs Spielen, zwei Controllpads, Master System Converter, Neo Geo mit fünf Spielen und zwei Controllpads gegen 3DO mit Crash'n'Burn, Tel.: 08171-26240

Suche TOTAL Nr. 6/93 biete DM 80, aber nur gut Erhaltene. Stefan ab 20 Uhr Tel.: 09191-65218

Suche alte Nintendo Clubhefte, Poster, Anleitungen und Mario Pins, verkaufe Master Figuren, briefmarken, Bravo Poster, Bravo, Mickey Maus Hefte, Preisliste/Info, Tel.: 05531-13708

Fan sucht Figuren. Ich suche Figuren und Raumschiffe von Star Wars, Tel.: 06028-8510 Sulzbach a. Main

Verkaufe/Tausche Mickey Mouse, habe TOTAL 6/93 und 7/93 VB, Tel.: 0471-77875

Verkaufe/Tausche SNES Spiele habe Stunt Race FX, S. Metroid, Legend. Suche Neuheiten, eventl. auch Sammlungen mit Konsole, Tel.: 04774-1789

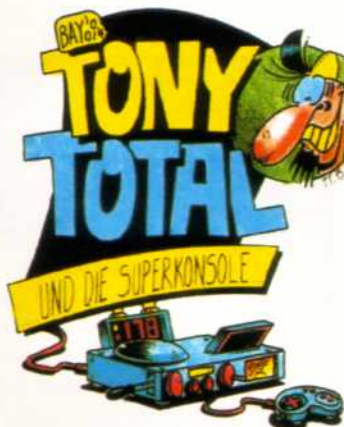
Wer zwischen 11-17 Jahre sucht Brief-freunde aus Deutschland oder Amerika? Helfen weiter, Infos gg. DM 3 bei Friendly, Judith-Auer-Str. 6, Brieffach 03, 10369 Berlin

