

100% NINTENDO

TOTAL!

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

SUPER NES **N**ES **G**AME BOY



MR. NUTZ

SNES!

STARKER AUFTRITT DES
SUPER-EICHHORNS

ROCK'N'ROLL RACING

HEISSER SOUND &
COOLE SCHLITTEN

SNES!



**DEMOLITION
MAN** Harte Action
auch im Spiel

**THE
SMURFS**



SNES!

GBOY

Die Schlümpfe kommen!

FLASHBACK

SNES!

Riesen Lösungs-Special
zum Herausnehmen!

TIPS&TRICKS

- MIT LÖSUNGEN ZU:
LINK'S AWAKENING **GB** &
SHADOWRUN **SNES**
- ACTION-REPLAY-CODES
- SHORTIES: CHEATS & TAKTIKEN
- HELPLINE: LESER HELFEN LESERN

KLEIN
BÖRSE
ANZEIGE

Mit
Kleinanzeigen!

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



Dein größter Wurf!



Das wohl echteste Basketballspiel aller Zeiten.

**Ab März für Super Nintendo®, Game Gear™ und Mega Drive™, ab Mai auch für Game Boy™.
Aktuelle Acclaim-News jetzt auf SAT 1-Text, Seite 545.**

NBA® Jam™ 1993. Licensed from Midway Manufacturing Company. ©1994. All rights reserved. The NBA and NBA Team trademarks used herein are the exclusive property of the NBA and its Member Teams and may not be reproduced in whole or in part without the written consent of NBA Properties, Inc. NBA JAM SESSION is trademarked and owned by NBA Properties, Inc. All rights reserved. Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. All rights reserved. Sega, Mega Drive and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. All rights reserved. Acclaim and Arena are divisions of Acclaim Entertainment TM, ® & © 1994 Acclaim Entertainment. All rights reserved.





EDITORIAL



IN DIE TOTALIE

Ach, da seid Ihr ja wieder! Herzlich willkommen zu Eurer ersten **TOTAL!** im neuen Jahr! 12 Monate '94 stehen jetzt an, das bedeutet: das Zwölfwache dieser Ausgabe für Euch. 12 mal die volle Power mit Eurem **100prozentigen Nintendo-Magazin** plus Extra-Power mit den Specials, die wir für Euch geplant haben; und wie es sich gehört immer völlig losgelöst, will heißen: **100prozentig unabhängig**. Gibt es was zu nörgeln, dann nörgeln wir, und das wird auch so bleiben!

Bevor wir nun gemeinsam in die kunterbunte Welt der Nintendo-Spiele abtauchen, möchten wir gern noch ein – nein, gleich zwei Dinge vorweg nehmen. Ad eins geht an alle Cyberpunker: „**Shadowrun**“, das Rollenspiel-Adventure im Fantasy-Look erlebt in wenigen Wochen für die Super Nintendos sozusagen eine Wiedergeburt. Boah ey? Richtig! Dann könnt Ihr die



spannende Geschichte über das Treiben auf der Erde im Jahre 2050 erstmals auch mit deutschem On-Screen-Text erleben. Da wir allerdings auf unseren ausführlichen Test des englischsprachigen „Shadowrun“ im vergangenen August keine zweite Besprechung folgen lassen können, entschädigen wir Euch hier und heute mit der Cyberpunk-Lösung (Seite 87ff.). Ad zwei: Wir möchten uns bei Euch bedanken für all die waaahnsinnig vielen starken Portraits, die Ihr an die Jury des Cool-Spot-Snowboard-Wettbewerbs aus

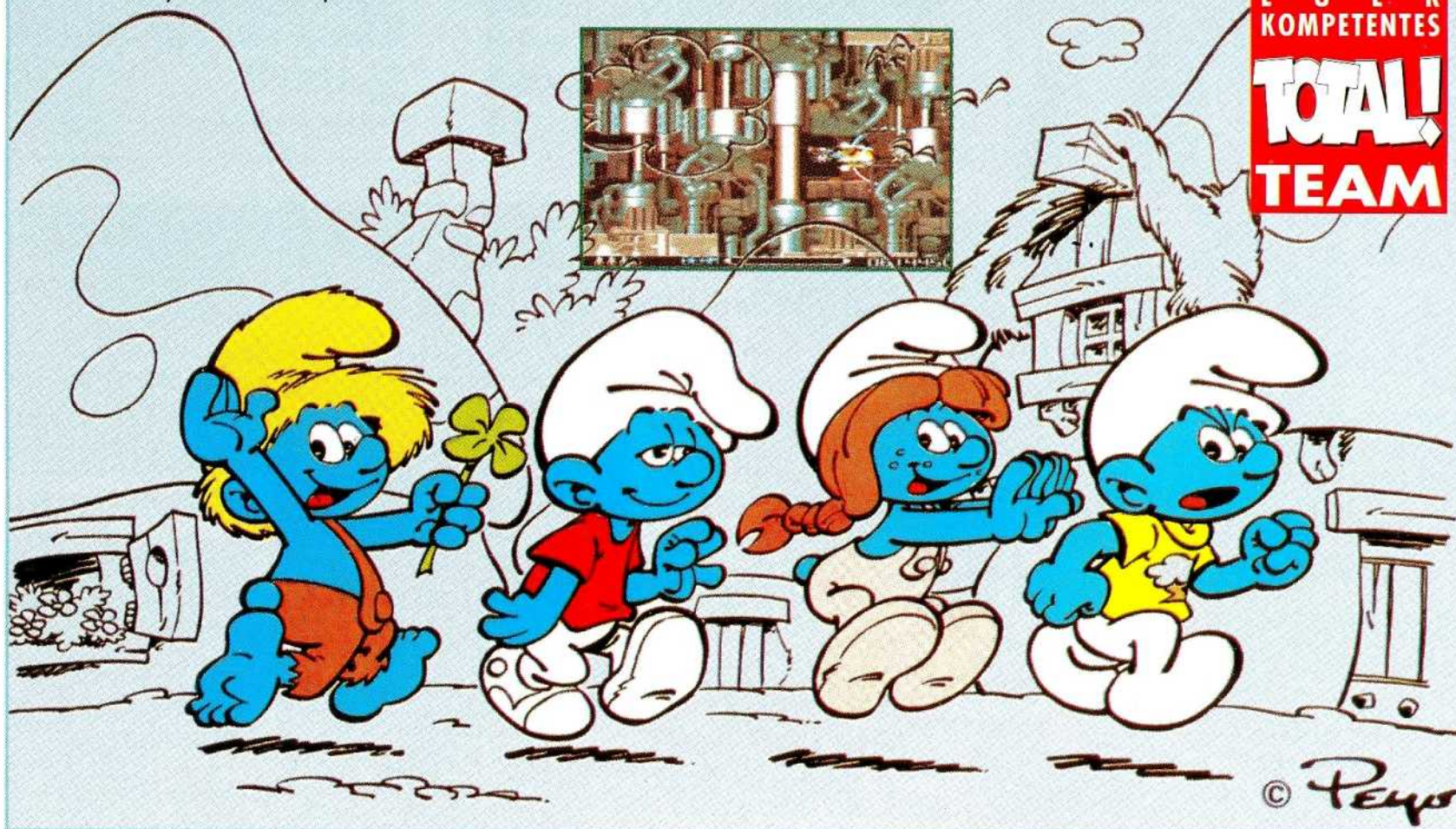
TOTAL! 11/93 eingeschickt habt. Das war spitzel! Nach nächtelanger Tagung stehen die Gewinner jetzt fest. Einige Eurer Werke stellen wir in dieser TOTAL! auf den Leserbrief-Seiten vor. Außer Konkurrenz läuft die **Krawatte von Carola**. Sie ist zweifelsfrei ein Meisterwerk für sich, und auch wenn sie nicht ganz als Portrait durchgeht, hat sie sich den Platz auf dieser Seite doch redlich verdient. Ein dickes Lob an dieser Stelle nochmal Euch allen! Was gibt's im Februar? Gut und heftig zur Sache geht „**Rock'n'Roll Racing**“ auf dem Super NES. Tollkühne Männer mit fast fliegenden Kisten sind es, die sich einem erstklassigen Space-Car-Rennen zu abgefahren-fetziger Rockmusik hingeben. Ein absolutes Muß! Und wenn Ihr demnächst rot seht auf Euren Monitoren, dann sind das gewiß nicht die Schlümpfe, vielleicht aber „**Mr. Nutz**“, das Eichhorn von Weltklasse, das sich kräftig durchbeißen wird.



Das blaue Wunder bescheren Euch tatsächlich bald „**The Smurfs**“, waschechte Schlümpfe, die gerade in SNES- und Game-Boy-Cartridges eingebaut werden. Wir zeigen zu beidem erste Ergebnisse. Endlich da: der dritte Teil zur Shoot'em-Up-Legende R-Type. Wie gut ist „**R-Type 3**“ nun wirklich? TOTAL! weiß wie immer die Antwort ...

So auch bei Dauerbrenner „**Flashback**“. Ein kleines Extra dazu findet Ihr in Form eines Lösungs-Specials zum Herausnehmen in der Heftmitte. Ein spaßiges neues TOTAL!-Jahr wünscht Euch ...

E U E R
KOMPETENTES
TOTAL!
TEAM



© Peyo 1990 I.M.P.S. (Brussels)

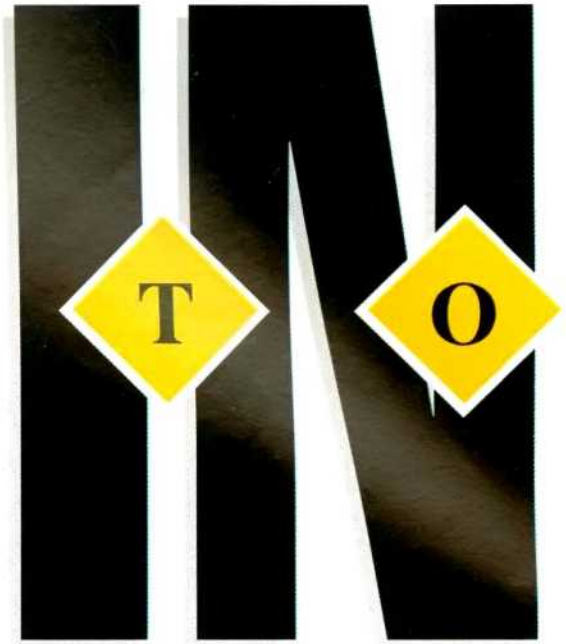


Classic: Sim City

Das ist Städteplaners größter Alptraum! Das Super-spiel mit dem integrierten, selbsttätigen Verkehrs-chaos – denn Wiederspielen macht Freude.



68



Ausgabe 2/94

... und wieder liegt eine pralle Ausgabe von TOTAL! vor Euch. Diesmal folgendes zur gesonderten Beachtung: Rock 'n' Roll Racing, das spaßige 'Ich schieß' meinem Kumpel das Getriebe raus'-Rennspiel, Mr. Nutz, das erstklassige Jump&Run-Erlebnis von Ocean (!) sowie der erste Teil unserer gigantischen Flashback-Lösung zum Herausnehmen. Viel Spaß dabei!

Mr. Nutz

Helft dem kleinen Nager auf seinem Weg durch viele gefährvolle Levels. Sicherlich 'bloß' ein Jump&Run, aber ein hervorragendes!



20

REPORT

Demolition Man58

Und wieder gibt's ein Spiel zu einer Stallone'schen Action-Orgie. Im Gegensatz zum letzten Versuch soll das Game von Virgin aber richtig flott werden. TOTAL! schaute den Jungs in die Unterlagen und weiß gar Interessantes zu berichten.

WETTBEWERB

Achims Schlumpf-Platte27

PREVIEWS

Mr. Nutz (SNES)20

Ocean setzt auf Qualität! Mr. Nutz hat das Zeug zum Mega-Hit und wird auch die Kritischsten überzeugen!

NBAJam (SNES)28

NHL Hockey '9424

Pinball Dreams (SNES)16

The Smurfs (SNES/GB)26

Utopia (SNES)22

Virtual Soccer (SNES) 18

TESTS

SNES

Art of Fighting40

Bram Stoker's

Dracula36

Der Herr Graf hat's ganz schlecht getroffen – alles Notwendige über diese Pleite weiter hinten im Test.

Crash Dummies44

Mega lo Mania.....64

Der Strategie-Klassiker ist jetzt auch auf SNES erhältlich.

Rock 'n' Roll

Racing30

Dieses Rallye-Game ist der Ab-räumer dieser Ausgabe! Riesen-Spaß ist garantiert!

Run Saber62

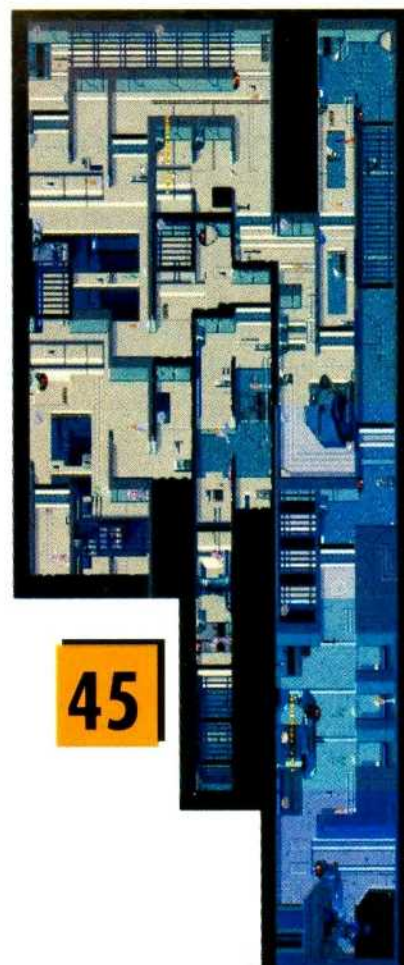
Super R-Type 334

Der Baller-Klassiker geht in die dritte Runde. Ein nettes Cyber-Spektakel.

Super Troll Island39

Flashback

Solltet Ihr Euch des Weges auf dem Planeten der fiesen außerirdischen Invasoren mal nicht wirklich sicher sein: Wir holen Euer Gedächtnis flugs zurück! Mit unseren Karten löst Ihr Flashback im Handumdrehen und rettet somit wieder einmal die Erde!



45

Rock 'n' Roll Racing

Hier werden Autofahrerträu wahr! Wer bremst, verliert, wer schießt, gewinnt! Mehr darüber in unserem Test!



30

HALT!



58

Demolition Man

Wo Joe Spartan hinschießt, wächst kein Gesetzesbrecher mehr. Was noch passieren muß, bis der gute Joe seiner Lieblingsbeschäftigung auch auf dem SNES nachgehen kann, könnt Ihr in unserer Reportage nachlesen. Wir schauten Virgin für Euch bei der Entwicklung des neuen Filmgames über die Schulter.

NES

King of the Ring42

Wolltet Ihr mal wieder Eurem Kumpel den Arm auskugeln? Dieses Prügel-Potential könnt Ihr jetzt auch auf dem NES rauslassen!

GAME BOY

Bram Stoker's Dracula36

Chuck Rock60

NFL Quarterback63

Was einen bei diesem Game erwartet, ist mit normalen Mitteln nicht mehr meßbar.

Out to Lunch37

Prophecy Viking Child61

The Fidgets57

Wordtris38

IMPORT-CORNER

Act Raiser 2 (SNES)74

Boxing Legends (SNES)72

Lamborghini American

Challenge (SNES)72

Paladin's Quest (SNES)73

Super Nova (SNES)75

TIPS & TRICKS

Flashback-Lösung,

Teil 145

Shadowrun-Lösung87

Shorties82

Action-Replay-Codes86

The Legend of Zelda

(GBoy)76

Helpline90

RUBRIKEN

Editorial3

News6

Wertungserklärung8

Post10

Die unterhaltsame Rubrik – nicht nur für Insider! Wenn Ihr erfahren wollt, was die TOTAL!-Leser auf dem Herzen haben!

Top 549

Poster: Top Gear 250

Shop66

Unverzichtbare Fan-Ausstattung!

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

TOTAL!-Classic:

Sim City68

So war'n sie, die guten alten Zeiten! Wir präsentieren Euch Top-Titel aus den (Stein-) Zeiten, als es TOTAL! noch nicht gab.

Listen Up!70

Börse92

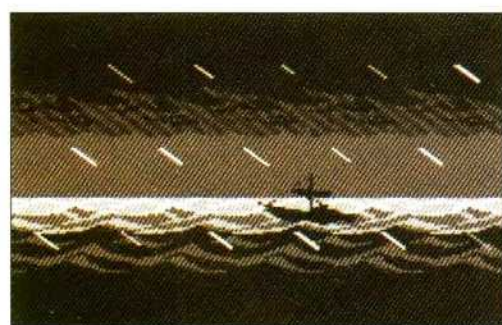
Die Kleinanzeigenseiten. Ihr sucht günstig ein paar Spiele? Ihr wollt etwas abstoßen? Bei uns seid Ihr richtig!

Register96

Comic97

Vorschau98

Impressum98



The Legend of Zelda: Link's Awakening

Teil eins unserer fabelhaften Hilfestel-

lung zu Links erstem Abenteuer auf dem Game Boy. Für alle verzweifelten Spieler ein unentbehrlicher Leitfaden, um letzten Endes allen Widerständen zum Trotz triumphieren zu können.



76



The Smurfs

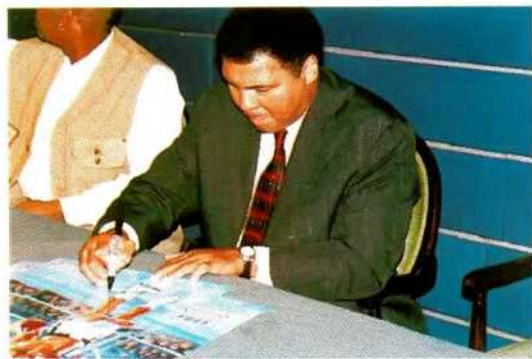
Sagt mal, wo kommt Ihr denn her? Von hinter den sieben Bergen, aus Infogrames' Entwicklungsstudios. Schlümpfe und eine alte Platte gibt's ab Seite

26



MUHAMMED ALI: AUTOGRAMME & SMALLTALK

Plötzlich steht er wieder auf der Matte: Muhammed Ali, der Ex-König unter den Schwergewichtlern im Profi-Boxsport. Aber der Herr ist inzwischen der gesetztere einer und gesundheitlich leider sehr angeschlagen. Verständlicherweise tauscht er den Ring heute gern mit einem bequemen Stuhl. So nahm er denn auch anständig



Einst der Mann mit den schlagkräftigen Argumenten: Ex-Schwergewichtboxer M. Ali.



Platz, als Virgin-Chef Tim Chaney zum großen Bahnhof der Box-Prominenz einlud. Gemeinsam mit den britischen Schwergewichtlern Herbie Hide (bis dato in 24 (!) Kämpfen ungeschlagen), Lennox Lewis (ebenfalls mit Weltmeister-Titel) und Frank Bruno stellte man sich der Presse, tauschte Nettigkeiten aus und ging dann allmählich zum Smalltalk über. Anders Ali. Der hatte noch eine Bonusrunde zu überstehen, zückte seinen Benzinstift und ließ sich zum fröhlichen Autogrammeschreiben nieder. Wozu das al-

les: Na, für das „Muhammed Ali Heavyweight Boxing“ – demnächst für Eure Super Nintendos und auf Game Boy zu haben. Action mit Profi-Boxer Muhammed Ali – für ein oder zwei Spieler.

MEHR MACHT, MEHR MAGGI?

Was sitzt im englischen Königreich in den Startlöchern? Richtig! „*Might & Magic II*“. Elite hat es geschafft, den Fantasy-Rollenspiel-Klassiker aus den Staaten in Lizenz für die Super Nintendos zu produzieren. Frei nach New World Computings (... dort ist *Might & Magic* einst aus der Taufe gehoben worden) genial-



lem Konzept müßt Ihr ‚lediglich‘ zwei Dinge zur Erledigung bringen: Rettet das einst friedliche Land Cron, indem Ihr die dort lebenden Menschen und die Elfenschar wieder an einen Tisch bringt, und: Rettet vor allem Euren eigenen Hals, denn zu Beginn erntet Ihr in Cron nichts anderes als kritische Blicke und hinterhältige

Aktionen, die weniger Euren Spaß am Spiel denn Euer Leben vernichten sollen. 250 windige und wendige Monster testen Eure Macht, und zu Eurer Verteidigung stehen Euch mindestens genauso viele Waffen, an die

hundert Sprüche und zum Absaven eine Pufferbatterie zur Verfügung. So gehört sich das. Eine Preview-Version erwarten wir für die nächste TOTAL!



HUDSON HUD'S ERWISCHT

Fronkraisch, Fronkraisch! Mit „Super Bomberman“ hat sie's voll erwischt. Es war der 24. November 1993. Drei französische Magazine laden über 500 auserwählte Gäste aus der internationalen Spielerszene



Hat den ‚Console D'Or‘ redlich verdient: Hudsons Spaßbringer „Super Bomberman“.

zur ‚1. Videospiele-Nacht‘ an die Pariser Sorbonne-Universität ein. „TILT D'OR“ und „CONSOLE D'OR“, die beiden höchsten Auszeichnungen für die besten Spiele der '93er Saison werden feierlich in die Hände ihrer rechtmäßigen Besitzer übergeben. Was von den Jurys der Computer- und Videospiele-Magazine ‚TILT‘, ‚CONSOLE PLUS‘ und ‚MICROKID'S‘ gestiftet wurde, geht unter den Videospiel-Herstellern in der Kategorie ‚Spielbarkeit und Spaß‘ an die Firma Hudson Soft. Wir gratulieren!

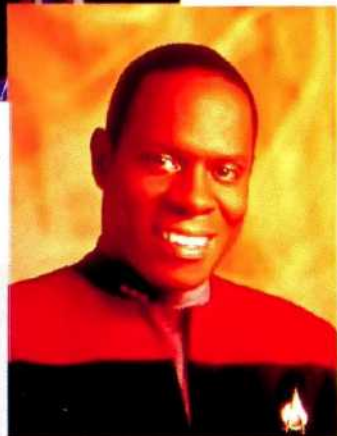


COMPUTERLOGBUCH, STERNZEIT 46385.1 SAT.1

Star-Trek-Fans aufgepaßt! Dieser Tage, genauer gesagt: Am 30. Januar '94, um 17.30 Uhr, läuft exklusiv auf SAT.1 die neue Serie „Deep Space Nine“ in deutscher Erstaussstrahlung an.



Oben: Commander Benjamin Sisko; rechts: die Mannschaft der Raumstation „Deep Space Nine“.



Wie bereits „Star Trek – The Next Generation“ spielt auch der Neuling im Best-Of-Space-Programm von SAT.1 in den Galaxien des 24. Jahrhunderts. Wer den Pilotfilm dazu (28. Januar '94, 20.15 Uhr) verpaßt haben sollte, kann sich jetzt immer noch in aller Ruhe auf voraussichtlich 18 galaxisstarke Folgen freuen, die eine uns völlig neue, aber bereits seit Jahrhunderten existierende und ständig von neuem vertriebene Rasse mit ins intergalaktische Spiel bringen: die Bajoraner.

Sie sind ein religiös-mystisches Völkchen, welches sich bis dato unzählige blutige Gefechte mit den Erzfeinden und Aggressoren aus den Reihen der Cardassianer geliefert hatten. Leider hatte es noch keiner geschafft, die Streithähne zu missionieren. Trotz intergalaktischer Friedensmission sind ständige Angriffe auf den Planeten der Bajoraner und Piraterie an der Tagesordnung. Die Raumstation „Deep Space Nine“ wird involviert ...

Sternflotten-Missionen, mysteriöse Löcher im All, verlassene Raumstationen – nur das Beste für ein neues Star-Trek-Rezept. Keine Frage: Der Weltraum-Boom geht weiter ...



SCHÖN' URLAUB, DR. FRANKY!

„Schick' Die doch selber Deiner Freundin in a Packerl ...“, so hat's einst der Österreicher und finstre Liedermacher Ludwig Hirsch zum bestem gegeben – „...glaub' mir, die Kleine wird sich freu'n!“ Das hatte sich Franky alias Dr. Franken nun doch nicht getraut. Keine Probleme hat er hingegen, seine Freundin Bitsy in einen genormten Karton zu stopfen, um sie selbst kurzum als Postpaket zu verschicken. Nichts leichter als das, hat er sich gedacht, denn die beiden freuen sich sehr auf Ihren gemeinsamen Urlaub, aber ... Das Handicap: Bitsy mangelt es an einem Paß; und das bißchen Zoll nimmt der zusammengeschusterte Zombie-Doc für diese Aktion gern in Kauf. Und es kommt, wie es nicht anders zu erwarten war. Der transylvanische Post-Service hat's nicht kapiert und stellt das Paket (... oder: Bitsy) irgend-einer Adresse irgendwo im Nirgendwo, zu. Eine kurzweilige Hetzjagd hinter dem heißen Paket beginnt. Nachdem Dr. Franken bereits auf dem Game Boy seine fixen Ideen in die Tat umgesetzt hatte, geht es in gewohnter Frankenstein-Atmosphäre dank Elite jetzt auf dem Super NES weiter. Ja, ja – mit Overnight wär' das nicht passiert!



STREETFIGHTER II & NHL PA: MEISTERSCHAFT IN DER SCHWEIZ



Lobenswerte Disziplin trotz reger Teilnahme bei der ersten Schweizer Meisterschaft.

In Zürich startete Anfang Dezember die „1. Sega-Nintendo-Schweizer Meisterschaft“. Neben Ausrichter „Free Time“ mit dabei: das Kamera-Team des Schweizer Fernsehens. Gesucht und gefunden wurden der oder die Schweizer Meister/in in den Disziplinen „Street Fighter II“ und „NHLPA Hockey '93“. Es ging um Pokale und einen Warengutschein im Wert von 500 Schweizer Franken. Während es im Vorfeld unter dem Ungleichgewicht von 144 männlichen Kandidaten und einer weiblichen Teilnehmerin in Dreier-Gruppen noch heftigst nach K.-O.-System zur Sache ging, standen am Abend nach den beiden fair verlaufenen Finalspielen die jeweiligen Schweizer Meister fest. Im NHL PA Hockey gewann Dario Bertagnolio (Foto) gegen seinen sportiven Herausforderer Nicolas Owassapian mit 14 : 10. Sieger im Streetfighten wurde Reto Loosli gegen Frank Michel mit haarscharfen 15:14 Punkten. Herzliche Glückwünsche an die beiden senden wir aus Hamburg!

OCEAN: SOCCER KID GEBOREN

„Soccer Kid“ für Super NES. Mit seinen zehn Jahren könnte er der Heiland sein, der solchen Größen wie Zool, Sonic und vielleicht sogar Mario an die Wäsche gehen kann, so hätten's zumindest die Leute von Krisalis als Erfinder des quirligen kleinen Fußball-Stars gern gesehen. Mit diesem Ziel vor Augen statten sie den Miniatur-Soccer, der unter dem Ocean-Label erscheint, dementsprechend aus: satte Farben, viele großflächige und animierte Sprites, abwechslungsreiche Backgrounds und Parallax-Scrolling, dazu Puzzles und jede Menge Plattform-Action. Little Kid ist kein gewöhnlicher Fußball-Fan, denn er träumt Tag und Nacht von seiner großen Karriere, bis er sich endlich ganz und gar auf den Rasen inmitten einer richtigen Fußball-Welt beamt. Virtual Reality läßt grüßen? Soccer Kid jedenfalls wird Star von Welt und wie es sich gehört, nimmt er an

Den,etwas anderen' Untergrund zum Bolzen gibt's jetzt bei „Soccer Kid“.



unzähligen Länderspielen teil und kommt so gut rum in der Weltgeschichte: Rußland, Japan, die USA, Italien, Spanien und und und... Dennoch ist Soccer Kid beileibe kein Spiel um Leibesübungen und Sport, nein, die Fußball-Welt erscheint ihm vielmehr als ein rasantes Jump&Run mit Action ohne Ende. Wo

ordentlich geballert werden muß, da wird geballert. Die Neuheit: Ihr verballert hier kein Blei, sondern Bälle aus hartem Leder. Die übliche Wartezeit gibt's dennoch: bis Ostern '94 etwa.



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

TOTAL! - CHECK

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



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

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

Das Fazit. Die abschließende Bewertung eines jeden 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!
Grausige Grafik! Ab Level 1.2 ist das Game unspielbar! Meine Quietsche-Ente ist in der Badeanne ertrunken etc.



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!

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?

STRITTIGES 'MARIO KART'

Erst kürzlich habe ich mir die Ausgabe 12/93 'reingezogen'. Sogleich fiel mir der Brief von Erik Körner aus Weißenburg auf. Darin behauptet er, 'Super Mario Kart' hätte nur eine '2+' verdient. Dies ist auf keinen Fall richtig. Wahrscheinlich hat der Kerl noch nicht einmal Super Mario Kart gespielt. Daß, wenn man, wie er schrieb, eine 90-Grad-Kurve fährt, die Grafik irritiert, ist ebenfalls falsch. Wer achtet schon während des Rennens auf die Hintergrundgrafik? Und daß dem Spiel eine Fahr-Ideallinie fehlt, ist nun wirklich kein Weltuntergang. Wenn es nun die Ideallinie doch geben würde, heißt es doch gleich: 'Mist, ich habe die Ideallinie verpaßt, jetzt verliere ich das Rennen', und schon ist die Konsole aus, da sich nach mehreren Verpassen der Ideallinie die Frustration unglaublich erhöht. Meiner Meinung nach geht die '1' für Super Mario Kart voll in Ordnung.

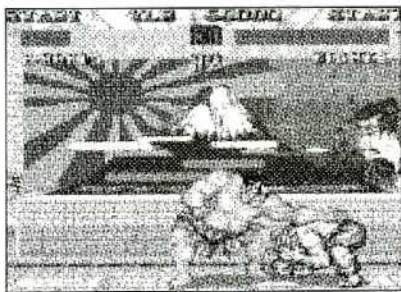
Benjamin Piecha, Meinersen

TOTAL! antwortet:

Wir halten das Thema weiter offen. Beiträge sind willkommen!

STREET FIGHTER FÜR GAME BOY?

Gibt es eigentlich Street Fighter auf Game Boy? Wenn ja, wie teuer ist es, und wo bekommt man es her? Welches sind die besten Prügelspiele und welche Note haben diese? Und zum Schluß noch ein Riesenlob an Eure Zeitschrift. Macht weiter so. Jan Nasner, Preek



'Street Fighter II' für Game Boy??? Nein! Wir haben bloß ein Farbbild umgerechnet. Gemein, was?

TOTAL! antwortet:

Nein. An Prügelspielen für den Game Boy haben wir bisher in TOTAL! 'Mortal Kombat' (3-), und 'Raging Fighter' (4+) getestet. Keine besonders große Auswahl...

AUSKUNFT und EMPFEHLUNG

Wird 'Jungle Strike' in Deutschland für das SNES erscheinen? Welches Basketballspiel für das SNES könnt Ihr mir empfehlen? Welches Beat ,em Up für das SNES

COOL SPOT

Wie Ihr vielleicht schon bemerkt habt, lösen wir in dieser Leserpost den 'Cool Spot'-Wettbewerb auf. Hier die Verteilung der ersten zehn Plätze:

Das Snowboard (1. Preis) geht an André Doil, Schwerrin. Und nun die Plätze zwei bis zehn (je ein 'Cool Spot' für SNES): Dirk Bätz, Kölleda, Oliver Cooper, Wetter, Oliver Mehlhorn, Nienwohlde, Marc Rosenberg, Rheurdt, Uli Kirsch, Petersberg-Horwieden, Franz Eratl, Passau, Ramón Bittel, Wald, Gerhard Schmidt, Allmersbach im Tal, Birte Andreae, Bochum.

Herzlichen Glückwunsch!

ist besser: Street Fighter II CE Turbo, Mortal Kombat oder Royal Rumble? So das war's! Macht weiter so! Timo Schneider, Hage

TOTAL! antwortet:

Vorerst wird es 'Jungle Strike' für SNES nicht geben – wenn es mal kommt geben wir Bescheid.

Das von uns für am besten befundene Basketballspiel für das SNES ist 'Tecmo Super NBA Basketball' (2+), gefolgt von 'Bulls vs. Blazers' (3-).

Wir befanden 'Street Fighter II TE' für das am besten gemachte Game von den dreien. Grundsätzlich findet Ihr alle vergebenen Noten im 'Register' ganz hinten im Heft – schon mal reingeschaut?

REGISTER!

VORSCHLAG

Ich möchte Euch einen Vorschlag zu den Tips & Tricks geben. Die drei Preise nur für die besten Tips zu vergeben, halte ich für blöd. So haben Spieler, die Tips



zu nicht mehr aktuellen oder schlechten Spielen abgeben, keine Chance, belohnt zu werden. Ich z. B. habe einen Tip (Paßwörter) zu 'Prince of Persia' an Euch abgeschickt. Der wurde auch veröffentlicht, aber eine Belohnung gab's nicht. Deshalb mein Vorschlag: Für den besten Tip eines Monats: ein Spiel. Die anderen zwei Spiele sollten unter den Tips & Tricks-Einsendern, die veröffentlicht wurden, verlost werden. Übrigens: Ich glaube, 'Tony Total' hat einen Zwillingbruder, nämlich 'Donald Bug'. Stimmt's?

Andreas Bangert, Twistetal-Berndorf

TOTAL! antwortet:

Diese Verteilung der Preise auf die von Dir vorgeschlagene Art und Weise stellt freilich auch eine erwägenswerte Alternative dar. Wir hielten die bisher angewandte eigentlich für eine gute Lösung, aber gebt mal Euer Votum ab. Schreibt uns mal ein Paket! Tonys Bruder? Nun, der Vater ist derselbe ...

EINZELBETREUUNG

Von Eurer Zeitschrift bin ich schwer begeistert. Es stimmt einfach alles. Eure Tests, Eure Antworten bei den Leserbriefen, einfach alles. Aber am megageilsten fand ich die Action-Replay-Codes und das Poster. Aber nun zu meinem eigentlichen Problem: Ich komme mit dem Trainer des Action-Replays auf dem Game Boy nicht klar. Ich wollte Euch fragen, ob Ihr mir einen Brief schreiben könnt, wo alles haargenau beschrieben wird, was man nacheinander machen muß, wenn man die Codes für unendl. Leben, Zeit, Power, schneller Fahren, beste Ausrüstung ... herausfinden will.

Marcel Hegenbart, Stollberg

TOTAL! antwortet:

Vielen Dank für Dein Lob. Eine solche Art der 'Einzelbetreuung' ist leider nicht möglich, da wir mit den Heftproduktionen vollauf beschäftigt sind.

Tips und Hilfestellungen für Dein anderes Problem müßten a) in der Anleitung des ARP stehen und befanden sich definitiv b) auf der Rückseite des 'Action Replay'-Posters in Ausgabe 12/93.

JEDE MENGE FRAGEN

Die wichtigste Frage gleich vorweg: Kommt 'Tecmo Super NBA Basketball' auch als

deutsches Spiel raus, oder bleibt es ewig ein amerikanisches Modul? Wenn ja, wann, warum und wo?

Und nochmal zu 'Tecmo Super NBA Basketball' (SNES): Warum sind die Bilder im Test in TOTAL! 7/93 (TOTAL! Nummer 2) schlecht bis gar nicht zu erkennen? Nun eine Frage zur TOTAL!-Ausgabe 12/93: Warum habt Ihr die Werbeseite für Euer TOTAL!-Special (Mario Band 1) gleich zweimal gedruckt?

In TOTAL! 12/93 habt Ihr das TOTAL!-genial angekündigt, welches jedes Spiel mit einer 2+ und aufwärts beinhaltet. In TOTAL! 12/93 gab es Spiele mit einer 2+, allerdings ohne TOTAL!-genial! Warum?

In einer vorherigen TOTAL!-Ausgabe habt Ihr kurz von Capcoms Blechhelden Mega Man fürs SNES ('Mega Man X') berichtet. Warum ist Dr. Wily diesmal (zum ersten Mal!) nicht mit von der Partie, und woher wißt Ihr das?

P.S.: Gibt's echt keine Möglichkeit mehr, an Euer erstes TOTAL!-Magazin zu kommen? Ich will die unbedingt haben...!

Mischa Wyboris, Aachen

TOTAL! antwortet:

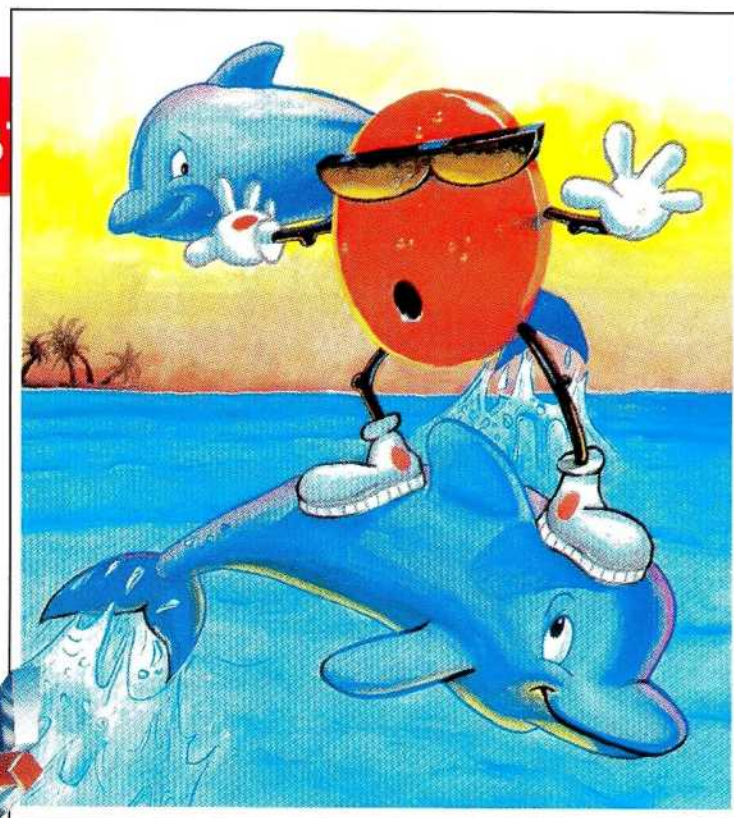
Bisher hat sich kein deutscher Vertrieb für 'Tecmo NBA' gefunden – es lebe der Adapter/Umbau! Die Unkenntlichkeit der Bilder bei jenem Test ergab sich aus einer sogenannten 'Fehlbelichtung', die dummerweise in unserer Litho aufgetreten ist und nicht mehr korrigiert werden konnte. Tut uns leid, ist passiert.

Die doppelte Werbeseite ergab sich aus dem Wegfall einer Anzeige – so spät, daß auch die Redaktion nicht mehr einspringen konnte und nur noch diese 'Notlösung' in Frage kam.

Und wieder hast Du uns erwischt. 'TOTAL! genial' – kaum eingeführt, schon schiefgelaufen. Also nochmal: Jedem Spiel mit einer Wertung von '2+', '1-' oder einer glatten '1' steht das Ding zu. Ist hier mit nachträglich verliehen. Wir bemühen uns.

Die Sache mit Mega Man X wissen wir von Capcom. Warum Dr. Wily nicht mehr mitspielt? Vielleicht hat er das Schurkendasein aufgegeben ...

Die erste Ausgabe von TOTAL! (6/93) gibt's nicht mehr. Wenn Du Glück hast,



kriegst Du sie auf einem Flohmarkt – vorausgesetzt jemand gibt sie her!

ANGABE & WERTUNG

Wie alle Leser bin ich natürlich auch von Eurer Zeitschrift begeistert. Aber diesmal will ich nicht sagen, wie gut Eure Zeitschrift gemacht ist, denn erstens würde es zu lange dauern und zweitens kennt man das ja schon von anderen Leserbriefen. Statt dessen wollte ich Euch vorschlagen, daß Ihr im Bewertungskasten bei der Schwierigkeitsangabe immer den Schwierigkeitsgrad angeben solltet, denn es gibt doch immer einen Grundschwierigkeitsgrad (siehe 'Zool' GB).

Ach ja, könntet Ihr das Register so, wie in Ausgabe 11/93 aufbauen, denn dadurch hatte man einen prima Überblick über gute und schlechte Spiele. Und bitte ohne Preview, aber das ist Euch sicherlich auch schon zu Ohren gekommen.

Gerrit Rohde, Oebstedorf

TOTAL! antwortet:

Beim Schwierigkeitsgrad geben wir 'einstellbar' an, wenn das Spektrum hier breit gefächert ist uneigentlich jeder zu sei-



nem Recht kommt. Andernfalls gehen wir so vor, wie von Dir vorgeschlagen. Allerdings ist es gerade bei dieser Angabe nicht einfach, so anzugeben, daß ein jeder damit einverstanden ist – je nach eigenem Vermögen, ganz klar.

Im Rahmen einer internen Konferenz hatten wir kürzlich beschlossen, das Register grundsätzlich alphabetisch zu ordnen – der besseren Übersicht halber. Wenn es gewünscht wird, daß wir das ändern, laßt es uns wissen, Brief genügt. Ohren? Nö. Könnt Ihr aber in dem Brief gleich mitmachen.

EIN PAAR FRAGEN

Ich hätte an Euch ein paar Fragen: Ist es eigentlich schwierig, dieses Heft herzustellen? Gefällt Euch persönlich Nintendo oder Sega besser? Welches Heft ist schwieriger herzustellen, TOTAL! oder GAMERS?

Wolfgang Wegleitner, Illmitz

TOTAL! antwortet:

Na ja, was heißt ‚schwierig‘? Es ist aufwendig – viel zu tun zu jeder Tages- und Nachtzeit. Recherche betreiben, Auswahl treffen, Texte schreiben, Bilder beschaffen/aufbereiten, Absprachen treffen, Seiten korrigieren, Seiten finishen, Archivieren, Reisen, Termine halten und all das eben ...

Was uns persönlich besser gefällt? Mats: Fahr'n, fahr'n, fahr'n auf der Autobahn, Uli: Natur pur, Gerald: Frühstück, Mitch: nicht die Konsole, das Spiel entscheidet, Achim: Wein, Weib und Gesang, Maris: ‚Das kleine Arxxxloch‘, Martin: Urlaub.

Jedes der beiden Hefte hat in der Herstellung seine Eigenarten, auch hier läßt sich also nicht sagen, daß eines unbedingt komplizierter oder schwieriger wäre.

BEVORTEILUNG

Es tut mir wirklich leid, aber es kommt mir so vor, als ob Ihr einige Spiele bevorteilt. So schaffte es lange Zeit kein Spiel über die 1- Hürde, was ja auch verständlich ist. Schließlich soll eine glatte 1 schon etwas heißen. Kaum kommt jedoch ein gewisser Mario daher, verpaßt Ihr ihm eine glatte 1. So geschehen in der Ausgabe 9/93 mit ‚Super Mario All-Stars‘ und in Ausgabe 10/93 mit ‚Super Mario Kart‘. Ich habe nun wirklich nichts gegen diesen italienischen Klempner (denn solche Leute soll's ja geben), aber es fehlt Euch hier meiner Meinung nach an Objektivität. Ich bin schon auf Euren Test von ‚Mario is Missing‘

gespannt (der zum Zeitpunkt, da ich diesen Brief schrieb, noch nicht vorlag). Wahrscheinlich gebt Ihr diesem (verzeiht meine Ausdrucksweise) Sxxeispiel auch eine 1. Meine Bitte: Haltet Euch in Zukunft etwas mehr im Zaum, wenn Ihr den Namen Mario hört. ‚The Lost Vikings‘, das jegliches Mario-Spiel meiner Meinung nach in spielerischen Aspekten haushoch übertrumpft, hat beispielsweise nur eine 1- bekommen.

P.S.: Tut mir und meinem Bekanntenkreis doch bitte einen Gefallen und distanziert Euch etwas von Eurer Leserschaft. Wenn ich mir beispielsweise den Leserspiegel oder die Lesertips bei den Charts angucke, werde ich unweigerlich von schlimmen Krämpfen befallen und denke wehmütig an die Zeiten, in denen man die Nächte am C-64er verbrachte und M.U.L.E. bis ins Morgengrauen spielte. Damals gab es noch so etwas wie eine Szene, und Fernsehwerbung für ein Computerspiel, dies wäre für eine Videospielezeitschrift undenkbar gewesen. Da ich doch den einen oder anderen Redakteur noch aus älteren Zeitschriften kenne, bitte ich Euch, in der Hoffnung, daß es noch echte Freaks gibt, die ihre Informationen nicht aus den Werbepausen zwischen den Samstagsfrüh-Cartoons auf RTL kriegen.

Erkan Yilmaztürk, Hamburg

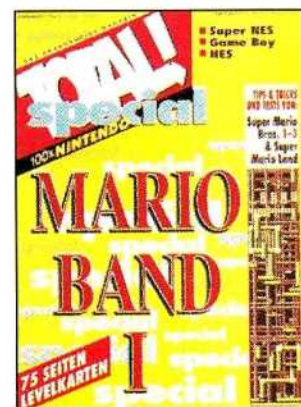
TOTAL! antwortet:

Lieber Erkan, sicher hast Du Deinen Standpunkt, doch mußt Du bedenken, daß TOTAL! nicht ausschließlich für Dich und alle anderen ehemaligen 64er-Freaks (nicht C-64er!) gemacht wird. Es bedarf keiner elitären ‚Qualifikation‘ um an einer Nintendo-Konsole Spaß haben zu können. ‚M.U.L.E.‘ in allen Ehren, mit Freuden würden wir es für SNES, NES oder GB testen, is' aber nich'.

‚Echte Freaks‘ tragen ihre Nase manchmal ein bißchen hoch, nicht? Was Mario angeht: Wenn die Spiele nicht so verdammt gut wären, würden sie keine so hohen Wertungen bekommen. ‚Mario is Missing‘? Warten wir's ab.

TOTALER MIST

Ich, 12 Jahre alt, bin von Eurer Zeitschrift (speziell der Zelda-Ausgabe) begeistert. Also freute ich mich schon auf den Termin wo die 1. TOTAL!-Special rauskommen sollte. Doch



was war das? Die Special enttäuschte auf ganzer Linie. Nur vier Tests und alles mit Komplettlösungen. Wie langweilig! Ich habe einen Game Boy und für 10, genauer 9,8 Mä-

se diese Ausgabe gekauft, in der fast nur Komplettlösungen für das SNES sind. Eine Frechheit!!! Ihr seid eine Nintendo-Zeitschrift und kein SNES-Magazin. Wenn TOTAL! meine Lieblingszeitschrift bleiben soll, müßt Ihr das ändern, d. h.: mehr Game-Boy- und weniger SNES-Tests.

Daniel Jansen, Bad Honnef

TOTAL! antwortet:

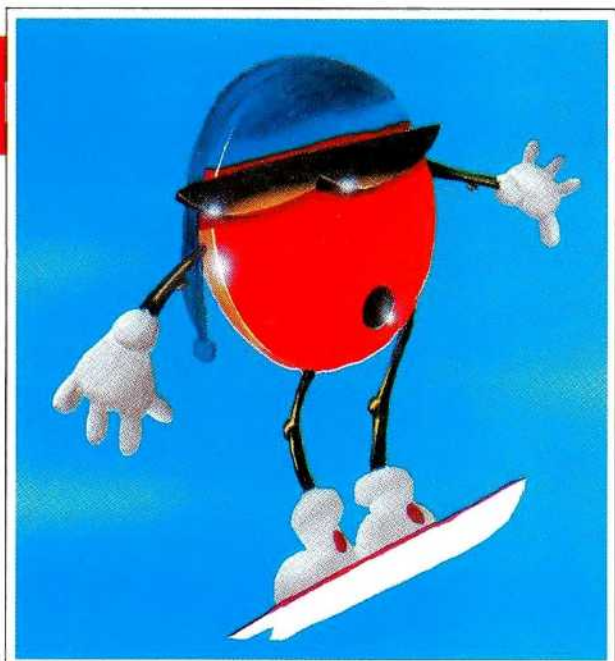
Aber Gemach! Tatsache ist, daß es nicht sonderlich viele Mario-Spiele für den GBoy gibt. Zudem wurde auf dem Cover groß erklärt, was sich in dem Heft befindet. Und jetzt bist Du enttäuscht, weil Du's Dir nicht vorher angesehen hast. Ist es das, was Du uns mitteilen möchtest? Dann verpack' es aber bitte nicht in einen Vorwurf, denn den müßtest Du Dir schon selbst machen. Der Game Boy kommt bei uns ganz sicher nicht zu kurz.

ECHT GEDRIFTET

Eure Zeitschrift ist echt heavy. Meistens schaffe ich es kaum, einen ganzen Artikel

Bad To The Bone





durchzulesen, da mich die grellen Photos so sehr antun, daß ich mich gleich wieder ans Pad hängen muß. Manchmal hat man das Gefühl, daß das Magazin von Teenies und nicht von „älteren Kalibern“ geprinted wird. Das kriegt man vor allem durch die echt gedrifteten Sprüche zu spüren (finde ich super). Außerdem hat Euer Blatt echt alles, was man sich so vom Weihnachtsmann oder Osterhasen wünschen kann.

Alexander Hajek, Moordeich

TOTAL! antwortet:

Vielen Dank auch im Namen unserer Eltern. Schöner Frösen, der Brief. Ist ja auch kein Wunder, denn wir haben uns immer hübsch bemüht.

KOLLISIONSABFRAGE

Erscheint „Exhaust Heat 2“ eigentlich auch in der amerikanischen oder deutschen Version? Was bedeutet „Kollisions“-Abfrage? Also, ich kenn' mich ja aus, aber daran rätele ich schon lange.

Dominik Binz, Mainz

TOTAL! antwortet:

Bisher haben wir keine weiteren Infos zu Exhaust Heat 2. Sobald etwas kommt – wie immer bei dieser Art Anfragen – geben wir Euch die gute Nachricht mit Freuden weiter.

Das mit der Kollisionsabfrage ist recht einfach. Die Spielfiguren, Raumschiffe und Autos etc., die man steuert, bzw. die sich über den Bildschirm bewegen, treffen ja immer wieder mal mit anderen „Objekten“ wie Schüssen oder Teilen des Hintergrundes zusammen. Ist dies der Fall, soll ja etwas passieren. Explosionen, Ramba Zamba, Punktebonus! Dazu muß der arme kleine Prozessor erst einmal wissen, daß dem so war – und das letztlich erledigt die Kollisionsabfrage. Sie fragt ab, ob irgend etwas kollidiert.

KURZ MACHEN

Ich will es kurz machen, damit der Brief

nicht zu lang wird. Hier sind meine Fragen: Wofür braucht Ihr die Rubrik „Corner“? Man kann die Spiele doch testen, wenn sie nach Deutschland kommen bzw. deutsch sind!

Wie wär's mit einem Joystick-Test? Gibt es einen Sammelbehälter für neun SNES-Spiele und einen Action-Replay-Adapter?

Warum verarxxx (geändert! red.) Ihr regelrecht die armen Leser (von wegen von Nintendo kein Geld kriegen)? Wie sonst hättet Ihr auf der letzten abgedruckten Seite immer wieder Reklame für Mortal

Kombat machen können?

Jan-Peter Sombetzki,
Gelsenkirchen

TOTAL! antwortet:

Die Rubrik „Import Corner“ behandelt Spiele, die nach unserem Wissensstand gar nicht oder nicht in absehbarer Zeit offiziell in Deutschland erscheinen sollen, aber per Import trotzdem in US- oder japanischer Fassung erhältlich sind. Ist eine Sache für freakig angehauchte, die keinen Wert auf eine deutsche Anleitung legen und die Spiele (früh) haben wollen.

Der nächste Joystick-Test kommt bestimmt! Es kann gut sein, daß es einen derartigen „Container“ schon gibt. Leider liegen uns keine konkreten Informationen vor. Das alte Lied: Wenn wir wissen, erfährt auch Ihr ...

Nochmal langsam, zum Mitschreiben: Wir verkasporn unsere Leser nicht. Wir bekommen kein Geld von Nintendo. Uns so etwas vorzuwerfen finden wir nicht gerade nett, zumal Du unter Beweis stellst, daß Du nicht aufgepaßt hast. „Mortal Kombat“ ist von Acclaim. Acclaim schaltet bei uns Anzeigen. Das kostet Geld. Geld, das Acclaim in die Werbung steckt, um noch mehr Mortal Kombat-Module zu verkaufen, um letzten Endes mehr Geld damit zu verdienen als die Anzeige gekostet hat. Das nennt man Marktwirtschaft. Die Marktwirtschaft wiederum ist Bestandteil des politischen Systems, in dem wir leben, nämlich der Demokratie, äh ... Demokratie. Nintendo wiederum macht bei uns keine Werbung. Also kein Geld von Nintendo. Zumal wir unabhängig sind und schreiben was wir wollen. Oder warum dachtest Du, werden in Prospekten auch schlechte Spiele gelobt?

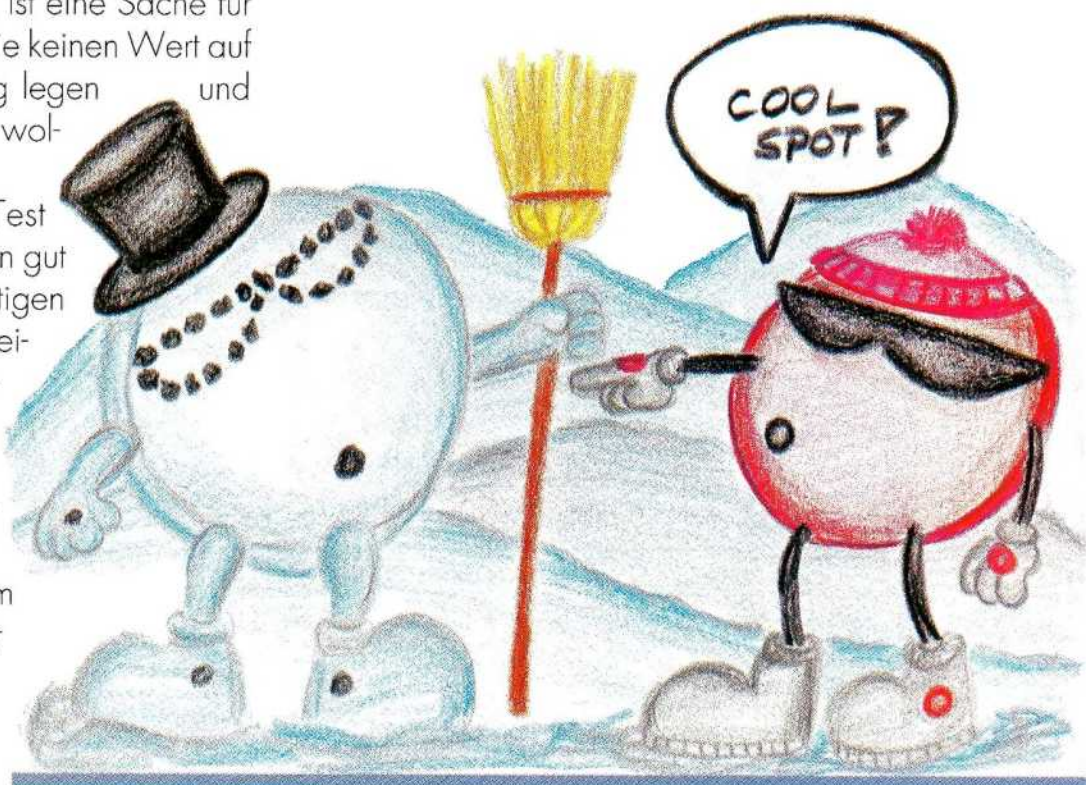
VON WEGEN ZU ALT

Neulich las ich in der November-Ausgabe von TOTAL! den Brief einer Spieler-Kollegin, die etwas genervt auf die Anfeindungen des jungen Gemüses reagierte. Nur keine Panik. Ich bin selber 46 Jahre, Mutter von vier Kindern, und spiele leidenschaftlich gern NES und SNES. Wir haben beides. Dazu drei Game Boys und Mega Drive. Am liebsten spiele ich mit den beiden Jüngsten (13 und 16 Jahre) die Mario Collection. Da kommt Freude auf. Ich würde mich auch von nichts und niemandem davon abhalten lassen. Von wegen zu alt. Ist ja schließlich nicht unsere Schuld, daß man diesen herrlichen Quatsch nicht schon früher erfunden hat.

Eva Nürnberg, Duisburg

TOTAL! antwortet:

Na, das freut uns aber. Nicht vergessen: Ab und zu mal eine Realitätsprüfung vornehmen. Alles noch da? Alles noch klar? Menschen, Natur, ...



NOCH-MEGADRIVELER

Hier schreibt Euch ein Noch-Mega-Drive-Spieler. Da ich aber vorhabe, mir ein SNES zu kaufen, habe ich folgende Frage an Euch:

Wie verhält es sich eigentlich beim Action-Replay mit dem eingebauten Cheat-Sucher? Bisher konnte mir keiner eine Antwort darauf geben. In der Anleitung steht überhaupt nichts beschrieben. Auch mein Händler wußte keine Antwort. Ich habe auch schon an eine andere Zeitschrift geschrieben, aber leider noch keine Antwort bekommen (ist schon fast ein halbes Jahr her). Des weiteren wollte ich Euch fragen, ob es sich lohnt, die Spiele „Alien 3“ und „Batman Returns“ auf dem SNES zu kaufen? Die beiden Spiele habe ich bereits auf meinem Mega Drive. Allerdings haben die Spiele,

was ich aus den Bildern, die ich in Zeitschriften für Videospiele gesehen habe, was die Grafik sowie das Gameplay betrifft, nicht viel miteinander zu tun.

TOTAL! antwortet:

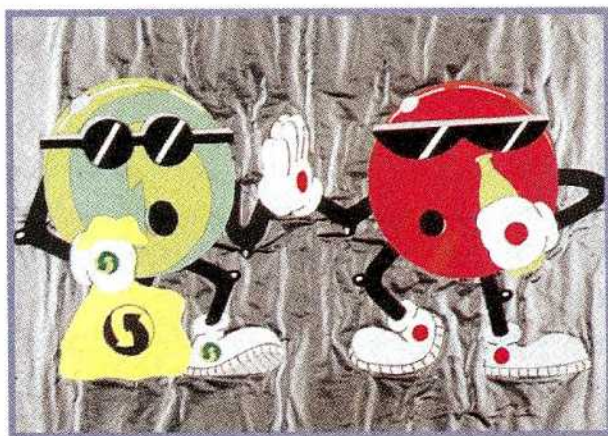
Zwei Wege führen zum Action-Replay-Paradies: Entweder Ihr durchstöbert die Tips&Tricks nach dem passenden Schummel-Code, oder Ihr geht selbst auf die Pirsch. Genau dafür gibt es den 'Cheat-Sucher'. Wie dieser funktioniert, um auf Deine Frage letzten Endes doch noch einzugehen, stand im kleinen 'Action-Replay'



Leitfaden in TOTAL! 12/93 – so unauffällig postermäßig in der Mitte des Heftes. Alien 3 ist o.k., aber warum sollte man ein Spiel kaufen, das man doch schon hat, wenn auch für ein anderes System? Batman Returns muß man gar nicht so unbedingt haben. Tests mit Details gab's schon, steht alles im Register!

RAUSGEREDET?

Obwohl ich schon zum lebenden Inventar Eures Hauses gehöre und recht zufrieden mit Euch bin, kann ich es trotzdem nicht lassen, Euch ein wenig zu tadeln! Da Ihr schon zum 100.000sten Mal aufgefordert worden seid Nintendo-Klassiker (egal ob Game Boy, NES oder SNES – am liebsten natürlich SNES) zu testen und Ihr Euch immer wieder gekonnt herausgeredet habt, kommt Ihr nun an meinem Vorschlag nicht mehr vorbei: Seit Heft 9/93 stellt Ihr ja immer auf Seite 4 Eure Spielbewertung vor. Wie wäre



es denn, wenn Ihr dies anhand eines Klassikers (z.B. 'Zelda', 'Super Mario World', und so weiter, und so weiter) tun würdet? So könnt Ihr theoretisch zwei Fliegen mit einer Klappe schlagen! Also, überlegt's Euch! Ansonsten weiter so! Torsten Wolter, Löchgau

TOTAL! antwortet:

Moment aber. Zuerst einmal haben wir uns nie herausgeredet – ein erster 'Oldie'-Test ist mit 'Super Mario Kart' für SNES bereits erschienen (nämlich in TOTAL! 10/93) und schon Kernpunkt eines Streits – hat es nun die '1' verdient oder nicht? In den darauffolgenden Ausgaben von TOTAL!

hatten wir derartig viele News für Euch zusammengetragen, daß der Klassikerbedauerlicherweise flachfallen mußte. Er ist aber keineswegs vergessen. Großes Ehrenwort! Das mit dem Zusammenhang zwischen Wertungs-erklärung und dem Oldie klingt zwar nett, ist aber aufgrund der inzwischen ihrer Fesseln entledigten

Wertungsseite hinfällig. Tja, haben wir doch wieder zwei Fliesen mit einer Klappe zerschlagen ... zumal: Über den Sommer gibt's bestimmt immer mal 'nen Oldie, weil die meisten Firmen mit den Vorbereitungen für das nächste Weihnachtsfest beschäftigt sind.

