

TOTAL!

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

SUPER NES NES GAME BOY

SUPER METROID

Großer Test zum 24-MBit-Hammer



CLASSIC:

The Legend of



Report

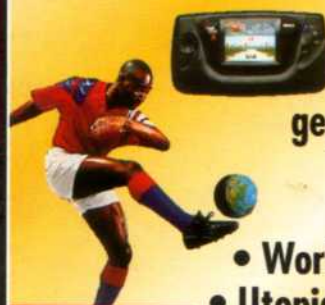
ROLLENSPIELE:

TESTS IN F O S NEWS TIPS & TRICKS



STUNT RACE FX

Tips & Tricks • Test



REPORT:
Game Gear
gegen Game Boy

IM TEST:

- World Cup USA 94
- Utopia • Populous II

TIPS & TRICKS

- T&T-POSTER: Stunt Race FX
- SHORTIES: Cheats und Taktiken
- Helpline: LESER HELFEN LESERN
- ACTION-REPLAY-Codes

Superheiße
Messe-News
aus den USA



Spiel-Module
ZU
gewinnen!

Das große ABENTEUER

GRUNDLAGEN • GENRES • SPIELE



Gnadenlos billig !!

07461-79001

Achtung:
Neue Tel. Nr.

Auszug aus unserer Preisliste

Actraiser 2 us.	109,95	Mechwarrior dt.	139,95
Action Replay Pro 2	109,95	Mega Man X	109,95
Altborn Ranger us.	129,95	Mega Man Soccer us.	129,95
Andre Agassi Tennis	119,95	Metal Marines	129,95
Arcus Odyssey us.	139,95	Might & Magic III	144,95
Art of Fighting us.	69,95	Mr. Nutz	109,95
Asdro Go-Go jp.	Vorb.	Mystical Ninja dt.	129,95
Barkley Shut up & Jam	144,95	NBA JAM	124,95
Battle Tank 2 us.	124,95	NBA Showdown us.	119,95
Bugs Bunny us.	135,95	NHL 94 dt.	119,95
Championship Wrestling	139,95	Ninja Warriors us.	139,95
Choplifter III us.	99,95	Nigel Mansel dt.	129,95
Clay Fighter	119,95	Obitus us.	144,95
Clay Mates us.	119,95	Pinnball Dreams us.	119,95
Desert Fighter	149,95	Prehistoric Man us.	139,95
EEK the Cat us.	134,95	Rock n Roll Racing	109,95
Equinox	99,95	Operation Alien us.	119,95
Eye of the Behol. us.	144,95	Pirates Dark Water us.	119,95
Fido Dido us.	129,95	R-Type III eur.	89,95
Fifa Internat'l Soccer	109,95	Royal Rumble dt.	89,95
Final Fight II jp.	59,95	Secret of Mana us.	139,95
Flt ROC II us.	Vorb.	Sensible Soccer dt.	99,95
FX Trax us.	119,95	Shadow Run	139,95
Hulk	139,95	Saturday Night Slam us.	Vorb.
Inspector Gadget us.	119,95	Slam Masters us.	144,95
Infrared Joy pad 2 Player	99,95	Socks the Cat us.	119,95
Jungle Book	Vorb.	Speed Racer us.	129,95
Knight of Round Table	139,95	Speedy Gonzales us.	129,95
King of Dragons us.	149,95	Star Wars II	135,95
Legend us.	129,95	Star Trek: Next Gen. us.	139,95
Lord of Kings us.	123,95	Steel Talons us.	99,95
Lemmings II us.	119,95	Striker II (World Cup)	119,95
Lethal Enforcers/Gun us.	159,95	Super Bomberman II jp.	169,95
Lufa us.	135,95	Super Bases Loaded 2 us.	149,95
Mario & Wario us.	129,95	Super Metroid	119,95

Ladengeschäfte
KEIN VERSAND

FEU
TRONIXx
BAYREUTH
Kulmbacherstr. 10
Tel.: 0921-513400

GAMESTORIE
ESSEN
Rüttenscheiderstr. 181
Tel.: 0201-777225

GAMESTORIE
Düsseldorf
Kölnerstr. 25
Tel.: 0211-1649409

Super Nova us.	119,95	Atari Jaguar	569,-
Super Streetfighter II	Vorb.	incl. Cybermorph	
T-2 Arcade Game dt.			
incl. Super Scope	149,95		
Turn and Burn us.	119,95	Raiden	99,95
Ultimate Fighters us.	129,95	Crescent Galaxy	99,95
Ultima R. of Virtue II us.	139,95	Dino Dudes	99,95
Undercover Cops us.	129,95	Brutal Sports	Vorb.
Virtual Soccer dt.	129,95	Club Drive	129,95
Wizardry 5 us.	139,95	Alien vs. Predator	Vorb.
Winter Extreme us.	139,95	Redline Racer	Vorb.
Young Merlin	139,95	Tiny Toons	Vorb.
Super Scope dt.	79,95	Tempest 2000	99,95
		Joy pad	59,95

Wir haben die neuesten Games !!

3 DO
Grundgerät NTSC
Grundgerät RGB

Demolition Man
Escape from Monster
John Madden Football
Mega Race
Out of This World
Real Pinnball
Road Rash
Sewer Shark
Shock Wave
Total Eclipse
Who Shot Johnny Rock
Laser Gun
3-DO Joyboard
Alle japanischen
3-DO Games lieferbar
Multi Mega

1049,-
1349,-
Vorb.
99,95
29,95
129,95
79,95
129,95
129,95
139,95
59,95
139,95
119,95
129,95
119,95
219,95

Super Gameboy
Ruft an: 07461-79001
Mo.-Fr.: 11-20 Uhr
Sa.: 10-14 Uhr

Interim: Preisänderungen vorbehalten
solange Vorrat reicht. Dr. = deutsche Module,
us = amerikanische Module, jp = japanische
Module. Umtausch ist ausgeschlossen.
Unser Blitzservice: Alle Bestellungen
(Lagerware) bis 18 Uhr werden noch am
selben Tag verschickt. Vorb. =
Vorbestellungen möglich. Lieferbar ab Juli
94. Inhaber: Alexander Sprung

Tradeflink Eltaststr. 8 78532 Tuttlingen

Tel.: 07461-79001 Fax: 07461-79003

Händleranfragen erwünscht, Franchisepartner gesucht

EDITORIAL

TOTAL! von der Rolle

Der Sommer ist in vollem Gange! Mit oder ohne Superwetter macht sich die Softwareflaute breit – der richtige Zeitpunkt für uns, in punkto Information noch mehr in die Tiefe zu gehen. Unser **Rollenspiel-Report** bringt Euch das Genre, seine Ursprünge, die derzeit erhältlichen Spiele sowie den Reiz der Thematik näher. Teil eins diesmal, Teil zwei folgt in der nächsten Ausgabe.

Nintendo hat mal wieder was auf der Pflanze. Sommerloch hin, Sommerloch her, **Stunt Race FX** ist da und wird in Kürze auch bei uns über den Ladentisch gehen, ebenso wie Super Metroid. Nachzulesen bei den Tests und unseren ausführlichen Stunt Race-Sonderseiten. Noch eine interessante Info zu diesem Thema: Wie man schon vor einiger Zeit vernehmen konnte, erscheint Stunt Race FX so unspektakulär im Sommer, weil man sich bei Nintendo selbst für einen gigantischen Weihnachtstitel keine Konkurrenz machen will. Das Geheimnis um den **32 MBit** umfassenden Titel, bei dem es sich um die „Fortsetzung einer beliebten Videospiel-Serie“ handeln soll, wurde jetzt auf der Sommer-CES in Chicago

gelüftet: Ein alter Bekannter feiert im Jump & Run-Spektakel **Donkey Kong Country** ein alles andere als offiges Comeback. Nicht nur aus diesem Grund solltet Ihr den CES Messe-Flash ab Seite 8 auf keinen Fall verpassen.

Gleich zwei doppelseitige Tests widmen wir diesmal zwei Strategie-Spielen, die – obwohl sie sich begrenzt ähnlich sehen – grundverschiedenen Charakter haben. Was **Utopia** und **Populous 2** so besonders macht, könnt Ihr ab Seite 38 lesen, eine kleine Referenz zu Strategie-spielen allgemein gibt's gleich hinterher auf der 44. Habt Ihr Entscheidungsschwierigkeiten? Unser diesmaliger **Report** hilft weiter! Was soll's denn sein? **Game Boy** oder **Game Gear**? Wir stehen mit den nötigen Fakten hilfreich zur Seite. Mehr dazu ab Seite 52.

Das alles interessiert Euch nicht, reizt Euch kein bißchen, juckt Euch nicht die Bohne? Bitteschön, wir können auch anders: Ein Haufen Tips & Tricks erwartet Euch! Shorties, Helpline, Poster, Action Replay-Codes. Wem das nicht reicht, der möchte sich eben die Kleinanzeigen ansehen. So. All diejenigen unter Euch, die Probleme mit der Beschaffung ihrer regelmäßigen Dosis TOTAL! haben, sollten sich den **TOTAL!-Reservierungs-Coupon** zu Gemüte führen. Einfach ausfüllen, ausschneiden und beim Zeitschriftenhändler Eurer Wahl abgeben – er besorgt sie Euch, richtiggehend & reserviert, nur für Euch, jeden Monat tauf- frisch & brandaktuell.

Eine informative wie unterhaltsame Lektüre wünscht ...

E U E R
KOMPETENTES
TOTAL!
TEAM

Rollenspiele

ab Seite 20

Bericht aus
Chicago

ab Seite 8

Test und
Sonderseiten

ab Seite 28

Report Game Gear
gegen Game Boy

ab Seite 52

TIPS & TRICKS

ab Seite 62

Seite 13, 19 & 33



KLEIN
BÖRSE
ANZEIGE

LESER
BRIEFE

ab Seite 76

Jetzt zum
halben Preis!

ab Seite 10



TOTAL!

RESERVIERUNG 9/94



Lieber Zeitschriftenhändler,

bitte reservieren Sie mir ein Exemplar von **TOTAL! 9/94**. 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!

TOTAL!
9/94 ist ab
Freitag, dem
19. August,
erhältlich!



TITELTHEMEN

8/94

Report: Rollenspiele	22
Report: Game Gear gegen Game Boy	52
TOTAL!-Classics:	
The Legend of Zelda	46
Populous II	40
Stunt Race FX	28
Super Metroid	34
Utopia	38
World Cup USA 94	17
Tips & Tricks	62
Wettbewerbe ...	13, 19, 33

World Cup USA 94

Das SuperNES wird um eine Fußball-Simulation reicher, denn das offizielle Programm zur Weltmeisterschaft in



den USA ist endlich da. Ob es eine Bereicherung ist, lest Ihr in unserem Test auf Seite

17

Stunt Race FX

Mit reichlicher Verspätung erreicht „Stunt Race FX“ nun doch noch das Ziel - nämlich eure SuperNES-Konsolen. Das lange Warten auf das erste Spiel mit dem neuen FX2-Prozessor hat sich gelohnt: Ein Höchstmaß an Motivation verspricht dieses rasante 3D-Rennspiel, und das sogar zwei Spielern gleichzeitig

28



ACHTUNG!

Dies ist ein Teil der Rückseite des Coupons, mit dem TOTAL! 8/94 beim Zeitschriftenhändler reserviert werden kann. Wie, bitte? Der ist noch im Heft! Na dann los, denn sonst schafft Ihr es vielleicht nicht mehr!

TOTAL! 8/94



Heiße News von der CES in Chicago

Die neuesten und heißesten Informationen der diesjährigen Sommer-CES findet Ihr in unserem Messe-Special. Besonderes Highlight: „Donkey Kong Country“, das mit unglaublichen 32-MBit (!) daherkommt und somit eines der größten SNES-Games aller Zeiten ist.

8

REPORT

Rollenspiele

22 Alles, was Ihr über Rollenspiele wissen müßt, erfahrt Ihr in unserem großen Report. Selbstverständlich stellen wir Euch auch die besten Vertreter des Genres vor.

Game Gear gegen Game Boy . 52

Was leisten die beiden Konkurrenz-Systeme? Welches verfügt über die bessere Software? Wir geben Aufschluß.

WETTBEWERBE

Gametek	13
Laguna	19
EMI/Virgin-CD-Gewinnspiel	33

TESTS

SNES

Mario's Time Machine	20
Populous II	40
Stunt Race FX	28
Nach „F-Zero“ und „Super Mario Kart“ kommt nun der dritte Rennspiel-Knüller aus dem Hause Nintendo: „Stunt Race FX“ ist der Hammer der Saison und das	



Rollenspiele

Wolltet Ihr schon immer mal so richtig aus der Rolle fallen? Dann ist unser Rollenspiel-Report mit seinen Infos und Hintergründen genau das Richtige für Euch.

22



erste Spiel mit dem neuen, noch leistungsstärkeren FX2-Prozessor. Ein Vektorgrafik-Schmaus par excellence ist garantiert.

Super Metroid

34 Äußerst komplex, wahnsinnig knifflig und irre spannend - „Super Metroid“ ist ein Programm, das einfach Pflicht ist.

Super Pang

The Pirates of Dark Water

Utopia

World Cup USA 94

17 Die Fußball-Weltmeisterschaft geht weiter, und zwar in Eurem SuperNES. Ob U.S. Golds offizielles WM-Spiel wirklich weltmeisterlich ist oder eher in der Kreisliga spielt, verrät unser Test.

TOTAL!-Classics:

Super Mario World

47 Der bekannteste und beliebteste aller Nintendo-Heroen darf sich nun auch auf dem SuperNES die TOTAL!-Classics-Krone aufsetzen.

The Legend of Zelda

46 Das Rollenspiel schlechthin - kaum ein anderes Programm des Genres zog und zieht mehr Spieler in seinen Bann als „The Legend of Zelda“. Auch heute noch erfreut sich dieser Blockbuster ungebrochener Beliebtheit - ein wahrer Klassiker.

Populous II

40

Der erste Teil von Populous ist bereits ein astreiner Evergreen, „Populous II“ ist auf dem besten Wege, einer zu werden: Dieser Strategie-Leckerbissen wird alle Genre-Fans faszinieren.



HALT!

Super Metroid

34

Nach zahlreichen Abenteuern auf dem NES und Game Boy gibt sich Samus Aran nun auch auf Nintendos Größtem die Ehre und begeistert die gesamte Redaktion. Super Metroid ist bereits jetzt ein Klassiker.



NES

TOTAL!-Classics:

Pinball – Revenge of the Gator ...	50
Solomon's Key	50
Super Mario Bros. 2	48

GAME BOY

TOTAL!-Classics:

Tetris	49
Der Klassiker unter den Klassikern ist zweifellos „Tetris“. Mehrere Millionen Menschen sämtlicher Altersgruppen spielen Tetris weltweit und sind in eine wahre Tetris-Manie gefallen.	

IMPORT CORNER

Astro Go! Go!	54
Time Trax	55
Ultima VI	56
Eye of the Beholder	58

TIPS & TRICKS

Shorties	62
Helpline: Leser helfen Lesern	70
Action Replay-Codes	72

RUBRIKEN

Editorial	3
News	6
Post	10
Die unterhaltsame Rubrik - nicht nur für Insider! Hier können TOTAL!-Leser schreiben, was sie auf dem Herzen haben.	
Wertungserklärung	15
Charts	42
Fast so wichtig wie das täglich Brot: die allmonatlichen TOTAL!-Charts.	
TOTAL!-Shop	59
Unverzichtbare Fan-Ausstattung! Von alten TOTAL!-Ausgaben bis zu freakigen Accessoires und günstigen Klassikern findet Ihr hier alles, was das (Spieler-)Herz begehrt.	
Listen Up!	74
Börse	76
Die Kleinanzeigenseiten. Ihr sucht günstig ein paar Spiele oder 'ne Konsole? Ihr wollt etwas abstoßen? Mit unseren Annoncen kein Problem.	
Impressum	78
Register	80
Vorschau	82
Was wird die kommende TOTAL! bringen? In der Vorschau könnt Ihr's erfahren.	

COMPETITION

Laguna-Wettbewerb

Wow, das läßt sich sehen: Gewinnt einen von 164 megastarken Preisen, so zum Beispiel eine Reise in die USA für zwei Personen oder eine Saisonkarte für einen Fußball-Bundesligaverein Eurer Wahl. Wer nicht mitmacht ist selber schuld.