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
DIVERSES				Race Days	10/94	3	Rennspiel	Tests SNES			
Action-Replay-Kurs	12/93	-		Raging Fighter	9/93	4+	Prügelspiel	7th Saga	12/93	2+	Adventure
Battletech	8/93	-		Revenge of the Gator	8/94	2	Simulation	ActRaiser 2	2/94	3+	Action
Best of '93	1/94	-		Rodland	7/93	3	Jump&Run	Adventures of Dr. Franken	4/94	3	Jump&Run
CheatModul-Test	3/94	-		Sensible Soccer	1/94	2	Sport	Aero the Acro-Bat	12/93	3+	Jump&Run
Interview Shigeru Miyamoto	5/94	-		Space Date	1/94	3	Action	Aguri Suzuki F-1 Super Driving	7/93	4	Rennspiel
Joystick-Test I	7/93	-		Speedball 2	6/93	3	Act/Sport	Aladdin	1/94	2	Jump&Run
Joystick-Test II	4/94	-		Speedy Gonzales	12/93	2	Jump&Run	Alfred Chicken	1/94	3	Jump&Run
Referenz Action	10/94	-		Star Trek: Next Generation	9/93	3	Action/Strat	Alien 3	6/93	2+	Action/J&R
Referenz Jump&Run	9/94	-		Super Mario Land	7/94	2	Jump&Run	Aliens vs. Predator	10/93	4	Action
Referenz Prügelspiele	9/94	-		Super Mario Land II	9/94	1	Jump&Run	Amazing Tennis	7/93	2	Sport
Referenz Rennspiele	8/94	-		Tale Spin	6/93	2	Action	Art of Fighting	2/94	3	Prügelspiel
Referenz Strategiespiele	8/94	-		Talespin	7/94	4	Action	Asterix	8/93	3	Jump&Run
Shadowrun	8/93	-		Tesseract	12/93	3	Strategie	Asterix	8/94	3	Rennspiel
SNES-Technik	7/94	-		Tetris	8/94	1	Strategie	Axelav	6/94	2	Action
StereoBild	7/94	-		Tetris 2	4/94	2	Strategie	B.O.B.	7/93	2	Action/J&R
Tests GAME BOY				The Empire Strikes Back	5/94	4+	Action	Batman Returns	7/93	3+	J&R/Prügel
4-in-1-Pack Vol. II	11/93	4	Simulation	The Fidgets	2/94	2	Jump&Run	Battle Cars	5/94	4+	Rennspiel
Adventure Island II	7/93	3	Jump&Run	The Humans	6/93	2	Strategie	Battletoads - Double Dragon	1/94	4+	Prügelspiel
Alfred Chicken	8/93	2	Jump&Run	Tiny Toons 2: Movie Madness	11/93	2	Jump&Run	Battletoads in Battlemaniacs	10/93	3	Action/J&R
Alien 3	6/93	3	Action/J&R	Titus the Fox	11/93	3+	Jump&Run	Beethoven's 2nd	12/93	6+	Jump&Run
Arielle	8/94	4+	Action	Tom & Jerry: Frantic Antics	9/93	2	Jump&Run	Best of the Best	8/93	4	Sport
Asterix	7/93	3+	Jump&Run	Tumble Pop	6/93	3+	Jump&Run	Boxing Legends of the Ring	2/94	4	Sport
Baby T. Rex	8/93	3	J&Run/Adv.	Turtles III - Radical Rescue	11/93	2	Act/Prügel	Bram Stoker's Dracula	2/94	5	Jump&Run
Bar and the Beanstalk	5/94	3	Jump&Run	Warrior Land	6/94	1	Jump&Run	Breath of Fire	10/94	2	Adventure
Batman: The Animated Series	11/93	2	Jump&Run	WCW - The Main Event	1/94	3+	Prügelspiel	Brett Hull Hockey	1/94	3	Sport
Battle of Olympus	12/93	3+	Adventure	Winter Olympics	5/94	4	Sport	Bubsy	8/93	2	Jump&Run
Battletoads	8/93	3	Action	Wordtris	2/94	3	Strategie	Bugs Bunny - Rabbit Rampage	6/94	2	Jump&Run
Battletoads Double Dragon	10/94	4	Prügelspiel	World Cup Striker	6/94	2	Sport	Bulls vs. Blazers	7/93	3	Sport
Bionic Commando	6/94	3	Action	World Cup USA '94	10/94	3	Sport	Cacoma Knight in Bizyland	9/93	4+	Action
Boxde II	8/93	4	Strategie	WWF - King of the Ring	1/94	4	Prügelspiel	Cal Ripken Jr. Baseball	8/93	4+	Sport
Bram Stoker's Dracula	2/94	4	Jump&Run	Yogi Bear's Gold Rush	10/94	3	Jump&Run	Captain America	10/93	4	Prügelspiel
Bubble Bobble 2	10/93	2+	Jump&Run	Yoshi's Cookie	11/93	3	Strategie	Champions World Class Soccer	7/94	4	Sport
Castle Quest	1/94	1	Adventure	Zelda: Link's Awakening	11/93	1	Adventure	Championship Pool	12/93	4+	Sport
Chuck Rock	2/94	3+	Jump&Run	ZEN - Intergalactic Ninja	9/93	3+	Action	Choplifer 3	9/94	3	Action
Cliffhanger	4/94	5+	Action		12/93	3+	Jump&Run	Chuck Rock	12/93	2	Jump&Run
Cool Spot	7/94	2	Jump&Run	Tests NES				Clayfighter	5/94	2+	Prügelspiel
Daffy Duck	10/94	3	Jump&Run	Action in New York	8/93	2	Action	Claymates	5/94	2	Jump&Run
Darkwing Duck	6/93	2	Jump&Run	Alfred Chicken	10/93	2	Jump&Run	Cliffhanger	1/94	5+	J&R/Prügel
Das Dschungelbuch	5/94	2	Jump&Run	Alien 3	6/93	2+	Action/J&R	Congo's Caper	8/93	2	Jump&Run
Die Schlumpfe	9/94	2	Jump&Run	Asterix	11/93	3+	Jump&Run	Cool Spot	11/93	1	Jump&Run
Donkey Kong	9/94	1	J&Run/Strat	Batman Returns	6/93	3	J&R/Prügel	Cool World	6/93	3+	Action/Adv.
Dr. Franken II	11/93	3+	J&Run/Adv.	Battletoads	1/94	5	Strategie	Cosmo Gang - The Video	9/93	3	Action
Dynablast	10/94	2	Action	Blues Brothers	7/93	4	Jump&Run	Cyberbator	6/93	3	Action
F-1 Pole Position	1/94	3	Rennspiel	Bucky O'Hare	6/94	2	Jump&Run	Daffy Duck	1/94	3+	Jump&Run
F-15 Strike Eagle	6/93	4	Action/Sim	Castlevania III	3/94	2+	Action/J&R	Das Dschungelbuch	9/94	1	Jump&Run
Felix the Cat	10/93	2	Jump&Run	Cosmic Spacehead	11/93	2	Adventure	Dead Dance	10/93	3	Action
Final Fantasy Legend III	11/93	1	Adventure	Darkwing Duck	1/94	3	Jump&Run	Desert Fighter	9/94	2	Action
Fire Fighter	8/93	3+	Jump&Run	Das Dschungelbuch	10/94	2	Jump&Run	Die Schlumpfe	9/94	3	Jump&Run
Garfield Labyrinth	11/93	3	Jump&Run	Dynablast	9/94	2	Strategie	Dungeon Master	9/93	2+	Adventure
Gear Works	1/94	3+	Strategie	Firehawk	9/93	3	Action	E.V.O.	10/93	2+	J&Run/Adv.
Hammerin' Harry	1/94	3+	Action	Formula One Sensation	6/93	3+	Rennspiel	Eek the Cat	10/94	4	Jump&Run
Hook	11/93	4	Jump&Run	Hook	11/93	4	Jump&Run	Equinox	3/94	3	Action/Adv.
Hyper Dunk	4/94	4+	Sport	Indiana Jones 3	1/94	5	Jump&Run	Exhaust Heat 2	8/93	1	Rennspiel
Indiana Jones 3	1/94	5+	Jump&Run	Jimmy Connors Tennis	12/93	3	Sport	Eye of the Beholder	8/94	2	Adventure
Jimmy Connors Tennis	12/93	3+	Sport	Kirby's Adventure	6/94	2	Jump&Run	F-Zero	10/94	2+	Rennspiel
Jurassic Park	9/93	2	Action	Life Force	10/94	2	Action	F1 - Pole Position	12/93	2	Rennspiel
Kid Dracula	6/93	2	Jump&Run	Mario & Yoshi	5/94	5+	Strategie	Fatal Fury	7/93	3+	Prügelspiel
Kirby's Pinball Land	3/94	1	Action	Mega Man 4	5/94	2	Action/J&R	Fatal Fury II	9/94	3	Prügelspiel
Konami Golf	4/94	2	Sport	Metroid	6/94	2+	Action	FIFA Soccer	7/94	2	Sport
L.U.C.I.E.	9/94	3+	Strategie	Micro Machines	8/93	2+	Rennspiel	Final Fight 2	6/94	4	Action
Lamborghini American Chllg.	9/94	4	Rennspiel	MiG 29	9/93	3	Action	Firepower 2000	6/93	3	Action
Last Action Hero	1/94	4+	Action	Mighty Final Fight	6/94	4	Action	First Samurai	8/93	4	Action/J&R
Lawnmower Man	3/94	3	Action/J&R	Nigel Mansell's				Flashback	1/94	1	J&Run/Adv.
Lethal Weapon	6/93	5	Action/J&R	World Championship	1/94	3	Rennspiel	Fun & Games	10/94	5+	Genre-Mix
Max	4/94	3	Action/J&R	Pac Man	9/94	3	Action	Goal Troop	11/93	2	Strategie
Mega Man 3	6/93	2	Action	Pirates!	6/93	2+	Strategie	GP-1	9/93	3	Rennspiel
Mortal Kombat	10/93	3	Prügelspiel	Probotector	4/94	2+	Action	Great Greed	1/94	2+	Adventure
Ms. Pac-Man	10/94	4+	Action	Rockets & Rivals	8/93	3	Sport	Hook	11/93	3	Jump&Run
Muhammad Ali	1/94	4	Sport	Solomon's Key	8/94	2	Strategie	Hyper V-Ball	7/94	3	Sport
N. Mansell's World Ch.	12/93	2	Rennspiel	Star Trek	8/93	3	Action/Adv.	Incredible Crash Dummies	2/94	4	Jump&Run
NBA All-Star Challenge 2	7/93	3	Sport	Street Gangs	8/93	4	Prügelspiel	James Pond 2: Robocod	10/93	3	Jump&Run
NFL Quarter Back	2/94	6	Sport	Super Adventure Quests	12/93	3+	Jump&Run	James Pond Crazy Sports	8/93	3	Sport
Out to Lunch	2/94	4	Jump&Run	Super Mario Bros.	7/94	2+	Jump&Run	Jim Power: Lost Dimension 3D	4/94	4+	Action
Pang!	1/94	2	Action	Super Mario Bros. 2	8/94	2	Jump&Run	Jimmy Connors Pro Tennis Tour	6/93	1	Sport
Paradius	6/94	2+	Action	Super Sports Challenge	7/93	5	Sport	John Madden Football '93	7/93	2	Sport
Pinball Dreams	11/93	3+	Simulation	The Fantastic Adv. of Dizzy	7/93	3	J&Run/Adv.	Jurassic Park	11/93	4	Action
Pap'n Twin Bee	4/94	3+	Action	Tiny Toons 2	9/93	3+	Jump&Run	K.H. Rummennigges			
Papeye 2	8/93	3	Jump&Run	Tiny Toons Cartoon Workshop	9/93	3	Simulation	Player Manager	12/93	4	Sport/Strat
Probotector 2	10/94	2+	Action	TMHT - Tournament Fighters	12/93	3	Prügelspiel	King Arthur's World	6/93	2+	Strategie
Prophecy Viking Child	2/94	5	Jump&Run	Trolls in Crazyland	10/93	4+	Jump&Run	King of Dragons	6/94	3	Action
Pugsley's Scavenger Hunt	12/93	4	Jump&Run	Ultimate Stuntman	9/93	3	Action	Lamborghini American Ch.	2/94	3+	Rennspiel
R-Type 2	8/93	2+	Action	WWF - King of the Ring	2/94	4	Prügelspiel	Last Action Hero	1/94	5	Action
				ZEN - Intergalactic Ninja	9/93	2	Action	Lawnmower Man	3/94	4+	Action/J&R
								Legend of the Mystical Ninja	4/94	1	Action/Adv.