HOBBY-BASTLER

Zu Eurer Zeitschrift muß ich einfach sagen, daß sie wirklich gut ist. Die Tests, Tips etc., einfach alles stimmt. Eine Frage noch: Da ich eigentlich ein Hobby-Bastler in Sachen Elektronik bin, hätte ich dennoch eine Frage: Wie schwierig oder einfach ist der Umbau mit dem derzeit käuflichen Bausatz zu einem 50/60 Hz-SNES? Wird ein Extraschlüssel zum Öffnen des Gerätes mitgeliefert? Lassen sich weiterhin alle Module einwandfrei spielen? Robin Wanzek, Bochum



TOTAL! antwortet:

Fangen wir's diesmal von hinten an: Gelingt die Operation 'Umbau' einwandfrei, ist der Patient auch nicht tot, d.h. alles funktioniert einwandfrei, alle Spiele laufen. Ist die Konsole gesund, freut sich der Mensch.

Ein Spezialschlüssel wird unseres Wissens nicht mitgeliefert – einfach mal bei dem jeweiligen Anbieter nachfragen, vielleicht gibt es ja den einen oder anderen Händler, der auch diesen zur Verfügung stellen kann – wir haben unsere im Eisen- und Haushaltswarenhandel bekommen. Nachfragen hilft hier meist.

Auf Anfrage nach dem Grad der Schwierigkeit eines solchen Umbaus bekommt man (selbstverständlich) stets die Antwort, daß man sich schon sehr gut auskennen muß, sein Gerät leicht auf den Mond schießen kann, Stromschläge bekommt, etc. Also: Wer sich einigermaßen auskennt, schafft's durchaus.

Einfacher und schneller bekommt Ihr solche Fragen natürlich beantwortet, wenn Ihr Euch direkt an den jeweiligen Händler wendet, bei dem Ihr Euch den Bausatz kaufen wollt.

TOTAL!

LESERSPIEGEL

TEIL 6



Auf diesem Bild sehen wir Andreas Grall vor seinem heiligen Schrein – kurz nach dem Morgengebet. Man beachte den vorzüglichen Geschmack, was Spiele (und Zeitschriften) angeht. So genau wollen wir das sehen!



EXCLUSIV BEI



LIEFERUNG NUR AN DEN HANDEL

DAS ACTION-ABENTEUER DER EXTRAKLASSE!

„... Pocky & Rocky ist grafisch die reinste Augenweide...“

„Pocky & Rocky hat einen nicht zu unterschätzenden

Suchfaktor...“

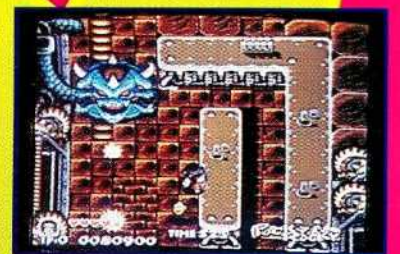
„Das hier ist eine klare Kaufempfehlung...!“

Auszüge aus MEGA FUN 9/93:

„Game of the month“

(Electric Gaming Monthly 7/93)

2-SPIELER
SIMULTAN
AKTION



DAS SPIEL ZUM BATTLETECH-KULT



MIT DEUTSCHEM
BILDSCHIRMTEXT



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

FLASHPOINT
Elektronik & Spiele
Vertriebs GmbH

Hauptstraße 80
23845 Oering
Telefon 0 45 35/22 22
Fax 0 45 35/22 24

Battletech, Battlemech, Mech and Mechwarrior are registered trademarks of fasa corporation. Nintendo, Super Nintendo Entertainment System, Super Nes and The Official Seals are registered trademarks of Nintendo Of America inc. © 1992 Nintendo of America inc. © 1992 Activision Code © 1992 Vicotr Musical Industries inc. • Rocky is a trademark of Natsume inc. Natsume is a registered trademark of Natsume inc. © 1993 Natsume inc. Game Pak (SNS-006)

SNES

1 Spieler

Gametek

Februar

Einen „echten“ Flipper in der eigenen Bude haben – wow! Wem das nötige Kleingeld oder der Platz für einen solchen „analogen Kugelschubser“ fehlt, dem kann das SNES demnächst aushelfen ...



Alles schön stilecht – die Liebe zum Detail zeigt sich sogar beim Titelbild!

Nichts gegen ein gutes Videogame – aber zu den echten Highlights gehört nach wie vor immer noch ein gepflegtes Ründchen Kugelschubsen an einem gediegenen Flipper. Wer bislang immer mit einer Rucksackladung voll Markstücke in die nächste Spielhöhle gewandert ist, der kann vielleicht demnächst auf Rückenschmerzen und leeres Konto verzichten. Vorausgesetzt, Ihr nennt ein SNES Ever eigen: Der beinahe schon legendäre Simulator „Pinball Dreams“ wird demnächst endlich auch für alle Super-Nintendos dieser Welt erhältlich sein.

Vor etwa zwei Jahren erschien die erste Version dieses Super-Flippers für den Commodore Amiga. Grafik und Sound stellten alle bisher gedawenen elektronischen



PINBALL DREAMS



Kugelspielchen in den Schatten. Viel wichtiger aber ist, daß Pinball Dreams bei seinem Erscheinen der Simulator mit dem besten „Feeling“ war. Die Bewegungen der Kugel waren so realistisch umgesetzt, wie es besser kaum sein könnte. Einen weiteren dicken Pluspunkt konnte sich Pinball Dreams für das ausgefeilte Design der Flipper einheimsen. Die insgesamt vier verschiedenen Boards haben reichlich von all den netten Sachen, von denen Flipper-Freaks schwärmen: Rampen, Kugelfallen,



Einen Vorgeschmack auf die fertige Version liefert das Auswahlmenü: Vier verschiedene Boards werden es sein!

verdeckte Spielflächen und so weiter. Und natürlich hat jeder Flipper seinen eigenen Stil. Bei „Ignition“ geht es um den Start einer Rakete, bei „Steel Wheel“ dreht sich alles um den Eisenbahnbau im Wilden Westen. „Graveyard“ bietet Grusel-Touch à la Addams-Family, und „Beat Box“-Spieler müssen sich in die internationalen Charts flippern.

Die erste Konsolen-Umsetzung des „Flippertraums“ gibt es seit ein paar Monaten für den Game Boy. Ausgerechnet die kleine

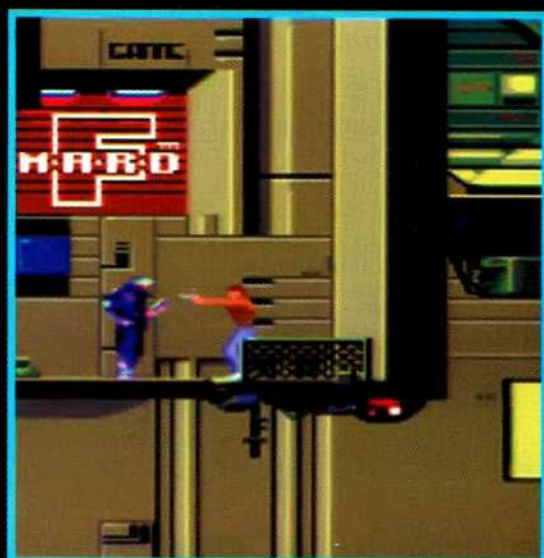
Ziemlich mau sieht es momentan leider bei der Spielgeschwindigkeit aus. Das Scrolling ruckelt, und die Kugel schleicht in unserer Vorversion ganz schön müde über den Bildschirm. Drücken wir die Daumen, daß sich die Entwickler noch mal ordentlich ins Zeug legen und für Abhilfe sorgen. Denn wenn sie das schaffen, dann wäre „Pinball Dreams“ schon jetzt ein ganz heißer Platz bei den besten Games des Jahres sicher. Wir bleiben für Euch am Ball!

Gerald Arend

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

SNES

1-2 Spieler

Hudson Soft

März

Noch sitzt ‚Striker‘ von Elite fest auf dem Fußball-Thron – sogar nahezu unangefochten. Doch dies könnte sich schon demnächst ändern. Dann nämlich, wenn Hudson Soft ‚Virtual Soccer‘ veröffentlicht ...

VIRTUAL SOCCER

Dieses Jahr ist nicht nur das Jahr der Olympischen Spiele, sondern auch das Jahr der Fußballweltmeisterschaft. Alle vier Jährchen trifft sich die internationale Fußballelite, um unter sich die beste Nationalmannschaft der Welt auszuspüren. Und alle vier Jahre wird es somit für viele Softwarefirmen Zeit, eine – oder wieder mal eine – Simulation rund um das Kickergeschäft auf den Markt zu schmeißen. Hudson Soft bildet da keine Ausnahme und will noch vor dem Anpfiff des großen Ereignisses „Virtual Soccer“ in die heimische Stube bringen. Der wohl entscheidendste Unterschied gegenüber den bislang für das SuperNES erhältlichen Fußballsimulationen ist, daß Ihr bei Virtual Soccer zwischen verschiedenen Spielfeldansichten wählen dürft. Als Al-



Einwürfe gehören bei Virtual Soccer freilich genauso dazu wie Eckbälle, Freistöße und Elfmeter.



Wenn's zu hart auf dem Rasen zugeht, eilt der Schiedsrichter gleich mit einer farbigen Karte herbei.



Zahlreiche Nationalmannschaften unseres Globus stehen zur Wahl.

Hause Hudson Soft stammt. Dies ist sehr enttäuschend, gibt es doch noch kein einziges Programm der Sparte, das mehr als zwei Mann gleichzeitig in Angriff nehmen können.

Dafür besteht jedoch die Möglichkeit, bis zu zehn Mannschaften nach Lust und Laune selbst zu kreieren. Nicht nur die Namen sind dabei beliebig wählbar, auch die Stärken der Fußballer sind variabel. In fünf Kategorien ist das Spielvermögen aufge-

teilt, und da ein Torhüter nicht unbedingt ein guter Angreifer sein muß, kann beispielsweise in diesem Kriterium etwas abgezogen und beispielsweise bei der Geschwindigkeit zugegeben werden. Eine tolle Editor-Funktion, keine Frage.

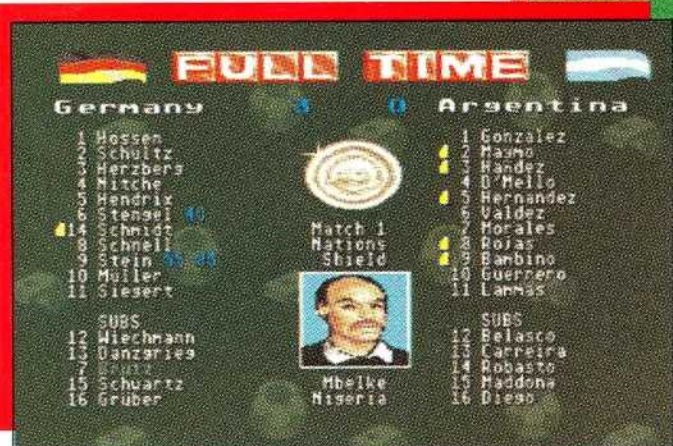
Die spielerische Seite verspricht ebenfalls viel Gutes. Schöne Kopfbälle, einfache zu spielende Pässe, elegante Lupfer, nicklige Fouls und knallharte Volleyschüsse werden zum Re-



Vor dem Match müssen die Aufstellung und Spiel-taktik bestimmt werden.

pertoire der flinken Jungs auf dem Bit-Rasen gehören. Verwarnungen und Platzverweise fehlen ebenso wenig wie Statistiken, die nicht nur über den aktuellen Stand der Dinge Aufschluß geben, sondern Euch auch Eure höchsten Siege bzw. Niederlagen, das Match mit den meisten Karten, das am frühesten und aus weitester Entfernung gefallene Tor oder aber das Match mit den meisten Toren anzeigt. Statistiker-Hezen werden dabei sicherlich schneller pochen ... Bis dies jedoch soweit ist, vergehen noch einige Tage. Wir bleiben für Euch am Ball – wie immer!

Hans-Joachim Amann



Nach dem Spiel könnt Ihr der Übersicht entnehmen, welche Spieler verwahrt wurden.

ternative zur vertikal scrollenden Vogelperspektive (in Mode 7, zwei verschiedene Blickwinkel), wie sie uns beispielsweise Striker bot, kann nun auch eine horizontal scrollende Seitensicht eingestellt werden. Bei beiden Perspektiven entfernt sich eine ‚Kamera‘, wenn der Ball besonders hoch fliegt und zoomt wieder rein, wenn sich der Ball senkt. Für diejenigen unter Euch, die die Perspektive von oben noch nie mochten, ist die Seitenansicht sicherlich eine geniale Sache. Für alle anderen bringt's zumindest Abwechslung.

Apropos Abwechslung: Auf diesem Gebiet will Hudson Soft natürlich so einiges

bedauern. Da dürfen die obligatorischen Einstellungen des Rasenzustandes natürlich nicht fehlen. Beliebiger kann man sich für normalen, trockenen oder durchnässten Rasen entscheiden. Zudem kann es neben angenehmen äußeren Bedingungen regnen, besonders heiß und/oder windig sein. Bedauerlicher- und überraschenderweise unterstützt Virtual Soccer nicht den Mehrspieler-Adapter, der ebenfalls aus dem

DIE BESTEN PREISE IM DEUTSCHEN RAUM

MEGA TRADE

SOFT & GAME AG

Für Deutschland

Für die Schweiz

SUPER NINTENDO

	DM	SFr.
Actraiser 2 SB	119.-	129.-
Aero The Accr.	119.-	129.-
Addams Fam.	80.-	89.-
Another World	119.-	129.-
Aladdin	109.-	119.-
Air Diver	119.-	129.-
Asterix	119.-	119.-
Alien 3	109.-	119.-
Adv. Island	119.-	129.-
Batman ret.	109.-	119.-
Bomberman	99.-	99.-
Battle Toads	109.-	119.-
Bubsy	109.-	119.-
Castelvania 4	99.-	59.-
Chessmaster	99.-	69.-
Cliffhanger	99.-	109.-
Congos Caper	109.-	119.-
Cool Spot	109.-	119.-
Crash Dummies	119.-	129.-
Chuck Rock	99.-	109.-
Cybernator	109.-	119.-
RAgons Lair	79.-	69.-
Darius Twin	80.-	99.-
Desert Strike	99.-	119.-
Dracula	109.-	129.-
Duffy Duck	119.-	129.-
Exhaust Heat	80.-	89.-
Equinox	119.-	129.-
Flash Back	119.-	129.-
F-Zero	49.-	49.-
F-1 GP	129.-	129.-
Goof Troop	109.-	119.-
GP 1	109.-	129.-
Hook	109.-	119.-
Hyper Zone	99.-	109.-
Joe & Mac	99.-	89.-
Last Aktion Hero	99.-	109.-
Lemmings	109.-	89.-
Lost Vikings	109.-	119.-
Megalomania	109.-	119.-
Jurassic Park	119.-	129.-
Magic Shword	79.-	59.-
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.-	129.-
Mystic Quest	89.-	99.-
Nigel Mansell	109.-	119.-
Opera. Logic B.	109.-	119.-
NFL Quarterb.	119.-	129.-
OGree Battle	119.-	129.-
Paradius	109.-	99.-
PGA Tour Golf	109.-	119.-
Phalanx	79.-	49.-
Pilot Wings	69.-	59.-
Pitfighter	69.-	59.-
Plok	89.-	99.-
Pop'n Twin Bee	109.-	119.-
Prince of Persia	109.-	119.-
Probotector	109.-	119.-
Push Over	80.-	59.-
Pocky & Rocky	119.-	129.-
Road Runner	89.-	79.-
Road Riot	80.-	89.-
Robocop 3	89.-	69.-
Royal Rumble	119.-	129.-
Rummenigge M.	109.-	119.-
Sensible Socc.	119.-	129.-
Sim City	69.-	69.-
Sky Blazer	109.-	119.-
Star Wars	109.-	119.-
Star Wars 2	119.-	129.-
Space Ace	109.-	119.-
Spinndizzy	69.-	49.-
Starwing	109.-	119.-
Street F. Turbo	129.-	129.-
Strike Gunner	80.-	89.-
Striker	109.-	119.-
Super Soccer	89.-	59.-
Super Battlesh.	119.-	129.-
Super R-Type	89.-	59.-
Super Tennis	89.-	59.-
Super Swiv	119.-	129.-
Sunset Riders	119.-	129.-
Shanghai	79.-	69.-
Tazmania	119.-	129.-
Test Drive 2	109.-	119.-
Terminator 2	109.-	119.-
Tiny Toon	109.-	129.-
Turtles 4	89.-	79.-
Turtels Turnament		
Fighters	129.-	129.-
Utopia	119.-	129.-
Young Merlin	129.-	129.-
We're Back	109.-	119.-
Wing Command.	80.-	69.-
W. Leag. Bask.	89.-	99.-
Wrestlemania	80.-	69.-
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.-	29.-
SV 336 Prog. P.	69.-	59.-
SV 338 Top F.	119.-	129.-
Score master	85.-	99.-
Mario Spielbera.	25.-	29.-
Nintendo "	25.-	29.-
Zelda "	25.-	29.-
Stereo AV Kabel	25.-	29.-
SFX Adapter	39.-	39.-

Secret of Mana	US	99.-
Rock n Roll Racing	US	99.-

GAME BOY

Alien 3	55.-	59.-
Asterix	55.-	59.-
Q-Bert II	29.-	29.-
Beach Volley	29.-	29.-
Bubble Ghost	29.-	29.-
Crash Dummies	55.-	59.-
Choplifter	55.-	59.-
Chuck Rock	55.-	59.-
Cliffhanger	40.-	39.-
Double Dragon	29.-	29.-
Drope Zone	55.-	59.-
Darkwing Duck	55.-	59.-
Kid Dracula	55.-	59.-
Firefighter	55.-	59.-
F-1 Racing	29.-	29.-
Gargeyles Quest	29.-	29.-
G. F. Ko. Boxing	29.-	29.-
Gremlins 2	29.-	29.-
Last Action Hero	55.-	59.-
Jurassic Park	55.-	59.-
Kirby's Dreaml.	45.-	45.-
Looney Tonns	55.-	55.-
Mario & Joshie	45.-	45.-
Mikey Mouse	29.-	29.-
Magnetic Soccer	29.-	29.-
Mega Man 2	55.-	59.-
Mortal Combat	55.-	59.-
Mystic Quest	55.-	59.-
Nigel Mansell	55.-	59.-
Pac-Man	45.-	49.-
Probotector	29.-	29.-
Populous	55.-	39.-
R-Type	29.-	29.-
R-Type 2	55.-	59.-

Raging Fighter	55.-	59.-
Sens Soccer	40.-	39.-
Splitz	29.-	29.-
Star Wars 2	39.-	45.-
Speedy Gonzal.	65.-	59.-
Spirit of F1	55.-	59.-
Star Wars	55.-	59.-
Super Mario L. 2	55.-	59.-
Tetris	39.-	39.-
Tack & Field	55.-	59.-
Tom & Jerry	40.-	45.-
Tiny Toon	50.-	59.-
Tiny Toon 2	55.-	59.-
Turtles 2	55.-	59.-
Turtles 3	55.-	59.-
WWF 3	55.-	59.-
WWF King of R.	55.-	59.-
Yoshi's Cookie	49.-	49.-
Zelda	55.-	59.-
Zool	55.-	55.-

Boxxle	US	19.-
Boggle Plus	US	19.-
Lazlos Leap	US	19.-
Pacman	US	45.-
Word Zap	US	19.-

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.-
Gürteltasche	24.-	29.-

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.-
Joe & Mac	39.-	29.-
Snow Brothers	39.-	29.-
Powerblade	39.-	29.-
World Champ	39.-	39.-
World Cup	39.-	39.-
Kung Fu	39.-	29.-
Dynablaster	39.-	39.-
Red October	39.-	29.-

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

Was fällt Euch zum Thema Eichhörnchen ein? A- und B-hörnchen? Das sind leider Backenhörnchen (die aus Donald Ducks Garten). Damit wir auch endlich in diesem tierischen Bereich einen Video-



SNES
1 Spieler
Ocean
Februar

Diese zum Glück recht niedliche Spinne ist nur ein Vorbote dessen, was Euch noch erwartet.



mächtig ins Zeug gelegt und präsentiert: Mr. Nutz!

MR. NUTZ

Aha, Ihr lest weiter, obwohl im Vorspann „Ocean“ erwähnt wurde; Das war schlau von Euch, denn auch Firmen, die jahrelang mit schlechten Lizenzumsetzungen von sich reden machten, können durchaus gute Programme abliefern – wenn sie nur wollen.

Mit „Mr. Nutz“ steht uns ein neues Jump&Run ins Haus, in dem ein putziges Tierchen die Hauptrolle übernimmt. Damit das Viech besser zu unserer coolen Jugend paßt, wurde es mit entsprechenden Accessoires ausgestattet. Den Kopf ziert eine



nette Schirmmütze, an den Händen finden wir Handschuhe, zum besseren Laufen benutzt Nutz Sporttreter, und natürlich darf die obligatorische Ray-



Uah, ein wirklich häßliches Viech, da hilft nur mehrmaliges Springen auf den fetten Körper. So zwingt Ihr jeden Endgegner in die Knie.

er bislang noch relativ friedlich in seinen frostigen Bergen gehaust, ist er nun dabei, seine Eiswüste auszudehnen. Bei diesem Vorhaben würde auch der Wald, in dem Mr. Nutz

Liebe zum Detail ...



Selbst laufende Glühbirnen begegnen Euch im Laufe des Abenteuers. Bei Beschuß verlieren ...

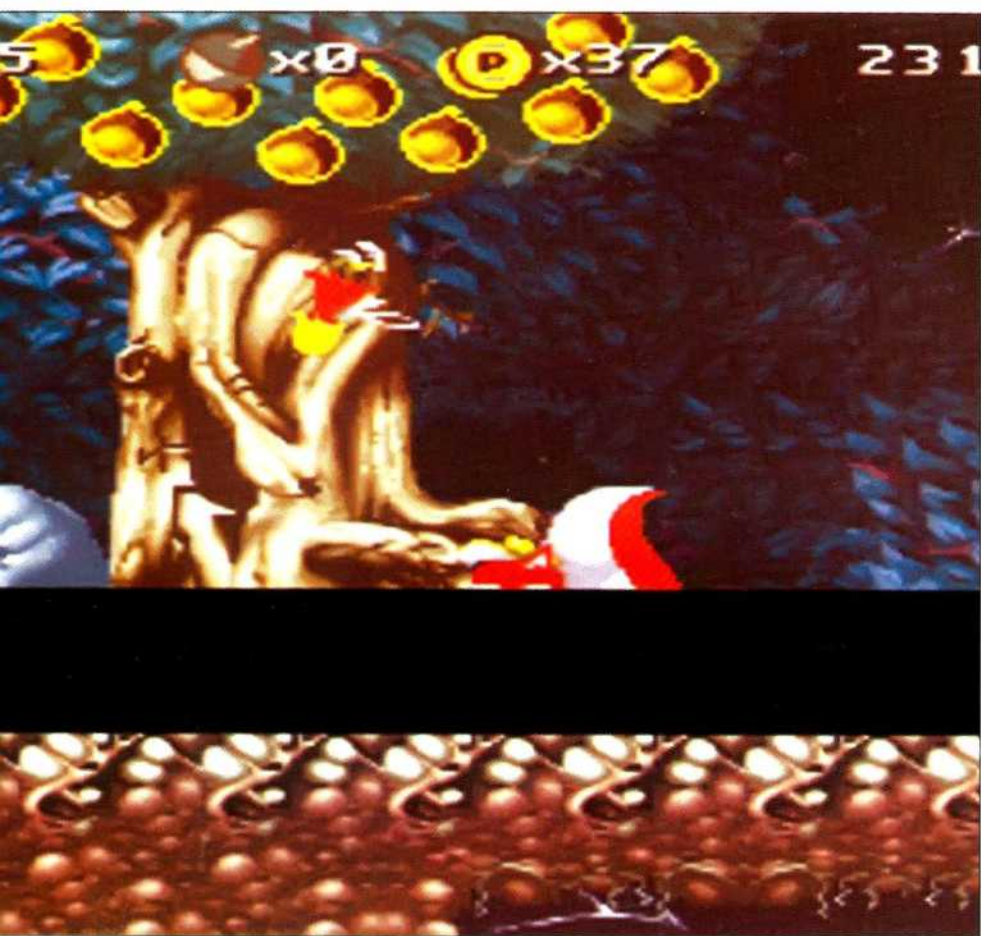
... sie erstmal den Glaskolben und schicken Euch Kurzschluss-Blitze entgegen. Da kann Euch nur noch ein zweiter Wurf retten.



Ben-Sonnenbrille nicht fehlen. Irgendwie erinnert das alles an Cool Spot, oder? Doch genug der Vergleiche, schließlich ist das Outfit nicht für die Qualität eines Menschen, Tieres oder Videogame-Helden verantwortlich. Da zählen die inneren Werte! Kommen wir nun endlich mal zum Spiel, denn mit Sicherheit interessiert Euch das am meisten.

Die noch vor kurzem heile kleine Welt unseres Nagetieres wird von einer wahrhaften Katastrophe bedroht: Der böse Yeti versucht sein Einflußgebiet zu vergrößern. Hat

lebt, unter einer dicken Schneeschicht begraben werden. Grund genug für unseren Helden, sich auf den Weg zu machen, um den Fiesling in seine Schranken zu weisen. Die Vasallen des Yeti lauern schon auf den kleinen Schweifträger. Es finden sich doch immer und überall Halunken, die für die Bösen die Handlanger-Arbeiten erledigen. Um sich dieser Kreaturen nun zu erwehren, kann Mr. Nutz auf mehrere Möglichkeiten zurückgreifen: Das Einfachste ist auch das praktischste Mittel; Ihr springt den Fieslingen einfach nach Mario-Manier auf den Kopf. Manche Eurer Widersacher sind allerdings mit Stacheln versehen; In diesem Fall bietet sich die Schwanzattacke an, mit



quert werden. Eine Zeitbeschränkung gibt es nicht, statt dessen wird nach gefundenen Münzen abgerechnet, und die sind gut versteckt. Ihr könnt zwar den kürzesten Weg zum Ausgang wählen, aber nur, wer überall langgeht, findet auch sämtliche verborgenen Schätze.

Nach einigen durchquerten Leveln wartet ein Endgegner auf Euch, der es in sich hat. Nur schnelle Reaktion und genaue Gegnerbeobachtung garantieren das Überleben. Im nächsten Level, dem Vergnügungspark, ändert sich überraschenderweise sehr viel. Hintergründe, Design und insbesondere die Gegner. Sie sind jeweils so gut an ihre

und in die Spüle fällt. Hier kämpft er nun mit Fischen(?), Seifenblasen und Spülwasser. Rasante Fahrten durch die Abflußrohre erinnern schon an Sonic (das ist der von diesem anderen Spielsystem, was es irgendwo noch geben soll).

Weitere Levels wie der Weg unter dem Vulkan schließen sich an. Und schließlich will der böse Yeti ja auch noch zur Vernunft gebracht werden.

Eine spannende Reise für ein kleines Eichhörnchen, doch unter Eurer Führung kann es der putzige Nußbeißer bestimmt schaffen, seine Heimat zu retten. Was wir bislang zu Gesicht bekommen haben, sah schon recht vielversprechend aus. Wenn die Programmierer ihre gute Arbeit fortsetzen, kann dieses Game zu einem der absoluten Highlights des Jahres '94 werden. Diese Jungs sollte Ocean sich auch weiterhin warmhalten, dann bekommen wir vielleicht noch mehr Spiele dieser Art.



deren Hilfe Ihr jeglichen Unrat einfach vom Bildschirm fegt. Zu guter Letzt habt Ihr auch noch eine Fernwaffe: Nüsse. Überall hängen oder liegen diese schmackhaften Nahrungsmittel herum. Einmal aufgesammelt kann Mr. Eichhorn sie auf die Gegner werfen. So hält man sich den Ärger vom Leibe.

Sollte doch mal einer durchkommen und Euch verletzen, dann verliert Ihr eines Eurer Herzen. Sind sie alle weg, muß Mr. Nutz leider abtreten, hat aber die Möglichkeit eines seiner Continues zu benutzen.

Euer Weg führt Euch zuerst durch die unwegsamen Wälder, in denen der Held sein Zuhause hat.

Hohe Bäume wollen erklettert, tiefe Schluchten durch-

Umgebung angepaßt und dabei immer niedlich, daß man sich schon auf die nächsten komischen Typen freut. Hat man sich endlich durch die unheimlich komplizierten Wege des Parks durchgearbeitet, wartet der nächste Leckerbissen: ein Hexenhaus. Um es zu betreten, müßt Ihr erst einmal die Bewohnerin nach Endgegnermanier rausjagen; kein leichtes Unterfangen.

In der Bude angekommen, stellt Mr. Nutz noch weitere Qualitäten unter Beweis. So kann und muß er manche Gegenstände verschieben, um höhere Ebenen zu erreichen, da wird auch unser Tüftelhirn angesprochen!

Besonders schön wird das Game, wenn sich unser Held nach der Einnahme eines Zauberspruchs verkleinert

Ob dies wirklich der Fall sein wird und wie die späteren Levels dieses niedlichen Spieles aussehen, oder ob sich was ändert oder ob wir Hochwasser hier in Hamburg haben, dies alles und noch viel, viel mehr könnt Ihr wie immer in der nächsten Ausgabe eines hervorragenden, absolut coolen Spiele-Magazins lesen. Genau, Ihr habt's erraten, hier in der TOTAL!

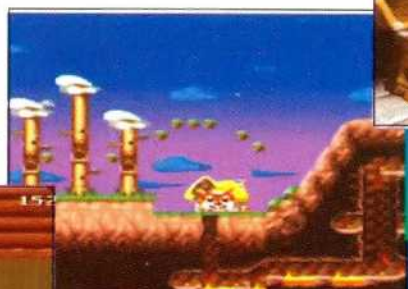
Maris Feldmann



Bedächtiges springen ist angesagt, wer landet schon gern in Stacheln?



Am Ende des Levels seht Ihr, wie weit Ihr rumgekommen seid, auf Eurer Münzsuche.



Dies ist nur ein kleiner Ausschnitt der großen Landkarte.



Anscheinend wollen uns diese Münzen hier sagen, daß es oben weiter geht..

Ist er nicht süß, der kleine Nager? Bestimmt spielt er sich auch in die Herzen unserer weiblichen Leser.



SNES

1 Spieler

Gremlin

Februar

Habt Ihr fanatisch Sim-City gespielt, bei Populous alle bösen Götter geschlagen und auch bei Super Conflict keinen Feind verschont? Dann seid Ihr hier richtig.



UTOPIA

CREATION OF A NATION

Denn dieses Game vereint altbekannte Elemente dieser Erfolgsspiele.

Wir schreiben das Jahr 2090. Ihr seid dazu auserkoren, die erste Erdkolonie auf einem fremden Planeten zu leiten.

Da die Ressourcen unseres Heimatplaneten langsam dem Ende zugehen, haben die heimischen Forscher alles daran gesetzt eine Vielzahl nützlicher Geräte zu entwickeln, die das Überleben in unwirklicher Gegend ermöglichen sollen.

Mit nur einhundert enthusiastischen Siedlern und den nötigsten Gerätschaften beginnt Ihr Eure Arbeit. Zum Glück werdet Ihr zumindest die ersten Jahre von Mutter Erde finanziell unterstützt.

Dies ist die Grundaussstattung Eurer Bauabteilung. Die Wissenschaftler arbeiten ständig an Verbesserungen.



Das Wichtigste ist mit Sicherheit die Energieversorgung, da sonst nichts in der Siedlung läuft. Ihr habt die Wahl zwischen sauberen, billigen aber leider leistungsschwachen Solarzellen, die bei Sonnenfinsternis (kommt öfter vor) nicht arbeiten oder großen, teuren und schmutzigen Kraftwerken, die immer eine Menge Strom liefern.

Darüber hinaus muß für genügend Sauerstoff und reichlich Nahrungsmittel gesorgt werden.

Die in Frage kommenden Gebäude sucht Ihr in einem separaten Menü aus. Auf dem Hauptschirm könnt Ihr sie dann bauen lassen, sofern genügend Arbeiter zur Verfügung stehen und die Finanzierung durch entsprechendes Geld gesichert ist. Je nach

Art des Bauwerks dauert es dann zwischen einer Woche und drei Monaten, ehe es fertiggestellt ist.



Natürlich müßt Ihr zur Versorgung der Kolonie Erze abbauen, die dann zu Waffen oder



Durch die Vorratsplanung legt Ihr fest, wieviel Waren in den Handel kommen. Auch der Haushalt will gut geplant sein, sonst geht Euch bald das Geld aus.



technischen Geräten weiterverarbeitet werden können. Fertiggestellte Ware muß gelagert werden und Überschuß könnt Ihr mit Gewinn (gute Einnahmequelle) verkaufen.

Damit das Ganze auch richtig interessant wird, dürfen die mehr oder weniger fiesen Aliens nicht fehlen. Zur Verteidigung (oder

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!

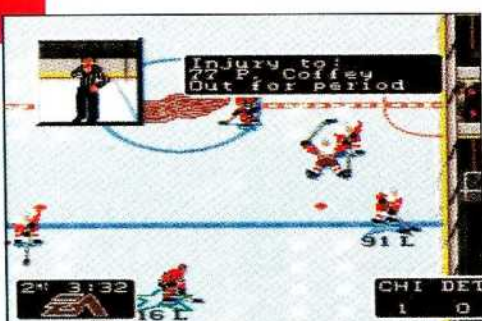
SNES

1-5 Spieler

Electr. Arts

März

Nachdem noch keine Eishockeysimulation auf dem SNES überzeugen konnte, schickt sich EA nun an, die Eishockey-Krone für sich zu beanspruchen.



NHL Hockey

Der Anwärter auf den Eishockey-Thron ist übrigens die Fortsetzung zu Electronic Arts' ersten und leider nicht hundertprozentig gelungenen Versuch, das Super-Nintendo-Entertainment-System mit einer anspruchsvollen Simulation dieses schnellen Sports zu beglücken. Der Vorgänger – NHLPA Hockey '93 genannt – war spielerisch zwar ganz ordentlich, ließ jedoch von der technischen Seite her sehr stark zu wünschen übrig. Dies wird nun definitiv der Vergangenheit angehören, denn der renommierte Sportspielhersteller im Video- und Computer-

spielbereich hat aus den alten Fehlern gelernt und präsentiert uns in Kürze „NHL Hockey '94“, das alle Fans dieses Sports schlichtweg vom Eis fegen soll.

REALISTISCHE, SCHNELLE UND HAMMERHARTE ACTION

Insgesamt wird NHL Hockey '94 mit über zwei Dutzend Änderungen zum Vorgänger aufwarten. Die wohl auffälligste ist, daß anstatt nur zwei, nun bis zu fünf Mannen zur gleichen Zeit am Spielgeschehen teilhaben dürfen. Kein Witz, sondern ein wunderschönes, spielspaß-

förderndes Feature, verwirklicht durch den längst bekannten Mehrspieler-Adapter. Zudem kann in jeder nur denkbaren Kombination um den begehrten Puck gekämpft werden. Ob 1 gegen 4, 3 gegen 2, 2 gegen 1 oder alle fünf in einem Team vereint, ganz gleich: Ihr bestimmt, wer in welchem Team spielt.

Ebenfalls eine tolle Sache ist, daß Ihr nun auch die Steuerung des Torhüters übernehmen könnt. Kick-Saves und Hechtsprünge nach der häufig mit deutlich über 100 Kilometern pro Stunde umherfliegenden Hartgummischeibe liegen voll und ganz in Eurer Hand, wenn Ihr nur wollt. Gespielt wird übrigens mit den Original-Teams und cracks der amerikanischen National Hockey League.

ATMOSPHÄRISCHE SOUNDEFFEKTE WIE IM STADION

Einige weitere Neuerungen sind: härter und effektiver agierende Verteidiger, die das Stürmerleben nun wesentlich schwieriger gestalten und sogar über die Bande checken; Direktannahmen nach einem Zuspiel, die knallharte Schlagschüsse garantieren, bei denen vielen Goalies Hören und Sehen vergeht; Penalty-Schüsse, die dann gegeben werden, wenn ein Spieler aus einer aussichtsreichen Situation vorm gegnerischen Tor gefoult wird; über 70 neue Orgelstücke, die authentische Stadionatmosphäre in die Bude zaubern und vielerlei mehr.

Die Animation der gutgepolsterten Cracks mußte sich ebenfalls einer Schönheitskur unterziehen. Herausgekommen sind dabei eleganter agierende Spieler, die auch

Eishockeytore wie aus dem Bilderbuch – sogar in Zeitlupe



Clever umfährt der Stürmer das gegnerische Tor ...



... läßt dabei die Abwehr arm aussehen und vollendet schließlich zum wunderschönen Tor.



LOS ANGELES		CHICAGO	
2	Score	4	
13	Shots	10	
15%	Shooting Pct.	40%	
0/2	Power Play	0/2	
0:40	PP Minutes	2:40	
0	PP Shots	2	
0	SH Goals	0	

Jederzeit sind alle wichtigen Statistiken des Matches oder sogar die der einzelnen Spieler abrufbar.

NHL Hockey '94 ganze Arbeit geleistet und kann sich nahezu sicher sein, die

spielerisch nun noch mehr auf dem Kasten haben und somit die Optik der Simulation verbessern.

Apropos Optik: Glücklicherweise wurde das Scrolling diesmal ordentlich programmiert. Denn das, was der Vorgänger bot, war eine einzige Katastrophe – der Gang zum Optiker war nach einigen Wettkämpfen auf dem „Kunsteis“ vorprogrammiert.

Einige Probematches bewiesen: Electronic Arts hat an

Spitze der Eishockeysimulationen problemlos zu erringen. In der folgenden Total-Ausgabe werden wir Euch alles weitere im Rahmen unseres Tests ganz genau berichten. Bis dahin könnt Ihr Euch ja mit den sonntäglichen Live-Berichten eines bekannten deutschen Pay-TV-Senders einstimmen oder selbst im heimischen Eisstadion über das Eis gleiten – egal ob mit oder ohne Puck und Schläger ...

Hans-Joachim Amann



Ein gefundenes Fressen für jeden Stürmer: Der gegnerische Torwart verließ sein Tor.



Wow – was für ein Schuß: Der bullige Abwehrspieler Steve Smith von Chicago zieht von der Mittellinie aus ab und zertrümmert die Plexiglas-scheibe hinterm Tor!



Dies ist die erste Sturmreihe der Chicago Blackhawks.

GAME

EXPRESS

Young Merlin	demnä. erhältlich	Cybernator dt	119.-	Last Action Hero dt	109.-	Player Manager eng	109.-	Sim Ant us	119.-	Troddlers us	99.-
Flashback	demnä. erhältlich	Darius Force jp	129.-	Lemmings dt	119.-	Pocky & Rocky dt/us	129.-	Sonic Wings jp	129.-	Tuff E Nuff us	99.-
Jungle Strike	demnä. erhältlich	Doomsday Warrior us	49.-	Lock On us	99.-	Pop'n Twinbee jp	89.-	Star Fox us	89.-	Turtles Tournament Fighters dt	139.-
Super Battle Tank II	demnä. erhältlich	Dracula dt/us	119.-	Last Vikings us	109.-	Prime Goal jp	129.-	Star Wing dt	129.-	Utopia us	109.-
Turn and Burn SNES	demnä. erhältlich	Dragons Lair dt	59.-	Magic Johnsons Slam Dunk jp	69.-	Push Over us	79.-	Streets of Rage dt	129.-	Vegas Stakes us	99.-
7th Saga us	129.-	E.V.O. Evolution us	109.-	Magical Quest us	59.-	Redline Racer us	119.-	Streets of Rage Turbo SNES us	139.-	Wani Wani World 2 jp	29.-
Actraiser II us	119.-	Edono Kiba jp	39.-	Mario Allstar Collection jp	79.-	Ren & Stimpy Show us	119.-	Striker dt	119.-	Waynes World us	69.-
Addams Family II us	59.-	Empire Strikes Back us	139.-	Mario Allstars dt	95.-	RoboCop vs. Terminator us	119.-	Striker / World Soccer jp	89.-	We are Back us	119.-
Aero the Acrobat us	119.-	F-1 Hero jp	39.-	Mortal Kombat dt/us	119.-	Rock'n Roll Racing us	109.-	Striker / Worldwide Soccer us	99.-	Wizards of Oz us	119.-
Aladdin dt/us	119.-/129.-	F-15 Strike Eagle us	119.-	NBA Showdown us	129.-	Rocky Rodent us	109.-	Sunset Riders us	119.-	Wordtris us	49.-
Art of Fighting jp	159.-	F-Zero dt/us	59.-/69.-	NHLPA 93 us	79.-	Royal Rumble us	129.-	Super Air Diver dt/jp	129.-/99.-	World Heroes us/jp	129.-/89.-
Asterix dt	109.-	Fatal Fury us	99.-					Suber Back to the Future jp	59.-	Wrestlemania jp	39.-
BOB dt/us	109.-	Final Fantasy II us	129.-					Super Baseball 2000 us	109.-	Zombies Ate My Neighbours dt/us	119.-/99.-
Back to the Future jp	59.-	Final Fight us	69.-					Super Battletoads us	89.-	4-Spieler Adapter SNES jp	59.-
Batman dt/jp	119.-/69.-	Final Fight II us	119.-					Super Bomberman dt/jp	99.-/79.-	60Hz Adapter NTSC SNES dt	39.-
Battleship us	119.-	Final Stretch jp	159.-					Super Bomberman us/4 Player Ad.	139.-	ASCII Pad us	49.-
Battletoads vs. Double Dragon us	129.-	First Samurai us	99.-					Super Formation Soccer jp	109.-	Action Replay NICHT Starfox dt	69.-
Beethoven us	119.-	GP-1 Motorcycle	129.-					Super Nova us	109.-	Action Replay PRO Starfox taugl.	99.-
Bio Metel jp	99.-	Ghost'n Ghouls jp	29.-					Super Offroad the Baja us	109.-	Dual Remote Pad us	109.-
Blues Brothers us/jp	79.-/59.-	Gods dt/us	109.-/99.-					Super Slapshot us	79.-	PAL Booster jp	59.-
Boxing Legends us	119.-	Goof Troop us	99.-					Tazmania us	79.-	RGB Kabel dt/us	39.-/29.-
Bubsy dt/us	109.-/89.-	Harley Humongous us	89.-					Tecmo Bowl us	109.-	SN Pro Pad dt	29.-
Bulls vs Blazers dt	119.-	Hit the Ice us	49.-					Tecmo NBA Basketball us	119.-	SNES US 1Pad/220V/RGB-K./us	249.-
Cacoma Knights jp	29.-	Ikari Warriors jp	59.-					Terminator 2 dt/us	129.-/99.-	Super 4 Joypad SNES dt/us	29.-
Caesars Palace us	109.-	Inindo us	99.-					Tetris II jp	139.-	Super Scope us	109.-
Clay Fighter us	129.-	James Bond jr. us	59.-					Tiny Toons dt	89.-	Universal Adapter Starfox taugl. us	29.-
Cliffhanger dt	109.-	Jimmy Connor's dt	119.-					Tom & Jerry dt/us	79.-/59.-	Verlängerungskabel jp	19.-
Combattales jp	49.-	John Madden 94 SNES us	129.-/119.-					Top Gear 2 us	109.-	Umbau: SNES 50/60 Hz	89.-
Cool Spot us	119.-	Jurassic Park dt/eng	109.-					Total Carnage us	119.-		
Cool World	59.-	King Arthurs World dt	109.-					Toys us	49.-		
Crash Dummies us	119.-	Lamborghini us	109.-								

SUPER NES

Tel. 089/54 38 088

GAME EXPRESS, Häberlstr. 26, 80337 München

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

Wir verkaufen auch 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.



REPORTAGE

Wir hatten es schon immer befürchtet: In diesem Jahr werdet Ihr alle noch Euer blaues Wunder erleben! Jetzt ist es soweit – voilà! Klein, stark und blitzblau, so kommen sie bald daher – „... aus Schlumpfhausen bitte sehr!“. Das hatte Euch gerade noch gefehlt? Uns auch!

Nach Asterix und dem ganzen Rumge-toone' rennt eine neue Garde offene Türen (oder eher: Slots) ein: „The Smurfs“ oder: „Die Schlümpfe“, quietschig, kitschig, knuddelig, eine ganze Armee in bleu, der einst allen voran ein großer Vader stand: Abraham. Mit Melone, Rauschbart und dicken Lippen singsangte der anno dazumal durch Schnell-sprecher Dieter Thomas Hecks Hitparade: „Sacht ma', wo kommt Ihr denn her ...?“, frei nach dem Motto: Hast'e keinen, smurf Dir einen.

Ja, und schon hatte er einen, einen Bilderbuch-Erfolg der großen Art. Auf die Schlumpfscheiben von Vader ‚Chartbreaker‘ Abraham folgten sehr bald Plastikfigürchen, Schlumpfcomics und -büchlein en masse, bis sich ‚Die Schlümpfe‘ letztendlich auch noch zu nachmittäglichen Filmstars etablieren konnten. Vergleichen wir diese Entwicklung mit '93, könnte man die Kerls gut und gerne als die kleinen blauen ‚Dinosaurier‘ von einst bezeichnen, sooo groß war Ihr Erfolg (Jurassic Park läßt grüßen ...). Lange Zeit wurde es dann sehr still um Schlumpfhausen und die kleinen Bläulinge mit der nach vorn (!) abgeknickten Zipfelmütze, so daß sie selbst auf dem Radiergummi nicht mehr gefragt waren. Dennoch konnten sie anscheinend bestens überleben, das beweisen unter anderem die schlumpfigen Comic-Hefte, die noch heute für beträchtlichen Umsatz sorgen.

Daß die Schlümpfe samt Schlumpfine, Babyschlumpf und dem finsternen schwarzen Zauberer und Widersacher Gurgel-hals jetzt kurz vor ihrem Comeback stehen, und das zum Inselimperium verkommene Schlumpfhausen dann wieder in den Mittel-

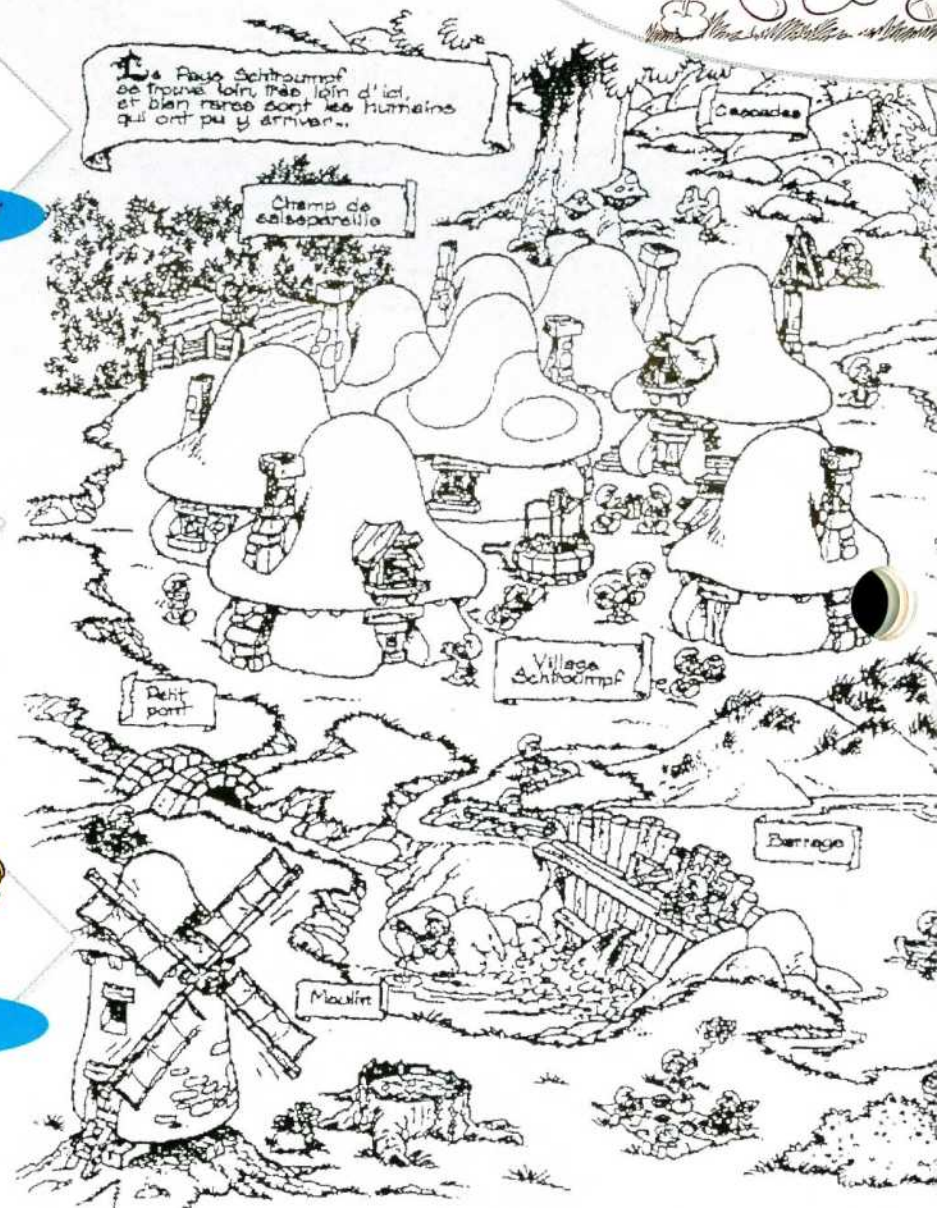
578 Jahre alt und ohne Ende weise: Papa Schlumpf



BLAUE WUNDER ERLEBEN



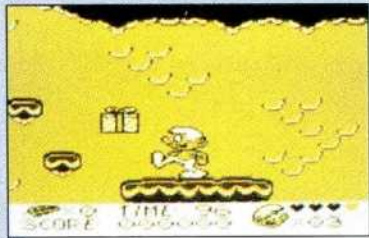
WASCHECHT AUS SCHLUMPFHAUSEN



Ein Game Boy in Bleu



In den Game Boy geschlumpft: Erfreulich große Sprites ...



...lassen bereits auf ein schlumpfiges Vergnügen schließen ...

punkt unserer Freizeitgestaltung rückt, liegt diesmal weniger am Vader denn an einem Computer- und Videospiele-Hersteller aus

Frankreich: Infogrames. Mit Asterix auf den Nintendos auf den Geschmack gekommen, haben sich die Programmierer, Grafiker und Spiele-Designer um Pressedame Christelle Gesler jetzt mit The Smurfs oder: „Die Schlümpfe“ ein ähnlich span-

nendes Thema vorgenommen, und: Es soll gar nicht mehr allzu lange dauern, bis die an Eure Super Nintendos angeschlossenen Bildschirme endlich mal ‚blau machen‘ können. Doch damit nicht genug: Auch die Kekskästler unter Euch müssen nicht unbedingt um dieses Vergnügen herkommen, nein, Gurgelhals kennt keine

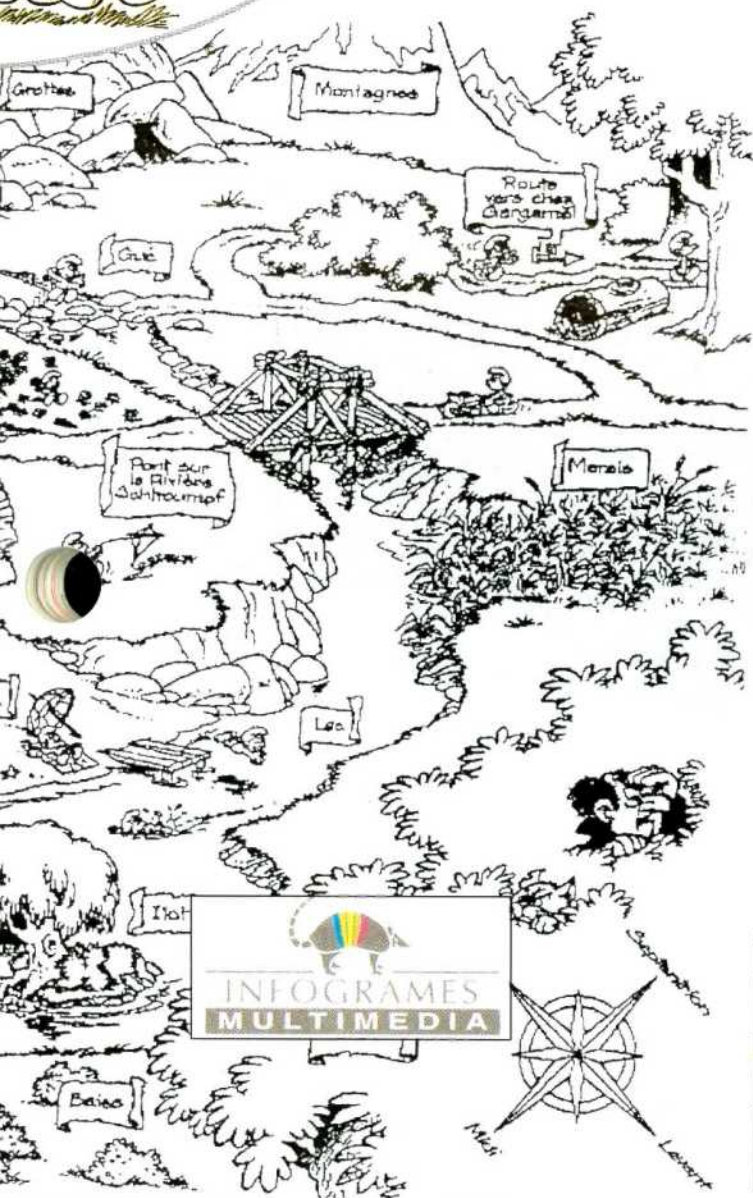


Gnade. Nur die Farbe, die müßt Ihr Euch auf Euren Game Boys eben im Köpfchen ausmalen. Schau'n wir mal, was wir bis jetzt livehaftig aus Schlumpfhausen übertragen können ...

AB- UND ZUGESCHLUMPT

Gurgelhals, seines Zeichens Unsympath erster Kajüte, hat wieder einmal zugeschlumpft – wie könnte es auch anders sein. Viel hat er nicht in der Birne, dennoch reicht es für den einen oder anderen Zau-

VERF



berspruch und sein hinterhältiges Antischlumpf-Programm. Das sieht im Groben vor, allen Schlümpfen den Garaus zu machen, und so beginnt der Kerl, einen nach dem anderen erst einmal zu entführen. Verschwunden sind zwar erst drei, doch das Geschrei im Dorf ist groß genug, und so macht sich der Muskelschlumpf voller

Schlumpfiges SNES-Vergnügen



Abente gut – alles gut? Auf den ersten Blick kann die Geschichte...



...aus Schlumpfhausen (...), bittesehr) mit den TV- und Comic-Fassungen...



...voll mithalten. Zeit wird's für das erste schlumpfige SNES-Vergnügen!

Elan auf die Suche nach der zierlichen Schlumpfine, dem Überraschungsschlumpf und dem Brillenschlumpf. Das Abenteuer ist voll im Gange ...

Es ist nicht weiter verwunderlich, daß diese Materie geradezu nach einem schlumpfigen Action-Jump&Run schreit. Also schlumpfen wir über abgeschlumpfte Plattformen bis zum Schlumpfbach, dann über den Schlumpfvulkan in Richtung Siebenwurzelfeld. Niedlich? Aus der Ferne wohl, aber sobald Ihr mitten drin steckt in der heiklen Story, stoßt Ihr auf



IHRE HOBBIES



Sound machen



Gedichte schreiben



Kumpels ärgern



IHR FEIND



Gurgel-hals



Essen und Trinken

be 30 unfreundliche Genossen sollen im Schlumpfenlände Euren Weg kreuzen. Überraschung? Oh ja! Denn vor seiner gewaltsamen Entführung war es dem Überraschungsschlumpf wenigstens noch vergönnt, Euch das eine oder andere hochexplosive Präsent zu hinterlassen, mit denen Ihr Euren Gegnern jetzt ordentlich Paroli bieten könnt.

Abgesehen von schlumpfigen Fiesnixen werden die Spiele allein durch die Levelausgestaltung faszinieren können. In zahlreichen Geheimräumen gibt es spannende Geheimnisse zu lüften, die Euch auf die Spur des vermeintlichen Entführers bringen. Darüber hinaus verspricht es Euch im Rahmen hitziger Spezialsequenzen hier mal auf einen Schlitten, da in eine Mine oder dort gar auf den Rücken von Meister Adebar – per Anhalter durch Schlumpfhausen quasi. Der Schlumpfenstreß kann in drei Schwierigkeitsgraden erlebt werden, hinzu kommen Bonuseinlagen und die Paßwort-Option für den schnellen Zwischenstart. Wer dann noch glaubt, seine Lauscher zum Spielen aufmachen zu müssen, der soll sich zu allem Überfluß an der zauberhaften Begleitmusik laben können. Gehört haben wir die noch nicht – aber gegen so'nen satten Smurf-Groove hätte, so glauben wir, wohl keiner von Euch etwas einzuwenden, oder?

Matthias Siegl



Wer will sie haben, die Hit-LP „Vader Abraham im Land der Schlümpfe“ mit elf starken Schlumpf-Songs? Na?

Hier die Frage: Aus welcher Zeitzone stammt die besagte Scheibe, die jetzt noch in Achims Plattenkiste ruht? War das...

... 1975, ... 1978 oder erst ... 1980?

Alles klar? Dann schnell die richtige Jahreszahl auf eine Postkarte schreiben und absenden an MVL, Achims Plattenküche, Heilwigstr. 39, 20249 Hamburg. Absender bitte nicht vergessen! Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

mehr Ungemach als Euch eigentlich lieb sein wird: Mücken, Schwarzschrumpfe oder auch die Recken Krakakas, Azrael und Gurgelhals persönlich werden Euch bald zu schaffen machen. Hefig? Das wollen wir mal annehmen, denn immerhin sage und schrei-

Jaah, das ist überschumpfig und riesenstark! Ein echt antikes Stück Platte aus seiner abgefahrenen Sammlung läßt TOTALI-Redakteur Achim Amann für denjenigen unter Euch springen, dessen Postkarte mit der richtigen Antwort auf unsere folgende Frage zuerst bei uns eingeht! Ja, das ist kein Scherz.



A - M A N N S P L A T T E N

SNES

1-4 Spieler

Acclaim

März

Schon in Kürze kommt Acclaim mit einem Basketball-Hammer erster Güte fürs SNES auf den Markt. Der Name „NBA Jam“ – frisch aus der Spielhalle.

Nicht nur mit „Mortal Kombat“ landete Midway einen absoluten Automatenknaller. Auch „NBA Jam“ stürmte die amerikanischen Spielhallencharts und schlug sogar im Nu das bis dahin auf Platz 1 stehende Prügelspiel.

NBA Jam ist keine Teamspielvariante des schnellen Hallensports. Bei diesem Programm dreht sich alles nur um die erfolgreichsten Spitzenbasketballer der National Basketball Association (NBA), die weltweit für Furore sorgen und Millionen von Zuschauern begeistern. Diese treten – zwei einer jeden Mannschaft im Team vereint – gegeneinander in einem Schaukampf an. In diesem geht's nicht nur um den Sieg, sondern vor allem um die elegantesten Korbwürfe, schönsten Slams und spektakulärsten Monster-Dunks. Gerade auf diesem Gebiet zeigen die Profis, was sie so alles draufhaben. Bei diesen atemberaubenden Szenen, bei denen die Sportler unglaubliche Verrenkungen machen, gerät man unweigerlich ins Schwärmen und vor allem ins Staunen.