19

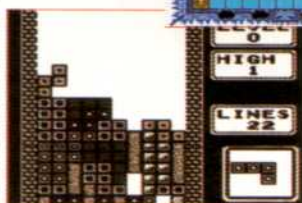


46

TOTAL!-Classics:

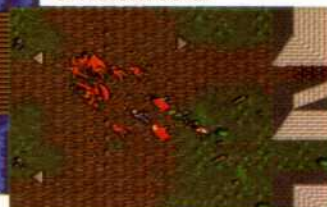
Super Mario World, The Legend of Zelda (SNES), Solomon's Key, Super Mario Bros. 2 (NES), Pinball - Revenge of the Gator, Tetris (GB)

Feinstes aus 'Opas'-Softwaretruhe findet Ihr auch diesen Monat wie immer unter der Rubrik 'TOTAL!-Classics' ab Seite 46



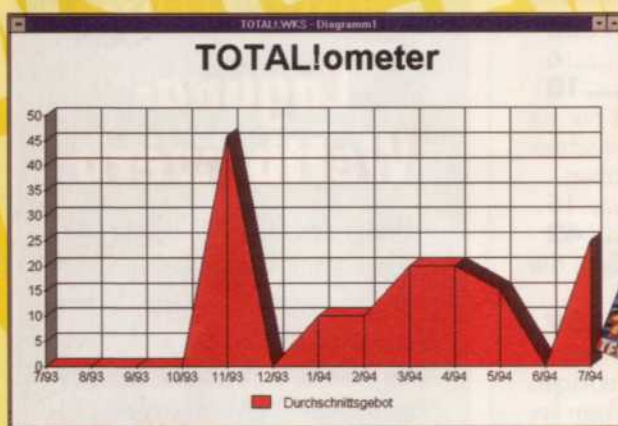
Import-Corner: Ultima VI

Ein klassisches Rollenspiel wurde jetzt endlich für das SNES umgesetzt. Willkommen in der sagenhaften Welt von Britannia. Abenteuer und eine tolle Story erwarten Euch.



TOTAL! NEU

TOTAL! WERTVOLL



Ein echtes Kleinod in seiner Sammlung hat, wer die **TOTAL!-Erstausgabe 6/93** besitzt. Das gute Stück war bereits kurz nach Veröffentlichung vergriffen. Wer von Euch ein Heft nachbestellen wollte, hat leider ein langes Gesicht machen müssen ...

Wir haben mal ein bißchen in unserer Kleinanzeigen-Börse gewühlt, um den wahren Wert des Ersthefts in Erfahrung zu bringen. Dabei haben wir nur die Gesuche mit einem angegebenen Kaufpreis berücksichtigt. Gebote wie „tausche meine kleine Schwester gegen TOTAL!-Erstausgabe“ haben wir dabei aus verständlichen Gründen ignoriert.

Unser **TOTAL!ometer** verrät Euch, wie sich der Wert der **TOTAL! 6/93** im Lauf der Zeit entwickelt hat. Tendenz: wieder steigend ... (Quelle: Kleinanzeigenteil TOTAL!)



OCEANS N 50

Eine Woge neuer Super NES-Spiele schwappt uns Ende des Jahres von Ocean entgegen. Den Anfang macht das furios aussehende „**Green Lantern**“, ein Actionspiel mit dem gleichnamigen Helden aus den bekannten DC-Comics, der mit seinem extravaganten Ring allerlei nette Tricks auf dem Kasten hat. Wer Green Lantern bei der Rettung des Universums gegen das Böse begleiten will, darf sich jedenfalls schon mal auf



Jump&Run, Action im Mode 7 und Grafiken in Hülle und Fülle freuen. Kein grüner Junge, sondern eine finster dreinblickende Gestalt ist „**Shadow**“, ebenfalls der Comic-Szene entschlüpft und demnächst mit Alec

DSCHUNGELGESCHICHTEN

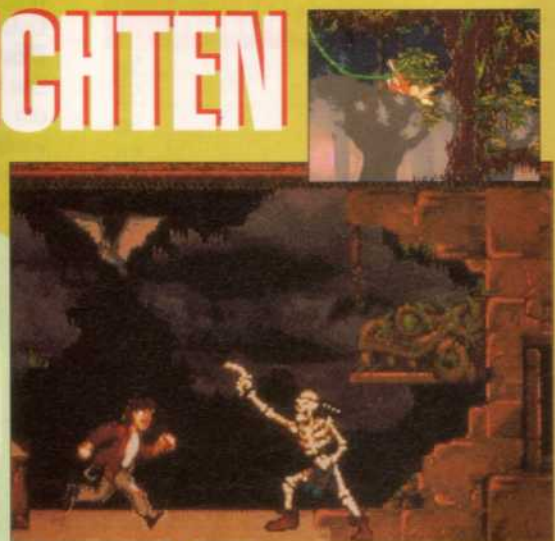
Einer der besten Klassiker der frühen Videospiegelgeschichte kommt wieder: „**Pitfall**“. Die Wurzeln des Dschungelabenteuers mit Hauptdarsteller Harry reichen bis ins Jahr 1982 zurück; damals erschien das erste Pitfall-Spiel für Ataris VCR-Konsole. Speicherkapazität: gerade mal 8 kByte, gleich 1/16 MBit!

Weitergeführt wurde die Saga 1983 mit „**Pitfall II**“ (ebenfalls für Atari VCR) und „**Super Pitfall**“, das 1987 für das NES erschien. Jetzt hat Held Harry

So fing alles an: „Pitfall“ für Ataris VCR (1982) hatte gerade mal läppische 8 KByte Speicher

den harten Job an den Nagel gehängt. Sein Sohn Harry Junior hat aber ebenfalls Abenteuerblut in den Adern und tritt in Papas Fußstapfen: Im Dezember bringt Activision das brandneue Abenteuer „**Pitfall: The Mayan Adventure**“ für verschiedene 16-Bit-Systeme wie SuperNES heraus. 16 MBit lang schlägt sich Harry Junior mit den Tücken des Dschungels herum – natürlich mit edlerer Grafik als der Herr Papa, wie Ihr den Screens

unschwer entnehmen könnt. Ein würdiger Nachfolger für die legendäre 8-Bit-Serie?



PITFALL

THE MAYAN ADVENTURE



„Super Pitfall“ aus dem Jahr 1988 war der erste Ableger für Nintendos NES

EUROPEAN SOFTWARE WELLE

Baldwin als Hauptdarsteller im Kino zu sehen. Im Spiel zum Film prügelt sich Held Shadow durch das heutige New York. Er hat es sich zur Aufgabe gemacht, dem Oberfiesling Shiwan Khan das Leben schwerzumachen – der plant nämlich, sich die Erde unter den Nagel zu reißen.

Friedlicher gehtes dabei „Soccer Kid“ zu. Mit einem Fußball (und viel Idealismus!) bewaffnet zieht der kleine Ballkünstler los, um die von Aliens geklaute World-Cup-Trophäe zu suchen. Die hat's allerdings bei all dem Gerangel in fünf Einzelteile zerlegt, die Soccer Kid in England, Italien, Rußland, Japan und USA suchen muß. Dank seines Fußballs und seiner außergewöhnlichen spielerischen Fähigkeiten haben die Gegner nicht mehr viel zu lachen ...



Mit einem Fußball als 'Waffe' macht „Soccer Kid“ die halbe Welt unsicher



Opossum...

Is' ja tierisch: „Sparkster“ macht sich auf den Weg, die Super Nintendos dieser Welt zu erobern. Sparkster ist der Held aus „Rocket Knight Adventures“, das im letzten Jahr auf Segas Mega Drive für Furore sorgte. Wenn's auf dem SuperNES ähnlich heiß hergehen wird



wie auf Segas Konsole, dann erwartet Euch das Opossum mit dem Raketenrucksack und

Schwert mit einer ordentlichen Portion Action, verpackt in feinste Grafiken. Beginn des Konami-Abenteuers ist voraussichtlich im Oktober.



MORTAL KOMBAT II

Jetzt isse amtlich: Acclaim will bereits im September das Sequel des Kult-Prüglers „Mortal Kombat“ rausbringen. „Mortal Kombat II“ für SNES wird pralle 24 MBit Umfang haben, und nach Aussage des Herstellers ist das Spiel eigentlich



Zugegeben: Der Screen stammt noch vom alten Spiel, aber das Bild der Verpackung ist ganz neu!

doppelt so umfangreich – ausgefeilteste Datenkompression soll's möglich machen. Ob die inhaltlichen Qualitäten mit dieser Speicher-Prasserei mithalten können, das bleibt allerdings fraglich – mehr dazu demnächst in Eurer TOTAL!



VIEL CHEAT FÜR WENIG KOHLEN

Der X-Terminator ist wieder da! Der Vertrieb des ersten Billig-Moglers für SNES wurde gestoppt, weil die internen Programme beim großen Vorbild Action Replay abgekupfert sein sollen. Jetzt gibt's einen zweiten Aufguß: den



„X-Terminator 2“ von Fire. Äußerlich sieht er aus wie sein Vorgänger – ob die Programme diesmal eine Eigenentwicklung sind, können wir nicht sagen. Funktionsmäßig geht's aber ordentlich zur Sache: Bis zu 8 Cheatcodes könnt Ihr gleichzeitig eingeben, der eingebaute Scanner arbeitet jetzt mit neuen Trainer-Modes, außerdem könnt Ihr alle gefundenen

Codes einfach per Knopfdruck in die Parameterliste übernehmen. Als Zugabe gibt's noch eine Zeitlupenfunktion, außerdem dient der X-Terminator 2 auch als Adapter für amerikanische und englische Module. Wer Vergnügen am Betrügen hat, ist mit etwa 100 DM dabei – mitsamt einer spärlichen englischen Anleitung. Aber man kann ja nicht alles haben ...



WAPF DER DROH

Die Erdlinge haben unseren gebeutelten Planeten verlassen, nur die Roboter sind hiergeblieben. Und jetzt machen sich die üblen Militär-Droiden daran, die Herrschaft des Planeten an sich zu reißen – schlechte Aussichten für all die netten Haushalts- und Industrieroboter! Höchste Zeit für „Mr. Tuff“, den Blechköpfen die Metallzähne zu zeigen. Der kleine Kampfrobo von Sales Curve International muß über 40 Levels lang alles in Schutt und Asche legen, was sich bewegt. Dazu hat er eine ganze Armada nützlicher Waffen und Extras zur Hand. Start des knuddligen Roboterspektakels für Ever SuperNES ist Ende des Jahres.



Blech gegen Blech: „Mr. Tuff“ will die Erde von den fieslen Militär-Robotern befreien – keine leichte Aufgabe für einen „zivilen“ Droiden!

und Extras zur Hand. Start des knuddligen Roboterspektakels für Ever SuperNES ist Ende des Jahres.



EXTRA

Drei Tage Bits & Blues fanden vom 23. Juni an im sonnig-verregneten Chicago statt. Sommer-CES, wie jedes Jahr.

Gerade noch vor Redaktionsschluß konnten wir die

brandaktuellen Messe-Highlights zusammenstellen – in der nächsten Ausgabe gibt's dann einen ausführlichen Bericht von der „Consumer Electronics Show“!

CES Mes

STELL-DICHEIN DER KINO-HELDEN

Auf bewährte Helden verläßt man sich bei JVC: Noch in diesem Jahr dürfen sich alle Fans von Luke Skywalker und Co. auf „Super Return of the Jedi“ freuen. Der 16 MBit starke dritte Teil der Star Wars-Saga soll mit seinen superben Grafiken en masse die beiden Vorgänger um Längen schlagen. Wer eher auf irdische Action steht, kommt bei „Indiana Jones' Greatest Adventures“ auf seine Kosten. Als Dr. Jones müßt Ihr Euch durch 28 Action-Levels schlagen, die sich thematisch an Szenen aus allen drei Filmen orientieren. Mehr dazu in einer der nächsten Ausgaben – wetzt schon mal die Peitsche!



RASEREI FÜR VIER

Eine technische Sensation hielt das französische Softwarehaus Ubisoft für seine Gäste bereit: „Street Racer“, das erste Rennspiel mit vierfach gesplittetem Screen – und das ganz ohne Zusatzchip! Bis zu vier Kontrahenten dürfen sich ab



Herbst gleichzeitig über die flüssig animierten Mode-7-Strecken schubsen. Ein sozial ähnlich wertvolles Gruppenspiel gibt's demnächst auch von Konami: Das Sequel „Top Gear 3000“ wird ebenfalls einen echten Vierspieler-Modus haben!

FILM & SPIELE

Die Street Fighter ziehen ihre Kreise: Mit einem Etat von üppigen 35 Millionen US-\$ dreht Columbia Pictures den Kinofilm „Street Fighter“. Mit dabei sind so bekannte Stars wie Jean-Claude van Damme in der Rolle des Guile und Raul Julia (Addams Family) als M. Bison. Kinostart in den Staaten ist Dezember '94.

Auch 20th Century Fox war auf der CES mit von der Partie und kündigte seinen Einstieg in die Videospielbranche an. Noch gab's zwar keine Bilder zu sehen, aber demnächst stehen uns mit „Alien 4“ und „Die Hard 3“ (gleichzeitig wird auch der vierte Teil gedreht!) ein paar ganz heiße Movies ins Haus – und hoffentlich dann auch die passenden Spiele dazu!



KÖNIGLICH!

Mit einer riesigen Präsentation im „Chicago Marriott Hotel“ feierte Disney Software schon mal gebührend ihren nächsten Geniestreich: Neben ersten Ausschnitten des Ende des Jahres erscheinenden Zeichentrick-Wahnsinns „The Lion King“ gab's auch schon erste Infos und Bilder zum gleichnamigen Videospiel – edelst! Das Entwicklerteam von „Aladdin“ und „Dschungelbuch“ legt sich zur Zeit mächtig ins Zeug, um Euch noch in diesem Jahr einen grafischen Gaumenschmaus der Extraklasse zu servieren. 15 Zeichner gestalteten nicht weniger als 2000 Animationsphasen für das Spiel, das Ende des Jahres als 24-MBit-Cartridge auf den Markt kommen wird.



Se-Flash

KNETEKERLS UND MITTELERDE

Die Knete-Kerle kommen zurück: Nach den 'Clay Fighters' setzt **Interplay** noch einen drauf und schubst „C2 – Judgement Clay“ hinterher. Neben jede Menge Knete erwarten Euch neue Gegner, neue Moves und üppige 24-MBit-Speicherkapazität. Wem der Sinn nach Anspruchsvollerem steht, wird ebenfalls bedient: „The Lord of the Rings“ ist der Titel des SNES-Rollenspiels nach Motiven von Tolkiens ‚Herr der Ringe‘. Neben actiongeladenen Kampfszenen in Echtzeit glänzt das Game mit einem für Rollenspiele ganz neuen Feature: Mit Mehrspieleradapter können bis zu fünf Spieler gleichzeitig durch **Mittelerde** streunen!



DONKEY KONG COUNTRY

SEIT STARWING, VOR GUT ZWEI JAHREN, BLIEBEN REVOLUTIONÄRE HAMMERSCHLÄGE SEITENS NINTENDO AUS – SCHON WÄHNTEN MURRENDE GEISTER UND SEGA-GETREUE DAS MARIO-IMPERIUM IM DORNRÖSCHENSCHLAF. TOTAL! GEPLÄTTET VERLIESSEN ALLE SPÖTTER DIE DIESJÄHRIGE SOMMER-CES – NINTENDO IST BACK UND BESSER DENN JE ...

Anfang September erscheint der Super-Game-Boy, eine Cartridge, mit deren Hilfe Ihr Eure Game-Boy-Spiele auch auf dem Super-Nintendo spielen könnt. Erster echter Farbkandidat und Anführer der Super Game Boy-Spiele ist „Donkey Kong“, ein 4-MBit-Monster mit 100 Levels. Mal wieder in der Rolle Marios hetzt Ihr in den vier klassischen und zusätzlichen 96 Levels, Bonusrunden und dank Batterie vor allzu schnellem Aus gefeiert, hinter Kong her, um Euer Mädchen zu retten. Erste Spielproben ergaben eine ideenreiche Mixtur aus altbekannten Jump 'n' Run-Elementen und Puzzles.

Beim absoluten Überhammer der Messe könnt Ihr endlich in Donkey Kongs Haut schlüpfen:

In mehrjähriger Arbeit schuf ein 28köpfiges Team aus Animatoren und Programmierern der englischen Software-Firma „Rare“ zusammen mit Nintendo das ultimative SNES-Spiel: „Donkey Kong Country“. Gewaltige 32 MBit füllten die Mannen um Miyamoto mit den

realistischsten und besten Grafiken der Videospielgeschichte. Möglich wurde die revolutionäre Animation durch High-End-rechner der Firma „Silicon Graphics“ (mit deren Hilfe wurden auch schon die Tricks in „Terminator 2“ und „Jurassic Park“ geschaffen), auf denen

jede einzelne der vielen Tausend Animationsshasen und auch die Hintergründe berechnet wurden. Deshalb sehen selbst Lichtreflektionen und kleinste Details unglaublich realistisch aus. Dank cleverer Tricks und Einsatz des selten gebrauchten 256-Farb-Modus wirkt die Grafik bunter denn je. Ihr werdet es kaum glauben, ein ganz normales SNES-Spiel ohne Zusatzprozessor vor Euch zu haben.

Damit die opulente Grafikorgie nicht allei-



Auf Donkey Kongs Insel erwarten Euch neben einer Dschungel-expedition auch eine Eis- und eine Bergwerkswelt



ne durch Präsentation glänzt, bastelten die Designer um Donkey Kong und einen kleinen Affenfreund das wohl am besten spielbare Jump 'n' Run.

Gerüchte besagen, daß „Donkey Kong Country“ ursprünglich für das „Nintendo-Ultra-64“ (ehemals Project Reality) -Spielhallengerät entwickelt wurde, die Programmierer dann allerdings diesen Meilenstein überraschenderweise schon auf dem normalen SNES realisieren konnten.

