

11/93 NOVEMBER DM 6
fr 6 • 65 50 • Lfr 145 • Lira 8200

TOTAL!

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

100% **NEU** Super NES
Game Boy



SUPER TURRICAN

SNES!

Test & Interview!

TOLLER
WETTBEWERB



**HOL' DIR DEIN
SNOWBOARD!**

ZOOL GBOY

aus der N-ten
Dimension



**The Legend
of Zelda:**

GBOY

**LINK'S
AWAKENING**

Das Abenteuer für den
Game Boy

SNES!

**Bram
Stoker's
DRACULA**



VAMPIR-EPOS MIT BISS?

**TIPS & TRICKS
auf über
16 Seiten**

UNTER ANDEREM ZU:

SNES!

CYBERNATOR,

SNES!

SUPER STAR WARS &

NES!

PROBOTECTOR

TESTS **INFO** **S** **TIPS & TRICKS**

Pop'n TwinBee



Abenteuer im Comicland

Kunterbunt und spannend geht's zu, überall wo Twinbee und Winbee auftauchen. Technisch alles vom Feinsten. Parallax-Scrolling. Die Grafiken bis ins kleinste Detail aufwendig und in den herrlichsten Pastelltönen. Der Sound bringt Stimmung. Witzige Spezialeffekte sorgen für den Spielespaß der Topklasse. 7 verschiedene Glocken-Power-Ups, sogar ein Simultan-Modus in dem 2 Spieler gleichzeitig spielen können. Mit der Start-Taste kann sich der zweite Spieler einklinken, auch wenn im Einzelspielermodus das Spiel begonnen wurde. Ein Gag jagt den anderen. Steig' ein in das Wahnsinnsspiel. Laß' Deinen Joypad heiß laufen.

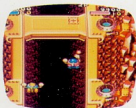
Power Play 3/93 schreibt:

„...auf jeden Fall sein Geld wert, vor allem zu zweit geht so richtig die Post ab.“

Alle 14 Tage neu:
**Brandheiße
KONAMI-Infos**
auf Videotext Tafel 745
im **SUPER
CHANNEL**



KONAMI
Superstarker Videospiele Spaß



Alle Screens: Super Nintendo Entertainment System

KONAMI-Videospiele: Adventure - Action - Fun - Intelligenz - Sport gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, 60406 Frankfurt am Main, Postfach 560180, Telefon D-0 69/95 08 12-0, Telefax D-0 69/95 08 12-77
Nintendo, SNES, NES, GAME BOY, the Nintendo Product Seals and other marks designated as „TM“ are trademarks of Nintendo. KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd.
PALCOM and PALCOMGAMES are registered trademarks of PALCOM Software Corporation.

F&P 93/254

PALCOM





**STARK
SEIN!
FREI SEIN!**



Drei große Newspapers verkaufen sich im Vereinigten Königreich (London und der Rest der Insel) um die Wette: „The Times“, „The Daily Mirror“ ... und „The Independent“. Es geschah auf unserer letzten Rückreise von London-Heathrow (Airport) nach Hamburg-Fuhlsbüttel (Flughafen) – mitten im Flieger, kurz nach dem Start: Die Stewardess, 'ne nette übrigens, bot jedem Fluggast eine aktuelle Tageszeitung an. Es gab deutsche Gazetten und eben jene drei englischen Newspapers. Ich griff mir „The Independent“, woraufhin mich die Blondine wie aus der Pistole geschossen beglückwünschte:

„Congratulations, Sir! A very good Choice...!“

Eine gute Wahl also?

Was wollte sie mir damit sagen? Ich ackerte also „The Independent“ – die „Unabhängige“ – durch, und mir wurde sehr schnell die Bedeutung ihres Kompliments klar, denn: „The Independent“ packt ihre Artikel ganz anders an, ist superkritisch, nimmt überhaupt kein Blatt vor den Mund und manövriert sich so aus dem betagten Fahrwasser dröger Wiedergabe der allgemeinen Ereignisse. Die „Unabhängige“ redet niemandem nach dem Mund – eine starke Alternative.

Wir in der **TOTAL!**-Redaktion hatten uns von der ersten Nummer an auf die Fahne geschrieben, unabhängig und frei in der Meinungsäußerung, eben: **independent**

zu sein. Wir testen knallhart und verlässlich und lassen uns von niemandem den Mund verbieten, wenn es um Eure Nintendo geht, von niemandem – unser, vor allem aber auch Euer Vorteil. Von dieser Seite her bedarf es also keiner Alternative, das ist klar. So kann es denn passieren, daß wir in einer unserer kommenden Ausgaben von **TOTAL!** die Umsetzung von „**Bram Stoker's Dracula**“ auf Super NES als gar nicht so positiv gelungen erachten – so gut das Movie im Kino auch gewesen sein mag. Dennoch scheuen wir, wie am Beispiel des Dracula-Previews erkennbar, keinerlei Mühen, um Euch „Step by Step“ an die Materie heranzuführen, denn Ihr braucht den Überblick, Ihr sollt entscheiden. Vielversprechend sieht dagegen die heiße Ninja-Ameise aus:

„**Zool**“ Für Euch haben wir schon jetzt in die Game Boy-Version gelinst. Glänzende Figuren geben diesmal „**Cool Spot**“ (SNES), „**Super Turrican**“ (SNES) oder auch die Rollenspiel-Kandidaten „**Young Merlin**“ (SNES) und auch „**The Legend of Zelda - Links Awakening**“ (man höre und staune: jetzt für den GBoy!!) ab. Heißer Tip zum Schluß: Habt Ihr schon ein **Snow-Board?** Nee? Jetzt könnt Ihr eins gewinnen – der coolste Punkt der Welt lädt Euch herzlich ein! Denn man tau...



*Eures kompetentes
Team*

TOTAL!



Knackige Action „made in Germany“ ist etwas, das man nicht oft zu sehen bekommt. Eine dieser raren Gelegenheiten bietet uns nun „Super Turrican“, was uns Auch gleich den Titel wert war. Weitere Highlights dieser Ausgabe: „Cosmic Spacehead“ (NES), „Cool Spot“ (SNES), „Young Merlin“ (SNES) sowie unsere Lösungen zu „Cybernator“, „Super Star Wars“, „Alfred Chicken“ und „Probotector II“.

REPORTAGE

Messebericht ECTS London

44

ECTS AUTUMN '93

LONDON - SHOW, ALLES LÄUFT NACH PLAN

Wettbewerb

Cool Spot

48

Previews

Bram Stoker's Dracula -	SNES	14
Equinox -	SNES	18
F1 - Pole Position -	SNES/GBoy	22
Last Action Hero -	SNES	24
Sensible Soccer -	SNES	20
Zool - Intergalactic Ninja -	GBoy	16



Last Action Hero

Bram Stoker's Dracula



S. 14

TOTAL!

-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

Spät 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
Länge 7 sehr komplexe
Schwierigkeitsgrad sehr hoch
Controller bewährte Save
Speicherplatz 32 MB
Erhältlich seit April '93

FAZIT

1

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! Vergnügen!

KLEIN BÖRSE ANZEIGE

S. 91

Cool Spot



S. 34

Super Turrican



S. 36

HALT!

TESTS SNES

Cool Spot	34
Goof Troop	42
Hook	62
Jurassic Park	60
Mechwarrior	56
Super Turrican	36
Young Merlin	40



S. 34

NES

Asterix	28
Cosmic Spacehead	26
Hook	62

GAME BOY

Batman - The Animated Series	64
Dr. Franken II	54
Garfield	55
Hook	63
Legend Of Zelda - Link's Awakening	52
Pinball Dreams	31
Tiny Toons 2	58
Turtles III - Radical Rescue	32
Yoshi's Cookie	30



4 in 1 Fun Pack Vol. II - GBoy	69
Final Fantasy Legend III - GBoy	69
Super Baseball 2020 - SNES	68
Titus the Fox - GBoy	68

Tips & Tricks

Helpline	90
Shorties	72
Allied Chicken, Teil 2 - GBoy	84
Cybernator - SNES	76
Probotector II - NES	86
Super Star Wars - SNES	79

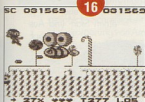


Rubriken

Editorial	3
Wertungserklärung	4
News	6
Post	8
Shop	65
Top 5	50
Toys	70
Listen Up!	66
Börse	91
Register	97
Vorschau	98
Impressum	98
Comic	98

Zool

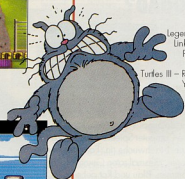
S. 16



Jurassic Park



S. 60



Sensible Soccer



S. 20

Asterix



28

Young Merlin



S. 40

Cosmic Spacehead

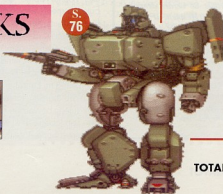


26

TIPS & TRICKS

Cybernator

S. 76



TOTALLY NEW!

DENNIS KOMMT

Wer noch nicht im Kino war, um sich die Story um „Dennis“ reinzupfeifen, sollte dies unbedingt nachholen, denn schon in wenigen Wochen ist auf allen Nintendo-Systemen schon wieder

Dennis-Time. Ja, Leute, Ocean wird immer schneller. Wir haben den Digital-Dennis schon mal kurz aktiviert. Niedlich sieht er aus, der kleine Racker...



SYSTEM 3: SILLY PUTTY, SUPER PUTTY, PUTTY SQUAD?

Ja, wie denn nun? Allen, die sich jetzt genau das fragen mögen, sei an dieser Stelle offenbart: Das heiße Game um den glitschig-klebrigen Gummiblob-Mutanten von System 3 wird für Eure Super NES den endgültigen Titel „Putty Squad“ tragen. Der blaue, höchst flexible Gummiblob, der sich via Form- oder Zustandsveränderung fortbewegt und zahllose Ebenen und Levels durchstreift, war anno dazumal Hauptcharakter des



Home-Computer-Spiels Silly Putty. Jetzt hat er Nachwuchs in Form eines weiteren, diesmal roten Gummiblobs bekommen. Blau und Rot gehen also bald (geplant ist Februar '94) gemeinsam durch die Lande. Ein Preview dieser etwas anderen Action- und Jump&Run-Nummer gibt's in Eurer nächsten TOTAL!

SNES MULTIGERÄT

SuperNES-Besitzer können jetzt aufatmen: Ab sofort wird kein Adapter mehr benötigt, um Import-Software auf deutschen Geräten laufen zu lassen und umgekehrt. Ein kleiner Umbau macht aus jedem Super Nintendo – egal ob europäische, amerikanische oder japanische Version – ein Multigerät, auf dem jedes, aber auch wirklich jedes Spiel läuft. Selbst der neueste Schutzmechanismus, welcher abfragt, ob es sich um ein Pal-(50Hz) oder NTSC-Gerät (60Hz) handelt (so beispielsweise bei Mario All-Stars), wird neben der Sicherheitsip-Abfrage wirkungsvoll umgangen. Alles, was Ihr tun müßt, ist, bei entsprechender Software einen kleinen Schalter umzulegen, und schon läuft die Sache.

Doch ein solcher Umbau birgt noch weitere Vorteile. So werden deutsche Spiele um zirka 20 Prozent schneller, wenn Ihr sie mit 60 Hz spielt. Gerade im Baller-Genre eine tolle Sache. Andererseits geht das Ganze natürlich auch schief: 60Hz-Games können auf 50Hz gespielt und somit verlangsamt werden. Besonders hektische Programme werden somit vereinfacht.



Knapp 100 deutsche Mark kostet der Umbau, den die Firma Wolf Soft für Euch jetzt vornimmt. Weitere Informationen erhaltet Ihr bei dieser Firma unter (0 26 22) 8 35 17.

FÜR FLINKE FINGER: NEUE WERKZEUGE

Keine „Sticky Fingers“ soll's mehr geben, so will's Distributor Leisuresoft aus Bönen und bringt unter seinem bislang auf dem PC-Markt heimischen Peripherie-Label Tecnaplus eine eigene Super-NES-Steuerkollektion in den Handel. Zwischen 25 und 30 Mark sollen die in SNES-Gräutönen gefertigten Teile (zwei Pads und ein Control Stick) liegen, und das macht sie – unter uns gesagt – gleich noch einen Tick interessanter. Was die Dinger nun im einzelnen zu bieten haben, erfahrt Ihr spätestens in unserem nächsten Test über die neuesten Sticks und Pads, hier kurz die wesentlichsten Daten: Der „SNES Control Stick“ mit ergonomisch geformtem Biogriff verfügt über sechs Feuer- und je einen Start- und Auswahlknopf, eine Sieben-Pin-Verbindung, Zeitlupen-Funktion und Autofeuer. Das Ganze hängt an einem – man höre und staune – zwei Meter langen Kabel für größtmögliche Bewegungsfreiheit. Das „SNES Control Pad“ besitzt natürlich eine acht-Wege-

direktionale Steuereinheit, ebenfalls sechs Feuer- und je einen Start- und Auswahlknopf, die Sieben-Pin-Verbindung und ein ebenso langes Kabel. Das



„SNES Control Pad Plus“ besticht darüber hinaus durch unabhängige Turbo-Kontrolle für alle Feuerknöpfe, die Zeitlupen-Funktion, und Autofeuer. So, das wär's!



VIRGIN GAMES: KOMM' DOCH MAL RÜBER

Zwei Dinge gestalten sich bei dem britischen Erfolgslabel Virgin Games jetzt von Grund auf neu: zum einen der Firmenname, den die Engländer jetzt in „Virgin Interactive Entertainment“ umtaufen werden, zum anderen – für die deutschen Veröffentlichungen interessant – der Firmensitz. Nein, nein, sie wollen ihren Londoner Firmensitz nicht abfackeln, dafür aber tut Virgin (Cool Spot, Young Merlin) ab sofort für Video- und Computerspieler in Deutschland aus nächster Nähe Gutes: Mit Christian Gloe als Geschäftsführer und Martin Spieß als Marketing-Leiter hat „Virgin Interactive Entertainment Deutschland GmbH“ – so heißt das jetzt – zwei eigens für den deutschen Spielmarkt einge-

gesetzte Profis und Kenner für die Branche gewonnen. Auf großzügigen 220 Quadratmetern brandneuer Bürofläche, die sich bei Redaktionsschluß noch eifrig im Entstehen befand, werden die beiden Herren managen, verkaufen, bewerben und präsentieren. Top Job? TOTAL! wünscht gutes Gelingen. Zum Einstieg gibt's jetzt 'nen Super-Wettbewerb mit dem coolsten Punkt der Welt...



GAMETEK: SUPER-FLIPPER GOES SNES

Keine Sorge, Leute! Wer nach unserem Testbericht in dieser TOTAL! meint, um das geniale Flipperpatent von 21st Century herumkommen zu müssen, nur, weil er gerade mal keinen Game Boy parat hat – falsch gedacht. Danke nie, gedacht zu haben! Natürlich macht sich Gametek auch um Euch „Super NESSIES“ Gedanken und teilt derweil gerade die letzten hinterlistigen Kanten von „Pinball Dreams“ für Eure SNES glatt. Diese Flipper ersetzen Euch damit bald den Weg um die Ecke. Ein Fall für die nächste TOTAL! Auf jeden Fall! Was wir noch in Gametek's

oberster Schreibtisch-Schublade finden konnten, ist die Geschichte eines heißen Völkchens: Die „Humans“ kommen, abern und auslassen wie immer, werden diese Wesen ebenfalls auf dem Super NES Euer aller Zwerchfell fordern.



„Humans“: Ein quirliges Völkchen für sich recht mächtig auf...



ENDLICH AUF SNES: HASTA LA VISTA, BABE!



...und dreimal werdet Ihr noch wach, heiße, dann is' Judgement-Tach. Jawoll! Was lange währt, wird jetzt auch auf Euren Super NES™ zur harten Realität: „Terminator 2: Judgement Day“ kommt, und damit breitet sich einer der härtesten Kino-Thriller aller Zeiten über Eure Maschinen aus. Kampf

geschick, Schnelligkeit und Nerven wie Drahtseile, das müssen Eure Trümpfe sein, denn in Verkörperung von Arnold „Arnie“ Schwarzeneggers Charakter-Rolle kämpft Ihr gegen den gigantischen T-1000-Roboter aus Flüssigmetall. Acclaim verspricht schon jetzt sensationelle Spezialeffekte, On-Screen-Display und Super-Action. Mehr später!



MINDSCAPE SCHON WIEDER „OUT TO LUNCH“



...mit Hähnchenbrust zum Dessert. Die seltsamen Geschichten von Chefkoch Pierre und seinem unartigen Gemüse sorgen schon wieder für Schlagzeilen, denn in nur wenigen Wochen läuft das frische Suppengrün auch auf den GBoys dieser Lande zu Höchstformen auf. Natürlich lassen wir Pierre nicht am langen Arm verhungern und werden uns gern an der Treibjagd auf das frische Gemüse beteiligen. Als Sahnehäubchen zum Dessert empfiehlt die britische Küche ein wenig Gellügel: „Alfred Chicken“ – wir kennen ihn, der uns nach langem Warten nun doch noch auf dem Super NES-Tablett serviert wird.

FAUXPAS!

So Leute, an dieser Stelle mal wieder unsere beliebte Fehlerteufel-Ecke. Wir decken auf, was wir so alles verbockt hatten. Stichwort Batterie: Manche Module haben vom Werk aus eine Pufferbatterie eingebaut, um besonders geniale Spielstände zu speichern und so die Continue-Option zu erleichtern. „Striker“ (siehe Test in TOTAL! 9/93, Seite 62 f.) nicht! Obwohl wir von Herstellerseite darauf hingewiesen worden waren, daß man für dieses Spitzen-Spiel keine Kosten scheuen möchte und die Verkaufsversionen mit dem Luxus einer (eingebauten) Pufferbatterie ausgeliefert werden sollen (so besagt's denn u.a. auch das Manual), hat die Endversion von Striker leider dennoch keine. Schade! Glatteis nennt man sowas – und wir besorgen uns geschlossen einen Satz Schlittschuhe...



YOGI BEAR: MADE BY EMPIRE

Mit der „Familie Feuerstein“ erntete Hanna Barbera auf x Fernsehendem Weltruhm. Um die kommende Jahreswende kommt ihr zweites „Baby“, der „Yogi Bear“ – nein, nicht ins TV – auf die Bretter, die die Welt bedeuten. Dann tummelt sich der fidele Brummbar auf dem SNES. Die Macher: Empire aus dem Vereinigten Königreich.



BACKUP-SYSTEME: KEINE CHANCE IN TOTAL!

Seit einigen Monaten wird der Einsatz von Backup-Systemen im Videospielbereich auch und gerade in Verbindung mit dem Aus- bzw. Verleihen von Videospielen kontrovers diskutiert. Hersteller der Spiele melden in ihrer Funktion als Rechteinhaber an der Software-Besorgnis hinsichtlich beträchtlicher finanzieller Verluste an, die ihnen bei der Verletzung und Nutzung eines Spiels durch Kopie entstehen. Das Ausleihen von Spielen gegen sehr geringen finanziellen Aufwand kann den Handlungsspielraum des Kopierens und anschließenden Verbreitens solcher Kopien erheblich erweitern. Das durch finanzielle Einbußen nicht mehr ausreichend kalkulierbare Kosten-Nutzen-Verhältnis seitens der Hersteller könnte mittel- oder langfristig eine Veränderung des Marktes hinsichtlich der Preisgestaltung und/oder der Angebotsvielfalt zur Folge haben. Ein Zweites Gesetz zur Änderung des Urheberrechtsgesetzes vom 9. Juni 1993 (Bundesgesetzblatt, Jahrgang 1993, Teil 1, Seite 910ff.) wirkt den üblichen Verleih für gewerbliche Zwecke insoweit entgegen, als daß die Vervielfältigung, die Verbreitung und der Verleih von Software, die ab dem 1. Januar 1993 in Anspruch genommen wurde, ausschließlich im Ermessen des Rechteinhabers, also des jeweiligen Herstellers liegt. Demitt ist das Verleihen gestattet, jedoch nicht ohne die ausdrückliche Genehmigung des Herstellers. Spiele, die vor dem 1. Januar 1993 für diesen Zweck erworben wurden, bleiben davon unberührt.

Außerdem sind die Backup-Systeme. Hier sind sowohl Verkauf und Erwerb eines solchen Systems gestattet, nicht jedoch das Anfertigen einer Kopie zum Zweck der Verbreitung (Kaufoption). Da dem Anbieter die Kontrolle nicht möglich ist und das Gesetz dieser Handhabung nicht eindeutig entgegenwirkt, verzichtet TOTAL! aus Gründen der Schadensbegrenzung ab sofort auf Beiträge und Angebote, die sich auf den Verleih von Videospielen und den Verkauf von Backup-Systemen beziehen, ohne den entsprechenden Anbietern drittgehend böswillige Absichten anzulasten. Das TOTAL!-Team bittet um Verständnis!

Hallo!

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

ADRESSE:

MVL GmbH
TOTAL! Leserpost
Heilwigstr. 39
20249 Hamburg

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

GUTE EMPFEHLUNG

Durch eine Empfehlung meines Freundes kam ich zu Eurer Zeitschrift. Ich war danach so fasziniert, daß ich sie mir sofort kaufte. Eure Statistik und das Fazit mit der Note sind einfach genial gemacht! Auch noch ein großes Lob für die Restgestaltung des Heftes (z.B. Tips & Tricks, Börse und Komplettlösungen)! Ich muß sagen, Ihr verkauft Euch wirklich sehr gut! Wegen des Preises kann man auch nicht nörgeln, denn man muß sich mal überlegen, wieviel Arbeit es macht, ein Spiel zu testen und dazu einen Bericht zu schreiben. Gratulation, daß Ihr es jeden Monat schafft! Macht weiter so! Man muß sagen, Eure Zeitschrift ist einfach empfehlenswert! haltet die Ohren steil!

Christoph Karl, Winkel

TOTAL! antwortet:

Vielen Dank für Speis' und Trank! Daß aber leider nicht alle Leser immer hundertprozentig zufrieden sind, zeigt uns der nächste Brief. Bleibt die Frage, wie sich die Redaktion diesmal aus dem Schlamm selbst windet...

SCHLUMMERNDDES BATTERIECHEN

Ich bin seit der Geburt von TOTAL! dabei und war bis zum heutigen Tag positiv von Euch überrascht. Aber dann passierte folgendes:

Da ich mit voller Begeisterung beim Fußball bin, war ich auf das neue Fußballspiel für das SNES mit dem Namen „Striker“ gespannt. Als das Spiel dann bei Euch getestet (Ausgabe 9/93) wurde und in der Bewertung eine „1-“ bekommen hatte, gab es für mich nur eins: Das muß ich haben!

Und da laut Bericht ein Batteriechen im Modulgehäuse schlummert, wurde das Spiel auch sofort bestellt.

Nach einem Tag Wartezeit steckte das Modul schon in meiner Konsole. Aber schnell bemerkte ich, daß die Batterie von Striker nicht funktionstüchtig ist, so daß ich das Spiel zurückgeschickt habe. Von der



Versandfirma erfuhr ich dann, daß das Spiel gar keine Batterie hat! Zwar wurde mir das Spiel für ein anderes umgetauscht, aber irgendwie komme ich mir „verarscht“ vor. Denn in Eurem Bericht, als auch in der Anleitung des Spiels steht, daß Striker durch eine Batterie unterstützt wird. Und nun meine abschließende Frage: Habt Ihr eine andere Version von Striker als die Versandfirma bekommen? Man versicherte mir, daß der Fehler bei der Herstellerfirma liegt.

Michael Ligensa, Herzogenrath

TOTAL! antwortet:

Gute Frage das. Der letztendlich gänzlich aufgetretene Batteriemangel in den Striker-Modulen traf uns ebenfalls wie eine Schubkarre feuchtes Laub in den Kragen. Soviel ist geklärt: Der „Elite“-Mitarbeiter, der die Anleitung verfaßt und alle in dem Glauben gelassen hat, im fertigen Modul sei eine Batterie enthalten (zieht freilich als Verkaufsargument!), wurde „freigesetzt“ (an die frische Luft, weil's gesünder ist). Das ändert freilich nichts am jetzigen Desaster. Obwohl wir's nicht verschuldet haben, möchten wir uns bei allen Lesern entschuldigen, die diesem unlustigen PR-Gag' aufgesessen sind.

ZUSAMMENBRUCH

Ich habe gelesen, daß Ihr nach Kritik verlangt. Also gut! Ihr sollt sie bekommen! Denn ich, ja (I!) werde Euch sowas von niedermachen,

daß Ihr Euch wünschen werdet, nie etwas von mir gehört zu haben. Ihr werdet zusammenbrechen, ja, mit den Nerven am Ende seint! Hahaha...

Es gibt nur ein Problem: Was soll ich kritisieren?

Etwa, daß in gut geschriebenen witzigen Texten der Tests und der anderen Rubriken sich manchmal Fehler einschleichen? Oder daß das Bewertungssystem einfach gut ist? Oder daß ich außer den anderen Rubriken jetzt sogar „Listen Up!“ super finde? Nein, es ist nicht einfach, was Wichtiges zu finden, was man am Ende kritisieren kann! Nun ein paar Fragen:

1.) In der Anzeige für das Action Replay Pro steht, daß man wie bei einem Adapter US-Spiele zocken kann. Funktioniert das auch mit japanischen Spielen?



kannst das Modul mit dem Action Replay, allerdings auch nur bei Starwing. Wißt ihr weiter?

Roland Lessau, Köln

TOTAL! antwortet:

Dieser Effekt dürfte daran liegen, daß eine ältere Version des ARP benutzt wird, bei der für Starwing (FX-Chip!) benötigte Signale nicht durchgeführt sind. Eine neuere Version des ARP sollte da Abhilfe schaffen – einfach mal beim Händler anfragen.

ALTERSANGABE

Ich bin schon 32 Jahre alt, Köchin von Beruf und verheiratet. Trotz allem liebe ich mein Nintendo. Kaum einer in meinem Alter kann verstehen, daß man sich mit so einem – meinen die – Kinderkram abgeben kann. Findet ihr auch, daß man irgendwann sein Nintendo Jüngeren überlassen sollte? Aber jetzt zu meinen Hauptanliegen. Könntet ihr nicht bei Euren Leserbriefen das Alter und eventuell den Beruf mitdrucken? Ich finde die Schreiber werden dadurch persönlicher. Ich stelle mir nämlich so ohne Altersangabe alle Schreiber so um die 14 Jahre vor und mich als einzigen Oldie an der Spitze vorne dran. Nach eine Frage. Wo kann ich TOTAL! Ausgabe Nr. 1 und 2 nachbestellen? Gut würde ich es finden wenn es irgendwann für TOTAL! einen Sammelordner geben würde.

Susanne Kowalczyk, Gladbeck

TOTAL! antwortet:

Das Videospielen sollte man erst dann aufgeben, wenn man selbst der Meinung ist, daß es nicht das Richtige für einen ist. Mit dem Alter hat das wenig zu tun – schließlich ist man nur so alt wie man sich fühlt, oder etwa nicht? Die Angabe des Alters und des Berufs würde die Schreiber sicherlich „vertrauter“ machen, doch kommt es unserer Meinung nach auf das an, was jemand schreibt, und nicht auf sein Alter. Es gibt 14-Jährige, die mehr im Kopf haben als so mancher „kluge“ Erwachsene. Für Nach- und Bestellungen im allgemeinen findet sich die Shop-Seite direkt vor den Charts. Die Erstausgabe von TOTAL! ist leider vergriffen, die 7/93 allerdings noch zu haben – noch! Sammelordner? Woll'n doch mal seh'n...

POSTWEG

Gerade als ich diesen Brief hier zur Post bringen wollte, sah ich noch rechtzeitig in

einem Laden die neue TOTAL! , kaufte sie mir, sah die vielen Leserbriefe und kam mir mit meinen minderwertigen drei Trickseiten ziemlich minderbemittelt vor. Als ich dann weiterblätterte und das „Jurassic-Park“- und „Shadowrun“-Special sah, fuhr ich wieder auf und begann das hier zu schreiben. Die Hintergrundstorys sind allererste Sahne. Jetzt sind auch alle Screen-Shots erkennbar (im Gegensatz zu „Titus the Fox“) und richtigerherum aufgeklebt (siehe „Zelda“-Screenshot auf Seite 5 in der Juli-Ausgabe). Eure Wertungskästen, Ranklisten und Hintergründe könnten bunter sein. Die Kommentare zu den Leserbriefen sind teilweise echt witzig. Die „Toys“-Seiten kann man ruhig lassen. Großes Lob auch für die „Super Mario Bros.“-Reportage.

Andreas Engisch, Freising

TOTAL! antwortet:

Aber Du kannst uns auch gern mal schreiben, wenn Dich etwas stört...

ZU „LOB & KRITIK“

Zum Brief (8/93) „Lob und Kritik“: Ich finde, der Kerl hat unrecht. Auf dem Cover steht zwar 100% Nintendo, aber es muß doch auch mal ein Heft mit Abwechslung geben und nicht immer nur den gleichen Schmöcker. Puh! Das hab' ich hinter mir, jetzt noch ein paar Meinungen: Die Bildschirmfotos sind Euch echt gut gelungen. Die Titelstory und das Preview von „Jurassic Park“ waren echt beeindruckend. Nur den Jimmy Connors-Wettbewerb fand ich blöd, da ja nicht jeder das Spiel besitzt. Den „Zelda“-Berater find' ich spitze, obwohl ich Zelda schon vor Jahrtausenden durchgezockt habe. Auch die Extrabüchlein für Action-Replay-Codes ist übersichtlich und nicht alles (Tips, Tricks, A-Replay-Codes) so vermisch, wie in gewissen anderen Magazinen.

Daniel Boll, Heilbronn

TOTAL! antwortet:

Wir möchten doch gleich einmal alle möglichen Mißverständnisse ausräumen. TOTAL! ist ein abwechslungsreiches Magazin für alle Nintendo-User. Können wir uns darauf einigen? O.k.! Für den Rest dankt der Weidmann!

UNTERBEWERTUNG

Ich spar' mir das übliche Blabla, da es ja wohl logisch ist, daß mir Eure Zeitung gefällt, da ich sie mir ja seit der ersten Ausgabe immer wieder angetan habe. Also nun meine Frage: Warum gebt ihr „Pugsley's“ eine 4, und setzt es damit auf eine Stufe mit „First Samurai“, einem Spiel,

welches gerade den Ansprüchen eines C-116-Besitzers entspricht. Die Graphik und der Sound von Pugsley's sind zu vergleichen mit dem von „Bubsy“ (Note 2), wenn nicht, ist Pugsley's sogar noch besser.

O.k., Pugsley's ist kein Spiel, welches man an einem Wochenende durchspielt, aber muß es deshalb gleich eine so schlechte Note erhalten. Es gibt bestimmt viele Spieler, welche froh sind, mal ein so ausgereiftes Spiel zu bekommen, an dem man einige Tage zu ackern hat. Ich finde es einfach ungerecht, einem Spiel eine schlechte Note zu verpassen, nur weil es über dem normalen (für viele zu leichten) Schwierigkeitsgrad liegt.

Stefan Smialowski, Berlin

TOTAL! antwortet:

Die Bewertung von „Pugsley's“ fiel uns sicher nicht leicht. Das Spiel ist im Grunde genommen toll und ein Kandidat auf eine lockere „2“, wäre da nicht der immens hohe („ausgereifte“) Schwierigkeitsgrad, der einem wirklich den Spielspaß verderben kann. Für absolut hartnäckige, ausnehmend gewandte Spieler ist es sicher das Richtige, nur leider läßt es sich nicht auf ein normales Niveau heruntersetzen – und genau darauf haben wir auch im Testbericht hingewiesen, wie auch auf die gute Grafik und den gelungenen Sound (Wertungskosten). Unsere Wertung ist für „normale“ Spieler. Wenn selbst wir an einem Spiel zu knacken haben, ist es einfach zu schwierig. Und wenn wir so etwas schreiben, wollen wir uns nicht über den Klee loben, sondern die Probleme aufzeigen, die „Normalspieler“ haben werden.

VERWIRRUNG

Ihr verwirrt mich bei „Bubsy“. In der ersten Ausgabe schreibt ihr, es sei ein kindgerechtes Spiel, und jetzt bewertet ihr es mit „hoch/sehr hoch“ (beim Schwierigkeitsgrad, red.). Man versucht ja ständig aus den kurzen Informationen zu den Spielen Hinweise über die Zielgruppe zu finden, aber so stiftet ihr Unruhe. Und zum Schluß: Mildert ein besonders schwieriges Spiel mit hohen Niveau den Spielspaß? Ich würde dem nicht zustimmen, denn man will ja nicht nach zwei Tagen das Spiel „durchgeknallt“ haben.

P.S.: Testet ihr die Spiele wirklich selber?

Lars Diel, Waltrp



WAS WILLST DU DENN?

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

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

TOTAL!

Schneide hiermit aus und schicke es mir zu

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

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

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

ABONNEMENT - COUPON

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

VORNAME/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 Kontaktaufnahme 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 Zahlungsmethode 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 erwarten.

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

TOTAL! antwortet:

Na hoppla! Es lag sicher nicht in unserer Absicht oder unserem Interesse, als „Unruhstifter“ aufzutreten. Zum besseren Verständnis der Lage dies: Bei der Produktion eines Videospiels machen das endgültige Leveldesign und die Abstimmung der Steuerung und der Spielbarkeit meist die letzten aller Schritte bei der Software-Erstellung aus. Wenn wir von einer Firma eine noch nicht ganz fertiggestellte Fassung eines Spiels für ein Preview bekommen, geschieht dies natürlich immer unter dem Vorbehalt, daß all diese Dinge natürlich noch zu ihrem immensen Vorteil verändert werden – logisch, oder? Demnach müssen wir uns im Groben auf den Eindruck, den wir von der Software gewonnen haben, im Feinen auf die Aussagen des Presse-referenten der jeweiligen Firma verlassen. Tja, und das ist der Knackpunkt, denn meistens kommt es anders und zweitens als man denkt, der Schwierigkeitsgrad von Bubsy wurde zur Endversion nochmal erhöht, und wir haben erst geschrieben, daß es nicht so schwierig wird... passiert zum Glück selten, aber kommt eben doch mal vor.

Zur zweiten Frage. Es gibt verschiedene Arten, ein Spiel auch auf längere Sicht motivierend und interessant zu gestalten. Eine davon ist, es entsprechend umfangreich zu machen, so daß die Spieler (Ihr und wir) immer wieder etwas Neues zu entdecken haben und der letzte Endgegner erst nach einigen Wochen erreicht wird (beim Test muß das natürlich schneller gehen). Eine andere Art ist es, den Schwierigkeitsgrad von Anfang an konsequent hoch anzusetzen, damit Anfänger keine Chance haben und die Cracks sich so richtig festbeißen können. Wenn man dann noch nicht einmal den Schwierigkeitsgrad runterregeln kann, ist das Klassenziel nur in Teilen erreicht.

Da wir in der (mehrmals mißlichen) Lage sind, Spielen absolute Wertungen geben zu müssen, stehen wir vor einer Entscheidung – und fällen diese zugunsten der Mehrheit der „normalgutten“ Spieler unter Zuhilfenahme eines textlichen Hinweises für die Cracks, so auch geschehen bei „Pugsley's Scavenger Hunt“, das nur aufgrund seines unmenslich hohen („unhaltbaren“) Schwierigkeitsgrades deutlich unter Par lag.

Ein letztes: Ja, wir testen die Spiele komplett selbst, denn nur so kann man korrekte Testberichte verfassen.

SCHUSSELEI

Ihr habt mich ganz schön enttäuscht! Wo ich Euch nun schon zweimal geschrieben habe, verschuselt Ihr trotzdem meinen Namen. Ich bin der „unbekannte Experte“. War das jetzt nur ein Gag, oder seid Ihr wirklich so blind, daß Ihr den Namen, der unter meinem Brief steht (oder beim Absenden hinten auf dem Briefumschlag) überseht? Na gut, ich verzeihe Euch noch einmal, weil die neue TOTAL! so TOTAL! stark ist! Macht weiter so! So, das ist alles, was ich diesmal auf dem Videospielerherzen habe.

Tim Leidecker, Bebelstaug

TOTAL! antwortet:

... und wieder ist es der arme Volontär, der die Sache unter herzlichem Lachen seiner Kollegen durch zehn Liegestütze im Büro des Chefredakteurs ausbaden muß! In Deinem Fall (Schimpf und Schande!) ist wirklich gebummelt worden, und im Zweifelsfalle ist immer der Volontär schuld (versteht sich!). Aber im Ernst: Bitte schreibt auf alle Eure Briefe an uns (und nicht nur auf die Umschläge!) deutlich lesbar Euren Namen. Eine tolle Unterschrift ist zwar was Feines, aber wenn man nichts mehr erkennen kann, ist der Sinn flüchtiggegangen.

VOLL IN ORDNUNG

Also, Eure Zeitschrift ist echt voll in Ordnung. Sie kommt bei mir direkt nach dem „Playboy“. Ich selbst besitze einen Game Boy und eine SNES. Mein favorisiertes Game ist „Royal Rumble“. Eigentlich wollte ich nur fragen, ob es sich lohnt, die „Turbo Championship Edition“ von „Street Fighter II“ zu kaufen, wenn man schon Street Fighter II besitzt.

Uwe Hennig, Düsseldorf

TOTAL! antwortet:

Wenn man lediglich bedenkt, daß „SF II Turbo“ um die 150 Markter kosten soll, würden wir dies sagen: Nein! Hat man aber einen Abnehmer für „SF II“, ergibt sich eine Mischkalkulation (hehe!), und die Sache sieht freilich gleich wesentlich günstiger aus.

EINE KURZE FRAGE

Gibt es außer der Geschwindigkeit noch einen anderen Unterschied in der Bildqualität zwischen dem deutschen und dem US-SNES (Schärfe, Farben)?

Wolfgang Schwarz, Gänserndorf

TOTAL! antwortet:

Die amerikanische Fernsehnorm NTSC (via Antennenkabel) ist dafür bekannt, daß ihre Farbwiedergabe nicht die beste ist, daher auch die Verblödelung NTSC – Never The Same Colour (niemals dieselbe Farbe). Da das Bild bei Importgeräten aber gewöhnlich via RGB (also per Scart-Kabel) zu Gesicht gebracht wird, braucht man sich darum keine großen Gedanken zu machen.

SPECIAL ODER WAS?

Die TOTAL! ist echt super. Aber ich habe zwei Fragen:

- 1: Wie wäre es mit einem Special-Heft wie bei der GAMERS?
- 2: Wie wäre es außerdem mit einem Poster?

TOTAL!

antwortet:

- 1: Daran wird bereits gearbeitet. Das erste Heft wird allerdings nicht – wie mal angedacht – ein „Best of Nintendo“. Laßt Euch halt überraschen. Wenn es soweit ist, geben wir Euch Bescheid.
- 2: Ein Poster, wie das zu Super Mario World (TOTAL! 9/93), wird immer wieder mal stattfinden.



TOTAL!

LESERSPIEGEL

TEIL 3



Vor voller „Striker“-Munition (wenn auch ohne Batterie) sehen wir hier Wellensittich Hansi mit Michael Bröde im Bildhintergrund. Hansi hat TOTAL! zum Fressen gern – wie man sieht, fehlen bei der TOTAL! auf dem Bild bereits die Seiten 24, 56 und 57 sowie 77-84. Weiter so!



WIR HABEN UNS EINE TOTAL GUTE IDEE GEBORGT.

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



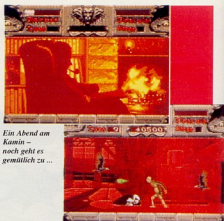
SNES
1 Spieler
Sony
Dezember

So „richtig“ tot und vergessen war er nie, der blutdürstige Graf Dracula aus Transylvanien. Anfang dieses Jahres entflammte das Vampirfieber besonders heftig, als die Neuverfilmung des klassischen Gruselstreifens in die Kinos kam. Bram Stoker's Dracula war zwar auch unter Filmkennern nicht unumstritten, aber doch überaus erfolgreich.

Ziemlich verspätet schickt Sony

– und dann ist Schluß mit lustig. Am Ende jedes Levels müßt ihr gegen den Fürsten der Finsternis selbst antreten. Und der wäre kein echter Vampir, wenn er Euch immer als menschliches Wesen begegnen würde. Ihr müßt den Grafen mal als Fledermaus, mal als Wolf, mal als jungen und mal als alten Mann bekämpfen.

Als kleinen Vorgeschmack auf das „blutige Vergnügen“ können wir Euch schon mal ein paar Screens der SNES-Version anbieten. Weitere Versionen für NES und Game Boy sind ebenfalls in der Mache. Wie sich die schaurige Jagd auf Graf Dracula und sein blutschleckendes Völkchen spielt und was die Games außer Ketchup noch zu bieten haben, verraten wir Euch in einer der nächsten Ausgaben. Wer partout nicht warten will, kann sich den Film ab sofort per Video reinschrauben. **Gerald Arend**



Ein Abend am Kamin – noch geht es gemütlich zu ...

Zumindest der Hintergrund paßt prima zur Farbe des Lieblingsgetränks ...

Früheres Futter für Herrn Graf? Noch haben die zwei gut lachen ...



Imagesoft jetzt das Spiel zum Film ins Rennen. Bram Stoker's Dracula wirdes Ende des Jahres für alle Nintendo-Systeme geben. Die Entwickler haben die Charaktere des Films nebst einigen Hundert Litern digitalisierten Kunstbluts in ein Plattformspiel gepackt. Die Hauptrolle spielt der Vampirjäger Jonathan Harker. Er scheucht den König der Blutsauger durch insgesamt sieben Levels, um ihn am Schluß (mal wieder) ein für allemal unschädlich zu machen.

Ihr beginnt in jedem Level zur Tageszeit, während die Vampire süß in ihren Särgen schlummern. Das Tageslicht müßt ihr unbedingt ausnutzen, um Euch mit Waffen für den nächtlichen Kampf einzudecken: Messer, Hammer und Holzpfähle, Kreuzifix, Weihwasser – eben all die Sachen, die man bei der Vampirjagd so bei sich haben sollte. Beeilt Euch, denn wenn der letzte Sonnenstrahl am Horizont verschwunden ist, beginnen die Vamps ihre Nachtschicht

Szenen einer Jagd



Der große Kampf: Heitere Stunden im Gewölbe ...



... und sportliche Einlagen bei knackiger Kälte.

BRAM STOKER'S DRACULA

Er wird und wird nicht müde:
Obwohl er in unzähligen Büchern und Filmen schon
tausendmal gefühlt wurde, läßt der
Herr Graf das Blutsaugen nicht ...



Adel verpflichtet: Graf Dracula als charmanter Gastgeber.



Fotos: Bildarchiv Englemaier und Columbia TriStar



**MARIO IS
MISSING!**

© 1992 Nintendo



Copyright (C) 1993
Twilight. All rights
reserved. Alfred Chicken
is a trademark of Twilight.
All Rights Reserved.



ALFRED CHICKEN

Spiele mit Persönlichkeit

**CAPTAIN
AMERICA**
and The **AVENGERS**



**Dele
Chef** is... **OUT to LUNCH**



GAME BOY

1 Spieler

Gremlin

Wie kaum eine andere Tierart verkörpert die Ameise Eigenschaften, die uns Menschen fremd geworden sind. Sie ist fleißig und lebt friedlich mit ihren Stammesgenossen zusammen.



Zool, Gremlins neuer Jump&Run-Star, besitzt aber noch weitere Vorzüge: Als perfekter Ninja-Kämpfer ist dieser Insekten-Held bestens dazu geeignet, das Böse aus Eurem Game Boy zu vertreiben. Dieses hat sich gleich in vier Welten festgesetzt und denkt gar nicht daran, freiwillig das Feld zu räumen. Glücklicherweise hat Zool die richtigen Argumente parat. Wer nicht freiwillig Platz macht, wird mit der Ameisen-Bazooka gnadenlos unter Feuer genommen. Je nach Größe stecken die Feinde unterschiedlich viele Ge-

schosse weg. Besonders hartnäckigen Exemplaren solltet ihr à la Mario so lange auf dem Kopf herumspringen, bis diese an die Himmelstür klopfen. Ebenso wirksam, aber nicht ganz so spektakulär ist die Ninja-Grätsch-Attacke: Wenn sich Euch ein Gegner in den Weg stellt, nehmt ihr ein wenig Anlauf und schlittert einfach in den Bösewicht hinein.

Größer als Zools Angriffslust ist seine Sammelleidenschaft. Nicht ohne Grund, denn ein schönes Power Up zur richtigen Zeit entscheidet oftmals über Sieg oder Niederlage. Abgesehen von Standard-Extras wie Mega-Bomben oder zusätzliche Lebensenergie wartet auch die eine oder

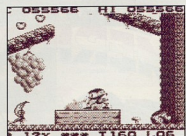
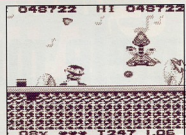
spielerisch einen angenehmen Eindruck. Die Feinde sind zwar zähe Burschen mit geschicktem Timing, aber dennoch immer zu schlagen. Wenn ihr trotz aller Vorsicht andauernd über den Jordan geht, solltet ihr Euch vielleicht einen leichteren Schwierigkeitsgrad aussuchen. Ebenso wie die Anzahl der Continues könnt ihr diesen vor dem Spiel per Menü anwählen. Ganz



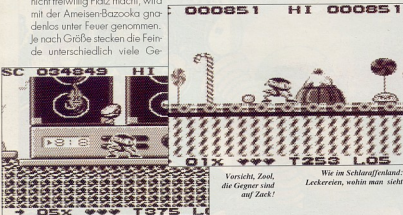
ZOO NINJA OF THE 'NTH' DIMENSION

andere Neuheit auf Euch. So erschafft eines dieser Boni eine Kopie von Zool, die Euch wie der Schatten Eureselbst folgt und kräftig mitballert. Leider hält der Zauber nicht sehr lange an. Keine sofortige Super-Dooper-Wirkung haben die vielen Leckereien und anderen kleinen Gegenstände, die ihr auf Eurer Reise findet. Deren Bedeutung wird erst am Ende jedes Levels klar, denn nur dann, wenn ihr genug dieser Utensilien ausgesammelt habt, öffnet sich der Eingang zum nächstfolgenden Stage. Jeweils drei dieser Abschnitte bilden eine Welt, welche sich ihrerseits grafisch und im Aufbau voneinander unterscheiden. Mal kämpft ihr Euch durch eine Zuckerguß-Halle, mal findet sich Zool in einer fidelel Musikfabrik voller Plattenspieler und HiFi-Boxen wieder.

Bereits unsere Preview-Version macht



Die schnellste Ameise aller Zeiten im Kampf gegen das Böse.



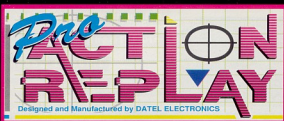
Vorsicht, Zool, die Gegner sind auf Zack!

Wie im Schlaraffenland: Leckereien, wohin man sieht

hartgesottene Profis können sich gleich in der schwersten Einstellung versuchen, in der es dann schon deutlich härter zur Sache geht.