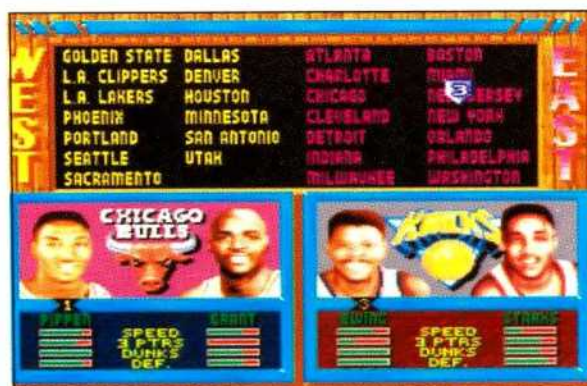
Insgesamt zählen wir übrigens alle 27 National Basketball Association-Teams. In



NBA JAM



diesen finden wir Basketball-Größen wie Barkley, der Bösewicht und Johnson (nicht der „magische“) von den Phoenix Suns, Pippen und Grant, natürlich mit seiner



Aus 54 Spielergrößen, auf 27 Teams verteilt, darf bei NBA Jam gewählt werden.



Bei besonders guter Leistung wird selbst das Korbnetz Feuer und Flamme...



schicken Brille, von den Chicago Bulls und Ewing als auch Starks von den Knicks vor. Die deutschen NBA-Fans wird es sicherlich freuen, daß auch Detlef Schrempf von den Indiana Pacers mit von der Partie ist. Jeder Spieler – mit einem kleinen Portrait im Programm verewigt – hat übrigens nicht nur seine tollsten Dunks, sondern auch individuelle, realistische Stärken vorzuweisen. So unterscheiden sich die großen Jungs in ihrer Geschwindigkeit, der Wurfsicherheit bei Drei-Punkte-Würfen, ihrem Defensivkönnen und natürlich in ihren Dunkings.

Wie am Spielhallenautomaten, können auch alle SuperNES-Jamler zu viert auf die Jagd nach Körben gehen – vorausgesetzt, es ist ein Mehrspieler-Adapter vorhanden. Die Paarung heißt dann Zwei-gegen-Zwei. Finden sich nur drei Leute, muß einer mit einem Computerkameraden vorliebnehmen. Spielen zwei Mann, so dürfen sich die beiden aussuchen, ob sie gemeinsam im Team gegen die Computersportler oder lieber jeweils mit einem künstlichen Partner gegeneinander antreten möchten.

Von technischer Seite her soll sich NBA Jam tadellos präsentieren. Schnelles Scrolling und Gameplay sorgen für entsprechende Action, und die sehr gut animierten Basketballer – davon konnten wir uns bereits dank einer uns zur Verfügung gestellten Preview-Version überzeugen – lassen wahres Basketball-Fieber aufkommen.

Hans-Joachim Amann

50 FINAL GAME STATS: 52			
 PIPPER HJA	FG'S:	16	
	3 PTS:	0	
	POINTS:	32	
	DUNKS:	11	
	ASSISTS:	12	
	STEALS:	5	
 GRANT S J	BLOCKS:	9	
	REBDS:	6	
	FG'S:	11	
	3 PTS:	0	
	POINTS:	22	
	DUNKS:	9	
 LAETNER CPU	ASSISTS:	2	
	STEALS:	2	
	BLOCKS:	2	
	REBDS:	2	
	FG'S:	9	
	3 PTS:	0	
 PERSON CPU	POINTS:	18	
	DUNKS:	5	
	ASSISTS:	4	
	STEALS:	10	
	BLOCKS:	4	
	REBDS:	0	

Die Statistik offenbart Stärken und Schwächen der superb bezahlten Basketball-Stars.

Wir berechnen für Porto und Versandkosten folgende Pauschalen: Bei Lieferwert bis 99,-: 13,90 Bei Lieferwert bis 300,-: 9,90 Bei Lieferwert über 300,-: frei. Vorbestellungen im voraus möglich. Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse + 19,- DM Versandkosten.
Mo.- Fr.: 10.00 Uhr bis 18.00 Uhr

VISION

ELECTRONIC ENTERTAINMENT SOFTWARE VERSAND GmbH

Händleranfragen erwünscht

SEGA MEGA DRIVE

4 Player Adapter	59,90
6 Button Pad	39,90
688 Attack Submarine	99,90
Abraham Battle Tank	69,90
Action Replay	99,90
Aero the Acrobat	109,90
Aladin	119,90
Alien 3	79,90
Andr, Agassi	99,90
Ariel Little Mermaid	89,90
Asterix	109,90
Awesome Possum	119,90
Cart's Nightmare	79,90
Bill Walsh Football	109,90
Biohazard Battle	59,90
Bob	89,90
Bram Stokers Dracula	109,90
Bubsy	99,90
Captain America	99,90
Captain Planet	69,90
Chakan	59,90
Chuck Rock 2	109,90
Cool Spot	99,90
Crue Ball	89,90
Cyborg Justice	79,90
David Rob. Basketball	79,90
Davis Cup Tennis	99,90
Decap Attack	59,90
Dragons Fury	89,90
Dungeons & Dragons	59,90
E.A. Fifa Soccer	109,90
Ex-Mutants	69,90
F1 Race	119,90
Flashback	119,90
Genesis 6 Button Pad	49,90
Golden Axe 2	79,90
Green Dog	59,90
Gunstar Heroes	99,90
Gynoug	59,90
Hard Drivin'	79,90
Hellfire	59,90
Honeybee Pad	34,90
Immortal	79,90
Jungle Strike	119,90
Jurassic Park	119,90
Konverter jp.	24,90
Konverter us.	39,90
Landstalker	129,90
Lethal Enforcer mit Pistole	169,90
LHX Attack Chopper	79,90
Mega-Lo-Mania	79,90
Menacer	129,90
Merces 2	69,90
Mickey Mouse	69,90
Micro Machines	89,90
Moonwalker	49,90
Mortal Kombat	119,90
NBA Allstar Challenge	89,90
NHL Hockey '94	119,90
NHLPA Hockey '93	89,90
Out Run	79,90
P.T.O.	129,90
Pac Mania	59,90
Paperboy 1	79,90
Predator 2	69,90
Pugsy	99,90
Ranger X	109,90
Risky Woods	79,90
Rolling Thunder 3	89,90
SG Pro Neo 2	69,90
Shining Force	129,90
Shinobi 3	109,90
Socket	99,90
Sonic Spinball	109,90

SEGA MEGA DRIVE

Speedball 2	59,90
Spider Man	49,90
Spider Man / X-Men	89,90
Street Fighter 2 Turbo	129,90
Streets of Rage	59,90
Streets of Rage 2	89,90
Super Fantasy Zone	79,90
Super Hydlide	49,90
Super Thunder Blade	59,90
T.M.H.T. Tournament	119,90
Talmitz Adventures	69,90
Terminator 2	109,90
Thunder Force 4	89,90
Thunderforce 2	59,90
Ultimate Soccer	99,90
Wimbledon Tennis	109,90
Winter Olympics	109,90
Wiz'n'Liz	109,90
Wonderboy 3	69,90
Wrestle War	49,90
WWF Royal Rumble	119,90
Xenon 2	69,90
Zombies	99,90

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Alien 3	99,90
Alien vs Predator	99,90
Blues Brothers	99,90
Bob	89,90
Bomberman mit 4 Spieler Adapter	149,90
Bubsy	119,90
Captain America	99,90
Championship Pool	99,90
Cool Spot	99,90
Dracula	109,90
Final Fight	89,90
Gemfire	129,90
GP 1	119,90
Joe & Mac	89,90
Lagoon	79,90
Lock on	119,90
Mario Allstars	99,90
Mecarobot Golf	109,90
Mortal Kombat	119,90
Operation Logic Bomb	119,90
Roadrunner	99,90
Rocketeer	49,90
Super James Pond	99,90
Super Ninja Boy	99,90
Super Off Road the Baja	109,90
Super Turrican	99,90
Super Widget	109,90
Thomas the Tankengine	99,90
Troddlers	99,90
Tuff'e'Nuff	119,90
Vegas Stakes	89,90
Wolf Child	109,90
Yoshie's Safari	89,90
Yoshie's Cookie	99,90

An- und Verkauf von gebrauchten Neo-Geo Spielen!

3DO 1499,-

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.

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM dt.

Action Replay	109,90
Addam's Family 2	109,90
Aladin	119,90
Asterix	119,90
Axeley	119,90
Batman's Return	99,90
Blues Brother	109,90
Bob	99,90
Bomberman	109,90
Bubsy	99,90
Cliffhanger	99,90
Cool Spot	129,90
Cybernator	99,90
Flashback	129,90
Gods	129,90
Goof Troop	119,90
GP 1	99,90
Honeybee Konverter	34,90
Honeybee Pad	39,90
Joypad Infrarot	129,90
K.H. Rummenige Manager	119,90
King Arthurs World	99,90
Leathal Weapon	109,90
Lemmings	119,90
Mario Allstars	89,90
Mario Kart	89,90
Mario Paint	94,90
Mortal Kombat	129,90
Nigel Mansell	129,90
PGA Tour Golf	119,90
Plock	94,90
Pop'n'Twinbee jp.	129,90
Prince of Persia	119,90
Robocop 3	79,90
Shanghai 2	79,90
Sim City	94,90
Sky Blazer	119,90
SN ProNeo 2 Prog. Pad	69,90
SN Pro Pad	34,90
Starwing	89,90
Striker	119,90
Sunset Riders	129,90
Super Air Diver	129,90
Super Driv. Suzuki F1	99,90
Super Star Wars 1	129,90
Super Star Wars 2	129,90
Super Swiv	129,90
T2 Arcade	129,90
Tazmania	119,90
Turtles Tournament	139,90
Utopia	119,90
We are Back	109,90
Wing Commander	79,90
World Heroes	129,90
WWF2 Royal Rumble	119,90
Young Merlin	139,90
Zombies	119,90

SEGA WELCOME TO THE NEXT

Final Fight dt.	79,90
Batman Returns dt.	79,90
Prince of Persia dt.	79,90
Sonic dt.	99,90
Jaguar dt.	89,90
Time Gal dt.	99,90
Sherlock Holmes dt.	89,90
Dune us.	119,90
Robo Aleste dt/us	89,90
Sewer Shark dt.	139,90
Joe Montana us.	109,90
Lethal Enforces us. mit Gun	139,90
INXS dt.	69,90
Silpheed dt.	89,90
Monkey Island us.	119,90
Dracula us.	119,90

tel. Versand:

0841/32386 0841/32388

0841/32091 0841/46794

Fax Versand:

0841/17580 0841/46794

Ladengeschäfte:

Foxy Games Milchstr. 5 85049 Ingolstadt

Foxy Games Am Nordbahnhof 1 85049 Ingolstadt

Foxy Games Wöhrdstr. 7 93059 Regensburg

Foxy Games Karl-Böhm-Str 85598 Baldham b. München

Vision GmbH, Postfach 210151, 85016 Ingolstadt Geschäftsführer: Bernd Fischer

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

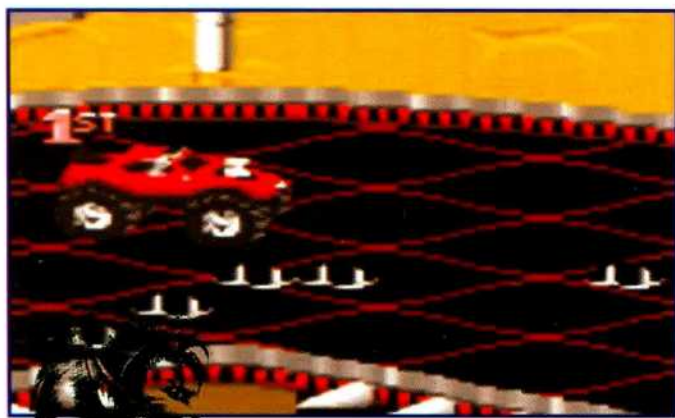
Schon bald, im Jahr 2833, wird es endlich soweit sein. Dann wird die Menschheit zum ersten Mal Kontakt mit Außerirdischen aufgenommen haben, und zwar auf dem Planeten Bogmire. Dort leben die Saurions, und denen haben die Menschen gerade noch zu ihrem Glück gefehlt. Das heißt, eigentlich nicht die

Im Weltraum ist die Hölle los. Zu fetziger Rock-Mucke liefern

sich die besten Fahrer der Galaxis erbitterte Rennen mit ihren heißen Kisten. Es geht um den Preis der Preise, den Indianapolis Super Cup. Die halbe Galaxis ist per Holo-TV

life dabei. Und ab sofort könnt Ihr dieses heiße Programm auch mit Eurem SNES empfangen!

ROCK n RAC



Einer der anderen Fahrer hat einen netten Gruß hinterlassen ...

Menschen, sondern die menschliche Erfindung „Autorennen“. Zu fetzigen Rock'n'Roll-Klängen von der Erde beginnen die Saurions, sich heiße Rallyes mit allerlei motorisierten, getunten und tiefergelegten Karossen zu liefern. Die Idee findet immer mehr Anklang, und so wird schon bald die Rock'n'Roll-Racing-Kommission gegründet, die sich um das Reglement kümmert.

Das erste offizielle Rennen findet im Jahr 2911 statt, genau ein Jahrtausend nach dem ersten Indianapolis-500-Rennen auf der Erde. Und so nannte man die begehrte Trophäe des Rock'n'Roll Racing denn auch Indianapolis Super Cup. Der Rest der Story ist schnell erzählt. Dieses erste offizielle Rennen gewann der Erdling Flip Johnson dank des Einsatzes seines genialen Nachbrenners namens „Lightning Nitro“ – sehr zum Ärger des Bogmire-Fahrers Dangbar. Er drohte Flip damit, ihn bei lebendigem Leibe zu verspeisen, sollte es dieser noch einmal wagen, zum Rennen anzutreten. Flip, der sich in seiner Rolle als Alien-Futter nicht gut gefiel, zog sich selbst aus dem Geschäft zurück und gründete eine Fahrschule für Rock'n'Roll-Aspiranten, damit die gute alte

Erde auch weiterhin beim wahnsinnigsten Rennen des Universums mitmischen darf ... Es kommt so, wie es kommen muß: Kein Geringerer als Ihr selbst seid von Flip Johnson auserwählt, um den Aliens zu beweisen, daß die Erfinder des Motorsports auch die Besten in diesem Genre sind. Ihr macht Euch auf den Weg, um den Indianapolis Super Cup zurückzuholen! Nichts leichter als das: Gewinnt einfach



Ob sich die Wagen auch als U-Boot eignen?

alle Rennen auf den insgesamt sechs verschiedenen Austragungsplaneten, schon habt Ihr das Teil in der Tasche und könnt Euch das Spielmodul im Lorbeerkranz an die Wand nageln... Denkste: So einfach geht das nicht. Eure Gegner mögen nach menschlichem Ermessen



Da macht das Tieferlegen noch richtig Spaß: In Gordos Zubehörshop gibt's gegen bare Münze alles, was des Fahrers Herz begehrt!



Igittigitt: Das grüne Zeug sieht nicht nur eklig aus, es bremst Euch auch gewaltig aus!



zwar zum Teil ziemlich bescheuert aussehen, sie sind es aber ganz und gar nicht. Jeder Fahrer hat seine eigenen Vorzüge, dafür aber auch Schwächen in anderen Bereichen. Wer flink um die Kurven düst, tritt beispielsweise das Gaspedal nicht bis zum Bodenblech durch und erreicht dafür eine geringere Höchstgeschwindigkeit. Immer vier Fahrer treten bei einem Rennen

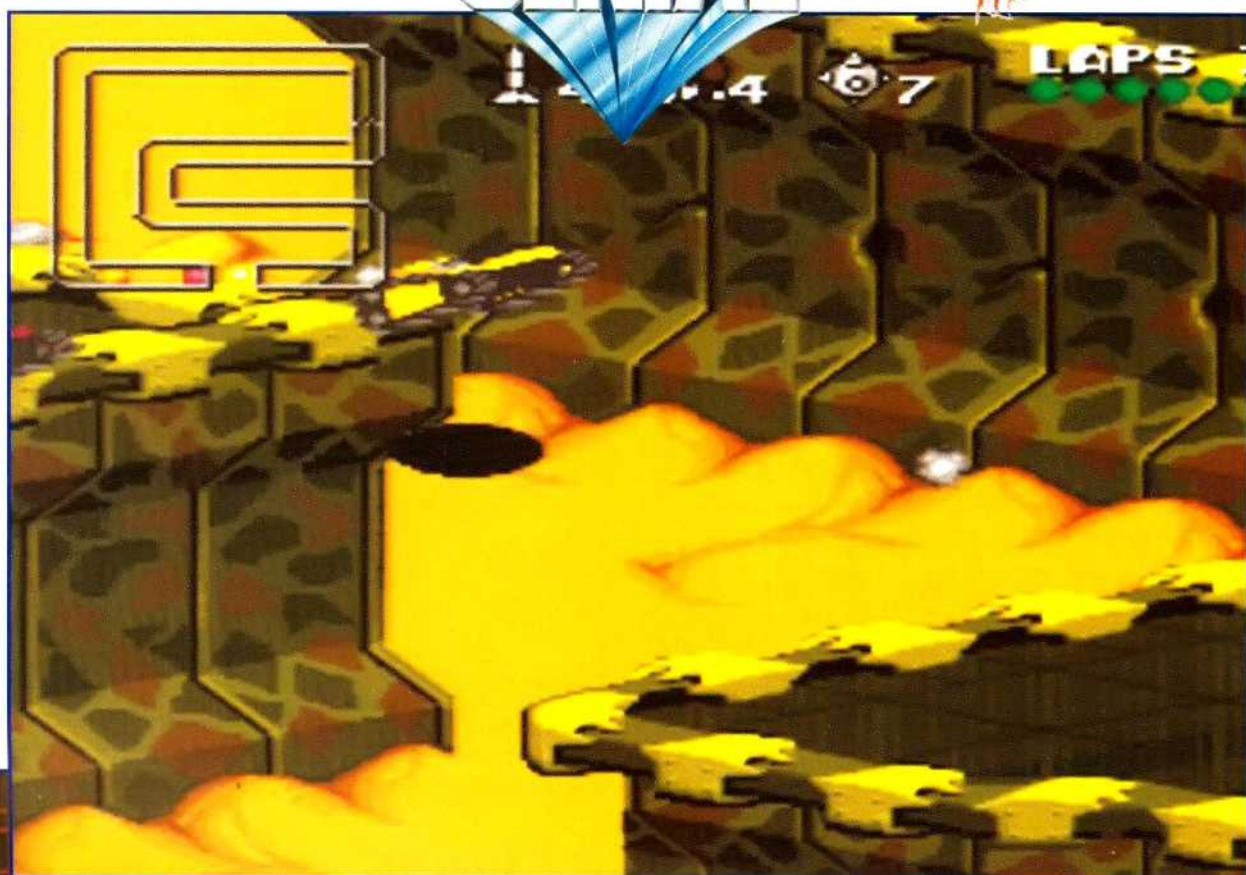
gegeneinander an, davon ein oder zwei menschliche Spieler. Das intergalaktische Mega-Rennen spielt auf Offroad-Pisten verschie-



ROLL

ING TOTAL!

GENIAL



Wow – was für ein tierischer Sprung! Und ein bitter-nötiger dazu: Die giftige gelbe Brühe schadet Fahrer und Gefährt ...

Oha – da hat es den oberen Fahrer zerlegt. Sein Fahrzeug ist momentan nicht zu sehen. Ob da der blaue Wagen seine Finger im Spiel hatte?

bleibenden Perspektive von schräg oben. Die Sitten im Rennsport sind rau geworden: Wer bremst verliert, wer nicht auf sei-



ne Gegner schießt, ebenfalls. Ihr müßt das beim Rennen gewonnene Geld unter anderem in das eine oder andere Zubehör investieren.

Wer den Aliens eine Nasenlänge voraus sein will, braucht unbedingt einige Argumentationsverstärker. Jedes Fahrzeug hat vorn eine Kanone, aus der auf Knopfdruck so nette Sachen wie Plasmakugeln oder Raketen herauskommen. Die Art der Bewaffnung und anderer Extras hängt dabei vom Typ Eures „Wagens“ ab. Wer ein Herz für die Überholten und Zurückgebliebenen hat,

der läßt ihnen eine kleine Überraschung auf der Piste liegen. Ein paar Nägel hie und da, ein bißchen ölige Glibberpampe, oder ein paar Minen sind bestens dazu geeignet, die Wagen der hinteren Plätze davon zu überzeugen, daß sie auf den hinteren Plätzen besser aufgehoben sind als vorne. Und schließlich gibt es noch so nette Dinge wie Sprungfedern zum Überhüpfen von Gegnern und Hindernissen oder die berühmten Nachbrenner. All diese netten Waffen machen aber weniger Spaß, wenn Ihr selbst von ihnen getroffen werdet. Wer auf Nummer sicher gehen will, sollte sich also schleunigst eine verstärkte Panzerung zulegen. Denn wenn Euer Gefährt stark beschädigt ist und noch einen Treffer einkassiert, dann macht's nämlich peng, und weg seid ihr. Gut, daß „Fast Eddie's“ Autoshop sehr kulant ist. Binnen weniger Sekunden bekommt Ihr zum Nulltarif eine neue Rennschüssel. Aber in diesen wenigen Sekunden kann das gesamte restliche Feld schon an Euch vorbeigezogen sein ... Damit das Rock'n'Roll Racing nicht in eine einzige Ballerei ausartet, habt Ihr nur eine begrenzte Anzahl an Schüssen pro Runde zur Verfügung. Beim Überfahren der Startlinie werden diese Extras automatisch wieder aufgefrischt. Wenn Ihr Eure Systeme getunt habt, dann erhaltet Ihr entsprechend mehr Einheiten pro Runde. Neben all diesen „special items“ gibt's natürlich auch bodenständiges Fahrzeugzubehör – bessere Reifen, stärkere Motoren und verstärkte Stoßdämpfer. Aber gebt bloß nicht Eure gesamte Bar-



Trotz tiefster Eiszeit bietet auch diese Strecke garantiert keine Gelegenheit für eine Abkühlung!

schaft für Zubehör und Schnickschnack aus. Sonst habt Ihr keine Chance, auch mal ein ganz neues Gefährt zu kaufen. In späteren Runden gibt es nette Kettenflitzer, die wie auf Schienen um die Kurven sausen oder sogar Hovercraft-fahrzeuge. Diese Edelschlitten haben dann auch gleich bessere Waffensysteme. Zu kaufen gibt's die Teile beim bereits erwähnten Laden von „Fast Eddie“, den Ihr an jeder Rennpiste findet. Ja, das kost' alles massig Knete – aber ein paar Nettigkeiten gibt's bei Rock'n'Roll Racing auch gratis. Auf den Strecken findet Ihr Power-Ups für die angeschlagene Panzerung, Geldpakete und



Sch...strecke: Lästige Bodenwellen erschweren die Steuerung.

dener Planeten. Im Gegensatz zu den meisten anderen Rennspielen bekommt Ihr das Geschehen auf der Piste aber nicht aus Cockpit-Sicht serviert, sondern seht Euer geländetüchtiges Vehikel aus einer gleich-

▲ **POSTIV!** ▲

Gameplay, Steuerung, Sound – hier stimmt einfach alles! Ein Suchtmittel erster Kajüte, das vor allem im Zweispielermodus absolut fesselt!

Beschleunigerpfeile, die Euch einen ähnlichen Kick geben wie der Nachbrenner. Im Preis inbegriffen sind aber leider auch so lästige Dinge wie Klebepfützen, Öllachen, Sprungschancen und Bodenwellen. Die sorgen für angenehmen Ärger. Aber den nimmt ein echter Rock'n'Roll Racer gerne in Kauf. Denn ganz oben auf dem Wunschzettel jedes Fahrers stehen Ehre und Ruhm, einmal den Preis der Preise gewonnen zu haben: den Indianapolis Super Cup. Der Weg zum begehrten Blechbecher ist natürlich anstrengend. Ihr müßt fahren wie der Henker, um Euer Punktekonto durch gute Plazierungen satt zu füllen. Nur dann dürft Ihr auf allen der insgesamt sechs Planeten fahren, alle der über 30 Strecken kennenlernen und schließlich auch um den Cup antreten. Das kostet Blut, Schweiß und viiiel Zeit und Geduld. Erfreulich, daß Ihr den Schwierigkeitsgrad am Anfang aus drei verschiedenen Stufen auswählen könnt. Und den Programmierern sei dank, daß sie eine dieser guten altertümlichen Paßwortfunktionen in Ihr Zukunftsspektakel integriert haben. Wer das große Rennen scheut, darf im „Versus-Mode“ auch die meisten Planeten direkt anwählen und dort fahren. Dann bekommt Ihr immer die feinsten Schlitten mit voller Ausrüstung zur Verfügung gestellt – genau das Richtige für den kleinen Hunger zwischendurch! Denn der wird garantiert bei diesem Game immer und immer wieder kommen. Schon allein macht Rock'n'Roll Racing richtig Fez. Die Krönung ist aber erst das Rennen zu zweit. Dann teilt das Programm den Bildschirm horizontal in zwei Hälften. Durch



Der Moment der Wahrheit: Nach dem Rennen werden die Punkte verteilt.



Schnittige Flitzer, direkt aus dem Auto-Shop – Fast Eddie macht's möglich!

die perspektivische Darstellung geht dabei leider die Übersicht etwas baden. Aber es bleibt fair – schließlich haben beide mit diesem Problem zu kämpfen. Dafür wird das Game auch im Zweispieler-Modus kein Quentchen langsamer – saubere Arbeit! Nomen est omen: Rock'n'Roll-Racing hat natürlich auch was für die Lauschlappchen zu bieten.

NEGATIN!
Im Zweispielermodus wird es wegen der Schrägperspektive etwas unübersichtlich.

Der Soundtrack zum knochenharten Rennen besteht aus fünf verschiedenen Umsetzungen unsterblicher Rock-Klassiker. Die Dinger stammen alle aus den frühen Siebzigern, aber man muß kein Oldie sein, um diese Oldies zu mögen. Es geht tierisch gut ab! Und für das rechte Race-Feeling sorgt Larry „Supermouth“ Huffman, der in feinsten Sportmoderator-Manier seinen Senf dazu gibt.

Kein Zweifel: Rock'n'Roll-Racing ist eins der genialsten Rennspiele überhaupt fürs SNES. Es ist technisch nahezu perfekt prall gefüllt mit tollen Ideen und feinsten Action und wird Euch garantiert nicht mehr loslassen. Wem Rock'n Roll Racing nicht gefällt, dem ist nicht mehr zu helfen!

Gerald Arend

Rock'n'Roll Racing

Grafik



Paßt wie die Faust aufs Auge: Knallbunt, abwechslungsreich und mit viel Liebe zum Detail gezeichnet.

Sound



Genial! Was könnte besser zu einem halsbrecherischen Rennen passen als diese super umgesetzten Rock-Klassiker?

Gameplay



Präzise Steuerung und ein mannshoher Stapel von Funktionen und Extras garantieren Spielspaß der Extraklasse!

Dauerspaß



Für dieses Game werdet Ihr Euch verregnete Tage wünschen! Vor allem zu zweit ist dieses Game einfach unschlagbar gut.

TOTAL! - CHECK

Genre Action
Levels über 30 Strecken
Schwierigkeitsgrad ... einstellbar
Continues Paßwort
Speicherkapazität..... 8 MBit
Erhältlich Februar



DA ROCKT DAS SNES!

Das ist mal was anderes: Die Macher von Rock'n'Roll Racing haben den sahnemäßigen Soundtrack zum Game nicht selbst komponiert oder extra schreiben lassen, sondern bedienten sich bei den Großen der Rockmusik. Fünf unsterbliche Tracks

haben sie unglaublich gut für den Soundchip des SNES umarrangiert und neu instrumentiert. Daß sich das Ergebnis wirklich hören lassen kann, das beweist Euch schon die Höchstbewertung in der Sparte „Sound“. Es ist schon eine ganze Weile her, daß diese Songs die Hitparaden

stürmten und die Fans in aller Welt begeisterten. Aber auch gut zwanzig Jahre danach können die Sounds der Rock-Giganten noch mitreißen. Nicht umsonst gibt es viele der alten Scheiben mittlerweile auch auf CD zu kaufen.



Absolut legendär: Deep Purple auf der Bühne während ihrer Japan-Tournee 1972.

Zu den ganz großen Abräumern der Siebziger gehören Deep Purple, die mit ihrem progressiven Rock ab-



Diese Herrschaften sehen freundlicher aus, als ihre Musik klingt: Die „Gruft-Rocker“ Black Sabbath.

räumen wie kaum eine Band zuvor. Beim Rock'n Roll Racing könnt Ihr das legendäre Stück Highway Star hören, einer der ganz großen Knaller der Band. Deep Purple sind auch heute noch im Geschäft und landeten mit ihrem 93er Album „The Battle Rages On“ beachtliche Erfolge –

nicht zuletzt deshalb, weil sie dieses Album in der alten Originalbesetzung aufgenommen haben. Mit ihrem finsternen Hardrock brachten es Black Sabbath zu Weltruhm. Paranoid vom gleichnamigen Album bescherte ihnen 1971 den größten Hit. Die Band selbst gibt es zwar heute nicht mehr, aber Ex-Frontman Ozzy Osborne ist immer noch dicke im Geschäft und sogar noch auf der Bühne aktiv. – Erst letztes Jahr hat er eine Doppel-CD



George Thorogood and the Destroyers landeten einen Megahit mit „Bad to the Bone.“

mit neuen Live-Aufnahmen veröffentlicht.

Eifrige Filmfans werden ganz sicher das Stück Bad to the Bone von George Thorogood and the Destroyers kennen, das viele Regisseure für Film-Soundtracks verbraten haben. Zwei der bekanntesten Beispiele sind „Terminator II“ und die Verfilmung von Stephen Kings „Christine“. Aus einem Film stammt auch das legendäre Born to be Wild von Steppenwolf, und zwar aus dem Streifen „Easy Rider“ mit Jack Nicholson und Dennis Hopper. Der Road-Movie aus Ende der Sechziger erzählt die Geschichte einer Motorradgang und ist der Kultfilm unter den Road-Movies schlechthin. Film, die dritte: Henri Mancini komponierte das Stück Peter Gunn für die gleichnamige Krimi-Parodie. Bekannter als die Originalfassung sind allerdings die Versionen der englischen Artrock-Band Emerson, Lake & Palmer und die abgedrehte elektronische Version, mit der die The Art of Noise vor wenigen Jahren einen Superhit landeten.

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****Irem****DM 140**

Super R-TYPE 3

Eines der erfolgreichsten Shoot'em-Ups der späten 80er Jahre war R-Type. Der Spielhallenknüller aus dem japanischen Hause Irem erfreute sich aber nicht nur bei seinen Spielern größter Beliebtheit, sondern entpuppte sich auch für Produktionen anderer Hersteller in einigen Bereichen als wegweisend.

A Mit innovativen Extrawaffen-Systemen, einer umwerfenden Grafik und einem fesselnden Gameplay wartete R-Type seinerzeit auf. Mit Einführung des SuperNES kamen auch Besitzer dieser Konsole in den Genuß einer Version des Kultspiels. Jedoch konnte R-Type II für Nintendos 16-Bitter mangels technischer Reife nur mäßig überzeugen. Nun – über ein halbes Dutzend Jahre nach erstmaligem Erscheinen in den Spielhallen – bricht Irem's Klassiker ein neues Kapitel an. Allerdings kommen ausschließlich SNESler in den Genuß von „R-Type III – The Third Lightning“. In den Spielhallen werdet Ihr das Programm auf keinen Fall finden.

Bevor Ihr Euch in das 16-MegaBit-Actionspektakel und in den Kampf gegen

Wer an dieser Stelle nicht aufpaßt und nicht rechtzeitig in die bleibende Lücke flüchtet, wird unweigerlich von der Presse zermanscht.

das „Bydo Empire“ schmeißt, muß zunächst einmal die Art der Drohne gewählt werden. Diese setzt sich an die Nase oder ans Heck Eures Raumschiffs und gewährt somit wert-



Drei verschiedene Drohnen stehen zur Wahl. Jede verfügt über spezifische Lasersysteme.

vollen Schutz. „Wieso wählen?“, mag so mancher R-Type-Kenner unter Euch jetzt vielleicht fragen, gab es doch beim guten alten Original nur ein „Dröhnchen“. Nun, die Programmierer haben es sich erlaubt, am bewährten, aber sicherlich ein wenig veralteten System zu feilen und haben

HAMMERHARTE ACTION, DIE SELBST DEN GEÜBTEN PROFI FORDERN

zusätzlich zwei neue Drohnen entwickelt. Die neuen Gerätschaften bieten beispielsweise Reverse- und All-Range- oder Splash- und Capsule-Laser, die im großen und ganzen deutlich praktischer sind als die antiquierten Laser. Zudem unterscheiden sie sich in ihrer Durchschlagskraft. So sollte bei der Wahl, also nicht nur nach optischen Reizen der Waffen, sondern vor allem nach deren Effizienz entschieden werden. Wenn's dann so richtig losgeht warten sechs Levels mit teilweise sehr schöner Grafik und mehr als genügend Gegnern auf Euch.



Vor allem der Höhlenlevel – in diesem tropft ätzender Schleim von der Decke, der zwar tödlich, aber auch nützlich ist, da er wegversperrende Felsen wegätzt, an denen Ihr ansonsten nicht vorbeikommen würdet – gefällt besonders gut. Doch schon im ersten Level darf ein wenig gestaunt werden: Eine sechseckige Röhre dreht sich um die eigene Achse und ist zudem noch animiert. Damit nicht genug, R-Type III hat noch weitere technische Spielereien der Marke Mode 7 und sogar Morphing auf Lager. Bei letzterem verwandeln sich beispielsweise scheinbar harmlose Steinbrocken in bösgesinnte Monster.

Speed-Ups sowie zahlreiche Extrawaffen, die nach dem Abschuß entsprechender Transporter freigelegt werden, vereinfachen

POSTN!
Zweispeler-Modus (abwechselnd), gute Grafik, nette Extrawaffen, reichlich Action.





NEGATIV!
Schwierigkeitsgrad zu hoch
angesetzt, häufig unfair,
Spritegeflacker, Sound könnte
besser sein.

schon kennen und kaum noch
als störend empfin-
den. Wenngleich R-Type III
des öfteren unübersehbare
Ähnlichkeiten zu seinem
Vorgänger und dem
Spielhallen-Original zeigt –
da wäre beispielsweise der
wohl weltweit bekannteste Endgegner: Die
Ameise, die, wie auch ein paar
Musikstücke, nur geringfügig modifiziert
wurde, bietet Irem's Ballerspiel dennoch
genügend Neues und darf sich trotz einiger
Macken (unfaire Stellen, Spritegeflacker)
zu den guten Programmen des Genres
zählen. Der ganz große 'Wow-Effekt' bleibt
zwar aus, dies aber dürfte vor allem alte R-
Type-Freaks kaum stören.

Hans-Joachim Amann

die zu bestehende Aufgabe. Besonders
hilfreich sind Satelliten, wovon bis zu zwei
sammelbar sind. Diese setzen sich über
und unter dem Raumschiff fest und halten
somit Gegner und deren Schüsse ab.
Übrigens ist nicht jede Waffe in jeder
Situation gleichviel wert. Da ist es schon
ratsam, die verschiedenen Systeme je nach
Situationsituation zu wechseln. Dasselbe gilt
für die Position der Drohne, die ja nicht nur
vorn, sondern auch hinten am Raumschiff



**End-
gegner
Parade**



Aus diesem scheinbar harmlosen
runden Auge (links oben) kommen
zahlreiche Endgegner, die Euch
das Leben schwer machen.

Ganz links seht Ihr die berühmte
Ameise. Allerdings ist sie jetzt ein
wenig modifiziert und nach dem
ersten Durchspielen grau.

angebracht oder gar auf Solo-Reise
geschickt werden kann. Manche Stellen
des Games sind auch nur dann zu meistern,
wenn die Drohne hinten ist. Doch selbst,
wenn taktisch alles richtig gemacht wird,
werden sogar gute Spieler des öfteren ihre
Meister in den Aliens finden. Weniger
gute werden sich an vielen Ecken gar die
Zähne ausbeißen, denn zuweilen geht es

VIELE TOLLE MODE 7-EFFEKTE

nicht nur extrem heftig, sondern regelrecht
unfair zu. Dies führt leider viel zu häufig zu
Frustanfällen.

Über diesen Mangel tröstet ein wenig die
wirklich gute Grafik hinweg, die allerdings
auch eine R-Type-typische Macke hat: Nicht
gerade selten flackern die Alien-Sprites
nicht nur stark, sondern verschwinden
nahezu ganz, wenn sich relativ viele oder
große Gegner auf dem Screen befinden.
Ein echter R-Typer dürfte dies allerdings

R-Type III

Grafik



Schöne Grafik und tolle Effekte wissen zu gefallen. Das lästige
Geclacker der Sprites geht hingegen auf die Nerven.

Sound



Alte Kompositionen wurden ein wenig verändert. Die neuen hauen
nicht vom Hocker, sind aber ordentlich.

Gameplay



An einigen Stellen zeigt sich R-Type III von seiner unfairen Seite.
Ansonsten spielt es sich gut.

Dauerspaß



Gerade schwächere Spieler können des öfteren dem Frust
verfallen, worunter die Dauermotivation leidet.

TOTAL! - CHECK

Genre Action
Levels 6
Schwierigkeitsgrad ... hoch
Continues unendlich
Speicherkapazität.... 16 MBit
Erhältlich Februar/März



ARJAY

Games &
Entertainmentsystems

Bestellen
per

Telefon:

0221 - 12 10 67
0221 - 12 10 68

12
Stunden
Service
10-22 Uhr

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

Graf Dracula hält seinen Einzug auf Super Nintendo und Game Boy. Ein Blick auf die fertige Version läßt nur noch eine Frage übrig: War das wirklich nötig?

Das Schreckgespenst „Filmlizenz“ schlägt erbarmungslos zu. Diesmal hat's den Dracula-Filmhelden Jonathan Harker erwischt. Ihr steuert den Vampirjäger durch die einzelnen Levels dieser Jump&Run-Parodie, um dabei Waffen einzusammeln und damit allerlei gegnerisches Getier plattzumachen. Klingt bis jetzt alles gar nicht so schlimm – aber die technische Umsetzung ist einfach nur unter aller Kanone! Held Harker schiebt sich mehr über die Plattformen, als daß man von gehen reden könnte. Miese Animation ähnlicher Qualität gibt's auch bei den

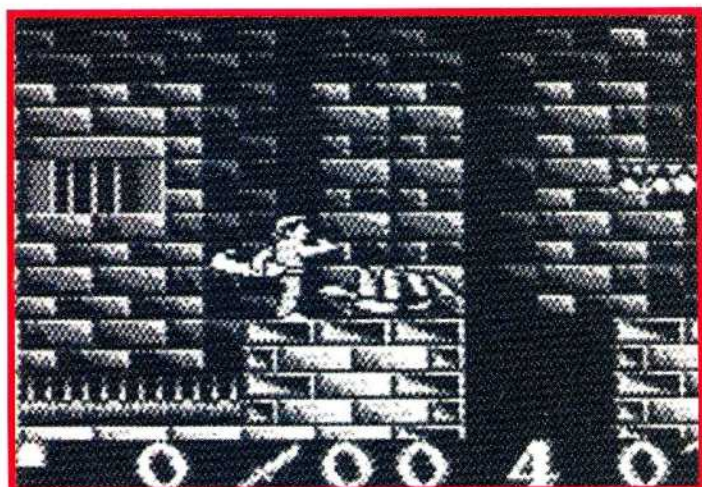
Gegnern zu sehen. Ein dickes „Urgh“ bis „Uöh!“ hat sich die Grafik verdient. Die stinklangweiligen Hintergründe sind genauso öde geraten wie die Gegner.



Bram Stoker's DRACULA

GBOY**1 Spieler****Sony****DM 70**

Ein' ham' wir noch: Der Horror für die Hosentasche, sprich Dracula für den Game Boy ...



Wenn das nicht paßt: Finst're Gänge und Gestalten in einem unterbelichteten Spiel ...

Etwas wackerer als die 16-Bit-Version schlägt sich der Game-Boy-Dracula. Inhalt und ‚Sinn‘ des Spiels entsprechen der SNES-Version, aber die Keks-kasten-Umsetzung hat einen eigenen Grafikstil. Und der ist – für Game-Boy-Verhältnisse – besser gelungen als die Optik des großen 16-Bit-Bruders. Aber hier hapert es zunächst am miesen Kontrast: Jonathan und Gegner heben sich nur schlecht von den dunklen Hintergründen ab. Und ganz heftige Abzüge kassiert der „Monochrom-Vampir“ beim Scrolling. Von „Ruckeln“ zu sprechen, wäre geschmeichelt...

Und wenn Ihr mal richtig peinliche Endgegner sehen wollt...

Die Qualität der Musik liegt etwas unter der Marke „erträglich“, die dumpfen Digital-FX klingen wie die Geräusche eines drittklassigen Kampfsportfilms.

Wenn Ihr nicht gerade eine Falschgeldproduktion besitzt, dann sollte Euch die Kohle für dieses üble Machwerk wirklich zu schade sein. Grauenhaft!

Gerald Arend

Dracula

Grafik



Da fühlt man sich ans NES erinnert. Es scheint, als hätten die Programmierer 8 der 16 Bit einfach ignoriert ...

Sound



Die Musik erreicht ab und wann Durchschnittsqualität. Die dumpfen Digi-FX sind dagegen einfach nur schauerhaft!

Gameplay



Nee – das war wohl nix! Bei den wahrscheinlich hohen Lizenzkosten war wohl keine Kohle mehr da für Ideen?

Dauerspaß



Wie denn? Wo denn? Was denn? Einen besseren „Spaß-Verhüter“ könnten wir uns kaum vorstellen ...

TOTAL! - CHECK

Genre Jump&Run
Levels 7
Schwierigkeitsgrad ... einstellbar
Continues –
Speicherkapazität..... 1 MBit
Erhältlich ab sofort

FAZIT
5

Der Sound ist ein paar Minuten lang erträglich, jammert aber passagenweise so penetrant, daß man den kleinen Speaker freiwillig leisedreht. Unser Urteil im Telegrammstil: etwas besser als SNES, aber immer noch so extrem blutleer, daß sich Herr Graf im Grabe herumdrehen würde.

Gerald Arend

Dracula

Grafik



Zu dunkel und zu kontrastarm; absoluter Schwachpunkt ist aber das ruckkuckuckuckelnde Scrolling ...

Sound



Läßt sich ein paar Minuten lang durchaus aushalten, aber dann fallen die jammerigen Kompositionen ganz schön auf die Nerven!

Gameplay



Ödes Leveldesign gepaart mit absoluter Ideenlosigkeit – schlechter als der Durchschnitt!

Dauerspaß



Auch die Game-Boy-Version wird garantiert nicht für schlaflose Nächte sorgen ...

TOTAL! - CHECK

Genre Jump&Run
Levels 7
Schwierigkeitsgrad ... einstellbar
Continues –
Speicherkapazität..... 1 MBit
Erhältlich ab sofort

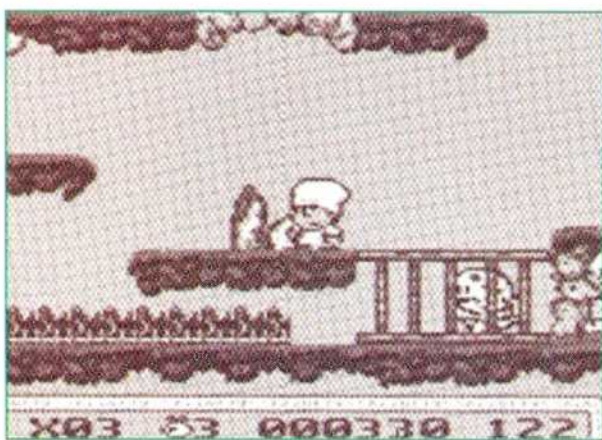
FAZIT
4-

Was macht ein Luxuskoch, wenn ihm die Rezeptideen ausgehen? Wir wissen es nicht! Vielleicht weiß es Pierre, der Held dieses Spieles, denn immerhin trägt er auch die weiße Kochmütze.

Eines schönen Tages, so um die Mittagszeit, schaut Pierre (der Koch) in seinem Kühlschrank nach, ob denn auch alle Zutaten für seine berühmten Gerichte vorrätig sind. Darauf hat das freche Gemüse nur gewartet: Kaum ist die Tür offen, stürmen Tomate, Kartoffel und Co. vor den Augen des Koches in die Freiheit. Eure Aufgabe ist es nun, das entflohene Grünzeug wieder einzusammeln. Sobald Ihr Euch



OUT TO LUNCH



Wenn Pierre das Zeitlimit nicht im Nacken sitzen würde, könnte er es diesmal vielleicht schaffen, das ausgebüxte Gemüse einzufangen.

mit Schmetterlingsnetz und Mehlütten eingedeckt habt, geht es los: Quitschfidel hüpfen und rennen die kleinen Vitaminträger quer durch sechs Länder. In mehreren Bildschirmen springen und laufen sie von einer Plattform zur nächsten. Um sie einzufangen müßt Ihr sie erst einmal mit einem gezielten Mehlwurf oder per Kopfsprung betäuben, dann schwingt Ihr das Netz, und schon sind sie fort. Dies so gefangene Gemüse solltet Ihr in den aufgestellten Käfig befördern, das ist nämlich der Sinn der Spiele, und wir wollen doch auch brav mitspielen, oder? Allerdings müßt Ihr darauf achten, keine lebendigen Zutaten zu berühren, da Ihr sonst einen auf den Deckel bekommt, und Eure Beute flüchtet. Habt Ihr sämtliche Ausreißer eines Levels gefangen, geht Ihr per Teleportertür ins nächste. Schon die SNES-Version glänzte nicht sonderlich durch Spielspaß oder tolle Grafik, aber auf Nintendos Kleinstem wird es jetzt noch übler. Da die Wurf- und Fangfunktion auf einen Button gelegt wurde, könnt Ihr nie genau wissen, was Pierre macht, wenn Ihr drückt. Dadurch habt Ihr insbesondere in Eiswelten kaum eine Chance gegen das Gemüse. Hintergrundgrafiken sind kaum vorhanden, und auch das

Geschehen im Vordergrund ist nicht gerade ein Augenschmaus. Aus diesem Spiel hätte man sicherlich mehr machen können, doch so ist „Out to Lunch“ leider nur unterer Durchschnitt. **Maris Feldmann**

Out to Lunch

Grafik



Pierre und seine Kochzutaten sind recht niedlich gezeichnet. Der Rest (Hintergrund ect.) leider gar nicht.

Sound



Gar nicht mal so schlechte Kompositionen, leider wiederholt sich dasselbe Thema immer wieder.

Gameplay



Durch die Doppelbelegung des Actin-Buttons ist dieses Jump&Run kaum kontrollierbar.

Dauerspaß



Uns hat das Game nicht gerade dazu animiert, es öfter als nötig zu spielen.

TOTAL! - CHECK

Genre Jump&Run
Levels 6 à 8 stages
Schwierigkeitsgrad ... hoch
Continues 3
Speicherkapazität 1 MBit
Erhältlich ab sofort



**GAME
BOY**

1 Spieler

Mindscape

70 DM

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**

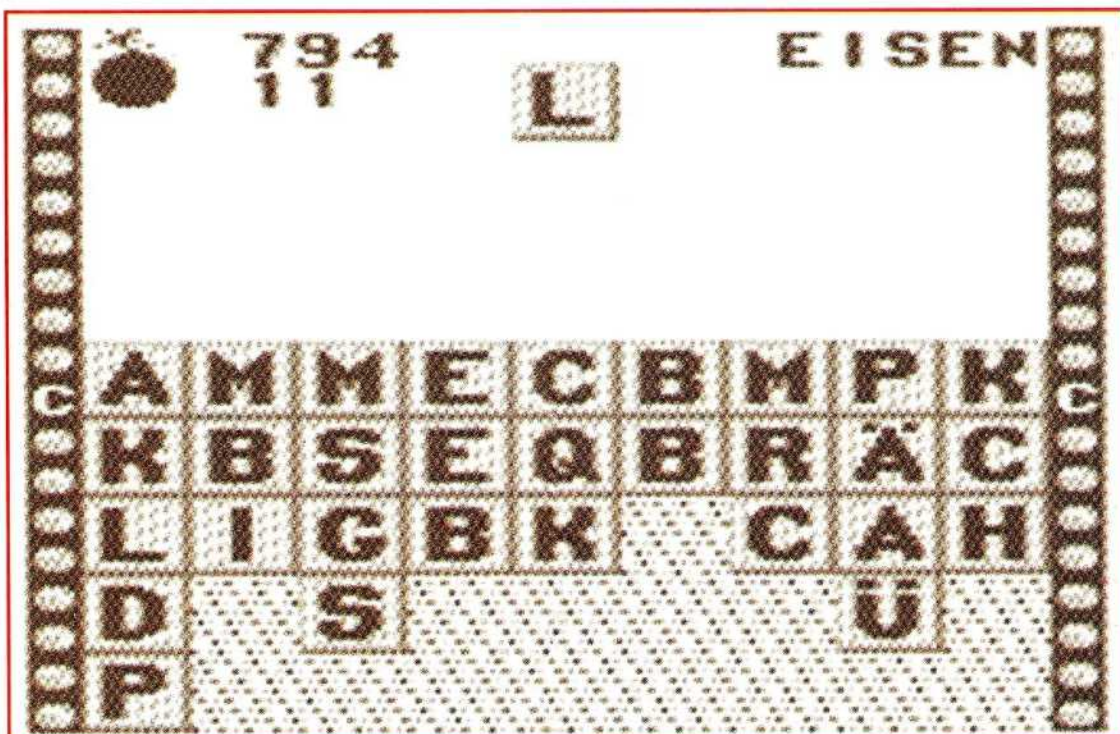
GAME BOY

1-4 Spieler

Microprose

70 DM

Amme kennt er nicht. Hier seht Ihr schon mal wie beschränkt der Wortschatz ist. Links oben in der Ecke steht, was als nächstes kommt, in diesem Fall eine Bombe. Grins!



WORDTRIS

Nach dem SNES wird nun auch der Game Boy mit „Wordtris“ bedient. Bei diesem Game handelt es sich um eine Variante des Brettspiels Scrabble. Wie Ihr bestimmt wißt, muß man dort mit zufällig gezogenen Buchstaben sinnvolle Wörter bilden. Je nachdem wie häufig ein Buchstabe in unserem Sprachschatz vorkommt, hat er einen niedrigen oder hohen Punktwert. Sämtliche ‚verbauten‘ Buchstaben werden dann zusammen gerechnet. Als unbestechlicher Schiedsrichter gilt nach wie vor der Duden. Für Wordtris wurden die Scrabble-Regeln mit dem Tetris-Prinzip kombiniert. Das bedeutet, daß zufällige Buchstaben von oben herunterfallen. Diese könnt Ihr auf einer Wasseroberfläche frei anordnen. Setzt Ihr mehrere übereinander, so versinken

die unteren. Wenn der erste den Grund erreicht, fangt Ihr an, in die Höhe zu bauen. Wie bei Tetris ist das Spiel vorbei, wenn oben nicht mehr angesetzt werden kann. Euer Ziel ist es, waagrecht oder senkrecht sinnvolle Worte zu ‚bauen‘. Als besonderer Anreiz wird Euch ein Wort vorgegeben. Solltet Ihr es nachbilden können, bekommt Ihr alle bereits vorhandenen Buchstaben ‚ausbezahlt‘. Danach geht's im nächsten Level weiter. Ab und an erscheint statt eines Buchstabens eine kleine

Bombe, die den Stein, auf den sie gelegt wird, wegsprengt. Für lange Worte gibt's noch bessere Extras: Größere Bomben, die mehr Freiraum schaffen oder z.B. Säure-Flaschen die eine ganze Spalte wegätzen. Besonders lobenswert ist die Wortliste mit Euren geistigen Ergüssen, die Ihr nach beendtem Spiel begutachten könnt. Auch sollte der pädagogische Wert dieses Denkspiels nicht vernachlässigt werden. Grafisch präsentiert sich dieses Programm nicht von der besten Seite. Animationen oder auch Hintergründe werden nur sehr sparsam eingesetzt. Musikalisch dagegen werden wir positiv überrascht, sehr gefällige Melodien schleichen sich ins Ohr. Leider ist das Spielprinzip nicht sonderlich befriedigend, ganz besonders dann nicht, wenn der Computer das mühsam gebaute Wort nicht kennt. Mit zwei Game Boys oder zu viert an einem, kann das Game ganz unterhaltsam sein. Ansonsten nur für Deutsch-Fan-tiker zu empfehlen.

Maris Feldmann

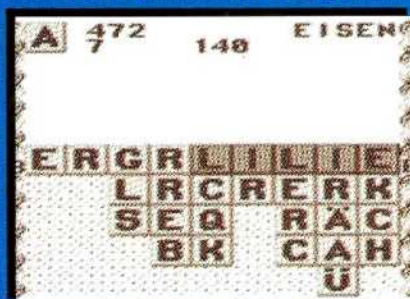
POSITIV!
Super Spielmusiken, erinnert an Tetris. Vielfältige Einstellmöglichkeiten. Bis zu vier Spieler können Ihr Gehirn benutzen.

NEGATIV!
Absolut schlichte, rein zweckmäßige Grafik. Das Programm hat nur einen relativ kleinen Wortschatz.

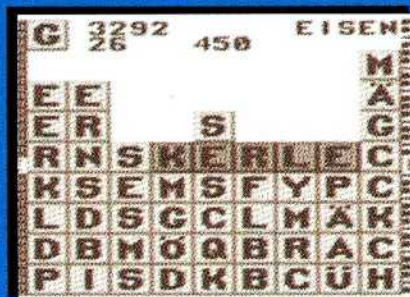
Deutsch für Anfänger



Irr sind wir zum Glück noch nicht, aber wer weiß schon, wie lange...



...das noch dauert, wenn uns keiner eine Lilie schenkt. Wir ...



...Kerle brauchen sowas auch mal. He, wehe Ihr schickt jetzt Blumen!

WORTLISTE

ANSEL	240
DEZ	90
ENG	72
BAR	240
EILE	160
ZAR	120
ARM	120
LEB	144
LEE	96
SAU	72
WEB	160
NIE	72
HREME	400
HERLE	450
GAU	120
GEN	120

Eine kleine Auswahl unserer genialen Wortschöpferkunde. Ja so feine Wörter kennt Euer TOTAL!-Team und so viele Punkte spendiert das Game.

Wordtris

Grafik

Die Grafik ist unheimlich einfach, Ihr seht im Grunde nur Buchstabenkästchen und Tabellen. Gäh!

Sound

Einige wirklich hörenswerte Kompositionen im Stile der alten Tetrisstücke sorgen für angenehme musikalische Untermalung.

Gameplay

Eine einfache und präzise Steuerung, zahlreiche Einstellmöglichkeiten und eine gute Spielstatistik. So muß es sein.

Dauerspaß

Für Scrabblespieler auf Reise ideal. Man versucht zu erfahren, welche Worte der kleine Rechner nicht kennt.

TOTAL! - CHECK

Genre Strategie
Levels -
Schwierigkeitsgrad ... einstellbar/mittel
Continues -
Speicherkapazität 1 MBit
Erhältlich ab Februar



SUPER TROLL ISLANDS

SNES

1 Spieler

JVC

DM 120

Games, die man
wirklich beden-
kenlos jüngeren
und jüngsten
Nintendo-Spie-

lern in die
Hand geben
kann, sind
relativ sel-
ten, hier ist
eines davon



So langsam kommt wieder
Farbe in die Welt der
Trolle. Wahrhaftig keine
leichte Aufgabe ...

So eine Unverschämtheit: Hat doch über Nacht so ein Fiesling alle Farben der Troll-Inseln geklaut. Das können die Trolle natürlich nicht hinnehmen, und so machen sie sich daran, ihre Heimat wieder einzufärben. Das ist im Prinzip recht einfach, denn dank ihrer Zauberkraft brauchen sie nur über den Boden zu laufen und schon kommt wieder Farbe ins Spiel.

Allerdings ist es nicht nur damit getan, den Erdboden wieder einzufärben, auch die zahlreichen Plattformen und Leitern warten auf Farbe. Um an die heranzukommen, ist eine gehörige Portion Geschicklichkeit und die Ausnutzung von Hilfsmitteln nötig. Und dann hüpfert noch jede Menge fieser Gesellen durch die Gegend, die bei einer Berührung unserem kleinen Helden seine Energie rauben, bis dieser ermüdet ins Bett fällt und einer seiner drei Freunde die Arbeit fortführen muß. Zum Glück sind die

Winzlinge nicht wehrlos, denn sie können ihre Gegner mit Sahnetörtchen außer Gefecht setzen oder sich notfalls auch in einen unbesiegbaren Wirbelsturm verwandeln. Für hartgesottene Jump&Run-Profis ist das Game sicherlich nicht gedacht, wohl aber für die jüngere Zielgruppe.

Michael Anton

Super Troll Islands

Grafik



Die Helden und ihre Gegenspieler sehen recht putzig aus, der Rest der Grafik ist allerdings eher Durchschnitt.

Sound



Der Soundtrack ist recht munter, aber ohne Originalität, einige der Effekte sind ganz gut gelungen.

Gameplay



Das Game ist zwar nicht unbedingt die spielerische Offenbarung, für die Zielgruppe ist es jedoch akzeptabel.

Dauerspaß



Ein einstellbarer Schwierigkeitsgrad und Levelcodes wären vielleicht angebracht gewesen.

TOTAL! - CHECK

Genre Jump&Run
Levels -
Schwierigkeitsgrad ... mittel
Continues 3
Speicherkapazität 4 MBIT
Erhältlich ab sofort



Nach getaner Arbeit läßt sich gut ruhen. Wird einer der Retter zu müde, so muß sein Kollege ran.

aRJay
Specials



**ACTION REPLAY
PRO SFX II**
119.90

Neuheiten:

- Jetzt auch mit 50/60Hz-Chip wie der Fire-SFX-Adapter (siehe unten).
- Das Mega-Cheat-System erlaubt die Eingabe bis zu hundert Cheats gleichzeitig!
- Schnelleres knacken der Cheats durch überarbeitetes Menuesystem.
- Zeitlupe bis zu 10% der Originalgeschwindigkeit.
- Gleiche Cheats bei DT/US/JP-Versionen.



39.90

Ermöglicht das Abspielen von amerikanischen und japanischen Spielen, auch solche mit der neuen 50/60Hz Abfrage (Art of Fighting, Secret of Mana, Clay Fighter, Rock'N'Roll Racing, etc.)

0221- 12 10 67

0221- 12 10 68

aRJay Games &
Entertainmentsystems
Ebertplatz 2 - 50668 Köln

SNES

1-2 Spieler

Takara

DM 130



Die Qual der Wahl vor jedem Fight. Welcher Kämpfer darf es sein?

Ganz sicher: Nichts auf der Welt kann so nerven wie eine kleine Schwester. Wenn ihr aber jemand ans Leben will, platzt selbst dem ruhigsten großen Bruder gründlich der Kragen.

Mr. Big macht im Kampf gegen seine Feinde nicht einmal vor Kidnapping halt. Von der hübschen Yuri hätte er jedoch lieber seine Finger gelassen. Diese junge Frau ist nämlich nicht nur recht ansehnlich, nein, sie hat auch einen großen Bruder. Selbiger sieht zwar nicht halb so gut aus, schlägt dafür aber doppelt so hart zu. Mit diesem netten Herren, genannt Ryo, oder seinem besten Kumpel Robert geht Ihr nun auf einen wüsten Prügel-Feldzug ge-

▲ **POSTIV!** ▲

Grafisch läßt das Takara-Game die Muskeln spielen. Das allein reicht aber nicht.



Ein Bild aus glücklicheren Tagen. Yuri, Ryo und Robert (rechts).

gen Mr. Big und seine Verbrecherbande. 8 verschiedene Lokalitäten müßt Ihr abklappern und Euch dort mit dem jeweiligen Bösewicht fetzen.

Nach jedem Sieg erfahrt Ihr mehr über Yuris Verbleib. Kampf für Kampf werden die Feinde stärker. Ihr solltet daher kräftig vom Übungsmodus Gebrauch machen. Dort nämlich lassen sich die Gegner einzeln anwählen



Art of FIGHTING



Viel verträgt Euer Gegenüber nicht mehr. Dieser Feuerball kam genau zur richtigen Zeit.