Spätestens mit „Donkey Kong Country“ sind die Skeptiker mal

wieder überzeugt worden, daß am Ende Nintendo-Spieler die besseren Karten haben – und teure 32-Bit-Zusätze völlig unnötig sind. Die Konkurrenz bekommt Kongs Spielehammer ab dem 21. November zu spüren ...

Julian Eggebrecht



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?

BRIEFE, DIE IHR UNS GESCHICKT HABT · BRIEFE, DIE IHR UN

TOTAL! AM BODEN

Nachdem ich voller Vorfreude die neueste Ausgabe der langersehnten Zeitschrift aufgeschlagen hatte, war ich TOTAL! am Boden ... Ich will ja nicht meckern, aber ich finde, Ihr solltet Euch lieber mal Gedanken über das Aussehen des TOTAL!-genial-Signets machen und nicht über die Wertungsgrenze, welche ich persönlich eigentlich o.k. finde. Das neue Signet sieht so altmodisch aus. Und warum wurde plötzlich die Reihenfolge von Grafik, Sound, Gameplay und Dauerspaß in der Wertung geändert? Ansonsten ist die TOTAL! absolut superspitzel! Ach, übrigens ... kann man diesen Game-Versandhändlern trauen? Hinterher kommt das Game ewig nicht 'rüber oder so...

Noch 'ne Frage: Wird uns mit Jammit von Virgin oder Barkley: Shut up and Jam von Accolade noch etwas Besseres beschert als das z. Z. erhältliche „NBA Jam“? Themawechsel: Mein Freund (Mega-Drive-Spieler) hat ein Action Replay Pro für seine Konsole und immer, wenn er während des Spiels an dem eingeschalteten ARP wackelt, führt es zum Absturz der Konsole. Kann etwas Vergleichbares beim SNES-ARP passieren? Gibt es eigentlich etwas Ähnliches wie „Monkey Island“ für das SNES?

Seit langem suche ich verzweifelt danach. Momentan bin ich allerdings drauf und dran, mir ein Action Replay 2 zu kaufen, obwohl ich den Unterschied zwischen dem ARP und dem ARP 2 noch immer nicht so ganz verstanden habe.

Christian Richtscheid, Münster

TOTAL! antwortet:

Wir haben uns Gedanken über das Aussehen des Signets für die besten Spiele gemacht – genau deshalb haben wir's ja geändert. Wir finden, das neue Signet fällt eher ins Auge. Man muß es also auf den Seiten nicht mehr suchen. Es ist nicht mehr ganz so „cool“ wie das alte, dafür aber wesentlich effektiver.

Die Auswertung der Einsendungen zum TOTAL! genial-Ticket findest Du in der Box auf dieser Seite. Wir finden es wichtig, die Meinung unserer Leser zu allen TOTAL! betreffenden Themen zu wissen. Die Wertungsgrenze wurde zum Gegenstand einer Diskussion, also haben wir's geklärt, indem wir Euch die Möglichkeit zu bestimmen gegeben haben.

Daß wir den Wertungskasten umgestellt haben, hat seinen Grund. Bei der Bewertung eines Spiels sind für uns Gameplay und Dauerspaß viel wichtiger als Grafik und Sound. Das soll – neben der Erklärung des Schemas in der Wertungser-

klärung – auch grafisch verdeutlicht werden. Da bei den verschiedenen Spielgenres die Grafik unterschiedlich wichtig ist (verglichen hier z.B. mal Tetris und Parodius miteinander) und sich das nur mit extremsten Komplikationen im Heft umsetzen ließe, haben wir auf eine farbliche Veränderung oder Verkleinerung der Grafik-/Sound-Angaben einfachherdings verzichtet und diese recht naheliegende Lösung gewählt.

Eigentlich sollte man davon ausgehen, daß die Spiele-Versandhändler seriöse Unternehmer sind. Bestellt man zum ersten Mal bei einem, sollte man per Rechnung oder Nachnahme bezahlen – dann gibt's erst Geld bei erfolgter Leistung. Sollte einem mal was nicht passen, kann man den Händler wechseln. Wenn das alle tun, kommen so oder so nur zuverlässige und extrem



DIE AUSWERTUNG

Vielen Dank erst einmal an alle, die sich die Mühe gemacht haben, uns ihre

Meinung per Ticket kundzutun. Nach Auswertung aller Einsendungen ergab sich das folgende Bild:

Notengrenze	Stimmenanteil in %
1-	16,4
2+	37,3
2	31,3
2-	6,2
3+	4,4
3	4,4

Die beiden verirrten Seelen, die gar die Wertungsgrenze auf eine „1+“ gesetzt haben wollten, mußten wir aus der Berechnung ausschließen, weil es diese Note bei uns gar nicht gibt. Siehe Wertungserklärung. Zusätzlich zu dieser Auswertung wurde in diversen Leserzuschriften darum gebeten, die Wertungsgrenze bei der gewohnten „2+“ zu belassen. Somit wäre das Thema für uns geklärt. Die Grenze bleibt, wie sie ist.

günstige Händler durch. Über die Versandhändler, die bei uns inserieren, haben wir bisher noch keinerlei Klagen gehört.

Was Jammit und Barkley angeht: Nein, NBA Jam ist das beste der neuen Basketball-Games. Unseres Wissens läuft das SNES-ARP etwas stabiler. Das liegt aber auch möglicherweise daran, daß die Nintendo-Geräte etwas besser verarbeitet sind als die von Sega und bei der Stromaufnahme nicht ganz so empfindlich.

Nein, etwas Ähnliches wie die Lucasfilm-Adventures gibt's fürs Super NES derzeit nicht.

Der Unterschied zwischen ARP 1 und ARP 2 liegt

darin, daß das ARP 2 mit noch mehr Spielen funktioniert als das ARP 1 (weshalb auch manche Codes für das ARP 2 nicht mit dem ARP 1 anwendbar sind) und daß man wesentlich mehr einzelne Codes eingeben kann, die

Suchspiel



Wir haben aus was Neues ausgedacht. Linkerhand seht Ihr eine Dschungelszene aus Flashback, rechts, was wir daraus gemacht haben. Findet alle Unterschiede! Lösung auf Seite 12!



gleichzeitig aktiviert werden. Des weiteren funktionieren mit ihm etliche Import-Games, denen das ARP 1 nicht das Wasser reichen konnte. So einfach ist das.

NES-UNTERSTÜTZUNG

Ihr habt immer gerecht für alle Systeme mehr oder weniger genügend Tests gehabt. Bis vor kurzem jedenfalls.

Doch dann, der große Schock: In Heft 2/94 war nur noch ein NES-Test, Heft 3/94



und 4/94 der gleiche Schock. Ist das NES für Euch jetzt etwa auch tot?

Doch dann im Heft 5/94: Ein Hoffnungsschimmer, daß sich meine Vermutung nicht bewahrheitet: zwei Tests. Und als ich zitternd (der Angstschweiß stand mir auf der Stirn) ins Inhaltsverzeichnis von TOTAL! 6/94 sah, dachte ich, ich flippe aus! Vier Tests! Ich bin also gerettet.

Viele denken vielleicht: „Wieder so ein Spinner, der zu arm ist, sich ein SNES zu leisten!“ Doch ich bin eigentlich ganz zufrieden mit meinem 8-„Bitter“ (wird das nun mit einem oder zwei „t“ geschrieben?) Also bedient bitte die NES-Fans (ich weiß, es gibt sie!) mit Tests.

Till Durand, Freiburg

TOTAL! antwortet:

Wir werden das NES so lange mit Tests unterstützen wie wir können, bzw. es Spiele zum Testen und Lösen gibt. Ist das nicht mehr der Fall, klassieren wir solange wie möglich vor uns hin. Wir versuchen, in jeder Ausgabe mindestens ein, zwei, drei Spiele für das kleine Nintendo zu bringen, und meist klappt das auch. Wie man „Bitter“ denn nun schreibt? Wir lehnen uns an die Sprechweise an und schreiben's mit doppeltem „t“. Eine verbindliche Rechtschreib-Regelung gibt es aber nach wie vor nicht.

FREUDE & TESTS

1. Macht Ihr mir die Freude und sagt mir, ob es je „F-Zero 2“ geben wird, und zwar mit einem Zweispieler-Modus, den viele vermissen?! Wieso hat „F-Zero“ keinen?
2. Welche Note würdet Ihr (zirka) diesen Spielen geben: „F-Zero“, Top Gear 1 und „Metroid II“, GameBoy? Vielleicht macht Ihr ja mal (einen) Classic-Test(s)!

Alexander Buchta, Erfurt

TOTAL! antwortet:

Genau diese spezielle Freude können wir Dir leider nicht machen. Vielleicht freust Du Dich aber darüber zu erfahren, daß wir es auch nicht wissen. Sobald wir etwas erfahren, leiten wir es an Euch weiter. Schön wär das mit dem Zweispieler-Modus ja, denn F-Zero ist eines der Games, die man immer wieder rauskramt.

Wieso F-Zero keinen Zweispieler-Modus hat? Der ist technisch ohne Zusatzchip (wie bei Mario Kart) nur so jämmerlich ausstaffierbar wie z.B. bei Spectre, und F-Zero hat keinen Zusatzchip.

»WARUM HAT F-ZERO KEINEN ZWEISPIELER-MODUS?«

Und bitte frag' jetzt nicht, warum F-Zero keinen Zusatzchip hat. Es war eines der allerersten Spiele für das SNES, und allen klappte damals richtig der Kiefer runter. Es brauchte keinen. Der DSP-Zusatz

war wahrscheinlich auch noch nicht entwickelt, Zweispieler-Games noch nicht so populär wie heute, Miyamoto hatte keine Lust, die Programmierer waren noch nicht so weit, oder vielleicht hat auch just an jenem Tag die Sonne nicht geschienen, als es sich entschied. Oder der Nintendo-Boß hat sich kurz vor der Sitzung, in der das entschieden werden sollte, Sushi auf den guten weißen Sonntagsanzug gekleckert, oder sein neuer Kamm ist ins Klo gefallen. Wir wissen es nicht.

Noch 'ne Idee: Wenn F-Zero einen Zweispieler-Modus gehabt hätte, wer weiß, ob sich Super Mario Kart so gut verkauft hätte?

2. Die Games stehen auf der Liste für die Classics. Also: Abwarten und Tee trinken!

UNTERSCHIEDE

Ich mache nicht viele Worte und komme gleich zu meiner Frage. Welche Unterschiede gibt es



zwischen den Spielen: „The Terminator“, „Terminator 2 – Arcade Game“ und „Terminator 2 – Judgment Day“?

Nico Schröder, Deetz

TOTAL! antwortet:

Außer, daß es unterschiedliche Spiele sind, gibt es kaum welche. The Terminator werden wir Euch in der nächsten TOTAL! vorstellen, die anderen beiden haben wir bereits getestet. Bei derlei Fragen empfiehlt sich immer, immer, immer zuerst der Blick ins Register und die alten Ausgaben! Geht auch viel schneller, als uns extra deswegen zu schreiben. Das T2-Arkadenspiel stellten wir in TOTAL! 6/94 vor, T2 – Judgment Day in Ausgabe 5/94. Das Bild oben stammt übrigens vom „Arcade Game“.

ADAPTERÖSE

1. Kann man mit dem ARP 1 auch ohne Adapter amerikanische und japanische Spiele spielen, oder geht das nur mit ARP 2?
2. Funktionieren die Codes des Action Replay 1 auch beim Action Replay 2?
3. Würdet Ihr Nintendos „Super Soccer“ besser als Elites „Striker“ benoten?

Tim Hackenfort, Haltern

TOTAL! antwortet:

1. Das ARP fungiert auch als Adapter, mit dem man Import-Spiele auf PAL-Geräten spielen kann. Seit Erscheinen des ARP 1 sind allerdings neue Tricks zur Adapter-Blockierung entwickelt worden, die das ARP als Adapter für die jeweiligen Spiele unnütz machen. Das ARP 2 ist wieder auf einem aktuellen Stand, was die Adapter-Technik angeht, doch sicherliche wird es irgendwann auch Games geben, die mit dem ARP 2 nicht spielbar sind.

2. Ja, uneingeschränkt.
3. Nein. Und für alle, die nicht wissen, ob sie sicher Striker oder World Cup Striker kaufen sollen: World Cup Striker, denn es ist das Folgeprogramm von Striker, das hier und dort noch einmal verbessert wurde.

NICHT ERBLICKT

Nachdem die TOTAL! 5/94 erschien, entschloß ich mich, Euch die Komplettlösung von „Tiny Toon Adventures“ (SNES) zuzuschicken.

3W 3W 3W TOTAL! 3W 3W 3W

MEIN 3-WÜNSCHE-TICKET

TOTAL! – Euer Mitmach-Magazin!

Wir haben uns was Neues für Euch ausgedacht: Das „3-Wünsche-Ticket“! Schreibt in dieses Ticket einfach, welchen Klassiker, welche Lösung und welchen < Bericht über welches Thema Ihr in einer der nächsten Ausgaben sehen wollt. Sind genügend andere Leser auch Eurer Meinung, reagieren wir prompt. Na, ist das ein Wort?

MEINE DREI WÜNSCHE:

Classics

Lösung

Bericht

Den Coupon ausschneiden, auf eine Postkarte kleben – und ab geht die Post!

TOTAL! • 3W-Ticket • Heilwigstr. 39 • 20249 Hamburg

LESER BRIEFE

Das tat ich dann auch. Als ich dann in die TOTAL! 6/94 reinschaute, konnte ich meine Komplettlösung nicht erblicken.

Stefan Bork, Hannover

TOTAL! antwortet:

Das könnte nicht nur vielleicht so sein, sondern wäre (so wir sie abdrucken) auf jeden Fall und garantiert so, weil wir – wie jedes andere Magazin auch – eine sogenannte „Produktionsvorlaufzeit“ haben. Das ist die Zeit, die ein Heft in Litho-Anstalt, Druck, Verarbeitung und Vertrieb benötigt, um auf den Markt zu kommen. Du wirst es kaum glauben, aber wenn eine TOTAL! gerade auf den Markt kommt, ist die nächste bereits redaktionell abgeschlossen. Aus diesem Grund konnte Deine Lösung auch gar nicht in TOTAL! 6/94 erscheinen. Bleibt leider nur eins, nämlich Geduld.



COOLER KOHL?

Boomshakalaka!!! Ich möchte gerne wissen, ob es bei „NBA Jam“

einen Code gibt, womit man Helmut Kohl „nehmen“ kann? Wenn ja, schreibt es mir!

Marco Gehler, Berlin

TOTAL! antwortet:

Wäre ja mal 'ne schöne Idee, is' aber leider nicht drin. Auch dieses Bild ist nur eine böswillig

BRIEFE, DIE IHR UNS GESCHICKT HABT · BRIEFE, DIE IHR

von uns erstellte Retusche. Unser Politiker-Tip fürs laufende Videospiel-Jahr: Norbert Blüm als sich ständig versteckender Charakter in Mortal Kombat 2 1/2.

EHRLICHKEIT

Ich möchte Euch eine Frage stellen. Seid bitte ganz ehrlich. Also, als ich letztes in einen Spiel Laden ging, um mir ein Action Replay (für SNES) zuzulegen, sagte mir der Verkäufer, daß das durchknallen könne. Das wollte ich natürlich nicht und ließ es bleiben. Dann fragte ich eine Freundin, die meinte, daß das gar nicht sein könne. Daraufhin rief ich beim Club Nintendo an, und die sagten das gleiche wie der Verkäufer. Ich weiß ja, daß Action Replay nicht von Nintendo selbst ist, aber bitte helft mir! Ich weiß gar nicht mehr, was ich noch glauben soll. Eure ehrliche Antwort ist mir sehr wichtig!

Nina Wolf, Pulheim

TOTAL! antwortet:

Freilich kann es schon mal vorkommen, daß das SNES mit Action Replay – so es z. B. beim Betrieb einen kräftigen Stoß bekommt – einen Fehlkontakt bekommt und prompt abstürzt.

Wenn so etwas vorkommt, muß das aber längst nicht bedeuten, daß es durchgebrannt und kaputt ist. Meist schaltet man die Konsole aus und wieder ein, und alles ist wieder im Lot.

Freilich kann das SuperNES kaputtgehen, natürlich auch im Betrieb mit dem Action Replay. Dieses Risiko hat man immer, genauso wie man mal ein Glas umwirft oder einem in der Mojave-Wüste eine drei Zentner schwere Bockwurst auf

den Kopf fällt, bloß nicht so oft.

Ja, Du kannst Dir ein ARP-Modul kaufen. Aufpassen sollte man allerdings, wenn man das ARP bei Modulen mit eingebauter Spielstandbatterie benutzen möchte. Oft genug kommt es vor, daß der Spielstandspeicher hierbei gelöscht wird.

INNERE WERTE

Ich habe bei der Ausgabe 6/94 einen kleinen Fehler entdeckt. Auf der Seite 31 wurde „Metroid“/NES

mit einer 2+ ausgezeichnet. Zwei Seiten weiter wird „Bucky O'Hare“ mit einer 2 benotet, obwohl dieses Game zusammen-



gerechnet mehr Punkte hat. Also bitte, soll das ein Witz sein? Da bekommt ein Spiel eine schlechtere Note trotz der vielen Punkte. Das gleiche gilt auch für „Axelay“ und „Pilotwings“. Ansonsten finde ich Eure Zeitschrift wirklich hilfreich.