Titel	Heft	Note	Genre	Titel	Heft	Note	Genre	Titel	Heft	Note	Genre
Lester the Unlikely	5/94	4	Jump&Run	Secret of Mana	12/93	1-	Adventure	Super Street Fighter II	9/94	1	Prügelspiel
Lethal Weapon	6/93	5	Action/J&R	Sensible Soccer	12/93	2	Sport	Super Strike Eagle	6/93	2-	Action/Sim
Lufia & The Fortress of Doom	4/94	2-	Adventure	Shadowrun	8/93	1-	Adventure	Super Tetris 2 & Bombliss	10/93	2+	Strategie
Madden NFL '94	3/94	1-	Sport	Shanghai II - Dragon's Eye	7/93	2	Strategie	Super Tiny Toons	6/93	2	Jump&Run
Magic Boy	10/94	3	Jump&Run	Side Pocket	3/94	3	Sport	Super Troll Islands	2/94	3+	Jump&Run
Major League Baseball	5/94	2-	Sport	Sim Ant	1/94	2-	Strategie	Super Turrican	11/93	2+	Action/J&R
Major Title	1/94	2-	Sport	Sim City	2/94	1-	Strategie	T2 - Judgment Day	5/94	3-	Action
Mario is Missing	5/94	3	Strategie	Skyblazer	3/94	2-	Jump&Run	T2 - The Arcade Game	6/94	4+	Action
Marios Time Machine	8/94	5+	Lernspiel	Smash Tennis	7/94	1-	Sport	Tecmo Super NBA Basketball	7/93	2+	Sport
Mechwarrior	11/93	2	Action/Strat	SOS	7/94	5+	J&Run/Adv.	Test Drive 2	7/93	4	Rennspiel
Mega la Mania	2/94	3+	Strategie	Soul Blazer	10/93	2+	Action/Adv.	Tetris 2	10/94	2-	Strategie
Mega Man Soccer	6/94	4+	Sport	Space Ace	6/94	6+	Adventure	Tetris Battle Garden	4/94	2	Strategie
Mega Man X	5/94	2	Action/J&R	Spunky's Quest	8/93	3-	Jump&Run	The Chaos Engine	7/94	2-	Action
Metal Marines	4/94	3	Strategie	Spectre	6/94	5	Action	The Flintstones	4/94	2-	Jump&Run
Mickey Mouse - M. Quest	6/93	1-	Jump&Run	Spindizzy Worlds	9/93	2-	Action	The Hulk	10/94	3	Action
Might & Magic II	3/94	2-	Adventure	Spunky's Dangerous Day	7/94	3+	Action	The Humans	1/94	2	Strategie
Monday Night Football	3/94	3-	Sport	StarVing	7/94	1-	Action	The Last Vikings	7/93	1-	J&Run/Strat
Mortal Kombat	10/93	2	Prügelspiel	Street Fighter II	10/94	1	Prügelspiel	The Peace Keepers	6/94	4-	Action
Mr. Nutz	3/94	1-	Jump&Run	Street Fighter II Turbo Edition	10/93	1	Prügelspiel	The Pirates of Dark Water	8/94	4+	Prügelspiel
Mystic Quest	12/93	2-	Adventure	Striker	9/93	1-	Sport	Time Trax	8/94	4	Action
N. Mansell's World Ch.	10/93	2-	Rennspiel	Stunt Race FX	8/94	2+	Rennspiel	TMHT - Tournament Fighters	12/93	2	Prügelspiel
NBA All-Star Challenge	7/93	4	Sport	Sunset Riders	10/93	3+	Action	Tom & Jerry	6/93	3-	Jump&Run
NBA Jam	4/94	1-	Act/Sport	Super Air Diver	12/93	2-	Action	Top Gear 2	1/94	2-	Rennspiel
NBA Showdown	3/94	3+	Sport	Super Aleste	9/93	1-	Action	Toys	7/93	4	Action
NFL Football	4/94	4-	Sport	Super Baseball 2020	11/93	3+	Sport	Troddlers	8/93	3+	Strategie
NHL Hockey '94	3/94	1-	Sport	Super Battleship	4/94	4-	Strategie	Turn and Burn	10/94	3-	Action
Operation Logic Bomb	12/93	3	Action	Super BattleTank 2	10/94	3	Action	Ultima VI	8/94	2+	Adventure
Out to Lunch	10/93	2-	Jump&Run	Super Bomberman	9/93	2	Action	Utopia	8/94	2+	Strategie
Outlander	7/93	5	Act/Rennsp	Super Castlevania IV	7/94	2-	Action	Virtual Soccer	3/94	2+	Sport
Pac-Attack	1/94	2-	Strategie	Super Conflict	7/93	1-	Strategie	Wayne's World	6/93	5	Jump&Run
Paladin's Quest	2/94	2+	Adventure	Super Double Dragon	7/93	4-	Prügelspiel	We're Back	10/93	3+	Jump&Run
Paradius	6/94	1-	Action	Super Empire Strikes Back	3/94	2	Action/J&R	Where in the World is Carmen Sandiego	10/93	5	Adventure
Pilotwings	6/94	2-	Sport	Super Family Tennis	9/93	1-	Sport	Wing Commander: Secret Missions	10/93	2-	Action
Pinball Dreams	3/94	3-	Simulation	Super Formation Soccer II	9/93	3-	Sport	Winter Olympics	4/94	3+	Sport
Pink goes to Hollywood	6/94	4+	Jump&Run	Super Godzilla	10/94	5+	Action	Wizardry V	6/94	2-	Adventure
Plok	12/93	2+	Jump&Run	Super Mario All-Stars	9/93	1	Jump&Run	Wordtris	6/93	3	Strategie
Pocky & Rocky	10/93	2-	Action	Super Mario Kart	10/93	1	Rennspiel	World Cup Striker	6/94	1-	Sport
Pop 'n' Twin Bee	6/93	2-	Action	Super Mario World	8/94	1	Jump&Run	World Cup USA '94	8/94	2	Sport
Populous II	8/94	1-	Strategie	Super Metroid	8/94	1	Action/Adv.	World Heroes	1/94	3-	Prügelspiel
Powermancer	8/93	2	Strategie	Super Nova	2/94	3+	Action	WWF 2 - Royal Rumble	7/93	2-	Prügelspiel
Pugsley's Scavenger Hunt	7/93	4+	Jump&Run	Super Off Road	9/93	3	Rennspiel	Yogi Bear	10/94	4	Jump&Run
Rainbow Bell Adventures	4/94	2+	Jump&Run	Super Pang	8/94	4+	Action	Young Merlin	11/93	2+	Adventure
Road Runner	7/93	2	Jump&Run	Super Probotector	4/94	1-	Action	Zelda III	8/94	1	Action/Adv.
Rock 'n' Roll Racing	2/94	1-	Action	Super Putty	1/94	2-	Action/J&R	Zombies	10/93	2-	Action
Rocky Racer	12/93	2	Jump&Run	Super R-Type 3	2/94	2-	Action	Zool	1/94	3+	Jump&Run
Run Saber	2/94	3+	Action/J&R	Super Slap Shot	10/93	3-	Sport				
Saturday Night Slammers	10/94	2	Prügelspiel	Super Solitaire	3/94	3+	Simulation				