Mit ein em oder zwei Sonderschlägen schickt Ihr jeden Gegner auf die Matte.



Nur wer schnell genug den X-Knopf drücken kann, wird diese Zwischenprüfung bestehen.

und dann im Ring kräftig vermöbeln. Nach Herzenslust darf getreten und geboxt werden. Für Nachsicht ist hier kein Platz, denn nur wer als erster seinem Gegner zweimal die Lichter ausschaltet, geht als Sieger aus dem Duell hervor. Falls Ihr in den Staub der Arena beißt, kostet Euch das eines Eurer Continues. Damit das nicht geschieht, empfiehlt sich ein tiefer Griff in die Straßenkämpfer-Trickkiste: Per

stens gut spielbar wäre. Denkste! Unsere beiden Helden steuern sich so genau wie ein Truck auf 'ner Eisbahn. Statt punktgenauer Schläge ist dumpfes 'Um-sich-schlagen' angesagt, nach dem Motto: „Irgend-eine Kelle wird schon sitzen“

DAS RECHT DES STÄRKEREN

Nee, so macht das Ganze wirklich nicht viel Spaß! Das gilt auch für den Zwei-spieler-Modus.

Immerhin macht das Modul technisch einiges her. So sind die Fighter schön gezeichnet und herrlich groß. Leider haktes ab und zu mit der Animation. Die Hintergrundgrafiken sind zwar keine Kunstwerke, aber doch durchaus sehenswert. Ach ja; es gibt noch eine Neuerung: Je nach Abstand beider Kämpfer



Wenn Ihr die Flaschenhülse mit einem Schlag abtrennt, winkt Euch nützliche Zusatz-Power:



Auch auf dem Flugzeugträger geht es hart zur Sache.

Padkombination können Ryo und Robert einige sehenswerte Superangriffe starten. Leider hat die Phantasie der Programmierer zu kaum mehr als den Standard-Feuerbällen und Mega-Kinnhaken gereicht.

Apropos mangelnde Phantasie: Gegen ein paar gepopste Ideen hier und ein paar

kopierte Spielelemente da kann ja nun wirklich niemand etwas sagen. Die Art und Weise jedoch, mit der

sich 'Takara' bei 'Street Fighter' bedient hat, ist kaum noch zu ertragen. Ein besonders dreistes Beispiel dieser Klauwut ist der Flugzeugträger-Level: Der einzige Unterschied zum Original besteht darin, daß Ihr hier nicht vor einem geparkten Jagdflugzeug, sondern vor 'nem Hubi fightet.

Ohne Übertreibung: Von A bis Z ist alles geklaut. Das heißt: Eigentlich nur bis Y, da immerhin die Bonus-Sequenzen halbwegs neu sind. Dort müßt Ihr Eure Kraft an Glasflaschen und Eisblöcken messen oder schnell genug eine bestimmte Anzahl Spezialschläge ausführen.

Aber selbst diese Digital-Kleptomane könnte man verzeihen, wenn das Game wenig-

zoomt die 'Kamera' mal in das Geschehen hinein und mal hinaus. Die Figuren und die Hintergrundgrafiken werden per 'Mode 7' vergrößert bzw. verkleinert. So schön dieser Effekt ist, nach kurzer Zeit geht er Euch auf die Nerven. Ihr macht einen Satz nach hinten; zoom!; dann ein Sprung vorwärts; zoom!

Die saatten sechzehn Megabitschen hätte Takara wirklich besser nutzen können. Statt dessen wurden die Chips einfach bis obenhin mit Grafik und Sound vollgepumpt und das Gameplay darüber vernachlässigt.

Das Fazit: Holt Euch lieber 'Street Fighter II-Turbo' oder notfalls auch 'Mortal Kombat'.

Martin Klugkist

Art of Fighting

Grafik



Wirklich gut: Große Spielfiguren klopfen sich vor imposanten Backgrounds das Stroh aus der Rübe.

Sound



Die Musik und die Effekte stehen knapp über dem Beat'm Up-Durchschnitt, was aber nicht viel zu bedeuten hat.

Gameplay



Haudrauf-Spielablauf ohne Abwechslung. Viel schlimmer: Die Kollisionsabfrage ist mehr als nur ungenau.

Dauerspaß



Wem es nach vier Wochen noch Spaß macht, Mr Big & Co zu vermöbeln, hat offensichtlich selbst einen Schlag zuviel erhalten.

TOTAL! - CHECK

Genre Action
Levels 8
Schwierigkeitsgrad ... einstellbar
Continues unbegrenzt
Speicherkapazität..... 16 MBit
Erhältlich ab Januar



aRJay

News



Equinox

dt 139.90



Sky Blazer

dt 129.90



Super Turrican

dt 99.90



Aladdin

dt 119.90

0221- 12 10 67

0221- 12 10 68

aRJay Games &
Entertainmentsystems
Ebertplatz 2 - 50668 Köln

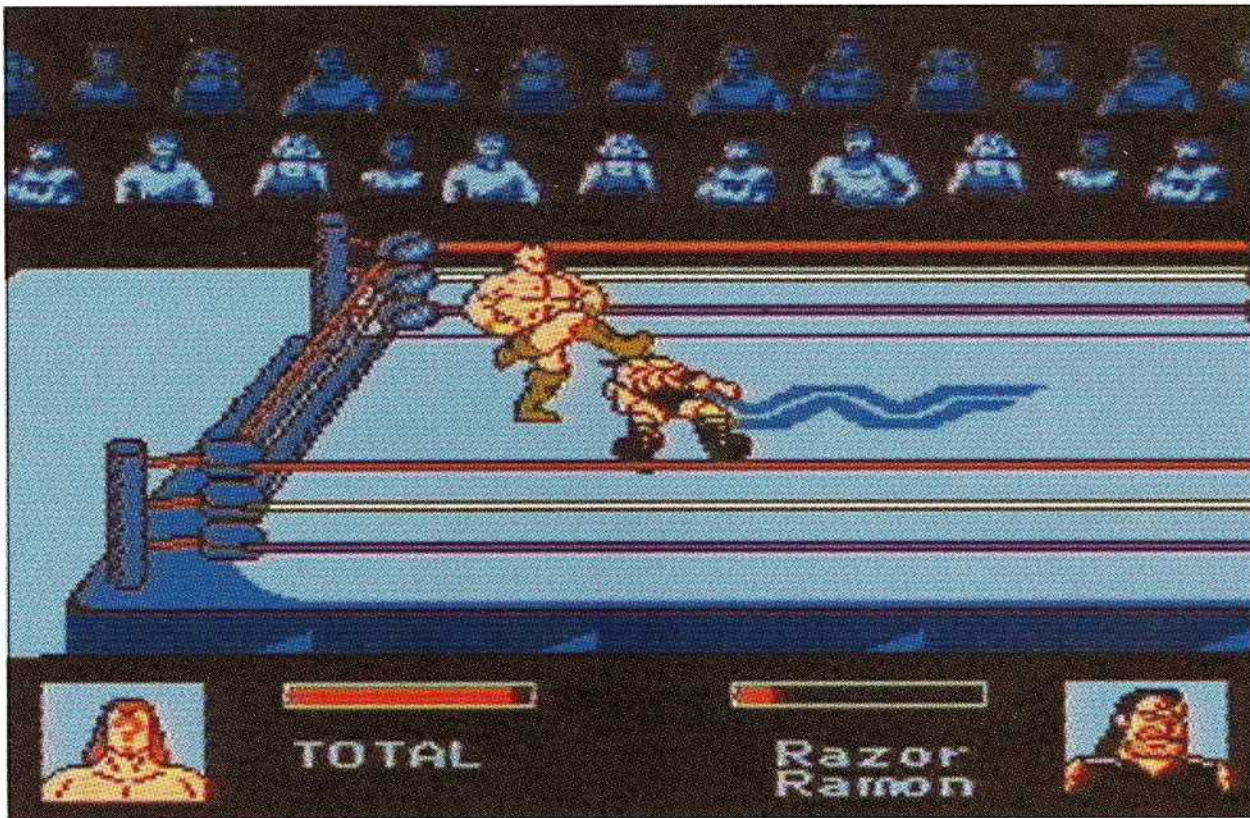
NES

1-2 Spieler

Akklim

DM 120

Jetzt bekommt Razor Ramon die verdiente Abreibung. Er spielt zwar neuerdings den lieben Jungen, aber nicht alle verzeihen ihm sein fieses Macho-Gehabe.



Der Undertaker im Tag-Team mit Bam Bam Bigelow! Was, das glaubt Ihr nicht? Dann müßt Ihr „King of the Ring“ spielen. Da geht's.

KING OF THE RING

Wer kennt sie nicht, die riesigen Fleisch- und Muskelberge mit den schillernden Namen. Zehn der bekanntesten Wrestler der WWF dürfen nun auf dem NES um den Titel 'King of the Ring' kämpfen. Mit dabei sind herausragende Wrestler wie der absolut einmalige Hulkster oder der unsterbliche Undertaker. Die böse Seite ist mit zwei der gefürchtetsten Kämpfer vertreten: Yokozuna und der fettleibige Bam Bam Bigelow (keinen weiteren Kommentar). Solltet Ihr Euch für keinen der zehn entscheiden können, bleibt immer noch einer übrig. Ihr dürft nämlich einen Wrestler selber benennen und auch seine Stärken einstellen. Feine Sache. Natürlich könnt Ihr alleine gegen die Konsole spielen oder Euch mit Eurem besten Kumpel in die Seile

schweren die Entscheidung. Kämpft man nun ein Einzel, im Tag-Team, um die WWF-Meisterschaft oder gar um den King of the Ring-Titel? Im Ring sind die Möglichkeiten Eurer Figuren allerdings etwas eingeschränkt. Je nach dem, was die einzelnen Fleischklopse gerade machen (stehen, lie-

ELBOWDROP IM WOHNZIMMER

gen, laufen...), haben die A- und B-Knöpfe verschiedene Auswirkungen. Die Anleitung gibt dem Spieler hier gute Hilfestellung, wie es sein sollte! Die Grafik hingegen beschränkt sich nur auf das Allernötigste. Mit Müh' und Not kann man die Wrestler im Ring erkennen. Die Musik ist nicht unbedingt dazu geeignet, sie laut über die Anlage abzuhören, da sonst erhebliche Gesundheitsstörungen auftreten könnten. Wer noch kein Wrestling-Game sein Eigen



Wie Ihr seht, steht unser TOTAL!-Kämpfer mit dem Undertaker im Finale. Wer da wohl gewinnt?

nennt und ohne den Hulkster nicht schlafen kann, darf ruhig mal probespielen. Ansonsten gilt: Spart auf ein SNES.

Maris Feldmann

King of the Ring

Grafik



Naja, die Grafik ist zwar schon besser als auf dem Game Boy, aber noch lange nicht befriedigend.

Sound



Die Musik mit den paar FX ist ungefähr so erfreulich wie Undertakers Tombstone.

Gameplay



Für nur zwei Knöpfe habt Ihr erklecklich viele Funktionen, die sich passabel ausführen lassen.

Dauerspaß



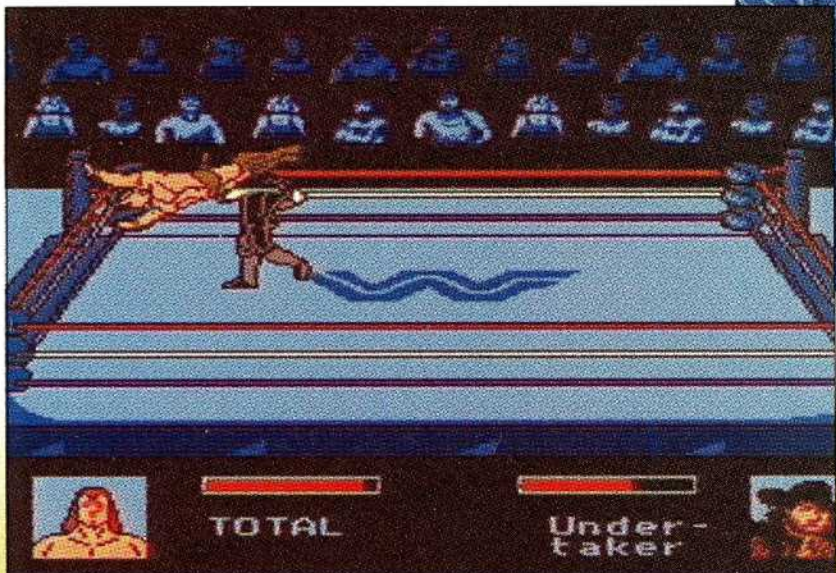
Bestenfalls Wrestling-Freunde ohne RTL2 im Flimmerkasten kommen vielleicht auf Ihre Kosten.

TOTAL! - CHECK

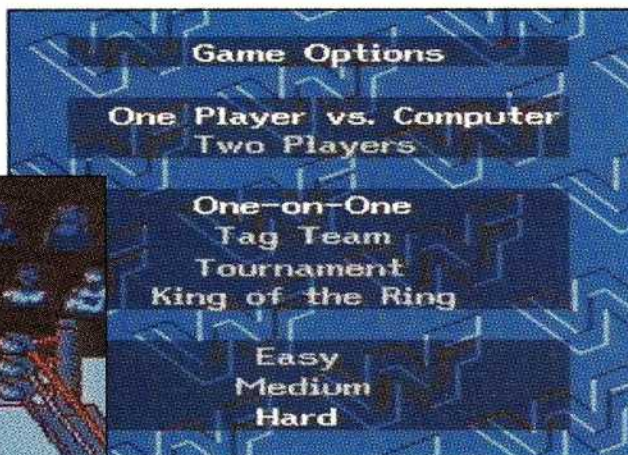
Genre Sport
Levels 4
Schwierigkeitsgrad ... einstellbar/mitte
Continues -
Speicherkapazität 2 MBit
Erhältlich ab sofort



Man kann seinen eigenen Charakter erschaffen. Viele verschiedene Kampf-möglichkeiten.



Ein Flying-Dropkick paßgenau zwischen die Augen. Das haut jeden um, und mag er noch so unsterblich sein.



Insgesamt 24 verschiedene Möglichkeiten stehen Euch in diesem Menü zur Verfügung.



Die Grafik ist ziemlich mies und erreicht damit fast das Niveau der musikalischen Begleitung dieses Spiels.

aRJay

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

0221-12 10 67 & 0221-12 10 68

SUPER NES

- Actraiser II 139.90
- Aladdin dt 119.90
- Alien III dt 124.90
- Art of Fighting 149.90
- Asterix dt 129.90
- Battletank II 134.90
- Battlet./Dbl.Dragon 139.90
- Bomberman dt 109.90
- Bomberpaket dt 164.90
- Boxing Legends 119.90
- Bubsy the Bobcat dt 119.90
- Chuck Rock dt 109.90
- Clay Fighter 139.90
- Cliffhanger dt 109.90
- Cool Spot dt 129.90
- Dracula dt 149.90
- Dungeon Master 139.90
- Empire Strikes Back 139.90
- Equinox dt 119.90
- Final Fantasy II 124.90
- Flashback dt 129.90
- Goof Troop dt 139.90
- GP-1 dt 139.90
- Jimmy Connors PTT dt 119.90
- Jurrassic Park dt 129.90
- Lawnmower Man 134.90
- Legends of the Ring 134.90
- Lemmings II 134.90
- Lufia 299.00

Mechwarrior dt

Mega Man X

Mortal Kombat dt

Mystic Quest dt

NHL-Hockey'94

Nigel Mansell dt

Paladin's Quest

Plok dt

Robocop vs Terminator

Rock'n Roll Racing

Secret of Mana

Sengoku

Sensible Soccer dt

Shadow Run

Sim Ant

Sky Blazer dt

Stanley Cup

Star Wars dt

Starwing dt

Striker dt

Street Fighter Turbo dt

Super Mario Allstars dt

Super Turricon dt

T.M.N.T. Tournament dt

Tecmo NBA

Terminator II dt

The Lost Vikings dt

Tuff E Nuff

Ultimate Fighters

Utopia dt

Wing Comm.II dt

Wizard of Oz

World Heroes

Yoshi's Safari SS

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
- 8-Wege Präzisions-Steuerung (Mikroschalter)
- Nachrüstbare Funk-Fernsteuerung (nicht enthalten)

Bestellungen bis 16:30 werden noch am gleichen Tag verschickt.

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

Unfreie Sendungen grundsätzlich nicht angenommen.

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

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

SNES

1 Spieler

Acclaim

DM 150

Beim Kampf gegen allerlei hochtechnisierte Gegner muß der arme Slick schon mal das einen oder anderen Körperteil lassen ...



Sie kommen im gelb-schwarzen, TÜV-geprüften Outfit und kennen weder Schmerz noch Furcht – die Crash Dummies. Nachdem sie schon auf NES und Game Boy ihr Unwesen getrieben haben, beglücken Sie jetzt auch noch das SNES ...

THE INCREDIBLE CRASH DUMMIES

Da bekommt der Tester Angst: Wollen die Crash Dummies jetzt auch das SNES mit dummen Geschicklichkeitsspielen in Vorkriegstechnik überfallen? Nein, Glück gehabt – Jump&Run ist angesagt. Dummy Slick macht sich auf die Socken, um den entführten Chefdummy Dr. Zub aus den Fängen des Miesdummys Junkman zu befreien. Eine gefährliche Mission, denn Junkman hat mittlerweile eine ganze Armee eigener Dummies. Zum Glück liegen überall Schraubenschlüssel herum, die sich ganz hervorragend als Wurfgeschosse eignen. Viele seiner Widersacher kann Slick auch durch Draufspringen erledigen. Wenn es Slick mal erwischt, verliert er seine einzelnen Körperteile – zunächst die Beine, dann die Arme, bis er schließlich

POSTIV!
Der witzige Held, die ausgeflippten Gegner und originellen digitalen Sound-Effekte ...

NEGATIV!
... können nicht über das schwache Gameplay hinwegtrösten. Ohne Paßwort und Continues wird's schnell frustrierend.

nur noch auf seinem Torso durch die Gegend hüpf. Reparatur gibt's per Schraubenzieher-Extra, hebt eins eins auf, schon erhält Slick das zuletzt verlorenen Körperteil zurück.

Last not least findet Ihr hie und da ein Airbag-Extra, das Slick für kurze Zeit schweben läßt. Einer der gefährlichsten Gegner ist die Zeit. Slick muß ganz schön die Beine in die Hand nehmen, wenn er den Ausgang rechtzeitig erreichen will. Anfangs hat er nur drei Leben, und Paßwörter oder Continues gibt's leider nicht, obwohl das Game zum Teil ganz schön knifflig ist. Der Bonus, den sich das Spiel durch seinen witzigen Helden verdient hat, geht durch

das öde Gameplay und die schlappe Technik wieder flöten. Das Gameplay leidet an chronischem Ideenmangel, und die Steuerung hat es nicht so mit der Präzision. Und so läßt die Begeisterung über Slicks witzige Kapriolen verdammt schnell nach. Zu ideenlos, zu durchschnittlich und zu teuer – spart Euch die Kohlen!

Gerald Arend

Crash Dummies

Grafik ☒ ☒ ☒ ☐ ☐ ☐

Die Figuren selbst sind wirklich witzig geraten, aber der Rest ist ziemlich dröge und farblos.

Sound ☒ ☒ ☒ ☐ ☐ ☐

Die miesen Klangfarben machen aus der Musik eine Zumutung, dafür sind die digitalen Soundeffekte ganz nett.

Gameplay ☒ ☒ ☐ ☐ ☐ ☐

Nein, euphorische Stimmung kommt hier nicht auf. Dazu ist das Game zu durchschnittlich und läßt neue Ideen vermissen.

Dauerspaß ☒ ☒ ☐ ☐ ☐ ☐

Nur sehr Geduldige dürften die zähe Ausdauer haben, sich bis zum Ende durchzuschlagen.

TOTAL! - CHECK

Genre Jump&Run
Levels 16
Schwierigkeitsgrad ... mittel bis hoch
Continues –
Speicherkapazität.... 4 MBIT
Erhältlich ab sofort

FAZIT
4

Aus dem Leben eines Dummys...



Zwischendurch gibt's einige ganz passable Comic-Sequenzen zu sehen...



...sowie ein paar langweilige Crash-Rallies als Bonusspielchen zu absolvieren.



Hier ist sie nun, die versprochene mit ausführlichen Levelkarten. Eigent-

Flashback-Komplettlösung lich wollten wir Euch gleich



alle Karten auf einmal präsentieren, doch da gab's ein kleines Problemchen: Entweder wir machen die Karten so klein, daß Ihr nichts mehr erkennt oder wir

nehmen noch mehr Seiten, dann passen aber kaum noch Tests ins Heft. Also haben wir beschlossen, Euch den letzten Level beim nächsten Mal zu servieren. Das ist mit Sicherheit auch in Eurem Interesse.

Kommen wir aber endlich zum Game: Nachdem Ihr (hoffentlich) heil durch den Dschungel gekommen seid, erwartet Euch New Washington. Eine kleine aber feine Erdkolonie auf Titan, einem dieser großen Monde irgendwo bei Saturn oder Jupiter. Es gibt nicht viel in dieser Kolonie, doch immerhin eine funktionierende U-



Bahn und eine perverse Spielshow. Leider müßt Ihr genau diese gewinnen, denn der Preis ist eine Flugkarte zur Mutter Erde. Vorher wollen ein paar kleine Aufgaben erledigt werden, ohne die Ihr garnicht in die Game-Show herein kommt. Habt Ihr Euch durch den Death-Tower durchgekämpft und Eure Heimreise angetreten wartet schon



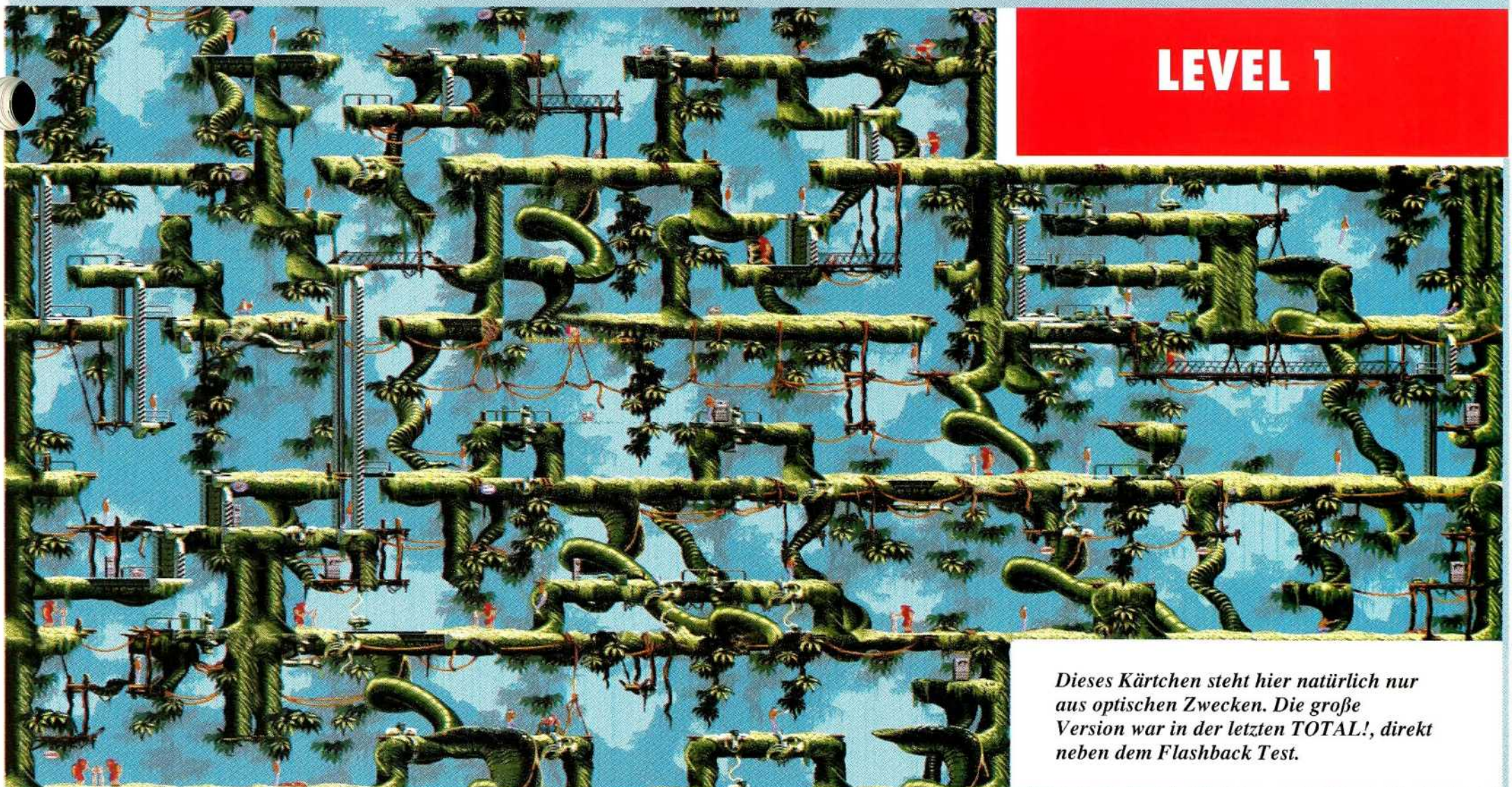
das nächste Abenteuer. Überall lauern Gestalten die Conrad nicht leiden können, komisch oder? Nachdem Ihr den vierten Level durchquert habt, werdet Ihr gleich von den Aliens gefangengenommen. Da bleibt nur die Flucht, und die führt Conrad dann direkt durch Level fünf. In diesem Abschnitt tauchen auch zum ersten Mal die wahren Außerirdischen auf. Man nennt sie Morphs, denn sie haben die unangenehme Eigenschaft



ihre Körper zu verflüssigen. Als schleimige Masse laufen sie am Boden oder der Decke entlang, um sich auf ihre Opfer zu stürzen. Ekelig, ekelig! Doch nun genug der vielen Worte, Conrad wartet schon ganz ungeduldig darauf die Menschheit zu erretten.



Drum: Ran an die Konsole und die Fingerspitzen gewetzt ...



LEVEL 1

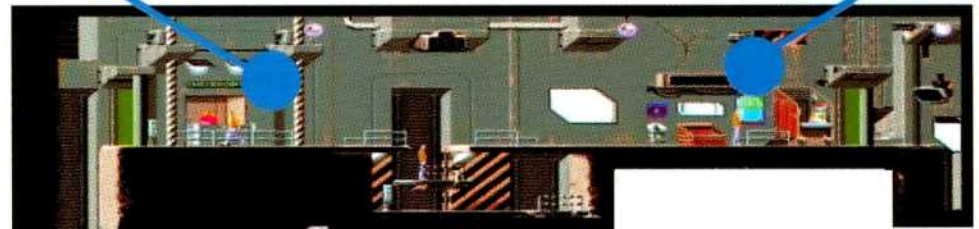
Dieses Kärtchen steht hier natürlich nur aus optischen Zwecken. Die große Version war in der letzten TOTAL!, direkt neben dem Flashback Test.

Mission 1

Der erste Auftrag ist noch recht einfach: Ihr sollt ein Päckchen in Asien bei „Titan Travel“ abholen und zur Filiale in Afrika transportieren. Abgesehen von der nervenden Wache kurz vor Eurem Ziel habt Ihr keine Probleme zu erwarten.

Am Checkpoint gibt es einen Fahrplan, der gleichzeitig als Ticket benutzt wird.

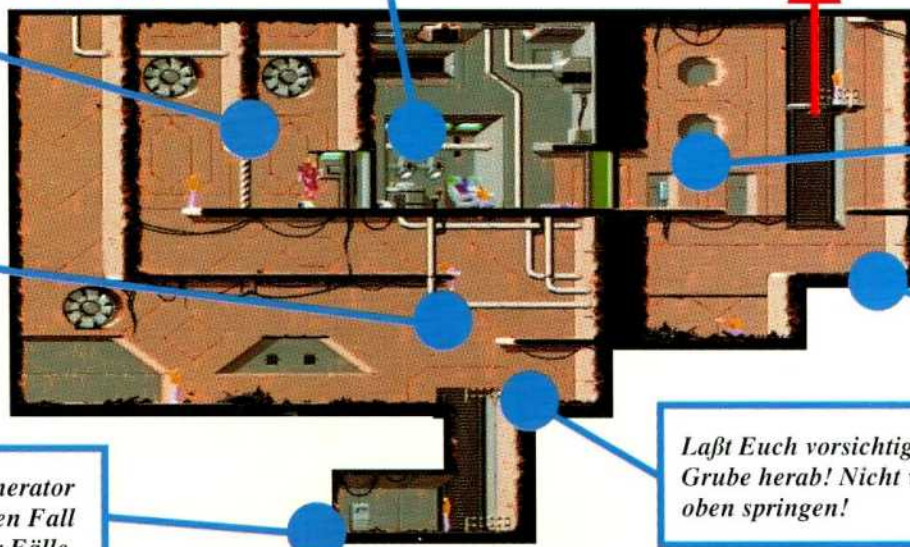
Das Paket, das Ihr in der ersten Mission transportieren sollt, müßt Ihr hier abholen.



Die Untergrundbahn bringt Euch von Station zu Station.

Dank Ians Hilfe gewinnt Conrad sein Gedächtnis zurück.

ASIA



Die Sicherung (fuse) für den Fahrstuhl liegt in der Grube. Aber Vorsicht, sie wird bewacht!

Und wieder hilft nur viel Anlauf und ein weiterer Sprung.

Laßt Euch vorsichtig in die Grube herab! Nicht von oben springen!

Ein Generator für den Fall der Fälle.

Zwei Wachen lauern im nächsten Raum, den Ihr folglich nur mit gezogener Waffe betreten solltet.

Klettert auf die kleine Plattform und nehmt so viel Anlauf wie möglich. Nur so könnt Ihr die nächste Etage erreichen.

Mission 2

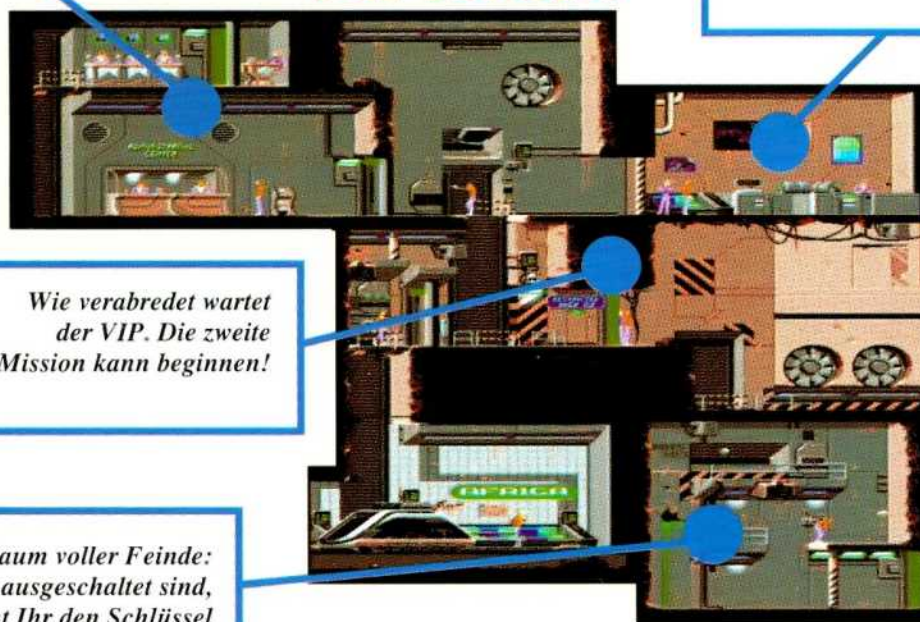
Conrad als Leibwächter: Ein VIP wartet vor der gesperrten Zone in Afrika und will von Euch sicher durch dieses Gebiet geführt werden. Seine Angst ist durchaus berechtigt, denn ein ganzes Heer böser Mutanten lauert auf ihn.

Mission 3

Der Fluch der Technik: Ein Cyborg dreht wegen einer Fehlfunktion durch. Conrad soll Schlimmeres verhindern und den Blechkopf ausschalten. Dreh- und Angelpunkt des Geschehens ist die Bar in Amerika.

Auch nicht in New Washington darf man ohne Arbeitserlaubnis einen Job annehmen. Also holt Euch dieses Papier!

AFRICA



Wenn Ihr das Päckchen hier heil abliefern, hat Conrad die erste Mission geschafft.

Der VIP hat keine Lust zu klettern. Conrad muß also voraus laufen und den Weg frei machen.

Diese Wache sollte kein Problem darstellen. Sie läßt sich mit einem Hieb betäuben. Den Schlüssel, den sie Euch vererbt, könnt Ihr später noch gebrauchen.

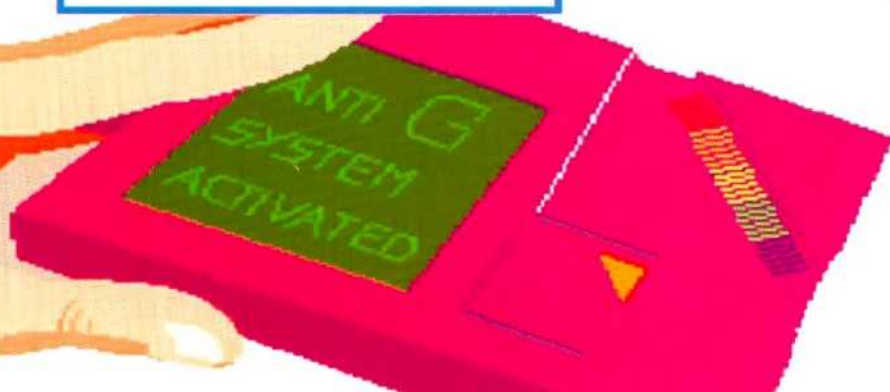
Wie verabredet wartet der VIP. Die zweite Mission kann beginnen!

Ein Raum voller Feinde: Erst wenn alle ausgeschaltet sind, könnt Ihr den Schlüssel nehmen und verschwinden.

Puh! Der VIP ist wohlbehalten am Ziel angekommen!

Laßt den VIP erstmal hier warten!

Achtung: Mine!



Mission 4

Tschernobyl läßt grüßen! Der Reaktor unter der Stadt droht durchzubrennen, wenn nicht irgendwer innerhalb von 90 Sekunden eine kleine Sicherung auswechselt. Freiwillige vor!

Das digitale Arbeitsamt.
Um einen Job zu bekommen,
müßt Ihr Eure Arbeits-
erlaubnis dabei haben.

Für ein paar Credits könnt Ihr hier
ein Paßfoto machen lassen.

Habt Ihr
Jack's
Papiere?
Dann ab in
den dritten
Level!

EUROPE

Wie im Paradies:
Hier kann Conrad
abspeichern und den
Schild aufladen.

Betätigt hier
den Schalter.

Vorsicht vor den Wächtern!
Wenn sie Conrad
erwischen, stürzt er sich
möglicherweise zu Tode.

Hier
liegt ein
Schlüssel.

Geht nach dem ersten Meeting
mit dem Polizisten hierhin.
Achtung:
Ihr werdet angegriffen!
Der Kerl, der Euren Kampf
mit dem Mutanten abwartet,
sagt Euch später die Wahrheit
über den Polizisten.

Achtung:
Minen!

Legt einen Stein
auf den Sensor.

Mit ein wenig Geschick
treffen sich die Wachen
gegenseitig!

Der Schlüssel
öffnet Euch die
Luke zum Versteck des
Cyborgs.

An der Bar erhaltet
Ihr wertvolle Informa-tionen
über den ausgeflippten Cyborg.

Nehmt den
Schlüssel und
das Geld mit!

Hängt Euch an den
Absatz und springt.
Benutzt das Kraftfeld
und schaltet dann
den Mutanten aus.

Am Ziel!
Fast zu schön, um
wahr zu sein!

Bei Jack könnt Ihr für
1500 Credits die Eintritts-
karte für den dritten Level
kaufen. So ein Wucher!

Dieser Polizist steckt mit dem Cyborg unter
einer Decke. Bei Eurem ersten Treffen führt
er Euch noch in die Irre, beim zweiten
müssen die Fäuste sprechen. Nach seinem
Ableben hinterläßt er einen Schlüssel.

Der Cyborg
erwartet
Euch schon.
Laßt Ihn nicht
entkommen!

AMERICA

Mission 5

Alien-Alarm! Ihr habt die zweifel-
hafte Ehre, die Sperrzone 3 in
Europa von Außerirdischen zu be-
freien. Rambo hätte seinen Spaß
an diesem Job.

Nehmt Anlauf und
überspringt die
Gefahrenzone!

Dieser Schalter
öffnet die
Bodenluke.

Ein weiter
Satz rettet
Euch das
Leben.

Conrad mag keine elektrischen
Schläge. Rollet Euch also am besten
darunter durch.

Jeder
falsche
Schritt ist
tödlich!

Klettert auf die
Plattform und wartet
auf den Fahrstuhl!

Der dritte Reaktor von
links ist defekt und
benötigt das Ersatzteil.

DER REAKTOR

FLASHBACK

Hier seht Ihr ihn, den Death-Tower, die gemeinste und widerwärtigste Spielshow des intergalaktischen-öffentlich-rechtlichen Fernsehen. Durch die gigantischen Werbeeinnahmen bei dieser Sendung versucht die Erdregierung ihre Rüstungspolitik zu finanzieren. Doch Conrad bleibt nichts anders übrig als mitzuspielen, denn nur so wird er seine geliebte Heimat wiedersehen. Bei fast allen Gegnern hat sich

eine einfache Taktik bewährt. Ihr zieht die Waffe und hockt Euch hin. Nun müßt ihr vom Gegner wegrollen, Euch umdrehen und dann: Gib ihm... Damit es gar nicht so weit kommt noch ein paar Grundregeln: 1. Auf alles ballern, was sich bewegt. 2. Was sich nicht bewegt, wird erst recht beschossen. 3. Dem Gegner in den Rücken zu schießen, ist zwar unschön, aber wirkungsvoll.



Die gezogene Waffe ist wie eine Lebensversicherung. Manchmal sollte man eben doch auf „Nummer Sicher“ gehen!



Da kommt der Feind! Noch habt Ihr Zeit, Euch auf den Angriff vorzubereiten.

Vorsicht! Wenn Ihr hier abstürzt, ist es vorbei mit Conrad.

Die letzte Atempause vorm Finale. Also absichern!

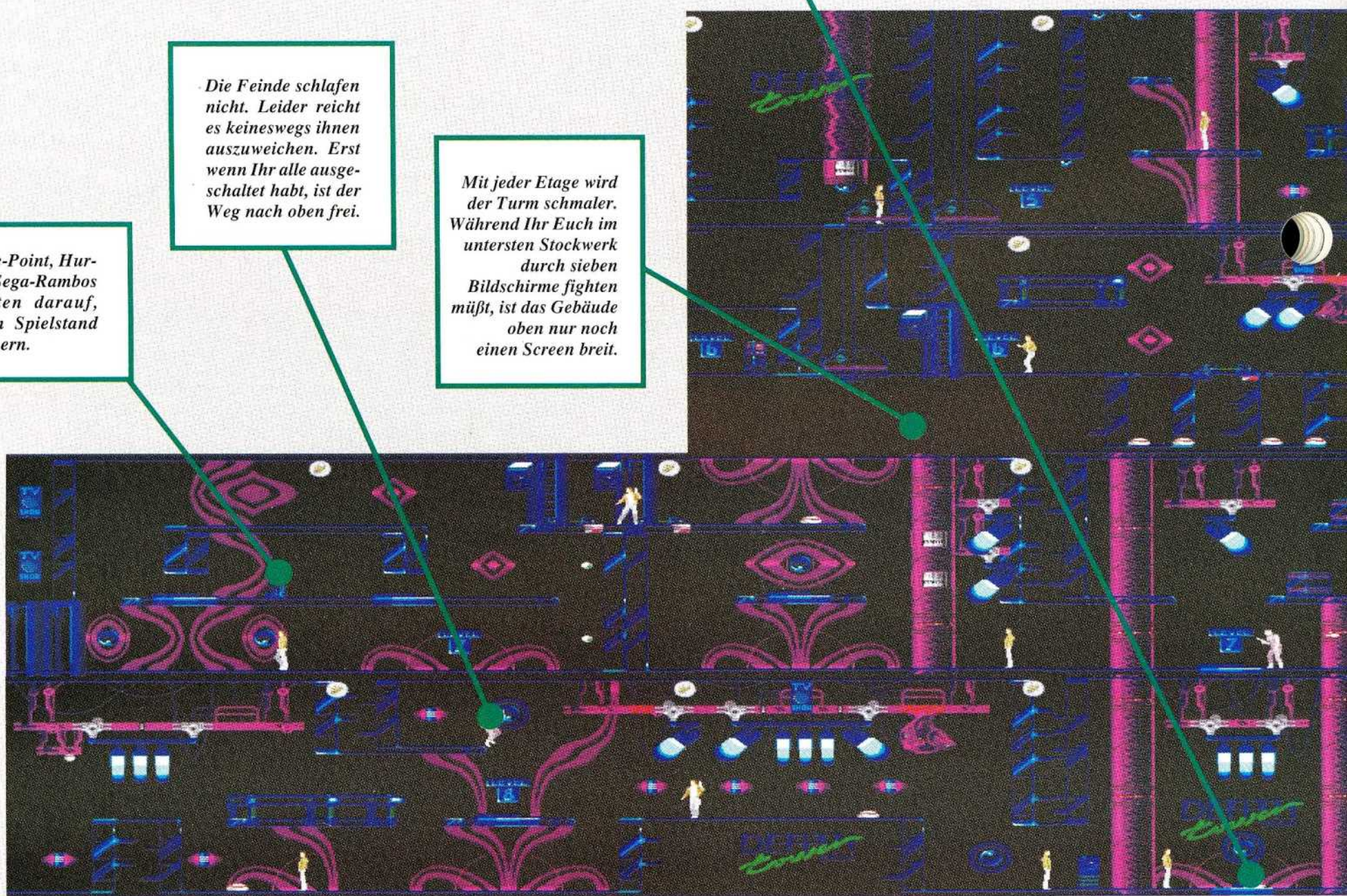
Hier beginnt das Abenteuer. Das große Gebilde rechts neben Euch ist eine Mine. Wirklich! Probiert Ihre Wirkung besser nicht aus, sondern jumpt elegant über sie hinweg!

Ihr könnt Euch sicherlich lebhaft vorstellen, was passiert, falls Conrad in eine dieser Gruben fallen sollte.

Die Feinde schlafen nicht. Leider reicht es keineswegs ihnen auszuweichen. Erst wenn Ihr alle ausgeschaltet habt, ist der Weg nach oben frei.

Mit jeder Etage wird der Turm schmaler. Während Ihr Euch im untersten Stockwerk durch sieben Bildschirme fighten müßt, ist das Gebäude oben nur noch einen Screen breit.

Ein Save-Point, Hurra! Nur Sega-Rambos verzichten darauf, hier den Spielstand abzusichern.



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⁾



Super Mario 3

Meister Rohrzanke ist wieder da und zeigt den Pirates, was es heißt, einen Mario vom ersten Platz verdrängen zu wollen. Da kann der kleine Klempner nämlich gar nicht drauf (wie man so schön in Hamburg sagt...).

2 ⁽⁻⁾



Over Horizon

Man sollte wirklich zweimal überlegen, ob man mit Kreaturen herumexperimentiert, die gleich ein ganzes Planeten-System zum Frühstück nehmen... Nuh is zu spät: Die böse Gamma-Organisation hat sich die böse Brut gesichert.

3 ⁽¹⁾



Pirates!

Und weiterhin segeln die holzbeinigen und enterhakenbewaffneten Freibeuter durch die Charts-Gewässer. Wenn auch nicht mehr auf ganz so hohen Wellen wie bisher... Aber egal, ein schmutziges Lied haben sie immer noch auf Lager.

4 ⁽³⁾ **Tiny Toons**

5 ⁽⁵⁾ **Micro Machines**

NES

1 ⁽²⁾



Micro Machines

Die Billardtische und Werkbänke dieser Welt sind offensichtlich immer noch nicht zur verkehrsberuhigten Zone erklärt worden... Und das ist auch ganz gut so, schließlich haben Olli und ich noch 'ne nette Wette laufen.

2 ⁽¹⁾



Pirates!

Mit 'ner Ration Rum in der Blutbahn kapert sich's doch gleich nochmal so gut. Die Orientierung leidet natürlich ein wenig darunter, aber das macht das ganze bloß noch spannender. Und die Angriffstaktik überlegen sich eh andere.

3 ⁽⁻⁾



Banana Prince

In Kürze: König Grünpfeffer (böse!) klaut drei heilige Becher. Bananenprinz (gut!) schnappt sich seine Verbündeten und schwört Rache. Unser Tip: Immer schön auf herumliegende Schalen achten und hinein ins rutschige Vergnügen.

4 ⁽⁻⁾ **Over Horizon**

5 ⁽³⁾ **Tiny Toons**

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 mitredest? 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



Lin Gruber

MARIO ALL-STARS

Super Mario All-Stars ist der Hammer, zumal der Preis für vier Spiele auf einem Modul gewaltig (niedrig) ist. Außerdem gibt es sehr viele abwechslungsreiche Level gibt.



Karin Heyne

SUPER MARIO KART

Mein Lieblingsspiel ist Super Mario Kart, weil es wahnsinnig gut gemacht und lustig ist und nie langweilig wird. Meinen Freund schlage ich immer darin.



Mr. X

STREET FIGHTER 2 TURBO

Achtung, Vega schwingt seine Krallen, doch Du blockst ab. Der Spanier zuckt zurück, klettert aufs Gehege und... "Huaaa", springt er auf Dich hinunter. Doch Du führst den Drachenschlag aus...



Bernd Gajewski

ZELDA – LINK'S AWAKENING

Spitzen Grafik, toller Sound, Spannung und vieles mehr verspricht dieser absolute Game Boy Knaller. Verschwindet dieses Modul erstmal im Schacht, ist man für eine Weile nicht mehr ansprechbar...



Timo Schembs

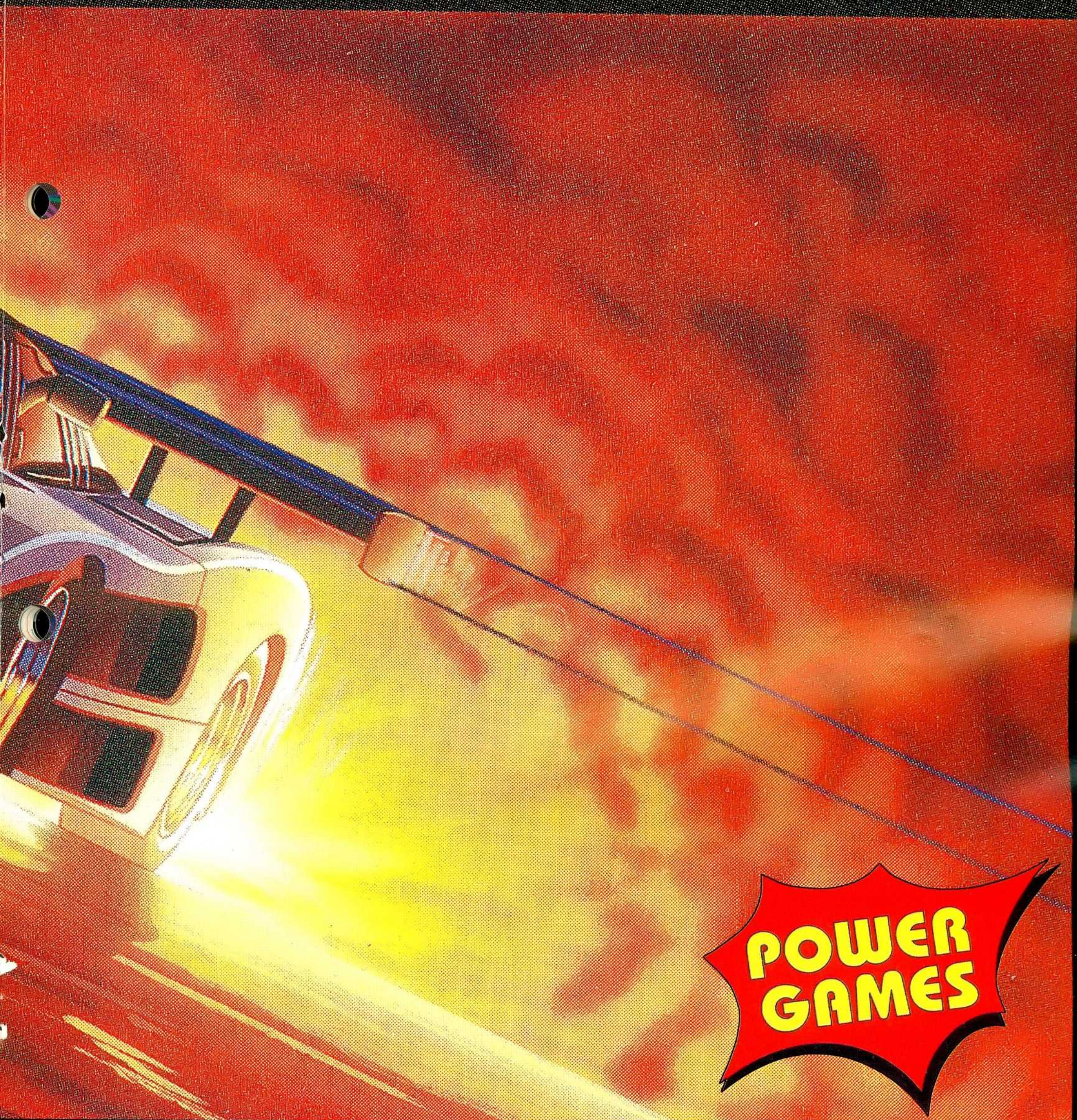
TECMO SUPER NBA

Ich möchte den Lesern Tecmo Super NBA Basketball empfehlen. Es bietet eine Supergrafik, alle NBA Mannschaften und eine ganze Saison mit 82 Spieltagen. Es gibt keine bessere NBA-Simulation!

TOP GEAR



FLAR 2TM

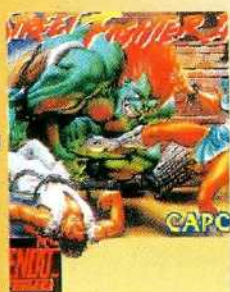


**POWER
GAMES**

LESER

SNES

1 (3)



Street Fighter 2

Habt ihr eigentlich noch genug Energie für kleine Brüder und Schwestern, wenn ihr ständig auf den Streets fightet? Ich hoffe doch, ja... Nicht, daß Ihr nur noch vor der Konsole sitzt und die Lütten vergessen, wer der Boß ist!

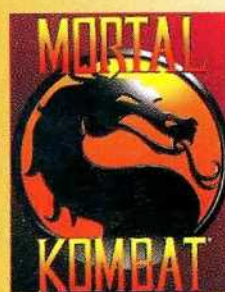
2 (-)



Cool Spot

Was ist kugelrund und rot? Nein, nein, nicht der übergewichtige Sven nach 6 Treppen... Vom coolen Spot mit Sonnenbrille und Yoyo ist die unverfrorene Rede. Dieser lässige Zeitgenosse schnippt sich nämlich weiter lässig durch die Charts.

3 (-)



Mortal Kombat

Schlag auf Schlag behauptet sich die geniale Karate-Show in den Charts. Kein Wunder: Kaum ein Prügelspiel bot je so viel gemeine Tricks und fiese Kicks wie dieses. Somit ist es einfach genau richtig für die täglich benötigte Action-Ration.

4 (1) Mario All-Stars

5 (-) Flashback

Game Boy

1 (-)



Mortal Kombat

Es ist und bleibt der momentane Game Boy Knaller. Wahnsinn, wieviel Action und Spannung die trickreichen Fighter auch aus dem Nintendo-Nesthäkchen zaubern.

2 (-)



Turtles 3

Zitat: "Komm' doch, Du Flasche, wenn Du Mumm in den Knochen hast. Du findest mich in der alten, abgelegenen Mine. Deine Freunde kannst Du abhaken..." Ok, Shredder, Du wolltest es so!!!

3 (-)



Dracula

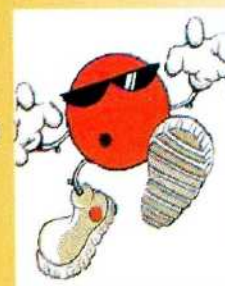
Blody Mary zum Frühstück? Für den blassen Zeitgenossen aus Transsylvanien ist dies das Größte. Grund genug, den Pflock zu spitzen und dem Fürsten der Finsternis den Appetit zu verderben.

4 (-) Alien 3

5 (4) Castlevania 2

SNES

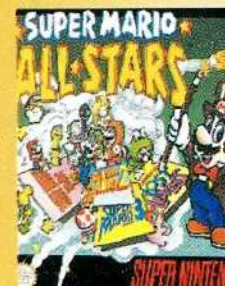
1 (3)



Cool Spot

Es ist vollbracht: Die Spitze ist erklommen. Zeit genug für ein kurzes, aber lässiges Yoyo-Solo. Aber, liebster Spot, fühl' Dich nicht zu sicher – um einen Mario auf Dauer zu verdrängen, darfst Du Dir keinen Ausrutscher leisten.

2 (1)



Mario All-Stars

Auf den Punkt gekommen, was?! Nun sieh' mal zu, mein abenteuerlustiger Klempner, wie Du da wieder herauskommst. Kleiner Tip am Rande: Im Moment gibt's Sonnenbrillen in vielen Shops ganz besonders günstig...

3 (-)



Mortal Kombat

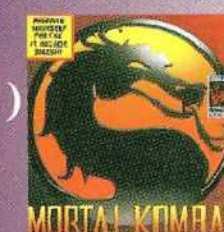
Wir können's nur immer wieder betonen: Wir alle können wunderbar zwischen Realität und Videospiel unterscheiden. Und haben deshalb auch jede Menge Spaß dabei, dem Gegner mal so richtig einen einzuschenken...

4 (4) Star Wing

5 (-) Flashback

Game Boy

1 (1)



Mortal Kombat

Der Klügere gibt nach?? Nicht, wenn er beim Mortal Kombat mitmischet. Doch beweist man Klugheit nämlich viel besser durch gezielt eingesetzte Kicks und überraschende Spezialangriffe.

2 (-)



Duck Tales 2

Wenn Dagobert Duck um die Welt hetzt, kann's eigentlich nur um eines gehen... Taler. Und so ist es auch hier. Weiß der eigentlich nicht, daß er schon längst die reichste Ente des Universums ist?

3 (-)



Dracula

"Immer schön die Beißerchen putzen!" Nicht umsonst hat Mama Dracula ihrem Bubi dies von klein auf eingetrichtert. Stellt Euch doch mal vor, der Arme müßte immer einen Dosenöffner dabei haben...

4 (-) Pang

5 (3) Mario Land 2

Die Gegner fackeln nicht lange. Zieht schon während des Kletterns die Waffe, um oben als erster am Drücker zu sein.

Conrad hat es fast geschafft. Oder nicht? Die Feinde in den letzten beiden Etagen versuchen, ihn kurz vor dem Ziel zu stoppen.

Das Ticket zu Erde ist in greifbarer Nähe. Ihr müßt nur noch den letzten Gegner ausschalten.



Kurz vor dem Ziel: Jetzt bloß nicht übermütig werden!

Das wurde aber auch Zeit: Endlich wieder ein Generator!

Ebenso begehrt wie die Save-Points ist ein Generator. Nur hier könnt Ihr den Schild wieder aufladen.

So eine Gemeinheit! Jeder Schalter öffnet lediglich die genau gegenüber liegende Tür. Ihr müßt also die komplette Etage durchqueren.

Der Death-Tower ist, wie der Name schon verrät, ein Turm. Wenn Ihr also hier die Karte verläßt, kommt Conrad am anderen Ende wieder heraus.

Nehmt Anlauf und springt! Nur so erreicht Conrad die nächste Plattform. Unbedingt vorher sichern!

Die Scheibe könnt Ihr einschlagen.

Diesen Schlüssel werdet Ihr später noch benötigen.

Der Robbi muß weg!



Eine böse Falle: Nur nach einem Sieg über die Kampfballer öffnen sich die Türen wieder. Laßt den Schlüssel nicht liegen!

Duckt Euch, sonst wird Conrad getroffen.

Dieser Schalter verschiebt den Steinblock.

Der leichteste Weg, um an den Falltüren vorbei zu kommen: Geht mit der gezogenen Waffe in die Knie und rollt Euch vorwärts.

Schlagt drei Fliegen mit einer Klappe: Das Feuer ist aus, der Schild aufgeladen und der Spielstand abgesichert!



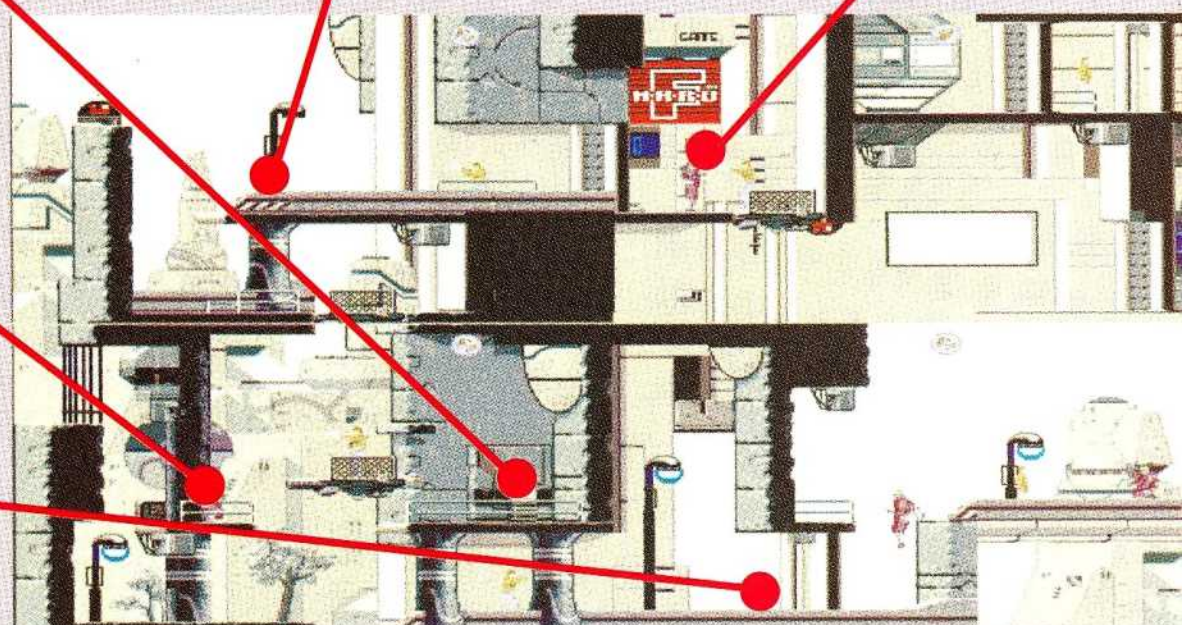
Ohne jeden Zweifel: Ein Generator.

Von jetzt an müßt Ihr jeden Wächter und jeden Robbi ausschalten.

Obwohl dieser Polizist anfangs ganz friedlich ist, solltet Ihr ihn gleich an Ort und Stelle ins Land der Träume schicken.

Noch auf dem Lift könnt Ihr diesem Aufpasser ein, zwei Schüsse auf den Pelz brennen.

Im nächsten Bild lauert mitunter ein schußbereiter Wächter.



Klettert auf die Plattform!

Der Schalter läßt das grüne Feuer verlöschen.

Wenn der Schild kurz vor seinem Ende ist, seid Ihr hier genau richtig.

Ein Schlüssel! Mitnehmen!

An diese unscheinbare Plattform müßt Ihr Euch hängen, damit sich der Weg nach unten öffnet.

Legt Euch nicht mit den Selbstschußanlagen an! Von oben läßt sich diese Etage viel einfacher erreichen.

Nur ein Wort hier: Sichern!

Dieser nette Herr nimmt Euch die ID-Card ab, öffnet jedoch im Gegenzug die Tür.

Jetzt aber schnell, das grüne Feuer ist schon hinter Euch her!

Solange der Ball nicht vernichtet wurde, bleibt das Tor geschlossen.

Springt in diese Grube! Gerettet, oder doch nicht?

Wachen, wohin man sieht.

Ducken und vorwärts rollen!

