

TOTAL!

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

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



Super
EMPIRE
STRIKES BACK
Das Star Wars-Sequel jetzt erhältlich!

DRAGON SNES



Knallharte
Bruce Lee-Action
im Preview

SNES **IM TEST:**

CHEAT-MODULE

WAS SIE KOSTEN &
WAS SIE BRINGEN



**TIPS &
TRICKS**

- mit LÖSUNGEN zu:
FLASHBACK, letzter Teil
SECRET OF MANA, Teil 1
- Karten: **ROCK 'N' ROLL RACING**
- **SHORTIES**: Cheats & Taktiken
- Helpline: **LESER HELFEN LESERN**
- **ACTION-REPLAY**-Codes

**MESSEBERICHT
WINTER CES**
NEWS AUS LAS VEGAS



COMPETITION

**Spiel-Module
zu gewinnen!**

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



**Hallo
TOTAL!**

Vier Wochen ist er her, daß wir uns das letzte Mal gesehen haben. Seitdem hat sich wieder viel für Euch getan. Auch in dieser Ausgabe bleiben wir unseren Grundsätzen treu und informieren Euch taufrisch über das, was in der Nintendo-Welt vor sich geht. Natürlich **KVU** — **K**onkret, **V**erläßlich und absolut **U**nabhängig!

So, was darf's denn diesmal sein? Wir berichten über die neuen SNES-Abenteuer der Rebellentruppen in **Super Empire Strikes Back**, geben unter dem Motto **Sport '94** einen Ausblick auf interessante neue Sport-Spiele und nehmen die derzeit auf dem Markt befindlichen **Cheat-Module** in die Mangel. Aus dem fernen **Las Vegas** holten wir von der **CES-Messe** heiße Infos über die Games, die Euch den Rest des Jahres versüßen werden, während in den Redaktionshallen die Vorbereitungen für einen starken **Tips&Tricks-Teil** auf Hochtouren liefen. Das hierbei entstandene **Lösungsposter** gibt Euch übrigens nur einen Vorgeschmack auf das, was Ihr ab Seite 64 findet: **Karten zu Rock 'n' Roll Racing** nämlich! Auch nicht von schlechten Eltern: unsere **Tips zu Secret of Mana**. Sechs Seiten Klarsicht — ganz ohne Feudel!

Nostalgisch geht's dann bei unserem diesmaligen **NES-Klassiker** zu. Wer kennt's nicht? **Castlevania III** passiert noch einmal Revue. Weder last noch least am Ende plazierte, sondern derzeit in heftiger Entwicklung befindet sich **Dragon**, Virgins martialische Hommage an **Bruce Lee**. Wir durften ein wenig bei der Arbeit zuschauen. Freilich ist auch das nicht alles. Was sich sonst noch in dieser **TOTAL!** verbirgt, findet Ihr am besten beim emsigen Schmökern selbst heraus.

Eins noch: Etliche von Euch, besonders die aus den ländlicheren Gegenden, beklagen sich, daß sie über den örtlichen Zeitschriftenhandel nur unter Strapazen an ihre monatliche **TOTAL!** kommen. Die ist nämlich meist vergriffen, wenn man sie sich nicht gleich am Erscheinungstag vom Händler holt. Da könnt Ihr mit diesem **Coupon** Abhilfe schaffen. Vermerkt einfach Euren Namen und Eure Telefonnummer auf dem Abschnitt, und Euer Zeitschriftenhändler wird gern ein Exemplar ganz speziell für Euch zurücklegen.

Viel Spaß beim Lesen wünscht Euch



Super Empire
Strikes Back

Seite 38



Test
Cheatmodule

Seite 58



Messebericht
LAS VEGAS

Seite 32

TIPS&TRICKS

Seite 68



Seite 8



Seite 78



Seite 10 u. 54

TOTAL! RESERVIERUNG 4/94

Lieber Zeitschriftenhändler,
bitte reservieren Sie mir ein Exemplar von **TOTAL! 4/94**. Ich werde es am Erstverkaufstag, wenn nicht, aber bis spätestens eine Woche danach bei Ihnen abholen.

Name, Vorname

Meine Telefonnummer

Unterschrift

Sollte das reservierte Exemplar nicht binnen einer Woche abgeholt werden, verfällt die Reservierung zugunsten anderer Kunden.

TOTAL!
4/94 ist ab
Freitag, dem
25. März,
erhältlich!



Ausgabe 3/94

... und ewig schlägt das Imperium.
Hier und heute auf SNES. Den Test
gibt's ebenso wie einen Blick auf die
Muskeln von Bruce Lee.
Ihr seid auf der Suche nach der
ultimativen Antwort? Die konnten wir
Euch aus Las Vegas leider nicht
mitbringen. Dafür fünf Seiten
Messebericht. Frohes Lesen!

Dragon

12



Einmal Bruce Lee
sein und mit
stählernder
Faust Kontra-
henden die Flö-
tentöne beibrin-
gen ... ist noch

in diesem Jahr auf Eurem Super NES
möglich. TOTAL! berichtet.



Das Vorgeplänkel hat ein Ende. Mr.
Nutz geht in die Vollen und
sahnt ab. Was der fleißige
Nager für Euch im Beutel hat?

Test lesen!

48

ACHTUNG!
Dies ist ein Teil der
Rückseite des Coupons,
mit dem TOTAL! 4/94
beim Zeitschriftenhändler
reserviert werden kann.
Wie, bitte? Der ist noch im Heft?
Na dann los, denn sonst schafft Ihr
es vielleicht nicht mehr!

TOTAL! 3/94

Super Empire Strikes Back

Und wieder muß sie mit uns sein, die mächtige Macht.
Luke Skywalker und seine Kameraden kämpfen weiter
gegen das böse Imperium – und Ihr seid live dabei.



38

REPORT

Cheat-Module

im Test 58

Spiele cheaten um weiter zu kom-
men? Klar, aber wie? Oder: Wo-
mit am besten? Wir haben uns
diverse Mogelmodule angesehen.

Messebericht

Las Vegas 32

Heiße News aus der Wüste Neva-
das erwarten Euch. Die Trends und
Produkte der '94er Winter CES
schrieben wir für Euch nieder.

WETTBEWERBE

Lagunas Tombola 10

Shadowrun 54

PREVIEWS

Dragon (SNES) 12

Bruce Lee, einer der größten Kung-
Fu-Kämpen aller Zeiten bekommt
sein Spiel posthum. Entwickler
Virgin gewährte TOTAL! Einblick.
Adventures of
Dr. Franken (SNES) 14

TESTS

SNES

Equinox 18

Might & Magic II 20

Da rollt der Profi, und der Laie
langweilt sich. Ein Rollenspiel, für
das man Erfahrung braucht.

Mr. Nutz 48

Der Nager ist bereit, sich auf Eure
SNESse zu stürzen. Wir meinen:
Das ist Spitze!

Pinball Dreams 37

Skyblazer 22

Super Empire

Strikes Back 38

Star Wars geht in die zweite Run-
de. Wir nahmen das Game unter
die Lupe. Ist die Macht nach wie
vor unwiderstehlich?

The Lawnmower Man 46

SPORT '94

Madden NFL '94 28

NBA Showdown 30

NHL Hockey '94 26

Virtual Soccer 24

Messebericht Las Vegas

Vier Tage lang durchkämmten
zwei furchtlose TOTAL!-Re-
dakture die Wüste nach Nin-
tendo-News. Hier ist, was sie
gefunden haben.



32



60

CLASSICS

NES: Castlevania III

Spiel's noch einmal, Sam. Wir lassen einen der
großen Klassiker für das NES Revue passie-
ren. Hast Du keins, hol Dir eins.

HALT!



70

Lösung Secret of Mana, Teil 1

Ihr habt alle Rätsel gelöst, alles gesehen, alles erlebt, jeden Stein umgedreht und alles schon gezauert, was es so zu zaubern gibt? Nein? Dann braucht Ihr unsere Lösung. Bitte sehr!

NES

Classics:

Castlevania III 60

Wir haben ein Rendez-Vous mit Graf Dracula organisiert. Nehmt Euch etwas Zeit und kommt mit uns in die Tiefen Transylvaniens, wo die Belmont-Familie die Peitsche schwingt.

GAME BOY

Kirby's Pinball Land 17

The Lawnmower

Man 45

... die Welt von Virtual und Reality – in einem einzigen kleinen Game Boy. Ob es sich lohnt, Cyber-Jobs zu jagen? Lest den Test!

IMPORT-CORNER

Monday Night

Football (SNES) 56

Side Pocket (SNES) 56

Super Solitaire (SNES) 57

TIPS & TRICKS

Flashback-Lösung,

Teil 2 41

Diesmal bringen wir Euch die letzten Flashback-Maps mit den zugehörigen Tips. Eure Mission findet somit ihren Abschluß.

Karten Rock 'n' Roll

Racing 64

Bock auf Rock? Damit Ihr Euch nicht verfährt hier unsere Hilfestellung ... Lösung Secret of Mana,

Teil 1 70

Shorties 82

Action-Replay-Codes 77

Helpline 76

RUBRIKEN

Editorial 3

News 6

Post 8

Die unterhaltsame Rubrik - nicht nur für Insider! Hier können TOTAL-Leser schreiben, was sie auf dem Herzen haben!

Gewinner 9

Auswertung

'Best of '93' 11

Wertungserklärung 16

Top 5 / Charts 42

Shop 51

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

TOTAL! - Classics:

Castlevania III 60

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

Listen Up! 62

News aus der Musikszene moderiert von Andreas Heineke

Börse 78

Die Kleinanzeigenseiten. Ihr sucht günstig ein paar Spiele? Ihr wollt etwas abstoßen? Mit unseren Annoncen kein Problem.

Register 81

Überblick TOTAL! Unsere Tests auf einen Blick. Ihr sucht einen ganz bestimmten Test? Hier findet Ihr ihn.

Comic 82

Vorschau 82

Was gibt's in der nächsten Ausgabe von TOTAL!?

Impressum 82



Wettbewerb 54

Wir befinden uns im 21. Jahrhundert. Hi-Tech und Magie ko-existieren, die Welt wird von Wirtschaftsunternehmen beherrscht und ausgebeutet. Orks mit Fackeln auf... ja, worauf denn? Die Antwort ist Fantasy Productions und Laguna was wert.



Karten Rock 'n' Roll Racing

64

Ihr habt endgültig genug davon, beim Abrocken am SNES immer Letzter zu sein? Können wir nur zu gut verstehen. Darum auf drei prallen Seiten einige Wegweiser zum Erfolg.

Cheatmodule im Test

Mit welchem Modul cheatet man am besten? Keine einfache Frage, aber eine, deren Antwort wir Euch in unserem Hardware-Test näherbringen.



58

TOTAL! NEU

YABBADABBAD0000!



Steinalt und trotzdem immer noch quicklebendig: Fred Feuerstein und Barney Geröllheimer.



Die Knuddelnasen aus der Steinzeit sind nicht kleinzu kriegen – ganz im Gegenteil: Schon im April beginnt Laguna mit der Auslieferung von The Flintstones fürs SuperNES. Worum es geht? Fred Feuerstein und sein Kumpel Barney Geröllheimer sind auf der Suche nach einem Schatz. Wer zuerst die Kiste mit dem mysteriösen Inhalt findet, wird Nachfolger des Präsidenten des örtlichen Wasserbüffelclubs.

Klar: Auf Ihrer beschwerlichen Suche müssen sich die beiden Helden mit allerlei Geviech herumstreiten und die Dinos mit ihren Holzkeulen gleich serienweise ins urzeitliche Jenseits befördern.

WOHER NEHMEN?



Panik? Verzweiflung? Hektische



Flecken im Gesicht, weil Euer Lieblingshändler die Programme der britischen Edelschmiede Interplay nicht im Angebot hat? Genug geärgert – das Warten auf Rock'n'Roll Racing, Lost Vikings und Co. hat jetzt endlich ein Ende. Die Vertriebsexperten von Laguna räumen diesen Mißstand aus dem Weg und bieten ab sofort alle Interplay-Titel

als deutsche Versionen an. Man sollte es nicht annehmen, aber nicht einmal Nintendo selbst bringt alle seine Games auch in Deutschland auf den Markt. Jüngstes Opfer des Rotstifts ist Yoshi's Cookie für SuperNES, das in Deutschland



gar nicht oder aber erst in ferner Zukunft erhältlich sein wird. Clevere Keksfans legen jetzt aber kein Trauerjahr ein, sondern importieren selbst – und zwar aus dem Land der roten Taschenmesser: Die Firma BELHAG Handels AG, Bantigerweg 3, CH-3123 Belp, hat den Exklusiv-Vertrieb der PAL-Version von Yoshis Strategiepuzzle für die Schweiz übernommen.

NAMENLOSES BALLVERGNÜGEN

Der Sommer ist noch weit, aber ein wichtiges Ereignis der heißen Jahreszeit wirft schon seine Schatten voraus: die Fußball-WM '94. Zur Zeit ist man bei Empire in England fleißig am Werken, damit ihr noch namenloses Fußballspiel fürs SNES rechtzeitig zum WM-Anpfiff in den Regalen steht.

Das Game ist im Moment zwar erst zur Hälfte fertig, aber die Screens der Vorversion machen schon Appetit, oder? Große Sprites, realistischer Schattenwurf und eine übersichtliche Perspektive könnten aus dem noch namenlosen Fußball-Simulator einen echten Knaller werden lassen.



Soll rechtzeitig zur WM fertig sein: Das noch namenlose Fußballspiel von Empire.



GAME BOY IM STREIFENWAGEN

Das ist mal was neues: Nintendo gerät in die politischen Schlagzeilen. In der Hamburger Morgenpost von Montag, dem 17. Januar 1994, war es in riesigen Lettern zu lesen: „Gameboy-Affäre um Polizeichef“. Hintergrund der Story: Beamte des Hamburger Einsatzgebiets Süd hatten während des Dienstes Game Boy gespielt und darüber angeblich ihre Pflichten vernachlässigt. Aufgefallen sind die Computerspiele im Streifenwagen niemand geringerem als Verteidigungsminister Volker Rühe. Der wunderte sich eines Abends, warum keiner der zu seinem Schutz abgestellten Beamten in der Nähe seines Hauses zu sehen war. Nach kurzer Suche erwischte er eine Polizeiobermeisterin, die im wohligh geheizten Streifenwagen saß und mit Nintendos Keksdose daddelte. Bittere Konsequenz: Strafversetzung ...

Gameboy-Affäre

Harburg: Computer-Spiele im Streifenwagen
Rühe-Bewacherin beim „Daddeln“ erwischt
Senator Hackmann entläßt Direktions-Chef

Hamburgs Polizei hat eine „Gameboy“-Affäre. Während der Suche nach einem Schatz, der in der Nähe des Hauses des Verteidigungsministers Volker Rühe vermutet wird, soll eine junge Beamte im Streifenwagen mit dem Nintendo-Handheld gespielt haben. Der Senat will die Beamte nicht entlassen, sondern sie versetzt.

Sauer und sein Verfechter. Hamburgs Polizeichef ist seit dem 1. Januar 1993 von der Polizei Hamburg zum Senator für die Polizei ernannt worden. Er ist der erste Polizeichef, der nicht aus der Polizei selbst kommt.

Als eine Leiharbeiterin von einem Beamten im Streifenwagen erwischt wurde, soll sie mit dem Nintendo-Handheld gespielt haben. Der Senat will die Beamte nicht entlassen, sondern sie versetzt.

Die Beamte soll im Streifenwagen mit dem Nintendo-Handheld gespielt haben. Der Senat will die Beamte nicht entlassen, sondern sie versetzt.

Die Beamte soll im Streifenwagen mit dem Nintendo-Handheld gespielt haben. Der Senat will die Beamte nicht entlassen, sondern sie versetzt.

Die Beamte soll im Streifenwagen mit dem Nintendo-Handheld gespielt haben. Der Senat will die Beamte nicht entlassen, sondern sie versetzt.

Die Beamte soll im Streifenwagen mit dem Nintendo-Handheld gespielt haben. Der Senat will die Beamte nicht entlassen, sondern sie versetzt.

Die Beamte soll im Streifenwagen mit dem Nintendo-Handheld gespielt haben. Der Senat will die Beamte nicht entlassen, sondern sie versetzt.

Die Beamte soll im Streifenwagen mit dem Nintendo-Handheld gespielt haben. Der Senat will die Beamte nicht entlassen, sondern sie versetzt.

Die Beamte soll im Streifenwagen mit dem Nintendo-Handheld gespielt haben. Der Senat will die Beamte nicht entlassen, sondern sie versetzt.

Die Beamte soll im Streifenwagen mit dem Nintendo-Handheld gespielt haben. Der Senat will die Beamte nicht entlassen, sondern sie versetzt.

Die Beamte soll im Streifenwagen mit dem Nintendo-Handheld gespielt haben. Der Senat will die Beamte nicht entlassen, sondern sie versetzt.

Die Beamte soll im Streifenwagen mit dem Nintendo-Handheld gespielt haben. Der Senat will die Beamte nicht entlassen, sondern sie versetzt.

Die Beamte soll im Streifenwagen mit dem Nintendo-Handheld gespielt haben. Der Senat will die Beamte nicht entlassen, sondern sie versetzt.

Die Beamte soll im Streifenwagen mit dem Nintendo-Handheld gespielt haben. Der Senat will die Beamte nicht entlassen, sondern sie versetzt.

Die Beamte soll im Streifenwagen mit dem Nintendo-Handheld gespielt haben. Der Senat will die Beamte nicht entlassen, sondern sie versetzt.

Die Beamte soll im Streifenwagen mit dem Nintendo-Handheld gespielt haben. Der Senat will die Beamte nicht entlassen, sondern sie versetzt.

Die Beamte soll im Streifenwagen mit dem Nintendo-Handheld gespielt haben. Der Senat will die Beamte nicht entlassen, sondern sie versetzt.

Die Beamte soll im Streifenwagen mit dem Nintendo-Handheld gespielt haben. Der Senat will die Beamte nicht entlassen, sondern sie versetzt.

Die Beamte soll im Streifenwagen mit dem Nintendo-Handheld gespielt haben. Der Senat will die Beamte nicht entlassen, sondern sie versetzt.

Die Beamte soll im Streifenwagen mit dem Nintendo-Handheld gespielt haben. Der Senat will die Beamte nicht entlassen, sondern sie versetzt.

Die Beamte soll im Streifenwagen mit dem Nintendo-Handheld gespielt haben. Der Senat will die Beamte nicht entlassen, sondern sie versetzt.

Die Beamte soll im Streifenwagen mit dem Nintendo-Handheld gespielt haben. Der Senat will die Beamte nicht entlassen, sondern sie versetzt.

Die Beamte soll im Streifenwagen mit dem Nintendo-Handheld gespielt haben. Der Senat will die Beamte nicht entlassen, sondern sie versetzt.

Die Beamte soll im Streifenwagen mit dem Nintendo-Handheld gespielt haben. Der Senat will die Beamte nicht entlassen, sondern sie versetzt.

Die Beamte soll im Streifenwagen mit dem Nintendo-Handheld gespielt haben. Der Senat will die Beamte nicht entlassen, sondern sie versetzt.

Die Beamte soll im Streifenwagen mit dem Nintendo-Handheld gespielt haben. Der Senat will die Beamte nicht entlassen, sondern sie versetzt.

KLEINER NINJA

Schon in den Startlöchern steht Konamis neue Mischung aus Action und Strategie:

The Legend of the Mystical Ninja

Die beiden Knuddelhelden Kid Ying und Dr. Yang vertreiben böse Geister aus der Stadt Horo-Horo. Ein echter Zweispieler-Modus, komplett deutsche Bildschirmtex te, reichlich Gags und Bonusspielchen sollen dafür sorgen, daß bei der fernöstlichen Gespensterjagd richtig die Fetzen fliegen. Für diesen Monat müssen wir Euch leider noch mit zwei Screens vertrösten – weitere Infos und Tests folgen als bald!



Japano-Stil à la 'Pocky und Rocky': Kid Ying und Dr. Yang befreien die Stadt Horo-Horo von bösen Geistern.

RUDI DRAHTLOS

Infrarot-Pads hatten bisher einen schlechten Ruf: Schwabbeliges Steuerkreuz, schlechte Verarbeitung und langweiliges Design. Das neue VRS-376 von Game Partners könnte nun seinen Konkurrenten zeigen, wo's langgeht. Es liegt gut in der Hand und ist fast so präzise wie das Original von Nintendo. Im Gegensatz zu vielen anderen drahtlosen Pads kommt es zudem mit lediglich zwei 1,5-Volt-Batterien aus und wiegt somit relativ wenig. Kostenpunkt für das drahtlose Vergnügen: etwa 120 DM.



TURRICAN KOMMT ZURÜCK

Der Action-Knaller Super Turrican hat kaum den Weg in den Slot Eures SNES gefunden, da brodelt es auch schon wieder im Hexenkessel der deutschen Softwareschmiede Factor 5. Dort ist man schon eifrig mit dem Nachfolger Super Turrican 2 beschäftigt. Wir durften den Entwicklern schon mal über die Schultern schauen und präsentieren Euch erste Bildschirmfotos. Turrican hat sich einer kleinen Schönheitsoperation unterzogen und besitzt jetzt einen ausfahrbaren Cyborg-Arm. Außerdem gibt's noch mehr Gegner und noch mehr Waffen – und so wird wohl kein Auge trocken bleiben, wenn Mr. Turrican voraussichtlich im Herbst wieder zur 16-MBit-starken Jagd auf intergalaktische Monster bläst. Halali!



In TOTAL! 8/93 erzählten wir Euch von der genialen Rollenspielsaga Shadowrun. Bei der Gelegenheit haben wir die Adresse der Firma Fantasy Productions veröffentlicht, die reichlich feine Sachen für den wahren Shadowrunner und Mechwarrior im Angebot haben. Falls Ihr vergeblich versucht habt, FanPro zu erreichen – sie sind umgezogen: Fantasy Productions Verlags- und Medienvertriebsgesellschaft mbH, Postfach 1416, 40674 Erkrath.



Monsterfleisch, frisch geröstet: Grill-Experte Turrican fackelt nicht lange herum ...

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!

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?

SECHS FRAGEN

1. Wann kommt Secret of Mana in deutsch? Kommt's überhaupt noch?
2. Welche Note würdet Ihr dem Spiel Super Probotector geben?
3. Was meint Ihr: Wie lange sollte ein normaler Bürger pro Tag spielen?
4. Soll ich mir Super Empire Strikes Back jetzt in US-Version bestellen oder kommt die deutsche noch dieses Jahr?
5. Was hat es mit dem Starwing-Adapter auf sich? Ich habe einen ganz normalen, und es funktioniert auch problemlos.
6. Lohnt sich ein 50/60-Hz-Umschalter für's SNES?

Gunter Grimm, Marburg

Es steht auf dem Titel: SESB jetzt offiziell zu haben!



TOTAL! antwortet:

1. Wir informieren Euch, sobald wir etwas darüber wissen.
2. Ziemlich gut, so in der Richtung einer guten '2', vielleicht sogar einer '1'. Ist schon etwas älter, aber nicht oft übertroffen worden.
3. Grundsätzlich: Solange er will, wenn er denn das Maß der Dinge nicht verliert. Fragt sich auch, was ein 'normaler' Bürger ist. Eins sollte man nie vergessen: Es gibt noch mehr im Leben. Neben manchmal lästigen Pflichten wie Hausaufgaben, Arbeit, Studium, Abwasch etc. auch die schönen Dinge wie Bungee-Springen, Sesamstraße gucken, den Duden auswendig lernen oder gar aus alten Feinden neue Freunde zu machen.
4. Mehr hierzu auf den Seiten 20ff.
5. Es gibt einige Adapter, auf denen Starwing nicht läuft. Also hat man sich bei der Herstellerfirma gedacht: 'Damit die armen, verwirrten Kunden nicht endlos probieren müssen, bringen wir einen Adapter auf den Markt, auf dem Starfox ganz bestimmt läuft.' Wenn Du kein Problem damit hast: Herzlichen Glückwunsch! Wer ein Problem hat: Da könnte man sich Arbeit sparen.
6. Gute Frage! Lohnt es sich überhaupt, ein Videospiel zu kaufen? Rein menschlich gesehen nicht!

Wenn Du aber wert darauf legst, Spiele aller Länder ohne Adapter und in Originalgeschwindigkeit spielen zu können, dann bestimmt.

UMSETZUNGEN

1. Wird es Maniac Mansion auf dem SNES geben? Wenn ja, wann?
2. Ich habe gelesen,

Nintendos Sonic und Segas Mario? No way!

daß es Sonic nie auf SNES geben wird. Aber warum nimmt nicht Sega Mario und Nintendo Sonic?

Amel Husic, Wendeburg

TOTAL! antwortet:

1. Bisher wurde's nicht angekündigt. Die Umsetzung solcher Spiele fürs SNES ist allerdings auch problematisch, des Speicherplatzes wegen.
2. Die beiden Figuren sind die jeweiligen Maskottchen der beiden Firmen, d.h. man identifiziert Nintendo und Sega per Klempter oder Igel. Ebenfalls sind die beiden Charaktere „zielgruppenorientiert“ gestaltet, bzw. nach dem, was die beiden Konzerne als Spielertraum vermitteln wollen. Mario ist ein guter Onkel, Sonic ein frech-forscher Fantasie-Held. Zwischen diesen beiden Möglichkeiten haben sich dann auch etliche Kunden entschieden, ob sie eher zu Sega oder Nintendo tendieren. Zu deutsch: Neben den Leuten, denen es eigentlich egal ist, weil sie nur Spaß an Videospielen haben möchten, gibt es Sonic- und Mario-Fans, die bei einem solchen Tausch vom Glauben abfallen würden - die Kundenbindung würde als letzte Konsequenz verlorengehen, und die finanzielle Katastrophe wäre da. Na, und das dies weder für Nintendo noch für Sega wünschenswert ist, liegt auf der Hand.

RISIKEN UND NEBENWIRKUNGEN

Im Fernsehen wurde gesagt: „Zu Risiken und Nebenwirkungen fragen Sie Ihren Arzt oder Apotheker“. Ich kicherte, als ich die Meldung hörte, meine Mutter sagte mir aber, daß die es ernst meinen. Also meine Frage: Soll ich mein SNES verkaufen? Ich bin Brillenträger und weiß nicht, was durch die Nintendo-Brille passieren kann.

Jan-Peter Sombetzki, Gelsenkirchen

TOTAL! antwortet:

Dies vorweg: Alles, was bisher an 'Virtual Reality'-Brillen, Handschuhen, Erweiterungen etc. angeboten wird, ist ein einziger großer Quatsch. Die einzige 'Virtuality', die sich dabei abspielt, tut dies im Kopf desjenigen, der verkrampft dran glaubt, weil er gerade einen Haufen Geld dafür berappt hat. Eine normale optische Brille, wie man sie täglich zu Abertausenden auf den Nasen von Menschen sieht, korrigiert eine Sehschwäche des Auges, die sich über die Jahre entwickelt hat, oder auch angeboren sein kann. Wir Menschen sind nicht vollkommen.

Copyright: Nintendo UK



Copyright: Sega®

Dies ist aber nicht die einzige mögliche Schwachstelle, die der menschliche Körper so haben kann - und unerfreulicherweise kann auch das Hirn sog. 'Insuffizienzen' aufweisen, eine solche nennt sich 'Epilepsie' und äußert sich durch in unregelmäßigen Abständen wiederkehrende krampfartige Anfälle, die sogar zum Tode führen können. Epilepsie ist selten. Eine besondere Form der Epilepsie ist die, die durch visuelle Reize ausgelöst werden kann. Stroboskop-Effekte (sich schnell und oft wiederholendes Blitzen), extreme Helligkeitsunterschiede etc. Das ist noch wesentlich seltener als die 'gewöhnliche' Epilepsie. Im letzten Jahr ist ein Junge in England in Verbindung mit einem angeblich durch das Flimmern eines Game Boys ausgelösten epileptischen Anfalls gestorben. In einer großen Drama-Zeitung stand darauf 'Mutter sagt: Nintendo hat meinen Sohn getötet', was für die gesamte Branche schlecht war - stark überdramatisiert, wahrscheinlich falsch wiedergegeben oder pure Dummheit der armen Frau, die ihren Sohn, im Wissen um sein Leiden, Game Boy spielen läßt.

Ob man nun eine Brille trägt oder nicht, das hat mit all dem nichts zu tun, abgesehen davon, daß Fernsehen/Videospielen für die Augen anstrengender ist als normales Sehen - das Bild flimmert nunmal leicht. Man sollte also immer mal eine Pause machen, ein wenig frische Luft schnappen, bzw. lüften und sich etwas anderes als die Mattscheibe anschauen. Und daß man sich ab und zu mal vom Arzt checken lassen sollte, ist ja selbstverständlich. Der Nächste, bitte.

Ob man nun eine Brille trägt oder nicht, das hat mit all dem nichts zu tun, abgesehen davon, daß Fernsehen/Videospielen für die Augen anstrengender ist als normales Sehen - das Bild flimmert nunmal leicht. Man sollte also immer mal eine Pause machen, ein wenig frische Luft schnappen, bzw. lüften und sich etwas anderes als die Mattscheibe anschauen. Und daß man sich ab und zu mal vom Arzt checken lassen sollte, ist ja selbstverständlich. Der Nächste, bitte.

CODE-PROBLEME

Ich habe in Eurer Ausgabe 12/93 auf der Mittelseite ein paar Codes für meine Game-Boy-Spiele Alien 3 und Mega Man I gefunden. Nun weiß ich aber nicht, wie ich die Codes bei Alien 3 einstellen soll. Bei Mega Man I weiß ich zwar, wie man Paßwörter eingibt, aber soweit ich weiß, passen diese nicht rein. Und nun kommt meine Frage: Wie werden sie eingestellt? Kennt Ihr noch ein paar Adressen von Händlern in meiner Nähe?

Christoph Timm, Neu-Benthen

TOTAL! antwortet:

Oh. Es handelt sich bei den Codes auf dem Action-Replay-Posters um Action-Replay-Codes, d.h. es sind keine Paßwörter oder Cheat-Kombinationen. Jene Codes werden mittels eines sog. Action Replay-Moduls angewandt und verändern Werte direkt im Speicher des Game Boys (NES, SNES). Dazu muß man freilich eines besitzen. So, das war aber genug kostenfreie Werbung. Die Händler in Deiner Nähe kannst Du am besten durch einen Blick in die Gelben Seiten

ausfindig machen. Wir verfügen leider nicht über eine komplettes Verzeichnis.

SEITENFORMAT

Erstmal ein großes Lob an Eure Zeitschrift. Die TOTAL! ist echt gut. Doch nun zur Sache: In Ausgabe 12/93 berichtet Ihr über das TOTAL!-Genial-Abzeichen, das es ab der Note 2 + gibt. Leider war dieses TOTAL!-Genial-Abzeichen z. B. bei dem Spiel Plok (Note 2 +) nicht im Bericht enthalten. Ich

fände es besser, wenn Ihr dieses Zeichen neben den Bewertungskasten drucken würdet. Und nun noch etwas zum Comic: Es wäre nicht schlecht, den Comic etwas größer (ca. im Format einer Seite) zu drucken. **Marco Hähnel, Plettenberg**

TOTAL! antwortet:

Ah, diese Geschichte. War uns sehr unangenehm, daß es gleich beim ersten Mal schiefgelaufen ist, aber das liegt so in der Natur der ersten Male. Derzeit erforschen wir die grafischen Möglichkeiten des Emblems im hautnahen Einsatz. Sollte sich herausstellen, daß es auch aus solchen Gesichtspunkten heraus am besten beim Wertungskasten aufgehoben ist, werden wir es dort positionieren. Der Comic soll auf eine ganze Seite? Ein großes Problem wäre das nicht, aber zuerst wollen wir noch ein paar weitere Meinungen zu dem Thema hören. Also: Schreiben!

OLDIE-SEITE

Wie wäre es denn, wenn Ihr für jede Ausgabe eine „Oldie-Seite“ einführen würdet? Das heißt, von jedem System 1 - 2 kurze Tests, und zwar von alten Spielen (z. B.: Super Mario World, Mario Bros. I - III, Mario Land). Es wäre toll, wenn Ihr meinen Vorschlag annehmen würdet. Sicher gibt es noch viele andere LeserInnen, die sich für diese Idee begeistern könnte **OliverStephan, Neuwied**

GEWINNER • GEWINNER • GEWINNER • GEWINNER

Hudson Soft-Tombola

Insgesamt zehn Hudson-Soft-Gewinne gehen an:

Sebastian Tobé, 47551 Bedburg-Hall,
Markus Otten, 51105 Köln,
Christian Richter, 17429 Seeb.-Bansin,
Ole Geisler, 23617 Stockelsdorf,
Axel Streubel, 35792 Löhnberg,
Martin Weilandt, 15757 Halbe,
Marco Graf, 97450 Arnstein,
Nils Eckel, 33617 Bielefeld,
Manfred Schmidt, 24105 Kiel,
Dieter Wolter, 24879 Neuberend.

Wie alle anderen Gewinner, haben sie ihre Preise bereits erhalten.

CHUCK-ROCK-LOOKALIKE

Gewinner der Dynax 3x-Spiegelreflexkamera ist

Markus Schöpf, 89290 Buch.

Die Gewinner der zehn 'Chuck Rock'-Module, sowie der 100 Pins haben ihre Preise bereits erhalten.



Unser 1. Preis: Ein ganzer Kerl dank Chucky!

Wild Palms

Die Gewinner der Wild-Palms-Competition haben ihre Preise bereits erhalten.



TOTAL! antwortet:

Oldie-Seite haben wir bereits mit den 'Classics' eingeführt, allerdings in einer etwas anderen als der von Dir vorgeschlagenen Form. Wir hoffen, das ist trotzdem o.k. Wir möchten nicht so viele Tests auf einmal bringen, weil wir dann die einzelnen Spiele - es sind schließlich Tests - nicht ausreichend würdigen können, und sich das Thema zu schnell selbst gefressen hat, weil wir alle guten alten Spiele durch haben.

TECHNOLOGISCHES

1. Gibt es wirklich ein Gerät, mit dem man mit dem Game Boy über den Fernseher spielen kann?
2. Wenn ja, was kostet es?
3. Wird es Game Boy II in Farbe geben?
4. Wenn ja, wann kommt er?
5. Am Projekt Reality wird ja - wie ich denke - fleißig gearbeitet. Nun meine Frage: An welchen Spielen wird parallel dazu gearbeitet? Zelda 5, Street Fighter 3, Mario Bros. 5 oder etwa Mario World Cup Race?
6. Wann kommt endlich Euer Sammelordner für meine TOTAL!-Sammlung? Es wäre schade, wenn meinen Magazinen etwas passieren würde!

Oliver Pruy, Knittlingen

TOTAL! antwortet:

1. Ja, ist aber teuer und schwer zu besorgen. Aber wesentlich kontrastreicher, liefert ein größeres Bild, schont die Augen.
2. Sämtliche Kosten eingerechnet drei- bis viertausend Mark.
3. Wurde mal gemunkelt, bisher nichts weiter drüber gehört.
4. Sobald wir was wissen ...
5. Bisher wurde nichts darüber gesagt, aber Nintendo wird sich da nicht lumpen lassen.
6. Nur Geduld!

VERPASST

1. Ich habe die erste Special-Ausgabe von TOTAL! total versäumt. Ich fragte überall nach, um die Special-Ausgabe nachzubestellen. Leider hörte ich überall „Nein, tut mir leid“. Bitte sagt mir, wie ich zu dieser Ausgabe komme. Es ist mir sehr wichtig.
2. Ist es möglich, zwei SNES zu koppeln, um gegeneinander spielen zu können (wie bei Game Boy). Könnten dafür spezielle Spiele entwickelt werden?

Mario Klinger, CH-Linz

TOTAL! antwortet:

1. Seite 38 aufschlagen, nachbestellen!
2. Theoretisch ist das natürlich möglich, aber unpraktisch. Dann bräuchte man auch zwei Fernseher etc., und wozu kann man mit zwei Spielern gegeneinander auf einem Bildschirm spielen? Natürlich könnten (!) dafür spezielle Spiele entwickelt werden, aber wir denken nicht, daß sich dieser Aufwand lohnen würde.

ZUKUNFTSMUSIK

1. Gibt es das Spiel The Lord of the Rings auf dem SNES? Wenn ja, wieviel kostet es, und würdet Ihr es mir empfehlen?
2. Gibt es noch Hoffnung für die Super CD?
3. Kann ein Modul bei Gebrauch eines Action Replays kaputtgehen?

4. Wird es Super Street Fighter II und Super Return of Jedi für SNES geben?

5. Könnte Nintendo auch Plastikhüllen wie bei Game Boy-Modulen für SNES-Module erzeugen und in Europa dem Spiel beilegen? In Japan sind solche Hüllen nämlich erhältlich.

Patrick Haider, Wien

TOTAL! antwortet:

1. An Lord of the Rings wird noch gearbeitet. Der Preis liegt im normalen Rahmen. Test folgt.
2. Nein.

3. Eigentlich nicht. Bei elektronischen Geräten ist es aber nunmal so, daß sie irgendwann kaputtgehen. Wenn gerade dann zum ersten Mal ein ARP benutzt wird, entsteht freilich dieser Eindruck.

4. Meine Güte, gerade Mal sind die derzeitigen Titel erschienen, da fragt Ihr schon nach mehr. Es ist davon auszugehen, daß zumindest letzteres mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit kommen wird – dauert aber sicher noch ein Jahr. Ob Capcom die vier neuen Kämpfer zum Anlaß nimmt, noch eine SF-Variante zu bringen – wir hoffen nicht. Vielleicht warten sie ja bis SF III, wo es echte Neuerungen gibt.

5. Sicher könnte man, aber a) kostet das mehr (also weniger Gewinn) und b) ist es nicht nötig, auch in Hinsicht auf c), die Umwelt.

Zumal: Zwischen ‚erhältlich‘ und ‚beigelegt‘ ist ein feiner Unterschied.

Ist es möglich, die Zahl der Farben, die auf dem SNES gezeigt werden können, durch technische Tricks zu erhöhen?

TOTAL! antwortet:

Wow! Danke für die Fotos! Das konnten wir den anderen Lesern nicht vorenthalten. Hiermit ergeht der Aufruf: Sollte jemand etwas gebastelt, gemalt, geschnitzt haben: Foto machen, herschicken! Wenn's gut ist, drucken wir's mitsamt Nennung des Einsenders.

AUF DER SUCHE - TEIL I

Als begeisterter Nintendo-Spieler muß ich sagen, Eure Zeitschrift ist wirklich erste Sahne.

Obwohl ich wohl zu den reiferen Spielern gehöre (40 J.), schwinde ich doch öfter das Joypad. Ob Zelda, Super Mario, Castlevania, Bombliss oder Bomberman, nichts ist vor mir und meinen Freunden sicher. Nun habe ich eine Frage. Es gab vor ca. 3 - 4 Jahren ein Arkadenspiel namens „Xybots“. Dieses Spiel war echt super! Es gab nun ein gleichnamiges Spiel für den Game Gear von Sega. Was mich nun interessiert: Ist dieses Spiel auch für das SNES erhältlich, evtl. auch als Import, und wo kann ich es bekommen

Udo Becker, Leonberg

HANDARBEIT

Wir, die absoluten Nintendo-Fans (35 + 33 Jahre) und unsere drei Töchter, möchten Euch heute schreiben und ein dickes Lob aussprechen: Die TOTAL! ist spitze-übersichtlich, informativ und helfend! Macht weiter so! Klar, daß wir uns sofort diese tolle Zeitschrift abonniert haben! Wir besitzen ein NES, ein SNES und drei Game Boys mit sehr vielen Spielen. Für das SNES schon 30 Stück. Oft spielen wir durch bis in die frühen Morgenstunden, alleine oder mit Freunden.



Dieses schöne Seidentuch sandten die Röhles

TOTAL! antwortet:

Lieber Udo, leider müssen wir Dir negativ antworten. Trost: die damaligen Umsetzungsversuche für die Sega-Systeme sind fehlgeschlagen (veröffentlicht hat man's trotzdem).

TECHNOLOGISCHES II

Als die Langeweile bei mir hereinbrach, kam ich auf den Gedanken, mein Papier für einen Leserbrief zu verschwenden. Da hätte ich ein paar Fragen, die Ihr sicher beantworten könnt:

1. Ist es möglich, die Zahl der Farben, die auf dem SNES gezeigt werden können, durch technische Tricks zu erhöhen?

2. Wieviel Speicherkapazität kann ein SNES-Modul maximal haben?

Andreas Eichbauer, Rosenheim

TOTAL! antwortet:

Ist auch ein schöner Grund, uns mal zu schreiben. Hier die Antworten:

1. Ja. Grundsätzlich ist dies bei allen Geräten möglich, deren Videochip eine Auswahl an Farben aus einer Palette anzeigen kann. Diese Auswahl (Palette) wird einfach an einer bestimmten Stelle des sichtbaren Bildschirms geändert, et voilà! Da das SNES aber 256 Farben gleichzeitig darstellen kann, ist dies recht selten vonnöten.

2. Theoretisch unbegrenzt. Stellt sich

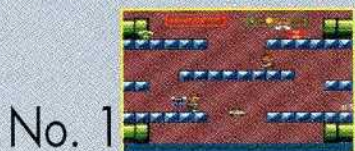
BEST OF '93 BEST OF '93 BEST OF '93 BEST OF '93

BEST OF '93

Ihr habt entschieden

Vor zwei Ausgaben fragten wir Euch: Was waren Eure Tops und Flops 1993? Wegen von Postkarten schwappten in die Redaktion. Nach mühevoller Auswertung können wir Euch heute die Auswertung präsentieren!

DIE TOPS



No. 1
SUPER MARIO ALL-STARS

Ehrenplätze
Street Fighter II
Starwing
Link's Awakening
Aladdin

... ferner liefen:

Tiny Toons
Mystic Quest
Cool Spot
Jurassic Park
WWF Royal Rumble

DIE FLOPS



No. 1'
MARIO IS MISSING

„Ehrenplätze“
Outlander
Lethal Weapon
Bart's Nightmare
Mortal Kombat

... ferner triefen:

Jurassic Park
Hook
Cool World
Bill & Ted's Excellent Adventure
Race Drivin'

BEST OF '93 BEST OF '93 BEST OF '93 BEST OF '93

die Frage, was finanzierbar, sinnvoll und nötig ist - da liegt die Grenze derzeit bei 20-24 MBit.

MATHEMATIK-STUNDE

Zuerst ein Lob: Ihr seid unter meinen Top 5 der Videospielmagazine (das will was heißen!). Nun ein paar Fragen und Anregungen:

1. Das Projekt Reality soll Mitte/Ende '95 auf den Markt kommen. Auf welches Land bezieht sich das?

2. Wenn Ihr genug Informationen hättet, dann könntet Ihr einen Konsolenvergleich oder ein PR-Special bringen.

3. Warum habt Ihr in Eurem Striker-Test keine Anmerkung zu der enormen Geschwindigkeit gegenüber Super Soccer gemacht?

4. In einem Lexikon habe ich neulich etwas über Bits & Bytes gelesen. Dort stand:

1 kByte=1 KB=2¹⁰ Byte=1.024 Byte

1 MByte=1 MB=2²⁰ Byte=1.048.576 Byte

1 GByte=1 GB=2³⁰ Byte=1.073.741.824 Byte

In meinem Mathelexikon stand jedoch, daß „Mega“ 1 Mio. bedeutet. Dann müßte doch ein MB eine Million Byte sein. Was stimmt? Und warum steht dort: 2¹⁰, 2²⁰, 2³⁰ Byte?

Jan Tams, Burgwald/Bottendorf

TOTAL! antwortet:

1. Solche Daten bezogen sich früher meist auf Japan, diesmal soll es anders sein.

2. Wenn es soweit ist, werden wir berichten. In welcher Form, das legen wir noch fest.

3. Bisher haben wir in der Annahme getestet, daß nicht jeder Spieler die nötigen Vergleichsmöglichkeiten hat, d.h. wir liefern „absolute“ Daten. Wenn wir uns in den Tests ständig auf andere Spiele beziehen würden („relative“ Daten), wäre es letzten Endes unmöglich, Euch korrekt zu informieren, weil Euch gerade das Spiel, auf das wir uns beim Gameplay bezogen haben fehlt.

4. Beides stimmt! Uff! Zugunsten einer einfachen Ausdrucksweise hat man die Ungenauigkeit in Kauf genommen. Kilo (k) steht für 1.000. Bestes Beispiel: Kilo-gramm! Bei EDV-Anlagen gilt aber: Kilo=1.024. Dieser Wert ergibt sich aus den Potenzen der Zahl 2, also 2¹(=2), 2²(=4), 2³(=8), 2⁴(=16), etc., etc. 2¹⁰ ist nunmal 1.024; aufgrund der Nähe zur 1.000 hat man sich zu der Benennung durchgerungen.

Die Schreibweise x^y steht für „x potenziert mit y“, auch „x hoch y“ und errechnet sich so: 2⁴ (2 hoch 4) steht für 2x2x2x2 (=32). 2³⁰, etc. stellt eine verkürzte Schreibweise einer – herkömmlich geschrieben – sehr langen, Zahl dar. Z.B. werden astronomische Entfernungen wie die zwischen zwei Sternen so angegeben. Alles weitere möchtest Du Dir bitte selbst errechnen.

MODUL-TRANSFER

1. Kann man in den USA ein SNES kaufen, das in Deutschland funktioniert?

2. Sind darauf deutsche Spiele spielbar?

3. Wenn man in Deutschland ein SNES auf 50/60 Hz umbauen läßt, kann man dann in USA Spiele kaufen, die auf dem

umgebauten SNES funktionieren?

4. Wieviel wird die Version mit CD-ROM von Nintendo kosten? **Tobias Sander, Kleinaitingen**

TOTAL! antwortet:

1. Ein SNES, daß man in den USA kauft, funktioniert auch in Deutschland. Man muß es lediglich richtig anschließen. Ein Umbau ist hier empfehlenswert, ebenso wie ein Fernseher mit Scart-Buchse (Bildqualität! Wenn schon, denn schon!) und 60Hz-Tauglichkeit.

2. Mit Adapter oder per Umbau ja. In den USA ist die gängige Fernseh-bildwiederholfrequenz aber 60 Hz, d.h. die meisten Spiele laufen schneller, ruckeln dafür aber auch eher.

3. Ja.

4. Grr! Wie oft wollt Ihr noch fragen? Es wird kein SNES-CD geben!

AUF DER SUCHE - TEIL II

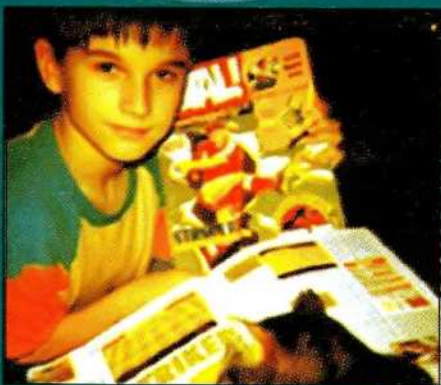
Heute hat eine Mutter von zwei Söhnen im Alter von 9 und 10 Jahren eine Frage an Euch! Wir hatten zuerst ein NES, und ich habe eine große Leidenschaft für Tetris entwickelt. Aber seit einem Jahr haben meine Söhne ein SNES, und ich kann jetzt nicht mehr Tetris spielen. Gibt es auch Tetris für das SNES?

Angelika Dudenhöffer, Karlsruhe

TOTAL! antwortet:

Es gibt eine Tetris-Version für das SNES, die zwei Spiele enthält, auch erwähnt in „Auf der Suche I“: Bombliss! Im Modul: Bombliss sowie ein „Tetris 2“, das dem Original recht ähnlich ist. Ist aber ein Import, teuer und schwer zu bekommen. Zu versuchen bei allen Händlern.

TOTAL! LESERSPIEGEL TEIL 7



... und heute Teil 2 der jetzt schon beliebten Serie „Striker“-Spieler und ihre Haustiere. Wie man sieht ist Thomas Häckel einer der treuen TOTAL!-Leser, die sich jeden Monat zwei Hefte kaufen!



TOMBOLA

Die fleißigen Hessen haben weder Kosten noch Mühen gescheut, Euch ein bißchen neuen Stoff zukommen zu lassen. Um es aber ein bißchen interessanter zu gestalten, müßt Ihr um an der Verlosung teilnehmen zu können, ein kleines Rätsel lösen. Dazu aber später mehr.

Und das könnt Ihr gewinnen:

1x **PGA Tour Golf (SNES)**

2x **Pugsley's Scavenger Hunt (SNES)**

1x **Super Turrican (SNES)**

1x **Lethal Weapon (SNES, Trostpreis)**

1x **Asterix (NES)**

2x **Dennis (GB)**

Unten seht Ihr einige Buchstaben, aus denen Ihr den Titel eines bei Laguna Video Games im Vertrieb befindlichen Spieles für SNES puzzeln möchtet. Wie auch unten besteht der richtige Titel aus zwei Worten. Das erste hat fünf, das zweite acht Buchstaben, ein Buchstabenaustausch zwischen beiden Worten fand nicht statt.

RUSPE RUCTINAR

Kleiner Tip hierzu noch:

Wir haben das Spiel in TOTAL! 11/93 getestet. Seinen Namen schreibt Ihr auf eine Postkarte und schickt sie an:



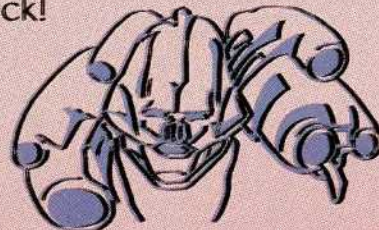
MVL

TOTAL!/LAGUNA

Heilwigstr. 39

20249 Hamburg

Einsendeschluß ist der 11. März 1994. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Wir wünschen Euch jetzt schon viel Glück!



SNES

1-2 Spieler

Virgin

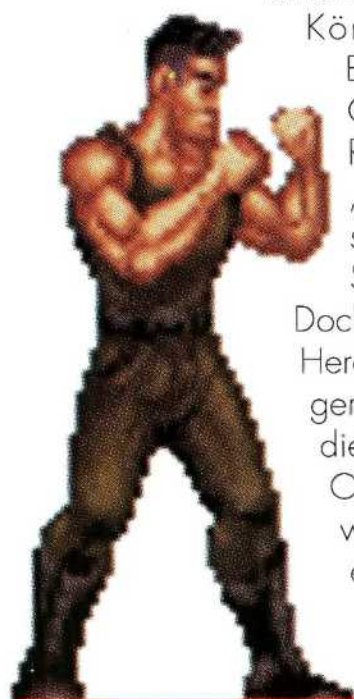
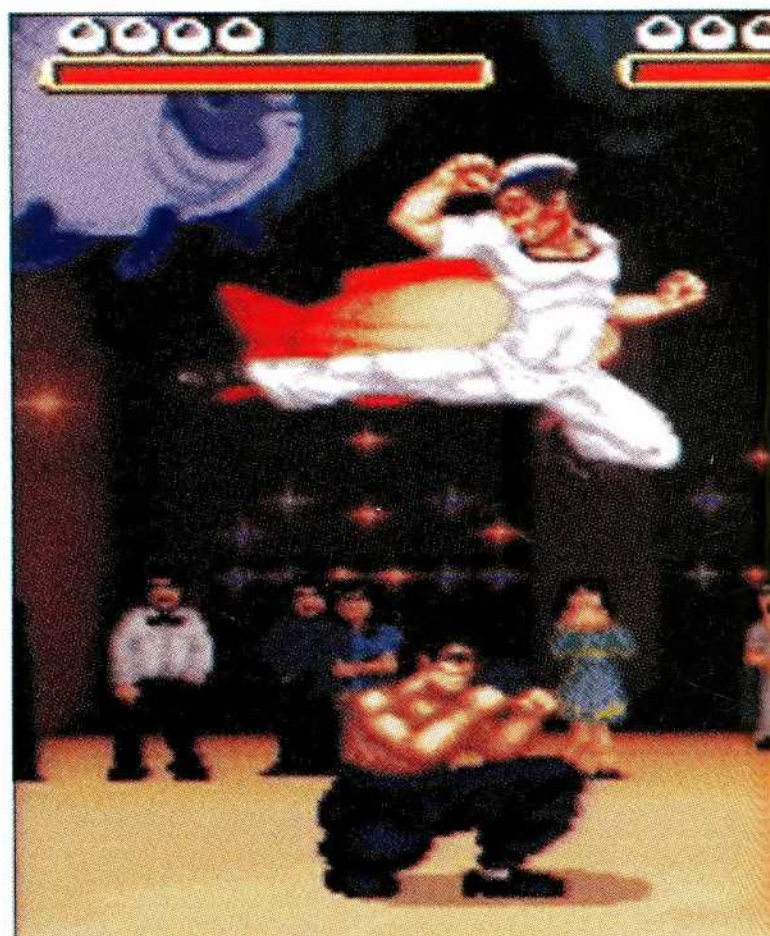
März

**Selbst 20 Jahre
nach seinem
Tod steht sein
Name noch**

**immer für Martial Arts in Per-
fektion: Bruce Lee. Schon bald
feiert diese Legende auf Eurem
SNES ihre Auferstehung. Wir
durften einen ersten Blick auf
das Game
werfen.**



DRA



Art of Fighting' hat kläglich versagt, 'Mortal Kombat' war schon näher dran: Trotz zahlloser Konkurrenten sitzt der König des Beat'em-up-Genres, die Rede ist von 'Street Fighter 2 Turbo', sicher und souverän im Sattel.