ENDLICH GIBT ES DEN ABSOLUTEN 'SPIELE -
KLASSIKER' AUCH FÜR MEINE KONSOLE:
'PAC-MAN'! -DER VERKÄUFER HAT MICH
BEIM KAUF ZWAR AUSGELACHT, ABER...



'PAC-MAN' IST JA WOHL ECHT KULT-
MÄSSIG! -TECHNISCH RÜCKSTÄNDIG UND
VÖLLIG VERALTET WÄRE DAS SPIEL, HAT
ER GESAGT! DER SPINNT KONSEQUENT!



BLÖDER VERKÄUFER! ICH BEAM'
MICH GLEICH RÜCKSICHTSLOS 'REIN!



KOMISCH, ICH DACHTE HIER IM
LABYRINTH WÄREN DIE 'DROPS' UND 'POWER-DROPS' EBEN-
DIE PAC-MAN FRESSEN MUSS! FALLS KEINE SPUR ...!



ARGH!



FORTSETZUNG FOLGT.

SCHAU

VOR

Was Soll Ich Kaufen?



Heizt Euch ein

Die kalte Jahreszeit hält ihren Einzug – was könnte da schöner sein, als mit guten Freunden gemütlich im trauten Heim zu sitzen und eine Runde „Super Bomberman 2“ zu spielen! Die Neuauflage des Mehrspieler-Spaßes wartet mit tollen neuen Features auf. Was Ihr schon immer über die neue Bombengaudi wissen wolltet, erfahrt Ihr nächsten Monat!



Tropenkrank

Flirrende Hitze, die regengeschwängerte Luft steht, und die Moskitos haben sich bei Eurem Anblick schon die Lätzchen umgebunden – so ein Dschungelabenteuer ist halt kein Waldspaziergang. Bereits im Dezember-Heft werdet Ihr das selbst zu spüren bekommen: Wir haben Activisions 16-MBit-Abenteuer „Pitfall: The Mayan Adventure“ gnadenlos auf den Zahn gefühlt!



**Erwins Laune ist verdorben:
Er hat ein schlechtes Spiel erworben!
Müll für hundertvierzig Kohlen –
Jetzt fühlt der Ärmste sich bestohlen.
Doch welches Spiel ist's Geld auch wert?
Da wäre Hilfe nicht verkehrt!**

Ja, Freunde, alle wollen nur Euer Bestes – nämlich Euer Geld. In der vorweihnachtlichen Videospielsaison hat die Industrie wieder zur fröhlichen Jagd auf die Kunden geblasen. Wer genug Kohlen hat, sollte sich einfach durchkaufen, um sein Lieblingsspiel in dem Wust neuer Titel zu finden. Allen anderen empfehlen wir, einen Blick in TOTAL! zu werfen. Unabhängig und kritisch wie eh' und je verraten wir Euch, welche Games wirklich den Kauf (oder das „Sich-schenken-lassen“) wert sind. **TOTAL! 12/94** erwartet Euch am **18. November** bei Eurem Zeitschriftenhändler. Und:

**Wenn Erwin jemals wird genesen
Wird auch er die TOTAL! lesen**

Mortal Kombat 2 indiziert!

Der Beschluß der Jugendschützer steht: „**Mortal Kombat 2**“ steht in Deutschland ab dem 30. September 1994 auf dem Index! Warum man das Spiel jetzt nicht mehr ohne weiteres kaufen kann und warum wir praktisch nicht mehr über MK2 berichten dürfen, erfahrt Ihr in der Dezember-Ausgabe. Außerdem stand uns die BPJS (Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften) Rede und Antwort über die Gründe der Indizierung.



Das große Abenteuer

Ob sich Harrison Ford zu einem weiteren Indy-Film überreden läßt, ist noch nicht endgültig geklärt. Abenteuer-Archäologen dürfen sich aber jetzt schon auf ein besonderes Vergnügen freuen: In „**Indiana Jones-Greatest Adventures**“ dürft Ihr die Highlights aller drei Filme am SuperNES selbst nachspielen. Verpaßt nicht unseren großen Test im Dezember-Heft!