Marco Konrad, Herrenberg

TOTAL! antwortet:

Stimmt! Wir haben bei der Wertung von Bucky O'Hare einen kleinen Fehler gemacht, und zwar den, daß wir Grafik und Sound noch nicht gegen Gameplay und Dauerspaß ausgetauscht hatten. Die auf die Kategorien bezogene Wertung ist korrekt und führt zwangsläufig zu den beiden Ergebnissen, da die Hauptnote eines Spiels aus Gameplay und Dauerspaß gebildet wird, den 'inneren Werten' eines Spiels. Nachzulesen ist dies auch sehr detailliert auf der Wertungserklärungsseite.

Die Gewinner

AUS TOTAL! 7/94

DATAFLASH (ACTION REPLAY)

Das richtige „Dataflash“-Logo war selbstverständlich Logo C. Hier die Gewinner. SNES:

Angelo Ammatura, Stuttgart; Arne Sperber, Berlin; Barbara Klotz, Frankfurt; Sandro Feistenauer, Burglengenfeld, M. v. D. Kammer, Norderstedt; Marco Meiering, Südlahn; Stefan Fischer, Hof/S.; Paul Schwarz, Berlin

GAME BOY: Sebastian Bredau, Waltershausen; Alexander Stöhr, Gohrisch

STREET FIGHTER-CD

Je eine Street Fighter II-CD geht an: C. Singer, Moehrendorf; P. Barth, Konz; J. Engels, Trier; M. Quabach, Brühl; B. Schmid, Wien; S. Glawion, Großostheim; A. Azbill, Hüttenberg; A. Euler, Blieskastel; J. Wolf, Schwenningen und M. Schöning, Feucht

THE EMPIRE STRIKES BACK

Freilich heißt der Eisplanet „Hoth“. Interessante Fehlversuche waren „Dagobah“, „Yavin“ und „The Probe Droid“, wie auch immer man darauf kommen mag. Nun aber die Gewinner. Je ein „ESB“ für SNES haben gewonnen: Karl-Heinz Schuh, Weilstetten; Peter Schmidt, Hagen und Renate Latzko, Erfurt.

Je ein „TESB“ für ihren Game Boy haben gewonnen Ronald Adolf, Laichingen und Stefan Miksch, Göppingen. Je ein T-Shirt geht an: T. Geger, Braunschweig; N. Hercher, Nienstadt; F. Cavar, Ingolstadt; L. Tebrün, Dortmund; M. Al-Rawi, Karlsruhe; M. Hagemann, Idstein-Ehrenbach; T. Muranko, Rostock; F. Spiegel, Wallerstein; J. Ruisinger, Dessenburgheim; M. Funk, Lörrach; J. Rieth, Nürnberg; A. Sonntag, Chemnitz; M. Wendland, Kassel; J. Strack, Gymnich; S. Brussolo, Berlin

ROCK 'N' ROLL RACING

1. - 5. Preis: Serbat Karogülle, Bonn; Daniela Gauß, Dreieich; Christian Schröder, St. Augustin; Moritz Zimmermann, München; Daniele Mintrone, A.-Laufen. 6. - 10. Preis: Christian Lang, Ratingen; Marc Winter, Gräfenhausen; Kristof Krüger, Wildeshausen; Markus Jede, Mönchengladbach; Johannes Lemminger, Achem. 11. - 15. Preis: Susanne Götz, Böhlgelheim; Mike Danko, Pfeddersheim; Nicole Talg, Barendorf; Armin Pusch, A-St. Pölten; Patrick Lange, Schneeberg.

TOTAL! 6/93

Hier sind sie, die Gewinner unserer fünf handsignierten Erstausgaben von TOTAL! Björn Salg, Weibersbrunn; Joachim Hald, Randenweiler; Marko Hess, Salzgitter; Andreas Hemmerich, Ketsch; Andreas Kassel, Schwerte

DUMMHEIT ODER VERANLAGUNG?

1. Wird es „Kirby's Dreamland“ bald auch für das SuperNES geben?
2. Ich weiß mittlerweile, daß es für SNES nie ein CD-ROM geben wird. Hat das Super Nintendo nicht die Veranlagung dazu, oder ist Nintendo zu dumm (glaube ich nicht!!!) dazu?
3. Was heißt eigentlich „Nintendo“?
4. Auf der Rückseite des Super Nintendo befindet sich ein abnehmbarer Deckel, der mit den Buchstaben „EXT“ gekennzeichnet ist. Wozu dient die darin vorfindbare Buchse (Ich habe leider meine Beschreibung verloren und kann deshalb nicht mehr nachsehen)?
5. Ich habe gehört, daß US-Module breiter sind als die deutschen. Stimmt das?

„WAS HEISST EIGENTLICH ‚NINTENDO‘?“

det sich ein abnehmbarer Deckel, der mit den Buchstaben „EXT“ gekennzeichnet ist. Wozu dient die darin vorfindbare Buchse (Ich habe leider meine Beschreibung verloren und kann deshalb nicht mehr nachsehen)?

5. Ich habe gehört, daß US-Module breiter sind als die deutschen. Stimmt das?

Mark Hartmann, Baunatal

TOTAL! antwortet:

1. Ist nicht angekündigt. Sobald wir etwas erfahren, geben wir es natürlich weiter.
 2. Das hat wenig mit Veranlagung oder Dummheit zu tun. Nintendo hält es ganz einfach für den falschen Schritt, und wenn man sieht, wie ‚erfolgreich‘ Segas CD-ROM ist, kann man Nintendos Einstellung gut verstehen. Aus Branchenkreisen hört man aber, daß Nintendo, die ja bekanntlich in Japan eigene Modul-Werke haben, diese freilich langfristig ausgelastet sehen wollen. Der Rubel muß rollen. Zudem soll man sich so übermäßig mit Chips eingedeckt haben, daß man gar nicht so genau weiß, wo man die alle unterbringen soll. Tja, und gerade in solchen Zeiten ist der Umstieg auf CD eine sehr unwillkommene Perspektive, oder ...
 3. Haben wir schon mal in einer älteren Ausgabe erklärt. Die japanischen Kanji-Buchstaben, aus denen sich der Firmenname zusammensetzt, ‚ninten-do‘, lassen sich lesen als ‚Überlasse das Glück dem Himmel‘ oder auch ‚In unserem tiefsten Inneren haben wir nur zu tun, was wir tun müssen‘. Die beliebteste Interpretation ist aber wohl: ‚Arbeite hart, doch letztlich ist alles in der Hand des Himmels‘. Oder kürzer und entflokelter: ‚Mach was!‘, ‚Sitz nicht rum!‘, ‚Carpe diem!‘, ‚Von nichts kommt nichts.‘
- Es ist eines von diesen Sprichworten, die Euch Eure Oma erzählt, die je nach Auslegung beinahe nichts oder beinahe alles bedeuten können, die von höherer, philosophischer Machart sind, die davon erzählen, wie sich der Mensch geistig entwickeln kann, um auf sich selbst und seine Umgebung positiv zu wirken, um unser aller Streben nach einer höheren Form unseres Daseins ... etc. Aber so genau wolltest Du das wohl gar nicht wissen. Vielen Dank trotzdem für die Aufmerksamkeit. Läßt sich viel draus machen.
4. Mit dieser Buchse passiert in Deutschland nichts weiter. In Japan gibt es z.B. für das NES eine Strickmaschine (!). Für das SNES kann man sich angeblich inzwischen ein Modem kaufen und z.B. so Reisen buchen – ist ja auch lästig, mal

im Reisebüro anzurufen und das klar zu machen. Vielleicht ist die Mentalität mancher Japaner so, daß sie meinen, so etwas zu brauchen und es kaufen, weil es massenweise von Konzernen wie Nintendo angeboten wird.

In Deutschland ist das anders. Buchungen etc. werden in unseren Gefilden telefonisch, per BTX oder PC abgewickelt. Oh, und es soll tatsächlich auch Leute geben, die direkt nach der Bank gehen und per Hand (!) Überweisungen ausfüllen. Zu versuchen, die ‚Spielzeug‘-Konsole derart ‚multimedial‘ zu nutzen, würde zumindest derzeit noch fehlschlagen und noch weit größere finanzielle Einbußen mit sich bringen als das letzte Weihnachtsgeschäft.

Oops, da sind wir doch schon wieder vom Thema abgekommen. Du stellst wirklich Fragen, die komplexe Antworten verdient haben!

5. Ja.

ARP-WIRREN

Ich habe ein deutsches SNES und nur deutsche Spiele. Ich habe mir ein ARP 2 für das SNES gekauft. Es funktioniert aber nicht bei allen Spielen. Bei „Shadow Run“ und „Super Mario Kart“ gehtes überhaupt nicht. Bei „Super Mario World“ kann ich keine Extraleben „einsammeln“, wenn ich den Code für Unsterblichkeit eingebe, da sonst der Bildschirm schwarz wird. Bei „Super Mario 3“ auf der Kassette „Super Mario All-Stars“ sieht man den Hintergrund zwei- bis dreimal, wenn ich das Spiel auf die Hälfte verlangsamt. Bei den anderen Spielen funktioniert es aber sehr gut, z. B. bei „F-Zero“, „Young Merlin“ oder „Rock ‚n Roll Racing“. Wenn ich bei „Zelda III“ unendliche Energie, Geld usw. eingebe, hört das Geräusch vom Geld überhaupt nicht mehr auf, so, als ob ich durchgehend Geld aufheben würde.

Mike Künzel, Hamburg

TOTAL! antwortet:

Freilich funktioniert das ARP nicht mit jedem Spiel einwandfrei. Um das richtig verstehen zu können und auch, um verstehen zu können, warum manche Codes ‚Nebenwirkungen‘ haben, muß man die Zusammenhänge der konsoleninternen Programmausführung ein wenig kennen. Ein Programmierer sieht im Normalfall nicht vor, daß der Spieler mit einem ARP eingreifen könnte. Seine Aufgabe ist es, ein funktionsfähiges Produkt abzuliefern. Für die Programmierung z.B. sämtlicher Dinge, die bei der Aufnahme eines Extralebens passieren müssen, gibt es so viele verschiedene Möglichkeiten wie es Programmierer gibt. Bei jeder Möglichkeit sind Abfolgen und Abhängigkeiten anders und je nachdem, an welcher Stelle man da nach Holzhacker-Action-Replay-Methode reinhämert, kann es freilich zu lustigen Unregelmäßigkeiten kommen.

Gametek

COMPETITION

Na, Freunde, kleine Panzerschlacht gefällig? Nee, natürlich nicht in Wirklichkeit, sondern auf die friedliche Konsolenart – ganz ohne Flurschaden, aber dafür zum Nulltarif: Gametek und TOTAL! verlosen fünfmal das Zweispielergame „Spectre“ für Euer SuperNES!



Der Haken an der Sache: Ihr müßt uns zuerst eine kleine Frage beantworten:

Nennt uns die Titel von zwei Gametek-Spielen für irgendeine Nintendo-Konsole.

Profi-Tip: Blättert doch mal in ein paar älteren TOTAL!-Ausgaben nach!

Schreibt die beiden Titel zusammen mit Eurer Adresse auf eine Postkarte und schickt sie an:

**MVL GmbH
TOTAL!
„Spectre“
Heilwigstr. 39
20249 Hamburg**

Einsendeschluß ist der 15. August 1994 (Datum des Poststempels). Mitarbeiter von MVL und Gametek dürfen leider nicht mitmachen, der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Viel Glück wünschen Euch

**GAMETEK
und**

TOTAL!

NOCH MEHR ARP-WIRREN

Zuerst einmal möchte ich Euch sagen, daß Eure Zeitschrift für mich die beste für Nintendo-Spiele ist. Mir würde es aber noch mehr Spaß machen, wenn Ihr auch mehr Tips für ältere Spiele bringen würdet. Vielleicht klappt es ja in einer der nächsten Ausgaben. Mit Freude las ich in der TOTAL! 4/94 die Action-Replay-Codes für „Zelda II - The Adventure of Link“ (NES). Leider mußte ich feststellen, daß diese Codes nicht in den Dörfern und in den Festungen funktionieren. Anstelle eines normalen Bildes habe ich lauter merkwürdige Zeichen. Es sieht so aus, als ob es die Code-Anwahl wäre, aber es erscheinen keine richtigen Zeichen. Außerdem habe ich Probleme mit meinem Gradius-Spiel. Das Action Replay und Gradius scheinen einfach nicht zusammenzupassen. Ich kann kein Bild empfangen, sondern

Suchspiel-Auflösung

Hier seht Ihr die von uns in die Szenerie eingebauten Fehler. An den Stellen, die wir mit einem roten Punkt markiert haben, findet Ihr im Suchbild jeweils eine Veränderung. Der seltsame Gegner links oben stammt aus „Sonic 3“, den Rest haben wir frei erfunden, bzw. vorhandenem Flashback-Material entnommen. Na, habt Ihr alle gefunden? Ehrlich?



lediglich merkwürdige Zeichen, wenn ich beide im NES zusammenstecke. Es ist einfach nicht in das Menü zu kommen. Was kann ich tun?

Inge Hieke, Klostermannsfeld

TOTAL!

LESERSPIEGEL TEIL 12



Auf diesem Bild sehen wir Toby Grimm am Strand von Mauritius. Wie man sieht, hat er sich auf dem Weg zum Bahnkiosk von Esterfeld, wo er gerade seine TOTAL! holen wollte, verlaufen. Dieser Vorfall bestätigt aber wieder einmal, daß für TOTAL! kein Weg zu weit ist.

TOTAL! antwortet:

Das hier vorliegende Problem ist dem des vorangehenden Briefes sehr ähnlich. Manche Spiele laufen einfach nicht bei ARP-Einsatz, und manchmal bringt ein anderer Code den gewünschten Erfolg ohne zusätzliche Auswirkungen.

VIDEOSPIEL-VERBOT

In der Videospiel-Abteilung eines Ladens habe ich erfahren, daß „Mortal Kombat“ jetzt verboten ist. Für MD gibt es dort keine „Mortal Kombat“-Spiele, für SNES gibt es sie als Sonderangebot (99 DM). Was ist da dran?

Michael Neumann, Magdeburg

TOTAL! antwortet:

Mortal Kombat für das Sega Mega Drive ist aufgrund des in der MD-Fassung enthaltenen blutigen Modus von der „Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften“ verboten („indiziert“) worden. Das bedeutet, daß es nicht mehr beworben, und nur an Volljährige verkauft werden darf.

»IN DER VIDEOSPIEL-ABTEILUNG EINES LADENS HABE ICH ERFAHREN, DASS „MORTAL KOMBAT“ JETZT VERBOTEN IST. WAS IST DRAN?«

Für die SuperNES-Fassung gilt das nicht. Für Videospiele wird derzeit von staatlicher Seite zusammen mit der Industrie an einem System zur Altersfreigabe (ähnlich der Freiwilligen Selbstkontrolle bei Videofilmen) gearbeitet – Mortal Kombat mit seinen heftigen Gewaltdarstellungen hat diesen Stein ins Rollen gebracht.

Die Altersfreigabe wird definitiv kommen. Fragt sich bloß noch, wann genau und in welcher Form. Wir halten Euch auf dem laufenden.

AUSBILDUNGSWEG

Welchen Ausbildungsweg sollte ich Eurer Meinung nach einschlagen, wenn ich danach als „Game-Heft-Mitproduktur“ tätig sein will?

Josef Zacherl, München

TOTAL! antwortet:

Neben dem Interesse und reichlicher Erfahrung mit Videospiel- und am besten auch den diversen Computersystemen empfiehlt es sich freilich, im journalistischen Sektor eine Ausbildung oder zumindest freie Mitarbeit anzustreben.

Egal, was, wie und wo es auch sei, es muß ein Blatt oder Medium sein, das die Gewandtheit in Schrift und Sprache, Genauigkeit in Recherche und Ausführung, die Kreativität, Zuverlässigkeit und Motivation der Mitarbeiter fördert.

Ist man erst einmal soweit, weiß man auch schon ziemlich genau, was man tun möchte und hat es verhältnismäßig leichter, auch die dafür dann erforderlichen Kontakte zu knüpfen.

BESCHWERDE

Ich finde Euch echt super! Aber trotzdem habe ich eine Beschwerde: In Heft 1/94 schreibt Ihr, daß Ihr alle Levelkarten von Flashback in den nächsten Ausgaben bringen wollt. Es fehlen jedoch die Karten von Level 6 und LEVEL 7. In Heft 2/94 sagt Ihr, diese Karten würden in der nächsten Ausgabe erscheinen. Inzwischen

Redaktionstips



SNES

1. Super Metroid
2. Super Mario Kart
3. World Cup Striker



NES

1. Kirby's Adventure
2. Super Mario Bros. 3
3. Pirates!



GB

1. Zelda: Link's Awakening
2. Wario Land
3. Kirby's Pinball Land

ist schon Heft 5/94 rausgekommen und immer noch keine Spur von Level 6 und 7. Natürlich habe ich es schon alleine geschafft, das durchzuspielen meine ich, aber trotzdem ...