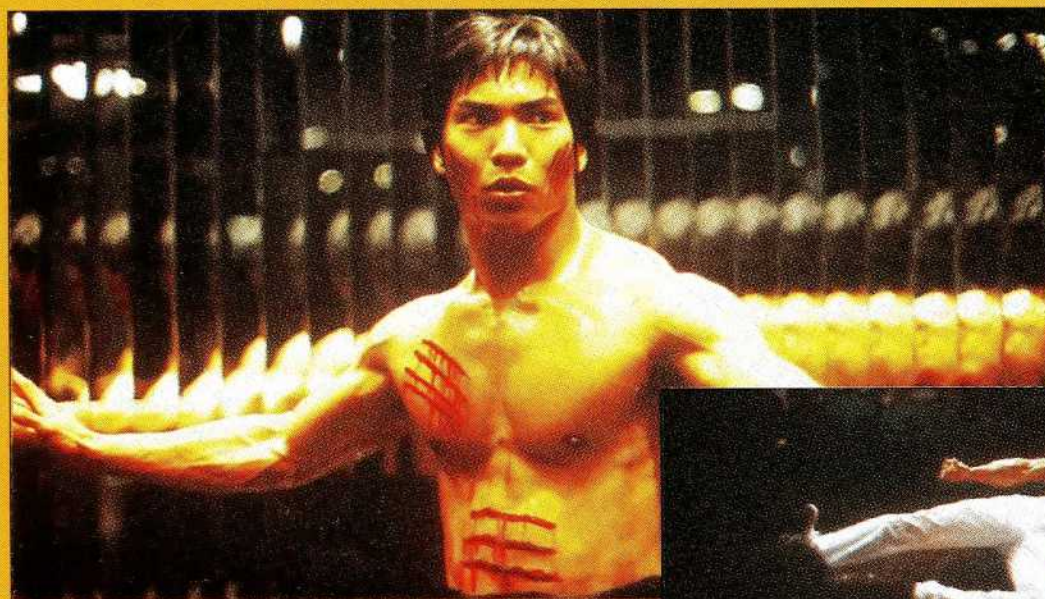
Doch schon naht der nächste Herausforderer. Kein Geringerer als Bruce Lee will jetzt die Vorherrschaft im Prügel-Olymp erringen. Diesem wurde jüngst von MGM ein Film namens 'Dragon' gewidmet. Unter der Regie Rob Cohens entstand

ein action geladener Streifen, der geradezu dazu einlädt, versoffet zu werden. Gesagt, getan. Virgin kaufte die Rechte und betraute das Programmiererteam um Dave Chapman und Roland Piekiet-Weeserik mit der Umsetzung auf Nintendos 16-Bitter. Letzterer hat sich mit 'Super Swiv' (erschien bei uns unter dem Namen 'Firepower 2000') einen guten, wenn auch nicht überragenden Namen gemacht. Das Gameplay von 'Dragon' ist recht einfach zu erklären: Ihr steuert den guten

Bruce, der sich mit 12 gefährlichen Karate-Champions angelegt hat. Kenner der Kinovorlage werden alte Bekannte wiedersehen. Die Sun Brothers sind ebenso vertreten wie der böse Oriental Fan Fighter und das Phantom. 36 verschiedene Schläge, Tritte und andere Streicheleinheiten könnt Ihr austeilen, um diese nach Strich und Faden zu vermöbeln. Im Gegensatz zu ihren Kollegen aus Mortal Kombat & Co sind sie durchweg aus Fleisch und Blut. Halbdrachen und Gespenter-Fighter werdet Ihr in diesem Game vergeblich suchen. Das bedeutet allerdings auch, daß die Kämpfer ohne Feuerbälle und anderen Hokuspokus auskommen müssen. Virgin will ihnen nur solche Angriffe erlauben, die auch der echte Bruce Lee beherrschte. Damit Ihr Euch nicht gleich im ersten Fight eine blutige Nase holt, dürft Ihr vorher mit einem der besten Trainer aller Zeiten üben: Yip Man, der schon Bruce Lee in Form

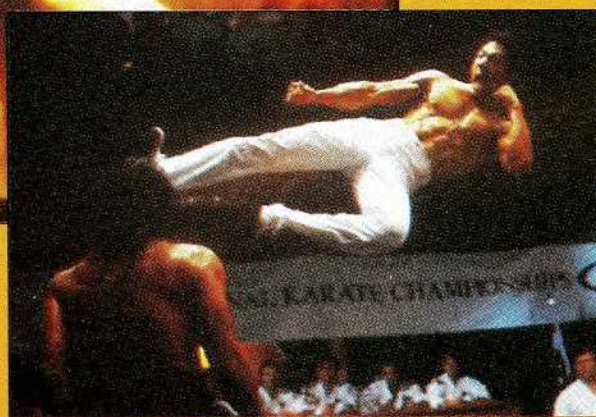
**Stabhochsprung
im Ring. Da
staunen die
Herren...**

Der Drache auf der Leinwand

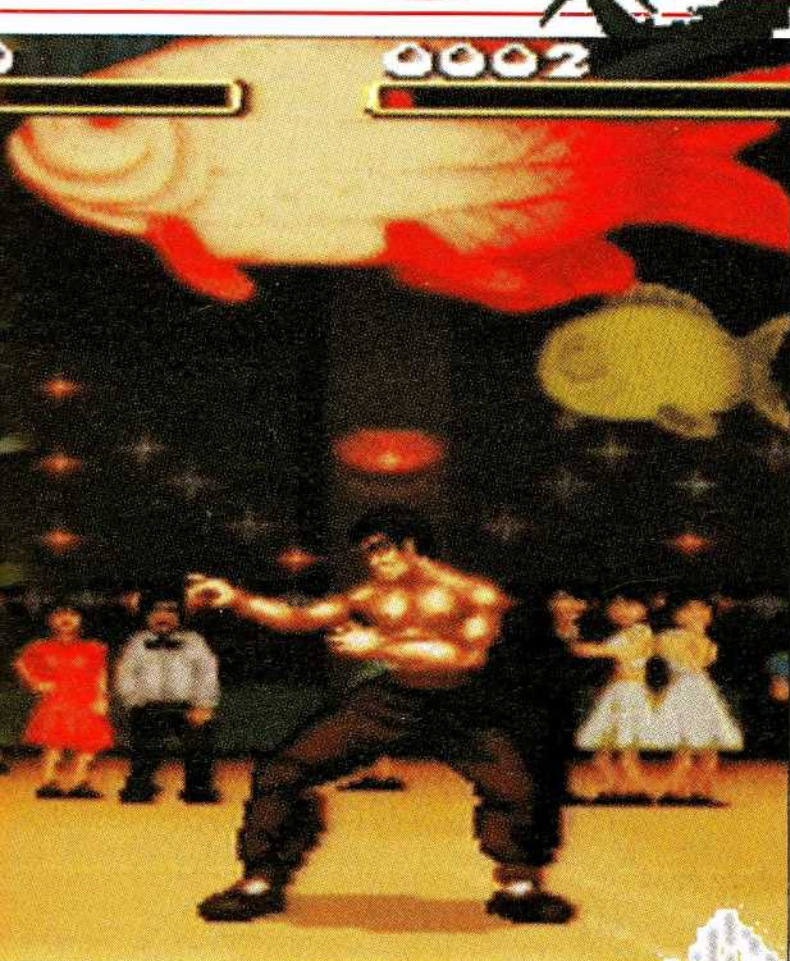


**Der Kampf
gegen das
Böse zeigt
erste Spuren**

**Wer heiße
Action mag,
sollte den
Film nicht
verpassen.**



GO ON



Dieser Sprung geht ins Leere., Zeit genug, den anderen Gegner zu verhauen.

brachte. Vielleicht verrät er Euch ja die Padkombinationen der besonders schmerzhaften Superkellen, über die sich das Handbuch konsequent ausschweigt!

Nutzt die Trainerstunden, sonst verarbeiten Euch die Gegner später zu Sägemehl.

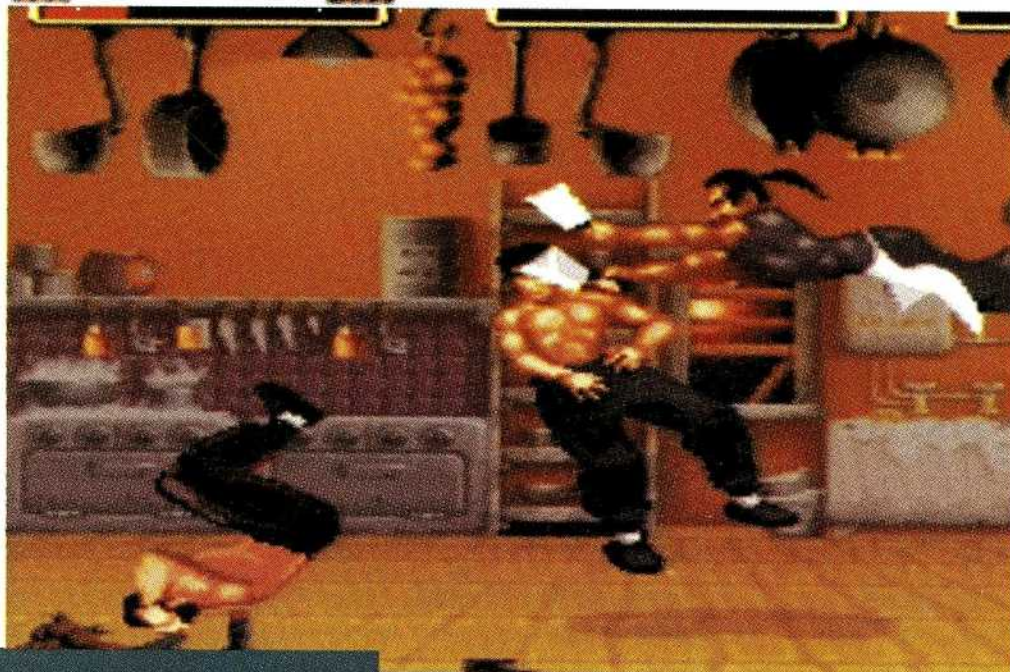
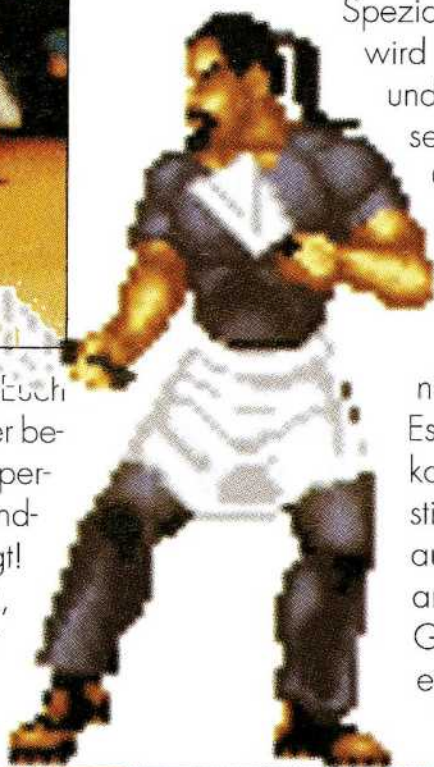
Ach, ja: Davon gibt es übrigens jeweils zwei. Wie beim Prügel-Oldie International Karate + (aus dunklen C64-Zeiten) versohlen sich folglich jeweils drei Figuren. Zwei gegen einen, wie unfair! Doch im Zwei-spieler-Modus läßt sich der Spieß auch umdrehen. Dann nämlich könnt Ihr mit einem Kumpel den armen, nun etwas einsamen Computergegner in die Zange nehmen und mit geballter zahlenmäßiger Überlegenheit aufmischen. Das ist zwar nicht die feine englische Art, macht aber trotzdem massig Spaß. Wer will, darf natürlich auch seinem menschlichen Ge-

genüber an die Kehle gehen. Aber merke: Wenn zwei sich streiten, freut sich der dritte, in diesem Fall der Computer.

Abgesehen davon bietet Dragon noch weitere Neuerungen: Nachdem der Gegner besiegt auf dem Boden der Tatsachen liegt, bekommt Ihr nicht nur einen dicken Punktebonus, sondern erbt auch seine Spezialschlägel. Mit der Zeit wird Bruce somit stärker und stärker. Dummerweise paßt sich auch der Computer mit der Zeit Euren Fähigkeiten an und „lernt“ permanent dazu.

Zudem verfolgen sie nie die gleiche Taktik. Es wird also nie vorkommen, daß ein bestimmter Gegner immer auf die gleiche Weise angreift. So bleibt das Gleichgewicht immer erhalten.

Wem es nicht reicht,



nur den Gegner zu verdreschen, darf sich auch an seiner Umwelt vergreifen. Euch gefällt die Farbe des Hydranten nicht? Kein Problem, treten wir ihn um! Grafisch kommt dies Getümmel ganz gut rüber. Allein die

die Figuren zu steuern. Das hört sich ja nun wirklich nicht schlecht an!

Falls alles klar geht, können wir Euch schon in der nächsten TOTAL! den Test von Dragon präsentieren. Dann wird sich zeigen, ob Virgin sein vollmundige Versprechungen einlösen kann. Eines steht jedoch fest: Das Game bietet einige neue Ideen, und vielleicht bringt es etwas frischen Wind in das Prügeln.

Martin Klugkist

Dieses schnuckelige Haustier paßt in keine Hundehütte.

Einige Feinde trauen sich nur bewaffnet in den Kampf. Das wird ihnen aber nicht viel nützen!



Backgrounds sind toll gezeichnet. Wie bei vielen Modulen setzt der mangelnde Speicherplatz solchen Spielereien enge Grenzen. Die Grafik verschlingt den größten Teil; schließlich wollen die mehr als 100(!) Einzelbilder pro Spielfigur irgendwo untergebracht werden. Um die Bewegungsabläufe so realistisch wie möglich zu gestalten, hat Virgin altes Filmmaterial digitalisieren lassen. Anhand dieser Bilder wurden dann Bruce und seine Gegner gezeichnet.

Die endgültige Fassung des Games soll darüber hinaus mit flüssiger Animation und tollen Digi-Sounds aufwarten, die direkt aus dem Film herausdigitalisiert werden sollen. Unterm Strich umfaßt Dragon fast 30 MBit. Wie paßt das alles in die 16-MBit des Moduls? Das Zauberwort heißt Kompression. Die Daten werden gewissermaßen „eingedampft“ und dann in die

Speicherchips gepreßt. Euer SNES wandelt dann die benötigten Informationen wieder in ihre ursprüngliche Form um. Das kostet allerdings Rechenpower, die dem Spiel dann fehlt.

Trotz dieser „Behinderung“ ist das Beat'em Up so schnell, daß der Programmcode abgebremst werden mußte. Anderenfalls wäre das Geschehen auf dem Monitor so schnell, daß Ihr keine Chance hättet,

SNES

1-2 Spieler

Elite

März

Dr. Frankenstein ist genauso tot wie sein selbstgebasteltes Monster, und den Horrorfilmen um dieses Thema geht es ähnlich. Aber vielleicht kann der „recycelte“ Franky wieder für Schwung sorgen ...



das heute ... Womit wir endlich auch beim Thema wären: Eine ganz andere und noch viel geschmacklosere Art der Rohstoffverwertung betreibt der wahnsinnige Wissenschaftler Dr. Frankenstein, der im allseits bekannten Transsylvanien zu Hause ist. In seinem seltsamen Recycling-Labor bastelt er sich neue Lebewesen aus -ähem- sagen wir mal „gebrauchten“ Körperteilen, so, wie es dereinst auch der berühmte Dr. Frankenstein getan hat. Dabei hat er fast

gehapert hätte. Bitsy besitzt keinen Personalausweis. Franky hat den „rettenden“ Einfall. Er zerlegt Bitsy in handliche Einzelteile, verpackt sie einzeln in Kartons und schickt diese per Post ans Reiseziel. Was für ein dämlicher Einfall! Die unglückliche Kombination aus Frankys Mangel an Gehirn und der Unzuverlässigkeit der transsylvanischen Post läßt diese Aktion in eine Katastrophe ausufern. Denn die Päckchen landen überall, bloß nicht am Urlaubs-



DR. THE ADV!



Ist es nicht erschreckend, was der saure Regen so alles anrichten kann?

Wegwerfen ist out, Recycling ist angesagt. Seit der flächen-deckenden Einführung des Grünen Punkts hat sich der deutsche Müll-Erzeuger aufs Sortieren eingestellt. Der umweltbewußte Bürger sammelt jetzt separat und sortiert Plastik und Metall brav in gelbe, weiße und was weiß ich nicht wie gefärbte Plasticksäcke oder -tonnen. Und wenn wir alle unseren Teil dazu beigetragen haben, dann holt die Müllabfuhr den ganzen Gammel ab und exportiert ihn nach Frankreich oder Indonesien, damit wir das Zeug los sind. Oder man kippt den mühsam aussortierten „Wertstoffmüll“ wieder zu dem ganzen Rest, um ihn anschließend zu verbrennen. Nein, halt, man sagt nicht mehr „verbrennen“ – „thermisch verwerten“ nennt sich

Endlich mal einer, der Franky zum Fressen gern hat ...



Verschluckt? Allergisch? Nein, Franky muß ein Leben lassen!

Geklaut bei Karl May: Freund Franky „unter Geiern“.



noch mehr Erfolg als sein Vorgänger. Seine „Kunstmenschen“ Franky und Bitsy sehen mit ihrer grünlichen Hautfarbe und den häßlichen Nahtstellen zwar etwas seltsam aus, aber sie sind im Gegensatz zu ihrem bekannten Ahnen nicht böseartig und beinahe schon Monster wie Du und Ich. Franky und Bitsy zeigen sogar richtig menschliche Züge. Nicht nur, daß sich die beiden ineinander verlieben, sie beschließen auch noch, mal richtig auszuspannen und gemeinsam Urlaub zu machen. Erwähltes Traumziel ist New York, und es hätte alles so schön werden können – wenn es nicht an einer ganzen Kleinigkeit

traumziel. Die Post verteilt sie statt dessen über den ganzen Globus.

Es ist uns zwar bis heute ein großes Rätsel, wie der beschränkte Franky herausgefunden haben soll, wo genau die Päckchen verblieben sind, aber irgendwie hat er es geschafft. Mit Freizeitshorts, cooler Sonnenbrille und Eurer Hilfe macht er sich jetzt auf den Weg, die heißgeliebte Kunstbraut Bitsy zu retten und schließlich wieder zusammenzusetzen.

Da draußen in der Welt ist es gefährlich. Unzählige Mieslinge trachten dem netten, aber so übel aussehenden Franky nach dem Leben. Glücklicherweise hat sein



FRANKEN ADVENTURES OF



Erschaffer Dr. Franken aber recht ordentliche Arbeit geleistet. Franky ist zwar ein bißchen unterbelichtet, aber dafür beherrscht er ein bißchen Karate und schwingt eine Kelle, die einem im wahrsten Sinne des Wortes den Atem verschlagen kann. Frankys Streitigkeiten müssen aber nicht immer in handfeste Keilereien ausarten. Als sammelbare Extras findet er Sonic-Waves, mit denen er seine Gegner für einen Moment lähmen kann. Besonders

praktisch sind die seltenen Smart-Bombs. Einmal abgeschossen, vernichten Sie auf ihren geraden Flugbahnen alle herumstrolchenden Gegner.

An guten Argumentationsverstärkern mangelt es Franky auf seiner Mission also nicht und auch nicht an Gegnern. In den insgesamt 20 Leveln tummeln sich allerlei unmögliche Gestalten, die „Mr. Recycling“ das Leben höllisch schwermachen. Er begegnet unfreundlichen Frankenstein-Kollegen, untoten Küchengehilfen, Drachen und Gespenstern, aber auch so irdischen Gestalten wie aggressiven Punkern oder riesigen fleischfressenden Pflanzen.

An unserer Vorversion konnte aber nicht nur



die pralle Auswahl an Gegnern gefallen. Elites Grafiker haben sich nicht lumpen lassen und nicht weniger als elf verschiedene Grafik-Styles für Dr. Franken designt. Vom Dungeon-Level mit feuerspeienden Lavaseen bis hin zur New Yorker Vorortkulissee bekommt Franky einiges zu sehen. In welcher Reihenfolge sich Franky quer über den Globus durchschlägt, liegt weitgehend bei Euch. Wenn Ihr einen Level geschafft habt, dürft Ihr Euch auf der Weltkarte für eine von zwei angebotenen Routen zum nächsten Schauplatz entscheiden – so, wie Ihr das auch von Spielen wie Super Mario World kennt.

Aus technischer Sicht hinterließ das Game schon vorab einen soliden Eindruck. Franky und Gegner sind allesamt sehr groß geraten und agieren adrett animiert vor den durchweg interessanten Hintergründen. Passend untermalt wird das Ganze von überdurchschnittlich guter Musik: In jedem Level gibt es ein anderes Stück zu hören. Viel Arbeit contra Langeweile!

Ob das Game in dem arg überfüllten Jump & Run-Sektor Bestand haben wird, bleibt allerdings abzuwarten. Denn trotz aller positiver Eindrücke und der wirklich originellen Hintergrundstory konnten wie bei unserem ersten Blick auf das Game noch

keine besonders originellen Spielideen ausmachen. In der nächsten TOTAL! erzählen wir Euch mehr von Frankys Abenteuern.

Weltreise inclusive: Franky sucht an 20 Orten nach seiner „zerstückelten“ Freundin.

Gerald Arend

Relax – Franky goes to Hollywood ...



Fast wie eine Kneipp-Kur: Franky nimmt ein heißes Fußbad. Ob das gesund ist?



Er kann auch richtig böse werden: Franky schleudert eine Smart Bomb.



Der Varta-Mann war da: Dieses freundliche Monster hinterläßt Batterien für Franky.

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?

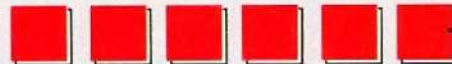
TOTAL!-Wertung

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

GenreAction/Jump&Run
Levels7 sehr komplexe
Schwierigkeitsgradsehr hoch
Continues Batterie-Save
Speicherkapazität32 MBit
Erhältlichseit 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 ...



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.



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

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!



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

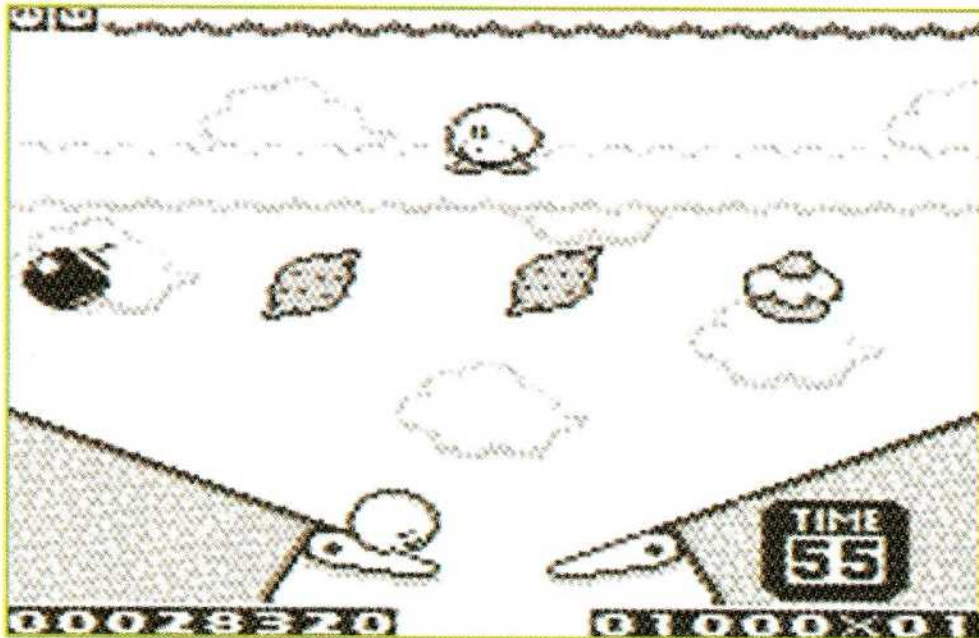
KIRBY'S PINBALL LAND

GAME BOY

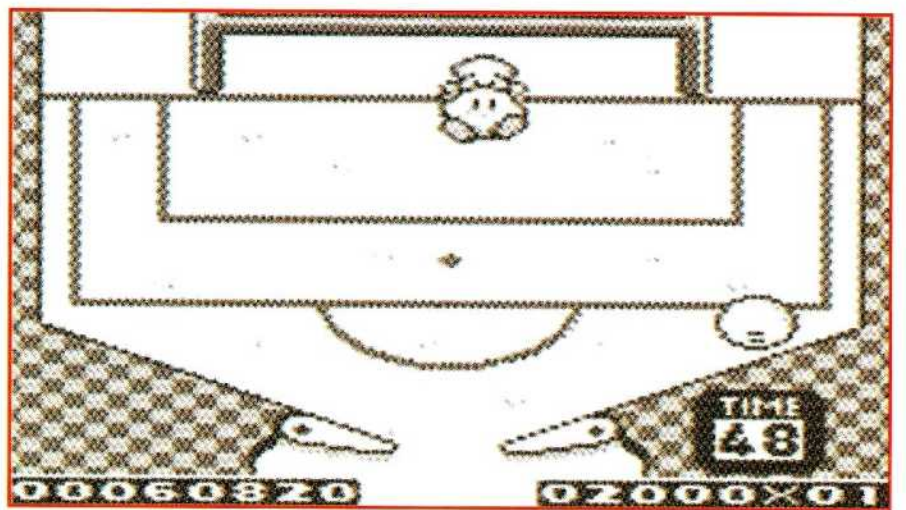
1 Spieler

Nintendo

70 DM



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



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

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

POSITIV!

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

NEGATIV!

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

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

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

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

Gerald Arend

Kirbey's Pinball

Grafik



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

Sound



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

Gameplay



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

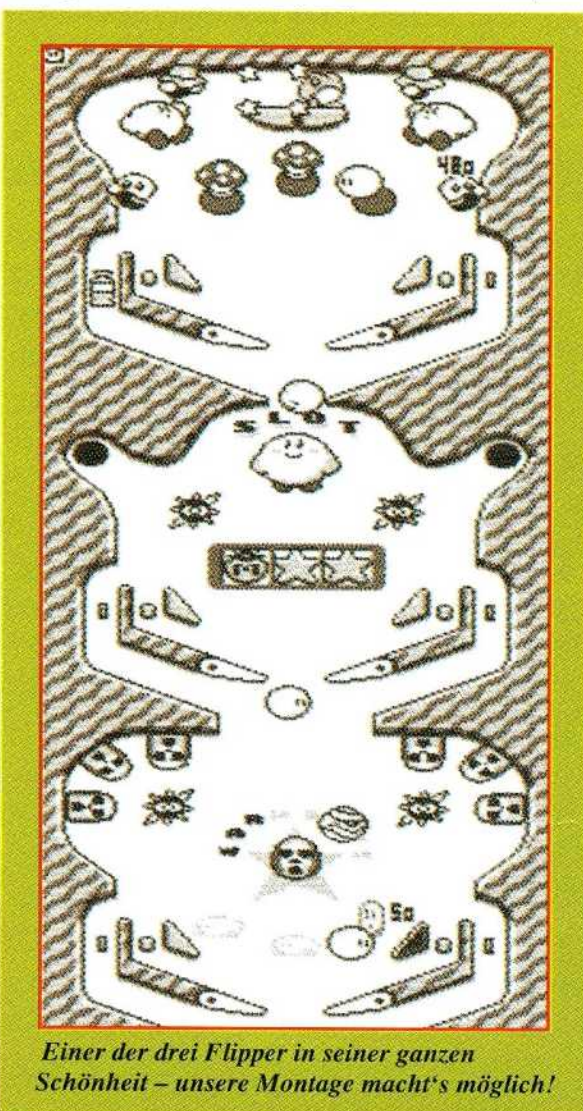
Dauerspaß



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

TOTAL! - CHECK

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



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

SNES**1 Spieler****Sony****DM 140**

Die gepanzerten Unsympathen könnt Ihr nur auf die unfaire Tour von hinten erlegen!



Unter dem seltsamen Titel „Tag- und Nachtgleiche“ präsentiert Sony den Nachfolger des bei uns recht unbekannten Action-Adventures „Solstice“.

EQUINOX

Glendaal ist der Sohn des Magiers Shadax und zur Zeit „Strohwaive“. Sein alter Herr wird von den finsternen Mächten in den Kerkern von Galedonia gefangengehalten. Glendaal erkennt die „Gunst der Stunde“ und beschließt, seinen Vater zu retten und damit zum berühmten Videospielhelden zu werden. Das ist aber nicht ganz easy. Denn in Glendaals Welt gibt es verflucht viel Gegend: Die acht Levels enthalten nach Herstellerangaben nicht weniger als 450 Räume, die auf acht Inseln mit einem jeweils eigenen Grafikstil verteilt sind.

Diese Inseln sind untereinander mit Brücken verbunden. Dummerdings sind die



Gefährliche Geister und tödliche Barrieren erwarten Glendaal in vielen Räumen.

aber anfangs allesamt gesperrt. Auf jeder sitzt ein unangenehmer Geist oder anders gearteter Unsympath und verweigert Euch nachhaltig das Passieren. Bevor Ihr auf die andere Seite wechseln könnt, müßt Ihr diese Gegner erst besiegen – aber nicht auf der Brücke selbst. Spürt ihre Dungeons unter der Erde auf, dann stellen sie sich Euch zum Kampf. Diese Boß-Dungeons könnt Ihr wiederum aber nur dann öffnen,

Weg mit den Brückenwärtern!



Ätsch: Der unfreundliche Geist läßt Euch nicht über die Brücke gehen!



Na warte: Glendaal hat ein „Brückenwärter-Boßmonster“ in seinem Dungeon aufgespürt. Der Kampf beginnt ...



... und ist vorbei: Das Monster brennt, die Brücke ist jetzt frei!

wenn Ihr pro Insel zwölf blaue Kullen einsammelt. Diese „Tokens“ genannten Teile liegen in den unterirdischen Räumen herum; manche bekommt Ihr auch als Belohnung, wenn Ihr einen kompletten Raum entmonstert habt. Und nebenher müßt Ihr noch fleißig Schlüssel, Schriftrollen mit neuen Zaubersprüchen, Power-Ups und andere Extras sammeln.

Die vielen Dungeons sind die Heimat von Schattenwesen wie kleiner Gespenster im Pacman-Design, Rittern mit hinten offenen Rüstungen oder kleinen fiesen Wirbelwindmonstern. Laßt Waffen sprechen! Anfänglich habt Ihr nur Wurf dolche als Argumentationsverstärker, in späteren Levels gibt's Wurfsterne und anderes Edelmateriale, und natürlich solltet Ihr auch fleißig Gebrauch von Euren magischen

Spells machen. Aber Vorsicht: Einmal Feindkontakt, schon ist ein Lebenspunkt dahin und Ihr dürft den aktuellen Raum nochmal von vorn spielen. Und das gilt leider auch für die Boßgegner. Passend zum Thema hat man Equinox in ein passendes Fantasy-Mäntelchen gekleidet. Die Grafiken sind knallbunt, dank verschiedener Grafik-Stiles kommt so schnell auch keine Langeweile auf. Der atmosphärische Soundtrack in bester Filmmusik-Manier wird immer wieder ein- und ausgeblendet und paßt sich der Spielsituation an. Klasse!

Aber jetzt beginnt die Moser-Abteilung. Die erste Schelte kassiert Equinox für seine lausige Kollisionsabfrage. Im Handumdrehen flitzt Glendaal in einen tödlichen Stahlstern oder wird von einem auf dem Nachbarfeld herumstreunenden Gegner

NEGATIN!
Grobe Mängel im Grafiksystem und schlechte Kollisionsabfrage, wenig Gegnertypen Gegnern.

plattgemacht oder bekommt ein Fallgitter aufs zarte Heldenhaupt geschmettert, ohne daß Ihr diese Gemeinheiten voraussehen konntet. Um ungewollte Kollisionen mit Feinden zu vermeiden, achtet peinlichst genau auf die Schatten auf dem Boden. Ohne Schatten wird's leider haarig – zu sehen bei den Plattformen, die in vielen Dungeons in der Luft schweben. Welche Plattform in welcher Höhe und Position steht, müßt Ihr erraten. Ganz schlimm ist,



Schönen Gruß vom Mode 7: Glendaal spaziert über die riesige Inselkarte.

Erledigt die Fledermäuse und Trolle, um Energie oder Extras abzustauben!



daß die Programmierer die perspektivischen Unzulänglichkeiten ihres Grafiksystems wohl noch originell fanden. Sie nutzten die schlechte Übersicht schamlos aus, um perspektivisch paradoxe Konstrukte zusammenzuschrauben. Da sind schon mal zwei Plattformen nebeneinander zu sehen, die in Wirklichkeit ein paar Felder weit auseinander und in verschiedenen Höhen angebracht sind. So wird jeder Sprung zum Ratespiel – sorry, auf solchen unspielbaren Dumpfsinn fahren wir leider nicht ab! Und last not least



hätten dem Game ein paar mehr Gegnertypen wirklich noch gutgetan. Geduldigere Spieler sollten diese Mängel nicht abschrecken. Trotz allem Wenn und Aber ist Equinox

eine geballte Ladung Fantasy-Abenteuer, die Euch für eine ganze Weile beschäftigen wird. Aber nicht vergessen: Vor Beginn des Equinox-Abenteuers die Knabberwerk- und Getränkevorräte checken! Denn „ein kleines Game zwischendurch“ artet bei Equinox schnell in ein paar Stündchen aus!

Gerald Arend

POSTN!
Stilvolle Optik, atmosphärischer Soundtrack, sehr umfangreich, Speicherfunktion mit Batterie.

Equinox

Grafik



Die Optik ist schön bunt und abwechslungsreich, aber die 3D-Grafik hat leider ganz schöne Tücken!

Sound



Der nur sporadisch zu hörende Soundtrack sorgt für Spannung und tolle Atmosphäre. Die Digi-FX sind zum Teil etwas schlapp.

Gameplay



Die Steuerung wird durch Probleme des Grafiksystems und die schlechte Kollisionsabfrage manchmal zur Qual!

Dauerspaß



Durchbeißertypen gefragt: Wer mit den oben genannten Mängeln leben kann, hat eine große Aufgabe vor sich!

TOTAL! - CHECK

Genre Action/Adventure
Levels etwa 450 Räume
Schwierigkeitsgrad ... mittel bis hoch
Continues Batteriespeicher
Speicherkapazität 8 MBit
Erhältlich ab sofort

FAZIT
3

Heiße Accessoires von



TRIBAL TAP Multi-Spieler-Adapter

Bringt Dir den ultimativen Spaß auf Deinem Super-Nintendo! Ob Super Bomberman, Jimmy Connors oder NHL '94, der Tribal Tap bringt's!

DM 69,95 (unverb. Preisempf.)

Überall im gutsortierten Einzelhandel!

More Players – More Fun!

Alleinvertrieb für Deutschland, Österreich und die Schweiz:



FLASHPOINT
Elektronik & Spiele Vertriebs GmbH

Hauptstraße 80
23845 Oering

☎ 045 35/22 22
Fax 045 35/22 24

SNES

1 Spieler

Elite

DM 130

Viele Feinde sind der Helden Tod. Anfänger haben es ziemlich schwer in Cron.



In der Computerwelt hat dieses Game schon lange den Status eines Klassikers, jetzt dürft Ihr Euch auch auf dem SNES aufmachen, Cron vor den bösen Mächten zu retten.

MIGHT

Seitdem herrscht das Chaos in Cron: Monster lauern hinter allen Ecken, Felder verdorren, Brunnen veröden und von Recht und Ordnung ist nicht mehr viel zu finden. Von Zeit zu Zeit macht sich ein Trupp mutiger Abenteurer auf, um in den endlosen Weiten des Landes, seinen Höhlen und Dungeons, nach dem sagenhaften Kristall, der Rettung verspricht, zu suchen. Allerdings nur mit mäßigem Erfolg. Man kann es schon als eine Leistung anerkennen, wenn sich wenigstens die Barden in der Taverne an ihre Namen erinnern. Gibt es noch Hoffnung für Cron? Das kann nur Euer Geschick als Anführer einer sechs Mann starken Truppe klären,

Eigentlich hätte ja alles schön friedlich im Lande Cron sein können: Zwerge betrügen Elfen beim Poker, Orks machen obszöne Telefonanrufe bei Halblingen und so weiter und so fort – eben ein ganz normales Leben in einer Fantasy-welt. Daß dem heutzutage nicht so ist, liegt an den vier Herrschern der Elemente und einem etwas tüddeligen Zauberer. Und das ist die Geschichte:

In grauer Vorzeit gab es in Cron vier mächtige Herrscher, von denen jeder eines der vier Elemente beherrschte und die natürlich an-dauernd miteinander im Clinch la-

Auch nachts ist es nicht immer unbedingt ruhig auf den Straßen der Städte.



gen. Lord Gralkor der Grausame, Beherrscher der Erde, hatte schließlich Erfolg und konnte die anderen Lords einigermaßen in ihre Grenzen verweisen. Und dann kam der Mensch und menschenähnliche Wesen wie Zwerge und Elfen nach Cron. Und die beherrschten nicht nur die Kunst des Zaubersprücheklopfens, sondern hatten auch eine ganz passable Waffe gegen die fiesen Lords in der Hinterhand: einen magischen Kristall, mit dem die dunklen Mächte für immer gebannt werden konnten.

Und hier kam Kahlon ins Spiel, ein ehrgeiziger Zauberer. Er stahl den Kristall und versuchte, auf eigene Faust und ohne jede fremde Hilfe gegen die Lords anzutreten. Anfangs lief die Sache ja noch ganz gut, immerhin schaffte es Kahlon, drei der Herrscher zu besiegen. Nur mit Kralkor hatte er sich dann übernommen: Dieser zauberte einen riesigen feuerspeienden Drachen herbei, und Kahlors Wasser-magie hatte leider eine folgenschwere Spätzündung: Zwar fiel das Wasser, allerdings erst nachdem Kahlon schon ordentlich angesengt war, und mit Gralkor und dem Drachen wurde auch der Kristall weggeschwemmt...

NEGATIV!

Extrem hoher Schwierigkeitsgrad, etwas altbackene Gestaltung.



Die Menüsteuerung ist manchmal etwas unübersichtlich.

die sich von Middlegate aus auf die Suche nach dem Kristall macht. Zahllose Städte, Schlösser und Dungeons gibt es zu besichtigen, viele Rätsel und Aufgaben zu lösen und noch mehr Monster zu verprügeln. Aus acht Charakterklassen und fünf Rassen müßt Ihr Eine Party zusammenstellen, die weder Tod noch Teufel fürchtet.

Leider ist der Einstieg in dieses komplexe Rollenspiel sehr schwierig, da die Programmierer in Sachen Monster zwar recht großzügig gewesen sind, aber nicht auf Ausgewogenheit geachtet hatten: Kaum steckt eine frische Party ihre Nase mal aus dem Gasthaus, in dem das Spiel beginnt, so hat sie auch schon eine extrem unfaire Kämpfe auf dem Hals. Bei Gegnern, von denen einer allein schonmal so viele Hitpoints hat wie alle Mitglieder der Party zusammen, ist das Überleben schon recht hart. Treten die Fieslinge dann noch in Trupps zu sieben oder acht auf (und das ist der Normalfall!), dann ist der Untergang schon abzusehen. Hier hätte man etwas fairer vorgehen



Abwechslungsreiche und komplexe Handlung, Auto-Mapping, komplett in deutsch.

sollen und zumindest in der Anfangsphase etwas schwächere und dem Erfahrungsgrad der Helden angemessenere Gegner einsetzen sollen. So kommen die Recken nämlich nur selten auf einen grünen Zweig, und der Frust steigt mit jedem verlorenen Kampf. Nur wer bei der Erstellung seiner

Charaktere sehr sorgfältig vorgeht (beim Auswürfeln der Werte auf sehr gute Zahlen warten!) und die Typen ruhig und langsam trainiert (zunächst einige beinharte Kämpfer aufbau-

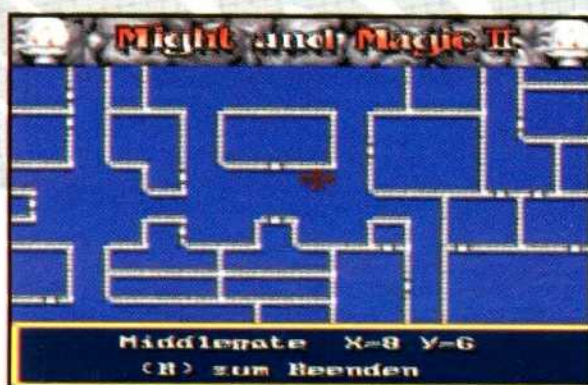
en, die später den Magiern Rückendeckung geben), hat eine Chance. Somit bleibt das Game wohl nur hartgesottenen Rollenspielern vorenthalten,



MAGIC



Das Auto-Mapping erleichtert die Orientierung in Cron doch erheblich.



Wir basteln uns einen Helden. Nur mit guten Werten haben die Herrschaften Erfolg.



der 'Normal-Spieler' dürfte sich in Cron nicht so leicht zurechtfinden. Schade auch, denn dieses unheimlich atmosphärische und spannende Rollenspiel hätte sicherlich einen breiteren Fankreis verdient. Grafik und Sound sind zwar etwas altbacken und die Steuerung manchmal etwas umständlich, aber das haben Klassiker manchmal eben an sich... Fans sollten jedenfalls einen Blick riskieren.

Michael Anton

Might & Magic II

Grafik



Es schaut alles ein wenig altbacken aus, aber auf geniale Grafiken kommt es bei diesem Game auch nicht unbedingt an...

Sound



Die Musik plätschert ohne besondere Höhen oder Tiefen dahin, Abwechslung gibt es in verschiedenen Situationen.

Gameplay



Ein unheimlich komplexes Rollenspiel mit zahllosen Rätseln und Schauplätzen, allerdings ist der Einstieg recht schwierig.

Dauerspaß



Bis alle Geheimnisse von Cron gelüftet sind, dürfte wohl einige Zeit vergehen. Die Aufgabe wird wohl nur was für Freaks sein.

TOTAL! - CHECK

Genre Rollenspiel
Levels Komplex
Schwierigkeitsgrad ... Hoch
Continues Batteriespeicher
Speicherkapazität 8 MBit
Erhältlich Ab sofort



Viel Feind...



Wenn sich solche Fieslinge in Massen auf Euch stürzen, kann es schon heiß hergehen.

Und dabei sind diese netten Herren noch nicht einmal die Schlimmsten ihrer Art...



Play

Games & Entertainmentsystems

Bestellen per Telefon:

0221 - 12 10 67
0221 - 12 10 68

12
Stunden
Service
10-22 Uhr

SNES**1 Spieler****Sony****DM 140**

Urlaubsparadies
im Mode 7: Diese
heimeligen Inseln
muß Sky von den
übergeschnappten
Unterweltlern
befreien.

Auch wenn andere Spiele etwas anderes behaupten: Raglan, Lord der Dunkelheit und König der Zerstörung, ist der wahre König der Unterwelt. Aber anstatt sich mit diesem Posten ausgelastet, glücklich und zufrieden zu fühlen, macht der böse Junge jetzt auch noch auf karrieregeil. Er befiehlt seinem Feldherrn Ashura, alle bösen Männer zusammenzutrommeln und sich an der friedlichen Oberwelt zu vergreifen.

Der kühne Jüngling Sky, Sohn des Magiers Sky-Lord, sieht das aber gar nicht gerne. Als Raglans Co-Miesling Ashura auch noch die niedliche Magierin Arianna entführt, platzt ihm endgültig die Hutschnur, und er beschließt, ganz gehörig dazwischenzufunken.

Leider werden Helden aber meist nicht als solche geboren, und so muß Sky erst einmal eine ordentliche Schlappe einstecken und dabei sein Leben lassen.



SKYBLAZER

Freundlicherdings haben sich Sonys Macher aber einen alten weisen Mann zu Skys Rettung erdacht. Als Träger der Rotkreuz-Ehrendadel in Zartbitter wiederbelebt er den reichlich toten Helden und versorgt ihn mit Tips und Tricks, wie er den üblen Unterweltlern beikommen kann. Er versorgt Euch außerdem mit den bitter nötigen Paßwörtern.

Allüberall auf dem Inselreich laufen, kriechen, fliegen und tauchen die seltsamsten und fiesesten Unterweltler herum und freuen

sich darauf, Sky in molekül-große Bröckchen zu zer-teilen. Gut zu wissen, daß unser Held

kein Weichling ist. Seine programmieren-den Väter haben ihn mit 1a athletischen Fähigkeiten ausgestattet. Neben den obli-gatorischen weiten Sprüngen kann er sich nach feinsten Batman-Manier auch an beliebigen Wänden festklammern oder daran hoch- und runterklettern. Und auch

POSTIV!

Gut gestylte, abwechslungsrei-che Grafik, ausgefallene Gegner, tolle Auswahl an magischen Extrawaffen.



Unterwelt – nein danke!



Merke: Strom und Wasser ergeben eine tödliche Kombination – hier allerdings nur für die Gegner!



Geheimtip: Im ersten Turm-Level gibt's im ersten Raum nach dem Lift immer wieder frische Diamanten zu holen – und das ganz ohne Streß!



seine aggressiven Seiten können sich sehen lassen: Sky ist zwar kein Karate-As, kann aber viele seiner Gegner mit ein, zwei gezielten Handkantschlägen oder eleganten Tritten wieder zurück in ihre unterbelichtete Unterwelt schicken. Für die größeren Fieslinge reicht so ein bißchen Mikado (Bami-Goreng? Ikebana?) aber nicht mehr aus. Für diese Fälle hat Sky ein bißchen Magie parat. Im Laufe des Spiels erhält er immer wieder bessere magische Waffen. Anfangs nur mit einer fliegenden Feuerzischel bewaffnet, kommt schon nach dem ersten Endgegner eine großartige Spezialwaffe namens „Comet Flash“ dazu. Damit kann sich Sky in einen fliegenden Kometen verwandeln und nicht nur alle Gegner plattmachen, sondern auch gähnende Abgründe überfliegen. Später folgen so nette Spielzeuge wie ein Rundumschild, der für einige Sekunden allen gegnerischen Angriffen standhält, ein elektrischer Blitz und auch ein Zauberspruch, der die Lebensenergie völlig wiederherstellt. So schön diese Waffen auch sind – laßt schottischen



Mode 7 –man hat sich wirklich alle Mühe gegeben. Sky's Bewegungsabläufe sind anfangs etwas gewöhnungsbedürftig, weil er sich bei jeder Gelegenheit an der nächstbesten Wand festsaugt. Habt Ihr Euch erst einmal daran gewöhnt, werdet Ihr dieses Feature aber nicht mehr missen wollen. Leichte Abstriche muß man bei der Klangkulisse machen. Die Musik ist zwar abwechslungsreich, nervt mit ihrem allzu japanischen Stil und der übertriebenen Dramatik aber schnell. Und die digitalisierten „Kampfsportächzer“ kennt man schon aus drei- bis achthundert anderen Games.

Richtig neue Ideen gibt es bei Skyblazer nicht zu entdecken. Aber ein umfangreiches, interessantes und herausforderndes Action/Jump&Run-Game mit einer Extraportion Fantasy ist doch auch nicht von der Hand zu weisen, oder?

Gerald Arend

NEGATIV!

Alles schon mal dagewesen,
alles schon mal gesehen –
neue Ideen sind leider
Fehlangezeigte

Zuerst die schlechte Nachricht: Das Böse ist wieder unter uns! Und jetzt die frohe Botschaft: Sony hat es aufgeweckt und gibt den ausgeschlafenen unter Euch SNES-Spielern die einmalige Chance, die üblen Unterweltler wieder zurück in ihre dumpfen Modergrotten zu schicken ...



Geiz walten, denn jeder Einsatz kostet einen Magiepunkt!

Bei all dem Streß solltet Ihr immer ein waches Auge auf die Extras haben, die reichlich herumliegen. Lebensenergie wird in grünen Phiole serviert, Magiepunkte in orangefarbenen. Diamantensammler belohnt das Programm mit gelegentlichen Extraleben, und eben solche liegen hier und da auch als eigenständiges Extra in den

Leveln herum. Dieser ganze Segen ist bitter nötig, sonst kommt Sky nicht weit ...

Unter dem Strich macht die Aktion „Unsere Oberwelt soll schöner werden“ jedenfalls wirklich Spaß. Schon von wegen der tollen Optik: Ob die Charaktere mit ihrem leichten Japano-Stil-Touch, die bunten, abwechslungsreichen Hintergründe in unterschiedlichen Grafik-Styles, die Übersichtskarte im

Skyblazer

Grafik



Reichlich originelle Fantasiegestalten tummeln sich vor prachtvollen Hintergründen – großes Lob!

Sound



Das japanische Digitalgedudel ist zwar abwechslungsreich, aber für den westeuropäischen Konsum nur bedingt geeignet.

Gameplay



Präzise Steuerung, Paßwortsystem, viele Endgegner, Extras und neue Waffen können den Mangel an neuen Ideen gut überspielen.

Dauerspaß



Skyblazer ist nicht das Suchtmittel des ausgehenden 20. Jahrhunderts, aber wer einmal anfängt, bleibt bei der Stange!

TOTAL! - CHECK

Genre Action/J&R
Levels etwa 15
Schwierigkeitsgrad ... mittel bis hoch
Continues Paßwort
Speicherkapazität 8 MBit
Erhältlich ab März



aRJay

Werkstatt

Speed it UP!...



...Umbau 50/60Hz

99.-

Vorteile:

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

So geht's:

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

Auch erhältlich:

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



Scart RGB-Kabel

- für das dt. S-NES 39.90
- in Verbindung mit "Speed it UP!..." 29.90.
- + Anschluss für die Stereoanlage +10.00*

Vorteil:

- Bessere Bildqualität.
- *Bessere Soundqualität

Reparaturen

S-NES ab 30.00

0221- 12 10 67

0221- 12 10 68

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

SNES

1-2 Spieler

Virgin Games

DM 140

SPORT'94 • SPORT'94 • SPORT'94

Großes Glück für den Torhüter, der nicht mehr an den Ball herankommt: Der Ball fliegt knapp vorbei.