Pelztier

Sein furioser Einstieg in die Videospielszene liegt gerade mal ein gutes Jahr zurück, da taucht er schon wieder auf der Bildfläche Eures SNES auf: Bubsy, der listig-lustige Luchs, ist wieder da! Abgedreht wie eh' und je, macht sich der pelzige Held in „**Bubsy II**“ diesmal auf die Pfoten, um einem wahnsinnig gewordenen Vergnügungsparkbetreiber das Handwerk zu legen ...



TOTAL!

I M P R E S S U M

Herausgeber: Rüdiger Limbach

Redaktionsdirektion: Philipp Berens

Chefredaktion: Ulrich Mühl

Redaktion: Reza Abdali, Hans-Joachim Amann, Michael Anton, Gerald Arend, Maris Feldmann, Klaus-Dieter Hartwig, Martin Klugkist, Michael Koczy

Freie Mitarbeiter: Julian Eggebrecht, Andreas Heineke, Carsten Waitz

Koordination: Sven Jakobsen

Graphik: Katrin Förster, Britta Jakobsen (Lit.), Peter Kemmler, Marion Limbach (Lit.), Kirsten Meier, Domenico Pais, Theodora Saleck

Marketing: Thomas Franzen

Anzeigen: Ann-Katrin Schoel

Tel.: 040 / 48 05 22 23

Fax: 040 / 48 05 21 99

Anzeigenpreisliste Nr. 1 vom 2. 4. 1994

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: Evers Druck, 25704 Meldorf

Verlag: MVL GmbH, Heilwigstr. 39,

20249 Hamburg

Titel: © '94 Virgin (Bruce Lee), © '94

Acclaim (Mortal Kombat 2), © '94 LucasArts

(Return of the Jedi)

© 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,-

Der Jahresbezugpreis (12 Ausgaben) für ein

TOTAL!-Abonnement beträgt im Inland DM 72,-,

im Ausland DM 120,-

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

SSF2-Kurs



Frustriert, weil Ihr immer einen auf die Mütze kriegt? Genervt, weil der Computer besser ist? Dann wird es Zeit fürs Zurückschlagen und Gewinnen: In der nächsten Ausgabe verpassen wir Euch den ultimativen Fitnesskurs für „**Super Street Fighter II**“!



GAME CHAMPION WIRD MAN MIT ACTION REPLAY MK 2

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

FÜR **MEGADRIVE™
UND SNES™**
NUR **DM149,-**

NEW

MEGA CHEAT INPUTSCREEN*

JETZT MIT EINGABEMÖGLICHKEIT BIS ZU 100 CHEATS AUF EINMAL. DIESE NEUE OPTION MACHT ES MÖGLICH, DAS SPIEL SOFORT KOMPLETT ZU BEHERRSCHEN. UNENDLICHES LEBEN, ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN, UNBEGRENZTE POWER, UNBEGRENZTE ANZAHL WAFFEN, EIGENE FARBEN, HÄRTER ZUSCHLAGEN, HÖHER SPRINGEN, U.V.M. DAS NEUE CHEAT-SYSTEM IST EINFACH SUPER !!!!!

NEW

EINGEBAUTE CHEATS*

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

NEW

"DEAD CODE" GENERATOR*

"DEAD CODES" SIND SUPER CHEATS, DIE ES ERMÖGLICHEN, KOMPLETTE SPIELTEILE ZU VERÄNDERN. DIE TOTALE SPIELKONTROLLE !! KEIN ANDERES PRODUKT BIETET DIE MÖGLICHKEIT FÜR "DEAD CODES".

NEW

ERWEITERTER CHEATFINDER

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

NEW

ZEITLUPEN-FUNKTION*

MIT DIESER TECHNIK HAT MAN DIE KONTROLLE ÜBER DIE GESCHWINDIGKEIT DES GANZEN SPIELES, DIE GESCHWINDIGKEIT UM 50% VERRINGERT, IST BEI DEN MEISTEN SPIELEN SEHR EFFEKTIV !!

NEW

UNIVERSAL ADAPTER-FUNKTION*

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

NEW

UNIVERSAL CHEAT-SYSTEM

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

KEIN UNNÖTIGES WARTEN

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



* NUR SNES UND MEGADRIVE



DAS "DATAFLASH"-POWERPAKET: ACTION REPLAY FÜR MEGADRIVE™ ODER SNES™ WIRD JETZT INKLUSIVE COMPETITION PRO™ 6 BUTTON JOYPAD GELIEFERT - OHNE AUFPREIS!!!

★ Turbo Fire ★ Auto Fire ★ Slo-Mo
★ 8 Way Super Switch ★ 6 Fire Buttons
DIESES ANGEBOT IST NUR GÜLTIG, WENN SIE IHR ACTION REPLAY DIREKT BEI DATAFLASH KAUFEN.

SOLANGE DER VORRAT REICHT !!

