

TOTAL!

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

100% **NINTENDO** Super NES
Game Boy



Disney's

Aladdin

EIN SPIEL WIE AUS 1001 NACHT?

R E P O R T
BEST
of 1993

Die TOTAL!-Jahresrevue!

CASTLE QUEST

Hudson Softs Strategie
kann begeistern!

GBOY

DIZZY

NES!

Lösungsposter zum
Herausnehmen



FLASHBACK

Delphines Thriller-Spiel
setzt neue Maßstäbe

SNES!



TIPS&TRICKS

- SHORTIES
- HELPLINE
- ACTION-REPLAY-CODES
- JAHRESREGISTER
- 7TH SAGA-LÖSUNG

Diesmal:
Großer

KLEIN
BÖRSE
ANZEIGE

Kleinanzeigenteil

TESTS **IN** NEWS **TIPS & TRICKS**

ZOMBIES



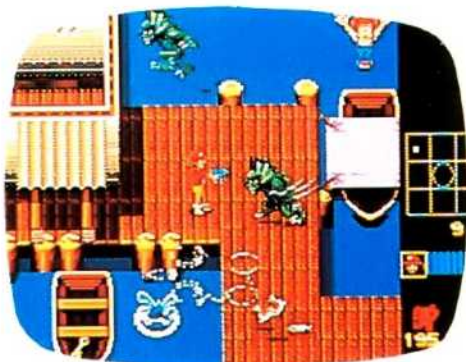
Neu! Zombies.

Der clevere, witzige Gruselschocker

Satte 55 Level verscheuchen jede Langeweile. Alles, was Spaß macht, ist erlaubt. Alles geht, wenn Du mit Geschick und Cleverness Deine Nachbarschaft vor den nicht endenden Schurkereien der Zombies, Feuerteufel, Mumien, Vampire, Schleimblobs, Aliens, Werwölfe, Riesenbabies und verrückten Holzfäller schützt. Excellentes Scrolling. Gänsehautstarke Animation. Ein Sound der Gruselklasse.

Spieler nie allein, wenn es sich vermeiden läßt! Uuiihaaa! Zweit macht dieses Abenteuer-Game doppelt Spaß. Hol' Dir Zombies - das witzig-gruselstarke Videogame.

Das renommierteste US-Videogame-Magazin Gamepro 8/93 schreibt: „...Die Grafiken sind wie Dynamit. Du bekommst den echten Kick von den schön detaillierten Zeichentrickcharakteren, die aus nahezu jedem Science-Fiction-, Grusel- und Horrorfilm stammen, der jemals über die Leinwand flimmerte.“



Screens: Sega Mega Drive



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. Sega and Sega Mega Drive are trademarks of Sega Enterprise Ltd. Zombies™ and © 1993 Lucas Arts Entertainment Company. Lucas Arts is a trademark of Lucas Arts Entertainment Company.

KONAMI®

Superstarker Videospiele Spaß



EDITORIAL

DAS ERSTE TOTAL!-JAHR...

...ist uns gelungen! **Fetzig war's – und stark!** Lange weile gab es nie, dafür habt Ihr und natürlich die

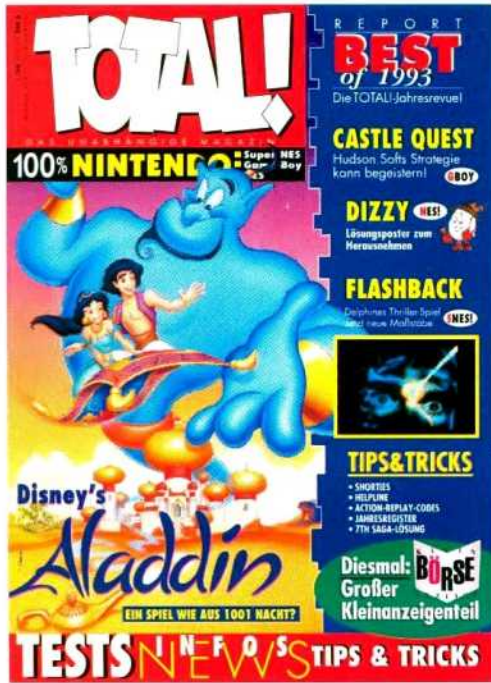
vielen Spiele für Eure Nintendos bestens gesorgt. Das hatten wir uns damals im April, als wir fieberhaft an Eurer ersten TOTAL! schnitzten, auch genau so gewünscht, denn nur so konnten wir aus der ursprünglichen Idee solch ein Top-Magazin für alles rund um Eure Nintendos machen, wie Ihr mit Eurer Januar-Ausgabe jetzt wieder eines in den Händen haltet: die besten Spiele, absolut verlässliche Top-Tests, total! geniales Wertungssystem, superstarke Tips & Tricks, heißeste News für alle Systeme – das ist TOTAL!. 100 Prozent Nintendo, **total! unabhängig, absolut unbestechlich**, und **jeden Monat neu**. Danke für Euer Engagement, für haufenweise Briefe, die vielen heißen Tips und die 100 Prozent Eurer Treue, die Ihr uns im ersten TOTAL!-Jahr geschenkt habt. Aber auch 1994 haben wir wieder jede Menge mit Euch vor...

Acht Ausgaben TOTAL!, das ist schon gar nicht schlecht, aber: Im neuen Jahr legen wir erst richtig los. Eine erste kleine Kostprobe dessen habt Ihr bereits gesichtet: **das Mario-Special**. 75 Levelkarten auf 100 Seiten – was kann ein Nintendo-Herz mehr wollen? Mario, Band 2? Kein Problem! Noch mehr Seiten? Wir denken drüber nach! Ein T-Shirt? Schreibt uns, was Ihr sehen wollt, denn wir machen Euer begehrtes Nintendo-Magazin, und alle Eure ‚Stimmen‘ lassen wir zählen.

1993 – ein spaßiges, aber auch ein unglaublich geschäftiges Jahr, denn der Trend schlägt viel genauer und eindeutiger denn je eine ganz bestimmte Marschrichtung ein: **für die Konsolen**. Die ECTS in London und die CES in Chicago setzen hier glasklare Zeichen. Altbekannte Firmen wie Virgin, Sony oder Electronic Arts setzen in diesem Jahr voll auf Nintendo und gründen deutsche Niederlassungen – ja und TOTAL! ist mittendrin und obenauf. Mit „The Best of...“, unserem Rückblick auf 1993 entlassen wir Euch in das zweite heiße TOTAL!-Jahr. Merry Christmas & A Happy New Year wünscht Euch...

**EUER
KOMPETENTES
TOTAL!
TEAM**





Ausgabe 1/94

Aladdin und Flashback teilen sich diesmal den Titelruhm. Beides sind edle Jump&Runs und setzen auf verschiedenen Gebieten deutliche Akzente. Was die Games bieten, was sie leisten, und was man letzten Endes von alldem halten kann, erfahrt Ihr – neben einer Menge anderer Dinge – auf den Seiten dieser Ausgabe von TOTAL!



Aladdin

Disneys erfolgreichster Film ist auch für das SNES versoffet worden – mehr darüber erfahrt Ihr in unserem Test.

20

Darkwing Duck

Auch dieser Disney-Held widmet sein Leben dem Kampf gegen die Schurken der allgegenwärtigen Trickfilm-Unterwelt – mit wechselndem Erfolg.

24



REPORT

Best of '93 60

Das war unser '93. Die Tops und Flops sind zum Stelldichein versammelt und passieren Revue. Zusätzlich ein paar Statistiken, allerlei Wissenswertes und manch Unterhaltsames.

WETTBEWERBE

Wild Palms 11
Hudson Soft 12

TESTS

SNES

Aladdin 20
Alfred Chicken 36
Brett Hull Hockey 70
Cliffhanger 71
Daffy Duck 40
Es watschelt fröhlich weiter, denn auch dieser Toon versucht sein Glück auf Modul.

Flashback 28
Last Action Hero 54
Major Title 38
Putty 16
The Humans 32
Neues aus dem Neandertal – jetzt kommt die Wahrheit über unsere tapsigen Vorfahren
Top Gear 2 42
World Heroes 22
Zool 19

NES

Battleships 46
Schiffe versenken – und dazu braucht man eine Konsole
Darkwing Duck 24
Indiana Jones 3 46
Der Mann mit dem Hut ist wieder da – und wird blamiert wie nie zuvor. Ganz traurig!
Nigel Mansell's W. Ch. 55

GAME BOY

Castle Quest 68
F1 Pole Position 57

Putty

Unser kleiner Freund, der Blob. Putty wabbelt, streckt und platzt (!) sich so durch die Levels und bereitet denjenigen mit dem hierfür rechten Geschmack mitunter sehr viel Freude.

16



Major Title

Golfig bis ins letzte Detail – 'Major Title'

schickt sich an, den Titel als das bisher beste SNES-Golf zu erringen.

38

HALT!



68

Castle Quest

Schach bis zum Abwinken oder ein gar unterhaltsames Strategiespiel – besser als das meiste, was es für den Game Boy gibt?



Gear Works	26
Hammerin' Harry	41
Indiana Jones 3	46
King of the Ring	56
Last Action Hero	54
Arnie schön und stark? Oder bloß eine laue Filmumsetzung?	
Muhammad Ali	56
Pang!	66
Sensible Soccer	45
Endlich kommt der Kult-Kicker für Nintendos Kleinsten! Ob man noch etwas erkennen kann – lest selbst!	
Space Date	44
WCW – The Main Event	56

IMPORT-CORNER

Battletoads -	
Double Dragon - SNES ...	76
Great Greed - SNES	76
Pac-Attack - SNES	75
Sim Ant - SNES	74
Der digitale Ameisenhaufen. Eine Simulation der ungewöhnlicheren Art	

TIPS & TRICKS

„Treasure Island Dizzy“ -

Lösungsposter

Die Lösungshilfe zum Herausnehmen und Schönfinden – Dizzy endlich lösen? Überhaupt kein Problem mehr!

Shorties

„7th Saga“-Lösung

Helpline

Action-Replay-Codes

Jahresregister Tips ...

Das Suchen hat ein Ende! In unserem Tips&Tricks-Register findet Ihr alles, was je die Seiten von TOTAL! schmückte!

RUBRIKEN

Editorial

News

Wertungserklärung

Post

Die Rubrik nicht nur für Insider! Hier steht, was die TOTAL!-Leser auf dem Herzen haben.

Top 5 - Charts

Shop

Unverzichtbare Fan-Ausstattung! Von alten TOTAL!-Ausgaben bis zu freakigen Accessoires findet Ihr hier alles, was das Herz begehrt!

Listen Up!

Börse

Eure Hard- und Software-Kleinanzeigen in TOTAL!

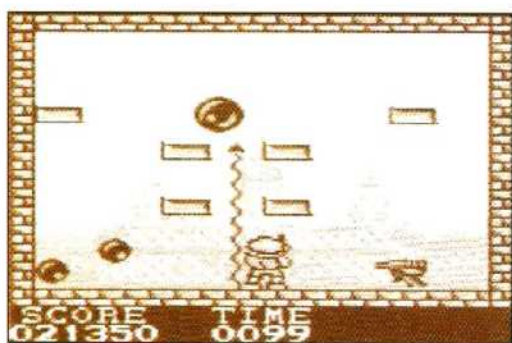
Register

Comic

Vorschau

Das kommt in der nächsten Ausgabe von TOTAL!

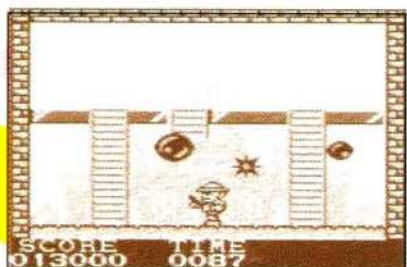
Impressum



Pang!

Kugeln bis zum Umfallen (im wahrsten Sinne des Wortes) werden dem Spieler bei Pang! geboten. Was das Schöne daran ist, und warum das Spiel denn soviel Spaß macht, erklären wir Euch in unserem ausführlichen Test.

66



Top Gear 2



Autorennen machen richtig Spaß – Top Gear 2 ist auf diesem Gebiet ein Phänomen. Die Umsetzung läßt sicher an manchen Ecken zu wünschen übrig, aber ...

42



TOTAL! NEU

KÖRBE UND KNOCKDOWNS

Richtig! Für die actiongeladene Umsetzung eines Midway-Spielhallenhits begeben sich die Jungs von Mortal Kombat-Macher Acclaim jetzt ausnahmsweise mal wieder aus dem WWF-Ring. „NBA Jam“, so der vielversprechende Basketball-Titel auf einer 16 MBit-Cartridge, macht seit geraumer Zeit vor allem in den Staaten als Coin-Op-Spiel Furore. Mit 54 Spielergrößen aus der

29 1ST HALF STATS: 29			
	FG'S:	10	1
	3 PTS:	2	1
	POINTS:	21	8
	DUNKS:	2	3
	ASSISTS:	2	3
	STEALS:	1	3
	FG'S:	10	2
	3 PTS:	2	2
	POINTS:	22	6
	DUNKS:	1	2
	ASSISTS:	1	2
	STEALS:	2	0
	FG'S:	4	0
	3 PTS:	0	6
	POINTS:	4	3
	DUNKS:	4	3
	ASSISTS:	3	0
	STEALS:	1	2
	FG'S:	3	1
	3 PTS:	1	7
	POINTS:	7	1
	DUNKS:	1	0
	ASSISTS:	1	0
	STEALS:	1	0

In Amerikas Spielhallen bereits etabliert: die Basketball-Action mit „NBA-Jam“



NBA und massenweise Spezialtricks in allen Spielversionen soll das ca. 160 Mark schwere NBA Jam im Vierspieler-Modus nun die betagten NBA All Star Challenge-Spiele ablösen. Ab März nächsten Jahres soll nahezu kein Super Nintendo mehr davon verschont bleiben müssen, berichtet uns Acclaims PR-Dame aus München.

VERZÖGERUNG BEI WINTER OLYMPICS?

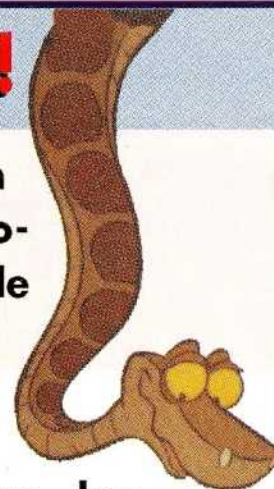


Halsbrecherische Abfahrtsläufe, spannende Bobrennen, Skispringen und mehr, das verspricht die olympische Spieleumsetzung von U.S. Gold. Ein paar Tage kann sich der Erscheinungstermin noch verzögern, so daß „Winter Olympics“ (SNES) mit etwas Glück gerade noch dieser Vorweihnachtstage in die Läden geht. Augen auf, also!

JUNGLE BOOK: MOGLI KOMMT!

Na, war das ein Riesenspaß, als vor wenigen Wochen die frohe Kunde von der Videoveröffentlichung zum Dschungelbuch die Runde machte. Die Verkäufe laufen blendend, und heute sind wir schon wieder einen Schritt

weiter. Die glücklichen Besitzer der Acht-Bit-Sega-Maschinen kommen bereits jetzt mit Mogli und seinen Freunden zum bloßen Spielevergnügen im Bildschirm-Dschungel, die eingeschworene 16 Bit-Fangemeinde hingegen muß – ob nun Nintendo oder Sega – noch ein Weilchen auf den großen Tag warten, bis das „Jungle Book“ – sagen wir mal: im Sommer '94 – für hochgradiges Vergnügen am Bildschirm sorgen wird. Sicher ist, daß sich die Entwickler bereits jetzt für Euch überschlagen.



NIE MEHR ALLEIN: MULTITAP JETZT OFFIZIELL



Ein echter Freuden-sender für Eure Super Nintendos ist ab sofort als offizielles Zubehör im Handel: das „Super Multitap“ von Hudson Soft.

Damit könnt Ihr jetzt die geselligen Runden mit bis zu fünf Spielern an einem SNES eröffnen, denn der Adapter bietet Platz für gleich vier Joypads. Spieler eins klinkt sich nach wie vor in den ersten Port am Super Nintendo ein, das Multitap erledigt den Rest an Port zwei und sorgt während des Spiels für schnelles Hin- und Herschalten zwischen den einzelnen Spielfiguren. Kleiner Wermutstropfen am Rande: Die Sache funktioniert momentan erstmal nur mit den „Jimmy Connors“- „Super Bomberman“- „Super Family Tennis“- und in Kürze auch mit „NHL Hockey '94“-Modulen, weitere Spiele dafür werden aber unter Garantie in nächster Zukunft erscheinen.

DICHTER NEBEL UM NHL '94

Es ist ein Kreuz, und der Nebel verdichtet sich weiter. Umgeben von düstren Wolken scheint nach Angaben von Electronic Arts Deutschland das Schicksal der EA Sports-Produkte für Eure Super Nintendos zu sein, denn die

Papierschlacht um so manch' preispolitischen Schachzug zwischen Electronic Arts und Nintendo fiel genau in die Produktions-Phase für die Europa-Versionen von „NHL Hockey“ und „Madden '94“. Jetzt blockieren diese Wölkchen einen baldigen Erscheinungstermin, u.a. auch für Deutschland. Ihr müßt jetzt also ganz tapfer sein, denn das letzte Wort ist hier anscheinend noch nicht gefallen, aber: Ganz Ungeduldige können sich die '94er EA Sports-Spiele jetzt dennoch schon besorgen: als Import aus den Staaten.



DEUTSCHE FLAGGE FÜR STERNENFLOTTE



Ja, die U.S.S. Enterprise steht ab sofort auch unter deutschem Kommando, wie von dem Münchner Vertrieb Allan

Deutschland jüngst zu erfahren war. Wer sich das Importmodul für seinen Game Boy schon ergattern konnte, braucht sich dennoch nicht zu sorgen, denn: Geändert hat sich an der offiziellen Version von „Star Trek – The Next Generation“ bis auf die deutschen Übersetzungen in Anleitung, Spiel und auf der Verpackung nichts.



Jetzt werfen wir mal einen ganz tiefen Blick in die große Videospiel-Kristallkugel und finden uns

BART SIMPSON LÄSST SCHÖN GRÜßEN

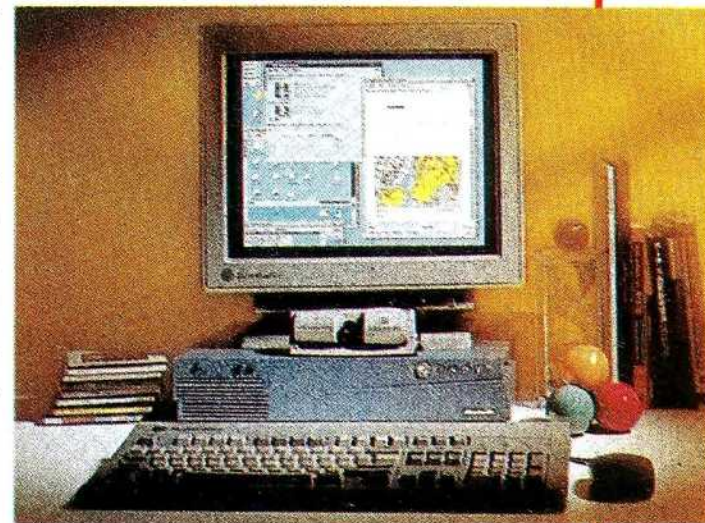
doch prompt mitten in der Metropole von Bavaria wieder: Juni 1994, Firma Acclaim - „Itchy & Scratchy“ erscheint. Nach Krusty's Funhouse schließen sich jetzt

die beiden Bösewichter aus der Bart Simpson-Serie diesem speziellen Genre an. Aufgrund des Erscheinungstermins völlig verständlich, daß bei Redaktionsschluß weder Systeme, Preise oder andere Infos zu haben waren.

NINTENDO 64 BIT: NEUES VON DER WUNDERMASCHINE

Was sich hinter Nintendos Decknamen „Projekt Reality“ verbergen soll, haben wir Euch in der letzten Ausgabe von TOTAL! bereits im Ansatz geschildert. Vorbei also der Traum vom Super NES CD. Dafür macht Nintendo jetzt einen großen Technologie-Sprung noch ganz vorn. Die neue Maschine wird mit 64 Bit und 100 MHz ausgestattet und bietet Echtzeit 3D- sowie 24 Bit-Farbgrafiken (hier können 16 Mio. Farben gleichzeitig wiedergegeben werden), dazu erstklassigen Spitzen-Sound in CD-Qualität. Daß die noch geheime Maschine schneller als der schnellste Pentium-PC und etwa 200 mal fixer als ein SNES wird, dafür sorgt die MIPS R4000 Chip-Technologie von Silicon Graphics. Auf den Punkt gebracht wird das Projekt eine aufs Konsolenformat komprimierte Form des Silicon Graphics Indy sein, der bereits in den Staaten für reichlich Gesprächsstoff sorgt.

Höchstauflösende Farbgrafiken und erstklassige Animationen sind von P.R. zu erwarten.



CLIP DIR EINEN!

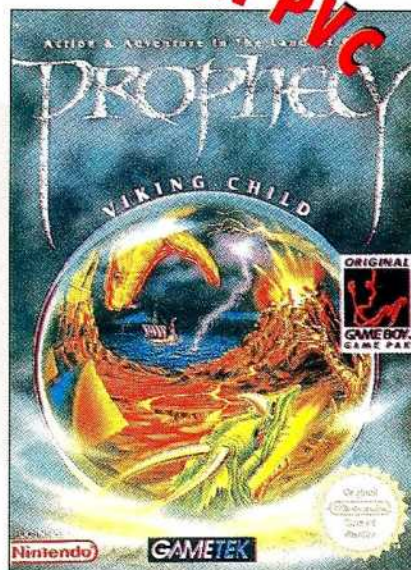
Da kommen Klempnerfreuden auf, und – wer hätte es gedacht – dazu benötigt Ihr noch nicht mal eine Rohrzanze. Mittlerweile hat die kleine Mario-Figur ja schon so allerhand durchgemacht und stand und steht Pate für so manch' Nützliches und Unnützes, aber: Hartnäckige Marketing-Experten weisen sich durch unaufhaltsamen Ideen- und Design-Trieb aus, und so bekommt Ihr jetzt im gutsortierten Fachhandel die Mario-Magnetics, eine kleine kunterbunte Marioschau in Form von etwa 15 witzigen und winzigen Mario-Magnet-Clips. Für drei bis vier Mark pro Stück sicherlich eine erschwingliche Bereicherung für jede Pinwand, vorausgesetzt, das Teil ist aus Metall und gehört einem Nintendo-Freak wie Euch.



Damit wir ihn nie vergessen können, klebt der kleine Super-Klempner jetzt bald an jeder Pinwand...

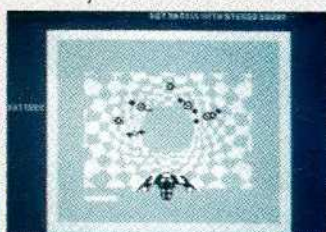
IN ODINS LAND: NEUES VON PVC

Es sind schon ein paar Monate ins Land des Odin gegangen, seit wir Euch das Preview in unserer TOTAL! 9/93 präsentiert haben. Dachten wir zunächst, die nordische Gottheit könne soviel positiven Einfluß auf die Programmierer bei Gametek ausüben, daß sie das Spiel in einer Schublade verschwinden lassen, während deren Öffnung man sich bücken mußte, müssen wir jetzt gegenteiliges erfahren: „Prophecy Viking Child“ für den Game Boy lebt, und die Arbeiten daran sind nahezu abgeschlossen. Na, denn prost.



LAWNMOWER MAN: ACTION & VR

Jobe auf'm GBoy – lang hat es gedauert. Derek, unser London-Korrespondent, präsentiert Euch hier die letzten Vorab-Shots, bevor das Cyber-Ding für Game Boy und SNES in Serie geht. Sieht verdammt danach aus, als hätte Sales Curve das Wechselbad zwischen knallharter Action und weichen virtuellen Szenen selbst für die kleinste Spiele-Version recht ordentlich gelöst...



LM: Ein Letztes vor der großen Testphase.

ARNIE FEIERT SEIN COMEBACK

Nach erlittener Bauchlandung mit seinem jüngsten Film „Last Action Hero“ kann sich Arnie jetzt nocheinmal als Terminator feiern. Acclaim hat's ihm insofern besorgt, als daß der Raufbold in Kürze wieder Mittelpunkt eines T2-Action-Cart-ridges für Eure Super Nintendos sein wird. Für „T2: The Arcade Game“ wurden die originalen Filmcharaktere einfach digitalisiert und vorlagengetreu in das Spiel integriert. An den Film angelehnter Sound, neun Spielstufen im Zeitlimit, und immer habt Ihr das Fadenkreuz vor Augen – das, so verspricht's Acclaim, soll den



Ballern, daß die Heide kracht – bald null Problemo mit T2...



neuen Actionknaller ausmachen.

Aber Arnie: keine Chance bei Alkoholkontrollen...

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

TOTAL!-Wertung

Grafik



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

Sound



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

Gameplay



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

Dauerspaß



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

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

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

TOTAL! - CHECK

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



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

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

In aller Kürze:

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



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

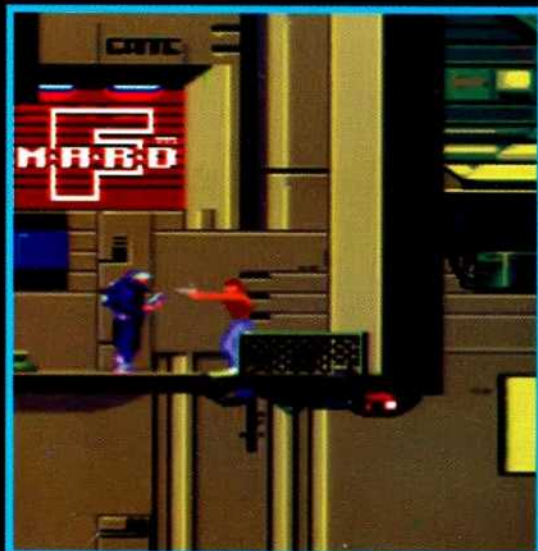
In diesen Boxen findet Ihr in Kurzform die herausstechenden Merkmale des getesteten Spiels – im Positiven wie auch im Negativen.

NEGATIV!
Grausliche Grafik! Ab Level 1.2 ist das Game unspielbar! Meine Quetsche-Ente ist in der Badeanne ertrunken etc.

FLASHBACK



*Rotoscope Graphiken,
die Videogame-Geschichte schreiben.
16 Meg voll ultimativer Animationen.*



Sony Imagesoft and Imagesoft are trademarks of Sony Electronic Publishing Company. © 1992 Sony Electronic Publishing Company. Flashback © 1993 Delphine Software International and US Gold Ltd under exclusive license to Sony Electronic Publishing Ltd. All rights reserved. Super Nintendo Entertainment System™ is a registered trademark of Nintendo.



JETZT ERHÄLTlich AUF

SUPER NINTENDO
entertainment system

16 Meg
power

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

50 ODER 60 HZ?

Ich habe eine Frage zum SNES. Welchen Vorteil bringt es mir, wenn ich mein SNES auf 50/ 60 MHz umbauen lasse? Funktionierte das mit einem SFX-Adapter nicht genauso gut, und sind dann nicht auch japanische und US-Spiele spielbar? Außerdem möchte ich Euch bitten, mir ein paar Hardwarebegriffe zu erklären, und wie ich sie einsetzen kann:

Action Replay Pro SFX, Superscope, X-Terminator, RGB-Kabel. Da Ihr ja auf diesem Gebiet fit seid, dürfte es für Euch wohl kein Problem sein, mir das zu erklären.

Frank Eberhardt, Königsfeld

TOTAL! antwortet:

Mit den meisten Adaptern (Eurer Wahl) bringt Ihr ebenfalls die meisten japanischen und amerikanischen Import-Module zum Laufen, aber eben nicht alle!

Einige neuere Module haben nämlich eine 50/60 Hz-Abfrage eingebaut und verweigern auf den Geräten anderer Bauart mit einem freundlichen Hinweis hierauf den Dienst - doch auch dafür gibt's schon einen Adapter.

Um aber zur Sache zu kommen: Ein wirklicher Sinn dieses Umbaus liegt darin, daß man ein jedes Spiel in seiner Original-Geschwindigkeit (oder je nachdem auch schneller oder langsamer) daddeln kann. Manche Titel werden nämlich von ihren Hersteller ohne Anpassung von den andernorts gängigen 60 auf die hiesigen 50 Hz transferiert (!), was zu Einbußen beim Gameplay führen kann.

Ein Schalterchen sorgt hier für den nötigen Ausgleich - einen 60Hz-tauglichen Fernseher/Monitor vorausgesetzt! Ein 'Action Replay Pro SFX' (Ah! So hieß es also!) ist die neueste Version des 'ARP'. ARPs (wie auch 'Game Genies' und 'X-Terminators' ermöglichen es, in die Speicherzellen des RAM einer Konsole vom User zu bestimmende Werte einzutragen. Kombiniert mit spezialisierten Suchroutinen bekommt man so die Möglichkeit an die Hand, sich z.B. 99 Leben, unendlich Energie oder grünen Wackelpudding statt roten zu er, 'cheaten' (to cheat, engl., schummeln) - siehe auch 'Action Replay'-Poster in TOTAL! 12/93. 'Superscope' nennt sich eine 'Panzerfaust' (sehr geschmackvoll und kindgerecht!), mit der man auf Objekte auf dem Bildschirm 'zeigen' (ja doch: schießen!) kann. Hierbei wird via den Elektronenstrahl, der

ständig das Bild neu aufbaut, festgestellt, auf welche Stelle des Screens man gerade gezeigt hat als man abdrückte - gar nicht dumm, aber kein wirklich schönes Spielzeug, da die Anwendungsmöglichkeiten doch arg begrenzt sind.

X-Terminator: Ähnlich 'ARP', jedoch nach den neuesten Erkenntnissen unserer technischen Abteilung noch etwas besser - wir erwägen einen Vergleichstest.

RGB-Kabel: Im 'Normalfall' werden Bild- und Tonsignale per Antennenkabel zum Fernseher geleitet, einen einzigen hochfrequenten Leiter (klingt doch sehr wissenschaftlich!). Bei einem RGB-Kabel werden die verschiedenen Signale Rot-, Grün- und Blau-Anteile des Bildes sowie getrennte Kanäle für Stereoton separat zum Fernseher geschickt, was letzten Endes in einer ganz wesentlich besseren Bild- und Tonqualität resultiert.

Da soll mal einer sagen, wir würden Leserfragen nicht ausführlichst beantworten! Und eine hochgestochene Ausdrucksweise lernt man noch dazu! Tjaha, TOTAL!-Leser hatten schon immer einen unfairen Vorteil!

SENSIBLES & PREISGESTALTUNG

1. Im Heft 11/93 habt Ihr im Preview 'Sensible Soccer'. Stimmt es, daß man es mit 64 Leuten zusammen spielen kann?

2. Ein Special-Heft ist zwar ganz schön und gut, aber diese Special-Hefte sind ganz schön teuer, wie z. B. GAMERS-Special (9,80 DM).

Hoffentlich kostet Euer TOTAL!-Special nicht so viel!

Markus Theile, Chemnitz

TOTAL! antwortet:

1. Ja! Einen 64-Spieler-Adapter wird es in absehbarer Zeit anderslautenden Gerüchten zum Trotz aber nicht geben. Zudem ist es auch gar nicht so toll, mit so vielen Leuten vor einem Fernseher mit 20er-Bildröhre zu 'sitzen'. Ja, 64, aber schön nacheinander, maximal zwei gleichzeitig. O.k.?

2. Wie Du sicher schon bemerkt hast, ist dem nicht so - das hat seine Gründe in einer aufwendigen Produktion mit Klebebindung, kleinerer Auflage als TOTAL! etc. Warum wir das Special aber trotzdem sinnvoll finden: Vergleicht man den Preis dieses Heftes mit dem Preis anderer Publikationen, die Euch dasselbe Know-How in ähnlicher Qualität bieten! Na?

STIMMT ES, DASS MAN 'SENSIBLE SOCCER' MIT 64 LEUTEN ZUSAMMEN SPIELEN KANN?

tion mit Klebebindung, kleinerer Auflage als TOTAL! etc. Warum wir das Special aber trotzdem sinnvoll finden: Vergleicht man den Preis dieses Heftes mit dem Preis anderer Publikationen, die Euch dasselbe Know-How in ähnlicher Qualität bieten! Na?

ZU EINFACH

Ich habe ein Problem: ich besitze ein SNES und habe sechs Spiele, aber jedes dieser



Spiele habe ich innerhalb einer Woche geknackt. Könntet Ihr mir vielleicht ein paar schwierigere Spiele nennen - mit Ausnahme von Schläger- und Schießspielen (meine Eltern sind dagegen)!? Übrigens: ich finde Eure Zeitschrift echt super, macht weiter so!

Philipp Bachl, Haspelmoor

TOTAL! antwortet:

Wollen wir doch mal sehen ... leider hast Du uns durch die Nicht-Nennung der Spiele, die Du besitzt, keinen Anhaltspunkt gegeben, was Du als schwierig erachtest, aber ... kommen wir zur Sache. Folgende Games sind für normale Begriffe 'gaaaaa nich' so einfach: 'Super Mario All-Stars - The Lost Levels', 'F-Zero' (hohe Levels), 'Pugsley's Scavenger Hunt' (wurde wegen zu hohen Schwierigkeitsgrades sogar abgewertet! Heißer Tip!), 'Pocky & Rocky' könnte man sich u.U. mal ansehen, 'Spindizzy Worlds' vielleicht, oder 'Dungeon Master', 'Bubsy', oder gar 'Shadowrun'. Schau mal in diese Module rein, vielleicht findest Du etwas Passendes. Ach ja: Danke für das Lob!

ALLGEMEINES

1. Wird beim Umbau eines SNES auf 60 MHz auch das Gehäuse - außer Schalter für die Wahl zwischen 50/60 MHz - verändert? In der Ausgabe 11/93 habt Ihr geschrieben, man könne auch US-Module auf der umgebauten Konsole verwenden. Wird also z.B. auch der Modulschacht verändert? Außerdem sah das Foto nicht aus, als sei es von einem PAL-SNES.
2. Wieviele Leserbriefe und Tips bekommt Ihr eigentlich im Monat?
3. Wie findet ein SNES-/NES-/GB-Modul den Weg von der Herstellerfirma zu Eurem 'Testreißwolf', wo es einer besonders fiesen Prüfung unterzogen und das Ergebnis zu einem Bericht geformt wird? Im übrigen: ich spiele mit dem Gedanken, mir zum neuen Jahr ein Abo zuzulegen. Außerdem finde ich die Idee mit dem Ordner - das hatte irgendeine 38jährige Leserin in der Ausgabe 11/93 vorgeschlagen - TOTAL! gut, denn ich habe alle bisher erschienenen Hefte Eures schmucken Magazins.

Nils Eckel, Bielefeld

TOTAL! antwortet:

1. Ja, der Modulschacht wird ausgefeilt, so daß auch US-Module, die klobiger als die japanischen und deutschen sind, hineinpassen. Es soll aber Werkstätten geben, die diese Erweiterung nicht vornehmen - also vergewissert Euch vorher telefonisch (oder wie auch immer). Ach ja, 'MHz' wäre übertrieben, belassen wir's doch bei den guten alten 'Hz' ohne Mega. Auf dem Foto war die US-Version des SNES abgebildet. Aus diesem Grunde sah das Foto nicht so aus als sei es die deutsche Fassung.

2. Viele Magazine in unserer Branche brüsten sich damit, 'wäschekörbeweise' Post zu bekommen - warum nicht gleich Lastwagenladungen? Wir bekommen ganz ordentlich Post, auf den Monat gerechnet so um die 60-100 Briefe für die Leserpost - aber es ist keine Frage der Menge der Einsendungen, welcher von ihnen abgedruckt wird. Für die Tips sind es mehr - wesentlich. Jeder wird komplett gelesen!

3. Unterschiedlich! Manche Firmen stellen uns vorab Testmuster zur Verfügung, andere verlassen sich darauf, daß wir uns komplett selbst versorgen, also per Handel oder Import. Für Euch gar nicht mal so interessant letzten Endes.

Abo: Finden wir gut! Weiter so! Warum nicht zwei?

Ordner: In Arbeit!

WIRD ES JE EINE NES- UND GAME-BOY-FASSUNG VON 'STREET FIGHTER II' GEBEN?

STREETFIGHTER FÜR NES

TOTAL! finde ich TOTAL! gut. Ehrlich. Ich habe auch eine Frage: Wird es je eine NES- oder Game Boy-Fassung von 'Street Fighter 2' geben? Das war meine Frage. Bitte druckt diesen Brief, ich möchte es unbedingt wissen.

Ludwig Biehl, Leipzig

TOTAL! antwortet:

Es wird gemunkelt, daß eine NES-Fassung in Vorbereitung ist - mehr als 'Abwarten und Tee trinken' is' aber nich'!

MORTAL UNGLÜCK

Ich gehörte zu den 'Glücklichen', die 'Mortal Kombat' als Erste in die heimische Konsole stecken durfte. Meine Erwartungen an dieses hoch angepriesene und allseits gut bewertete Modul wurde voll erfüllt ... bis zu dem Moment, als ich den Zweispieler-

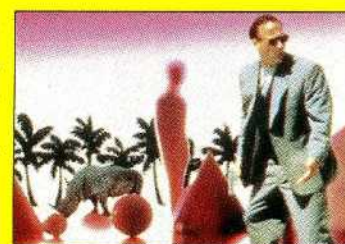
Modus aufrufen wollte! Also nicht im Tournament, sondern zum direkten, ausschließlichen Fight gegen einen Mitspieler!

Nach langem Kopfzerbrechen konnte es nur eine Möglichkeit geben, nämlich die, daß diese Option auf dem Modul nicht enthalten war (obwohl in allen! Zeitungen getestet und in der Anleitung aufgeführt).

WILD PALMS - WIR GEBEN!



Na, seid Ihr zurück auf dem Land von Virtual und Reality? Hat sich der gute Harry ausgecybert? Alles verloren und gelaufen? Wir sagen nur: Die Wiederholung kommt bestimmt! Um Euch die Zeit bis zu Eurem nächsten Treffen mit Channel 3 und den weitreichenden Verstrickungen in Oliver Stones ('JFK', 'Platoon') Fernsehproduktion und der Musik von Ryuichi Sakamoto (EMI Electrola, Musik u.a. zu 'Der letzte Kaiser' u. 'Himmel über der Wüste') versüßen haben wir mit Barbarella Entertainment u. RTL 2 ein kleines Giveaway organisiert. Das gib't zu gewinnen:



5x den Original-WILD-PALMS-Soundtrack von Ryuichi Sakamoto

10x den WILD-PALMS-Comicband von Bastei-Lübbe

10x das WILD-PALMS-Buch von Bastei-Lübbe

Und das müßt Ihr tun: Schreibt den Beruf, den Harry Wyckoff im Jahre 2007 ausübt auf eine Postkarte und schickt sie an:

MVL · Wild Palms · Heilwigstr. 39 · 20249 Hamburg

Einsendeschluß ist der 11.1.1994! Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



HUDSONS TOMBOLA

Kleiner Rutschverstärker für Silvester gefällig? Hudsons flotte Biene, das Wahrzeichen im Hudson Soft-Logo, will Euch beschenken. Super Bomberman mal anders und noch viel mehr gibt's jetzt für Euch zu gewinnen. Ihr seid clever? Keine Frage! Dann fällt es Euch ja kaum sehr schwer, mal eben die Original-Hudson-Soft-Biene aus unserem repräsentativen Angebot herauszufinden, oder?

Also: Jede dieser drei kessenen Bienen ist mit einem Buchstaben versehen, aber nur eine darf die Hudson-Produkte schmücken.



Schreibt einfach den **richtigen Buchstaben** der original Hudson Soft-Biene auf eine Postkarte und schickt die bis spätestens **22. Januar 1994** (Poststempel!) unter dem Kennwort „Total! kesse Biene“ an untenstehende Adresse. Rechtsweg sind wie immer ausgeschlossen! Alles bingo?



Ja, und das alles gibt es in lockerer Folge zu gewinnen:

3 Super Bomberman-Schreibsets, **4** S.B.M.-T-Shirts, **2** starke S.B.M.-Wanduhren, **4** S.B.M.-Baseball-Kappen, **10** Plüsch-Bomberman, **12** mal „Dynablast“ für NES, **3** mal „Adventure Island II“, **3** mal „Pang!“, **3** mal „Castle Quest“ und **3** mal „Felix The Cat“, jeweils für Eure Game Boys, und als Trostpreise winken je zehn Pins und Schlüsselanhänger, ebenfalls mit S.B.M.-Motiv. Is' das nix? Wir erwarten Eure Post und wünschen Euch viel Glück!

Unsere Adresse:

**MVL, „Total! kesse Biene“,
Heilwigstr. 39, 20249 Hamburg.**

Nach Rückfrage beim Versandhandel wurde mir mitgeteilt, daß dieser Modus tatsächlich nicht auf dem Modul enthalten war, der Fehler alleine beim Hersteller liegt! Nun frage



ich Euch: Stimmt das? Wußtet Ihr davon? Hat mich der Versandhandel übers Ohr gehauen? Warum liest man nirgendwo von dieser Sache? **Andreas Laenger, Hamm**

TOTAL! antwortet:

Einen reinen ‚Versus‘-Modus gibt's wirklich nicht, nur das Tournament, das nach der Niederlage eines Spieler weiterläuft, bis auch der andere hops ist oder gewonnen hat.

SEITENSPRÜNGE

Ich finde es echt super, daß Ihr 100% Nintendo-Spiele testet. Aber Ihr solltet uns neue Konsolen oder CD-Roms, die nicht von Nintendo sind, vorstellen (z. B. Jaguar, 3DO und Mega CD) und berichtet bitte über Project Reality.

Hamid Tafazoli, Hamburg

TOTAL! antwortet:

Das wäre im Grun-

de genommen kein Problem, doch ist die Frage, ob wir dann nicht von einem Großteil unserer Leserschaft (alles eingeschlossene Nintendo-Freaks) gelyncht würden. Gebt mal Ton an! Was wünscht Ihr Euch von TOTAL?

KEIN NORMALER SAMSTAG

Es war an einem Samstag, doch es war kein normaler Samstag. Es war der Tag, an dem ich mir die neueste Ausgabe der TOTAL! kaufte. Ich spazierte in einen Supermarkt (ich will jetzt keine Namen nennen) und steuerte gezielt zu der Ecke mit den Zeitschriften. Und da lag sie: meine TOTAL! Glücklicherweise hielt ich sie in den Händen. Ich konnte es kaum erwarten, zu Hause

zu sein.

Nach langem Fußmarsch war ich endlich daheim. Neugierig warf ich mich auf's Bett und blätterte in der TOTAL! - doch wo war der von mir ersehnte Test von ‚K.-H. Rummenigge Player Manager‘? Etwas enttäuscht setzte ich mich an meinen Schreibtisch und schrieb diesen Brief.

Oliver Geiger, Münsingen

TOTAL! antwortet:

So kann's gehen im harten Software-Business. ‚Kalle‘ kam später als geplant. Der Veröffentlichungstermin verzögerte sich, unser Muster kam nicht an Land. Freilich hätten wir's nicht angekündigt, wenn wir das früher gewußt hätten, aber sowas kommt eben vor. Leider liegt es nicht in unserer Macht, dies abzustellen. Falls es Euch tröstet: Wir waren genauso enttäuscht - und als wir das Spiel sahen ...

TECHNISCHE MÖGLICHKEIT

Wie ist es eigentlich technisch möglich, daß 55 Spiele auf einem Game-Boy-Modul untergebracht werden können? Ein solches Modul zum Preis von 250 - 300 DM steckt bei mir gerade im Game-Boy-Schacht. Normal haben die Game-Boy-Module doch nur eine Speicherkapazität von max. vier MBit.

Florian Gränzer, Attenkirchen

TOTAL! antwortet:

Das ist eine technische Finesse. Auf einem Modul sind normalerweise maximal vier MBit - korrekt. Stellen wir uns mal vor, es gäbe einen Modul-Chip, der kein ROM ist, sondern ein RAM-Chip (also beschreibbar!), sich aber gegenüber dem GBoy genau wie ein ROM verhält (gleiche Zugriffszeit etc.). Zusätzlich haben wir einen zweiten Chip, ein wesentlich größeres ROM mit den in komprimierter Form abgelegten Spielen. Nachdem man sich ein Spiel

ausgesucht hat, wird es in unser Pseudo-Modul geschrieben und dabei entpackt - voilà: 4 MBit und es funktioniert! Klar, daß ein solches Modul teuer ist, da a) die Herstellung komplizierter und teurer ist als bei einem normalen Modul und man b) ja auch das Risiko bezahlen muß, das die lizenzlosen Illegal-Hersteller solcher Module auf sich nehmen, denn wenn Nintendo die erwischt ...

WANN DENN NUN?

In TOTAL! 9/93 habt Ihr in 'Short News' etwas über 'Mega Man X' für SNES geschrieben. Nun habe ich in 10/93 und 11/93 Preview oder Test des Games vermißt. Warum dauert es so lange?

Stefan Ehret, Friedrichshafen

TOTAL! antwortet:

Wir haben an dieser Stelle eine Information weitergegeben, die wir von der Fa. 'Capcom' bekommen haben. Dies zur Erklärung: Der Begriff 'bald', der für Normalsterbliche eine begrenzte, in Tage oder Wochen faßbare Menge Zeit beschreibt, wird in der Softwarebranche leider ganz anders definiert. 'Bald' kann z.B. als Synonym für 'Das ist eine Idee, die wir mal hatten' ebenso stehen wie für 'Den Japan-Release planen wir für 1996. Wann Europa kommt ... na ja bald danach'. Schönes Beispiel: Nintendo kündigt die Veröffentlichung von 'Project Reality' für Mitte 1995 an. Alle jubeln. Mitte 1995! Das ist in anderthalb Jahren! Ein weiterer, schöner Denkansatz: MegaCD kommt, 3DO kommt, Jaguar kommt, bei 'Hudson' köchelt es ebenfalls. Nintendo hat im Moment eigentlich nicht viel vorzuweisen (außer den tollen Bildern von 'Silicon Graphics', die aber aus Filmen oder Workstation-(!)-Demos stammen). Soll etwa niemand auf die Idee kommen, zwischenzeitlich Gefallen an etwas anderem zu finden? Keine Bilder, Kaum Infos, vage technische Daten ... nicht viel! Erinnern wir uns doch an das Desaster seinerzeit mit der Veröffentlichung des SNES in Japan! Oh, wir schwärmen ... als Précis des Ganzen: Sobald wir was haben, lassen wir es Euch wissen!

FEHLMELDUNG!

TOTAL! ist eine wirklich gute Zeitschrift, aber leider habe ich auch etwas zu bemängeln. In der Ausgabe 11/93 habt Ihr im Test von 'The Legend of Zelda - Links Awakening' geschrieben, daß es ein 2MBit-Modul ist. Es hat aber eine Speicherkapa-

azität von vier MBit.

Außerdem habt Ihr als Negativ-Punkt bei 'Wing Commander - Secret Missions' geschrieben, daß es zu wenige neue Elemente enthält. Da es sich bei 'WC-Secret Missions' aber um eine PC-Umsetzung einer Zusatzdiskette für 'WC-1' handelt, ist es nur selbstverständlich, daß 'WC-Secret Missions' nur wenig neue Elemente hat.

Martin Stier, Pritzwalk

TOTAL! antwortet:

Stimmt! Tut uns leid! Vielleicht läßt sich Nintendo ja irgendwann mal herab, die Fachpresse mit Informationen zu versorgen, die solche Fehler vermeiden helfen.

Wing Commander: Im Grunde genommen hast Du recht, und wie Du gesehen hast, hat das die Wertung auch nicht beeinflusst. Die Sache ist lediglich die: Auf PC war 'Secret Missions' lediglich eine sogenannte 'Add-on'-Disk, die recht gün-



stig zu erstehen war, da sie ja auch nur die für die neuen Missionen benötigten Daten enthielt, die Steuerung erfolgte via 'Wing Commander'-Hauptprogramm. Add-on-Module gibt es nicht, und die Secret Mission werden zum vollen Preis verkauft - unserer Meinung nach hätte man für das Geld ruhig etwas mehr reinpacken können. Unser Tip: Wenn Ihr WC auf einem PC zu packen bekommt: Ran an das Ding!

KLASSE, ABER ...

Ich finde toll, daß Ihr die Vorstellungen und Tests der Module durcheinander anlegt und nicht nach Systemen ordnet. Eure Benotung ist auch echt klasse und verständlich. Das Heft hilft wirklich sehr beim Kauf eines Moduls, jedoch sollte man sich nicht nur auf Eure Meinung verlassen.

Nun kommen wir leider zum Schlechten: Bei den Wettbewerben, die Ihr veranstaltet, z. B. der Cool Spot-Wettbewerb in Heft 11/93, sind die TeilnahmeCoupons auf die Seiten gedruckt. Da muß man sie ja rausschnibbeln, wobei ein Teil des guten Heftes verlorengeht. Könnt Ihr das nicht ändern? Das wäre echt gut, und ich bin der Meinung, andere finden das auch nicht so

toll. Na ja, ich will Euch da aber nicht unbedingt reinreden. Jedoch wäre es spitze, wenn Ihr das ändern könntet. Trotzdem finde ich Eure Zeitschrift TOTAL! affengeil. Macht weiter so!

Christian Ramm, Düsseldorf

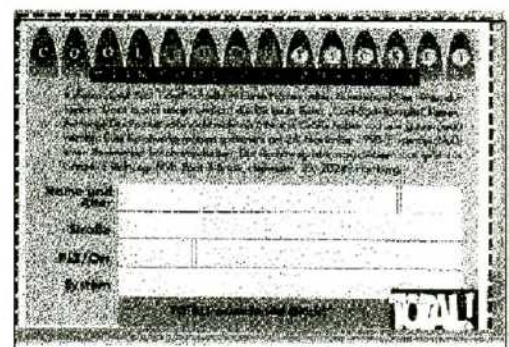
TOTAL! antwortet:

Freilich sollte sich jeder immer eine eigene Meinung bilden! Deshalb weisen wir auch bei nicht ganz eindeutigen Kandidaten darauf hin, daß man sich die Spiele vor dem Kauf anschauen sollte. Es kommt darauf an, was man erwartet. Krampfhaftes 'Aliens'- und 'Predator'-Fans werden sich wohl auch das unsägliche 'Aliens vs. Predator' (Activision) antun und es am Ende gut finden, weil ja die Charaktere darin vorkommen - spielerisch gesehen ist es aber einfach Schund. Noch besseres Beispiel: 'Beethoven's 2nd', obwohl DAS eigentlich niemand mehr gut finden kann. Es ist zu schrecklich ... so wie ein rostiger Tankwagen gefüllt mit einer hochgiftigen Substanz der Fa. X, der so etwas gelegentlich passiert, was man dann leugnet, höchstens aber sehr bedauert.

Vorneweg: Wir lassen uns von Euch reinreden, die Sache ist nur die: Es gibt Experten, die bindet man sie nicht durch die Einsendung eines Original-Coupons, nicht nur fünf, sondern gleich fünfundzwanzig Teilnahmekarten einschieben - mal recht plump und offensichtlich, mal 'geschickt' getarnt. Achtung: Wir sind nicht blöde! Wir merken das! 'Überschüssige' Karten werden aussortiert, nur Originalcoupons nehmen teil. Tut uns leid, daß wir das so handhaben müssen. Wir versuchen, das durch attraktive Preise bei den Gewinnspielen auszugleichen. Aber Ihr könnt das ändern: Mit Eurer Fairneß! Sollte das mal eines Tages besser klappen, werden wir von den Coupons absehen können.

HERZKLOPFEN

Mit wahnsinnigem Herzklopfen näherte ich mich dem Zeitschriftenladen. Es war der erste Tag des Novembers 1993. Ich stand nicht wie die anderen blättern vor dem Regal, nein, ich wußte, was ich wollte: TOTAL! An jedem anderen Tag hätte ich wohl einfach nur gekauft und zu Hause dann gelesen, doch an diesem, mit 'Turrican' geschmückten Heft war etwas Besonderes. Zusammen mit einem Freund hatte ich nämlich eine Komplettlösung für 'Another World' bei Euch eingeschickt.



Die fand ich aber nicht vor, worauf ich fast tot umgefallen wäre. Auf das obligatorische Lob an Euch verzichtend (obwohl es angebracht wäre) und in der Hoffnung, daß unsere Auflösung im nächsten Heft ist, möchte ich Euch ein paar Fragen stellen:

1. Wonach entscheidet Ihr, ob ein Leserbeitrag gedruckt wird?
2. Wie hoch sind die Chancen, daß eine Auflösung oder ein Tip gedruckt wird?
3. Lest Ihr jeden Leserbrief durch? Oder nehmt Ihr Stichproben?
4. Was passiert mit unserer Lösung, wenn Ihr sie nicht druckt?

Daniel Lieske, Bad Rothenfelde

TOTAL! antwortet:

Es ist an der Zeit, einige Dinge zum besseren Verständnis zu erklären. Wenn eine TOTAL! erscheint, ist die nächste redaktionell so gut wie abgeschlossen, d.h. daß eingesandte Lösungen frühestens in übernächsten Heft abgedruckt werden können. Wir können und wollen nicht alles drucken.

1. Ein Beispiel: Ihr habt zwei Äpfel zur Auswahl. Einer ist blank, hat eine schöne Farbe und eine glatte Schale. Der andere hat Flecken und Runzeln und sieht wenig einladend aus. Welchen nehmt Ihr? Grundsätzlich entscheidet sich die Auswahl der Leserbeiträge an ihrem Inhalt. Weiteres Kriterium bei mehreren Einsendungen zum selben Thema ist aber auch die Lesbarkeit und der Aufbau eines Textes - je weniger Arbeit wir z.B. mit dem Entziffern haben, desto lieber ist es uns natürlich.
2. Das entscheidet höchstens bei in allen Belangen gleichwertigen Einsendungen das Los. Ansonsten: siehe 1.
3. Wir lesen jeden Brief durch!
4. Wenn Ihr keine Kopien Eurer Unterlagen habt, bittet um Rücksendung. Legt einen adressierten und frankierten Rückumschlag bei. Einfacher noch: Macht Kopien.

ARP & WERTIGKEIT

Kann man die 'Action-Replay-Pro'-Codes auf jedem alten und neuen Spiel benutzen? Könntet Ihr beim Spiele-Test dazuschreiben, ob es sich lohnt, das Geld dafür auszugeben?

Christoph Meier, Berlin

TOTAL! antwortet:

Leider ist Deine erste Frage etwas mißverständlich gestellt, aber wir denken, daß wir eine Antwort parat haben. Es gibt einige neuere Spiele, bei denen die alte Version des ARP den Dienst verweigert ('Starwing' z.B.). Die neue Version (wie hieß sie doch gleich?) funktioniert wieder allumfassend.

Ob es sich lohnt für ein Spiel soundsoviel Rubel hinzulegen, müßt Ihr selbst wissen. Wir haben unser Wertungssystem bewußt nicht auf eine Wertung des Verkaufspreises ausgelegt, um das jeweilige Spiel mit einer Note für die Qualität versehen zu können - so spielt auch der Umfang in MBit keine wirkliche Rolle bei der Wertung, denn es kommt auf den Spaß an, den man mit einem Modul hat. Was für einen Sinn hat es, sich ein schlechtes Spiel für z.B. nur DM 30 zu kaufen? Ist verplempertes Geld! Da läßt man schon lieber DM 99 für gute Ware rollen. Also: Ihr entscheidet!

Wir tun Euch gern die Gefallen mit den Modulen, aber Ihr müßt auch etwas dafür bringen. Also: Schickt, was das Zeug hält!

UNTERSCHIEDE, ZAHLEN & ALTER

Wo liegt der Unterschied zwischen einem Action Replay und dem Game Genie? Was ist besser? Testet Ihr wirklich die Tricks, über die Ihr schreibt (Leider haben manche Tricks bei mir nicht funktioniert...!)? Wieviele Leute arbeiten in der TOTAL!-Redaktion? Sind auch Jugendliche dabei?

Slawomir Tomiak, Ehingen

TOTAL! antwortet:

Der wesentliche Unterschied zwischen einem 'ARP' und dem 'Game Genie' - von technischen Feinheiten mal abgesehen - ist der Grad der Verbreitung. Einsendungen mit Codes fürs 'Game Genie' können wir an einer Hand abzählen, während wir auf eine rechte Menge fürs ARP schauen können (bitte weitermachen!). Es ist aus verschiedenen Gründen nicht immer möglich alle Codes und Cheats zu testen, daher kommt es vor, daß mal ein paar 'Faule' durchrutschen - oder vielleicht mischt der eine oder andere verwirrt-verzweifelte Spieler in einer Situation tiefster Not ja auch ARP- und Game-Genie-Codes ein bißchen durcheinander. Wir sind alle nur Menschen! Andere Sache noch: Es kommt vor, daß sich die Codes deutscher Versionen von Programmen und derer Import-Brüder und-Schwester voneinander unterscheiden! Liebe Programmierer, muß das sein?

In der TOTAL!-Redaktion, welche sich auch um 'GAMERS' (schon gesehen?) kümmert, arbeiten derzeit sieben bemühte Chefreds, Redakteure und Volontäre sowie eine Redaktionsassistentin. Für die Special-Ausgaben gibt's dann nochmal ein zwei Mann starkes 'Sonderkommando' - hinzu kommen des weiteren je nach Themengebiet spezialisierte freie Mitarbeiter wie unser britischer Korrespondent oder Radio-Moderator Andreas Heineke.

In der Redaktion sind eigentlich alle in ihren 'besten Jahren', die große '3' mit der

kleinen Null hat fast niemand überschritten, und der Jüngste ist mit 20 Lenzen gerade dem Vorschulalter entwachsen. Respekt vor der deutschen Sprache haben wir kaum, das Wörtchen 'Feierabend' haben wir aus unserem Wortschatz gestrichen ... doch bevor wir abschweifen dies: „'

POSTER-BITTE

Könnt Ihr nicht in jedem Heft ein Poster in der Mitte abdrucken? So etwas wie 'Mortal Kombat', 'Street Fighter II' oder 'Alien 3' ... es gibt genug, auch die Idee mit dem Poster von der Redaktion ist gut (unbedingt ausführen!) Ansonsten geht's mir gut, und ich bin mit Eurer Zeitschrift voll zufrieden.

Der Preis ist auf dem ersten Blick ziemlich happig, zahlt sich dann aber voll aus. Außerdem meine ich, daß alle, die Eure Zeitschrift schlechtmachen wollen, entweder einen 'Moralischen' oder einen schlechten Geschmack haben.

Andreas Gühlisdorf, Pritzwalk

TOTAL! antwortet:

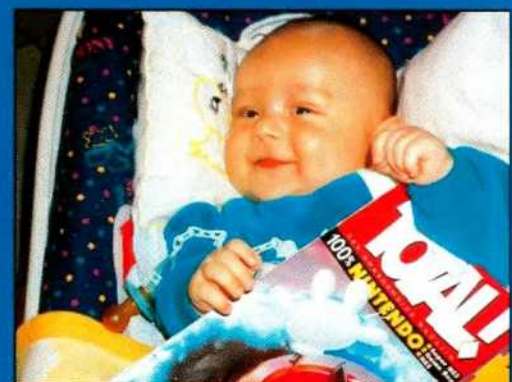
Poster: Wir arbeiten dran! Es wird wohl nicht jedes Mal eins geben, aber wir sehen, was wir tun können. War das in der letzten Ausgabe so recht?

Ein Poster der Red? Ach, wir wissen nicht ... so schön sind wir nun auch wieder nicht! Wie wär's mit einem megabombastischen TOTAL!-Logo so als Werbung für uns in Eurem Schlafzimmer?

TOTAL!

LESERSPIEGEL

TEIL 5



Um TOTAL! gut zu finden, muß man nicht Iacocca oder Branson heißen! Das beweist eindrucksvoll unser (baldiger) Leser Ray. Er heißt nämlich Pruy. Wir begrüßen unseren jüngsten Fan (die Damen der Grafik waren begeistert!)

FÜR



is...

OUT to LUNCH

Pierre reist durch die ganze Welt, um die jeweiligen Gerichte des Gastlandes zu kreieren. Er hat allerdings ein Problem - er muß die richtigen Zutaten finden!

Helfen Sie Pierre, die nötigen Zutaten einzufangen. Bekämpfen Sie die bösen Zutaten, wie z.B. fliegende Insekten, Monster und vor allem Ihren Erzrivalen Le Chef Noire, wenn Sie ihnen nicht aus dem Weg gehen können mit Mehltüten, Schneebeesen und vieles mehr.

Reisen Sie mit Pierre in acht verschiedene Länder mit jeweils mehreren Level und entdecken Sie die versteckten Bonus-Level und noch einiges mehr. - Nur Sie können ihm helfen, der beste Koch der Welt zu werden.



Mindscape Softwarevertrieb GmbH
Daimlerstraße 11 41564 Kaarst
Deutschland
Tel: 02131/67544 + 67251



MINDSCAPE

SNES

1 Spieler

System 3

DM 130

Er ist klein. Er ist rund. Er ist ein Klumpen Kitt wie Du und Ich. Nein, nicht ganz – denn er ist mit Sicherheit der Welt stärkster, mutigster und verwegenster Kraftprotz unter den Kittklumpen. Denn er ist niemand geringeres als der unglaubliche Putty.

Putty ist kein Neuling in der Branche. Der mopsfidele Glibberhaufen feierte dereinst schon auf dem Amiga fröhliche Urständ. Nach langer Zeit der Vorankündigungen hat er es jetzt endlich geschafft, auch auf Eurem Super-NES Einzug zu halten.



dabei alle ankommenden Mieslinge unschädlich zu machen. Und das müßt Ihr in jedem Level gleich mehrfach machen, weil's (fast) überall mehrere Bots hat.

Nun haben Kittklumpen nach unserer aller Erfahrung eigentlich kein richtiges Eigenleben. Sie verwenden keine Waffen und bewegen sich nach sachgerechter Montage und Trocknung jahrelang nicht vom Fleck. Das gilt aber glücklicherweise nicht

über Abgründe zu bewegen, sondern erklimmt sogar mühelos über ihm liegende Plattformen. Und bei Bedarf ballt er auch schon mal die Faust, um seine Gegner mit einer gezielten Rechten oder Linken k.o. zu schlagen.

Puttys stärkste Waffe ist aber der „Platzeffekt“. Der kleine Knetkerl kann sich so lange selbst mit Luft vollpumpen, bis er mit lautem Knall platzt. Durch die Wucht der Explosion zerlegt es dabei alle Gegner, die sich gerade auf dem Bildschirm tummeln. Und nicht minder genial ist der „Aufsaug-Trick“: Putty läßt sich zu einer breiten Glibberpfütze

*Langeweile ausgeschlossen:
Jeder Level bietet bunte Action
bis zum Abwinken – höllische
Hektik inklusive!*



Modellieren für Fortgeschrittene: Putty kann sich dank Magie auch mal in andere Wesen verwandeln!