Grafisch liegt das Game bisher eher im mittleren Bereich. Die Ninja-Ameise ist zwar gut animiert, bewegt sich aber vor einem eher tristen Hintergrund. Ebenfalls nicht allzuschön ist der Sound. Sowohl an den Effekten als auch an der Musik muß Gremlin wohl noch etwas feilen. Was das fertige Game taugt, wird sich spätestens Anfang Dezember zeigen. Wir bleiben dran!

Martin Klugkist



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

Pro ACTION REPLAY CLUB'S

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

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

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

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

DIREKT-BESTELLSERVICE:

TELEFON [24 STUNDEN] 02822 68545 / 537182

ALLE BESTELLUNGEN NORMALEISE IN 48 STUNDEN LIEFERBAR...

ALLEIN-DISTRIBUTOR FÜR DEUTSCHLAND

DATAFLASH GMBH

WÄSSENBERGSTRASSE 34 46446 EMMERICH

FAX 02822 68947

VERSANDKOSTEN DM 10,-

BEI BESTELLUNG BITTE KONSÖLEN-TYP ANGEBEN!!!

AUSLANDBESTELLUNGEN NUR GEGEN VORKASSE + DM 15,- VERSANDKOSTEN

EUROPEAN DISTRIBUTOR: EUROSISTEMS 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



SPECIAL FXTM SYSTEM

FÜR GAME BOYTM
NUR DM 99,-



FÜR SUPER NESTM
NUR DM 149,-



FÜR NESTM NUR DM 99,-

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



FÜR SEGA MEGATM
NUR DM 149,-



FÜR GAME GEARTM
NUR DM 109,-



FÜR MASTER SYSTEMTM
NUR DM 99,-

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

AUCH ERHÄLTLICH BEI

TOYS R US

UND BEI ALLEN **allkauf**

SB-WARENHÄUSERN UND FOTOFACHGESCHÄFTEN

**DATA
Flash**
g m b h

SNES
1 Spieler
Sony
Dezember



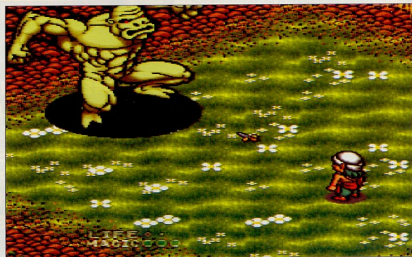
Ein Hauch von Pacman weht durch die unheimlichen Dungeons...

Ein Preis für die originellste Background-Story hat sich Equinox wahrlich nicht verdient: Glendaal's Vater, der große Magier Shadax, wird in den Kerkern von Galedonia gefangen gehalten. Klar, das schreit nach Gerechtigkeit. Ihr macht Euch in der Rolle von Glendaal auf den Weg, um ihn zu befreien. Bis Ihr Shadax Kerkertür öffnen könnt, müßt Ihr Euch acht Levels lang gegenüber allerlei Mieslingen behaupten. Als wenn Ihr damit nicht schon genug Ärger am Hals hättet, müßt Ihr Euch

auch noch als Sammler betätigen. Zahlreiche Waffen, Zaubersprüche und magische Symbole warten darauf, von Euch gefunden zu werden.

Das klingt einfacher, als es ist. Denn die Equinox-Welt ist groß, verflucht groß sogar. Acht Levels mit insgesamt 450 Räumen und acht Dungeons warten darauf, daß Ihr Euch in ihnen verlaßt.

Wenn der eigene Orientierungssinn keine Schwierigkeiten bereitet, der wird sich vielleicht an den zahlreichen Gegnern die Zähne ausbeißen, die überall lauern. Neben einer neckischen Kollektion an Kleinmonstern hält Equinox auch eine feine



EQUINOX

Fast wie ein Überraschungsei: Was Spannendes, was zum Spielen – nur essen könnt ihr Sony's neuestes Action-Adventure nicht. Vielleicht ist aber ein Plastik-Nilpferd in jedem siebten Modul...



Eine Besonderheit sind die frei dreh- und scrollbaren Maps im Mode 7.



Jetzt gib's was tierisch auf die Oume: Glendaal verteilt mit der großen Kelle.

Sammlung netter Endgegner bereit. Und die freuen sich schon tierisch darauf, Glendaal ein für allemal in die ewigen Jagdgründe zu schicken.

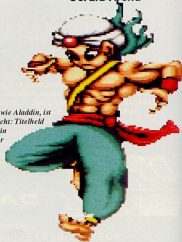
Viel zu tun gibt's also im Equinox-Land. Damit die Suche nach Shadax auch Spaß macht, haben sich die Macher des Programms wirklich hübsch Mühe gegeben.

Die Vorversion wußte auf den ersten Blick mit ihren poppig-bunten Grafiken zu gefallen. Beim Spazieren über die drehbaren, großen Levelmaps in Mode-7-Grafik seht Ihr das Geschehen aus der Vogelperspektive, während Ihr in den einzelnen Räumen als Betrachter von schräg oben dabei seid.

Für den rechten Ohrenschmaus sorgt ein atmosphärischer Soundtrack, der sich bei bestimmten Spielsituation ein- und ausblendet. Diese Untermalung paßt sich

immer der jeweiligen Spielsituation an – eben wie im Film. So sorgt die Akustik für zusätzliche Spannung während des Spiels. Wenn Ihr jetzt schon richtig Lust auf eine Abenteuerreise ins Equinox-Land habt – Geduld! Noch vor Weihnachten sollen die Abenteuer von Glendaal in den Regalen der Händler stehen. Vielleicht ist Equinox genau das richtige Game für Euch, um sich die Zeit zwischen Weihnachten und Sylvester zu vertreiben?

Gerald Arend



Sieht aus wie Aladdin, ist es aber nicht: Titelheld Glendaal in sportlicher Pose.

Die ultimative Geheimwaffe:

Der GameBoy®-Tuner für ein neues

GameBoy® Erlebnis

• Klappe auf - GameBoy® hinein -

Klappe zu und los geht's

• Super-Stereo-Sound für alle

Geräuscheffekte

• Justierbare Lupe mit Beleuchtung

• Große Spieltasten

• High-Performance Joystick

• Aufbewahrungsfächer für

Ohrhörer und 2 Spielkassetten

• Anschluß für Netzteil



BOOSTER B O Y S U C H T GAMEBOY®

Saitek™

Saitek hat außerdem noch jede

Menge Joysticks für

Eure Video-Games!



Saitek GmbH

Bodenseestraße 235 · 81249 München

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

GFT Handelsges.mBH

Kagraner Platz 6 · A-1220 Wien

Tel.: 02 22/23 35 36

Booster Boy

F O R G A M E B O Y®

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

SNES

1-64 Spieler

Sony

Während Fußballbegeisterte noch von Elites Striker schwärmen, rollt schon der nächste Bit-Ball auf uns zu. Diesmal von Sony.

Auch kleine Torhüter können so manch eine Glanzparade bieten ...

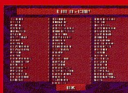


ins Spielgeschehen eingreifen, dies ist nur zweifelhaft. Aber im Rahmen einer Meisterschaft tritt jeder gegen jeden mindestens einmal an. Leider wird es keine Mehrspieler-Adapter-Unterstützung geben. Heiße Matches mit bis zu vier Spielern gleichzeitig sind also nicht drin.

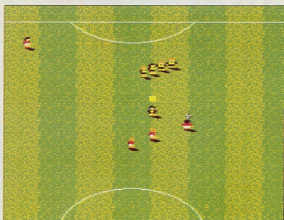
Vor'm Anpfiff dürfen neben vier verschiedenen Sprachen (Englisch, Italienisch, Französisch und Deutsch) erst einmal ein paar Optionen eingestellt werden. So könnt Ihr beispielsweise bestimmen, ob während der Spiele neben den Soundeffekten Musik ertönen oder wie lange ein Match insgesamt dauern soll. Die

ze in entsprechender Verfassung sind. Natürlich verhält sich der Ball auf nassem Grund nicht allzu springfreudig ... Das Getümmel der 22 Mannen plus Ball auf dem Rasen wird aus der Vogelperspektive, nämlich von schräg oben dargestellt. Im Gegensatz zum ebenfalls aus England stammenden Konkurrenten Striker sind die Männchen verhältnismäßig klein. Die Programmierer von Sensible Soccer legen mehr Wert auf originale Proportionen zwischen Spielern, Spielfeld und Toren als auf pompöse Grafik. Ob dies unbedingt der richtige Weg 'zum Tor' ist, wird sich zeigen. Jedenfalls

Viele verschiedene Spielmodi - sowohl mit internationalen Klubs, als auch mit Nationalmannschaften - bringen Abwechslung auf dem Rasen.



SENSIBLE SOCCER



Trotz Miniaturfußballern können schöne Balltuffen aufgezogen werden.

Vor einem Match müssen Aufstellung und Taktik bestimmt werden.



'kickt' das Auge ja mit, und so mag Sensible Soccer für den einen oder anderen ein wenig bieder aussehen. Dafür läßt es sich mit den Miniaturfußballern aber hervorragend spielen. Exakte Pässe stellen ebenso wenig ein Problem dar wie knallharte Torschüsse und Flugkopfbälle. Dies bewies jedenfalls eine uns zur Verfügung gestellte Preview-Version.

Selbstverständlich wird Sensible Soccer auch die Möglichkeit bieten, verschiedene Aufstellungen zu wählen, diese während des laufenden Matches zu ändern und Auswechslungen vorzunehmen. Teammäßig wird einiges geboten sein, denn neben zahlreichen internationalen Ligateams, wie Italien, Holland und Deutschland stehen auch viele Nationalmannschaften, wie Monaco, Rom und Dortmund, zur Auswahl. Und damit sich kleine Bosheiten auf dem Felde so richtig lohnen, zückt der gnadenlose Schiedsrichter seine Kärtchen mit den bekannten hübschen Farben. Noch im November sollen die Miniaturkicker erhältlich sein. Bis dahin könnt Ihr nette Fouls ja anderweitig üben ...

Hans-Joachim Amann

Wer sich ein wenig mit Heimcomputer-Software auskennt, der weiß, daß 'Sensible Soccer' schon lange Zeit für einige Computersysteme erhältlich ist. Und was für Heimrechner recht ist, ist fürs SuperNES billig - denkt sich wohl Hersteller Sony Imagesoft.

Sensible Soccer, das von Sensible Software programmiert wird, soll Fußball-Vergnügen für bis zu 64 (!) Spieler bieten. Natürlich können diese nicht gleichzeitig

Spielzeit kann drei, fünf, sieben oder zehn Minuten betragen.

Des weiteren ist der Schwierigkeitsgrad variabel. Drei Stufen soll es geben, so daß der 'Jugendspieler' keinen Frust bekommt und selbst der 'Bundesligaprofi' seine Herausforderung in Sensible Soccer findet. Auch kann sogenanntes Saisonwetter eingegeben werden. Hiervon hängt es ab, ob es in regenreichen Monaten viel Wasser vom Himmel schüttet und die Plät-

GAME GENIE



EXTRA POWER Für viele Videospiele

Mit Game Genie kannst Du:

- In jeden Level einsteigen
- Unendliche Leben haben
- Höher und weiter springen
- Mehr oder weniger Energie bekommen, und vieles mehr.

Game Genie hat Codebücher mit mehr als tausend Codes für mehr als hundert Games.
Man kann eigene Codes entwickeln.

Erhältlich in Spielwarengeschäften und Kaufhäusern.

Für NES
DM 49,-
mit Codebuch



Für Super NES
DM 149,-
mit Codebuch



Für Sega
DM 149,-
mit Codebuch



Für Game Boy
DM 99,-
mit Codebuch

Otto Simon



SNES
1-2 Spieler
UBI Soft

Bei „F1 Pole Position“ aus dem französischen Softwarehaus dreht sich alles um die bekannteste aller Rennklassen, um die Formel 1 nämlich. Allerdings nehmen an der SuperNES-Saison nur sieben der bekanntesten Teams teil. So könnt Ihr beispielsweise zwischen dem McLaren, Williams, Ferrari- oder Benetton-Rennstall wählen und an der Seite Eures Lieblingsfahrers um begehrte Weltmeisterschaftspunkte fahren.

Verschiedene Wagen – verschiedene Stärken. Wie im richtigen Leben.

Keine Frage, daß sich die PS-Boliden der Teams voneinander unterscheiden. Abgesehen von verschiedenen Designs weisen sie auch unterschiedliche Stärken auf. Im Gegensatz zu den meisten anderen Produkten der Sparte soll UBI Softs Formel-1-Beitrag sehr realistisch gestaltet sein. Zum echten Formel-1-Feeling gehört nunmal die Möglichkeit, diverse Einstellungen und Änderungen am Vehikel vorzunehmen. So können verschiedene Slicks oder Regenreifen aufgezogen und die Getriebeüber-

Mal ehrlich: Wir haben mittlerweile zwar schon ein paar gute Rennsimulationen auf dem SuperNES gesehen, doch hundertprozentig realistisch konnte noch kein Spiel die PS-Materie wiedergeben. Meist fehlten einfache Features wie Reifenwahl, verschiedene Getriebeübersetzungen oder Boxenstopps.

Dies will UBI Soft nun ändern.



F1 POLE POSITION

GeSplinter Screen und Mode 7

Wie im richtigen Leben



Im Trainingsmodus dürft Ihr den Kurs aussuchen und sogar das Wetter bestimmen.



Um Höchstleistungen zu erreichen, muß der Wagen optimal eingestellt werden.



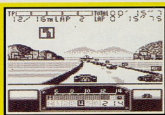
Leider bleibt der Bildschirm auch im Einzelspieler-Modus zweigeteilt.

setzung und Stärke der Bremsen variiert werden, um nur Beispiele zu nennen. Realitätsnähe ist aber auch beim Fahrverhalten der Flitzer angesagt. Mit Vollgas in 'ne Haarnadelkurve is' nich', und als Folge solcher Fahrfehler dürft Ihr Euch mit samt Wagen erst einmal gen Bande drehen. Bremsen ist bei diesem Spiel also durchaus angesagt.

Nicht nur ein, sondern gleich zwei Spieler

können 16 Kurse lang an dem 8-MBit-Rennspektakel in 'Mode 7' teilhaben. Dank gesplintertem Screen sogar gleichzeitig, wahlweise gegeneinander oder als Werksteam um die Konstrukteursmeisterschaft. Wer für zirka 140 DM ins Formel-1-Geschäft einsteigen will, der wird dies noch vor Weihnachten tun können. Wir berichten dann freilich direkt aus der Box...

Hans-Joachim Amann



Nicht so realistisch wie die SNES-Fassung: F1 Pole Position auf dem Game Boy.

F1 POLE POSITION

Nicht minder rasant wird es bei der zeitgleich erscheinenden Game Boy-Fassung UBIs Rennsimulation zugehen, im Gegenteil: Sogar vier Spieler können an diesem Spektakel teilnehmen. Vorausge-

setzt, es befindet sich ein Vierspieler-Adapter in Eurem Besitz. Doch dies wird nicht die einzige Änderung gegenüber der 16-Bit-Fassung sein. So könnt Ihr den 'vorbeistreichenden' Fahrtwind nun auf 17 Strecken genießen. Dies jedoch auf einfachere Art und Weise, denn bei der Kokskasten-Version wird nicht so viel Wert auf Realitätsnähe gelegt, was sicherlich einen actionreicheren, flotteren Spielablauf garantiert.

Game Boy
1-4 Spieler
UBI Soft

Ich hab' ein bißchen

Angst

vor dem ersten

Mal

Wenn Angela vom »ersten Mal« erzählt, bekommt sie strahlende Augen. Für sie war es ein tolles Erlebnis. Cora hat ganz andere Erfahrungen. Das erste Mal kam ganz überraschend. An Verhütung hatten Cora und ihr Freund nicht gedacht. So konnte sie sich kaum entspannen, weil sie dauernd an die Möglichkeit dachte, schwanger zu werden.

Das »erste Mal«: fast immer eine aufregende Sache! Wenn Du mehr darüber wissen willst, bestell' Dir »Liebe«, die kostenlose Broschüre über den Umgang mit Sexualität, Verhütung, Schwangerschaft und vieles mehr.

Ich will »Liebe«

die Broschüre über
Sexualität, Verhütung
und Schwangerschaft!
Bitte schicken Sie mir
_____ Exemplar(e)!

Absender

Name

Straße, Hausnr.

PLZ, Ort

Ausschneiden, auf eine Postkarte kleben
(Absender und Briefmarke nicht
vergessen) und ab geht die Post an die

BZgA, 51101 Köln

SNES
1 Spieler
Sony

Held der Geschichte ist Jack Slater, seines Zeichens Polizist, und zwar einer der ganz harten Sorte. Drogendealer und bezahlte Killer verspeist er zum Frühstück, ihre Kugeln und Handgranaten können ihm kein Härchen krümmen.

Was der „Last Action Hero“ nicht weiß: Er ist nur ein Phantasie-Produkt. Seine Welt existiert lediglich im Kino. So ein Pech aber auch! Die Verbindung zwischen diesem und unserem Universum ist ein magisches Kino-Ticket, das ein alter Filmvorführer dem 11-jährigen Danny verleiht hat. Danny hat noch nie einen Jack-Slater-Film verpaßt.

Das Drama nimmt seinen Lauf: Prompt schlägt es Danny in diese Parallel-Welt, und er findet sich nun live in der Handlung des Streifens wieder.

Hauptfigur Jack ist natürlich alles andere als erfreut, diesen blinden Passagier auf dem Rücksitz seines Sportwagens zu erblicken – nicht zuletzt deswegen, weil er just in diesem Augenblick einem Gangster-Schlitten nachjagt. Natürlich gibt es auch einen Bösewicht. Diese undankbare Rolle wird von einem gewissen Vivaldi (kein Geringerer als Anthony Quinn) übernommen, ebenfalls „nur“ ein Zelloid-Verbrecher. Dummerweise entreißt eben jener dem armen Danny die Eintrittskarte und flüchtet damit in unsere Dimension, um hier ungestört von der Film-Polizei seinen miesen Geschäften nachgehen zu können.



Der Film



„Last Action Hero im Kino: Ravante Action, tolle Effekte und immer eine Portion Humor.“



Sony Imagesoft setzt weiterhin auf Kinolizenzen: Nach Stallones Cliffhanger tritt jetzt auch der neue Schwarzenegger-Film

„Last Action Hero“ die Reise von der Leinwand in den Modulschacht an.



Ob die Verbrecher schon wissen, was ihnen blüht? Da kommt Jack Slater!

LAST ACTION HERO

Randale auf der Straße. Erwartet keine Gnade!



Aber keine Sorge, natürlich werden die Guten über die Bösen siegen, das Happy-End ist gesichert. Ob auch ihr den gemeinen Vivaldi in seine Schranken weisen könnt, wird sich schon bald zeigen, denn Sony Imagesoft wird, wie schon oben angedeutet, ein gleichnamiges Action-Game herausbringen.

Wie Jack müßt ihr Euch im wahrsten Sinne des Wortes durchboxen. Dutzende Gegner stellen sich bewaffnet mit Baseball-

Keule und Messer dem edlen Jack in den Weg, todesmutig, weil dieser über einen mörderischen rechten Schwinger verfügt, mit dem er jeden Feind ins Reich der Träume schickt. Auf den ersten Blick sieht Last Action Hero dem Cliffhanger-Beat'em Up recht ähnlich. Die fertige Version wird aber, so versprechen die Programmierer, wesentlich mehr als etwas einseitige Prügel-Action bieten. Beispielsweise müßt ihr Euch hinter das Steuer einer aufgemotzten

Karre klemmen und heiße Verfolgungsjagen bestehen.

Insgesamt fünf Levels soll das 8-MBit-Game umfassen, das, abgesehen vom SNES, auch für den Game Boy erscheinen soll. Ob es die hohen Erwartungen erfüllen wird, können wir Euch mit ein wenig Glück schon in der nächsten TOTAL! verraten.

Martin Klugkist

„Alle Filmbilder: Columbia TriStar 1993“

SNES

1 Spieler

Sony

Neben zwei
Filmumsetzungen, einer
Fußballsimulation und
einem Adventure wird
uns Sony Imagesoft
demnächst auch noch
mit einem Shoot 'em Up
beglücken.

SKY BLAZER

PREVIEW



Farbenfrohe
Grafik und
klügel-
reiche
Gegner erwarten
Euch.

Unten seht Ihr
die Landkarte
mit den
einzelnen
Stationen, die
Sky Blazer
meistern muß.

Das Gute Stück wird den Namen „Sky Blazer“ tragen. Die Hintergrundgeschichte dieses farbenprächtigen Actiongames ist recht mystisch. Lange vor unserer Zeit, als große Zauber das Land durchquerten und grausige Kreaturen zum Tagesbild gehörten, befand sich die Welt in Aufruhr und es herrschte Krieg. Der teuflische Ashura und seine mächtigen Warlords zogen gegen Mystic Pantheon ins Feld, mit der Absicht das Gute ein für allemal auszuschließen.

Jahrhunderte vergingen, Städte wurden erschaffen und verschwanden wieder und allmählich wurden die Heldenanten des Mystic Pantheon und der schreckliche Ashura mehr und mehr zur Legende. Bis, ja bis Ashura zurückkehrte und damit begann, die Nachfahren Pantheons zu entführen und in seine Untertanen zu verwandeln. Als der letzte freie Nachfahre muß Sky Blazer nun für die alte Freiheit kämpfen. Drei Kontinente mit vielen Levels muß Sky Blazer, in dessen Rolle Ihr natürlich schlüpfet, durchqueren.

Der Held der Geschichte ist ein wahres Multitalent, denn er kann nicht nur durch

die Gegend
latschen,
sondern
auch klet-
tern,
schwimmen
und sogar
fliegen.

Waffen stehen SB natürlich auch zur Verfügung. Das Repertoire umfaßt sogar höchst nette Kreationen wie Dragon Slash oder Lightning Strike, die den zahlreichen Gegnern zeigen, wer Herr im Lande ist. Mit Hilfe eines Zauberspruchs, der aber erst erlernt werden muß, kann sich SB nach seinem Tode sogar ins Leben zurückrufen.

Sonys Fantasy-Shoot'em-Up soll den Spieler durch einen abwechslungsreichen Spielablauf und toller Grafik begeistern. Nach vor Weihnachten dürft Ihr in die Rolle des Sky Blazers schlüpfen und dem Bösen lehren, daß es viel vernünftiger ist, stets freundlich zu sein...

Hans-Joachim Amann

Games &
Entertainmentsystems

Bestellen
per
Telefon:

0221 - 12 10 67
0221 - 12 10 68

12
Stunden
Service
10-22 Uhr

TOTAL! 11/93

25

preview

NES

1 Spieler

Codemasters

DM 100

COSMIC SPA



-POSITIV-

Lustige Grafiken, herrlich schräge Texte, gut ausgetüftelte Rätselreihen und tolle Spielbarkeit.

Die „Codemasters“ avancieren zum absoluten NES-Spezialisten. Während andere Firmen immer größere und pompösere 16-Bit-Module füllen, hält sich diese Modulschmiede aus dem SNES-Markt heraus. Mit ihrem neuesten Streich wollen die Engländer nach viel Actionkost beweisen, daß auch auf Nintendos 8-Bit Sprößling anspruchsvollere Spiele möglich sind. Pate für Codemasters neuen und äußerst sympathischen Helden und sein erstes Abenteuer stand der Lucasfilm Games-Klassiker „Maniac Mansion“. Entgegen allen negativen Prognosen fiel dessen Umsetzung sehr gut aus. Als die Codemasters beschlossen, in Lucasfilms Fußstapfen zu treten, stand zunächst die Wahl eines Helden auf der Tagesordnung: Ausgewählt wurde Cosmic Spacehead, ein ebenso witziger wie putziger Geselle, den Ihr durch abgedrehte Abenteuer auf fremden Planeten führen müßt.

Cosmic wird nicht etwa per Pad direkt auf dem Bildschirm gesteuert, sondern folgt auf Wunsch einem Pfeil, den Ihr mit Hilfe des

Padsteuern könnt. Wollt Ihr Cosmic z.B. ein Schild lesen lassen, zeigt darauf und er wird sich davor stellen. In der unteren Bildschirmhälfte befinden sich diverse Befehle und eine Auflistung der von Euch gehaltenen Objekte und Gegenstände. Wollt Ihr jetzt das Schild lesen, zeigt mit dem Pfeil einfach auf den entsprechenden Befehl „anschauen“; Nach einem entsprechenden Button-Druck erscheint ein Text, der Euch den Inhalt des Gelesenen erzählt.

Ebenso einfach gestaltet ist auch das Nehmen eines Objektes – ein simpler Knopfdruck reicht, und schon hebt Ihr Sachen auf,



Lukratives Grashengrab: Cosmic Spacehead gewinnt 50 Goldmünzen – ohne Geld geht auch im All gar nichts.



Lückenfüller: Zwischen den Rätselbildern wird's actionreich.



Überblick: Auf der Karte seht Ihr alle erreichbaren Orte des Spieles.

-NEGATIV-

Die Musiken werden auf Dauer nervig. Die Action-Sequenzen könnten abwechslungsreicher sein.



Keine Alien-Eintrisse ohne Paß.

bewegt. Schalter usw. Es war komplexer, werden Verknüpfungen. Wollt Ihr z.B. ein von Euch gehaltenes Objekt mit einem Gegenstand auf dem Bildschirm benutzen, müßt Ihr erst auf das Objekt, dann auf den entsprechenden Befehl und schließlich auf den Gegenstand zeigen, mit dem das Objekt benutzt werden soll. Mit diesen wenigen Befehlen und dem Pfeil sind erstaunliche Puzzles möglich: Oft findet Ihr durch aufmerksames Lesen und Kombinieren von Nachrichten, vielleicht auch durch Gespräche mit anderen, interessante Dinge heraus, die Euch bei den nächsten Puzzles helfen. Grundsätzlich solltet Ihr alle Gegenstände nehmen, kaufen und benutzen, die Ihr findet. Bald schon werden sich erste Erfolge einstellen.

Des Rätsels Lösung - Cleveres Kombinieren ist gefragt



Zum Brüllen: Die deutschen Texte sind spitz.



Ko(s)mische Verdopplung: Der Zwilling hilft.



Monströse Begegnung in der Wildnis: Was jetzt?

CEHEAD

Action ist out: NES-Spezialist
Codemasters wird mit dem ersten
Abenteuer des neuen Helden Cosmic
Spacehead grüblerisch.
Auf fernen Weltraum-Welten
knackt Ihr knifflige
Knobeleyen.



*Weltraum-Monster,
 Mutationen und
 Roboter –
 abgedrehtes All.*



Natürlich spielt sich die Science-Fiction-Story nicht auf einem einzelnen Bildschirm ab: Wollt Ihr Euch von einem Sektor des Planeten zum nächsten bewegen, müßt Ihr kleine Action-Einlagen bewältigen. In sehr einfachen Jump&Run-Sequenzen haltet Ihr Cosmic von garstigen Bestien fern und springt zum nächsten Rätselort. Damit die sehr einfach gestalteten Sequenzen nicht störend werden, stellen sie sich nur bei der ersten Reise zu einem Ort in den Weg, bei mehrmaligem Betreten wird der Action-Part übersprungen. Wie schon Lucasfilm fällten die Codemasters die Entscheidung, daß deutsche Spieler auch deutsche Texte brauchen: Ihr müßt Euch also bei all den kniffligen Rätseln nicht auch noch mit dem Englisch herumschlagen, sondern bekommt alles in deutsch serviert. Im Gegensatz zu anderen Übersetzungen ist diese gut gelungen – die teilweise sehr witzigen Texte und kleinen Späße bringen auch deutsche Spieler zum Lachen.

Doch nicht nur wegen der sehr guten deutschen Fassung des Abenteuers sei Euch dieses Modul ernsthaft empfohlen: Cosmic Spacehead ist auf Anhieb so interessant und die Bedienung so genial einfach gestaltet, daß das Spiel jeden vor dem Bildschirm fesselt. Zwar sind die Action-Sequenzen langweilig, und auch die Grö-

ße des Spiels läßt zu wünschen übrig. Diese Minuspunkte fallen angesichts der beschränkten Möglichkeiten des NES aber nicht schlimm ins Gewicht – normalerweise ist Nintendos Kleinster nicht für solche Spiele gedacht, und dafür schlägt sich das Modul wacker: Viele Hintergründe sind schön gelungen, und kleine Animationen an vielen Ecken runden das Bild ab. Der Sound beschränkt sich auf wenige Effekte und die Codemasters-typischen Musiken – nach 15 Minuten dreht man den Ton leiser. Damit Ihr das Spiel nicht im ersten Anlauf schaffen müßt, bekommt Ihr Paßwörter geboten. Gerade wenn Ihr von dem Einerlei auf den NES genervt seid und Eure grauen Zellen mal auf amüsante Weise anstrengen wollt, ist Cosmic Spaceheads erstes Abenteuer ein absolutes Muß.

Julian Eggebrecht

Cosmic Spacehead

Grafik



Viel kostige Grafik für ein NES-Spiel – nur in den Actionlevels wurde kräftig recycled und gepast.

Sound



Die Musiken mögen ja gut gemeint sein – nach einiger Spielzeit werden sie trotzdem nervig.

Gameplay



Die Workcombis sind gar nicht toll gelöst – trotz Paß und zwei Buttons kommt kein Frust auf. Gute deutsche Texte.

Dauerspaß



Wenn's erstmalig durchgespielt ist, landet das Modul in der Ecke – bis dahin hebt Ihr aber einen Dauerspaß mit Cosmic Spacehead.

TOTALI - CHECK

Genre Adventure
 Levels viele
 Schwierigkeitsgrad mittel
 Continues Paßwörter
 Speicherkapazität 2 MB
 Erhältlich ab November



TOTALI 11/93 **27** t e s t

aRJay

Werkstatt

Speed it UP!...



...Umbau 50 → 60Hz

99.-

Vorteile:

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

So geht's:

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

Auch erhältlich:

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



Scart RGB-Kabel

- für das dt. S-NES 39,90
- In Verbindung mit "Speed it UP!..." 29,90
- + Anschluss für die Stereoanlage +10,00*

Vorteil:

- Bessere Bildqualität.
- *Bessere Soundqualität

Reparaturen

S-NES ab 30,00

0221- 12 10 67

0221- 12 10 68

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

NES

1 Spieler

Infogrames

DM 130

Moderne Zeiten:
Asterix auf der
Achterbahn morgens
um drei



Palmen, Prügel, Pyramiden:
Asterix in Ägypten.

Ganz Gallien ist von den Römern besetzt. Ganz Gallien? Ja ja, klar kennt Ihr das: Asterix ist angesagt. Jetzt treibt der gallische Wirbelwind seine schlagkräftigen Späße auch auf dem NES.

Die spinnen, die Römer. Um die unbeugsamen Gallier an der bretonischen Küste endlich gefügig zu machen, haben sie Obelix entführt. Das kann das kleine gallische Dorf natürlich nicht hinnehmen. Und so schickt Häuptling Majestix seinen Untertan Asterix auf den Weg, den leicht untersetzten Hinkelstein-Hersteller zu befreien.

Die Suche nach Obelix führt Asterix durch das halbe antike Europa. Nur mit seiner Faust bewaffnet, prügelt sich der gewählte

Gallier durch Spanien, die Schweiz, Gallien und natürlich auch Rom. Trotz massiven Faustein-

satz ist Asterix natürlich kein antiker Mortal-Kombat-Verschnitt, sondern vielmehr ein waschechtes Jump&Run, auf den ersten Blick sogar ein recht gutes. Alle Charaktere und Hintergründe sind im feinsten Comic-Stil gezeichnet. Hier haben sich Infogrames Grafiker richtig schön Mühe gegeben. Und auch die Soundföschchen aus der französischen Spielschmiede haben sich mächtig ins Zeug gelegt und dem Game einen richtig guten Soundtrack spendiert. Eher und dagegen scheint aber das eigentliche Gameplay.



AST

Asterix aber zu Fuß unterwegs und serviert die Gegner mit seiner legendären Rechten ab. Gelegentliche Zaubertänke Boni lassen den kleinen Gallier kurzzeitig unsterblich werden, und die überall herumliegenden Sesterzen verheffen ihm zu zusätzli-



-NEGATIV-
Simples Leveldesign, zu einfach, es mangelt an neuen Ideen

Auf dem Weg



...Obelix schlägt sich Asterix durch Gallien ...



...macht einen Abstecher ins antike Ägypten.



... und muß auf Schlag auch einen römischen Gefängniswärter von der guten Sache „überzeugen“

-POSITIV-
Grafik und Sound machen dem NES wirklich alle Ehre.



Der antike Vorläufer rollautomatischer Waffen:
ein römischer Feuerballspender



In zahlreichen Bonushöhlen kann Asterix sein
Lebens- und Punktekonto aufräumen

ERIX

chen Leben. Immer wieder tauchen Schlüssel auf, die Asterix Zugang zu mit reichlich Sesterzen gefüllten Bonushöhlen verschaffen. Und eine willkommene, aber anfangs knifflige Abwechslung bieten die kleinen Fahrten mit einer „Schienenplattform“ (Achterbahn? Bergwerkslore?).

Leider ist das Design der insgesamt zwölf Level von „Marke Schnarch“. Es gibt immer nur einen einzigen Weg durch die allesamt sehr kurz geratenen Levels, lediglich am



Erraten: Die obligatorische Feier krönt den erfolgreichen
Abschluss des Abenteuers

Levelende könnt Ihr Euch jeweils für einen von zwei Ausgängen entscheiden. Einer davon führt schnurstracks zu einem von zwei Bonuspielchen, in denen Ihr nochmals Geld, Gold und ein sorgenfreies Leben einsammeln könnt. Neit, aber so richtig abwechslungsreich wird das Game auch durch diese Zugaben nicht.

Wenn Ihr Obelix erst einmal befreit habt, dann gibt es auf weiteren Reisen nichts Neues mehr zu entdecken. Und durchgespielt ist das Game recht schnell. Selbst als durchschnittlich begabter Joypad-Akrobat wird Euch die Reise zu Obelix kaum mehr als einen Nachmittag beschäftigen. Schade, schade – denn Grafik und Sound können sich wirklich sehen lassen. Alles in allem ist Asterix aber eben „nur“ ein nettes Jump&Run von der Sorte, die man nach ein paar Wochen getrost gegen ein anderes Game eintauschen kann.

Gerald Arend



Veni, vidi, vici:
der göttliche
Held in
Siegerpose

Asterix

Grafik ■ ■ ■ ■ ■ □

Gelben vor: Die Sprites und Hintergrund sind gut gezeichnet, ein bisschen mehr Abwechslung hätte aber gutgetun.

Sound ■ ■ ■ ■ ■ □

Und es geht doch: Endlich mal ein NES-Game, bei dem der Sound nicht nur – ganz im Gegenteil!

Gameplay ■ ■ ■ ■ ■ □

Dank präziser Steuerung hüpf, springt und boxt es sich sehr angenehm durch die Levels.

Dauerspaß ■ ■ ■ ■ ■ □

Zu kurze und zu einfache Levels, wenig spielerische und grafische Abwechslung – das gibt Abzocke in der B-Klasse!

TOTAL! - CHECK

Genre Jump & Run

Levels 4 x 2 Levels

Schwierigkeitsgrad einfach bis mittel

Content (sehr) viel

Speicherplatz 4 MB

Erhältlich ab sofort

FAZIT

3+

aRJay Specials

STREET FIGHTER II TURBO EDITION



...DAS JOYPAD

49.90

Funktionen:

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



**ACTION REPLAY
PRO SFX**

109.90



39.90

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

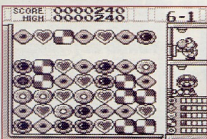
0221- 12 10 67

0221- 12 10 68

aRJay Games &
Entertainmentsystems
Ebertplatz 2 - 50668 Köln

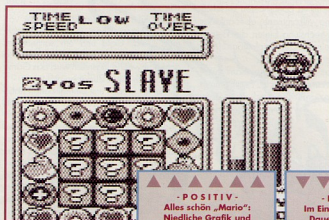
Diese Frage beschäftigte Generationen zum Übergewicht neigender Teenager: Machen Kekse dick? Eine erschöpfende Antwort darauf können wir Euch leider auch nicht bieten, dafür aber ein paar interessante neue Infos zum Thema Kleingebäck...

YOSHI'S COOKIE



Nichts ist mit Gemütlichkeit: In höheren Levels wird der Dienst am Ofen ganz schön stressig!

Ein neues Action-Puzzle für alle Freunde von Tetris & Co ist Yoshi's Cookie. Auf ein 5 x 5 Felder großes Spielfeld regnen von oben und rechts Kekseihen herunter. Eure Aufgabe ist es, das Kleingebäck wieder verschwinden zu lassen. Dazu schiebt Ihr die liegenden Kekse so lange hin und her, bis komplette Reihen oder Spalten mit nur einer Kekssorte übrig bleiben – denn dann verschwinden sie. Sind alle Kalorienbombchen abgeräumt, geht's ab in den nächsten Level mit mehr Kekssorten und mehr Tempo. Richtig spaßig wird die Geschichte erst im Versus-Mode, bei dem bis zu vier Spieler mitmachen können. Jeder hat hier ein immer gefülltes 5x5-Feld vor sich und muß versuchen, möglichst schnell eine vorgegebene Anzahl Plätzchen verschwinden zu lassen. Wer eine Reihe yoshiförmiger Kekse komplett hat, löst damit eine von sechs verschiedenen Katastrophen aus. Die Palette reicht vom Verändern des Punktestands bis hin zum wirbelnden Keksmischer, der das Spielfeld durcheinanderbringt. Diese Katastrophen können allerdings nicht treffen, also auch Euch selbst! Wer clever ist, wirft einen Blick auf die wechselnde „Angriffsanzeige“ neben dem Spielfeld und sieht nach, welcher Effekt gerade angesagt ist und wen er treffen wird. Das ganze Drumherum des Games ist wunderbar mariotypisch verpackt. Die



Kleine Bosheit gefällig? Einer der Mitspieler hat uns dieses lästige Blindfeld auf die Kekse gezaubert

- POSITIV -
Alles schön „Mario“-Niedliche Grafik und Sound, macht vor allem im Mehrspieler-Modus Spaß.

- NEGATIV -
Im Einspieler-Modus auf Dauer langweilig, die eintönige Musik nervt ziemlich schnell.

Grafiken sind erwartungsgemäß niedlich ausgefallen, und kleine Zwischensequenzen lockern das Geschehen angenehm auf. Akustisch wird das Ganze von einigen Jingles und hübschen Soundeffekten untermalt, nur die „dudelige“ Musik nervt nach einer Weile. Yoshi's Cookie macht schon allein eine Zeitlang wirklich Spaß. Richtig gut wird das Game aber erst im Mehrspieler-Modus. Für einen Platz unter den legendären Game-Boy-Spielen reicht es sicher nicht, aber ein solide gemachtes Action-Puzzle ist doch auch was wert, oder?

Gerald Arend

Yoshi's Cookie

Grafik



Silberne! Die ganze Mario Gang ist mit von der Partie, kleine Zwischensequenzen lockern das Game auf.

Sound



Hübsche Jingles und FX begleiten Euch durch das Game – nur die Musik hätte abwechslungsreicher sein dürfen.

Gameplay



Die Steuerung ist sehr einfach und arbeitet sehr präzise. Allerdings sind die Kekse manchen Farbschattungen schwer zu unterscheiden.

Dauerspaß



Für Alleinspieler wird's nach einer Zeit sicher langweilig. Im Mehrspieler-Modus kommt auch längerfristige Freude auf.

TOTALI - CHECK

Genre Strategie
Levels 100
Schwierigkeitsgrad steigt linear
Continues nicht nötig
Speicherkapazität 1 MBit
Erscheinung ab Oktober



Kekseschüssen für Einsteiger: Einfach...

Nach der längsten Praline der Welt eine neue Sensation: Der kleinste Flipper der Welt ist da!

PINBALL DREAMS

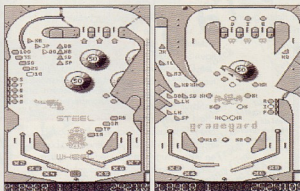
GB

1 Spieler

Gametek

Preis DM 70

-POSITIV-
Gute Sound-FX, gleich drei verschiedene Flipper zur Auswahl.



Dank Montage komplett im Bild: Die Flipper 'Steel Wheel' und 'Graveyard'. Jeder ist etwa zweieinhalbmal so hoch wie der kleine Bildschirm des Game Boy.

Pinball Dreams – beim Klang dieses Namens läuft Flipper-Fans das Wasser im Munde zusammen. Nach Amiga und PC sollen auch alle Besitzer von Nintendos Kleinem in den Genuß realistischer, actiongeladener Flipper kommen. Ein schwieriges Unterfangen...

Der Gewaltakt, sprich die Umsetzung auf Game Boy, hat einigermaßen geklappt. Der monochrome Taschenspieler kann seinen großen Brüdern bei weitem nicht das Wasser reichen, macht aber auch keine schlechte Figur.

Federn lassen mußte der 'Flippertraum' vor allem in Sachen Grafik und Leveldesign. Statt der ursprünglich vier gibt's hier nur drei verschiedene Flipper: Ignition à la Sci-Fi, Steel Wheel im Western-Design und Graveyard mit Grusel-Touch. Sie kommen alle mit ziemlich primitiver Grafik daher, und auch der „Untergrund“ ist ziemlich langweilig geraten. Schwächen auch beim Flipper-Design: Ein paar Bumper hier und dort, ein paar zu simple Rampen und ein paar lämpchen machen eben noch keinen Super-Flipper. Immerhin kann man die wenigen Details ganz gut erkennen, da jeder Flipper etwa zweieinhalb Bildschirm groß ist. Das Spielfeld scrollt vertikal über den Screen – was den armen Game Boy ganz

schön zum Ruckeln bringt. Dennoch bietet Pinball Dreams realistisches Ballfeeling. Die Kugel prallt ordentlich an allen Hindernissen ab und bleibt sogar manchmal auf einem Vorsprung liegen. Dann hilft euch die Tilt-Funktion weiter.

Ein echter Hit ist der Sound. Klar, daß der Game Boy keinen digitalisierten Klangschmaus hervorzaubern kann. Die Musik und vor allem die FX sind gut und sehr abwechslungsreich – akustisch kommt hier echte Stimmung auf.

Hart aber gerecht: Die Game-Boy-Umsetzung ist zwar keine gute Pinball-Dreams-Version, aber ein recht brauchbarer Flipper

für die Hosentasche ist das Teil allemal.

Gerald Arend

Pinball Dreams

Grafik

Flipper und „Untergründe“ sind arg simpel geraten – da haben wir schon Besseres gesehen.

Sound

Auch ohne Samples kommt bei den tollen Sound-FX echte Spielballatmosphäre auf!

Gameplay

Klar, die Bedienung ist kinderleicht. Rockade und Hackende Animation und Scrolling truben den Spaß etwas.

Dauerspaß

Trotz einiger Schwächen kommt man von Pinball Dreams garantiert nicht so schnell weg...

TOTALI - CHECK

Genre Simulation
Levels 3 Flipper
Schwierigkeitsgrad ... mittel
Continues nicht nötig
Speicherkapazität ... 1 MB
Erscheinung ab Oktober/November

FAZIT
3+

TOTALI 11/93

31

t e s t

aRJay
News



Mario Allstars
dt **89.90**



Bubsy the Bobcat
dt **119.90**



Mystic Quest
dt **89.90**



St. Fighter II Turbo
dt **139.90**

0221- 12 10 67

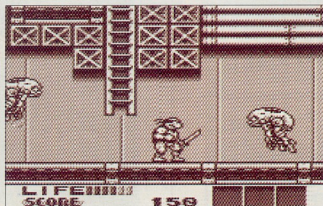
0221- 12 10 68

aRJay Games &
Entertainmentsystems
Ebertplatz 2 - 50668 Köln

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

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

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



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



Turtle-Hubschrauber: Michelangelo gegen den ersten Endgegner.

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

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

Maris Feldmann

Teenage Mutant Hero TURTLES III

Radical Rescue



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

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

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

Teenage Mutant...

Grafik

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

Sound

Verschiedene Variationen der Turtle-Musik überziehen die mühsamen Soundeffekte.

Gameplay

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

Dauerspaß

Durch die verschiedenen Fähigkeiten der Schildkröten ist viel Abwechslung geboten.

TOTALI - CHECK

Genre Jump&Action
Levels vier große
Schwierigkeitsgrad mittel bis hoch
Controllen zwei und Tasten
Spielzeit/Spieldauer 1. Halb
Erscheinung ab November

FAZIT
2



aRJay

0221-12 10 67 & 0221-12 10 68

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

SUPER NES

Aero the Acrobat
Alien III dt
Art of Fighting
Asterix dt
Bomberman dt
Bubsy the Bobcat dt
Clay Fighter
Cool Spot
Dracula
Dungeon Master

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

139.90 Mystic Quest dt
129.90 Nigel Mansell dt
139.90 Player Manager dt
139.90 Plink dt
139.90 Rock'n Roll Racing
119.90 Shadow Run
129.90 Seventh Saga
129.90 Sim Ant
129.90 Star Wars dt
139.90 Starwing dt
129.90 Striker dt
139.90 Street Fighter Turbo dt

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

Street Winner II
Joyboard
129.90

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



**Jetzt
7
Tage
die
Woche**

BARCODE BATTLER
DM 99,-

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

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

Jeden Tag 10-22 Uhr
Bestellannahme.
Kein Anrufbeantworter!
Bestellungen bis 16:30 werden
noch am gleichen Tag
verschickt.

Versandkosten:

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

Weiterhin haben wir
auch folgende Systeme
im Sortiment:
SUPER NINTENDO
MEGA DRIVE
TURBO DDO
NEO GEO
JAGUAR
3 DO

aRJay Games & Entertainmentssysteme
Eberplatz 2 50668 Köln
Telefax 0221-12 56 76
Händleranfragen erwünscht

SNES**1 Spieler****Virgin****DM 140**

Dieser neue Star, der aus der Software-schmiede von Virgin Games entspringt, hat eigentlich – wenn man nur die nackte Tatsache seines Seins betrachtet – alle Voraussetzungen zum Antihelden. Schließlich ist er nichts weiter als ein roter Punkt. Nein, keine Bange, ich habe gestern weder zu viel gefeiert, noch bin ich alkoholisiert. Doch was im fernen Amerika schon längst zu einer Art „Volks-held“ geworden ist, hält nun auch Einzug in den deutschen Markt: „Cool Spot“, seines Zeichens beliebter Werbetrieger der süßigen Konkurrenz-Limonade der Sprite in den USA – 7-Up genannt –, feiert auf dem SuperNES seine Videospield-Premiere.