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

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

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

SNES™ ADAPTER

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

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

MEGADRIVE™

MEGA MASTER

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

CDX

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

MEGA-ADAPTER

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

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

WIE MAN BESTELLT

**24 STUNDEN
BESTELLSERVICE**
02822-68545

FAX
02822-68547

DATAFLASH GmbH
WASSENBERGSTR. 34
46446 EMMERICH
GERMANY

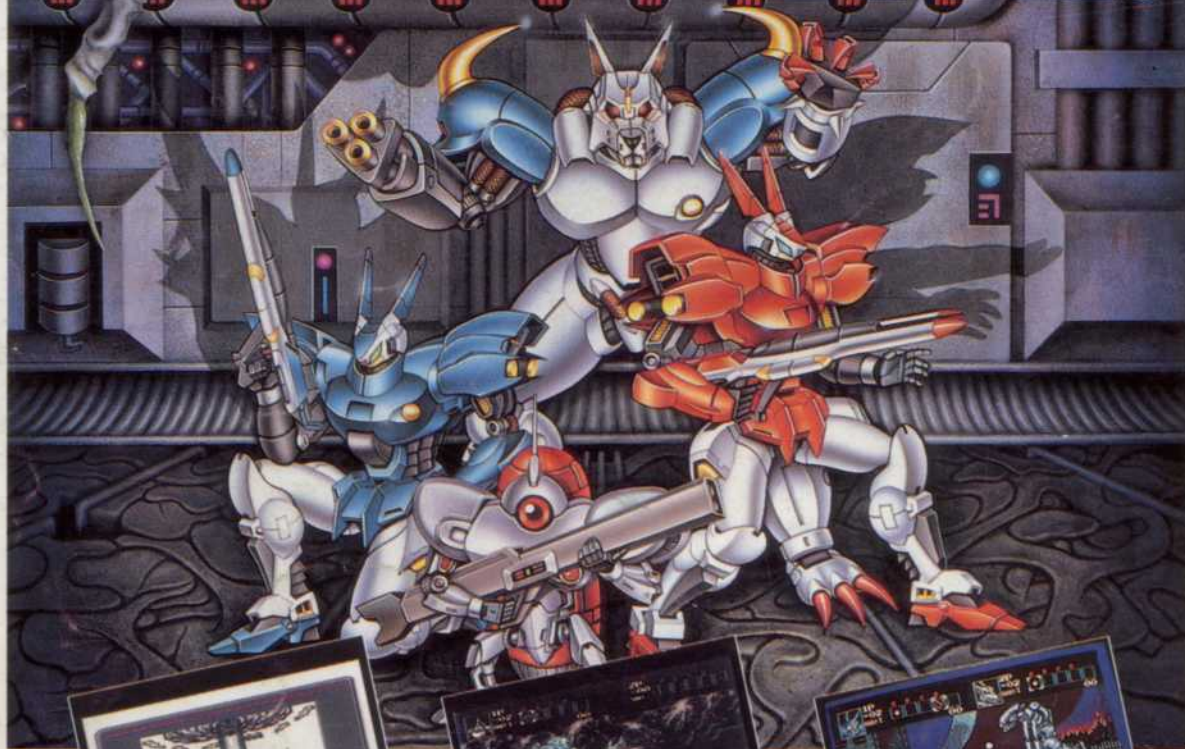


VERSANDKOSTEN DM 10,-
AUSLAND NUR VORKASSE + DM 15,-

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

PROBOTECTOR®

KARSTADT



Super Game Boy



Mega Drive



Mega Drive



Gut einkaufen
schöner leben

Der Action-Reißer für zwei

Spielaufbau, Grafik, Animation, Scrolling, Bewaffnung, Spezialeffekte und natürlich der Sound setzen neue Maßstäbe.

Die Zukunft hat begonnen. Wir schreiben das Jahr 2641. Alles ist anders. Alles und einer in heller Aufregung. Der Kampf gegen das Böse beginnt.

Wähle zwischen vier Robotern. Im Zwei-Spieler-Modus wird's doppelt spannend. Jeder der zwei will den anderen übertrumpfen. Cleverness und Schnelligkeit am Pad sind gefragt. Riesige Sprites, detailgenau gezeichnet. Probotector ist das brillante Gameplay mit dem Supersound.

9 spannungsgeladene, jederzeit faire Levels, plus vier versteckte. Allein oder zu zweit, in jedem Level eine Herausforderung die hält, was Du von Dir verlangen kannst.

MAN!AC 10/94 schreibt:

„... Liebevoller, ideenreicher und spannender kann man ein Aktionspiel kaum noch gestalten – ähnlich wie das Super-Nintendo-„Probotector“ wurde es bis ins kleinste Detail professionell ausgetüftelt und kompromißlos aufwendig in Szene gesetzt.“

Brilliantes Action-Spektakel in bester „Probotector“-Tradition: Tonnenweise Special-FX, grafisch und spielerisch eine Meisterleistung.

Volle Farbkunterstützung
mit
**Super
GAME BOY**

DM 69,95

NEU!



GAME BOY



DM 129,95

NEU!

