

TOTAL!

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

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

ENDLICH DA
**SUPER MARIO
ALL STARS** SNES!

DIE GANZE WAHRHEIT

MIT NOCH MEHR
TIPS & TRICKS

NES! DIZZY
STARHILFE FÜR EIER



MIT
LÖSUNGS
POSTER



JURASSIC PARK

Das Fieber beginnt:
Großer Wettbewerb
& Game Boy-Test

SNES!



STARWING -
DER FAHRPLAN
KOMPLETT

SUPER MARIO
WORLD -

DIE SCHÄRFSTEN TIPS
ZUM HERAUSNEHMEN

BOMBASTISCH

SUPER BOMBER MAN

TESTS NEWS TIPS & TRICKS

ROYAL RUMBLE

Jetzt bist Du dran!

Mr. Perfect

NEU 16-MEG

ROYAL RUMBLE*, die neue actiongeladene Wrestlepower von ACCLAIM für Super Nintendo® und Mega Drive, ist da. Das Wrestling-Spiel, dem Playtime 83% gibt.

Mit 12 Wrestlestars, die alle ihren eigenen Spezielschlag haben.

Neu ist auch der  Championship Modus, bei dem sich jeder gegen jeden um die Wrestlekrone schlägt.



Screenshot SNES

Der Hammer ist allerdings der ROYAL RUMBLE* selbst. 6 Wrestler kämpfen gleichzeitig im und außerhalb des Rings. Alles kann außer Kontrolle geraten. Besiegst Du einen, kommt schon der nächste. Nur wer übrig bleibt, hat gewonnen.

ROYAL RUMBLE*, wer nicht zuschlägt, ist selber schuld.

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

Und ab Oktober neu für alle Game Boy™ und NES®-Fans:



ACCLAIM

FLYING
EDGE



*Trademark of TitanSports, Inc. **Hulk Hogan, Hulkamania and Hulkster are trademarks of Marvel Entertainment Group, Inc., licensed exclusively to TitanSports, Inc. All other distinctive character names, logos, titles and likenesses are trademarks of TitanSports, Inc. © 1993 TitanSports, Inc. All Rights Reserved. Nintendo Entertainment System® and Game Boy™ are trademarks of Nintendo. Sega and Mega Drive are trademarks of Sega Enterprises Ltd. LJN® is a registered trademark of LJN, Ltd. © 1993 LJN. Flying Edge™ is a trademark of Acclaim Entertainment, Inc. © 1993 Acclaim Entertainment, Inc. All Rights Reserved.

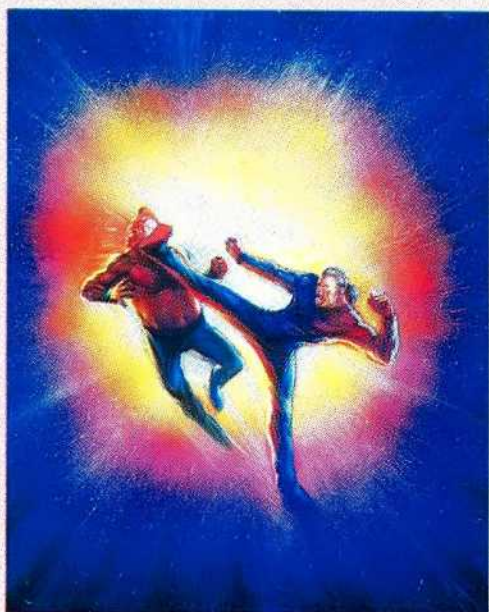


**...UND
ABENDS
DANN
TOTAL!**

Vorbei sind die Ferien, und damit sei die heiße Zeit dahin - glaubt Ihr? Schule, Job und Hausaufgaben? Wie? Noch eine Woche? Ach, und Ihr steckt gerade drin, in der großen Blechlawine - und es geht einfach nicht vorwärts? Na, dann woll'n wir mal -

Euch die Zeit gehörig vertreiben, denn was ein Glück: Ihr habt doch uns, TOTAL! Wie Ihr seht, gerade jetzt sind wir das Magazin für alle Fälle - und wie immer haben wir die heißesten News für Euer Nintendo. Während Ihr gerade die letzten Urlauber-Dramen - „standhaft“ und live - erlebt, geht's bei TOTAL! mit voller Kraft voraus in die absolut heiße Phase. Nein, wir steh'n nicht unter Strom, aber endlich quakt niemand mehr vom Sommerloch - das hatten wir sowieso nicht entdeckt, doch: Das Kribbeln in den Fingern wird jetzt spürbar stärker. Die große Spieleflut - typisch für den Herbstanfang - bricht über Eure Nintendos herein, denn die Hersteller trommeln schon jetzt zum Grande Finale für 1993, damit zum großen Fest die heißesten Spiele-Highlights unter Dach und Fach sind, sprich: unter Eurem Weihnachtsbaum liegen. Für TO-

TAL! heißt das: Aufgepaßt! Noch mehr Spiele drängen sich um Euer Superheft, und wir werden - höchst sensibel - mit der Goldwaage messen, wo in diesem



COMPETITION

**JURASSIC PARK
BOMBER MAN**

Herbst die Grenzen für ein Einser-Spiel liegen werden. Fest steht schon jetzt, daß die Spiele für Eure Nintendos immer perfekter entwickelt werden. Größere Sprites auf dem Game-Boy-Display, jüngst geschehen beim dennoch „nur“ durchschnittlichen „Raging Fighter“, ist nur ein Beispiel in dieser TOTAL!, die superstarke Soccer-Simulation „Striker“ auf der

SNES-Konsole schon das zweite, „Bomber Man“ für SuperNES - nicht von schlechten Eltern - ist einfach „Bombe“ und reiht sich nahtlos ein, und auch „Super Mario All Stars“ ist -

wenn auch manchmal knifflig - schon wieder ein klempnerstarker Reißer für Eure kostbaren Stunden zuhause - sofern Ihr ein Super Nintendo besitzt, Freunde!

Habt Ihr so ein Ding oder auch den Game Boy, dann könnt Ihr mit TOTAL! auch diesmal wieder kostbare Preise gewinnen. Beim „Jurassic Park“-Wettbewerb, zum Beispiel, mit „Bomber Man“ oder auch innerhalb unserer TOP5- und Tips- & Tricks-Aktionen. Ihr seht, es lohnt sich - bei einem Einsatz von 'ner schlappen Mark für die Briefmarke. Genial? Nee, das ist TOTAL!

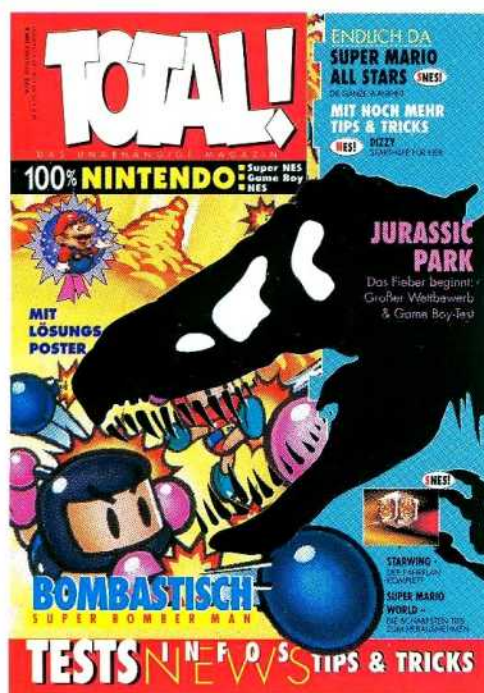
Also: Auch wenn die Ferien schon vorbei sind und Schule oder Job Euch fordern, das ist die Pflicht. Abends dann die TOTAL!, und der Spaß geht weiter. See you again ab 1. Oktober...



Eures kompetentes

Team

TOTAL!



Ausgabe 9/93

Ganz im Zeichen von Super Mario und erbebend unter den Füßen so manch' eines Dinosauriers - das ist Eure neueste TOTAL! Ganz nebenher hat es auch der Bomber Man jetzt in Eure heimischen Super Nintendos geschafft. Wenn das kein Grund zum Frohlocken ist...

BACKGROUND

Elite 63

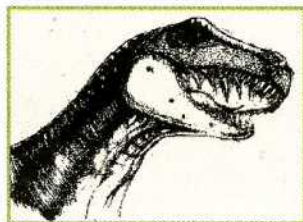
Reportagen

Loriciel 58

Interviews

K.-H. Rummenigge Player Manager 15
Out to Lunch 23

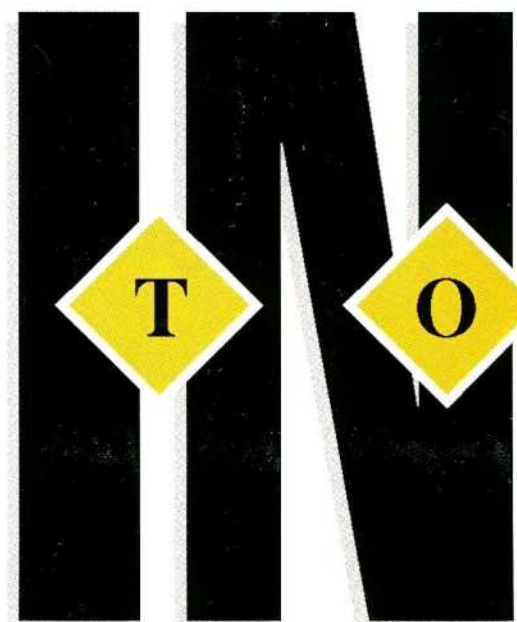
Wettbewerbe



Jurassic Park 36
Super Bomber Man 43

Previews

Battletoads: Battlemaniacs - SNES 26
Biometal - SNES 13
Brett Hull Hockey - SNES 18
Claymates - SNES 24
James Pond II: Robocod - SNES 21
K.-H. Rummenigge Player Manager - SNES 14
Mortal Kombat - GBoy 19
Out to Lunch - SNES 22
Pelé - SNES 20
Pocky & Rocky - SNES 30
Prophecy Viking Child - GBoy 16
We are Back - SNES 28



Super Mario All-Stars



S. 54

Claymates



S. 24



Tiny Toons 2

S. 34



-ER ÜBERBLICK - UNGERE WERTUNG

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

TOTAL!-Wertung

Grafik



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

Sound



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

Gameplay



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

Dauerspaß



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

TOTAL! - CHECK

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



Für Grafik, Sound, Gameplay und Dauerspaß gilt: Je mehr rot ausgefüllte Kästchen ein Spiel bekommt, desto besser ist es auf diesem Gebiet.

Alles, was Ihr dann noch wissen müßt, erfahrt Ihr im TOTAL!-Check.

Ganz einfache Kiste: unsere Wertungsbox! Und jetzt: Rein ins TOTAL!e Vergnügen!

HALT!

K.-H. Rummenigge Player Manager



S. 14

James Pond II: Robocod



S. 21

TIPS & TRICKS

Starwing/Starfox

S. 90

Battletoads



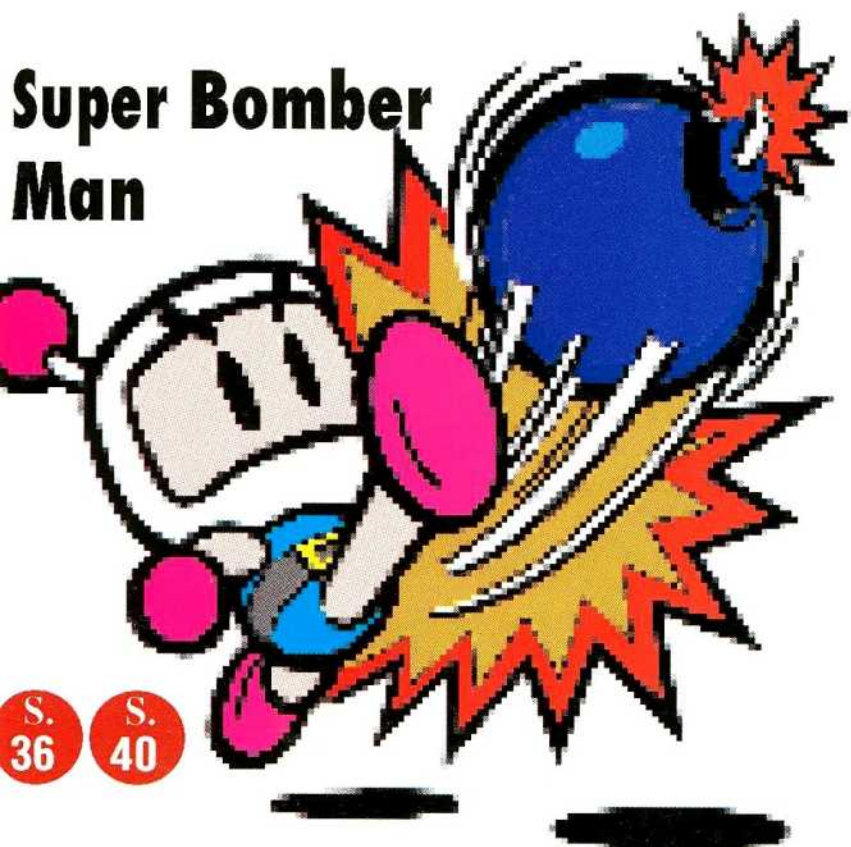
S. 26

Pocky & Rocky



S. 30

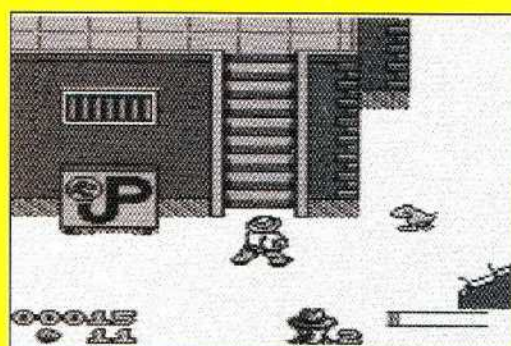
Super Bomber Man



S. 36

S. 40

Jurassic Park

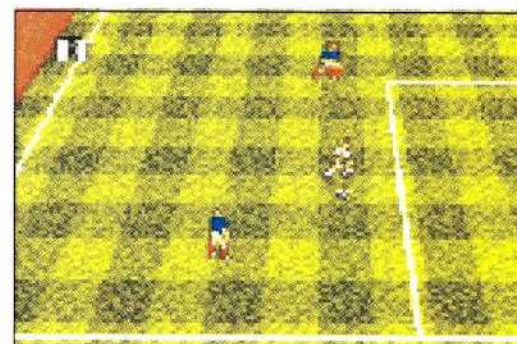


S. 36

S. 40

TESTS SNES

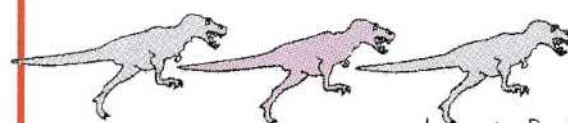
Spindizzy World	48
Striker	62
Super Bomber Man	40
Super Mario All-Stars	54
Super Off Road	38



*Fußball at it
best! der
'Striker' wird
Euch spontan
begeistern!*

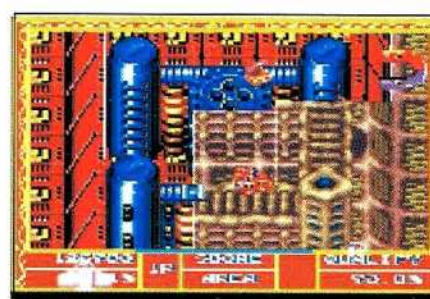
NES

Firehawk	44
MiG 29	60
Tiny Toons 2	34
Tiny Toons Cartoon Workshop	64
Ultimate Stuntman	46
ZEN - Intergalactic Ninja	32



Jurassic Park	61
Raging Fighter	42
Tom & Jerry: Frantic Antics	47
ZEN - Intergalactic Ninja	33

GAME BOY



Cacoma Knight in Bizyland - SNES	72
Cosmo Gang - The Video - SNES	72
Dungeon Master - SNES	71
GP-1 - SNES	70
Star Trek: The Next Generation - GBoy	72
Super Aleste - SNES	71
Super Family Tennis - SNES	70
Super Formation Soccer II - SNES	70

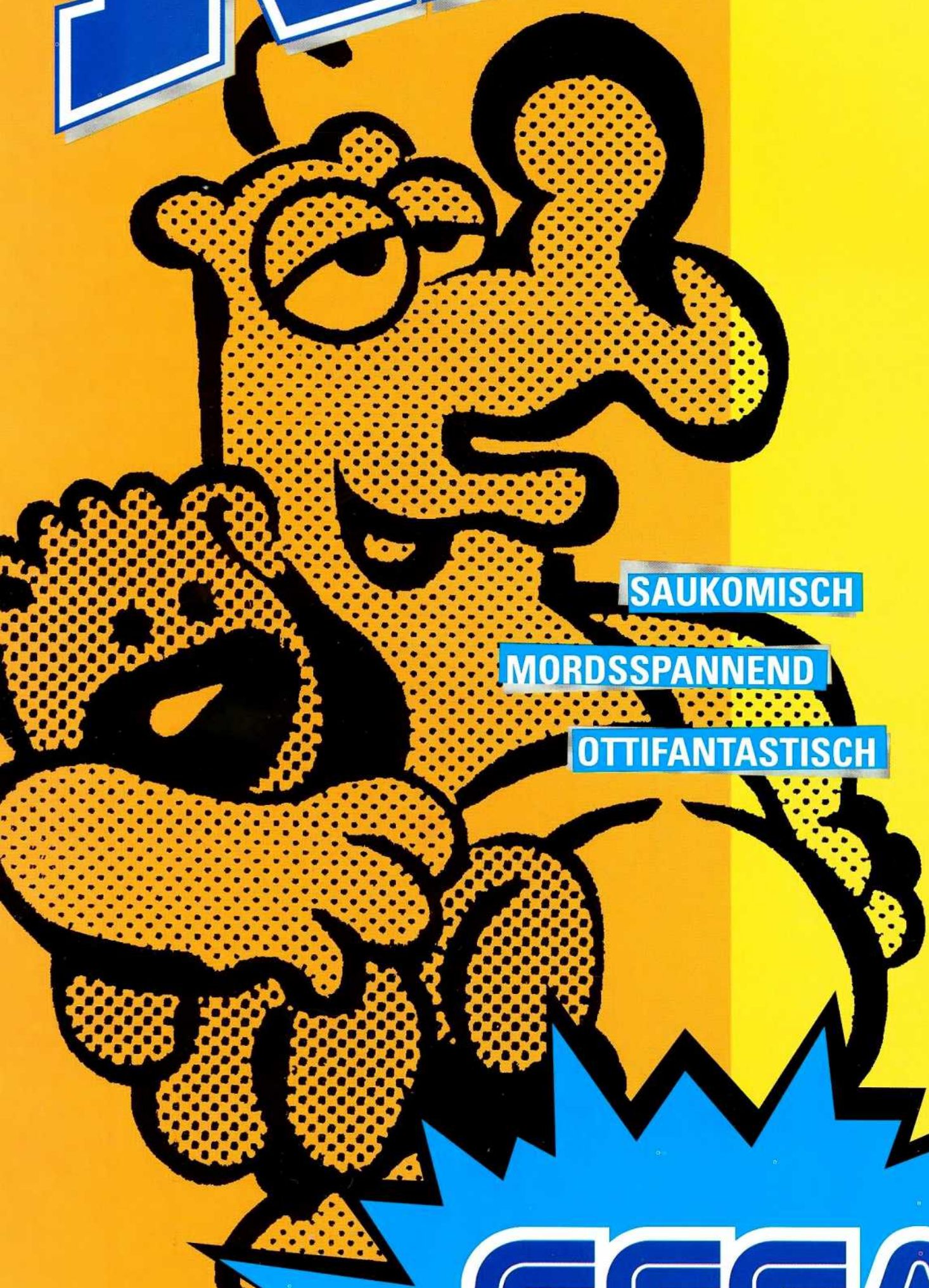
Tips & Tricks

Super Mario World - SNES	74
Starfox/Starwing - SNES	90
The Fantastic Adventures of Dizzy - NES	80
The Legend of Zelda - SNES, Teil 4	84
Shorties	73, 78, 94

Rubriken

Editorial	3
News	8
Post	10
Shop	49
Top 5	50
Toys	52
Listen Up!	68
Börse	95
Register	97
Vorschau	98
Impressum	98
Comic	98

New entry!



SAUKOMISCH

MORDSSPANNEND

OTTIFANTASTISCH



BRUNO, der Ottifant, hüpf und hüpf und hüpf.



Allein gegen die Bienenmafia.



Wo ist der kleine Otilie?

SEGA

SEGA
MEGA DRIVE



JUMP'N'RUN

- Extrem detailreiche Animation.
- Digitalisierte Soundeffekte.
- Bildschirm-Scrolling in 2 Ebenen (Mega Drive).
- Viele, versteckte Bonuslevel.
- Passwort-Option.

ERHÄLTICH AUCH FÜR:

■ GAME GEAR

■ MASTER SYSTEM II

The Ottifants

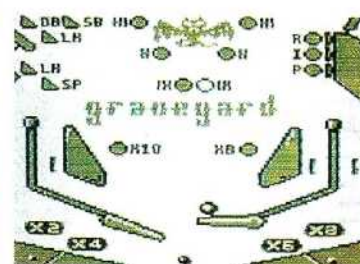
16-BIT CARTRIDGE
FOR USE WITH THE SEGA MEGA DRIVE VIDEO ENTERTAINMENT SYSTEM

SEGA

TOTALLY NEW!

FLIPPER FÜR DIE HOSENTASCHE

Eigentlich hatten wir ja vor, Euch in dieser Ausgabe Eurer TOTAL! das Flipper-Game „Pinball Dreams“ für den Game Boy vorzustellen. Leider hat es Hersteller Gametek nicht geschafft, rechtzeitig eine Preview-Version für uns zusammenzuschrauben. Was wir Euch anbieten können, sind aber ein paar Screenshots des „Hosentaschenflippers“, frisch vom Rechner der Entwickler. Solltet Ihr das Original nicht



kennen, hier die wichtigsten Facts: Die Amiga-Version von Pinball Dreams gehört zu den besten Flipper-Simulationen überhaupt. Das Game besteht aus vier verschiedenen Flippermodellen, die sich in Grafik, Sound und Gameplay voneinander unterscheiden. Die Game-Boy-Version soll die Flipper ‚Ignition‘ (Science Fiction), ‚Steel Wheel‘ (Wildwest) und Nightmare (Horror-Atmosphäre) enthalten. Der Vierte im Bunde – ‚Beatbox‘ – wird wohl leider den technischen Einschränkungen des Game Boy zum Opfer fallen.



STEINZEIT-RANDALE

Für den November kündigt das australische Softwarehaus „Laserbeam“ die SNES-Fassung vom Dino-Jump&Run „Baby T. Rex“ an. Einen Test der Game-Boy-Fassung könnt Ihr in der letzten TOTAL! nachlesen – alles weitere in einer der nächsten.



SCHWEIZER MEISTERSCHAFT

COMIC IM COSMOS

Der November naht, „Cosmic Spacehead“ auch. Die Aufgabe des NES-Weltraumtouristen Cosmic besteht darin, die Existenz der Erde per Urlaubsfoto zu beweisen. Dies geht als Action-Adventure vonstatten, bei dem die Spieler sich in 32 verschiedenen Action-Szenarien austoben können, aber auch mit anderen Charakteren reden, und verschiedene Objekte sammeln und anwenden müssen, um letztendlich an ihr Ziel zu gelangen.



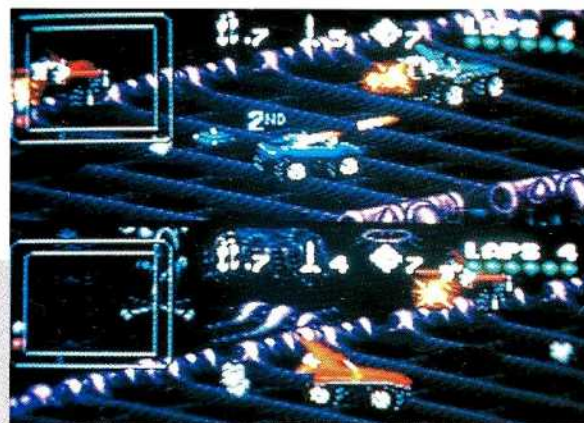
Welraumtourist „Cosmic Spacehead“ gibt sich die Ehre.

Seid Ihr in der Schweiz zu Hause? Dann haben wir hier vielleicht einen interessanten Tip für Euch: Die Gesellschaft ‚Free Time‘ veranstaltet einen Spiel Cup für alle SNES- und SEGA-Fans. Gespielt werden die Games Street Fighter auf dem SNES und NHLPA Hockey auf dem SEGA. Die besten Spieler erwartet die Teilnahme an der Schweizer Meisterschaft in Zürich. Parallel zum Turnier läuft außerdem eine Tauschbörse für Game-Module aller Arten und Formate. Die erste Veranstaltung fand am 14./15. August in Basel statt. Die weiteren Termine:

Luzern:	4./5.	September
Bern:	20./21.	November
Zürich:	4./5.	Dezember

Anmeldeformulare bekommt Ihr in allen Filialen von „Joe's Videopalast“ oder bei „FreeTime“, Grünastr. 1, CH-9053 Teufen, Tel. (Schweiz) 071-331540.

ROCK 'N' DRIVE



Einmal verheizen, bitte! Bei Rock 'n' Roll Racing bleibt so mancher auf der Strecke.

Lust auf Zerstörung? Bock auf Rock? Dann merkt Euch „Rock 'n' Roll Racing“ von „Interplay“! Dieses zerstörerische Alien-Rennspiel soll noch vor Weihnachten bei uns erhältlich sein und ein paar der besten Musikkonzerte mitbringen, die es je in einem Videospiel gab. Herry Mancini, Steppenwolf und Co. geben sich hier die Klinke in die Hand – alles weitere ist leider noch unklar, aber wir halten Euch auf dem laufenden.

STRATEGISCH-JAPANISCHES

Mit einem Strategie/Adventure-Knaller ohne Kompromisse kommt die Fa. „Softgold“ auf dem SNES daher. Bei „Ogre Battle“ geht es um das komplette Einstampfen der Streitkräfte eines mächtigen, bösen Königreiches mittels einer kleinen Rebellentruppe.

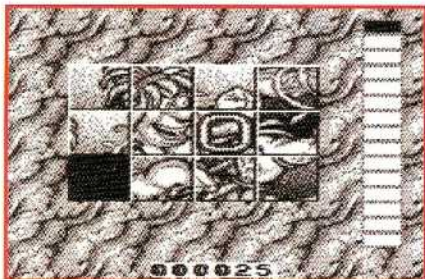
Klingt schwierig – und entwickelt sich der deutschen Sprache im Modul zum Trotz zu einer gewaltigen Aufgabe, bei deren Bewältigung Ihr etliche Verbündete finden müßt, um auch nur den Hauch einer Chance zu haben. Risikobereitschaft und überlegenes strategisches Geschick sind ebenso nötig wie Magie, um letzten Endes zu obsiegen. Ogre Battle erscheint voraussichtlich im Dezember/Januar und wird mit 12 MBit sowie einer Batterie (!) bestückt sein. Urteil aus Japan: über 350.000mal verkauft, man darf also gespannt sein!

BONSAI-PUZZLE-HEKTIK



Franky, Joe & Dirk heißen die drei Helden, die im Puzzle „On The Tiles“ Game-Boy-Besitzern den letzten Nerv rauben wollen. Die Idee zu diesem Game stammt vom Schiebepuzzle: Eine Grafik wird in ein

Feld aus verschiebbaren Quadraten aufgeteilt und anschließend gut gemischt. Damit die anschließende Aufräum- und Sortierarbeit nicht zu langweilig wird, haben sich die Programmierer einige fiese Kleinigkeiten einfallen lassen. So müßt Ihr nebenbei noch Bomben entschärfen, Schlösser aufschließen, Euch mit einem wahnsinnigen Professor herumschlagen und einiges mehr. In Deutschland gibt's das japanische Puzzle voraussichtlich ab Oktober.



MITARBEITER GESUCHT

Die Fa. „High Score Games“, renommierter Versandhändler im Video- und Computerspiel-Sektor, schreibt

eine Stelle in ihrer Münchener Filiale aus. Wer solide Fach- und Englischkenntnisse mitbringt, lernfähig und vielseitig ist, kann seine Bewerbungsunterlagen an die folgende Adresse senden: High Score Games München, Personalabteilung, Herzogstr. 2, 80803 München.



GÖTTERDÄMMERUNG



Bis zum Januar müßt Ihr noch warten, aber dann geht's richtig rund im Olymp! Bei „Populous 2“ (SNES, 8 MBit) von „Imagineer“ muß man als Sohn des Zeus seine rechtmäßige Position inmitten der griechischen Götter erkämpfen – daß da schon mal eine Flutwelle, ein Erdbeben oder ein kleiner Vulkanausbruch die Erde verwüsten, muß man schon in Kauf nehmen. Schönes Detail: Die Maus wird unterstützt!

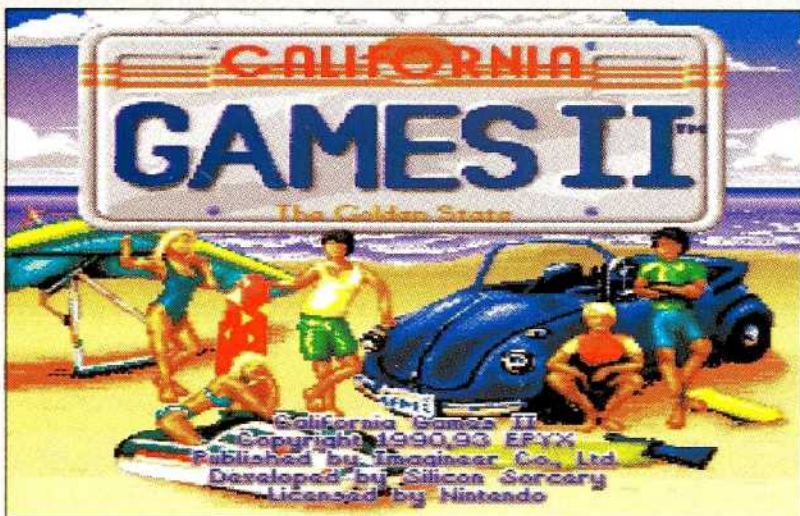
STICHWORT: ALIEN

Hier kommen die fünf Gewinner je eines Game-Boy-Moduls aus dem „Alien 3“-Wettbewerb in TOTAL! 6:

Christopher Cohrs, Buchholz • Alexander Nieß, Unterwössen • Irina Pütz, Köln • Christian Klauf, Berlin • Jörg Wietlisbach, Dottikon

Herzlichen Glückwunsch!

SURFIN' DOWN CALIFORNIA



Einer der renommierten Uralt-Sport-Klassiker der Kultfirma „Epyx“ bekommt nun endlich einen Nachfolger – und das nicht etwa auf irgendeinem Heimcomputer,

sondern gleich auf dem SNES! Mit acht MegaBit und in deutscher Sprache kommt im September „California Games II“ daher. Ab diesem Termin könnt Ihr Euch in den fünf Disziplinen ‚Hang-gleiten‘, ‚Skateboarden‘, ‚Snowboarden‘, ‚Bodysurfen‘ und ‚Wassermotorrad‘ mit bis zu sieben Eurer Freunde balgen. Ein ausführlicher Test folgt in einer der nächsten Ausgaben von TOTAL!



++ SHORT NEWS ++ SHORT NEWS ++

Activisions fernöstliches Knobelspiel „Shanghai 2“ für das SNES ist ab sofort offiziell in Deutschland erhältlich. Ein Test befand sich in TOTAL! 7/93. Keiner weiß genau, warum die Capcoms so lange für „Mega Man X“ gebraucht haben, aber bald ist es soweit! Mit opulenter Grafik und dem wie gewohnt guten Sound präsentiert sich der Serienheld auf dem SNES – Dr. Wily ist diesmal allerdings nicht mit von der Partie. Einer der größten Hits dieses Jahres wird sicherlich der ‚Star Wars‘-Nachfolger „Super Empire Strikes Back“. Wie auch beim ersten Teil kommt das Modul mit 12 MBit daher. Als echte Neuerung und Aufwertung des Spielprinzips hat man diesmal die Gnade gehabt, eine Paßwort-Funktion einzubauen.

++ SHORT NEWS ++ SHORT NEWS ++

Hallo!

Eins müssen wir Euch lassen: Ihr arbeitet mit! Wenn wir uns den ‚Kleiner Watzmann‘ getauften Berg von Einsendungen zur TOTAL-Umfrage und Eure Leserpost ansehen, wissen wir, daß Ihr schon mit der vierten Ausgabe voll hinter uns steht! Danke dafür! Damit Ihr uns auch weiterhin in diesem Maße beglücken könnt, kommt jetzt unsere Adresse:

ADRESSE:

MVL GmbH
TOTAL! Leserpost
Heilwigstr. 39
20249 Hamburg

Nun aber wünschen wir Euch muÙBevolle Unterhaltung mit Euren Leserseiten, die einen Querschnitt der Briefe bieten, die Ihr in der letzten Zeit an uns geschickt habt.

Und noch etwas: Solltet Ihr ein witziges Foto von Euch mit einer Ausgabe von TOTAL! (na gut, zur Not auch ohne) zur Hand haben, schickt es mit, denn man weiÙ ja nie, wo es letzten Endes auftauchen könnte... oder doch?

THEMEN UND REGISTER

In der Umfrage im Heft 7/93, Seiten 17 und 18 fragt Ihr bei Punkt 16, ob das Interesse für Informationen über andere Produkte besteht. Für meinen Geschmack solltet Ihr bei den Videospielen bleiben. Möglicherweise bestünde sonst die Gefahr, daß Ihr Euch verzettelt und die Qualität leidet! Also bleibt bei den Konsolen und macht so weiter – Euer Heft beweist ja, daß Ihr das bestens könnt!

Die Idee mit dem Register ist sehr gut. So hat man eben zu jeder Zeit einen Überblick über die von Euch getesteten Spiele. Wäre es eigentlich darüber hinaus nicht möglich, auch Spiele (mit Note) in das Register aufzunehmen, die bereits vor dem Start von TOTAL! erschienen sind? Davon gibt es ja genug. Es muß ja keinen großartigen Test geben, sondern eben nur Name, Genre und Note – zur besseren Orientierung beim Kauf von Spielen die bereits länger auf dem Markt sind. Vielleicht macht Ihr ja auch mal ein Sonderheft zu diesem Thema?

S. Mirnik, Andernach

REGISTER!

REGISTER!

Hier ist sie, die große Liste aller Beiträge, die es bisher in TOTALI gab. Ihr habt ein Heft verpaßt? Hier sagt ihr, welches ihr nachbestellen müßt!

Titel	Verfasser	Seite	Art	Genre	Verf.	1	2	3	4	5	Genre
Acton aus New York	WPS	7/73	2	Fest	Acton/USA						Acton/USA
Acton'sche Welt	WPS	7/73	2	Fest	Acton/USA						Acton/USA
Acton'sche Welt 2	WPS	7/73	2	Fest	Acton/USA						Acton/USA
Acton'sche Welt 3	WPS	7/73	2	Fest	Acton/USA						Acton/USA
Acton'sche Welt 4	WPS	7/73	2	Fest	Acton/USA						Acton/USA
Acton'sche Welt 5	WPS	7/73	2	Fest	Acton/USA						Acton/USA
Acton'sche Welt 6	WPS	7/73	2	Fest	Acton/USA						Acton/USA
Acton'sche Welt 7	WPS	7/73	2	Fest	Acton/USA						Acton/USA
Acton'sche Welt 8	WPS	7/73	2	Fest	Acton/USA						Acton/USA
Acton'sche Welt 9	WPS	7/73	2	Fest	Acton/USA						Acton/USA
Acton'sche Welt 10	WPS	7/73	2	Fest	Acton/USA						Acton/USA
Acton'sche Welt 11	WPS	7/73	2	Fest	Acton/USA						Acton/USA
Acton'sche Welt 12	WPS	7/73	2	Fest	Acton/USA						Acton/USA
Acton'sche Welt 13	WPS	7/73	2	Fest	Acton/USA						Acton/USA
Acton'sche Welt 14	WPS	7/73	2	Fest	Acton/USA						Acton/USA
Acton'sche Welt 15	WPS	7/73	2	Fest	Acton/USA						Acton/USA
Acton'sche Welt 16	WPS	7/73	2	Fest	Acton/USA						Acton/USA
Acton'sche Welt 17	WPS	7/73	2	Fest	Acton/USA						Acton/USA
Acton'sche Welt 18	WPS	7/73	2	Fest	Acton/USA						Acton/USA
Acton'sche Welt 19	WPS	7/73	2	Fest	Acton/USA						Acton/USA
Acton'sche Welt 20	WPS	7/73	2	Fest	Acton/USA						Acton/USA
Acton'sche Welt 21	WPS	7/73	2	Fest	Acton/USA						Acton/USA
Acton'sche Welt 22	WPS	7/73	2	Fest	Acton/USA						Acton/USA
Acton'sche Welt 23	WPS	7/73	2	Fest	Acton/USA						Acton/USA
Acton'sche Welt 24	WPS	7/73	2	Fest	Acton/USA						Acton/USA
Acton'sche Welt 25	WPS	7/73	2	Fest	Acton/USA						Acton/USA
Acton'sche Welt 26	WPS	7/73	2	Fest	Acton/USA						Acton/USA
Acton'sche Welt 27	WPS	7/73	2	Fest	Acton/USA						Acton/USA
Acton'sche Welt 28	WPS	7/73	2	Fest	Acton/USA						Acton/USA
Acton'sche Welt 29	WPS	7/73	2	Fest	Acton/USA						Acton/USA
Acton'sche Welt 30	WPS	7/73	2	Fest	Acton/USA						Acton/USA
Acton'sche Welt 31	WPS	7/73	2	Fest	Acton/USA						Acton/USA
Acton'sche Welt 32	WPS	7/73	2	Fest	Acton/USA						Acton/USA
Acton'sche Welt 33	WPS	7/73	2	Fest	Acton/USA						Acton/USA
Acton'sche Welt 34	WPS	7/73	2	Fest	Acton/USA						Acton/USA
Acton'sche Welt 35	WPS	7/73	2	Fest	Acton/USA						Acton/USA
Acton'sche Welt 36	WPS	7/73	2	Fest	Acton/USA						Acton/USA
Acton'sche Welt 37	WPS	7/73	2	Fest	Acton/USA						Acton/USA
Acton'sche Welt 38	WPS	7/73	2	Fest	Acton/USA						Acton/USA
Acton'sche Welt 39	WPS	7/73	2	Fest	Acton/USA						Acton/USA
Acton'sche Welt 40	WPS	7/73	2	Fest	Acton/USA						Acton/USA
Acton'sche Welt 41	WPS	7/73	2	Fest	Acton/USA						Acton/USA
Acton'sche Welt 42	WPS	7/73	2	Fest	Acton/USA						Acton/USA
Acton'sche Welt 43	WPS	7/73	2	Fest	Acton/USA						Acton/USA
Acton'sche Welt 44	WPS	7/73	2	Fest	Acton/USA						Acton/USA
Acton'sche Welt 45	WPS	7/73	2	Fest	Acton/USA						Acton/USA
Acton'sche Welt 46	WPS	7/73	2	Fest	Acton/USA						Acton/USA
Acton'sche Welt 47	WPS	7/73	2	Fest	Acton/USA						Acton/USA
Acton'sche Welt 48	WPS	7/73	2	Fest	Acton/USA						Acton/USA
Acton'sche Welt 49	WPS	7/73	2	Fest	Acton/USA						Acton/USA
Acton'sche Welt 50	WPS	7/73	2	Fest	Acton/USA						Acton/USA
Acton'sche Welt 51	WPS	7/73	2	Fest	Acton/USA						Acton/USA
Acton'sche Welt 52	WPS	7/73	2	Fest	Acton/USA						Acton/USA
Acton'sche Welt 53	WPS	7/73	2	Fest	Acton/USA						Acton/USA
Acton'sche Welt 54	WPS	7/73	2	Fest	Acton/USA						Acton/USA
Acton'sche Welt 55	WPS	7/73	2	Fest	Acton/USA						Acton/USA
Acton'sche Welt 56	WPS	7/73	2	Fest	Acton/USA						Acton/USA
Acton'sche Welt 57	WPS	7/73	2	Fest	Acton/USA						Acton/USA
Acton'sche Welt 58	WPS	7/73	2	Fest	Acton/USA						Acton/USA
Acton'sche Welt 59	WPS	7/73	2	Fest	Acton/USA						Acton/USA
Acton'sche Welt 60	WPS	7/73	2	Fest	Acton/USA						Acton/USA
Acton'sche Welt 61	WPS	7/73	2	Fest	Acton/USA						Acton/USA
Acton'sche Welt 62	WPS	7/73	2	Fest	Acton/USA						Acton/USA
Acton'sche Welt 63	WPS	7/73	2	Fest	Acton/USA						Acton/USA
Acton'sche Welt 64	WPS	7/73	2	Fest	Acton/USA						Acton/USA
Acton'sche Welt 65	WPS	7/73	2	Fest	Acton/USA						Acton/USA
Acton'sche Welt 66	WPS	7/73	2	Fest	Acton/USA						Acton/USA
Acton'sche Welt 67	WPS	7/73	2	Fest	Acton/USA						Acton/USA
Acton'sche Welt 68	WPS	7/73	2	Fest	Acton/USA						Acton/USA
Acton'sche Welt 69	WPS	7/73	2	Fest	Acton/USA						Acton/USA
Acton'sche Welt 70	WPS	7/73	2	Fest	Acton/USA						Acton/USA
Acton'sche Welt 71	WPS	7/73	2	Fest	Acton/USA						Acton/USA
Acton'sche Welt 72	WPS	7/73	2	Fest	Acton/USA						Acton/USA
Acton'sche Welt 73	WPS	7/73	2	Fest	Acton/USA						Acton/USA
Acton'sche Welt 74	WPS	7/73	2	Fest	Acton/USA						Acton/USA
Acton'sche Welt 75	WPS	7/73	2	Fest	Acton/USA						Acton/USA
Acton'sche Welt 76	WPS	7/73	2	Fest	Acton/USA						Acton/USA
Acton'sche Welt 77	WPS	7/73	2	Fest	Acton/USA						Acton/USA
Acton'sche Welt 78	WPS	7/73	2	Fest	Acton/USA						Acton/USA
Acton'sche Welt 79	WPS	7/73	2	Fest	Acton/USA						Acton/USA
Acton'sche Welt 80	WPS	7/73	2	Fest	Acton/USA						Acton/USA
Acton'sche Welt 81	WPS	7/73	2	Fest	Acton/USA						Acton/USA
Acton'sche Welt 82	WPS	7/73	2	Fest	Acton/USA						Acton/USA
Acton'sche Welt 83	WPS	7/73	2	Fest	Acton/USA						Acton/USA
Acton'sche Welt 84	WPS	7/73	2	Fest	Acton/USA						Acton/USA
Acton'sche Welt 85	WPS	7/73	2	Fest	Acton/USA						Acton/USA
Acton'sche Welt 86	WPS	7/73	2	Fest	Acton/USA						Acton/USA
Acton'sche Welt 87	WPS	7/73	2	Fest	Acton/USA						Acton/USA
Acton'sche Welt 88	WPS	7/73	2	Fest	Acton/USA						Acton/USA
Acton'sche Welt 89	WPS	7/73	2	Fest	Acton/USA						Acton/USA
Acton'sche Welt 90	WPS	7/73	2	Fest	Acton/USA						Acton/USA
Acton'sche Welt 91	WPS	7/73	2	Fest	Acton/USA						Acton/USA
Acton'sche Welt 92	WPS	7/73	2	Fest	Acton/USA						Acton/USA
Acton'sche Welt 93	WPS	7/73	2	Fest	Acton/USA						Acton/USA
Acton'sche Welt 94	WPS	7/73	2	Fest	Acton/USA						Acton/USA
Acton'sche Welt 95	WPS	7/73	2	Fest	Acton/USA						Acton/USA
Acton'sche Welt 96	WPS	7/73	2	Fest	Acton/USA						Acton/USA
Acton'sche Welt 97	WPS	7/73	2	Fest	Acton/USA						Acton/USA
Acton'sche Welt 98	WPS	7/73	2	Fest	Acton/USA						Acton/USA
Acton'sche Welt 99	WPS	7/73	2	Fest	Acton/USA						Acton/USA
Acton'sche Welt 100	WPS	7/73	2	Fest	Acton/USA						Acton/USA

REGISTER! TOTALI 9/73

Unser Register - ist es nicht wunderbar? Hier findet Ihr beinahe alles was Ihr zum Leben braucht!

**Unser Register – ist
es nicht wunder-
bar? Hier findet
Ihr beinahe alles,
was Ihr zum Leben
braucht!**

TOTAL! antwortet:

Bei der Frage nach dem Interesse an themenfremden Produkten geht es nicht um eine Heftumstellung, sondern vielmehr um eine Konzepterweiterung, die uns in der Konkurrenz mit artverwandten Magazinen helfen soll – zumal könnten wir unser Heft bei starkem Interesse an bestimmten Themen noch attraktiver gestalten. Oder kurz: TOTAL! bleibt auf jeden Fall eine Nintendo-Konsolen-Zeitschrift!

Sämtliche oder gar alle bisher erschienenen Titel nachträglich in das Register einzufügen, wäre ein kaum zu bewältigen-

des Unterfangen, aber wir merken das Thema für die erste TOTAL!-Sonderausgabe vor. Wann genau die allerdings erscheint und wieviele sowie welche Spiele genau in ihr Platz finden... Wir lassen uns genauso überraschen wie Ihr!

SCHWERPUNKTE

Zuerst einmal finde ich es super, daß Ihr bis auf ein paar Ausnahmen nur Spiele testet, die auch in Deutschland offiziell erscheinen. Denn es ist doch dämlich, Spiele vorzustellen, die man importieren muß, und die zusätzlich einen Adapter verlangen oder eine ausländische Konsole voraussetzen.

Sehr gut finde ich auch die Komplettlösungen, die kein System vernachlässigen. Daß der Testschwerpunkt auf dem SuperNES liegt, ist verständlich, da die Programmierer das Hauptaugenmerk primär sicherlich auf die Konsole richten, die momentan am erfolgreichsten ist.

In Eurer zweiten Ausgabe sind Euch ein paar Fehler in der Bewertung passiert. Warum kriegt ‚Super Sports Challenge‘ eine ‚2-‘ oder Super Double Dragon eine ‚4-‘? Warum sind die Screenshots auf Seite 19 (Blues Brothers) so undeutlich? Und vielleicht könnte man ‚Totally New‘ noch zwei Seiten mehr gönnen. Der Joystick-Test war super, wollte ich noch loswerden. Ansonsten seid Ihr ein Klassenmagazin, und jede Rubrik ist interessant Macht weiter so!

Markus von Hesse, Thönse

TOTAL! antwortet:

Um die Sache mit den Importen zu vereinfachen, haben wir ein weiteres Mal nachgedacht. Ergebnis: Import-Seiten. Alles, was Ihr auf diesen Seiten findet, kommt aus fremder Herren Länder und wird in absehbarer oder gar kurzer Zeit nicht bei uns zu haben sein. Der Rest ist hochhoffiziell, leicht verdaulich und phosphatfrei. Die Fehler... Und wieder habr Ihr uns

ertappt. Nein, wir können's weder als Aprilscherz noch als Aufmerksamkeitstest für unsere Leser abtun. Die beiden Notenfehler entstieg den Niederungen der Satz-Zwischenwelt (wir legen fleißig durch strukturierende Maßnahmen trocken), die Bildberechnungsmutation entfleuchte den Datenstrahlungskammern unserer als unbedenklich eingestuft und ab sofort unter ständiger Kontrolle stehenden Lithoanstalt. Die High Tech lauert einfach hinter jeder Ecke, um geplagten Redakteuren und Grafikern zu neuen Dimensionen der Nervenkrankheit 'Krisitis' zu verhelfen, vielen Dank (auch im Namen des Verlagspsychologen) an die Firmen... Nun, wir wollen ja keinen Namen nennen.

Ob 'Totally New' mehr Platz eingeräumt wird, entscheidet sich zu einem nicht unerheblichen Teil bei Sichtung der Ergebnisse unserer Umfrage. Comprene?

MEHR NES?

Erst einmal ein großes Lob. Eure Zeitschrift ist wirklich klasse. Man wird über Neuigkeiten informiert, die man sonst gar nicht mitkriegt. Ich hätte da auch eine Bitte: Könntet Ihr mal ein bißchen mehr über das NES bringen, nicht immer nur drei oder vier Spiele. Das wäre echt riesig. Nun eine Frage: Stimmt es, daß Nintendo an einer CD-ROM-Anlage für das Super Nintendo arbeitet? Wenn ja, was wird besser und was wird schlechter? Wird es einen dritten Teil von 'Star Wars' geben?

Robert Bartel, München

TOTAL! antwortet:

Die Problematik des 'Mehr dies, mehr das' ist uns nicht unbekannt, und daß jeder natürlich möglichst viel für sein eigenes System sehen möchte, ist uns auch völlig klar. Wir als Redaktion müssen da – ganz klar – abwägen. Auch weiterhin werden alle bedient, aber die 30 Seiten NES-Sonderteil werden wir wohl vor der nächsten Eiszeit nicht mehr umsetzen können. Daß Nintendo an einem CD-ROM für das SNES arbeitet, ist kein Geheimnis mehr. Die Frage ist nur, ob und wann es jemals erscheint. Neuesten Informationen zufolge arbeitet man nur daran, um letzten Endes in mehr oder weniger als zwei Jahren eine Konsole auf den Markt bringen zu können, in die diese Technologie einfließt. Den 'Markt' hält man momentan für noch nicht CD-ROM-tauglich – das Zeitalter der Scheibe ist für Nintendo halt noch nicht gekommen. Aus diesem Grunde wohl legt man auch das NES in Japan und den USA neu auf..., denn niemand weiß, was die Zukunft bringt.

Mit dem dritten Teil von Star Wars meinst Du sicher ein drittes Spiel auf dem NES.



Also, wenn man sich Qualität und Erfolg der ersten beiden Spiele ansieht, liegt das sehr nahe. Details sobald wie möglich.

ZWEITER BRIEF

Ich hatte Euch schon nach der ersten Ausgabe einen Brief geschrieben, doch möchte ich jetzt noch ein paar Worte zu Eurer Zeitschrift verlieren.

Eure Tests sind sehr gut. Viele Bilder und Tests über zwei bis vier Seiten. So will man das sehen. Wettbewerbe sind gefragt! Eine Oldie-Rubrik wäre auch nicht schlecht. Kommt bitte nicht auf die Idee, die Spiele nach Systemen oder Genre zu ordnen. Ein bißchen 'Durcheinander' finde ich nicht schlecht.

Andreas Bangert, Berndorf

TOTAL! antwortet:

An Wettbewerben arbeiten wir. Mal sehen, was wir für Euch an Land ziehen. Die Sache mit der Oldie-Rubrik wird bei uns ebenfalls diskutiert. Das Thema hatten wir ja bereits. Unsere Gedanken schweifen dabei immer wieder in Richtung Special. Nach Genres oder Systemen werden wir TOTAL! nicht ordnen, aber aus einem anderen Grunde. Es geht dabei um Flexibilität, Sie werden verstehen... themenbezogene Sonderteile, um es auf den Punkt zu bringen... Sie wissen schon, so Sport-Specials oder systemübergreifende Test-Strecken.

AUSPFIFF?

Die Umfrage in TOTAL! 7/93 kann ich nur mit einem lauten 'Buuhh!' beantworten. Ihr wollt erfahren, welche Genres den modernen 'Gamer' besonders ansprechen, welche Konsolen gekauft werden, was dem 'Gamer' wichtig ist (Grafik, Sound, Fun) und was er so für Spiele ausgibt – nur weil Ihr von Nintendo Mäuse kriegt! Ich hoffe nur, Ihr 'dopt' die Tests nicht am Ende für Geld!

Fred Smart, Takatukaland

TOTAL! antwortet:

Lieber Fred, Du lebst in einer Welt, aus Träumen gebaut. Wir werden Dich mal

eben wecken.

Von Nintendo bekommen wir leider weder 'Mäuse' noch sonst irgend etwas – selbst unser ureigenstes 'Mario Paint' mit zugehöriger Maus haben wir selbst bezahlt, oder wie meinst Du das?

Was das 'Dopen' von Testberichten angeht: Wenn Du einen Blick auf unser Cover wirfst, wirst Du feststellen, daß der Titel die Unterzeile 'Das unabhängige Magazin' trägt. Nun vergleiche bitte mal das Ergebnis eines unserer unabhängigen Tests mit Deinen eigenen Erfahrungen oder vielleicht mit Wertungen, die Du aus anderen 'Informationsquellen' entnommen hast... Alle weiteren nötigen oder unnötigen Gedankengänge überlassen wir Dir.

Nur eins noch: Die Informationen, die wir durch die Umfrage bekommen, benutzen wir um unser Produkt, nämlich TOTAL!, attraktiver für Euch zu gestalten, damit Ihr es weiterhin kauft – damit wir Euch weiterhin mit kritischen und realen Wertungen zu Nintendos Produkten versorgen können, um Euch vor über 100 Mark teuren Fehlgriffen zu schützen und um Euch zu zeigen, welche Spiele ihr Geld wirklich wert sind!

EIN PAAR FRAGEN

1. Warum werden so tolle Simulationen von 'Dynamix' (für PC) wie 'Red Baron' oder 'Aces of the Pacific' nicht aufs SNES umgesetzt? Dank des FX-Chips dürfte das doch kein Problem sein, oder?
2. Da ja Sega im Sommer in Virtual-Reality-Geschäft mit einer Brille und auch mit einem Spieleinsteigt, ist meine Frage, ob Nintendo gleichzeitig auch ins VR-Zeitalter einsteigt.
3. Warum wurden 'Winter Challenge' und 'Summer Challenge' noch nicht für das SNES umgesetzt?
4. Da ja MicroProse mit 'Super Strike Eagle' ins Videospiele-Geschäft eingestiegen ist, ist meine Frage, ob Simulationen wie 'Task Force' auch umgesetzt werden.
5. Wann kommt 'Wing Commander 2'?
6. Wird die PAL-Version von NHLPA '94 noch vor Weihnachten erscheinen?
7. Warum gibt es keine handlichen Infrarot-Pistolen fürs SNES oder Mega Drive, sondern nur schwere Riesenkanonen?

Christian Schreiber, Köln

TOTAL! antwortet:

1. Diese Materie ist kompliziert und reicht bis in Gefilde, die Du kaum vermuten würdest. Hier in Kürze: Nicht jeder darf einfach Spiele für Nintendo-Systeme entwickeln. Man braucht eine Lizenz, da man sonst auch keine Module produziert bekommt, da die Nintendos die Produktion ihrer Module in firmeneigenen Werken

vornehmen. Sämtliche Produkte – auch die von Fremdherstellern – werden von Nintendo in Japan gesichtet, geprüft und bewertet, um letzten Endes, wenn sie denn für gut genug befunden werden, ‚approved‘, genehmigt zu werden. Zirka ein halbes Jahr später kann man, so man denn imstande ist, genügend Module abzunehmen, mit einer Lieferung rechnen. Und jetzt fragst DU, warum nicht einfach auf die Schnelle mal ein paar Simulationen mit dem FX-Chip, Nintendos As, auf den Markt kommen? Das können wir ja wohl gar nicht annehmen.

Zumal sind wir der Meinung, daß für derart komplexe Sims ein leistungsfähigerer Chip als der von ‚Starwing‘ benötigt wird.

2. Derzeit ist wohl nichts konkret in Planung. Warten wir doch mal ab, was dieses VR-Zeug bringt. Alles, was bisher in Sachen VR beeindruckend war, bestand aus auf mächtigen Rechenstationen vorkalkulierten Einzelgrafiken, die einfach wie ein Film nacheinander angezeigt wurden und somit den Eindruck einer virtuellen Welt vermittelten. Bis die VR in den Heimbereich vordringt, wird wohl noch etwas Wasser die Elbe runterfließen – was nicht

100% ÜBER NINTENDO

Eure Zeitschrift ist wirklich gut. Ich finde es gut, daß endlich mal eine Zeitschrift nur für Nintendo rauskommt. Jetzt meine Bitte: laßt es bei Nintendo. Damit meine ich nicht auch noch andere Konsolen!

Michael Bauer, Wüstenhausen

TOTAL! antwortet:

TOTAL! berichtet, und so soll es bleiben, ausschließlich über Produkte von und für Nintendo-Systeme. Alles klar?

TOTAL! BEGEISTERT

Ich bin ein leidenschaftlicher Nintendo-Freak und finde es TOTAL! toll von Euch, daß endlich jemand mal ein vernünftiges Magazin herausbringt, in dem nur über Nintendo berichtet wird. Zusammen mit meinem 25jährigen Bruder spiele ich oft und sehr lange an einem Spiel, solange bis wir es gelöst haben. Auch kaufen wir uns jeden Monat ein Magazin über Konsolen und Spiele, aber ich finde, daß Sega immer im Vordergrund steht. Deshalb bin ich von TOTAL! total begeistert.

Noch was übrigens. Die Einteilung Eurer Zeitschrift ist genial. Ebenso wie die Bewertung der Games. Macht weiter so.

David Fischer, Bergheim

TOTAL! antwortet:

Besten Dank! Wie wär's mit einem Abo? Nicht? Spenden? O.k., o.k., wenn Ihr spenden wollt, dann einer wohltätigen Organisation oder für den Umweltschutz. Aber die nächste TOTAL! kaufen!

TAUSCHTELEFON

Ihr seid echt spitze! Ich habe hier eine Frage bezüglich meines SNES an Euch: Gibt es eine Telefonnummer, die man anrufen kann, wenn man Spiele tauschen will (z.B. ‚Pilotwings‘ gegen ‚Starwing‘)? Wieviel muß man dann zuzahlen?

Christian Fath, Geisenfeld

TOTAL! antwortet:

0. Vielen Dank!

1. Nicht von offizieller Seite aus. Wenn Du Dein Pilotwings loswerden möchtest, versuch' es doch mal mit einer Kleinanzeige. Ob Dir allerdings jemand sein Starwing dafür gibt, wage ich stark zu bezweifeln. Nun, versuchen kannst Du es ja mal.

LOB UND KRITIK

Eure Zeitschrift gefällt mir wirklich sehr gut, besonders die Aufmachung hat es mir

angetan. Doch hier gleich ein Kritikpunkt: Macht um Gottes Willen bloß die Screenshots größer. Man kann ja gar nichts erkennen. Ansonsten gefällt mir die Gestaltung Eurer Tests ganz gut. Was haltet Ihr davon, das Preis-/Leistungsverhältnis mitzubewerten? Für die Artikel in den Sparten Reportage, Background, Interview u.ä. solltet Ihr Euch etwas interessantere Themen aussuchen. Die Rubriken Toys und Listen Up! solltet Ihr rausschmeißen. Das Register ist eine lobenswerte Idee, die Ihr auf jeden Fall weiterführen solltet. Was haltet Ihr von einer Unterteilung in Systeme oder Previews und Tests o.ä.?

Wo wir gerade bei den Previews sind: Meines Erachtens bringt Ihr zu viele. Warten wir das Ergebnis Eurer Umfrage ab. Es hört sich vielleicht so an, als ob ich Euer Magazin runtermachen wollte, doch finde ich, daß Ihr zu viele uninteressante Nachrichten in den News bringt. Trotz allem halte ich TOTAL! für rundum gelungen. Deshalb meine Frage: Wie komme ich an Eure erste Ausgabe?

Erkan Yilmaztürk, Hamburg

TOTAL! antwortet:

Auch an Dich ein Dankeschön für das Lob. An den Shots (ist das bemerkt worden?) haben wir schon gewerkelt. Eine bessere Bildqualität und Motivwahl ist nach unserer Meinung die Folge. Wir halten es so, daß wir Motive, die viel hergeben, möglichst groß mitnehmen, und andere etwas kleiner – freilich unter Berücksichtigung der Wichtigkeit, also nicht zehn Menüs und kein Bild vom Spiel selbst.

Wir bewerten Spiele. Ob sich jemand ein Spiel leisten möchte, ob es ihm das Geld wert ist, muß er/sie selbst wissen.

Uninteressante Themen? Moooment! Messebericht langweilig? Super Mario-Film uninteressant? Software in Entwicklung und Jurassic Park zum Einschlafen? Jaaa, dann bitten wir hiermit um Vorschläge. Also, was wollt Ihr lesen?

Bevor wir etwas schmeißen, warten wir die Umfrage ab – es gibt auch Leser, denen eben diese Rubriken gut gefallen. Zur Unterteilung: Wir haben eine Unterteilung nach Previews und Tests. Zwischendrin streuen wir – wie wir meinen interessante – Features wie Berichte, Reportagen etc. ein. Hüstel, Du hast Deinen Brief doch auch an die richtige Redaktion geschickt, oder?

Die Mengenaufteilung der Previews und Tests schwankt mit der Marktlage. Über den Sommer erscheint nicht gar soviel Software wie z.B. gegen Weihnachten, dementsprechend strukturieren wir auch das Heft. Alles klar?



bedeutet, daß wir uns nicht freuen würden, wenn uns jemand das Gegenteil beweist. Mal sehen, was noch kommt...

3. In etwa siehe 1.

4. Die Jungs und Mädels von MicroProse arbeiten an neuen Konsolentiteln. Darüber kannst Du auch etwas im Messebericht der letzten Ausgabe nachlesen.

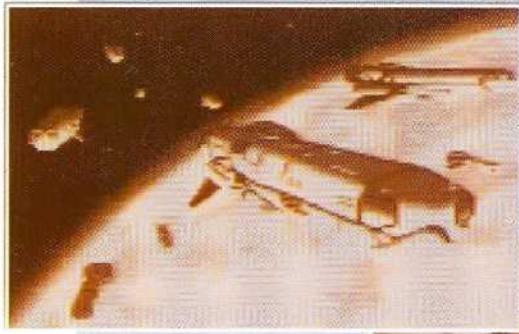
5. Über ‚Wing Commander‘ & Co. findest Du ebenfalls einige Informationen im Chicago-Bericht der letzten Ausgabe.

6. NHLPA '94 ist in Europa Anfang Januar zu erwarten – abwarten und Tee trinken.

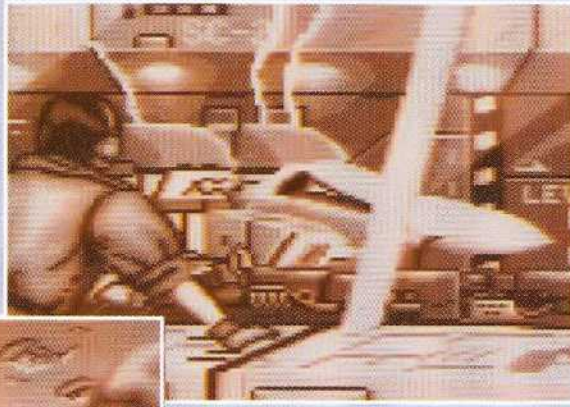
7. Gute Frage! Ich habe auch noch ein paar: Warum bringen sich Menschen gegenseitig um? Warum verhungern Menschen in der sog. Dritten Welt? Warum schaffe ich den letzten Level von meinem Lieblingsballerspiel nicht?