Nun ist er da, der schärfste Konkurrent des Fußball-Referenz-Spiels 'Striker'. Er kommt aus dem Hause Virgin Games und heißt „Virtual Soccer“.

Auf den ersten Blick ähnelt „Virtual Soccer“ dem besagten Referenz-Programm sehr, zumindest was die Action auf dem Rasen betrifft: In feinstem Mode 7 wird auch hier das Spielfeld nach oben und unten gescrollt. Allerdings – und das ist anders – könnt Ihr anstatt nur von oben nach unten nun auch horizontal, sprich von rechts nach links, spielen, ganz nach Lust und Laune.

In spielerischen Belangen zeigt sich die vom Programmiererteam 'Probe Software' geschriebene Simulation absolut solide. Auf einfache Art und Weise können Doppelpaßspiele, Flanken, Torschüsse, spektakuläre Einlagen wie Flugkopfbälle und natürlich auch böse Fouls von hinten in die Knochen des Gegners ausgeführt werden. Dafür gibt's zur Belohnung dann und wann auch mal ein lustig-farbenes Pappkärtchen: je nach Schiri mal früher, mal später. Erwischt's einen Gegner allzu hart, darf sich dieser für den Rest des Matches auf der Bank kurieren und wird

kurzerhand ausgewechselt. Amüsant dabei: Sanitäter eilen auf das Spielfeld, um den Gefaulten vom Platz zu tragen. Vor und während der Begegnung dürfen Aufstellung und Spieltaktik geändert werden,

um sie der jeweiligen Spielsituation anzupassen. Schließlich hat es wenig Sinn, 0:2 zurückliegend nur auf

Verteidigung zu setzen, obwohl das Spiel gewonnen werden muß. Also lockert man die Abwehr, setzt einen zusätzlichen Stürmer ein und wählt eine Aufstellung mit reichlich Stürmern und Mittelfeldspielern. Alles oder nichts lautet dann die Devise.

Ein kleines Extralob verdient die Lösung der Paßspiele. Mit den Links-/Rechtstasten des Joypads kann nämlich der Kamerad an-

POSITIV!

Gute Grafik und Animationen, zwei Spielfeldansichten, gute Spielbarkeit, realistisch, Spielereitor, Abseitsregel.

VIRTUAL



gewählt werden, dem Ihr den Ball zu spielen wollt. Wirklich eine gute Lösung, wenngleich anfangs ein wenig verwirrend.

Wer sein Können nicht ausschließlich in

Da steht der Goalie wohl ein wenig ungünstig ...



Alles, was das Fußballerherz begehrt

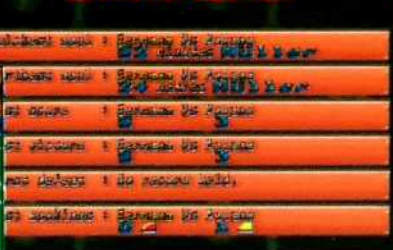


Dank Editor dürfen eigene Teams erstellt werden, mitsamt individuellen Stärken

Die Elfmeterszenen sind besonders schön in Szene gesetzt, und die Steuerung ist gut gelungen.



RECORDS



Besondere Statistiken, wie z.B. wann das früheste Tor fiel, werden automatisch gespeichert.

Trainingsspielen gegen eine der insgesamt 24 internationalen Mannschaften beweisen möchte, der hat natürlich auch die Möglichkeit, an diversen Wettbewerben teilzunehmen, als da wären: Continental Cup, Nations Shield (Liga) und Custom Trophy. Bevor man sich in ein Match begibt, dürfen allerdings noch ein paar Einstellungen vorgenommen werden.

So ist beispielsweise die Spielzeit in vier Stufen einstellbar (5, 10, 15 oder 20 Minuten) und die bereits erwähnte Spielfeldansicht, kann ebenfalls variiert werden, wobei es zwei verschiedene Blickwinkel für die vertikale Ansicht gibt. Die Spielgeschwindigkeit ist ebenfalls variabel. Des weiteren sind Witterungsbedingungen und Platzzustand

NEGATIV!
Nur für maximal zwei Spieler, keine Hallenturniere, Torhüter sind meist zu gut postiert, keine Wiederholfunktion.



die Tatsache, daß maximal zwei Personen ihren Spaß an Virtual Soccer gleichzeitig finden. Dies auch ausschließlich gegen-, nicht aber miteinander. Eine Mehrspieler-Adapter-Unterstützung hätte man sich sehr gewünscht, bereiten Matches mit drei oder vier Spielern doch ungemein viel Spaß und Spannung. Sehr schade, daß Probe Software diese Option nicht mit eingebaut hat. Ein kleines Trostpflaster ist vielleicht, daß die Torhüter, welche norma-

24 Nationalmannschaften stehen zur Wahl.



Das Spiel in der Seitenansicht: Hier wurde gerade ein Fußballer gefoult und der Sanitäter eilt herbei

lerweise von der Maschine gesteuert werden, auch selbst übernommen werden können. Apropos Torhüter: Des öfteren sind die Knaben viel zu gut postiert und einfach zu fix zu Fuß. Unüberwindbar sind sie jedoch nicht ...

Summa summarum: Virtual Soccer von Virgin Games ist Elites Striker seitens spielerischer Rasse zwar einen Tick unterlegen, bietet dafür aber die bessere Grafik und macht ebenfalls ungemein viel Spaß.

Hans-Joachim Amann

Virtual Soccer

Grafik



Die Grafik ist sehr gut. Sauber scrollt das Spielfeld und wird sogar bei hohen Bällen gezoomt. Dabei gibt's mal ein leichtes Ruckeln.

Sound



Die Soundeffekte bringen Fußballatmosphäre und einen manchmal zum Lachen.

Gameplay



Virtual Soccer spielt sich sehr gut, dürfte jedoch eine Spur flotter spielbar sein, was die Spannung erhöhen würde.

Dauerspaß



Fußballerherzen werden garantiert lange ihre Freude an dieser Simulation haben.

TOTAL! - CHECK

Genre Sport
Levels -
Schwierigkeitsgrad ... je nach Paarung
Continues Batterie
Speicherkapazität 8 MBit
Erhältlich ab sofort



auf dem Rasen gebolzt werden. Letzteres geht sich allerdings sehr gut an. Zwar nicht ganz so tadellos und flott wie bei Striker, doch dafür glänzt Virtual Soccer in Sachen Grafik stärker: Die Spieler sind besser gezeichnet und durch Zoomen des Spielfeldes bzw. dessen Verkleinerung, wenn der Ball hoch fliegt, entsteht ein noch besserer 3D-Eindruck. Sehr bedauerlich ist

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**1-5 Spieler****Electronic Arts****DM 130****SPORT'94 • SPORT'94 • SPORT'94**

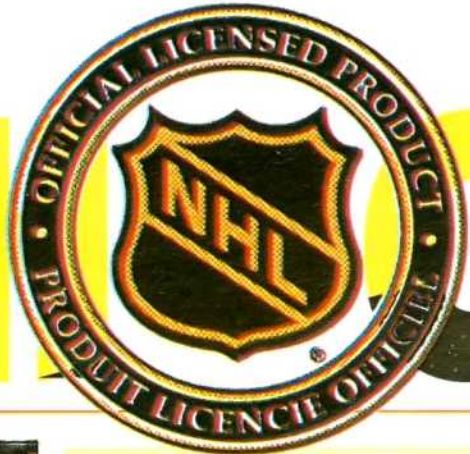
**Rechtzeitig zur
Eishockey-
Weltmeister-
schaft vom 25.
April bis 7. Mai
in Mailand und
Bozen kommt
Electronic Arts'
Simulation die-**



Auf geht's zum Bulli. Sobald der Schiedsrichter den Puck aufs Eis wirft, geht das Gestochere nach der Scheibe los.

Schon einmal hat uns der amerikanische Softwarehersteller, der im Sportbereich weltweit wohl das höchste Ansehen genießt, mit einer Simulation des schnellen, harten Sports beglückt. Leider konnte man damals mit „NHLPA Hockey '93“ absolut nicht wunschlos glücklich sein. Vor allem in technischen Belangen ließ das gute Stück enorm zu wünschen übrig. Doch soll dies nun vergeben und vergessen sein, denn der Nachfolger weiß nahezu in allen Belangen zu überzeugen und

**ses harten und sehr
schnellen Sports auf
den hiesigen Markt.**



NHL HOCKEY'94



Letzte Hilfe in der Not: das Toreverschieben, bevor der Puck über die Linie rutscht.

stellt uns Eishockey-Fans – ich nehme es einfach einmal vorweg – äußerst zufrieden.

Wie es sich für eine anständige Sportsimulation gehört, verfügt auch „NHL Hockey '94“ über authentische Mannschaften und Spieler, und zwar über die der amerikanischen National Hockey League, kurz: NHL. Die Teams unterscheiden sich selbstverständlich in ihren Stärken und Schwächen, so wie jeder einzelne Eishockey-Crack auch.

Die spielerischen Qualitäten dieser Simulation erkennt man schon nach wenigen Sekunden auf dem Eis: NHL Hockey '94 bietet nämlich nahezu alles, was sich ein Eishockey-Herz nur wünschen kann und wir vom Profi-Eishockey – sei's in der

Bundesliga oder in der fernen NHL – kennen und lieben. Haargenaues Doppelpaßspiel, harte Checks an der Bande oder nickliges Halten eines Gegners, Distanzschüsse, Strafzeiten, Abseits, Toreverschieben und und und – kaum etwas ist unmöglich. Zwar mag der eine oder andere nun meinen, dies kenne er alles schon vom Vorgänger (was ja auch richtig ist), aber Direktannahmen nach einem Zuspiel und daraus resultierende Schlagschüsse, die den Puck teils mit über 150 Stundenkilome-

REALISTISCHER GEHT'S SCHON NICHT MEHR

tern übers Eis fegen lassen, sind eine nützliche und spielspaßbringende Neuerung. Zudem darf der Goalie, der bei sämtlichen Teams nun fangsicherer geworden ist und dies durch atemberaubende

Super Kom- bina- tionen



Die Nummer 16 der Chicago Blackhawks zieht zwei Verteidiger auf sich ...



... spielt dann einen geschickten Paß auf den heraneilenden ...

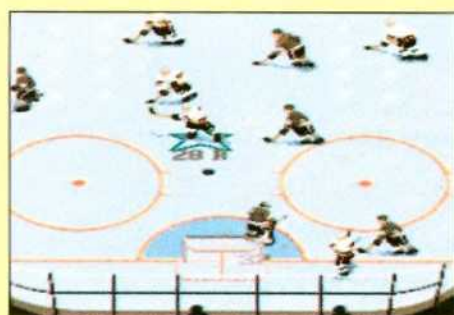
Kick-Saves oder das flinke Herausschnellen seiner Fanghand beweist, selbst gesteuert werden. Eine super Sache, wirklich. Der absolute Hammer schlechthin ist jedoch die Mehrspieler-Option. Nicht nur zwei Leute dürfen sich an Trainingsspielen oder den alles entscheidenden Play-Offs beteiligen, nein, sage und schreibe fünf Teilnehmer dürfen gleichzeitig in einem oder zwei Teams in beliebiger Kombination spielen. Das dafür ein entsprechender Adapter vonnöten ist, versteht sich von selbst.

Glücklicherweise haben es die Programmierer dieses Mal verstanden, spielerische Rasse mit programmtechnischer Klasse zu paaren. Im Klartext heißt dies, daß NHL

POSTITN!
Sehr realistisch, authentische Teams und Spieler, tolle Grafik und Soundeffekte, für bis zu fünf Spieler.

GAME STATS			
LOS ANGELES		CHICAGO	
2	Score	4	
15	Shots	10	
13%	Shooting Pct.	40%	
0/1	Power Play	0/1	
2:00	PP Minutes	3:15	
1	PP Shots	3	
0	SH Goals	2	

Zahlreiche Statistiken, welche jederzeit abrufbar sind, geben Aufschluß über den aktuellen Stand der Dinge und lassen Schwächen des Teams erkennen.



... Steve Larmer, welcher zum direkten Schlagschuß ansetzt und dem Goalie ...



... der Los Angeles Kings keine Chance läßt.

fen können allerdings - wie auch die Abseitsregel - abgestellt werden. Zusätzlich läßt sich die Spielzeit variieren (5, 10 und 20 Minuten).

Es ist wirklich beeindruckend, was die Pro-

Ooops, da hat wohl jemand zu feste gecheckt: Der Gegner ist k.o. und fällt für den Rest des Drittels aus.

grammierer mit NHL Hockey '94 geschaffen haben. Nahezu alles stimmt bei dieser Eis-

hockeysimulation: Das Gameplay ist großartig, Grafik und Animation sind sehr gut und der Sound sorgt für hundertprozentige Stadionatmosphäre. Wen wundert's, sind doch über 70 neue Orgelstücke und -jingles hinzugekommen, die je nach Spielsituation erklingen und für Bombenstimmung sorgen. Bleibt

uns nur noch festzustellen: NHL Hockey '94 ist eine der besten Sportsimulationen und garantiert der beste Eishockeyvertreter auf dem SuperNES. Das gute Stück ist so heiß, daß es sogar das Eis im Stadion zum Schmelzen brächte.

Hans-Joachim Amann

NHL HOCKEY

Grafik



Sicherlich wird keine Grafikorgie geboten, aber für eine Eishockeysimulation sind Grafik und Animation sehr gut.

Sound



Superatmosphärische, aberdutzende Soundeffekte, die den Spielspaß zusätzlich erhöhen, verwöhnen die Ohren.

Gameplay



Superrealistisch saust der Puck über das Eis, und ganz hervorragend lassen sich die Spieler kontrollieren.

Dauerspaß



Wem dieses Teil nicht Unmengen an Spaß bereitet, der hat wohl ein ernsthaftes Problem.

TOTAL! - CHECK

Genre Sport
Levels -
Schwierigkeitsgrad ... je nach Paarung
Continues Paßwort
Speicherkapazität 8 MBIT
Erhältlich ab sofort



NEGATIV!

Kein Liga-Modus vorhanden; eine Batterie zum Speichern der Statistiken wäre nicht fehl am Platze gewesen.

zucht werden. Zwar sind Fouls nach wie vor möglich, schließlich gehören diese einfach zum Eishockey, aber Schlägereien finden fortan höchstens noch vor den Bildschirmen statt. Statt dessen wurden die sogenannten Penalty-Schüsse eingeführt, welche dann vergeben werden, wenn ein Spieler aus einer aussichtsreichen Situation vorm gegnerischen Tor unfair attackiert wird. Stra-

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

SNES**1-5 Spieler****Electronic Arts****DM 130****SPORT '94 • SPORT '94 • SPORT '94**

Ein erfolgreicher
Verteidigungszug:
Der ballführende
Spieler wurde zu
Boden gerissen und
verlor zudem
8 Yards.

**Nicht nur NHL Hockey
wurde von Hersteller
Electronic Arts
generalüberholt, auch
am sehr erfolgreichen
John Madden Football '93
wurde fleißig gefeilt.**



MADDEN NFL 94

Bei dieser überarbeiteten Version – „Madden NFL '94“ genannt – dürft Ihr nun aus noch mehr Mannschaften wählen, als beim Vorgänger. Neben den aktuellen 28 Teams der amerikanischen Liga mit ihren Originalspielern, welche selbstverständlich alle ganz spezifische Stärken und Schwächen aufweisen, stehen weitere 38 ‚Super Bowl‘-, 12 ‚All-Time‘- und zwei ‚All Madden‘-Mannschaften zur Wahl. Dies ist natürlich nicht die einzige Änderung. Nein, es gibt viel wichtigere und spielentscheidendere Dinge, die sich geändert haben oder neu hinzukamen. Da wäre beispielsweise der Mehrspieler-Modus, der Euch die heißesten Football-Matches in die Stube bringt, die Ihr jemals auf dem SuperNES erlebt habt.

Bis zu fünf Mannschaften dürfen nämlich an einem Match teilhaben, sofern Ihr einen entsprechenden Adapter Ever Eigen nennt. Dabei gilt dasselbe wie für NHL Hockey '94: Sämtliche Kombinationen der Leuten sind erlaubt. Das Spielgeschehen auf dem Feld wurde gegenüber dem Vorgänger merklich beschleunigt und die Grafik um einiges verbessert. Keine Frage, daß Soundeffekte und digitalisierte Sprachausgabe für anständige Stadionatmosphäre sorgen. Toll gelungen ist auch der Wiederholungsmodus, der es ermöglicht, den letzten Spielzug nochmals genau

FOOTBALL PUR



Spielzüge en masse stehen zur Wahl



Auf zum Extrapunkt: It's good!



Verstellbarer Blickwinkel im Replay

zu studieren und den Blickwinkel aufs Feld beliebig einzustellen. Apropos Feld: Neben verschiedenen Rasenzuständen bzw. Witterungsbedingungen (Regen, Schnee etc.) sind auch Hallenarenen vorhanden. In diesen seid Ihr natürlich nicht nur vor schlechtem Wetter, sondern auch vor tückischen Böen sicher.

Spielerisch darf sich der geneigte Footballinteressent auf einiges freuen. Denn von dieser Seite zeigt sich Madden NFL '94 von der besten Seite und konnte auch hier nochmals zulegen. Ein unerschöpfliches Repertoire an unterschiedlichen Spielzügen sorgt für Kombinationsmöglichkeiten en masse und verspricht langen Spielspaß. Für letzteren sorgt auch der Liga-Modus mit anschließenden Play-Offs und Super Bowl.

Fazit: Für Football-Fans ist Madden NFL '94 ein Muß. Doch auch eingefleischte Fußballliebhaber sollten ein-

mal in Electronic Arts' Programm und somit in den amerikanischen Volkssport reinschnuppern. **Hans-Joachim Amann**

Madden NFL '94

Grafik



Flüssig animiert sprinten die Footballer über das Feld, das butterweich scrollt und im Wiederholungsmodus gedreht werden kann.

Sound



Ein wenig digitalisierte Sprachausgabe und anständige Soundeffekte verschaffen ein gewisses Stadion-Flair.

Gameplay



Für Einsteiger ist die Vielzahl an Spielzügen zwar verwirrend, dafür kommen Profis aber 100%ig auf Ihre Kosten.

Dauerspaß



Keine Frage: Madden NFL '94 bietet reichlich Langzeitmotivation. Vor allem im Mehrspieler-Modus ist Fun ohne Ende angesagt.

TOTAL! - CHECK

Genre Sport
Levels -
Schwierigkeitsgrad ... je nach Paarung
Continues Paßwort
Speicherkapazität 8 MBIT
Erhältlich ab sofort



POSTN!

90 verschiedene Mannschaften, für bis zu fünf Spieler gleichzeitig, gute technische Programmierung.

NEGATN!

Eigentlich gibt es nichts Negatives an Madden NFL '94, außer vielleicht, daß keine Batterie vorhanden ist.

aRJay

EGM & GAMEFAN

Abo bei uns!

0221-12 10 67 & 0221-12 10 68

SUPER NES

Actraiser II
Aladdin dt
Alien III dt
Art of Fighting
Battletank II
Battletoads dt
Bomberman dt
Bomberman dt
Boxing Legends
Bubsy the Bobcat dt
Choplifter III
Clay Fighter
Cliffhanger dt
Cool Spot dt
Daffy & Marvin
Dungeon Master
Empire Strikes Back
Equinox dt
FX-Trax dt
Final Fantasy II
Flashback dt
Goof Troop dt
Hook dt
Jimmy Connors PTT dt
Jurassic Park dt
King Arthurs World dt
Lawnmower Man
Lethal Enforcers
Lemmings II

Atari Jaguar PAL
DM 599.00

Mechwarrior dt 139.90
Mega Man X 109.90
Might & Magic II PAL 124.90
NBA JAM dt 149.90
NHL-Hockey'94 134.90
Nigel Mansell dt 119.90
Operation Logic Bomb 99.90
Plok dt 154.90
Robocop vs Terminator 99.90
Rock'n Roll Racing 119.90
Secret of Mana 114.90
Sengoku 139.90
Sensible Soccer dt 109.90
Shadow Run 139.90
Sim Ant 139.90
Sky Blazer dt 129.90
Stanley Cup 129.90
Star Wars dt 89.90
Starwing dt 134.90
Striker dt 129.90
Street Fighter Turbo dt 149.90
Super Mario Allstars dt 124.90
Super Turrican dt
T.M.N.T. Tournament dt 149.90

Super NES us inkl RGB-Kabel 299.00
220 Netzteil 39.90
Super NES 50/60Hz dt 39.90
RGB-Kabel us/dt 59.90
Fire SFX 50/60Hz Adap. 29.90
6-Player-Adapter 49.90
Standard Pad dt 59.90
ASCII Pad dt 119.90
Pad-Verlängerung 2.5m 139.90
Mouse-SNES 99.00
Action Replay Pro II
Superscope dt
Umbau 50/60 Hz

Tecmo NBA 139.90
Troll Island 129.90
Tuff E Nuff 119.90
Ultimate Fighters 129.90
Utopia dt 109.90
Wing Comm.II dt 119.90
Winter Olympics dt 109.90
Wizard of Oz 129.90
Yoshi's Safari SS 89.90
Young Merlin dt 149.90
Zelda III dt 89.90
Zool 124.90

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 ver-
schickt.

Versandkosten:

Wir versenden Deine Module
per Nachnahme in der Sicher-
heitsbox zzgl DM 9,- Versand-
kosten.

Unfreie Sendungen werden
ohne vorherige Absprache nicht
mehr 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 ha-
ben auch viele Neu-
heiten aus den
Staaten und
Japan.

SNES**1-2 Spieler****Electronic Arts****DM 130**

Im Replay lassen sich die aller-
schönsten Jams nochmals ganz
genau studieren.



NBA SHOW DOWN

▲ **POSITIV!** ▲

Alle Original-Teams der NBA,
Ligamodus, Batterie, Zeitlupen-
funktionen.

▼ **NEGATIV!** ▼

Technisch nicht gut genug,
nicht sehr spannend, nur für
zwei Spieler.

Spieler an diesem Basketball-Spektakel beteiligen und nicht etwa fünf, wie bei den beiden anderen EA-Sportprodukten in dieser Ausgabe. Aber wollen wir daraus keinen großen Vorwurf machen, sondern lieber ein Lob dafür aussprechen, daß Ihr nicht nur Trainings-spiele (auch gegen einen Freund oder mit ihm im Team) absolvieren könnt, sondern sogar eine volle Liga-Saison kosten dürft. Dies geschieht wahlweise allein oder mit einem Freund an der Seite, aber nicht gegeneinander. Dabei bietet NBA Showdown fast alles, was zum Basketball dazugehört: Auswechslungen, verletzte Spieler, Statistiken, Play-Offs usw.



Ein Foul wird regelgerecht mit Freiwürfen geahndet.

SUBSTITUTION					
Year Statistics					
NO.	PLAYER	POS.	MIN	PPG	FG%
1	JOHNSON	PG	28.3	18.4	45.2
2	PIPPEN	SG	31.2	19.6	47.3
3	O'NEAL	C	30.5	23.4	56.7
4	THOMAS	SG	32.1	17.6	41.2
5	JORDAN	SG	30.6	32.6	49.5
6	WILKINS	SG	28.7	22.9	46.3
7	PRICE	PG	28.0	18.2	40.0
8	DAUCHERTY	SG	20.3	13.1	38.9
9	DUMARS	SG	20.4	12.3	36.6
10	NANCE	PG	19.1	11.1	34.6
11	SCHREMPF	SG	30.8	19.1	44.6
Score: 36-54			Time: 10:48		
Sub Player			Sub Player		
1-Sub team			2-Sub team		

Auch bei NBA Showdown dürfen aufschlußreiche
Statistiken nicht fehlen.

Alle Stars und Stern-
chen der National Bas-
ketball Association prä-
sentiert Euch Electronic
Arts in der reinrassigen
Teamsimulation namens
NBA Showdown für
Euer SuperNES.



Leider kann NBA Showdown in
spielerischer Hinsicht nicht ganz überzeu-
gen. Zweifelsfrei handelt es sich um eine
ordentliche Simulation, mit allen wichtigen
Features und teils tollen Animationen, aber
hundertprozentige Spielfreude mag nicht
aufkommen. Dies liegt zum einen am nicht
gerade sauberen Scrolling und den teils
hakenden Spielern, zum anderen daran,
daß der Spielablauf nicht flott genug ist.
Somit kommt Electronic Arts' Basketball-
Mitstreiter um eine ganze Ecke nicht an die
bislang beste Basketball-Teamsimulation
namens 'Tecmo Super NBA Basketball'
heran.

Hans-Joachim Amann

NBA Showdown

Grafik



Zwar wissen die Animationen bei den Dunkings zu gefallen, doch
nervt das rucklige Scrolling und das Zuckeln der Spieler sehr.

Sound



Keine atmosphärischen Effekte weit und breit. Nur ein wenig
Jubeln und Buhen sowie Turnschuhgequietsche gibt's zu hören.

Gameplay



Der Spielablauf dürfte eine Ecke schneller, flüssiger und
actionreicher sein.

Dauerspaß



NBA Showdown weiß sicherlich eine zeitlang zu motivieren.
Überragende Werte werden jedoch nicht erreicht.

TOTAL! - CHECK

Genre Sport

Levels -

Schwierigkeitsgrad ... je nach Paarung

Continues Batterie

Speicherkapazität 8 MBit

Erhältlich ab sofort



Versandhandels GMBH

Händleranfragen

erwünscht

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

AMIGA CD 32 a.A.
F. MOTION VIDEO MODULE 499.-
JAGUAR a.A.
Jede Woche Neuheiten !
RUFEN SIE BITTE AN !

Bestellformular CHRONOSERVICE Versandhandels GMBH Langgasse 5 61267 Neu Anspach

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

 Postleitzahl : Ort :

Eroscheck (Bis DEM 400) : ☐ Per Nachnahme : ☐
Unterschrift

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

REPORTAGE

Las Vegas

DIE NEWS

Große Neuigkeiten gab es - wie für diese Jahreszeit üblich - nicht zu vernehmen. Project Reality köchelt auf kleiner Flamme. Streitigkeiten zwischen Nintendo und Silicon Graphics sollen die Ursache sein. Zwar war auf der Messe ein Durchhalte-Stand mit einigen hübschen SG-Grafik-Demos zu sehen, doch ein echter Fortschritt war nicht festzustellen. Auch sonst sah es bei Nintendo flau aus. Keine Produkte, keine Ohs, keine Ahs, nur betretenes Schweigen angesichts der großen Präsentation eines bug-behafteten Vorab-'Stunt Race FX' und des mäßig anmutenden 'Super Metroid'.

DIE TRENDS

Der Trend dieser Messe ging klar in Richtung 'Abwarten'. Nach einem allenthalben sehr flauen Weihnachtsgeschäft konzentriert man sich bei den meisten Anbietern darauf, weniger, dafür aber qualitativ bessere Titel zu produzieren. Manche haben gar bis zum Herbst nur ein oder zwei Produkte vorzuweisen. Aber auch ein anderer Grund spielt in die vorsichtige Haltung der Industrie hinein: Niemand weiß genau, wer in Zukunft das Rennen machen wird. Segas Saturn-Projekt soll angeblich fertiggestellt und diversen Entwicklern präsentiert worden sein, das 3DO-System wurde kräftig gepusht, doch fragt sich, ob das kurzfristig auch auf Europa Auswirkungen haben wird, zumal der Preis mit stabilem 700 Dollar ziemlich hoch

angesiedelt ist und eine Veröffentlichung in unseren Gefilden nicht vor Herbst ins Haus steht. Der Atari-Jaguar wurde zumindest von Atari selbst heftig bejubelt und konnte ein paar Preise für die beste öffentlich präsentierte Hardware einheimen.

Man ist verwirrt, nicht ohne Grund. Ja, und was tat Nintendo? Die ließen auf einer Bühne ein paar Tänzer mit 'Super-Scopes' (Licht-Bazooka, in Deutschland nicht offiziell erhältlich) hantieren.

DIE PRODUKTE

Aus dem Vorhergehenden ließ sich bereits entnehmen, daß die Produkte in diesem Jahr nicht so dicht gesät sein werden - im Vergleich zum Vorjahr, besonders auch für die kleinen Systeme. NES und Game Boy gingen oft leer aus. Mancherorts gab's beinahe nichts zu sehen, andere hatten aber ihre Jahresplanung bereits abgeschlossen.

Auffällig war auch der Mangel an Produkten für die kleinen Systeme. NES und Game Boy-Ausnahmen bestätigen hier die Regel - wurden längst nicht so gut bedient wie in vergangenen Zeiten. Versetzt die Aussicht auf die im nächsten Jahr erscheinende nächste Konsolen-Generation den Achtbittern endgültig den Todesstoß und verbannt sie das SNES in die Zweitrangigkeit? Eine Frage, die uns vielleicht die nächsten Monate beantworten werden. Gelohnt hat sich die strapaziöse Reise - für Euch wie für uns - allemal.



Zwei der Knet-Kämpfer aus Interplays 'Clay Fighter' (SNES)

Clay Fighter

Demnächst bei uns erhältlich: Clay Fighter



Accolades Sport-Label präsentiert sein Signet. Spiele kommen ab Mitte/Ende '94



In Las Vegas zuhause: einarmige Banditen



Dieser Herr wartet auf sein Deutschland-Debut - Dauert noch bis zum Filmstart ...

Las Vegas

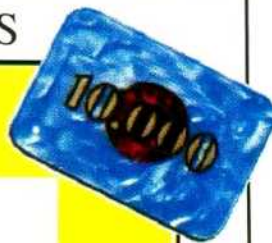
Wie jedes Jahr strömte im Januar '94 eine Karawane von Software-Herstellern, Produkt-Managern sowie der Fachpresse gen Westen. Las Vegas war ihr Ziel, rein beruflich der Grund.



MAURITIUS

Las Vegas, der Nabel Nevadas, Hauptstadt von Rummel und Rubel - nachts geht's immer rund

DIE FIRMAN



ACCLAIM Die charmante PR-Dame des Lizenz-Giganten versorgte uns mit den Infos für '94. Nicht vor Sommer kommt wir 'Maximum Carnage' (SN) zu sehen, ein neues Abenteuer mit dem allseits beliebten Spider-Man. Gleiches gilt für die Gefährte der 'USHRA Monster Truck Wars' (SN, GB), Riesen-Trucks, wie sie nur aus den USA kommen können. Lang vorher, im Juni nämlich, erfreuen Euch 'Itchy & Scratchy' (GB, SN später), Bart Simpsons Fernsehfavoriten beim Mini-Golf. Später im Jahr geht's mit Bart dann weiter. 'The Simpsons: Virtual Bart' (SN, GB) heißt das Game. Wir werden berichten.

ACCOLADE Das neue Label 'Sport Accolade' stand im Mittelpunkt des Auftritts der Company auf der CES. Für das zweite Quartal kündigte man sogleich 'Charles Barkley: Shut Up & Jam!' (SN) an, ein Basketball-2-on-2-Game. Unschönes gibt's über 'Pelé' zu hören. Jenes Game hat sich so schlecht entwickelt, daß man die Veröffentlichung in bei uns in Zweifel zieht. Was die unsportlichen Games von Accolade angeht, gab's die für das erste Quartal angekündigte Veröffentlichung von 'Speed Racer', der Umsetzung einer US-Zeichentrickserie. Und dann... kehrt Bubsy zurück! 'Bubsy II' ist in Arbeit. Wann genau die neuen Jump&Run-Abenteuer des pelzigen Sympathen erhältlich sein werden stand noch nicht fest. Interessant am Rande: In den Staaten gibt's demnächst eine Bubsy-Zeichentrickserie – schön, daß eine Lizenz mal in die andere Richtung läuft! Jetzt noch was für die Fantasy-Fans. 'Fireteam Rogue' (SNES) heißt das Projekt, das seit einiger Zeit köchelt. In einem Fantasy-Reich gibt es etliche Abenteuer zu bestehen – Anleihen aus bereits Bekanntem waren dabei allerdings nicht ganz zu übersehen. Man darf trotzdem gespannt sein.

ACTIVISION Bei den Kaliforniern geht es steil bergauf. Mit der Verpflichtung von 'Sculptured Software' für das neue BattleTech-Game 'Mechwarrior II: The Clans' hat man ein prominentes Team gewinnen können. 'X-Kaliber 2097' (SN) ist ein Jump&Slay à la 'Highlander'-Film. Bewaffnet mit einem Schwert muß sich 'Slash' durchmetzeln. Besonderheit: Der Soundtrack stammt von einer amerikanischen Band namens 'Psykosonik' – hierzulande unbekannt. Erinnert Ihr Euch? Vor einiger Zeit

berichten wir über 'Baby T-Rex', das ebenso schnell von der Bildfläche verschwand wie es erschienen war. Kein Wunder, denn erhältlich wird das inzwischen 'Radical Rex' betitelte Jump&Run erst im dritten Quartal sein. Und noch ein Titel für den Herbst. Alle, die schon länger mit Videospielen herumhantieren, werden sich noch an das Spiel erinnern, dessen Remake, 'Pitfall: The Mayan Adventure' auf der Messe einen super Eindruck machte. Im Stile von Indiana Jones jump&runnt man durch den Dschungel. Sollte man sich merken!

CAPCOM Bei diesem bekannten Hersteller liebt man's geheimnisvoll. Über den bereits jetzt heißersehten 'Super Street Fighter II' wurde kein Sterbenswörtchen verloren, das Fotografieren am Stand war untersagt. Nun denn, dies konnten wir den Klauen der Capcoms entreißen: Nächster großer Titel... 'Mega Man X' (SN), danach 'Mega Man Soccer' (SN), 'Eye of the Beholder' (SN), die Umsetzung eines Rollenspiel-Klassikers, 'Wizardry IV' (SN), die Umsetzung eines weiteren Rollenspiel-Klassikers, 'Soccer Shootout' (SN), sowie 'Duck Tales 2' (NES & GB).

ELECTRONIC ARTS Bei EA gibt's derzeit noch wenig über Nintendo-Titel zu berichten. Nachdem man sich im letzten Jahr entschlossen hatte, keine Spiele mehr für 'N'-Systeme zu entwickeln, dies aber aufgrund eines für viele Softwareproduzenten wichtigen finanziellen Zugeständnisses seitens Nintendo revidierte, ist die Softwareproduktion zwar am Laufen, doch Ergebnisse sind noch etwas rar. Im Testteil dieser Ausgabe findet Ihr 'NHL Hockey '94' für SNES, welches überraschend gut gelungen ist, und auf der Messe konnten wir bereits einen Blick auf 'FIFA Soccer' (SN) werfen, welches extrem gut aussah. Hoffen wir, daß die Spielbarkeit gegenüber der MD-Fassung verbessert wird... Ebenfalls bei EA Sports in der Pipeline: 'Bill Walsh College Football' (SN) und 'MLBPA Baseball' (SN).

ELITE Drei Neuentwicklungen gab es beim 'Striker'-Entwickler zu sehen. Die ersten trägt den Titel 'Powerslide' und stellt derzeit eine Autofahr-Simulation auf FX-Chip-Basis dar. Leider befand sich das Programm in einem relativ frühen Stadium, so daß die Bilder nicht

so viel hergeben, aber der Fahr-Realismus war beeindruckend. Kein Wunder, bediente man sich doch der Technologie, die auch bei Ford zum Testen neuer Produktentwürfe Einsatz findet. Zweites Produkt im Bunde, Fußball-Fans bitte setzen, 'World Cup Striker' (SN). Alles, was man beim 'alten' Striker vermißt hat, soll diesmal inbegriffen sein, ja, auch die Batterie. Des weiteren Multitap-Fähigkeit mit bis zu fünf Spielern gleichzeitig, eine neue Foul-Option und vieles mehr auf doppelt soviel Speicherplatz wie bisher. Da kommt Freude auf! Eine auf Game Boy-Verhältnisse umgestrickte Fassung (Multitap, ...) wird es ebenfalls geben.

GAMETEK Von hier können wir in diesem Jahr noch was erwarten. Nachdem wir 'Pinball Dreams' und 'The Humans' bereits beäugt haben, stehen für die nächste Zeit die Titel 'Spectre' (SN), eine futuristisch-cyber-mäßige Panzerschlacht mit Split-Screen, 'Tarzan' (GB, später SN), 'Brutal' (SN), 'Nick Faldo' (SN) sowie gegen Ende '94 ein Game mit den Harlem Globetrotters an.

IMAGINEER Zwei interessante neue Titel hier: 'Loopz' für SNES, ein schnukkeliges Denkspiel und 'Kick Off 3' (SN), die Fortsetzung der Fortsetzung des Fußball-Klassikers.

INTERPLAY Zuerst die tolle Nachricht: Interplays Vertrieb für Deutschland ist geklärt! Ist nicht einfach, wird aber funktionieren, denn sämtliche Nintendo-Produkte werden von Ocean vertrieben, was in Deutschland wiederum via Laguna geschieht. Na also! Lang ist's her, daß wir über 'Claymates' (SN) berichtet haben. Durch die neue Konstellation wird es doch noch bei uns erscheinen. Genauere Daten entnehmt Ihr bitte der Tabelle im Anhang. Beim nächsten Produkt wurde ein Entwicklungsteam von seiner Vergangenheit eingeholt. Olaf, Baleog und Erik haben einen neuen Auftritt in 'The Lost Vikings II' (SN) noch im Sommer. Genaueres wurde noch nicht gesagt. Nächster Schauplatz: Der Weltraum... unendliche Weiten etc., etc. Alle SNES-Freunde dürfen sich schon jetzt auf das 'Star Trek'-Game freuen. Als Sternflotten-Kadett muß man sich durch unterschiedliche Missionen auf drei verschiedenen Schiffen bis zum Kapitän emporarbeiten – der Kobayashi-Maru-Test ist dabei ebenso inbegriffen wie die Mög-



AUF EINEN BLICK

INTERPLAY



Interplays Titel machten wie eigentlich immer einen sehr guten Eindruck. Oben sehr Ihr einen Shot von 'Star Trek', unten 'Lord of the



ACCOLADE
läßt schön grünen. 'Shut Up and Jam!' mit Basketball-As James Barkley (SNES) kommt auf dem 'Sport-Accolade'-Label Ende '94



Rings' (SNES). Mehr darüber gibt's noch in diesem Sommer, wenn uns hoffentlich Muster vorliegen.



Für Juni vorgesehen:

The Chaos Engine SNES MICRO

STAR TREK KOMMT



Demnächst tummelt sie sich auch in Eurem Super Nintendo, die Crew der NCC 1701-D. Picard, Ryker, Data, Worf, Crusher und Konsorten begleiten Euch als Über-Kommandanten auf Eurer Mission. Angepeilter Veröffentlichungstermin für Deutschland ist der Juni, der Preis normal. Dann kann man hoffentlich anordnen: „Warp 7. Und los.“



GAMETEK

'Spectre' (SNES) erinnert an die gute alte Zeit der Videospiele, Is auf dem Bildschirm nie mehr als vier Farben zu sehen waren – spielerisch gibt es aber mehr her.

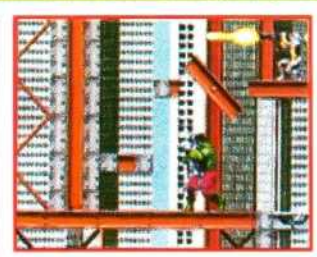
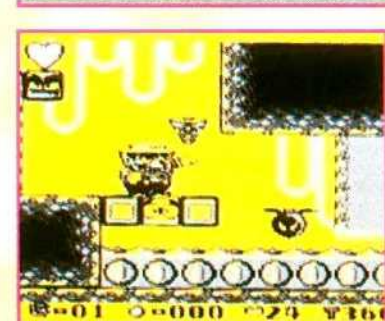
PROSE

WARIO LAND SUPER MARIO LAND 3

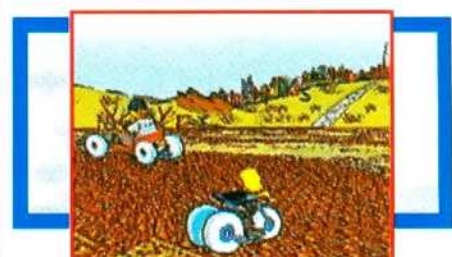
Nintendos neue Kleider: Von links oben nach rechts unten könnt Ihr 'Stunt Race FX' (SNES),

'Mega Man 6' (NES), 'Wario Land' (GB) und 'Super Metroid' (SNES) sehen.

NINTENDO-NEWS



HULK



The In diesem Sommer erwartet Euch Acclains 'Virtual Bart' – Ähnlichkeiten mit bereits erschienen 'Mode 7'-Produkten sind rein zufällig. Was daran denn virtuell ist? Können wir nicht sagen. Vermutlich der Bart.

Simpsons



Oben: 'World Cup Striker', diesmal ist alles drin



Unten: Elites, Powerslide mit FX-Chip



So muß es sein: TOTAL! residierte während der Show in diesem Schloß.



TECMAGIK

Fertig ist die 'Pink Panther' Software längst, jetzt wartet man anscheinend noch, bis der neue 'Son of Pink Panther'-Film auch in den deutschen Kinos angelaufen ist. Was man vom Spiel erwarten kann? Eine gut umgesetzte Titelmusik (TOTAL! lauschte bereits) von Henry Mancini und (hoffentlich) anständige Jump&Run-Kost.



'Where no one has gone before': Star Trek demnächst auf SNES

NICHTS NEUES

Nichts Neues gab's ander der 'Street Fighter'-Front. Vier neue Charaktere hin, vier neue Charaktere her – zuzutrauen ist es Capcom, daß sie auch eine dritte Fassung von STz auf den Markt bringen. Sowas spart schließlich Entwicklungskosten und treibt die Gewinne steil in die Höhe. Also, warten wir weiter auf Street Fighter Nr. 3.



DIE FIRMEN



lichkeit, ein klingonisches oder romulanisches Raumschiff zu steuern. Der Herr der Ringe läßt auf sich warten, und er wächst. Inzwischen sind auch Features für Mausbedienung und Mehrspieler-Adapter integriert. Wann Ihr auf Abenteuersuche nach Mitteleuropa könnt? Angeblich in der zweiten Jahreshälfte soll 'Lord of the Rings' erscheinen, aber die ist bekanntlich sechs Monate lang. Nach wie vor im Rennen ist auch 'Blackthorne' (SN), ein Fanta-Sci-Fi-Action-Adventure und das 'Solitaire Fun Pack' (GB), eine Sammlung von Patience für den nahenden Sommer.

KONAMI Bei Konami hat man seine kommenden Produkte bereits unter Dach und Fach. Nicht im dritten Quartal, nicht im Sommer, nein, schon in der nächsten Ausgabe erwarten Euch Tests. Hier eine Vorschau: 'Rainbow Bell Adventure' (SN), eine niedliches Jump&Run mit den 'Pop 'n' Twinbee'-Charakteren, 'NFL Football' (SN), eine weitere American-Football-Simulation, 'Pop 'n' Twinbee' (GB), 'Konami Golf' (GB) und 'Hyper Dunk' (GB).

LUCAS ARTS ... hat nicht (!!!) 'Super Return of the Jedi' angekündigt. Es würde uns aber wundern, wenn die Arbeiten nicht bereits im Gange wären.

MICROPROSE Noch mehr Star Trek, diesmal aber 'The Next Generation' (SN) gibt's hier. Eine Mission ist zu bestehen, das Geheimnis des 'Derandomizers' muß gelüftet werden. An Bord: Ihr. Sollte der für Juni/Juli angesetzte Veröffentlichungstermin für Deutschland gehalten werden, könnt Ihr bald mehr Infos kriegen. Ebenfalls für Juni vorgesehen ist 'The Chaos Engine' (SN), die Konsolenfassung eines Computerspiel-Hits der auf diesem Sektor renommierten 'Bitmap Brothers' aus London. In einem von Jules Verne inspirierten Szenario muß man bei dem Action/Strategie/Adventure-Mix eine Chaosmaschine vernichten. Auf dem Feld der Action-Flugsimulatoren, auf dem MicroProse einen beträchtlichen Ruf genießt, darf man noch im April 'F-15 Strike Eagle' erwarten. Video- und Computerspiel-Veteranen werden's kennen, demnächst in neuer Fassung auf SNES: 'Impossible Mission 2025', ein Remix des damals spektakulären Plattform-Abenteuers. Ein Termin stand hier aber noch nicht fest.

NINTENDO So kennen wir Ninten-

do: wenige neue Titel, dafür gute. Fragt sich, warum nicht auch diesmal?

'Super Metroid', die SNES-Fassung des NES-Sci-Fi-Hits sieht grafisch sparsam aus. Sollte sich da nichts tun, muß die Spielbarkeit ausgleichen. Hoffen wir das Beste. Immerhin hat's 'ne Batterie. Eine mittlere Enttäuschung war, was man unter dem Titel 'Stunt Race FX' (SN) präsentierte. Mäßige Ruckel-Grafik und noch fehlende Spielbarkeit frustrierten diejenigen, die ein Spiel wagten – trotz Miyamoto-Design. Ferner liefen 'Sound Fantasy' (SN), das Akustik-'Mario Paint' sowie 'Kirby's Tee Shot' (SN), ein Knuddel-Golf.

An der NES-Front sah's besser aus. Zwar gab es nur zwei neue Titel, doch die hinterließen einen soliden Eindruck. 'Mega Man 6' muß man nicht weiter kommentieren. 16 Levels und neue Features verhelfen Mega Man zu neuerlichem Erfolg. Beim zweitem Titel im Bunde handelt es sich um eine Fortsetzung – 'Star Tropics II - Zoda's Revenge', das einen zu netten Bekannten wie Cleopatra und Merlin reisen läßt.

Der Game Boy letztlich kommt mit dem weg, wonach alle anderen lechzen: einem neuen Mario... oder sagen wir besser... 'Wario Land - Super Mario Land 3'. Mit Batterie, witziger Grafik und endlos Levels ein sicherer Erfolg. Und auch das noch: 'Donkey Kong'. Tatsächlich und kein Witz. Der Ur-Klassiker erscheint 1994 für den Game Boy, und er ist authentisch.

OCEAN Oceans Pressemappe war leider nicht sehr ergiebig. Die kommenden Titel wurden zwar genannt, Details wurden aber verschwiegen. Auch hier gilt: Sobald wir etwas wissen erfahrt Ihr's. Los geht's: 'Choplifter III' (SN) bringt Hubi-Action in der Tradition eines Ur-Klassikers, 'Eek the Cat' (SN) stellt die Lizenz einer Zeichentrickserie dar, angeblich noch witziger ist als 'Die Simpsons', 'Soccer Kid' (SN), in dem ein kleiner Junge mit seinem Fußball einen von einem Alien gestohlenen Pokal wiederbeschafft, ein Spiel zum neuen 'Addams Family'-Film (SN), ein Spiel zum kommenden 'Familie Feuerstein'-Film sowie 'Desert Strike' und 'Jungle Strike' für den Game Boy.

SONY Zwar waren die Neueinsteiger mit großem Stand vertreten, doch zeigte man – bis auf Lemmings 2 (SNES) – Bekanntes. Die im März erscheinenden SNES-Titel 'Equinox' und 'Skyblazer' stellen wir in dieser Ausgabe vor.



DIE FIRMEN

TECMAGIK Drei 'neue' Titel stehen hier an, und zwar 'Andre Agassi Tennis' (SN, GB), das gegenüber den Sega-Versionen verbessert worden sein soll – nötigerweise.

Zweiter im Bunde ist uns allen wohl bekannt und wird demnächst auch bei uns mit einem neuen Film bedacht: Pink Panther. Sein Jump&Run heißt 'Pink goes to Hollywood' (SN).

Kommen wir zu 'The Final Option' (SN) - endlich hat das Steven Seagal-Spiel einen Namen. Die Handlung ist nach wie vor dieselbe. Steven schlägt und tritt kräftig zu, Bösewichte fliegen durch die Luft. Mehr über Tecmagik und diese Produkte gibt's zu lesen, sobald sich absehen läßt, daß sie in Deutschland erscheinen.

U.S. GOLD... reitet voll auf der Fußball-Welle mit, denn ein Jeder will zur Weltmeisterschaft noch sein Spiel im Handel haben. Titel hier: 'World Cup USA 94' (SN, GB). Einziger Unterschied: Es ist das offizielle Spiel. Die Marvel-Fans werden ebenfalls weiter bedient. Nächster Held im Bunde ist 'The Incredible Hulk' (SN), der grüne Riese, dem ein Jump&Hau-Drauf gewidmet wird.

VIRGIN Die News des Edel-Produzenten: 'Virtual Soccer' (SN) kommt nicht wie angekündigt direkt von Hudson Soft, sondern via Virgin. Dies tut es im April. Ebenfalls für den April ist 'Jungle Book' (GB). Wie auch bei den Sega-Fassungen kommt die 16-Bit-Version des Disney-Werks später, nämlich im Juli, zusammen mit der Game Boy-Variante von 'Cool Spot'. Als wär' das nicht genug, setzt man für diesen Sonnen-Monat das Bruce-Lee-Epos 'Dragon' (SN) an. Laut Marketing Manager Martin Spieß soll dieses Game alles, was es bisher im Prügelsektor gegeben hat, in den Schatten stellen. Wie ernst er es meinte, unterstrich er durch einen Bungee-Jump von einem 60m hohen Turm. Na, wir sind gespannt. Im September gibt's dann noch den 'Demolition Man' (SN), auf den wir Euch bereits einen kleinen Blick gewähren konnten. Weitere Projekte wurden noch nicht enthüllt, doch Ever TOTAL-Team denkt, daß auch ein Sequel von 'Cool Spot' nicht ewig auf sich warten lassen wird.