Naja, ein ganz und gar normaler Punkt oder Fleck ist Cool Spot nun auch wieder nicht, wurde er doch von seinem Erfinder ordentlich aufgemotzt. Das Resultat: Ein roter Punkt mit Armen, Beinen, Händen und Füßen. Selbstverständlich gab's serienmäßig auch noch einen Mund dazu, und damit aus dem Kerlchen auch wirklich der coolste Fleck dies- und jenseits des Universums wird, verlieh ihm sein gnädiger Schöpfer noch eine Blues-Brothers-Sonnenbrille. Mit dieser wahrlich fesch aussehend, macht sich der Kleine in seinem ersten SuperNES-Abenteuer auf die Suche nach elf seiner Freunde, die auf mysteriöse Art und Weise verschleppt wurden. Gefangen in Käfigen sind diese in fast einem Dutzend Levels versteckt und warten auf ihre Befreiung.

Doch um auch nur einen einzigen Kumpel befreien zu können, muß Spot erst einmal seine ganze Coolness unter Beweis stellen. Diese erlangt er aber nur durch das Einsammeln von vielen roten, gewöhnlichen Punkten, welche weder Arme noch Beine haben. Die Menge der benötigten Pünktchen hängt übr-



COOL

SPOT

Klempner

namens Mario,

Toons aus Entenhausen

und Luchse, die auf den Namen Bubby hören, dürfen sich warm anziehen, denn ein neuer Held hat beste Chancen, (fast) allen bekannten Videospil-Größen den Rang abzulaufen.



So eine Gemeinheit: Da hält Spot artig die Hände hoch, und die Ganoven schiefen trotzdem ...



kennt. Mit solchen Salven werden Gegner flugs ins Nirvana befördert. Doch die Widersacher und das im Nacken sitzende Zeitlimit sind nicht die einzigen Schwierigkeiten des Spiels: Auch der Weg zu Spots Kollegen muß erst einmal gefunden werden. Dafür muß sich dieser im Strandlevel beispielsweise in höhere Gefilde begeben, indem er sich von Ballon zu Ballon hangelt. Springt er mal daneben, fällt er tief und landet im Sand. Allerspätestens hierbei fällt die famose Animation des niedlichen Kerlchens auf, denn auf ein-drucksvolle Art und Weise fängt sich dieses mit Händen und Füßen ab und springt flugs wieder auf die Beine – wirklich important, wie gelenkig und elegant das Ganze wirkt. Zudem säubert er nach einer solchen Aktion seine weißen Handschuhe ... Aber nicht nur beim Aufprall auf den Grund nach einem Sturz bestaunt man unweiger-



Selbst die Frösche haben es auf Spot abgesehen.

cherlich niemals machen würde ... Während sich der erste Level grafisch ein wenig bedeckt hält, geht's in den folgenden so richtig ab. Besonders ins Auge sticht dabei Stage fünf. Eine Art Spielzimmer mit Bällen, Bauklötzchen, Autos, Puppen und Feuerwehrautos erwartet Spot. Alles ist äußerst farbenfroh und nett gezeichnet. Die werte Gegnerschaft läßt ebenfalls keine Wünsche offen. Keine Tiere, sondern Roboter und umherspringende, gierige Gebisse haben es auf Spot abgesehen.



Hinterhältige Genossen werfen mit Kohle.

Kohle, und Cowboys schießen gar mit scharfer Munition. Herrlich ist die Musik, die dieses Szenario untermalt. Passendere Klänge als eine bekannte Westernmelodie hätten nicht angemessen werden können. So abwechslungsreich und motivierend der Spielablauf ist, so gelungen ist auch die technische Ausführung, bei der ebenfalls Feinkost geboten wird: Das Parallax-Scrolling beispielsweise scrollt flüssig in sämtliche Richtungen, auch wenn nach so viele Sprites auf dem Screen sind und der Spielablauf noch so flott ist. Es ist unübersehbar, daß Cool Spot von einem Spitzenteam programmiert wurde. Es stimmt einfach alles: von der originellen Idee über den abwechslungsreichen Spielablauf bis hin zur tadellosen technischen Ausführung. Vom Spielwitz her werden fast sämtliche Jump&Runs, die das SuperNES bislang mehr oder weniger beglückten, in die Tasche gesteckt. Spielerisch reicht Cool Spot natürlich nicht an 'Good old Mario' heran, aber den Vergleich mit The Magical Quest - Starring Mickey Mouse und vielen anderen Spielen des Genres muß Virgins Produkt auf keinen Fall scheuen. Im Gegenteil: Mit Cool Spot hat Virgin eines der besten und originellsten Jump&Runs der Videospielgeschichte geschaffen.

Hans-Joachim Amann



Besonders toll gelungen ist der Spielzeuglevel, in dem es nur so von Robotern, umherspringenden Gebissen und anderen Gefahren wimmelt. Ein kleiner Tip: Extras vergeben sich oft in Feuerwehrautos.

lich die gelungene Animation. Auch sämtliche anderen Bewegungsabläufe, z.B. beim Gehen oder Springen, sind ohne Zweifel vom Feinsten. Nach toller und so richtig amüsant wird's allerdings, wenn Ihr Spot gnädigweise eine Pause gönnt, ohne dabei die Pausenfunktion zu betätigen: Vor lauter Langeweile legt Virgins Superstar eine Runde Jojo ein, schnippt mit 'm Finger zum Takte der flotten Musik, putzt seine Brille oder streckt Euch freundlicherweise seinen Waschlappen heraus, was Ihr si-

Extras, wie Energieauffrischer oder Zusatzleben, finden sich in diesem Level besonders häufig in Feuerwehrautos und hinter Würfeln. Gründliches Suchen lohnt also.

Checkpoints erleichtern Spots Unterfangen. Berührt Ihr einen solchen, so wird Flagge gehißt, und Ihr startet nach Verlust eines Lebens an dieser Stelle. Richtig toll gelungen ist auch der Western-Level, in dem Spot zunächst über eine Lokomotive mit Waggons turnt. Doch auch hier ist Vorsicht das oberste Gebot, schreiben doch hinterhältige Bahnarbeiter mit

- POSITIV -
Abwechslungsreich,
originelle Animationen,
tolle Musik, drei
Schwierigkeitsgrade.

- NEGATIV -
Keine Paßwortfunktion,
Backgrounds von Level eins
und zwei wiederholen sich.

Cool Spot

Grafik

Tolle, farbenfrohe Grafiken und außerordentlich tolle Animationen erwarten Euch.

Sound

Ebenfalls erstklassig ist der Sound, der oftmals sogar hervorragend zum Spielgeschehen paßt.

Gameplay

Das Gameplay ist sowohl action- als auch abwechslungsreich und bleibt zudem immer fair.

Dauerspaß

Cool Spot bietet Spaß ohne Ende. Egal, ob schon einmal durchgespielt oder nicht: das Spiel reizt stets zu einer neuen Runde.

TOTAL - CHECK

Genre Jump&Run
Levels 11 + 6 Bonuslevels
Schwierigkeitsgrad einstellbar
Continues 3 & 1 summiert
Speicherkapazität 8 MBIT
Erhältlich ab sofort



SNES**1 Spieler****Hudson Soft****DM 120**

In der Alien-Fabrik geht es ziemlich heiß her...

Es gibt Leute, die haben einfach nichts Besseres zu tun, als den ganzen Tag kreuz und quer durchs Universum zu düsen und der armen, unschuldigen Menschheit das Leben schwer zu machen. Und irgendwie haben die Fieslinge dann auch noch Spaß bei ihren Bosheiten...



SUPER

Der Held und seine Waffen...



Vom Fächer-schuss über den Laser zum Bouncer, bei diesem Arsenal haben Aliens wenig zu lachen...



Die Smartlines flüchten auf dem Bildschirm kräftig auf. Und



Ah, Power-Rad! Ist es sich weertlich einfacher...



Der Lähmstrahl sorgt für eine kurze Atempause, eine sehr kurze...

halt zu gebieten. Das passende Werkzeug dazu haben die Jungs in Form ihrer Designer-Kampfanzüge Marke „Turmion“, moderne High-Tech-Ritterrüstungen, rostfrei, alienbeständig und atmungsaktiv. Und diese Klamotten haben es echt in sich, verleihen sie doch einem einzelnen Recken die Kampfkraft einer ganzen Armee – und noch mehr... Das Waffenarsenal, das mit so einem Anzug verballert werden kann, ist wirklich enorm. Da wäre zunächst einmal der Standard-schuss, der sich zu einem breit streuenden Fächer-schuss ausbauen läßt. Ein Alien, das da zufällig in die Feuerlinie läuft, hat nur wenig zu lachen. Eine andere Waffe ist der Bouncer, der im Vollausbau neben dem Hauptschuss auch noch viele kleine Plasmabällchen durch die Gegend schleudert, die praktischerweise an Decken und Wänden reflektiert werden. In Höhlen und engen Gängen kommt das sehr schnell Freude auf. Und einen Laser, ebenfalls ausbaubar, gibt es natürlich auch noch. Der strahlt zwar nur geradlinig, ist aber so durchschlagend, daß die Gegner bald nicht mehr strahlen.

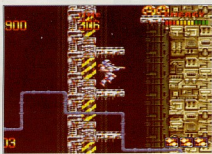
Ebenfalls ganz praktisch ist der Lähmstrahl, der über den Bildschirm geschwenkt werden kann und die Gegner für kurze Zeit

▲ ▲ ▲ ▲ ▲
- POSITIV -
Tolle Grafiken, genialer Soundtrack und interessantes und faires Leveldesign.



Hier fliegen die Bonussymbole nur so durch die Gegend. Welche Waffe darf es denn heute sein?

An dieser Stelle ist genaues Springen und noch schnellere Reaktion angesagt. Die Übung macht's...



Probleme: Gegner, Gegner und Gegner. Die sollten zwar angesichts der Feuerkraft des Kampfanzuges kein Problem sein, sie sind es aber doch, denn sie wehren sich unverschämterweise! Und mit jedem Kratzer, den sie in die Rüstung machen, geht etwas Energie verloren und irgendwann ist Schluß mit dem Heldenleben, wenn nicht für Energieauffrischung gesorgt wird.

Zu diesem Zweck sind auf Katakis zahlreiche Bonuscontainer versteckt worden, die bei Beschuß ihren wertvollen Inhalt offenbaren: Lebensenergie, mehr Power für die einzelnen Waffen,

Mit letzteren hat es auch noch etwas auf sich: Werden genügend von den Klunkern eingesammelt, gibt es ebenfalls ein Extraleben. So mancher Umweg kann also recht einträglich sein, allerdings sollte auch nicht zu viel Zeit für die Suche nach Extras aufgewandt werden, denn der Timer tickt im Hintergrund unbarmherzig.

So ballert sich Turrican durch 13 abwechslungsreich designte Levels voller Gegner, trifft von Zeit zu Zeit auf besonders fiese Zwischen- und Endgegner und ist ständig auf der Suche nach Extras. Doch Ballerei und Suche nach Extras ist nicht der einzige Lebensinhalt von Turrican, an vielen Stellen ist auch Joypad-Akrobatik angesagt, etwa beim Kampf gegen den Gegenwind oder bei der Fahrt mit dem Alien-Expreß. Die einzelnen Elemente des Gameplay sind nicht unbedingt die frischesten, aber das können sie auch gar nicht, denn schließlich erblickte Turrican

schon im Jahre 1990 auf den Homecomputern das Licht der Galaxis.

Allerdings hat die Mischung aus den Elementen, verbunden

mit einem fairen Gameplay und einem abwechslungsreichen Leveldesign auch noch heute ihren Reiz.

Und besonderen Reiz hat auch die technische Gestaltung: Es ist kaum zu glauben, was die deutsche Software-Schmiede „Factor 5“ in schlappen 4 MBit so alles untergebracht hat: 13 knallig bunte Levels voller Überraschungen, Scrolling in mehreren Ebenen und Richtungen und jede Menge andere Effekte. In Sachen Optik wurde



Auf dem rasanten Alien-Expreß ist exaktes Springen ganz besonders wichtig.

einführt – damit sie mit dem Laser bequemer wieder aufgetaut werden können. Geht es einmal allzu heiß her, kann sich ein Turrican auch in ein

Power-Rad verwandeln. In dieser Form können ihm die Gegner nichts anhaben, er ihnen allerdings auch nicht viel, denn außer Mienenlegen ist in dieser Gestalt nichts drin. Außerdem kann diese Form nur eine begrenzte Zeit behalten werden, in manchen Situationen ist sie dennoch ganz hilfreich. Das Nonplusultra sind natürlich die Smartlines, die über den kompletten Bildschirm wischen und dabei so ziemlich alle Gegner entweder zerstören oder zumindest ordentlich schwächen. Der Nachteil: Mehr als drei dieser tollen Dinger kann man nicht mit sich herumschleppen.

Bei seiner Mission auf Katakis erwarten den Turrican-Kämpfer eigentlich nur drei



Der Herr mit dem brennenden Fallschirm stammt aus dem Exterlevel, der schön anzuschauen ist, oder?

Smartlines und sogar Schutzschilde sind zu ergattern. Wird ein Container völlig ausgeräubert, so verschwindet er – was manchmal nicht ganz so praktisch ist, denn oft lassen sich die Container als Treppen benutzen, die in unbekannte Regionen von Katakis führen. Dort wartet mit ziemlicher Sicherheit eine angenehme Überraschung in Form von Extraleben oder Diamanten.

lediglich an Animationen etwas gespart, aber das war wohl bei der Speicherbegrenzung wirklich nicht mehr drin. Dafür wurde beim Sound in die Vollen gelangt und Altmeister Chris Hülsbeck verpflichtet, der auch schon die Computerversionen des Games vertonte. Und wer die kennt, der weiß, was er zu erwarten hat: knackige Effekte und einen atmosphärischen Soundtrack in technischer Perfektion. Und der wird hier sogar auf Wunsch noch in Dolby geliefert. Ob in den ersten Levels die klas-

weiter auf der nächsten Seite >>

-NEGATIV-
Einige der Levels sind relativ kurz ausgefallen, keine Paßwörter.

SUPER TURRICAN

sische Turrican/Musi, eine Prise Jingle Bells in den Eisleveln oder gruselige Schauer- musik bei den Aliens – es paßt einfach alles.



Mit diesem neuen Alien ist wirklich nicht zu spielen, aber der Spuk wird sehr bald ein Ende haben...

Perfektion, was wirklich gute Programmierer mit lächerlichen 4 MBit aus dem SuperNES so alles herausholen können – da sollen sich einige Herrschaften, die oft auf 8 oder mehr MBit nichts ordentliches zustande bringen, eine gehörige Scheibe abschneiden. Hut ab vor dieser optimalen Ausnutzung der Hardware!

Beit nur zu hoffen, daß das Game auch auf dem SuperNES den Kultstatus erreicht, den es in seinen Computerversionen schon hat. Verdient hat es das auf alle Fälle.

Michael Anton

Super Turrican

Grafik

Farbprächtige Grafiken, in mehreren Ebenen schallende Hintergrund-, ein Augenschmaus, wenigstens sparsam animiert.

Sound

Sound-King Chris Hutcheson läßt auch auf dem SNES die Puppen tanzen. Ein extremer Soundtrack in technischer Perfektion.

Gameplay

Auf den ersten Blick scheint die Lauf- und Ballerarie etwas ide, in den 4 MBit steckt bei neuemeren Hürden bei Abwechslung.

Dauerspaß

Es gibt viel zu entdecken. Wer schwächelt, bekommt dies auch präsentiert und wird so zu einem neuen Versuch angegert.

TOTAL- CHECK

Genre Action
Levels 13
Schwierigkeitsgrad einstellbar
Continues 3/0
Speicherkapazität 4 MBit
Erfählich ab Mitte Dezember

FAZIT
2+

Wer sucht, der findet. Hier ist der Umweg zu einem Extra-leben gezeigt.

BACK GROUND INTERVIEW

Die Kölner Softwaremaschine Factor 5 besteht schon seit 1987. Damals fanden sich fünf Spiele- und Programmierfreunde zusammen, um der Spielwelt zu beweisen, daß aus Deutschland nicht nur gute Fußballer kommen. Sechs Jahre später und um einige Kreative stärker haben sie acht Spiele auf verschiedenen Computern und Konsolen design – alles Riesenhits. Mit Super Turrican startet jetzt der Vorzeigeheld der Kölner auch auf dem SNES durch.

Total!: Wieviele Leute arbeiten an einem Super-Nintendo-Spiel und wie lange braucht Ihr von der Idee bis zum fertigen Modell?

Factor 5: An Super Turrican haben zwei Programmierer, zwei Grafiker, ein Musiker, vier Leveldesigner und ein Projektleiter ca. zehn Monate gearbeitet. Früher haben wir Spiele mit sehr viel weniger Leuten und in kürzerer Zeit gemacht – auf modernen Maschinen wie dem SNES bräuchst Du aber all die kreative Power, um die Module zu füllen und um mit den riesenhafte Japanern mithalten zu können. Aus einem Mario-Abenteurer werden 20 Leute mehrere Jahre!

Total!: Wie habt Ihr es geschafft, ein so großes Action-Spektakel in vier MBit hineinzuquetschen?

Factor 5: Ursprünglich gingen wir von acht MBit aus, unser damaliger Partner verlangte aber ein winziges vier-MBit-Spiel. Mit viel Trickerei und einigen schmerzlichen Strichungen haben wir dann aber doch das ganze Spiel in vier MBit untergebracht. Viele Programmierer auf dem SNES geben sich in dieser Beziehung überhaupt keine Mühe – oft würden 16-MBit-



Super-Nintendo-Power aus Deutschland: Factor 5

Spieler auch in kleineren Modultgrößen hineinpassen. Ein großes Modul ist leider absolut kein Garant für ein gutes Spiel.

Total!: Wie kompliziert ist das Super Nintendo denn zu programmieren? Woher kommen in allzu vielen Spielen die störenden Flacker- und Ruckelbilder?

Factor 5: Wir hatten bis jetzt nie keine Maschine eine so lange Einheitsleistung. Leider ist das Herzstück des SNES, der Prozessor, eine ziemlich lahme Kröte. Dafür sind der Grafikprozessor und der Soundchip einfach genial – keine andere Konsole bietet da zur Zeit so viel! Viele Spiele Ruckeln und Flackern, weil die Programmierer nicht mit den Macken des SNES klarkommen. Daß es auch anders geht, zeigen Nintendo, Konami und Capcom immer wieder. Wir haben uns so lange Zeit gelassen, bis wir das SNES wirklich im Griff hatten – bei Super Turrican habt Ihr unheimlich viel Action ohne Gerackel und Geflicker.

Total!: Die technische Seite ist zwar wichtig, aber nicht alles. Woher kommen die Spielbarkeit und die Ideen in Euren Spielen?

Factor 5: Spielbarkeit ist eine sehr diffuser Begriff, den man nicht in Worte fassen kann. Entweder versteht ein Programmierer, was andere Spaß macht, oder er sollte sich nicht an Spielen versuchen. Unsere Ideen bekommen wir oft aus dem Kino. Die innovativsten Designs, die sich auch für Videospiele eignen, kommen alle aus dem Kinobereich. Wir alle sind begeisterte Fans japanischer Zeichentrickfilme – allerdings nicht

Held, sondern Akira und andere Endzeit- und Zukunftsphantasien. Die Japaner haben in diesem Bereich einen wachsenden kreativen Anstieg. Oft verbinden wir diese Anregungen mit unseren eigenen Spielideen.

Total!: Wer sind Eure Vorbilder und mit wem würdet Ihr gerne arbeiten?

Factor 5: Unser Vorbild ist Shigeru Miyamoto, der Erfinder und geistige Vater von Mario, Zelda und Starfox. Er ist einfach ein Genie, wenn es um perfekte Spielbarkeit und neue Ideen geht. Natürlich würden wir sehr gerne mal mit Nintendo arbeiten, das ist aber schwer zu erreichen.

Wir sind auch große Fans von Hudson Soft, Konami und Capcom. Besonders Hudsons Bomberman hat es uns wirklich angehen – eines der genialsten Spiele aller Zeiten. Konamis Parodius ist mit Abstand unser liebster Shoot 'em Up und im Preisgülbereich kann man außer Street Fighter II alles anders vergessen.

Total!: Was müßt man machen, um selber SNES-Programmierer zu werden?

Factor 5: Am besten, man legt auf einem Heimcomputer los, denn Spielkonsolen lassen sich nur mit Hilfe sehr teurer Hilysysteme programmieren. Leider gibt es hier in Europa nicht wie in Japan Schulen für Spieleprogrammierung. Wenn man es geschafft hat, einige Spiele als Hobby auf Computern zu entwickeln, ist vielleicht der schwere Sprung zum Spielprofi möglich. Wir hatten wirklich viel Glück, denn in Deutschland gibt es leider kaum professionelle Spielentwickler. Angler aus hat bis jetzt nur Blue Byte mit Jimmy Connors Tennis (unser Lieblingsportspiel) ein SNES-Spiel gemacht.

Total!: Worum arbeitet Ihr zur Zeit und welche Spiele kommen demnächst von Euch?

Factor 5: Wir programmieren schon seit einiger Zeit an Super Turrican II, eine Fortsetzung in 16 MBit, die aber erst ca. einem Jahr auf den Markt kommen wird. Ein weiteres 16-MBit-Riesenspektakel machen wir auf dem SNES für eine große amerikanische Filmfirma, darüber aber demnächst mehr. Daneben werden wir auch gerade mit Hudson Soft und Konami über Spiele... Wir sehen die Zukunft ganz klar im 3D-Bereich – Starfox ist nur der Anfang. Vielleicht wird eines unserer nächsten Spiele ein STX-Projekt.

Total!: Vielen Dank für das Interview und viel Glück!

DIE BESTEN PREISE IM DEUTSCHEN RAUM

MEGA TRADE SOFT & GAME AG

Für Deutschland

Für die Schweiz

DM SFr.

DM sFr.

DM SFr.

SUPER NINTENDO

Actraiser	119.-	119.-	Road Riot	99.-	109.-	Double Dragon	29.-	29.-	Talespin	US	45.-
Advent. Isle.	90.-	99.-	Robotcop 3	99.-	109.-	Drope Zone	55.-	55.-	Terminator 2	US	45.-
Aguel Suzuki	109.-	119.-	Royal Rumble	109.-	119.-	Darking Duck	55.-	55.-	Top Ranke Tenn.	US	45.-
Addams Fam.	80.-	89.-	Samurai	109.-	119.-	F-15 Str. Eagle	55.-	55.-	Word Zap	US	19.-
Another World	119.-	119.-	Sim City	89.-	99.-	Fortress of Fear	45.-	49.-	Yoshis Cookie	US	45.-
Asterix	119.-	119.-	Spiderman	99.-	109.-	Gargyles Quest	29.-	29.-	Tom & Jerry	US	45.-
Alien 3	109.-	119.-	Star Wars	119.-	129.-	Godzilla	29.-	29.-			
Axeley	109.-	119.-	Sawing	109.-	119.-	Gremilns 2	29.-	29.-			
Battle Toats	109.-	119.-	Streel F. Turbo	129.-	129.-	Hunch Back	29.-	29.-			
Bubsy	109.-	119.-	Strike Gunner	99.-	109.-	Kid Dracula	55.-	55.-			
Castelvania 4	99.-	109.-	Striker	99.-	119.-	Kirby's Dreaml.	45.-	45.-			
Chessmaster	99.-	109.-	Super Soccer	69.-	79.-	Looney Tonns	55.-	55.-			
Congos Gaper	109.-	119.-	Super Ghoul's	89.-	99.-	Mario & Joshie	45.-	45.-			
Cool Spot	109.-	119.-	Super R-Type	69.-	79.-	Mikey Mouse	29.-	29.-			
Darius Twin	109.-	119.-	Super Tennis	69.-	79.-	Magnetic Soccer	25.-	29.-			
Desert Strike	99.-	109.-	Super Swiv	119.-	129.-	Mortal Combat	55.-	55.-			
Exhaust Heat	109.-	119.-	Teenage Turtle	89.-	99.-	Mystic Quest	55.-	55.-			
F-Zerg	49.-	69.-	Test Drive 2	109.-	119.-	Motcross Maniac	29.-	29.-			
Gods	119.-	129.-	Tiny Toon	109.-	119.-	Nigel Mansell	55.-	55.-			
Goof Troop	109.-	119.-	Turtels Tunament			Probotector	29.-	29.-			
Home Alone	99.-	109.-	Fighter	129.-	129.-	Popolous	55.-	55.-			
Hyper Zone	99.-	109.-	Utopia	119.-	129.-	R-Type	25.-	29.-			
Red October	109.-	119.-	Young Merlin	129.-	129.-	Robin Hood	55.-	55.-			
King Arthur W.	109.-	119.-	Wing Command	109.-	119.-	Rampart	29.-	29.-			
King Monstr	99.-	109.-	W. Leag. Bask.	89.-	99.-	Raging Fighter	55.-	55.-			
Lemmings	109.-	119.-	Wrestlemania	99.-	119.-	Sneaky Stakes	29.-	29.-			
Home Alone 2	119.-	129.-	Zelda 3	89.-	99.-	Snoopy	29.-	29.-			
Lost Vikings	109.-	119.-	Zombies	109.-	119.-	Spirit of F1	55.-	55.-			
Jurassic Park	119.-	129.-				Super Kick off	29.-	29.-			
Mario All Stars	89.-	99.-				Super Mario 2	55.-	55.-			
Mario is Missing	119.-	129.-				Tetris	39.-	39.-			
Mario Kart	89.-	99.-				Tack & Field	55.-	55.-			
Mario World	109.-	119.-				Tiny Toon	55.-	55.-			
Mickey Mouse	109.-	119.-				Tiny Toon 2	55.-	55.-			
Motral Combat	119.-	119.-				Turtles 3	55.-	55.-			
Mystic Quest	89.-	99.-				Zelda	55.-	55.-			
Nigel Mansell	109.-	119.-									
Outlander	99.-	109.-									
Paradious	109.-	119.-									
PGA Tour Golf	109.-	119.-									
Phanlanx	99.-	109.-									
Pilot Wings	109.-	119.-									
Pittfighter	79.-	89.-									
Plok	89.-	99.-									
Ninja Caveman	109.-	119.-									
Prince of Persia	109.-	119.-									
Probotector	109.-	119.-									
Push Over	99.-	109.-									
Race Driving	89.-	99.-									
Road Runner	119.-	109.-									

GB ZUBEHOERE

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

NES (nur Deutschland)

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

Ihre Vorteile:

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

SNES ZUBEORE

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

GAME BOY

Alfred Chicken	55.-	55.-
Asterix	55.-	55.-
Batman	29.-	29.-
Battletaots	29.-	29.-
Bubble Bobble	29.-	29.-
Din Dug	29.-	29.-

Nur in Deutschland:

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

GB ZUBEHOERE

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

NES (nur Deutschland)

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

Ihre Vorteile:

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

MEGA TRADE

Ekkehardstr. 16a
78224 Singen/D
TELEFON: 07 731/66634
TELEFAX: 07731/64521

Ich bestelle: _____

System: _____

Vorname/Name: _____

Strasse: _____

PLZ/Ort: _____

Telefon: _____

Fax Nr.: _____

Bitte auf Postkarte kleben oder faxen.

SOFT & GAME AG

Uraniastrasse 34
8001 Zürich / CH
TELEFON: 056/86 19 08
TELEFAX: 056/86 28 28

Zuzüglich 10.- NN Gebühr ab 300.- Portofrei

SNES**1 Spieler****Virgin****DM 160**

YOUNG MERLIN

Über die wundersame Wieder-
auferstehung des Magiers Merlin haben
wir schon in der letzten TOTAL! berichtet.
Jetzt könnt Ihr die Erlebnisse des jungen
Merlin endlich auch zu Hause erleben.



Merlin's Kampf gegen den Shadow King und seine kleinen Bösewichter hat reichlich von dem Stoff, der Rollenspieler-Heerzen höher schlagen läßt.

Die knallbunten, abwechslungsreichen Grafiken mit dem knuddeligen Helden und seinen Ge-

len Actionreißer gehört, werdet Ihr dadurch aber sicher nicht zum Brillenträger... Voll überzeugen kann auch die akustische Seite des Games. Der meist herrlich melodische Soundtrack schmeichelt sich schnell im Ohr ein, ohne zu nerven. Zahlreiche witzige digitalisierte Geräusche sorgen

▲ ▲ ▲ ▲ ▲
- POSITIV -
Grafik satt und viele tolle
Melodien und Sound-FX,
gute Steuerung.

Ein Tag im Leben eines jungen



Allen größtenteils
Die niedlichen
Amen...



sind mindestens
genauso fürs wie die freie
Sinn oder der böse Baum



Leider nur auf den ersten Blick friedfertig ist die herrlich bunte Blumenwelt...

zusätzlich für angenehme Berieselung. „Young Merlin“ gehört zu den action-orientierten Rollenspielen. Keine endlos verschachtelten Untermenüs mit noch endloseren Zaubersprüchen und magischen Gegenständen trüben den Spielspaß. Pluspunkte hat sich auch die Steuerung verdient. Eine Waffe und einen anderen, meist magischen Gegenstand, hat Merlin stets bei der Hand, sprich einsatzbereit per Knopfdruck auf dem Joypad. Bei diesen vielen Lorbeeren ist es natürlich

kein Wunder, daß Young Merlin wirklich Spaß macht. Und die satte Speicherkapazität des Moduls bietet natürlich auch Platz für eine ordentlich umfangreiche Story. Merlin's Reise führt ihn

genspielen lassen von Anfang an richtige Fantasy-Stimmung aufkommen. Die Grafik ist nicht videospieletypisch eckig und modular aufgebaut, sondern gefällt durch ihre sehr natürliche Gestaltung. Die edle Optik hat leider auch eine kleine Schattenseite: Beim Scrollen ruckelt es ein kleines bißchen. Da Young Merlin nicht in die Kategorie der blitzschnel-

▲ ▲ ▲ ▲ ▲
- NEGATIV -
Das Scrolling ruckelt von
Zeit zu Zeit ein wenig, was
aber nicht so schlimm ist.

durch jede Menge verschiedenartiger Landschaften.

Klar, daß so ein Game nicht an einem Tag durchgespielt ist. Dank Paßwort könnt Ihr jederzeit wieder beim aktuellen Spielstand einsteigen.

Keine Frage: Wenn Ihr ein richtig hübsch gemachtes Rollenspiel sucht, dann seid Ihr mit Young Merlin gut beraten. Auch für Einsteiger sehr empfehlenswert!

Gerald Arend

Young Merlin

Grafik

Wunderbare Fantasy-Atmosphäre, knallig bunt und mit reichlich Abwechslung.

Sound

Die melodische Songs untermauern die Super-Atmosphäre auf angenehme Weise auch die digitalen FX.

Gameplay

Die Steuerung ist gut durchdacht und arbeitet präzise und direkt. Manche Aufgaben sind knifflig, aber nicht unnötig.

Dauerspaß

Bevor Ihr's geschafft habt, wird Euch das Game nicht langweilen. Beim zweiten Anlauf gibt es aber nichts Neues mehr zu entdecken.

TOTAL! - CHECK

Genre Action/Adventure
Levels
Schwierigkeitsgrad einfach bis mittel
Controles Pfeiltasten
Speicherkapazität 16 MB
Erschließung ab Dezember

FAZIT
2+

R.L.I.N.



Ein Blick
ins
Inventory:
Es gibt viel
zu finden –
sammeln
wir's ein!

n Zauberers...



Liebe unter
Wasser: Die
Meerjungfrauen
spenden Luft
beim Küssen.

Ein Hauch von Hi-Tech:
Was macht wohl diese
erhabene Maschine?



Im Zeichen des Regenbogens



Dreh- und Angelpunkt ist der
Regenbogenssee. Sammelt die
kostbaren Edelsteine...

...und werft sie dann hinein,
um weitere nützliche
Gegenstände zu erhalten.



Regenbogen, die zweite: Der
knallblaue Edelstein verwandelt
die Omega-Skulptur...

...in das Regenbogensort. Hurra! Mal
sehen, welche Abenteuer sich
dahinter wohl verbergen!



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 Bär!iner!

TVGAMES
Grunewaldstr. 81
10823 Berlin

Besucht unseren Laden – Hier könnt Ihr auch leihen!

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

SNES**1-2 Spieler****Capcom****DM 100**

*Kontrollbare
Extras
kommen
beim
Rudern ans
Tageslicht.*



Klar, daß es mal wieder brennt, in der kleinen Welt der Disney-Figürchen. Das Ganze kam so: Goofy fuhr mit Klein-Max, Pete und PJ an einem schönen Sommertag zum Angeln. Uplötzlich tauchte ein riesiges Piratenschiff auf, und sowohl Pete als auch PJ wurden gekidnappt. Verzweifelt versuchten Goofy und Max dem Schiff hinterherzupaddeln, doch die Kräfte reichten nicht aus, um die Bösewichter einzuholen: Sie mußten mit ansehen, wie ihre beiden Freunde auf Spoonerville Island geschleppt und dort versteckt wurden.

Ganz auf sich allein gestellt machen sich Goofy und Max also auf den Weg, um ihre Kameraden zu retten. Fünf aufregende Levels erwarten sie, in denen nicht nur al-

lerlei Gefahren lauern, sondern auch zahlreiche Puzzles zu lösen sind. Wer hinter „Goof Troop“ ein Jump&Run, ähnlich Magical Quest / Starring Mickey Mouse vermutet, sieht sich allerdings getäuscht. Capcoms neueste Disney-Lizenz hat nämlich bei weitem mehr vom Nummer-1-Hit Zelda und ist eine Mischung aus Geschicklichkeits- und Denkspiel. Das Spielgeschehen wird bei diesem Action-Adventure von schräg oben dargestellt. Jedes Szenario hat mindestens einen Ausgang, der zur nächsten Szene führt. Um jedoch zum nächsten Bild zu kommen (ein Level besteht aus zahlreichen kleinen Szenarien), müssen meist einige Piraten ins

Jenseits befördert werden. Da weder der Goofy noch Max anfangs über eine Waffe verfügen, muß eine solche erst einmal gefunden werden. Eine echte und zudem effizientere Alternative dazu sind allerdings umherliegende Steine, Fässer oder Kürbisse, die als Wurfgeschosse eingesetzt werden. Neben den bereits erwähnten Gegenständen und der einzigen Waffe im Spiel – einem Entehrungs-Schußgerät, mit dem sich Feinde ein Stück wegschieben und kurz einfrieren oder Gewässer überqueren lassen – finden unsere Helden im Laufe ihres Abenteuers noch Kerzen, Schlüssel, Schaufeln, Bimmeln, Bretter, Kirschen, Bananen und Diamanten. Jedes Ding hat natürlich eine mehr oder weniger wichtige Bedeutung. Während Bananen und Kirschen für Energie sorgen, bringen Diamanten Extraleben oder gar zusätzliche Continues.



*Mit diesen
Waggons können
Piraten
überfahren, also
schnell und
problemlos
beseitigt werden...*

Szenario öffnet sich erst dann, wenn eine bestimmte Anzahl von Kontakten in der richtigen Reihenfolge berührt oder mit Steinen beschwert wurden. Da heißt es teilweise grübeln, grübeln, grübeln, denn die Steine können nur geschossen, nicht aber gezogen werden (wie bei dem alten Videospiel-Klassiker Sokoban).

Umherliegende Kerzen erweisen sich in dunklen Höhlen bzw. Schatzkammern als sehr nützlich, und mit einer Bimmel können Gegner angelockt werden. Eine Schaufel hat auch ihren Nutzen: Mit ihr gräbt man Felder um, welche oft kostbare Extras freigeben.

Goof Troop ist ein Programm, das auf spielerische Weise Kombinationsgabe und Teamgeist trainiert. Gerade letzterer ist vonnöten, da sowohl Goofy als auch Max

▲ ▲ ▲ **POSITIV** ▲
Action-Adventure für jüngere Spieler, erfordert Knobelei, fördert Teamgeist; zwei Spieler gleichzeitig, Paßwort.

▼ ▼ ▼ **NEGATIV** ▼
Nur fünf Levels, Puzzles könnten insgesamt gesehen abwechslungsreicher sein.

lerlei Gefahren lauern, sondern auch zahlreiche Puzzles zu lösen sind. Wer hinter „Goof Troop“ ein Jump&Run, ähnlich Magical Quest / Starring Mickey Mouse vermutet, sieht sich allerdings getäuscht. Capcoms neueste Disney-Lizenz hat nämlich bei weitem mehr vom Nummer-1-Hit Zelda und ist eine Mischung aus Geschicklichkeits- und Denkspiel. Das Spielgeschehen wird bei diesem Action-Adventure von schräg oben dargestellt. Jedes Szenario hat mindestens einen Ausgang, der zur nächsten Szene führt. Um jedoch zum nächsten Bild zu kommen (ein Level besteht aus zahlreichen kleinen Szenarien), müssen meist einige Piraten ins

Kleine und große Knobeleyen



Diese Brücke ist leider unpassierbar, da sie durchgebrochen ist.

Ihr müßt also ein Zwischenglied suchen...

...um es dann in die Lücke einzusetzen.

Nicht alle Rätsel-Lösungen sind so einfach wie auf dem linken Bild.

Das Finale mit dem bösen Piraten-Boß.



im Zweispieler-Modus jeweils nur einen Gegenstand tragen können, oft aber zwei benötigt werden.

Wenngleich Goof Troop technisch gesehen kein Hammer ist und diesbezüglich dem Jump&Run The Magical Quest um Längen hinterherhinkt, ist Capcoms neuestes Werk doch auch auf diesem Gebiet ein solides Programm. Die Grafik ist wirklich nett und teilweise bekommen wir lustige Animationen zu sehen. Das dadurch entstehende Disney-Flair wird auf angenehme Art und Weise unterstrichen, so daß man durchaus von einer gelungenen Umsetzung

der Materie sprechen kann. Goof Troop ist ein witziges, teilweise kniffliges Abenteuer, das gerade für die etwas kleineren Nintendo-Fans zugeschnitten ist, aber auch Erwachsenen durchaus gefallen wird. Ein Spiel für die gesamte Familie also, dessen Textpassagen in deutsch gehalten sind.

Hans-Joachim Amann

Goof Troop

Grafik

Die Grafik ist nicht gerade spektakulär, aber gut und farbenfroh gezeichnet.

Sound

Die verschiedenen Musikstile passen ganz gut zum Spielablauf. Teilweise nervt's jedoch ein bißel.

Gameplay

Goof Troop ist kein sehr komplexes Action-Adventure, spielt sich aber tollend und benötigt keine Eingewöhnungsphase.

Dauerspaß

Wenn man die fünf Levels zwei dreimal durchgezogen hat, läßt die Motivation schon deutlich nach.

TOTAL! - CHECK

Genre Action/Adventure
Levels 5
Schwierigkeitsgrad einfach
Continues unendlich
Spielzeit 4 MBIT
Schätzpreis ab sofort



Bislang war ihm nur eine Statisten-Rolle in The Magical Quest / Starring Mickey Mouse vergönnt, nun bekommt er endlich seine langverdiente Hauptrolle: der gute, alte Goofy, der

bei uns ebenso beliebt ist wie die anderen Einwohner Entenhausens.

TR O O P

Cybersoft-Versand: Schönstraße 91 · 85343 München · Tel. 089/6645-30 · Fax -62

Ladenverkauf (Preise identisch) · 80333 München · Theresienstr. 152 · Tel. 089/522787

SUPER NES			NES			GAMEBOY		
Act Raiser	dt.	114,00	King Arthur's World	dt.	109,00	Super Star Wars	dt.	115,00
Adams Family 2	dt.	109,00	King of the Monsters	dt.	109,00	Super Swirl	dt.	125,00
Adams Family	dt.	99,00	Lemmings	dt.	105,00	Super Turmoil	dt.	119,00
Amazing Tennis	dt.	109,00	Letthal Weapon	dt.	99,00	Suzuki F1 Drivin	us.	129,00
Alien 3	dt.	109,00	Last Wingers	dt.	109,00	Tarzan	us.	129,00
Amiga	dt.	109,00	Magical Quest	dt.	115,00	Tecmo NBA Basketball	dt.	119,00
Amiga II	dt.	129,00	Mario All Star	dt.	87,00	Terminator 1	dt.	119,00
Amiga III	dt.	129,00	Mario in the Mansion	us.	129,00	Terminator 2	us.	129,00
Amiga IV	dt.	129,00	Megamorph	us.	129,00	Wacky Golf	us.	129,00
Amiga V	dt.	129,00	Megamorph 2	us.	129,00	Wacky Golf 2	us.	129,00
Amiga VI	dt.	129,00	Megamorph 3	us.	129,00	Wacky Golf 3	us.	129,00
Amiga VII	dt.	129,00	Megamorph 4	us.	129,00	Wacky Golf 4	us.	129,00
Amiga VIII	dt.	129,00	Megamorph 5	us.	129,00	Wacky Golf 5	us.	129,00
Amiga IX	dt.	129,00	Megamorph 6	us.	129,00	Wacky Golf 6	us.	129,00
Amiga X	dt.	129,00	Megamorph 7	us.	129,00	Wacky Golf 7	us.	129,00
Amiga XI	dt.	129,00	Megamorph 8	us.	129,00	Wacky Golf 8	us.	129,00
Amiga XII	dt.	129,00	Megamorph 9	us.	129,00	Wacky Golf 9	us.	129,00
Amiga XIII	dt.	129,00	Megamorph 10	us.	129,00	Wacky Golf 10	us.	129,00
Amiga XIV	dt.	129,00	Megamorph 11	us.	129,00	Wacky Golf 11	us.	129,00
Amiga XV	dt.	129,00	Megamorph 12	us.	129,00	Wacky Golf 12	us.	129,00
Amiga XVI	dt.	129,00	Megamorph 13	us.	129,00	Wacky Golf 13	us.	129,00
Amiga XVII	dt.	129,00	Megamorph 14	us.	129,00	Wacky Golf 14	us.	129,00
Amiga XVIII	dt.	129,00	Megamorph 15	us.	129,00	Wacky Golf 15	us.	129,00
Amiga XIX	dt.	129,00	Megamorph 16	us.	129,00	Wacky Golf 16	us.	129,00
Amiga XX	dt.	129,00	Megamorph 17	us.	129,00	Wacky Golf 17	us.	129,00
Amiga XXI	dt.	129,00	Megamorph 18	us.	129,00	Wacky Golf 18	us.	129,00
Amiga XXII	dt.	129,00	Megamorph 19	us.	129,00	Wacky Golf 19	us.	129,00
Amiga XXIII	dt.	129,00	Megamorph 20	us.	129,00	Wacky Golf 20	us.	129,00
Amiga XXIV	dt.	129,00	Megamorph 21	us.	129,00	Wacky Golf 21	us.	129,00
Amiga XXV	dt.	129,00	Megamorph 22	us.	129,00	Wacky Golf 22	us.	129,00
Amiga XXVI	dt.	129,00	Megamorph 23	us.	129,00	Wacky Golf 23	us.	129,00
Amiga XXVII	dt.	129,00	Megamorph 24	us.	129,00	Wacky Golf 24	us.	129,00
Amiga XXVIII	dt.	129,00	Megamorph 25	us.	129,00	Wacky Golf 25	us.	129,00
Amiga XXIX	dt.	129,00	Megamorph 26	us.	129,00	Wacky Golf 26	us.	129,00
Amiga XXX	dt.	129,00	Megamorph 27	us.	129,00	Wacky Golf 27	us.	129,00
Amiga XXXI	dt.	129,00	Megamorph 28	us.	129,00	Wacky Golf 28	us.	129,00
Amiga XXXII	dt.	129,00	Megamorph 29	us.	129,00	Wacky Golf 29	us.	129,00
Amiga XXXIII	dt.	129,00	Megamorph 30	us.	129,00	Wacky Golf 30	us.	129,00
Amiga XXXIV	dt.	129,00	Megamorph 31	us.	129,00	Wacky Golf 31	us.	129,00
Amiga XXXV	dt.	129,00	Megamorph 32	us.	129,00	Wacky Golf 32	us.	129,00
Amiga XXXVI	dt.	129,00	Megamorph 33	us.	129,00	Wacky Golf 33	us.	129,00
Amiga XXXVII	dt.	129,00	Megamorph 34	us.	129,00	Wacky Golf 34	us.	129,00
Amiga XXXVIII	dt.	129,00	Megamorph 35	us.	129,00	Wacky Golf 35	us.	129,00
Amiga XXXIX	dt.	129,00	Megamorph 36	us.	129,00	Wacky Golf 36	us.	129,00
Amiga XL	dt.	129,00	Megamorph 37	us.	129,00	Wacky Golf 37	us.	129,00
Amiga XLI	dt.	129,00	Megamorph 38	us.	129,00	Wacky Golf 38	us.	129,00
Amiga XLII	dt.	129,00	Megamorph 39	us.	129,00	Wacky Golf 39	us.	129,00
Amiga XLIII	dt.	129,00	Megamorph 40	us.	129,00	Wacky Golf 40	us.	129,00
Amiga XLIV	dt.	129,00	Megamorph 41	us.	129,00	Wacky Golf 41	us.	129,00
Amiga XLV	dt.	129,00	Megamorph 42	us.	129,00	Wacky Golf 42	us.	129,00
Amiga XLVI	dt.	129,00	Megamorph 43	us.	129,00	Wacky Golf 43	us.	129,00
Amiga XLVII	dt.	129,00	Megamorph 44	us.	129,00	Wacky Golf 44	us.	129,00
Amiga XLVIII	dt.	129,00	Megamorph 45	us.	129,00	Wacky Golf 45	us.	129,00
Amiga XLIX	dt.	129,00	Megamorph 46	us.	129,00	Wacky Golf 46	us.	129,00
Amiga L	dt.	129,00	Megamorph 47	us.	129,00	Wacky Golf 47	us.	129,00
Amiga LI	dt.	129,00	Megamorph 48	us.	129,00	Wacky Golf 48	us.	129,00
Amiga LII	dt.	129,00	Megamorph 49	us.	129,00	Wacky Golf 49	us.	129,00
Amiga LIII	dt.	129,00	Megamorph 50	us.	129,00	Wacky Golf 50	us.	129,00
Amiga LIV	dt.	129,00	Megamorph 51	us.	129,00	Wacky Golf 51	us.	129,00
Amiga LV	dt.	129,00	Megamorph 52	us.	129,00	Wacky Golf 52	us.	129,00
Amiga LVI	dt.	129,00	Megamorph 53	us.	129,00	Wacky Golf 53	us.	129,00
Amiga LVII	dt.	129,00	Megamorph 54	us.	129,00	Wacky Golf 54	us.	129,00
Amiga LVIII	dt.	129,00	Megamorph 55	us.	129,00	Wacky Golf 55	us.	129,00
Amiga LIX	dt.	129,00	Megamorph 56	us.	129,00	Wacky Golf 56	us.	129,00
Amiga LX	dt.	129,00	Megamorph 57	us.	129,00	Wacky Golf 57	us.	129,00
Amiga LXI	dt.	129,00	Megamorph 58	us.	129,00	Wacky Golf 58	us.	129,00
Amiga LXII	dt.	129,00	Megamorph 59	us.	129,00	Wacky Golf 59	us.	129,00
Amiga LXIII	dt.	129,00	Megamorph 60	us.	129,00	Wacky Golf 60	us.	129,00
Amiga LXIV	dt.	129,00	Megamorph 61	us.	129,00	Wacky Golf 61	us.	129,00
Amiga LXV	dt.	129,00	Megamorph 62	us.	129,00	Wacky Golf 62	us.	129,00
Amiga LXVI	dt.	129,00	Megamorph 63	us.	129,00	Wacky Golf 63	us.	129,00
Amiga LXVII	dt.	129,00	Megamorph 64	us.	129,00	Wacky Golf 64	us.	129,00
Amiga LXVIII	dt.	129,00	Megamorph 65	us.	129,00	Wacky Golf 65	us.	129,00
Amiga LXIX	dt.	129,00	Megamorph 66	us.	129,00	Wacky Golf 66	us.	129,00
Amiga LXX	dt.	129,00	Megamorph 67	us.	129,00	Wacky Golf 67	us.	129,00
Amiga LXXI	dt.	129,00	Megamorph 68	us.	129,00	Wacky Golf 68	us.	129,00
Amiga LXXII	dt.	129,00	Megamorph 69	us.	129,00	Wacky Golf 69	us.	129,00
Amiga LXXIII	dt.	129,00	Megamorph 70	us.	129,00	Wacky Golf 70	us.	129,00
Amiga LXXIV	dt.	129,00	Megamorph 71	us.	129,00	Wacky Golf 71	us.	129,00
Amiga LXXV	dt.	129,00	Megamorph 72	us.	129,00	Wacky Golf 72	us.	129,00
Amiga LXXVI	dt.	129,00	Megamorph 73	us.	129,00	Wacky Golf 73	us.	129,00
Amiga LXXVII	dt.	129,00	Megamorph 74	us.	129,00	Wacky Golf 74	us.	129,00
Amiga LXXVIII	dt.	129,00	Megamorph 75	us.	129,00	Wacky Golf 75	us.	129,00
Amiga LXXIX	dt.	129,00	Megamorph 76	us.	129,00	Wacky Golf 76	us.	129,00
Amiga LXXX	dt.	129,00	Megamorph 77	us.	129,00	Wacky Golf 77	us.	129,00
Amiga LXXXI	dt.	129,00	Megamorph 78	us.	129,00	Wacky Golf 78	us.	129,00
Amiga LXXXII	dt.	129,00	Megamorph 79	us.	129,00	Wacky Golf 79	us.	129,00
Amiga LXXXIII	dt.	129,00	Megamorph 80	us.	129,00	Wacky Golf 80	us.	129,00
Amiga LXXXIV	dt.	129,00	Megamorph 81	us.	129,00	Wacky Golf 81	us.	129,00
Amiga LXXXV	dt.	129,00	Megamorph 82	us.	129,00	Wacky Golf 82	us.	129,00
Amiga LXXXVI	dt.	129,00	Megamorph 83	us.	129,00	Wacky Golf 83	us.	129,00
Amiga LXXXVII	dt.	129,00	Megamorph 84	us.	129,00	Wacky Golf 84	us.	129,00
Amiga LXXXVIII	dt.	129,00	Megamorph 85	us.	129,00	Wacky Golf 85	us.	129,00
Amiga LXXXIX	dt.	129,00	Megamorph 86	us.	129,00	Wacky Golf 86	us.	129,00
Amiga LXXXX	dt.	129,00	Megamorph 87	us.	129,00	Wacky Golf 87	us.	129,00
Amiga LXXXXI	dt.	129,00	Megamorph 88	us.	129,00	Wacky Golf 88	us.	129,00
Amiga LXXXXII	dt.	129,00	Megamorph 89	us.	129,00	Wacky Golf 89	us.	129,00
Amiga LXXXXIII	dt.	129,00	Megamorph 90	us.	129,00	Wacky Golf 90	us.	129,00
Amiga LXXXXIV	dt.	129,00	Megamorph 91	us.	129,00	Wacky Golf 91	us.	129,00
Amiga LXXXXV	dt.	129,00	Megamorph 92	us.	129,00	Wacky Golf 92	us.	129,00
Amiga LXXXXVI	dt.	129,00	Megamorph 93	us.	129,00	Wacky Golf 93	us.	129,00
Amiga LXXXXVII	dt.	129,00	Megamorph 94	us.	129,00	Wacky Golf 94	us.	129,00
Amiga LXXXXVIII	dt.	129,00	Megamorph 95	us.	129,00	Wacky Golf 95	us.	129,00
Amiga LXXXXIX	dt.	129,00	Megamorph 96	us.	129,00	Wacky Golf 96	us.	129,00
Amiga LXXXXX	dt.	129,00	Megamorph 97	us.	129,00	Wacky Golf 97	us.	129,00
Amiga LXXXXXI	dt.	129,00	Megamorph 98	us.	129,00	Wacky Golf 98	us.	129,00
Amiga LXXXXXII	dt.	129,00	Megamorph 99	us.	129,00	Wacky Golf 99	us.	129,00
Amiga LXXXXXIII	dt.	129,00	Megamorph 100	us.	129,00	Wacky Golf 100	us.	129,00

Versandkosten per Post DM 7,- zzgl. Nachnahme, Versandkosten per UPS DM 9,- (Neue Bundesländer DM 12,-) zzgl. Nachnahme, Ab DM 250,- Versandkosten frei. Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 15,-, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten!