Zumal: Die Kanonen sind nicht schwer, sie sind aus Plastik. Ist halt so, vielleicht denken die Designer, daß es eben so sein muß.

Die Bio-Story

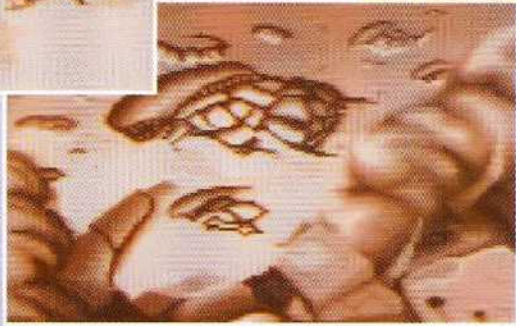


Teil 1: Der Mensch mal wieder unter wegs im All – Rohstoffe müssen her!



Teil 3: Das hat uns Menschen selten gestört. Schicken wir die Gebirgsjäger los, um die E.T.s zu plüßen!

Teil 2: Das gefällt nicht jedem bösen Alien, vor allem, wenn der eigene Planet betroffen ist.



Seit ca. zwei Jahren ändert sich der Spielgeschmack der Japaner und Amerikaner: Waren in den 80er Jahren noch Ballerspiele ganz oben auf dem Wunschzettel, müssen sich neuerdings selbst Nobelproduzenten wie 'Konami' ernsthafte Sorgen um den Ab-

schen Versuchen, die sowohl böse als auch gute Wesen hervorbrachten – die Bösen Cyborgs sind nun Ever Problem, die Guten helfen Euch in Form des Multifunktionssatelliten. Nicht gerade innovativ kommen die Normalwaffen des eigenen Raumschiffs daher, alle gebotenen Variationen der 'Homing Missiles'

Die Zahl der guten Shoot'em Ups auf dem Super Nintendo ist klein. Schafft „Activision“ mit kräftiger '2 Unlimited'-Unterstützung den Einbruch in die Konami-Domäne?

BIOMETAL



Unser stolzer Kampfraumer – was kann ihn jetzt noch stoppen?

satz ihrer weltraumlastigen Raumschifforgien machen.

Vorgewandt diesem Problem standen wohl auch die Marketing-Spezialisten des amerikanischen Videospiel-Oldies Activision, als sie mit „Biometal“ einen reinrassigen Vertreter des daumenunfreundlichen Genres auf dem Tisch hatten. Schnurstracks besann man sich der Vermarktungswirkung einer Lizenz – und gewann die Chart-Stürmer '2 Unlimited' für die musikalische Untermalung der Techno-Schlacht.

So werdet Ihr Euch im fertigen Produkt durch sechs Levels mit heißester Techno-Untermalung ballern. Ansonsten macht Biometal auf den ersten Blick einen eher 'normalen' Eindruck: Mit Hilfe des obligatorischen Superraumschiffs und entsprechender Bewaffnung inklusive eines Satelliten ausgerüstet, zieht Ihr mal wieder los in den immerwährenden Kampf gegen das Böse im All. Die Hintergrundgeschichte erzählt eine Mär von geneti-

und des Streuschusses scheinen schon einmal dagewesen zu sein.

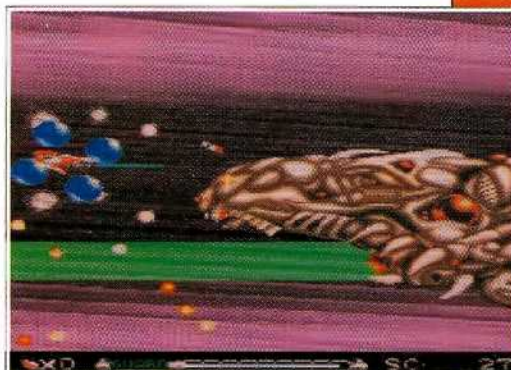
Überzeugen konnten auf Anhieb die Hintergrundgrafiken, die Appetit auf mehr machten. Leider bleibt aber wohl auch bei Biometal mal wieder das berühmt-berüchtigte Ruckeln und Flackern des Super Nintendo nicht aus. Wie schon so oft sind die Program-

mierer mit den Schwächen der Hardware nicht klargekommen.

Dennoch sieht das Gebotene recht interessant aus, und speziell die Musik reizte schon in der Vorversion zu dem einen oder anderen Spiel – Techno – Fans werden ihre helle Freude haben.

Ob Biometal auch etwas für Freunde gepflegter Spielbarkeit wird, oder ob nur 2 Unlimitedfans zuschlagen sollten, erfahrt Ihr demnächst in TOTAL!

Julian Eggebrecht



Der Endgegner von Level 1 macht sich unbeliebt...

Schicke Farben im zweiten Level – leider sieht man die feindlichen Schüsse kaum noch.



SNES

1 Spieler

Imagineer

KARL-HEINZ RUMMENIGGE PLAYER

Seine fußballerische Karriere als aktiver Profispieler ist schon seit einiger Zeit beendet, aber vergessen ist er noch lange nicht: Kalle Rummenigge, dessen Name Imagineers Player Manager ziert.

Es ist schon einige Jahre her, als der Player Manager aus der englischen Softwareschmiede Anco auf diversen Heimcomputern von sich reden machte. Imagineer will nun den einst so großen Erfolg des Fußballmanagers wiederholen — auf dem SuperNES. In England Kevin Keegan's Player Manager genannt, erwarb sich der Hersteller für Deutschland die Rechte, das Teil rund ums Leder „Karl-Heinz Rummenigges Player Manager“ zu benennen, was sicherlich auch verkaufsfördernder sein dürfte. Imagineers Produkt entführt Euch in die harte Welt des bezahlten Fußballs mit all

seinen Tücken. Zu Beginn der ersten Saison dürft Ihr aus-



Gefährlicher Schuß aus der zweiten Reihe, aber der Torwart pariert elegant.



Die Männchen sind zwar klein, aber im Verhältnis zum Platz richtig proportioniert.

wählen, ob Ihr in der zweiten oder dritten Liga starten möchtet. Selbstverständlich kann von Euch dabei das Team Eurer Gunst übernommen werden. Zur Auswahl stehen Teams, wie die von Bayern München, Borussia Dortmund und Bayer Leverkusen. Aber auch schwächere Spiel-Teams wie das aus Celle, sind mit von der Partie. Alle Spieler der Teams haben natürlich auch

ihre ganz individuellen Stärken - und Schwächen...

Als Manager Eurer Mannschaft liegen natürlich sämtliche Entscheidungen in Eurer Hand, spricht: Ihr übernehmt die Verantwortung darüber, wer auf welcher Position spielt, welcher Mann auf der Reservebank Platz nehmen darf und welche Trainingsarten angesagt sind.

Zum richtigen Managerleben gehört freilich auch der Umgang mit Geld. Dieses läßt sich hervorragend auf dem Transfermarkt ausgeben, wo sich oftmals wahre Talente für 'n Appel und ein Ei erwerben lassen. Geht die Knete einmal aus, oder Ihr habt mehr als ausreichend Mannen, wird ein Teammitglied zum Verkauf freigegeben. Daß dieser allerdings auch abgenommen wird, ist nicht garantiert.

Sind alle wichtigen Einstellungen getätigt, kann der Spieltag beginnen, und die beiden angesetzten Mannschaften treffen auf dem Rasen aufeinander. Es bleibt jedem selbst überlassen, ob er dem Match als zuschauender Manager beiwohnen will oder ob er die Action lieber selbst in die Hand nimmt. Entschließt Ihr Euch für letzteres, dann agiert Ihr auf dem Rasen, müßt verteidigen, stürmen und Tore schießen. Leider wird nur ein Spieler an Karl-Heinz Rummenigges Player Manager teilhaben können. Sehr bedauerlich, üben doch gerade Manager-Programme im Freundeskreis einen ganz besonderen Reiz aus. Dafür erhält man aber gleich zwei Spiele in einem, nämlich einen Manager und eine Fußballsimulation. Ob Imagineers Karl-



Karl-Heinz Rummenigge in seinem Player-Manager-Büro, von dem aus alle Transaktionen geführt werden.



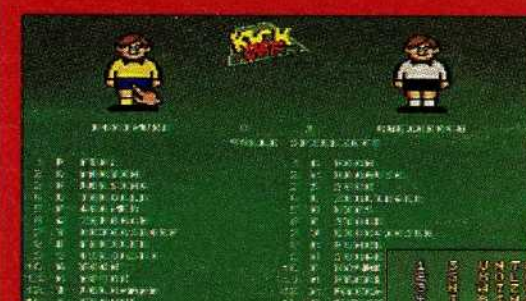
Nicht immer fällt das Urteil so gut aus.

Heinz Rummenigges Player Manager die hohen Erwartungen, die auf Grund der guten Heimcomputer-Versionen an ihn gesetzt werden, halten kann

oder ob es sich nur um eine Gurke handelt, verraten wir Euch in der folgenden Total!

Hans-Joachim Amann

Teamaufstellung



Während auf diesem Screen die Paarung und die eingesetzten Mannen zu sehen sind...

..., kann man hier die Aufstellung nach Belieben verändern...



... und natürlich auch die Teamtaktiken und Formationen wählen.

RUMMENIGGES MANAGER

BACK
GROUND

INTERVIEW



Der gebürtige Lippstädter „Kalle“ Rummenigge (37) ist Player Manager - für den 1. FC Bayern München, den er zur Zeit gerade in die neue Bundesliga-Saison begleitet. TOTAL! fragt den deutschen Super-Star, wie es zu dem in Arbeit befindlichen „Karl-Heinz Rummenigge Player-Manager“ für das Super NES kam.

TOTAL!: Herr Rummenigge, Ihr Name schrieb im internationalen Fußball Geschichte, wie es nur sehr wenige taten. Mit zwei Vize-Weltmeistertiteln, einer gewonnenen Europameisterschaft und dem Sieg in der Deutschen Meisterschaft mit dem 1. FC Bayern München 1980 und 1981 sind Sie nicht nur einer der erfolgreichsten deutschen Spieler. Zudem waren Sie zweimal Europas Fußballer des Jahres, und Inter Mailand leistete 1984 eine Netto-Ablösesumme von damals spektakulären zehn Millionen Mark, um Sie von Deutschland nach Italien zu holen. Hätten Sie sich das vor Ihrer aktiven Laufbahn träumen lassen, und wann entwickelten Sie den Wunsch, Berufssportler zu werden?

Kalle: Nein, natürlich nicht. Sicherlich träumt fast jeder als Kind davon, später mal Berufssportler oder gar Fußball-Star zu werden, aber: Lernen kann man das nicht. Man muß Talent haben, hart trainieren und vor allem viel Glück haben, daß man ja, man kann schon sagen: entdeckt wird. Man fällt jemandem ins Auge, und der muß dann meinen, daß man es sein könnte...

TOTAL!: Nachdem Ihr Name auch schon in den deutschen Musik-Charts zu verzeichnen war, hält er nun Einzug ins seit Jahren boomende Videospiel-Geschäft. Wie kam es dazu?

Kalle: Nun, eines Tages ging bei meiner Agentur das Angebot ein, und wir sagten erst einmal zu, denn das Spiel heißt ja auch „Spieler Manager“. Ich war beides, lange Jahre Spieler – und jetzt habe ich mit meiner Funktionärsrolle irgendwie auch eine managerähnliche Tätigkeit übernommen. Ich meine, das kommt der Videospiel-Materie sehr nahe. Wenn, dann möchte ich ein ehrliches Bild abgeben, und das ist hier gegeben.

TOTAL!: Erfüllt Sie ein gewisser Stolz, daß man gerade Sie als Namensgeber des Player Managers auserkoren hat?

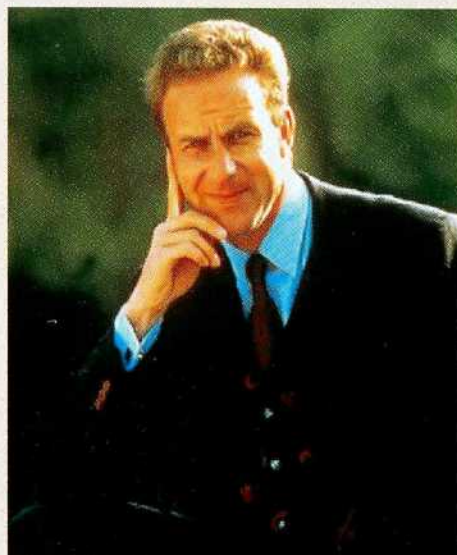
Kalle: Stolz ist nicht das richtige Wort. Wenn ein Spiel vernünftig gemacht ist und meine Kinder damit etwas anfangen können, dann ist es eine Geschichte, die o.k. ist.

TOTAL!: Ist der Videospiel-Markt für Sie Neuland, oder haben Sie sich mit dem Thema bereits beschäftigt? Sind Sie vielleicht gar ein fanatischer Nintendo-Spieler?

Kalle: Bis auf manchen Blick über die Schultern meiner Kinder habe ich eigentlich bislang wenige Erfahrungen mit Videospielen gemacht. Gut, manchmal fordert mich mein Fünfjähriger zum Game-Boy-Spielen heraus – aber da macht mir mein Kleiner immer was vor.

TOTAL!: Sie sprachen eben von Ihren Kindern. Wie viele haben Sie eigentlich?

Kalle: Fünf! Vierzehn, elf, zehn und fünf Jahre und noch ein ganz kleines. Und um Ihre nächste Frage gleich zu beantworten: Ja, zumindest die vier – drei Jungs und ein Mädel – die spielen alle



Videospielen, mein ältester spielt auch am PC – aber alle immer in Maßen...

TOTAL!: Und was spielen die so?

Kalle: Unter anderem „Tetris“ und der Kleine besonders „Ninja Turtles“ und so etwas, da spiel' ich dann auch schon mal mit. Ich mag weniger die aggressiven Spiele.

TOTAL!: „Ihr“ Produkt haben Sie sicherlich auf Herz und Nieren getestet bzw. werden dies noch tun, oder?

Kalle: Bis jetzt ist mir das Produkt noch nicht vorgelegt worden, aber ich muß und werde es dann testen, bzw. testen lassen – von meinen Kindern. Ich hoffe natürlich, daß mein Spiel ein Renner wird.

TOTAL!: Beim Player Manager handelt es sich ja um ein recht realistisches Programm, wie ich meine. Hätten Sie gedacht, daß so etwas in der Welt der Bits & Bytes möglich ist?

Kalle: Ich halte gar nichts mehr für unmöglich in einem Computerzeitalter, in welchem wir uns jetzt befinden. Im Gegenteil. Von Seiten der Technik her befinden wir uns meines Erachtens noch in den revolutionären Anfängen. Wenn man bedenkt, wie schnell die Entwicklung vorangeht. Ich brauche doch nur mein Büro zu betrachten – mit Computer, Laptop und Fax. Oder den Film „Jurassic Park“. Wer hätte vor wenigen Jahren gedacht, daß wir schon heute solch' scheinbares Real-Kino machen können. In punkto Bits und Bytes wundere ich mich über gar nichts.

TOTAL!: Es wird ja heftig über die Gefährlichkeit von Videospielen gesprochen. Schlagworte sind Isolierung der Person, wachsende Aggression und gar Abhängigkeit. Wie stehen Sie zu diesem Thema? Besitzen Ihre Kinder eine Konsole oder einen Computer?

Kalle: Ich halte es für sinnvoll, wenn Kinder nicht ausschließlich dem Videospielen frönen. Wie bereits gesagt – alles in Maßen. Ich bin ein Bewegungsmensch, und daher denke ich, daß jeder, der seinen Körper mit Sport ausgleicht und sich in der Gruppe fit hält, wie meine Kinder, der kann auch getrost mal an der Konsole spielen. Der falsche Weg wäre aber, die gesamte Freizeit mit den Dingen auszufüllen. Dann führt es zu der angesprochenen Vereinsamung und zu den Auswirkungen, die durch Bewegungsmangel entstehen.

TOTAL!: Ihre aktive Spielerzeit haben Sie ja bereits seit längerem beendet. Trauern Sie dieser Zeit eher nach, oder nehmen Sie die neuen Herausforderungen – wie beispielsweise die Arbeit mit dem 1. FC Bayern München – so in Anspruch, daß Ihnen dafür gar keine Zeit bleibt?

Kalle: Zugegeben: Es gibt nichts Besseres als Spieler zu sein. Nichts ist so befriedigend. Sicher, als Funktionär kann man wohl vorarbeiten, aber die richtige und situative Entscheidung, die fällt man als Spieler auf dem Rasen. Von Bedauern kann trotzdem nicht die Rede sein.

TOTAL!: Wie wird Ihre weitere Zukunft aussehen? Wird es vielleicht einmal einen Karl-Heinz Rummenigge geben, der unsere Nationalmannschaft trainiert, oder halten Sie dies für ausgeschlossen?

Kalle: Ich denke, nicht! Das halte ich zur Zeit für wirklich ausgeschlossen.

TOTAL!: Da die neue Bundesligasaison just begonnen hat, interessiert uns natürlich, wie Sie die Topteams wie Bayern München, Werder Bremen, Eintracht Frankfurt und Borussia Dortmund einschätzen. Welches Team ist Ihr persönlicher Meisterschaftskandidat?

Kalle: Ich denke schon, daß der 1. FC gute Chancen hat, Deutscher Meister zu werden. Dennoch: die anderen, die Sie genannt haben, wie nicht zuletzt auch Bayer Leverkusen, sind nicht zu unterschätzen.

TOTAL!: Herr Rummenigge, haben Sie herzlichen Dank für das interessante Interview. Wir wünschen Ihnen für Ihre Zukunft und die des 1. FC alles Gute.

Hans-Joachim Amann

Game Boy

1 Spieler

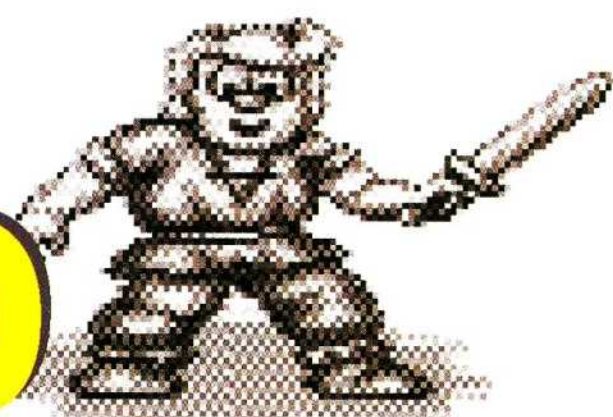
Gametek

Oktober

Odin, der nordische Gott, hat das Land in Schutt und Asche gelegt – und bei dieser Gelegenheit scheinbar auch die Programmierer von Gametek grob verwirrt...



PROPHECY VIKING CHILD



Der Held Brian in Großaufnahme.

Klein Brian hat's nicht leicht: Er ist der letzte freie Wikinger, der den fiesen Odin noch stoppen kann. Und so schnappt er sich sein Schwert und macht sich auf den Weg, Land und Leute zu retten und die nordischen Gefilde wieder in das einstige Paradies zu verwandeln.

Brian muß sich in „Prophecy Viking Child“ durch acht Levels prügeln und dabei allerlei Fieslinge plattmachen. Anfangs ist er nur mit seinem Schwert bewaffnet – und das hat die Schlagkraft eines Plastiksäbels für Zweimarkfünfundneunzig. Denn ob Ihr Eure Widersacher damit trifft oder nicht, ist dem Programm meist vollkommen gleich. Schlimm: Ihr merkt nicht mal unbedingt, ob Ihr einem Eurer Widersacher eins übergeben habt oder nicht. Weder Grafik noch Sound geben Aufschluß darüber. Und so sind gezielte Angriffe auch mit viel Übung noch ein Glücksspiel.

Für einige der erlegten Gegner gibt's als Lohn eine Goldmünze in den Sparstrumpf. Ausgeben könnt Ihr die sauer verdienten Kohlen bei den Händlern in jedem Level. Sie verscherbeln Euch frische Lebenspunkte oder hilfreiche Zusatzwaffen, wie Feuerbälle oder ‚Wurfkugeln‘. Im Gegensatz zum nutzlosen Schwert haben sie teilweise ordentlich Power – aber setzt sie sparsam ein. Der kleine Wikinger kann nicht mehr als fünfzehn Spezialwaffen von jeder Sorte auf einmal mitnehmen, und die sind schnell verbraucht.

Die netten Zusatzwaffen sind über-

Unser freundliches und geschultes Verkaufspersonal hilft Euch gerne weiter...



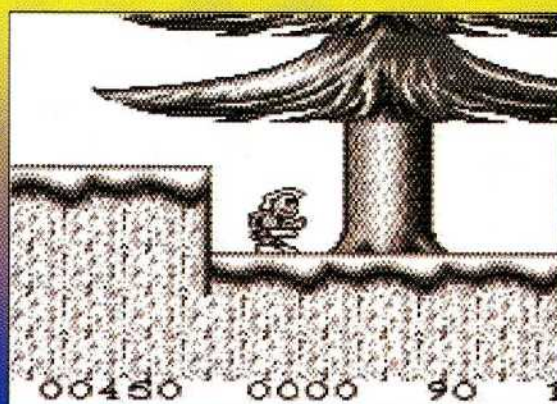
lebenswichtig, wenn Ihr den Boss-Monstern am Ende der Levels begegnet. Sie sehen zwar eher lächerlich aus, aber trotzdem könnt Ihr mit dem Schwert herzlich wenig gegen sie ausrichten. Und das ist dumm, denn Continues, Paßwörter oder eine Save-Funktion gibt's nicht.

Obwohl das Game genug Ansatzpunkte zum Meckern bietet, hat es durchaus auch was Gutes – die Hintergrundgrafiken. Sie sind recht gut gezeichnet und sehr abwechslungsreich. Was man – und damit sind wir schon wieder in der Moser-Abteilung – vom Helden und seinen Gegnern leider nicht behaupten kann. Brian und seine Feinde sehen öde

aus und sind langweilig animiert. Kurzum: Gäbe es die Spielegattung ‚Jump&Gähn‘ – Prophecy Viking Child hätte dort einen Spitzenplatz. In Sachen Jump&Run ist damit aber kein Blumentopf zu gewinnen – zum Abgewöhnen!

Gerald Arend

Jump & Run von der Stange



Im Norden nix Neues: Brian's Kampf gegen Odin's Monster kann weder spielerisch...



...noch grafisch überzeugen. Allenfalls die Hintergrundgrafik ist ganz neckisch.

aRJay

12h Service!

(von 10:00 bis 22:00 Uhr)

0221-12 10 67 & 0221-12 10 68

Mega Drive

Grundgerät dt
incl. 50/60 Hz Umbau
Sega CD-ROM II
Umbau 50/60Hz
50/60 Hz Adapter
RGB/AV Kabel umschaltbar
328-II Joystick
mit Mikroschaltern
UHF-Fernsteuerung für 328-II
ASCII-Pad dt
Action Replay Pro

Batman Returns CD us
Cobra Command CD us
Ecco the Dolphin us
Final Fight CD us
Jaguar XI-220
Monkey Island CD us
Nighttrap CD us
Rise of Dragon CD us
Road Avenger CD us
Robo Aleste CD us
Sewer Shark CD us
Sherlock Holmes II CD us
Spiderman CD us
Stokers Dracula CD us
Time Gal CD us
Wonderdog CD us
Weitere CD-Titel am Lager

Blaster Master II us
Bubsy dt
Cool Spot dt
F15 Strike Eagle II
Fatal Fury dt
Flashback dt
Global Gladiators dt
Jungle Strike dt
Landstalker
Pirates Gold
Shining Force dt
Sorcerer's Kingdom
Streets of Rage II dt
Strider Returns
Ultimate Soccer
World of Illusion dt

Super Nintendo

199.00 Super NES us
239.00 Super NES 50/60Hz dt
599.00 RGB Kabel us/dt
39.90 RGB HiFi-Kabel us/dt
39.90 SFX-Fire-Adapter
39.90 Standard Pad
89.00 4-Player Adapter
59.00 Street-Fighter Stick dt
59.90 JB-King Joystick dt
109.90 Pad-Verlängerung 2.5m
99.90 Mouse
109.90 ASCII-Pad dt
109.90 X-Terminator
109.90 Action Replay Pro
109.90 Superscope dt
109.90 Umbau SNES dt 50/60Hz

299.00 Shadow Run
299.00 Shanghai II
39.90 Star Wars dt
49.90 Starwing dt
39.90 Street Fighter II
29.90 Turbo Edition
59.90 Soul Blazer
169.90 Super Baseball 2020
139.90 Super Battletoads
19.90 Super Turricon
59.90 Tecmo NBA Basketball
89.90 The Lost Vikings dt
109.90 Tiny Toons dt
139.90 Tuff Enuff
99.00 Twin Bee dt
124.90 Utopia
129.90 WWF II Royal Rumble dt
129.90 X-Zone (Scope)
109.90 Zelda III dt

Turbo Duo

159.90 Grundgerät RGB
incl. 7 Spielen
119.90 328-II Joyboard
139.90 Bomberman '93 us
129.90 Cosmic Fantasy III
149.90 Dragon Slayer
129.90 Dungeon Explorer II
139.90 Exile II
129.90 Gradius II
139.90 Lords of Thunder
134.90 Shapeshifter SCD us

799.00
89.00
109.00
119.90
109.90
109.90
119.90
114.90
99.90
109.90

Mo-Fr 10-22 Uhr
Bestellannahme
Kein Anrufbeantworter!
Wer bis 16:30 Uhr anruft hat's
morgen oder übermorgen!

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

Preisänderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten.
aRJay Games & Entertainmentssysteme
Ebertplatz 2 50668 Köln
Telefax 0221-12 56 76
Händleranfragen erwünscht

NEO GEO

129.90 Grundgerät PAL/RGB
109.90 Joyboard
119.90 Memory Card
109.90 Gold-Set mit Spiel nach
Wahl (außer Viewpoint) 1149.00
159.90 3 Count Bout
124.90 Art of Fighting
134.90 Fatal Fury II
129.90 Magician Lord
139.90 NAM 75
119.90 Samurai Showdown
129.90 Super Sidekicks
139.90 Thrash Rally
129.90 Viewpoint
139.90 World Heroes II
99.90 Angebote schon ab
89.90 Modulen.

739.00
119.00
55.00
359.00
359.00
199.00
199.00
369.00
339.00
229.00
599.00
359.00
169.00

An- und Verkauf
von gebrauchten NEO-GEO
Modulen.

BEUTELRATTEN AUF DEM VORMARSCH



Wo gibt's denn sowas??
Ein mit **Raketenrucksack**
ausgerüstetes Opossum
rettet das Königreich
Zebulos vor dem Unter-
gang. Erstaunlich leben-
dige Dinosaurier sorgen
für **jede Menge Aufre-**
gung im „Jurassic Park“.
Compact Discs eröffnen
neue Dimensionen im
Bereich Sound und
Grafik. Ja, wo gibt's
denn sowas wohl?
Natürlich nur in der
neuen GAMERS!
Dazu wie immer
jede Menge Tests,
Tips & Tricks und
Insider-News.

Nach der technisch brillanten SNES-Version von „Mortal Kombat“ verwandelt Acclaim jetzt auch den Game Boy in eine Kampfarena.



Die Animation macht echt was her...

GAME BOY
1-2 Spieler
Acclaim

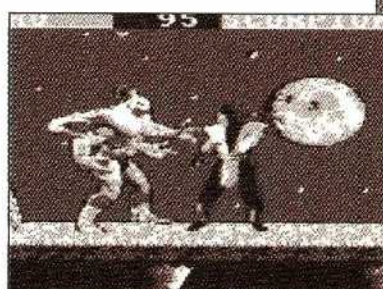


...obwohl die Geschwindigkeit noch zu wünschen übrig läßt.

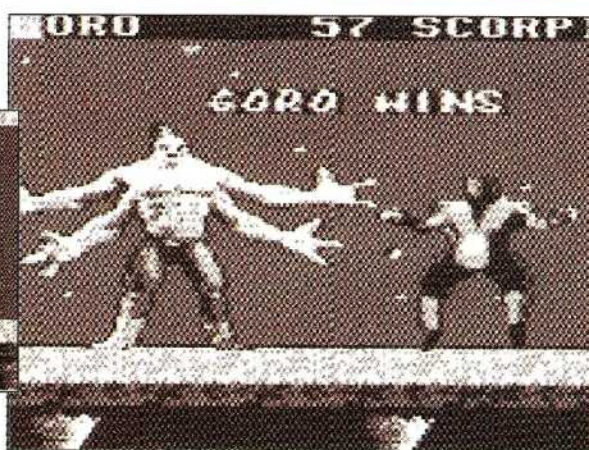


MORTAL KOMBAT

An der Story des Beat 'em Up wird sich natürlich nicht viel ändern. Anlaß des Geschehens ist ein mystisches Kampfturnier, in dem es schon lange nicht mehr um Ruhm und Ehre, sondern nur noch ums bloße Überleben geht. Versich schon mal an Prügelspielen wie „Street Fighter II“ versucht hat, weiß, was auf dem Bildschirm abgeht: eine fiese Klopperei Mann gegen Mann. In der Wahl ihrer



Goro ist kaum zu schlagen...



...Kein Wunder bei so einer Schlagkraft!

Mittel sind die Teilnehmer gar nicht mal so rücksichtsvoll: Da wird getreten, geboxt und mitunter sogar mal mit Magie zu-

gelangt. Wie heißt es doch? Im Krieg ist alles erlaubt... Die sagenhafte Animation der Akteure hat die Umsetzung auf Nintendos kleinsten erstaunlich gut überstanden. Die Figuren und ihre Bewegungsabläufe sehen herrlich realistisch aus. Leider haben diese grafischen Muskelspielereien ihren Preis, denn im Vergleich zum großen Bruder prügelt es sich auf dem kleinen Handheld deutlich träger. Hoffen wir, daß die Endversion, die voraussichtlich Mitte September auf den Markt kommt, noch etwas zulegt.

Martin Klugkist

Videospiele? Geräte? Neuheiten? **gimme all!!**

TOTAL

Die Super Nintendo 16 Bit Power.
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Manga Videos
Alle Top-Titel
sofort ab
Lager
lieferbar!

**TOTAL
AKTUELL**

Mortal Kombat
Streetfighter Turbo
Mario Allstar
Asterix, E.V.O.,
Super Bomberman
Goof Troop
Super Slap Shot
Final Fight 2 US
...und viele mehr!
Titel waren bei Anzeigenschluß
noch nicht lieferbar.

**TOTAL
GÜNSTIG**

Parodius DT
Turtles DT
Super Tennis DT
Spiderman DT
Addams Family 2 US
Toys US
Castlevania US
Wing Commander US
**je nur
89,- DM**
Lieferung solange Vorrat reicht.

Wir führen ALLE Artikel für:
SEGA MEGA DRIVE & CD, NINTENDO SUPER NES,
NEO GEO, TURBO DUO sowie ZUBEHÖR
Lieferung per NN zzgl. Porto. Änderungen & Irrtümer vorbehalten. Keine Gewähr
für Kompatibilität von Importen. DT=Deutsch, US=Englisch, JP=Japanisch.
a.A.=aktuelle Ankündigung, Preis bei Drucklegung noch unbekannt.

eWMM
Schmiedestraße 5
38667 Bad Harzburg

Computerversand und Shop



tagsüber

18-21 Uhr

05322-54081
06404-1296

RUNDFAX-INFO!
kostenlos & unverbindlich!
Sie haben ein Fax-
Gerät, dann
rufen Sie
uns an!

SNES

1-2 Spieler

Accolade

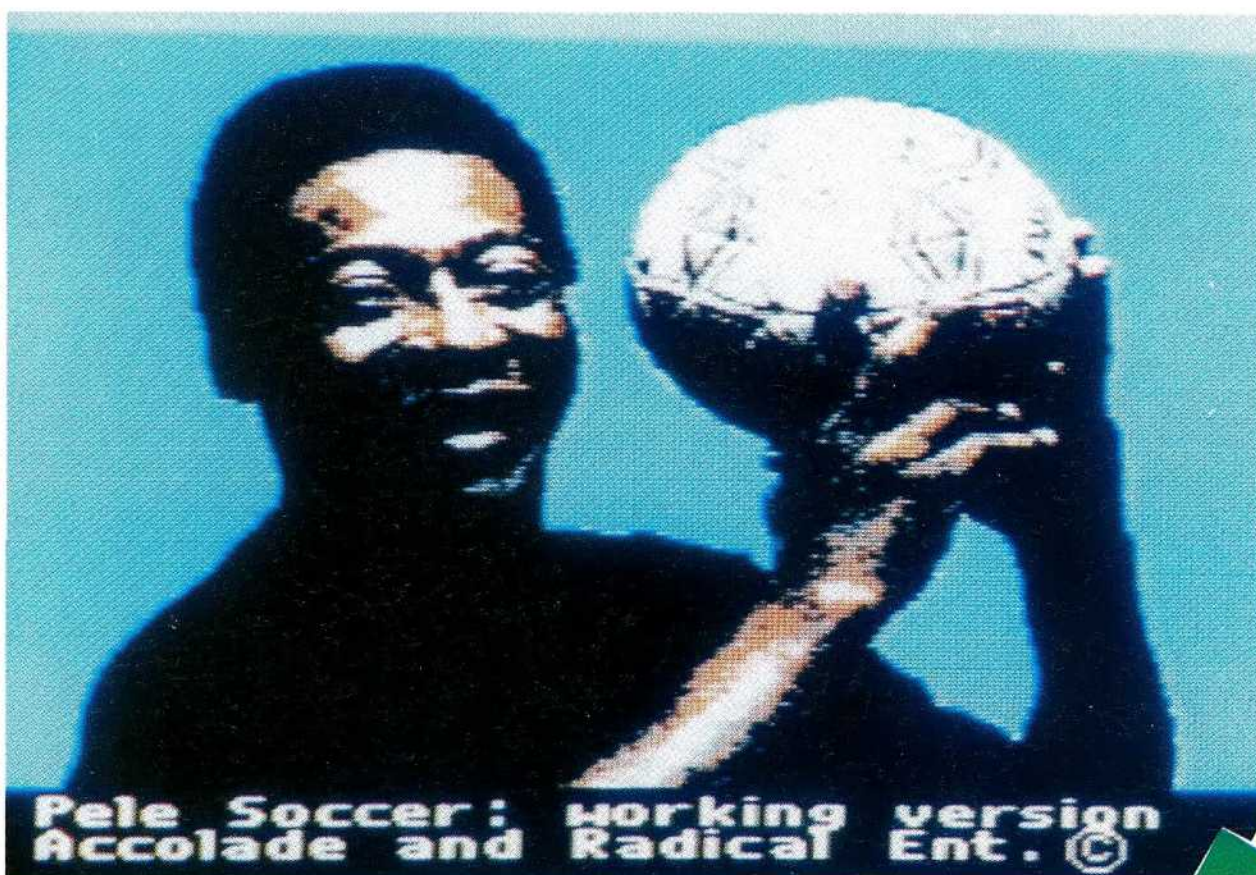
Dezember

Der Altmeister des Fußballs gibt sich die Ehre: „Pelé“. TOTAL! durfte schon mal einen ersten Blick auf die Vorversion der brandheißen „Accolade“-Simulation werfen.

Er gehört zu den ganz Großen des Fußballs: Pelé. Geboren 1940 in Brasilien, startete er seine Wahnsinnskarriere 1958 in Schweden. Schon kurz darauf wechselte er ins heimische Lager; in den folgenden Jahren räumte er für Brasilien so ziemlich alles ab, was der Spitzenfußball zu bieten hat. Gleich dreimal verhalf Pelé Brasilien zum Weltmeistertitel, und zwar in den Jahren 1958, 1962 und 1970. 1959 wurde er zum besten Fußballer der Welt gekürt.

Kein Wunder also, daß Pelé ein prima Zugpferd für ein Fußballspiel abgibt. Zur Zeit ist man in der Accolade-Schmiede in den Staaten noch fleißig am Werkeln – und zwar mit Hilfe des Meisters selbst. Pelé wirkt selbst aktiv am Game-Design mit. Ein erster Blick auf eine frühe Vorabversion zeigt bereits, daß Pelé seinen großen Namen nicht für irgendein Game hergegeben hat. Während des Spiels betrachtet Ihr das Geschehen auf dem Platz aus einer Schrägperspektive; die gedachte Kamera schwebt nur ein Stückchen über den Köpfen der Spieler. Die Spieler selbst sind entsprechend sehr groß und prima zu erkennen – keine abstrakten Pixelklümpchen, bei denen Ihr die Mannschaft erraten müßt.

Im Liga-Modus tretet Ihr in über 30 Spielen gegen europäische und lateinamerikanische Teams an. Jede Mannschaft besitzt ihr individuelles Profil mit verschiedenen Werten für Angriff, Verteidigung und Geschwindigkeit. Ihr könnt sogar auf unterschiedlichen Plätzen in aller Herren Länder spielen. Fürs richtige Stadion-Feeling ver-



Der Meister und sein Objekt der Begierde schmücken den Vorspann des Games.

PELÉ



In der Vorversion ist noch kein Torwart zu sehen...

Farewell Pelé:
Szene vom
Abschied von der
Profi-Liga in 1977.



spricht die fertige Version Zuschauer-Jubelchöre und eine Replay-Funktion. Abgerundet wird das Game von Pelé selbst. Er taucht nicht nur im Vorspann auf, sondern steht Euch auch als Trainer zur Verfügung.

Wir dürfen also schon mal auf die fertige Version gespannt sein. Eins steht jedenfalls fest: Wenn sich Accolade keine groben Schnitzer mehr erlaubt, dann ist Pelé auch ein Spitzenplatz bei den Sportspielen sicher.

Derek dela Fuente

Fußball fast wie im Fernsehen...
Dank der Super-Perspektive seid Ihr immer voll im Geschehen.



Accolades Grafiker haben ganze Arbeit geleistet: Große Spieler, Rasen mit „Streifeneffekt“, abgewetzter Anstoßkreis – hier stimmt einfach alles

SNES

1 Spieler

Millennium

November

Pond im
Kampf gegen
einen
MonsterTeddy



Naja, obwohl ... so richtig warm wird es Pond in seiner zweiten Konsolen-Mission vermutlich nicht, denn der Auftrag führt ihn in die Eiswüste des Nordpols (brrr!). Bekanntlich steht dort die Spielzeugfabrik des Weihnachtsmanns, in der viele kleine Engelchen fleißig für das Fest werkeln. Leider ist es dem ober-bösen Dr. Maybe gelungen, die Anlage an sich zu reißen und die Produktion zu stoppen. Ihr übernehmt die Rolle unseres schuppigen Helden, der sich todesverachtend den zahllosen Feinden entgegenstellt. A la 'Super Mario Land' lassen sich diese Bösewichter am besten dadurch vom Screen entfernen, indem man auf sie draufjumpt. Ein, zwei Hüpfen auf die Rübe, und schon machen sich die meisten Bösewichter aus dem Staub. Die gut gepanzerten Endgegner benötigen selbstverständlich eine entsprechend höhere Dosis.

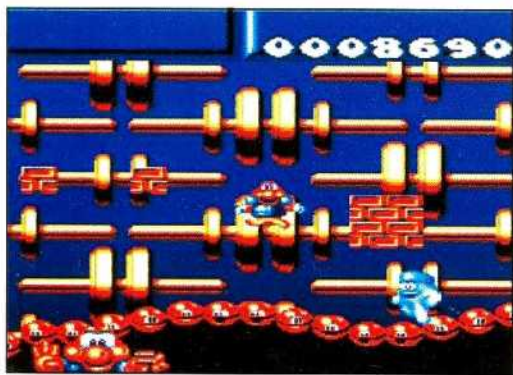
Halt zu finden. Unter der hangelt er sich dann entlang, um so an Plattformen heranzukommen, die er sonst auch mit dem höchsten Sprung nicht erreichen könnte. Das Spiel beginnt vor den Mauern der Polar-Fabrik. Dort findet Ihr neun Türen, die zu den einzelnen Levels führen. Die mei-

Er ist der 007 aus der Tiefsee und fürchtet weder Haie noch Mörderwale: James

Pond. Mit seinem nagelneuen Panzeranzug muß er als „Robocod“

ROBOCOD

JAMES POND II:



Viele Feinde stellen sich Pond auf seinem Feldzug gegen Dr. Maybe entgegen. Wenn ein Gegner zu stark ist, hilft nur noch Flucht.



sten dieser Portale sind allerdings verschlossen und öffnen sich nur, wenn Ihr zuvor einen anderen Abschnitt erfolgreich hinter Euch gebracht habt. Die Eingänge zu den höheren Abschnitten sind zudem erst nach einer kleinen Kletterpartie zu erreichen.

Jeder Level ist zwar unterschiedlich gestaltet und bietet andere Gegner, die Backgrounds jedoch wurden ziemlich einfallslos hingelegt. Das ist aber noch nicht alles: Die Animation des Helden und seiner Kontrahentenschar ist ebenfalls nicht sonderlich abwechslungsreich. Hoffentlich wird die Verkaufs-Fassung in diesen Punkten noch etwas überarbeitet. Vorab-Lorbeer gibt es hingegen für den Sound. Was bisher zu hören ist, macht einen wirklich guten Eindruck.

Also: Wir warten jetzt auf die fertige SNES-Version von 'James Pond II', die voraussichtlich Anfang November auf den Markt kommen wird.

Martin Klugkist

(zu deutsch: Robot-Kabeljau) mal wieder die heißesten Kastanien aus dem Feuer holen.

Der Hecht im Karpfenteich



Gegen Ponds Schuppen hilft kein Shampoo.

Manchmal kommt Pond an Steinblöcken vorbei, die sich von unten anrumsen lassen und dann ein nettes Bonus-Symbol freigeben, das z.B. Euren Lebensvorrat oder das Punktekonto aufbessert. Aber: Vorsicht vor kleinen Giffläschen, denn wenn Ihr diese einsammelt, verliert Pond Lebensenergie! Extrem hilfreich hingegen sind die Power Ups, welche Robocod für kurze Zeit in einen fliegenden Fisch verwandeln. Auf dem Luftweg lassen sich natürlich selbst die gemeinsten Feinde und Hinterhalte umgehen.

Da aber diese Zusatz-Flügel recht selten auftauchen, verfügt Robocod serienmäßig über eine andere wirklich erstaunliche Eigenschaft: Er kann sich mehrere Bildschirme in die Höhe strecken, um an der Decke

SNES

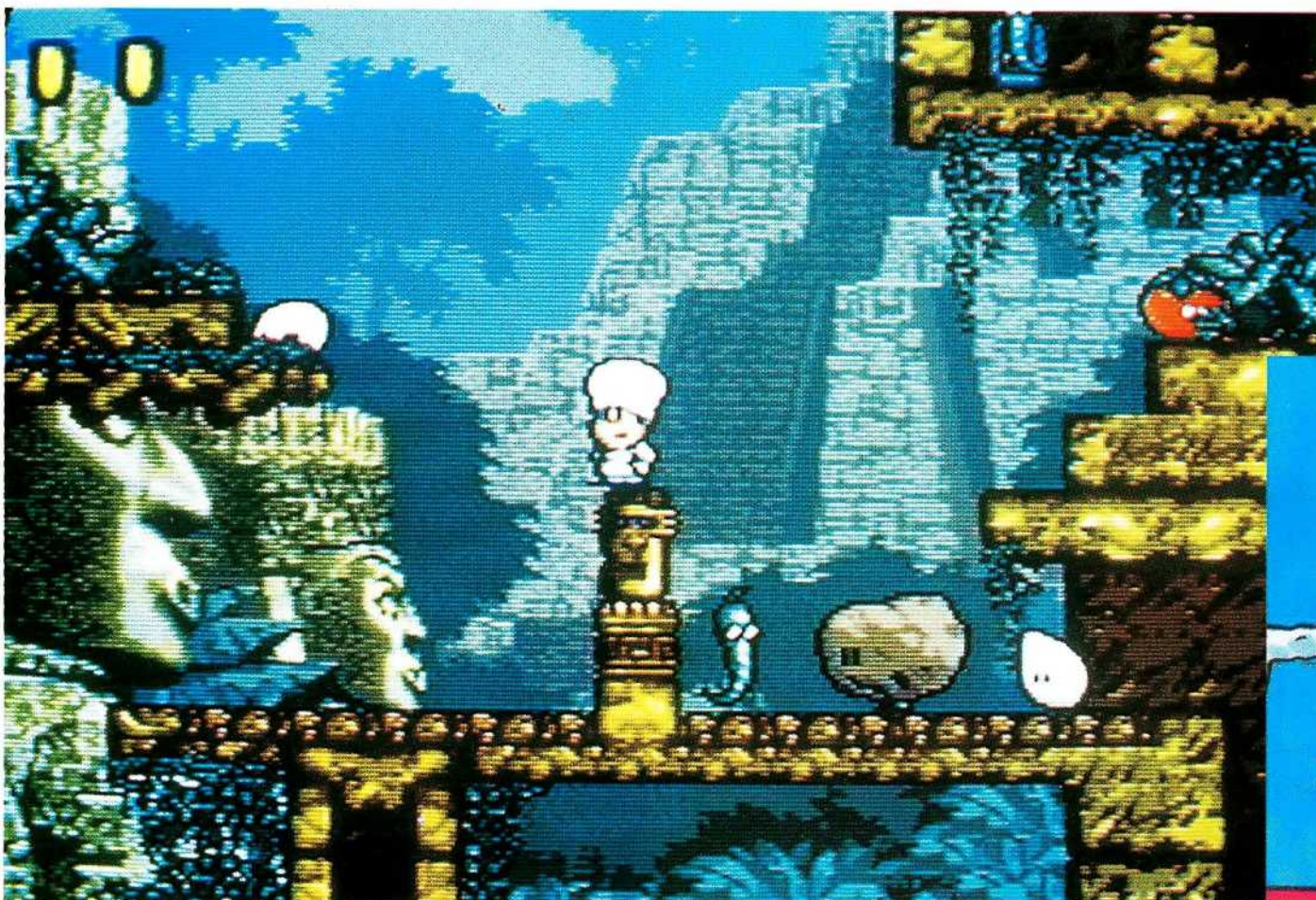
1 Spieler

Mindscape

Südamerika: Tief im Dschungel hat sich das Gemüse versteckt. Ohne Kletterkünste hat der Koch auch hier nichts zu lachen.

Chefkoch Pierre ist außer sich. Kurz vor einem französischen Festmahl hat sich sein gesamtes gesammeltes Gemüse aus dem Staub gemacht! Aus Freude über die frisch erworbene Freiheit hat sich das undankbare Grünzeug flugs über alle Welt verteilt. Pierre muß seine Mütze schnappen, um die 'treulosen Tomaten' wieder einzusammeln.

In jeweils acht Abschnitte sind die zu erwartenden 36 'Kraut- und Rüben'-Level unterteilt. Überall warten zahllose, knackfrische Monster auf den Feinschmecker. Pierre muß seine wandelnden Vitamine erst betäuben, dann mit seinem Netz fangen und in einen Käfig sperren. Erschwert wird seine Jagd durch Erzrivale Noire, der die Zutaten zu gerne für sich hätte. Nebenbei muß Pierre seine



OUT TO

LUNCH

Gaumenfreuden, neu entdeckt: Mindscape schickt einen Chefkoch auf die mühselige Suche nach seinen Zutaten. Wohin das junge Gemüse entfleucht ist, und welche Gewürze der Meister verwendet, verraten wir Euch im Folgenden.

Schützlinge vor bössartiger Fäulnis und anderen Krankheiten bewahren, fiesen Fallen entgehen und sich die Vorzüge der unterschiedlichen Landschaften zunutze machen.

Hat unser Chefkoch die erforderliche Zahl von Obst- und Gemüsestücken in der doch recht knapp bemessenen Zeit gefangen, darf er zur nächsten Landschaft vorrücken. Von China, Griechenland und der Schweiz geht es über Mexiko und die Karibik nach Frankreich zurück. Klar, daß das lauffreudige Obst landestypisch verteilt ist und der Hintergrund des klassischen Plattformvergnügens entsprechende Urlaubsstimmung aufkommen lassen soll.

Dank verschiedener, selbst für einen Chefkoch wie Pierre äußerst ungewöhnlicher Extras und Kraftpillen - unter anderem kann dieser Koch hier Feuer speien oder seinen Rivalen mit Kücheninventar bewerfen - ist die Gemüsejagd nicht ganz so aussichtslos, wie das schnell wuselnde Grünzeug befürchten läßt. Bonusrunden und verschachtelte Levels sollen für die rechte

Abwechslung sorgen, Teleporter und versteckte Extras den Spielspaß verlängern. Vom Vorkosten zum Hauptgang ist es noch eine Weile hin, doch eines steht schon fest:

Euer Appetit ist geweckt, unserer auch. Hoffentlich legen die Programmierer keine zu langen Mittagspausen ein!

Derek dela Fuente/Eva Hoogh

Einige von Pierres Schneestationen:



...und seine unartigen Vitaminbündel einfangen. Aber selbst im Käfig sind sie vor der Konkurrenz nicht sicher (rechts unten).



Winterfreuden, oder: Ob im Chalet Glühwein bereitsteht? Schon bald muß Pierre wieder in den kalten Schnee hinaus...



Erinnerungen an die kleinen italienischen 'Kumpel' Mario und Wario werden hier - ganz bewusst - geweckt...





Ist der Kühlschrank erstmal leer, bringt's keine rechte Freude mehr: Pierre ist am Boden (zerstört)...



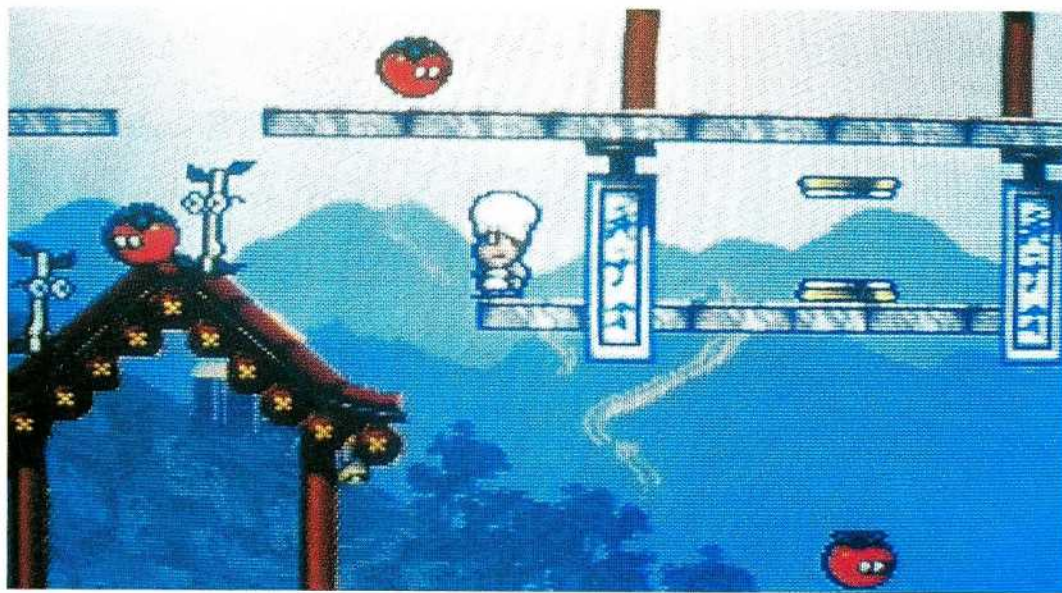
Ein Auszug aus dem Storyboard: Kuckucksuhren, hohe Berge - Pierre und die Schweizer Alpen...



Flirrende Hitze in der Antike: Pierre würde seine saftigen Schützlinge am liebsten verspeisen...



Schlaraffenland für Feinschmecker? Der Gourmet wendet sich mit Grausen von den Dosen ab.



Bis nach Südost-Asien haben sich die kessen Früchtchen bereits vorgearbeitet, aber Pierre bleibt ihnen stets auf den Fersen.

INTERVIEW

Unser Londoner Korrespondent Derek dela Fuente spürt Steve, Jon und Richard, die drei aus der digitalen Musterküche, in England auf. Bei einem köstlichen Dinner 'for four' geht er für Euch dem Geheimnis, warum und wieso viele Köche nicht immer den Brei verderben müssen, auf den Grund.

TOTAL! Wessen Idee war „Out to Lunch“?

Steve: Ich wollte schon lange mal etwas Niedliches machen, wo niemand getötet wird und die Figuren einfach nur bunt und lustig sind. Mit einigen Skizzen und einem Entwurf zum Spielablauf marschierte ich zu Mindscape, wo man von der Idee ganz begeistert war.

TOTAL! Hat sich das Spiel seit Deinem ersten Entwurf stark verändert?

Steve: Eigentlich nicht sehr. Ich habe dem Projekt von Anfang an die Richtung gegeben, die ich mir vorgestellt hatte. Viele technische Dinge mußten andere, wie Jon, übernehmen - alles kann ich nicht selbst machen. Die Frage war weniger, was wollen wir einbauen, sondern: Was können wir einbauen? Wegen der Beschränkungen des Moduls war es nicht möglich, sämtliche Ideen zu verwirklichen. Wir haben aber keine Abstriche gemacht - nur ein paar der Monster sind nicht mehr durch die Kontrolle gerutscht.

TOTAL! Hat Euch die Arbeit mit dem Super Nintendo Spaß bereitet?

Jon: Sehr viel. Du mußt bedenken, daß der 6502er-Prozessor inzwischen schon zehn Jahre auf dem Buckel hat - dafür sind seine Fähigkeiten erstaunlich: Das Parallax-Scrolling, die Farbpalette und die Zahl der möglichen Sprites - einfach beeindruckend. Ich halte das Super NES für ausgereifter

als das Mega Drive.

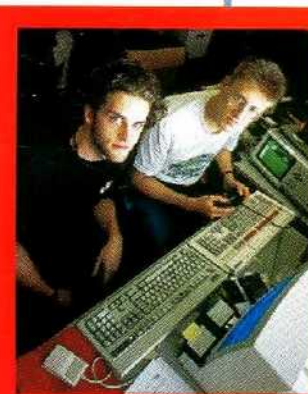
TOTAL! Wie habt Ihr die Arbeit innerhalb Eures 16-köpfigen Teams aufgeteilt?

Richard (Projektleiter): Jeder hatte sein Aufgabengebiet: Geheimlevel machen, Objektcodes einbauen usw. Compiliert wurde ganz flott auf dem PC, und Details wurden stets in Absprache mit dem kompletten Team geändert. So bleibt das Spiel wie aus einem Guß.

TOTAL! Was ist das Besondere an „Out to Lunch“?

Steve: Wir haben uns bemüht, ein eigenständiges, aber dennoch marioartiges Spiel zu entwickeln. Man kann die Erstellung von Levels auf vielerlei Arten lösen, und wir werden wahrscheinlich mehr geheime Abschnitte als offiziell-offensichtliche haben! „Out to Lunch“ sollte möglichst einfach zu steuern und zu lernen, spielerisch aber so komplex sein, daß man immer wieder noch mehr entdecken kann. Dabei haben wir uns Mühe gegeben, die Grafik noch feiner als beispielsweise bei Mario zu gestalten. Zudem haben wir einige Landschaften zumindest teilweise digitalisiert.

TOTAL! Vielen Dank für das Gespräch!



Jon Taylor und Steve Lenny, die Küchenchefs

SNES

1 Spieler

Interplay

Oktober

Es ist schon ein etwas seltsamer und nicht ganz alltäglicher Held, den sich Interplay für das neueste Jump&Run ausgesucht hat...

CLAY

Nein, ein blauer Klumpen Ton ist wirklich nicht das, was man sich so unter einem strahlenden Helden und Retter der Erde vorstellt. Aber das Schicksal wollte es so; der böse Jobo plant allerlei Schabernack mit der Erde und hat auch noch den guten Professor Putty entführt, und Clayton ist wohl der einzige, der den Kampf gegen Jobo aufnehmen kann. Um Jobo zu besiegen, muß Clayton sich durch unzählige Levels kämpfen, die Jobo mit einigen fiesen Fallen ausgestattet hat. Killerschnecken, Kamikazebienen und Mörderviesel sind nur ein Teil der Gegnerschar, die Clayton ans Leder will, auch die einzelnen Landschaften haben es in sich. Doch zum Glück ist Clayton nicht ganz alleine, fünf Freunde helfen ihm bei seiner Aufgabe. In den Gegenden liegen immer wieder verschiedenfarbige Tonklumpen



Schwungvoll geht es durch die Level!

herum, mit denen es etwas ganz Besonderes auf sich hat: Nimmt Clayton diese Klumpen auf, so verwandelt er sich in verschiedene Tiere, die durch ihre jeweiligen Eigenschaften das Fortkommen in den Levels wesentlich erleichtern können. Da wäre zum Beispiel Muckster, die Katze, die besonders gerne auf Bäumen herumklettert und in diesen Gefilden absoluten Heimvorteil hat, oder Oozy, die Maus, die durch ihre Größe auch engste Gänge erkunden kann und darüberhinaus noch eine atem-

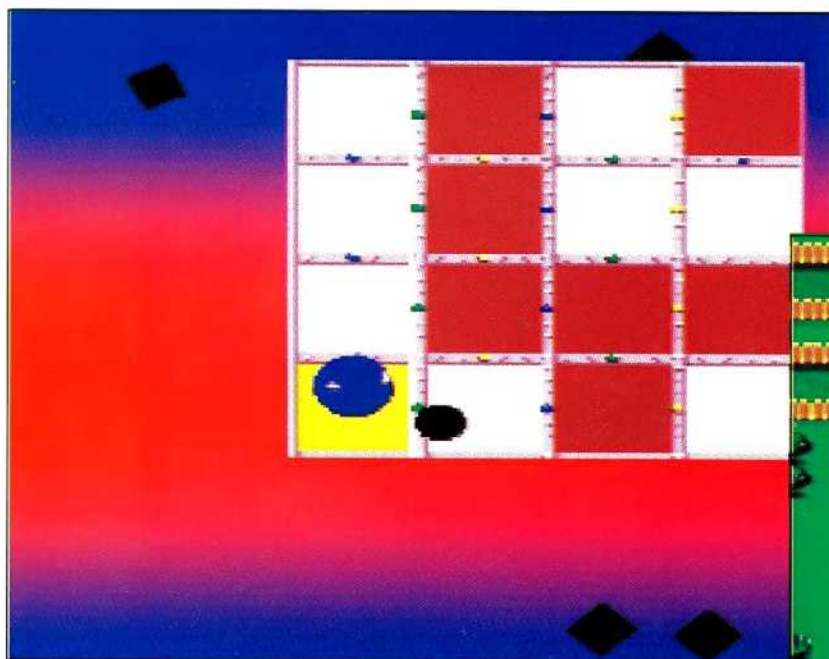
Roboter bahnen den Weg ins nächste Level.



Unter der Erde ist die Hölle los. Hier erschreckt Clayton in Form einer Maus die bössartigen Killerschnecken und sucht Klunker.

beraubende Geschwindigkeit entwickeln kann. Goopy, der Fisch, ist dagegen im Wasser zu Hause, kann aber auch für kurze Zeit an Land verweilen, während Doh-Doh in seiner Eigenschaft als Vogel einen Teil seines Lebens in der Luft verbringt. Fünfter im Bunde ist schließlich Globmeister, der als Erdhörnchen am liebsten in der Erde herum buddelt. Jede dieser Figuren hat ihre besonderen Stärken und Schwächen und eine eigene Methode, mit den Gegnern fertig zu werden.

Neben den Tonklumpen liegt auch noch jede Menge anderer nützlicher Gegenstände in der Gegend herum, beispiels-



Wer das Bonus-Spiel gewinnt, bekommt ein Extraleben!

Tonklumpen mit tollen Nebenwirkungen...



Ein grauer Tonklumpen verwandelt Clayton in eine Maus. Mit ihr läßt sich durch die Levels flitzen.



Die Farbe rot sorgt für eine Katze. Die fühlt sich auf Bäumen besonders wohl und hat scharfe Krallen.



Mit dem Erdhörnchen läßt sich hervorragend im Untergrund wühlen. Dort gibt es manchmal Extras.

MATES



Die elastischen Blöcke können manchmal nerven!



Teleporter führen zu neuen Abschnitten.



Auch über den Wolken gibt es die wertvollen Diamanten. Man muß nur suchen...

weise Diamanten, die nur darauf warten, eingesammelt zu werden. Hat Clayton am Ende des Levels dann mindestens 100 von den Klunkern, darf er in Bonusspielen versuchen, ein Extraleben zu ergattern. Weiterhin finden sich Teleporter, die

Clayton an nur schwer erreichbare Plätze bringen, oder Generatoren, die Extras oder weitere Diamanten erzeugen. Einige dieser Stellen sind auch auf alternativen Wegen zu erreichen, so daß nicht immer der kürzeste Weg gewählt werden sollte. Umwege und das Meistern kniffliger Passagen mit beweglichen Plattformen können sich lohnen. Insbesondere bei speziellen Kisten, die nur mit Hilfe spezieller Schlüssel

geöffnet werden können. Wurde ein Level geschafft, so geht es zur nächsten Region, allerdings ist diese nicht sofort zugänglich, denn Clayton muß erst noch einige Roboter, die ihm den Durchgang freiräumen, auf den rechten Weg weisen. Am Ende eines Kontinentes wartet dann noch ein netter Obermotz auf Keile, anschließend hüpfte Clayton auf den nächsten Kontinent weiter.

„Claymates“ verspricht, ein rasantes Jump&Run mit putziger Cartoon-Grafik und einem passenden Sound zu werden. Die eigentliche Spielidee ist nicht unbedingt die frischeste, aber die zahlreichen Gags und Extras lassen dennoch ein interessantes Spiel erwarten. Wir berichten Euch dann Genaueres, sobald die Tonkugel hierzulande ins Rollen gekommen ist.