Mehr über dies, wie alle anderen Spiele auch, über die Ihr hier etwas gelesen habt, erfahrt Ihr in einer der nächsten Ausgaben von **TOTAL!**

Ulrich Mühl

DIE SPIELE

Firma	Titel	System	geplanter Termin*
Acclaim	USHRA Monster Trucks	SNES	Sommer*
	Maximum Carnage	SNES	Sommer
	Itchy & Scratchy	GB, SNES	Juni*
Accolade	The Simpsons: Virtual Bart	SNES, GB	n. b.
	Bubsy II	SNES	n. b.
	Barkley: Shut Up & Jam!	SNES	n. b.
	Speed Racer	SNES	1. Quartal
	Fireteam Rogue	SNES	n. b.
Activision	Pitfall - Mayan Adventure	SNES	n. b.
	Mechwarrior II: The Clans	SNES	n. b.
	X-Kaliber 2097	SNES	n. b.
	Radical Rex	SNES	3. Quartal
Capcom	Mega Man X	SNES	n. b.
	Mega Man Soccer	SNES	n. b.
	Eye of the Beholder	SNES	n. b.
	Wizardry IV	SNES	n. b.
	Soccer Shootout	SNES	n. b.
	Duck Tales 2	NES, GB	n. b.*
Electronic Arts	FIFA Soccer	SNES	Juni*
	Bill Walsh College Football	SNES	n. b.
	MLBPA Baseball	SNES	n. b.
Elite	World Cup Striker	SNES, GB	Ende April*
	Powerslide	SNES/FX	n. b.
Gametek	Spectre	SNES	Juni
	Tarzan	GB	September
Tarzan		SNES	Dezember
	Brutal	SNES	August
	Nick Faldo Golf	SNES	August
Imagineer	Harlem Globetrotters	SNES	Dezember
	Loopz	SNES	April
	Kick Off 3	SNES, GB	Mai
Interplay	Star Trek	SNES	n. b.
	Lord of the Rings	SNES	2. Hälfte '94*
	Blackthorne	SNES	2. Hälfte '94*
Claymates		SNES	Mai/Juni*
	The Lost Vikings II	SNES	Sommer
	Solitaire Fun-Pack	GB	Sommer
Konami	Rainbow Bell Adventures	SNES	März/April*
	Pop 'n' Twinbee	GB	März/April*
	NFL Football	SNES	März/April*
	Konami Golf	GB	März/April*
	Hyper Dunk	GB	März/April*
Lucas Arts			
	MicroProse/		
Spectrum Holobyte	Star Trek - TNG	SNES	Juni/Juli*
	The Chaos Engine	SNES	Juni*
Nintendo	F-15 Strike Eagle	SNES	April*
	Impossible Mission 2025	SNES	n. b.
	Stunt Race FX	SNES/FX	n. b.
	Super Metroid	SNES	n. b.
	Mega Man 6	NES	n. b.
Ocean	Star Tropics II	NES	n. b.
	Wario Land	GB	n. b.
	Donkey Kong	GB	n. b.
	Choplifter III	SNES	Sommer*
	Eek the Cat	SNES	April
	Soccer Kid	SNES	March
	Addams Family Values	SNES	3. Quartal
	The Flintstones	SNES	3. Quartal
	Desert Strike	GB	3. Quartal
	Jungle Strike	GB	3. Quartal
Sony/Psygnosis	Lemmings 2	SNES	Frühling/Sommer*
	Tests in dieser Ausgabe!		
Tecmagik	Pink goes to Hollywood	SNES	n. b.
	The Final Option	SNES	n. b.
U.S. Gold	World Cup USA 94	SNES, GB	Mai*
	The Incredible Hulk	SNES	Sommer*
Virgin	Virtual Soccer	SNES	April*
	Jungle Book	GB	April*
	Jungle Book	SNES	Juli*
	Cool Spot	GB	Juli*
	Dragon	SNES	Juli*
	Demolition Man	SNES	September*

*Die meisten Deutschland-Termine waren bis zur Drucklegung noch nicht erhältlich. Die mit Sternchen markierten Termine wurden uns für Deutschland genannt, der Rest bezieht sich auf die USA/Import.

PINBALL DREAMS



Die Montage zeigt es: Die PC-Version (links) sieht viel besser aus als SNES (rechts). Nur: warum?

SNES

1-8 Spieler

Gametek

DM 130

Voilà – hier sind sie, die lang erwarteten „Flipp-erträume“ fürs Super-Nintendo. Bleibt nur die Frage: Wunschtraum oder Alptraum? Wir ha-



ben eine Nacht darüber geschlafen und präsentieren Euch unsere putzmunteren Ergebnisse!



Das Graveyard-Table kommt mit Grusel-Touch ...



dert. Da wird das gezielte Abstoppen zur Glückssache. Sorry, Gametek, aber dieser „Obervern“ mit der laufenden Nummer drei ist unverzeihlich – vor allem vor dem Hintergrund

NEGATIV!

Die Grafik bleibt weit hinter den Möglichkeiten des SNES zurück; unrealistisches Ballverhalten!

der toll realistisch geratenen Amiga- und PC-Versionen.

Über dieses Manko können die digitalisierten Sound-FX genausowenig hinwegtrösten wie die Mehrspieleroption, dank der bis zu acht Spieler nacheinander antreten können. Unser Urteil ist hart, aber gerecht: Eingefleischte Flipperfreaks sollten mangels Realitätsnähe Abstand von dem Modul nehmen. Nur wer mit echten Ungereimtheiten beim Ballfeeling leben kann, sollte mal ein Probekügelchen auf die Bahn schubsen.

Gerald Arend

Es hat lange genug gedauert, bis Gametek mit der SNES-Version des legendären Flippersimulators vom Amiga und PC herausgerückt ist. Erwartungsgemäß hat sich seit der Preview-Version einiges zum Guten geändert (siehe Preview in TOTAL! 2/94). Alle versprochenen vier Flippertables sind jetzt fertig und warten auf Ihren Einsatz.

In Sachen Grafik hinterläßt das Game erstmal einen im wahrsten Sinne des Wortes riesigen Eindruck:

Alle Flipper sind etwa dreimal so hoch wie der Bildschirm, und in der Horizontalen ist jedes Table etwa eineinviertelmal so breit wie der Screen. Das Gamedesign der einzelnen Flipper kann in puncto Originalität den großen Vorbildern aus der Spielhalle nicht das Wasser reichen, aber Rampen, Bumper und Kugelfallen sind in reichlicher Auswahl vorhanden.

Das Programm scrollt jeweils den Bildausschnitt mit der Kugel auf den Bildschirm. Das geht erstaunlich schnell und meist sogar recht flüssig. Aber ab und wann beginnt das Programm recht unmotiviert mit der heftigen Ruckelei – und das kann wirklich ganz schön nerven (Nummer eins)! Es wird uns auf ewig ein Rätsel bleiben, wo

all die schönen Farben der Amiga- und PC-Version geblieben sind. Das SNES kann von Haus aus 256 Farben gleichzeitig auf den Bildschirm zaubern. Dummerweise scheint sich das nicht bis zu den Programmierern herumgesprochen zu haben. Beim SNES-Flippertraum herrscht streckenweise

die triste Monotonie vor – Nerverei Nummer zwei! Wenn Ihr unsere Preview gelesen habt, dann habt Ihr vielleicht noch unsere Unkenrufe über das lahme Tempo im Ohr. Sie sind

nicht ungehört verhallt: Die fertige Version schleudert die Kugel schön schnell über die Fläche.

Aber das will nicht viel heißen. Die Seele jeder guten Flippersimulation ist das Ballverhalten. Nur wenn Elastizität, Laufbahn und Abprallverhalten stimmen, kann auch richtiges Flipperfeeling aufkommen. Und genau das ist bei Pinball Dreams nicht zu befürchten. Die Kugel ist sozusagen viel zu leicht geraten. Da wird keine massive Metallkugel simuliert, sondern ein verchromter Plastikball. Dessen Bewegungen sind unnatürlich hektisch, gerade im Bereich der Flipperbacken sieht es wirklich düster ab. Die Kulle prallt manchmal so unrealistisch ab, daß sie unrettbar ins Aus schleu-

POSITIV!

Schnell, vier verschiedene Flipper zur Auswahl, bis zu acht Spieler können gegeneinander spielen.

Pinball Dreams

Grafik



Durchwachen: Einige Flipper sind ganz nett geraten, aber größtenteils herrscht Langeweile vor!

Sound



Klasse Sound-FX, die durchschnittliche und belanglose Musik läßt sich separat ausschalten.

Gameplay



Schnell, manchmal ruckelig und größtenteils unrealistisch sind die Ballbewegungen. Hier bleibt viel Spaß auf der Strecke!

Dauerspaß



O.k., man kann es spielen – aber man muß es wirklich nicht haben. Pinball Dreams hat nicht das Zeug zum Dauerbrenner.

TOTAL! - CHECK

Genre Simulation
Levels 4 Tables
Schwierigkeitsgrad ... –
Continues –
Speicherkapazität 8 MBit
Erhältlich ab sofort



SNES**1 Spieler****Lucas Arts****DM 150**

Bereits das Intro bietet imposante Grafiken der Extraklasse.

**SUPER**

EMPIRE

Trotz ihres glanzvollen Sieges müssen die Partisanen schon bald ihre Basis räumen und sich in den frostigen Weiten der Eiswelt Hoth verstecken. Doch der böse Darth Vader ist schon auf der Suche nach ihnen. Wetten, daß er nicht nur guten Tag sagen will!

In Lucas Arts neuem Game „Super Empire Strikes Back“ muß Luke Skywalker die Rebellen vor der endgültigen Vernichtung retten. Eine gefährliche Aufgabe. Schon

im ersten Level hat dieser allen Grund zum sein Leben zu fürchten. Die Routine-Patrouille in der



STRIKES BACK

In einer verlustreichen Schlacht ist es den Rebellen gelungen, den Todesstern in tausend Stücke zu sprengen.



Mit einem überdimensionalen Feuerzeug geht Han Solo zum Gegenangriff über

viel gesünder sind die Lawinen, die Euch an manch einem Abhang entgegenrollen. Selbst ein gezielter Laserschuss nützt nicht viel, sondern verkleinert den gigantischen Schneeball lediglich.

Zu allem Unglück bricht mitunter das Eis unter Euren Füßen weg, oder spitze Dornen wachsen aus dem Boden. Immerhin verwandeln sich ausgeschaltete Feinde manchmal in nützliche Extras. Meistens peppeln diese lediglich die Lebenspower wieder auf. Einige jedoch verstärken die



Leistung Eurer Bewaffnung. So wird aus dem normalen Blaster in Null Komma Nix eine echte Mega-Wumme. Besonders bei den Endgegnern hat ein solch durchschlagskräftiger Argumentationsverstärker durchaus seine Reize.

Wie schon im ersten Teil der „Star Wars“-Trilogie beschränkt sich das Gameplay nicht auf bloßes Jump&Run, sondern for-



dert Euch auch in rasanten „Mode 7“-Jagden. Diesmal geht es gegen die berühmten imperialen Kampfläufer, die gerade im Begriff sind, die Rebellenbasis zu überrennen. Mit einem flinken Raumjäger muß Luke die Flut dieser Monster so lange aufhalten, bis Hoth geräumt werden kann. Das ist allerdings nicht ganz so einfach, da diese turmhohen Metallsaurier extrem gut

gepanzert sind. Nur gezieltes Dauerfeuer kann sie endgültig in die Knie zwingen. Dummerweise ballern diese nach Leibeskräften zurück und reduzieren Treffer für Treffer die Power Eures Schirms. Wenn Ihr nicht jedem Schuß ausweicht, zerlegt sich schon bald der Rebblenschlitten samt Pilot in seine Einzelteile.

Danach geht es getreu dem Filmvorbild weiter im Millennium Falken, den Han Solo durch ein Asteroidenfeld bug-sieren muß. À la 'Wing Commander' fetzen sich die

die Reise per Hyperraumsprung weiter. Luke hat derweil ganz andere Probleme: Der Abstecher zum Jedi-Meister Joda verläuft anders als erwartet. Sein Raumjäger versinkt im Morast, sein treuer Blechbegleiter R2D2 ist verschwunden. Letzteren gilt es in einer ausgedehnten Jump&Run-Sequenz zu finden. Wie in einem irdischen Sumpf gibt es auch hier allerlei Insekten. Allerdings sind diese Exemplare ungleich größer. Da heißt es: ballern, ballern, ballern! Falls Ihr das

falls recht praktisch ist der 'Health'-Zauber. Wenn Luke die Lebensenergie ausgeht, kann er per Knopfdruck erlittene Wunden heilen. Der Hammer jedoch ist die Schwere-Option: Mit ihr kann er wie ein Vogel durch die Lüfte schweben. Doch leider, leider hat die ganze Sache einen gewaltigen Haken: Solche Hexereien kostet Luke Magie-Power. Ist sie alle, fällt er wie ein Stein zu Boden. Nur ab und zu kann er ein

Extra aufheben, das seinen Vorrat wieder etwas auffrischt. Dennoch ist die Macht ein guter Verbündeter im Kampf gegen Vader. Dieser hat sich derweil in der Wolkenstadt eingefunden und diese mit

Sternenkrieger im Einsatz



Jetzt geht's den Tie-Fightern an den Kragen!



Han in Not: Sein Gegner ist gut gepanzert.



Chewies dickes Fell hat im Kampf durchaus Vorteile.



Die animierten Zwischensequenzen stimmen Euch auf die nächsten Levels ein.



Rebellen in einer heißen 3D-Schlacht mit Dutzenden T-Fightern, die sich hinter Euch klemmen und abschießen wollen. Durch geschickte Ausweichmanöver muß sie Han zum Überholen zwingen.

EIN SPIEL FAST SO SCHÖN WIE DER FILM

Sobald Ihr sie vor den Lasern habt, ist das Problem mit ein zwei Laserschüssen erledigt. Aber der nächste Angreifer kommt bestimmt. Erst wenn alle Gegner zu Weltraummüll verarbeitet wurden, geht

Abenteuer überlebt, winkt zur Belohnung die Kontrolle über die Macht. Mit dieser könnt Ihr allerlei anstellen. Auf Knopfdruck verselbstständigt sich beispielsweise das Laserschwert und greift ferngesteuert die Gegner an. Andere 'Zaubersprüche' vereisen Eure Gegner oder lassen sie in die verkehrte Richtung schießen. Eben-

schön zum Schwitzen bringen. Lukes X-Wing-Fighter (benannt nach der X-Stellung der Flügel) wird von einer Übermacht feindlicher Abfangjäger angegriffen, die den ungebetenen Gast gnadenlos unter Feuer nehmen.

Rein optisch ähnelt dieser Level der Kampfäuler-Sequenz auf Hoth. Der Unterschied: Ihr könnt unter der Wolkenschicht wegtauchen und die Gegner dort bekämpfen. Ein toller Effekt, den es so noch nicht

oft auf dem SNES zu bewundern gab. Die Rolle des Pechvogels spielt in diesem Game der arme Han

So ein Pech!
Nach seiner Bruchlandung auf Jodas Sumpfplanet stellt Luke fest, daß R2D2 verschwunden ist. Erst nach gefährvoller Suche findet er ihn wieder.

Solo. Nicht nur, daß er im Verlauf des Spiels eingefroren wird, nein, er muß es erst mal bis zu der Tiefkühltruhe schaffen. Und das ist nicht easy, denn die bösen Sturmtruppen wollen ihn schon vorher kaltstellen – und zwar mit ihren Laserpistolen. Wie sein Freund Luke, muß er all seine Jump&Run-Qualität





SUPER EMPIRE



STRIKES BACK



Luke muß den imperialen Kampfäufer mit allen Mitteln stoppen.



Die Endgegner sind langsam. Jeder Schuß muß sitzen.

Oh, oh! Lukes Tauntaun hat den Geist aufgegeben. Jetzt geht es zu Fuß weiter.

ten aufbieten, um den Bösen nicht zu früh in die Hände zu fallen. Naja, im dritten Teil des Films wird der Arme ja wieder aufgetaut.

Es gibt also viele Schwierigkeiten zu überwinden, bis Luke dem bösen Darth Vader entgegentreten darf. Die Entscheidung fällt dann im Duell Laserschwert gegen Laserschwert. Allerdings ist der Kampf mehr als unfair. Der schwarze Bösewicht verfügt über einige Tricks, die Joda seinem Schüler verschwiegen haben muß. Während er ihn von der

einen Seite mit seinem Schneidprügel attackiert, läßt er von der anderen Seite diverse Gegenstände auf den Jedi herabprasseln. Für normalsterbliche Nintendo-Zocker ist das Gefecht schnell vorbei. Indes besteht selbst dann noch lange kein Grund zum Harakiri. Schließlich gewährt Euch Jedi-Meister Joda bis zu drei Continues. Und sollten selbst die ausgeschöpft sein, könnt Ihr per Codewort dort im Spiel

wieder einsteigen, wo es Euch zuvor erwischt hat. Das ist auch bitter notwendig, denn der Schwierigkeitsgrad hat es echt in sich. Selbst in der einfachsten Einstellung habt Ihr keine Gnade zu erwarten.

Die technische Ausführung ist ein Wechselbad der Gefühle. Luke & Co wurden zwar schön gezeichnet, die Animation jedoch

ruckelt mitunter wie ein Erdbeben der Stärke 12. Ab und zu bleibt das Bild sogar für Sekundenbruchteile stehen. Ein ähnlich gespaltenes Bild bei den Backgrounds: Einige

sind wirkliche Kunstwerke, andere wirken eher fad. Richtig phantastisch hingegen sind die „Mode 7“-Sequenzen. Die Jagd durch die Täler und Hügel Hoths ist wirklich eine Augenweide. Das ist aber noch nicht alles. Die Programmierer haben es geschafft, zeitgleich dazu noch eine komplette Herde Kampfäufer zu animieren, die ihrerseits eine imposante Größe erreichen. Toll, wirklich toll!

▼ **NEGATIV!** ▼

Das Gameplay ist manchmal etwas einseitig. Zudem ruckelt mitunter die Grafik.

Die Macht eines Jedi



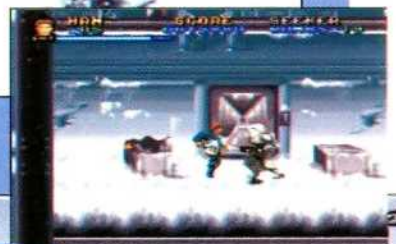
Darth Vader stellt Luke in der Stadt über den Wolken ein tödliche Falle.



Joda wird Lukes zweiter Lehrmeister. Es macht aus ihm einen richtigen Jedi.



Das Imperium will Hoth erobern.



Aber auch das Ohr wird verwöhnt - und wie! Die Musikstücke klingen teilweise so gut, daß man in dem kleinen grauen SNES-Kasten ein komplettes Symphonie-Orchester vermutet. Zeitweise versammelte sich das halbe TOTAL!-Team um den Monitor und lauschte gespannt den Klängen, die John Williams eigens für den Film komponierte. Trotz einiger Mängel in der technischen Ausführung hat Lucas Arts mit Super Empire Strikes Back ein tolles Action-Game abgeliefert. 22 zum Teil hervorragende Levels werden Euch für einige Zeit in Atem halten. „Star Wars“-Fans sollten ohnehin zugreifen.

Martin Klugkist

Super Empire

Grafik



Die Jump&Run-Sequenzen ruckeln ab und an arg. Tolle „Mode 7“-Effekte im Kampf gegen die Kampfäufer.

Sound



Das klingt ja fast so gut wie die Originalmusik! Nette Digi-Sounds und Sprach-Samples.

Gameplay



Gut, aus dem Film hätte man mehr machen können. Laune kommt bei dieser Edelballerei trotzdem auf.

Dauerspaß



Selbst in der einfachsten Einstellung braucht Ihr viele Abende, bis Ihr Darth Vader entgegentretet.

TOTAL! - CHECK

Genre Action/Jump&Run
Levels 20
Schwierigkeitsgrad ... einstellbar
Continues per Paßwort
Speicherkapazität 12 MBIT
Erhältlich ab März



... denn hier wartet schon der erste Generator-auf Conrad.

Diesen äußerst unfreundlichen Gesellen lockt Ihr am besten nach oben, um ihn dort gebührend zu entsorgen. Und vergesst bloß nicht den Schalter. Deswegen seid Ihr hier! Nach erfolgreicher Betätigung denkt an Euren Teleporter und benutzt die Fernsteuerung. Schon seid Ihr unten.

Der Schalter deaktiviert den Laser und schickt den Fahrstuhl wieder runter – schade eigentlich.

Wir dürfen wieder mal zwischenspeichern. Sollten wir auch tun, denn nun wird's fies.

Achtet auf die Maus im oberen Feld – kurz bevor sie den jeweiligen Schalter durchfährt, solltet Ihr einen kurzen Sprung machen. Alternativ dürft Ihr natürlich auch den Teleporter werfen. Aber paßt auf, daß Ihr nicht im grünen Feld verstofflicht!

Wenn Conrad mit dem Fahrstuhl hochfährt, explodieren die Minen von selbst. Werft nun den Teleporter runter. Vor dem Beamen bitte nach links drehen!

Erst schaltet Ihr das Alien aus, dann zerschießt Ihr das Gewebe hinter dem Schutzschild, und zwar, wenn der Schirm gerade aufgeht.

Ihr müßt ganz links stehen, um den Teleporter in die Öffnung zu werfen. Wenn Ihr runterspringt, sieht das so aus wie auf dem nächsten Bild.

Der von Conrad terminierte Alien hinterläßt freundlicherweise einen Schlüssel für die Deckenplatte.

Wenn Ihr Euch mit gezogener Waffe einfach runterfallen laßt, kann Euch die Laserkanone nicht treffen. Achtung, unten erwarten Euch die Aliens!

Wir wissen auch nicht, wofür der Schalter gut ist. Sachdienliche Hinweise erbeten!!!

Conrad setzt auch hier eine Maus frei, um die Sprengladungen an der Decke zu aktivieren. Schöne Sache, oder?

Bevor Ihr nach oben fahrt, solltet Ihr den Teleporter wegwerfen, sonst kommt Ihr nicht mehr runter.

designer zwei Bilder vergessen.

Der Morph wird nach bewährter Rollmethode umgelegt. Oben findet Ihr dann zwei Sprengmäuse.

Der Schlüssel aus dem Keller öffnet diese Tür. Dahinter gibt's ein neues Paßwort, und Ihr seid der Lösung schon recht nahe. Drüben sichern und dann ab nach oben.

Hier angekommen, stellen wir fest, daß wir einmal im Kreis spaziert sind. Trotzdem geht's links weiter. Immer geradeaus bis zum Fahrstuhl ganz hinten.

Hebel umlegen, ab ins Raumschiff und zurücklehnen. Von hier an dürft Ihr den Abspann genießen und auf den dritten Teil warten. Er kommt bestimmt.

Werft Euren Teleporter zum letzten Mal, um durch das grüne Feld zu kommen.

Der Schalter läßt sich erst bedienen, wenn die Sprengladung richtig liegt. Dann fällt die Plattform in den Planeten, und Ihr habt nicht mehr viel Zeit, um lebend wegzukommen.

Dieser Schalter schließt den Rückweg, aber Ihr müßt hierhin, sonst könnt Ihr nicht schießen – und genau das müßt Ihr nun machen, und zwar abwechselnd von links und rechts auf das Gewebe in der Mitte.

Achtung! Wenn Ihr unten seid, versucht sich ein Morphanzuschleichen. Hier gibt's nochmal 'ne Sprengmaus.

Rennt so schnell wie möglich zum großen Aufzug. Unten abspeichern. Oben geht's dann nur noch nach rechts. In der Mitte nochmal abspeichern, wenn Ihr gut ward. 20 Sekunden sollten jetzt noch übrig sein.

SNES

Game Boy

LESER

1

(1)



Street Fighter 2

In den Spielhallen dieser Welt wurde es zum erfolgreichsten Videospiel aller Zeiten. Kein Wunder, daß Streetfighter 2 uns auch in der häuslichen Daddelhalle auf beeindruckende Art und Weise zeigt, wer der Chef im Karton ist.

2

(2)



Cool Spot

Da kann er schnippen, soviel er will – der coole Spot kommt einfach nicht an die Damen und Herren Streetfighter heran. Wahrscheinlich ist er einfach zu nett. Vielleicht sollte er's mal mit einem rasiermesserscharfen Yoyo versuchen...?

3

(5)



Flashback

Der Preis ist vielleicht nicht besonders heiß, aber dafür (über)lebensnotwendig: Conrad muß die perverse Game-Show "Death-Tower" gewinnen, um den Rückflug zu Mutter Erde zu bekommen. Was tut man nicht alles auch Heimweh?

4

(3)

Mortal Kombat

5

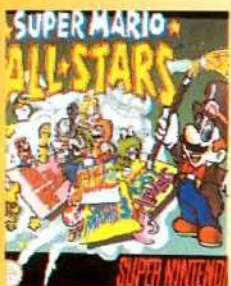
(4)

Mario All-Stars

SNES

1

(2)



Mario All-Stars

Da sind sie ja wieder: Unser Lieblingsklempner Mario und seine kleinen Freunde haben's ja wohl nicht allzulange auf dem unehrenhaften zweiten Platz ausgehalten... Pech für unseren lässigen Freund.

2

(1)



Cool Spot

Da waren wir in der letzten Top 5 wohl doch ein wenig zu übermütig und haben unser rundes Rotkehlchen ein bißchen zu früh gelobt... Mario hat's prompt gerichtet – und schon ist die Nintendo-Welt wieder in Ordnung.

3

(3)



Mortal Kombat

Kampfsport vom Feinsten: Gegen die fiesesten Gegner geht's in den ausgefeiltesten Kulissen so richtig zur Sache. Und das ganze dank digitalisierter Fighter-Grafiken statt gemalter Figuren in absolut flüssiger Animation. Klasse.

4

(-)

Street Fighter 2

5

(4)

Star Wing

Game Boy

1

(2)



Turtles 3

Dafür hätten die grünen Bengels mit der harten Schale ja eigentlich eine Pizza und ein dreifach gejedeltes Cowa-bunga verdient: So schnell wurden die Game Boy Charts selten erstürmt.

2

(1)



Mortal Kombat

So große und sauber animierte Figuren sind selten auf dem Game Boy. Und wenn diese sich dann auch noch äußerst unsanft um den Titel des "Grand Champions" bewerben, ist die Freude groß.

3

(3)



Dracula

"Love never dies." Schon gar nicht, wenn die poetische Rede von der Liebe zum Nintendo-Nesthäkchen ist... Diesmal macht der Fürst der Finsternis den kleinen Kasten zur transsylvanischen Zone.

4

(-)

Mario Land 2

5

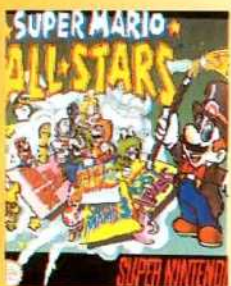
(4)

Alien 3

SNES

1

(2)



Mario All-Stars

Da sind sie ja wieder: Unser Lieblingsklempner Mario und seine kleinen Freunde haben's ja wohl nicht allzulange auf dem unehrenhaften zweiten Platz ausgehalten... Pech für unseren lässigen Freund.

2

(1)



Cool Spot

Da waren wir in der letzten Top 5 wohl doch ein wenig zu übermütig und haben unser rundes Rotkehlchen ein bißchen zu früh gelobt... Mario hat's prompt gerichtet – und schon ist die Nintendo-Welt wieder in Ordnung.

3

(3)



Mortal Kombat

Kampfsport vom Feinsten: Gegen die fiesesten Gegner geht's in den ausgefeiltesten Kulissen so richtig zur Sache. Und das ganze dank digitalisierter Fighter-Grafiken statt gemalter Figuren in absolut flüssiger Animation. Klasse.

4

(-)

Street Fighter 2

5

(4)

Star Wing

Game Boy

1

(2)



Duck Tales 2

"Money makes the world go around..." trällert Onkel Dagobert und macht sich wieder einmal auf seinen Weg durch die Weltgeschichte, um irgendwo noch den einen oder anderen Taler abzuzocken.

2

(3)



Dracula

Wer süße kleine Jungfrauen beißt, muß was auf die Finger kriegen! Also schön die Holzpflöcke gespitzt und losgewandert: Als Vampirjäger Jonathan Harker durchs finstere Transsylvanien.

3

(5)



Mario Land 2

Da ist er ja wieder! Nach kurzer Pause macht Mario sich wieder auf, die magischen Möhren zu finden. Für Wario ist dann wohl wieder Schluß mit den herrlichen Nachmittagen im Schrebergarten...

4

(1)

Mortal Kombat

5

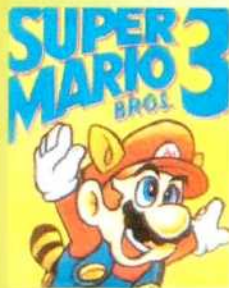
(4)

Pang

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

NES

1 (1)



Super Mario 3

Oh, Du Herrlicher. Du Unvergleichlicher, Du Ungeschlagener... Mario ist und bleibt der König aller Videospiele. Seine Abenteuer setzen Maßstäbe, um sie gleich darauf wieder alt aussehen zu lassen. So schafft man Mythen.

2 (2)



Over Horizon

"Böses Monster!" Aber jetzt hilft Schimpfen auch nichts mehr: Die verfressene Kreatur ("Ein Sonnensystem auf Toast, bitte.") ist in böse Hände gefallen. Nun seht mal zu, Ihr lieben Forscher, wie Ihr das wieder ausbügelt.

3 (5)



Micro Machines

Kleine Autos bringen's nicht? Von wegen – wer einmal mit den Mikro Machines durch dick und dünn, will sagen durch Honigflecken und Orangensaft-Seen gebräut ist, weiß die Kleinen schon zu schätzen.

4 (3) **Pirates**

5 (4) **Tiny Toons**

NES

1 (2)



Pirates!

"Gehen Sie nicht über Los. Ziehen Sie keine 1000 Mark ein...Entern Sie stattdessen alles, was Ihnen ins Fahrwasser kommt. Und suchen Sie nebenbei auch noch die lieben Verwandten." Keine Hotels aber jede Menge Spaß: Pirates!

2 (1)



Micro Machines

Immer noch tobt der erbitterte Kampf rund um Radiergummi und Billardkugel. Immer noch brausen gutgelaunte Flitzer durch Badewannen und über Küchentische und haben dabei nur ein Ziel: Zuerst auf dem Lineal zu sein.

3 (5)



Tiny Toons

Die flotten Feger aus Toontown sind wieder da. Bunt, witzig und ziemlich chaotisch machen sie Deinen Bildschirm zum Filmstudio. Und mit Dir als Regisseur kann der Cartoon ja nur gut werden. In diesem Sinne: Klappe – Action

4 (3) **Banana Prince**

5 (4) **Over Horizon**

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

REDAKTION

TOP GEAR II



Maris Feldmann

Selten war die Fortsetzung so viel besser als das Original. Irre schnell und durch ‚Aufrüstung‘ super cool. Zahllose Stunden verbrachte ich damit ‚A(chim A)-man endlich zu überrunden.



Michael Anton

SECRET OF MANA

Hasta la vista, Link! Neben diesem genialen Rollenspiel siehst Du doch schon etwas alt aus. Zu dritt durch tolle Landschaften zu wandern und Monster zu verprügeln, da kommt Freude auf.



Martin Klugkist

SUPER MARIO KART

So richtig brandneu ist dieses Game nicht mehr. Dennoch bleibt Super Mario Kart für mich die absolute Nummer Eins. Übrigens, A-Man: Es kommt der Tag, an dem ich Dich schlagen werde! Grrrr!



Hans-Joachim Amann

ROCK 'N' ROLL RACING

Wow, was für ein Spiel. Rock 'n' Roll Racing verspricht Action und Spannung ohne Kompromisse. Hinzu kommt der geniale Soundtrack, der so richtig anheizt. Ein zum Klassiker prädestiniertes Game.



Ulrich Mühl

F-ZERO

Beinahe durch Zufall fiel mir dieser Klassiker wieder in die Hände, seitdem bin ich ihm erneut verfallen. Rastlos Runden rasen, jede noch so gute Zeit unterbieten! Ein Klasse-Spiel, auch nach Jahren noch!

LETZTER TEIL

Wie versprochen, liefern wir Euch hier und heute den letzten Teil der Flashback-Levelkarten. Der Planet der Aliens wartet auf seine Vernichtung, und nur Conrad kann es vollbringen. Wir hoffen, daß die Karten Euch bei diesem absoluten Spitzengame helfen konnten. Wenn dem so war oder auch, wenn Ihr überhaupt nichts damit anfangen konntet: Schreibt uns, damit wir Euch auch in Zukunft mit dem versorgen, was Ihr wirklich braucht. Ansonsten wünschen wir noch viel Spaß mit Flashback und dieser TOTAL!

Dieser Schalter öffnet die Tür im Bild. Mit dem Aufzug geht's dann weiter nach unten, aber vorher noch nach rechts ...

Der verletzte Mann gibt Euch eine atomare Sprengladung. Hinter dem engen Durchgang wartet ein Fiesling; benutzt Euren Schild.

Auf dem ersten Absatz liegt ein elektronisches Tagebuch, welches Euch einige offene Fragen beantwortet. Die Schalter steuern den Fahrstuhl.

Öffnet mit dem Schalter die Bodenplatte und vergißt den Teleporter nicht.

Nehmt die Maus und werft den Stein. Der Schalter steuert den Desintegrator.

Mit dem Schalter öffnet Ihr die Bodenplatte. Nach dem Abseilen gibt's dann kein Zurück mehr.

Die Tür müßt Ihr einschlagen. Wenn Ihr mit dem Schalter die andere Tür öffnet, kommt ein Alien.

Hier die Maus absetzen und oben den Teleporter durch die Tür werfen.

Nachdem die unfreundlichen Gesellen beseitigt sind, vergißt nicht, den Stein mitzunehmen!

Und hier haben die Level-

Die Tür ist nun offen. Den Generator solltet Ihr nutzen. Der Elevator bringt Euch auf die nächste Seite.

Endlich wieder ein Energiespender! Den können wir gut gebrauchen.

Ihr müßt erst an die obere Plattform springen, ehe der Fahrstuhl erscheint.

All diese dünnen Plattformen fallen später runter. Denkt daran, wenn Ihr zum letzten Mal hier langlauft.

Wenn Ihr die obere Tür durchschreitet, öffnet sich die untere und läßt das Alien frei.

Hier findet Ihr den Schlüssel, den Ihr fürs nächste Paßwort braucht.

Der Teleporter befördert Euch nach getaner Arbeit wieder nach oben.

Endlich, nach langer Durststrecke, dürft Ihr hier wieder einen Restart-Point aktivieren. (Speichern kann das Modul ja schließlich nicht.).

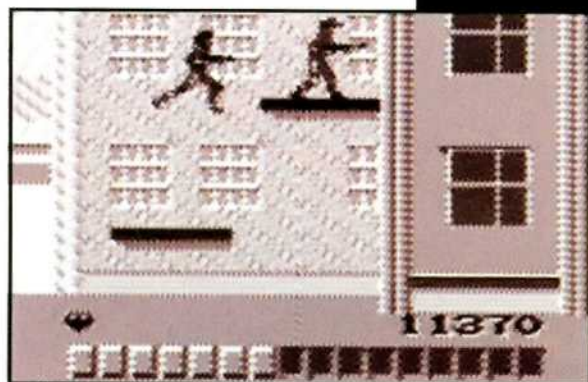
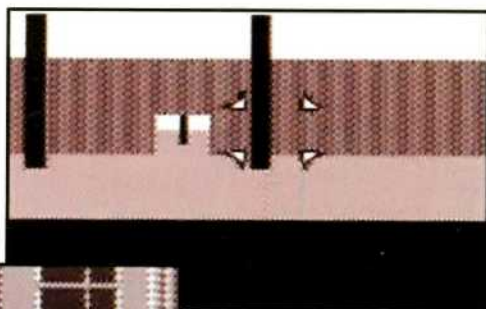
Ein sehr wichtiger Save-Point, denn im nächsten Bild geht's rund. Den Schalter solltet Ihr kurz aktivieren, das kann ja (fast) nie schaden.

Nun endlich, nachdem wir schon so oft über die Entwicklung dieses Games berichtet haben ist „The Lawnmower Man“ schließlich fertig geworden. Lest darum hier und jetzt ob sich das Warten gelohnt hat.

Das Spiel besteht im Wesentlichen aus zwei sich abwechselnden Teilen. Zum einen müßt Ihr in der realen Welt Jump&Run-Sequenzen bestehen, zum anderen düst Ihr im Cyberspace durch virtuelle 3D-Welten. Euer Ziel ist es, als Dr. Angelo zuerst Jobe, den zum Virtual Reality-Monster mutierten Rasenmäher-Mann, und



Interessante Mixtur aus Jump&Run und nie dagewesenen 3D-Flugleveln. Technische Perfektion.



Oben im Cyberspace beim Zielflug, unten im realen Nahkampf mit dem bösen Söldner.

danach den geheimnisvollen Doomplayer unschädlich zu machen. Die Jump&Run-Teile sind dabei nur Mittel zum Zweck, denn Eure eigentliche Aufgabe müßt Ihr in der Computerwelt lösen. Dr. Angelo springt und schießt sich also durch die Level, in denen sich ihm vom Lawnmower Man

Lawnmower Man

Grafik



Die 3D-Sequenzen sehen zwar grafisch langweilig aus sind aber rasend schnell und toll anzusehen.

Sound



Durchschnittliche Musik-Stücke, aber extrem schwache Effekte, die glücklicherweise im allgemeinen Gedudel untergehen.

Gameplay



In der Real-Welt ein normales Jump&Run, im Cyberspace ein tolles Flugspiel; nur zusammen kommt's ein bißchen sonderbar.

Dauerspaß



Durch den hohen Schwierigkeitsgrad und die durchschnittlichen Jump&Run-Teile zieht es nicht die Wurst vom Teller.

TOTAL! - CHECK

Genre Action/Jump&Run
Levels 9+ Unterlevel
Schwierigkeitsgrad ... hoch
Continues -
Speicherkapazität 1 MBit
Erhältlich ab April



kontrollierte Schergen in den Weg stellen, um die Zugangsschnittstellen in den Cyberspace zu finden. Dem ungeübten Spieler wird dies allerdings reichlich schwerfallen, da der Schwierigkeitsgrad gemein hoch liegt. Doch die Mühe wird belohnt, denn die 3D-Fluglevel verbreiten ein Geschwindigkeitsgefühl wie man es auf dem GameBoy noch nicht hatte. Mit wahnwitzigem Speed rast Ihr durch Tunnel und unter Mauern hindurch, daß Euch schwindelig wird. Und alles ohne das geringste Ruckeln. Man merkt: Hier waren Profis am Werk, die den GameBoy wie sich selbst kennen. Leider ist bei der ganzen technischen Perfektion das Gameplay zu kurz gekommen. Die Passagen in der realen Welt sind nicht gerade außergewöhnlich und lassen sich auch nicht besonders gut bewältigen. Die Cyberspace-Abenteuer sehen zwar sehr gut aus, stehen in ihrem Schwierigkeitsgrad den an-

deren aber in nichts nach und können auch nicht auf Dauer begeistern. Den Jungs von Sales Curve ist hier nicht der erhoffte große Wurf gelungen, aber sie haben gezeigt, daß sie was auf dem Kasten haben. Das nächste Game wird bestimmt besser.

Maris Feldmann

THE LAWN MOWER MAN

GAME BOY

1 Spieler

Sales Curve

70 DM



Sehr hoher Schwierigkeitsgrad, keine Continues, leicht nervende Musik und fehlendes Optionsmenü.

Gnadenlos GmbH

Tel.: 089-480 29 13

Gnadenlos GmbH · Orleansstr. 63 · 81667 München

Another World d 79,90
B.O.B. d 79,90
Bomberman d 99,90
Castlevania d 89,90
Chessmaster d 59,90
Darius Twin d 89,90
Dinocity d 79,90
Dragons Lair us 39,90
Drakken d 79,90
Double Dragon d 59,90
Exhaust Heat d 79,90
F1 Pole 129,90
Flashback D 79,90
Gods d 89,90
Goofy d 109,90
Jimmy Connors d 79,90
Joe & Mac d 69,90
King Arthur d 59,90
Lemmings d 69,90
Lost Vikings d 99,90
Mech Warrior us 109,90
Mr. Nutz 119,90
NHLPA '93 d 79,90
On the Ball d 59,90
Oper. Logic Bomb d 99,90
Parodius d 79,90

Pocky & Rocky d 89,90
Populous d 79,90
Prince of Persia d 79,90
Rival Turf d 59,90
Roadrunner d 79,90
Robocop III d 59,90
Simcity d 59,90
Spindizzy World d 49,90
Starwing d 69,90
Super Kick Off d 69,90
Super Pang d 79,90
Super Shanghai II d 69,90
Testdrive II d 79,90
The 7th Saga us 139,90
Total Carnage d 99,90
Wingscommander d 59,90

Info-Gutschein !!!

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

Name: _____

Anschrift: _____

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

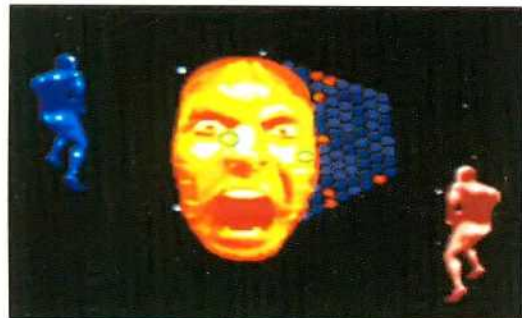
Lieferung erfolgt gemäß unseren Geschäftsbedingungen!

SNES

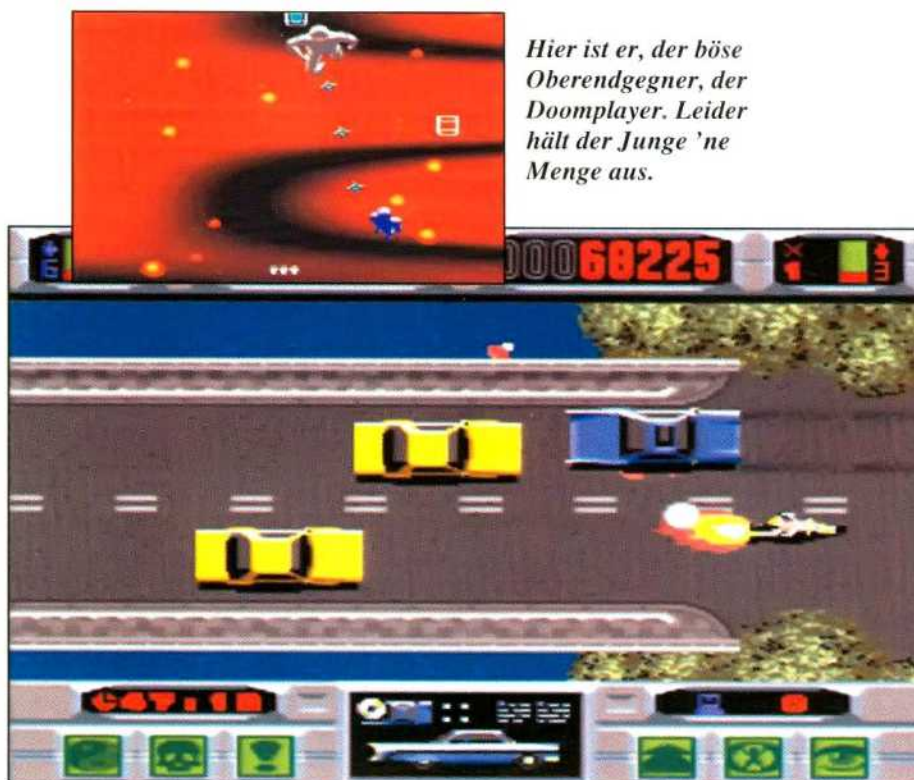
1-2 Spieler

Sales Curve

DM 120



Meist werden Videospiele ja nach erfolgreichen Filmen programmiert. Aber nicht hier, denn in diesem Game wird die Handlung der (noch nicht erschienenen) Fortsetzung verbraten. Mal was ganz neues!



Hier ist er, der böse Oberendgegner, der Doomplayer. Leider hält der Junge 'ne Menge aus.

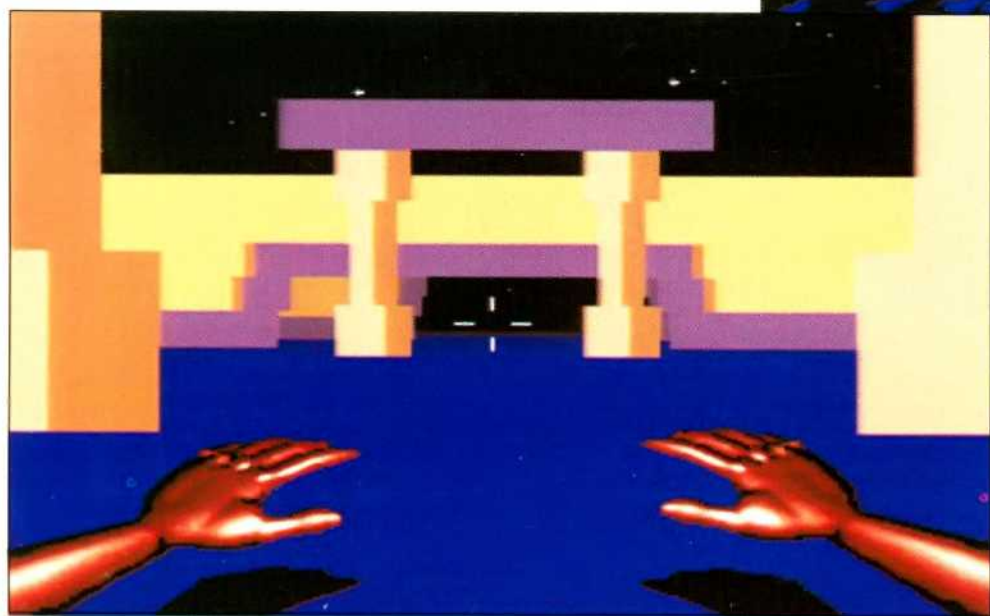
LAWN MOW



Unglaublich schnelle Grafik in den Flugleveln, interessante Mixtur von zwei verschiedenen Spielarten.

Experiment geriet außer Kontrolle, und Jobe entwickelte ungeheure parapsychologische Kräfte. Dies führte so weit, daß er seinen menschlichen Körper aufgab und sich ganz in den Cyberspace zurückzog, um von dort die Welt zu beherrschen.

Hier setzt das Game an, denn Ihr müßt in der Rolle von Dr. Angelo versuchen, den Rasenmähermann zu stoppen. Dazu lauft Ihr allein oder zu zweit durch nicht allzu



aufregende Jump&Run-Level. Hier stellen sich Euch von Jobe gesteuerte Halunken in den Weg, die Ihr aber mit Waffengewalt davon überzeugen könnt, daß es wohl besser wäre nach Hause zu gehen und ein paar Rosenkränze zu beten. Neben der normalen Waffe kann Dr. Angelo noch einen sogenannten Bitstream aufladen, der nach wenigen Sekunden Ladezeit quer



Ach warte schöne Grafik und auch noch so bunt!

Schon weniger schön und weniger bunt!

über den Bildschirm fegt und dabei etliche Bösewichte aus dem Weg räumt. Energie-Power-Ups und andere Nettigkeiten fallen den erlegten Feinden dann manchmal aus der angeschmorten Hosenta-

sche. Wer sich nicht bedient, ist selber schuld.

Das Ziel dieser Real-Welt-Level liegt darin, die Zugangsportale zum Cyberspace zu finden. Dort jagt Ihr entweder in 3D-Flugsequenzen über den Bildschirm, oder Ihr dürft Eure Treffsicherheit an Killerrobotern testen. Beides kommt Grafisch eher schlicht, aber dafür mit ruckelfreiem Hyperspeed

Hilfe, wir werden angegriffen! Wo bleibt die Kavallerie?

daher. Gerade die Fluglevel, in denen Ihr unter Mauern oder durch kleine Fenster fliegen müßt, erzeugen einen sehr guten Eindruck von Geschwindigkeit – solange Ihr nicht irgendwo gegenfliegt, dann ist nämlich Essig. Da die Steuerung nicht

JUMP&RUN VS. VIRTUAL REALITY

gerade sehr ausgereift ist, passiert das häufiger als es einem eigentlich lieb sein kann.

Nachdem Ihr Jobe geschlagen habt kommt heraus, daß hinter der ganzen Schweinerei noch ein anderer steht, der den Rasenmähermann auch nur benutzt hat, der eigentliche Boß: Der Doomplayer. Wenn Dr. Angelo in einem Labyrinth-

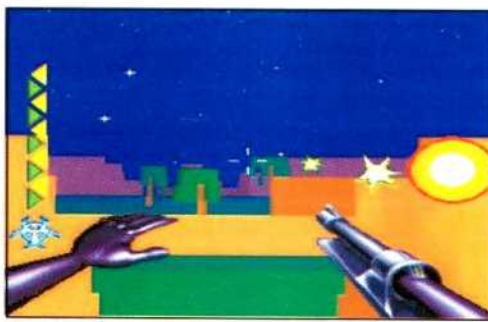


gebäude endlich den Zugang zum Obermotz gefunden hat, geht es in einen von oben nach unten scrollenden

NEGATIV!
Langweiliger Jump&Run-Teil, auf die Dauer wird das 3D-Gefliege auch nicht besser.

Ballerlevel. Hier empfiehlt sich die Zweispieler-Option, da das der einzige Virtual-Reality-Level ist, in dem Ihr gemeinsam kämpfen könnt. Extra-Waffen und Schutzschilde kommen genauso auf Euch zu wie Gesteinsbrocken und der bewußte Doomplayer. Erst nach diesem letzten schweren Kampf habt Ihr Eure Mission erfüllt und dürft Euch das nächste Modul kaufen.

Die Programmierer von Sales Curve haben hier versucht, mit der bescheidenen



Vorsicht, da schießt einer! Nun aber schnell, damit das nicht einreißt!



Haha, das hat er nun davon. Immer druff!

nett anzusehen, aber spielerisch reichlich dünne sind. Außer Geschicklichkeitsfliegen und ab und an ein paar Gegner auf's Korn nehmen ist da nicht viel.

Den besten Eindruck bekommt Ihr natürlich beim selber Spielen, da ja bekanntlich die Geschmäcker verschieden sind. Wir wollen hier weder vollkommen abraten noch euphorisch jubeln, also reingucken und selber urteilen.

Maris Feldmann

Lawnmower Man

Grafik



Teilweise sehr schöne bunte Grafiken und Filmdigis. Tolles Fluggefühl durch die guten 3D-Routinen.

Sound



Er nervt nicht und er ist auch nicht berauschend, der übliche Durchschnitts-Sound eben.

Gameplay



Die Figur läßt sich insbesondere in den Fluglevels nicht gerade sehr komfortabel steuern.

Dauerspaß



Der ist durch den mäßigen Jump&Run-Teil leider nicht besonders hoch. Daran können auch die netten Cyberflüge nichts ändern.