Falls Ihr schon einen Blick auf die Screens geworfen habt, dann werdet Ihr das Game sicherlich in Gedanken schon in die Jump&Run-Schublade einsortiert haben. Ätsch – daneben! Das Game ist zwar bis zum Anschlag voll mit Plattformen, aber unter dem Strich ist ein lupenreines Action-Game dabei herausgekommen. Denn der Trick besteht nicht darin, Mr. Putty in Richtung Ausgang zu bewegen und dabei alle ankommenden Mieslinge unschädlich zu machen. Falsch. Der Trick besteht darin, die hie und da herumlaufenden hirnlosen Blechköpfe namens „Bots“ aufzusammeln, Mr. Putty zum Ausgang zu bewegen und

Ein echter Klassiker: der Tiefkühlspinat mit dem Blubb. Und so unglaublich es auch klingen mag: Jetzt gibt es endlich die 1:1-Umsetzung für's Super-Nintendo – Putty, das Spiel mit dem „Blob“, ist da!

für Putty. Dank ausdauerndem Training hat der kleine Blob bis heute nichts von seiner Glibber-Power eingebüßt. Putty kann nicht nur laufen und springen, sondern sich auch nach feinsten Terminator-II-Manier fortbewegen, sprich sich von einem Ort zum anderen „wegglibbern“. Auf diese Weise ist er nicht nur in der Lage, sich horizontal

auseinanderlaufen. Wenn ein Gegner dumm genug ist, über diese Pfütze zu laufen, dann saugt Putty ihn einfach auf. Auf diese Weise sammelt er auch die Bots auf und liefert sie am Ausgang wieder ab. Angenehmer Nebeneffekt: Als Pfütze ist Putty unverwundbar. Und last not least kann sich Putty per Magie manchmal auch

Kleiner Kerl mit Knalleffekt – perfektes Putty-Platzen



Noch ist er klein wie immer ...



Los geht's: Tüüf Luft holen ...



Und nochmal: E I N A T M E N !



Voilà: Der große Knall mit 3 atü!

in ein Knete-Modell des zuletzt geschluckten Gegners verwandeln und mit dessen Waffe einen gezielten Schuß abgeben.

GLIBBER, GLUBBER, SABBER: PUTTY SCHLEIMT SICH DURCH ...

Keine Frage: Mit diesen bemerkenswerten Fähigkeiten ist Putty beweglicher als die meisten seiner Videospielhelden-Kollegen zusammen. Und die Grafiker haben sich wirklich alle Mühe gegeben, Putty bei seinen Aktionen ins rechte Licht zu rücken. Die Arbeit hat sich gelohnt: Puttys Bewegungen sind im wahrsten Sinne des Wortes sehr flüssig geraten. Und überaus witzig: Wenn sich der kleine Knetkerl zur Seite oder nach oben wegschleimt, dann

und wann kleine Extras herum und warten darauf, daß Putty sie „einschleimt“. So findet Ihr öfters mal ein überaus praktischen „Beam-Pfeil“. Wenn Ihr Eure Kittkugel auf dieses Extra bewegt, dann wird Putty innerhalb des Levels auf eine höher- oder tiefergelegene Plattform transportiert. Da Ihr in den späteren Levels mehrere Bots retten müßt und immer nur einen nach dem anderen zum Ausgang bringen könnt, erspart Euch dieses Extra viel unnütze und gefährliche Lauferei.

Von ganz besonders hohem „Nutzwert“ sind auch die Gebisse. Wenn Ihr eins

In vielen Levels geht es sehr unübersichtlich zu. Oder könnt Ihr Freund Putty auf den ersten Blick entdecken?



Welche Qual für alle Gegner: Der gnadenlose Onkel Ted spielt mit seiner Heimorgel auf.



Da guckt der Kleine ziemlich böse: Mit einer saftigen Linken manövriert Putty das Schwein aus!

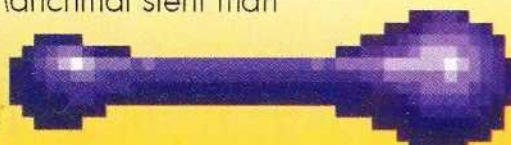


Wer hier nicht hilft, hat schnell verloren! Denn die wandernden Glühbirnen gehören zu den zahlreichen unzerstörbaren Gegnern.

davon ergattert habt, dann könnt Ihr Putty per Knopfdruck in den zuletzt eingesaugten Gegner verwandeln, um im günstigsten Fall mit dessen Waffe einen anderen Miesling zur Strecke zu bringen. Nachdem Putty einen Schuß in gegnerischer Manier abgegeben hat, verwandelt er sich wieder zurück. Per Knopfdruck könnt Ihr diese magische Verwandlung aber jederzeit wiederholen.

Vollkommen abgedreht ist das „Onkel Ted“-Extra. Hebt es auf, und Onkel Ted mit seiner Heimorgel erscheint auf dem Bildschirm. Der gnadenlose Allein-unterhalter

herum und das sogar über den gerade sichtbaren Bildschirmausschnitt hinaus. Da fliegen schon mal Geschosse auf den Screen, die irgendein Gegner von irgendwo außerhalb des Screens abgeballert hat. Und so kann Putty draufgehen, ohne daß er den fiesen Kitt-Killer überhaupt zu Gesicht bekommen hätte. Das ist fies! Bei all dem Tohuwabohu wird's ohnehin höllisch schwer, die rechte Übersicht zu behalten. Manchmal sieht man auf den ersten Blick gar nicht, wo Putty



NEGATN!

Komplexe Steuerung, hoher Schwierigkeitsgrad, keine Continues oder Paßwörter.

wandern dabei seine Augen mit. Fällt oder rutscht irgendwo herunter, dann fliegen seine Augen in geringer Entfernung hinterher. Wirklich beeindruckend – hier waren echte Grafik-Profis am Werk!

Viel Bewegung sieht aber nicht nur gut aus, sondern ist überlebenswichtig für Putty. Denn auf dem Bildschirm tummeln sich wahre Heerscharen von Feinden. Nicht alle dieser Gegner lassen sich ohne weiteres erledigen. Putty muß vielen geschickt ausweichen, um an ihnen vorbeizukommen. Leider seht Ihr nicht, welche Gegner unzerstörbar sind und welche Ihr angreifen dürft. Putty muß manches Leben opfern, bis Ihr auf dem laufenden seid, von wem Ihr besser die Finger lassen solltet. Nebenher liegen ab

gerade steht. Die meisten seiner Gegner sind farblich viel auffälliger und größer als Putty selbst. Und schließlich gibt's da auch noch die Uhr. Wenn Ihr Euch nicht höllisch beeilt, ereilt Euch der Zeittod.

Ihr seht, das Leben eines weichen Glibberklumpens kann ganz schön hart sein, so schwierig, daß man sich nach einem Paßwort oder einer Save-Funktion sehnt. Pech gehabt – da sucht Ihr vergebens. Die ersten Levels lassen sich im Start-Menü noch direkt anwählen, ansonsten müßt Ihr Euch den Weg zum Ende mit viel

Geschick selbst erkämpfen.

Und dazu braucht Ihr ein fixes Auge, viiiel Geduld und eine ganz gehörige Portion Fingerspitzengefühl. Puttys zahlreiche Bewegungsmöglichkeiten erfordern den virtuellen Umgang mit so ziemlich allen Buttons des Joypads. Die Steuerung ist zwar erfreulich präzise, aber verdammt

dafür, daß Cola Alkohol enthält – in Super Putty ist halt alles möglich.

Zu all der abgedrehten Grafik und der hektischen Betriebsamkeit auf dem Screen liefert Euch das Programm dann auch noch den passenden Soundtrack. Die quirlige Musik ist da nur die halbe Miete. Viel origineller sind noch die zahlreichen digitalisierten FX. So könnt Ihr Putty nicht

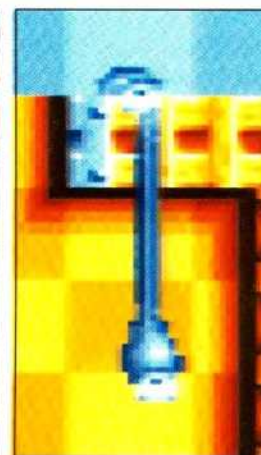
nur über den Schirm kriechen und hüpfen sehen, sondern auch hören – schmatz, schlapper,

Magische Knete, die zweite: Putty hat sich in einen seiner Gegner verwandelt und wirft einen Speer.

mal den letzten Nerv rauben kann. Zugegeben: die Zutaten, aus denen Silly Putty zusammengeleimt ist, sind klasse. Aber die Programmierer haben das Game an vielen Stellen einfach nur hoffnungslos überladen. Weniger wäre hier mehr gewesen.

ACTION PUR UND PRALLE HEKTIK – NUR FÜR STRESSFESTE SPIELER!

Aber eine tolle Empfehlung bleibt Super Putty allemal – aber nur für diejenigen unter Euch, die einen eisernen Geduldsfaden haben und sich auch gern mal durch sehr schwierige Games hindurchfressen. Freunde solch harter Bandagen werden



Flüssige Animation im wahrsten Sinne des Wortes: Putty selbst sich ab ...

Super PUTTY

gewöhnungsbedürftig. Dafür herrscht richtig eitel Freude und Sonnenschein bei der Grafik. Über Puttys originelle Bewegungen brauchen wir hier keine Worte mehr zu verlieren. Seine Gegner stehen da nicht viel hinterher. Die unzähligen verschiedenen Typen sind zum größten Teil ebenfalls sehr witzig geraten. Da begegnen Euch so abgedrehte Gestalten wie das amoklaufende Huhn, das permanent Eier legt. Und aus diesen Eiern schlüpfen – ist ja logisch! – kleine Bonsai-Samurai, die Euch das Leben schwer machen. Und falls Euch mal eine umherlaufende Wiener Wurst mit eingepiekter Gabel begegnet, dann ist das nicht der Beweis



Links: Bonsai-Feeling in der Japan-Welt. Rechts: In der Milchbar werden die Punkte nach jedem Level verteilt.

sabber. Und wenn der glibbrige Hauptdarsteller gar einen seiner Gegner aufgesaugt hat, läßt er sogar ein sattes Bäuerchen ertönen. So soll das sein!

Das alles zusammen ergibt ein unglaublich hektisches, knallbuntes und wild krakehlendes Game, das einem manch-

ganz ohne Zweifel längerfristig ihre helle Freude an diesem originellen Spektakel haben. Selten hat das Spielen mit Kitt und Knete mehr Spaß gemacht. Let's Glibber!

Gerald Arend

Super Putty

Grafik



Ein Meisterstück: die Animation des Hauptdarstellers. Überhaupt gibt's jede Menge originelle Kost fürs Auge.

Sound



Der Soundtrack paßt wie die Faust aufs Auge. Die originelle Musik wird nochmal deutlich von den Super-Effekten übertroffen.

Gameplay



Präzise, aber für ein Action-Game zu komplexe Steuerung. Bei vielen Gegnern verliert man schnell die Übersicht.

Dauerspaß



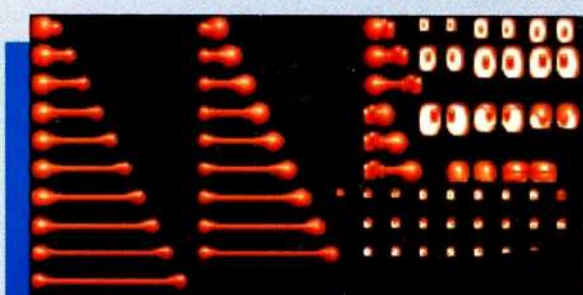
Ausgebuffte Akrobaten mit viel Geduld werden Putty ganz sicher fressen. Gelegenheitsspieler holt aber der Frust ein.

TOTAL! - CHECK

Genre Action
Levels 18
Schwierigkeitsgrad ... hoch
Continues –
Speicherkapazität 8 MBit
Erhältlich ab Februar '94



Frisch aus dem Putty-Genlabor



Putty & Co werden geboren: Die einzelnen Bilder werden später ...



... zu kompletten Animationen zusammengesetzt. Sieht nach richtig viel Arbeit aus!

**Was hat sechs Beine
und trägt locker das
Zwanzigfache seines
Körpergewichtes?
Richtig, eine Ameise!
Da diese lustigen
kleinen Tierchen in
Videospiele bislang
zu kurz gekommen
sind, präsentiert
Gremlin ‚Zool‘, die
Ninja-Ameise.**



*Wer ordentlich
sammelt, kann sich
richtig fett Punkte
verdienen. Das freut
Vaters Sohn.*

SNES

1 Spieler

Gremlin

DM 120

das große Manko des Spieles. Ihr könnt den kleinen Recken kaum kontrolliert steuern. Auch wißt Ihr nicht, was sich in einem Abgrund versteckt, nur ausprobieren hilft, und das tötet oft. Zool ist zwar ein nettes buntes Spiel, es kann aber aufgrund des Schwierigkeitsgrades und sich oft einstellender Langeweile, nicht sehr lange begeistern. Jump&Run-Fans können ruhig mal einen Blick riskieren. Genrefremde werden durch dieses Modul sicher nicht überzeugt.

Maris Feldmann

ZOOL

Zool ist eine kleine Ameise, die hauptsächlich ihrer Lieblingsbeschäftigung, dem Sammeln, nachgeht. Je nach Level liegen verschiedenartige Dinge herum, die ihr Interesse erregen. Im Schlaraffenland (Level 1) sind es z.B. kleine Kuchen und Süßigkeiten. Das Ganze hat auch einen Sinn, denn nur wenn Ihr eine bestimm-

NINJA-AMEISEN BEFREIEN DIE WELT

te Anzahl Gegenstände (je nach Schwierigkeitsgrad) gesammelt habt, kann Zool den Level verlassen. Als Erschwernis attackieren Euch Monster aller Farben. Natürlich könnt Ihr Euch auch wehren. Mit dem Schwert (welches Zool als ausgebildeter Ninja immer bei sich trägt), mit wirkungsvollem Schuß, oder Ihr schlit-

tert einfach mit spitzem Fuß in die Bösen rein. Nach drei unfreiwilligen Feindkontakten segnet Ihr das Zeitliche, es sei denn... Zool sammelt die manchmal von erlegten Feinden wegfliegenden Herzchen ein, um sein eigenes Konto zu füllen. Des weiteren gibt es auch eine Vielzahl von Extras zu entdecken. Eines macht Euch für

gewisse Zeit unverwundbar, ein anderes erzeugt eine Ameisen-Kopie, die hinter Euch herhüpft und die Bösen killt, leider kann die Kopie keine Gegenstände einsammeln. Besonders interessant sind die kleinen Pfeile, die oft sehr gut versteckt sind. Habt Ihr sämtliche Pfeile gefunden, besteigt Zool sein Raumschiff, und Ihr spielt

ein Bonus-Shoot 'em Up. Nach jeweils vier Leveln erwartet die kleine Ameise ein fieser Endgegner, hat sie den bezwungen gibt's wieder neue Hintergründe. Zool bewegt sich sehr flüssig, beinahe schon hektisch, und genau dies ist auch



**Sehr niedliche Gegner
erfreuen das Auge. Versteckter
Bonuslevel. Interessantes
Leveldesign.**



**Zool ist zu hektisch um ihn
ordentlich zu steuern. Manche
Gegner sind nur sehr schwer
zu schlagen.**

Zool

Grafik



Alles ist sehr bunt, und die Gegner passen immer genau zum jeweiligen Hintergrund.

Sound



Die Musik ist abwechslungsreich, dem Leveldesign angepasst und nicht zu aufdringlich.

Gameplay



Durch die Komplikationen beim Steuern gerät man oft in schmerzhaft Situationen.

Dauerspaß



Kompromißlose Ameisen-Freaks werden begeistert sein. Für Durchschnittsspieler nichts Besonderes.

TOTAL! - CHECK

Genre Action/Jump&Run
Levels 7 Welten à 4 Lev.
Schwierigkeitsgrad ... einstellbar/hoch
Continues einstellbar/bis zu 5
Speicherkapazität 8 MBit
Erhältlich ab Februar



Nette Gegnerdetails



Hat man schon mal so süße kleine Mohrrüben gesehen? Leider sind sie böseartig.



Die Trommeln lassen Euren Schuß abprallen. Da hilft nur draufspringen.

SNES

1 Spieler

Capcom

DM 139



Geschichtsträchtig: Zwischen-sequenzen erzählen die Story.

DISNEY'S

ALADDIN

Klempner-Konkurrenz aus 1001er Nacht? Prügel-spezialist Capcom zog die lukrativste Lizenz des Jahres an Land: Disneys Aladdin macht samt affigem Anhang Euer Super Nintendo unsicher.

Auch in den letzten Monaten machte Capcom fast ausschließlich durch den Megahit „Street Fighter II“ von sich reden. Bei all der Prügelei vergaß man fast, daß die Japaner neben Ryu & Co. auch noch eine ganze Bande von ur-amerikanischen Charakteren auf Lager haben: Capcom besitzt für Nintendo-Konsolen die Disney-Lizenz. Auch dieses Weihnachten wird von einem neuen Hit aus den unermüdlich zeichnenden Disney-Studios beschenkt: Endlich kommt „Aladdin“ in die deutschen Kinos, der erfolgreichste Zeichentrick-Film aller Zeiten. Pünktlich zum deutschen Start wurden auch Capcoms Man-

nen mit einem fernöstlich angehauchten Jump&Run fertig, das in spielerischer Form die Filmabenteuer Aladdins nacherzählt. Solltet Ihr Konamis „Prince of Persia“ schon kennen, dürftet Ihr Euch auch mit Aladdin schnell anfreunden: Nicht nur die fernöstlichen Örtlichkeiten gleichen sich frappierend. Capcoms Designer waren offensichtlich ganz begeistert von den Fähigkeiten des alternden persischen Prinzen, setzen aber noch ganz deutlich einen drauf.

POSTIV!

Unglaublich gute Spielbarkeit und geniale Animationen würden Mario ernsthafte Konkurrenz machen...

Aladdin bewegt sich fast so geschmeidig wie im Film: Dank Hunderter von Animationsphasen kann er nicht nur gehen, laufen und springen, sondern auch an allerlei Vor-

Zeichen-Tricksereien



Verräterisch: Jaffar erschleicht sich das Vertrauen des Kalifen.



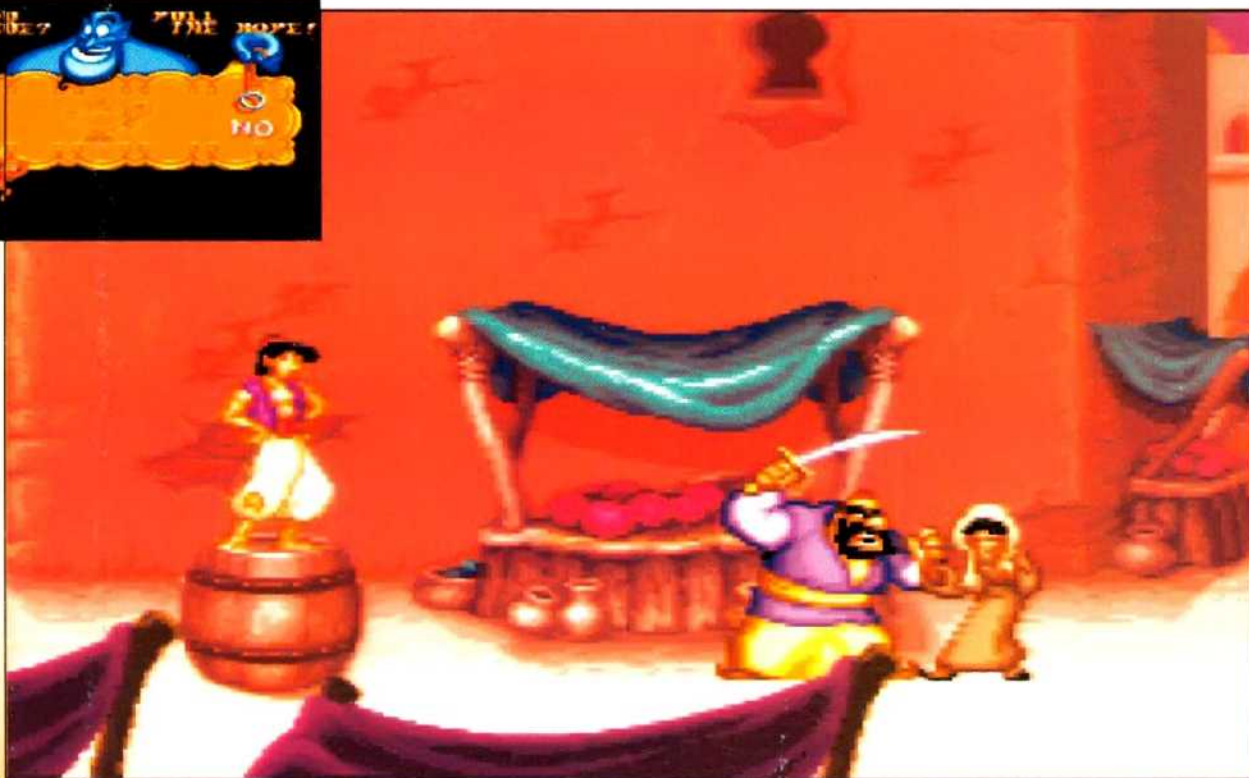
Familienleben in 1000 und einer Nacht: Die Prinzessin und ihr Tiger.



Ein knuddeliger Helfer in der Not oder affiger Störenfried?



Alle Wünsche werden wahr.





Der Wolf im Schafspelz: Als alter Mann verkleidet läßt Jaffar die Gefangenen frei – doch alles ist nur ein Trick...



Die Schöne und der Prinz: Nur in der Gestalt eines Adligen hofft Aladdin auf das Herz seiner wunderschönen Angeboteten

springen und Plattformen hinaufklettern und höchst artistisch wildeste Trapezübungen und Luftrollen vollbringen. Natürlich ist Aladdin nicht ganz alleine mit sich und der Welt aus 1001er Nacht: Diverse Widersacher, die vom bitterbösen Jaffar ausgesandt wurden, machen samt riesigen Schwertern und mit Pfeil und Bogen bewaffnet unserem Helden das jugendliche Leben schwer. Kommt Ihr einem Feind zu nahe, solltet Ihr in klassischer Mario-Manier auf dessen beturbantes haupt springen. Sollte mal ein besonders hartnäckiges oder gewitztes Exemplar darunter sein, werft Ihr einfach einen Apfel auf den Widersacher, und schon ist er für eine gewisse Zeit betäubt. Besonders aufpassen solltet Ihr auf überall verstreute Vasen und Krüge, in denen nützliche Energiespender und zusätzliche Äp-



Helferlein: Aladdins tierischer Gehilfe weist den Weg durch die Höhle.



Zauberhafte Zungen: Der Level im Innern der Zaubervase.



Hintergründig: Die Grafiken wurden teilweise genau vom Film übernommen.



fel verborgen sind. Das Spiel ist in alter Micky-Maus-Tradition in sechs Levels aufgeteilt, die mehrere Stages enthalten. Die Story des Spiels folgt der des Films – mit schön gezeichneten Bildern und deutschen Bildschirmtexten wird Aladdins Geschichte zwischen den Levels weitererzählt. Vor allem im ersten Level entzückt nicht nur die geniale Animation des Helden, son-

NEGATIV!
...wenn der Umfang mit mageren sechs Levels nicht viel zu klein wäre: Schade um das Klassiker-Potential.

dern sein ebenso süßer Affen-Begleiter. Ob Ihr nun gegen den schwergerüsteten Basar-Endgegner kämpft oder Euch in den Höhlen auf der Suche nach der Wunderlampe verirrt, dank liebevoller Programmierung folgt Euch Euer affiger Begleiter auf Schritt und Tritt und gibt in entscheidenden Momenten auch mal einen Tip wie es weitergeht. Damit Euch die ewige Hüpferei nicht zu langweilig wird, winkt in einem Level ein gefährlicher Trip auf dem fliegenden Teppich – aufgepaßt auf die Höhlenwände, sonst baden die Helden in Lava. Solltet Ihr im Spiel eine besondere Truhe öffnen, entflucht ein goldener Skarabäus. Hebt Ihr den Glücksbringer auf, wartet eine besondere Bonus-Runde zwischen den Levels: Unter der Aufsicht des wunscherfüllenden Lampengeistes dreht Ihr am Rad und bekommt nützliche Dinge wie Bonusleben und zusätzliche Continues spendiert. Damit das Super Nintendo nicht zu heiß läuft, bekommt Ihr nach jedem geschafften Level ein Paßwort.

Zwar gelang Capcoms Männern die beste Animation, die Ihr je auf dem SNES zu sehen bekamt, und auch die Spielbarkeit verblüfft durch eine Perfektion, die man sonst nur von Marios Klempnereien kennt –

doch leider blieb den Entwicklern bei all dieser Perfektion der Grundelemente keine Zeit und kein Speicherplatz mehr für unterschiedliche Feinde, Levels und Endgegner: Noch nicht einmal am Ende der kurzen Levels wird mit Ausnahme des ersten und des letzten ein Obermütz geboten – Ihr



rennt einfach aus dem Bildschirm und der Level ist zuende. Allzu sehr merkt man dem Modul seine begrenzte Kapazität von 10 MBit an, das begeisterte Spielerherz lechzt geradezu nach mehr Abwechslung. So aber zerrt die fehlende Substanz das gesamte Spiel in die zweite Jump&Run-Liga.

Julian Eggebrecht

Aladdin

Grafik



Die besten Animationen, die je auf dem SNES geboten wurden. Traumhaft süß gelang auch der Affe – knuddelig genial.

Sound



Die Sounds erinnern sehr an Micky Maus – am besten gelangen die zwei Umsetzungen von Liedern aus dem Film

Gameplay



Die Spielbarkeit macht Mario Konkurrenz – ein Jump&Run-Traum mit absolut famoser Steuerung und toll designten Levels.

Dauerspaß



Aus der Traum: 10 MBit und zu wenig Zeit fordern ihren Tribut: Man wünscht sich sehnlichst mehr Spiel fürs Geld!

TOTAL! - CHECK

Genre Jump&Run
Levels 6
Schwierigkeitsgrad ... leicht/mittel
Continues Passwort
Speicherkapazität 10MBIT
Erhältlich ab sofort



SNES

1-2 Spieler

Sunsoft

DM 159

Auch bei diesem Game gibt es die beliebten Bonusrunden. Leider dürft Ihr Euch ausschließlich als Bildhauer betätigen. Für mehr scheint's nicht gereicht zu haben.

Zum x-ten Male treffen sich die stärksten Kämpfer der Welt, um ihre Kräfte in einem brutalen Straßenkampf zu messen. Ihr bemerkt: Diese Story hat einen langen Bart.



WORLD HEROES

▲ **POSITIV!** ▲

Die großen Sprites und die feindlichen Umgebungen können gefallen.

Und nicht nur die Story...Bei diesem erneuten Aufguß von 'Street Fighter II' habt Ihr die Auswahl zwischen acht Kämpfern aus verschiedenen Gegenden und Zeitepochen. Es sind größtenteils unbekannte Phantasieprügler, aber auch durch Film und Fernsehen bei uns eingeführte Bösewichter, wie z.B. der Mongolenchef Dschingis Khan. Möglich wird dieses zeitübergreifende Kräfteressen durch einen genialen Wissenschaftler, der eigens für diesen Zweck mal eben so eine Zeitmaschine konstruiert hat. Mit ihrer Hilfe bringt er die Jungs zusammen, damit Ihr Euch am SNES ein bißchen schlagen könnt. Nach Auswahl eines Kämpfers könnt Ihr noch ein paar Einstellungen vornehmen, wie: Länge des Duells, Schwierigkeitsgrad und Handicap im Zweispieler-Modus. Neu ist die Möglichkeit in einer feindlichen Umgebung zu spielen, die Ihr nicht berühren dürft, sonst: Energieverlust.

▼ **NEGATIV!** ▼
Langsame und ruckelige Animation. X-te Version des Themas.

So kämpft Ihr z.B. zwischen Stachelwänden oder inmitten von brennenden Seilen. Im Kampf stehen Euch dann Schläge und Tritte in zwei verschiedenen Stärken sowie ein Wurf zur Verfügung. Natürlich dürfen auch hier die üblichen 'Special Moves' nicht fehlen. Eure Helden haben da so ihre verschiedenen Taktiken, die teilweise ganz schön spektakulär aussehen und ihre Wirkung nicht verfehlen.

ACTION-KAMPF MIT SPECIAL MOVES

Sollte kein Kumpel aufzutreiben sein, mit dem Ihr Euch ein bißchen rumkloppen wollt, dürft Ihr selbstverständlich auch allein gegen die Bösewichter antreten. Nachdem alle ihre Lektion bekommen haben, erscheint der letzte Gegner, ein unbekanntes Wesen aus dem Kosmos, welches sich für besonders toll hält. Ganz unrecht hat es

nicht, da es sich in alle Kämpfer verwandeln kann, wobei natürlich auch die entsprechenden Spezialschläge genutzt werden. 'Mortal Kombat' läßt schön grüßen! Leider fehlt die Motivation, alles auszuprobieren, da sich die Figuren im Schnecken-tempo über den Bildschirm bewegen. Wenn man bedenkt, mit welchem Speed 'Streetfighter II Turbo' aufwarten kann, könnte man glauben, daß dieses Modul schon ein paar Jahre auf dem Buckel hat. Wer Prügelspiele sammelt und genug Geld hat, kann ja mal reingucken. Allen anderen rate ich zu den schon mehrmals angesprochenen Konkurrenzprodukten. Da gibt's mehr Spielspaß fürs Geld.

Maris Feldmann

World Heroes

Grafik



Die Sprites sind relativ groß, aber nicht flüssig in der Animation. Die Hintergründe bestechen nicht durch Detailreichtum.

Sound



Das Übliche bei Prügelspielen: Eher lahme Musik und die ewig gleichen FX bei Euren Schlägen.

Gameplay



Die Jungs lassen sich recht ordentlich steuern, doch die Schlagauswahl ist nicht berauschend. Da haben wir schon mehr gesehen.

Dauerspaß



Durch die 'Geschwindigkeit' kommt von vornherein kaum Spiel Freude auf. Wenn Ihr alles gesehen habt, spielt Ihr nicht nochmal.

TOTAL! - CHECK

Genre Action/Sport
Levels 8 Gegner
Schwierigkeitsgrad ... einstellbar
Continues 3
Speicherkapazität 16 MBit
Erhältlich ab Januar

FAZIT
3-



Da lacht das Herz. Ist doch der Trottel auf 'ne Mine gelatscht. Selber Schuld, wenn er nicht aufpaßt.

Kleine Stromstöße regen die Reaktion an. Man sollte es allerdings nicht übertreiben: Gibt sonst 'ne komische Frisur.

 Auf den Klempner... fertig...

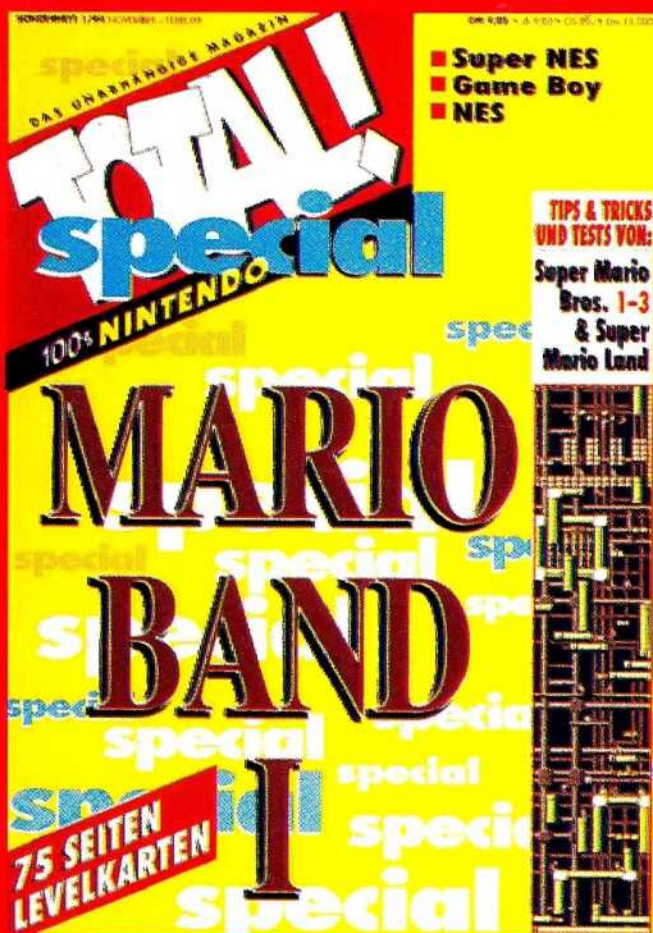
...los!

Das Leiden hat ein Ende – Das **TOTAL! Special "Mario, Band I"** ist da. 100% Mario für alle, die wissen wollen, -wo's langgeht.

• 100 knüppeldickevolle Prachtseiten

• Die ultimative Mario-Historie

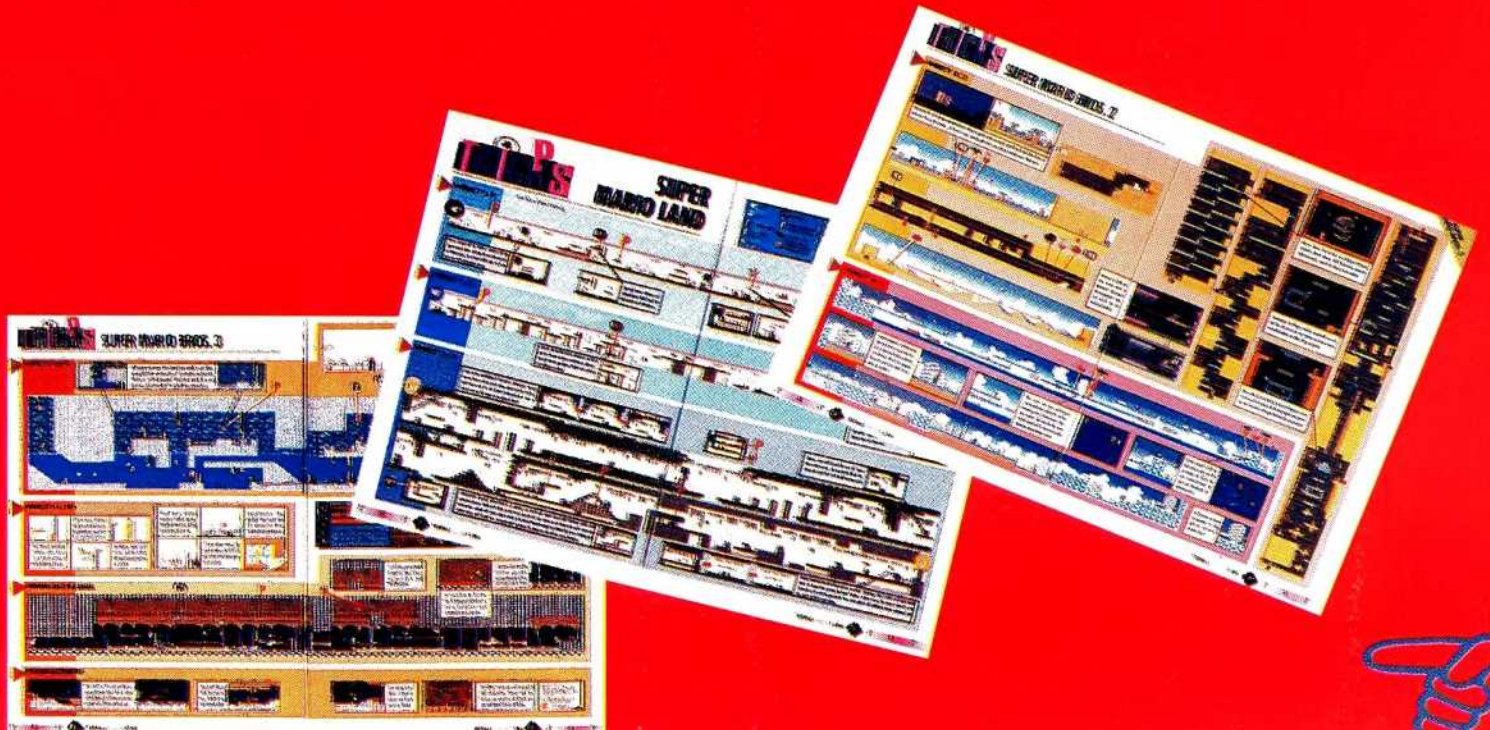
• Die Komplettlösungen inklusive aller Levelkarten für Super Mario Bros. I und II (SNES)



• Alle Levelkarten, super Tips&Tricks und die Komplettlösung für Super Mario Land I (GB)

• Die besten Tips&Tricks und die wichtigsten Levelkarten für Super Mario Bros. III (SNES)

75 kunterbunte Seiten Levelkarten!
(Gratuliere, Sven!)



Jetzt bei Deinem Zeitschriftenhändler. Hol's Dir, eh's ein anderer tut!



NES**1 Spieler****Capcom****DM 80**

Die Endgegner können manchmal ganz schön lästig werden. Aber nicht mehr lange ...



Aber zum Glück gibt es in so einem Fall Abhilfe: Darkwing Duck, den mutigen Kämpfer gegen Unrecht und Kriminalität. Mit seinem Schild-Cape, seiner Gaspistole und seinem Talent sollte es kein Problem sein, den Finsterlingen Einhalt zu gebieten. Ein Hoch auf den Helden!



POSTIV!

Nette Sprites und gelungene Animation, akzeptabler Soundtrack.

Durch sieben Levels voller Gemeinheiten und Hindernisse muß sich Darkwing kämpfen, um zu verhindern, daß die Stadt in die Hände der Verbrecher fällt. In bester Jump&Run-Manier geht es über Baustellen, durch Wälder, Lagerhäuser und Häuser-schluchten, um nach dem Kampf gegen die kleinen Kriminellen am Levelende ihrem Boß an den Kragen zu gehen. Gegen ihn sind die Extrawaffen ganz nützlich, die müssen allerdings erst noch aufgesammelt werden. Und das ist zwar nicht unbedingt schwierig, aller-

Eine Stadt wird von Angst und Schrecken regiert: Eisenbeiß und seine Bande terrorisieren St. Erpelsburg...

dings lassen sich manche Endgegner nur mit bestimmten Waffen besiegen. Und hat man zufällig die falsche dabei, so kann man meist gemächlich seine restlichen Leben ohne jede Chance auf einen Sieg abschreiben, denn die Restart-Punkte liegen normalerweise hinter der Aufnahme der Extrawaffe, das frustet doch etwas. Ansonsten bietet das Game relativ wenig an Aufregung: Technik und



Das heldenhafte Profil verrät schon alles: Mit diesem Herrn ist wirklich nicht zu spaßen ...

Eine Ente im Streß ...



Extraleben sind manchmal nur auf kleineren Umwegen erreichbar.



Was mag sich nur hinter diesem Warp verbergen? Schauen wir mal!



Richtig, eine Bonusrunde. Jetzt sammeln wir fleißig Extras.

DARKWING DUCK

Gameplay sind Durchschnitt, Capcom hat da schon bessere Disney-Umsetzungen abgeliefert. Schade drum, auch für die Bewohner von St. Erpelsburg.

Michael Anton

NEGATIV!

Schwierigkeitsgrad nicht einstellbar, kurze Levels, unfaire Stellen.

Darkwing Duck

Grafik



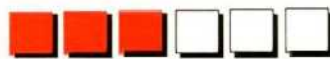
Schöne bunte Grafiken und einige originelle Sprites bieten etwas fürs Auge. Das vertikale Scrolling ist leider ordentlich mißlungen.

Sound



Der Soundtrack plätschert ohne besondere Höhen und Tiefen dahin, keine musikalische Meisterleistung, aber was soll's

Gameplay



Die Levels sind relativ kurz, dafür aber ziemlich unfair. Capcom hat schon wesentlich bessere Disney-Umsetzungen abgeliefert.

Dauerspaß



Wenn man den Bogen raus hat, kommt man relativ gut um die fiesen Ecken und merkt, wie wenig in dem Game drin steckt...

TOTAL! - CHECK

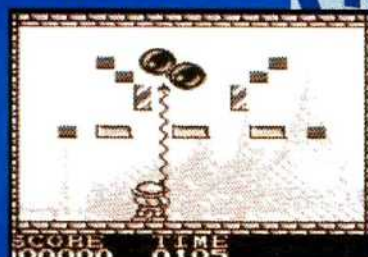
Genre Jump & Run
Levels 7
Schwierigkeitsgrad ... mittel
Continues 3
Speicherkapazität 2 MBit
Erhältlich ab sofort

FAZIT
3

GUTE NEUIGKEITEN FÜR DEINEN GAME BOY

ACTION

In diesem schnellen Schießspiel ist es Deine Aufgabe die Menschheit zu retten. Auf der Reise durch 17 verschiedenen Länder kreuzen Geschöpfe wie Vögel, Schnecken und Krebse Deinen Weg. Bewege Dich mit Vorsicht durch die Landschaften!



ABENTEUER

Viele neue Abenteuer warten auf unseren Helden Master Higgins! Auf der Suche nach seiner Freundin gilt es massenhaft mutierte Monster auf acht unbekannten Inseln zu besiegen!



STRATEGIE

Es ist ein neuartiges elektronisches Brettspiel – es ist wie Schach – aber das ist nicht alles. Kämpfe mit Magie und den Schwertern Deiner Soldaten gegen die 24 Könige. Nutze auch die Möglichkeit eigene Spielfelder zu erzeugen!



CARTOON

Begleite den furchtlosen Felix bei der Befreiung von seiner Freundin Kitty! Auf dem Land, in der Luft und im Wasser lauern viele Gefahren auf Dich. Aber Vorsicht – Deine vielen Gegner sind mit allen Wassern gewaschen!



TIME TO PLAY...

Gewinn-Coupon

Wenn Ihr die farbig hervorgehobenen Buchstaben in der richtigen Reihenfolge anordnet, ergibt sich daraus ein bekannter 'Hudson'-Titel für das SNES, welchen Ihr mit bis zu 4 Spielern gleichzeitig gegeneinander spielen könnt.

S U P E R

Name: _____

PLZ / Ort: _____

Straße: _____

Alter: _____ Dein Spielgerät: _____

Wir verlosen jeden Monat interessante Gewinne (T-Shirts, Uhren usw.) unter den Einsendungen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und ab geht die Post an:

Hudson Soft • Kennwort: GB-Gewinnspiel • Ferdinandstr. 2 • D - 20095 Hamburg



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

D - 20095 Hamburg

GAME BOY

1 Spieler

Sony

70 DM

GEAR WORKS

Und es funktioniert doch: Das Räderwerk läuft perfekt!

Willkommen zu einer neuen Ausgabe von „Die Freuden der Feinmechanik“. Das Thema heute: Wir basteln uns ein Uhrwerk. Holt Hammer und Sichel, es geht gleich los ...

Was es alles so gibt: Ein Uhrmachermeister erhält den Auftrag, zwölf weltbekannte Sehenswürdigkeiten in riesige Uhrwerke zu verwandeln. Und niemand geringeres als Ihr schlüpft in die Rolle dieses begnadeten Handwerkers.

Eure Aufgabe ist es, den Motor des Uhrwerks mit einem oder mehreren Zielzahnradern am anderen Bildschirmende zu verbinden. Das Programm gibt dazu immer ein Zahnrad nach dem anderen vor. Es gibt drei verschiedene Größen in drei unterschiedlichen Qualitäten. Nicht jedes Zahnrad läßt sich mit jedem anderen verbinden, aber Ihr könnt keins weglegen, sondern müßt alle unterbringen. Ein Level ist dann gelöst, wenn sich das oder die Zielzahnräder drehen. Alle sich bewegen-



Stillecht aus dem Schwarzwald: Der Kuckuck sagt den Level an ...

den Zahnräder werden Eurem Punktekonto gutgeschrieben, für den Rest kassiert Ihr Abzüge. Sollten Ihr Euch mal verbaut und dabei im schlimmsten Fall sogar das ganze Räderwerk stillgelegt haben, könnt Ihr einzelne

Räder auch mit Euren Bomben wieder wegsprengen. Leider macht Ihr Euch beim Uhrenbauen keine Freunde. Im Gegenteil: Die kleinen Mieslinge namens „Poffins“ bringen Zahnräder zum Einrosten oder brechen sogar die leeren Spindeln ab. Mit einem gezielten Gewehrscuß haltet Ihr Euch die Plagegeister zumindest für einen kurzen Augenblick fern. Vergeßt dabei aber nicht das Arbeitstempo: Ihr müßt unbedingt fertig sein, bevor der Motor überhitzt ist!

Leider kann die technische Umsetzung nicht ganz mit der originellen Spielidee mithalten. Die viel zu groß geratene Statusanzeige raubt den Platz für das Spielfeld.

Die Zahnräder sind so klein, daß man sie auf den ersten Blick nicht gut unterscheiden kann. Und der Steuerung hätte es sehr gut getan, wenn der Cursor zum Plazieren der

DAS GROSSE CHAOS IM GETRIEBE

Räder auf den einzelnen Spindeln „einrasten“ würde.

Ansonsten ist's aber recht ordentlich geraten. Die Musik hat sich das Prädikat „originell“ verdient, und alle acht Levels spendiert „Gear Works“ brav ein nur vierstelliges Paßwort. Wer einen kniffligen Brain-Teaser mit einer guten Portion Action sucht, sollte in jedem Fall mal ein Probespielchen wagen!

Gerald Arend

Gear Works

Grafik



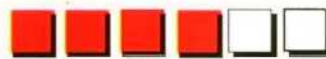
Großes Geheimnis: Die Zahnräder sind mickrig, die Statusanzeige riesig. Warum, das wissen wohl nur die Programmierer ...

Sound



Hollarö-di-dudeljö! Die Mucke ist recht originell, aber sie nervt nach kurzer Zeit – wie bei Millionen anderen Games.

Gameplay



Die Steuerung dürfte etwas präziser sein. Habt Ihr Euch erst einmal dran gewöhnt, spielt es sich locker und flockig!

Dauerspaß



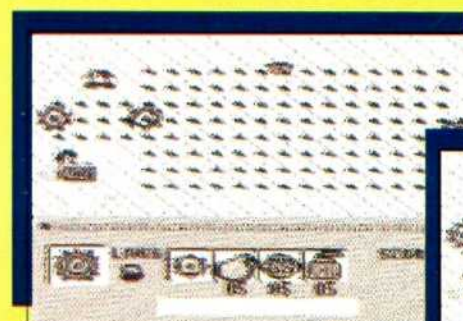
... bis nachts um zwölf. Das Game wird von Stufe zu Stufe schwieriger (und ärgerlicher!) und läßt einen so schnell nicht los.

TOTAL! - CHECK

Genre..... Strategie
Levels..... 12x8
Schwierigkeitsgrad... einfach bis hoch
Continues..... Paßwort
Speicherkapazität... 1 MBit
Erhältlich..... ab sofort

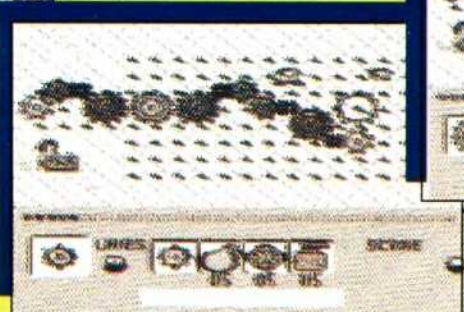
FAZIT
3+

Uhrwerk-Stricken für Einsteiger



Eigentlich ist alles ganz einfach: Ihr müßt nur vom Zahnrad des Motors ausgehend...

... ein Getriebe in Richtung der Zielräder bauen. Richtig eingesetzte Räder ...



... drehen sich sofort nach dem Einbau. Wenn sich das Zielrad dreht, ist der Level gelöst. Fertig!

DIE BESTEN PREISE IM DEUTSCHEN RAUM

MEGA TRADE

SOFT & GAME AG

Für Deutschland

Für die Schweiz

SUPER NINTENDO

	DM	SFr.
Adv. Island.	90.-	99.-
Aero The Accr.	119.-	119.-
Addams Fam.	80.-	89.-
Another World	119.-	119.-
Aladdin	109.-	109.-
Air Diver	119.-	129.-
Asterix	119.-	119.-
Alien 3	109.-	119.-
Axeley	109.-	119.-
Bomberman	99.-	99.-
Battle Toads	109.-	119.-
Bubsy	109.-	119.-
Castelvania 4	99.-	59.-
Chessmaster	99.-	59.-
Cliffhanger	99.-	109.-
Congos Caper	109.-	119.-
Cool Spot	109.-	119.-
Crash Dummies	119.-	129.-
Chuck Rock	99.-	109.-
Cybermator	109.-	119.-
Darius Twin	99.-	109.-
Desert Strike	99.-	109.-
Dracula	109.-	119.-
Duffy Duck	119.-	129.-
Exhaust Heat	109.-	119.-
Equinox	119.-	129.-
Flash Back	119.-	129.-
F-Zero	49.-	49.-
F-1 GP	129.-	129.-
Goof Troop	109.-	119.-
GP Motorrad	109.-	129.-
Home Alone	99.-	109.-
Hook	109.-	119.-
Hyper Zone	99.-	109.-
Red October	109.-	119.-
King Arthur W.	109.-	119.-
Last Aktion Hero	99.-	109.-
Lemmings	109.-	89.-
Home Alone 2	119.-	129.-
Lost Vikings	109.-	119.-
Jurassic Park	119.-	129.-
Mario All Stars	89.-	99.-
Mario is Missing	119.-	129.-
Mario Kart	89.-	99.-
Mario Paint	99.-	99.-
Mario World	109.-	119.-
Mickey Mouse	109.-	119.-
Mortal Combat	119.-	119.-
Mystic Quest	89.-	99.-
Nigel Mansell	109.-	119.-

Opera. Logic B.	109.-	119.-
Paradius	109.-	119.-
PGA Tour Golf	109.-	119.-
Phalanx	79.-	39.-
Pilot Wings	109.-	119.-
Pitfighter	79.-	59.-
Plok	89.-	99.-
Ninja Caveman	109.-	119.-
Prince of Persia	109.-	119.-
Probotector	109.-	119.-
Push Over	99.-	59.-
Race Driving	89.-	99.-
Road Runner	99.-	79.-
Road Riot	99.-	109.-
Robocop 3	89.-	69.-
Royal Rumble	109.-	119.-
Rummenigge M.	109.-	119.-
Sensible Socc.	119.-	129.-
Sim City	89.-	99.-
Sky Blazer	109.-	119.-
Spiderman	99.-	109.-
Star Wars	119.-	129.-
Starwing	109.-	119.-
Street F. Turbo	129.-	129.-
Strike Gunner	89.-	109.-
Striker	109.-	119.-
Super Soccer	89.-	59.-
Super Ghouls's	89.-	59.-
Super R-Type	69.-	49.-
Super Tennis	89.-	49.-
Super Star W. 2	119.-	129.-
Super Swiv	119.-	129.-
Sunset Riders	119.-	129.-
Shanghai	79.-	69.-
Tazmania	119.-	129.-
Test Drive 2	109.-	119.-
Terminator 2	119.-	129.-
Tiny Toon	109.-	119.-
Turtles 4	109.-	119.-
Turtels Turnament		
Fighters	129.-	129.-
Twin Bee	109.-	119.-
Utopia	119.-	129.-
Young Merlin	129.-	129.-
We're Back	109.-	119.-
Wing Command.	99.-	69.-
W. Leag. Bask.	89.-	99.-
Wrestlemania	99.-	119.-
Zelda 3	89.-	99.-
Zombies	109.-	119.-
Action Rep. Pro	99.-	99.-
Ascii Pad	45.-	49.-
Super Controller	28.-	29.-

SV 334 Pro Pad	29.-	39.-
Score master	85.-	99.-
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.-
Alien 3	55.-	55.-
Asterix	55.-	55.-
Batman Anim.	55.-	55.-
Q-Bert II	29.-	29.-
Battle Toads	55.-	55.-
Bubble Ghost	29.-	29.-
Crash Dummies	55.-	55.-
Chuck Rock	55.-	55.-
Cliffhanger	40.-	39.-
Dig Dug	29.-	29.-
Double Dragon	29.-	29.-
Drope Zone	55.-	55.-
Darkwing Duck	55.-	55.-
Dracula	55.-	55.-
F-15 Str. Eagle	55.-	55.-
F-1 Race	29.-	29.-
GP Ferrari	29.-	29.-
Gargyles Quest	29.-	29.-
G. F. Ko. Boxing	29.-	29.-
Gremlins 2	29.-	29.-
Last Action Hero	55.-	55.-
Jurassic Park	55.-	55.-
Kid Dracula	55.-	55.-
Kirby's Dreaml.	45.-	45.-
Lemmings	65.-	59.-
Looney Tonns	55.-	55.-
Mario & Joshie	45.-	45.-
Mikey Mouse	29.-	29.-
Magnetic Soccer	25.-	29.-
Mega Man 2	55.-	55.-
Mortal Combat	55.-	55.-
Mystic Quest	55.-	55.-
Nigel Mansell	55.-	55.-
Pac-Man	45.-	49.-
Probotector	29.-	29.-
Populous	55.-	55.-
R-Type	29.-	29.-
Robin Hood	55.-	55.-
Raging Fighter	55.-	55.-
Sens Soccer	40.-	39.-
Sneaky Snakes	29.-	29.-
Star Treck	55.-	55.-
Speedy Gonzal.	65.-	59.-

Spirit of F1	55.-	55.-
Star Wars	55.-	55.-
Super Mario 2	55.-	55.-
Tetris	39.-	39.-
Tack & Field	55.-	55.-
Tiny Toon	55.-	55.-
Tiny Toon 2	55.-	55.-
Turtles 3	55.-	55.-
WWF 3	55.-	55.-
WWF King of R.	55.-	55.-
Yoshi's Cookie	49.-	49.-
Zelda	55.-	55.-
Zool	55.-	55.-

All Star Chall.	US	39.-
Boxde	US	19.-
Boggle Plus	US	19.-
French Transl.	US	19.-
Lazlos Leap	US	19.-
Marble Madness	US	29.-
Mickey Mouse 2	US	29.-
Pacman	US	45.-
Rocky & Bullwin.	US	45.-
Square Deal	US	19.-
Talespin	US	45.-
Terminator 2	US	45.-
Top Rank Tenn.	US	45.-
Word Zap	US	19.-
Yoshis Cookie	US	45.-
Tom & Jerry	US	45.-

Game Light +	35.-	35.-
Akku Set	49.-	49.-
Light Max	45.-	45.-
Action Replay pro	79.-	79.-
Spieleberater	19.-	19.-
Gürteltasche	24.-	25.-
Auflad. Batt. Set.	59.-	59.-

NES Power Preise

Faxanadu	39.-	29.-
Snake Rattle	39.-	29.-
Open Tour Golf	39.-	29.-
Kickle Cubicle	39.-	29.-
4-Player Tennis	39.-	29.-
Blades of Steel	39.-	29.-
Hyper Soccer	39.-	29.-
Probotector II	39.-	39.-
Snow Brothers	39.-	29.-
Powerblade	39.-	29.-
World Champ	39.-	39.-
World Cup	39.-	39.-
Action Repl. Pro	79.-	79.-

MEGA TRADE

**Ekkehardstr. 16a
78224 Singen/D**

TELEFON: 07731/66634
TELEFAX: 07731/64521

Zuzüglich 10.- NN Gebühr ab 300.- Portofrei

Ich bestelle: _____

System: _____

Vorname/Name: _____

Strasse: _____

PLZ/Ort: _____

Telefon: _____

Fax Nr. _____

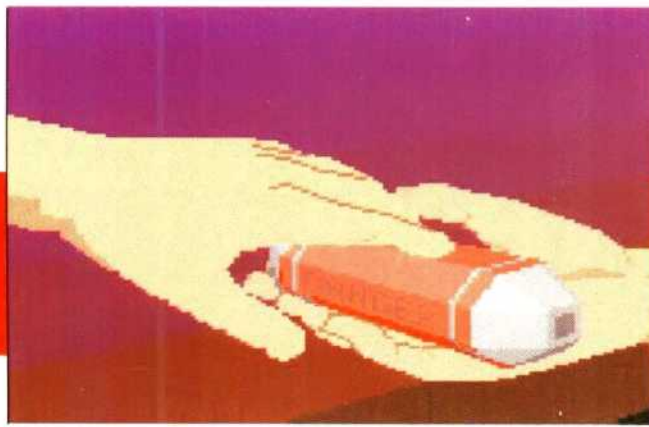
Bitte auf Postkarte kleben oder faxen.

SOFT & GAME AG

**Uraniastrasse 34
8001 Zürich / CH**

TELEFON: 056/86 19 08
TELEFAX: 056/86 28 38

Zuzüglich 12.- NN Gebühr ab 300.- Portofrei

SNES**1 Spieler****Delphine****DM 130**

FLASH

Nicht nur Polizisten und Feuerwehrleute haben einen riskanten Job, nein, auch Wissenschaftler leben gefährlich, wenn sie ihre Nase in etwas stecken, von dem sie lieber ihre Finger gelassen hätten.

Conrad Hart ist einer dieser Todeskandidaten. Nicht ohne Grund: Mit einem speziell von ihm entwickelten Gerät hat er entdeckt, daß sich auf unserem wunderschönen Heimatplaneten Kreaturen niedergelassen haben, die uns Erdenbürgern rein optisch zwar verblüffend ähnlich sehen, innerlich jedoch absolut nichts Menschliches haben.

Diese Aliens sind selbstverständlich nicht sonderlich erfreut darüber, daß ihr Geheimnis entdeckt wurde.



Der Sound und die Grafiken suchen Ihresgleichen. Das Gameplay ist spitze.

Ganz im Gegenteil, denn sie die Vorhut einer komplexen Mission. Mitwisser unerwünscht, führen sie den Spion in die Falle und löschen sein Gedächtnis um ihn später in aller Ruhe zu beseitigen. Ihr Pech: Conrad kauft 'nen Weltraum-Colt und ein Flugmotorrad, mit dem er schwer verwundet in den Urwald einer fremden Welt entkommt. Hier beginnt nun die Handlung des Jump&Run-Adventures „Flashback“. Ohne

ABENTEUER IM ALL

Gedächtnis und gejagt von Heerscharen feindlicher Mutanten müßt Ihr Eure Haut, und, nicht zu vergessen, die der Menschheit retten. Schon nach wenigen Spielminuten fallen Euch einige Besonderheiten des Games auf: Als erstes sticht die spitzenmäßige Animation ins Auge. Conrad und seine Gegner agieren absolut flüssig und realistisch. Jeder Bewegungsablauf wurde liebevoll gezeichnet. Fast

könnte man glauben, live in einem Trickfilm zu sein. Eine Frage drängt sich hier auf: Wie paßt das alles in nur 16 MBit? Wären die Grafiken fix



und fertig im Modul abgelegt, würden allein diese Daten die Kapazität weit überschreiten. Für Sounds oder ein ausgereiftes Gameplay wäre dann natürlich kein Raum mehr. Eine Sackgasse also. Das war natür-

lich auch den Delphine-Designern klar. Sie griffen daher auf die Technik zurück, die sich schon bei „Another World“ bewährt hat und setzten bei der Programmierung voll und ganz auf Polygone. Im Klartext: Von jedem Objekt sind nur die Umrisse und die Farbe im Speicher angegeben. Aus diesen Daten setzt das SNES die komplette Figur zusammen. Das spart Speicherplatz. Ihr könnt Euch denken, daß diese Arbeit, die armen Chips des SNES ganz schön ins Schwitzen bringt. An eine Version für das NES oder den Game Boy ist daher sicher nicht zu denken. Gescrollt wird übrigens nicht. Stattdessen 'blättert' das Game Bildschirm für Bildschirm um, sobald Eure Figur den Screen verläßt. Der Spielspaß wird dadurch nicht im Geringsten gemindert.

Die hervorragenden Geräuscheffekte verstärken die Spannung noch zusätzlich: Überall zirpt und raschelt es, jede noch so unwich-

Endlich auf dem Planeten der Aliens angekommen, wartet noch viel Arbeit



In der Höhle des Löwen lauert hinter jeder Tür das Ende.



Konrad hat nur eine Chance: Er muß den feindlichen Planeten in die Luft jagen.



FLASHBACK

TOTAL
GENIAL



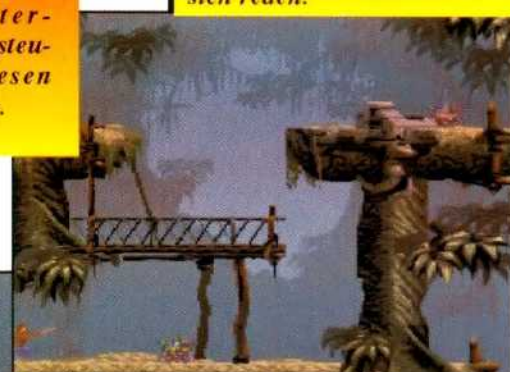
Als Hauptgewinn der Death Tower-Show winkt ein Ticket zur Erde.



Ein kompliziertes Schalter-system steuert diesen Aufzug.



Nicht alles was sich bewegt, müßt Ihr angreifen. Einige Personen lassen durchaus mit sich reden.



Dieser Wärter ist ein harmloser Zeitgenosse – im Vergleich zu dem, was Euch später erwartet.

tige Aktion wird soundmäßig unterlegt. Wer seine Konsole an die heimische Stereo-Anlage koppeln möchte, sollte sich schon mal die passenden Kabel zurechtlegen. Es lohnt sich bestimmt. Ein weiteres Lob gebührt der Titel-Mucke, die Ihr Euch ruhig mal komplett anhören solltet. Echt nicht von schlechten Eltern!

Trotz aller technischen Muskelspielereien steht und fällt ein Jump&Run mit dem eigentlichen Spielablauf. Erfreulicherweise geht Flashback über das normale Schema hinaus und

▼ **NEGATIV!** ▼

Ein kleine Batterie für den Spielstand hätte sicherlich nicht geschadet. Das ist aber auch schon alles.

mixt das Gameplay mit wohl dosierten Adventure-Spielelementen. Wenn Ihr beispielsweise vor einer verschlossenen Tür steht, die sich nur mit einem speziellen Schlüssel öffnen läßt, müßt Ihr Euch wohl oder übel auf die Suche nach diesem Utensil begeben.

Oftmals besitzen andere Spielfiguren wichtige Gegenstände, welche sie aber erst im Tausch gegen geeignete Objekte herausrücken. Ein Beispiel: Ein verletzter Weltraumreisender sucht verzweifelt nach seinem Teleporter. Sobald ihr dieses Gerät gefunden habt und der arme Kerl nach Hause kann, erhaltet Ihr einen von Euch dringend benötigten Ausweis.