Michael Anton

GAME EXPRESS

Mario Collection	Preis auf Anfr.	Dead Dance	139.-	Joe and Mac 2 jp/us	89.-	NBA Allstar Challenge us	129.-	Shanghai us	99.-	Yoshis Cookies	99.-
Streetfighter Turbo Chall.	Preis auf Anfr.	Desert Strike us/dt	99.-/109.-	John Madden 93 dt	119.-	NHLPA Hockey 93 dt/us	119.-/79.-	Soul Blazer us	119.-	GP-1 Motorcycle	139.-
Super Slapshot	Preis auf Anfr.	Doomsday Warrior us	79.-	King Arthurs World us	119.-	Nigel Mansell nur us/jp	129.-	Star Fox us/dt	119.-	Congas Caper	89.-
Mortal Kombat	Preis auf Anfr.	Dragons Lair dt	89.-	Krustys Super Funhouse dt	89.-	Outlander us	79.-	Super Battle Toads us	119.-	ASCII Joypad us/jp	49.-
T2 Judgement Day	Preis auf Anfr.	Dungeon Master	129.-	Lagoon us	129.-	Parodius dt/jp	119.-/99.-	Super Battletank us	109.-	AV Kabel dt	19.-
E.V.O.	Preis auf Anfr.	Edono Kiba	69.-	Lemmings dt	119.-	Pocky & Rocky	109.-	Super Conflict us	109.-	RGB Kabel us/dt	29.-/39.-
World Heros	Preis auf Anfr.	Exhausted Heat II	129.-	Mario is Missing us	119.-	Power Athlete jp	89.-	Super Mario Kart us	99.-	4-Spieler Adapter	69.-
Actraiser dt/us	119.-/109.-	F-15 Strike Eagle	119.-	Mario Paint dt/us	79.-/99.-	Powermonger	119.-	Super STARWARS dt/us	129.-/109.-	Super Scope us	119.-
Addams Family II	109.-	Fatal Fury us	119.-					Super Swiv dt/us	119.-/59.-	Verlängerungskabel Joypad	19.-
Alien III us/dt	109.-/119.-	Final Fantasy II us	129.-					Super Turrigan us	99.-	Topfighter QJ (Programmierz.) dt	139.-
Another World dt	119.-	Final Fight 2 jp/us	139.-					Taz-Mania	109.-	Joypad dt Nint.	25.-
Axelay jp/dt	69.-/119.-	Final Fight us	89.-					Tecmo NBA us	119.-	SN Pro Pad dt	29.-
Batman Return jp/us	89.-/119.-	Firepower 2000 nur us taugl.	49.-					Terminator us	79.-	Universal Adapter Starfox taugl.	29.-
Best of the Best us	99.-	Formation Soccer II	139.-					Tetris II	149.-	Action Replay PRO Starfox taugl.	99.-
Blues Brothers jp	89.-	Gods us/dt	109.-/119.-					The Lost Vikings us	119.-	Super NES mit Mario 2 Pads us	309.-
BOB dt	109.-	Harley Humongous	99.-					Tiny Toons dt	109.-	Super NES ohne Mario 1 Pad us	239.-
Bubsy	119.-	Hat Trick Hero jp	79.-					Tom & Jerry us	79.-	Super NES ohne Mario 1 Pad dt	199.-
Bulls vs Blazers dt	119.-	Hit the Ice us	79.-					Toys us	89.-	Umbau us SNES Uni-Adapter frei	59.-
Cacoma Knights jp	69.-	Hook us	99.-					Turtles 4jp/dt	99.-/119.-		
Castlevania dt	109.-	Ikari Warriors	119.-					Twinbee	109.-		
Combattribes us/jp	69.-	Jaki Crush	119.-	Mech Warrior us	109.-	Prince of Persia jp/dt	59.-/119.-	Vegas Stakes us	99.-		
Cool World	99.-	James Bond jr. us	89.-	Mickey Mouse us	99.-	Rampart us	99.-	Waynes World us	99.-	Neu:	
Cosmo Gang jp	99.-	Jimmy Connor Tennis us/dt	109.-/119.-	Mr. Suzuki F1 jp	69.-	Road Runner us/dt	109.-/119.-	Wing Commander us/dt	119.-	T-Shirts, Uhren, Anhänger,	
Cybernator us	109.-	Joe & Mac us	99.-	Mystic Quest us	79.-	Royal Rumble (WWF2) us/dt	129.-/139.-	Wordtris us	79.-	Poster Streetfighter usw.	ab 9.-
				Mystical Ninja us	119.-	Shadow Run	119.-				

SUPER NES

Tel. 089/54 38 088

GAME EXPRESS, Häberlstr. 26, 80337 München

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

Wir verkaufen auch Software für Amiga, MEGA DRIVE, PC, NEO-GEO und CD-ROM!

Auch An- und Verkauf von gebrauchten Modulen! • Versandkosten DM 8.- zzgl. Nachnahme, ab DM 250.- frei

Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse • Auskunft über Neuheiten und weitere Angebote telefonisch.

Auch Ladenverkauf! • Händleranfragen erwünscht • Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

1-2 Spieler

Nintendo

DM 120

Konkurrenz für die Ninja-Schildkröten! Nach langem Warten treten die Battletoads nun auch auf dem großen Nintendo gegen Ihre gepanzerten Turtle-Kollegen an.



Ein Tritt löst manchmal Probleme – wie man sieht.



Diese Grafik macht was her! Hoffen wir, daß das Gameplay letzten Endes genauso gut wird!

BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS

NES-Fans kennen sie schon lange: Die fleißigsten Amphibien der Videospielwelt sind neben den 'Hero Turtles' ganz eindeutig die 'Battletoads'. Die schlagkräftigen Kröten verdanken ihre SNES-Entstehung dem englischen Programmerteam 'Rare', das schon mit Hits wie 'R.C. Pro Am' von sich Reden machte. Wohl in Anlehnung an die bekannten Schildkröten ersannen die Briten nahe Verwandte, die in ihren Fähigkeiten den Turtles ähnelten, im Spiel aber mehr Abwechslung boten. Waren die fleißigen Engländer auf dem

nutzten die Möglichkeiten des SNES gut aus. Mit einiger Verspätung stürzen sich jetzt auch die Toads ins Kampfgetümmel. 'Zitz', 'Rash' und 'Pimple', so die Namen der Toads, treten natürlich auch im neuesten Streich gegen das Böse an. Anlaß zu deftigen Prügeleien bietet in diesem Fall ein schiefgelaufenes Experiment des ansonsten genialen T. Bird, in dessen Verlauf die Tochter der Psicone-Firmenchefin schnurstracks von den Psycho Pigs entführt wird. Die apokalyptischen Schweinereiter sind natürlich im Auftrag der Dark Queen unter-

wegs, die mal wieder hinter dem Kidnapping steht.

Da Zitz mitentführt wurde, machen sich Rash und Pimple auf den Weg, um die Entführten zu retten. Wieschon die 8-Bit-Version verspricht auch dieses Toads-Spiel rassige Prügeleien mit vielen abwechslungsreichen Spielsequenzen. Die Toadtypischen Comic-effekte wurden auch auf dem SNES ganz famos

in Szene gesetzt: Schlägt Euer Toad mal besonders kräftig zu, wird ein gigantischer Megahammer gezückt, und auch ein Tritt in den Pig-Allerwertesten mit Riesenstiefeln ist kein Problem. Am Ende der sehr langen Levels warten natürlich

riesige Endgegner darauf, Euren Toads ans Leder zu gehen. Der erste Eindruck des Spiels läßt teilweise starke Erinnerungen an die 8-Bit-Version aufkommen: Grafik wie auch die Gameplay und Abwechslung schienen uns etwas dünn für heutige Verhältnisse. Ob uns die Jungs von Rare mit der Endversion doch noch verblüffen können, oder ob die Turtles letzten Endes am längeren Hebel sitzen, wird sich in einer der nächsten Ausgaben klären, wenn die Battletoads unters gnadenlose Testermesser müssen.

Julian Eggebrecht

Kröten-Action



Nichts Gutes führt er im Schilde...

Lang, länger, am längsten... diese Schlange ist nicht Euer letzter Gegner!

Diese schicke Intro-Grafik erfreut das Auge aller Beteiligten und sorgt für echtes Toad-Feeling.



Die Jetbike-Sequenz ist nicht einfach!



Trotz der vielen verschiedenen Stages und der grafischen Feinheiten könnte das Spiel vom Gameplay her abwechslungsreicher sein.

NES fast zeitgleich mit Konamis Turtles fertig geworden, haben die japanischen Programmierer auf dem 16-Bit-Krötenmarkt die Flosse vorn: Als eines der ersten Module erschienen die Abenteuer der Turtles und

SUPERBILLIG

United Games

Händler-
anfragen
erwünscht!

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

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

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

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

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

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

Wir kaufen und verkaufen auch gebrauchte Spiele!

SNES

1-2 Spieler

Hi Tech

Expressions

Der fiese Professor Screweyes hat gemeinerweise zwei nette Mädels verschleppt, das kann natürlich nicht angehen. Und so schickt sein Bruder Neweyes Rex und seine Freunde nach New York, um die Ladies wieder zu befreien. Die Helden entsprechen allerdings nicht ganz den heutigen Schönheitsidealen, handelt es sich bei ihnen doch um ausgewachsene Dinosaurier.

Dinos und kein Ende: Bei We're Back jump&run der T. Rex, ein Grinsen steht ihm im Gesicht.



sieht man auch immer wieder gerne – kein Wunder. Für das Punktekonto sollte Rex viele herumliegende Dino-Eier sammeln, für seine Gesundheit Essenssymbole schlucken und

Kleiner Zoobesuch gefällig? „Jurassic Park“ meets „King Kong“.

wird es in den U-Bahn-Tunneln schon härter. Bis zum Showdown im Zirkuszelt ist es weit, sechs verschiedene Welten voller



WE'RE BACK

Na also, Dinosaurier sind doch nicht die fiesen Burschen, als die sie in letzter Zeit oft dargestellt werden. Werfen wir einmal einen Blick auf die Dino-Imagepflege aus dem Hause „Hi Tech Expressions“.

Rex, Tyrannosaurus und Anführer der Truppe, hat den Großteil der Arbeit zu erledigen, seine Freunde helfen nur in bestimmten Situationen, und das auch nur dann, wenn Rex entsprechende Symbole eingesammelt hat. Die Hilfen sind manchmal dringend nötig: Wenn irgendwo eine



Beim Level-Design haben die Hi Tech-Kreativen mal wieder viel Phantasie bewiesen...

... und schön bunt ist's noch dazu. Mal seh'n wie sich Dino in der vollendeten Fassung macht.

Wand im Wege ist, muß eben ein Kollege den Kopf herhalten. Unerreichbar hohe Plattformen sind dank eines geflügelten Freundes kein Problem mehr, und den Kumpel mit den Kraftpillen

nach besonders hilfreichen Power Ups schauen. Hat Rex genügend von den Letzteren eingesammelt, kann er Spezialangriffe ausführen: Mit seinem Schwanz fegt er dann die Gegner von dannen, bei voller Energie kann er auch ein kleines Erdbeben auslösen. Aber auch ohne Extras ist er nicht wehrlos, denn er kann mit Steinen werfen oder den Bösewichtern auf den Kopf springen, was angesichts seines Gewichtes einen bleibenden Eindruck hinterläßt.

Der Rest des Games ist klassisches Jump&Run, bei dem der schwergewichtige



Retter (ganz saurier-atypisch) einiges an Geschicklichkeit beweisen muß: An Regenrinnen nach oben zu klettern, sich als Seiltänzer zu betätigen oder per Trampolin in ungeahnte Höhen

zu gelangen ist schon ungewohnt. Aber Rex schafft es, und so beginnt eine wilde Hatz. Während in den Straßen von Manhattan noch keine Probleme auftreten,

Fallen und Gegner warten...

„We're Back“ verspricht ein nettes Hüpfspielchen zu werden, das auf der Jurassic Park'-Welle mitzuschwimmen versucht. Ob es das gelingt, erzählen wir Euch, wenn das Spiel im Oktober erhältlich ist. Was bislang zu sehen war, läßt hoffen.

Michael Anton

Dino-Extras



Einmal volltanken, bitte! Der Kumpel-Dino hilft T. Rex aus der Patsche.



Diese Wand muß weg! Ein weiterer Dino-Kumpen macht's möglich!



Dinoeier geben Punkte. Kollisionen mit der U-Bahn sollten vermieden werden!

WAHNSINN

Jetzt !! Neu auch in der
+++++
SCHWEIZ

SUPERPREISE KNALLHART KALKULIERT !

SUPER NINTENDO

	DM	SFr
Action Replay Pro dt.	89.-	89.-
Adventure Island dt.	90.-	119.-
Adams Familie dt.	80.-	119.-
Asterix dt.	119.-	119.-
Alien 3 dt.	109.-	129.-
Axeley dt.	109.-	109.-
Batman Return dt.	109.-	129.-
Bubsy dt.	119.-	129.-
Cybernator dt.	109.-	129.-
Castelvania 4 dt.	109.-	109.-
Chessmaster dt.	109.-	109.-
Desert Strike eu.	99.-	119.-
Doubel Dragon dt.	119.-	119.-
Dragons Lair eu.	79.-	79.-
Fatal Fury dt.	109.-	129.-
Mario Paint dt.	89.-	99.-
F-Zero dt.	89.-	89.-
Gods dt.	119.-	119.-
Hunt Red Octobe dt.	109.-	109.-
James Bond dt.	99.-	89.-
King Arthurs Worl dt.	109.-	129.-
Lost Vikings dt.	109.-	129.-
Lemmings dt.	109.-	119.-
Mario All Stars dt.	89.-	99.-
Mario Kart dt.	89.-	99.-
Mickey Mouse dt.	109.-	119.-
Ninja Caveman dt.	99.-	89.-
NHLPA Hockey93eu.	99.-	119.-
Parodius dt.	109.-	109.-
Populous eu.	99.-	79.-
Pilotwings dt.	99.-	89.-
Phalanx dt.	99.-	89.-
Pitfighter dt.	69.-	59.-
Race Driving dt.	89.-	99.-
Road Runner dt.	109.-	119.-
Robocop 3 dt.	99.-	89.-
Royal Rumbel dt.	109.-	129.-
Sim City dt.	89.-	89.-
Simpson Fun H. dt.	69.-	59.-
Starwing dt.	109.-	129.-
Super Soccer dt.	69.-	59.-
Super R-Type dt.	89.-	99.-
Super Tennis dt.	89.-	99.-
Spidermann dt.	99.-	129.-
Star Wars dt.	119.-	129.-
Super Kick Off dt.	109.-	109.-

SUPER NINTENDO

	DM	SFr
Super Ghoulsn Ghost Striker	79.-	99.-
Teenage Turtle	119.-	139.-
Tiny Toon	99.-	129.-
Tom + Jerry	109.-	119.-
Top Gear	99.-	119.-

SUPER NINTENDO

	DM	SFr
USA-Euro. Adapter us.	39.-	29.-
Adams Familie us.	79.-	69.-
Amazing Tennis us.	79.-	69.-
Battle Clash us.	79.-	69.-
California Games us.	79.-	69.-
Chuck Rock us.	79.-	69.-
D-Force us.	79.-	69.-
Dinoland us.	79.-	69.-
Desert Strike us.	79.-	69.-
Earth Def. Force us.	79.-	69.-
G.Forman Boxing us.	79.-	69.-
Gun Force us.	79.-	69.-
Home Alone us.	79.-	69.-
Home Alone 2 us.	79.-	69.-
Hook us.	79.-	69.-
Caveman Ninja us.	79.-	69.-
James Bond us.	79.-	69.-
Kablooy us.	79.-	69.-
King of Monster us.	79.-	69.-
Lemmings us.	79.-	69.-
Lethal Weapon 3 us.	79.-	69.-
NHLPA Hockey 93 us.	79.-	69.-
Phalanx us.	79.-	69.-
Pitfighter us.	79.-	69.-
Prince of Persia us.	79.-	69.-
RPM Racing us.	79.-	69.-
Race Driving us.	79.-	69.-
Raiden Trade us.	79.-	69.-
Road Riot 4WD us.	79.-	69.-
Rocketeer us.	79.-	69.-
Soul Blazer us.	79.-	69.-
Skins Games us.	79.-	69.-
Strike Gunner us.	79.-	69.-
Skul Jagger us.	79.-	69.-
Spiderman us.	79.-	69.-
Test Drive 2 us.	79.-	69.-
Wing Commander us.	79.-	69.-
Wings 2 us.	79.-	69.-

GAME BOY

	DM	SFr
Action Replay Pro dt.	69.-	69.-
Amazing Tater us.	19.-	19.-
Asterix dt.	59.-	59.-
Batman dt.	29.-	25.-
Battletoads dt.	25.-	19.-
Bionic Commando us.	19.-	19.-
All Star Challenge dt.	25.-	19.-
Boxxel us.	19.-	19.-
Boggle Plus ua.	19.-	19.-
Bubble Bobble dt.	29.-	25.-
Castelvania dt.	29.-	25.-
Dig Dug dt.	25.-	19.-
Double Dragon dt.	29.-	25.-
Populous dt.	55.-	49.-
Joe and Mac dt.	55.-	49.-
Yoshie Cookie us.	39.-	39.-
French Translator us.	19.-	19.-
Gargoyles Quest dt.	29.-	25.-
Godzilla dt.	25.-	19.-
High Stakes us.	19.-	19.-
Home Alone us.	39.-	39.-
Hunch Back dt.	25.-	19.-
Jetsons dt.	25.-	19.-
Lazlos Leap us.	19.-	19.-
Mega Man us.	19.-	19.-
Mega Man 2 us.	39.-	39.-
Mickey Maus 2 us.	39.-	49.-
Mystic Quest dt.	55.-	49.-
Top Rank Tennis us.	39.-	39.-
Motocross dt.	29.-	25.-
MVP Baseball us.	19.-	19.-
Parasolstar dt.	25.-	19.-
Probotector dt.	29.-	19.-
Rampart dt.	25.-	19.-
Sneaky Snakes dt.	25.-	19.-
Snoopy dt.	29.-	25.-
Soccer Mania us.	19.-	19.-
Spiderman us.	19.-	29.-
Terminator 2 us.	39.-	49.-
Square Deal us.	19.-	19.-
Super Kick off dt.	25.-	19.-
Super Mario Land 2 us.	55.-	49.-
Zelda us.	55.-	55.-
Trax us.	19.-	19.-
Ultra Golf us.	19.-	19.-
Word Zap us.	19.-	19.-

NINTENDO 8-Bit

	DM	SFr
Adv. Lolo 3 dt.	49.-	39.-
Probotector 2 dt.	39.-	29.-
Tetris dt.	39.-	39.-
Airwolf dt.	29.-	19.-
Arch Rivals dt.	29.-	19.-
Batman 2 dt.	39.-	29.-
Battletoads dt.	29.-	25.-
Blade of Steel dt.	39.-	29.-
Total Recall dt.	49.-	39.-
Power Blade dt.	49.-	39.-
Crackout dt.	49.-	49.-
Defender of Crown dt.	39.-	29.-
World Cup dt.	39.-	39.-
Double Dragon 2 dt.	29.-	19.-
Dragons Lair dt.	39.-	29.-
Dr. Mario dt.	59.-	59.-
Dynablasters dt.	39.-	29.-
F-15 Strike dt.	59.-	59.-
Faxanadu dt.	39.-	29.-
Flintstones dt.	39.-	29.-
Formel 1 dt.	69.-	69.-
Galaxy 5000 dt.	39.-	29.-
Gauntlet 2 dt.	39.-	29.-
Goal dt.	39.-	29.-
Hunt f. Red October dt.	39.-	29.-
Iron Sword dt.	29.-	19.-
Jackie Chan dt.	29.-	19.-
Marble Madness dt.	79.-	79.-
Mc Donald Land dt.	29.-	25.-
Maniac Mansion dt.	79.-	79.-
Mega Man 3 dt.	39.-	29.-
Mega Man 4 dt.	59.-	59.-
N. C. Joe & Mac dt.	39.-	29.-
Pirates dt.	69.-	69.-
Rocking Cats dt.	39.-	29.-
Snow Brothers dt.	49.-	49.-
S. Mario Bros. 3 dt.	79.-	79.-
Spike V-Ball dt.	49.-	49.-
Sword & Serpents dt.	29.-	19.-

Monats-Hit

ACTION REPLAY PRO

79.-

Für Deutschland

MEGA TRADE

Computerversand/Shop

Ekkehardstr.16a
D-78224 Singen

TELEFON 07731/66634

TELEFAX 07731/64521

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

4

Bestell - Coupon

Ich bestelle folgende Titel:

SMD SMS SGG SCD SNES NES NGB NGE0

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Name/Vorname:

Strasse:

PLZ/Ort:

Telefon:

Bestell-Coupon auf Postkarte kleben!

NEW Für die Schweiz **NEW**

GAMES DIRECT

Computerversand

Postfach
CH-8112 Otelfingen

TELEFON 01/844 41 77

Mo - Fr 8.00-17.00

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

SNES

1-2 Spieler

Natsume

Nebel im Horrorwald:
Ein hübsch zusammen-
gestelltes Set von
Gegnern macht einem
in diesem Level das
Leben schwer



so einen kompletten Level des Konami-Ballerklassikers 'Gradius' spielen könntet! Auch in den Bereichen Grafik und Sound hatte das Modul einige Überraschungen und beeindruckende Soundorgien in petto,

Zwischen Sushi
und Lotus-
blüten kämp-
fen sich ein
Waschbär und
ein kleines
Mädchen durch
fernöstliche
Märchen-
welten.

POCKY UND ROCKY

Unterwegs
verschlägt es die
beiden Recken auch
mal auf ein Floß.
Gegner gibt's hier
ohne Ende



Kein und
gemein: Diese
Krabb schwimmt
in einer
Seifenblase
heran und
stürzt sich
dann auf
unsere Helden



Auf dem Floß ist
Vorsicht das Gebot
der Stunde – Pocky
und Rocky können
nämlich nicht sehr
gut schwimmen



Kaum jemand im biedereren Europa kennt eines der besten Konami-Spiele auf dem Super Nintendo: In der grauen Frühzeit dieser Konsole erschien in Japan das ebenso abgedrehte wie hervorragende spielbare 'Legend of the Mystical Ninja', das die seltsamen Abenteuer zweier Miniatur-Knuddelninjas im Japan der Märchen



Links sehen wir ein Gefecht im Geisterhaus, oben wandern die Freunde durch einen schlichten Hof

und Legenden erzählte. Noch vor 'Castlevania IV' bot Konami in dem 8-MBit-Spiel zehn teilweise riesengroße und extrem abwechslungsreiche Levels, die mit den witzigsten Jump&Run-Ideen protzten und in denen die ungewöhnlichsten Dinge versteckt waren: Die Krönung der prallen Abwechslungsorgie war eine Spielhalle, in der Ihr einfach mal

die selbst für heutige Verhältnisse noch immer Spitzenklasse sind. Zwar erschien das Spiel später auch noch in den Vereinigten Staaten, da es dort aber aufgrund der extrem japanischen Machart nur bei den unerschütterlichen Videospiel-Freaks ankam und dementsprechend unter zu geringen Verkaufszahlen litt, entschied sich Konami in Europa bis zum heutigen Tage leider gegen eine nachträgliche Veröffentlichung. Solltet Ihr über Importläden noch an

eins der wenigen Module herankommen, schlägt unbedingt bei diesem raren Oldie-Geheimtip zu.

Ebenso witzig und ebenfalls extrem japanisch kommt jetzt 'Pocky & Rocky' von der relativ unbekannten japanischen Firma 'Natsume' für die europäischen Modulschächte heraus. Mit riesengroßen Augen und einer ganzen Menge süßer Knuddeligkeit könnt Ihr entweder alleine oder sogar zu zweit gleichzeitig an den

Abenteuern eines ultraputzigen Waschbären und dessen menschlichen Freund im Märchenjapan teilnehmen.

Ziel der beiden tapferen Recken ist es, die Goblin-Freunde von Zauberwaschbär Rocky wieder zur Vernunft zu bringen, die das ganze Land durcheinanderwirbeln, und am Ende des Spiels den Grund für deren verrücktes Herumwuseln in Form eines riesigen, böartigen Endgegners zu beseitigen.

Im Gegensatz zur Genremixtur Mystical Ninja, das aus den verschiedensten Spielelementen bestand, beschränkt sich der Spielinhalt von Pocky & Rocky auf reinrassige Action. Die beiden Japano-Kämpfer laufen von oben gesehen durch diverse Levels, die je nach Situation in alle Richtungen scrollen. Sie wehren sich ihrer Haut natürlich nicht mit plumpen Maschinengewehren oder anderen martialischen Waffen, sondern werfen stilecht mit Sushi-Stück-

Hier wird's richtig eng, denn ganze Felsvorsprünge verschieben sich lustig und machen so ein perfektes Timing nötig

ken sich zwar aufs reine Schießen, sollte aber mal echte Not am Mann sein, können sie eine der besonderen Angriffstechniken ausnutzen: Auf einem wildgewordenen Hund reitend entledigt ihr Euch auch des größten Endgegners, und besonders hartnäckige Hindernisse werden mittels einer Bombe aus dem Weg gesprengt. Aufgeteilt ist die japanobunte Welt in sechs Levels, die ziemlich viel grafische Abwechslung bieten. Um das Spiel auch langfristig interessant zu machen, versteck-



zu besiegen sind. Auch musikalisch hält sich das Modul ganz an den vorgegebenen Japanostil: In bester Mystical-Ninja-Manier fühlt man sich ins Reich der Sonne versetzt. Die Pocky & Rocky-Macher schienen vom großen Konami-Vorbild so begeistert zu sein, daß an vielen Stellen des Spiels Déjà-vu-Erlebnisse nicht ausbleiben. Sowohl bei der Grafik und den Gegnern als auch bei der Musik und den dazugehörigen Instrumen-

ten wurde hemmungslos gekupfert. Ob Pocky & Rocky wirklich den Charme eines Mystical Ninja und damit das Zeug zum Hit hat, klärt sich in einer der nächsten Total!-Ausgaben.

Julian Eggebrecht



Geschickte Spielfeldverengungen sorgen für Hektik in Spielverlauf

Die schönen Grafikelemente wissen immer wieder zu gefallen

ken und Schriftrollen um sich. Damit auch den ärgsten Attacken der Feinde getrotzt werden kann, könnt ihr die Waffen mit entsprechenden Extras von einem ganz einfachen Einerschuß bis zu einem streuenden Dreierschuß aufrüsten. Die grundlegenden Fähigkeiten der Helden beschrän-

ten die Designer auch einige Bonusgegenstände am Wegesrand, die das Punktekonto ganz gewaltig aufpeppen. An diversen Stellen der Levels warten natürlich ganz besonders große und böse Mittel- und Endgegner, die aus allen Rohren schießen und nur nach einigen Versuchen



Größer, bunter, gemeiner: jede Menge Gegner



Auch ein feuer-spuckender Zyklop gehört zum Pocky & Rocky-Repertoire

Ein Flaschengeist hat's nicht leicht – dieser Herr scheint ernsthaft verärgert



Die Riesenkralke spuckt zwar kein Feuer, aber Wasser tut's im Zweifelsfalle auch



Dieses nette Monster hielt nicht besonders lange durch...



Der Zauberer macht es den Helden nicht zu leicht. Wie man sieht, bewegt er sich zügig fort



NES

1 Spieler

Konami

DM 99

Ninja-Action für die Umwelt – in Konamis neuestem Actionstreich machen Undercover-Samurai ‚Greenpeace‘ Konkurrenz.

Konamis Verkaufsmannen besannen sich angesichts eines neuen Actiontitels aus dem Reich der Ninjas eines besonderen Tricks: Natürlich kämpft der Held gegen das Böse, aber gleichzeitig für die Umwelt unseres Planeten. Die Bösen sind in diesem Fall nämlich Umweltpiraten, die für einen ganz erklecklichen Anteil der weltweiten Umweltkrise verantwortlich sind. Damit war das edle Thema gefunden und ein Verkaufs-



Jetzt wird's knifflig: Der richtige Moment zum Absprung ist gefragt.

grund für ein an sich ganz normales Ninja-Actionspiel gegeben...

In der Rolle Zens macht Ihr Euch auf die weltweite Suche nach den bösen Buben. Aufgeteilt ist das Spiel in zehn Levels, von denen Ihr anfangs vier auswählen könnt. Anstatt die Spieler mit einem üblichen 2D-Actionspektakel abzuspeisen, bietet Zen mehrere Perspektiven, die je nach Level variieren. Gestartet wird in einer Quasi-3D-

Stage, in der Ihr gegen Maschinen und anderes, vor allem aber gegen die Tücken der Perspektive selbst ankämpfen müßt. Weiter geht's in eher klassischen 2D-Gefilden, in de-



Ölplattform in 2D – kommt auch gut!

und lästiges Ruckeln, versteht sich. Auf dem Soundsektor hielten sich die Konamis dieses Mal leider etwas zurück, die gewohnte Brillianz blieb aus.

Dennoch hat Zen spielerisch einiges auf dem Kasten und bietet genügend Abwechslung, so daß jeder Level Appetit auf den nächsten weckt. Selbst hartgesottene Actionspieler sollten dank des großen Umfangs von zehn Levels einige Zeit brauchen, bis sie den Umwelt-Ninja durchgespielt haben. Seid Ihr auf der Suche nach einem guten Actionspiel mit einigen Jump&Run-Elementen, fernöstlichen Schwerteinlagen und teilweise innovativen Gags und Ideen, dann könnt Ihr bei Zen beruhigt zugreifen.

Julian Eggebrecht

- POSITIV -
Sehr abwechslungsreiches Actionspiel mit vielen Levels und guten Grafiken, verschiedene Perspektiven.

- NEGATIV -
Die Musiken klingen sehr gewöhnlich, die Soundeffekte sind einfach nur öde.

ZEN INTERGAL

Mehr als nur 2D



In Level 1 geht's sofort in 3D zur Sache.

Indy läßt grüßen: Bergwerkshatz per Lore.



Beeindruckende Grafiken allenthalben – doch dem Ninja ist nicht beizukommen.

nen Ihr per Schwert und diversen Extras Feinde abwehren, Blumen zum Wachsen bringen und Feuer löschen müßt.

Als Intermezzo könnt Ihr nach den ersten vier Levels in einer Bonusstage kräftig Extras sammeln, bevor die Reise weitergeht. Auch in den späteren Abschnitten wird Abwechslung groß geschrieben: Eine Stage bestreitet Ihr in ‚Indy Jones‘-Manier per Bergwerkslore.

Am Ende der Levels warten natürlich Endgegner, die selbst einem Umwelt-Ninja das Leben schwer machen können.

Natürlich reißt die Hintergrundstory niemanden vom Hocker, und die bösen Umweltpiraten dieser Welt wird Zen auch nicht bekehren, im Endeffekt kommt es auf das Spiel an: Konami verblüfft durch perfekte Beherrschung des NES. Nicht nur die aufwendige 3D-Perspektive verblüfft, selbst Mehrebenen-Scrolling ist für die Japaner kein Problem – ohne Flackern

Interg. Ninja

Grafik



Gute Ausnutzung der NES-Fähigkeiten. Jeder Level bietet neue grafische Feinheiten. Sehr umfangreich.

Sound



Irgendwie kommen einem die Instrumente und Kompositionen bekannt vor: Ziemliche Massenware von der Stange wird geboten.

Gameplay



Die Steuerung hat nur in den 3D-Levels Macken – ansonsten sind aber keine unfairen Stellen oder andere Macken zu entdecken.

Dauerspaß



Gerade im Actionbereich werden die Spiele immer kleiner – nicht so Zen: Zehn Levels voller Abwechslung bieten lange Spielspaß.

TOTAL! - CHECK

Genre Action
Levels 10
Schwierigkeitsgrad ... mittel
Continues unendlich
Speicherkapazität 2 MBit
Erhältlich ab Oktober

FAZIT
2



FOR GAMERS ONLY

TEL.: 089/4802913



MEGADRIE

Action Replay Pro	99,90	Fantasy Zone dt	79,90	Mickey Mouse dt	59,90	Wonderboy	39,90	House of Tarot jp	19,90	Parodius	49,90
Mega Adapter	39,90	Fatal Fury dt	89,90	Monaco GP I	49,90	World of Illusion	79,90	Klax dt	39,90	Price of Persia	49,90
CDX Adapter	99,90	Final Blow	39,90	Monaco GP II	79,90	ZeroWings	39,90	Land of Illusion dt	59,90	Robocop 2 us	49,90
Arcade Power Stick	79,90	Fire Mustang	39,90	NHLPA us	89,90			Lemmings dt	59,90	Sneaky Snakes us	29,90
Joypad m. Dauerf.	19,90	Flashback dt	99,90	Outrun jp	39,90			Monaco GP II dt/jp	39,90	Speedball II us	49,90
688 Attack Sub	59,90	Flicky dt	59,90	Paperboy dt	49,90			Ninja Gaiden dt	39,90	Star Wars	49,90
Abrah. Battlet. dt	49,90	Gainground dt	49,90	PGA Golf II us	89,90			Prince of Persia dt	39,90	T 2 Arcade us	59,90
Afterburner II dt	69,90	Galaxy Force 2 dt	49,90	Powermonger us	69,90			Popils dt	29,90	Terminator 2 us	49,90
Alien III dt	89,90	George Forem. dt	59,90	Quackshot jp	39,90			Roadrunner dt	49,90	Tiny Toons us	49,90
Alienstorm jp	39,90	Global Gladiator dt	89,90	Risky Woods	59,90			Shinobi 2 dt	39,90	TMNT 2 us	29,90
Alienstorm dt	49,90	Granada jp	39,90	Road Rash II us	69,90			Simpsons dt	39,90	World Cup jp	19,90
Another World dt	99,90	Greendog jp	39,90	Road Rash II dt	89,90			Smash TV dt	39,90		
Arch Rivals dt.	49,90	Greendog dt	79,90	Robocod dt	69,90			Sonic 2 dt	59,90		
Ariel dt	79,90	Ghostbusters us	49,90	Rolo Rescue us	69,90			Talespin dt	49,90		
Atomic Robokid jp	39,90	Golden Axe III	99,90	Shadow Beast dt	49,90			Tom & Jerry dt	49,90		
Bad Omen jp	39,90	Gynoug	39,90	Shadowdancer dt	49,90			Wimbledon dt/jp	39,90		
Batman Ret. J. dt	89,90	Hard Driving dt	49,90	Shadowdancer jp	39,90						
Bonanza Bros. jp	39,90	Humans us	79,90	Shining Force us	129,90						
Bubsy dt	99,90	Heavy Unit	39,90	Slime World jp	29,90						
Cadash jp	39,90	Hellfire	39,90	Smash TV dt/us	79,90						
California Game dt	79,90	Hurrican jp	39,90	Sonic jp	29,90						
Carmen Sandiego	39,90	James Bond 007 dt	89,90	Sonic II jp	69,90						
Captain Planet dt	79,90	James Pond II	69,90	Spiderman dt	59,90						
Chiki Chiki dt	79,90	Jewel Master	39,90	Splatterhouse II dt	39,90						
Cool Spot dt	99,90	Joe Montana 3 dt	39,90	Strider dt	49,90						
Crackdown jp	39,90	John Madden dt	59,90	Sunset Raiders dt	79,90						
Crueball us	59,90	John Madd. 92 us	49,90	Sword of Sodan jp	29,90						
Cyborg Justice dt	79,90	John Madd. 93 us	79,90	Rings of Power dt	59,90						
Dahna	39,90	Jordan vs Bird	39,90	T 2 Arcade dt	89,90						
Dangerous Seed	39,90	Jungle Strike dt	99,90	Talespin dt	79,90						
David Robinson	39,90	Kageki	39,90	Thunderforce III jp	49,90						
Deadly Moves us	99,90	Kick Off dt	89,90	Thunderforce IV dt	89,90						
Desert Strike us	79,90	Kid Chameleon dt	59,90	Tiny Toons dt	89,90						
Dung. & Dragon dt	79,90	Last Battle dt	49,90	Toki jp	39,90						
Ecco the Dolphin dt	89,90	Lemmings dt	79,90	Toe Jam & Earl jp	39,90						
EX Mutants dt	89,90	LHX Attack Ch us	79,90	Turbo Outrun dt	49,90						
F 1 Hero	49,90	Magical Hat	39,90	Turtles dt	89,90						
		Merces II dt	49,90	Warsong us	79,90						
		Mickey & Donald	79,90	Warrior o. Eter. Sun	79,90						

MEGA CD

Afterburner III	89,90
Batman's Return	109,90
Chuck Rock	99,90
Dune	119,90
Earnest Evans	59,90
Final Fight	109,90
Funky Horror Band	39,90
Heavy Nova	59,90
Hook	99,90
Indiana Jones	109,90
Jaguar XJ 220	99,90
Kriss Kross	109,90
Sol Feace	79,90
Thunderstorm FX	89,90
Time Gal	119,90

GAMEGEAR

TV Tuner	129,90
Arial Assault dt	29,90
Ariel	19,90
Ariel (Mermaid) dt	49,90
Batman Return dt	39,90
Berlinwall jp	29,90
Busterball jp	29,90
Chessmaster dt	29,90
Defender of Oasis	49,90
Devilish us	39,90
Donald Duck dt	39,90
Galaga jp	39,90
Global Gladiators dt	59,90
G Loc dt	29,90
Home Alone dt	49,90

GAMEBOY

Alien III us	49,90
Batman Return us	49,90
Battle Toads us	49,90
BC Kid dt	49,90
Blues Brothers	49,90
Bombjack	39,90
Bugs Bunny 2	49,90
Empire Strike Back	49,90
Gauntlet us	19,90
Hook us	49,90
Hit the Ice us	49,90
Jordan vs Bird	39,90
Kick Off	49,90
Krusty Funh. dt	39,90
Lemmingsdt	59,90
Loopz jp	19,90
Looney Tones us	49,90
Marble Madness	39,90
Megaman II us	49,90
Megaman III us	49,90

BACKUP-Systeme

wir liefern fast alle Systeme. Preise auf Anfrage.

Lieferbedingungen

Importsysteme und Geräte sind ohne deutsche Anleitung. Umtausch ist ausgeschlossen. Defekte Ware wird nach unserem Ermessen repariert, ersetzt oder gutgeschrieben. Alle Sendungen an uns müssen frankiert sein. Unfreie Sendungen nehmen wir generell nicht an. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele oder Geräte. Angebot freibleibend. Stand 20.07.93

Vorherige Preislisten verlieren ihre Gültigkeit

Gnadenlos GmbH
Postfach 80743
81607 München 80

HÄNDLERANFRAGEN

ERWÜNSCHT

ACTIC NINJA

GB

1 Spieler

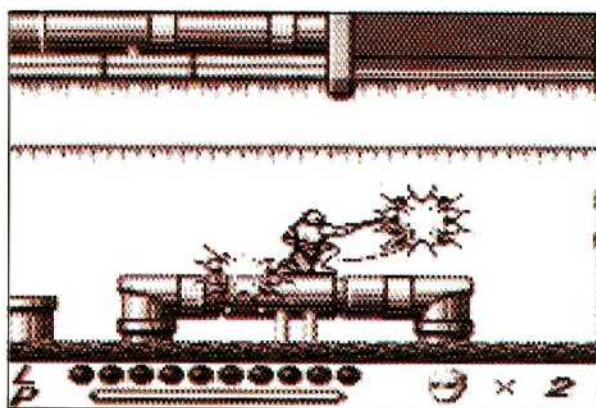
Konami

Preis DM 70

Unterwegs für den Umweltschutz: Der „ZEN Intergalactic Ninja“ tritt gegen Lord Contaminous an, der die Welt endgültig aus dem ökologischen Gleichgewicht werfen will. Ihr müßt den Helden

- NEGATIV -
zu einfach,
zu kleine Levels

- POSITIV -
super Grafik
gute Steuerung



Zauberstab: Ninjas Prügelstock spuckt auch Feuerbälle

der verschiedenen Gegner. Abwechslungsreich sind dagegen die Grafiken. Die guten Hintergründe stimmen – ebenso wie die Charaktere. Ninja und Gegner sind groß und gut zu erkennen, die Animation ist gut. Die Programmierer muten dem Game Boy viel zu; der Spielfluß wird zäh, wenn viele Objekte auf dem Bildschirm sind. ZEN ist recht easy und auch von Ungeübten schnell durchgespielt. Kurz: ein nettes kleines Action-Game.

Gerald Arend

Interg. Ninja

Grafik

Stimmungsvolle Backgrounds, gut gezeichnete Charaktere, gute Animation – hier stimmt fast alles.

Sound

Ein Ninja ist halt kein Musiker; insgesamt sind Musik und Sound-FX aber allemal erträglich.

Gameplay

Dank präziser Steuerung und vielfältiger Bewegungsabläufe macht das Game richtig Laune.

Dauerspaß

Zu kleine Levels, zu einfach – nach dem ersten Durchspielen gibt's nichts Neues mehr zu entdecken.

TOTAL! - CHECK

Genre Action
Levels 4+5 Zwischenspiele
Schwierigkeitsgrad ..niedrig
Continues unendlich
Speicherkapazität ...1 MBit
Erhältlich ab September

FAZIT
3+

NES**1 Spieler****Konami****DM 99**

Die Toons sind wieder los – zum zweiten Mal nun erlebt Ihr die verrückten Abenteuer von Buster und seinen Freunden auf dem NES.

Gerade erst überraschte „Konami“ alle Nintendo-Fans mit dem gut gelungenen 16-Bit-Abenteuer der Comic-Stars. Um auch die 8-Bit-Fans nicht im Regen stehen zu lassen, wird jetzt prompt ein zweiter Teil der immens populären NES-Toons nachgeschoben. Bestimmt erinnert Ihr Euch noch an das erste Abenteuer der beherzten Cartoon-Stars: Im immer-



Attraktionen erkaufen. Münzen für die höheren Levels/Attraktionen bekommt Ihr nur durch abgeschlossene Levels. Um also am Ende in Montana Max' riesiges Spukschloß zu kommen und ihm mal wieder die Leviten zu lesen, müßt Ihr vorher mindestens drei andere Levels geschafft haben. Jede der Attraktionen ist rummelplatz-typisch und wird von einem der Toons gespielt: Babs muß sich mit den Macken einer ziemlich trickreichen Achterbahn herumschlagen, Plucky Duck rempelt in einer wilden Autoscooter-Flipperei andere Scooter in den Abgrund. Insgesamt fünf solcher Rummel-Stages wollen geschafft sein, bevor Max und



TINY TOONS II

TROUBLE IN WACKYLAND



Der Ritt auf dem Baumstamm erfordert viel Geschick und eine gute Beherrschung des Joypads.

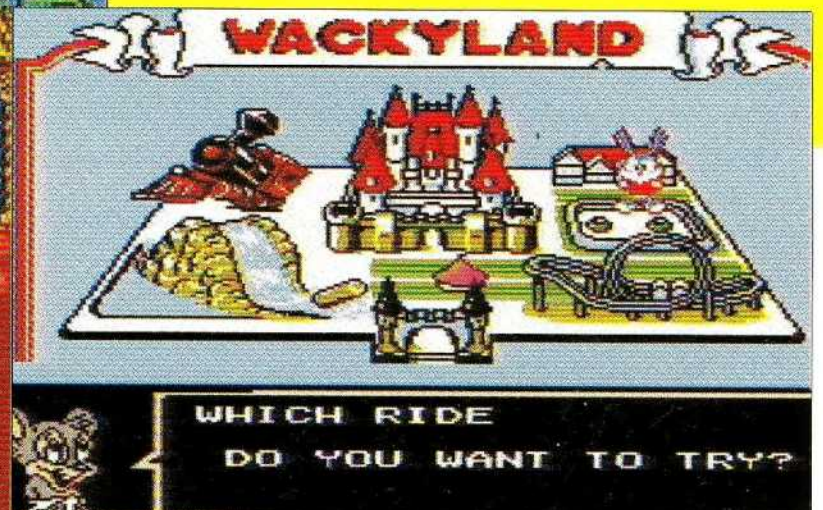
währenden Clinch mit Montana Max müßt Ihr durch ein Jump&Run der feinsten Mario-Sorte springen, um Max und Dr.

Gene Splicer in ihre Schranken zu weisen.

Beim zweiten Teil sagten sich Konamis Designer, daß das Jump&Run-Genre inzwischen allzu strapaziert ist – und versuchen einen ganz neuen Ansatz. Grundlage der neuen

Abenteuer ist die Eröffnung eines Vergnügungsparks in der Nähe der berühmten Looniversity. Überraschend bekommen Buster Bunny & Co. eine mysteriöse Einladung vom Besitzer des Parks: Noch vor der Eröffnung können sich die Toons so richtig im „Wackyland“ austoben. Was Buster nicht weiß: Natürlich steckt mal wieder Montana Max hinter der generösen Einladung, und natürlich hat er nichts Gutes mit den Toons vor.

Am Anfang des Spiels seht Ihr eine Übersichtskarte des Parks, auf der die verschiedenen Vergnügungsmöglichkeiten eingezeichnet sind. Mittelsbarer Münze könnt Ihr hier an der Kasse den Eintritt zu einer der



Wackyland – Welchen Level hätten Sie gern?

Tiny Toons II

Grafik



Konamitypische Grafiken ohne Makel. Zwar flackert's hier und da mal, aber das stört kaum.

Sound



Die Toons-Sounds kamen schon mal besser rüber. Die Instrumente und Kompositionen sind nicht so gut wie im ersten Teil.

Gameplay



Die teilweise fummelige Steuerung und spielerische Macken in einigen Levels mindern den Spielspaß erheblich.

Dauerspaß



Ihr werdet schnell mit dem Modul durch sein: Mehr Levels hätten sicher nicht geschadet. Bei weitem nicht so gut wie der Vorgänger.

TOTAL! - CHECK

Genre Action/Jump&Run
Levels 5 wählbar
Schwierigkeitsgrad ... mittel bis hoch
Continues unendlich
Speicherkapazität 2 MBit
Erhältlich ab sofort



Gene Splicer das Handtuch werfen. Im Gegensatz zum ersten Toon-Abenteuer wird Euch hier zwar mehr Abwechslung geboten, allerdings mit einigen Haken und Ösen. Da sich die Steuerung ganz erheblich von Level zu Level unterscheidet, kommt ein echter Spielfluß nicht so recht auf. Neben dem Manko der wechselnden Steuerungsarten merkt man schon nach vier bis fünf Spielen, daß die einzelnen Levels spielerisch bei weitem nicht soviel zu bieten haben wie das erste Tiny Toon Abenteuer. Bot der Vorgänger noch umfangreiche Tüfteleien und einen

knackigen Schwierigkeitsgrad, gehtes jetzt mehr um einfaches Reagieren in simpelster Sportspielmanier. Natürlich ist die Präsentation konamitypisch sehr gut gelungen – vor allem die Grafik besticht mal wieder durch Perfektion. Weniger gut ist überraschend der Sound, Konami lieferte schon Besseres. Beim Testen verließ uns der Eindruck nicht, daß „Tiny Toons II“ mehr ein Ausschachten der Lizenz ist als der erwartete geniale Nachfolger des ersten Spiels. Hoffentlich sind das nicht gleichzeitig die ersten Anzeichen dafür, daß Konami die guten 8-Bit-Designer vom

NES abzieht und aufs SNES ansetzt – Nintendos Einstiegsconsole ist schließlich noch lange nicht tot. Solltet Ihr echte Fans der Toons sein, bekommt Ihr sicher einige Stunden Spaß geboten, zwar mit einigen bitteren Pillen und nicht auf dem Niveau des ersten Teils, aber trotzdem noch ganz nett.

Julian Eggebrecht



Die ganze Vielfalt von Tiny Toons II



Einmal Jump&Run auf einem Zug, einmal Achterbahn mit Tücken...



... oder wie wär's vielleicht mit einem Höllenritt im Flipper?



Alles nix? Na, dann hätten wir noch den schwimmenden Baumstamm...

© Tiny Toon Characters are Trade Marks of Warner Bros.

0251 - 52 78 54

**Bernd Herfurth
FREAK'S SHOP**

0251 - 52 79 71

Super NES - Deutsch -

Mortal Kombat (09.93)	139,95
Asterix (09.93)	129,95
Crash Dummies (09.93)	129,95
Alien 3	129,95
B.O.B. 129,95	
Formeman's KO Boxing	119,95
Jimmy Connors Tennis	139,95
John Madden Football	129,95
Krusty's Super Fun House	119,95
Lemmings	129,95
NBA All-Star	109,95
NHLPA Ice Hockey	139,95
PGA Tour Golf	139,95
Pugsley Scavenger Hunt	139,95
Simpsons Bart's	119,95
Spider Man X-Men	119,95
T2 - Arcade Game	129,95
Terminator 2	129,95
World Cup Soccer	129,95
WWF Royal Rumble	139,95
WWF Super Wrestle Mania	119,95

Game Boy - Deutsch -

Mortal Kombat (09.93)	79,95
Addams Family	74,95
Alien 3	64,95
Asterix	69,95
B.C. Kid	74,95
Godzilla	69,95
Itchy & Stratchy (09.93)	64,95
Little Summer	69,95
Lemmings	74,95
Spider Man 3	64,95
Star Wars	74,95
T2 - Judgment Day	64,95
T2 - Arcade Game	64,95
WWF 3 (09.93)	64,95

Super NES - US -

Mortal Kombat (09.93)	129,95
2020 Super Baseball	129,95
Alien vs. Predator	119,95
Arcus Odyssey	119,95
Battle Cars	119,95
Battle Grand Prix	119,95
Battle Maniacs	139,95
Bubsy	139,95
Cacoma Knight	119,95
Ceasars Palace	119,95
Claymates	119,95
Crash Dummies	119,95
Curse of Azure	139,95
Dungeon Master	139,95
Equiwox	119,95
False Prophet	139,95
Family Feud	119,95
Final Fight II	139,95
Football Fury	99,95
Global Gladiators	119,95
Golden Empire	139,95
Goof Troop	139,95
Hit Theice	109,95
James Pond	129,95
Joe and Mac II	109,95
Kendo Range	129,95
Mechanical Warrior	129,95
Empire Strikes Back (10.93)	129,95

Weseler Str. 54

48151 Münster

Irrtümer vorbehalten!!!

Händleranfragen erwünscht!!!

Jaguar (10.93)	129,95
Quarterback Club (10.93)	119,95
Metal Marines	109,95
Might and Magic II	129,95
MVP Football	119,95
Pigskin Football	129,95
Pigskin Footbrawl	129,95
Pocky and Rocky	119,95
Ren & Stimpy	119,95
Rock & Roll Racing	119,95
Rocky Rodent	119,95
Runsaber	139,95
Slam Dunk	119,95
Street Combat	119,95
Strike Eagle	129,95
Super Bases Loaded II	129,95
Super High Impact	119,95
Super Megaforce	119,95
Super Trolland	129,95
Superman	119,95
Syvalion	129,95
T2 - Judgement	119,95
Tazmania	129,95
Turrican	99,95
Vampire Killer	119,95
Warrior of Eternal Sun	129,95
Where is C. Sandiago	139,95
Wizard of OZ	129,95
Wolf Child	109,95
World Cup Soccer	119,95
Barbie (09.93)	119,95
Brawl Brothers (09.93)	129,95
Dysney Playroom (09.93)	119,95
F-1 Race of Champions II	119,95
Lord of the Ring (09.93)	129,95
Power League Baseball	119,95
Super Bomberman (09.93)	119,95
T2 - Arcade (09.93)	119,95
Universal Soldiers	109,95
We're Back	109,95

SEGA • NEO GEO • VIDEOS • LASERDISC • FILM • MUSIKPLAKATE • CD'S NINTENDO

GEWINN' DEINEN

ARCHAEOPTERIX

Er lebte mitten un-
„Jurassic Park“
sam mit Ihnen
Erde. Sein Name:
heute wird das Tier
Vergangenheit als

DER ZEUGE AUS DER VORZEIT

ter den Giganten aus
und beherrschte gemein-
das Mesozoikum unserer
Archaeopterix. Bis
mit der späjurassischen
der erste bekannte Vo-
gel, der Urahn unserer heutigen Vogelwelt also, bezeichnet, doch der
erste Eindruck täuscht, und seine Ähnlichkeit mit so allerlei Federvieh
aus dem Quartär (Neuzeit) ist rein optischer Natur: Eigentlich noch
Echse hatte sich das Tier neben dem Flugsaurier ‚Pterodactylus‘ aus den
Landsauriern speziell für die Lüfte entwickelt, besaß im Gegensatz zu
heutigen Vögeln aber noch immer eine bis in die Schwanzspitze
durchgehende Wirbelsäule. Aus seinen Vorderpfoten wuchsen die
Flügel, aber auch noch kleine Krallen, die ihm das Klettern ermöglich-
ten. Sein Kopf war beschuppt und anstelle des Schnabels gab's
Kieferknochen, darin kleine, scharfe Zähne.

Wie der Wolf im Schafspelz strich das Reptil in Vogelgestalt vor etwa
160 Millionen Jahren durch die Lüfte unserer Erde und hielt Ausschau
nach fleischiger Beute. Der spektakulärste und erste Fund in den
schwäbischen Kalksteinbrüchen aus dem Jahr 1861 ist heute im
Londoner ‚Natural History Museum‘ zu betrachten. Die Steinplatte mit
dem zweiten und bis heute am besten erhaltenen fossilen Skelettes
unseres geheimnisvollen Zeitzeugen aus der Dino-Ära könnt Ihr Euch im
‚Museum für Naturkunde an der Humboldt-Universität zu Berlin‘ anse-
hen, wenn Wissenschaftler nicht gerade wieder ein paar Millimeter
mehr von ihm freizulegen versuchen. Spätere Funde brachten lediglich
unvollständige Exemplare des legendären ‚Jurassic Bird‘ zutage, so daß
sich Paläontologen aus aller Welt heute noch nach Berlin oder London
wenden müssen, um an Archaeopterix zu forschen.

TOTAL! hält für Euch gleich zwei dieser seltenen Exemplare bereit, als
originale Abgüsse des Berliner und des Londoner Exemplars – im
Größenverhältnis 1: 1. Die könnt Ihr jetzt gewinnen, wenn Ihr das
„Jurassic-Ticket“ rechts richtig ausfüllt. Wir möchten von Euch wissen,
wie sich die Gruppe der Wissenschaftler nennt, die sich mit den
Lebewesen der Vorzeit unserer Erde befaßt. Sind das Geologen,
Paläontologen, Zoologen, oder gar Archäologen? Die richtige Antwort
schreibt Ihr zusammen mit Namen, Alter, Eurer Adresse
und Eurem Nintendo-System in das „Jurassic-Ticket“ rechts.



1. Preis:

den Original-Abguß des vollständi-
gen Archaeopterix-Skeletts auf
Platte im Größenverhältnis 1:1
(zweiter Fund, Berliner Exemplar,
50 x 40 cm)



2. Preis:

den Original-Abguß des weniger
vollständigen Archaeopterix-
Skeletts auf Platte im Größen-
verhältnis 1:1 (erster Fund,
Londoner Exemplar, 61 x 43 cm)



3.-5. Preis:

je einmal das
Jurassic-Park-
Spiel von LAGUNA
für das Super NES



6.-10. Preis:

je einmal das Jurassic-
Park-Spiel von LAGUNA
für den Game Boy



11.-20. Preis:

je einmal die
originale
Soundtrack-CD



ocean

MCA

MB



COMPETITION

JURASSIC-BIRD



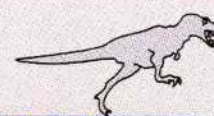
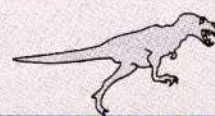
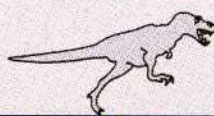
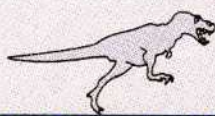
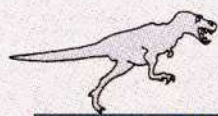
21.-25. Preis:
je einmal das
Jurassic-Park-3D-
Puzzle von MB-
SPIELE

20 TROSTPREISE
&



10 x ein Jurassic-Park-T-Shirt
sowie

10 x eine Jurassic-Park-Baseball-
Kappe



MEIN JURASSIC-TICKET

In das „Jurassic-Ticket“ schreibt Ihr das Lösungswort, Euren Namen, Alter, Adresse und Euer Nintendo-System. Dann ausschneiden, auf eine Postkarte kleben oder in einen Umschlag stecken. Das ganze geht bis zum 24. September 1993 (Einsendeschluß) an: **MVL, Jurassic Park, Heilwigstr. 39, 20249 Hamburg.**

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen...

**Name und
Alter**

Straße

PLZ/Ort

System

**Die Wissen-
schaftler
heißen:**

TOTAL!

TOTAL WÜNSCHT VIEL GLÜCK

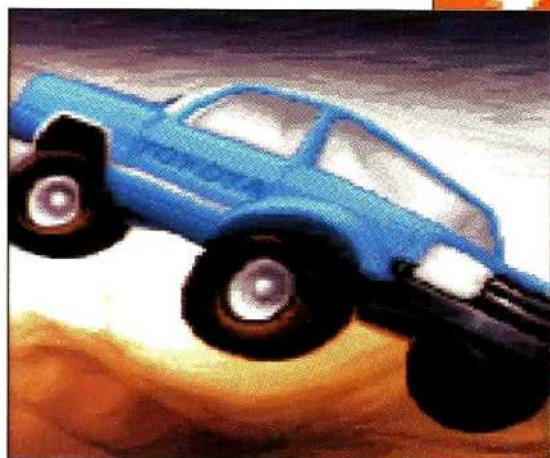
SNES**1-2 Spieler****Tradewest****DM 120**

Keine Konsole bleibt verschont von den wild im Kreis herumflitzenden Pickup-Trucks! Tradewest versucht jetzt, Super Off Road in einer etwas aufgemotzten Version auch 16-Bit-Spielern schmackhaft zu machen.

SUPER OFF ROAD

Super Off Road" erschien als Umsetzung des gleichnamigen Automaten schon vor einem Jahr auf dem NES. Diese Version war gut gelungen und machte dank der Unterstützung des Vierspieler-Adapters mit mehreren Mitspielern am meisten Spaß. Tradewest, die Firma hinter den berühmten Battletoads, hat Super Off Road jetzt auch aufs Super Nintendo umsetzen lassen.

Das Spielprinzip ist denkbar einfach. Ihr seid am Steuer eines geländegängigen Pickup-Trucks und rast mit anderen Spielern auf 19 Sandstrecken hinter dem be-



Die Grafiken zum Auflockern könnten schöner sein...

gehrten Off-Road-Pokal her. Das Spielfeld und die Trucks seht Ihr dabei von schräg oben. Damit die Übersicht auch im Zweispieler-Modus gewahrt bleibt, verzichteten die Programmierer auf Scrolling. Stattdessen ist die gesamte Strecke in äußerst kleiner, dafür aber recht detailreicher Grafik zu sehen.

Ever Truck ist am Anfang des Spiels nur mit einigen Nitro-Boosts ausgerüstet. Diese Boosts aktiviert Ihr im Spiel per Knopfdruck und schießt ein ganzes Stück nach vorne. Clever eingesetzt überholt Ihr so manchen Konkurrenten. Von Zeit zu Zeit tauchen Bonusgegenstände am Wegesrand auf. Ob es nun zusätzliche Nitros oder Goldsäcke sind, sammelt auf jeden Fall alles ein, was Euch vor die



Auf dem Weg durch die Steilkurve: Paßt auf, daß Ihr nicht verhungert!

Räder kommt. Zwischen den Rennen könnt Ihr Euren Truck mit dem gewonnenen und gesammelten Geld kräftig aufmotzen. Die Angebotspalette reicht von größeren Motoren über bessere Stoßdämpfer bis hin zu Super-Reifen.

Sofort ins Auge, bzw. ins Ohr fällt der fantastische Sound des Moduls. England-Maestro Tim Follin liefert mit Super Off Road nach Spider Man sein zweites SNES-Werk ab und verpaßt dem Spiel die per-

- POSITIV -
Kurzweilige, gut spielbare
Flitzerei, die vor allem zu
zweit Spaß macht.



Auf dem Siegerpodest werden die Fahrer mit Pokalen und mehr für ihre „Strapazen“ entlohnt.

fekte Soundkulisse.

Aber auch sonst ist Super Off Road nicht ganz ohne: Die Spielbarkeit der SNES-Version ist wirklich exzellent gelungen und läßt die NES-Umsetzung in den Startlöchern

Alfred Chicken 133,-

Bubsy 119,-

Duffy Duck 131,-

Lost Vikings 117,-

World Cup Soccer 123,-

Amazing Tennis 129,-

Conaos Gaper 115,-

First Samurai 123,-

Mechwarrior 149,-

Pokémoner 123,-

Action Replay 129,-

Topfighter Joypad 135,-

SN Pro Pad 39,-

Super Mario All-Stars 99,-

Alles deutsche Spiele

Hyper Zone 109,-

NBA All-Star Challenge 115,-

Star Wars 109,-

Batman Returns 123,-

Cosmo Gang 133,-

Jimmy Connors Tennis 118,-

NHLPA Ice-Hockey 123,-

Super Drivin' Suzuki R-1 129,-

Crash Dummies 124,-

Demminas 123,-

Pierre le Chef 133,-

Super Star Wars 128,-



Nur deutsche Originalspiele!



02654-2694



Welcher Motor darf's denn sein? Im Schrauber-Screen könnt Ihr Euer Gefährt aufmotzen – ein dickes Portemonnaie vorausgesetzt.

zurück. Sowohl Kurvenverhalten als auch die Steuerung insgesamt sind unheimlich intuitiv und lassen Euch schnell ins Spiel kommen. Auch die Grafik ist im Rahmen des Machbaren gut geworden. Da große, pompöse Grafikorgien unmöglich waren, verlegten sich die Designer auf die Kleinigkeiten und Details. Gerade die Trucks sind sehr gut

animiert, und auch die sporadisch gezeigten Start-Animationen lassen viel Atmosphäre aufkommen. Hauptmanko des Spiels ist und bleibt auch in dieser Version der Dauerspaß. Auch mit 19 Strecken bleibt Super Off Road ein reines Im-Kreis-Fahren ohne allzuviel Abwechslung. Empfehlenswert ist es deshalb auf Dauer auch nur im Zweispieler-Modus. Ent-

- NEGATIV -
Bietet langfristig nichts Neues, macht alleine nur kurz Laune. Warum kein Vierspieler-Modus?

täuschend in diesem Zusammenhang ist sicherlich, daß der Mehrspieler-Adapter für das SNES nicht unterstützt wird – gerade Super Off Road hätte sich für heiße Dreibis Vierspieler-Schlachten angeboten und so noch wesentlich mehr Spaß gemacht. Sei's drum, Spaß macht's allemal.
Julian Eggebrecht

Super Off Road

Grafik ■ ■ ■ ■ ■ ■

Gute Intro-Screens, sehr gut animierte Mini-Autos. Grafische Perlen sind aber nunmal unmöglich, wenn's nur um Sandrennereien geht.

Sound ■ ■ ■ ■ ■ ■

Die Musiken von Tim Follin sind toll gelungen. Ein paar Soundeffekte mehr hätten aber nicht geschadet.

Gameplay ■ ■ ■ ■ ■ ■

Die Steuerung ist wirklich gut gelungen, es macht einen Heidenspaß, mit den Trucks um die Kurven zu flitzen.

Dauerspaß ■ ■ ■ ■ ■ ■

Auf Dauer nichts Neues: Super Off Road nutzt sich leider sehr flott ab. Zwischendurch ist's aber immer mal schön.

