

TIPS & TRICKS

für ■ Nintendo Game Boy

TOTAL!
100% NINTENDO

6 nur DM



TESTS & INFOS:

- Cool Spot
- Das Dschungelbuch
- Kirby's Pinball Land
- Sensible Soccer
- Tiny Toons
- R-Type 2
- Castle Quest u.v.a.

TIPS, TRICKS & KARTEN

- Alfred Chicken
- The Battle of Olympus
- Probotector
- Alien 3 u.v.a.

AUF EINEN BLICK

Lösungsposter Wario Land

MOGELN ERLAUBT

Jede Menge Action Replay Codes

Ende gut - Alles gut
Komplettlösungen:

- Super Mario Land
- The Legend of Zelda

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

Game Boy

Game Boy Basic Set	89.-
Game Boy Extra 3 Set	189.-
Battery Pack 2 (orig. Nint.)	49.-
Blom Commando	64.-
Castle Quest	54.-
Cool Spot	64.-
Ariel - Die kleine Meerjungfrau	64.-
Die Schlümpfe (dt. Texte)	64.-
Donkey Kong (256 Farben S.GB)	64.-
Dschungelbuch	64.-
Duck Tales 2	64.-
Joshies Cookie	59.-
Käpt'n Balu	64.-
Milon's Secret Castle	64.-
Mrs. Pac Man	59.-
Pinball Dreams	59.-
Probotector 2	64.-
Total Carnage	54.-
Viking Child	54.-
W.Cup Striker (Juli/August)	59.-
Wario Land	59.-
World Cup USA 94	69.-
WCW The Main Event	59.-

Super Nintendo

Power Station SN	189.-
Action Replay Pro 2 SN	99.-
Infratrot Joypads SN	89.-



Mega Man X
(SNES) 114,-DM



Mega Fun 4/94



Super Metroid
(SNES) 114,-DM



Mega Fun 6/94



Das Dschungelbuch
(GB) 64,-DM
(NES) 94,-DM
(SNES) 134,-DM



Die Schlümpfe
SNES (dt. Texte) 114,-DM
GB (dt. Texte) 64,-DM

Knallerpreise

Game Boy

Bugs Bunny Crazy Castle	49.-
Burai Fighter	29.-
Castlevania	39.-
Centipede	39.-
Choplifter II	39.-
Crash Dummies	39.-
Garfield	49.-
Gauntlet II	39.-
Gearworks	39.-
Double Dragon 3	49.-
F-I Race mit 4 Spieler Adapter	29.-
Fortress of Fear	29.-
King of the Ring	54.-
Muhammed Ali Boxing	29.-
Nemesis	39.-
Parasol Stars	39.-
Pierre le Chef	39.-
R-Type 2	39.-
Spiderman 3	39.-
Star Trek 25th An.	54.-
Tail Gator	49.-
WWF Stars 1	49.-
WWF Superstars2	49.-
Zool	49.-

Super Nintendo

Aero the Acrobat	89.-
Aladdin	99.-
Champions World Class Soccer	99.-
Cool Spot	79.-
Daffy Duck	79.-
Equinox	99.-
Flashback SN	94.-
King Arthurs World	69.-
Mortal Kombat	89.-
Pop'n Twin Bee 2	99.-
Populous	79.-
Skyblazer	89.-
Street Fighter II Turbo	99.-
Sunset Riders	69.-
Super Bomberman SN	74.-
Tiny Toons	69.-
Terminator II (Jud.Day)	89.-

Nur solange Vorrat reicht
Alle Spiele in deutscher Version

Theo
KRANZ
VERSAND
& LADEN

Täglich Neuheiten

Super Game Boy (Sept.)	99.-
Die Schlümpfe (dt. Texte)	114.-
Dragon	119.-
FIFA Soccer	109.-
Final Fight 2	119.-
Jogi-Bear	119.-
Mario's Time Machine	129.-
Mega Man X	114.-
Might & Magic II (dt. Texte)	139.-
Mickey's Ultimate Challenge	139.-
Mystical Ninja	119.-
Mr. Nutz	119.-
NHL Hockey '94	99.-
Pac Attack	109.-
Pinball Dreams	99.-
Schneewittchen	119.-
Secret of Mana (Sept.)	129.-
Smash Tennis (4 Player)	119.-
Stunt Race FX (Juli/August)	114.-
Super Hockey	119.-
Super Metroid (dt. T., Spieleb.)	114.-
Utopia	119.-
World Cup Striker	129.-

NES

Die Schlümpfe	89.-
Dschungelbuch	94.-
Pac Man	69.-
Rescue Rangers 2 (August)	79.-



Super Game Boy
(SNES, Sept.)
99,-DM



Donkey Kong
(GB) 64,-DM



Wario Land
(GB) 59,-DM



King Of The Ring
(GB) 54,-DM

FORDERN SIE UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN GEGEN FRANKIEREN (DM 3,-) UND ADRESSIERTE RÜCKUMSCHLAG AN. VERSAND PER NN DM 8,-. BEI VORK (NUR EUROSCHICKS) DM 4,-. VERSAND UND LADEN: PREISSTÜRMER, ÄNDERUNGEN VORBEHALTEN. UPS DM 10,-. Porto Ausland DM 19,- s.a. - AUF ANFRAGE (GEMAUER)

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

EDITORIAL

Tips & Tricks für Gameboy

Sommerzeit ist Gameboy-Zeit. Klare Sache! Wer daddelt schon gerne zuhause, wenn draußen (hoffentlich) die Sonne knallt? Also hat sich die unbestechliche Redaktion von TOTAL!, des unabhängigen Magazins für Nintendo, Extraarbeit gemacht und sich hingesetzt, um die jede Menge **Tips & Tricks** für Euer Sommerliebblingsspielzeug auszugraben. Außerdem haben wir über die unserer Ansicht nach besten Spiele für das Westentaschensystem hergemacht und sie auf **Herz und Nieren** getestet. Schließlich wollen wir nicht, daß Euer Ferien- und Urlaubsgeld für



die falschen Spiele draufgeht. Und weil wir keinen Platz für die Tests von nicht so guten Games verschwenden wollt, findet Ihr in diesem Sommerheft nur **„The Best for Gameboy“**, lauter Hits und keine Nieten. Klassiker wie Super Mario Land gehören ebenso zu den Hits wie die Neuerscheinungen des Sommers **„Cool Spot“** und **„Wario Land“**. Vielleicht gibt Euch der Giftzwerg ein paar Ideen, wie Ihr den Kampf um die besten Plätze an Pool, Baggersee oder Strand bestehen könnt. Für die Strategen unter Euch, haben wir die Geheimnisse von **Zelda** aufgeschrieben und wer lieber knallharte Action bevorzugt, der findet bei uns die Wege durch das **„Alien“- Raumschiff**.

Alle in allem erwartet Euch - wie immer - eine pralle Packung Soviel, daß Euer Gameboy an die Grenzen seiner Belastbarkeit zu geraten droht. Übrigens, damit Euer Gameboy nicht mittendrin den Saft verliert, haben wir das richtige Zubehör für Euch ausgewählt: **Akkus, Ladegeräte** für Normalbatterien und und und.....

Zu guterletzt noch ein Tip von uns: vergißt das Sonnenöl nicht!

Wir wünschen Euch einen tollen Sommer.



IN HALT!

Tips & Tricks für Gameboy

Super Mario Land	8
Alfred Chicken	17
Legend of Zelda	24
Lösungsposter Wario Land	39
The Battle of Olympus	45
Probotector	58
Alien 3	60
Shorties,	
Action Replay Codes	71

The Best für Gameboy

Cool Spot	4
Das Dschungelbuch	6
Super mario Land	7
Alfred Chicken	16
Legend of Zelda	22
Castle Quest	28
The Humans	30
Darkwing Duck	31
Batman-The Animated Series	32
Tetris 2	34
Jurassic Park	35
Wario Land	36
Sensible Soccer	43
Konami Golf	44
Tiny Toons	50
Tom, & Jerry	51
R-Type	52
Tale Spin	53
Speedy Gonzales	57
Kirby's Pinball Land	63
Pang!	64
The Fidgets	66
Nigel Mansell's World	
Championship	67
Kid Dracula	69

I M P R E S S U M

Herausgeber: Rüdiger Limbach

Redaktionsdirektion: Philipp Berens

Redaktion: Reza Abdolali, Hans-Joachim Amann, Michael Anton, Gerald Arend, Philipp Berens v.i.S.d.P., Maris Feldmann, Klaus-Dieter Hartwig, Martin Klugkist, Ulrich Mühl

Koordination: Sven Jakobsen

Grafik Leitung: Marion Limbach, Britta Jacobsen

Grafik: Katrin Förster, Peter Kemmler, Kirsten Meier,

Domenico Pais, Theodora Saleck

Bildredaktion: Michael Anton, Gerald Arend

Korrespondenz England/USA: Derek dela Fuente

Titel: MVL GmbH © '94 MVL

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

© 1994 für alle Beiträge bei MVL GmbH
Alle Rechte vorbehalten. Alle Rechte vorbehalten.
Nachdruck nur mit vorheriger, schriftlicher
Genehmigung. Keine Haftung für unverlangte
Manuskripte, Fotos etc.

Alle Mariofiguren © Nintendo ® of Europe 1994

Gerichtsstand ist Hamburg

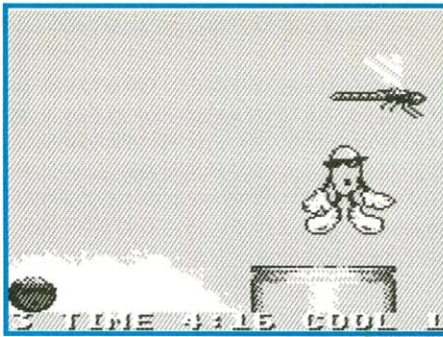
Tips&Tricks erscheint vierteljährlich zum
Einzelpreis von DM 6,-

GAME BOY

1 Spieler

Virgin

70 DM



POSTN!
Sahnegrafik, witzige Gegner
und ein ausgelassen fröhlicher
Held brillieren in einem
technisch ausgereiften Spiel

Na, das wurde aber auch Zeit: Der starke Punkt treibt nun schon über ein halbes Jahr sein Unwesen auf dem Super NES, und erst jetzt kommen auch Kekskasten-Daddler in den Genuß des meisterhaften 'Jump&Blubber'-Games.

Kann es etwa sein, daß Ihr Cool Spot noch nicht kennt? Dann wird es aber Zeit: Der (ursprünglich rote) runde, flache Punkt ist eigentlich nur das Maskottchen der amerikanischen Seven-Up-Limo – kein Grund also, gleich in Jubel auszubrechen. Virgins Mannen ist es aber gelungen, diesem kleinen Kerlchen richtig gut Leben einzuhauchen. Sie verpaßten ihm Arme und Beine, eine Blues-Brothers-Sonnenbrille mitsamt coolen Manieren und setzten ihn in eine Welt voller bunter Überraschungen. Cool Spots Aufgabe ist es, in jedem Level einen im Käfig eingesperrten Kollegen zu befreien. Das kann er allerdings nur dann schaffen, wenn er so richtig cool ist – und dazu muß er jede Menge Coolness in Form kleiner roter Punkte einsammeln. Wenn er genügend davon einkassiert hat, macht er sich auf die Suche nach dem Käfig und befreit seinen Mit-Punkt. Allerdings solltet Ihr wissen, daß es Lebewesen gibt, die rote Punkte auf den Tod nicht ausstehen

Obacht: Die fliegende Steche hat's auf Spot abgesehen!

Biologieunterricht: Was tragen Einsiedlerkrebse 'drunter'?
Ganz einfach: gepunktete Unterwäsche!

können, (weil sie sie vielleicht mit Pickeln verwechseln?). Am Strand trachten bissige Krabben und Krebse in gepunkteten Unterhosen nach Spots Leben, im Hafenlevel gesellen sich perlenspuckende Muscheln dazu, und in der 'Zeppelinwelt' bekommt es Spot mit spuckenden Fröschen zu tun. Aber Cool Spot ist bewaffnet und gefährlich: Mit gezielten Blasensalven aus seiner Kohlensäurekanone macht er seine Gegner auf unblutige Weise unschädlich.

Das alles macht aus dem Spiel aber noch keinen Hit. Dafür sorgt erst die wirklich meisterhafte Aus-

führung: Die detaillierte Grafik, witzige Animation und das schnelle, gut spielbare Gameplay haben dem roten Punkt zu seinem Siegeszug verholfen. Und erstaunlicherweise haben die Programmierer viel von diesem Reiz auch auf Nintendos Kleinsten herüberretten können.

Die Game-Boy-Version von Cool Spot ist sowas wie eine Eins-zu-Eins-Umsetzung der Super-NES-Version. Gegner und Leveldesign entsprechen weitgehend der Vorlage, und auch bei den Animationsphasen von Cool Spot und seinen Gespielen hat man keinen Geiz walten lassen. Zwar

langsamer als beim SNES, aber immer noch flink wie ein Wiesel läuft, hüpf und klettert der lässige Punkt durch – bitte nicht wörtlich nehmen – das herrlich kunterbunte Szenario.

Ein paar Abstriche im Vergleich zur SNES-Version müßt Ihr natürlich schon machen. Die tollen Hintergründe mußten einfacheren Grafiken weichen, und Parallax-Scrolling gibt's aus Geschwindigkeitsgründen natürlich auch nicht. Aber auch schon so muß sich der Game Boy manchmal ganz ordentlich abmühen, um den Bildschirm einigermaßen sauber hinterherzurollen – was zufriedenstellend klappt. Von 'ruckelfrei' wollen wir zwar nicht sprechen, aber dem

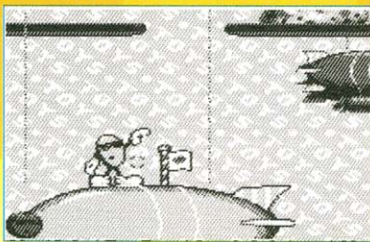


Vor dem Spiel gibt's eine kleine grafische Bedienungsanleitung

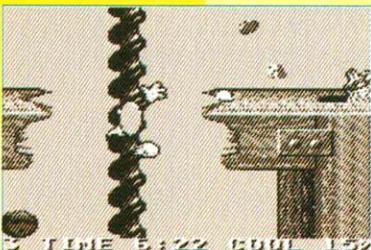
Aus dem Leben eines Punkts



Im Hafen prügelt sich Spot mit Krebsen herum, im Keller mit Mäusen



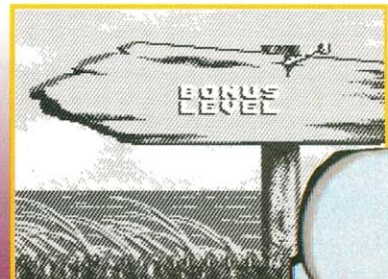
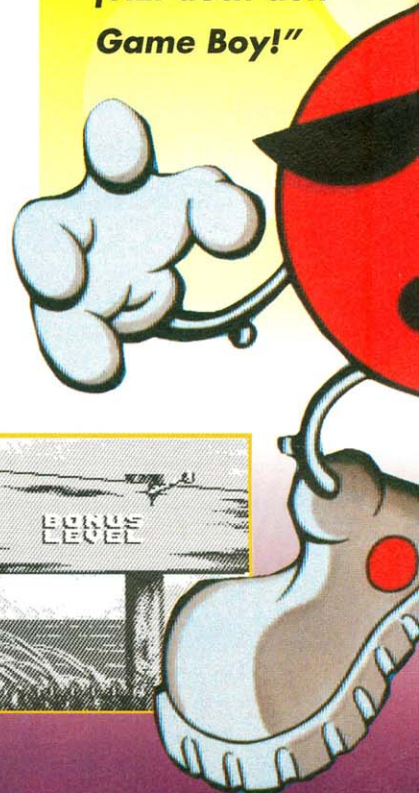
Die Flaggen sind Restart-Points, den Käfig müßt Ihr aufschießen.



COOL SPOT



Man nehme ein Wort Deutsch, schlage das nach und wähle die Übersetzungen – fertig: „Der kühle Punkt jetzt auch den Game Boy!“



01

▼ **NEGATIV!** ▼
Gebt uns mehr! Nur sieben Levels reichen für soliden Langzeitpaß leider nicht aus

Spielepaß ist's nicht abträglich. Kleine Einbußen mußte auch die Steuerung hinnehmen. Beim SNES konnte man die Schußrichtung für die Kohlendioxidstrahlen bestimmen, indem man einfach den R-Button gedrückt hielt und mit dem Steuerkreuz genau zielte. Dummerweise hat der Game Boy aber nur zwei Buttons – einen zum Springen und einen zum Schießen – is' nix mit Zielvorrichtung. Wer das SNES-Spiel kennt, wird hier anfangs ein paar Schwierigkeiten haben. Auch der vergleichsweise kleine Bildausschnitt des Game Boy macht Spots Reise nicht einfacher. Aber die Anzahl der Gegner und einige Leveldetails wurden darauf abgestimmt, so daß sich Cool Spot trotz dieser Wermutstropfen einfach klasse spielt!

Sogar der Soundtrack klingt erstaunlich gut. Die locker-flockige Rock'n'Roll-Mucke regt auch im Game-Boy-Dudelton noch zum Mitwippen an, allerdings sind die verschiedenen Stücke allesamt ein wenig kurz geraten – der begrenzte Speicherplatz fordert seinen Tribut.

Aber nicht nur aus diesem Grund wäre es schön gewesen, wenn Virgin eine Mütze voll Speicher mehr spendiert hätte. Denn leider haben von den 11 Levels

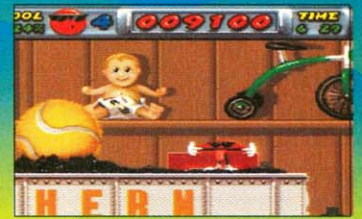
der Originalversion gerade mal sieben den Sprung auf den Game Boy geschafft. Und ausgerechnet unsere Lieblingswelt mit den ausgeflippten Spielzeugen ist dem Speichermangel zum Opfer gefallen. Schnieef!

Dafür können sich gute Spieler aber nach jedem Level in einem

Ein Punkt macht Dampf

Es gibt nicht viele Spiele, die sich aus dem dumpfen Einerlei der endlosen 08/15-Jump&Runs herausheben – und „Cool Spot“ ist eins davon. Die Presse urteilte fast einstimmig positiv über das Kultspiel von Star-Programmierer David Perry. Kein Wunder also, daß sich der quirlige Punkt seit seiner Geburt im Herbst '93 einen festen Platz in den Nintendo- und auch Sega-Charts erobert hat.

In den Staaten kam schon letztes Jahr ein Cool Spot für Game Boy heraus –

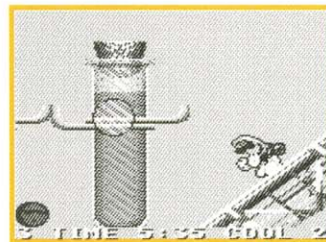


aber das hat mit dem Originalspiel und der jetzt erscheinenden Umsetzung nichts zu tun. Erst dieser Cool Spot ist die 'echte' Umsetzung mit dem Gameplay und den Levels der 16-Bit-Konsolen.

Außerdem ist schon eifrig damit beschäftigt, einen würdigen Nachfolger zu basteln: „Spot goes to Hollywood“. Erste Screens lassen aber ebenso noch auf sich warten wie ein verlässlicher Erscheinungstermin.



Bonusspiel versuchen. Wer genug coole Punkte gesammelt hat, darf in einer Limoflasche nach weiteren Punkten, Extraleben und Continues hechten und dabei gegen die knappe Zeit antreten.



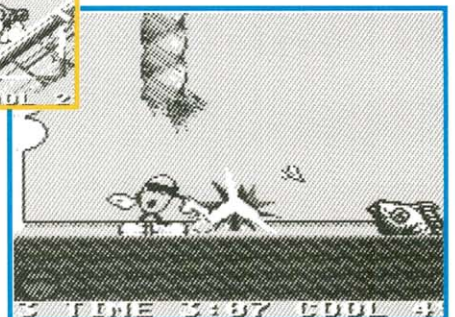
Mach' flott, Cool Spot: Am 30. September ist Wüstenrot-Tag!

Stumm wie ein Fisch, aber frech wie ein Dachs: Die Sprotte auf der Planke spuckt Cool Spot an!

Witzig, gut spielbar, klasse Grafik, toller Sound – was will man da noch mehr? Keine Frage: mehr Levels! Sieben Welten sind ja schon ganz nett, aber bei soviel Spielepaß sind die verdammt schnell

durchgezockt. Auch der in drei Stufen einstellbare Schwierigkeitsgrad kann das leider nicht ausgleichen – und deshalb reicht's auch nicht für unsere allseits beliebte Auszeichnung „TOTAL! genial“. Aber auch so wird Cool Spot auf dem Game Boy in der Abteilung Jump&Run in Zukunft kräftig mitmischen. Unbedingt antesten!

Gerald Arend



Cool Spot

Gameplay



So soll das sein: Origineller Held jagt originelle Gegner in originellem Szenario – macht echt einen Heidenspaß!

Dauerspaß



Nur sieben Level sind trotz einstellbarem Schwierigkeitsgrad doch ein bißchen wenig

Grafik



Vier verschiedene Grafikstile – sauber! Begeistert sind auch die vielen Animationsphasen von Cool Spot.

Sound



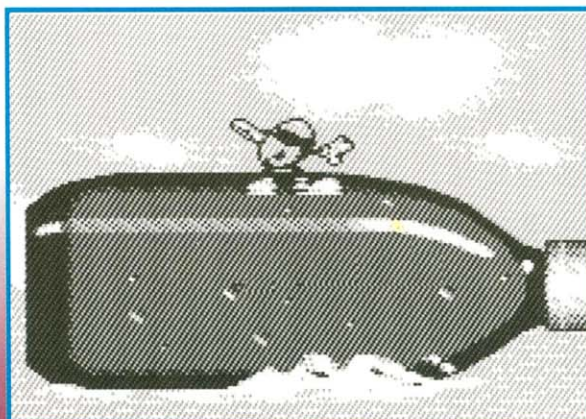
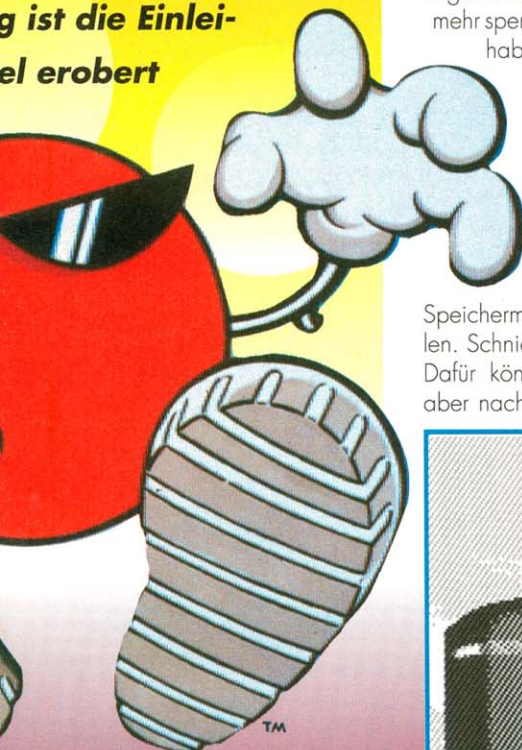
Keine Frage: Da wippen die Füße mit! Allerdings nicht allzulange – die Musiken wiederholen sich doch etwas zu schnell ...

TOTAL! - CHECK

Genre Jump & Run
 Levels 7+ Bonuslevels
 Schwierigkeitsgrad einstellbar
 Continues sammelbar
 Speicherkapazität 1 MBit
 Erhältlich Juli

FAZIT
2

erbuch Englisch-
 Titel dieses Spiels
 inpassendsten
 g ist die Einlei-
 el erobert



GAME BOY

1 Spieler

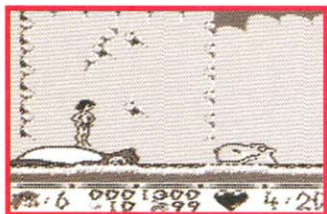
Virgin

DM 70

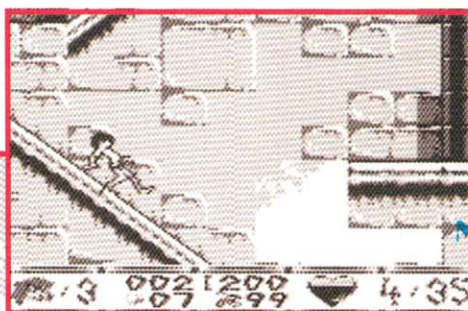
Im Dschungel ist die Hölle los: Vollkommen ohne Respekt legt sich ein Menschenjunge mit Schlangen, Affen und Tigern an und heizt ihnen gehörig ein...



DAS DSCHUNGELBUCH



Die putzigen Grafiken erinnern an die Film-Vorlage



Mogli macht den Wald auf vielerlei Arten unsicher

ter auch mehrere Male verfilmt, die wohl erfolgreichste Version war der Zeichentrickfilm, der im Jahre 1967 in den Disney-Studios entstand. Im Zeitalter der Videospiele darf eine Umsetzung auf die neuen Medien natürlich nicht fehlen, und so bringt „Virgin“ „Das Dschungelbuch“ jetzt

für Nintendos Kleinsten heraus. Die Story: Mogli muß sich in bester Jump&Run-Manier durch 12 Level kämpfen, um aus dem Urwald ins Menschendorf zu gelangen. Dabei kommen ihm natürlich auch einige unfreundliche Dschungelbewohner in die Quere, wobei ganz besonders die etwas größeren

Zwischengegner wie Kaa, King Louie oder Shir Khan nerven. Doch der Kleine ist nicht wehrlos und kann durch das Werfen von Erdnüssen und Bananen den Fieslingen ordentlich einheizen. Auch gibt es viele Kostbarkeiten auf den diversen Bäumen zu entdecken: Um ins nächste Level zu kommen muß eine bestimmte Anzahl von Diamanten eingesammelt werden, manchmal verbergen sich

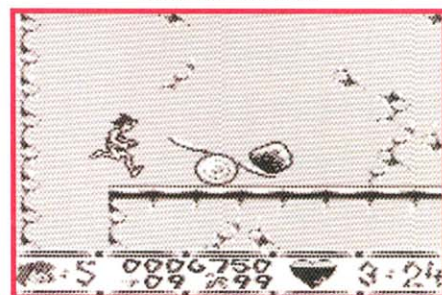
In alten Gemäuern geht es nicht immer ganz lustig zu

aber auch hilfreiche Extras hinter Bananenstauden.

Ob zu Fuß in den Baumwipfeln, auf dem Rücken von Elefanten oder auf Baloo's Bauch im Fluß, die Dschungelhatz macht tierisch Spaß. Nicht zuletzt dank der hervorragenden Umsetzung der Zeichentrick-Vorlage – nicht nur was die Grafiken angeht, auch der Soundtrack wurde aus dem Film übernommen. Alles in allem ist das Game trotz einiger kleiner Schwächen durchaus zu empfehlen, um es einmal mit den Worten von Baloo zu sagen: „Nimm es dir, bevor's ein anderer tut...“

Michael Anton

So eine Wippe kann manchmal recht praktisch sein, oder?



Das Dschungelbuch

Grafik

Kaum zu glauben, aber auch auf dem LCD-Schirm kommt das Feeling der Zeichentrick-Vorlage immer noch gut herüber.

Sound

Die Filmmusiken sind wirklich recht gelungen umgesetzt und klingen für Game Boy-Verhältnisse prima.

Gameplay

Einige Elemente des Spieles sind zwar nicht mehr ganz die frischesten, dennoch ist genügend Abwechslung vorhanden.

Dauerspaß

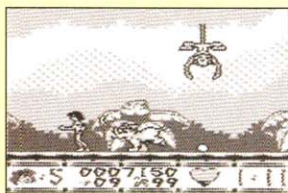
Dank der tollen Gestaltung macht das Game immer wieder Laune. Levelcodes hätten aber nicht geschadet.

TOTAL! - CHECK

Genre Jump&Run
Levels 12
Schwierigkeitsgrad mittel
Continues 2
Speicherkapazität 1 MBit
Erhältlich ab Juli

FAZIT
2

Neulich, im Dschungel...



Diese Affen können manchmal ganz schön lästig werden!

Die Fortbewegungsmethode ist zwar ungewöhnlich, aber was soll's.



NEGATN!

Leider fehlen Levelcodes, etwas mehr Continues wären nicht schlecht gewesen.

NES

1 Spieler

Nintendo

DM 60

**Für alle
Jump&Run-Fans
ist 1985 ein ganz
besonderer Jahr-
gang. Nicht ohne
Grund, denn mit
„Super Mario
Bros.“ begründet
das Nintendo-
Maskottchen
seinen unsterb-
lichen Ruhm.**

Das Königreich der Pilzmenschen ist in Gefahr. Die Koopas, recht unangenehme Schildkröten, haben die Einwohner dieses kleinen Paradieses in Steine, Unkräuter und andere Dinge verwandelt. Prinzessin Toadstool ergeht es nicht viel besser als ihren Landsleuten, schmachtet sie doch derweil im feindlichen Kerker. Alles aus, keine Hoffnung? Weit gefehlt, denn jetzt kommt Mario, von Beruf Klempner und

angehender Jump&Run-Hero. Mit enormem Mut und noch größerer Sprungkraft fegt er durch die 32 Level und putzt seine Gegner reihenweise vom Bildschirm.

Diese lämmeln sich in wahren Massen auf den zahllosen Plattformen und wollen Euch an die Lebensenergie. Doch ein hoher Sprung und die unsanfte Landung auf des Gegners Kopf beseitigen dieses Problem schnell und nachhaltig. Ab und zu könnt Ihr Münzen einsammeln. Selbige treiben nicht nur den Punktezähler hoch, sondern bringen auch in genügender Anzahl eingesammelt das eine oder andere

Extraleben. Viel wertvoller als dieses Klimpergeld sind jedoch Power Ups, welche in einigen Steinblöcken eingeschlossen sind. Die Quader könnt Ihr von unten anrumsen und schon geben sie ihren Inhalt frei. Am häufigsten werdet Ihr auf Zauberpilze treffen. Diese Extras verwandelt die Spielfigur in Super Mario und läßt sie auf das Doppelte ihrer gewöhnlichen Größe wachsen. Falls Ihr dazu dann noch einen Feuerpilz ergattert, geht es den Bösewichtern richtig an den Kragen. (Denn welche Kröte verträgt schon gut gezielte Feuerbälle?) Unsterblich seid Ihr jedoch nicht. Berührt Euch ein Feind, verliert Mario seine Kräfte und schrumpft auf die ur-



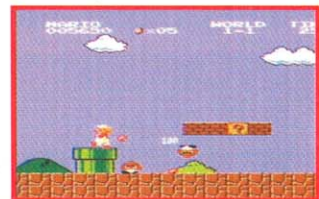
sprüngliche Größe. Noch ein Treffer und ein Leben ist futsch. Immun gegen jede Verletzung (wenn auch nur kurzzeitig) wird unser Held erst, wenn er einen Zauberstern einfängt.

Prompt fängt er an zu blinken und dreht den Spieß um. Jetzt sind es die Kröten, die jede Berührung mit dem Ableben bezahlen.

Lange Zeit konnten nur NES-Besitzer die alten Mario-Games zocken (sehr zum Verdruß der



Auf dem Weg zur schönen Prinzessin muß Mario einiges Durchstehen. Die Monster sind überall.



Oldie-Mario



Die Schildkröten sind recht harmlose Feinde. Ein Treffer reicht



SNES-Gemeinde). Erst 1993 erbarmte sich Nintendo und lies mit dem grandiosen „Super-Mario-All Stars“ die alten Klassiker auch auf den 16-Bitter los. Doch ganz ehrlich: Das richtig urige „Super Mario Bros.“-Feeling kommt nur auf dem NES auf.

Martin Klugkist

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

TOTAL! - CHECK

Genre Jump&Run
Levels 8 Level 64 Stages
Schwierigkeitsgrad mittel
Continues -
Speicherkapazität 4 MBit
Erhältlich ab Juli

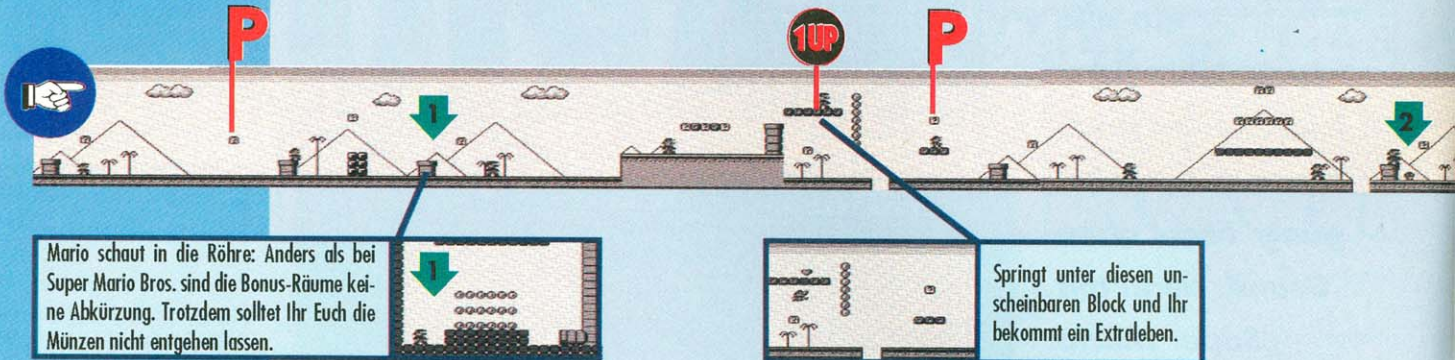


TRICKS

SUPER MARIO LAND

Von Klaus-Dieter Hartwig

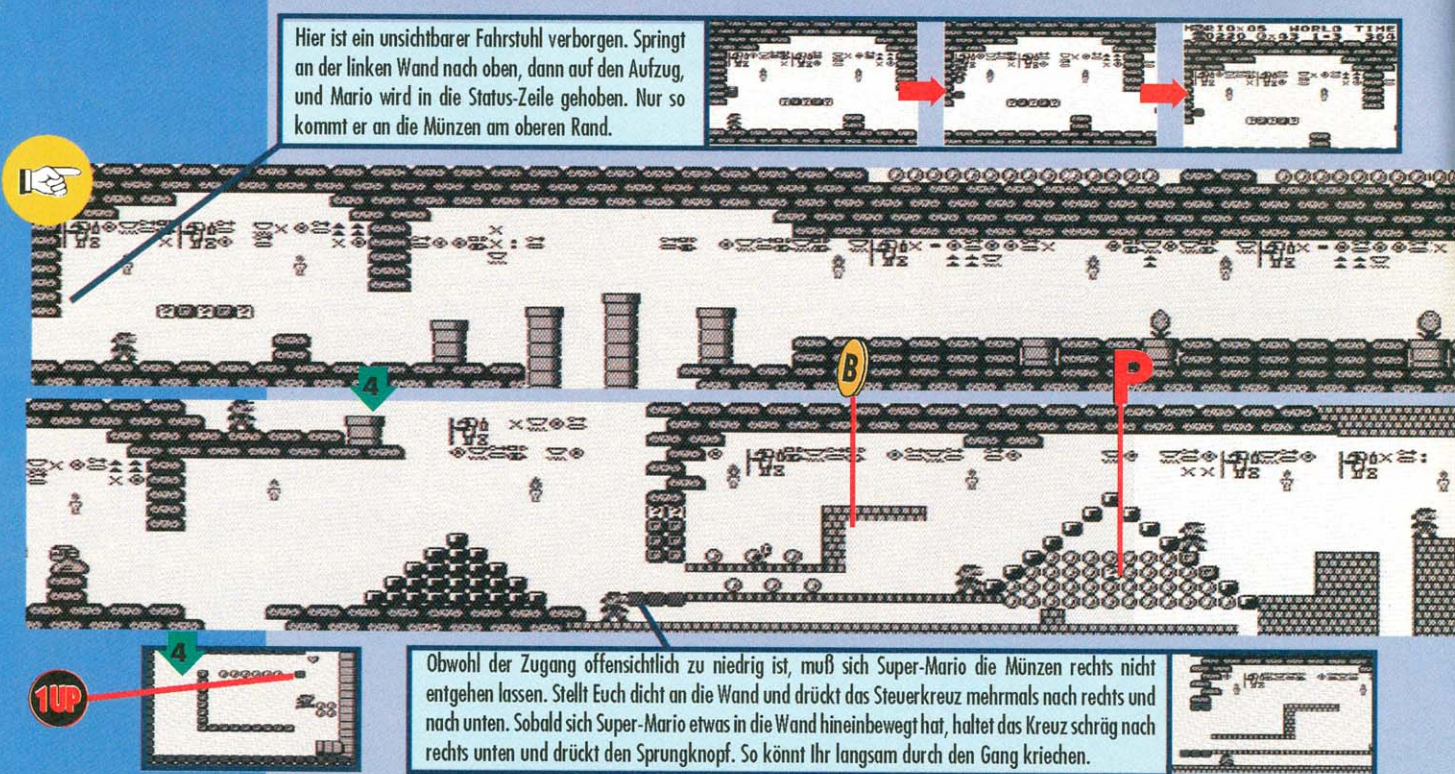
WELT 1.1



WELT 1.2

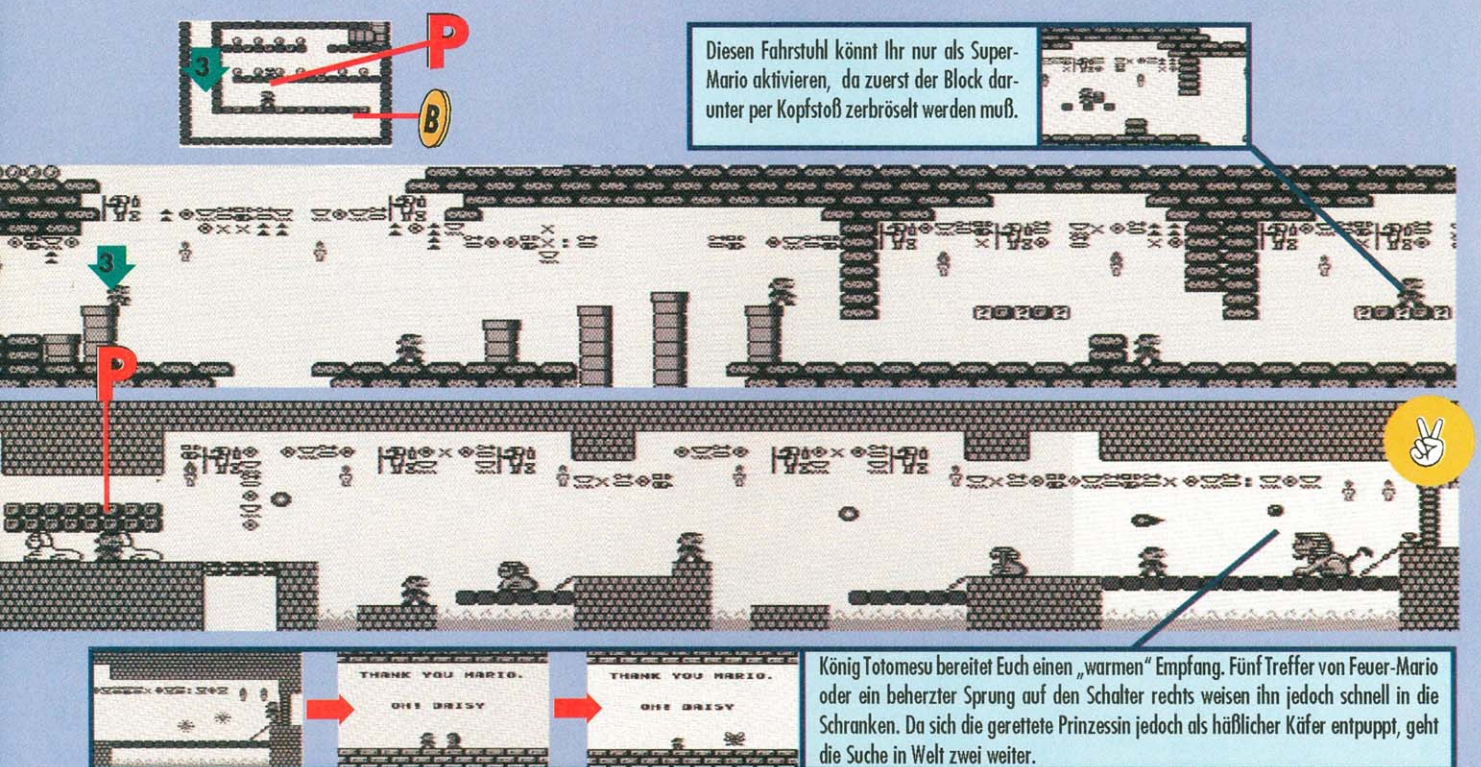
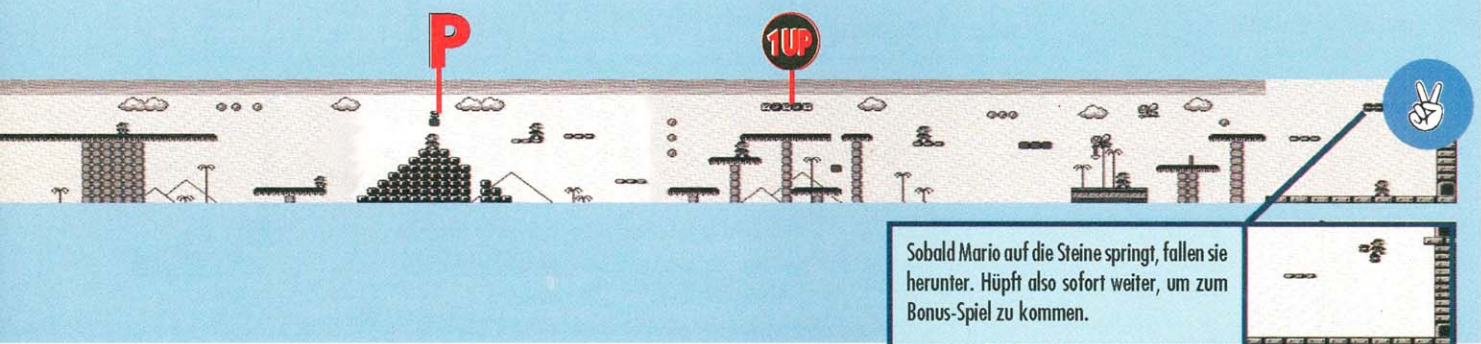


WELT 1.3



 Start	 Extraleben	LEGENDE
 Ziel	 Powergegenstand (Pilz bzw. Pflanze)	
 Münzbrunnen		
 versteckte Münze		
 Stern		

Das waren noch Zeiten, als entführte Prinzessinnen von glorreichen Prinzen gerettet wurden. Heutzutage jedoch muß Prinzessin Daisy schon froh sein, daß sich wenigstens ein italienischer Klempner für sie auf den Weg macht...



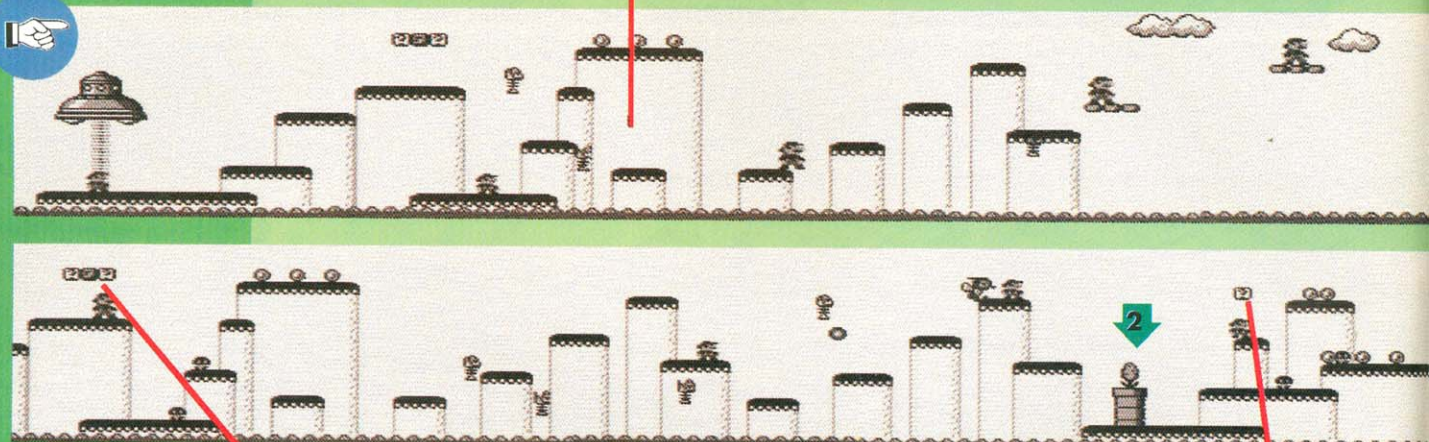
WELT 2.1



P

2

B



WELT 2.2

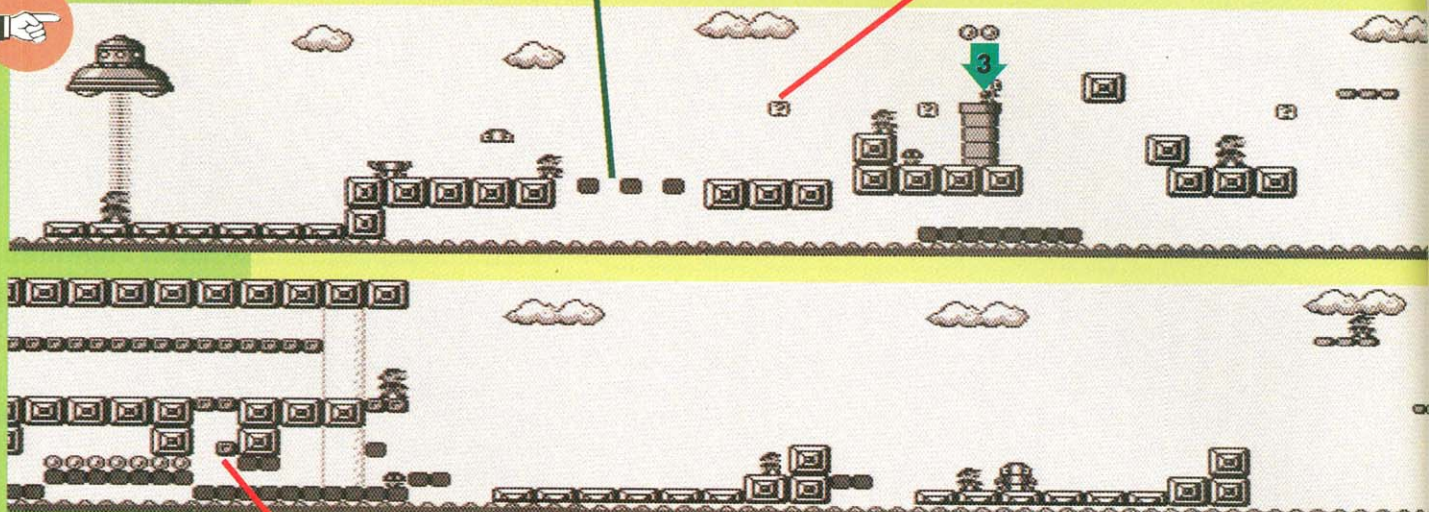


Solche kleinen Lücken könnt Ihr einfach überlaufen, indem Ihr den B-Knopf gedrückt haltet.

P

3

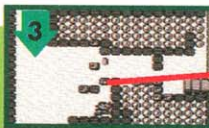
B



WELT 2.3

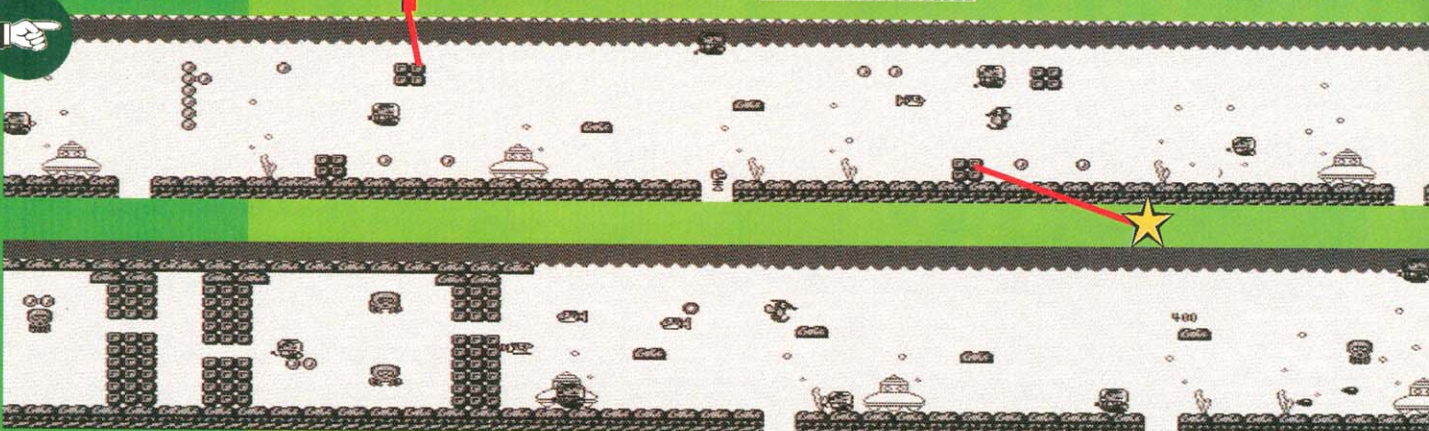
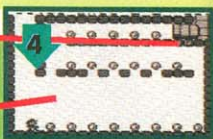


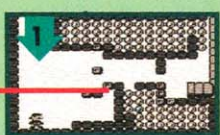
P



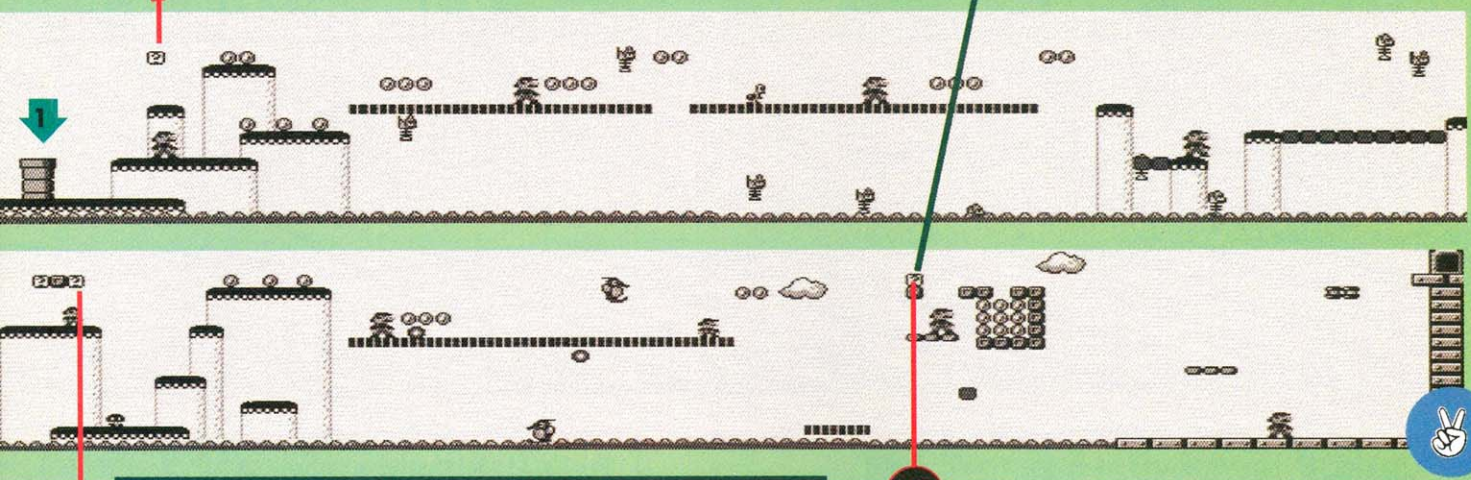
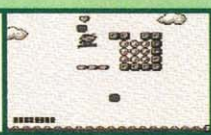
B

B

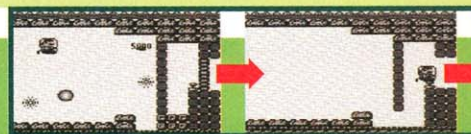
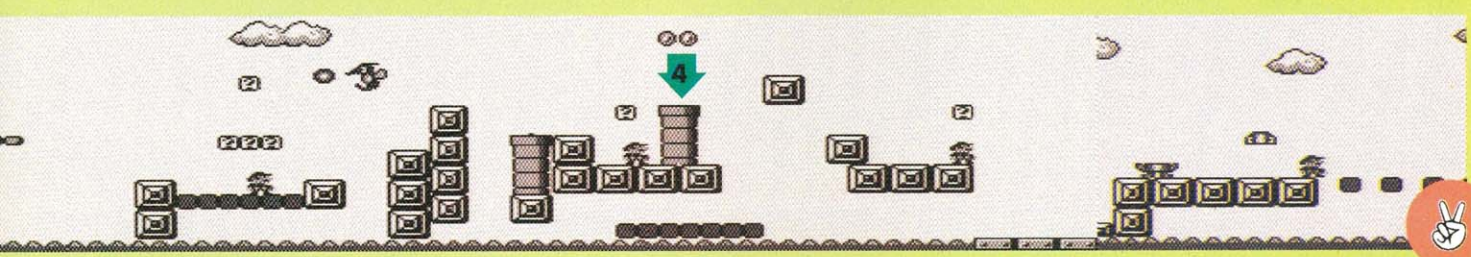
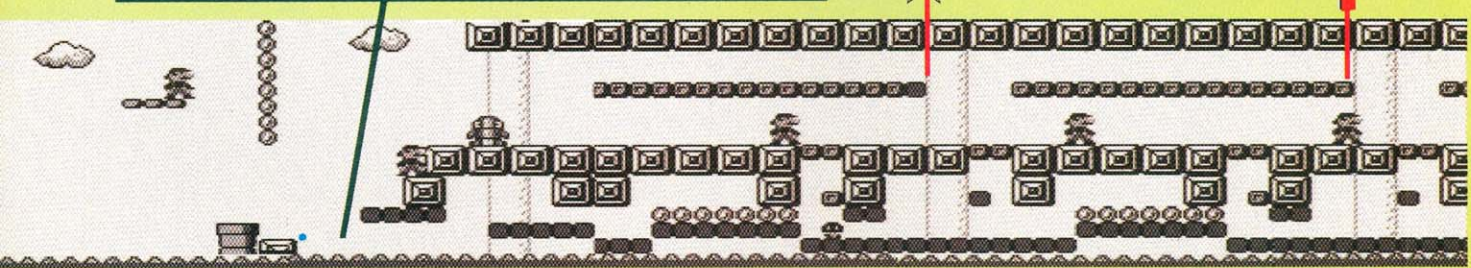
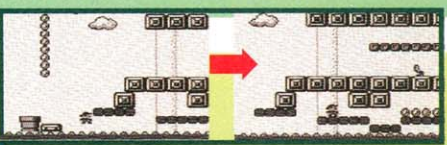




An das Extraleben kommt nur Super-Mario heran, da zuerst der Block darunter zerstört werden muß.

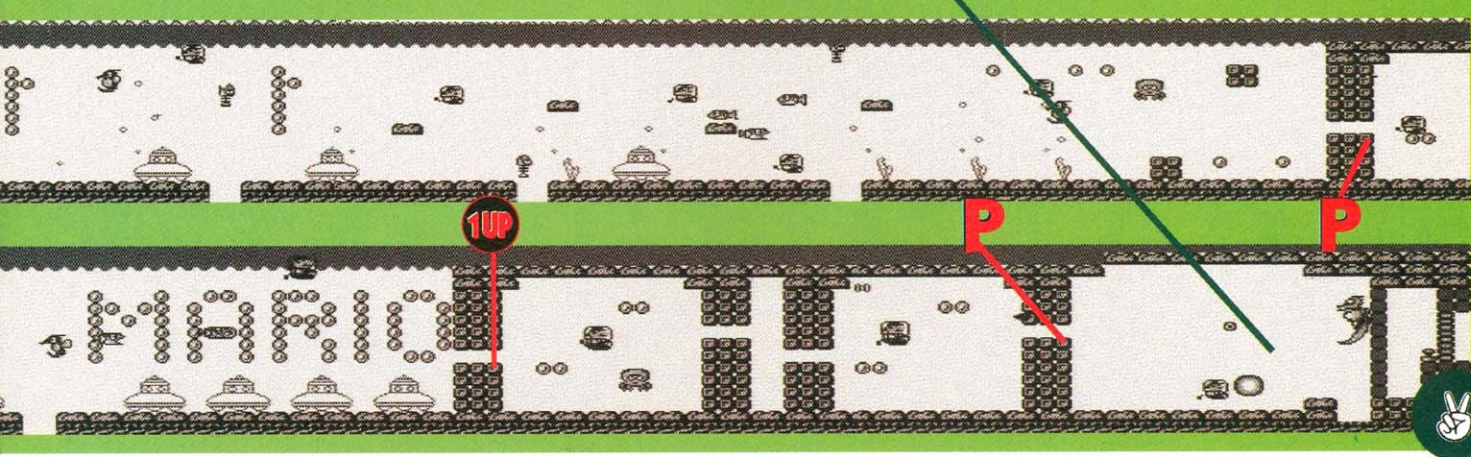


Mario steht in der Luft! Dank eines Glasbodens kann Mario von hier aus die Münzvorräte in der unteren Ebene plündern.