Achtet unbedingt auf diesen Polizisten!

Hinter dieser Tür empfängt Euch manchmal eine böse Überraschung.

In manchen Schwierigkeitsstufen befindet sich hier einer dieser unangenehmen Kampf-Bälle.

Kommt wie gerufen: Das Taxi. Mit dem A-Knopf steigt Ihr ein.

FLASHBACK

Dies ist die letzte Karte für diese Ausgabe.

Wir hoffen, daß wir Euch damit helfen konnten. Wenn ja, dann rechtfertigt das auch die stundenlange Arbeit, die alle Beteiligten damit hatten.

Sicherlich ist Euch schon aufgefallen, daß manche Bilder (wir nennen sie Grabs) nicht zueinander passen. Da hat das Nebenbild

Nun laßt Ihr den Teleporter hier liegen und fahrt nach oben. Laßt zum Save-Point und beamt wieder zurück.

Achtet auf den Roboter. Mit dem neuen Schlüssel knackt Ihr diese Tür.

Ihr müßt die ganze Zeit in Bewegung bleiben (nach oben drücken), dann tut Euch die Maus nichts.

Das zweite Exemplar wird genauso behandelt.

Um diesen Morph ins Land seiner Ahnen zu schicken, müßt Ihr (mit gezogener Waffe) am Boden rollen, bis er aufsteht. Nun ballert Ihr, und wieder von vorn, bis er erledigt ist.

Und noch einmal werfen wir mit dem Teleporter um uns. Nach unten bitte.

Der erbeutete Schlüssel öffnet dieses Schott.

Von hier wieder den Teleporter werfen und benutzen.

Vergeßt den oberen Schalter nicht, sonst müßt Ihr nochmal zurück.

Nutzt diesen Generator zum Aufladen!

Den Desintegrator durchrollt Ihr mit gezogener Pistole. Natürlich dann, wenn er aus ist.

Der terminierte Wächter hinterläßt einen Schlüssel.

Sobald Ihr hier seid: Abspeichern, egal, was gerade los ist.

Endlich wieder speichern!

Merkt Euch den Rhythmus der Felder. Von rechts müßt Ihr Euch nach oben hangeln und dort gleich nach links springen.

... erledigt die Kugeln und geht dann weiter.

Werft den Teleporter von hier durch das Feld. Dann vorsichtig nach oben, dem Wächter den Schlüssel abnehmen. Nun geht's wieder zurück.

Erledigt den Mutanten, und Ihr dürft den Teleporter samt Fernsteuerung aufheben.

Ihr kommt hier ohne Waffe an. Rollt Euch unter Schildbenutzung schnell nach rechts. Dort unten liegt dann Eure Pistole.

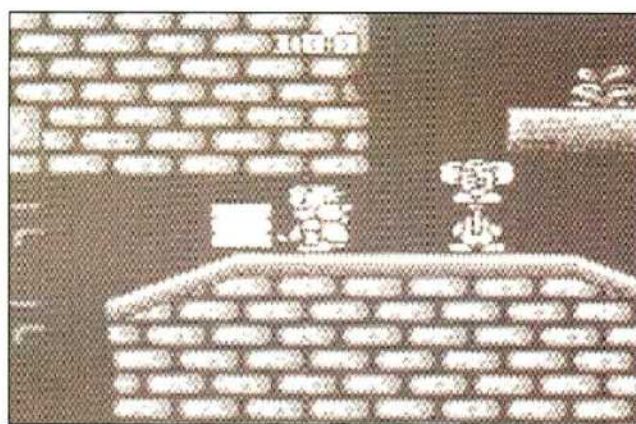
Wenn Ihr durch die Tür tretet, wird's happig. Ein laufendes grünes Feld will Euch ans Leder. Werft den Teleporter in eine Grube...

Stellt Euch genau unter die Halbkugel und drückt nach oben: Level geschafft!

Nicht nur Ihr und wir, nein, auch der gedächtnisentleerte Conrad hängt nur vor der Konsole ...

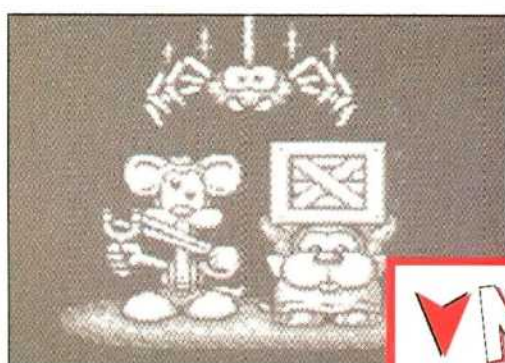
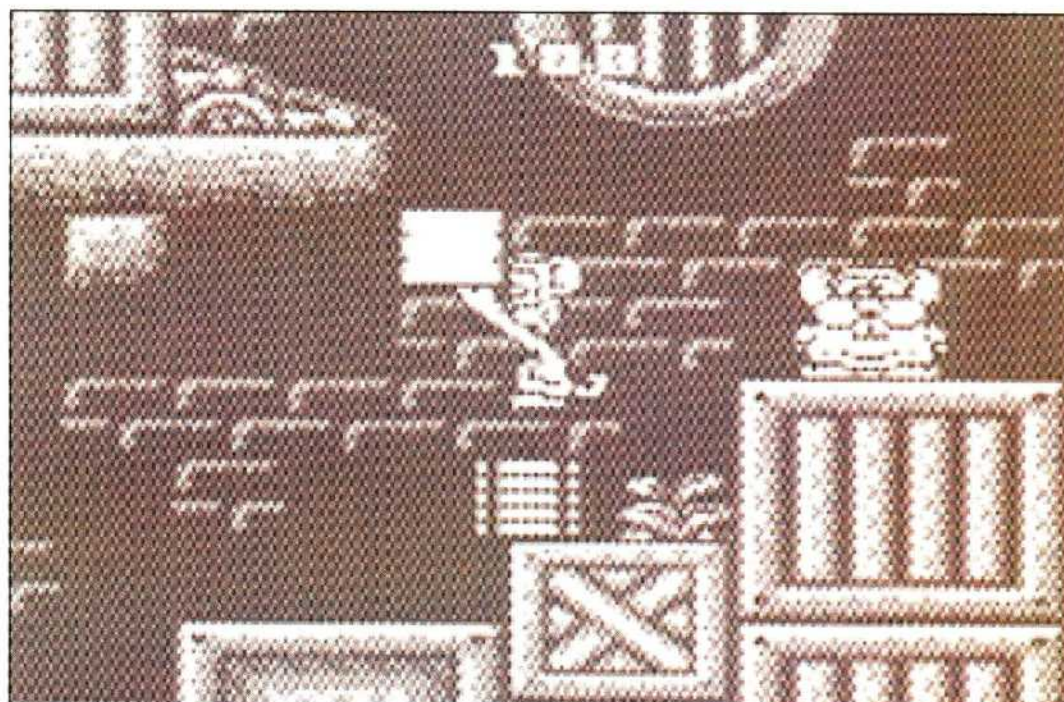


Getrennt von ihren Eltern müssen sich die beiden jüngsten Sprößlinge einer Mäusefamilie allein nach Hause durchschlagen. Ehrensache, daß Ihr den beiden auf ihrer gefährlichen Mission helft. 'The Fidgets' von 'Elite' spielt sich ein wenig wie 'The Lost Vikings': Ihr verfügt über zwei Figuren, die sich einzeln anwählen und steuern lassen. Beide müßt Ihr in einem Stück ans Ziel jedes Levels bringen. Sportskanone Frankie hat es in dem Spiel deutlich leichter. Er springt höher und weiter als jede andere Maus auf dieser Welt. Daher muß er häufig seinem rundlichen Brüderchen Freddie helfen, die Jump&Run-Levels zu durchqueren. Ohne Teamwork kommen die beiden nämlich nicht weit. Wenn Freddie eine hohe Plattform nicht erklimmen kann, bleibt Frankie nichts anderes übrig, als eine große Kiste zu suchen. Diese trägt er dann zu seinem Partner, der auf diese hinaufklettert. Ab und zu findet Ihr sogar eine Sprungfeder, die Ihr mitnehmen und an einer geeigneten Stelle als Trampolin benutzen könnt. Besonders wenn Ihr Räume durchsucht, deren Ausgang unerreichbar hoch ist, solltet Ihr dieses nette Hilfsmittel nicht vergessen. Anderenfalls bleibt Ihr dort gefangen und müßt von vorne anfangen. Falls die beiden Nager nicht mehr genug Leben haben, ist das Mäusedasein und somit Euer Spiel beendet. Damit Ihr in einem solchen Fall nicht ganz am Anfang starten müßt, haben Euch die Programmierer ein Paßwortsystem spendiert.



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

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



THE FIDGETS

NEGATIV!

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

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

POSITIV!

Das Game bietet die richtige Mischung aus verschiedenen Spielelementen. Niedliche Hauptfiguren und Gegner.

die Levels, in denen sie herum tollen, wirken grafisch indes ein wenig eintönig. Eine weitere kleine Enttäuschung bleibt Euch ebenfalls nicht erspart: Aus der geplanten Game-Link-

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

Martin Klugkist



The Fidgets

Grafik



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

Sound



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

Gameplay



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

Dauerspaß



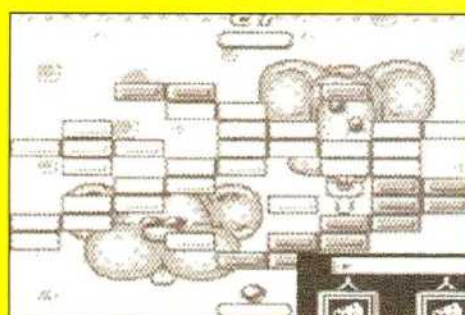
Fast 800 Bildschirme haben die Programmierer in das Modul gequetscht. Das sollte für einige langweilige Mathe-Stunden reichen.

TOTAL! - CHECK

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



Ein Paar wie Dick und Doof



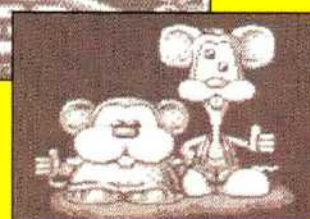
Die Levelwahl: Nur die richtige Kombination hilft hier weiter.

In diesem Zwischenspiel könnt Ihr wervolle Extras ergattern.



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

Das runde Ding dort ist ein Schalter. Gegenrennen reicht!

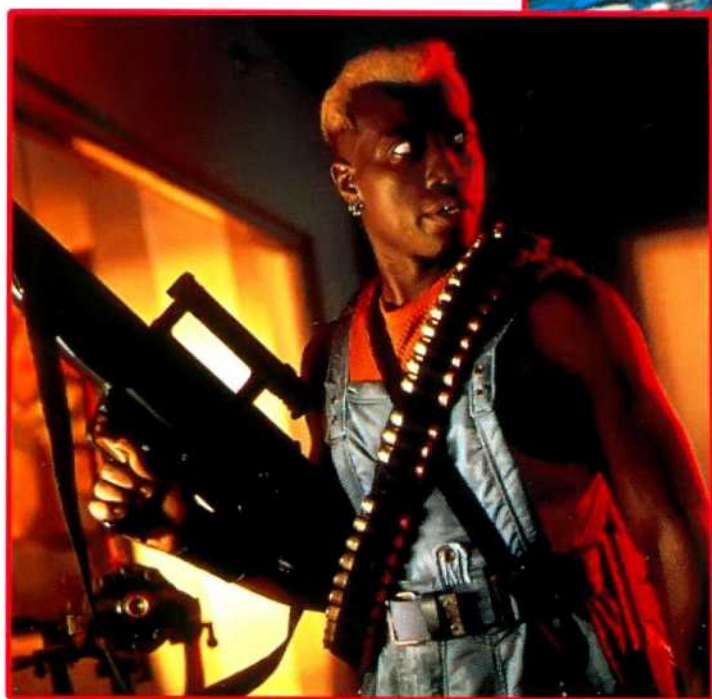


REPORT ORTE

Wenn Rauhbein Sylvester Stallone den gefährlichsten Verbrecher des 21. Jahrhunderts bis in die Zukunft verfolgt, dann bleibt garantiert kein Auge trocken – und kein Stein auf dem anderen. Denn „Demolition Man“ Sylvester Stallone ist bekanntlich kein Freund der sanften Methoden ...

DEMOLITION

Kallharte Action ist sein Geschäft – und damit kennt er sich aus. Produzent Joel Silver hat ein goldenes Händchen für erfolgreiche Actionfilme. Unter seiner Leitung entstanden so legendäre Streifen wie die Lethal-Weapon-Trilogie, Die Hard 1 u. 2, Predator 1 u. 2 und und und. Der Mann weiß halt, was ankommt. Auch sein bislang letztes Werk „Demolition Man“ ist da keine Ausnahme. Seit Anfang Dezember macht der ausgekochte Supercop John Spartan (Sylvester Stallone) auch in deutschen Kinos Jagd auf den „Überverbrecher“ Simon Phoenix (Wesley Snipes). Die Geschichte beginnt im Los Angeles des Jahres 1996: Phoenix hat einen Bus entführt und



Dieser Mann kennt keine Gnade: Simon Phoenix terrorisiert die „schöne neue Welt“.

hält die Insassen in seinem Hauptquartier gefangen. John Spartan stellt seinen Erzfeind Phoenix. Im anschließenden Zweikampf explodiert der gesamte Gebäudekomplex, dabei kommen alle Geiseln um. Pech für den „Demolition Man“: Genau wie Phoenix wird er zu einer 70jährigen Haftstrafe verurteilt. Beide werden im hy-

permodernen Cryo-Gefängnis eingefroren und während dieser Zeit mit einer speziellen Gehirnwäsche resozialisiert. Im Jahr 2032 wird Los Angeles durch ein furchtbares Erdbeben dem Erdboden gleichgemacht. Aus den Trümmern erschafft Bürgermeister Cocteau eine völlig neue Stadt. San Angeles ist eine saubere, vollkommen friedfertige City, in der es keine Gewalt und keine Verbrechen mehr gibt – aber



Ein Held taut auf: John Spartan (Sylvester Stallone) erwacht aus seinem eiskalten Tiefschlaf im Cryo-Gefängnis.



Grimmig, grimmig: Superbulle Spartan hat nichts zu lachen auf der Jagd nach Erzfeind Phoenix.

auch keine Individualität und Freiheit für den einzelnen ...

Ausgerechnet in diese scheinbare Idylle herein platzt Schwerverbrecher Simon Phoenix, der bei einem Bewährungsgespräch aus dem Cryo-Gefängnis fliehen konnte und jetzt die Stadt terrorisiert. Seiner ungebändigten Gewalt sind alle hilflos

© Warner Bros.



MAN

ausgeliefert. Nicht einmal die Polizei kann gegen Phoenix etwas ausrichten – denn die ist ganz mächtig aus der Übung gekommen. Schließlich hat es in San Angeles seit Jahren keine Gewaltverbrechen mehr gegeben. Und so bleibt ihnen nichts ande-

ungebändigten Gangster Phoenix unschädlich gemacht hat, fliegen natürlich ordentlich die Fetzen. Bürgermeister Cocteau muß zwischendurch einsehen, daß die Freilassung Phoenix' nicht seine beste Idee war und bezahlt diese Einsicht mit dem Leben. Und Stallone und Snipes nutzen die Zeit reichlich dazu, allerlei Einrichtungsgegenstände, Fahrzeuge und Gebäude in handliche Bröckchen zu zerkleinern. Und im spektakulären Showdown muß gar die komplizierte Gefrieranlage des Cryo-Gefängnisses dran glauben ...

Reichlich Action also – so viel, daß es auch für ein Computerspiel ausreicht. Bei Virgin ist man derzeit eifrig damit beschäftigt, das Game „Demolition Man“ für PC, Sega-Systeme, 3DO und natürlich das Super-Nintendo zu programmieren. Hauptdarsteller sind auch hier Sylvester Stallone und Wesley Snipes.

Die Macher haben sich etwas Besonderes ausgedacht, um die Helden in die Spiele zu verfrachten. Beide Stars wurden speziell für die Games vor einem Bluescreen-Hintergrund gefilmt. Die verwendete blaue

nem Alpenpanorama stehen sieht, dann ist Bluescreen mit im Spiel. Für die lausige Musik kann diese Technik aber auch nichts ...

Aber zurück zum Spiel: Die vor dem blauen Hintergrund aufgenommenen Demolition-Man-Akteure wurden anschließend digitalisiert und als Sprites in die Games eingesetzt. Wie Demolition Man aussehen könnte, seht Ihr an den paar Screens, die wir



Grrrr – dieser Mann hat keine Zeit zum Lachen: John Spartan macht sich bereit für den großen Kampf.



Wenn der digitale Supercop zuschlägt, dann fliegen richtig die Fetzen – zumindest bei der 3DO-Version, von der diese Bilder stammen.

res übrig, als den „Demolition Man“ John Spartan wieder aufzutauen ...

Der mit den rauen Sitten des frühen 21. Jahrhunderts vertraute Spartan paßt aber sogar nicht in die Friede-Freude-Eierkuchenvelt von San Angeles. Mit seinen flotten Sprüchen bringt er die überall angebrachten Fluchdetektoren zum Glühen und mit seiner ungehobelten Art die Polizeikollegen ins Schwitzen. Vor allem bringt er aber den ach so braven Bürgermeister Cocteau in arge Nöte. Spartan findet heraus, daß dieser persönlich Simon Phoenix auftauen ließ. Der Bürgermeister will, daß Phoenix den Untergrundkämpfer Edgar Friendly (Dennis Leary) umbringt, der die Scrabs abführt, eine riesige Horde Ausgestoßener. Die Scrabs leben im Untergrund, weil sie in der friedvollen, aber jeglicher Freiheit beraubten Gesellschaft von San Angeles keinen Platz haben. Friendly stört die Ruhe der Bürger mit gezielten Aktionen und muß daher verschwinden.

Bis der hartgesottene Supercop den

Bleibt zu hoffen, daß die digitale Schurkenjagd bei der Umsetzung aufs SNES nicht allzu viele Federn lassen muß ...



Hintergrundfarbe kommt in der Natur praktisch nicht vor und läßt sich daher später leicht elektronisch ausfiltern. Dabei bleiben nur noch die Objekte und Akteure übrig, der Hintergrund ist durchsichtig. Die Aufnahmen lassen sich dann beliebig in andere Szenen hineinkopieren. Praktisch, oder? Nicht umsonst ist die Bluescreen-Technik eines der wichtigsten Effektwerkzeuge für Film und Fernsehen. Wenn Ihr das nächste Mal Carolin Reiber während ihrer legendären Volksmusik-Hitparade vor ei-

Demolition Man John Spartan und müßt Euch mit allerlei Verbrecherpack herumplagen. Um die bösen Jungs von der guten Sache zu überzeugen, werdet Ihr – vorsichtig ausgedrückt – natürlich auch die eine oder andere Waffe zur Verfügung haben. Wir sind jedenfalls schon mal gespannt, wie sich die Action-Ballerei für das SNES entwickeln wird.

Demnächst mehr vom Demolition Man!

Gerald Arend

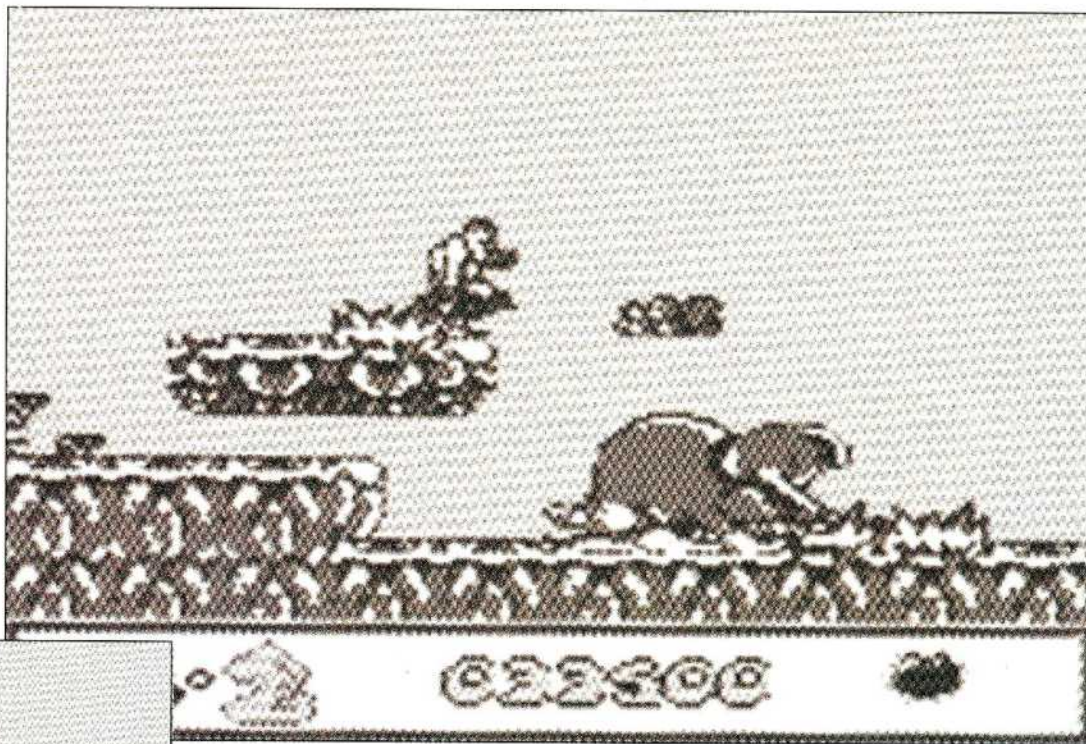
GAME BOY

1 Spieler

Sony

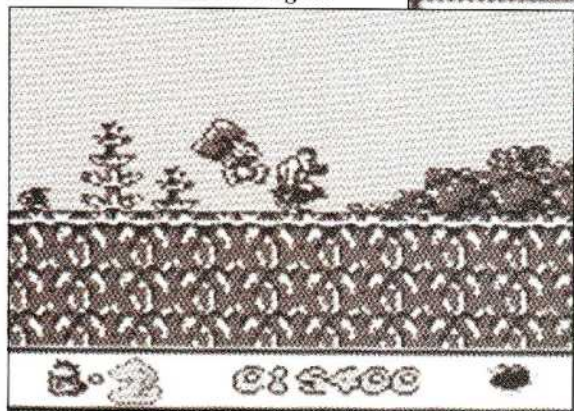
70 DM

Ganz schön hinterhältig, dieser Hammer-Saurier. Aber nicht mehr lange...



Dieser Riesensaurier freut sich tierisch, wenn er eine Steinplatte an den Schädel bekommt. Vielleicht hilft es ja in Sachen Intelligenz ...

Sie hatten es wirklich nicht leicht, unsere prähistorischen Vorfahren: Immer nur Ärger mit den Nachbarn ...



CHUCK ROCK

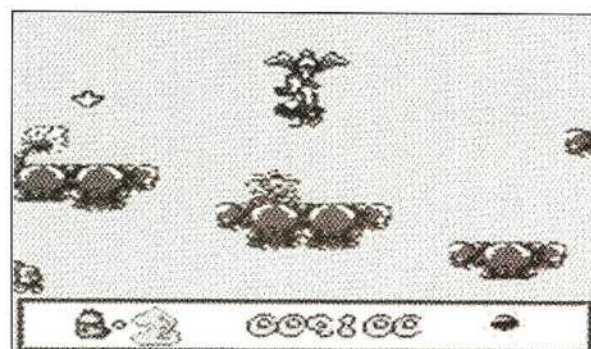
Den hat auch der gute Chuck Rock, der eigentlich ein netter und harmloser Kerl ist und am liebsten vor der heimischen Glotze sitzt und Steinzeitbier abpumpt. Eines Tages kommt jedoch dieser widerliche Gary Gritter daher und entführt die hübsche Ophelia, die bislang dafür gesorgt hat, daß Chucks Haushalt in einiger-

maßen geordneten Bahnen verläuft. Daß dem jetzt nicht mehr so sein soll, das erfüllt Chuckie mit ziemlichem Unbehagen und so schwingt er sich aus seinem Fernsehsessel, um Gary mal einen kleinen Vortrag zum Thema 'Eigentum' zu halten.

Leider ist der Weg zu Garys Höhle recht weit und sehr gefährlich, denn die zeitgenössische Flora und Fauna hat mitbekommen, daß der aufstrebende Homo Sapiens sich recht ordentlich auf der Speisekarte macht. Und so wimmelt es in der ganzen Gegend nur so von hinterhältigen Dinosauriern und anderen Lebensformen, die alle nur Chucks Bestes wollen, nämlich sein Leben. Doch zum Glück ist Chuck auch nicht ganz wehrlos,

Urmenschen mögen zwar gut schmecken, sind aber auch intelligent. Aufdringlichen Dinos kann unser Held mit einem Schwung seiner Wampe oder einem gewagten Kicksprung Respekt lehren, auch läßt sich mit herumliegenden Steinen nach den Fieslingen werfen. Steine und andere, freundlichere Lebensformen können dazu verwendet werden, Hindernisse ohne Schaden zu überwinden, so daß die Chancen gar nicht schlecht stehen, daß Chuck seine Ophelia bald wieder in die Arme schließen kann. Wenn da nicht noch diese schrecklich großen Zwischengegner wären, die das Levelende bewachen ...

Daß Chuck auf dem Game Boy etwas blaß ausgefallen ist, war zu erwarten – mit der Farbe geht allerdings auch ein Teil seines optischen Reizes dahin. Liebevoller Details verschwimmen grau in grau, manchmal sind Gegner oder Hindernisse nur schwer zu erkennen. Auch die etwas ungenaue Kollisionsabfrage und die schlappen zehn Levels lassen nicht unbedingt Freude

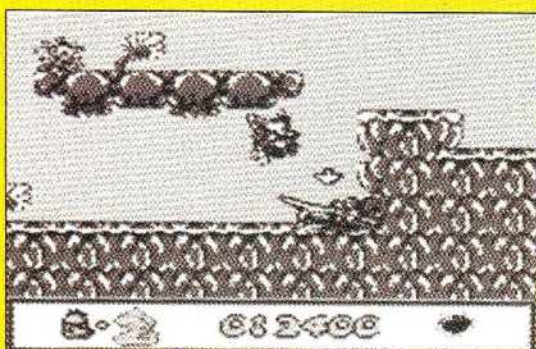


Flugsaurier können Chuck viel Rennerei sparen.

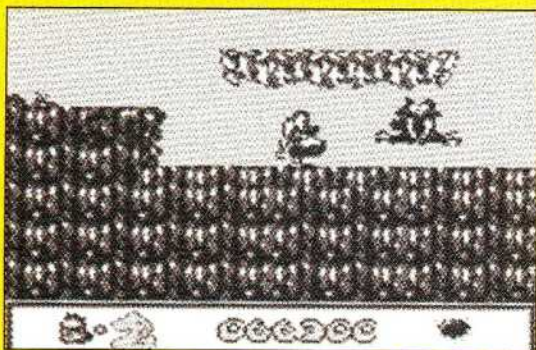
aufkommen. Einen Blick auf diesen Klassiker könnt Ihr zwar ruhig riskieren, vielleicht muß Ophelia dennoch etwas länger auf ihre Rettung warten.

Michael Anton

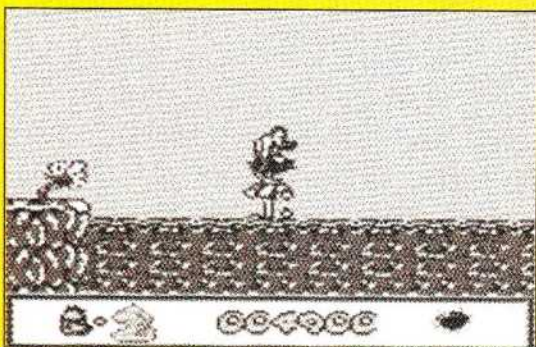
Steinzeit-Helden-Leben...



So ein Krokodil gibt ein ganz ordentliches Kata-pult ab, wenn man es mit einem Stein bewirft.



Dieser Säbelzahnstier ist recht anschmiegsam, stört an dieser Stelle aber nur.



Wellenreiten in der Steinzeit? Zumindest kommt Chuck so bequem über den großen Teich.

POSTIV!

Nettes Jump&Run mit guten Ideen, abwechslungsreiche Levels.

NEGATIV!

Ungenau Kollisionsabfrage, keine Levelcodes, wenig Continues.

Chuck Rock

Grafik



Vom optischen Reiz der Vorbilder bleibt wenig übrig, für Game-Boy-Verhältnisse ist die Grafik eher Durchschnitt.

Sound



Nach der fetzigen Intro-Musik flacht der Soundtrack zwar etwas ab, aber damit kann man durchaus leben.

Gameplay



Im Prinzip stecken in diesem Game viele interessante Features, sie kommen aber auf dem Game Boy kaum zur Wirkung.

Dauerspaß



Die gerade mal zehn Levels werden allerhöchstens durch die leicht mißlungene Kollisionsabfrage zur Herausforderung.

TOTAL! - CHECK

Genre Jump&Run
Levels 10
Schwierigkeitsgrad ... mittel
Continues 1
Speicherkapazität 2 MBit
Erhältlich ab sofort



Dieses Game spielt nicht nur im neunten Jahrhundert, sondern gehört auch programm-technisch zum ganz alten Eisen ...

GAME BOY

1 Spieler

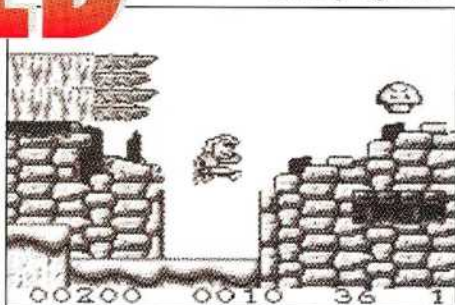
Game tek

70 DM

Die Wikinger sind weg. Der böse Gott Odin hat sie entführt, und jetzt ist nur noch der kleine Brian übrig, um sein Volk zu retten. Acht öde Levels lang versucht er, Odins Gespielen davon zu überzeugen, daß sein Schwert eine richtig tolle Waffe ist. Meist ist seine Mühe vergebens, denn die Gegner lassen sich's gar nicht erst anmerken, wenn ihr sie getroffen habt. Den meisten Mieslingen solltet ihr daher besser ausweichen – aber dann kassiert ihr keine Goldmünzen und könnt Euch beim Händler auch keine Extras holen ...

PROPHECY VIKING CHILD

Armer Brian: Mit unbrauchbarer Waffe muß er sich durch ein ödes Game prügeln ...



Aber vielleicht solltet ihr nicht nur den Händler, sondern am besten das ganze Game ignorieren. Denn Spielspaß werdet ihr bei diesem Machwerk ohnehin vergebens suchen.

Die viel zu wenigen Animationsphasen lassen die Figuren aussehen, als seien sie aus Pappe und würden von einer unsichtbaren Hand durch die Gegend geschoben. Immerhin sind die Hintergrundgrafiken nicht von der schlechtesten Sorte. Und die paar netten Zeichnungen aus dem Vorspann könnten einem glatt fünf Märker wert sein. Wenn Euch jemand 'Prophecy Viking Child' zu einem höheren Preis anbietet, lehnt dankend ab. Ein solch liebloses Game habt weder ihr noch Eure kleine graue Kekskiste verdient. Zum Abgewöhnen scheußlich!

Gerald Arend

Prophecy...

Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



TOTAL! - CHECK

Genre Jump & Run
Levels 8
Schwierigkeitsgrad ... mittel
Continues -
Speicherkapazität ... 1 MBit
Erhältlich ab sofort



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

HAMMERPREISE

BRÜCKSTR. 42-44 (BRÜCKSCENTER)
44135 DORTMUND

Ruft 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

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

Gnadenlos GmbH
Tel.: 089-480 29 13

Super Nintendo

Aladdin	119,90
Roadrunner	79,90
Turtle Tournament	129,90
King Arthur World	59,90
Chessmaster	59,90
Phalanx	59,90
Prince of Persia	59,90
Rival Turf	69,90
Robocop 3	69,90
Spindizzy World	59,90
Super Shanghai	69,90
Super Kick Off	79,90

Info-Gutschein !!!

(Dafür, bekommt ihr die neuesten Infos über die Game-Welt und was dazugehört)

Name: _____

Anschrift: _____

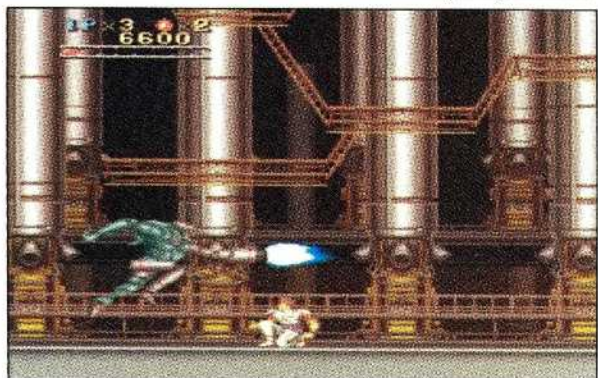
Lieferung, erfolgt gemäß unseren Geschäftsbedingungen !

Systeme: Super-Nintendo ☐
Sega Mega Drive ☐
Sega CD ☐
Game Boy ☐
Game Gear ☐

SNES**1-2 Spieler****Atlus****DM 130**

Dieser freundlichen Dame kommt
Ihr am besten mit Euren
Spezialwaffen bei!

Vorsicht vor
dem Schneidbrenner – sonst gibt's
heiße Pfötchen!



RUN SABER

Sie sind die Highlander der Zukunft: Mit ihren Spezial-Schwertern wollen die Cyborgs Allen und Sheena die Welt vor dem bösen Dr. Bruford schützen.

Mit Dr. Bruford ist nicht gut Kirschen essen. Dieser Bösewicht hat sich unseren schönen Planeten unter den Nagel gerissen, um die komplette Menschheit zu versklaven. Dank seiner kampfstarken Mutanten-Armee ist er unbesiegbar. Oder doch nicht? Es wartet ein hartes Stück Arbeit auf Euch, denn jeder der fünf Levels ist gut bewacht. Das Gameplay ist eine Mixtur aus Action- und Jump&Run-Elementen: Ihr durchstreift entweder allein oder zu zweit (simultan) Stage für Stage und filetiert mit Eurer Klinge jeden Gegner, der nicht freiwillig Platz machen will. Ab und zu lassen die Feinde nach ihrem Abgang wertvolle Extras zurück. Je nach 'Sorte' schrauben sie die Schlagkraft Eures Gurkenschälers hoch oder heilen erlittene Verletzungen.

Mitunter müßt Ihr sogar Eure Kletterkünste beweisen und Wände erklimmen, um die verwinkelten Levels zu durchqueren. Am Ende jedes Abschnitts fängt der Ärger

SO FRISCH WIE PAPAS SOCKEN

allerdings erst richtig an, denn die obligatorischen Endgegner sind nicht von Pappe und stecken einiges an Treffern ein, bevor sie den Weg zum nächsten Abschnitt freigeben.

Ihr werdet jetzt sagen: „Das Gameplay ist so frisch wie Papas Socken!“. Wie recht Ihr doch habt! Neue Spielideen sind rar, dafür wurde kräftig bei Actiongames wie 'Strider' geklaut. Daß das Spiel dennoch halbwegs Spaß macht, liegt hauptsächlich an der sauberen technischen Umsetzung. In Sachen Grafik bewegt sich „Run Saber“ im oberen Drittel. Die Figuren sind

POSITIV!
Mit einem Kumpel kommt – zumindest kurzfristig – echt Fun auf. Grafik und Backgrounds sind gut gelungen.

NEGATIV!
Der Solomodus verliert schon bald an Reiz. Etwas bessere Sound-Effekte hätten nicht geschadet.



Keine Verschnaufpausen! Selbst im Weltall haben sich Dr. Brufords üble Schergen breitgemacht. Aber nicht mehr lange ...



Luftkampf inklusive: Auch auf dem Mode-7-Düsenjet seid Ihr Eures Lebens nicht sicher!

gut gezeichnet und agieren vor imposanten Backgrounds. Der Bildschirm scrollt brav und ruckelfrei dem ganzen Geschehen hinterher.

Soundmäßig ist das Ganze nicht ganz so toll. Die Hintergrundmusik und die Effekte gehen Euch spätestens nach zehn Minuten so auf die Senkel, daß Ihr nach dem Lautstärkereger sucht.

Fazit: Besonders im Zweispieler-Modus macht Run Saber zwar Spaß, ein Meilenstein der 'Action-Jump&Run-Geschichte' ist das Modul aber sicher nicht.

Martin Klugkist

Run Saber

Grafik



Die Spielfiguren könnten ruhig etwas größer sein. Die Hintergrundgrafiken sind gelungen.

Sound



Typischer 'Japan-Sound'. Die Musi und die Effekte sind technisch ganz gut, gehen aber bald auf die Nerven.

Gameplay



Mixtur aus Jump&Run und Action. Wie so oft macht das Game im Zweispieler-Modus wesentlich mehr Laune als im Alleingang.

Dauerspaß



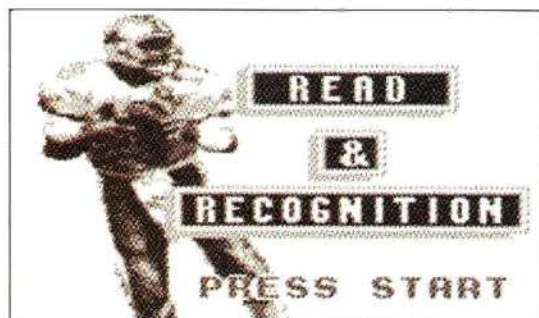
Zwei-, dreimal könnt Ihr das Game schon durchspielen, bevor es mangels Motivation im Schrank landet.

TOTAL! - CHECK

Genre Action/Jump&Run
Levels 5
Schwierigkeitsgrad ... mittel
Continues 3
Speicherkapazität 8 MBit
Erhältlich ab Januar



**Wir wollten doch schon
alle immer mal wissen,
wer denn der beste
Quarterback im Lande
ist, oder etwa nicht?**



Was sich hier
so toll anliest
,entpuppt
sich als ... na
ratet mal ...
genau:
Zielscheiben-
werfen.

hintereinander
zu drücken
oder gar beide
Buttons gleich-
zeitig schnell
hintereinander.
Und nicht nur,
daß das
Gameplay für
die Katz' ist,
nein Grafik und Sound (wenn man das so
nennen kann) sind genauso übel. Digitali-
sierte Konterfeis werden bald von lieblos
gestalteten Einheitsfiguren abgelöst. Mit
Football hat das Ganze nicht mehr viel am
Hut.

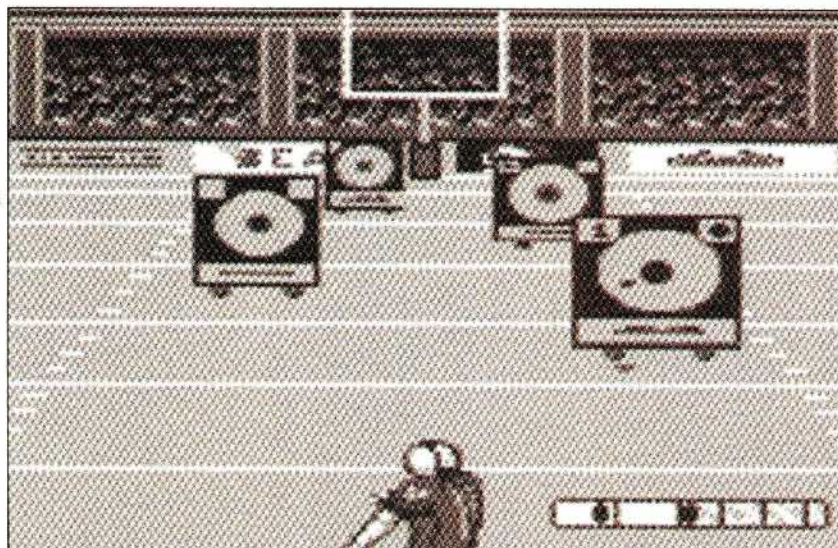
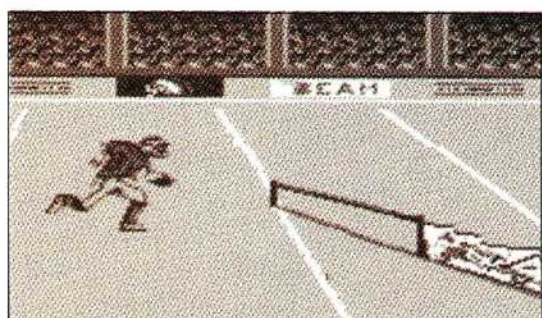
**GAME
BOY**

1-6 Spieler

Acclaim

70 DM

QUARTER BACK



Oh Graus! Diese
Zielscheiben verfolgen
Euch durch drei der
vier Disziplinen.

Für alle, die von
den vielen
Football-Simu-
lationen schon ganz
gestreßt sind, hat
Acclaim ein etwas
anderes Modul

über die Helden des Leders herausge-
bracht. Wahlweise ein bis sechs Spieler
können sich um den Game Boy drängen,
und jeweils Ihren Liebling aus den dreizehn
besten QB's der NFL steuern. Ganze vier
(!?) Disziplinen gilt es zu bewältigen. Wann
hat man sowas schon gesehen? Ihr dürft
auf bewegliche Scheiben werfen, das 'Ei'
möglichst weit schmeißen, einen
Hindernisparkour durchqueren (und den
Ball werfen) und zum Abschluß könnt Ihr
sogar (weil's ja so schön war) nochmals
das ovale Lederteil in Richtung Zielscheibe
befördern. Na, läuft Euch schon das
Wasser im Mund zusammen? Dann müs-
sen wir wohl deutlicher werden: Dieses

POSITIV!

Immerhin könnten theoretisch
ganze sechs Spieler am Game
Boy sitzen und sich langweilen.

Hier wurden vielmehr drei Uralt-
Spielchen zusammengebaut,
dann ein paar hübsche Digis,
und fertig ist ein „NFL Quarterback
Club“. Nicht mit uns, meinen wir!
Und was meint Ihr?

Maris Feldmann

Quarter Back

Grafik



Was soll man sagen? Die einzigen passablen Grafiken sind die
digitalisierten Spieler, nur hat das nicht viel mit dem Game zu tun.

Sound



Alles, was aus dem Lautsprecher kommt, ist absolut überflüssig.
Genau für solche Sounds wurde der Lautstärkeregler eingebaut.

Gameplay



Die Computergegner sind kaum zu schlagen. Kein Wunder, die
sitzen ja auch „im Game Boy“ und nicht an den Buttons.

Dauerspaß



Na, wenn dieses Game dauerhaften Spaß bringt, dann haben wir
wohl den falschen Beruf ergriffen.

TOTAL! - CHECK

Genre Sport
Levels 4
Schwierigkeitsgrad ... einstellbar /hoch
Continues -
Speicherkapazität 1 MBit
Erhältlich ab Februar



NEGATIV!
Da hätten wir mieses
Gameplay, hingehunzte
Grafiken, nervtötende
Soundeffekte und überhaupt!

Spiel ist so über-
flüssig wie
Kropf!
Es macht nicht
sonderlich viel
Spaß, den A-
Knopf zweimal

GALAXY

Super Nintendo

Super Nintendo Pal d	199.-
Super Nintendo RGB e	299.-
SN Pro Neo Pad d	69.-
SN Pro Pad d	35.-
Infrarot Joypad Set	109.-
Top Fighter Joystick d/e	149.-
Action Replay Pro 2	109.-
NTSC Adaptor	49.-

Super Nintendo Spiele

	jp.	us.	dt.
7th Saga	/	129.-	/
Actraiser 2	/	129.-	/
Aero the Acrobat	/	99.-	129.-
Aladdin	/	139.-	119.-
Another World	/	/	89.-
Art of Fighting	/	139.-	/
Asterix	/	/	119.-
Battle Toads	/	129.-	119.-
Battl.Toads & Doubl.Drag.	/	129.-	/
Bomberman + 5 Player	/	139.-	/
Bomberman	/	/	119.-
Bubsy	/	99.-	89.-
Clay Fighter	/	139.-	/
Cliffhanger	/	/	99.-
Cool Spot	/	/	129.-
Daffy Duck	/	99.-/119.-	/
Desert Strike	/	129.-	119.-
Dracula	/	99.-	/
Empire strikes back	/	149.-	/
Fin.Fant.Legend 2	/	149.-	/
Flashback	/	/	129.-
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	/	129.-	119.-
Lufia	/	129.-	/
Marios Time Machine	/	129.-	129.-
Mech Warrior	/	129.-	129.-
Mortal Kombat	/	129.-	139.-
Mr.Nutz	/	/	109.-
Mystic Quest	/	/	99.-
NHL Hockey 94	/	129.-	/
NBA Shodown	/	139.-	/
P.T.O.	/	99.-	/
Pac Attack	/	99.-	/
Paladins Quest	/	129.-	/
Plok	/	129.-	/
Pocky & Rocky	/	99.-	129.-
Pop'n Twinbee	/	/	79.-
Ranma 1/2 2	/	129.-	119.-
Robocop vs.Terminator	/	129.-	/
Rock'n Roll Racing	/	129.-	/
Royal Rumble	/	129.-	129.-
Shadowrun	/	129.-	/
Secret of Mana	49.-	149.-	/
Sim Ant	/	99.-	/
Soldiers o.Fortune	/	129.-	/
Stanley Cup Hockey	/	129.-	/
Star Fox	/	129.-	109.-
Steel Talons	/	109.-	/
Streetfighter Turbo	99.-	149.-	139.-
Striker	/	129.-	129.-
Sunset Riders	/	99.-	129.-
Super Air Diver	/	99.-	129.-
Super Conflict	/	/	109.-
Super Mario All Stars	/	129.-	99.-
Super Mario Kart	/	129.-	99.-
Super Off Road Baja	/	99.-	/
Super Star Wars	/	129.-	129.-
Super Turrican	/	109.-	129.-
Suzuka 8 Hours	129.-	/	/
T.M.N.T.Tour.Fighters	/	139.-	149.-
Tecmo Super Bowl	/	99.-	/
Tony Meola Soccer	/	129.-	/
Top Gear 2	/	129.-	/
Wing Commander 2	/	99.-	99.-
World Heroes	/	129.-	/
Zombies ate my Neighb.	/	129.-	129.-

Neuheiten Januar/Februar

Battle Cars	/	129.-	/
Brett Hull Hockey	/	139.-	/
Equinox	/	129.-	139.-
F1 Roc 2	/	149.-	/
Legend	/	129.-	/
Lemmings 2	/	139.-	/
Lester t.Unlikely	/	129.-	/
Metal Marines	/	159.-	/
Romance o.3 Kingdoms	/	149.-	/
Sensible Soccer	/	/	129.-
Super Battletank 2	/	129.-	/
Young Merlin	/	129.-	139.-

Nintendo Game Boy

Asterix	/	59.-	69.-
Dracula	/	69.-	/
Final Fant.Leg.3	/	79.-	/
Legend of Zelda	/	69.-	69.-
Mario Land 2	/	59.-	69.-
Mega Man 4	/	69.-	69.-
Mortal Kombat	/	/	79.-
T.M.N.T.3	/	69.-	69.-
Tetris 2	/	69.-	69.-
Tiny Toons 2	/	69.-	69.-

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

089/7605151

089/7470689

PLINGANSERSTR.26

81369 MÜNCHEN 70

SNES

1 Spieler

Imagineer

DM 140

Unser
ganzes
Sonnen-
system
und all

das andere fliegende
Zeugs im Universum
soll – so berichten die
Wissenschaftler – in
einem einzigen, riesigen
Urknall entstanden sein. Alles Lötzinn: In Wirklichkeit
sind alle Planeten von einer Spezialfirma gebaut wor-
den. Glaubt Ihr nicht? Mega-Lo-Mania ist der Beweis!

Das lernt der angehende Planetenbauer schon im ersten Semester: Das feinste Material und die besten Landschaftsdesigner sind immer noch kein Garant dafür, daß der fertige Planet später



Reichlich
Landschafts-
typen und
reichlich
Technik
erwarten Euch!



Zu Beginn
sucht Ihr
Euch Euren
Spiel-
charakter
aus.

Typische
Spielszene:
Sand-Idylle
mit
Klappmenü.

die Zierde seiner Milchstraße wird. Das liegt immer noch an seinen Bewohnern und damit in den Händen des Regierenden. Da diese Erkenntnis so alt ist wie die Kunst des Planeten-Designs, wird nach Fertigstellung eines jeden Himmelskörpers der beste Herrscher dafür ausgewählt. Vier Bewerber treten an, um ihre Bevölkerungen auf der Oberfläche des Planeten gegeneinander kämpfen zu lassen – und einer davon seid Ihr! Neun Episoden zu je drei Schlachten müßt Ihr überstehen, bevor der letzte Kampf über das Schicksal des Planeten entscheidet, die Mutter aller Schlachten. Jeder Spieler beginnt mit einer Burg und einer Anzahl von Leuten, die er sich von den insgesamt 100 Mannen pro Dreispieldisziplin selbst zuteilt. Zunächst müssen Eure Leute Angriffs- und Verteidigungswaffen ent-

wickeln. Anschließend geht es darum, die Rohstoffe Eures Areals auszubeuten, um daraus die benötigten Argumentationsverstärker zusammenzuschrauben. Nebenher müßt Ihr Euch gegen die Angriffe Eurer Feinde zur Wehr setzen, Eure Gebäude reparieren, bevor sie zerstört werden und natürlich selbst in die Schlacht ziehen. Das ist gar keine leichte Aufgabe für so wenige Leute. Immerhin vermehren sie sich rege – vor allem dann, wenn sie nichts zu tun haben... Viel strategisches Geschick ist nötig, um sich bis zum Ende durchzuschlagen. Aber es lohnt sich. Mit jeder neuen Episode erwarten Euch auch neue Technologien. Ihr beginnt kurz nach der Steinzeit mit Stöcken und Steinen und prügelt Euch zum Schluß mit hypermodernen (und mächtig unsportlichen!) Atomwaffen und Lasern herum.

NEGATN!
Steuerung ohne Maus
gewöhnungsbedürftig,
unübersichtlich, schlechte
Anleitung.

MEGA LO MANIA

Mega-Lo-Mania ist eine echte strategische Herausforderung und macht richtig Spaß. Aber leider bleibt das

Programm weit hinter seinen Möglichkeiten zurück. Die Bedienung ist unnötig kompliziert, das Spielgeschehen zu unübersichtlich. Die schauerhafte Anleitung erschwert den Einstieg in das Game zusätzlich. Strategiesüchtige mit gutem Durchhaltevermögen sollten aber unbedingt eine Probeschlacht ausfechten!

Gerald Arend

POSTN!

Fesselndes Strategiespiel
mit einer tollen Spielidee,
sehr umfangreich.

Wähle Deinen Helden.

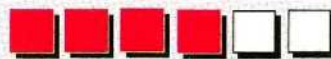


Scarlet

Sie hat ein gewalttätiges und aggressives Temperament. Halb Mensch, halb Gott von dem Pleiades-System. Sie trägt eine rote Fahne.

Mega Lo Mania

Grafik



Angemessen. Optische Leckerbissen gibt's nicht, aber die Grafik paßt hervorragend zum Game.

Sound



An so einem Game sitzt man stundenlang – warum dann so eine stupide Mucke? Die Sound-FX klingen schlapp und dumpf.

Gameplay



Die Steuerung läßt sich nach ein paar Games in den Griff bekommen, aber es fehlt an Übersichtlichkeit.

Dauerspaß



Wahre Strategiesfans werden wahrscheinlich Augenbrennen von den Dauersitzungen bekommen...

TOTAL! - CHECK

Genre Strategie
Levels 28
Schwierigkeitsgrad ... einfach bis ohlala
Continues Paßwort
Speicherkapazität 8 MBit
Erhältlich Ab sofort



Versandhandels GMBH

Händleranfragen
erwünscht

Mo-Do	8H30-12H30	13H30-17H30
Fr	7H30-12H30	13H30-16H30

AMIGA CD 32 + OSCAR + DIGGERS	749.—
3 DO PANASONIC + CRASH N' BURN	NTSC 1749.—
	PAL 1849.—
JAGUAR MIT 1 SPIEL	599.—

Bestellformular CHRONOSERVICE Versandhandels GMBH Langgasse 5 61267 Neu Anspach

Kunden-Nr. : Tel. : Geburtsdatum :
 Name : Vorname :
 Anschrift :

 Postleitzahl : Ort :
 Unterschrift Eurocheck (Bis DEM 400) : ☐ Per Nachnahme : ☐

Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten

Bestellungen vor 15:00 Uhr werden noch am selben Tag abgeschickt

S · H · O · P

Total!



7/93



8/93



9/93



10/93



11/93



12/93



1/94

T-SHIRTS

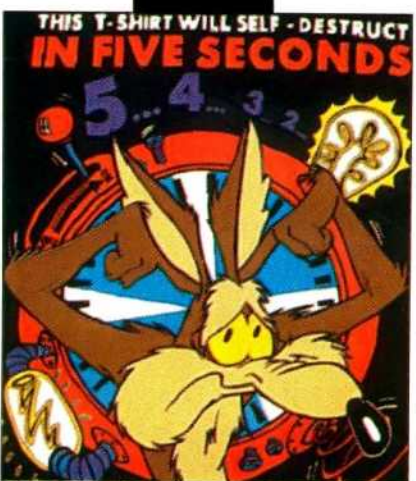


SONIC 2

DIE SONICS KOMMEN!



SONIC The Hedgehog 2



While E. Coyote 'Self Destruct'

ab DM 29,95

Größen M oder XL

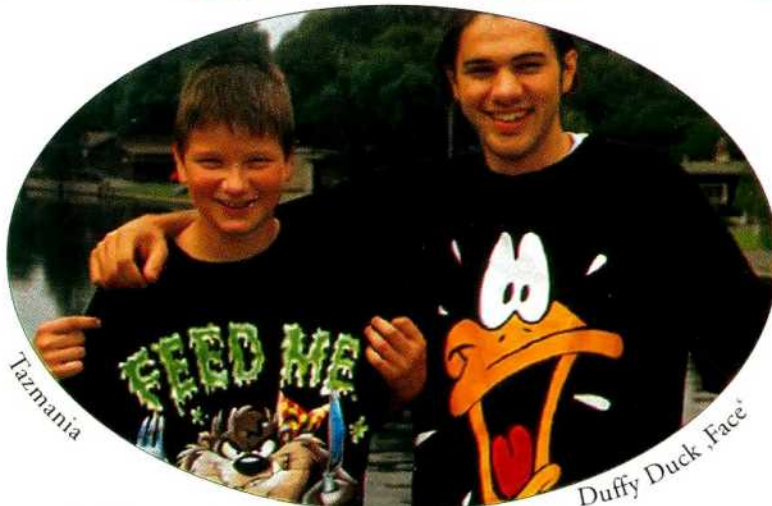
Action Replay



Game Boy
DM 99,-

Super NES
DM 149,-

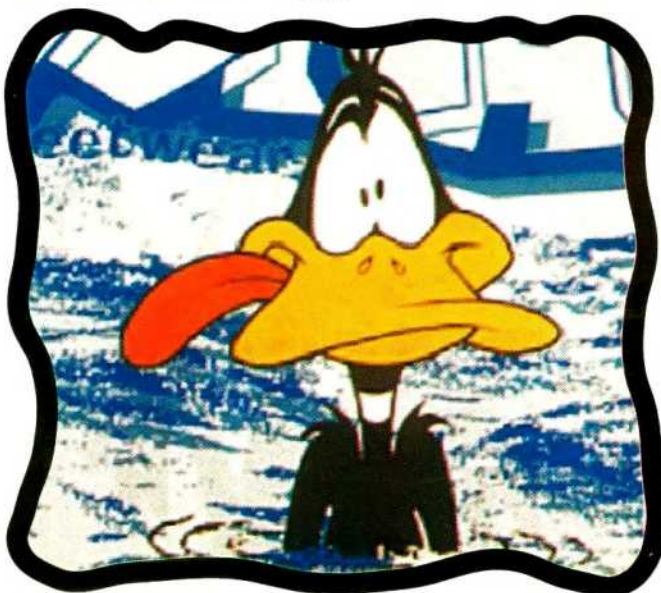
Bevor Ihr Euch den Strick
nehmt, holt Euch lieber das
ultimative Mogelmodul.
Ade, Spielefrust!



Tazmania

Duffy Duck 'Face'

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



Daffy Duck 'Loonatic'

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

Super! nur DM 79,-

CD'S, Shades' & Turricon'

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

„über 70 min!!!“ je CD nur DM 29,95

Den Tränen nahe, weil Ihr eine Ausgabe verpaßt habt? Am Ende, weil Euch jemand das letzte Exemplar vor der Nase weggeschnappt hat? Null Problemo: Wir ham' noch Restbestände von den meisten TOTAL!-Ausgaben und vom Special „Mario Band I“. Schnell bestellen, dann hat Ever Frust ein Ende!



Bad to the Bone



Hellraiser



Streetfighter II



NEU
NEU
NEU



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 200, GC-2, nur DM 59,95

Wo ein Game Boy ist, ist auch ein Modul. Aber wo? Na hier: Übersichtlich stecken die kleinen Freudenspender in der separaten Seitentasche. Zum Umhängen.
Artikelnummer 201, GC-1, nur DM 44,95



Hände hoch? Kein Problem! Mit dieser zweiteiligen Bauchtasche bleiben Game Boy und Zubehör auch dann noch, wo sie hingehören.
Artikelnummer 203, PS-2, nur DM 29,95

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!



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 204, CDW, nur DM 19,95



Ein bißchen sparsamer, aber immer noch groß genug für Deinen kleinen Freund nebst Lieblingsmodulen ist diese Variante.
Artikelnummer 202, PS-1, nur DM 19,95

TOTAL!

BESTELL-COUPON 2/94

Menge	Artikel		Preis	Menge	Artikel		Preis
	HEFTE:			★			
		TOTAL! 7/93	DM 6,-	M	XL	Bad to the Bone	DM 29,95
		TOTAL! 8/93	DM 6,-	M	XL	Sonic 2	DM 29,95
		TOTAL! 9/93	DM 6,-	M	XL	Sonic The Hedgehog 2	DM 29,95
		TOTAL! 10/93	DM 6,-			CD:	
		TOTAL! 11/93	DM 6,-			Chris Hülsbeck 'Shades'	DM 29,95
		TOTAL! 12/93	DM 6,-			Chris Hülsbeck 'Turrican'	DM 29,95
		TOTAL! 1/94	DM 6,-			ZUBEHÖR:	
		TOTAL! Special 1/94	DM 9,80			Booster Boy	DM 79,-
		T-SHIRTS:				Action Replay Super NES	DM 149,00
	M	XL	Daffy Duck 'Loonatic' (blau)			Action Replay Game Boy	DM 99,-
	M	XL	Tasmania			TASCHEN:	
	M	XL	Daffy Duck 'Face'			Nylon Tasche GC-2	DM 59,95
	M	XL	Wile E. Coyote 'Self Destruct'			Umhängetasche GC-1	DM 44,95
	M	XL	Streetfighter II			Tasche PS-1	DM 19,95
	M	XL	Hellraiser			Bauchtasche PS-2	DM 29,95
						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 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

SNES

1 Spieler

Nintendo

DM 100

Mit der Lupe
läßt sich die
Qualität der
Gebiete
erkennen.

Willkommen in der Welt der Kommunalpolitik und in einer kleinen, elektronischen Stadt. Ihr seid gerade zum Bürgermeister dieser simulierten Stadt gewählt worden und habt nun die ehrenvolle Aufgabe, die Stadt von einem kleinen Kuhdorf im Jahre 1900 möglichst effektiv zu einer Riesenmetropole zu entwickeln: Von Euren Entscheidungen hängt es ab, ob sich schon bald Hase und Fuchs in Eurem Kaff gute Nacht wünschen, ob Eure Industriestadt im Dreck erstickt oder ob sich die



Wolltet Ihr schon immer mal in die Rolle des Bürgermeisters einer aufstrebenden Kleinstadt schlüpfen? Mit diesem SNES-Klassiker könnt Ihr Euer Geschick als Kommunalpolitiker unter Beweis stellen und mit Glück und Talent Karriere machen.