TOTAL! - CHECK

Genre Action / Sport

Levels 19

Schwierigkeitsgrad ... steigt linear

Continues ja

Speicherkapazität 4 MBit

Erhältlich ab sofort

FAZIT

3

SNES**1-4 Spieler****Hudson Soft****DM 99**

SUPER BOM



**Gebombt
wird in Japan
schon seit Jahren – jetzt
schafften „Hudson
Softs“ Bombermänner
den Sprung von
der Exotenkonsole aufs
heimische
Super Nintendo.**



Das Ur-Szenario – für Bomber Man-Puristen.

Einige wenige Wohnzimmer außerhalb Japans sind seit ca. drei Jahren den Schauplatz höchst absonderlicher Rituale statt: Bis zu fünf Personen versammeln sich um eine ganz und gar fremdartige Videospiel-Konsole und fangen an, sich mittels kleiner ferngesteuerter Zwerge gegenseitig in die Luft zu sprengen. Dieses Ritual dauert in der Regel mehrere Stunden, und die Beteiligten sprechen regelmäßig von „Suchterscheinungen“. Auslöser der Sucht und der damit verbundenen „Sitzungen“ ist ein unscheinbares Spiel namens „Bomber Man“ für die japanische Exotenkonsole „PC Engine“. Seit das Modul auf den Markt kam, hat sich ein echter Kult entwickelt. So simpel – nämlich Bomber Man auch sein mag – kaum ein anderes Spiel kann man zu fünf gleichzeitig spielen, und definitiv kein anderes Multi-Player-Spiel macht so unglaublich viel Spaß. Kein Wunder also, daß Hudson Soft sich ein Herz nahm und schon letztes Jahr auf dem NES eine eher halbherzige Dreispieler-Variante der Bomberei ablieferte. Kurz darauf erkannte man, daß eigentlich

Nintendos SNES viel besser für das Spiel geeignet wäre – wäre da nicht das Manko des fehlenden Mehrspieler-Adapters. Wenn schon denn schon wurde nicht nur „Super Bomberman“, sondern auch gleich noch ein passender Mehrspieler-Adapter entwickelt.

Das Spielprinzip hat sich gegenüber dem 8-Bit-„Dynablasters“ kaum verändert: In der Rolle eines von bis zu vier Bombermännern lauft Ihr durch ein Labyrinth von Mauern und legt dabei Bomben. Je nach Aufrüststufe explodieren die Bomben mit mehr oder weniger großen Auswirkungen in Form von Feuerstrahlen. Plaziert Ihr mehrere Bomben geschickt an einigen Ecken, bedeutet das schnell das Aus für die Mitspieler und einen der begehrten Pokale. Damit das Spiel nicht zu schnell langweilig wird, verstecken sich unter sprengbaren Steinen diverse positive, aber auch teilweise negative Extras. Von Beschleunigungsschuhen über den gefürchteten Bombenkick bis hin zu den unheilvollen Totenköpfen warten einige Überraschungen auf die Bomberzwerge. Habt Ihr genug vom „einfachen“ Spielfeld, stehen zehn andere Untergründe zur Wahl, die neben Fließbändern auch heimtückische Sprungfedern, Bomberbagger, Teleporter und vieles mehr anbieten haben.

Solltet Ihr mal keine Freunde für eine Multi-Partie zur Hand haben, könnt Ihr entweder Bomberman gegen Computergegner oder den speziellen Ein- bis Zweispieler-Modus auswählen. In diesem action-typisch aufgelegten Mini-Bomberman

geht es um die Befreiung der Bomberwelt. Am Ende der mit Gegnern gespickten Levels warten sogar riesige Endgegner, die clevere Strategien vom Bomberman fordern.

War die Begeisterung über die gelungene

Präsentation und den spielerisch erstaunlich gehaltvollen Einspieler-Modus am Anfang noch groß, kamen bei unserem Test bald einige Zweifel auf: Bei näherer Betrachtung des Multi-Adapters fällt auf, daß eigentlich fünf Spieler möglich gewesen wären – einzige Erklärung ist wohl ein überforderter Programmierer. Neben dieser Bagatelle gibt es aber auch einige handfeste Kritikpunkte: Leider ist der Mehrspieler-Modus geradezu mit Extramöglichkeiten überladen. Fatal wirken sich vor allem die Beschleuniger-Extras aus, denn durch sie gerät die ausgeklügelte Balance des Spiels ins Wanken – Hektik



Alles so schön bunt hier – und voller Extras noch dazu.

- NEGATIV -
Warum so viele Extras?
Dadurch kommt nur Chaos
auf! Wo ist der fünfte
Spieler?



BOMBERMAN



Hier wird's im wahrsten Sinne des Wortes brenzlich.

- POSITIV -
Eine der besten Spielideen aller Zeiten mit supersüßen Bombermännern und ihrem Vierspieler-Modus.

Macken gerät das Gleichgewicht des Spiels durcheinander. Auch die Steuerung, wenn auch ganz gut gelungen, läßt Wünsche

offen, wenn man das Original kennt. Irgendwie haben es die SNES-Programmierer nicht geschafft, die perfekte Spielbarkeit des Vorbilds zu kopieren. Eine kleine Frechheit ist die Backgroundmusik des Mehrspieler-Modus: Spätestens nach zehn Spielen kann man den ewig gleichen Song nicht mehr hören – zudem fehlen auch noch jegliche Jingles und Effekte bei der Pokalvergabe.

Trotzdem ist und bleibt Bomberman eine derartig einmalige Spielidee, daß die Programmierer trotz offensichtlich größter Mü-

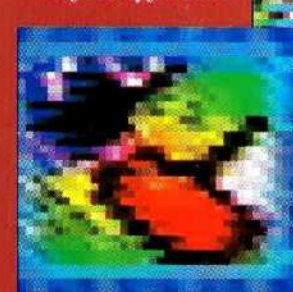
Headline, echt.



Mit Rollschuhen läuft sich's schneller.



Der Zünder ermöglicht Sprengungen auf Knopfdruck.



Bomben-Kicken – für Fußball-Fans und Leute, die andere gern überraschen...



Der Ein-/Zweispiel-Modus ist zwar amüsant, die Wurst zieht er aber nicht vom Brot.

hen das Spielprinzip nicht kleinkriegen konnten: Selbst mit den Macken bleibt vor allem der Mehrspieler-Modus die ideale Unterhaltung für vier spielsüchtige SNES-Besitzer. Seid Ihr allerdings eher Einzelgänger, laßt lieber die Finger von diesem Modul. Sowohl der Computerspieler als auch der Einspieler-Modus sind einfach nicht herausfordernd genug, um ausreichenden Spielspaß aufkommen zu lassen.

Julian Eggebrecht

Bomberman

Grafik



Die Bombermänner sind wirklich süß gelungen – an einigen Ecken wird's aber allzu bunt.

Sound



4 MBit hin oder her... immer dieselbe Musik, ohne Unterbrechung oder Jingles, ist dann doch ziemlich nervig.

Gameplay



Geniale Spielidee, die unter der schludrigen Programmierung und Extraüberfütterung leidet – weniger wäre mehr gewesen.

Dauerspaß



Zu viert gibt's kaum bessere Spiele – Bomberman ist im Mehrspieler-Modus selbst mit Macken zeitlos, alleine kommt Langeweile auf.

TOTAL! - CHECK

Genre Action/Strategie
Levels 11
Schwierigkeitsgrad ... steigt linear
Continues unendlich
Speicherkapazität.... 4 MBit
Erhältlich ab Oktober

FAZIT
2

Das Recht des Stärkeren



VANDAL
VS
ASKA



Die Ruhe vor dem Sturm.

In der Arena gibt es kein Pardon.

Heiße Gefechte auch in der Luft.

Jeder Fighter gibt sein Letztes.

RAGING FIGHTER

Fans von guten Prügelspielen wurden auf dem Game Boy bisher nicht sonderlich verwöhnt. „Raging Fighter“ von „Konami“ soll diesen Mißstand jetzt beheben.

Wie Ihr vielleicht schon erraten habt, unterscheidet sich das Gameplay von Raging Fighter nicht sonderlich von dem vieler anderer Prügelgames. Ihr übernehmt die Kontrolle über einen der sieben Karate-Helden, der sich wahlweise gegen den Computer oder einen weiteren Menschen behaupten muß. Für Euch zählt nur der Sieg; Seid also nicht zimperlich in der Wahl der Mittel! Jeder erfolgreiche Tritt oder Boxhieb kostet den Feind einen Teil seiner Lebens-Energie. Wer als erster seinem Gegenüber vollständig den Saft abdrehen kann, hat gewonnen. Anfänger werden den Übungs-Modus zu

schätzen wissen. Der Gegner dient hier nur als Sparrings-Partner, der zwar einstecken, aber nicht austeilen kann. Nur wer

die Ihr durch bestimmte Bewegungskombinationen aktivieren könnt.

Grafisch ist das Game nicht sonderlich berauschend. Die Spielfiguren sind zwar schön groß, aber leider nicht allzu gut animiert. Manche Kämpfer scheinen sogar unter vorübergehenden Lähmungserscheinungen zu leiden und bewegen beim Laufen nur ihre Waden und Füße. Echt

zum Schießen!

Also, Game Boy-Fans: Auf dem Beat 'em Up-Sektor herrscht nach wie vor digitale Dürre. Raging Fighter ändert daran nichts.

Martin Klugkist

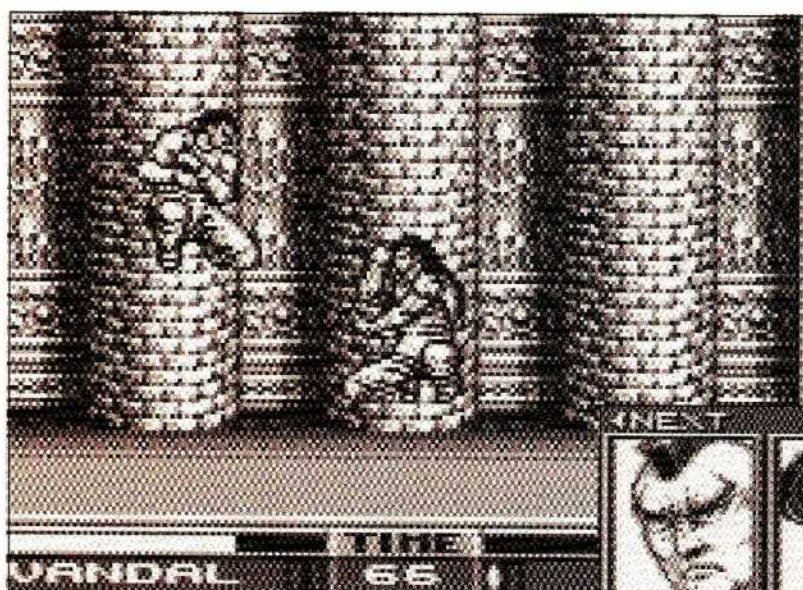
"POSITIV"
Die Spielfiguren sind recht groß. Per Game Link werden nette Duelle möglich.

"NEGATIV"
Recht kleines Schlag-Repertoire, schwächliche Animation, keine neuen Ideen.

topfit ist, sollte sich in die Schlacht werfen, denn außerhalb der Trainingshalle könnt Ihr mit solcher Nachsicht natürlich nicht rechnen.

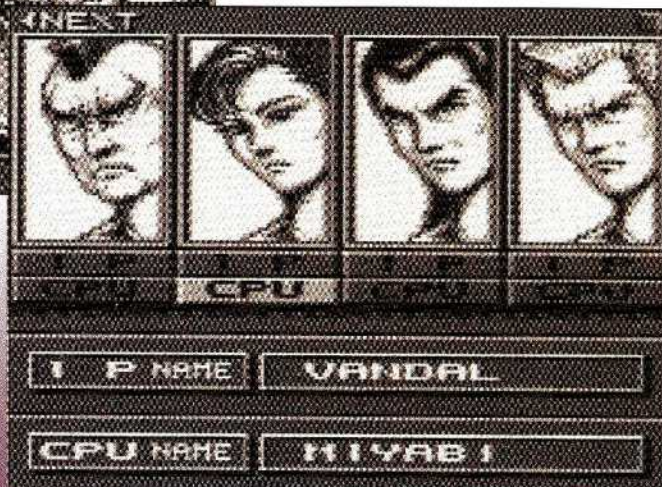
Damit das Ganze dennoch nicht zu schwierig wird, verfügt Raging Fighter über drei verschiedene Schwierigkeitsgrade, die Ihr per Menü anwählen könnt.

Leider haben die Konami-Programmierer bei der Schlag-Vielfalt etwas zu sehr gespart. Die Auswahl an Schlägen und Kicks nimmt sich recht bescheiden aus. Immerhin verfügt jeder Kämpfer über zwei verschiedene Super-Angriffstechniken,



Wer länger leben will, muß gut springen können.

Die Qual der Wahl vor dem Kampf: Mit welchem Kämpfer wollt Ihr Euch ins Gefecht wagen?



Raging Fighter

Grafik



Die Bewegungsabläufe wirken recht steif, mitunter sogar ungewollt komisch.

Sound



Die Mucke dudelt im Hintergrund so vor sich hin, ohne groß aufzufallen - weder positiv noch negativ.

Gameplay



Schlagen, Treten, Schlagen, Treten... alles nicht sehr aufregend. Raging Fighter bietet kaum Abwechslung.

Dauerspaß



Wie bei fast allen anderen Prügelgames: Zu zweit hält sich die Motivation deutlich länger als im Alleingang.

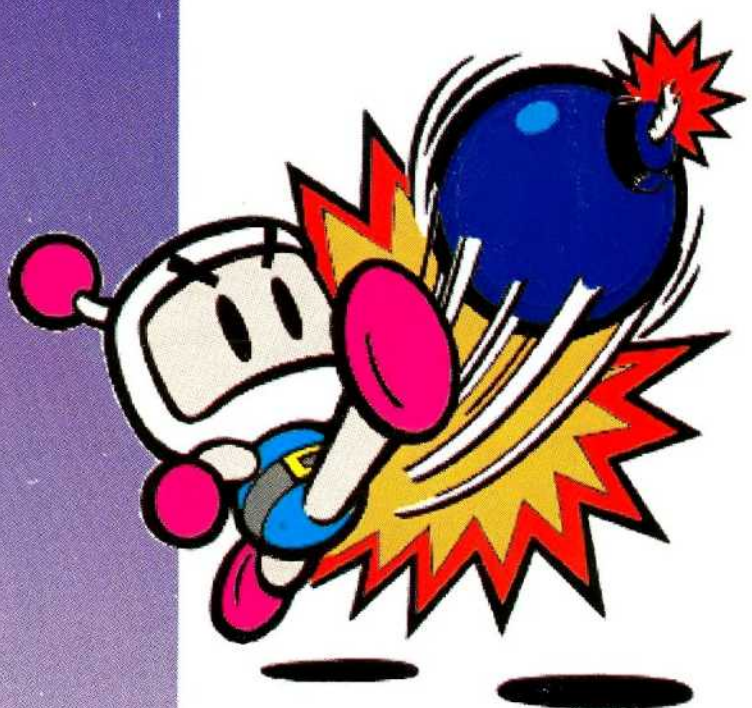
TOTAL! - CHECK

Genre Action
Levels -
Schwierigkeitsgrad ... einstellbar
Continues 2
Speicherkapazität 2 MBit
Erhältlich ab sofort

FAZIT
4+

SUPER BOMBERMAN™

Laß' krachen!



Da war Hudson Soft aber mal wieder spendabel! Zur Markteinführung von „Bomber Man '93“ auf dem SNES verbündete man sich mit uns TOTAL!s und ließ einen feinen Wettbewerb springen. Wenn Ihr Euch also auf Euer Glück verlassen könnt und gerade finanziell unpäßlich seid, solltet Ihr weiterlesen, denn... HUDSON SOFT & TOTAL! verlosen

1.-15. Preis: je einmal Super Bomber Man (SNES)

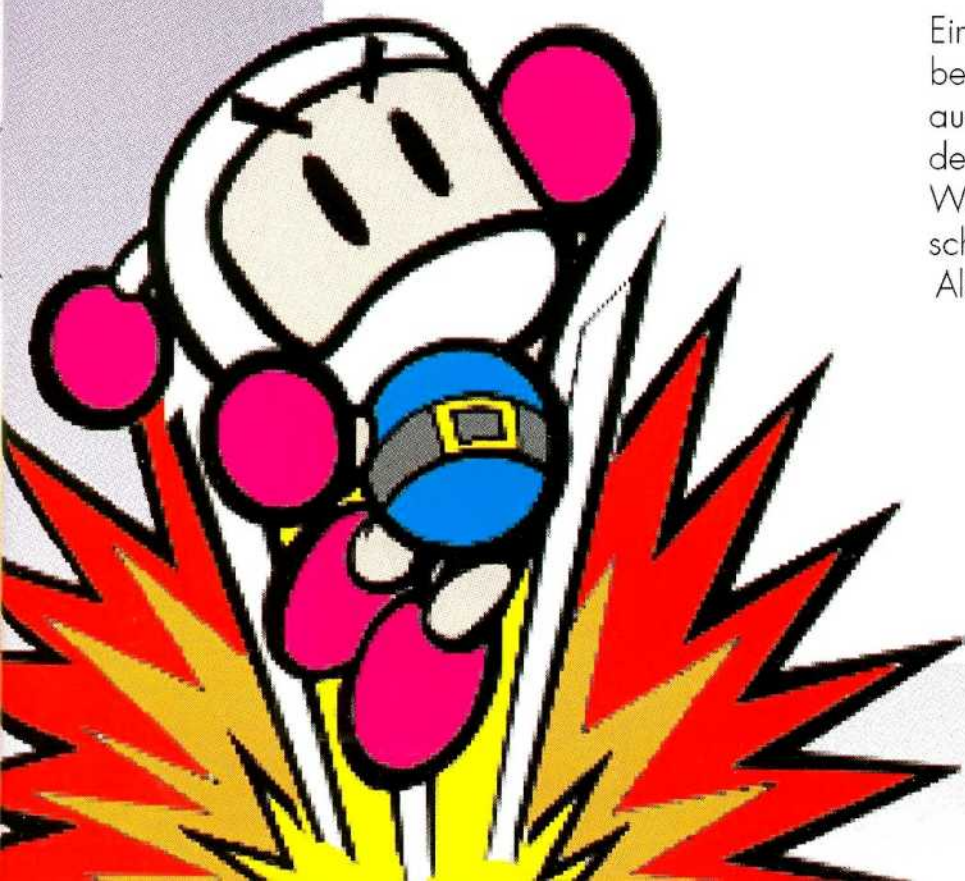
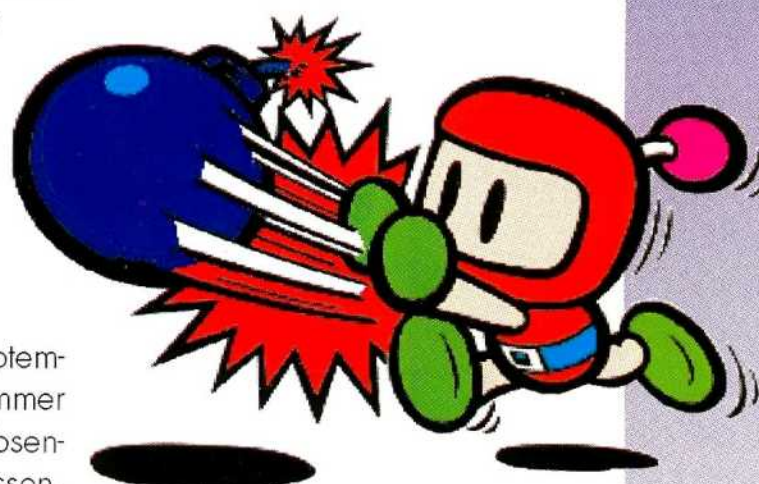
16.-25. Preis: je ein Hudson Soft-T-Shirt



Und so könnt Ihr gewinnen: Schreibt uns eine Postkarte. Auf dieser Karte müßt Ihr uns mindestens zwei weitere SNES-Titel von Hudson Soft außer Super Bomber Man nennen. Das Ganze geht an:

**MVL GmbH
Super Bomber Man
Heilwigstr. 39
20249 Hamburg**

Einsendeschluß ist der 10. September, der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen, und Euren Absender solltet Ihr auch nicht vergessen. Wenn ihr all' dies befolgt, kann schon fast nichts mehr schiefgehen. Also: Laß' krachen!



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

O.I.T.

Super NES

JB King Joystick	119.90
Street Fighter II Uhr	29.90
New Joypad SF3	29.90
Honey Bee FX Adapter	34.90
Super Nes + Joypad US	299.90

SUPER NES

Adams Family II	US 104.90
Allen III	US 99.90
Battletoads	US 104.90
B.O.B.	US 104.90
Bubsy	US 104.90
Congo Caper	US 94.90
Cybernator	US 99.90
Exhausted H. II	JP 109.90
Fatal Fury	US 104.90
Final Fight II	JP 89.90
F15-Strike Eagle	US 104.90
Formation Soccer II	JP 109.90
Human Baseball	JP 189.90
King Arthurs World	US 99.90
Lost Vikings	US 104.90
Mechwarrior	US 104.90
Nhlpa Hockey	US 99.90
Nigel Mansell	JP 109.90
Play Action Football	US 119.90
Shadowrun	US 109.90
Star Fox	US 94.90
Street Combat	US 94.90
Super Bomber Man	JP 129.90
Super Ninja Boy	US 99.90
Super Turrican	US 94.90
Tecmo Basketball	US 109.90
Twinbee	JP 109.90
USA Icehockey	US 109.90
Yoshi Cookies	US 99.90
World Hero	JP 179.90
WWF II	US 109.90

NEWS !!!

Super Horse Racing	JP 199.90
Super Power League	JP 199.90
Battle Soccer	JP 199.90
Striker	JP 199.90
Street Fighter Turbo	US 109.90
Super Slap Shoot	JP 199.90
Super Black Bus	JP 199.90
All Japan WWF	JP 179.90
Death Blade	JP 179.90
Dragonball Z II	JP 179.90

Angebote !!!

Red Hunt October	US 70.00
Super Tennis	US 70.00
Phalanx	US 70.00
James Bond jr.	US 70.00
Lethal Weapon	US 70.00
Tom&Jerry	US 70.00
Home Alone I	US 60.00
Home Alone II	US 70.00
Simpsons	US 70.00
Castlevania	US 70.00
California Games II	US 70.00
Jimmy Connors	US 90.00
Buster Brothers	US 70.00
Chessmaster	US 70.00

Tel.: 07422 - 2 36 87

07422 - 2 10 71

O.I.T.
Schiltachstr.36
78713 Schramberg

NES

1 Spieler

Codemasters

DM ca. 80

Hubschrauber-Action vom „Micro Machines“-Team auf Nintendo's 8-Bitter. Schlägt das Kriegs-Szenario genauso ein wie die Mikro-Flitzer?



FIRE

Englands einstmalige Billigstsoftware-Hersteller „Codemasters“ ließ sich vor einiger Zeit auf einen größeren Rechtsstreit mit Nintendo ein – und gewann zum Erstaunen aller. Seitdem drängen die fleißigen Engländer mit selbstproduzierten Modulen wie „Micro Machines“ und „MiG 29“ auf den Videospiel-Markt.

Das neueste Produkt der Cartridge-Schmiede versetzt Euch an den Steuerknüppel eines Kampf-Hubschraubers namens „Firehawk“. Wie schon so oft in der abenteuerlichen Geschichte der Videospiele müßt Ihr gefangengehaltene Kameraden aus dem Feindesterritorium retten und die Bösen, in

Der „Firehawk“ in Aktion: Hier wird gerade die Bergung eines der Kameraden vorbereitet.



Zum Angriff! Wo dieser Hubschrauber hinschießt, baut keiner mehr Kanonen!

- POSITIV -
Technisch makellos gelungene Hubschrauber-Action mit gutem Sound und prima Spielbarkeit

diesem Fall schurkische Drogenbarone, durch den Einsatz ausreichender Feuerkraft ein für allemal zur Raison bringen.

Nachdem Ihr zu Beginn eines jeden der acht Levels Euren Auftrag bekommen habt, beginnt der gefährliche Ausflug mit dem Hubschrauber.

Den größten Teil des Spiels seht Ihr von oben, in einer direkten Draufsicht. Mit dem

Steuerkreuz könnt Ihr den Hubschrauber schnell und flexibel steuern – per Knopfdruck werden die verschiedenen Waffen abgefeuert. Im Verlauf des Spiels können die Waffensysteme sowohl gewechselt als auch aufgerüstet werden – spezielle Baracken bergen die hierbei behilflichen Extras.

Der Firehawk-Missionsablauf

Wie sich das für ein ordentliches Spiel gehört, ist der eigentliche Action-Part von einer Story gerahmt.



Nach dem Missions-Briefing erfreut eine Animationssequenz das Auge.



Und jetzt geht's ab! Der Spieler ist dran, seinen Teil zu tun.



Je nach Ausgang eines Einsatzes fällt hinterher der Report aus.

Euren Weg durch die verschlungenen Dschungelpfade weist ein nützlicher Navigationspfeil, der den Hubschrauber zum jeweils nächsten Einsatzziel führt. Dort angekommen, müßt ihr zuerst zahlreiche Bodenziele der Drogenbarone zerstören und dann im Dschungel landen, um eventuell überlebende Gefangene unter dem nicht enden wollenden Feindbeschuß zu bergen. Die gesamte Landungs- und Bergungsaktion wird in einer anderen Perspektive dargestellt, in der ihr das Spielgeschehen von der

- NEGATIV -
Der martialische Hintergrund stört etwas - spielerisch sicherlich kein Megahit

lität der NES-Spiele rechtefertigt aber auch die Anstrengungen. Zwar verspricht Firehawk bei weitem nicht soviel Spiel-spaß wie die famosen Micro Machines, einige Runden mit dem Kampf-hubschrauber sind aber auch nicht zu verachten. Sowohl technisch als auch vom Schwierigkeitsgrad her ist das Spiel gelungen und läßt nur wenige Wünsche unerfüllt. Zwar störte uns der allzu martialische Hintergrund etwas, sieht man aber mal davon ab,

HAWK

habt ihr hier ein 'etwas anderes' Actionspiel, das gerade auf dem in letzter Zeit von den meisten Firmen etwas stiefmütterlich -

Seite (Euren Helikopter von hinten) seht. Während dieses gefährlichen Manövers müssen angreifende Flugzeuge und Raketen mittels gestähltem Feuerknopfdaumen und guter Reaktion abgeschossen werden. Sind die hilfsbedürftigen Helden erst einmal in den Hubschrauber geklettert, schaltet die Ansicht wieder um, und weiter geht's mit der wilden Dschungelhatz. Eins muß man den Jungs von Codemasters einfach lassen: Gegen Nintendo anzutreten ist schon ziemlich mutig - die hohe Qua-

Im Bergungs-Screen sieht man Geschehen und Angreifer hinter dem 'Firehawk'.

zurückhaltend behandelten NES durchaus einen Blick wert ist, vor Euch. **Julian Eggebrecht**

Firehawk

Grafik



Codemasters wissen, wie man dem NES lästige Flacker- und Ruckeleien abgewöhnt. Durch und durch gute Grafiken.

Sound



Im Gegensatz zum 8-Bit-Einerlei hören sich die Sounds ungewöhnlich an - mit den Kompositionen hapert's aber noch.

Gameplay



Die Steuerung des Hubschraubers ist am Anfang etwas fummelig. Die Seitenansicht könnte spielerisch gehaltvoller sein.

Dauerspaß



Das Modul protzt nicht gerade mit Abwechslung. Trotzdem macht es dank Extrawaffen und gutem Schwierigkeitsgrad länger Spaß.

TOTAL! - CHECK

Genre Action
Levels 8
Schwierigkeitsgrad mittel
Continues -
Speicherkapazität 1 MBit
Erhältlich ab sofort

FAZIT
3+



GALAXY

Super Nintendo

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

Super Nintendo Spiele

	jp.	us.	dt.
Aerobiz	/	129.-	/
Alien 3	/	129.-	139.-
Another World	/	/	129.-
Arcana	/	99.-	/
Axelay	/	129.-	139.-
Battle Toads	/	129.-	/
Batman returns	/	129.-	129.-
Best of the Best	/	129.-	139.-
Blues Brothers	/	129.-	/
B.O.B.	/	129.-	139.-
Bomberman	159.-	169.-	/
Bubsy	/	129.-	119.-
Bulls Vs Blazers	/	/	139.-
Buster Brothers	/	129.-	/
Castlevania 4	/	129.-	129.-
Chester Cheetah	/	129.-	/
Congos Caper	/	119.-	/
Cool World	/	129.-	/
Cybernator	/	129.-	139.-
Dead Dance	149.-	129.-	/
Desert Strike	/	129.-	119.-
Dino City	/	/	119.-
Dragons Lair	99.-	129.-	129.-
F15 Strike Eagle	/	139.-	/
Fatal Fury	/	139.-	139.-
Final Fight 2	/	139.-	/
Fin.Fant.Mystic Quest	/	89.-	99.-
Fin.Fant.Legend 2	/	149.-	/
Formation Soccer 2	149.-	129.-	/
Human Grand Prix	119.-	/	/
Jimmy Connors	/	119.-	119.-
King Arthurs World	/	129.-	129.-
Legend of Zelda	/	129.-	99.-
Lethal Weapon	/	129.-	119.-
Lost Vikings	/	129.-	119.-
Mech Warrior	/	129.-	/
Mickey Mouse	/	119.-	119.-
NHLPA 93	/	129.-	139.-
NBA Basketball	/	129.-	/
Nigel Mansel GP	/	129.-	/
Parodius	/	/	119.-
Pocky & Rocky	/	129.-	/
Pop'n Twinbee	/	/	129.-
Powermonger	/	/	139.-
Prince of Persia	/	/	119.-
Pugsley Scav.Hunt.	/	129.-	129.-
Roadrunner	/	129.-	139.-
Royal Rumble	/	139.-	139.-
Shadowrun	/	139.-	/
Sim City	/	129.-	99.-
Star Fox	/	129.-	119.-
Streetfighter 2	/	/	99.-
Super Air Diver	199.-	/	/
Super Conflict	/	129.-	/
Super Mario Kart	/	129.-	99.-
Super Mario World	/	129.-	99.-
Super SWIV	/	/	129.-
Super Shanghai 2	/	129.-	149.-
Super Star Wars	/	129.-	129.-
Super Turrican	/	109.-	129.-
Terminator	/	129.-	139.-
Tiny Toons	/	129.-	129.-
Wolfchild	/	129.-	/
World League Basketball	/	/	99.-
Yoshies Cookie	99.-	129.-	/

Neuheiten August/September

Art of Fighting	179.-	/	/
Asterix	/	129.-	129.-
Clay Mates	/	129.-	/
Cool Spot	/	139.-	/
E.V.O.	/	149.-	/
Final Fant.Adv.2	199.-	/	/
Final Set Tennis	??	/	/
First Samurai	/	129.-	139.-
GP 1 (Suzuka 8 Hours)	159.-	/	/
Mario Is Missing	/	129.-	119.-
Mortal Combat	/	149.-	149.-
Nitro Punks	149.-	/	/
Playermanager	/	/	139.-
Rock'n Roll Racing	/	129.-	/
Streetfighter Turbo	249.-	169.-	/
Super Mario All Stars	149.-	129.-	99.-
World Heroes	179.-	/	/
Yoshis Road Hunt	159.-	129.-	/

Nintendo Game Boy

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

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

NES**1 Spieler****Codemasters****DM 80**

Entführung!
Jetzt kann nur
noch der
Ultimate
Stuntman helfen.



So ein Stuntman führt sicherlich kein leichtes Leben. Einen Vorteil hat der Job aber ganz bestimmt: Langweilig wird es nie –

erst recht dann nicht, wenn man nebenbei noch andere Aufträge übernimmt!

ULTIMATE STUNTMAN



Der „Ultimate Stuntman“ (bloß keine Bescheidenheit) ist einer dieser modernen Supermänner. Da er aber nicht nur seine Muskeln, sondern auch das Herz am rechten Fleck hat, läßt er sich nicht lange bitten, die junge Forscherin Jenny Aykroyd aus den Fängen einer gemeinen Verbrecherorganisation zu befreien.

- POSITIV -
Ultimate Stuntman bietet eine bunte Mixtur verschiedener Spielgenres.

Im diesem Spiel von „Codemasters“ könnt Ihr diesem Burschen bei seiner gefährlichen Arbeit helfen. Schon die erste Stage ist nicht einfach: In seinem hochfrisierten Rennwagen liefert sich der Ultimate Stuntman ein gnadenloses Autorennen mit den

Bösewichtern. Ihr verfolgt das Geschehen aus der Vogelperspektive und steuert die Karre über die Fahrbahn, auf der sich allerdings diverse Feinde, Minen, aber auch Power Ups befinden. Am Ende wartet selbstverständlich noch der Oberboß auf seine spezielle Sonderbehandlung. Mit der Herumheizerei ist es jedoch noch lange nicht getan! Im zweiten Level nämlich muß der Held seine Jump&Run-Künste unter Beweis stellen. Wie schon zuvor auf der Straße, bleibt Euch oftmals nichts anderes übrig, als den Weg mit der Wumme freizuballern. Mit einem aufgelesenen Mehrfach-Schuß geht das natürlich um einiges einfacher.



Von der Verkehrspolizei ist nichts zu sehen!

Auf der Straße gilt das Recht des Stärkeren.

Ultim. Stuntman

Grafik



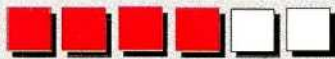
Trotz der vielen ‚Einzeldisziplinen‘ macht Ultimate Stuntman grafisch einen durchweg annehmbaren Eindruck.

Sound



Die Hintergrundmusik klingt besser als die Effekte. Unterm Strich gutes Mittelmaß.

Gameplay



Die einzelnen Spielideen sorgen für viel Abwechslung, können aber nicht mit ‚richtigen‘ Spielen konkurrieren.

Dauerspaß



Wie Gameplay profitiert auch die Langzeit-Motivation von der Vielzahl der Elemente.

TOTAL! - CHECK

Genre Action
Levels acht verschiedene
Schwierigkeitsgrad ... mittel
Continues –
Speicherkapazität 2 MBit
Erhältlich ab sofort

FAZIT
3+

Aber danach kommt es noch dicker: In bester ‚Spiderman‘-Manier klettert Ihr die Fassade eines Hochhauses hinauf. Dutzenden Riesenspinnen läuft bei diesem Anblick schon das Wasser im Mund zusammen. Ausweichen hat keinen Zweck, also muß man ihnen den Appetit mit dem Schießisen verderben. Später hat sich unser Held sogar als Rennboot- und Hanggleiter-Pilot zu beweisen. Ultimate Stuntman ist sicher nicht der Action-Knüller des Jahres '93. Die Spielelemente können einzeln betrachtet nicht mit den Genre-Führern konkurrieren. Nur die recht gut gelungene Mixtur aus diesen ‚Bausteinen‘ rettet das Modul vor dem Fall in die Mittelmäßigkeit.



Der Highway-Endboß ist echt mies drauf!

- NEGATIV -
Schwache Soundeffekte.
Teilweise recht ungenaue
Trefferabfrage.

Martin Klugkist

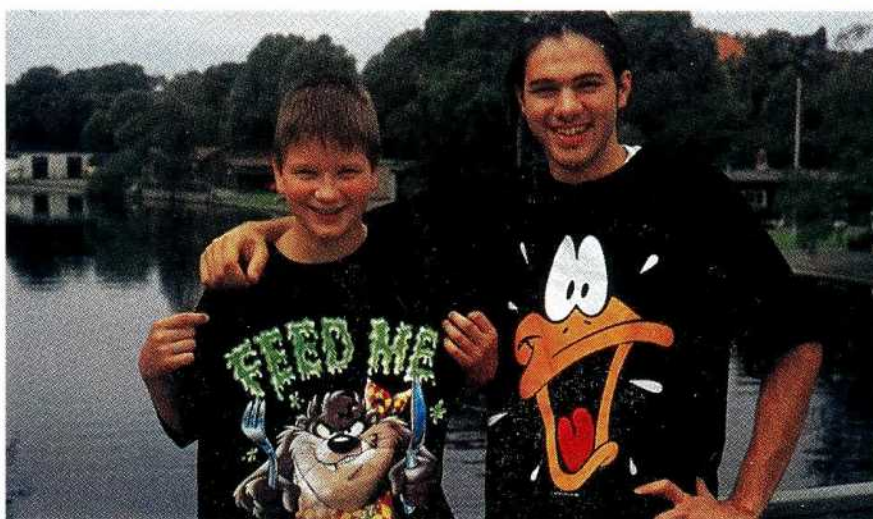
SHOP

T-SHIRTS

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



• Daffy Duck 'Loonatic'

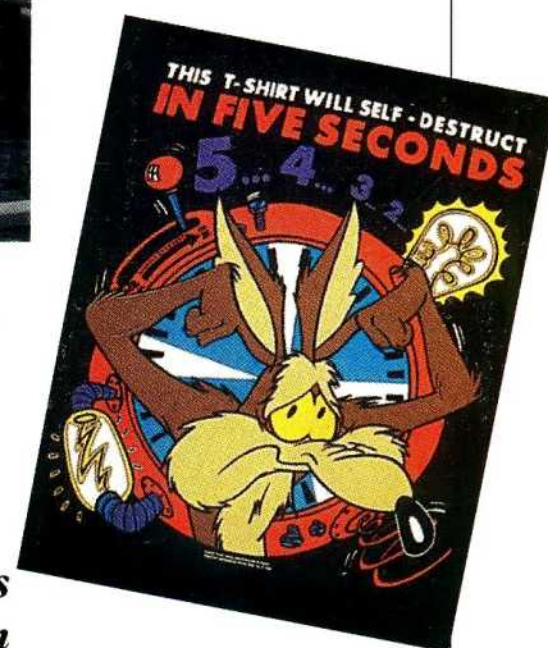


• Tasmania

• Duffy Duck 'Face'

nur DM 29,95
Größen M oder XL

• Wile E. Coyote 'Self Destruct'

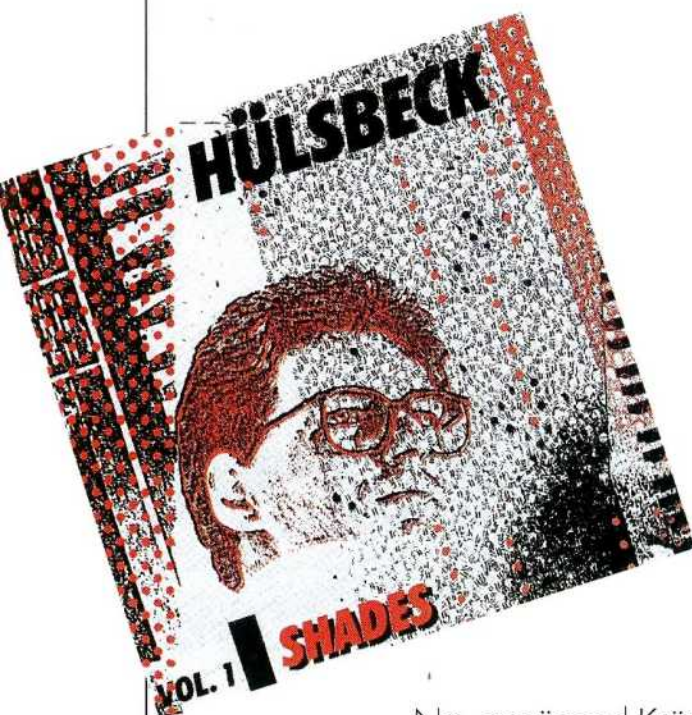


CD, Shades'

Ein musikalischer Querschnitt durch Chris Hülsbecks kreatives Schaffen. Neben vielen anderen Stücken befindet sich auf dieser Scheibe auch ein viertelstündiges Medley der 'Turrican'-Soundtracks - alles in erstklassiger Klangqualität.

nur DM 29,95

★ ,über 70 min!!!'



Booster-Boy

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

★ ,Super!'

nur DM 79,-



TOTAL!

BESTELL-COUPON 9/93

Menge	Artikel	Preis	Menge	Artikel	Preis
	HEFTE:				
	TOTAL! 6/93	DM 6,-	M	XL Duffy Duck 'Face'	DM 29,95
	TOTAL! 7/93	DM 6,-	M	XL Wile E. Coyote 'Self Destruct'	DM 29,95
	TOTAL! 8/93	DM 6,-		CD:	
	T-SHIRTS:			Chris Hülsbeck 'Shades'	DM 29,95
M	XL Daffy Duck 'Loonatic' (blau)	DM 29,95		ZUBEHÖR:	
M	XL Tasmania	DM 29,95		Booster Boy	DM 79,-
Inland: Bei Bestellungen unter DM15,- Bestellwert: Versandkosten von DM 4,-, bei Bestellungen über DM15,- Bestellwert fallen Versandkosten von DM 8,- an. Bei Bestellungen über DM 200,- erfolgt der Versand kostenfrei.					
Ausland: Versandkosten 12,- DM.					

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

Name: (Bitte in DRUCKBUCHSTABEN schreiben)

☐ per Eurocheck zur Verrechnung (Kartennummer nicht vergessen!)

Straße:

☐ per Nachnahme (nur Inland, Achtung! Zusätzliche Postgebühr!)

PLZ/Ort:

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

Bitte keine Überweisung!

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

A D R E S S E :

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

LESER

SNES

1 (1)



Starwing

Und immer noch schwingen wir uns alle in den unendlichen Weltraum, allerdings nicht, um irgendwelche netten Außerirdischen kennenzulernen, sondern um ordentlich auf den Luftkampfpf-Putz zu hauen. Auf geht's, Fox!

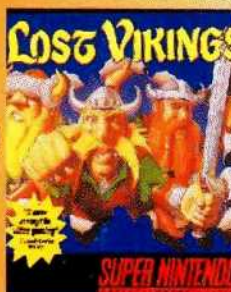
2 (3)



Bubsy

„Ohne Wolle keine Pullover. Keine Wolle, weil Außerirdische. Bubsy schlechte Laune, weil keinen Pullover. Bubsy also sauer, weil Außerirdische. Kein Außerirdischen mehr, weil Bubsy sauer.“ Alles klar, Freunde?

3 (-)



Lost Vikings

Eine haarsträubende Geschichte: Alien entführt drei Wikinger, um sie in seinen Zoo zu stecken. Eine taktische Herausforderung: Es gilt, die unterschiedlichen Kräfte gekonnt zu kombinieren und einzusetzen. Ein klasse Game: Lost Vikings.

4 (4) Tiny Toons

5 (2) Streetfighter 2

SNES

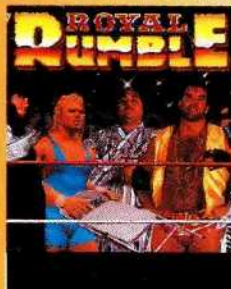
1 (1)



Starwing

Nintendo gibt der Legende „Top Gun“ eine neue Dimension, denn – mal ehrlich – was ist schon ein blöder Flugzeugträger gegen die „unendlichen Weiten des Weltraums“? Keine Angst, Du bist hier nicht im falschen Film...

2 (-)



WWF 2

Sie sind groß, stark und manchmal auch ein bisschen gemein, aber zum Glück nur untereinander... Wir, die wir um den Ring bzw. vor dem Fernseher sitzen, amüsieren uns daher köstlich, wenn die Ringer sich gegenseitig plattmachen.

3 (-)



Streetfighter 2

Früher sagten wir drohend: „Um 12 Uhr hinter dem Fahrradständer...!“ Heute heißt das: „Um 1 vor dem Bildschirm...!“ Was dann passiert, hat sich kaum geändert. Es wird so richtig schön geprügelt (natürlich völlig unblutig).

4 (-) Zelda 3

5 (-) Mario All Stars

Game Boy

1 (2)



Mario Land 2

„Na, wie ist die Luft da oben?“ Ganz bestimmt sehr gut. Schließlich möchte dorthin – auf den Spitzenplatz – doch irgendwie jeder einmal. Nur gerecht, daß Mario's mal wieder geschafft hat.

2 (1)



Tiny Toons

Die Toonies haben immer noch nichts dazugelernt, außer natürlich, wie man sich ins Rampenlicht rückt: mit einer witzigen Spielidee, superschönen Grafiken und einem netten Bösewicht.

3 (-)



Mystic Quest

Wo kann man heute schon noch seine Fantasie ausleben? In der Schule vielleicht (Ha, Ha) oder zu Hause? (selten) Wirklich gut geht's dagegen auf der Suche nach dem magischen Schwert.

4 (-) WWF 2

5 (3) Parodius

Game Boy

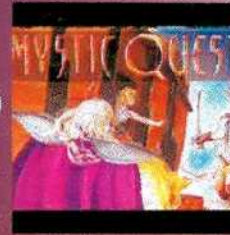
1 (2)



Mario Land 2

Auch im Handel übernimmt der Klempner, der jetzt sogar ein Filmstar ist, die einzig wahre Platzierung. Warten wir mal ab, wie lange er sich mit seinem zweiten GB-Abenteuer dort halten kann...

2 (1)



Mystic Quest

Die schwertsuchenden Strategen sorgen auch im Handel für jede Menge Action in der kleinen Game-Boy-Bude. Sind erste Vergleiche mit Zelda erlaubt? Wir glauben schon...

3 (-)



Tiny Toons

Zeichentrickfans und Videospieler sind sich immer noch einig: Das tolle Konami-Game rund um Babs' mißglückte Karriere-Versuche ist und bleibt ein Riesenhit. Party on, Montana Max!

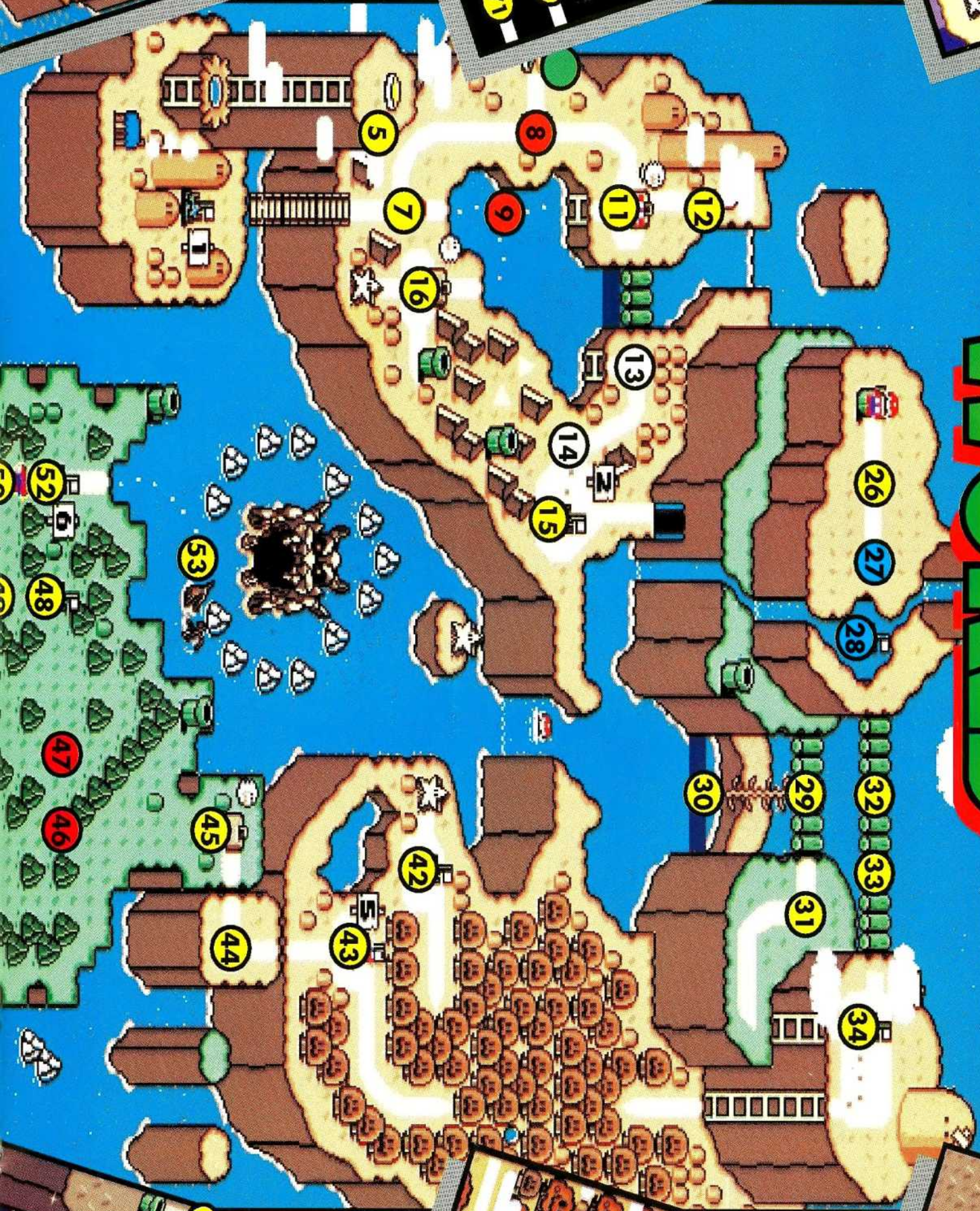
4 (-) Darkwing Duck

5 (-) WWF 2

HÄNDLER

Die Händler-Charts in dieser Ausgabe kommen von der Firma HIGH SCORE GAMES aus München, Tel.: 089/34 43 88.

Super Mario World



12 EINFACHE SCHRITTE

Ihr braucht nur unserem Plan zu folgen und schon schafft ihr SMW vollständig.



1) Yoshi's Island 2 - Erledigt gleich zu Anfang alle Koopas mit einer Schale und verdient Euch ein Extraleben



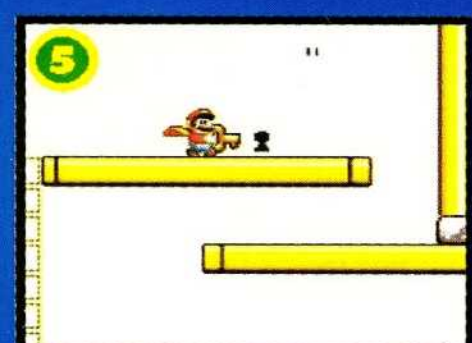
2) Yoshi's Island 3 - Von den sich streckenden Blöcken fällt man leicht herunter. Wenn ihr auf Yoshi reitet und einen Block verpaßt, könnt ihr aber einen Wirbelsprung von seinem Rücken ausführen.



3) Yoshi's Island 4 - Vorsicht vor den schwimmenden Stachelkugeln. Sammelt in der Mitte des Levels den Unverwundbarkeitsstern.



4) Iggy's Castle - Die Zäune am Anfang sind ein Kinderspiel - im Gegensatz zu den anschließenden Dachstampfern. Bleibt links vom ersten und lauft dann unten durch. Konzentriert Euch nur auf die Stampfer. Iggy selbst ist leicht zu besiegen.



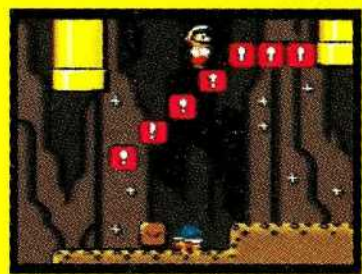
5) Donut Plains 1 - Sehr schwierig. Um zum Ausgang zum Donut Secret 1 zu gelangen, braucht ihr den Umhang. Fliegt über den Wolken und taucht unter die grüne Röhre mit den zwei Steinblöcken darunter. Auf der gelben Plattform ist die Geheimtür.



Chocolate Island 2 - Geht mit dem Umhang hinein und rast durch den ersten Abschnitt. Lauft im nächsten hin und her, bis Mario seine Arme zum Abheben ausbreitet. Fliegt hinüber, bevor die Uhr auf 250 steht, und ihr gelangt durch die Geheimtür nach Choco Secret.



Chocolate Island 3 - Die Geheimtür kommt, wie bei Cheese Bridge, nach der normalen. Lauft zur großen Plattform unter dem normalen Ausgang, nehmt Anlauf und fliegt nach rechts - hinter den Ausgang. Dort liegt die Tür zum Chocolate Fortress.



Vanilla Dome 1 - Habt ihr den Red Switch Palace erledigt, geht ihr die Stufen hoch und trifft den Block. Klettert an der Ranke hoch und zum Geheimausgang nach Vanilla Secret 1.



Vanilla Dome 2 - Klettert so bald wie möglich hoch und lauft nach links. Nehmt den „P“-Block und bringt ihn nach links zu diesen Blöcken. Springt durch die erste Lücke und lauft die nächste (mit den neun Münzen) hinunter. Dort ist die Geheimtür in den Red Switch Palace.



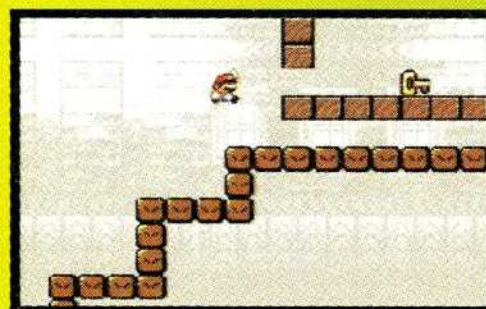
Vanilla Secret 1 - Schwierig, wenn ihr den Blue Switch Palace im Forest of Illusion nicht erledigt habt. Nehmt das Trampolin unter den fliegenden Koopas durch und lauft nach rechts. Stellt das Trampolin auf die blaue Plattform und benutzt es, um zur Röhre und der Geheimtür zur Star Road 2 zu gelangen.



Valley of Bowser 2 - Lauft durch die zwei grünen Röhren. Nach der zweiten steigt der Boden schnell an. Rast nach rechts bis zum ersten Riesenmaulwurf und springt auf den ansteigenden Boden. Geht oben nach links bis zur Höhle. Dort ist der Ausgang zum Vanilla Fortress.



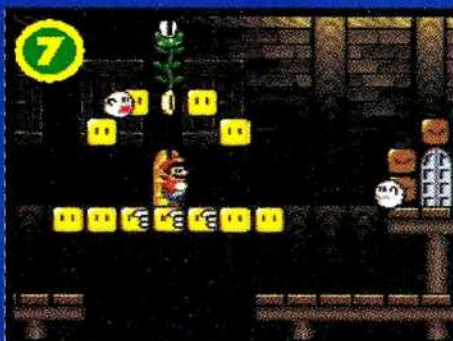
Valley of Bowser 4 - Schlüssel und Schlüssellock (Ausgang zur Star Road 5 und der Front Door) sind rechts vom normalen Ausgang. Laßt Yoshi den Schlüssel mit der Zunge schnappen. Holt ihn heraus, benutzt ihn und geht zum Ausgang durch.



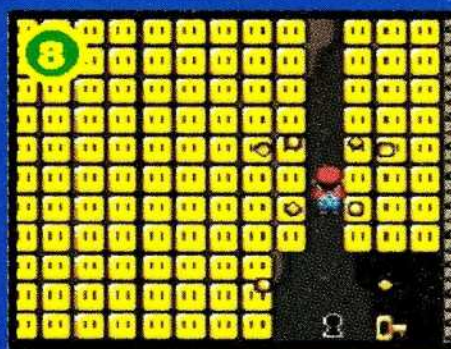
Valley Ghost House - Schlagt den „P“-Schalter in der Levelmitte über der Tür, lauft nach rechts und durch die Tür ganz rechts. Laßt den „P“-Block beim Münzblock fallen. Schlagt ihn, lauft nach links und schiebt das Steuerkreuz regelmäßig nach oben, um eine Treppe zu erschaffen. Macht die Münzen mit dem „P“-Block fest und steigt auf ihnen zum Geheimeingang zu Larry's Castle.



6) Donut Secret 1 - Einfach. Schwimmt bis zum „P“-Block durch und bringt ihn in eine Höhle mit lauter roten Blöcken. Schlagt auf den „P“-Block und schwimmt durch die Münzen. Schlagt auf den Block, wenn ihr den Schlüssel habt, und geht durch die Geheimtür ins Donut Secret House.



7) Donut Secret House - Lauft in den zweiten Abschnitt und nach links zum „P“-Block. Bringt ihn zur gelben Tür und schlägt darauf. Schlagt auf den Block über der Tür, damit die Ranke erscheint. Klettert an ihr hoch und lauft nach rechts. Geht durch die Tür, kämpft gegen den Big Boo und findet den Ausgang.

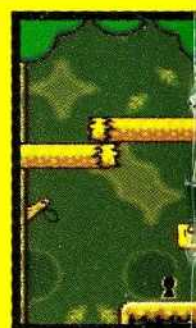


8) Star Road 1 - Hier Geheimtüren. Die nächste Geheimtür. Geht zu den Blöcken dort und springt wirbelnd hindurch. Nach zwei weiteren Blöcken kommt der Ausgang zur Star Road 2.



9) Star Road 2 - Schwimmt den Level, aber geht am Ende der Röhre, sondern in den engen unteren Bildschirmrand. Am Ende liegt der Ausgang zur Star Road 3.

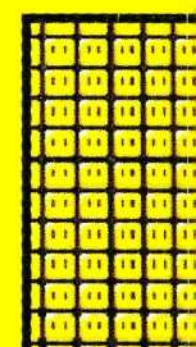
DIE



Forest of Illusion - Geht durch dem Schlüssellock den nächsten Block um einen „P“-Block. Schwebt links und nehmt ans Schlüssellock zu. Geht durch den Block, um den Schlüssel zu bekommen. Jetzt könnt ihr die Geheimtür zur Forest Ghost House betreten.



Donut Plains 1 - Geht durch den Green Switch Palace nach oben. Dort ist die Geheimtür. Sonst könnt ihr durch die grünen Röhren und gelben Röhren zum Ausgang.

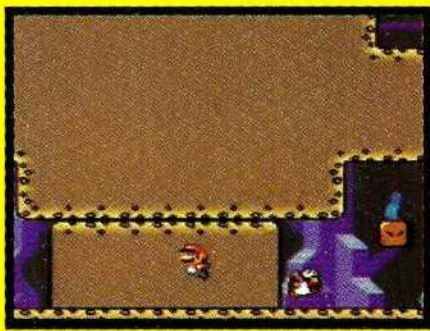


Star Road 1 - Geht nach rechts. Lauft dann nach rechts und springt wirbelnd hindurch. Nach zwei weiteren Blöcken kommt der Ausgang zur Star Road 2.

GEHEIMEN AUSGÄNGE



1 - Nachdem ihr über ... vorbei seid, schlagt ... auf den ihr trifft, ... allon zu bekommen. ... ter die Plattform, um ... zu gelangen. Trefft den ... schlüssel zu bekommen. ... urch den Ausgang ins ... se treten.



Forest of Illusion 2 - Schwimmt bis hierher. Der Ausgang zum Blue Switch Palace liegt hinter dieser Wand versteckt. Sie sieht stabil aus, aber ihr könnt nach links zurückgehen und gerade durch laufen, um zum Schlüssel und dem Schlüsselloch zu kommen.



Forest of Illusion 3 - Klettert als großer Mario die hohe, grüne Röhre neben dem Ausgang hinab und macht einen Wirbelsprung durch die Blöcke. So findet ihr die Geheimtür zu Roy's Castle.



Forest Of Illusion 4 - Ihr braucht das Cape, wenn ihr den Geheimausgang erreichen wollt. Schwebt zu der grauen Röhre über dem P-Block (vorsicht vor dem versteckten Fiesling!) und klettert die Röhre hinunter, um zur Forest Secret Area zu gelangen.



Forest Ghost House - geht ganz bis ans Ende durch. Nehmt den „UP“-Block und aktiviert ihn neben den Münzen am Ende. Eine blaue Tür wird sichtbar. Jetzt seid ihr oberhalb Eures Ausgangspunktes. Geht nach links, an der ersten (normalen) Tür vorbei und durch die nächste Tür - dem Ausgang zum Forest of Illusion 1.



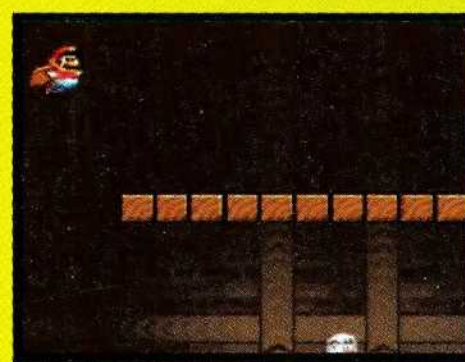
- Lauff nach dem ... place diese Wand ... ie Tür zum Donut ... liegt ihr unter der ... d landet auf den Dort liegt der



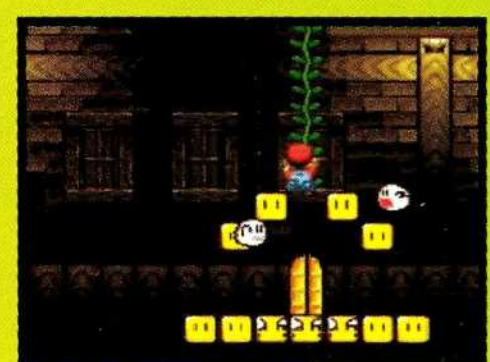
Donut Plains 2 - Geht die zweite grüne Röhre hoch bis in die Decke. Macht einen Wirbelsprung in die Blöcke. Holt die Schale und werft sie auf die oberste Stufe. Eine Ranke wird sichtbar. Klettert an ihr hoch und geht durch die Geheimtür in den Green Switch Palace.



Donut Secret 1 - Nehmt den „P“-Block zur blockierten Höhle mit. Aktiviert ihn, um die Blöcke in Münzen zu verwandeln. Schwimmt nach unten zum Schlüssel. Bringt ihn zum Schlüsselloch, um ins Donut Secret House zu gelangen.



Donut Ghost House - Wenn ihr erst einmal wißt, wo die Geheimtür ist, kommt ihr auch leicht dorthin. Fliegt mit dem Umhang gleich vom Levelanfang aus nach oben. Direkt über dem Eingang ist eine Lücke in der Decke. Fliegt durch, lauft nach rechts und schon findet ihr die Tür zum Top Secret Area. Hurra!



Donut Secret House - Lauff durch den zweiten Abschnitt und ganz nach links. Nehmt den „P“-Block zur gelben Tür zurück und aktiviert ihn. Trefft schnell den Block über der Tür, um eine Ranke zu erschaffen. klettert an ihr hoch, lauft nach rechts und geht durch die Tür zum Big Boo. Habt ihr ihn besiegt, geht es durch die Geheimtür zur Star Road.



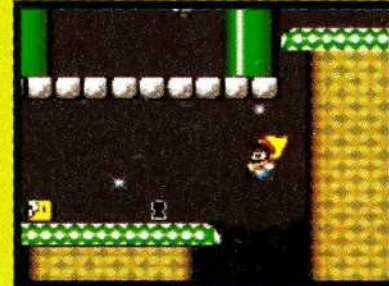
er Geheimausgang ist ganz ... zu den Blöcken dort und ... hindurch. Bleibt rechts. ... teren Blockgruppen kommt ... ang zur Star Road 2.



Star Road 2 - Schwimmt durch den Level wie sonst auch, aber lauft am Ende durch die Röhre, nicht durch den schmalen Gang unten. Am anderen Ende liegt der Ausgang zur Star Road 3.