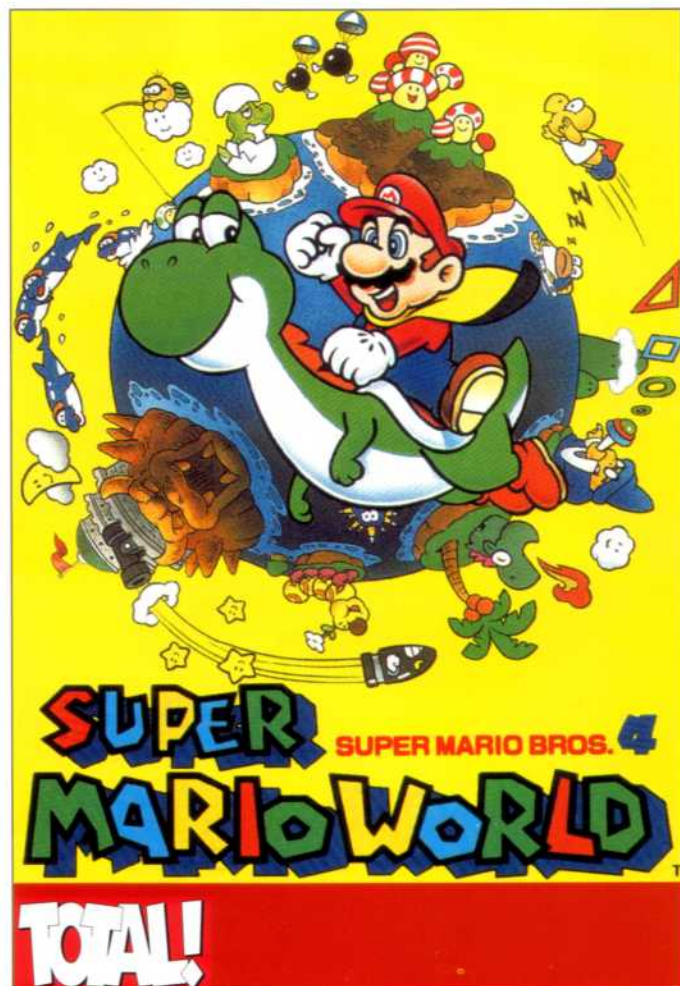
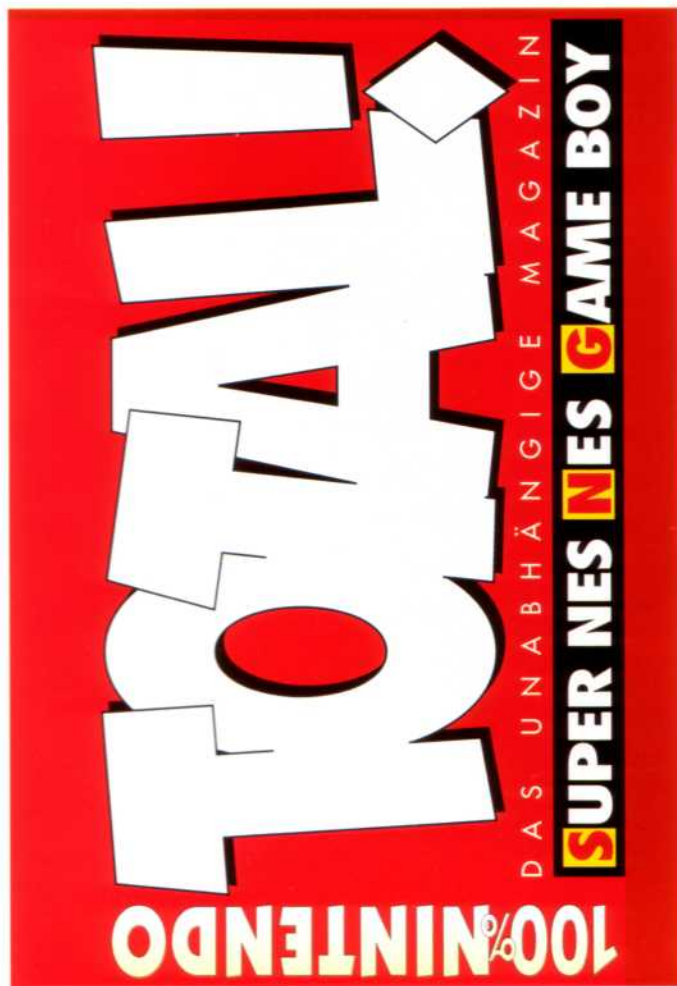
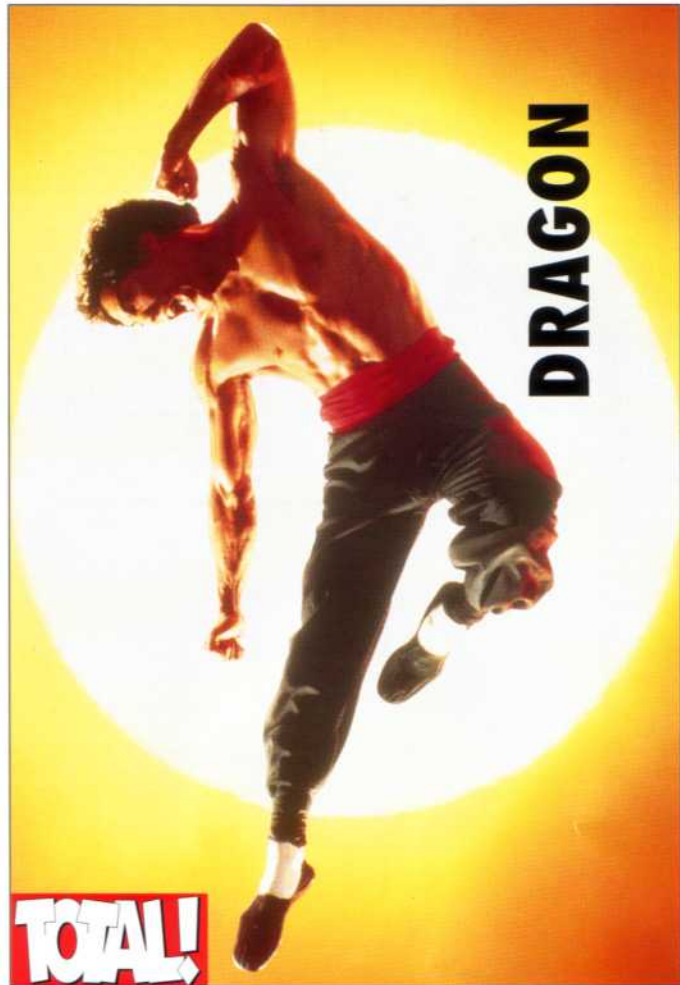
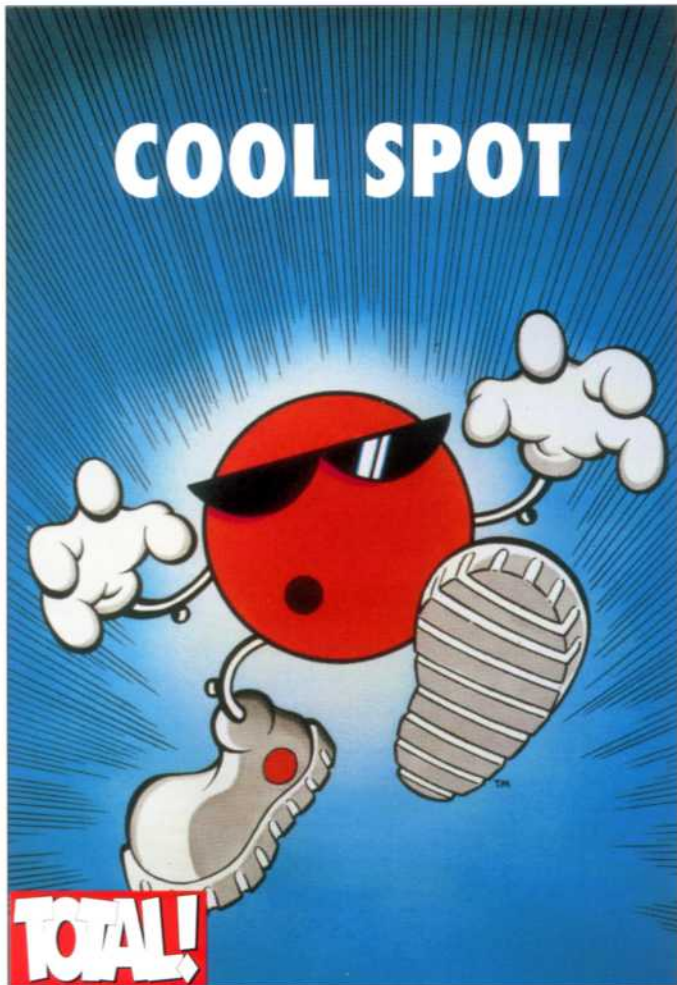


SEGA
MEGA DRIVE



KONAMI®

Superstarker VideospieleSpaß



Bitte ausreichend
frankieren

Bitte ausreichend
frankieren

TOTAL!-Komplettlösungs-Verzeichnis

Lösung/Teil	Heft-Nr.	Seite
-------------	----------	-------

Game Boy

Alien 3	8/93	82
Probotector	7/93	94
Super Mario Land 2	6/93	88ff.
The Battle of Olympus	12/93	81
Zelda 4	2/94	76

NES

Fantastic Adventures of Dizzy	9/93	80
Faxanadu	7/93	84
Mega Man 3	12/93	86
Probotector	6/93	94
Probotector 2	11/93	86
Treasure Island Dizzy	1/94	49