TOTAL! - CHECK

Genre Action/Jump&Run
Levels 13
Schwierigkeitsgrad ... mittel
Continues 3
Speicherkapazität..... 8 MBit
Erhältlich ab April



ER MAN



Konsolentechnik die tollen Virtual-Reality-Szenen des Filmes umzusetzen, und sogar noch ein Spiel daraus zu machen. Leider ist das nicht so gelungen wie sie sich das wohl gedacht haben, denn besonders spektakulär ist Lawnmower Man nicht. Der Jump&Run-Teil ist eher bieder und langweilig, während die die 3D-Spielchen zwar

GAME



SUPER NES

Young Merlin	demnä. erhältlich	Cool World	59.-	Jurassic Park dt/eng	129.-/119.-	Player Manger	89.-	Star Wing dt	109.-	Tuff E Nuff us	99.-
Mega Man X us	demnä. erhältlich	Crash Dummies us	119.-	King Arthurs World dt	109.-	Pocky & Rocky dt/us	129.-/109.-	Streelfighter dt	129.-	Turtles Tournament Fighters dt	139.-
Equinox	demnä. erhältlich	Cybernator dt	119.-	Lamborghini us	109.-	Pop'n Twinbee jp	89.-	Streelfighter Turbo SNES us	139.-	Utopia us	109.-
Pole Position	demnä. erhältlich	Darius Force jp	129.-	Last Action Hero dt	109.-	Prime Goal jp	129.-	Striker us/jp/dt	99.-/89.-/119.-	Vegas Stakes us	99.-
Jungle Strike	demnä. erhältlich	Dennis us	99.-	Lock On us	99.-	Push Over us	79.-	Sunset Riders us/dt	109.-/129.-	Wani Wani World 2 jp	29.-
7th Saga us	129.-	Doomsday Warrior us	49.-	Lost Vikings us	109.-	Redline Racer us	119.-	Super Air Diver dt/jp	129.-/99.-	Waynes World us	69.-
Actraiser II us	119.-	E.V.O. Evolution us	119.-	Magic Johnsons Slam Dunk jp	69.-	Renn & Stimpy Show us	119.-	Suber Back to the Future jp	39.-	Wo are Back us	119.-
Addams Family II us	59.-	Edono Kiba jp	109.-	Magical Quest us	59.-	Riddick Bowe Boxing us	119.-	Super Battletoads us	89.-	Wizards of Oz us	119.-
Aladdin dt/us	119.-/129.-	Empire Strikes Back us/dt	139.-/119.-	Mario Allstars dt/jp	95.-/79.-	RoboCop vs. Terminator us	119.-	Super Bomberman dt/jp	99.-/79.-	Wordtris us	49.-
Aquatic Games us	89.-	F-1 Hero jp	39.-					Super Bomberman us/4 Ply. Ad.	139.-	World Heroes us	129.-
Art of Fighting us	139.-	F-15 Strike Eagle us	119.-					Super Formation Soccer jp	109.-	Wrestlemania jp	39.-
Asterix dt	109.-	F-Zero dt/us	59.-/69.-					Super Nova us	109.-	Zombies Ate My	
BOB dt/us	109.-	Fatal Fury us	99.-					Super Offroad the Baja us	89.-	Neighbours dt/us	119.-/99.-
Back to the Future jp	59.-	Fatal Fury II jp	169.-					Super R-Type III jp	169.-	4-Spieler Adapter SNES	59.-
Barbie us	119.-	Final Fantasy II us	129.-					Super Turrican dt	119.-	60Hz Adapter NTSC SNES dt	39.-
Batman us/jp	59.-/49.-	Final Fight us	69.-					Super Slapshot us	79.-	ASCII Pad us	49.-
Battleship us	119.-	Final Fight II us	119.-					Tazmania us	79.-	Action Replay II 50/60 Hz	109.-
Battletoads vs. Double Dragon us	129.-	Final Stretch jp	99.-					Tecmo Bowl us	109.-	Action Replay PRO Starfox taugl.	99.-
Beethoven us	119.-	First Samurai us	99.-					Tecmo NBA Basketball us	119.-	Dual Remote Pad us	109.-
Bio Metel jp	99.-	Flashback dt	119.-					Terminator us	59.-	GameMaze 50/60Hz	99.-
Blues Brothers us/jp	79.-/59.-	GP-1 Motorcycle	129.-					Terminator 2 dt/us	129.-/99.-	PAL Booster jp	59.-
Boxing Legends us	119.-	Goof Troop us	99.-					Tetris II / III jp	139.-	RGB Kabel dt/us	39.-/29.-
Bubsy dt/us	109.-/89.-	Harley Humongous us	89.-					Tom & Jerry dt/us	79.-/59.-	SNES US 1Pad/220V/RGB-K./us	249.-
Caesars Palace us	109.-	Ikari Warriors jp	99.-					Tony Meolas Soccer us	119.-	Super 4 Joypad SNES dt/us	29.-
Clay Fighter us	129.-	Inindo us	99.-					Top Gear us/dt	109.-/129.-	Super Scope us	109.-
Cliffhanger dt	109.-	James Bond jr. us	59.-					Total Carnage us/dt	119.-/129.-	Universal Adapter Starfox taugl. us	29.-
Combattribes jp	49.-	John Madden 94 SNES us	119.-					Toys us	49.-	Verlängerungskabel jp	19.-
Cool Spot us	119.-							Troddlers us	99.-	Umbau: SNES 50/60 Hz	89.-

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.

SNES**1 Spieler****Ocean****DM 130****MR. NUTZ**

„A new star is born“, das kann man mit Sicherheit sagen. Mit stolz erhobenem Schweif präsentiert sich ein weiterer Jump&Run-Held. Cool wie der gleichnamige Spot, flink wie ein bekannter Igel und kompromißlos wie ein italienischer Star-Klempner hat Oceans Neuzugang das Zeug, es allen Skeptikern gehörig zu zeigen.

**TOTAL GENIA**

In der letzten Ausgabe haben wir ihn schon kurz vorgestellt: „Mr. Nutz“. Nun, nach unzähligen gespielten Stunden, können wir den versprochenen Test liefern. Schon der Titelschirm stimmt uns mit einer wunderschönen Grafik ein, ein riesiges Blumenmeer erstreckt sich bis zum Horizont, selten meinte man, so in die Tiefe blicken zu können.

Während hartgesottene Naturen gleich ins Spiel einsteigen, dürfen die anderen noch das Options-Menü anwählen. Hier könnt Ihr die Anzahl der Leben und Energiepunkte einstellen. Dazu kommen die üblichen Punkte wie Tastenbelegung



Achtung, diese Flaschen wehren sich gegen Austrinkversuche!



Selten sahen wir so schöne große Pilze - und erst recht nicht auf weißen Schäfchenwolken. Hoffentlich sind die nicht auch tschernobyl verseucht.



Ach Gott, ist das Häuschen nicht niedlich?



und Spracheinstellungen, von denen leider nur die französische und die englische zur Auswahl stehen.

Gerüstet mit dem nötigen Vorrat an Lebensenergie, werfen wir uns ins Getümmel, und spätestens hier fällt uns dann auf, daß unser Heldensprite ein Total! niedliches kleines Eichhörnchen ist. Dieses macht sich auf, um den bö-



sen Yeti zu besiegen. Jener versucht nämlich, seinen Machtbereich auf Kosten der anderen Tiere zu vergrößern. Doch das läßt sich Mr. Nutz nicht bieten, und so zieht er los, um mal von Tier zu Tier mit dem Yeti zu reden. Einfach ist die Reise nicht, denn viele Gegner stellen sich Nutz in den Weg. Zu seiner Verteidigung kann er allerdings auf einige praktische Fähigkeiten zurückgreifen. Am einfachsten ist es natürlich, den Gegnern auf den Kopf zu

springen, das verkraften die meisten, wie die Brathähnchen und Killerhäschen, nicht und räumen das Feld. Einige Exemplare, wie die Stachelraupe oder der Igel, haben natürliche Abwehrsysteme gegen Kopfsprünge entwickelt, da muß unser Nager dann seine zweite Attacke anwenden: Den Schweif. Dazu kniet er sich hin und dreht seinen





Schweif einmal um sich herum, in der Nähe stehende Gegner werden so einfach weggewischt. Am wirkungsvollsten ist aber die Fernwaffe. Mr. Nutz kann nämlich eingesammelte Eicheln werfen und so ohne Gefahr die Unholde schon von weitem erledigen, vorausgesetzt, Ihr lest unterwegs fleißig die kleinen Wurfgeschosse auf. Mr.

Achtung, die gefährlichen Hammer-Hauer, verstecken sich bevorzugt in hohlen Bäumen.



Rasante Seilbahnfahrten gehören genauso zum Programm wie versteckte Münzdepots.

Nutz sollte aber auch noch andere Sachen einsammeln, die überall herumliegenden Goldmünzen z.B., oder mal etwas Lebensenergie. Der Weg zum Eisreich des Yeti führt Euch durch sechs Level mit jeweils vier Stages und etliche versteckte Ebenen bis zum Endgegner. Diesen muß der kleine

Schweifträger mit seiner Sprungattacke bekämpfen, ohne selber zu oft getroffen zu werden. Eine Power-Anzeige informiert Euch über den Zustand des Bösewichts. Wenn Ihr ihn bezwungen habt, wird abgerechnet und zwar mit Hilfe



der Goldmünzen, welche Ihr unterwegs fleißig einsammelt. Da es kein Zeitlimit gibt, habt Ihr die Möglichkeit, jeden Level genau abzusuchen, was Ihr auch tun solltet, denn es gibt

überall versteckte Plattformen oder alternative Wege, die Euch zu verborgenen Münzen bringen.

POSTIV!

Wunderschöne Grafiken, toller Sound und super Spielbarkeit sorgen für langen Spielspaß.

Die Macht der Magie



Aha, diesen Pokal sollen wir also erreichen. Da will aber erst einmal ein Schalter umgelegt werden, sonst kommen wir nicht dran.

Kaum davon genascht, wird Mr. Nutz auch schon ein Opfer der Magie – er schrumpft ...



... und fällt ins Spülbecken. Hier fängt der Ernst des Lebens dann richtig an ...

... denn giftiges Spülwasser und fiese Gegner wollen bezwungen werden, auch mit Putzschwämmchen.



Unsere Anzeige ist Euch nicht **Groß** genug? – Dafür sind unsere Preise um so kleiner !!!

★ **TVGAMES** ★

Gratis bekommt Ihr die neue „**Marktübersicht Telespiele**“

(Alle Spiele von NINTENDO, SEGA, NEO-GEO mit An- und Verkaufspreisen D, US, JAP)

Sofort anrufen
030/781 15 36
oder schreiben
10823 Berlin, Grunewaldstr. 81

Laden: Berlin Wedding • Brüsseler Str. 19

Tel.: 453 22 73 – Hier auch „TESTKAUF“

Manche führen Euch in schwindelerregende Höhen, andere tief unter die Erde. An verschiedenen Stellen müssen erst einige Gegenstände verschoben werden, damit Nutz seinen weiteren Weg bestreiten kann. Die verschiedenen Gegner sind an die jeweiligen Levels angepaßt: Während Euch im Wald Äpfel, Blumen, Bienen und Mistkäfer das Leben schwermachen, sind es im Abfluß Fische, Cool Spots (!), Blasenmännchen und Abflußreiniger. Allen gemeinsam ist eigentlich nur ihre Niedlichkeit. Man merkt, mit wieviel Liebe zum Detail die Programmierer gearbeitet haben. Das gleiche gilt auch für Mr. Nutz. Seine Animation ist wirklich brilliant. Wenn



Hektik für entspanntes Spielen sorgen, bringen schnellere Passagen Euren Puls auf Hochtouren, wenn es an die Endgegner geht. Habt Ihr Euer SNES eigentlich schon

NAGETIERE AUF DEM VORMARSCH

an die Stereoanlage angeschlossen? Da der Schwierigkeitsgrad des Games langsam ansteigt, haben sowohl Anfänger als auch Profis ihren Spaß daran, hier durch eine abwechslungsreiche Umgebung zu springen. Das Eichhorn läßt sich sehr gut steuern. Exakte Manöver sind kein Problem, so daß Ihr nach kurzer Übungsphase mit den meisten Gegnern fertig werdet. Unfaire Stellen kommen eigentlich nicht vor,

wenn auch manche Passagen recht knifflig sind und etwas Fingerspitzengefühl verlangen. Aber schließlich wollt Ihr ja auch längeren Spaß an Eurem Modul haben. Solltet Ihr trotzdem eines Eurer (drei bis sechs) Leben verlieren, startet Ihr am Anfang der jeweiligen Stage. Bei Verlust aller Eurer Leben könnt Ihr dank unendlicher Continues trotzdem weitermachen, werdet allerdings an den Beginn des Levels gesetzt. Der einzige Nachteil des Games ist die leider fehlende Paßwort-Funktion. Habt Ihr erst einmal ausgeschaltet, müßt Ihr wieder ganz am Anfang beginnen. Action-Replay, kann hier Wunder wirken.

Durch die wunderschöne und friedliche Atmosphäre, die beim Spielen aufkommt, ist Mr. Nutz besonders für jüngere Spieler geeignet, doch nicht nur die, sondern jeder, der Freude an einem erstklassigen Jump&Run hat wird mit diesem Modul mehr

als zufrieden sein. Die immer neuen Gegnertypen, das erstaunlich gute Leveldesign mit seinen vielen versteckten Extras, die wunderschöne Grafik, der tolle Sound und die exzellente Spielbarkeit machen Mr. Nutz zu einem Spitzenprogramm, das keinen Vergleich mit den anderen großen Vertretern des Genres zu scheuen braucht. Die ersten Level sind zwar vergleichsweise noch etwas trist, doch dann geht's richtig ab auf Eurer Konsole.

Wer hier nicht zugreift oder zumindest probespielt, hat sein SNES umsonst gekauft.

Maris Feldmann



Unten seht Ihr eine der sehr gefährlichen Ballett-Blumen.



Wenn der alte Sonic (der von Sega) sehen könnte wie Nutz mit den Igeln umspringt, würde er bestimmt ...?



Irgendwie erinnert dieses Flossentier an Cool Spot, oder was meint Ihr?

er Gegenstände schiebt, sieht man richtig, wie er sich anstrengt, und wenn er im Spülbecken taucht, dann bildet er mit seinem Schwanz eine Taucherglocke. Es macht echt Spaß, den Kleinen durch sein Abenteuer zu begleiten.

Unterstützt wird dieser Detailreichtum durch stimmungsvolle Grafiken im Hintergrund, die (natürlich) parallax mitscrollen und so immer eine unglaubliche Tiefenwirkung erzeugen.

Vor lauter Lob über die optischen Seiten des Games wollen wir den Sound nicht vergessen, denn das hätte er nicht verdient. Die Melodien des Games passen wunderbar zum Geschehen auf dem Schirm. Während ruhige Stücke ohne viel

Die Spinne ist der erste Endgegner des Games. Wenn Ihr sie nicht besiegt, kommt Ihr nicht weiter.



Im Abfluß versteckt sich die fiese Obermottz-Krake.



Wenn Ihr die ganze Zeit hier stehen bleibt und ein bißchen auf die Tötenköpfe aufpaßt, erledigt Ihr die Hexe ohne eigene Gefahr!



Mr. Nutz

Grafik



Zu Anfang noch etwas eintönig aber dann abwechslungsreich und durchgehend gut. Niedlichkeitsfaktor 1+.

Sound



Langsame und beruhigende Stücke tragen viel zur Entspannung bei. Auch nach längerer Zeit noch hörsenswert.

Gameplay



Gewaltfrei und niedlich. Gute Steuerbarkeit. Versteckte Level. Was will man denn noch mehr?

Dauerspaß



Das einzige was den Dauerspaß hier trübt ist eine fehlende Paßwort-Funktion.

TOTAL! - CHECK

Genre Jump&Run
Levels 6 à 4 plus Extra
Schwierigkeitsgrad ... mittel/steigend
Continues unbegrenzt
Speicherkapazität 8 MBit
Erhältlich ab März



NEGATIV!
Ohne Batterie und Paßwort-Funktion muß man leider immer wieder von vorn starten.

SENSIBLE SOCCER SNES



Bestell Nr. 601

Versandkosten frei

DM 149,95

Spannender kann selbst die Fußballweltmeisterschaft nicht sein: Sensible Soccer bietet superrealistische Action mit allen Finessen unseres Volkssports Nr. 1.



Bestell Nr. 602

CASTLE QUEST GB

Elemente von Schach und Rollenspiel garantieren Strategie-Spaß bis zum Abwinken!

DM 69,95

FLASHBACK SNES

Technisch brillantes und stimmungsvolles Action-Adventure der neuen Generation. Rettet die Erde!



Bestell Nr. 603

Versandkosten frei

DM 149,95

POCKY & ROCKY SNES



Bestell Nr. 605

Versandkosten frei

DM 149,95

Das Actionspiel für die ganze Familie: Niedliche Knuddel-Charakter. Super Gameplay, tolle Grafik.

TOP HITS *total aktuell*

MECHWARRIOR SNES



Bestell Nr. 604

Versandkosten frei

DM 149,95

Um einen Battle Mech zu steuern braucht Ihr keinen Führerschein – dieses Modul genügt!

MR. NUTZ SNES



Bestell Nr. 606

Mega-Cooler Jump & Run mit niedlicher Spitzengrafik. Achtung: Suchtgefahr!

DM 129,95



Bestell Nr. 607

Versandkosten frei

DM 159,95

NBA JAM SNES

Der Spielhallenknaller Nr. 1 für Euer SNES mit all den Profis aus der NBA. Geniale Animationen, super Sound, erst-klassige Action. Ein Muß!

SNES so lange der Vorrat reicht Klassiker

DINOCITY • 89,95
Bestell Nr. 701

SIM CITY • DM 89,95
Bestell Nr. 702

SHANGHAI II • 89,95
Bestell Nr. 703

ANOTHER WORLD • 99,95
Bestell Nr. 704

BOOSTER-BOY

Autos werden getuned, warum nicht auch Euer Game Boy? Hier ist der perfekte Tuningsatz mit Lupe, Licht, Joystick und Stereo-Lautsprechern.

DM 79,-
Bestell Nr. 401



TRIBAL TAP

Jetzt geht die Post ab: Lästiges Zuschauen ist nun Tabu, denn dank des Tribal Tap können bis zu sechs Pads ans SNES angeschlossen werden.

DM 69,95
Bestell Nr. 404



ACTION REPLAY

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

DM 99,-
Bestell Nr. 403



Versandkosten frei



DM 149,-
Bestell Nr. 402

S · H · O · P

Total!

Best.-Nr. 101 · DM 6,- Best.-Nr. 102 · DM 6,- Best.-Nr. 103 · DM 6,- Best.-Nr. 104 · DM 6,- Best.-Nr. 105 · DM 6,- Best.-Nr. 106 · DM 6,- Best.-Nr. 107 · DM 6,- Best.-Nr. 108 · DM 9,80



7/93



8/93



9/93



10/93



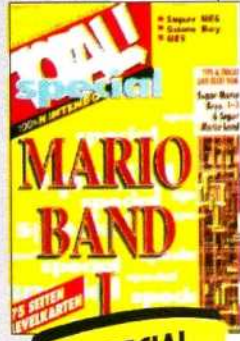
11/93



12/93

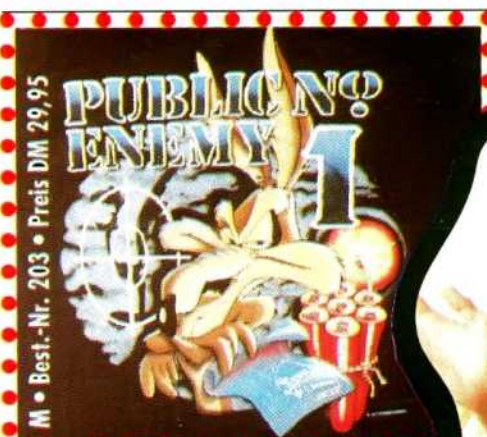


1/94



SPECIAL
1/94

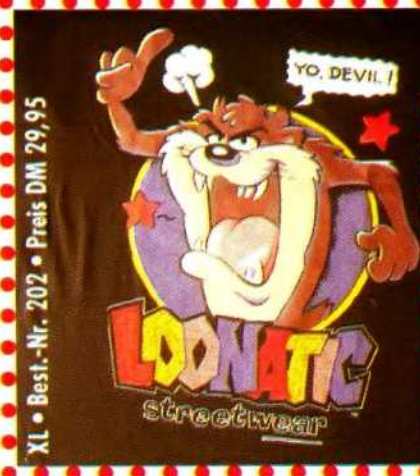
T-Shirts



M, Best.-Nr. 203 • Preis DM 29,95



M, XL • Best.-Nr. 201 • Preis DM 29,95



XL • Best.-Nr. 202 • Preis DM 29,95



M, XL • Best.-Nr. 207 • Preis DM 29,95



M, XL • Best.-Nr. 205 • Preis DM 29,95



M, XL • Best.-Nr. 204 • Preis DM 39,95



M, XL • Best.-Nr. 210 • Preis DM 29,95

Sonic 2
M, XL • Best.-Nr. 208 • Preis DM 29,95

Street Fighter 2
M, XL • Best.-Nr. 206 • Preis DM 29,95

Sonic The Hedgehog 2
M, XL • Best.-Nr. 209 • Preis DM 29,95

Taschen



Hände hoch? Kein Problem! Mit dieser Tasche bleibt alles wo es hingehört.

Artikelnummer 203, PS-2, nur DM 29,95

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

Artikelnummer 201, GC-1, nur DM 44,95

Immer noch groß genug für Deinen kleinen Freund nebst Lieblingsmodulen.

Artikelnummer 202, PS-1, nur DM 19,95

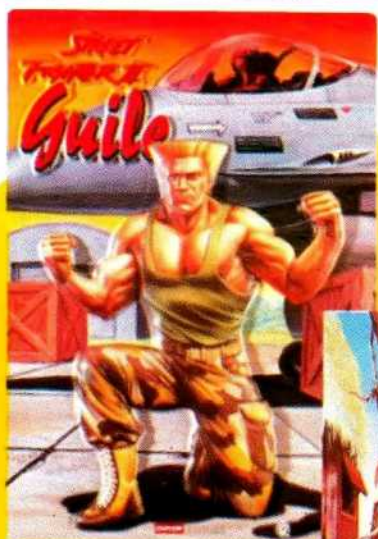


Genau richtig für die SNES-Konsole, Joypads und Module: Die leichte, aber robuste Nylontasche von Case Logic, dem Cadillac unter den amerikanischen Equipment-Verpackern.

Artikelnummer 200, GC-2, nur DM 59,95



je
DM 19,-



3D Poster

Street Fighter 2 - Guile
3D-Poster (37/54cm)
Best. -Nr. 406

Street Fighter 2 - Blanka
3D-Poster (37/54cm)
Best.-Nr. 405



Street Fighter-Fans, wir haben das ultimative Mittel gegen langweilige Zimmerwände: Unsere bärenstarken 3D-Reliefposter der Mega-Muskelmänner zeigen Euch die Street Fighter-Superstars Guile und Blanka und vertreiben garantiert jede langweilige Rauhfaserstimmung aus Euren vier Wänden!

Die bösen Jungs aus der Prügel-Legende präsentieren sich von ihren besten Seiten. Make your choice! Now! Street Fighter-Pins (12er-Pack)
Best.-Nr. 407 · DM 29.95



"Ich glaub', mich sticht ein Dschinni..." Holt Euch die Helden aus Disneys unerreichtem Meisterwerk als tolle Ansteck-Pins! Aladdin und Co. verzaubern selbst die tristesten Alltags-Klamotten. Aladdin-Pins (12er-Pack) Best.-Nr. 408 · DM 29,95



Chris Hülsbeck, der Meister der Game-Soundtracks, hat die seine besten Werke im feinsten Digitalsound neu eingespielt!

jeweils über 70 Min !!!



TURRICAN: Best.-Nr. 302

Preis je CD nur DM 29,95

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten

TOTAL!

BESTELL - COUPON 3/94

Anz.	Best.-Nr.	Artikel	•	Größe	Preis	Anz.	Best.-Nr.	Artikel	•	Größe	Preis
Ja , hiermit bestelle ich aus dem TOTAL! Shop Inland: Zahlungsweise (bitte ankreuzen):											Gesamt

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

Name (Bitte in DRUCKBUCHSTABEN schreiben)

Straße

PLZ/Ort

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

☐ per Eurocheck zur Verrechnung
(Kartenummer nicht vergessen!)☐ per Nachnahme (**nur Inland, zuzüglich Nachnahmegebühr!**)

Bitte keine Überweisung!

Versand kosten

Inland: Bei Bestellungen unter DM 15,- fallen Versandkosten von DM 8,- an.
Bei einem Bestellwert über DM 15,- fallen Versandkosten von DM 12,- an.

Ausland:

Versandkosten DM 12,-.
Bei Bestellungen **über
DM 145,-** Warenwert
erfolgt der **Versand
kostenfrei.**

Für Mehrfachbestellungen bitte Stückzahlen eintragen. Die Lieferung erfolgt schnellstmöglich nach Vorratslage. Mit Erscheinen dieser Ausgabe verlieren alle anderen Preislisen 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

FANPRO

COMPETITION

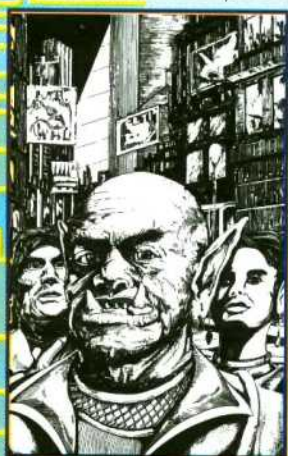
Laguna
VIDEO GAMES

TOTAL!





WILLKOMMEN IM JAHR 2053



Denn hier tanzt der Bär und boxt der Papst im Kettenhemd. Ihr würdet diese Welt nicht wiedererkennen, zuviel hat sich verändert. Mit dem Auftauchen der Magie kamen auch die als Fabelwesen verkannten Geschöpfe wie Orks, Trolle, Elfen und Drachen auf die Erde zurück. Während die Technologie immer weiter entwickelt wurde, lehnten sich lange unterdrückten Naturvölker auf und gestalteten sämtliche bekannten Grenzen neu. Naturkatastrophen und Seuchen taten das übrige. In dieser Welt voll Magie, High-Tech und Gefahr könnt Ihr in einem der besten Rollenspiele fantastische Abenteuer bestehen. Na, neugierig geworden? Dann macht mit bei unserer Competition und gewinnt einen der vielen tollen Preise rund um das Shadowrun-Szenario. Es lohnt sich!!!

CHECK YOUR MIND:

Um die Sache nicht zu einfach zu machen, stellen wir auch diesmal eine kleine Preisfrage! Schaut Euch das rechte Bild genau an, und sagt uns, **auf welchem Gebäude die Orks Ihre Flaggen hissen!** Da wir nicht ganz so fies sind wie wir aussehen, gibt's sogar 'nen kleinen Tip: Denkt mal an Berlin, da steht mitten drin so ein komisches Bauwerk.



1. PREIS:

Ein SNES & Shadowrun-Videogame & Rollenspiel-Regelwerk & Deutschland-Quellenbuch+Virtual Reality-Quellenbuch & Shdr.-Abenteuer & Drachen-Zinnminiatur & Shadow-Trilogie. Hey, was wollt Ihr mehr?

WEITERE PREISE:

Für den 2.-20. Preis gibt's noch 9 Videospiele, 19 Virtual Reality-Bücher, 3 Shadowrun-Abenteuer, je 2mal Regelwerk und Deutschlandbuch, den Drachen und die Trilogie. Als Trostpreis haben wir dann noch Shadowrun-Anstecker für Platz 21-30. Also: Mitmachen!



MEIN SHADOWRUN-TICKET

In das „Shadowrun-Ticket“ schreibt Ihr das Lösungswort, Euren Namen, Alter, Adresse und Euer Nintendo-System. Dann ausschneiden, auf eine Postkarte kleben oder in einen Umschlag stecken. Das Ganze geht bis zum 18. März 1994 (Einsendeschluß) an: **TOTAL!, Shadowrun, Heilwigstr. 39, 20249 Hamburg.** Der Rechtsweg ist ausgeschlossen...

Name und Alter

Straße

PLZ/Ort

System

Das Gebäude heißt:

TOTAL!



MONDAY NIGHT FOOTBALL

SNES

1-2 Spieler

Data East

DM 120

Trotz Mode 7
technisch
nur mäßig.

Football - die zweite, in diesem Heft: Data East schickt einen actionreichen Madden-Konkurrenten ins Rennen um den 'Bit Super Bowl'.

Während bei Madden NFL '94 Realismus ganz groß geschrieben wird, legen die Programmierer von „Monday Night Football“ mehr wert auf kernige Action. So verwundert es auch nicht, daß lange nicht so viele Spielzüge zur Wahl stehen, als beim Referenz-Game von Electronic Arts. Zwar ist dies nicht zwangsläufig ein Manko, doch spätestens dann, wenn die spärlich animierten Sport-



ler (keine NFL-Jungs) langsam über das Feld ruckeln, gibt es Grund zum Meckern. Da täuschen auch Sprachausgabe und animierte Zwischensequenzen über die technischen Mängel nicht hinweg. Sehr lobenswert hingegen ist das Statistiksyste, das von mehreren Hundert Spielern Daten und zusätzlich zwei der schönsten Spielzüge automatisch speichert. Fazit: Wem Madden NFL '94 zu komplex ist, der darf hier ruhig einmal die Pille werfen. Geniales darf er dabei jedoch nicht erwarten.

Hans-Joachim Amann



Grafik ■■■■■

Sound ■■■■■

Gameplay ■■■■■

Dauerspaß ■■■■■

TOTAL! - CHECK

Genre Sport
Levels
Schwierigkeitsgrad ... je nach Paarung
Continues Batterie
Speicherkapazität 16 MBit
Import aus USA

FAZIT
3-

SNES

1-2 Spieler

Data East

DM 120

Eine der
zahlreichen
Trickspiel-
aufgaben.

SIDE POCKET

Ihr wollt abends noch eine ruhige Kugel schieben, doch alle Billard-Tische in der Umgebung sind besetzt? Kein Problem, dank „Side Pocket“.

wie es sich gehört. Beim Pocket Game geht Ihr auf US-Tournee und spielt in fünf verschiedenen Städten, allerdings nur, wenn Ihr gut spielt und Euch qualifizieren könnt.

Wer einen Spielpartner zur Hand hat, der kann zusätzlich die 'Nine Ball'-Variante kosten. Dabei gewinnt stets derjenige, dem es als erster ge-

man sich jedoch ein wenig mehr Realitätsnähe. Wirklich nette Sounds sorgen für ordentliche Billard-Café-Atmosphäre. Fazit: Nette Unterhaltung - nicht mehr, aber auch nicht weniger.

Hans-Joachim Amann

Grafik ■■■■■

Sound ■■■■■

Gameplay ■■■■■

Dauerspaß ■■■■■

TOTAL! - CHECK

Genre Sport
Levels
Schwierigkeitsgrad ... niedrig bis hoch
Continues
Speicherkapazität 8 MBit
Import aus USA

FAZIT
3



Für einen bis zwei Spieler ist Data Easts „Side Pocket“ ausgelegt. Wer allein ist, der darf ausschließlich mit dem 'Trick Game' und dem sogenannten 'Pocket Game' vorlieb nehmen. Bei ersterem gilt es, zahlreiche Puzzles mittels geschicktem Trickspiel zu lösen, um nach und nach Teile des Bildes einer Dame anschauen zu dürfen - bis man sie ganz sieht. Selbstverständlich bekleidet - ganz



Das Ballverhalten ist nicht ganz zufriedenstellend.

lingt, die Kugel mit der Neun einzulochen. Keine Frage, daß bei Side Pocket sämtliche Spezialstöße auszuführen sind. Man kann die Kugel sogar springen lassen. Im großen und ganzen ist das Ballverhalten auch recht realistisch, beim Anstoß wünscht

SNES

1 Spieler

Extreme

DM 120

Ihr habt gerade kein
Kartenspiel zur Hand und
wollt trotzdem 'ne Runde
Solitaire spielen?

SOLITAIRE



Es gibt wenig Dinge die so entspannend sind wie Kartenlegen. Damit Ihr das nun auch mit Eurem Lieblingsgerät (SNES?) machen könnt haben die Jungs von Extreme eine wirklich nette Umsetzung dieses Games programmiert. Zwölf unterschiedliche Versionen dieses Klassikers sind auf das Modul gebannt worden. Vielfältige Optionen verwöhnen den anspruchsvollen Spieler. So könnt Ihr die Sprache – ja auch Deutsch – wählen, die Cursor-Geschwindigkeit einstellen, Euch vom Rechner Hilfestellungen

geben lassen, und alle möglichen Spielvarianten probieren. Wer die Regeln der verschiedenen Games nicht beherrscht, kann sie sich natürlich auch erklären lassen. Ganz besondere Erwähnung verdient die Hintergrundmusik. Selten passte sie gut zum Game



wie hier. Das erste Stück z.B. ist so wunderschön ruhig und entspannt, daß Ihr es den ganzen Tag (bei Hausaufgaben und so) laufen lassen könnt. Dazu passend stehen auch mehrere Arten von

Sound-Effekten zur Auswahl. Notorische Soundmuffel können beides auch ausstellen. Netterweise wurde auch an die Besitzer einer Maus gedacht, denn mit dieser läßt sich so ein Game natürlich sehr viel komfortabler steuern.

Falls Ihr gerne Karten legt oder Euch einfach nur entspannen wollt, solltet Ihr auf jeden Fall einen Blick riskieren.

Maris Feldmann

Grafik ■■■■■

Sound ■■■■■

Gameplay ■■■■■

Dauerspaß ■■■■■

TOTAL! - CHECK

Genre Simulation

Levels 12

Schwierigkeitsgrad ... -

Continues -

Speicherkapazität..... 2 MBit

Import aus USA



Cybersoft-Versand: Schönstraße 91, 81543 München
Tel. 089/6645-30 - Fax 6645-62

Ladenverkauf:
Theresienstraße 152
80333 München
Tel.: 089 / 522787

SUPER NES

7th Saga us 129,00
Actraiser 2 us 129,00
Addams Family dt 89,00
Addams Family 2 (Pugsley's S.) dt 99,00
Aero der Akrobat dt 119,00
Air Driver dt 119,00

Aladdin (us) + Wing Commander (us)
DM 169,-

Aladdin us 89,00
Aladdin dt 109,00
Aleste dt 127,00
Alfred Chicken dt 139,00
Alien3 dt 109,00
Aliens vs. Predators dt 109,00
Amazing Tennis dt 129,00
Andre Agassi Tennis dt 109,00
Aquatic Games us 99,00
Art of Fighting us 129,00

Asterix + Tiny Toon
DM 199,-

Asterix dt 105,00
Asterix nl 95,00
Axelay dt 109,00
B.O.B. dt 89,00
Baby T-Rex dt 109,00
Barbie dt 109,00
Batman Returns dt 109,00
Battleship dt 129,00
Battletoads dt 99,00
Beethoven dt 109,00
Best of the Best dt 129,00
Blues Brothers dt 109,00
Bram Stoker's Dracula dt 109,00
Bubsy dt 99,00
California Games 2 dt 109,00
Captain America us 129,00
Castlevania 4 dt 109,00
Chessmaster dt 115,00
Chuck Rock dt 99,00
Clay Fighter us 129,00
Cliffhanger dt 99,00
Cluedo us 79,00
Congo's Caper dt 99,00

Cool Spot + Crash Dummies
DM 219,-

Cool Spot dt 119,00
Cosmo Gang dt 129,00
Crash Dummies dt 109,00

Cyberbator dt 113,00
Cyberspin us 89,00
Darius Twins dt 99,00
Dennis dt 109,00
Dino City dt 119,00
Double Dragon dt 125,00
Dr. Franken dt 99,00
Duffy Duck dt 129,00
Earth Defence Force dt 109,00
Equinox dt 119,00
F-Zero dt 49,00
F1 Exhaust Heat 1 dt 109,00
F1 Poleposition dt 119,00
Flashback dt 119,00
Flashback us 99,00
GP 1 dt 109,00
George Forman's Box. dt 59,00
Gods dt 119,00
Goof Troop dt 109,00
Harley's Humong. Adv. us 99,00
High Impact dt 109,00
Hit the Ice us 99,00
Home Alone dt 109,00
Home Alone 2 dt 109,00
Hook dt 119,00
Hunt for Red Oktober us 89,00
James Pond 2 dt 79,00
Jimmy Connors pro Tennis Tour dt 109,00
Joe & Mac dt 109,00
John Madden Ft. ball 93 dt 99,00
John Madden Ft. ball 94 us 119,00
Jurassic Park dt 119,00
King Arthur's World dt 109,00
Lagoon dt 119,00
Lagoon us 89,00
Last Aktion Hero dt 99,00
Lemmings dt 109,00
Lethal Weapon dt 99,00
Lock on us 119,00
Lost Vikings dt 99,00
Magic Sword dt 99,00
Magical Quest dt 105,00
Major Title Golf dt 109,00
Mario All Star dt 89,00
Mario Kart dt 91,00
Mario Paint mit Maus dt 91,00
Mario is Missing dt 129,00
Mechwarrior dt 129,00
Mega lo Mania dt 109,00
Mickey's Challenge dt 119,00
Monopoly us 79,00
Mortal Kombat dt 129,00
Mr. Nutz dt 105,00
Mys. Quest Leg. (dt.Text) dt 89,00
NBA Allstar Challenge dt 109,00

NBA Jam dt 129,00
NBA Showdown us 129,00
NHLPA Hockey '93 uk 99,00
NHLPA Hockey '94 us 119,00

Nigel Mansell + F1 Exhaust Heat
DM 199,-

Nigel Mansell's W. Champ. dt 113,00
On the Ball dt 109,00
Operation Logic Bombs dt 109,00
Outlander dt 115,00
Paladins Quest us 119,00
Paperboy 2 dt 105,00
Parodius dt 109,00
Pierre le Chef dt 109,00
Pink Panther dt 119,00
Player Manager (Rummenigge) dt 115,00
Ploc dt 89,00
Pocky & Rocky dt 129,00
Pool dt 109,00
Pop 'n Twin Bee dt 119,00
Populous dt 109,00
Powermonger dt 109,00
Prince of Persia dt 109,00
Protector dt 99,00
Push Over dt 99,00
Race Drivin dt 69,00
Rasenmäher Mann dt 119,00
Rival Turf dt 99,00
Robocop 3 dt 99,00

Rock'n Roll Racing dt 109,00
Rocky Rodent dt 109,00
Secret of Mana us 129,00
Sensible Soccer dt 119,00
Shadowrun dt 119,00
Sim City dt 87,00
Sky Blazer dt 119,00
Snow White dt 117,00
Solitaire dt 99,00
Soul Blazer dt 109,00
Spindizzy World dt 119,00
Star Wars dt 115,00
Star Wars 2 (The Empire) dt 119,00
Star Wing dt 99,00

Streelfighter Turbo + Streelfighter Joypad
DM 159,-

Streelfighter 2 Turbo dt 129,00
Strike Gunner dt 89,00
Striker us 109,00
Sunset Riders dt 129,00
Super Battle Tank uk 99,00

Bombberman + 4 Spieler Adapter
DM 139,-

Super Bombberman dt 99,00
Super Conflict dt 119,00
Super R-Type dt 91,00
S. Slap Shot (Ice-Hockey) us 119,00

Super Swiv dt 125,00
Super Tennis dt 89,00
Super Turrican dt 109,00
Tazmania dt 119,00
Terminator 1 dt 119,00
Terminator 2 (Judg. Day) dt 116,00
Terminator 2 (Arc. Game) dt 116,00
Thomas the Tank Engine us 129,00
Time Slip dt 109,00
Tiny Toons dt 109,00
Tom & Jerry dt 109,00
Top Gear 2 dt 109,00
Total Carnage dt 119,00
Trolls dt 99,00
Tuff n'uff us 129,00
Turtles 4 dt 109,00
Turtles Tournament Fighters dt 135,00
Utopia dt 115,00
WCW Wrestling dt 109,00
WWF Royal Rumble dt 129,00
WWF Wrestlemania dt 119,00
We're Back dt 99,00
W. in the World is Carmen dt 109,00
Wing Commander us 119,00
Wing Commander dt 79,00
Wing Corn. Secret Mission dt 109,00
Winter Olympics dt 129,00
World Class Soccer dt 115,00
World Heroes dt 129,00
World League Basketball dt 87,00
Young Merlin (16 MB) dt 129,00
Zelda dt 87,00
Zombies dt 113,00

Zubehör

4 Spieler Adapter S.NES dt 59,00
Action Replay Pro 2 S.NES dt 109,00
Angler Joypad dt 34,00
Game Mage (Mogelmodul) dt 99,00
Infrared Joypads dt 119,00
Patriot Joypad (Streelfighter) dt 49,00
Pro Pad S.NES dt 29,00
Programm Pad S.NES dt 69,00
Scart-Kabel S.NES dt 25,00
Stereo A/V Kabel (m. Scart) dt 29,00
Super Nintendo mit Mario dt 299,00
Super Nintendo Ohne Spiel dt 199,00
Super Scope (incl. 6 Spiele) dt 139,00
Univ. Adapter Pro (60 Hz) dt 39,00
Super Scope (incl. 6 Spiele) dt 139,00
Univ. Adapter Pro (60 Hz) uk 39,00
ASCII Joypad dt 49,00
Joypad (Nintendo) dt 39,00
Verlängerung (Extension) dt 20,00

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,-. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten!

Händleranfragen erwünscht
Gegen entsprechenden Händlernachweis

Gezinkte Bytes

Der Wunsch des Menschen, beim Spielen zu schummeln, ist so alt wie das Spiel selbst. Schon die alten Römer kannten gezinkte Würfel und machten kräftig davon Gebrauch...

Die Meinungen über sie sind gespalten. Für die einen sind sie schlicht und ergreifend Gameplay-Killer, für die anderen das einzige Mittel, um hammerharten Spielen beizukommen. Die Rede ist von Schummelmodulen.

Mittels einer speziellen Elektronik verändern diese Geräte einige Speicherzellen des SNES-RAMs und sorgen so dafür, daß Euer Lebensvorrat nicht abnimmt oder die Zeit stehenbleibt. Selbst der fieseste

Endgegner wird so zum zahmen Hamster degradiert, den Ihr mit einem Finger vom Bildschirm schnippen könnt.

Bislang beherrscht 'Datel' mit ihren -inzwischen berühmten- Action Replays den deutschen Markt. Doch die Konkurrenz schläft nicht. Der 'X-Terminator' aus dem Hause 'Fire' und das 'Game Mage' von 'Game Partners' wollen ebenfalls Ihr Stück vom Kuchen.

Martin Klugkist

Action Replay Pro

Rein äußerlich ist das „Action Replay Pro“ die graue Maus unter den Schummel-Modulen. Kein eigener Modulschacht und ein eher unauffälliges Gehäuse. Selbst nach dem Einschalten gibt es sich bescheiden und verbirgt seine Qualitäten hinter einer recht spartanischen Menüführung. Die wahre Power zeigt es erst, wenn es darum geht, den unfairsten Spielen die Zähne zu ziehen. Dafür braucht

das Action-Replay Pro einen achtstelligen Code. Am einfachsten ist es natürlich, die Tips&Tricks durchzublätern und dort nach dem

passenden Code zu suchen. Sobald Ihr fündig geworden seid, gebt Ihr ihn ein, und schon geht es los. Besonders bei brandneuen Games ist jedoch nicht immer das Paßwort sofort verfügbar. Genau dann kommt der Scanner zum Tragen. Dank der fünf verschiedenen Such-

programme könnt Ihr mit ein wenig Übung fast jedes Game 'knacken'.

Datel

manuelle Eingabe

Code-Scanner

max. 4 Codes

DM 120



Datel

manuelle Eingabe

Code-Scanner

max. 100 Codes

DM 120

Action Replay Pro 2

Mit dem 'Action Replay Pro 2' bringt 'Datel' eine leicht entstaubte Version des Klassikers heraus. Die Menüs sind etwas übersichtlicher und leichter zu bedienen.

Neu ist die Slow-Motion-Funktion, die Euch auf Knopfdruck das Spiel auf Schneckentempo abbremsst. Zudem müßt Ihr Euch nicht mehr auf lediglich vier Codes beschränken, sondern könnt bis zu 100 Adressen gleichzeitig manipulieren. Wer das alte Action Replay sein Eigen nennt, kann sich das Geld für den Nachfolger sparen. Neueinsteiger sollten jedoch zum Action Replay Pro 2 greifen.



Game Mage

Game Partner

Man/Auto Eingabe

kein Code-Scanner

max. 8 Codes

DM 120



Der vierte Kandidat ist das „Game Mage“ von „Game Partners“. Im Gegensatz zu den Modulen von „Datel“ und „Fire“ erkennt es selbstständig, welches Spiel es zu „knacken“ gilt. Ihr müßt einfach nur an-

geben, was Ihr haben wollt. Mehr Leben? Mehr Zeit? Null Pro-

blemo! Leider funktioniert der Zauber nur mit den

Games, deren Daten das Game Mage bereits „kennt“. Zur

Zeit sind das 250 Titel. Bei ganz neuen Spielen geht das natürlich so

nicht. Da das Modul keinen eigenen Code-Scanner besitzt, seid Ihr auf

die Codelisten angewiesen, die Game Partners regelmäßig heraus-

bringen will. Zudem sind diese Codes nicht Action-Replay-kompatibel.

Immerhin ist derzeit eine Hardware-

Erweiterung in der Mache, die

Eure Code-Bibliothek um weitere

500 Codes aufstocken wird.



X-Terminator

Im Vergleich zum Action Replay hat der „X-Terminator“ die Nase leicht vorn. Er ist

besser designt, stabiler, die

Menüs sind farben-

frohe und der Preis liegt

mit 60 DM klar unter

dem seiner Konkur-

renten. Außerdem ist er

Action-Replay-kompatibel.

Dummerweise hat es „Fire“ bei der Konstruktion mit

den Copyright-Gesetzen nicht allzu genau genommen

und kräftig abgekupfert. Die Folge: Der X-Terminator

wurde vom Markt genommen und ist heute nur noch

als Restposten oder gebraucht zu haben. Wenn Ihr

einen findet, schlägt zu!



Fire

manuelle Eingabe

Code-Scanner

max. 4 Codes

DM 60



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	Prehistoric Man us.	139.95	Ultimate Fighters us.	129.95
Addams Family II dt.	79.95	Fatal Fury II	Vorb.	Relief Pitscher us.	Vorb.	Utopia us.	117.95
Aladin	99.95	Final Fight us.	114.95	Rock n' Roll Racing us.	119.95	Wing Commander II us.	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.	99.95	Operation Alien us.	Vorb.	World Heroes us.	109.95
Andre Agassi Tennis us.	119.95	Goof Troop us.	99.95	Secret of Mana us.	139.95	WWF Royal Rumble dt.	85.95
Art of Fighting us.	139.95	Inspector Gadget us.	Vorb.	Sensible Soccer dt.	129.95	Young Merlin	Vorb.
Arcus Odyssey us.	139.95	J. Madden Footb. 94 us.	125.95	Shadow Run us.	118.95	Zombie ate my N. us.	114.95
Asterix dt.	89.95	Jurassic Parc dt.	119.95	Sim Ant us.	121.95	Zool	119.95
Barbie us.	129.95	Legend us.	129.95	Sky Blazer dt.	125.95		
Battle Blatze us.	109.95	Last Action Hero dt.	79.95	Soldiers of Fortune us.	129.95		
Battle Cars us.	119.95	Lamborghini Chall. us.	109.95	Star Wars us.	69.95	3 DO	
Battle Tank 2 us.	124.95	Lester the Unlikely us.	127.95	Star Wars II us.	135.95	Grundgerät	1.459.-
Bio Metal us.	124.95	Lord of Rings us.	123.95	Streetfighter II Turbo jp.	79.95	Demolition Man	Vorb.
Blues Brothers dt.	113.95	Lemmings 2	Vorb.	Striker dt.	119.95	Total Eclipse	119.95
Bret Hull Hockey	134.95	Lethal Enforcers/Gun	159.95	Super Aquatic Games us.	89.95	John Madden Football	135.95
Bugs Bunny us.	135.95	Mario Time Machine	129.95	Super Bomberman incl.		Out of This World	139.95
Chester Cheetha II us.	119.95	Mario & Wario us.	Vorb.	4 Player Adapter	139.95	Shock Wave	Vorb.
Choplifter III us.	99.95	Mechwarrior dt.	139.95	Shengoku jp.	129.95		
Clay Fighter us.	134.95	Mega Man X us.	139.95	Super Nova us.	119.95	Atari Jaguar	599.-
Clay Mates us.	119.95	Mortal Kombat jp.	139.95	Super Off Road II us.	119.95		
Cliffhanger us.	119.95	Mickey's Challenge us.	Vorb.	Super Turrican dt.	99.95	Ruft an: 0921-513401	
Daffy Duck us.	124.95	Mr. Nutz dt.	119.95	Super Widge us.	115.95	Mo.- Fr.: 11-20 Uhr	
Dead Dance us.	129.95	NBA Tecmo Basketb.	119.95	T-2 Arcade	124.95	Sa.: 10-14 Uhr	
Death Bread us.	Vorb.	NHL 94 us.	125.95	Top Gear II us.	99.95		
Dennis the Menace dt.	119.95	NHL Stanley Cup us.	119.95	T-2 Arcade Game us.	Vorb.		
Dracula dt.	129.95	Nobunaga's Ambition us.	139.95	Tecmo Bowl us.	127.95		
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.	105.95		

Ruft an: 0921-513401
Mo.- Fr.: 11-20 Uhr
Sa.: 10-14 Uhr

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

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

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

**Dracula ist zurück
und unterdrückt die
Bevölkerung mit
grausamer Hand.**



CASTLE

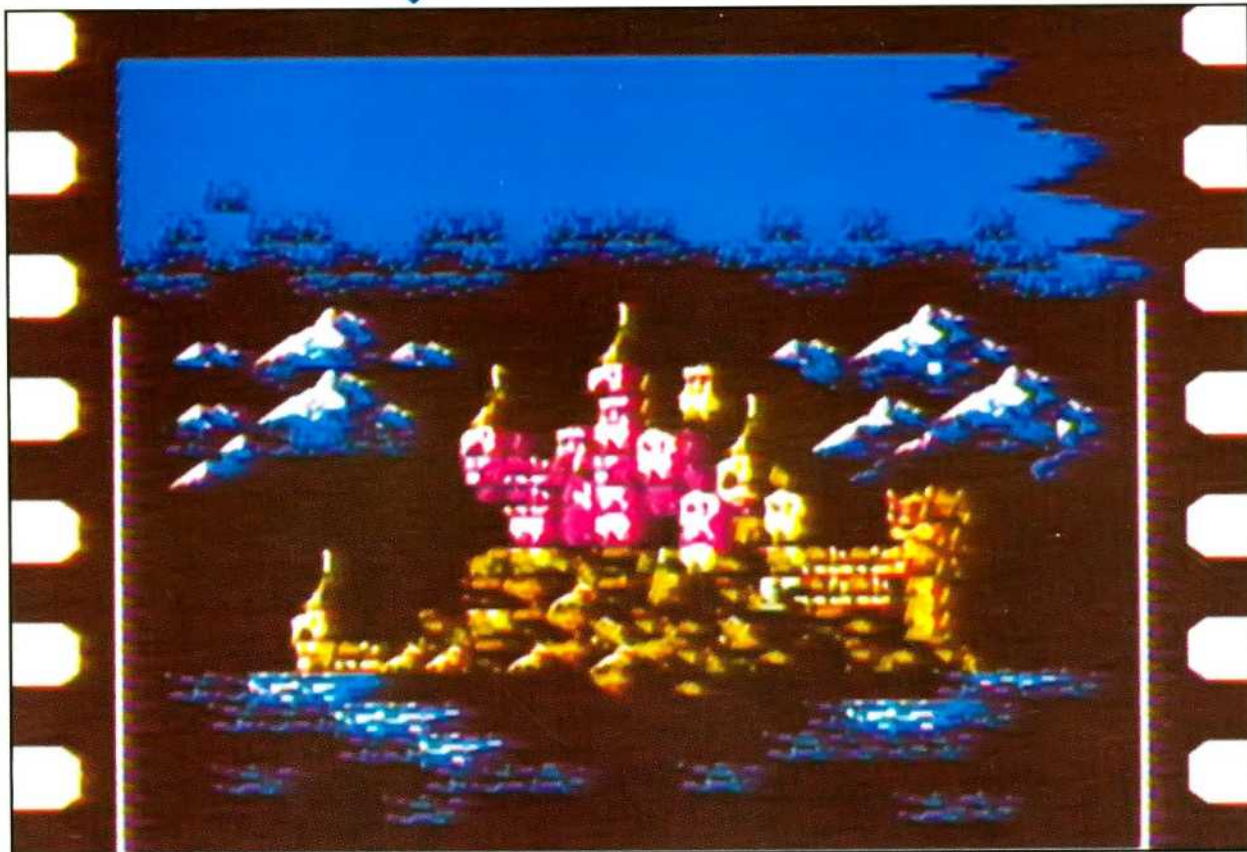


Das gute, alte
Frankenstein-
Monster.