Nicht immer unter strahlender Sonne, aber immer gut: die ECTS in London.



ECTS AUT

LONDON – SHOW: ALL

Als Trendsetter und großes Spielebarometer für die kommende Jahreshälfte ist die Show immer eine Reise weit – und es war mal wieder soweit.

Also sprach Zarathustra – und schon erhoben sich die Spiele-Redakteure der großen weiten Welt von ihren eigenen vier Buchstaben. Noch nie war die große Herbstmesse in London so transparent wie bei ihrer jüngsten Zusammenkunft. Überraschungen und Highlights sind bekannt – alles verläuft nach „Schema F“ und „Plan b“. Accolade hat neuen PR-Menschen, der in die Fußstapfen von Ex-Officer Alan Welsman tritt: Mikah Martin „Cruz – shake Hands. Erstes Bonbon für den „Neuen“: „Bubsy 2“ für SuperNES, frisch verkorkt und abgezapft von Bestseller-Designer John Skill. Vorher erwarten wir mit Spannung die Umsetzung des Cartoons „Speed Racer“ (SNES).



Zumindest in den Staaten war die Comic-Serie „Speed Racer Go!“ ganz; oben an der Spitze der TV-Serien. Accolade setzt die Story für Euch um.

Nach „2 Unlimited“ hat man bei Activision nun die zweite Musiklizenz zur Unterlegung eines Action-Spiels eingeholt. In „X-Kaliber 2097“ (SNES, März ’94) muß Held „Slash“ das New York der Zukunft vor lauter fiesen Morphs retten ... Die Musik wird von der Gruppe „Psychonik“ gefertigt. Techno-Rock. Wir sind gespannt. Ebenfalls geplant: Die Game-Boy-Fassung von „Alien vs. Predator“ für Januar ’94.

Bei Codemasters sind jetzt „Quattro Arcade“ und „Bee 52“ für alle NESler im Kommen, und im Januar geht’s mit „Bignose the Caveman“, „Metal Man“ und „Team Sports USA“ weiter – für gute 8-Bit-Titel waren die Jungs halt schon immer gut.

Das US-Label Electro Brain macht seine ersten Gehversuche als Publisher in Europa.

Die Jungs stehen auf Sport, und daher werden sie das Weihnachtsgeschäft mit „Boxing Legends of the Ring“ und „World Soccer“, beides für SuperNES, anreichern.

Electronic Arts: Nintendo hat auf die angekün-

Wir wissen nicht, was Ihr alles mit „Vier Buchstaben“ in Verbindung bringt. Für TOTAL! sind das C und das E, verknüpft mit ’nem S und dem T - in ganz bestimmter Anordnung aneinandergereiht - die magischen und ,fantastischsten Vier‘ - zweimal im Jahr. Die European Computer Trade Show (ECTS) in London...

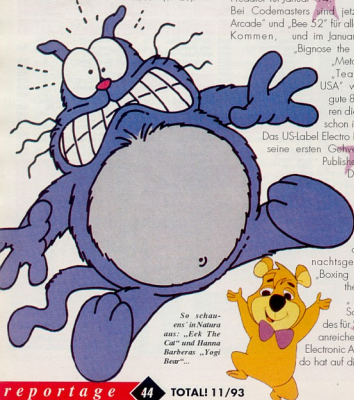


Action und Techno-Rock – zeitgemäßer geht’s nicht mehr. 2 Unlimited - Nachfolger „X-Kaliber 2097“.

digte Einstellung der Produktion von Spielen für ihre Systeme seitens EA mit einer Änderung der Preispolitik für Fremdhersteller

reagiert. Möglicherweise können dadurch sogar die VK-Preise für die Module sinken und EA kann so doch mit „NHL Hockey ‘94“ (SNES) überkommen. Gut gebrüllt, Löwe! (...die Red.)

Nachmal „Yogi“: Mit dieser Bärentasche steigen jetzt die Empire-People auf die Konsolen-Welle auf...



So schauen aus: „Eek The Cat“ und Hanna Barberas „Yogi Baw“...

UMN '93

ES LÄUFT NACH PLAN



Zoo!:
Anreise in
Hip-Hop-
Lauf?

Mann präsentiert „Tesseræ“ für den Game Boy und die „Humans“ für SNES – schon fast gefinished...

Stichwort „Nie Dimension“. Na, schon mal gehört? Gremlin Graphics bringen „Zoo!“, den Ninja aus eben dieser Dimension nun endlich auf SNES und GB. Beide Versionen sollen noch im Herbst erhältlich sein.



Mü Asterix auf den Comic gekommen: Infogrames arbeitet jetzt an dem Spiel um den Schlumpf.

Schlumpf ging '81 bei Infogrames zu. Noch im Dezember soll das Spiel um die kleinen blauen Zwerge für den Game Boy erhältlich sein. „The Smurfs“ wird ein Jump&Run, allerdings mit diversen Einlagen, wie einer Schlittenfahrt oder einem Flug auf einem Storch, sohn.

Nicht ganz reibungslos läuft der Laden derzeit bei Interplay. Die nämlich stecken noch wie vor in Verhandlungen über ihren deutschen Distributor – also vorerst keine Spiele („Claymates“, „Clayfighter“, „Robocop vs. Terminator“, „Lost Vikings 2“, „Star Trek“, „Lord of the Rings“) offiziell zu haben...

Arbeitstitel TP197: der SNES-Control Stick von Leisuresoft.

Die Maschinen bei Empire laufen jetzt voll nach Plan: erste Produktionen auf Nintendo-Basis sind „Space Ace“ (SNES) und „Yogi Bear“ für Super NES und GB.

Einen alten Bekannten treffen wir am Stand von Gametek: Adrian Cale. Der Ex-System-3-

Wollten wir die Aussteller nach der Größe ihrer Monitor-Stellfläche einordnen, könnten wir Konami ganz weit vorn ansiedeln, doch: Auch ohne dies haben die Karls die Nasen ganz weit vorn. Zum Greifen nah: „Utopia – The Creation of a Nation“ für das Super NES und „Turtles Tournament Fighters“ für NES und SNES. Wir bleiben dran...

Mitten drin im großen Getümmel residieren die Partner Leisuresoft GmbH und Leisuresoft Ltd. Neu für uns: Das Konsolengeschäft wird ein weiteres Standbein dieser Riesen-Company werden. Das konnte uns Marketing-Managerin Uta Nemitz anhand ihrer Bandbreite an neuem Zubehör, wie Joypads und Sticks, unter anderem auch aus dem Angebot von Logic 3, nur bestätigen. Wird's also doch bald Zeit für ein Update unseres Joystick-Tests?

Nach einer zünftigen Verjüngungskur zeigt sich Microprose jetzt wieder topfit: Uwe Fürstenbergs nächstes Unterfangen geht in Richtung Strategie und Geschicklichkeit: „Wordtris“ für Eure Super NESSE und den Game Boy. Eine weise Entscheidung ist die SNES-Umsetzung des einstigen Computer-Knüllers „Impossible Mission“, dicht gefolgt von der „Chaos Engine“ und „Star Trek“, beide ebenfalls für SNES (vgl. auch NEWS in TOTAL! 10/93). Ob einer der Titel noch zu X-Mas fertig wird, wollen die Proser allerdings noch nicht beschwören.

Gegensätze bei Titeln: einmal „Prehistorik Man“ (r.) und dann wieder moderne Technik in gelb...



Zweimal Microprose für Super NES: Spock & Co. in geheimer Mission (unten)...



...und Geschicklichkeit und mehr: mit „Wordtris“.

SNHELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

Super Nintendo

Super Mario All Stars	94,-
Street Fighter II Turbo	139,-
Mortal Kombat	139,-
Aladdin (Nov)	124,-
Goof Troop	124,-
SuperStar Wars - The Empire Strikes Back	139,-
Mythic Quest	94,-
Cool Spot (Nov/Dez)	129,-
Trolls (Nov)	129,-
Turtles Tourn. Fight. (Nov)	129,-
Zombies	129,-
Sunset Riders	139,-
Congos Caper	119,-
Mario is Missing	139,-
Hook (Nov)	129,-
Exinnox (Nov)	139,-
Aero the Acrobat (Nov)	139,-
Super Bomberman (Nov)	109,-
Flashback (Nov)	139,-
Rummengig's Player Manager	129,-
Chuck Rock (Nov)	109,-
Skylblazer (Nov)	129,-
Jurassic Park	139,-
The Lost Vikings (dt. Texte)	124,-
Battletoads in Battleman.	124,-
Buboy	124,-
Flashback (Nov)	139,-
Duffy Duck (Dez)	144,-
Asterix	119,-
Nigel Mansella W. Ch. (Nov)	129,-
Super Turrican (Dez)	124,-

NES

Darwing Duck	94,-
Tiny Toons II	99,-

Game Boy

Darwing Duck	69,-
Mortal Kombat	79,-
Jimmy Connors Pro Tennis Tour	69,-
Zelda	69,-
Tiny Toon II	69,-



Mario All Stars 94,- DM

In punkto Schnelligkeit: Absolute Spitze

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

Theo KRANZ VERSAND & LADEN

Täglich Neuheiten

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

REPORTAGE

Allein gegen Roboter:
„Mr. Tuft“
schreckt vor
nichts zurück...

TESTS AUTUMN '93

LONDON - SHOW: ALLES LÄUFT NACH PLAN



Infos habt Ihr bereits bekommen, die Tests folgen so bald wie möglich. Nicht nur Colin Brown, PR-Manager bei Storm, kann wieder ruhig schlafen. Wenn jetzt die SNES- und Game-Boy-Versionen des spätgeborenen „Lawnmower Man“ so langsam in die großen Container gestopft



Ocean präsentiert nettes aus „Ranma 1/2“ – das sieht nach Action der härtesten Sorte aus...

Kein Hahn für die Suppe ist Mindscapes „Alfred Chicken“, der sein Debut im Januar auch auf dem SNES geben soll. Wer die verrauht-gemütliche Billard-Kneipe endgültig satt hat, gehört zum Käuferpotential von „Championship Pool“ (SNES). So, der Papierverschwendung unter den Schulbänken dieser Welt droht jetzt das Aus, denn „ Battleship“ („Schiffe versenken“) kommt zum Jahresende für SNES und NES. Darauf haben alle gewartet!

Sie feiern ihr Zehnjähriges und ...den Erfolg von Jurassic Park“. Dazu präsentieren sich die Jungs und Mädels vom Ocean-Stand jetzt schon zum zweiten Mal im Dschungeldickicht der Dino-Insel. Für den Rest des Jahres können wir noch „Dennis“ (Jump&Run, alle drei Systeme), „Road Rash“ (Brutalo-Motorradrennen, GBI), „Mr. Nutz“ (Jump&Run für SNES) und „Ranma 1/2“ (Manga-Prügelei, SNES) erwarten. Später dann, wenn Santa Claus sich wie alljährlich seine dicken Füße geholt hat, möchten Euch die Ocean-People mit „Eek the Cat“ (SNES, Jump&Run) beglücken.

Bei Psynopsis dankt man nicht nur bis Weihnachten, sondern noch ein Stück weiter: bis zum Start von „Lemmings 2 – The Tribes“ (!) und „Walker“ (Action/Ballerei) für SNES.

Hat auf-
gerüstet: die
Psynopsis-
Eule

Dire
Softgold-De-
legation aus Kaarst war nicht nur in Sachen
Imageneer unterwegs, obgleich dies mo-
mentan der einzige Hersteller ist, den
Product Manager Kristin Dost und Guido
Alt auf seinen Nintendo-Spiele vertreten.
Nebst Christkind warten wir noch gespannt
auf die Testversion von
„Populous II“ für das SNES
(vgl. Preview in TOTAL! 10/93)
und auf „Ogre Battle“,
ebenfalls für diese Maschi-
ne. Ferner planen die beiden
Business-People einen
Relaunch (...schon mal ge-
hört?) der Game-Boy-Legen-
de „Battle of Olympus“.

Auf das Christkind wartet man auch bei Sony Imagesoft. Was kommt, steht fest,



Lemmings 2: Ja, wo laufen sie denn?



„Peaky Blinder“ ist die Kultfigur, direkt aus „London Underground“. Mit „ner Menge Pudding in den Beinen wird er 1994 die Nintendos erobern.



Steinzeit à la Titus: der „Prehistorik Man“ für SNES.

werden, konzentrieren sich die Arbeiten in der Nähe der Londoner Knightsbridge auf „Peaky Blinder“ für Eure Nintendos. PB ist das britische Dacelloor-Maskottchen im London Underground. 1994 wird die Konsolen stürmen. Blicken wir über die Bettkante hinaus, treffen wir auf „Mr. Tuft“, eine höchst motivierte Super-NES-Gestalt, die auf Jump&Run-Ebenen einer anderen Welt gegen Kampf-Roboter anstinken wird.

Jeder Interessent, der bei Titus am Stand vorbeischauf, wird von Marketing-Mana-

ger Steve Darragh zu einer sofortigen Kehrtwende verdon-
nert. Es gilt, das vor dem Messegebäude
posierende gelbe Gift zu betrachten
und sich für das Familienalbum
(...das von Titus) foto-
grafieren zu las-
sen. Dann geht's
wieder zurück zum
Stand: Wir bleiben
beim Gelb. „Lambor-
ghini American
Challenge“, so der
Dreh- und Angel-
punkt dieser Aktion,



Technik à la Titus: „Lamborghini Am. Challenge“.

wird jetzt parallel mit dem „Prehistorik Man“ für Super NES und Euren Game Boy produ-
ziert (wir berichten in den News der
TOTAL! 10/93).
UBI-Soft-Dame Isabelle Le Henaff freut sich,
nach dem Erfolg von Jimmy Connors für NES und GB
sollen bereits dieser Tage in die Läden
gehen, dicht gefolgt von „Empire Strikes
Back“ auf dem Game Boy und „F1 Pole
Position“ für SNES und Game Boy (ge-
previewt auf Seite 22!). Soviel zum
Weihnachtsgeschäft. Was der Weihnachts-
mann nicht mehr in seinen großen Sack

**Super Mario
All Stars
99,-**



Act Raiser 123,- Jimmy Connors Tennis 123,-

Alien 3 128,- Another World 123,-

Batman Returns 123,- Best of the Best 127,-

B.O.B. 118,- Cal Ripken Jr. Baseball 131,-

Darius Twin 105,- John Madden Football 119,-

ASTERIX 109,-

King Arthur's World 125,-

Super Drivin' Suzuki F1 129,-

Super Off Road 123,-

Super Star Wars 128,-

Super Swirl 131,-

Test Drive 2 125,-

Top Gear 117,-

World League Basketball 97,-

Lemmings 123,-
Mickey Mouse - Magical Quest 118,-
PGA Golf Tour 123,-
Phalanx 122,-
Powermover 123,-
Prince of Persia 123,-
Probotector 122,-
Road Runner 131,-



139,-

ZUBEHÖR:

Action Replay 99,-
Aspid Pad 55,-
Angler Big-Joypad 48,-
Topfighter 135,-

Einzelstücke u. Transportschaden: Dragon's Lair 69,-
Populous 69,-
Lemmings 99,-
Roadrunner 109,-



89,-

Congo's Cap 115,-
Cosmo Gang 133,-

BRACHTENDORF

Nur deutsche Originalspiele!

Aero der Akrobat 133,-
Cybernator 123,-
Blazing Skies 129,-
Battletoads in Battlemaniacs 119,-
Bulls vs Blazers 118,-
California Games 117,-

Leathal Weapon 111,-
Magic Sword 124,-
Major Title 124,-
Mario is missing 129,-
Pugsley's Scavenger Hunt 117,-
Robocop 3 119,-
Runmenigges Player Manager 123,-

123,-

Mechwarrior 149,-
Megalomania 115,-
Mystic Quest 99,-
NBA All Star Challenge 115,-
NHLPA Ice Hockey 123,-
Out to Lunch 133,-
On the Ball 119,-
Shanghai II 139,-
Star Wing 109,-
Street Fighter 2 Turbo Edition 137,-
WWF Royal Rumble 129,-

Dino City 123,-
Drakken 131,-
Duffy Duck 131,-
Fatal Fury 123,-
Final Fight 123,-
First Samurai 123,-
Harley's Adventure 105,-
Hole in one 118,-
Lagoon 135,-
Terminator 2 - The Arcade Game 127,-

125,-

Piock 95,-
Pocky + Rocky 129,-
Pugsley's Scavenger Hunt 117,-
Robocop 3 119,-
Runmenigges Player Manager 123,-
Shanghai II 139,-
Star Wing 109,-
Street Fighter 2 Turbo Edition 137,-
WWF Royal Rumble 129,-

02654-2694

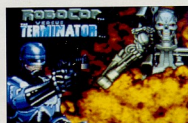
SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

Ubi-Soft: Bald schlägt das Imperium ohne Ende zurück - auf all Euer Game Boys, wenn ihr wollt!



ECTS AUTUMN '93

LONDON - SHOW: ALLES LÄUFT NACH PLAN



Sieht schon gut aus: Intro von Interplay's „Robocop vs. Terminator“. Große Preisfrage: Wie lange müssen wir noch auf das Spiel warten?

Nächste und letzte Station auf dem Terminplan: Virgin Interactive Entertainment, ehemals „Virgin Games“.

Mit einem Haufen vielversprechender Titel in der Pipeline will man den Sofort-Erfolg von „Cool Spot“ und „Young Merlin“ fortsetzen – und das hohe Qualitätsniveau ebenfalls beibehalten.

Für das erste Quartal '94 stehen „The Jungle Book“ (SNES, NES, GB), „Dragon“ (Bruce Lee-Story, SNES), „Cool Spot“ (GB) sowie „Muhammad Ali Boxing“ (SNES) an.

Soviel zur Herbstausgabe der ECTS '93, direkt aus dem Londoner Business Design

Centre. Wie Ihr gerade gelesen habt, hat diese Messe diesmal nichts wirklich Neues, und TOTAL-Leser wie Ihr seid sowieso stets auf dem laufenden. Wir hier in den heiligen Redaktionshallen schließen nach die letzten Werten ab, welche dieser vorgestellten Spiele-Titel verschoben oder gar aufs große Eis gelegt werden, und welche den Homerun unter den Weihnachtsbaum schaffen werden.

Ulrich Mühl/Matthias Siegek

GAMESTAR	
Super-Nintendo	
Asterix, dt.	DM 112,85
Jurassic Park, dt.	DM 126,85
Mario Allstars, dt.	DM 97,85
Mortal Kombat, dt.	DM 138,85
Pocky + Rocky, dt.	DM 136,85
Super Bomberman, dt.	DM 110,85
Streetfighter II Turbo, dt.	DM 136,85
Striker, dt.	DM 126,85
Turrican, dt.	DM 110,85
und vieles mehr	
Kostenlose Preisdliste bei:	
GAMESTAR • EICHENSTRASSE 1 • 61476 KRONBERG	
Abholung nach Absprache möglich	
☎: 0 61 73 / 51 74	



SPOT SUCHT DAS COOLSTE PORTRAIT!

COMPETITION

MIT SPOT IN DEN SCHNEE?
NA KLAR!
DAS SNOWBOARD WARTET
AUF DICH...

... genau Habt Ihr keinen, malt Euch einen, 'nen Cool-Spot für alle Fälle. Wir suchen Spots in allen Wetter- oder Lebenslagen, dicke, dünne, große, kleine - ob Hot-Spot oder Schrott-Spot, gemalt, gezeichnet oder radiert, ob in Pastell, in Öl oder als Aquarell, wichtig ist: der Kerl ist grell.

Für das coolste Kunstwerk macht er ein superstarkes

COOL-SPOT-SNOWBOARD'

locker - für Fun & Action im kalten Schnee.

& 9x

Eure nächstbesten coolen Werke zeichnen wir mit jeweils einem COOL-SPOT-MODUL für SNES aus und weitere



20x

gib't daß freche COOL-SPOT-T-SHIRT zu gewinnen ...



Ja, wenn das schon alles wär! Als Trostpreise winken jede Menge COOL-SPOT-Sonnenbrillen und -PINS, und wenn wir im ganzen sogar 12 richtig sahnemäßig gute COOL-SPOT-Pictures von Euch bekommen, lassen wir die sogar zu einem COOL-SPOT-KALENDER 1994 drucken. Die auswählen unter Euch bekommen das coole Teil nach Drucklegung natürlich gratis ins Haus, ist doch klar! Also Freunde, strengt Euch an - jetzt liegt alles in Eurer Hand ...

Die Jury setzt sich aus TOTAL!-Redakteuren und Mitarbeitern der Virgin Interactive Entertainment GmbH zusammen. Euer Kunstwerk sollte nicht größer als DIN A 4 und sehr gut verpackt sein, damit es heil bei uns eintrifft. Das richtig ausgefüllte COOL SPOT-TICKET klebt Ihr einfach auf die Rückseite Eures Portraits - fertig und los ...

COOL SPOT TICKET MEIN COOLSPOT-PORTRAIT

In dieses „Cool-Spot-Ticket“ schreibt Ihr Euren Namen, Alter, Adresse und Euer Nintendo-System. Dann ausschneiden und auf die Rückseite Eures „Cool-Spot-Portraits“ kleben. Achtung! Das Portrait sollte nicht mehr als DIN-A-4-Größe haben und sehr gut verpackt werden. Eure Kunstwerke müssen spätestens am 24. November 1993 (Einsendeschluß) einen Poststempel bekommen haben. Der Rechtsvers ist ausgeschlossen. Los geht das Ganze in Richtung: MVL, Spot & Snow, Heilwigstr. 39, 20249 Hamburg.

Name und Alter

Straße

PLZ/Ort

System

TOTAL! wünscht viel Glück!

TOTAL!

SNES

1 (1)



Star Wing

Was ist passiert, wenn ein eigentlich ganz normaler Oliver L. sich plötzlich nur noch „Fox“ nennen läßt und laut „Andross, ich komme“ schreiend durch den F-lur hetzt? Ganz einfach – er hat Star Wing in die Finger gekriegt...

2 (3)



Street Fighter 2

Hänet ihr's gedacht? Diese wunderbare Prügelparty ist das erfolgreichste Videospiel der Welt! Wer das Modul im Schachtel hat, merkt allerdings sehr schnell, warum... Wahnsinniger Sound, tolle Animationen und Spaß ohne Ende.

3 (-)



Zelda 3

Wer einmal angefangen hat, sollte sich auf eine längere Sitzung einstellen. Zelda, das wohl bekannteste Rollenspiel überhaupt, läßt einen einfach nicht mehr los. Immer wieder neue Rätsel und Weken sorgen für unendlichen Kniffelpapier.

4 (-) Super Mario Kart

5 (5) Bubsy

SNES

1 (2)



Star Wing

3D-Graphik vom Feinsten, Sound mit Q-Tip-Faktor 13 und eine intelligente Aufgabenstellung – all dies und noch mehr macht eine Nummer 1 aus. Zu verdanken hat Fox McCloud seinen Erfolg dem kleinen, aber feinen FX-Chip.

2 (1)



Street Fighter 2

Alljährlich treten 12 Kämpfer an den verschiedensten Orten der Welt zum großen Straßenkampf-Wettbewerb an: Klassische japanische Kampfkünste messen sich mit lässlichen Yogo-Techniken, brutale Brecher mit flinken Damen.

3 (5)



Mario All Stars

Man nehme die beliebtesten Klassiker des heldenhaften Klopappers, überarbeite sie ein wenig und packe alle zusammen in ein neues Gehäuse. Dazu noch ein paar nie erschienene „Lost Levels“ und eines der besten Module aller Zeiten ist fertig.

4 (4) Zelda 3

5 (-) Bubsy

Game Boy

1 (1)



Mario Land 2

Mario ist und bleibt der absolute Superstar. Auch in seinem zweiten Game-Boy-Abenteuer zeigt er wieder einmal allen, was eine Wasserpumpenpatente ist. Ganz besonders natürlich Wario...

2 (3)



Tiny Toons

Auch die mopsfidele Schüler der Looniversity lassen sich schnell nicht aus den vorderen Rängen verdrängen. Wer könnte diesem Klassiker der Moderne schon den Tag vertrauen?

3 (2)



Mystic Quest

Ein echter Dauerbrenner ist auch dieses hervorragende Rollenspiel, das Europa Game Boy zur Eintrittskarte in die Welt der Phantasie macht. Hol Dir das magische Schwert, bevor's ein anderer tut.

4 (-) Mickey's Dangerous Chase

5 (-) Kirby's Dreamland

Game Boy

1 (2)



Mystic Quest

Schon seit Monaten auf dem Markt und immer noch ein echter Verkaufslager – Mystic Quest, die aufregende Jagd nach dem magischen Schwert begeistert mehr denn je.

2 (1)



Mario Land 2

Für wie blind hält dieser Wario nun Nintendo-Freaks eigentlich?? Meint der tatsächlich, daß er uns Mario, unseren absoluten Lieblingshelden, einfach so nützlich machen kann...?

3 (-)



Mortal Kombat

„Straßenkampf ultrabrutal.“ So kurz kürzt sich dieses neue Karate-Prügelspiel treffend beschreiben. „Wer zögert, verliert“ wäre eine weitere Variante. „Überblick: Auf der Karte seht ihr alle erreichbaren Orte des Spiel-Gaule – was ist das?“ eine dritte. Wer's mag...

4 (3) Tiny Toons

5 (-) Jurassic Park

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

NES

1 (1)



Super Mario 3

Süßlich hat er ja, der kleine Held mit der roten Mütze. So lange wie er hat's wohl noch keiner in der Hiparade ausgehalten. Trotzdem sollte Mario nicht vergessen, daß er auch noch einen Job hat: Bowser zu zwingen, wo's klappt.

2 (3)



Pirates

Den frühlichen Gesellen mit den locker sitzenden Säbeln weht ein günstiger Wind: Schon wieder haben sie eine Plazierung zugelegt. Da müßte doch eigentlich mal wieder Zeit für einen kleinen Beutezug sein, oder?

3 (-)



Alien 3

„Wer einmal scheint, den mag man nicht, auch wenn er den Boden wäscht...“ Kein Wunder, daß die Alien da mitleidig werden und alles zerfetzen, was ihnen in den Weg kommt. So ein Monster ist schließlich auch nur ein Mensch...

4 (-) Probotektor 2

5 (-) Tiny Toons

NES

1 (2)



Micro Machines

Endlich bekommen die nervenaufreibenden Duelle zwischen Billardkugel und Frühstückslocken die Aufmerksamkeit, die ihnen zusteht. Eine richtig schöne Spielidee und die hervorragende Steuerung machen dieses Modul zum Hit.

2 (-)



Super Mario 3

Was wäre diese Welt nur ohne Bösewichter à la Krötenkönig Bowser und seine Gesellen? Ein lahmer Planet! Aber zum Glück ist diese Vorstellung genauso unwahrscheinlich wie eine Hipparade ohne Mario.

3 (-)



Alfred Chicken

Ein Gockel sieht rot! Wagten es die bösen Meka-Chickens doch tatsächlich, Alfreds Lieblingshühner zu hahn-sappen, um an ihr die neuesten Segnungen der Gen-Technologie auszuprobieren. Das reicht verdammt nach Hühnchen, Quatsch, Ärger.

4 (3) Pirates

5 (1) Tiny Toons

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

Wie wir's, wenn auch Du beim nächsten Mal ein Wörtchen dabei mitredst? Es geht ganz einfach: 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

LESERTIPS

STAR WING



Patrick Pfaller

So heißt die neue Generation der Raumfahrt. Noch nie waren die Abenteuer so groß, wie mit dem neuen Super FX-Chip. Bemerkenswert für jeden Anfänger, brillant für den Experten!

MYSTIC QUEST



Bernd Gajewski

Super! Dieses Spiel wurde von noch keinem anderen geschlagen. Es kommt für Game-Boy-Verhältnisse ungeahntes Rollenspiel-Feeling auf. Allein die Geschichte ist schon eine 1 wert...

ZELDA 3



Hannes Stauske

Starke Graphik, toller Sound – einfach alles stimmt. Ich wollte es schon mehrmals verkaufen, weil die „Goldene Macht“ wieder in den richtigen Händen ist, aber ich konnte es nicht...

ALIEN 3



Christel Sokolowski

Alien ist für mich ein Super-Spiel, weil es viel Action hat, hohe Anforderungen stellt und eine ungeheure Spannung hat. Nicht gerade ein gewöhnliches Spiel für „Omas“, aber für mich ein erlebnisreiches Modul.

BUBSY



Herwig Kühn

Absolut cool animierte Sprites, große und abwechslungsreiche Levels auf mehreren Ebenen sowie Wollknäuel bis zum Abwinken. Das ist vom Feinsten!

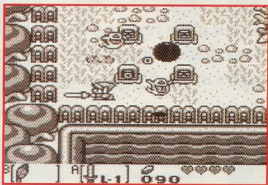
GAME BOY

1 Spieler

Nintendo

DM 80

Friedhofsruhe herrscht hier nicht gerade!

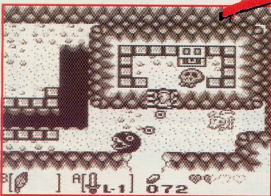


Link, der schwertschwingende Held von Hyrule, ist wieder da. Nach zwei NES-Abenteuern und einem fabelhaften 16Bit-Einstand gibt das pfiffige Kerlchen endlich sein Debüt

auf dem Game Boy.

Also: Die Schwerter geschnappt und den Schild umgehängt.

THE LEGEND OF ZELDA - LINKS



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

ner Technik und die acht Instrumente der Sirenen. Link muß in zahllosen Sonderaufgaben sein Inventar anreichern - etwa um ein Kraftarmband, den vertrauten Enterhaken oder einen Schlafpilz. Acht große Verliese bergen ungeahnte Gefahren und Fallen, aber auch Schätze. Für jeden Raum und jede Monsterformation muß Link sich eine bestimmte Taktik zu rechtlegen, sonst ist es schnell um ihn geschehen. Stirbt er, nehmt Ihr das Spiel vor dem letzten Gebäude, das er betreten hat, wieder auf.

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

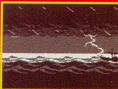
cherei und darf vor lauter Rätseln nicht vergessen, sich Taktiken für die vielen verschiedenen Monster des Eilands zu überlegen.

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

Nintendos Programmierer haben ein perfektes Spiel

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

Link diesmal auf Seefahrt?



Nach dem Link genüsslich mit seinem Schiffchen über die See.

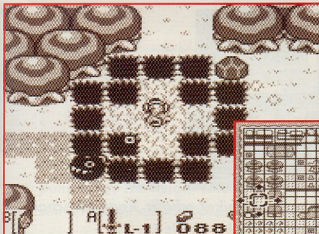


Es scheint doch mittlerweile ein kleines Gewitterchen aufzuziehen.

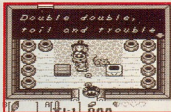


Tja, aus liegt Link am Strand, das war wohl kein Qualitätsboot.

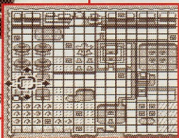
▲ ▲ ▲ ▲ ▲
- POSITIV -
Spannend und unglaublich umfangreich: Link kann sich ohne Weiteres mit den „großen“ Vorgängern messen.



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



Endlich mal 'ne neue Hexe, die Euch nicht gleich in Krüten oder ähnlich schickimiges Viechzeug verwandeln will!



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

AWAKENING

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

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

The Legend of Zelda-Links Awakening

Grafik

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

Sound

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

Gameplay

Auch hier besteht die Ähnlichkeit zum großen Bruder: Eingängige Steuerung paßt sich mit angelegtem Schwierigkeitsgrad.

Dauerspaß

Kleines Zelda, ganz groß: Dungeon, Rätsel und exotische Landschaften lassen nachfolgende Substanzanteile aus. Weiter so!

TOTAL! - CHECK

Genre Action Adventure

Level 1

Schwierigkeitsgrad mittel-hoch

Controller 3 Spielstärke speicherbar

Spielkapazität 2 MB

Erhältlich ab sofort



Bernd Herfurth 0251 - 52 78 54 FREAK'S SHOP 0251 - 52 79 71

Super NES - Deutsch -

Asterix	129,95
Alien 3	129,95
Batman returns	129,95
Bubsy	119,95
Jimmy Connors Pro	129,95
John Madden	129,95
Lemmings	129,95
NBA Allstars	109,95
Lemmings	129,95
PGA Tour Golf	139,95
Push over	119,95
Streetsfighter II Turbo	a.A.
Simpsons B. Nightmare	119,95
Striker	129,95
Super Mario Allstars	99,95
Mortal Combat	139,95
Starwing	119,95
Super Allstar	109,95
WWF Royal Rumble	139,95
Action Replay Pro	99,95

Game Boy - Deutsch -

Addams Family	69,95
Alien 3	64,95
Asterix	69,95
B.C. Kid	69,95
Double Dragon 3	64,95
Flintstones	69,95
Godzilla	69,95
Ichy & Strathy	64,95
Jurassic Park	69,95
Little Summer	69,95
Lemmings	69,95
Spiderman 3	64,95
Star Wars	69,95
Super Mario Land	49,95

Super Mario Land 2	64,95
T2-Judgment Day	64,95
T2-Arcade Game	64,95
WWF-King of the Ring	64,95

Super NES - US -

Alien vs. Predator	119,95
Arcus Odyssey	119,95
Battletoads	119,95
Dungeon Master	139,95
Desert Strike	109,95
Fatal Fury	129,95
Final Fight 2	129,95
Jungle Strike (11.93)	129,95
Lost Winkings	129,95
James Pond II	129,95
Joe & Mac 2 (11.93)	109,95
Mortal Combat	139,95
Mech. Warrior	129,95
Pocky & Rocky	124,95
Shadowrun	129,95
Super Strike Eagle	119,95
Streetsfighter II Turbo	149,95
Super Turrican	119,95
Tuff'n Nuff	129,95
WWF Royal Rumble	139,95
Wings 2	119,95
World Cup Soccer	119,95

In Kürze für S-NES - US -

Dracula	129,95
Jurassic Park	139,95
Rock'n Roll Racing	129,95
Wing Commander II	129,95
Zombies ate my Neighbour	129,95
Super Caesar's Palace	129,95
Super Bomberman	139,95
Incl. 4 Spieler Adapter	139,95

Super NES - US -

SONDERANGEBOTE!!!

Addams Family	69,95
Arcana	69,95
Bill L. Basketball	69,95
Blazoon	69,95
Baseball Sim. 2000	69,95
Bazooka Blitzkrieg	69,95
Castlevania 4	69,95
Chessmaster	69,95
Dragons Lair	69,95
Earth Defense Force	69,95
Final Fight	69,95
F1 Roc (Exhaust Heat)	69,95
John Madden	69,95
Gradius 3	69,95
Gods	69,95
Hook	69,95
Jeopardy	69,95
Joe & Mac	69,95
Magic Sword	69,95
Musya	69,95
Mystical Quest	69,95
Mystical Ninja	69,95
World League Basketball	69,95
Push over	69,95
Race Drivin	69,95
Raiden	69,95
Robocop 3	69,95
Rocketeer	69,95
Simpson Barts...	69,95
Spanky's Quest	69,95
S. Ghouls'n Ghosts	69,95
Super Mario Kart	69,95
Super off Road	69,95
Super Star Wars	69,95
Super Valls 4	69,95
Super WWF	69,95

Irrtümer vorbehalten!!! • Weseler Str. 54 • 48151 Münster • Händleranfragen erwünscht!!!

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

**Wo ist
das
Gold?**

*In diesen Wald
müßte Ihr goldene
Münzen finden*



*Vor den Toren der Festung
tummeln sich fiese Monster*



*Auch in den Kellergewölben gibt es
keine Ruhe*



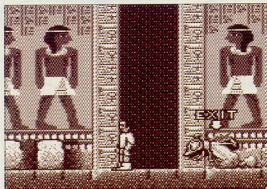
- POSITIV -
Schöne, abwechslungsreiche
Grafik; nette Mischung aus
Jump&Run und Adventure

**„Was so ein Automechaniker schafft, kann ich schon
lange!“, dachte sich der berühmte Dr.
Franken und bastelte aus allerlei Ersatz-
teilen zwei neuwertige Exemplare zu-
sammen – Menschen, oder doch
zumindest etwas Ähnliches.**

früher oder später Probleme mit der Lebens-
energie bekommen. Fairerweise existiert
in der Burg ein Ladegerät, das Ihr zur
Regenerierung der Power benutzen könnt.
Leider ist die Festung sehr groß und der
Weg zu diesem Gerät mitunter recht lang;
oftmals zu lang. Absolute Vorsicht ist also
überlebenswichtig.



DR. FRANKEN II



*Franky sucht den Schatz seines Schöpfers. Er legt sich
sogar mit erstaunlich lebendigen Mumien an.*

senschaftlers. Die meisten Biester könnt Ihr
gleichgewiss mittels Eures Lasers außer
Gefecht setzen. Einige wenige
nur widerstehen solchen
Angriffen. Um diese sollte Ihr
folglich einen großen Bogen
machen. Dummerweise ist
das mitunter gar nicht so ein-
fach, da viele Eurer Gegner
recht flink beim Händchen sind.
Selbst der beste Jump&Run-Experte wird

das Geschehen recht gut rüber. Viele unter-
schiedlich gestaltete Räume warten auf
Frankies Beschichtigung. Er
selbst wurde – ebenso
wie seine Feinde übrigs-
ens – nur eher durch-
schnittlich animiert.
Soundmäßig macht das
Game ebenfalls einen
mittelmäßigen Eindruck, denn: Die Musik
klingt zwar ganz nett, die Effekte jedoch



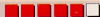
vorher eine Taucheraus-
rüstung einzusammeln.
Mit der Grafik kommt

reißten keinen vom Hocker.
Wer Bock auf ein Jump&Run mit Adventure-
Einlagen hat, liegt mit „Dr. Franken II“ nicht
falsch.

Martin Klugkist

Dr. Franken II

Grafik



Die Vielfalt an Details in den verschiedenen Räumen ist schon
bemerkenswert. Die Animation wirkt etwas schwächer.

Sound



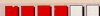
Die Hintergrundmusik klingt nicht schlecht, stört aber bei
der Konzentration. Schwächliche Effekte.

Gameplay



Für den Hardstyleler sicherlich etwas zu hart. Hartgeübte
Game Boy-Experten werden zufrieden sein.

Dauerspaß



Eheral durchgespielt, landet „Dr. Franken II“ vermutlich schnell
im Schrank, da die Rätsel bei jedem Durchlauf die gleichen
sind.

TOTALI - CHECK

Genre Jump&Run / Adventure
Levels 1
Schwierigkeitsgrad mittel/hoch
Continues Passiert
Speicherkapazität 2 MB
Erhältlich ab sofort



GARFIELD LABYRINTH



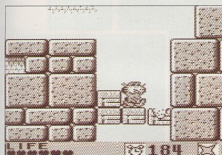
GB

1 Spieler

Kemco

DM 70

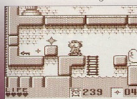
Garfield meldet sich zurück. Diesmal hat der pummelige Kleinstadtkater aber keine Gelegenheit, seine fast sprichwörtliche Trägheit zur Schau zu stellen.



Der Trick mit dem Pfeilhauthammer: So kommt Garfield auch an verborgene Schätze

Diagnose: zuviel Lasagne. Als Garfield mit seinem „Freund“ Odie in der Nähe einiger antiker Ruinen herumstreunt, bricht der Boden unter ihm zusammen, und er landet in einem riesigen unterirdischen Labyrinth. Garfield muß Schlüssel und versteckte Sterne finden, um damit die Türen zum Ausgang zu öffnen. Auf seinem Weg zurück ins heimische Körbchen begegnet Garfield natürlich einer ganzen Reihe unfreundlicher Gestalten. Zu dumm, daß Katzen nicht den Umgang mit Schußwaffen beherrschen. So muß Wonnepröppchen Garfield seinen Gegnern meist mit einem geschickten Sprung ausweichen. Gelegentlich findet er aber auch eine Bombe, mit denen er seine Gegner unschädlich machen kann. Sein wichtigstes Utensil ist aber ein Pfeilhauthammer, den er am Anfang seiner Odyssee findet. Damit lassen sich bestimmte Blöcke auf dem Boden zertrümmern, um weiter nach unten zu gelangen oder unsichtbare Gegenstände freizulegen. Garfield kann aber nur Steine zertrümmern, die diagonal unter ihm liegen. Da sich zerstörte Blöcke

Kristalle und Schlüssel sind hilfreicher als Lasagne



nach kurzer Zeit wieder regenerieren, müßt ihr hällisch aufpassen, Euch nicht einzuschließen. Eine tolle Idee der Programmierer, die

dem Game einen leichten Strategie-Touch verpaßt.

Ansonsten herrscht eher dumpfes Mittelmaß vor. Die einzelnen Charaktere sind nur mittelmäßig animiert, und auch die Hintergrundgrafiken sind eher Durchschnitt. Dazu kommt, daß Garfield eher durch das Labyrinth durchkullert als geht. Besser geraten ist da die schrille Musik, die Garfield auf seiner Reise begleitet. Und richtig angenehm ist, daß ihr per Paßwort jederzeit wieder dort einsteigen könnt, wo es Euch das letzte Mal gerissen hat. Und das wird wahrscheinlich nicht allzu oft vorkommen, denn Garfield Labyrinth gehört zu den einfachen Jump & Run-Games.

Gerald Arend



Garfield Labyrinth

Grafik

Die Animation ist eher mäßig, die Grafik ziemlich durchschnittlich. Ein Bildchen mehr Abwechslung wäre schon gewesen.

Sound

Die schrille Musik läßt keine Langeweile aufkommen. Gameplay

Gameplay

Der Pfeilhauthammer liefert nette Strategie-Einlagen. Ansonsten eher durchschnittlich.