Kilian Sommer, Berlin

TOTAL! antwortet:

Wir wissen ehrlich nicht, was Du willst. Die Karten von Level 6 und 7 von Flashback wurden in TI 3/94 abgedruckt. Auf den Seiten 41/44.

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

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? Auch das ist wichtig!

Um 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?

Hier seht Ihr, welcher Gattung ein Spiel angehört. Wir unterteilen in Action, Jump&Run, Sport, Adventure, Strategie, Simulation, Rennspiel, Prügelspiel sowie 2er-Mischformen der eben genannten Genres.

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?

TOTAL!-Wertung

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

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!

TOTAL! - CHECK

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

FAZIT

1

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 Moduls, die Euch sagt, wie der Hase läuft. Von gut nach schlecht ergibt sich diese Notenfolge:

1-, 2+, 2-, 3+, 3-, 4+, 4-, 5+, 5-, 6+, und die 6. Zusatzzahlen gibt's nicht! Die Note wird aus Gameplay und Dauerspaß gebildet. Grafik und Sound ergeben eine Tendenz, die im Zweifelsfalle die Note entscheidet oder ein Plus/Minus anfügt. Im Extremfällen können Grafik und Sound auch zu Wertungsänderungen über mehrere Stufen führen – je nachdem, wie wichtig sie für das jeweilige Spiel sind.

'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?

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

POSTIV!

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

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

NEGATIV!

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!



Unter den Wellen braut
sich Ärger zusammen:
Ursula, die böse
Meerhexe, will
die Bewohner
der Ozeane
versklaven.

ARIELLE THE LITTLE MERMAID



Dieser Haifisch hat mehr Zähne als
Gehirn. Fangt seine kleinen
Kumpanen ein und werft sie gegen
das Flossen-Monster!

**GAME
BOY**
1 Spieler
Capcom
DM 80

Wie schon im Disney-Film bleibt es an Arielle, ihres Zeichens Meeresjungfrau, hängen, das Schicksal zu wenden und der Hexe kräftig auf die Schuppen zu hauen. Fünf Level voller bösartiger Fische und anderer Tiefseemonster lauern auf unsere Salzwasser-Schönheit, welche sich allerdings zu wehren weiß. Mit ihrer Schwanzflosse erzeugt sie eine Luftblase, in der sich die Böse-

wichter verfangen. Letztere könnt Ihr dann aufsaugen und als Geschoss gegen andere Feinde verwenden.

In einer ruhigen Minute solltet Ihr



THEY EXPLAINED THAT
URSULA HAD CAST A
SPELL OVER THE FISH
OF THE SEA SO THEY
WOULD HAVE TO

Ursula sieht nicht nur
grausam aus, sie ist es
auch. Nur Arielle kann
sie stoppen.

Die Tiefseetour
entwickelt sich mehr
und mehr zum
Albtraum

den Sandboden nach Muscheln absuchen. Mit diesen nämlich kann Arielle Schatztruhen öffnen. Vielleicht findet sie dort Zauberperlen, die Eure Feuerkraft enorm steigern. Immerhin zwei Jahre gingen ins Land, bevor das Spiel zum Film auch in Deutschland erscheinen durfte. Ähnlich wie bei Nordsee-Fisch bekommt eine solche lange Wartezeit der Qualität nicht unbedingt. Oder anders gesagt: Es riecht alles ein wenig gammelig. Tatsächlich kann weder die Grafik noch das Gameplay von 'Arielle' einen Blumentopf gewinnen. Lediglich der Sound macht einiges her. Wer genau hinhört er-

kennt sogar die Melodie des oscarprämiierten Songs „Unter dem Meer“. Ob das reicht, um 80 Taler auf den Ladentisch zu legen? Wohl kaum!

Martin Klugkist



TOTALI - CHECK

Genre Action
Levels 5
Schwierigkeitsgrad mittel
Continues 3
Speicherkapazität 1 MBit
Erhältlich ab sofort

FAZIT
4+

GAME REVIEWS

Lord of the Rings demn. erhält.	Dr. Franken us 99,-	Mechwarrior dt 129,-	Sensible Soccer dt 109,-	Turn & Burn us 59,-
Desert Fighter demn. erhält.	Dschungelbuch dt 129,-	Mega Man Soccer us 99,-	Shadow Run dt/us 119,-/109,-	Turtles Tournament Fighters dt 129,-
Slam Masters demn. erhält.	EINZELSTÜCKE ab 19,-	Mega Man X dt 109,-	Shanghai 2 us (Brettspiel) 79,-	Ultima us 129,-
Dragon demn. erhält.	Empire strikes back dt 119,-	Metal Marines dt 129,-	Side Pocket us 109,-	Utopia dt 119,-
FX-Trax us demn. erhält.	Equinox dt 99,-	Mickey's Ultimate Challenge us 69,-	Skyblazer dt 109,-	Virtual Soccer dt 89,-
Impossible Mission demn. erhält.	Eye of the Beholder us 129,-	Might & Magic II us 129,-	Space Ace dt 109,-	Winter Olympics dt 119,-
Ultimate Fighter demn. erhält.	F-Zero dt 59,-	Mortal Kombat dt 69,-	Stanley Cup Hockey us 99,-	Wizardry 5 us 129,-
Super GAMEBOY Adapter demn. erhält.	Fatal Fury 2 us 129,-	Mr. Nutz dt 99,-	Star Trek 'Next Generation' us 119,-	Worldtris us 19,-
7th Saga us 129,-	Fatal Fury us 39,-	Mystical Ninja dt/us 119,-/59,-	Star Wing dt 69,-	World Cup Striker dt 119,-
Actraiser 2 us 119,-	FIFA Soccer dt 109,-	Mystical Quest dt/us 79,-/49,-	Streets of Turf dt/us 119,-/49,-	World Cup USA 94 dt 119,-
Aladdin dt/us 119,-/69,-	Final Fantasy 2 us 129,-	NBA Jam dt/us 129,-	Striker dt 69,-	WWF Royale Rumble dt 129,-
Alien vs Predator dt 119,-	Final Fight 2 dt 109,-	NBA Showdown us 129,-	Stunt Race FX 109,-	X-Kaliber us 99,-
Art of Fighting dt 129,-	Flashback dt 89,-	NHL Hockey 94 dt 99,-	Sunset Riders dt 129,-	Yoai Bear dt 109,-
Asterix dt 49,-	Flintstones us/dt 59,-/89,-	Nigel Mansel us/dt 99,-/119,-	Super Air Driver dt/jp 99,-/29,-	Young Merlin dt/us 139,-/79,-
Astro Gogo jp 119,-	Goof Troop us/dt 99,-	Ninja Warriors us 129,-	Super Battletoads us 29,-	6-Spieler Adapter 59,-
Battlecars us 109,-	GP-1 Motorcycle dt 109,-	Outlander us 19,-	Super Bomberman dt 99,-	60Hz Adapter NTSC (Nur 1 Stecker) 39,-
Battleship us/dt 119,-/129,-	Joe & Mac 3 us/jp 99,-	Pac Attack us/dt 89,-/119,-	Super Bomberman us/4-Player Adap. 139,-	ASCII-Pad dt/us 49,-
Beauty & the Beast dt 99,-	Joe & Mac us 29,-	Paladins Quest us 119,-	Super Conflict dt 119,-	Action Replay 2 50/60Hz 99,-
Bill Walsh College Football us 59,-	John Madden 94 us/dt 119,-/129,-	Pinball Dreams us 99,-	Super Formation Soccer 2 jp 29,-	Dual Turbo Remote Pad nur us 99,-
Blues Brothers jp 29,-	Jurassic Park dt 119,-	Pirates of the Darkwater dt 129,-	Super Hockey dt 109,-	Lethal Enforcers Pistole 39,-
Boxing Legends of the Ring us 39,-	King Arthur's World dt 69,-	Plok dt 89,-	Super Metroid us/dt 129,-/109,-	Programmierz. Universal Adap. 100% Kompatibel 59,-
Bugs Bunny dt 129,-	Kings of Dragon us 129,-	Pocky & Rocky us/dt 69,-/129,-	Super Offroad the Baja us 39,-	RGB-Kabel us/dt 29,-/39,-
Capcom MVP Football us 119,-	Knight's of the Round us/dt 129,-/109,-	Pop'n Twinbee jp 19,-	Super Pinball 'Behind the Mask' jp 119,-	SNES Powerstation 189,-
Castle Wolfenstein 129,-	Legend us 109,-	Populous II dt 119,-	Super Snapshot us 29,-	SNES 3-Set 299,-
Champion World Class Soccer dt 109,-	Lethal Enforcers inkl. Gun us/dt 159,-	Ren & Stimpy Show us 109,-	Super Streetfighter 2 us 159,-	SNES US 1Pad/RGB-Kabel/220V 249,-
Chester Cheetaah 2 us 89,-	Liberty or Death us 139,-	Robocop vs Terminator us 119,-	Super Turricon dt 119,-	Super-4 Pad dt 19,-
Choplifter 3 us 99,-	Lock On us 29,-	Rock'n Roll Racing dt 119,-	T2-The Arcade Game us/dt 69,-/99,-	UMBAU: 19,-
Clay Fighter us 129,-	Lost Vikings us/dt 99,-/109,-	Rocky Rodent us 29,-	Tazmania us 29,-	SNES 50/60Hz/Schacht 79,-
Claymates us 119,-	Lufia us 129,-	Run Saber dt 109,-	Tetris II Limited Ed./Tetris III 169,-/139,-	Universal Adapter FX-Chip taugl. 9,-
Coal Spot us/dt 109,-/119,-	Mario Allstars dt 89,-	Schlumpfe dt 109,-	Top Gear II 109,-	Verlängerungskabel 19,-
Desert Strike us/dt 79,-/99,-	Mario's Time Machine dt 119,-	Secret of Mana us/dt 129,-/109,-	Tuff E Nuff us 39,-	

TEL 0 89 / 54 38 088

GAMETRON GmbH, Häberlstraße 26, 80337 München • Öffnungszeiten: Mo - Sa, 10 bis 20 Uhr, Fax 089 / 534254

Wir verkaufen auch Spiele für MEGA DRIVE, Amiga, CD32, PC, NEO-GEO, NEU: Manga-Videos, Gamefan 8.-, EGM 9.-, Baseball Accessoires (T-Shirts/Streetball), Marty-Drive, NES, GAMEBOY und CD-ROM! Solange der Vorrat reicht!

AN- UND VERKAUF GEBRAUCHTER SPIELE, Gebraucht-Spiele-Zentrale 089 / 534115

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. Nur solange Vorrat reicht. Umtausch, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Wer mit dem Ausgang der 15. Fußball-Weltmeisterschaft nicht zufrieden sein sollte, der darf das Sportereignis des Jahres nun selbst austragen – gemütlich im heimischen Wohnzimmer.



SNES

1-24 Spieler

U.S. Gold

DM 140



Auch wenn hier ein Foul vermutet wird, so handelt es sich lediglich um Abseits



Detailreiche, schicke Animationen wie hier bietet World Cup USA 94 zur Genüge

Das offizielle Spiel zur Fußball-WM kommt aus dem Hause U.S. Gold, welches bereits für die 'bithaltige' Umsetzung der Olympischen Winterspiele verantwortlich zeichnete.

Bei „World Cup USA 94“ geht es auch ganz offiziell zu, sprich: Alle 24 qualifizierten Nationalmannschaften nehmen teil. Datum und Spielort jedes Matches werden korrekt angezeigt, und das WM-Maskottchen „Striker“ (nicht mit dem gleichnamigen Fußballspiel zu verwechseln) gibt sich nicht nur im Vorspann die Ehre. Doch viel

wichtiger als solch eher zweitrangige Dinge ist natürlich die Spielbarkeit, und diese stellt rundum zufrieden. Pässe, angeschnittene Schüsse, Fallrückzieher, Kopfbälle, Fouls usw. lassen

sich mit Leichtigkeit spielen.

Gut gefallen kann auch der – anfangs verwirrende – Optionsreichtum. Ob Ihr nun beispielsweise mit oder ohne Abseits und Rückpaßregel sechs, 20 oder mehr Minuten spielen wollt: Alles ist einstellbar. Noch besser: Spieltaktiken können von Euch kreiert und wie Spielstände dank Batterie gespeichert werden.

ganz sicher um den Titel der Fußball-Simulations-Weltmeisterschaft. Wer noch kein Game rund um den Ball und 22 Kicker sein eigen nennt, darf hier getrost zuschlagen. Im Abseits steht man mit U.S. Golds Game ganz sicher nicht ...

Hans-Joachim Amann

▲ POSITIV! ▲
Gute Spielbarkeit, tolle Animationen, viele nützliche Optionen, bis zu 24 menschliche Spieler, Batterie.

▼ NEGATIV! ▼
Vogelperspektive wenig spektakulär; keine Mehrspieler-Adapter-Unterstützung, also nur zwei Spieler simultan.



Eigene Spieltaktiken gefällig? Kein Problem



Optionen ohne Ende – nahezu alles kann irgendwie eingestellt werden
Eigene Spielzüge und -taktiken zu erstellen ist kein Problem

Zur guten Spielbarkeit und den nützlichen Optionen gesellen sich atmosphärische Soundeffekte sowie hübsche Grafik mit sauberem Scrolling und sehr gut animierten Sprites. Leider kommen die feinen Animationsphasen durch die Vogelperspektive nicht gar so gut zur Geltung wie bei „FIFA International Soccer“. Dafür spielt sich World Cup USA 94 aber deutlich besser und kämpft somit

World Cup USA 94

Gameplay

Der flüssige Spielablauf sowie gut kontrollierbare Kicker gefallen gut. Jedes Team kann von Euch bzw. Freunden übernommen werden.

Dauerspaß

Keine Frage: World Cup USA 94 macht auch nach der „echten“ Weltmeisterschaft noch Spaß, leider nur zwei Leuten gleichzeitig.

Grafik

Tadellos animierte Sprites sowie flüssiges Scrolling geben keinen Grund zur Beanstandung.

Sound

Die Menümusik wiederholt sich zwar zu schnell, dafür sind aber die wesentlich wichtigeren Soundeffekte atmosphärisch.

TOTALI - CHECK

Genre Sport
Levels 24 + 8 Teams
Schwierigkeitsgrad je nach Paarung
Continues Batterie
Speicherkapazität 12 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2

SNES**1 Spieler****Capcom****DM 130**

SUPER PANG

Hektik auf dem Bildschirm: Laßt Euch von den Blasen nicht erwischen!



Der Volksmund sagt: „Alles Gute kommt von oben.“

Meistens hat er damit sogar recht, manchmal allerdings auch nicht.

Als 'Super Buster Brother' mußt Du die Welt von springenden Monster-Blasen befreien, deren Lieblingsbeschäftigung es ist, wie ein Flummi durch die Gegend zu hüpfen und harmlosen Menschen auf den Kopf zu fallen. Mit einer Harpune nehmt Ihr Euch dieser Plage an: Während die



Die Hintergrundgrafiken sind ganz ansehnlich. Leider fehlt ein Zweispieler-Modus

Blasen fröhlich hin und her jumpen, steuert Ihr ein kleines Männchen über den Boden und nehmt von dort die Gummibälle unter Beschuß. Das Dumme an der Sache: Eine durchlöchernte Blase gibt nicht die Löffel ab, sondern teilt sich in zwei kleinere und ist dann doppelt so gefährlich. Erst die Miniblaschen lösen sich nach 'nem Treffer in Wohlgefallen auf. Glücklicherweise regnen manchmal prak-

tische Power-Ups vom Himmel, die Euch die Arbeit angenehmer machen. Mit einer Doppelharpune oder 'nem Maschinengewehr putzt Ihr den Bildschirm in Null Kommanix leer. Andere Extras halten die Blasen für einen kurzen Moment an oder füllen Euer Zeitlimit auf. Eigentlich könnte „Super Pang“ ein recht gutes Spiel sein. Doch leider hat Capcom etwas ganz Wichtiges vergessen: den Zweispieler-Modus. Zudem ist die Spielidee nicht die frischeste. Unter den verschiedensten Namen ist das Game auf so gut wie allen Konsolen und Com-

putern dieser Welt zu finden. 120 Mark für ein solch ausgelutschtes Gameplay zu verlangen, ist dann schon etwas dreist.

Martin Klugkist

Gameplay ■■■■■■

Dauerspaß ■■■■■■

Grafik ■■■■■■

Sound ■■■■■■

TOTAL! - CHECK

Genre Action
Levels 99
Schwierigkeitsgrad mittel
Continues 5
Speicherkapazität 8 MBit
Erhältlich ab sofort

FAZIT
4+

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

ves sucht man vergebens. Lediglich eine Shoot 'em-Up-Sequenz im siebten Level sorgt ein wenig für Abwechslung, ist allerdings auch alles andere als berauschend. Grafik und Sound können leider auch nicht überzeugen. Somit dürfte The Pirates of the Dark Water lediglich für hartgesottene Hack & Slay-Fans interessant sein.