Bereits im Frühjahr '92 erschien dieser dritte Teil der Saga um die Belmont-Familie. Ihre männlichen Mitglieder kämpfen seit Generationen gegen den allseits bekannten Grafen Dracula. Zweimal schon schafften es die tüchtigen Helden, den bösen Blutsauger zu bezwingen. Doch diesmal ist der Vampirfürst besser gerüstet als je zuvor. Gewaltige siebzehn

Levels, die wiederum in verschiedene

Stages aufgeteilt sind, muß Trevor (nein, nicht Simon) durchkämpfen, bis er den Endkampf gegen den Erbfeind seiner Familie bestreiten darf. Euer Weg zum Oberboß der Vampire ist nicht von vornherein festgelegt, so dürft Ihr ab und an selbst entscheiden, welche Pfade Euer Held einschlagen soll. Verlassen kann sich Trevor dabei nur auf seine geliebte Peitsche, die ihm immer zur Verfügung steht. Mit ihr kann er die meisten Schergen des Bösen vernichten. Um Trevor seine Jagd etwas zu erleichtern, sind überall verschiedenste Extrawaffen und Power-Ups versteckt, mit denen natürlich noch intensivere Vampirjagd betrieben wer-



den kann. Diese Waffen funktionieren leider nur begrenzt und müssen mit 'Munition' versorgt werden. In abgeschlagenen Kerzenleuchtern finden sich oft die benötigten Herzen, die diese Extra-Waffen 'versorgen'. Laufend, springend und Treppen steigend arbeitet Ihr Euch durch die einzelnen Abschnitte. Je nach gewähltem Weg trifft Trevor am Ende auf die verschiedensten fiesen Obermotze, die natürlich einiges einstecken können. Ein besondere Schmankei sind Eure drei als Endgegner getarnten Freunde. Habt Ihr sie besiegt, könnt Ihr

Euch in sie verwandeln und die verschiedenen Fähigkeiten wie das Fliegen als Fledermaus oder Supersprungkraft nutzen.

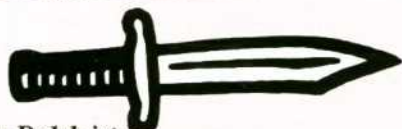
DER BELMONT-CLAN JAGT GRAF DRACULA

Die Gegner sind zahlreich und unterschiedlich, aber nie unfair. Wenn Ihr erst einmal wißt, wie man ihnen beikommt, werden sie Euch nicht mehr aufhalten können. Bei Feindkontakt verliert Ihr Energie, bis eines Eurer Leben hin ist. Das sollte Euch aber nicht mit allen passieren. Und falls doch... könnt Ihr per Continue Euer Glück immer wieder von neuem suchen. Dank des eingebauten Paßwortsystems ist es kein Problem, das Spiel zwischenzeitlich zu unterbrechen. Ihr gebt nur ein paar Symbole ein, schon könnt Ihr im selben Abschnitt wieder starten. Die Grafik ist auch für heutige Verhältnisse hervorragend und braucht keinen Vergleich mit neueren Games zu scheuen. So drehen sich etwa im Glockenturm riesige Zahnräder, die Ihr auch betreten könnt (und müßt), und überall ist etwas in Bewegung. In manchen Abschnitten glaubt man gar nicht, daß hier nur ein NES arbeitet, so gut haben die Konami-Pro-

STANDARD-WAFFEN



In den Kerzenleuchtern verbergen sich allerlei nützliche Sachen, wie z.B. dieses ätzende Weihwasser.



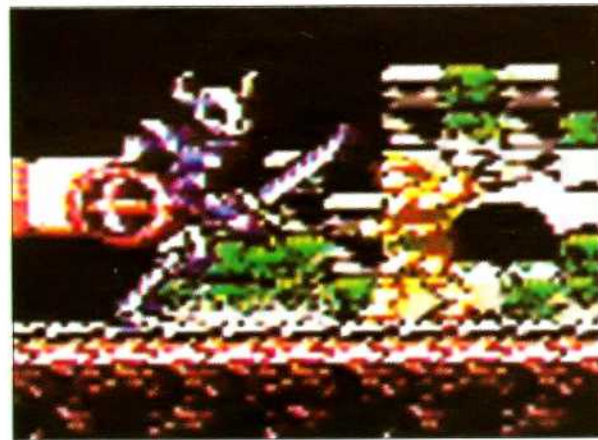
Der Dolch ist die wohl praktischste Waffe, die Ihr haben könnt.



Ein Spritzerchen Weihwasser vergrault (fast) jedes Monster. Leider begrenzte Reichweite.



Trevor ist bereit, bis zum bitteren Ende zu kämpfen, koste es was es wolle!



's curse

VANIA 3

Diese Rieseneulen sind zu einer richtigen Landplage in der Gegend geworden.



Der obere Weg führt zum nächsten Endgegner, der untere läßt Euch noch eine kleine Verschnauf-pause.

Zombies und Ghouls soweit das Auge reicht, da hilft nur noch pure Waffenge-walt.



grammierer diese Maschine im Griff. Besonders gut geraten ist auch die Musik. Unzählige, sauber komponierte Stücke verwöhnen den Spieler und erzeugen die richtige Atmosphäre, um das Land ein für allemal vom Übel zu befreien – vorausgesetzt, es kommt keine Fortsetzung. Damals, '92, war Castlevania der absolute Überflieger auf dem NES und wurde mit Spielen wie Mario 3 verglichen. Auch heute ist dieses Modul immer noch eines der besten, die je für den rechteckigen grauen Kasten herauskamen. Sehr viel mehr kann man einfach nicht mit dem Gerät machen, und die Konami-Jungs sind wirklich totale Spitzenleute. Wer auf gut gemachte etwas gruselige Actionkost steht und seinem alten NES noch mal was Gutes gönnen möchte, sollte zugreifen. So ein Spiel gehört in jede richtige Sammlung.

Maris Feldmann

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

TOTAL! - CHECK
 Genre Action/Jump&Run
 Levels 17
 Schwierigkeitsgrad ... mittel
 Continues unbegrenzt/Paßwort
 Speicherkapazität 2 MBit
 Erhältlich seit '92



Mr. Kirita

Für Euch in TOTAL!: Zwei Experten stehen Rede und Antwort. Mr. Kinoshita und Mr. Kirita sind die Leiter der Nintendo- und Sega-Entwicklungsabteilungen beim Videospiele-Magnaten Konami in Japan. Sie standen uns Rede und Antwort.

TOTAL!: Wieviel Leute arbeiten in der Konami-Entwicklungsabteilung?

Mr. Kirita: Insgesamt arbeiten etwa 600 Personen in der Entwicklung. An unserem neuesten Castlevania-Titel – diesmal allerdings für das Mega-Drive – haben zum Beispiel 15 Leute etwa ein Jahr lang mitgewirkt: Programmierer, Grafiker, Leveldesigner und Musiker.

TOTAL!: Woher bekommt Konami den Programmierer-Nachschub? Gibt es in Japan spezielle Schulen für Spiele-Designer?

Mr. Kinoshita: Größtenteils kommt unser Nachwuchs direkt von der Universität. In den letzten Jahren nimmt allerdings der Anteil an Schülern spezieller Computer-Schulen zu – den letzten Schliff bekommen sie bei uns.

TOTAL!: Bitte beschreiben Sie grob alle Schritte der Spielentwicklung – von der Idee bis zur Cartridge.

Mr. Kinoshita: Grundsätzlich gleicht die Spielentwicklung sehr der Entstehung eines Films: Hier wie dort ist zunächst eine Idee, die dann in einem sehr detaillierten „Drehbuch“ und in Skizzen festgehalten wird. So arbeitet man sich bis zu den kleinsten Details vor. Erst wenn dieser Teil abgeschlossen ist, folgt die eigentliche Programmierung – streng nach dem Drehbuch. Wenn dann nach 8-12 Monaten das Spiel fast fertig ist, muß es noch umfangreich auf Fehler getestet werden, und schon geht die fertige Cartridge in Produktion.

TOTAL!: Welche Video-Spiele mögen sie besonders gern, was sind Ihre Favoriten?

Mr. Kirita: Besonders gerne spiele ich „Tetris“, „Probotector“ und „Snatcher“

INTERVIEW

(... ein hierzulande unbekanntes Adventure-Spiel von Konami für die Exoten-Konsole PC Engine, die Red.).

Mr. Kinoshita: Mein Lieblingsspiel ist „Gradius“.

TOTAL!: Wie bringt es Konami fertig, in der Regel technisch sehr viel bessere Spiele aus den Maschinen zu kitzeln als die Konkurrenz?

Mr. Kirita: Größtenteils hat es einfach mit den besonders guten Programmierern und Designern zu tun. Nicht unwichtig ist auch die extrem hohe Qualität unserer Entwicklungssysteme.

Mr. Kinoshita: Wir nehmen uns bei jeder Konvertierung und Neuentwicklung vor, die Fähigkeiten der einzelnen Maschine komplett auszureizen. Manchmal werden so z.B. aus einfachen Spielhallen-Konvertierungen bessere Programme als die Originale.

TOTAL!: Alle Welt redet vom Niedergang der Actionspiele. Wie reagiert Konami als eine sehr action-orientierte Firma auf diese Entwicklung?

Mr. Kinoshita: Das Problem der meisten Actiontitel ist die kurze Spielzeit. Verglichen mit Rollenspielen und Adventures hat der Spieler nicht so lange Spaß an einem Spiel. Wir versuchen aber, dem entgegenzuwirken, indem wir extrem einfallsreiche und umfangreiche Actiontitel designen – unsere Actionspiele sollen genauso viel Tiefgang haben wie jedes Rollenspiel.

TOTAL!: Welche Konsole wird zukünftig die beste sein – Panasonics 3DO, Nintendos „Project Reality“ oder Segas „Saturn“?

Mr. Kinoshita: Nun, entscheidend wird auch hier wieder die Software sein.

TOTAL!: Mr. Kinoshita, Mr. Kirita, vielen Dank für das Gespräch und weiterhin viel Erfolg für die Zukunft.

Julian Eggebrecht



Mr. Kinoshita

EXTRA-WAFFEN

Syphas mächtiger Warakiya-Stab ...



... und ihre nicht weniger mächtigen Lichtkugeln heizen Dracula gewaltig ein.

POWER-UPS

Ein leckeres Werwolfsbein gibt verbrauchte Energie sofort zurück ...



...(ein Vorläufer von Mars).

ANDREAS HEINEKE
PRÄSENTIERT DIE NEUHEITEN
AUS DER MUSIKSZENE

DIE BÄRTE ROCKEN WIEDER

Als ich vor kurzem im Fernsehen „Zurück in die Zukunft“ gesehen habe, habe ich den Ton am Fernseher bis hinten aufgerissen, denn die Musik stammte von niemand geringerem als ZZ Top. Der Song hieß „Doubleback“ und präsentierte die Rauschebärte in gewohnter Spiel-laune. Umso gespannter war ich auf das neue Album, das jetzt endlich vorliegt: „Antenna“.

ZZ Top berufen sich mit dem neuen Longplayer auf ihre Blueswurzeln und die bewährten Gitarren. Aber ich vermisse die guten alten Rocknummern à la „Legs“, „Under pressure“ oder „Sharp dressed man“. Obwohl man alle Songs beim Sommerfest zum 90. Geburtstag der Harley Davidson „getestet“ hat und die Biker-Fans ausflippten, besteht die neue CD den Wohnszimmertest leider nicht. Zu einfallslos sind die Songideen, zu oft hat man das alles schon gehört. Aber vielleicht ist es genau das, was ZZ Top wollten: Der



Albumtitel „Antenna“ stammt von den alten Piratensendern aus den 60iger Jahren, die von Mexiko aus nach Amerika strahlten und den Rock'n'Roll frei Haus lieferten. Das ist aber nun wirklich kein Grund, 1994 genauso zu klingen.

Das Album wird sicherlich keine neuen Fans dazugewinnen. Eingeschworene ZZ-Top-Fans wird es aber sicher gefallen, denn was erwartet ein Bluesrock-Fan schon an neuen Klängen? Auch textlich setzen die Texaner wieder auf bewährte Themen.

Wer schon immer mal vorgesungen bekommen wollte, wie Frauen in T-Shirts auf bärtige Männer wirken, kommt hier voll auf seine Kosten. Aber auch das zweite Lieblingsthema der Band kommt nicht zu kurz: Autos. Diesmal kümmern sich ZZ Top zwar nicht textlich um ihre vierrädrigen Lieblinge, aber musikalisch: „Antenna“ ist wieder mal ein prima Soundtrack für den nächsten Highway-Trip.

HITPARADE

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 aktuelle CD gewinnen. Schreibt einfach Eure fünf Lieblings-CDs auf eine Postkarte, und ab damit!

Hier die Gewinner vom letzten Mal: Angelika Ballin, Tobias Schuck, Christian Piakowski, Jana Zeidler, Christian Bruns.



1 (3)

PET SHOP BOYS
Very



2 (-)

DIE TOTEN HOSEN
Reich & Sexy



3 (-)

DIE PRINZEN
Alles nur geklaut

4 (4) **Die Ärzte** – Die Bestie in Menschengestalt

5 (2) **Die Toten Hosen** – Kauf mich!

6 (5) **4 Non Blondes** – Bigger, better, faster

7 (1) **Nirvana** – In Utero

8 (8) **Meat Loaf** – Bat out of Hell 2

9 (7) **Die Fantastischen 4** – Die 4. Dimension

10 (10) **Soul Asylum** – Grave Dancers Union

Hallo Freunde,

wenn ich mal ein
burg habe, stöbere
den Plattenläden
mal erstaunt über
de Angebot. Ob im
oder vor allem im
neue Bands, Künst-
den Monat
CDs an. Weniger
dern per Recycling
brachten ihren
Recycling: Die Sisters veröffentlichen den vierten Remix von „Temple
of Love“, und Depeche Mode bringt einen Live-Aufguss des letzten
Studioalbums in die Läden. Wer das alles noch kaufen soll? Vom
musikalischen Gehalt her lohnt sich der Kauf oft nur noch für
eingefleischte Sammler ...



Andreas Klein

bißchen Zeit in Ham-
ich oft stundenlang in
herum und bin jedes-
das ständig wachsen-
Dancefloor-, Rock-
New-Rock-Bereich –
ler und DJs bieten je-
Hunderte von neuen
mit Kreativität, son-
machen die altherge-
Reibach mit

MAXITEST

1. Depeche Mode – In your room

In einem äußerst aufwendigen Pappkarton ist letzte Woche die neue Single von Depeche Mode bei uns angekommen. Nach ihrem Break mit der Live-CD „Songs of faith and devotion life“, die lediglich alle Stücke des letzten Studioalbums enthält, präsentieren sie nun einen weiteren Song aus ihrem Studioalbum. In geringer Auflage gibt es die CD auch als Dreier-Pack mit weiteren drei Live-Songs, die nicht auf dem letzten Album zu hören waren. Nur für echte Fans und Sammler zu empfehlen!



2. M C Saar & The Real McCoy – Automatic lover

Über Discotheken und Großveranstaltungen haben MC Saar & The Real McCoy mit ihrem Hit „Another night“ wieder den Weg in die Charts gefunden. Wieder? Ganz einfach, weil sie Mitte der 80iger bereits mit „It's on you“ einen Hit hatten und es seitdem ziemlich still um die Dance-Formation geworden ist. „Automatic Lover“ wird mühelos an den anderen austauschbaren Kram anknüpfen, denn aufregend ist das nicht gerade.



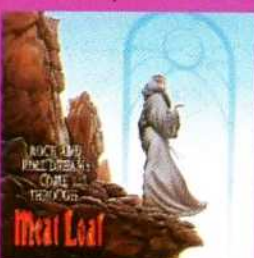
4. Stakka Bo – Living it up

Einen absoluten Videoknaller serviert Stakka Bo mit ihrer dritten Single aus dem Album „Supermarket“. In dem Clip erscheint Roger Moore mit einer Kinderschar im Studio und tritt als Unicef-Botschafter auf. Stakka Bo und Roger Moore setzen sich schon seit Jahren für den weltweiten Erhalt lebensnotwendigen sauberen Wassers ein. Ob die Erlöse Unicef zugute kommen, steht glücklicherweise nicht fett auf dem Cover. Understatement ist uns allen schließlich tausendmal lieber als eine weitere Tracy Chapman ...



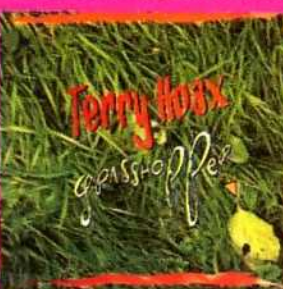
3. Meat Loaf – Rock and Roll Dreams come through

Nach dem Number-One-Hit „I'd do anything for love“ greift der Fleischkloß jetzt das zweite Mal ins Volle. 19 Jahre nach seinem ersten Hit ist er heute wieder gefragt wie nie zuvor. Mit 30 Pfund weniger über dem Gürtel und dieser einmalig tragischen Stimme hat Meat Loaf das Motto der Stunde erkannt: „Rock and Roll dreams come true“!



5. Terry Hoax – Grasshopper

Wer so dreist ist, eine Kultnummer von Depeche Mode als handfesten Rock'n'Roll zu covern, der hat sich seinen Ehrenplatz in der deutschen Rockliga wirklich redlich verdient. Nach ihrer gewagten Version von „Policy of truth“, und jetzt geben Terry Hoax eine echte Weisheit von sich: Faß' mich nicht an, ich bin ein Grashüpfer! „Grasshopper“ ist die erste Single aus dem neuen Album „Splinterproof“ („bruchfest“) und läutet ein gutes Rockalbum ein. Neben der Album-Version gibts auf der Maxi noch einen Remix von „Grasshopper“ sowie ein weiteres Stück des Albums zu hören.



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			
Trodders	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 Infrarot Pads)	125,50

Komplettes Zubehör von Logic 3 und Technoplus!!!

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

INTER SOFT

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

INTERSOFT GMBH
Groß Liederner Straße 27
29525 UELZEN

TIPS & TRICKS

Mal wieder eiskalt von Viper geblastert worden? Die Kurve nicht gekriegt? Falsch abgebogen? Dann braucht Ihr wohl doch noch einige Fahrstunden. Die bekommt Ihr jetzt kostenlos und unverbindlich, nur lenken müßt Ihr noch selbst ...



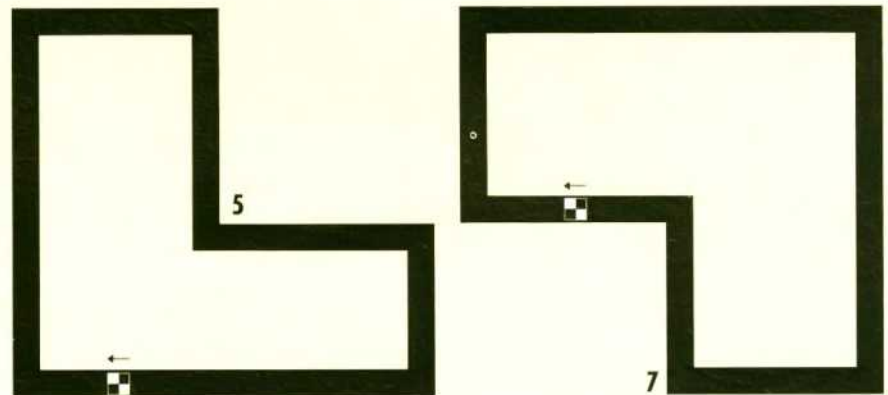
Unsere Leser Thomas Zengerle und Martin Stolze waren fleißig und haben Paßwörter, Streckenkarten und allgemeine Tips zusammengestellt, und auch unsere Redaktionsraser plaudern etwas aus dem Nähkästchen. Mit so viel geballtem Wissen in der Hinterhand sollten Eure Gegenspieler bald nichts mehr zu lachen haben!

GENERELLE TIPS

Ein guter Start ist lebenswichtig, hier gibt es verschiedene Strategien, die teilweise von dem Ausrüstungsgrad Eures Fahrzeugs, dem Fahrer und der Strecke abhängen. Wichtig ist auf alle Fälle, sich aus den Rangeleien in der Startphase herauszuhalten. Wer einige Raketen in Reserve hat, der kann hier schon einen oder zwei Konkurrenten abschießen und dafür einen Attack-Bonus kassieren. Bis sich die Gegner wieder gesammelt haben, ist man meist schon um die erste Kurve geflitzt und hat etwas Vorsprung.

Will man mit seinen Raketen sparsam umgehen, sollte man mit etwas Verzögerung starten und die erste Kurve sehr eng fahren: Dort herrscht in der Außenkurve meist ein ordentliches Chaos, an dem man sich so elegant vorbeischieben kann. Läßt man dort in der nächsten Runde auch noch einige Nägel oder Minen

zurück, sind die Herrschaften erst einmal einige Zeit beschäftigt. Bei einer langen Startgeraden und einem gut gefüllten Nitrotank kann man auch mal einen Blitzstart versuchen und dabei den Weg mit Minen pflastern. Allerdings geht man dabei das Risiko ein, von den Gegnern abgeschossen zu werden. Gleiches Recht für alle, das gilt auch bei diesem Game ...

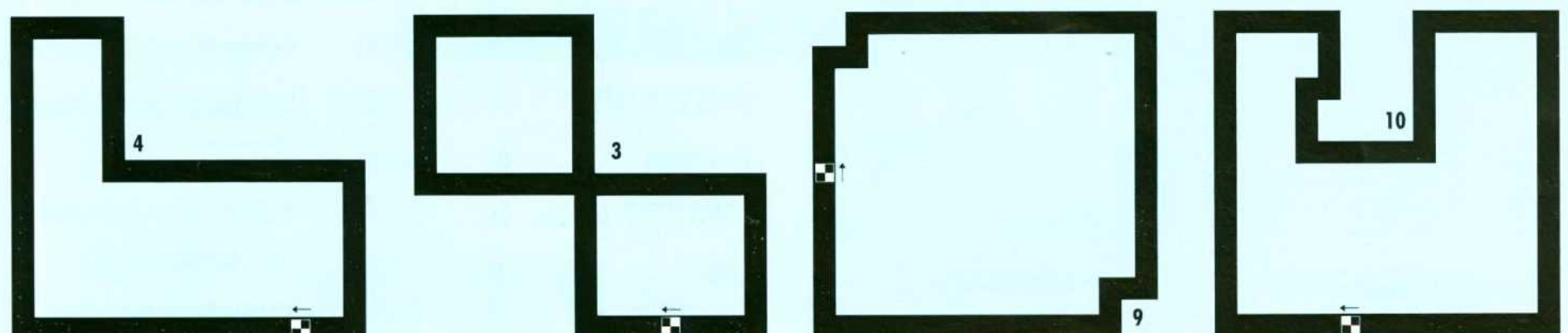


DIE AUSTRÜSTUNG

Die richtige Ausrüstung des Wagens ist ebenfalls wichtig: In Euren allerersten Wagen solltet Ihr möglichst kein Geld investieren, damit Ihr bei der ersten Gelegenheit auf den Air Blade umsteigen könnt. Auch dieser wird nur möglichst sparsam ausgerüstet werden, gute Fahrer sollten auch in den höheren Schwierigkeitsgraden mit vier bis sechs Raketen und je drei Minen und Nitros auskommen. Das hat dann den überaus praktischen Nebeneffekt, daß man mit etwas über 300 000 Dollar auf Drakonis ankommt und sich dort dann mit einem Schlag einen relativ gut ausgerüsteten Battle Trak leisten kann. Auch dieser sollte nicht allzusehr mit Extras vollgestopft werden, spätestens in der



A-Division von NHO sollte man dann auf den Havac umsteigen. Als generelle Regel für die Ausrüstung läßt sich Folgendes sagen: immer zuerst das kaufen, was den anderen so richtig weh tut, also Raketen und Minen, ab dem Battle Trak dann eher Nitros statt Raketen. Als nächstes sollte etwas für die passive Sicherheit (Panzerung) und für die Motorleistung getan werden, Reifen und Stoßdämpfer sind eher Luxusprodukte, um die man sich spät bis gar nicht kümmern braucht – insbesondere mit einem Fahrer, der auf den Gebieten Jump und Cornering ohnehin einen Bonus hat.



DIE FAHRER

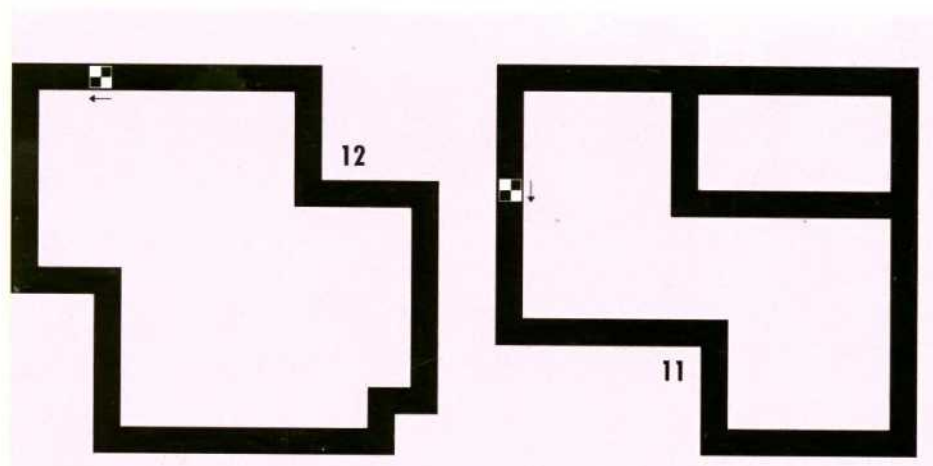
Beachtet auch die Fähigkeiten der einzelnen Fahrer, die Eurem Fahrstil in etwa entsprechen sollten. Rude Raser werden natürlich mit Snake eine gute Wahl treffen, für Einsteiger ist Katarina recht gut geeignet, da sie gute Sprungfähigkeiten (somit kein Geschwindigkeitsverlust bei Hügeln auf der Strecke) und eine solide Kurventechnik mitbringt. Tarquin ist auch nicht zu verachten, er liegt in seinen Fähigkeiten zwischen den beiden Erstgenannten und ist somit ein Mann für alle Fälle. Falls Ihr Euch das Leben wesentlich leichter machen wollt, könnt Ihr auch mit einem ganz besonderen Fahrer auf die Strecke gehen. Wer das ist? Das verraten wir Euch erst am Schluß dieser Tips und Tricks ...



ROCK'N'ROLL RACING



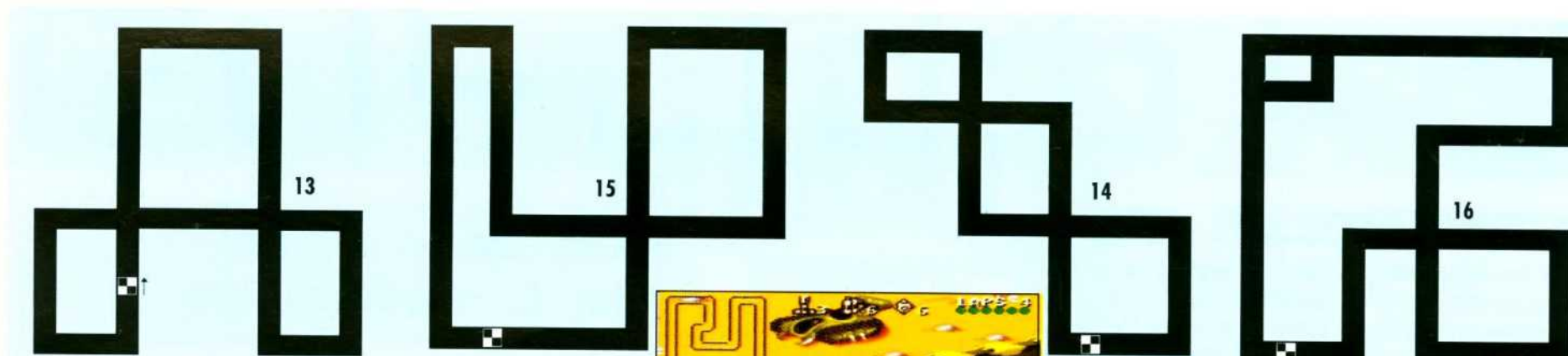
Nur wer fleißig übt, der kann das Spiel in der höchsten Schwierigkeitsstufe bewältigen. Nicht verzagen, die Mühe lohnt sich ...



DIE ACTION

Tja, und dann wäre da noch der effektive Einsatz der Bordwaffen. Einiges wurde schon gesagt: Gleich in der Startphase möglichst einige Abschüsse tätigen und möglichst in den Außenseiten der Kurven Nägel und Minen

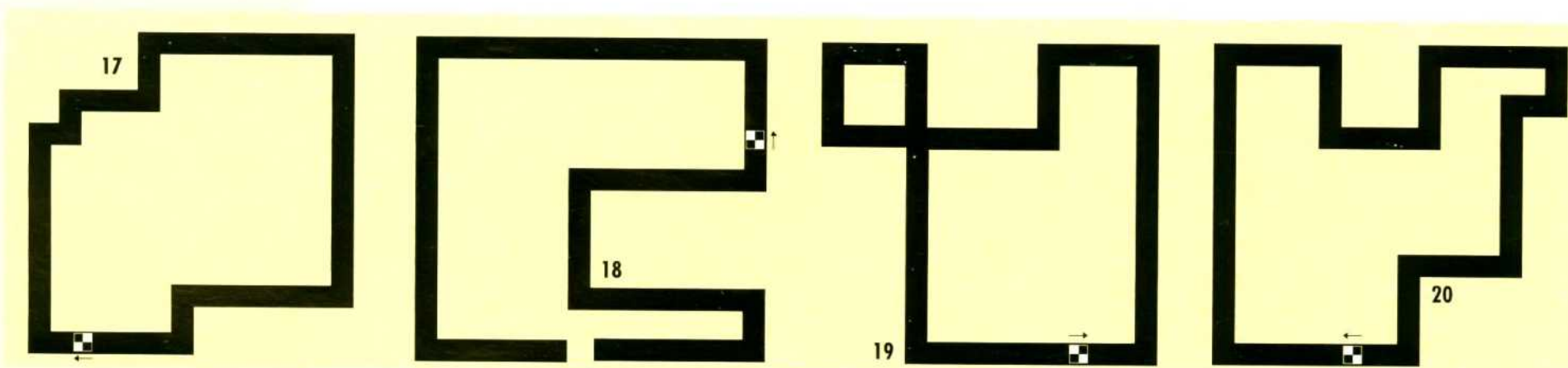
legen. (Die Scatterpacks von Battle Trak und Havac sind für solche 'bleibenden Überraschungen' leider nicht geeignet, sie sind am effektivsten, wenn der Gegner gerade kurz vor dem Überholen oder nur wenige Sekunden im Rückstand ist.) Und was macht man mit seinen teuren Raketen, wenn man gerade weit in Führung liegt und weit und breit keinen Gegner vor sich hat? Man versucht ganz einfach ein paar



Distanzschüsse: Die Raketen reichen nämlich weit über den Bildschirm hinaus! Einige Kurse (siehe auch Karten 6, 10, 11 usw.) sind geradezu prädestiniert für solche Gemeinheiten, man muß nur immer auch die Position seiner Gegner im Auge behalten. Leider lassen sich die zielsuchenden Raketen des Havac zu leicht ablenken, so daß sie bei solchen Manövern öfter ins Leere laufen. Dafür sind sie aber ganz praktisch, wenn man gerade überholt wird und der Gegner für Minen nicht mehr erreichbar ist. Sehr effektiv sind sie auch, wenn einige Streckenabschnitte recht nahe beieinanderliegen (siehe beispielsweise Karten 10, 15, 18 usw.). Ein netter Trick ist es auch, den Gegner bei Kursen mit Sprungschanzen zum falschen Abbiegen zu veranlassen. Zumindest im Rookie-Modus passiert das den Typen manchmal von sich aus, der geschickte Fahrer hilft notfalls



mit einem kleinen Anstoß oder Minen oder Nägeln vor der Schanze nach. Minen und Nägel sind auch auf den Strecken mit Lücken in der Fahrbahn für einen Lacher gut: Wer vor dieser Lücke einen Nagelteppich streut, der kann sich manchmal recht gemütlich an den Straßenrand stellen und zuschauen, wie die Leutchen immer und immer wieder versuchen, heil über den Abgrund zu kommen. Allerdings kann es Euch auch passieren, daß Ihr in Eure eigenen Fallen lauft, also genau merken, wo Ihr Eure Gemeinheiten hinterlegt. (Letztere Fieslichkeit ist leider nur im VS-Modus problemlos möglich, denn mit einem Dirt Devil oder Marauder offiziell bis nach New Mojave vorzustößen, ist wohl doch recht unwahrscheinlich, oder etwa nicht???)



DAS LETZTE

Und noch etwas: Solltet Ihr einmal hoffnungslos zurückliegen, dann nehmt Euch viel Zeit und sammelt alles, was da noch an Geld auf der Strecke rumliegt, ein. Es wird zwar nicht viel sein, aber der Mensch freut sich. Ganz praktisch kann es auch sein, an einer strategisch günstigen Stelle zu parken und den Gegnern noch ein paar Raketen mit auf den Weg zu geben. Vielleicht springt dabei ja noch ein kleiner Attack-Bonus heraus. Ach ja: keine Panik, wenn Ihr mal nicht auf Anhieb in die nächste Runde aufsteigen könnt. Die Paßwörter speichern zwar nicht, in welcher Runde Ihr seid, die Ausrüstung Eures Wagens und Eure Barschaft wird aber übernommen.

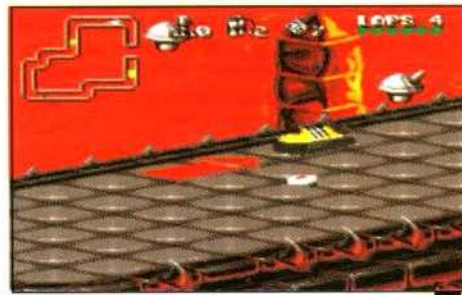


TIPS & TRICKS

ROCK'N'ROLL RACING

EIN WORT ZU DEN KARTEN

Die Karten zeigen die verschiedenen Kurse, wie sie im VS-Mode aufeinander folgen. Sie zeigen die Grundtypen der Strecken, die Euch bis nach New Mojave begegnen werden, bei den Rennen auf Inferno kommen dann noch einige besondere Fieslichkeiten hinzu: Neben neuen und haarigen Kursen gibt es hier auch Lavafelder, die gehörig an der Panzerung zehren (nicht einmal der Havac ist dagegen immun!), auch wird verstärkt mit den fiesen umgedrehten Beschleunigungsfeldern gearbeitet. Zu den meisten Strecken gibt es nicht besonders viel zu sagen, einige interessante Tips zu ausgewählten Strecken gibt es aber doch:



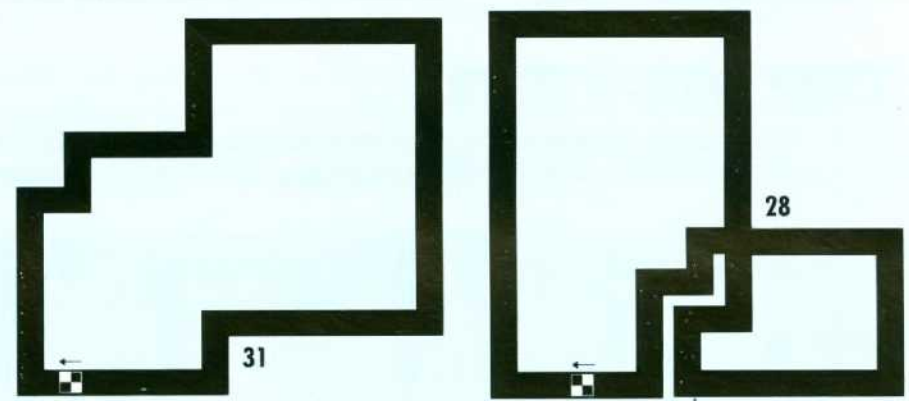
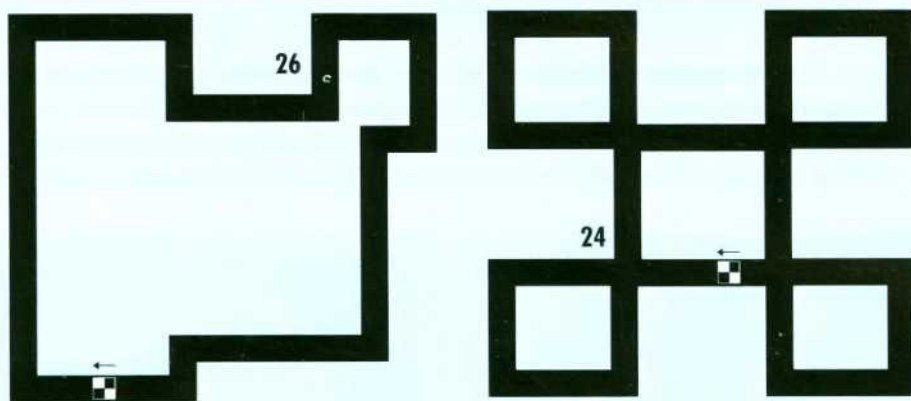
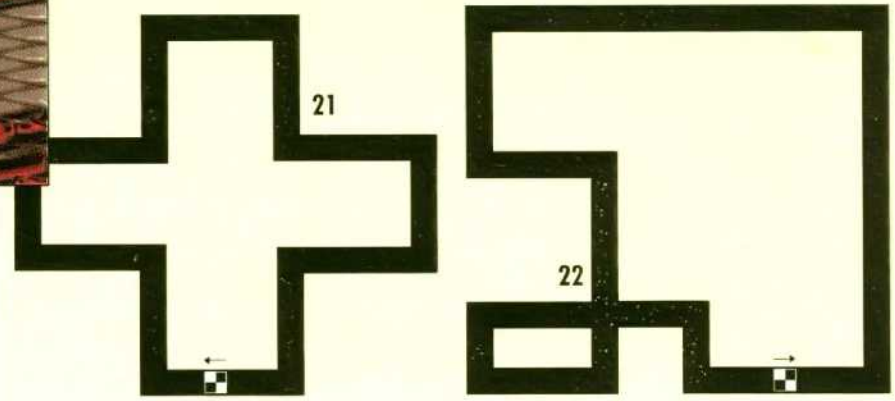
Strecke 3: Die erste Strecke mit einer Sprungschanze. Diese Strecke ist recht gut dazu geeignet, einen Überwindungsbonus abzukassieren, insbesondere dann, wenn man schon den Air Blade besitzt: die Gegner schon beim Start abschießen und in der zweiten Kurve Nägel oder Minen legen, danach eventuell beim Überholen auf der Schanze etwas rempeln ...

Strecke 9: In den Zick-Zack-Kurven die Ideallinie suchen

und ohne viel Lenken durchrasen.

Strecke 11: Die innere Bahn ist die einfachere, allenfalls in der ersten Runde einige 'Überraschungen' auf der Außenbahn platzieren.

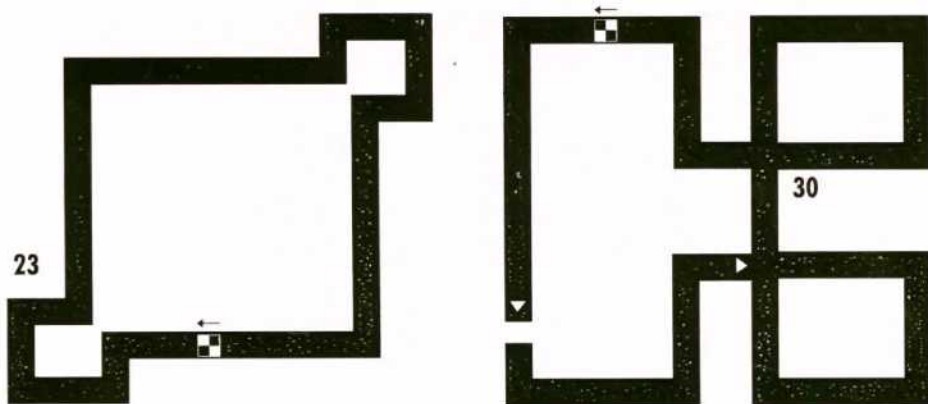
Strecke 13: Dieser Kurs sieht schwerer aus als er ist. Auf dem Kreuzungshügel machen sich einige Minen oder Nägel besonders gut ...



GENERELLE TIPS

Ein guter Start ist lebenswichtig, hier gibt es verschiedene Strategien, die teilweise von dem Ausrüstungsgrad Eures Fahrzeugs, dem Fahrer und der Strecke abhängen. Wichtig ist auf alle Fälle, sich aus den Rängeleien in der Startphase herauszuhalten. Wer einige Raketen in Reserve hat, der kann hier schon einen oder zwei Konkurrenten abschießen und dafür einen Attack-Bonus kassieren. Bis sich die Gegner wieder gesammelt haben, ist man meist schon um die erste Kurve geflitzt und hat etwas Vorsprung.

Will man mit seinen Raketen sparsam umgehen, sollte man mit etwas Verzögerung starten und die erste Kurve sehr eng fahren: Dort herrscht in der Außenkurve meist ein ordentliches Chaos, an dem man sich so elegant vorbeischieben kann. Läßt man dort in der nächsten Runde auch noch einige Nägel oder Minen zurück, sind die Herrschaften erst einmal einige Zeit beschäftigt. Bei einer langen Startgeraden und einem gut gefüllten Nitrotank kann man auch mal einen Blitzstart versuchen und dabei den Weg mit Minen pflastern. Allerdings geht man dabei das Risiko ein, von den Gegnern abgeschossen zu werden. Gleiches Recht für alle ...



ÜBERRASCHUNGEN!

Wenn Ihr Euch ohne Paßwörter mal den Bonusplaneten anschauen wollt, dann wählt im VS-Modus den Planeten NHO aus, drückt L, R und SELECT gleichzeitig und anschließend RECHTS. Das ändert allerdings nur die Grafiken, die neuen Strecken auf Inferno bleiben Euch auch weiterhin verborgen.

Falls Ihr von Labersack Larry noch nicht genug habt, dann wählt im FX-Menü den Punkt 'Larry' an und drückt dann entweder L oder R.

Die 'Lost Vikings'-Reklame auf Bogmire habt Ihr sicherlich schon gesehen. Und einer der drei Herren hat sich doch tatsächlich im Game verirrt: Wählt bei der Fahrerauswahl doch einfach mal Tarquin an, drückt gleichzeitig L, R und SELECT und anschließend RECHTS – einen Wikinger schockt eben nichts! (Der nette Herr hat übrigens gleich drei starke Vorteile, also sollte auch der Schwierigkeitsgrad Warrior kein Problem mehr sein).



Und hier noch die Levelcodes

STUFE ROOKIE

Planet	Fahrzeug	Paßwort
Chem 6 /A	Air Blade	NGXO Q6WV RS6M
Drakonis /B	Air Blade	2BWO R3Y3 Q6PW
Drakonis /A	Air Blade	TJFH T8W3 OOP5
Bogmire /B	Air Blade	HISH QLYB TSQF
Bogmire /A	Air Blade	CQDH R7WB S69F

STUFE VETERAN

Planet	Fahrzeug	Paßwort
Chem 6 /A	Air Blade	DJWW R5CV RS6M
Drakonis /B	Air Blade	!HYW QMF3 QQPM
Drakonis /A	Air Blade	2BXW S!C3 TGPM
Bogmire /B	Air Blade	CVBC R5FB FF8X
Bogmire /A	Air Blade	M4SC MTCB SF8X
New Mojave /B	Air Blade	ZYJC QTFL SCRY
New Mojave /A	Air Blade	7RPC QLCL S4SP
NHO /B	Air Blade	VCCL M8DV SWO1
NHO /A	Havac	KLTW Q!B1 3S8W

STUFE WARRIOR

Planet	Fahrzeug	Paßwort
Chem 6 /A	Marauder	N4!B TOH1 WS6M
Drakonis /B	Air Blade	F528 T6K9 QS6M
Drakonis /A	Air Blade	PMP8 JHH9 QS6M
Bogmire /B	Battle Trak	C628 !PKJ QS6M
Bogmire /A	Battle Trak	R3L8 R5HJ !JT6
New Mojave /B	Battle Trak	GQ58 K4KS !JT6
New Mojave /A	Battle Trak	RM58 OMHS !JT6
NHO /B	Havac	C9Q7 S3J1 !JT6
NHO /A	Havac	FN68 Q8G1 STR5
Inferno /B	Havac	MH68 R8J9 5TBS
Inferno /A	Havac	BHF8 KOG9 5TJS

 Auf den Klempner... fertig...

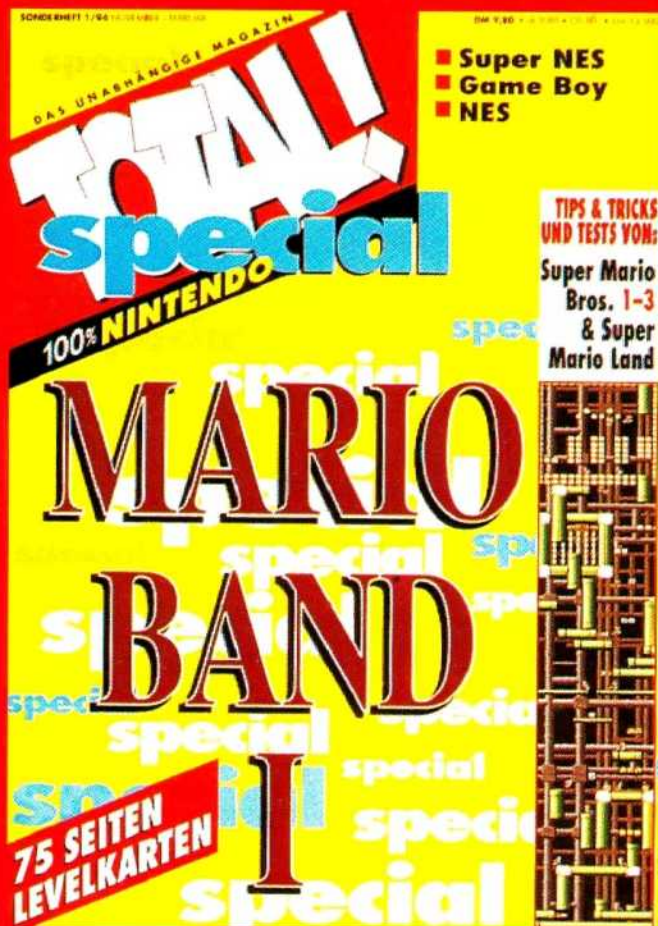
...los!

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

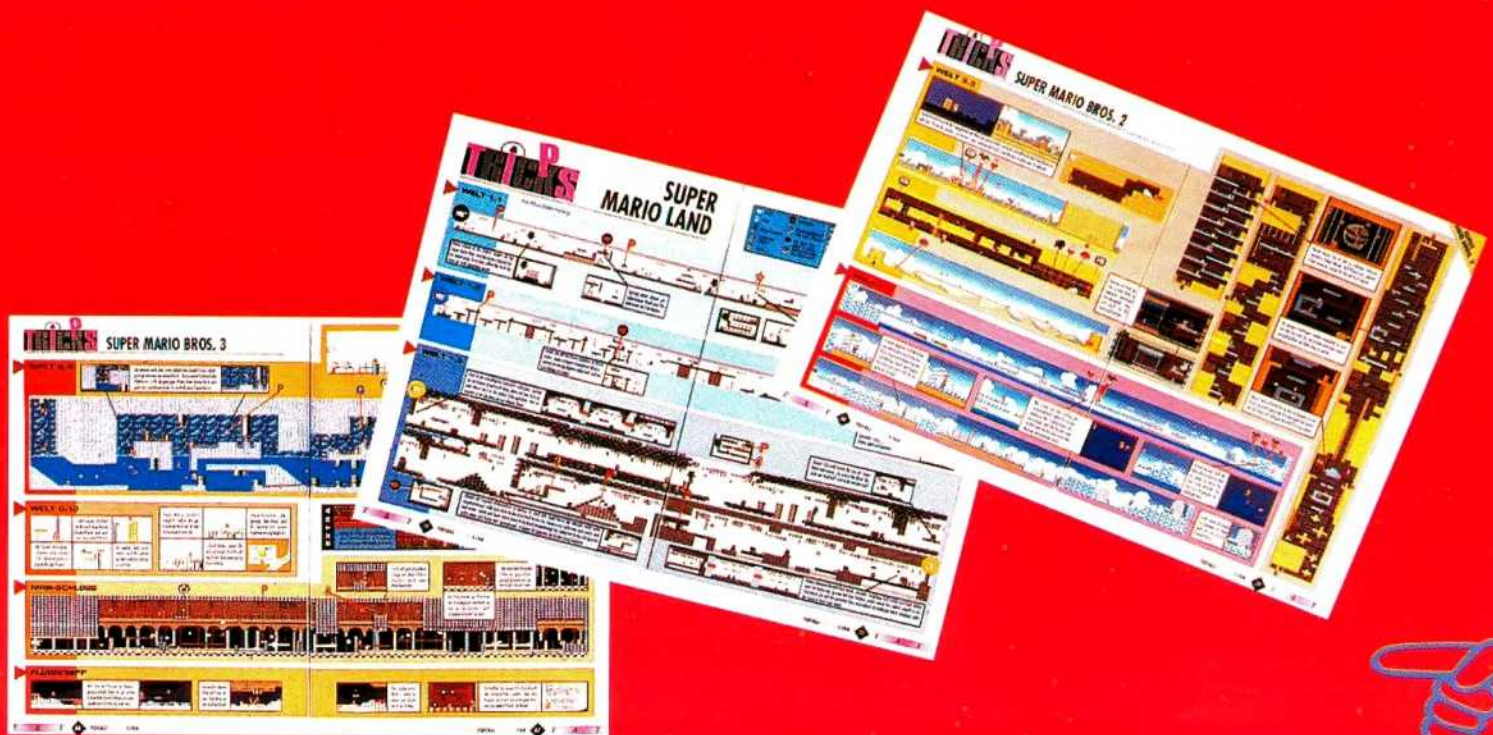
• Die Komplettlösungen inklusive aller Levelkarten für Super Mario Bros. I und II (SNES)



• 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!



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 unkarrierten 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!

Ach ja, die glücklichen Gewinner aus Heft 2/94 heißen Markus Block, Thomas Möhring und Bernd Krämer. 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

Top Gear 2

Für alle rücksichtslosen Raser und Inhaber des Goldenen Bleifüßes kommen hier die Levelcodes. Auf den mit (\$) markierten Kursen könnt Ihr etwas für Euren Geldbeutel tun, dort finden sich ca. 15000 Dollar auf der Strecke.