SNES

Cybernator	11/93	76
Equinox	5/94	40
Flashback, Teil 1	2/94	45
Flashback, Teil 2	3/94	41
Mario-TheLost Levels, Teil 1	6/94	68
Mario- The Lost Levels, Teil 2	7/94	54-69
Mega Man X	6/94	50
Probotector	7/93	80
Secret of Mana, Teil 1	3/94	70
Secret of Mana, Teil 2	4/94	68
Shadowrun	2/94	87
Skyblazer	5/94	41
Super Star Wars	11/93	79
The 7th Saga	1/94	80
Young Merlin, Teil 1	5/94	58
Young Merlin, Teil 2	6/94	80
Zelda - A Link to the Past, Teil 1	6/93	98
Zelda - A Link to the Past, Teil 2	7/93	90
Zelda - A Link to the Past, Teil 3	8/93	86
Zelda - A Link to the Past, Teil 4	9/93	84

Bitte ausreichend
frankieren



☐ **Euro-Scheck** zur Verrechnung unbedingt Kartenummer angeben)

☐ **per Nachnahme**, nur im Inland (zzgl. Nachnahmegebühr DM 3,-)

Achtung! Wir mit Eurocheck bezahlt, spart gegenüber Nachnahme ganze DM 5,50 und Zustellgebühr DM 2,50) **Bitte keine Überweisung!**

Bitte keine Überweisung!

Entscheidungen über Lagerung, Transport, Verkauf und schließlich auch Verwertung. Mit Escherchen dieses Buchs nach Vorarbeiten. Mit Escherchen dieses Buchs nach Vorarbeiten. Mit Escherchen dieses Buchs nach Vorarbeiten.

Datum, Unterschrift
(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)



TOTAL!

T 012

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Natürlich kann ich auch später noch meine monatliche Portion Nintendo-Fachwissen. Deshalb erhalte ich TOTAL auch nach Ablauf des Sonder-Abo weiterhin zugerechnet, das allerdings zum aktuellen Jahres-Abo-Preis. Wenn ich dieses nicht möchte, kann ich spätestens 6 Wochen vor Ablauf meines Sonder-Abos schriftlich kündigen. Das Sonder-Abo läuft mit der Lieferung der 6. Ausgabe TOTAL ab.

☐ **Euro-Scheck** zur Verrechnung
(unbedingt Kartennummer angeben)
Achtung! Wer mit Eurocheck
bezahlt, spart gegenüber
Nachnahme ganze DM 5,50

☐ **per Nachnahme**, nur im Inland
(zzgl. Nachnahmegebühr DM 3,
und Zustelgebühren DM 2,50)

Bitte keine Überweisung!

Bitte keine Überweisung!
Die Lieferung erfolgt schnellstmöglich nach
Vorratslage

Briefmarken werden als Zahlungsmittel mit angerechnet. Die Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum des Verlages.

Datum, Unterschrift
(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des
Erziehungsberechtigten)

.....



TOTAL!

T 013

Bitte ausreichend
frankieren

Absender

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

MVL GmbH

TOTAL SHOP

Heilwigstr. 39

20249 Hamburg

Bitte ausreichend
frankieren

Absender

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

MVL GmbH

TOTAL

Heilwigstr. 39

20249 Hamburg

FEI LONG

Geb.: 23.4.1969, Größe:
175 cm, Gew.: 76 kg,
Maße: 109 / 76 / 79,
Blutgr.: 0, Nationalität: Hongkong-Chinese

Special Moves: *Rekka Ken:* ↓ ↘ → + Schlag (dreimal hintereinander möglich), *Rising Dragon Kick:* ← ↗ ↓ + Tritt

Würfe (nah am Gegner): *Power Throw:* ← oder → + MS oder HS, *Hair Throw:* ← oder → + MT oder HT

Combos: *Four-Hit Double Dragon:* 1. Spring mit einem tiefen HS, dabei nach hinten gedrückt halten. 2. Mach' einen stehenden MS und beginne die Rising Dragon Bewegung. 3. Beende den Dragon mit einem HT.

Five Fierce Wreckin Rekka Ken: 1. Springe mit einem tiefen HS. 2. Mache einen stehenden MS und beginne die Rekka Ken Bewegung. 3. Beende den Rekka Ken und mache einen HS. 4. Mache unmittelbar zwei weitere Rekka Kens (Diese Fünf-Treffer-Kombination ist absolut vernichtend!)

Strategien: *Fast Dizzy:* Zwei oder drei geduckte HS garantieren Betäubung! Zeit, um eine tödliche Combo anzusetzen!

Abkürzungen: HS = harter Schlag (L)

MS = mittlerer Schlag (X)

HT = harter Tritt (R)

MT = mittlerer Tritt (A)



CAMMY

Geb.: 6.1.1966 oder '74,
Größe: 165 cm, Gew.: 46 kg,
Maße: 86/56/89, Blutgr.: B,
Nationalität: Britisch

Special Moves: *Cannon Drill:* ↓ ↘ → + Tritt
Spinning Knuckle: ← ↗ → + Schlag (Immun gegen Feuerb.)
Thrust Kick: → ↓ ↘ + Tritt (von nahem oder weitem)

Würfe (nahe am Gegner): *Suplex:* → oder ← + MS oder HS
Thigh Press: → oder ← + MT oder HT

Air Body Throw (im Sprung): → oder ← + MS oder HS

Frankensteiner (im Sprung): → oder ← + MT oder HT

Combos: *Cannon Drill Three-Hit:* 1. Spring' mit einem tiefen HS. 2. Mach' einen stehenden MS und beginn die Cannon Drill Bewegung. 3. Beende den Cannon Drill mit einem HT.

Thrusting Combo: 1. Spring mit einem tiefen HT. 2. Mach einen stehenden MS und beginn' sofort die Thrust Kick Bewegung. 3. Beende den Thrust Kick mit einem HT.

Strategien: *Cammy's Crazy Corner Trap:* 1. Dräng'den Gegner in die Ecke und mach einen Spinning Knuckle. Er muß entweder blocken oder den Hit kassieren. 2. Mach einen tiefen HT und beginn die Thrust Kick Bewegung. 3. Beende den Thrust Kick. Wiederhole 1. bis 3. aber paß auf Uppercuts auf!

Abkürzungen: MS = mittlerer Schlag (X)

HS = harter Schlag (L)

MT = mittlerer Tritt (A)

HT = harter Tritt (R)