Hans-Joachim Amann

Eine Shoot 'em-Up-Sequenz im Prügelspiel

THE PIRATES OF DARK WATER

Eigentlich gibt es genügend drittklassige Prügelspiele - meinen wir. Sunsoft ist offensichtlich anderer Meinung und beschert uns „Pirates of the Dark Water“.

ist jedoch nicht sonderlich groß, so daß eigentlich nur ständig wie wild durch die Gegend geschlagen wird. Weder Koordination noch großartige Taktik sind vonnöten, um den schier nicht enden

wollenden Gegnern beizukommen. Dadurch wird der Spielablauf auch sehr öde; viele unterschiedliche Extras oder ein bißchen was innovati-

Gameplay ■■■■■■

Dauerspaß ■■■■■■

Grafik ■■■■■■

Sound ■■■■■■

TOTAL! - CHECK

Genre Prügelspiel
Levels 8
Schwierigkeitsgrad einfach/mittel
Continues 5
Speicherkapazität 8 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
4+

Laguna
VIDEO GAMES

präsentiert das

TOP

Gewinnspiel
der Saison

Ran an die Gewinne!

Mit
FIFA
INTERNATIONAL
SOCCER
dem Weltmeister der
Fußball-Simulationen



1. Preis:



Traumreise
für 2 Personen ins
WM-Land USA

2. - 21. Preis:

- 1 Saisonkarte für den Bundesliga-Club
- 1 FIFA SOCCER-Spiel
- 1 WM-Fußball
- 1 T-Shirt

22.- 32. Preis:

33.- 63. Preis:

64.- 164. Preis:

Und so funktioniert's:
Ihr müßt einfach nur die Abkürzung FIFA in Worte ausschreiben, und zwar unten auf den Coupon. Und wenn Ihr diesen ganz ausgefüllt habt, schneidet ihn aus, klebt ihn auf eine Postkarte und ab die Post an:
Laguna Video Games, Am Südpark 12, 65451 Kelsterbach
Einsendeschluß ist der 31.08.1994.
Teilnahmekarten können auch unter dem Stichwort: "FIFA-Gewinnspiel", oder telefonisch unter folgender Nummer:
LAGUNA Hot-Line Service
06107/8081

COUPON

Hier nochmal die Gewinnfrage:
Für was steht die Abkürzung FIFA?
Lösung:

Name

Straße, Hausnr.

PLZ, Ort

Alter, Geschlecht

FIFA
INTERNATIONAL
SOCCER
gibt's auch
bei:

PORST
FOTO AUDIO VIDEO ELECTRONIC

PRESENTED IN
EA SPORTS STADIUMSOUND

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

ocean

ELECTRONIC ARTS

Mitmachen kann jeder! Nur Mitarbeiter von Laguna und Electronic Arts nicht. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

EA Sports, the EA Sports Logo and Stadiumsound are Trademarks of Electronic Arts. ©1994 Electronic Arts. FIFA Logo ©FIFA/Deyhle 1977. Nintendo ©, Super Nintendo Entertainment System™, the Nintendo product seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.

SNES

1 Spieler

Mindscape

DM 140

MARIOS TIME MACHINE

Mindscape hat sich Mario für ein paar Lernspiele lizensieren lassen und treibt den Ärmsten in die Niederungen des Gameplays!



um ihn seinem rechtmäßigen Besitzer zurückzubringen. Zu jedem erhaltet Ihr einen zweiseitigen Bericht, in dem



Es ist Zeit, meine klugen Koopas, die Zeitmaschine zu benutzen

An der Idee liegt's eigentlich nicht. Der üble Bowser hat mit Hilfe seiner selbstgeleiteten Zeitmaschine unersetzliche Gegenstände aus der Weltgeschichte geklemmt und in seinem Schloß gebunkert, weil er die Geschichte neu schreiben will. Darunter finden sich so wichtige Dinge wie Edisons verkohlter Bambusglühfaden für seine erste Glühbirne, Michelangelos Meißel, Leonardo da Vincis Notizbuch und andere erlesene Köstlichkeiten. Ja, klingt bis jetzt ganz interessant! Ihr selbst nehmt Euch einen Gegenstand nach dem anderen vor,

So'n Sack: Bowser hat jede Menge wichtige Sachen gemopst ...

reichlich viele Lücken klaffen; die fehlenden Fakten müßt Ihr selbst nachtragen. Und jetzt kommt endlich die schon angedrohte Zeitmaschine ins Spiel.

In dem 'Geschichtsbuch' zu jedem Gegenstand findet Ihr Zeit und Ort, wohin Ihr Euch hinbeamen müßt. Diese Angaben stellt Ihr auf der Zeitmaschine ein – und springt anschließend aufs Surfbrett. Richtig gelesen: Mario muß jetzt im Mode 7 eine kurze 3D-Surftour ('Zeitsurfen') hinter sich bringen,



Eure Aufgaben: Fragen stellen (manchmal sogar ziemlich blöde!) und surfen!

dabei zehn Pilze einsammeln und Euch dann in einen Zeitstrudel stürzen – schon kommt Mario am gewünschten Ort an.

In jedem Ort müßt Ihr in den paar herumstehenden Gebäuden ein paar Leuten interviewen. Sie rücken mit den nötigen Fakten heraus, die Ihr in Euer 'Geschichtsbuch' eintragen müßt. Zu jeder Lücke im Text gibt es eine Wortliste, aus der Ihr einfach das passende Wort aussucht.

DA FREU'N WIR UNS EIN LOCH INS KNIE

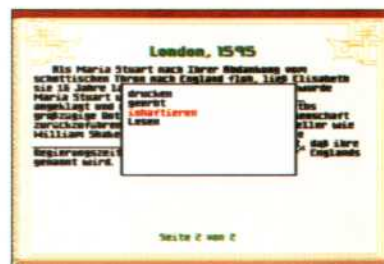
Habt Ihr alles richtig ausgefüllt, dann gebt Ihr den von Bowser geklauten Gegenstand seinem prominenten Besitzer zurück; letzterer freut sich daraufhin ein großes Loch ins Knie. Mario erhält ein dickes Lob, ein paar Punkte und beamt sich wieder zurück in Bowser's Schloß, das Spiel beginnt von vorn. Allerdings nur fünfzehnmal – dann ist Schicht im Schacht, und ein Aufzug bringt Euch in Bowser's Thronsaal. Je nachdem, ob Ihr schnell genug wart und die Gegenstände in einer bestimmten Reihenfolge zurückgebracht habt, erwartet Euch einer von verschiedenen kleinen Abspannen – fertig ist der Lack.

Okay, die gebotenen Infos und Geschichten zu den einzelnen Personen sind zwar recht interessant, aber spielerisch ist das wirklich 'nen bißchen arm. Wir

haben gerade mal zweieinhalb Stündchen gebraucht, um alle fünfzehn Gegenstände zurückzubringen – und dabei haben wir im Geschichtsunterricht damals alles verpennt ...

Ganz im Ernst: Ob wirklich jemand dieses Game ein zweites Mal durchspielen wird, nur um einen anderen Abspann zu sehen? Wohl kaum, schließlich gibt's in erneuten Anläufen nicht die Spur, was Neues zu entdecken. Das immer gleiche Gameplay und die triste Grafik geben dem Spiel noch den Rest. Auch für jüngere Spieler kaum zu empfehlen!

Gerald Arend



Ergänzen Sie: Ohne Moo_nix lo_ (Hilfsbuchstabe: „S“)

NEGATN!
Öde Mulmgrafik, langweiliges Spieldesign ohne großartige Abwechslung, nur fünfzehn verschiedene Missionen.

Marios Time Machine

Gameplay



Bei den ersten Gegenständen ist's ja noch ganz interessant, aber die Motivation läßt mangels Abwechslung schnell nach.

Dauerspaß



Einmal durchgespielt, könnt Ihr das Modul getrost verkaufen, verschenken oder in die Tonne treten – es gibt nix Neues mehr zu entdecken!

Grafik



Warum hat den Grafikern niemand erzählt, daß man mit dem Super NES herrlich bunte Grafiken darstellen kann?

Sound



Es dudelt hier, es dudelt da, dann wieder hier und wieder da. Dudeldel – Prädikat: is' einigermaßen erträglich ...

TOTALI - CHECK

Genre Lernspiel
Levels 15 'Missionen'
Schwierigkeitsgrad einfach
Continues Paßwort
Speicherkapazität 8 MBit
Erhältlich ab sofort

FAZIT
5+

POSTN!
Komplett deutsch, enthält größtenteils wirklich interessante und wissenswerte Geschichtsbrocken.



SUPER-NINTENDO

Actraiser	69,95
Addams Family	69,95
Addams Family 2	89,95
Aero The Acrobat	79,95
Aladdin	109,95
Allens 3	79,95
Allen Vs Predator	109,95
Allen Vs Predator US	99,95
Amazing Tennis	89,95
Another World	59,95
Arcana US	79,95
Art Of Fighting	89,95
Art Of Fighting US	119,95
Asterix	89,95
Axelay	69,95
B.O.B.	69,95
Barts Nightmare	99,95
Barts Nightmare US	79,95
Batman Returns	69,95
Battletoads in Battlemaniacs	119,95
Bill Lambers Basket US	59,95
Blaze On US	69,95
Blues Brothers	79,97
Brett Hull Hockey US	129,95
Buboy	99,95
Bugs Bunny-Rabbit Rampage	129,95
Bulls Vs Blazers	119,95
Cacoma Knight in Bizland US	79,95
Captain America	69,95
Champion World Cup Soccer	119,95
Chessmaster	79,95
Chuck Rock	59,95
Clay Fighter	109,95
Cliffhanger	59,95
Contra 3 US	79,95
Cool Spot	129,95
Crash Dummies	79,95
Cybernator	69,95
Daffy Duck	69,95
Darius Twin	69,95
Dennis	69,95
Desert Strike	119,95
Dino City	59,95
Dracula	69,95
Dragons Lair	69,95
Dragons Lair US	69,95
Drakken	79,95
Earth Defense Force	59,95
Equinox	129,95

WESELERSTR. 54 48151 MÜNSTER

NBA Jam	69,95
NHL Hockey '94	79,95
NHLPA Hockey '93	59,95
Nigel Mansell	79,95
Ninja Warriors Again US	119,95
On the Ball US	99,95
Pac-Attack	69,95
Pebble Beach Golf US	119,95
Pierre Le Chef	69,95
Pilotwings	89,95
Pinball Dreams	119,95
Pirates Of The Dark water	69,95
Pit Fighter US	59,95
Plok	119,95
Pocky & Rocky	69,95
Pop'n Twin Bee	79,95
Pop'n Twin Bee 2	59,95
Home Alone	69,95
Populous 2	109,95
Prince Of Persia	109,95
Push Over	69,95
R-Type	59,95
R-Type 3	119,95
Raiden US	79,95
Ranma 1/2	109,95
Rasenmähermann	69,95
Rival Turf	59,95
Road Riot	89,95
Road Runner	79,95
Robocop 3 US	69,95
Rock'n Roll Racing	109,95
Run Saber	69,95
Sensible Soccer	129,95
Shadowrun	129,95
Shanghai 2	99,95
Sim City	69,95
Skyblazer	129,95
Space Force (E.Aleste) US	69,95
Sparky's Quest US	79,95
Spiderman / X-Man	69,95
Star Trek US	139,95
Starwing	69,95
Striker	59,95
Sunset Riders	69,95
Super Adventure Island US	79,95
Super Diver	119,95
Super Aleste	109,95
Super Based Loaded US	79,95
Super Battle Tank	59,95
Super Battle Tank 2 US	129,95

Super Bomberman	79,95
Super Bomberman 2 LE	169,95
Super Bowling US	79,95
Super Castlevania 4 US	69,95
Super Conflict	109,95
Super Double Dragon	59,95
Super Double Dragon US	79,95
Super Empire Strikes Back	129,95
Super Empires Back US	129,95
Super Ghosts 'N' Ghost US	59,95
Super James Pond	69,95
Super Mario All Stars	89,95
Super Mario World	79,95
Super Metroid	119,95
Super Off Road	59,95
Super Off Road US	79,95
Super Pang	69,95
Super Putty	49,95
Super Smiv	59,95
Super Strike Gunner	79,95
Super Tennis	59,95
Super Turrican	79,95
T.K.O. Boxing	59,95
Terminator 2 Judgem. Day	69,95
The 7th Saga US	129,95
The Legend of Mystica Ninja	129,95
Time Slip	119,95
Tiny Toon	69,95

Top Gear 2	89,95
Top Gear 2 LE	109,95
Total Carnage	119,95
Toys	59,95
Turtles Tournament. Fighters	139,95
UN Squadron	89,95
Ultimate - The False Prophet LE	129,95
Utopia	129,95
Virtual Soccer	109,95
We're Back	69,95
Where in the World is	79,95
Cape San Diego	79,95
Wing Commander	79,95
Wing Commander 2 US	89,95
Wings 2 US	79,95
Winter Olympics	129,95
Wordtris US	79,95
World Cup USA '94	139,95
World Cup Striker	119,95
World Class Rugby	79,95
World Heroes	89,95
World League Soccer US	79,95
WWF Royal Rumble	89,95
Xardion US	79,95
Young Merlin	129,95
Zelda 3	129,95
Zombies	69,95
Zook	129,95

Zubehör	
Super Nintendo	
Adapter für US-Spiele	39,95
Action Replay (Mogelmodul)	99,95
Control Pad	29,95
Patrol Pad	49,95
QJ SN Pro 2 Joyp. SV337	79,95
Tribal Tap (6 Spieler Adapter)	59,95
RGB/Scart Kabel	39,95
X-Tender	
(Verlängerungskabel)	19,95

Nintendo	
F-15 Strike Eagle	39,95
Gremilms 2	39,95
Joe & Mac - Caveman Ninja	39,95
Little Samson	39,95
Pinball	39,95
Prince of Persia	39,95
Star Wars	39,95
Super Turrican	39,95
Teenage Mutant Hero/Turtles 2	39,95
The Empire Strikes Back	39,95

Game Boy	
Kung Fu Master	39,95
Super Mario Land	69,95
WWF - King of the Ring	59,95

Manga Videos	
Ambassador Magma 4 & 5	34,90
Black Magic - M66	29,90
Cagliostro Castle (Superkult)	34,90
Crash Freeman 5 & 6	34,90
Guy - Awakening Of The Devil	39,90
Monster City - Shinjuku	39,90
Robotch -	
Class Of The Bionoids	39,90
Seize Firebird (3 Tapes)	49,90
The Guyver 3	24,90
The Wind of Amnesia	39,90
Urotsukidji 1-4 je	39,90
Manga Poster (versch. Mot.) je	7,95

**NEU
ERSCHEINUNG SNES!!!**

Voraussichtlich -
Das Dschungelbuch 129,95
Die Schlümpfe 119,95
Smash Tennis 109,95
Soccer Kid 129,95
Soccer Shootout US 129,95
Super Hockey 119,95
Super Pinball US 119,95
Yogi Bär 119,95

**LASERDISC • CD-ROM • VIDEO • CD-I
NINTENDO • MANGAS VIDEOS • SEGA
POSTER • NEO GEO**

SNES (D=deutsch od. europ. Version.
US=amerik., JP=japan. Version.

TOTAL!

BESTELL-COUPON

94er
93er

Anz.		Anz.		Anz.		Anz.		Anz.		Anz.	
	5/94 - DM 6,-		4/94 - DM 6,-		3/94 - DM 6,-		2/94 - DM 6,-		1/94 - DM 6,-		
Anz.		Anz.		Anz.		Anz.		Anz.		Anz.	
	12/93 - DM 6,-		11/93 - DM 6,-		10/93 - DM 6,-		9/93 - DM 6,-		8/93 - DM 6,-		7/93 - DM 6,-

Ja, hiermit bestelle ich aus dem TOTAL!-Shop! Anzahl bitte eintragen:

Garantie: Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich widerrufen kann. Zur Widerrufsfrist genügt die Absendung innerhalb 10 Tage (Poststempel). Die Widerrufsfrist beginnt mit Absendung des Bestellcoupons (Poststempel). Die Kenntnisnahme dieses Hinweises bestätige ich durch meine 2. Unterschrift:

Name (Bitte in DRUCKBUCHSTABEN schreiben)

Datum, Unterschrift

Straße

**Achtung! Bitte vergeßt die
Versandkosten nicht!**

PLZ/Ort

Keine Nachnahme möglich!

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

☐ per Eurocheck zur Verrechnung
(Kartenummer nicht vergessen!)

Bitte keine Überweisung!

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

Versandkosten
Inland: DM 5,- Ausland: DM 12,-

A D R E S S E :

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



HEUTE EIN KÖNIG, MORGEN EIN ORC? WER MÖCHTE NICHT GERNE MAL DEM GRAUEN ALLTAG ENTFLIEHEN, EINFACH ETWAS VÖLLIG ANDERES TUN UND SO RICHTIG DIE SAU RAUSLASSEN? ROLLENSPIELE MACHEN ES MÖGLICH.

Rollenspiele erlauben es dem Fan, einfach mal zwischendurch in eine andere Haut zu schlüpfen. Etwa in die eines tapferen Ritters, der sich mit Drachen herumprügeln muß und Prinzessinnen rettet, oder

eines Shadowrunners, der in den düsteren und gefährlichen Straßen der Zukunft überleben muß. Die Möglichkeiten sind vielfältig, denn der Phantasie sind ja bekanntlich keine Grenzen gesetzt.