Level AMATEUR:

Australien:

- 1) Auckland, 5 Runden-Sonne
- 2) Ayers Rock, 5 Runden-Sonne
- 3) Canterbury Plains, 4

Runden-Nacht

- 4) Sydney, 2 Runden-Regen
JW?8 FCVC 3BL9
1DWPL D><YY

Großbritannien:

- 1) Loch Ness, 4 Runden-Nebel
- 2) London, 4 Runden-Sonne
- 3) Sheffield (\$), 3 Runden-Sonne
- 4) Stonehenge, 3 Runden-Sonne

CV?8 FL89 7BHV
?B5JG J#9QQ

Canada:

- 1) Banff, 5 Runden-Sonne
- 2) Niagara, 3 Runden-Regen
- 3) Toronto, 2 Runden-Sonne
- 4) Vancouver, 3 Runden-Nacht
BJMH YY9C <#6B
93LT3 JFD44

Ägypten:

- 1) Abu Sunbul, 9 Runden-Sonne
- 2) Aswan, 7 Runden-Sonne
- 3) Cairo (\$), 5 Runden-Nacht
- 4) Hugh Sitton, 4 Runden-Sonne

G<B) MMVD 2Y?)
D7F((WRQ))

Frankreich:

- 1) Bordeaux, 5 Runden-Sonne
- 2) Monaco, 3 Runden-Nacht
- 3) Nizza, 3 Runden-Nacht
- 4) Paris, 3 Runden-Regen
5474 >>H9 R>HN
T7DCC 41YDD

Deutschland:

- 1) Bavaria, 5 Runden-Regen
- 2) Köln, 3 Runden-Sonne
- 3) Frankfurt, 4 Runden-Nebel
- 4) München, 3 Runden-Schnee
6JIF VGQF 3?HF
#4>TN ?87NN

Griechenland:

- 1) Athen, 6 Runden-Nacht
- 2) Meteora, 3 Runden-Sonne
- 3) Mykonos, 3 Runden-Sonne
- 4) Santorini, 3 Runden-Sonne
6CD> PMR4 QJ<8
WN4D< YTR<<

Indien:

- 1) Amber Port, 7 Runden-Sonne
- 2) Bombay, 5 Runden-Sonne
- 3) Delhi, 3 Runden-Sonne
- 4) Tai Mahal, 3 Runden-Sonne
LY63 <RVB 8WBY
J)M98 WRQ))

Irland:

- 1) Dublin, 4 Runden-Sonne
- 2) Galway, 5 Runden-Sonne
- 3) Killarney, 4 Runden-Regen
- 4) Limerick (\$), 4 Runden-Sonne

66)# #5(L J583
BBQ(?) 2VWVB

Italien:

- 1) Florenz, 4 Runden-Sonne
- 2) Pisa, 3 Runden-Sonne
- 3) Rom, 3 Runden-Nacht
- 4) Sizilien, 3 Runden-Sonne
JT1V 9>)C R8<D
WW#QP C<)WW

Japan:

- 1) Hiroshima (\$), 3 Runden-Sonne
- 2) Kyoto, 2 Runden-Nacht
- 3) Tokyo, 2 Runden-Sonne
- 4) Yokohama, 3 Runden-Sonne

3152 J9(6 D6H4
CCR)) 3YWCC

Skandinavien:

- 1) Kopenhagen, 4 Runden-Sonne
- 2) Helsinki, 4 Runden-Schnee
- 3) Reykjavik, 3 Runden-Schnee
- 4) Stockholm, 3 Runden-Nebel

C<FB QN2# 7?5B
TT8NM >{?TT

Südamerika:

- 1) Chile 4 Runden-Sonne
- 2) Mexico 3 Runden-Sonne
- 3) Peru 2 Runden-Sonne
- 4) Rio de Janeiro 3 Runden-Nacht

7MDB QQPW GV2J
YY?RQ D><YY

Spanien:

- 1) Andalusien, 7 Runden-Sonne
- 2) Barcelona (\$), 5 Runden-Nacht
- 3) Madrid, 3 Runden-Regen
- 4) Sevilla, 3 Runden-Sonne

J1RP 57NM FC75
>>P?# 1VT>>

Schweiz:

- 1) Genf, 4 Runden-Sonne
- 2) Grunwald, 4 Runden-Sonne
- 3) Luzern, 3 Runden-Nacht
- 4) Zürich, 2 Runden-Sonne

?PDB QCW3 JMSY
##H65 RNM##

(Es folgen noch vier beinhardt Rennen in den USA, dann ist das Amateur-Level überstanden...)

Level PROFESSIONEL:

Australien:

2531 J)M2D 54B8
#94(F J98PP

Großbritannien:

2986 CF8g ?4Q1
32T5(521FF

Canada:

2PNL 2(7V 2N8Q
94L39 2VWVB

Ägypten:

TNHF V4LG L18R
JVC?? VQP((

Frankreich:

(RNL 2MCY VR1D
(G711 GCB22

Deutschland:

VF53 <DJQ PY31
HP7>? TPN??

Griechenland:

V(WT 86JR 7?6M
9G2V B))V

Indien:

9?QN 4D2W
MB98
WN4D< YTR<<

Irland:

Y5JG WVRH QDTJ
J7DYR <?#RR

Italien:

1N#8 F339 GD>Y
J)M98 WRQ))

Japan:

J8VR 75J# VPC(
NN4HG ?87NN

Skandinavien:

J3PM 3NC7 128>
RR7ML <?#RR

Südamerika:

7C53 <V96 M458
HHYCB 743HH

Spanien:

4C64 >J? #83D
WW#QP C<)WW

Schweiz:

23J? J65F DDM3
BBQ(?) 2VWVB

(Und nochmals die obligatorischen Rennen in den USA als Abschluß.)

Level CHAMPIONSHIP

Australien:

#<JG WNVL 88L
4H2TP HDC33

Großbritannien:

WLWT 8DY? D?9L
#GJ7N D><YY

Canada:

96>) MDLB W>((
82NP7 YTR<<

Ägypten:

TJQN 4(5B MP#J
D(34C #76MM

Frankreich:

CQ#8 F7H(71GG
W3514 LGF55

Deutschland:

?P64 >H8H 6FWC
CLPJB 3YWCC

Griechenland:

<CVR 7HM9 W#)T
T36NR >{?TT

Indien:

7?J? JJW7 CR3V
WNH47 PJ88

Irland:

1NQN 4<FF 5BDM
NF>V1 GCB22

Italien:

>(>) MY(?) T1L8
WN4D< YTR<<

Japan:

2JJG W1)> LR(7
VM3C) WRQ))

Skandinavien:

7DFC R618 (JB3
BBQ(?) 2VWVB

Südamerika:

3DMJ 192T BNG5
DDT<) 41YDD

Spanien:

Y6J? J(#L F<HB
TT8NM >{?TT

Schweiz:

3T42 JFG(NGPY
J)M98 WRQ))

(Und wer jetzt wieder auf Schlußrennen in den USA tippt, der hat gewonnen!)

Matthias Engert

SHORTIES

Game Boy Castle Quest

Da die Anleitung dieses Games etwas zu wünschen übrig lies, gibt's hier und jetzt eine Ergänzung. Die Angaben in den Klammern gelten bei Erreichen des X-Status.

Die Reihenfolge der einzelnen Punkte ist:

Figur	Health Points	Magic Points	Range	Defense	Power	Magic	X-Magic	Zugmöglichkeit
Cal	40(45) 5	10(11)	5	6-10		Howjan Baridon Titon	Highjan Abaridon Nomotito Sizeska	3 Felder vertikal und horizontal
Cyclops	80(85)	-	7(8)	3	14-26	-	-	1 Feld in alle Richtungen, außer diagonal zurück
Demon	50(55)	3	9(10)	5	8-10	Engrack Sculm	Biluck Desculum Nespal	3 Felder in alle Richtungen
Dragon	70(75)	4	8(9)	4	10-18	Hellem Grack	Blizzard Engrack Sculm	1 Feld in alle Richtungen, außer diagonal zurück
Griz	40(45)	3	9(10)	6	7-13			unbegrenzt diagonal
Jester	30(35)	4	10(11)	3	6-10	Riska	Horiska Ridon	2 Felder in alle Richtungen
Karate	30(35)	-	8(9)	7	10-18	-	-	diagonal 3 Felder nach vorne u. 1 Feld nach hinten (bei X = 1 Feld in jede Richtung u. 3 Felder diagonal)
King	50	-	9	6	8-14	-	-	1 Feld in jede Richtung
Klaw	30(35)	3(4)	11(12)	7	6-10	Horiska Ridon	Howjan Baridon Titon	unbegrenzt horizontal u. vertikal
Magician	30(35)	5	11(12)	3	4-6	Biluck Desculum Nespal	Gunzy Adesculum Erinesp Codail	1 Feld diagonal in alle Richtungen
Mummy	50(55)	3(4)	8(9)	5	10-18	Riska	Horiska Ridon	1 Feld in alle Richtungen
Orcman	60(65)	-	7(8)	4	14-22	-	-	1 Feld in alle Richtungen, außer diagonal zurück
Queen	50	8	10	5	6-10	Horiska Ridon	Horiska Ridon	3 Felder in alle Richtungen
Skeleton	50(55)	3(4)	10(11)	5	6-10	Engrack Sculm	Biluck Desculum Nespal	1 Feld nach vorne diagonal u. vertikal oder 1 Feld nach hinten diagonal
Spider	40(45)	-	11(12)	4	11-19	-	-	1 Feld gerade u. 1 Feld diagonal in alle Richtungen
Warrior	60(65)	-	8(9)	4	10-18	-	-	2 Felder nach vorne (bei X = 1 Feld in jede Richtung)

Die Zaubersprüche und ihre Wirkung:

(Die kursiv gedruckten sind nur bei X-Status verfügbar.)

Abaridon schießt 5 Wiederbelebungsballer parallel nach vorne (+40HP).
 Adesculum schießt 5 Feuerbälle parallel nach vorne (-20HP).
 Baridon schießt 3 Wiederbelebungsballer nach vorne (+40HP).
 Biluck Füllt alle bis zu 2 Schritt entfernte Felder mit Feuerbällen (-20HP, -10HP).
 Blizzard Sendet horizontal u. vertikal 3 Felder weit einen Schneesturm (-40HP, -30HP, -20HP).
 Codail Sendet horizontal einen Schneesturm 4 Felder weit (-50HP, -40HP, -30HP, -20HP).
 Desculum Schießt parallel 3 Feuerbälle vorwärts (-20HP).
 Engrack Nimmt HPs der angrenzenden Feinde (-20HP).
 Erinesp Schießt 1 Blitz 4 Felder nach vorne (-50HP, -40HP, -30HP, -20HP).
 Grack Nimmt HPs der angrenzenden Feinde (-10HP).
 Gunty Sendet Höllenfeuer 2 Felder weit auf dort angrenzende Feinde (-50HP, -30HP).
 Hellem Bläst Feuer 3 Felder weit nach vorne (-40HP, -30HP, -20HP).
 Highjan Füllt die HPs der bis zu 2 Felder weit angrenzenden Verbündeten wieder total auf.
 Horiska Füllt die HPs der angrenzenden Verbündeten (+30HP).
 Howjan Füllt die HPs der angrenzenden Verbündeten (+40HP).
 Nespal Schießt 1 Blitz 3 Felder weit nach vorne (-40HP, -30HP, -20HP).
 Nomotito Nimmt alle Magiepunkte der angrenzenden Feinde.
 Ridon Schleudert einen Wiederbelebungsball nach vorne (+40HP).
 Riska Füllt die HPs der angrenzenden Verbündeten (+20HP).
 Sculm Schießt 1 Feuerball nach vorne (-20HP).
 Sizeska Absorbiert das Leben des vor ihm stehenden Feindes (dead).
 Titon Nimmt 3 Magiepunkte der angrenzenden Feinde u. füllt eigene auf.

Inhalt der Schatztruhen

Strength-Truhe

Fire-Rain Sendet Feuerbälle über die gesamte Breite des Spielfeldes u. nimmt HP (-10HP).
 Acid-Rain Nimmt allen Feinden HP (-5HP).

Z-Rain Verleiht einigen Verbündeten den X-Status

Badluck-Truhe

Tremor Vernichtet zufällig Feinde und Verbündete.
 Thunder Schickt zufällig einen Blitz vertikal über das Spielfeld; schadet beiden.
 Fire Nimmt Feinden und Verbündeten HP (-10HP).
 Noogy ???

Judgement-Truhe

Erzeugt zufällig ausgewählte Charakter.

Heinz-Hubert Klöfckorn

KOMMT ZUM GAMESHOPPING !

GAMESTORE

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

TIPS & TRICKS

Vergeßt Zelda, vergeßt am besten alles, was Ihr bislang an Adventures auf dem SNES gespielt habt. Denn Secret of Mana ist so ziemlich das beste Rollenspiel fürs SNES ...



und wohl auch das komplexeste, denn immerhin muß diese Komplettlösung auf zwei Hefte verteilt werden. Aber das dürfte wohl auch nicht so problematisch sein: Es gibt so viel zu tun, daß Ihr mit ziemlicher Sicherheit bis zum Erscheinen der nächsten TOTAL! noch nicht alle in dieser Ausgabe beschriebenen Aufgaben erledigt haben dürftet ...

ALLGEMEINE HINWEISE UND TIPS

Rennt nicht einfach nur so durch die Gegend, sondern redet mit allen Leuten. Sonst entgehen Euch vielleicht wichtige Informationen oder ein Teil der genialen Story. Sammelt soviel Erfahrung wie möglich, auch wenn Ihr dabei manchmal stundenlang von einem Bild ins andere rennen und Gegner verprügeln müßt. Nur so werdet Ihr stark genug, um gegen die später ziemlich fiesen Endbosse bestehen zu können. Auch Eure Magie wird nur dann stärker, wenn Ihr sie regelmäßig anwendet – ein höherer Level als die Anzahl der gerade gesammelten Mana Seeds ist jedoch nicht möglich.

Vergeßt auch das Speichern nicht! Das ist Pflichtsache, nicht nur nach einer Levelerhöhung oder der Erhaltung eines wichtigen Gegenstandes: In manchen Palästen kann es durchaus passieren, daß nach einem Obermütz kurze Zeit später der nächste Fiesling auftaucht. In solchen Fällen lieber mit der Magic Rope die Flucht ergreifen und erst einmal abspeichern.

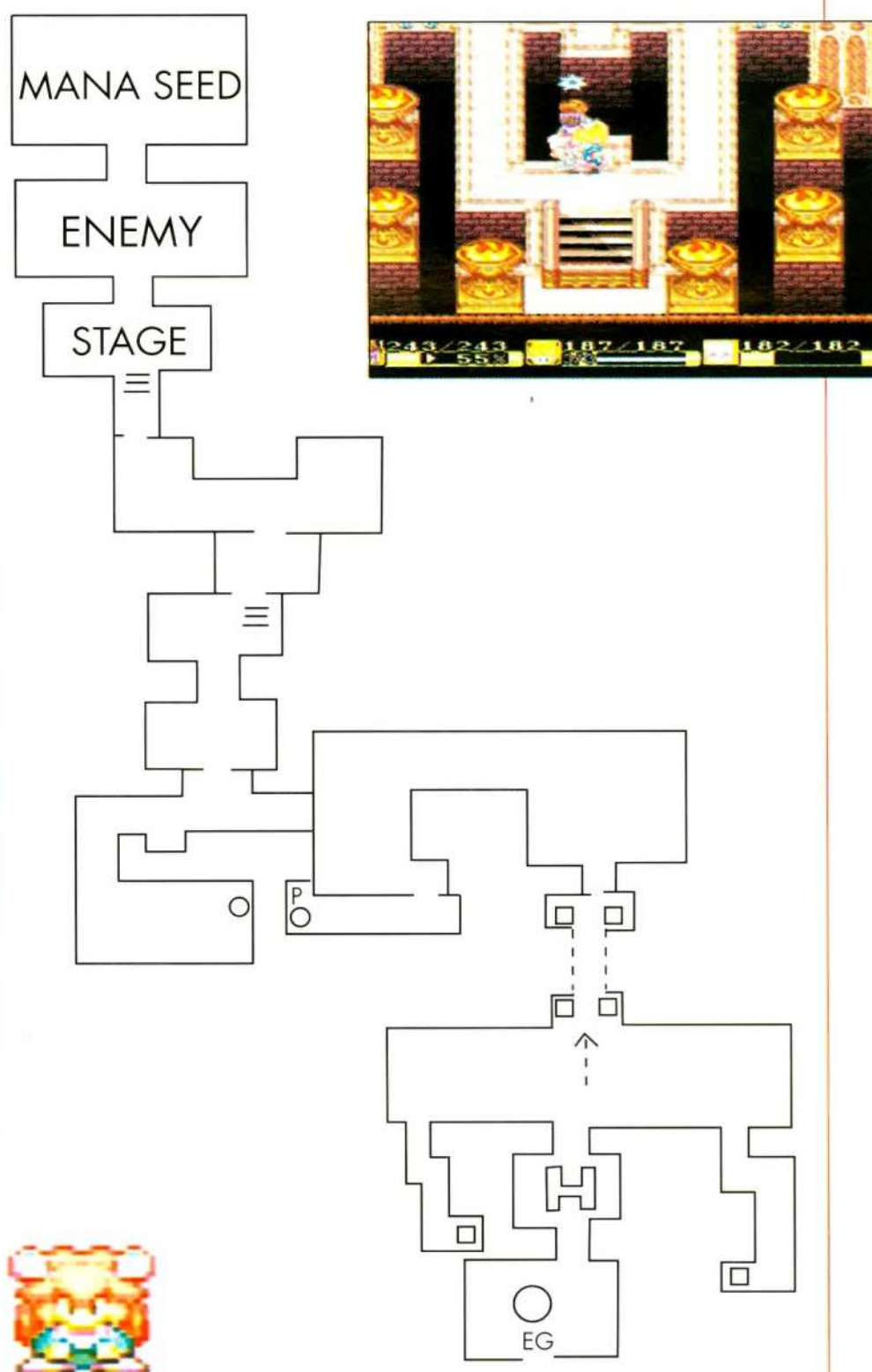
Eine gute Ausrüstung ist lebenswichtig, deckt Euch daher vor dem Betreten eines Dungeons mit dem Maximum an Heil-, Schutz- und Zaubermitteln ein. Achtet auch auf gute Rüstungen und Waffen. Bevor Ihr Euch ein neues und vielleicht in seiner Wirkung unbekanntes Stück Kleidung kauft, solltet Ihr erst einmal abspeichern und die Wirkung ausprobieren. So lassen sich unter Umständen Fehlkäufe vermeiden. Sobald Ihr ein Waffen-Orb habt und bei Kasse seid, solltet Ihr den Schmied aufsuchen und die entsprechende(n) Waffe(n) aufpowern lassen.

Und verzweifelt nicht, denn jedes Problem hat eine Lösung und jeder Gegner eine Schwachstelle. Spielt zu zweit oder zu dritt, das macht nicht nur mehr Spaß, sondern hilft auch beim Lösen von Rätseln und beim Aufbau der Figuren: Ein Einzelspieler hat ziemlich viel zu tun, alle drei Helden unter Kontrolle zu halten. Es ist daher ganz praktisch, wenn man die Hauptfigur gleich zu Anfang ordentlich trainiert, so daß sie drei oder vier Levels Vorsprung hat. Anschließend kann man den Wicht bedenkenlos automatisch agieren lassen und sich auf die Entwicklung der beiden anderen Figuren konzentrieren – insbesondere auf deren Magie!

DAS ABENTEUER BEGINNT

Die ersten Schritte könnt Ihr der Anleitung entnehmen, wir ersparen uns diese Wiederholung. Begebt Euch also ins Zwergendorf, laßt beim Schmied den Bumerang zum Chakram aufmöbeln und begebt Euch dann zum Underground Palace. Die dortigen Goblins sind ziemlich fies, Ihr solltet sie am besten aus der Ferne mit Bogen und Chakram erledigen. Hinter der ersten Türe geht es nach rechts, dort ist unten im Raum ein Schalter, der betätigt wird. Das ganze Spielchen wird im linken Raum wiederholt, und schon öffnet sich in der Mitte ein Durchgang. Im folgenden Raum erscheint beim Betreten des linken Schalters eine Brücke, an der auf der Karte mit (P) markierten Stelle schwingt Ihr Euch mit der Peitsche auf die andere Seite. Kurz darauf begegnet Ihr dem hiesigen Endgegner, der durch eine ständige Behandlung mit Schwert und ACID STORM schnell klein beigibt. (Bei Bedarf natürlich auch HP und MP auffüllen!)

UNDERGROUND PALACE



Nachdem der Kerl besiegt ist geht es zurück nach Pandora, wo Ihr versucht, Euch mit dem Mädchen nahe dem Südausgang des Dorfes zu unterhalten. Sie entflieht aber in Richtung Ruine, also nichts wie hinterher. Nachdem Ihr die Gnädigste bei der Ruine nochmals zur Rede gestellt habt, betretet Ihr den schauerlichen Ort. Laßt Euch nicht zu sehr auf Kämpfe ein, denn Gegner in der Ruine sind ziemlich fies, der Endgegner ebenso, dafür freut er sich aber tierisch über EARTH SLIDE und Schwerthiebe ... Leider könnt Ihr nach Eurem Sieg nicht verhindern, daß Dyluck und Phanna entführt werden.

THE SECRET OF MANA

Nach einem Smalltalk mit Jema geht es ins Schloß von Pandora. Dort könnt Ihr nach einem Gespräch mit dem König den Schatz abkassieren. Als nächstes steht der Water Palace auf dem Programm, nach einem Gespräch mit Luka geht es weiter ins Zwergendorf, wo schon Jema auf Euch wartet. Unter dem Dorf ist eine seltsame Fabrik, in der sich die Diebe des Water Seed verschanzi haben. Die netten Herrschaften lassen auch prompt ihren Roboter auf Euch los, aber nach etwas EARTH SLIDE und Schwertgeklirr ist das Ding endgültig erledigt und auch reif für den Schrotthaufen. Mit dem Water Seed geht es zurück zum Water Palace (vorher abspeichern!), wo eine böse Überraschung auf Euch wartet. Der freundlichen Aufforderung nach Übergabe des Seed kommt Ihr natürlich nach, zur Belohnung dürft Ihr wieder ein besonders fieses Monster verdreschen (EARTH SLIDE). Ist diese Arbeit erledigt, verraten Euch Luka und Jema, wie es weitergeht ...

WILLKOMMEN IN UPPERLAND

Per Kanonen-Expreß gelangt Ihr von Potos nach Upperland und landet in einem etwas verwirrenden Wald. (Die hiesigen Gegner sind schon recht deftig, spätestens hier rächt es sich, wenn Ihr nicht ordentlich trainiert habt – also vor der Reise sicherheitshalber nochmals abspeichern!) Latscht zunächst einmal

etwas durch die Gegend und macht

Euch mit den Farben des Waldes vertraut. Es gibt nämlich vier Arten von Wald: Frühlingwald (rosa), Sommerwald (grün), Herbstwald (braungrün) und Winterwald (weiß).

Im Waldstück, in dem die Bäume richtig grün sind, müßt Ihr nach links oben in ein kleineres Waldstück kommen. Erledigt Ihr dort alle Igel, kommen die Dorfbewohner zurück, und Sprite erinnert sich auch wieder an den Weg zu seinem Heimatdorf.

Bewegt Euch vom Frühlingwald über den Sommer- und Herbstwald zum Winterwald und dann nochmals durch den Frühlingwald. Der Eingang zum Sprite-Dorf öffnet sich und ein riesenhafter Vogel wartet darauf, per EARTH SLIDE besiegt zu werden.

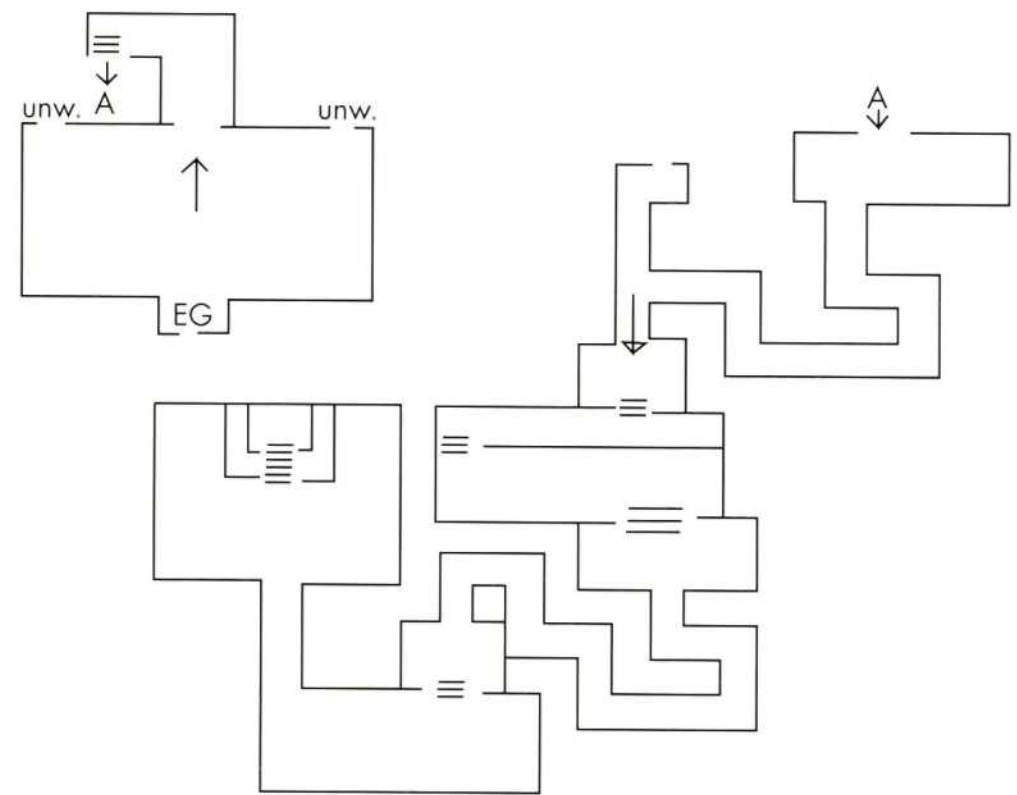
Anschließend geht es in den Palast, wo Ihr von Großvater Sprite die Silphid-Magie überreicht bekommt. Der Spruch THUNDER BOLT wird Euch noch sehr viel helfen, also übt ihn schön fleißig!

Es folgt wieder ein Waldspaziergang zum Crystal Orb im Westen, ein freundliches THUNDER BOLT öffnet den Zugang zu einem neuen Teil des Waldes. Durchquert ihn und versucht, Euch immer nördlich zu halten, bis Ihr zu einem Höhleneingang kommt.

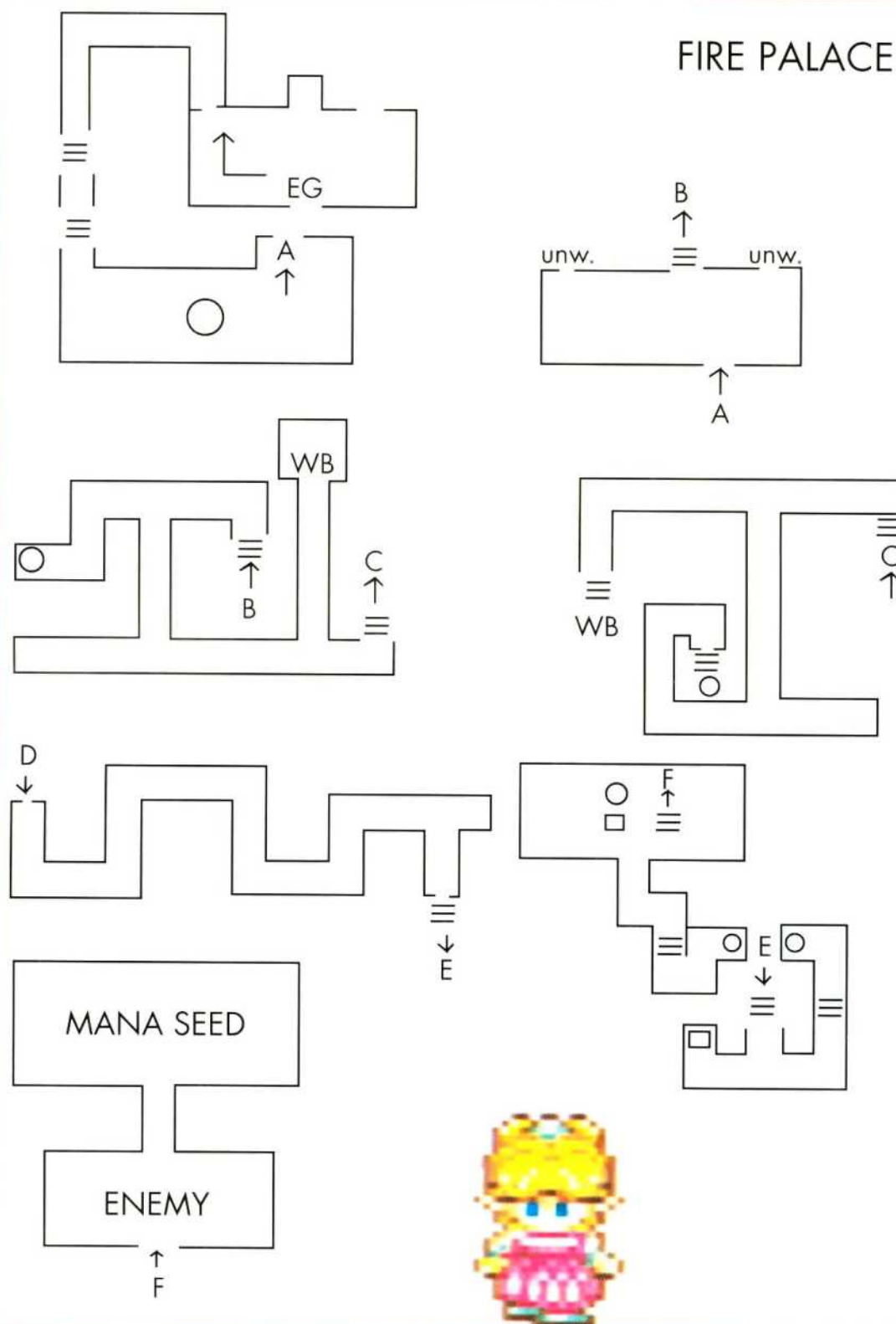
Zerschlagt in der Höhle die spitzen Steine und betretet Matango, wo ihr Pilzkönig Trüffel aufsucht und von ihm wichtige Informationen erhaltet.

Anschließend könnt Ihr unter dem Gasthaus in den nächsten Dungeon gelangen, vorher noch einkaufen.

PANDORA RUINE



FIRE PALACE

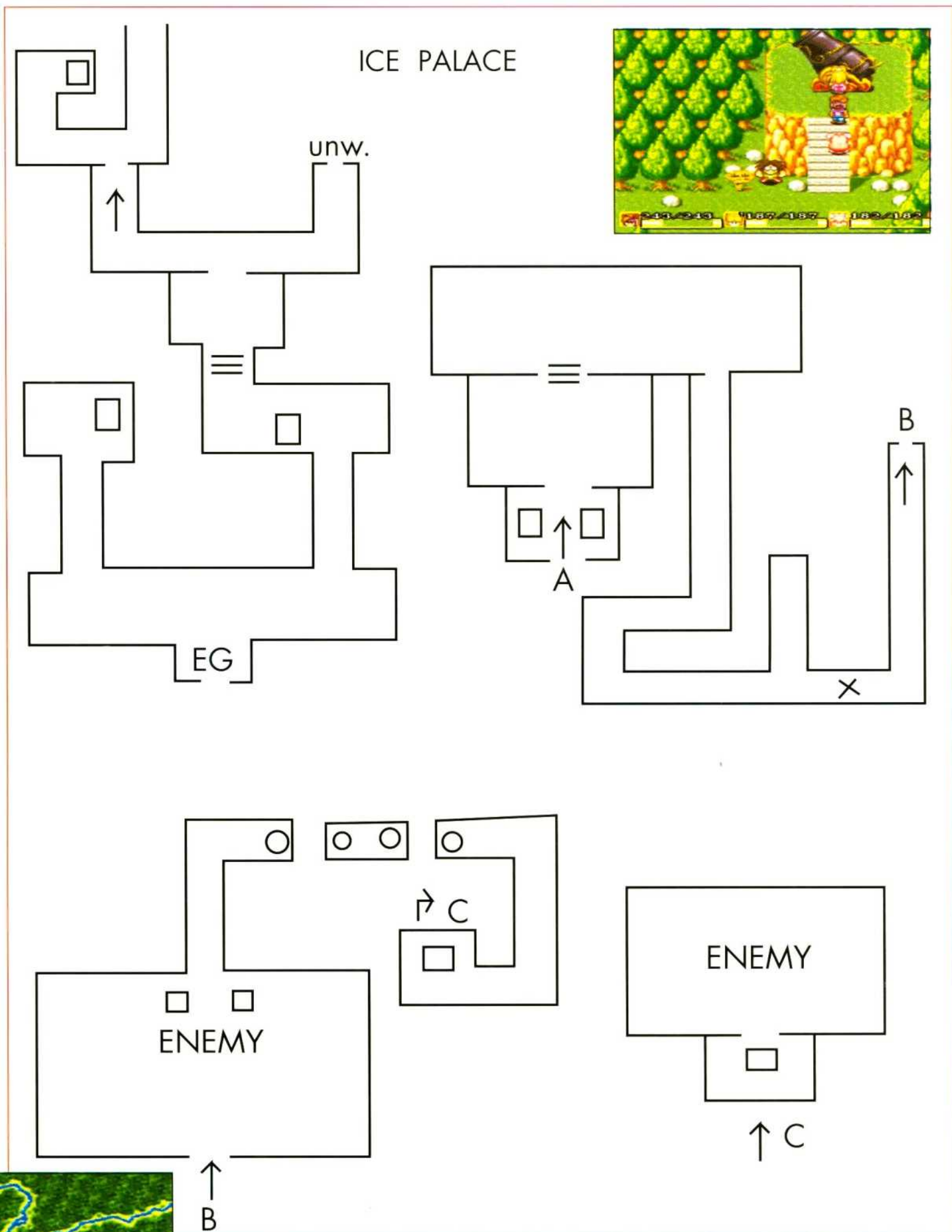


Vorsicht vor den Igel und Flattermännern, laßt die Eulen auf keinen Fall leben. Groß verlaufen kann man sich eigentlich nicht. Nachdem das Crystal Orb mit EARTH SLIDE behandelt wurde, öffnet sich ein Geheimgang, der direkt zum hiesigen Endboß führt. Nach dessen Ableben findet Ihr hinter dem nördlichen Ausgang einen etwas verstörten, aber dennoch netten Drachen namens Flammie vor, der später ein praktischer Helfer wird. Momentan ist mit ihm allerdings noch nicht allzuviel anzufangen, also geht es zurück nach Matango, wo nochmal ordentlich eingekauft und ausgeruht wird.

TIPS & TRICKS

FEUER UND EIS

Mit der Kanone geht es nun ab in die Wüste, wo Ihr kurz vor dem Verdursten von einem Wüstenschiff aufgegriffen werdet. Allerdings gelangt Ihr vom Regen in die Traufe, denn die Party wird getrennt und zur Zwangsarbeit unter Deck verdonnert. Redet dort zunächst mit dem Piraten, dann mit den beiden Wachen an der Tür und wieder mit dem Piraten. Dieser täuscht nun einen Feueralarm vor, die Wachen verlassen ihren Posten, und Ihr könnt fliehen. An Deck geht es erst die beiden Treppen rechts runter, wo Ihr in einem Raum Sprite wiederfindet. Wieder an Deck, benutzt Ihr die linke Treppe. In der Kommandobrücke befindet sich unten eine Tür. Von dem Raum, in dem Ihr Euch nun befindet, führt eine Treppe zur Brücke, dort könnt Ihr beim Steuermann sicherheitshalber abspeichern. Geht dann wieder nach unten, und Ihr werdet bald Girle finden, die vom Sohn des Kapitäns belästigt wird. Gerade als der Kapitän den Raum betritt, greift das Empire an. Dem mechanischen Höllenreiter, der Euch nun attackiert, wird es dank EARTH SLIDE oder THUNDER BOLT höllisch heiß unter den Hufen. Nach dem Kampf könnt Ihr dann eine Mannschaft ohne Schiff bewundern, wenn Ihr mit allen Soldaten redet, wird man Euch fragen, ob Ihr diesen Platz verlassen wollt. Das Angebot wird dankend angenommen, und nach kurzem Fußmarsch gelangt Ihr in die Stadt Kakkara, die unter der lang anhaltenden Dürre leidet. (Falls Euer THUNDER BOLT bis jetzt noch nicht auf Level 3 ist, solltet Ihr ihn an den Spinnen im Treibsand trainieren!) Im naheliegenden Feuerpalast kommt Ihr mangels Salamando-Magie noch nicht weiter, also bucht Ihr einen Flug mit der schon bekannten Kanone ins Eisland. Dort landet Ihr im Land der Robben, der



Westausgang führt in den Winterwald. Achtet dort vor allem auf die Wölfe, die immer in Rudeln angreifen. Nach einer Weile erwartet Euch ein neuer Fiesling, diesmal in Form einer Großausgabe der

Pflanze aus dem Zwergendorf. Sobald sie auftaucht, sollte sie mit EARTH SLIDE Level 2 oder 3 behandelt werden, achtet auf ihren Giftstrang, der eine recht große Reichweite hat. Ist das Blümchen

verschieden, kommt Ihr in ein Dorf, das offenbar der Kälte widerstehen kann. Sprecht mit dem Herrn am Ofen in der Dorfmitte, und Ihr werdet den Auftrag erhalten, auf den Ofen aufzupassen. Wenn ihr mit dem Ofen

redet, werdet Ihr Euer blaues Wunder erleben. Öffnet den Ofen und befreit Salamando, der hierher verschleppt wurde. Von nun an könnt ihr seine Magie benutzen, also zurück zum Fire Palace.

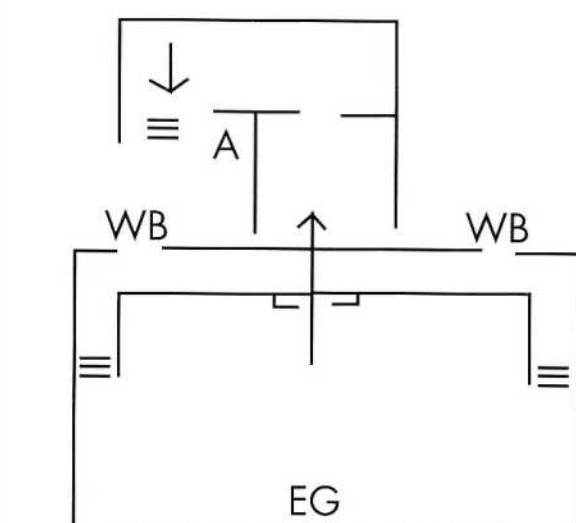


THE SECRET OF MANA

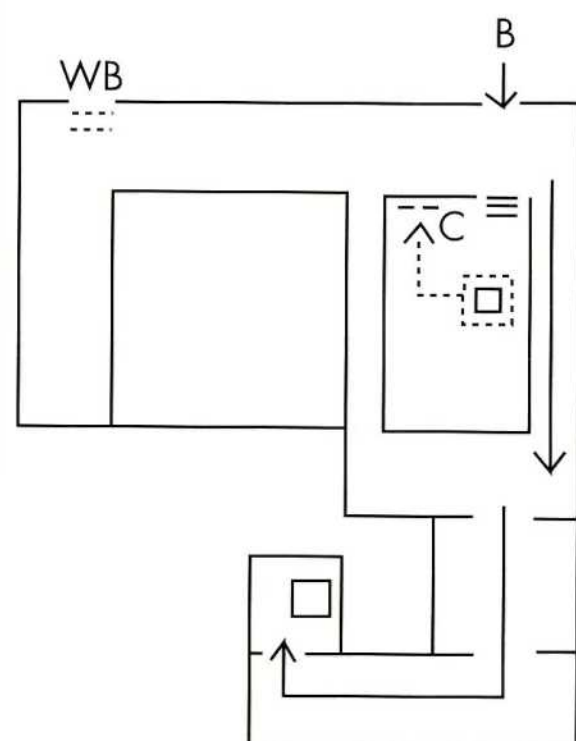
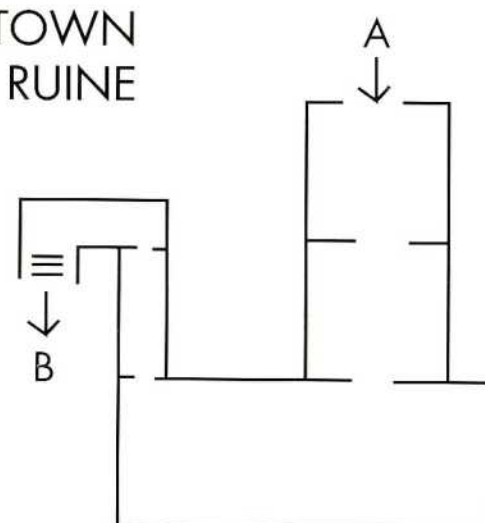
SNES
TEIL 1

Folgt dort einfach den Karten und vergeßt nicht, die Waffen-Orbs einzusammeln. Der erste Crystal Orb reagiert übrigens auf EXPLODER, der zweite auf FIREBALL, der dritte auf FREEZE. Eine der beiden nun noch brennenden Lampen läßt sich verschieben und gibt den Weg zum Endgegner frei. Der bekommt einige Male THUNDER BOLT 3 um die Ohren gehauen und gibt dann entnervt auf. Zu Eurem Entsetzen hat allerdings schon jemand das Fire Seed geschnappt und in den Ice Palace gebracht.

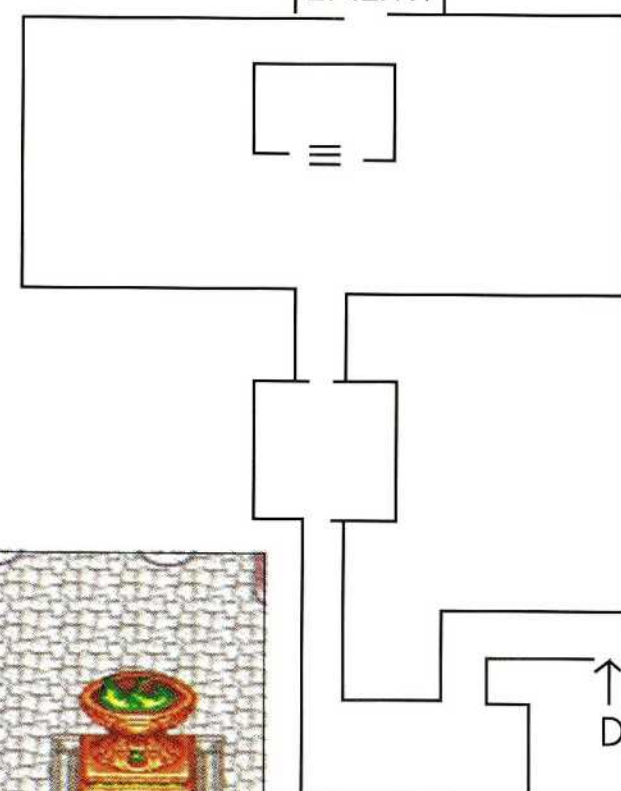
Also belästigen wir mal wieder die Kanoniere und begeben uns zum Eispalast, der nördlich von der Stadt liegt, in der wir Salamando befreit haben. In der Nähe findet sich auch eine Katze, bei der Ihr einkaufen und abspeichern könnt. Der Eispalast selbst ist ziemlich kernig. Wenn Ihr in der Bibliothek steht und nicht weiterkommt, versucht doch einfach mal, unten an einem Bücherregal vorbeizukommen (das x markiert den Punkt ...). Mit THUNDER BOLT oder EARTH SLIDE entreißt Ihr dem Palastwächter das Fire Seed, der eigentliche Endgegner ist aber eine ganz besondere Überraschung ...



NORTH TOWN RUINE



ENEMY



Nun wieder zurück und das Fire Seed in den Feuerpalast gebracht, doch Kakkara ist noch nicht gerettet. (Das wäre ja wohl auch zu schön und zu einfach gewesen, oder?) Nach einer Audienz beim König werden wir mal wieder Kanonenfutter und lassen uns zum Empire schießen. Keine Sorge, diese unangenehme Art der Reise wird bald ein Ende haben, aber bis dahin ist noch einiges zu tun...



TIPS & TRICKS

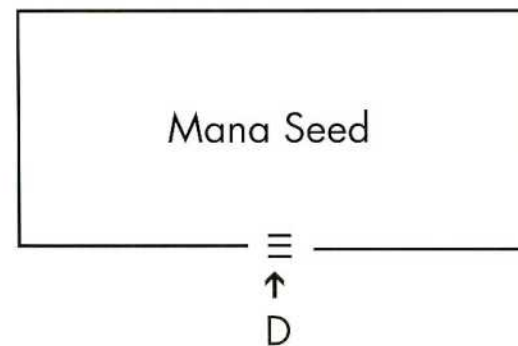
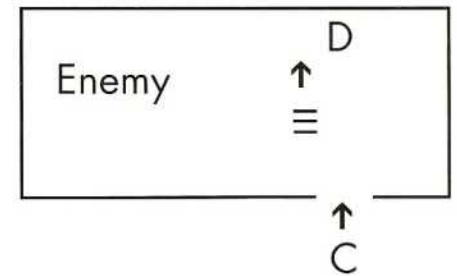
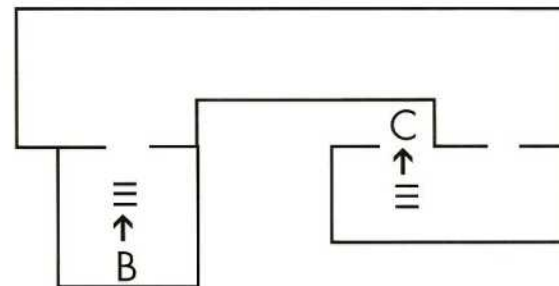
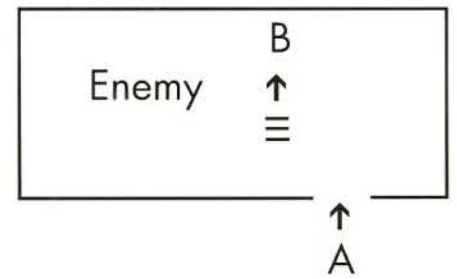
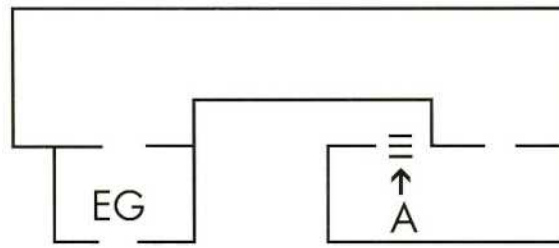
VON KAISERN UND FIESLINGEN

Nach der Landung in Southtown suchen wir im nordwestlichen Teil der Stadt nach einer Frau, die bei unserem Erscheinen in ihrem Haus verschwindet. Nichts wie hinterher und einige freundliche Worte gewechselt – so erhaltet Ihr den Code für die Wache im südöstlichen Teil. Dort befindet sich hinter der Gittertür ein Geheimgang nach Northtown, wo Ihr vom Schmied Eure Waffen aufmotzen lassen könnt. Sollte dazu das nötige Kleingeld fehlen, so geht einfach zurück in den Geheimgang und vermöbelt ein paar der zahlreich vorhandenen Dino-Fische oder Blau-Schleimer. Habt Ihr Euch erholt und Eure Vorräte wieder aufgefrischt, geht es zur hiesigen Ruine, in der Zustände wie in Pandora herrschen. Vor dem Eingang trifft Ihr auf Phanna, die mit einer saftigen Ohrfeige von Thanatos Fluch befreit werden kann. In der Ruine werdet Ihr mal wieder mit einigen Waffen-Orbs verwöhnt, der Weg sollte dank der Karten kein Problem darstellen. Der erste Endgegner ist hier eine Wand, wie wir sie schon kennen, nur ist sie eine Spur solider gebaut. Stellt die Mitspieler auf hohe Aggressivität und bearbeitet mit voll aufgeladenen Waffen die beiden äußeren Augen. Das mittlere Auge freut sich von Zeit zu Zeit über einen THUNDER BOLT, allerdings funktioniert Magie bei diesem Gegner nur selten.



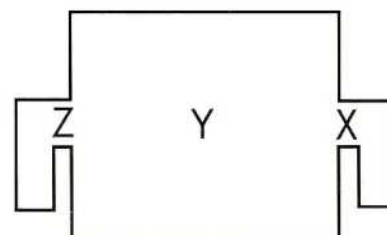
Ohne Audienz bei König Trüffel läuft in Matango gar nichts. Vergeßt auch nicht das Waffen-Orb im oberen Teil des Schlosses!!!

Ist die Wand zerbröselt, solltet ihr Euch dringendst ins Dorf begeben, ausschlafen und einkaufen, denn es wartet noch ein zweiter Endgegner in der Ruine: Wenn ihr in den Raum mit Dyluck kommt, wird Girlie von Thanatos entführt. Das kann natürlich nicht angehen, also geht Ihr Thanatos nach. Hinter der letzten Tür warten Thanatos und eine riesige Fledermaus, die aber unter beständigem THUNDER BOLT oder EARTH SLIDE zu schrumpfen beginnt. (Genügend Nüsse bereithalten, denn die Fieslinge verkraften einiges an Magie.) Zurück in der Stadt, begeben Ihr Euch nach dem Abspeichern in das Haus, in dem der Geheimgang aus Southtown endete. Dort versucht Euch Krissie, von den guten Absichten des Kaisers zu überzeugen. Vertrauen wir ihm und folgen ihm nach links oben in den Palast. Leider ist der Kaiser ein fieser Geselle und sperrt Euch in den Kerker. Der dortige Wachposten ist auch nicht viel besser, denn er läßt Euch scheinheilig frei und schubst Euch dann in eine Grube, in der eine Riesenameise auf ihre Mahlzeit wartet. Die bekommt sie aber nicht, statt dessen werden ihr die altbewährten Zaubersprüche serviert. Nach dem Ableben des Krabbeltiers beginnt die etwas nervige Suche nach einem Ausweg aus dem Palast. Nur soviel als Hinweis: Kommt Ihr in



GOLD TOWER

DINO – Endgegner im Tree Palace:



bei X aufladen
wenn DINO bei Y, ihm entgegen
bei Z schlagen
(nähere Erläuterungen im Text)



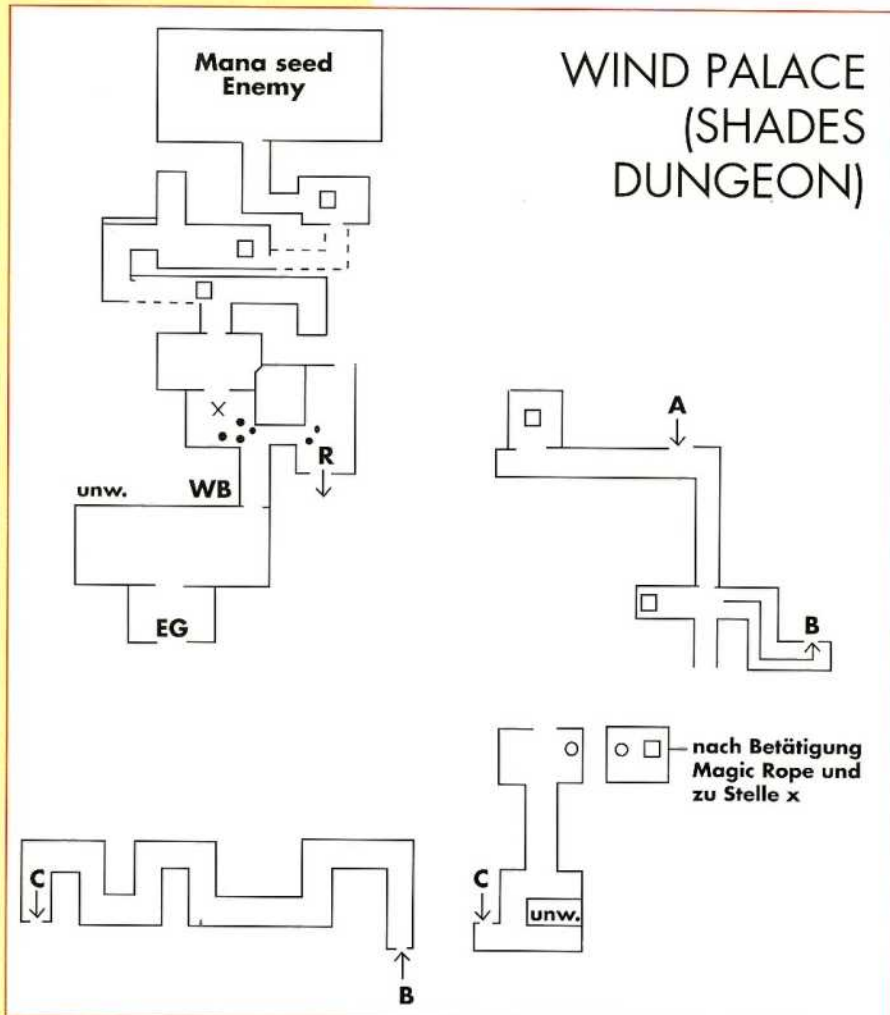
einen Raum mit Teleportern, so benutzt den Teleporter rechts oben. Wenn Ihr teleportiert wurdet, dann geht nach oben, dort ist über dem nicht funktionierenden Teleporter ein Schalter in der Wand. Betätigt ihn, und Ihr könnt ungehindert über den Teleporter zur Tür nach oben gehen. Draußen erwarten Euch dann Truppen des Imperiums, die mal wieder einen Höllenreiter auf Euch loslassen, aber für so etwas haben wir ja unsere Standard-Zauber ... Nun erscheint König Trüffel auf der Bildfläche und stellt uns Flammie als Transportmittel zur Verfügung. Probieren wir das Tierchen doch gleich mal aus und bringen den König zurück nach Matango. Anschließend steht uns die ganze Welt offen, aber wo machen wir am besten weiter?