Dauerspaß

Anlage macht's Spaß, aber auf Dauer mangelt es an neuen Ideen

TOTALI - CHECK

Genre Jump & Run
Level keine Angabe
Schwierigkeitsgrad einfach
Controller Padwort
Speicherkapazität 1 MB
Erhältlich ab sofort



Spiele • T-Shirts • Zubehör • Spiele

Beach Games

Deutschland Am Bremer 2 6941 Taubertalheim
Tel.: 093 41/31 21

Super Nintendo

Mario All Stars dt.	DM 94,-
Streetfighter Turbo dt.	DM 139,-
Mortal Kombat dt.	DM 139,-
Asterix dt.	DM 129,-
Striker dt.	DM 129,-
Cool Spot (Nov./Dez.) dt.	DM 129,-
Zombies dt.	DM 129,-
K.H. Rummenigge P.M. dt.	DM 129,-
Super Bombeman dt.	DM 109,-
Flashback (Nov./Dez.) dt.	DM 139,-
Mechwarrior (Nov./Dez.) dt.	DM 149,-
Pocky & Rocky (Nov.) dt.	DM 139,-
Turtles Tourn. Fighters dt.	DM 149,-
Cash Dummies dt.	DM 129,-
Sensible Soccer (Nov.)	DM 139,-
Hook (Nov.) dt.	DM 129,-

Star Wars: Empire strikes back (Nov./Dez.) dt.	DM 139,-
Good Troop dt.	DM 129,-
Lost Vikings dt.	DM 129,-
Mystic Quest dt.	DM 94,-
Nigel Mansell F 1	DM 129,-
Pop'n Twin Bee dt.	DM 129,-
Batmans return dt.	DM 129,-
Tiny Toons dt.	DM 129,-
Jurassic Park dt.	DM 129,-
Star Wing dt.	DM 119,-
Finon Fight 2 jap.	DM 89,-
Baby dt.	DM 129,-
Nhpa Hockey '93 dt.	DM 129,-
John Madden '93	DM 139,-

NES

Fun Tsching von Konami !!	
2 Nes Spiele + Tasche für Darkwing Duck dt.	DM 69,-
Tiny Toon 2 dt.	DM 99,-

Game Boy	
Zelda dt.	DM 69,-
Mortal Kombat dt.	DM 79,-
Darkwing Duck	DM 69,-
Super Mario Land 2 dt.	DM 69,-
Alfred Chicken dt.	DM 69,-

T-Shirts (Gr. S, M, L, XL)	
Streetfighter 2 Fast	DM 29,-
Streetfighter 2 Back	DM 29,-
Streetfighter All Over	DM 39,-
Starwing	DM 29,-
Roadrunner (Wils)	DM 29,-

Versand per NN+ DM 8,-
Versand per Scheck (nur Euro) + 4,- DM
Gesamtprogramm gegen DM 3,-
ermäßig

Achtung Händler!!!
Wir halten das Sony Programm für Sie bereit. Fax: 0 93 41/31 21

• T-Shirts • Zubehör • Spiele •

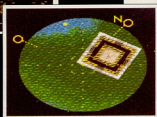
SNES**1 Spieler****Activision****DM 120**

Die mächtigen Partikelkanonen und Langstreckenraketen feuern nur ein einziges Wort in die planetarische Ruhe: RACHE! Rache für den Tod der Familie von Herras Ragen, der in der dunklen Nacht des 13. Januar 3017 seinen Vater, seine Mutter und seine Schwester durch einen hinterhältigen Angriff der Dark Wing Lance, einem hinterhältigen Söldnerkartell, verlor. Drei Mitglieder der Lance hat Herras schon besiegt, jetzt trennt ihn nur noch ein einziges Gefecht von seinem Triumph. Wird er es schaffen?



Aus dem Cockpit Eures BattleMech erlebt Ihr die Schlachten hautnah mit.

Ein Blick auf das Radar kann Euch in so manchen beengten Situationen das Leben retten.



Achtzig Tonnen Stahl toben wutentbrannt über die Oberfläche des Planeten Jamison...

MECH-WARRIOR

Das hängt ganz von Euch ab, denn Ihr schlüpft in „MechWarrior“ in seine Rolle. Dieser muß sich zum erfahrenen Piloten entwickeln und dabei den Mördern seiner Familie auf die Spur kommen. Das ist

- NEGATIV -
Spätere Missionen sind fast zu schwierig. Etwas freier Umgang mit dem BattleTech-Szenario.

- POSITIV -
Komplett eingedeutscht, gelungene Mischung aus Action und Strategie, Batteriepufer.

nicht so einfach, insbesondere dann nicht, wenn man sich auf dem „freien Markt“ als Mech-Söldner durchschlägt. Dort muß man seinen Kopf oftmals für ein Trinkgeld erhalten, denn nur so bekommt man das Geld, das man für die Pflege seines Mechs benötigt. Der Spielablauf ist relativ gleichförmig: Ihr besucht die Kneipe Eures Mech-Stützpunktes und versucht, neue Informationen über die Fieslinge in Erfahrung zu bringen, danach geht es ins Mech-Hauptquartier, um eine Mission zu wählen. Nun nach ein kurzer Besuch in der Mech-Werkstatt, wo Euer Mech repariert und ausgerüstet wird, dann geht es ab ins Gefecht, das Ihr aus der Cockpit-Perspektive Eures Mechs erlebt. Habt Ihr den Kampf erfolgreich absolviert, geht es sofort weiter in der Routine. Das klingt zwar etwas langweilig, aber so ist das Leben eines Mech-Piloten nun mal...

Michael Anton

Mech Warrior

Grafik

Die recht harsbackenen Zwischensequenzen dämpfen den positiven Eindruck von den Action-Scenen doch etwas.

Sound

Mechkloß hat sich eigentlich recht wenig, aber welcher Mech-Pilot hat noch schon 'ne HiFi-Anlage eingebast...

Gameplay

Auf den ersten Blick nicht unbedingt sanderlich abwechslungsreich, aber die späteren Missionen sind eine echte Herausforderung!

Dauerspaß

Ein gehobenes Preisen für Action-Freunde. Das strategische Element des Vorhabens kommt allerdings etwas zu kurz.

TOTAL! - CHECK

Genre Action
Lebens
Schwierigkeitsgrad anspruchsvoll
Continues Batteriepufer
Spielvergnügen 8 MITT
Erhältlich ab sofort

FAZIT
2

Das Leben der Söldner der Zukunft

Romantik kommt im 30. Jahrhundert kaum noch auf...



Das Leben eines MechWarriors findet in einem Stützpunkt statt.



Hier gibt es gegen Bares neue und leistungsstärkere Kampfmaschinen.



Auch kann man sich eigenen Mechs in der Werkstatt bauen lassen.

WAS WILLST DU DENN?

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

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

TOTAL!

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

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

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

ABONNEMENT - COUPON

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

VORNAME/NAMEN

STRASSE/HAUSNUMMER

PLZ/ORT

DATUM/UNTERSCHRIFT

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

DATUM/UNTERSCHRIFT

Schreibst du hierhin, und gleich gleich ich's ab!

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

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen:

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

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

☐ Bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung/
Lastschriftinzug

☐ BLZ (steht auf Ihrem Scheck)

☐ Kto.-Nr.

☐ Geldinstitut

☐ Unterschrift des Kontoinhabers

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

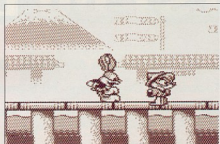
TOTAL! - Leserservice • Postfach 10 32 45 • 20097 Hamburg

GAME BOY

1 Spieler

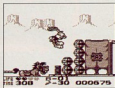
Konami

DM 80



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

Tragbare Toons



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

TINY TOONS 2 MONTANAS MOVIE MADNESS

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

Alle Fans der quirligen Zeichentrickstars haben lange auf eine Fortsetzung warten müssen – doch jetzt endlich treiben Buster Bunny, Bubs und Co. wieder allerlei Schabernack auf Eurem Game Boy. Das zweite Abenteuer der Toons beginnt damit, daß Montana Max sich ein Kino im Herzen von Toontown kauft. Natürlich hat er nichts Gutes im Sinn. Max wurstelt sich seine eigenen Machwerke zusammen – und die sind wahrlich scheußlich. Mal wieder ist es an Buster Bunny, Max in seine Schranken zu weisen, und wo wäre dies besser möglich als in den schlechten Filmen von Montana Max. Buster macht sich also auf die Socken und springt während der Vorführung in den ersten von vier Filmen, einen Western.

Wie schon im ersten Teil, machten Konamis Designer auch aus der abgedrehten Filmidee ein grundsolides Jump&Run. Eure Gegner sind in allen Filmen mal wieder Montana Max' Schergen. Wie üblich in guten Spielen des Genres braucht ihr nur beherzt auf Eure Gegner zu springen, und schon verschwinden sie. Um den Jump&Run-Alltag etwas abwechslungsreicher zu gestalten, müßt ihr in der Western-Sequenz z.B. über schnell rollende Kutschen springen und am Ende gegen Montana Max als Endgegner antreten. Jeder der insgesamt fünf Levels ist

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



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



Im Westen nichts Neues: Montana Wayne als Endgegner.

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

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

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

Julian Eggebrecht

Tiny Toons

Grafik



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

Sound



Das Toon-Thema in der hundertsten Variation. Sorell Musikern als auch Effektlern sind nur Durchschnitt.

Gameplay



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

Dauerspaß



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

TOTAL! - CHECK

Genre Jump&Run
Levels fünf
Schwierigkeitsgrad mittel
Continues unbegrenzt
Speicherkapazität 2 MBi
Erscheinung ab November

FAZIT
2

EXCLUSIV BEI



LIEFERUNG NUR AN DEN HANDEL

DAS ACTION-ABENTEUER DER EXTRAKLASSE!

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

„Das hier ist eine klare Kaufempfehlung...!“

Auszüge aus MEGA FUN 9/93:

„Game of the month“

(Electric Gaming Monthly 7/93)



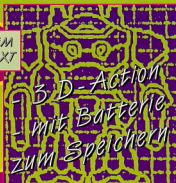
2-SPIELER
SIMULTAN
AKTION



DAS SPIEL ZUM BATTLETECH-KULT



MIT DEUTSCHEM
BILDSCHIRMTEXT



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

FLASHPOINT

Elektronik & Spiele
 Vertriebs GmbH

Hauptstraße 80

23845 Oerling
 Telefon 0 45 35/22 22
 Fax 0 45 35/22 24

BattleTech, Battlemech, Mech and Mechwarrior are registered trademarks of FASA Corporation. Nintendo, Super Nintendo Entertainment System, Super Nes and The Official Seal are registered trademarks of Nintendo of America Inc. © 1992 Nintendo of America Inc. © 1992 Activision Code © 1992 Victor Musical Industries Inc. Rocky is a trademark of Natsume Inc. Natsume is a registered trademark of Natsume Inc. © 1993 Natsume Inc. Game Pak (SNES-004)

SNES**1 Spieler****Ocean****DM 140**

Die Saurier regieren die Welt: Schon seit 65 Millionen Jahren ausgestorben, trifft man die furchterregenden Echseneden dank Steven Spielberg und seinem „Jurassic Park“ an jeder Ecke. Lizenzspezialist Ocean will auch am Dino-Boom mitverdienen und konvertierte den Kino-Megahit aufs Super Nintendo.



Gefahr in 3D: Das Gebäudeinnere sieht Ihr aus der Spieler-Perspektive.

Ziel des Spiels: 17 Eier sind zu finden.



Rabiate Raptoren: Taucht einer der Killer-Saurier auf, solltet Ihr lieber das Weite suchen.

JURASSIC

Die Invasion der Kino-Dinos ist einfach nicht mehr aufzuhalten: Tag für Tag spielt Spielbergs Spektakel neue Millionen ein und mausert sich zusehends zum erfolgreichsten Film aller Zeiten. Die 120 Minuten-Spannung hat Ocean jetzt in ein kleines Nintendo-Modul gepresst. Schon als die Tinte unter den Verträgen noch nass war, machten sich einige Programmierer, Grafiker und Soundspezialisten an die Arbeit, das Dino-Spektakel auf ein 16-MBit-Modul zu reduzieren. In der Rolle von Saurierspezialist Dr. Grant zieht Ihr durch den „Jurassic Park“ und müßt 17 verlorene Dino-Eier innerhalb kürzester Zeit einsammeln. Natürlich wird Euch die Aufgabe nicht leichtgemacht, denn der gesamte Park, will heißen: die komplette Spielfläche, ist mit aggressiven Sauriern geradezu überfüllt. Der Großteil des Spiels besteht aus einfacher Herumläuf- und Baller-Aktion aus der Vogelperspektive, in deren Verlauf Ihr die Spielebene in alle Richtungen scrollen könnt. Als tapferer Dr. Grant verkleidet könnt Ihr über Euer Joypad je

▲ ▲ ▲ ▲ ▲
- POSITIV -
Die 3D-Sequenzen sind ungewöhnlich und in dieser Form selten auf dem Super Nintendo.

nach Ausrüstungsstand zwischen den unterschiedlichsten Anti-Dino-Waffen wählen. Ein Beispiel: Ihr habt am Wegesrand Munition für den Raketenwerfer gefunden. Gegen derlei Argumente werden die Saurier immer trauriger und sehen bald ziemlich alt aus. Ja, selbst die aggressiven Raptoren haben gegen solche

te werden die Saurier immer trauriger und sehen bald ziemlich alt aus. Ja, selbst die aggressiven Raptoren haben gegen solche geballte Feuerkraft keine Chance. Damit das fröhliche Eiersuchen nicht so schnell ein Ende findet, gewähren Euch Oceans Mannen zum Einstieg nach nicht zu allen Bereichen des Parks Zutritt. Um auch in die verstecktesten Winkel und Gassen hereinkommen, dürft Ihr zunächst kleine Puzzles lösen. Gelangt Ihr in die Nähe einer Hütte, des Besucherzentrums oder gar an die Generatorenstation, ändert sich die Perspektive. Während Ihr durch die Gebäude streift, nehmt Ihr alles um Euch herum grundsätzlich dreidimensional wahr. Hier heißt es: aufpassen auf die Saurier! In den

Dinomania auf dem SNES



Saurier-Fans bekommen während des Spiels Fakten und Hintergrundinfos geboten.



Surround-Sound: High-End HiFi-Besitzer werden rundherum mit Effekten bedient.

verschiedenen 3D-Sequenzen fällt schnell der ein oder andere hungrige Geselle mit, eben von hinten über Euch her, und wenn Euch so einer erst mal im Nacken sitzt, ist das Entkommen ziemlich schwer. Bleiben wir zunächst mal bei den Gebäuden: Einige haben zwei, manche drei Stockwerke, die Ihr nur über Fahrstühle

dem nur sehr spärlich Abhilfe geschaffen, da z.B. die 2D-Sequenzen, die einen Großteil der Spielzeit beanspruchen, schlicht und unpassend knuddelig gezeichnet sind. Es wurde noch nicht einmal Speicher für große Dinos oder tolle Animationen reserviert. Selbst außerhalb der Gebäude

*Hat mit dem
Film nicht viel
gemeinsam:
Die Attacke in
der Küche.*

- NEGATIV -
Die ‚normalen‘ Sequenzen sind langweilig, die 3D-Grafik ruckelt ziemlich. Der Sound düdelt dahin.

reichen könnte. Dann gibt es die Baracken, in welchen ihr allerlei nützliche Dinge finden könnt: wie auch schon in den 2D-Sequenzen Munition, darüber hinaus aber auch Medizin und technische Hilfsmittel. Das Nachsichtgerät jedoch, welches ihr zum Betreten des Generatorenraums benötigt, ist an ganz anderer Stelle versteckt.

Um der sich in die Länge ziehenden Hatz nach Saurier-Eiern einen anspruchsvollen Touch zu verleihen und auch mit lehrreichen Aspekten aufwarten zu können, bauten die Jurassic-Macher eine Art Minilexikon in die SNES-Version ein: Begegnet ihr einer im Spiel bis dato unbekannten



enttäuscht das Game mangels Innovation. Positiv fallen auf Anhieb die 3D-Abstraktionen auf, denn die Perspektive und ihre Umsetzung sind auf dem SNES ungewohnt. Daß das Gebotene nicht so leicht darzustellen ist, fällt dann auch bei ersten Bewegungen auf: Ein fürchterliches Ruckeln erinnert schmerzhaft an flüssige 3D-Games à la 'Mario Kart'. Eines aber ist beiden Abschnitten gemein: die Langeweile. Die Gags mit Info-Lines und viel Tam-Tam können nicht über den einfachen Spielaufbau hinwegtäuschen: Sparsam animiert stapft Dr. Grant über das Terrain, knallt Dinos ab und wundert sich, wo denn die Spannung, welche die Filmbrosche bringt, geblieben ist. So auch die 3D-Sequenzen: ewiges Herumschwenken und ständiges Säurier-Schlachten – wo bleibt der Spaß? Die wenigen Puzzles sind Makulatur und kaschieren kaum die Schwächen des Moduls. Prädikat: Überflüssig!

Julian Eggebrecht

Gattung von Sauriern, erscheint an verschiedenen gelegenen Terminals ein Infobildschirm, der ein paar Fakten über diese spezielle Rasse gibt. Damit Dr. Grant nicht einsam auf der Spieloberfläche umherstreift, bekommt ihr nach demselben System auch Tipps von Euren Mitstreitern, die wohl an anderer Stelle zu tun haben. Eine der ersten Enttäuschungen für alle Fans des Films wartet im akustischen Bereich des Spiels: Aus unfeindlichen Gründen setzte Ocean nicht den brillanten Orchestersound des Films um. Stattdessen dudeln hinkomponierte Bongo-Rhythmen – Atmosphäre kommt nicht auf. Auch grafisch wird

Hochspannung: Die Elektro-Zäune sollten Ihr nicht berühren



Jurassic Park

Grafik

Die 2D-simpel-Aktionssequenzen sind ziemlich langweilig dargestellt, die 3D-Sequenzen zwar interessant, aber ruckelig.

Sound

Wo ist der fantastische Soundtrack des Films? Stattdessen düdelt einfallende Bongo-Sounds aus dem Lautsprecher... Buhhh!

Gameplay

Stellenweise unfair, stinklangweilig und schludrig zusammen
geschusterte Massenware: Das haben die Dinos nicht verdient

Dauerspaß

Groß ist das Spiel zwar – der Dauerspaß wird aber in dumpfem Gähnen angesichts sozialer Ödnis verstickt.

TOTAL! - CHECK

Genre Action
Levels keine
Schwierigkeitsgrad ... hoch
Continues unbegrenzt
Speicherkapazität 16 MB
Erhältlich ab November

FAZIT

4

GALAXY

Super Nintendo

Super Nintendo Pal d	199.-
Super Nintendo RGB e	299.-
SN Pro Neo Pad d	69.-
SN Pro Pad d	35.-
Fighter Joystick d/e	169.-
Top Fighter Joystick d/e	149.-
Action Replay Pro	99.-
NTSC Adaptor	49.-

Super Nintendo Spiele

	in	us	lit.
Allen 3	129	129	
Another World		89	
Asterix		119	
Axels		139	
Battle Toads	129	119	
Batman returns	129	89	
Blues Brothers		119	
C.B.		129	
Bubey	129	119	
By Vs Blazers		139	
Caslewade 4	129	129	
Chester Cheater	129		
Cool Spot	129	129	
Cyberator	89		
Destiny Strike	129	119	
Dino City		129	
Dragons Lair	99	129	129
EVO		149	
F16 Strike Eagle		139	
Fatal Fury		139	139
Final Fight 2			
FinFint Mystic Quest		89	99
FinFint Legend 2		149	
FinFint Act2			
Goat Troop		129	
Hansen Grand Prix	119		
Jimmy Connors		119	
Kid Arhurs World		129	129
Legend of Zelda		129	
Lost Vikings		129	119
Mech Warrior		129	
Pocky Moon		119	
Mortal Kombat		139	139
NHLPA 93		129	139
PGA Baseball		129	
Real Menzel GP		129	149
Opent Logic Bomb		129	
P.Q.		129	
Perodius		89	
Pocky & Rocky		129	
Pop'n Twinbells			119
Powermonger			129
Pugsley Scav Hunt	99	129	
Pocky Rodent			
Royal Rampart	99	139	139
Shadowrun		139	
Star Fox		129	119
Streetrigger Turbo	99	169	139
Sinker			129
Super Conflict		129	
Super Mario All Stars		129	99
Super Mario Kart		129	99
Super Off Road Baja		129	
Super SWIV			99
Super Star Wars		129	129
Super Turrican		129	129
Swordman		129	139
Tiny Toons		129	129
Tuff'nuff		129	
World Heroes	99	129	
World League Basketball			99
Yoshies Cookie	99	129	
Zaxxon	99	129	

Neuheiten Oktober/November

Acetraser 2	189-/-	/
Act of Fighting	179-/-	/
Bombman	/	149-/-
Clay Mates	/	129-/-
Empire strikes back	189-/-	/
Final Set Tennis	149-/-	/
GP 1 (Suzuka 8 Hours)	159-/-	/
Jurassic Park	/	139-/-
Mario is Missing	/	129-/-
Mystic Quest	/	89-/-
Playemanager	/	139-/-
Rock'n Roll Racing	/	129-/-
Save the Riders	/	129-/-
TMNT: Tour Fighters	189-/-	149-/-
Zombies ate my Neighbours	/	129-/-

Nintendo Game Boy

Action Replay Pro	/	/	79-
Asterix	/	59-/	69-
Bubble Bobbie 2	/	59-/	69-
Final Fant.Lag 3	/	79-/	69-
Legend of Zelda	/	69-/	69-
Mario Land 2	/	59-/	69-
Mortal Kombat	/	79-/	69-
Parasol Stars	/	79-/	69-
Raging Fighter	/	59-/	69-
Pinball Dreams	/	59-/	69-
TMNT 3	/	69-/	69-
Tiny Toons 2	/	69-/	69-
WWF King o'Ring	/	69-/	69-
Zen	/	/	69-

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

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

SNES**1 Spieler****Sony****DM 130**

So ein Schurke: Der
meise Hook hält
Peter Pans Kinder
auf seinem Schiff
gefangen

Nimmerland goes Deutschland: Peter Pan bekämpft nun auch hierzulande den üblen Piraten Hook.

Peter Pan's Abenteuer in Nimmerland orientieren sich zumindest zu Beginn der SNES-Version sehr nach am Film. Der gealterte Peter Benning alias Pan stößt in Nimmerland auf die alte Kindergang. Die können gar nicht glauben, daß er wirklich Peter Pan ist. Und so muß Peter als erstes sein Schwert zücken und sich gegenüber den Kids beweisen.

Peters Suche nach seinen Kindern ist ein waschechtes Jump&Run. Ein farbenfrohes und knallbuntes dazu, aber leider auch ein ziemlich einfallsloses. Denn neben der neckischen Grafik hat Hook nichts auf dem Kasten, was man nicht woanders schon besser gesehen hätte. Allenfalls die kleinen „Ausflüge“ dank Fee Tinkelbells Schwebepulver sind einigermaßen originell, aber manchmal ganz schön vertrackt.

Langeweile auch bei den Gegnern – denn die tauchen immer nur in sehr kleinen Stückzahlen auf. Wer bei Hook gleichzeitig mehr als drei oder vier animierte Charaktere auf dem Schirm sieht, darf sich schon fast ein Kreuzchen in den Kalender malen. Gar zappenduster sieht's in Peter Pans Waffenkammer aus. Peter schwingt meistens sein simples Kurzschwert, nur von Zeit zu Zeit hat er die Gelegenheit, ein magisches Schwert als Bonus aufzuheben. Dumm: Bei der ersten

- NEGATIV -
Lieblose Jump&Run-Ware
von der Stange, keine
Paßwortfunktion.

- POSITIV -
Grafisch abwechslungs-
reich, ausgefallene
Gegner.



HOOK



Ein Bild aus guten Tagen: Peter mit seinen Kindern.



Luftangriff: Auch gegen ballon-
fahrende Piraten...



...hat Peter neckische Tricks auf
Lager?

Hook

Grafik

Abwechslungsreiche und schön bunte Szenarien, aber reichlich wenig Leben herrscht im Nimmerland.

Sound

Häufig adaptiert vom Original Filmscore, aber das Ganze wiederholt sich zu schnell.

Gameplay

Recht idiosynkras Spiel. Die Steuerung arbeitet präzise und angenehm, aber die Fluggesetze sind teilweise recht heierig.

Dauerspaß

Das Fehlen einer Paßwort- oder Save-Funktion schwächt die Motivation genauso wie das trübe Gameplay.

TOTALI - CHECK

Genre Jump & Run
Lebens 1
Schwierigkeitsgrad mittel
Continues --
Speicherkapazität 8 MBIT
Erscheinung ab Dezember

FAZIT
3

Verletzung löst sich das Edelschwert schon wieder in Wahlgefallen auf.

Immerhin stimmt der recht atmosphärische Soundtrack ganz gut auf

das Geschehen in Nimmerland ein. Aber spätestens nach der 23. Wiederholung werden die zu kurzen Stücke dann auch öde – mindestens so öde wie die ersten Levels, die Ihr mangels Paßwort immer wieder sehen werdet...

Und so ereilt Hook für SNES das gleiche Schicksal wie so viele seiner Kollegen:

Guter Film, mäßiges Spiel ohne neue Ideen. Ein Kandidat für die ohnehin schon überfüllte Ecke „Mittelmaß“.

Gerald Arend



Immer wieder tauchen
fantasievollste Topfmonster auf.

FOR GAMERS ONLY

TEL.: 089/4802913

MEGADRIVE

Action Replay Pro	99,90
Mega Adapter	39,90
Joypad m. Dauerf.	19,90
688 Attack Sub	59,90
Abrah. Battel. dt.	49,90
Afterburner II dt.	69,90
Alien III dt.	89,90
Alienstorm jp	49,90
Another World dt.	95,90
Arch Rivals dt.	49,90
Ariel dt.	79,90
Atomic Robokid jp	39,90
Bad Omen jp	39,90
Batman Ret. J. dt.	69,90
Bonanza Bros. jp	39,90
Bubay dt.	99,90
California Game dt.	79,90
Carmen Sandiego	39,90
Captain Planet dt.	79,90
Chiki Chiki dt.	79,90
Cool Spot dt.	99,90
Crueball us	59,90
Cyborg Justice dt.	79,90
Desert Strike dt.	99,90
Double Sport	99,90
EO (Hacky & J. Madden)	99,90
Dung. & Dragon dt.	99,90
Ecco the Dolphin dt.	99,90
EX Mutants dt.	89,90
F 1 Hero	109,90
F 1 GP	79,90
Fantasy Zone dt.	89,90
Fatal Fury dt.	39,90
Final Blow	99,90
Flashback dt.	99,90
Flintstones	59,90
Flicky dt.	49,90
Gainground dt.	59,90

Galaxy Force 2 dt.

Global Gladiator dt.	99,90
Grand Sian Tennis dt.	79,90
Greenodg dt.	79,90
Ghostbusters dt.	49,90
Hard Driving dt.	49,90
Humans us	79,90
James Bond 007 dt.	89,90
James Pond II	69,90
Jewel Master	39,90
Joe Montana 3 dt.	39,90
John Madden dt.	49,90
John Madden '93 us	79,90
Jungle Strike dt.	99,90
Jurassic Park dt.	109,90
Kageki	39,90
Kick Off dt.	89,90
Kid Chameleon dt.	49,90
Last Battle dt.	79,90
Lemmings dt.	99,90
LHX Attack Ch. us	79,90
Magical Hat	39,90
Mickey & Donald dt.	69,90
Outfront dt.	49,90
Outrun jp	79,90
Paperboy dt.	99,90
PGA Golf II us	89,90
Powermonger us	99,90
Quackshot jp	109,90
Risky Woods	79,90
Road Rash II us	69,90
Road Rash II dt.	99,90
Rocket Knight Adv.	89,90
Robocod dt.	69,90
Rolo Rescue us	69,90
Shadow Beast dt.	49,90

MEGA CD

Afterburner III	89,90
Batman's Return	109,90
Chuck Rock	99,90
Dune	119,90
Earnest Evans	89,90
Indiana Jones	99,90
Final Fight jp	39,90
Funko Horror Band	49,90
Heavy Nova	89,90
Hook	99,90
Indiana Jones	99,90
Jaguar XJ 220	99,90
Kiss Kross	99,90
Soc Feace	69,90
Thunderstorm FX	99,90
Time Gal	69,90

GAMEGEAR

Arial Assault	29,90
Ariel	69,90
Ariel (Mermaid) dt.	59,90
Batman Return dt.	49,90
Berlinwall jp	69,90
Chessmaster dt.	59,90
Defender of Oasis dt.	89,90
Devilish	79,90
Donald Duck dt.	39,90
Galeta jp	79,90
Global Gladiators dt.	39,90
G Loc jp	39,90
Home Alone dt.	49,90
Klax dt.	89,90
Land of Illusion dt.	69,90
Lemmings dt.	79,90
Monaco GP II dt.jp	59,90
Mortal Combat dt.	39,90
Ninja Gaiden dt.	89,90
Prince of Persia dt.	89,90
Popis dt.	49,90
Roadrunner dt.	109,90
Shinobi 2 dt.	39,90
Simpsons dt.	119,90
Sonic 2 dt.	59,90
Talespin dt.	69,90
Tom & Jerry dt.	49,90
Wimbledon dt.jp	39,90

B.O.B dt.

Bulls vs. Blazers dt.	109,90
Chuck Rock us	79,90
Contra jp	69,90
Final Fight II jp	59,90
Great Waldo Search us	49,90
Gool Troop us	109,90
Gunforce jp	69,90
Harleys Adv. us	79,90
Joe & Mac us	79,90
Pitfighter dt.	69,90
Power Athlete jp	59,90
Prince of Persia jp	69,90
Rival Turf us	79,90
Shanghai us	89,90
Starwing dt.	109,90
Mario All Stars dt.	89,90
Manikart euro	79,90
Mortal Combat dt.	119,90
Tazmania us	99,90
Tazmania euro	119,90
VWF 2 dt.	99,90
Zelda II euro	79,90

Lieferbedingungen

Importierte und Geräte sind ohne deutsche Anleitung. Unbrauchbar ist ausgeschlossen. Defekte Ware wird nach unserem Ermessen repariert, ersetzt oder gutgeschrieben.
Alle Sendungen an uns müssen frankiert sein. Unverbindungen nehmen wir generell nicht an. Wir haften nicht auf der Kompatibilität der Spiele oder Geräte.
Angebot treibend. Stand 12.09.93.
Vorherige Preislisten ersetzen ihre sonstigen Verkaufsbedingungen.
Gnadenlos GmbH
Postfach 80743
81607 München 80

NES
1-2 Spieler
Ocean
DM 100



Game Boy
1 Spieler
Ocean
DM 70



Ob unter Tage
oder unter
schattigen
Bäumen...

Auch auf NES und Game Boy hat Peter Pan jetzt Einzugs beziehungsweise Einflug. Leider ist daraus eher eine Bauch-

NES und Game Boy Hook und einander gleich ähnlich, als die



landung geworden...

marken lassen. Wer nicht gerade rettungslos Hook Fan ist, sollte die Finger von diesem Games lassen!

...auch auf dem Game Boy kommt Peter Pan's Freude auf

FAZIT
4-

Genre: Jump & Run
Levels: keine Angabe
Schwierigkeitsgrad: mittel
Controller: ... mittel
Spielzeitkapazität: 2 MB
Import aus: ab Dezember

FAZIT
4

Genre: Jump & Run
Levels: keine Angabe
Schwierigkeitsgrad: ... mittel
Controller: ... mittel
Spielzeitkapazität: 1 MB
Import aus: ab Dezember

GAMESTAR
NES

Nigel Mansell	ab 11/93
Asterix	ab 11/93
Tiny Toons II	ab 11/93
Zen Ninjab	DM 89,95
Micro Machines	ab 11/93

...außerdem alle Spiele aus dieser TOTAL!
Kostenlose Preisliste bei
GAMESTAR • EICHENSTR. 1
61476 KRONBERG
Abholung nach Absprache möglich
☎: 0 61 73/ 51 74

GAME BOY

1 Spieler

Konami

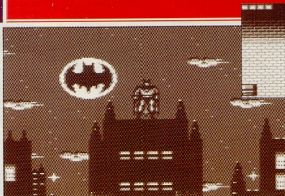
DM 80

BATMAN

THE ANIMATED SERIES



Armer Batman! Immer wenn in Gotham City die Hölle los ist, rufen die Einwohner den edlen Flatterman und seinen jugendlichen Gefährten Robin zur Hilfe, die nicht eher ruhen werden, bis auch der letzte Verbrecher hinter Schloß und Riegel sitzt. Diesmal sieht es allerdings so aus, als müßte unsere Fledermaus Überstunden machen, denn in „Batman-The Animated Series“ lauern gleich fünf skrupellose Verbrecher auf ihn. Einen nach dem



Pinguin, Joker und Catwoman haben allen Grund zur Vorsicht: Batman sorgt wieder für Recht und Ordnung.



Auf der Jagd nach den Verbrechern seid Ihr von Feinden umgeben

- POSITIV -
Batman - The Animated Series ist ein spannendes und technisch gut gemachtes Action-Game.

- NEGATIV -
Drei, vier Level mehr würden nicht schaden. Die Spielfiguren könnten Kaba gebrauchen.

Für Batman-Fans fallen Weihnachten und Ostern auf einen Tag zusammen: Zeitgleich mit der neuen Trickfilm-Serie kommt das dazugehörige Game auf den Markt.

anderen müßt Ihr sie zur Strecke bringen. Dummerweise haben die Herrschaften keine Lust auf den Knast und verstecken sich jeweils am Ende eines Jump&Run-Levels. Wie wohl nicht anders zu erwarten, entwickelt sich die Reise immer mehr zum Hölletrip, denn die Bösewichter schicken Euch wahre Hundertschaften ihrer Schergen auf den Hals, die durch Fausthiebe und Schüsse Batmans Lebensenergie verringern wollen. Dieser wehrt sich natürlich nach Leibeskräften. Der gezielte Schwinger auf des Gegners Nase ist eine relativ harmlose Waffe, vergleicht man seine Wirkung mit der Durchschlagskraft

des Batangs. Technisch ist das Game wirklich gelungen. Die Stimmung kommt voll rüber, was nicht zuletzt an der guten Arbeit der Grafiker liegt. Ein weiteres Lob erhält die schaurig-schöne Musik, welche über die schwächeren Effekte hinweg täuscht. Alles in allem hat Konami ein gelungenes Game abgeliefert, das zumindest ein Probispiel wert sein sollte.

Martin Klugkist

Batman T. A. Series

Grafik ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐

Die Figuren sind etwas klein, was aber durch die schicken Hintergrundgrafiken kaum stört.

Sound ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐

Die gute Musik erinnert stark an die der Batman-Kinofilme. Wer keine Angst vor der Musik hat, wird sie wirklich hören.

Gameplay ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐

Batman ist ein lautes, überdurchschnittliches Jump&Run, das die recht flüssig durchgezogen kommt.

Dauerspaß ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐

Fünf Level sind nicht sonderlich viel. Auf die Dauer läßt die Motivation leider etwas nach.

TOTALI - CHECK

Genre Jump&Run
Levels 5
Schwierigkeitsgrad einstellbar
Continues maximal 2
Speicherkapazität 1 MBit
Erhältlich ab sofort

FAZIT
2=

SCHLAUE FÜCHSE SHOPPEN BEI:

DYNATEX

jetzt gerade
über 1000 SPIELE
Anruf gerade

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

NEU!

Jetzt AUCH IN ESSEN
Rüttenscheiderstr. 59
45130 ESSEN
Tel.: 0201/796652

MEGA SPIELE

POWER IN DORTMUND

HAMMER-PREISE

BRÜCKSTR. 42-44 (BRÜCKSCENTER)
44135 DORTMUND

Ruft an - wir haben Eure Traumgames!

HÄNDLER-ANFRAGEN ERWÜNSCHT!

Ständig über 1000 Spiele für ALLESysteme am Lager!

dynatex

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

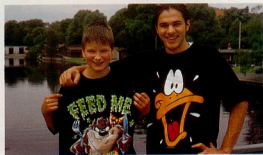
SHOP

T-SHIRTS



• Daffy Duck 'Loonatic'

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



• Tasmania

• Daffy Duck 'Face'

• Wile E. Coyote 'Self Destruct'



★ NEU!

• Streetfighter II

★ NEU!

CD, Shades'

nur DM 29,95
Größen M oder XL



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

nur DM 29,95 ★ über 70 min!!!



Telefonkarten



★ NEU!

FÜR SAMMLER!
limitierte Auflagen!
Nur 100 Stück je Sorte.

je DM 98,-

Booster-Boy

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

★ 'Super!' nur DM 79,-



TOTAL!

BESTELL-COUPON 11/93

Best.-Nr.:	Menge	Artikel	Preis	Best.-Nr.:	Menge	Artikel	Preis
		HEFTE:					
100		TOTAL! 6/93	DM 6,-	202	M XL	Tasmania	DM 29,95
101		TOTAL! 7/93	DM 6,-	203	M XL	Daffy Duck 'Face'	DM 29,95
102		TOTAL! 8/93	DM 6,-	204	M XL	Wile E. Coyote 'Self Destruct'	DM 29,95
103		TOTAL! 9/93	DM 6,-	205	M XL	Streetfighter II	DM 39,95
104		TOTAL! 10/93	DM 6,-			CD:	
		T-SHIRTS:		301		Chris Hülsbeck 'Shades'	DM 29,95
201	M XL	Daffy Duck 'Loonatic' (blau)	DM 39,95			ZUBEHÖR:	
		Inland: Bei Bestellungen unter DM 15,- : Versandkosten von DM 4,-, bei Bestellwert über DM 15,- : Versandkosten von DM 8,-. Bei Bestellungen über DM 200,- erfolgt der Versand kostenfrei. Ausland: Versandkosten 12,- DM.		401		Booster Boy	DM 79,-
						BESONDERHEITEN:	
				501		Telefonkarte Igellitzek	DM 98,-
				502		Telefonkarte Fuchsigel schnell	DM 98,-

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

Name: (Bitte in DRUCKBUCHSTABEN schreiben)

☐ per Eurocheck zur Verrechnung (Kartennummer nicht vergessen!)

Strasse:

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

PLZ/Ort:

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

Bitte keine Überweisung!

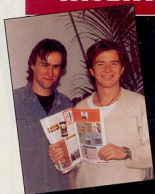
Für Mehrfachbestellungen bitte Stückzahlen eintragen. Die Lieferung erfolgt schnellstmöglich nach Vorlage der Zahlung. Bei Änderungen der Angaben verlieren alle anderen Bestellungen ihre Gültigkeit. Briefmarken werden als Zahlungsmittel nicht angenommen. Die Ware bleibt bis zur vollständigen Begleichung Eigentum des Verlages.

ADRESSE:

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

ANDREAS HEINEKE PRÄSENTIERT DIE NEUHEITEN AUS DER MUSIK- SZENE

★ INTERVIEW ★



Rick Astley war von der TOTAL! begeistert. Wir haben uns in Hamburg im Hotel Interconti getroffen.

Andreas:

Dein Album „Body and Soul“ klingt sehr relaxt und unglaublich groovy. Bist Du im wirklichen Leben auch so?

Rick Astley:

Die meiste Zeit ja! Ab und zu flippe ich auch mal so richtig aus; aber Musiker sollten eigentlich immer entspannt sein, denn schließlich macht ihnen ihre Arbeit Spaß. Das unterscheidet Musiker so grundlegend von z.B. Schauspielern, denn die nehmen sich meistens furchtbar ernst. Im Musikbusiness ist Arroganz und Überheblichkeit nie angesagt.

Andreas:

Ich kann mich noch daran erinnern, als ein englischer Radio D.J. die damalige Nr. 1 Single „I should be so lucky“ von Kylie Minogue versehentlich auf Platz 33 abgespielt hat und man Deine Stimme erkannte. Warst Du es damals nun, oder nicht?

Rick Astley:

Ich habe das zuerst auch geglaubt, denn die Stimme war tatsächlich meine. Vielleicht habe ich den Song mal irgendwann als Demo aufgenommen. Geld habe ich leider aber nie dafür bekommen. Aber mal im Ernst: Nein, ich war's nicht.

Andreas:

Auf Deinem neuen Album „Body and Soul“ klingst Du noch ein bißchen schwärzer als sonst, man könnte wirklich denken, man hätte es mit einem Farbring zu tun.

Rick Astley:

(lacht) Oh ja, damit hatte ich mal richtige Probleme. Als ich früher meine Songs der Plattenfirma vorspielte, glaubte man mir nicht, daß ich selbst der Sänger sei. Ich mußte die Songs noch einmal live in einem Club singen. Das Problem war nur, daß ich durch den Künstlereingang nicht reingekommen bin, da man einen Farbring erwartete.

rick astley

„Natürlich fahre ich gerne mit einer Limousine ins Restaurant, aber ich kann auch sehr gut drauf verzichten.“

Hallo Freunde,

Der Sommer, der nie einer war, ist zu Ende. Während Ihr Euch mit Videospielen und CD's für die gemütlichen Abende zu Hause eindeckt, herrscht in den CD-Preßwerken Hochbetrieb.

Prince und Nirvana haben in diesen Wochen die Flut der Veröffentlichungen eingeleitet. Da klingeln die Kassen. Prince' CD „The Hits“ ist mit 75 Mark dabei nicht einmal die teuerste des Winters.

Denn während es im letzten Winter „Be of“-Platten schneite, genügt es in diesem Jahr anscheinend nicht mehr, eine simple CD in die Läden zu stellen – es muß gleich eine Box sein.

Der Vorteil ist natürlich klar. Wir bekommen noch mehr Songs, müssen aber auch

ZUM THEMA



„Alle TOTAL!-Freunde, dieses Mal könnt Ihr fünf CD's meines neuen Albums „Body and Soul“ gewinnen.“

H I T P A R A D E

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

Ihr könnt fünfmal das neue Album von Rick Astley gewinnen. Schreibt einfach Eure fünf Lieblings-CD's auf eine Postkarte und ab damit!

Hier die Gewinner vom letzten Mal: Jan Wehr, Heiko Weisner, Andreas Poppe und Katrin Seider



1(6)

BON JOVI
Keep the Faith



2(8)

ACE OF BASE
Happy Nation



3(4)

DIE TOTEN
HOSEN
Kauf mich!

4 (5) 2 Unlimited – No Limits

5 (1) 4 Non Blondes – Bigger, better, faster...

6 (2) Depeche Mode – Songs of Faith...

7 (7) Spin Doctors – Pocket full of Kryptonite

8 (3) Snow – The 12 inches

9 (9) Culture Beat – Mr. Vain

10 (10) Ugly Kid Joe – America's least Wanted



Anders Wilhelmsen

das drei- bis vierfache auf den Ladentisch legen. Natürlich möchten wir gerne sämtliche Songs von Bryan Adams haben, aber hätten wir uns dann nicht vielleicht schon alle gekauft?

Jetzt zur Weihnachtszeit wird uns dieses Angebot komplett neu schmackhaft gemacht. Dann natürlich wollen wir von Bryan Adams auch noch die beiden bislang unveröffentlichten Songs in unserer Sammlung stehen haben. Aber dann müssen wir doch, bitteschön, gleich das gesamte Sortiment kaufen. Die Industrie dankt es uns – denn natürlich kann man bei einem solchen Angebot den Preis nicht unter hundert Mark halten.

Schade nur, daß wir uns ja auch noch das Beste von Kim Wilde und die Neue von den Toten Hosen kaufen wollen. Ach ja, und dann ist da ja noch das Best Of Michael Jackson – und das soll ja auch nicht fehlen. Naja, dann können wir unseren Eltern in diesem Jahr halt nichts zu Weihnachten schenken...

MAXITEST

1. Salt'n Pepa – Shoop

Kennt ihr noch „Let's talk about sex“ oder „Start me up“? Ja natürlich kennt ihr die noch.

Schließlich wissen selbst eure Großeltern inzwischen, daß man Schlager nicht mehr singt, sondern rappt.

Nach dem Megahits von Spinderella und Co. gibt es nun noch fast zweifelhafte Pause eine neue Rap-Hymne. Das Beste an dem Song ist der leicht zu merkende Refrain.

Und jetzt aller: „Shoop ah ho ho Shoop“



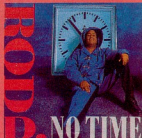
2. Rod D. – No time

Natürlich macht es Spaß, über jemanden zu schreiben, mit dem man tagtäglich zu tun hat. Rod D. ist D.J. bei meinem Heimsender OK Radio.

und moderiert jeden Mittwoch und Donnerstag die Rod D. Show ab 22 Uhr.

Eigentlich ist Rod aber Rapper – und darin ist er nach eine Spur besser als beim Auflegen.

„No Time“ hat riesengroße Hitchancen und ist mindestens genau so gut wie Heavy D's „Now that we found love“.

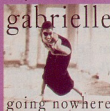


3. Gabrielle – Going nowhere

Jetzt wird's für Miss Gabrielle ernst. Nach „Dreams“ erwartet man Großes von der Einäugigen.

Lider ist „Going Nowhere“ ein typischer Durchschnittsong, den ihr in Plattenläden besser ignorieren solltet. Ihr müßt ihn ehreln bestimmt so lange am Radio hören, bis ihr um Gnade flehen werdet.

Schade: „Going nowhere“ hat leider nicht das gewisse Etwas. Aber Gabrielle's Stimme liegt immer noch weit über dem Durchschnitt.



5. Wizo – All that she wants

Dem „TOTAL!-Preis“ des Monats für die originalste Single geht in diesem Monat ein Wizo.

Eine deutsche Punkband legt eine wirklich witzige Version von „All that she wants“ von Ace of Base vor. Hört mal rein!



All that
She wants



4. Die Ärzte – Schrei nach Liebe

Mit der inzwischen in ganz Deutschland bekannten Anzeige „Beste Band der Welt sucht Plattenfirma“ starteten die Berliner ihr von allen Ärzte-Fans ersehntes Comeback.

Mit der neuen Single stürmen sie gerade mal die Charts.

Wenn kümmert es schon, daß die Radiosender wie immer Angst haben, den Song zu spielen. Wir lieben ihn! Auch das Album wird mal wieder für Europa sorgen, denn jetzt wird schon angekündigt, daß einige Texte sicherlich wieder auf dem Index landen.

Übrigens sollten die Widoacker Horazuben eigentlich bei der ersten Nummer mitsingen, doch als sie den Text von den Ärzten erhielten, lehnten sie dankend ab. Wir lehnen nicht dankend ab!

O.I.T.

Super NES

JB King Joust	119.90
Street Fighter II Uhr	29.90
New Joypad SF3	29.90
Honey Bee FX Adapter	39.90
Super Nes + Joypad US	299.90

SUPER NES

Adams Family II	US 109.90
Allen III	US 109.90
Battletoads	US 109.90
B.O.B.	US 109.90
Bubsy	US 109.90
Cyberman	US 109.90
E.V.O.	US 132.90
Exhausted H. II	JP 129.90
Fatal Fury	US 109.90
Final Fight II	JP 79.90
FIS-Shike Eagle	US 119.90
Formation Soccer II	JP 129.90
Goofy the Troop	US 129.90
Human Baseball	JP 159.90
Loat Vikings	US 109.90
Mario Allstars	US 129.90
Mechwarrior	US 129.90
Mortal Kombat	JP 129.90
Nhino Hockey	US 109.90
Nigel Mansell	US 129.90
Shadowrun	US 129.90
Street Combat	US 119.90
Super Bomber Man	JP 129.90
Super Off Road Boja	US 129.90
Tazmania	US 119.90
Tecmo Basketball	JP 119.90
Twinsbee	US 119.90
USA Icehockey	US 99.90
Yoshi's Cookies	JP 179.90
World Hero	JP 179.90
WWF II	DT 119.90

NEWS!!!