THANK YOU MARIO.
OH! DAISY

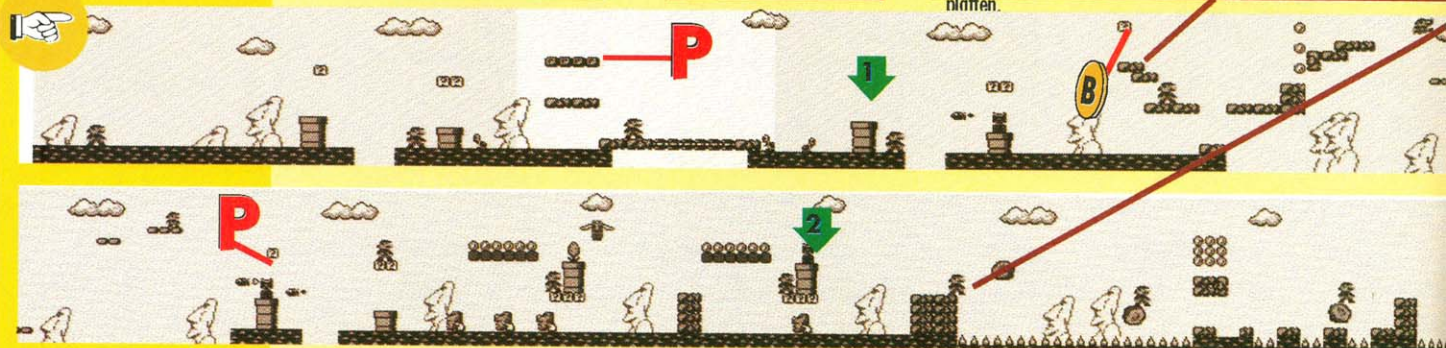
Dragonzamasu bewacht sein Königreich schon hartnäckiger als sein Vorgänger aus Welt 1. 20 Treffer müßt Ihr anbringen, um ihn zu besiegen (oder Euch direkt den Weg zum Schalter freischießen). Leider wartet auch hier nicht die echte Prinzessin auf Euch.



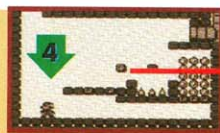
WELT 3.1



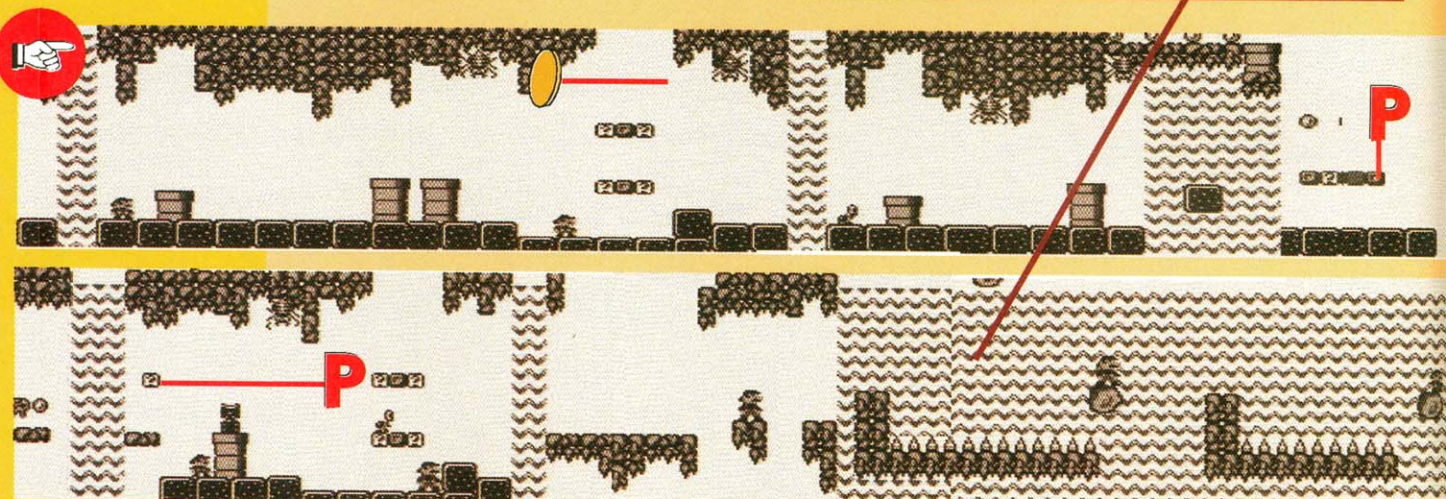
Der hüpfende Steinkopf kann schon recht lästig werden. Erwartet ihn an der gezeigten Stelle, und er wird sich selbst unter Euren Fußsohlen nisten.



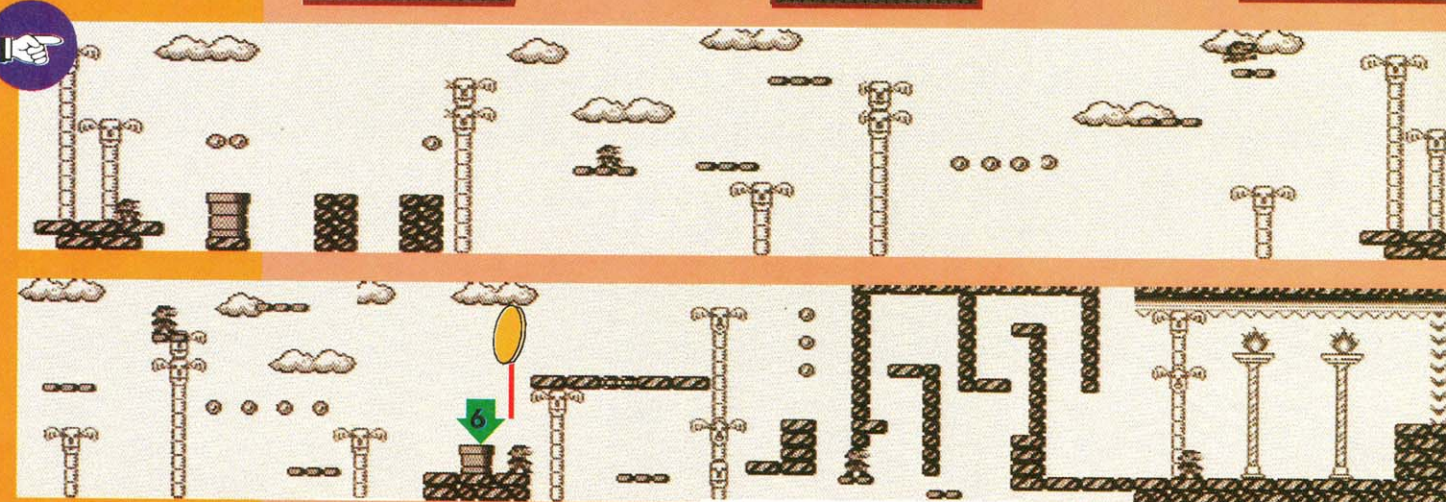
WELT 3.2



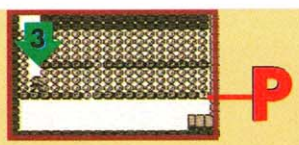
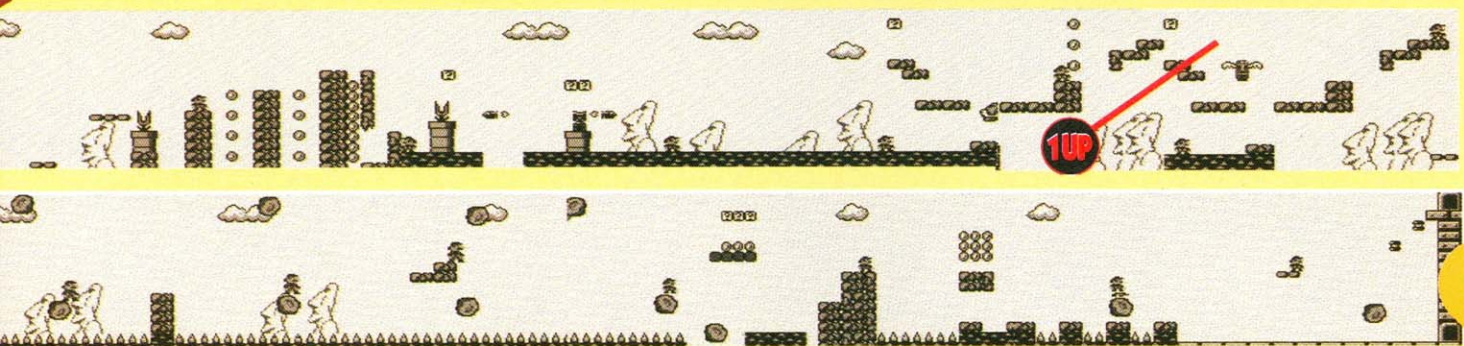
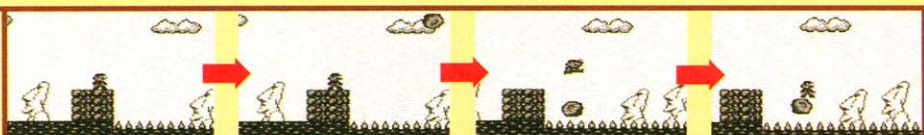
Wie in Welt 3.1 trägt Euch der Felsen über den Abgrund. Keine Angst, falls Ihr den ersten verpaßt, es folgen noch weitere.



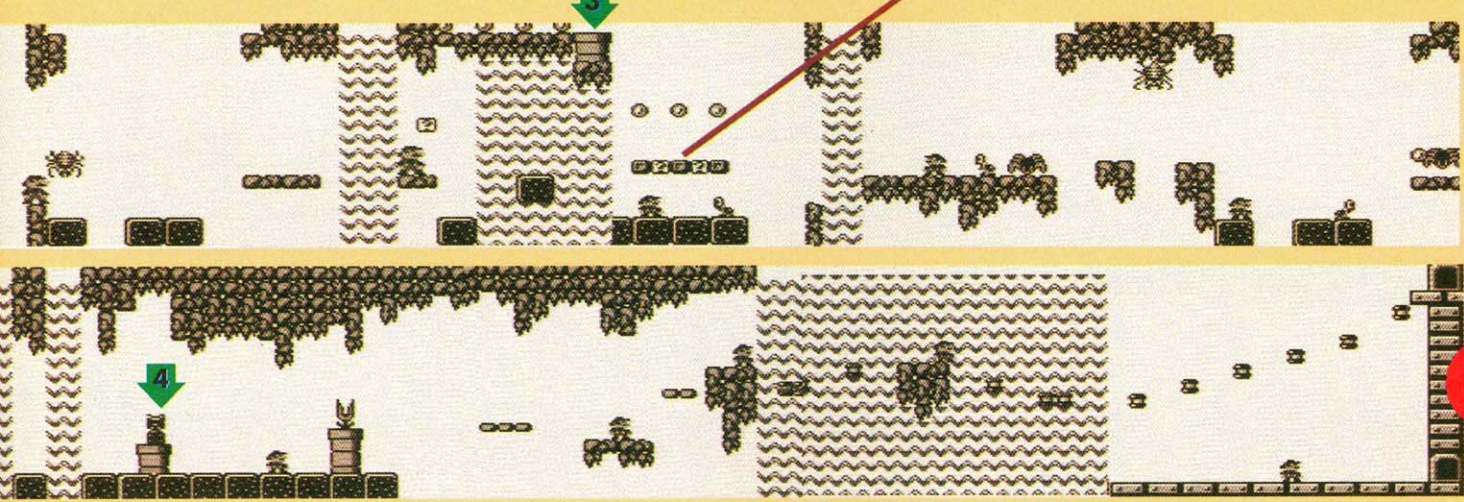
WELT 3.3



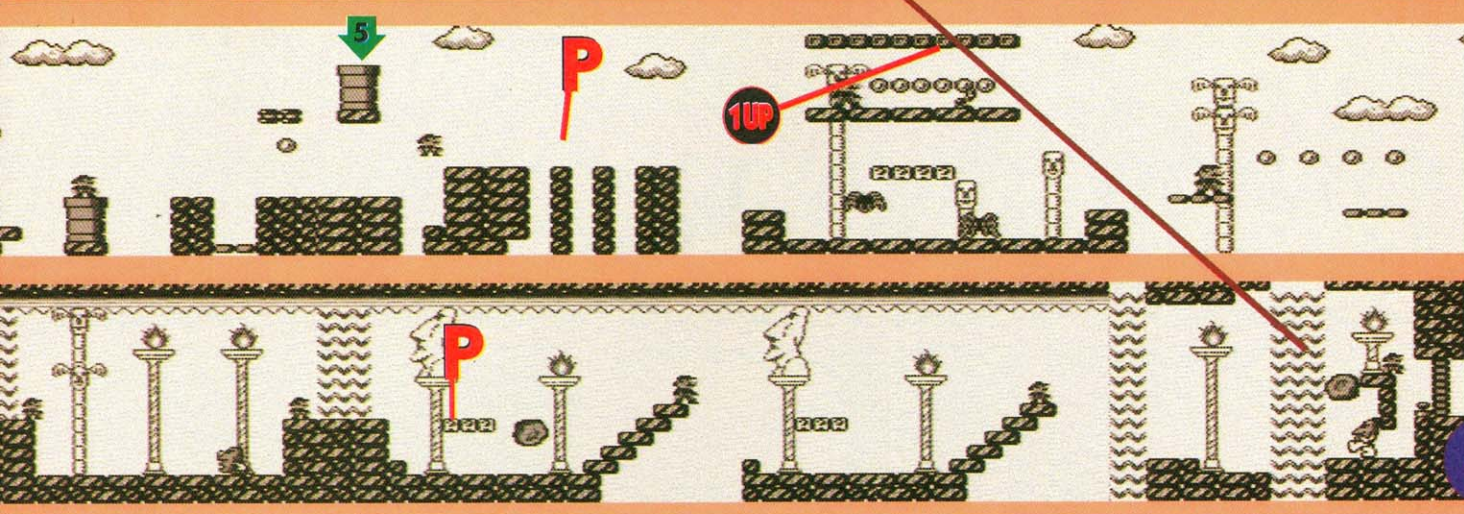
Hier scheint Mario in eine Sackgasse geraten zu sein. Habt etwas Geduld, denn nach kurzer Zeit fällt ein Felsen vom Himmel, der Euch sicher über die Dornen transportiert.



Wieder kann nur Super-Mario den Fahrstuhl aktivieren. Kleinen Marios bleibt der Münzraum verschlossen.



Benutzt die Felsen, um auf die Plattform über Hiyoihoi zu kommen. Springt von dort auf den Schalter. Wer noch die Feuerblume besitzt, kann den König mit zehn Treffern unschädlich machen. (Die Sache mit der falschen Prinzessin kennen wir ja schon...)



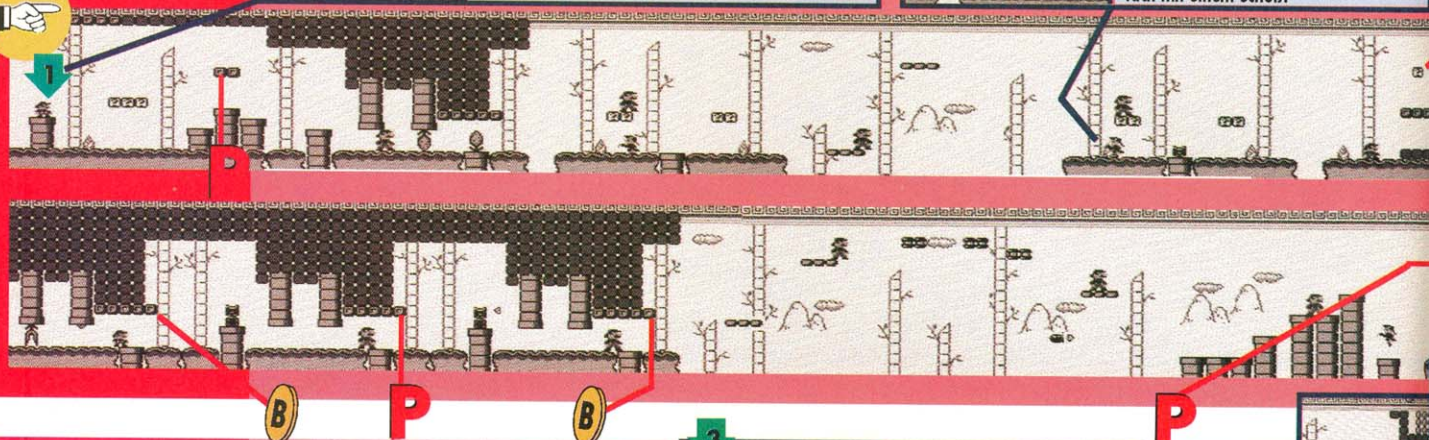
WELT 4.1



Hier müßt Ihr sofort das Steuerkreuz nach rechts drücken, sobald Ihr die Röhre betretet, um in den Münzen zu landen. Feuer-Mario kann sie natürlich auch mit seinem Schuß von unten aufsammeln.



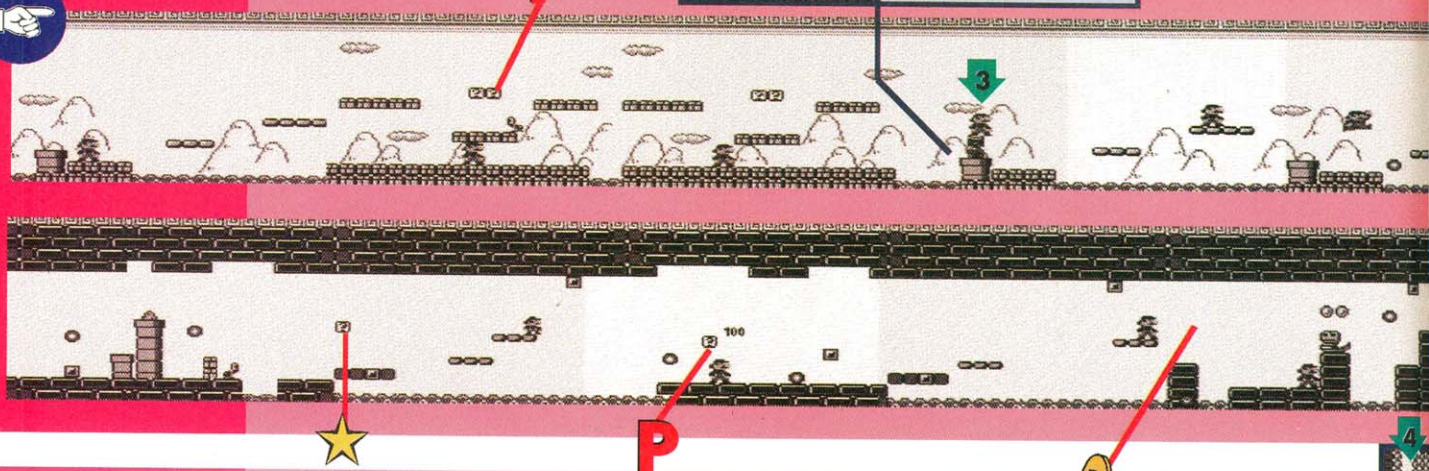
Dieser Gegner (Pioupi) ist gefährlich. Locke ihn am besten in einen Abgrund oder beseitige ihn als Feuer-Mario einfach mit einem Schuß.



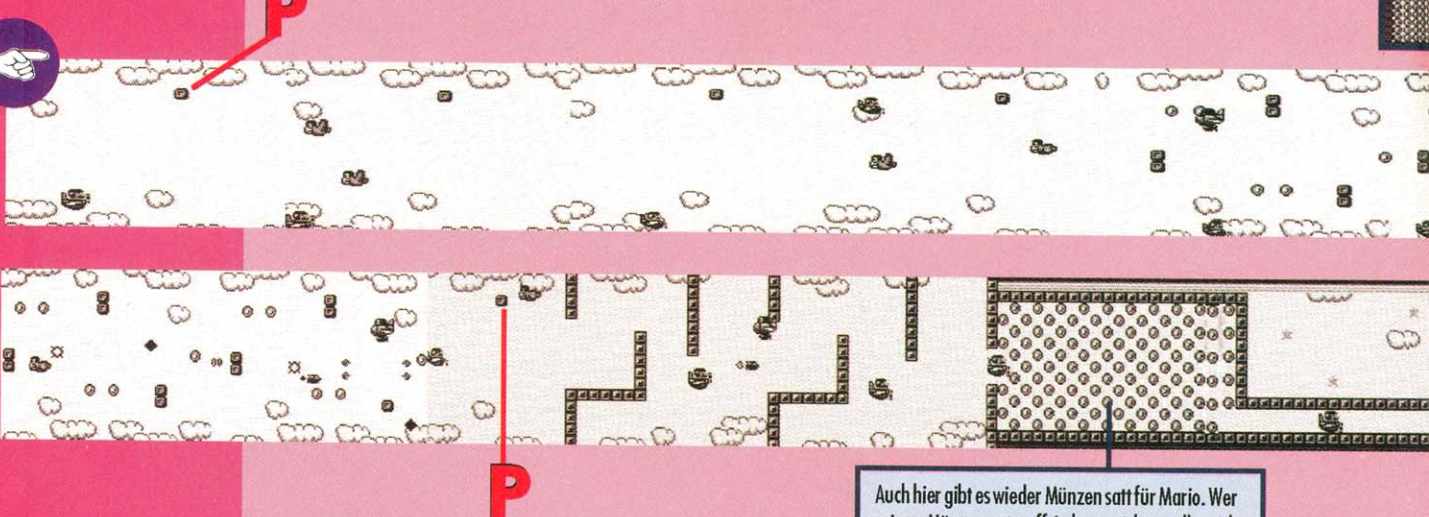
WELT 4.2



Hier gibt es Münzen satt für Mario. Nur wer in Besitz der Feuerblume ist, kann auch alle einsammeln.



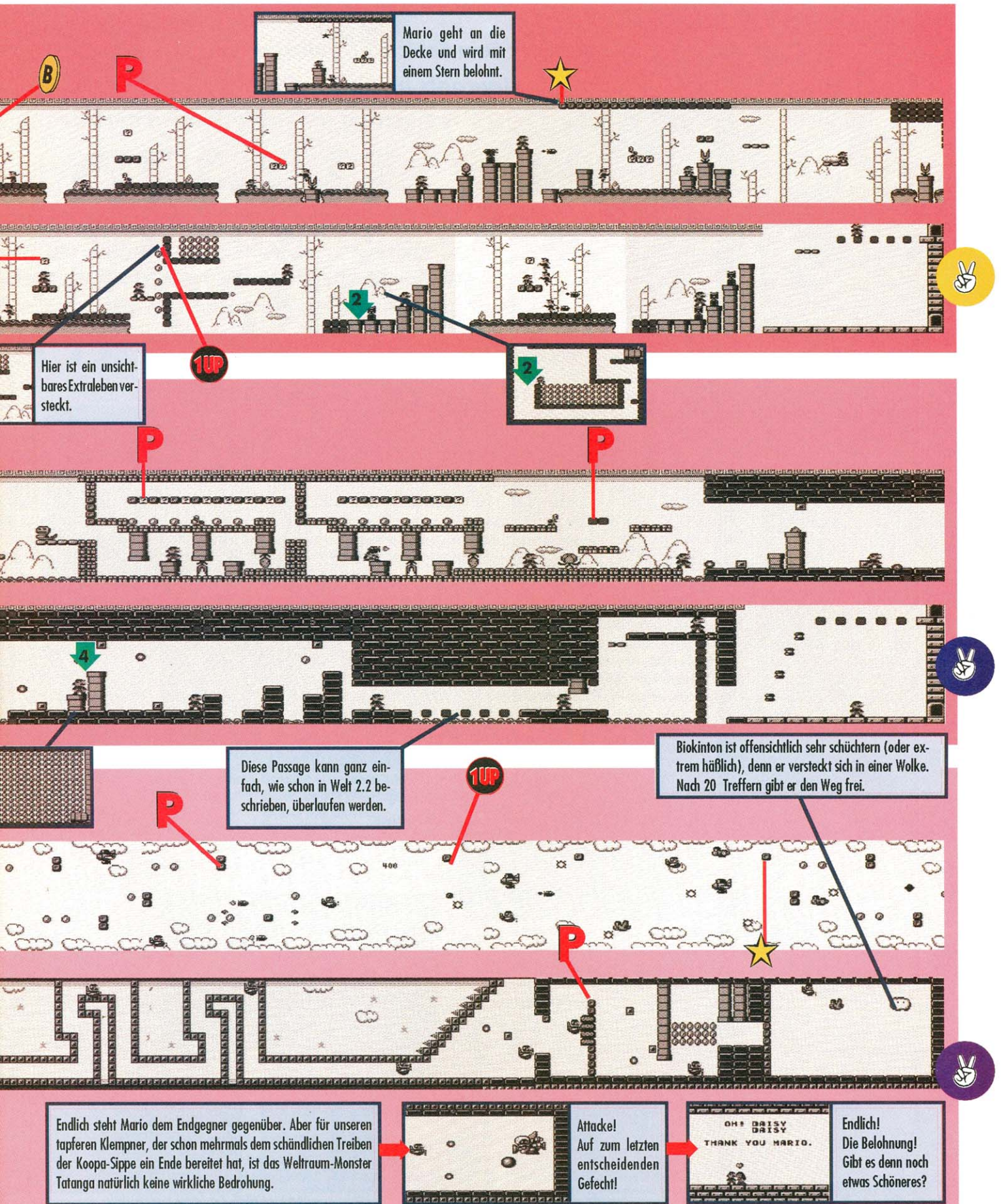
WELT 4.3



Auch hier gibt es wieder Münzen satt für Mario. Wer seinen Münzvorrat auffrischen möchte, sollte sich nicht in die obere Ecke treiben lassen, da das Bild weiterscrollt und Mario schnell zerschellen könnte.

Obwohl Super-Mario Land nicht vom eigentlichen „Mario-Vater“ Sigeru Miyamoto, sondern von den Metroid-Erfindern entwickelt wurde, ist es ein

würdiger Vertreter seiner Zunft. Nach dem Erzschorken Bowser und seinen Koopa-Truppen sucht man hier allerdings vergebens.



P.S.: Nach dem Abspann können übrigens alle, die noch nicht genug haben, das komplette Spiel noch einmal mit mehr Gegnern durchspielen. Wer auch das überlebt hat, kann daraufhin im Titelbild sein Lieblingslevel direkt anwählen.

Super Nintendo

Super Nintendo Pal d	199.-
Super Nintendo RGB e	299.-
Super Scope	149.-
SN Pro Pad d	35.-
Super Wild Card	799.-
Doctor SF	799.-
Fighter Joystick d/e	119.-
Top Fighter Joystick d/e	149.-
Action Replay Pro	99.-
Universal Adaptor SFX	49.-

Super Nintendo Spiele

	jp.	us.	dt.
Actraiser	/	129.-	139.-
Aerobiz	/	129.-	/
Another World	/	/	129.-
Arcana	/	99.-	/
Axelay	/	129.-	139.-
Batman returns	/	129.-	129.-
Best of the Best	/	129.-	139.-
Blues Brothers	149.-	/	/
B.O.B.	/	129.-	139.-
Bomberman	159.-	/	/
Bubsy	/	129.-	/
Bulls Vs Blazers	/	/	139.-
Buster Brothers	/	129.-	/
Castlevania 4	/	129.-	129.-
Chester Cheetah	/	129.-	/
Combat Tribes	49.-	129.-	/
Congos Caper	/	119.-	/
Cool World	/	129.-	/
Cybernator	/	129.-	139.-
Dead Dance	149.-	/	/
Desert Strike	/	129.-	119.-
Dino City	/	/	139.-
Double Dragon	49.-	129.-	/
Dragons Lair	/	129.-	129.-
Drakkhen	/	99.-	/
Equinox	/	139.-	/
F15 Strike Eagle	/	139.-	/
Fatal Fury	/	139.-	139.-
Final Fight 2	139.-	/	/
Fin.Fant.Mystic Quest	/	89.-	/
Fin.Fant.Legend 2	/	149.-	/
Harleys Adv.	/	129.-	/
Human Grand Prix	119.-	/	/
Hunt for Red October	/	99.-	79.-
Jimmy Connors	/	119.-	119.-
King Arthurs World	/	129.-	129.-
Legend of Zelda	/	129.-	99.-
Lemmings	/	129.-	139.-
Lethal Weapon	/	129.-	/
Lost Vikings	/	129.-	/
Mech Warrior	/	129.-	/
Mickey Mouse	/	119.-	119.-
NHLPA 93	/	129.-	139.-
NBA Basketball	/	129.-	/
Outlander	/	/	139.-
Parodius	/	/	119.-
Powermonger	/	/	139.-
Prince of Persia	/	/	119.-
Pugsley Scav.Hunt.	/	129.-	/
Roadrunner	/	129.-	139.-
Shadowrun	/	139.-	/
Sim City	/	129.-	99.-
Sim Earth	/	129.-	/
Star Fox	/	139.-	119.-
Streetfighter 2	/	/	99.-
Super Conflict	/	129.-	/
Super Mario Kart	79.-	129.-	99.-
Super Mario World	/	129.-	99.-
Super SWIV	/	/	129.-
Super Shanghai 2	/	129.-	149.-
Super Star Wars	/	/	129.-
T.M.N.T.4	/	129.-	129.-
Terminator	/	129.-	139.-
Tiny Toons	/	129.-	129.-
Tom & Jerry	/	129.-	/
Toys	/	129.-	/
Uncharted Waters	/	129.-	/
Wing Commander	/	129.-	139.-
Wolfchild	/	129.-	/
World League Basketball	/	/	99.-

Neuheiten Juni/Juli

Alien 3	/	129.-	139.-
Art of Fighting	179.-	/	/
Battle Toads	/	129.-	/
Formation Soccer 2	??	/	/
Jungle Strike	/	139.-	/
Mario Is Missing	/	129.-	139.-
Mortal Combat	/	??	/
Royal Rumble	/	129.-	139.-
Tazmania	/	129.-	/
World Heroes	179.-	/	/

Nintendo Game Boy

Action Replay Pro	/	/	79.-
AdvIsland 2	/	59.-	/
Alfred Chicken	/	/	69.-
BC Kid	/	59.-	69.-
Empire strikes back	/	59.-	/
Final Fant.Adv.	/	59.-	79.-
Flintstones	/	/	69.-
Joe & Mac	/	59.-	69.-
Kirby Dreamland	/	/	69.-
Mario Land 2	/	59.-	69.-
Mega Man 3	/	59.-	69.-
Mystic Quest	/	59.-	69.-
Parasol Stars	/	/	69.-
Populous	/	/	69.-
Star Wars	/	/	69.-
Top Rank Tennis	/	59.-	/

GAME BOY

Mindscape

Juli

So ein Hähnchen lebt

bekanntermaßen etwas ge-

fährlich. Dennoch erträgt der

größte Teil des Federviehs

tapfer sein Schicksal, selbst wenn die Tierchen

in Restaurants in Weißweinsoße oder als

Nachschub für Legebatterien enden.

PREVIEW



Doch jetzt ist das Maß voll: Alfred Chicken, seines Zeichens Geflügel-Rambo, wehrt sich! Grundlos ist seine Wut nicht: Der gemeine Meka-Chicken (der heißt wirklich so) hat Alfreds Lieblingshenne sowie seinen besten Freund gekidnappt und will sie für wirklich schmerzhafteste Experimente mißbrauchen. Mit den Ergebnissen dieser schmutzigen Versuche will dieser Bösewicht nichts anderes als die Weltherrschaft an sich reißen.

Jetzt ratet mal, wer unser tapferes Hähnchen in die Schlacht gegen das Böse führen wird! Richtig! Also



ölt schon mal Euer Joypad, denn in diesem Jump&Run stehen zwischen Alfred und seinen Freunden satte elf Levels. Natürlich will ein ganzes Rudel voller Feinde im wahrsten Sinne des Wortes ein Hühnchen mit Alfred rupfen. Ein paar Eierwürfe reichen aber, um sich diese Meute vom Leibe zu halten, vorausgesetzt, Ihr habt diese Geschosse vorher in genügender Anzahl aufgesammelt. Das Programm hat grafisch eine ganze Menge drauf. Auf dem



Alfred: Ein Gockel zeigt der Welt die Zähne

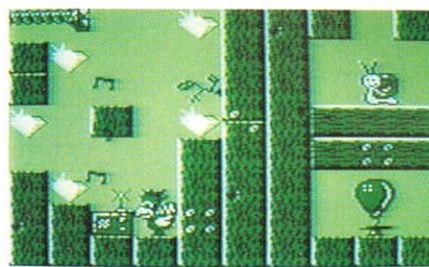
Bildschirm tummeln sich viele schnuckelig animierte Figuren, die mitunter viel zu süß zum Abschießen sind. Ansonsten warten noch unzählige Geheimräume, Warps und Punkteboni auf Euch.

Mindscape will seinen Spargel-Adler auf

den Game Boy und das SNES loslassen. Die Version für das Handheld werden wir vermutlich schon in der nächsten Ausgabe total gründlich unter die Lupe nehmen können. Etwas

mehr Geduld müssen die Besitzer der großen Nintendo-Konsole aufbringen, denn die 16-Bit-Version wird noch bis Weihnachten auf sich warten lassen. Wir halten Euch auf dem Laufenden.

Martin Klugkist



Niedliches Jump&Run oder brutales Desaster?

Geheimnisvoll und phantastisch zugleich: die Hähnchen-Spielwiese



Chicken-Fight: Da gackern alle Hühner...

089/7605151

089/7470689

PLINGANSERSTR.26

8000 MÜNCHEN 70

TIPS & TRICKS



Lösung

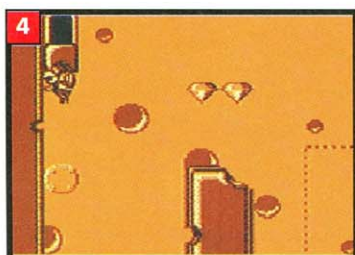
ALFRED CHICKEN



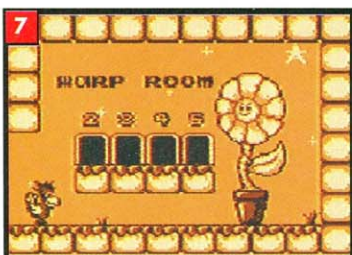
Müßt Ihr auf Eurem Weg durch die Labyrinth immer wieder Federn lassen? Wir zeigen Euch die versteckten Warp-Räume und statten Euch mit einigen Karten aus.



3 Nehmt das Telefon und Ihr erhaltet die Marmelade. Damit habt Ihr eine Waffe, die Ihr mit dem B-Knopf abfeuern könnt. Geht durch die anschließend erscheinende Tür.



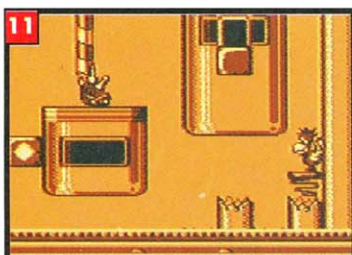
4 Springt ständig auf die Feder links unten, bis oben eine Tür erscheint. Springt nochmals auf die Feder und springt hinüber zum oberen rechten Teil des Levels.



7 Dies ist der erste Warp-Raum, mit dem Ihr direkt in die Level 2, 3, 4 und 5 kommt. Geht durch die fünfte Tür, um zum nächsten Warp-Raum zu kommen.



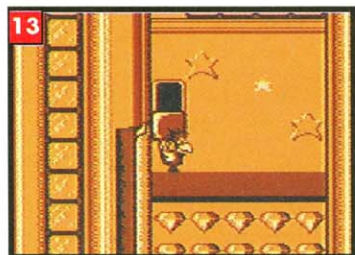
8 Dies ist der Beginn von Level 5. Auch hier spornt Euch eine Kettensäge zu einem schnellen Weg nach oben an.



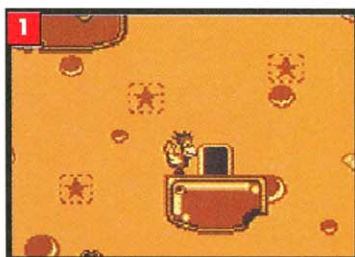
11 Nachdem die Tür sichtbar ist, geht Ihr nach rechts und schwebt mit dem A-Knopf nach unten auf die Feder. Durch sie kommt Ihr zur Tür und findet Euch in einem Raum mit Ballons und Eiskwürfeln wieder.



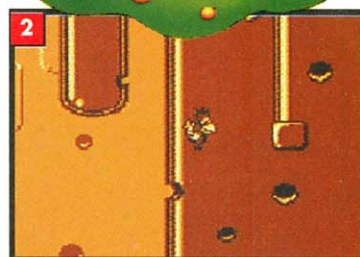
12 Kümmert Euch nicht um die Ballons, sondern pickt nach den Eiskwürfeln. Unten geht Ihr nach links und springt in das Reagenzglas.



13 Wenn Ihr unten angekommen seid, dreht Ihr Euch nach rechts und pickt den Stein an. Es erscheint eine Tür, die Ihr betretet.



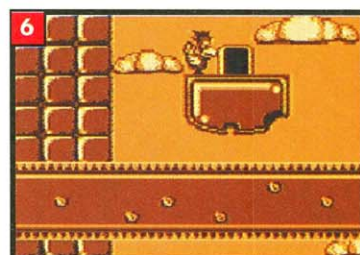
1 Geht nach oben zur ersten Tür und betretet sie. Haltet Euch dann rechts, bis Ihr den Boden erreicht habt.



2 Wenn Ihr diese Wand erreicht habt, springt nach oben zu dem geheimen Eingang. Geht immer nach rechts, bis Ihr auf den Boden fallt und vor einer Tür steht. Betretet sie...



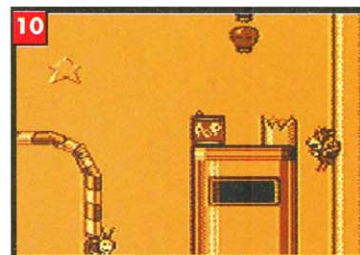
5 Wenn Ihr hier angekommen seid, so feuert nach rechts, um einen versteckten Block sichtbar zu machen. Springt von diesem Block nach links oben, und Ihr werdet bei einer weiteren Tür landen.



6 Geht durch diese Tür und versucht in dem Raum möglichst schnell nach oben zu kommen und zwei Federn auf einmal zu überspringen. Ihr müßt Euch beeilen, da Euch eine Kettensäge verfolgt. Geht durch die Tür ganz oben.



9 Stellt Euch auf den Korken, um nach oben katapultiert zu werden. Haltet Euch links, wenn Ihr zur ersten Plattform kommt, und springt auf den Knopf, um die Diamantblöcke einzuschalten. Mit diesen Blöcken geht es weiter nach oben.



10 Springt über das zerbrochene Reagenzglas und geht nach links, um in das Gefäß zu kommen. Drinnen springt Ihr nach oben, damit eine Tür erscheint.

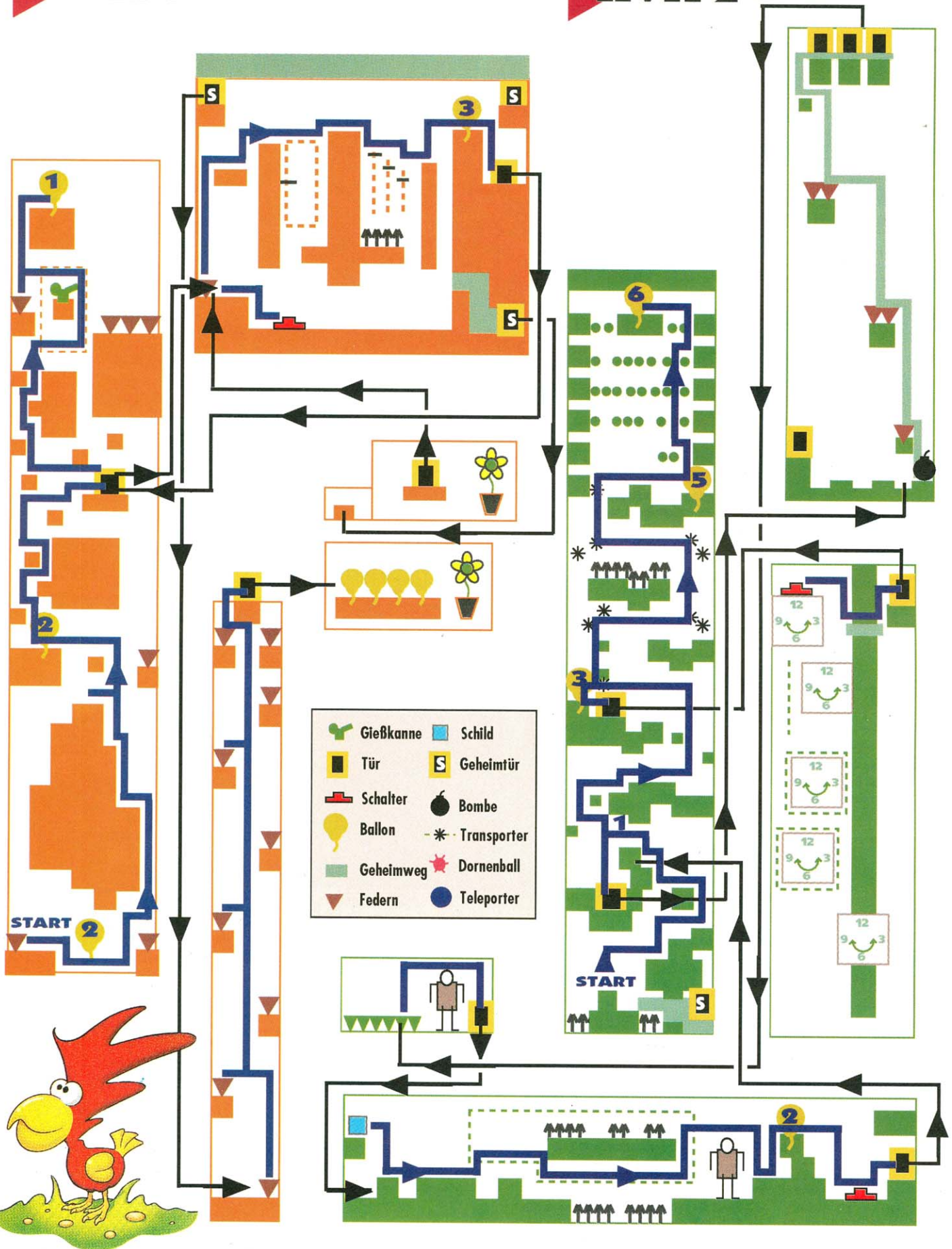


14 Dies ist der Warp-Raum zu den Level 6, 7, 8 und 9, für die höheren Level gibt es keine Warps mehr. Um das richtige Ende zu erleben, müßt Ihr allerdings alle Gießkannen eingesammelt haben.

TIPS & TRICKS

LEVEL 1

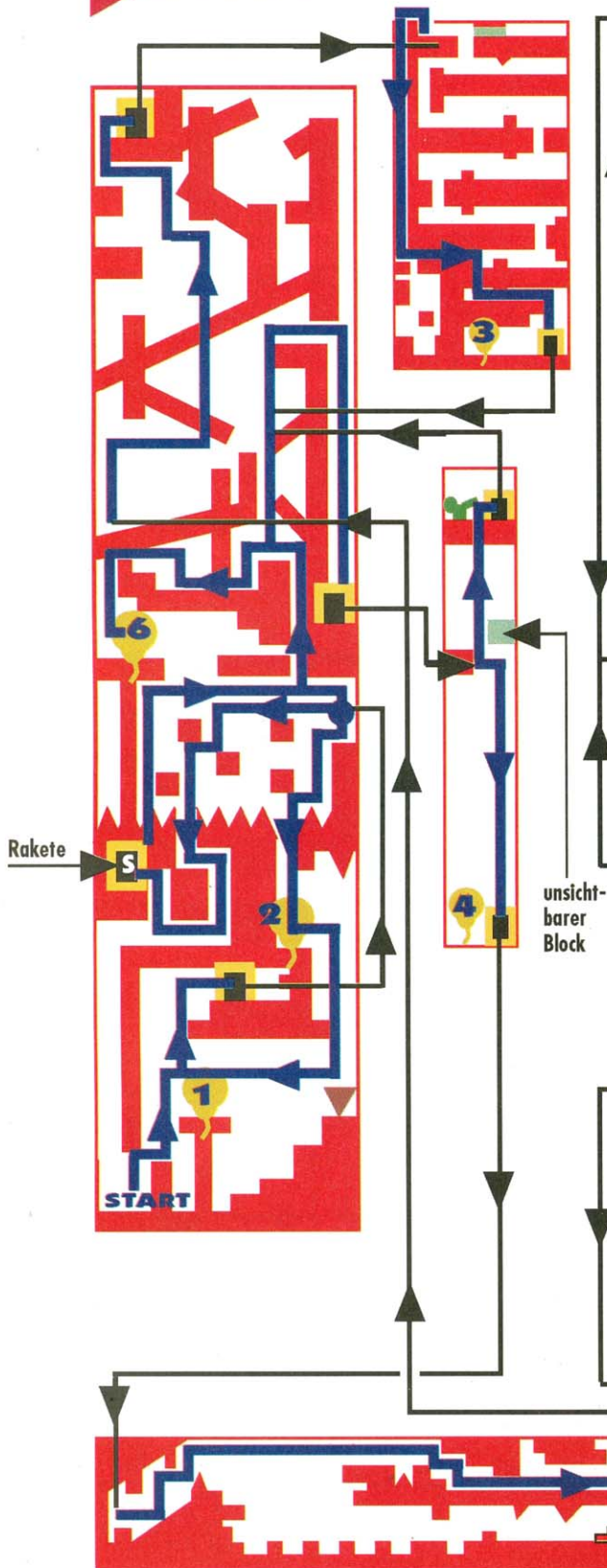
LEVEL 2



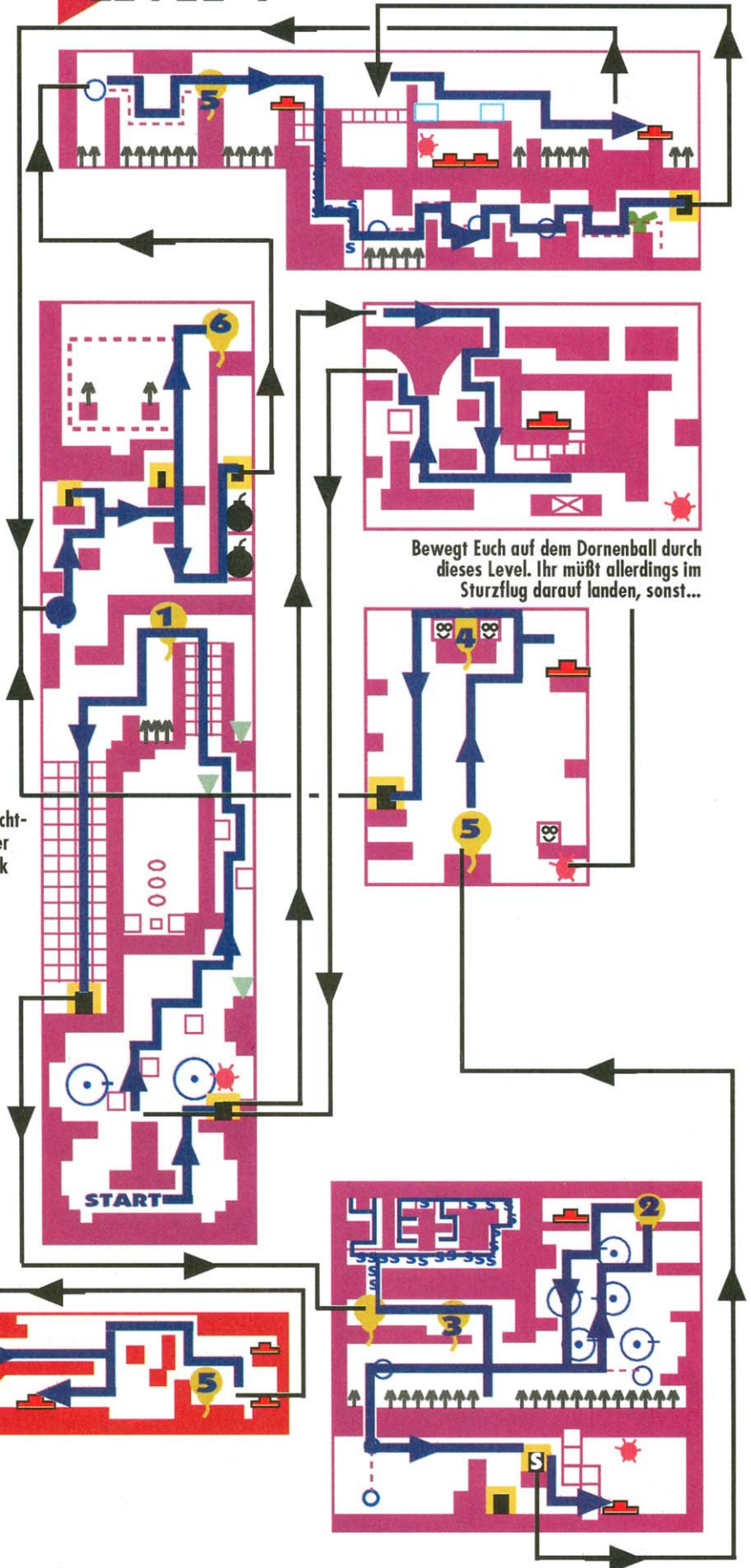


ALFRED CHICKEN

LEVEL 3



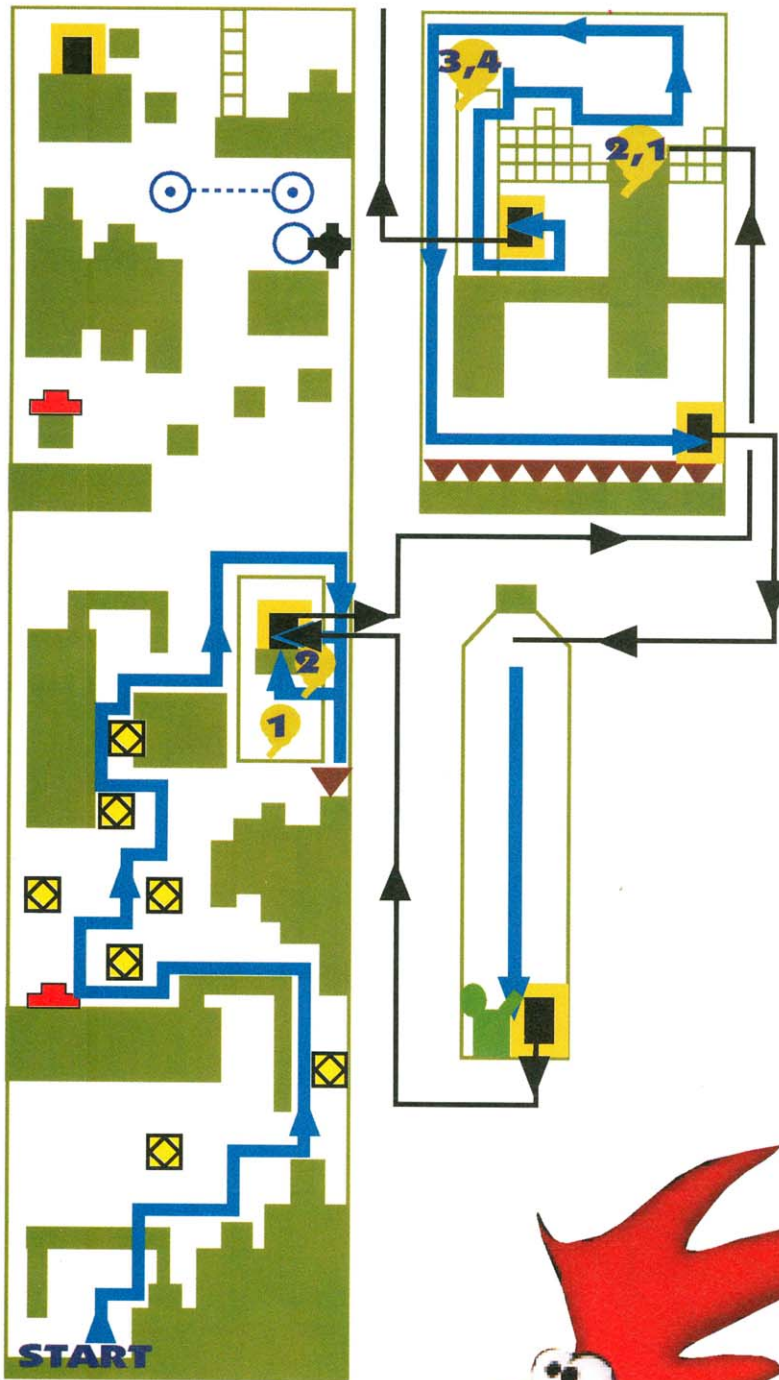
LEVEL 4



TIPS & TRICKS

LEVEL 5

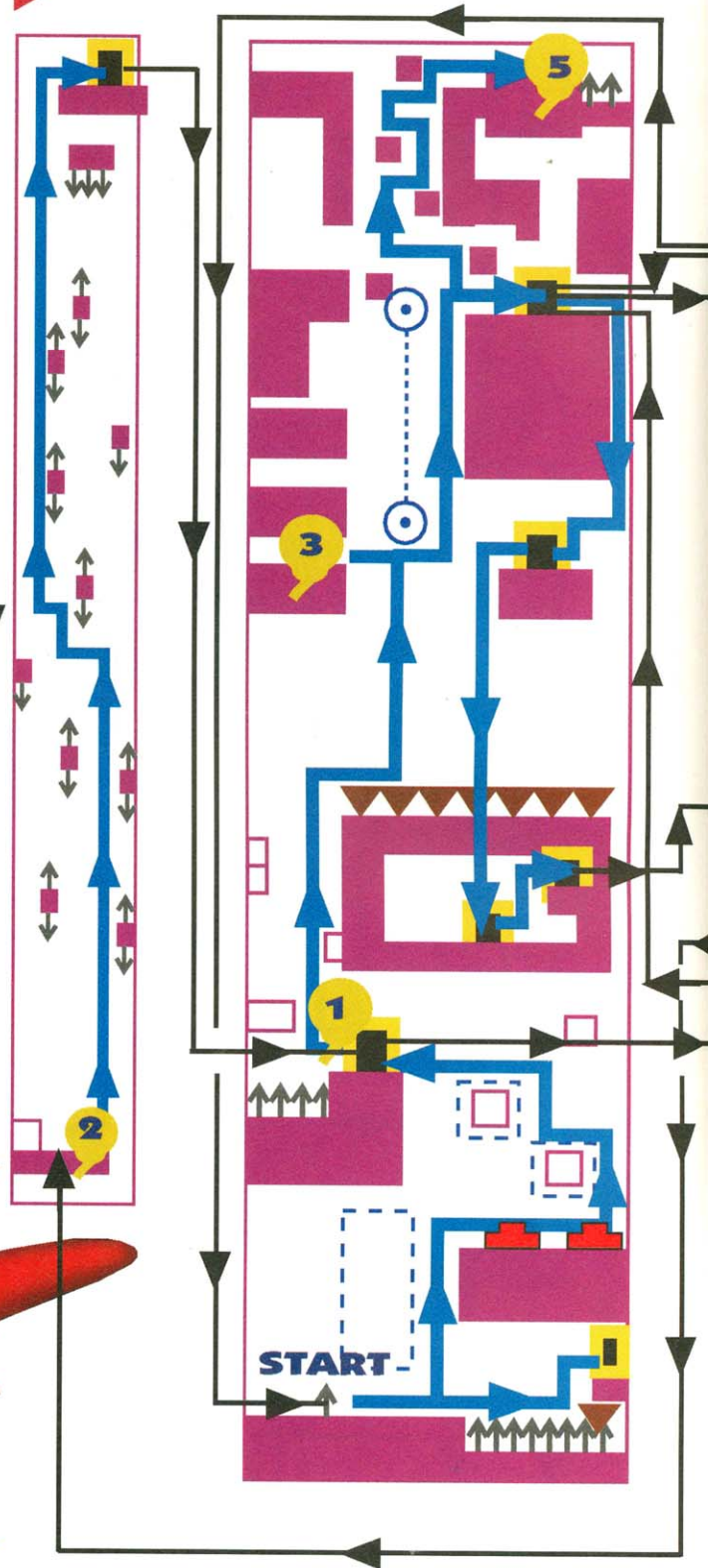
Geht zum Warpen durch diese Tür oder sammelt Ballons eins bis vier, um nach Level 6 zu kommen.



- | | | | |
|--|-----------|--|------------|
| | Gießkanne | | Schild |
| | Tür | | Geheimtür |
| | Schalter | | Bombe |
| | Ballon | | Transparat |
| | Geheimweg | | Dornenball |
| | Federn | | Teleporter |



LEVEL 6





ALFRED CHICKEN

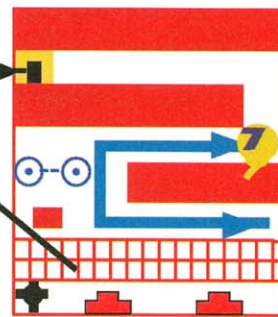
Gießkanne Ball Extraleben

Pickt diesen Block an, um den Ball zu lenken und alle Blöcke zu vernichten.

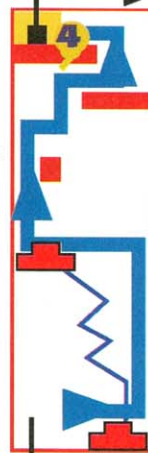


Pickt auf die Blöcke um beide Schalter umzulegen

LEVEL 7



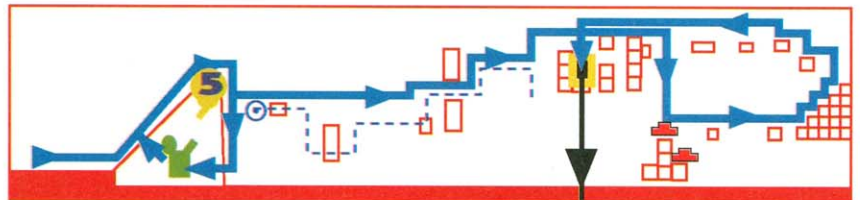
Pickt auf die Blöcke, um die Schalter umzulegen, um an den Blöcken vorbeizukommen.



START

Schießt auf den Kopf und stellt Euch auf die Dose.

Raketenwaffe



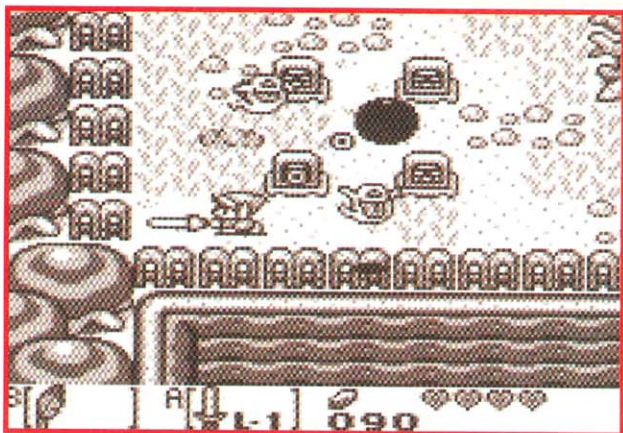
GAME BOY

1 Spieler

Nintendo

DM 80

Friedhofsruhe herrscht hier nicht gerade!