Besondere Bedeutung haben die zahllosen Schalter, die am Wegesrand stehen. Doch überlegt zweimal, bevor Ihr sie betätigt! Einige von ihnen setzen

darüber, daß ihr Geheimnis entdeckt wurden. Ganz im Gegenteil, denn

ferngesteuerte Geschütze in Betrieb, die Euch mit jedem Treffer die verbleibende Schutzschild-Power reduzieren. Ebenso rücksichtslos

gehen die feindlichen Roboter mit unserem Helden um: Die meisten diese blechernen Zeitgenossen bewegen sich auf Panzerketten und greifen mit einem überdimensiona-

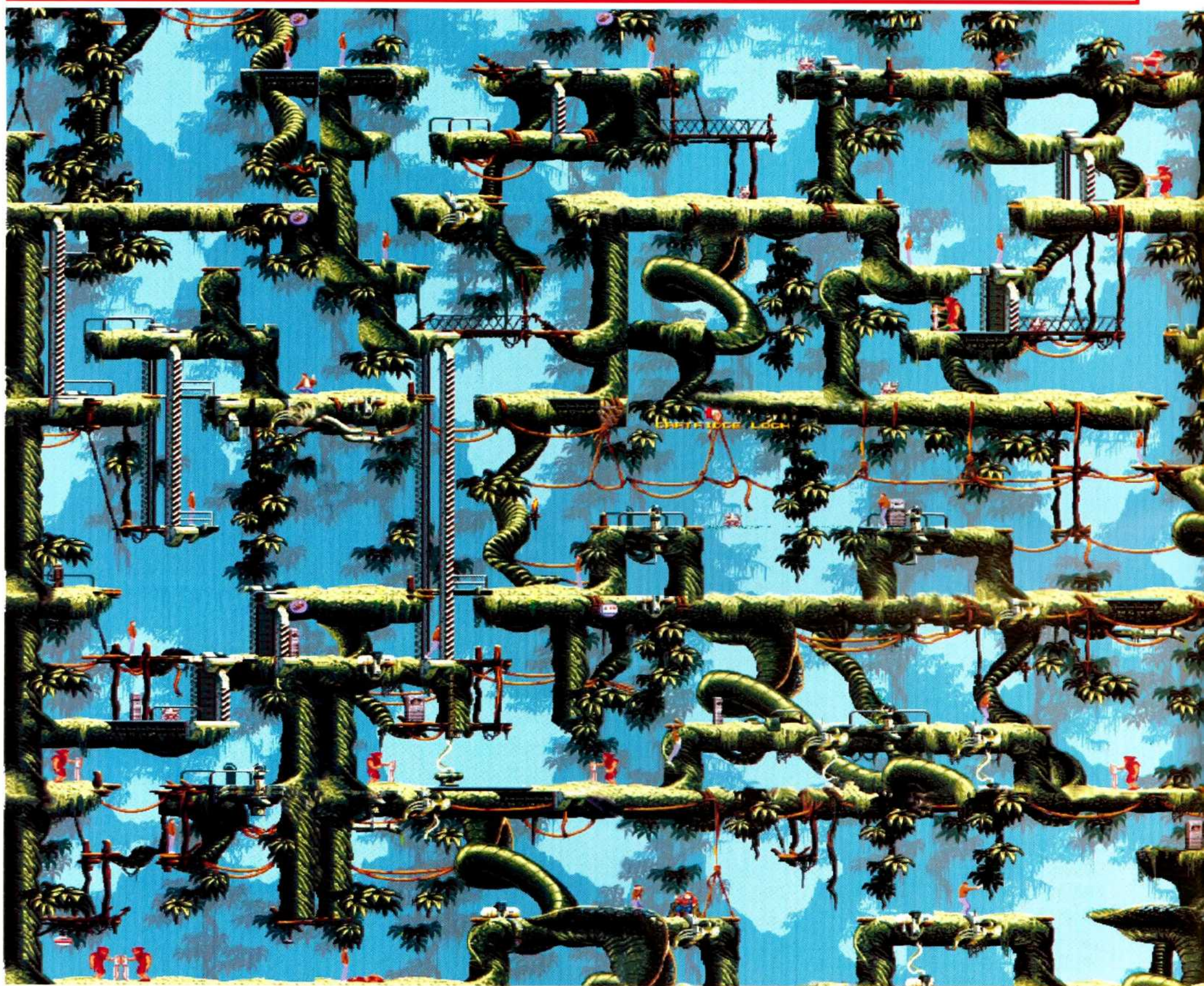
UMGEBEN VON FEINDEN

len Schweißbrenner an. Mit ein, zwei gezielten Schüssen lassen sie sich jedoch in ihre metallenen Bestandteile zerlegen. Das geht mit den schwebenden Stahlbällen nicht so ohne weiteres. Um jene vom Himmel zu holen bedarf es schon einer ganzen Menge Blei. Noch gefährlicher als jene Sicherungsanlagen sind die allgegenwärtigen Wachen. Je nach Spezies stecken sie fünf und mehr Schüsse weg ohne die Löffel abzugeben. Einige können sogar fliegen und greifen aus der Luft an. Zudem haben diese Herrschaften keine Skrupel, zu zweit oder gar zu dritt einen Gegner aufs Korn zu nehmen.

1. Levelkarte!

FLASHBACK

Guckt Euch die Karte genau an, damit Ihr wißt wo sich noch eine Plattform verbirgt. Dort liegen dann meist auch die gefragten Gegenstände wie Schlüssel oder Geld. Kontaktschalter lassen sich gut mit Steinen aktivieren. Diese (die Steine) eignen sich übrigens auch hervorragend um die lästigen Wächter abzulenken. Sollte keiner zur Hand sein, so müßt Ihr auf einer höherliegenden Plattform Eure Waffe ziehen und Euch dann runterfallen lassen (ohne vorher hinzuknien). Ihr hockt dann mit gezogener Waffe vor dem Feind. Auf Roboter solltet Ihr immer zurollen. Wenn sie die Antenne ausfahren: Schießen, und dann gleich wieder wegrollen. Paßt in jedem Fall auf die grünen Felder auf.



Die schwerste Herausforderung jedoch kommt erst noch: In den späteren Leveln trifft Ihr nämlich auf eine ganz besonders fiese Rasse: Die Morphs. Fans des Action-Knüllers „Terminator 2“ werden sich beim Anblick dieser Kreaturen an den T-1000 erinnert fühlen. Wie der Kino-Bösewicht sind sie flüssig und verwandeln ständig ihre Form. Erst kurz vor einem Angriff nehmen sie Gestalt an. Genau jetzt könnt Ihr kontern und Eurerseits jene netten Bur-schen aufs Korn nehmen. Besonders in der happigsten der drei Schwierigkeitsstufen artet das Ganze mitunter in eine wilde Schießerei aus. Wie gut, daß Ihr unendlich viel Munition besitzt!

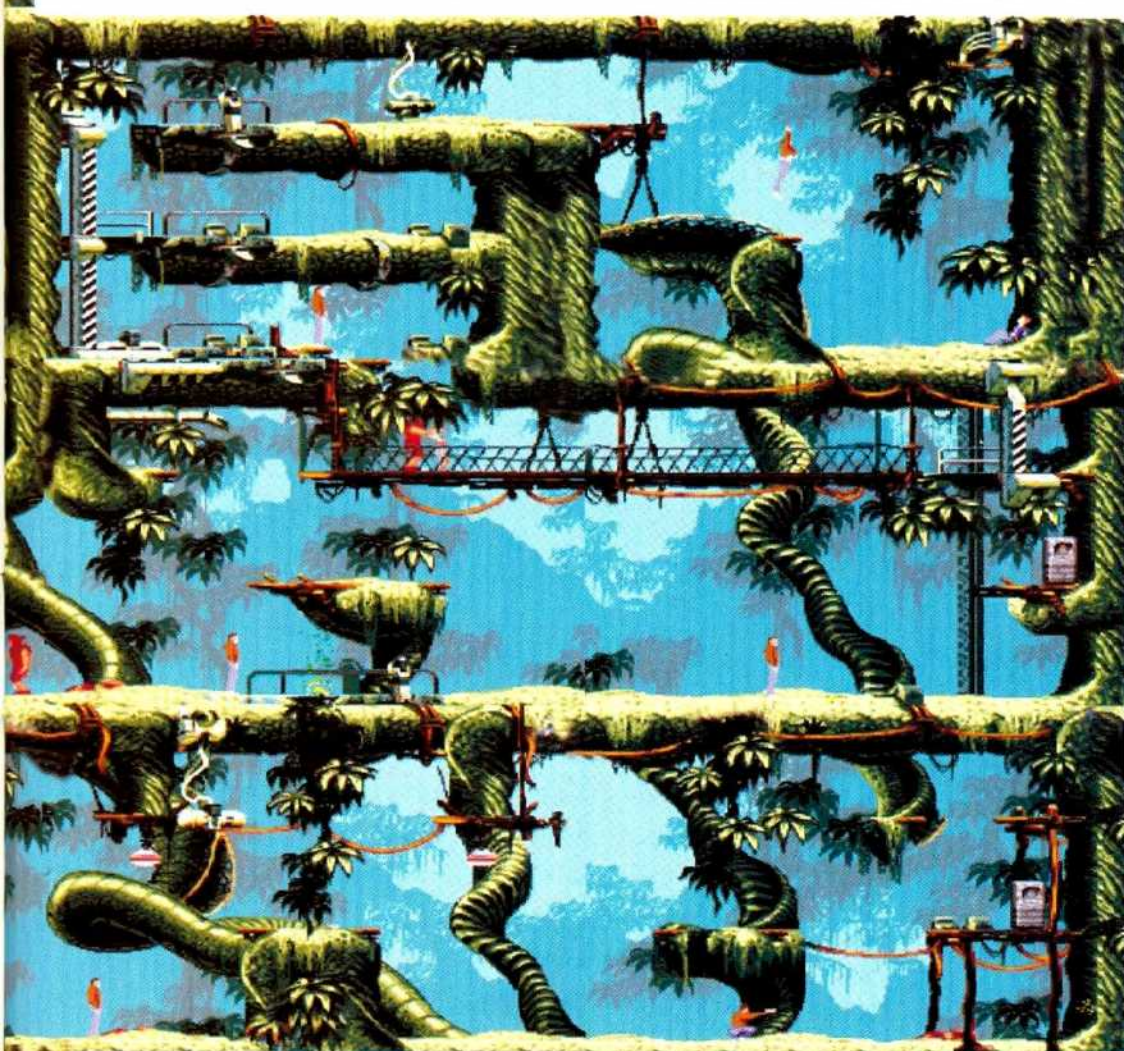
Die Aliens sind unter uns!



Kein Zweifel: Die Grafik ist selbst für das SNES wirklich superb.

FLASHBACK

Wie Ihr sicherlich schon bemerkt habt, waren wir so freundlich, Euch die erste Karte von Flashback gleich mitzuliefern. Sozusagen als Appetitanreger. Ihr könnt sie sicherlich gut gebrauchen, denn nun wißt Ihr ja schon wo man hinspringen darf und wo nicht. Um Euch aber auch weiterhin bei Laune zu halten, werden wir in den nächsten Ausgaben (dieses Fachmagazins für NintendoFreaks) die anderen Karten nachliefern. Denn dieser Spieleknüller verdient wahrlich solche Aufmerksamkeit. Viel Spaß beim Menschheitreten!



Das hier ist der erste Level! Schon gar nicht schlecht, oder? Aber wartet erst mal ab, was die anderen noch zu bieten haben.

Nach jedem bestandenen Level werdet Ihr mit einer sehenswerten Zwischengrafik belohnt, die Euch über den weiteren Verlauf der Geschichte informiert.

Flashback machte vor einiger Zeit auf Segas Mega Drive Furore. Und das zurecht. Die Mixtur aus Jump&Run, Ballgame und Adventure fesselte Tausende vor ihre Konsole. Mit der SNES-Version setzt Delphine noch einen drauf. Die Grafik ist noch besser, der Sound klingt noch schöner. In der '94er-Hitliste wird dieses Game ganz oben zu finden sein.

Martin Klugkist

Flashback

Grafik

Die Animation des Helden und seiner Kontrahenten ist wirklich einmalig. Ein Augenschmaus!

Sound

Die hervorragenden Effekte tragen viel zur wirklich packenden Atmosphäre des Spiels bei. Unbedingt lautdrehen!

Gameplay

Hier stimmt eigentlich alles. Tolle Mischung aus knallharter Action- und anspruchsvoller Adventure-Kost.

Dauerspaß

Das Spiel bietet umfangreiche Level und viele Gegner. Einmal angespielt wird Euch das Game nicht mehr loslassen.

TOTAL! - CHECK

Genre Jump&Run/Adv.
Levels 7
Schwierigkeitsgrad ... einstellbar
Continues Paßwort
Speicherkapazität..... 16 MBit
Erhältlich ab Januar



INTER SOFT

NUR DEUTSCHE ORIGINALWARE

SUPER NES

GAME-BOY

7 th Saga	E	131,80	Alien	DA	62,80
Aero the Akrobat	DA	131,80	Days of Thunder	DA	65,80
Alien 3	DA	121,80	Dracula	DA	56,80
Asterix	E	127,80	Felix the Cat	DA	66,80
Batman Returns	DA	121,80	Firefighter	DA	62,80
Captain America	E	131,80	Flash	DA	74,80
Cool Spot	DA	119,80	Garfield	DA	65,80
Dracula	DA	98,80	Jurassic Park	DA	64,80
Family Dog	DA	131,80	Mortal Kombat	DA	75,80
Final Fight 2	E	125,80	Muhammad Ali Boxing	E	63,80
Hook	DA	98,80	Pinball Dreams	E	63,80
Kevin Keegan	DA	103,80	Speedy Gonzales	DA	73,80
Legend of the Rings	DA	131,80	Star Trek Next Gen.	DA	63,80
Mario is Missing	DA	129,80	Tazmania	DA	79,80
Mortal Kombat	DA	131,80	Teenage Mutant H.T.3	DA	63,80
NBA All Stars	DA	112,80	Tiny Toon 2	DA	63,80
Rocky Rodent	E	119,80	Tom & Jerry	Da	72,80
Sunsetriders	DA	131,80	WWF 3	DA	63,80
SUPER BOMBER MAN	DA	98,80			
Super Putty	DA	103,80			
SUPER STAR WARS	DA	126,80			
Troddlers	DA	98,80			
TERMINATOR 2- Jud. Day	DA	119,80			
Utopia	E	125,80			
Zombies	Da	121,80			

ZUBEHÖR

Technoplus SNES Control Pad Plus	29,50
Technoplus SNES Control Stick	28,50
Logic 3 Digital Free Wheel	79,50
Cyberpad (programmierbar)	65,50
Dual Turbo Pad (2 Infrarot Pads)	125,50

Komplettes Zubehör von Logic 3 und Technoplus!!!

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

INTER SOFT

Tel. 05 81 - 50 06 - Fax 05 81 - 1 44 61

INTERSOFT GMBH
Groß Liederner Straße 27
29525 UELZEN

SNES

1 Spieler

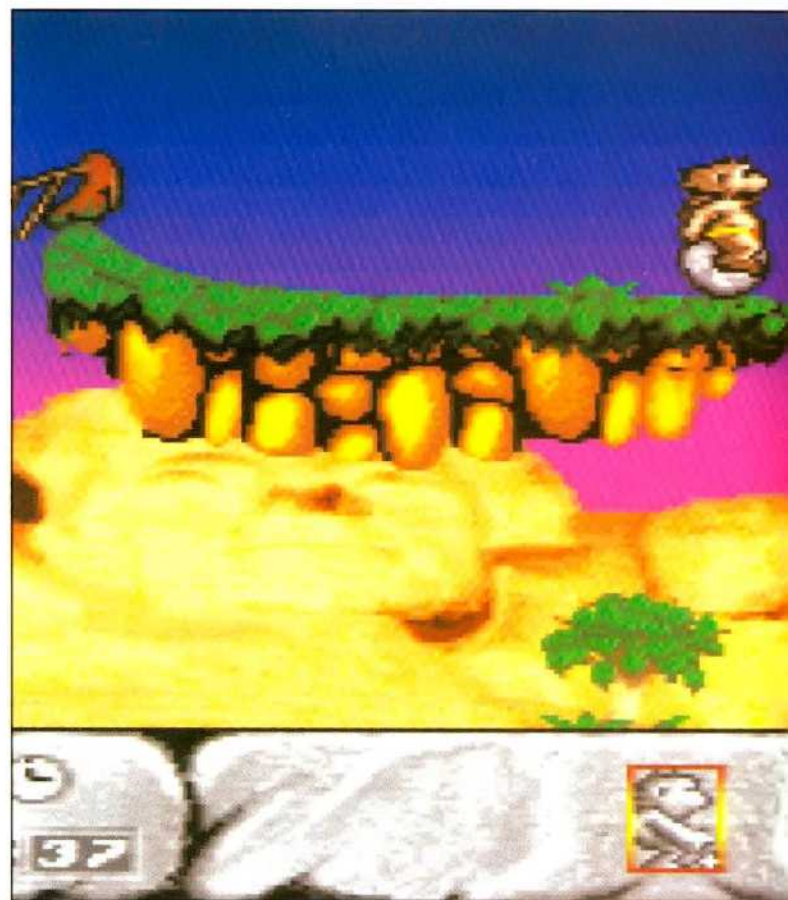
Gametek

DM 120

Ist nun der Mensch die Krone der Schöpfung, oder gebührt diese Ehre dem Mikrowellen-Popcorn? Dein TOTAL!-Team ist dieser hochgeistigen Frage nachgegangen und hat dabei die neuesten Erkenntnisse vom „Humans“-Spielen berücksichtigt. Um es vorwegzunehmen: Sieger nach Punkten ist das Knabberwerk ...

Hilfe! Die sind ja so bescheuert, diese Humans. Und wenn Ihr ihnen nicht helft, dann werden sie das Rennen der Evolution verlieren und wieder zu Affen. Also: Bringt Ihnen was bei!

In den insgesamt 80 Plattformlevels gilt es jeweils eine kleine Aufgabe zu lösen. Nach dem ersten Spielstart müßt Ihr beispielsweise einen Speer in einem Höhlensystem finden. Diese „Missionen“ könnt Ihr nur dann lösen, wenn Ihr alle verfügbaren Humans einsetzt. Um bei dem Beispiel-Speer zu bleiben: Schwer zu finden ist das Ding nicht. Aber es liegt dummerweise auf einer Plattform, die Ihr



THE HUM

Zivilisationshilfe für Einsteiger



Los geht's: Einer schnappt sich den Speer und springt über den Abgrund.



Speer zurück zu den anderen – ruck zuck kommen alle nach.



Per Flugsaurier erreicht Ihr die obere Plattform.



Stufe? Kein Problem: Per Spitzbubenleiter bringen's die Humans auch nach oben ...



Zwei Abgründe und eine Leiter weiter ist es geschafft! Tärüüü!

nur über eine Menschenleiter, bestehend aus drei Humans, erreichen könnt.

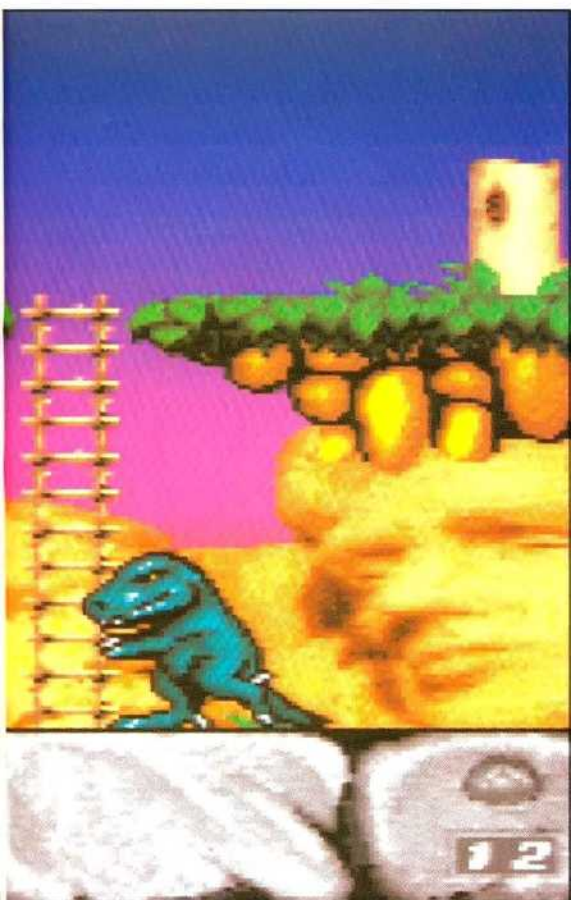
Zu Beginn jedes Levels sind alle Humans gleich doof und können nicht mehr als umherlaufen, Leitern erklimmen, aus geringer Höhe nach unten springen und Menschentürme bauen. Weitere Fähigkeiten kommen mit den Gegenständen dazu, die Ihr einsammeln müßt. Ein stolzer Speerträger kann mit Hilfe dieses Werkzeugs über kleine Abgründe hüpfen, Untiere damit abwehren oder erlegen und natürlich den Speer werfen. Bei solchen Aufgaben ist dann Eure Geschicklichkeit gefragt.

Neben dem Speer gibt es noch das Feuer in Form einer Fackel, das Rad und das Seil zu entdecken – allesamt unentbehrlich für den entwicklungs-süchtigen Human.

Ein weiteres wichtiges Spielelement sind die kleinen Schaltflächen, die im Boden einiger Plattformen zu finden sind. Stellt eine Eurer Knubbelnasen drauf, um die Schalter auszulösen und damit Hindernisse wie Eisblöcke oder Geröll verschwinden zu lassen.

Sehr nützlich ist auch der Hexendoktor. Er „verkauft“ Euch fehlende Werkzeuge, damit Ihr einige der späteren Levels lösen könnt. Aber der miese Geselle verlangt ein Menschenopfer für jeden Gegenstand. Die Werkzeuge sind aber nur die halbe Miete. Denn Euer ärgster Gegner ist in vielen Levels das enge Zeitlimit. Bis Ihr Euch den richtigen Lösungsweg zurechtgestrickt

POSTIN!
Sympathische Anti-Helden in einem hervorragend durchdachten Strategie-Puzzle.



Per (St)Einrad zum Dino – so was gibt's nur in der Steinzeit ...



witzig animierten Knollennasen, daß es eine wahre

Oller Halsab-schneider: Der Hexendoktor verwandelt einen Human in ein Rad.

ANS



Ein Bild aus alten Tagen aus dem Humans-Vorspann. Wo haben die das bloß fotografiert?

habt, ist meist auch schon die Uhr abgelaufen. Ohne einen zweiten Anlauf sind die meisten Aufgaben nicht zu schaffen. Das macht aber nix: Bei den Humans bekommt Ihr nach jedem erfolgreich gelösten Level ein Paßwort, außerdem habt Ihr unendlich viele Continues.

In späteren Levels müßt Ihr Euch aber auch

Freude ist. Musik und FX sind passend, aber nicht spektakulär. Und hervorragend gelungen ist das Leveldesign. Gerade an den späteren Levels werdet Ihr Euch die Zähne ausbeißen. Ein Muß für ausgebuffte Puzzle-Freaks!

Gerald Arend

The Humans

Grafik

Die knuddlig-knubbligen Humans agieren vor klasse Hintergründen, neckische Zwischensequenzen lockern das Game zusätzlich auf.

Sound

Die witzige Mucke paßt hervorragend zu den tollpatschigen Darstellern. Ein bißchen Abwechslung hätte aber nicht geschadet.

Gameplay

Leichte Schwächen beim Gameplay sorgen gelegentlich für Stress. Die Steuerung ist gewöhnungsbedürftig, das Leveldesign dagegen super.

Dauerspaß

Bis Ihr alle Levels durchgespielt habt, läßt Euch die Sucht nicht los. Freaks können für spätere Anläufe die Zeitlimits noch verschärfen.

TOTAL! - CHECK

Genre Strategie
Levels 80
Schwierigkeitsgrad ansteigend
Continues Paßwort+unendlich
Speicherkapazität... 8 MBit
Erhältlich ab sofort



Beach Games

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

Welcome to the Land of
1001 Adventures!
Tel: 09341/3121 Fax: 61041

Super Nintendo

Mario All Stars dt.	DM 89,-
Lost Vikings dt.	DM 119,-
Striker dt.	DM 139,-
Cool Spot dt.	DM 129,-
Zombies dt.	DM 129,-
Aladdin dt.	DM 119,-
Young Merlin dt.	DM 139,-
Mechwarrior mit deutschem Bildschirmtext	DM 139,-
Pocky&Rocky dt.	DM 139,-
Turtles Tounam. Fighters dt.	DM 139,-
Starwing dt.	DM 99,-
Flashback dt.	DM 139,-
Super Bomberman dt.	DM 109,-
Nigel Mansell	DM 139,-
F1 Pole Position dt.	DM 139,-
Plok dt. Texte	DM 94,-
Mystic Quest dt. Texte	DM 94,-
Streetfighter II Turbo	DM 139,-
Sunset Riders dt.	DM 139,-
Skyblazer dt.	DM 129,-
Equinox dt.	DM 137,-
Daffy Duck dt.	DM 139,-
Super Turrican dt.	DM 119,-
Hook dt.	DM 129,-
Jurassic Park dt.	DM 139,-

Super Nintendo Importspele!!

Fire Adapter dt.	DM 39,-
Secret of Mana us.	DM 139,-
7th Saga us.	DM 139,-
Time Slip us.	DM 129,-
Ranma 1-2 dt.	DM 129,-
Paladins Quest us.	DM 139,-
Rocky Rodent us.	DM 129,-
Trodders us.	DM 129,-
NHL Hockey 94 us.	DM 139,-
John Madden 94 us.	DM 139,-

Sonderangebote!!!

John Madden '93	DM 89,-
Starwing	DM 99,-
Out of this World US.	DM 79,-
Cool World US.	DM 79,-
Addams Family US.	DM 69,-
Addams Family 2 US.	DM 69,-
Mega Drive	
Mega Drive 2 mit Aladdin	DM 299,-
FIFA Soccer	DM 109,-
Aladdin	DM 119,-

Versand per NN+ DM 9,-

Vorkasse (nur Euroscheck)+ DM 4,-

!!! Achtung !!!

Franchise-Partner gesucht!

Info über 09341/61041

Händleranfragen erwünscht!

Beach Games der sympatische Versand und Laden

• T-Shirts • Zubehör • Spiele •

- **Zwei-Spieler-Modus:** Gegeneinander oder als Werksteam um den Konstrukteurstitel in einer ganzen Formel 1 Saison.
- **Alle Strecken des Grand Prix sind detailgetreu nachgebildet.**
- **Teilnahme an freiem Training und Qualifikation vor einem Rennen.**
- **Genaue Abstimmung des Wagens durch den Spieler.** Von den Reifen bis zur Getriebeübersetzung, von der Radaufhängung bis zu den Schürzen, kann er für jede Strecke sein Fahrzeug optimal anpassen.
- **Boxenstopps mit Reifenwechsel.**
- **Manuelle oder halbautomatische Schaltung des Getriebes.**
- **Simulation von Windschatten, Abnutzungserscheinungen an Verschleißteilen, Ausfällen und Wetter.**
- **Auswahl des Wagens aus den wichtigen Teams der Saison 1993.**



**IM JANUAR AUF
SNES UND GAMEBOY
ERHÄLTlich**

**Vertrieb:
UBI SOFT GmbH
Hauptstraße 70
33397 RIETBERG**

Licensed by FOCA To Fuji Television. Super Nintendo: © 1993 Human Entertainment Inc. / GameBoy: © 1993 Ubi Soft. Nintendo ®, Super Nintendo ®, Game Boy ® entertainment system, the Nintendo product seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.



**Die Simulation eines
Traums von Vätern und
Söhnen, als Formel 1
Fahrer selbst in das
Cockpit eines PS-Boliden
zu steigen und mit
Mansell, Schuhmacher
und Co. um den
Weltmeistertitel zu
kämpfen.**

F1 POLE POSITION



SNES

1 Spieler

Mindscape

DM 150

Schon in den 8-Bit-Fassungen war er wirklich kein halbes Hähnchen, der gute Alfred Chicken. Aber hat der stolze Kampfgoekel in der SNES-Version noch einmal zugelegt?



Armer Alfred: Die bösen Meka-Chicken haben seine Freunde entführt, um sie für grausame genetische Experimente zu mißbrauchen.

Da muß Alfred den Schnabel wetzen. Keine leichte Aufgabe für ein Federvieh. Denn Hühner haben es ja bekanntlich nicht so sehr mit Hieb- und Schußwaffen, sondern spielen viel öfter die Verliererrolle. Nicht so Alfred. Mit seinem patentierten Schnabelbohrangriff nimmt er im Luftan-

mit dem Schnabel an, dann fliegen sie weg. Der leere Ballonhalter ist Alfreds Restart-Punkt, wenn er mal wieder Federn lassen muß. Alle sieben Levels wartet eines der Meka-Chicken persönlich darauf, Euch zu grillen. Und die sind im Vergleich zum restlichen Game ganz schön heftig. Habt Ihr sie erledigt, erhaltet Ihr ein wohlverdientes

unbedingt behaupten. Als Farbverlauf verwöhnter SNES-User hat man da schon Besseres gesehen. Das gleiche gilt auch für das oft zu simple Leveldesign. Und ein paar mehr Gegnertypen hätten wirklich

ALFRED CHICKEN

Vorsicht, bissige Kampfschnecken! Da hält sich Alfred lieber fern ...

▲ POSITIV! ▲

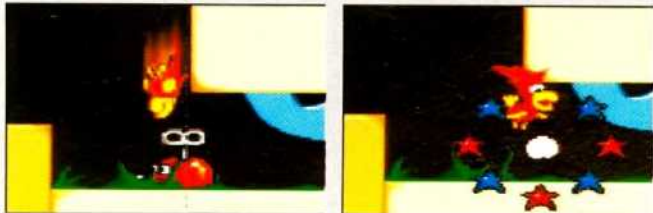
Ein Hahn beißt sich durch: Alfred und seine Widersacher sind wirklich witzige Gesellen ...

▼ NEGATIV! ▼

.. die sich durch ein ansonsten recht farbloses und wenig originell designtes Game schlagen müssen.



Ein Hahn dreht auf ...



Auf sie mit Gebrüll! Alfred nimmt im Sturzflug eine gegnerische Aufziehmaus auseinander.

Alfred und die Schlummerbombe: Hat Euch die explosive Kugel ersteinmal entdeckt, hilft nur noch die schnelle Flucht!



auch nicht geschadet. Unter dem Strich: Der 16-Bit-Alfred ist natürlich nicht schlechter als der NES- und Game-Boy-Gockel. Aber auf dem SNES hätte man wesentlich mehr machen können. Herausgekommen ist nur ein Jump&Run von solider Durchschnittsqualität. Kann man haben, muß aber nicht sein.

Gerald Arend

Alfred Chicken

Grafik



Alfred gut, Gegner gut, Hintergründe blaß und farblos. Hey, Leute, das SNES kann wesentlich mehr!

Sound



Rummelplatz goes Nintendo: Witzige, aber ziemlich einförmige Mucke, garniert mit klasse Digital-FX.

Gameplay



Die Steuerung ist recht präzise, aber das meist vorherrschende Schneckentempo ist tödlich für die Action!

Dauerspaß



Das zu simple Leveldesign verdirbt einem die Lust, das Game ein zweites oder drittes Mal von vorn zu spielen!

TOTAL! - CHECK

Genre Jump&Run
Levels 21
Schwierigkeitsgrad ... mittel
Continues Paßwort
Speicherkapazität 8 MBit
Erhältlich ab Januar



griff Gegner auseinander, die jedes Suppenhuhn in die Flucht schlagen würden. Als sammelbare Extras gibt es außerdem noch Wurfbomben und einen dauernd um Alfred herumfliegenden „Kampfwurm“, der Gegner bei Berührung zerstört. Beide Extras wirken leider nur in dem Level, in dem Ihr sie eingesammelt habt.

Held Alfred muß nebenher möglichst viele der herumliegenden

Diamanten einsammeln, um das Punktekonto satt zu füllen.

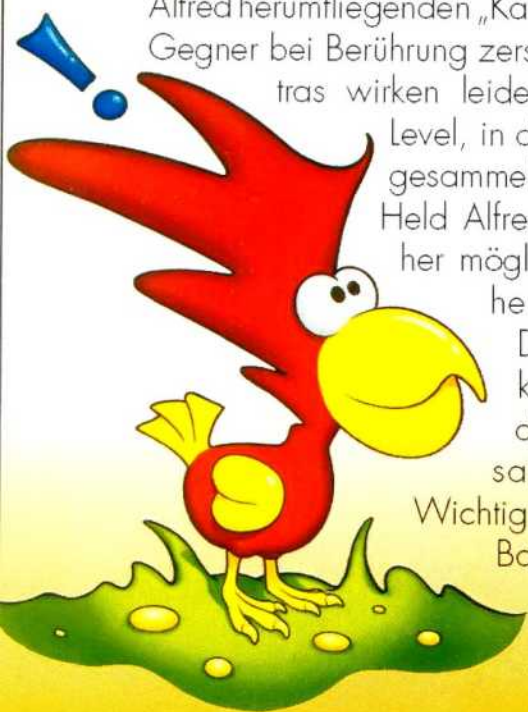
Wichtig sind auch die Ballons, die es in jedem Level zu finden gibt. Pickst sie



Immer feste auf die Omme: Alfred im Kampf gegen eines der fiesen Blechhühner.

Paßwort.

Alfred kommt während seiner Mission durch allerlei verschiedene Grafikwelten: das Buchstabenland, die „Techno-Welt“ und der Regalgarten sind nur drei Beispiele. Für Abwechslung ist somit zwar gesorgt, aber trotzdem ist das Game nicht das Gelbe vom Ei. Die Sprites wissen zwar durchaus zu gefallen, aber von den recht monotonen Backgrounds kann man das nicht



SNES

1-4 Spieler

Irem

DM 130

Eine der schönsten Sportarten überhaupt wurde auf dem SNES bislang fast aus-

schließlich mit schlechten Umsetzungen ‚gewürdigt‘. Mit Major Title steht uns allerdings eine Golfsimulation ins (Klub-)Haus, die ganz klar unter Par liegt...



Nach dem Schlag wechselt die Sicht auf Vogelperspektive um.

Bei jedem Profi unbeliebt: die Schläge aus einem Sandbunker.



MAJOR TITLE

Auf vier verschiedene Arten und Weisen kann die Jagd nach Birdies, Eagles und ‚Konsorten‘ bestritten werden. Neben dem gewöhnlichen Turnierspiel dürft Ihr noch zwischen Stroke-, Matchplay und dem besonders interessanten Skins-Modus wählen, bei dem es um ‚bare‘ Münze geht. So kassiert der Gewinner einer jeden Bahn ein Preisgeld für seinen Sieg. Wird an einem Loch unentschieden gespielt, wandert das Geld in den Topf und wird bei der nächsten Entscheidung ausgeleert. Bonus-Dollar gibt es auf manchen Bahnen für bestimmte Leistungen.

Bevor allerdings auch nur ein einziges Match steigt, müssen sich die bis zu vier Spieler einen von vier Charakteren aussuchen. Diese unterscheiden sich in ihren Fähigkeiten. Während der eine beispielsweise einen besonders kräftigen und guten Schwung vorzuweisen hat und somit sehr weit schlagen kann, ist ein anderer hingegen zielsicherer, kommt aber nicht so weit. Apropos schlagen: Für dieses Unterfangen stehen



Die Steuerung ist sehr einfach und übersichtlich: Schlägerwahl, Richtung, Schnitt und Stärke gibt's auf einen Blick einzusehen.

Euch regelgerecht vierzehn Schläger zur Verfügung. Um einen Schlag auszuführen, muß ein sich auf- und abbewegender Cursor im richtigen Moment per Knopfdruck gestoppt werden. Trefft Ihr zu früh,

verseht Ihr den Ball mit einem Topspin. Diejenigen, die zu spät schlagen, führen einen Backspin aus. Beides ist teilweise ganz nützlich, aber tödlich, wenn das Timing überhaupt nicht stimmt: Schläge über oder unter den Ball, ohne ihn zu treffen, sind die Folge, was als Fehlschlag zählt.

GUTE SPIELBARKEIT

Beim Abschlag seht Ihr Euren nett animierten Golfer übrigens von hinten. Die Perspektive wechselt jedoch während der Flugphase auf die Vogelperspektive um. Auch beim Putten seht Ihr das Grün von oben. Trotz dieser Draufsicht läßt sich das Grün sehr gut lesen. Die Grafik ist zwar nicht spektakulär, aber durchweg als gelungen zu bezeichnen. Ebenso die Steue-

POSTIN!
Realistische Golfsimulation, verschiedene Spieler, ordentliche 2D-Grafik, gute Steuerung.

gen zielsicherer, kommt aber nicht so weit. Apropos schlagen: Für dieses Unterfangen stehen

Geld, Grüns und Spieler



Im Skins-Modus darf ordentlich abkassiert werden.

Trotz Zweidimensionalität sind die Grüns gut zu lesen.



Die Stunde der Entscheidung: Wer hat mehr Kohl eingeheimst?

Vier verschiedene Spieler mit individuellen Stärken stehen zur Wahl.



Der Begriff 'Golf' kommt aus dem Englischen und stammt vom schottischen Wort 'gouf' (Schlag) ab. Entgegen weitverbreiteten Meinungen, Golf stamme aus Schottland, sind die Wurzeln dieses exklusiven Sports wohl eher im Niederländischen zu suchen. Dort wurde Golf nämlich bereits im Jahre 1360 verboten, während schottische Aufzeichnungen ein Verbot aus dem Jahr 1457 durch das Parlament von King James II belegen – also ganze 97 Jährchen später. Allerdings ist es bis heute nicht hundertprozentig nachzuweisen, ob sich das niederländische Verbot nicht auch auf das Kampfspiel 'soule à crosse' beziehen kann. Mitunter ein Grund, warum Schottland gemeinhin als Ursprungsland von Golf zählt.

Fest steht jedoch, daß sich die heutige Form des Sports erst nach vielen Jahrzehnten herauskristallisierte. Golf gehörte nämlich – so wie Fußball oder Hockey heute noch – einst zu den Torspielen. Erst im Verlauf des 15. Jahrhunderts ist das Tor durch ein Loch im Boden ersetzt worden. Heutzutage wird noch weitestgehend nach den Regeln des 1754 gegründeten 'Royal and Ancient Golf Club of St. Andrews' gespielt.

FACHSIMPELEIEN • FACHSIMPELEIEN • FACHSIMPELEIEN

Abschlag: Am Abschlagspunkt (engl.: Tee) beginnt jede der 18 Bahnen eines Kurses. Bei weiblichen Profis und Amateuren ist das Tee dem Loch näher als bei männlichen Profis.

Albatros: Ein Albatros ist selbst für die besten Profis nahezu unmöglich, denn wer einen solchen 'Vogel' erzielt, hat drei Schläge weniger als erlaubt benötigt, um den Ball ins Loch zu bringen (siehe Par).

Birdie: Einen Birdie verzeichnet man dann, wenn man einen Schlag weniger als erlaubt braucht, um einzulochen (siehe Par).

Bunker: Ein Hindernis, das in aller Regel mit Sand gefüllt ist und das gezielte Herauspielen des Balles sehr schwierig gestaltet.

Draw: Wer seinen Schlag mit einem Draw versieht, gibt dem Ball einen Schnitt, damit dieser nach links abdrehet (siehe Fade).

Eagle: Der Eagle liegt genau zwischen Birdie und Albatros, bedeutet also zwei unter Par (siehe Par).

Fade: Wie ein Draw, bloß daß der Fade nach rechts driftet (siehe Draw).

Fairway: Die 20-50 Meter breite Spielbahn, deren Gras sehr kurz ist und somit ideale Schlagvoraussetzungen bietet.

Golfball: Der Golfball darf höchstens 46 Gramm wiegen und im Durchmesser nicht weniger als 41 mm (USA: 42,7 mm) messen. Er besteht aus einem weichen Gummikern und einer pockennarbigem Hartgummihülle. Früher bestand der Golfball aus gepreßten Federn oder Holz.

Green: Kurzgeschorene Rasenfläche (3-7 Millimeter) rund um das Loch, in das der Ball rein muß (siehe Putter).

Handicap: Maßeinheit, mit der Spieler bemessen werden und somit auch Golfer verschiedener Klassen miteinander spielen und verglichen werden können.

Hole in One: Direktes Einlochen vom Tee aus, also mit dem ersten Schlag. Wird auch 'Ace' genannt. Kann nur auf Par-3-Löchern und ganz kurzen Par-4-Löchern.

Iron: Eisenschläger, läßt den Ball in einem steileren Winkel fliegen als ein Holzschläger.

Lesen: 'Das Grün lesen' bedeutet, das Grün in aller Regel aus der Hocke genau anzuschauen, um Senken und Steigungen zu erkennen. Manche Spieler legen sich dafür sogar auf den Bauch, damit sie einen möglichst spitzen Winkel zur Grasfläche haben.

Loch: In dieses muß der Ball gespielt werden. Das Loch hat einen Durchmesser von 10,8 cm und muß mindestens 10 cm tief sein.

Out of Bounce: Der Ball ist außerhalb der Spielbahnbegrenzung.

Par: erlaubte Schlagzahl um einen Ball einzulochen. Es gibt 3-, 4- und 5-Par-Löcher (siehe Albatros, Birdie, Eagle).

Putten: den Ball vom Grün aus einlochen.

Putter: Schläger, dessen Schlägfläche senkrecht steht und den Ball nur rollen, nicht aber fliegen läßt. Mit dem Putter kann man nicht weit schlagen. Er wird zum Einlochen des Balles auf dem Grün eingesetzt.

Rough: Hohes Gras seitlich der Fairways, der Grüns und hinter diesen. Man unterscheidet zwischen 'light' und 'heavy' Rough.

Wasserhindernis: Dies kann ein Teich, ein Bach oder bei küstennahen Kursen sogar ein Meer sein. Wer hier hineintrifft bekommt einen Strafschlag aufgebürmt.

Wood: Holzschläger, läßt den Ball in einem stumpferen Winkel als mit einem Eisenschläger fliegen.

rung, denn Schlägerwahl, das Einsetzen von Fade und Draw, die Schlagstärke als auch das Schlagen selbst gehen leicht von der Hand. Sehr bedauerlich ist hingegen, daß sich nur ein einziger Kurs auf dem 8-MBit-Modul befindet. Wenigstens zwei hätten es ruhig sein dürfen. Jedoch – und das gewichtet doch wesentlich mehr – ist „Major Title“ eine für Konsolenverhältnisse sehr realistische Golfsimulation.

REALISTISCHES BALLVERHALTEN

Nicht nur, daß der Ball ein recht authentisches Flug- und Rollverhalten aufweist (auf dem Fairway dürfte er allerdings ein wenig weiter rollen), auch die Auswirkung von Wind und Unebenheiten des Grüns machen sich realitätsgetreu bemerkbar. Keine Frage, daß reichlich Hindernisse, wie grundsätzlich im Weg stehende Bäume, Sandbunker und Gewässer über den Kurs verstreut sind. Vor allem letztere sind ungeliebte

Hindernisse, denn wer ins Wasser schlägt, muß seinen Versuch wiederholen und kassiert einen Strafschlag. Wer also auf der Suche nach einer guten

Golfsimulation ist, der kann bei Major Title ruhigen Gewissens zuschlagen. Und das im wahrsten Sinne des Wortes...

Hans-Joachim Amann

Major Title

Grafik



Leider werden die 3D-Fähigkeiten des SNES nicht eingesetzt, doch die zweidimensionale Grafik ist absolut ordentlich.

Sound



Nette Jingles und ein wenig Sprachausgabe passen ebenso gut zum Spiel wie die übrigen Soundeffekte.

Gameplay



Major Title zeichnet sich durch eine unkomplizierte Steuerung und hohen Realitätsgrad aus. Die vier Spielmodi sind lobenswert.

Dauerspaß



Zwei Plätze hätten sicherlich nicht geschadet. Trotzdem – auch dank der Spielmodi – ist langanhaltender Spaß garantiert.

TOTAL! - CHECK

Genre Sport
Levels 1 Kurs (18 Löcher)
Schwierigkeitsgrad ... mittel
Continues –
Speicherkapazität 8 MBit
Erhältlich Februar



NEGATIV!
Nur ein Kurs, keine Speichermöglichkeit und dreidimensionale Grafik.

Play

Games & Entertainmentsystems

Bestellen
per
Telefon:

0221 - 12 10 67
0221 - 12 10 68

12
Stunden
Service
10-22 Uhr

SNES

1 Spieler

Sunsoft

DM 130

Panik im All: Marvin, der miese Marsianer, macht gehörig Ärger. Doch noch ist nicht alles verloren, denn es erscheint ein Retter in seltsamer Gestalt: Eine harmlose Ente als Retter des ganzen Universums?

Wer kennt ihn nicht, Daffy Duck, jene dauernörgelnde Ente, den klassischen Verlierertyp aus der Toon-Welt. Doch Daffy führt in Wirklichkeit ein Doppelleben: Wenn Not am Mann (oder besser Enterich) ist, schlüpft er blitzschnell in sein grünes Kampfmantelchen und verwandelt sich in Duck Dodgers, die gefährlichste Ente des Universums, die neben einem breiten Waffenarsenal (zu dem die Munition allerdings entweder gekauft oder



Mit der richtigen Ausrüstung ist Marvin kein größeres Problem.



DAFFY DUCK

fügt, die die Gegner rücksichtslos vom Bildschirm pustet. Zwar ist der Vorrat an diesem Extra begrenzt, sammelt Daffy allerdings genügend Geld bei seinen Missionen ein, so kann er sich in den Shops dieses begehrte Extra leisten. Diese Shops gibt es allerdings nur zu Beginn eines jeden Planeten, so daß der Held mit den eingekauften Vorräten ziemlich sparsam umgehen muß. Und im Falle von Marvin ist ein echter Superheld auch wirklich dringend nötig.

LAHME ENTE JAGT FIESEN MARSMENSCHEN

Der fiese Marvin treibt nämlich so allerhand Schabernack auf diversen Planeten: Nicht nur, daß er Politiker entführt oder mit Verkleinerungsstrahlen experimentiert. Nein, er will auch die Erde zerbröseln, damit er endlich freien Blick vom Mars auf die Sonne hat. Das kann natürlich nicht angehen, und so muß sich Daffy über die Oberflächen von fünf Planeten kämpfen: Nach der Lavawelt kommt etwas Abkühlung in Form einer Wasserwelt, noch kälter wird es auf einem Eisplaneten und die Dschungelwelt ist auch nicht unbedingt romantisch. Tja, und dann kommt es zum Showdown mit Marvin auf dem Mars, allerdings nur, wenn der geneigte Spieler bis dahin durchhält. Nicht nur mangelnde Levelcodes

und zahlreiche unfaire Stellen sorgen für Frust, auch der Rest des Games kann nur bedingt überzeugen. Es handelt sich dabei

um ein ganz normales Jump&Shoot mit relativ wenig Toon-Atmosphäre und gar seltsam anmutendem Soundtrack. Schade, daß man dem Retter der Erde nicht ein etwas originelleres Betätigungsfeld spendiert hat.

Michael Anton

NEGATIV!
Etwas unfairer Spielablauf, mal wieder keine Levelcodes, der Soundtrack ist etwas gewöhnungsbedürftig.



Daffy Duck

Grafik



Einige der Sprites sehen ganz putzig aus, die übrige Grafik ist aber eher Durchschnitt. Da hätte man noch mehr draus machen können.

Sound



Was da stellenweise aus dem Lautsprecher kommt, ist allenfalls für Freunde moderner Musik interessant und dem SNES unwürdig ...

Gameplay



Innovationen sucht man vergeblich, diese lahme Ente ist ein völlig normales und durchschnittliches Jump&Shoot ohne besonderen Witz.

Dauerspaß



Zahlreiche hinterhältige Stellen, dafür keine Levelcodes, wirklich nur ein Game für hartgesottene und fanatische Loonies.

TOTAL! - CHECK

Genre Action
Levels 4
Schwierigkeitsgrad ... mittel
Continues 5/erspielbar
Speicherkapazität 8 MBIT
Erhältlich ab sofort

FAZIT
3+

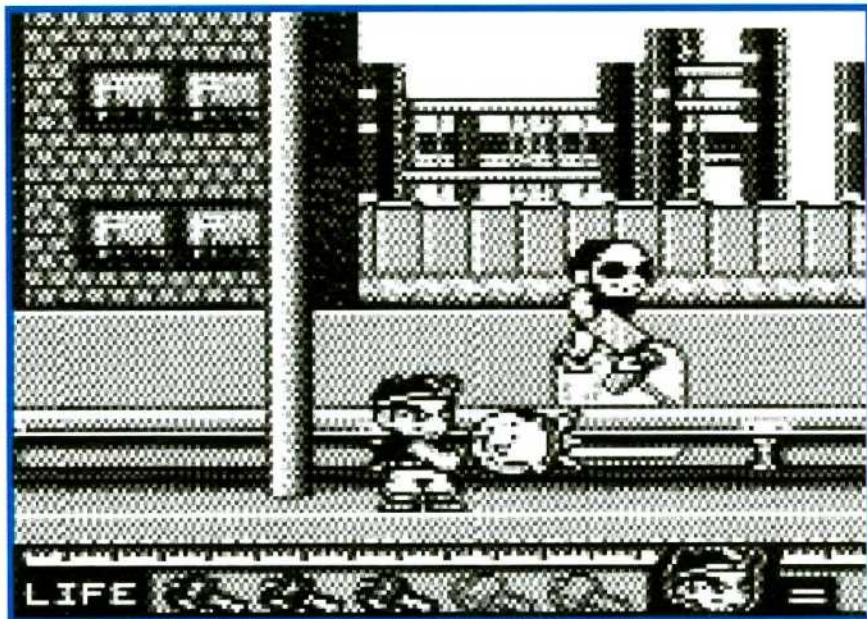


Diese kleine Karte sorgt für Übersicht.

So ein Schild ist praktisch.

Mit dem Jetpack geht es nach oben.





GAME BOY

1 Spieler

Irem

70 DM

Harry im Duell mit einem der Fieslinge. Jason aus 'Freitag der 13te' läßt grüßen.

HAMMERIN'

Immer mit dem Hammer auf die armen Geister, das hält ja keiner aus.

Na gut, so bemitleidenswert sind die Geister nun auch wieder nicht. Schließlich terrorisieren sie seit einiger Zeit die Bewohner von Corpentersville. Nureiner wagte es, sich der übernatürlichen Gefahr zu stellen: Harry. Bewaffnet mit einem riesigen Hammer macht er sich daran, in einer heißen Jump&Run-Schlacht, die verhexten Bettlaken dorthin zu jagen, wo sie hingehören. Diese haben natürlich an einer solch einseitigen Keilerei keine Lust und wehren sich nach besten Kräften. Einige von ihnen versuchen Euch – primitiv aber wirksam – zu rammen. Andere jedoch gehen gewitzter vor und schießen mit Stachelkugeln auf Harry, der diese Projektile entweder überspringen oder mit seinem Schlagwerkzeug abwehren kann. Besonders hilfreich sind kleine Power Ups,

mit denen er seine Kraft und die seines Prügels hochpeppeln darf. Darunter ist auch das besonders nette

Ende jedes Levels lauert ... na, wer wohl? Richtig: Ein Endgegner! Leider verläßt das Game nur selten die ausgetretenen Pfade seines Genres. Technisch hingegen kann dieses Action-Spektakel überzeugen. Die Spielfiguren sind recht groß und gut animiert und liefern sich vor dem sanft scrollenden Background ein gnadenloses Gefecht.

Was bleibt, ist ein technisch ansprechendes Game mit leichtem spielerischen Leerlauf.

Martin Klugkist

NEGATN!
Sind in deutsch. Komplex und packend. Unglaublich viele Optionen. Batterie im Modul noch eine Zeile.

Hammerin' Harry

Grafik

Harry und seine Geisterschar sind schön gezeichnet, Backgroundgrafiken und Scrolling o.k.

Sound

Ansprechende Titel- und Hintergrundmusiken, schwache Effekte, vereinzelt Digisounds.

Gameplay

Etwas einseitig: Rennen, springen und Geister verkloppen. Die Zwischenebenen überzeugen nicht.

Dauerspaß

Im Vergleich zur Jump&Run-Konkurrenz besitzt die Motivation eine normale, durchschnittliche Lebensdauer.

TOTAL! - CHECK

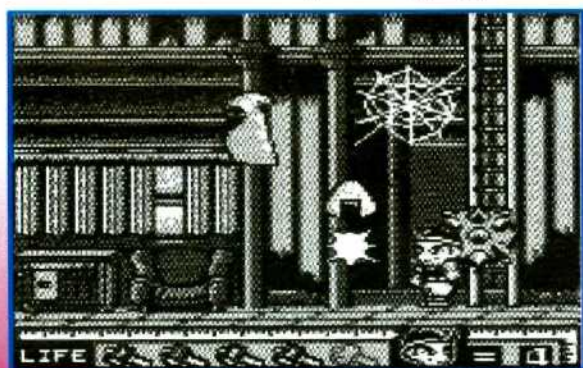
Genre Jump&Run
Levels 5
Schwierigkeitsgrad ... mittel
Continues unendlich
Speicherkapazität 2 MBit
Erhältlich ab sofort

FAZIT
3+

POSTN!

Technisch ist das Game gelungen. Die Grafik und der Sound machen wirklich etwas her.

Morgenstern-Extra, mit dem es den Gegnern so richtig an den Kragen geht. Leider ist der Zauber nach dem ersten eingesteckten Treffer vorbei, und Ihr müßt Euch wieder mit dem Standard-Klopfer begnügen. Am



Das Spinnennetz läßt auf einige unangenehm große Exemplare von Arachniden schließen.

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

SNES

1-2 Spieler

Kemco

DM 130



Gemein:
Nur
die ersten
zehn Fahrer
qualifizieren
sich für den
nächsten
Kurs.



Auch
Fahrten
durch Tunnel
wurden bei
Top Gear 2
nicht ver-
gessen.



Wer auf der Suche nach einer halbwegs anspruchsvollen Rennsimulation ist, der braucht eigentlich gar nicht weiterzulesen. Denn sehr realistisch ist „Top Gear 2“ absolut nicht. Dieses Ziel hat Kemco bei der Programmierung auch überhaupt nicht verfolgt, schließlich war bereits der Vorgänger ein schnelles, actionreiches Flitzspiel, das dank unkomplizierter Steuerung keinen Frust, sondern Spielspaß pur brachte. Daran sollte sich nichts ändern. Hates auch nicht, und so finden wir mit Top Gear 2 ein höchst rasantes Autorennen vor, das reichlich Spannung bietet und den Adrenalinspiegel zum Steigen bringt.

POSTIN!

Reichlich Strecken,
verschiedene Witterungs-
einflüsse, Extras, zwei Spieler
gleichzeitig, Paßwort.

Dies geschieht
sogar gleich
bei zwei Per-
sonen, denn
man darf sich
nicht nur al-
lein, sondern

auch mit einem Freund auf die Piste wa-
gen. Insgesamt erwarten Euch sage und
schreibe 64 verschiedene Rennstrecken,
auf 16 Länder verteilt. Das bringt selbstver-
ständlich reichlich Abwechslung, genauso
wie unterschiedliche Witterungs-
bedingungen,

NEBEL, REGEN, SCHNEE

die Euch im Laufe Eurer Welttour das ein
oder andere Rennen unangenehm gestal-
ten. So macht Euch im feuchten England
beispielsweise vor allem Nebel, in Deutsch-
land Schnee und fast überall auch mal
Regen zu schaffen. Nächtliche Wettfahr-
ten gegen die 18 bzw. 19 Computer-
konkurrenten finden ebenso statt. Dabei ist
das Wetter glücklicherweise stets gut, dafür

sieht man aber
nicht sonderlich
weit. Da vor al-
lem Rennen bei



TOP GEAR



Im Starterfeld bleibt kaum ein Spieler von Blechschäden verschont, da Karambolagen vorprogrammiert sind.

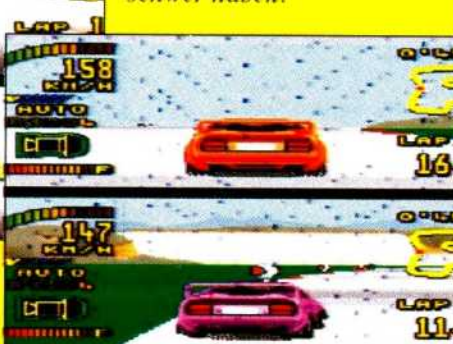
nasser Fahrbahn nicht sehr viel Reifen-
haftung versprechen, sollten entsprechen-
de Naßreifen aufgezogen werden. Je-
doch kosten diese ein paar Dollar, welche
durch gute Plazierungen (unter den ersten
sechs) verdient werden. Zudem gibt es,
wie in der Formel 1, Weltmeisterschafts-
punkte, die für den Gesamtsieg eines

Landes dringend notwendig sind. Aber
nicht nur Reifen, auch verschiedene Moto-
ren, Getriebe, Nitrosorten und Panzerung
des Wagens können erworben werden.
Gerade letzteres ist für Fahrer, die die
Konkurrenz gern einmal nett beiseite schie-
ben, notwendig. Trägt ihr Wagen nämlich
zu großen Schaden davon, bringt dieser



Nebel macht vorausschauendes
Fahren absolut unmöglich.

Wer bei Regen mit
Trockenreifen fährt, wird es
schwer haben.



Nachrennen versprechen
nicht sehr viel Fernsicht.

Ein rutschiges Vergnügen: Das
Rennen bei eisiger Kälte und
reichlichem Schneefall.





Sobald ein Nitro eingesetzt wird, steigt Feuer aus den Auspuffrohren.

Wie sagte van Halen noch gleich: „Jump!“?

Im Einspieler-Modus gehört Euch der gesamte Screen.

R 2



meist früher als später kaum noch Power auf die Strecke. Und wer mit 30, 40 Sachen weniger als die Kontrahenten herumguckt, kann sich kaum noch Chancen auf einen Sieg ausrechnen. Top Gear 2 bietet keine spektakuläre Mode-7-Grafik wie beispielsweise F-Zero oder das recht neue F1-Pole-Position von UBI Soft, dafür ist sie aber anständig gezeichnet und außerordentlich schnell.

VERDAMMT SCHNELL

Da fällt es kaum auf, daß das Scrolling ein wenig flüssiger hätte ausfallen dürfen. Das Geschwindigkeitsgefühl kommt wirklich hervorragend rüber. Nett sind auch die Soundeffekte, denn sportliches Motorenbrummen (je nach Maschine mehr oder weniger kernig)

nebst anständigem Sound sorgen für weitere Motivation, von der ohnehin reichlich vorhanden sein dürfte. Selbstverständlich macht das Duell gegen Freund oder Freundin am meisten Spaß. Sehr erfreulich dabei: Die Geschwindigkeit leidet nicht unter dem gesplitteten Screen und dem zweiten Menschen-Flitzer, und so geht's auch als Duo rasant über zahlreiche Steigen und Senken, durch Haarmadeldkurven und durch Tunnel. Im Einspieler-Modus wird die Action übrigens auf dem gesamten Screen dargestellt.

Top Gear 2 ist Freunden schneller Rennspiele, die nicht unbedingt Realismus, sondern viel Action erwarten, absolut zu empfehlen.

Hans-Joachim Amann

Top Gear 2

Grafik



Megaschnell vorbeiziehende Grafiken sorgen für einmaliges Geschwindigkeitsfeeling. Das Scrolling könnte etwas flüssiger sein.

Sound



Die Kompositionen sind keine Meisterwerke, aber anständig, ebenso die kernigen Motoren Sounds und andere Effekte.

Gameplay



Top Gear 2 spielt sich ohne Haken und Ösen. Freilich ist es nicht sehr realistisch, aber dafür eben hervorragend spielbar.

Dauerspaß



Verschiedene Wetterbedingungen, 64 Strecken, erwerbbarer Extras und nicht zuletzt der Zweispieler-Modus sorgen für viel Spaß.

TOTAL! - CHECK

Genre Sport
Levels 64 Strecken
Schwierigkeitsgrad einstellbar (3 Stufen)
Continues Paßwort
Speicherkapazität.. 8 MBit
Erhältlich ab sofort



NEGATIV!
Bestzeiten werden nicht gespeichert, Scrolling ruckelt ein wenig, nicht sonderlich originell.



Wer genügend Kohle hat, darf sich im Shop einige Nettigkeiten leisten., so z. B. einen stärkeren Motor oder bessere Reifen.

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

GAME BOY

1 Spieler

Realtime...

70 DM

Was tun, wenn mitten im All auf einmal der Sprit ausgeht? Rein in den Raumanzug und schnell zum nächsten Kerosin-Depot schweben? Beinahe: Man

nehme den kleinen Raumroller des Schiffs und grase damit die Oberfläche aller naheliegenden Planeten ab, um Nachschub für den Nachbrenner zu organisieren. In der Rolle des Helden Eric steuert Ihr den Raumflitzer, um in den insgesamt 64 Levels alle Kraftstoffkugeln per Abballern einzusammeln. Und wenn Ihr damit fertig seid, steigt Ihr wieder ins Raumschiff und in Natashas Achtung, heiratet sie und lebt glücklich und zufr ... – nee, so einfach ist das auch wieder nicht.

BÖSE FALLE – DER SPRIT IST ALLE ...

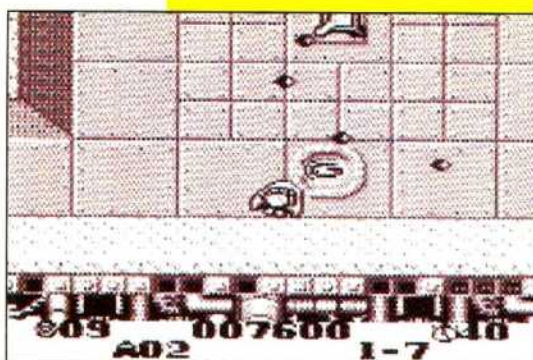
Der Ärger fängt mit den engen Zeitlimits an. Ihr müßt Euch eiligst auf die Energiekullen stürzen, weil Ihr für jede eingesammelte zehn Sekunden mehr Ruhe einkassiert. Aber vergeßt keine der Kugeln auf Eurem Weg, sonst könnt Ihr den Level nicht beenden! Damit es nicht zu leicht wird, sind in den meisten Levels die Kraftstoffpakete durchnummeriert. Ihr könnt sie nur in aufsteigender Reihenfolge einsammeln. Und dann wären da noch die Gegner, die ziemlich heftig in der Gegend rumballern.

▲ POSTIV! ▲

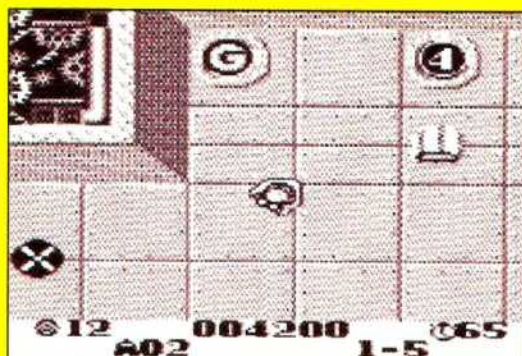
Recht nette Spielidee, technisch ganz passabel umgesetzt. Paßwortfunktion.