Star Road 3 - Nehmt einen Block vom Boden und klettert die Stufen hoch. Bewerft den Koopa mit dem Block und springt in die Wolke. Fliegt mit ihr nach oben, durch die Lücke und geht nach links zum Block mit dem Schlüssel. Nehmt ihn mit nach rechts zum Geheimausgang zur Star Road 4.



Star Road 4 - Solange ihr den Red und Green Switch Palace erledigt habt, ist der Ausgang leicht zu erreichen. Wenn ihr zur festen Plattform aus Steinblöcken kommt (ungefähr in der Mitte des Levels), könnt ihr auf eine grüne Plattform hinabspringen. Lauff nach rechts zum Block mit dem Schlüssel und dem Geheimausgang zur Star Road 5.



Star Road 5 - Wenn ihr die Switch Palaces hinter Euch habt, halt ihr den „?“-Block und schaltet die Münzen rechts um. Schlagt den „P“-Block und lauft über die Blöcke zu den vier gelben Blöcken. Trefft einen davon, um die Ranke wachsen zu lassen und klettert nach oben. Jetzt seid ihr auf den Plattformen, die durch den Palast aktiviert wurden. Geht immer weiter bis zum Ausgang zur Star Road 6.

gibt es überall ... ist ganz rechts. ... und macht einen ... icht rechts. Nach ... der Ausgang zur



10) Star Road 3 - Nehmt einen Block vom Boden und klettert die Stufen hoch. Werft den Block auf den Koopa und springt in die Wolke. Fliegt auf ihr nach oben, durch eine Lücke und nach links zu einem Schlüssel. Nehmt ihn zur Geheimtür nach rechts mit.



11) Star Road 4 - Ihr braucht den Umhang. Geht an den zwei grünen Röhren in der Levelmitte vorbei und springt rechts vom Plattformrand. Steuert im Sprung nach links, um bei der Geheimtür zu landen. Schlagt auf den Block, nehmt den Schlüssel und betretet durch die Front Door das Valley of Bowser.



12) Front Door - Lauff durch die Levels hinter Tür Nr. 2 und Nr. 5 und nach rechts zu Bowser. Springt auf die Mecha-Koopa und werft sie hoch, so daß sie auf Bowser's Kopf landen. Bleibt bei dieser Taktik, dann ist Bowser bald erledigt.



Cheese Bridge Area - Fliegt mit dem Cape unter dem ersten Ausgang durch und zur Plattform dahinter. Haltet Euch rechts, und ihr findet den Geheimausgang zum Soda Lake.

AUF EINER SEITE UM DIE WELT

Ab sofort habt Ihr einen Plan: Unsere Komplettübersicht von Super Mario World. Verlaufen ist out! Alle Orte, alle Sehenswürdigkeiten - und alle Wege dorthin findet Ihr hier:

- 1 Yoshi's Island 1 - Ausgang zum Yellow Switch Palace
- 2 Yoshi's Island 2 - Ausgang nach Yoshi's Island 3
- 3 Yoshi's Island 3 - Ausgang nach Yoshi's Island 4
- 4 Yoshi's Island 4 - Ausgang zu Iggy's Castle
- 5 Yellow Switch Palace - kein weiterer Ausgang
- 6 Iggy's Castle - Ausgang zu den Donut Plains 1
- 7 Donut Plains 1 - Ausgänge zu den Donut Plains 2 und zum Donut Secret 1
- 8 Donut Plains 2 - Ausgänge zum Donut Ghost House und dem Green Switch Palace
- 9 Donut Secret 1 - Ausgänge zum Donut Ghost House und zum Donut Secret House
- 10 Green Switch Palace - keine weiteren Ausgänge
- 11 Donut Ghost House - Ausgänge zu den Donut Plains 3 und dem Top Secret Area
- 12 Top Secret Area - keine weiteren Ausgänge
- 13 Donut Plains 3 - Ausgang zu den Donut Plains 4
- 14 Donut Plains 4 - Ausgang zu Morton's Castle
- 15 Morton's Castle - Ausgang zum Vanilla Dome 1
- 16 Donut Secret House - Ausgänge zum Donut Secret 2 und der Star Road 1
- 17 Donut Secret 2 - Ausgang zu den Donut Plains 3
- 18 Vanilla Dome 1 - Ausgänge zum Vanilla Dome 2 und dem Vanilla Secret 1
- 19 Vanilla Dome 2 - Ausgänge zum Vanilla Ghost House und dem Red Switch Palace
- 20 Vanilla Dome 3 - Ausgang zum Vanilla Dome 4
- 21 Red Switch Palace - keine weiteren Ausgänge
- 22 Vanilla Ghost House - Ausgang zum Vanilla Dome 3
- 23 Vanilla Dome 4 - Ausgang zu Lemmy's Castle
- 24 Lemmy's Castle - Ausgang zum Cheese Bridge Area
- 25 Vanilla Secret 1 - Ausgänge zum Vanilla Secret 1 und der Star Road 2
- 26 Vanilla Secret 2 - Ausgang zum Vanilla Secret 3
- 27 Vanilla Secret 3 - Ausgang zum Vanilla Fortress
- 28 Vanilla Fortress - Ausgang zur Butter Bridge 1
- 29 Cheese Bridge Area - Ausgänge nach Cookie Mountain und Soda Lake
- 30 Soda Lake - Ausgang zur Star Road 3
- 31 Cookie Mountain - Ausgang zu Ludwig's Castle
- 32 Butter Bridge 1 - Ausgang zur Butter Bridge 2
- 33 Butter Bridge 2 - Ausgang zu Ludwig's Castle
- 34 Ludwig's Castle - Ausgang zum Forest of Illusion 1
- 35 Forest of Illusion 1 - Ausgänge zum Forest of Illusion 2 und dem Forest Ghost House
- 36 Forest of Illusion 2 - Ausgänge zum Forest of Illusion 3 und dem Blue Switch Palace
- 37 Blue Switch Palace - keine weiteren Ausgänge
- 38 Forest of Illusion 3 - Ausgänge zum Forest Ghost House und zu Roy's Castle
- 39 Forest Ghost House - Ausgänge zum Forest of Illusion 4 und dem Forest of Illusion 1
- 40 Forest of Illusion 4 - Ausgänge zum Forest of Illusion 2 und dem Forest Secret Area
- 41 Forest Secret Area - Ausgang zum Forest Fortress
- 42 Forest Fortress - Ausgang zur Star Road 4
- 43 Roy's Castle - Ausgang zur Chocolate Island 1
- 44 Chocolate Island 1 - Ausgang zum Chocolate Ghost House
- 45 Chocolate Ghost House - Ausgang zur Chocolate Island 2
- 46 Chocolate Island 2 - Ausgänge zur Chocolate Island 3 und dem Chocolate Fortress
- 47 Chocolate Island 3 - Ausgänge zur Chocolate Island 4 und dem Chocolate Fortress
- 48 Chocolate Fortress - Ausgang zur Chocolate Island 4
- 49 Chocolate Island 4 - Ausgang zur Chocolate Island 5
- 50 Chocolate Island 5 - Ausgang zu Wendy's Castle
- 51 Chocolate Secret - Ausgang zu Wendy's Castle
- 52 Wendy's Castle - Ausgang zum Sunken Ghost Ship
- 53 Sunken Ghost Ship - Ausgang nach Valley of Bowser 1
- 54 Valley of Bowser 1 - Ausgang nach Valley of Bowser 2
- 55 Valley of Bowser 2 - Ausgänge zum Valley Ghost House und dem Valley Fortress
- 56 Valley Ghost House - Ausgänge nach Valley of Bowser 3 und zu Larry's Castle
- 57 Valley of Bowser 3 - Ausgang nach Valley of Bowser 4
- 58 Valley of Bowser 4 - Ausgänge zu Larry's Castle, der Star Road 5 und der Front Door
- 59 Valley Fortress - Ausgang zur Back Door
- 60 Larry's Castle - Ausgang zur Front Door
- 61 Back Door - Spielende
- 62 Front Door - Spielende
- 63 Star Road 1 - Ausgänge zur Star Road 1 und 2
- 64 Star Road 2 - Ausgänge zur Star Road 2 und 3
- 65 Star Road 3 - Ausgänge zur Star Road 3 und 4
- 66 Star Road 4 - Ausgänge zur Star Road 4 und 5
- 67 Star Road 5 - Ausgänge zur Star Road 1 und der Special Zone
- 68 Gnarly - Ausgang nach Tubular
- 69 Tubular - Ausgang nach Way Cool
- 70 Way Cool - Ausgang nach Awesome
- 71 Awesome - Ausgang nach Groovy
- 72 Groovy - Ausgang nach Mondo
- 73 Mondo - Ausgang nach Outrageous
- 74 Outrageous - Ausgang nach Funky
- 75 Funky - Ausgang zur Star Road 7

TOPI!

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

100% NINTENDO Super NES Game Boy

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

NES

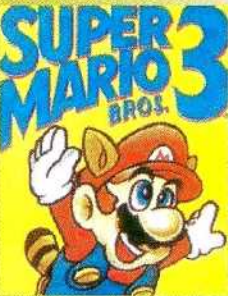
1 (-)



Pirates

Ordentlich „Wind in den Segeln“ habt Ihr den Pirates beschert. Ihr scheint ja richtig Lust aufs Plündern, Säbelrasseln und Verwandtschaftsuchen zu haben... Das wundert uns aber auch überhaupt nicht – Pirates ist halt ein klasse Game.

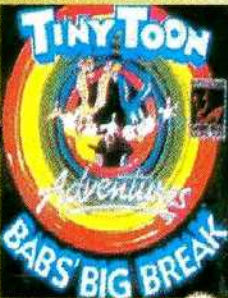
2 (2)



Super Mario 3

Mario steht still. Allerdings nur, wenn's um die Plazierung in Eurer Beliebtheitskala geht. Ansonsten sorgt er wie gewohnt für jede Menge Spassss. Der Dumme dabei ist und bleibt natürlich Bowser, der alte Kröten-Boß.

3 (1)



Tiny Toons

Bunte Bilder mögen wir doch alle gerne... Und wenn sich diese dann auch noch recht unterhaltsam durch die Gegend bewegen, haben wir ein perfektes Videospiel. Tja, so einfach geht das – wenn man's drauf hat.

4 (3) **Addams Family**

5 (-) **Tetris**

NES

1 (1)



Tiny Toons

Und noch einmal muß ich mir irgendwas Nettes über die Zeichentrick-Kids aus Toontown aus den krummen Fingern saugen. Ich geb's ja zu, so ein klasse Modul gehört natürlich in die Charts, aber warum denn, bitteschön, so oft...?

2 (-)



Batman vs. Joker

Brucy-Baby Wayne meldet sich mal wieder zu Wort. Kurzfristig in der Versenkung verschwunden, hat er endlich wieder sein Cape ausgeschüttelt, die Fledermäuse gestriegelt und noch mal losgelegt. Aufwachen, Joker!

3 (-)



Micro Machines

Ein neuer Stern am Redaktions-Lieblingsmodule-Himmel! Stundenlange Duelle, riesiger Spaß und ein Suchtfaktor jenseits von Gut und Böse – kurz: Micro Machines. Zwischen Billardkugel und Cornflakes geht's rund. Ausprobieren!!

4 (3) **Pirates**

5 (-) **Donkey Kong Classics**

Hurra, Hurra – endlich habt Ihr den Briefkasten gefunden und uns massenweise Eure ganz persönlichen Charts und Expertenmeinungen geschickt. Weiter so! Als kleine Motivation hat die Firma HIGH SCORE GAMES aus München, Tel.: 089/34 43 88 wieder tolle Preise gestiftet: ein Super NES, einen Game Boy mit 'nem Spiel Eurer Wahl und einen weiteren Game Boy. Vielen Dank und Euch viel Glück!!

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

Hier ist die Adresse:

MVL, TOTAL-Charts, Heilwigstraße 39, 20249 Hamburg

REDAKTION



Matthias Siegk

ASTERIX

Uderzo-Fans kommen am neuesten Gallier-Stoff nicht vorbei. Trotz kleiner Macken ist es gelungen, das Comic- und Filmfeeling auf den Game Boy rüberzuziehen. Römer aus den Latschen hau'n, das kommt schon an.



Ulrich Mühl

SUPER MARIO WORLD

Unschlagbar vorn! Auch diesen Monat habe ich meine Runden am liebsten in Marios SNES-Jump&Run-Welt gedreht. Wollen wir hoffen, daß es bald mal was Neues in der Richtung gibt!



Michael Anton

THE LOST VIKINGS

Sie waren schon kernige Burschen, die alten Wikinger – mutig, unerschrocken und selbst im Weltall gut drauf. Wer gerne knobelt und dazu noch Plattform-Action mag, der ist mit diesem Game bestens beraten.



Hans-Joachim Amann

J. CONNORS PRO TENNIS T.

Wie, es regnet? Kein Problem dank J. C. Pro Tennis Tour. Denn dieses verlegt den Centre Court ins trockene Wohnzimmer. Ein tolles und ungeheuer realistisches Sportvergnügen für bis zu vier Spieler (mit Adapter).



Martin Klugkist

SUPER CONFLICT

Endlich mal ein Game, das mehr von Euch fordert, als gute Reflexe. Trotz des fragwürdigen Inhalts (Nato gegen Warschauer Pakt) ist dieses Strategie-Game meine ganz persönliche Nummer Eins.

Philips FW 2012

„Mein Gott, ist die schön!“ Dieser oder ein ähnlicher Seufzer dürfte so manchem Design-Freak beim Anblick dieser wirklich schönen Anlage entfliehen... Natürlich ist sie Mitglied der Philips Collection, in der sich hochkarätige Technik und innovatives Design verbinden (Das sagt zumindest der Hersteller...). Und was steckt dahinter? Folgendes: Das mit dem Design geht, wie bereits erwähnt, mehr als nur in Ordnung, und das mit der Technik erfreulicherweise auch. Der Tuner bietet 30 Festsender, das Cassettendeck ein Doppeltape-System mit Dolby B und automatischer Aussteuerung des Aufnahmenniveaus und der CD-Player einen programmierbaren Speicher für bis zu 20 Titel, Introsan und Shuffle-Funktion zur Wiedergabe von Musik-



stücken in willkürlicher Reihenfolge. Besonders interessant sind die Boxen mit Subwoofer-System. Sie bestehen aus einer zentralen Baß- und zwei weiteren Breitbandboxen. Und das erfreut das Herz des Besitzers sogar dann, wenn die Anlage gar nicht spielt – es sieht nämlich (um noch einmal auf den Anfang zurückzukommen) einfach unglaublich gut aus. Jetzt noch mal die „Listen up-Seite“ von Andreas nach den neusten Hits durchforsten und ab zum „Anlagen-Berater“.



THINK BIG?

Es soll doch tatsächlich immer noch Leute geben, die die Zeichen der Zeit nicht mitbekommen haben, die beim Thema HiFi-Anlagen und Lautsprecher-Boxen immer noch „je größer, umso besser“ predigen. Und beim besten Willen nicht einsehen wollen, daß auch Musik-Anlagen die keine 5 Mille und aufwärts geschluckt haben, so richtig Spaß machen können. Dabei haben sich die Mini-Anlagen inzwischen schon lange mehr als nur etabliert. Vielmehr haben sie bewiesen, daß hochkarätige Technik keine Koffer in mittlerer Tresorgröße benötigt und ein satter Sound auch aus einem mit Stoff bezogenen Hamsterkäfig kommen kann. Grund genug, Euch hier und heute einfach einmal ein paar Beispiele aus dem riesigen Angebot von HiFi-Mini-Anlagen vorzustellen. Wenn Ihr Euch danach ernsthaft für das eine oder andere Modell interessiert, wendet Ihr Euch für nähere Infos am besten – wie immer – an einen Fachhändler. In diesem Sinne: Viel Spaß und „think small!“

NUR FÜR PROFIS



Joypads (und natürlich auch -sticks) sind und bleiben immer aktuell. Ohne sie könntet Ihr schließlich auch mit irrtümlichem Modul nicht allzuviel anfangen... Grund genug, Euch ständig über den immer größer, bunter und leider auch unübersichtlicheren Markt auf dem laufenden zu halten. Heute stellen wir Euch mal wieder ein Pad von Honey Bee vor. Diese Firma ist ja recht fleißig im Entwickeln von Zubehör für Eure Lieblingskonsole (siehe auch „Allesfresser“) und im großen und ganzen sind die Dinge mit der kleinen Maja auch recht brauchbar, so auch das

ALLESFRESSER

Die Welt der Nintendo-Spiele kennt keine Grenzen, aber leider die der Hard- und Software... Will sagen: Dummerweise unterscheiden sich die Nintendo-Konsolen und damit natürlich auch die entsprechenden Module, die diese unsere Welt so für uns bereit hält, doch oft aufs Ärgste. Drei unterschiedliche Versionen erschweren uns hierbei die Völkerverständigung: die japanische, die US-amerikanische und natürlich die bei Euch



„Professional Control Pad SF-3“. Optisch lehnt es sich eher an das Sega-Design an, die Buttons beweisen aber ganz unmißverständlich die Nintendo-Zugehörigkeit. Jeder der 6 Knöpfe kann individuell mit manuellem Turbo- oder auch Automatik-Feuer belegt werden. Eine Zeitlupenfunktion ist ebenfalls vorhanden, und auch die Kabellänge ist mit ca. 1,85 m voll akzeptabel. Wie bereits erwähnt: Keine zu Jubelschreien hinreißenden Neuigkeiten, aber ein solides Joypad mit einem kleinen Hauch von Luxus – und natürlich nicht nur für Profis...

Kenwood UD-500

Ein Jazzklassiker ist nochmal so gut, wenn er nach verbrauchtem Keller klingt. Eine Arie beschert erst dann die wahre Gänsehaut, wenn man die Akustik des Konzertsaaes erkennt, und der Live-Mitschnitt bringt einen erst dann zur Ekstase, wenn die Atmosphäre des vollbesetzten Fußballstadions aus den Boxen fließt... Solcherlei akustische 3-D-Erlebnisse verspricht diese Mini-Anlage per digitalem Sound-Prozessor zu beschieren. Dieses kleine Superhirn simuliert insgesamt fünf typische Klangeinstellungen und ermöglicht so neue Dimensionen des Musikhörens. Ein weiteres Goody ist die einzigartige Kombination von einem CD-Wechsler für Magazine mit bis zu 6 CDs und einer Schublade

zum Abspielen einer einzelnen Disc. So bietet das Gerät sowohl lange Spielzeiten als auch die Vorzüge eines konventionellen Einzel-CD-Players. Und auch bei der Aufnahme gibt er sich äußerst hilfsbereit, übernimmt automatisch das paßgenaue Kopieren und sorgt per Equalizer für optimale Klangeinstellung. Zur Wiedergabe fährt der kleine Freund ein Doppeltape-System und Dolby B und C auf.



DINO-COMIC

Schon mal gehört? Jurassic Park? Nach Michael Crichtons Bestseller-Roman „Dinopark“ verfolgen die Eminenzen der Vorzeit jetzt wieder jung und alt, und jeder hält den Atem an... Ja, die Dinos kommen, und das gute daran: Neben dem Buch, dem Movie, dem Video-Spiel und dem Puzzle kommen die Velociraptoren samt Gefolge jetzt alle vier Wochen neu an Euren Kiosk – vier Monate lang: Jurassic Park – der Comic zum Film. Auf 32 farbigen Seiten im Zeitschriftenformat liegt der erste von vier Teilen der Superstory bereits zum Abholen am Kiosk. „Es ist, als ob die Zeit zurückgedreht worden wäre... Heute vielleicht noch Zukunftsmusik, aber morgen schon beängstigende Wirklichkeit...“. So beschreibt die Conpart-Verlagsgruppe ihr neuestes Wiegenkind rund um die Riesenbabies mit der prähistorischen Geschichte. Für 3,50 DM könnt Ihr jetzt in Blasen erleben, wie es Dr. Grant und Dr. Sattler auf die geheimnisvolle Insel verschlägt – Welcome to Jurassic Park...



sicherlich am meisten verbreitete europäische. Bisher hieß es deshalb leider viel zu oft „Error“... Das soll nun anders werden: Gleich zwei Anbieter – die gute alte „Honey Bee“ und die koreanische Firma „dau“ – bieten spezielle Konverter an, die durch jede Menge unterschiedlicher Steckkontakte jegliche Hard-Software-Kombination ermöglichen. Alles paßt plötzlich überall rein. Internationaler Spielspaß ersetzt Frust und Unmut – alles in allem also eine echt welt(aufeinanderzu)bewegende Idee.



AIWA NSX-330

Das Tolle an diesem Gerät ist weniger die Möglichkeit der Wiedergabe von Musikkonserven als vielmehr die der A-la-carte-Zubereitung neuer „Gerichte“: Die Anlage besitzt ein Karaoke-System. Aber wer hat schon ständig Lust zu singen? Deshalb sind natürlich auch Standards wie Tuner, Cassettenteil und CD-Player vorhanden. Der Verstärker liefert 2 x 30 Watt Sinus, Spectrum Analyzer und Graphic Equalizer. Der Tuner speichert 32 Stationen. Das Cassettenteil bietet Doppeltape-System



und Schnellkopie-Einrichtung, natürlich mit Dolby B. Zum CD-Player ist nur soviel zu sagen: Er kann alles, was nötig ist. Zum Schluß sind noch die Fernbedienung und die 3-Wege-Baßreflex-Boxen zu erwähnen, um das durchweg gute Bild dieser Mini-Kompaktanlage abzurunden. Und das sei hiermit getan.

Diese Anlage gehört zur Modellreihe der sogenannten Micro-Component-Systems. Es handelt sich hierbei also nicht um ein Gerät, sondern um mehrere Komponenten, die aber natürlich in Größe und Design perfekt aufeinander abgestimmt sind. Somit kann man die Anlage genauso zusammenstellen, wie's dem persönlichen Geschmack und den räumlichen Gegebenheiten gerade paßt. Die ansprechend designte Anlage besteht aus Tuner, Casettenteil, CD-Player und zwei äußerst mitteilungsbedürftigen Boxen mit Active-Hyper-Bass-System. Schier unglaublich erscheint übrigens ein technisches Feature, das sich sympathisch bescheiden als Auto- bzw. Multi-Edit bezeichnet und folgendes kann: Beim Überspielen von CD auf Cassette mißt es die Gesamtzeit der CD, meldet die geeignete Bandlänge und bestimmt schließlich die Aufnahme-Titelfolge so, daß am Bandende kein Stück unterbrochen wird. Bei der Aufnahme einzelner Lieder von verschiedenen CDs teilt es nach der Programmierung genauestens mit, welche Titel in welcher Reihenfolge die Cassette optimal nutzen. Und muß Dein Lieblingssong doch mal am Bandende



SNES

1-2 Spieler

Nintendo

DM 100

*Super Mario Bros. 3
bietet dem Spieler
schier unendliche
Weiten spielerischen
Höchstgenusses –
und in den höheren
Levels geht's dann
richtig zur Sache.*

Beim ersten Begutachten von „Super Mario All-Stars“, dem „Nintendo“-Modul, das im Grunde genommen nur aus ‚alten‘ Spielen besteht, hängt den schon leicht ergrauten Herren der Videospielergarde meist der Unterkiefer vor nicht enden wollender Verzückerung knapp über dem Bauchnabel. Schließlich befinden sich auf dieser Cartridge ein paar der weithin anerkannt besten Jump&Runs, die jemals programmiert wurden. Erster Eindruck: Ein Traum ist in Erfüllung gegangen! Wer dieses Modul besitzt, braucht seinen Lebtage kein anderes mehr zu kaufen!

Sollte die werte Leserschaft nichts für Mario, Luigi, Prinzessin Toadstool

& Konsorten übrig haben, kann sie getrost hier abbrechen, denn um nichts, aber auch gar nichts anderes als den 1980 von Shigeru Miyamoto geschaffenen Charakter geht es auf den nächsten Seiten. Wer die Hardware

des Super Nintendo gut kennt, weiß, daß es über einen Modus verfügt, in dem es mit ein paar Tricks ein NES ‚simulieren‘ kann – und dieser Modus ist es, der das kleine Spielwunder möglich macht, das sich das ‚SMAS‘ nennt. Im Modul selbst ist nämlich der ganz, ganz alte Code der Originalspiele gespeichert, denn nur so konnte man es fertigbringen, auch die exzellente Spielbarkeit dieser Klassiker so hautnah auf das SNES zu übertragen.

Auf dem 16 MBit-Modul befinden sich vier komplette Super Mario-Spiele: Das uralte „Super Mario Bros.“, welches sogar in der

*Super Mario Bros. ist ein –
wenn nicht der – Klassiker
des Jump&Run-Genres- oft
kopiert, nie erreicht*



NES-Fassung als Spielhallenautomat erfolgreich war, „Super Mario Bros. - The Lost Levels“, das in Europa nie erschien und aufgrund seines immens hohen Schwierigkeitsgrades nur für Mario-Kenner und -Köner anzuraten ist, „Super Mario Bros. 2 – Mario Madness“, das umstrittene Un-Mario-Spiel,

sowie das legendäre und zu recht oftmals als ‚bestes Jump&Run aller Zeiten‘ untertitelte „Super Mario Bros. 3“.

Die verschiedenen Titel wurden in Sachen Grafik und Musik unterschiedlich stark ans SNES angepaßt. Während die Soundtracks aller vier Spiele aus den Originalkompositionen in klanglicher „Super Mario



SUPER MARIO

Da rackern sich die Designer ab, Programmierer raufen sich die Haare, PR-Leute verzweifeln, und Verkäufer sitzen auf ihrer Ware - doch eines schönen Tages kommt „Super Mario All-Stars“ daher, und nichts ist, wie es war...

Die Mario-Nomenklatur

Andere Länder, andere Sitten. Nicht überall heißen die Mario-Spiele gleich. Bei unseren Bezeichnungen sind wir möglichst offiziell deutsch/europäisch geblieben, aber es geht auch anders, wie Ihr seht...

Japan	USA	Europa
Super Mario Bros.	Super Mario Bros.	Super Mario Bros.
Super Mario Bros. 2	Super Mario - Lost Levels	bisher nicht
Super Mario Bros. 3	Super Mario Bros. 3	Super Mario Bros. 3
Super Mario Bros. USA	Super Mario Bros. 2	Super Mario Bros. 2

*Mario und seine
Höhlen: Oben
sehen wir ihn in
Super Mario
Bros. 3, unten
‚vergnügt‘ er sich
gerade in den
ultrabrutalen
Lost Levels*



World'-Machart und -Qualität bestehen, fiel die verrichtete Grafiknachbearbeitung unterschiedlich aus. Auf den ersten Blick muß man sagen, daß man schon Besseres auf der 16-Bit-Maschine gesehen hat – Mode-7-Freaks werden ganz sicher sehr kurz kommen, weil das Modul niemals auf ihn zugreift, was es nebenbei bewerkstelligt auch überhaupt nicht nötig hat..

Nostalgiker wird das so oder so nicht stören, können sie doch ungestört in den Mario-Annalen schwelgen. Die Mario-Unkundigen werden sich dran gewöhnen, denn der Spielspaß, der in diesem Modul steckt, macht das lange wett.

Kommen wir nach dieser rankenreichen

erneut starten zu müssen – er verwandelt sich halt zurück in sein kleines Ursprungs-Selbst. Findet Mario eine Blume, kann er nach Aufnahme derselben mit Feuerbällen werfen und vielen seiner Gegner so den Garaus machen. Eine weitere, sehr schöne Art der Feindbekämpfung ist es, sie mit ihren eigenen Waffen – oder besser: mit sich selbst – zu schlagen. Springt Mario nämlich auf eine der auf Feindfahrt befindlichen Schildkröten, verzieht sich diese in ihren Panzer hinein, und den kann Mario als Bodengeschoß auf die Reise schicken. Alle Gegner, die dem Panzer hautnah begegnen, sind schlicht hin und weg. Sollte das gut Stück allerdings mal auf ein Hindernis stoßen, kehrt es seine

Gleit- bzw. Flugrichtung erbarmungslos um, und Mario ist

Links stockt Mario in SMB3 seine Leben auf, unten kämpfen die Brüder im 'Battle Mode'



ALL-STARS

Einleitung aber zum Eingemachten. Rein das Modul, und ab die Post!

SUPER MARIO BROS.

Ein beinahe zeitloser Klassiker, dieses erste große Mario-Abenteuer. Prinzessin Toadstool ist von den üblen Koopas entführt worden, und Mario macht sich allen Gefahren zum Trotz auf, sie zu retten. Sein Weg führt durch sieben Welten voller Hürden, fieser Gegner, Höhlen und gut versteckter Boni. Jede Welt besteht hierbei aus verschiedenen Levels. Normalerweise ist Mario zu Fuß unterwegs, mitunter muß er aber auch einen Abstecher ins kühle Naß machen.

Mario selbst macht hierbei stets eine gute Figur. Seine Gegner plättet er im wahrsten Sinne des Wortes, indem er ihnen auf den Kopf springt. Nimmt er einen der unterwegs immer wieder auftauchenden Pilze zu sich, verwandelt er sich in Super Mario, der zum einen ein ganzes Stück größer als Normal-Mario ist, dafür aber auch mal mit einem Gegner kollidieren kann, ohne gleich

Derjenige, der schleunigst das Weite suchen sollte.

Am Ende jeder Welt muß Mario ein besonders schwieriges Schloß durchqueren, um dort einen Oberkoopas durch drei gezielte Sprünge aufs Haupt unschädlich zu machen und zu erfahren, daß seine Angebetete Daisy (jene Blaublütige) dummerweise in genau diesem Schloß nicht zu finden ist. Also: Weitersuchen!



- POSITIV -

Hervorragend spielbar, superkomplex, fantastischer Preis – muß jeder Jump&Runner haben!



- NEGATIV -

Ab und zu tritt ein Flackern der Objekte auf – aber ehrlich: Das hat man auf dem SNES schon gesehen...

Spiele • T-Shirts • Zubehör • Spiele

Beach Games

Deutschland Am Brenner 3 97941 Tauberbischofsheim
Tel.: 093 41/31 21

Streetfighter T-Shirt	29,00
Starwing T-Shirt	29,00
Twin Bee	129,00
Batman's Return	129,00
WWF 2 Royal Rumble	139,00
Alien 3	129,00
Asterix	129,00
Super Bomberman	call
Mechwarrior	129,00
Pocky & Rocky	119,00
Sim City	89,00
Striker	call
Hook	119,00
Super Soccer 2	call
Jungle Strike	call
Mario All Stars	94,00
Mario Kart	94,00
Roadrunner	119,00
Mickey Mouse	119,00
Starwing	119,00
Super Star Wars	124,00
Mortal Kombat	129,00
Lost Vikings	124,00
Super Turrican	119,00
Cool Spot	129,00
Dungeon Master	139,00
Final Fight 2	99,00
Super Strike Eagle	129,00
World League Basketball	89,00
Tiny Toons	129,00
Cybernator	129,00
Super Aleste	call
Fatal Fury	129,00
NHLPA Hockey'93	129,00
PGA Golf	129,00
Amazing Tennis	call
J. Connors Tennis	129,00
Streetfighter Turbo Edition	call

SUPER MARIO ALL-STARS

wird in der ‚verlorenen Levels‘ seine Erfüllung finden.

SUPER MARIO BROS. 2 - MARIO MADNESS

Dieses Spiel war ursprünglich nicht als Mario-Titel geplant, und in seiner letztendlichen Form stellt es einen Bruch mit dem gewohnten Miyamoto-SMB-Spieldesign dar. Kennt man nämlich die anderen Marios und legt dann den offiziell-



Hier sieht man die Karte einer der Welten, in denen Mario in SMB3 seiner Wege geht.

Marios Gegner...

... sind für ihr gutes Design bekannt. Hier ein paar Beispiele.



SMB2: Diesen Gegner berstegt man, indem man ihn mit den Eiern bewirft, die er nach Mario spuckt.



Oben ist ein Schloßherr von SMB3 sichtlich ‚beeindruckt‘, rechts sollte Mario besser ein Öl mit Sonnenschutzfaktor 2000 haben.

manch' interessante Gameplay-Idee zu gefallen. Mario treibt sich so unter anderem in Pyramiden herum, in denen er buddeln muß, um voranzukommen.



SUPER MARIO BROS. 3

...hüpft in der Tradition der alten Mario-Spiele. Geschickt eingebrachte Rollenspielelemente wie eine Leiste, in der Mario Extras horten kann sowie die große Übersichtskarte jeder Welt, in der unser Held umherwandert, setzten seinerzeit Maßstäbe in Sachen Gamedesign. Mario durchläuft nicht nur normale Levels, sondern kämpft auch in einzelnen Screens gegen umherstreunende Gegner oder versucht sein Glück und seine Geschicklichkeit in diversen Bonusspielen. Neben den altübertragenen Fähigkeiten kann Mario nun auch Schrägen herunterrutschen und fliegen! Unterschiedliche Verkleidungen (Frosch, Biber, ...) verhelphen ihm zu Eigenschaften, durch die sein (Über-) Leben in diesem superkomplexen Abenteuer wesentlich einfacher wird. Schlösser durchquert Mario beinahe nebenher, und den krönenden Abschluß

Um die Geschichte dann noch etwas interessanter für die Spieler zu gestalten, findet Mario ab und zu an gut versteckten Stellen innerhalb der Levels Extraleben.

SUPER MARIO BROS. - THE LOST LEVELS

Dieser zweite Mario-Teil bietet eigentlich nur ‚SMB‘ für Hardcore-Spieler. Wem das normale Spiel zu einfach ist,

len zweiten Teil in die Konsole, verliert man in 80% aller Fälle das erste Leben bei der Feststellung, daß Mario seine Gegner nicht platthüpfen kann – er bleibt auf ihnen stehen, was man so konsterniert zur Kenntnis nimmt, daß man entweder vor Verwunderung starrt oder resettet, weil man an einen Hardware-Fehler glaubt. Hat man sich damit abgefunden, daß Mario die Gegner – wie auch überall wachsende Gemüse – schnappen und mit ihnen werfen kann, mausert sich das Spiel aber zu einem gut designten Jump&Run, bei dem man immer wieder seinen Kopf benutzen muß. Gerade hier wußten Grafik und

DIE MARIOGRAPHIE

Alle Spiele, in denen Mario offiziell - sei es als Hauptcharakter oder bloß in einer Nebenrolle - auftrat. Nicht alle diese Titel sind bisher in Deutschland erschienen oder erhältlich, und an weiteren wird fleißig gewerkelt.

1981 - Donkey Kong (Automat)
1983 - Mario Bros. (Automat)
1985 - Super Mario Bros. (NES)
1985 - Tennis (NES)
1985 - Wrecking Crew (NES/USA)
1988 - Super Mario Bros. 2 (NES)
1989 - Alleyway (GB)
1989 - Tetris (GB)
1990 - Dr. Mario (NES/GB)
1991 - Super Mario World (SNES)
1991 - Qix (GB)
1992 - Yoshi (NES/GB)
1992 - Mario Kart (SNES)
1993 - Mario teaches Typing (PC)
1993 - Yoshi's Cookie (SNES, GB)

1982 - Donkey Kong jr. (Automat)
1984 - Punch Out (Automat)
1985 - Pinball (NES/USA)
1985 - Golf (NES)
1987 - Punch Out (NES)
1989 - Super Mario Land (GB)
1989 - Tennis (GB)
1990 - Super Mario Bros. 3 (NES)
1990 - Golf (GB)
1991 - F-1 Race (GB)
1991 - Tournament Golf (NES)
1992 - Super Mario Land 2 (GB)
1992 - Mario Paint (SNES)
1993 - Mario is Missing! (PC, NES, SNES)

DAS MARIO-OUTFIT

Seinerzeit 1980, als Miyamoto-san die ersten Skizzen von dem schuf, was später einmal Mario werden sollte, sah er sich durch die mangelnden Fähigkeiten der Hardware stark gebunden: „Wir mußten mit starken technischen Einschränkungen arbeiten. Die Zahl der Pixel ebenso wie die Anzahl der Farben, die wir verwenden konnten, waren beschränkt.“

Es gibt viele Gründe, warum wir Mario so zeichnen, wie wir es taten. Wir gaben ihm statt eines Mundes einen Schnurrbart, weil es besser aussah. Wir gaben ihm eine Kappe statt Haar, weil auch das auf dem Bildschirm besser wirkte. Mario trägt einen Blumann, weil man so die Bewegungen seiner Arme besser sehen kann, und die weißen Handschuhe mußten sein, weil normal-farbige Hände auf den bunten Hintergründen nicht so gut ausgesehen hätten. Wir wollten, daß Mario ein hart arbeitender Charakter ist, und außerdem wollten wir, daß er kleiner als seine Gegner und die Prinzessin ist, die er retten muß.“ So ist das also mit diesem Mario.



Mind your head, Mario! Kriegt Du diesen Brocken auf den Kopf, bist Du richtig platt!

Die Fieslinge in SMB2 lassen sich nur ungern ihre Schlüssel mopsen.

Gameplay gerade bei SMB3 zu begeistern. Vorzügliche Extras, tolle Features, unzählige Boni und ein abwechslungsreiches wie intelligentes Leveldesign machen aus diesem Titel ein spielerische Erfahrung allererster Güte – allein dieses Spiel rechtfertigt den Kauf von SMAS!! All diese Brillanz ist gerahmt von einem Modul, auf dem man jederzeit per Batterie Spielstände speichern kann – jede Welt, die man erreicht hat, kann man wieder auswählen. Pech für Japano-Fans: Das Modul ist so geschützt, daß Japan- und US-Adapter wirkungslos sind. Wer kein deutsches SNES besitzt, sollte dies beim Kauf beachten. Was bleibt noch zu sagen? Habt Ihr keins, holt Euch eins!

Ulrich Mühl

Mario All-Stars

Grafik



Schön bunte Grafiken im typischen Mario-Stil. Sicher nicht die Grenze des Machbaren, aber schön anzusehen und sehr stimmig.

Sound



Sehr ordentlich, wenn auch nicht berauschend. Die alten Soundtracks wurden mit neuen Instrumenten versehen – kommt gut an.

Gameplay



Der Traum aller durchspielten Jump&Run-Nächte: Hat man mal keine Lust mehr, spielt man an einem anderen Mario weiter!

Dauerspaß



Absolut gegeben! In diesem Modul stecken Mannjahre an Design und jede Menge Spaß!

TOTAL! - CHECK

Genre Jump&Run
Levels viele, viele!!!
Schwierigkeitsgrad ... alles vorhanden
Continues Speicheroption
Speicherkapazität 16 MBit
Erhältlich ab August/Sept.



SMB2: Bei diesem Bonusspiel kann Mario seinen Lebensvorrat auffrischen.

jeder Welt bildet der Kampf gegen einen Koopa auf einem fliegenden Schiff. Hintergrund hier: Die Koopas haben die Könige der SMB3-Welten verwandelt und ihre Zauberstäbe gestohlen – also riefen sie den Klempner.

Noch ein Schmankerl: SMB3 enthält einen sogenannten ‚Battle Mode‘. Dieser entpuppt sich als aufgepeppt Version des uralten ‚Mario Bros.‘, bei dem Mario und Luigi in einer Fabrik Monster unschädlich machen müssen. Insgesamt weiß das

Tel.: 05 81 – 4 35 19

Fax.: 05 81 – 4 43 27

GAME BOY

Asterix	dt	59,95
BC Kids	dt	59,95
Crash Dummies	dt	59,95
Double Dragon 3	dt	49,95
F-15 Strike Eagle	dt	59,95
Ferrari Grand Prix	dt	34,95
Glücksrad	dt	54,95
Home Alone 2	dt	39,95
Joe & Mac	dt	59,95
Lemmings	dt	59,95

Mortal Kombat dt 64,95

NBA All-Star Challenge 2	dt	59,95
R-Type 2	dt	59,95
Simpsons 3 Krusty House	dt	49,95
Spiderman 2	dt	39,95
Spiderman 3	dt	59,95
Star Wars	dt	62,95
Super Mario Land 2	dt	59,95
Tiny Toons	dt	59,95
Top Gun	dt	54,95
WWF 3	dt	59,95
Xenon 2	dt	59,95
Action Replay PRO	dt	79,95

SUPER NINTENDO

Another World	dt	114,95
Asterix	dt	a. A.
Batman Returns	dt	114,95
Best of the Best	dt	119,95
Bubsy	dt	124,95
Bulls vs Blazers	dt	114,95
Fatal Fury	dt	114,95
First Samurai	dt	119,95
Home Alone	dt	49,95
Home Alone 2	dt	79,95
James Bond Junior	dt	69,95
Jimmy Connors Tennis	dt	119,95
John Madden Football	dt	99,95
Lemmings	dt	119,95
Lethal Weapon 3	dt	114,95
Mario is Missing	dt	124,95
Mechwarrior	dt	139,95

Mortal Kombat dt 129,95

NBA All-Star Challenge	dt	112,95
NHLPA Ice Hockey	dt	112,95
PGA Tour Golf	dt	114,95
Pitfighter	dt	69,95
Powermonger	dt	119,95
Pugsley's Scavenger Hunt	dt	a. A.
Pushover	dt	99,95
Race Drivin	dt	69,95
Road Riot	dt	69,95
Road Runner	dt	119,95
Star Wing	dt	112,95
Super Castlevania 4	dt	99,95
Super Probotector	dt	99,95
Super R-Type	dt	84,95
Super Turracan	us	99,95
Test Drive 2	dt	114,95
The Blues Brothers	dt	119,95
Tiny Toons Adventure	dt	114,95
Tom & Jerry	dt	112,95
Wing Commander	dt	119,95
World League Basketball	dt	89,95
WWF 2 (Royal Rumble)	dt	124,95
Action Replay PRO	dt	99,95
Universal Adapter	us/dt	34,95

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

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

Versandkosten:

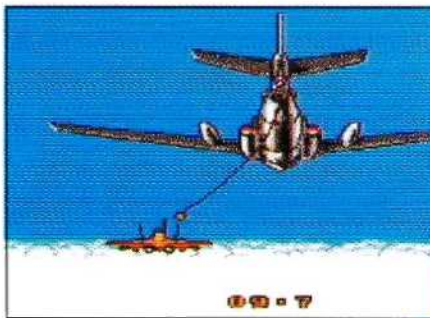
Vorkasse DM 7,90
Nachnahme DM 12,- + NN Gebühr.
Ab DM 300,- versandkostenfrei

Händleranfragen erwünscht!

D-29506 Uelzen • Postfach 16 16

NES**1 Spieler****Codemasters****DM 80**

Bitte
volltanken!
Da nicht
genug Zeit
zum Landen
ist im Fluge!



Die MiG 29: Top
Gun auf russisch.



Die Russen kommen! Angehende NES-Piloten können sich jetzt ins Cockpit einer MiG 29, dem einst so gefürchteten Jagdflugzeug der Ex-Sowjetunion, setzen.

Kriegerische Szenarien scheinen es den englischen NES-Spezialisten „Codemasters“ besonders angetan zu haben: Nach dem gut gelungenen, allerdings ziemlich martialischen ‚Firehawk‘, bescheren uns die Briten jetzt eine ‚Simulation‘ des russischen ‚MiG-29‘-Jagdflugzeugs. Simulation ist allerdings nicht ganz die treffende Bezeichnung für das Modul, denn in Wirklichkeit ist pure Action angesagt. Am Knüppel des Ost-Fighters saust Ihr durch eine ziemlich dreiste Kopie des Spielhallenklassikers ‚Afterburner‘ und holt im 3D-Szenario die Gegner gleich dutzendweise vom Himmel.

Im Gegensatz zum inhaltlich beinahe

identischen ‚Top Gun‘ fällt bei Mig 29 sofort die bessere technische Umsetzung des an sich einfachen Themas auf. Der Boden huscht pfeilschnell unter Eurem Flieger dahin, und auch



Der Wolken-Rambo im Einsatz.

die gegnerischen Flugzeuge zoomen erstaunlich flüssig auf den eigenen Vogel zu. Spielerisch wird in den 3D-Stages ausschließlich Action-Rohkost geboten: Sonderlich viel Intelligenz ist nicht gerade gefragt, um die feindliche Armada vom Himmel zu ballern.

Habt Ihr einen Level geschafft, ist es an der Zeit, die eigenen Treibstoffvorräte via prompterscheinendem Tankflugzeug aufzufrischen. Solltet Ihr Euch beim Tankmanöver geschicktanstellen, bekommt Ihr sogar noch eine besonders starke Zusatzwaffe

POSITIV:
Schnelle 3D-Grafiken und
guter Sound wissen zu
überzeugen

NEGATIV:
Nachdenken ist nicht
gefragt - nur für Action-
Puristen

Bitte nicht vordrängeln, Ihr kommt alle noch dran!

spendiert, die die Gegnerhatz erleichtert. Um das Geschehen nicht allzu öde werden zu lassen, wird von Zeit zu Zeit auf eine Draufsicht umgeschaltet. In diesen Levels müßt Ihr im direkten Nahkampf gegen Boden- und Luftziele antreten.

Solltet Ihr mal zu zweit antreten wollen, spendierten die Programmierer dem Modul einen Zweispieler-Wettkampf-Modus, in

dem jeder Spieler um die höchste Punktzahl und das längste Überleben kämpft. Codemasters mausern sich mit MiG 29 weiter zu einem der solidesten Lieferanten qualitativ netter Software. Vor allem technisch weist MiG 29 die Flugkonkurrenz aus Fernost locker in die Schranken, und auch spielerisch halten die Briten erstaunlich viel aus dem althergebrachten ‚Ich

schieß Dich vom Himmel‘-Prinzip heraus. Gerade die Landungs- und Nahkampfsequenzen bieten das Quentchen Drumherum, das man bei 3D-Krücken wie Top Gun missen muß. Solltet Ihr also auf ein unkompliziertes, nicht allzu umfangreiches super-schnelles 3D-Action-Ballerspiel aus sein und auf jegliche Form von spielerischem Tiefgang verzichten wollen, schaut Euch MiG 29 unbedingt mal an.

Julian Eggebrecht

MIG 29

Grafik



Codemasters überzeugen mal wieder mit schöner Präsentation und tollen Technik-Tricks.

Sound



Der typische Codemasters-Sound bringt Abwechslung ins NES-Musik-Einerlei - ganz höhörensvert

Gameplay



Die Action ist superschnell und ganz nett spielbar. Leider wird nur der Daumen strapaziert - im Kopf sieht's arg duster aus.

Dauerspaß



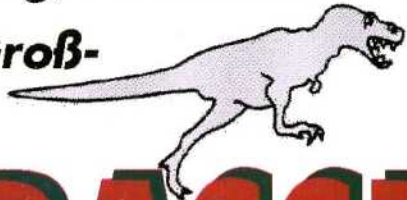
Kurzfristig macht's ja Spaß - auf die Dauer schiebt man aber schnell etwas anderes ins NES. Für Action-Fans einen Blick wert.

TOTAL! - CHECK

Genre Action
Levels 6 Missionen
Schwierigkeitsgrad ... mittel
Continues -
Speicherkapazität..... 1 MBIT
Erhältlich ab Oktober

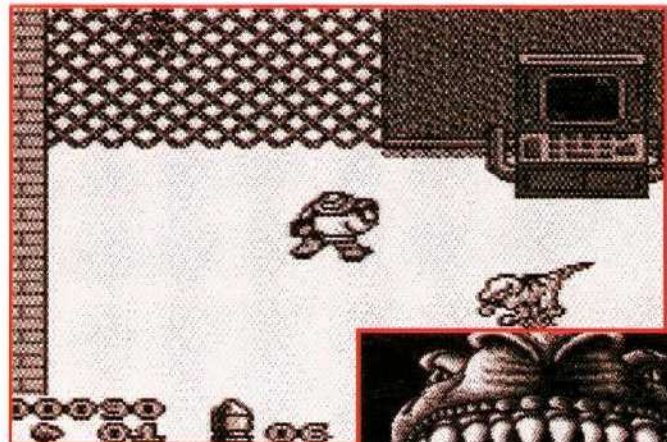


Schon jetzt geht die „Manie des Jahres“ auf den Game Boy los: Ein graduerter „Jagdaufseher“ mit Schlapphut auf dem Kopf und einer Bazooka im Anschlag, das riecht stark nach Groß-wildjagd.



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 gefürchtete 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 rekultivieren, 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 gefährlich-lästigen 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 Hotline funktionieren und Euch mit wichtigen Infor-

mationen 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 Siegl

Jurassic Park

Grafik



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

Sound



Viel zu fröhlich-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



GAME BOY

1 Spieler

Ocean

DM 80

& VIDEO GAME

BARGELD für alle SPIELE

TEL.: 030 - 426 68 22
FAX: 030 - 930 94 81

VERSAND + LADEN

AN & VERKAUF

BERLIN VERLEIH

Gebrauchte SNES

S. Castlevania DM 59,00
F - Zero DM 59,00
Turtles DM 69,00
WWF DM 79,00
Bubsy DM 89,00
Starwars DM 89,00
Starfox/Wing DM 89,00
Streetfighter DM 79,00
Lost Vikings DM 89,00
und vieles mehr

HANS • OTTO • STR. 28
PRENZLAUER BERG
★★★
BERGSTRASSE 05
MARZAHN

800

SPIELE GEBRAUCHT GÜNSTIG AUFANFRAGE

- NEGATIV -

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

SNES

1 - 64 Spieler

Elite

DM 120

Packende, tolle
Torraumszenen sind
bei Striker keine
Seltenheit.



**Vergeßt alles, was
Ihr bisher in Belangen
Fußball auf dem SuperNES
gesehen habt: Elite
Systems veröffentlicht in
Kürze die in sämtlichen
Punkten ultimative
Fußball-Simulation der
bisherigen Computer-
und Videospiel-Geschichte.**

STRIKER

Die Programmiertruppe Rage Software hat sich sichtlich viel Mühe mit ihrer ersten Simulation des beliebten Sports für Nintendos 16-Bitter gegeben. Dies wird bereits auf den ersten Blick ersichtlich, denn „Striker“ verfügt über eine Unmenge von Optionen. Aber auch wahnsinnig viele Mannschaften wurden in das Spiel integriert. Insgesamt zählen wir deren 66. Bis auf zwei (die Teams von Rage Software und Elite) stellen alle Nationalmannschaften dar - mit weitestgehend ori-

neben dem normalen Spiel auf Rasen sogar die Option zum Hallenfußball bietet, bei dem tierisch viel Action angesagt ist. Seiten- und Toraus gibt es dabei nämlich nicht. Auch an reizvolle Spielmodi wurde gedacht. So könnt Ihr freilich nicht nur das obligatorische Trainingsspiel angehen, sondern Euch beim Super Cup, in der Weltliga und in der Welt-K.O-Liga beweisen. In letzterem Modus darf jede der 64 Nationalmannschaften von einem menschlichen Spieler übernommen werden. Es besteht also die Mög-

Dank des Editors
können Team-
und Spielernamen
sowie deren Outfit
beliebig verändert
werden.

lichkeit, in einem riesigen Kreis Turniere auszutragen, was einen Mordsspaß bedeutet. Diesen werdet Ihr auch 'auf dem Rasen' haben. Denn Striker spielt sich einfach phänomenal, phänomenal einfach und kann in keinsten Weise mehr mit Super Soccer verglichen werden. Gegen Elites Produkt erscheint dieses nämlich regelrecht kärglich und vermag kaum



noch zu motivieren. Striker ist einfach schneller, übersichtlicher, um Längen besser spielbar und wesentlich realistischer. Es können mit ein wenig Übung wunderbare Ballstafetten aufgezogen und traumhafte Kombinationen - auch mit Fallrückziehern oder (Flug-)Kopfbällen - erspielt werden. Die schönsten, aber auch alle gewöhnlichen Torerfolge oder sonstige Situationen,

Länge und Höhe von
Freistößen und
Eckbällen kann man
exakt bestimmen.



ginalen Spielernamen und den dazugehörigen Stärken, welche in elf Kategorien (Schuß- und Kopfbalkraft, Geschwindigkeit etc.) aufgeteilt sind. Tatsächlich machen sich diese verschiedenen Fähigkeiten während des Spiels stark bemerkbar. Da jedes Team über einen Kader von 16 Mannern verfügt, könnt Ihr Euch sicherlich lebhaft vorstellen, daß allein diese Daten eine Menge Speicher verbraten. Umso beeindruckender ist die Tatsache, daß Euch Striker - das lediglich 4 MBit 'groß' ist -

Freistoß aus dem Lehrbuch



Ein präzise gespielter, indirekter
Freistoß...



... wird elegant verlängert...



... und schließlich traumhaft per
Kopf ins Netz bugsiert.



können in der (Super-)Zeitlupe nochmals genau studiert werden. Keine Frage, daß Ihr auch mal ordentlich zulangen oder -treten dürft. Als Konsequenz sieht der Schiri aber oftmals rot und verteilt ein Kärtchen in selbiger oder gelber Farbe.

Ganz große Klasse ist die grafische Umsetzung des deutschen Volkssports geworden. Die Spieler sind gut animiert – manchmal schlägt der Torschütze sogar Purzelbäume –, und das Spielfeld wird dank „Mode 7“ hübsch gezoomt. Allerdings ist der Blick in die Tiefe nicht gegeben, da der Betrachtungswinkel wesentlich stumpfer als bei Super Soccer ist. Dies bringt allerdings auch den Vorteil mit sich, daß der Ball besser und plazierter gespielt werden kann.

Ein netter Bonus des ansonsten schon hervorragenden und äußerst realistischen Spiels ist die Edit-Funktion. Durch sie besteht die Möglichkeit, jedes Team völlig individuell zu gestalten. Vom Mannschafts- über die Spielernamen bis hin zu Haarfarbe und Trikots. Freundlicher-



Gnadenlose Action bietet die hervorragende Hallenfußball-Variante, bei der es weder Seiten- noch Toraus gibt.

weise schlummert ein Batteriechen im Modulgehäuse, so daß diese Änderungen nach Ausschalten der Konsole nicht ins Nirvana schwinden. Spielstände müssen allerdings mühselig per langem Paßwort gesichert werden. Nun ja, man kann eben nicht alles haben.

Für ordentliche Stadionatmosphäre sorgen die Sound-FX, welche von der jeweiligen Spielsituation abhängen. Bietet Ihr den zahlenden Zuschauern keine Action, verhalten sich diese dementsprechend ruhig. Geht's heiß her, brodelt's auf den Rängen.

Mit Striker hat Elite Systems einen Meilenstein in Sachen Fußball-Simulation gesetzt. Grafisch als auch spielerisch läßt das Teil



keinerlei Wünsche offen, außer eine Mehrspieler-Adapterunterstützung vielleicht, damit sich nicht nur zwei, sondern gleich vier Mannen die Schienbeine eintreten können. Dafür dürfen aber bis zu 64 Leute an einem Turnier teilnehmen, das ist doch was, oder? Wer von Euch nur halbwegs fußballinteressiert ist, sollte sich diesen zum Klassiker prädestinierten Hit schleunigst zulegen, denn besser als Striker kann Fußball gar nicht sein.

Hans-Joachim Amann

Striker

Grafik



Die Grafik ist wirklich vom Feinsten. Dank des Mode 7 wird alles flüssig gezoomt. Auch die Animation der Spieler kann gefallen.

Sound



Atmosphärische und sehr realistische Soundeffekte sorgen für richtiges Stadionflair. Besser kann's kaum sein.

Gameplay



Striker spielt sich herrlich einfach – oder einfach herrlich, ganz wie Ihr wollt. Zudem ist es äußerst realistisch.

Dauerspaß



Dauerspaß garantiert Elites Hammerwerk zur Genüge. Achtung: Es besteht absolute Suchtgefahr!

TOTAL! - CHECK

Genre Sport
Levels –
Schwierigkeitsgrad ... je nach Paarung
Continues Paßwort/Batterie
Speicherkapazität 4 MBIT
Erhältlich Oktober



BACK GROUND ELITE

Nächstes Jahr feiert Elite Systems zehnjähriges Bestehen. Manch anderer Softwarehersteller konnte sich in der Entertainment-Branche nicht so lange halten und verschwand schnell wieder in der Versenkung. Davor braucht die in Aldridge, England, ansässige „Elite“ allerdings keine Angst zu haben, denn die Geschäfte laufen besser als je zuvor.

Allein mit dem famosen Striker wird wohl ein Umsatz erreicht, wie ihn viele andere Hersteller nur erträumen können. Auch die in diesem Jahr noch erscheinenden Titel *The Adventures of Dr. Franken*, *Might & Magic II* (SNES), *The Fidgets* und *On the Tiles* (GB) scheinen sehr vielversprechend. Zudem wird in Elites Hexenküche gerade an zwei SFX-Spielen gewerkelt. Doch die Zeiten waren nicht immer so rosig um Elite Systems bestellt. In den Jahren 1988 bis einschließlich 1991, als man von teuren

Lizenz-Programmen abkam und mehr Wert auf selbstentwickelte legte, wurden weniger Spiele produziert. Folglich sank auch der Umsatz.

Die Idee zur Gründung von Elite Systems stammte übrigens 1984 von einem 14jährigen Jungen. Dessen erstes Programm, welches auf dem längst vergessenen Atari 400 lief, brachte sage und schreibe 50 000 Pfund ein, welche als Stammkapital für die kleine, erfolgreiche Firma eingesetzt wurden. Unter der Führung von Steve und Brian Wilcox expandierte Elite innerhalb kürzester Zeit und konnte schon im ersten Jahr stolz auf einen tollen Umsatz von 700 000 Pfund zurückschauen. Zu diesem Zeitpunkt wurden sechs Programmierer beschäftigt, welche ausschließlich für Heimcomputer, wie die von Amstrad/Schneider und Commodore, Spiele schrieben. Konsolenprogramme waren zu diesem Zeitpunkt noch tabu.

Im Jahre 1985 nahm dann das „Verhängnis“ seinen Lauf, nämlich als sich Steve geschäftlich in Japan aufhielt und Nintendos neueste Kreation namens Famicom (so heißt das Nintendo Entertainment System im Land der

aufgehenden Sonne) mit nach England brachte. Als bald machten sich die Elite-Programmierer über das Teil her und konnten schon nach kurzer Zeit Spiele erstellen. Eine erste Anfrage bei Nintendo – das war 1986 –, Games entwickeln zu dürfen und unter Lizenz in Europa zu vertreiben, endete mit einer Absage. Der japanische Konzern war zu diesem Zeitpunkt nämlich noch nicht am europäischen Markt interessiert. So wurden Elite-Produkte



Hier sieht Ihr den immer gutgelaunten European Marketing Manager Adam Prichard von Elite.

einstweilen ausschließlich in Amerika und Japan von dort ansässigen Herstellern vertrieben, ehe das erste NES-Spiel der Briten offiziell 1990 in Europa erschien.

Vor allem mit den beiden Titeln *Joe & Mac Caveman* und *Ninja* (SNES, NES

und GB) und Dr. Franken (GB) feierte Elite Systems in jüngster Vergangenheit große Erfolge, was Konsolengames betrifft. Mit diesem wuchs auch der Ehrgeiz, denn das erklärte Ziel für das Geschäftsjahr 1993/94 lautet für die schon lange nicht mehr kleine Firma von der Insel: 22 Millionen Mark Umsatz – trotz weltweiter Rezession...

Hans-Joachim Amann

NES**1 Spieler****Konami****DM 100**

TINY TOONS

CARTOON

Wolltet Ihr schon immer mal Euren ganz eigenen Tiny-Toon-Cartoon zusammenbasteln? Konami macht's jetzt mit dem 'Workshop' möglich!

Was darf es denn sein?



Im Cartoon Workshop hat man die Wahl zwischen diversen Hintergründen und Charakteren in unterschiedlichen Animationsphasen,...



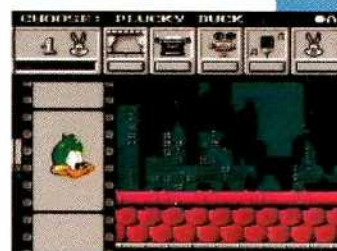
... doch leider, leider ist die Auswahl relativ begrenzt, und die technischen Beschränkungen des NES machen einem manchmal zu schaffen.



Selbst Lebensweisheiten haben im TT-Workshop Platz.



Ich glaub', ich flieg' im Wald!



Charakterwechsel sind kein Problem – Menüs machen's möglich.



Sehr schnell lassen sich hübsche Ergebnisse erzielen.



Verschiedene hübsche Szenarien stehen zur Wahl – hier werfen wir einen Blick auf die lausige Sumpfiggend.

P üntlich zum Herbstgeschäft beschert Konami alle 8-Bit-Cartoon-Fans mit gleich zwei 'Tiny Toon'-Produkten. 'Produkte' deswegen, weil eines der beiden 'Spiele' kaum als ein solches bezeichnet werden kann. Mit Hilfe amerikanischer Programmierer versuchen die Japaner mit dem „Cartoon Workshop“ etwas gänzlich Neues, das höchstens noch mit 'Mario Paint' auf dem Super Nintendo vergleichbar ist. Ihr sollt, kräftig unterstützt vom NES, Euer eigener Regisseur und Animator sein. Das Modul bietet Euch alles, was nötig ist, um einen eigenen kleinen Toon-Cartoon auf den Bildschirm zu bringen. Erstes Thema ist natürlich der Hintergrund, vor dem die Action spielen soll. Aus elf mehr oder weniger hübschen Möglichkeiten könnt Ihr den Ort des Geschehens auswählen – von verlassenem Grusel-Gemäuer bis hin zu einfachen Farbflächen ist fast alles da-

bei, was der angehende Jung-Trickfilmer braucht.

Stufe zwei des Workshops ist die Auswahl und Platzierung des Hauptdarstellers. Natürlich könnt Ihr zwischen allen bekannten Toons und auch dem notorisch bösen Montana Max auswählen. Habt Ihr Euch entschieden, sucht Euch einen Startpunkt, und schon geht die Animation los. Animiert wird die Figur

- POSITIV -
Eine tolle Idee,
ordentlich strukturiert,
mit perfekten
Hauptdarstellern...

mit einer der auszusuchenden Bewegungsarten. Die entsprechenden Bewegungen macht Ihr auf dem Bildschirm selbst. Ist erst einmal eine Sequenz mit einer Figur im Kasten, kann noch ein Nebendarsteller hinzugefügt und genauso animiert werden. Sollen Eure Toons auch etwas sagen, können Sprechblasen mit auswählbarem Inhalt an jeder beliebigen Position angezeigt werden. Habt Ihr alle diese Einstellungen vorbereitet, fehlt jetzt nur noch die clevere Auswahl einer Hintergrundmusik, schon kann die erste Klappe fallen.



Auch wenn man mal tief gesunken ist: Lächeln!

Jetzt noch einen flotten Spruch, und der Cartoon ist perfekt...

drang allzuoft unter den Einschränkungen in allen technischen Bereichen. Sollte „Konami“ eine 16-Bit-Version planen, könnte die richtig gut werden. Die vorliegende NES-Fassung solltet Ihr aber lieber zugunsten eines gehaltvolleren Spiels (z.B. „Tiny Toons I“) links liegen lassen. Jung-Regisseure, die sich partout am eigenen Cartoon versuchen wollen, können sich das Programm mal anschauen.