In der Anfangszeit der Rollenspiele lief die Geschichte vollkommen elektronisch und in froher Runde ab: Ein Häufchen gleichgesinnter traf sich, wählte einen Spielleiter, der ein Szenario entwarf oder auswählte und die ganze Verwaltung arbeit übernahm. Letztere war dringend nötig, da noch kein Computer da war, der die diversen Gegner steuerte und Buch über die Entwicklung der Helden führte. Gekämpft wurde nicht durch einfaches Joypad-Drücken, sondern durch fröhliches Wür-

feln, die Erfolge der Spieler wurden schriftlich auf Charakterbögen festgehalten. Obwohl sich das ganze relativ trocken anhört, macht es mit den richtigen Leuten dennoch tierisch viel Spaß. Allerdings stellt diese Art des Spielens recht hohe Ansprüche an die Phantasie der Beteiligten, da sich alle Vorgänge im Kopf der Spieler abspielen mußten. Hier konnte man sich dann aber durch die Schaffung einer passenden Atmosphäre während des Spiels und durch die Lektüre der zu den einzelnen Szenarien gehörenden Romane etwas aufputschen.

Von den rein papiergebundenen Spielen ging die Entwicklung dann weiter zu Brettspielen wie etwa „Das Schwarze Auge“, „Hero Quest“ oder „BattleTech“. Hier wurde zwar immer noch fröhlich gewürfelt, allerdings durfte man auch Spielfiguren über das Brett bewegen. Das machte den Einstieg wesentlich einfacher, da die Phantasie doch etwas entlastet wurde.



KEINE EINZELGÄNGER

Elektronische Rollenspiele spielt man normalerweise alleine, es gibt aber doch kleine Ausnahmen: In „Secret of Mana“ dürfen sich bis zu drei



ADVENTURE ODER ROLLENSPIEL?

In der Konsolenwelt kann man von der Unterscheidung zwischen Adventures und Rollenspielen eigentlich absehen, zumal es (außer eventuell „Young Merlin“) kein wirklich ech-

tes Adventure gibt. Bei den Computern unterscheidet man dagegen schon genauer: Während bei einem Adventure überwiegend Rätsel gelöst werden, steht bei Rollenspielen die Charakterentwicklung im Vordergrund.



Leute gleichzeitig am SNES vergnügen, hier kommt noch am ehesten das „alte Feeling“ auf. In der Computerwelt sind „Multi User Dungeons (MUDS)“ recht beliebt: Per Modem kann man sich hier in einen Zentralrechner einloggen und dort mit (oder gegen) vierzig Leuten und mehr gleichzeitig spielen und fremde Welten erforschen.

ABENTEUER

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS

Dieses Szenario aus dem Hause TSR gehört wohl nicht nur zu den ältesten, sondern auch komplexesten Rollenspiel-Systemen. Die Abenteuer in den „Forgotten Realms“ lassen sich nicht nur in papiergebundener, sondern auch in elektronischer Form nach erleben. In der PC-Welt hat sich vor allem das SoftwarehausSSI durch zahllose Umsetzungen der Abenteuer hervorgetan, aber auch für Nintendo wurde das breite Spektrum von AD&D umgesetzt, leider vorwiegend nur in Form älterer Importmodule für das NES. Dort reicht das Spektrum vom eher actionorientierten „Heroes of the Lance“ über das absolut genretypische „Pool of Radiance“ bis hin zum eher exotischen Drachen-Flugsimulator „Dragonstrike“. (Mit Drachen sind tatsächlich die legendären Schuppentiere gemeint).

Die Flexibilität des AD&D-Regelwerks ist sogar so groß, daß sich neben den eher SSI-typischen Spielen mit ihren strategischen Kampfsequenzen auch eine andere Art durchsetzen konnte, nämlich die der 3-D-Labyrinth im Stile von „Dungeon Master“. Jüngster Vertreter in dieser Gattung ist „Eye of the Beholder“ für das SNES, der aber auch schon wieder unter dem Fluch der späten Geburt leidet: Auf dem PC geht dieses Spektakel immerhin schon in die dritte Runde.

Eng verwandt mit AD&D ist das futuristische „Buck Rogers“-Szenario von TSR, das außer auf dem Mega Drive bislang keinen Eingang in die Konsolenwelt fand. (Überhaupt scheint die



Nintendo-Welt in dieser Hinsicht etwas fantasie-lastig zu sein, echte SciFi-Games gibt es hier nämlich kaum.)



ULTIMA

Zumindest in der PC-Welt stellt die „Ultima“-Saga aus dem Hause Origin den Dauerbrenner schlechthin dar: Ganze acht Folgen erschienen bislang, die ersten noch recht systemübergreifend, die letzten wegen der extremen Hardwareanforderungen allerdings nur noch auf dem PC. Wir Konsolenbesitzer kommen dabei noch recht gut weg, immerhin wurden die Teile I-III vor einiger Zeit von FCI für das NES umgesetzt, Teil VI erschien jüngst für das SNES (siehe auch die Import-Corner in dieser Ausgabe), und auch für den Game Boy fiel ein kleiner Ableger ab. (Teil IV erschien nur für das Sega Master System, Folge V ward in der Konsolenwelt anscheinend nie gesehen.)

Die Abenteuer des Avatars in der Welt von Britannia gehören wohl mit zum Interessantesten, was dem Rollenspieler so unterkommt, allerdings werden die Ninteno-Freaks wohl vergeblich auf einen genialen Abkömmling der Ultima-Serie warten müssen, nämlich „Ultima Underworld“. Hier wird erstmalig ein wirklich echtes Dungeon-Feeling vermittelt, das wesentlich mehr bietet als die 90-Grad-Drehungen, wie sie derzeit in Mode kommen.

THE LEGEND OF ZELDA

Natürlich gebührt die Ehre, den Reigen der diversen Spielewelten zu eröffnen, keinem Geringeren als dem kleinen Link persönlich. Schon 1988 steckten ihn die Leute von Nintendo in seinen grünen Freizeitdress, drückten ihm ein Schwert in die Hand und ließen ihn Monster verprügeln, überwiegend zu Ehren der Prinzessin Zelda, die der Serie ihren Namen gab. (Obwohl sich die Gnädigste nur äußerst selten blicken läßt).

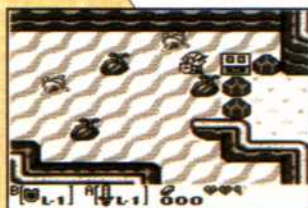
Nach zwei Abenteuern auf dem NES wurde er auch auf dem SNES für eine Folge zum Superheld gekürt, zuletzt gab er auch auf dem Game Boy sein Debut. Die Schräg-von-oben-Perspektive und sein Kampfsystem gehören inzwischen zu den Klassikern, die oft kopiert wurden. In nächster Zeit soll Link auch auf anderen Systemen seine Heldentaten vollbringen dürfen, aber irgendwo ist er dort nicht mehr der gute alte Link.



Kleiner Herr in grünem Gewand? Das kann bei Nintendo nur Link sein



Auf dem Game Boy sieht er natürlich blasser aus



TRENDS



Mit dem Siegeszug der Computer wurde auch das Rollenspiel in seiner elektronischen Form populär, wenngleich die ganze Sache mangels damaliger Grafikfähigkeit der Rechner noch relativ abstrakt ablief: Da nur normale Buchstaben verwendet werden konnten, mußte man zwangsläufig auf optische Reize verzichten. Statt einer Figur bewegte sich dann eben ‚x‘ (Spieler) durch ein Labyrinth von ‚M‘ (Mauer), tötete ‚D‘ (Drachen) oder sammelte ‚G‘ (Gold) ein.

Der Vorteil der Computerunterstützung war klar: Man brauchte sich nicht mehr um die Verwaltung der ‚Personaldatei‘ zu kümmern und konnte sich auch ohne andere Mitspieler an die Erforschung einer völlig anderen Welt machen. Mit der Weiterentwicklung der Technik wurden die Spiele auch optisch anspruchsvoller und komplexer, und selbst die Konsolen blieben von dem Trend nicht verschont.

Allerdings leidet hier der Markt etwas unter seiner Japan-Lastigkeit: Obwohl dort ein großes Angebot an Rollenspielen verfügbar ist, sind sie hierzulande recht schwer zugänglich. Das liegt zum einen ganz klar an den Sprachschwierigkeiten, allerdings auch an der Vertriebspolitik: Nicht alle Spiele werden übersetzt, einige kommen zumindest als US-Versionen heraus und sind damit schon etwas verständlicher. Daß diese Games dann aber auch offiziell nach Deutschland kommen, ist damit aber noch lange nicht gesagt. Deshalb sollte jeder Rollenspiel-Fan verstärkt auf US-Importe achten und öfters auch mal auf Tauschbörsen oder bei Verleihern vorbeischaun, wenn er sich in Sachen Rollenspiele auf dem laufenden halten möchte. Wer natürlich fließend Japanisch spricht und die Schrift auch lesen kann, wird mit den Importen natürlich keine Probleme haben, so schön allerdings „Final Fantasy VI“ auch aussehen mag, wenn man von der Story nichts mitbekommt, sind auch die Spiele recht uninteressant. Dementsprechend haben wir uns für diesen Report auch nur auf solche Games beschränkt, die als US-Import oder offiziell in Deutschland erschienen sind.

In der ersten Folge des Reports schauen wir uns die Umsetzung der verschiedenen Spielsysteme auf den Konsolen an, im zweiten Teil nehmen wir einzelne Produkte genauer unter die Lupe. In diesem Sinne viel Spaß beim „Großen Abenteuer“.

Michael Anton



SHADOWRUN

Dieses Szenario aus dem Hause FASA fällt gleich mehrfach aus dem Rahmen: Einmal, weil es in elektronischer Form bislang nur für Konsolen erhältlich ist, wobei zugegebenermaßen die Mega Drive-Version etwas besser gelungen ist als die fürs SNES. Zum anderen, weil das papiergebundene Regelwerk nicht nur eingedeutscht wurde, es wurde darüber hinaus auch noch ein komplettes Szenario für dieses unser Land („Deutschland in den Schatten“) erstellt. Die geniale Mischung aus Cyberpunk, Technik, Magie und Mythologie zieht den Spieler recht schnell in ihren Bann. Neben den Games ist auch das breitgefächerte Zusatzprogramm in Form von umfangreichen Regelbüchern, Hilfestellungen, Szenarien und Romanen erhältlich, welches sicherlich mehr als einen Blick wert ist.



Das Leben auf der Straße ist ziemlich hart



Kleines Gespräch in den Schatten? Nur so gibt es wichtige Informationen

GROSSE A



WIZARDRY

Recht stiefmütterlich wird dieses Szenario aus dem Hause Sir-Tech behandelt, obwohl es ebenfalls zu den Klassikern zählt: Schon in den Anfangstagen des Commodore 64 konnte man seine Talente in den ersten Teilen unter Beweis stellen, aktueller Stand der Zählung ist die Folge 7 auf dem PC. Einziger der fünfte Teil wurde bislang auf das SNES umgesetzt, als netten Gag kann



KLAR ZUM GEFECHT

Ohne Kämpfe mit diversen Gegnern geht es im Rollenspiel natürlich nicht, hierfür haben sich verschiedene Systeme entwickelt. Am einfachsten ist sicher die Hau-drauf-Methode, wie sie in der Welt der Action-Adventures verbreitet ist. Ein Druck auf den Button, und der Held sticht, schlägt oder zaubert. Das geht allerdings nur so lange, wie der Held allein unterwegs ist. Sobald man mit einer mehrköpfigen Party die Gegend unsicher



Auge in Auge mit dem Feind



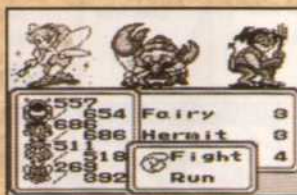
might & magic

Noch so eine klassische Rollenspiel-Serie, die vom PC kommt. Während man dort inzwischen schon in die fünfte Runde geht, wurde bislang nur „Might & Magic II“ in die Konsolenwelt übertragen. Besonderheit dieser Serie ist, daß man hier nicht nur die Dungeons in 3-D erforscht, sondern auch die Städte und das freie Land. Ebenso charakteristisch ist allerdings auch der recht hohe Schwierigkeitsgrad, der Einsteiger ziemlich frustren kann.



FINAL FANTASY

Willkommen zum kreativen Chaos, denn bei dieser Rollenspielserie des Softwarehauses Square weiß eigentlich keiner mehr so recht, welches Game eigentlich was ist. Das liegt zum einen daran, daß die bislang in Japan erschienenen Titel nur teilweise als US-Importe und noch seltener als deutsche Versionen erschienen sind. Und für die letzteren Versionen hat man sich dann auch noch einige andere Titel einfallen lassen, um die Verwirrung komplett zu machen. Aus dem Zelda-look-alike (aber noch vor Zelda IV erschienenen) „Final Fantasy Adventure“ für den Game Boy wurde in Deutschland kurzerhand „Mystic Quest“, das SNES-Game „Mystic Quest“ (das mit der GB-Variante eigentlich nichts zu tun hat) bekam hierzulande noch ein zusätzliches „Legend“ spendiert. Ungeachtet dieser Tatsache bieten alle Final Fantasies soliden Rollenspiel-Spaß, für Einsteiger empfehlen sich vor allem die Mystic Quests, die relativ einfach sind.



Von oben nach links: Mystic Quest (GB), Final Fantasy Legend (GB) und Mystic Quest Legend (SNES), alle aus dem gleichen Hause.

AS BENTEUFER

man sich hier die Dungeons in der urzeitlichen Strichgrafik anzeigen lassen.



Hübsch-schaurige Grafik steigert das Rollenspiel-Flair

macht, müssen andere Formen des Kampfes angewandt werden. Bewegt man sich in der Vogelperspektive, so wird hier normalerweise die Sicht gewechselt, so daß man dem Gegner gegenüber steht und per Menü den einzelnen Kämpfern Befehle erteilen kann. Bei der Dungeonperspektive ist die Sache etwas einfacher, hier tauchen die Fieslinge ohnehin im 3-D-Fenster auf. Allerdings ist es nicht immer so, daß man nun in Ruhe seine Züge planen kann, denn manchmal laufen die Kämpfe auch in Echtzeit ab, was zu ziemlich viel Hektik führt. Hier ist dann eine einfach zu bedienende Steuerung sehr hilfreich, mit Maus geht es oft etwas einfacher.



Ein Kampf in der Dungeon-Perspektive



Shadowrun Charakterblatt

Ein Hoch auf die moderne Elektronik, die umfangreiche Buchhalterarbeit mit Bleistift und Radiergummi überflüssig macht. Der Batteriepuffer hilft bei der Verwaltung der Eigenschaften eines Charakters, aber nimmt er nicht etwas von dem ursprünglichen Flair? Ein Blick in die diversen Regelwerke, etwa die von „Shadowrun“, lohnt sich aber allemal, schon allein wegen der Hintergrundinformationen.



IT'S MAGIC

Magie gehört zu Fantasy-Rollenspielen wie das Salz in die Suppe. Normalerweise läuft die Sache recht einfach ab: Jeder magiebegabte Charakter kann je nach Erfahrungsstufe unterschiedliche Magie einsetzen; damit die Sache aber nicht all zu einfach wird, gibt es bestimmte Begrenzungen: In den meisten Fällen hat man nur eine limitierte Anzahl von Magiepunkten zur Verfügung, sind die verbraucht, ist bis zu einer Kraftauffrischung vorerst Schluß mit dem Zaubern. Erschwerend kann dazukommen, daß für die Magie auch noch bestimmte Zutaten vorhanden sein müssen, wie etwa Kräuter bei „Ultima“ oder Kristalle bei „Might & Magic II“, es kann aber auch ganz einfach so sein, daß man je nach Erfahrung des Magiers nur eine begrenzte Anzahl von Sprüchen parat haben kann, wie etwa in „Eye of the Beholder“. Etwas aus dem Rahmen fällt hier „Paladin's Quest“, bei dem es keine Trennung zwischen Magie- und Hitpoints gibt. In diesem Falle geht der Einsatz von Magie direkt auf die Gesundheit, man kann sich im wahrsten Sinne des Wortes totzaubern.



Bei Paladin's Quest muß man maßhalten



Nur vier Sprüche verfügbar? Etwas wenig.

KLEINES LEXIKON

So viele Zahlen, so viele Kürzel. Was steht eigentlich wofür? Hier steht jedenfalls die Antwort auf viele Einsteiger-Fragen.

AGILITY (AGL): Beweglichkeit einer Figur. Je flinker, desto besser.

ALIGNMENT: Charakterliche Orientierung einer Figur in Sachen Gut und Böse. (Kann manchmal recht wichtig sein.)

ARMOUR CLASS (AC): Steht für die Rüstungsstärke einer Figur. Je geringer der Wert (darf normalerweise sehr! gerne auch negativ sein), desto besser ist die Figur gegen Angriffe geschützt.

ATTACK (ATT): Angriffsstärke einer Figur oder einer Waffe.

AUTO MAPPING: Kartenzeichnen ist überflüssig, das erledigt das Spiel selbst!

CHARISMA (CHR): Je höher der Wert, desto besser kommt man mit anderen Leuten im Spiel aus.