Ein Treffer kann Euch zwar nicht direkt zerstören, kostet aber einige Sekunden Zeit oder wirft Euch aus der Bahn. Abschießen lassen sich diese Mieslinge leider nicht, geschicktes Ausweichen ist also unbedingt angesagt.

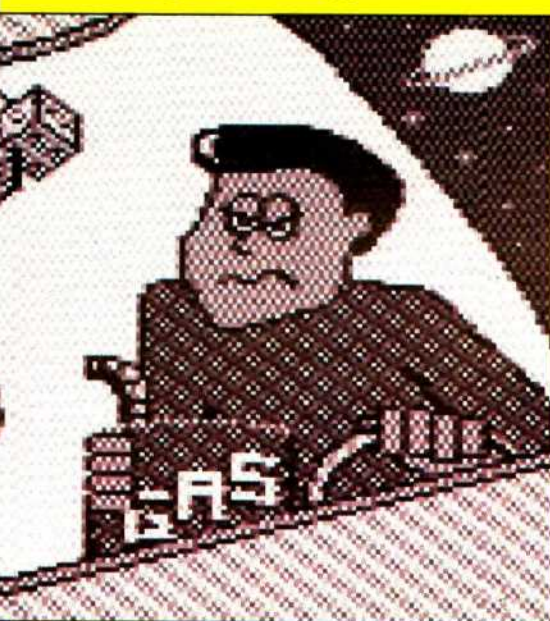
Ballern ist bei Space Date ohnehin nur Mittel zum Zweck. Viel wichtiger ist es, schnell zu sein. Gesteuert wird nach der uralten „Asteriods“-Methode: Links drehen, rechts drehen, Gas geben. Bremsen ist nicht, der Roller kommt ganz von selbst zum Stehen. Es sei denn, Ihr rutscht gerade eine der abschüssigen Rampen herunter oder schlittert unkontrolliert über die spiegelglatten Eisflächen. Da wird der Roller



Die großen runden Kullen sind die Energiepakete – aufsammeln! Und die kleinen sind gegnerische Geschosse – ausweichen!

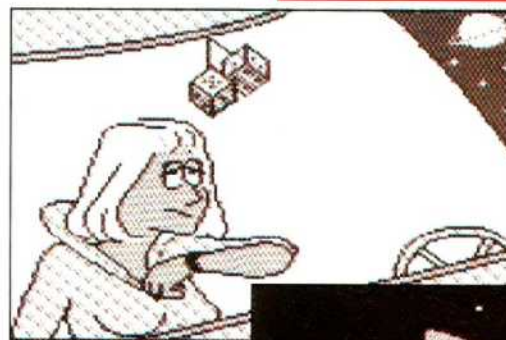


Daß so was noch passieren kann: Eric hat ein Rendezvous mit seiner angebeteten Natasha, und auf einmal fällt der Raumgleiter aus. Vergaser-schaden? Plattfuß? I wo: Der Tank ist leer. Und Natasha guckt schon ziemlich grimmig ...

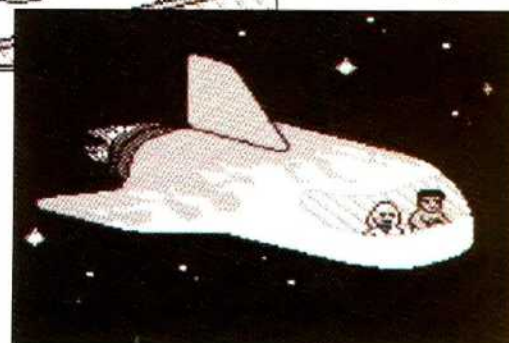


schnell zum unfreiwilligen Auto-Skooter ... Die Idee des Games ist zwar nicht unbedingt die originellste, reicht aber durchaus für ein kurzweiliges Spielchen. Und auch von der technischen Seite präsentiert sich Space Date recht angenehm. Die Steuerung arbeitet präzise, die Grafik ist ordentlich, aber nicht gerade ergreifend. Dafür ist das Scrolling butterweich geraten. Der Sound ist o.k., geht aber nach einer Zeit kräftig auf den Keks. Space Date ist eines der Games, bei denen man sich verschätzt. Anfangs sieht es aus, als könnte es kein Wässerlein trüben. Aber der Schwierigkeitsgrad zieht mit jedem Level etwas

▼ NEGATIV! ▼
Die wenigen Spielelemente und Ideen lassen recht schnell Langeweile aufkommen.



Zwischendurch gibt's Grafiken satt – links die genervte Natasha, unten das Raumschiff.



an. Wer für eine Mischung aus Geschicklichkeit und Action etwas übrig hat, wird irgendwann regelrecht

nach dem nächsten Paßwort fiebern. Bitte sehr: Nach jedem achten Level dürft Ihr den Bleistift zücken.

Was bleibt, ist ein durchwachenes Gefühl. Die Wurst vom Teller zieht das Game nicht, aber ein Ründchen intergalaktische Kerosinjagd für zwischendurch ist durchaus nicht von der Hand zu weisen.

Gerald Arend

Space Date

Grafik



Das Game bietet zwar keine überragende Kost für's Auge, aber solide Arbeit ist die Grafik allemal.

Sound



Ganz flockig, die Mücke, aber mit der Zeit wird sie wirklich ziemlich lästig. Wo ist die Abwechslung?

Gameplay



Steuert sich gut, das Leveldesign ist stimmig, aber trotzdem hat das Game keinen rechten Biß.

Dauerspaß



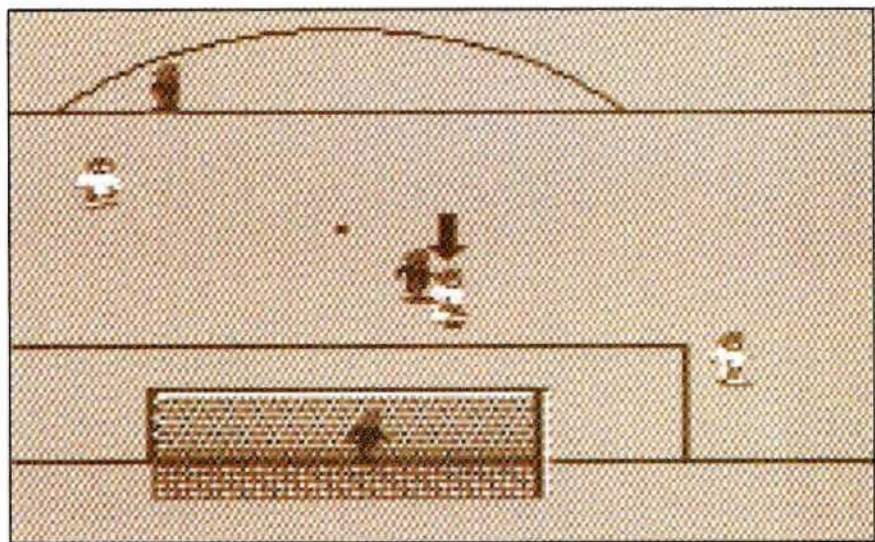
Ein leichter Suchtfaktor ist nicht von der Hand zu weisen, wenn Ihr Geduld und ein ruhiges Händchen für die Steuerung habt.

TOTAL! - CHECK

Genre Action
Levels 64
Schwierigkeitsgrad ... steigt linear
Continues Paßwort
Speicherkapazität 1 MBit
Erhältlich ab Januar

FAZIT
3-

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



SENSIBLE SOCCER

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

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

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

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

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

Hans-Joachim Amann

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



Sensible Soccer

Grafik ☒ ☒ ☒ ☐ ☐ ☐

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

Sound ☒ ☒ ☒ ☐ ☐ ☐

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

Gameplay ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐

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

Dauerspaß ☒ ☒ ☒ ☒ ☐ ☐

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

TOTAL! - CHECK

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

FAZIT
2-

GAME BOY

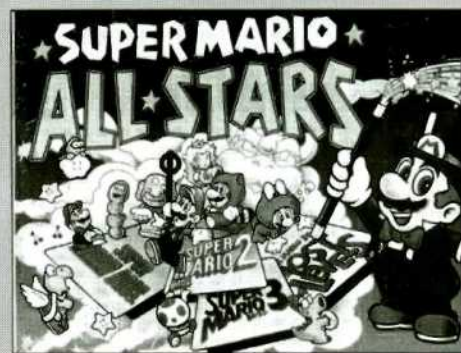
1 Spieler

Sony

70 DM

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

aRJay
News



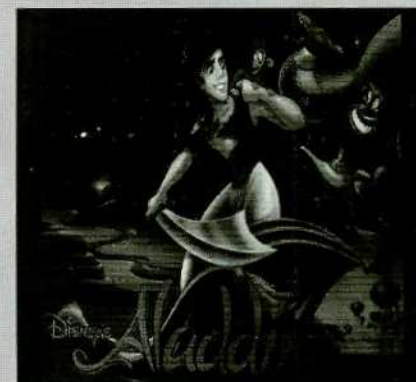
Mario Allstars
dt 89.90



Bomberman
dt 109.90



Mystic Quest
dt 89.90



Aladdin
dt 119.90

0221- 12 10 67

0221- 12 10 68

aRJay Games &
Entertainmentsystems
Ebertplatz 2 - 50668 Köln

NES

1 Spieler

Ubi Soft

DM 80

Auch auf dem NES darf „Indiana Jones“ sein Unwesen treiben. Lest, warum es Euch kein Vergnügen bereiten wird.

INDIANA JONES 3



Für diese Version gilt genau das gleiche wie für den Game-Boy-Ableger (siehe unten), denn nicht nur die Spielidee wurde übernommen, nein, Ubi Soft besaß die „Kühnheit“, das Spiel fast eins zu eins zu übernehmen. Der einzige Unterschied besteht in den paar Fehlern, die sich auf dem Screen breit machen. Halt nein, die Gegner sind noch schwerer geworden, da sie sich nun – genau wie Jones auch – bücken können. So habt Ihr noch

weniger Chancen, sie ins Jenseits zu befördern. Hier scheint wieder der fast typische Fall vorzuliegen, in dem ein paar ganz schlaue Leute mit einem zugkräftigen Namen schnelles Geld verdienen möchten. Manch ein Programmierer sollte sich langsam schäbig vorkommen, so etwas überhaupt abzuliefern. **Maris Feldmann**

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

TOTAL! - CHECK

Genre Action/Jump&Run

Levels 5

Schwierigkeitsgrad ... hoch

Continues -

Speicherkapazität 2 MBit

Erhältlich ab ab Februar

FAZIT
5-

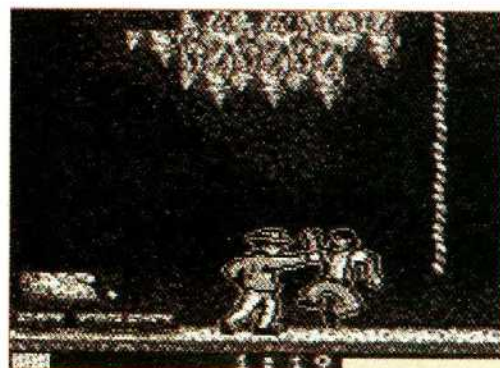
Game Boy

1 Spieler

Ubi Soft

DM 70

INDIANA JONES 3



Die einzige schöne Grafik des ganzen Spieles seht Ihr hier.

Der peitscheschwingende Held hält nun auch auf Nintendos kleinstem seinen Einzug.

Alles beginnt im Bergwerk, wo „Indiana Jones“ sich erst einmal auf die Suche nach seiner Peitsche macht. Laufend und springend bewegt er sich fort, wobei herumhängende Seile eine willkommene Hilfe sind. Einige Faktoren hindern Euch allerdings, den Level zu beenden. So müßt Ihr regelmäßig Fackeln einsammeln, denn

sonst wird's düster. Auch Zeitboni sollte unser Jones nicht links liegen lassen, denn Zeit habt Ihr nur extrem wenig zur Verfügung. Und dann sind da noch solche kaum bezwingbaren Gegner, die Ihr zu Anfang per Faustschlag ausschalten müßt. Zur notwendigen Auffrischung der Lebensenergie liegen vereinzelt Herzteile herum, die bei Berührung ihren üblichen Zweck erfüllen. Langweilige Grafiken, miese Animationen und unfaires Gameplay zeichnen dieses Machwerk aus. Definitiv keine Kaufempfehlung.

Maris Feldmann

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

TOTAL! - CHECK

Genre Action/Jump&Run

Levels 5

Schwierigkeitsgrad ... hoch

Continues -

Speicherkapazität 2 MBit

Erhältlich ab ab Februar

FAZIT
5+

NES

1 Spieler

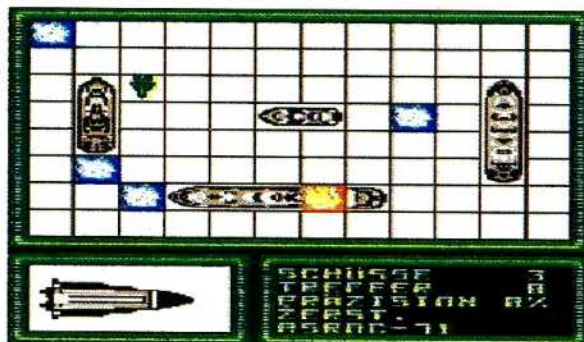
MINDSCAPE

DM 80

BATTLESHIP

Die Umsetzung eines klassischen Papierspiels für das NES...

Lust auf eine Runde Schiffeversenken? Mit „BattleShip“ habt Ihr die einmalige Chance, diesen Klassiker auf dem NES zu spielen. Kein Interesse? Relativ ödes Gameplay? Gerade mal gut genug, um langweilige Schulstunden zu verschönern? Stimmt auch wieder, aber werft doch mal einen Blick auf die Neuerungen: Acht Levels mit jeweils fünf Missionen gilt es zu bewältigen. In jedem Level erhaltet Ihr neue Schiffe mit Extrawaffen. Die erlauben nicht nur den Einzelschuß, sondern auch Salven, mit denen sich feindliche Schiffe besser aufspüren lassen. Und



außerdem gibt es nach jeder Mission ein Passwort. Und Ihr seht die Treffer in einer kleinen Animation. Na, jetzt überzeugt? Was, Ihr spielt dieses Game, wenn überhaupt, lieber gegen einen menschlichen Partner, weil man den besser

beschimpfen kann? Gut, auch ein Argument. Und wenn man bedenkt, wieviele Blöcke kariertes Papier man für das Geld kaufen kann ... oder nur einen Block und dafür zusätzlich ein interessantes Game? Das hat auch irgendwie was...

Michael Anton

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

TOTAL! - CHECK

Genre Strategie

Levels 8

Schwierigkeitsgrad ... mittel

Continues Levelcodes

Speicherkapazität 2 MBit

Erhältlich ab ab sofort

FAZIT
5

aRJay

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

0221-12 10 67 & 0221-12 10 68

SUPER NES

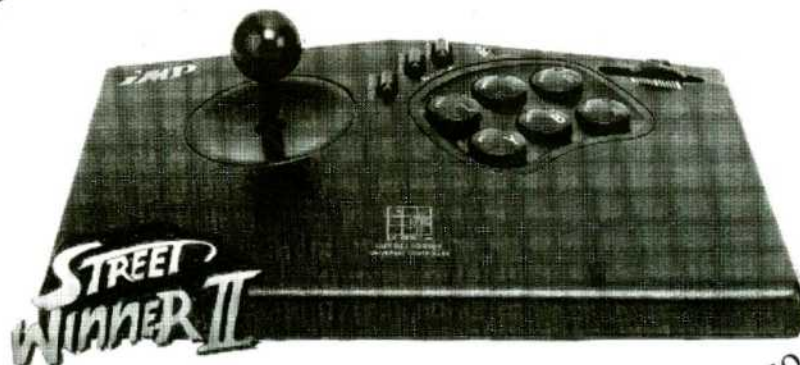
Actraiser II
Aladdin dt
Alien III dt
Art of Fighting
Asterix dt
Battletank II
Battlet./Dbl.Dragon
Bomberman dt
Bomberman dt
Boxing Legends
Bubsy the Bobcat dt
Chuck Rock dt
Clay Fighter
Cliffhanger dt
Cool Spot dt
Dracula dt
Dungeon Master
Empire Strikes Back
Equinox dt
Evolution
Final Fantasy II
Flashback dt
Goof Troop dt
GP-1 dt
Jimmy Connors PTT dt
Jurassic Park dt
King Arthur's World dt
Legends of Ring
Mechwarrior

139.90 Mechwarrior dt
119.90 Mortal Combat dt
124.90 Mystic Quest dt
149.90 NHL-Hockey'94
129.90 Nigel Mansell dt
134.90 Paladins Quest
139.90 Player Manager dt
109.90 Plok dt
164.90 Rock'n Roll Racing
119.90 Secret of Mana
109.90 Sengoku
139.90 Sensible Soccer dt
109.90
129.90
129.90
149.90
139.90
139.90
139.90
139.90
119.90
124.90
129.90
139.90
129.90
134.90
129.90

149.90 Shadow Run
139.90 Sim Ant
89.90 Sky Blazer dt
129.90 Star Wars dt
129.90 Starwing dt
129.90 Striker dt
89.90 Street Fighter Turbo dt
129.90 Soul Blazer
149.90 Super Mario Allstars dt
124.90 Super Turrican dt
139.90 T.M.N.T. Tournament dt
Tecmo NBA

129.90 Terminator II dt
124.90 The Lost Vikings dt
129.90 Tuff Enuff
119.90 Ultimate Fighters
109.90 Utopia dt
129.90 Wing Comm.II dt
139.90 Wizard of Oz
99.90 World Heroes
149.90 WWF II RR dt
89.90 Yoshi's Safari SS
89.90 Young Merlin dt
Zelda III dt

Street Winner II Joyboard 129.90



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)

Mo - Fr 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.

aRJay Games & Entertainmentsystems
Ebertplatz 2 50668 Köln
Telefax 0221-12 56 76
Händleranfragen erwünscht

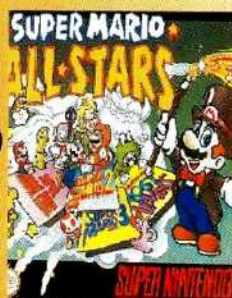
Weiterhin haben wir
auch folgende Systeme
im Sortiment:
MEGA DRIVE
TURBO DUO
NEO GEO
JAGUAR
3 D O

Diese Liste ist nur einen
Auszug aus unserem
Sortiment. Wir ha-
ben auch viele Neu-
heiten aus den
Staaten und
Japan.

LESER

SNES

1 (3)



Mario All-Stars

Hurra, hurra – endlich ist Mario wieder da, wo er standesgemäß hingehört. Und dazu brauchte sich der tapfere Klempner noch nicht einmal in ein neues Abenteuer zu stürzen: Der geballte Klassiker-Sampler begeistert nach wie vor.

2 (1)



Star Wing

"Kommt ein Flöchlein geflogen, setzt sich nieder auf Platz 2..." So ist das nun mal, Herr McCloud. Wenn der gute alte Mario auf dem Screen erscheint, können Sie nicht einmal Ihre fantastischen Grafiken und der tolle Sound retten.

3 (2)



Street Fighter 2

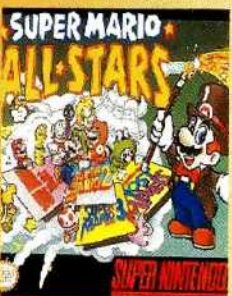
Und mit Gewalt kommt man auf Dauer sowieso nicht weiter... Obwohl es ja trotzdem außerordentlich viel Spass bereitet, mit dem erfolgreichsten Videospiel der Welt mal wieder kräftig die vielzitierten Fetzen fliegen zu lassen.

4 (4) **Zelda 3**

5 (5) **Super Mario Kart**

SNES

1 (-)



Mario All-Stars

Und auch im Handel sorgt das wunderbare "Nimm-4-Paket" für Bewegung. Man kann aber auch nicht oft genug sagen, was für eine tolle und vor allem user-freundliche Idee es war, die Mario-Klassiker noch einmal aufzupeppen.

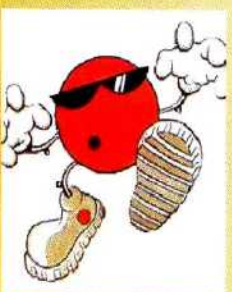
2 (2)



Street Fighter 2

Zoff mit den Geschwistern? Ärger mit dem Lehrer? Oder gar Nervereien mit dem "rot(hen) Mann"? Mein Freund Manfred hat dagegen ein bestens bewährtes Rezept: Eine ausgiebige Partie Street Fighter 2. "Gib's Ihnen, Manni!"

3 (3)



Cool Spot

Die Turnschuhe fest geschnürt, die schwarze Sonnenbrille blitzblank geputzt – so trat ein cooler roter Punkt auf die große Nintendo-Bühne... und eroberte sich stantepede (lat.: stehenden Fußes) einen festen Platz in Euren Schächten.

4 (1) **Star Wing**

5 (5) **Super Turrican**

Game Boy

1 (3)



Mystic Quest

"Mystic Quest – für das Beste im Mahahann." Ich weiß ja nicht, wie's Euch geht, aber ich denke, sobald ich irgendwas von scharfen Klingen höre, unweigerlich an das magische Schwert...

2 (1)



Mario Land 2

Wahrscheinlich kann man mit der Klinge von Platz 1 auch prima magische Möhren schnetzeln. Dazu muß man diese natürlich erst einmal finden. Ein Tip: Sucht am besten in Wario's Nähe...

3 (2)



Tiny Toons

Babs wird wohl nie zu Ihrem Oscar kommen... Wie soll sich die Arme auch auf ihren Text konzentrieren, wenn um sie herum der große Kampf zwischen Montana Max und unseren Freunden tobt?

4 (4) **Castlevania 2**

5 (5) **SolarStriker**

Game Boy

1 (1)



Mortal Kombat

Ob Bruce Lee sich im Grabe umdreht oder begeistert auf seiner Wolke sitzt – wer weiß es schon?? Eines ist dagegen klar: Dieses Modul ist wohl eines der perfekten Prügelspiele aller Zeiten.

2 (3)



Jurassic Park

Würdet Ihr Euch etwa diesen zu groß geratenen Tierchen mit dem schlechten Atem in den Weg stellen?? Seht Ihr – Mario hat sich genauso entschieden und kamplos seinen Platz geräumt.

3 (2)



Mario Land 2

Der Game Boy tobt: Wario hat seinen tollkühnen (oder sollte ich sagen: idiotischen?) Plan, Mario zu unterwerfen, immer noch nicht zu den Akten gelegt. Selbst schuld, wenn's auf die Mütze gibt.

4 (4) **Turtles 3**

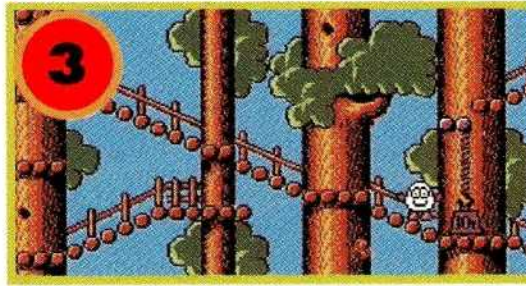
5 (4) **Tiny Toons**

HÄNDLER

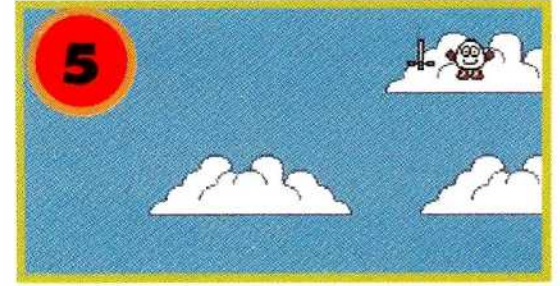
TIPS & TRICKS



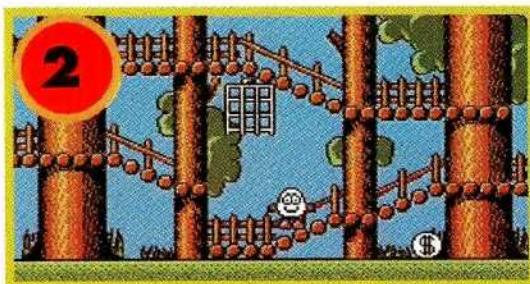
1 Krall Dir den Stein, geh damit einen Bildschirm nach links und laß ihn gleich neben der Klippe fallen, um weiterzukommen.



3 Wenn Du ganz links im Baumhaus angekommen bist, gehst Du nach oben, wo Du das Gewicht und den Schnorchel bekommst. Dann wieder runter, nach rechts und rauf bis zu diesem Punkt. Benutze das Gewicht, und Du kannst die höheren Levels des Baumhauses untersuchen.



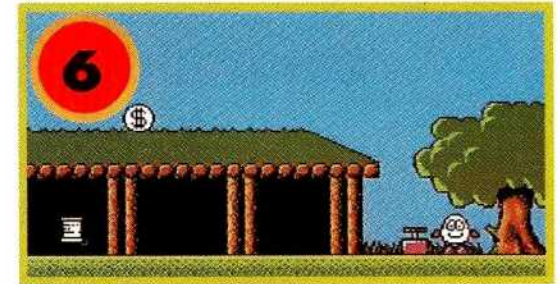
5 Damit kommst Du in die Wolken. Spring erst nach rechts, dann nach oben und nach links zum Pogostick. Und dann ab zum Strand.



2 Geh weiter durch das Baumhausdorf. Paß aber auf die Käfige auf statt drän vorbeizugehen springst Du besser.



4 Klettere im Baumhaus nach rechts oben, grabsch Dir die Totengräberschaufel und spring nach rechts.



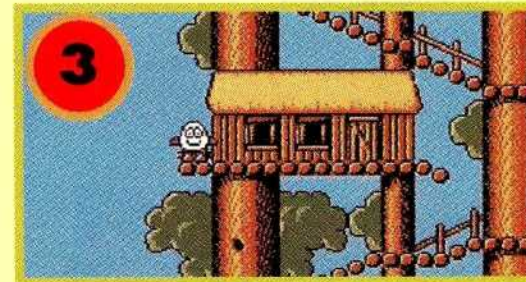
6 Am Strand legst Du alle Gegenstände ab und gehst nach links. Auf der oberen rechten Ecke des Baumhauses liegt der Detonator. Nimm ihn mit zum Mineneingang und tausche ihn gegen den magischen Kiesel. Zurück zum Strand

Jede einzelne Münze zählt!

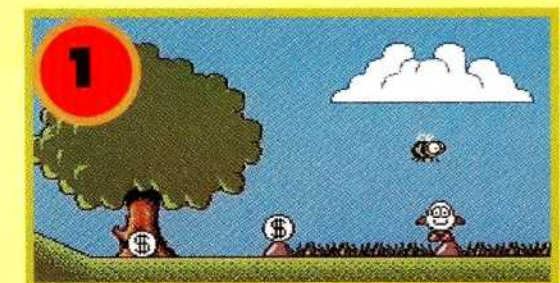
Um das Spiel zu beenden, mußt Du alle 30 Münzen einsammeln. Unsere Karte zeigt Dir fast alle an, aber es gibt einige, an die Du nur unter größten Schwierigkeiten gelangst.



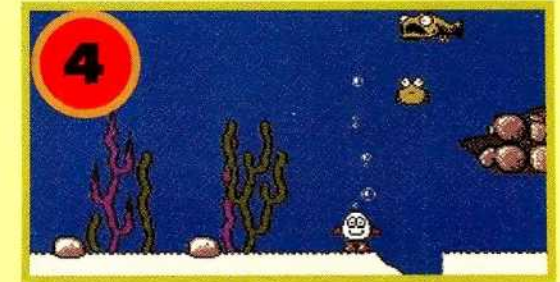
2 Die beiden grünen Bienen auf der ersten Insel tragen Münzen bei sich. Um sie zu bekommen, mußt Du einfach in die Bienen springen, und die Münzen werden aus ihnen heraus ins nächste Bild geschleudert.



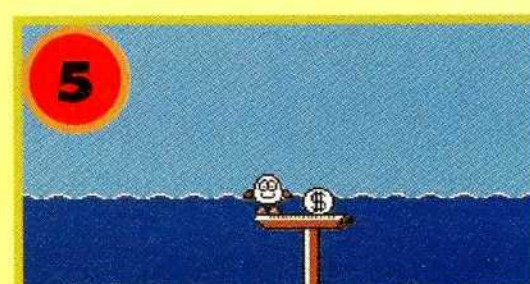
3 Um die zweite Biene zu erwischen, hüpfst Du wieder wie zuvor von der oberen rechten Ecke des Baumhauses, aber anstatt zu springen, läufst Du einfach in die Wolke, um hierhin zu gelangen. Jetzt einfach in die Biene laufen.



1 Wenn Du auf der Karte Münzen siehst, im entsprechenden Bildschirm aber nicht, drückst Du einfach auf 'Einsammeln', während Du im Gelände rumstehst die Münzen sind versteckt.



4 Bewege Dich zur linken oberen Ecke des Baumhauses und springe von hier aus nach links. Auf diese Weise kannst Du die Münze oberhalb der Mine erreichen.



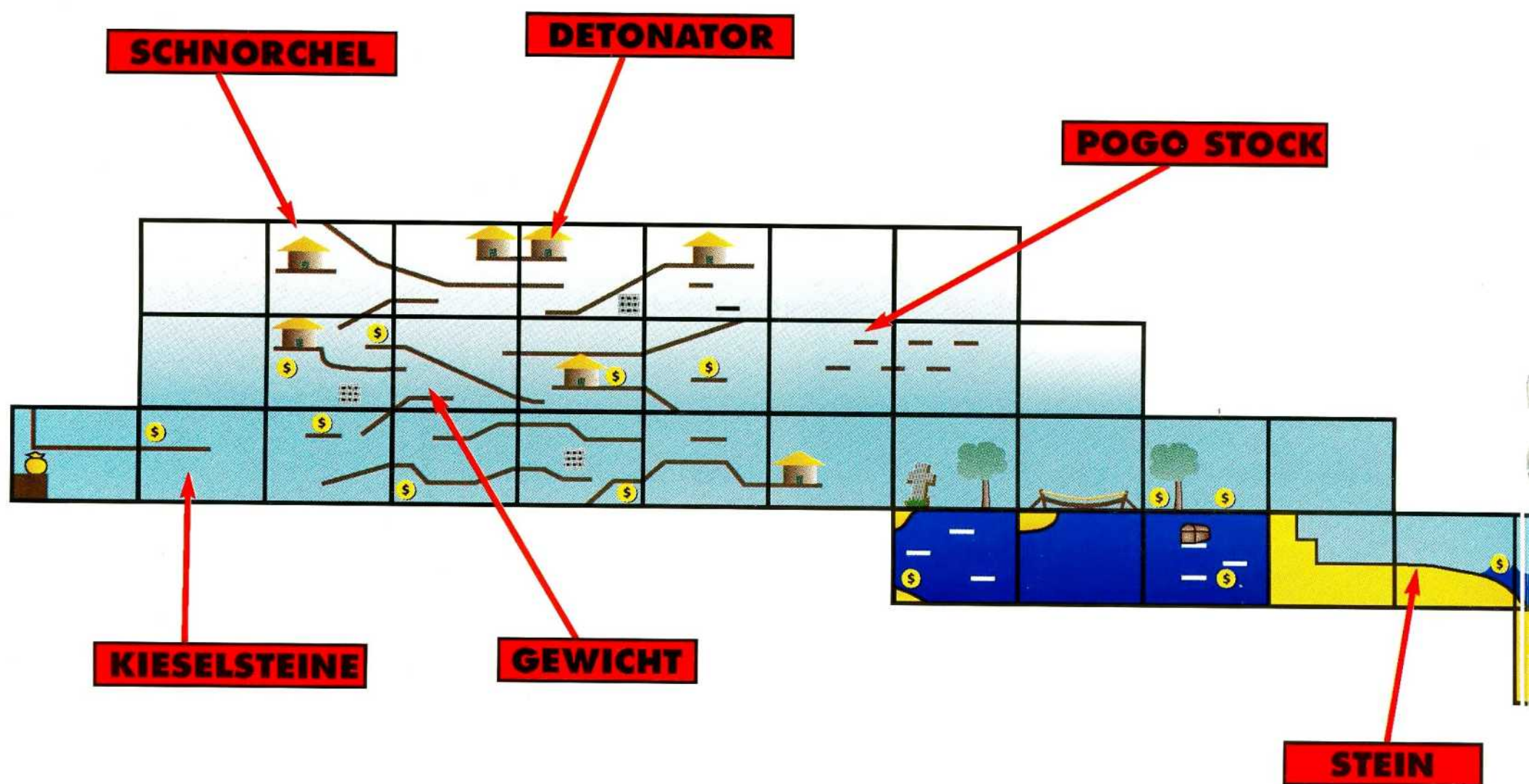
5 Bevor Du Dich in dieses Loch fallen läßt, vergewisserst Du Dich besser, ob Du tatsächlich die Flossen dabei hast. Andernfalls kommst Du nicht mehr raus..



6 Von der zweiten Insel aus schwimmst Du mit den Flossen nach links, um an diese Münze zu kommen.



7 Im Wasser springst Du auf diesen Fisch, um die Münze aus seinem Bauch zu kriegen (Ääääääää!).

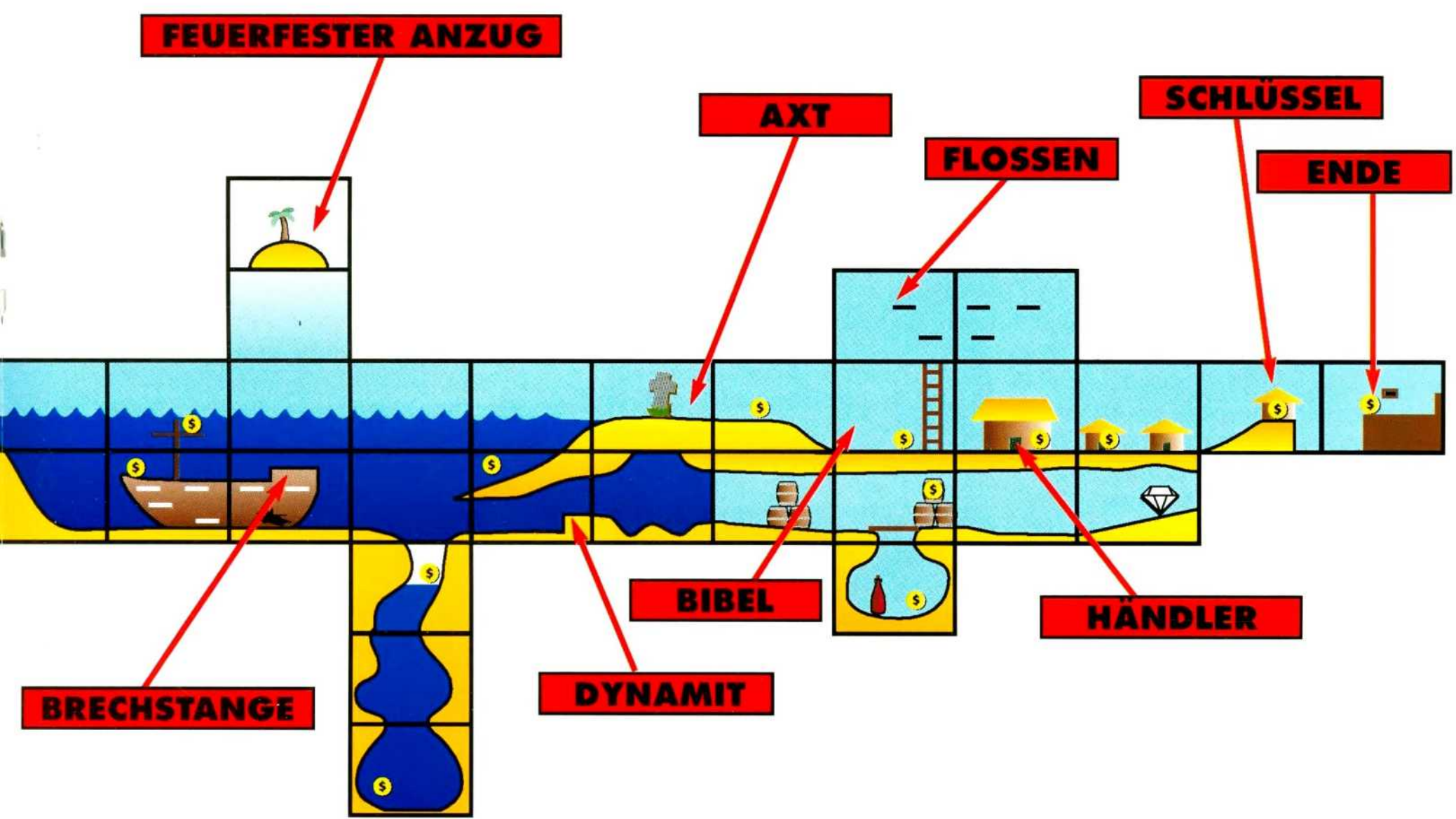


ISLAND

ZY

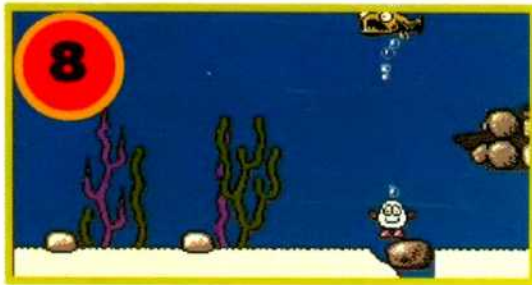


Willkommen zu einem neuen Abenteuer unseres hartgesottenen Abenteurer-Eies. So eine Schatzinsel kann schon ganz schön an den Nerven zehren...

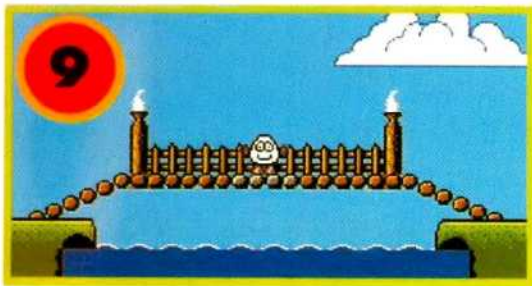




Am Strand gehst Du mit Schnorchel und Pogostick nach rechts ins Wasser. Spring dann nach oben, und Du kommst an diese Stelle. Nimm das Brecheisen, stell Dich vor das Schild und drücke auf "Springen". Damit kommst Du auf die Insel im Himmel.



Lege auf der Insel alle Gegenstände ab und nimm sie in dieser Reihenfolge wieder auf: Brecheisen, feuerfester Anzug, Schnorchel. Hüpf von der Insel, und Du schwebst hier hinunter. Benutze das Brecheisen, setz Dich auf den Krebs, um zur Kante zu gelangen, und geh weiter nach rechts.



Begib Dich zur zweiten Insel, leg den feuerfesten Anzug ab und sammle Holzfälleraxt und Bibel ein. Zurück zur Brücke bei der ersten Insel. Deine Ausrüstung mußt Du in dieser Reihenfolge bei Dir tragen: Axt, Bibel, Schnorchel. Benutze die Axt auf der Brücke.



Laß Dich in die Unterwasserhöhle fallen, geh nach links und hüpf von hier aus raus. Du wirst Dich beim Grab wiederfinden. Die Brücke ist Dein nächstes Ziel. Ordne Deine Gegenstände so an: leer, Bibel, Schnorchel. Geh wieder in die Höhle, nach rechts zum verfluchten Schatz. Hau ab, laß die Bibel bei der Brücke fallen und geh zum Strand zurück.



Am Strand nimmst Du folgende Gegenstände auf: Kiesel, Spaten, Schnorchel. Geh dann zur zweiten Insel und benutze dort den magischen Kiesel. Das versetzt Dich in die Wolken, wo Du die Flossen bekommen kannst. Damit wird die Reiserei zwischen den zwei Inseln sehr viel schneller.



Ganz rechts auf der Insel findest Du den Schlüssel. Das Inventory sollte so angeordnet sein: Spaten, Schlüssel, Schnorchel. Benutze hier den Spaten.



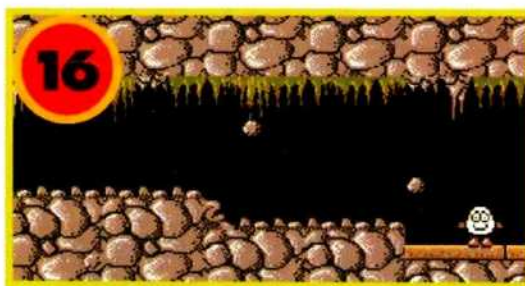
Wende Dich nach rechts, aber geh dabei den Fackeln aus dem Weg, und benutze hier den Schlüssel. Laß Dich nach unten fallen und sacke den Brandy ein.



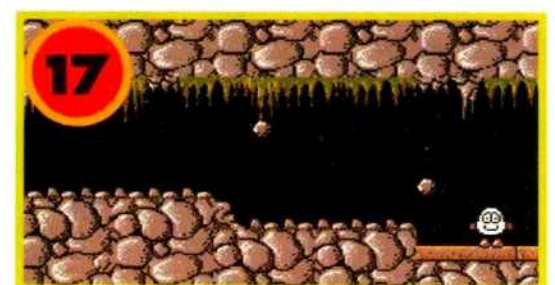
Hüpf wieder raus und begib Dich hierher. Ordne Deine Habseligkeiten so, daß Du das Dynamit greifen kannst. Weiter nach links und folge dem nach links schwimmenden Fisch. Sobald er vom Bildschirm verschwindet, gehst Du nach links, kletterst wieder auf die Krabbe, und zurück geht's zur zweiten Insel.



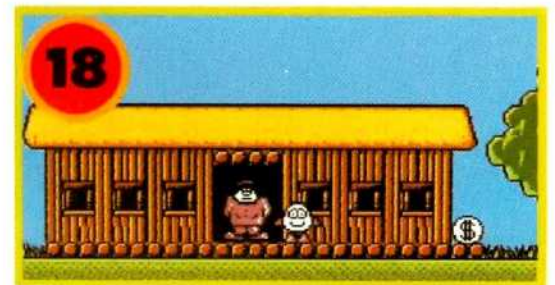
Am Eingang des Grabes angelangt, schnappst Du Dir den feuerfesten Anzug und den Schnorchel und wanderst zurück in die Schmugglerhöhle. Geh dort so weit nach rechts wie nur möglich.



Grabsch Dir den Diamanten, renn sofort nach links, aber springe ja nicht. Sobald Du den nächsten Bildschirm betrittst, nimmst Du sofort den Finger vom Steuerkreuz. Schau Dir die fallenden Steine an. Du wirst sehen, daß sie in einem bestimmten Muster fallen. Jetzt sollte es nicht mehr schwierig sein, sicher drunter durchzukommen. Wenn Du dran vorbei bist, gehst Du wieder rauf zum Eingang des Grabes. Dort legst Du alles ab und nimmst das Dynamit, die Flossen und den Schnorchel mit.



Zurück zur ersten Insel. Lasse die Flossen und den Schnorchel am Strand liegen. Mit dem Dynamit gehst Du zur Mine und läßt dort den Detonator fallen. Jetzt kannst Du den Beutel mit den Goldmünzen nehmen.



Am Strand nimmst Du die Münzen, die Truhe und den Schnorchel. Auf zur zweiten Insel. Du müßt jetzt vier Gegenstände haben, die Du diesem Händler geben kannst: den Diamanten, den Brandy, die Münzen und die Truhe.



Gib ihm nacheinander alle diese Gegenstände im Tausch für Teile des Bootes. Bringe jedes Teil zur Pier, sobald Du es bekommst (so wie hier gezeigt).



Nachdem Du den Zündschlüssel hingelegt hast, springst Du nach rechts und gehst vorsichtig mit dem Boot nach rechts. Lies dann dieses Schild auf der anderen Insel, um das Spiel zu vollenden.

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⁽²⁾



Pirates!

Einen Film aus meiner Kindheit werde ich wohl nie vergessen: "Der rote Korsar" mit Burt Lancaster. Keine Ahnung, wie oft ich diesen Klassiker schon gesehen habe... Schön, daß man sowas inzwischen sogar selbst erleben kann.

2⁽¹⁾



Super Mario 3

Kleider machen offensichtlich nicht nur Leute, sondern auch Helden... Natürlich nicht aus jedem dahergelaufenen Kerl – eine gewisse Basisportion Heldentum muß schon vorhanden sein. So wie bei unserem Freund Mario eben.

3⁽³⁾



Tiny Toons

Man wird in die Luft gejagt und in Schluchten geschmissen, von Felsbrocken begraben oder auch von Lokomotiven in Stücke gerissen... Toons leben wirklich gefährlich. Gut zu wissen, daß das alles nur Spaß ist.

4 (4) Probotector 2

5 (5) Micro Machines

NES

1⁽²⁾



Pirates!

Auf allen sieben Weltmeeren und inzwischen auch in jedem anständigen NES-Schacht zu Hause: Die ungezogenen Gesellen mit Augenklappe und Enterhaken haben sich mit ihrer cleveren Mischung aus Taktik und Action bestens eingeführt.

2⁽¹⁾



Micro Machines

Eher wenig Taktik, dafür Spaß bis zum Exzess – das bescheren die kleinen Raseren zwischen Seife und Leimfleck. Dummerweise hat Sven so wenig im Kopf, daß er sich den genauen Streckenverlauf viel besser merken kann als ich...

3⁽⁵⁾



Tiny Toons

Gute Laune zieht – und genau davon bieten die farbenfrohen Abenteuer der Looniversity-Kids jede Menge. Kein Wunder also, daß sich Montana Max, Babs und die anderen Tiny Toons schon seit Wochen in den Charts halten.

4 (3) Super Mario 3

5 (4) Cosmic Spacehead

Und da sind sie wieder – brandaktuell und von niemand anderem als dem 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 wär's, wenn auch Du beim nächsten Mal ein Wörtchen dabei mitreddest? 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 einem bißchen Glück veröffentlichen wir nämlich genau Deine Expertenmeinung! Hier ist die Adresse:

MVL, TOTAL!-Charts, Heilwigstraße 39, 20249 Hamburg

LESERTIPS



Christian Horstig

STREETFIGHTER 2 TURBO

SF 2 Turbo CE ist einfach genial. Capcom hat ein perfektes Spiel noch einmal verbessert. Insbesondere die neuen Spezialattacken halten den Spieler bei Laune. Es gibt kein besseres Prügelspiel.



Monika Reinhold

BUBSY

Für Jump&Run-Fans ein Muß. Nächtlange Sitzungen sind vorprogrammiert, denn bei den vielen Gags, Leveln und Gegner fallen einem – ganz wie Bubsy selbst – die Augen aus dem Kopf...



Partik Pölloth

NHLPA '93

Gut umgesetzte Icehockey-Teams der NHL. Rasantes Feeling kommt voll rüber. Viele Teams, gute Steuerung, viel Action, viel Abwechslung – das beste Sportspiel für me.



Wieland Rombke

STAR FOX

"Star Fox with Star Wings" ist mein neuer Lieblingsspruch. Soviel Action hätte ich mir hinter dem FX-Chip nicht vorgestellt. Dieses Game ist keine Bauchlandung, sondern ein Gleitflug.



David Höfle

MEGA MAN II

Eines der besten Strategieballerspiele, das es im Moment gibt. Mit dem richtigen Wissen leicht zu knacken. Ein Muß für jeden Profi!

SNES**1 Spieler****Sony****DM 120**

Hier seht Ihr zwei der drei
Gegnerstypen. Jack hat
keine Chance! Denn sie
kommen von zwei Seiten.



Nein, hier ist
kein Basket-
ballgame
implementiert.

Der Film (der in den Staaten nur wenige
ins Kino lockte) war schon nicht der
beste unter seinesgleichen, aber was
Sony hier mit diesem Game abliefern will,
schlägt dem Faß den Boden aus. Ihr steuert
Jack Slater, den „Last Action Hero“, durch
ein von rechts nach links ruckelndes Bild mit
langweiligem Hintergrund. Ab und zu hält
das Bild an, und Ihr müßt ein paar Halun-
ken umboxen. Von diesen Schurken gibt es
genau drei verschiedene. Die Animation
aller Figuren ist wirklich miserabel und steht
damit Eurer eigenen in nichts nach. Leider
könnt Ihr auf den Bildern nicht sehen, wie
lahm das Ganze ist. Zu allem Überfluß ist
die Spritekollision so unfair, daß Ihr meist
reichlich einstecken dürft, bevor der Geg-
ner die Waffen streckt. Nach dem ersten
Endgegner wartet ein kleines Autorennen
auf uns, das zwar schneller, aber dafür

LAST ACTION HERO



auch schwieriger als die Prügel-Levels ist.
Ach ja, fast hätte ich's vergessen: Glaubst
ja nicht, daß das Sprite, welches Ihr steu-
ert, unserem Arnold auch nur ähnlich sieht.
Wahrscheinlich hatten Programmierer ge-
rade irgendein Spiel in der Mache und
haben es dann einfach ein kleinbißchen
'umfrisirt'. Wozu auch Arbeit und Geld
investieren, der große Name wird's schon
von allein verkaufen. Was also lernen wir
daraus? Erstens: Verlaßt Euch nie auf den
Titel eines Spieles! Zweitens: Testet ein
Game immer bevor Ihr es kauft! Und
Drittens: Lest Eure Lieblingszeitung!

Maris Feldmann



**Arnold Schwarzen-
egger! Denkt man da
nicht an ungebremste
Action, daß die Fetzen
fliegen? Genau, dach-
ten wir auch. Aber nur
bis wir dieses Modul in
die Hände bekamen.**

Last Action Hero

Grafik



Miese Animation, langweilige Hintergründe und Ruckelscrolling
machen diese Game zum Durchhänger.

Sound



Im Nachhinein kann ich mich kaum noch an irgendeine Musik
erinnern. Spricht nicht gerade für guten Sound.

Gameplay



Jack bewegt sich so träge, daß man einschlafen könnte. Die
Gegner sind teilweise unfair, teilweise kaum der Rede wert.

Dauerspaß



Von Spaß kann hier keine Rede mehr sein. Vielleicht gefällt's ja ein
paar Masochisten oder den Jungs von Sony.

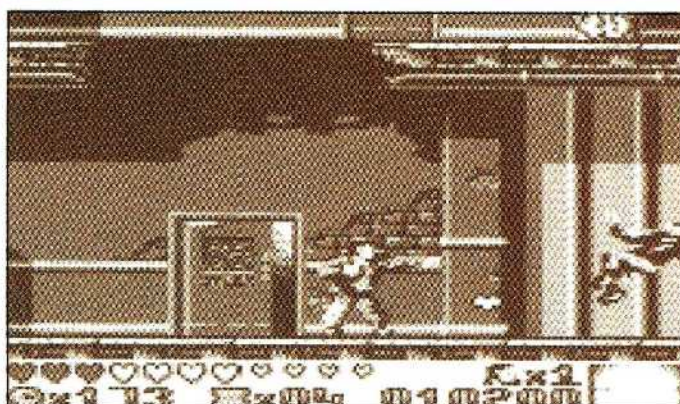
TOTAL! - CHECK

Genre Action
Levels 7 + Unterlevels
Schwierigkeitsgrad ... hoch
Continues -
Speicherkapazität 8 MBIT
Erhältlich ab sofort

FAZIT
5-

**GAME
BOY****1 Spieler****Sony****70 DM**

LAST ACTION HERO



Ja, ja, ich hab
ihn erwischt.
Für das Bild
haben wir
bestimmt
zwanzig Arnies
verheißt, der war
sonst immer
zuerst tot.

Bei der Game-Boy-Version des oben
besprochenen Spieles scheinen sich
die Programmierer mehr Mühe gege-
ben zu haben. Das Gameplay unterschei-
det sich nämlich in einigen Punkten von
der ‚Mutterversion‘. Ihr könnt Euch hier
beispielsweise durch Sammeln von
Papierschnipseln (Eintrittskarten) gewisse
Extras verdienen. So bekommt Ihr einen
Feuerlöscher, den der ‚Last Action Hero‘

Jack dann an brennenden Türen seinem
Zweck zuführt. Auch Sprengkörper oder
Raketen könnt Ihr Euch auf diese Weise
verschaffen.

Die Grafik macht systembezogen einen
sehr viel besseren Eindruck als auf dem
SNES. Doch leider sind auch in dieser
Version die Gegner ziemlich unfair, so daß
nur beinharte Action-Freaks einen Blick
riskieren sollten.

Maris Feldmann

Last Action Hero

Grafik



Für Game-Boy-Verhältnisse gar nicht mal so schlecht. Detaillierter
und flüssiger als auf dem SNES!

Sound



Nichts besonderes. Na ja, das übliche Gedudel eben. Rechts an der
Seite gibt es so ein kleines Rädchen.

Gameplay



Jack ist zwar recht flink auf den Beinen, doch die miesen Gegner
verlangen unmögliche Fingerfertigkeit von Euch.

Dauerspaß



Der scheint hier nicht gegeben zu sein, außer Ihr zockt auch sonst
jedes Game am Nachmittag durch.

TOTAL! - CHECK

Genre Action
Levels 9
Schwierigkeitsgrad ... hoch
Continues -
Speicherkapazität 2 MBIT
Erhältlich ab sofort

FAZIT
4+

**Nachdem er beieits
SuperNES und Game Boy
unsicher macht, kämpft Nigel
Mansell nun auch auf dem
NES um schnellste Runden.**

NIGEL MANSELL'S World Championship



Auf dem NES kann Nigel Mansell leider nicht sonderlich überzeugen.



Wichtige Einstellungen müssen vor jedem Rennen getroffen werden.

Die die SuperNES- und Game-Boy-Versionen auch, verfügt „Nigel Mansell's World Championship“ fürs NES über 16 internationale Rennstrecken, die denen der Realität ungefähr nachempfunden sind. Auf diesen heißt es, eine Saison lang die Nase stets vorn zu behalten, um am Ende der Weltmeisterschaft den begehrten Titel einheimsen zu können. Vor jedem Rennen darf zwischen verschiedenen Reifen, Spoilereinstellungen und Automatik- bzw. Schaltgetriebe gewählt werden. Das Automatikgetriebe bringt jedoch nicht so viel Leistung wie das manuelle.

Wer noch keine Renn-erfahrung vorzuweisen hat, der kann allerdings auch erst einmal ein paar Proberrunden auf den Strecken einlegen. Einen speziellen Lernmodus mit Nigel Mansell als persönlichen Trainer gibt es ebenfalls. Leider kann „Good old Nige“ auf dem NES nicht so überzeugen wie auf den anderen Konsolen. Zwar ist

die Grafik für NES-Verhältnisse ordentlich schnell, aber das Fahrgefühl stimmt dafür nicht. Auch der monotone Sound kann nicht überzeugen. So fällt das Gesamturteil leider nur mittelmäßig aus.

Hans-Joachim Amann

Nigel Mansell...

Grafik



Schade, daß die Autos der Kontrahenten recht stark ruckeln. Die Geschwindigkeit geht für NES-Verhältnisse in Ordnung.

Sound



Durchschnittliche Soundeffekte, die für ein Spiel dieses Genres an und für sich genügen, erreichen das Ohr.

Gameplay



Leider stimmt das Fahrgefühl nicht. Kurven ziehen sich viel zu schnell zu.

Dauerspaß



Die 16 Rennstrecken können die Motivation durchaus eine Zeitlang knapp überdurchschnittlich weit oben halten.

TOTAL! - CHECK

Genre Sport
Levels 16 Strecken
Schwierigkeitsgrad ... mittell
Continues Paßwort
Speicherkapazität 2 MBit
Erhältlich ab sofort



GAME



SUPER NES

Jungle Strike T2 Arcade NHL 94 us Jurassic Park 7th Saga us Actraiser dt Addams Family II us Aero the Acrobat us Another World dt Aquatic Games us Art of Fighting jp ASTERIX dt Back to the Future Batman Return jp/us Blues Brothers jp BOB dt/us Boxing Legends us Bubsy Bulls vs Blazers dt Cacoma Knights jp Cliff Hanger us Combattibles us/jp Cool Spot us Cool World Crash Dummies us Cybernator us/dt Darius Force jp Dead Dance jp Desert Strike us	demnä. erhältlich demnä. erhältlich demnä. erhältlich demnä. erhältlich 129.- 119.- 69.- 119.- 119.- 99.- 149.- 99.- 99.- 69.-/109.- 59.- 109.-/89.- 89.- 119.- 49.- 119.- 49.- 119.- 119.- 119.- 119.- 109.-/119.- 129.- 99.-	Doomsday Warrior us Dracula us Dragons Lair dt Dungeon Master E.V.O. Edono Kiba EMPIRE STRIKES BACK us Exhausted Heat II F-15 Strike Eagle F-Zero us Fatal Fury us Final Fantasy II us Final Fight us Formation Soccer II Gods us/dt Goof Troop us 60Hz GP-1 Motorcycle Harley Humongous Hit the Ice us Ikari Warriors jp Jaki Crush James Bond jr. us James Pond us Jimmy Connor Tennis us/dt Joe & Mac us John Madden 93 dt King Arthurs World us Lemmings dt Magic Johns. Super Slam Dunk	49.- 119.- 59.- 129.- 129.- 45.- 139.- 129.- 119.- 119.- 69.- 99.- 129.- 89.- 99.- 109.- 99.- 129.- 89.- 49.- 59.- 99.- 59.- 109.- 109.-/119.- 89.- 119.- 119.- 119.- 99.-	Mario & Wario (nur Mouse) Mario Collection jp/us Mech Warrior us Mortal Kombat dt/us Mystic Quest us NHLPA Hockey 93 dt/us Nigel Mansell nur us/jp Offroad the Baja us Operation Logic Bomb us	129.- 69.-/89.- 109.- 125.-/119.- 79.- 119.-/79.- 119.- 109.- 119.-	Pocky & Rocky Prime Goal Soccer jp PTO us Redline Racer us Ren Stimpy Show us Rock'n Roll Racing us 60Hz Rocky Rudent us Royal Rumble (WWF2) us/dt Run Saber us	109.- 139.- 129.- 119.- 119.- 109.- 119.- 129.- 119.-	Sonic Wings jp Soul Blazer us Star Wing us/dt Streetfighter Turbo us/dt Striker dt/jp Sunset Riders us Super Air Diver Super Baseball 2000 us Super Battle Toads us Super Bomberman jp/dt/us Super Conflict us Super F-1 Hero Super Slapshot Super STARWARS us Super Swiv dt Super Widget us Tax-Mania us Tecmo NBA us Terminator us Tetris II jp The Lost Vikings us Tiny Toons dt Tom & Jerry us Top Gear 2 us Toys us Trolladors us Tuff E Nuff us 60Hz Twinbee jp/dt Utopia us	129.- 119.- 119.- 139.-/129.- 99.-/89.- 119.- 119.- 119.- 109.- 89.-/109.- 109.- 49.- 99.- 109.- 119.- 119.- 119.- 119.- 109.- 109.- 109.- 109.- 119.- 119.- 119.- 119.- 119.- 119.- 119.-	Vegas Stakes us Waynes World us Wordtris us World Heros jp/us Wrestlomania jp Zombies A.M.N. us/dt 60Hz RGB Kabel us/dt Verlängerungskabel Joypad Super Scope Honey Bee Pad us Universal Adapter NTSC taugl. SN Pro Pad dt Universal Adapter Starfox taugl. Action Replay PRO Starfox taugl. Action Replay PRO (nicht Starfox) Super NES mit Mario 2 Pads us Super NES ohne Mario 1 Pad us+RGB-Kabel Super NES ohne Mario 1 Pad dt Umbau SNES 50/60Hz usw.	99.- 69.- 59.- 109.-/139.- 69.- 109.-/119.- 29.-/39.- 19.- 119.- 39.- 39.- 29.- 29.- 29.- 99.- 69.- 309.- 89.- 249.- 199.- 89.-
---	---	--	---	--	---	---	---	--	--	---	---

3DO-Konsole von
PANASONIC
Spiele ab 1.459.-
79.-

Tel. 089/54 38 088

GAME EXPRESS, Häberlstr. 26, 80337 München

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

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

Game Boy
1-2 Spieler
Acclaim
DM 70

Mit einer guten Lizenz und dem dazugehörigen Namen scheint sich so ziemlich jeder Game-Müll verkaufen zu lassen.

WWF-KING OF THE RING



Selbiges versucht jetzt auch LJN mit ihrem neuen Titel. Ihr habt die reizvolle Aufgabe, alle Fighter zu vermöbeln und somit die „King of the Ring“-Krone zu ergattern. Interessanterweise dürft Ihr die Stärken und Schwächen des Kämpfers nach Lust und Laune einstellen. Sogar ein Zweispieler-Modus wurde eingebaut! Bis hierhin ist das Spiel noch ganz o.k. Leider müssen aber noch einige Worte über die technische Umsetzung verloren werden. Diese ist nämlich ganz und gar

nicht ‚königlich‘. Das gilt für die schreckliche Animation, die primitiven Hintergrundgrafiken und ganz besonders für die Soundeffekte. Selbst den fanatischsten WWF-Fans läuft es hier eiskalt den Rücken runter. Dieses Game ist die Verpackung nicht wert, in der es geliefert wird!

Martin Klugkist

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

TOTAL! - CHECK

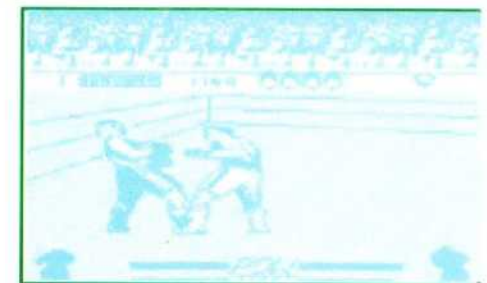
Genre Action
 Levels 1
 Schwierigkeitsgrad ... einstellbar
 Continues will keiner
 Speicherkapazität..... 1 MBit
 Erhältlich ab sofort



Game Boy
1 Spieler
Virgin Games
DM 70

MUHAMMAD ALI

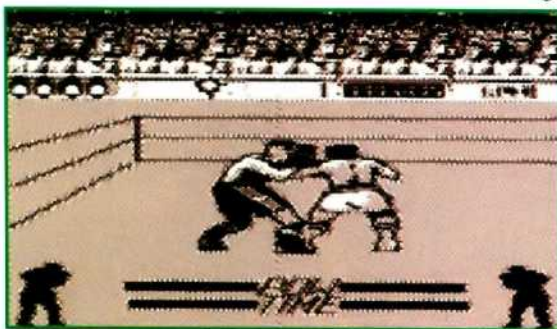
Cassius Clay alias Muhammad Ali steigt für sein Comeback in den Game-Boy-Ring.