Super Horse Racing	JP 179.90
Super Power League	JP 179.90
Mortal Kombat	DT 137.00
Striker	JP 149.90
Street Fighter Turbo	US 139.90
Super Slap Shoot	JP 159.90
Super Black Bus	JP 159.90
All Japan WWF	JP 139.90
Death Blade	JP 179.90
Dragonball Z II	JP 149.90

Angebote!!!

Red Hunt October	US 80.00
Super Tennis	US 80.00
Phalanx	US 80.00
James Bond Jr.	US 80.00
Lethal Weapon	US 80.00
Tom & Jerry	US 80.00
Home Alone I	US 70.00
Home Alone II	US 80.00
Simpsons	US 70.00
Castlevania	US 70.00
California Games II	US 80.00
American Gladiators	US 90.00
Spiederman	US 80.00
Chessmaster	US 80.00

Tel.: 07422 - 2 36 87
07422 - 2 10 71

O.I.T.

Schiltachstr.36
78713 Schramberg

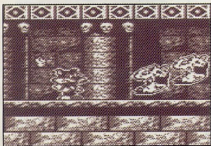
TITUS THE FOX

Game Boy

1-2 Spieler

Titus

DM 70



Oh, wieh wiederliche Geister wollen hier unser armes Fluchchen quillen? Wo sind die Ghostbusters?

Titus 'Reineke' Fuchs, das Firmenmaskottchen von Titus Software, trägt seit wenigen Monaten jetzt auch das Nintendo-Gütesiegel - Konkurrenz für Mario??

Was hatten wir nicht schon alles? Klemper, Igel, Roboter und rote Punkte - da fällt so ein kleiner Fuchs gar nicht mehr ins Gewicht, kann man meinen, aber: 'Titus the Fox' weiß sich zu helfen. Als besonders pflichtiger Vertreter seiner Gattung tritt er eine Reise durch 17 Level und viele hundert Bildschirme an.

Dabei will ihn natürlich so manch' unangenehmer Zeitgenosse stören. Kleine Erschweris: Berühren dürft ihr die Feinde nicht und selbst die beliebte Draufsprung-Taktik wird Euch hier höchstens allerhand Ungemach beschern, jedoch kein Fortkommen auf Eurer Tour. Überall im Spiel herumstehende Kisten sind nett gemeinte Geschenke der Programmierer, denn die selbigen lassen sich prima als verheißungsvolle Wurfgeschosse einsetzen.

Einige der Plattformen sind sehr hoch. Um sie per Sprung zu erreichen, könnt ihr Euch mit einem Gummiball behelfen. Am Boden abgelegt, vergrößert der Eure Sprunghöhe

beträchtlich. Unterwegs dürft ihr kleine Titus-Symbole einsammeln, damit ihr den Namen der Company auch nicht vergesst. Bei entsprechender Menge bekommt ihr so Eure Energie aufgefüllt - regelmäßige Bonuslevel tun ihr übrigens dazu, und auch die teilweise sehr gut versteckten Schatzräume helfen Euch über die Runden zu kommen.

Einfach ist Titus' 'Schnitzeljagd' ganz gewiß nicht, aber wir erfreuen uns an toll gelungenen Hintergrundgrafiken, die insgesamt für ein ordentliches optisches Erscheinungsbild sorgen. Last not least, ein großer Vorteil: die Zweispielerfunktion für gleichzeitigen Spaß (Ihr wisst schon: Linkkabel), das gibt natürlich massig Pluspunkte... An Mario kommt Titus nicht ran, obwohl er sich beliebt redlich bemüht.

Maris Feldmann

Grafik	■ ■ ■ ■ ■
Sound	■ ■ ■ ■ ■
Gameplay	■ ■ ■ ■ ■
Dauerspaß	■ ■ ■ ■ ■
TOTAL! - CHECK	
Genre	Jump & Run
Levels	17
Schwierigkeitsgrad	Interm./hoch
Continues	beliebig
Speicherkapazität	2 MBit
Import aus	England

FAZIT
3+

SUPER BASEBALL 2020

SNES

1-2 Spieler

Tradewest

DM 120



Na, das sieht doch fast nach einem Strike aus.

Homerun ist angesagt, denn in diesem Spiel dreht sich alles um Amerikas Volkssport Nummer eins: den Baseball.

Eine höchst moderne Variante des interessanten Sports mit den - für die meisten von uns zumindest - undurchschaubaren Regeln bietet 'Super Baseball 2020' - der Titel läßt's bereits erahnen. Zwölf unterschiedliche Teams, selbstverständlich mit den verschiedensten Spielstärken und Fähigkeiten, stehen Euch zur Wahl.

Inhaltlich unterscheidet sich das Baseball des 21. Jahrhunderts vom konventionellen Vorkampfsport im Wesentlichen durch den möglichen Einsatz von z.B. Raketenboostern, mit denen ihr sahnmäßig in die Höhe springen könnt. Desweiteren bekommt ihr für erzielte Spiel-Erfolge ordentlich viel Moos, welches je nach Eurer persönlichen Einschätzung z.B. gleich wieder in die persönliche Ausrüstung der Spieler investiert werden kann. Mehr Wurfkraft oder bessere Panzerung würden sich anbieten. Baseball-Freaks werden aber den

Großteil der Regeln wiedererkennen. Die Grafiken sind zwar schön bunt geraten, doch bis auf die Zwischensequenzen hat das sportive Geschehen leider einen etwas eintönigen Beigeschmack.

Stadion-Atmosphäre pur will jedenfalls nicht so ganz aufkommen, da selbst der Sound nicht überzeugen kann.

Für Kenner des Sports ist dieses Modul sicherlich mal eine willkommene Abwechslung, doch angesichts der etwas exotischen und ungewöhnlichen Regeln kann der mögliche Spielspaß für Anfänger schon während der Aufwärmphase in den Keller gehen. Probespielen ist allemal empfehlenswert.

Maris Feldmann

Grafik	■ ■ ■ ■ ■
Sound	■ ■ ■ ■ ■
Gameplay	■ ■ ■ ■ ■
Dauerspaß	■ ■ ■ ■ ■
TOTAL! - CHECK	
Genre	Sport
Levels	—
Schwierigkeitsgrad	je nach Spielstärke
Continues	beliebig
Speicherkapazität	12 MBit
Import aus	USA

FAZIT
3+

Der Ball wurde glatt gefangen. Ob das wohl den Läufer ärgert? So gibt's nie 'nen Homerun!!!

FINAL FANTASY LEGEND III

Game Boy

1 Spieler

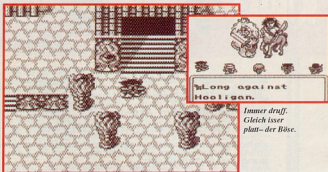
Square soft

DM 80

Die Legende lebt: Zwei Jahre nach den ersten Final-Fantasy-Titeln beschert Square uns endlich Nachschub: Das neue Rollenspiel verbindet Science Fiction mit feinsten Fantasy.

Tausende von Jahren vor unserer Zeit tobten gewaltige Kämpfe in Pureland. Sie erschütterten das Raum-Zeit-Gefüge so stark, daß Sol, Herrscher einer anderen Welt, die Dimensionen um das Land versiegelte. Mit Hilfe seines einmaligen Raumschiffs Talon gelang ihm die schier unmögliche Aufgabe. Jetzt, da ein mächtiger Wassergeist

Eine der vielen interessanten Lokaltüten, die Ihr beschäftigen könnten.



Immer drauf, Gleich isser platt - der Buse.

Purelands Kämpfe ins Universum tragen will, müßt Ihr die 13 Teile von Talon finden, zusammensetzen und zum Kampf gegen das Böse antreten. Was nach purer Science Fiction klingt, entpuppt sich schnell als magie- und monsterverdächtiges Rollenspiel nach bester Art des Hauses.

Eine Gruppe von fünf Abenteurern, deren Besetzung zwischendurch wechselt, fragt, sucht und kämpft sich durch ein gigantisches Abenteuer, welches auf mehrere Parallelwelten aufgebaut ist. Die werden aus einer falschen Vogelperspektive gesehen und sind mit Rätseln und Überraschungen gespickt.

Von Musik und Sounds über die saubere Steuerung bis hin zur epischen Geschichte stimmt einfach alles.

Das Handbüchlein ist klein, aber ausführlich, und dank drei speicherbarer Spielstände kommt auch bei 'Final Fantasy Legend III' die erwartete Experimentier-

freude auf, so daß wir den Game Boy freiwillig sowieso nicht mehr aus der Hand geben.

Wer sich dieses phantastische Spiel entgehen läßt, ist selbst schuld! **Eva Hoogh**

Grafik	☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐
Sound	☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐
Gameplay	☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒
Dauerspaß	☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒
TOTALI - CHECK	
Genre Rollenspiel	
Länge 10 Stunden	
Schwierigkeitsgrad mittel	
Content 3 Spielstände speicherbar	
Speicherkapazität 2 MB	
Import aus USA	

FAZIT
1

4-IN-1 FUNPACK VOLUME II

Game Boy

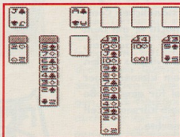
1-2 Spieler

Interplay

DM 70

Wenn kein neu-modisches, elektronisches Game den Spaß bringen will, dann greift man oft zum guten alten Kartenspiel. Das könnt Ihr jetzt auch mit dem Game Boy praktizieren.

Das „4-in-1 Funpack“ ist die zweite Spiele-sammlung der britischen Firma Interplay. Diesmal haben sie keine Brettspiele, sondern zwei Games zum Karten-Dreschen, ein Würfelspiel sowie das gute alte Domino auf das Modul gebürdet. Die Kartenspiele „Solitär“ oder „Crabage“ sind bei uns wohl weniger Gang und



Ach, wie entspannend ist eine Runde Kartenlegen??

Gabe, doch verleihen sie auch dem zivilisierten Mitteleuropäer eine Menge Kurzweil, wenn er erstmal die Regeln einstudiert hat.

Das Würfelspiel ist eine Variante des hierzulande bei Hausfrauenabenden gern gespielten Kniffel oder Yatzee, und zu Domino müssen wir ja wohl nicht mehr viel sagen. Das schöne ist, daß Ihr die Vier-in-Eins-Anlage für den Game Boy entweder mit einem, aber auch gegeneinander via zwei Game Boys spielen könnt, Freunde ausstechen und Kumpels die „Harke zeigen“ ist also inbegriffen.

Von der Grafik her ist 4-in-1 sehr einfach aber zweckmäßig gestaltet, eben so, wie man es von Kartenspielen und ähnlichem

auch auf anderen Systemen gewöhnt ist. Teilweise muß man sich erst mit der gewöhnungsbedürftigen Steuerung anfreunden. Die musikalische Untermalung des ganzen sorgt für ein wenig Leben in der Bude, kann aber nach Belieben über das Optionsmenü ausgeschaltet werden.

Man hat zweifelslos schon bessere Spiele-sammlungen gesehen, gerade und überhaupt auf dem nichtelektronischen Sektor, aber: dennoch eignen sich die Spielchen gut zum Zeitvertreib.

Freunde des Genres sollten das Modul ruhig mal probierspielen, denn möglicherweise suchen sie genau sowas für Ihre morgentliche Bustahrt.

Maris Feldmann

Grafik	☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐
Sound	☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐
Gameplay	☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒
Dauerspaß	☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒
TOTALI - CHECK	
Genre Spielzensammlung	
Länge 4 Spiele	
Schwierigkeitsgrad Glück	
Content 1	
Speicherkapazität 1 MB	
Import aus USA	

FAZIT
4



KOMMU

Seine Schöpfer, die genialen Apple-Ingenieure, taufen ihn „Newton MessagePad“ und beschreiben ihn als einen „Persönlichen Digitalen Assistenten“. Angesichts seiner beeindruckenden Fähigkeiten im Bereich zwischenmenschlicher Beziehungen erscheint uns aber auch noch eine andere Bezeichnung äußerst treffend:



DER KOMMUNIKATOR

Boston, im Juni 1992. Auf der MacWorld läutet John Sculley, einer der Ober-Bosse des wohl revolutionärsten Computer-Unternehmens aller Zeiten, durch die Bestellung einer Pizza eine neue Ära „künstlicher Intelligenz“ ein: die Newton-Technologie. Einmal mehr unterstreicht er damit eine Philosophie, die bereits im Jahre 1984 mit der Einführung des inzwischen schon legendären „Apple Macintosh“ erstmals mit elektronischem Leben erfüllt wurde.

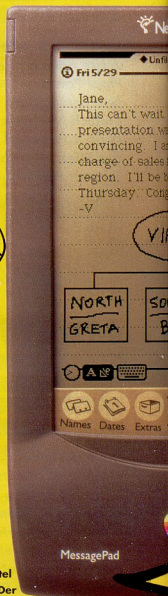
„Damit der Mensch nicht wie ein Computer denken muß, hat sein Computer wie ein Mensch zu denken“, sagt Apple. Und daß dieses mehr als nur werbewirksames Gerede ist, weiß jeder, der schon einmal an einem Mac gearbeitet hat. Wer da zum Beispiel einen Brief löschen möchte, gibt nicht etwa irgendwelche unverständlichen Computer-Befehle ein... Vielmehr macht er mit dem nicht mehr benötigten Dokument einfach das, was jeder damit tun würde: Er wirft es in den Papierkorb. Einfach so. Nur ein kleines, aber äußerst bezeichnendes Beispiel für eine große Idee, die Apple übrigens innerhalb kürzester Zeit zum weltweiten Marktführer machte...

Aber nun genug der „alten Geschichten“, kommen wir zurück zur Gegenwart, repektive der Zukunft. Und damit auch zurück zu jener Pizza. Diese malt Mr. Sculley nämlich einfach per Griffel auf das Display eines kleinen, grauen Kastens.

Zuerst einen mehr oder weniger geometrischen Kreis, den er dann in Viertel unterteilt. Diese wiederum beschriftet er mit dem gewünschten Pizza-Belag. Der kleine, graue Kasten, bei dem es sich natürlich um das Newton MessagePad handelt, beginnt seine verblüffende Arbeit, indem er zuerst einmal die Skizze in eine saubere Grafik und die handgeschriebenen Worte in Typo umwandelt. Dann folgt der wiederum handgeschriebene Befehl „Fax an Pizza-Service“. Auch dieser wird erkannt und sofort befolgt: Newton sucht sich völlig selbstständig die Nummer des Pizza-Services aus dem Adreßbuch, setzt die vorher gefertigte Grafik in das gespeicherte Fax-Formular ein und sendet das Ganze unverzüglich ab. Noch während der Präsentation erscheint der Pizza-Bote auf der Bühne, sichtlich verwirrt über



Damit der Mensch nicht wie ein Computer denken muß...



MessagePad

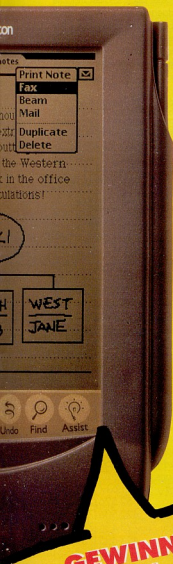
NIKATOR



all die wild applaudierenden Menschen...

Natürlich wurde der Newton nicht nur zum Pizza-Bestellen entwickelt, aber gerade diese Anwendung zeigt besonders gut, was ihn so revolutionär macht: seine menschliche Arbeits- und Denkweise. Einem Computer – selbst einem Mac – muß mal nun einmal ganz genau sagen, was er zu tun hat, der Newton weiß es dagegen zum größten Teil selbst. Mehr noch, im Laufe der Zeit „lernt“ er nicht nur die Handschrift seines Benutzers, er übernimmt sogar dessen Angewohnheiten und arbeitet mit ihnen. Ein paar Beispiele: Ein flüchtig hingekritztes „Mittagessen Donnerstag mit Steffi“ veranlaßt ihn zu einer wahren organisatorischen Meister-Leistung. Aus Erfahrung weiß er nämlich sowohl, daß meine Mittagspause um 12:30 beginnt als auch, daß ich mir für Steffi gewöhnlich eine gute Stunde Zeit nehme. Natürlich kennt er auch unser Lieblingsrestaurant – die vollständige Eintragung in meinen Terminkalender ist somit nur noch Formsache... Wenn ich mich bei meinen Notizen mal verschreibe, streiche ich das Wort einfach durch, wodurch sich dieses im wahrsten Sinne des Wortes in Luft auflöst – natürlich inklusive Staubwolke. Will ich Satzteile umstellen, umkreise ich sie und ziehe einen Strich an die gewünscht Textstelle – schwupp, Newton macht den Rest. Und wenn ich eine kurze Notiz oder auch einen Termin an einen anderen Newton-Besitzer weitergeben möchten, wird sogar gebeamt: Die integrierte Infrarot-Schnittstelle ermöglicht den drahtlosen Daten-Austausch. Diverse Software-Steckkarten für alle möglichen Spezial-Anwendungen, Druck-Funktion, elektronische Post, demnächst auch City-Ruf und und und vervollständigen die genialen Fähigkeiten des Newton, von denen ich an dieser Stelle leider nur die Oberfläche ankratzen konnte. Deshalb mein Tip: Schaut mal bei Eurem Apple-Fachhändler rein und laßt Euch selbst vom Kommunikator beeindrucken.

Carsten Waitz



GEWINN' DEN KOMMUNIKATOR

Apple und TOTAL!
verlosen 2
Kommunikatoren im
Gesamtwert von über
3000,- Mark!



Wow – 2 der ersten in Deutschland erhältlichen Newton MessagePads hat Apple exklusiv für TOTAL!-Leser reserviert. Und so wird gewonnen: Der Kommunikator kann ja heute schon schier Unglaubliches. Aber – was könnte er dann irgendwann mal sonst noch können? Laß' Deiner Phantasie freien Lauf! Schreib' Deinen Vorschlag auf eine Postkarte (Absender nicht vergessen!) und schick' sie an: MVL, Stichwort "Newton", Heilwigstraße 39, 20249 Hamburg. Einsendeschluß ist der 26.11.93, danach werden die Newtons unter allen Einsendern verlost. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Und jetzt: TOTAL! viel Glück!



SHORTIES

**VIDEO
& GAME**

**BARGELD
für alle
SPIELE**

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



**BERLIN
VERLEIH**

Gebrauchte SNES

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

HANS • OTTO • STR. 28
PRENZLAUER BERG

BERGSTRASSE 05
MARZAHN

800

**SPIELE
GEBRAUCHT
GÜNSTIG
AUF ANFRAGE**

GB

Mickey Mouse

Wenn Ihr jeweils eine der Richtungstasten zusammen mit A, B, SELECT und START drückt, könnt Ihr die einzelnen Levels anwählen: OBEN führt auf das Piratenschiff, UNTEN ins Schloß, RECHTS in den Ozean und LINKS in den Wald.

NES

Double Dragon 2

Das Game-Over-Bild verliert seine Schrecken, denn wenn Ihr dort folgende Kombinationen eingibt, könnt Ihr im jeweiligen Level weitermachen. Die Kombination für die Levels 1, 2 und 3 lautet OBEN, RECHTS, UNTEN, LINKS, A, B. In den Levels 4, 5 und 6 geht es mit OBEN, UNTEN, LINKS, RECHTS, LINKS, RECHTS, B, A, A weiter, alle anderen Level werden mit A, A, B, B, UNTEN, OBEN, RECHTS, LINKS auf dem zweiten Joypad fortgesetzt.

SNES

Dead Dance

Ach ja, wenn Ihr als Spieler 1 mal die Endgegner steuern wollt, dann geht in den Mode-Select-Bildschirm und drückt dreimal LINKS, dreimal RECHTS, siebenmal LINKS und dann START. Es sollte nun eine Explosion ertönen, und Spieler 1 hat freie Wahl der Charaktere. Wenn Ihr zu zweit alle Gegner auswählen wollt, müßt Ihr nach der Explosion Reset drücken und anschließend wieder in den Mode-Select-Bildschirm gehen. Diesmal wird dreimal RECHTS, dreimal LINKS und siebenmal RECHTS gedrückt, und das war's dann auch schon.

NES

Low G Man

Mit dem Code LOBB könnt Ihr Euch acht Leben als Startkapital besorgen, mit SHOT gibt es einige Extrawaffen.

NES

Micro Machines

Sechs Leben mehr gefällig? Dann fahrt im Qualifikationsrennen auf Platz 3 und haltet OBEN, SELECT und B gedrückt. Wenn der Bildschirm blau wird, drückt zweimal START, und Ihr seid um sechs Leben reicher.

SNES

Super Star Wars

Hier die ultimate Sammlung für alle fingergewandten Jediritter. Für das Optionsmenü drückt Ihr im Titelbild (Start/Option) die Tastenkombination: A, A, A, A, X, B, B, B, Y, X, X, X, A, Y, Y, Y, Y, B. Nun müßte ein Jawaschrei zu hören sein. Jetzt könnt Ihr bereits Han Solo und Chewbacca anwählen.

Wenn Ihr nun im Spiel auf dem zweiten Controller L und R gleichzeitig drückt, erscheint das Optionsmenü. Mit Start auf Pad 1 wird es wieder verlassen, und Start auf Controller 2 beendet den Level vorzeitig.

Um ins Soundmenü zu gelangen, haltet Ihr im Titelbild alle vier Feuerknöpfe (A, B, X, Y) gedrückt und betätigt dann START.

Für das Lichtschwert gebt Ihr an gleicher Stelle Y, Y, X, X, A, B, X, A ein, und fünf Continues lassen sich durch Drücken von X, B, B, A, Y erschaffen.

Last but not least wird Euch sogar der Abspann vorgeführt, wenn Ihr, ebenfalls im Titelbild, A, B, A, B, A, B, A, B auf Eurem Pad drückt. Aber denkt daran, daß jeweils nur ein Cheat eingegeben werden kann; bevor Ihr es erneut versucht, muß das SNES ausgeschaltet werden.

M. Lenz / P. Wüstneck / M. Scharf

NES

Battle Toads

Fünf Extraleben zu Spielbeginn sind nicht zu verachten. Drückt einfach im Titelbild UNTEN, A, B und START gleichzeitig.

SNES

Tiny Toon Adventures

Wollt Ihr noch ein Extraleben? Dann wartet, nachdem Ihr den Hund im ersten Level besiegt habt, bis Eure Sprunganzeige voll ist. Springt an die rechte Wand und dann nach links und rast nach oben. Wenn Ihr den etwas dunkleren Hintergrund über Euch seht, haltet Euch links - da ist Eure Belohnung schon.

NES

Gauntlet II

Absolut keinen Bock auf Schlüsselsuche? Dann sucht Euch einen relativ sicheren Platz, an dem Euch die Monster nicht erwischen und tut ganz einfach gar nichts. Nach einiger Zeit werden sich alle Türen von alleine öffnen, allerdings wird Euch diese Aktion auch 100 Energiepunkte kosten.

NES

Adventure Island 2

Und hier gibt es eine Level-anwahl: Drückt im Titelbild einfach RECHTS, LINKS, RECHTS, LINKS, A, B, A, B, und schon könnt Ihr Euch mit dem Joypad die Inseln aussuchen und durch Drücken von A spielen.

SNES

Street Fighter II Turbo

Wenn die Turboversion immer noch zu lahm ist, der sollte doch nach dem Capcom-Logo einfach mal UNTEN, R, OBEN, L, Y, B, X, A auf dem zweiten Pad drücken. Schon könnt Ihr bis zu zehn Turbestemchen anwählen. Wenn Euch der große Bruder immer mit den 'Special Moves' fertigmacht, schaltet sie doch einfach mal aus. Dieselbe Tastenkombination im Capcom Logo auf dem ersten Pad wirkt da Wunder (Ihr solltet übrigens jeweils ein Bestätigungssignal hören).

Boris Lang / Christian Geiger

TIPS & TRICKS

REPLAY

ACTION

REPLAY

Und wieder gibt es eine Liste mit neuen, heißen Schummelcodes, diesmal sogar mit Beiträgen aus Eurer Feder. Diesbezüglich ein herzliches Dankeschön an Maic Schäfer, Andreas Gall, Sandra Heinz, Marcel Drower, Marco Blankenburg, Marcel Bronischowski, Andreas Gall und Doris Ast. Noch ein kleiner Hinweis: Diese Codes funktionieren nur im Zusammenhang mit dem jeweiligen Action Replay, es sind also keine offiziellen Paßwörter oder Levelcodes!!!

ROYAL RUMBLE (SNES)

7E02 1E01 – Spieler 1 kann nicht ausgezählt werden
7E02 2001 – Spieler 2 kann nicht ausgezählt werden

MORTAL KOMBAT (SNES)

7E04 6808 – der erste Schlag ist tödlich

POCKY & ROCKY (SNES)

7E00 6808 – unbegrenzt Energie für Pocky
7E00 6908 – unbegrenzt Energie für Rocky

DRAGON'S LAIR (SNES)

7E0F F609 – unbegrenzt Zeit
7E0F F903 – unbegrenzt Leben

MAGICAL QUEST (SNES)

7E02 B105 – unbegrenzt Herzen
7E03 3F08 – unbegrenzt Zeitlimit

STAR WING (SNES)

0B07 128D – unbegrenzt Leben
0B0E 48AD – unbegrenzt Bomben

KING OF THE MONSTERS (SNES)

7E0A 620x – Mutationstufe x (1-3)
7E0A 5102 – unbegrenzt Energie

SUPER OFF ROAD (SNES)

7E06 1B06 – unbegrenzt Nitros
7E06 2706 – maximaler Motor
7E06 2306 – maximale Reifen
7E06 2B06 – maximale Stoßdämpfer
7E06 1F06 – maximale Beschleunigung
7E05 6313 – unbegrenzt Geld

SUPER TENNIS (SNES)

7E08 5603 – Gegner ist eingefroren
7E08 600F – Gegner rennt vom Platz

STRIKER (SNES)

7E0E 1800 – Gegner verliert immer zu Null

SUPER MARIO ALLSTARS (SNES)

7E07 5A04 – unbegrenzt Leben in SMB 1
7E07 EB08 – unbegrenzt Zeit in SMB 1
7E04 EE05 – unbegrenzt Leben in SMB 2
7E07 3604 – unbegrenzt Leben in SMB 3

POP'N TWINBEE (SNES)

7E00 9C1D – unbegrenzt Energie Twinbee
7E00 A003 – unbegrenzt Smartbombs Twinbee
7E00 9E1D – unbegrenzt Energie Winbee
7E00 A203 – unbegrenzt Smartbombs Winbee
7E00 8A0x – Level x (0-6)

MEGA MAN 1 (GB)

0108 8CDF – unfertiges Level ohne Gegner, aber mit gutem Sound
0203 08C1 – unbegrenzt Energie
0200 18C1 – Gegner haben keine Energie
0102 8DDF – Start beim Endgegner

MEGA MAN 2 (GB)

0102 E8CF – unbegrenzt Leben

MEGA MAN 3 (GB)

0108 C5C7 – unbegrenzt Leben

TINY TOON (GB)

0102 C3C9 – unbegrenzt Leben
0102 F0C9 – unbegrenzt Energie
0103 F1C9 – unbegrenzt Möhren
0103 F2C9 – unbegrenzt Ananas
0103 F3C9 – unbegrenzt Melonen

PARODIUS (GB)

0205 97DD – unbegrenzt Leben
030x 28C6 – Levelanwahl
0A01 070C – Zusatzlevel
0A77 070C – optimale Bewaffnung
0A0D 08C0 – unbegrenzt Schutzschild
0A09 06C0 – Power Speed Up

0103 8DD0 – unbegrenzt Satelliten
0102 8EDD – unbegrenzt Smartbombs

SUPER R.C. PRO AM (GB)

01xx C8FF – Rundenanwahl (00-18 hexadezimal)
0104 B3DA – beste Reifen
0102 B1DA – beste Batterie
0102 C8FF – zweitbesten Wagen
0103 C8F – bester Wagen
0101 7EDA – Unverwundbarkeit
0199 B0DA – unbegrenzt Raketen/Bomben
01xx CAFF – xx Buchstaben, max. 08, Nach dem Rennen ARP abschalten!
0203 35Dx – Wagen x fährt ständig 120 km/h. (x=A, B, C, D)
010F B2DA – Superspeed! (Achtung, Speedstreifen bremsen...)

BATTLE OF OLYMPUS (NES)

0000 4A10 – unbegrenzt Energie

CASTLEVANIA 2 (NES)

0000 8030 – unbegrenzt Energie

STARTROPICS (NES)

0001 1703 – unbegrenzt Leben
0001 1230 – unbegrenzt Energie

TINY TOONS (NES)

0007 E506 – kein Zeitlimit
0007 E002 – unbegrenzt Leben
0007 E401 – unbegrenzt Herz
0007 E3CF – unbegrenzt Energie

DOUBLE DRAGON III (NES)

0004 5D54 – unbegrenzt Energie Spieler 1
0004 5E54 – unbegrenzt Energie Spieler 2

STAR WARS II (NES)

0000 C9FF – unbegrenzt Energie für Lauter
0000 CAFF – unbegrenzt Energie für Luke

Mo. bis Sa.
Tel.: 07457/5534 von 8.00 - 12.00
07472/43514 von 14.30 - 18.30

Games World

Video & Computergames
Laden und Versand

72108 Rottenburg, Kirchgasse 6.

SUPER-MECH	109.-	MEGA-DIY	109.-	SUPER NINTENDO	109.-
SUPER TURFMAN	109.-	GOLEM AXE 3	109.-	NINTENDO	109.-
FIRST SAMURAI	129.-	COOL SHOT	109.-	GAME BOY	109.-
INDY 2	109.-	BURN	109.-	MEGA DRIVE	109.-
BURN	109.-	MORTAL COMBAT	109.-	GAME MASTER	109.-
STRIKER	109.-	HAMMER	99.-	GAME BOY	109.-
ATARI	129.-	THE FLIGHTERS	109.-	THE SH	109.-
ATARI	129.-	ANDER JAGGER	99.-	ANDER S. PD	109.-
MORTAL COMBAT	129.-	GAME-BOY	99.-	NEUMANN	109.-
SUPERMARIO	109.-	POCKET QUARTZ 99.	59.-	POCKET QUARTZ 99.	59.-
ADAM FAMILY 2	109.-	ANDER	99.-	ANDER	99.-
MARIO ALLSTAR	89.-	ANDER	99.-	ANDER	99.-
MEU - RANGERSSTRIKE MIT	139.-	ANDER	99.-	ANDER	99.-
UT. ALEKTOS	139.-	ANDER	99.-	ANDER	99.-

TAUSCH-RAUSCH

BEI

Mega-Drive
+ S-NES +

Umbau-Mega-Drive
US/Japan Norm

Nur 50.-DM Verkauf+Verleih+Tausch
sofort Gratisliste Anfordern bei
Game-Play (gegen Frankierten Rückumschlag)

Österwiederstr. 70
33415 Verl
Fax: 05246/81270

05246/81184

SHORTIES

SNES

Super Mario World

Falls die Leben mal wieder knapp werden sollten, könnt Ihr Euch im Vanilla Secret 2 bis zu 50 davon besorgen. In der Mitte den grauen P-Block aufnehmen, bis zum Mitteltor zurückrennen und dann erst draufspringen. Links sind jetzt graue Münzen, die Marios Lebenskonto beträchtlich erhöhen.

Thomas Blank

NES

Bubble Bobble

Hier sind einige Levelcodes für den Klassiker:

Level 5	BIFFB
Level 10	BCCCC
Level 15	BEIII
Level 20	AFFFB
Level 25	ACIII
Level 30	AGIII
Level 35	IFIIG
Level 40	IGGGB
Level 45	IIEEG
Level 50	FIIG
Level 55	FBAAG
Level 60	FCEEG
Level 65	JCCCB
Level 70	JEEEB
Level 75	JAIIB
Level 80	CCCCB
Level 85	CEIII
Level 90	CBIIIB
Level 95	CIAAJ
Level 99	GEIII

Und wenn Ihr mal eine Art Super Bubble Bobble spielen wollt, gebt „H1J1D“ ein.

SNES

Super Mario Kart

Hier haben wir noch eine nette Replay-Funktion für den Rennklassiker. Im Time-Trial-Modus wählt Ihr Fahrer und Strecke an, drückt dafür aber nur den B-Knopf. Nach gefahrenem Race drückt Ihr nach der Zeitenliste nochmals B, jetzt müßte in dem normalen Menü zusätzlich die Replay-Funktion zu finden sein. Mit B angewählt, läßt sie Euch das Rennen nochmal betrachten (und bewundern).

Andreas Grössmann

NES

Burai Fighter

Eure Waffen werden etwas stärker, wenn Ihr das Paßwort „LTBB“ eingibt.

SNES

Super Mario Kart

Freie Bahn den Rasen! Wenn Ihr beim Aufleuchten des zweiten Lichtes der Startampel schon mal Gas gebt, legt Ihr mit geschicktem Timing einen Blitzstart hin. Aber vorsicht, die Sache kann auch ins Auge gehen ...

NES

Captain Skyhawk

Wenn Ihr im Titelbild A und UNTEN gleichzeitig drückt, so erhaltet Ihr bessere Waffen und neun Leben als Startkapital.

SNES

Space Football

Auch für diesen älteren Titel haben wir die Codes parat.

Level 2	246860
Level 3	402713
Level 4	312171
Level 5	346312
Level 6	373243
Level 7	650665
Level 8	449357
Level 9	736725
Level 10	876963
Level 11	884887
Level 12	497998
Level 13	955306
Level 15	274443
Level 16	487735
Level 17	626631
Level 18	872669
Level 19	349583
Level 20	668227
Level 21	175845
Level 22	121915
Level 23	644028
Level 24	845684
Level 25	377493
Level 26	993201
Level 27	073362
Level 28	725375
Level 29	578456
Level 30	599544
Level 31	802775
Level 32	511588

Dirk Burghardt

GB

Fortress of Fear

Wer hier nach versteckten Extras sucht, muß sich ganz schön anstrengen. Hier ein paar Tips: Springt gleich zu Spielbeginn auf die Plattform über Euch und geht zurück. Springt über den Abgrund, geht an die Kante und wartet, bis eine Wolke auftaucht. Springt auf diese und von dort auf die nächste Plattform und kassiert ab.

Am Ende von Level 1.1 könnt Ihr wahlweise auf die Plattform über Euch springen oder auf der gleichen Ebene bleiben. Tut Ihr letzteres, so gelangt Ihr in einen Bonusraum.

Bevor Ihr zur Riesentledermaus in Level 1.3 kommt, solltet Ihr die drei Juwelen einsammeln und auf die bewegliche Plattform springen. Von dort aus springt Ihr mal nicht nach rechts, sondern nach links. Ihr seid zwar nun nicht mehr sichtbar, geht aber trotzdem weiter nach links, bis Ihr nach unten in einen Bonusraum kommt. Sammelt die Extras ein und haltet Euch weiter links. Springt nach oben und geht nach links, um in den zweiten Geheimraum zu kommen.

NES

Kid Icarus

Wenn Ihr das Spiel mit unbegrenzten vielen Leben beginnen möchtet, so gebt als Paßwort einmal die „8“ ein und füllt den Rest mit „U“.

SNES

Phalanx

Ein paar nützliche Ratschläge: Geht auf den Schriftzug „System Configuration“, jetzt zuerst R und, danach START drücken. Im Menü könnt Ihr nun durch gleichzeitiges Betätigen von L und R auf dem zweiten Pad zwei Menüpunkte anwählen: Raumschiffe (Stock) und Credits. Durch das gleichzeitige Drücken von A, B, X und Y auf dem zweiten Controller kommt Ihr in die Levelauswahl. Mit dem ersten Pad läßt sich nun alles einstellen. Viel Spaß beim finalen Gegner!

Dietmar Schröder

NES

Teenage Mutant Hero Turtles

Die Mühe, dreifachmal in die erste Kanalisation zu steigen und die Pizza zu holen, wird mit unbegrenzten vielen Leben reichlich belohnt.

SNES

Alien vs. Predator

Wenn im Intro das Mädchen zu Stein wird, müßt Ihr START, L, RECHTS und X drücken. Nachmal auf START – das geheime Optionsmenü erscheint. Die Levels könnt Ihr direkt anwählen, wenn Ihr im Titelbild auf dem zweiten Pad L, R, X und A gedrückt haltet und dann am ersten Controller den Start-Knopf betätigt.

Mathias Tarasiewicz

GAMESTAR

Game Boy

King of the Ring dt.	ab 11/93
Asterix	DM 66,85
Mortal Combat	DM 72,85
Tiny Toons II	DM 64,85
Jurassic Park	DM 74,85
Tom & Jerry II	DM 72,85

Kundenkarte Nr. 56, von 11.00 - 22.00 Uhr
...außerdem alle Spiele aus dieser TOTAL
Kostenlose Preistafel bei
GAMESTAR - EICHENSTR. 1
61476 KRONBERG
Abholung nach Absprache möglich

0 61 73/ 51 74

Top Games

Super NES

Battletoads US	119,-
Final Fantasy II US	134,-
Mario All Stars	94,-
Mortal Combat	129,-
Road Runner	119,-
Star Wing	105,-
Street Fighter TE US	144,-
Topfighter Joystick	139,-

Reservierungsservice für Neukunden

Rufen Sie an,

Wir sind bis 21 Uhr persönlich für Sie da

0 80 62 / 8 03 26

Versand Inland NN + DM 8,-
ab DM 250,- portofrei, Preisliste gratis
Top Games - Angelika Bachhuber
G.-Weiler-Str. 37 b + 83052 Bruckmühl

TIPS & TRICKS

Wer sich in der Heavy-Metal-Ballerei schwer tut, darf jetzt aufatmen: Unsere Spieltips erleichtern Euer Robo-Leben erheblich. Ab jetzt heißt es: Bahn frei, der Cybernator kommt!

LEVEL 1

Benutzt folgenden Cheat: Lauft durch die oberen Bereiche des ersten Levels, ohne einen Schuß abzugeben. Wenn ihr ganz nach rechts kommt, laßt euch auf den Boden der Energieeinheit fallen. Richtet das Gewehr senkrecht nach oben und zerschießt die Energieeinheit. Ignoriert die zwei seitlich angeordneten Geschützstellungen. Habt ihr auf dieser Stufe irgend etwas außer der Energieeinheit beschossen, funktioniert der Cheat nicht, und Euer Leben wird sehr viel schwieriger!



LEVEL 2



Die erste Hälfte des Levels ist eine scrollende Ballerei (A). Als Erstes wählt ihr die Napalmwaffe, die ihr schon haben müßt, wenn ihr unseren Cheat ausgeführt habt (falls nicht, fangt noch einmal an). Richtet das Gewehr gerade nach rechts und bewegt



euch dann im Bild nach oben und unten. Weicht den Asteroiden aus und erschießt die Gegner. In der zweiten Hälfte des Levels schweift ihr auf der Suche nach dem Endgegner durchs All. Am besten fliegt ihr ganz nach oben und bewegt euch dort über die Asteroiden. Zerschießt die Geschütze und halt euch die Power-Ups (B). Denkt daran, daß es sich nicht lohnt, das Napalmgewehr mit Power-Ups zu bestücken – es ist schon voll geladen. Laßt dem



Napalmgewehr aber immer Zeit zum Nachladen, bevor ihr wieder schießt. So wird Euer Feuer gleichmäßiger und wirkungsvoller. Versucht am Levelende, diagonal einzufliegen und das Gewehr nach rechts zu richten. Schießt auf die bewegliche Artillerie, was das Zeug hält – sie müßte in vier Sekunden zerstört sein. Wenn ihr auf diesem Level sterbt, verliert ihr das Napalmgewehr und müßt die ersten beiden Stufen nochmal durchlaufen.

LEVEL 3



Laßt diesen Abschnitt sehr langsam angehen. Fliegt im Zickzack um das Schiff und nehmt alle Power-Ups mit. Probleme bereiten euch höchstens die Laser, die plötzlich auftauchen (A). Um sie zu bezwingen, aktiviert ihr Euren Schutzschild und wartet, bis das Ende des Laserstrahls euch berührt. Laßt sofort den Schutzschild fallen und zerschießt den Laser. Um Arc Nova betreten zu können, müßt ihr die Tür zerstören (B). Die Menschen mit ihren Gewehren sind ziemlich lästig. So weicher ihr sie los: Fahrt den Schutzschild hoch und laßt die Gegner nahelkommen. Dann schlägt ihr ihnen mit der Faust ins Gesicht. Die Minen könnten euch Probleme bereiten (C). Am besten richtet ihr das Gewehr horizontal aus, springt auf gleiche Höhe mit ihnen und laßt das Napalm auf sie los. Laßt sie nicht in eure Nähe kommen – sie saugen viel Energie ab!



LEVEL 3



Nachdem ihr wieder auf dem Boden seid, versucht, im oberen Bereich des Hangars zu bleiben. Arbeitet Euch nach links vor, wo einige Power-Ups warten. Laßt Euch fallen und geht nach links weiter, bis ihr mitten in der Massenevakuierung von Art Nova seid. Am besten weicht ihr aus, indem ihr, wenn ihr den Befehl bekommt, die Maschinen zu verrücken, nicht nach unten fällt, wo ihr die Raumschiffe starten seht, sondern im großen Bogen herumfliegt. Rest im Zickzack – so entkommt ihr den Schiffen, die Euch viel Energie abziehen. Schließlich kommt ihr zum Mangar. Folgt dem Roboter aus dem Schiff hinaus (E). Fliegt hoch und trefft ihn mit einer Nagelmin-Salve. Wenn er aus dem Weg ist, fliegt nach links oben und zerstört die Hauptmaschinen (F). Dazu habt ihr ungefähr 1 1/2 Minuten Zeit, also beeilt Euch



etwas. Versucht zu verhindern, daß Art Nova in der Erdatmosphäre eintrifft. Die Explosion sieht zwar spektakulär aus, aber ihr könnt dann das Spiel nicht richtig gewinnen.

LEVEL 4

Diese Stufe ist unglaublich einfach. Ihr müßt Eure Waffe nur nach rechts ausrichten, selbst ganz links im Bild bleiben und hoch und runterfliegen, während ihr auf die grauen Angerler schießt. Kümmernt Euch nicht um den Anführer. Jedemal, wenn ihr einen der grauen Anzüge zerstört, gibt es ein Power-Up zur Belohnung. Wenn es heiß wird, landet auf Euren Raumschiff, sonst vergeht ihr in der Atmosphäre.



LEVEL 5



Am Anfang dieses Levels gibt es wieder eine scrollende Abschnitt. Schießt drauflos, bis ihr am anderen Ende seid. Jetzt wird das Raketenpack aktiviert. Halte Euch ganz rechts oben und benutzt Eure Jetbooster, um der heftigsten Action zu entgehen. Sobald ihr am Boden seid, richtet das Gewehr nach rechts und lauft durch den Level. Schießt alles mit dem Nagelmin-Gewehr nieder. Zum Schluß kommt ihr in den Hauptteil der Basis. Ignoriert die Bodenbereiche und arbeitet Euch nach oben vor. Geht nach rechts und laßt Euch fallen. Jetzt müßt ihr ein paar Abwehranzüge aus dem Weg schaffen und danach den Abhang hochklettern, um gegen das größere Monster zu kämpfen (A). Dazu bleibt ihr links, richtet das Gewehr gerade nach oben und schießt mit Nagelmin. Geht weiter nach rechts zum Abschlußgebiet. Ihr könnt das Schiff nicht am Starten hindern (B), sondern müßt es vom Himmel holen. Dazu richtet ihr Euer Gewehr nach links oder rechts und fliegt im oder entgegen dem Uhrzeigersinn um das Schiff herum. Schießt mit dem Nagelmin-Gewehr oder mit dem Laser, wenn ihr genug Power-Ups habt. Konzentriert das Feuer zuerst auf die Treibstofftankanten links und rechts. Bearbeitet dann die obere Schiffsparte. Wenn sie schon ziemlich beschädigt ist, fliegt direkt über das Schiff und feuert nach unten.



LEVEL 6

Der Beginn dieses Levels ist ziemlich üblich. Also peilt auf das es Euch nicht aus Unsichtbarkeit erweicht. Auf dem Flug durch den Wald werdet ihr von vier Raumschiffen (A), die ganz und gar nicht ohne sind, angegriffen (A). Bleibt ganz rechts im Bild und richtet das Gewehr gerade nach unten. Wenn die Gegner tief fliegen, springt über sie und feuert nach unten. Gegen diese Taktik können sie zwar nicht viel ausrichten, aber achtet trotzdem auf Euer Energieanzeige. Am Ende dieses Abschnitts solltet ihr das Gewehr nach rechts richten und im Laufes feuern. Seid ihr im Berg, lauft nach rechts weiter. Wenn ihr den Wasserfall im Suchtkit erfährt habt (B), richtet das Gewehr nach oben und springt unter den Wasserfall. Die Raupe, die dann aufsteigt, müßt ihr am Kopf treffen, um sie zu erledigen. Versucht, beim ersten Mal so oft wie möglich zu treffen, um das Vieh sofort zu erledigen. Wenn das Monster noch lebt, richtet das



Gewehr nach links und lauft nach rechts, das dürfte dem dann hoffentlich den Rest geben. Wenn die Raupe weg ist, gibt es rechts ein Power-Up, dieses solltet ihr Euch nicht entgehen lassen. Bewegt Euch dann nach links zurück und einen Tunnel hinein. Er wird explodieren, aber das braucht Euch nicht zu kümmern.



LEVEL 6

Halte Euch an den tiefstmöglichen Weg durch die unterirdischen Gänge. Korren! Ihr an die Stelle im Bild (C), springt Ihr hoch. Ein Riesenhocher wird Euch jetzt jagen. Hechtet mit dem Sprint-Knopf nach rechts und springt im letzten Moment hoch. So werdet Ihr nicht zerschmettert.



Springt nach oben und links, dann wieder hoch auf die nächste Plattform. Geht geradeaus nach rechts und hinter die Stäbe (D). Wenn Ihr weitergeht, findet Ihr draußen einige Boden-Luft-Geschütze (E). Da sie Euch nichts anhaben können, bleibt Ihr ganz ruhig. Wenn Ihr das orangefarbene Raumschiff seht, springt hoch und schießt mit dem Napalm nach unten. Beseitigt dann die Boden-Luft-Geschütze.