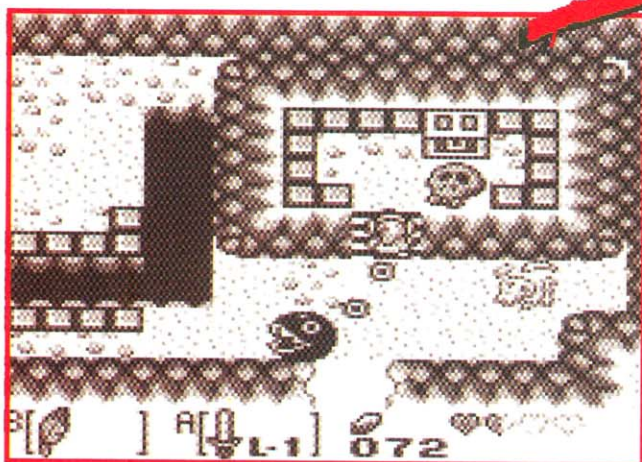
Link, der schwertschwingende Held von Hyrule, ist wieder da. Nach zwei NES-Abenteuern und einem fabelhaften 16Bit-Einstand gibt das pfiffige Kerlchen endlich sein Debüt auf dem Game Boy.

Also: Die Schwerter geschnappt und den Schild umgehängt.

THE LEGEND

OF *Zelda*

LINKS



Unser schwarzer Freund frisst gerne Monster. Man achte auf die Skelette!

Link ist reif für die Insel, er weiß es nur noch nicht. Die freundlichen Bewohner Koholints, die ihn nach einem Schiffbruch ohnmächtig am Strand finden, machen es ihm sanft klar. Weit von Hyrules Küste findet der kleine Held sich in einem tropischen Dorf wieder. Brunnen plätschern, Kokospalmen biegen sich unter ihrer süßen Last, und freundliche Haustiere toben durch die Bambushütten. Doch bevor wir es vergessen: Links Schicksal ist kein Tropenurlaub, sondern der Kampf gegen das Böse. Als der Hyruler erfährt, daß seit seiner Ankunft Monster über die Insel streifen, packt ihn die Unruhe. Er rüstet sich, so gut es nach dem Schiffsunglück denn geht, aus

und erforscht die Geheimnisse Koholints. Zu ihnen zählen nicht nur die weise Eule, die Tücken moder-

Die einzelnen Abschnitte auf der Insel werden fast aus der Vogelperspektive gezeigt, Link und alle Lebewesen verfolgt Ihr aus seitlicher Perspektive. Unser Held fragt nach klassischer Zelda-Manier sämtlichen ansprechbaren Imsulanern Löcher in den Bauch, plündert die Bü-

cherei und darf vor lauter Rätseln nicht vergessen, sich Taktiken für die vielen verschiedenen Monster des Eilands zu überlegen.

Drei speicherbare Spielstände erlauben es den Abenteuern unter Euch, sich so richtig auszutoben. Die jederzeit aufrufbare Überlandkarte weist nur Abschnitte aus, welche Link erkunden konnte. Verlies-Eingänge, Läden und informationsträchtige Stellen sind auf der Karte markiert. Die nötige Übersicht in den acht Verliesen verschaffen die örtlichen Karten. Die muß Link allerdings erst sammeln. Daß er nebenbei noch Herz-Symbole für erhöhte Lebenskraft sammeln kann, ist selbstverständlich. Ausgefeilt wie die Geschichte und die durchdachte Handhabung sind auch Grafik und Musik. Gleich zu Beginn kommt typische Zelda-Stimmung auf, die sich rasch zur bekannten Sucht ausweitete: „Nur noch diesen Level“, und schon sitzt Ihr für die nächsten paar Stunden gefesselt vor Eurem 'Boy'.

Nintendos Programmierer haben ein perfektes Spiel

- NEGATIV -
Trotz der neuen Geschichte hat man sich fast nur auf bewährte Spielelemente beschränkt.

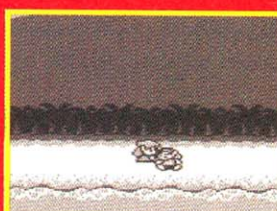
Link diesmal auf Seefahrt?



Noch dümpelt Link gemütlich mit seinem Schiffehen über die See.

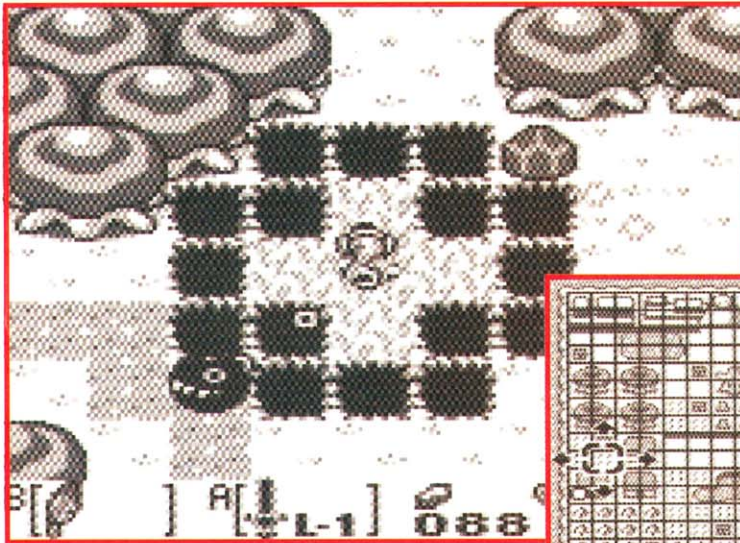


Es scheint doch mittlerweile ein kleines Gewitterchen aufzuziehen.

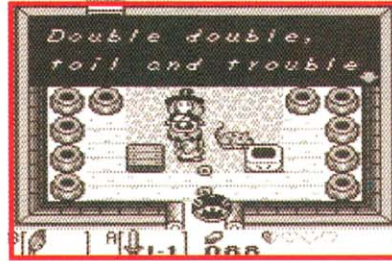


Tja, nun liegt Link am Strand, das war wohl kein Qualitätsboot.

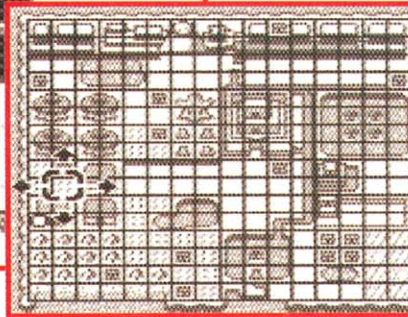
- POSITIV -
Spannend und unglaublich umfangreich: Link kann sich ohne Weiteres mit den „großen“ Vorgängern messen.



Wie kommt man bloß hierhin? Genau, Link kann jetzt springen!



Endlich mal 'ne nette Hexe, die Euch nicht gleich in Kröten oder ähnhlich schleimiges Viechzeug verwandeln will!



Auf dieser Karte sieht die Insel doch ganz friedlich aus, oder?

AWAKENING

auf den Game Boy gezaubert, das jeden Abenteuer fesseln wird. Das berühmte Haar in der Suppe? Eigentlich nur, daß man völlig auf Bewährtes gesetzt und gar nicht mit dem Spielablauf experimentiert hat. Doch warum auch, wenn Links Er-

wachen so bezaubert? Vielleicht erwartet uns im nächsten Zelda-Abenteuer schon ein ganz neues Spielkonzept, mit dem uns die 'Nintendos' ins nächste Konsolenzeitalter führen. Das ist doch ein lohnender Wunschtraum für uns Rollenspieler. **Eva Hoogh**

The Legend of Zelda: A Link Between Worlds

Grafik



Alle zelda-typischen Details sind im Kleinformat da - man fühlt sich sofort heimisch. Besser geht's nicht auf dem Game Boy.

Sound



Ein feiner Mix - abwechslungsreich, stimmungsvoll und ungewohnt spritzig. Der übliche Griff zum Lautstärkeregler fällt hier aus.

Gameplay



Auch hier besticht die Ähnlichkeit zum großen Bruder: Eingängige Steuerung paart sich mit angezogenem Schwierigkeitsgrad.

Dauerspaß



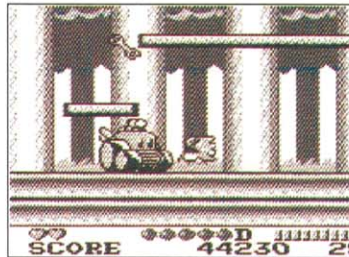
Kleines Zelda, ganz groß: Dungeons, Rätsel und exotische Landschaft lösen nachhaltige Suchmomente aus. Weiter so!

TOTAL! - CHECK

Genre Action-Adventure
Levels -
Schwierigkeitsgrad ... mittel - hoch
Continues 3 Spielstände speicherbar
Speicherkapazität 2 MBit
Erhältlich ab sofort



Der beliebte Dino Robby schlägt sich durch 80 Stages.



BUBBLE BOBBLE 2

Game Boy

1 Spieler

Taito

DM 70

Heißgeliebte Dinosaurier gibt's heutzutage nicht nur im Jurassic Park, sondern auch auf dem Game Boy. Jüngstes Beispiel: Bubble Bobble 2 - der Nachfolger des Klassikers.

Es ist schon einige Jährchen her, als die beiden niedlichen Dinosaurier ihr sympathisches Unwesen in Spielhallen und auf zahlreichen Computern trieben. Eine Game-Boy-Umsetzung dieses mittlerweile zum Klassiker gewordenen Bubble Bobbles gab es ebenfalls. Nun ist einer der beiden Dinos - Robby sein Name - wieder zurück und beehrt uns auf dem Kekskasten. Durch vier Levels mit jeweils 20 Stages muß sich der knuddlige Kleine kämpfen, oder besser gesagt: Er muß sie durchspringen. Jede Stage hat nämlich zahlreiche Plattformen, die Robby erklimmen muß. Keine Frage, daß genügend Gefahren auf ihn warten. Hinterhältige, äußerst seltsame Kreaturen machen ihm das Leben schwer. Glücklicherweise besitzt unser Held den schwarzen Gürtel im Seifenblasen-Blasen und hüllt die Gegner flugs in solche Dinger ein. Berührt er zudem eine Blase in der ein Fiesling eingeschlossen ist, so zerplatzt diese und unsere Widerwärtigkeit wird

beispielsweise zu einem begehrten, punktebringenden Extra.

Apropos Extras: Von diesen praktischen Teilen gibt es im Laufe des Abenteuers über ein Dutzend zu erhaschen. Ob Zusatzenergie bzw. -leben, Teleporter, die Euch in einen anderen Level beamen oder Boni, die Gegner vorübergehend einfrieren - es ist alles da, was das Dino-Herz begehrt. Bubble Bobble 2 hält sich spielerisch sehr stark an den erfolgreichen Vorgänger. Zwar verfügt der zweite Teil über mehr Extras als der erste, doch könnte er ruhig abwechslungsreicher sein. Das heißt jedoch nicht, daß das Programm schlecht sei, im Gegenteil. Wer den Vorgänger liebt, wird auch Taitos neues Werk mögen.

Hans-Joachim Amann

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



TOTAL! - CHECK

Genre Action
Levels 4 à 20 Stages
Schwierigkeitsgrad ... mittel
Continues Paßwort
Speicherkapazität 1 MBit
Import aus USA



TIPS & TRICKS

1. REGEL: Man sollte mit allen Personen sprechen, um wichtige Informationen zu sammeln.

2. REGEL: Wenn man nur noch wenig Lebensenergie hat, sollte man in ein Haus hineingehen, da man, falls man stirbt, dort wieder anfängt.

3. REGEL: Wenn man einmal nicht weiter weiß: – bei Ulrira anrufen,
– Nachrichten des Uhus auf der Karte nachlesen,
– mit allen Personen sprechen,

Wichtig: Man muß die Karte für den jeweiligen Level benutzen, da sonst Fehler auftreten könnten.

DER GROSSE AUFTAKT!

Nachdem man aufgewacht ist und den Schild von Tarin bekommen hat, sollte man sich im Dorf umsehen. Die Bücher in der Bibliothek sind auch sehr interessant.

Einen Abstecker sollte man auch zum Torongastrand machen, da man dort das Schwert finden kann. Die Seeigel, die im Weg stehen, kann man mit dem Schild beiseite schieben. Nun sollte man den Rat des Uhus befolgen und in den Zaubervald gehen. Auf dem Weg dorthin kommt man an einem Brunnen vorbei, in den man vom Absatz aus hineinspringt.

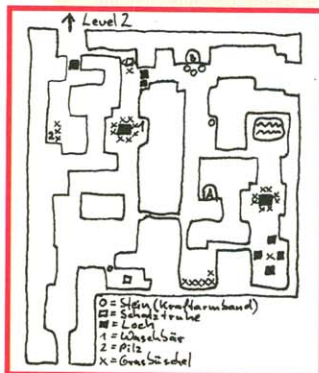
Juchhu, das erste Viertelherz ist gefunden!

WURMSCHLÜSSEL:

Solange der Waschbär (1 auf Zaubervalkarte) im Wald ist, verläuft man sich immer. Da er eine sehr empfindliche Nase hat, wird er mit etwas Zauberpulver bestreut. Um dieses zu bekommen, muß man die

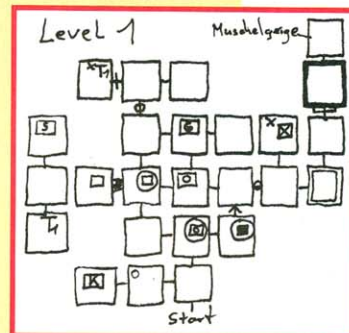
Schlummormorchel (2 auf Zaubervalkarte)

zur Hexenhütte bringen. Dort erhält man das Zauberpulver, mit dem Laternen und Waschbären kräftig Feuer unter den Hintern bekommen können. Sofort ausprobieren, verwandelt sich der Waschbär wieder in einen Menschen. In dem Bildschirm darüber findet man endlich den Wurmsschlüssel. Auf dem Weg zum Level 1 sollte man noch einmal im Dorf vorbeischaun. Im Angelteich (A) kann man ein Viertelherz bekommen, indem man den großen Fisch unter dem Felsvorsprung angelt. Für den weiteren Spielverlauf ist die Yoshi-Puppe wichtig, die man in der Spielhalle (X) bekommen kann und der Mutter der Großfamilie (2) zum Tausch anbieten kann. Die Schleife wird dem „Hund“ im Schuppen neben Madame Mioûs Haus (V) bestimmt gefallen. In dem Grasbüschelfeld über der Spielhalle ist eine Zaubermuschel zu finden. Nun sollte man sich endlich dem Wurmsschlüssel widmen.



LEVEL 1

Im Raum mit dem Steintafelteil muß man alle Gegner so oft schlagen, daß sie dasselbe Zeichen auf der Brust haben, um die Truhe erscheinen zu lassen. Mit dem Verlieschatz kann man über



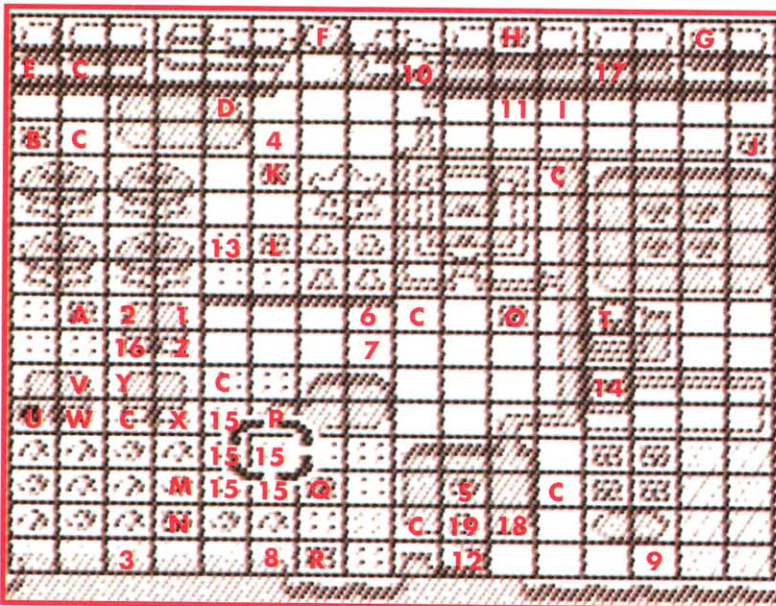
Löcher im Boden springen oder Herzen und andere Dinge mit Flügeln erreichen.

Mittelgegner: Einfach über die Walze springen und den Gegner mit dem Schwert schlagen.

Endgegner: Nur 3 mal mit dem Schwert auf die Schwanzspitze schlagen, schon ist er besiegt, und das erste Musikinstrument ist erobert.

Die Legende für alle Levelkarten findet Ihr am Ende dieser Komplettlösung.

Das Hundefutter aus dem Schuppen neben Madame Mioûs Haus würde der Bananenhändler gerne gegen Bananen eintauschen. Als man zurück zum Dorf kommt, wird man von einer schrecklichen Nachricht überrascht: Struppi ist weg! Er wurde von Moblins weggeschleppt. Bevor man sich todesmutig in den Schleimsumpf stürzt, sollte man erst einmal im Dorf herumstöbern. Der Spaten, den es im Dorfshop (2) gibt, ist im späteren Spielverlauf sehr wichtig. Steht einem nicht genug Geld zur Verfügung, kann man es in der Spielhalle (X) leicht verdienen. Ein paar Bomben für 10 Rubine wären auch nicht schlecht. Um zu Struppis Kerker zu kommen, muß man im Bildschirm links neben Geierwallys Reformhaus (K) über die Löcher im Boden springen, das Viertelherz einsacken und nach oben gehen. Die ersten Gegner im Kerker sind noch einfach zu besiegen, aber für den Obermoblin muß man schon eine bestimmte Taktik anwenden. Ihn und seinen Pfeilen muß man so lange ausweichen, bis er vor eine Wand gerannt ist und benommen am Boden liegt. Erst dann könnt ihr ihn mit Eurem Schwert treffen. Im Nebenraum findet man Struppi, den man mitnimmt. Sein Leibgericht sind Sumpfpflanzen, die den Weg zu Level 2 versperren. Um dorthin zu gelangen, muß man den Weg durch den Zaubervald zu Level 2 (siehe Zaubervalkarte) nehmen.



- A = Angelteich
- B = Dr. Wrights Haus
- C = Telefonhäuschen
- D = Level 2
- E = Level 8
- F = Windfisch-Ei
- G = Level 7
- H = Hühnerstall
- I = Level 4
- J = Floßverleih
- K = Geierwallys Haus
- L = Hexenhäuschen
- M = Level 1
- N = Bananenhändler
- O = Muschelbasar
- P = Level 3
- Q = Richards Villa
- R = Haus an der Bucht
- S = Level 5
- T = Level 6
- U = Dorfbibliothek
- V = Madame Mioûs Haus
- W = Ulriras Hütte

- X = Spielhalle
- Y = Marin&Tarin's Haus
- Z = Tante-Emma-Laden
- 1 = Traumschrein
- 2 = Haus der Großfamilie
- 3 = Schwert
- 4 = Struppis Kerker
- 5 = Affe
- 6 = Mann mit Honigwabe
- 7 = Totenkopf
- 8 = Marin
- 9 = Walroß
- 10 = Verirrter Mann
- 11 = Manbos Lied
- 12 = Eingang (Bomben ect.)
- 13 = Grab des Geistes
- 14 = Südl. Maskentempel
- 15 = Schilderwald
- 16 = Fliegender Gockel
- 17 = Leiter zum Adlerschlüssel
- 18 = Brücke mit Angler
- 19 = Nixenstatue

THE LEGEND OF ZELDA

GB

LEVEL 2

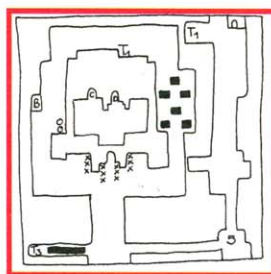
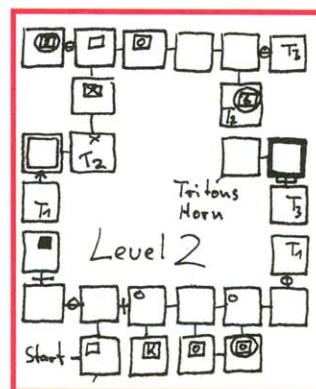
Im zweiten Bildschirm sind alle Wege versperrt, aber man hat natürlich die Laterne auf der Plattform entdeckt, die man sofort mit dem Zauberpulver entzündet. Siehe da, die rechte Tür öffnet sich! Die Viecher mit der Maske, die jede Bewegung nachmachen, besiegt man, indem man das Schwert auflädt und so lange um sie herumläuft, bis sie einem den Rücken zukehren. Jetzt muß man den Schwertknopf loslassen, und die Viecher sind tot. Damit die Treppe T1 erscheint, muß man die zwei Steine in dem Bildschirm zusammenschieben.

Mittelgegner: einfach ein paarmal mit dem Schwert treffen.

Im Raum mit dem Steintafelteil erledigt man am besten die Fledermäuse und versucht erst danach, die Schatztruhe zu öffnen. Immer vom Auge wegsteuern! Die zwei Geister im Raum mit dem Kraftarmband erledigt man, indem man Licht macht und mit dem Schwert auf sie einschlägt. Im Raum mit dem großem Schlüssel sollte man den Rat auf der Steintafel befolgen und zuerst den Hasen mit einem Tontopf erledigen, als Nächstes die Fledermaus und zum Schluß den Skelettritter.

Schon besitzt man den großen Schlüssel.

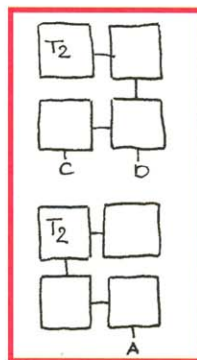
Endgegner: den Feuerbällen ausweichen. Wenn er sich in seine Flasche verzieht, auf sie einschlagen, bis sie stillsteht, dann sie mit dem Kraftarmband gegen die Wand werfen. Ist sie zersprungen, muß man den Djin nur noch ein paarmal mit dem Schwert treffen.



A, B, C und D sind hier Eingänge ins Schloß Kanalek.

Nun bringt man den armen Struppi zurück zu Madame Miou Mious Haus. Auf dem Weg dorthin sollte man noch einmal im Zaubervald am Eingang A vorbeischaun, da dort ein Viertelherz abstauben ist, indem man die Totenköpfe hochhebt. Wenn man den Schmatzer von Madame Miou überlebt hat, sollte man das Dorf östlich des Dorfshops zur Urunga-Steppe verlassen. Das nächste Ziel ist Richards Villa. Richard will unbedingt die 5 Blätter aus dem Schloß Kanalek haben. Aber das Tor ist geschlossen! Zwei Bildschirme weiter rechts findet man einen freundlichen Affen, dessen Stammesangehörige für ein paar Bananen eine Brücke hinüber bauen. Den Stock auf der Brücke nimmt man natürlich mit. In dem Bildschirm mit den 5 Löchern bekommt man ein goldenes Blatt, indem man den Gegner, der mit Bomben wirft, zweimal

mit einer Schwertschwenkung trifft. Wenn man den Raben (B auf Schloß-Kanalek-Karte) mit einem Steinwurf aufschreckt und dann mit dem Schwert erschlägt, erhält man das zweite Goldene Blatt. Nun sollte man das Innere des Schlosses „besichtigen“. Im Raum links neben dem Eingang muß man alle Gegner erledigen, um das dritte goldene Blatt zu erhalten. Den Knopf zum Türöffnen muß man



Die Tür über D mit Flasche einwerfen.

drücken, bevor man die Treppe hinaufsteigt. In dem Raum, in dem man nun ist, sind zwei Fratzen im unteren Absatz an der Wand. Diese sollte man beide sprengen und die zwei Gegner, die herauskommen, erledigen, um das vorletzte Blatt zu erobern. Das letzte Blatt erhält man, indem man den Morgensternwächter im Raum über Eingang D erledigt. Die Blätter bringt man jetzt zu Richard zurück, schiebt die Truhe neben ihm beiseite und geht die Treppe hinunter. In der Truhe im Gang ist eine Zaubermuschel zu finden.

Wenn man vor der Eule (A auf Schicksalsacker-Karte) gräbt, erhält man den Schleimschlüssel. Ihn steckt man ins Schlüsselloch der Teufelsvilla (P).

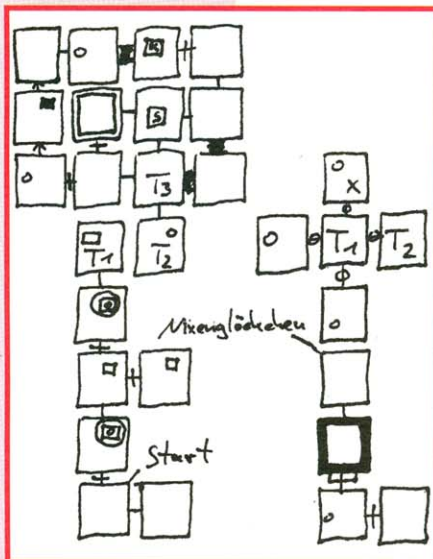
Da dort die Statuen den Weg versperren, muß man den Weg über den See rechts von Level 3 nehmen (springen!). über dem Eingang von Level 3 ist noch eine Zaubermuschel versteckt (graben).



LEVEL 3

Im Eingangsbildschirm ist die obere Tür zu. Diese muß man mit einem Topf einwerfen. In einem Raum, in dem 4 Türen mit Schlüsselöffnern sind, sollte man zuerst in den Raum nach oben gehen, alle Gegner umbringen, den Schlüssel einsacken und danach in den rechten Raum hineingehen. Im linken Raum sind nur Lebensenergie und im unteren 2 Bomben zu erhalten. Die Teleportiere im linken Raum sind so zu besiegen: auf die andere Seite springen, sofort zurück, die Viecher schlagen und über die Feuerbälle springen.

Mittelgegner: solange Bomben in das Maul legen oder werfen, bis sie platzen. Bomben, die ihr Ziel verfehlen haben, sollte man sofort wieder aufheben, denn solange Link sie hochhält, können sie nicht explodieren. Mit den Pegasusstiefeln kann man Kristalle umrennen und weiter springen. Im Raum mit dem Steintafelteil muß man alle Gegner erledigen, auch den Blob auf der schmalen Seite des Raumes. Im Raum mit dem kleinen Schlüssel rechts neben dem Startbildschirm muß man mit den Pegasusstiefeln auf die

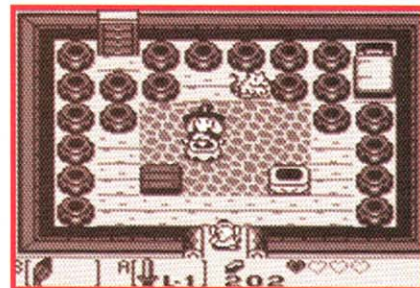
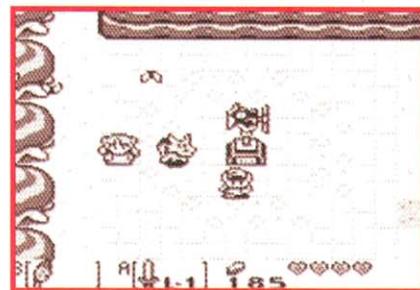


andere Seite rennen, um den Schlüssel zu bekommen. Wenn man 4 kleine Schlüssel zusammen hat, kann man mit ihnen die 4 Steine auf dem Weg zu Treppe T3 „aufschließen“.

Endgegner: mit den Pegasusstiefeln und dem Schwert immer anrempeln, bis er sich teilt. Dann die zwei Augen mit ein paar Wirbelattacken ins Jenseits schicken.

Bevor man zur Durstwüste marschiert, muß man erst einmal zum Traumschrein (1) ins Dorf gehen. Vor dem Haus die Steine wegnehmen und ab ins Bett! Über den ersten Gegner des Traumes mit einem normalen Sprung, über die zweiten Gegner auch. Bei den dritten Gegnern zuerst über den 1. und in die Mitte der beiden, dann über den 2. springen, über die 4. und 5. Gegner muß man sehr weit springen, um darüberzukommen. Der 6. Gegner ist etwas schwieriger: Man muß mit denn Rennschuhen rennen und sofort springen. Nun nur noch den Kristall umrennen, und die Flöte ist erobert. Auf dem Weg zur Durstwüste kommt man an einem Mann vorbei (6), dem man den Stock der Affen leiht. Nachdem ihn die Bienen vertrieben haben, geht man zum Baum und holt die Bienenwabe herunter. Den Totenkopf im Bildschirm darunter mit Bomben wegsprengen. Nun sollte man noch einen Abstecher ins Zoodorf machen. Dem Koch gibt man die Bienenwabe und erhält dafür eine Ananas. Man erfährt auch, daß man das Walroß, welches den Eingang zur Durstwüste versperrt, nur mit dem Lied von Marin aufwecken kann.

Man findet sie im Südosten des Torongastrandes (8). Nach einem kurzem Plausch mit ihr kommt sie mit. Nachdem man das Walroß mit dem Lied von Marin geweckt hat, geht man in der Durstwüste ganz nach Norden. Dort trifft man auf einen Wurm, den man ein paarmal mit dem Schwert auf den Kopf schlagen muß. Wenn der Wunderschlüssel hinuntergefallen ist, muß man einfach hinterherspringen. Bevor man nun zum Wasserfall geht, lernt man zuerst das Lied von Marin. Das Schlüsselloch von Level 4 ist weit im Osten des Schleimsumpfes (1). Nachdem man den Schlüssel in das Schlüsselloch gesteckt hat, fließt das Wasser ab und der Weg zum nächsten Level ist frei. Um dorthin zu gelangen, muß man bei den Bergen, einen Bildschirm weiter östlich, die Leiter zum Windfisch erklimmen. In den Bergen hockt der Mann, der sich verlaufen hat (10). Ihm gibt man die Ananas, die man vom Koch bekommen hat und bekommt dafür eine Blume. Jetzt nur noch von oben zum Level 4 hinunterspringen.



TIPS & TRICKS

LEVEL 4

Im Bildschirm über der Schatztruhe mit dem Steinfaltel muß man, um an die Schatztruhe heranzukommen, am untersten Streifen des begehbaren Bodens Anlauf nehmen und ganz vorne diagonal zur Schatztruhe springen.

Mittelgegner: Man muß sich an eine Ecke des Steines stellen und schlagen. Wenn man getroffen hat, umdrehen, an die gegenüberliegende Ecke gehen und schlagen. Vorsicht, er ändert manchmal abrupt die Richtung!

Wenn die Steine im Bildschirm über dem Mittelgegner zusammen sind, muß man den Hebel an der Seite mit den Kraftarmband herausziehen. Im Bildschirm rechts bekommt man die Schwimmflossen, mit denen man in tieferen Gewässern schwimmen kann. Jetzt sollte man die Treppe T1 hinuntergehen und den Schlüssel holen, der im Bildschirm links neben Treppe T1 in das Loch gefallen ist, nachdem man alle Gegner in diesem Raum umgebracht hat. Um im Raum über Treppe T2 die Treppe T3 erscheinen zu lassen, muß man die Knöpfe in der Reihenfolge Mitte, rechtsoben, rechtsunten, linksunten und linksoben betätigen. In dem Gang von Treppe T1 muß man sich im ersten Bildschirm kurz vor den Stein stellen, damit er hinunterfällt und wenn er wieder hochgeht, muß man darunter durchlaufen. Im zweiten Bildschirm muß man zuerst unter dem Stein hindurchlaufen, warten bis er noch einmal hinunterfällt, schnell die Leiter hinaufgehen, auf

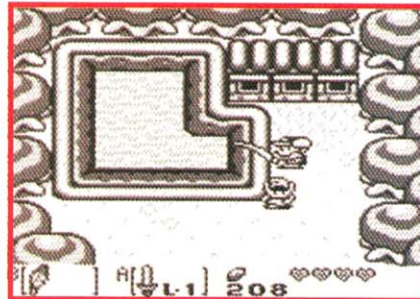
den Stein hinaufspringen und auf die andere Seite springen.

Endgegner: Man muß die Treppe hinuntergehen, in den unteren Bildschirm tauchen, und schon trifft man auf ihn. Den Endgegner trifft man ganz normal mit dem Schwert. Vorsicht, wenn die Steine herunterfallen, die Fische von den Seiten kommen oder er nach links stürzt! Nachdem man ihn geschafft hat und das Herz mitgenommen hat, holt man sich die Neptunharfe.



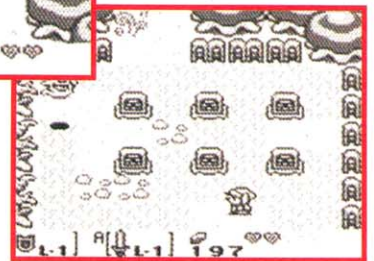
Wenn man im Bildschirm links neben dem Ausgang von Level 4 in die Höhle (11) hineingeht, kann man das Lied vom Fisch lernen. Dieses sollte man sofort ausprobieren, wenn man aus dem Wasser herauskommt. Man erscheint bei Geierwallys Haus (K). Spielt man es zum zweiten Mal, fliegt ein Geist hinter einem her. Diesen bringt man zum Haus an der Bucht (R). In dem kleinen Büschelfeld (12), das mit Löchern begrenzt ist, kommt man zur Treppe, indem man mit den Rennschuhen Anlauf nimmt, springt und im Sprung das Schwert einstellt. Nun muß man in die Treppe hineingehen, den Gang entlang, die andere Treppe hinauf, die nächste Treppe hinunter und Zauberpulver auf die Fackel streuen. Jetzt kann man sich aussuchen, ob man mehr Zauberpulver, Bomben oder Pfeile tragen kann (Nein wählen, um auszuwählen, Ja zum Bestätigen). Nachdem man den ganzen Weg wieder zurückgegangen ist, bringt man den Geist zu seinem Grab (13). Jetzt ist unter einer Vase im Haus an der Bucht eine Zaubermuschel versteckt. Im Bildschirm rechtsunten vom Grab

des Geistes kann man ein Viertelherz einsacken. Dazu geht man die Treppe hinunter und in den nächsten Bildschirm. Dort springt man auf den Steg, auf dem ein Stein, den man wegsprengen kann, ist. Dann über die Treppe



diagonal nach oben springen (nicht in die Treppe!), vom Stein, den man beiseite schieben muß, diagonal nach unten zum untersten Steg und zum Viertelherz springen.

Das nächste Ziel ist Level 5 (S). Um zum Eingang zu kommen, muß man unter dem Stein hinwegtauchen, der den Eingang versperrt (B drücken).



LEVEL 5

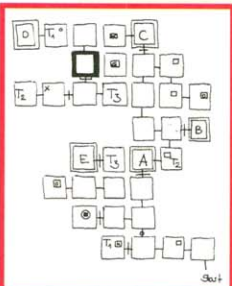
Mittelgegner Skelett (A-D): Dieser Gegner erscheint mehrmals und muß in der richtigen Reihenfolge umgebracht werden. Ihn muß man mit dem geladenen Schwert schlagen und eine Bombe auf ihn legen, wenn er zusammengefallen ist.

Mit dem Enterhaken, den man beim Mittelgegner D bekommt, kann man über weitere Abgründe kommen, Gegner umbringen, Hängebrücken heranziehen und in der Seitenansicht zu „Bowser“-Köpfen hangeln.

Mittelgegner Spinnen (E): Wenn die Spinne weiß wird und ihr Auge aufmacht, muß man mit dem Enterhaken hineinschießen. Wird sie weiß und zappelt herum, muß man ihr ausweichen. Ein kleiner Trick: Wenn man die erste umgebracht hat, muß man hinausgehen, damit beide tot sind.

Im Raum zwei Bildschirme unter Mittelgegner C muß man in der Mitte des kleinen Teiches tauchen, um den großen Schlüssel zu bekommen.

Endgegner: Dem Schwanz in der Mitte muß man ausweichen, die Köpfe an den Seiten mit dem Enterhaken herausziehen und darauf einschlagen.

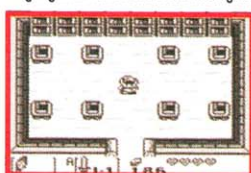
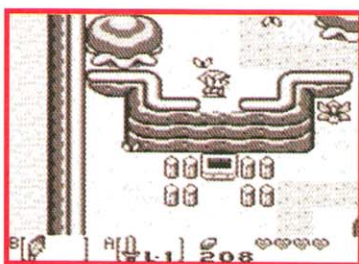


Nachdem man aus Treppe T1 herausgekommen ist, muß man die Kristalle zerstören und die oberen Steine zusammenschieben, um einen Schlüssel zu erhalten.

Jetzt benötigt man den Bogen, den man im Dorfshop (2) erhalten kann. Mit ihm ausgerüstet, macht man sich auf den Weg zum südlichen Maskentempel (14). Manche der Ritterstatuen in diesem Mini-Labyrinth werden lebendig, wenn man an sie herangeht. Diese kann man jetzt mit Pfeil und Bogen erschließen.

Den großen Ritter im Inneren des Tempels muß man mit Pfeil und Bogen umbringen, um den Maskenschlüssel zu erhalten. Im Bildschirm linksoben des südlichen Maskentempels auf dem Absatz im Wasser muß man den rechten Ritter zum Leben erwecken und erschließen, damit man in die Treppe, die dort erscheint, hineingehen kann. Dort muß man den Gang entlang sich mit dem Enterhaken über die

Schlucht hangeln und die andere Treppe wieder hochgehen. Wenn man den Wunderschlüssel in die Maske an der Seite steckt, erscheint Level 6, in dessen Eingang man natürlich sofort hineingeht.



LEVEL 6

Die Zauberer, die in manchen Räumen aus dem Boden herauskommen, kann man mit Bomben oder Pfeilen umbringen. Die Kacheln, die manchmal aus dem Boden herausfliegen, zerschlägt man einfach mit dem Schwert oder weicht ihnen aus. Im Raum mit Treppe T2 muß man alle Gegner umbringen,

damit sie erscheint. Mit dem neu erworbenen, stärkeren Kraftarmband kann man größere Gegenstände hochheben, wie zum Beispiel Elefantensstatuen, mit denen man Türen einwerfen kann.

Mittelgegner Kugelwerfer (A): Die Kugel, die er wirft, muß man auf ihn zurückwerfen, damit er stirbt.

Geht man die Treppe T4 hoch, bekommt man eine Zaubermuschel. Um in Treppe T3 hineinzukommen, muß man die rechte Elefantensstatue hochheben. Die Schachfiguren, die in manchen Räumen vorzufinden sind, muß man hochheben und so lange

herumwerfen, bis sie beide stehen. Im Gang von Treppe T2 muß man unter den Steinen mit den Rennschuhen hindurchrennen. Die Hasen kann man auch mit Bomben beseitigen.

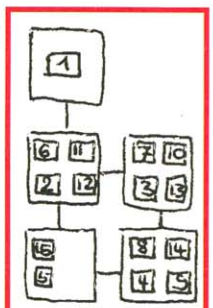
Mittelgegner Schlangen (B): Ihnen muß man Bomben ins Maul legen.

Die Schatztruhe mit dem großen Schlüssel muß man mit einem Topf bewerfen, damit sie sich öffnet.

Endgegner: Zuerst den Kacheln und Töpfen ausweichen, dann das Gesicht mit Bomben bewerfen.

Vorsicht vor den Löchern im Boden!

Nun muß man sich zum Schilderwald (15) begeben. Dort müssen alle Schilder in einer bestimmter Reihenfolge gelesen werden (siehe Karte). Hat man alle gelesen, erscheint eine Treppe, die man hinuntergeht. Dort lernt man das Lied vom Frosch. Mit diesem ausgerüstet, geht man zum „Fliegenden Gockel“ (16) im Dorf, schiebt die Statue beiseite, geht die Treppe hinab und spielt es vor dem Knochenhaufen. Jetzt muß man wie gewohnt die Berge erklimmen. In einem Bildschirm mit einer Treppe muß man genau diese hochgehen und im Bildschirm mit dem Hühnerstall (H) die Höhle betreten. Wenn man den Hahn mit dem Kraftarmband hochhebt, kann man fliegen. Dieses sollte man sich im Bildschirm linksoben nützlich machen, indem man über die Schlucht fliegt. Im Bildschirm links daneben bekommt man dann den Adlerschlüssel. Jetzt geht man wieder aus der Höhle hinaus, die Treppe hinunter, nach rechts und durch das Höhlensystem. Kommt man aus einer Hütte heraus, geht man nach links, steckt den Schlüssel in das Steinschlüsselloch und geht in den 7. Level hinein.



LEVEL 7

Dieser Dungeon ist auf mehrere Etagen aufgebaut. Fällt man also in den oberen Etagen in irgendein Loch, kommt man im unteren Stockwerk an.
Mittelgegner Skelett (A): Alle Fledermäuse mit dem Schwert erschlagen, entwischt auch nur eine, muß man sie alle noch einmal schaffen.

Im Raum darüber muß man beide Steine zusammenschieben, um den großen Schlüssel zu erhalten. Mit der Kugel aus dem Raum mit dem Steintafelteil muß man nacheinander alle Säulen (1.A; 2.A; 3.A; 4.A) zerstören, indem man sie anwirft. Die Kugel bekommt man, indem man sie hochhebt, den Raum nach unten verläßt, wieder hochgeht und schnell in den linken Raum geht, bevor die Steine zusammen sind.

1.Säule: Diese Säule ist leicht zu erreichen.

Man geht einfach vom Raum, wo man die Kugel findet, nach links und zerstört sie.

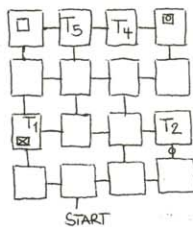
2.Säule: Im Raum mit der 1. Säule wirft man die Kugel auf die untere Seite. Fällt diese aus Versehen hinunter, findet man sie an ihrem angestammten Platz wieder. Man springt gleichfalls auf die andere Seite, hebt die Kugel hoch, betritt mit ihr den unteren Raum, wirft die Kugel über das Loch, springt hinterher, holt die Kugel aus den Stacheln und wirft mit ihr die Säule ein.

3.Säule: Im Raum mit dieser Säule über die Stacheln werfen, hinterherspringen, in den Raum darüber gehen, durch den Gang daneben wieder hinuntergehen und die Kugel über den Zaun werfen. Nun geht man in den ersten Stock und die Treppe T1 wieder hoch. Darauf muß man in den Raum darüber gehen, alle Kacheln zerschlagen, in den Raum links daneben gehen, die Kugel hochheben und die dritte Säule zerstören.

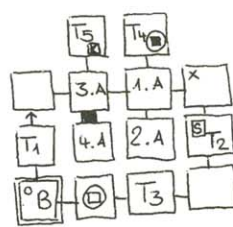
Mittelgegner Zyklus (B): Mit zwei Pfeilen ist er schnell von der Bildfläche verputzt.

4.Säule: Die Kugel in dem Raum mit Treppe T2 auf die Steine werfen, den Kristallschalter im Raum mit der Schatztruhe mit dem großen Schlüssel in der dritten Etage umschalten, die Treppe T2 hochgehen, auf die Steine im Boden stellen, den Kristallschalter umlegen, die Kugel hochheben, den Raum nach unten verlassen, zum Raum rechts neben Mittelgegner B gehen, die Kugel über den Zaun auf die obere Seite werfen, die Gegner in diesem Raum mit dem Schwert so schlagen, daß sie alle die gleichen Zeichen auf der Brust haben, jetzt ohne ein Leben zu verlieren oder herunterzufallen zum Raum über T1 in der zweiten Etage gehen, alle Kacheln zerschlagen, den Raum nach rechts verlassen, mit der Bombe die untere Wand sprengen, hinuntergehen, dort auch die untere Wand sprengen und hinuntergehen, mit dem Enterhaken zur Schatztruhe auf die rechte Seite hangeln, die Kugel hochheben, in den Raum darüber gehen und die letzte Säule einwerfen.

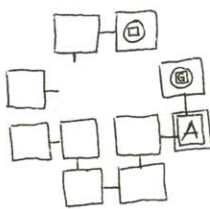
ERDGESCHOSS



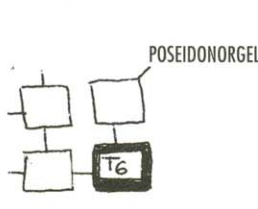
1. ETAGE



2. ETAGE



3. ETAGE



Jetzt ist die vierte Etage in die dritte eingestürzt. Um zum Endgegner zu kommen, muß man im Raum linksoben des „Endgegner-Raumes“ mit dem Enterhaken auf die rechte Seite hangeln, im „Endgegner-Raum“ die Treppe T6 hinaufgehen und die Treppe zum Turm hinaufgehen.

Endgegner: Bei ihm muß man das Schwert hochhalten. Nachdem er dreimal so getroffen wurde, mit dem Schild gegen den Wind, den er beim Flügelschlagen verursacht, drücken. Wird man bei diesem Gegner heruntergeworfen, muß man ihn noch einmal so viele Male treffen. Hat er mit dem Flügelschlagen aufgehört, muß man ihn zweimal treffen, bis er wieder damit anfängt.

Manchmal macht er diese Attacke auch zweimal hintereinander.

Jetzt muß man ihn noch so viele Male treffen bis er tot ist.

Man sackt das Herz ein, steigt die Treppe hinunter, springt vom Absatz zur Tür zum 7. Instrument hinunter, geht hinauf und läßt es spielen.

Jetzt geht man zum Hühnerstall zurück, drei Bildschirme nach links, schlägt den Strauch weg und geht die Treppe hinein. Man sprengt die untere Wand weg und holt sich das Viertelherz. Nun geht man zurück zur Treppe, nach links, die andere Treppe hinunter, die Leiter hinauf, zwei Bildschirme nach links, die Leiter hinauf, nach rechts und abermals die Treppe hoch, nach links und hebt den Stein hoch. Die dort erschienene Treppe geht man hinunter und streut Zauberpulver auf die Fackel. Jetzt kann man sich wieder aussuchen, von welchem Gegenstand man mehr tragen kann. Danach geht man die wieder hinauf, nach links, springt den Abhang hinunter, sprengt die obere Wand und geht den Gang entlang. Beim Feuerspucker muß man den Schild hinhalten, damit man nicht getroffen wird. Nun geht man die Treppe hinauf und den Weg zum Reptilfelsen (E) entlang. Dort spielt man das Lied des Frosches. Wenn die Schildkröte lebendig wird, schlägt man so lange auf sie ein, bis sie den Eingang zum letzten Level freigibt.



LEVEL 8

T1 muß man alle Gegner mit den Rennschuhen umrennen, damit sie erscheint.

Mittelgegner Kugelwerfer (A): Der Kugel ausweichen, sie hochheben und auf ihn zurückwerfen.

Im Raum links neben dem Mittelgegner A muß man an die Schatztruhe mit der Lampe herangehen und mit ihr die Löcher im Boden ausfüllen, damit der kleine Schlüssel erscheint.

Mittelgegner B: Bei ihm reichen schon zwei Pfeile.

Mittelgegner C: über die Walze springen und ihn mit dem Schwert schlagen.

Mittelgegner D: Diesen muß man erst erledigen, wenn man auf dem Absatz ist. Man muß ihm Bomben ins Maul werfen.

Im Raum unter dem Raum mit Treppe T7 muß man einen Pfeil in die Statue schießen, damit der Schlüssel erscheint.

Mittelgegner E: Ihn muß man von oben oder unten mit dem Schwert treffen. Nicht von seinen Schwingern treffen lassen!

Mit dem Somariastab kann man Feuer verschießen. Linksoben vom Mittelgegner B muß man beide Fackeln damit anzünden. In Treppe T3 und T4 muß man die Eisblöcke mit dem Somariastab schmelzen lassen.

Mittelgegner F: An eine Ecke des „Sees“ stellen und schlagen. Wenn man getroffen hat, umdrehen und schlagen.

Im Raum mit dem großen Schlüssel muß man die Schatztruhe mit dem Lämpchen so bewegen, daß alle Löcher ausgefüllt sind, damit die Schatztruhe erscheint.

Endgegner: Mit dem Somariastab beschießen. Vorsicht vor den Spitzern, wenn er eintaucht.

Bevor man sich zum Windfisch-Ei aufmacht, geht man zum Zoodorf, gibt der briefschreibenden Dame die Blume, bringt Dr. Wright (B) den Brief, gibt der alten Dame im Zoodorf den Besen und taucht unter die Brücke (18) (B drücken). Dort gibt man dem Angler den Angelhaken, bringt der Meerjungfrau im Bildschirm über Level 5 den Bikini, setzt die Schuppe in die Nixenstatue (19) ein, geht die Treppe hinab und holt sich die Lupe. Mit ihr ausgerüstet, geht man zur Bibliothek (U) und liest das Buch „Die dunklen Geheimnisse der Insel Coccolin“. Die Pfeile notiert man sich. Um den letzten Endgegner zu überstehen, kauft man sich am besten in Geierwalys Haus den Zaubersack. Nun geht man zum Windfisch-Ei (F) und spielt Marius Lied. Man geht in den Eingang hinein (Abspeichern nicht vergessen!), den Bildschirm nach oben, läßt sich herunterfallen und geht in die Richtung, die man in der Dorfbibliothek gelesen hat. In das Loch, das dann erscheint, springt man hinein.

Allerletzter Endgegner (!!!):

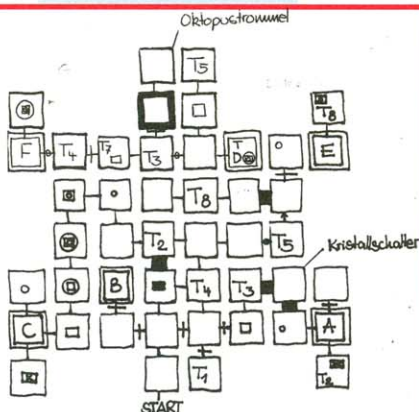
1. Verwandlung: Zauberpulver auf ihn streuen.
2. Verwandlung: Die Zauberbälle schleudert man mit einer Schwertdrehung zurück. Vorsicht vor den Kugeln, die auseinanderpritzen!
3. Verwandlung: Mit dem Schwert auf das Schwanzende schlagen
4. Verwandlung: Mit einer Schwertdrehung treffen, den Fledermäusen und der Axt ausweichen.
5. Verwandlung: Mit dem Somariastab treffen.
6. Verwandlung: Den Armen ausweichen (um ihn herumlaufen), mit Pfeilen ins Auge treffen.

Nachdem man die 6. Verwandlung überlebt hat, genießt man den wohlverdienten Abspann.

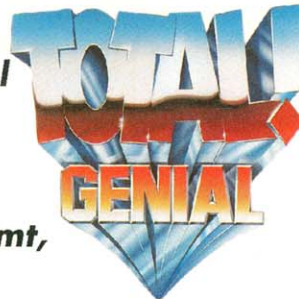
Peter Albert, 13 Jahre

LEGENDE

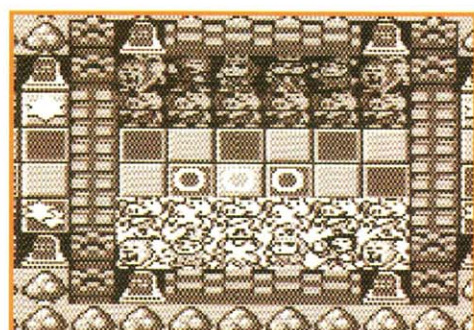
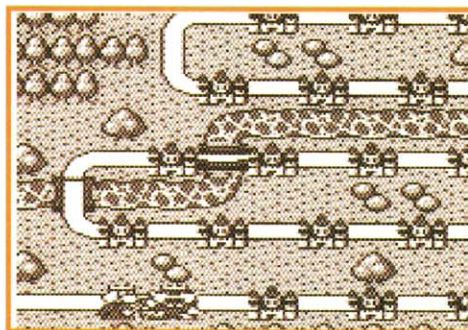
- kleiner Schlüssel
- Truhe
- ⊠ Truhe mit Kompaß
- ⊡ Truhe mit kleinem Schlüssel
- Truhe mit Karte
- ⊞ Truhe mit Steintafel
- ⊕ versteckte Truhe
- nur Pfeilrichtung
- ⊖ Tür mit Schlüsselloch
- Gang
- + Eingang nur durch bestimmtes zu öffnen (Steine verschieben, alle Gegner töten ...)
- Bröckelnde Wand (Bomben)
- X Steintafel
- Tx Treppe zu x
- ⊞ Schatztruhe mit Verliebschatz
- ⊞ Schatztruhe mit großem Schlüssel
- ⊞ Raum mit Mittelgegner
- ⊞ Raum mit Endgegner



Beim Schach, da werd' ich matt, und vom Rollenspiel halt' ich auch nicht viel. Aber was dabei herauskommt, wenn jemand aus diesen zwei Zutaten ein ganz heißes „Zweikomponentenspiel“ zusammenleimt, verrät Euch dieser Beitrag ...



Der Weg nach oben in der Draufsicht: 25 böse Könige warten auf Euch!



Sein wir doch mal ein bißchen bösar-tig: Was ist langweiliger als Schach? Erraten: beim Schach zugucken! Und so habe ich mit meiner soliden Halbbil-dung und meinem halbgaren Kultur-verständnis gar nicht mal so viel für das Spiel der Könige übrig. Und weil ich auch noch Vorurteile habe, erstreckt sich diese Antipathie auf alle Spiele, bei denen zwei Leuten irgendwelche Figuren auf schwarz-weißen Brettern hin- und herschubsen. Nein, gar so ein schlimmer Kulturbause und Kostverächter bin ich nun auch wieder nicht. Auch Brettspiele können Ihre Reize haben. Das beste Beispiel liefert Hudson Soft jetzt für Euren Game Boy: „Castle Quest“. Dieses Teil hat das Zeug dazu, so manchen Action-Hammer für eine gehörige Zeit im Schrank verstauben zu lassen!

Das Geheimnis des Spiels liegt im Rezept. Castle Quest ist eine überaus gelun-gene Mischung aus Schach und Rol-len-spiel. Ausgeliehen beim Spiel der Kö-nige sind die Zugregeln und der Sinn des Spiels. Ihr müßt den gegnerischen Kronen-träger plattmachen. Und was beim Schach der Würfel (oder war das beim Halma?), das sind hier die Karten. Die Figuren tragen ihre Kämpfe in allerfeinster Rollenspielmanier nach mathematischer Etikette aus. Der „Angreifer“ zieht eine Karte aus der Auswahl von 1 bis 10 sowie „Bube“, „Dame“ und Joker. Je höher der Kraftwert eines Charakters („Power“), de-

POSITIV!
Eine packende Spielidee
hervorragend umgesetzt:
Mehr Strategie paßt nicht in
den Game Boy!



sto größer ist seine Chance, eine hohe Karte zu ziehen. Liegt der Kartenwert über dem Verteidigungswert („Defense“) des Opfers, dann kassiert selbiges einen Schlag mit der dicken Kelle und verliert der Getrof-fene mehr oder weniger Lebenspunkte („Health Points“). Anschließend ist das Opfer an der Reihe, um zurückzuschlagen oder aber die Flucht zu ergreifen. Gekämpft wird, bis sich einer durch die Äste gemacht hat oder aber den Löffel mangels Health Points abgibt.

Was wäre ein Fantasy-Spiel ohne Magie? Auch Castle Quest hat reichlich davon. Da gibt es Zaubersprüche, die alle Gegner auf den Nachbarfeldern schwächen, Licht-blitze, deren verheerende Wirkung fast bis zum anderen Spielfeldende reicht und noch viele weitere Spells.

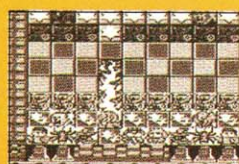
POWER DURCH MAGIE UND ZAUBER

Aber teilt Euch die Zauberei ein. Längst nicht alle Charaktere haben magische Fähigkeiten. Und wenn die Magiepunkte einer Figur erst einmal verbraucht sind, ist erstmal Essig mit Zauberei. Zum Glück gibt es aber die Nacht. Wenn das Spiel nach 30 Zügen noch nicht be-en-det ist, fallen alle Figuren in einen tiefen Schlaf, um alle Lebens- und Magiepunkte wieder aufzufrischen. Wenn Eure Mannen auf dem letzten Loch pfeifen, könnt Ihr sie aber auch per Heilzauber wieder auffrischen. Oder Ihr besetzt eines der Sternfelder des Gegners. Das sind die Quadrate, auf denen beim Spielbeginn eine gegnerische Figur stand. Lohn der Mühe: Euer Charak-ter darf sich ein „X“ an den Namen hängen, erhält ein verbessertes Kampf-

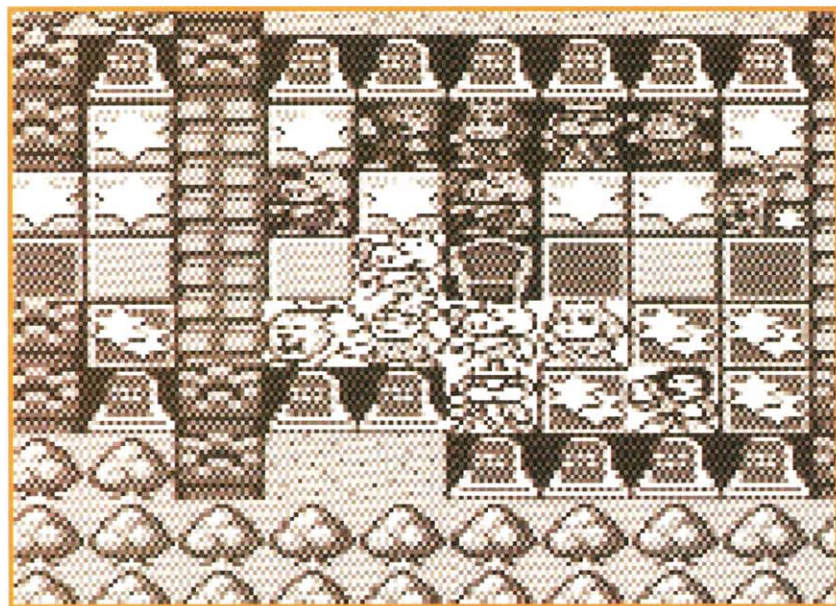
Auf Leben und Tod ...



Oben: Handfeste Prügelei nach mathematischer Manier – so geht es in den Kämpfen zu.



Unten: Zauberei gefällig? Heilzauber und Feuerstrahl können beinahe Wunder bewirken!



NEGATIV!
 Lausige Spielanleitung, eine Batterie zum Speichern laufender Spiele wäre schön gewesen.