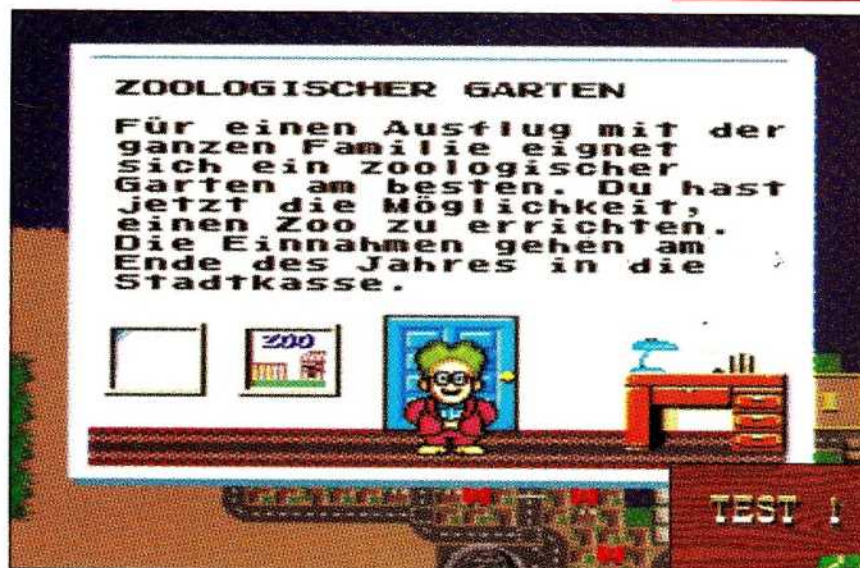
SIM

Stadt zu einer blühenden Weltstadt mit Herz entwickelt. Wahrlich keine leichte Aufgabe.

Eure Hauptbeschäftigung in „Sim City“ besteht zunächst in der Städteplanung: Wo sollen die Wohngebiete hin? Wieviel Gewerbe- und wieviel Industriegebiete benötigen die Bewohner zunächst? Wie soll das Verkehrsnetz aussehen? Bevor Ihr

ELEKTRONISCHER STADTBAU AUF DEM SNES

nun wild darauf losbaut, solltet Ihr natürlich auch in Betracht ziehen, daß die Stadt später wachsen soll und daß die elektronischen Bewohner so ihre eigenen Ansprüche haben, was Lebensqualität angeht: Natürlich leben sie gerne ganz ruhig und im Grünen, aber etwas Nachbarschaft ist auch ganz schön, gute Einkaufsmöglichkeiten in der näheren Umgebung werden auch nicht verachtet. Und auch mit den



Arbeitsplätzen ist das eine vertrackte Sache: Ein langer Weg zu Arbeit ist nicht unbedingt das Gelbe vom Ei, aber andererseits sollten die Industriegebiete doch schon 'etwas' weiter von den Wohngebieten liegen, damit die Luftverschmutzung nicht zur Qual wird. Diese Anliegen müssen bei der Planung berücksichtigt werden,

Kleine Geschenke
erhalten die Freundschaft,
aber auch
Steuern müssen sein.



Der Weg zum Erfolg



Alle Anfang ist schwer, aber der Grundstein für eine blühende Stadt wurde soeben gelegt. Viel Erfolg.



So langsam entwickelt sich die Sache. Mit den Einwohnern kommen auch die ersten Probleme.



Na also! Diese Großstadt ist schon ganz nett. Aber zur Mega-Metropole ist es noch ein schönes Stückchen.

den, denn in eine fehlgeplante Stadt kommen kaum Bewohner, ohne Bewohner gibt es keine Steuern, ohne Steuern könnt Ihr nicht bauen – und irgendwann zahlt Euch auch niemand mehr Euer Gehalt als Bürgermeister, und Ihr müßt den Hut nehmen. Also müßt Ihr schon in der Anfangsphase mit Eurem Startkapital von 5000 bis 20 000 Dollar (je nach Schwierigkeitsgrad) ordentlich haushalten. Zwar könnt Ihr den Bewohnern einiges an Steuern abverlangen, aber wenn der Mob erst mal an der Rathausstüre klopft, hättet Ihr Eure

Prestigebauten vielleicht doch nochmal überdenken sollen. Der erste Schritt vom Dorf zur Stadt ist meist recht schnell geschafft, aber dann geht der Streß erst richtig los: Gesundes

Wachstum muß her, auch stellt die Bevölkerung nach und nach Ansprüche: Ein Fußballstadion wird gewünscht, die Industrie hätte ganz gerne einen Seehafen, das übrige Gewerbe lieber einen Flughafen, und alle zusammen schreien nach mehr Sicherheit durch Polizei- und Feuerwehrationen. Könnten sie ja im Prinzip alles von Herzen gern haben – wenn das Zeug bloß nicht so teuer wäre. Während die normalen Gebiete mit 100 Dollar fast noch aus der Portokasse bezahlt werden können, schlägt so ein Flughafen schon mit 10 000 Steinen zu Buche, und die wollen erst verdient sein. Weiterhin bedürfen die

POSTIV!
Absolut geniale Spielidee,
hervorragend aus der
Computerwelt umgesetzt.

in den Vorgarten des (von den Einwohnern spendierten) Amtssitzes stellen darf, der hat es wirklich zu etwas gebracht!

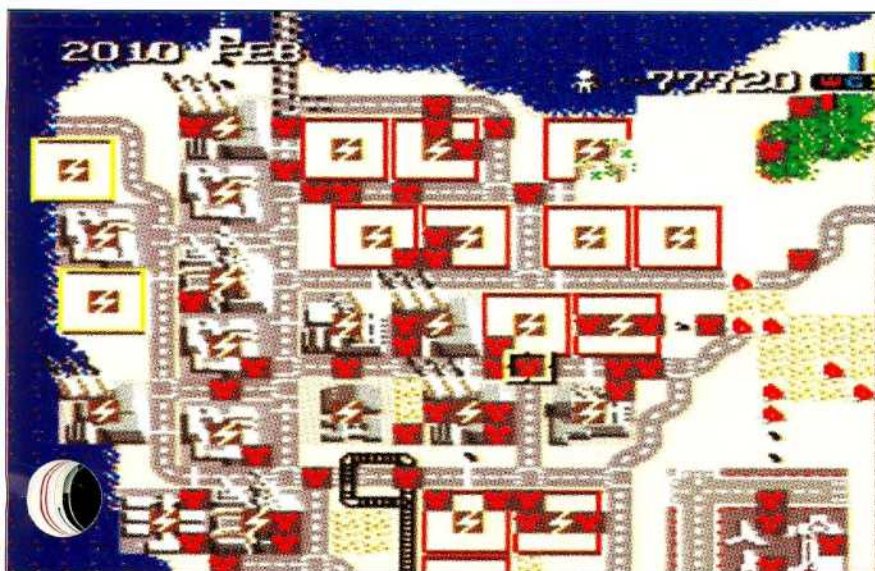
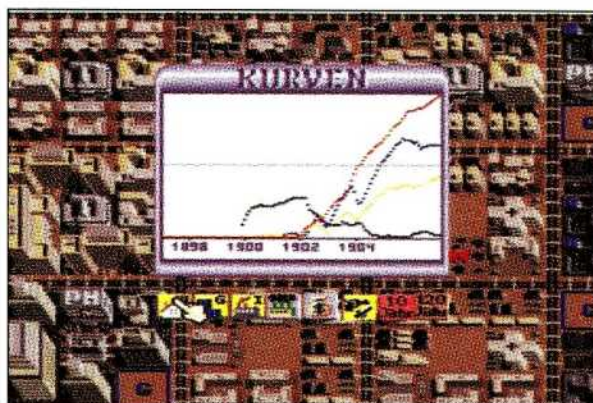
Wer sich nicht auf einer der 1000 wählbaren Land-

karten mit seiner eigenen Stadt beschäftigen will, der kann sich an einem der sechs vorgegebenen Katastrophenszenarien versuchen: Ob nun Bowser gerade Tokio verwüstet, Detroit im Verbrechen erstickt oder in Boston ein Atomreaktor hochgeht – hier ist wirkliches Können gefragt. Wer alle Szenarien erfolgreich bestanden hat, der darf sich noch auf zwei besondere Bonusmissionen freuen.

„Sim City“ ist die erste und sicher gelungenste Simulation aus der „Sim“-Serie von „Maxis“. Die SNES-Umsetzung braucht sich vor ihren Vorbil-

Die Statistik
bestätigt:
Es geht endlich
bergauf.
Weiter so, der
Weg stimmt ...

CITY



dern aus der Computerwelt nicht verstecken. Das etwas unsaubere Scrolling ist zwar nicht mehr unbedingt zeitgemäß, aber da kann man ruhig ein Auge zudrücken. Wer schon immer mal nach einem intelligenten und „etwas anderem“ Spiel gesucht hat, der sollte sich diesen (komplett eingedeutschten) Klassiker unbedingt zulegen!

Michael Anton

Sim City

kommunalen Einrichtungen ständiger finanzieller Zuwendungen, von Zeit zu Zeit gibt es auch Katastrophen wie Flugzeugabstürze oder Überschwemmungen, deren Folgen repariert werden müssen.

Es gibt aber auch die angenehmeren Seiten des Bürgermeistertums, nämlich dann, wenn man von seinem Volk geliebt wird: Für bestimmte Leistungen gibt es dann nämlich Geschenke, die nicht viel kosten, aber viel Nutzen bringen, etwa Vergnügungsparks oder Zoos, die nicht nur die Wohngebiete attraktiver machen, sondern auch Kohle in die Stadtkasse bringen, oder Bahnhöfe, die für einen Boom in den Gewerbegebieten sorgen. Und wer sich erst einmal eine Mario-Statue

Grafik



Die Grafik ist farbenfroh und übersichtlich, nur manchmal treten kleinere Unsauberkeiten auf, das ist der Zahn der Zeit.

Sound



Jede Phase der Stadtentwicklung und jedes Ereignis hat seine eigenen Soundtracks, wen es nervt, der kann auch abschalten.

Gameplay



Schon die Idee ist genial: mit dem Schicksal einer Stadt spielen und experimentieren. Hier ist wirklich Kreativität gefragt.

Dauerspaß



Selbst wenn man schon mehrere Städte gebaut hat: Das Game gibt immer wieder Anreiz für neue Experimente.

TOTAL! - CHECK

Genre Strategie
Levels 8 Missionen
Schwierigkeitsgrad ... einstellbar
Continues Batteriepuffer
Speicherkapazität..... 8 MBit
Erhältlich ab sofort



NEGATIV!
Nur zwei Spielstände
speicherbar, manchmal treten
kleinere Grafikfehler auf.



AERO THE ACROBAT 133,-

ALIEN VS PREDATOR 127,-

CHUCK ROCK 113,-

COOL SPOT 127,-

F1 POLE POSITION

GOOF TROOP 125,-

JAMES POND II 123,-

LOST VIKINGS 119,-

MEGALO-MANIA 119,-

MYSTIC QUEST 99,-

SENSIBLE SOCCER 139,-

ALADDIN 119,-

BRET HULL ICE HOCKEY

CLIFF-HANGER 113,-

DAFFY DUCK 135,-

FLASH-BACK 135,-

GP 1 119,-

LAST ACTION HERO 113,-

MECH-WARRIOR 149,-

MORTAL KOMBAT 139,-

PLOK 99,-

SKY BLAZER 127,-

**SPIELE-VERSAND
BRACHTENDORF
POSTFACH 1107
56747 POLCH**

02654-2694

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

STAR WING 115,-

STRIKER 123,-

SUPER AIR DRIVER

BATTLE-SHIP 135,-

STREET-2 FIGHTER TURBO 137,-

SUNSET RIDERS 137,-

SUPER ALESTE 119,-

BOMBER-MAN 115,-

**100%
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
150 deutsche Spiele lieferbar!**

JUDGEMENT DAY - T2 127,-

TOURNAMENT FIGHTERS 145,-

WE ARE BACK 135,-

YOUNG MERLIN 145,-

THE EMPIRE STRIKES BACK 133,-

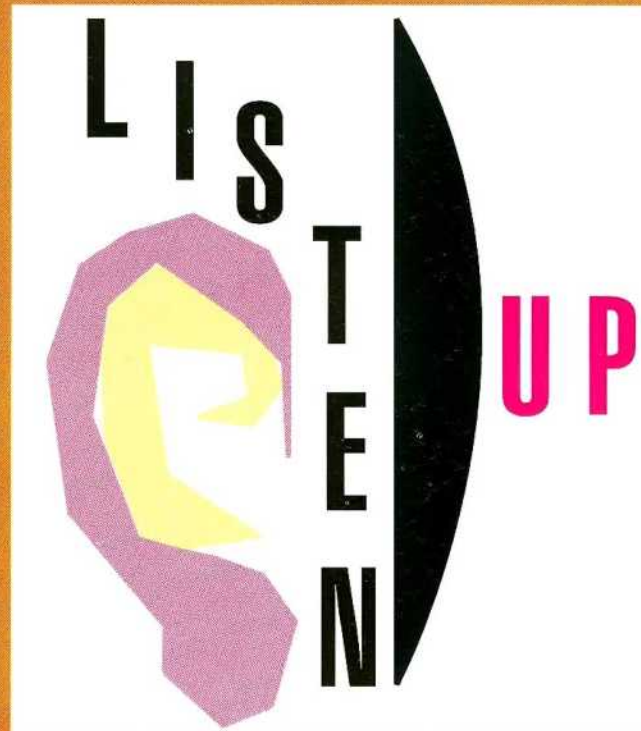
UTOPIA 145,-

WWF ROYAL RUMBLE 135,-

ZOMBIES 127,-

Nur deutsche Originalspiele!

ANDREAS HEINEKE
PRÄSENTIERT DIE NEUHEITEN
AUS DER MUSIKSZENE



Den Computer als hilfreiches Instrument in unserer Musik wissen wir ja nun schon seit einiger Zeit zu schätzen.

Während der Produktion unserer ersten CD „High Density“ mußten wir jedoch feststellen, daß einem kleinen Chips auch auf andere Weise einen großartigen Dienst erweisen können: Der Platz vor der Super-Nintendo-Konsole entwickelte sich, neben dem am Mischpult, zum begehrtesten Ort für die gesamten 9 1/2 Wochen unseres Studioaufenthaltes.

Angefangen hat alles mit Zelda. Es ist unglaublich, was dieses Spiel auch nach fortgeschrittener Spieldauer noch für Überraschungen bereithält. Man wächst mit seiner Spielfigur, und dementsprechend persönlich sind die Erfolgserlebnisse. Immerhin haben wir für die

Lösung des Rätsels genauso lange gebraucht wie für die Fertigstellung unserer CD. Wenn mal gerade zwei von uns nichts zu tun hatten, wurde Mario Kart eingelegt.

Die Spielcharaktere waren uns natürlich schon bestens bekannt und so dürfte dieses Autorennspiel wohl auch für

die meisten von Euch ein Wiedersehen mit alten Bekannten sein.

Natürlich ist hier mehr als bei Zelda die Geschicklichkeit gefragt, und die Rennstrecken lassen in Bezug auf Abwechslung keine Wünsche offen. Auch die unterschiedlichen Fahrereigenschaften wollen erst einmal beherrscht werden. Auf jeden Fall ein Garant für viele spaßige Stunden.

Ganz so schnell konnte uns Shadowrun aufgrund der etwas mageren Grafik nicht überzeugen. Doch die Geschichte, in die man während dieses Adventure-Action-Rollenspiels gerät, ist derartig spannend, daß man darüber gern einmal die Zeit vergißt (ebenso wie die Treffen mit der Band). Und so ganz nebenbei wird dafür gesorgt, daß man hin und wieder zum Englisch-Wörterbuch greift (oder seinen Sänger um Rat bittet), und somit seine Sprachkenntnisse auffrischt. In positiver Erinnerung ist hier auch die Musik geblieben, wenngleich wir natürlich anmerken müssen, daß dies der unterentwickeltste Bereich bei allen Spielen ist. Es wird Zeit, daß „Big Light“ Musik für Videogames schreibt, vielleicht schon bald auf Eurem Lieblingsspiel!?

So oder so: Neben der Musik haben wir jetzt noch eine zweite Leidenschaft, und ohne GameBoy gehen wir sowieso nicht auf Tour!

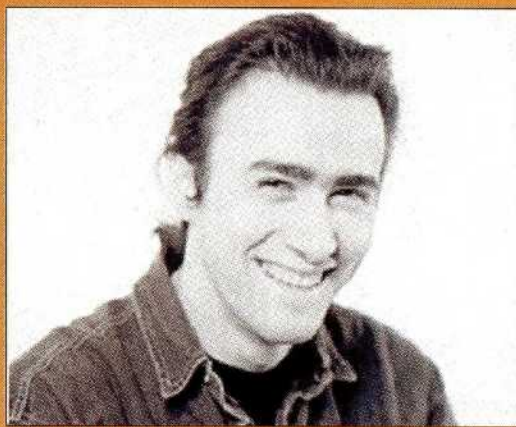
Let's start playing!



Hallo Freunde,

Auf den letzten Listen-Up-Seiten hatten wir für Euch ja eine große Story über die Fantastischen 4, und Eure Resonanz darauf war einfach klasse. Endlich hattet Ihr dadurch auch mal die Möglichkeit, meinen zweiten Arbeitsplatz bei OK Radio zu sehen (oder wenigstens einen kleinen Ausschnitt davon).

Am Tag des Interviews hatten wir bei OK Radio eine unheimliche Action, denn die „Vier“ sind privat genauso chaotisch wie im Studio oder auf Tour. Tatsächlich hatten die OK-Radio-Hörer zwischendurch die Chance, ganz persönliche Fragen an die 4 zu stellen. Da Eure TOTAL!-Fotografen und -Redakteure immer da sind, wo was los ist, waren wir auch mit einer Crew angerückt, um Euch die 4 ins Heft zu bringen



Andre Klein

Auch diesmal hat sich die Redaktion nach Musikern umgesehen, die selber gerne spielen. Übrigens ist das inzwischen keine Seltenheit mehr, denn in den 90er-Jahren gibt's kaum noch einen Musiker, der neben seiner Gitarre nicht auch ein Computerspiel besitzt. Der Game Boy ist genauso wichtig, wie das Stimmgerät. Ob auf langen Busfahrten, Flügen, oder kurz vorm Gig, überall ersetzt das Spiel die Langeweile oder den Schundroman. Diesmal haben wir einer noch recht jungen Band aus Deutschland die entscheidende Frage nach ihrem Lieblingsspiel gestellt. Das erste Mal reden Popmusiker über ihre zweite Leidenschaft: Das Videospiel. „Big Light“ sind derzeit auf Tour und haben mit ihrer ersten Single „Let's start playing“ bereits viele Radioeinsätze bekommen.

MAXITEST

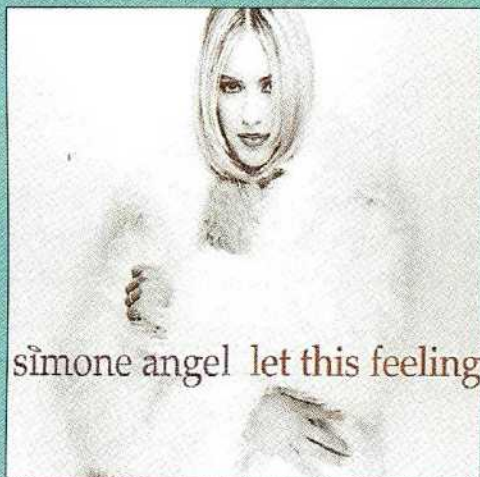
1. Bryan Adams, Rod Stewart, Sting – All for love

Ein Megafilm schreit nach einem Megahit. „Die drei Musketiere“ ist ein weiteres Filmremake des Jahres '94. Nicht nur der Film wartet mit einem Staraufgebot auf, sondern auch der Song hat drei Musketiere angeheuert, um das Jahr mit guter Mucke zu beginnen. Wer weiß, ob eine solche Nummer auch mit einem unbekannten Namen ein Hit geworden wäre. Viel mehr sind es in diesem Fall drei Vertreter der besten Stimmen aus der Rock- und Rock 'n' Roll-Welt, die sich da ihr Stelldichein geben. Natürlich versucht jeder so charakteristisch wie möglich zu klingen, um in dem durcheinander noch erkannt zu werden. Das Beste an dieser CD sind ohne Frage die Bonustracks, bei denen jeder nochmal zeigen kann, wie er sich live anhört.



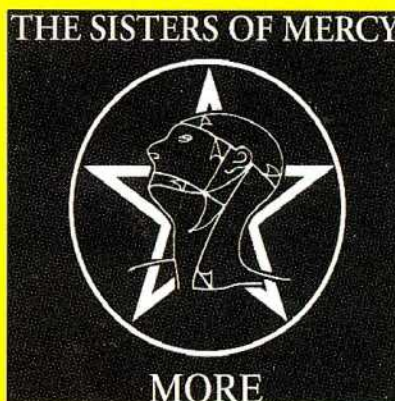
2. Simone Angel – Let this feeling

Ja, ja ich weiß, natürlich kommt Euch das Gesicht bekannt vor. Normalerweise erzählt sie uns ja, von der einen Seite des Bildschirms zur anderen schwankend, was zur Zeit an Hits in und was out ist. Sie ist natürlich die MTV-Moderatorin mit dem schrillen Outfit. Jetzt hat sie Ihre Connections genutzt und sich selbst hinter Tekkno Beats verschanks, um ihre Karriere in den Popcharts zu starten. Viel Glück – oder besser nicht?



3. Billy Joel - All about Soul

Nach Billys Megahit „The River of Dreams“ soll der Erfolg nun nahtlos mit der neuen Single fortgesetzt werden. Eigentlich dürfte dies aber kein Problem sein, wenn man bedenkt, daß Joel zu den erfolgreichsten Songschreibern der Geschichte gehört. Sage und Schreibe 66 Millionen Platten hat er inzwischen weltweit verkauft, und sein neues tolles Album „River of Dreams“ wird da noch einige Millionen hinzufügen. Mit der neuen, ganz typischen Single versucht er zum Glück nicht, sich zu kopieren, sondern beweist seine Klasse als vielseitiger Popstar.



4. Sisters of Mercy – More (Remix)

Mit drei neuen Remixen des Megahits „More“ wird uns die Wartezeit auf ein neues Sisters-Album angenehm verkürzt. Vielleicht ist es aber auch nur der Anfang einer endlosen Geschichte der „Best Of“-Alben. Natürlich ist es möglich, jede einzelne Nummer noch mit einem Dancebeat, wie bei „More“ geschehen, zu unterlegen, doch machen das selbst die treuesten Sisters-Fans mit? Ich glaube nicht, denn auf dem Album gibt es ja schon jeden Song remixed, und damit haben die Sisters von „Temple of Love“ bereits die vierte! Wir warten lieber weiter!

Billy Joel



All About Soul

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 eine „Big Light“-CD gewinnen. Schreibt einfach Eure fünf Lieblings-CDs auf eine Postkarte, und ab damit! Hier die Gewinner vom letzten Mal: Ingo Harmsen, Kai Brams, Lars Docht, Nils Sackmann und Kai-Uwe Simon.

HITPARADE



1(1)

NIRVANA
In Utero



2(2)

4 NON BLONDES
Bigger, better...



3(10)

PET SHOP BOYS
Very

4 (9) Die Ärzte – Die Bestie in Menschengestalt

5 (2) Die Toten Hosen – Kauf mich!

6 (5) Bon Jovi – Keep the Faith

7 (0) Die Fantastischen 4 – Die 4. Dimension

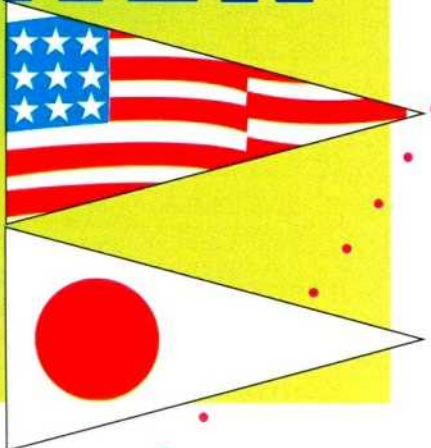
8 (8) Meat Loaf – Bat out of Hell 2

9 (3) Pearl Jam

10 (4) Soul Asylum – Grave Dancers Union

Gratis!
Der Musik+ Video-Katalog!
CD's/MC's/Singles/
Schallplatten/
Video-Kinofilme ab
Original-Marken-
qualität mit Garantie!
25 JAHRE
No. 1 in music
Kein Club!
Keine Kauf-
pflicht!
Anfordern bei:
DISC-CENTER Abt. ZW
D-97987 Weikersheim

IMPORTNER



BOXING LEGENDS — OF THE RING —

Zweifelsfrei ein recht körperbetonter Sport ist Boxen, dem auch auf dem SNES nachgegangen werden kann.

Es gibt nicht viele Boxsimulationen für das SuperNES, und dies hat seine Gründe. Der wohl gravierendste ist, daß der Boxsport an sich nicht sonderlich geeignet ist, um auf Konsolen oder Computern ein sehr motivierendes Programm zu schaffen. Das ständige Schlagen, mal in Magen-, mal in Kopfhöhe, nervt in den meisten Fällen schon nach wenigen Minuten. Da bringen auch 'Uppercuts', Blocken oder Klammern keine Abwechslung. Genauso verhält es sich bei 'Boxing Legends of the Ring'. Trotz netter Features – Ihr müßt beispielsweise gegen populäre Größen des Boxgeschäfts wie Sugar Ray Robinson oder Rocky Graziano kämpfen und könnt einen eigenen Boxer

mit spezifischem Können erstellen – mag keine Spielfreude aufkommen. Spielerisch wird eben – sportart-bedingt – nicht viel geboten. Grafik und Sound gehen für ein Game des Genres in Ordnung, obwohl die Animation ruhig ein wenig flüssiger sein könnte. Unser Tip: Lieber eine Runde 'Royal Rumble' einlegen oder einen Street Fighter-Verschnitt kaufen.

Hans-Joachim Amann

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

TOTAL! - CHECK

Genre	Sport
Levels	—
Schwierigkeitsgrad ...	einstellbar
Continues	Paßwort
Speicherkapazität	8 MBit
Import aus	USA



Gähnende Langeweile trotz Superstars: Boxing Legend of the Ring.



LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE

Mit 400 km/h über amerikanische Highways düsen und dabei Konkurrenten abschießen? Kein Problem...

mit gesplittetem Screen, versteht sich. Praktische Extras wie Spikesreifen für vereiste Straßen, Nachsichtgeräte für Nachtrennen oder Radarwarner, damit die Polizei Euch nicht beim Rasen erwischt, sorgen für Abwechslung. Leider ist Lamborghini American Challenge nicht so gut zu steuern wie beispielsweise Top Gear 2. Auch die Grafik kann nicht mithalten. Wenig Objekte zieren den Streckenrand. Trotzdem kommt ein relativ gutes Geschwindigkeitsgefühl rüber. Summa summarum: Dank witziger Spielmodi und Extras eine interessante Sache.

Hans-Joachim Amann

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

TOTAL! - CHECK

Genre	Sport
Levels	16 Strecken
Schwierigkeitsgrad ...	einfach - mittel
Continues	Paßwort
Speicherkapazität	8 MBit
Import aus	USA



Leider befinden sich wenige Objekte am Straßenrand. Das Geschwindigkeitsfeeling stimmt trotzdem.

Ihr steuert den mächtig teuren Diablo von Lamborghini, während Euer Kumpel mit der Wumme den Gegnern ein Wenig die Koflügel verformt. Einen gewöhnlichen Zweispieler-Modus gibt es freilich auch –



Gelb markierte Städte stehen Euch für ein Rennen offen.

Auf den ersten Blick mag 'Lamborghini American Challenge' aussehen wie jedes andere Rennspiel des Genres. Doch Titus' Werk bietet in der Tat mehr. Neben der Möglichkeit, während der Amerika-Tournee vor einigen Rennen mit Kontrahenten poker-ähnlich zu zocken und somit bei Gewinn des Rennens ordentlich dazuzuverdienen, kann mit einem Freund gar per Super Scope auf Gegnerhutz gegangen werden. Das heißt,

PALADIN'S QUEST

Trouble auf dem Planeten Lennus: Eine 10 000 Jahre alte Höllenmaschine

ist reaktiviert worden, der ganze Planet droht, ein Opfer der dunklen Mächte zu werden.

SNES

1 Spieler

Enix

DM 130



Vielleicht hätte es sich Chezni doch nochmal überlegen sollen, als er von seinem Mitschüler an der Zauberschule von Lennus zu einer Mutprobe eingeladen wurde: Im uralten Turm der Schule sollte ein unwahrscheinlicher Schatz versteckt sein, die paar Ratten, die sich in dem Gebäude herumtrieben, dürften einen jungen Helden wohl nicht abschrecken. Allerdings waren Ratten nicht das einzige, was unser Held im Turm fand. Diese Riesenmaschine, die da herumstand, faszinierte ihn ungemein, und so setzte er das Ding in Gang, mit verheerenden Folgen. Denn vor Tausenden von Jahren hatte diese Maschine beinahe den ganzen Planeten zerstört, und nur der mutige Einsatz eines Helden hatte damals die Katastrophe verhindert. Und warum sollte es heute anders sein? Die Maschine tobt los und das Chaos ist perfekt. Und es ist klar, daß sich unser Junior an die Wiedergutmachung seiner Untat machen muß. Doch das ist gar nicht so einfach, denn auf Lennus ist alles etwas durcheinander geraten. Die Verkehrsverbindungen haben sich drastisch verschlechtert, überall wimmelt es nur so von Monster und außerdem konnten sich die Bewohner der beiden Kontinente sowieso noch nie so richtig

riechen. Aber da muß unser Held durch, schließlich muß er erst einmal drei Ausrüstungsgegenstände des damaligen Retters finden, damit er die Maschine stoppen kann. So nebenbei muß er auch noch in den diversen Ländern die angeordnete Unordnung wieder beheben, kommt einer interkontinentalen Verschwörung auf die Spur und muß sogar einen Ausflug in die Vergangenheit unternehmen... Zum Glück ist er dabei nicht allein, schon bald schließt sich ihm eine junge Mitstreiterin an, von Zeit zu Zeit können die beiden ihre Party auch durch Anheuern von Söldnern aufstocken.



„Paladin's Quest“ ist ein Rollenspiel in bester Enix-Tradition: Eine komplexe Story, viele Kämpfe gegen noch mehr Monster und ein stimmungsvoller Soundtrack, dazu kommt ein originelles und faires Kampf- und Magie-System. Das Game läßt sich notfalls auch mit einer Hand bedienen, der Einsatz von Magie geht im Gegensatz zur sonstigen Tradition auf die Hitpoints, die erfreulich schnell anwachsen. Der gewisse Suchteffekt stellt sich schnell ein...

Michael Anton

POSTIV!
Tolle Grafiken und guter Soundtrack, interessantes Magiesystem.

NEGATIV!
Die Story verläuft zu linear, wenig komplexe Dungeons.



Grafik [Progress bar]

Sound [Progress bar]

Gameplay [Progress bar]

Dauerspaß [Progress bar]

TOTAL! - CHECK

Genre Rollenspiel
Levels -
Schwierigkeitsgrad ... Mittel
Continues Batteriespeicher
Speicherkapazität..... ?? MBIT
Import aus USA

FAZIT
2+

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

Super Nintendo

Power Station	189.00
SNES plus Mortal Kombat	299.00
Aero the Acrobat	99.00
Aladdin	109.00
Asterix	99.00
Bubsy	89.00
Daffy Duck	119.00
Flashback	139.00
GP-1	89.00
Goof Troop	124.00
Hook	89.00
Jurassic Park	139.00
Mech Warrior	139.00
Nigel Mansell's World Ch	129.00
Plok	94.00
Pocky & Rocky	139.00
Road Runner SN	99.00
Sensible Soccer	134.00
Star Wing	79.00
Street Fighter II Turbo	129.00
Sunset Riders	129.00
Super Bomberman	109.00
Super Mario All Stars	89.00
S. Star Wars 2 E.S.B.(Feb)	139.00
Turtles Tournament Fighters	139.00
Zombies	119.00



Goof Troop
124,- DM

In punkto Schnelligkeit: Absolute Spitze

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

Theo KRANZ VERSAND & LADEN

Täglich Neuheiten

NES:

Robin Hood	39.00
WWF King of the Ring	129.00
Zanak	99.00

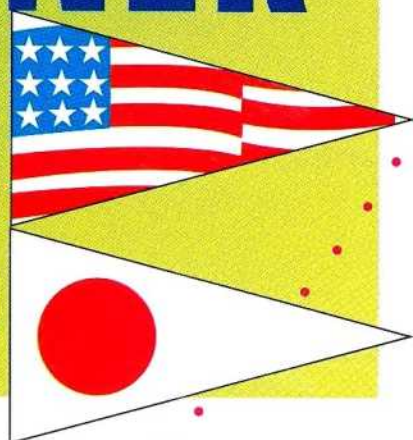
Game Boy

Batterieset II org. Nintendo	49.00
Castle Quest	69.00
Darkwing Duck	59.00
Felix the Cat	59.00
Speedy Gonzales	59.00
Terminator 2	19.00
Tiny Toon Adventures II	59.00

nur solange Vorrat reicht

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

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



SNES

1-Spieler

Enix

DM 140

ActRaiser – Enix' erfolgreicher Cocktail aus Strategie und Action – wird nun fortgesetzt. Wer dabei jedoch eine Mischung aus den genannten Komponenten erwartet, wird vermutlich enttäuscht sein, denn bei ActRaiser 2 wird Action groß geschrieben.



Entsprechend eingesetzte Magie läßt das Schwert des Helden sogar Feuer speien (rechts).



Schon nach der Introsequenz von „ActRaiser 2“ gerät man unweigerlich ins Schwärmen, denn bereits hier wird das Auge mit farbenfroher, toll gezeichneter Grafik verwöhnt. Auch das Ohr kommt nicht zu kurz und darf dramatische Klänge wahrnehmen. Was dem Vorspann recht, ist dem eigentlichen Spiel billig, und so setzt sich die nicht gerade kleine Grafikorgie auch während des Spiels fort. Dabei bestimmen eher beklemmende Hinter- und Vordergründe das Bild. Ebenfalls sehr düster sind die zahlreichen Feinde aus der

ausrichten können, wendet unser beflügelter Held (ja, ja, der Bursche ist flugfähig) kurzerhand verschiedene Formen der Magie an. Meist haben nur Endgegner diesen etwas entgegenzusetzen. Die Form der Magie hängt übrigens von der jeweiligen aktuellen Aktivität des Weltenretters ab. Steht er beispielsweise nur still da, kommt Feuer aus seinem Schwert, schaut er gen Himmel, werden Feuerkugeln abgeschossen, und wenn er gerade springt, gibt's ein wenig Hochspannung für die Bösewichter, spricht: Er

allem die Landung des Burschen nach einem Ausflug in die Lüfte ist ein Ding für sich. Weil die Gegner oftmals sehr überraschend und unfair auftauchen und selbst auf dem einfachsten der drei Schwierigkeitsgrade mehr als genug Energie abzocken, fordert das Programm selbst auf dieser Stufe ein Höchstmaß an Konzentration und geübten Umgang mit der Steuerung. Wer diesbezüglich Schwächen zeigt, der wird ganz schnell seine Spieleleben ausgehaucht sehen und das Modul gefrustet in die Ecke kicken.

Bleibt also festzuhalten: Mit ActRaiser 2 finden wir ein grafisch opulentes Actionprogramm der Gattung ‚Hack&Slay‘ vor, das herrlich widerliche Kreaturen und einen fast schon filmreifen, dramatischen Sound bietet, aber von spielerischer Sicht her sowohl zu abwechslungslos als auch viel zu schwierig ist.

Hans-Joachim Amann

ACTRAISER 2



Fantastische Grafiken verwöhnen das Auge. Schade nur, daß der Schwierigkeitsgrad so hoch angesetzt wurde.

Schattenwelt geraten, gegen die unser mit Schwert und Schild bewaffneter Held kämpfen muß, um – natürlich – seine Welt zu retten. In dieser stellen sich ihm messerwerfende Gnome, mutierte Riesenadler, seltsame Ritter mit Speeren und viele andere Kreaturen entgegen. Sollte die bloße Klinge gegen einige der Dämonen nichts

läßt Blitze sprechen. Wer das anfängliche Schwärmen für Grafik und Sound hinter sich gebracht hat und sein Augenmerk eher dem Gameplay widmet, der wird sehr schnell und rüde aus der Schwärmerei gerissen. Allein die vertrackte Steuerung läßt so manches Heldenleben überflüssigerweise flugs dahinsieden. Vor

Act Raiser 2

Grafik



Düstere Hintergründe und fiese, toll gezeichnete Kreaturen der Schattenwelt: ein Augenschmaus.

Sound



Beklemmender Sound, teils überaus dramatisch, paßt hervorragend zum Spielablauf.

Gameplay



Besonders viel spielerische Abwechslung wird nicht geboten; die Steuerung ist diffizil. Zahlreiche Stellen sind unfair.

Dauerspaß



Es stellt sich oftmals mehr Frust als Lust ein. Nur Profis werden wahre Dauermotivation bei ActRaiser 2 finden.

TOTAL! - CHECK

Genre Action
Levels 7 (+ Unterlevel)
Schwierigkeitsgrad ... sehr hoch
Continues unendlich/Paßwort
Speicherkapazität 12 MBit
Erhältlich USA



SUPER NOVA

Nicht nur mit R-Type III haben wir diesen Monat ein handfestes Shoot-'em-Up, auch Super Nova bietet ordentliche Action.



Dieser Level bietet karge Grafik aber recht beeindruckende Mode 7-Effekte.

Diese dünnen Beinchen können doch keinen Endgegner halten, oder?

R-Type III wesentlich mehr. Dafür ist Taitos Werk aber besser spielbar und nicht so unfair, bietet aber auch weniger Abwechslung. Nett sind einige Soundkompositionen, die Soundeffekte sind ordentlich. Ergo: Super Nova ist ein solides Ballerspiel, das man aber nicht besitzen muß.

Hans-Joachim Amann

SNES
1 Spieler
ito
DM 120



Taitos Ballerklassiker namens 'Darius' findet mit „Super Nova“ fürs Super NES seine Fortsetzung. Mit einem von drei Raumschiffen, welche jeweils verschiedene Waffensysteme besitzen, die durch Power Ups eingesammelt werden, zieht Ihr in den Kampf

gegen Horden ungewöhnlicher Kreaturen und Raumschiffe. Diese steuern 15 Levels lang in den wildesten Formationen auf Euer Schiff zu. Heißbegehrte Extras sorgen nicht nur für durchschlagsfähigere Waffensysteme, sondern auch für einen äußerst nützlichen Schutzschild.

Natürlich dürfen auch bei Super Nova Mode-7-Effekte nicht fehlen, und so wird hier und da auch mal hübsch gedreht. Begeisternde Effekte sind allerdings nicht vorhanden. Auf diesem Gebiet bietet

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

TOTAL! - CHECK

Genre Action
Levels 15
Schwierigkeitsgrad ... 3 Stufen (mittel)
Continues -
Speicherkapazität 8 MBit
Erhältlich USA



Gnadenlos billig !!

0921-51 34 01

Super Nintendo

**Franchise Partner gesucht!
Händler erwünscht!**

Actraiser 2 us.	99.95	Equinox us.	119.95	Pink Panther us.	119.95	Turn and Burn us.	109.95
Adv. of Dr. Franken us.	119.95	Eye of The Behol. us.	139.95	Plock us.	129.95	Ultimate Fighters us.	129.95
Addams Family II dt.	79.95	Family Fued us.	114.95	P.T.O. us.	139.95	Utopia us.	117.95
Aladin dt.	119.95	Final Fight us.	114.95	Rock n'Roll Racing	119.95	Wing Commander II	119.95
Aladin us.	99.95	First Samurai us.	99.95	Romance III us.	139.95	Winter Olympics us.	Vorb.
Alien vs Predator us.	99.95	Flashback dt.	129.95	Run Saber us.	125.95	World Heroes us.	109.95
Andre Agassi Tennis	119.95	Goof Troop us.	99.95	Secret of Mana us.	139.95	WWF Royal Rumble dt.	109.95
Art of Fighting us.	139.95	J. Connors Tennis dt.	108.95	Sensible Soccer dt.	129.95	Young Merlin	Vorb.
Arcus Odyssey us.	Vorb.	J. Madden Footb. 94 us.	125.95	Shadow Run us.	118.95	Zombie ate my N. us.	124.95
Asterix dt.	99.95	Jungle Strike dt.	129.95	Sim Ant us.	121.95	Zool	Vorb.
Barbie us.	129.95	Jurassic Parc dt.	129.95	Sky Blazer dt.	125.95		
Battle Blatze us.	109.95	Last Action Hero dt.	99.95	Soldiers of Fortune us.	129.95		
Battle Cars us.	119.95	Lamborghini Chall. us.	109.95	Starfox us.	99.95	3 DO	
Battle Tank 2 us.	124.95	Lawn Mower Man us.	127.95	Star Wars II us.	135.95	Grundgerät	1.489.-
Bio Metal us.	124.95	Lord of Rings us.	123.95	Streetfighter II Turbo dt.	135.95	Demolition Man	Vorb.
Blues Brothers dt.	113.95	Mario All Stars dt.	95.95	Striker dt.	119.95	Total Eclipse	135.95
Bret Hull Hockey	Vorb.	Mario Time Machine	129.95	Super Aquatic Games us.	99.95	Mad Dog McCree	135.95
Bugs Bunny us.	Vorb.	Mario & Wario us.	Vorb.	Super Bomberman incl.	139.95	Out of This World	139.95
Bulls vs Blazers us.	69.95	Mechwarrior us.	119.95	4 Player Adapter	114.95	Dragons Lair	129.95
Choplifter III us.	99.95	Mega Man X us.	Vorb.	Super James Pond II	119.95		
Clay Fighter us.	134.95	Mortal Combat dt.	109.95	Super Nova us.	119.95	Atari Jaguar	Vorb.
Clay Mates us.	119.95	Mr. Nutz dt.	Vorb.	Super Off Road II us.	119.95		
Cliffhanger us.	119.95	Mystic Quest dt.	99.95	Super Turrican dt.	Vorb.	Ruft an: 0921-513401	
Daffy Duck us.	124.95	NBA Tecmo Basketb.	119.95	Super Widged us.	115.95	Mo.- Fr.: 11-20 Uhr	
Dead Dance us.	129.95	NHL 94 us.	125.95	T-2 Judgement Day	124.95	Sa.: 10-14 Uhr	
Death Bread us.	Vorb.	NHL Stanley Cup us.	Vorb.	Top Gear II us.	99.95		
Dennis the Menace dt.	119.95	Obitus us.	139.95	T-2 Arcade Game us.	Vorb.		
Dracula dt.	129.95	Operation L. Bomb	127.95	Tecmo Bowl us.	134.95		
Dragon Ball Z II jp.	139.95	Paladins Quest us.	135.95	Turtles Tournament us.	129.95		
Dungeon Master us.	129.95	Pack Attack us.	105.95	Troddlers us.	115.95		

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

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

TIPS & TRICKS

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

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

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

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

DER GROSSE AUFTAKT!

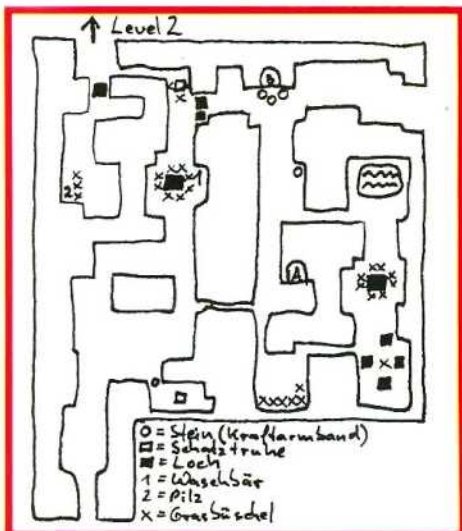
Nachdem man aufgewacht ist und den Schild von Tarin bekommen hat, sollte man sich im Dorf umsehen. Die Bücher in der Bibliothek sind auch sehr interessant.

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

WURMSCHLÜSSEL:

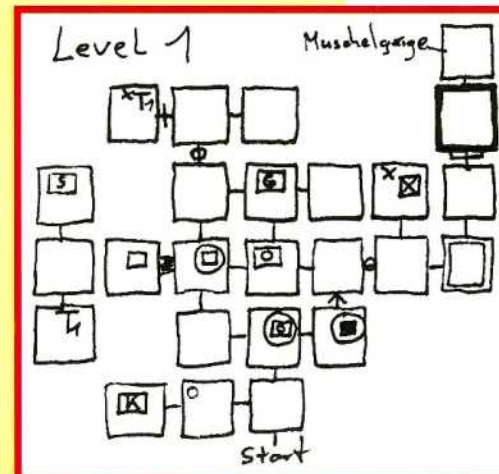
Solange der Waschbär (1 auf Zauberwaldkarte) im Wald ist, verläuft man sich immer. Da er eine sehr empfindliche Nase hat, wird er mit etwas Zauberpulver bestreut. Um dieses zu bekommen, muß man die

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



LEVEL 1

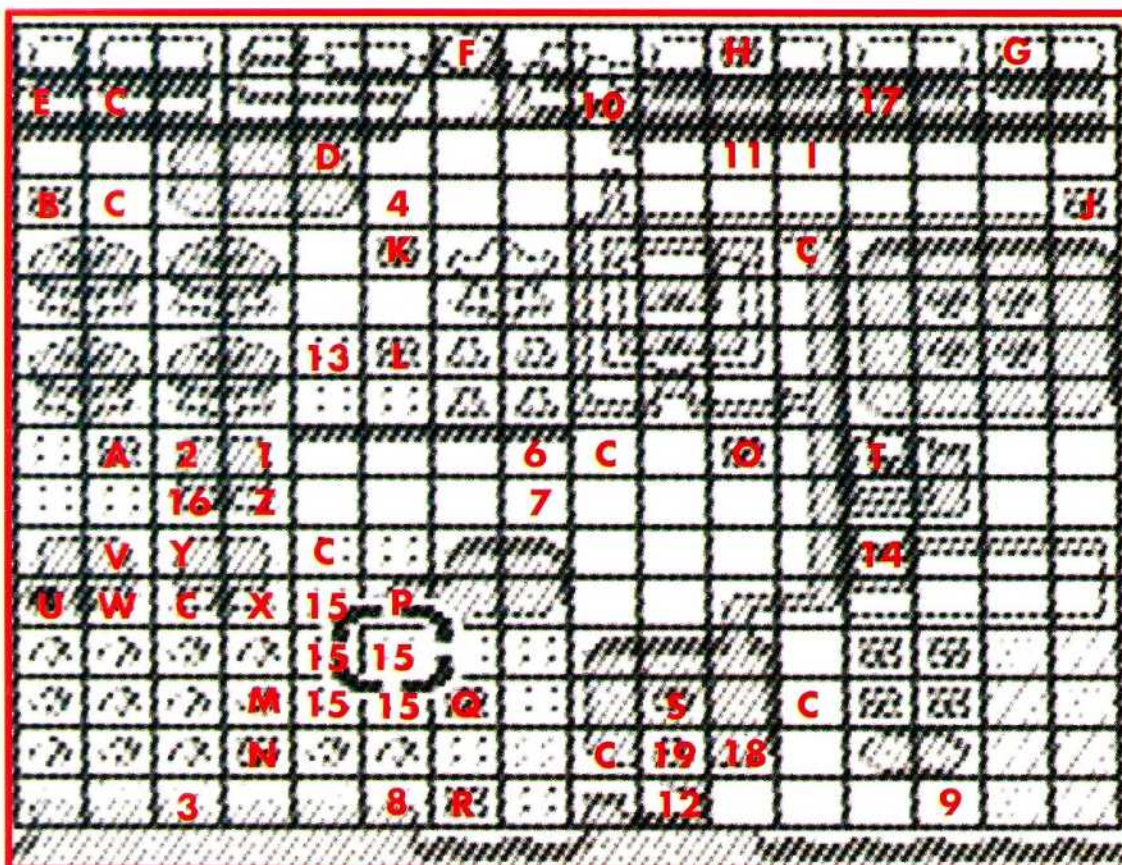
Im Raum mit dem Steintafelteil muß man alle Gegner so oft schlagen, daß sie dasselbe Zeichen auf der Brust haben, um die Truhe erscheinen zu lassen. Mit dem Verließschlüssel kann man über



Löcher im Boden springen oder Herzen und andere Dinge mit Flügeln erreichen. Mittelgegner: Einfach über die Walze springen und den Gegner mit dem Schwert schlagen. Endgegner: Nur 3 mal mit dem Schwert auf die Schwanzspitze schlagen, schon ist er besiegt, und das erste Musikinstrument ist erobert.

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

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



- | | |
|------------------------|--------------------------------|
| A = Angelteich | X = Spielhalle |
| B = Dr. Wrights Haus | Y = Marin&Tarins Haus |
| C = Telefonhäuschen | Z = Tante-Emma-Laden |
| D = Level 2 | 1 = Traumschrein |
| E = Level 8 | 2 = Haus der Großfamilie |
| F = Windfisch-Ei | 3 = Schwert |
| G = Level 7 | 4 = Struppis Kerker |
| H = Hühnerstall | 5 = Affe |
| I = Level 4 | 6 = Mann mit Honigwabe |
| J = Floßverleih | 7 = Totenkopf |
| K = Geierwallys Haus | 8 = Marin |
| L = Hexenhäuschen | 9 = Walroß |
| M = Level 1 | 10 = Verirrter Mann |
| N = Bananenhändler | 11 = Manbos Lied |
| O = Muschelbasar | 12 = Eingang (Bomben ect.) |
| P = Level 3 | 13 = Grab des Geistes |
| Q = Richards Villa | 14 = Südl. Maskentempel |
| R = Haus an der Bucht | 15 = Schilderwald |
| S = Level 5 | 16 = Fliegender Gockel |
| T = Level 6 | 17 = Leiter zum Adlerschlüssel |
| U = Dorfbibliothek | 18 = Brücke mit Angler |
| V = Madame Miou's Haus | 19 = Nixenstatue |
| W = Ulrirs Hütte | |

THE LEGEND OF ZELDA

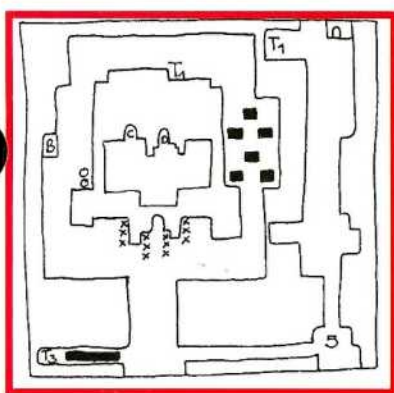


LEVEL 2

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

Mittelgegner: einfach ein paarmal mit dem Schwert treffen.

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



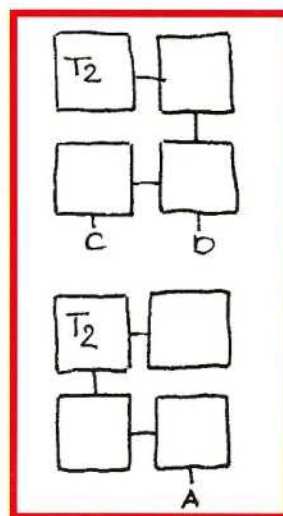
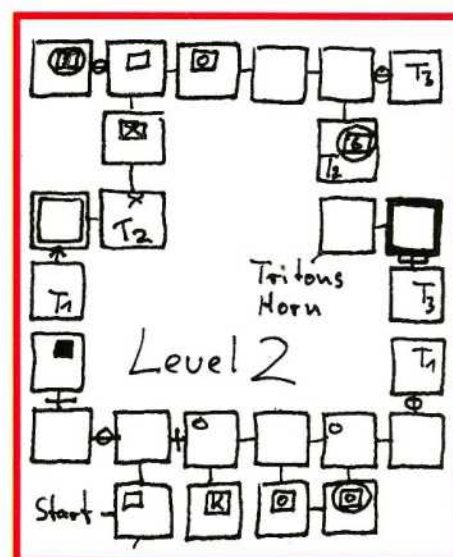
A, B, C und D sind hier Eingänge ins Schloß Kanalet.

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

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

Schon besitzt man den großen Schlüssel.

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

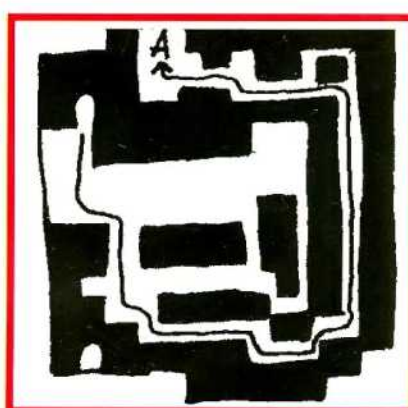


Die Tür über D mit Flasche einwerfen.

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

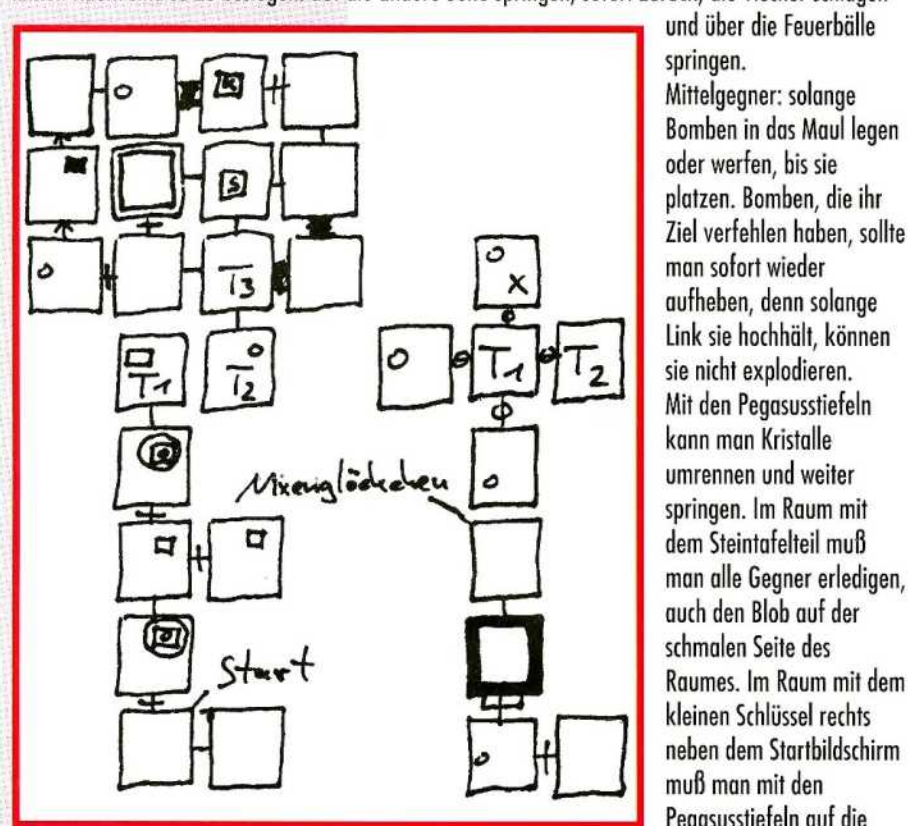
Wenn man vor der Eule (A auf Schicksalsacker-Karte) gräbt, erhält man den Schleimschlüssel. Ihn steckt man ins Schlüsselloch der Teufelsvilla (P).

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



LEVEL 3

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



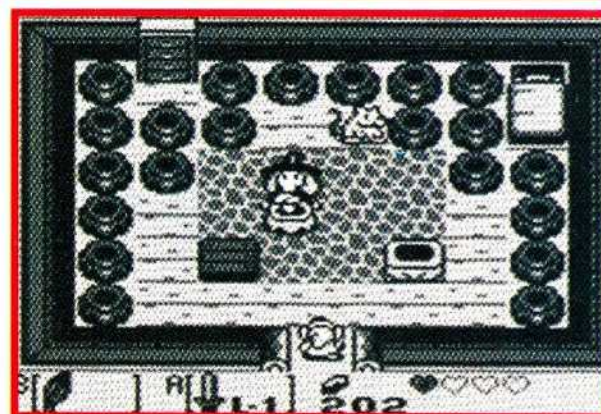
und über die Feuerbälle springen. Mittelgegner: solange Bomben in das Maul legen oder werfen, bis sie platzen. Bomben, die ihr Ziel verfehlen haben, sollte man sofort wieder aufheben, denn solange Link sie hochhält, können sie nicht explodieren.

Mit den Pegasusstiefeln kann man Kristalle umrennen und weiter springen. Im Raum mit dem Steintafelteil muß man alle Gegner erledigen, auch den Blob auf der schmalen Seite des Raumes. Im Raum mit dem kleinen Schlüssel rechts neben dem Startbildschirm muß man mit den Pegasusstiefeln auf die

andere Seite rennen, um den Schlüssel zu bekommen. Wenn man 4 kleine Schlüssel zusammen hat, kann man mit ihnen die 4 Steine auf dem Weg zu Treppe T3 „aufschließen“. Endgegner: mit den Pegasusstiefeln und dem Schwert immer anrennen, bis er sich teilt. Dann die zwei Augen mit ein paar Wirbelattacken ins Jenseits schicken.

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

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



TIPS & TRICKS

LEVEL 4

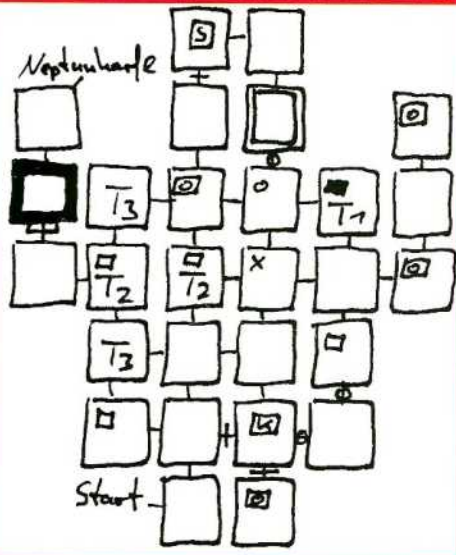
Im Bildschirm über der Schatztruhe mit dem Steintafelteil muß man, um an die Schatztruhe heranzukommen, am untersten Streifen des begehbaren Bodens Anlauf nehmen und ganz vorne diagonal zur Schatztruhe springen.

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

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

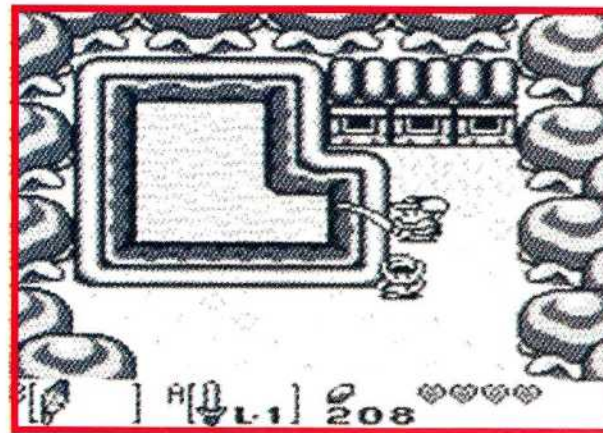
den Stein hinaufspringen und auf die andere Seite springen.

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



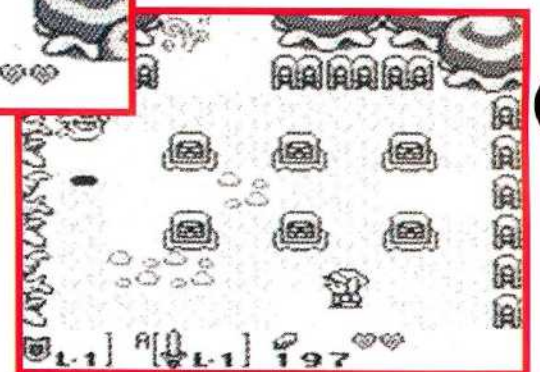
Wenn man im Bildschirm links neben dem Ausgang von Level 4 in die Höhle (11) hineingeht, kann man das Lied vom Fisch lernen. Dieses sollte man sofort ausprobieren, wenn man aus dem Wasser herauskommt. Man erscheint bei Geierwallys Haus (K). Spielt man es zum zweiten Mal, fliegt ein Geist hinter einem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

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



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

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



LEVEL 5

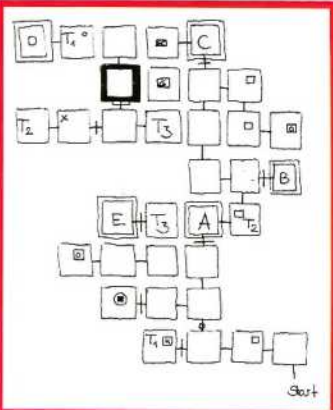
Mittelgegner Skelett (A-D): Dieser Gegner erscheint mehrmals und muß in der richtigen Reihenfolge umgebracht werden. Ihn muß man mit dem geladenen Schwert schlagen und eine Bombe auf ihn legen, wenn er zusammengefallen ist.