Dank Virgin Games, das den mittlerweile schwerkranken Cassius Clay in „Muhammad Ali's Boxing“ verewigt, kann nun ein jeder Schwergewichtler auf die Nase kloppen, ohne echte Blessuren davontragen zu müssen. Ihr dürft bei dieser handfesten Software wahlweise Schau- oder Titelnkämpfe gegen 31 Gegner wagen. Bedauerlicherweise sind diese alle samt eher blutige Ama-

teure. Von harten Nüssen kann nicht die Rede sein. Auch strutzt das Programm nicht gerade vor Abwechslung – zwangsläufig durch die Materie, zugegeben. Da nutzt uns auch die ansehnliche Grafik nichts. Wer unbedingt eine Keilerei anzetteln möchte, der sollte sich wohl lieber anderweitig umschauen. Allerdings nur auf dem Game Boy, bitte nicht auf dem Schulhof...

Hans-Joachim Amann



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

TOTAL! - CHECK

Genre Sport
 Levels 31 Gegner
 Schwierigkeitsgrad ... sehr einfach
 Continues Paßwort
 Speicherkapazität..... 1 MBit
 Erhältlich ab sofort



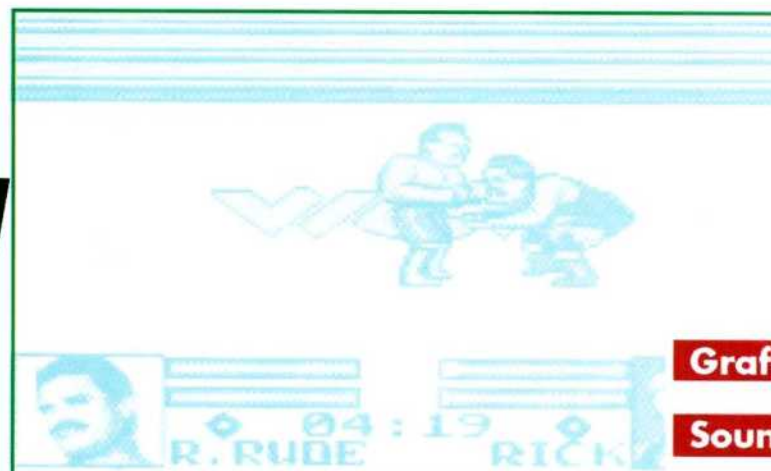
Game Boy
1-2 Spieler
FCI
DM 70

Diese beiden wohlbeleibten Herren gehen nicht sonderlich nett miteinander um.

WCW

THE MAIN EVENT

„Was LJN kann, können wir schon lange“, dachten sich die FCI-Programmierer und kauften die WCW-Lizenzen auf.



Auf die berühmten WWF-Fighter-Namen müßt Ihr zwar verzichten, dafür bietet das Game technisch und spielerisch eine Menge mehr als sein Konkurrent. Die Spielfiguren sind keine Strichmännchen, sondern sehen ihren Vorbildern aus Fleisch und Blut recht ähnlich. Zudem lassen sie sich hier auch viel besser steuern. Die Programmierer haben zwar das eine oder andere Spielelement vom

guten alten ‚WWF Superstars‘ geklaut, den Spaß trübt das jedoch nicht. „WCW-The Main Event“ ist zwar kein Meisterwerk, ein Probespiel aber immer wert.

Martin Klugkist

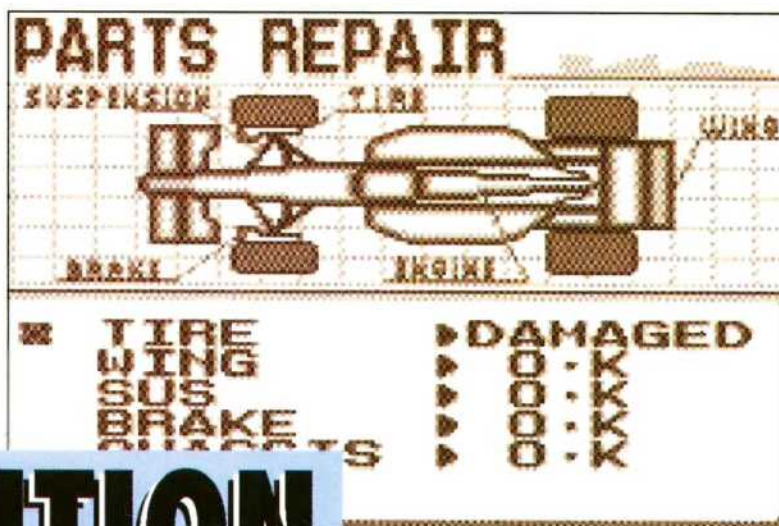
Grafik	■ ■ ■ ■ ■
Sound	■ ■ ■ ■ ■
Gameplay	■ ■ ■ ■ ■
Dauerspaß	■ ■ ■ ■ ■

TOTAL! - CHECK

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



Einmal mehr heißt es auf dem Game Boy: „Ladies and Gentlemen, start your Engines!“ Wir sagen Euch, ob UBIs Flitzer Startprobleme haben.



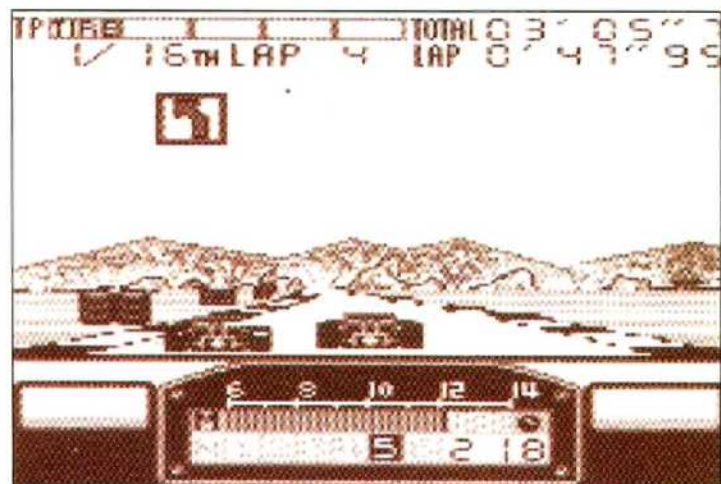
GAME BOY

1-4 Spieler

UBI Soft

70 DM

F1 POLE POSITION



Die meisten von Euch werden wohl den Test von „F1 Pole Position“ für das SuperNES in der letzten Ausgabe gelesen haben. Nun ist also auch die Game-Boy-Fassung fertig und wartet mit einigen Änderungen auf. Die gravierendste ist sicherlich die, daß nun nicht mehr so viel Wert auf Realismus gelegt wird. Konkret bedeutet dies, daß sich die Fahrzeuge

auf dem Kekskasten einfacher steuern lassen, fast wie angegossen in den Kurven liegen und kein Windschattenfahren mehr möglich ist. Durch die ersten beiden Punkte wird der Spielablauf natürlich um einiges flotter und einfacher.

Abgesehen von diesen Punkten gibt's nun einen Bonustrack. Ihr dürft also auf insgesamt 17 weltbekannten Strecken um Ruhm und Ehre, aber natürlich auch um Weltmeisterschaftspunkte düsen.

Obwohl sich F1 Pole Position recht flott spielt, mag kein rechter Spaß bei der Sache aufkommen. Die Computergefahrer sind nämlich viel zu schlecht, und immer mutterseelenallein an der Spitze zu heizen ist nicht sonderlich spannend. Aufregender geht's allerdings zu viert zu, denn wer einen entsprechenden Adapter und Kumpels mit demselben Programm hat, kann mit ihnen um die Pole Position fahren.

Hans-Joachim Amann

Pole Position

Grafik



Die Schnelligkeit geht vollkommen in Ordnung, allerdings flackern die Boliden der Kontrahenten sehr stark.

Sound



Die Titelmusik ist ordentlich. Das Gebrumme und Gepfeife während des Rennens könnte allerdings besser sein.

Gameplay



Die Steuerung ist simpel und spielerfreundlich. Eigene Änderungen am Fahrzeug sorgen für Abwechslung.

Dauerspaß



Spaß setzt eigentlich nur dann reichlich ein, wenn mit mehreren geぞckt wird. Wer immer allein spielt, wird schnell genug haben.

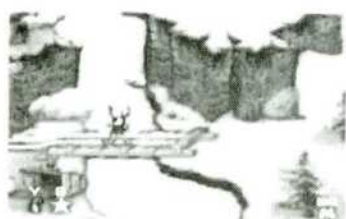
TOTAL! - CHECK

Genre Sport
Levels 17 Strecken
Schwierigkeitsgrad ... niedrig
Continues Paßwort
Speicherkapazität 1 MBit
Erhältlich ab sofort

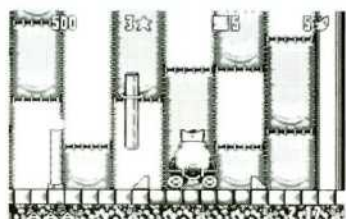
FAZIT

3-

DER "WEIHNACHTS-KRANZ" MIT DEM SCHNELLEN SERVICE



Young Merlin (SNES) 149,-



AERO The Accobat (SNES) 139,-



Aladdin (SNES) 124,-



Hook (SNES) 129,-

Super Nintendo

SNES Power Station SN	189.00
Super Nintendo + Mort. Combat	309.00
AERO the Accobat	139.00
Aladdin	124.00
Barbie	129.00
Beethoven (Jan 94)	129.00
Chuck Rock	109.00
Congo's Caper	129.00
Cool Spot	129.00
Daffy Duck	139.00
Equinox	139.00
Flashback (Ende Dez)	139.00
Goof Troop	124.00
GP-1	129.00
Hook	129.00
Jurassic Park	139.00
Lost Vikings	124.00
Mario is Missing	129.00
Mech Warrior	139.00
Mickey's Challenge (Dez/Jan)	139.00
Mystic Quest	94.00
Nigel Mansell's World Ch	129.00
Operation Logic Bombs (Jan)	129.00
Pierre le Chef	139.00
Player Manager	129.00
Plok	94.00
Pocky & Rocky	139.00
Skyblazer (Jan 94)	129.00
Street Fighter II Turbo	139.00
Striker SN	139.00
Sunset Riders	139.00

Super Bomberman	109.00
Super Mario All Stars	94.00
S. Star Wars 2 E.S.B.(Dez/Jan)	139.00
Tazmania	139.00
Tiny Toon Adventures SN	119.00
Total Carnage	139.00
Trolls	129.00
Turtles Tournament Fighters	139.00
Young Merlin (Dez/Jan)	149.00
Zombies	129.00

NES

NES1 Control Deck mit Spielen	99.00
Darkwing Duck	94.00
Dragon's Lair NES	59.00
Fun-Taschig(2 Spiele + Tasche)	69.00
Star Trek Next Generation(Jan)	99.00
Tiny Toon 2	99.00
Tiny Toon Cartoon Workshop	99.00
Turtles Tournament Fighters	99.00
WWF King of the Ring	129.00
Zanak	99.00

Game Boy

Game Boy Basic Set GB	89.00
Batterieset II org. Nintendo	59.00
Asterix	69.00
Darkwing Duck	69.00
Goal (Jan)	69.00
Jurassic Park	79.00

Mortal Kombat	69.00
Mystic Quest GB	69.00
R-Type II	69.00
Speedy Gonzales	79.00
Star Trek Next Generation	69.00
Tiny Toon Adventures II	69.00
Tom & Jerry(2) The Movie	79.00
Total Carnage	69.00
Turtles III Radical Rescue	69.00
WCW-The Main Event (Jan)	69.00
WWF Superstars3 King o.t.Ring	69.00
Zelda IV	69.00
Zen Intergalactic Ninja	69.00
Zool - Ninja o.t.Nth Dimension	69.00

In punkto Schnelligkeit: Absolute Spitze

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

Weihnachtspreisknüller:

R-Type SN	49.00
Mortal Kombat SN	119.00
Asterix SN	109.00
Road Runner SN	99.00
Harleys Adventure SN	59.00
Alien 3 GB	29.00
Nemesis GB	29.00
Burai Fighter	29.00
Kid Ikarus	29.00
Robin Hood NES	39.00
Prince of Persia NES	39.00

nur solange Vorrat reicht !!!

Theo KRANZ

VERSAND & LADEN

Täglich Neuheiten

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

S.H.O.P.

T o t a l !



Daffy Duck „Loonatic“ ★

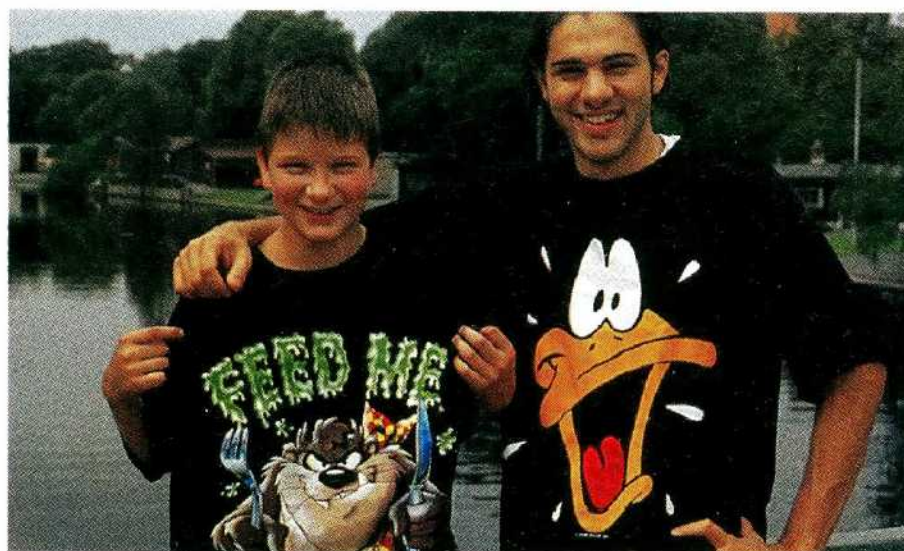
Völlig cool und genau richtig für jede erdenkliche Jahreszeit! Mit diesen Shirts seid Ihr immer voll im Trend!



Hellraiser



Bad to the Bone



Tazmania

Duffy Duck „Face“

Größen M oder XL

nur DM 29,95

★ NEU!



StreetFighter II

★ NEU!



CDs, Shades' & Turrican'

Chris Hülsbecks Game-Soundtracks gehören zum Besten, was einem Spiel passieren kann; seine Musiken sind mittlerweile Kult. Die besten Stücke hat Chris in seinem Hi-Tech-Studio zu einem Ohrenschmaus der Extraklasse aufpoliert. Ein absolutes Muß für jeden ernsthaften Spiele-Freak!

je CD nur DM 29,95 , ca. 70 min!!!! ★



Action Replay

★

Bevor Ihr Euch den Strick nehmt, holt Euch lieber das ultimative Mogelmodul. Ade, Spielefrust!

Super NES DM 149,-
Game Boy DM 99,-

NEU!

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 Extra-fächern für Kopfhörer und zwei Game-Boy-Modulen. Alles in einem Chassis!



★
Super!
nur DM 79,-



Telefonkarten

SAMMLEROBJEKT

Gesamtauflage nur 1500 Stck. je Sorte
Telefongebührenwert DM 6,-

Von der Gesamtauflage sind von jeder Sorte
nur 100 Stck. im Verkauf erhältlich.

Exklusiv bei uns! je DM 98,- ★



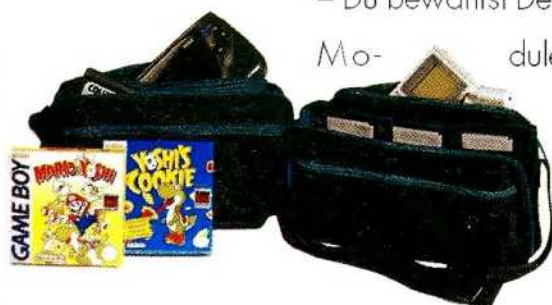
SHOP



Genau richtig für die SNES-Konsole, Joypads und Module: Die leichte, aber trotzdem robuste Nylon-Tasche von Case Logic, dem Cadillac unter den amerikanischen Equipment-Verpackern.
Artikelnummer 601, GC-2, nur DM 59,95

Wo ein Game Boy ist, ist auch ein Modul.
Aber wo? Na hier: Übersichtlich stecken die kleinen Freudensponder in der separaten Seitentasche. Zum Umhängen.

Artikelnummer 602, GC-1, nur DM 44,95



Na, was ist es bei Dir? Ein Schukarton? Oder vielleicht ein Hamsterkäfig? Der Bettkasten? ...Das ist doch wohl nicht Dein Ernst – Du bewahrst Deine SNES-Konsole und die Module tatsächlich in einem alten Aquarium auf? Na, dann will ich lieber gar nicht erst wissen, wo Dein armer Game Boy sein Leben fristen muß...! Nein, sag's bitte nicht, ...nein...! Was? In einer alten, ranzigen Butterbrot-Dose??? Jetzt reicht's! Deine Konsole ist auch nur ein Mensch. Und hat deshalb ein gutes Recht auf eine ordentliche Behausung. Also nicht lange fakeln, sondern ganz schnell eine der praktischen Taschen von Case Logic bestellen. Sonst schicken wir Dir den Nintendo-Schutzverein auf den Hals!



Hände hoch? Kein Problem! Mit dieser zweiteiligen Bauchtasche bleiben Game Boy und Zubehör auch dann noch, wo sie hingehören.
Artikelnummer 604, PS-2, nur DM 29,95



Egal, ob es sich bei den silbernen Scheiben um die neuesten Hits für's Ohr oder den Daddeldäumen handelt – hier sind sie bestens aufgehoben.

Artikelnummer 605, CDW, nur DM 19,95



Ein bißchen sparsamer, aber immer noch groß genug für Deinen kleinen Freund nebst Lieblingsmodulen ist diese Variante.

Artikelnummer 603, PS-1, nur DM 19,95

TOTAL!

BESTELL-COUPON

1/94

Best.-Nr.:	Menge	Artikel	Preis	Best.-Nr.:	Menge	Artikel	Preis
HEFTE:				CD:			
101		TOTAL! 7/93	DM 6,-	301		Chris Hülsbeck 'Shades'	DM 29,95
102		TOTAL! 8/93	DM 6,-	302		Chris Hülsbeck 'Turrican'	DM 29,95
103		TOTAL! 9/93	DM 6,-	ZUBEHÖR:			
104		TOTAL! 10/93	DM 6,-	401		Booster Boy	DM 79,-
105		TOTAL! 11/93	DM 6,-	402		Action Replay Super NES	DM 149,00
106		TOTAL! 12/93	DM 6,-	403		Action Replay Game Boy	DM 99,-
T-SHIRTS:				BESONDERHEITEN:			
201	M	XL	Daffy Duck 'Loonatic' (blau)	501		Telefonkarte Igelflink	DM 98,-
202	M	XL	Tazmania	502		Telefonkarte Fuchsigelschnell	DM 98,-
203	M	XL	Daffy Duck 'Face'	TASCHEN:			
204	M	XL	Wile E. Coyote 'Self Destruct'	601		Nylon Tasche GC-2	DM 59,95
205	M	XL	StreetFighter II	602		Umhängetasche GC-1	DM 44,95
206	M	XL	Hellraiser	603		Tasche PS-1	DM 19,95
207	M	XL	Bad to the Bone	604		Bauchtasche PS-2	DM 29,95
				605		CD-Tasche CDW	DM 19,95
Gesamt							

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

Name: (Bitte in DRUCKBUCHSTABEN schreiben)

☐ per Eurocheck zur Verrechnung (Kartenummer nicht vergessen!)

Straße:

PLZ/Ort:

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

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

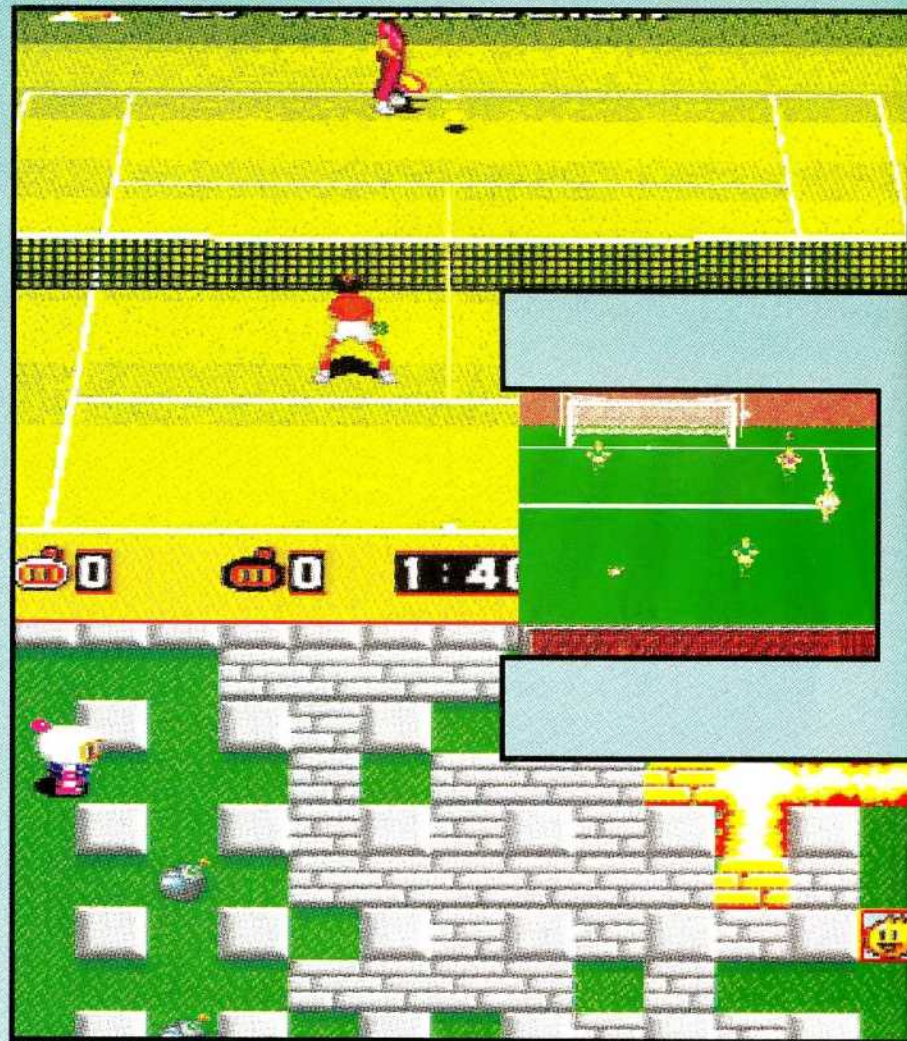
Bitte keine Überweisung!

Inland: Bei Bestellungen unter DM15,-:
Versandkosten von DM 4,- bei Bestellwert über DM15,-:
Versandkosten von DM 8,- bei Bestellungen über DM 200,- erfolgt der **Versand kostenfrei**.
Ausland: Versandkosten 12,- DM.

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

A D R E S S E :

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

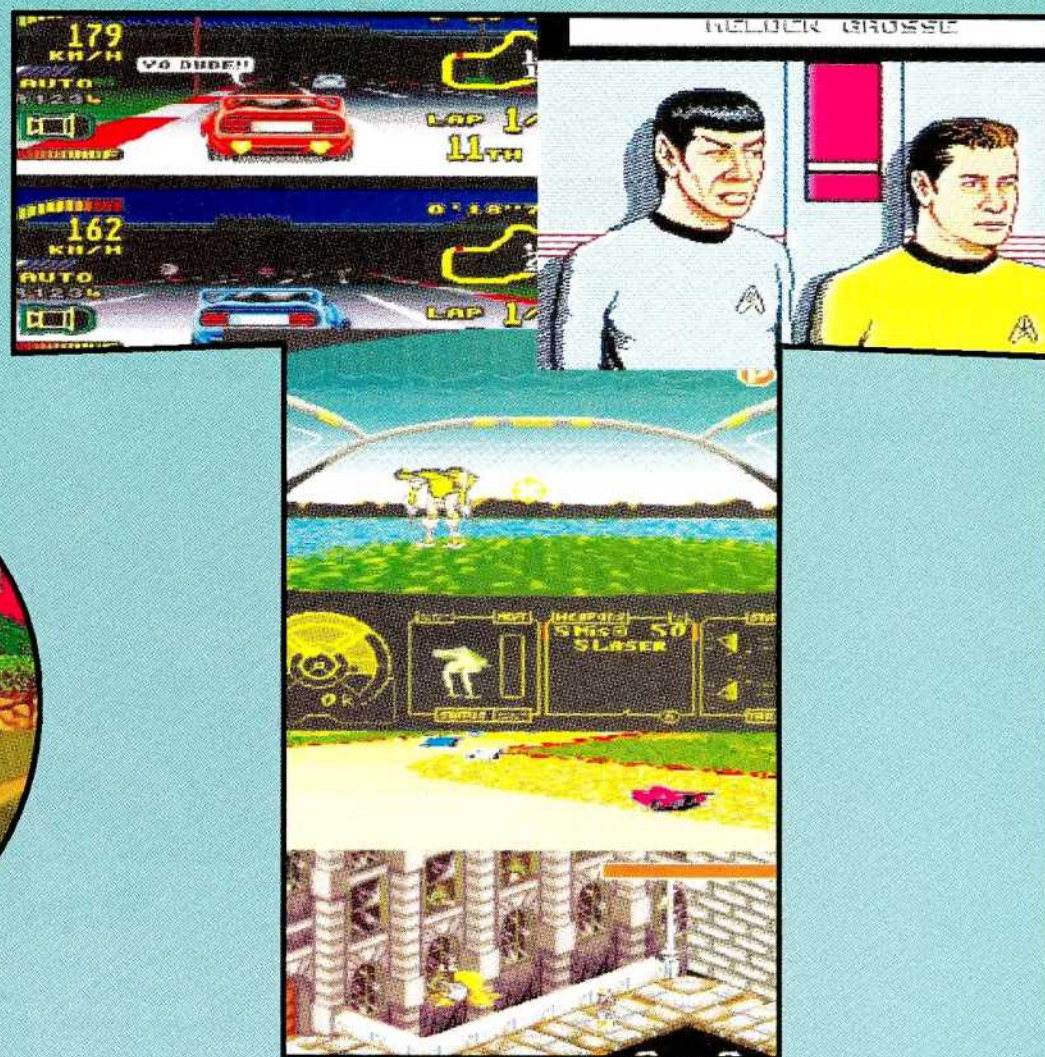
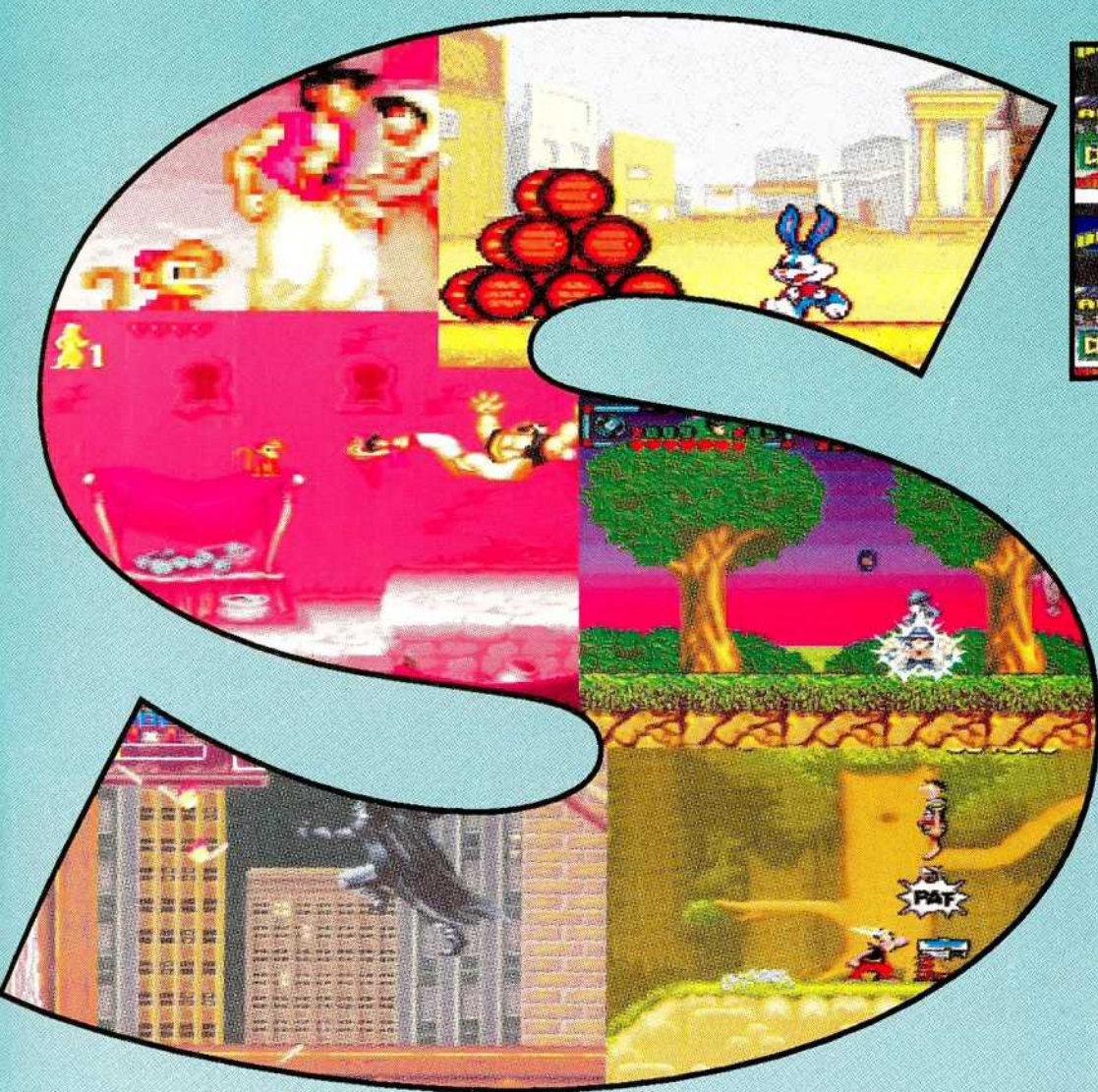


➤ **Die besten
Spiele des
Jahres '93**

**Die größten
Flops des
Jahres '93**

OF 1

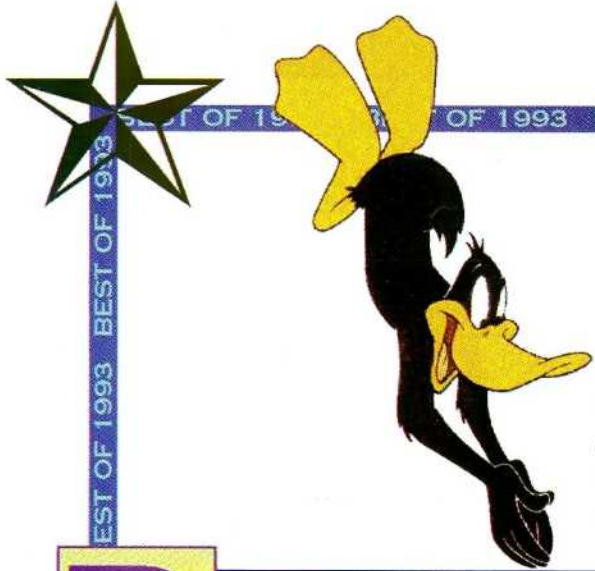
**Was hat
TOTAL! im
Jahre 1993
gebracht?**



993

Meinungen, Statistiken, Fakten und Infos

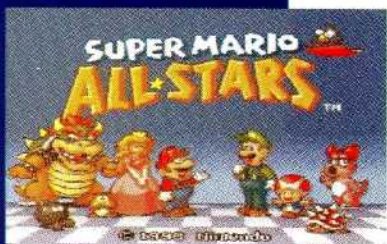
S leben, 1993er'-Ausgaben liegen hinter uns; 700 satte Seiten **TOTAL!** rund ums Nintendo-Hobby. Seit Juni sind wir für Euch da, mit Test, Tips & Tricks, Previews, Wettbewerben, Reportagen und anderem mehr. Ein enormer Aufwand, aber wir meinen, es hat sich gelohnt. Hiermit präsentieren wir den ersten **TOTAL!-Jahresrückblick!**



Er ist einer der jüngsten Toon-Helden: Daffy Duck auf SNES.



Das Jahr begann gleich mit einem Blick in die Videospiel-Zukunft: Mit komplett deutschen Texten und dem superstarken SFX-Chip gerüstet trat Fox McCloud unter den Fittichen des Mario-Vaters Shigeru Miyamoto auf und eroberte in der famosen 3D-Weltraumoper „Starwing“ die Spielerherzen. Mit diesem innovativen Mega-Hit setzte das SNES seinen Siegeszug fort. Noch immer Platz 1 der Verkaufs-Charts blieb der tragbare "Game Boy"-und war-



um auch nicht, angesichts solch famoser Knaller wie „Zelda: Link's Awakening“ von „Nintendo“, „R-Type 2“ von „Irem“ und „Mega Man 3“ von „Capcom“. Beim Veteran NES sahen die Verkaufszahlen nicht ganz so berauschend aus, trotzdem überraschte „Konami“ mit der cleveren Mixtur aus Strategie und Handelsspiel namens „Pirates“ – sogar mit deutschen Texten konntet Ihr die wilde Zeit der Freibeuter erleben.

Wesentlich kurzweiliger und adrenalinfördernder kamen die miniaturisierten Mega-Flitzer „Micro Machines“ von den „Codemasters“ daher. Gut und fast ebenso ungewöhnlich wie „Pirates“ ge-

DAS WAR '93 TOTAL!



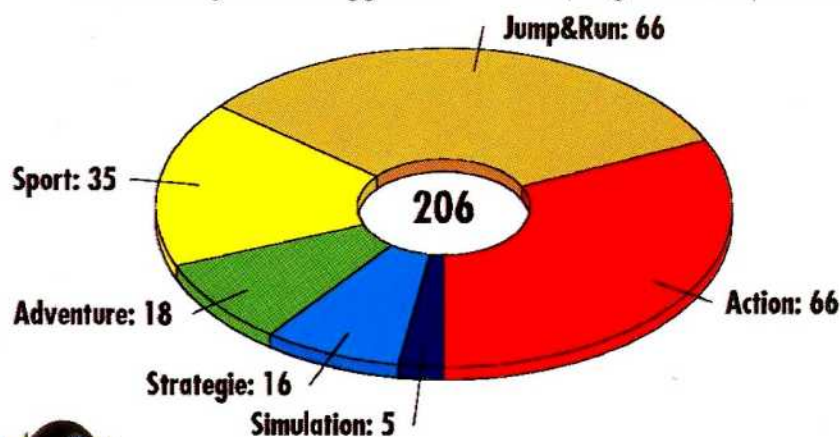
Rivalitäten? Der Pixel-Mario (oder Luigi) ist der erfolgreichere!

Super Mario Bros. Das Kuriosum

Sommer '93: „Super Mario Bros.“ – der Film. Das beliebte Powerpack im Blaumann zäumt – mit Rohrzange und Saugglocke

ausgestattet – das Pferd einmal von hinten auf. Ganz anders als die Masse der Filmstars entspringt das Klempnerduo

diesmal im Ursprung der Spielewelt, um erst dann auf den Leinwänden dieser Welt Furore zu machen.



TOTAL! '93: So sah im letzten Jahr die Verteilung der Genres über die in TOTAL! getesteten Spiele aus.

1993: Alles „Super“ ...

Übertrieben wird in unserer Welt bekanntlich viel – so auch bei Videospiel-Namen. Ganze 20 (zwanzig!) der 1993 in TOTAL! getesteten Spiele hatten ein ihrem eigentlichen Titel vorangestelltes „Super“ – das „Final“ hingegen gab's lediglich zweimal, „Ultimate“ gar nur ein einziges Mal!

1993 – Es „toont“ sich was...

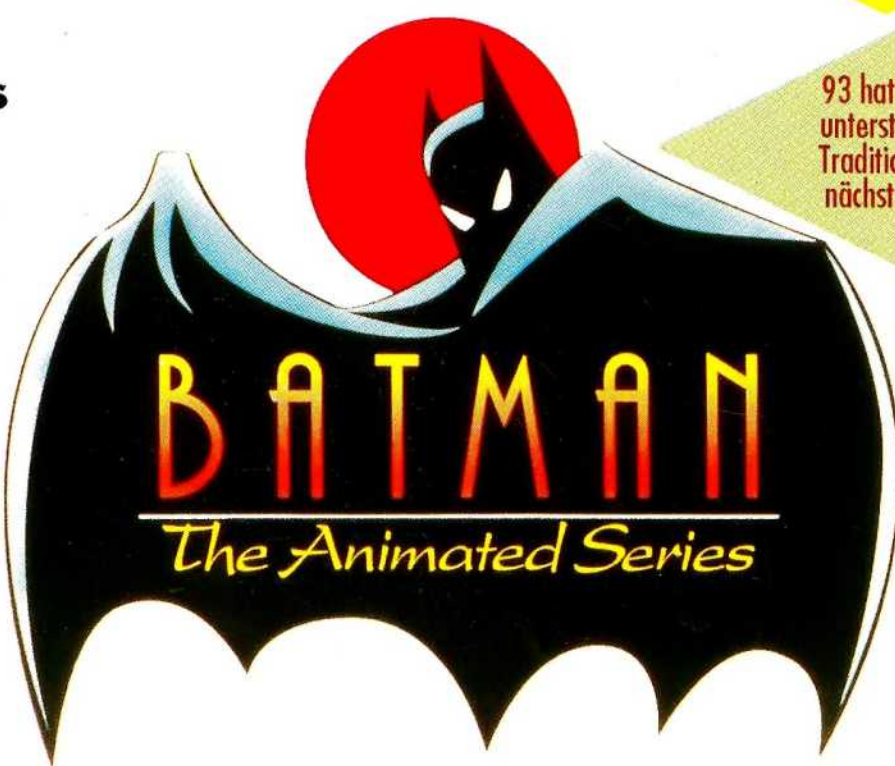
Ob Mickey, Asterix, Darkwing oder Daffy Duck, ob Tiny Toons, Bubsy oder die Turtles, alles tummelt sich in diesem Jahr auf der großen Nintendo-Videospielwiese und damit auch in Eurer TOTAL! Selbst Garfield und die pfeifferrauchende „Spinatwachtel“ Popeye mischen sich mit unters toonige Volk. Als glanzvolles und „Schlußlicht“ präsentiert uns Capcom in diesem Jahr Aladdin zum Weihnachts-



DAS WAR '93 TOTAL!

MAZ ab! Filmstars in die Slots

Die Kinohelden sind 1993 nicht nur die Stars auf der Leinwand, nein – auch auf den Monitoren in der Spielewelt treiben namhafte Figuren Unwesen und Schabernack. Von „Hook“ über „Star Trek“ bis zur Addam's Family („Pugsley's Scavenger Hunt“), ob Fledermaus („Batman Returns“), ob Vampir („Bram Stoker's Dracula“) oder das Alien („Alien 3“), ja selbst die ausgeflippten „Blues Brothers“ und die Leute aus „Wayne's World“ reichen sich 1993 gern in den Modulschächten Eurer Nintendos ein zweites Mal die Hände. Nur knapp am alten Jahr vorbeigeschlittert sind „Super Empire Strikes Back“ und „The Lawnmower Man“. Wen wundert's, daß bei solch' einem Aufgebot an Stars auch die Riesen aus der grauen Vorzeit nicht durch Abwesenheit glänzen wollen: Also schuf



Das Lizenzgeschäft mit actiongeladenen Movies blüht wie nie zuvor. Movies blüht.

1993 - Es war höchste Zeit für unser starkes Nintendo-Heft!

93 hat uns Nintendo nicht unterstützt – eine schöne Tradition, die wir auch im nächsten Jahr fortsetzen werden.

1994 – noch mehr Tests, Informationen, Tips&Tricks, kurz: noch über mehr Nintendo!

ZUCKERBROT UND PEITSCHEN: ALLE NOTEN VON 1 BIS 6 WAREN VERTRETEN!



Tests in '93

Allen Widrigkeiten zum Trotz versorgte TOTAL! Euch im letzten Jahr mit einer relativ konstanten Anzahl Tests pro Ausgabe – das soll sich auch im kommenden Jahr nicht ändern. Toi, toi, toi!



Filmumsetzungen – kein Ende in Sicht.

Ocean pünktlich zum Filmstart in den Kinos den „Jurassic Park“ – ganz für zu Hause. Dem Spitzenreiter in Sachen Filmlicenzen rückt gegen Ende '93 ein neuer im Bunde beträchtlich auf die Pelle: Sony Imagesoft. Mit einem immensen Lizenzschatz wird diese Firma nächstes Jahr Markt machen.



Street Fighter II Turbo

Wer ordentlich mit Karacho zuhauen will, ist hier genau richtig! „Street Fighter II / Turbo“ von „Capcom“ bietet neben erweiterten Features endlich auch – einstellbar – eine wesentlich höhere Kampfgeschwindigkeit. Das ultimative Muß für alle Prügelspiel-Fans! Test nachzulesen in TOTAL! 10/93!



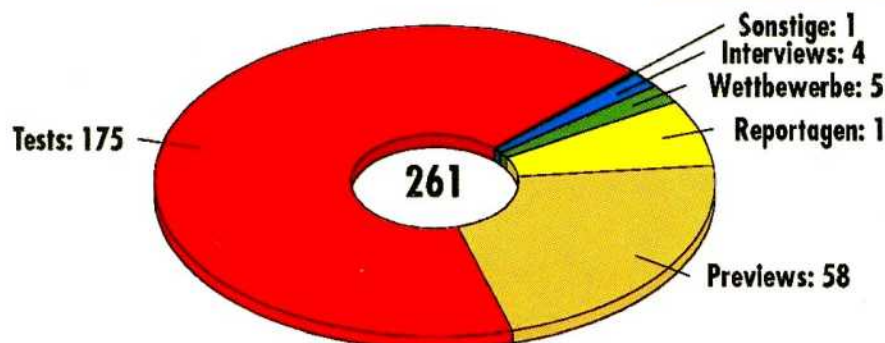
1993 - Die Newcomer

Spiele gab's zuhauf. Dabei sollte man auch unerwähnen lassen, daß die Industrie selbst einige Newcomer zu verzeichnen hat – äußerst vielversprechende. So lassen sich die beiden Medien-giganten Virgin und Sony aufs Nintendo-Spiel ein.

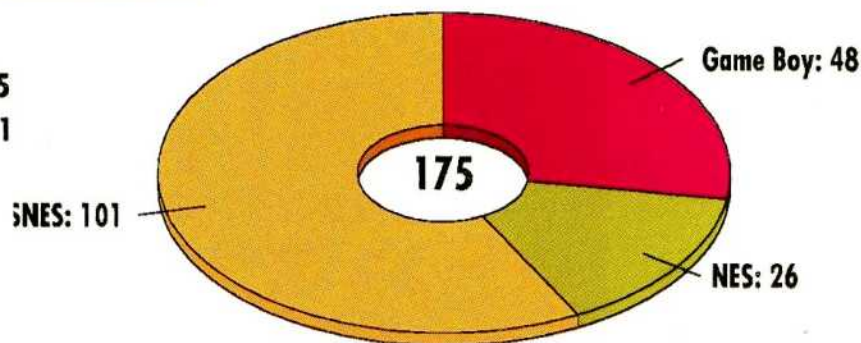
lang den Engländern das nicht ganz ernstgemeinte Abenteuerspiel „Cosmic Spacehead“.

Abgerundet wurde die Palette der positiven NES-Titel

durch „Acclaims“ „Alien 3“, das im Action-Genre für viel Aufregung und gute Noten sorgte. Weniger rosig sah es mit einem anderen



Die Verteilung der Beiträge der '93er-TOTAL!



175 Tests – so über die Systeme verteilt.



1993 – Das Jahr der Sport-Promis

Die Hersteller von Sportsimulationen bescherten uns einen regelrecht inflationären Promi-Boom: Brett Hull (Hok-key), K.-H. Rummenigge (Player Manager), Pelé, Cal Ripken jr. (Baseball), Jimmy Connors (Pro Tennis Tour), John Madden (Football '93) oder Nigel Mansell (World Championship) sind nur einige der großen Namen.

1993 Gedanken & Fragen

Mario Kart, Top Gear 2, etc. Schöne Spiele machen Spaß. Vollgas & 200 Sachen! Warum geht das mit meinem Auto nie? 1993 – Diskussionen. Sind die

Nintendos eine Gefahr für Eure Gesundheit? Machen sie süchtig oder gar gewalttätig? Vielleicht ist es wie mit dem Essen: Zuviel ist schlecht. mkl



Titel der Filmzunft aus: Das stinklangweilige „Hook“ vertrieb selbst hartnäckige Spielberg-Fans und auch Spiele wie „Street Gangs“ und „Super Sports Challenge“ bewiesen überzeugend negativ, daß gute und gehaltvolle Spiele auf dem NES leider selten sind.

Die Qualität war denn auch dem großen Bruder des klei-



Super Bomberman

Hurra, hurra, die Schule brennt? Nicht ganz! Dafür können sich aber bis zu vier hochmotivierte Spieler aufs heftigste bombenwerfenderweise bekämpfen. Mit Zeitzünder oder per Funk, per Teleport, auf Fließbändern oder gar zu Fuß, 'Hudson Softs' digitale Knallerei kommt allenthalben gut an und sorgt per Mehrspieler-Adapter für unzählige Spielerzusammenkünfte!

nen NES sehr viel mehr hold:
Zwar ragten auch auf
dem Super Nintendo
so gräßlich grauslige
Module wie „Lethal
Weapon“ oder das
völlig mißlungene
„Wayne's World“
und auch die Lizenz-
freie Oberkrücke

„Outlander“ äußerst negativ heraus, aber was sind schon solche Ausrutscher, wenn es auch Perlen wie „Cool Spot“ und „Lost Vikings“ gab. Besonders überzeugend traten erstmalig die deutschen Softwaremacher auf den Plan: Erst erschien das vom deutschen Softwarehaus „Blue Byte“ entwickelte „Jimmy Connors Tennis“, dann fiel das Action-Fieber über uns her – mit dem in Deutschland programmierten „Super Turrican.“ (Hudson Soft)

So passabel diese beiden Versuche gelangen, die echten Hämmer kamen mal wie-

Das ‚Super Bomberman‘-Artwork.

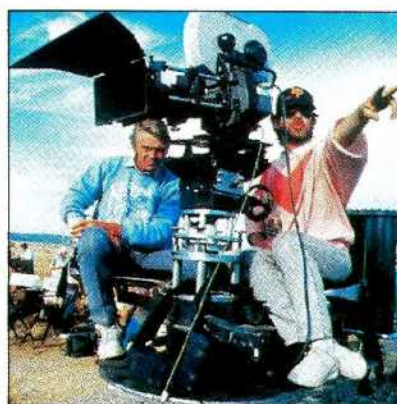


Mit Freunden kumpft es sich leichter: Bis zu drei Helden können am Start.

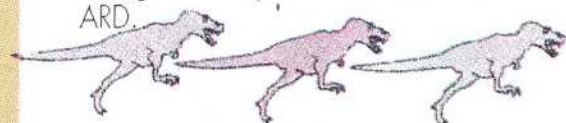
DAS WAR '93 TOTAL!

Die Dinos kamen

1993 war das Jahr der Reinkarnation der Dinosaurier. Egal, wohin man blickte: Überall schauten uns die Augen der längst ausgestorbenen Spezies an. Ob Tyrannosaurus Rex als Plüschvieh im Spielwarenladen oder der Quarkus-Saurus beim Bäcker um die Ecke – nur völlige Isolierung in den eigenen vier Wänden unter Voraussetzung abgeschalteter Rundfunkgeräte konnten das noch nicht ausgestorbene Individuum „Mensch“ vor den Sauriern retten. Und was brachte uns die Dino-Welle? Einen handlungsmäßig schwachen Film, mehr schlechte



als rechte Videospiele und nervende Ex-Fossilien überall. Einziger Glanzpunkt: Die Dinos der ARD.



Unabhängig- gigkeit!

1993! Das war das Jahr in dem das erste und bislang einzige unabhängige Nintendo-Magazin auf den Markt kam. In diesem Heft wurde weder den großen

Firmen
nachgeköchen
noch hatte
Nintendo selber
Einfluß auf seine
Gestaltung.
Objektiv (soweit
das geht) und
umfassend solltet
Ihr über
sämtliche
Produkte für Eure
grauen Kästen

informiert werden. Wo krieg
ich das Teil, fragt Ihr Euch
vielleicht? Na ganz klar, es
liegt schon vor Euch. Die
TOTAL! mf

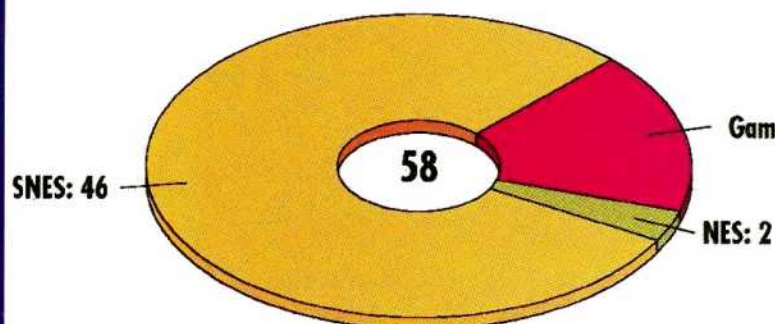


Die Küche brodel

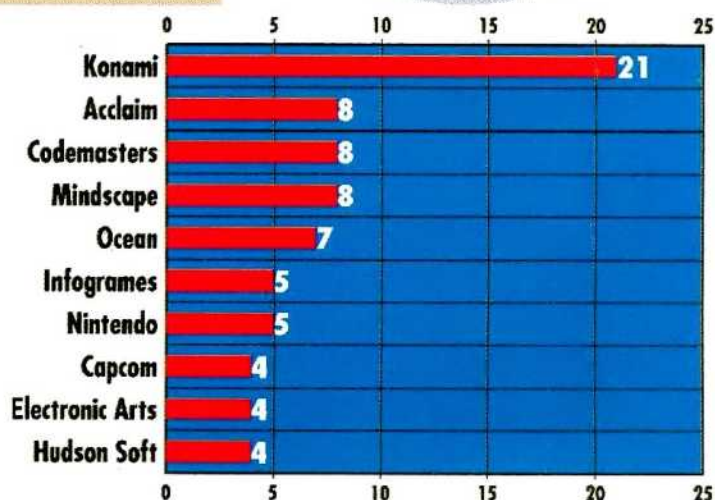
Trotz bereits erhältlicher CD-ROMS verschiedener Anbieter hält sich Nintendo in diesem Jahr verächtlich bedeckt. Der Grund ist ihr „Projekt Reality“, Deckname für eine Super-Maschine, die etwa 200 mal schneller werden soll als das SNES. Das ganze Jahr wird fieberhaft entwickelt. Damit sollte ein ursprünglich angedachtes SNES CD um Längen überholt sein.

Helpline total: Tips & Tricks und „Lebenshilfe“

Auch Ihr habt einen gehörigen Anteil an der TOTAL!, denn Ihr arbeitet ja total fleißig mit, so z.B. an den Tips & Tricks: Deren hatten wir ohne das ARP-Poster 259 Stück, davon 131 für das SNES, 66 für den Game Boy und 62 für das NES. Und von den 29 in der Helpline gestellten Fragen wurden mit 17 mehr als die Hälfte bantwortet – das ist klasse, weiter so! (Ach ja, insgesamt sind das stolze 114 Seiten Hilfe total...)



Die Verteilung der Previews in TOTAL! '93.



Quantität = Qualität?

Dieses Balkendiagramm zeigt an, welche Firma wieviele Tests in TOTAL! (Ausgaben 6/93 bis incl. 12/93, weniger als 4 Tests wurden nicht berücksichtigt) für sich verbuchen konnte. Wir staunten: Einsamer Spitzenreiter ist Konami!

DAS WAR '93 TOTAL!

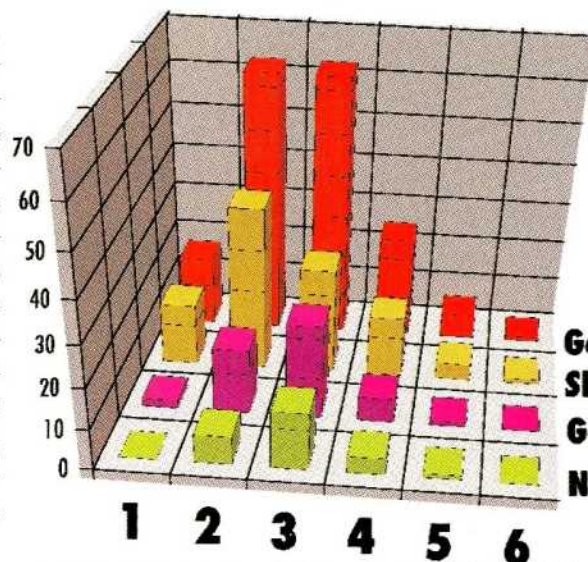


Alter Held ganz neu

Seine Wurzeln reichen bis ins 8. Jahrhundert zurück, aber er ist aktueller denn je: Aladdins Abenteuer sorgen dank Disney für Furore. Die Animationsartisten hauchen dem pfiffigen Straßendieb neues Leben ein und bringen den erfolgreichsten Zeichentrickfilm aller Zeiten jetzt auch nach Europa. Das SNES-Spiel dazu kommt von Capcom. Der kommerzielle Erfolg des Walt-Disney-Märchens wird Spielbergs Dino-Mania zwar nicht übertreffen – bei den Games ist es genau umgekehrt: Gegen Aladdin's Abenteuer sind die digitalen Dinos lahme Enten!



Der Notenspiegel 1993



175 Tests ergeben 175 Noten. Dieses Diagramm zeigt Euch, wie die Branche insgesamt und wie sie auf die einzelnen Systeme verteilt bei TOTAL! abgeschnitten hat – ein recht ordentliches Ergebnis.

Gesamt
SNES
Game Boy
NES

der aus Japan. Erst durchbrach „Hudson Soft“ mit „Super Bomber Man“ die Zwei-Spieler-Grenze und bannte mittels des speziellen „Multi-Player-Adaptor“ gleich vier Pyromanen vor das Super Nintendo. „Capcom“ prügelte sich in die Herzen und Fäuste der Videospiel-Jünger mit ihrem Monster-Hit „Street Fighter II Turbo“ und zuguter Letzt erschlug Nintendo uns mit dem 16 MBit-Wonne-modul schlechthin: „Super Mario All Stars“ brachte die weltweite Videospiel-Gemeinde pünktlich zum Jahresende in rauschende Ekstase.

Ob 1994 ähnliche Ergebnisse bringen wird? Wie entwickelt sich das kränkelnde NES, kommen neue atemberaubende „SFX“-Spiele für das SNES und bleibt der „Game Boy“ noch ein weiteres Jahr Spielzeug Nr.1?

Euer TOTAL!-Team

ENDE
★★★★

Die Hits

Fünf Spielen ist es gelungen, unsere Tests mit einer glatten Eins zu bestehen:

- **Super Mario All-Stars** (SNES, Nintendo)
- **Street Fighter II Turbo Edition** (SNES, Capcom)

- **Super Mario Kart** (SNES, Nintendo)
- **The Legend of Zelda: Link's Awakening** (GBoy, Nintendo)
- **Final Fantasy Legend III** (GBoy, Square Soft)



Die Flops

Sie sind das Geld fürs Cartridge-Plastik nicht wert, die Schlußlichter des Jahres '93: **Lethal Weapon** (SNES & GBoy, Note: 5, Ocean), **Wayne's World** (SNES, Note: 5, T*HQ), **Where in the World is Carmen Sandiego** (SNES, Note: 5, Hi-Tech Expressions), **Outlander** (SNES, Note: 5, Mindscape). Absolutes Schlußlicht: **Beethoven's 2nd** (SNES, Note: 6+, Hi-Tech Expressions).

Gute Zeiten-schlechte Zeiten

Sagt mir der Uli doch, ich soll mal 'n bißchen was übers letzte Jahr schreiben. Hey, der ist echt lustig. Tja, so richtig berauschend war das Jahr wohl nicht: rechte Gewalt in Deutschland, Krieg auf dem Balkan, mein Auto ist schon wieder kaputt und Nintendo killt



das CD-ROM. Schade eigentlich! Aber ... wir haben immerhin einen Grund auf die nächsten Jahre zu warten. Ich meine nicht, daß Ihr endlich 18 (für die Jüngeren) werdet, damit Ihr die Spielhallen unsicher machen könnt, sondern: Project Reality! Ich fang jedenfalls jetzt schon an zu sparen. mf

Mein Favorit:

Mein Blindgänger:

Wir wünschen allen Lesern ein TOTAL! tolles Neues Jahr!

... und jetzt seid Ihr dran!

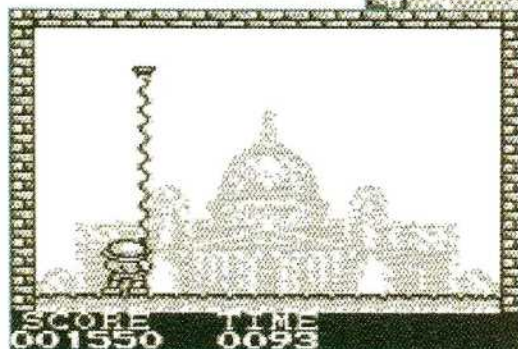
Zwei Dinge möchten wir von Euch wissen, und zwar: Welches Programm aus Eurer eigenen Sammlung! gefiel 1993 am besten, und welches am wenigsten? Schreibt die beiden Titel auf eine Postkarte und schickt ihn an: MVL '93 TOTAL! Heilwigstr. 39, 20249 Hamburg

GAME BOY

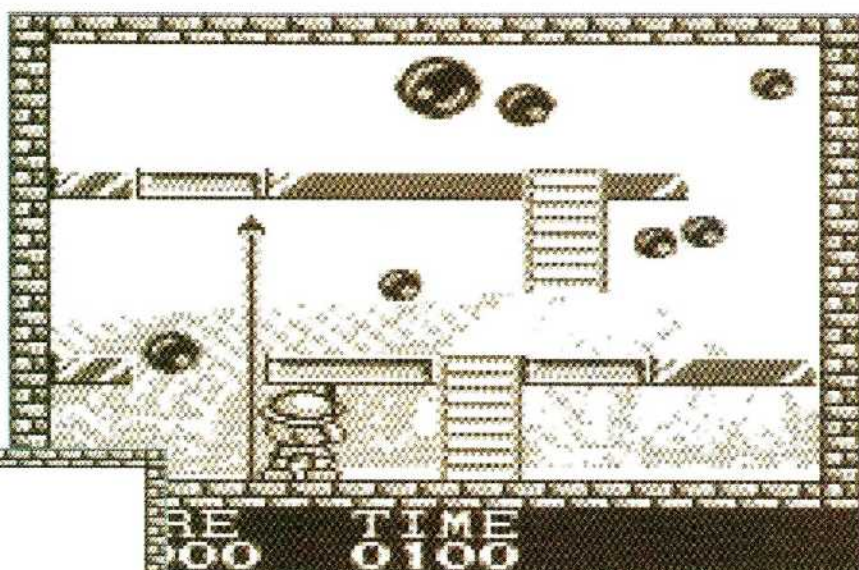
1 Spieler

Hudson

70 DM



Noch kann Pang in Ruhe üben ...



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

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

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

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

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

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

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

POSTIV!

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

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

HEKTISCHE JAGD MIT HAKEN UND SEIL

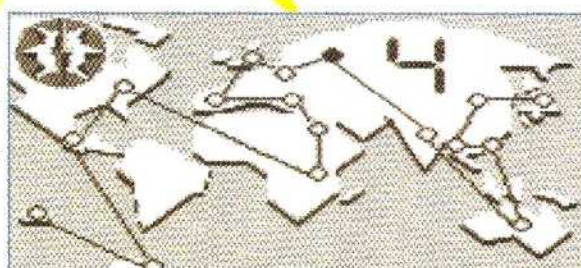
Euer Job ist es, diese Teile von unten abzuschießen. Dazu habt ihr als Standardwaffe einen Haken am Seil, den Ihr senkrecht nach oben in die Luft werft. Trefft ihr damit einen großen Ballon oder berührt ein Ballon das Seil, dann zerfällt er in zwei kleinere Hälften. Die kleinen Ballons müßt Ihr dann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



DYNAMITE: BREAKS THE BALLOONS INTO THEIR SMALLEST SIZE. BUT USE WITH CAUTION.

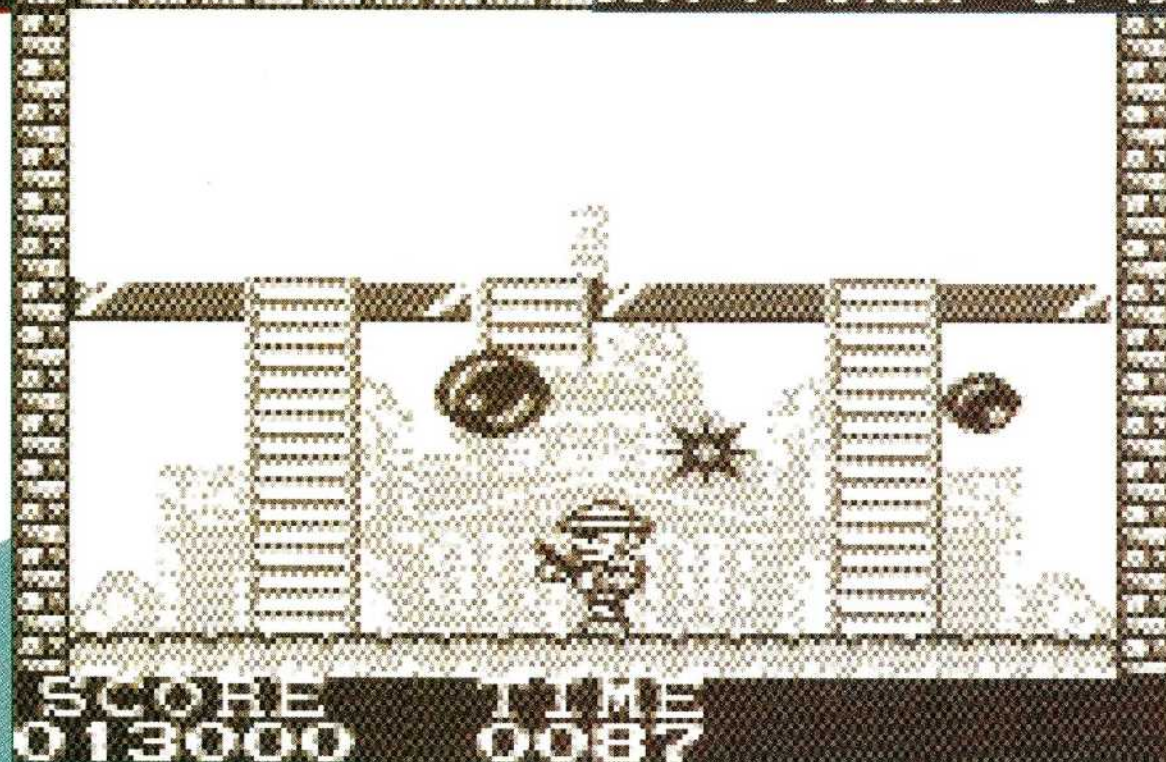
Pang erklärt persönlich den Sinn und Zweck aller Extras.