THE SECRET OF MANA



ES IST NICHT ALLES GOLD ...

Naja, Gold City hört sich ganz nett an, also nichts wie hin. Leider ist der Gold Tower verschlossen, aber ein alter Mann auf der Stadtmauer kann Euch sagen, wo der Schlüssel ist. Wenn's denn sein muß – zurück nach Southtown zur bereits bekannten Dame. Die verrät, daß ihr Mann ein Spion ist und den Schlüssel gestohlen hat. Sie weiß zwar nicht genau, wo sich ihr Mann aufhält, den Schlüssel rückt sie jedoch heraus. Nach dem Rückflug kann es im Gold Tower so richtig rund gehen.



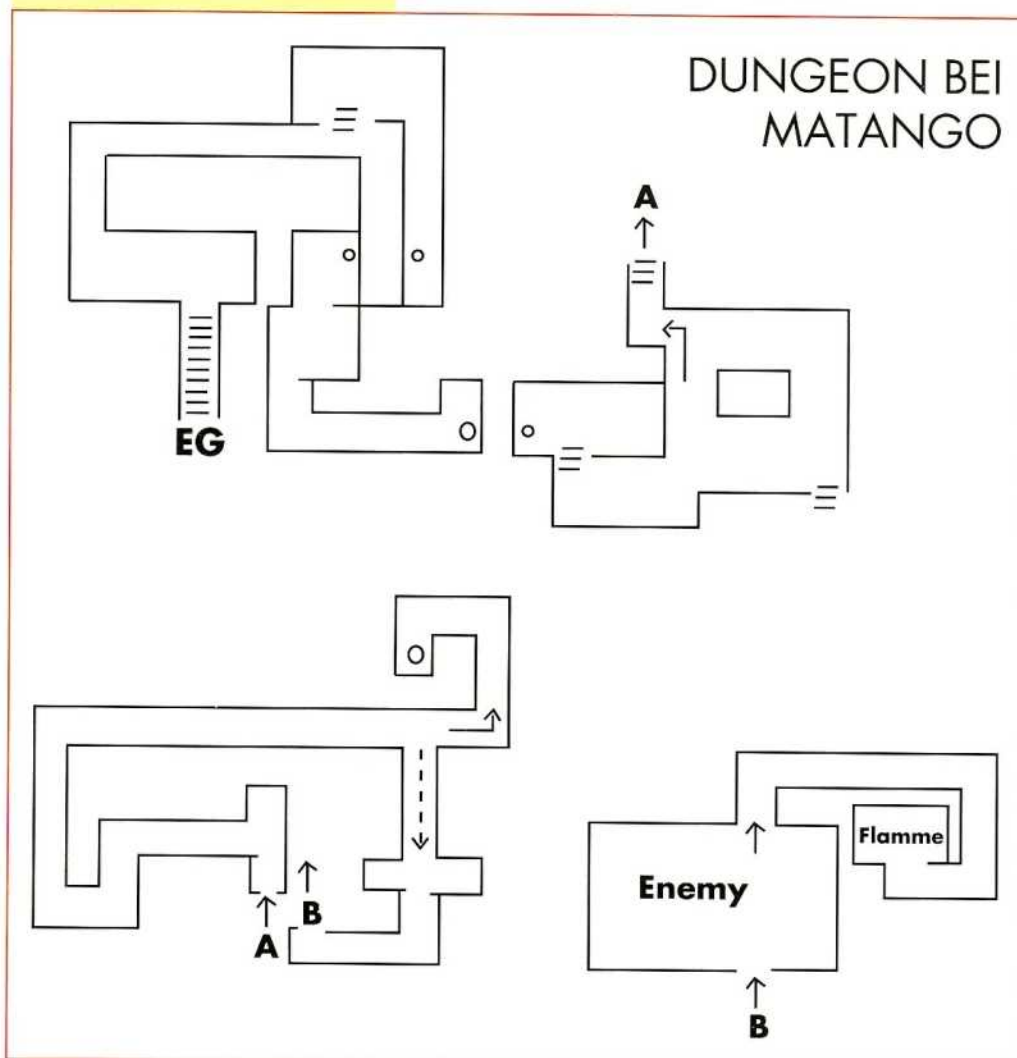
Dieser Turm ist ideal dazu geeignet, Geld und Erfahrung zu sammeln: Betretet den ersten Raum, betäubt die Wölfe mit BLAZE WALL und gebt ihnen mit Euren Waffen den Rest. Danach kurz raus aus dem Turm, wieder rein und so weiter. Dazwischen in der Stadt einkaufen und erholen, das Spielchen solltet ihr zumindest so lange treiben, bis Euer Held so um die 363 HPs hat. Weiterhin solltet ihr Euch im Shop die Battle Suits zulegen, möglichst für jeden einen.

Der Turm selbst ist zwar nicht sonderlich groß, beherbergt aber zwei Endgegner, daher also zwischenspeichern: Der Tiger reagiert auf EARTH SLIDE allergisch, der Minotaur im zweiten Stock bedankt sich für THUNDER BOLT. Sind die Tierchen erledigt, öffnet sich die Tür zum Mana-Raum, wo ihr nicht nur ein Seed findet, sondern auch Lumina, deren Magie ihr von nun an nutzen könnt.

Weiter geht es in Richtung Lofty Mountains, auf der Karte wird der Ort Mandala genannt. Hier steht südlich des Dorfes der Windpalast, in dem der Magier Shade haust. Hier ist es wichtig, daß ihr ein Magic Rope im Inventar habt, sonst gelangt ihr an einer bestimmten Stelle in eine Einbahnstraße.

Shade ist eigentlich ein ganz netter Kerl, aber er muß sich Eurer Loyalität versichern und besteht auf einem klitzekleinen Test: Ihr dürft Euch mit einem sympathischen Schleimmonster herumschlagen. Eure Magie ist in diesem Kampf (bis auf den Heilzauber) recht wenig nützlich, hier ist Handarbeit gefragt. Attackiert das Zentrum des Schleims mit Euren Waffen. Schwert, Axt und Speer sind dazu recht gut geeignet. Achtet jedoch darauf, daß Eure Waffen immer zu 100% aufgeladen sind, sonst richten Eure Schläge nicht viel aus. Nachdem Ihr dann das Mana Seed gesichert habt, gönnt Ihr Euch im Dorf erst einmal eine Erholungspause und speichert ab.

Als nächstes sollten wir den Weisen Joch besuchen, der in einer Höhle nördlich des Palastes lebt. Allerdings ist er gerade nicht zu Hause und die Suche nach ihm gestaltet sich zu einer wahren Odyssee. Spätestens an dieser Stelle werden wir etwas stutzig: Stand in der Anleitung nicht etwas davon, daß wir Flammie erst kurz vor Schluß des Spieles bekommen würden? Dafür haben wir jetzt ja schon einiges mit ihm mitgemacht, also ist jetzt bald Schluß? Von wegen. Was da noch alles auf Euch zukommt, das steht in der nächsten TOTAL!. Bis dann ...



STEPHAN LÜDDE

— —	Tür / Durchgang	≡	Treppe
□	Schalter	←	Korrekt Weg
⊗	Orb, auf den Magie angewendet werden muß	←	Weg erscheint nach Schalterbetätigung
EG	Eingang	○	Hier wird die Peitsche benötigt
unw.	Tür / Durchgang ist unwichtig	●	Pfähle versperren den Weg
WB.	Waffen-Orb	△	Teleporter



TIPS & TRICKS

... LESER HELFEN LESERN

Wer von Euch kennt es nicht, jenes frustrierende Erlebnis, einem Endgegner hilflos ausgeliefert zu sein, nach etlichen Spielstunden keinen Ausgang aus einem Level gefunden zu haben oder bei sonst einem Spiel ganz einfach nicht weiterzukommen ... Aber das hat nun ein Ende dank unserer Rubrik „Helpline – Leser helfen Lesern“. Wenn Euch irgendein konsolenbedingtes Problem den letzten Nerv raubt, so laßt es uns wissen und stellt uns die Frage, die Euch bedrückt. Wenn Ihr Glück habt und wir die Antwort wissen, so werden Eure Probleme relativ schnell der Vergangenheit angehören: Wir werden in der nächsten Ausgabe der TOTAL! nicht nur Eure Frage, sondern auch gleichzeitig dazu die Antwort veröffentlichen. Falls wir einmal mit Blindheit geschlagen sein sollten, so können wir immer noch die Frage an unsere Leser weitergeben – und maximal zwei Ausgaben später sollte der Fragende die Antwort auf seine Probleme nachlesen können.

Das funktioniert allerdings nur, wenn Ihr wirklich ordentlich mitspielt. Also schreibt uns, wenn Ihr eine Frage habt – wir werden sie abdrucken. Und wenn Ihr auf eine abgedruckte Frage die Antwort habt, so schreibt uns ebenfalls.

Wenn alles klappt, so solltet Ihr spätestens zwei Ausgaben später Euer Joypad mit der Befriedigung weglegen können, einem anderen Leser geholfen zu haben. Die Post geht an:

MVL GmbH • Redaktion TOTAL! • Kennwort: Helpline • Heilwigstr. 39 • 20249 Hamburg

Bis dann, wir warten voller Spannung auf Eure Zuschriften!!!

Fragen

THE HUMANS (GB)

Ingmar Jünger plagt ein unmenschliches Problem: Am Ende von Level 23 steht so ein fieser Neandertaler mit einem noch fieseren Speer. Wie beseitigt man den Kerl?

ATTACK OF THE KILLER TOMATOES (NES)

Sascha Schneiders prügelt sich schon geraume Zeit mit dem Beefsteak herum. Wer kann ihm weiterhelfen?

EARTH DEFENSE FORCE (SNES)

Bernd Schäfer sucht zu diesem Game einen Action Replay-Code. Hat schon jemand geschafft, irgend etwas zu finden?

JURASSIC PARK (GB)

Sven König möchte wissen, ob es hierfür einen Cheat gibt.

SIMON'S QUEST (NES)

Markus Zib kommt schon in Java, der ersten Stadt, nicht mehr so recht weiter: Geht man nach rechts, kommt man schnell in zwei Sackgassen, links ist ebenfalls eine Stelle, an der es nicht

weitergeht. Was ist dort angesagt? Außerdem findet Markus auch Herz und Auge nicht. Wer weiß Rat?

ADDAMS FAMILY (SNES)

Corinna Kischel erhält von der hilfreichen Hand in der Bibliothek den Tip, doch mal ein spannendes Buch herauszuziehen. Welches Buch ist gemeint und wie kann man es bekommen?

ZELDA III (SNES)

Hendryk Dillan steckt im dritten Schattenweltpalast fest, und zwar im Raum, in den man kommt, wenn zuvor die vier Fackeln angezündet wurden. Wer weiß weiter?

Udo Becker dagegen hat Timing-Probleme beim Kampf gegen Ganon: Die Silberpfeile prallen immer wirkungslos ab ...

ALADDIN (SNES)

Lydia Erke hat Probleme mit dem fliegenden Teppich: Wie wird man am besten mit diesem Bodenbelag fertig?

SHADOWGATE (SNES)

Lydia ärgert sich auch bei diesem Spiel etwas, und zwar über den Riesen-Totenkopf und den Metallzylinder. Wer hat einen Rat?

JURASSIC PARK (SNES)

Die fiesen Dinos gehen Holger Fuhr gehörig auf die Nerven, kommen sie doch einfach ohne Einladung durch einen Tunnel in das Besucherzentrum. Die Dinos finden diesen Tunnel, Holger aber nicht ... Wer hilft?

MYSTIC QUEST (GB)

Christoph Pickardt sucht verzweifelt nach folgenden Ausrüstungsgegenständen: Aegis-Schild, Samurai Helm und Samurai-Rüstung. Wo genau liegt das Zeug rum?

Antworten

BUCKY O'HARE (NES)

Slawomir Tomiak kann Bianca mit einigen Paßwörtern weiterhelfen:

Green Planet: 57J23

Red Planet: L7VAJ

Blue Planet: L8K2J

Yellow Planet: L8KSK

Cell: 68K6K

FINAL FANTASY II (GB)

Sascha ten Haaf steht Nikolaus beim Kampf gegen Odin und seine Schergen zur Seite:

Monster sollten immer ihre stärksten Waffen verwenden, gut ist auch Magie. Roboter sollte man so ausrüsten, daß sie einen hohen Defence-Wert und viele HPs haben, auch sollte man ihnen den Selfix geben, den man im Nasty Dungeon finden kann. An Waffen bekommen die Roboter Tanks und Missiles, ha-

ben sie eine Stärke von über 90, sollten sie mit einem Dragonschwert oder den Gungir-Speeren aus dem Nasty Dungeon ausgerüstet werden. Mutanten bekommen Flares und Menschen Tanks oder Missiles. Haben Menschen ein Mana von etwa 70, kann auch ein Flare sehr interessant sein.

In der Eröffnungsrunde gegen Odin benutzt das schnellste Party-Mitglied den Aegi-Magi-Stein, Mutanten sollten zwischendurch immer mal den Heilzauber verwenden. Ansonsten immer drauflos schlagen und nie verteidigen. Die effektivsten Waffen gegen Odin sind das Glas-Schwert, die Gungir-Speer sowie Nukebombs und Flares. (Unser Leser Klaus Nüske empfiehlt weiterhin Flame und Samurai, einfach ausprobieren ...)

TIPS & TRICKS



Und wieder gibt es eine Liste mit neuen, heißen Schummelcodes, auch diesmal mit Beiträgen aus Eurer Feder. Diesbezüglich ein herzliches Dankeschön an Donny Hauswirth, Dennis Funk, Nils Gallion, Hendrik Biederstaedt, Ralph Linz, Daniel Boll, Frank Pissowotzki, Mario König, Sören Rabe, Stefan Griesewitz, Mathias Malowitz und Birgit Behrens. Ach ja, zeigt bitte Verständnis, falls ein ARP-Code mal nicht funktionieren sollte. Bei den verschiedenen Versionen (USA, Japan, Deutschland) ändern sich manchmal die zuständigen ARP-Codes. 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 zukommen lassen wollt, dann entweder mit anderer Post mitschicken oder direkt an:

Redaktion TOTAL!
Paßwort: ARP-Codes
Heilwigstr. 39
20249 Hamburg

Schickt bitte nur Codes von neuen Games oder echt interessante Sachen!

SHADOWRUN SNES

7E3C121F 994 Karma
7E3C10FF Money

CRASH DUMMIES SNES

7E03B605 unverwundbar
7E03B503 unendl. Leben

LOST VIKINGS SNES

7E0FE06 unendlich
Energie Erik
7E0FED06 unendlich
Energ. Baleog
7E0FEF06 unendlich
Energie Olaf

SPANKEYS QUEST SNES

7E00A802 unendl. Leben

FINAL FANTASY II SNES

7E170404 Luftschiff
7E170405 Luftschiff (rot)
7E170404 Raumschiff

LAGOON SNES

7E0520DB unendl. Leben

BATTLE TOADS SNES

7E002803 unendl. Leben
Player 1
7E002A03 unendl. Leben
Player 2

DARIUS TWINS SNES

7E106C03 unendl. Leben

S. MARIO WORLD SNES

7E0DC2C2 Yoshi mit
ins Castle

ROYAL RUMBLE SNES

7E021E07 Kein Aus-
zählen außerh. des Ringes

SIM CITY SNES

Als Ergänzung zu den ARP-Codes in TOTAL! 1/94 könnt Ihr jetzt auch vier Geschenke auf einmal eingeben. Ersetzt das Y durch den Wert für den jeweiligen Platz und das X durch den Wert für das Geschenk.
7E03FY0X 5=links oben
6=rechts oben
7=links unten
8=rechts unten

SOLAR STRIKER GB

010295CF unendlich
Energie

F 1 RACE GB

010156C5 Immer Erster

ALIEN 3 GB

010349C3 unendl. Leben

BAD 'N' RAD GB

010323CD unendl. Leben

DUCK TALES GB

01021ACA unendl. Leben

STAR WARS GB

01085BCA unendl.
Energie
010392FF unendl. Leben

Logisch - mit allen deutschen Spielen am Start!

Anruf genügt
über 1000 Spiele
Anruf genügt

ALLE TOP-SPIELE FÜR ALLE SYSTEME IN UNSEREN LÄDEN

Kommt und staunt, oder ruft vorher an - wir haben SIE!!!

MS-DOS
CD ROM
3 DO
JAGUAR
SEGA CD
SEGA MEGA DRIVE
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Rüttenscheiderstr. 59
45130 ESSEN
Tel.: 02 01/79 66 52
BRÜCKSTR. 42-44
44135 DORTMUND
Tel.: 02 31/57 47 60

Unsere Hotline
NUR für den Versand:
02 31 / 55 61 40
+ 57 32 33

HÄNDLER-ANFRAGEN
ÜBER FAX:
0231/521553

dynatex

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

Super Nintendo

Power Station	189.00
SNES plus Mortal Kombat	299.00
Aero the Acrobat	99.00
Aladdin	119.00
Asterix	99.00
Bubsy	89.00
Daffy Duck	119.00
F-1 Pole Position	129.00
Flashback	139.00
Goof Troop	124.00
Hook	89.00
Jurassic Park	139.00
Mario All Stars	89.00
Mech Warrior	139.00
NHL Hockey'94	119.00
Nigel Mansell's World Ch	129.00
Plok	94.00
Sensible Soccer	134.00
Star Wing	79.00
Street Fighter II Turbo	129.00
Sunset Riders	129.00
S. Star Wars 2 E.S.B.(Feb)	139.00
Super R-Type 3	139.00
Top Gear 2	139.00
Turtles Tournament Fighters	139.00

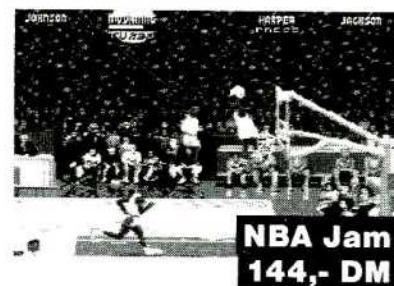
NES:

WWF King of the Ring	129.00
----------------------	--------

Game Boy

Batterieset II org. Nintendo	49.00
Castle Quest	69.00
Speedy Gonzales	59.00
Terminator 2	19.00
Tiny Toon Adventures II	59.00

Sonderpreise nur solange Vorrat reicht



In punkto Schnelligkeit: Absolute Spitze

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

Theo KRANZ VERSAND & LADEN

Täglich Neuheiten

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

K L E I N BÖRSE A N Z E I G E

GAME BOY

Verkaufe Game-Boy Spielcass. 105. 1 passend f. jeden GB z.B. Ninja Turtle, Tazmania usw. Super günstig. Verkäufe NES Cass. 400. 1 m. Adapter o. Top Einzelspiele aus Japan, günstig. Telefon: 0541-62636

Verk. f. SNES King Arthur's World (neu) DM 90, Super R-Type DM 40, Verk. f. Game-Boy Bart vs. The Juggernauts DM 30. Telefon: 06224-52476

SNES

Tausche Lemmings, Super Probotector und Zelda! Suche Royal Rumble, Star Wing und Super Bomberman! Tel. 04207-3141. Nach Alex fragen. Danke im voraus. Ab 19 Uhr

Verk. Street F. II Turbo, Star Wars II, World Heroes, Mortal Kombat, Art of Fighting, Turtles Tournament F. für je 95 DM. Tel. 04521-74501 ab 15 Uhr

Verkaufe/kaufe/Taus. Konsolen + Modulsammlungen. Super NES, NES, GB, US-NES, Mega D., CD-II, SM, GG, Lynx, 3 Do, Jaguar, NEO GEO, PC-E. Tel. 04521-71497 ab 18 Uhr. (Andreas)

Tausche Mario All Stars oder Street Fighter 2 Turbo gegen Starwing. Rouwen Nixdorf, Sedanstr. 50 a, 45897 Gelsenkirchen Tel. 0209-591949

Tausche Mario World, Castlevania IV gegen Zombies, Super R-Type, Tiny Toons, Joe&Mac, B.o.B. Nur dt. Telefon: 06202-61745

Tausche SNES-Spiele: The Addams Family, Zelda, F-Zero, Super Mario All Stars gegen Player Manager, WWf Royal Rumble, Jurassic Park u.a. Telefon 0203-472095

Verkaufe: Street Fighter 2 für 45 DM. Suche: Fatal Fury, Final Fight 1 und 2, Rival Turf, Brawl Brothers billig! Egal ob japanische, amerikanische oder deutsche Module. Tel. 02933-3412

Verkaufe SNES Spiel Cool Spot für ca.

80 DM. 1 Monat alt. Tausche auch gegen Strider usw. Nur dt. Tel. 04841-81161, nach Thomas fragen.

Tausche Zelda, King of the Monsters, Krusty's Super Fun House, Spider Man und Super Ghouls'n Ghosts gegen Super Empire Strikes Back, Super Air Driver, Final Fight 1; SNES. Tel: 06193-42561

Tausche Another World + Super Ghouls'n Ghosts gegen Populous und Royal Rumble. Tobias Roth Telefon: 08321-84159

Verkaufe Super Ghouls'n Ghosts, Prince of Persia, Turtles 4, Populous 1, Fatal Fury je 75 DM. Tel 07127-21093

Tausche Tiny Toon gegen Wrestling, Zelda III oder andere. Rene von Cyrson, Nr. 25, 07589 Großaara Telefon. 036604-2213

Verkaufe/tausche evtl. Kauf. Habe: Cool Spot, Aladdin, Royal Rumble usw. Suche: Striker, Bomberman. Telefon: 0771-7025 oder 0771-12239 (nicht vor 13 Uhr)

Tausche Starwing oder F-Zero gegen Batman Returns. Stefan Prohaska, Gartenstr. 17, 63128 Dietzenb. 2, Tel. 06074-28308

Kaufe/Verkaufe SNES-Spiele ab DM 50. Suche ständig Neuheiten, eventuell auch Sammlungen mit Gerät. Telefon: 04774-1789

Tausche Bubsy, Secret of Mana, Y's III, Alien III, Shadow Run, Lost Viking. Suche: Actraiser, Cool Spot, Plok Dungeon Master, Hook, Young Merlin. Tel. 0471-63559

Verkaufe die Spiele: Sim City 60 DM, Mystic Quest, Star Wing, Tiny Toons und Arcana (US) für je 65 DM. Wing Commander für 70 DM und Mario World für 55 DM. Tel. 06239-3062

Verkaufe für SNES: Super Tennis, Super Soccer und Top Gear. Suche für SNES Striker, Super Conflict und Super Mario Kart. René Richter, Georgewitzer Str. 24, 02708 Löbau

Tausche: Battletoads in Battlemaniacs gegen Mystic Quest und andere. Verlangt am Telefon: Stefan Tel. 03048/ 524901

Verkaufe Mario Print + Maus, Sim City und Turtles IV (alles dt.) für DM 80 pro Spiel. Tausche auch gegen andere SNES Games z.B. SF II Turbo etc. Tel. 07142-65829 ab 16 Uhr

Verkaufe Street Fighter für SNES, neu - nur DM 50. Telefon Mutter Betrieb: 030-4677860 Roy Hausmann

Umsonst Spielen ? Nur bei uns ! Alle Konsolen und Computer. Keine Raubkopien. Schickt einen frankierten Rückumschlag an: CKS Computerclub Hagenerallee 70, 22926 Ahrensburg.

Verkaufe Actraiser 2 US für DM 80. Jimmy Conners US DM 55. und Street Fighter 2 DM 35. Oliver Rimpel Tel. 07461-15777

Tausche Super Mario All Stars und Road Runner gegen Joe und Mac, Cool Spot oder Mario is Missing. Verkäufe auch für je: DM 49. Tel. 0531-500648

Suche für SNES Another World (dt.) mit Verpackung zahle DM 50. Tel. 09094-748 Daniel Christ

Verkaufe Starwing, Probotector, Castlevania, Axelay + Mario für nur DM 480. Verkäufe auch NES + 15 Games + Zubehör für nur DM 820. Tel. 08179-1403 Markus Gaal.

Suche Super Star Wars 1+2 oder Populous 1+2. Biete Street Fighter 2, Zelda 3, Castlevania 4, alle dt. oder Mechwarrior US ab 17 Uhr Tel. 0201-211319 Dirk Krogoll

Verkaufe oder Tausche Zelda 3, Super m. Kart gegen Mortal Kombat und Royal Rumble Thomas Kaltenbrunner, Albert-Schweitzerstr. 41, 68723 Oftersheim Tel. 06202-52078

VK. SNES+2 Pads, Starwing, Striker, Bubsy, SF Turbo, Mortal Kombat, All Stars, Tiny Toons, Zombies, Sunset Raiders, Mario World, 50/60 Hertzad. Action Replay und 2 Überraschungsspielen DM 1350 Tel. 030-9228603 Sascha Vent

Tausche F-Zero, Zelda III, Aladdin, Axelay, Wrestlemania, Spiderman, T.X-Men, Magical Quest gegen Starwars, Pocky u. Rocky, Royal Rubble, Batmans Return für SNES o. 60 DM. Steffen Witkowski Nordring 49, 06766 Wolfen

Tausche/verkaufe Aladdin mit Codes gegen Action Replay, Flash Back oder Tiny Toons. Verkäufe auch Game Gear mit 6 Spielen und Netzgerät für 200 DM. Tel. 07323-6688 Andreas

Verkaufe Probotector (70 DM), Mario All Stars (90 DM), Alien 3 (70 DM), WWF Royal Rumble (110 DM), Super Mario World (55 DM), Street Fighter 2 Turbo (an Meistbietenden); Verk. ältere GB-Spiele. Telefon: 09433-6748

Verkaufe SNES-Spiele z.B. Alien 3 (70 DM), Starwing (85 DM), Adventure Island

Dieses Börsen-Formular schickt bitte an: MVL GmbH, TOTALI-Börse, Heilwigstraße 39, 20249 Hamburg

KLEIN BÖRSE ANZEIGE

Verkaufe Sim City (us), Lost Vikings (us) je 60 DM, Powermonger, Streetfighter 2, Mario Karts je 70 DM, Paradius 50 DM, Joystick Topfighter Programmierbar 90 DM. Tel. 07525-60417 Dominic

Verkaufe/Kauf/Tausche SNES-Spiele, suche ständig Neuheiten. Auch MD-Spiele, Eventuell auch Sammlungen mit Gerät. Tel. 04774/1789, Rainer Draeger, Hauptstr. 21, 21755 Hechtenhausen

NES

Super Angebot! NES Konsole + 2 Joypads + 11 Spiele für 550 DM. Selbst- abholer. Telefon: 08336/9632

Verkaufe NES mit 9 Spielen für 600 DM Spiele auch einzeln für 50 DM. Telefon: 02133-90081 Oliver

Verkaufe NES mit Four Score, 4 Controllern und 16 Spielen für 600 DM. Verkäufe auch 13 Spiele für 500 DM. Dennis Zwecker Tel. 07247-6577

Verkaufe NES mit 2 Pads inkl. Super Mario Bros. für 100 DM und die Spiele S.M.B. II, The Battle of Olympus, Mega Man III u. The Legend of Zelda für je 50 DM. Tobias Gröschell Tel. 05676-1775

Verkaufe NES-Spiele Star Wars I und Maniac Mansion für je 60 DM oder beide Spiele zusammen für 100 DM. Telefon 08669/ 6895

Verk. The Flintstone und Zelda 2 für je 40 DM, Bolw., Shackwage und Bart vs. Space H. für je 30 DM o. tausche geg. Mega Man 1+2 40 DM o. Mega Man 5 (us) für SNES. André Zyskowski Oberfeldstr. 122, CH-8408 Winterthur

Verkaufe NES mit 5 Spielen und 2 Joypads komplett für 230 DM VB Tel. 09102-1366 15-17 Uhr Montag-Donnerstag

Verkaufe für NES Super Mario 3, Spider Man, Mega Man 3 Monst. in my Pocket, Castle Vania, Probotector, Terminator 2, Flintstones. Je DM 70. Telefon: 04381-5545 Lukas

HARDWARE

Verkaufe NES + 5 Spiele: Mach Rider, Ice Climber, Tennis, Snake Battle'n Roll, SMBI. Dazu Pad-Verlängerungskabel. 200 DM F. Wobst, A.-Bebel-Str. 27, 02681 Wilthen

Hilfe! Suche Anleitung + Codebuch für das Action Replay. Zahle gut. Verkäufe und tausche auch Spiele. Alles SNES. Tel. 069-440393 Sebastian

Verkaufe SNES + 4 Spiele: Mario Kart, M. All Stars, Zelda, S. Probotector. DM 329. Tel. 0271-790122

Verkaufe Neo Geo mit 2 Joy Boards und drei Spielen: Art of Fighting, 3 Count Bout und Samurai Show Down. Preis 800 DM. Anfrage an Steffen Nehlert Tel. 09564-3258

Achtung Verkäufe C64 + Game Boy, habe auch ca. 20 Games zu verkaufen. Liste anfordern! Tausche auch mit Sega Mega Drive II. Tel. 02857-2830 Austria

Verkaufe Super NES mit 6 Spielen und einem US/jp Converter und 2 Joypads für 600 DM Tel. 07131-577646 Robert

Verkaufe SNES mit vielen Spielen Cool Spot, Street F. II Turbo usw. VHB Sven Längle Tel. 07041-84366

Verk. f. GG, NES, MS II, GB Spiele. Suche für NES „Asterix“ bis 50 DM. Verk. C64 II m. Floppy, Maus usw. f. 300 DM u. GG mit Lupe u. 35 Sp. für 200 DM. Suche Sp.f. SNES bis 70 DM. Dirk Spengler, Gamigstr. 22/0806, 01239 Dresden

SONSTIGES

Suche SNES u. GB-Module (auch kompl. Sammlungen). Aktuelle Titel bevorzugt. Zahle bis DM 70. Tel. 0641-71250

Suche TOTAL! Ausgabe 6/93. Zahle DM 20. Telefon: 06106-18184

Verkaufe NES + 15 Sp. + 4 Pads 350 DM. Gameboy + 4 Sp. 100 DM und Game Gear + 5 Sp. 150 DM. Oder ich tausche alles zusammen für ein Sega Mega CD 2+1 Sp. Tel. 04108/ 7088 Tobias

Verkaufe Sega Master System II Konsole + Netzteil + 2 Pads + Sonic Spiel. Fabrikneu, Preis 165 DM. Tel. 02331-49026 nach 17 Uhr

Verkaufe SNES Konsole m. Top-Fighter Joystick ü.d. Modulen: Alien 3, T-Toons, S. Ghouls' N'G, Axelay, Action Replay, neu orig. Verpack. VB 600 DM Telefon: 06033-5644

44 Seiten brandheiße Test, Infos & News für alle Nintendo-Systeme gibt's im neuen User-Magazine! Für 3 DM in Briefmarken beim Nintendo User Magaz., Stettiner Weg 22, 44625 Herne.

Tausche Mega Drive mit vier Spielen gegen 2-3 SNES Games (US) Tausche laufend SNES Games Tel. 02522-5749

Videospielclub DOUBLE TROUBLE - der SEGA & NINTENDO Club für alle Wesen, bietet: Clubzeitung, Tips, Kontakte etc. ! Seit 1989! Infos bei: Matthias Herrendorf, Bürgerstr. 29, 12347 Berlin (1 DM Rückporto), Tel. 030/ 6849816/ 6188391

Suche SNES-Spiele; Tausche R-Type (SNES) gegen Zelda 3 o. Tiny Toon (SNES); Verkäufe GB-Spiele: z.B. Zelda 4, Turtles 3, WWF 2; Jenoe Künfalvi Forstweg 3, 04779 Wermsdorf

Verkaufe Mega Drive + CD II für 750 DM (2 Wochen alt) mit Aladdin + Road Avenger. Ruft an 0261-408920 Sascha verlangen.

Verkaufe GG mit 10 Spielen z.B.: Sonic 1+2, Shinobi 2, Batman 2 ua. + MG Converter + Car Adapter + TV Tuner + Netzteil für 550 DM. Tel. 02103-45713 Robert

Verkaufe meine TOTAL!-Zeitschriften von Ausgabe 6/93 (Erstausgabe) bis 2/94. FP 150 DM. Handeln unerwünscht. Tel. 0201-621258

Suche Ausgabe TOTAL! 6/93. Gute Bezahlung! Tel. 08641/4783, Hans Rummelsberger, Hauptstr. 8, 83224 Rottau

Tel.: 0251/527854 Bernd Herfurth's Fax: 0251/527971

FREAK'S SHOP

MEGA CD

Ground Zero Texas	139,95
Dracula Unleashed us	129,95
Dune dt	109,95
Jurassic Park us	129,95
Lethal Enforce dt	139,95
Mad Dog Mc Cree us	119,95
NHL Hockey 94 CD	129,95
Double Switch us	129,95
Sherlock Holmes 1 dt	79,95
Puggsy CD us	129,95
Terminator us	129,95
WWF Rage in the Cage us	129,95
Lunar The Silverstar us	129,95
CDX Adapter	99,95

MEGA DRIVE

Aladdin dt	89,95
Blades of Vengeance dt	129,95
Eternal Champions dt	139,95
Gauntlet 4 dt	109,95
John Madden 94 dt	129,95
Landstalker dt	139,95
Lotus 2 dt	129,95
Sonic 3 us	149,95
Zool dt	129,95
und viele andere...	

dt=deutsche o.d. europäische bzw, PAL- Version, us=amerikanische Version, jp=japanisch Version

FREAK'S SHOP
Weselstr. 4 • 48151 Münster

• MEGA DRIVE • NEO GEO • GEBRAUCHTSPIELE •

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

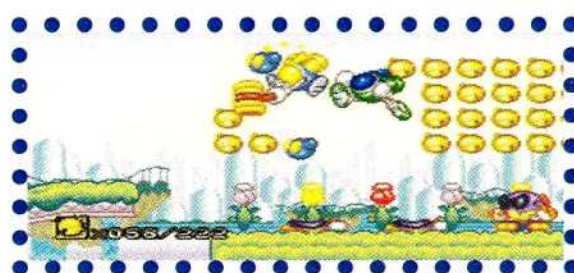
REGISTER!

Titel	Heft	Note	Genre	Titel	Heft	Note	Genre	Titel	Heft	Note	Genre
TESTS SNES				Rock 'n' Roll Racing	2/94	1-	Action	The Fantastic Adventures of Dizzy	7/93	3-	J&Run/Adv.
ActRaiser 2	2/94	3+	Action	Rocky Rodent	12/93	2	Jump&Run	Tiny Toons 2	9/93	3+	Jump&Run
Aero the Acro-Bat	12/93	3+	Jump&Run	Run Saber	2/94	3+	Action/J&R	Tiny Toons			
Aguri Suzuki				Secret of Mana	12/93	1-	Adventure	Cartoon Workshop	9/93	3-	Simulation
F-1 Super Driving	7/93	4-	Sport	Sensible Soccer	12/93	2	Sport	TMHT - Tournament Fighters	12/93	3	Action
Aladdin	1/94	2	Jump&Run	Shadowrun	8/93	1-	Adventure	Trolls in Crazyland	10/93	4+	Jump&Run
Alfred Chicken	1/94	3	Jump&Run	Shanghai II - Dragon's Eye	7/93	2	Strategie	Ultimate Stuntman	9/93	3+	Action
Alien 3	6/93	2+	Action/J&R	Sim Ant	1/94	2-	Strategie	WWF - King of the Ring	2/94	4+	Sport
Aliens vs. Predator	10/93	4-	Action	Sim City	2/94	1-	Strategie	ZEN - Intergalactic Ninja	9/93	2	Action
Amazing Tennis	7/93	2-	Sport	Soul Blazer	10/93	2+	Action/Adv.	TESTS GAME BOY			
Art of Fighting	2/94	3-	Action	Spanky's Quest	8/93	3-	Jump&Run	4-in-1-Pack Vol. II	11/93	4	Simulation
Asterix	8/93	3-	Jump&Run	Spindizzy Worlds	9/93	2-	Action	Adventure Island II	7/93	3-	Jump&Run
B.O.B.	7/93	2	Action/J&R	StarFox/StarWing	6/93	1-	Action	Alfred Chicken	8/93	2	Jump&Run
Batman Returns	7/93	3+	Action/J&R	Street Fighter II Turbo Edition	10/93	1	Action	Alien 3	6/93	3-	Action/J&R
Battletoads	10/93	3	Action/J&R	Striker	9/93	1-	Sport	Asterix	7/93	3+	Jump&Run
Battletoads - Double Dragon	1/94	4+	Action	Sunset Riders	10/93	3+	Action	Baby T. Rex	8/93	3	J&R/Adv.
Beethoven's 2nd	12/93	6+	Jump&Run	Super Air Diver	12/93	2-	Action	Batman -			
Best of the Best	8/93	4+	Sport	Super Aleste	9/93	1-	Action	The Animated Series	11/93	2-	Jump&Run
Boxing Legends of the Ring	2/94	4-	Sport	Super Baseball 2020	11/93	3+	Sport	Battletoads	8/93	3	Action
Bram Stoker's Dracula	2/94	5	Jump&Run	Super Bomberman	9/93	2	Action	Boxxle II	8/93	4	Strategie
Brett Hull Hockey	1/94	3	Sport	Super Conflict	7/93	1-	Strategie	Bram Stoker's Dracula	2/94	4-	Jump&Run
Bubsy	8/93	2	Jump&Run	Super Double Dragon	7/93	4-	Action	Bubble Bobble 2	10/93	2+	Jump&Run
Bulls vs. Blazers	7/93	3-	Sport	Super Family Tennis	9/93	1-	Sport	Castle Quest	1/94	1-	Adventure
Cacoma Knight in Bizyland	9/93	4+	Action	Super Formation Soccer II	9/93	3-	Sport	Chuck Rock	2/94	3+	Jump&Run
Cal Ripken jr. Baseball	8/93	4+	Sport	Super Mario All-Stars	9/93	1	Jump&Run	Darkwing Duck	6/93	2	Jump&Run
Captain America	10/93	4	Action	Super Mario Kart	10/93	1	Action/Sport	Dr. Franken II	11/93	3+	J&R/Adv.
Championship Pool	12/93	4+	Sport	Super Nova	2/94	3+	Action	F-1 Pole Position	1/94	3-	Sport
Chuck Rock	12/93	2-	Jump&Run	Super Off Road	9/93	3	Action/Sport	F-15 Strike Eagle	6/93	4	Action/Sim.
Cliffhanger	1/94	5+	Action	Super R-Type 3	2/94	2-	Action	Felix the Cat	10/93	2	Jump&Run
Congo's Caper	8/93	2	Jump&Run	Super Slap Shot	10/93	3-	Sport	Final Fantasy Legend III	11/93	1	Adventure
Cool Spot	11/93	1-	Jump&Run	Super Strike Eagle	6/93	2-	Action/Sim.	Fire Fighter	8/93	3+	Jump&Run
Cool World	6/93	3+	Action/Adv.	Super Tetris 2 & Bombliss	10/93	2+	Strategie	Garfield Labyrinth	11/93	3	Jump&Run
Cosmo Gang - The Video	9/93	3	Action	Super Tiny Toons	6/93	2	Jump&Run	Gear Works	1/94	3+	Strategie
Cybernator	6/93	3+	Action	Super Troll Islands	2/94	3+	Jump&Run	Hammerin' Harry	1/94	3+	Action
Daffy Duck	1/94	3+	Jump&Run	Super Turricon	11/93	2+	Action/J&R	Hook	11/93	4	Jump&Run
Dead Dance	10/93	3-	Action	Tecmo Super				Indiana Jones 3	1/94	5+	Jump&Run
Dungeon Master	9/93	2+	Adventure	NBA Basketball	7/93	2+	Sport	Jimmy Connors Tennis	12/93	3+	Sport
E.V.O.	10/93	2+	J&R/Adv.	Test Drive 2	7/93	4	Action/Sport	Jurassic Park	9/93	2-	Action
Exhaust Heat 2	8/93	1-	Sport	The 7th Saga	12/93	2+	Adventure	Kid Dracula	6/93	2-	Jump&Run
F1 - Pole Position	12/93	2-	Sport	The Humans	1/94	2	Strategie	King of the Ring	1/94	4-	Sport
Fatal Fury	7/93	3+	Action	The Incredible				Last Action Hero	1/94	4+	Action
Firepower 2000	6/93	3+	Action	Crash Dummies	2/94	4	Jump&Run	Lethal Weapon	6/93	5	Action/J&R
First Samurai	8/93	4-	Action/J&R	The Lost Vikings	7/93	1-	J&R/Strat.	Mega Man 3	6/93	2	Action
Flashback	1/94	1-	Jump&Run/Adv.	TMHT - Tournament Fighters	12/93	2	Action	Mortal Kombat	10/93	3-	Action
Goof Troop	11/93	2	Strategie	Tom & Jerry	6/93	3-	Jump&Run	Muhammad Ali	1/94	4	Sport
GP-1	9/93	3-	Sport	Top Gear 2	1/94	2-	Action/Sport	World Championship	12/93	2-	Sport
Great Greed	1/94	2+	Adventure	Toys	7/93	4	Action	NBA All-Star Challenge 2	7/93	3-	Sport
Hook	11/93	3	Jump&Run	Troddlers	8/93	3+	Strategie	NFL Quarter Back	2/94	6	Sport
James Pond 2: Robocod	10/93	3	Jump&Run	Wayne's World	6/93	5	Jump&Run	Out to Lunch	2/94	4+	Jump&Run
James Pond Crazy Sports	8/93	3	Sport	We're Back	10/93	3+	Jump&Run	Pang!	1/94	2	Action
Jimmy Connors				Where in the World is Carmen Sandiego	10/93	5	Adventure	Pinball Dreams	11/93	3+	Simulation
Pro Tennis Tour	6/93	1-	Sport	Wing Commander				Popeye 2	8/93	3	Jump&Run
John Madden Football '93	7/93	2-	Sport	Secret Missions	10/93	2-	Action	Prophecy Viking Child	2/94	5-	Jump&Run
Jurassic Park	11/93	4	Action	Wordtris	6/93	3	Strategie	Pugsley's Scavenger Hunt	12/93	4	Jump&Run
K.H. Rummenigges				World Heroes	1/94	3-	Action	R-Type 2	8/93	2+	Action
Player Manager	12/93	4-	Sport/Strat.	WWF 2 - Royal Rumble	7/93	2-	Action/Sport	Raging Fighter	9/93	4+	Action
King Arthur's World	6/93	2+	Strategie	Young Merlin	11/93	2+	Adventure	Rodland	7/93	3-	Jump&Run
Lamborghini				Zombies	10/93	2-	Action	Sensible Soccer	1/94	2-	Sport
American Challenge	2/94	3+	Sport	Zool	1/94	3+	Jump&Run	Space Date	1/94	3-	Action
Last Action Hero	1/94	5-	Action	TESTS NES				Speedball 2	6/93	3	Action/Sport
Lethal Weapon	6/93	5	Action/J&R	Action in New York	8/93	2	Action	Speedy Gonzales	12/93	2-	Jump&Run
Major Title	1/94	2-	Sport	Alfred Chicken	10/93	2	Jump&Run	Star Trek: Next Generation	9/93	3	Action/Strat.
Mechwarrior	11/93	2	Action/Strat.	Alien 3	6/93	2+	Action/J&R	Tale Spin	6/93	2-	Action
Mega lo Mania	2/94	3+	Strategie	Asterix	11/93	3+	Jump&Run	Tesseract	12/93	3-	Strategie
Mickey Mouse -				Batman Returns	6/93	3	Action	The Battle of Olympus	12/93	3+	Adventure
Magical Quest	6/93	1-	Jump&Run	Battleships	1/94	5	Strategie	The Fidgets	2/94	2-	Jump&Run
Mortal Kombat	10/93	2	Action	Blues Brothers	7/93	4	Jump&Run	The Humans	6/93	2-	Strategie
Mystic Quest	12/93	2-	Adventure	Cosmic Spacehead	11/93	2	Adventure	Tiny Toons 2:			
NBA All-Star Challenge	7/93	4	Sport	Darkwing Duck	1/94	3	Jump&Run	Movie Madness	11/93	2	Jump&Run
Nigel Mansell's				Firehawk	9/93	3+	Action	Titus the Fox	11/93	3+	Jump&Run
World Championship	10/93	2-	Sport	Formula One Sensation	6/93	3+	Sport	Tom & Jerry: Frantic Antics	9/93	2-	Jump&Run
Operation Logic Bomb	12/93	3	Action	Hook	11/93	4-	Jump&Run	Tumble Pop	6/93	3+	Jump&Run
Out to Lunch	10/93	2-	Jump&Run	Indiana Jones 3	1/94	5-	Jump&Run	Turtles III - Radical Rescue	11/93	2	Action
Outlander	7/93	5	Action	Jimmy Connors Tennis	12/93	3	Sport	WCW - The Main Event	1/94	3+	Sport
Pac-Attack	1/94	2-	Strategie	Micro Machines	8/93	2+	Action/Sport	Wordtris	2/94	3-	Strategie
Paladin's Quest	2/94	2+	Adventure	MiG 29	9/93	3	Action	Yoshi's Cookie	11/93	3+	Strategie
Plok	12/93	2+	Jump&Run	Pirates!	6/93	2+	Strategie	Zelda: Link's Awakening	11/93	1	Adventure
Pocky & Rocky	10/93	2-	Action	Rackets & Rivals	8/93	3	Sport	ZEN - Intergalactic Ninja	9/93	3+	Action
Pop 'n' Twin Bee	6/93	2-	Action	Star Trek	8/93	3	Action/Adv.	Zool	12/93	3+	Jump&Run
Powermonger	8/93	2	Strategie	Street Gangs	8/93	4-	Action	DIVERSES			
Pugsley's Scavenger Hunt	7/93	4+	Jump&Run	Super Adventure Quests	12/93	3+	Jump&Run	Joystick-Test	7/93	-	
Putty	1/94	2-	Action/J&R	Super Sports Challenge	7/93	5+	Sport				
Road Runner	7/93	2	Jump&Run								

SCHAU

VOR

Rainbow Bell Adventure



SCHMERZVOLLES ENDE?



Nicht zu fassen: Wir haben uns die Pfötchen heißgespielt, Finger wundgetippt und Ohren rot telefoniert, um Euch wieder eine Megatonne geballter Nintendo-Infos zu servieren – und Ihr seid schon wieder am Ende angelangt? Macht nix: Hornhaut-gegerbte TOTAListen kennen keinen Schmerz, und so brüten wir schon wieder eifrig über der nächsten Ausgabe und testen, tippen, telefonieren, was das Zeug hält – damit Ihr am 25. März Euer wohlverdientes TOTAL-Continue in den Händen haltet. Bis dahin dürft Ihr Euch schon mal unseren Blitzmerkerzettel an die Mütze leimen. See you!

Regenbogenhundabenteuer? Wassollndassein? Ganz einfach: Konamis Knuddel-Robo Twin-Bee ist zurück und sorgt für Trubel in einem bonbonbunten Jump&Run!

Hyper Dunk

Was ist das: Es ist klein, man sollte damit nicht dribbeln, eignet sich aber prima zum Basketballspielen? Klar: Ever Game Boy! Ob Ihr mit diesem neuen Sports-Game einen guten Fang macht oder dem Teil besser einen Korb gebt, erfahrt in der nächsten TOTAL!

Winter Olympics



Trotz strahlender Krokusse und spießendem Sonnenschein: Noch hammer Winter! Womit wir beim Thema wären: Lillehammers olympische Winterspiele. Wir verraten Euch, ob sich U.S.Golds Sportspektakel für SNES eine Medaille verdienen kann.



TOTAL!

I M P R E S S U M

Herausgeber: Rüdiger Limbach

Redaktionsdirektion: Philipp Berens

Chefredaktion: Ulrich Mühl, Matthias Siegl

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.), Kirsten Meier, Domenico Pais, Theadora Saleck, Kim Schimansky

Marketing: Thomas Franzen

Anzeigen: 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

MVL-Verlagsvertretung: Uschi Hoffmann-Kötter

Bahnhofplatz 4a, 85540 Haar

Tel.: 089-6884108 Fax: 089-6884136

Vertrieb: Inland Presse Vertrieb, Postfach 103246, 20022 Hamburg

Abonnement: TOTAL-Leserservice, Postfach 10 32 45, 20097 Hamburg

Lithografie: City Repro, Iglhaut GmbH, Borsteler Chaussee 85-99a, 22453 Hamburg,

Druck: B + L Rollenoffset, Lübeck

Verlag: MVL GmbH, Heilwigstr. 39, 20249 Hamburg

Titel: Super Empire Strikes Back-Artwork, ©1993 Lucas Arts Entertainment Company. Star Wars is a registered trademark of Lucas Film Ltd. The Empire strikes back is a registered trademark of Lucas Film Ltd. All rights reserved. „Las Vegas“ ©Mauritius

© 1994 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,-

ISSN 0944 - 534X

TOTAL! erscheint als Lizenzausgabe mit freundlicher Genehmigung der Fa. Future Publishing Ltd., Bath BA1 2BW, Großbritannien, Tel.: +44 (0) 225 44 22 44

COMIC TOTAL!



FORTSETZUNG FOLGT...

Pro ACTION REPLAY

Designed and Manufactured by DATEL ELECTRONICS

DAS MOGELMODUL

KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE CHEATS !!
MIT EINGEBAUTEM CHEAT-FINDER !!

MEHR

LEVELS
ENERGY
LIVES
POWER

**FANTASTISCHE
SPECIAL
EFFECTS**

MIT ACTION REPLAY KANNST DU
DEINE LIEBLINGSSPIELE BIS ZUM
LETZTEN LEVEL DURCHSPIELEN.
KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE
CHEATS.

DEUTSCHE VERSION ENTHÄLT:
DEUTSCHE ANLEITUNG MIT
EINER GANZEN REIHE VON CHEATS

MITGLIEDSKARTE DES

Pro ACTION REPLAY
CLUB'S

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

ACTION REPLAY FÜR SNES
FUNKTIONIERT WIE EIN ADAPTER.
HIERDURCH IST ES MÖGLICH, U.S.A.-
GAMES AUF DEN DEUTSCHE 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
Eurosystems-Garantie

"SEGA", "MASTER SYSTEM", "GAMEGEAR" & "MEGADRIE" 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: EUROSISTEMS B.V. EDE NETHERLANDS

JE NACH SPIEL :
UNENDLICHES LEBEN
ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN
UNBEGRENZTE POWER
HÄRTER ZUSCHLAGEN
HÖHER SPRINGEN
IN JEDEM LEVEL STARTEN
UND VIELES MEHR



FÜR GAME BOY™
NUR DM 99,-



UNBEGRENZTE
MOGEL
CHEATS
mit
EINGEBAUTEM
CHEAT-FINDER



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



Nintendo
Entertainment System

SUPER NINTENDO
Entertainment System



TOLLE TREUE-PRÄMIEN!
Auf allen neuen KONAMI-Verpackungen findet Ihr den GOLDEN GAME POINT. Der ist tolle Prämien wert. Info und Sammelpaß direkt bei KONAMI anfordern. Frankierten Umschlag mit Eurer Adresse beilegen.

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 Spielsequenzen 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!"



KONAMI

Superstarker Videospielspaß



Screens: Super Nintendo Entertainment System



KONAMI-Videospiele: Adventure - Action - Fun - Intelligenz - Sport gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, 60406 Frankfurt/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.