Da sage mal einer, Brettspiele müßten langweilig aussehen! Castle Quest beweist das Gegenteil.

grauen Keksdose, nur ein wenig mehr Abwechslung hätte hier gutgetan. Die Bedienung ist sehr einfach, auf Knopfdruck zeigt Euch das Programm alle

Infos über die einzelnen Spielfiguren an. Wenn Ihr Euch im Turniermodus bis zum fiesen Oberkönig durchkämpft, erhaltet Ihr nach jedem gewonnenen Spiel ein Paßwort. Im Einzelspiel-Modus könnt Ihr jedes Game direkt anwählen. Und last not least verdient die Zweispieler-Option wohlwollende Erwähnung, bei der Ihr mit einem oder zwei Game Boys gegeneinander antreten könnt.

Aber in einem Punkt muß sich Castle Quest einen ganz dicken Rüffel gefallen lassen. Schwachpunkt Nummer Eins ist die Spielanleitung. Sie hört praktisch da auf, wo das Game erst richtig losgeht. Eine Übersicht über die Charakterprofile der verschiedenen Figuren fehlt ebenso wie eine Auflistung aller Zaubersprüche. Nach ein paar Probespielchen wißt Ihr zwar, wo der Hase langläuft. Aber das ist keine Ausrede für so ein lausiges Druckwerk!

QUEST



Information ist (über-)lebenswichtig: Per Knopfdruck seht Ihr alle Kampfwerte einer Figur. profil, ein grimmigeres Aussehen, frische Energie und vielleicht sogar noch zusätzliche Zaubersprüche. Das Game steckt so voller toller Ideen, daß unser Platz nicht mal für eine Beschreibung

aller Details reicht. Hier nur noch ein paar Shorties. Die „Leichen“ verschwinden nicht einfach von der Bildfläche, sondern werden fein säuberlich hinter der eigenen Grundlinie beigesetzt. In späteren Spielen tauchen noch Schatztruhen mit von außen nicht erkennbarem Inhalt auf. Figuren, die durch Magie umgekommen sind, lassen sich eine Zeitlang wiederbeleben und stehen dann dem Gegner als eigene Mannen zur Verfügung. Und per Editor strickt Ihr Euch sogar eigene Spielfelder zusammen. Die technische Ausführung hinkt da nicht hinterher. Die Grafiken sind zwar klein, aber sehr detailliert gezeichnet. Vor allem die größeren Grafiken im Kampfmodus sehen richtig gut aus. Der mittelalterliche Soundtrack tönt erstaunlich gut aus der

Ansonsten ist alles im grünen Bereich. Wer Spaß dran hat, bei einem guten Strategiespiel die grauen Zellen zur Rotglut zu bringen, kommt an diesem Game nicht vorbei!

Gerald Arend

Castle Quest

Grafik ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐

Jede Menge tolle Fantasy-Figuren und tolle Zwischengrafiken sorgen für die richtige Atmosphäre.

Sound ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐

Der mittelalterlich angehauchte Soundtrack nebst den vielen Jingles und FX macht dem Game Boy alle Ehre.

Gameplay ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐

Perfekt! Einfach zu steuern, die Grafik ist recht übersichtlich, der Computergegner ist schnell und spielstark.

Dauerspaß ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐

Vorsicht, extrem suchtfähig! Dieses Game wird garantiert immer wieder im Slot Eurer Keksdose landen.

TOTAL! - CHECK

Genre Strategie
 Levels 24 Spiele + Editor
 Schwierigkeitsgrad ... mittel bis knifflig
 Continues Paßwort
 Speicherkapazität 1 MBit
 Erhältlich ab sofort



GAME BOY

1 Spieler

GameTek

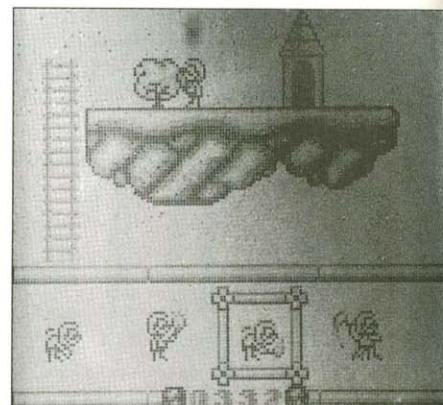
Preis DM 70

War früher alles besser? Nicht unbedingt, wenn man sich mal ansieht, was so alles in der Steinzeit abging.

Game Tek erlaubt uns tiefe Einblicke in das damalige Leben.

Wenn ein Baum im Weg steht, wird er einfach abgefackelt

So ein Seil kann ganz praktisch sein



THE HUMANS

Sie hatten's nicht leicht, unsere Vorfahren. Der Weg zur Zivilisation war hart, und nur langsam gelang es dem Homo Sapiens, Erfindungen zu machen, die sein Leben erleichterten. Vorhang auf für ein Stück 'Kulturgeschichte'...

Ihr müßt den Stamm aus anfangs 12 Steinzeitlern vom Höhlendasein bis zur kulturellen Blüte führen. Das ist schwierig, denn die Steinzeit-Umwelt ist nicht gerade freundlich. Hungrige Dinosaurier, Abgründe und feindliche Stämme setzen alles daran, Euren Mannen das Leben zu erschweren oder gar zu nehmen. Dazu kommt, daß die Knitche mangels Eigeninitiative auf Hilfe angewiesen sind. In jedem Level gibt es eine Aufgabe zu erledigen. Zu Beginn sind die Herrschaften recht unfähig, sie bringen es gerade mal fertig, sich

aufeinander zu stellen und einen Turm zu bilden. Aber so gelangen sie an den Speer, ihre erste Errungenschaft. Mit dem Teil können die Leutchen schon was anfangen, z.B. über Abgründe springen oder Dinos meucheln. Weitere Entdeckungen sind Feuer, Seil und Rad. Jede dieser Errungenschaften erweitert die Fähigkeiten Eurer Mannen. Dann kommt es nur noch darauf an, sie richtig einzusetzen, und dem Aufstieg der Menschheit steht theore-

Levels nicht viel, mit der Zeit wird es jedoch knifflig, so daß Grübelelei angesagt ist, Frust aber auch, da oft genauestes Timing nötig ist. Das wäre nicht schlimm, wären da nicht Schwächen im Programm: Geht ein Sprung daneben, kann es passieren, daß ein Gegenstand an unerreichbarer Stelle oder gar nicht mehr auftaucht. Das hätte man noch besser lösen können, aber drücken wir mal ein Auge zu...

Michael Anton

MENSCHLICHES
Kniffliges Knobelspiel mit netten Ideen, Paßwortsystem, guter Soundtrack.

UNMENSCHLICHES
Stellenweise unfair, manchmal reine Laufarbeit als Beschäftigungstherapie.

tisch nicht mehr allzuviel im Wege, wenn Ihr Euch ordentlich anstrengt. Mit „The Humans“ hat Game Tek ein nettes Knobelspielchen produziert, das relativ lange für Spaß sorgt. Zwar scheinen 28

The Humans

Grafik

Kleine, aber gut erkennbare Helden und brauchbare Hintergrundgrafiken, ordentliches Scrolling verwöhnen das Auge.

Sound

Originelle Musikstücke, die beim Knobeln aber manchmal nervig werden. Im Notfall zur besseren Konzentration abschalten.

Gameplay

Das pixelgenaue Springen müssen kann manchmal nerven, schlimmer ist das Verschwinden von Gegenständen bei Verlust eines Lebens.

Dauerspaß

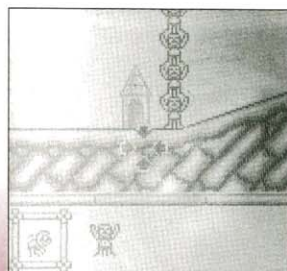
In späteren Levels ist langwierige Knobelei angesagt, die manchmal aber auch in Beschäftigungstherapie ausartet.

TOTAL! - CHECK

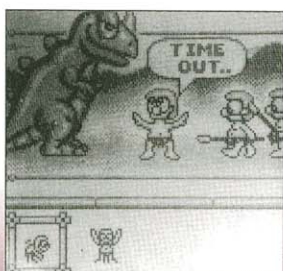
Genre Strategie
Levels 28
Schwierigkeitsgrad... mittel bis schwer
Continues ja, aber...
Erscheint ab sofort

FAZIT

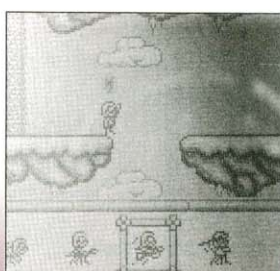
2



Diese Herrschaften wollen hoch hinaus, auch wenn's wackelig wird



Bei so viel Streß sollte man sich ruhig einmal eine Pause gönnen



Der Sprung über den Abgrund erfordert Mut und gutes Timing

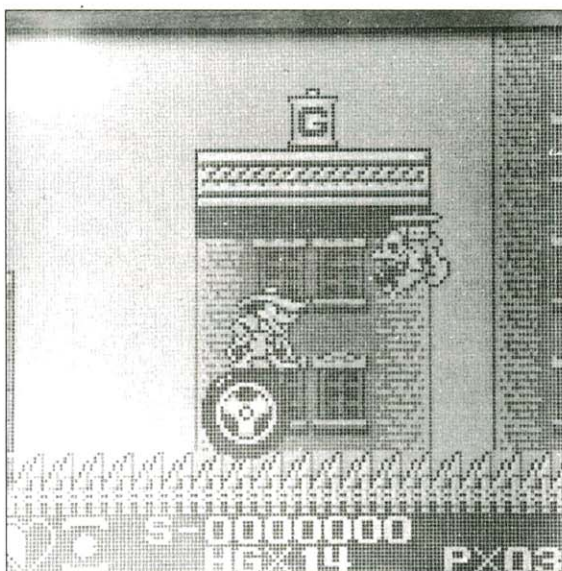
GAME BOY

1 Spieler

Capcom

Preis DM 80

In dieser Situation
solltet Ihr nicht die
Balance verlieren



Comic-Helden sind in, und so nutzte Capcom seine Disney-Lizenz für eine neue Game-Boy-Hatz.

„Darkwing Duck“ muß in einem Geschicklichkeitstest der ganz anderen Art aufräumen. Werft Euch in Euer schwarzes Cape und lest, ob Batman um seinen Job bangen muß...

DARKWING DUCK

St. Canard im Griff von F.O.W.U! Die Verbrecherorganisation schreckt vor nichts zurück: Mal wird ein Brückenbau sabotiert, mal das Abwassersystem heimgesucht oder das Stadtzentrum terrorisiert. Da hilft nur Geheimbund S.H.U.S.H. Der-schickt seinen Supererpel „Darkwing Duck“ auf die Straße.

Sieben lange Levels, von denen Darkwing eingangs drei anwählen kann, sind von allerlei „Untieren“ zu säubern. Dank der eingängigen Steuerung laßt Ihr den Helden bald routiniert springen, sich von Ring

HELDENHAFT
Schön, die Idee vom Schutzcape. Darkwing spielt sich flüssig und läßt auch Anfänger zum Zug kommen.

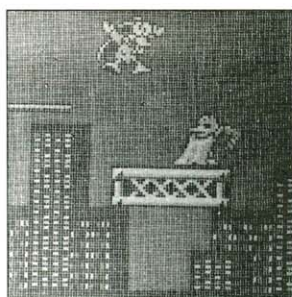
SCHURKIG
Trotz einiger kniffliger Stellen ist Darkwing Ducks Rachefeldzug in St. Canard wesentlich zu einfach für echte Profis.

zu Ring hangeln und durch einen fixen Griff ans Cape vorfeindlichen Kugeln schützen. Die Ente kann sich auch ducken, mit passendem Gerät fliegen und auf Rädern balancieren. Viele Monster ‚vertragen‘ schon frühzeitig mehrere Schüsse, ehe sie besiegt sind. Dafür kann auch Darkwing vier Treffer einstecken. Ihr beginnt das

Spiel mit vier Leben, habt aber unendlich viele Continues. Vorsicht: Mit Mammutsitzen ist zu rechnen! Darkwing schießt mit einer Gaspistole, deren Vorrat durch drei Speziälschüsse verbraucht wird. Zum Glück hinterlassen fast alle Feinde nach deren Beseitigung Gaskanister, Lebenskraft oder Punkte. Sammelt sie auf, bevor sie verblasen. Auch Goldbarren, Diamanten und Extramissionen erhö-

hen Darkwings Konto. Alle Extras, natürlich auch weitere Leben, liegen in der Stadt und in Geheimräumen herum.

Die Landschaften St. Canards sind gut gemacht, sämtliche Sprites liebevoll animiert und schön anzusehen. Capcom hat genug Neues zu einem verführerischen Jump & Run-Cocktail gemischt, so daß Darkwing Duck eine putzige Ergänzung des Disney-Archivs ist, erreicht aber kaum die Spieltiefe etwa von Konamis Comictiteln. Batman darf sich über seinen quakenden Kollegen freuen und ruhig weiterschlafen! **Eva Hoogh**



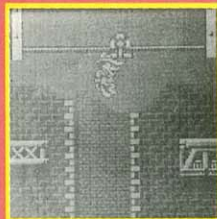
Dieser miese Fiesling will unserem Helden an's edle Leder



Wer kann diesen Hilferufen schon widerstehen?

Keine hoffnungslose Lage...

Mit etwas Geschick und einem Kran lassen sich auch tiefe Abgründe überwinden. Übung macht an solchen Stellen ganz einfach den Meister.



Darkwing Duck

Grafik



Die sehr detaillierten Sprites und schöne Landschaftselemente hinterlassen einen nachhaltig guten Eindruck.

Sound



Schräge Krimi-Musik und recht gut passende Sounds ergänzen sich. Leider fallen alle Stücke gegen den Titeltrack ab.

Gameplay



Durch die prima Steuerung und den gut durchdachten Levelaufbau macht Darkwing sofort Spaß – und süchtig.

Dauerspaß



Schnelle Erfolgserlebnisse motivieren anfangs, für geübte Spieler ist es aber auf Dauer etwas zu einfach.

TOTAL! - CHECK

Genre Geschicklichkeit
Levels 7
Schwierigkeitsgrad ... niedrig bis schwer
Continues unendlich
Erscheint Juni '93

FAZIT

2

WORLD CUP STRIKER

TM

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

GAME BOY



Striker™ and
© 1992, Rage
Software Ltd.
All rights reserved
World Cup Striker™ and
© 1993, Rage Software
Ltd. Used under licence
by Elite Systems Ltd. All
rights reserved.

LICENSED BY

Nintendo®

Nintendo, Game Boy™, Super Nintendo
Entertainment System™ and other marks designated
as "TM" are trademarks of Nintendo.
Elite is a registered trademark of Elite Systems Ltd.

elite®

Elite Systems Vertriebsbüro, Weinbrennerstraße 17, 76135 Karlsruhe, Deutschland.
Telefon/Fax: (+) 49 721 858370.

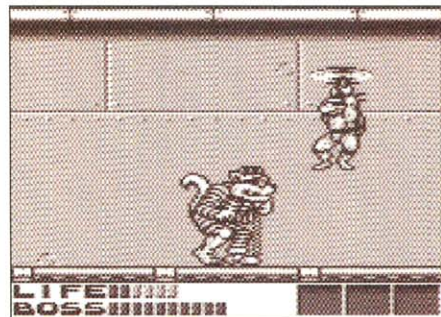
GAME BOY

1 Spieler

Konami

DM 70

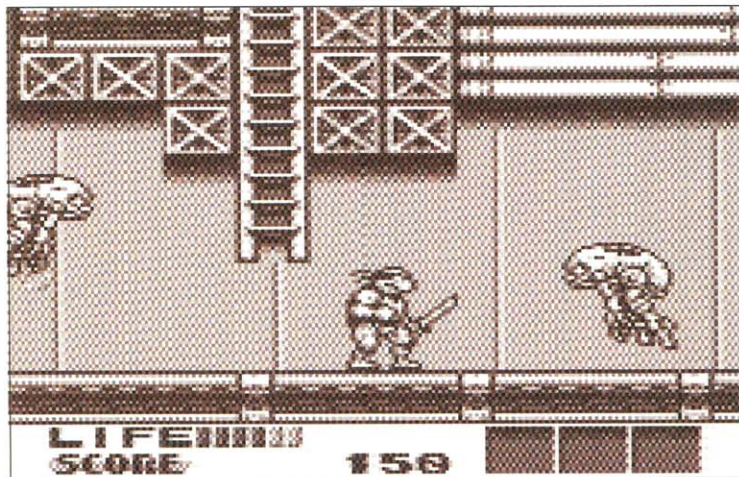
Aller guten Dinge sind drei... Oder geht den Kröten die Puste aus? Konami läßt die gestreßten Turtle-Gesetzhüter schon zum dritten Mal auf Nintendos Game Boy antreten. Cowabunga?!



Turtle-Hubschrauber: Michelangelo gegen den ersten Endgegner.

Die Turtles brechen jetzt schon zu ihrem dritten Game-Boy-Abenteuer auf, und auch diesmal waren sie in der Zwischenzeit nicht faul, sondern haben fleißig an ihrer Technik gefeilt. Michaelangelo kann sein Nunchaku mitlerweile so schnell schwingen, daß er

er hat nun die Fähigkeit, sich vollkommen in seinen Panzer zurückzuziehen. Dadurch ist er fast unverwundbar und kann gut durch enge Passagen kriechen. Und auch Donatello war nicht untätig, nach einem Urlaub in den Bergen ist er ein richtig guter Kletterer geworden, vor dem keine Wand



Da hat der Spritedesigner wohl ein bißchen zuviel Star-Wars geguckt.

geschehen miteinander, so daß Ihr jeweils den Turtle einsetzen könnt, der in dem Level am besten zurechtkommt. Einfach bekommt Ihr die Jungs allerdings nicht: Etliche Gegner wollen besiegt werden, und für die Verliese müßt Ihr auch erst einmal die richtigen Schlüssel finden. Die liegen natürlich nicht unbewacht in der Gegend rum. Zahlreiche Gegner machen Euch das Leben schwer, doch manchmal von ihnen liegengelassene Pizza bauen unsere Turtles rasch wieder auf. Spitze Grafik, flüssiges Scrolling, gutdurchdachter Levelaufbau mit Denkspielansätzen und eine abwechslungsreiche musikalische Begleitung machen dieses Game zu einem echten Highlight auf dem Game Boy. Einzig der ziemlich hohe Schwierigkeitsgrad macht einem das Leben schwer, doch zum Glück gibt es ein Paßwort-System, welches Euch erlaubt, in alter Frische ins Spielgeschehen zurückzukehren. Wer die Turtles mag und vor etwas schwereren Games nicht zurückschreckt, der kann hier getrost zugreifen.

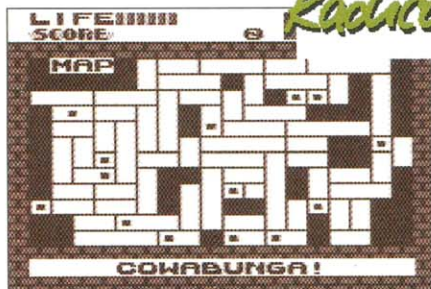
Maris Feldmann

- NEGATIV -
Manchmal fast unfair schwierige Stellen. Levels sehr kompliziert aufgebaut.

Teenage Mutant Hero

TURTLES

Radical Rescue



es wie einen Hubschrauberrotor benutzen kann, um ganz langsam von den Plattformen herabzuschweben. Auch Leonardo hat fleißig trainiert, und ist jetzt in der Lage sich mit seinem Katana-Schwert in den Boden zu graben. Raphael dagegen scheint sich eher aufs Verstecken spezialisiert zu haben, denn

mehr sicher ist. Nur nützt das den Turtles wenig, da der frisch ausgebrochene Shredder sie kurzerhand gefangen nahm. Nur Michaelangelo konnte der Falle entgehen, da er mal wieder zu lange in der Pizzeria rumhing. Hier steigt Ihr ein, denn der letzte Turtle zieht nun unter Eurer Kontrolle los, um seine Kameraden zu befreien. Sein Weg führt Euch durch vier grafisch sehr abwechslungsreiche Levels, die aus einer ganzen Menge labyrinthartig aufgebauter Teilstücke bestehen. Damit Ihr nicht die Übersicht verliert, könnt Ihr jederzeit auf einen Kartenbildschirm umschalten und Euch orientieren. Einmal bei Eurer Suche befreite Kumpel lassen sich natürlich ins Spiel-

- POSITIV -
Solides Gameplay mit guter Steuerung und sauberer Technik - Konami kennt den Game Boy

Teenage Mutant...

Grafik

Tolle Hintergründe, große Sprites, sehr viel besser kann man's fast nicht mehr machen.

Sound

Verschiedene Variationen der Turtle-Musik überbieten die mächtigen Soundeffekte.

Gameplay

Die Jungs lassen sich gut steuern, nur ist der Schwierigkeitsgrad manchmal recht hoch.

Dauerspaß

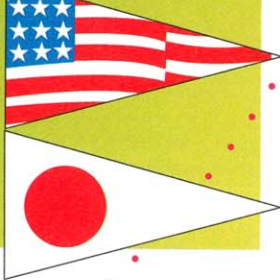
Durch die verschiedenen Fähigkeiten der Schildkröten ist viel Abwechslung geboten.

TOTAL! - CHECK

Genre Jump & Action
Levels vier große
Schwierigkeitsgrad ... mittel bis hoch
Continues zwei und Paßwort
Speicherkapazität 1 MBit
Erhältlich ab November

FAZIT
2

IMPORTNER



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

SNES

1 Spieler

Bullet-Proof Software

DM 160

TETRIS Battle Gaiden



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

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



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



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



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

Ulrich Mühl

Der Sieger lacht, der Unterlegene schmort.



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

Tetris Battle Gaiden

Grafik ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐

Sound ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐

Gameplay ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐

Dauerspaß ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐

TOTAL - CHECK

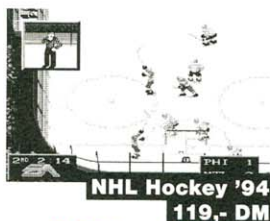
Genre Strategie
Levels 8 Figuren + Boss
Schwierigkeitsgrad ... einstellbar/hoch
Continues unendlich
Speicherkapazität 4 MBit
Import aus Japan



SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

Super Nintendo

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



In punkto Schnelligkeit: Absolute Spitze

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

Theo
KRANZ
VERSAND

& LADEN

Täglich Neuheiten

Sonderpreise:

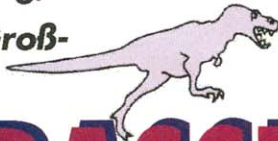
Duffy Duck SN	89.-
Cool Spot SN	119.-
Aero the Acrobat	89.-

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

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

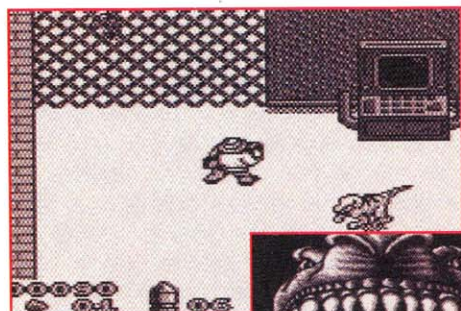
FORDERN SIE UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN GEGEN FRANKIEREN (DM 2,-) UND ABSCHICKEN. RÜCKSCHLAG AN: VERSAND PER NN DM 8,-. BEI VORKAUF (NUR EUROSCHECKS) DM 4,-. VERSAND UND LADEN PREISSTÜCKEN, ANDEREN VORBEHALTEN. UPS DM 16,-. PORT Ausland DM 16,-. AUF ANFRAGE (GENAUER ERSCHEINUNGSTERMIN STAND ZUM DRUCKZEITPUNKT DER DRUCKLEGEUNG NICHT FEST).

Schon jetzt geht die ‚Manie des Jahres‘ auf den Game Boy los: Ein graduerter ‚Jagdaufseher‘ mit Schlapphut auf dem Kopf und einer Bazooka im Anschlag, das riecht stark nach Groß-wildjagd.



JURASSIC PARK

Wenn der vermeintliche ‚Jäger‘ ein Wissenschaftler ist und sehr schnell zum Gejagten wird, wenn sich die Tierchen als Monster längst vergangener Zeiten vorstellen, dann wendet sich das Blatt, und aus dem friedlichen ‚Nationalpark‘ wird ‚Jurassic Park‘. Als Dr. Alan Grant begeben Sie sich in das gefährliche Areal, denn Tim und Lex, die beiden Kinder Ihrer Lebensgefährtin, sind in den Wäldern des Parks verschollen. Von der Zivilisation abgeriegelt werdet Ihr mit den Auswirkungen des fehlgeschlagenen Versuchs, mächtige Vorzeit-Dinos zu reaktivieren, konfrontiert.



Sind einfach überall und machen mächtig Ärger: die Kraftpakete aus grauer Vorzeit.



Die wichtigste Voraussetzung, sich durch alle sechs Levels durchschlagen zu können, sind Dinoeier. Es gilt, eine bestimmte Anzahl derer aufzusammeln oder gleich zu vernichten, bevor Ihr die verschiedenen Gebäude und Gehege dieser Riesenanlage bei Eurer Suche durchstöbern dürft. Schon nach den ersten Sekunden – zu-

nächst – zwischen den Gebäuden des Parks kommen Euch die Vorzeit-Echsen gefährlich nah. Sehr

schnell solltet Ihr also die Bazooka und etwas Munition aufsammeln, damit Ihr Euch – wenn auch unsanft – der gefährlichen Brut entledigen könnt. Übrigens: Sowohl mit Eurer Anzahl ‚Leben‘ als auch mit der Masse an Munition sind die Hersteller hier nicht gerade spendabel umgegangen.

Im Park verstreut findet Ihr seltsame Gebilde, die wie Totems aussehen. Das sind Terminals, die wie eine Helpline funktionieren und Euch mit wichtigen Informationen versorgen.

Es wird ein langer Weg durch den Dinopark, der gute Kondition und eine gehörige Portion Zielwasser von Euch verlangt, denn an diversen Waffensystemen mangelt es nicht. Kleine, quiekende Mini-Saurier, Triceratopse und die großen Fleischfresser zeigen sich von ihrer besten Seite – der stetigen Suche nach lebendigem Fressen.

Matthias Siegel

Jurassic Park

Grafik

Vergleichsweise große und schön animierte Sprites sorgen für reichlich Urzeit-Ambiente. Hier wurde nicht am Detail gespart.

Sound

Viel zu frühlich-friedlich säuselt die Melodie zum beinhaltenen Vorzeit-Thriller. Hat weder Höhen noch Tiefen.

Gameplay

Laufen, Eier suchen und Dinos abwehren werden Eure hauptsächlichen Aufgaben sein. Schön: das Acht-Wege-Scrolling.

Dauerspaß

Mit dem möglichen Vorrat an Munition werdet Ihr immer wieder ins Trudeln kommen, gerade in den höheren Levels.

TOTAL! - CHECK

Genre Action/Adventure
Levels 6
Schwierigkeitsgrad ... mittel, steigert sich
Continues 4
Speicherkapazität 2 MBIT
Erhältlich ab Oktober

FAZIT
2-

GAME BOY

1 Spieler

Ocean

DM 80

COMPUTER KUDAK



Holbeinstraße 2-4
24539 Neumünster
Telefon 04321 / 22737
Telefax 04321 / 23312

SEGA MEGA DRIVE

Brett Hull Hockey	dt. DM 91,00
Castlevania	dt. DM 98,00
Champions World Class Soccer	dt. DM 108,95
Dragon's Lair	dt. DM 91,00
Dragon's Revenge	dt. DM 109,00
Dr. Robotniks	dt. DM 109,00
Dune 2	dt. DM 109,00
Eternal Champions	dt. DM 132,00
Fantastic Dizzy	dt. DM 73,00
Hyperdunk	dt. DM 118,00
Mc Donald's Treasure Land	dt. DM 109,00
Mickey's Challenge	dt. DM 119,00
Mutant League Hockey	dt. DM 119,00
NBA Jam	dt. DM 118,00
NBA Showdown	dt. DM 127,00
NHL Hockey '94	dt. DM 108,00
Normys Beach Babe	dt. DM 99,00
Prince of Persia	dt. DM 109,00
Sonic 3	dt. DM 131,00
Virtua Racing	dt. DM 188,95

SEGA MEGA CD II

Bill Walsh College Football	dt. DM 98,95
Dune	dt. DM 109,95
Ground Zero Texas	dt. DM 109,95
Jurassic Park	dt. DM 91,95
Mortal Kombat	dt. DM 109,95
NHL Hockey '94	dt. DM 108,95
Nighttrap	dt. DM 129,95
Powermancer	dt. DM 109,95
Pugsy	dt. DM 91,95
Sonic	dt. DM 91,95
Terminator	dt. DM 109,95
Thunderhawk	dt. DM 108,95
WWF Rage in the Cage	dt. DM 109,95

SEGA MASTER SYSTEM II

Asterix 2	dt. DM 81,00
Chuck Rock 2 - Son of Chuck	dt. DM 81,00
Ecco	dt. DM 81,00
Fire & Ice	dt. DM 81,00
Jungle Book	dt. DM 81,00
Road Runner	dt. DM 81,00
Sonic 3 Chaos	dt. DM 80,95
Star Wars	dt. DM 81,00
Streets of Rage	dt. DM 81,00
Wimbledon 2	dt. DM 91,00

SEGA GAME GEAR

Addams Family	dt. DM 81,00
Aladdin	dt. DM 81,00
Ecco	dt. DM 81,00
F1	dt. DM 81,00
Hook	dt. DM 71,00
NBA Jam	dt. DM 91,00
Road Runner	dt. DM 81,00
Sonic Chaos	dt. DM 81,00
Star Wars	dt. DM 81,00
Ultimate Soccer	dt. DM 81,00

IHRE VORTEILE

TOP - PREISE !!

Alles deutsche Versionen

Sämtliche Titel erhältlich

Original Sega Deutschland

Vorbestellungen für Neuheiten werden bevorzugt ausgeliefert

Auch für Nintendo-, Amiga- und IBM-Spiele

Versandkosten DM 6,95

Ab einem Bestellwert von DM 300,- entfällt der Versandkostenanteil

Über 2000 Artikel im Sortiment

Weitere Spiele, Konsolen und Zubehör entnehmen Sie bitte unserer Gesamtpreisliste, die Sie gegen DM 1,- Rückporto anfordern können. Geben Sie bitte Ihr System an.

Sammelbesteller sparen Versandkostenanteile und helfen durch geringeren Anfall von Verpackungsmaterial die Umwelt zu schonen. Lieferung erfolgt per Nachnahme. Preisänderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten.

- NEGATIV -
Der Adventure-Teil hätte mit etwas mehr Dramatik und Spieltiefe versehen werden können.

GAME BOY

1 Spieler

Nintendo 20

DM 70

„Kitchen Island“ ist in mehrere Abschnitte mit jeweils 5-6 Levels unterteilt. Anders als beim Vorgängerspiel kann man diese nicht in beliebiger Reihenfolge in Angriff nehmen.

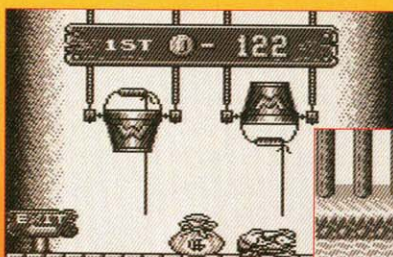


WARIO

Super Mario



Panem et circenses ...



Beim ersten Spiel könnt Ihr die zusammengekauften Münzen verdoppeln ... oder auch halbieren. Das Ergebnis hängt allein vom Zufall ab.

Im Geschicklichkeitsspiel geht es darum, niedliche Tierchen mit Bomben zu treffen. Zu gewinnen gibt es wertvolle Extraleben.



POSTN!
Hervorragendes Leveldesign,
viel spielerische Abwechslung,
Batterie-Speicher für drei
Spielstände

sich nichts sehnlicher als ein eigenes Schloß. Nun ist ihm zu Ohren gekommen, die Piraten von Kitchen Island hätten sich einer goldenen Prinzessin-Toadstool-Statue bemächtigt.

Was liegt also näher, als sich diese unter den Nagel zu reißen und dem rechtmäßigen Besitzer zurückzugeben – gegen ein Lösegeld, versteht sich. Zudem kann er sich diese einma-

VERGESST MARIO, HIER KOMMT WARIO!

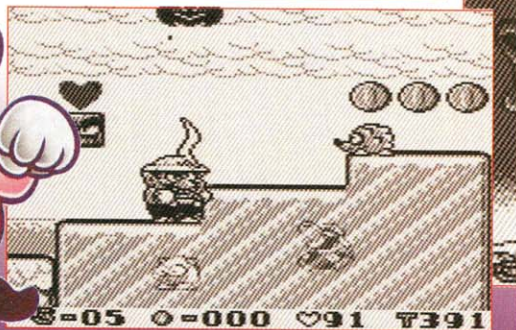
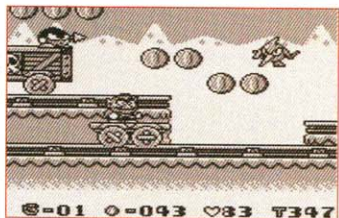
lige Chance, mal wieder so richtig nach Herzenslust gemein sein zu können, natürlich nicht entgehen lassen.

Die Level scrollen erneut in alle Richtungen, und auch der Aufbau sieht weitestgehend noch so aus wie beim zweiten Teil. Manchmal führen verschiedene Wege zum Ziel, hin und wieder gibt es auch einen geheimen zweiten Ausgang in einen Bonus-Level zu entdecken. Brandneu sind jedoch Warios Fähigkeiten, die er durch drei „Hüte“ erhält (siehe Kasten).

Kein echtes Mario-Spiel kommt ohne den beliebten Sprung auf den Kopf des Gegners aus. Darüberhinaus kann

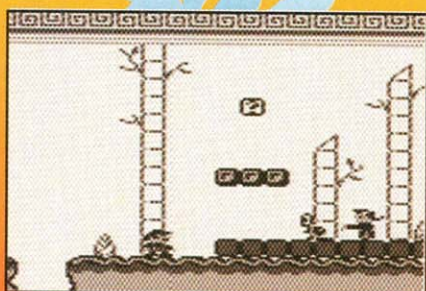
Wario per Bodycheck die Piraten unsanft über den Haufen rempeln und Wände zerbröseln. Wie seine „Super Mario Bros. 2“-Kollegen kann er auch Gegner werfen. Dezentere Rätsel-Elemente kommen durch Schalter ins Spiel, die manchmal den Levelaufbau verändern und so zu versteckten Sachen führen. Einige Level ändern sich noch einmal, nachdem der Boss der jeweiligen Zone beseitigt wurde. Erst dann könnt Ihr auch den letzten geheimen Bonusraum erreichen. Neu sind auch die Schlüssel, die Euch den Weg zu einem Schatzraum öffnen, vorausgesetzt Ihr findet das dazugehörige Schloß. Von der Anzahl der gesammelten Schätze und Mün-

Auch Wario Land kommt nicht ohne aus:
Lorenlevel und Eiswelt.

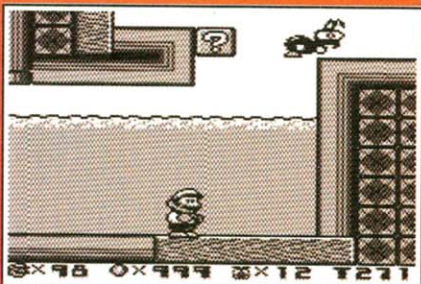


WARIO LAND

Die Vorgänger

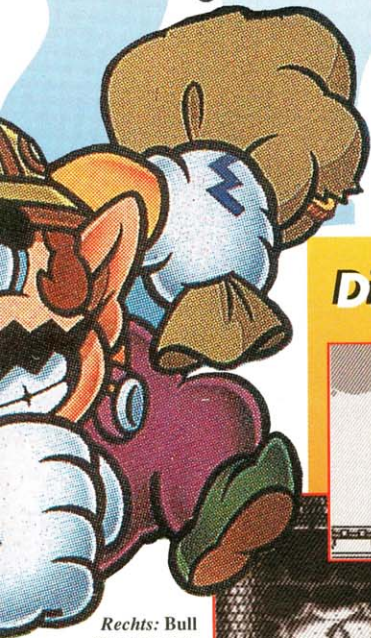


Mit Super Mario Land 1 hat Wario Land nur noch wenig gemein. Auf die Shoot 'em Up-Sequenzen hat man seit dem ersten Teil glücklicherweise verzichtet.



Die Fortsetzung Super Mario Land 2: Six Golden Coins war stark von Super Mario World auf dem SNES beeinflusst.

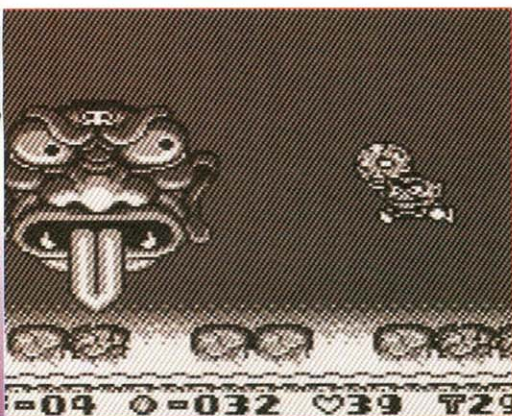
WARIO LAND



Rechts: Bull Wario hat einen stärkeren Bodycheck drauf. Restart-Points müssen mit Münzen erst aktiviert werden.

zen hängt es schließlich ab, welche mehr oder minder noble Behausung Wario am Ende sein Eigen nennen kann.

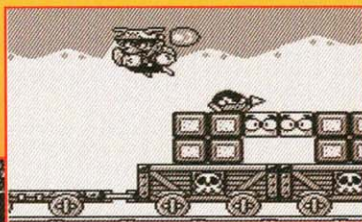
Alles in allem unterscheidet sich Wario Land nicht sonderlich von seinem direkten Vorläufer. Das zeitlos-geniale Spielprinzip der Mario-Spiele sowie das hervorragende Level-design garantieren enormen Spielspaß. Die dezent eingestreuten Neuerungen und die Suche nach versteckten Schätzen fügen sich nahtlos in das Geschehen ein. Der eigenwillige Charme des neuen Helden Wario wird vielleicht auch Skeptiker überzeugen, die von Mario langsam die Nase voll haben. Für die Zukunft würde ich mir jedoch wünschen, daß



Dieser unhöfliche Geselle streckt Wario die Zunge raus und wird mit einem Steinwurf an den Kopf bestraft.

Seid Ihr es auch leid, immer nur den Guten spielen zu müssen? Der ewig hilfreiche Mario ödet Euch an? Nicht verzweifeln, denn Rettung naht! Bei „Wario Land“ übernehmt Ihr die Rolle des schlimmsten Alptraums aller Schwiegermütter!

Die Hutmode der Saison ...



Links: Jet Wario ist mit begrenzter Flugfähigkeit ausgestattet. Unten: Drachen-Wario kann seine Gegner als menschlicher Flammenwerfer abfackeln.



NEGATIV!

Strenggenommen nur ein Aufguss von SML 2 (aber wen stört's bei einem so guten Vorbild)

sich Nintendo für die nächste Mario-Fortsetzung doch einmal etwas Neues ausdenkt. Bis dahin bleibt Wario Land unbestritten einer der besten Game Boy-Titel.

Klaus-Dieter Hartwig

Wario Land

Gameplay



Alles drin, was ein Jump&Run braucht, und das nahezu perfekt; leider hat man das Meiste vorher schon mal gesehen.

Dauerspaß



Sechs verschiedene Enden und die Suche nach versteckten Sachen fesseln für lange Zeit (ein Mario-Spiel eben!).

Grafik



Liebevoll gezeichnete Charaktere, nette Hintergründe, übersichtlich in allen Spielsituationen.

Sound



Lustige, zum Spiel passende Musiken; auf die Dauer werden einige allerdings etwas nervig.

TOTAL! - CHECK

Genre Jump & Run
Levels mind. 40
Schwierigkeitsgrad leicht, ansteigend
Continues Batteriespeicher
Speicherkapazität 4 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
1-

Elite versucht sich mit „World Cup Striker“

auch auf dem Game Boy.

GAME BOY

1 Spieler

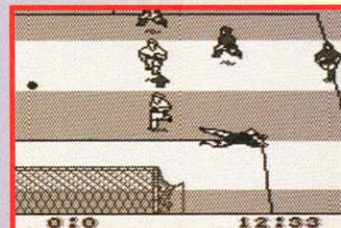
Elite

DM 70

WORLD CUP STRIKER

Die gravierendste Änderung gegenüber der 16-Bit-Fassung ist wohl jene, daß auf dem Game Boy nur ein Spieler antreten darf. Wer heiße Matches via Link-Kabel erhofft hat, wird also bitter enttäuscht sein.

Trotzdem ist „World Cup Striker“ auch auf Nintendos kleinstem mehr als nur eine Runde wert. Grafik und Animation sind absolut in Ordnung, obwohl die Sprites stark flackern, wenn zu viele gleichzeitig auf dem Screen sind. Was die Spielbarkeit betrifft, so darf man Elite nur gratulieren. Tatsächlich schafften es die Programmierer, auch die Game Boy-Version in Sachen Spielbarkeit auf ein sehr hohes Niveau zu bringen. Somit ist World Cup Striker also auch für dieses System zu empfehlen.



Erstaunlicherweise ist World Cup Striker auch auf dem Game Boy hervorragend

on sind absolut in Ordnung, obwohl die Sprites stark flackern, wenn zu viele gleichzeitig auf dem Screen sind. Was die Spielbarkeit betrifft, so darf man Elite nur gratulieren. Tatsächlich schafften es die Programmierer, auch die Game Boy-Version in Sachen Spielbarkeit auf ein sehr hohes Niveau zu bringen. Somit ist World Cup Striker also auch für dieses System zu empfehlen.

Hans-Joachim Amann

World Cup Striker

Gameplay



World Cup Striker läßt sich trotz des kleinen Bildschirms sehr gut spielen. Auch Fallrückzieher und Flugkopfbälle sind möglich.

Dauerspaß



Gäbe es eine Zweisspieler-Funktion, so hätte sich das Game redlich sechs Punkte verdient. So reicht's nur zu fünf.

Grafik



Die Animation der Männchen ist vollkommen ausreichend und das Scrolling flüssig. Leider flackern die Sprites oftmals.

Sound



Außer einer Trillerpfeife und monotonem Zuschauerlärm gibt es kaum etwas zu hören.

TOTAL! - CHECK

Genre Sport
Levels 24 Teams, 4 Spielmodi
Schwierigkeitsgrad einfach bis mittel
Continues Paßwort
Speicherkapazität 1 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2

GREIF' DIR DAS BEINHARTE WELTMEISTERSCHAFTS-ANGEBOT!

UNABHÄNGIGES TOTAL! GENIAL GÜTESIEGEL

WORLD CUP STRIKER

für sportliche DM 149,-

SNES dt.

+ 1 HALBES JAHR TOTAL!

DAMIT SCHREIBST DU WM-GESCHICHTE

Warum nur zuschauen, wenn man auch mitkicken kann? Mit „World Cup Striker“, dem brandneuen Spitzengame für Fußball-Freaks, können bis zu 5 Spieler gleichzeitig das runde Leder jagen. Mehr noch, im Turnier-Modus schwingen sogar bis zu 32 Mannen die Stollen – jeder gegen jeden. Wer will, kann per individuell eingegebenem Spielplan sogar die original WM nachspielen, und dabei – wer weiß – vielleicht für so manche Überraschung sorgen... Und das alles bei toller Grafik und geradezu genialer Spielbarkeit. Kurz und gut – dieses „Bolz-Modul“ ist TOTAL! GENIAL. Und deshalb genau das Richtige für unser WM-Paket: 1 „World Cup Striker“ für SNES + 1 TOTAL! Halbjahres-Sonder-Abo (6 Ausgaben) für äußerst faire DM 149,-.

Deshalb: Gleich zur nächsten Schere dribbeln und dann mit ordentlich Schmackes den Coupon in den Kasten knallen.

World Cup Striker + TOTAL! Sonder-Abo-Paket

Ja, ich bestelle World Cup Striker für SNES und die nächsten 6 TOTAL Ausgaben im Sonder-Abo zum Gesamtpreis von DM 149,-

Natürlich brauche ich auch später noch meine Portion NINTENDO Fachwissen. Deshalb erhalte ich TOTAL auch nach Ablauf des Sonder-Abos weiterhin zugeschickt, dann allerdings zum aktuellen Halbjahres-Abo-Preis. Wenn ich dieses nicht möchte, kann ich spätestens 6 Wochen vor Ablauf meines Sonder-Abos schriftlich kündigen. das Sonder-Abo läuft mit Lieferung der 6. Ausgabe TOTAL ab.

Versandkosten nicht vergessen!

☐ Euro-Scheck
(bitte unbedingt
Kartennummer angeben)

☐ per Nachnahme, nur im Inland
(zzgl. Nachnahmegebühr DM 3,50
und Zustellgebühr DM 2,50)

Bitte keine Überweisung!
**Achtung! Wer per Euro-scheck
zahlt spart gegenüber
Nachnahme DM 6,-**

Versandkosten: Im Inland fallen einmalige Versandkosten von DM 10,- an. Ausland: DM 12,-.
Die Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum des Verlages. Abgabemenge:
1 World Cup Striker + 1 TOTAL Sonder-Abo-Paket pro Bestellcoupon – Die Lieferung erfolgt
schnellst möglich.

Absenden an: MVL GmbH · TOTAL SHOP · Heilwigstr. 39 · 20249 Hamburg

Schicken Sie mir 1 World Cup Striker und die nächsten 6 Ausgaben TOTAL an folgende Anschrift:

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

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

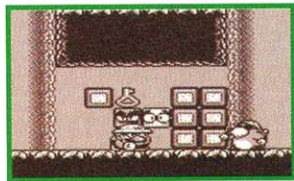
Datum, Unterschrift

LAND

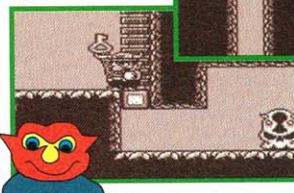


Auch diesen Endgegner

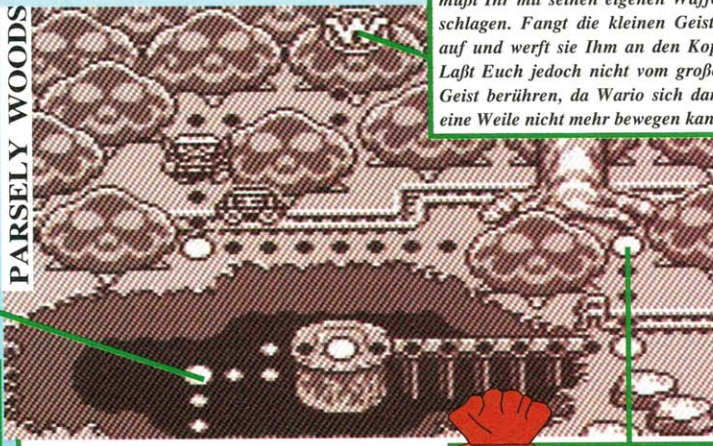
müßt Ihr mit seinen eigenen Waffen schlagen. Fangt die kleinen Geister auf und werft sie ihm an den Kopf. Laßt Euch jedoch nicht vom großen Geist berühren, da Wario sich dann eine Weile nicht mehr bewegen kann.



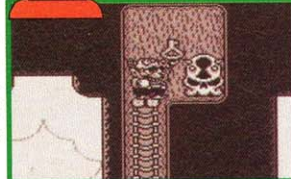
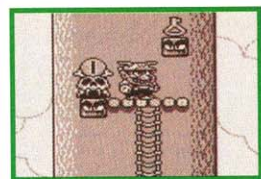
Den Schlüssel erreicht Ihr erst, nachdem Ihr einen Level weiter den See trockengelegt habt. Er befindet sich am Fuße der ersten Leiter. Stier-Wario kann den Block vor dem Schloß direkt zerstören, alle anderen können sich ein Stück weiter rechts in den Schacht fallen lassen.



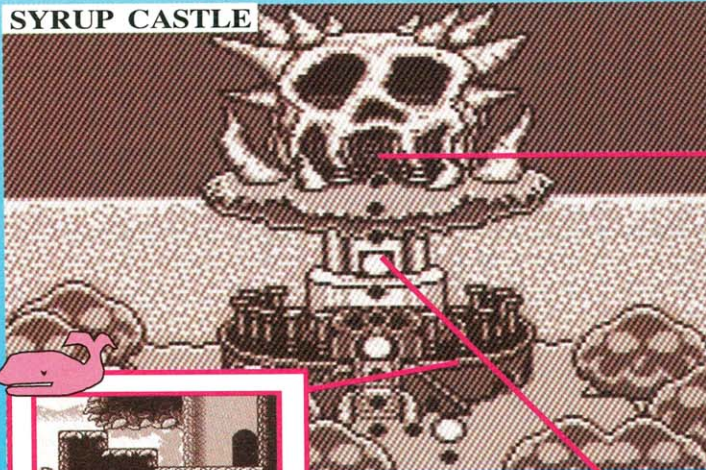
PARSELY WOODS



Der Schlüssel ist in dem Block direkt neben dem Ausgang versteckt. Das Schloß findet Ihr rechts oben im Baum.

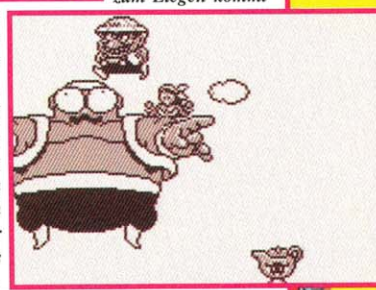


SYRUP CASTLE



dem Flaschengeist müßt Ihr sechsmal auf die Birne springen. Werft die Lampe solange, bis sie richtiggrum zum Liegen kommt

und eine kleine Wolke aufsteigt. Von dieser aus könnt Ihr jeweils zweimal den Kopf erreichen. Anschließend verwandelt sich die Wolke in einen kleinen Geist, der mit Blitzen auf Euch schießt. Auch diese Geister könnt Ihr mit etwas Geschick als Sprungbrett benutzen.



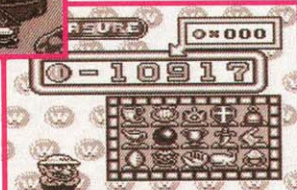
Den Schlüssel findet Ihr im letzten Block vor der ersten Tür. Der Weg zum Schloß führt nach rechts direkt durch die Wand.



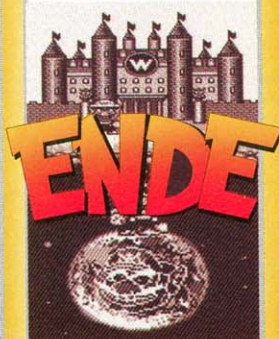
Stier-Wario kann die Blöcke über dem Trampolin zerstören. Im Raum nach der Tür findet Ihr oben rechts den Schlüssel, oben links das Schloß und unten rechts den Drachenhelm, den man benötigt, um die Blöcke vor dem Schloß zu zerbrechen.



El Finale!
Der Flaschengeist ist besiegt und die goldene Prinzessin Toadstool-Statue ist unser.



Doch halt, was ist das? Erzrivale Mario schnappt Wario das Objekt seiner Begierde vor der Nase weg! Damit keine Freunde haben wir ja noch unsere Schätze, die bei der Endabrechnung in Münzen umgewandelt werden. Doch nur wer alle 15 Schätze und zusätzlich noch 9.999 Münzen sein eigen nennt (insgesamt also 99.999) kann Warios Triumph komplettieren.

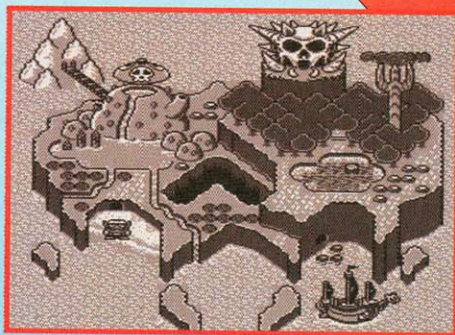


WARIO



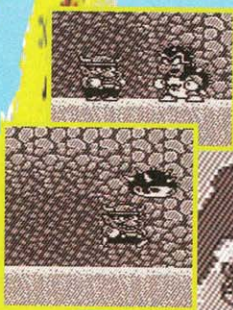
„Ohne Moos nix los!“

Diese alte Binsenweisheit, die das Firmenmotto der großen japanischen Softwarehersteller sein könnte, ist auch dem guten Wario nicht unbekannt. Und da er über den Erwerb eines Vogel- bzw.



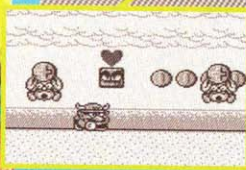
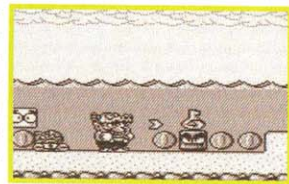
r evolutionäre Endgegnertaktiken! Dem Piraten müßt Ihr nicht wie gewohnt dreimal auf den Kopf, sondern unter den Bauch springen...

RICE BEACH



d en ersten Schatz könnt Ihr erst bekommen, nachdem Ihr den Boss in Level 5 besiegt habt. Wenn Ihr nun Level 3 erneut betretet, ...

... ist hier eine verschlossene Tür aufgetaucht. Um den Schlüssel weiter rechts aus dem Extrablock zu lokalisieren, braucht Ihr den Drachen- oder Jet-Helm.

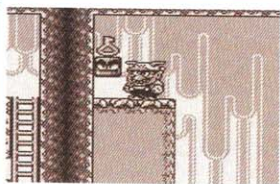


Stier-Wario kann mit seinem „Erdbebensprung“ die Krabben aus dem Sand scheuchen und Ihnen die Zehnermünzen abnehmen. Außerdem gibt's jede Menge unsichtbare Blöcke mit Herzen zu entdecken.



Nachdem Ihr Level fünf gemeistert habt, spielt Level drei erneut durch und springt beim normalen Ausgang nach rechts aus dem Wasser. Weiter rechts ist der geheime Ausgang, der zu Level sechs führt.

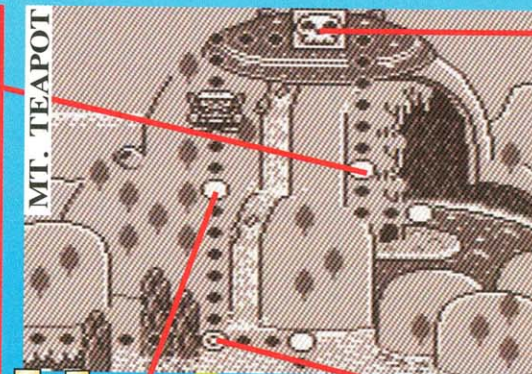
Vergeßt Mario, gehört Wario!



g eht im dritten Raum unten nicht sofort durch die Tür, sondern schnappt Euch den Jet-Hut rechts daneben und fliegt damit nach links oben zum Schlüssel. Werft diesen im Sprung nach rechts zur Tür.



MT. TEAPOT

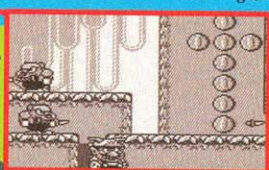


d en Minotaurus müßt Ihr anrempeln und von der Plattform werfen, während er versucht, dasselbe mit Euch anzustellen. Der Münz-Pfeil weist den Weg zum zweiten Ausgang.

Ihr müßt auf jeden Fall den Jet-Hut dabei haben.



Hinter dem Block oben ist eine unsichtbare Tür. Der Schlüssel steckt im nächsten Extra-Block auf der rechten Seite.



Zerbröselt den Block und drückt an seinem Platz das Steuerkreuz nach oben, um durch die Geheimgtür zu gehen. Der Raum dahinter birgt eine große 100er Münze und das Schloß.



Springt von der oberen Plattform schräg nach rechts oben und löst den Jet aus.

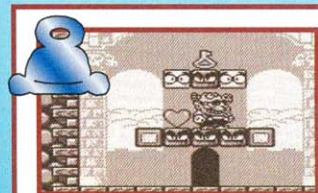


WARIO LAND

Baumhauses nicht sonderlich glücklich zu sein scheint, unterstützen wir also das knuddelige Kerlchen bei seiner Schatzsuche, damit es schließlich doch noch etwas wird mit dem eigenen Traumschloß.



An dieser Stelle wollen wir einmal unserer Schweizer Leserin Franziska Keller danken, ohne deren großartige Mithilfe, in Form einer Komplettlösung, die fantastischen vier Seiten WarioLandLösungsposter nicht möglich gewesen wären. Legen wir also eine Gedenkminute in stiller Ehrfurcht ein. Eine Belohnung sei Ihr gewiß! (Obwohl das mit dem „StreetFighter III“-Wunschmodul etwas problematisch werden könnte).



Sherbet Land könnt Ihr nur über den geheimen Ausgang in Level acht betreten. Ihr braucht nicht durch diesen Abschnitt, um das Spiel zu lösen, aber die Schätze, die hier versteckt sind, könnt Ihr bei der Endabrechnung gut gebrauchen.

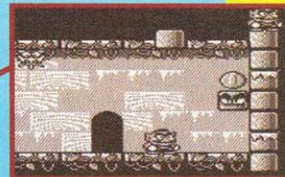


Nachdem Ihr den Schalter am Levelende betätigt habt, müßt Ihr am normalen Ausgang vorbeigehen. Etwas weiter links ist eine Treppe entstanden, die zum zweiten Ausgang führt.



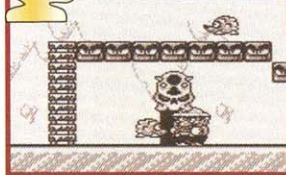
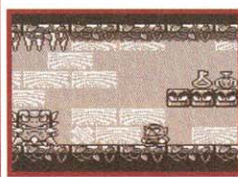
Klettert hinter der ersten Tür ganz nach oben, um den Schlüssel zu bekommen. Hinter der dritten Tür müßt Ihr Euch vom „Floater“ nach oben zur Tür tragen lassen. Durch Hüpfen ändert Ihr seine Flugrichtung.

SHERBET LAND

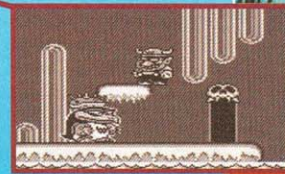


Springt nach der ersten Tür rechts unter der Münze hoch und ein Block erscheint. Von dort könnt Ihr durch die Decke zum geheimen Ausgang gehen.

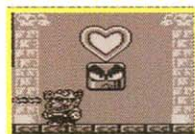
Den Schlüssel im ersten Block könnt Ihr gar nicht verfehlen. Die Tür zum Raum mit dem Schloß ist weiter rechts hinter dem zweiten „halbzerbröselten“ Viererblock verborgen.