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



LENINGRAD CHOOSE THE CITY TO START STAGE 07-19

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



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

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

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

100% SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM 150 deutsche Spiele lieferbar!

Act Raiser	125,-	Crash Dummies	125,-
Adventure Island	119,-	Cybernator	125,-
Aero the Akrobat	133,-	Darius Twin	105,-
Alfred Chicken	133,-	Dino City	125,-
ALADDIN	119,-	Double Dragon	135,-
Alien 3	128,-	Dragon's Lair	117,-
Alien v.s. Predator	127,-	Drakkhen	135,-
Asterix	109,-	Duffy Duck	135,-
Axelay	125,-	Earth Defense Force	129,-
Barbie	123,-	Equinox	137,-
Batman Returns	125,-	Exhaust Heat	125,-
Battletoads in Battle-		Fatal Fury	125,-
maniacs	119,-	Final Fight	125,-
Best of the Best	129,-	First Samurai	125,-
Beethoven	127,-	FLASHBACK	135,-
Blazing Skies	129,-	F-Zero	89,-
Blues Brothers	127,-	Ghost'n Ghouls	95,-
B.O.B.	118,-	GODS	135,-
Bram Stokers Dracula	127,-	GOOF TROOP	125,-
BUBSY	119,-	GP 1 - Motorrad Rennen	119,-
Bulls vs Blazers	118,-	Harley's Adventure	109,-
California Games 2	117,-	Hole in one	119,-
Cal Ripken Jr. Baseball	135,-	HOOK	125,-
Captain America & The		Hunt for Red October	119,-
Avengers	135,-	Hyper Zone	109,-
Castlevania IV	125,-	James Bond Junior	109,-
Chessmaster	115,-	Jimmy Connor's Tennis	123,-
Champions - World Class		JURASSIC PARK	125,-
Soccer	125,-	King Arthur's World	129,-
Championchip Pool	135,-	King of the Monsters	118,-
Chuck Rock	113,-	K.O. Boxing	118,-
Cliffhanger	113,-	Lagoon	135,-
Congo's Caper	117,-	Last Action Hero	113,-
COOL SPOT	127,-	Lethal Weapon	117,-
Cosmo Gang	135,-	Legend of Zelda	99,-
		Lemmings	127,-
		Magic Sword	127,-
		Major Title	135,-
		Mario is missing	135,-
		Mario Paint with mouse	99,-
		Mechwarrior	149,-
		NEU: Megalomania	119,-
		Mickey Mouse -	
		Magical Quest	119,-
		Mortal Kombat	139,-
		Mystic Quest	99,-

NBA AllStar Challenge	119,-	Pugsley's Scavenger	123,-
NFL Quarterback Club	145,-	Hunt	119,-
NHLPA Ice Hockey	127,-	Push Over	95,-
Nigel Mansel's		Race Drivin'	133,-
Champion Ship	127,-	Road Runner	119,-
On the Ball	125,-	Robocop 3	123,-
Operation Logic Bombs	129,-	Rummenigges Player	123,-
Outlander	127,-	Manager	139,-
Parodius	127,-	Sensible Soccer	145,-
PGA Tour Golf	125,-	Shanghai	127,-
Phalanx	133,-	Sky Blazer	99,-
Pierre Le Chef	99,-	Sim City	117,-
Pilot Wings	99,-	Spankey's Quest	119,-
Pit Fighter	99,-	Spider Man/X-Man	135,-
PLOK	115,-	Spindizzy World	133,-
Populous	125,-	The Empire strikes back	115,-
Pop'n Twin Bee	129,-	Star Wing	137,-
Pocky + Rocky	125,-	Street Fighter 2 - Turbo	127,-
Powermonger	127,-	Edition	123,-
Prince of Persia	127,-	Strike Gunner	137,-
Probotector	127,-	Sunset Riders	119,-

Super Alleste	119,-	Super Battle Ship	135,-
Super Bomberman	115,-	Super Bomberman incl.	155,-
4 Spieler Adapter	133,-	Super Drivin' Suzuki F1	123,-
Super James Pond	89,-	Super Mario All Stars	89,-
Super Mario Kart	119,-	Super Mario World	127,-
Super Off Road	133,-	Super Pang	99,-
Super R-Type	99,-	Super Soccer	133,-
Super Star Wars	135,-	SUPER SWIV	99,-
Super Tennis	135,-	Tazmania	133,-
Terminator I	127,-	Terminator 2 -	127,-
Arcade Game	129,-	Test Drive 2	119,-
The Lost Vikings	127,-	Tiny Toon Adventures	

**SPIELE-VERSAND
BRACHTENDORF
POSTFACH 1107
56747 POLCH
02654-2694
Mo. - Fr. 9.00 - 18.30 • Sa. 9.00 - 14.30**

Tom & Jerry	125,-
Top Gear	119,-
Total Carnage	133,-
TROLLS	119,-
Turtles 4	127,-
Tournament Fighters	145,-
Utopia - The Creation of a	
Nation	145,-
We are back	135,-
Where in the world is	
Carmen San Diego	135,-
Wing Commander	133,-
Wing Commander -	
Special Mission	135,-
World Heroes	143,-
World League Basketball	99,-
WWF Royal Rumble	135,-
Young Merlin	145,-
Zombies	127,-

In einigen Wochen erhältlich:
Art of Fighting
F1 - Pool Position
King of Karura
Techmo NBA Basketball
Shadow Run
Sound Factory
Super Air Driver
Super Turrican
Terminator 2 - Judgement Day
The Humans
Winter Olympics
Zool

Nur
deutsche Originalspiele!

**100%
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM**



**100%
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM**

**WIR LIEFERN
Per Post**

Weil die am billigsten ist
= günstigste Versand-
kostenkalkulation,
Preisvorteil für Sie:

Versandkosten pro Sendung
(nicht pro Spiel)
7,- DM + Nachnahme

02654-2694
Mo. - Fr. 9.00 - 18.30 • Sa. 9.00 - 14.30

**100%
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM**

Nur deutsche Originalspiele!

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

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

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

NEGATIV!
... das leider ziemlich
schwierig ist und keine
Continues hat.

Aber immerhin dürft Ihr das erste Drittel der Levels direkt anwählen. Das ist immerhin ein schwacher Trost. Untröstlich dagegen ist, daß Hudson den in der Vorversion geplanten Zweispieler Modus leider doch nicht ins fertige Pro-

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

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

Gerald Arend

Pang

Grafik ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐

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

Sound ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐

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

Gameplay ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐

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

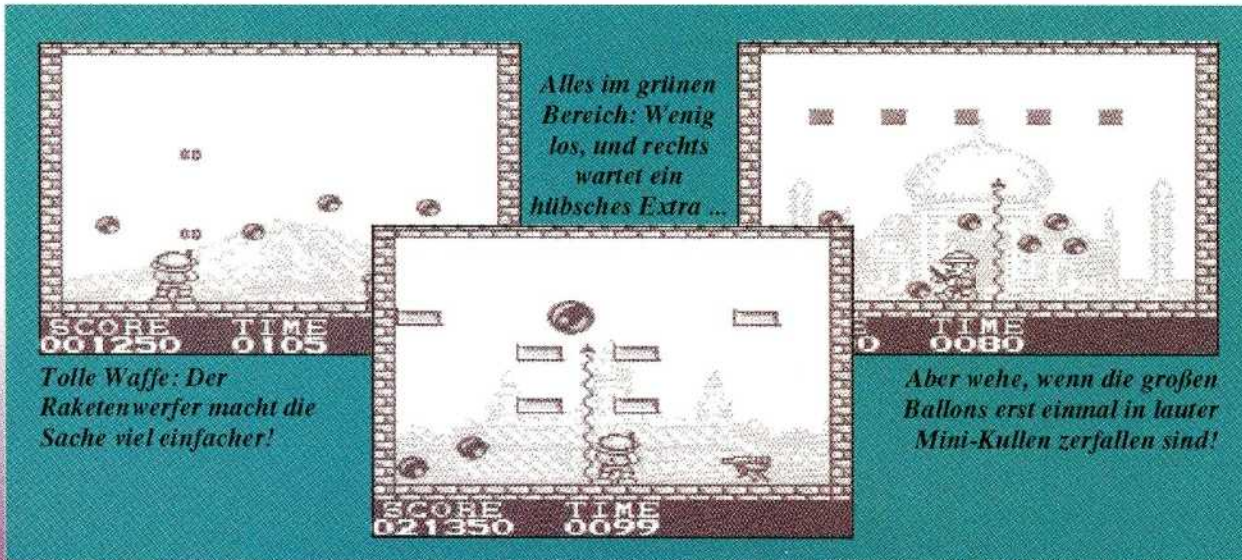
Dauerspaß ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐

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

TOTAL! - CHECK

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

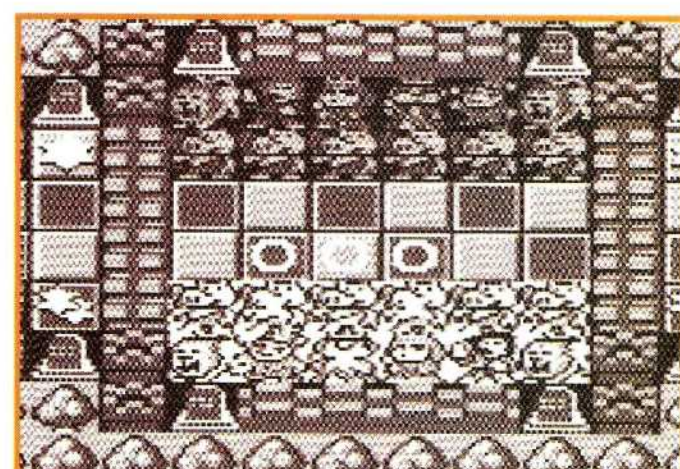
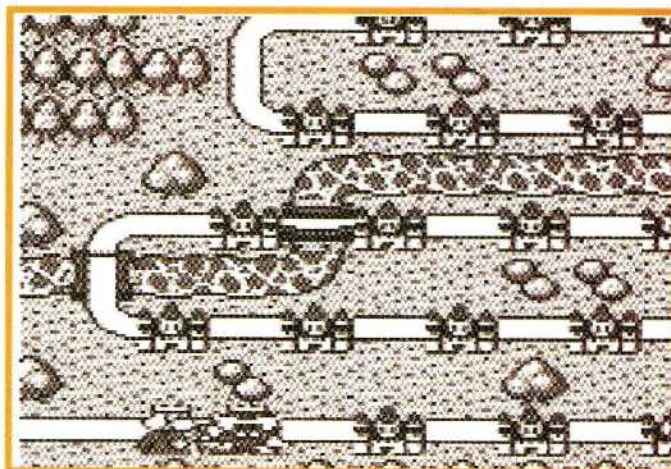
**FAZIT
2**



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



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

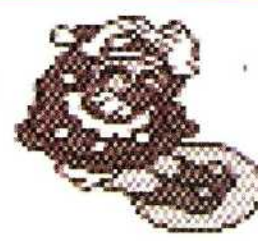


Sein wir doch mal ein bißchen bösarig: Was ist langweiliger als Schach? Erraten: beim Schach zugucken! Und so habe ich mit meiner soliden Halbbildung und meinem halbgaren Kulturverständnis gar nicht mal so viel für das Spiel der Könige übrig. Und weil ich auch noch Vorurteile habe, erstreckt sich diese Antipathie auf alle Spiele, bei denen zwei Leuten irgendwelche Figuren auf schwarz-weißen Brettern hin- und herschubsen.

Nein, gar so ein schlimmer Kulturbanause und Kostverächter bin ich nun auch wieder nicht. Auch Brettspiele können Ihre Reize haben. Das beste Beispiel liefert Hudson Soft jetzt für Euren Game Boy: „Castle Quest“. Dieses Teil hat das Zeug dazu, so manchen Action-Hammer für eine gehörige Zeit im Schrank verstauben zu lassen!

Das Geheimnis des Spiels liegt im Rezept. Castle Quest ist eine überaus gelungene Mischung aus Schach und Rol-

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



lenspiel. Ausgeliehen beim Spiel der Könige sind die Zugregeln und der Sinn des Spiels. Ihr müßt den gegnerischen Kronenträger plattmachen. Und was beim Schach der Würfel (oder war das beim Halma?), das sind hier die Karten. Die Figuren tragen ihre Kämpfe in allerfeinster Rollenspielmanier nach mathematischer Etikette aus. Der „Angreifer“ zieht eine Karte aus der Auswahl von 1 bis 10 sowie „Bube“, „Dame“ und Joker. Je höher der Kraftwert eines Charakters („Power“), de-

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

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

POWER DURCH MAGIE UND ZAUBER

Aber teilt Euch die Zauberei ein. Längst nicht alle Charaktere haben magische Fähigkeiten. Und wenn die Magiepunkte einer Figur erst einmal verbraucht sind, ist erstmal Essig mit Zauberei. Zum Glück gibt es aber die Nacht. Wenn das Spiel nach 30 Zügen noch nicht beendet ist, fallen alle Figuren in einen tiefen Schlaf, um alle Lebens- und Magiepunkte wieder aufzufrischen. Wenn Eure Mannen auf dem letzten Loch pfeifen, könnt Ihr sie aber auch per Heilzauber wieder auffrischen.

Oder Ihr besetzt eines der Sternfelder des Gegners. Das sind die Quadrate, auf denen beim Spielbeginn eine gegnerische Figur stand. Lohn der Mühe: Jeder Charakter darf sich ein „X“ an den Namen hängen, erhält ein verbessertes Kampf-

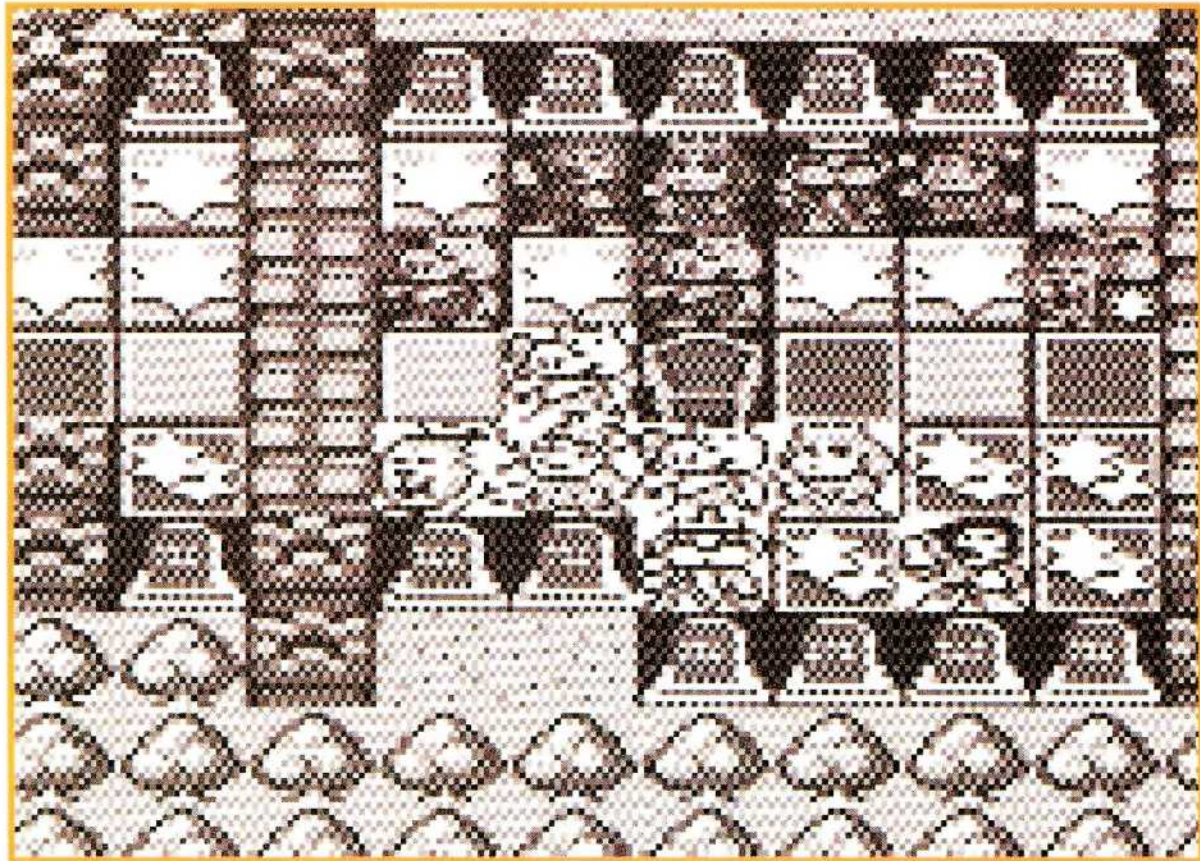
Auf Leben und Tod ...



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



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



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

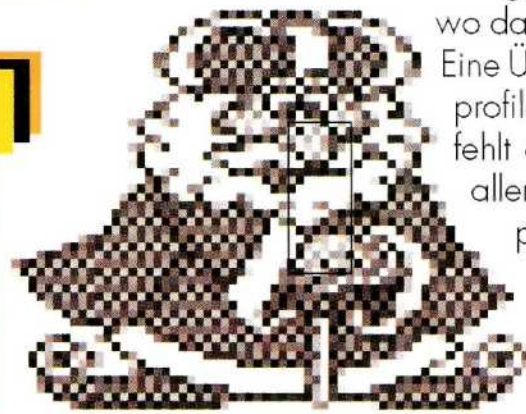
Da sage mal einer, Brettspiele müßten langweilig aussehen! Castle Quest beweist das Gegenteil.

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

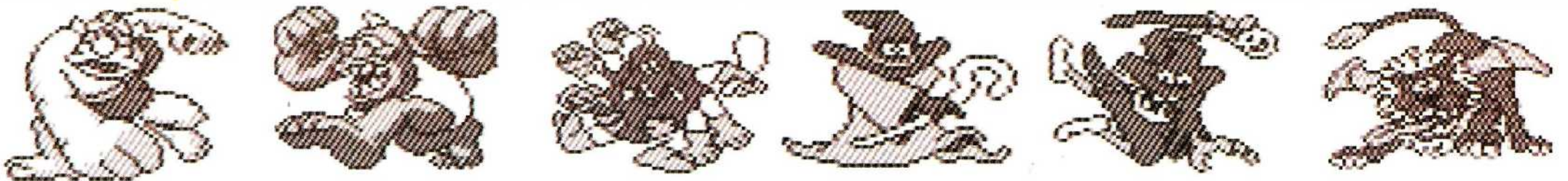
Infos über die einzelnen Spielfiguren an. Wenn Ihr Euch im Turniermodus bis zum fiesen Oberkönig durchkämpft, erhaltet Ihr nach jedem gewonnenen Spiel ein Paßwort. Im Einzelspiel-Modus könnt Ihr jedes Game direkt anwählen. Und last not least verdient die Zweispieler-Option wohlwollende Erwähnung, bei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

Aber in einem Punkt muß sich Castle Quest einen ganz dicken Rüffel gefallen lassen. Schwachpunkt Nummer Eins ist die Spielanleitung. Sie hört praktisch da auf, wo das Game erst richtig losgeht.

Eine Übersicht über die Charakterprofile der verschiedenen Figuren fehlt ebenso wie eine Auflistung aller Zaubersprüche. Nach ein paar Probespielchen wißt Ihr zwar, wo der Hase langläuft. Aber das ist keine Ausrede für so ein lausiges Druckwerk!



QUEST



Information ist (über-)lebenswichtig: Per Knopfdruck seht Ihr alle Kampfwerte einer Figur.

profil, ein grimmigeres Aussehen, frische Energie und vielleicht sogar noch zusätzliche Zaubersprüche.

Das Game steckt so voller toller Ideen, daß unser Platz nicht mal für eine Beschreibung

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

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

Gerald Arend

Castle Quest

Grafik



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

Sound



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

Gameplay



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

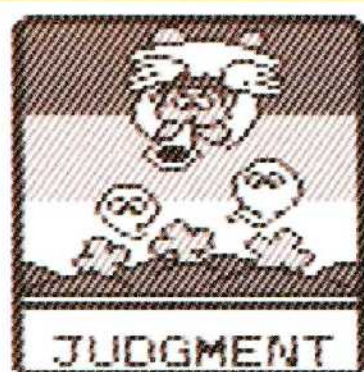
Dauerspaß



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

TOTAL! - CHECK

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



SNES

1-2 Spieler

Accolade

DM 140

BRETT HULL

HOCKEY

St. Louis ist nicht gerade das absolute Top Team der amerikanischen National Hockey League, aber immerhin hat die Mannschaft einen hervorragenden rechten Stürmer in ihrer ersten Reihe: Brett Hull.

Gut genug, um mit seinem Namen Accolades Eishockeysimulation zu zieren. Obwohl man bei „Brett Hull Hockey“ annehmen kann, man könnte nur mit Bretts Mannschaft spielen, dürft Ihr aber auch jedes andere Team der amerikanischen NHL mit seinen aktuellen Spielern und Stärken wählen und mit diesem einfach ein paar Trainingsmatches, Play-Offs oder sogar eine Ligasaison spielen. Angenehm fällt dabei auf, daß sowohl Spielänge als auch Dauer der Play-Offs und Saison variabel sind.



Jeder Spielzug wird mit digitalisierter Sprachausgabe von US-Sportmoderator Al Michaels kommentiert. Da heißt es beispielsweise: „The Score is Chicago 6, Los Angeles 3“ oder „He shoots – blocked by...“ Das kommt schon gut.

Brett Hull Hockey bietet nicht nur die pure Action auf dem Eis, sondern ermöglicht Euch zudem, in den Aufbau der von Euch auserkorenen Mannschaft aktiv einzugreifen, indem Ihr die sogenannten Linien verändert und auch die Stärken der Jungs selbst einteilt.

Wie bei der Fußballsimulation „Striker“, wird auch bei Brett Hull das Spielgeschehen in Mode 7 dargestellt. Das heißt, Eisfläche, Tore und Spieler werden artig gezoomt. Jedoch geschieht dies nicht so ordentlich wie bei Striker. Ebenfalls kritikwürdig sind Übersichtlichkeit und Spielbarkeit. Tummeln sich beispielsweise drei Spieler vor einem Tor, ist der ohnehin sehr kleine Puck kaum noch auszumachen. Hundertprozentig genau ist die Steuerung auch nicht, so daß Schüsse nicht präzise genug aufs Tor kommen. Trotzdem ist die Spielbarkeit besser als zum Beispiel beim miserablen „Hit the Ice“. Mit entsprechender Eingewöhnung können gar relativ anspruchsvolle Spielzüge vollzogen werden. Bleibt insgesamt also eine Eishockey-

▲ POSTIV! ▲

Passable Eishockeysimulation mit Mode 7-Grafik, Liga-Modus, Team-Editor.

▼ NEGATIV! ▼

Animationen und Scrolling nicht einwandfrei, Steuerung mäßig; zu zweit nur gegeneinander, nicht im Team.

simulation, die Freunde dieses harten Sports zwar nicht eiskalt erwischt, aber einige Mängel aufzuweisen hat. Nichtsdestotrotz gehört Brett Hull Hockey zweifellos zu den besseren Vertretern der Sparte. Wer allerdings nicht unbedingt Mode-7-Grafik haben muß, der sollte vielleicht noch ein

Weilchen auf das sehr vielversprechende NHL '94 warten, das sogar fünf Leute gleichzeitig spielen dürfen.

Hans-Joachim Amann

Zeitlupenstudien geben Aufschluß



Was für eine Szene (dank abgestellter Abseitsregel): Mr. Roenick von Chicago zieht eiskalt von der Mittellinie ab...



... und erwischt den gegnerischen Goalie noch eiskälter, indem er den Puck im unteren rechten Eck versenkt.

EASTON Game Stats		
Chicago		Quebec
1	Goals	0
6	Shots on Goal	2
5	Body Checks	8
0	Penalties	3
0 / 2	Power Play	0 / 0
57	Passing %	73

Statistik-Liebhaber dürfen sich in den Drittelpausen genauestens über den aktuellen Stand informieren.

Brett Hull Hockey

Grafik



Mode 7 ist wirklich schön und gut, doch wenn man ihn einsetzt, dann sollte dies technisch auch einwandfrei sein.

Sound



Es gibt zu wenig Orgelspiel und Zuschauerreaktionen, doch dafür ist ein Moderator vorhanden, der stets das Spiel kommentiert.

Gameplay



Richtig toll lassen sich die gutgepolsterten Cracks nicht steuern. Auch mit gezielten Schlagschüssen sieht's schlecht aus.

Dauerspaß



Angesichts dessen, daß es noch nicht viel Gutes in diesem Genre gibt, ist man doch einige Zeit motiviert.

TOTAL! - CHECK

Genre Sport

Levels —

Schwierigkeitsgrad ... je nach Paarung

Continues Paßwort

Speicherkapazität..... 16 MBit

Erhältlich ab sofort

FAZIT
3

GNADENLOS VIDEOSPIELE



Tel.: 089/4802913



NUR SOLANGE VORRAT REICHT !!!

SUPER NES

Action Replay Pro d	99,90
Universaladapter	19,90
50/60 Hz Adapter	39,90
5 Spieler Adapter	69,90
Joypad/Dauerf.	29,90
Joypad Verlänger	19,90
Topfighter	139,90
Joystick Prog.	89,90
Joypad Prog.	59,90
Addam's Fam d	79,90
Aero the Acrobat us	129,90
Alien 3 d	89,90
Aladdin us	139,90
Another World d	99,90
Aquatic Games us	99,90
Asterix d	89,90
Axelay j	49,90
Axelay d	79,90
Baseball 2020	109,90
Batman Ret. j	49,90
Battletoads d	109,90
Best of Best d	99,90
Bill Laimbeer us	59,90
Blazeon us	59,90
Blues Bros j	59,90
B.O.B. d	99,90
Bomberman d	99,90
Bombern. us (4Sp)	139,90
Boxing Legends us	139,90
Bubsy us	99,90
Bulls vs Blazer d	89,90
Cacoma Knight us	89,90
California Gam. us	69,90
Captain America us	129,90
Castlevania 4 us	69,90
Castlevania d	89,90
Chuck Rock us	69,90

Clue us	69,90
Contra j	69,90
Cool Spot us	109,90
Crashdummies us	129,90
Cybernator us	99,90
Cyberspin us	69,90
Darius Twin d	89,90
Desert Strike d	109,90
Dinocity d	89,90
Double Dragon d	59,90
Dracula us	129,90
Dungeon Master us	129,90
EDF us	69,90
E.V.O. us	129,90
F 1 Race us	119,90
Faceball 2000	79,90
Fighting Spirit eu	129,90
Final Fight us	69,90
Foreman Boxing d	79,90
Gods d	89,90
Goofroop us	109,90
Gradius III us	69,90
Gulivan j	49,90
Gunforce j	59,90
Harleys Adv. us	69,90
Hunt f R. Oct. us	69,90
Hyper Zone j	49,90
James Bond jr. d	69,90
Jeopardy us	59,90
Jimmy Connors d	89,90
Joe & Mac us	69,90
Joe & Mac 2 j	89,90
Jurassic Park d	119,90
Kablooey us	59,90
Kendo Rage us	119,90
King Arthur us	89,90
King Arthur d	119,90
Krusty Funhouse d	59,90
Lagoon us	79,90

Legends of Ring us	139,90
Lemmings d	69,90
Lethal Weapon us	79,90
Major Title d	109,90
Mario Allstar d	89,90
Mario Allstar us	99,90
Mariokart d	79,90
Mech Warrior us	109,90
Mickey Mouse us	79,90
Mortal Combat d	119,90
Mystic Quest d	89,90
NBA Allstars us	99,90
Nigel Mansell us	109,90
Offroad (Baja) d	99,90
Parodius d	79,90
PGA Golf d	99,90
Plok us	129,90
Populous d	69,90
Power Athlete j	59,90
Prince of Persia j	69,90
PTO us	129,90
Rival Turf d	79,90
Roadrunner d	79,90
Robocop III us	79,90
Rockn Roll Race us	119,90
Rocky Rodent us	129,90
Operat. Logic B. us	109,90
Rushing Beat j	39,90
Rushing Beast 2 j	79,90
RPM Racing us	79,90
Sandra Adventure j	39,90
Secret of Mana us	139,90
Shadowrun us	119,90
Simant us	129,90
Simcity d	59,90
Slapshot us	109,90
Smash TV jp	59,90
Starwars d	109,90
Starwars 2 us	139,90

Starwing d	109,90
Streetcombat us	79,90
Streetfighter 2 d	69,90
Streetfight 2 Turbo	129,90
Strike Gunner d	89,90
Striker d	119,90
Sunset Riders	119,90
Super Shanghai us	89,90
Tazmania us	89,90
Tennis d	79,90
Top Gear II us	119,90
Thunderspirit j	59,90
Tiny Toon d	99,90
Tom & Jerry us	89,90
Valis j	49,90
Wingcommander d	79,90
Wolfchild us	99,90
WWF j	49,90
WWF d	69,90
Xardion j	59,90
Yoshi's Cookie us	79,90
X-Zone us	69,90
Zombies d	119,90

3 DO

Konsole & Spiele lieferbar

Lieferbedingungen:

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

Gnadenlos GmbH
Orleansstr. 63
81667 München

GAMEBOY

Afterburst I	9,90
Battle Pingpong I	9,90
Blodia I	9,90
Palamedes I	9,90
Penguin Wars I	9,90
Ponkotsu Tank I	9,90
Puzzleboy I	9,90
Snow Bros I	9,90
Solomo's Key I	9,90
Sumo Fighter I	9,90
Super Chinese I	9,90
Twinbee I	9,90
World Cup I	9,90



CLIFFHANGER

Manche Filmhelden trifft ein wirklich schweres Schicksal auf den Konsolen.

Amer Stallone! Da kämpft man eineinhalb Stunden gegen die gemeinsten Alpen-Gangster, besiegt die böse Brut und wird zum Dank dafür in ein so mieses Modul wie „Cliffhanger“ gesteckt! Tja, Pech gehabt, Sylvester! Aber im Ernst: Mit diesem Prügelspiel macht sich Sony nicht viele Freunde. Die



Einen Schlag in den Magen kann sicherlich jeder vertragen, oder?

Grafik läßt sich ja noch ertragen, das Gameplay jedoch nicht. Primitiv und langweilig: Ihr kämpft Euch durch sechs verschiedene Levels und nehmt alle Gegner auseinander, die Ihr zu fassen bekommt. Mit einem Messer oder gar 'ner entschulten MP geht das natürlich um einiges einfacher. Leider müssen diese Hilfsmittel erst eingesammelt werden; die

Bleispritze läßt sich mangels Munition zudem auch nur begrenzt einsetzen.

Abgesehen davon, daß das Spiel tierisch hart ist, ärgern vor allem die unfair schweren Sequenzen, in denen Ihr

über einen reißenden Fluß jumpen müßt.

„Dank“ der mißbrachten Kollisionsabfrage ist diese Aufgabe beinahe ein Ding der Unmöglichkeit, aber so lernt Sylvester wenigstens das Schwimmen. Schade Sony: Das Klassenziel wurde leider nicht erreicht. (Hab' ich das nicht schön gesagt?)

Martin Klugkist



Solche Riesenschneebälle können etwas nervig werden. Hüpfen!

SNES

1 Spieler

Sony

DM 120

Cliffhanger

Grafik



Die Levels sind nicht sonderlich originell gestaltet. Die Animationen sind allerdings halbwegs gelungen.

Sound



Waaaas? Das soll der tolle Cliffhanger-Soundtrack sein? Da lachen ja die Hühner! Und das klingt wesentlich besser ...

Gameplay



Noch einfallsloser als das Stupid-Game „Double Dragon“. Das will doch schon was heißen, oder?

Dauerspaß



Dauerspaß? Wohl eher Dauerfrust! Motivation ist von Anfang an gleich null, insofern paßt sie wenigstens zum Klima ...

TOTAL! - CHECK

Genre..... Action
Levels..... 6
Schwierigkeitsgrad...hoch
Continues..... 1-5
Speicherkapazität.... 8 MBIT
Erhältlich..... ab Januar



ANDREAS HEINEKE
PRÄSENTIERT DIE NEUHEITEN
AUS DER MUSIKSZENE

DIE FANTASTISCHEN
4

L I S
T E N
U P

Mit den
Fantasti-
schen 4 live
im Studio
von OK
Radio



Als die Fantastischen 4 sich am Samstagmorgen bei OK Radio zum Treffen einfanden, warteten bereits einige Fans vor dem Sender, um sich Autogramme zu besorgen. Unser TOTAL!-Fotograf Sven hatte einige TOTAL!-Hefte mitgebracht – besonders Smudo erwies sich als begeisterter Nintendo-Freak. Als erstes wollten wir natürlich

einiges über die 4. Dimension erfahren: Wie bei den 4en üblich, redeten alle durcheinander, und jeder hatte seine eigene Version. Zusammengefaßt, lieben sie alles, was um sie herum passiert, und während sie sich als Urheber des deutschen HipHops im letzten Jahr lediglich in der dritten Vision befanden, erleben sie nun die vierte und ultimative. Auf ihrem Weg durch deutsche Hallen nehmen sie diesmal einen Drummer mit. „Dadurch ersparen wir uns sämtliche Tapes und Drumcomputer“ schwärmte Smudo. „Die Tour wird noch aufregender als die letzte“, so Thomas D., „mit einem Quadrosound in Hallen beschallen. Bei dem Stück ‚Ein Tag am Meer‘ werden

die Wellen durch die gesamte Halle strömen, und die Leute werden nicht mehr wissen, wo sie stehen.“ Auch auf dem neuen Album der Vier gibt es Weisheiten, die jeder von Euch ernst nehmen sollte. Mein Lieblingszitat ist „Du bist nicht Opfer, sondern Schöpfer Deiner Leidenschaft“. In den letzten Tagen habe ich das Album in meiner Wohnung so laut gehört, daß mein Nachbar mich irgendwann gefragt hat, wer denn das ist. Nun hat er sich das Album auch gekauft und fühlt sich durch die Texte sehr motiviert. Als ich den Fantastischen Vier diese Geschichte erzählte, haben sie sich sehr gefreut. Smudo: „Das ist genau unser Ziel. Wir hoffen, unsere Fans werden sich nach dem Hören dieser Platte einiges zu Herzen nehmen und neu über ihr Leben nachdenken. Wir haben alle negativen Gedanken aus unserem Leben verbannt. Und das schon seit unserer Geburt. Macht das auch so, und wenn Ihr Euch doch mal schlecht fühlt, legt diese Mega-CD auf, hört Euch die Texte an, und es wird Euch besser gehen. Versprochen!



TOTAL! TRIFFT DIE FANTASTISCHEN 4



Schon vor unserem Treffen mit den F4 lauerten einige hartnäckige Fans auf die deutschen HipHopper – Waidmanns Heil!

Bitte recht freundlich!
Auch die F4 lesen
TOTAL!

Hallo Freunde,

von Jahr zu Jahr wird es schwieriger, Trends vorauszusagen. Noch schwieriger ist zu sagen, wer der neue Star 1994 wird. Auch im letzten Jahr habe ich den Versuch unternommen, einen Trend, oder noch schwieriger, sogar eine Band mit einem No. 1-Hit vorauszusagen. Wie sollte man das auch, wenn man die Band des Jahres im Januar noch gar nicht kennt. So jedenfalls war es im Falle der 4 Non Blondes! Einfacher ist es da für mich schon zu sagen, welche neuen Bands aus dem US-Underground den Weg in die New Rock Charts finden. Sicherlich braucht man kein Prophet zu sein, um zu sehen, daß die Lemonheads auf ihrem Weg in die Charts nicht mehr aufzuhalten sind. Ebenfalls ein heißer Kandidat sind sicherlich



Andrew Hillman

die Smashing Pumpkins, Rage against the Machine und die Stone Temple Pilots. Schwieriger wird es da schon im Discobereich. Durch den tragischen Autounfall des Culture Beat-Produzenten Fenslau, muß man sich im nächsten Jahr einen neuen Produzenten suchen. 1994 werden wir sehen, was aus der Discoband wird. Die wahren Songschreiber wie Meat Loaf oder Phil Collins, werden ganz sicher auch in diesem Jahr Erfolg haben, denn der Trend zur „ehrlichen Musik“ wird auch demnächst anhalten. Daß Erfolge nicht von Plattenfirmen planbar sind, beruhigt mich und wahrscheinlich auch Euch. Durch Bands, wie den 4 Non Blondes oder natürlich Nirvana, ist der Weg auch für junge Bands zu Welterfolgen geebnet. Ich wünsche Euch für '94 jedenfalls eine Menge Rock'n Roll, Tekkno, Metal, Punk, Grunge, Pop, Trance, Funk und Soul.

MAXITEST

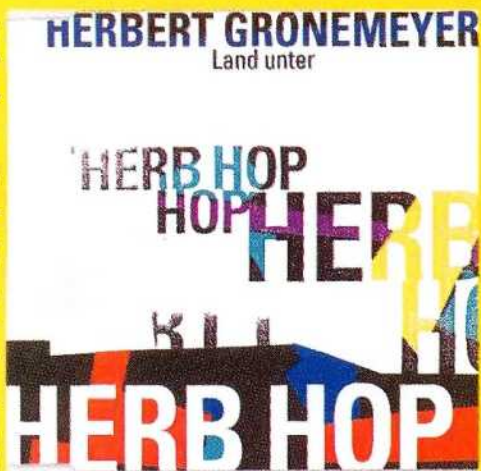
1. Guns'n Roses – Ain't it fun

Nach dem unglaublichen Erfolg des "Use your Illusion"-Abenteuers mit der Tour und der Platte im letzten Jahr meldet sich die erfolgreichste Band nun zurück. Nur leider wird der wirkliche Gunners-Fan enttäuscht, denn wir müssen sowohl auf die Texte von Axl als auch auf die Megasongs verzichten. Leider ist es ja ganz groß in Mode gekommen die Songs seiner Vorbilder aufzunehmen und da springen Axl & Co. diesmal leider auch auf. Als sie den großen Erfolg mit "Knockin' on heaven's door", ursprünglich von Bob Dylan, feierten, bewiesen sie ja immerhin, was sie aus solchen Songs machen können. Bei "Ain't it fun" fehlt da leider noch der neue Kick!

GUNS N' ROSES Ain't It Fun

2. Herbert Grönemeyer – Land unter (Hip Hop Remixe)

Herbies Tour, war ein wirklicher Hammer. Während er auf der Bühne eher den Rocker mimt, habensichfähige Remixer den neuesten Song "Land Unter" vorgenommen und Herberts Stimme mit Hip Hop-Beats unterlegt. Aber bei aller Liebe, dies sind schließlich nicht die Fantastischen 4, sondern eben unser Herbert, und seine Stimme paßt leider nicht zu den kalten Beats.



3. Stakka Bo – Down the drain

Als ich das erste mal bei MTV "Here we go again" gesehen habe, hatte ich keine Ruhe mehr, bis ich das Album in den Händen hielt. "Supermarket" heißt es und enthält neben dem Song noch einen zweiten potentiellen Hit "Down the Drain". In dem Song geht es um die Kaufsucht und den Kommerz, der die ganze Welt überschwemmt, bis wir nicht mer atmen können. Stakka Bo zählen zu den angesagtesten Bands Stockholms, und das nicht nur, weil sie früher mit der Army of Lovers-Frontfrau La Camilla zusammen gewohnt und musiziert haben.



4. Levellers – This Garden

Vor einigen Jahren feierte man in England die Levellers noch als Geheimtip, doch während die meisten Bands aus England derzeit ewiger Geheimtip bleiben, schafften die Levellers den Sprung über den Kanal nach Deutschland und verkauften hier sogar größere Hallen aus. "This garden" ist eine gute Mischung aus Folk und Rock und sorgt hoffentlich auch bei den deutschen Radiosendern für Aufsehen. Die Maxi-CD enthält drei Remixe des Songs und zeigt die Jungs von ihrer besten Seite.



EURE GEWINNCHANCE!

Ihr habt, wie jedesmal, Eure eigenen TOTAL!-Charts bestimmt. Wenn Ihr das nächste Mal mitmachen wollt, schickt einfach eine Postkarte an: MVL, Redaktion Total!, Listen Up!, Heilwigstr. 39, 20249 Hamburg. Ihr könnt fünfmal das TOTAL!-CD-Pack mit 3 CDs gewinnen. Schreibt einfach Eure fünf Lieblings-CDs auf eine Postkarte, und ab damit! Hier die Gewinner vom letzten Mal: Susanne Kranz, Ulrich Klein, Jan Weiss, Ingo Simon, Knut Hillmann.

HITPARADE



1 (3)

NIRVANA
In Utero



2 (1)

4 NON BLONDES
Bigger, better...



3 (0)

PEARL JAM

4 (8) Soul Asylum – Grave Dancers Union

5 (2) Bon Jovi – Keep the Faith

6 (4) Die Toten Hosen – Kauf mich!

7 (7) Spin Doctors – Pocket full of Kryptonite

8 (-) Meat Loaf – Bat out of Hell 2

9 (-) Die Ärzte – Die Bestie in Menschengestalt

10 (10) Pet Shop Boys – Very

GRATIS
für Sie!

Der Musik- und Video-Katalog!

► CDs/MCs/Singles/
Schallplatten/
Video-Kinofilme ab **49**

► Original-Markenqualität
mit Garantie!

► Kein Club!
Keine Kaufpflicht!

DISC
Center
No. 1 in music

Einfach mit Postkarte anfordern bei:
DISC-CENTER Abt. ZW
D-97987 Weikersheim
Musik + Kino unendlich für Millionen!

SIM ANT

SNES

1 Spieler

Maxis

DM 120

Öfter mal was Neues: Ein Game bei dem man sich eines gewissen Kribbelns nicht erwehren kann: Die Invasion der Ameisen auf dem SuperNES...

Wer kennt sie nicht, jene kleinen sechsbeinigen Krabbeltiere, die beim Picknick im Wald oder auf der Liegewiese im Freibad so herrlich nerven können. Dennoch sind Ameisen interessante und wichtige Tiere, es gibt sogar Kulturkreise, die sie als Delikatesse verzehren...

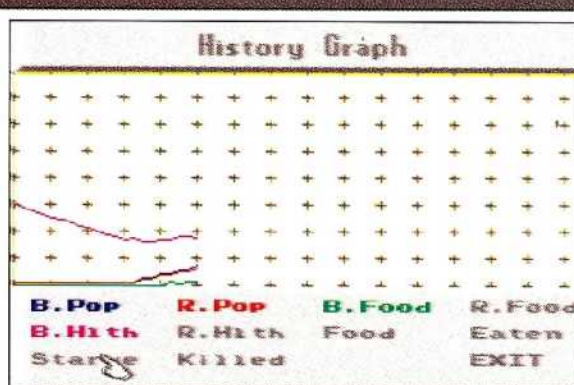
Wie es in so einem Ameisenhaufen zugeht, das könnt Ihr jetzt auf Eurem SNES untersuchen, denn in „Sim Ant“ lenkt Ihr die Geschicke einer Ameisenkolonie. Dabei übernehmt Ihr nicht nur die Rolle einer Ameise, die auf Futtersuche gehen muß, sondern Ihr bestimmt auch die Entwicklung im heimischen Bau: Sollen die Arbeiter eher auf Futtersuche gehen oder sich mehr um den Nachwuchs kümmern? Braucht die Kolonie mehr Arbeiter oder mehr Soldaten? Doch das Ameisenleben ist nicht ganz ungefährlich: Im Garten wimmelt es nur so von Gefahren: gefräßige Spinnen oder rücksichtslose Zwei- und Vierbeiner können ein Ameisenleben sehr schnell beenden. Und dann gibt es da noch diese fiesen roten Ameisen, die den Garten am liebsten für sich hätten und daher nichts unversucht lassen, um Eure Kolonie zu besiegen...

In acht Szenarien müßt Ihr versuchen, dieser roten Gefahr Herr zu werden. Während die dortigen Schauplätze noch recht übersichtlich sind, habt Ihr es im Strategiemodus mit einem wesentlich größeren Gelände zu



Sind Garten und Haus erst einmal vom Menschen befreit, feiern die Ameisen ...

Hier stellt Ihr die Arbeitsverteilung in Eurer Ameisenkolonie ein. Sind sie nicht süß, die Kleinen?



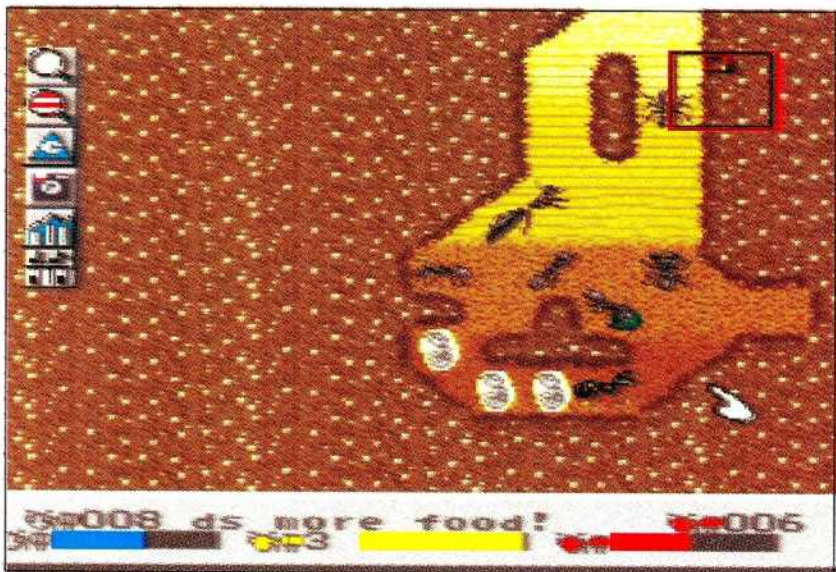
In der Oberwelt warten viele Gefahren auf Eure kleinen Ameisen.

Statistiken geben Auskunft über die Entwicklung Eurer Ameisenkolonie.



kann auch die SNES-Maus verwendet werden. Wer einmal eine völlig andere Art von Spiel kennenlernen will, der sollte mal einen Blick riskieren. Ein echter Ameisenhaufen im Wohnzimmer wäre wohl etwas unangenehmer, oder?

Michael Anton



Urgemütlich schaut es bei Euch im heimatischen Nest aus. Es geht voran!

tun. Hier müßt Ihr nicht nur die roten Ameisen im gesamten Garten besiegen, sondern auch noch einige lästige Menschen aus ihrem Haus vertreiben. Zusätzlich gibt es auch noch einen Tutorial-Modus, in dem Ihr Euch mit der Steuerung vertraut machen könnt, in einem kleinen elektronischen Lexikon erfahrt Ihr auch noch viel Wissenswertes über die bemerkenswerten Tiere.

Insgesamt ein recht interessantes und auch amüsantes Game, das seine Konvertierung aus der Welt der 'echten Computer' erstaunlich gut überstanden hat. Grafik und Soundeffekte sind gut gelungen, zur Bedienung

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

TOTAL! - CHECK

Genre.....	Simulation
Levels.....	9
Schwierigkeitsgrad.....	ansteigend
Continues.....	Batteriepuffer
Speicherkapazität.....	8 MBit
Import aus.....	USA



PAC-ATTACK

SNES

1-2 Spieler

Namco

DM 120

Was passiert wenn man Pac-Man mit einigen Tetris-Steinen in einen Schuhkarton sperrt?



Ebenfalls nett: Der Puzzle-Modus.

Der Zweispieler-Mode macht gut Spaß – denn einer wird gewinnen!

Tetris'-Clones gibt es ohne Ende – ein weiterer ist „Pac-Attack“ von „Namco“. Es gibt drei Modi. Ein Spieler kann sich die Zeit im ‚Normal‘ oder ‚Puzzle‘-Mode vertreiben, zwei Spieler können sich im Kampfmodus vergnügen. Im Normal-Mode geht's ums Überleben. Von der Oberseite des Bildschirms fallen mit Geistern durchsetzte Blocks. Schlagen die unten auf, zerfallen sie in Einzelteile und ordnen sich in die Lücken unter ihnen ein. Dadurch entsteht ein gewisses Chaos. Um dem abzuweichen kann der Spieler Pac-Man auf die Geister hetzen, der ebenfalls per Block seinen Auftritt hat, und sobald er aufsetzt, in die Richtung, in die er schaut, losrennt. Läuft sich der Kollege fest, segnet er das Zeitliche – sind dem Rundling aber genügend Geister zum Opfer gefallen und hat sich somit das ‚Fairy-Meter‘ gefüllt, gibt's eine Fee, die keine Geister mag ... Klar, daß dies alles bald flott vonstatten geht. Im

Puzzle-Modus muß man alle Geister auf dem Screen mit einer kleinen Anzahl Pac-Men zu beseitigen – 100 Levels Kniffelei mit Paßworten.

Der Zweispieler-Modus gibt dem Spiel den Reiz. Er funktioniert wie ein Doppel-Normal-Mode, nur wird dem Gegner ein Teil der bei einem gefressenen Geister ‚geschenkt‘. Ist alt, macht aber Spaß.

Die Grafik ist gut, und die Animation gefällt. Beim Sound hat man sich bemüht – coole Musiken und FX, nur zu wenig. Wer kein ‚Tetris‘ hat, kann sich Pac-Attack mal ansehen.

Ulrich Mühl

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

TOTAL! - CHECK

Genre.....	Strategie
Levels.....	Puzzlegame: 100
Schwierigkeitsgrad...	einstellbar (4 St.)
Continues.....	unendlich/Paßwort
Speicherkapazität.....	4MBit
Import aus.....	USA



Ihr wollt Spiele kaufen oder verkaufen?

TVGAMES

ist
Euer
Partner!

030/7 81 15 36

Gleich anrufen und
Gratisinfo anfordern

Schickt Eure durchgespielten
Master, MEGA oder Super NES Module

an

Achtung Berliner!

TVGAMES
Grunewaldstr. 81
10823 Berlin

Besucht unseren Laden – Hier könnt Ihr auch leihen!

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

SNES

1-2 Spieler

Tradewest

DM 120

**Gemeinsam sind sie
unausstehlich und zwei
Teams noch schlimmer.**

BATTLETOADS DOUBLE DRAGON

Riesenrobots
haben keine
Chance!



Das sieht für die Kröte
nicht sehr gut aus ...



Maximal zwei Spieler können sich an der Prügelei beteiligen. Zur Auswahl stehen neben den berühmten Killerkröten auch die beiden Lee-Zwillinge Billy und Jimmy. Leider blieb bis heute beiden Teams der ganz große Durchbruch auf Eurem Nintendo versagt.

Ob es dem Doppelpack besser ergehen wird, ist angesichts des durchgängig unfairen Gameplays mehr als fraglich. Viele Feinde sind so stark, daß Ihr für jeden Schlag, den Ihr austeilt, einen einstecken müßt. Noch unspielbarer wird der Kampf, wenn Ihr an einen der



Mittel- oder gar Endbosse geratet. Null Chance! Selbst die härtesten 'Street Fighter' unter Euch werden sich hier die Zähne ausbeißen.

Wirklich schade, denn ansonsten macht „Battle Toads – Double Dragon“ keinen schlechten Eindruck. Mitunter erinnert die Kloppelei auf dem Screen an die schönsten Bud-Spencer-Filme. Die armen Gegner werden nach Strich und Faden vermöbelt. Mal per Fausthieb, mal mit einem Stahlrohr und notfalls eben mit 'ner Stange Dynamit. Mit manchen Feinden hat man sogar richtig Mitleid.

Wenn der Schwierigkeitsgrad etwas moderater wäre, wäre das Spiel wirklich ganz nett. So aber solltet Ihr Eure Moneten besser sparen.

Martin Klugkist

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



TOTAL! - CHECK

Genre Action

Levels 7

Schwierigkeitsgrad ... hoch

Continues unendlich

Speicherkapazität 8 MBit

Import aus USA

FAZIT
4+

GREAT GREED

Game Boy

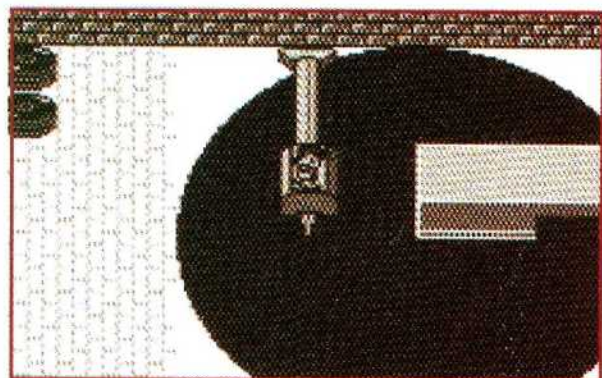
Spieler

Namco

DM 70

**Panik im Königreich Greene Country:
Der fiese Bio-Haz macht
die Lande unsicher...**

Da kommt ein junger Held, den es durch Zufall hierher verschlagen hat, gerade recht. Um wieder in seine Zeit zurückzukehren, muß erst ein Zauberbuch



Hat man schon mal so einen großen Plattenspieler gesehen? Ob man mit dem auch scratchen kann?



gefunden werden, und das befindet sich zufälligerweise in den Klauen von Bio-Haz. Klar, was zu tun ist: Unser Held begibt sich auf die Hatz nach Haz. Und die ist gar nicht so einfach, denn in den Gefilden

von Greene Country wimmelt es nur so von fiesen Monstern. Aber da unser Held nicht nur gut im Kampf ist, sondern auch auf die lokale Magie zurückgreifen kann und dazu noch von den netten Königstöchter, scheint das Unternehmen Erfolg zu versprechen. In acht Ländern müssen die bösen Statthalter enttarnt und Probleme der Bevölkerung gelöst werden, bei den Reisen über Land lauern massenhaft Monster, die verprügelt werden. Das bringt Erfahrung, und nur ein erfahrener Held kann in dieser Welt überleben. „Great Greed“ ist ein gelungenes Rollenspiel. Neben der abgedrehten Story und den gelungenen Grafiken ist es das Kampfsystem, das begeistert: Während in den Kämpfen die Feuerknöpfe für die ‚Handarbeit‘ zuständig sind, liegen auf dem Steuerkreuz bis zu vier Zaubersprüche zur schnellen Verfügung. So lassen sich die



zahlreichen Kämpfe schnell und erfolgreich bestreiten. Allerdings solltet ihr ordentliche Englischkenntnisse mitbringen, denn nur so könnt Ihr die Story richtig genießen.

Michael Anton

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



TOTAL! - CHECK

Genre Adventure

Levels 8 Welten

Schwierigkeitsgrad ... leicht bis mittel

Continues Batteriespeicher

Speicherkapazität 2 MBit

Import aus USA

FAZIT
2+

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!

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

TOTAL! ist jeden Monat neu – jeden Monat aktuell.

TOTAL! ist 100% Nintendo, aber unabhängig und unbestechlich.

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 Kenntnisnahme dieses Hinweises bestätige ich durch meine zweite Unterschrift:

DATUM/UNTERSCHRIFT

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

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen:

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

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

☐ Bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung/
Lastschrifteinzug

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

TIPS & TRICKS

TIPS UND TRICKS GESUCHT!

Hallo Leute, wir brauchen Euch! Ja, genau – Euch, die Ihr stundenlang an Euren Konsolen sitzt und Eure Lieblingsspiele zockt und dabei mit Sicherheit den einen oder anderen Trick herausfindet, wie man bei einem bestimmten Spiel an einer gewissen Stelle weiterkommt, Extra-Leben findet oder was auch immer. Dieses Wissen wollt Ihr uns wirklich vorenthalten? Nein? Na also! Schließlich habt Ihr die Gelegenheit, aktiv an TOTAL! mitzuarbeiten. Die Brieflawine ist angerollt, und so können wir Euch mit Tips und Tricks aus Eurer Feder verwöhnen. Haltet Euch ran und versorgt uns auch weiterhin mit neuem Stoff. Damit Eure Arbeit nicht umsonst ist, gibt es für die drei besten Tips einer Ausgabe je ein Modul nach eigener Wahl. Na, interessiert? Dann her mit Euren Tips und Tricks, und zwar an folgende Adresse:

**MVL GmbH
Redaktion TOTAL!
Kennwort Tips & Tricks
Heilwigstr. 39
20249 Hamburg**

Egal ob Game Boy, NES oder SuperNES, ob Modulcode, Kurztipp oder Komplettlösung – schickt es einfach los! Und vergesst bei Euren Einsendungen nicht, den Absender und Euer Wunschspiel nebst System und dessen Nationalität anzugeben. Und noch eine Bitte an alle potentiellen Kartenzeichner: Produziert Eure Meisterwerke möglichst auf weißem unkarierten Papier mit einem schwarzen Filzstift, sonst könnte es Probleme geben, die Karten ins Heft zu bringen.

Ach ja, die glücklichen Gewinner aus Heft 12/93 heißen Andreas Sauerbrey, Chris. u. Ben. Habersetzer und Luigi Casti. Wir gratulieren!

Also bis dann, wir warten auf Eure Post!!! (Mit der Einsendung eines Beitrages gehen die Veröffentlichungsrechte an den Verlag über. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.)

SNES

Zombies

Alle Freunde des Splatter-Knüllers können jetzt aufatmen. TOTAL! rückt schonungslos ein paar Levelcodes raus.

Level 4	XHRS
Level 5	GHRT
Level 8	WBGR
Level 9	PBGG
Level 12	GFCY
Level 13	XFCK
Level 16	KKYM
Level 17	BKYZ
Level 20	BXBS
Level 21	VXBB
Level 24	GYLM
Level 25	XYLZ

Level 28	GLZJ
Level 29	PLZM
Level 32	XJQY
Level 33	SJQT
Level 36	KZVJ
Level 37	FZVM
Level 40	KRPY
Level 41	RRPT
Level 44	BLHR
Level 45	PLHZ
Level ?	VHRV
Level ?	YLZD
Level ?	WJQK
Level ?	BZVG
Level ?	VLHX
Level ?	XVJR

A. LOUSBERG, A. EIGNUM,
A. GRALL

GB

Speedy Gonzales

Kaum von TOTAL! getestet, überschwemmt Ihr uns auch gleich mit Passwörtern. Genauso ist das richtig, weiter so, bravo! Der gute Fritz war diesmal am schnellsten.

Mexiko	500999
Forest	343003
Desert	830637
Country	812171
Cheese Isl.	522472

FRITZ KOLLHOFF

SNES

Goof Troup

Obwohl dieses Game hauptsächlich für jüngere konzipiert wurde, sind doch einige ziemlich haarige Rätsel drin. Doch das soll Euch kein Hindernis sein. Darum hier, Tātātāt: Levelcodes (was auch sonst)!

B=Banane, R=roter Stein, K=Kirsche, G=grüner Stein
Level 1 B, R, K, B, K
Level 2 K, R, G, K, B
Level 3 R, K, G, G, R
Level 4 B, K, G, R, B

TOBIAS PIETSCH

SNES

Mechwarrior

Wem von Euch dieses Super-Game zu hart wird, der könnte ja vielleicht mal einen kleinen Trick probieren. Im Pausenmodus drückt Ihr: A, L, L, Y. Nun seid Ihr Unverwundbar. das sollte helfen.

SEBASTIAN SCHWABE

SNES

Super Ghouls & Ghosts

Eine kleine Berichtigung: Ihr müßt auf dem zweiten Pad L und Start gedrückt halten wenn im Auswahlbildschirm EXIT leuchtet. Dann auf dem ersten Pad Start drücken, nun sollte das geheime Optionsmenü erscheinen.

SEBASTIAN SCHWABE

NES

Duck Tales

Das Passwort 00036102 beschert Euch unendlich Leben.

ZENO ADAMS

SNES

Cool Spot

Um auch den ungeduligen Spielern die Möglichkeit zu geben das letzte Level zu sehen, ziehen wir aus unserer großen Kiste diesmal: Direkte Levelanwahl. Ihr müßt nur im Virgin-Logo (Gruß an Martin!) die L & R Tasten gedrückt halten und dann ca. 30 mal auf Select drücken. Voila, schon dürft Ihr frei wählen. Zur Bestätigung dann den Select-Button benutzen.

MARTINA MEUER

GB

Dr. Franken II

aJa, auch für die kleine Brot-dose (GameBoy) haben wir was nettes. Wie wär's z.B. mit einem Levelcode. Mit „?F1QTL5RVX5BFXSG“ könnt Ihr gleich nach Ägypten (äh gib't'n das 'n Sinn?) durchmarschieren.

NIKOLAUS KIEWEG

SNES

Dead Dance

Einer unserer zuverlässigsten Tip-Lieferanten gibt Euch die Möglichkeit bei diesem Hau-Drauf-Game auch die Endgegner anzuwählen. Für 1-Spieler Modus, im Auswahlbildschirm: 3x links, 3x rechts und 7x links drücken. Jetzt Start, dann müßt Ihr eine Explosion hören und der Character-Schirm mit allen Bossen erscheint. Für 2-Spieler macht Ihr daselbe und drückt Reset. Nun im Auswahlbildschirm: 3x rechts, 3x links, 7x rechts und wieder Start drücken. Nun können alle beide die Endböse anwählen.

JÖRG GRONOWSKI

NES

Mega Man 4

Um die Endgegner zu besiegen ist die richtige Reihenfolge nicht unwichtig.

Fangt an bei Toadman. Mit dem Rainflush dann Brightman abziehen. Pharaoman macht Ihr mit dem Flashtopper fertig. Mit dem erbeuteten und aufgeladenen Pharaostab stürzt Ihr Euch auf Ringman. Dustman reagiert

SHORTIES

sauer auf den Ringboomerang. Skullman laßt sich gerne mit dem Dustcrusher umlegen. Mit dessen Skullbarrier geht Ihr dann Diveman vor. Und last not least hüpfst Drillman am besten mit den Divemisseles über den Jordan. Alle Klarheiten beseitigt?

NILS BLANKENBURG

SNES

Prince of Persia

Solange Ihr Flashback oder Aladdin noch nicht habt, könnt Ihr mit diesen Passwörtern ja Euer altes Modul wieder rauskramen.

Level 2	4NNGBB4
Level 3	G4GGBB4
Level 4	44GNBBB
Level 5	GN4NBB4
Level 6	4N4GBBB
Level 7	G4XGBBB
Level 8	44XNBB9
Level 9	GNG4BB4
Level 10	4NGXBBB
Level 11	G4NXBBB
Level 12	44N4BB9

Level 13	GNX4BBB
Level 14	4NXXBB9
Level 15	G44XBB9
Level 16	4444BBG
Level 17	GGNN9B4
Level 18	9BNN9B4
Level 19	B2GN9B4
Level 20	4XGN9B9

CHRISTIAN FALTAK

SNES

King Arthurs World

Alle Levelcodes. X ≈ drücken!