Julian Eggebrecht

WORKSHOP

Wenn der Star-Regisseur der Meinung ist, daß alles bereitsteht, können die entsprechenden Sequenzen abgespielt und hintereinander in Reihe gebracht werden. Solltet Ihr einen Videorekorder besitzen, könnt Ihr das Meisterwerk samt Toon-Intro sogar für die Nachwelt verewigen. So witzig die Idee sich auch anhört, ein Geniestreich ist der Toon-Cartoon-Workshop nicht gerade. Alle Elemente der Cartoons sind schnell ausgereizt – im



Endeffekt sind viel zu wenige Möglichkeiten offen, die eigene Kreativität spielen zu lassen. Da noch nicht einmal der Ansatz eines Malprogrammes eingebaut wurde, seid Ihr völlig auf vorgegebene Stars und Aktionen festgelegt. Der komplette Workshop ist zwar an sich eine witzige Idee, nur wurde er auf der falschen Maschine programmiert. Auf dem Super Nintendo wären, ganz wie bei Mario Paint, mehr Möglichkeiten offen gewesen – auf dem NES leidet Euer Schaffens-

TT Workshop

Grafik



Maximal zwei Charaktere sind möglich – ein paar mehr hätten's schon sein dürfen. Die Hintergründe sehen mäßig aus.

Sound



Soundeffekte und Musik sind im Film wichtig. Beide kommen im Workshop hinsichtlich Menge und Qualität einfach zu kurz.

Gameplay



Die Benutzerführung ist im großen und ganzen recht gut durchdacht, nur hat man viel zu wenig Auswahlmöglichkeiten.

Dauerspaß



Viele Filme werden mit diesem Modul nicht gedreht werden – die Motivation sinkt schnell wegen der fehlenden Abwechslung.

TOTAL! - CHECK

Genre –
Levels –
Schwierigkeitsgrad ...leicht bedienbar
Continues –
Speicherkapazität 2 MBit
Erhältlich ab sofort



Ihr wollt Spiele kaufen
oder verkaufen?

TVGAMES

ist
Euer
Partner!

030/7 81 15 36

Gleich anrufen und
Gratisinfo anfordern

Schickt Eure durchgespielten
Master, MEGA oder Super NES Module

an

Achtung Berliner!

TVGAMES
Grunewaldstr. 81
10823 Berlin

Besucht unseren Laden – Hier könnt Ihr auch leihen!

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

ICH WILL ALLES!

TOTAL!

UND ICH WILL ES REGELMÄSSIG!

**ICH WILL DAS ABO FÜR
100% NINTENDO!**

Du weißt was Du willst: Interessante News rund um Nintendo. Kompetente Tests der neuesten Module für Game Boy, NES und Super NES. Tips und Tricks, wenn's mal nicht mehr weitergeht. Deshalb willst Du das Magazin, das weiß, wo's langgeht: TOTAL! 100% Nintendo, unabhängig und unbestechlich.



HER DAMIT!

Schnibbeldischnab... und gleich schick ich's ab!

ABONNEMENT - COUPON

JA! Ich abonniere TOTAL! ab sofort für mindestens 1 Jahr (12 Ausgaben) zum Inlandspreis von DM 72,- (inklusive Zustellung). Auslandspreis DM 120,- (inklusive Zustellung). Schicken Sie mir TOTAL! an folgende Anschrift:

VORNAME/NAME

STRASSE/HAUSNUMMER

PLZ/ORT

DATUM/UNTERSCHRIFT

Garantie: Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen widerrufen kann. Es genügt eine schriftliche Mitteilung innerhalb dieser 10 Tage an: TOTAL!- Leserservice, Postfach 10 32 45, 20097 Hamburg. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Die Kenntnisnahme dieses Hinweises bestätige ich durch meine zweite Unterschrift:

DATUM/UNTERSCHRIFT

Das Abonnement gilt für mindestens 1 Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn es nicht 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wird.

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen:

☐ Zahlung für 1 Jahr
(Inland DM 72,-, Ausland DM 120,-)

☐ Zahlung für 1/2 Jahr (Inland DM 36,-,
Ausland DM 60,-)

☐ Bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung/
Lastschriftinzug

BLZ (steht auf Ihrem Scheck)

Kto.-Nr.

Geldinstitut

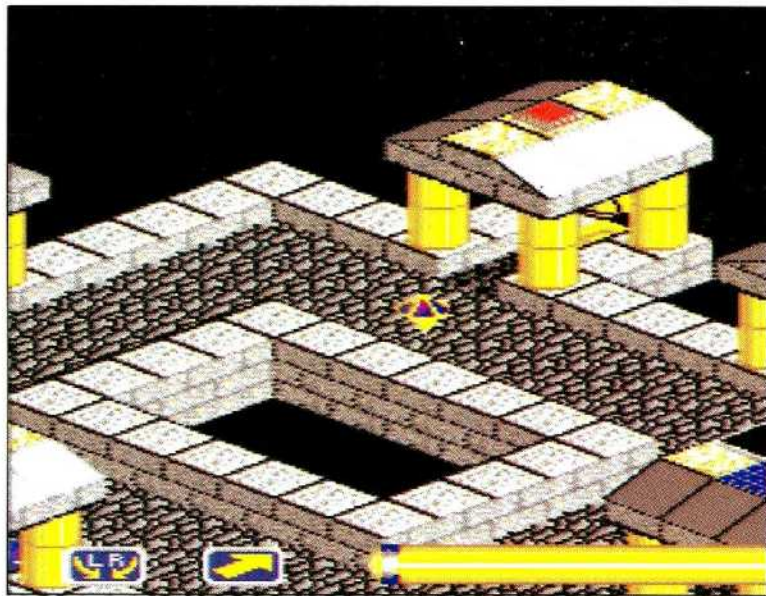
Unterschrift des Kontoinhabers

☐ Gegen Rechnung. Bitte keine Vorauszahlung leisten.
Rechnung abwarten.

TOTAL! - Leserservice • Postfach 10 32 45 • 20097 Hamburg

SNES**1 Spieler****Activision****DM 140**

Lange war es ruhig geworden um die Kreisel: jetzt brummen sie auf dem SNES



Früher waren sie nicht aus dem Kinderzimmer wegzudenken, heute kennt sie kaum noch jemand: die großen, kleinen, bunten oder einfarbigen, auf jeden Fall aber heißgeliebten Kreisel. Activision läßt sie wieder tanzen...

SPINDIZZY WORLDS

Spindizzy, der wild wirbelnde Kreisel, treibt sein digitales Unwesen schon länger auf unseren Bildschirmen. Jetzt hat es Gerald, den orange-bunten Helden, auf das Super NES verschlagen. Dort muß er mehr als

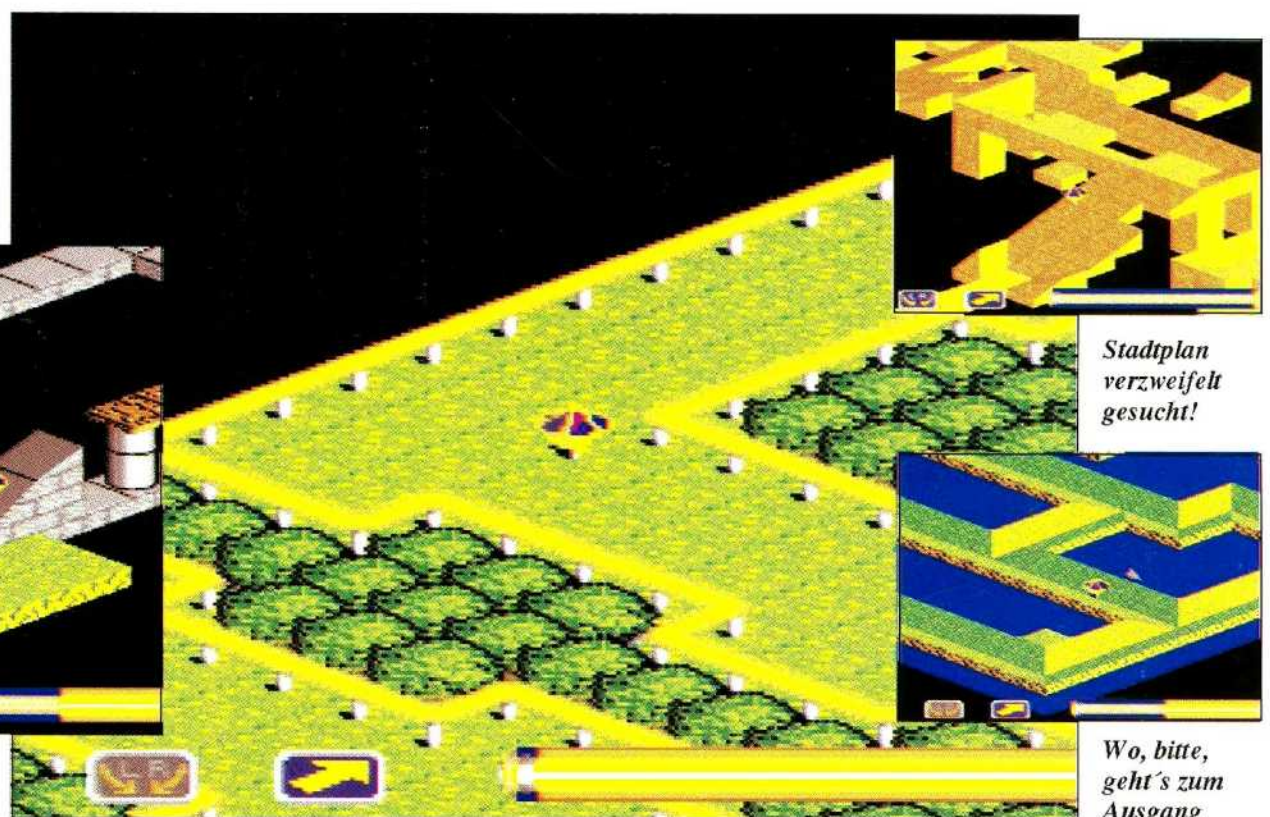
hundert isometrisch dargestellte Zukunftswelten ablaufen und die darin befindlichen Juwelen einheimsen. Sind alle Juwelen einer Welt gesammelt oder hat Gerald



Etwas Anlauf, und Gerald ist oben

den Schalter für den Ausgang gefunden, öffnet sich die Tür zum nächsten Abschnitt. Die abstrakten Welten sind – wie könnte es anders sein – mit Fallen, Feinden und kniffligen Stellen gespickt. Viel Geschick, aber noch mehr Vorausplanung sind gefragt, um Gerald ohne Energieverluste durch die fein gezeichneten Techno-Landschaften zu steuern. Da er nicht springen kann, aber viele der Schalter auf Anhöhen installiert sind, muß er sich diverser Hebeltechniken und Sprungvorrichtungen bedienen.

Was sehr einfach klingt, ist ähnlich vertrackt wie beim Klassiker und Urahn Marble Madness: Ihr müßt haargenau steuern, beschleunigen und den Kreisel abbremsen. Mehrere Versuche, einkalkulierte Irrtümer und vor allem eine ruhige Hand sind angesagt, wollt Ihr die Welten sauber meistern. In weiser Voraussicht haben die Programmierer auf ein Zeitlimit verzichtet, dennoch aber hängt Euer Punkte-



Aus dem relativ einfachen Gameplay wird jetzt ein packendes Geschicklichkeits-Spiel

Stadtplan verzweifelt gesucht!

Wo, bitte, geht's zum Ausgang

- POSITIV -
Ohne unüberwindbare oder unfaire Partien bekommt Ihr viel Spiel fürs Geld. Eine echte Herausforderung.

- NEGATIV -
Durch die fummelige Steuerung, mikroskopische Grafik und mauve Musik ist der Kreisel nix für eilige Actionfans.

stand von der Verweildauer in der jeweiligen Welt ab. Anfänger dürfen zum 'Easy'-Modus greifen, Profis haben mit der 'Normal'-Einstellung noch genug zu knobeln. Weitere Abstufungen darüber hinaus gibt es leider nicht, Paßworte aber, die so manche Nervenkrise verhindern helfen. Schon beim Einstieg in das Kreisel-Spiel sind einzelne Level anwählbar.

Laßt Ihr Euch auf Spindizzy ein, solltet Ihr eine Menge Geduld und starke Nerven mitbringen. Die Sprites sind klein, aber fein und können einem nach langer Sitzung die Tränen in die Augen treiben. Bringt man diese Voraussetzungen mit, bricht Begeisterung aus. Auch ohne Pelztier, Raubritter und Neandertaler kann ein Geschicklichkeits-Knobelspiel viel Spaß bereiten...

Eva Hoogh

Spindizzy Worlds

Grafik



Klein, aber fein und immer präzise: Trotz Lupenbedarfs ist die nette Kreiselei eine saubere, abwechslungsreiche Sache.

Sound



Markante, wenig schöne Sounds und dezentes Hintergrund-Gedudel sind weniger erbaulich, stören aber seltsamerweise auch wenig.

Gameplay



Wer die Fummelei mag, spielt es immer wieder, andere wenden sich mit Grausen ab. Spindizzy Worlds ist nichts für Ungeduldige!

Dauerspaß



Es muß einen Grund geben, warum der Kreisel einst so beliebt war. Jetzt wissen wir's: Es gibt viel zu tun, stellen wir's an!

TOTAL! - CHECK

Genre Denkspiel
Levels mehr als 100
Schwierigkeitsgrad ... mittel/hoch
Continues 3
Speicherkapazität 8 MBIT
Erhältlich ab sofort



Treppenrutschende Katzen und schwimmende Mäuse? Bei Tom & Jerry normal!



Wenn Tom und Jerry miteinander Katz' und Maus spielen, dann bleibt kein Auge trocken, keine

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

GB

1 Spieler

Hi Tech

DM 70

TOM & JERRY

FRANTIC ANTICS

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

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

Allerdings findet das harmonische Gegeneinander ein jähes Ende, als das traute Heim der beiden der Zerstörungswut einer Abrißkolonne zum Opfer fällt. Ohne Haus keine Hatz, und so beginnt die Suche der beiden Zwangsobdachlosen nach einer neuen Heimat. Doch die Suche erweist sich als ziemlich stressig, denn dunkle Hinterhöfe, stark befahrene Straßen und feuchte Kanalisationen sind nicht gerade Orte, an denen sich verwöhnte Haustiere wohlfühlen. Zum Glück sind aber im ganzen Gelände Leckereien versteckt, die für eine Auffrischung sorgen. Allerdings sollte bei der Hatz nach den Lebensmitteln der gelegentliche Blick auf den Timer nicht vergessen werden, denn die einzelnen Levels müssen unter Zeitdruck absolviert werden.

Alle paar Levels wird die Spielfigur gewechselt, 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 abwechslungsreich gestaltetes, rasantes Jump&Run, bei dem nach kurzer Eingewöhnungszeit viel Freude aufkommt. Einziger Wermutstropfen ist die etwas hakelige Auslösung des Spezialangriffes, der sich insbesondere bei den Endgegnern störend bemerkbar 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 Gameplay – die Mischung stimmt. Paßwörter könnten öfters kommen.

TOTAL! - CHECK

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

FAZIT
2-

SCHLAUE FÜCHSE SHOPPEN BEI:

DYNATEX

Anruf genügt
ÜBER 1000 SPIELE
Anruf genügt
Logisch - auch
alle deutschen
Spiele am Start!

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

POWER
IN
DORTMUND

NEU!

Jetzt
AUCH IN
ESSEN

Rüttenscheiderstr. 59
45130 ESSEN
Tel.: 0201/xxxxx

Ständig über 1000 Spiele
für ALLE Systeme am Lager!

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

Ruft an -
wir haben Eure
Traumgames!

HÄNDLER-
ANFRAGEN
ERWÜNSCHT!

REPORTAGE

Aus den Tiefen des Software-Dschungels war vor knapp einem Jahr sein erstes Konsolengebrüll zu hören: Mit „Best of the Best - International Karate“ gab das rabenschwarze Maskottchen von Loricel kick-boxend seinen Einstand auf dem

SuperNES. Hatte der Panther aus Paris seit genau zehn Jahren eher dezent in den Weiten der Floppy-Savanne seine Beute gefunden, legt er sich in diesem Jahr mit den Platzherren in den heiß umkämpften Konsolen-Jagdgründen an. Und wie es aussieht, ist das kämpferische Kätzchen jetzt zu einer ernstzunehmenden Großkatze herangewachsen.

Sportlich ist Loricel in jedem Fall, denn nach der Karate-Simulation „Best of the Best“ soll im September das SuperNES um ein weiteres Sportspiel bereichert werden. Diesmal steht eine Tennis-Variante auf dem Programm: Mit „**International Tennis Tour**“ könnt Ihr Boris, Steffi & Co. mal zeigen, wo der Schläger hängt. Ob Top Spin, Volley, As oder fies angeschnittener Aufschlag - hier dürft Ihr Eure Gegner heiß über den Platz hetzen. Ihr könnt Euch aussuchen, welcher Untergrund Euch mehr zusagt. Von Gras bis Halle ist alles vorhanden. Training, Show- und Wettkämpfe inklusive Nationen-Cup und Weltmeisterschaft halten Euch in Atem, denn schließlich müßt Ihr damit Geld verdienen. Ein Flugticket gibt es nicht umsonst, und auch das Startgeld ist zum Teil ganz schön happig. Wohl Dem, der einen großzügigen Sponsor hat. Wenn es Euch im Alleingang gegen Euer



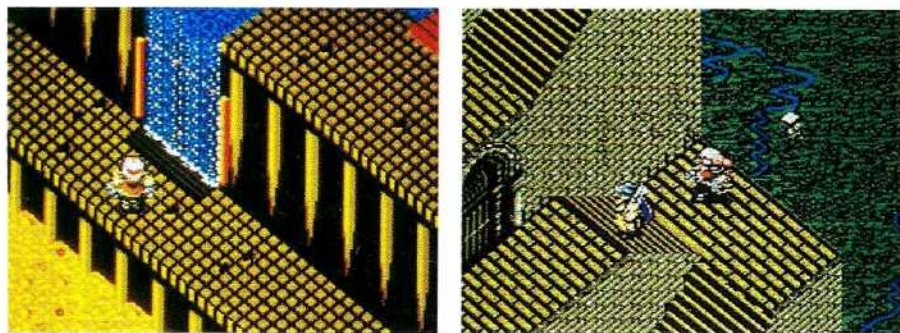
Komfortabel werden die Background-Dokumentationen zu „International Tennis Tour“ sein

Begeben wir uns auf die Spuren (-suche) von Odysseus: Als fast fertig erwies sich jetzt „**Arcus Odyssey**“, während wir dem Pariser Spiele-Schuppen Loricel im August über die Schulter schauen konnten. Das umfangreiche Rollenspiel/Action-Adventure dürfte Einsteiger, aber auch Semiprofis begeistern, nicht zuletzt wegen der komplett ins Deutsche übertragenen Bildschirmtexte. Vier Charaktere ste-



Icongesteuert wird das Optionsfeld für Eure Wunschbegegnungen im großen Tennis-Open

vier Spiele in einem bekommen. Auch das, was hier an Puzzles zu sehen war, brauchte sich vor nichts und niemandem zu verstecken. Dungeons, vielschichtige Labyrinth und fallenverseuchte Abschnitte waren mit gemeinen Hindernissen, angriffs-



Immer noch eine Seltenheit auf dem SuperNES: ein 3D-Rollenspiel mit Action-Einlagen. Vier unterschiedliche Charaktere können von Euch geführt werden

System zu langweilig wird, könnt Ihr auch mit oder gegen einen Freund im Einzel oder Doppel antreten. Und sollten die Schiedsrichter mal wieder mit Blindheit geschlagen sein, tja, vielleicht hilft dann ja ein Protest. Von der sportlichen Seite kann der erste Eindruck sogar Nichtathleten beeindrucken - warten wir, was die endgültige Version bieten wird.

hen zur Auswahl, deren Fähigkeiten sich recht deutlich voneinander zu unterscheiden scheinen: Schwertkämpfer, Krieger-Maid, Bogenschützin und Zauberstab-Fighter setzen unterschiedliche Waffen, Kampfsarten und vor allen Dingen magische Kräfte ein, die bis ins fünfte Level gesteigert werden können. Spielt Ihr Arcus Odyssey mit jedem Charakter durch, dürftet Ihr quasi

lustigen Pflanzen und miesen Monstern nur so gespickt. Glücklicherweise sind nicht alle Typen, denen man im Laufe der Helden-geschichte begegnet, feindlich gesinnt. Etliche der herumirrenden Charaktere konnten zur Mitarbeit bewegt werden, um die dunkle Zauberin Castomira zur Vernunft zu bringen. Gemeinsam mit Eurem Freund/Eurer Freundin könnt Ihr in Arcus Odyssey

DER SPIELE-PANTHER

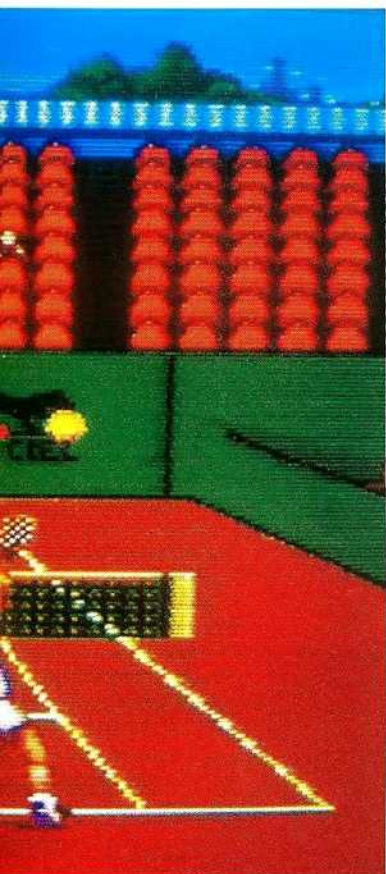


...und nochmal „Arcus Odyssey“: der Blick in einen Dungeon aus der Vogelperspektive

wieder gegen das Böse dieser Welt antreten, so daß doppelter Spielspaß sicher sein dürfte. In der Version, die in Paris im Testraum lief, waren die unendlichen Continues eine wahre Wohltat. Hoffentlich

wird dieses spielerfreundliche Feature auch in der endgültigen Version beibehalten...

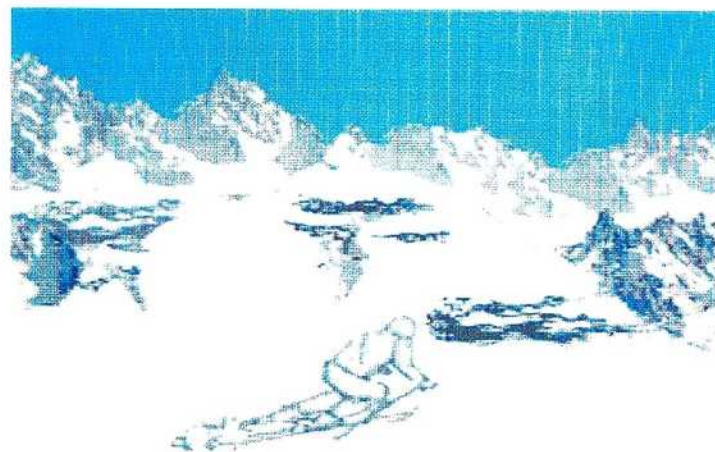
Jim Power... Jim Power... da war doch was! Ja, die Muskelmänner sind derzeit gehörig auf dem Vormarsch, und was bislang nur Floppy-Freunden zugänglich war, ist zur Zeit gerade für das SuperNES in der Mache. Sieben Levels, in Sachen Sound von Midi-Professor Chris Hülsbeck begleitet, warten darauf, von Euch mit List, Tücke, Überlegung und viel Geschick durchquert zu werden. Hier fällt einfach auf, daß **„Jim Power in Mutant**



World“ in keinerlei Schublade untergeordnet werden kann. So warten drei der Level mit lupenreiner Plattform-Action auf, in denen Ihr unter ziemlich hohem Zeitdruck hüpfen und timen dürft - eine helle Freude. Zwei weitere Level sind reinrassige Ballersequenzen, in denen Ihr beispielsweise in Eurem Raumschiff horizontal scrollend und aus allen Rohren feuernd durch die Lande fegt. Der Clou schließlich und endlich sind die beiden Level, in denen Ihr im Mode Seven Contra-mäßig durch mehrgeschossige Labyrinth läuft, immer auf der Suche nach Schlüsseln für die vielen verschlossenen Türen. Und solltet Ihr zufällig auf Zweikämpfe mit miesen Monstern stehen, dann kommt Ihr bei den fünf Prachtexemplaren dieses Spiels voll auf Eure Kosten, denn einstecken werden diese Typen reichlich. Frühestens im Oktober, so ist aus berufenem Pressesprecherinnen-Mund zu erfahren, wird Jim jetzt auch auf dem SuperNES über den Bildschirm düsen, Monster vertrimmen und ganz allgemein mal wieder die Welt in Ordnung bringen. Halten wir bis dahin unser Joypad warm...

...wie auch für die Olympischen Winterspiele 1994 in Lillehammer, die bald auf Euren Super NESsen mit **„Val D'Isère Championship“** begleitet werden können. Brandneu sind die ersten Screens, welche die Entwicklungsabteilung des Hauses mit dem Panther in TOTAL! erstmals veröffentlichen: Loricels drittes Sport-Spiel, eine originelle Ski-Simulation, mit der die Olympischen Winterspiele aufgelockert werden sollen. Alle drei olympischen Ski-Disziplinen wie Abfahrtslauf, Spezialsalom und Riesensalom werden gespielt. Aber: Ihr müßt nicht nur auf ganz gewöhnlichen

Skiern die Hänge 'runterbrettern, sondern auch auf einem Snowboard die Buckelpisten unsicher machen. Eine dritte Möglichkeit, diese Strapazen per Rodel zu bewältigen, wird wahrscheinlich aufgrund der knappen Zeit, die für die Entwicklung zur Verfügung steht, nicht mehr realisiert. Ganz besonderen Spaß wird Euch das Fun-Level bereiten: Im Stil von 'Out Run' müßt Ihr in ganz bestimmten Zeiten Checkpoints erreichen. Und im zweiten Teil des Levels hat unter Garantie 'Mario Kart' Pate stehen dürfen, denn wo sonst gibt es Quadrate, die Euch zu einem Freiflug verhelfen und Ähnliches mehr... Nebst ganz normalen Pisten könnt Ihr eine Menge versteckter Abfahrten finden. Manche sind einfach zu entdecken und frei nach dem Motto: „Zähne zusammen und durch“ zu bewältigen, weil sie durch Zäune abgesperrt sind, andere findet man im Nebel



„Ski und Rodel gut“ - jetzt noch dezent in „bleu“...



...wird noch ansprechend koloriert: „Val d'Isère“

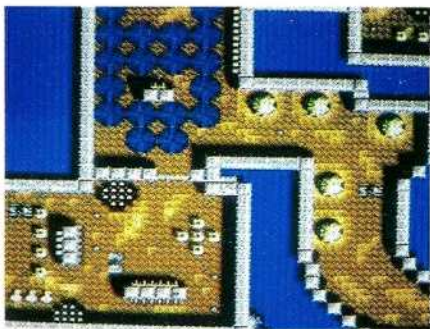
mehr durch Zufall (...und durch falsches Abbiegen). 80 Strecken sind zur Zeit in Planung, und selbst in diesem relativ frühen Stadium sind die Animationen des Skifahrers bereits sehr flüssig und durchaus natürlich, wenngleich die Figur als solche bis heute noch ohne Farbe auskommen muß - koloriert wird erst später. Auch der Schnee-Surfer bestach durch prima Animation.

Aber: Olympia ist noch etliche Monate weg, und das gleiche gilt für Val d'Isère.

Die ersten Probeläufe haben viel Spaß gemacht, wenn die Zeit der Goldmedaillen vor der Tür steht, werden wir auch die Zimmerversion davon unter die Lupe nehmen. Die Chancen stehen recht gut, daß Loricel mit diesem Programm auf dem Siegereck steht - selbst dann, wenn Katzen im allgemeinen keinen Schnee mögen.

Antje Hink

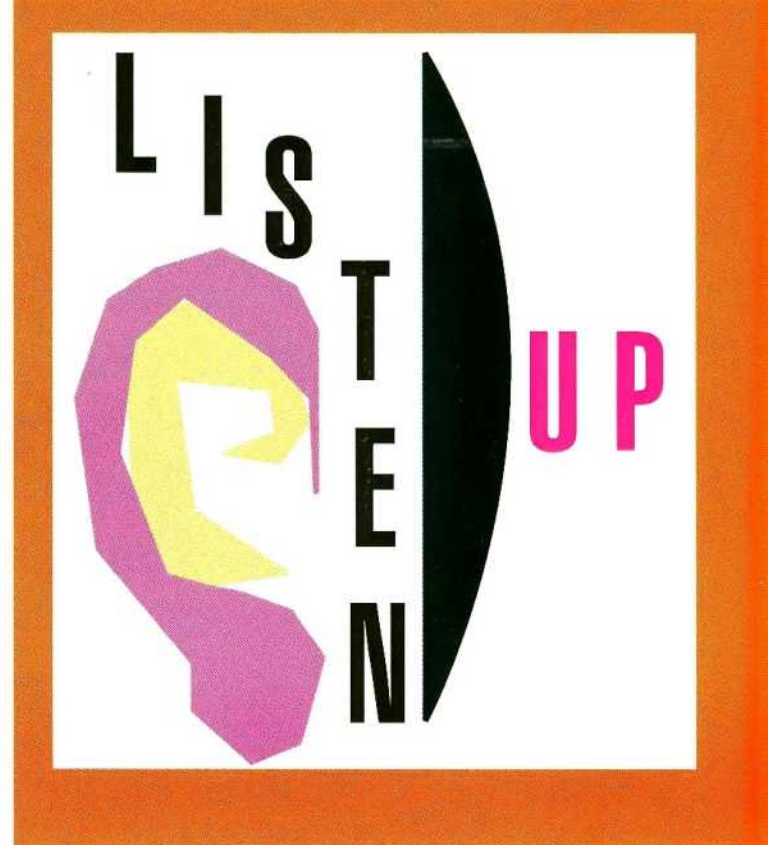
„BEST OF THE BEST“ - UND SEINE FOLGEN VON PARIS



Jump&Run und Ballerspaß für Muskelmänner und solche, die noch üben: „Jim Power in Mutant World“, bei dem auch Sound-Professor C.h.r.i.s. Hülsbeck Hand anlegen wird. Hier seht Ihr eine Animations-Sequenz.

ANDREAS HEINEKE PRÄSENTIERT DIE NEUHEITEN AUS DER MUSIKSZENE

Hey, Leute! Diesmal sind die Gewinner unter Euch extrem gefragt, denn bei unseren Gewinnspielen könnt Ihr mächtig was abräumen! Also zögert nicht lange, sondern klemmt Euch dahinter!



WAS HABEN SCHWARZENEGGER UND AC/DC GEMEINSAM?

THE LAST ACTION HERO

Auch wenn wir uns mit dem neuen Arnold Schwarzenegger noch bis zum 7. Oktober gedulden müssen, können wir den Streifen schon mal hören, und das gut genug, denn alle Bands auf dieser CD sind laut genug, um den Actiongeräuschen eines Arnold zu trotzen.

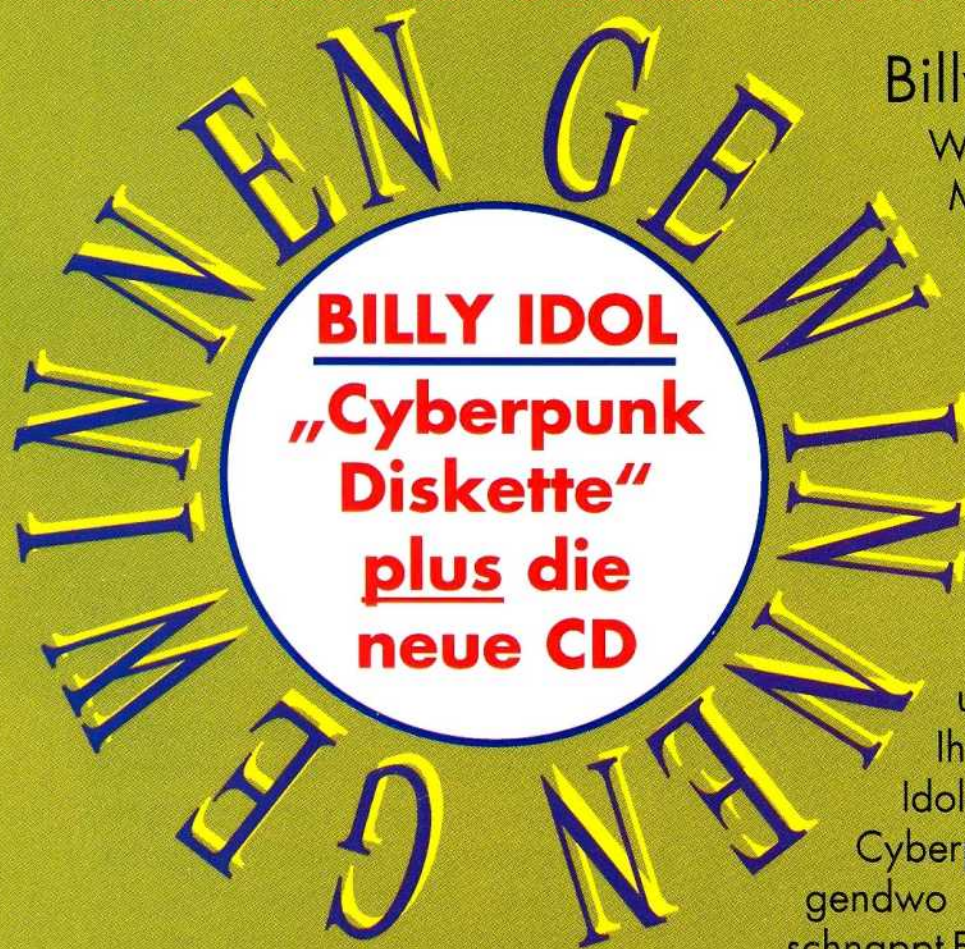


Mit „Big Gun“ erweisen sich AC/DC mal wieder in den Charts die Ehre. Bei den Radiostationen in Deutschland ist mal wieder Krisensitzung angesagt, denn wem könnte denn diese Hardrockformation zu sehr aufs Gemüt schlagen? Den Actionfreunden auf gar keinen Fall, denn der Soundtrack zu „The last Action Hero“ ist ein echter Hammer für alle Hard- und Heavy-Freunde. Hier hat man sich nicht die Mühe gemacht, alte Songs von großen Bands wieder aufzunehmen, sondern hat bislang unveröffentlichtes Material von großen Namen aufgetrieben.

Neben AC/DC gibt es Material von Megadeth, Alice in Chains (finde ich ja am besten), Def Leppard und Anthrax. Diese Filmmusik ist nicht nur was für Schwarzenegger-Fans, die das lange Warten auf den Filmstart nicht ertragen, sondern ein Muß für alle Fans von GUTER MUSIK!



• IHR KÖNNT GEWINNEN ! • IHR KÖNNT GEWINNEN ! •



Billy Idol

Welcome to the world of Cyberpunk!

Mit dem tierischen neuen Video „Shock to the System“ eröffnet Billy Idol seine persönliche neue Welt des Cyberpunk.

Das ganze Album ist eine Mischung aus guter Punk-Musik, wie wir sie von Billy Idol bisher kennen, gemixt mit Computersounds.

Für Billy, der bisher ja erfolgreich mit seinem Konzept zurechtgekommen ist, ist das ein großer Schritt. Er wird ihm aber sicher genauso mühelos gelingen wie das „Wieder-auf-die-Beine-Kommen“ nach seinem Motorrad-unfall.

Ihr habt jetzt die einmalige Chance, nicht nur die neue Billy-Idol-CD zu gewinnen, sondern auch noch eine Spezial-Cyberpunk-Diskette von Billy Idol. Diese Diskette könnt Ihr nirgendwo kaufen, sie ist nur für die Gewinner bestimmt! Also schnappt Euch eine Postkarte und was zu schreiben – Ihr braucht nur bei den TOTAL!/GAMERS-Listen-Up-Charts mitzumachen.

Viel Glück!

Hallo Freunde,

bis zum nächsten Monat läuft sie noch, unsere Riesen-Sommerhitaktion 1993. Jetzt habt Ihr noch die Chance, Euren persönlichen Sommerhit zu wählen. Überlegt mal, welchen Song Ihr in diesem Sommer – der eigentlich ja gar keiner war – besonders gerne gehört habt. War es vielleicht einer der drei Favouriten dieses Jahres: Snow, Haddaway oder Shaggy? Oder war es vielleicht eher Culture Beat? Die sind ja seit einigen Wochen Nr. 1 der Single-Charts! Wenn Ihr das Genesis-Video „The way we walk“ gewinnen wollt, dann solltet Ihr schnell eine Postkarte an uns schreiben.

Mein persönlicher Sommerhit ist allerdings ganz klar „Two Princes“ von den Spin Doctors. Als ich neulich im Fernsehen die verrückten Jungs gesehen habe, wurde mir klar, wie wenig ich mit meiner Jeans- und Turnschuhmode noch im Trend bin. Ob Sommer oder Winter, man trägt dieses Jahr gestrickte Norwegermützen mit Elchen drauf. Wichtig dabei ist, die Ohrenwärmer rechts und links an der Mütze offen zu lassen, damit sie eine Linie mit dem Haaransatz ergeben.



Aber kommen wir doch nochmal zurück zur Musik.

Wußtet Ihr eigentlich, daß „Two Princes“ vor über einem Jahr bereits ein Hit in Amerika war? Oder daß das Album „Pocket Full Of Kryptonite“ auch schon seit über einem Jahr in den amerikanischen Charts ist?

Ab und zu solltet Ihr Euch mal die amerikanischen Billboard Charts angucken und sehen, was zur Zeit so in Übersee angesagt ist.

Wenn Ihr dann einen guten Plattenladen findet, der Euch die Platten von morgen schon heute besorgen kann, seid Ihr rein musikalisch immer besser informiert als die Anhänger der deutschen Charts.

Hier hat man ja erst vor kurzer Zeit begriffen, daß deutsche Schlager nicht mehr gesungen, sondern gerappt werden. Komisch, daß wir erst die Fantastischen 4 brauchten, um das zu begreifen.

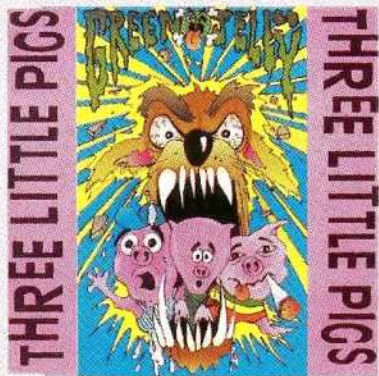
Schönen Sommer noch.

Andreas Winkler

MAXITEST

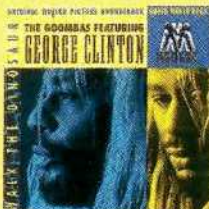
1. Green Jelly – Three little Pigs

Selten habe ich eine so durchgeknallte Band wie Green Jelly erlebt. Mit ihrem ersten Hit „Three little Pigs“ beweisen sie, daß man keinen einheitlichen Rhythmus braucht, um einen Hit zu schreiben. Seitdem bei MTV das Video zur Single in kurzen Abständen wiederholt wird, laufen die Leitungen heiß. Jeder will wissen, wer das ist. Green Jelly kommen aus L.A. und haben mit Cereal Killer bereits Gold in Amerika erreicht. Auch ihr Video hat inzwischen weltweit Kultstatus!



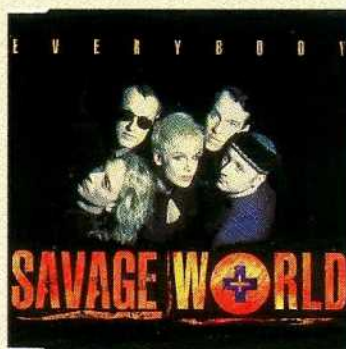
2. George Clinton – Walk the Dinosaur

Der Song hat absolut nichts mit Jurassic Park zu tun. Aber der Bereich Film ist schon ganz gut. George Clinton covert hier grandios eine alte Nummer von Was Not Was, die jetzt noch ein bißchen mehr Dampf bekommen hat. Der Song stammt aus dem Film „Super Mario Bros.“.



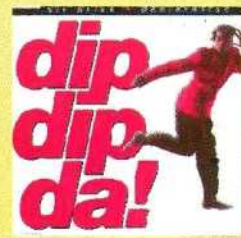
3. Savage World – Everybody

Mit der ersten Single will diese Frankfurter Band in die Charts kommen. Wer meint, hier seien die Eurythmics nach einem Unfall am Werk, liegt gar nicht so schief. Denn der musikalische Wegbegleiter ist kein geringerer als Eurythmics-Althauddgen Dave Stewart, der am Produzentenpult Platz nahm, trotzdem aber lieber ungenannt bleiben möchte.



4. Sir Prize – Declaration

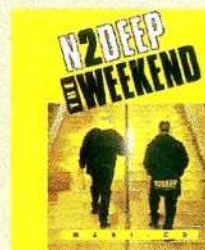
„Dip Dip Da“ groovt in diesem Jahr ganz Deutschland, denn die Radiosender meinen, hier den neuen Sommerhit gefunden zu haben. In der Tat scheint es sich bei Sir Prize um ein echtes Talent zu handeln. Durch seine aufregenden Liveauftritte macht Sir Prize immer wieder auf die Wortspielerei seines Namens – Surprise gleich Überraschung – aufmerksam. Das etwas nervige, aber gut eingängige Dip Dip Da wird in diesem Spätsommer die zu kalten Grillpartys in Schwung bringen.



5. N2Deep – The Weekend

Wochenende könnte bei so gelungener Hip-Hop-Music immer sein, denn dabei bekommt man Lust auf lange anstrengende Partys.

Mit der dritten Single versuchen N2Deep an ihren Clubhit „Back to the Hotel“ anzuknüpfen. Das gleichnamige Album ist auf die Dauer etwas langweilig, daher empfehle ich Euch hier die Maxi-CD von den beiden Rappern Jay Tee und TL. Guter Groove und coole Raps.



6. RUN DMC – „Ooh watcha gonna do“

Aus dem hervorragenden Album „Down with the King“ liegt hier der beste Song von Run DMC in den 90ern vor. Run DMC sind eine der besten Bands in Sachen Rap und setzen seit ihrem 80er Kulthit mit Aerosmith („Walk this way“) jedes Jahr wieder einen drauf.

„Ooh watcha gonna do“ ist allein schon wegen der verschiedenen Versionen ein echter Hammer. Gemixt hat Public-Enemy-Producer BOMBSQUAD; er empfiehlt besonders den Underdog-Mix!



H I T P A R A D E

Ihr habt wie jedesmal Eure eigenen Gamers/TOTAL!-Charts bestimmt. Denkt dran: Ohne Eure Riesenbeteiligung wäre eine Hitparade gar nicht möglich. Vielen Dank für die zahlreichen Briefe vom letzten Mal!

Das nächste Mal könnt Ihr etwas gewinnen, was es gar nicht zu kaufen gibt: Billy Idol's neue CD „Cyberpunk“ mit einem dazugehörigen Spiel (siehe Bericht).

Schreibt eine Postkarte an MVL – TOTAL!/GAMERS-Redaktion, Listen Up, Heilwigstr. 39, 20249 Hamburg.

Hier die Gewinner vom Vormonat: Jonas Hofman, Stephannie Pinks, Torben Schirm, Astrid Diepes, Christian Lechner. Das nächste Mal könnt Ihr es sein!



1(2)
SNOW
The 12 inches



2(1)
DEPECHE MODE
Songs of Faith and Devotion



3(8)
JANET JACKSON
Janet

4 (9) Die Toten Hosen – Kauf mich!

5 (4) Ace of Base – Happy Nation

6 (–) Unlimited – No Limits

7 (3) Michael Jackson – Dangerous

8 (–) Ugly Kid Joe – America's last wanted

9 (5) Bon Jovi – Keep the faith

10 (–) Culture Beat – Mr. Vain

GP-1

SNES

1-2 Spieler

Atlus

DM 150

Die Zeit der Alleinherrschaft vierrädriger PS-Boliden ist vorbei. Nun gibt's auch Biker-Action.

Mit sechs Feuerstühlen dürft Ihr bei „GP-1“ über 13 internationale Strecken heizen und um WM-Punkte kämpfen. Nach jedem Rennen wird ein Preisgeld eingestrichen. Von der hart erfahrenen Knete können diverse Fahrzeugteile erworben werden. Die Grafik, welche den Mode 7 nutzt, ist zwar rasant, aber nicht so gut wie beispielsweise bei Exhaust Heat 2.



Das erste Motorrad-Game fürs Super NES kann leider nicht ganz gefallen.

Voll daneben sind die Soundeffekte. Leider verhalten sich die 15 Computer-Mitstreiter recht unfair. Auch kann die Rennlänge nicht verändert werden. Paßwort und Batterie vermißt man schmerzlich. Dafür entschädigt aber der Zweispieler-Modus ein wenig, bei dem der Screen gesplittet wird. GP-1 ist ein durchaus brauchbares Spiel, das zwar verbesserungswürdig ist, Motorradfans aber sicherlich gefallen wird.

Hans-Joachim Amann

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



TOTAL! - CHECK

Genre Sport
Levels -
Schwierigkeitsgrad ... sehr niedrig
Continues nein
Speicherkapazität..... 8 MBit
Import aus Japan



SUPER FAMILY TENNIS

SNES

1-4 Spieler

Namcot

DM 150

Der Tennis-Zirkus hat seinen Höhepunkt mit Wimbledon erreicht, meint Ihr? Falsch. Jetzt geht's erst richtig los!

Manche von Euch kennen vielleicht die PC-Engine, die zweifellos stärkste 8-Bit-Konsole, die vor Jahren in Japan, nicht aber hierzulande erschien. Eine der besten Tennis-Simulationen dieses Geräts fand nun den Weg auf das SuperNES und wurde sogar noch verbessert. Bei „Super Family Tennis“ (damaliger Titel: World Court Tennis) könnt



Die Grafik ist schlicht, aber witzig und das Gameplay hervorragend.

Ihr nicht nur auf den üblichen Plätzen spielen, sondern auch auf zahlreichen Gag-Courts, so beispielsweise auf einem Berggipfel, in einem Restaurant, am Strand usw. Das Ballverhalten variiert auf den verschiedenen Böden selbstverständlich stark. Neben vielen Gags während des Spiels (vom Ball aufgeschuchte Katzen und Vögel oder eine Kellnerin, die auf die Nase fällt) wartet Namcots bestes SuperNES-Programm mit

einem Vierspieler-Modus (Adapter nötig) und einer hervorragenden Spielbarkeit auf, welche der von Jimmy Connors in nichts nachsteht. Der Ball läßt sich meines Erachtens sogar noch plazierter spielen. Auch das Aufschlagen wurde besser gelöst. Grafisch und soundmäßig ist Super Family Tennis hingegen wesentlich schlichter ausgefallen, dafür ist die Relation zwischen Platzgröße und Spielern besser gelungen. Fazit: Wer Jimbo noch nicht hat, kann sich getrost dieses tolle Game zulegen.

Hans-Joachim Amann

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



TOTAL! - CHECK

Genre Sport
Levels -
Schwierigkeitsgrad ... variiert nach Figur
Continues Paßwort
Speicherkapazität..... 8 MBit
Import aus Japan



SUPER FORMATION SOCCER

SNES

1-4 Spieler

Human Creative

DM 150



Enttäuschender Nachfolger ohne große Änderungen.

Nach dem genialen Striker steht uns eine weitere Fußball-Sim ins Haus: Super Formation Soccer II.

Der erste Teil dieses Programms ist hierzulande als Super Soccer bekannt. Viel geändert hat sich gegenüber dem Vorgänger nicht. Die Grafik wurde bis auf nun verkleinerte Sprites 1:1 übernommen. Da am Gameplay allerdings so gut wie überhaupt nichts geändert wurde, spielt sich der Nachfolger wie das Original. Das war damals zwar in Ordnung, mittlerweile aber stark kritikwürdig, denn Striker zeigte uns ja bereits, wie phantastisch spielbar eine Fußball-Simulation sein kann. Auch in Belangen Sound (einfach schrecklich) und Spielmodi hinkt SFS II dem Elite-Werk stark hinterher. Neben Trainings- und

WM-Modus (mit nur 16 Teams) ist da nämlich nichts. Einen klaren Vorteil hat der Super-Soccer-Nachfolger jedoch: Dank des Vierspieler-Adapters können bis zu vier Mannen gleichzeitig am Geschehen rund um den Ball teilnehmen. Doch um ehrlich zu sein, spiele ich lieber Striker zu zweit.

Hans-Joachim Amann

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



TOTAL! - CHECK

Genre Sport
Levels -
Schwierigkeitsgrad ... mittel
Continues Batterie
Speicherkapazität..... 4 MBit
Import aus Japan



DUNGEON MASTER

SNES

1 Spieler

JVC

DM 120

Ein Rollenspiel-Klassiker hat endlich seinen Weg auf das SuperNES gefunden – nach gut fünf Jahren...

Es ist schon ein Kreuz mit diesen fiesen Magiern: Läßt man sie einmal aus den Augen, fangen sie schon an, Unfug zu

treiben, wie zum Beispiel der böse Lord Chaos, der nach Höherem, aber nicht unbedingt Besserem strebt. Um seinem dunklen Treiben Einhalt zu gebieten, benötigen die Kräfte des Guten den legendären 'Firestaff', und das ist etwas problematisch. Denn Lord Chaos hat das Ding in seine Einzelteile zerlegt und diese in einem mosterverseuchten Dungeon verteilt. Logisch, daß jetzt jemand die Kastanien aus dem Feuer holen muß, und so macht sich ein vierköpfiger Trupp auf, um den Dungeon zu erforschen und Lord Chaos Mores zu lehren. In düsteren Gängen gilt es, Monster zu plätten, Fallen zu entschärfen und Rätsel zu lösen. In den finsternen Labyrinthen kommt sehr schnell Grusel-Atmosphäre auf, passende Soundeffekte sorgen für die Extraportion Gänsehaut. Hat man sich erst einmal an die Steuerung gewöhnt, kommt man nicht mehr so schnell aus dem Dungeon. Auf den Heimcomputern hat das komplexe Game schon lange Kultstatus, auch auf den



Die Eigenschaften Eurer Charaktere im Überblick.

SuperNES hat es das Zeug dazu. Also schnallt Euch die Schwerter um, sorgt für genügend Papier zum Kartenzeichnen und haut Lord Chaos ordentlich auf die Finger...

Michael Anton



Hinter dieser Tür muß etwas Wichtiges sein, sonst wäre sie nicht so gut bewacht. Ein harter Kampf steht bevor!

Up. Es ist ein Programm, das Maßstäbe setzte, als es vor längerer Zeit in Japan und den USA erschien. Und diese Maßstäbe sind bis heute von keinem anderen Programm versetzt worden... Technisch ist Super Aleste vom Allerfeinsten und schöpft so richtig aus dem SNES-FX-Repertoire. Nicht nur, daß riesige Sprites als 'gewöhnliche' Endgegner fungieren, nein, teilweise werden diese gar gedreht, gezoomt und – das sieht wirklich phantastisch aus – verzehrt. Außerordentlich tolle Effekte, wirklich. Aber auch spielerisch ist das Programm eine Pracht. Zwar befinden sich unglaubliche Mengen gegnerischer Sprites und deren Schüsse gleichzeitig auf dem Screen, doch mit entsprechender Coolness können diese elegant umflogen werden. Stets bleibt das Spielgeschehen überschaubar und fair. Lobenswert sind auch die acht unterschiedlichen Waffensysteme, welche durch das Einsammeln von Power Ups effizienter werden und durch Druck auf die R-Taste zudem verschiedene Formen annehmen. So verwandelt sich beispielsweise der ansonsten starre Laser in einen gnadenlos

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

TOTAL! - CHECK

Genre	 Rollenspiel
Levels	 komplex
Schwierigkeitsgrad	... hoch
Continues	 Batteriepuffer
Speicherkapazität	 8 MBit
Import aus	 USA



SUPER ALESTE

SNES

1 Spieler

Toho

DM 140

Im Weltraum glühen wieder einmal die Rohre und diesmal schöner als je zuvor. Super Aleste wartet einfach mit allen technischen Finessen auf, die das SuperNES so auf Lager hat.

Ein Dutzend Levels, gespickt mit Unmengen von Gegnern, gilt es bei „Super Aleste“ durchzukämpfen. Zeit zum Verschnaufen läßt diese Ballerorgie nur seltenst. Dafür bringt sie Euch von einem Staunen ins andere, denn Tohos (Sucht-)Werk ist mehr als nur ein Spielchen des Genres Shoot 'em

Up. Es ist ein Programm, das Maßstäbe setzte, als es vor längerer Zeit in Japan und den USA erschien. Und diese Maßstäbe sind bis heute von keinem anderen Programm versetzt worden... Technisch ist Super Aleste vom Allerfeinsten und schöpft so richtig aus dem SNES-FX-Repertoire. Nicht nur, daß riesige Sprites als 'gewöhnliche' Endgegner fungieren, nein, teilweise werden diese gar gedreht, gezoomt und – das sieht wirklich phantastisch aus – verzehrt. Außerordentlich tolle Effekte, wirklich. Aber auch spielerisch ist das Programm eine Pracht. Zwar befinden sich unglaubliche Mengen gegnerischer Sprites und deren Schüsse gleichzeitig auf dem Screen, doch mit entsprechender Coolness können diese elegant umflogen werden. Stets bleibt das Spielgeschehen überschaubar und fair. Lobenswert sind auch die acht unterschiedlichen Waffensysteme, welche durch das Einsammeln von Power Ups effizienter werden und durch Druck auf die R-Taste zudem verschiedene Formen annehmen. So verwandelt sich beispielsweise der ansonsten starre Laser in einen gnadenlos



Große Sprites, sanftes Scrolling, toller Sound, hammerharte Action – Super Aleste ist einfach toll.

zielsuchenden, Strahl oder aber die Drohnen nehmen feste Positionen ein und schwirren nicht mehr frei herum. Natürlich gibt es auch in Sachen Sound und Effekte keinen Grund zum Meckern. Gute Musik und kernige Explosionen machen somit diesen Augen-

schmaus auch zu einem akustischen Vergnügen. Dieser Englandimport, der auf allen europäischen Konsolen läuft, gehört einfach in jede Software-Sammlung.

Hans-Joachim Amann

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

TOTAL! - CHECK

Genre	 Action
Levels	 12
Schwierigkeitsgrad	... einstellbar
Continues	 unendlich
Speicherkapazität	 8 MBit
Import aus	 England



STAR TREK

Game Boy

1 Spieler

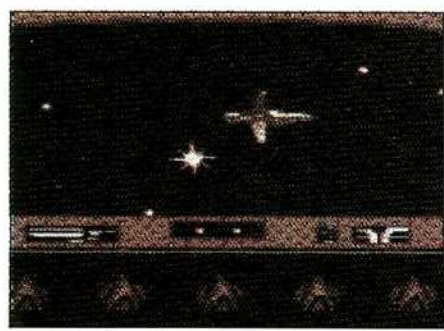
Absolute

DM 70

Die neue USS Enterprise sorgt im All für Recht und Ordnung - unter Eurem Kommando!

Zusammen mit Worf, Data, Chief O'Brian und all den anderen Recken der Fernsehserie erfüllt Ihr Aufträge für die Sternenflotte. Mal müßt Ihr eine wichtige Person von einem Planeten zum anderen transportieren, mal warten dreiste Alien-Horden darauf, von

Euren Phasern gebrutzelt zu werden. „Star Trek: The Next Generation“ glänzt mit einem sehr komplexen Gameplay. Dutzende Schiffs-



Die Enterprise im Nahkampf.

funktionen warten darauf, von Euch bedient zu werden. Die Auswahl reicht vom Schutzschild bis zum Transporter. Leider ähneln sich die Mission zu sehr, als daß langanhaltende Motivation aufkommen könnte. Da aber sowohl die Grafik als auch der Sound ganz ordentlich sind, drücken wir noch mal ein Auge zu.

Martin Klugkist

Grafik ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐

Sound ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐

Gameplay ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐

Dauerspaß ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐

TOTAL! - CHECK

Genre Action/Strategie

Levels 5

Schwierigkeitsgrad ... steigt linear

Continues unbegrenzt

Speicherkapazität 2 MBit

Import aus USA



COSMO GANG - THE VIDEO

SNES

1-2 Spieler

Namcot

DM 130

Ähnlichkeiten mit lebenden oder bereits verstorbenen Spielen sind bei Cosmo Gang - The Video rein zufällig...

Auf den ersten Blick könnte „Cosmo Gang - The Video“ glatt mit dem Spielhallenrenner 'Galaga', bzw. 'Galaga '88' verwechselt werden. Namcots SuperNES-Programm ist nämlich genauso aufgebaut. Das heißt: Scharen von Außerirdischen kommen ins Bild geflogen und positionieren sich dort in Reihen. Ihr müßt die Dinger natürlich fix auf



Leider nicht so gut wie Namcos Spielhallenrenner 'Galaga '88'.

den kosmischen Friedhof befördern, bevor die Jungs auf Euch zufliegen und dasselbe mit Euch machen. Dies kann entweder im Solokampf oder gleichzeitig mit einem Freund geschehen. Dann und wann könnt Ihr ein Extra ergattern, welches Euch beispielsweise zwei durchschlagskräftige Kanonen ans Schiff baut. Nach jedem Level,

welche aus jeweils fünf Stages bestehen, darf der erfolgreiche Kämpfer an einer Bonusrunde teilnehmen, in der er Kisten oder Geldsäcke vor der Cosmo Gang bewachen muß.

Cosmo Gang - The Video ist zwar ein spaßiges Programm, kommt aber lange nicht ans Spielhallen-Vorbild heran. Wahre Galaga-Fans werden sogar sichtlich enttäuscht sein. Ein Probespiel lohnt sich aber dennoch.

Hans-Joachim Amann

Grafik ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐

Sound ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐

Gameplay ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐

Dauerspaß ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐

TOTAL! - CHECK

Genre Action

Levels 5 à 5 Stages

Schwierigkeitsgrad ... einstellbar

Continues unendlich

Speicherkapazität 8 MBit

Import aus Japan



BIZYLAND

SNES

1-2 Spieler

Seta

DM 120

Seta, erst kürzlich angenehm durch Exhaust Heat 2 aufgefallen, meldet sich mit einem Geschicklichkeitsspiel zurück.

Bereits vor Jahren sorgte ein Programm namens 'Quix' in den Spielhallen für Aufsehen. Zwar handelte es sich hierbei um ein recht simples, dafür aber umso motivierenderes Game. Dasselbe Spielprinzip machte sich nun auch Seta für „Cacoma Knight in Bizyland“ zunutze. Das Ziel des Programms ist denkbar einfach: Ihr müßt einen bestimmten Prozentsatz des Spielfeldes 'einrahmen', indem Ihr Linien von einer Begrenzung zur anderen zieht. Gelingt dies, so wird die soeben markierte Fläche mit einer neuen Grafik ausgefüllt. Gemeine Gegner machen Euch während dieser Aufgabe das Leben schwer.

Leider hat das Modul technisch überhaupt nichts auf Lager. Abgesehen davon, daß bei mehr als acht Sprites das Geschehen stark erlahmt, ist auch die Grafik nur unterstes Mittelmaß. Wären wirklich interessante Motive gezeichnet und wesentlich mehr Extras eingebaut worden, hätten wir sicherlich ein gutes Programm vorgefunden. So darf es sich allerdings nur im Mittelfeld ansiedeln.

Hans-Joachim Amann

Grafik ☒ ☒ ☐ ☐ ☐ ☐

Sound ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐

Gameplay ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐

Dauerspaß ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐

TOTAL! - CHECK

Genre Geschicklichkeit

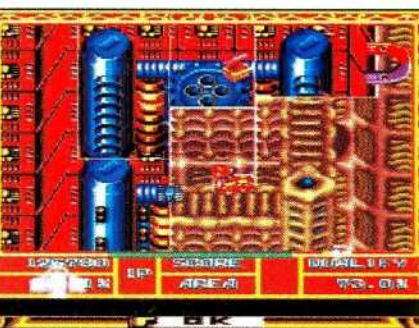
Levels 7 à 3 Abschnitte

Schwierigkeitsgrad ... einstellbar

Continues 4

Speicherkapazität 4 MBit

Import aus USA



Bizyland erinnert mehr als nur stark an 'Quix'.



TIPS & TRICKS

TIPS UND TRICKS GESUCHT!

Hallo Leute, wir brauchen Euch! Ja, genau – Euch, die Ihr stundenlang an Euren Konsolen sitzt und Eure Lieblingsspiele zockt und dabei mit Sicherheit den einen oder anderen Trick herausfindet, wie man bei einem bestimmten Spiel an einer gewissen Stelle weiterkommt, Extraleben findet oder was auch immer. Dieses Wissen wollt Ihr uns wirklich vorenthalten? Nein? Na also! Schließlich habt Ihr die Gelegenheit, aktiv an TOTAL! mitzuarbeiten. Der Anfang war schon ganz gut, die Tips und Tricks in dieser Ausgabe stammen schon überwiegend aus Eurer Feder. Haltet Euch ran und versorgt uns auch weiterhin mit neuem Stoff. Damit Eure Arbeit nicht umsonst ist, gibt es für die drei besten Tips einer Ausgabe je ein Modul nach eigener Wahl. Na, interessiert? Dann her mit Euren Tips und Tricks, und zwar an folgende Adresse:

**MVL GmbH
Redaktion TOTAL!
Kennwort Tips & Tricks
Heilwigstr. 39
20249 Hamburg**

Egal ob Game Boy, NES oder SuperNES, ob Modulcode, Kurztipp oder Komplettlösung, schickt es einfach los! Und vergeßt bei Euren Einsendungen nicht, den Absender und Euer Wunschspiel nebst System und dessen Nationalität anzugeben. Und noch eine Bitte an alle potentiellen Kartenzeichner: Produziert Eure Meisterwerke möglichst auf weißem unkarierten Papier mit einem schwarzen Filzstift, sonst könnte es Probleme geben, die Karten ins Heft zu bringen.

Ach ja, die glücklichen Gewinner aus Heft 8/93 waren Frank Diefenbach, Michael Ludwig und Thomas Kientzler. Wir gratulieren.

Also bis dann, wir warten auf Eure Post!!!

(Mit der Einsendung eines Beitrages gehen die Veröffentlichungsrechte an den Verlag über. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.)