LEVEL 7



Ein sehr schwieriger Level, bei dem Ihr Euch Zeit lassen müßt. Geht erst nach links. Dort sind einige feindliche Abwehranlagen. erledigt Ihr sie nicht gleich, kommen sie hinter Euch her und greifen von hinten an. Auf dem Weg nach rechts solltet Ihr den Laser benutzen (der mindestens Stufe 6, am besten aber volle Kraft, erreicht haben sollte). Richtet ihn nach rechts und feuert. Das sollte den Weg freieräumen. Tauchen dennoch einzelne Soldaten auf, benutzt Schutzschild und Schläge. Innerhalb des Saales erscheint Nemesis wieder mit Flugdröhnen. Dieser Abschnitt ist ziemlich hart. Ihr kommt nur durch, wenn Ihr bei nach rechts gerichteten Gewehr sofort in die Hangar zurückspringt. Bleibt Ihr und beschleift die Drehen mit Napalm. Schaltet immer wieder zwischen Schutzschild und Waffe um. Konzentriert Euch zunächst auf die Drohnen. Sie hinterlassen Power Ups, die Euer Leben verlängern helfen. Mit viel Glück überlebt Ihr diesen Kampf und fliegt rasend schnell einen Tunnel hindurch. Richtet das Gewehr nach oben und schaltet die Gegner auf den Flugbikes aus. An einer Stelle kommt Ihr aus dem Tunnel in eine große Öffnung voller Gegner auf Flugbikes. Ignoriert sie einfach, denn die Brücke, auf der Ihr fahrt, explodiert bald. Wenn sie in die Luft geht, müßt Ihr den Sprungknopf drücken und halten. Das müßte Euch sicher auf die andere Seite bringen. Nach diesem Abschnitt geht es im Tunnel weiter, und nach ein Flugobjekt greift Euch an. Richtet das Gewehr diagonal nach oben und bleibt dicht dran, sonst erreicht Euch der elektrische



Schlag des Roboters. Ist er futsch, bleibt ganz links und nehmt die zwei Extras mit. Jetzt müßt Ihr zum letzten Mal gegen Beldak antreten, der einen riesigen Raumanzug trägt. Geht zuerst in die untere Zone und zerschleift die Schilde rund um seinen Antrieb. Fliegt dann ein Stück höher und erledigt das einzelne Gewehr. Es feuert vier Kugeln ab, die von der Wand abprallen, wenn sie Euch nicht treffen. Am besten bleibt Ihr gleich links vom Gewehr,



Napalmgewehr draufhalten. Wenn Ihr es nicht schafft, wartet lieber eine Feuerunde ab - der Laser ist wahnsinnig schnell. Fliegt wieder heran und schießt auf das Gehirn. Ist der Kopf erledigt, explodiert die ganze Rüstung. Den allerletzten Rest des Spiels überlassen wir Euch - aber keine Angst: Es ist alles reinerzogene Ballerei und dürfte Euch kaum Schwierigkeiten bereiten.



schießt, wartet, bis es feuert und fliegt gerade nach unten. Dann haltet Ihr Euch rechts und fliegt entgegen dem Uhrzeigersinn wieder neben das Gewehr. Jetzt müßt es Euch leichtfallen, ihm den Rest zu geben. Das war aber noch nicht alles. Es gibt auch einen eckigen Dreifach-Raketenwerfer mit grünem Licht (das zeigt, wann er schußbereit ist) und ein Maschinengewehr, gegen Letzteres könnt Ihr wenig aussichten - versucht, seinem Beschuß auszuweichen. Sobald Ihr seht, daß der Raketenwerfer grünes Licht gibt, bewegt Euch von der Stelle. Hat es geschossen, fliegt zurück und feuert Euerseits. Der letzte Angriff ist gegen das Gehirn des Monsters gerichtet. Kurz, bevor es Euch mit dem Laser angreift, hebt es den Kopf. Dann müßt Ihr blitzschnell mit dem



TIPS & TRICKS

SUPER STAR WARS



Wuusch, Zuhhhmmm, Vuhmmm!
Nachdem wir alle die typischen Geräusche des Lichtsäbels erkannt haben, wenden wir uns nun der Beseitigung der Star-Wars-Monster zu.

LEVEL 1



Lauf durch den ersten Level und schießt auf die Monster. Dückt Euch, um die Skorpione zu erschließen. Nach der ersten Düne bleibt Ihr unter dem Felsen stehen (1) und feuert auf die Womprats. Nachdem Ihr ungefähr 50



der Biester erledigt habt, erscheint ein Blaster-Power-Up. Nehmt es mit und geht nach rechts. Dort gibt es ein weiteres. Der Zielsuch-Blast ist die beste Waffe - Ihr solltet sie nicht verlieren! Wenn Ihr zum Sarlacc-Gruben-



monster kommt, zeigen seine Tentakel, wo es auftauchen wird. Ihr habt einige Sekunden Zeit, aus dem Weg zu gehen und mit dem Zielsuch-Gewehr nach oben zu schießen (2, 3).

LEVEL 2



Benutzt die Jets erst am Ende des zweiten Levels. Bewegt Euch langsam, schießt auf die Jawas (1) und weicht den schwarzen Sandfallen aus. Sie ziehen Euch Energie ab. Wenn alle Jawas beseitigt sind, erscheint



eine Meldung, daß Ihr zum Sandcrawler fliegen müßt. Dreht Euch nach links, bis Ihr ihn am Horizont seht, und benutzt die Jets (2), während Ihr das Steuerkreuz nach unten drückt. So kommt Ihr heil dort an.

LEVEL 3



Zerschießt alle Gewehre und Türen, die Ihr am Sandcrawler seht. Versucht, das Zielsuchgewehr nicht zu verlieren und springt sorgfältig. Wenn Ihr ganz oben angelangt seid, benutzt die Gleitbewegung (1), um an den Geschützen vorbeizukommen. Schießt in der Umgebung des Loches ganz rechts, um ein Extraleben zu finden.

LEVEL 3



TIPS & TRICKS



LEVEL 4



Wenn Ihr im Sandcrawler nur einen normalen Blaster habt, feuert ihn diagonal ab. Das ergibt eine größere Wirkung. Wenn Ihr an das bewegliche Geschütz kommt (1), drückt Euch wie im Bild und schießt hinüber. Explodiert das Geschütz,



springt auf die Überreste. Wenn Ihr an die nächste Stelle kommt (2), springt hinüber und in den Geheimraum hoch. Holt die Power-Ups und schießt. Dann findet Ihr ein Extraleben. geht weiter. An den Sicherheitssperren kommt Ihr mit der Gleit-



bewegung vorbei (3). Lauft auf die bröckelnde Plattform und haltet das Steuerkreuz nach rechts gedrückt. An den stampfenden Maschinen kommt Ihr wieder mit der Gleitbewegung vorbei. Auf halbem Weg durch den Level trifft Ihr auf den Ca-



tapillar. Dückt Euch hier (4) und schießt drauflos. Benutzt dieselbe Taktik wie vorher bei der bröselnden Plattform. Wenn Ihr am Boden des Sandcrawlers angelangt seid, benutzt keinen Sprung mit Salto. Wenn Ihr ihn ausführt, um von einer



Plattform zur anderen zu kommen, haut Ihr Euch den Kopf an der Decke und fällt in die Laval. Nehmt lieber einen kurzen Anlauf, haltet das Steuerkreuz nach rechts gedrückt und springt (5). Am Ende begegnet Ihr Jawenko (6). Stellt Euch so



weit wie möglich nach rechts auf dem Block und schießt nach rechts. Alle fünf Sekunden schubst eine Lavasäule Euch nach hinten. Macht dann eine kurzen Sprung nach vorne an die Kante.



Schaut Euch mit den L- und R-Knöpfen in Ruhe um. Wenn Ihr nicht vorsichtig seid, entgeht Euch etwas, wie das Blaster-Power-Up vorher in Level (1). Arbeitet Euch durch die Höhlen bis an die Stelle im Bild vor (2). Dieser Abschnitt hat Autoscrolling, schaut Euch also vor dem Sprung mit L und R um,



wo der nächste Block ist! Achtet auf Blöcke, die explodieren und Vögel, die Euch angreifen. Wenn Ihr zur nächsten Blockgruppe kommt, laßt Euch fallen und haltet das Steuerkreuz nach links gedrückt. Dann gelangt Ihr in diesen Geheimraum (3). Schießt in der Gegen-



umher und sammelt Extraleben ein. Laßt Euch am Rücksetzpunkt wieder fallen und wiederholt alles, bis Ihr genug Leben für den Rest des Spiels habt. Geht nach rechts weiter, über die Blöcke, und zu Obi. Er gibt euch einen Lichtsabel.



In diesem Level begegnet Ihr einem Bantha (1). Schwingt den Lichtsabel, um ihn aus dem Weg zu schaffen. Zwischen-durch solltet Ihr eine Pause einlegen und mit dem Sabel rundum schwingen, um die

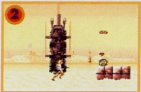


Sandmänner aus dem Weg zu räumen. So wird Eure Energie langsam wieder aufgebaut. Geht weiter, bis Ihr an die Wamptrakt kommt (2), die Ihr mit dem Blaster erledigt.



Level 7 ist fast wie Level 2 aufgebaut, aber es sind mehr Jawas zu beseitigen (1).

LEVEL 8



In Mos Eisley (1) solltet Ihr auf alle Kisten schießen, sie verbergen Power-Ups. Ihr solltet so schnell wie möglich durch diesen Level rasen, um den Sturmtruppen auszuweichen, die aus der Luft fallen. An die-



ser Stelle (2) kommt Ihr mit dem Fuß über die Stacheln. Fässer sind auch eine Hilfe, um höher gelegene Plattformen zu erreichen.

LEVEL 9



Wählt für diesen Level Chewbacca (1). Er ist stärker und fängt mit einem besseren Blaster an. Im Bar-Level müßt Ihr nur



durchlaufen und schießen (2). Beim Kalhar-Endmonster springt Ihr am besten hoch und feuert auf seinen Kopf, versucht

SUPER STAR WARS

LEVEL 10



nicht, seinem langen Hals auszuweichen, sondern verläßt Euch auf Eure Energie-reserven!



Ihr habt drei Figuren zur Auswahl, aber behaltet am besten Chewy. Der Level beginnt wie Level 8. Wenn Ihr an diese Stelle kommt (1), springt auf die rechte Platt-



form, dann auf die mit dem Herz. Springt dann auf die Plattformen weiter oben und lauft quer über das Gebäude, beim nächsten Gebäude solltet Ihr auch oben



bleiben. Auf halbem Weg steht der Wartungsdroide. Stellt Euch wie im Bild auf (2) und feuert diagonal nach oben, um ihn zu zerstören. Im Dock solltet Ihr auf Klei-



ne, blitzende Quadrate achten. Sie explodieren nach zehn Sekunden. Schießt auf die großen Krallen (3) oder gleitet unter ihnen durch, um nicht gegengeschossen zu werden. Achtet auf diese Laser (4). Kurz bevor sie



schießen, leuchtet ein rotes Licht auf. Geht so weit wie möglich nach unten und lauft nach rechts. Schließlich kommt Ihr zum Endgegner, dem Hover Combat Carrier. Folgt diesen Anweisungen, um ihn zu



erledigen: Gleitet darunter, duckt Euch und schießt gerade und diagonal nach oben, um den unteren Geschützstand und die zwei Maschinen zu vernichten (5). Geht so weit wie möglich nach rechts und feuert



nach oben, um den linken Geschützstand zu erwischen (6). Stellt Euch hierhin und haltet auf den vorderen Turm. Schießt dann weiter.

LEVEL 11



Nahmt wieder Chewy. Versucht, im Hangar (1) auf den Plattformen zu bleiben. Wenn Ihr ein „Wusch“ hört, habt Ihr ungefähr eine Sekunde Zeit, um einem tieffliegenden Tie Fighter auszuweichen. Schießt nicht, während Ihr über Gruben springt. Es



kommen zwei Tie-Fighter-Wellen. Nach der Sekunde wartet Ihr am besten ab und baut Eure Energie für den Endgegner auf - den Imperialen Verteidigungsdroiden. Stellt Euch hierhin (2) und feuert diagonal hoch, bis er zerstört ist.

LEVEL 12



Laßt diesen Level langsam angehen und zerschießt die roten Laser (1). Ihr kommt an ein großes Metallgitter last wie das im Bild. Wenn es auf dem Weg nach oben hier ankommt, gleitet an einer Seite hinab und



springt auf der anderen Seite wieder hoch. Geht weiter, bis Ihr den riesigen Wachroboter trifft (2). Bleibt unter ihm und feuert nach oben, um ihn zu zerstören.

LEVEL 13



Springt auf den Plattformen hoch (1) und zerstört die Laser. Springt genau und gezielt. Wenn es so aussieht, als geht es nicht weiter, wartet, bis eine Plattform erscheint. Wenn Ihr an dieser Stelle von der großen, beweglichen Plattform springt



(2), schießt schnell auf die zwei Roboterwachen, ohne weiter hochzufahren. Wenn die Roboter erledigt sind, schießt nach oben, und Ihr habt keine Probleme mehr mit dem Kern des Traktorstrahls.

LEVEL 14



Um leicht durch den Level zu kommen, fliegt links und rechts über den Todesstern und gebt Dauerfeuer (1).

LEVEL 15



Der letzte Graben! Der ist nicht leicht zu nehmen, aber mit Übung geht es. Konzentriert Euch erst darauf, die Feuerbälle zu beschießen, die auf Euch zu kommen.



Wenn die Zeit knapp wird, erscheint Darth Vader und greift Euch an. Bleibt ruhig, nehmt ihn aufs Korn und schießt wie verrückt, bis er aus dem Weg geht. Wartet, bis der Timer auf Null steht, und laßt die Photonenrepulsores mit L und R los. Jetzt solltet Ihr eiligst verschwinden und auf den Riesenkall warten!



 **100%**

special
TOTAL!
12.11.

MARIO

Ein Klempner ohne



Ein kleiner Mann mit schwarzem Schnurbart und roter Mütze

Du bist bei jedem MARIO-Abenteuer dabei.

erobert die Welt. Seit jenem denkwürdigen Tag, an dem Mario

wie gewöhnlich auf die Baustelle fuhr um dort seinen Job zu

Aber natürlich nur, wenn... ja, wenn Du weißt wo's langgeht.

machen, aber stattdessen einem wildgewordenen Gorilla

Ansonsten ist der Frustrationsfaktor ganz schnell ganz hoch!

über den Weg lief, rast er von einem Abenteuer ins nächste.

Seine Rohre müssen da natürlich warten – Prinzessinnen retten

Aber bald hat das Leiden ein Ende!

ist nun mal ein echter Fulltime-Job... Und so legt Mario die

Denn am 12.11. ist es an Deinem Kiosk:

Wasserpumpenzange immer wieder zur Seite, um den bösen

Das TOTAL! Special „Mario, Band I“

Bowser und seinen Mannen gehörig den Marsch zu blasen.

MARIO

Furcht und Tadel



Mit der ultimativen Mario-Historie: Alles, was Du immer schon über Deinen Helden wissen wolltest.

Mit Komplett-Lösungen inklusive aller Level-Karten für Super Mario Bros. I und II (SNES).

Mit der scho-nungslosen Wahrheit über Super Mario Land I auf dem GameBoy: Alle Level-Karten, super Tips & Tricks und die Komplett-Lösung.

Mit den besten Tips, den geheimsten Tricks und den wichtigsten Level-Karten für Super Mario Bros. III (SNES).

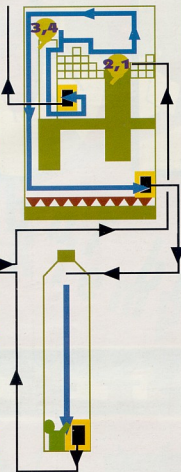
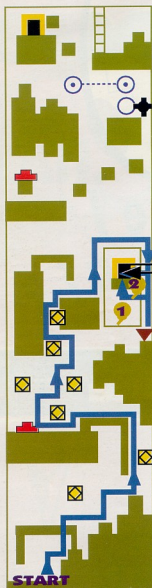
Und zu guter Letzt einem aufschlußreichen Test von Mario & Yoshi auf dem Game Boy.



TIPS & TRICKS

LEVEL 5

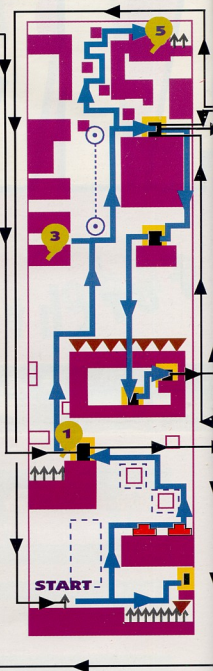
Geht zum Warpen durch diese Tür oder sammelt Ballons eins bis vier, um nach Level 6 zu kommen.

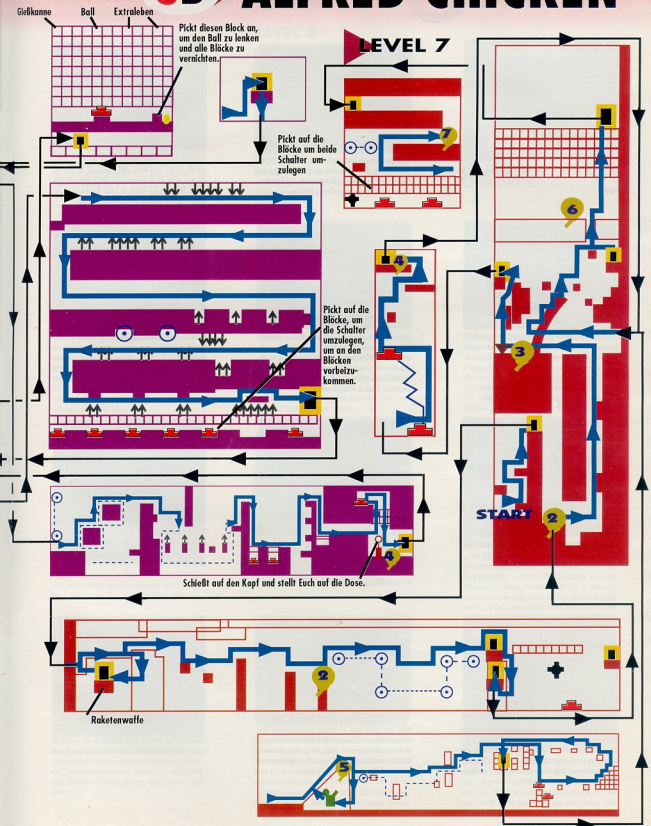


- Gießkanne
- Tür
- Schalter
- Ballon
- Geheimweg
- Federn
- Schloß
- Geheimtür
- Bombe
- Transporthöhle
- Dornenball
- Teleporter



LEVEL 6





TIPS & TRICKS



LEVEL 1



Schnapp! Euch das Maschinengewehr gleich zu Anfang. Wenn Ihr den ersten Abhang erreicht, schießt schräg nach oben auf die Wache.



Am oberen Ende der Schräge stellt Ihr Euch unter das Gebäude und schießt direkt nach oben auf die Roboter und das Power-Up, das da über den Bildschirm wackelt. Legt Euch dann auf dem Boden, um das Pop-Up-Gen zu erledigen.



Jetzt düst Ihr die nächste Schräge hinauf. Bewegt Euch und schießt dabei, dann kann nichts passieren. Am Fuß des Abhangs wartet, bis die Granate explodiert ist und rennt dann vorbei. Wendet weiter hinten im Level dieselbe Taktik an, wenn Ihr an den zwei bzw. drei Granaten vorbeimüßt.



Sobald Ihr den Krater vor der Geschützstellung erreicht, schießt Ihr zuerst die Wache auf dem Gebäude ab. Lauft dann zur Wand nach rechts und schießt schräg nach oben, um das Geschütz auszuerschalten.



Ducken und das nächste Pop-Up-Gen zerblästern steht jetzt auf dem Programm. Dann geht's die nächste Schräge rauf - wartet aber, daß die Granaten losgehen. Lauft weiter, bis der Bildschirm nicht mehr weiterscrollt. Wenn dann der Hubi erscheint, bleibt im Krater und macht Schritt aus seinen Geschützen, sobald er in Sicht kommt.



Sobald der Hubschrauber runterkommt, öffnet sich am Heck eine Luke und Roboter stürzen heraus. Knetet sie ab und halbt weiter auf die Geschütze - springt zwischen die Schüsse, während sie herankommen. Sobald Ihr alle Geschütze erledigt habt, erscheint eine grüne Zielscheibe. Erwischt Ihr sie, segnet auch der Hubi das Zeitliche.

LEVEL 2



Der erste Teil dieses Levels ist ein Kinderspiel. Sammelt das Maschinengewehr auf und schießt um die Wände, bis Ihr den ersten Panzer erreicht.



Versucht ja nicht, den Panzer von vorn anzugreifen - das ist in echte Arbeit aus. Klettert lieber nach oben, bis Ihr auf derselben Höhe seid und lauft, wie auf dem Bild zu sehen ist. Keiner der Schüsse des Panzers wird Euch treffen, und das einzige, wovor Ihr Euch in acht nehmen müßt, sind die Wachen am oberen Rand des Bildschirms.



Wendet dieselbe Taktik an, um die beiden Panzer im nächsten Abschnitt zu erledigen. Aber Vorsicht: Stellt Euch genau an die Stelle wie auf dem Foto, sonst verpallt Euch eine der Wachen eine ungesunde Ladung.



Erledigt die Wachen, die vor und hinter dem Tor lauern. Greift den ersten Geschützsturm in vollem Lauf und mit feuernden Gewehr von der Seite an. Stellt Euch dann gerade unterhalb seiner Kanone auf, und keiner seiner Schüsse kann Euch mehr treffen. Schummelt Euch auf die gleiche Art und Weise durch die Schüsse vom nächsten Geschützsturm.



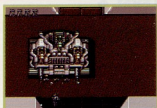
Rennt jetzt direkt durch die nächste Szene (versucht, nicht stehenbleiben) und überquert die Brücke. Haltet Euch nicht mit den Geschützstürmen auf. Rennt einfach weiter, bis sie vom Bildschirm verschwinden (kinnern) Euch statt dessen um die beiden Wachen dort. Ballert das Tor auf.



Für den Drei-Mann-Panzer gibt es eine sehr einfache Taktik. Lauft zuerst auf die eine Seite, während er sich gerade zur anderen bewegt und schießt so, wie auf dem Foto gezeigt wird.

PROBOTECTOR II

LEVEL 3



Während der Passer sich dann wieder zurück zur Mitte bewegt, lauft nach unten auf den schwarzen Abschnitt des Bodens, dort, wo vorher das Tor war. Schießt nach oben; die elektrische Barriere wird Euch nicht treffen und es ist relativ einfach, den gelegentlichen Schüssen auszuweichen, die die Wachen in Eure Richtung schicken.



Mit dem Wasser solltet Ihr keine Probleme haben. Im Gegenteil, verpöbelt nicht, unterzutauchen, wenn Ihr Schüssen ausweichen wollt. Im zweiten See wird's dann etwas hektisch. Geht trotzdem immer weiter nach rechts und klettert alles vor Euch in Grund und Boden, bevor Ihr Euch umdreht und die Roboter in die ewigen Jagdgründe schickt, die von links auf Euch zugehen kommen. Bleibt bei dieser Taktik, bis Ihr das Ende des Levels erreicht habt.



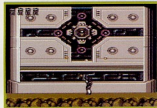
Gleich zu Beginn werdet Ihr von zahlreichen Pop-Up-Guns großzügig mit Action bedacht. Dückt Euch wie gewohnt und schließt, um sie auszuschalten. Pakt aber auf die Wachen in den Bäumen auf und auch auf die Roboter, die den Bildschirm unsicher machen.



Lauf über den Baumstamm zum Spinnroboter. Ihr müßt Euch auf eine Seite drücken und auf die Diene zielen, wenn Ihr aufsteht. Sobald der Typ zurückschließt, dückt Euch, um den Schüssen auszuweichen. Steht dann wieder auf und halbiert weiter drauf, was das Zeug hält. Wenn der Roboter in Eure Nähe kommt, springt auf ihn drauf, wartet, bis er zum Rand des Bildschirms geht, springt dann wieder runter und fängt das Ganze wieder von vorne an.

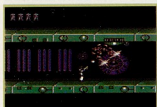


Wenn Ihr zu dem riesigen Mäuser kommt, weicht Ihr noch links zurück, sobald er zu feuern beginnt, und stellt Euch wie oben gezeigt hin. Von dieser Position aus kann Euch keiner seiner Schüsse treffen, aber Ihr könnt ihn ganz easy ausschalten.



Lauf in diesen Abschnitt nach rechts und springt, wenn der Boden unter Euren Füßen nachgibt. Immer weiter nach rechts, und irgendwann erreicht Ihr dann eine gigantische Geschützstellung. Stellt Euch ein kleines Bildchen seitlich unterhalb von der Mitte der Stellung auf und schließt nach oben, um auf die Geschütze und das zentrale Auge. Zwei der Geschütze werden sich seitwärts bewegen und dann feuern. Springt, um ihren Schüssen auszuweichen, wenn sie Euch zu nahe kommen. Bleibt bei dieser Methode, bis Ihr sie zerlegt habt.

LEVEL 4



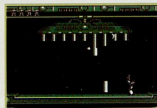
Rennt nicht sofort unter die Blasenwerfer, stellt Euch lieber hinter sie und schließt nach oben und rechts auf sie, bis keine Blasen mehr kommen, dann rennt eben dreier durch.



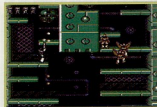
Wenn Ihr auf dem großen Lift seid, benutzt das Maschinengewehr und reduziert die Geschütze aus, sobald sie in Sicht kommen. Die mobilen Geschütze sind auch nicht schwierig zu erledigen. Zwischen ihre Schüsse springen, wenn die Sache branzig wird.



Geht nach rechts. Wenn der Bildschirm nicht mehr weiterrollt, schneidet Euch unter eine der Wachen und erledigt sie dann beide. Bleibt unter der Plattform und dückt Euch, um Euch vor der herunterstürzenden Dedo zu schützen.

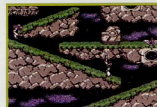


Schnappt Euch die Fächerstrahlkanone und bewetzt sie, um die Blasen zu erschießen, sobald sie erscheinen. Oben am Lift wartet ein riesiges mobiles Geschütz mit neuen Lasern auf Euch. Bleibt auf einer Seite und zerpöbelt die Laser. Nachdem sie zweimal gefeuert haben, lauft Ihr drunter und schließt auf sie. Jetzt geht's rüber auf die andere Seite, damit Ihr nicht in der Falle sitzt, wenn sie wieder anfangen zu feuern. Solange wiederholen, bis sie Schrott sind.



Während Ihr nach oben klettert, klettert Ihr gleich die gelblichen Roboter ausschalten sowie sie erscheinen. Stellt Euch dann etwas seitlich der Schußlinie der Geschütze auf (damit Ihr nicht getroffen werdet) und schließt nach oben, um sie zum Schwingen zu bringen. Klettert nicht zu weit in einem Zug, sonst bekommt Ihr mehr zu tun, als Eurer Gesundheit zuträglich ist. Legt Euch, wenn möglich, immer nur mit einem einzelnen Geschütz an.

LEVEL 5



Erledigt die Pop-Up-Guns von unten und zerlegt die Roboter, sobald sie auf dem Bildschirm erscheinen. Laßt Euch Zeit und erlegt nicht der Versuchung, einfach voraus zu stürzen, denn sonst fällt sich der Bildschirm mit Geschützen und Robotern - und Ihr werdet keine Gelegenheit mehr erhalten, Euren Fehler zu bedenken.

TIPS & TRICKS

NES



Schleift auf die fliegenden Aliens, sobald ihr sie seht. Wenn ihr zu den Felsen kommt, wartet, bis sie den Boden erreichen. Springt dann über den ersten, der Euch erreicht. Versucht nicht, über alle zu springen, mindestens einer wird durch ein Loch fallen und ihr habt Zeit genug, auf den dritten Felsen zu reagieren, falls er Euch zu nahe kommt.



Die riesigen Münder, die sich im Boden öffnen, sehen schlimmer aus, als sie sind. Lauft einfach auf sie zu und macht sie mit ein paar saftigen Schüssen fertig. Pufft ein bisschen auf Euro Schritte auf, damit ihr sie auch wirklich erledigt habt, bevor ihr über sie drüberrennt.



Das fünfmalige Monster könnt ihr nicht vom unteren Bildschirmrand aus erledigen. Geht statt dessen, wie gezeigt, fast auf Todesschlaf, von wo aus ihr das Vieh treffen könnt, vor seinen Schüssen jedoch sicher seid. Vorsicht müßt ihr nur walten lassen, wenn Euch die Stachelkugeln zu nahe kommen.



Hier müßt ihr Euch durch die grünen Zellen blastern, um zum nächsten Abschnitt zu gelangen. Erledigt die Roboter, wenn sie von oben herunter kommen.



Oben angelangt werdet ihr ein paar riesige Stufen hinuntergehen müssen. Pufft bei der Landung auf, denn drei oder vier Roboter werden Euch von hinten angreifen. Dreht Euch ganz schnell um und zerblast sie. Falls ein Geschütze aus dem Boden auftaucht, versucht darauf zu landen (oder dahinter, denn die Dinger können sich nicht umdrehen) und zerlegt es von da aus.



Wenn die vier fliegenden Köpfe auf dem Bildschirm erscheinen, lauft um sie herum und bleibt dann stehen. Bleibt wo ihr seid und feuert nach oben, denn die Dinger fliegen immer weiter im Kreis, bewegen sich also automatisch durch Euro Schritts und erledigen sich damit quasi selbst.



Wenn der riesige Kopf erscheint, stellt Euch genau in die Mitte, direkt vor seine Nase. Bleibt hier stehen und schießt nach oben. Auf diese Weise trifft ihr den Kopf und alle seine Schwäne, und die Schlange wird Euch nur noch umkurzen, ohne Schaden anzurichten.

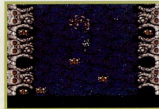


Der Alien-Nachwuchs ist echt nervig. Ein einzelner Brutkasten ist kein Problem - einfach draufhalten und auch jedem geschlüpften Alien mit abschießen. Ihr könnt gleich zwei von der Sorte erledigen, wenn ihr es schafft, einen von oben zu erwischen. Geht das nicht, über beide drüberspringen und dann auf den Brutkasten schießen.

LEVEL 6



Dieser fliegende Schüssel-Lorehewichter ist der gemeinste im ganzen Spiel. Ihr müßt die rote Zielscheibe treffen, aber gleichzeitig solltet ihr die drei stacheligen roten Kugeln erledigen, bevor sie Euch erwischen. Währenddessen natürlich immer schön auch auf die Zielscheibe ballern. Laßt die kleinen Schüssel in Ruhe, kippt nur über sie drüber und schießt weiter nach oben auf die Stachelkugeln.



Im nächsten Abschnitt kommen viele Stachelkugeln aus den Wänden gelingen. Ver-sucht nicht, diesen Teil im Elternteil zu durchqueren. Bleibt stehen, wenn ihr seht, daß die Kugeln abgefeuert werden. Ihr solltet bald erkennen, daß sie sich nach einem regelmäßigen Muster bewegen: Entweder geradeaus oder genau auf Euch zu. Wenn sie sich in einer geraden Linie bewegen, könnt ihr ihnen sehr leicht ausweichen. Wenn Sie sich auf Euch eingeschossen haben, braucht ihr nur ein paar davon zu zerblasten. Durch die Lücke solltet ihr dann ohne Probleme durchlaufen können.

LEVEL 7

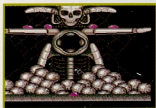


Zerlegt die Alien-Geschütze in ihre Einzelteile, indem ihr Euren Blaster auf dieselbe Höhe wie die oberen Kanten der Geschütze bringt. Ballert nach Herzenslust, ihr könnt nicht getroffen werden.



Das riesige gebaute Schüsselmonster ist nicht allzu schwierig zu besiegen. Stellt Euch direkt unter seiner Mitte auf und schießt nach oben auf den Feuerriegel, bevor er Euch fertigmacht. Springt über die purpurnen Blöcke, bevor sie in der Mitte zusammen treffen.

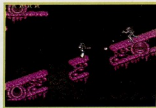
PROBOTECTOR II



Die riesigen sprechenden Köpfe, die hier erscheinen, sind echt lies. Ihre Schüsse sind so schnell, daß ihr springen müßt, sobald sie feuern und beide Schüsse in einem überqueren müßt. Schafft ihr es, die Köpfe zu erwischen, brauchen sie dafür nicht allzu viele Treffer bis zum Exits.

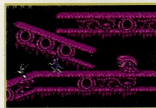


Ihr braucht nicht nervös zu werden, wenn Euch die Decke auf den Kopf zu fallen dreht - sie wird Euch nicht treffen. Vorsicht ist erst geboten, wenn die Formationen aus sechs Kugeln erscheinen, denn dann müßt ihr sofort jeweils zwei oder drei davon erwischen, um überhaupt eine geringe Chance zu haben, sie alle abzuschießen, bevor sie sich auf Euch stürzen. Das wird besonders heutig, wenn die Decke gerade die Reichweite Eures Feuers eingeht.



Sobald ihr die Feuerwerfer zerstört habt, fängt der Schädel an, Euch mit Kugeln zu bombardieren. Versucht, die mittlere und eine der seitlichen Kugeln zu erwischen. Schießt dann ganz fix einen der purpuranen Bälle ab und konzentriert Euch anschließend wieder auf den Schädel. Der letzte Stachelkugel auszuweichen, oder sie abzuschießen, sollte dann kein Problem mehr sein. Und schon kommen die nächsten drei - ihr wißt ja jetzt, was zu tun ist ...

LEVEL 8



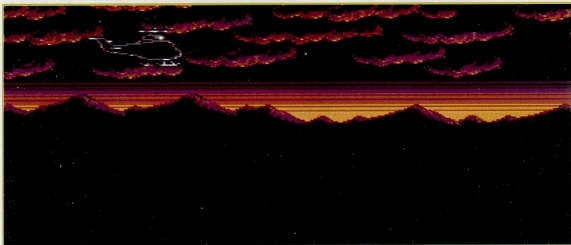
Auch den Anfang dieses Levels müßt ihr schön langsam angehen, sonst habt ihr keine Chance zu überleben. Schießt alle sprechenden Mäuler ab, bevor ihr weitergeht, poßt auf Aliens auf, und dann solltet ihr unbehellig durchkommen.



Poßt auf, wo ihr auf den kaputten Abhängen hinfahrt. Einige der Lächer sind sehr breit, und ihr müßt von der äußersten Kante abspringen, um die Distanz zu schaffen.



Der große Levelwächter am Spielende stellt keine große Herausforderung dar. (Wenn ihr bereits SuperProbotector auf dem SNES gespielt habt, wird Euch unschwer die Ähnlichkeit zum Boss im dertigen letzten Level auffallen!) Springt auf die Vorderplaten des Blechs und schließt aufwärts in sein Auge. Wenn ihr hier auf dem ersten Bein steht, könnt ihr zwar das Auge treffen, aber keines der blauen Geschosse kann Euch erwischen, und ihr könnt durch Decken dem unerbittlichen Strom an roten Schüssen lösung ausweichen, die aus dem Auge kommen. Wenn ihr auf dem zweiten Bein steht, treffen Euch die blauen Kugeln immer noch nicht, dafür müßt ihr aber springen, um den roten aus dem Weg zu gehen.



TIPS & TRICKS

...Leser helfen Lesern

Wer von Euch kennt es nicht, jenes frustrierende Erlebnis, einem Endgegner hilflos ausgeliefert zu sein, nach etlichen Spielstunden keinen Ausgang aus einem Level gefunden zu haben oder bei sonst einem Spiel ganz einfach nicht weiterzukommen... Aber das hat nun ein Ende, dank unserer Rubrik „Helpline – Leser helfen Lesern“.

Wenn Euch irgendein konsolenbedingtes Problem den letzten Nerv raubt, so laßt es uns wissen und stellt uns die Frage, die Euch bedrückt. Wenn Ihr Glück habt und wir die Antwort wissen, so werden Eure Probleme relativ schnell der Vergangenheit angehören: Wir werden in der nächsten Ausgabe der TOTAL! nicht nur Eure Frage, sondern auch gleichzeitig dazu die Antwort veröffentlichen. Falls wir einmal mit Blindheit geschlagen sein sollten, so können wir immer noch die Frage an unsere Leser weitergeben – und maximal zwei Ausgaben später sollte der Fragende die Antwort auf seine Probleme nachlesen können.

Das funktioniert allerdings nur, wenn Ihr wirklich ordentlich mitspielt. Also schreibt uns, wenn Ihr eine Frage habt – wir werden sie abdrucken. Und wenn Ihr auf eine abgedruckte Frage die Antwort habt, so schreibt uns ebenfalls. Wenn alles klappt, so solltet Ihr spätestens zwei Ausgaben später Euer Joypad mit der Befriedigung weglegen können, einem anderen Leser geholfen zu haben. Die Post geht an:

**MVL GmbH
Redaktion TOTAL!
Kennwort: Helpline
Heilwigstr. 39
20249 Hamburg**

Bis dann, wir warten voller Spannung auf Eure Zuschriften!!!

FRAGEN

KID ICARUS (GB)

Thomas Ahrens würde gerne wissen, wie er den Minotauros in Stufe 1 am einfachsten besiegen kann.

SHADOW GATE (NES)

Markus Gunz sucht noch einige Tips, um am Anfang weiterzukommen. Wer hat sie auf Lager?

KIRBY'S DREAM LAND (GB)

Michael Himmelreich benötigt dringend Hilfe beim Endkampf gegen König Nickerchen.

MYSTIC QUEST (GB)

Jonas Entzinger läßt fragen, wo man den Bombenzauber

benutzen muß, um den Eingang der Höhle der Ruinen in der Kristallwüste zu öffnen.

ROBIN HOOD (NES)

Andy Bartsch sucht den Schild und den Locksley-Schild. Wer hat die Dinger gesehen?

ROAD RUNNER (SNES)

Frank Kirtler sucht verzweifelt die Zielflagge im Level 5.1 „Quantum Beep“.

DUNGEON MASTER (SNES)

Oliver Magdanz würde ganz gerne wissen, wie er in der fünften Ebene nach dem Saal der Rätsel im Raum ganz rechts durch die Gittertüre kommt.

ANTWORTEN

SHADOWRUN (SNES)

Eine Vielzahl von Lesern plagt die gleichen Probleme in der Anfangsphase, daher schon mal vorab einige Tips: Die Sache mit den Tickets für „The Cage“ ist eigentlich ganz einfach: Spendiert dem gestreßten Manager in der Bar ein erfrischendes Getränk, und schon wird er redseliger! Jetzt braucht Ihr auf der Straße vor dem Friedhof nur noch einen Passanten auszufragen, der etwas zum Thema „Lone Star“ zu sagen hat, anschließend könnt Ihr beim Händler, bei dem es auch Granaten gibt, eine „Lone Star Badge“ erwerben. Die steckt Ihr an und laßt Euch im Leichenschauhaus die Habseligkeiten eines gewissen Verstorbenen aushändigen, und schon habt Ihr die Tickets. Jetzt geht es in den Club, die weiteren Geschehnisse erledigen u.a. auch das Problem mit der Monoral...

Dem Schamanen in der Krypta kann mit dem „Healing Slab“ aus dem Kühlschrank des Leichenschauhauses geholfen werden, für den Verletzten mit dem Schlüssel gibt es keine Hilfe. Ach ja, noch ein Tip: Seid immer nett zu Hunden...

ALIEN 3 (SNES)

Oliver Magdanz hat einen brandheißen Tip für J. Jut: Es lassen sich tatsächlich nur diejenigen Türen durchschneiden, die in den jeweiligen Missionen genannt werden...

FINAL FANTASY II (GB)

Oliver Ludwig hilft Jörn bei der Suche nach dem Mega-Schwert „Seven“. Das gibt es nämlich nirgendwo zu kaufen oder zu finden, denn man muß es einem Gegner namens „Haniwa“ abnehmen. Der Kerl trifft man manchmal (nicht immer!) im „Central Shrine“ kurz vor dem absoluten Endgegner. Er ist allerdings ein recht fieser Typ, der jede Menge Hitpoints hat und sich auch regeneriert und dazu auch noch bis an die Zähne bewaffnet ist.

Mit der „Hyper Cannon“ kann man ihn zwar relativ schnell

besiegen, aber dann ist auch das Schwert futsch. Und wenn man ihn auf andere Weise erledigt, ist es immer noch ungewiß, ob man das Schwert tatsächlich findet. Die Wahrscheinlichkeit liegt bei etwa 10 Prozent...

Die Frage ist auch, ob sich das Schwert wirklich lohnt. Der Schwerträger sollte, um die Waffe effektiv benutzen zu können, einen Strength-Wert von mindestens 90 haben, auch sind gegen den Obermütz die Laser sowie die Flare- und Critical-Zauber wesentlich effektiver!

SUPER MARIO BROS 3 (NES)

Daniel Schmiedl kann Karsten beruhigen: Die Meldung ist nur ein kleiner Scherz der Prinzessin...

CASTLEVANIA IV (SNES)

Markus Hoffmann verrät Sebastian, wie man den Knochenmann am schnellsten besiegen kann: Sobald der nette Herr auf der Bildfläche erscheint, solltet Ihr Euch ganz links an den Bildschirmrand vor die Plattform stellen und die Peitsche nach oben halten, um die kleinen herumfliegenden Sensen abzuwehren. Der Fiesling fliegt einige Male über Euch hin und her, dann wird er einen der folgenden Angriffe starten.

Erste Möglichkeit: Er schwebt nach rechts, landet und versucht, Euch die große Sense an den Kopf zu werfen, gleichzeitig will er Euch in seinen magischen Bann ziehen. Bleibt ganz einfach an Eurem alten Platz stehen und duckt Euch, sobald die Sense über Euch fliegt. Wiederholt dieses Manöver, bis er wieder in die Luft aufsteigt. Die zweite Möglichkeit besteht darin, daß der nette Herr seine Sense schwingt und sich hinterstürzt. Bleibt ruhig an der Stelle stehen, Ihr seid dort völlig sicher, paßt aber auf die kleinen Sensen auf. Steht der Graf über Euch, dann schlagt sofort auf ihn ein. Wiederholt das ganze Manöver, bis Ihr den Kerl besiegt habt.

KLEIN BÖRSE ANZEIGE

GAME BOY

Tausche Spiderman und Paperboy II gegen World Cup oder Golf. Tausche Balder Dash gegen Mega Man III. Telefon 05494/8102.

Tausche Mickey's Dangerous Chase oder The Spirit of F1 gegen F15 Strike Eagle oder Super Mario Land II. Sylvio Augstein, Havelkors 156, 16565 Lehnitz 1.

Verkaufe World Cup, Probotector, Super Mario Land, Tetris, Bubble Bobble, WWF Superstars, Blade Of Steel, Turles II, Power Racer zu je 20 Franken oder alle für Fr. 160,—. Telefon Schweiz 062/762158, Jamie Altermatt, Schachenstr. 3, 4702 Oensingen, Schweiz.

Verkaufe die Spiele Duck Tales, Dr. Franken, Fortress Of Fear und The Amazing Spiderman für je DM 50,— oder tausche gegen Robin Hood, WWF Superstars I oder II. Telefon 07574/2389.

Verkaufe 7 Game Boy-Spiele Alfred Chicken, Tip Off, Mega Man II, BC Kid für je DM 40,— Kid Icarus, Loony Tunes (us) für je DM 35,—, Magnetic Soccer, DM 20,—, Telefon 06452/8114.

Verkaufe Motorcross, Paperboy und Super RC Pro AM für je DM 25,—, F1 Race mit 4-Spieler Adapter für DM 29,—, GB-Tasche für DM 15,—, alles zusammen nur DM 99,—, Telefon 08152/70386.

Verkaufe Game Boy mit Super Mario Land I + II, WWF I, F1 Race, Alleyway und Tetris sowie einem wiederaufladbaren Batterieset/AC-Adapter für DM 200,—, Telefon 07394/1879.

Suche günstig Game Boy mit Spielen, GameGear mit Spielen und Modulsammlungen, Zubehör....Angebote an Brigitte Nitsch, Wanheimer Str. 41, 47053 Duisburg.

Suche für Game Boy-Monopoly (dt) und Glücksrad (dt) gegen andere (Hook, StarWars). Telefon 08330/1239, ab 19 h.

Tausche 2 Game Boy-Spiele (GB) Alleyway und Kwik gegen 1 Spiel The Empire Strikes Back. Telefon 02171/891118, ab 17.30 - 18.30 h und ab 21 h.

Tausche die GB-Spiele Metroid II und Kung Fu Master gegen Tiny Toons, Terminator II, Solar Striker, Asterix und Mario Land I. Telefon 02953/8559.

SNES

Verkaufe Starwing neu, ungebraucht, da Mehrfachkauf für DM 95,—, Top Fighter JoyStick, programmierbar (Testieger "Total" 7/93), 2 Wochen alt, 99,—, Telefon 07805/59328.

Tausche, verkaufe und kaufe neueste und alte SNES-Spiele, z.B. StarVing, WWF II Royal Rumble, Alien III, Basketball, Bubsy, Bomberman, Vikings und andere. Telefon 07805/59328.

Verkaufe und tausche SNES-Spiele NHLPA Hockey, PGA Golf, Another World, Alien III, Tiny Toons uvm. ab DM 50,—, Suche S. StarWars, Vikings. Telefon 05261/16061, 15 - 17 h.

Tausche Street Fighter II gegen Jimmy White Snooker. Nico Lehmann, Babelstr. 26, 15299 Mülrose.

Verkaufe TopGear, Wrestlingmania, PGA Golf, je DM 80,—, Super Soccer, DM 60,— oder tausche gegen gut erhaltene Desert Strike, Royal Rumble, F15 Strike Eagle. Telefon 02845/6443.

Tausche StarVing, dt., für SNES gegen Desert Strike oder Jungle Strike. Telefon 07021/55700, 14 - 18 h.

Verkaufe zwei Spiele für SNES (HyperZone und King Of the Monsters) mit Anleitung für je DM 60,— (beide dt. Versionen). Telefon 0261/869508, bitte nur anrufen ab 12 bis 17 h.

Verkaufe/Tausche Gods (dt.), Actraiser (dt.), gegen SNES- oder MD-Games; z.B. Rennspiele u.a. (ruhe zurück). Angebote an Jens Scheutler, Geußritzer Str. 46, 06712 Zeitz.

Verkaufe z.B. Mario Land I+II, Tetris I+II, Castlevania I+II, Tiny Toons, Probotector, Nemesis, Loony Tunes, Parodius, Mystic Quest und noch mehr Spiele + Zubehör. Telefon 040/5407493.

Verkaufe NES + Mario I (100 DM), ActRaiser (60 DM), Zelda III (50 DM), auch Tausch gegen andere SNES-Spiele möglich. Telefon 08085/460.

Verkaufe oder tausche Castlevania IV, Zelda III, Super Ghouls'n'Ghosts, Super Soccer. Telefon 09433/6748.

Suche für SNES Traddlers und Bubsy (dt.). Biete im Tausch Magical Quest (dt.) und Spiderman, Jörg Reiche, Brandenburger Allee 53, 16227 Eberswalde.