Betätigt den Schalter hinter der ersten Tür und verlaßt den Raum durch dieselbe (!) Tür. Geht dann die Leiter rauf und ganz nach rechts, am Schlüssel vorbei und durch die nächste Tür. Dort ganz nach unten springen und hinter der Tür den Schalter betätigen. Jetzt könnt Ihr endlich den Schlüssel holen und zum Schloß in der Nähe des Einganges zurücktragen.



Natürlich könnt Ihr den Level sofort durch die Tür verlassen. Doch dann würden Euch die neun (9!) Extraleben entgehen, die Ihr erhaltet, wenn Ihr den Endgegner besiegt. Dazu müßt Ihr ihm auf den Kopf springen und ihn von hinten rammen, sobald er mit seinem Hut wieder auftaucht. Wiederholt das ganze zwei Mal.



Neben den Schätzen gibt es noch allerlei nützliche Sachen am Wegesrand zu finden. So zum Beispiel die 3-Up-Herzen im Untergrund von Level 1

(nachdem der Endgegner in Level 5 besiegt wurde), 7, 36; oder die großen 100er Münzen in Level 9, 19, 24, 27. Zudem erhaltet Ihr jeweils 10 Münzen, wenn Ihr einen

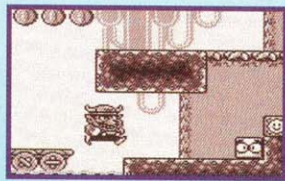


Gegner unter einen „Pouncer“ werft. Am meisten rentiert es sich jedoch, in den Leveln 12, 26 und 38 die komischen Hühner mit Gegnern zu bewerfen.

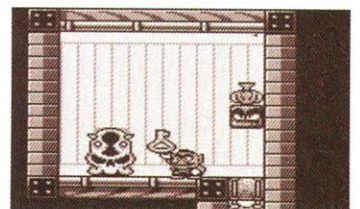
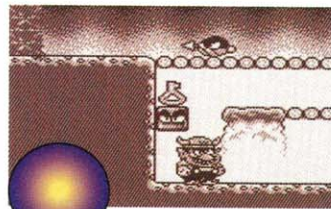
Wenn Ihr die Vögel nicht berührt, lassen sie drei Zehnermünzen fallen. Jetzt braucht Ihr nur noch ein wenig



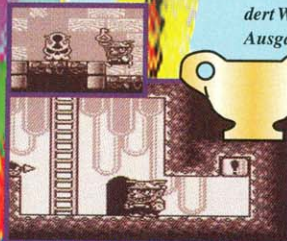
Glück beim Bonusspiel am Ende, um ein stattliches Vermögen anzuhäufen.



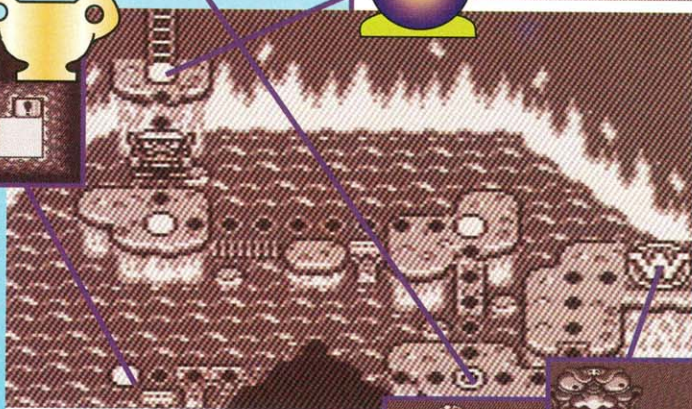
Springt von der letzten Lore erst im allerletzten Moment auf die untere Ebene. Das Trampolin dort schleudert Wario nach oben zum geheimen Ausgang, der in Level 23 führt.



Hier müßt Ihr Euch ganz schön beeilen, um nicht von der Wasserwand eingeholt zu werden. Der Schlüssel ist im dritten Block versteckt, ein Stück weiter gibt es im siebten einen Unverwundbarkeitsstern, der das Weiterkommen immens erleichtert. Nach der Tür geht es nach oben zum Schloß.

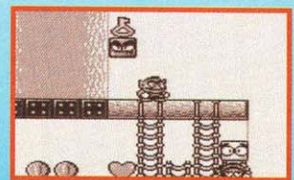
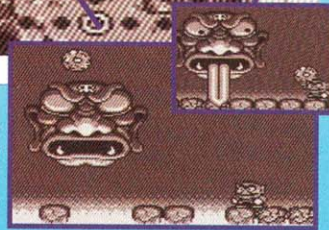


Klettert nach der ersten Tür die Leiter rauf, geht dann nach rechts und die nächste Leiter wieder runter. Legt dann den Schalter um, und Ihr könnt den Schlüssel hinter der Tür erreichen. Am Schloß seid Ihr ja schon gleich zu Beginn vorbeigekommen.

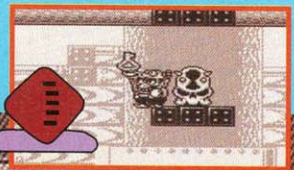


STOVE CANYON

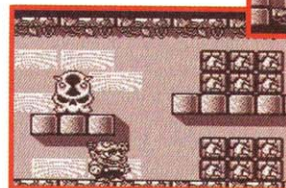
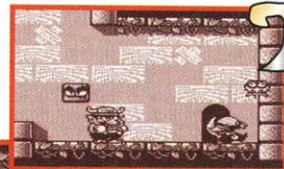
der unfreundliche Steinkopf zerstört mit seiner Zunge den Boden und bewirft Euch mit Steinen. Fangt diese auf, nachdem sie einmal vom Boden abgeprallt sind, und werft sie auf ihn zurück. Wie gewohnt müßt Ihr diese Prozedur noch zweimal wiederholen.



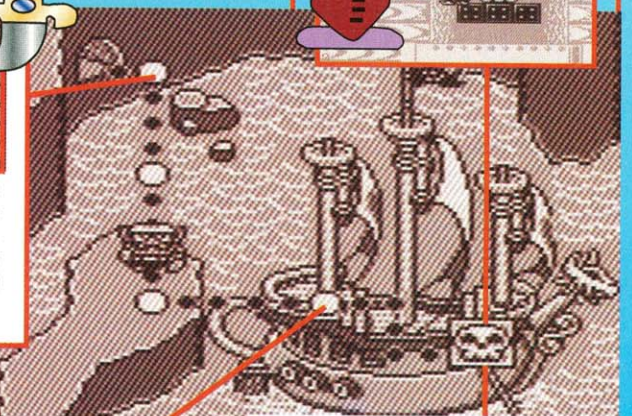
Der Schlüssel ist im großen Raum hinter der zweiten Tür ganz oben rechts, das Schloß unten in der Mitte.



Springt vor der zweiten Tür vom Block aus nach oben und ein neuer Block erscheint. Von dort aus nach rechts gelangt Ihr zum Raum mit dem Schloß.



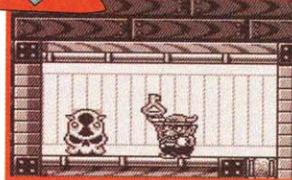
Hinter dem Sechserblock ganz rechts oben ist eine Tür versteckt. Betätigt im Raum dahinter den Schalter, und Ihr könnt zum Schlüssel hochschwimmen.



SS TEA CUP



So, jetzt wird's kompliziert. Haltet Euch nach der ersten Tür rechts, die zweite Leiter hinauf, rechts, durch die Tür, die Leiter nach unten und ganz nach links bis zur dritten Tür. Dahinter könnt Ihr den Restart-Point aktivieren. Weiter gehts nach rechts durch die zweite Tür. Jetzt solltet Ihr endlich den Raum mit dem Schlüssel erreicht haben. Rechts geht's weiter zum normalen Ausgang. Zum Schloß müßt Ihr jedoch zurück nach links, am Restart-Point durch die Tür, rechts durch die erste Tür, dann nur noch nach links und die Leiter hoch. Voilà, das Schloß (zumindest wenn Ihr alles richtig gemacht habt). Anschließend müßt Ihr Euch noch auf den beschwerlichen Weg zurück zum Ausgang machen.

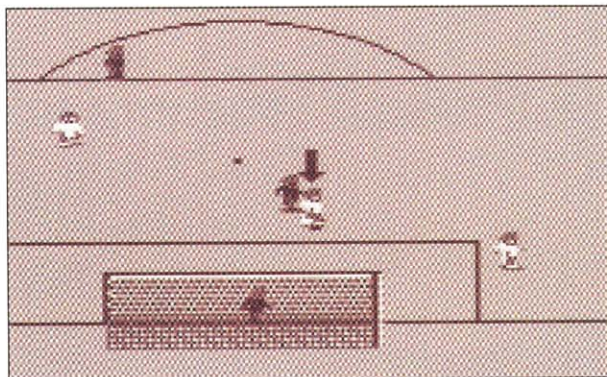


Springt auf die kleinen Vögel, nehmt sie auf und bewerft damit den Boss. Seht Euch vor, daß Ihr nicht von der Plattform geweht werdet, wenn er mit den Flügeln schlägt.



Man gönnt sich ja sonst nichts!

Nun kicken sie auch auf dem kleinen Game Boy, die winzigen Männlein von Sony Imagesofts Sensible Soccer, die bereits auf dem SuperNES für Aufsehen sorgten.



SENSIBLE SOCCER

Mal ehrlich: Bislang waren doch so gut wie alle Fußballspiele auf dem Game Boy abgrundtief schlecht. Und selbst die wenigen Ausnahmen, die man nicht unbedingt sofort in den Abfalleimer treten wollte, konnten auch keineswegs überzeugen. Dieses für Fußballfans sicherlich große Ärgernis will Sony Imagesoft mit „Sensible Soccer“ nun wettmachen.

Gemäß der SuperNES-Version sind die Akteure der Game Boy-Fassung winzig klein, spielerisch aber

durchaus bundeliga-tauglich. Bis auf spektakuläre Fallrückzieher und Kopfbälle können nämlich auch die kleinsten aller „Sensibles“ alles, was einen guten Fußballer ausmacht: Passen, Bälle lupfen und anschneiden, knallhart schießen, foulern, und natürlich Tore schießen gehören zu ihrem spielerischen Repertoire.

Das Geschehen auf dem Rasen wird von oben dargestellt. Da das Scrolling nicht allzuschnell ist, ist der Spielablauf recht übersichtlich. Auch lassen sich die Winzlinge gut steuern, so daß Doppelpässe und gezielte Tore bereits nach kurzer Zeit keine Schwierigkeiten bereiten. Sehr bedauerlich ist, daß Sensible Soccer ausschließlich allein gespielt werden kann. Ein Zwei- oder Mehrspieler-Modus ist nicht integriert worden. Allerdings dürft Ihr zwei-

ten Features wie beispielsweise verschiedenen Rasenzuständen eine Menge Spaß. Somit finden die nicht gerade fußball-verwöhnten GB-Besitzer endlich eine spielbare Umsetzung dieses Sports vor.

Hans-Joachim Amann

NEGATIV!
Nur für einen Spieler, schwache Grafik und Animation, keine Speichermöglichkeit.

Sensible Soccer

Grafik



Die Männchen sind sehr klein und spärlich animiert. Lobenswert: Das Scrolling ist flüssig und verwischt nicht zu sehr.

Sound



Die Soundeffekte während eines Spiels klingen sehr lustig. Der Titelsoundtrack kann gefallen.

Gameplay



Sensible Soccer spielt sich selbst auf dem Game Boy absolut zufriedenstellend.

Dauerspaß



Wegen des fehlenden Mehrspieler-Modus wird die ganz, ganz große Dauermotivation wohl ausbleiben.

TOTAL! - CHECK

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

FAZIT
2-

schen verschiedenen Spielmodi wählen. Als da wären: Training, Pokalspiel und Liga. Gespielt wird entweder mit 20 Klub- oder Nationalteams. Während eines Matches können Veränderungen in der Aufstellung vorgenommen werden. Obwohl Sensible Soccer nur für einen Spieler ausgelegt ist, bringt es dank der ordentlichen Spielbarkeit und der net-



NEGATIV!
Nur für einen Spieler, schwache Grafik und Animation, keine Speichermöglichkeit.

ten Features wie beispielsweise verschiedenen Rasenzuständen eine Menge Spaß. Somit finden die nicht gerade fußball-verwöhnten GB-Besitzer endlich eine spielbare Umsetzung dieses Sports vor.

Hans-Joachim Amann

Sensible Soccer

Grafik



Die Männchen sind sehr klein und spärlich animiert. Lobenswert: Das Scrolling ist flüssig und verwischt nicht zu sehr.

Sound



Die Soundeffekte während eines Spiels klingen sehr lustig. Der Titelsoundtrack kann gefallen.

Gameplay



Sensible Soccer spielt sich selbst auf dem Game Boy absolut zufriedenstellend.

Dauerspaß



Wegen des fehlenden Mehrspieler-Modus wird die ganz, ganz große Dauermotivation wohl ausbleiben.

TOTAL! - CHECK

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

FAZIT
2-

GALAXY

Super Nintendo

Super Nintendo Pal d	199.-
Super Nintendo RGB e	299.-
SN Pro Neo Pad d	69.-
SN Pro Pad d	35.-
Arcade Joystick d/e	119.-
Top Fighter Joystick d/e	149.-
Action Replay Pro	99.-
NTSC Adaptor	49.-

Super Nintendo Spiele

	jp.	us.	dt.
7th Saga	/	129.-	/
Actraiser 2	149.-	129.-	/
Aero the Acrobat	/	99.-	129.-
Aladdin	/	139.-	119.-
Alien 3	/	99.-	99.-
Another World	/	/	89.-
Art of Fighting	149.-	/	/
Asterix	/	/	119.-
Battle Toads	/	129.-	119.-
Battl.Toads & Doubl.Drag.	/	129.-	/
Blues Brothers	/	99.-	/
Bomberman + 5 Player	/	139.-	/
Bomberman	/	/	119.-
Bubsy	/	99.-	89.-
Bulls Vs Blazers	/	/	79.-
Clay Fighter	/	139.-	/
Cliffhanger	/	/	99.-
Cool Spot	/	99.-	99.-
Daffy Duck	/	99.-	/
Desert Strike	/	129.-	119.-
Dracula	/	99.-	/
E.V.O.	/	149.-	/
Empire strikes back	/	149.-	/
Fin.Fant.Legend 2	/	149.-	/
GP1	/	99.-	/
Int.Tennis Tour	/	99.-	/
John Madden 94	/	129.-	129.-
Jurassic Park	/	129.-	/
K.H.R.Playermanager	/	/	129.-
Last Action Hero	/	/	119.-
Lost Vikings	/	99.-	99.-
Mech Warrior	/	129.-	129.-
Megalomania	/	/	119.-
Mortal Kombat	/	99.-	99.-
Mystic Quest	/	/	99.-
NHL Hockey 94	/	129.-	/
NBA Shodown	/	139.-	/
Nigel Mansel GP	/	129.-	149.-
PTO	/	99.-	/
Pac Attack	/	99.-	/
Paladins Quest	/	129.-	/
Plok	/	129.-	/
Pocky & Rocky	/	99.-	129.-
Pop'n Twinbee	/	99.-	79.-
Robocop vs Terminator	/	129.-	/
Rock'n Roll Racing	/	99.-	/
Royal Rumble	/	129.-	129.-
Run Saber	/	99.-	/
Shadowrun	/	129.-	/
Secret of Mana	49.-	149.-	/
Sim Ant	/	99.-	/
Star Fox	/	129.-	109.-
Streetfighter Turbo	99.-	149.-	139.-
Striker	/	129.-	129.-
Sunset Riders	/	99.-	99.-
Super Air Diver	/	99.-	/
Super Mario All Stars	/	129.-	99.-
Super Mario Kart	/	129.-	99.-
Super Off Road Baja	/	99.-	/
Super SWIV	/	/	59.-
Super Star Wars	/	129.-	129.-
Super Turrican	/	109.-	129.-
Suzuka 8 Hours	129.-	/	/
TMNT.TourFighters	/	139.-	149.-
Tecmo Super Bowl	/	99.-	/
Terminator 2 Judgement Day	/	129.-	129.-
Top Gear 2	/	129.-	/
Wing Commander 2	/	99.-	99.-
World Heroes	/	129.-	/
Zombies ate my Neighb.	/	99.-	99.-

Neuheiten Dezember/Januar

Art of Fighting	/	149.-	/
Equinox	/	129.-	139.-
Jim Power	/	129.-	/
Sensible Soccer	/	/	129.-
Lawnmower Man	/	129.-	/
Lufia	/	139.-	/
Ranma 1/2 Hard Battle	/	129.-	/
Soldier of Fortune	/	139.-	/
Young Merlin	/	129.-	139.-

Nintendo Game Boy

Action Replay Pro	/	/	79.-
Asterix	/	59.-	69.-
Dracula	/	69.-	/
Final Fant.Leg.3	/	79.-	/
Jurassic Park	/	69.-	69.-
Legend of Zelda	/	69.-	69.-
Mario Land 2	/	59.-	69.-
Mortal Kombat	/	/	79.-
Parasol Stars	/	/	69.-
Raging Fighter	/	59.-	69.-
TMNT.3	/	69.-	69.-
Tiny Toons 2	/	69.-	69.-
WWF King o.Ring	/	69.-	/
Zen	/	/	69.-

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

089/7605151
089/7470689
PLINGANSERSTR.26
81369 MÜNCHEN 70

GAME BOY

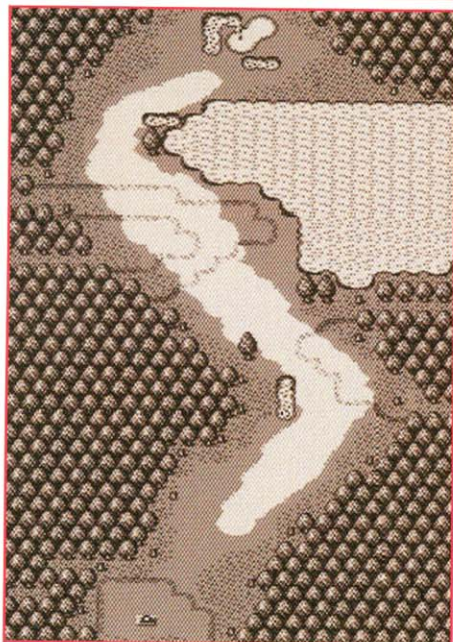
1-2 Spieler

Konami

70 DM

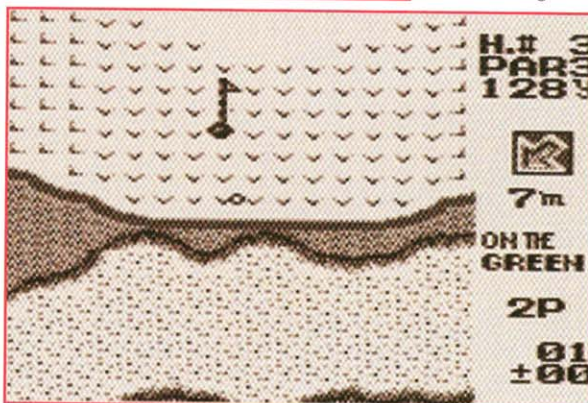
KONAMI GOLF

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



Gewinnt das Turnier und Ihr steigt auf ins Profiflager.

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



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

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

gewonnenen Löcher ausschlaggebend ist.

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

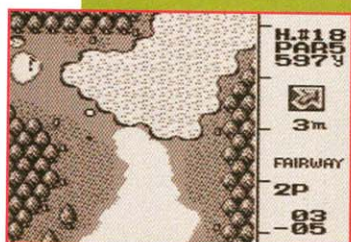
Die für Game Boy-Verhältnisse detaillierte Golf-Umsetzung überzeugt durch eine ansehnliche Grafik und gelungener Spielbarkeit. So wurden selbst Aspekte wie Einfluß des Windes und Unebenheiten auf dem Grün nicht vergessen. Die beiden Zweispieler-Modi sorgen ebenso für zusätzlichen Spaß, wie die Rekordtafel,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

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

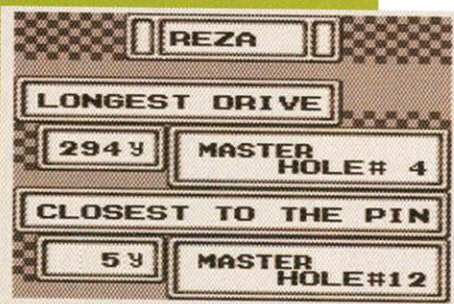
Einziges Ärgernis: Die 36 Löcher der beiden Kurse sind doch ein bißchen wenig. Selbst wenn sie mitunter voller Tücken wie Bunker oder Wasserhindernissen stecken — ein bis zwei Plätze mehr hätten in punkto Dauerspaß nicht geschadet.

Reza Abdolali

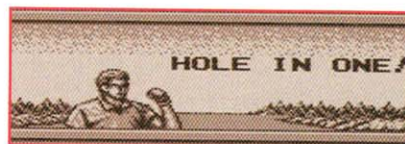
Birdie oder Bogey?



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



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



Konami Golf

Grafik



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

Sound



Insgesamt nur einige wenige Soundeffekte, die sind allerdings passend.

Gameplay



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

Dauerspaß



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

TOTAL! - CHECK

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



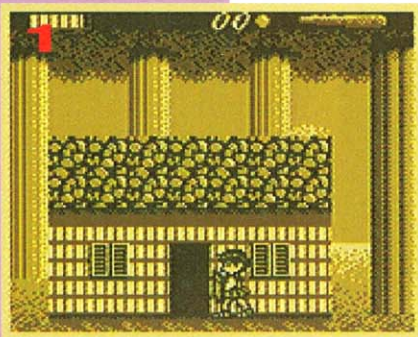
TIPS & TRICKS

Die alten Griechen hatten es nicht leicht, sie hatten weder Game Boy noch TOTAL!. Da habt Ihr es doch schon besser ...

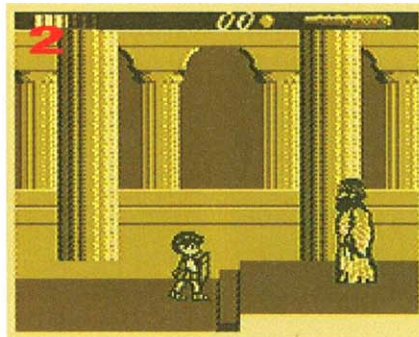
THE BATTLE OF OLYMPUS



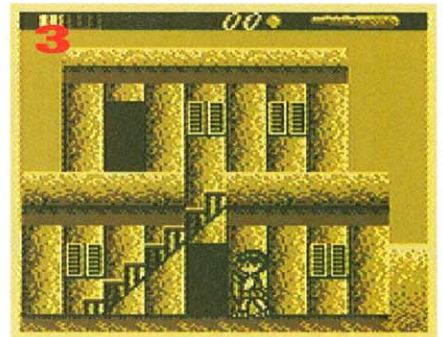
AUF ZUR JAGD NACH HADES...



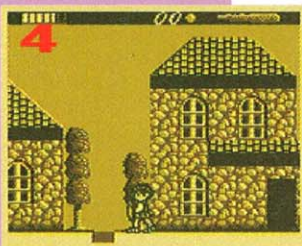
In Arcadia fangt Ihr an. Geht nach Hause, das ist in der Nähe des Level-Endes. Geht durch das Haus auf die andere Seite und besiegt den Stier. Euer nächstes Ziel ist links der Palast von Zeus.



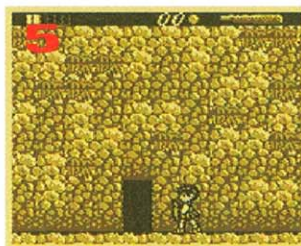
Zeus gibt Euch eine Aufgabe. Wenn Ihr den Palast verläßt, geht nach rechts und besiegt den Stier noch einmal. Sobald Ihr aus dem Haus kommt, wendet Ihr Euch nach links.



Wenn Ihr dieses Haus durch die untere Tür betretet, kommt Ihr ins Königreich Attica. Dort angekommen, geht Ihr nach rechts.



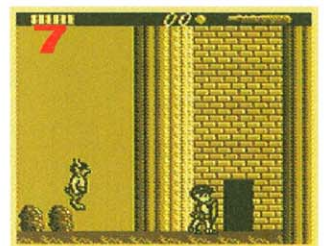
Lauft immer weiter nach rechts, bis Ihr an diese Stelle kommt. Hier geht Ihr die Treppe hinunter und so lange nach rechts und an den Hügeln vorbei, bis Ihr zu einer Höhle kommt.



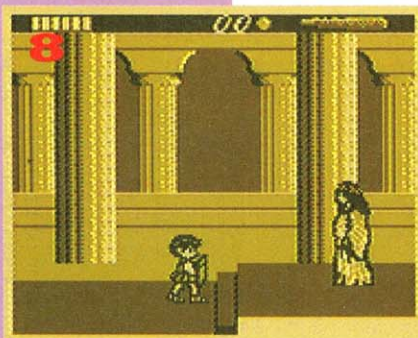
In der Höhle geht Ihr nach rechts. Irgendwann gelangt Ihr dann zu einem großen Haus.



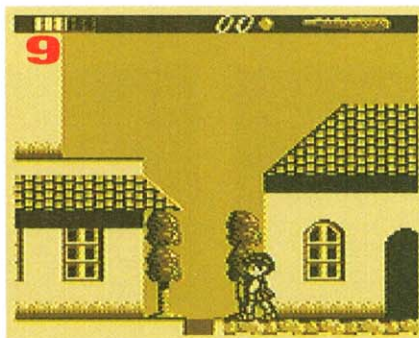
Geht hinein und sprecht mit Keleos. Wenn Ihr fertig seid, geht Ihr wieder hin und nach rechts bis zu einem Brunnen. Kniert Euch neben ihn, um Eure Energie wieder aufzufrischen.



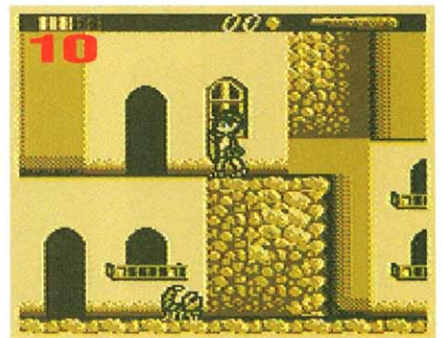
Rechts neben dem Brunnen befindet sich die Tür eines Tempels. Drinnen findet Ihr die Göttin Athene.



Seid nett, wenn Ihr mit ihr sprecht, dann gibt sie Euch ein Schild. Damit habt Ihr hier alles erledigt und geht wieder zum Höhleneingang (5).

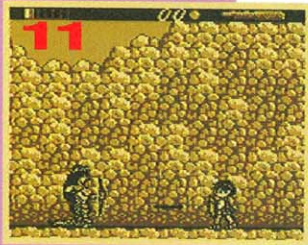


Wieder im Freien angelangt, wendet Ihr Euch nach links und geht die ersten Stufen hinunter, an die Ihr kommt.



Unten angelangt, betretet Ihr dieses Haus, wo Euch jemand eine Aufgabe erteilt (um den Stab zu bekommen). Springt dann nach unten, und ab geht's nach links.

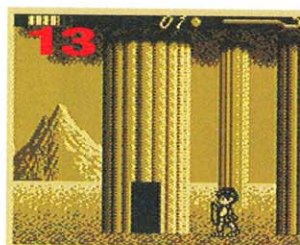
TIPS & TRICKS



Springt über die Lücke. Wartet, bis Larmia einen Pfeil abfeuert – er wird wahrscheinlich an Eurem Schild abprallen. Rückt ihr dann auf die Pelle, kniet hin und schlagt auf den unteren Teil ihres Körpers. Nicht lockerlassen.



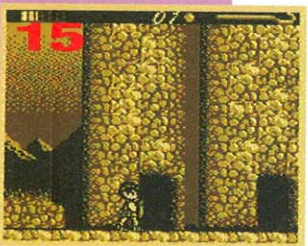
Sobald Larmia tot ist, öffnet sich ein Höhleneingang. Geht hinein, holt den kleinen Jungen ab und bringt ihn zu seiner Mutter 10. Sie gibt Euch den Stab.



Kehrt nach Arcadia zurück (das Land, in dem Ihr angefangen habt). Wandert nach links und geht in das dritte Baumhaus, an dem Ihr vorbeikommt.



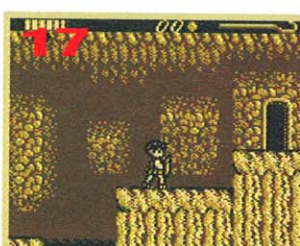
Geht einfach durch und auf der anderen Seite nach links. Sobald Ihr dieses kleine Haus seht, geht hinein, es ist der Eingang zum Land Argolis.



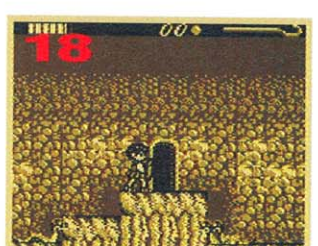
In Argolis wandert Ihr so lange nach rechts, bis Ihr diese Stelle erreicht. Nehmt die erste Tür und geht über die Löcher nach rechts, bis Ihr zu dem Löwen kommt.



Ihr müßt Eure Schläge so abpassen, daß Ihr den Löwen auf den Kopf trefft, wenn er Euch anspringt. Sobald Ihr ihn besiegt habt, erscheint eine Tür, hinter der Prometheus wartet. Er zeigt Euch, wie Ihr den magischen Stab benutzen müßt.



Geht zurück zu 15. Geht durch die Tür und nach rechts, dann nach rechts bis zum Ende. Wenn Ihr den Hermes-Tempel betretet, erzählt Euch so ein kleiner Typ, daß Hermes bei Zeus in Arcadia ist.



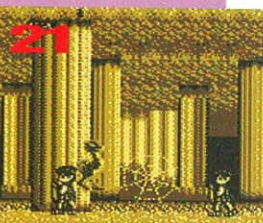
Verläßt den Tempel und hüpfst in das erste Loch links. Geht durch diese Tür und kauft ein Energie-Power-Up für 15 Oliven. Ab geht's zum Zeus-Tempel in Arcadia, um die Sandalen von Hermes zu besorgen.



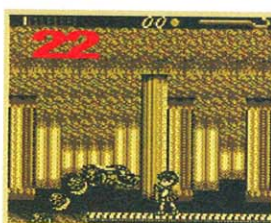
Von da aus wendet Euch nach rechts und geht gleich wieder durch die nächste Tür. Jetzt seid Ihr im Land Peleponnes. Geht bis zum Ende und durch diese Tür.



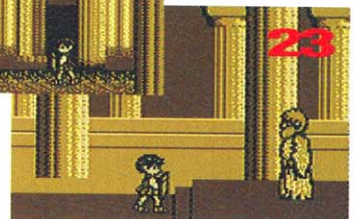
Ihr kommt an der Tür neben dem Spinnennetz raus. Geht so wie hier ganz nach rechts und durch die Tür am Ende.



Von hier aus könnt Ihr das Netz überwinden und durch die linke Tür gehen. Geht an allen Brücken vorbei nach links bis zur Hydra.



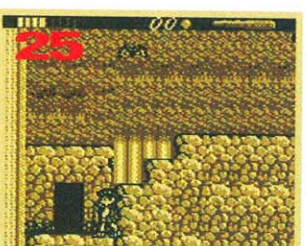
Um die Hydra zu besiegen, stellt Euch vor sie, beobachtet ihre Sprünge, und wenn Ihr meint, daß sie vor Euch landet, haut ihr auf den Kopf. Sonst springt außer Reichweite nach rechts. Bleibt bei dieser Taktik, bis links eine Tür erscheint, hinter der Ihr das Schwert findet. Zurück nach 20.



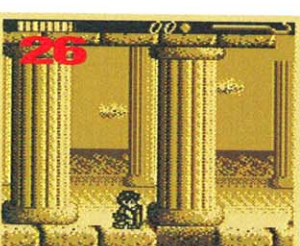
Geht durch die mittlere Tür und nach links. Hinter der zweiten Tür links findet Ihr den Apollo-Tempel. Nehmt dort die Harfe, geht wieder hinaus und nach rechts in die erste Tür. Dann ist links angesagt.



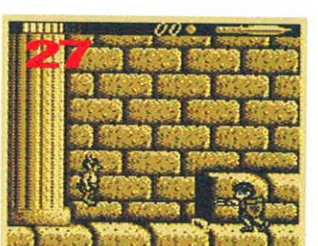
Geht durch die zweite Tür links und wieder nach links zum Zyklopen. Ihn besiegt Ihr, indem Ihr Euch auf den Absatz stellt und wartet, bis er den Stein geworfen hat. Dann ...



... springt Ihr nach vorne und rutscht über die kleine Stein-Plattform. Semmelt dem Zyklopen eine und springt wieder zurück auf den Absatz. Wenn Ihr ihn geschafft habt, geht Ihr durch die Tür nach Laconia.



In Laconia geht Ihr am zweiten Affen vorbei, kniet Euch hier hin und schlagt auf die Säule, um einen Geheimgang zu Poseidons Tempel freizulegen. Er wird Euch dort für 25 Oliven die Okarina anbieten.



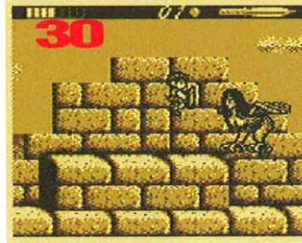
Am einfachsten bekommt Ihr die 25 Oliven, wenn Ihr Euch hier hinstellt und mit Eurem Schwert ein paar Satyrn ummietet. Dann habt Ihr bald genug Kohle für die Okarina.



Von der Stelle aus, wo Ihr Euch mit den Satyrn herumgeprügelt habt, geht Ihr nach rechts und durch die letzte Tür. Springt über die Lächer und kämpft mit dem Zyklopen. Besiegt Ihr ihn, bekommt Ihr Extra-Energie.



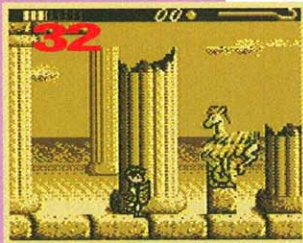
Kauft jetzt Poseidon die Okarina ab. Benutzt sie an dieser Stelle, um einen Delphin herbeizurufen. Springt auf ihn drauf und reitet auf ihm nach rechts zu einer Insel.



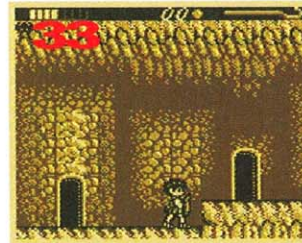
Bekämpft die Harpyien. Bleibt stehen, bis sie auf den Bildschirm fliegt. Vergewissert Euch, daß Ihr die Harfe habt. Drückt SELECT. Die Harpyie bleibt bewegungslos stehen, Ihr könnt hochspringen und ihr eins über den Schädel geben.



Geht durch die erscheinende Tür und nach rechts. Stellt Euch hierhin, um die Hexen zu besiegen, und drückt den Schwertknopf. Falls Ihr getroffen werdet, zieht Euch an diesen Punkt zurück und schwingt weiter das Schwert. Nehmt die Kristallkugel mit.



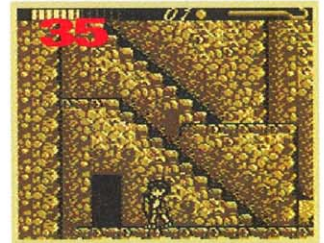
Durch diese Tür erreicht Ihr Laconia. Mit der Harfe ruft Ihr einen Pegasus heran, der Euch nach Arcadia bringt. Euer nächstes Ziel ist Argolis.



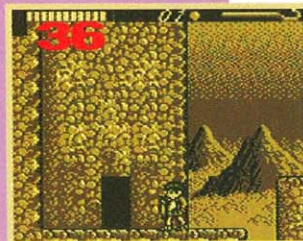
Geht nach 15 und durch die erste Tür rechts. Benutzt hier erst die Kristallkugel und dann die erscheinende Tür. Geht nach links und durch die obere Tür. Dort findet Ihr das erste Herz. Kehrt zur Steinsäule in der Nähe von 15 zurück, ruft den Pegasus und fliegt nach Attica. Geht zu Keleos (6). Er wird Euch einen Schlüssel geben.



Jetzt geht Ihr zurück nach 5, dann nach rechts. Mit der Okarina weckt Ihr Gaia. Ihr erledigt ihn, wenn Ihr unten auf seinen Hals zielt. Durch die neue Tür gelangt Ihr nach Phythia. Nach links gehen und die Stufen runter. Haltet Euch weiter links.



Hinter dieser Tür wartet neue Energie auf Euch. Wieder draußen, geht Ihr beide Treppen hoch, dann nach rechts. Springt über die Lächer, um zur kleinen Tür zu gelangen. Dort bekommt Ihr mehr Energie. Geht wieder nach links.



Geht nach links und in diese Tür zum Tempel des Hephaestos. Kauft das Schwert für 35 Oliven. Geht wieder zurück nach rechts, an der Stelle vorbei, an den Ihr das Level betreten habt und benutzt den Pegasus, um nach Laconia zu fliegen.



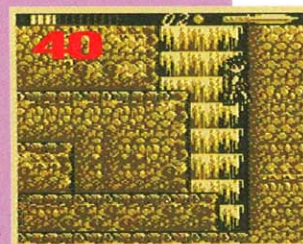
Lauft nach rechts und reitet auf dem Delphin zur Insel. Auf der rechten Seite der Insel nehmt Ihr die Delphin-Fähre nach Kreta. Weiter nach rechts. Wenn Euch Telos entgegenkommt, springt Ihr über ihn hinweg und lauft weiter nach rechts.



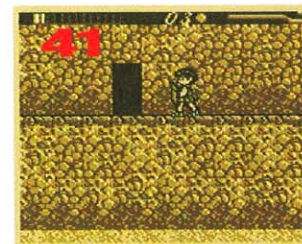
Geht durch die Tür und durch den Korridor zum Labyrinth. Wendet Euch nach rechts, durch die erste Tür, rechts und durch die erste Tür rechts. Geht weiter nach rechts, dann durch die erste Tür. Ihr kommt in den Ares-Tempel, wo Ihr für 50 Oliven das Armband kaufen könnt.



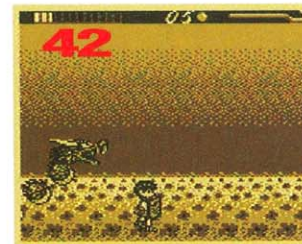
Geht denselben Weg zurück und nach Phythia. In Phythia geht direkt zu dieser Stelle. Klettert beide Treppen hinauf und springt über den Wasserfall.



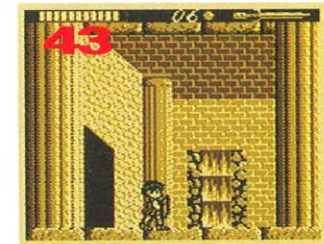
Tötet den Zentauren mit Eurem Blitzschwert. Wendet Euch dann nach rechts und oben bis zu dieser Stelle. Drückt 'Oben', um durch eine Geheimtür zu gehen.



Im Geheimgang benutzt Ihr die Kristallkugel. Sie zeigt Euch diese Tür. Dahinter findet Ihr das zweite Herz.



Geht nach rechts bis in diesen Garten. Schießt auf die Blumen, bevor sie Euch abschießen. Den Drachen besiegt Ihr, indem Ihr langsam geht, damit er Euch folgt. Haut ihm dann auf den Kopf. Habt Ihr ihn fertiggemacht, könnt Ihr den Goldenen Apfel nehmen.

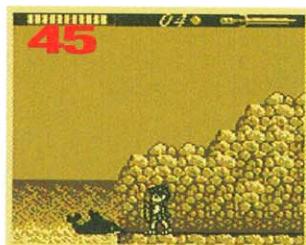


Kehrt nach Kreta zurück. Wendet Euch vom Korridor aus nach rechts durch die erste Tür. Geht nach rechts, durch die zweite Tür, dann nach links. Nehmt wieder die erste Tür, an der Ihr vorbeikommt, geht nach links, durch die zweite Tür. Ihr findet einen Brunnen, der Eure Energie auffrischt.

TIPS & TRICKS



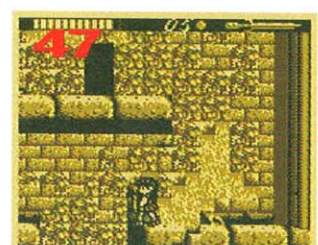
Nach dem Brunnen geht Ihr nach rechts und durch die erste Tür. Dort ist das Versteck des Minotaurus. Stellt Euch hierhin und kehrt ihm den Rücken zu. Er wird sich Euch nähern. Geht auf ihn zu, bis Ihr ihn mit Eurem Schwert beinahe berührt. Springt dann in die Höhe. Beim Runterfallen schlägt Ihr mit dem Schwert auf seinen Nacken. Das ist schwierig, aber als Belohnung winkt das letzte Herz.



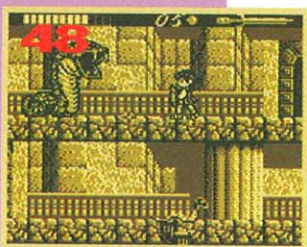
Verläßt Kreta und fliegt auf dem Pegasus nach Arcadia. Geht weiter nach Attica an diesen Platz. Ruft den Delphin und reitet auf ihm nach Phrygia. Geht am schwarzen Pegasus vorbei und durch die Tür.



Wandert durch den Korridor und geht durch die zweite Tür. Geht nach rechts und tötet die Riesenschlange mit einem Blitz aus Eurem Schwert. Klettert die Treppe hinauf. Oben wartet mal wieder eine Tür.



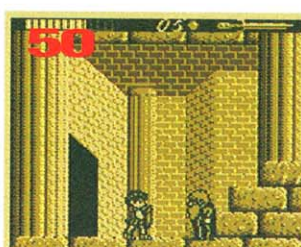
Klettert auch die nächste Treppe hoch und tötet die drei Dämonen. Der nächste Sprung ist ziemlich kitschig. Springt nicht auf den kleinen Absatz, sondern geht daran vorbei und springt erst im allerletzten Moment über den Abgrund. Danach geht's drei Treppen nach oben und durch die oberste Tür.



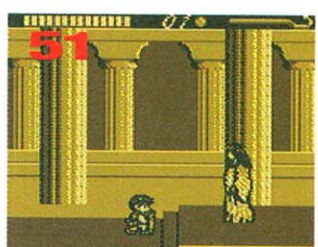
Springt und feuert, um die große Schlange zu erledigen. Geht dann nach links, die Treppe hinunter und nach rechts. Weiter die nächste Treppe hinunter, springt über den Abgrund links und geht durch die Tür.



Geht nach links und die Treppe hinauf. Noch eine Treppe, dann nach rechts. Springt über die großen Löcher und weicht den fiesen fliegenden Dämonen aus.



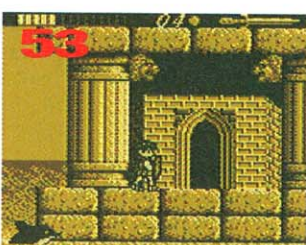
Zur Abwechslung geht's jetzt mal zwei Treppen hinunter, durch eine Tür, nach rechts und wieder zwei Treppen nach oben bis zu diesem Mann. Er gibt Euch Energie. Geht wieder hinunter, tötet die Schlange, geht die zweite Treppe hinunter und wendet Euch nach links. Springt über die Löcher und geht durch die letzte Tür.



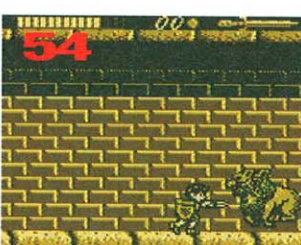
Bekämpft die Dämonen und klettert den Turm hinauf bis ganz nach oben, wo Euch Artemis den Mondkristall gibt.



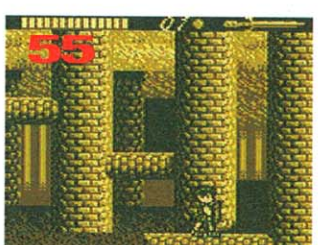
Wieder zurück nach Kreta. Vom Eingangskorridor aus geht Ihr nach rechts und durch die erste Tür. Dann rechts, durch die zweite Tür, rechts, durch die erste Tür und wieder rechts. Durch die erste Tür, links und wieder durch die erste Tür. Alles klar?



Geht nach links, springt über Telos und lauft weiter nach links. Ruft den Delphin mit der Okarina und reitet auf ihm nach links zum Inseleingang von Tartarus.



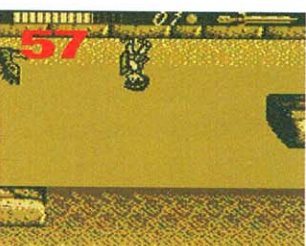
Geht durch die linke Tür, dann wieder die linke, eine rechte und wieder eine linke Tür. Ihr fallt nach unten, genau vor Cerberus. Besiegt ihn mit Eurem Blitzschwert und benutzt die neue Tür.



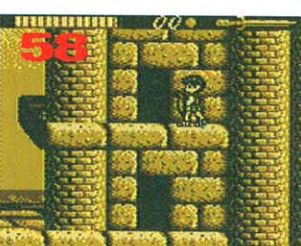
Geht nach rechts, bis Ihr an diese Stelle kommt. Geht durch die rechte Tür, kommt wieder raus und geht durch die linke Tür. Haltet Euch jetzt rechts.



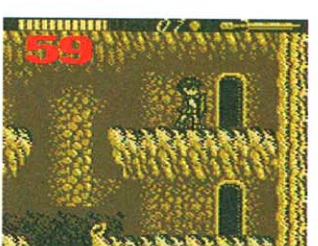
Geht durch diese Tür, um zum letzten Mal einen Startpunkt zu bekommen. Wendet Euch jetzt nach rechts und geht durch die nächste Tür in den Tempel des Hades.



Geht nach rechts. Um diesen riesigen Abgrund zu überwinden, dreht Ihr Euch auf den Kopf und lauft an der Decke entlang. Geht weiter nach rechts über weitere Abgründe.



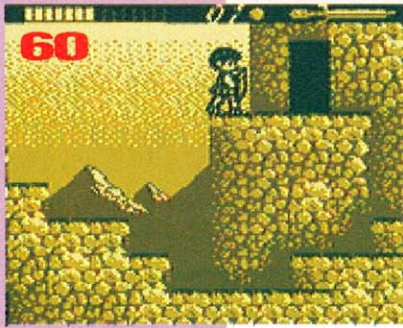
Springt über den großen Abgrund, tötet die Schlange und geht nach rechts. Springt über zwei weitere Löcher und geht weiter bis zu diesen zwei Türen. Benutzt die obere.



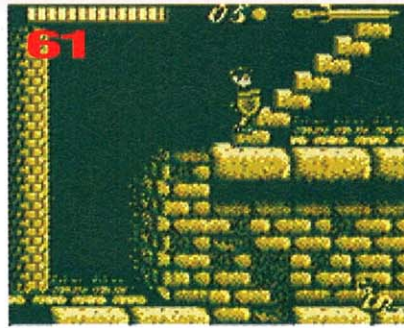
Geht nach links über die Seilbrücke und durch die Tür in die Höhlen. Bleibt auf den oberen Plattformen und geht nach rechts bis zu dieser Tür.



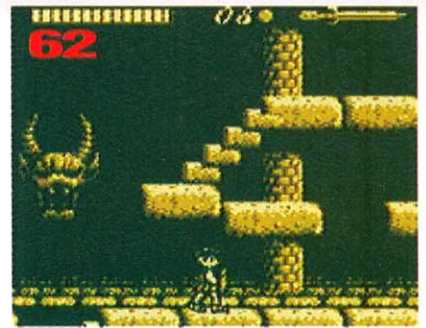
THE BATTLE OF OLYMPUS



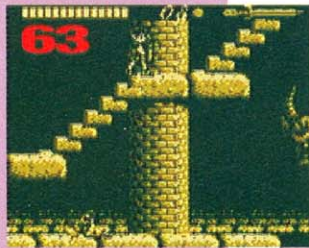
Rennt nach links an den Amazonen vorbei und durch die Tür ganz links. Geht nach rechts und springt über die beiden Löcher. Tötet Larmia und geht weiter nach rechts. Tötet den blauen Dämon und düst die Treppe hinauf. Geht weiter nach links und überspringt die Löcher, bis Ihr an diese Treppe kommt. Aufwärts bitte.



Von diesem Bild aus geht Ihr nach rechts und die erste Treppe nach oben. Springt nach links und klettert bis zum obersten Stock. Geht auf der höheren Seite nach rechts und springt über die beiden Löcher.



Tötet die fliegenden blauen Dämonen und geht weiter nach rechts, bis Ihr eine Treppe erreicht. Und weiter nach oben.



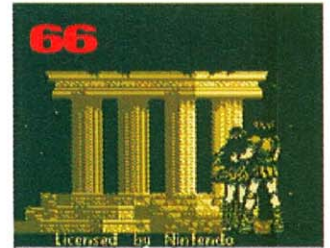
Klettert auch die nächste Treppe hinauf, dann geht nach links. Springt nach oben und geht dann nach rechts.



Lauf über die Plattformen über der großen Säule und dann die Stufen nach unten. Geht nach rechts durch die Tür, wo Ihr Eure große Liebe als Steinstatue seht. Wählt den Mondkristall an, bevor Ihr durch die rechte Tür geht.



Geht durch die Tür und benutzt den Mondkristall. Greift Hades' Schatten mit Eurem Schwert an. Springt danach schnell in die Höhe und piekt ihn mit Eurem Schwert. Er wird sichtbar. Bleibt bei dieser Methode, und er hat keine Chance mehr.



Tja, und das war's dann auch schon. Hades hat sich aus dem Staub gemacht und Ihr könnt endlich wieder die Freuden der Zivilisation genießen. Hasta la vista, Baby!

Gnadenlos VIDEOSPIELE

TEL.: 089-4802913

MEGADRIIVE

Action Replay Pro 79,90
funktioniert auch als NTSC Adapter
6 Button Pad 39,90
4 Way Play EA 69,90
4 Spieler Adapt. Sega 59,90
Abraham's Battlet. d 59,90
Aladdin d 89,90
Alienstorm d 49,90
Andre Agassi Tennis d 39,90
Another World d 59,90
Aquatic Games d 49,90
Arch Rivals d 39,90
Arrowflash d 39,90
Art Alive d 39,90
Asterix d 109,90
Atomic Runner d 49,90
Balljacks d 39,90
Barkley Jam 109,90
Batman Returns d 59,90
Batman Revenge us 49,90
Battle Toads d 69,90
Bill Walsh d 79,90
Biohazard d 49,90
Blades of Vengeance 99,90
Blockout I 29,90
B.O.B d 49,90
Bonanza Bros d 49,90
Bubsy d 59,90
Buck Rogers d 39,90
Cadash I 39,90
California Games d 39,90
Captain America d 59,90
Captain Planet d 59,90
Castlevania d 89,90
Chakan d 59,90
Crackdown d 39,90
Crudebustars d 49,90
Crueball d 69,90
Davis Cup Tennis d 89,90
Decap Attack d 39,90
Desert Strike d 119,90
DJ Boy d 39,90
Dick Tracy d 49,90
Dr. Robotnik d 99,90
Dracula 99,90
Dragon's Fury d 69,90
Dragon's Revenge d 109,90
Double Sports d 79,90
(EA Iceh. & Madden Football)
Double Clutch 59,90
Donald Duck d 59,90
Dungeon & Dragon d 49,90

Dynamite Duke 49,90
Ecco the Dolphin d 89,90
European Golf Tour d 89,90
European Club Soccer d 79,90
Eternal Champions d 129,90
Eternal Champions us 89,90
F 1 Race d 99,90
F15 Strike Eagle 109,90
F 117 d 119,90
Fantasy Zone d 49,90
Fantasy Zone j 39,90
Fatal Fury d 79,90
Fifa Soccer d 99,90
Final Blow I 29,90
Flashback 99,90
G - Loc d 49,90
Gaias 49,90
Galahad d 49,90
Gauntlet d 99,90
Georg Foreman I 59,90
General Chaos d 89,90
Ghost'n Ghouls d 49,90
Global Gladiators d 59,90
Gods d 59,90
Golden Axe II d 79,90
Gynoug dt 39,90
Hard Driving d 49,90
Haunting d 69,90
Hellfire d 39,90
Herzog Zwei d 59,90
Immortal d 59,90
James Bond 007 d 79,90
James Pond 3 d 79,90
Jewel Master d 39,90
Jordan vs Bird d 49,90
Joe Montana '93 d 49,90
John Madden 94 d 109,90
John Madden 92 d 49,90
Jungle Strike d 109,90
Ka-Ge-Ki I 29,90
Kick Off d 59,90
King of Monsters d 39,90
Landstalker d 119,90
Lemmings d 59,90
Lethal Enforcers d 149,90
LHX Attack 59,90
Lotus Turbo Ch. 59,90
Lotus II 89,90
Magical Hat d 39,90
Mario Lemieux d 49,90
Marble Madness d 49,90
Mazin Wars d 69,90
Megalomania d 49,90

Mega Turrican us 109,90
Mercs d 39,90
Mickey & Donald d 69,90
Mickey Mouse d 59,90
Might & Magic d 59,90
Monaco GP 2 I 49,90
Mortal Kombat d 89,90
Mutant League Fb.d 59,90
Mystic Hunter I 29,90
NBA Jam d 109,90
NBA Showdown d 99,90
NHLPA '93 d 59,90
NHLPA '94 d 99,90
Olympic Gold d 49,90
Outrun 2019 d 49,90
Pelé Soccer 79,90
Phelios d 49,90
PGA 2 Golf d 79,90
Powermonger 59,90
Predator 2 d 49,90
Puggsy d 89,90
Quackshot d 59,90
Rambo III d 69,90
Ranger X d 89,90
Rings of Power I 29,90
Risky Woods d 49,90
Roadblasters j 39,90
Roadrash j 39,90
Roadrash II d 79,90
Robocop d 49,90
Robocop vs Terminat d 109,90
Rolo to the Rescue d 59,90
Royal Rumble d 89,90
Shadow of Beast d 49,90
Shinigforce d 119,90
Shining in the Darks d 59,90
Side Pocket d 109,90
Skitchin d 99,90
Smash TV 49,90
Snake Rattle'nRoll d 39,90
Sonic 2 d 79,90
Sonic 3 d 119,90
Sonic Spinball d 89,90
Speedball 2 d 39,90
Spiderman d 39,90
Strider I 39,90
Strider d 49,90
Strider II d 69,90
Summerchallenge d 49,90
Sunset Riders d 89,90
Superman d 39,90
T2 Judgement Day us 89,90
Talespin d 39,90

Talmit's Adventure d 49,90
Task Force us 39,90
Tecmo Soccer I 29,90
Technoclash d 59,90
Terminator d 49,90
Thunderblade d 39,90
Thunderforce 2 d 39,90
Toe Jam & Earl 2 d 109,90
Truxton d 39,90
Turrican d 49,90
Turtles d 69,90
Turtles T. Fighters d 119,90
Two Crude Dudes 49,90
Verytex I 39,90
Virtual Pinball d 99,90
Virtual Racing 199,90
Volview j 29,90
Undealene j 29,90
Wani Wani World I 29,90
Wimbledon Tennis d 79,90
Winterchallenge d 59,90
Winter Olympics d 109,90
Wonderboy III d 49,90
Wonderboy V d 49,90
World of Illusion d 69,90
Wrestlemania d 69,90
WWF Royal Rumble d 89,90
X - Men d 49,90
Xenon 2 d 49,90
Zero Wings I 29,90
Zero Wings d 39,90
Zool d 89,90

MEGA CD

CDX Adapter 79,90
Afterburner d 79,90
Afterburner I 49,90
Batman d 99,90
Bill Walsh d 49,90
Chuck Rock d 89,90
Double Switch us 119,90
Earnest Evans I 29,90
Ecco d 79,90
Final Fight I 59,90
Ground Zero d 119,90
Heavy Nova I 29,90
Hidden Soul us 119,90
Hook d 89,90
Inxs I 79,90
Jaguar XJ 220 d 79,90
Kriss Kross d 89,90
Kriss Kross us 79,90
Lethal Enforcers d 149,90

Lunar Silverstar us 99,90
Marky Mark I 99,90
Microcosm d 119,90
Mortal Kombat d 109,90
NHL '94 d 99,90
Night Trap d 129,90
Power Factory d 119,90
Puggsy d 109,90
Prince of Persia d 89,90
Prince of Persia us 79,90
Revenge of the Ninja us 99,90
Rise of the Dragon us 109,90
Road Avenger d 69,90
Robo Aleste d 79,90
Silpheed d 79,90
Sonic d 89,90
Sonic 2 d 99,90
Superman 99,90
Talespin d 49,90
Tazmania d 49,90
Terminator 119,90
Winter Olympics d 69,90
Wonderboy d 39,90
Woody Pop 39,90
WWF Rage Cage d 109,90

GAMEGEAR

Aerial Assault d 29,90
Alien 3 d 39,90
Alien Syndrome d 39,90
Ariel d 39,90
Ariel I 19,90
Batman's Return d 49,90
Chakan d 49,90
Chuck Rock d 49,90
Crystal Warrior d 49,90
Defender of Oasis d 29,90
Devilish d 19,90
Donald Duck 2 d 69,90
Dragon Crystal d 39,90
Factory Panic d 29,90
Fantasy Zone d 29,90
Global Gladiators d 49,90
Halley Wars d 29,90
Joe Montana 39,90
Jungle Book d 59,90
Klax 39,90
Marble Madness 49,90
Master of Darkness d 49,90
Monaco GP 39,90
Monaco GP 2 49,90
Mortal Combat d 59,90
Off Road d 39,90
Olympic Gold 39,90

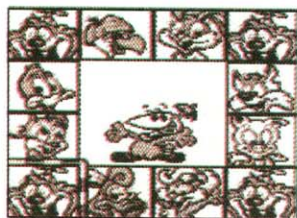
Lieferbedingungen:
us = amerikanisches Spiel
d = deutsch oder europäisch (PAL)
I = Importspiel
Anleitungen sind in der jeweiligen Landessprache. Wir liefern ausschließlich aufgrund dieser Bedingungen. Alle Preise verstehen sich inkl. MWST. Lieferung, Irrtum, Preisänderung vorbehalten. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele. Bei defekter Ware behalten wir uns das Recht vor die defekten Artikel auszutauschen, zu reparieren oder gutzuschreiben. Alle Sendungen an uns müssen ausreichend frankiert sein. Unfreie Sendungen nehmen wir nicht an. Wir berechnen für Porto - und Versandkosten folgende Pauschalen:
Bei Lieferwert bis DM 99,-- DM 13,90
bei Lieferwert bis DM 299,-- DM 9,90
bei Lieferwert über DM 299,-- frei
Gnadenlos GmbH
Orleansstr. 63
81667 München

GAME BOY

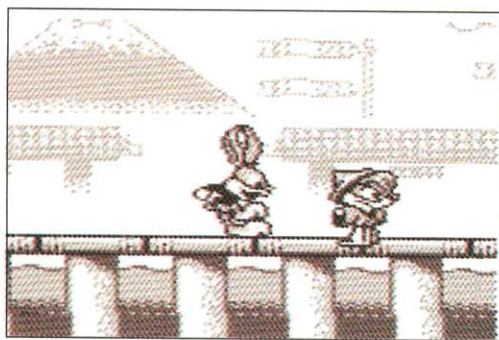
1 Spieler

Konami

DM 80



Toons-
Roulette: Dizzy
Devil ist
unberechen-
bar.