Training Level 1	OXOX	Training Level 2	XOXO
	XXOO		OOOO
	OOOX		OOOX
	OOOO		OXXO
Training Level 3	OXOX	Training Level 4	OOOO
	XXOO		XOXO
	OOOX		OXOO
	OOOO		OOOX
Training Level 5	OXOX	Training Level 6	OXXO
	XXOO		OOOO
	OOOX		XXOO
	OXXO		OOOX

Training Level 7

OXOO

XOOO

XOXO

XOOO

Training Level 8

XXOO

OOOX

OOOO

OOOO

Training Level 9

XXOO

OXOX

OOOO

OOOX

Welt 1 Level 1

XOOX

OXOO

OOOO

OOOO

Welt 1 Level 2

OXOO

OXOO

OOXX

OOXO

Welt 1 Level 3

OXOO

OXOO

OOXO

OOOO

Welt 1 Level 4

XOOO

OXOO

XOOX

OOOO

Welt 2 Level 1

XOOO

OOOO

XOOO

OOXO

Welt 2 Level 2

XOOX

OOXO

OOOX

Welt 2 Level 3

OXOO

OOOO

OXXX

OXOO

Welt 2 Level 4

OOXO

OOXO

OXOX

OXOO

Welt 2 Level 5

OOXO

OXOX

OXOO

XOOO

Welt 3 Level 1

XOOO

XOOX

OXOO

OXOO

Welt 3 Level 2

OOOO

OOOX

OXOX

XXOO

Welt 3 Level 3

OXOO

OXOO

XOOX

Welt 3 Level 4

OOOX

OOOX

OOXO

XOOO

SNES

Mortal Kombat

Nachtrag! Die Knopfbelegung muß X, A, Y, B lauten. Bei Ray. Ligt. und Subs Fre. braucht Ihr nur u, u-v, v, B drücken. J. Cag. Spl.-Punch funktioniert mit bl+X, und bei Liu Ka. Fat.Move den Block gedrückt haltet.

BENJAMIN SCHWETTMANN

Cybersoft-Versand: Schönstraße 91 · 81543 München · Tel. 089/6645-30 · Fax -62

Ladenverkauf · 80333 München · Theresienstr. 152 · Tel. 089/522787

SUPER NES

Ad. Family 2 (Pugsley's S.)	dt	109,00	Gods	dt	119,00
Aladdin	dt	109,00	Goof Troop	dt	109,00
Aladdin	us	129,00	Home Alone 2	dt	109,00
Alien 3	dt	109,00	Hook	dt	119,00
Aliens vs. Predators	dt	109,00	Hunt of Red October	dt	109,00
Amazing Tennis	dt	129,00	James Bond jr.	dt	69,00
Arcana	us	72,00	James Pond 2	dt	99,00
Asterix	dt	105,00	J. Connors Pro Tennis T.	dt	109,00
Axley	dt	109,00	Joe & Mac	us	79,00
Baseball 2020	us	119,00	Jurassic Park	dt	119,00
Batman Returns	dt	109,00	King Arthur's World	dt	109,00

Weihnachtsangebote Super NES

Georg F. Boxing, PGA Golf, Jimmy C. Tennis	259,00
Congos Caper, Cool Spot, Bubsy	299,00
Star Wars, Asterix, Super Aleste	329,00

Battletoads	dt	99,00	Last Action Hero	dt	99,00
Beethoven	dt	109,00	Lemmings	dt	109,00
Best of the Best	dt	115,00	Lost Vikings	dt	99,00
Blues Brothers	dt	119,00	Magic Quest	dt	105,00
Bram Stoker's Dracula	dt	115,00	Mario All Star	dt	89,00
Brawl Brothers	us	115,00	Mario Kart	dt	91,00
Bubsy	dt	99,00	Mario is Missing	dt	129,00
Chuck Rock	dt	99,00	Mechwarrior	dt	129,00
Cliffhanger	dt	99,00	Mega lo Mania	dt	109,00
Cluedo	us	89,00	Mickey's Challenge	dt	119,00
Congos Caper	dt	99,00	Monopoly	us	79,00
Cool Spot	dt	119,00	Mortal Kombat	us	129,00
Crash Dummies	dt	109,00	Mortal Kombat	dt	129,00
Cybernator	dt	113,00	NBA Allstar Challenge	dt	109,00
Cyberspin	us	89,00	Nig. Mansell's World Ch.	dt	113,00

Bestellungen bis zum 22.Dez. werden noch bis 24.Dez. ausgeliefert!

Double Dragon	dt	125,00	Operation Logic Bombs	dt	109,00
Dragon's Lair	dt	99,00	PGA Tour Golf	dt	109,00
E.V.O.	us	129,00	Parodius	dt	109,00
Equinox	dt	119,00	Pierre le Chef	dt	109,00
F-Zero	dt	49,00	Player M. (Rummenigge)	dt	115,00
Final Fantasy 2	us	139,00	Pocky & Rocky	dt	129,00
Final Fight 2	us	119,00	Pool	dt	109,00
Flashback	dt	119,00	Pop'n Twin Bee	dt	119,00
George Forman's Box.	dt	59,00	Prince of Persia	dt	109,00

GAMEBOY

Turtles Tour. Fighters	dt	135,00	Asterix	dt	63,00
Utopia	dt	115,00	Baby T-Rex	dt	49,00
WWF Royal Rumble	dt	129,00	Barbie	dt	59,00
WWF Wrestlemania	dt	119,00	Batman-Animated Seriea	dt	59,00
Warp Speed	us	89,00	Battletoads	dt	64,00
We're Back	dt	109,00	Best of the Best	dt	59,00
Wh. i. t. World i. Carmen	dt	115,00	Blues Brothers	dt	59,00
Wing Commander	dt	119,00	Crash Dummies	dt	59,00
Wing Commander	us	79,00	Darkwing Duck	dt	62,00
Wing C. Secret Mission	dt	109,00	F-15 Strike Eagle	dt	59,00
World Class Soccer	dt	115,00	Ferrari Grand Prix	dt	39,00
World Heroes	dt	129,00	Final Fantasy Legend 3	us	69,00
World League Soccer	us	89,00	Itchy & Scratchy	dt	59,00
World League Basketb.	dt	87,00	Jetsons	dt	65,00
Yoshi's Cookie	us	109,00	Jimmy Connors Tennis	dt	63,00
Yoshi's Safari	us	99,00	Joe & Mac	dt	67,00
Young Merlin (16MB)	dt	129,00	Jurassic Park	dt	69,00
Zelda 3	dt	87,00	Kevin's Dream (H. Alone 3)	dt	59,00
Zombies	dt	113,00	Kirby's Dream Land	dt	49,00
4 Spieler Adapter S. NES	69,00		Lemmings	dt	69,00
Action Replay Pro S. NES	109,00		Mickey's Challenge	dt	56,00
Angler Joypad	34,00		Mortal Kombat	dt	69,00
Patriot Joypad (Streetfighter)	49,00		Muhammed Ali Boxing	dt	59,00
Scart-Kabel S. NES	25,00		Mystic Quest	dt	62,00
Super Nintendo o. Spiel	199,00		R-Type 2	dt	59,00
Super Scope ohne Spiel	us	99,00	Star Trek next Generation	dt	56,00
Universal Adaptor	jp	39,00	Star Wars	dt	69,00
Univ. Adpt. Pro (60Hz)	uk	49,00	Super Mario Land 2	dt	64,00
Verlängerung (Extension)	20,00		Tiny Toon 2 Mont. M. Madn.	dt	59,00
			Tom & Jerry 2 Der Film	dt	65,00
			Turrican	dt	45,00
			Turtles 3 Radial Rescue	dt	59,00
			WWF 3 King of Ring	dt	59,00
			Zelda	dt	59,00
			Zen Intergalactic Ninja	dt	59,00
			Zool Ninja o.t. Nth Dimens.	dt	59,00
			Act. Replay Pro Game Boy	89,00	
			G. Boy Ener. Pack (Akku+N.)	49,00	
			Game Boy ohne Spiel	99,00	

Händleranfragen erwünscht

Franchisepartner im In- und Ausland gesucht

Neuheitenservice per Telefon

Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt

Vorbestellungen möglich

Gesamtpreisliste gegen frankierten Rückumschlag oder DM 2,- in Briefmarken

Wir verkaufen auch: IBM, Amiga, Mega-Drive, Mega CD und Game Gear Spiele

Weihnachtsangebote Game Boy

Mortal Combat, Jimmy C. Tennis, Ferrari	259,00
Choplifter 2, R-Type 2, Turrican	299,00
Flintstones, Joe & Mac, Asterix	329,00

Ladenlokale

(Preise variieren)

01159 Dresden	
Reisewitzer Str. 46	
Tel. 0172/3582845	
31061 Alfeld-Brunk.	
Glenetalstr. 56	
Tel. 05181/27391	
32423 Minden	
Markt 13	
Tel. 0571/21648	
80333 München	
Theresienstr. 152	
Tel. 089/522787	
81243 München	
Friedrichshafener Str. 9	
Tel. 089/8205520	
82319 Starnberg	
Tutzing-Hof-Platz 3	
Tel. 08151/29772	
86551 Aichach	
Martinstr. 31	
Tel. 08251/53250	
96215 Lichtenfels	
H.-Müller-Str. 13	
Tel. 09571/83964	
96515 Sonneberg	
Bernhardstr. 42	
Tel. 03675/802936	

Versandkosten per Post DM 7,- zzgl. Nachnahme. Ab DM 250,- Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage. Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,- Versandkosten. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten!

TIPS & TRICKS

Die letzten Wochen gab es eigentlich nur eine Frage, wenn ich mal wieder mit Ringen unter den Augen in die Redaktion kam: „Mal wieder 7th Saga gespielt?“

Und die Antwort war „Ja, was denn sonst...“. Die Resultate von über 50 Stunden (solange braucht man, um seine Helden auf maximale Erfahrungsstufe zu bringen) könnt ihr hier nachlesen. Zwar werden sie Euch relativ wenig Zeit sparen, denn es muß sehr viel Zeit in Kämpfe investiert werden, dennoch machen sie Euch das Leben auf Ticondera etwas leichter.

Es ist durchaus möglich, daß die Story an manchen Stellen einen etwas anderen Verlauf nehmen kann, je nachdem, wer Eure

Solange ihr solo unterwegs sein, kassiert ihr alle EPs eines Kampfes allein, mit Partner werden die Punkte gesplittet. Steht einmal für die Hauptfigur eine Beförderung bevor, so kann es in einem Kampf, der viele EPs verspricht, schonmal ganz praktisch sein, den Partner über die Klinge springen zu lassen, um die volle Punktzahl selbst zu kassieren. Steht Euer Wunschteam allerdings schon, solltet ihr auf diesen fiesen Trick verzichten, um die Ausgewogenheit des Teams nicht zu stören. (Die Angst, daß Euch ein einmal gewählter Begleiter irgendwann in den Rücken fällt, scheint unbegründet, zumindest Olvan blieb von Level 41 bis zum Ende loyal, für die exotischeren Charaktere wie Lejes oder Wilme liegen allerdings keine Erfahrungen vor...)

Kommen wir zur eigentlichen Story, die Levelangaben sind rein unverbindlich, da sie insbesondere in

Tod schon Rücklagen in Form von Edelsteinen bilden, dann wieder kämpfen. (Natürlich sollte auch mit allen Dorfbewohnern geredet werden, um Hinweise auf Aufgaben und neue Dörfer zu erhalten!) Ihr solltet etwa Level 10 bis 15 erreicht haben, bevor ihr Euch an die Erkundung des Schoßhündchen-Schlusses und des Gate of the Earth wagt. (Kleine Faustregel in Sachen Levels: Schaut, was Euch die Gegner so im Schnitt an EPs einbringen. Sind bis zur nächsten Levelerhöhung mehr als 40 oder 50 Kämpfe



Übung macht den Meister

Hauptfigur ist. Der vorliegende Weg wurde mit Esuna als Hauptfigur gespielt, die sich zunächst mit Kamil durch die Gegend schlug und sich nach einem relativ kurzen Zwischenspiel mit Valsu für Olvan als Mitstreiter bis zum Ende entschied. Bei der Partnerwahl solltet ihr auf eine ausgewogene Mischung der Eigenschaften achten. Zwei Magier sind zwar eine Zeitlang recht unterhaltsam, aber irgendwann kommt der Punkt, an dem so ein Team keinen toten Hering mehr vom Teller ziehen kann. Ein Team aus Magier (Esuna oder Valsu) und Kämpfer (Kamil oder Olvan) hat optimale Erfolgchancen, zumal die beiden genannten Kämpfer auch über solide magische Fähigkeiten entwickeln. (Mein Olvan hatte zum Schluß neben 511 HP auch über 180 MP und ein ausgewogenes Arsenal an Angriffs- und Heilzaubern.)

Allerdings solltet ihr mit dem Partnerwechsel auch etwas vorsichtig sein: Habt ihr eine gewisse Anzahl von Runen gesammelt oder sprecht ihr einen ehemaligen Mitstreiter an, so kann es durchaus zu einem Kampf kommen - und die Herrschaften sind dann ziemlich fies drauf! In so einem Falle lieber vorher abspeichern... (Andererseits gibt es für diese Kämpfe ziemlich viele Erfahrungspunkte, die auch nicht mit dem momentanen Partner geteilt werden müssen...)

Erfahrung sammeln, das ist die Hauptaufgabe im Game.



Das Geheimnis des Friedhofes in Patrof.



Ein Eissturm sorgt für Abkühlung.



Bei Level 80 ist Schluß!

der Anfangsphase nur aus Erinnerungen rekonstruiert werden konnten: Zu Anfang solltet ihr Euch nur in der Nähe von Lemele und Rablesk herumtreiben und ordentlich Erfahrung sammeln: Kämpfen bis kurz vor das Umfallen, dann im Dorf übernachten, Heiltränke kaufen und für den eventuellen



Noch lachen diese Monster...

nötig, solltet ihr Euch eventuell nach anderen Schauplätzen mit stärkeren Gegnern umsehen. Wenn ihr jedes Dorf, das ihr neu entdeckt, als Ausgangspunkt nehmt, um wenigstens zwei Level zu gewinnen, sollte es kaum Probleme geben...

Nachdem ihr das Gate of the Earth durchquert habt (der fiese Pison, der dort haust, wird Euch noch öfters begegnen!), gelangt ihr nach Bonro. Der Händler, der Euch in Rablesk die Landkarte versprochen hat, hält sein Versprechen, auch wenn ihr ihm eine Zeitlang hinterherlaufen müßt. In der Nähe von Bonro ist dann auch der Dungeon, in dem ihr die erste Rune findet. Weiter geht es in Richtung Südosten nach Zellis. Hier heuert ihr den Wissenschaftler Brantu an, der Euch durch den Dungeon im Südwesten nach Melenam bringt. (In Bonro oder Zellis solltet ihr auch zum ersten Mal einen Mitstreiter rekrutieren können.) Von Melenam geht es durch einen Dungeon weiter nach Eygus, von dort durch einen weiteren Dungeon zurück zum Hauptkontinent nach Pell. Dort hört ihr von einem Dorf namens Guntz, die Probleme der dortigen Bewohner könnt ihr lösen, indem ihr nach Pell zurückkehrt und den dortigen Meistergräber zum Brunnengraben nach Guntz einladet. Als Belohnung winkt die zweite Rune.

Weiter geht es nach Patrof. Um dort ins Schloß zu gelangen, braucht ihr nur gegen einen bestimmten Grabstein zu rennen, nach einigen harten Kämpfen gibt es die dritte Rune. Und an dieser Stelle könnte es sein, daß sich die Story je nach Hauptfigur splittet: Es geht weiter in Richtung Norden, wo ein verschlossener Turm zu finden ist. Noch weiter im Norden befindet sich ein Dungeon, in dem eine eventuell zu öffnende Steintür ist. Beide Stellen könnten dazu dienen, den nördlichen Teil des Hauptkontinents zu erreichen. Als Esuna braucht man allerdings nur den Jungen, den man im Dorf Bone (westlich des letzteren Dungeons) findet, an sein Wunschziel zu bringen, um auf die nördliche Seite des Kontinents zu kommen. Denkbar wäre auch, daß ein geeigneter Charakter die Steintüre öffnet und somit in der Nähe von Dowaine den nördlichen Teil des Kontinents erreichen kann. Alternativ ist auch denkbar, daß sich irgendwo ein Schlüssel für den Turm befindet. Der Turm hat jedenfalls sein Gegenstück im Norden, der Turm in der Nähe von Padal im Norden ist durch ein Teleporterfeld mit ihm verbunden. Dort erhält man immerhin ein Schild namens „Ilus“, das einem Kämpfer wie Olvan schon gehörigen Schutz bietet!



THE SEVENTH SAGA

Auf welchem Wege auch immer, der Norden des Hauptkontinentes ist nun zugänglich. Hier sind nun verschiedene Wege möglich. Zum einen sollte man den Konflikt zwischen Belaine und Telaine entschärfen. Dies geschieht, indem man sich durch den Dungeon östlich von Telaine nach Luze durchschlägt und die dortigen Kristallteile einsammelt. Nach dem Kampf gegen den dortigen Drachen steht fest, daß die dortige Rune zwar ver-



Gestatten, ich bin der Oberbösewicht.

schwunden ist, aber der Konflikt zwischen den beiden Königshäusern ist ebenfalls verschwunden und Ihr erhaltet den Hinweis, daß einer Eurer Mitsucher die gesuchte Rune hat. Also werden mit der WIND RUNE mal kurz alle Lokalitäten abgeklappert, ein weiterer Kampf, und Ihr habt die nächste Rune.

Die Kristallteile könnt Ihr im Prinzip zu Spottpreisen verhöckern, allerdings ohne Gewähr: In Brush erfahrt Ihr, daß es in Belaine einen begabten Schmied gibt, der ein tolles Schwert schmieden kann. Vielleicht braucht er dazu bei einem bestimmten Charakter



Bei diesen Kerlen hilft VACUUM...

die Kristalle, Esuna zumindest konnte das besagte Schwert beim Händler links unten in Belaine für lächerliche 5000 Goldstücke einkaufen.

Was sonst noch so im Norden des Hauptkontinentes ansteht? Wenn Ihr das Problem der verlorenen Kinder der Dörfer Tiffana und Polasu löst, erhaltet Ihr vom Obermottz in Padal eine weitere Rune (muß eventuell in Belaine oder Telaine eingefordert werden). Eine weitere Rune gibt es in Bilthem, um den dortigen Obermottz zu besiegen, müßt Ihr Euch allerdings erst im Gefängnis des Schlosses einen bestimmten Gegenstand besorgen. (Der Zellschlüssel wird sichtbar, wenn ein Tisch untersucht wird...)



In diesem Dungeon könnt Ihr trainieren.

Habt Ihr die sechs Runen (und ein Level möglichst über 50), so solltet Ihr mal wieder in Brush vorbeischaun. Brantu hat inzwischen ein Flugzeug gebaut, daß Euch auf den nordwestlichen Kontinent bringt. Dort solltet Ihr Euch mit den lokalen Monstern vertraut machen und noch einige Level aufsteigen. Habt Ihr erst einmal den Dungeon südöstlich von Valenca durchquert, werdet Ihr mit Entsetzen feststellen, daß Eure Magie nicht mehr funktioniert. Keine Panik, denn wie Euch die Heilerin von Bugask verrät, hat Euch der Magier von Guanta verflucht. Dem tut das auch irgendwie leid, insbesondere, nachdem Ihr das MOONLIGHT aus dem Dungeon westlich von Guanta organisiert habt.

Anschließend funktioniert Eure Magie wieder, allerdings solltet Ihr die Zeit dazu nutzen, Kämpfe ohne Magie zu überleben und noch einige Level aufzusteigen. Zwar könnt Ihr schon ab etwa Level 65 dem fiesen Gorsia im Nordosten von Guanta ordentlich auf die Zehen treten, mit Level 70 oder mehr habt Ihr jedoch genügend Sicherheitsreserven für das, was auf Euch zukommt.

Allerdings solltet Ihr Euch, bevor es gegen Gorsia geht, nochmals ordentlich mit Ausrüstung eindecken, spätestens hier werdet Ihr unsere Tabellen zu schätzen wissen. Inzwischen solltet Ihr eigentlich im Geld schwimmen und schon keine Edelsteine mehr kaufen können. Stattdessen legt Euch alles an Zauberflaschen und soweit zu, zwar werdet Ihr sie im nächsten Spielabschnitt nicht unbedingt gebrauchen können, aber verkaufen könnt Ihr sie allemal. Ach ja, falls sich Gorsia im Kampf mal unsichtbar machen sollte, so setzt einfach MOONLIGHT ein - das sollte auch Eure allererste Aktion in diesem Kampf sein!

Und jetzt kommt die große Überraschung: Gorsia ist gar nicht so schwer zu besiegen! Ist es geschafft, kommt die noch größere Überraschung: Ihr werdet 5000 Jahre in die Vergangenheit zurückgeschleudert... Die Runen sind futsch, Eure Landkarte und einige Items funktionieren nicht mehr, aber keine Panik - hinter dem Horizont geht's weiter.

Und zwar zunächst in Richtung Süden zu einem weiteren Dorf (Smalltalk und Einkäufe nicht vergessen!), danach in Richtung Südsüdwest nach Ligena. Dort erfahrt Ihr, daß eine der lokalen Größen über ein Luftschiff verfügt, das über einen Geheimgang zu entdecken sein soll. Zumindest Esuna kann die Suche nach diesem Geheimgang getrost vergessen, denn so ein nettes Mädel nimmt der Luftschiffer gerne, kostenlos und ohne Aufwand mit. Wie der Herr jedoch auf andere Figuren reagiert, ist nicht bekannt.

Die Reise führt nach Melenam, das damals noch nicht untergegangen war. In der City das Übliche: Leute anquatschen und Shopping. Danach geht es in ein Dorf im Südwesten, wo Euch ein Junge einen Brief übergibt. Den liefert Ihr bei einem Labortechniker in Melenam ab, und Ihr dürft das dortige Wunderwerk der Technik nicht nur besichtigen, sondern auch bekämpfen. Trotz allem versinkt der Kontinent von Melenam, die Flucht mit dem Luftschiff gelingt gerade noch, ebenso die Notlandung auf dem Eiskontinent.



Der Endgegner hat fiese Tricks drauf!

Das Luftschiff ist jetzt Eure einzige Einkaufsquelle (bessere Waffen und Rüstungen als hier gibt es nicht mehr, auch der Item-Shop liefert alles Notwendige). Im Norden gibt es noch ein kleines Dorf, hier warten die Jünger von Saro auf die Rettung ihres Meisters. Den findet Ihr im Dungeon westlich des Dorfes, habt Ihr ihn befreit, erhaltet Ihr von den Jüngern als Dank die sieben Runen für den Endkampf gegen Gorsia. Bevor Ihr Euch dem

SEGA Inhaber: Carmen Marktsch SEGA WORLD OF GAMES Computerspiele - Videospiele

Turnstr. 6 75173 Pforzheim Tel. 07231 21404

Sega Mega Ca.

Aladdin	DM 129.90
Asterix	DM 119.90
Chuck Rock 2	DM 119.90
EA FIFA Soccer	DM 129.90
Formula 1	DM 129.90
Gunstar Heros	DM 119.90
Street Fighter II	DM 149.90
Micro Machines	DM 99.90
Mortal Kombat	DM 139.90
WWF Royal Rumble	DM 139.90
NHL PA Hockey 94	DM 129.90
The Ottifants	DM 99.90
Mortal Kombat	DM 139.90
Jungle Strike	DM 119.90
Mig 29	DM 109.90

Super NES Ca.

Championship Pool	DM 149.00
Cool Spot	DM 119.90
Cliff Hanger	DM 109.90
Chuck Rock	DM 109.90
Congos Caper	DM 119.90
Goof Troop	DM 129.90
Secret of Mana	DM 149.90
Street Fighter Turbo	DM 139.90
Super Bomberman	DM 109.90
Aladdin	DM 149.90
Empire Strikes Back	DM 159.90
Jurassic Park	DM 129.90
Striker	DM 129.90
Mystic Quest	DM 99.90
NHLPA Hockey 94	DM 139.90

Aktion Replay das Mogelmodul für Super Nintendo u. Mega Drive DM 129.90

Laufend Neuheiten!

SEGA CD ohne Spiel	DM 529.00
SEGA CD in. Road Av.	DM 599.00
SEGA CD in. Sonic	DM 599.00

SEGA Game Gear TV Tuner Df. nur DM 79.00 (solange Vorrat)
Wir haben die neusten Spielhits... einfach anrufen!

**Allen Spielern und Kunden
wünschen wir ein schönes Weihnachtsfest!**

Euer World of Games Team: Sigg, Wolfgang, Roland, Damian und Carmen.

SEGA Mega Drive ab
SEGA Mega Aladdin Set
Super Nintendo Power Station
Super Nintendo mit Mario World
DM 199.00
DM 298.00
DM 199.00
DM 298.00

TIPS & TRICKS



Bösewicht stellt, solltet ihr nochmals Euer Level verbessern. Level 75 bis 77 ist schon recht gut, wer auf Nummer Sicher gehen will, der kann auch bis 80 trainieren, dann gibt es kaum noch Probleme. (Mehr als 80 ist nicht drin, denn von Level 80 auf 81 wären mehr als vier Millionen Erfahrungspunkte nötig...)

Zum Training bietet sich insbesondere der Dungeon an, in dem ihr Saro befreit habt. Hier trifft ihr vor allem auf zwei Gegner: Silver Demons und Undeeds, die meist in Zweier- und Dreiergruppen auftreten und somit bei jedem Kampf bis zu 2000 EPs für jeden Charakter bringen. Ab etwa Level 77 werden die Kerle recht feige, so daß die Gruppen möglichst schnell besiegt werden sollten. Die Silver Demons lassen sich zu 98% mit einem VACUUM 2 entsorgen, für die Undeeds sind zwei Salven mit BLIZZARD 2 angeraten. (Zusätzlich sollte der Partner, sofern er den Spruch PETRIFY beherrscht, dafür sorgen, daß ein oder zwei der Gegner fixiert werden, damit sie sich nicht zwischen den Runden davon schleichen.) Einige der Gruppen hinterlassen praktischerweise auch das Wundermittel RECOVERY, mit dem MPs und HPs komplett aufgefrischt werden. Sinnvollerweise sollte man soviel Zeit im Dungeon verbringen, bis man ein volles Inventar an RECOVERY hat - zu kaufen gibt es das Zeug nämlich nicht... Tja, und dann wird es Zeit, Gorsia endgültig die Leviten zu lesen. Eventuell nochmals zurück zum Schiff, um sich mit Potions, M WATER, MIRROR, HARP etc. auszurüsten, dann geht es vom Dorf aus nach Nordosten. Das Dorf befindet sich in etwa an der Stelle, an der Guanta gewesen ist (sein wird oder so), auch Gorsias Unterschlupf befindet sich in etwa an der altbekannten Stelle.

Wer sich mit einem hohen Level (78+) auf den Weg macht, hat sehr gute Chancen, den Weg zu bewältigen, ohne vorher übermäßig viele HPs und MPs zu verlieren, Flucht vor Kämpfen gelingt zu 99 Prozent.

Gorsias Schloß ist bei weitem nicht so kompliziert, wie die irritiert herumliegenden Tetujin annehmen lassen: Einfach nur Treppen



Diese Gegner geben viele Punkte.

suchen, die in ein höherliegendes Stockwerk führen, im vierten Stock führt die rechte der beiden nördlich gelegenen mittleren Türen in einen Gang, der länger ist, als die in den unteren Stockwerken. Am Ende des Ganges wartet Gorsia, falls die Helden durch die vorangegangenen Kämpfe zu sehr geschwächt sein sollten, ist eine Dosis RECOVERY angeraten. Danach die Augen zu und rein ins Gefecht.

Gorsia hat zwar 4000 HPs und kann gehörig austeilen, stellt aber im Prinzip kein Problem dar (wenn man einen fähigen Begleiter hat.) Die Kunst liegt im richtigen Einsatz der Runen: Als erstes muß die WIZARD-Rune eingesetzt werden, um ihn überhaupt sichtbar zu machen. Danach sollten LIGHT und WATER eingesetzt werden, die übrigen Runen in beliebiger Reihenfolge. Gorsia allein gegenüberzutreten ist purer Wahnsinn, denn der Fiesling kann mehr als 512 HPs mit einem Schlag austeilen, selbst ein Olvan auf Level 80 kann dem nur 511 HPs entgegensetzen. In diesem Sinne immer eine Portion M WATER bereithalten!

Sind die Runen alle eingesetzt, sollte noch ein POWER- und DEFENSE-Zauber auf die Helden angewendet werden, denn ab einer gewissen Schwäche ist Gorsia immun gegen Magie, so daß Handarbeit angesagt ist. Die kann dann mit relativer Ruhe und einigen RECOVERY- und M WATER-Tränken in der Hinterhand sehr genüßlich erledigt werden. Und das war es dann auch schon, diesmal ist Gorsia endgültig besiegt. Der Abspann berauscht zwar nicht unbedingt, aber immerhin haben wir es geschafft...

Michael Anton

EINKAUFEN IN TICONDERA

Die Verwaltung Eurer Finanzen ist ein wichtiger Aspekt im Game: Überschätzt ihr einmal Eure Kräfte, so verliert ihr nicht nur Euer Leben, sondern auch die Hälfte Eurer Barschaft. Daher solltet ihr Euer Gold recht gut in Edelsteinen anlegen, denn die bleiben erhalten. Das Problem ist nur: Nicht überall gibt es alles zu kaufen, allerdings kann man überall alles verkaufen...

Daher haben wir für Euch eine Liste erstellt, wo es was zu kaufen gibt. Allerdings nur für die Item-Shops, denn für die Rüstungen und Waffen gibt es eine einfache Regel: Habt ihr ein neues Dorf entdeckt, so schaut einfach in den Läden vorbei und seht nach, ob es hier irgendwelche Items gibt, die Eure Attack- und Defense-Werte erhöhen. Ist dem so (und könnt ihr Euch es leisten!), dann

kauft den Kram ganz einfach - oder sammelt mehr Gold, bis ihr Euch das Zeug leisten könnt.

Solche Deals sind eine einmalige Angelegenheit, bei Investitions- und Verbrauchsgütern wie Edelsteinen oder Zaubertänken sieht es schon anders aus: Nur wenige Shops tauschen Euer Gold in die hochwertigen Diamanten, auch gibt es nicht überall so wichtige Items wie MIRROR oder HARP zu kaufen. Hier ist es nützlich, für jedes Dorf eine kleine Inventarliste zu führen. Die folgenden Listen haben zumindest für die Variante mit Esuna als Hauptfigur Gültigkeit, mit anderen Charakteren könnten sich eventuell Verschiebungen ergeben...

Und noch etwas: Wenn ihr ordentlich trainiert, habt ihr vielleicht mehr Gold, als ihr in Edelsteinen anlegen könnt. Stopft Euch in

diesen Fällen zunächst mit Zaubermitteln voll (auch wenn ihr einen magiebegabten Charakter habt!), wenn diese Möglichkeiten erschöpft sind, könnt ihr immer noch in Belaine (und anderswo) Waffen kaufen und diese später wieder verhöckern.

Und achtet darauf, daß ihr immer ein volles Inventar an besonders hochwertigen Gütern habt: POTN 2 oder 3 und MHERB 2 sowie M WATER sollten immer verfügbar sein. Gleiches gilt für MIRROR und HARP, diese Items wirken automatisch(!) gegen PETRIFY und VACUUM - da sind auch Magier dankbar...

Und jetzt endlich zu unserer Übersicht, die Reihenfolge der Orte entspricht nicht unbedingt dem Spielablauf, die Tabellen gelten auch nicht für die Reise in die Vergangenheit...



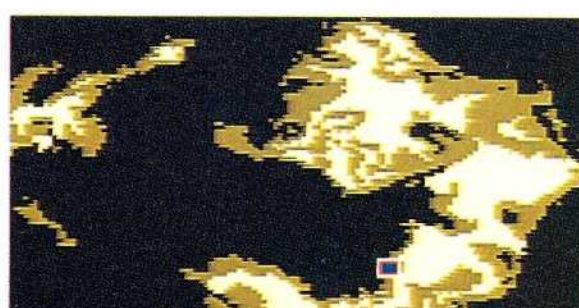
1. Lemele

POTN 1	20	B POWER	100
POTN 2	100	OPAL	100
MHERB 1	80	PEARL	200
ANTID	80	TOPAZ	500



2. Rablesk

POTN 1	20	B PRTCT	100
POTN 2	100	OPAL	100
MHERB 1	80	PEARL	200
ANTID	80	TOPAZ	500



3. Bonro

POTN 1	20	EXIGATE	40
POTN 2	100	PEARL	200
MHERB 1	80	TOPAZ	500
ANTID	80	RUBY	1000
B FOSSL	100		

THE SEVENTH SAGA



4. Zellis

POTN 1	20	OPAL	100
POTN 2	100	TOPAZ	500
ANTID	80	RUBY	1000
M WATER	1200	SAPHR	2500
MIRROR	200		



5. Pell

POTN 1	20	B PRTCT	100
POTN 2	100	WINBALL	80
MHERB 1	80	PEARL	200
ANTID	80	TOPAZ	500
B POWER	100		



6. Patrof

POTN 2	100	PEARL	200
ANTID	80	TOPAZ	500
M WATER	1200	RUBY	1000
B POWER	100	SAPHR	2500
EXIGATE	40		



7. Bone

POTN 1	20	WINBALL	80
POTN 2	100	OPAL	100
MHERB 1	80	TOPAZ	500
M WATER	1200	RUBY	1000
B FIRE	20		



8. Pandam

POTN 2	100	PEARL	200
M WATER	1200	TOPAZ	500
MIRROR	200	SAPHR	2500
WINBALL	80	DMND	10000
OPAL	100		



9. Brush

POTN 2	100	PEARL	200
POTN 3	400	TOPAZ	500
M WATER	1200	RUBY	1000
WINBALL	80	EMRLD	5000
OPAL	100		

Gnadenlos billig !!

0921-51 34 01

Super Nintendo

Franchise Partner gesucht!
Händler erwünscht!

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

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

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

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

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

TIPS & TRICKS



THE SEVENTH SAGA



10. Belaine

POTN 1	20	WINBALL	80
POTN 2	100	PEARL	200
MHERB 1	80	RUBY	1000
M WATER	1200	SAPHR	2500
B ICE	20		



11. Telaine

POTN 1	20	PEARL	200
POTN 2	100	TOPAZ	500
M WATER	1200	EMRLD	5000
M SIPHN	200	DMND	10000
WINBALL	80		



12. Padal

POTN 1	20	B PRCT	100
POTN 2	100	OPAL	100
ANTID	80	PEARL	200
M WATER	1200	RUBY	1000
B AGLTY	100		



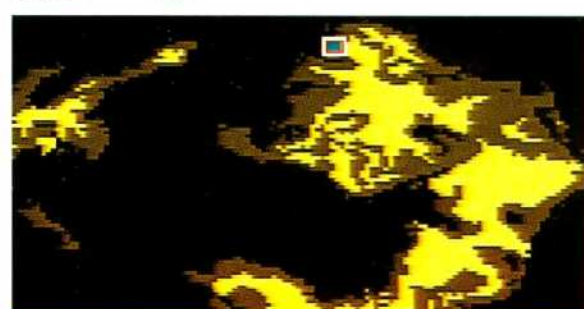
13. Bilthem

POTN 1	20	PEARL	200
POTN 2	100	RUBY	1000
POTN 3	400	SAPHR	2500
M WATER	1200	EMRLD	5000
HARP	500		



14. Tiffana

POTN 1	20	OPAL	100
POTN 2	100	TOPAZ	500
ANTID	80	RUBY	1000
M WATER	1200	SAPHR	2500
VACUUM	200		



15. Polasu

POTN 1	20	M SIPHN	200
POTN 2	100	S DESTRY	100
MHERB 1	80	HARP	500
M WATER	1200	WINBALL	80
MSQUITO	150		



16. Valenca

POTN 1	20	M WATER	1200
POTN 2	100	WINBALL	80
POTN 3	400	PEARL	200
MHERB 2	200	RUBY	1000
ANTID	80		



17. Dowaine

POTN 1	20	WINBALL	80
POTN 2	100	OPAL	100
ANTID	80	PEARL	200
M WATER	1200	RUBY	1000
B ICE	20		



18. Bugask

POTN 1	20	B ICE	20
POTN 2	100	B FOSSL	100
POTN 3	400	WINBALL	80
ANTID	80	PEARL	200
M WATER	1200		



19. Guanta

POTN 1	20	MIRROR	200
POTN 2	100	WINBALL	80
POTN 3	400	PEARL	200
M WATER	1200	RUBY	1000
B FIRE	20		

Rüttenscheider Straße 181
45131 Essen
Telefon 0201/77 72 25

GAMESTORE

Spiellend durchs Leben!

Kölner Straße 25
40211 Düsseldorf
Telefon 0211/1 64 94 09

Jean-Claude Van Damme in „Harte Ziele“

Bleihaltige Action im Tempo einer Maschinengewehrsalve. KINO sprach mit Regisseur John Woo, Hongkongs absolutem Meister knallharter Blutorgien.



JETZT

KINO

„Perfect World“

Clint Eastwood jagt Kevin Costner: Zwei Superstars im tödlichen Clinch - Costner erstmals als Schurke. In KINO nimmt er Stellung.



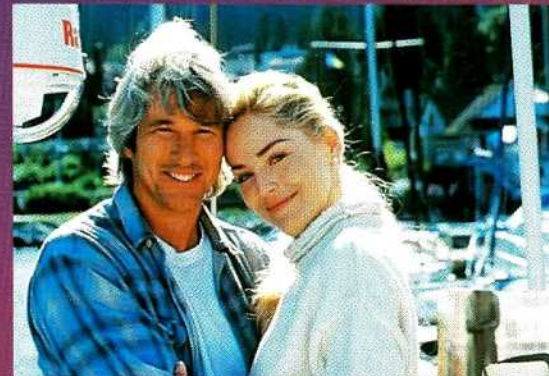
TOTAL

„Robin Hood - Helden in Strumpfhosen“

Mel Brooks schlägt wieder zu! Deppen rappen durch den Sherwood Forest. KINO zeigt die Helden der Filmgeschichte in ihren hautengen Beinkleidern.



„Vorschau '94“



Intersection

KINO zeigt Ihnen die Film-Highlights des kommenden Jahres - Trends, Bilder, Informationen, Redaktions-Tips.



Sister Act 2

A Bronx Tale



KINO: AB 09.12.93 AM KIOSK



NUR DM 3,50

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

FINAL FANTASY 2 (GB)

Nikolaus Kieweg würde ganz gerne wissen, mit welchen Waffen und welchen Taktiken man Odin und seine Schergen besiegen kann.

STAR WARS (GB)

Sven Oppenhäuser sucht Obi Wan und das Lichtschwert, weiterhin findet er im Irrgarten weder Prinzessin Leia noch Ausgang. Wer hilft bei der Suche?

SOUL BLAZER (SNES)

Chris Vorlob sucht die magische Glocke und das Emblem ‚G‘. Wann und wo findet man denn bloß das Zeug?

ZELDA - LINK'S AWAKENING (GB)

Markus Theile benötigt Hilfe im Maskentempel: Wie kommt man zum Eisstab und wo findet man

den Endgegner in diesem Level?

MEGA MAN 4 (NES)

Mario Günther hat in der Anleitung etwas von einem Ballon- und einem Draht-Adapter gelesen. Allerdings ist er jetzt schon bei Dr. Wiley, ohne daß er die beiden Dinger zu Gesicht bekommen hat. Wo sind sie?

ANTWORTEN

TOP GUN 2 (NES)

Kevin Rinke verrät Erik einen Cheat: Im Titelbild ganz einfach OBEN, OBEN, UNTEN, UNTEN, LINKS, RECHTS, LINKS, RECHTS, B, A START drücken. Es ertönt ein Signalton und nach 20 000 Punkten gibt es drei Extraleben.

FINAL FANTASY 2 (GB)

Nikolaus Kieweg kann Richard weiterhelfen: Der nächste Schritt sollte sein, ins Café zu gehen, die Musikbox zu aktivieren und die ‚Heroic Tune‘ anzuwählen. Daraufhin öffnet sich ein Geheimgang, den man natürlich sofort betritt. Nachdem man alle Räume durchwandert und mit den Leuten gequatscht hat, wird man den Vater treffen und von ihm ins Bett geschickt werden. In der Nacht wird man durch ein Rumpeln geweckt, und nachdem man sich mit einem Ogre und anderen Fieslingen

herumgeprügelt hat, gelangt man zum Vater, mit dessen Hilfe man die restlichen Gegnern recht einfach besiegen kann und in die nächste Welt kommt.

KIRBY'S DREAM LAND (GB)

Dennis Vollmari leistet Michael Unterstützung: Zunächst sollte man den Angriffen von König Nickerchen geschickt ausweichen. Von Zeit zu Zeit kniet sich der Fiesling dann hin und springt wieder auf, oder schlägt mit seinem Hammer auf den Boden. In beiden Fällen entstehen Sternchen, die Kirby nur aufsaugen und auf den König spucken muß. Hat Kirby dies zehnmals geschafft, dankt der König ab...

MYSTIC QUEST (GB)

Kai Wernze weiß, wie Jonas weiterkommt: Ganz einfach in der Kristallwüste zum Pier gehen und von dort in den nächsten Bildschirm. Dort sollten zwei

SCHLAUE FÜCHSE SHOPPEN BEI:

DYNATEX

Anruf genügt
ÜBER 1000 SPIELE
Anruf genügt

Logisch - auch
alle deutschen
Spiele am Start!

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

**POWER
IN
DORTMUND**

NEU!

**Jetzt
AUCH IN
ESSEN**
Rüttenscheiderstr. 59
45130 ESSEN
Tel.: 0201/79 66 52

**MEGA
SPIELE**

**HAMMER-
PREISE**

**BRÜCKSTR. 42-44
(BRÜCKSCENTER)
44135 DORTMUND**

*Reiß an -
wir haben Eure
Traumgames!*

**Ständig über 1000 Spiele
für ALLE Systeme am Lager!**

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

**HÄNDLER-
ANFRAGEN
ERWÜNSCHT!**

HELPLINE

Sträucher in der Landschaft herumstehen, bei einem von ihnen wird der Bombenzauber eingesetzt.

KID ICARUS (GB)

John Lerche meint, daß Thomas mit genügend Energie keine Probleme mit dem Minotaurus haben sollte. An die Power kommt man, wenn man in den Räumen, in denen man Säcke abschießen muß, alle Säcke abschießt. Als Belohnung dafür gibt es Extras, wenn eine Tonne dabei sein sollte, sollte man sich sofort zu einem Händler begeben, denn diese Tonne kann mit acht Energieflaschen gefüllt werden. Wer dazu noch über ein Action Replay verfügt, der kann mit dem Code 0108 AEC2 dafür sorgen, daß immer acht Flaschen in der Tonne sind.

SHADOW GATE (NES)

André Pochanke hilft Markus über die Anfangsschwierigkeiten hinweg: Als erstes wird der Totenkopf über der Tür geöffnet, dann der Schlüssel für die zweite Tür benutzt. Im Treppengang wird das Buch geöffnet und der Schlüssel für die Eisentür zweiten Raum organisiert. Im Gang ist ein Geheimgang zu entdecken, der wiederum einen Geheimgang verbirgt. Man findet ihn, indem man die linke Fackel benutzt. Der Spuk wird vertrieben, indem die Zauberfackel entzündet wird. Im nächsten Raum wird zweimal das Schild 'EPOR' gelesen und der Zauber darauf benutzt. Der Geheimgang in der gegenüberliegenden Wand wird geöffnet und es geht über das Seil wieder nach oben.

Im Raum mit den Särgen wird die Mumie verbrannt, beim Wasserfall geht es durch den Spalt links neben dem Wasser, um auf den dortigen Stein zu schlagen.

Im Raum mit dem Podest wird der Diamant in die Wand gesteckt. Der Kristall wird in den See geworfen, dieser wird anschließend mit der Fackel wieder aufgetaut und Schlüssel und Kristall werden eingesteckt. Beim Drachen sollte man zunächst das Schild nehmen, dann alles andere. Die Axt wird in den mittleren Spiegel geworfen ... aber das sollte an Tips vorerst reichen.

Und wieder gibt es eine Liste mit neuen, heißen Schummelcodes, auch diesmal mit Beiträgen aus Eurer Feder. Diesbezüglich ein herzliches Dankeschön an C. Birk, J. Sommer, K. Barthold, K. Krause und A. Popp. Noch ein kleiner Hinweis: Diese Codes funktionieren nur im Zusammenhang mit dem jeweiligen Action Replay, es sind also keine offiziellen Paßwörter oder Levelcodes!!!

WORLD CUP (NES)

0005 1A55 kein Zeitlimit

GUARDIAN LEGEND (NES)

0000 4840 unbegrenzt Energie

BATMAN II (NES)

0004 780E unbegrenzt Energie
0004 8202 unbegrenzt Leben
0004 760x dauerhaft Waffe x (1-4)

CAPTAIN PLANET (NES)

0007 1304 unbegrenzt Leben

TIGER HELI (NES)

0005 3F02 unbegrenzt Leben

MISSION IMPOSSIBLE (NES)

0003 EC0C unbegrenzt Energie Person 1
0003 ED0C unbegrenzt Energie Person 2
0003 EE0C unbegrenzt Energie Person 3

SIM CITY (SNES)

7E0B9E4E unendlich Geld
7E03F50X
X= 1= Haus
X= 2= Bank
X= 3= Vergnügungspark
X= 4= Zoo
X= 5= Kasino
X= 6= Landgewinnung
X= 7= Police H.Q.
X= 8= Fire H.Q.
X= 9= Springbrunnen
X= A= Mario Denkmal
X= B= Messe
X= C= Windmühle
X= D= Stadtbücherei
X= E= Stadtpark
X= F= Bahnhof

MECHWARRIOR (SNES)

7ED98BFF unendlich Geld
7EDB7B09 +
7EDB4E05 +
7EDB9307 +
7EDB7D09 unendlich Raketen

STREETFIGHTER II - TURBO (SNES)

7E18AB01 Abspann nach den ersten Level

F-ZERO (SNES)

7E0B2109 sofort Höchstgeschwindigkeit

REVENGE OF THE GATOR (GB)

0103B0C0 unendlich Kugeln

JOE&MAC (GB)

01031EDA unendlich Leben

GALAXY

Super Nintendo

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

Super Nintendo Spiele

	jp.	us.	dt.
7th Saga	/	129.-	/
Actraiser 2	149.-	129.-	/
Aero the Acrobat	/	99.-	129.-
Aladdin	/	139.-	119.-
Alien 3	/	99.-	99.-
Another World	/	/	89.-
Art of Fighting	149.-	/	/
Asterix	/	/	119.-
Battle Toads	/	129.-	119.-
Battl.Toads & Doubl.Drag.	/	129.-	/
Blues Brothers	/	99.-	/
Bomberman + 5 Player	/	139.-	/
Bomberman	/	/	119.-
Bubsy	/	99.-	89.-
Bulls Vs Blazers	/	/	79.-
Clay Fighter	/	139.-	/
Cliffhanger	/	/	99.-
Cool Spot	/	99.-	99.-
Daffy Duck	/	99.-	/
Desert Strike	/	129.-	119.-
Dracula	/	99.-	/
E.V.O.	/	149.-	/
Empire strikes back	/	149.-	/
Fin.Fant.Legend 2	/	149.-	/
GP1	/	99.-	/
Int.Tennis Tour	/	99.-	/
John Madden 94	/	129.-	/
Jurassic Park	/	129.-	129.-
K.H.R.Playermanager	/	/	129.-
Last Action Hero	/	/	119.-
Lost Vikings	/	99.-	99.-
Mech Warrior	/	129.-	129.-
Megalomania	/	/	119.-
Mortal Kombat	/	99.-	99.-
Mystic Quest	/	/	99.-
NHL Hockey 94	/	129.-	/
NBA Shodown	/	139.-	/
Nigel Mansel GP	/	129.-	149.-
P.T.O.	/	99.-	/
Pac Attack	/	99.-	/
Paladins Quest	/	129.-	/
Plok	/	129.-	/
Pocky & Rocky	/	99.-	129.-
Pop'n Twinbee	/	/	79.-
Robocop vs.Terminator	/	129.-	/
Rock'n Roll Racing	/	99.-	/
Royal Rumble	/	129.-	129.-
Run Saber	/	99.-	/
Shadowrun	/	129.-	/
Secret of Mana	49.-	149.-	/
Sim Ant	/	99.-	/
Star Fox	/	129.-	109.-
Streetfighter Turbo	99.-	149.-	139.-
Striker	/	129.-	129.-
Sunset Riders	/	99.-	129.-
Super Air Diver	/	99.-	99.-
Super Mario All Stars	/	129.-	99.-
Super Mario Kart	/	129.-	99.-
Super Off Road Baja	/	99.-	/
Super SWIV	/	/	59.-
Super Star Wars	/	129.-	129.-
Super Turrican	/	109.-	129.-
Suzuka 8 Hours	129.-	/	/
T.M.N.T.TourFighters	/	139.-	149.-
Tecmo Super Bowl	/	99.-	/
Terminator 2 Judgement Day	/	/	129.-
Top Gear 2	/	129.-	/
Wing Commander 2	/	99.-	99.-
World Heroes	/	129.-	/
Zombies ate my Neighb.	/	99.-	99.-

Neuheiten Dezember/Januar

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

Nintendo Game Boy

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

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

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

TIPS & TRICKS

Hier präsentieren wir Euch zum ersten Mal eine komplette Übersicht über alle in der TOTAL! erschienenen Tips und Tricks. (Die Codes des Action Replay-Posters aus Heft 12/93 sind nicht enthalten!)

Titel System Art Ausgabe Seite					Titel System Art Ausgabe Seite					Titel System Art Ausgabe Seite				
Addams Family	NES	Action Replay Codes	9/93	94	Double Dragon 3	NES	Cheat	11/93	73	Krusty's Super Fun House	SNES		Levelcodes	
Adventure Island	NES	Tip	11/93	72	Double Dragon III	NES	Action Replay Codes	11/93	74	11/93		72		
Adventure Island 2	NES	Cheat	11/93	73	Dr. Franken	GB	Levelanwahl	7/93	88	Lemmings	GB	Action Replay Code	8/93	92
Alfred Chicken	GB	Action Replay Codes	10/93	83	Dragon's Lair	SNES	Action Replay Codes	11/93	74	Lemmings	SNES	Tip	9/93	94
Alfred Chicken	GB	Karten	10/93	86	Dynablaster	NES	Paßwörter	9/93	73	Lifeforce	NES	Action Replay Code	7/93	96
Alfred Chicken	GB	Karten	11/93	84	Elevator Action	GB	Action Replay Code	8/93	92	Lifeforce	NES	Cheat	8/93	91
Alien 3	GB	Action Replay Codes	10/93	83	Elite	NES	Action Replay Codes	6/93	97	Little Nemo	NES	Cheat	10/93	82
Alien 3	GB	Komplettlösung	8/93	82	Escape from					Looney Tunes	GB	Tip	9/93	94
Alien 3	GB	Tip	10/93	82	Camp Deadly	GB	Tip	10/93	82	Low G Man	NES	Tip	11/93	73
Alien 3	SNES	Action Replay Code	8/93	92	F-Zero	SNES	Action Replay Codes	10/93	83	Magical Quest	SNES	Action Replay Codes	11/93	74
Alien 3	SNES	Levelcodes	8/93	81	Faceball 2000	GB	Tip	7/93	88	Mario Golf	GB	Action Replay Codes	10/93	83
Alien v. Predator	SNES	Cheat	11/93	75	Faceball 2000	SNES	Action Replay Code	7/93	96	Mega Man 1	GB	Action Replay Codes	11/93	74
Another World	SNES	Levelcodes	6/93	92	Fantastic Adventures					Mega Man 2	GB	Action Replay Codes	11/93	74
Axelay	SNES	Cheat	6/93	93	of Dizzy	NES	Komplettlösung	9/93	80	Mega Man 3	GB	Action Replay Codes	11/93	74
B.O.B.	SNES	Action Replay Codes	9/93	94	Faxanadu	NES	Action Replay Code	7/93	96	Mega Man 3	NES	Action Replay Code	6/93	97
B.O.B.	SNES	Levelcodes	9/93	73	Faxanadu	NES	Komplettlösung	7/93	84	Mega Man 3	NES	Action Replay Codes	9/93	94
Balloon Kid	GB	Action Replay Code	7/93	96	Faxanadu	NES	Tip	9/93	79	Mega Man 3	NES	Komplettlösung	12/93	86
Barbie Game Girl	GB	Action Replay Codes	10/93	83	Final Fantasy 2	SNES	Action Replay Code	7/93	96	Mickey Mouse	GB	Cheat	11/93	73
Batman Returns	SNES	Action Replay Codes	9/93	94	Final Fight	SNES	Action Replay Code	6/93	97	Mickey Mouse 2	GB	Action Replay Code	6/93	97
Batman Returns	SNES	Tip	10/93	82	Final Fight	SNES	Action Replay Code	7/93	96	Micro Machines	NES	Tip	11/93	73
Battletoads	GB	Cheat	10/93	82	Fortress of Fear	GB	Action Replay Codes	10/93	83	Micro Machines	NES	Tip	7/93	89
Battletoads	NES	Action Replay Codes	9/93	94	Fortress of Fear	GB	Tip	11/93	75	Mortal Kombat	GB	Tip	12/93	78
Battletoads	NES	Cheat	11/93	73	Garfield	GB	Levelcodes	12/93	79	Mortal Kombat	SNES	Action Replay Codes	11/93	74
Battletoads	SNES	Tip	12/93	80	Gauntlet	NES	Levelcode	6/93	93	Mortal Kombat	SNES	Tip	10/93	90
Bill and Ted	GB	Action Replay Codes	10/93	83	Gauntlet II	NES	Tip	11/93	73	Mortal Kombat	SNES	Tip	12/93	78
Bionic Commando	NES	Action Replay Code	7/93	96	Ghouls and Ghosts	SNES	Action Replay Code	7/93	96	Mysterium	GB	Tip	6/93	93
Bombuzal	SNES	Levelcodes	7/93	89	Ghouls and Ghosts	SNES	Tip	12/93	78	N. Mansell's				
Boulder Dash	NES	Action Replay Codes	10/93	83	Gods	SNES	Action Replay Code	6/93	97	World Championship	SNES	Tip	11/93	72
Bubble Bobble	NES	Levelcodes	11/93	75	Gods	SNES	Action Replay Codes	10/93	83	Ninja Gaiden	GB	Action Replay Code	7/93	96
Bubsy	SNES	Action Replay Codes	9/93	94	Gradius	NES	Action Replay Codes	10/93	83	Pacman	GB	Action Replay Code	7/93	96
Bubsy	SNES	Levelcodes	9/93	73	Gradius	NES	Cheat	7/93	88	Parasol Stars	GB	Action Replay Codes	6/93	97
Bucky O'Hare	NES	Levelcodes	7/93	96	Gradius 3	SNES	Action Replay Code	7/93	96	Parodius	GB	Action Replay Codes	11/93	74
Bugs Bunny 2	GB	Action Replay Code	7/93	96	Gradius 3	SNES	Cheat	7/93	96	Parodius	GB	Action Replay Codes	9/93	94
Burai Fighter	NES	Tip	11/93	75	Harley's Humongous					Parodius	SNES	Cheat	9/93	79
Burger Time deluxe	GB	Levelcodes	6/93	97	Adventure	SNES	Action Replay Code	8/93	92	Phalanx	SNES	Cheat	11/93	75
Captain Skyhawk	NES	Tip	11/93	75	Hit the Ice	GB	Action Replay Code	7/93	96	Pocky & Rocky	SNES	Action Replay Codes	11/93	74
Castlevania 1	NES	Action Replay Codes	9/93	94	Hole in One Golf	SNES	Action Replay Code	7/93	96	Pocky & Rocky	SNES	Cheat	12/93	80
Castlevania 2	NES	Action Replay Codes	11/93	74	Hook	NES	Action Replay Codes	10/93	83	Pop'n Twinbee	SNES	Cheat	12/93	80
Castlevania 3	NES	Cheat	6/93	97	Hook	SNES	Action Replay Codes	9/93	94	Pop'n Twinbee	SNES	Action Replay Codes	11/93	74
Castlevania IV	SNES	Action Replay Code	8/93	92	Jaki Crush	SNES	Action Replay Code	6/93	97	Populous	SNES	Levelcodes	10/93	83
Castlevania IV	SNES	Tip	6/93	92	Jaki Crush	SNES	Paßwörter	10/93	83	Prince of Persia	GB	Levelcodes	12/93	80
Chip'n'Dale	NES	Action Replay Codes	10/93	83	James Bond jr.	SNES	Action Replay Codes	9/93	94	Prince of Persia	SNES	Action Replay Code	7/93	96
Congo's Caper	SNES	Levelcodes	9/93	79	James Bond jr.	SNES	Levelcodes	9/93	79	Prince of Persia	SNES	Cheat	8/93	81
Crash Dummies	GB	Action Replay Codes	9/93	94	Joe & Mac	SNES	Tip	9/93	79	Prince of Persia	SNES	Cheat	9/93	94
Cybernator	SNES	Komplettlösung	11/93	76	John Madden					Probotector	GB	Komplettlösung	7/93	94
Cybernator	SNES	Tip	10/93	82	Football 93	SNES	Levelcode	6/93	93	Probotector	NES	Komplettlösung	6/93	94
Darius Twin	SNES	Cheat	7/93	88	Kid Dracula	GB	Action Replay Code	8/93	92	Probotector	SNES	Komplettlösung	7/93	80
Dead Dance	SNES	Levelcodes	11/93	72	Kid Dracula	GB	Action Replay Codes	9/93	94	Probotector II	NES	Cheat	8/93	81
Dead Dance	SNES	Tip	11/93	73	Kid Dracula	GB	Levelcodes	9/93	78	Probotector II	NES	Komplettlösung	11/93	86
Desert Strike	SNES	Levelcodes	7/93	88	Kid Icarus	GB	Action Replay Codes	9/93	94	Pugsley's				
Desert Strike	SNES	Levelcodes	9/93	73	Kid Icarus	NES	Tip	11/93	75	Scavenger Hunt	SNES	Action Replay Code	8/93	92
Dinosaurs	SNES	Action Replay Code	7/93	96	King of the Monsters	SNES	Action Replay Codes	11/93	74	Push Over	SNES	Levelcodes	12/93	79
Dinosaurs	SNES	Levelcodes	7/93	88	Kirby's Dreamland	GB	Action Replay Codes	9/93	94	Rampart	GB	Action Replay Code	8/93	92
Donkey Kong Classics	NES	Action Replay Codes	9/93	94	Kirby's Dreamland	GB	Tip	9/93	73	Rampart	SNES	Levelcodes	10/93	82

REGISTER!

Titel	System	Art	Ausgabe
-------	--------	-----	---------

Road Runner	SNES	Action Replay Code	8/93 92
Road Runner	SNES	Cheat	9/93 73
Robin Hood	NES	Paßwörter	7/93 88
Robocop 2	GB	CHEAT	8/93 81
Robocop 3	SNES	Cheat	6/93 97
Royal Rumble	SNES	Action Replay Codes	11/93 74
Shadow Warriors	NES	Action Replay Codes	9/93 94
Shadowrun	SNES	Tip	12/93 80
Sim City	SNES	Cheat	6/93 97
Snake, Rattle & Roll	NES	Tip	12/93 78
Solar Jetman	NES	Action Replay Codes	6/93 97
Solar Jetman	NES	Paßwörter	7/93 96
Solstice	NES	Cheat	11/93 72
Soul Blazer	SNES	Action Replay Code	7/93 96
Space Football	SNES	Levelcodes	11/93 75
Spiderman	GB	Action Replay Code	6/93 97
Spiderman & The X-Men	SNES	Action Replay Code	7/93 96
Spindizzy Worlds	SNES	Cheat	12/93 79
Star Trek	GB	Action Replay Codes	10/93 83
Star Wars	NES	Action Replay Code	6/93 97
Star Wars II	NES	Action Replay Codes	11/93 74
Star Wing	SNES	Action Replay Codes	11/93 74
Starfox	SNES	Cheat	10/93 83
Starfox	SNES	Tip	9/93 90
Starfox	SNES	Tip Geheimwelten	6/93 92
Startropics	NES	Action Replay Codes	11/93 74
Street Fighter II	SNES	Action Replay Code	7/93 96
Street Fighter II	SNES	Tip	12/93 80
Street Fighter II Turbo	SNES	Cheat	11/93 73
Street Fighter II Turbo	SNES	Tip	10/93 84
Striker	SNES	Action Replay Codes	11/93 74
Super Adventure Island	SNES	Cheat	9/93 73
Super Aleste	SNES	Action Replay Codes	10/93 83
Super Bomberman	SNES	Levelcodes	10/93 83
Super Buster Bros.	SNES	Paßwörter	7/93 88
Super Conflict	SNES	Tip	10/93 82
Super Mario Allstars	SNES	Action Replay Codes	11/93 74
Super Mario Bros. 2	NES	Tip, Levelwarp	6/93 92
Super Mario Bros. 3	NES	Action Replay Codes	10/93 83
Super Mario Kart	SNES	Tip	11/93 75
Super Mario Kart	SNES	Tip	11/93 75
Super Mario Kart	SNES	Tips	6/93 93
Super Mario Land	GB	Action Replay Code	6/93 97
Super Mario Land	GB	Action Replay Codes	10/93 83
Super Mario Land	GB	Komplettlösung	6/93 88
Super Mario World	SNES	Action Replay Code	6/93 97
Super Mario World	SNES	Karten	9/93 74
Super Mario World	SNES	Tip	11/93 75
Super Mario World	SNES	Tip	9/93 79
Super Off Road	GB	Action Replay Code	7/93 96
Super Off Road	SNES	Action Replay Codes	11/93 74
Super Probotector	SNES	Cheat	10/93 82
Super Probotector	SNES	Tip	12/93 78
Super R.C. Pro AM	GB	Action Replay Codes	11/93 74
Super Star Wars	SNES	Action Replay Codes	10/93 83
Super Star Wars	SNES	Action Replay Codes	9/93 94

Titel	System	Art	Ausgabe
-------	--------	-----	---------

Super Star Wars	SNES	Cheat	11/93 73
Super Star Wars	SNES	Komplettlösung	11/93 79
Super Strike Eagle	SNES	Levelcodes	8/93 81
Super SWIV	SNES	Action Replay Codes	10/93 83
Super Tennis	SNES	Action Replay Codes	11/93 74
Super Turrican	SNES	Tip	12/93 80
T2 Judgement Day	GB	Action Replay Codes	10/93 83
Teenage Mutant Hero Turtles	NES	Tip	11/93 75
Tetris	GB	Action Replay Codes	6/93 97
Tetris	GB	Tip	11/93 72
Tetris	NES	Tip	9/93 79
The Battle of Olympus	GB	Komplettlösung	12/93 81
The Battle of Olympus	NES	Action Replay Codes	11/93 74
The Flash	GB	Action Replay Codes	10/93 83
The Humans	GB	Action Replay Codes	9/93 94
The Humans	GB	Levelcodes	6/93 97
The Lost Vikings	SNES	Cheat	10/93 82
The Lost Vikings	SNES	Levelcodes	8/93 81
Time Lord	NES	Action Replay Code	7/93 96
Tiny Toon	GB	Action Replay Codes	11/93 74
Tiny Toon Adventures	SNES	Levelcodes	9/93 73
Tiny Toon Adventures	SNES	Tip	11/93 73
Tiny Toons	NES	Action Replay Codes	11/93 74
Tiny Toons	NES	Tip	10/93 82
Tiny Toons Adventure	GB	Levelcodes	11/93 72
Tom & Jerry	GB	Levelcodes	9/93 94
Tom & Jerry	NES	Cheat	8/93 81
Tom & Jerry	SNES	Action Replay Code	8/93 92
Top Gear	SNES	Action Replay Codes	10/93 83
Top Gear	SNES	Levelcode	6/93 93
Top Gear	SNES	Tip	10/93 83
Turtles 2	NES	Levelanwahl	8/93 81
Turtles in Time	SNES	Action Replay Codes	9/93 94
Turtles IV	SNES	Cheat	6/93 97
Ultima -			
Runes of Virtue	GB	Action Replay Code	8/93 92
Ultimate Air Combat	NES	Levelcodes	7/93 89
Wave Race	GB	Action Replay Code	7/93 96
Wayne's World	SNES	Cheat	10/93 82
Wing Commander	SNES	Action Replay Codes	9/93 94
Wing Commander	SNES	Cheat	9/93 79
Wing Commander	SNES	Tip	12/93 78
WWF 2	GB	Action Replay Codes	10/93 83
WWF Royal Rumble	SNES	Action Replay Codes	10/93 83
Zelda III	SNES	Action Replay Codes	6/93 97
Zelda III	SNES	Komplettlösung Teil 1	6/93 98
Zelda III	SNES	Komplettlösung Teil 2	7/93 90
Zelda III	SNES	Komplettlösung Teil 3	8/93 86
Zelda III	SNES	Komplettlösung Teil 4	9/93 84

Das war also
das Jahr 1993.
Wir danken für
Eure fleißige
Mitarbeit!