Verkaufe NES-Spiele Donkey Kong - classics - Bugs Bunny Blow Out, Tiny Toon Adventures, Mario Bros. I + II. Preis auf Anfrage oder Tausch gegen Mario Bros. III, MegaMan II - VI, Familie Feuerstein oder Noah's Ark. Telefon 08783/213, von 19-21 h, nach Christian Westermeyer fragen!

Verkaufe oder tausche SNES F-Zero (dt., DM 50,—), Magic Sword (jp., DM 70,—), Prince Of Persia (jp., DM 60,—), Super Pang (jp., DM 60,—), Top Racer (jp., DM 60,—), Tiny Toons (jp., DM 70,—), Suche StarFox oder Mario Kart. Telefon 06232/72742, ab 17.00 h.

Verkaufe/Tausche S. Probotector, S. Mario Kart, S. Mario World, je 50 - 60 DM. Suche Tecno NBA, S. Bomberman, Lost Vikings. Telefon 09761/5383, Anek.

Kaufe das Super Nintendo-Spiel Tiny Toon Adventure. Biete höchstens DM 65,—, Schreibt an: Denny Brodtkorb, Straße der Einheit 7, 03222 Lübbenau. Telefon 03542/80938.

Verkaufe Turles IV und Ghouls'n'Ghosts (dt.) für DM 110,— bzw. DM 70,— sowie Rushing Beat (jp.) ohne Verpackung und Anleitung für DM 50,—, zusammen DM 190,—, Telefon 02173/58770.

Verkaufe Joe & Mac, F-Zero und Super Soccer für nur DM 70,— je Spiel. Zuschlagen - Es lohnt sich!!! Tom Iänning, Händelstr. 14, 18069 Rostock.

Suche für SNES dt. Module mit Anleitung: Magical Quest, Jimmy Connors Tennis, Roadrunner, Adv. Island, Joe & Mac, Pushover, Dino City, etc. Telefon 0203/69615, ab 18.00 h.

Verkaufe, tausche, kaufe SNES-Spiele. Habe Super Adventure Island, Krusty's Funhouse, Super Ghouls'n'Ghost, Axelay und StarVing. Telefon 04168/648.

Tausche Spiele für SNES, z.B. TopGear, Tiny Toon oder Super Ghouls'n'Ghosts, alles dt. Möchte gerne dafür haben Player Manager oder Amazing Tennis, dt.. Telefon 02366/34829.

Verkaufe Street Fighter II für DM 75,— (fast neu) oder tausche gegen StarWars, The Last Vikings. Telefon 0355/700680.

Suche Alien III für SNES, dt. Version. Zahle bis DM 70,—, Verkaufe folgende GB-Spiele für DM 75,—: Kung Fu Master, Gargoyles Quest, Spiderman I. Telefon 05102/2395.

Tausche Super Mario World und Turles IV gegen Road Runner oder andere SNES-Spiele, nur dt. Versionen. Telefon 05661/8754.

Tausche Batman Returns gegen StarVing. Telefon 03576/43282.

Tausche Robocop III (am) + Adapter gegen Joe & Mac, Super Adventure Island, Turles oder Castlevania IV. Tausche auch Super Ghouls'n'Ghosts gegen Lost Vikings oder Lemmings. Rene Dornbach, Prenzlauerstr. 31, 16352 Badorf.

Verkaufe Another World, Axelay, Castlevania IV, je DM 75,—, Super Soccer, TopGear, PilotWings, je DM 70,—, R-Type für DM 60,—, Telefon 02653/3463, 18 - 20.00 h.

Tausche Street Fighter II gegen The Legend Of Zelda. Kaufe Jimmy Connors Tennis für DM 80,—, Telefon 07722/4453.

Suche Super Nintendo Module aller Art, auch jp. und am.— Zahle bis zur Hälfte des Neupreises. Telefon 02856/2230, Michael, ab 14 h.

Verkaufe Zelda III, Super Ghouls'n'Ghosts und Turles IV für je DM 60,— oder zusammen für DM 150,— (es läßt sich handeln). Telefon/Fax 089/936494.

Tausche/Verkaufe Super Soccer (dt.), DM 50,— und F-Zero (dt., DM 55,—) gegen Alien III (dt.). Für dieses Top 2 für 1 Angebot anrufen unter 08541/8917, Christian.

Tausche Super Probotector und Parodius (dt.) gegen S. Castlevania, Dino City, Tiny Toon, Super Star Wars oder Alien III (dt. Spiele). Telefon 02241/315638, ab 15 h.

Suche Game-Genie, Preis VB oder Tausch gegen ein SNES-Spiel und suche auch welche, die mir Codes verkaufen. Telefon 02395/646.

Suche alle Codewörter von Taxiing bis Sunsoft bei lemmings, Codewörter von Krusty's Super Fun House oder Codes über unendl. Leben (ohne Action Replay Pro). Telefon 02395/646.

Verkaufe Bart's Nightmare (50,—) und Road Runner (70,—) oder tausche gegen NHLPA Hockey (SNES) oder Jungle Strike (SNES), Mech Warrior. Telefon 08233/20788.

Tausche Zelda, Mario World, Probotector oder WWF gegen Tiny Toon, Road Runner, Asterix oder Bart's Nightmare. Telefon 05681/60340, bitte nach Marc fragen.

Tausche Tiny Toon (us) gegen Jimmy Connors Pro Tennis Tour. Telefon 07129/6479.

Tausche Sim City und Tiny Toons (dt. Vers.) gegen andere Spiele. Vorschläge an Edmund Südhoff, Eschstr. 69, 48703 Stadlohn.

Tausche Tiny Toon Adventure (dt.) für SNES gegen Streetfighter II (dt.) für SNES. Telefon 08731/91135.

Verkaufe oder tausche Axelay, Ghoul's, n' Ghosts, Catchen, Prince Of Persia, R-Type, Adventure Island, Rival Turf, Spiderman, Probotector, Dino City, alles dt. Versionen. Telefon 0561/405430.

Tausche SNES-Spiele! Suche Starwing, Bubby, Jimmy Connors Tennis, NHLPA Hockey, 93, Alien III, Last Vikings, Action Replay, (alles dt.). Telefon 08223/2302.

Verkaufe ProModule für GG, GB, NP 99,—, VHB 60,— und GameGenies für GB (50,—), MD (80,—) und UFO-Kopterstation für SNES mit 100 Discs sowie Predator II, MD, 30,— und für SNES Spiderman X-Men (dt.), 40,—, Strike Gunner (jap.), 50,—, Adventure Island (dt.), 50,—, Magic Sword (us), 45,—, The Hunt for Red October (dt.), 35,—, Power Moves (us), 40,—, JB King Joystick, 50,— und GG-Spiele, jedes 35,—. Telefon 06041/4666.

Tausche Spiderman, Pilotwings, F-Zero. Suche Final Fight II, Starwing, WWF I+II. Kaufe auch Spiele bis DM 60,—. Verkaufe für GameBoy: Spiderman, DM 20,—, Duck Tales. Telefon 09852/1665.

Verkaufe oder tausche Street Fighter II gegen PilotWings, BomberMan, Jimmy Connors Tennis oder Action Replay Pro. Telefon 04721/62559, von 18 - 19 h.

Verkaufe oder tausche folgende Spiele: Home Alone (Pal), The Simpsons, Bart's Nightmare, Super Mario World, Krusty's Super Fun House für je DM 40,— + DM 10,— Versandkosten. Suche Road Runner und Alien III (im Tausch gegen die o.g. Spiele). Telefon 0221/695343.

Verkaufe F-Zero, Pilotwings und Super Tiny Toons für je DM 50,—. Telefon 0221/893145.

Verkaufe Super Soccer für DM 60,—, Pilotwings und Castlevania für DM 65,—, Tuttle's

IV und Super Ghoul's n' Ghosts für DM 70,— Telefon 02131/518879, Thomas.

Tausche F-Zero (dt), Super Ghoul's n' Ghosts (dt) oder Joe & Mac - The Caverns Ninjas (us) gegen das Spiel Super StarWars (dt)! Telefon 02267/1585.

Verkaufe R-Type, Street Fighter II, je DM 50,— und Darius Twin, DM 60,—. Suche Axelay, Mech Warrior, Super Turrican, Act Raiser und WWF Royal Rumble. Telefon 07525/7275.

Kaufe alle NES und SNES-Spiele. Bei Aufgabe auch mit Konsole und Zubehör. Literatur. Tausch nur bei Angebot neuester Spiele. Telefon 0641/84874, Karl-Heinz.

Tausche Tiny Toon (us) gegen Jimmy Connors Pro Tennis Tour (dt). Telefon 07129/6479.

Verkaufe oder tausche Zelda (70,—); tausche gegen Magical Quest, Tiny Toon, Joe & Mac CaveMan Ninja, Bubby, Super Castlevania IV oder Tuttle's in Time IV. Telefon 07445/1789.

Tausche, verkaufe, suche SNES, GB und GG-Spiele. Habe z. B. Fatal Fury, Battletoads, Mega man II, Batman Returns u.v.m.. Suche auch Joysticks. Telefon 06109/33209.

Tausche für SNES: Robocop III, Axelay (beide us.). Suche Tazmania, Sonic, Blast Man, Road Runner u.a. Wer verkauft oder tauscht sein NEO GEO für SNES Games? Telefon 0212/44065.

Verkaufe die Spiele Spiderman, The Magical Quest, Zelda und KO Boxing (alle dt.) für je DM 100,—. Telefon 07574/2389.

Tausche VVL Basketball, Jimmy Connors, Super Mario World gegen Parodius, R. Rumble, Starwing, Alien III, Striker, Final Fight II (us) + Adapter oder Action Replay. Stephan Hasert, Leonhard-Frank-Str. 15, 99425 Weimar.

Verkaufe SNES mit 2 Joypads und Universal Adapter + Action Replay und 6 Spielen für DM 700,— VHB; nur zusammen! Telefon 06095/8352.

Tausche F-Zero, Desert Strike, Street Fighter II, Home Alone, Super Ghoul's n' Ghosts gegen Bubby, John Madden Football, Fatal Fury, Final Fight II. Telefon 07352/7432.

Verkaufe SNES-Games Zelda III und Ghoul's n' Ghosts, je DM 70,— sowie Mario Kart, Tiny Toons und The Magical Quest für je DM 75,—. Telefon 09251/3747, Andreas, 15 - 21 h.

Tausche Batman Returns oder Zelda gegen StarWing. Telefon 03576/43282.

Verkaufe StarWing, DM 90,—, Super Soccer, DM 70,— oder tausche gegen TopGear. Telefon 0761/78141, von 18 - 21 h.

Suche Street Fighter II, Turbo, Super Mario All Stars, Mortal Kombat. Verkaufe NES-Spiele Super Mario Bros., Tetris, World Cup und SNES Street Fighter. Telefon 030/736553.

Tausche oder verkaufe Spiderman, Pilotwings, je DM 60,— oder gegen Mario Kart, WWF Royal Rumble. Telefon 02104/61044.

Verkaufe Pilotwings (dt) für DM 60,— oder tausche gegen Super Turrican, Andreas Mai, Friedrich Eng. Str. 8, 08233 Treuen.

Tausche Starwing, Bomberman 4 S.A., Tiny Toons, Mortal Kombat. Tausche auch Street Fighter, Mario, Probotector, Bubby, Last Vikings, Parodius. Suche Top Fighter für DM 50,—. Telefon 04955/5376.

Ich würde gerne ein SNES besitzen. Tausche dafür NES + 6 Spiele. Beim SNES müsste aber auch Super Mario World vorhanden sein. Danke. Telefon 07321/73534.

Tausche SNES-Spiele Royal Rumble und Street Fighter II gegen Street Fighter II Turbo. Biete auch DM 30,— und Royal Rumble falls Street Fighter II nicht erwünscht. Telefon 02921/12001.

Tausche Street Fighter II gegen Sim City. Telefon 06187/23374.

Verkaufe oder tausche Super Nintendo Spiele, z. B. WWF I, Ghoul's n' Ghosts, Joe & Mac, StarWars, Batman II, Tiny Toons, je DM 90 - 95,—. Telefon 07471/71550.

Suche Super Nintendo Spiele, z. B. Sim City, Zelda, Monopoly, Act Raiser, F-15 Strike Eagle, Jungle Strike, Adams Family usw.. Preis VHB. Telefon 07471/71550.

Verkaufe/Tausche SNES Spiele: StarWing (80,—), Zelda III (40,—), Another World (60,—), Actraiser (40,—), Super Mario World (30,—), I. Suche Last Vikings und Shadow Run. Telefon 02255/6172.

Tausche Zelda III gegen StarWing. NES Spiele: WWF II, MegaVan III, Zelda II, Airwolf, DM 60,— je Spiel. Suche Tips und Tricks Tauschpartner für SNES Spiele. Telefon 038220/80038.

Suche für SNES (Pal): S.M. Kart, S. Bomberman, BOB, M. Allstar, Parodius, Asterix, Yoshi's Cookie, M. is Missing!!! Telefon 069/873562.

Verkaufe Streetfighter II für DM 80,— und Super Wrestling. Telefon 040/7651458, Anrufbeantworter.

Suche für SNES S. StarWars (dt) und Roadrunner (dt) gegen WWF oder MS II neu oder andere. Telefon 08330/1239, ab 19h.

Verkaufe oder tausche Pal-Version-Spiele: Zelda III, F-Zero, Super Adventure Island, Olaf Recksteiner, Toni-Aule-Str. 7, 9490 Vaduz F.L., Telefon 075/2326269, Flachenstein!!!

Tausche, verkaufe, suche SNES, GB und GG-Spiele. Habe z. B. Fatal Fury, Battletoads, Mega man II, Batman Returns u.v.m.. Suche auch Joysticks. Telefon 06109/33209.

Tausche SNES Spiele Spiderman, Pilotwings, Street Fighter, Super Soccer. Suche Desert Strike, Mario All Stars oder a.. Telefon 06751/7288.

Verkaufe/Tausche für SNES: Starwing, Axelay mit Beschreibung. Telefon 03944/61845, 18 bis 20 h.

Verkaufe/Tausche SNES Spiele: James Bond jr., Zelda III u.a.. Telefon 03592/6601, Mike Schulze.

Suche Super Nintendo Freunde zum Kennenlernen, Spielen und Daten austauschen aus ganz Deutschland, Österreich und der Schweiz. Bitte melden bei Ingo Quade, Dorfstr. 29, 25596 Gribbhorn, Telefon 04827/1299.

Tausche folgende SNES Spiele: Alien III, Street Fighter II und Starwing gegen Asterix, Super Mario Kart oder Castlevania IV. Telefon 040/2206701, Anrufbeantworter.

Tausche Street Fighter II gegen StarWars. Telefon 02171/89118, ab 17.30-18.30 h und ab 21h.

Verkaufe/Tausche für SNES Super Castlevania IV, NP DM 119,—, nageleitet. Telefon 079973/1007, Sonja.

Tausche StarWing gegen Angebote. Telefon 04362/3889.

Tausche StarFox gegen Zelda III, Final Fight II, Batman Returns usw. — Suche noch mehr! Telefon 02291/6793.

Tausche/Verkaufe Action Replay, Super Tennis, SN Pro Pad gegen Sim City, Chess Master, SM All Stars; auch einzeln. Telefon 0231/772623.

Tausche Addams Family, Road Runner (am) sowie R-Type, Exhaust Heat, Tiny Toons und Parodius. Suche dringend Codes für S. Replay. Telefon 02152/519426, Anrufbeantworter.

Verkaufe oder tausche sehr gut erhaltenes Final Fantasy Legend II und Mystic Quest für je DM 60,—. Telefon 040/474818.

Tausche Magical Quest gegen The Lost Vikings. Tausche auch Super Protector gegen Tiny Toons oder Mario Kart. Suche auch Joe & Mac, Final Fight II oder Mario Kart. Zahle DM 65,—. Telefon 0201/404913.

Verkaufe StarWing (neu, ungebraucht, da Mehrfachkauf) für DM 95,—. Topflichter JoyStick, programmierbar (Testlieger „TOTAL“ 7/93), 2 Wochen alt, DM 99,—. Telefon 07805/59328.

Tausche verkaufe und kaufe neueste und alte SNES-Spiele, z.B. StarWing, WWF II Royal Rumble, Alien III, Basketball, Bubsy, Bomberman, Vikings und andere. Telefon 07805/59328.

Verkaufe SNES-Spiele Super Soccer (DM 70,—), Desert Strike (DM 60,—); zusammen DM 115,—. Telefon 07571/50649, Martin.

Tausche Zelda III gegen StarWing. NES Spiele: WWF II, MegaMan III, Zelda II, Airwolf, DM 60,— je Spiel. Suche Tips und Tricks Teampartner für SNES Spiele. Telefon 038220/80038.

Suche für SNES (Pol): S.M. Kart, S. Bomberman, BOB, M. Allstar, Parodius, Asterix, Yoshi's Cookie, M. is Missing III. Telefon 069/873562.

Tips, Tricks und Tests. Zeitschrift mit Nintendo Spielen und vielen Neuheiten! Telefon Schweiz 031/7214729.

Verkaufe Turtles (50,—), Mario II (25,—), Ice Climber (25,—). Suche Lemmings! Alles NES. Telefon 0531/610401.

Tausche NES Superset mit 14 Spielen und GameBoy mit 12 Spielen gegen Super Nintendo mit 3 - 5 Spielen. Welche sind egal. Es würde mich freuen, wenn's klappt. Markus Andorfer, Graben 9, 94474 Vilshofen.

Verkaufe Kung Fu, Top Gun, Chess Master, Puzznick, Tennis, Marble Madness, Soccer, Exitebike, California Games, Snake Rattle n' Roll für DM 20,—, 40,— je Spiel. Telefon 08751/9416.

Verkaufe NES-Konsole mit Zubehör und 9 Spielen für DM 620,—. Telefon 07574/2389.

Verkaufe NES Superset mit 4 Controllern und 3 Spielen: Tetris, Mario I und Fußball + 4-Spieler Adapter. Außerdem noch Mario I und II sowie Basketball. Telefon 03933/3244.

Verkaufe NES-Spiele Turtles II für DM 45,—, Bigfoot und MegaMan II für DM 35,—, Ecite Bike für DM 25,—. Telefon 0231/451016, ab 18 h.

Verkaufe NES-Spiele; große Auswahl zwischen 30,— und 50,—, gut erhalten, sowie SNES Mario Paint, 50,—. Telefon 03949/2779, Karsten oder 05084/5319, Helmo.

Verkaufe komplettes NES mit 13 Spielen für DM 800,—. Telefon 03901/27595.

Verkaufe Nintendo NES, Joystick, Pistole und 24 Spiele für DM 750,—. Telefon 0651/140365.

Verkaufe Mario I - III, Battle Of Olympus, Soccer und StarWars für je DM 40,— oder tausche gegen MegaMan I und IV. Telefon 05694/1035, ab 18 h.

Tausche NES Spiele Silent Service, Tennis, Goonies II, Duck Tales, A Boy and his Blob. Suche Legend Of Zelda I + II, Pirates, Super Mario Bros. III oder verkaufe à DM 40,—. Toni Marcone, Paul-Bräuer-Str. 11, 51147 Köln.

Verkaufe ca. 10 Spiele Alien 3, Tetris, Total Recall, Ice Climber. Liste anfordern bei Christian Zoppelt, Wemstorfstr. 6, 84036 Landshut, Telefon 0871/43119.

Tausche NES mit 30 Spielen, GameGenie und Super Mario Power gegen SNES mit mindestens 5 Spielen oder verkaufe NES für DM 750,—. Telefon 02561/3690.

Verkaufe komplettes NES mit 13 Spielen für DM 800,—. Telefon 03901/27595.

Verkaufe Turtles (50,—), Mario II (25,—), Ice Climber (25,—). Suche Lemmings! Alles NES. Telefon 0531/610401.

Tips, Tricks und Tests. Zeitschrift mit Nintendo Spielen und vielen Neuheiten! Telefon Schweiz 031/7214729.

Verkaufe Turtles (50,—), Mario II (25,—), Ice Climber (25,—). Suche Lemmings! Alles NES. Telefon 0531/610401.

Verkaufe NES mit 12 Spielen, Action Replay, 4-Spieler Adapter, 6 Joypads, Pistole und Ersatzadapter für DM 950,—. Telefon 0228/640688.

Verkaufe NES + 2 Joypads, 6 Spielen und 1 Joystick für DM 380,— (auf Anfrage auch einzeln). Telefon 03447/316800.

Verkaufe NES mit 4 Joypads und 12 Spielen für DM 600,—, alles 100% o.k. Telefon 0871/43827.

Verkaufe Nintendo-Konsole für 4 Spieler incl. 14 Spiele, Spieleadapter und Game-Koffer für DM 600,—. VHB. Telefon 0211/714971.

Verkaufe NES-Super Set + 6 Spiele (S.M. Bros., Tetris, World Cup, Top Gun II, Turtles II, Zelda), sehr gut erhalten, für DM 460,—! Telefon 07254/6826.

Suche Copy-Station für Super Famicom. Sollte 32 MBit haben und man muß Games mit Super FX-Chip kopieren können. Zahle bis DM 500,—. Telefon 06224/74249.

Verkaufe NES, 4 Joypads, 4 Spieler Adapter mit 12 Spielen: Mario I - III, Pirates, Track & Field I + II, Tetris u.a. für nur DM 400,— (nur komplett!). Telefon 08135/8111, ab 19 h.

Suche NEO GEO (RGB) günstig! Wenn möglich mit 2 Sticks und Spiel Art Of Fighting. Tausche und verkaufe Spiele für SNES. Telefon 07071/64560.

Verkaufe NES mit 3 Spielen (Low G Man, Super Mario Bros., Duck Tales), alles neuwertig, + 2 Joypads für DM 150,—. Telefon 07127/50632.

Verkaufe SNES-Konsole + S. Mario Land, S. Protobacter, Street Fighter II, Desert Strike (am) + Adapter, 2 Joypads, 1 Verl.; nur komplett für DM 500,—. Telefon 06184/52221.

Verkaufe NES mit 12 Spielen, Action Replay, 4-Spieler Adapter, 6 Joypads, Pistole und Ersatzadapter für DM 950,—. Telefon 0228/640688.

Superangebot! Verkaufe sehr gut erhaltenes NES oder einen abgeschalteten GB mit Spielen und Zubehör. Das Geschick Eures Lebens! Telefon 07761/50157.

Verkaufe SNES mit über 100 Spielen (kein Witz!), z.B. Jurassic Park, Empire Strikes Back, MegaMan X usw. gegen Angebot. Desweiteren GameBoy und GameGear. See You!!! Telefon 04421/54988.

Verkaufe GameBoy incl. 6 Spielen (Mario I + II, Kid Icarus, Gargoyles Quest u.a.). NP DM 450,—, VHB DM 239,—. Telefon 06593/469.

Verkaufe GameBoy mit Tetris, Mystic Quest, NBA All Stars und Kwirk, incl. Tasche und Netzadapter, komplett für DM 200,—, auch div. NES-Spiele zu verkaufen! Telefon 07043/5344.

Verkaufe NES + 2 Joypads, 6 Spielen und 1 Joystick für DM 380,— (auf Anfrage auch einzeln). Telefon 03447/316800.

SONSTIGES

Infos! Unser neuestes ClubMag gibt's gratis! 38 Seiten neueste Nintendo-Infos! DM 1,- 50 in Briefmarken einsenden an den Nintendo-US-Club, Stettiner Weg 22, 44625 Herne.

Suche Zelda I, II (NES), Zelda III, Alien III (SNES), Warsong, Flashback (MD). Telefon 0221/136649.

Echt Geil! Verkaufe Stereo-Anlage (nach orig. verpackt) supergünstig. Heiße Infos und mehr gibt's unter Telefon 071/62918. Ruf mal an!!!

Verkaufe ganz billig Super Nintendo-Spiele, z. B. Royal Rumble (80,-), Street Fighter II (60,-), Alien III (70,-), Tiny Toons (70,-). Telefon 071/53984. Es lohnt sich, Hubi.

Verkaufe NES Super Set und viele Spiele! Liste anfordern bei: Markus Berner, Gegenbastr. 25, 97074 Würzburg. Telefon 0931/71856, fragt nach Markus.

Dringend! Verkaufe, kaufe, tausche Spiele für SNES und GB. Verkaufe außerdem, lege Menge Krimskrams, Spiele, Puzzles, Lego, Autos, Mask, Herman, Masters usw.. Fordert bitte umfangreiche Liste (DM 1,- Rückporto) an. Liste nur für Verkauf, Spiele über Telefon 02671/3738, Olaf Klöppel, Am Moselufer 3, Bruttig-Fankel 1.

Verkaufe Sega Master System II + 2 JoyPads, Alex Kidd I, Golden Axe Warrior, Sonic I + II, WonderBoy I-III für DM 370,- Verkauf auch einzeln. Telefon 06127/4039.

Liest Du Dir Deine Spielebeschreibungen nicht durch oder hast sie schon durchgelesen? Ich kann sie gut für den Nintendo NewClub gebrauchen! Telefon 08783/213, Christian.

Verkaufe Master System II + 5 Spiele (Sonic I+II, Ghouls'n Ghosts, Champions Of Europe, Alex Kidd) + 2 ControlPads für DM 125,-. Alles 1A-Zustand. Telefon 0341/67351.

Tips & Tricks für Dein NES-Spiel an die Du nicht herankommst? Dagegen will der NES-Helpline-Club etwas unternehmen! Mehr Infos gegen frankierten Rückumschlag bei: Martin Kriat, "NES-Helpline", Krontalstr. 66C, 12305 Berlin.

Verkaufe NES mit 3 Spielen (SMB III, Zelda und Nintendo World Cup) für DM 100,- oder tausche gegen Royal Rumble oder Sim City für SNES. Telefon 02521/5510.

Spieľfrust? Kaufe SNES-Konsolen bis DM 100,-, MD-Konsole bis DM 90,-, Super NES-Spiele bis DM 35,-, auch ganze Sammlungen. Telefon 02262/4561.

Verkaufe SNES - Tiny Toon (neu) für DM 90,- oder tausche gegen MD-Spiel. Suche noch andere MD-Spiele. Kornelia Nehls, Jagersche Hof 84, 18510 Elmenhorst.

Kaufe die erste TOTAL! (6/93). Preis: 10 Sfr. incl. Porto. Telefon (Schweiz) 054/215620, ab 18 h.

Tausche Master System II mit 8 Spielen (Sonic, Speedball II, Prince Of Persia usw.) gegen SNES mit 2 Spielen (möglichst Super Mario World und Streetfighter II). Ronny Schumann, Muldenstr. 7, 04838 Zschepplin.

Verkaufe GameBoy-Spiele schon ab 200 Schilling (ca. DM 28,-). Habe reiche Auswahl von Tam & Jerry über The Jetsons bis Mario II. Insgesamt habe ich 19 Spiele. Telefon Österreich 04872/5416, Rainer Mario, Moos 6, 9953 Huben, Osttirol.

Tausche GB Games (10 Stk., z.B. Metroid II) gegen Action Replay Pro und GameGenie für SNES. GB Games auswählbar, 1 SNES Mogelmodul = 2 GB Games. Telefon 07971/8297.

Verkaufe SNES-Spiel James Bond jr. (dt.) für DM 90,- (neuwertig) und Mega Drive-Spiel Universal Soldier (dt.) für DM 80,- (auch neuwertig). Telefon 0621/66112.

Kaufe 1. Ausgabe von TOTAL! 6/93, für S 800,-, DM 80,-, Fr. 80,-. Telefon für Schweiz u. Deutschl. 0043/27342016. Für Österreich 02734/2016, Anita verlangen.

Wer hat Lust mir (18, weiblich) zu schreiben? Hobbies: SNES, Fußball (FC Köln), Musik (Rock, Wave), Lesen etc.. Spreche englisch und französisch. Tulay Tetiker, Pestalozzistr. 46, 80469 München.

Suchen Mitglieder für Nintendo Club Schildorn, 4874 Schildorn 12, Österreich! Kosten pro Jahr: DM 10,- oder ÖS 70,-. Jederzeit zu kündigen! Bitte Absender angeben. Telefon Österreich 07754/8009.

Stop! Du bist immer noch nicht bei uns dabei! Wenn Du wissen willst, was Du verpasst, schick DM 1,50 an den Nintendo User Club, Stettiner Weg 22, 44625 Herne. Hilfest! Ich suche Super Nintendo Club (auch Fans!) in Ost Hamburg! Raf Zielaskowski, Ernst-Scherling-Weg 7A, 22119 Hamburg.

Suche Super Nintendo Konsole + Spiele! Suche auch Spiele für Nintendo Roger Kerber, Rdsbg. Ldstr. 58, 24113 Kiel, Telefon 0431/641670!

Suche für privaten Spieleclub dringend Module für alle SEGA oder NINTENDO-Konsolen, sowie für GameBoy und GameGear (gerne auch kompl. Sammlungen incl. Konsolen). Ruf doch einfach, mal an!!! Telefon 0641/71250, Marika (tätig, zwischen 18 und 22 h erreichbar).

Euro-Console Club! An alle GB-, GG-, MD- und SNES-Besitzer. Werden Sie kostenlos Mitglied des Euro-Console! Schreibt nur an: ECC, B.P. 125, L-7502 Mersch, Luxembourg.

Suche Tauschpartner/in für SNES! Wer hat auch ein SNES-Backup-System und tauscht Spiele mit mir? Besitze ca. 40 Spiele. Boah Ey! Ruf an!!! Telefon 06663/1488.

Verkaufe ganz billig Super Nintendo-Spiele, z. B. Royal Rumble (80,-), Street Fighter II (60,-), Alien III (70,-), Tiny Toons (70,-). Telefon 07131/53984. Es lohnt sich, Hubi.

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. 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, weist jedoch deutlich auf den Umstand einer Straftat hin, der in Zusammenhang mit Angebots von Raubkopien steht.

BÖRSEN-FORMULAR TOTAL! 11/93

Name: (bitte in Blockbuchstaben schreiben)

Straße:

PLZ/Ort:

Telefon:

Bitte kreuzt an, in welcher Rubrik Eure Anzeige erscheinen soll:

- ☐ NES-Spiele
 ☐ Hardware+Zubehör
☐ NES-Spiele
 ☐ Sonstiges
☐ GAME-BOY-Spiele

Datum:

Unterschrift:

Dieses Börsen-Formular schickt bitte an: MVL GmbH, TOTALI-Börse, Heilwigstraße 39, 20249 Hamburg

TOTALLY NEW!

Special

BARCODE BATTLER

Wer beachtet sie schon, diese unauffälligen Strichcodes, die mittlerweile auf fast jeder Verpackung zu finden sind? Bislang nur für die schnelle Verbuchung von Waren aller Art genutzt, bieten sie

uns Spiele-Freaks jetzt ein völlig neues Betätigungsfeld. „Wie bitte?“, fragt Ihr. Die Lösung ist ganz einfach. Mit dem neuen „Barcode Battler“ von Tomy. Dieses geniale kleine Gerät liest die unregelmäßig angeordneten, kleinen schwarzen Striche und... verwandelt sie in Ritter und Zauberer. Das hört sich jetzt etwas unglaublich an, ist aber leicht zu erklären: Die Striche stehen für Zahlen, und alle diese Zahlen rechnet der Computer im Barcode Battler nach einem festen Programm um, und bestimmt damit die einzelnen Werte der Figuren. Dementsprechend seht Ihr auch nur Zahlen auf dem kleinen Bildschirm, aber dieses Manko wird gleich mehrfach wettgemacht: Neben dem normalen Spiel mit dem Computer könnt Ihr auch gegen Euren Kumpel kämpfen und zwar mit allen erdenklichen Strichcodes von allen erdenklichen Produkten aus allen erdenklichen Läden in all... naja, und so weiter eben, Ihr wißt nie, welche Wertigkeit ein Code hat, bevor er eingelesen wurde. Er kann einer der angesprochenen (bessert die Defence Attacke). Habt Ihr Chips zu kämpfen Rollen spiel Manier abwechselnd aufeinander eingeschlagen. Der Computer errechnet aus Eurer Attacke die Stärke des Schlags und zieht die Defence (Verteidigung) des Gegners ab. Was übrig



bleibt, zentiert direkt am Lebenspunkte-Konto des Gegners. Nach etlichen Schlagabtauschen bleibt zwangsläufig immer nur einer über. Das Gerät kostet zwar knapp 130 Mark, aber es bringt



wirklich viel Freude. Nachdem der Battler in der Redaktion gelandet war, sind wir zwei Tage rumgelaufen und haben, vom Locher bis zum Game Boy-Spiel, so ziemlich alles mit Barcode durch das Gerät gezogen, bis sich die Arbeit so häufte, daß wir die Notbremse ziehen mußten.

Es gibt sogar eine Version mit SNES-Adapter die dann wohl auch grafisch was zu bieten hat.

Mehr darüber in der nächsten Ausgabe. Unser Muster ist freundlicherweise von der

Firma „Play Me“ aus Hamburg gestellt worden, Tomy wird aber auch bald den Vertrieb in sämtlichen Spielwarenläden anleihen.



PATRIOT JOYPAD

Prügelhelden aufgepaßt: Der fernöstliche Hersteller „Fire“ hat'n dolles Ding für Euch auf Lager, den „Patriot“ nämlich. Hinter diesem Namen verbirgt sich ein SuperNES-Joypad, das sämtliche Spezialbewegungen der Kämpfer bei Street Fighter II und Street Fighter II Turbo per entsprechendem Knopfdruck auslöst. Vier speziell für diesen Prügelspaß fest programmierte Tasten befinden sich neben den üblichen Buttons, einer Slow-Motion-Funktion und Dauerfeuer-schalter auf dem Pad. Somit ist es ein leichtes, jede Spezialbewegung prompt und sicher auszuführen, was gerade für diejenigen hilfreich ist, die nicht die Zeit haben, jeden Kniff genauestens einzustudieren. Der Patriot, den es nur als Import-Version im gut sortierten Handel gibt, kostet etwa 20 DM. Eine Martial-Kombat-Version soll demnächst folgen.



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

REGISTER!

Titel	Heft	Note	Genre	Titel	Heft	Note	Genre	Titel	Heft	Note	Genre
PREVIEWS GAME BOY				The Humans	6/93	2-	Strategie	Zombies	10/93	2-	Action
Alfred Chicken	7/93	-	J&R	Tom & Jerry: Frantic Antics	9/93	2-	J&R	Batman Returns	7/93	3+	Action/J&R
Asterix	6/93	-	J&R	Asterix	7/93	3+	J&R	Cool World	6/93	3+	Action/Adventure
Dr. Franken 2	7/93	-	J&R/Strategie	Fire Fighter	8/93	3+	J&R	Cybermotor	6/93	3+	Action
Jurassic Park	8/93	-	Action	Tumble Pop	6/93	3+	J&R	Fatal Fury	7/93	3+	Action
Mortal Kombat	9/93	-	Action	ZEN - Intergalactic Ninja	9/93	3+	Action	Firepower 2000	6/93	3+	Action
Prophecy Viking Child	9/93	-	J&R	Baby T. Rex	8/93	3	J&R/Adventure	Sunset Riders	10/93	3+	Action
Speedy Gonzales	10/93	-	J&R	Battletoads	8/93	3	Action	Troddlers	8/93	3+	Strategie
Titus the Fox	7/93	-	J&R	Popeye 2	8/93	3	J&R	We're Back	10/93	3+	J&R
Mario is Missing	8/93	-	Adventure	Speedball 2	6/93	3	Action/Sport	Battletoads	10/93	3	Action/J&R
Tiny Toons 2	6/93	-	J&R	Star Trek	9/93	3	Action/Strategie	Cosmo Gang - The Video	9/93	3	Action
PREVIEWS SNES				Adventure Island II	7/93	3-	J&R	James Pond 2: Robocod	10/93	3	J&R
Aero the Acroba	10/93	-	J&R	Alien 3	6/93	3	Action/J&R	James Pond Crazy Sports	8/93	3	Sport
Asterix	6/93	-	J&R	Mortal Kombat	10/93	3-	Action	Super Off Road	9/93	3	Action/Sport
Batman Returns	6/93	-	Action/J&R	NBA All-Star Challenge 2	7/93	3	Sport	Warthris	6/93	3	Strategie
Battletoads in Battlemaniacs	9/93	-	Action	Radball	7/93	3	J&R	Asterix	8/93	3	J&R
Biometal	9/93	-	Action	Raging Fighter	9/93	4+	Action	Bulls vs. Blazers	7/93	3	Sport
Blues Brothers	7/93	-	J&R	Boxde II	8/93	4	Strategie	Dead Dance	10/93	3-	Action
Brett Hull Hockey	10/93	-	Sport	F-15 Strike Eagle	6/93	4	Action/Simulation	GP-1	9/93	3	Sport
Chuck Rock	10/93	-	J&R	Lethal Weapon	6/93	5	Action/J&R	Spanky's Quest	8/93	3-	J&R
Claymates	9/93	-	J&R	TESTS SNES				Super Formation Soccer II	9/93	3	Sport
Cliffhanger	10/93	-	Action	Street Fighter II Turbo Edition	10/93	1	Action	Super Slip Shot	10/93	3	Sport
Congo's Caper	7/93	-	J&R	Super Mario All-Stars	9/93	1	J&R	Tom & Jerry	6/93	3	J&R
Cool Spot	10/93	-	J&R	Super Mario Kart	10/93	1	Action/Sport	Best of the Best	8/93	4+	Sport
Final Fight 2	7/93	-	Action	Exhaust Heat 2	8/93	1-	Sport	Cocoma Knight in Byzland	9/93	4+	Action
Flashback	10/93	-	Action/Adventure	Jimmy Connors Pro Tennis Tour	6/93	1-	Sport	Cal Ripken jr. Baseball	8/93	4+	Sport
Hook	10/93	-	J&R	Mickey Mouse - Magical Quest	6/93	1-	J&R	Pugsley's Scavenger Hunt	7/93	4+	J&R
James Pond II: Robocod	9/93	-	J&R	Shadowrun	8/93	1	Adventure	Captain America	10/93	4	Action
Jurassic Park	8/93	-	Action/J&R	StarFox/StarWing	6/93	1-	Action	NBA All-Star Challenge	7/93	4	Sport
K.H. Rummernigge	9/93	-	Sport/Strategie	Striker	9/93	1	Sport	Test Drive 2	7/93	4	Action/Sport
Player Manager	7/93	-	Action	Super Aleste	9/93	1-	Action	Toys	7/93	4	Action
Mortal Kombat	7/93	-	Action	Super Conflict	7/93	1-	Strategie	Aguri Suzuki F-1 Super Driving	7/93	4	Sport
Out to Lunch	9/93	-	J&R	Super Family Tennis	9/93	1-	Sport	Alien vs. Predator	10/93	4	Action
Pelé	9/93	-	Sport	The Last Vikings	7/93	1-	J&R/Strategie	First Samurai	8/93	4	Action/J&R
Pocky & Rocky	9/93	-	Action	Alien 3	6/93	2+	Action/J&R	Super Double Dragon	7/93	4	Action
Populous II	10/93	-	Strategie	Dungeon Master	9/93	2+	Adventure	Lethal Weapon	6/93	5	Action/J&R
Rock 'n' Roll Racing	10/93	-	Action	E.V.D.	10/93	2+	J&R/Adventure	Outlander	7/93	5	Action
Space Ace	10/93	-	Adventure	King Arthur's World	6/93	2+	Strategie	Wayne's World	6/93	5	J&R
Striker	8/93	-	Sport	Soul Blazer	10/93	2+	Action/Adventure	Where in the World is Carmen Sandiego	10/93	5	Adventure
Super Air Diver	10/93	-	Action	Super Tennis 2 & Bombliss	10/93	2+	Strategie	TESTS NES			
Super Bomberman Man	6/93	-	Action/Strategie	Tecmo Super NBA Basketball	7/93	2+	Sport	Alien 3	6/93	2+	Action/J&R
Super Putty	6/93	-	J&R	B.O.B.	7/93	2	Action/J&R	Micro Machines	8/93	2+	Action/Sport
Super Turrican	8/93	-	Action/J&R	Bubsy	8/93	2	J&R	Pirates!	6/93	2+	Strategie
Troddlers	6/93	-	Strategie	Congo's Caper	8/93	2	J&R	Action in New York	8/93	2	Action
We are Back	9/93	-	J&R	Mortal Kombat	10/93	2	Action	Alfred Chicken	10/93	2	J&R
WWF Royal Rumble	6/93	-	Sport	Powermonger	8/93	2	Strategie	ZEN - Intergalactic Ninja	9/93	2	Action
Yoshi's Cookie	8/93	-	Strategie	Road Runner	7/93	2	J&R	Firehawk	9/93	3+	Action
Young Merlin	10/93	-	Action/Adventure	Shanghaï II - Dragon's Eye	7/93	2	Strategie	Formula One Sensation	6/93	3+	Sport
TESTS GAME BOY				Super Bomberman Man	9/93	2	Action	Tiny Toons 2	9/93	3+	J&R
Bubble Bobble 2	10/93	2+	J&R	Super Tiny Toons	6/93	2	J&R	Ultimate Stuntman	9/93	3+	Action
R-Type 2	8/93	2+	Action	Amazing Tennis	7/93	2	Sport	Batman Returns	6/93	3	Action
Alfred Chicken	8/93	2	J&R	John Madden Football '93	7/93	2-	Sport	MIG 29	9/93	3	Action
Darkwing Duck	6/93	2	J&R	Nigel Mansell's	10/93	2-	Sport	Rockets & Rivals	8/93	3	Sport
Felix the Cat	10/93	2	J&R	World Championship	10/93	2-	J&R	Star Trek	8/93	3	Action/Adventure
Mega Man 3	6/93	2	Action	Out to Lunch	10/93	2-	J&R	The Fantastic Adventures of Dizzy	7/93	3-	J&R/Adventure
Jurassic Park	9/93	2-	Action	Pocky & Rocky	10/93	2-	Action	Tiny Toons Cartoon Workshop	9/93	3	Simulation
Kid Dracula	6/93	2-	J&R	Pop 'n' Twin Bee	6/93	2-	Action	Trolls in Crazyland	10/93	4+	J&R
Tale Spin	6/93	2-	Action	Spinnyz Worlds	9/93	2-	Action	Blues Brothers	7/93	4	J&R
				Super Strike Eagle	6/93	2-	Action/Simulation	Street Gangs	8/93	4-	Action
				Win Commander				Super Sports Challenge	7/93	5+	Sport
				Secret Missions	10/93	2-	Action				
				WWF Royal Rumble	7/93	2-	Action/Sport				

RATZFATZNIXGIBTSMEHR!

Ihr habt es sicher schon geahnt: Wieder ist Eure TOTAL! alle! Aber nicht verzagen, denn ein paar Leben und ein ein bißchen Energie habt Ihr noch. Der Restart-Point für die nächste Ausgabe ist ein beliebiger Kiosk in der Nähe Eures Dungeons, die Sternzeit: 1993, 26. November! Für nur sechs Credits bekommt Ihr die Informationen, die Euch helfen, im Nintendo-Dschungel zu überleben. Also, Freunde, beamt mal wieder rein! Links seht Ihr Euren Datenabschnitt.

Last Action Replay Hero:

Nächstes Mal kriegt Ihr's wieder mit der dicken Kelle, denn wir haben unsere Köpfe zusammengesteckt und folgendes ausgebrütet: EIN POSTER VOLLER ACTION-REPLAY-CODES! Kein Witz! Nächstes Mal in TOTAL!

TOTALLY COMIC!



Eine Plage...

... kann der liebe Herr 'Dennis' wirklich sein, so sehr denn einmal losgelassen. Ob sich das mit dem Spiel genauso verhält, oder ob der Humor des Films in ein anstandslos Produkt übertragen wurde, verliert unser Test.

Sensible SOCCER

Nach dem famosen 'Striker' tritt nun auch das mit vielen Computer-Lorbeeren bedachte 'Sensible Soccer' um Eure Gunst aus dem SNES an. Versprochen wird viel. Wir sagen Euch, was das Programm hält.



TOTAL!

IMPRESSUM

Herausgeber: Rüdiger Limbach

Chefredaktion: Matthias Siegl, Ulrich Mähl

Redaktion: Hans-Joachim Amann, Michael Anton, Gerald Arend, Maria Feldmann, Martin Klugke

Bildredaktion: Michael Anton, Gerald Arend

Freie Mitarbeiter: Julian Eggebrecht, Derek dela Fuente, Andreas Heinke, Eva Hoogh

Koordination: Sven Jakobsen

Graphik: Katrin Förster, Matthias Grobys, Peter Kemmler, Marion Limbach (Jg.), Theodor Solick, Kim Schimanski

Titel: Cool Spot Artwork, © 1993 Virgin Interactive Entertainment

Marketing: Thomas Franzén

Anzeigen: Hans-Ulrich Panitz, Ann-Katrin Schoel Tel.: 040 / 48 05 22 22 - 23, Fax: 040 / 48 05 21 99

Anzeigenpreise 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, Borseler Chaussee 85 - 99 a, 22453 Hamburg.

Druck: B + L Rollenoffset, Lübeck

Verlag: MVL GmbH, Halwigsw. 39, 20249 Hamburg

© 1993 für alle Beiträge bei MVL GmbH Alle Rechte vorbehalten

Nachdruck nur mit vorheriger, schriftlicher Genehmigung durch den Verlag. Keine Haftung für unverlangte Manuskripte, Fotos etc.

Gerichtstand ist Hamburg

TOTAL! erscheint am letzten Freitag jedes Monats zum Einzelpreis von DM 6,-

TOTAL! erscheint als Lizenzausgabe mit freundlicher Genehmigung der Firma Future Publishing Limited, Bath BA1 2BW, Großbritannien, Tel.: +44 (0) 225 44 22 44



SUPER BOMBERMAN™



TOTALER SPIELSPASS

Mit dem „Multitap“ von Hudson Soft geht's erst richtig los!
Bis zu vier Spieler gleichzeitig!



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM



Super Nintendo Entertainment System™ is a trademark of Nintendo.

Hudson Soft® is a trademark of Hudson Soft Co. Ltd. Super Bomberman™ is a trademark of Hudson Soft Co. Ltd.

TIME TO PLAY...



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
D - 20095 Hamburg

MORTAL KOMBAT®

Schlag Dich durch!

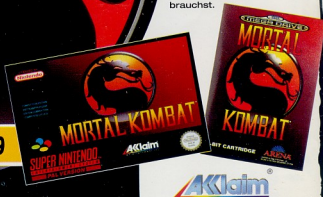
NEU 16-MEG

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



Screenshot SNES

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



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

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

Mortal Kombat® is a trademark of and licensed from Midway® Manufacturing Company © 1992. All Rights Reserved - Used by Permission. Super Nintendo Entertainment System®, Game Boy™ and the official seals are registered trademarks of Nintendo. Sega, Mega Drive, Master System and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Arena is a trademark of Arena Entertainment, Inc. Acclaim® is a trademark of Acclaim Entertainment, Inc. © 1993 Acclaim Entertainment, Inc. All Rights Reserved.

ARENA

MIDWAY