Fernöstliche
Springereien:
Der zweite
Film spielt in
Kung Fu-
Umgebung.

TINY TOONS 2 MONTANAS MOVIE MADNESS

Montana Max macht sich auch im neuesten Abenteuer von Buster & Co. unbeliebt.

Alle Fans der quirligen Zeichentrickstars haben lange auf eine Fortsetzung warten müssen – doch jetzt endlich treiben Buster Bunny, Bubs und Co. wieder allerlei Schabernack auf Eurem Game Boy. Das zweite Abenteuer der Toons beginnt damit, daß Montana Max sich ein Kino im Herzen von Toontown kauft. Natürlich hat er nichts Gutes im Sinn. Max wurstelt sich seine eigenen Machwerke zusammen – und die sind wahrlich scheußlich. Mal wieder ist es an Buster Bunny, Max in seine Schranken zu weisen, und wo wäre dies besser möglich als in den schlechten Filmen von Montana Max. Buster macht sich also auf die Socken und springt während der Vorführung in den ersten von vier Filmen, einen Western. Wie schon im ersten Teil, machten Konamis Designer auch aus der abgedrehten Filmidee ein grundsolides Jump&Run. Eure Gegner sind in allen Filmen mal wieder Montana Max' Schergen. Wie üblich in guten Spielen des Genres braucht Ihr nur beherzt auf Eure Gegner zu springen, und schon verschwinden sie. Um den Jump&Run-Alltag etwas abwechslungsreicher zu gestalten, müßt Ihr in der Western-Sequenz z.B. über schnell rollende Kutschen springen und am Ende gegen Montana Max als Endgegner antreten. Jeder der insgesamt fünf Levels ist

demnach in mehrere Stages eingeteilt. An einigen Stellen des Spiels bekommt Ihr unerwartete Hilfe durch Eure Toon-Freunde: In einer Art Roulette können Bonuspunkte und Extras gesammelt werden. Zwischen den Filmen winken kleine Bonusspiele, in denen Buster z.B. als Basketballstar antritt. Erstaunlich, wie die Ohren des Hasen auch auf dem Game-Boy-Einschränkungen an, so toll ist er animiert. Die Hintergründe und Feinde sind

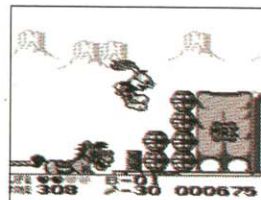
nicht so gut, trotzdem aber noch weit über Game-Boy-Standard. Auch der Toon-Sound kommt rüber – die Konamis können's halt. Leider durchbricht das Spiel keine Schranken wenn's um clevere oder neue Ideen geht: Im Endeffekt habt Ihr es mit einem Jump&Run zu tun, eins von der Sorte, von der es schon viele auf dem Game Boy gibt. Von der Konkurrenz hebt sich das Modul nur durch die sehr witzigen Bonusspiele und die unwiderstehlichen Hauptdarsteller ab – aber für Toon-Fans sollte diese Mixtur allemal genug sein.

Julian Eggebrecht

- POSITIV -
Toll gemachtes Jump&Run mit guten Grafiken und viel Abwechslung. Witzige Bonusspiele.

- NEGATIV -
Teilweise ziehen sich die Levels etwas in die Länge. Busters Super-Sprint ist zu kompliziert zu aktivieren.

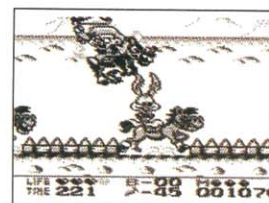
Tragbare Toons



Buster auf dem Sprung: Durch fünf Levels geht die Max-Hatz.



Auf in den Film: Der beherzte Sprung in die Leinwand.



Im Westen nichts Neues: Montana Wayne als Endgegner.

Tiny Toons

Grafik



Buster bietet echte Toon-Qualität. Die supersüße Animation wird durch nette Hintergründe und witzige Intros abgerundet.

Sound



Das Toon-Thema in der hundertsten Variation. Sowohl Musiken als auch Effekte sind nur Durchschnitt.

Gameplay



Mal abgesehen vom dämlich auszufolenden Sprint ist die Steuerung sehr gut gelungen. Alle Feinde kommen fair daher.

Dauerspaß



Zwar nur fünf Levels, die haben's dafür aber auch in sich. Der stetig steigende Schwierigkeitsgrad fordert heraus.

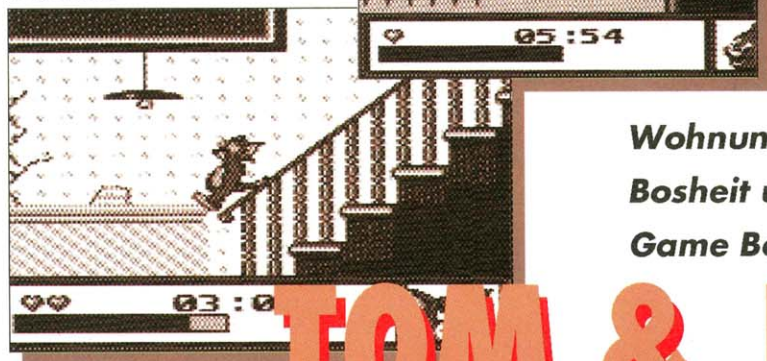
TOTAL! - CHECK

Genre Jump&Run
Levels fünf
Schwierigkeitsgrad ... mittel
Continues unbegrenzt
Speicherkapazität 2 MBit
Erhältlich ab November

FAZIT
2

GB**1 Spieler****Hi Tech****DM 70**

Treppenrutschende
Katz und schwim-
mende Mäuse?
Bei Tom &
Jerry normal!



Wenn Tom und
Jerry mitein-
ander Katz' und
Maus spielen,
dann bleibt kein
Auge trocken, keine

Wohnungseinrichtung heil und keine
Bosheit ungenutzt. Das gilt auch für den
Game Boy...

TOM & JERRY

FRANTIC ANTICS

- POSITIV -
Rasante Action,
abwechslungsreiche Levels,
Paßwortsystem, flotter
Soundtrack.

- NEGATIV -
Steuerung etwas hakelig,
Paßwörter recht selten,
manchmal etwas unfair.

Allerdings fin-
det das har-
monische
Gegeneinander
ein jähes Ende,
als das traute
Heim der beiden
der Zerstörungs-
wut einer Abrißko-
lonne zum Opfer
fällt. Ohne Haus keine Hatz, und so be-
ginnt die Suche der beiden Zwangs-
obdachlosen nach einer neuen Heimat.
Doch die Suche erweist sich als ziemlich
stressig, denn dunkle Hinterhöfe, stark be-
fahrene Straßen und feuchte Kanalisati-
onen sind nicht gerade Orte, an denen sich
verwöhnte Haustiere wohlfühlen. Zum
Glück sind aber im ganzen Gelände
leckereien versteckt, die für eine Auf-
frischung sorgen. Al-
lerdings sollte bei der
Hatz nach den Le-
bensmitteln der ge-
legentliche Blick auf
den Timer nicht ver-
gessen werden,
denn die einzelnen
Levels müssen unter
Zeitdruck absolviert
werden.

Alle paar Levels wird
die Spielfigur ge-
wechselt, zunächst ist
Tom an der Reihe,
später geht es mit
Jerry weiter. Von Zeit
zu Zeit taucht ein

fieser Obermütz auf und wartet auf Prügel,
ab und zu gibt es auch einen Levelcode
für den späteren Einstieg. „Tom & Jerry
Frantic Antics“ ist ein abwechslungs-
reich gestaltetes, rasantes Jump&Run,
bei dem nach kurzer Eingewöhnungs-
zeit viel Freude aufkommt. Einziger
Wermutstropfen
ist die etwas
hakelige Auslö-
sung des Spezial-
angriffes, der sich
insbesondere bei
den Endgegnern
störend bemerk-
bar macht.

Michael Anton

Tom & Jerry

Grafik

Nett animierte Helden und flottes Scrolling erfreuen das Auge. Die
Hintergründe sind manchmal etwas einfallslos.

Sound

Der cartoonmäßige Sound paßt ganz gut zum rasanten
Spielgeschehen. Die Soundeffekte knarzen allerdings etwas.

Gameplay

Die Levels sind abwechslungsreich gestaltet und teilweise recht
komplex. Die Steuerung ist allerdings etwas hakelig.

Dauerspaß

Rasante Jump&Run- Action und ein abwechslungsreiches Game-
play – die Mischung stimmt. Paßwörter können öfters kommen.

TOTAL! - CHECK

Genre Action
Levels 20
Schwierigkeitsgrad ... mittel
Continues 1/Paßwörter
Speicherkapazität 1 MBit
Erhältlich ab sofort

FAZIT
2-

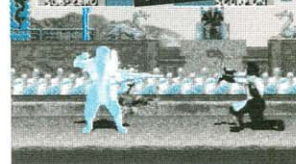


SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

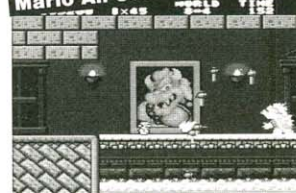
Super Nintendo

Power Station	199,-
Amazing Tennis	129,-
Asterix	119,-
Bubsy	114,-
First Samurai	139,-
Jurassic Park	129,-
Lost Vikings (dt. T.)	114,-
Star Wars	119,-
Star Wing	109,-
Royal Rumble	139,-
Road Runner	119,-
Robocop 3	129,-
T-2 Arcade Game	129,-
Twin Bee	129,-

Mortal Kombat 139,-
13. September



Mario All Stars (SNES) 94,-



NES

fast alle Spiele 59,-
nur solange Vorrat reicht!

Neuheiten:

Kirby's Adventure	84,-
Mario Is Missing	94,-

Game Boy

Grundgerät	99,-
Mystic Quest dt	59,-
Mortal Kombat (13.09.)	64,-
Jurassic Park	69,-

Fragen Sie nach den
Neuheiten

**In punkto Schnelligkeit:
Absolute Spitze**

Wir bieten Ihnen den Schnell-Service
als Standard. Bei uns bekommen Sie
Ihre Ware als Brief, Schnelldruckchen
oder Schnelldruck. So haben unsere
Kunden in der Regel die bis 18,30 Uhr
bestellte Ware schon am nächsten
Morgen. Bei Bestellungen von 3
Artikeln sogar portofrei.

Theo
KRANZ
VERSAND
& LADEN

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

FÖRDERN SIE UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN GEGEN FRANKIERTEN (DM 3,-) UND ADRESSIERTEN RÜCKSCHLAG AN. VERSAND PER NN
DM 8,-; BEI VORK (NUR EUROSCHECKS) DM 4,-; VERSAND UND LADEN: PREISIRRTÜMER, ÄNDERUNGEN VORBEHALTEN; UPS DM 10,-; Porto
Ausland DM 18,- a.a. = AUF ANFRAGE (GENAUER ERSCHEINUNGSTERMIN STAND ZUM ZEITPUNKT DER DRUCKLEGUNG NICHT FEST).

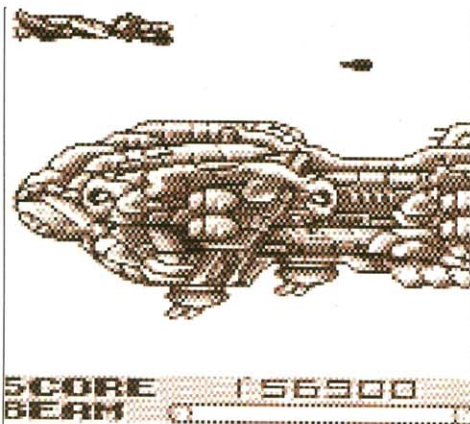
GAME BOY

1 Spieler

Irem

Preis DM 70

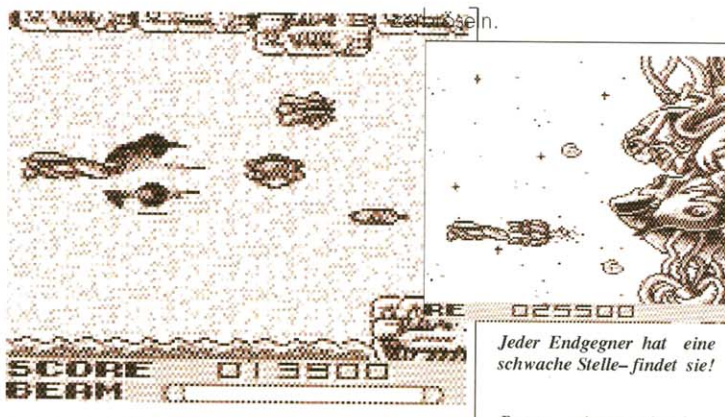
Laßt es auf keinen Zusammenprall ankommen! Dieser Feind ist gut gepanzert.



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

R-TYPE 2

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



Bumm ...einer weniger!

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

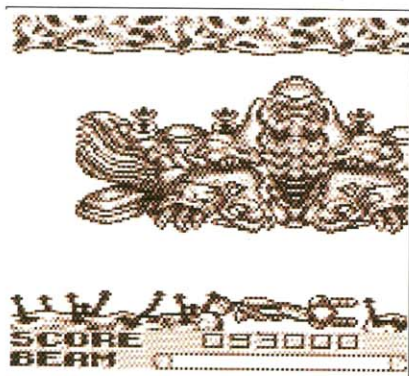
An diesen mangelt es natürlich nicht. Einige greifen Euch bevorzugt im Formationsflug an, die nächsten warten am Boden auf eine günstige Gelegenheit, um den Eindringling durch gezielten Beschuß vom Himmel zu holen. Andere wiederum sind so gut bewaffnet und gepanzert, daß diese sich Euch mutig in den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

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

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

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

Martin Klugkist



Nur aus der sicheren Deckung läßt sich dieser Obermottz bezwingen.

digkeit oder die Feuerkraft aufpeppen. Im Arsenal befinden sich neben diversen Extrawaffen-Klassikern aus dem ersten Teil auch einige Neuentwicklungen. Die Spanne reicht vom berühmten Ramm- und Schutzschild-Satelliten über die seitwärts gerichteten Zusatzlaser bis zu den tödlichen Feuerwänden, die alles wegputzen, was ihnen in den Weg kommt. Die meisten Systeme lassen sich sogar gleichzeitig benutzen. Falls Ihr also lange genug lebt, könnt Ihr Euren Weltraum-Schlitten in eine waffenstarrende Festung verwandeln. Merke: Gut bestückt läßt sich jeder Feind leichter

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

FEUER FREI!
Furiöse Ballerei, keine unfairen Stellen. Großes Power-Up-Sortiment. Viele unterschiedliche Feinde.

R-Type 2

Grafik



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

Sound



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

Gameplay



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

Dauerspaß



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

TOTAL! - CHECK

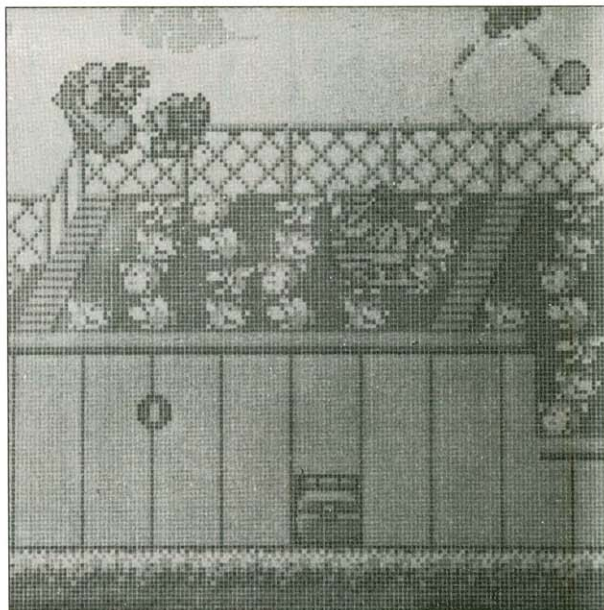
Genre Action
Levels 5
Schwierigkeitsgrad ... steigt linear
Continues unbegrenzt
Erscheint ab sofort
Muster Yeno



In der Luft lauern
die Gegner massen-
haft auf Euch

**Traumjob Pilot? Da kann
Disney-Bär Baloo nur lachen.
Er muß es wissen, denn
schließlich erledigt er für
seine Fluglinie die
gefährlichsten Aufträge.**

TALE SPIN

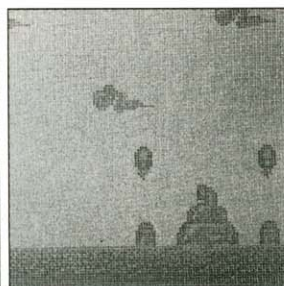


Sehr vertrauenswürdig sieht auch sein heutiger Tagesplan nicht aus. Fünf Missionen warten auf unseren Himmelsstürmer und seine berühmte Maschine, die Sea Duck. Schon der erste Ausflug hat es echt in sich. Baloo soll mit seiner Mühle kurz mal übers Meer jetten und unterwegs alle Frachtkisten einsacken, die er finden kann.

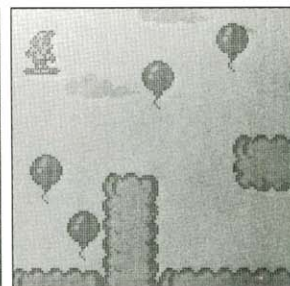
Natürlich lauert dort Erzrivale Don Karnage mit seiner Piraten-Bande, um Baloo's Higher for Hire-Fluglinie endgültig aus allen Wolken zu pusten. Schon bald entwickelt sich eine gnadenlose Shoot'em Up-Luftschlacht, in der Ihr Euch gegen fiese Feind-



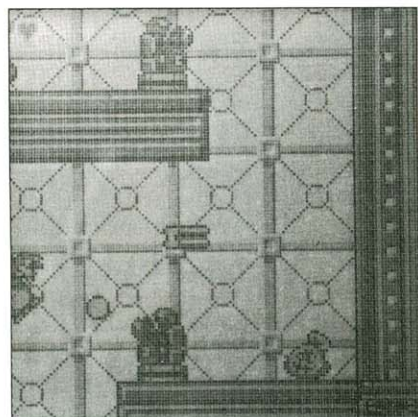
Nach jedem Level könnt Ihr die Leistung Eurer Mühle hochpowern



Die Endgegner können einiges vertragen, bis sie den Geist aufgeben



Im Bonuslevel könnt Ihr Euren Punktestand aufbessern



Das gibt's doch nicht: Die schmeißen doch glatt mit Bomben nach Baloo.

geschwader durchsetzen müßt, die der Sea Duck ans Bodenblech wollen. Also, Feuer frei! Leichter gesagt als getan, denn Baloo's Bordkanone ballert in der Grundausstattung zu langsam, um wirksam mit der Piraten-Brut aufzuräumen. Falls Ihr aber genug Geldbeutel während des Spiels eingesammelt habt, könnt Ihr am Ende jeden Levels in der

**Shoot'em Up ohne
größere Mängel und
Blutzulage, dafür putzige
Grafik und tolle Musik**

langsam, um wirksam mit der Piraten-Brut aufzuräumen. Falls Ihr aber genug Geldbeutel während des Spiels eingesammelt habt, könnt Ihr am Ende jeden Levels in der

heimatlichen Werkstatt die Feuerkraft gewaltig hochpowern und Löcher in der Mühle flicken.

„Tale Spin“ kommt erfreulicherweise ohne Mord und Totschlag aus. Die Feinde schießen mit überdimensionalen Seifenblasen, statt Killerzombis warten Knuddelfeinde auf Euch, und selbst nachdem die Sea Duck abgeschossen wurde, landet unser bäriger Bruchpilot wohlbehalten am Fallschirm. Das Game ist dennoch alles andere als langweilig, denn die wilde Jagd nach Gold und Fracht hält Euch ganz schön auf Trab, ohne jemals wirklich unfair zu werden. Mit ein wenig Geduld läßt sich jede Gefahr meistern.

Technisch wurde das Geschehen ordentlich in Szene gesetzt. Baloo samt Feindeschar sind niedlich gezeichnet und huschen ordentlich animiert über den LCD-Screen. Wenn allerdings zuviel im Luftraum los ist, beginnt die Hintergrundgrafik etwas zu ruckeln. Das aber stört kaum, nicht zuletzt wegen der hörensweisen Musik. Teilweise sind die Stücke echte Ohrwürmer der langlebigsten Art, die Euch noch Stunden später nicht aus dem Kopf gehen. Wen stört es da noch, daß der Soundprozessor meistens viel zu beschäftigt ist, um zusätzlich noch mit Effekten zu glänzen?

**Eine Levelanwahl
hätte nicht geschadet,
kaum Sound-Effekte, kein
Optionsbildschirm, z.B. für
den Schwierigkeitsgrad**

Fazit: Die Klasse des Edel-Ballergames R-Type erreicht Tale Spin zwar nicht, Spaß macht es aber trotzdem. Wer Spiele dieser Art mag, sollte ruhig mal eine Proberunde in der Sea Duck drehen.

**Martin
Klugkist**

Tale Spin

Grafik



Knuddel-Figuren, niedliche Animation, schöne Backgrounds, allerdings ruckelt das Ganze manchmal ein wenig.

Sound



Die Effekte sind Mangelware, aber die Musikstücke klingen toll, es lohnt sich wirklich mal reinzuhören.

Gameplay



Gewaltfrei und unterhaltsam, der Schwierigkeitsgrad ist anfangs recht gering, steigt aber gradlinig an.

Dauerspaß



Profis werden das Game schnell knacken, für Anfänger trotz fehlender Levelanwahl lang motivierend.

TOTAL! - CHECK

Genre Action
Levels 5
Schwierigkeitsgrad ... leicht/mittel
Continues 3
Erscheint ab sofort

FAZIT
2-

TOTAL!

S.H.O.P



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!
Best.- Nr. 804

DM 89,95



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 34,95

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 69,95

WELTNEUHEIT 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!



DM 99,95

Best.- Nr. 808

in h a l t

Shop - Shop - Hurra!

Seid uns begrüßt im

TOTALen -Schlaraffenland:

Auf den nächsten Seiten

findet Ihr alles, was das

Daddler-Herz begehrt.

Natürlich - Ehrensache! -

zu total fair kalkulierten

Preisen. Aber das werdet

Ihr ja selbst sehen. In

diesem Sinne:

Es ist angerichtet!

techni k

o u t f i t

s o f t w a r e

t o y s & f u n

s o u n d t o t a l

BEINHARTE SOFTWARE

Was, Du hast schon seit Wochen keine Nacht mehr vor der Konsole verbracht?? Klingt ganz so, als ob Du dringendst eine kleine Frischzellenkur benötigst. Na, keine Angst: Diese Module mit garantiertem Suchtfaktor werden Dir das Hirn schon durchpusten... Kein Import! Deutsche Software

GAME BOY

Wario Land
DM 64,95
Best.- Nr. 501

World Cup USA '94
DM 62,95
Best.- Nr. 502

World Cup Striker
DM 62,95
Best.- Nr. 503

SNES

World Cup Striker
DM 134,95
Best.- Nr. 504

World Cup Striker + Tribal Tap (6 Player-Adapter)
DM 179,-
Best.- Nr. 505

Virtual Soccer
DM 124,95
Best.- Nr. 506

World Cup USA '94
DM 139,95
Best.- Nr. 507

FIFA International Soccer
DM 129,95
Best.- Nr. 508

Young Merlin
DM 139,95
Best.- Nr. 509

SOFTWARE

WELTNEUHEIT

BATTERY MANAGER

Endlich auch für Standardbatterien: Aufladen statt wegwerfen. Schont Portemonnaie und Umwelt. Prima! Best.-Nr. 901



nur DM 99,-

Batterie-Manager MK I: Ladegerät für Standard- und Akku-Batterien (Mikro und Mignon), mit 3farbiger LED-Anzeige, automatischer Abschaltung und Überladungsschutz.

NEU! im S.H.O.P

taschengeld tips

Dagobert Duck läßt grüßen...

und empfiehlt:

1. Schaut mal nach rechts -

da hat ganz kräftig der

Rotstift gewütet.

2. Tut Euch mit Euren Kumpels

zu Sammelbestellungen

zusammen - ab 180 Mark

Bestellwert spendieren wir

nämlich sämtliche

Versandkosten!

PREISSENKUNG!



Action Replay

DM 135,-

Best.-Nr. 402 · SNES

Bevor Ihr Euch den Strick
nehmt, holt Euch lieber das
ultimate Mogelmodul.

Best.-Nr. 403 · GB **DM 79,-**



Tribal Tap

DM 64,-

6 Player-Adapter für SNES

Best.-Nr. 404

Booster-Boy

DM 75,-

Best.-Nr. 401



Street Fighter-Pins

(12er-Pack)

Die bösen Jungs aus der
Prügel-Legende
präsentieren sich von
ihren besten Seiten.

Best.-Nr. 407 · DM 29,95

Mario-Pins

(12er-Pack)

Anhängliche Truppe: Mario
& Co sind magnetisch!

Best.-Nr. 409 · DM 29,95



Aladdin-Pins

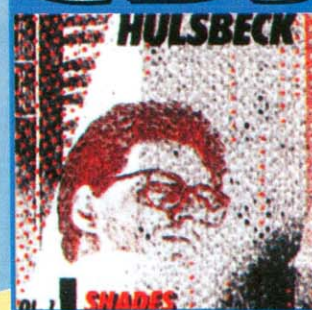
(12er-Pack)

Holt Euch die Helden
aus Disneys Meister
werk als tolle Ansteck-
Pins! Best.-Nr. 408

DM 29,95



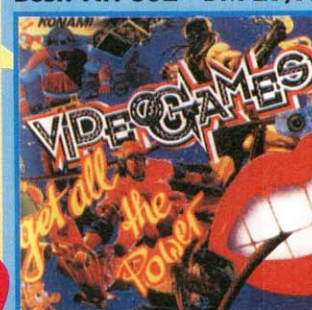
CDs



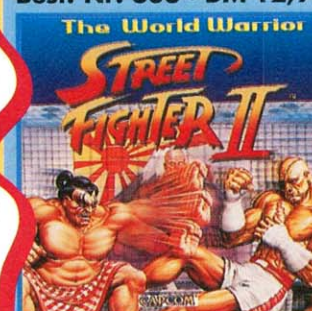
Best.-Nr. 301 · DM 29,95



Best.-Nr. 302 · DM 29,95



Best.-Nr. 303 · DM 12,99



Best.-Nr. 304 · DM 15,95

CDs

Road-Kart

Unser robustes High-Speed-
Racing-Kart mit bärenstarkem
Elektromotor und Funkfern-
steuerung ist das ultimative
Einstiegermodell für alle
angehenden Formel-1-
Piloten! (Batterien/
Akkus nicht ent-
halten; benötigt
RC Power Set)

**DM
99,-**

Best.-Nr. 801
DM 99,-



Maßstab 1/16

TECHNISCHE

DATEN (ROAD KART)

- Hochgeschwindigkeits-
motor (High Speed Level)
- 2 WD (beide Hinterräder
mit Antrieb)
- Full Function
- BEC - System (Battery
Eliminated circuit)
- Spurregulierung
- Kart-Pilot kann sich
links und rechts neigen

Super-Mario-Kart

**DM
59,95**

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

Best.-Nr. 802
DM 59,95



Originallänge 15cm

RC Power Set

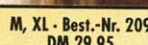
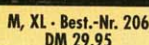
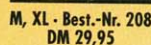
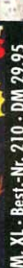
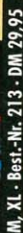
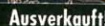
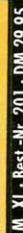
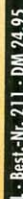
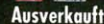
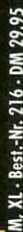
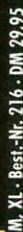
Akku-Set mit Schnelllader, erforderlich
zum Betrieb des Road-Kart, plus 9-Volt-

**DM
39,95**

(nur für Road-Kart)

Batterie für die Fernsteuerung.
1x NC 9,6 V Akku-Pack + Ladegerät +
9 V Batterie! Best.-Nr. 803 · DM 39,95

TOP QUALITÄT



T-SHIRTS

TOTAL!

BESTELL-COUPON

Versandkosten	DM 12,-
---------------	---------

Gesamt

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

Bitte keine Überweisung!

Bei Bestellungen **über DM 180,-** Warenwert erfolgt der **Versand kostenfrei.**

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

Für Sammelbesteller berechnen wir ab DM 180,- keine Versandkosten!

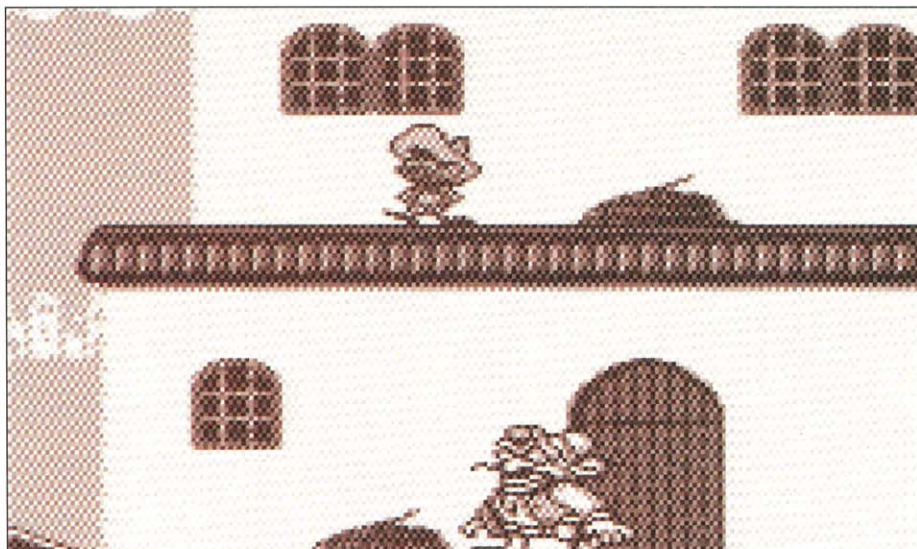
GAME BOY

1 Spieler

Sunsoft

70 DM

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



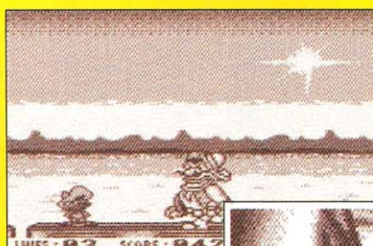
SPEEDY GONZALES

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

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

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

Auf Leben und Tod...



Auch böse Bahnräuber stellen der Maus nach.



Als Pinguin könnte Speedy jetzt wegschwimmen.



Da rennt er wieder durch New Mexiko, seine Heimatstadt.

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

Maris Feldmann

Speedy Gonzales

Grafik



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

Sound



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

Gameplay



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

Dauerspaß



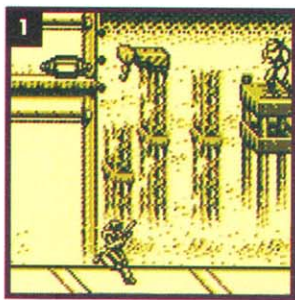
Wer Speedy mag, wird an dem Modul sicherlich viel Freude haben, obwohl es nicht grad' vor Gegnern strotzt.

TOTAL! - CHECK

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



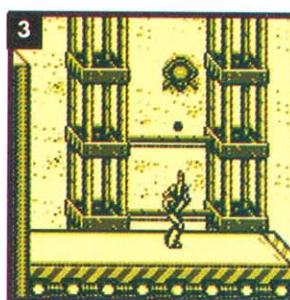
TIPS & TRICKS



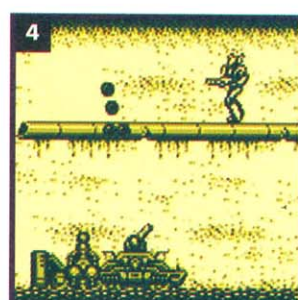
Wenn das erste Extra auftaucht, lauft Ihr am besten nach rechts und schießt schräg nach oben.



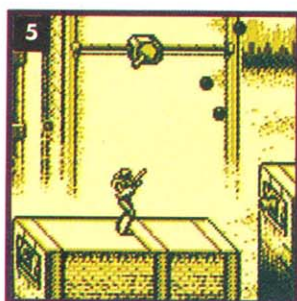
Schießt hier schräg nach rechts oben auf die Wachen. Werft Euch dann auf den Bauch und zerstört das Maschinengewehr in der Wand.



Bleibt seelenruhig auf dem Lift stehen und schießt gerade nach oben. Selbst ohne Streuschußgewehr erwischt Ihr so alle Flieger, bevor sie schießen.



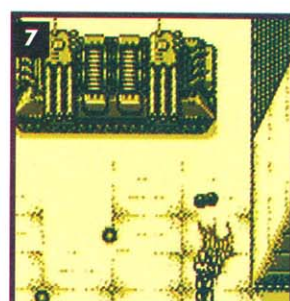
Versucht unbedingt, das nützliche Zielsuchgewehr aufzuheben. Ohne das Teil müßt Ihr diese Schiffe im Sprung, durch gezielte Schüsse nach unten, zerlegen.



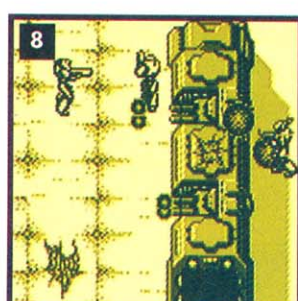
Das zweite Maschinengewehr ist fies angebracht. Springt auf die Plattform und schießt nach (rechts) oben, um das Gewehr über Euch zu entsorgen. Dückt Euch dann sofort und zerschießt das Wandgewehr.



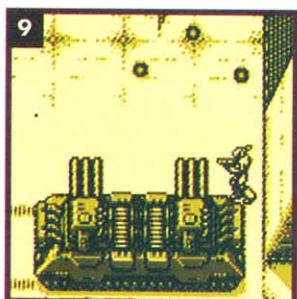
Mit dem Zielsuchgewehr ist diese Stelle ein Klacks. Wer es nicht hat, schießt wie bei den kleinen Booten im Sprung nach unten - zuerst auf die Waffen. Ein Zischen kündigt den Tauchgang des U-Bootes und kleinere Gegner an. Schießt wieder auf das U-Boot, wenn es erneut auftaucht.



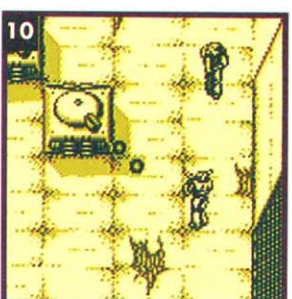
Stellt Euch unmittelbar rechts vom mittleren Geschöß des rechten Turms auf und zerschießt die Feuerstellung. Das verbleibende Gewehr ist dann ein Kinderspiel.



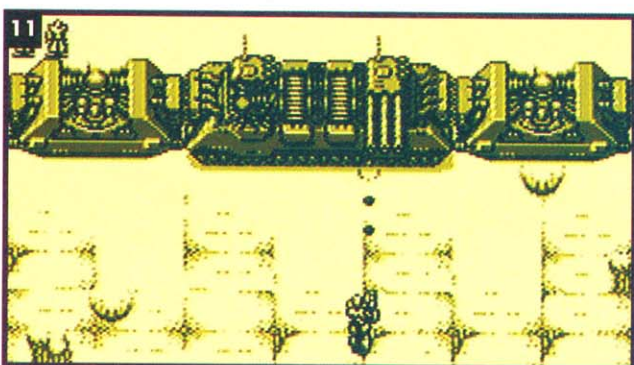
Lauft zur rechten Seite, wenn Ihr zum ersten Mal an diesen Panzer geratet. Hebt unbedingt das Power-Up auf! Wetzt zur „blinden“ Seite des Monstrums und zerschießt seine Gewehre.



Der von unten kommende Panzer läßt sich leicht überwinden. Stellt Euch wie auf dem Foto hin und feuert auf die Geschütztürme neben Euch, ohne einen Kratzer abzubekommen!



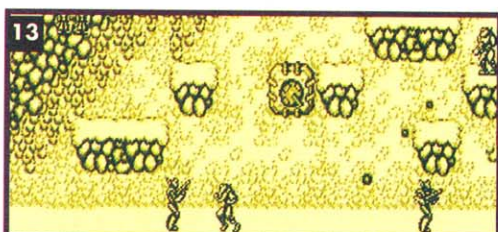
Zielt schräg nach oben auf die Bunker und lauft wieder nach unten, wenn Ihr sie nicht gleich erwischt.



Nehmt Euch einen Flügel nach dem anderen vor und schießt schräg nach oben. Zerstört dann schnell die zwei anderen Geschütztürme, bevor Ihr Euch an den mittleren macht. Den peilt Ihr besser schräg, nicht gerade von unten aus an.



Drückt hier kurz das Steuerkreuz nach oben, um die Scharfschützen aus den Bäumen zu holen.



Wartet den Absturz dreier Felsen ab, ehe Ihr hierhin lauft. Schießt nach oben und rechts, aber achtet auf Feinde von hinten.



Springt sicherheitshalber erst dann höher, wenn Ihr den Bildschirm „gesäubert“ habt.



Diese Krabbe erlegt Ihr von unten. Die fliegenden Feinde zur Seite nehmt Ihr durch lässige Schwenks gleich mit.



PROBOTECTOR

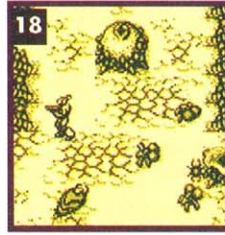
**Probotector auf dem Game Boy ist eine harte Nuß.
Aber wozu gibt's schließlich unsere Komplettlösung?**



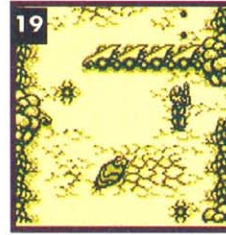
Auch hier gilt: Reinen Tisch machen, bevor Ihr weiter aufsteigt.



Springt auf die Erhebung und schießt auf die Arme des Feindes. Zerstrahlt seine Schüsse und zielt auf seine Mitte.



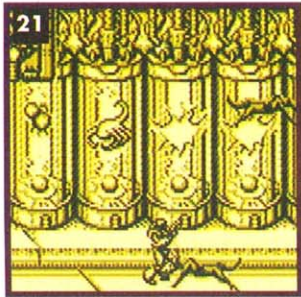
Vernichtet erst die Kapsel, dann ihre Ableger. Laßt NICHT nach oben - Ihr werdet glatt überrannt!



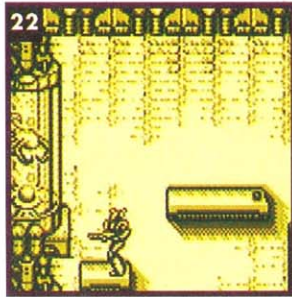
An diesen Schlangen könnt Ihr Euch leicht vorbeiwenden. Vernichtet aber alle Kapseln in Sicht.



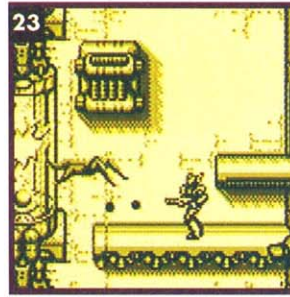
Stellt Euch vor die Spinne und schießt nach oben. Zielt auf ihre Schüsse, die von links und rechts kommen. Kein Problem!



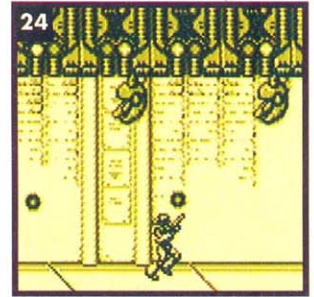
Laßt im letzten Level unter vollem Feuersatz nach rechts, zerschießt aber auch die Gewehre an der Decke. Zerstört die Brutkammern mit Schüssen nach rechts oben, damit Ihr die Aliens gleich beim Schlüpfen erwischt.



Springt auf dem Weg nach oben und schießt auf die Brutkammer, sonst ist es um Euch geschehen!



Stellt Euch mitten auf den Lift. So erledigt Ihr die Wachen und Aliens und könnt Euch vor den Lasern ducken.



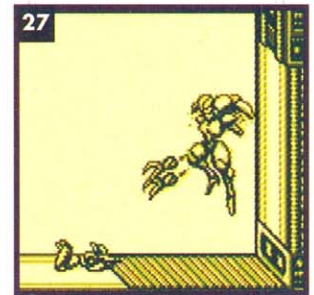
Falls Ihr die Kanonen nicht im Vorbeilaufen erwischt, schießt zur Sicherheit direkt von unten.



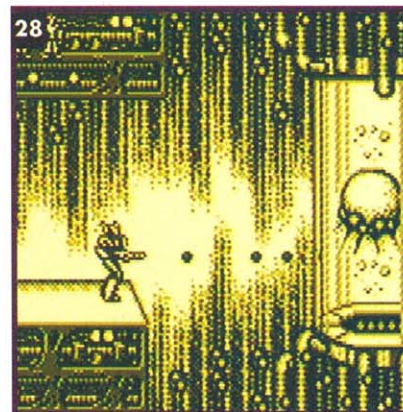
Vorsicht: Bälle von oben! Schießt im Laufen ständig hoch, um die Kugeln abzuwehren.



Stellt Euch auf die Seite gegenüber dem Endgegner. Feuert auf ihn und hüpf über seine letzten zwei Schüsse. Wechselt die Seite, wenn er herüberfliegt.



Wiederholt das Ganze und duckt Euch unter seinen Armen. Schießt und springt dann wie gehabt und duckt Euch unter den zurückfliegenden Armen. Nach einer Weile habt Ihr ihn erledigt.



Laßt Euch von den Blitzen nicht mehr beeindrucken, sondern macht euch auf den Weg hierher. Wenn Ihr den Glaszylinder vernichtet, habt Ihr es geschafft!

GB

TAKTIK

Hier zunächst ein paar Cheats, die Euch durch den Game-Boy-Probotector helfen:

- Um den Level (bis zum vierten) anzuwählen, drückt Ihr HOCH, HOCH, RUNTER, RUNTER, LINKS, RECHTS, LINKS, RECHTS, B, A, B, A und START. Wählt den Level mit HOCH und RUNTER.

- So bekommt Ihr neun Leben: Drückt viermal HOCH, viermal RUNTER, viermal LINKS, viermal RECHTS und dann START.

- Um in den Soundtest zu gelangen, drückt Ihr HOCH, RUNTER, LINKS, RECHTS, A, B und START. Wählt die Melodien mit HOCH und RUNTER aus.

- Seid Ihr glückliche Besitzer eines Action-Replay-Moduls für den Game Boy, gebt flugs einmal 0102 88C8 ein. Schon habt Ihr unendlich viele Leben!

TIPS & TRICKS

Damit alles seine Ordnung hat, haben wir eine Übersicht gemacht, in welcher Reihenfolge Ihr Euch die einzelnen Gegenstände holen müßt. Die Zahlen in der Liste entsprechen denen auf den Karten.

- 1 Holt Euch den Elektrisierstab.
- 2 Hier gibt es die ID Card 1.
- 3 Dort liegt eine Karte herum.
- 4 Und nichts wie ab nach Level 2.
- 5 Dort gibt es die ID Card 2 und bei...
- 6 ...einen Ballermann.
- 7 Anschließend geht es zurück nach Level 1 und von dort nach Level 3.
- 8 Hier wartet Bishop darauf, mitgenommen zu werden.
- 9 Den Schweißbrenner solltet Ihr mitnehmen.
- 10 Weiter geht es über Level 1 nach

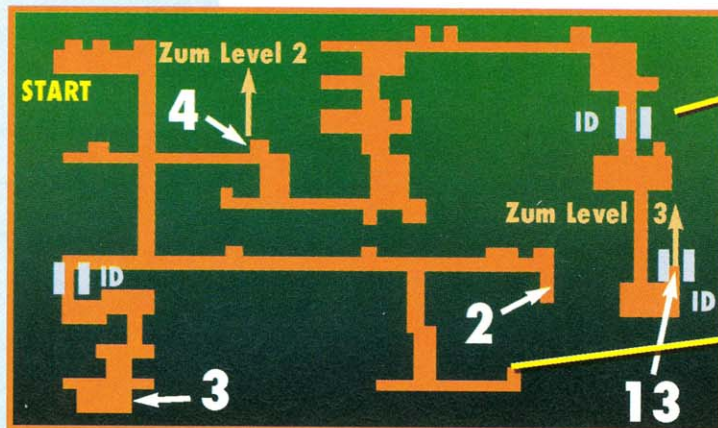
Level 2.

- 11 Ein Flammenwerfer ist auch ganz praktisch.
- 12 Und es geht wieder zurück nach Level 1, wo die Alien-Nester 1 und 2 mit dem Flammenwerfer gesäubert werden.
- 13 Geht wieder nach Level 3 und durch den Lüftungsschacht nach Nest 3. Räumt es ordentlich auf, um an die ID Card 3 zu kommen.
- 14 Geht zurück nach Level 2 und durch die neue Tür nach Level 4.
- 15 Schnappt Euch den Werkzeugkasten, repariert damit Bishop und laßt den Werkzeugkasten dann wieder liegen.
- 16 Nach der Säuberung von Nest 4 könnt Ihr eine Smart Gun organisieren.
- 17 Als nächstes ist dann Nest 5 an der Reihe.

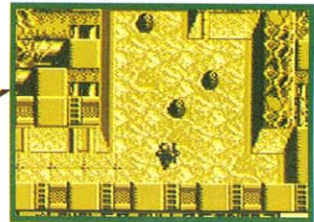
- 18 Jetzt müßt Ihr wieder zurück und in allen Levels sämtliche Aliens killen. sobald das geschafft ist, wird die Alien-Königin erscheinen, der ihr aber noch nichts anhaben könnt. Laßt stattdessen nach Level 4, holt Euch das Messer und aktiviert den Kolben.

Jetzt geht es der Alien-Königin ans Leder: laßt solange herum, bis Ihr auf die Kolbenstrecke kommt. Bewegt Euch, bis Euch die Königin sieht, geht vorsichtig an sie heran und aktiviert das Messer, damit sie Euch folgt. Macht das so lange, bis ihr der Kolben den Ausgang versperrt und flieht dann durch die Seitentür des Hochofens. Die Königin sitzt in der Falle und wird vom Kolben zerquetscht. Jetzt könnt Ihr vom Planeten fliehen, indem Ihr nach Level 3 lauft und Bishop mit dem Rettungsfahrzeug verwendet. Das war schon alles...

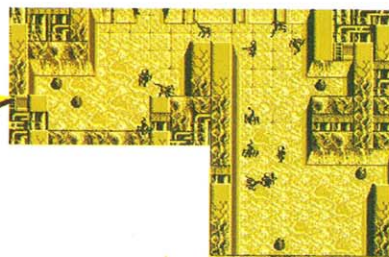
LEVEL 1



Alien Nest 1



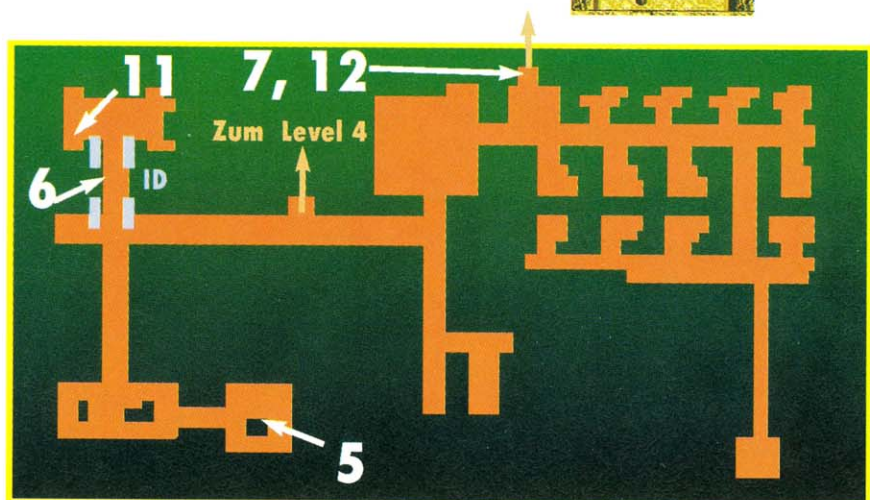
Alien Nest 2



LEVEL 2

LEGENDE

-  Balken um einen Korridor bedeuten, daß Ihr hier eine ID Card benötigt, um weiterzukommen.
-  Dieser Punkt markiert den Schalter, mit dem Ihr den Kolben in Bewegung setzt.



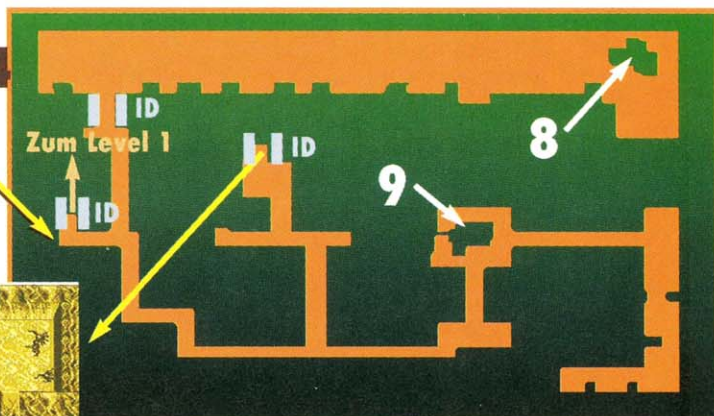
ALIEN 3

Probleme mit den fiesen Aliens? Verlaufen
GB im Durcheinander der Gänge?
 Dann werft doch mal einen Blick auf
 diese Karten...

LEVEL 3

Alien
Nest 3

10, 14

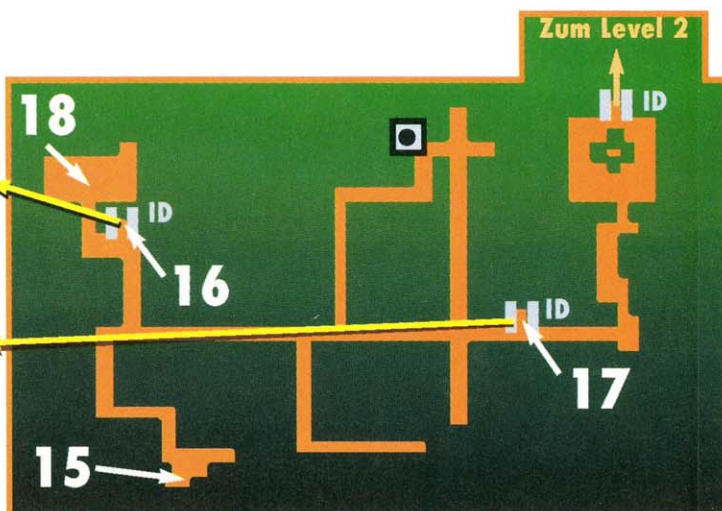
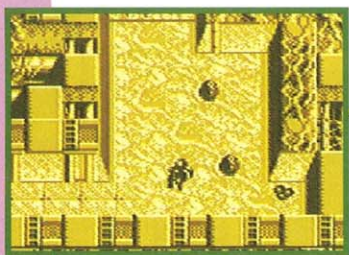


LEVEL 4

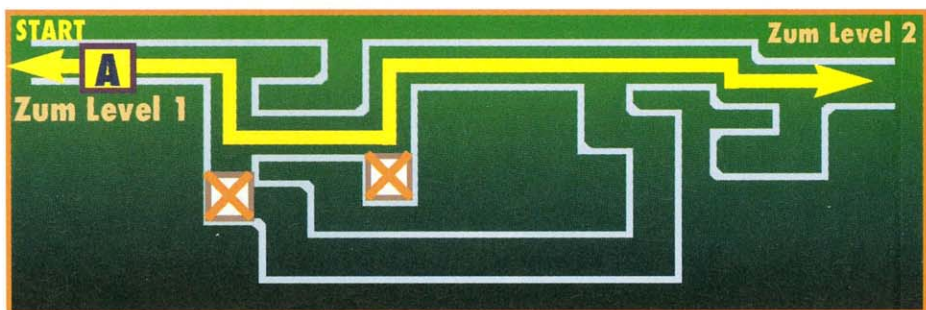
Alien Nest 4



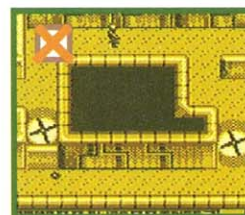
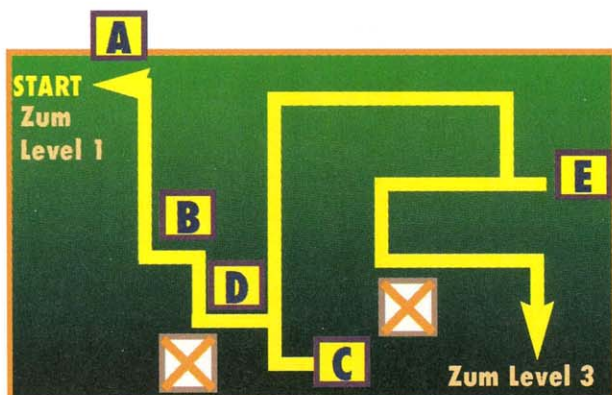
Alien
Nest 5



LUFT- SCHACHT 1



LUFT- SCHACHT 2



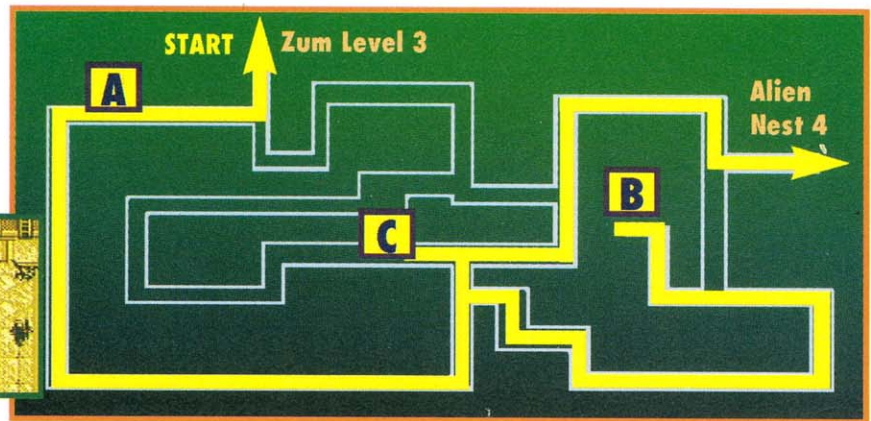
Bei den Ventilatoren gilt: Drehen sie sich gegen den Uhrzeigersinn, so blasen sie nach unten und rechts. Drehen sie sich im Uhrzeigersinn, so blasen sie nach oben und links.

TIPS & TRICKS

LUFT-SCHACHT 3

3

Alien Nest 4



LUFT-SCHACHT 4

4

LEGENDE



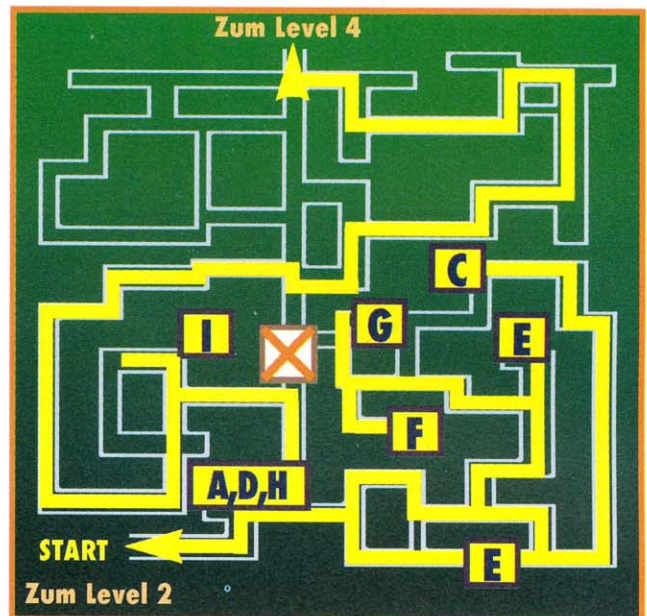
Dies sind die Schalter für die Ventilatoren. Beachtet die Reihenfolge!



Ventilatoren. Teilweise in Betrieb, teilweise auch nicht.

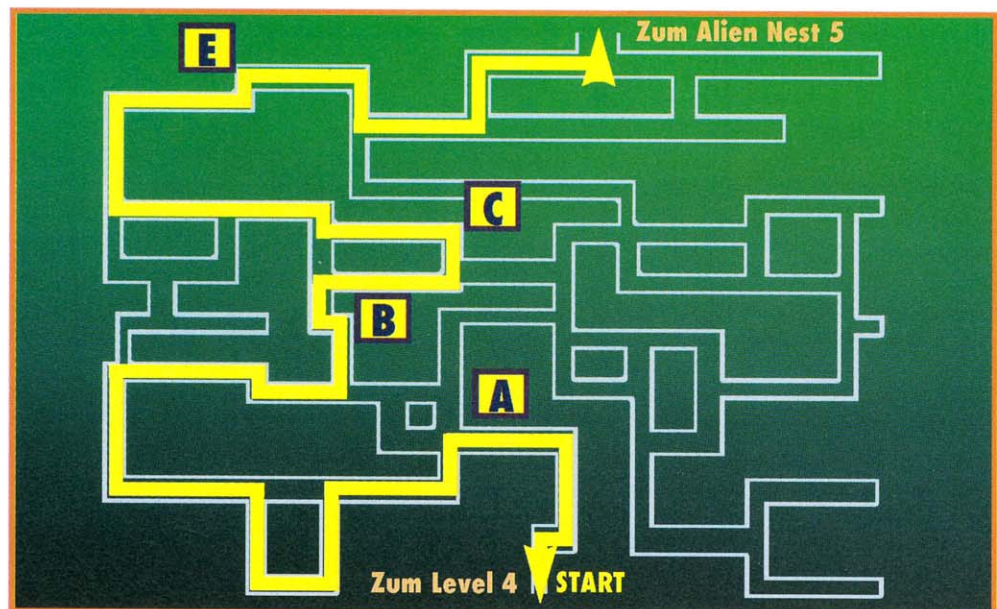


Dies ist der rechte Pfad. Verlaßt ihn möglichst nicht...