SNES

Desert Strike

Falls bei Euch die Paßwörter aus der 7/93 nicht funktionieren, könnte es daran liegen, daß Ihr ein deutsches Modul habt. Die folgenden Codes sollten in diesem Fall funktionieren:

Level 2: 2Z2LM3H
Level 3: J3L2LH8
Level 4: B8PJVLX
Level 5: B95FFH9

Uwe Dorn

SNES

Road Runner

Mit 75 Leben in der Hinterhand ist es wesentlich einfacher, dem fiesen Coyote das Leben schwerzumachen. Und so bekommt Ihr diesen Bonus: Drückt im Titelbild nacheinander die Knöpfe LINKS, SELECT, R, Y und START und haltet sie gedrückt. Wenn nun die Worte „Zippity Splat“ auf dem Bildschirm erscheinen, so drückt zusätzlich noch X und haltet alles gedrückt, bis das Spiel beginnt.

André Ohlhoff

SNES

B.O.B.

Verlaufen im Alien-Dschungel? Hier sind alle Paßwörter:

Welt 1:
Level 1: 171058
Level 2: 950745
Level 3: 472149
Welt 2:

Level 1: 672451
Level 2: 272578
Level 3: 652074
Level 4: 265648
Level 5: 462893
Level 6: 583172
Welt 3:

Level 1: 743690
Level 2: 103928
Level 3: 144895
Level 4: 775092
Level 5: 481376

Ein ganz besonderer Code ist 393270. Wenn Ihr den eingibt, wird zwar gemeldet, daß er falsch sei, startet Ihr aber das Spiel, so werdet Ihr eine Überraschung erleben: Ihr habt Waffen und Fernsteuerungen im Überfluß und seid nahezu unverwundbar.

**M.Lohmann/J.Worm/
K.-U. Hoffmann**

SNES

Bubsy

Da lacht der Luchs, denn hier sind alle Levelcodes:

Level 1: JSSCTS
Level 2: CKBGMM
Level 3: SCTWMN
Level 4: MKBRLN
Level 5: LBLNRD
Level 6: JMDKRR
Level 7: STGRTN
Level 8: SBBSHC
Level 9: DBKRRB
Level 10: MSFCTS
Level 11: KMGRBS
Level 12: SJMBG
Level 13: TGRTVN
Level 14: CCLDSL
Level 15: BTCIMB
Level 16: STCJDH

Damir Milas

SNES

S. Adventure Island

Eine Levelanwahl könnt Ihr aktivieren, wenn Ihr im Titelbild gleichzeitig die Tasten L, RECHTS, X und START drückt.

Oliver Breul

NES

Dynablast

Wenn man nach Level 50 kommt, ohne ein Leben zu verlieren, kommt man in eine Bonusrunde. Ein Ding der Unmöglichkeit? Nicht mit folgendem Riesen-Paßwort: FECPIANNMUGGKGIDJABA. Oder probiert doch mal folgendes Ungetüm aus: BACDIHCLOAFHABDNMOL.

NES

Tiny Toon Advent...

Hier sind alle Levelcodes:

Level 2: Little Beeper, Montana Max, Elmyra
Level 3: Gogo Dodo, Shirley Sweetie
Level 4: Bookworm, Plucky Duck, Babs Bunny
Level 5: Gogo Dodo, Calamity Coyote, Little Beeper
Level 6: Montana Max, Babs Bunny, Sweetie
Und noch ein Paßwort, mit dem Ihr alle Bonuslevels anwählen könnt: Elmyra, Shirley, Calamity Coyote.

Ch.Hummel/U.Schäfer

GB

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

TIPS & TRICKS

...Leser helfen Lesern

Wer von Euch kennt es nicht, jenes frustrierende Erlebnis, einem Endgegner hilflos ausgeliefert zu sein, nach etlichen Spielstunden keinen Ausgang aus einem Level gefunden zu haben oder bei sonst einem Spiel ganz einfach nicht weiterzukommen... Aber das hat nun ein Ende! Die Rubrik „Helpline - Leser helfen Lesern“ soll ein fester Bestandteil der Tips und Tricks innerhalb der TOTAL! werden. Der Grundstein dafür ist gelegt, ihr habt uns schon mal jede Menge Fragen zukommen lassen, warten wir ab, ob es mit den Antworten genauso gut klappt. In dieser Ausgabe können noch nicht allzu viele Antworten sein, es wird sich wohl im Laufe der Zeit ein zweimonatiger Rhythmus einstellen.

Wenn Euch irgendein konsolenbedingtes Problem den letzten Nerv raubt, so laßt es uns wissen und stellt uns die Frage, die Euch bedrückt. Wenn Ihr Glück habt und wir die Antwort wissen, so werden Eure Probleme relativ schnell der Vergangenheit angehören: Wir werden in der nächsten Ausgabe der TOTAL! nicht nur Eure Frage, sondern auch gleichzeitig dazu die Antwort veröffentlichen. Falls wir einmal mit Blindheit geschlagen sein sollten, so können wir immer noch die Frage an unsere Leser weitergeben – und maximal zwei Ausgaben später sollte der Fragende die Antwort auf seine Probleme nachlesen können.

Das funktioniert allerdings nur, wenn Ihr wirklich ordentlich mitspielt. Also schreibt uns, wenn Ihr eine Frage habt – wir werden sie abdrucken. Und wenn Ihr auf eine abgedruckte Frage die Antwort habt, so schreibt uns ebenfalls. Wenn alles klappt, so solltet Ihr spätestens zwei Ausgaben später Euer Joypad mit der Befriedigung weglegen können, einem anderen Leser geholfen zu haben. Die Post geht an:

**MVL GmbH
Redaktion TOTAL!
Kennwort: Helpline
Heilwigstr. 39
20249 Hamburg**

Bis dann, wir warten voller Spannung auf Eure Zuschriften!!!

FRAGEN

FINAL FANTASY II (GB)

Jörn Hinz sucht nach dem Schwert 'Seven', das angeblich die ultimative Waffe sein soll. Wer hilft ihm dabei?

SUPER MARIO BROS. 2 (NES)

Erik Nielsen sucht einige praktische Parameter für das Action Replay. Wer hat welche auf Lager?

TOP GUN 2 (NES)

Auch hier sucht Erik verzweifelt nach ein paar Schummelcodes...

TERMINATOR 2 (NES)

Karsten Hohmann hat ein kleines

Problem: Er wird im zweiten Level immer vom Laster plattgemacht. Gibt es da einen Trick?

SUPER MARIO BROS 3 (NES)

Hier fühlt sich Karsten etwas auf den Arm genommen: Immer wenn er mit dem Spiel durch ist, erscheint die Meldung „...but the princess is in another castle“. War die Mühe umsonst, oder was soll die Meldung?!

DESERT STRIKE (SNES)

Gibt es für dieses Game irgendwelche Cheats? Andreas Gies würde sich über die Informationen freuen.

THE LEGEND OF ZELDA (NES)

Christian Helmis sucht einige Tips oder Karten für das sechste Labyrinth des zweiten Durchgangs, wenn es möglich ist, vielleicht auch noch gleich der anderen Labyrinth...

ALIEN 3 (SNES)

J. Jut schafft es nicht, Türen mit dem Schweißbrenner zu versiegeln. Klappt das nur bei bestimmten Türen, oder was?

CASTLEVANIA IV (SNES)

Markus Zimprich sucht einen Code für das Action Replay, der ihm unendliche Energie verschafft (Vielleicht sollte er mal die Nummer 7E13 F410 probieren...).

SUPER MARIO WORLD (SNES)

Zwar hat Frank Kerbs das Spiel schon durchgespielt, kommt aber nur auf 81 Levels, obwohl die Verpackung derer 96 verspricht. Wo sind die anderen?

Torsten Wolter dagegen sucht den versteckten Ausgang in der Cheese Bridge Area.

Zunächst zu Frank: Es gibt Level, die zwei Ausgänge haben, von denen einige nur Abkürzungen darstellen, andere aber auch in Geheimwelten führen, die ansonsten unerreichbar sind. Auf der Landkarte sind diese Levels mit einem roten Punkt markiert, auch haben die meisten Geisterhäuser einen zweiten Ausgang, der oft in eine Bonuswelt führt. Da hilft nur suchen und ausprobieren oder einen genaueren Blick auf die Tips in dieser Ausgabe zu werfen. Das Mario-Special sollte nicht zu übersehen sein!!!

Torstens Problem erfordert etwas Übung: Der geheime Ausgang liegt hinter (!) dem normalen Ausgang. Er ist nur mit Cape-Mario zu erreichen, indem Ihr auf den Exit zugeflogen kommt und im Sturzflug

unter der Plattform mit dem Exit entlangfliegt! Etwas Übung ist da schon nötig...

ANTWORTEN

Felix Rauch kann Sascha bei der Suche nach der Höhle helfen: In der linken unteren Oase stehen rechts zwei einzelne Palmen. Wenn diese in Form einer (liegenden) 8 umlaufen werden, öffnet sich in den Felsen der Eingang zur Höhle.

STREETFIGHTER 2 (SNES)

Mathias Fuchs kann Michael etwas Genaueres über den 'Champion Modus' verraten: Aktiviert wird er dadurch, daß während des Bildschirms mit dem Capcom-Logo folgende Kombination auf Joypad 1 gedrückt wird: UNTEN, R, OBEN, L, Y, B, X, A. Jetzt können beide Spieler mit der gleichen Figur gegeneinander antreten.

Spiele-Versand für Nintendo

Super Nintendo NES - Game Boy

Die neuesten Spiele und Importe für Nintendo ständig lieferbar!

Weitere Systeme auf Anfrage.

Top-Spiele zu Top-Preisen.

Schreiben Sie am besten noch heute um **Gratis-Preisliste**.

Bitte System angeben!

**Marco Ulrich,
Hindenburgstr. 33/105,
D-94469 DEGGENDORF,
Telefon 0991/8410, Fax 0991/31885**

Total Super

- Verleih -
- Verkauf -
- Tausch -

Brand neue Games

**NHLPA Hockey Turnier 93 Info unter:
Tel: 05246/81184 FAX: 05246/81270**



Österwieherstraße 70
33415 Verl

EXELENTE ANGEBOTE
für Super NES-MEGA DRIVE
und Turbo Duo

SHORTIES

SNES

Parodius

Gleich einen ganzen Packen an Cheats haben die Programmierer dieser Ballerorgie mit auf den Weg gegeben. Alle Kombinationen müssen im Pausenmodus eingegeben werden, also vor der Eingabe START drücken:

Der Code für Unverwundbarkeit lautet L, R, OBEN, X, RECHTS, A, LINKS, Y, UNTEN, B, A, Y, A, Y, R. Wenn Ihr die bestmögliche Bewaffnung haben wollt, so drückt einfach B, B, X, X, A, Y, A, Y, OBEN, LINKS. Und wenn es gar eine Levelanwahl sein soll, dann drückt im Optionsmenü ganz einfach OBEN, RECHTS, UNTEN, LINKS, X, A, B, Y.

Oliver Breul

SNES

Wing Commander

Kleine Überraschung gefällig? Dann tippt im Bildschirm, in dem Ihr Euch zwischen Start und Continue entscheidet, folgende Kombination: B, A, B, Y, B, Y, L, A, R, A, START. Jetzt erscheint ein Menü, in dem Ihr die einzelnen Abschnitte und Missionen wählen könnt, weiterhin gibt es dort auch die Unsterblichkeit und ein Soundmenü.

Wer in den Genuß aller Animationen des Spiels kommen will, der sollte ganz einfach am Anfang jeder Mission mit dem Schleudersitz aussteigen. Das gibt zwar Trouble mit dem Boß, da man aber nicht gefeuert wird, kann man so das Spiel relativ schnell und unbeschadet überstehen.

Stefan Hartmann

GB

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

GB

James Bond Jr.

Hier sind alle Levelcodes:

Level 3: 0007

Level 4: 3675

Level 5: 9025

Level 6: 1813

Level 7: 3353

John Adam

NES

Faxanadu

Es ist ja nett von dem König, daß er dem Abenteuer etwas Startkapital zur Verfügung stellt, wenngleich 1500 Steine einfach zu wenig sind. Aber Ihr könnt den alten Herrn gehörig ausnehmen, wenn Ihr beim Einkauf alles Geld ausgeben: Ist Euer Konto auf Null, dann heult dem Chef ganz einfach ordent-



lich was vor, und er wird Euch nochmals die Kohle spendieren. Ihr müßt nur genau überlegen, wie Ihr Euer Geld ausgeben, denn der Kontostand muß (!) Null sein....

Eine andere Möglichkeit, viel Geld zu verdienen, ist die, daß man dem Dämon in Apolune mehrmals einen 'Freundschaftsbesuch' abstattet...

Norbert von der Linden

SNES

Joe & Mac

Der folgende Trick kommt doch irgendwie bekannt vor: Wenn Ihr irgendwo ein Extraleben ergattern könnt, dann tut das und spielt das Level bis zum Ende durch. Anschließend wiederholt Ihr das Level, schnappt Euch nochmals das Extraleben und drückt dann START und SELECT gleichzeitig, um wieder auf die Landkarte zu kommen. Das könnt Ihr so lange wiederholen, bis Ihr genug Leben habt, am schnellsten geht es übrigens in Level 3.

Wenn Ihr in einer Bonusrunde seid, in der Ihr Fleischkeulen einsammeln müßt, dann freut Ihr Euch sicherlich über das Extraleben, das vom Himmel fällt. Seid mal nicht so voreilig und laßt das Ding liegen, bis es verschwindet. Anschließend fallen gleich vier Leben herunter, die Ihr allerdings sehr schnell einsammeln müßt.

Michael Kohler

NES

Tetris

Viele Punkte oder das Finale im Schnelldurchlauf gefällig? Dann drückt doch ganz einfach, kurz

bevor die Blöcke auf den Boden treffen, START und SELECT gleichzeitig.

Michael Kohler

NES

Super Mario World



Falls Ihr Euch eine Burg, die Ihr bereits durchspielt habt, nochmals anschauen wollt, dann drückt ganz einfach L und R gleichzeitig, wenn Ihr auf der Burg steht.

Michael Kohler

SNES

Congos Caper



Hier sind die Levelcodes:

- 1: Bauer, Stern, Congo, Affe
- 2: Stern, Congo, Affe, Krone
- 3: Affe, Bauer, Stern, Congo
- 4: Affe, Krone, Congo, Stern
- 5: Krone, Affe, Bauer, Affe
- 6: Congo, Krone, Bauer, Stern
- 7: Mann, Krone, Stern, Affe

Sascha Harfst

Mo. bis Sa.
Tel.: 07457/5534 von 8.00 - 12.00
07472/43514 von 14.30 - 18.30

UK's Games World

Video & Computergames
Laden und Versand
72108 Rottenburg, Kirchgasse 6.

SUPER-NES		MEGA-DIVE		SUPER NINTENDO	
SUPER TURRICAN	109.-	GOLDEN AXE 3	109.-	NINTENDO	
FIRST SAMURAI	109.-	COOL SPOT	109.-	GAME BOY	
WWF 2	129.-	BUBSY	109.-	MEGA DRIVE	
BUBSY	109.-	FATAL FURY	109.-	SEGA MASTER	
STAR WING	109.-	HUMANS	99.-	GAME GEAR	
TERMINATOR 2	119.-	MICKY MOUSE	79.-	NEO GEO	
ASTERIX	CALL	GAME-BOY		AMIGA U. PC	
TOP GEAR 2	CALL	MYSTIC QUEST DT.	59.-		
MYSTIC QUEST	CALL	ASTERIX	59.-		
SONDERANGEBOTE:		USW.			
WWF	79.-	WIR FÜHREN ALLE GÄNGIGEN KONSOLEN			
WING COMMANDER	79.-				

Top Games

Super NES

Bomberman	119,-
Bubsy	119,-
Mario is missing US	119,-
Mortal Kombat	a. A.
Road Runner	129,-
Star Wing	119,-
Street Fighter T.E. US	a. A.
Super Turrican US	109,-

Reservierungs-Service für Neuheiten

Rufen Sie an,

Wir sind bis 21 Uhr persönlich für Sie da

0 80 62 / 8 03 26

Versand Innland NN + DM 8,-

ab DM 250,- portofrei, Preisliste gratis!

Top Games • Angelika Bachhuber
G.-Weiler-Str. 37 b • 83052 Bruckmühl

TIPS & TRICKS



Da das Spiel ziemlich schwierig ist, hier ein Cheat dazu: Wenn Ihr das Steuerkreuz nach links und SELECT haltet, während Ihr START drückt, beginnt Ihr mit vier Leben anstelle der üblichen drei. Besitzt Ihr ein Game-Genie, gebt OAOA ZAZE ein, schon habt Ihr unendlich viele Leben!

Allgemeine Tips und Taktiken:

- Mit SELECT könnt Ihr Gegenstände, die Ihr unterwegs findet, genauer ansehen. Die Beschreibungen enthalten immer wertvolle Hinweise. Guckt Euch vor allem Schlüssel besonders gut an.
- Ihr könnt das Seil nur benutzen, wenn Ihr neben einem Haken steht. Stellt Euch direkt neben eine Schlucht und versucht, einen Gegenstand abzulegen. Wenn Ihr das Seil haltet, schwingt Ihr dann über den Abgrund hinweg. Mit A laßt Ihr das Seil wieder los.
- Behaltet das Seil immer bei Euch!. Laßt es nicht auf irgendwelchen hohen Vorsprüngen liegen. Ohne das Seil kommt Ihr nämlich vielleicht nicht zurück.
- Legt Gegenstände gut sichtbar an Stellen ab, die Ihr auch wiederfindet. Versteckt Ihr sie in der Landschaft, findet Ihr die Objekte vielleicht nicht wieder.
- Dizzy spielt sich nicht linear. Wenn Ihr irgendwo nicht weiterkommt, versucht es an anderer Stelle.
- Sammelt alle Sterne! Ihr braucht sie, um das Spiel zu beenden. Erforscht jeden Winkel der Landschaften - es könnten noch Sterne herumliegen, die Ihr nicht entdeckt habt.
- Es ist nützlich, eine Karte zu zeichnen und die Fundorte von Sternen oder Gegenständen einzutragen. Ihr braucht 250 Sterne, um Daisy zu retten!
- Rechts oben in den Bäumen ist ein Extraleben versteckt.
- Bleibt nicht zu lange ohne Tauchgerät unter Wasser und legt dort keine Gegenstände ab - Ihr könntet ertrinken
- Eßt nur Obst, wenn es Euch wirklich helfen kann.

Und hier ist die Komplettlösung. Viel Glück!



1) Bis hierhin müßt Ihr die erste Tür aufgeschlossen, eine Holzplanke gefunden und die Lücke überquert haben. Ihr müßt auch den Liftschlüssel auf dem Boden gefunden haben, der Euch ermöglicht, wieder ins Baumhaus hochzufahren. Habt Ihr auch das gierige Unkraut mit dem Unkrautkiller erledigt und mit dem Hühnchen nach dem Panzermonster geworfen?



2) Schließt alle Dorftüren mit den passenden Schlüsseln auf. Legt alles, was Ihr findet, unten beim Prinz ab. Die Tür- und Liftschlüssel findet Ihr an folgenden Stellen: Daisys Schlüssel liegt links von ihrer Hütte, Dozys Schlüssel in Daisys Hütte. Doras Schlüssel ist links vom Baumhaus-Komplex, ungefähr auf halber Höhe. Dylans Schlüssel liegt links von seiner Hütte, aber Ihr kommt nur mit dem Seil dorthin. Denzils Schlüssel liegt am Fuß des Baumhaus-Dorfes. Grand

Dizzys Schlüssel ist im Versammlungsraum über Dizzys Hütte. In der Nähe von Dizzys, Denzils und Grand Dizzys Hütten gibt es Lifts, die aber vor der Benutzung aufgeschlossen werden müssen. Dylans Liftschlüssel ist ganz in

der Nähe des Aufzugs, Denzils Liftschlüssel liegt links von Dizzys Hütte. Grand Dizzys Liftschlüssel ist gleich hinter dem Eingang zur Mine. Vergeßt nicht, Euch die Schlüssel mit SELECT anzusehen.



3) So kommt Ihr zu Doras und Daisys Hütten: Hängt das schwere Gewicht an den kleinen, schwarzen Haken, um den Vorsprung nach unten zu biegen. Jetzt müßt Ihr die Probleme der Volkfolks lösen. Nehmt Dora, die in einen Frosch verwandelt wurde, zum Prinzen am Fuß des Baumhauses mit. Laßt den Bogen, den er Euch gibt, erst einmal hier liegen.

THE FANTASTIC ADVENTURES OF

DIZZY



4) Geht zu Daisys Hütte und nehmt den kleinen Käfig mit. Sucht Pogie, den Fuffle und laßt den Käfig auf ihn fallen. Nehmt Pogie mit zu Dylan, der Euch dafür eine Zwergkuh schenkt. Stellt sie unten beim Bogen ab.



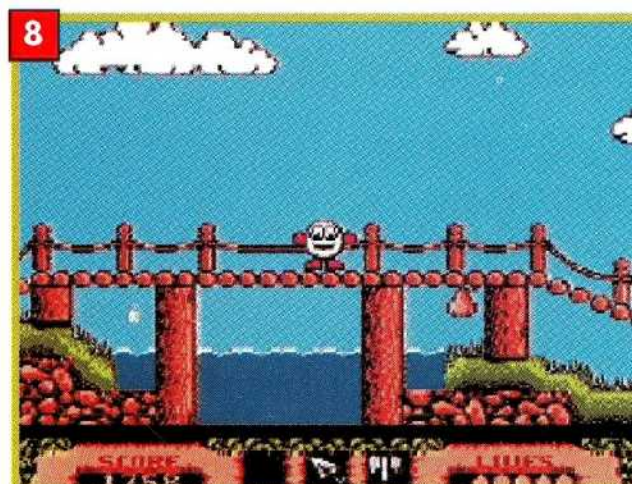
5) Besucht Grand Dizzy, der krank im Bett liegt und Medizin braucht. Seht Euch das Rezept in seinem Zimmer genau an. Ihr braucht eine Sternpflanze (wächst unterhalb von Grand Dizzys Hütte), den Pilz neben dem Vulkan beim Mineneingang und die leere Flasche aus der Nähe von Grand Dizzys Hütte. Werft die drei Dinge in den Kessel im Zimmer und gebt Grand Dizzy die volle Medizinflasche. Zum Dank erhaltet Ihr ein goldenes Drachenei. Legt es zu den anderen Sachen.



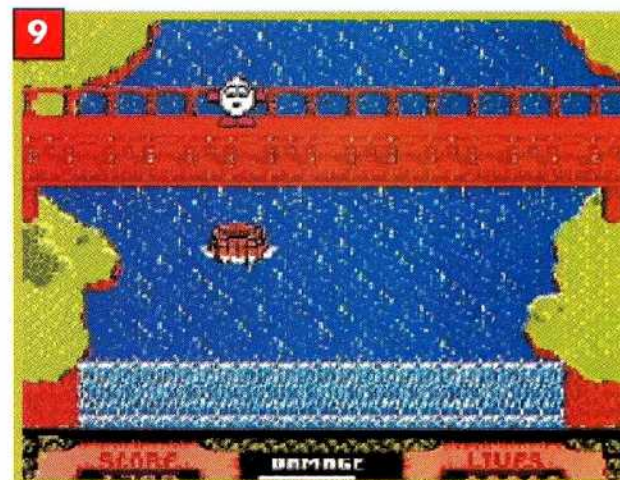
6) Lauft vom Baumdorf aus nach rechts, an der Mine vorbei, bis an diese Stelle. Nehmt den Schraubenschlüssel und geht nach links zum Anfang der Stadt. Holt den Schirm. Lauft zurück und legt das Seil beim Prinz ab. Holt das goldene Ei und geht damit zur Mine.



7) Lauft in der Mine nach rechts und aktiviert die Fahrstühle, indem Ihr den Schraubenzieher mit der Maschine benutzt. Lauft zurück und fahrt mit dem ersten Lift hinunter. Geht nach rechts und springt hinab. Lauft weiter nach rechts, zum zweiten Aufzug. Geht nach links, nehmt die Axt und hinterlaßt das goldene Ei. Verlaßt die Mine.



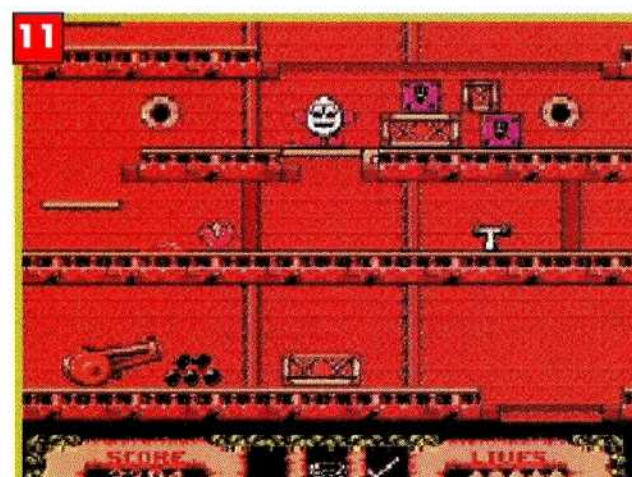
8) Lauft hier nach rechts und setzt die Axt an der Seilbrücke ein. Wenn Ihr fallt, schwimmt schnell nach links und durch die Mine zurück. Laßt den Schirm vor der Mine liegen, nehmt das Seil und geht zur Stadt zurück. Hebt unterwegs den Goldsack auf.



9) Geht in der Stadt durch die erste Tür und gebt der Wache das Gold. Laft zur anderen Seite wieder hinaus und geht rechts bis zu dieser Stelle. Nehmt am Fässerspiel teil und schnappt Euch die Sterne. Nehmt das Rumfaß mit, bei dem Ihr herauskommt. Geht nach links zur Stadt, durch die erste Tür und weiter nach links.

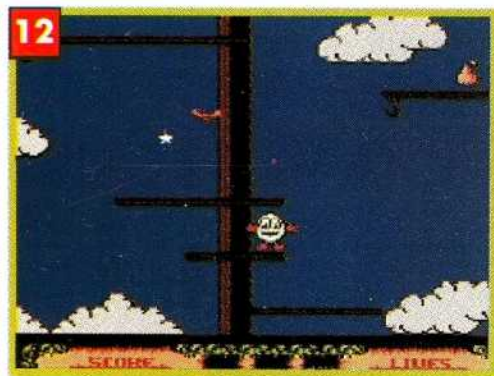


10) Nehmt das Brecheisen mit, geht nach rechts und durch die Tür in die Castle Street. Geht durch die Tür links in die Dock Street. Laft nach rechts und gebt das Faß dem Piraten.



11) Sammelt alle Sterne auf dem Piratenschiff ein. Öffnet diese Tür mit der Brechstange und nehmt den Windengriff. Das Dynamit liegt rechts unten. Verlaßt das Schiff. Legt den Windengriff am Stadteingang ab.

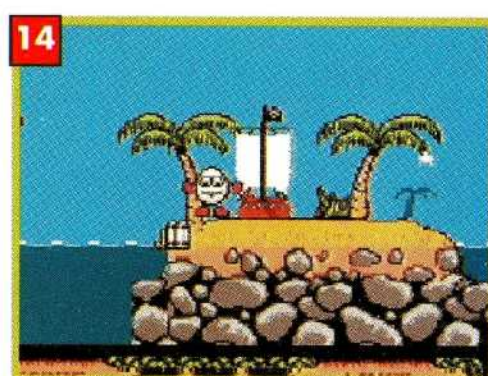
TIPS & TRICKS



12) Lauft zum Schiff zurück, klettert am Rigg hoch und schwingt mit dem Seil hinüber. Klettert nach links oben weiter, bis Ihr einen Haken seht. Schwingt Euch zur Piratenflagge hinüber und nehmt das Rad der Winde!



13) Legt das Rad mit den anderen Sachen am Stadteingang ab. Geht aufs Schiff, nach rechts und über die Planke. Lauft auf den Blasen hin und her, um an die Oberfläche zu kommen. Nehmt alle Sterne und fangt die großen Luftblasen. Sie halten länger vor!



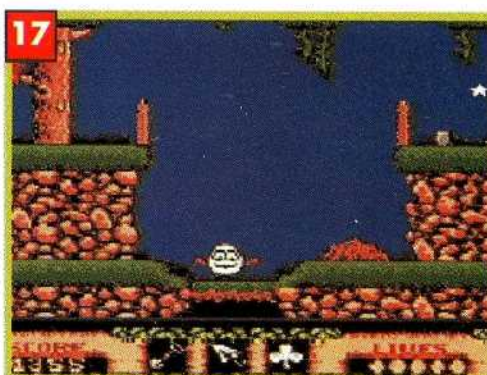
14) Nehmt das Tauchgerät von der Insel mit und lauft nach links zur Mine. Legt das Tauchgerät und das Seil vor der Mine ab und holt den Schirm. Holt das Ei aus der Mine, geht nach unten und überquert die Seilbrücke. Folgt der Mine bis zum Ende.



15) Legt das Dynamit hier ab und aktiviert den Zünder. Geht weiter zum Drachen. Der greift Euch nicht an, solange Ihr eines seiner Eier bei Euch habt. Geht nach unten, legt das Ei ab und nehmt das Kleeblatt. Lauft den Weg zurück, auf dem Ihr gekommen seid.



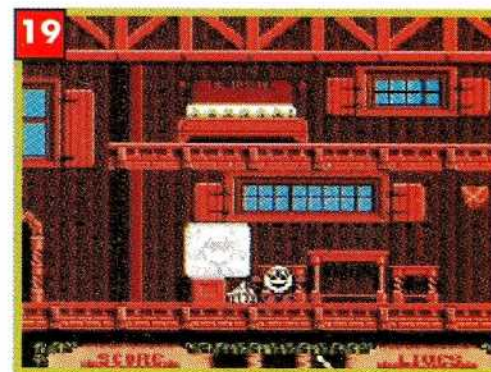
16) Setzt Euch in die Lore und nehmt am Minenspiel teil. Drückt während der Fahrt immer wieder auf Pause und macht eine Skizze des Weges. So wißt Ihr, wo sich die Fallen befinden. Wenn Ihr durch den letzten Ausgang geht, kommt Ihr links von der Stadt heraus. Geht nach links weiter und nehmt die Schaufel des Totengräbers mit. Laßt Euch fallen und geht nach rechts, herum und die Stufen zum Friedhof hoch.



17) Benutzt hier den Spaten und springt hinunter. Geht nach links und nehmt das Trampolin. Bringt es mit, nehmt den Eimer und stellt das Trampolin dorthin. Springt zum Wasser hinab und füllt den Eimer. Mit dem Trampolin gelangt Ihr wieder nach oben. Lauft auf dem Friedhof nach links.



18) Geht bis zu dieser Stelle nach links weiter. Gebt dem Gnom das Kleeblatt und geht nach links. Hebt das Streichholz auf und kehrt zum Baumdorf zurück.



19) Holt das Stroh links von Denzils Hütte und legt es hierhin. Legt das Streichholz darauf, dann gibt Denzil Euch seine Schwimfflossen. Damit könnt Ihr unter Wasser schwimmen. Geht zur Mine, hebt das Tauchgerät auf und werft es durch die gebrochene Seilbrücke hinab.



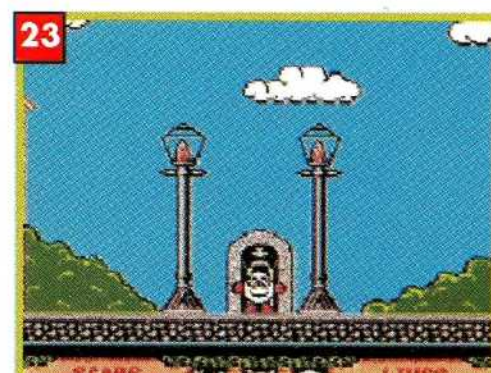
20) Schwimmt hierher und sammelt die Becken ein. Kehrt durch die Mine zurück und lauft nach rechts oben im Baumhaus zu Dozys Hütte. Stellt Euch neben ihn und laßt die Becken fallen. Dozy wacht auf und gibt Euch den dicken Teppich. Legt ihn beim Prinz ab.



21) Geht ganz nach rechts zum Strand und holt die Spitzhacke. Sucht in der See nach Sternen. Rechts des versunkenen Schiffs findet Ihr diese Blase. Laßt die Spitzhacke fallen und springt ins Loch. Holt die Sterne, aber laßt die Münze liegen. Es lohnt nicht!



22) Schwimmt zur Oberfläche zurück und nehmt den Salzbeutel von einer der Inseln. Laft nach links zum Prinz zurück. Legt die Flossen und das Tauchgerät ab. Nehmt die Zwergkuh und den Bogen und lauft nach links. Legt das Salz am linken Stadtausgang ab und nehmt das Windenrad mit. Geht durch die erste Tür (von der Castle Street zur Bridge Street).



23) Laft nach links und durch die Tür (Bridge Street zur Dock Street) und dann nach links bis an diese Stelle. Geht durch die Tür (Dock Street zur Castle Street), dann nach rechts. Benutzt das Windenrad, wenn Ihr zum Fallgitter kommt. Geht durch das Schloßtor.

THE FANTASTIC ADVENTURES OF

DIZZY



24) Jetzt müßt Ihr am Bogenspiel teilnehmen. Schießt Pfeile mit A ab und duckt Euch mit B. Schießt alles nieder und erforscht das Schloß. Oben links ist ein Bausatz für Seilbrücken, den Ihr mitnehmt. Sammelt alle Sterne ein und verlaßt das Schloß. Geht von der Castle Street nach links zur Dock Street. Geht nach links und durch die nächste Tür wieder in die Castle Street.



25) Lauft nach rechts zu diesem Händler. Tauscht die Zwergkuh gegen eine Zauberbohne. Geht zum Stadtanfang und nehmt den Salzbeutel mit. Geht durch die erste Tür zur Bridge Street, dann links durch die Tür zur Dock Street. Laft nach links und geht durch die zweite Tür in die Castle Street. Jetzt geht Ihr nach rechts durch die nächste Tür in die Bridge Street und lauft ganz nach links und die Stufen zum Friedhof hoch.



26) Stellt Euch auf diesen Vorsprung und legt den Bausatz für die Seilbrücke ab. Laft hinüber und nehmt rechts den Skelettschlüssel mit. Laft nach links.



27) Legt hier die Zauberbohne ab, dann den Skelettschlüssel. Jetzt wächst eine Bohnenranke in den Himmel. Geht nach links zur nächsten kaputten Brücke und legt das Salz ab. Springt mit Hilfe des Baumstammes hinüber, der dann auftaucht. Vorsicht: Beim Landen rollt Ihr und könnt leicht im giftigen Wasser enden! Holt links das Extraleben und die Sterne. Laft nach rechts durch die Türen zum Baumhaus zurück.



28) Holt beim Dorf außerhalb der Mine Eimer, Seil und Teppich. Laft zur Bohnenranke zurück und laßt alles fallen. Holt den Windengriff aus der Stadt. Springt immer weiter über die durchlässigen Wolken, bis Ihr den Griff, das Seil und den Skelettschlüssel habt. Bleibt ständig in Bewegung!



29) Benutzt oben den Griff, um hineinzukommen und den Skelettschlüssel am ersten Lift, den Ihr seht. Verlaßt das Schloß und holt den dicken Teppich und den Wassereimer. Geht wieder hoch. Geht im Schloß ganz nach rechts zu diesem Feuer und stellt den Eimer ab. Laft nach rechts weiter und sammelt alle Sterne ein.



30) Geht zum Lift zurück und nach rechts oben, bis an diese Stelle. Legt den Teppich auf das Nagelfeld und laft darüber. Macht die Runde und nehmt alle Sterne mit.



31) Schwingt Euch an dieser Stelle mit dem Seil hinüber.



32) Vergewissert Euch, daß Ihr alle 250 Sterne habt. Fehlen Euch welche, müßt Ihr zurücklaufen und im ganzen Spiel nach den restlichen Sternen suchen. Sind sie vollständig, schwingt Ihr Euch mit dem Seil hierher. Die Sterne lassen Euch dann durch das Kraftfeld und in Zaks Gefängnisturm hinein. Geht in den Spiegel und laft, wenn das Bild wieder normal ist, nach oben zum Zauberer. Weicht den Monstern aus, so gut Ihr könnt.



33) Wenn Ihr oben seid, feuert der Zauberer einen Blitz ab. Stellt Euch hierher und springt rechtzeitig hoch. Wenn der Blitz vom Spiegel reflektiert wird, springt Ihr wieder, und der Blitz fährt in den Zauberer. Ist er tot, springt Ihr auf die Plattform mit Daisy. Ihr habt das Spiel gelöst!

DIZZY

Selbst mit der Hilfe des Game Genies war Dizzy ein harter Brocken für uns. Aber wie Ihr seht, haben wir keine Mühen gescheut, um Euch das vollständige Abenteuer zu erklären. Übrigens: Bevor Euch Dizzy in den absoluten Wahnsinn treibt, solltet Ihr Euch ein Schummelmodul zulegen – Wie zum Beispiel das Action Replay von Dataflash.

TIPS & TRICKS



Lösung Teil 4

Hier ist er, der wirklich und unwiderruflich letzte Teil unserer Megalösung! Wer sich bis hierher durchgekämpft hat, der darf sich schon auf die Schulter klopfen. Wir leiten Euch diesmal sicher bis ans Ende des genialen Spiels!



1) Tötet die Magier. Schiebt die oberen und unteren Blöcke zur Seite, die mittleren nach oben. Jetzt kommt Ihr an die Fackeln. Geht nach unten, tötet die Magier und verschiebt die Blöcke entsprechend. Zündet die Fackeln noch nicht an. Geht in den oberen Raum zurück, werft die Fackeln an, lauft nach unten und zündet die beiden Fackeln auch an. Jetzt verbreitert sich der Saal rechts, und Ihr könnt durch ein Loch zur Truhe mit dem großen Schlüssel springen. Lauft nach links und teleportiert Euch. Geht nach rechts, unten,



rechts und den rechten Weg hoch, dann quer hinüber zur Leiter rechts unten. Seid Ihr hochgekllettert, lauft Ihr nach rechts, den Weg hoch und durch die erste Tür rechts. Geht durch die rechte Tür und lauft weiter nach

2) Schwingt Euch hier mit dem Enterhaken hinüber und lauft hoch – der Steg bröckelt. Oben wartet der Somariastab. Geht durch die linke Tür, laßt Euch fallen und steigt im nächsten Raum die Leiter hoch. Geht durch die linke Tür, den Weg hoch und springt links hinunter. Lauft nach links weiter.



3) Auf diesem Weg kommt Ihr zur Leiter rechts oben. Klettert hoch und geht durch die erste verschlossene Tür. In der Truhe liegt die Karte. Lauft nach links, klettert hinunter, geht nach links und oben weiter und klettert die Leiter links oben hoch. Folgt dem Weg zur Tür links unten, geht durch den Fließbandraum und zurück in den Fliesen-Raum.



4) Lauft im Uhrzeigersinn durch das Zimmer und werft die Fackeln an. Nehmt die obere Tür und holt den Kompaß aus der Truhe. Geht durch die rechte Tür, hoch und nach links. Schließt die Tür mit dem großen Schlüssel auf. Tretet auf den Teleporter, lauft nach rechts, die Stufen hoch und schließt die Tür mit dem großen Schlüssel auf. Steigt die Leiter hinab, lauft über die Brücke und die Stufen zum nächsten Stock hinunter. Geht unten nach links, bis Ihr unter einem Schädel einen Schalter findet. Zaubert mit dem Somariastab einen roten Block, der den Schalter am Boden hält, und lauft durch die linke untere Tür. Beseitigt den Block in der Mitte des Raumes und geht nach links weiter. Lauft nach unten, hoch und dann hin und her, bis Ihr durch die linke Tür gehen könnt.



5) Legt hier eine Bombe an der Nordwand. Schaltet oben die blauen Gitter runter und geht wieder nach Süden. Lauft nach links und zur oberen Wand des Raumes. Schaltet die orangefarbenen Gitter runter. Lauft eine Treppe hoch, nach links, durch die verschlossene Tür, für die Ihr den großen Schlüssel braucht, und zum nächsten Kerkermeister. Es sind die Glubschaugen. Sie wollen Euch töten. Benutzt den Byrnastab und schlägt auf sie ein. Sind die Satelliten weg, greift das große Auge an. Bleibt in der Mitte der Kammer und haut drauf, so oft es geht. Nach diesem Verlies springt Ihr wieder nach Hyrule und laßt Euch zum Fuß des Todesbergs fliegen. Klettert nach oben und kehrt in die Schattenwelt zurück. Stellt Euch auf das Gegenstück zum Brillenfelsen und springt nach Hyrule. Geht hoch und rechts am Turm vorbei. Mit dem Hammer schlägt Ihr die Pflöcke neben der Brücke ein. Geht nach rechts weiter.



6) Werft den Stein weg und klettert auf das Plateau. Schlägt die Pflöcke entgegen dem Uhrzeigersinn ein, dann erscheint ein Teleporter. Tretet darauf.

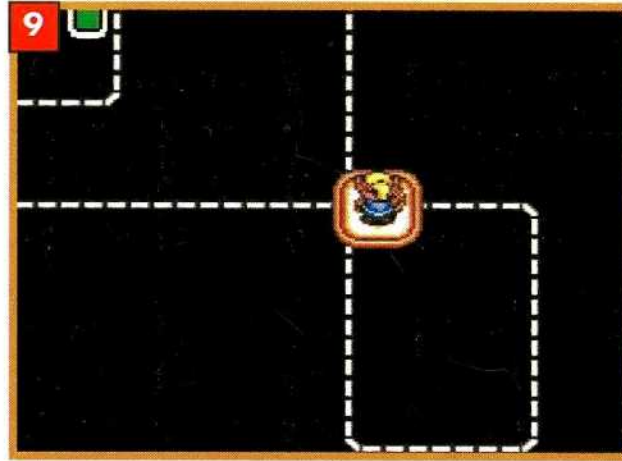
7) Stellt Euch auf das Erdbeben-Symbol und benutzt den entsprechenden Zauber. Jetzt öffnet sich das Verlies im Schildkrötenfels. Springt hinab und lauft hinein.



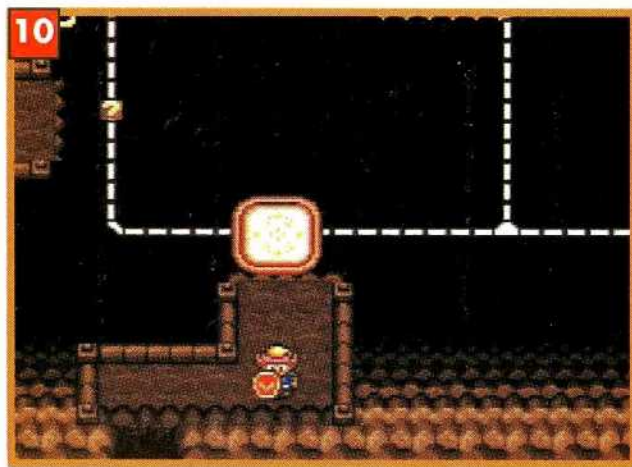
THE LEGEND OF ZELDA – A LINK TO THE PAST



8) Nach oben geht's mit einer per Somariastab gezauberten Plattform. Lauft nach oben und nehmt den Stab. Drückt nach rechts, wenn Ihr die Plattform besteigt. Nehmt dann den Ausgang unten rechts. Holt die Extras unter den Schädeln, geht nach links und benutzt den Somariastab. Fahrt so einmal ganz herum.



9) Drückt an dieser Stelle den Feuerstab ab, um die Fackeln anzuzünden. Lauft durch die obere Tür, die sich jetzt für kurze Zeit öffnet. Meidet die gespickten Nudelhölzer und holt oben Schlüssel und Karte aus der Truhe. Geht nach unten hinaus und durch die linke Tür. Zaubert Euch eine Plattform und fahrt zum Ausgang rechts oben. Bleibt in der Tür stehen und erschlagt die Fliesen mit dem Schwert. Jetzt öffnet sich die obere Tür. Geht durch und holt die Fee und die Zauberkraft. Verläßt den Raum, zaubert Euch eine Plattform und fahrt nach links.



10) Fahrt hierher, geht durch den Ausgang und ganz nach unten. Holt den Kompaß aus der Truhe und benutzt den Zauberspiegel. Fahrt durch den großen, leeren Saal zur Tür links oben, die Ihr jetzt aufschließen könnt. Die Raupe hinterläßt einen Schlüssel für die nächste Tür.



11) In dieser Kammer benutzt Ihr am besten den Byrnastab. Stellt Euch neben das blaue Gitter und schaltet es mit Pfeilen runter.



12) Block nach rechts schieben! Eine Truhe erscheint. Bombe an den Schalter werfen! Die orangefarbenen Gitter gleiten in den Boden. Holt den Schlüssel, geht durch die obere Tür und die Treppe hinab. Geht nach unten, rechts, die Stufen hoch, Schädel wegwerfen, Extras holen. Lauft die Stufen abwärts.



13) Laßt Euch im großen Saal von diesem Transporter mitnehmen. Entnehmt die Extras unter den Schädeln und geht durch den linken Ausgang.



14) Nehmt die Röhre rechts und geht am anderen Ende gleich durch den Ausgang. Arbeitet Euch nach unten vor, schaltet die blauen Gitter runter, erledigt alle Monster und geht durch den Ausgang rechts unten. Die Raupe hinterläßt einen Schlüssel für die nächste Tür. Tretet im nächsten Raum auf den Transporter vor Euch und holt bei der Ankunft den großen Schlüssel aus der Truhe. Nehmt den unteren Transporter und verläßt den Raum durch den Ausgang, an den Ihr jetzt kommt. Geht gleich in den nächsten Transporter. Angekommen

15) Hier feuern Laseraugen auf Euch. Haltet die Bomben bereit. Lauft nach unten und nehmt den Schädel ganz rechts. Legt unten am Wandriß eine Bombe. Lauft durch die Öffnung, über den Balkon und durch die andere Öffnung wieder in den Berg hinein. Mit dem Enterhaken oder dem Somariastab kommt Ihr an die große Truhe. Nehmt den Spiegelschild und geht durch die obere Tür. Weicht dem gespickten Nudelholz aus und geht durch die obere Tür. Geht in den Transporter und dann durch den ersten Ausgang. Legt Bomben, wo Risse in der Wand sind und geht durch die rechte Öffnung. Tötet die Monster, entnehmt die Extras unter den Schädeln und schiebt den Block weg, der Euch von den Statuen trennt.

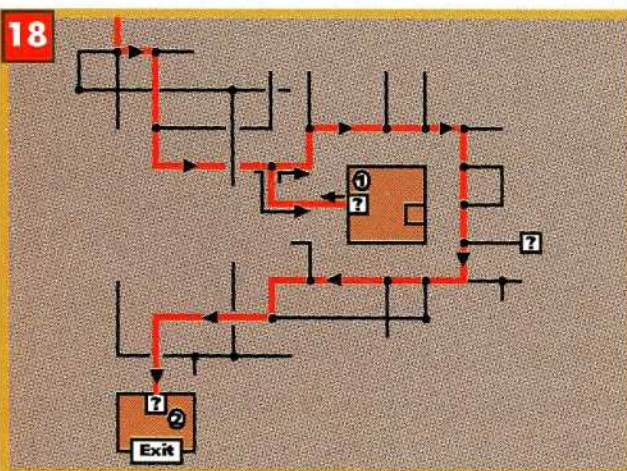
TIPS & TRICKS



16) Zieht an der Zunge der linken Statue, um die Tür zu öffnen. Geht durch und lauft einmal herum. Weicht den Rollen aus und sammelt die Schätze ein. Geht nach unten, durch den linken Ausgang und dann durch die obere Tür.



17) Schießt einen Pfeil auf den Schalter, wenn die Rolle vorbei ist und lauft schnell nach links zur Truhe. Nehmt den Schlüssel, folgt der Rolle und schaltet die Gitter mit einer Bombe um. Ganz ohne Kratzer werdet Ihr nicht bis zur oberen Tür kommen, aber es hilft nichts. Das Treppenhaus bringt Euch einen Stock nach unten.



18) Zaubert mit dem Somariastab eine Plattform und folgt dem Weg auf der Karte zur Stelle 1. Hebt den Schädel und drückt den Schalter. Fahrt jetzt zur Stelle 2 und geht durch die Tür.



19) Ihr müßt sehr schnell über die Brücke laufen, um den Lasern auszuweichen. Haltet hier an, sonst fällt Ihr runter. Geht durch die Tür unten.



20) Wenn Ihr Euch zu den Lasern dreht, schützt Euch der Spiegelschild. Geht zur Truhe unten und nehmt den Schlüssel. Die anderen Schätze lohnen das Risiko nicht. Zur Rückkehr auf den mittleren Steg dreht Euch immer zum Laser, bevor er schießt. Lauft nach oben. Öffnet die verschlossene Tür im nächsten Raum und geht hindurch.



21) Geht an die oben gezeigte Stelle und schaltet mit einem Pfeil blau runter. Geht hoch, nach rechts und dann links und hoch.



22) Schaltet hier mit dem Enterhaken orange runter. Geht zweimal nach links, hoch und nach rechts.



23) Schaltet hier mit dem Enterhaken die Gitter um und lauft oben durch die Tür in den nächsttieferen Stock. Nehmt die Extras und zaubert mit dem Somariastab eine Plattform. Wählt unbedingt den Feuerstab an, bevor Ihr in den nächsten Raum geht.



24) Geht sofort nach rechts und schießt mit dem Feuerstab auf den blauen Eiskopf. Ist er betäubt, schlägt Ihr möglichst oft mit dem Schwert zu, bis der Kopf verschwindet. Lauft nach links und schaltet auf den Eisstab um. Verfährt mit dem roten Kopf wie gehabt und weicht dem mittleren Kopf aus. Ist nur noch der mittlere Kopf übrig, verwandelt das Monster sich in eine Flugschlange. Ihr müßt das bunte Segment in Körpermitte mit dem Schwert treffen. Bei genug Zauberkraft, schützt Euch mit dem Byrnastab. Ist das Monster tot, habt Ihr Zelda befreit. Jetzt müßt Ihr zu Ganons Turm laufen. Wenn die Kristalle ihn geöffnet haben, steigt Ihr hinunter.



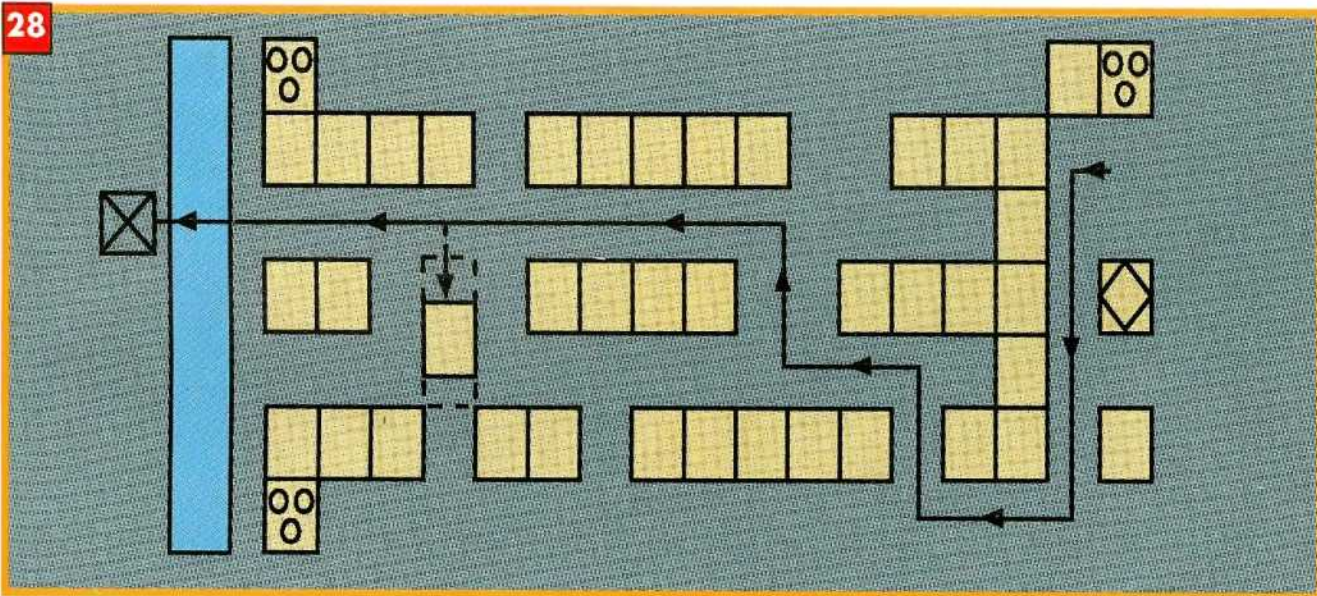
25) Rempelt die Säule mit dem Schlüssel an und steckt ihn ein. Nehmt die linke Tür und Schlüssel aus dem Schädel rechts unten. Hämmert die Bodenköpfe ein, während Ihr vom Band herumgefahren werdet.



26) Stellt Euch hierhin und schiebt den Block von rechts nach links. Jetzt öffnet sich die rechte Tür, durch die Ihr geht. Schwingt mit dem Enterhaken ans untere Ende des langen Raumes.



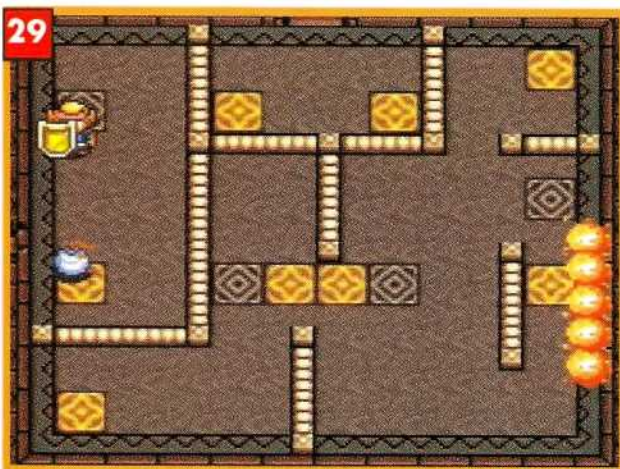
27) Legt eine Bombe und lauft nach unten. Legt im nächsten Raum eine Bombe beim Schalter und stellt Euch ganz in die rechte untere Ecke hinter das orangefarbene Gitter. Nehmt den Schlüssel aus dem Schädel und lauft durch die verschlossene Tür rechts. Stellt Euch oben hin und schaltet mit dem Enterhaken blau hoch. Stellt Euch auf den Transporter.



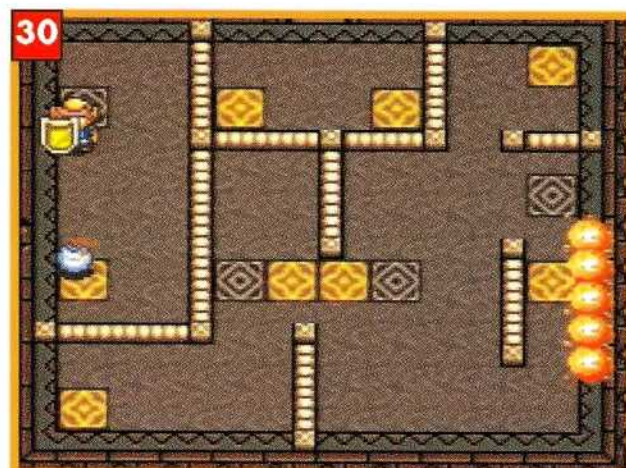
28) Weicht den Fallen im Raum nicht aus, schützt Euch mit dem Byrnastab. Benutzt die Karte oben und schiebt den angezeigten Block nach unten. Jetzt könnt Ihr mit dem Enterhaken zur anderen Seite übersetzen. Nehmt den Schlüssel aus der Truhe und geht durch die Tür unten.



31) Lauft auf dem unsichtbaren Steg zur rechten oberen Tür, wie im Bild. Zündet die Fackel an und geht durch die Tür. Rafft oben alle Extras zusammen.



29) Stellt Euch auf den linken Teleporter und bei der Ankunft auf den gleich daneben.



30) Legt eine Bombe ab und geht durch das Loch. Eine der Druckplatten öffnet einen weiteren Raum im Norden. Sammelt dort die Extras, geht durch das Loch zurück in den Teleporterraum und stellt Euch auf die Fliese neben dem Loch. In dem Raum mit weiteren Teleportern räumt Ihr die Schädel fort und tretet auf den rechten Teleporter. Im nächsten Raum tretet Ihr auf den Teleporter oben rechts, dann auf den unmittelbar vor Euch und danach auf den unten links. Geht zum Teleporter rechts oben, hebt den Schädel an und tretet auf den Teleporter. Nehmt die rechte Tür. Im Saal mit dem Laufsteg geht Ihr nach unten, rechts und den ersten Steg nach oben.



32) Legt hier eine Bombe und springt durch das Loch. Schießt Pfeile auf die Ritter, während sie herumhüpfen. Wenn der letzte Ritter rot wird, schützt Ihr Euch mit dem Byrnastab und haut mit dem Schwert zu. Geht nach oben, holt aus dem nächsten Raum den großen Schlüssel und die Extras. Geht nach unten ins Eiszimmer zurück, durch den linken Ausgang und legt an der oberen Wand eine Bombe. Verläßt den Raum und besucht die Feen. Kommt zurück und geht die Treppe hoch.

TIPS & TRICKS



Laufbandraum. Tötet im Raum mit den Monstern und Lampen die Monster und werft die Fackeln mit dem Feuerstab an. Lauft durch die Tür unten.

33) Schiebt diesen Block zur Seite. Holt die rote Rüstung aus der Truhe und geht durch die obere Tür. Geht im nächsten Raum durch die rechte Tür, holt die Schätze aus den Truhen und räumt die Schädel weg. Zaubert mit dem Somariastab einen Block und schiebt ihn auf den Druckschalter. Zieht nicht am Hebel! Geht nach rechts ins nächste Zimmer. Wehrt Euch gegen die Fliesen und wartet den Schlüssel ab. Bleibt in Bewegung, sonst greift Euch die Hand. Nehmt den Schlüssel aus der Truhe und geht durch den



34) Zaubert einen roten Block und werft ihn auf das Laufband. Laßt ihn explodieren, um die Gitter umzuschalten. Macht das Ganze nochmal, aber lauft vor der Explosion zur linken Seite des blauen Gitters. Nehmt die Schätze aus den Schädeln und geht durch die linke Tür. Nehmt im nächsten Raum Kompaß und Extras und tretet auf den Transporter. Ihr kommt in einen Raum mit Laufbändern. Tretet auf die vorderen Sternfliesen, dann auf die rechten und geht in die Nische hoch. Holt die Schätze und den Schlüssel unter den Schädeln hervor. Erschießt die Monster mit Pfeilen, bevor Ihr die senkrechten Laufbänder kreuzt. Geht durch den rechten Ausgang und im nächsten Raum schnell die Brücke herunter – sie bröckelt ab. Schützt Euch mit dem Byrnastab. Geht durch den Ausgang links unten.



35) Zieht diese Statue nach vorne, um an den Teleporter zu kommen. Laft bei der Ankunft gleich nach links, den Raum kennt Ihr dann schon. Geht nicht über die Brücke, sondern den anderen Weg, auf dem Ihr an die Tür rechts oben kommt. Geht durch und gerade hoch, die Treppe hinauf. Nehmt die mittlere Leiter nach oben und geht durch die Mitteltür in den nächsthöheren Stock.



36) Stellt Euch hierhin und schaltet blau mit dem Enterhaken hinunter. Nehmt den Schädel, stellt Euch auf das Feld und schaltet orange runter. Geht rüber, nehmt den Schädel und schaltet wieder um. Schiebt den Block vorne nach unten. Geht auf das weiße Feld zurück und schaltet orange noch einmal runter.



37) Zaubert einen Block, legt ihn hier ab und lauft nach unten. Nehmt den Schädel und stellt Euch auf das Feld. Sprengt den Block und geht durch die untere Tür.



38) Zieht diese Statue nach rechts und schiebt sie nach unten, um den Stachel zu fangen. Schießt mit Pfeilen auf die roten Nachäffer und geht durch die rechte Tür. Bleibt in Bewegung und weicht den Lasern aus. Erschießt die Monster mit Pfeilen, damit die Tür sich öffnet. Geht zweimal durch die jeweils obere Tür und im nächsten Raum die Treppe hinab. Geht ganz nach oben und werft den mittleren Schädel weg. Drückt den Schalter, wenn orange unten ist. Geht wieder ganz nach unten, die Treppe hoch, rechts hoch und durch die rechte obere Tür. Weicht den Kanonenkugeln aus und steigt die Treppe in den vierten Stock hoch. Tötet im Laufbandraum die Monster mit dem Bombos-Zauber, holt die Extras und geht durch die linke Tür. Macht hier Dasselbe, aber lauft anschließend durch die untere Tür. Benutzt wieder das Bombos-Medaillon, weicht den Lasern aus und geht durch die untere Tür. Benutzt im nächsten Raum das Medaillon noch einmal und lauft stracks nach unten. Der nächste Raum hat einen Eisboden. Erledigt die Monster mit dem Medaillon, geht durch den linken Ausgang und weiter nach links. Benutzt den Eisstab, wenn die Sandwürmer hochspringen. Geht Euch die Zauberkraft aus, nehmt Ihr das Schwert. Geht dann durch die obere Tür und steigt in den fünften Stock hoch.



39) Folgt dem unsichtbaren Weg nach unten. Geht durch die untere Tür, dann ganz nach rechts, durch

den nächsten Raum und und die obere rechte Tür. Tötet die Monster im Laufbandzimmer mit dem Luftzauber und geht durch die Tür oben. Lauft schnell durch den nächsten Raum hoch und durch die obere Tür.



40) Räumt die Schädel aus dem Weg und werft die Fackeln auf dem Weg nach unten mit dem Feuerstab an. Jetzt ist die Tür rechts unten kurz offen. Lauft durch und nach oben, um die Schätze zu holen, weicht den Lasern aus und lauft nach unten zur Treppe. Die Tür bringt Euch in den sechsten Stock.



41) Lauft in diesem Raum sofort nach oben und zündet die Fackel mit dem Feuerstab an. Geht nach rechts unten, zündet die nächste Fackel an, dann die anderen zwei im Uhrzeigersinn. Geht durch die obere Tür, erledigt die Monster und nehmt den Schlüssel und die Schätze mit. Geht durch den linken Ausgang.



42) Stellt Euch hierhin und werft eine Bombe auf das unterste Laufband. Mit etwas Geschick sprengt Ihr so ein Loch in die Südwand. Geht hindurch.



43) Stellt Euch hierhin und schaltet mit dem Eisstab orange runter. Räumt alle Schädel ab und schaltet blau runter. Holt den Schlüssel aus der Truhe, schaltet orange runter und geht durch den unteren Ausgang. Im nächsten Raum ist ein weiterer Großmottz. Springt hinab, wenn der Wurm sich wegbewegt. Schlagt ihm wiederholt auf den Schwanz. Wenn der Wurm tot ist, schwingt Ihr mit dem Enterhaken zur Truhe und klettert die Stufen hoch. Schiebt den oberen Block zur Seite, dann den unteren und schließlich den oberen. Geht links unten hinaus. Geht durch den Laufbandraum und die Treppe hoch in die siebte Etage. Haltet den Byrnastab bereit.