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

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

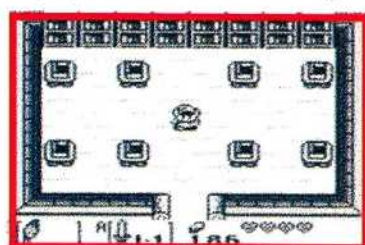
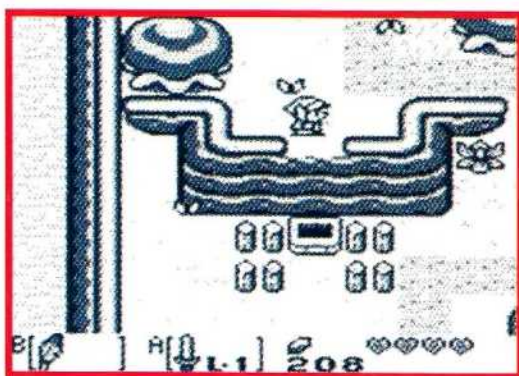
Im Raum zwei Bildschirme unter Mittelgegner C muß man in der Mitte des kleinen Teiches tauchen, um den großen Schlüssel zu bekommen.

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



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

Jetzt benötigt man den Bogen, den man im Dorfshop (2) erhalten kann. Mit ihm ausgerüstet, macht man sich auf den Weg zum südlichen Maskentempel (14). Manche der Ritterstatuen in diesem Mini-Labyrinth werden lebendig, wenn man an sie herangeht. Diese kann man jetzt mit Pfeil und Bogen erschießen. Den großen Ritter im Inneren des Tempels muß man mit Pfeil und Bogen umbringen, um den Maskenschlüssel zu erhalten. Im Bildschirm linksoben des südlichen Maskentempels auf dem Absatz im Wasser muß man den rechten Ritter zum Leben erwecken und erschießen, damit man in die Treppe, die dort erscheint, hineingehen kann. Dort muß man den Gang entlang sich mit dem Enterhaken über die Schlucht hangeln und die andere Treppe wieder hochgehen. Wenn man den Wunderschlüssel in die Maske an der Seite steckt, erscheint Level 6, in dessen Eingang man natürlich sofort hineingeht.



LEVEL 6

Die Zauberer, die in manchen Räumen aus dem Boden herauskommen, kann man mit Bomben oder Pfeilen umbringen. Die Kacheln, die manchmal aus dem Boden herausfliegen, zerschlägt man einfach mit dem Schwert oder weicht ihnen aus. Im Raum mit Treppe T2 muß man alle Gegner umbringen, damit sie erscheint. Mit dem neuerworbenen, stärkeren Kraftarmband kann man größere Gegenstände hochheben, wie zum Beispiel Elefantstatuen, mit denen man Türen einwerfen kann.

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

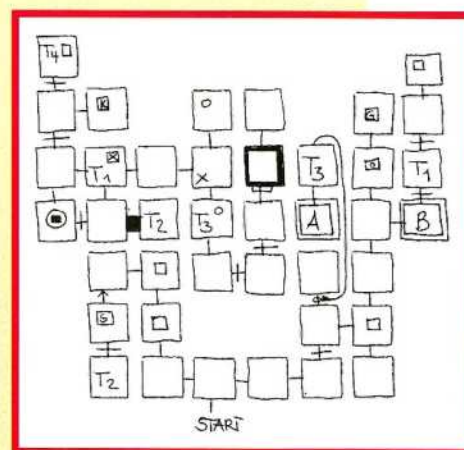
Geht man die Treppe T4 hoch, bekommt man eine Zaubermuschel. Um in Treppe T3 hineinzukommen, muß man die rechte Elefantstatue hochheben. Die Schachfiguren, die in manchen Räumen vorzufinden sind, muß man hochheben und so lange

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

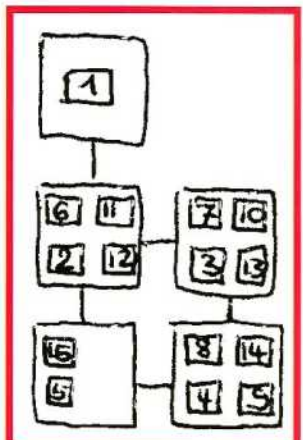
Mittelgegner Schlangen (B): Ihnen muß man Bomben ins Maul legen.

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

Endgegner: Zuerst den Kacheln und Töpfen ausweichen, dann das Gesicht mit Bomben bewerfen. Vorsicht vor den Löchern im Boden!



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



LEVEL 7

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

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

1.Säule: Diese Säule ist leicht zu erreichen.

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

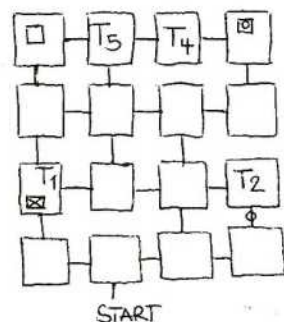
2.Säule: Im Raum mit der 1. Säule wirft man die Kugel auf die untere Seite. Fällt diese aus Versehen hinunter, findet man sie an ihrem angestammten Platz wieder. Man springt gleichfalls auf die andere Seite, hebt die Kugel hoch, betritt mit ihr den unteren Raum, wirft die Kugel über das Loch, springt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

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

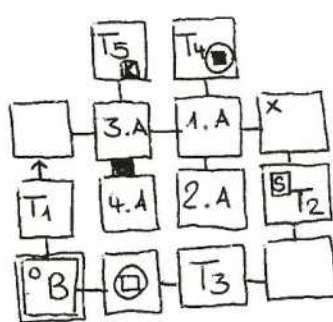
Mittelgegner Zyklop (B): Mit zwei Pfeilen ist er schnell von der Bildfläche verputzt.

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

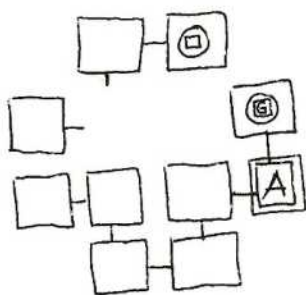
ERDGESCHOSS



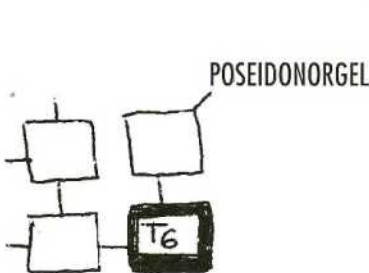
1. ETAGE



2. ETAGE



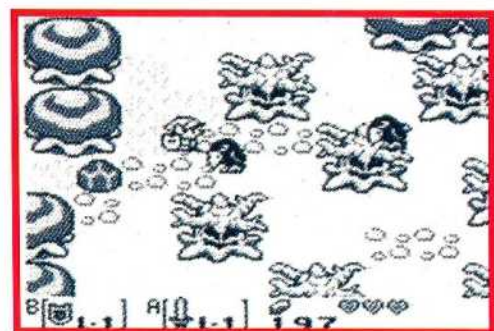
3. ETAGE



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

Endgegner: Bei ihm muß man das Schwert hochhalten. Nachdem er dreimal so getroffen wurde, mit dem Schild gegen den Wind, den er beim Flügelschlagen verursacht, drücken. Wird man bei diesem Gegner heruntergeworfen, muß man ihn noch einmal so viele Male treffen. Hat er mit dem Flügelschlagen aufgehört, muß man ihn zweimal treffen, bis er wieder damit anfängt. Manchmal macht er diese Attacke auch zweimal hintereinander. Jetzt muß man ihn noch so viele Male treffen bis er tot ist. Man sackt das Herz ein, steigt die Treppe hinunter, springt vom Absatz zur Tür zum 7. Instrument hinunter, geht hinauf und läßt es spielen.

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



LEVEL 8

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

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

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

Mittelgegner B: Bei ihm reichen schon zwei Pfeile.

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

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

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

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

Mit dem Somariastab kann man Feuer verschießen. Linksoben vom Mittelgegner B muß man beide Fackeln damit anzünden. In Treppe T3 und T4 muß man die Eisblöcke mit dem Somariastab schmelzen lassen. Mittelgegner F: An eine Ecke des „Sees“ stellen und schlagen. Wenn man getroffen hat, umdrehen und schlagen.

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

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

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

Allerletzter Endgegner (!!!):

1. Verwandlung: Zauberpulver auf ihn streuen.

2. Verwandlung: Die Zauberbälle schleudert man mit einer Schwertdrehung zurück. Vorsicht vor den Kugeln, die auseinanderspritzen!

3. Verwandlung: Mit dem Schwert auf das Schwanzende schlagen

4. Verwandlung: Mit einer Schwertdrehung treffen, den Fledermäusen und der Axt ausweichen.

5. Verwandlung: Mit dem Somariastab treffen.

6. Verwandlung: Den Armen ausweichen (um ihn herumlaufen), mit Pfeilen ins Auge treffen.

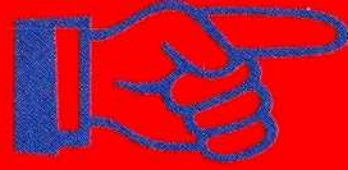
Nachdem man die 6. Verwandlung überlebt hat, genießt man den wohlverdienten Abspann.

Peter Albert, 13 Jahre

LEGENDE

- kleiner Schlüssel
- Truhe
- ⊠ Truhe mit Kompaß
- ⊡ Truhe mit kleinem Schlüssel
- Truhe mit Karte
- ⊞ Truhe mit Steintafel
- ⊙ versteckte Truhe
- nur Pfeilrichtung
- ⊕ Tür mit Schlüsselloch
- Gang

- + Eingang nur durch bestimmtes zu öffnen (Steine verschieben, alle Gegner töten ...)
- ⚡ Bröckelnde Wand (Bomben)
- X Steintafel
- Tx Treppe zu x
- ⊞ Schatztruhe mit Verließschlüssel
- ⊞ Schatztruhe mit großem Schlüssel
- Raum mit Mittelgegner
- Raum mit Endgegner



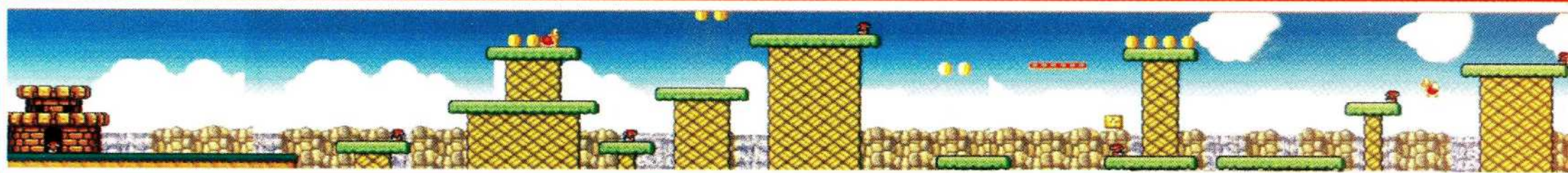
100%

special

12.11.

MARIO

Ein Klempner ohne



Ein kleiner Mann mit schwarzem Schnurbart und roter Mütze

Du bist bei jedem MARIO-Abenteuer dabei.

erobert die Welt. Seit jenem denkwürdigen Tag, an dem Mario

wie gewöhnlich auf die Baustelle fuhr um dort seinen Job zu

Aber natürlich nur, wenn... ja, wenn Du weißt wo's langgeht.

machen, aber stattdessen einem wildgewordenen Gorilla

Ansonsten ist der Frustrfaktor ganz schnell ganz hoch!

über den Weg lief, rast er von einem Abenteuer ins nächste.

Seine Rohre müssen da natürlich warten – Prinzessinnen retten

Aber bald hat das Leiden ein Ende!

ist nun mal ein echter Fulltime-Job... Und so legt Mario die

Denn am 12.11. ist es an Deinem Kiosk:

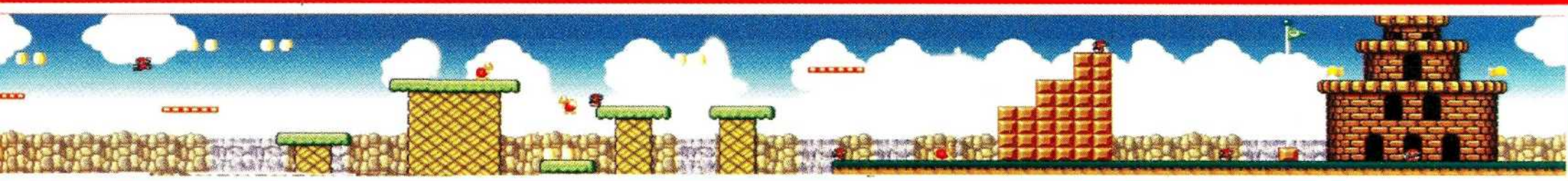
Wasserpumpenzange immer wieder zur Seite, um den bösen

Das TOTAL! Special „Mario, Band I“

Bowser und seinen Mannen gehörig den Marsch zu blasen.

MARIO

Furcht und Tadel



Mit der ultimativen Mario-Historie: Alles, was Du immer schon über Deinen Helden wissen wolltest.

Mit Komplett-Lösungen inklusive aller Level-Karten für Super Mario Bros. I und II (SNES).

Mit der schonungslosen Wahrheit über Super Mario Land I auf dem GameBoy: Alle Level-Karten, super Tips & Tricks und die Komplett-Lösung.

Mit den besten Tips, den geheimsten Tricks und den wichtigsten Level-Karten für Super Mario Bros. III (SNES).

Und zu guter Letzt einem aufschlußreichen Test von Mario & Yoshi auf dem Game Boy.



TIPS & TRICKS

TIPS UND TRICKS GESUCHT!

Hallo Leute, wir brauchen Euch! Ja, genau Euch, die Ihr stundenlang an Euren Konsolen sitzt und Eure Lieblingsspiele zockt und dabei mit Sicherheit den einen oder anderen Trick herausfindet, wie man bei einem bestimmten Spiel an einer gewissen Stelle weiterkommt, Extraleben findet oder was auch immer. Dieses Wissen wollt Ihr uns wirklich vorenthalten? Nein? Na also! Schließlich habt Ihr die Gelegenheit, aktiv an TOTAL! mitzuarbeiten.

Die Brieflawine ist angerollt, und so können wir Euch auch diesmal 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:

Redaktion TOTAL!
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, unkartiertem Papier mit einem schwarzen Filzstift, sonst könnte es Probleme geben, die Karten ins Heft zu bringen. An eines solltet Ihr aber immer denken: Wir alle können Fehler machen, also bringt Euch (oder uns) nicht gleich um falls ein Trick mal nicht funktionieren sollte! Wir bemühen uns, alles zu überprüfen, aber nicht immer geht das so ganz reibungslos!

Ach ja, die glücklichen Gewinner aus Heft 1/94 heißen Fritz Kollhoff, Dejan Pantic und Jörg Gronowski. 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

Aladdin

Kaum bekommt man das Spiel zu kaufen, habt Ihr es schon durchgezockt.

Level 2 Dschinni, Abu, Aladdin, Sultan

Level 3 Dschafar, Abu, Jasmin, Dschinni

Level 4 Dschinni, Dschafar, Aladdin, Abu

Level 5 Abu, Aladdin, Dschinni, Jasmin

Level 6 Jasmin, Dschafar, Sultan, Jasmin

Level 6 Dschafar, Jasmin,

Aladdin, Dschafar

Level 7 Aladdin, Jasmin, Abu, Sultan

Versucht auch mal ohne Paßworte oder Continues durchzuspielen, dann bekommt Ihr eine ganz andere Endsequenz zu Gesicht.

Markus Block,
Benjamin Schwettman

SNES

Wing Commander...

Alle etwas schlechteren Piloten können sich mit dem Rufzeichen BJJKL und den folgenden Codes ja schon mal die späteren Mis-

sionen anschauen.

1GBBKHXCVGoddard

JBBZKGB4H0 Midgard

1G3VHHXMBW

Jotunheim

9VCHGC4WJ

Kilr. Luftraum

7ZVHHGYVOD

Raumbasis

7V3WHGFL7H

Vigrid

Nils Eckel

SNES

Flashback

Reden wir nicht lange um den heißen Brei rum. Hier bekommt Ihr alle brandheißen Passworte.

Easy Mode

Level 2 JWLYX

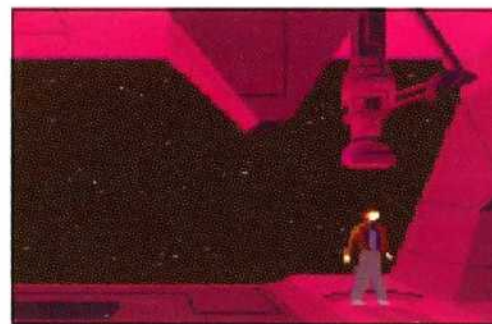
Level 3 RSVP

Level 4 DXCPT

Level 5 SLMN

Level 6 ZTHRK

Level 7 CRLQXZ



Normal Mode

Level 2 BGSFM

Level 3 PRHG

Level 4 WNPQVX

Level 5 NMRYL

Level 6 SNTHN

Level 7 KLZHT

Expert Mode

Level 2 JINGLQ

Level 3 HNYTM

Level 4 KVNf

Level 5 DWNGH

Level 6 STBRM

Level 7 RDBQLR

Bernd Krämer

SNES

Lamborghini Challenge (US)

Alle Teufelsfahrer, die noch nicht ganz so fit sind, bekommen hier ein paar Codes. Man will ja schließlich was von der Welt sehen.

Fort Wayne

JFBGPWDBHVMJDKBL \$

76300 2. Div.

San Diego

BHBFMBGBHVMJDKBL \$

102700 2. Div.

Nevada

MCCGHMGBHRMDNJNL \$

17100 2. Div.

Washington

NJCLMDDBHRMDTCBL

\$55300 1. Div.

Und einen ganz speziellen:

VLDHNPVJVMFHBCN

Michael Helf, Josip Delic

SNES

Super Double Dragon

Wenn Ihr im Ein- oder Zweispieler Modus nur noch einen Credit überhabt, solltet Ihr auf beiden Pads gleichzeitig Start drücken, schon gibt's sieben neue Leben. Das Schöne: Ihr könnt den Trick beliebig oft anwenden!

Sven Peterßen

SNES

Robocop vs. Terminator (US)

Für Freunde hammerharter Action gibt's auch ein paar Paßworte.

Level 1 IFON

Level 2 DLTC

Level 3 MWSX

Level 4 TPST

Level 5 BSHK

Level 6 HKFL

Level 7 SKTR

Level 8 SKMD

Level 9 ORFT

Level 10 SKNN

Level 11 MWFX

Michael Fey

SNES

Super Air Driver

Ihr habt keine Lust, alles durchzuspielen, oder geht Ihr immer zu schnell über den Jordan? Na gut, da gibt's Abhilfe: Drückt während des Titelbildes Y, B, A, B, Y, Y, B, A, B, Y, B und Start. Mit B und Y könnt Ihr jetzt die Missionen frei anwählen, und mit A und X läßt sich die Anzahl der Leben verändern. Viel Spaß beim fliegen.

Christian Blum

SHORTIES

SNES

Blues Brothers

So so, Ihr wollt also unendlich Leben haben, dann solltet Ihr im 1.3. Level den fliegenden Drachen besteigen und die Extraleben einsammeln. Bevor Ihr die Musikbox berührt, laßt Ihr Euch fallen. Das könnt Ihr so oft machen, bis sich genügend Leben angesammelt haben.

SNES

Sunset Riders

Für dieses leicht Pastellfarbene Ballerspiel haben wir ein paar Endgegnertaktiken. Schließlich ist nicht jeder der geborene Cowboy!

1. **Endgegner:** Simon Greedwell.

Schießt zuerst die beiden Fässer vor ihm weg, um ihn besser unter Beschuß nehmen zu können. Paßt auf, wenn sie runter-



fallen. Weicht den Geschossen aus, und vergeßt nicht, die Cowboys auch zu bedienen.

2. **Endgegner:** Hawkeye Hank Hatfield.

Wartet bis er hochkommt und ballert dann, was das Zeug hält. Nebenbei solltet Ihr natürlich nicht vergessen, Euch um seine Handlanger zu kümmern.

3. **Endgegner:** Dark Horse.

Zuerst auf den oberen Sims springen und die Cowboys, die aus den Fenstern schießen, erledigen. Hinter jedem Fenster sind jeweils zwei Typen. Danach einfach von oben runterballern.

4. **Endgegner:** The Smith Brothers.

Stellt Euch auf den Kronleuchter und schießt erstmal den linken Bruder ab. Dann geht Ihr auf die rechte Seite des Leuchters und bahart den anderen Bruder.

Weicht aber den Dynamitstangen aus. Nach getaner Arbeit bedanken sich die Damen mit einer kleinen Vorstellung.

5. **Endgegner:** El Greco.

Der einfachste der Bande. Weicht ihm immer aus, wenn er springt und haltet ca. 1.5cm Abstand, wegen seiner Peitsche. Ein paar gezielte Schüsse bringen ihn dann zur Vernunft.

6. **Endgegner:** Chief Wigwam. Er verliert nur Energie, wenn Ihr ihn im Sprung erwischt. Weicht seinen Messern aus und haltet auch hier Abstand.

7. **Endgegner:** Paco Loco.

Der Junge ist nicht ganz einfach, da seine Kumpane aus dem Wald Bomben werfen. Stellt Euch ganz links in die Ecke und schießt. Wenn sich welche aus dem Wald sehen lassen, geht Ihr einen Schritt vor und wieder zurück, damit sie die Bomben vor Euch werfen.

8. (und letzter) **Endgegner:** Sir Richard Rose.

Genau wie der erste, nur das die Fässer hier ein Balkon sind und mehr Cowboys rumlungern.

Falls die Einzelspieler unter Euch Probleme mit den Leben bekommen, wenn Ihr z.B. nur noch eins habt, dann drückt auf dem zweiten Pad Start, schon sind es wieder fünf.

Daniel Diehl

SNES

Flashback

Und nochmal Flashback. Was Ihr hier lesen könnt, ist ein ziemlich fieser kleiner Trick. Ihr solltet ihn nicht zur Lösung des Games benutzen, dann klappt's nämlich nicht. Aber zur Sache: Ihr könnt durch verschlossene Türen oder Wände gehen, wenn Ihr folgendes beachtet: Stellt Euch vor die Tür (Wand) aber guckt in die entgegengesetzte Richtung. Drückt jetzt den Action-Button und lauft von der Tür weg. Sobald sich Conrad bewegt, laßt Ihr alle Knöpfe los und drückt in Richtung der Tür. Nun dreht er sich um und schleicht sich durch das Hindernis. Aber, wie gesagt,

das ist gefährlich. Da dieser Trick nicht vorgesehen ist, merkt es das Programm nicht. Dementsprechend sind dann auch andere Türen verschlossen oder Aufzüge nicht vorhanden. Die Sache ist ganz nett, um schnell mal zu schauen oder wenn man irgendetwas vergessen hat.

Martijn Schübert

SNES

Shadowrun

Falls Ihr Euch die 4000 Nuyen zum verlassen des Schrottplatzes sparen wollt, fragt den Veranstalter in der Arna nach dem King. Besiegt Ihr ihn braucht ihr logischerweise nichts mehr zu bezahlen.

Benjamin Schwettman

SNES

Battletoads

Wenn Ihr die allerersten beiden Gegner sofort mit der Spezialattacke fertigmacht und dann schnell auf den ersten Hügel rechts oben springt, geht's direkt in Level 3. Beim Speedboot fahren könnt Ihr auch einen Level überspringen. In dem Abschnitt, wo die Wände überraschend auftauchen, ist hinter einer der unteren Wände eine Warp-Zone zu Level 5.



André Ohlhoff

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 •

Test 'N Take

Verleih Verkauf Versand

Mega-CD MegaDrive SuperNintendo GameGear 3DO

Star Wars II SN dt 139,95 Eternal Champions MD dt 139,95

Mystic Quest SN dt 89,95 Sonic 3 MD dt 139,95

SuperNintendo 50/60 Hz Umbau innerhalb 48 h !

Und viele andere Titel auf Anfrage. Preisliste gegen 3 DM in Biefmarken.

Versand: Vorkasse 5 DM Porto, NN 15 DM Porto+NN, Express 25 DM Porto+NN

Geöffnet: Mo. - Sa. von 10⁰⁰ - 22⁰⁰

FON/FAX : 030 - 621 30 18

Mainzer Str 11 - 12053 Berlin Neukölln

Nähe Hermannplatz

SNES

Super Empire Strikes Back (US)

Für alle angehenden Yedi-Ritter gibt's hier Paßworte. Möge die Macht mit Euch sein!

Easy Mode

1. -Luke Skywalker mit Taun-Taun
2. WDWDB Luke Skywalker in Höhle 1
3. NSRSCL Luke Skywalker in Höhle 2
4. WFBJTB Luke Skywalker beim Hauptgegner Meteorit
5. BHRDHL Luke Skywalker in der Station
6. HMGPWJ Flug mit Snowspeeder
7. LDGLTJ Anflug auf AT-AT
8. LCJFBG Im AT-AT
9. LDGLTJ Oberfläche AT-AT beim Hauptgegner
10. WLJWDN Han Solo Befreiung der Prinzessin
11. WBWHRW Han Solo Befreiung der Prinzessin 2
12. NCCGSP Flug mit dem rasenden Falken
13. GLTTDJ Yoda im Dagobahsystem 1
14. - Yoda im Dagobahsystem 2
15. GJBHNF Yoda im Dagobahsystem 3 beim Hauptgegner
16. MCDGRJ Han Solo auf dem Weg zu Lando
17. PGPNMG Auf der Suche nach C3-PO
18. NGMSJB Han Solo zur Einfrierung
19. RLMSVJ Auf der Suche nach dem kalten Han Solo
20. MBRCGB Flug nach Bespin
21. SWPMSS Auge in Auge mit Darth Vader

Brave Mode

1. -Luke Skywalker mit Taun-Taun
2. TCCPSJ Luke Skywalker in Höhle 1
3. NLBJJF Luke Skywalker in Höhle 2
4. JRWNPL Luke Skywalker beim Hauptgegner Meteorit
5. DGBDPL Luke Skywalker in der Station
6. RCWJMF Flug mit Snowspeeder
7. JRGRTD Anflug auf AT-AT
8. MDBNMR Im AT-AT
9. JRGRTD Oberfläche AT-AT beim Hauptgegner
10. HDPPLL Han Solo Befreiung der Prinzessin
11. GTLCNP Han Solo Befreiung der Prinzessin 2
12. VVVBGHP Flug mit dem rasenden Falken
13. PGBNBH Yoda im Dagobahsystem 1
14. - Yoda im Dagobahsystem 2
15. TNPSPL Yoda im Dagobahsystem 3 beim Hauptgegner
16. DLPMMD Han Solo auf dem Weg zu Lando
17. SHRBLW Auf der Suche nach C3-PO
18. LINGPNN Han Solo zur Einfrierung
19. FSFMSR Auf der Suche nach dem kalten Han Solo
20. FCPDPC Flug nach Bespin
21. HPLSHJ Auge in Auge mit Darth Vader

Thomas Möhring

SNES

Tournament Fighters

Kommen Euch die Kröten selbst im Hi-Speed-Modus wie lahme Enten vor? Dann drückt doch im Titelbild auf dem zweiten Joypad folgende Kombi-



nation: OBEN, OBEN, UNTEN, UNTEN, LINKS, RECHTS, LINKS, RECHTS, B, A. Jetzt sollte ein Schrei ertönen und im Optionsmenü eine weitere Geschwindigkeitsstufe anwählbar sein.

André Hänslar

SNES

The Adams Family

Das Paßwort 2112 nimmt dem Spiel jeden Horror: Satte 100 Leben, fünf volle Herzen und ein Schwert. Bei dieser Startausrüstung kommt Freude auf. Auch hinter versteckten Türen kann man gut abstauben, wenn man sie findet... Eine ist beispielsweise in der unteren linken Ecke des Treppenhauses. Der Raum dahinter verbirgt links oben eine Geheimtür, die hinter das Treppenhaus führt. Mit dem Hut aus dem Hat Room fliegt Ihr dann zur oberen Tür im Cloak Room. Hinter ihr verbergen sich tonnenweise Extraleben.

Th. Apollonis/
A. van de Bergh

NES

Turtles 3

Ein geheimes Optionsmenü wird aktiviert, wenn ihr im Titelbild folgende Kombination eingibt: OBEN, OBEN, UNTEN, UNTEN, LINKS, RECHTS, LINKS, RECHTS, B, A, START. Jetzt könnt Ihr nicht nur die Levels anwählen, sondern auch einige andere nette Sachen einstellen.

Roman Hyrcyk

SNES

Cool Spot

In der letzten Ausgabe hatten wir Euch verraten, wie Ihr an die Levelauswahl gelangt: Einfach während des Virgin-Logos L und R gedrückt halten und 30 Mal SELECT drücken. Wenn Ihr das gemacht habt, so könnt Ihr während der Levelanwahl auch gleich noch A drücken, das macht Euch nämlich unverwundbar und schaltet den Timer ab. Jetzt könnt Ihr Euch gemütlich auf die Suche nach den coolen Punkten machen, dazu noch zwei kleine Tips: Wenn Euch die netten Hände mal wieder



Da lacht der coole Punkt. Unser Cheat macht ihm das Leben wesentlich leichter und schont Eure Nerven.

auf den rechten Weg weisen wollen, dann probiert es einfach erst noch einmal in der entgegengesetzten Richtung. In den Wall-Levels solltet Ihr immer hinter die Röhren springen, denn dort verbergen sich oft nette Überraschungen.

Martin Huber

GB

Shadow Warriors

Wenn Ihr den Soundtest mal ausprobieren wollt, dann drückt im Titelbild einfach A, B und START gleichzeitig.

Markus Blank

GB

Tiny Toons 2

Wenn Ihr im Titelbild A und B gedrückt haltet und gleichzeitig START drückt, könnt Ihr alle drei Bonusspiele auswählen.

Alexander van de Bergh

WAS WILLST DU DENN?

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

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

TOTAL!

TOTAL! ist jeden Monat neu – jeden Monat aktuell.

TOTAL! ist 100% Nintendo, aber unabhängig und unbestechlich.

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

Schneide hier ab und gleich schicken wir's ab!

ABONNEMENT-COUPON

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

VORNAME/NAME

STRASSE/HAUSNUMMER

PLZ/ORT

DATUM/UNTERSCHRIFT

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

DATUM/UNTERSCHRIFT

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

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen:

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

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

☐ Bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung/
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

Und wieder gibt es eine Liste mit neuen, heißen Schummelcodes, auch diesmal mit Beiträgen aus Eurer Feder. Diesbezüglich ein herzliches Dankeschön an Claus Birk, Sascha Krich, Peter Hansen, Oliver Holland, Daniel Boll, Sascha Keppler, Patrick Moes, Stefan Grunz, Christoph Uhde, Oliver Holland und Julian Sommer. Ach ja, zeigt bitte Verständnis falls mal ein AR-Code nicht funktionieren sollte. Bei so vielen Leuten (Euch, uns, anderen) kann immer irgendeiner einen Fehler machen, besonders, da es sich nur um stupide Zahlen/Buchstaben ohne Sinn handelt.

REPLAY



Noch ein kleiner Hinweis: Diese Codes funktionieren nur im Zusammenhang mit dem jeweiligen Action Replay, es sind also keine offiziellen Paßwörter oder Levelcodes!!! Wenn Ihr uns welche schicken wollt, dann entweder mit anderer Post mitschicken oder direkt an:

Redaktion TOTAL!
Kennwort AR-Codes
Heilwigstr. 39
20249 Hamburg

Aber bitte nur von neuen Games oder echt interessante Sachen.

ALADDIN SNES

7E036404 unendlich Leben
 7E036703 unendlich Herzen
 7E036910 Unendlich Äpfel
 7E036E01 Tuch
 7E036C01 Scarabäus

ROCKY RODENT SNES

7E000600 unverwundbar

CLIFFHANGER SNES

7E061F03 unendlich Leben

FLASHBACK SNES

7EC74605 unendlich Shield

DUFY DUCK SNES

7E1F1002 unendlich Leben
 7E1F0E0C unverwundbar
 7E1F2A10 unendlich Freeze Gun
 7E1F2C10 unendlich Electricity Gun
 7E1F2E10 unendlich Threeway Gun
 7E1F3010 unendlich Bomb Gun
 7E1F3210 unendlich Antimatter Gun
 7E1F4455 unendlich Jetpack
 7E1F1601 unendlich Nutty Attack
 7E1F8205 unendlich Continues

ASTERIX SNES

7E05F003 unendlich Leben
 7E05FD03 unendlich Herzen
 7E05F908 unendlich Zeit

ACTRAISER II SNES (US)

7E091D10 unendlich Energie
 7E091B03 unendlich Leben

S. EMPIRE STRIKES BACK SNES (US)

7E01AC03 unendlich Leben
 7E0CF620 unendlich Energie
 7E0315FF unendlich Force
 7E0C7840 unendlich Energie
 Taun-Taun
 7E031203 unendlich Granaten
 Han Solo
 7E031120 unendlich Spin Chewie

GODS SNES

7E015318 unendlich Energie
 7E01DB07 unendlich Leben
 7E00AFOX Levelanwahl X= 1-4

DRACULA SNES

7E01E605 unendlich Leben

FATAL FURY SNES

7E0A9C07 unendlich Continues
 7E060690 unendlich Zeit
 7E06135F unendlich Energie

JURRASIC PARK SNES

7E028B20 unendlich Munition
 für Waffe A
 7E029508 unendlich Munition
 für Waffe B
 7E02A304 unendlich Leben

COOL SPOT SNES

7E00D007 unendlich Energie

ALIEN VS. PREDATOR SNES

7E102460 unendlich Energie
 7E102430 unendlich Energie (Expert)
 7E105C03 unendlich Leben

BATTLETOADS SNES

7E002803 unendlich Leben Spieler 1
 7E002A03 unendlich Leben Spieler 2

MARIO ALLSTARS (SNES)

Hier einige nützliche Codes für SMB 1 und die Lost Levels:

7E075A05 unendlich Leben
 7E07EB09 unendlich Zeit (am Levelende ARP ausschalten)
 7E075606 kleiner Feuer-Mario
 7E11F5xx xx=Farbe von Marios Mütze
 7E11F3xx xx=Farbe von Marios Kleidung
 7E07AFxx Unbesiegbarkeit, xx=Blinkgeschwindigkeit
 7FFB020x Levelanwahl (x=0-6)

MORTAL KOMBAT (SNES)

7E04BD58 +
 7E04C158 +
 7E04B9A1 unendlich Energie Spieler 1
 7E04BBA1 +
 7E04BF58 +
 7E04C358 unendlich Energie Spieler 2

ADDAMS FAMILY (SNES)

7E00AC05 unendlich Leben
 7E00C305 Unbesiegbarkeit

AERO THE ACRO-BAT (SNES)

7E0C71FF 96 Leben
 7E0CCA6A ständig 3 ,A's

ZOMBIES (SNES)

7E1CB80A Energie Spieler 1
 7E1CCC50 Munition Spieler 1
 7E1CBA0A Energie Spieler 2
 7E1CEC50 Munition Spieler 2

JOE & MAC (SNES)

7E081C14 unendlich Energie für Joe
 7E085C14 unendlich Energie für Mac
 7E004202 unendlich Leben

LAST ACTION HERO (SNES)

7E03E803 unendlich Zeit
 7E033FDF +
 7E0341DF +
 7E0342DF unendlich Energie (meistens...)

TIPS & TRICKS

SHADOWRUN

Willkommen im Seattle des Jahres 2050, willkommen in der Welt der Schatten. Wer als Shadowrunner hier überleben will, der muß schon einiges auf dem Kasten haben. Wir helfen Euch dabei...



DER RICHTIGE START

Zunächst einmal einige generelle Hinweise: Shadowrun ist ein richtiges Rollenspiel, hier gilt es nicht nur, Rätsel zu lösen, sondern durch Kämpfe genügend Erfahrung und Geld anzusammeln, um die Chancen Eures Helden erheblich zu verbessern. Trotzdem bleibt Euch auch eine relative Freiheit: Ihr könnt im Verlaufe des Games Mitkämpfer anheuern, aber das kostet Geld, manchmal sogar sehr viel Geld. Dieses Geld könnte Euch dann wieder fehlen, wenn es darum geht, ordentliche Waffen oder Rüstungen zu kaufen. (Erst ziemlich weit hinten im Game spielt Geld kaum noch eine Rolle...)

Eine generelle Strategie hierfür gibt es nicht, hier kommt es ganz auf Eure Vorlieben an: Ein Orc-Söldner in der Hinterhand kann am Anfang ganz hilfreich sein, um Karma zu sammeln. Sobald Ihr genügend HPs gesammelt habt, solltet Ihr vielleicht auf einen fähigen Decker umsteigen, denn solange Euer Data Jack nicht repariert ist, kommt Ihr nicht in die Matrix und damit auch nicht an viele wertvolle Nuyens. Andererseits ist ein fähiger Magier auch nicht zu verachten, denn bis Ihr alle Zaubersprüche perfekt beherrscht, sind viele Kämpfe zu überstehen. Allerdings könnt Ihr Euch auch als einsamer Wolf durchschlagen, denn was Ihr an Kosten für Söldner spart, könnt ihr in Waffen und Rüstung investieren, es ist alles nur eine Frage der Geduld...

Und Geduld ist eine der wichtigsten Tugenden, die Ihr in diesem Spiel benötigt. Der Anfang ist relativ schnell gemacht, nachdem Ihr in der Leichenhalle aufgewacht seid, untersucht Ihr zunächst Euer Behältnis, lernt Euren Namen und findet einen Zettel mit einem Hinweis. Dadurch neugierig geworden, untersucht Ihr natürlich auch die diversen Tische und Kühlschränke, dabei solltet Ihr auf ein Heilpflaster und auf ein Skalpell stoßen (Diese Lösung bezieht sich noch auf die englische Version, allerdings sollte sie sich leicht auf die eingedeutschte Variante übertragen lassen.). Beim Verlassen des Raumes schockt Ihr einige Leichenbeschauer extrem, aber auf diese Herrschaften kommen wir später zurück.

Noch ein kleiner Hinweis: Geduld ist auch für den Umgang mit den verschiedenen Leuten im Game nötig: Wenn Ihr nicht weiter wißt, so sprecht sie auf alle Highlights in Eurem Vokabular an. Nur so lassen sich manchmal wichtige Informationen gewinnen. Der Typ, den Ihr nach dem Verlassen der Leichenhalle trefft, kann Euch zwar noch nicht allzuviel verraten, aber folgt ihm doch mal unauffällig: Er führt Euch zu Eurer ersten Bewährungsprobe. Den fiesen Orc könnt Ihr nur besiegen, nachdem Ihr die Pistole



Bis zum Zentralcomputer ist es noch ein langer und harter Weg. Laßt Euch nicht entmutigen...

Das Leben in Seattle der Zukunft ist in der Tat eines der härtesten. Die Idylle trägt manchmal...



TIPS & TRICKS

aufgenommen habt. Beim Durchsuchen der Leichen stoßt Ihr auf Eure erste Rüstung, weiter hinten in der Gasse könnt Ihr mit Eurem zukünftigen Beschützer den ersten Kontakt aufnehmen. Sobald Ihr dies getan habt, solltet Ihr Euch nach einem Obdach umsehen. Im Osten des Stadtteils findet Ihr einen verletzten Mann, dem Ihr zwar nicht helfen könnt, der Schlüssel, den er bei sich trägt, öffnet Euch jedoch den Raum zu einer Ruhemöglichkeit im Nordwesten. Hier könnt Ihr Euer Spiel abspeichern, Karma verteilen und in Ruhe über Euer weiteres Vorgehen nachdenken. Zunächst gilt es, die in diesem Raum vorhandenen Informationen sicherzustellen und Geld und Ausrüstung zu sammeln. (Die Sonnenbrille solltet Ihr gleich aufsetzen!) Anschließend beginnt ein relativ langweiliger Teil des Games: Ihr solltet Karma sammeln, um zumindest Euren Body-Wert auf Level 5 oder höher zu bringen. Dazu solltet Ihr Euch einen Rundgang angewöhnen: zunächst in der Nähe Eures Ruheraumes auf Karma-Jagd gehen und Gegner meucheln, sobald Eure HPs gegen Null gehen, wieder eine Ruhepause einlegen. Sobald Ihr genügend HPs habt, solltet Ihr auch nach Objekten Ausschau halten, die in einigen Räumen herumliegen. Einige davon sind zwar nutzlos, aber das Cyberdeck solltet Ihr unbedingt abstauben. Auch solltet ihr den Hund beim Brunnen in der Nähe des Leichenhauses befreien - Freundlichkeit gegenüber den Flohträgern zahlt sich im Spiel aus! Im Verlauf dieser Aufbaurunden solltet Ihr auch mit den Leuten, die Ihr nicht nur in den Straßen, sondern auch in den diversen Gebäuden trifft, ein gutes Vertrauensverhältnis aufgebaut haben (einfach auf alle Punkte, die Ihr kennt, anlabern.).

DER ERNST DES LEBENS BEGINNT

Irgendwann solltet Ihr in der Nähe des Friedhofes auf einen Passanten gestoßen sein, der Euch etwas über die LONE STAR erzählt haben sollte. Jetzt seid Ihr reif, um dem Ernst des Lebens gegenüberzutreten. Zunächst drehen wir eine Runde über den Friedhof, ein Orc im Hintergrund kann da recht hilfreich sein. Die Türen lassen sich mit einem scharfen Gegenstand öffnen. Ob das jetzt ein Ghoul-Knochen oder ein Skalpell ist, sei dahingestellt. In fast allen Krypten können wir bei der Untersuchung der Särge Geld abstauben, irgendwann treffen wir jedoch auf einen verletzten Schamanen. Der



bekommt das SLAP PATCH verpaßt und freut sich derart über seine Rettung, daß er uns seinen Fetisch überreicht. (Wer das Pflaster auf sich verschwendet, muß erst nach einem neuen suchen...) Anschließend kann es in Richtung Cage Club gehen, die Tickets, der der dortige Türsteher verlangt, müssen jedoch erst noch organisiert werden. Dazu geht es zum Dealer, der uns neben (im Grunde unnützen!) Handgranaten auch ein LONE STAR-Abzeichen verkaufen kann. Dieses stecken wir uns an und marschieren zum Leichenschauhaus, wo wir neben den Tickets auch einen Credstick für das Telefon erhalten. Jetzt wird zunächst etwas in der Gegend herumtelefoniert, anschließend treffen wir uns im Cage Club mit unserem Kontaktmann, der uns zu den Caryards bringt.

Dort sitzen wir zunächst etwas fest, denn raus geht es aus den Caryards nur, wenn man dem King 4000 Nuyen spendiert, oder ihn im Kampf besiegt. Auch findet sich in der hiesigen Arena ein ganz guter Ort, um Erfahrung und Geld zu sammeln. Die Kämpfe werden von Mal zu Mal schwieriger und ergiebiger, es ist aber vernünftig, sich einige Kämpfe für später aufzuheben. Zurückkommen ist immer noch möglich... Sobald wir aus den Caryards herausgekommen sind, erforschen wir die Oldtown. Im Sputnik Club läßt sich ein sehr fähiger Decker anheuern, allerdings kostet der Typ wesentlich mehr, als er aus den bislang verfügbaren Computern herausholen kann, also sparen wir uns die Kohle. Den Magiaden in Oldtown sollte man sich im Gedächtnis behalten, der Waffenladen hat einige interessante Angebote auf Lager, reinschauen kostet nun wirklich nichts.

Wichtig ist auch der Gang zum hiesigen Street Doc, der bei der Untersuchung des Datajack jedoch eine Zeitbombe auslöst. Die kann nur von einem anderen Street Doc entschärft werden, der über die Monorail an der Daley Station erreichbar ist. (Wer noch schwach auf der Brust ist, sollte vor dem Besuch bei den Street Docs vielleicht mit der Monorail nochmals zurück zur 10th Street fahren und auf dem Friedhof einige Ghouls vermöbeln!) Ansonsten geht es ab zu den Street Docs, sobald das Datajack repariert ist, sollte man in der 10th Street mal schauen, ob sich aus den diversen Computern etwas Geld organisieren läßt. Brauchen kann man es immer...

Anschließend geht es zurück zur Daley Station, wo zunächst einmal die Rust Stiletos ausgehoben werden – eine üble Rockerbande, die ihr Hauptquartier im Nordwesten des Gebietes hat. Sind sie besiegt, hinterlassen sie ein Brecheisen und einen Schlüssel. Als nächstes sollte ein Besuch bei den Docks auf dem Programm stehen, dort findet man den Hundeschrein, erhält Hinweise über



In den Bars lassen sich interessante Informationen auf-schnappen und Mit-kämpfer anheuern.

*Die Hochhäuser
haben es wahrlich
in sich. Die
Stockwerke werden
recht stressig...*



Zaubersprüche und den Auftrag, den Rat Shaman zu töten. Zuvor machen wir noch einen kleinen Rundgang durch die Gegend (unser Schlafquartier sollten wir schon entdeckt haben) und lauschen, was die Leute sonst so zu erzählen haben. Danach geht es über einen Seitenweg beim Friedhof in die Kanalisation. Der Schamane ist relativ leicht zu finden und zu besiegen, anschließend geht es wieder zurück zum Schrein.

WILLKOMMEN IM REICH DER MAGIE

Wer es bislang noch nicht getan hat, sollte sich mal in den bislang zugänglichen Computern umschauen und den Magielerden in Oldtown leerkauen. Die vielen Flaschen sind geeignet, diverse Flüssigkeiten aufzunehmen (etwa die Überreste der Krake bei den Docks oder Wasser aus dem Brunnen gegenüber der Leichenhalle). Die wiederum sind Zutaten für Zaubersprüche, die im Schrein erlangt werden können. Bis zu dieser Stelle sollte man ein Body-level von mindestens (!) 10 erreicht haben, ansonsten sollten noch einige Trainingsrunden absolviert werden. Von Zeit zu Zeit lohnt sich auch ein Besuch bei den Street Docs, dort gibt es öfter mal praktische Cyberware im Angebot!

Als nächstes geht es den Dark Blades, einigen fiesen Vampirern, an den Kragen. Dazu besucht man den Jagged Nails Club und unterhakt sich dort mit Kitsune. Mit den neuen Informationen kann man im Magieshop eine Telefonnummer in Erfahrung bringen und ein Treffen in der Villa der Dark Blades arrangieren. Allerdings wird man bei dem Deal glatt übers Ohr gehauen, wie eine Besichtigung der



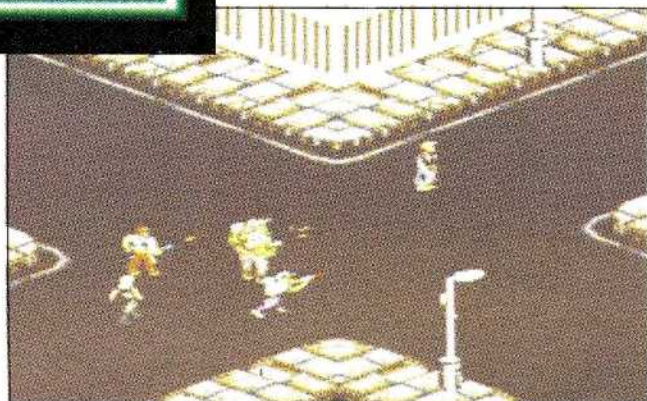
man noch einen Hund befreien, bevor man nun das Schiff unsicher macht, sollte man nochmals bei seinem Meister vorsprechen, sich einige Zaubersprüche abholen und eventuell an den bekannten Stellen nochmals etwas Karma sammeln!

In das Schiffinnere gelangt man mit dem Brecheisen an der obersten Türe. Das Wrack besteht aus drei großen Teilen: Links gelangt man zu einem Safe, für den der passende Schlüssel gleich daneben liegt. Im Safe liegt ein Detonator, der zusammen mit dem Sprengstoff eine handliche Zeitbombe ergibt. Im mittleren Teil ist ein Raum, in dem sich einige hartnäckige Gegner verschanzt haben. Die lassen sich nur besiegen, indem man einige Schalter betätigt und die Herrschaften auf diese Weise überflutet. Anschließend wird der Safe mit der Zeitbombe geöffnet, die grüne Flasche ist recht praktisch für den Kampf mit dem grünen Schleim im rechten Teil des Schiffes.

Dort kommt man bald zu einer Dimensionsöffnung, die ins Reich des Jesters führt (vorher nochmals ausruhen!). Nachdem man sich bis zum Jester durchgeschlagen hat, prügelt man sich einige Zeit mit ihm herum und konfrontiert ihn mit seinem richtigen Namen. Anschließend nimmt man die Maske auf und fragt sie über Drake aus, bis man das Schlüsselwort VOLCANO erhält. Um zu Drake zu kommen, muß man sich jetzt durch alle sechs Stockwerke des Drake-Gebäudes kämpfen. Nachdem ein Stockwerk von den fiesen Wächtern befreit ist, werden die Computer durchsucht. In jedem Stock sind normalerweise zwei Compys wichtig: Einer deaktiviert die Schutzschaltung der Aufzüge, mit dem anderen läßt sich meist Moneten oder Informationen absaugen.

ANTRETEN ZUM ENDSPURT

Wer hart im Nehmen ist, der kann sich allein durch die Stockwerke schlagen (der Unsichtbarkeitszauber ist da recht praktisch), alternativ kann man sich auch mit einigen fähigen Orcs zusammentun, in diesem Fall sollte man dann seinen Mitrunnern die Drecksarbeit überlassen und sich auf den Heilzauber konzentrieren. (Falls die Herrschaften mal schlappmachen sollten: Ihr könnt sie immer wieder an den bekannten Stellen anheuern...) Oben auf dem Dach befindet sich dann ein Hubschrauber, der zu Drakes Versteck führt, vor dem Flug sollte allerdings nochmals etwas für die Ausrüstung und die Charakterwerte



dortigen Computer zeigt. Der fiese Graf entflucht und verschanzt sich in seiner Familiengruft. Bevor es ihm an den Kragen geht, sollte noch etwas eingekauft werden, und zwar der Holzpflöck aus dem Magieladen und ein Blitzlicht (Strobe) im Jagged Nails Club.

In den Katakomben gibt es wieder eine sehr praktische Möglichkeit, sich mit Karma einzudecken: Stellt Euch so hinter einen Sarg, daß die netten Skelette Euch nicht erreichen können. Jetzt könnt Ihr sie gemütlich abballern. Vergeßt auch nicht, beim Waffenhändler neben der Villa vorbeizuschauen. Ist der Vampir dann endlich gestellt, wird er zunächst mit dem Strobe geblendet und dann so lange mit dem Stake traktiert, bis er den richtigen Namen des Jester Spirit (Laughlyn) verrät. Der Jester Spirit versteckt sich auf der Bernerton, einem alten Schiffswrack.

Um dorthinzukommen, muß allerdings noch das Problem mit den Mermaids gelöst werden. Da den Damen wohl zu warm ist, muß eine kleine Abkühlung her, die kann man beim Eishändler im Wastelands Club bestellen und an die Docks liefern lassen. An den Docks sollten nun auch noch zwei wichtige Items herumliegen: eine Mermaid Scale an der Treppe unter dem Hundeschrein. Auch sollte einer der Orcs an den Docks etwas Sprengstoff (Explosive) fallengelassen haben. Beim ersten Besuch auf dem Schiff kann

getan werden: Ein bis zwei Punkte vor Maximum für alle Skills und Spells wären schon ganz praktisch! Im Volcano geht es ähnlich zu wie im Drake Tower, nur führt der Weg hier nach unten. Alle Wachen meucheln, Computer ausspionieren — im Prinzip nichts Neues. An einer Stelle werdet Ihr auf eine fiese Schlange treffen, die nach ihrem Ableben eine Schuppe hinterläßt. Wenn Ihr diese Schuppe nicht aufhebt, sondern den nächsten Raum betretet, könnt Ihr die Schlange nochmals besiegen und das entsprechende Karma abkassieren. Das Spielchen könnt Ihr beliebig oft wiederholen, achtet dabei jedoch auf Eure Gesundheit: Der Weg zum nächsten Bett ist weit und gefährlich! (Mit der Schuppe könnt Ihr Euch übrigens beim Oberwuff Euren letzten Zauberspruch verdienen.)

Bei Drake gelangt schließlich zunächst der Jester zum Einsatz, anschließend wird der Fiesling mit der Wumme erledigt. Beim Professor im nächsten Raum erfährt man dann die Wahrheit über Drake und seine dunklen Machenschaften und auch das Paßwort zum Aneki Tower. Dieser Tower ist Eure letzte Aufgabe, für die Ihr Euch bestens ausrüsten solltet.

Geld sollte nun kein Problem mehr sein, neben einer soliden Ausrüstung solltet Ihr Euch bei Bedarf auch noch einige Runner leisten können. Es sollte auch klar sein, daß nicht nur Body- und Magie-Wert, sondern auch die wichtigsten Skills und Spells auf Maximum sein sollten. Es sind zwar nur fünf Stockwerke, die Euch erwarten, aber die haben es in sich. Legt daher am besten nach jedem Stockwerk eine Ruhepause ein, ein einmal gesäubertes Stockwerk bleibt auch sauber, wenn die Computer aktiviert wurden. Naja, und im letzten Stockwerk braucht ihr Euch nur noch in den AI-Computer einklinken und Euer Killerprogramm aktivieren, und schon ist Eure Aufgabe erledigt und die Menschheit gerettet...

Christian Topic/red.



Die Arbeit ist getan, der Computer geht in Flammen auf, und die fiesen Pläne des Aneki-Konzerns sind gescheitert. Ein strahlender Held macht sich mit dem Hubschrauber davon und sucht nach neuen Abenteuern. Ob er fündig wird?



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 irgend ein 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

JURASSIC PARK (SNES)

Thorsten Weber wäre für einige Tips ganz dankbar, etwa in Sachen Cheats, dem Umgang mit dem Computer und der Fundorte von Lex, Tim und den diversen ID-Cards.

CASTLEVANIA 2 (NES)

Peter Lehner verläuft sich schon in der ersten Burg (Berkeley-Burg) nach Strich und Faden. Wer bringt ihn auf den richtigen Weg?

PRINCE OF PERSIA (SNES)

Frank Crönlein scheitert in Level 18 an einem Dreifachsprung über bröckelnde Plattformen. Wer hat für diese knifflige Stelle einen Lösungsvorschlag?

ASTERIX (SNES)

Yvonne Jöckel läuft im Pyramidenlevel III-III scheinbar andauernd im Kreis und kommt immer wieder an den Startpunkt zurück. Wo ist der Trick bei diesem Level?

SOUL BLAZER (SNES)

Margit Abe sucht verzweifelt das ‚Emblem G‘. Angeblich soll es in Dr. Leos Laboratorium zu finden sein, aber wo genau?

Antworten

ROAD RUNNER (SNES)

Roman Hrycyk hilft Frank beim Flaggenschwingen: Die Zielflagge in ‚Quantum Beep‘ befindet sich rechts unten. Gleich nach dem Start sollte man sich im ersten Abgrund soweit wie möglich nach unten stürzen lassen. Dann geht es nach rechts, wieder nach unten und nach links. Jetzt sollte eine bewegliche Plattform auftauchen, auf der es nach rechts geht, anschließend geht es weiter nach rechts, bis zu einer Mulde mit einem Laser. Hier das ‚Bird Seed‘ verwenden und nach oben laufen bis zu einer Plattform, auf der die Laufenergie wieder aufgefrischt werden kann. Weiter geht es nach rechts, an der Wand hoch, nach links, dann wieder hoch und soweit wie möglich nach rechts bis zu einem Abgrund, der aus lauter schrägen Plattformen besteht. Irgendwo links ist ein Durchgang, der zur Zielflagge führt.

MYSTIC QUEST (GB)

Christian Triebel kann Roman und Johannes weiterhelfen: Den Weg zur Höhle am südlichen

Riff findet man, indem man mit Robododo die östliche Küste nach der Korallenküste absucht. Dabei sollte man auf einen breiten Fluß stoßen, der ins Land führt. Dem Fluß folgt man, bis man an einem Pier an Land gehen kann. Jetzt schnell zur Heilquelle gehen und dem Waffenhändler im Nordosten einen Besuch abstatten. Anschließend geht es zurück und über den Fluß zum südlichen Riff. Hat man endlich den dortigen Magieladen gefunden, geht es geradewegs nach links zum Eingang der Höhle.

Der Endboss im unheimlichen Berg ist eigentlich recht leicht zu besiegen, die Taktik funktioniert auch bei allen anderen Endgegnern: Ganz einfach mit dem Lebenszauber ausstatten und dann immer frohen Mutes auf den Fiesling einschlagen. Sobald die Lebensenergie knapp wird, einfach den Zauber benutzen.

GHOULS'N GHOSTS (SNES)

Mischa Wyboris und Karsten Laser fühlen mit Oliver: Das Kraft-

KOMMT ZUM GAMESHOPPING !

GAMESTORIE

Spielend durchs Leben!

ESSEN

Rüttenscheider Str. 181
Tel. 0201/77 72 25

DÜSSELDORF

Kölner Str. 25 (Ecke Wehrhahn)
Tel. 0211/164 94 09

SUPER NES • MEGA DRIVE • GAMEBOY

Helpline

armband gibt es tatsächlich erst im zweiten Durchgang. Zuerst die goldene Rüstung besorgen, dann den roten Schild. In der nächsten oder übernächsten Schatztruhe ist dann das Armband. Wenn es allerdings zu sehr nervt, eine zweite Sitzung zu überstehen, sollte man vielleicht zur Levelanwahl greifen: Im Optionsmenü 'Exit' anwählen, auf dem zweiten Joypad START und L gedrückt halten und auf dem ersten Pad START drücken. Wählt man nun den allerletzten Level an, darf man endlich dem Obermütz persönlich an die Wäsche gehen.

SMB - THE LOST LEVELS (SNES)

Mischa und Karsten können auch Thorsten weiterhelfen: Das Sprungbrett ist tatsächlich der Schlüssel zum Erfolg, allerdings darf man nicht halbherzig und locker abspringen, sondern sollte es mit ordentlich Anlauf tun. Die Fragezeichen-Blöcke bieten sich, da ganz hervorragend an. Wichtig ist, während des gesamten Anlaufs und des Absprungs Knopf A und Joypad-nach-rechts gedrückt zu halten. Sobald man vom Sprungbrett nach oben katapultiert wird, nochmals Knopf B drücken, um höher zu springen. Mit gutem Timing sollte der Abgrund kein Hindernis darstellen. Da Luigi sowieso die bessere Sprungkraft besitzt, sollte man ihn vielleicht diese Passage bewältigen lassen.

ROBIN HOOD (GB)

Eckhard Lusch erspart Andy einige schlaflose Nächte: Die gesuchten Gegenstände gibt es im Spiel nicht, auch wenn sie in der Anleitung erwähnt werden.

DUNGEON MASTER (SNES)

Eckhard würde auch Oliver gerne helfen, er findet die Beschreibung des Raumes allerdings zu ungenau, vielleicht meldet sich Oliver ja nochmal mit mehr Details. Eckhard empfiehlt im Zweifelsfall einen soliden 'Open Door'-Zauber.

ZELDA (GB)

Klaus Nüske beruhigt Markus: Im Maskentempel gibt es keinen Eisstab, sondern 'nur' das Kraftarmband 2. Wenn man den Gegner in der vierten Reihe von unten im dritten Raum von links besiegt hat, so erscheint ein Geheimgang. Folgt man ihm, so findet man das praktische Armband.

Den Endgegner dieses Tempels findet man in der fünften Reihe von unten im fünften Raum von links. Man besiegt ihn, indem man immer Bomben auf sein Gesicht legt.

KNIGHT QUEST (GB)

Eleonore Lerche hilft Namensvetter John auf die Sprünge: Man verlasse die Königsburg in Richtung Westen und biege vor der Brücke nach Norden in die Woods of Loss ab. Dort geht man zunächst über nördlichste, etwas längere Brücke nach Westen, dann gleich über die kürzere Brücke darunter wieder zurück nach Osten. Dort steht zwar ein Baum im Weg, dem man aber nicht ausweicht. Mutig darauf zugeschritten, und der Held findet sich plötzlich an einem See, besteigt den dort am Ufer sitzenden Drachen und fliegt gemütlich mit ihm zum Dark Lord's Castle.