LUFT-SCHACHT 5

5



**Nintendos Knuddelheld
Kirby ist wieder da und macht
das, was er am besten kann:
Rumkugeln womit nicht die
leckeren Kalorienbömbchen mit
Jamaica-Aroma gemeint sind ...**

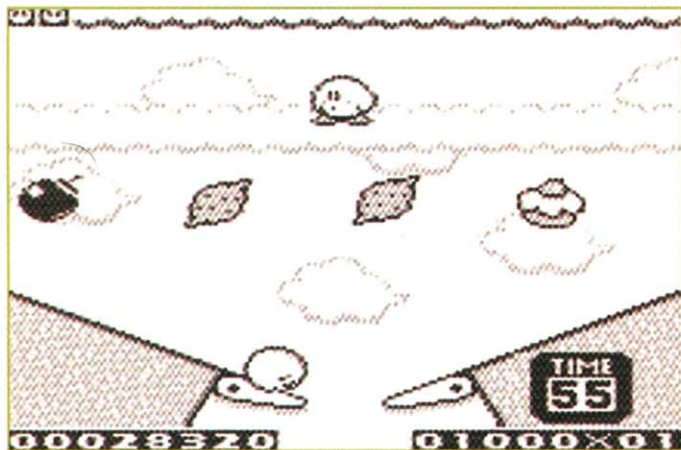
KIRBY'S PINBALL LAND

GAME BOY

1 Spieler

Nintendo

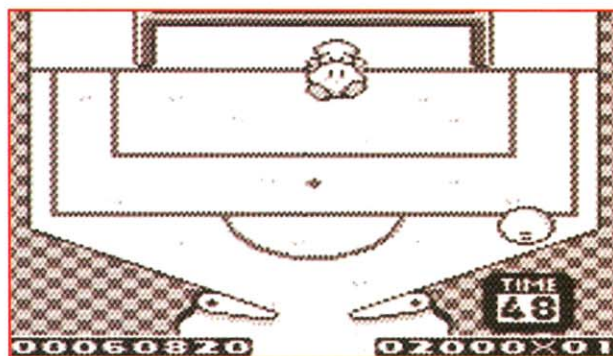
70 DM



Sieht zwar nicht aus wie ein typischer Endgegner, ist aber einer: Insgesamt vier sehr unterschiedliche „Bosse“ warten darauf, von Euch besiegt zu werden!

LAND

Kirby im
Punktehagel: In
diesem Bonuspiel
müßt Ihr Euch als
Torjäger betätigen.



Die Idee ist nicht neu: Man nehme das uralte Flipper-Spielprinzip, reiche es mit allerlei witzigen Gestalten und Extras an, und schon hat man einen hübschen Fantasy-Flipper. Auf dem Game Boy vorgemacht hat das der Klassiker ‚Revenge of the Gator‘. Ein Game dieser Machart ist auch ‚Kirby's Pinball Land‘. Ein lascher zweiter Aufguß also? Iwo, dieses Game hat genau wie sein klassisches Vorbild das Zeug zu einem echten Klassiker! Kirby

POSTIV!

Originell, umfangreich und schnell! Eingebauter Batterie-puffer mit Save-Funktion.

NEGATIV!

Für Game-Boy-Artisten dürfte das Game viel zu einfach sein.

tet statt dessen blitzschnell zwischen den einzelnen Screens um. Wer einen klasse Flipper

selbst spielt die Hauptrolle als Flipperkugel. Sein Einsatzgebiet sind drei verschiedenen Flipperboards, die jeweils aus drei einzelnen bildschirmgroßen Tables bestehen. Jeder Flipper besitzt darüber hinaus noch ein witziges Bonusspielchen und einen Boßgegner. Um in diese Special Stages zu kommen, müßt Ihr die sogenannten Warp-Star-Extras einsammeln. Die erscheinen auf der Bildfläche, wenn Ihr verschiedene Targets getroffen habt oder andere Geschicklichkeitstest erfolgreich überstanden habt. Bestimmte Warp-Stars bringen Kirby sogar wieder in das Flipper-Select-Menü vom Spielbeginn. Von dort beamt Ihr Euch wieder direkt in einen der drei Flipper hinein. Es geht darum, reichlich Punkte zu kassieren und die Boßgegner aller drei Flipper zu erledigen – denn nur dann bekommt Ihr den Obermotz aller Obermotze zu sehen: König Dedede! Bis dahin ist es aber ein weiter Weg. Keine Angst: Langeweile kommt garantiert nicht auf. Jedes einzelne Table macht richtig Spaß, und bei all den originellen Einfällen ist Kirby's Flipper auch noch richtig gut spielbar! Da ruckelt und flackert nichts, und dank der hervorragenden Programmierung stimmt auch das Ballfeeling. Glücklicherweise hat man bei Nintendo auf ruckeliges Scrolling verzichtet; das Programm schal-

sucht und sich an der fehlenden Realitätsnähe nicht stört, sollte sich eine Proberunde nicht entgehen lassen. Dank seiner gewaltfreien Art und dem leichten Schwierigkeitsgrad ist das Game auch für jüngere Game-Boy-Fans uneingeschränkt zu empfehlen!

Gerald Arend

Kirbey's Pinball

Grafik

Witzige Gestalten prima animiert, flüssige und realistische Ballbewegungen – was will man mehr?

Sound

Die witzigen Musiken und originellen Soundeffekte nerven auch bei längeren Spielen nicht.

Gameplay

Dank des superguten Ball-Fellings und der klasse Animation spielt sich das Game wie Butter – nahezu perfekt!

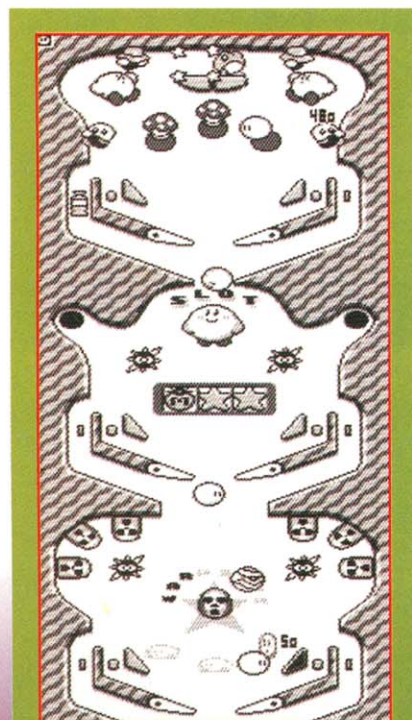
Dauerspaß

Bis daß der Game Boy rot erglüht – selten so ein Suchtmittel gesehen! Flinke Tasten-Akrobaten werden's aber zu einfach finden.

TOTAL! - CHECK

Genre Action
Levels 3 Boards+Bonus
Schwierigkeitsgrad ... einfach
Continues –
Speicherkapazität 1 MBit
Erhältlich ab sofort

FAZIT
1-



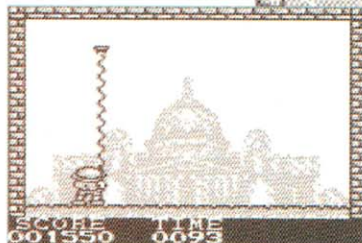
Einer der drei Flipper in seiner ganzen Schönheit – unsere Montage macht's möglich!

GAME BOY

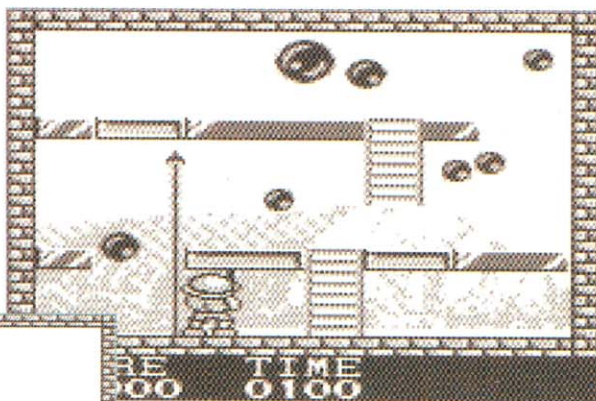
1 Spieler

Hudson

70 DM



Noch kann Pang in Ruhe üben ...



Hier wird's richtig fies. Die niedrigen Decken sind tödliche Fallen!

Der Schein trügt: Die kugelrunden Ballons springen federleicht durch die Gegend. Aber die Dinger haben eine Durchschlagskraft wie ein Eimer Beton...

Keiner weiß, wo sie herkommen. Niemand hat eine Ahnung, was sie eigentlich bezwecken wollen. Und keine Sau kümmert sich um die gefährlichen Ballons – außer Pang. Seine Mission: In insgesamt 17 Ländern alle Ballons zu zerstören, ohne dabei selbst zu platzen, äh, draufzugehen. Das kommt Euch bekannt

vor? Klar, 'Pang' ist ein schon recht betagter Spielhallenklassiker, und auch eine

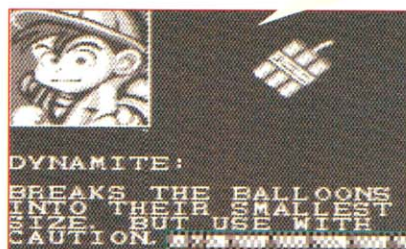
POSITIV!

Ein quirliges Spiel mit toller Grafik, viel Äktschen und klasse Sounds....

SNES-Version gibt es unter anderem schon. Die Spielidee ist einfach und ergreifend: Pang kämpft in gut 50 bildschirmgroßen Leveln, die mit mehr oder weniger vielen Hindernissen gespickt sind. Dazwischen springen einer oder mehrere große runde Ballons herum. Sie prallen an den verschiedenen Hindernissen ab und springen wieder hoch, wenn sie auf den Boden kommen.

HEKTISCHE JAGD MIT HAKEN UND SEIL

Euer Job ist es, diese Teile von unten abzuschießen. Dazu habt ihr als Standardwaffe einen Haken am Seil, den ihr senkrecht nach oben in die Luft werft. Trefft ihr damit einen großen Ballon oder berührt ein Ballon das Seil, dann zerfällt er in zwei kleinere Hälften. Die kleinen Ballons müßt ihr dann noch ein zweites und drittes Mal



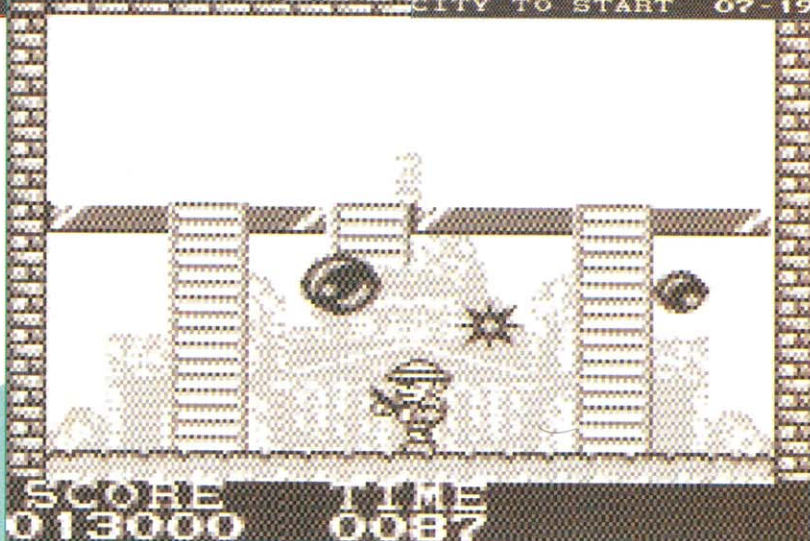
Pang erklärt persönlich den Sinn und Zweck aller Extras.

Schon so simpel aussehende Levels haben es ganz schön in sich!

Die ganze Welt hat's schon erwischt! Pang arbeitet sich von Land zu Land vor.



LENINGRAD
CHOOSE THE CITY TO START STAGE 07-19



„kleiner schießen“, damit sie sich endgültig in Wohlgefallen auflösen. Das klingt nach sehr viel Arbeit. Denn frei nach Adam Riese macht das insgesamt 1+2+4 gleich sieben Schüsse für jeden Ballon. Glücklicherweise könnt ihr aber mit einem einzigen Schuß auch mehrere Ballons treffen, weil Haken und Seil für eine kurze Zeit in der Luft stehenbleiben.

Trotzdem ist's höllisch schwer. Denn je kleiner die Ballons werden, desto schneller und tiefer „fliegen“ sie herum. Vor allem in den späteren Leveln stehen überall reichlich Hindernisse herum und bilden gefähr-

liche Nischen, in denen kaum genug Platz zum Ausweichen bleibt. Es wird Euch garantiert des öfteren passieren, daß ihr Euch in einem „besenkammergroßen“ Areal mit einer wahren Sintflut von hektisch umherhüpfenden Mini-Ballons auseinander setzen müßt.

Da ist flinkes Davonflitzen und hektisches Hantieren mit der Waffe angesagt – und viel Glück. Denn einmal vom Ballon getroffen, schon hat Pang eines seiner anfangs fünf Leben verwirkt. So lange noch Leben übrig sind, könnt ihr das Spiel aber ohne Unterbrechung sofort weiterführen.

Als ob die Ballons allein nicht schon für genug Ärger sorgen würden, tauchen in späteren Leveln auch noch einige tierische

Gegner auf. Kolibri, Eule, Biene und Einsiedlerkrebs können Pang zwar nicht direkt in die ewigen Jagdgründe befördern, hindern ihn aber am Schießen – und das ist nicht minder gefährlich. Nützlich ist dagegen der „gewöhnliche“ Krebs. Er frisst alle Ballons, die er auf dem Boden erwischen kann. Und auch der Himmel hat ein Einsehen mit Pang. Von dort regnet es reichlich verschiedene Boni, die Euch helfen. Da gibt es die „Double Wires“ sprich Doppelseile oder so nette Waffen wie die „Vulcan Missiles“, die wesentlich schneller und präziser einzusetzen sind als

Gnadenlos billig !!

0921-51 34 01

Super Nintendo

Franchise Partner gesucht!
Händler erwünscht!

Actraiser 2 us.	119.95	Dracula us.	107.95	Operation L. Bomb	127.95	Tecmo Bowl us.	134.95
Adv. of Dr. Franken us.	119.95	Dragon Ball Z II jp.	149.95	Pack Attack us.	105.95	TKO Boxing 2 us.	115.95
Addams Family II dt.	99.95	Dungeon Master us.	129.95	Pink Panther us.	119.95	Troddlers us.	109.95
Aero the Acrobat	123.95	Equinox us.	119.95	Plock us.	129.95	Ultimate Fighters us.	129.95
Aladin	139.95	E.V.O. us.	119.95	P.T.O. us.	139.95	Untouchables	127.95
Alien vs Predator us.	99.95	Eye of The Behol. us.	139.95	Rock n' Roll Racing	119.95	Utopia us.	117.95
Andre Agassi Tennis	119.95	Family Fued us.	114.95	Rocky Rodent us.	119.95	We're Back us.	124.95
Art of Fighting us.	139.95	Final Fight us.	114.95	Run Saber us.	125.95	Wicked 18	119.95
Asterix dt.	115.95	First Samurai us.	99.95	Secret of Mana us.	144.95	Wing Commander II	119.95
Back to the Future II jp.	129.95	Flashback dt.	Vorb.	Seventh Saga us.	134.95	Wizard of Oz us.	129.95
Barbie us.	129.95	Goof Troop us.	99.95	Shadow Run us.	118.95	World Heroes us.	109.95
Battle Blatze us.	109.95	J. Connors Tennis dt.	108.95	Sim Ant us.	121.95	WWF Royal Rumble dt.	129.95
Battle Cars us.	119.95	J. Madden Footh. 94 us.	125.95	Soldiers of Fortune us.	139.95	Young Merlin	Vorb.
Battle Tank 2 us.	124.95	Jungle Strike dt.	129.95	Sports Illustrated us.	129.95	Zombie ate my N. us.	124.95
Bio Metal us.	124.95	Jurassic Parc dt.	129.95	Starfox us.	99.95	60 Hz Adapter	49.95
Blues Brothers dt.	113.95	Last Action Hero	122.95	Star Wars II us.	135.95	Der Mega Hit	
Boxing Legends us.	124.95	Lamborghini Chall. us.	109.95	Streetfighter II Turbo dt.	135.95	3 DO Grundgerät	1.399.-
Bulls vs Blazers us.	69.95	Lawn Mower Man us.	127.95	Streetfighter III jp.	149.95		
Captain America us.	129.95	Lord of Rings us.	123.95	Striker dt.	119.95		
Cesar's Palace us.	119.95	Mario All Stars dt.	95.95	Super Aquatic Games us.	99.95		
Champion Pool us.	124.95	Mario Time Machine	129.95	Super Bomberman incl.			
Clay Fighter us.	134.95	Mario & Wario us.	Vorb.	4 Player Adapter	139.95		
Clay Mates us.	119.95	Mechwarrior us.	119.95	Super James Pond II	114.95		
Cliffhanger us.	119.95	Mortal Combat dt.	129.95	Super Nova us.	119.95		
Cool Spot	119.95	Mystic Quest dt.	99.95	Super Off Road II us.	119.95		
Daffy Duck us.	124.95	NBA Tecmo Basketb.	118.95	Super Valis IV us.	108.95		
Dead Dance us.	129.95	NHL 94 us.	122.95	Super Widgeo us.	115.95		
Death Bread us.	Vorb.	NHL Stanley Cup us.	Vorb.	T-2 Judgement Day	124.95		
Dennis the Menace us.	126.95	Obitus us.	139.95	Top Gear II us.	99.95		

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

Vorb. = Vorbestellung möglich. Lieferbar ab Dez./Jan 94. An- und Verkauf von gebr. Modulen. Dt. = deutsche, us. = amerikanische, jp. = japanische Version. Importspiele ohne dt. Anleitung. Umtausch ausgeschlossen, defekte Ware wird ersetzt. Unverfügbare Preise auf Anfrage. UPS-NN Versand. Inhaber der Firma TRADELINK ist Alexander Sprung.

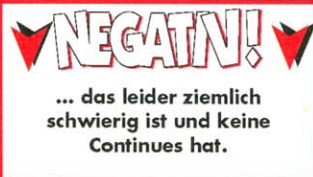
Copyright: All Characters & Pictures are Trademark of Their Respective Owners

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

die tragen Seile. Leider beginnt Pang am Anfang jedes Levels wieder mit der Standardwaffe. Das gleiche gilt, wenn unser Held vom Ballon getroffen das Zeitliche segnet.

Von der technischen Seite gehört Pang ganz sicher zu den Vorzeigespielen auf dem Game Boy. Die hübsch gezeichneten Sprites sind schön flüssig animiert, von Ruckeln und Flackern keine Spur. Wenn viel auf dem Bildschirm los ist, wird das Spiel allerdings merklich langsamer. Dazu wird eine angenehm-flockige Musik serviert, und nach jedem Level gibts als Pausenfüller nochmals eine kleine Grafik. Und im Vorspann erklärt Euch Pang höchstpersönlich jede einzelne Waffe. Der große Haken an Pang ist leider der Schwierigkeitsgrad. Einige Levels

erscheinen auf den ersten Blick unfair oder gar nicht zu schaffen. Geduld: Es braucht schon ein ganzes Weilchen, bis Ihr mit den Tücken der Ballons richtig vertraut seid. Gemeinerweise gibt es auch keine Continues oder Paßwörter bei Pang.



Aber immerhin dürft Ihr das erste Drittel der Levels direkt anwählen. Das ist immerhin ein schwacher Trost.

Untröstlich dagegen ist, daß Hudson den in der Vorversion geplanten Zweispieler Modus leider doch nicht ins fertige Pro-

gramm übernommen hat. Gerade zu zweit hat Pang in der Spielhalle richtig Laune gemacht. Aber trotz dieser Abzüge in der B-Note bleibt Pang immer noch ein klasse Action-Game.

Wer Sinn für hektisches Treiben auf dem Game Boy hat, sollte das Modul dringend mal anchecken!

Gerald Arend

Pang

Grafik



Schöne große Sprites und flüssige Animation, allerdings brems das Programm den Game Boy manchmal etwas aus.

Sound



Der quirlige Soundtrack untermauert die hektische Action – wirklich sehr passend!

Gameplay



Schnelles Game mit präziser Steuerung, aber manchmal ist es einfach zu stressig!

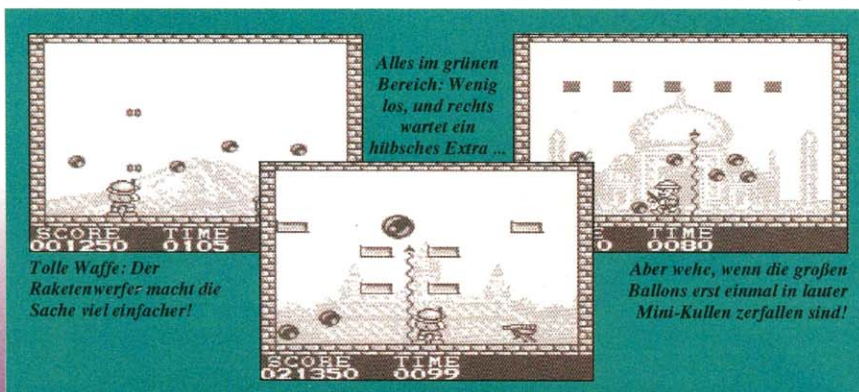
Dauerspaß



Ja, das wurmt, wenn es Pang mal wieder zerlegt hat. Geduldige Game-Boy-Freaks werden das Modul öfter zur Hand nehmen!

TOTAL! - CHECK

Genre Action
Levels 51
Schwierigkeitsgrad ... hoch
Continues –
Speicherkapazität 1 MBit
Erhältlich ab sofort



Alles im grünen Bereich: Wenig los, und rechts wartet ein hübsches Extra ...

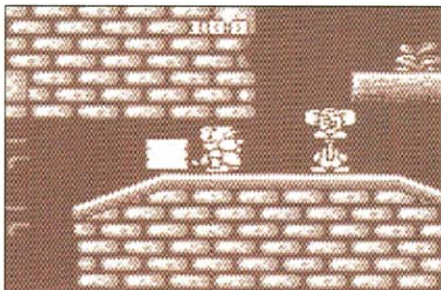
Tolle Waffe: Der Raketenwerfer macht die Sache viel einfacher!

Aber wehe, wenn die großen Ballons erst einmal in lauter Mini-Kullen zerfallen sind!

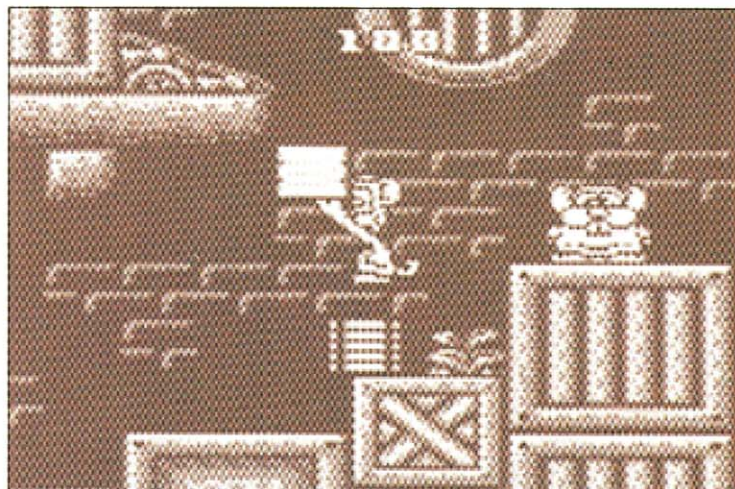
Sich als Mensch in einer Großstadt zu verlaufen, ist ärgerlich genug. Für die beiden Mäuse Freddie und Frankie jedoch entwickelt sich ihre Amerika-Reise zu einem Alptraum-Trip.

Getrennt von ihren Eltern müssen sich die beiden jüngsten Sprößlinge einer Mäusefamilie allein nach Hause durchschlagen. Ehrensache, daß Ihr den beiden auf ihrer gefährlichen Mission helft. 'The Fidges' von 'Elite' spielt sich ein wenig wie 'The Lost Vikings': Ihr verfügt über zwei Figuren, die sich einzeln anwählen und steuern lassen. Beide müßt Ihr in einem Stück ans Ziel jedes Levels bringen. Sportskanone Frankie hat es in dem Spiel deutlich leichter. Er springt höher und weiter als jede andere Maus auf dieser Welt.

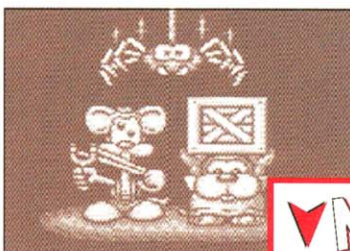
Daher muß er häufig seinem rundlichen Brüderchen Freddie helfen, die Jump&Run-Levels zu durchqueren. Ohne Teamwork kommen die beiden nämlich nicht weit. Wenn Freddie eine hohe Plattform nicht erklimmen kann, bleibt Frankie nichts anderes übrig, als eine große Kiste zu suchen. Diese trägt er dann zu seinem Partner, der auf diese hinaufklettert. Ab und zu findet Ihr sogar eine Sprungfeder, die Ihr mitnehmen und an einer geeigneten Stelle als Trampolin benutzen könnt. Besonders wenn Ihr Räume durchsucht, deren Ausgang unerreichbar hoch ist, solltet Ihr dieses nette Hilfsmittel nicht vergessen. Anderenfalls bleibt Ihr dort gefangen und müßt von vorne anfangen. Falls die beiden Nager nicht mehr genug Leben haben, ist das Mäusedasein und somit Ever Spiel beendet. Damit Ihr in einem solchen Fall nicht ganz am Anfang starten müßt, haben Euch die Programmierer ein Paßwortsystem spendiert.



Nur Freddie ist klein genug, um diesen engen Gang zu erkunden.



THE FIDGETS



NEGATIV!

Die Grafik und der Sound sind nur durchschnittlich. Ab und zu ist das Spiel eine Spur zu hart.

In Sachen Grafik und Sound bewegt sich das Game im guten Mittelmaß; ganz nett, aber nicht umwerfend. Die beiden Nager Frankie und Freddie sind ziemlich drollig, die Levels, in denen sie herum tollen, wirken grafisch indes ein wenig eintönig. Eine weitere kleine Enttäuschung bleibt Euch ebenfalls nicht erspart: Aus der geplanten Game-Link-

Option ist nichts geworden. Trotzdem: Wer Jump&Runs mit Denkeinlage mag, wird den Kauf nicht bereuen.

Martin Klugkist



The Fidgets

Grafik



Die Mäuse und ihre Widersacher sind ganz niedlich, dafür wirken die Background-Grafiken etwas trist.

Sound



Die Hintergrundmusik klingt wirklich gut – ganz im Gegensatz zu den Sound-Effekten. Insgesamt somit Durchschnitt.

Gameplay



Die Mischung aus Jump&Run und Tüftelspiel macht Spaß. Leider sind einige Rätsel ganz schön happig.

Dauerspaß



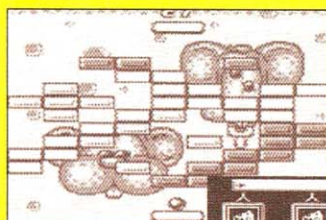
Fast 800 Bildschirme haben die Programmierer in das Modul gequetscht. Das sollte für einige langweilige Mathe-Stunden reichen.

TOTAL! - CHECK

Genre Jump&Run
Levels 22
Schwierigkeitsgrad ... mittel
Continues –
Speicherkapazität 2 MBit
Erhältlich ab Januar

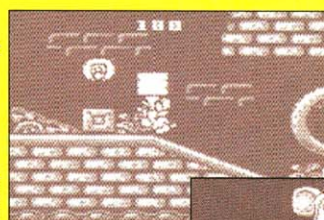


Ein Paar wie Dick und Doof



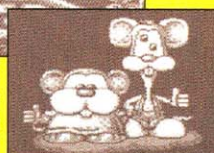
Die Levelwahl! Nur die richtige Kombination hilft hier weiter.

In diesem Zwischenspiel könnt Ihr wertvolle Extras ergattern.



Yeah! Geschafft! Oder hat einer von Euch daran gezweifelt?

Das runde Ding dort ist ein Schalter. Gegenrennen reicht!



GAME BOY

1-2 Spieler

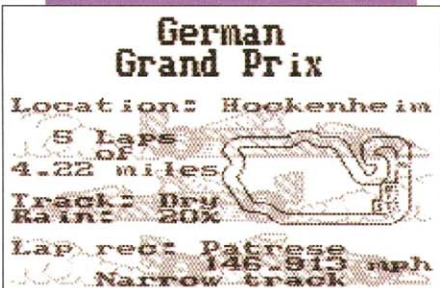
Game tek

70 DM

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

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

NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP

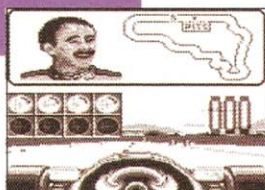


- POSITIV -

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

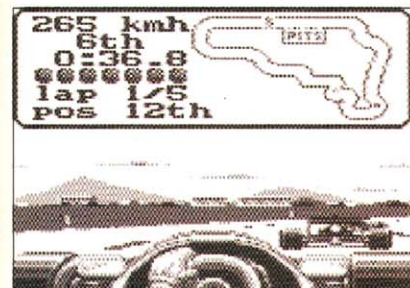
- NEGATIV -

Kein Zweispieler-Modus, nur 11 Computergegner, manche Strecken sind etwas unübersichtlich.



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

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



Überholmanöver sind eine recht knifflige Sache.

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

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

muß mit Schäden am Wagen und folglich mit einem verfrühten Rennende rechnen, falls er nicht rechtzeitig in die Box fährt.

Nigel Mansell's World Championship bietet im großen und ganzen alles, was eine Game-Boy-Simulation dieses schnellen Sports bieten kann. Die technische Seite läßt kaum Wünsche offen, denn Fahrzeuge wie auch Hintergründe sind gut gezeichnet, und die Spielgeschwindigkeit läßt durchaus Rennfeeling aufkommen. Unser Tip: Wer noch kein vernünftiges Rennspiel besitzt, der sollte auf alle Fälle einmal eine Qualifying-Runde einlegen.

Hans-Joachim Amann

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

Nigel Mansell's

Grafik



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

Sound



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

Gameplay



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

Dauerspaß



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

TOTAL! - CHECK

Genre Sport
Levels 16 Rennstrecken
Schwierigkeitsgrad ... mittel
Continues Paßwort
Speicherkapazität 1 MBit
Erhältlich ab sofort



GALAXY

Sega Mega Drive

Sega Mega Drive 2 dt	199.-
Sega CD Rom 2 dt	529.-
CDX-Modul dt	99.-
Mega Adaptor us	29.-
6-Button Joypad	49.-
4-Playeradapter	49.-
Arcade Multi Stick	99.-
Street Winner 2	119.-
Action Replay Pro	99.-

Sega Mega Drive Spiele

	jp.	us.	dt.
Aladdin	/	119.-	119.-
Asterix	/	/	119.-
Blades of Vengeance	/	109.-	109.-
Castlevania	/	99.-	99.-
Chuck Rock 2	/	/	119.-
Columns 3	/	109.-	/
Davis Cup Tennis	/	119.-	119.-
Dr.Robotnik	/	109.-	119.-
Dragons Revenge	/	119.-	119.-
Eternal Champions	/	149.-	139.-
F1 Domark	/	119.-	119.-
F15 Strike Eagle	/	99.-	129.-
F117 Nightstorm	/	109.-	109.-
FIFA Soccer	/	/	109.-
Flashback	/	129.-	129.-
Gauntlet 4	/	119.-	119.-
General Chaos	/	109.-	119.-
Ghengis Khan 2	/	129.-	/
Goofy	/	109.-	/
Grindstormer	/	89.-	/
Gunship	/	/	119.-
Gunstar Heroes	/	99.-	119.-
Heavyweight Champion	/	109.-	/
Hi Sea Havocs	/	109.-	/
Joe & Mac	/	109.-	/
John Madden 94	/	/	119.-
Jungle Strike	/	/	129.-
Jurassic Park	/	119.-	119.-
Landstalker	/	119.-	129.-
Lost Vikings	/	119.-	/
Lotus Turbo 2	/	109.-	109.-
Mega Turrican	/	119.-	/
Mutant League Hockey	/	99.-	99.-
NBA Jam	/	119.-	129.-
NBA Showdown	/	119.-	119.-
NHL Hockey 94	/	/	119.-
Nigel Mansell	/	109.-	/
Nobunagas Ambition	/	109.-	/
Normy's Beach Babes	/	99.-	99.-
PGA European Tour	/	99.-	99.-
Pebble Beach Golf	/	109.-	/
Pele Soccer	/	119.-	/
Pirates Gold	/	129.-	/
Pro Moves Soccer	/	99.-	/
Ren & Stimpy	/	/	119.-
Robocop vs.Terminator	/	129.-	/
Rocket Knight Adv.	/	/	99.-
Royal Rumble	/	/	109.-
Sensible Soccer	/	/	109.-
Shadowrun	/	119.-	/
Shanghai 2	/	109.-	/
Skitchin	/	99.-	99.-
Sonic Spinball	/	109.-	119.-
Sonic 3	/	129.-	139.-
Star Trek TNG	/	129.-	/
Streetfighter 2	99.-	139.-	129.-
Streets of Rage 3	129.-	/	/
Subterrania	/	109.-	/
Summer Challenge	/	69.-	69.-
T.M.N.T.Fighters	/	129.-	129.-
Tee Vee Golf	/	229.-	/
Tiny Toons	/	/	109.-
Toe Jam & Earl 2	/	119.-	119.-
Virtua Race	199.-	/	/
Virtual Pinball	/	/	119.-
Winter Olympics	/	/	109.-

Sega Mega CD Spiele

3rd World War	/	119.-	/
AX 101	159.-	/	/
Chuck Rock 2 CD	/	129.-	/
Dark Wizard	/	119.-	/
Dracula unleashed CD	/	129.-	/
Ground Zero.Texas	/	129.-	119.-
Hidden Souls	/	119.-	/
Lunar CD	/	129.-	/
Monkey Island	/	99.-	/
Microcosm CD	/	129.-	119.-
NHL Hockey 94 CD	/	129.-	89.-
Prizefighters CD	/	129.-	/
Pugsy	/	89.-	99.-
Revenge o.t.Ninja	/	119.-	/
Rise o.t.Dragon	/	119.-	/
Silpheed CD	/	109.-	99.-
Sonic CD	/	99.-	99.-
Stellar Fire CD	/	89.-	/
Thunderhawk CD	/	99.-	119.-
Tomcat Alley	/	119.-	/
WWF Rage i.t.Cage CD	/	119.-	89.-
Wing Commander	/	119.-	/

Neuheiten April/Mai

Champ.Worl.C.Soccer	/	/	129.-
F1 Heavenly Symphony	159.-	/	/
Powermonger CD	/	119.-	/
Soulstar CD	/	119.-	/
Virtua Racing	/	169.-	199.-

Versandkosten:

Postnachnahme: 10.- DM + 3.- DM Nachnahme
UPS Nachnahme: 10.- DM + 7.- DM
Vorkasse: 10.- DM
Ausland: 12.- DM (nur Vorkasse)

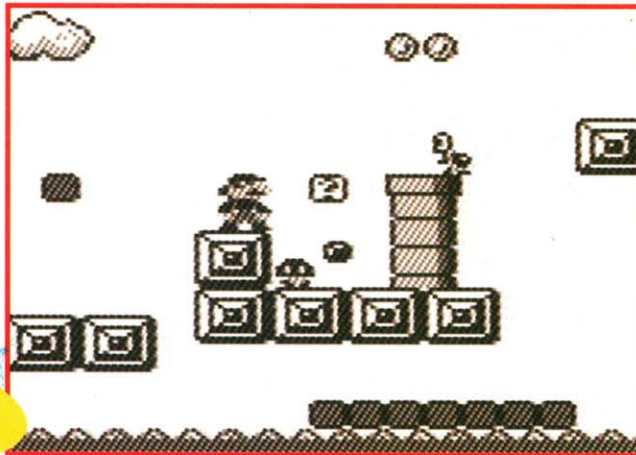
089/7605151
089/7470689
PLINGANSERSTR.26
81369 MÜNCHEN

SUPER MARIO

LAND

Game Boy
1 Spieler
Nintendo
DM 50

Im Vergleich zu neueren Modulen wirkt die Grafik noch sehr spartanisch.

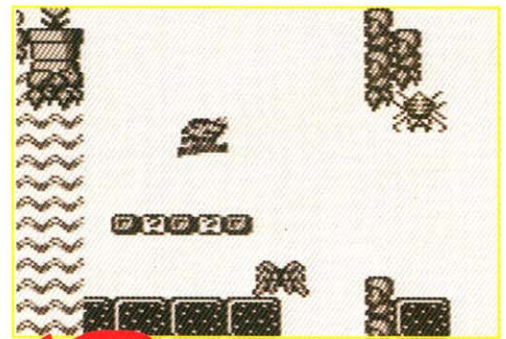


Ohne Luigi macht sich Mario auf, solch illustren Gegnern wie Bio-kinton oder Hiyoihoi Mores zu lehren.

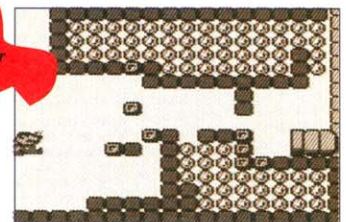
Das Männchen, der Mythos, der Mario – eigentlich ist es gar nicht notwendig, die Game Boy-Premiere des Kult-Klempners erneut vorzustellen. Denn schließlich war Nintendos Maskottchen neben Tetris maßgeblich mitverantwortlich für den Siegeszug der

ze Menge, denn wieder einmal zeigt sich, daß gute Spielbarkeit wichtiger ist als opulente Grafik und Soundorgien. In puncto Spieldesign präsentiert sich der tragbare Handwerker in etwa wie bei Super Mario Bros.: Die Level scrollen ausschließlich horizontal und sind auf Mario-typische Weise mit versteckten Kleinigkeiten angefüllt – es wimmelt nur so von unsichtbaren Blöcken und geheimen Bonusräumen. Ein herzhafter Schubs eines

Blocks bringt allerlei nützliche Dinge zum Vorschein. Hebt Mario einen herausspringenden Pilz auf, verwandelt er sich in Super Mario, dank der Blume kann er seinen Feinden Feuer unter dem Hintern machen, und ein Stern spendiert ihm für einige Sekunden Unverwundbarkeit. Schon der erste Teil auf dem Game Boy schlug bei seiner Veröffentlichung wie eine Bombe ein – und das zu Recht. So viel herumtragbaren Spielspaß gab es vorher noch nie. Nach heutigen Maßstäben muß man aber bei aller Liebe zugeben, daß der Zahn der Zeit doch schon etwas an dem Spiel genagt hat. Gerade mit dem Umfang (nur 12 Level) hapert es ein wenig. Erwartet Ihr ein komplexes Riesenspiel in der Art wie Super Mario Bros. 3

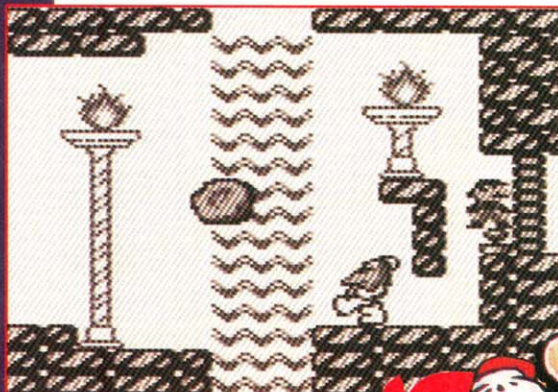


Rechts: Da hat Mario also die ganze Kohle für sein Schloß in SML2 her.



oder Super Mario World, seid Ihr mit dem zweiten oder dritten Teil der Serie auf jeden Fall besser bedient, da sie wesentlich mehr Level und mehr spielerische Abwechslung bieten. Echte Mario-Maniacs aber müssen sowieso alle Mario-Abenteuer besitzen.

Klaus-Dieter Hartwig



Handheld-Konsole. Doch was ist der in Ehren ergraute Speicherzweig gegen aktuelle 4 MBit-Monster noch wert? Erstaunlicherweise eine gan-

Den Koopa-Clan sucht man hier vergebens.



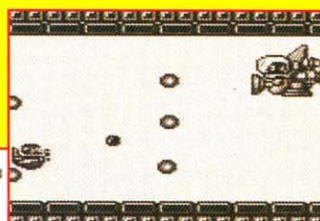
Nintendo UK 1994

Klempner, bleib' bei deinen Leisten!



Feuer frei für Super Mario: Ausschließlich in seinem ersten Game Boy-Abenteuer könnt Ihr Mario in einer ungewöhnlichen Rolle erleben: als U-Boot- und als Flugzeugkapitän ballert er

in klassischer Shoot 'em Up-Manier, was die Bordkanone hergibt. Glücklicherweise beschränkt sich dieser Ausreißer auf zwei Level



und wurde später nie wieder aufgegriffen. Denn obwohl das Ganze wie eine amüsante Abwechslung klingt, mangelt es den Sequenzen doch etwas an spielerischer Klasse.

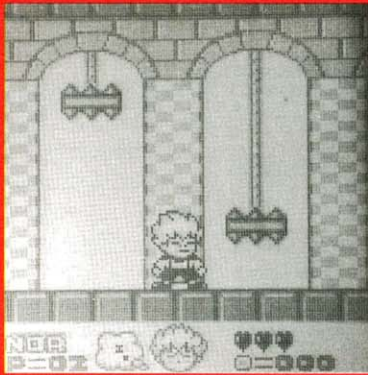
Gameplay	■■■■■
Dauerspaß	■■■■■
Grafik	■■■■■
Sound	■■■■■

TOTAL! - CHECK

Genre	Jump&Run
Levels	12
Schwierigkeitsgrad	niedrig
Continues	–
Speicherkapazität	1/2 MBit
Erhältlich	im Handel

FAZIT
2

Der Vampir einmal als Held



Seit ewigen Zeiten sind Vampire als Wesen der Finsternis, blutsaugende und dennoch faszinierende Ausgeburten der Hölle bekannt. „Kid Dracula“ bringt hier endlich einmal Abwechslung und schickt den transylvanischen Nachwuchs als Held ins Rennen.

Übrigens: Ein Vampir kann auch Held eines Spiels sein!

KID DRACULA

GAME BOY

1 Spieler

Konami

Preis DM 70

Normalerweise erwartet man als Videospieler von Konami ein neues Castlevania-Abenteuer nach dem anderen. Kid Dracula weiß zwar auch mit einem Vampir namens Dracula aufzuwarten, dieses Mal spielt man aber selbst den Blutsauger. Sympathisch macht den transylvanischen Helden, daß er noch ziemlich jung und quirlich ist, von Gruft kann keine Rede sein.

Kid Dracula hat ein größeres privates Problem mit Oberbösewicht Garamoth, der ein ganzes Königreich unter seine

Tyrannen-Herrschaft gebracht hat und die armen Bewohner von Kids Dorf terrorisiert.

Flugs macht sich der mutige Jung-Vampir auf, den Tunichtgut hoch oben in seinem Schloß zurechtzuweisen. Wie in Videospielen

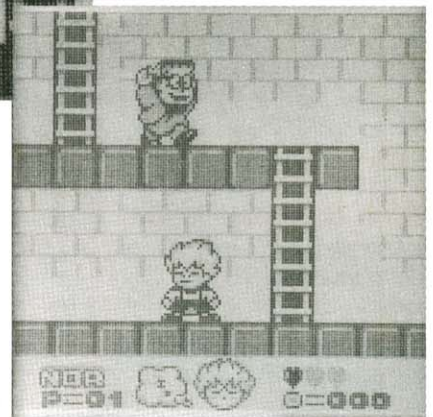
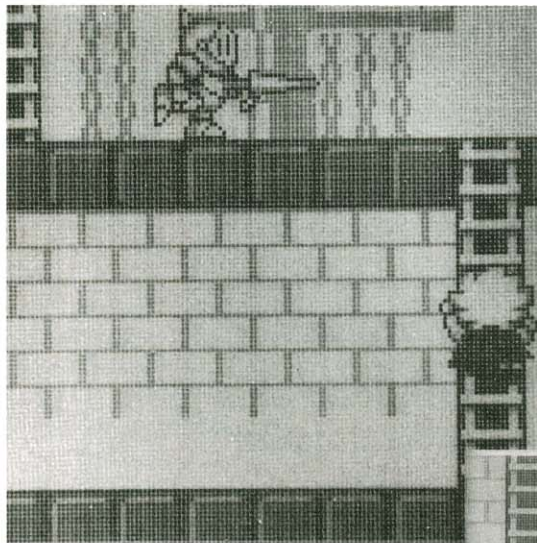
rand entsprechende Extras, kommen mit der Zeit noch sieben Spezialfähigkeiten hinzu, die, zur rechten Zeit genutzt, den Jungstar weiter bringen. Ihr müßt z.B. das Flug-Verwandlungsextra von Kid Dracula an mehreren Stellen benutzen, um über bestimmte Abgründe hinwegzukommen. Die acht Welten beinhalten unheimlich viele Elemente, die das Jump & Run-Herz schneller schlagen lassen: Von riesigen Zahnrad-Levels über rutschige Drehbrücken bis zu kompletten Vulkan-Levels habt Ihr eine ganze Weile dran zu knabbern. Zusatzleben könnt Ihr Euch in fünf Minispielen besorgen, solltet Ihr mal alle Leben verloren haben, ist freundlicherweise eine Paßwortfunktion eingebaut.

Kid Dracula könnte in der Gunst der Spieler durchaus die Castlevania-Popularität erreichen. Sicher, das Spiel ist nichts weiter als ein Jump & Run, allerdings steckt so viel drin, und die Spielbarkeit ist so überzeugend gut, daß sich Kid in Eure Herzen beißen könnte. Vor allem die verschiedenen Sonderwaffen heben den Knirps wohlthuend von der Masse ab. konamitypisch gibt's an der Technik nichts zu

„Castlevania“ läßt schön grüßen: Leitern, Plattformen, Schloß- und Grusel-Ambiente legen einen Vergleich nahe

meckern: Das Scrolling ist flüssig, die Grafiken vielfältig, und der Sound besticht durch gute Kompositionen. Solltet Ihr für Euren Game Boy gerade auf der Suche nach einem wirklich guten und unterhaltsamen Jump & Run sein und keine Angst vor Vampiren haben, wird Euch „Kid Dracula“ sicher gut gefallen.

Julian Eggebrecht



Ein glückliches Frankenstein-Monster...

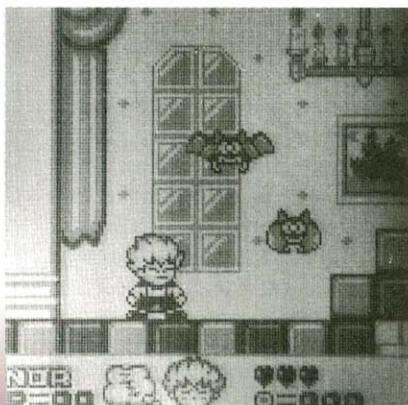
BLUT:
Ein umfangreiches Jump & Run mit niedlicher Grafik und guter Spielbarkeit, das zu erfreuen weiß

PFLÖCKE:
Im Spiel sind kaum neue Elemente, fast alles ist schon mal dagewesen, „Castlevania“-Effekt

üblich, ist der Weg dorthin mit vielerlei haarsträubenden Gefahren gespickt.

„Kid Dracula“ ist ein klassisches Jump & Run, das in acht große Welten mit diversen kleineren Levels aufgeteilt ist. Neben der schonobligatorischen Sprungfähigkeit kann Dracula mit einer Art Fledermaus-Bumerang werfen (Kollege Batman läßt schön grüßen), um Gegner zu zerstören.

Findet er am Weges-



Niedliche Comic-Fledermäuse können einem bei „Kid Dracula“ die ganze Nacht vermiesen

Tiny Toon

Grafik



Viele, teils schön animierte Hintergrundgrafiken und witzige Kid Dracula-Animationen erfreuen das Auge

Sound



Sehr schön komponierte Musiken und passende Soundeffekte sorgen für die richtige Stimmung

Gameplay



Sehr gute Spielbarkeit und viele verschiedene Elemente. Innovativ ist Kid Dracula aber nicht gerade.

Dauerspaß



Game-Boy-Gelegenheitsspieler können sich an den acht Welten die Zähne ausbeißen, auch Profis haben lange etwas zu spielen.

TOTAL! - CHECK

Genre Action
Levels 8
Schwierigkeitsgrad ... mittel bis hoch
Continues ja
Erscheint erhältlich

FAZIT

2-

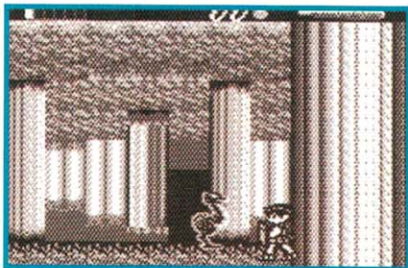
TIPS &

Keine TOTAL! ohne Helpline, diesmal allerdings in einer etwas ungewohnten Form, denn hier und heute gibt es keine Fragen, sondern nur Antworten. Und zwar auf alle Fragen, die Euch bislang auf der Zunge lagen. Vielleicht findet der eine oder andere ja auch die Antwort auf seine neueren Probleme, vielleicht gibt es ja den einen oder anderen, der gerade jene Ausgabe verpennt (WIE BITTE?!?) hat, in der sein Problem zur Sprache kam. Wie dem auch sei, viel Spaß bei der Lektüre.

Antworten

BATTLE OF OLYMPUS (GB)

Michael Stahlhofen beantwortet die Fragen von Peter. Zunächst das fehlende Herz: Im Labyrinth



Um Tomator ordentlich die Hölle heiß zu machen, bedarf es einiger Tricks. Wer hilft unseren Lesern mit einigen

von Kreta gibt es irgendwo einen Raum mit einer elektrischen Schranke. Hat man schon zwei Herzen, so kommt man hier unbeschadet durch und darf sich anschließend mit einem Minotaurus prügeln. Ist der besiegt, so öffnet sich eine Türe, hinter der man das begehrte Herz erhält.

Mit dem dritten Herz klärt sich auch die Frage nach dem Eingang von Tartarus: Der befindet sich im Meer zwischen Kreta und Argolis und erscheint automatisch, sobald man drei Herzen hat.

Der in Phrygien abgestaubte Mondkristall wird schließlich im Palast

beim Kampf gegen Hades benötigt. Der Fiesling ist nämlich unsichtbar, wird mit dem Kristall aber der Mond gerufen, so kann man Hades an seinem Schatten erkennen und ihn verprügeln.

SWORD OF HOPE (GB)

Nils Hansen hilft Marcel weiter: Das Mondfragment in Shabows Höhle erreicht man, indem man in der Höhle zunächst nach vorne, dann nach links und wieder nach vorne geht. Weiter geht es nach links und nach unten in einen Raum, in dem ein Loch im Boden und an der linken Türe eine Krone ist. Dieser Tür sollte man folgen, drei Räume weiter unten liegt das gesuchte Fragment. Allerdings wird es von einem fiesen Shadow bewacht ...

Um das Tor von Camu zu öffnen ist etwas Laufarbeit angesagt. Zunächst geht man im Land von Camu dreimal nach vorne. Hier befindet sich rechts eine Höhle, in der ein Imp haust. Hat man ihn besiegt, erhält man einen Brief von Mudman. Danach geht es wieder zurück in Shabows Land, dort springt man den Wasserfall hinunter und wendet sich nach links unten. Nachdem man Mudman

NI: 2 PF: 19 MR:21	
GEHEN	IM WALD
	SEHEN DINGE
	AUF MAGIE
	HAUEN KRAFT

Um Tomator ordentlich die Hölle heiß zu machen, bedarf es einiger Tricks. Wer hilft unseren Lesern mit einigen

besiegt hat, erhält man einen Ring, mit dem man mit dem Camus Spiegelbild im Teich reden kann, der Teich befindet sich hinter der Imp-Höhle bei der rechten Abzweigung der nächsten Kreuzung. Hier erfährt man, daß das Einhorn-Horn der gesuchte Schlüssel ist und daß der Vampir auf dem öffentlichen Friedhof das Teil gepopst hat. Wie man vom Altar erfährt, kann der Vampir nur mit Rosarium besiegt werden und ist das endlich geschafft, braucht man das Horn nur noch in der Burg an die Türe halten.

ZELDA IV (GB)

Viele Leute laufen sich immer noch die Füße auf der Suche nach allen 20 Zaubermuscheln wund. Das ist



Um Tomator ordentlich die Hölle heiß zu machen, bedarf es einiger Tricks. Wer hilft unseren Lesern mit einigen

auch verständlich, winkt doch als Belohnung ein ganz passables Schwert, mit dem man bei voller Herzanzeige Pfeile abschießen kann. Engin Diri hat sich die Mühe gemacht und alle Fundorte nochmals beschrieben:

Drei Muscheln gibt es als Belohnung, wenn man 5, 10 und 15 Muscheln in den Muschelbasar geht, also dort öfters mal vorbeischauchen. Eine Muschel befindet sich auf dem Grasfeld über der Spielhalle, wer sich im Tunnel von Richards Villa zum Schloß nach links begibt und die Truhe öffnet,

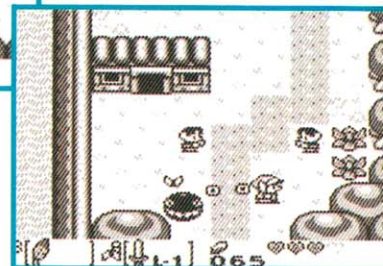
wird ebenfalls fündig. Beim Eingang zu Level 3 gibt es gleich zwei Muscheln, eine läßt sich oberhalb des Eingangs bei dem Gras ausgraben, die andere gibt es, wenn man neben dem Eingang nach oben schwimmt und die Büsche zerhackt.

Wenn man Mambos Lied zweimal spielt, macht man Bekanntschaft mit einem netten Geist.

Diesem zeigt man das Haus an der Bucht und bringt ihn anschließend zu seinem Grab. Anschließend findet man im Haus rechts unten bei den Töpfen eine Muschel. Unterhalb des Grabes kann bei dem Busch noch eine weitere Muschel ausgegraben werden. Eine weitere Muschel gibt es in Level 6, wer im Bild neben dem Muschelbasar die Büsche abhackt wird nochmals fündig.

Auch im Schilderwald gibt es eine Muschel zu holen, auf dem Weg dorthin kommt man auch an einer Telefonzelle vorbei. Wer den Baum neben der Zelle anrempelt, darf sich über eine weitere Muschel freuen. Auch im Zaubervald gibt es an einer bestimmten Stelle eine Muschel. Um die zu bekommen, muß man zunächst einen Stein hochheben und dann eine Truhe öffnen.

Wenn man von Richards Haus zum Schloß geht, sollte man bei der Kreuzung ausnahmsweise mal nicht nach oben,



Um Tomator ordentlich die Hölle heiß zu machen, bedarf es einiger Tricks. Wer hilft unseren Lesern mit einigen

sondern nach unten gehen. dort sieht man Moblins mit Steinen, die wie Augen aussehen. Ein Bild weiter unten sieht man einen dunklen Stein, den man hochheben muß. hat man diese Muschel, so geht man in die Höhle und dort nach links, wo man die linke Wand sprengt. Danach geht es durch diese Öffnung aus der Höhle nach

TRICKS *Helpline*

oben, wo bei der Eule gegraben wird.

Beim Haus an der Bucht gibt es noch zwei weitere Muscheln, indem man rechts über die Löcher springt und jeweils oben und unten die Büsche abhackt. Wer sich in der Durstwüste in den Treibsand fallen läßt und dort die obere Wand sprengt, der wird mit einer weiteren Muschel belohnt, auch oberhalb der Brücke mit dem Fischer wird man beim Graben neben der Eule nochmals fündig.

MYSTIC QUEST (GB)

Zahllose Leser sitzen immer noch mit rauchenden Köpfen vor diesem Game und fragen sich, wie

del im Nordwesten. Unter Wasser sucht man nach einer Burg und in dieser Burg Räume mit Kugeln. Hat man zwei Räume gefunden, so zeichnet man sich am besten auf kariertem Papier die Linien auf, um die dritte Kugel anzupeilen. Jetzt stellt man sich unter die Kugel, mit dem Gesicht zur Wand und drückt A. Hat man den folgenden Kampf gewonnen, geht man zum alten Mann und gibt ihm Axt und „Battle“ und erhält dafür die zweite Welt.

FINAL FANTASY II (GB)

Sascha ten Haaf steht Nikolaus beim Kampf gegen Odin und seine Schergen zur Seite:

Monster sollten immer ihre stärksten Waffen verwenden, gut ist auch Magie. Roboter sollte man so ausrüsten, daß sie einen hohen Defence-Wert und viele HPs haben, auch sollte man ihnen den Selfix geben, den man im Nasty Dungeon finden kann. An Waffen bekommen die Roboter Tanks und Missiles, haben sie eine Stärke von über 90, sollten sie mit einem Dragon-Schwert oder den Gungir-Speeren aus dem Nasty

Dungeon ausgerüstet werden. Mutanten bekommen Flares und Menschen Tanks oder Missiles. Haben Menschen ein Mana von etwa 70, kann auch ein Flare sehr interessant sein. In der Eröffnungsrunde gegen Odin benutzt das schnellste Party-Mitglied den Aegi-Magi-Stein, Mutanten sollten zwischendurch immer mal den Heal-Zauber verwenden. Ansonsten immer drauflos schlagen und nie verteidigen. Die effektivsten Waffen gegen Odin sind das Glasschwert, die Gungir-Speeere sowie Nukebombs und Flares. (Unser Leser Klaus Nüske empfiehlt weiterhin Flame und Samurai, einfach mal ausprobieren...)