E U E R
KOMPETENTES
TOTAL!
TEAM

& VIDEO
GAME

BARGELD
für alle
SPIELE

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

BERLIN
VERLEIH

HANS • OTTO • STR. 28
PRENZLAUER BERG

BERGSTRASSE 05
M A R Z A H N
VERSAND + LADEN

SNES ANGEBOTE

	NEU	GEBR.
Aladdin	DM 119,90	DM 89,90
Cool Spot	DM 124,90	DM 99,90
Cliffhanger	DM 109,90	DM 89,90
Dracula	DM 124,90	DM 94,90
Equinox	DM 129,90	DM 99,90
Flashback	DM 129,90	DM 99,90
Action Hero	DM 104,90	DM 89,90
F1 Racing	auf Anfrage	DM 94,90
Humans	auf Anfrage	DM 89,90
Mario Allstar	DM 89,90	DM 69,90
Mortal Kom.	DM 119,90	DM 99,90
Star Wars II	DM 129,90	DM 99,90
J. Conners T.		DM 89,90
Mario Kart		DM 69,90
Wing Commander		DM 79,90
S. Ghouls Choust		DM 49,90
Axelay		DM 79,90
Probotector		DM 69,90
Alien 3		DM 89,90

WEITERE SUPERANGEBOTE AUF
TELEFONANFRAGE!!!!

Game Boy	ab DM 19,90
NES	ab DM 29,90
Mega Drive	ab DM 29,90
Master	ab DM 29,90

Lieferung per Nachnahme DM 10,-

K L E I N BÖRSE A N Z E I G E

GAME BOY

Verkaufe GB-Spiele Parodius (70,—), Probotector (55,— ohne Anleitung), MegaMan (40,—) und Tiny Toon (60,—). Christian Scheinpflug, August-Bebel-Str. 1, 07334 Kamsdorf, rufe zurück!!!

Verkaufe oder tausche für GB 4 Spiele: Super Mario I, R-Type, Fortress Of Fear, Spider-Man; suche andere Spiele für GB. Telefon 06136/85941.

Verkaufe 25 GB-Spiele, orig. verp., je DM 35,— + Porto: Snoopy, Ariel, Mc Donald, Starwars, Jetsons, Darkwing Duck, Looney Toons, Bomberman usw.. Telefon 0203/69615.

Verkaufe Dr. Mario, Rescue of Princess Blob., Gargoyles Quest, Solomon's Club, Metroid II, Kid Icarus, Mega Man I für DM 200,—; es lohnt sich! Telefon 09875/669.

Suche GameBoy-Spiele, zahle DM 10,— pro Game, kaufe Import und deutsche, vollständige, Spiele. Also ruft an, Leute und zeigt was Ihr habt! Telefon 05439/1491.

Verkaufe GameBoy mit 75 Spielen und Lupe, Gamelink für DM 250,— VHB (nur komplett). Telefon 09102/1366, Florian.

Verkaufe 30/51/64/110 in 1 - Module. Telefon 0531/610782.

SNES

Tausche Tiny Toons (dt.) gegen Starwing (dt.), Sonic II-Pins + DM 10 gegen SFX-Adapter; suche Sim City-Spieleanleitung (DM 5,—). Telefon 035056/5666, ab 18 h, Andi.

Tausche oder verkaufe Turtles in time IV, Wrestlemania I gegen WWF Royal Rumble II, Street Fighter II Turbo, Super Mario World, Super Star Wars. Telefon 09723/3871.

Verkaufe Wing Commander für SNES für DM 100,— (NP, DM 150,—

), 1 Monat alt; kaufe auch SNES-Spiele Super Conflict und Street Fighter II Turbo u.a.. Bitte melden bei Oliver Senkel, Brunoldstr. 10, 16552 Schildow.

Verkaufe Street Fighter II für SNES, neu!, nur DM/Fr. 80,—. Telefon Schweiz 057/225664.

Suche E.V.O., Cybernator, Mystic Quest, Final Fight II usw.; biete Actraiser, Starwing, F-Zero und Castlevania IV. Fragt nach Roland, Telefon 0721/699215.

Austria! Tausche Super Star Wars, Populous, Road Runner und mehr; suche Mortal Kombat, Super Bomberman, Alien III, Lost Vikings oder WWF Royal Rumble. Telefon 04268/2290 (Österreich).

Tausche Zelda III, Super Probotector und Super Soccer gegen andere SNES-Spiele. Suche dringend WWF Royal Rumble, Street Fighter II Turbo und Striker; nur dt. Spiele. Telefon 038220/80038.

Verkaufe oder tausche Zelda, Starwing und Mortal Kombat. Telefon 03494/24497.

Verkaufe für SNES Super Mario World (55,—) und Zelda III (55,—), für GB Super Mario Land II (40,—), Castlevania II (40,—), Fortress Of Fear (20,—) und Wrestling (30,—). Telefon 02104/46797.

Verkaufe SNES-Spiele Starwing, Magical Quest, Super Tennis, Super Soccer, Mario Kart, Mario World sowie Ghouls,n'Ghosts, nur dt. Spiele. Telefon 02377/7127.

Tausche Mario Kart, Turtles IV, S. Probotector oder Zelda III usw. gegen Mortal Kombat oder Fatal Fury, nur dt.. Telefon 02304/5464, ab 18 h.

Verkaufe Street Fighter II für DM 60,— und Alien III für DM 80,—, zusammen für nur DM 125,—; alles noch wie neu! Telefon 0711/5282797, von 16 - 19 h.

Tausche F-Zero und Turtles IV gegen Populous I oder II, also 2 für 1 Spiel und tausche Wing Commander gegen Mortal Kombat, Wings II oder Mario Paint. Telefon 05331/26143.

Tausche SNES-Games: Parodius, Royal Rumble, Best o.t. B., Bubsy usw. gegen Fatal Fury, Street Fighter Turbo, Striker usw.. Telefon 05191/5582, Fabian.

Biete Battletoads (80,—), Final Fight II (75,—), StarFox (75,—), Cybernator (60,—), Rocky & Pocky (90,—) und Goof Troop (90,—). Telefon 06152/6848, event. Anrufbeantworter.

Tausche Mystic Quest, Zelda oder Street Fighter II gegen Adventure Island oder Prince Of Persia (Spiele mit Anleitung); tausche auch Actraiser! Telefon 07533/3859.

Suche Prince Of Persia, dt., bezahle bis DM 50,—. Telefon 0209/813328, ab 20 h.

Suche SNES-Spiel Desert Strike, zahle gut, und verkaufe oder tausche Hyperzone und Lemmings. Telefon 02131/593477, 20 - 22 h.

Suche Final Fight I und II in dt.. Telefon 069/571225.

Tausche SNES-Spiele Street Fighter II und WWF Super Wrestlemania gegen Alien III, Starwing, Zelda III oder Lost Vikings. Telefon 0421/352750, Sven.

Tausche Pilotwings und Super Ghouls,n'Ghosts gegen Desert Strike und Mystic Quest u.a.. Telefon 0355/534036.

Verkaufe Street Fighter II, F-Zero, Zelda III, Tiny Toons, Alien III zu je DM 70,—; alle zusammen für DM 300,—; tausche 3 gegen Street Fighter II Turbo. Günther Kocis, Werkstraße 2, 73054 Eislingen.

Tausche Mickey Mouse und Tiny Toons zus. gegen Mortal Kombat, S. Bomberman, ShadowRun, Bubsy, Royal Rumble oder NHLPA '93; TT + MM dt.. Telefon 07151/15153.

Verkaufe Street Fighter II (dt.) für DM 40,— und Final Fight (dt.) für DM 50,—. Telefon 02723/3078, Mathias.

Verkaufe S. Probotector, F-Zero, Turtles IV, Zelda III, Axelay, Star Wars, Street Fighter und Tiny Toons, jedes Fr. 80,— oder DM 70,—. Telefon Schweiz 0041/31/9314119, Philipp.

Verkaufe Starwing! 100% oK! Telefon 07821/61644, ab 18 h.

Tausche Zelda III, Pilotwings (3 Wochen alt) gegen Starwing oder Bubsy oder Lost Vikings. Telefon 0203/468391.

Verkaufe oder tausche F-Zero, Spiderman, World League Basketball

für je DM 60,—, Wrestlemania und Turtles IV für je DM 50,— gegen Zelda III, Mickey Mouse, Royal Rumble oder andere. Telefon 030/4028811.

Verkaufe Hook, Another World, Jerry Boy, WWF Wrestlemania, Super Adventure Island, Harley's Adventure, Prince Of Persia, Final Fight, alle US- und Japan-Versionen, für Fr. 50,— - 70,—. Telefon Schweiz 041/823440.

Tausche/verkaufe Actraiser gegen Joe & Mack. Telefon 02335/73467.

Tausche Star Wars gegen Lost Vikings oder Bubsy oder Super Mario World sowie F-Zero gegen eines dieser Spiele. Telefon 07191/58456.

Verkaufe 3 Top-Spiele: Zelda III, Starwing und Probotector für je DM 80,—. Telefon 089/757888, Anrufbeantworter, Christian.

Tausche Zelda III und F-Zero gegen Batman, M. Kart, NHLPA Hockey, Mortal Kombat, Probotector, Star Fox oder Star Wing. Telefon 02331/44559.

Verkaufe Alien III und Tiny Toon (beide dt.) für SNES für je DM 70,—. Telefon 09929/1988.

Verkaufe F-Zero, Star Wing, Road Runner und Mickey Mouse (alle dt.) für je DM 80,— oder alle für DM 200,— (4 Wochen alt). Telefon 03571/404755, Karsten.

Verkaufe SNES-Spiel Dino City für DM 100,— oder tausche gegen Super Mario All Stars bzw. Jurassic Park. Telefon 05543/3875.

Suche Alien III und Lost Vikings; biete Street Fighter II, WWF Royal Rumble und Castlevania IV, alle dt. und IA mit Anleitung. Telefon 09366/6187, Joe, 14 - 18 h.

Verkaufe SNES + 2 Joypads + 8 Spiele (Super Tennis, Super Soccer, Euro Football Champ, Jimmy Connors Tennis, Probotector, Street Fighter II, Super Mario World und Super Mario All Stars, alle in gutem Zustand) für DM 950,—. Telefon 07451/6748.

Star Wing, Castlevania IV oder Mystic Quest; suche nur dt. Spiele. Telefon 06034/5266.

Tausche mein Super Star Wars gegen Alien III, Zelda III gegen Street Fighter II; verkaufe Mortal Kombat für DM 90,—. Telefon 05261/17263.

Suche Super Turricon und Super Star Wars. Zuschriften bitte an Tony Langanka, Hauptstraße 1, 01728 Goppeln.

Verkaufe SNES-Spiele. Telefon 09191/31259.

Tausche Parodius, Tiny Toons, Super Tennis, Super Formation Soccer gegen Super Probotector oder NHLPA Hockey, 93; verkaufe die Spiele auch für je DM 60,—. Michael Herrmann, Nordring 30, 06766 Wolfen.

Tausche Zelda III, Street Fighter II oder Super Tiny Toons gegen Super Tennis, Lost Vikings, Jimmy Connors Tennis oder Alien III. Telefon 0931/662561.

Verkaufe F-Zero, Castlevania IV, Mario is Missing, Lost Vikings, Bubsy, Starfox und Another World; suche Parodius und Soul Blazer. Telefon 030/6223548, abends.

Test 'N Take

Verleih Verkauf Versand

Mega-CD MegaDrive SuperNintendo GameGear 3DO
Jurassic Park SN dt 119,95 Streetfighter II Turbo dt 129,95

Jetzt vorbestellen Star Wars II SN dt 124,95
Mystic Quest dt 89,95 Bubsy SN dt 109,95

SuperNintendo 50/60 Hz Umbau Innerhalb 48 h !
Und viele andere Titel auf Anfrage. Preisliste gegen 3 DM in Briefmarken.
Versand nur gegen Vorkasse zzgl. 5 DM Porto innerhalb der EG !

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



Verkaufe NES-Spiele: Zelda II und Turtles II für je DM 50,— sowie Mega Man II, Chip & Chap, Tiny Toon, SMB, Tetris und World Cup für je DM 40,— als auch Dr. Mario, Donkey Kong und Mario u. Yoshi zu je DM 30,—. Elvira Brosig, Fr. Wolf-Str. 51, 12527 Berlin.

Verkaufe Low G Man und Kid Icarus für je DM 25,— sowie Mc Donald's Land, Snake Rattle ,n Roll und Duck Tales für je DM 35,—. Alexander Sarther, Niederwaldstr. 1, 65385 Assmannshausen.

Verkaufe Total Recall, 60,—, Tetris, 45,—, Wrath of the black Manta, 50,—, Gauntlet, 50,—, Low G Man, 60,—, Mega Man II und III, je 60,—. Telefon 0871/43119, Christian.

SNES UMBAU FR/DM 55,-

Mit diesem Umbau erhalten Sie ein **SNES MULTIGERÄT**.
Egal ob das Grundgerät deutsch, amerikanisch oder japanisch ist.

- Umschalter 50/60 Hz
- Wir vergrößern auch den Schacht (US-Module sind größer)
- Sie brauchen ab sofort keine Adapter mehr
- Länder-Abfrage fällt weg, somit läuft wirklich jedes Spiel
- Das Pal- Gerät (Deutsch) wird schneller, genau 17,6%
- Die Balken oben und unten fallen weg
- Die Figuren werden größer
- Ganz schwierige Spiele kann man verlangsamen(50 Hz)

Wenn Sie auch noch ein ganz superscharfes Bild auf Ihrer dt. Konsole haben möchten (was zu empfehlen ist), dann bieten wir Ihnen noch ein echtes RGB Kabel zu FR 40,- an. **Bedingung:** Der Fernseher muß mit Scart EURO/AV bzw. RGB ausgerüstet sein.

SNES REPARATUREN ab FR/ DM 35,-

GT ELEKTRONIK

Hohlegasse 28 • CH - 4104 Oberwil/ Basel
Telefon/Fax: • CH 061 401 42 24 • D 0041 61 401 42 24
Tel/Fax: Montag-Freitag 12.00-18.00 Uhr, übrige Zeit Tel. Beantworter bzw. Fax

KLEIN BÖRSE ANZEIGE

, Robowarrior (50,—) und Turtles II (70,—). Telefon Schweiz 057/225664.

Verkaufe Marble Madness, Metroid, Kickle Cubicle, Solstice, Top Gun, Ice Climber und Super Mario I. Telefon 07136/22284 oder Fax 07136/24879.

Suche Tom & Jerry, Tiny Toon, Dynablasters und Action Replay Pro für NES. Zahle jeweils DM 40,— - 50,—. Telefon 02191/74183.

Tausche Probotector II und Terminator II gegen Star Wars II The Empire Strikes Back. Telefon 089/1575428, ab 14 h.

Verkaufe NES-Konsole + 3 Joypads + 3 Spiele Super Mario I - III für DM 150,—. Telefon 036924/30594.

Suche NES-Spiele Pirates, Elite, Micro Machines für 30 - 60 DM. Telefon 06421/62336, ab 17 h, Maurice.

Verkaufe NES für 4 Spieler für DM 200,— und Spiele für DM 60,— bis DM 70,— sowie ein Modul mit 3 Spielen für DM 80,—. Telefon 0351/4128480, ab 18 h.

Verkaufe NES + 2 Joypads + NES Four Score + 11 Spiele für DM 200,— oder tausche gegen SNES mit 1 Spiel. David Schneider, Forststraße 3, 14943 Ruhlsdorf.

Verkaufe Turtles II, Metroid, Terminator II für NES zu je DM 40,— oder tausche gegen Top Fighter Joystick für SNES. Telefon 06507/5094.

HARDWARE

Verkaufe Super Nintendo (dt.) mit 1 Joypad + Superknüller Starwing, beides in perfektem Zustand, nur 3 Monate jung, für schlappe DM 250,—. Telefon 07455/2599, ab 17.30 h.

Tausche NES Super Set mit World Cup, Tetris, Mario I, Knight Rider, Mega man II gegen SNES mit 1 Spiel oder Mega Drive mit 1 Spiel. Telefon 07626/7588.

Suche kaputte Konsolen aller Art sowie günstige Mega Drive und SNES.

Torsten Gassner, Waldeckstr. 80, 79400 Kandern, Telefon 07626/7588.

Verkaufe SNES, PC-Engine, GB, Turbo Duo, MD und Neo Geo Soft- und Hardware, gebraucht; kaufe Modulsammlungen und Konsole. Telefon/Fax 06132/56604.

Verkaufe NES + 2 Joypads und 16 Spiele wie z.B. Probotector II, Mega Man II + III und viele andere für DM 700,— VHB. Telefon 0228/349876.

Verkaufe NES, komplett mit 2 Pads und 11 Super-Spiele für DM 400,— (neu: DM 1.100,—, 6 Monate alt). Telefon 02864/5525.

Verkaufe Mega Drive mit 8 Spielen, 2 Controller für DM 610,—, Game Gear mit 9 Spielen, Master Gear, TV-Tuner und Zigaretten-Adapter für DM 480,—, auch einzeln. Telefon 02843/8528.

Tausche NES mit 6 Spielen (Track & Field 2, Mario 1+3) gegen Super NES mit 1 Spiel. Christian Thiemig, Fürstenwalder Allee 196, 12589 Berlin.

Verkaufe NES-Konsole + 2 Joypads + 10 Spiele (alles 100% oK.) für DM 799,— (NP: DM 1.350,—) sowie Games: SMB I + III, Mega Man III, Rainbow Isl. usw. Telefon Schweiz 055/723770, ab 19 h.

Verkaufe Super Nintendo-Set + GameBoy mit 5 Spielen und NES mit Zelda III, Sim City für DM 750,— VHB; Einzelkauf möglich. Telefon 0161/5302846.

Verkaufe SNES (Pal, wählbar 50/60 Hz) + Mario Kart + 2 Joypads + JB King für DM 350,—; verkaufe außerdem Starfox (us) + Final Fight II (us) für je DM 65,—. Telefon 02861/2604, André.

Verkaufe SNES + 2 Pads mit Super Mario World, Turtles IV, Mario Kart und WWF 2 für DM 440,— VHB; verkaufe auch SEGA MD-Spiele. Telefon 06673/1425.

Verkaufe NES mit 11 Spielen, z.B. Mario I + III, Duck Tales, Turbo R.C., Kick Off, Track & Field II, Blades Of Steel etc.; nur zusammen für DM 550,— VHB. Telefon 0234/475360.

Verkaufe GameBoy-Spielcass. 105 i. 1, passend f. jeden GB, z.B.

Terminator II, Batman II usw., super günstig; verkaufe NES-Cass. 400 i. 1 m. Adapter, Start in höherem Level, super günstig! Telefon 0541/62636.

Verkaufe NES mit 4 Joypads und 9 Spielen für DM 560,—, inkl. 4-Spieler-Adapter, 4 Monate alt. Telefon 02330/74219.

Verkaufe MS: Sonic 1 + 2, Asterix, Tom & Jerry, SV. Tennis, The Ninja, Dragon Crystal; SN: Street Fighter 2, Su. Mario 4. Telefon 0340/831293, ab 14 h, Christian Körting.

SONSTIGES

Suche Super Nintendo Club in Berlin (Köpenick, Umgebung). Verkaufe NES-Konsole + 4 Joypads + Mario 1 - 3, Tetris, Zelda, Faxanadu u.a. für DM 350,—. Telefon 030/6370630.

Verkaufe Shining Force (70,—), Tazmania (50,—), Toejam & Earl (30,—), World of Illusion (50,—), Kid Chameleon (50,—), Sonic 1 (20,—), Sonic 2 (50,—), S.R. Basketball (50,—), Action Replay (60,—), alles für MD, MS2 + Tips (60,—), Rescue of P.B. (20,—), GB. Telefon 0161/5318983.

Verkaufe SEGA Master System mit 2 Pads und 15 Spielen, darunter Sonic, Asterix, Donald und v. m.. Preis DM 880,—, mit Light Phaser und Spiel. Telefon 0711/349436.

VideospieleClub Gieren kauft Neuheiten für alle Systeme sowie ganze Modulsammlungen + Konsole. Neue Mitglieder willkommen! Telefon 0641/84874, 12 - 18 h.

Suche Spiele für SNES und NES. Roger Kerber, Rendsburger Landstr. 58, 24113 Kiel, Telefon 0431/641670.

Tausche SNES und ein Spiel gegen Mega Drive. Telefon 06805/8753, Dirk Reichel.

Verkaufe NES mit 5 Spielen und 3 Control Pads, NES-Spieleberater und 4-Spieler-Adapter, alles 100% oK, für DM 300,—. Suche auch Populous für SNES. Telefon 05041/4442.

Verkaufe NES mit Spielen SMB I und Tiny Toons und 2 Joypads für nur DM 150,—. Tausche Street Fighter II gegen Starwing, Bomberman oder Final Fight II. Raum Suhl. Telefon 036844/234.

HEY! Wollt Ihr bei unserem Super-Nintendo-Club MAGICOM TIGERS

Mitglied werden? Bei uns kriegt Ihr alle Spiele aus Japan 1 - 2 Monate vorab! Ruft an. Telefon 02323/10507.

Verkaufe Commodore 64, komplett, 86 Disketten, Spiele mit Mouse, billig, DM 150,—. Telefon 089/438118.

Verkaufe Spiele für SNES/NES/GB/NES-US/MD/MEGACD/GG/SM/LYNX/NEO GEO. Telefon 04521/71497, ab 18 h.

Verkaufe Nintendo Super Set, Preis nach Vereinbarung; außerdem NES Advantage (Zeitlupe, regelbarer Turbo) für DM 80,—. Telefon 08586/4614.

Verkaufe Game Gear mit 8 Spielen, Preis nach Vereinbarung; würde ihn auch gegen ein Mega Drive mit mind. 2 Spielen tauschen. Telefon 07533/3859.

Tausche NES-Spiele Faxanadu und Snake Rattle ,n Roll oder Track & Field II gegen SNES-Spiel Super Mario Kart oder Lemmings. Telefon 05436/1324.

Suche TOTAL! - Hefte Nr. 1 - 6; zahle 10 DM pro Heft plus Porto + Spesen. Telefon 06232/76541.

Verkaufe Game Gear mit 3 Spielen Columns, Mickey Mouse I, Streets Of Rage oder tausche es gegen ein SNES ohne Spiel. Preis für Game Gear DM 180,—. Telefon 06241/57992.

Suche aus Heft 6 Tricks für Zelda! Wer hat für mich eine Kopie? Portokosten werden erstattet. Michael Minrath, Thueringer Str. 16, 67067 Ludwigshafen.

Verkaufe SEGA Mega Drive Magnum Set, 8 Monate alt, für DM 250,—. René Mühlberg, Hauptstraße 3, 01728 Goppeln.

Verkaufe SEGA Game Gear mit Master Gear Converter und 5 Spielen (3 f. GG, 2 f. MS) für DM 370,— (NP DM 720,—); noch 1 Monat Garantie. Telefon 03447/313923.

ANIME - jap. Zeichentrick auf Laser Disk, direkt aus Japan, ca. 50 Titel. Telefon 040/2384347, Mathias Arndt, Stückenstr. 6, 22081 Hamburg.

Verkaufe Game Gear mit TV-Tuner, Converter, Adapter und 7 Spiele, alles kaum benutzt, für DM 1.000,— oder auch einzeln. Telefon 069/836366.

Verkaufe Master System I mit 7 Spielen + Tips & Tricks für DM 200,—

; verkaufe für SNES: Pilot Wings, Super Ghouls,n'Ghosts zu je DM 45,— oder Tausch gegen Populous. Telefon 08752/7010.

Tausche GameBoy mit 6 Spielen (Mystic Quest, Mario I + II etc.) gegen 4Player-Adapter und einem Spiel (Tennis o. Fußball) für SNES oder DM 200,—. Telefon 02683/2210.

Verkaufe NES mit Spielen SMB I und Tiny Toons und 2 Joypads für nur DM 150,—. Tausche Street Fighter II gegen Starwing, Bomberman oder Final Fight II. Raum Suhl. Telefon 036844/234.

HEY! Wollt Ihr bei unserem Super-Nintendo-Club MAGICOM TIGERS Mitglied werden? Bei uns kriegt Ihr alle Spiele aus Japan 1 - 2 Monate vorab! Ruft an. Telefon 02323/10507.

Verkaufe Commodore 64, komplett, 86 Disketten, Spiele mit Mouse, billig, DM 150,—. Telefon 089/438118.

Verkaufe Spiele für SNES/NES/GB/NES-US/MD/MEGACD/GG/SM/LYNX/NEO GEO. Telefon 04521/71497, ab 18 h.

Verkaufe Nintendo Super Set, Preis nach Vereinbarung; außerdem NES Advantage (Zeitlupe, regelbarer Turbo) für DM 80,—. Telefon 08586/4614.

Verkaufe Game Gear mit 8 Spielen, Preis nach Vereinbarung; würde ihn auch gegen ein Mega Drive mit mind. 2 Spielen tauschen. Telefon 07533/3859.

Tausche NES-Spiele Faxanadu und Snake Rattle ,n Roll oder Track & Field II gegen SNES-Spiel Super Mario Kart oder Lemmings. Telefon 05436/1324.

Suche TOTAL! - Hefte Nr. 1 - 6; zahle 10 DM pro Heft plus Porto + Spesen. Telefon 06232/76541.

Verkaufe Game Gear mit 3 Spielen Columns, Mickey Mouse I, Streets Of Rage oder tausche es gegen ein SNES ohne Spiel. Preis für Game Gear DM 180,—. Telefon 06241/57992.

Top Games

Aladdin	119,—
Goof Troop	119,—
Mystic Quest	94,—
Ploc	94,—
Streetfighter TE	129,—
Young Merlin	139,—

Reservierungs-Service für Neuheiten
wir sind bis 21 Uhr persönlich für Sie da!

0 80 62 / 8 03 26

Wir wünschen allen unseren Kunden

*Frohe Weihnachten und
viel Glück im Neuen Jahr*

Versand Inland NN + DM 8,—

ab DM 250,— portofrei, Preisliste gratis!

Top Games • Angelika Bachhuber
G.-Weiler-Str. 37 b • 83052 Bruckmühl

Suche aus Heft 6 Tricks für Zelda! Wer hat für mich eine Kopie? Portokosten werden erstattet. Michael Minrath, Thueringer Str. 16, 67067 Ludwigshafen.

Verkaufe SEGA Mega Drive Magnum Set, 8 Monate alt, für DM 250,—. René Mühlberg, Hauptstraße 3, 01728 Goppeln.

Verkaufe SEGA Game Gear mit Master Gear Converter und 5 Spielen (3 f. GG, 2 f. MS) für DM 370,— (NP DM 720,—); noch 1 Monat Garantie. Telefon 03447/313923.

ANIME - jap. Zeichentrick auf Laser Disk, direkt aus Japan, ca. 50 Titel. Telefon 040/2384347, Mathias Arndt, Stückenstr. 6, 22081 Hamburg.

Verkaufe Game Gear mit TV-Tuner, Converter, Adapter und 7 Spiele, alles kaum benutzt, für DM 1.000,— oder auch einzeln. Telefon 069/836366.

Verkaufe Master System I mit 7

Tel.:0251/527854

Bernd Herfurth's

Fax:0251/527971

FREAK'S SHOP

SUPER NES US

Alien Vs Predator	119,95
Castlevania 4	89,95
Super Contra	109,95
Select of Mana	139,95
Dracula	129,95
D - Force	69,95
Paladins Quest	129,95
Shadowrun	99,95
Emp. Strikes Back	149,95
Mystical Ninja	89,95
Gradius 3	79,95
Super Aleste	89,95
Wings 2	89,95
Wing Commander	89,95
Super Bomberman +	
4 Spieler Tap	139,95

SUPER NES DT

Aladdin	119,95
Battletoads	119,95
SF 2 Turbo	139,95
Striker	129,95
F - Zero	79,95
Parodius	99,95
Spindizzy	89,95
Starwing	119,95
Mortal Kombat	139,95
Desert Strike	119,95
Fatal Fury	119,95
Super Tennis	79,95
Bubsy	119,95
Home Alone	79,95
Cliffhanger	129,95
Dracula	139,95

• MEGA DRIVE • NEO GEO • GEBRAUCHTSPIELE •

Spielen + Tips & Tricks für DM 200,—
; verkaufe für SNES: Pilot Wings, Super
Ghouls, n' Ghosts zu je DM 45,— oder
Tausch gegen Populous. Telefon
08752/7010.

Tausche GameBoy mit 6 Spielen
(Mystic Quest, Mario I + II etc.) gegen
4Player-Adapter und einem Spiel
(Tennis o. Fußball) für SNES oder DM
200,—. Telefon 02683/2210.

Suche Kontakt zu Leuten mit einem
MGH; Biete Super R-Type für DM
50,—. Ali Aydin, Nehringstr. 19,
14059 Berlin.

Suche dringend SNES-, NES- (mögl.
aktuelle) und GB-Spiele sowie Konsolen
für priv. Spieleclub; kaufe auch kompl.
Spielesammlungen. Telefon 0641/
71250, Monika.

Insider! More Fun + Action?
Kostenlose Mitgliedschaft,
Wettbewerbe m. Preisen, News,
Kontakte! Schriftlich an: NIC, Roger
Mohr, Krusestr. 3, 59457 Werl. Say
Yeah!

Suche TOTAL!-Hefte Nr. 1-6, bezahle
gut! Ruft bitte bald an, es lohnt sich!
Telefon 06232/76541.

Tausche Master System mit 10
Spielen gegen SNES mit 1 Spiel oder
MD mit 2 oder 3 Spielen. Interessenten
an Markus Theile, Max-Türpe-Str. 17,
09122 Chemnitz.

Suche für SNES Hülle für Super
Probotector, zahle DM 5 - 10,—.

Telefon 06433/1342, ab 14.30 -
18.00 h.

Verkaufe NES mit ca 85 Spielen für
DM 500,—, Amiga 500 mit Monitor
und viel Zubehör zum Preis von DM
1.500,— sowie Master System II mit 2
Spielen für DM 80,—. Telefon 07739/
1088, ab 14 h, Sascha.

Suche Grafiker, Programmierer, zur
Gründung einer Spieler-Projektgruppe
in Franken. (Spieleprogrammierung).
Telefon 09133/2793, ab 18 h.

Suche Mitglieder für meinen Mega-
Club (Computer, Konsolen und
anderes). Martin Niederwald,
Nimrodstr. 64, 82110 Germering.

Endlich in der Schweiz. Der Club für
SNES + SEGA MegaDrive, Insiders
und solche die,s werden wollen; Tips &
Tricks, Tauschbörse + Magazin. Tele-
fon Schweiz 077/434461 - 041/
452405.

Suche Zelda-Auflösung aus TOTAL!
6/93 für SNES. Telefon 06184/
55665.

Kaufe die erste Ausgabe TOTAL! 6/
93. Telefon 089/6114268,
Christian.

Super Angebot! NES-Konsole + 2
Joypads + 12 Spiele für DM 798,—; für
Selbstabholer Super Bonus. Telefon
06150/7291.

Tausche/verkaufe Alien 3 (us) für
DM 75,— oder tausche gegen S M
Kart, Super Conflict, Action Replay

Pro, Mech Warrior, Starwing oder
Game Genie (alles SNES). Telefon
08453/2596.

Tausche Starwing (dt.) oder Mario
Kart gegen Mystic Quest (Legend)
(dt.), Lost Vikings (dt.), Street Fighter II
Turbo (dt.) oder Mortal Kombat (dt.).
Jens Bartnik, Dorfstraße 12, 02959
Rohne.

Tausche F-Zero gegen Super
Castlevania 4, S. Ghouls, n' Ghosts,
Pilotwings oder Prince of Persia.
Telefon 02304/12524, ab 19 h.

Verkaufe Mortal Kombat und
WWF Royal Rumble (dt.) für je DM
80,—, tausche auch! Suche
Amazing Tennis, Bubsy u. a. Telefon
06432/62620.

Verkaufe Mickey Mouse Magical
Quest (1 Monat alt) für DM 79,—
und Prince of Persia (2 Monate alt)
für DM 89,—! Zusammen nur DM
149,—; alles dt. Versionen. Telefon
08152/70386.

Verkaufe NES Super Set (4 Spieler) + 18
Spiele: S.M.Bros. 1 + 3, Mega Man 2-4, Duck
Tales usw.; komplett, nur DM 650,—. Telefon
07121/29215, ab 18 h.

Sucht Spiele für SNES + NES; suche
auch SEGA Master + Mega Drive-Spiele!
Roger Kerber, Rendsburger Landstr. 58,
24113 Kiel, Telefon 0431/641670.

Ankauf, Verkauf, Tausch von Modulen +
Konsolen aller Systeme. Liste gegen Porto
von Thomas Schaack, Neustrelitzer Str. 3,
18109 Rostock.

BÖRSEN-FORMULAR TOTAL! 1/94

Name: (bitte in Blockbuchstaben schreiben)

Straße:

PLZ/Ort:

Telefon:

Datum:

Unterschrift:

Eine Kleinanzeige (maximal 5 Zeilen mit 30 Anschlägen, BITTE NUR DEN ORIGINAL-COUPON BENUTZEN!) kostet DM 10.—. Bitte legt den Betrag in Form eines 10-Mark-Scheines (o. Scheck) bei. Es besteht kein Anspruch auf Mitnahme der Anzeige für eine bestimmte Heftnummer.

Bitte kreuzt an, in welcher Rubrik Eure Anzeige erscheinen soll: ☐ SNES-Spiele ☐ NES-Spiele ☐ GAME-BOY-Spiele ☐ Hardware+Zubehör ☐ Sonstiges

TOTAL! vermittelt lediglich die Kontaktaufnahme und kann für das daraus folgende Vertragsverhältnis nicht verantwortlich gemacht werden. TOTAL! kann und will die Seriosität der Anzeigeninhalte überprüfen, weist jedoch deutlich auf den Umstand einer Straftat hin, der im Zusammenhang mit Angeboten von Raubkopien steht.

Dieses Börsen-Formular schickt bitte an: MVL GmbH, TOTAL!-Börse, Heilwigstraße 39, 20249 Hamburg

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®

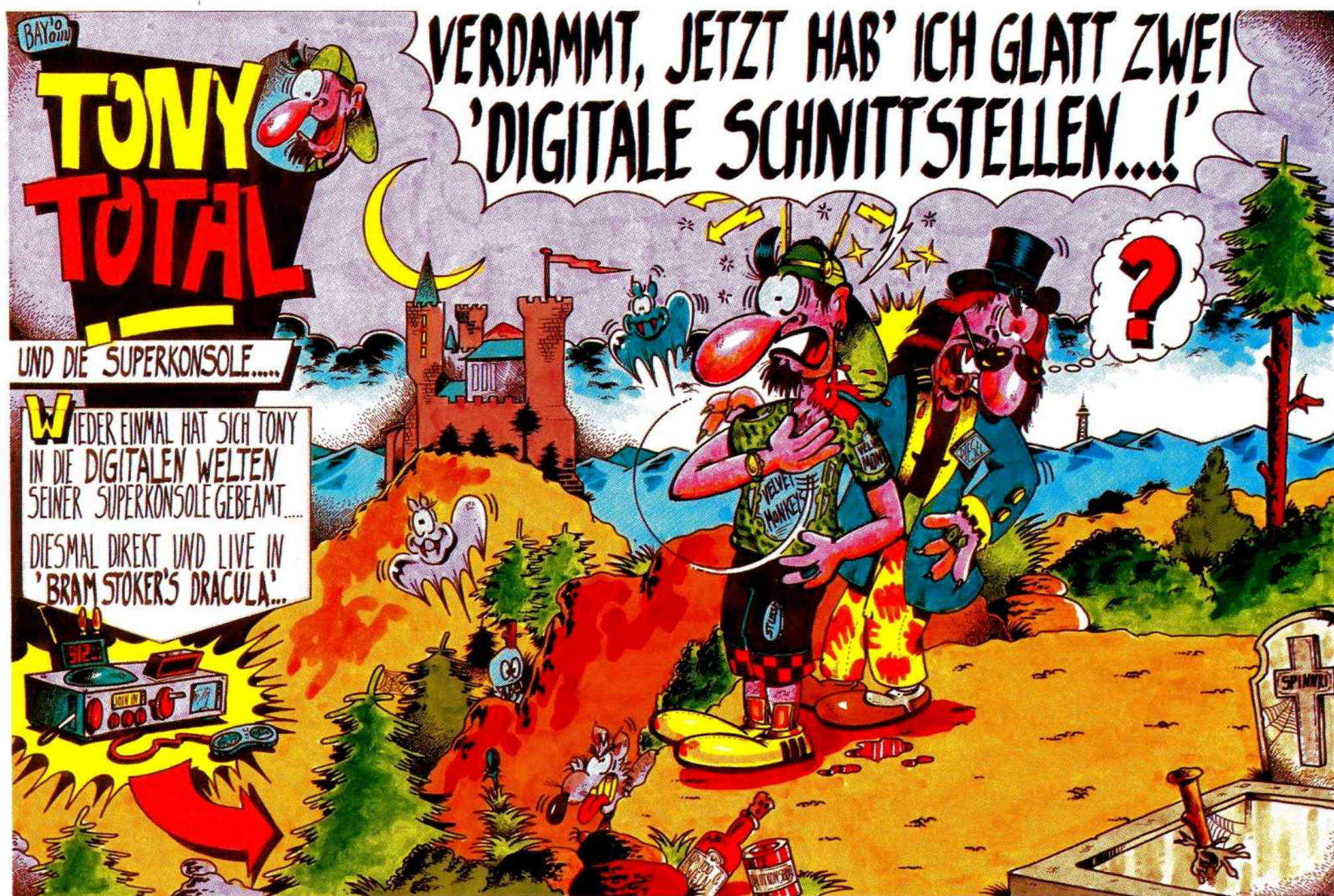
**Bezugsquellen Deutschland: Allkauf SB Warenhäuser · Allkauf Foto GmbH · Electronic von A-Z Handels GmbH Berlin
Einkaufszentren Novo · Führende Karstadt-Häuser · MacroMarkt Hamburg/Wiedemar · Pro Markt Bremen
Ratio Warenhäuser · Technisches Kaufhaus Brinkmann Hamburg/Hannover · Vedes-Fachgeschäfte
Dölkner Electronic Versand · TOTAL-Shop · Obletter Spielwaren
Österreich: AMD-Generali-Center Wien · Foto Nettig - alle Filialen · Foto Virgin Megastore Wien
Spiel Bannert Wien · Spielzeug-Ring Fachgeschäfte**

**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				Trodders	6/93	-	Strategie	Yoshi's Cookie	11/93	3+	Strategie
Alfred Chicken	7/93	-	Jump&Run	We are Back	9/93	-	Jump&Run	Zelda:			
Asterix	6/93	-	Jump&Run	Winter Olympics	12/93	-	Sport	Link's Awakening	11/93	1	Adventure
Dr. Franken 2	7/93	-	J&R/Strat.	WWF Royal Rumble	6/93	-	Sport	ZEN -			
F1 - Pole Position	11/93	-	Sport	Yoshi's Cookie	8/93	-	Strategie	Intergalactic Ninja	9/93	3+	Action
Jurassic Park	8/93	-	Action	Young Merlin	10/93	-	Act./Adv.	Zool	12/93	3+	Jump&Run
Mortal Kombat	9/93	-	Action	Zool	12/93	-	Jump&Run	TESTS NES			
Prophecy				TESTS GAME BOY				Action in New York	8/93	2	Action
Viking Child	9/93	-	Jump&Run	4-in-1-Pack Vol. II	11/93	4	Simulation	Alfred Chicken	10/93	2	Jump&Run
Speedy Gonzales	10/93	-	Jump&Run	Adventure Island II	7/93	3-	Jump&Run	Alien 3	6/93	2+	Act./J&R
Titus the Fox	7/93	-	Jump&Run	Alfred Chicken	8/93	2	Jump&Run	Asterix	11/93	3+	Jump&Run
Zool -Intergalactic				Alien 3	6/93	3-	Act./J&R	Batman Returns	6/93	3	Action
Ninja	11/93	-	Jump&Run	Asterix	7/93	3+	Jump&Run	Blues Brothers	7/93	4	Jump&Run
PREVIEWS NES				Baby T. Rex	8/93	3	J&R/Adv.	Cosmic Spacehead	11/93	2	Adventure
Mario is Missing	8/93	-	Adventure	Batman -				Firehawk	9/93	3+	Action
Tiny Toons 2	6/93	-	Jump&Run	The Animated Series	11/93	2-	Jump&Run	Formula One			
PREVIEWS SNES				Battletoads	8/93	3	Action	Sensation	6/93	3+	Sport
Aero the Acrobat	10/93	-	Jump&Run	Boxxle II	8/93	4	Strategie	Hook	11/93	4-	Jump&Run
Art of Fighting	12/93	-	Action	Bubble Bobble 2	10/93	2+	Jump&Run	Jimmy Connors			
Asterix	6/93	-	Jump&Run	Darkwing Duck	6/93	2	Jump&Run	Tennis	12/93	3	Sport
Batman Returns	6/93	-	Act./J&R	Dr. Franken II	11/93	3+	J&R/Adv.	Micro Machines	8/93	2+	Act./Sport
Battletoads in				F-15 Strike Eagle	6/93	4	Act./Simu.	MiG 29	9/93	3	Action
Battlemaniacs	9/93	-	Action	Felix the Cat	10/93	2	Jump&Run	Pirates!	6/93	2+	Strategie
Biometal	9/93	-	Action	Final Fantasy				Rackets & Rivals	8/93	3	Sport
Blues Brothers	7/93	-	Jump&Run	Legend III	11/93	1	Adventure	Star Trek	8/93	3	Act./Adv.
Bram Stoker's				Fire Fighter	8/93	3+	Jump&Run	Street Gangs	8/93	4-	Action
Dracula	11/93	-	Action	Garfield Labyrinth	11/93	3	Jump&Run	Super Adventure			
Brett Hull Hockey	10/93	-	Sport	Hook	11/93	4	Jump&Run	Quests	12/93	3+	Jump&Run
Chuck Rock	10/93	-	Jump&Run	Jimmy Connors				Super Sports			
Claymates	9/93	-	Jump&Run	Tennis	12/93	3+	Sport	Challenge	7/93	5+	Sport
Cliffhanger	10/93	-	Action	Jurassic Park	9/93	2-	Action	The Fantastic			
Congo's Caper	7/93	-	Jump&Run	Kid Dracula	6/93	2-	Jump&Run	Adventures of Dizzy	7/93	3-	J&R/Adv.
Cool Spot	10/93	-	Jump&Run	Lethal Weapon	6/93	5	Act./J&R	Tiny Toons 2	9/93	3+	Jump&Run
Equinox	11/93	-	Adventure	Mega Man 3	6/93	2	Action	Tiny Toons Cartoon			
F1 - Pole Position	11/93	-	Sport	Mortal Kombat	10/93	3-	Action	Workshop	9/93	3-	Simulation
Final Fight 2	7/93	-	Action	N. Mansell's World				TMHT - Tournament			
Flashback	10/93	-	Act./Adv.	Championship	12/93	2-	Sport	Fighters	12/93	3	Action
Hook	10/93	-	Jump&Run	NBA All-Star				Trolls in Crazyland	10/93	4+	Jump&Run
James Pond II:				Challenge 2	7/93	3-	Sport	Ultimate Stuntman	9/93	3+	Action
Robocod	9/93	-	Jump&Run	Pinball Dreams	11/93	3+	Simulation	ZEN - Intergalactic			
Jurassic Park	8/93	-	Act./J&R	Popeye 2	8/93	3	Jump&Run	Ninja	9/93	2	Action
K.-H. Rummenigge				Pugsley's				TESTS SNES			
Player Manager	9/93	-	Spo./Strat.	Scavenger Hunt	12/93	4	Jump&Run	Aero the Acro-Bat	12/93	3+	Jump&Run
Last Action Hero	11/93	-	Action	R-Type 2	8/93	2+	Action	Aguri Suzuki F-1			
Mario is Missing	8/93	-	Adventure	Raging Fighter	9/93	4+	Action	Super Driving	7/93	4-	Sport
Mortal Kombat	7/93	-	Action	Rodland	7/93	3-	Jump&Run	Alien 3	6/93	2+	Act./J&R
Out to Lunch	9/93	-	Jump&Run	Speedball 2	6/93	3	Act./Sport	Aliens vs. Predator	10/93	4-	Action
Pelé	9/93	-	Sport	Speedy Gonzales	12/93	2-	Jump&Run	Amazing Tennis	7/93	2-	Sport
Pocky & Rocky	9/93	-	Action	Star Trek:				Asterix	8/93	3-	Jump&Run
Populous II	10/93	-	Strategie	Next Generation	9/93	3	Act./Strat.	B.O.B.	7/93	2	Act./J&R
Rock 'n' Roll Racing	10/93	-	Action	Tale Spin	6/93	2-	Action	Batman Returns	7/93	3+	Act./J&R
Sensible Soccer	11/93	-	Sport	Tesseract	12/93	3-	Strategie	Battletoads	10/93	3	Act./J&R
Space Ace	10/93	-	Adventure	The Battle of				Beethoven's 2nd	12/93	6+	Jump&Run
Striker	8/93	-	Sport	Olympus	12/93	3+	Adventure	Best of the Best	8/93	4+	Sport
Super Air Diver	10/93	-	Action	The Humans	6/93	2-	Strategie	Bubsy	8/93	2	Jump&Run
Super Bomber Man	6/93	-	Act./Strat.	Tiny Toons 2:				Bulls vs. Blazers	7/93	3-	Sport
Super Empire				Movie Madness	11/93	2	Jump&Run	Cacoma Knight			
Strikes Back	12/93	-	Act./J&R	Titus the Fox	11/93	3+	Jump&Run	in Bizyland	9/93	4+	Action
Super Putty	6/93	-	Jump&Run	Tom & Jerry:				Cal Ripken jr.			
Super Turrican	8/93	-	Act./J&R	Frantic Antics	9/93	2-	Jump&Run	Baseball	8/93	4+	Sport
The Humans	12/93	-	J&R/Strat.	Tumble Pop	6/93	3+	Jump&Run	Captain America	10/93	4	Action
				Turtles III -				Championship Pool	12/93	4+	Sport
				Radical Rescue	11/93	2	Action				

Titel	Heft	Note	Genre	Titel	Heft	Note	Genre	Titel	Heft	Note	Genre
Chuck Rock	12/93	2-	Jump&Run	Mystic Quest	12/93	2-	Adventure	Super Conflict	7/93	1-	Strategie
Congo's Caper	8/93	2	Jump&Run	NBA All-Star				Super Double Dragon	7/93	4-	Action
Cool Spot	11/93	1-	Jump&Run	Challenge	7/93	4	Sport	Super Family Tennis	9/93	1-	Sport
Cool World	6/93	3+	Act./Adv.	Nigel Mansell's World				Super Formation			
Cosmo Gang -				Championship	10/93	2-	Sport	Soccer II	9/93	3-	Sport
The Video	9/93	3	Action	Operation Logic				Super Mario			
Cybernator	6/93	3+	Action	Bomb	12/93	3	Action	All-Stars	9/93	1	Jump&Run
Dead Dance	10/93	3-	Action	Out to Lunch	10/93	2-	Jump&Run	Super Mario Kart	10/93	1	Act.Spo.
Dungeon Master	9/93	2+	Adventure	Outlander	7/93	5	Action	Super Off Road	9/93	3	Act.Spo.
E.V.O.	10/93	2+	J&R/Adv.	Plok	12/93	2+	Jump&Run	Super Slap Shot	10/93	3-	Sport
Exhaust Heat 2	8/93	1-	Sport	Pocky & Rocky	10/93	2-	Action	Super Strike Eagle	6/93	2-	Act./Simu.
F1 - Pole Position	12/93	2-	Sport	Pop 'n' Twin Bee	6/93	2-	Action	Super Tetris 2 &			
Fatal Fury	7/93	3+	Action	Powermonger	8/93	2	Strategie	Bombliss	10/93	2+	Strategie
Firepower 2000	6/93	3+	Action	Pugsley's				Super Tiny Toons	6/93	2	J&R
First Samurai	8/93	4-	Act./J&R	Scavenger Hunt	7/93	4+	Jump&Run	Super Turricon	11/93	2+	Act./J&R
Goof Troop	11/93	2		Road Runner	7/93	2	Jump&Run	Tecmo Super			
GP-1	9/93	3-	Sport	Rocky Rodent	12/93	2	Jump&Run	NBA Basketball	7/93	2+	Sport
Hook	11/93	3	Jump&Run	Secret of Mana	12/93	1-	Adventure	Test Drive 2	7/93	4	Act./Sport
James Pond 2:				Sensible Soccer	12/93	2	Sport	The 7th Saga	12/93	2+	Adventure
Robocod	10/93	3	Jump&Run	Shadowrun	8/93	1-	Adventure	The Lost Vikings	7/93	1-	J&R/Strat.
James Pond				Shanghai II -				TMHT -			
Crazy Sports	8/93	3	Sport	Dragon's Eye	7/93	2	Strategie	Tournament Fighters	12/93	2	Action
Jimmy Connors				Soul Blazer	10/93	2+	Act./Adv.	Tom & Jerry	6/93	3-	J&R
Pro Tennis Tour	6/93	1-	Sport	Spanky's Quest	8/93	3-	Jump&Run	Toys	7/93	4	Action
John Madden				Spindizzy Worlds	9/93	2-	Action	Troddlers	8/93	3+	Strategie
Football '93	7/93	2-	Sport	StarFox/StarWing	6/93	1-	Action	Wayne's World	6/93	5	Jump&Run
Jurassic Park	11/93	4	Action	Street Fighter II				We're Back	10/93	3+	Jump&Run
K.H. Rummenigges				Turbo Edition	10/93	1	Action	Where in the World			
Player Manager	12/93	4-	Spo./Strat.	Striker	9/93	1-	Sport	is Carmen Sandiego	10/93	5	Adventure
King Arthur's World	6/93	2+	Strategie	Sunset Riders	10/93	3+	Action	Wing Comander			
Lethal Weapon	6/93	5	Act./J&R	Super Air Diver	12/93	2-	Action	Secret Missions	10/93	2-	Action
Mechwarrior	11/93	2	Act./Strat.	Super Aleste	9/93	1-	Action	Wordtris	6/93	3	Strategie
Mickey Mouse -				Super Baseball				WWF Royal Rumble	7/93	2-	Act./Sport
Magical Quest	6/93	1-	Jump&Run	2020	11/93	3+	Sport	Young Merlin	11/93	2+	Adventure
Mortal Kombat	10/93	2	Action	Super Bomber Man	9/93	2	Action	Zombies	10/93	2-	Action



SCHEIN VOR

ALLES HÄT EIN ENDE, NUR TOTAL! HAT KEINS...

Und so streiten wir weiter! Den Streifen kennt Ihr schon: 'Super Star Wars' ist verschoben worden, 'Rise of the Robots' ebenfalls in noch weiterer Ferne als man dachte. Für spätere Zeiten wurden ebenfalls 'Equinox' und 'Skyblazer' geweiht – schon mal vier Gründe, noch weitere Ausgaben von TOTAL! auf den Markt und an den Mann zu bringen. Da kennen wir gar nichts! Freilich ist das nicht alles, und so geht es nach Möglichkeit neben blutrünstigen Grafen auch Euch wohl bekannten Cyborgs und selbstmörderischen Crash-Puppen, die

**Am 28. Januar
gibt es wieder...**

TOTAL!

nicht so sonderlich an ihren Gliedmaßen hängen. Stichtag für diesen großen Preis ist der **28. Januar**, womit Ihr freilich wieder nicht gerechnet habt. Könnt Ihr ruhig zugeben. Dafür sagen wir Euch auch, wo die Sache steigt: Am Kiosk, beim Zeitschriftenhändler oder auch an der Tankstelle (oder im Supermarkt)! Also: Nichts wie hin zur TOTAL! 2/94.

ActRaiser 2

Endlich gibt es den Nachfolger des Superspiels – und er verspricht, 100% pure Action and Excitement'. Wir gingen der Sache in der 'Import Corner' auf den Grund!

Import Corner' auf den Grund!



The Incredible Crash Dummies

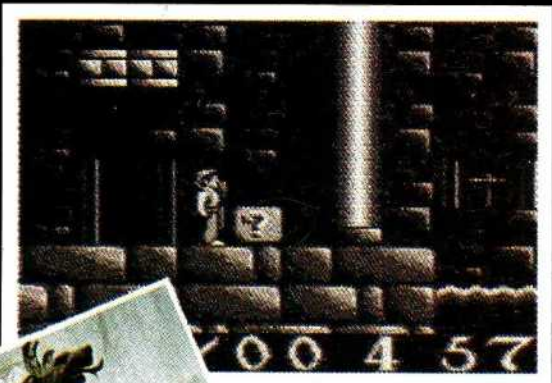
Nachdem diese zerlegbaren Jungs schon auf mehreren anderen Systemen ihren Auftritt hatten, kommen sie jetzt auch Eure heimischen Super NESsies besuchen. Ob sie Euch dabei aus der Fassung bringen – Ihr werdet's schon sehen!



Bram Stoker's Dracula



Endlich ist es soweit! Viel zu lange schon trieb dieser Wicht sein Unwesen in Transsylvanien und dem fernen London. Jetzt endlich wird mit dem Grafen D. auf zwei Systemen (SNES & GB) abgerechnet: Seine Überreste findet Ihr als Test in der nächsten Ausgabe!



Da lacht keiner mehr: 'Bram Stoker's Dracula' hat seine Beißer in den Game Boy – was herausgekommen ist erfahrt Ihr im nächsten Monat

KLEIN BÖRSE ANZEIGE

Wollt Ihr was loswerden? Sucht Ihr was ganz Spezielles? Unsere Kleinanzeigen helfen Euch weiter! Jedes Mal in TOTAL!

Wordtris GB

Wortpuzzeleien auch auf dem Nintendo-Handheld? Kein Problem? Wir warfen für Euch einen intensiven Blick auf das Game von MicroProse.

TOTAL!

IMPRESSUM

Herausgeber: Rüdiger Limbach

Redaktionsdirektion: Philipp Berens

Chefredaktion: Matthias Siegl, Ulrich Mühl

Redaktion: Hans-Joachim Amann, Michael Anton, Gerald Arend, Maris Feldmann, Martin Klugkist

Bildredaktion: Michael Anton, Gerald Arend

Freie Mitarbeiter: Julian Eggebrecht, Derek dela Fuente, Andreas Heineke

Koordination: Sven Jakobsen

Graphik: Katrin Förster, Britta Jakobsen, Peter Kemmler, Marion Limbach (ltg.), Theadora Saleck, Kim Schimansky

Marketing: Thomas Franzen

Anzeigen: Hans-Ullrich Panitz, Ann-Katrin Schoel
Tel.: 040 / 48 05 22 22 - 23,
Fax: 040 / 48 05 21 99
Modem: 040 / 48 05 21 91
Anzeigenpreisliste Nr. 1 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, Borsteler Chaussee 85-99a, 22453 Hamburg

Druck: B + L Rollenoffset, Lübeck

Verlag: MYL GmbH, Heilwigstr. 39, 20249 Hamburg

© 1993 für alle Beiträge bei MYL GmbH
Alle Rechte vorbehalten

Nachdruck nur mit vorheriger, schriftlicher Genehmigung durch den Verlag. Keine Haftung für unverlangte Manuskripte, Fotos etc.

Gerichtsstand ist Hamburg

TOTAL! erscheint am letzten Freitag jedes Monats zum Einzelpreis von DM 6,-

TOTAL! erscheint als Lizenzausgabe mit freundlicher Genehmigung der Firma Future Publishing Limited, Bath BA1 2BW, Großbritannien,
Tel.: +44 (0) 225 44 22 44

ISSN 0944 - 534X

TIPS & TRICKS

Wieder mal völlig verzweifelt an einem schier unüberwindbaren Engpaß angelangt? Nix geht mehr? Frustration setzt ein? Kein Problem für unsere Tips & Tricks! Reinschauen & Abspielen!

Codemasters...

... könnten uns mal wieder etwas beschenken. Auf dem Programm so für die nächste Zeit stehen die NES-Titel 'Quattro Arcade', 'Bee 52' sowie der 100%-Non-Jurassic-Dinobasher'. Wir sind am Ball und bleiben für Euch am Drücker!





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

**Action
REPLAY
CLUB'S**

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

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

SPECIAL **FX**™
SYSTEM



FÜR SUPER NES™
NUR DM 149,-



FÜR SEGA MEGA™
NUR DM 149,-



FÜR GAME BOY™
NUR DM 99,-



FÜR NES™ NUR DM 99,-

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



FÜR GAME GEAR™
NUR DM 109,-



FÜR MASTER SYSTEM™
NUR DM 99,-



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

DIREKT-BESTELLSERVICE:

TELEFON [24 STUNDEN] 02822 68545 / 537182

ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE IN 48 STUNDEN LIEFERBAR....

ALLEIN-DISTRIBUTOR FÜR DEUTSCHLAND

DATAFLASH GMBH

WASSENBERGSTRASSE 34 46446 EMMERICH

FAX 02822 68547

VERSANDKOSTEN DM 10,-

BEI BESTELLUNG BITTE KONSOLEN-TYP ANGEBEN!!

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

AUSLANDBESTELLUNGEN NUR GEGEN VORKASSE + DM 15,- VERSANDKOSTEN

EUROPEAN DISTRIBUTOR: EUROSISTEMS B.V. EDE NETHERLANDS



MORTAL KOMBAT®

®

Schlag auf Schlag!

WIEDER LIEFERBAR: 16-MEG

MORTAL KOMBAT® ist wieder im Handel. Das actiongeladene Kampfspiel von Acclaim sorgt für Furore. Die Fachpresse ist voll des Lobes.

Der
MORTAL KOMBAT®-Sound
jetzt auch auf CD!

Für "Sega Pro" ist
MORTAL KOMBAT®
"unbedingt das beste
Prügelspiel!"

Für die Zeitschrift "Power Play" ist
der Titel "Hype des Jahres"
so sicher, wie ein Sieg Goros.

"Maniac" bewundert die
einfallsreichen, gut zu
steuernden Spielfiguren.

Zitate, wie
"MORTAL KOMBAT®
bietet filmreife
Animationen der
Extraklasse!",
(Gamers 6/ 93)
sind an der
Tagesordnung.

In sämtlichen
Videospiel-
charts rangiert
MORTAL KOMBAT®
zudem an erster
Stelle.

Kurz gesagt:
MORTAL KOMBAT®
ist der Kick,
den Du jetzt
brauchst.

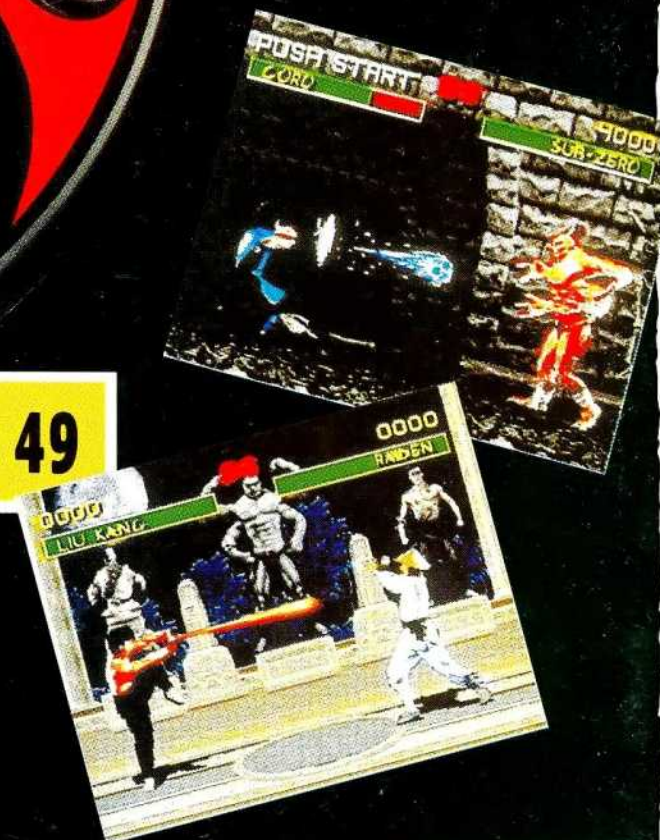


Game-Hotline: Mo.-Fr. 02 21/61 76 49

Alle Screenshots SNES



Acclaim®



Erhältlich für Super Nintendo®, Game Boy™, Game Gear™, Master System™ und Mega Drive™.

Mortal Kombat® © 1992 Licensed from Midway® Manufacturing Company. All Rights Reserved. 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. Arena and Acclaim are divisions of Acclaim Entertainment™ & © 1993 Acclaim Entertainment. All Rights Reserved.

ARENA

MIDWAY