MEGA MAN 4 (NES)

Fritzi Slivonsky hilft Mario bei der Beschaffung der gewünschten Gegenstände: Den Ballon-Adapter gibt es im Level von Pharao Man: Man muß am Ende des Treibsands mit der Rush Coil über den Graben springen und dann einfach nach rechts gehen. Den Draht-Adapter hat Dive Man ziemlich gut versteckt: Irgendwo im Wasser befindet sich ein Loch, in das man sich fallen lassen kann. An dessen Ende befindet sich dann das so dringend gesuchte Teil.

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
Championship Pool	DA	109,80	Garfield	DA	65,80
Chuck Rock	DA	109,80	Jurassic Park	DA	64,80
Cool Spot	DA	119,80	Mortal Kombat	DA	75,80
Dracula	DA	98,80	Muhammad Ali Boxing	E	63,80
F1 Pole Position	DA	129,80	Pinball Dreams	E	63,80
Family Dog	DA	131,80	Speedy Gonzales	DA	73,80
Final Fight 2	E	125,80	Star Trek Next Gen.	DA	63,80
Hook	DA	98,80	Tazmania	DA	79,80
Kevin Keegan	DA	103,80	Teenage Mutant H.T.3	DA	63,80
Legend of the Rings	DA	131,80	Tiny Toon 2	DA	63,80
Mario is Missing	DA	129,80	Tom & Jerry	DA	72,80
Mortal Kombat	DA	131,80	WWF 3	DA	63,80
NBA All Stars	DA	112,80			
Rocky Rodent	E	119,80			
Sensible Soccer	DA	119,80			
Sunset Riders	DA	131,80			
Super Air Diver	DA	109,80			
SUPER BOMBER MAN	DA	98,80			
Super Putty	DA	103,80			
SUPER STAR WARS	DA	126,80			
The Humans	DA	119,80			
TERMINATOR 2- Jud. Day	DA	119,80			
Troddlers	DA	98,80			
Utopia	E	125,80			
Zombies	DA	121,80			
Zool	DA	119,80			

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 Infraroit 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. Gesamtpreise inkl. Porto!

INTER SOFT

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

INTERSOFT GMBH
Groß Liederner Straße 27
29525 UELZEN

KLEIN BÖRSE ANZEIGE

GAME BOY

Verkaufe The Simpsons: Bart vs. The Juggernauts, Lemmings, Populous und Gargoyles Quest zu je DM 30,—. Telefon 08171/51181, Christoph.

Gelegenheit! Verkaufe GameBoy mit 17 Top-Spielen und viel Zubehör für DM 500,—. Tobias Richter, Friedrich-Ebert-Str. 3, 64395 Brensbach, Telefon 06161/2820.

Verkaufe Gremlins II, neu!, Fortress of Fear und Alleyway zu einem Superpreis bei Abnahme von allen 3 Spielen, aber auch einzeln! Telefon 02302/79435.

Suche 4 in 1 FunPack (4 Brettspiele) für GB und sowie das GB-Spiel Mr. Do! Telefon 0201/707648.

Verkaufe World Cup (20,—), Dr. Mario, Castlevania, Duck Tales, Boulder Dash (je 35,—), K. Dreamland (40,—), Spiderman 2, M. Quest (je 50,—) per N.N.. Telefon 07935/8514, Gabriel.

Tausche Kevin allein in New York gegen Lemmings. Ran ans Telefon 0228-364674 Ich wartet! (Game Boy)

Verkaufe Mystic Quest 40 DM GameBoy Suche: Roter Oktober NES Ralf Cordes, Rehmkeppel 23, 22391 Hamburg Tel. 040-536 1979

SNES

Tausche Tiny Toons gegen Star Wars, Super SWIV, Super Aleste o.a. gleichw. Spiel. Telefon 05921/33308.

Verkaufe oder tausche Bubsy, dt. (1Woche alt), gegen Mortal Kombat, dt.. Telefon 07668/5571, Janic.

Verkaufe oder tausche SNES-Spiele TopGear, James Bond Jr. und S. Ghouls,n'Ghosts. Nico Schröder, Groß-Kreutzer-Str. 11, 14550 Deetz.

Verkaufe Outlander, Spiderman, Lemmings für SNES für je DM 100,—. Telefon 069/836366.

Tausche Mario Kart, Zelda III, Tiny Toons gegen andere SNES-Spiele. Telefon 06074/94474.

Verkaufe F-Zero, Zelda, S. Ghouls,n'Ghosts zu je DM 35,—, Actraiser, Magical Quest und All Stars für je DM 45,—, Mystic Quest und Desert Strike (us) für je DM 45,— oder tausche gegen andere. Telefon 089/2021233.

Verkaufe für SNES Streetfighter II und Fatal Fury, zusammen für DM 100,— (guter Zustand) mit Anleitung und Verpackung. Telefon 07452/7253.

Verkaufe für SNES Lemmings, 60,— und Zelda, 50,—. Marco Pickel, Fichtelweg 15, 91096 Möhrenhof.

Verkaufe 8 SNES-Spiele Zelda, Street Fighter II, Axelay, alles us u. jp., je DM 60,—, zusammen, DM 400,— + N.N.. Telefon 02336/2503.

Verkaufe SNES-Spiel Alien III, neuwertig, für DM 65,—. Telefon 040/6403539, bitte bis spätestens

20 h anrufen, öfter versuchen! Danke, Andreas.

Verkaufe für das Super NES Pilotwings (Pal) und Streetfighter II (Pal) für je DM 50,—. Telefon 03931/219503, Mario.

Verkaufe Super Mario World, ohne Verpackung aber mit Anleitung für DM 70,—. Telefon 06132/1542.

Verkaufe Super Kick Off, 70,—, Zelda, 60,— und Mario World für DM 65,—; suche NHLPA Hockey, F-15 Strike Eagle und Royal Rumble. Telefon 07633/6809.

Suche Chessmaster und Sim City; biete Tom & Jerry oder Action Replay und Joypad, orig. verpackt, Joypad = QJ. Telefon 0621/6297243.

Verkaufe Super Wrestlemania und Super Soccer zu je DM 50,—. Telefon 08531/41352.

Verkaufe Street Fighter II für nur DM 45,—; Preis ist nicht senkbar (neu: DM 100,—). Telefon 0431/321404.

Tausche oder verkaufe Turtles IV (60,—) oder Sim City (55,—) gegen Another World, Bubsy, Vikings, Top Gear, Striker, Asterix, SF2, ShadowRun, Mortal Kombat. Telefon 02406/3253.

Verkaufe Starwing, Actraiser, Super R-Type, Axelay, Joe & Mac (Caveman Ninja), Super Ghouls,n'Ghosts oder Tausch gegen Soul Blazer, Populous, Super Probotector. Telefon 02166/248518.

Tausche W. Com., Sim C., S. Soccer, Parod., J.C.P.T.T., S. S. Wars, R. Run, C. Y., S.M.W., alles dt. und 100% oK; suche Bubsy, Str., Al., Lost Vikings, Actr., WWF II, Zombies, dt.. Telefon 03466/31265.

Verkaufe SNES Parodius, World League Basketball, Gods, Super Soccer und Populous zu je DM 60,—. Telefon 0651/63971.

Verkaufe Super Soccer, World League Basketball, Desert Strike US, Street Fighter II, pro Spiel nur DM 55,—!!! Telefon 03695/86465, Jan.

Verkaufe Top-Gear für DM 80,— und Super Ghouls,n'Ghosts für DM 50,—. Telefon 03576/43282.

Tausche Actraiser, Mario World, Zelda und Home Alone gegen Mech Warriors, Battletoads und Mario Kart (alle dt.); verkaufe auch GB-Spiele (15 - 25,—) Telefon 040/7008834.

Verkaufe SNES + 2 Controlpads und 85 Super-Spiele für nur DM 700,—; z.B. alle Spiele von Mario Bros., Street Fighter, Probotector, 2 Tennis-Spiele u.a.. Telefon 07451/6748.

Tausche SNES-Spiele Turtles in time, Axelay, Spiderman, King of the Monsters, Outlander, Super Soccer, George Foremans KO Boxing, Top Gear, Super R-Type; suche Super Air Driver, F-15 Strike Eagle, Alien III, Mechwarrior, Terminator I, Pit Fighter, Starfox, Striker, Super Family Tennis, Super Conflict und Pro Tennis Tour. Alle angebotenen und gesuchten Module nur in dt. Versionen. Telefon 02264/6564, ab 15 h.

Suche Action Replay; tausche gegen Pilot Wings + DM 10,— oder Street Fighter + 10,—. Telefon 02526/2726, Carsten.

Verkaufe oder tausche Street Fighter II, Alien III, Final Fight II (jp.), Super Mario Kart (am.); alle billig. Suche Rock, n Roll Racing, Lost Vikings. Telefon 089/6090408.

Tausche oder verkaufe Super Probotector gegen Zelda III oder Actraiser, Sim City, Tiny Toon oder Street Fighter II. Bitte nur dt. Spiele! Chris Hegewald, Bornaische Str. 209, 04279 Leipzig.

Verkaufe Parodius, Lemmings, Super R-Type, Super

Probotector und Terminator für je DM 60,—. Telefon 07325/4988, von 16.30 - 20.30 h.

Tausche neue SNES-games (us/dt./jp.), auch gegen Mega CD,s! Tausche JB King (jp.) gegen Topfighterstick; suche Mega Drive CD,s. Telefon 07354/2873.

Achtung Freaks! Verkaufe SNES- und NES-Spiele (z.T. top aktuelle) zu „Floh“-Preisen. Infos unter Telefon 0641/791740, Inge.

Suche dt. SNES-Spiele: Asterix, Pushover, Bomberman, Bubsy, Shanghai II, Congo Capr, Joe & Mac u.a.. Telefon 0203/69615, ab 18 h.

Tausche/verkaufe SNES-Spiele, habe viel Tauschmaterial! Preise von DM 50,— - 100,—. Telefon 07581/5438, nach Heinrich Wehrwein fragen.

Verkaufe SNES-Spiele Mario Kart für DM 40,—, komplett mit Verpackung und Mario Paint für DM 50,—, komplett; außerdem Hardware. Telefon 089/7552754, ab 14 h.

Verkaufe für SNES: Bob, Ad. Family, Gods, Another World, alles Pal, je DM 60,—; tausche auch 2 gegen Final Fantasy Leg. II oder Shadow Run. Telefon 02432/20025, ab 19 - 21 h, Hans.

Tausche Starwing, Turtles IV, Batman Returns (us), Combatribes (us) gegen Alien III, WWF II Royal Rumble, Mortal Kombat oder Star Wars. Telefon 0621/723631.

Verkaufe Pilotwings, dt., für DM 50,— (mit Codes) oder tausche gegen Super Bomberman, Super Ghouls,n'Ghosts und Road Runner für DM 70,— oder tausche gegen gleichwertiges Spiel. Telefon 05661/1705.

Tausche Bubsy gegen John Madden ,93 oder Lost Vikings. Telefon 06024/8248, nach 17 h.

Kaufe Deine durchgezockten Module solange diese noch aktuell sind. Bei Aufgabe auch mit Konsole u. Zubehör. Telefon 0641/84874, zwischen 14 und 18 h, Karl-Heinz. Total cool!

Tausche 8 SNES-Spiele, z.B. F-Zero, Probotector, Cybernator, The Simpsons, Starwing u.a. gegen Turtles IV, R-Type, Joe & Mac oder andere. Telefon 07345/6718.

Tausche Street Fighter II Turbo, Starwing (dt.) und Final Fight II (jp.) gegen S. Turrican, Super Swiv, Final Fight oder Final Fight Guy usw. Telefon 04471/7347.

Tausche SNES-Spiele Turtles in time IV, Zelda, Super Ghouls,n'Ghosts, Street Fighter II gegen Desert Strike, Mortal Kombat, Alien 3, Bubsy, Goof Troop oder Mario Paint. Telefon 07352/1863.

Suche Super Nintendo-Freunde zum Kennenlernen (nur Gehörlose und Schwerhörige). Bitte melden bei Ralf Zielaskowski, Ernst-Scherling-Weg 7A, 22119 Hamburg, Schreib-/Telefon 040/6519037.

Tausche Mario World oder Mario kart gegen Star Wars oder Desert Strike. Telefon 04321/36594, ab 19 h.

Verkaufe/Kaufe SNES-Spiele, z.B. Royal Rumble, Starwing, Zelda, Street Fighter, Bart's Nightmare, Bulls vs. Blazers, Pit Fighter, King of Monsters u.v.m.. Telefon 05494/8395.

Suche SNES-Module, us und dt.; zahle für jedes DM 60,—. Telefon 08143/441, ab 19 h.

Verkaufe, kaufe + tausche SNES-Spiele. Habe z.B. Mortal Kombat, Royal Rumble, Tiny Toon, Road Runner u.v.m.; habe auch NES-Spiele. Telefon 04763/1509, Yoyo.

Verkaufe SNES Castlevania IV (55,—), Royal Rumble (60,—), Mario World (50,—), SF II (55,—);

suche Shadow Run, Super Conflict, Star Wars (VHB).
Telefon 09366/6187.

Verkaufe Mystic Quest (dt.) für DM 70,—, Zelda (50,—); tausche John Madden, 93 gegen NHLPA, 93 und Super Star Wars gegen Alien III. Telefon 05261/17263.

Verkaufe SNES-Spiele, pro Spiel ab DM 60,—; z.B. Super Star Wars, Drakkhen, Lemmings, Axelay, Prince of Persia u.a.. Telefon 0211/382833.

Verkaufe Street Fighter II (50,—) und Top Fighter (70,—). Telefon Lichtenstein 07129/6479.

Verkaufe Super Nintendo mit 4 Spielen (Mario All Stars, Mario World, Mario Kart und Super Soccer) für DM 480,—. Telefon 04963/1868.

Tausche SNES-Games Joe & Mac (us), Mickey Mouse (dt.), Kadloy (us), Mario World (dt.), WWF Wrestling I (dt.) gegen jedes NES-Spiel. Telefon 08202/8469, gegen 17 h.

Verkaufe Spiele für SNES wie z.B. Street Fighter II, Act Racer, Phalanx, KO Boxing u.v.a.. Ruft am besten gleich an. Telefon 05631/60588; tausche auch!

Biete Star, Alien II, Mario Kart, Sim City, Batman II, J. Connors, Zelda, Wing Commander, Pilot Wings, Castlevania, Turtles, Wrestling, PGA Tour Golf, Spiderman, DM 70,— - 80,—. Telefon 030/2754422, bei Denny.

Tausche Axelay (fast neu) gegen Jurassic Park, Flashback, Lost Vikings, Connors PTT oder World League Basketball. Angebote Mi - Sa ab 17 h. Telefon 0228/334549.

Tausche Super Mario All Stars gegen Bubsy oder Mortal Kombat; verkaufe Super Mario Power für DM 10,—. Telefon 05432/3126.

Verkaufe/tausche SNES-Spiele, Turtles IV, Road Runner, Bart's Nightmare, Krusty's Fun House, Lemmings, R-Type und Zelda III; Preis VHB. Telefon 02395/646.

Verkaufe/tausche SNES-Spiele Starwing, Street Fighter II sowie GB-Spiele Megaman III, Rampart. Preisliste anfordern bei Bjoern Roth, Bachalde 6A, CH-6144 Zell.

Tausche Action-Replay-Codes für SNES und GB (sind, ne Menge!). Funktelefon 0172/8966861, Mo - Sa, 14 - 17 h (bitte nur dann!).

Verkaufe Starwing, Castlevania IV, F-Zero, Addams Family, The Magical Quest, Tiny Toons, alle deutsch, 100% i.O., pro Stk. DM 60,— oder bei kompl. Abnahme DM 300,—. Telefon 040/5237196.

Tausche SNES-Spiele Magical Quest, Mario Kart, Street Fighter II und Tiny Toon gegen andere oder verkaufe zu je Fr./DM 75,—; verkaufe GB mit 6 Spielen (Mario I, II usw.). Telefon Schweiz 071/952239.

Tausche Harley's Humongous Adventure gegen WWF 2 Royal Rumble. Telefon 07951/5106, Stefan.

Tausche Actraiser, Axelay, Gods, Ghouls, n' Ghosts, Kick Off 2, Super Soccer, Soul Blazer, Wings 2 (us); suche King Arthur, Lemmings, Super Conflict u.a.. Telefon 02666/1484.

Verkaufe Super Wrestlemania und Super Mario Kart, beides zusammen nur DM 150,—. Schreibt an T. Winter, Rathausplatz 2, 88175 Scheidegg.

Tausche Super Soccer und Wing Commander gegen Monopoly, nur zusammen. Bitte melden bei Silvio Barleben, Bahnhof-Weibellinsee 2, 16247 Joachimsthal.

STOP! Tausche SNES-Games; verkaufe 1 NES - Games oder tausche gegen SNES-Games. Suche Final Fight (dt.). Telefon 06172/5309, ab 19 h, Michael.

Tausche/verkaufe SNES-Spiele: Pilotwings, 60 DM, World League Basketball, 70 DM, Probotector, 60 DM, gegen Tiny Toons, Cool Spot, Starwing. Telefon 08024/48645.

Verkaufe Street Fighter II, Turtles in time, S. Tennis, alle dt., Super A. Island (A) für je DM 55,—, Action Replay, DM 80,—. Telefon 09127/6422.

Tausche/verkaufe (60 - 89): Starfox, Alien 3, Final Fight 1 + 2, SF 2, SM All Stars, Star Wars, Mortal Kombat; suche: Striker, Joe & Mac usw.. Telefon 0821/528121, Sascha.

Tausche Sim City, Starwing, Dev., F-Zero, Street Fighter 2 gegen Final Fight, Fatal Fury, Street Fighter 2 Turbo. Telefon 03585/402111, Michael.

Tausche Lemmings + Mario Kart; suche Starwars, Spin Dizzy Worlds, Magical Quest, Alien 3, Castlevania, Bubsy, Ghouls, n' Ghosts, nur in dt. Telefon 06154/53267.

Angebot! 3 gegen 2! Tausche Starwing, Street Fighter, F-Zero gegen Alien 3, Final Fight 2 oder Bubsy, Tetris 2, Brawl Brothers oder ähnliches, nur Pal. Telefon 07352/7432.

Verkaufe SNES-Spiele: Alien 3 und Desert Strike je DM 70,— sowie SF 2, Mystic Quest, J. Connors Tennis, Zelda 3 und Super Soccer für je DM 50,—. Telefon 06407/7118.

Verkaufe oder tausche Turtles 4, Jimmy Connors, Sim City, Mario Kart, S. Soccer gegen Striker, Mario All Stars (SNES) und Sensible Soccer, Zelda, M. Bros. 2, 3 (NES) gegen Monopoly. Telefon 09433/1774.

Verkaufe 2 Spiele für SNES, Alien 3 und King Arthur's World, für je DM 70,— (beide dt. Version); verkaufe Mega Fun 5/93 - 10/93 und TOTAL! 6/93 - 10/93, je Heft DM 3,—. Steffen Drescher, Goethestraße 96, 06217 Merseburg.

Verkaufe oder tausche F-Zero, 70,—, Turtles 4, 79,—, 2 x Mario All Stars, 79,—, Street Fighter 2, 69,—, Royal Rumble, 99,—, Zelda, 79,— (M.A.S., St. F. 2, R.R., neuwertig) Telefon 06221/164182.

Tausche Super R-Type + Mario World gegen ein anderes SNES-Modul oder verkaufe für DM 100,—; tausche oder verkaufe auch Mario All Stars, Preis VHB. Pierre Wand, Görnitzer Str. 22, 04552 Borna.

Verkaufe SNES-Spiele us + jp.: z.B. Turrigan, Goof-Troop u.v.a., ca. 25 Spiele, tausche auch. Telefon 0941/49548, ab 17 h.

Verkaufe für SNES Super Soccer (dt.), Parodius (dt.), Batman Returns (us), Tiny Toon (us), WWF (dt.)

und Super Ghouls, n' Ghosts für je DM 50,—. Jens Schnibbe, Emsstraße 59, 38120 Braunschweig.

Verkaufe für SNES Axelay, Outlander, Super Soccer, Super Probotector und Sim City; alle Spiele neuwertig, pro Spiel DM 50,—. Telefon 06667/1320.

Verkaufe für SNES Krusty's Super Fun House für DM 50,—; tausche auch gegen Mystic Quest mit deutschem Text oder Super Turrigan. Telefon 06201/17771.

Verkaufe Aladdin und Starwing, neu und ungebraucht da Doppelgeschenk, für je DM 89,—, event. auch Tausch. Habe auch viele andere Spiele zum Tausch oder Kauf. Telefon 07805/59328.

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 Röhne.

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/kaufe/tausche SNES-Spiele; habe Mortal Kombat, Striker, Starwing u. a.. Suche ständig Spiele, event. mit Gerät. Telefon 04774/1789, Rainer.

Tausche Lost Vikings (us) und Alien 3 (dt.) gegen Starwing oder Street Fighter 2 bzw. Flashback oder Mickey Mouse: Magical Quest. Telefon 0751/96012, Andreas.

Suche SNES mit 2 Spielen; tausche gegen NES mit 4 Spielen (Mario 1, Robin Hood, Castlevania 2, Mega Man 3). Björn Arnhardt, Stauffenbergstraße 7, 38116 Braunschweig.

Tausche neue SNES-Spiele (dt., us., jp.) auch gegen Mega Drive CDs! Tausche JB King (jp.) gegen Topfighter; tausche MD + CD ROM usw. gegen 3 DO Jaguar! Telefon 07354/2873.

Verkaufe Zelda 3 (dt.), Lost Vikings (us.), Rival Turfs (us.); tausche auch gegen Striker, Jimmy Connors p.t.t. Super Tennis oder 2 gegen Street Fighter 2 Turbo.

SpieleClub in Giessen braucht neue Spiele! Wir

Top Games

Super NES

Battletoads US	119,—
Final Fantasy II US	134,—
Mario All Stars	94,—
Mortal Kombat	129,—
Road Runner	119,—
Star Wing	105,—
Street Fighter TE US	144,—
Topfighter Joystick	139,—

Reservierungs-Service für Neuheiten

Rufen Sie an,

Wir sind bis 21 Uhr persönlich für Sie da

0 80 62 / 8 03 26

Versand Inland NN + DM 8,—
ab DM 250,— portofrei, Preisliste gratis!

Top Games • Angelika Bachhuber
G.-Weiler-Str. 37 b • 83052 Bruckmühl

Wir brauchen Verstärkung und suchen Mitarbeiter/-in

zur festen Anstellung!

Wenn Du also die nächsten Jahre in Köln ernsthaft arbeiten möchtest, volljährig bist, gute Englischkenntnisse hast, mit dem PC umgehen kannst, Nerven aus Stahl besitzt, bereit bist, auch bis in die Nacht zu arbeiten und Du Konsolenspiele liebst, dann brauchen wir einen Lebenslauf, eine Bewerbung und eine realistische Gehaltsvorstellung von Dir.

Bieten können wir Dir Telefongebimmel bis zum Abwinken, gutes Betriebsklima, eine Menge Spaß und keine Krawatten. Bitte nur schriftliche Bewerbungen an folgende Adresse:

JUMP>N<RUN z.H. Frau Toepfer Ebertplatz 2 50668 Köln

KLEIN BÖRSE ANZEIGE

kaufen aber auch ältere Titel, notfalls mit Konsole und Zubehör. Telefon 0641/84874, ab 14 h, Karl Heinz.

Kaufe SNES-Spiele, zahle bis DM 50,—; suche Mega Drive-Spiele bis DM 30,—. Telefon 05561/3094.

Verkaufe SNES-Spiele Sim City, NHLPA Hockey '93, Mystic Quest (us.) und Shadowrun (us.), zusammen für DM 200,—. Telefon 089/293726.

Tausche Spiele! Mystic Quest, Desert Strike; suche z.B. FF Leg. II, Mario All Stars und vieles mehr, haupts. Rollenspiele. Telefon 06249/4353, ab 19 h.

Verkaufe/tausche Parodius, Dino City, Jimmy Connors, Winglo, WWF, Street Fighter II, Mario Paint u.a.; verkaufe auch GB-Spiele. Telefon 09129/2271, ab 17 h.

Echt Cool! Verkaufe für SNES Axelray, StarWars, Alladin, Alien 3 (je DM 70,—) und viele andere mehr für DM 50 - 60,—. Telefon 0641/791740, Monika.

Tausche Action Replay Codes für SNES. Nur Funktelefon D2 Netz: 08161/94372, Mo - Fr, 14 - 17 h und nur dann!!! Keep Calling!?!.

Suche für Super Nintendo SNES die Spiele Zelda und Asterix; zahle je DM 50,—. Wolfgang Klos, Porzer Straße 92, 53859 Niederkassel, Telefon 02208/1581.

Verkaufe Street Fighter Turbo (jp.us.) für DM 70,—, Starfox (jp.), 60 DM, Super Mario kart (us.), 60 DM, Addams Family 2 (us.), 60 DM, Mario All Stars (us.), 70 DM. Telefon 0231/652032, ab 19.30 h, Marc.

Tausche Mortal Kombat (dt.), Batman Returns (ua.), Exhaust Heat (dt.), Double Dragon (jp.), alles für SNES gegen Another World (dt.), Striker (dt.), Cybernator (dt.), Actraiser u.v.m.. Telefon 08161/67601, Wendi.

Tausche Super Star Wars, Populous, Top Gear,

Super Mario All Stars, Street Fighter 2 und 2 x Super Mario World. Telefon 03631/66180, Stefan.

Tausche/verkaufe Mechwarrior (us), Dungeon M. (us), PowerMonger (dt), Castlevania, Lost Vikings, M. World; suche R. Rumble, Bomberman + 4, M. Kart. Telefon 05082/815, -17 h.

Verkaufe oder tausche Prince of Persia, Super Castlevania 4, Star Wars, Spiderman für je DM 60,—; kaufe oder tausche Hole in One, Wolf, Axelray, Striker, Jimmy Connors Tennis. Telefon 0221/212365.

Tausche oder verkaufe SNES-Spiele Mortal Kombat, Lost Vikings, Home Alone, Bart's Nightmare, Sim City, Parodius. Telefon 06343/1389, fragt nach Olli.

Verkaufe SNES + 18 Spiele + 2 Joypads + Spieleberater, zB. S.M. All Stars, Street Fighter 2 Turbo, Starwing, Alien 3 usw. für DM 1.300,—. Telefon 03634/600914, Mo - Do, ab 18 h.

Tausche SNES-Spiele Starwing, Tiny Toons, Mystic Quest (incl. Spieleberater), alles dt., gegen Super Star Wars, Axelray, Goof Troop, Pocky + Rocky, Parodius. Telefon 07223/20744.

Tausche Populous und Mickey Mouse gegen andere SNES-Spiele. Telefon 0214/47843, Stefan.

Verkaufe in gutem Zustand: WWF Wrestlemania (us) und Football Champ (dt) zu je DM 75,— oder tausche gegen Mechwarrior, Jurassic Park, All Stars. Telefon 02845/6443.

Tausche Mystic Quest (us) gegen Shadow Run oder Man X (us oder dt); tausche meinen GameBoy gegen 4 Spieler Adapter (SNES) ohne Verpackung. Telefon 06032/341954.

Verkaufe für SNES Royal Rumble und Super Mario All Stars für zusammen DM 210,— (dringend!). Telefon 0341/2325602, Sascha.

Tausche Starwing, Zelda, Street Fighter 2, Tiny Toon, Star Wars 1, Probotector, Mario World gegen Batman Returns, Road Runner, Cool Spot, Star Wars 2, Air Driver. Telefon 05541/73467.

Tausche SNES-Spiele Tiny Toon, Mickey Mouse und Mario Kart sowie GB-Spiele Duck Tales, Skate or Die, Super RC Pro AM gegen SNES-Spiele Mario All Stars, Star Wars 2, Aladdin oder Cool Spot (dt., Pal). Telefon 02241/336448.

Verkaufe Super Soccer, Zelda III, PGA Golf, Top Gear für je DM 70,—, Super Air Driver für DM 90,— oder tausche gegen Nigel Mansell, Wing Commander, Brett Hull Hockey. Telefon 040/5282426, von 20 - 22.30 h.

Verkaufe SNES-Spiele Zelda III (50,—), Castlevania IV (60,—), Mystic Quest (50,—), Prince of Persia (60,—), Wing Commander (50,—), alle dt., Pal. Telefon 030/3955728.

SNES-Games (SWC), Postfach 532, A-1100 Wien.

Tausche/verkaufe Bubsy (dt., 80,—) gegen Turtles in time oder Battletoads in Battlemaniacs. Schreibt mir: Danny Ristl, Steinstraße 46, 19322 Wittenberge.

Tausche Fatal Fury + DM 20,— + SNES-Spieleberater, Spiderman + DM 20,— + SNES-Spieleberater gegen Striker, Final Fight II. Telefon 09229/7312, Timur.

Verkaufe für SNES: B.O.B. (70,—), Tiny Toons (70,—), Battletoads (100,—), PowerMonger (100,—), Mario Paint (70,—); tausche auch gegen Zombies oder Cool Spot. Telefon 07657/8998, Olli.

Verkaufe F-Zero (40,—), Desert Strike (65,—), StarWars (80,—) zzgl. N.N.; alle dt. + original verpackt, wie neu! Telefon 05295/8946, ab 18 h 05295/8026.

Verkaufe oder tausche King of Monsters (50,—); tausche gg. folg. Spiele: W. L. Basketball oder An D., außerdem S. City, gg. anderes, alle dt.. Telefon 09853/693, Roman.

Tausche/verkaufe Super Mario All Stars, Super Mario World und Castlevania IV gegen J. Connors Tennis + PGA Tour Golf oder für alle 3 Spiele DM 150,—. Telefon 040/2206701.

Verkaufe Street Fighter II Turbo (dt., 120,—), The Lost Vikings (us, 90,—), Tecmo Super NBA Basketball (us, 120,—). Telefon 02407/8163, Michael.

Suche Pocky + Rocky, Shanghai II und Soulblazer zu kaufen oder tausche gegen Axelray, Dino City, Magical Quest (Pal), Joe + Mac, Gods (us). Telefon 06787/8910.

Verkaufe neue und alte SNES-Spiele (Jurassic Park, Starwing, Royal Rumble, Alien 3). Telefon 07667/1576, Alex.

Kaufe Eure SNES-Module im Originalzustand für DM 35,— - 45,— auf. Funk-Telefon (D2) 0172/4008264.

Tausche SNES-Spiel Lemmings gegen Mario All Stars. Telefon Österreich 06245/76211.

Verkaufe für SNES Axeley und Super Probotector für je 60 DM. Tel. 02327-35595 ab 20 Uhr

Verk. Jurassic Park (3 Wo alt), Supr Mario World (o. Hülle) u. The Magical Quest geg. Höchstgebot. Suche Action Replay u. leichte Spiele m. Passw. Tel. 08744-8501

Tausche/Verkaufe: SIM-City (90 DM) gegen ein Sportspiel zB. PGA Golf; Striker oder NHLPA'93, auch andere. Andreas Schulz, Heinrich-Heine Str. 1 a, 01705 Freital

Verkaufe Castlevania 40 DM, Super Mario 20 DM, NHLPA Hockey 50 DM, Basketball 50 DM, Super Tennis 45 DM, Mario Kart 65 DM, Jimmi Connors 60 DM, Player Manager, K.H. Rummenigge 70 DM Telefon: 07032-33795

Tausche neue SNES Games (dt., US, jp.), z.B. Alladin, Cool Spot, EVO usw. Tausche Mega Drive CD's! Tausche JB King (jp.) gegen andere Joystick (Topfighter usw) Tel. 07354-2873

Verkaufe oder tausche Axelray, World League Basketball, Tiny Toon; Suche Super Mario All Stars, Castlevania, Prince of Persia. Telefon: 05721-72958

Tausche Zelda gegen Asterix oder Mystic Quest. Werner Wagner, Hauptstr. 1, 82054 Sauerlach-Altkirchen Tel. 08104-345

Verkaufe aus meiner SNES-Sammlg. z.B. Mortal Kombat 80 DM, Star-Wars 75 DM, Shadowrun 75 DM, Tiny Toon 70 DM, uam. Tausche Dungeon Master gegen Lost Vikings. Tel.0641-791740

Verkaufe, kaufe und tausche ständig Spiele für SNES, Mega Drive und Mega CD. Ruft doch mal an: 09082-1201 Marius

Verkaufe: Powermonger dt. für 70 DM und Super Mario World für 55 DM, beides für's SNES. Markus Jauch, Nr. 58, 07426 Horba

Tausche oder verkaufe Tiny Toons, Final Fight 2, Starfox alles US. Royal Rumble, Mortal Kombat dt.

MVL ist ein junges Verlagsunternehmen mit Sitz in Hamburg. Wir sind erfolgreich in der Herstellung von jugendorientierten Publikumszeitschriften. Wir suchen jetzt zur Verstärkung des Redaktionsteams der Videozeitschriften GAMERS und TOTAL!

eine(n) junge(n) Redakteur(in)

Unsere(r) neue(r) Kollege(in) sollte über eine gute, jugendliche Schreibweise verfügen, nicht älter als 25 Jahre sein und den Wunsch haben, seine (ihre) Leidenschaft für Videospiele zum Beruf zu machen. Wir bieten leistungsgerechte Bezahlung, ein tolles Betriebsklima und Möglichkeiten, sich beruflich zu profilieren.

Neugierig geworden? Dann erwarten wir eine aussagekräftige schriftliche Bewerbung (mit Gehaltsvorstellungen) an: MVL, Philipp Berens, Heilwigstr. 39, 20249 Hamburg



Dieses Börsen-Formular schickt bitte an: MVL GmbH, TOTALI-Börse, Heilwigstraße 39, 20249 Hamburg



REGISTER!

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

Titel	Heft	Note	Genre	Titel	Heft	Note	Genre	Titel	Heft	Note	Genre
PREVIEWS SNES				Championship Pool	12/93	4+	Sport	Super Family Tennis	9/93	1-	Sport
Aero the Acrobat	10/93	-	Jump&Run	Chuck Rock	12/93	2-	Jump&Run	Super Formation Soccer II	9/93	3-	Sport
Art of Fighting	12/93	-	Action	Cliffhanger	1/94	5+	Action	Super Mario All-Stars	9/93	1	Jump&Run
Asterix	6/93	-	Jump&Run	Congo's Caper	8/93	2	Jump&Run	Super Mario Kart	10/93	1	Action/Sp.
Batman Returns	6/93	-	Action/J&R	Cool Spot	11/93	1-	Jump&Run	Super Off Road	9/93	3	Action/Sp.
Battletoads in				Cool World	6/93	3+	Action/Adv.	Super Slap Shot	10/93	3-	Sport
Battlemaniacs	9/93	-	Action	Cosmo Gang - The Video	9/93	3	Action	Super Strike Eagle	6/93	2-	Action/Sim.
Biometal	9/93	-	Action	Cybernator	6/93	3+	Action	Super Tetris 2 & Bombliss	10/93	2+	Strategie
Blues Brothers	7/93	-	Jump&Run	Daffy Duck	1/94	3+	Jump&Run	Super Tiny Toons	6/93	2	Jump&Run
Bram Stoker's Dracula	11/93	-	Action	Dead Dance	10/93	3-	Action	Super Turricon	11/93	2+	Action/J&R
Brett Hull Hockey	10/93	-	Sport	Dungeon Master	9/93	2+	Adventure				
Chuck Rock	10/93	-	Jump&Run	E.V.O.	10/93	2+	J&R/Adv.	Tecmo Super			
Claymates	9/93	-	Jump&Run	Exhaust Heat 2	8/93	1-	Sport	NBA Basketball	7/93	2+	Sport
Cliffhanger	10/93	-	Action	F1 - Pole Position	12/93	2-	Sport	Test Drive 2	7/93	4	Action/Sp.
Congo's Caper	7/93	-	Jump&Run	Fatal Fury	7/93	3+	Action	The 7th Saga	12/93	2+	Adventure
Cool Spot	10/93	-	Jump&Run	Firepower 2000	6/93	3+	Action	The Humans	1/94	2	Strategie
Equinox	11/93	-	Adventure	First Samurai	8/93	4-	Action/J&R	The Lost Vikings	7/93	1-	J&R/Strat.
F1 - Pole Position	11/93	-	Sport	Flashback	1/94	1-	J&R/Adv.	TMHT -			
Final Fight 2	7/93	-	Action	Goof Troop	11/93	2		Tournament Fighters	12/93	2	Action
Flashback	10/93	-	Action/Adv.	GP-1	9/93	3-	Sport	Tom & Jerry	6/93	3-	Jump&Run
Hook	10/93	-	Jump&Run	Great Greed	1/94	2+	Adventure	Top Gear 2	1/94	2-	Action/Sp.
James Pond II: Robocod	9/93	-	Jump&Run	Hook	11/93	3	Jump&Run	Toys	7/93	4	Action
Jurassic Park	8/93	-	Action/J&R	James Pond 2: Robocod	10/93	3	Jump&Run	Trodders	8/93	3+	Strategie
K.-H. Rummenigge				James Pond Crazy Sports	8/93	3	Sport	Wayne's World	6/93	5	Jump&Run
Player Manager	9/93	-	Sport/Strat.	Jimmy Connors				We're Back	10/93	3+	Jump&Run
Last Action Hero	11/93	-	Action	Pro Tennis Tour	6/93	1-	Sport	Where in the World			
Mario is Missing	8/93	-	Adventure	John Madden				is Carmen Sandiego	10/93	5	Adventure
Mortal Kombat	7/93	-	Action	Football '93	7/93	2-	Sport	Wing Commander			
Out to Lunch	9/93	-	Jump&Run	Jurassic Park	11/93	4	Action	Secret Missions	10/93	2-	Action
Pelé	9/93	-	Sport	K.-H. Rummenigges	12/93	4-	Sport/Strat.	Wordtris	6/93	3	Strategie
Pocky & Rocky	9/93	-	Action	King Arthur's World	6/93	2+	Strategie	World Heroes	1/94	3-	Action
Populous II	10/93	-	Strategie	Last Action Hero	1/94	5-	Action	WWF 2 - Royal Rumble	7/93	2-	Action/Sp.
Rock 'n' Roll Racing	10/93	-	Action	Lethal Weapon	6/93	5	Action/J&R	Young Merlin	11/93	2+	Adventure
Sensible Soccer	11/93	-	Sport	Major Title	1/94	2-	Sport	Zombies	10/93	2-	Action
Space Ace	10/93	-	Adventure	Mechwarrior	11/93	2	Action/Strat.	Zool	1/94	3+	Jump&Run
Striker	8/93	-	Sport	Mickey Mouse -							
Super Air Diver	10/93	-	Action	Magical Quest	6/93	1-	Jump&Run				
Super Bomberman	6/93	-	Action/Strat.	Mortal Kombat	10/93	2	Action				
Super Empire Strikes Back	12/93	-	Action/J&R	Mystic Quest	12/93	2-	Adventure				
Super Putty	6/93	-	Jump&Run	NBA All-Star Challenge	7/93	4	Sport				
Super Turricon	8/93	-	Action/J&R	Nigel Mansell's							
The Humans	12/93	-	J&R/Strat.	World Championship	10/93	2-	Sport				
Trodders	6/93	-	Strategie	Operation Logic Bomb	12/93	3	Action				
We are Back	9/93	-	Jump&Run	Out to Lunch	10/93	2-	Jump&Run				
Winter Olympics	12/93	-	Sport	Outlander	7/93	5	Action				
WWF 2 - Royal Rumble	6/93	-	Sport	Pac-Attack	1/94	2-	Strategie				
Yoshi's Cookie	8/93	-	Strategie	Plok	12/93	2+	Jump&Run				
Young Merlin	10/93	-	Action/Adv.	Pocky & Rocky	10/93	2-	Action				
Zool	12/93	-	Jump&Run	Pop 'n' Twin Bee	6/93	2-	Action				
TESTS SNES				Powermonger	8/93	2	Strategie				
Aero the Acro-Bat	12/93	3+	Jump&Run	Pugsley's Scavenger Hunt	7/93	4+	Jump&Run				
Aguri Suzuki F-1				Putty	1/94	2-	Action/J&R				
Super Driving	7/93	4-	Sport	Road Runner	7/93	2	Jump&Run				
Aladdin	1/94	2	Jump&Run	Rocky Rodent	12/93	2	Jump&Run				
Alfred Chicken	1/94	3	Jump&Run	Secret of Mana	12/93	1-	Adventure				
Alien 3	6/93	2+	Action/J&R	Sensible Soccer	12/93	2	Sport				
Aliens vs. Predator	10/93	4-	Action	Shadowrun	8/93	1-	Adventure				
Amazing Tennis	7/93	2-	Sport	Shanghai II -							
Asterix	8/93	3-	Jump&Run	Dragon's Eye	7/93	2	Strategie				
B.O.B.	7/93	2	Action/J&R	Sim Ant	1/94	2-	Strategie				
Batman Returns	7/93	3+	Action/J&R	Soul Blazer	10/93	2+	Action/Adv.				
Battletoads	10/93	3	Action/J&R	Spanky's Quest	8/93	3-	Jump&Run				
Battletoads -				Spindizzy Worlds	9/93	2-	Action				
Double Dragon	1/94	4+	Action	StarFox/StarWing	6/93	1-	Action				
Beethoven's 2nd	12/93	6+	Jump&Run	Street Fighter II							
Best of the Best	8/93	4+	Sport	Turbo Edition	10/93	1	Action				
Brett Hull Hockey	1/94	3	Sport	Striker	9/93	1-	Sport				
Bubsy	8/93	2	Jump&Run	Sunset Riders	10/93	3+	Action				
Bulls vs. Blazers	7/93	3-	Sport	Super Air Diver	12/93	2-	Action				
Cacoma Knight				Super Aleste	9/93	1-	Action				
in Bizyland	9/93	4+	Action	Super Baseball 2020	11/93	3+	Sport				
Cal Ripken jr. Baseball	8/93	4+	Sport	Super Bomberman	9/93	2	Action				
Captain America	10/93	4	Action	Super Conflict	7/93	1-	Strategie				
				Super Double Dragon	7/93	4-	Action				
PREVIEWS GAME BOY											
								Alfred Chicken	7/93	-	Jump&Run
								Asterix	6/93	-	Jump&Run
								Dr. Franken 2	7/93	-	J&R/Strat.
								F1 - Pole Position	11/93	-	Sport
								Jurassic Park	8/93	-	Action
								Mortal Kombat	9/93	-	Action
								Prophecy Viking Child	9/93	-	Jump&Run
								Speedy Gonzales	10/93	-	Jump&Run
								Titus the Fox	7/93	-	Jump&Run
								Zool - Intergalactic Ninja	11/93	-	Jump&Run
								TESTS GAME BOY			
								4-in-1-Pack Vol. II	11/93	4	Simulation
								Adventure Island II	7/93	3-	Jump&Run
								Alfred Chicken	8/93	2	Jump&Run
								Alien 3	6/93	3-	Action/J&R
								Asterix	7/93	3+	Jump&Run
								Baby T. Rex	8/93	3	J&R/Adv.
								Batman -			
								The Animated Series	11/93	2-	Jump&Run
								Battletoads	8/93	3	Action
								Boxxle II	8/93	4	Strategie
								Bubble Bobble 2	10/93	2+	Jump&Run
								Castle Quest	1/94	1-	Adventure
								Darkwing Duck	6/93	2	Jump&Run
								Dr. Franken II	11/93	3+	J&R/Adv.
								F-1	1/94	3-	Sport
								F-15 Strike Eagle	6/93	4	Action/Sim.
								Felix the Cat	10/93	2	Jump&Run
								Final Fantasy Legend III	11/93	1	Adventure
								Fire Fighter	8/93	3+	Jump&Run
								Garfield Labyrinth	11/93	3	Jump&Run
								Gear Works	1/94	3+	Strategie
								Hammerin' Harry	1/94	3+	Action
								Hook	11/93	4	Jump&Run
								Indiana Jones 3	1/94	5+	Jump&Run
								Jimmy Connors Tennis	12/93	3+	Sport
								Jurassic Park	9/93	2-	Action
								Kid Dracula	6/93	2-	Jump&Run

Titel	Heft	Note	Genre	Titel	Heft	Note	Genre	Titel	Heft	Note	Genre
King of the Ring	1/94	4-	Sport	PREVIEWS NES			WETTBEWERBE				
Last Action Hero	1/94	4+	Action	Mario is Missing	8/93	-	Adventure	Jurassic Park	9/93	-	
Lethal Weapon	6/93	5	Action/J&R	Tiny Toons 2	6/93	-	Jump&Run	Cool Spot	11/93	-	Jump&Run
Mega Man 3	6/93	2	Action	TESTS NES			INTERVIEWS				
Mortal Kombat	10/93	3-	Action	Action in New York	8/93	2	Action	Jimmy Connors Tennis	8/93	-	
Muhammad Ali	1/94	4	Sport	Alfred Chicken	10/93	2	Jump&Run	Mortal Kombat	7/93	-	
N. Mansell's				Alien 3	6/93	2+	Action/J&R	Super Bomberman	9/93	-	
World Championship	12/93	2-	Sport	Asterix	11/93	3+	Jump&Run	REPORTAGEN			
NBA All-Star Challenge 2	7/93	3-	Sport	Batman Returns	6/93	3	Action	Asterix	6/93	-	
Nigel Mansell's				Battleships	1/94	5	Strategie	Basketball	7/93	-	
World Championship	1/94	3-	Sport	Blues Brothers	7/93	4	Jump&Run	Battletech	8/93	-	
Pang!	1/94	2	Action	Cosmic Spacehead	11/93	2	Adventure	Best of '93	1/94	-	
Pinball Dreams	11/93	3+	Simulation	Darkwing Duck	1/94	3	Jump&Run	Blues Brothers	7/93	-	
Popeye 2	8/93	3	Jump&Run	Firehawk	9/93	3+	Action	Bubsy	6/93	-	
Pugsley's Scavenger Hunt	12/93	4	Jump&Run	Formula One Sensation	6/93	3+	Sport	Elite	9/93	-	
R-Type 2	8/93	2+	Action	Hook	11/93	4-	Jump&Run	Jurassic Park	8/93	-	
Raging Fighter	9/93	4+	Action	Indiana Jones				Lawnmower Man	8/93	-	
Rodland	7/93	3-	Jump&Run	and the Last Crusade	1/94	5-	Jump&Run	Lawnmower Man 2	6/93	-	
Sensible Soccer	1/94	2-	Sport	Jimmy Connors Tennis	12/93	3	Sport	Lawnmower Man, Teil 2	10/93	-	
Space Date	1/94	3-	Action	Micro Machines	8/93	2+	Action/Sp.	Loriciel	9/93	-	
Speedball 2	6/93	3	Action/Sp.	MiG 29	9/93	3	Action	Mechwarrior	8/93	-	
Speedy Gonzales	12/93	2-	Jump&Run	Pirates!	6/93	2+	Strategie	Messebericht			
Star Trek:				Rackets & Rivals	8/93	3	Sport	ECTS Autumn	11/93	-	
The Next Generation	9/93	3	Action/Strat.	Star Trek	8/93	3	Action/Adv.	Messebericht Spring			
Tale Spin	6/93	2-	Action	Street Gangs	8/93	4-	Action	ECTS London	6/93	-	
Tesseract	12/93	3-	Strategie	Super Adventure Quests	12/93	3+	Jump&Run	Messebericht			
The Battle of Olympus	12/93	3+	Adventure	Super Sports Challenge	7/93	5+	Sport	Summer CES	8/93	-	
The Humans	6/93	2-	Strategie	The Fantastic				Populous II	10/93	-	
Tiny Toons 2:				Adventures of Dizzy	7/93	3-	J&R/Adv.	Shadowrun	8/93	-	
Movie Madness	11/93	2	Jump&Run	Tiny Toons 2	9/93	3+	Jump&Run	Super Mario Bros.-Film	8/93	-	
Titus the Fox	11/93	3+	Jump&Run	Tiny Toons				DIVERSES			
Tom & Jerry: Frantic Antics	9/93	2-	Jump&Run	Cartoon Workshop	9/93	3-	Simulation	Joystick-Test	7/93	-	
Tumble Pop	6/93	3+	Jump&Run	TMHT -							
Turtles III - Radical Rescue	11/93	2	Action	Tournament Fighters	12/93	3	Action				
WCW - The Main Event	1/94	3+	Sport	Trolls in Crazyland	10/93	4+	Jump&Run				
Yoshi's Cookie	11/93	3+	Strategie	Ultimate Stuntman	9/93	3+	Action				
Legend of Zelda:				ZEN - Intergalactic Ninja	9/93	2	Action				
Link's Awakening	11/93	1	Adventure								
ZEN - Intergalactic Ninja	9/93	3+	Action								
Zool	12/93	3+	Jump&Run								

COMIC TOTAL!

TONY TOTAL
UND DIE SUPERKONSOLE...

TONY HAT EINE SUPERKONSOLE GEBAUT, MIT DER ER SICH LIVE IN JEDES GAME 'BEAMEN' KANN! - WENN DIE KONSOLE FUNKTIONIERT, GENÜGT EIN BEHERZTER SPRUNG DURCH DEN BILDSCHIRM...

MR. SPOCK, ICH KOMME!

HEUTE FUNKTIONIERT DIE KONSOLE IRGENDWIE NICHT SO GUT...

UNGLAUBLICH...!

NUN WOLLTE ICH MICH HEUTE ABEND 'MAL GANZ LOCKER IN DAS ULTRANEUUE SPIEL 'THE SMURES' (DIE SCHLÜMPFE) BEAMEN, ABER WAS IST KONSOLE KAPUTT!

ÄTZEND! ICH STEIG' HIER ECHT NICHT DURCH! NULL PEILUNG! IRGENDWIE DIGITALES BAU-TEIL MUSS DURCHGEKNALLT SEIN!

MEGA-MIST! DA KANN ICH JETZT OHNE SPEZIALWERZEUG VOLL NICHTS 'DRAN MACHEN...!

KANN JA WOHL NUR EIN STINKLANGWEILIGER LÖDER ABEND WERDEN...!

FORTSETZUNG FOLGT...

SO MAU VOR

ALLES TOTAL! EASY!

Alles halb so schlimm! Diese TOTAL! mag zwar hier zu Ende sein, aber nächsten Monat geht es ja weiter mit den News, Tests, Tips & Tricks rund um Nintendo. Womit wir Euch diesmal den Mund wässrig machen wollen? Seht selbst! Eine große Ankündigung zu „Super Empire Strikes Back“ gibt's nicht mehr, denn der ständig erneut angekündigte Deutschland-Release wird jedesmal wieder fein säuberlich verzögert – wie auch in dieser Ausgabe (nicht)

**Am 25. Februar
gibt es wieder ...**

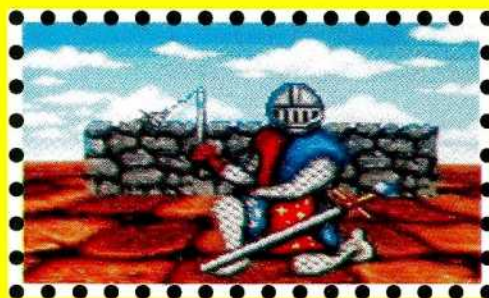
TOTAL!

gesehen. Vielleicht demnächst. Wer weiß ... Die nächste TOTAL! (und das ist sicher) gibt's am 25. Februar 1994 – und das solltet Ihr Euch merken. Na, dann ist ja alles wieder klar, und wir sehen uns beim Zeitschriftenhändler!



Might & Magic

Hinunter in die dunklen Dungeon-Dimensionen oder lieber einen sportlichen Spaziergang zwischen schwingenden Schwertern? „Might & Magic II“, einer der großen Rollenspiel-Klassiker für die Heimcomputer-Systeme kommt nun endlich fürs SNES und will Euch in ein Fantasy-Königreich voller Gefahren und Abenteuer entführen. Ob sich der Weg zum Händler lohnt, sagt Euch unser Test.



The Adventures of Dr. Franken



Franky ist wieder unterwegs! Statt in schwarzweiß erlebt er seinen neuen Abenteuer, nämlich „The Adventures of Dr. Franken“, ganz und gar in Farbe – und auf dem SuperNES. Ob den Jungs bei Elite eine brillante Umsetzung des Stoffs gelungen ist? Mehr darüber in der nächsten Ausgabe von TOTAL!



Und wieder haben die Jungs von Elite etwas für Euch in petto. Hat ein bißchen gedauert, bis der gute Doktor auf dem SNES seine Runden dreht ...

Winter Olympics

So, jetzt aber runter vom Sofa und rauf auf die schneebedeckten Berge! In Lillehammer tobt Olympia ohne Unterlaß, und U.S. Gold ist durch „Winter Olympics“ mit von der (Rutsch-)Partie! Wie sich die verschiedenen Disziplinen in Weiß auf dem Super Nintendo machen? Top-Act oder verfrühte Schneeschmelze? In unserem kritischen Test erfahrt Ihr alles, was Ihr über das sportliche Vergnügen wissen müßt.



Alte Module weg, neue Module her? Was Gebrauchtes kann's auch sein? Dann solltet Ihr in die Börse schauen – und nicht nur in Eure! Jede Menge Kleinanzeigen eröffnen Euch vieles zum Sonderpreis!

TIPS & TRICKS

Wieder mal völlig verzweifelt an einem schier unüberwindbaren Engpaß angelangt? Nichts geht mehr? Frustration setzt ein? Kein Problem für unsere Tips & Tricks! Reinschauen & Abspielen!

NBA Showdown

Ja, wo laufen sie denn? Diese Frage ist bei „NBA Showdown“ leicht zu beantworten. Diesmal hat sich Electronic Arts der langen Jungs angenommen und ein neues Zweispieler-Basketball-Game fürs SNES entwickelt. Näheres darüber gibt's in TOTAL! 3/94.



TOTAL!

IMPRESSUM

Herausgeber: Rüdiger Limbach

Redaktionsdirektion: Philipp Berens

Chefredaktion: Matthias Siegk, 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.), Domenico Pais, Theadora Saleck, Kim Schimansky

Marketing: Thomas Franzen

Anzeigen: K. R. Engelke, Ann-Katrin Schoel

Tel.: 040 / 48 05 22 22 - 23,

Fax: 040 / 48 05 21 99

Modem: 040 / 48 05 21 91

Anzeigenpreisliste Nr. 2 vom 2. 4. 1993

Vertrieb: Inland Presse Vertrieb, Postfach 103246, 20022 Hamburg

Abonnement: TOTAL!-Leserservice, Postfach 10

32 45, 20097 Hamburg

Lithografie: City Repro Iglhaut GmbH, Borsteler

Chaussee 85 - 99 a, 22453 Hamburg,

Druck: B + L Rollenoffset, Lübeck

Verlag: MVL GmbH, Heilwigstr. 39,

20249 Hamburg

Titel: © Interplay, The Smurfs: © Peyo – 1990

I.M.P.S. (Brussels)

© 1993 für alle Beiträge bei MVL GmbH

Alle Rechte vorbehalten

Nachdruck nur mit vorheriger, schriftlicher Genehmigung durch den Verlag. Keine Haftung für unverlangte Manuskripte, Fotos etc.

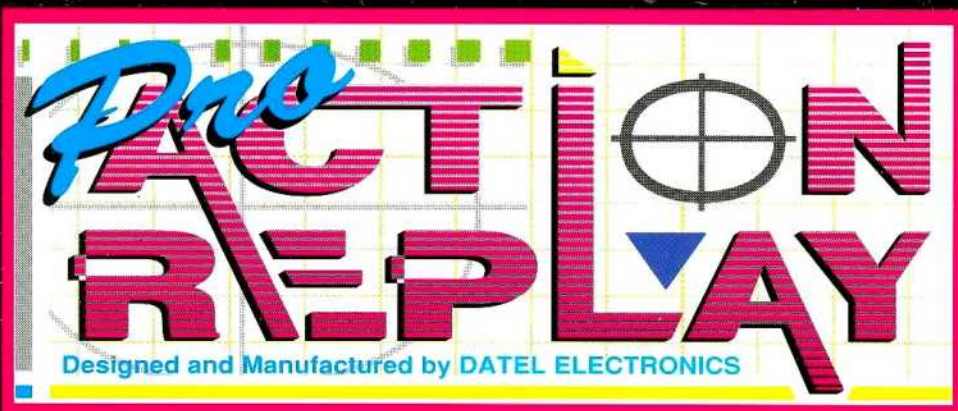
Gerichtsstand ist Hamburg

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



DAS MOGELMODUL

KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE CHEATS !!
MIT EINGEBAUTEM CHEAT-FINDER !!

MEHR

**LEVELS
ENERGY
LIVES
POWER**

**FANTASTISCHE
SPECIAL
EFFECTS**

MIT ACTION REPLAY KANNST DU
DEINE LIEBLINGSSPIELE BIS ZUM
LETZTEN LEVEL DURCHSPIELEN.
KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE
CHEATS.

DEUTSCHE VERSION ENTHÄLT:
DEUTSCHE ANLEITUNG MIT
EINER GANZEN REIHE VON CHEATS

MITGLIEDSKARTE DES

Duo ACTION REPLAY CLUB'S

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

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

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

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

DIREKT-BESTELLSERVICE:

TELEFON [24 STUNDEN] 02822 68545 / 537182

ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE IN 48 STUNDEN LIEFERBAR....

ALLEIN-DISTRIBUTOR FÜR DEUTSCHLAND

DATAFLASH GMBH

WASSENBERGSTRASSE 34 46446 EMMERICH

FAX 02822 68547

VERSANDKOSTEN DM 10,-

BEI BESTELLUNG BITTE KONSOLEN-TYP ANGEBEN!!

AUSLANDBESTELLUNGEN NUR GEGEN VORKASSE + DM 15,- VERSANDKOSTEN

EUROPEAN DISTRIBUTOR: EUROSyste.ms B.V. EDE NETHERLANDS

JE NACH SPIEL :

**UNENDLICHES LEBEN
ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN
UNBEGRENZTE POWER
HÄRTER ZUSCHLAGEN
HÖHER SPRINGEN
IN JEDEM LEVEL STARTEN
UND VIELES MEHR**



FÜR GAME BOY™
NUR DM 99,-



FÜR SUPER NES™
NUR DM 149,-



FÜR NES™ NUR DM 99,-

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



FÜR SEGA MEGA™
NUR DM 149,-



FÜR GAME GEAR™
NUR DM 109,-



FÜR MASTER SYSTEM™
NUR DM 99,-

WICHTIG

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

AUCH ERHÄLTlich BEI

TOYS R US

UND BEI ALLEN **allkauf**

SB-WARENHÄUSERN UND FOTOFACHGESCHÄFTEN

**DATA
Flash**
G m b H



Screens: Super Nintendo Entertainment System

Neu für den Game Boy™ Batman™ - The Animated Series -

Fernseh-Serienheld Batman™ und die miesen Typen aus Gotham City™ wie Joker™, Penguin™ und Catwoman™ bringen die Videospielpower in Deinen Game Boy. Detaillierte Hintergrundgrafik der absoluten Spitzenklasse. Realistische Sprite-Animation, dazu der perfekte Batman-Sound. Kurzum: Eines der allerbesten Games für die meistverkaufte Spielekonsole der Welt. Batman™, Robin™ und alle berühmt-berüchtigten Finsterlinge in bisher größter grafischer Darstellung. Spannungsgeladener Levelaufbau, mit abwechslungsreichen Spielesequenzen und tollen Bonushöhlen. Schwierigkeitsgrad, Zahl der Continues einstellbar. Hol' Dir Batman™, das neueste Action-Game, für Deinen Game Boy.

Megafun 5/93 schreibt zu Batman™ Returns Super NES:

"Um es ganz einfach zu sagen, ich liebe dieses Spiel... Der Spielspaß erhöht sich noch durch Gegner, die durch zersplitternde Schaufensterscheiben fliegen oder mit einem dumpfen "Plop" an Straßenlaternen landen. Da kann ich endlich mal ein kurzes Fazit ziehen: Danke, Konami!"

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

**SUPER
CHANNEL**



KONAMI

Superstarker Videospielspaß

KONAMI-Videospiele: Adventure - Action - Fun - Intelligenz - Sport gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, 60406 Frankfurt/M., Postfach 560 180, Telefon D-0 69/95 08 12-0, Telefax D-0 69/95 08 12-77
Batman and all related elements are the property of DC Comics Inc. TM & © 1993. All rights reserved. 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.