MYSTIC QUEST (GB)

Christian Triebel kann Roman und Johannes weiterhelfen: Den Weg zur Höhle am südlichen Riff findet man, indem man mit Robododo die östliche Küste nach der Korallenküste absucht. Dabei sollte man auf einen breiten Fluß

stoßen, der ins Land führt. Dem Fluß folgt man, bis man an einem Pier an Land gehen kann. Jetzt schnell zur Heilquelle gehen und dem Waffenhändler im Nordosten einen Besuch abstatten. Anschließend geht es zurück und über den Fluß zum südlichen Riff. Hat man den dortigen Magie-laden gefunden, geht es nach links zum Eingang der Höhle. Der Endboss im Unheimlichen Berg ist eigentlich recht leicht zu besiegen, die Taktik funktioniert auch bei allen anderen Endgegnern: Ganz einfach mit dem Lebenszauber ausstatten und dann immer frohen Mutes auf den Fiesling einschlagen. Sobald die Lebensenergie knapp wird, einfach den Zauber benutzen.

ROBIN HOOD (GB)

Eckhard Lusch erspart Andy einige schlaflose Nächte: Die gesuchten Gegenstände gibt es im Spiel nicht, auch wenn sie in der Anleitung erwähnt werden.

FINAL FANTASY 2 (GB)

Nikolaus Kieweg kann Richard weiterhelfen: Der nächste Schritt sollte sein, ins Café zu gehen, die Musikbox zu aktivieren und die „Heroic Tune“ anzuwählen. Daraufhin öffnet sich ein Geheimgang, den man natürlich sofort betritt. Nachdem man alle Räume durchwandert und mit den Leuten gequatscht hat, wird man den Vater treffen und von ihm ins Bett geschickt werden. In der Nacht wird man durch ein Rumpeln geweckt, und nachdem man sich mit einem Ogre und anderen Fieslingen herumgeprügelt hat, gelangt man zum Vater, mit dessen Hilfe man die restlichen Gegnern recht einfach besiegen kann und in die nächste Welt kommt.

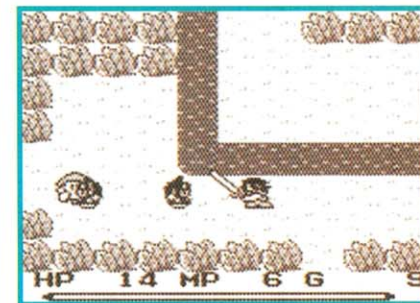
KIRBY'S DREAM LAND (GB)

Dennis Vollmari leistet Michael Unterstützung: Zunächst sollte man den Angriffen von König Nickerchen geschickt ausweichen. Von Zeit zu Zeit kniet sich der Fiesling dann hin und springt wieder auf, oder schlägt mit seinem Hammer auf den Boden. In beiden Fällen entstehen Sternchen, die Kirby nur aufsaugen und auf

den König spucken muß. Hat Kirby dies zehnmal geschafft, dankt der König ab...

MYSTIC QUEST (GB)

Kai Wernze weiß, wie Jonas weiterkommt: Ganz einfach in der Kristallwüste zum Pier gehen und



Um Tomator ordentlich die Höhle heiß zu machen, bedarf es einiger Tricks. Wer hilft unseren Lesern mit einigen

von dort in den nächsten Bildschirm. Dort sollten zwei Sträucher in der Landschaft herumstehen, bei einem von ihnen wird der Bombenzauber eingesetzt.

KID ICARUS (GB)

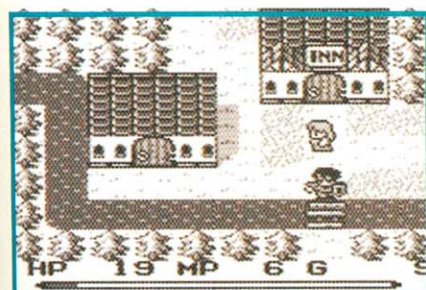
John Lerche meint, daß Thomas mit genügend Energie keine Probleme mit dem Minotaurus haben sollte. An die Power kommt man, wenn man in den Räumen, in denen man Säcke abschießen muß, alle Säcke abschießt. Als Belohnung dafür gibt es Extras, wenn eine Tonne dabei sein sollte, sollte man sich sofort zu einem Händler begeben, denn diese Tonne kann mit acht Energieflaschen gefüllt werden. Wer dazu noch über ein Action Replay verfügt, der kann mit dem Code 0108 AEC2 dafür sorgen, daß immer acht Flaschen in der Tonne sind.

FINAL FANTASY II (GB)

Christoph Pickardt verrät John, wie es nach dem Sieg über die Brückenwächter weitergeht: Ganz einfach nach Edo gehen und den Waffenverkäufer anquatschen. Allerdings nicht von vorne, sondern von der Seite! Der Typ reagiert zwar etwas allergisch darauf, als Folge erscheint aber auch ein Schiff im Hafen.

MYSTIC QUEST (GB)

André Krause hat relativ schlechte Nachrichten für Christoph: Für die



Um Tomator ordentlich die Höhle heiß zu machen, bedarf es einiger Tricks. Wer hilft unseren Lesern mit einigen

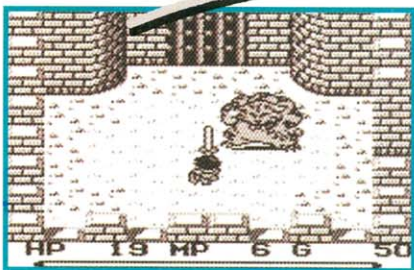
man zur Höhle der Medusa kommt und was die Bedeutung der geheimnisvollen Worte des Jungen aus Jadt ist, die da lauten: „Folge der 8 bei den Palmen.“

Eigentlich ist es ja ganz einfach: Südöstlich von Jadt befindet sich eine Oase, in der zwei große Palmen auffällig unauffällig herumstehen. Umrundet man sie in Form einer liegenden 8, so öffnet sich die gesuchte Höhle. Daß man an der richtigen Stelle ist, merkt man daran, daß sich die Figur in der entsprechenden Gegend etwas langsamer und zäher bewegt.

FINAL FANTASY (GB)

Marco Zeiher gibt Christoph einige Tips fürs Weiterkommen: Zunächst sollte die Party recht gut ausgerüstet werden, danach geht es zur südlichsten Insel, wo die Palme in der Mitte angeklickt wird. Jetzt hat man das Airseed und kann sich getrost unter Wasser wagen, und zwar über den Stru-

Helpline



Um Tomator ordentlich die Hölle heiß zu machen, bedarfes einiger Tricks. Wer hilft unseren Lesern mit einigen

Samurai-Gegenstände gibt es leider keine festen Fundorte, denn sie werden von irgendwelchen Monstern zufällig durch das letzte Schloß geschleppt. Da hilft nur ständiges Kämpfen, bis einem das Glück hold ist und ein Gegner die Wertgegenstände hinterläßt. Ähnlich verhält es sich auch mit dem Aegis-Schild: Verläßt man das Schloß auf dem letzten Weg zum Endgegner, kommen einem zwei elefantenähnliche Monster entgegen. Mit etwas Glück hinterläßt eines davon eine Kiste mit dem Schild. Oder aber auch nicht, notfalls eben zwischenspeichern, Keksdose ausschalten und nochmals probieren...

ESCAPE FROM CAMP DEADLY (GB)

André Schimmack weiß die Antwort auf Roberts Problem: Drehe Dich einfach um, wirf einen Bumerang und springe über den Schurken. Er wird sich umdrehen und der Bumerang erledigt auf seinem Rückweg den Rest...

MYSTIC QUEST (GB)

Eleonore Lerche hat die Lösung aller Probleme: Zunächst zu Mark und seiner Suche nach Fireburg. Nach dem Besuch bei Spencer geht es über den Wintry Temple zum Focus Tower, der durch den nordöstlichen Eingang betreten wird. Innen werden die beiden Schätze eingesammelt und die Statue vor die Lücke in der Mauer geschoben. Der Turm wird durch die gleiche Tür in Richtung Norden wieder verlassen, anschließend geht über den Libra Temple zurück zum nördlichen Tor. Dort geht es die Treppe hinunter durch die blaue Tür zum nordwestlichen Ausgang, der direkt nach Fireburg führt. Frank sollte bei seiner Suche nach dem Thunder Rock einfach öfters mal in Fireburg vorbeischauen. dort

bekommt er das gute Stück von einem Einwohner geschenkt allerdings nicht beim ersten Besuch.

FINAL FANTASY II (GB)

Oliver Ludwig hilft Jörn bei der Suche nach dem Mega-Schwert „Seven“: Das gibt es nämlich nirgendwo zu kaufen oder zu finden, denn man muß es einem Gegner namens „Haniwa“ abnehmen. Den Kerl trifft man manchmal (nicht immer!) im „Central Shrine“ kurz vor dem absoluten Endgegner. Er ist allerdings ein recht fieser Typ, der jede Menge Hitpoints hat, sie auch regeneriert und dazu auch noch bis an die Zähne bewaffnet ist. Mit der „Hyper Cannon“ kann man ihn zwar relativ schnell besiegen, aber dann ist auch das Schwert futsch. Und wenn man ihn auf andere Weise erledigt, dann ist es immernoch ungewiß, ob man das Schwert tatsächlich findet die Wahrscheinlichkeit liegt bei etwa 10 Prozent... Die Frage ist auch, ob sich das Schwert wirklich lohnt. Der Schwerträger sollte, um die Waffe effektiv benutzen zu können, einen Strength-Wert von mindestens 90 haben, auch sind gegen den Obermotz die Laser sowie die Flare- und Critical-Zauber wesentlich effektiver!

JURASSIC PARK (GB)

Paul Neugebauer verrät Sven den Cheat für die Dino-Hatz: Sobald im Titelbild der T-Rex erscheint, ist folgende Tastenkombination einzugeben: OBEN, UNTEN, LINKS, OBEN, UNTEN, RECHTS, OBEN, UNTEN, LINKS, OBEN, UNTEN, RECHTS, SELECT. Jetzt sollte ein Explosionsgeräusch zu hören sein, anschließend braucht man im Spiel nur noch im Pausenmodus SELECT drücken, um ins nächste Level zu gelangen.

FINAL FANTASY I (GB)

Maryan Susilovic hilft Thomas bei der Lösung des Rätsels des alten Mannes: In der Wasserwelt muß man die Battle Axe kaufen, denn deren Preis erhält man, indem man die Zahlen zusammenzählt. Gibt man dem Mann die Battle Axe, erhält man als Gegenleistung eine Orb-Kugel.

TIPS & TRICKS

Tips & Tricks gesucht!

Hallo Terraner,

Dem einen oder anderen wird diese kosmopolitische Anrede sicherlich aus der famosen Science-Fiction-Dauer-Serie „Perry Rhodan“ bekannt sein. Den uneingeweihten sei gesagt, daß wir alle im P-R-Universum Brüder sind und uns nicht mehr nach Nationen unterscheiden. Könnte der realen Welt sicherlich auch gut tun!

So kommen wir also langsam zum Ende unseres zweiten Tips&Tricks-Sonderheftes. Spätestens jetzt solltet Ihr bemerkt haben, daß diese Publikation ausschließlich für GameBoy User gedacht ist. Wurde aber auch mal Zeit, daß für Keksdosen-Besitzer mal ein eigenes Heft rauskommt.

Für die folgenden Seiten haben wir mal ein bißchen in unseren gigantischen Dungeons geforscht. Und tatsächlich: Wir konnten einen Teil der uralten geheimen Botschaften aus dem Jenseits vor den Ratten retten. Lest nun, was 1000 tapfere Redakteurs-Sklaven für Euch gesammelt haben, und freut Euch ob der vielen Stunden Spielspaß, welche Euch dadurch gegeben werden.

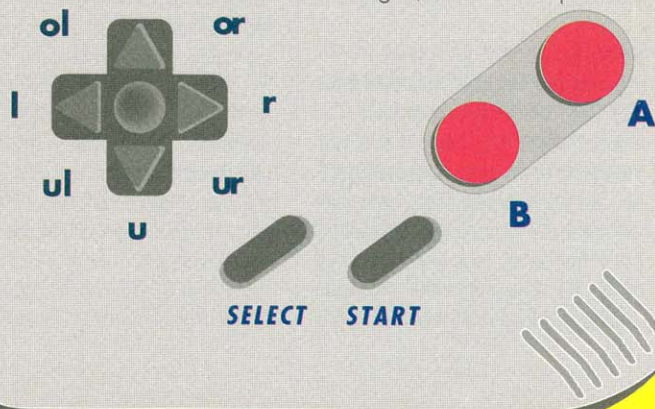
Falls Ihr selber tolle Tips&Tricks (oder Hints&Kunz) rausfindet, dann schickt sie uns doch an folgende Adresse:

TOTAL!
Heilwigstr. 39
20249 Hamburg

In diesem Sinne: „Live long and prosper!“

Nintendo **GAME BOY**™

Nicht immer, aber immer öfter, verwenden wir die folgenden Abkürzungen, um Platz zu sparen:



TRICKS *Shorties*

KID DRACULA

Hier sind die Levelcodes für die Abenteuer des kleinen Blutsaugers:

Level 2:	5613
Level 3:	3272
Level 4:	7283
Level 5:	5346
Level 6:	7225
Level 7:	5539
Level 8:	7158

Francesco Bertolini

KIRBY'S DREAMLAND

Ist Euch das Game zu einfach? Dann drückt doch im Titelbild ganz einfach OBEN, SELECT und A gleichzeitig. Wollt Ihr dagegen lieber neun Leben und einen kleinen Soundtest, dann drückt im Titelbild UNTEN, SELECT und B gleichzeitig.

Francesco Bertolini

LOONEY TUNES (GB)

Im ersten Level kann Daffy an der Stelle, an der er ins Wasser springt, ein praktisches Super-Frisbee finden. Dazu muß er so lange am rechten Rand an der Oberfläche herum paddeln, bis er hinaufhüpft. Jetzt rennt Daffy einfach gegen die Mauer und kommt in einen Geheimraum, in dem er das Frisbee findet. Das bringt nicht nur Punkte, sondern erleichtert auch die Kämpfe ungemein.

Kim Langela

TOM & JERRY

Noch ein Soundtest gefällig? Dann drückt im Titelbild einfach OBEN, OBEN, UNTEN, UNTEN, LINKS, LINKS, RECHTS, RECHTS, START. Und nun noch einige Levelcodes:

- 1: Herz, Käse, Soda, Uhr
- 2: nichts, Uhr, Soda, Herz
- 3: Kopf, Herz, nichts, Soda

Kim Langela

TETRIS

Der Dauerbrenner hat auch noch einen Modus, der selbst Experten ins Schwitzen bringen dürfte: Drückt einfach im Titelbild UNTEN und START der Schwierigkeitsgrad steigt um den Faktor 10.

Marco Hillig, Tom Westermann, München

MICKY MOUSE

Wenn Ihr jeweils eine der Richtungstasten zusammen mit A, B, SELECT und START drückt, könnt Ihr die einzelnen Level anwählen: OBEN führt auf das Piratenschiff, UNTEN ins Schloß, RECHTS in den Ozean und LINKS in den Wald.

Jörg Langhinrichs, Bremen

TINY TOON ADVENTURES

Wenn Ihr die Bonusspiele direkt anwählen wollt, dann gebt als Paßwort einfach viermal die Möhre oder die Melone ein. Und noch einige andere

Paßwörter:

- Level 2: leer, Möhre, leer, Möhre
- Level 3: Melone, leer, Melone, leer
- Level 4: Ananas, Ananas, Melone, Melone
- Level 5: Melone, Melone, Melone, leer
- Level 6: Möhre, Möhre, leer, leer
- Level 7: leer, Melone, Melone, leer
- Level 8: leer, Melone, leer, leer

FORTRESS OF FEAR

Wer hier nach versteckten Extras sucht, der muß sich ganz schön anstrengen. Hier sind ein paar Tips:

springt gleich zu Spielbeginn auf die Plattform über Euch und geht zurück. Springt über den Abgrund, geht an die Kante und wartet, bis eine Wolke auftaucht. Springt auf diese und von dort auf die nächste Plattform und kassiert ab. Am Ende von Level 1.1 könnt Ihr wahlweise auf die Plattform über Euch springen oder auf der gleichen Ebene bleiben. Tut Ihr letzteres, so gelangt Ihr in einen Bonusraum.

Bevor Ihr zur Riesenfledermaus in Level 1.3 kommt, solltet Ihr die drei Juwelen einsammeln und auf die bewegliche Plattform springen. Von dort aus springt Ihr zur Abwechslung mal nicht nach rechts, sondern nach links. Ihr seid zwar nun nicht mehr sichtbar, geht aber trotzdem weiter nach links, bis Ihr nach unten in einen Bonusraum kommt. Sammelt die Extras ein und haltet Euch weiter links. Springt nach oben an den Bildrand und geht nach

links, um in den zweiten Geheimraum zu kommen.

TINY TOONS 2

Wenn Ihr im Titelbild A und B gedrückt haltet und gleichzeitig START drückt, könnt Ihr alle drei Bonusspiele auswählen.

Alexander van de Bergh

SHADOW WARRIORS

Wenn Ihr den Soundtest mal ausprobieren wollt, dann drückt im Titelbild einfach A, B und START gleichzeitig.

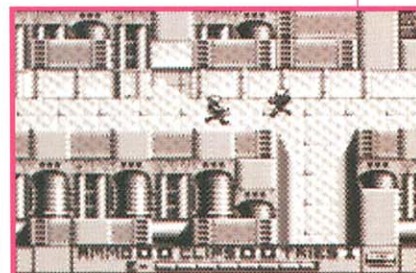
Markus Blank

BATTLETOADS

Wenn Ihr mit fünf Leben beginnen wollt, dann drückt im Titelbild einfach A, B und UNTEN gleichzeitig und dann START.

ALIEN 3

Die Musik kann manchmal etwas nerven, aber wenn man die Lautstärke hinunterdreht, hört man auch die Effekte nicht mehr, wenn man einen Gegenstand aufgenommen



hat oder sich ein Gegner anschleicht. Besser ist es, im Inventar-Menü einmal START zu drücken, um nur die Effekte zu hören. (Oder zweimal, wenn man nur die Musik hören will.)

POPULOUS

Hier sind einige Levelcodes:

- Welt 11: NIMIHILL
- Welt 25: QAZITORY
- Welt 51: BUGWILLIN
- Welt 77: RINGOXMET
- Welt 101: SCOGBBOY
- Welt 121: QAZIKEBAR

ESCAPE FROM CAMP DEADLY

Wenn Ihr Madman Mort nicht verprügelt, sondern benutzt die Zweige, um über ihn zu springen. Wenn ihr jetzt das Seil hinunter springt, wird er Euch folgen. Spä-

ter im Spiel werdet Ihr nochmals seinen Kopf sehen. Schlagt ihn, und er wird Euch beim Kampf gegen Nelson helfen.

ROBOCOP 2

Die Endsequenz könnt Ihr bewundern, wenn Ihr gleichzeitig folgende Tasten drückt: LINKS, SELECT, START, A, B.

FACEBALL 2000

In Level 1 gibt es eine nette Abkürzung nach Level 10: stellt Euch vor den Ausgang des Levels und dreht Euch zur gegenüberliegenden Wand. Schießt die Wand auf, und Ihr findet einen 'Orb', mit dem Ihr den Ausgang zu Level 10 findet.

DR FRANKEN

Hier sind zwei ganz hilfreiche Paßwörter:

VKFN1 J8*05 XF01G
237N5 N205L F2250

STAR WARS

Blechschaten am Millenium Falcon bei der Durchquerung des Asteroidenfeldes braucht nicht sein: Fliegt das Schiff einfach in eine der Ecken und haltet die entsprechende Richtung auf dem Steuerkreuz während des ganzen Levels gedrückt. Einfacher geht es wirklich nicht mehr.

ROBIN HOOD

Da gibt es doch tatsächlich ein geheimes Paßwortsystem für den König der Trickdiebe: Wenn Ihr im Titelbild aufgefordert werdet, START zu drücken, dann drückt stattdessen acht Mal Knopf A und acht mal Knopf B. Es erscheint der Paßwortbildschirm, indem Ihr Euch mit den folgenden Wörtern in verschiedene Teile des Spiels versetzen könnt: WALL, LOCKSLEY, DUBOIS, CHASE, CATHEDRA, BOAR, WELL, CHAPEL, CATACOMB, MASTER, TAX, POND, VILLAGE, CELTS, TOWN, TOWNHANG, CASTLEIN.

MYSTERIUM

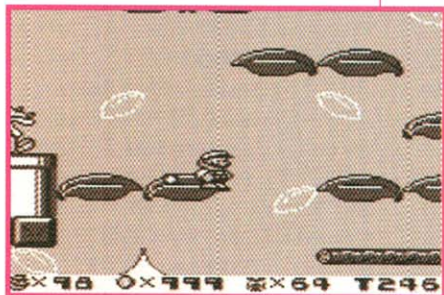
Wenn Ihr Euch hoffnungslos verlaufen haben solltet, dann drückt

TIPS & TRICKS

einfach die Tasten A, B, START und LINKS gleichzeitig. Ihr erhaltet dann einen Schlüssel, der Euch sicher weiterhilft.

SUPER MARIO LAND 2

Einige Stages könnt Ihr auch als etwas seltsame Demoverionen



spielen, wenn Ihr die folgenden Tastenkombinationen drückt: OBEN, B, SELECT für die Turtle Zone, OBEN, A, SELECT für die Hippo Zone und OBEN, B, A, SELECT für die Macro Zone. Allerdings könnt Ihr die Demo-Stages nur etwa eine Minute lang spielen, danach müßt Ihr das Gerät zurücksetzen.

BURGERTIME DELUXE

Hier sind die Levelcodes für alle gefrusteten Hobbyköche:
Level 2-1: Ei, Ei, Hot Dog, Koch
Level 3-1: Hot Dog, Koch, Hamburger, Gurke
Level 4-1: Gurke, Ei, Ei, Gurke
Level 5-1: Tomate, Tomate, Gurke, Koch
Level 6-1: Gurke, Tomate, Tomate, Hot Dog

THE HUMANS

Hier sind die kompletten Levelcodes:

Level 2:	CVBM
Level 3:	QWSD
Level 4:	PLKP
Level 5:	MNVB
Level 6:	VBCD
Level 7:	ZXVZ
Level 8:	KJHR
Level 9:	PYST
Level 10:	LKLQ
Level 11:	HDZW
Level 12:	NBGF
Level 13:	SWQR
Level 14:	TYTL
Level 15:	XRTD
Level 16:	CDSR
Level 17:	JHYT

Level 18:	MJHN
Level 19:	TRWM
Level 20:	PLMN
Level 21:	SSXC
Level 22:	KLLY
Level 23:	QRWS
Level 24:	VBSR
Level 25:	TVYP
Level 26:	LKMV
Level 27:	QVCX
Level 28:	PMHR

GARFIELD

Alle Levelcodes für den fetten, faulen Kater.

Level 2	LFBD
Level 3	VCSB
Level 4	TRFF
Level 5	ZFRG
Level 6	NGSF
	QDCZ
Level 7	KCNG
Level 8	TRBD
Level 9	LGCK
Level 10	WGRD
Level 11	TCMF
Level 12	RBCN
Level 13	NBMF
Level 14	GPBL
Level 15	RBCT
Level 16	RCNG
Level 17	FCRF
Level 18	YBRD
Level 19	SGNG
Level 20	GGLD
Level 21	LBMP
Level 22	TWCN
Level 23	FDSF
Level 24	SPGT
Level 25	NFWS
Level 26	RGSF
Level 27	RBCF
Level 28	DCSK
Level 29	HBCR
Level 30	JBZZ
Level 31	GBMF
Level 32	HGLD
Level 33	BCRD
Level 34	DGIL
Level 35	WGRM
Level 36	STBR
Level 37	CRGN
Level 38	ZGGM
Level 39	HFLP
Level 40	FNDG
Level 41	

Christoph u. Bebedikt
Habersetzer

PRINCE OF PERSIA

Damit auch wirklich alle Game Boy-Scheichs das ganze Spiel zu sehen bekommen, rücken wir auch

hierfür die Levelcodes raus.

Level 2	06769075
Level 3	39666065
Level 4	82106115
Level 5	51005105
Level 6	45302635
Level 8	65909795
Level 9	11807785
Level 10	39402454
Level 11	20701444
Level 12	86637474
Level 12 1/2	50130564
Abspann	46036514

Francis Heckmann

2422 - 4630 - 2435

MORTAL KOMBAT

Für jene die die Special-Moves noch nicht gefunden haben, hier unsere gesammelten Erkenntnisse. v= vor, z= zurück, o= oben, u= unten, bl= Block, += Gleichzeitig drücken; A, B = Knöpfe.

Rayden	
Lightning	z, v, B
Torpedo	z, z, z, v
Teleport	u, v, B
Finishing	z, v, u, bl

Kano	
Cannonball	v, u, A
Knife-Throw	z, v, B
Finishing	u, v, v, A

Liu Kang	
Flying Kick	z, z, z, A
Fireball	z, z, v
Finishing	v, v, A+B

SONYA BLADE

Leg Grab	u+ bl
Sonic Rings	z, z, B
Square Wave Punch	v, z, z, v
Finishing	z, z, v, bl

SUB-ZERO

Freeze	z, v+ A
Slide	v, u, B
Finishing	v, u, v, B

SCORPION

Harpoon	z, z, B
Decoy	v, u, A
Finishing	v, v, v, bl

Einige von Euch werden es bestimmt noch nicht wissen! Es gibt bei Mortal Kombat einen geheimen Zwischengegner namens Reptile. Er könnte ein Bruder von Sub-Zero und Skorpion sein, genauso sieht er nämlich aus. Nur grün. Desweiteren beherrscht er die Spezialtechniken beider

Kämpfer. Um zu ihm zu kommen, müßt Ihr auf der Brücke Double-Flawless gewinnen und dann den Finishing-Move anwenden. Nun sollte Reptile sich melden. Gewinnt Ihr und finisht ihn richtig gibt's satte 10.000.000 Punkte. Lohnt sich doch, oder etwa nicht?

Mario Dehler,
Jörg Gronowski u.a.

SPEEDY GONZALES

Kaum von TOTAL! getestet, überschwemmt Ihr uns auch gleich mit Passworten. Genauso ist das richtig, weiter so, bravo! Der gute Fritz war diesmal am schnellsten. Mexiko

	500999
Forest	
	343003
Desert	
	830637

Country
812171
Cheese Isl.
522472
Fritz Kollhoff

DR FRANKEN II

Jaja, auch für die kleine Brotdose (GameBoy) haben wir was nettes. Wie wär's z.B. mit einem Levelcode. Mit „2F1QTL5RVX5BFXSG“ könnt Ihr gleich nach Ägypten (äh gibt'n das 'n Sinn?) durchmarschieren. Nikolaus Kieweg

PUGSLEY'S SCAVENGER HUNT

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

Granny:
MP7VB
Gomez, Granny: MS5VB
Wednesday, Gomez, Granny:

M73VT
Uncle Fester, Wednesday, Gomez, Granny: MH49K
Alexander Stein

KIRBY'S PINBALL LAND

Wußtet Ihr schon, wie bei „Kirby's Pinball Land“ die Bonusstages anwählen könnt? Nein, dann lest weiter:
Im Titelbild haltet Ihr „links“ und Select und drückt A. Nun könnt Ihr

Shorties

ganz leicht die Level anwählen. Falls Ihr auch noch Sehnsucht nach den Oberbossen habt, versucht es mit ,rechts'+select und A. *Ole Geisler, Stockelsdorf*

Mortal Kombat

Und jetzt noch ein Tip für eingefleischte „Mortal Kombat“-Fighter. Wer mal mit Goro seine Feinde verdreschen will, sollte als erstes das Game komplett durchspielen. Wenn „The End“ erscheint, drückt Ihr ,links'+,oben'+Select+A. Das Ganze haltet Ihr bis die High-Score-Liste erscheint, in die Ihr Euch eintragt. Sobald die Liste erneut erscheint, drückt Ihr Start. Los geht's!

Till Durand, Freiburg

STAR TREK

Dorthin, wo nie ein Mensch zuvor gewesen ist, geht es mit diesen Paßwörtern.

Level 1	0523.4
Level 2	4262.0
Level 3	6841.2
Level 4	3310.7
Level 5	7057.3
Level 6	6096.2

Slawomir Tomiak, Lauterach

STAR TREK - THE NEXT GENERATION

Wer jetzt noch auf die nächste Beförderung wartet, ist selbst schuld.

Ensign :	Q
Lieutenant :	Barclay
Lt. Cmdr :	Tomalak
Commancer :	Ro Laren
Captain :	Locutus

Slawomir Tomiak, Lauterach

ZELDA IV

Link mit Bumerang? Diese durch-aus praktische Waffe gibt es in diesem Spiel tatsächlich: Sucht Euch, nachdem Ihr den Maskentempel geschafft habt, am Toronga-Strand eine Palme, auf der ein Affe sitzt und mit Kokosnüssen wirft. Rennt mit den Pegasus-Stiefeln gegen diese Palme und verscheucht den Affen und geht dann nach unten. Dort befindet sich eine brüchige Wand, die mit einer Bombe zerbröselt wird. Der Typ hinter der Mauer tauscht das, was Ihr

gerade auf dem B-Knopf habt (Schaufel, Enterhaken, Pegasus-Stiefel, Greifenfeder) gegen den Bumerang. Der Tausch kann immer wieder rückgängig gemacht werden, spätestens beim Endgegner kann diese Waffe aber ganz praktisch sein: Der verkraftet beispielsweise in seiner sechsten Verwandlung nur einen Treffer mit dem Bumerang aufs Auge.

M. Kauffmann, Bopfingen, Ch. Helmig, Pennewitz

BART & THE BEANSTALK

Keine Chance bei „Bart & The Beanstalk“? Nicht verzweifeln, sondern einfach in den nächsten Level springen! Die Level-Anwahl: Drückt im Titel-Bildschirm rechts, A, runter, B, A, runter, links, A, runter und schon gibt es keine Probleme mehr!

TURTLES 3 - RADIKAL RESCUE

Shredders letztes Stündlein hat geschlagen, denn wir verraten Euch sein größtes Geheimnis: Die Codewörter für „Turtles 3 - Radikal Rescue“. Wichtig: Die vorletzte Stelle jedes Codeworts gibt die Anzahl der Energie-Striche an. Eine ,7' beschert Euch also 7 Energiestriche. Mit ,nem', ,H' sind's deren sogar acht! In der letzten Stelle jedes Codesworts verbirgt sich die Anzahl der Continues. Mit ,ner', ,2' geht's nach dem Ableben der Kröten folglich noch zweimal weiter.

Boss 1:	10000H2
Nach Boss 1:	21000H2
Mit Leonardo:	31001H2
Mit Leonardo und ID-Karte:	41101H2

Mit Leonardo und benutzer ID-Karte:	51111H2
Boss 2:	11111H2
nach Boss 2:	23111H2
Mit Raphael:	33113H2

Mit Raphael und ID-Karte:	43313H2
---------------------------	---------

Mit Raphael und benutzer ID-Karte:	53333H2
Boss 3:	13333H2
nach Boss 3:	27333H2
Mit Donatello:	37337H2

Mit Donatello und ID-Karte:	47737H2
-----------------------------	---------

Mit Donatello und benutzer

GAMEPRO

AKTUELL • UNABHÄNGIG • KRITISCH

DIE GANZE WELT DES VIDEO SPIELS

SNES

MEGA DRIVE

JAGUAR

3DO

CD-I

...und vieles mehr!

GAMEPRO

Amerikas No.1 Videospielmagazin
jetzt als deutsche Ausgabe.

IM ZEITSCHRIFTENHANDEL
ab 26.
August
IM ZEITSCHRIFTENHANDEL

TIPS & TRICKS

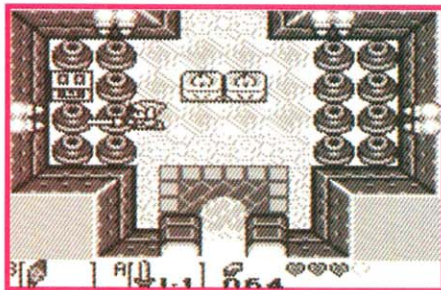
ID-Karte: 57777H2
Boss 4: 17777H2
nach Boss 4: 2H777H2
Mit Splinter: 3H777H2
Mit Splinter und ID-Karte: 4H777H2
Mit Splinter und benutzer
ID-Karte: 5HHHHH2
Cyber Shredder: 1HHHHH2
Benedikt Müller, Thallern

JAGD AUF ROTER OKTOBER

Was gibt es schöneres als eine Levelanwahl? Die schlechten Spieler bekommen endlich auch mal die höheren Level zu sehen, und die guten Spieler müssen sich nicht ständig durch die langweiligen ersten Stages durchkämpfen. Um sie zu aktivieren müßt ihr im Titelbild: I, r, B, Select, I, r, B, Select und Start drücken.

David Blaschke

ZELDA IV



Findet ihr es nicht auch furchtbar nervig, daß ihr nur so wenig von dem tollen Zauberpulver mit euch rumschleppen könnt? Euch kann geholfen werden! Geht zum Haus an der Bucht, dann nach rechts, springt mit Pegasusstiefeln und Feder über die drei Löcher und geht dann weiter nach rechts. Ihr seht nun eine von Strüchern umgebene Treppe die nach unten führt. Belegt die A- und B-Tasten mit Pfeil und Bombe, stellt euch nun dorthin wo nur zwei Löcher im Boden sind und drückt beide Tasten gleichzeitig, am besten zweimal, damit ihr nicht rücklings ins Loch fällt (so schießt ihr übrigens die berühmten Bombenpfeile ab!). Springt danach mit Anlauf über die Löcher und geht die Treppe hinunter. Geht nun weiter nach links die andere Treppe hinunter und streut eine Prise Zauberpulver in den Napf in der

Mitte. Nach kurzem Gespräch seid ihr jetzt in der Lage 40 Prisen Zauberpulver zu transportieren. Ist doch echt 'ne feine Sache. Wenn ihr schon den fliegenden Gockel habt, könnt ihr euren Bumerang (gibt's am Strand in der Höhle zu tauschen) als Schutzschild benutzen. Ihr müßt nur den Bumerang wegwerfen und euch dann schnell an den Gockel hängen. Der Bumerang kreist um ein Link und beschützt ihn.

Einen ham wa noch! Wenn euch Diebstahl nicht liegt ihr aber trotzdem meint, daß der Händler unverschämte hohe Preise nimmt, probiert doch mal den Reset-Trick. Kauft das was ihr haben wollt und drückt alle vier Knöpfe wenn der Händler euch das Geld abzieht. Wenn ihr nun weiterspielt habt ihr euren Gegenstand und die Kohle.

Sabine Schmotz, Miesbach
Martin Grüter, Brochterbeck
(nein, nicht ffn)

MARIO LAND II

Wenn ihr Lust habt richtig schnell viel Kohle zu machen, solltet ihr unbedingt weiterlesen. Zuallererst müßt ihr den ersten Level der Macro-Zone durchspielen. Nach getaner Arbeit geht ihr gleich wieder rein und in die Röhre

runter. In der Röhre (wenn Mario nicht zu sehen ist) müßt ihr nun Select und Start drücken. Wenn ihr nun wieder in die Röhre geht, fällt Mario nach unten durch und landet auf einem Fragezeichenblock. Jetzt müßt ihr nur noch einmal nach links drücken (damit Mario nach links guckt) und springen. Bei jedem Sprung kassiert Mario 40 Goldmünzen, wenn ihr genug habt könnt ihr mit Start und Select das Level verlassen. Doch eine schlechte Nachricht noch zum Schluß. Das ganze klappt nur mit dem kleinen Mario.

Adrian Ruth, Köln

BLASTER MASTER JR.

Sogar für dieses Game gibt es eine Levelanwahl. Dazu müßt ihr im Optionsmenü die Continue-Funktion anwählen und erst A und dann Start drücken.

Timo Lerch, Ludwigshafen

A

C

T

I

O

N



Liebe Zielgruppe,

hier sind wir wieder mit lauter nützlichen ARP-Codes für den GB. Leider nützen sie euch nix, wenn ihr keins von diesen tollen (!) Action-Replay-Mogelmodulen habt.

Mit diesen netten Zeilen wollen wir uns dann auch für diesmal von euch verabschieden und euch in den Sommer entlassen. Uns brennt hier nämlich gerade, nach einem genialen Wochenende, die gute Sonne auf den Schädel, und da dachten wir: „Wünschen wir doch einfach unseren lieben Lesern auch so viele schöne, sonnige Tage, wie wir sie in Hamburg (Achtung, jetzt kommt Ironie) immer haben.“ Also in diesem Sinne: Bleibt sauber, verkauft eure kleine Schwester (oder Bruder) nicht und lest ordentlich viel TOTAL! Dann sind wir auch nett zu euch und schreiben tolle Sachen die Freude machen.

Laßt die Sonne rein!

R

E

P

L

A

Y

GAME BOY

WAVE RACE

0126 50D0 - kein Zeitlimit

NINJA GAIDEN

0102 9CC0 - unbegrenzte Leben
 0105 93C0 - unbegrenzte Feuerräder

BALLOON KID

0104 21DE - unbegrenzte Leben

BUGS BUNNY 2

0102 16C5 - unbegrenzte Leben
 01 08 B8C3 - Level gilt immer als komplett erledigt

HIT THE ICE

0100 37C6 - Spieler 2 verliert immer

SUPER OFF ROAD

0108 07C7 - unbegrenzte Credits
 0108 12D0 - unbegrenzte Nitros

PACMAN

03xx 69D6 - Start in Level xx

TETRIS

0830 99FF - keine Levelerhöhung
 0C0A 13C2 - nur noch Langblöcke

PARASOL STARS

0104 65D4 - unbegrenzt Leben

MICKEY MOUSE 2

0105 99C3 - unbegrenzt Leben

SUPER MARIO WORLD

01xy B4FF - x=Welt, y=Level

SPIDER MAN

0830 99FF - unbegrenzt Spinnweben

PARODIUS



CS Action Replay

0203 97DD - unendlich Leben
0C39 07C0 -
optimale Ausrüstung
0C30 08C0 - Schutzschilde

THE HUMANS

040C 92CF - immer 12
Männer zur Verfügung
01xx 94CF - xx=Level
07C6 E0CF - Zeitstop

KID ICARUS

0000 A607 -
unendlich Energie
010296C0 -
unendlich Leben

KIRBY'S DREAMLAND

0106 86D0 -
unendlich Energie
0205 89D0 - unendlich Leben
01xx 7ED0 - Geschwindigkeit

CRASH DUMMIES

0105 8AC0 - unendlich Leben
0160 84C0 - kein Zeitlimit

KID DRACULA

0102 C3C8 - unendlich Leben
0104 C8C8 -
unendlich Energie
010x C4C8 -
x=Anzahl der Herzen (1-5)
010x C1C8 - x=Levelnummer
0199 C6C8 - 999 Münzen
(mit nächstem Code)
0109 C7C8 - siehe oben

MEGA MAN 1

0108 8CDF unfertiges Level
ohne Gegner, aber mit gutem
Sound
0203 08C1
unbegrenzt Energie
0800 18C1
Gegner haben keine Energie
0102 8DDF
Start beim Endgegner

MEGA MAN 2

0102 E8CF unbegrenzt Leben

MEGA MAN 3

0108 C5C7 unbegrenzt Leben

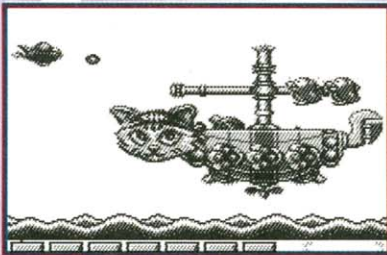
TINY TOON

0102 C3C9 unbegrenzt Leben
0102 F0C9
unbegrenzt Energie
0103 F1C9
unbegrenzt Möhren

0103 F2C9 unbegrenzt Ananas
0103 F3C9
unbegrenzt Melonen

PARODIUS

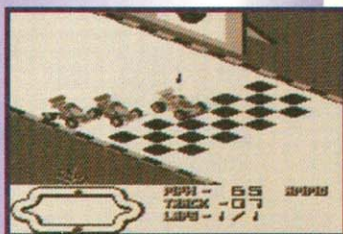
0205 97DD unbegrenzt Leben
030x 28C6 Levelanwahl
0A01 070C Zusatzlevel
0A77 070C optimale



0A0F 08C0 Bewaffnung
unbegrenzt
Schutzschild
0A09 06C0 Power-Speed Up
0103 8DDD unbegrenzt
Satelliten
0102 8EDD unbegrenzt
Smartbombs

SUPER R.C.: PRO AM

01xx C8FF Rundenauswahl
(00-18 hexadezimal!)
0104 B3DA beste Reifen
0102 B1DA beste Batterie
0102 CBFF zweitbesten Wagen
0103 CBFF besten Wagen
0101 7EDA Unverwundbarkeit
0199 B0DA unbegrenzt
Raketen oder Bomben
01xx CAFF xx Buchstaben, max.
08. Nach dem Rennen ARP ab-
schalten!



0203 35Dx Wagen x fährt
ständig 120 km/h.
(x= A, B, C, D)
010F B2DA Superspeed! (Ach-
tung, Speedstreifen bremsen...)

KID DRACULA

0102 C3C8 - unendlich Leben
0104 C8C8 -
unendlich Energie
010x C4C8 - x=Anzahl der

UND WAS MACHT SEGA?



Dank TOTAL! bist Du
Nintendo-Experte.

Aber wenn's um Sega geht, dann
brauchst Du GAMERS – das totale
Sega-Magazin!

- ✓ total unabhängig
- ✓ total aktuell
- ✓ total kritisch
- ✓ total gut

**für nur
6 Mark
am Kiosk!**

GAMERS

das unabhängige Magazin für die
ganze Sega-Welt, jetzt am Kiosk!

TIPS & TRICKS

Shortcuts

Herzen (1-5)
010x C1C8 - x=Levelnummer
0199 C6C8 - 999 Münzen
(mit nächstem Code)
0109 C7C8 - siehe oben

LEMMINGS

01xx BCC0 - Levelwahl: 01-19=FUN, 1A-32=TRICKY, 33-4B:TAXING, 4C-63:MAYHEM
0401 0ED0 - nur ein Lemming muß gerettet werden
043B C3C0 - unbegrenzt Zeit

RAMPART

01xx 1FC4 -
immer xx Kanonen
041E 09C2 -
immer 30 Sekunden

ULTIMA - RUNES OF VIRTUE

0837 27D1 -
unendlich Herzen
0837 29D1 -

unendlich Magie

ELEVATOR ACTION

0204 BFFF -
unendlich Energie

ALFRED CHICKEN

0105 F1FF unbegrenzt Leben

ALIEN 3

0103 49C3
unbegrenzt Leben

STAR TREK

0104 4ED1
unbegrenzt Leben
0104 4FD1
unbegrenzt Raumraketen

THE FLASH

0103 E5C0
unbegrenzt Leben
0848 70C1
unbegrenzt Energie
0709 79C1 unbegrenzt Zeit

088F 71C1

unbegrenzte
Wogenpower

WWF 2

0000 A0C0
Gegner hat
keine Energie

08A0 60C0

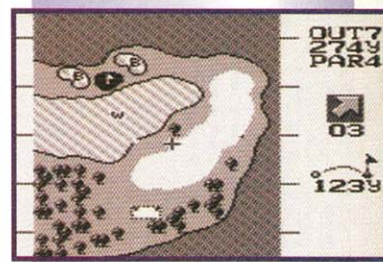
unbegrenzt Energie

BILL AND TED

0199 E3CB 99 Leben

MARIO GOLF

0102 C8C3
halbe Wind-
geschwindigkeit



FORTRESS OF FEAR

0103 21C3 unbegrenzt Leben
0106 32C3 unbegrenzt Herzen

BARBIE GAME GIRL

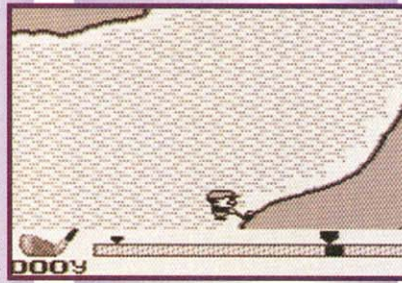
0105 91DD unbegrenzt Energie
010x 94DD x Leben

SUPER MARIO LAND

0C00 01D1 friert die Gegner ein

T2 JUDGEMENT DAY

08E0 BDDb unbegrenzt Energie
0A01 D1D0
sofortiges
Levelende



TOTAL!

BESTELL-COUPON

94er

93er

Anz.

DM 9,80



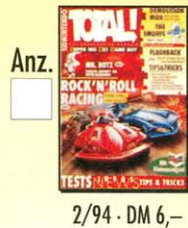
5/94 · DM 6,-



4/94 · DM 6,-



3/94 · DM 6,-



2/94 · DM 6,-



1/94 · DM 6,-



12/93 · DM 6,-



11/93 · DM 6,-



10/93 · DM 6,-



9/93 · DM 6,-



8/93 · DM 6,-



7/93 · DM 6,-

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

Name (Bitte in DRUCKBUCHSTABEN schreiben)

Datum, Unterschrift

Straße

**Achtung! Bitte vergesst die
Versandkosten nicht!**

PLZ/Ort

Keine Nachnahme möglich!

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

☐ per Eurocheck zur Verrechnung
(Kartennummer nicht vergessen!)

Bitte keine Überweisung!

Für Mehrfachbestellungen bitte **Stückzahlen**
eintragen. Die Lieferung erfolgt schnellstmöglich
nach Vorratslage. Mit Erscheinen dieser Ausga-
be verlieren alle anderen Preislisten ihre Gültig-
keit. **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

Gameboy											
Addams Family	39,95	Cool World	39,95	Hyper Lode Runner	39,95	Nail'n Scale	39,95	Robin Hood	39,95	Super off Road	39,95
Adventure Island 1	49,95	Crash Dummies	49,95	Ishido - The way of Stone	39,95	NBA All-Star Challenge 2	59,95	Sakte or die	39,95	Super Pang	49,95
Adventure Island 2	39,95	Dark Man	39,95	Jack Nicklaus Golf	39,95	Nemesis	39,95	Sensible Soccer	49,95	Super RC Pro Am	39,95
Adventure of Star Saver	49,95	Deadleian Opus	39,95	Jetson, The	39,95	Ninja Boy 2	39,95	Shadow Warriors	39,95	Swamp Thing	39,95
Alien 3	49,95	Dig Dug	39,95	Jurassic Park	64,95	On the Tiles	49,95	Side Pocket	39,95	Sword of Hope	39,95
Amazing Penguin	39,95	Double Dragon 3	59,95	Käpt'n Balu	59,95	Othello	39,95	Simpsons Bart Vs	39,95	Tailspin	49,95
Asterix	49,95	Dr. Franken	59,95	Kirby's Dreamland	49,95	Out of gas	39,95	Simpsons Escape Camp	39,95	Tazmania	59,95
Batman	49,95	Dracula	39,95	Kleine Meerjungfrau	59,95	Palamedes	39,95	Simpsons Krusty House	39,95	Terminator 2 The Arcade	39,95
Batman Return of Joker	49,95	Duck Tales 2	59,95	Knight Quest	39,95	Papasol Stars	39,95	Simpsons Vs Juggernuts	39,95	Terminator 2 Judgement	59,95
Battletoads	39,95	Elevator Action	39,95	Kung Fu Masters	39,95	Paperboy 1	49,95	Soccer Mania	49,95	Tesserae	39,95
BC Kids	39,95	F1 Race incl. 4 Sp.-Adapter	39,95	Last Action Hero	39,95	Paperboy 2	39,95	Solomons Club	39,95	Tetris 2	59,95
Best of the Best	39,95	F-15 Strike Eagle	39,95	Lemmings	69,95	Parasol Stars	39,95	Snoopy Magic Show	39,95	Tip Off	39,95
Bill & Teds Exc. Adv.	39,95	Felix the Cat	39,95	Little Mermaid	49,95	Parodius	39,95	Spanky's Quest	49,95	Titus the Fox	49,95
Bionic Commando	59,95	Fid Getts	59,95	Little Summer Sports	59,95	Pinball Dreams	59,95	Spiderman/x-Men Arcade	49,95	Tom & Jerry	49,95
Bonk's Adventure	49,95	Fighting Simulator	39,95	Magnetic Soccer	49,95	Popeye 2	39,95	Spiderman 2	39,95	Top Gun	39,95
Boxle	39,95	Flash	39,95	Max	39,95	Prince Valiant	39,95	Spiderman 3	69,95	Total Carnage	49,95
Brain Bender	49,95	Flintstones, The	59,95	MC Donald Land	49,95	Probotector	49,95	Splitz	39,95	Trax	39,95
Bubble Ghost	49,95	Fortified Zone	39,95	Megalit	39,95	Q-Bert	39,95	Spot	39,95	Trip World	39,95
Castle Quest	39,95	G. Foreman's K. O. Boxing	59,95	Mega Man 4	59,95	Qix	39,95	Square Deal	39,95	Tumble Pop	39,95
Castelian	39,95	Gargoyles Quest	39,95	Megaman Dr. Willie	49,95	R-Type	39,95	Star Trek	64,95	Turtles 1	49,95
Castlevania Adventure, The	39,95	Gear Works	39,95	Mercenary Force	39,95	R-Type 2	49,95	Star Trek N. G.	49,95	Turtles 2	39,95
Castlevania Belm. Rev.	39,95	Godzilla	39,95	Metrod 2	39,95	Race Drivin	39,95	Star wars	59,95	Ultima Runes of Virtue	39,95
Centipade	39,95	Gremlins 2	39,95	Mickey Mouse	49,95	Rampart	39,95	Starhawk	39,95	Universal Soldier	39,95
Chase HQ	39,95	Hammerin Harry	39,95	Milon's Secret Castle	59,95	RC Pro Am	39,95	Super Hunchback	39,95	Viking Child	59,95
Chessmaster	39,95	Hook	39,95	Mortal Kombat	64,95	Rescue of Princess Boblette	49,95	Super Mario Land 1	39,95	Wizard & Warrior	39,95
Chuck Rock	39,95	Hudson Hawk	39,95	Mortal Kombat 2	69,95	Revenge of the gator	39,95	Super Mario Land 2	59,95	World of Wrestling 2	49,95
Cliffhanger	39,95	Humans	59,95	Mr. Do	39,95	Road Rash	39,95	Super Mario Land 3	59,95	WF Super Stars 2	59,95
		Hunt for red October, The	39,95	Muhammad Ali Boxing	59,95					Xenon 2	39,95



Das Dschungelbuch

SNES 129,95
GB 59,95
NES 89,95
MD 109,95



NBA Jam

GB 69,95
SNES lieferbar 119,95

Pinball Dreams

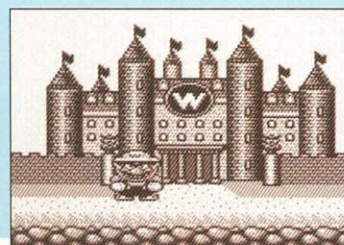
SNES 109,95
GB 59,95



Cool Spot

SNES 119,95
GB 59,95
MD 109,95

FREAK'S SHOP



Warioland

Super Mario Land 3
GB 59,95

WCW Wrestling

King of the Ring
GB 59,95



Neuerscheinungen SNES

-voraussichtlich-

Dragon/ Bruce Lee	119,95
Jammit-Streetball	119,95
Lord of the Ring US	139,95
Mario Andretti Racing	129,95
Might & Magic 3 US	139,95
Mortal Kombat 2	149,95
Pinball Dreams	109,95
Slam Masters US	139,95
Smash Tennis (4 Spieler)	109,95
Soccer Kid	129,95
Soccer Shootout US	129,95
Super League Hockey	119,95
Super Pinball US	119,95
Yogi Bär	119,95

Super Nintendo

Actraiser	69,95
Addams Family	69,95
Addams Family 2	89,95

Aero The Akrobat	79,95	Cliffhanger	59,95	Flashback	89,95	Lethal Waepon	59,95	Pilotwings	59,95
Aladdin	109,95	Cool Spot	129,95	Flintstones	119,95	Magic Sword	59,95	Pinball Dreams	109,95
Alien 3	79,95	Crash Dummies	79,95	G. Foreman's KO Boxing	59,95	Major Title Golf	89,95	Pirates of the Dark Water	129,95
Alien vs Predator	109,95	Daffy Duck	69,95	Gods	59,95	Marios Time Machine	129,95	Plok	99,95
Amazing Tennis	89,95	Darius Twin	69,95	Goof Troop	119,95	Mechwarrior	129,95	Pocky & Rocky	89,95
Another World	59,95	Dennis	69,95	GP 1 (Motoradrennen)	69,95	Mega Man X	119,95	Pop'n Twin Bee	69,95
Art of Fighting	89,95	Desert Strike	119,95	Gun Force US	79,95	Megalowmania	79,95	Blue Brothers	79,95
Asterix	89,95	Dino City	59,95	Hole in One Golf	59,95	Metal Marines	129,95	Brett Hull Hockey US	129,95
Axelay	69,95	Dracula	69,95	Jimmy Connors Tennis	99,95	Might & Magic 2	129,95	Bubsy	99,95
BOB	69,95	Dragons Lair	69,95	Joe And Mac	89,95	Mortal Kombat	89,95	Bugs Bunny-Rabbit R.	129,95
Barts Nightmare	99,95	Drakkhen	79,95	John Madden Football '93	99,95	Mr. Nuts	69,95	Bulls vs Blazers	119,95
Batman Returns	69,95	Earth Defense Force	59,95	John Madden Football '94	119,95	NBA All-Star Challenge	79,95	Home Alone	69,95
Battletoads in Battlemaniacs	119,95	Equinox	129,95	K. H. Rummenigges P. Ma.	119,95	NBA Jam	119,95	Home Alone 2	79,95
Bill Lambeers Basketball US	59,95	Exhaust Hea	69,95	Kevin Keegan	69,95	NHL Hockey '94	99,95	Hook	59,95
Blaze On US	69,95	F-Zero	49,95	Kick Off	69,95	NHLPA Hockey '93	69,95	Hyperzone US	79,95
Captain America	69,95	F1 Pole Position	119,95	King Arthur's World	59,95	Nigel Mansell	119,95	Pop'n Twin Bee 2	129,95
Champion W. C. Soccer	119,95	Fifa Soccer	99,95	Lamborghini Challenge	69,95	Pac - Attack	119,95	Popolous	59,95
Chessmaster	79,95	Final Fight	69,95	Last Action Hero	59,95	Pebble Beach Golf US	89,95	Popolous 2	109,95
Chuck Rock	59,95	Final Fight 2	119,95	Lawnmower Man	69,95	Phalanx	69,95	Prince of Persia	109,95
Clay Fighter	109,95	First Samural	69,95			Pierre Le Chef	69,95	Push Over	69,95

• Manga Videos • Sega • Poster • Neo Geo •

Push Over	69,95	Sim City	69,95	Super Bomberman 2 US	169,95	Super Tennis	59,95	Virtual Soccer	109,95	Zelda 3	99,95
R-Type	59,95	Skyblazer	129,95	Super Castlevania 4	69,95	Super Turricon	79,95	We're Back	69,95	Zombies	69,95
R-Type 3	119,95	Space Mega Force (S. Ateste) US	89,95	Super Conflict	109,95	Terminator 2 - Jud. Day	69,95	Where in The W. is C. S. D.	69,95	Zool	129,95
Ranma 1/2	109,95			Super Double Dragon	59,95	The 7th Sags US	129,95	Wing Commander	79,95		
Rasenmähermann	69,95	Spiderman/ X-Men	69,95	Super Empire Strikes Back	129,95	The Leg- of Myst- Ninja	129,95	Wing Commander 2 US	89,95	Nintendo	
Rival Turf	59,95	Star Trek US	139,95	Super Ghouls .N Ghost	59,95	Time Slip	119,95	Wings 2 US	79,95	Gremlins 2	39,95
Road Riot	89,95	Star wing	69,95	Super James Bond	69,95	Tiny Toon	69,95	Winter Olympics	129,95	Joe & Mac -Caveman Ninja	39,95
Road Runner	79,95	Striker	99,95	Super Mario All Stars	89,95	Top Gear 2	89,95	World Cup USA '94	139,95	Little Samson	39,95
Rock .n' Roll Racing	109,95	Sunsetriders	69,95	Super Mario World	79,95	Total Carnag	119,95	World Cup Striker	119,95	Pinball	39,95
Run Saber	69,95	Super Air Diver	119,95	Super Metroid	119,95	Toys	59,95	World Class Rugby	79,95	Star Wars	39,95
Schlümpfe, Die	119,95	Super Aleste	109,95	Super Pang	69,95	Turtles Tournament Figh.	139,95	World Heroes	89,95	Teenage Mut. H. - Turtles 2	39,95
Sensible Soccer	129,95	Super Battle Tank	59,95	Super Putty	69,95	Un Squadron	89,95	World League Soccer US	79,95	The Empire Strikes Back	39,95
Shadowrun	129,95	Super Battle Tank 2 US	129,95	Super Smiv	59,95	Ultimate - T. F. Prophet US	129,95	WWF Royal Rumble	89,95		
Shanghai 2	99,95	Super Bomberman	79,95	Super Strike Gunner	79,95	Utopia	129,95	Young Merlin	129,95	... ständig neue Super-Angebote!	

SUPER POWER MIT

ACTION REPLAY

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).

ACTION REPLAY

SNES™ VERSION DM 149,-
MEGA DRIVE™ VERSION DM 149,-
GAME BOY™ VERSION DM 59,-
NES™ VERSION DM 99,-
GAME GEAR™ VERSION DM 79,-
MASTER SYSTEM™ VERSION DM 79,-



FANTASTISCHE SPECIAL EFFECTS

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

CHEATFINDER

DEUTSCHE VERSION ENTHÄLT: DEUTSCHE ANLEITUNG MIT EINER GANZEN REIHE VON CHEATS, REGISTRIERKARTE FÜR DEN



CLUB

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

KEIN UNNÖTIGES WARTEN

ACTION REPLAY HAT BEIDES, EINEN UNIVERSAL-ADAPTER UND EIN UNIVERSELLES CHEAT-SYSTEM. EINFACH DIE NEUESTEN SPIELE KAUFEN UND SOFORT SPIELEN !!

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

ERWEITERTER CHEATFINDER

MIT ACTION REPLAY HAT MAN NICHT NUR DIE MÖGLICHKEIT HUNDERT 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 !!

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.

UNIVERSAL ADAPTER-FUNKTION**

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

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 !!

* NUR SNES UND MEGADRIE

** NUR SNES

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



24 STUNDEN TELEFONISCHER BESTELLSERVICE

02822-68545

FAX

02822-68547

DISTRIBUTION FOR GERMANY:

DATAFLASH GMBH

WASSENBERGSTRASSE 34

46446 EMMERICH

ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE

IN 24 STUNDEN LIEFERBAR

VERSANDKOSTEN DM 10,-

ABLAND NUR VORKASSE + DM15,-

EUROPEAN DISTRIBUTOR: EUROSISTEMS B.V. EDE NETHERLANDS FAX (XX31) 8380 32146