44) Den Zauberer besiegt Ihr wie zuvor. Ignoriert seine Schatten und schlägt seine Schüsse auf ihn zurück. Weicht den Zaubern der Schatten aus und benutzt eventuell den Byrnastab.



45) Nach dem Kampf werdet Ihr hierhergefliegen. Springt noch nicht hinab! Lauft mit 100 Rubinen bewaffnet zum Bombenladen. Kauft im Laden die rosa Riesenbombe und lauft zur Pyramide.



46) Legt die Bombe hier ab und zündet sie. Lauft zur Seite und geht nach der Explosion durch das Loch. Werft Eure Pfeile und den Bogen in den Teich. Wartet und werft dann Euer Schwert und leere Flaschen hinein. Jetzt könnt Ihr die Pyramide hochklettern und durch das Loch im Dach springen.



47) Benutzt den Byrnastab und greift Ganon an, während er den Dreizack wirft. Ignoriert die Feuerzauber, während Ihr unverletztlich seid. Wenn Ganon unsichtbar wird und die Fackeln ausbläst, müßt Ihr sie mit dem Feuerstab anwerfen, Ganon mit dem Schwert betäuben und sofort einen Silberpfeil auf ihn abschießen. Wenn Ihr das Ganze viermal geschafft habt, ist Ganon besiegt und es erscheint ein toller Abspann. Hurra!

ZELDA

Das war's endgültig. Nach vielen Mühen und sicherlich einigen Wutausbrüchen habt Ihr das geniale Spiel gelöst. Wir gratulieren!!!

TIPS & TRICKS

Der Weg nach Venom ist nicht leicht – das hat ja auch keiner behauptet. Wir haben Starwing/Starfox auf der schwierigsten Route für Euch durchgespielt. Nur auf Route drei kommt Ihr in den Genuß aller Levels und Gegner, und sooo viel schwieriger als die anderen Wege zum Ziel ist sie auch nicht. Also: Packt Euer Starwing-Modul ins SNES, stellt die Cola kalt und macht Euch bereit für die Reise nach Venom. Andross, Dein letztes Stündlein hat geschlagen...

Bevor Ihr die Triebwerke zündet, noch ein paar hilfreiche Tips, die Euch das Leben in allen Levels erleichtern:

- Es schadet nichts, wenn Ihr im Eifer des Gefechtes schon mal die eigenen Kameraden aufs Korn nehmt. Die freuen sich zwar nicht über diese unsportliche Behandlung, nehmen dabei aber auch keinen Schaden.
- Fliegt im Weltraum immer mit Cockpit-Sicht, damit Ihr besser zielen könnt.
- Wenn Ihr im All den Rücksetzpunkt (Ring) in der Levelmitte nicht durchflogen habt, erscheint kurz vor den Endgegnern ein Vogel. Er versorgt Euch mit einigen gelben Energierungen.
- Alle drei Wege nach Venom enden leider mit dem gleichen Abspann.

CORNERIA – DIE BASIS



Nach Durchfliegen der ersten vier Torbögen erscheint das überaus wichtige Twin-Blaster-Extra. Ihr findet es im ersten großen Tor auf der linken Seite. Im rechten Tor befindet sich eine Nova-Bombe. Davon gibt's noch genügend auf Corneria, also entscheidet Euch hier für den Twin-Blaster!

Zwei Roboter mit einem Turm auf den Schultern kommen von rechts und kreuzen Eure Flugbahn. Danach folgt ein Bodenfahrzeug, das Plasmabälle auf Euch abfeuert. Schießt es ab, um eine Nova-Bombe zu erhalten. Die nächste Nova-Bombe findet Ihr etwas später an schwer zugänglicher Stelle zwischen zwei Türmen.

Jetzt fliegt Falco Lombardi vor, um höchstpersönlich den „Attack Carrier“ zu erledigen, den Endgegner von Stufe eins und zwei. Im folgenden Tunnel wartet die vierte Nova-Bombe auf Euch.

Der linke Ausgang führt zum Restart-Point, der rechte zur letzten Bombe. Ihr solltet hier unbedingt nach links fliegen.

Jetzt tauchen vier Roboter auf, die Einzelteile des Attack-Carriers durchs Bild tragen – Falcos Alleingang war also von Erfolg gekrönt.

Die letzte Gefahr auf Corneria sind die blauen Säulen, die hinter den Gebäuden versteckt sind. Sie fallen bevorzugt auf Euren Arwing herab. Schaltet den Booster ein und fliegt möglichst niedrig. Bedeutend einfacher ist es allerdings, sich hinter den Robotern am äußeren rechten Rand zu halten (R-Taste drücken) und die ganze Passage einfach zu umfliegen.



Jetzt bekommt Ihr es mit dem „Destructor“ zu tun. Er besteht aus einer Plattform mit drei „Hauben“, unter denen sich Geschütztürme befinden. Schießt in jedem Fall zuerst die Hauben ab, und zwar dann, wenn sie Euch zugewandt sind. Knöpft Euch anschließend die Geschütze vor.

ASTEROIDEN-GÜRTEL

Benutzt im Asteroidengürtel möglichst oft die L-/R-Buttons am Joypad, um den Plasmabällen mit schnellen Drehungen auszuweichen.

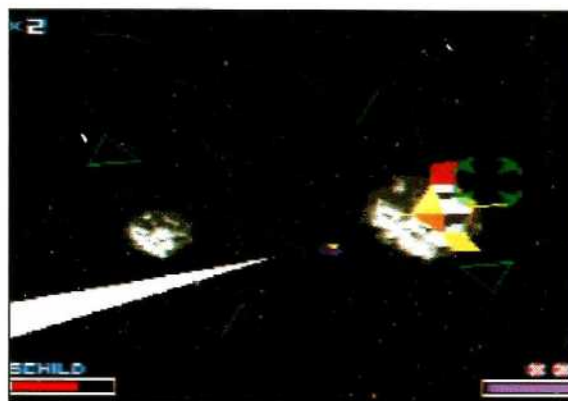
Der erste große Asteroid auf der rechten Seite führt Euch in den Bonuslevel. Ein Stück weiter hinten findet



Ihr einen weiteren Twin-Blaster. Nach dem Restart-Point erwartet Euch ein zusätzliches

Leben, das Ihr auf keinen Fall verpassen solltet. Dieses Special findet Ihr immer an dieser Stelle – auch dann, wenn Ihr mehrere Durchläufe für den Level benötigt. So habt Ihr praktisch unbegrenzt viele Versuche.

Gegen Ende des Levels erscheinen Asteroiden, die plötzlich vor Euch abbremsen. Gleich danach tauchen von hinten kleine gelbe Raketen auf, die Ihr sofort



abballern solltet. Sie setzen sich sonst neben Euch fest und attackieren Euch mit Laserstrahlen.

WELTRAUM-STATION „BLADE BARRIER“



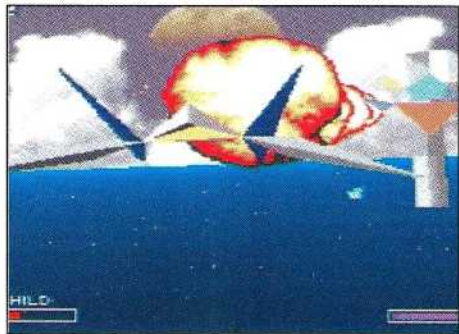


Schaltet auf Außenansicht um, damit Ihr dem Traktorstrahl besser ausweichen könnt. Wenn er Euch trotzdem erwischt, dann befreit Euch durch Rollen mit den L-/R-Buttons. Die vorderen rotierenden drei Arme des Boss-Gegners reflektieren Eure Schüsse – hier ist Vorsicht geboten. Wenn sie aufhören zu rotieren, schießt die sechs blauen Arme ab. Hier lohnt sich der Einsatz von Bomben! Obacht: Wenn Ihr den Gegner geschlagen habt, setzt er noch zu einer letzten Ramm-Attacke an.



PLANET FORTUNA

Auf Fortuna erwarten Euch riesige Pflanzen und urzeitliche Tiere, die versuchen, Euren Arwing zu rammen. Einigen Gegnern könnt Ihr ausweichen. Andere – etwa die Wespen – solltet Ihr mit Gewalt vom Himmel holen. Für Sammler: Unter einem der Fahrzeuge auf der linken Seite liegt eine Bombe versteckt.



Im zweiten Drittel bekommt Ihr es über dem Meer mit fliegenden Fischen, gewaltigen Vögeln und feuerspeienden Seeschlangen zu tun. Unter den Bögen der zweiten Schlange wartet ein Schild auf Euch; Nehmt ihn unbedingt mit, sonst kommt Ihr kaum weiter. Das zusätzliche Leben danach ist schwer zu bekommen, da eine Seeschlange direkt dahinter Feuerbälle schleudert.



Im letzten Teil des Levels seht Ihr wieder die gigantischen Pflanzen. Bodenstationen versuchen, Euch am Weiterkommen zu hindern. Hier ist Niedrigflug angesagt. Wer nicht voll bewaffnet ist, sollte sich den Twin-Blaster-Bonus auf der rechten Seite unter den Nagel reißen.



Zu guter Letzt macht Ihr noch die Bekanntschaft mit dem „Monarch Dodora“. Er kommt zuerst an den vorderen Bildschirmrand. Weicht seitlich aus und paßt gut auf seine Hälse und seinen Schwanz auf. Geht er nach hinten, dann feuert sofort auf die rote Schwanzspitze. Dabei müßt Ihr den Eiern und den aus ihnen schlüpfenden Vögeln ausweichen. Wenn er wieder auf Euch zukommt, feuert eine Bombe ab und schießt auf die Köpfe. Kommt aber auf keinen Fall mit dem Feueratem in Berührung! Vorsicht ist geboten, sobald Dodora sich wieder umdreht; Er versucht Euch noch zweimal zu rammen. Danach beginnt der Bewegungsablauf wieder von vorn.

SEKTOR Z

Die blauen Schiffe zu Beginn müßt Ihr unbedingt allemachen, da sie Euch sonst von hinten rammen. In der Construction-Zone werdet Ihr geradezu mit Extras überhäuft. Hier befinden sich hintereinander eine Bombe, ein Blaster (auf der rechten Seite) und ein Energiering. Haltet Euch in der Passage zuerst in der Mitte, dann links.



Vor der Station solltet Ihr besser ganz außen fliegen und die Bombe zwischen den rotierenden Blöcken links liegen lassen. Ihr braucht nicht auf den Eingang zusteuern, weil er Euch automatisch hineinzieht.

Im Inneren der Station: Die Tore mit den Pfeilen nach oben oder unten werden durch Beschuß nur umgeschaltet. Die Tore mit den Pfeilen zur Seite müßt Ihr dagegen aufschießen.

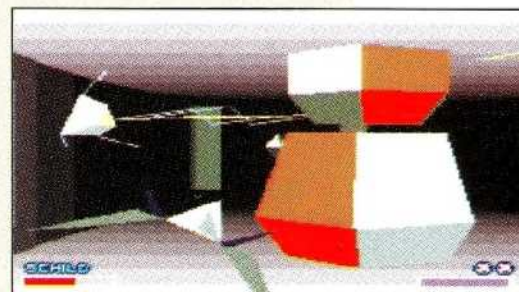
Als erstes spendiert General Pepper an dieser Stelle ein wohlverdientes Lob, bevor Ihr Euch auf den Weg zum „Invasion Troop Carrier“ macht.



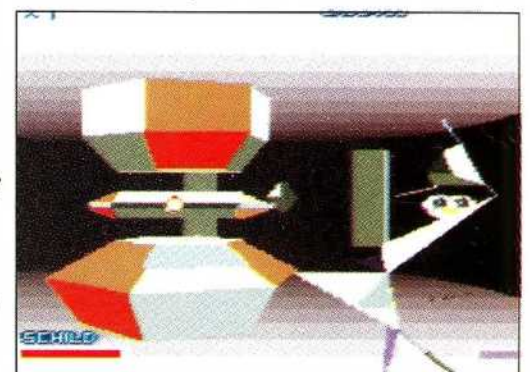
Nach Durchfliegen der Tore erscheint noch ein zusätzlicher Energiering. Verpaßt auf keinen Fall den Schild vor dem Restart-Point, denn nun regnen von allen Seiten Balken auf Euch herab.

Schaltet besser auf die Außenansicht um und jongliert Euch durch Dauereinsatz von Boostern und Bremsen an den Hindernissen vorbei.

ATOMIC BASE II

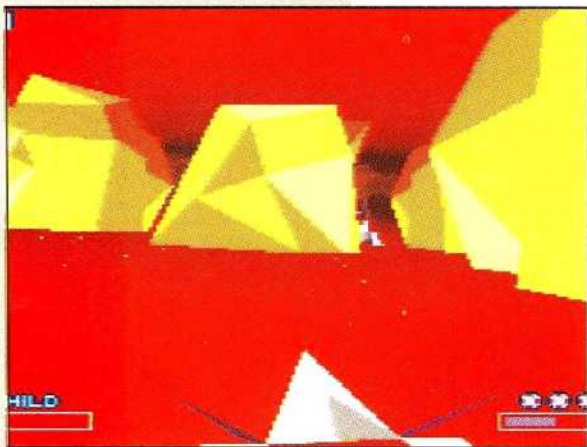


Die zweite ‚Atombasis‘ sieht zwar genauso aus wie ihr Vorgänger, hat es aber ganz schön in sich. Die drei Rezeptoren/Schalter an den Wänden dürft Ihr nämlich nur einmal treffen, sonst werden sie wieder aktiviert – und zwar alle ausgeschalteten auf einmal! Bomben haben hier keine Wirkung. Am besten lassen sich die Rezeptoren in dem Moment treffen, wenn sie aufhören, sich zu drehen. Ansonsten konzentriert Euch lieber darauf, den Energiesträngen auszuweichen. Wenn Ihr alle Rezeptoren ausgeschaltet habt, öffnet sich der Kern. Beeilt Euch hier, da er sich nach einiger Zeit wieder von selbst schließt.



TIPS & TRICKS

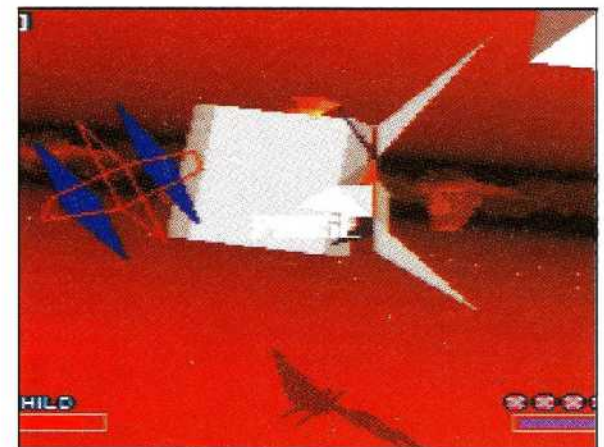
PLANET MACBETH



Zu Beginn müßt Ihr durch einige ziemlich enge Passagen. Sammelt die Bombe unterwegs ein. Nach kurzer Zeit seht Ihr einen Felsblock etwa in der Mitte Eurer Flugbahn, rechts dahinter erscheint ein Panzer. Wenn Ihr diesen Felsen nun auf der linken Seite umfliegt, findet Ihr dort eine Extra-Bombe.



Etwas später gelangt Ihr zu weißen Quadern, die auf der Bodenmitte stehen. Hinter dem vierten kommt von rechts plötzlich ein Walker hervor. Jetzt heißt es bremsen und scharf hinter diesen Block lenken, falls



Ihr noch einen Twin-Blaster benötigt. Fliegt anschließend nicht unter den Vulkanen an der Decke entlang, da sie Gesteinsbrocken ausspucken.



Der Schild-Bonus neben dem großen Vulkan ist sehr wichtig für den weiteren Levelverlauf. Fliegt daher nicht durch den Restart-Point! Solltet Ihr in der zweiten Hälfte des Levels das Zeitliche segnen, dann müßt Ihr Macbeth zwar von vorn beginnen – aber Ihr habt immer noch den überlebenswichtigen Schild. Denn nun werfen sich Euch ganze Armeen von Raketen, Panzern und Plasmageschützen entgegen. Und die Vulkane sind natürlich auch nicht ohne.



Habt Ihr diese Tortur glücklich hinter Euch gelassen, dann bekommt Ihr es mit der „Spinning Core“ zu tun. Als erstes müßt Ihr die vier Vorsprünge in der Mitte beseitigen. Daraufhin springt der Endgegner nach vorn (bremsen) und präsentiert seine Achillesferse, die gelbe Spitze unten. Nehmt sie unter Beschuß und



weicht dabei tunlichst den rotierenden Augen aus. Die gelben Laserschüsse verursachen hingegen relativ wenig Schaden. Novabomben helfen etwas, wenn Ihr den Dorn direkt trifft. Besser ist es aber, diese für den „Great Commander“ aufzuheben.

VENOM – THE FINAL STAR

General Pepper betont, daß es Euer Schicksal ist, Andross zur Strecke zu bringen. Leichter gesagt als getan – denn dem stehen unendlich viele Raketen, Bomben und Homing-Missiles (besonders gefährlich!) im Wege, die über Venom aus allen Rohren auf Euch abgefeuert werden. Trotzdem heißt die Devise: Unter allen Umständen den Einsatz von Nova-Bomben vermeiden!



Kurz vor der Halbzeit sichtet Ihr einen Ring aus sechs Geschützen mit einer Bombe in der Mitte. Durchfliegt diesen Ring und sichert Euch die Bombe. Als Belohnung für diese Aktion tauchen plötzlich noch ein Schild- und Twin-Blaster-Bonus auf. Auch in diesem Level solltet Ihr nicht durch den Restart-Point fliegen – sonst steht Ihr bei einem zweiten Versuch ohne Doppelschuß da. Energie erhaltet Ihr vom Starglider. Die ultimative Herausforderung wartet auf Euch – der „Great Commander“. Seine verwundbaren Punkte sind jeweils drei Klappen links und rechts auf dem

Raumschiff, von denen maximal drei gleichzeitig geöffnet sind (rote Rechtecke). Eure Nova-Bomben müssen direkt auftreffen, um Schaden zu verursachen. Zuerst feuert der Gegner nur Laser ab. In dieser Phase ist er recht einfach zu bekämpfen. Wenn Ihr die Hälfte der Klappen zerstört habt, werden zusätzlich Plasmabälle abgefeuert. Rammt unter keinen Umständen das Schiff!

Wir empfehlen folgende Vorgehensweise: Haltet den R-Button gedrückt, stellt Euch an den rechten Rand und feuert auf das anfliegende Schiff. Habt Ihr die richtige Höhe erwischt, sollten jetzt zwei Klappen zerstört sein. Wiederholt diese Geschichte auf der linken Seite. Wenn der Beschuß mit Plasmabällen einsetzt, dann versucht, durch gezielte Bombardierung den Rest zu zerstören.



VENOM SURFACE

Gleich zu Beginn solltet Ihr reichlich Gebrauch von den Bremsen machen. Weicht den Platten und Blöcken aus und versucht, den Schild zu erreichen. Nach einer Armada von roten Säulen, einigen Panzern und Flugzeugen (jedes Flugzeug in Stage 7 hinterläßt gelbe Energieringe!) müßt Ihr Euch den beweglichen Wänden stellen. Sie klappen in Pfeilrichtung um und lassen sich per Beschuß umschalten. Die blinkenden Pfeile müßt Ihr durch Beschuß stoppen. Dazwischen erwartet Euch ein Twin-Blaster-Bonus. Den Restart-Point solltet Ihr auch in diesem Level



auslassen. Bei Durchfliegen aller Torbögen gibt es zwei weitere Bomben. Nachdem Ihr Euch durch die Blöcke manövriert habt, steht Ihr zum zweiten Mal dem Great Commander gegenüber. Nachdem er sich ausführlich umgebaut hat, bietet sich



als Ziel eine blinkende Klappe unten in der Mitte, in der sich ein rotes Quadrat befindet. Nehmt es unter Beschuß; Bomben sind hier fast wirkungslos! Ever 'Freund' wirft währenddessen mit unzerstörbaren

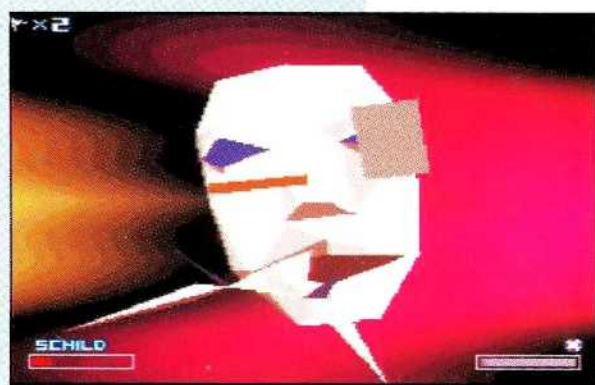


Eisenbällen. Wenn er seine Eisenball-Salven verstärkt, beschränkt Euch auf Ausweichmanöver; Treffer könnt Ihr in dieser Phase ohnehin kaum anbringen. Sollte Ever Angriff zu lange dauern, dann bekommt Ihr es auch noch mit den Ringlasern des Gegners zu tun. Bevor sich Ever Gegner für immer verabschiedet, werdet Ihr Zeuge einer weiteren Verwandlung. Nun versucht der Mittelteil, Euch zu rammen. Die zirkulierende Kanzel ist Ever Ziel. Hier lohnt sich der Einsatz der Bomben!

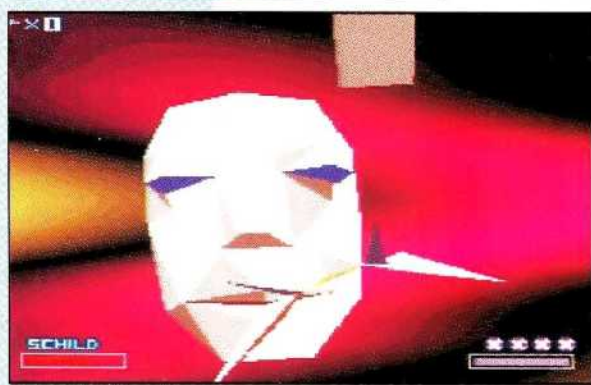


Andross zeigt sich von Eurer Ankunft tatsächlich überrascht, obwohl er leider nicht ganz unvorbereitet ist. Nachdem Ihr noch Energie, eine Bombe sowie einen Twin-Blaster aufgesammelt habt, steht Ihr nun dem ultimativen Ziel gegenüber...

ANDROSS



Während Euch der fiese Obermotz mit Stahlplatten bespuckt, feuert auf seine Augen. In der Ansaugphase kann Euch nichts passieren, danach weicht Ihr am besten kreisförmig seiner Attacke aus. Sobald beide Augen zerstört sind, wird der Kern freigelegt. Beharkt

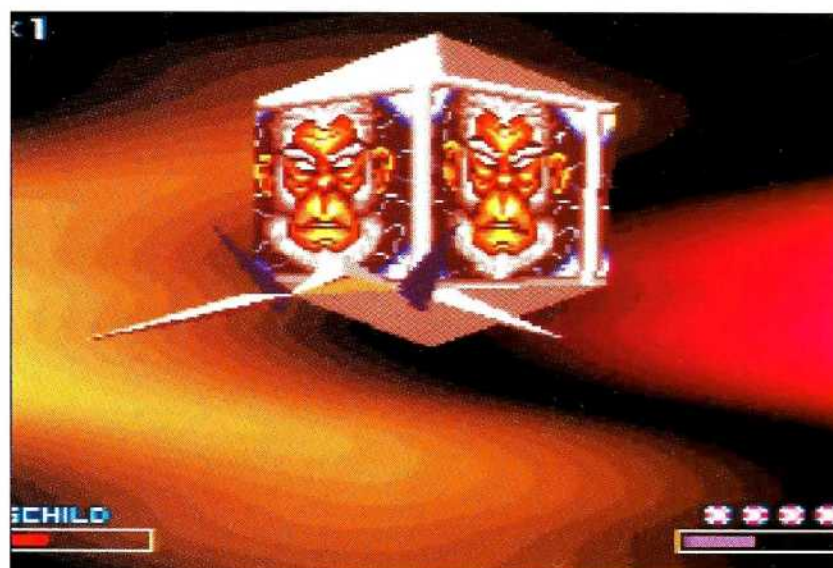


ihn mit allem, was Ihr habt. Eure Bomben müßt Ihr im vorderen Bereich zünden; sie zeigen allerdings nur geringe Wirkung. Zum Schluß zeigt der Imperator endlich sein wahres Gesicht, eine Art Dämonenfratze.



Zu seinen dauernden Telekineseattacken kommen zu allem Überfluß noch Plasmabälle hinzu. Auf den üblichen 'Augenangriff' laßt wieder die Attacke auf den Kern folgen. Viel Glück – die triumphale Rückkehr nach Corneria steht nun kurz bevor...

Klaus Hartwig



TIPS & TRICKS

Und wieder gibt es eine Liste mit neuen, heißen Schummelcodes, diesmal sogar mit Beiträgen aus Eurer Feder. Diesbezüglich ein herzliches Dankeschön an Mathias Lohmann und Julius Worm, Peter Cumenisch, John Adam, Christian Gottschow, Georg Schwitters und Stefan Stolz. Noch ein kleiner Hinweis: Diese Codes funktionieren nur im Zusammenhang mit dem jeweiligen Action Replay, es sind also keine offiziellen Paßwörter.

B.O.B. (SNES)

7E02 2D02 – unendlich Leben
7E02 2130 – unendlich Energie
7E02 0C03 – unendlich Sprungbretter
7E02 0D03 – unendlich Helikopter
7E02 0903 – unendlicher Blitz
7E02 0A03 – unendlicher Schild
7E02 0B03 – unendlicher Schirm
7E02 0E03 – unendlich Bom-

ben

7E02 3636 – unendlich Standardschuß
7E02 3719 – unendlich 3er-Schuß
7E02 3832 – unendlich Flammenwerfer
7E02 3919 – unendlich Raketen
7E02 3A32 – unendlich Blitzschlag
7E02 3B19 – unendlich Welle

TURTLES IN TIME (SNES)

7E1A A099 – unendlich Leben Spieler 1
7E1A E099 – unendlich Leben Spieler 2
7E04 4A50 – unendlich Energie Spieler 1
7E04 8A50 – unendlich Energie Spieler 2
7E00 9661 – kein Zeitlimit

SUPER STAR WARS (SNES)

7E08 FB03 – unendlich Leben
7E0A 7924 – unendlich Energie
7E09 6FEA – unendlich Zeit

JAMES BOND JR. (SNES)

7E11 0D05 – unendlich Leben, Level 2, 4, 6
7E02 E605 – unendlich Leben, Level 1, 3, 5, 7
7E02 E705 – unendlich Energie
7E02 E90A – unendlich Bomben
7E02 E80A – unendlich Wurfpeile

HOOK (SNES)

7E1F 0003 – unendlich Energie

BUBSY (SNES)

7E02 0D08 – unendlich Leben

BATMAN RETURNS (SNES)

7E00 8A50 – unendlich Energie

WING COMMANDER (SNES)

7E0D A964 – unendlich Waffenenergie

PARODIUS (GB)

0203 97DD – unendlich Leben
0C39 07C0 – optimale Ausrüstung
0C30 08C0 – Schutzschilde

THE HUMANS (GB)

040C 92CF – immer 12 Männer zur Verfügung
01xx 94CF – xx = Level
07C6 E0CF – Zeitstop

KID ICARUS (GB)

0000 A607 – unendlich Energie
010296C0 – unendlich Leben

KIRBY'S DREAMLAND (GB)

0106 86D0 – unendlich Energie
0205 89D0 – unendlich Leben
01xx 7ED0 – Geschwindigkeit

CRASH DUMMIES (GB)

0105 8AC0 – unendlich Leben
0160 84C0 – kein Zeitlimit

KID DRACULA (GB)

0102 C3C8 – unendlich Leben
0104 C8C8 – unendlich Energie
010x C4C8 – x = Anzahl der Herzen (1-5)
010x C1C8 – x = Levelnummer
0199 C6C8 – 999 Münzen (mit nächstem Code)
0109 C7C8 – siehe oben

DONKEY KONG CLASSICS (NES)

0000 5502 – unendlich Leben in Donkey Kong
0000 C402 – unendlich Leben in D.K. Junior

BATTLE TOADS (NES)

0005 1A2F – unendlich Energie
0000 1102 – unendlich Leben

CASTLEVANIA 1 (NES)

0000 2A03 – unendlich Leben
0000 4540 – unendlich Energie

SHADOW WARRIORS (NES)

0000 A501 – unendlich Leben
0000 8010 – unendlich Energie

MEGAMAN 3 (NES)

0000 AE03 – unendlich Leben

ADDAMS FAMILY (NES)

01xx 65CD – xx = Anzahl der Leben

GB

Looney Tunes

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 herumpaddeln, 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

SNES

Lemmings

Wenn Ihr im Titelbild SELECT drückt, so kommt Ihr in ein Soundmenü.

Sascha Harfst

SNES

Prince of Persia

Hier sind alle Levelcodes:

Level 2: 9+7Q+XB
Level 3: TPDRWLN
Level 4: CZ3J+62
Level 5: TY!G3T4
Level 6: MYV7T5R
Level 7: B6Z3V3R

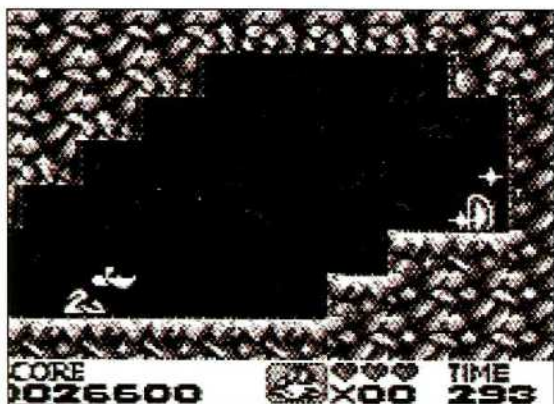
Level 8: VZ4TBQ2
Level 9: 3NQ2DKR
Level 10: M5J9L2V
Level 11: T8JSTND
Level 12: 947PDL!
Level 13: 7WCSTV
Level 14: 4BSX+TD
Level 15: QSZ2DMJ
Level 16: 8VP6TKD
Level 17: G1+3SGP
Level 18: ZNTLV4S
Level 19: 47WQM65
Level 20: HPJR2RM

Andreas Bangert

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



GB

Tom & Jerry

Noch ein Soundtest gefällig? Dann drückt im Titelbild einfach OBEN, OBEN, UNTEN, UNTEN, LINKS, LINKS,

KLEIN BÖRSE ANZEIGE

GAME BOY

Verkaufe GB-Spiele: WWF Superstars, R-Type, Terminator 2, Gremlins 2 für je DM 15,— mit Anleitung. Telefon 09568/2445.

Verkaufe Kung Fu, Pocket, Castlevania Adventure für je DM 20,— sowie F1 Race und Ghostbusters 2 für je DM 30,—. Telefon 02361/21616.

Ich **verkaufe** einen Game Boy und Spiele! Günstig! Telefon 0511/493752, Perincek.

Ich **verkaufe** Game-Boy-Spiele: Boulder Dash, Solar Striker, Home Alone, Rescue of Princess Blobette. Suche Chessmaster für den Game Boy oder tausche gegen die hier genannten Spiele. Telefon 02327/760820.

Wer hat die Game-Boy-Spiele B.C. Kid und Flintstones? Ich tausche sie gegen Tiny Toon und Kerby's Dreamland. Telefon 05308/3869.

Verkaufe Game-Boy-Spiele mit Verpackung und Anleitung für DM 20,—. Auch Tausch gegen Super NES Games! Telefon 06198/32962.

Suche dringend für Game Boy „Puzznie“ (Konami). Zahle Höchstpreis. Elsner, U. Telefon 05341/70590 od. 34242.

Verkaufe Game-Boy-Spiele zwischen DM 20,— und DM 55,—. Auch Preisliste auf Anforderung. Telefon 0511/440416, Georg Grote.

Tausche Skate Or Die 2 gegen Lemmings oder The Humans für den Game Boy. Schreibt an: Alessandro Spessot, Oberweg 27, 60318 Frankfurt/M.

Suche gebrauchte Game-Boy-Spiele (wenn mögl. dt. oder amerikanisch) zwischen DM 15,— und DM 40,—. Macht eine Preisliste von Euren Spielen und schickt sie an: Uli Kleist, Wielandstraße 11, 10629 Berlin.

Verkaufe Blaster Master Jr., Go! Go! Tank, Fortress of Fear, Paperboy, (Fall of the Foot Clan Turtles) SuperStars. Pro Spiel DM 30,—. Telefon 07431/4602.

Tausche Gauntlet I, gegen irgendein Game-Boy-Spiel! Telefon 02402/3109.

Verkaufe für Game Boy: Spiderman, Burai Fighter Deluxe, Motocross Maniacs. Telefon 06151/891442. Verkäufe 6 Nintendo Club Magazin-Coupons.

Verkaufe Prince Of Persia für DM 45,— (neu DM 80,—). Telefon 02471/3551.

Verkaufe/tausche GB-Spiele: PacMan, SpiderMan, Castlevania, Boulder Dash, Fortress Of Fear, Loopz, Gargoules Quest, Ducktales u. a.. Telefon 0911/864159, Peter Kaiser.

Verkaufe R-Type, Mario & Yoshi, Tennis, Rescue Of Princess Blobette, DM 35,— 40,— VB. Telefon 04923/1462, Markus.

SNES

Verkaufe oder tausche SNES-Spiele: Push Over, Prince Of Persia, Adams Family 1, God's Actraiser, Soulblazer, Mickey Magical Quest, Adventure Island 2, Cool World. NES-Spiele: Boulder Dash,

Castlevania 2, Duck Tales, Zelda 1, Hittel Nems, Snake Rattle n'Roll, Trog, StarTropics, Puzznic 1 + 3, Kickle Cubikle, Adventure Island 2, Mario 1 + 3, Black Manta, Sword + Serpent, Bubble Bobble, Joe + Mac, Sibylle Ecknauer, CH Schweiz, 061/9011136.

Angebot! **Verkaufe** Tiny Toon Busts Loose! und Lemmings (Originalverpackung) für DM 180,— oder tausche beides für Star Fox. Wert der Spiele DM 260,—. Telefon 0261/17595.

Verkaufe und tausche SNES-Spiele: Super Soccer, Super R-Type, Outlander, Mickey Mouse, Sim City. Auch für GameBoy: MegaMan, Turtles 1+2, Robocop, F1 Race, WWF 1. Rico Bauer, Wilhelmshöhe 6, 15848 Beeskow.

SNES-Spiele, **halber Neupreis:** Probotector, Sim City, Prince Of Persia u.v.m.. NES SuperSet, 5 Module, Infrarot Pads, 2 Spieleberater, VB DM 400,—. Telefon 0221/210817.

Verkaufe S. Probotector, Zelda 3, Street Fighter 2 und Starwing. Telefon 05381/3988.

Tausche Super Mario World gegen Zelda 3 oder Street Fighter 2. Mathias Karg, Dorfstraße 34, O-1951 Gnewikow.

Verkaufe/Tausche Super Tennis gegen DM 70,— oder Tiny Toons (Sim City)! Telefon 07471/15256.

Super-Preise incl. Porto/Verp. Gods, d., DM 80,— sowie Another World, d., DM 80,—, wie neu. Tausch möglich. Auf Anrufbeantworter sprechen. Rückruf. Telefon 07624/2277.

Verkaufe Street Fighter 2, Gods, Fatal Fury. Alle je SFR 50,—. Capcom Fighter Power Joystick, SFR 100,—. Telefon Schweiz 0041/56821948.

Biete: Alien 3, Desert Strike, Tiny Toons usw.. Telefon 05261/16061, ab 15.00 Uhr.

Tausche für SNES: Final Fight 2, jp., Street Fighter 2, dt., S. Probotector, dt., evt. Verk.. Suche Mortal Kombat, Fatal Fury, PGA Golf T., WWF 2, Bomberman u.a.. Telefon 03391/502987.

Joe & Mac Road Runner, Supercon 2. Telefon Graz 0316/281831.

Tausche, kaufe, verkaufe SNES und MD Spiele: Starwing, Batman, Cybernator, Turtles (SNES), Shining, Tiny Toons, Turtles, Streets Of Rage 2, Mazinsaga (MD). Telefon 07940/51759, ab 18.00 Uhr.

Suche Super-Nintendo-Freunde/innen ab 18 Jahre und möchte kennenlernen, spielen, verleihen. Bitte einen Brief abschicken! Danke. Ralf Zielaskowski, Ernst-Scherling-Weg 7A, 22119 Hamburg.

Verkaufe Super R-Type für DM 90,— oder tausche gegen Road Runner. Telefon 08223/3230.

Verkaufe oder tausche Final Fight (US), Actraiser (US) und Super Smash TV (jp.). Laufen alle mit Adapter. Telefon 02645/577, ab 17.00 bis 20.00 Uhr, Frank.

Tausche SNES-Games Street Fighter oder Super Tennis gegen J. Conners Tennis oder Bubsy. Telefon 06131/338630.

Tausche Probotector, Lemmings, Castlevania 4 gegen Tiny Toons, Mickey Mouse, Mario Kart. Telefon 07436/786.

Tauschpartner für SNES gesucht. Ruf'an: 0751/62918. Es lohnt sich!!! Viele Games (z.B. Starwing, Tiny Toons) zum tauschen!!!

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,-

NES

fast alle Spiele 59,- nur solange Vorrat reicht!

Neuheiten:

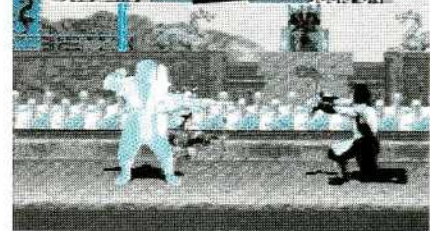
Kirby's Adventure	84,-
Mario Is Missing	94,-

Game Boy

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

Fragen Sie nach den Neuheiten

Mortal Kombat 139,- 13. September



Mario All Stars (SNES) 94,-



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

FORDERN SIE UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN GEGEN FRANKIERTEN (DM 3,-) UND ADRESSIERTEN RÜCKUMSCHLAG 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).

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

NES

Tausche mein Spiel Buri Fighter gegen Tiny Toons. Der erste, der sich meldet, bekommt das Buch Alien 3. Telefon 0231/60831.

Tausche R.C. Pro AM und Rad Racer (NES-Spiel) gegen Probotector 1 und 2 (NES-Spiel) mit Anleitung. Telefon 04542/4805.

Tausche Time Lord und/oder Rad Racer gegen ein Action Adventure- oder Strategiespiel. Telefon 040/7458336.

Verkaufe NES + 2 Pads + 11 Spiele (Tiny Toons, MegaMan 3, Pirates, Zelda,...) + Spielberater für VB DM 600,—!!! Nicht einzeln! Telefon 05901/3640, Niklas verlangen.

Kaufe NES-Spiel MegaMan 1 mit Verpackung und Anleitung, in gutem Zustand, dt. Version, Preis nach Vereinbarung. Telefon 07071/62518.

Verkaufe meine kompl. NES-Sammlung (Konsole, 2 Pads, über 30 Spiele ohne Verpackung) zu günstigen Preisen. Bitte Liste anfordern. Telefon 0621/568601.

Suche das Game-Boy-Spiel Final Fantasy Leg 2. Biete dagegen das NES-Spiel Super Mario 3, kaum benutzt und gut erhalten. Nehme auch andere Game-Boy-Spiele. Telefon 06151/661252.

NES-Spiele: Castlevania I und Ironsword, je DM 35,— oder ich tausche beide gegen das Super-Nintendo-Spiel Super Probotector. Alle Spiele neu! Telefon 05031/3918.

Verkaufe das Spiel Duck Hunt oder suche NES-Pistole. Spiel DM 40,—, biete für Pistole DM 50,—. Telefon 0621/566238.

Suche für NES Spiele wie z.B. Iceclimber, Clu-Clu Land, Donkey Kong zu kaufen. Frank Braun, Rasenweg 24, 99819 Marksuhl. Telefon 036925/526.

Verkaufe NES-Spiel „Ice-Climber“ Besteige die 32 Berge! VB DM 50,—. Tausche „MegaMan 2“ gegen „Maniac Mansion“ oder verkaufe für DM 70,—. Telefon 07062/62294.

Für NES: Mario 1 + 2, World Cup und Tetris auf einer Kassette; Startropics. Telefon 089/644927.

Tausche NES-Spiel DuckTales gegen Double Dragon oder New Zealand Story. Jan Rohde, Telefon 05677/1340.

Verkaufe NES mit 8 Spielen (z.B. Wrestling 2, Mario Bros. 2, Mega Man 2 usw.) für DM 400,—. Telefon 05901/3436.

Tausche California Games, SMB 2, Top Gun, Gauntlet 2, Kung Fu gegen Tiny Toons, Micro Machines, WWF Steelcage, 4 Player Tennis. (Tausche auch 2 Spiele gegen 1). Telefon 04168/8188.

Suche bzw. kaufe MagaMan 1 für das NES. Telefon 07131/32148

HARDWARE

Verkaufe Game Boy mit 5 Spielen für DM 200,—. Verkaufe außerdem NES Superset mit zusätzlich 6 Spielen (Zelda, StarWars, Startropics...) für DM 460,—. Telefon 05139/8240.

Verkaufe SNES + 2 Joypads, SMario, SMario W.Kart, Parod., WWF, Mickey Mouse, TopGear, SBattleTank, Adapt., Tiny Toons, Lemmings. Neu - 1/2 Jahr alt + Zeitschriften. VB DM 1.100,— (neu DM 1.400,—). René Bannier, Brambacher Str. 2, 06862 Roßlau.

Verkaufe NES, komplett mit 3 Spielen (Super Mario Bros. 3, Life Force, Bucky o'Hare) + 2 Joypads für lausige DM 200,—. (4 Monate alt, Neuwert DM 400,—). Dringend!!! Telefon 03726/5132.

Schneider CPC 6128 mit Farbmonitor, Handbuch, div. Programmierbüchern, vielen Spielen, Joystick usw. zu verkaufen. VB DM 500,—. Ich würde den Preis noch senken. Telefon 07545/735.

Verkaufe NES mit 9 Super Spielen, z.B. Maga Man 2, Rad Racer, Airwolf, Tetris, Duck Tales. Wer daran Interesse hat, ruft mich bitte an. Telefon 03634/22525.

Verkaufe Game Boy incl. 8 Spiele (Spiderman, Mario 1 u. 2, Sword of Hope, Final Fantasy Adv., Probotector, Tetris, Castlevania) und Akku mit 4 Batterien. NP DM 700,— für DM 400,—. Telefon 03437/5751.

Verkaufe NES + 4 Joypads und 7 Spiele (NES open, Track & Field, Billard, Mario 1 + 3, Tetris, Fußball) für DM 400,—. Kühn, Grossring 66, 06849 Dessau.

Superangebot! Verkaufe Game Boy mit 8 Spielen für DM 270,—. Telefon 06629/6533.

Suche NEO GEO + Zubehör, verkaufe + tausche Spiele für SNES. Telefon 04837/1340.

Rarität! Verkaufe jap. SNES mit eingebautem Color-Booster (Super-Bildschärfe), RGB-Version, 2 Joypads, Uni-Adapter und 3 Spiele für DM 500,— VB. Alles 100% OK. Telefon 07354/2873.

Verkaufe NES-Konsole und Spiele. Dazu 4 Pads + 4-Spieler-Adapter. Spiele z.B.: Super Mario 1, 2 + 3, 3-Spieler-Modul, WWF Challenge. Konsole und Zubehör ca. DM 100,—, Spiele ca. DM 50,—. Telefon 0208/802449.

SONSTIGES

Verkaufe, tausche NES und Game-Boy-Spiele. Telefon 06372/6554. Verkaufe C64, komplett für DM 300,—. Suche Eye of Beholder 2 auf A500.

Tausche Castle of Illusion und Sonic für MD gegen Shining in the Darkness oder verkaufe für je DM 30,—. Auch Tausch gegen 1 SNES-Modul möglich. Markus Otto, Hohe Kiefer 28, 14532 Kleinmachnow.

Briefspiele machen Spaß! Infos: Andrea Viehl, Hardtweg 16, 35447 Reiskirchen.

Verkaufe SNES mit 3 Top-Spielen und 2 Controller. Preis VB DM 400,—. Verkaufe auch Game Gear mit 4 Spielen, VB DM 300,—. Verk. Game-Boy-Spiele von DM 10,— - 35,—. Telefon 04402/7782.

Verkaufe Tips, Tricks und Gewinnstrategien für Game-Boy-Spiele von René Zey für DM 10,— oder tausche gegen einen Spieleberater für SNES. Telefon 02921/60118.

SNES: Turtles in Time. Game Boy: Super Mario 1, Duck Tales, Gargoules Quest, Turtles 1, Double Dragon 3.

Tauschen: NES, Zelda 2, Mario 3, Startropics. Telefon 09723/3871.

Verkaufe Spiele für SNES, Mega Drive, Game Boy, NES, SEGA, Master, Lynx, Game Gear. Telefon 04521/74501.

Achtung! An alle NES, SNES, MD, GG, GB, C64 - Besitzer. Schreibt an Zocker Club, Mitterbach 09, 3193 St. Aegyd, Österreich.

Verkaufe nagelneue MGH-Copystation für SNES u. MD für DM 700,—. Verkaufe Magicom für VB DM 500,—. Suche Kontakt zu anderen und suche Modem. Telefon 09721/58297.

Eine Kleinanzeige (maximal 5 Zeilen mit je 30 Anschlägen, BITTE NUR DEN ORIGINAL-COUPON BENUTZEN!) kostet DM 10,—. Bitte legt den Betrag in Form eines 10 Mark Scheines (o. Scheck) bei. Einsendeschluß für die TOTAL! 11 ist der 30.09.1993. Es besteht kein Anspruch auf Mitnahme der Anzeige für eine bestimmte Heftnummer. TOTAL! vermittelt lediglich die Kontaktaufnahme und kann für das daraus folgende Vertragsverhältnis nicht verantwortlich gemacht werden. TOTAL! kann und will die Seriosität der Anzeigeninhalte nicht überprüfen.

An: MVL GmbH, Stichwort: TOTAL! Börse, Heilwigstr. 39, 20249 Hamburg.

BÖRSEN-FORMULAR

Name: (bitte in Blockbuchstaben schreiben)

Straße:

PLZ/Ort:

Telefon:

Bitte kreuzt an, in welcher Rubrik Eure Anzeige erscheinen soll:

- ☐ SNES-Spiele
 ☐ Hardware+Zubehör
☐ NES-Spiele
 ☐ Sonstiges
☐ GAME-BOY-Spiele

Datum:

Unterschrift:

Hier ist sie, die große Liste aller Beiträge, die es bisher in TOTAL! gab. Ihr habt ein Heft verpaßt? Hier seht Ihr, welches Ihr nachbestellen müßt!

REGISTER!

Titel	System	Heft	Note	Art	Genre	Titel	System	Heft	Note	Art	Genre
Action in New York	NES	8/93	2	Test	Action	Mechwarrior	SNES	8/93	—	Reportage	Action/Strat.
Adventure Island II	GBoy	7/93	3-	Test	Jump&Run	Mega Man 3	GBoy	6/93	2	Test	Action
Aguri Suzuki F-1						Messebericht					
Super Driving	SNES	7/93	4-	Test	Sport	Spring ECTS London	allgem.	6/93	—	Reportage	
Alfred Chicken	GBoy	7/93	—	Preview	Jump&Run	Messebericht					
Alfred Chicken	GBoy	8/93	2	Test	Jump&Run	Summer CES	allgem.	8/93	—	Reportage	
Alien 3	SNES	6/93	2+	Test	Action/J&R	Mickey Mouse					
Alien 3	NES	6/93	2+	Test	Action/J&R	— Magical Quest	SNES	6/93	1-	Test	Jump&Run
Alien 3	GBoy	6/93	3-	Test	Action/J&R	Micro Machines	NES	8/93	2+	Test	Action/Sport
Amazing Tennis	SNES	7/93	2-	Test	Sport	Mortal Kombat	SNES	7/93	—	Preview	Action
Asterix	SNES	6/93	—	Preview	Jump&Run	NBA All-Star Challenge	SNES	7/93	4	Test	Sport
Asterix	GBoy	6/93	—	Preview	Jump&Run	NBA All-Star Challenge 2	GBoy	7/93	3-	Test	Sport
Asterix	allgem.	6/93	—	Reportage		Outlander	SNES	7/93	5	Test	Action
Asterix	GBoy	7/93	3+	Test	Jump&Run	Pirates!	NES	6/93	2+	Test	Strategie
Asterix	SNES	8/93	3-	Test	Jump&Run	Pop 'n' Twin Bee	SNES	6/93	2-	Test	Action
B.O.B.	SNES	7/93	2	Test	Action/J&R	Popeye 2	GBoy	8/93	3	Test	Jump&Run
Baby T. Rex	GBoy	8/93	3	Test	Jump&Run/Adv.	Powermonger	SNES	8/93	2	Test	Strategie
Basketball	allgem.	7/93	—	Reportage		Pugsley's					
Batman Returns	SNES	6/93	—	Preview	Action/J&R	Scavenger Hunt	SNES	7/93	4+	Test	Jump&Run
Batman Returns	NES	6/93	3	Test	Action	R-Type 2	GBoy	8/93	2+	Test	Action
Batman Returns	SNES	7/93	1-	Test	Action/J&R	Rackets & Rivals	NES	8/93	3	Test	Sport
Battletech	allgem.	8/93	—	Reportage		Road Runner	SNES	7/93	2	Test	Jump&Run
Battletoads	GBoy	8/93	3	Test	Action	Rodland	GBoy	7/93	3-	Test	Jump&Run
Best of the Best	SNES	8/93	4+	Test	Sport	Shadowrun	allgem.	8/93	—	Reportage	
Blues Brothers	SNES	7/93	—	Preview	Jump&Run	Shadowrun	SNES	8/93	1-	Test	Adventure
Blues Brothers	allgem.	7/93	—	Reportage		Shanghai II					
Blues Brothers	NES	7/93	4	Test	Jump&Run	— Dragon's Eye	SNES	7/93	2	Test	Strategie
Boxxle II	GBoy	8/93	4	Test	Strategie	Spanky's Quest	SNES	8/93	3-	Test	Jump&Run
Bubsy	allgem.	6/93	—	Reportage	Jump&Run	Speedball 2	GBoy	6/93	3	Test	Action/Sport
Bubsy	allgem.	6/93	—	Interv.	Jump&Run	Star Trek	NES	8/93	3	Test	Action/Adv.
Bubsy	SNES	8/93	2	Test	Jump&Run	StarFox/StarWing	SNES	6/93	1-	Test	Action
Bulls vs. Blazers	SNES	7/93	3-	Test	Sport	Street Gangs	NES	8/93	4-	Test	Action
Cal Ripken jr. Baseball	SNES	8/93	4+	Test	Sport	Striker	SNES	8/93	—	Preview	Sport
Congo's Caper	SNES	7/93	—	Preview	Jump&Run	Super Bomber Man	SNES	6/93	—	Preview	Action/Strat.
Congo's Caper	SNES	8/93	2	Test	Jump&Run	Super Conflict	SNES	7/93	1-	Test	Strategie
Cool World	SNES	6/93	3+	Test	Action/Adv.	Super Double Dragon	SNES	7/93	4-	Test	Action
Cybernator	SNES	6/93	3+	Test	Action	Super Mario Bros.-Film	allgem.	8/93	—	Reportage	
Darkwing Duck	GBoy	6/93	2	Test	Jump&Run	Super Putty	SNES	6/93	—	Preview	Jump&Run
Dr. Franken 2	GBoy	7/93	—	Preview	J&R/Strat.	Super Sports Challenge	NES	7/93	2-	Test	Sport
Exhaust Heat 2	SNES	8/93	1-	Test	Sport	Super Strike Eagle	SNES	6/93	2-	Test	Action/Simulat.
F-15 Strike Eagle	GBoy	6/93	4	Test	Action/Simulat.	Super Tiny Toons	SNES	6/93	2	Test	Jump&Run
Fatal Fury	SNES	7/93	3+	Test	Action	Super Turrican	SNES	8/93	—	Preview	Action/J&R
Final Fight 2	SNES	7/93	—	Preview	Action	Tale Spin	GBoy	6/93	2-	Test	Action
Fire Fighter	GBoy	8/93	3+	Test	Jump&Run	Tecmo Super					
Firepower 2000	SNES	6/93	3+	Test	Action	NBA Basketball	SNES	7/93	2+	Test	Sport
First Samurai	SNES	8/93	4-	Test	Action/J&R	Test Drive 2	SNES	7/93	4	Test	Action/Sport
Formula One Sensation	NES	6/93	3+	Test	Sport	The Fantastic					
James Pond Crazy Sports	SNES	8/93	3	Test	Sport	Adv.s of Dizzy	NES	7/93	3-	Test	Jump&Run/Adv.
Jimmy Connors						The Humans	GBoy	6/93	2-	Test	Strategie
Pro Tennis Tour	SNES	6/93	1-	Test	Sport	The Lost Vikings	allgem.	7/93	—	Interv.	
Jimmy Connors Tennis	SNES	8/93	—	Wettbew.		The Lost Vikings	SNES	7/93	1-	Test	Jump&Run/Strat.
John Madden						Tiny Toons 2	NES	6/93	—	Preview	Jump&Run
Football '93	SNES	7/93	2-	Test	Sport	Titus the Fox	GBoy	7/93	—	Preview	Jump&Run
Joystick-Test	allgem.	7/93	—	Test		Tom & Jerry	SNES	6/93	3-	Test	Jump&Run
Jurassic Park		8/93	—	Reportage		Toys	SNES	7/93	4	Test	Action
Jurassic Park	SNES	8/93	—	Preview		Troddlers	SNES	6/93	—	Preview	Strategie
Jurassic Park	GBoy	8/93	—	Preview		Troddlers	SNES	8/93	3+	Test	Strategie
Kid Dracula	GBoy	6/93	2-	Test	Jump&Run	Tumble Pop	GBoy	6/93	3+	Test	Jump&Run
King Arthur's World	SNES	6/93	2+	Test	Strategie	Wayne's World	SNES	6/93	5	Test	Jump&Run
Lawnmower Man	alle	8/93	—	Reportage		Wordtris	SNES	6/93	3	Test	Strategie
Lawnmower Man 2	alle	6/93	—	Reportage		WWF Royal Rumble	SNES	6/93	—	Preview	Sport
Lethal Weapon	SNES	6/93	5	Test	Action/J&R	WWF Royal Rumble	SNES	7/93	2-	Test	Action/Sport
Lethal Weapon	GBoy	6/93	5	Test	Action/J&R	Yoshi's Cookie	SNES	8/93	—	Preview	Strategie
Mario is Missing	NES	8/93	—	Preview	Adventure						



JETZT IST ABERSCHLUSS!

Ihr meint wohl, das geht immer so weiter mit TOTAL!. Später vielleicht! Für diese Ausgabe habt Ihr uns mal wieder ausgereizt, die nächste kommt am **1. Oktober**. Merkt Euch diesen Termin! **Erster Oktober!!!** Na dann, wir sehen uns beim Zeitschriftenhändler!

Mehr über Mechs...



Nachdem Ihr in unserer letzten Ausgabe einen Einblick in die deutschsprachige Version des Activision-Robotspektakels „Mechwarrior“ hattet, können wir Euch sehr wahrscheinlich in unserer Nr. 10 den Test präsentieren! Laß' Dich überraschen...

Ballern mit Biß!

Den Preview zu „Super Turrican“ durftet Ihr bereits in der letzten Nummer bewundern, jetzt ist es endlich soweit: „Hudson Soft“ bringt das in Deutschland programmierte Spiel auf den Markt! Wir sagen Euch, wie akut das Turrican-Fieber ausfallen wird.

Das Imperium schlägt zurück...

...und das mit (der) Macht! Wenn Euch die Umsetzung des zweiten „Star Wars“-Teils auf das SNES interessiert, dürft Ihr auf keinen Fall die nächste TOTAL! verpassen – wenn alles gut geht haben wir dann nämlich schon eine feine Geschichte aus dem Game gemacht.



und außerdem...

Wieder einmal warten all' unsere Rubriken nur darauf, von Euch verschlungen zu werden. Freut Euch drauf!

TOTAL!

I M P R E S S U M

Herausgeber: Rüdiger Limbach

Chefredaktion: Matthias Siegl, Ulrich Mühl

Redaktion: Hans-Joachim Amann, Michael Anton, Gerald Arend, Martin Klugkist

Freie Mitarbeiter: Julian Eggebrecht, Derek dela Fuente, Andreas Heineke, Eva Hoogh

Koordination: Sven Jakobsen

Graphik: Katrin Förster, Matthias Grobys, Peter Kemmler, Marion Limbach (Litg.), Lola Rüppel, Kim Schimansky

Bildredaktion: Michael Anton, Gerald Arend

Titel: Jurassic Park-Logo © by U.I.P. GmbH, Frankfurt

Marketing: Thomas Franzen

Anzeigen: Hans-Ullrich Panitz, Ann-Katrin Schoel

Tel.: 040 / 48 05 22 22 - 23,
Fax: 040 / 48 05 21 99

Anzeigenpreisliste Nr. 2 vom 2. 4. 1993

Vertrieb: Inland Presse Vertrieb, Postfach 103246,

20022 Hamburg

Abonnement: TOTAL!-Leserservice, Postfach 10 32 45, 20097 Hamburg

Lithografie: City Repro, Iglhaut GmbH, Münzstraße 11,
20097 Hamburg,

Druck: B + L Rollenoffset, Lübeck

Verlag: MVL GmbH, Heilwigstr. 39,
20249 Hamburg

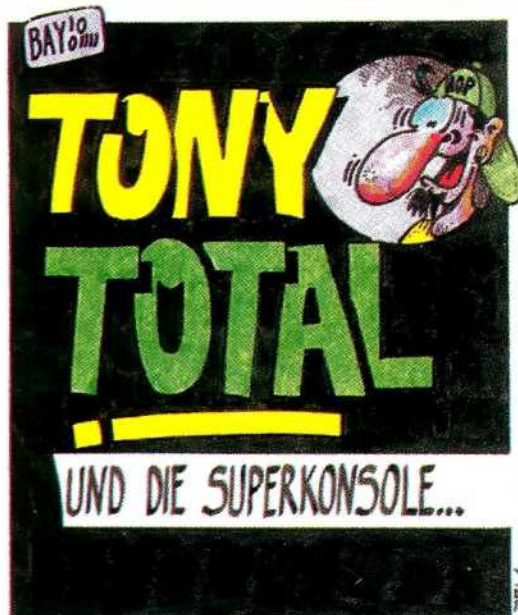
(C) 1993 für alle Beiträge bei MVL GmbH
Alle Rechte vorbehalten

Nachdruck nur mit vorheriger, schriftlicher Genehmigung. Keine Haftung für unverlangte Manuskripte, Fotos etc.
Gerichtsstand ist Hamburg

TOTAL! erscheint monatlich zum Einzelpreis von DM 6,-

TOTAL! erscheint als Lizenzausgabe mit freundlicher Genehmigung der Fa. Future Publishing Ltd., Bath BA1 2BW, England,
Tel.: +44 (0) 225 44 22 44

TOTAL! COMIC!



HI, LEUTE! ICH BIN TONY! MICH INTERESSIEREN ECHT NUR ZWEI SACHEN: NE' GUTE HIP HOP-SCHEIBE UND MEINE KONSOLE! -ÜBRIGENS DIE SCHÄRFSTE KONSOLE DER WELT! VOLL SELBSTGEBAUT!



DIE KRÖNUNG DARAN IST DIE 'JOIN IN-TASTE'! MEINE ER-FINDUNG! DAMIT KANN ICH MICH LIVE IN JEDES SPIEL REINBEAMEN!



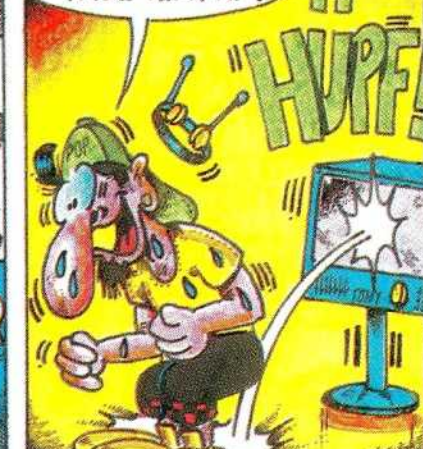
ICH MACH'S EUCH V ICH HAB' ZUFÄLLIG GERADE "PIRATES!" GELADEN!



WAHNSINN, WAS! JETZT SCHWIMME ICH ECHT IM OZEAN UND HINTER MIR BALLERN SICH PIRATEN DIE SCHIFFE PLATT!...



ALSO GEBT ES ZU! DAS IST DIE MEGASTARKE SUPERKONSOLE! TOTAL PERFECT!



ÄH... NA GUT EIN PAAR TECHNISCHE KLEINIGKEITEN! SOLLTE ICH NOCH IRGENDWIE VERBESSERN!



FORTSETZUNG FOLGT.



DAS MOGELMODUL

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

MEHR

**LEVELS
ENERGY
LIVES
POWER**

**FANTASTISCHE
SPECIAL
EFFECTS**

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

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

MITGLIEDSKARTE DES

Duo ACTION REPLAY CLUB'S

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

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

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

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

DIREKT-BESTELLSERVICE:

TELEFON [24 STUNDEN] 02822 68545 / 537182

ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE IN 48 STUNDEN LIEFERBAR....

ALLEIN-DISTRIBUTOR FÜR DEUTSCHLAND

DATAFLASH GMBH

WASSENBERGSTRASSE 34 46446 EMMERICH
FAX 02822 68547

VERSANDKOSTEN DM 10,-

BEI BESTELLUNG BITTE KONSOLEN-TYP ANGEBEN!!

AUSLANDBESTELLUNGEN NUR GEGEN VORKASSE + DM 15,- VERSANDKOSTEN

EUROPEAN DISTRIBUTOR: EUROSYSYSTEMS B.V. EDE NETHERLANDS

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



FÜR GAME BOY™
NUR DM 99,-



FÜR SUPER NES™
NUR DM 149,-



FÜR NES™ NUR DM 99,-

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



FÜR SEGA MEGA™
NUR DM 149,-



FÜR GAME GEAR™
NUR DM 109,-



FÜR MASTER SYSTEM™
NUR DM 99,-

WICHTIG

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

AUCH ERHÄLTlich BEI

TOYS R US

UND BEI ALLEN **allkauf**

SB-WARENHÄUSERN UND FOTOFACHGESCHÄFTEN

**DATA
Flash**
G m b H

Bereite Dich vor.

Mortal Kombat kommt.



MORTAL KOMBAT®

Ab 13. September auf Super Nintendo®, Game Boy™, Master System™, Game Gear™ und Mega Drive™.

Acclaim® Go for the game!