DEFENSE (DEF): Verteidigungsstärke einer Figur oder einer Rüstung.

DEXTERITY (DEX): Widerstandsfähigkeit gegen Angriffe oder Belastungen.

DUNGEON: Kerker, Verlies, Gewölbe, Höhle und so weiter. Eben der düstere und monstergeladene Ort, an dem es wirklich richtig zur Sache geht...

EQUIP (EQU): Stellt einen Gegenstand (Waffe, Rüstung) zur dauerhaften Verwendung bereit, entspricht dem Anlegen von Ausrüstung.

EXPERIENCE (EXP): Steht für Kampferfahrung einer Figur, mit wachsender Erfahrung können sich die Fähigkeiten der Figur verbessern.

HIT POINTS (HP): Zeigt an, was eine Figur noch an Treffern verkraften kann.

INTELLIGENCE (INT): Steht für die Intelligenz einer Figur. Intelligente Figuren können bestimmte Tätigkeiten besser ausführen.

LEVEL: Normalerweise Anzeige für den Erfahrungsgrad einer Figur oder die Stärke von Waffe oder Magie. Kann aber auch im Sinne von Etage oder Stockwerk eines Dungeons gebraucht werden.

LUCK: Steht ganz einfach für Glück. Im Kampf, in der Flucht oder anderswo.

MAGIC POINTS (MP): Zeigt an, wie oft eine Figur noch zaubern kann.

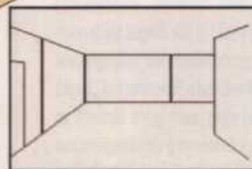
GROSSE A

CHARAKTERE MIT CHARAKTER

Die Entwicklung eines möglichst starken Helden oder gar einer ganzen Truppe von Abenteurern ist das Ziel eines jeden Rollenspiels. Im einfachsten Falle besteht die Entwicklung nur darin, durch Einsammeln von Herzen und besseren Waffen einfach stärker zu werden. Unser guter alter Link macht das schon seit Jahren vor. Komplexere Rollenspiele dagegen haben ein mehr oder weniger umfangreiches Charakterprofil, das es zu entwickeln gilt. Während ein Held in „Ultima“ noch mit drei Eigenschaften, nämlich Stärke, Widerstandsfähigkeit und Intelligenz auskommt, kommen in anderen Szenarien weitere Eigenschaften hinzu, bis zur Zahlenorgie von „Might & Magic II“. Das Profil des Helden bestimmt, wie er im Kampf und bei anderen Aktionen abschneidet. Die im Kampf gesammelte Erfahrung führt schließlich dazu, daß sich der Charakter weiterentwickelt, also stärker, schneller oder intelligenter wird, neue Zaubersprüche lernen oder anwenden oder einfach nur mehr Prügel einstecken kann. Wie sich die Figur weiterentwickelt, hängt vom jeweiligen Spielsystem ab. Während der Vorgang meistens automatisch abläuft, kann man manchmal in Grenzen auf die weitere Entwicklung Einfluß nehmen, zum Beispiel bei „Mystic Quest“, „Ultima“ oder „Shadowrun“.

Ist eine ganze Truppe zu trainieren, kommt meist noch ein gehöriges Stück Strategie ins Spiel, auch ist bei der Zusammenstellung der Party, bei der man meist völlig freie Hand hat. Hier ist es dann wichtig, eine möglichst ausgewogene Truppe zusammenzustellen. Eine Horde schlagkräftiger Kämpfer beispielsweise mag ganz effektiv im Nahkampf sein, einige Zauberer oder Bogenschützen in der Hinterhand sind aber manchmal ganz praktisch. Wenn man dann seinen Helden wie bei einigen Klassikern auch noch bestimmte Berufe und Rassen zuordnen darf, wird es schon recht knifflig, eine effektive Truppe aufzubauen. (Meist geben aber die Anleitung oder, sofern netterweise vorhanden, eine vordefinierte Einsteiger-Party die nötigen Hinweise.)

Die Formeln, nach denen dann bei elektronischen Rollenspielen „gewürfelt“ wird, sind je nach Anzahl der zu berücksichtigenden Punkte (Charakterwerte, Ausrüstung, eventuell sogar Geländeeinflüsse) recht komplex. Die meiste Arbeit übernimmt natürlich der Rechner, allerdings sollte man sich immer wieder den Hintergrund ins Gedächtnis rufen und entsprechend die Entwicklung seiner Helden im Auge behalten.



Alles Ansichtssache

Im Prinzip gibt es zwei Perspektiven, in denen man sich durch die Rollenspiel-Welt bewegt: Einmal in der klassischen Vogelperspektive wie bei „Zelda“ oder „Ultima“, andererseits in der 3-D Sicht wie bei „Dungeon Master“ oder „Eye of the Beholder.“ Zwar kommt die 3-D Sicht in Dungeons am besten zur Geltung (insbesondere, wenn sie wie in „Wizardry V“ mit zusätzlichen Beleuchtungseffekten kombiniert wird, siehe auch Bildfolge), es geht aber auch anders: In „Might & Magic II“ werden auch die Städte und Landschaften auf diese Weise dargestellt.

Die jeweilige Perspektive ist auch beinahe immer ein Kennzei-

chen für das Herkunftsland: Während bei japanischen Produktionen eigentlich immer die Vogelperspektive zu finden ist, bevorzugt man in Amerika den 3D-Stil. Beide Stile haben ihre Vor- und Nachteile, generell ist aber die Orientierung in der Vogelperspektive wesentlich besser, 3D-Spiele laden meist zu intensivem Kartenzeichnen ein. (Es sei denn, sie verfügen über Auto-Mapping wie etwa „Might & Magic II“.) Eine etwas ungewohnte Perspektive liefert „Drakkhen“ von Kemco/Infogrames: Hier bewegt man sich völlig frei in der 3-D-Welt, die Beschränkung auf 90-Grad-Drehungen in der klassischen Dungeon-Perspektive entfällt hier. Nachteil dieser realistischen Darstellung: Das

Spiel wird etwas zäh und es besteht die Gefahr des Verlaufsens.



Diese Perspektive ist recht ungewöhnlich.



BATTLE TECH

Dieses FASA-Szenario über die Kampfroboter der Zukunft und ihre Piloten hat in der Konsolenwelt bislang nur wenig Umsetzung gefunden. Obwohl es als Brettspiel Material für Strategiespiele liefern kann und sich auf seinen Hintergrundstories spannende Rollenspiele gestalten lassen (so in der PC-Welt schon geschehen), sieht es für die Konsolen recht düster aus: Lediglich das Action-Spektakel „Mechwarrior“ für das SNES nimmt sich dieser sehr interessanten Thematik an.



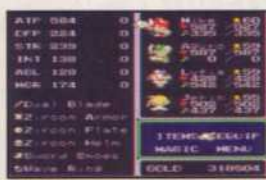
Ausnahmsweise etwas Action



Wir nähern uns dem Ende.

DAS GROSSE ABENTEUER GEHT WEITER

Soviel zunächst zum Thema Rollenspiele, in der nächsten Ausgabe sehen wir uns wieder und nehmen die Highlights des Genres genauer unter die Lupe. Bis dahin viel Spaß beim Monsterverprügeln.



Hier seht Ihr die Charakterprofile der Helden verschiedener Rollenspiele

AS ABENTEUER



Hier seht Ihr die beiden klassischen Perspektiven im Vergleich, oben der klassische Dungeon



KLEINES LEXIKON

NON PLAYER CHARACTER

(NPC): Figur, die nicht oder nur bedingt vom Spieler gesteuert werden kann. Kann sowohl freundlich als auch feindlich sein.

SKILLS: Besondere Fähigkeiten oder Talente einer Figur.

STRENGTH (STR): Entspricht in etwa ATTACK, kann aber auch andere Auswirkungen haben.

USE: Einmalige Anwendung eines Gegenstandes, siehe auch EQUIP.

WISDOM (WIS): Weisheit einer Figur. Kann insbesondere für Magier recht wichtig sein.

(Fortsetzung folgt...)

Das Abenteuer geht in der nächsten
TOTAL!
weiter!

ZUBEHÖR SUPER NINTENDO

TRIPAL TAP 6 SPIELER ADAPTER	DM 59,-
50/60 HZ ADAPTER (DAMIT LAUFEN EURE IMPORT SPIELE)	DM 39,-
BIJ KAUF EINES IMPORT GAME NUR	DM 29,-
JOYPAD VERLÄNGERUNG 2,5 METER	
LANGER SPIELSPASS ZUM KNÜLLER PREIS	DM 12,-
FIRE MOUSE	DM 49,-
X TERMINATOR 2 (DAS MOGELMODUL)	DM 99,-
TOPFIGHTER JOYSTICK	DM 139,-
SN PRONERO JOYSTICK	DM 99,-
SN PROPAD	DM 35,-
RGB/SCARTKABEL	DM 29,-
SCART UMSCHALTER MIT KABEL 2 FACH	DM 79,-
SCART UMSCHALTER MIT KABEL 4 FACH	DM 99,-
ACTION REPLAY PRO 2	DM 109,-
SUPER SCOPE LICHTKANONE MIT 6 SPIELEN	DM 99,-SN

TRIPAL TAP 6 SPIELER ADAPTER SONDERAKTION!!!

TRIPAL TAP 6 SPIELER ADAPTER	DM 59,-
FIFA SOCCER	DM 119,-
MIT TRIPAL TAP	DM 149,-
WORLD CUP STRIKER	DM 139,-
MIT TRIPAL TAP	DM 169,-
SECRET OF MANA (US)	DM 149,-
MIT TRIPAL TAP	DM 179,-
NHL HOCKEY 94	DM 119,-
MIT TRIPAL TAP	DM 159,-
JOHN MADDEN 94	DM 119,-
MIT TRIPAL TAP	DM 159,-
NBA JAM	DM 129,-
MIT TRIPAL TAP	DM 159,-

BEACH GAMES

-Versand Tel. 09341/3121 Laden-

SUPER NINTENDO DEUTSCHE SPIELE !!!

BUGS BUNNY	DM 139,-	METAL MARINES	DM 129,-
CLAYFIGHTER	DM 139,-	MIGHT & MAGIC 2 (DT TEXTE)	DM 139,-
DESERT STRIKE	DM 129,-	MYSTICAL NINJA	DM 129,-
DIE SCHLÜMPFE	DM 129,-	MR. NUTZ	DM 99,-
F 1 POLE POSITION	DM 129,-	MEACHWARRIOR (DT TEXTE)	DM 139,-
FIFA SOCCER	DM 119,-	NBA JAM	DM 129,-
FINAL FIGHT 2	DM 129,-	NHL HOCKEY 94	DM 119,-
FLASHBACK	DM 99,-	PINBALL DREAMS	DM 99,-
JUNGLE BOOK	DM 119,-	POCKY & ROCKY	DM 99,-
JOHN MADDEN 94	DM 119,-	PIRATES OF THE DARK WATER	DM 139,-
MEGA MAN X	DM 119,-	ROCK 'N ROLL RACING	DM 129,-
		SHADOW RUN	DM 139,-
		STRIKER	DM 89,-
		STUNT RACE FX	DM 119,-
		SUPER METROID MIT SPIELBERATER	DM 119,-
		VIRTUAL SOCCER	DM 119,-
		WORLD CUP USA 94	DM 139,-
		WORLD CUP STRIKER	DM 139,-
		YOUNG MERLIN	DM 99,-
		ZOMBIES	DM 99,-

JUNGLE BOOK (juli)



DM 119,-

TELEFONISCHER BESTELLSERVICE

MO.-FR. 8.30-18.30
SA. 10.00-13.00 UHR · UNTER TEL.:
09341-3121 ODER 61041

T-SHIRTS-T-SHIRTS-T-SHIRTS

SUPER QUALITÄT ! IN DEN GRÖSSEN
M/L/XL LIEFERBAR ! PREIS! DM 29,-

SONDERAKTION

MAI / JUNI / JULI AB DM 300,-
BESTELLWERT (NUR BEI T-SHIRTS)
GIBT'S EIN GRATIS SHIRT !

BEKANNT AUS DEN ZEITSCHRIFTEN
TOTAL & GAMERS !!!!

MORTAL KOMPAT
STREETFIGHTER2
UND VIELE ANDEREN!!!

ÜBER 30 VERSCHIEDENE MOTIVE LIEFERBAR
**LISTE ANFORDERN !
ES LOHNT SICH !!!**

**FORDEN SIE UNSEREN NEUEN
GESAMTKATALOG AN!!!**

MIT ZUBEHÖR/SPIELE/
SONDERPREISLISTEN/T-SHIRTS GEGEN
FRANKIERTEN RÜCKUMSCHLAG (DIN A4)

SNES

1-2 Spieler

Nintendo

DM 130



Nintendos Einstieg in die dreidimensionale Welt der Polygone begann vor über einem Jahr mit den famosen Weltraumabenteuern des Fox Mc Cloud in „StarWing“. Viel Zeit ging seither ins Videospielland, und die Konkurrenz schlief nicht – gerade an der Rennfront preschte Sega

Nur der Stärkste kommt durch: Rücksichtsloses Gerangel im Zweispieler-Modus



voran und versetzte Mega Drive-Spieler mit Virtua Racing in den Geschwindigkeitsrausch. Doch auch Nintendo war nicht untätig und endlich, nach langer Wartezeit, erscheint nun der zweite FX-Streich: Stunt Race FX.

Wie der Name schon andeutet, darf gerast werden, was das Zeug hält – doch Mario-Erfinder Miyamoto hat sich auch für ein simples

Rennspiel einige Gags einfallen lassen: Eure fünf Autos sind keine Allerwelts-Karosserien, sie haben ein ganz gewaltiges Eigenleben. Auf Anheiß fallen die groß an der Vorderseite klebenden Augen der Vehikel auf. Hat Euch Ever Gefährt beim Aufsammeln eines Extras erstmal dankbar angeschaut, zweifelt man vollends an der Realitätsnähe der Nintendo-Schaffenden. Im Ge-

Nach endlosen Verzögerungen rollt Nintendos Super FX-Raserei endlich an. Dank der Unterstützung des Mario-Vaters Shigeru Miyamoto bekommen Durchschnitts-Karosserien Charakter.

gensatz zu vielen anderen Rennspielen im weiten 3D-Feld scheut Stunt Race FX vor allem dieses eine: Realität. Selbst alte Hasen stutzen das eine oder andere Mal angesichts der anfangs sehr gewöhnungsbedürftigen Steuerung: Da die Autos aus vielen fast lose zusammenhängenden Einzelteilen bestehen, verhalten sie sich je nach Typ zunehmend gummi-

Farben, Chips und Polygone...

Im Gegensatz zum Super FX in StarWing ist der Co-Prozessor in den neuen FX-Spielen um einiges schneller. Powerte der Super FX 1 noch mit schon beachtlichen 8 Mhz, trotz der Nachfolger mit gewaltigen 21 Mhz und hält sich so die Leistungswaage mit Segas sehr viel teurerem SVP, der allerdings in der Anwendung eingeschränkter ist. Durch die zusätzliche Leistung des Super FX 2 konnte in Stunt Race FX endlich auch verstärkt das wichtige Texture Mapping benutzt werden, bei dem klassische Grafiken auf die eckigen Polygone geklebt werden, die dann sehr viel plastischer und realistischer



Dank Zusatzchip fast wie in der Spielhalle: Virtua Racing auf Mega Drive

Noch vergleichsweise Leistungsschwach: Der FX 1 in StarWing



wirken. Als eines der ersten SNES-Spiele überhaupt benutzt Stunt Race FX den leider sehr seltenen 256 Farb-Modus der Konsole und ist so dem Mega Drive Flitzer Virtua Racing in der Farbv Vielfalt um ein vielfaches überlegen. Einziger Negativ-Punkt der Bonbon-Pracht: Dieser Exoten-Modus bremst die geplagte SNES-Hardware ganz gewaltig – so hatten die Programmierer sichtlich Probleme mit dem sehr aufgesetzt wirkenden Zweispieler-Modus – böse Zungen behaupten, daß er in der Marketing-Retorte geboren wurde – er tauchte erst sehr spät in Vorversionen auf.

STUNT RACE FX



Schleichwerbung: Mario und Kollegen lassen grüßen

ballartig. Anfänger sollten daher erstmal auf den Übungskursen fahren, bevor sie mit dem sehr bodenständigen Allrad-Geländewagen das erste Mal einen Spielstrecken-Kontakt versuchen.

Das eigentliche Spiel besteht hauptsächlich aus dem Speed Trax

POSTIN!

Die knuddeligsten Fahrzeuge der Videospielgeschichte im zweiten Super FX-Spektakel.

Modus, in dem Ihr in typischer F-Zero-Manier gegen drei weitere Fahrer und die Zeit antretet. Nur der jeweils nächste Checkpoint auf der Strecke garantiert weitere Sekunden auf dem Weg zum Ziel. Nach zwei Kursen, in der Bonusrunde, geht eine wilde Zerstörungsfahrt mittels Riesen-Truck los, in deren Verlauf möglichst alles plattgewalzt werden sollte.

Gewählt werden kann zwischen vier sehr leichten Anfänger-Strecken und entsprechend happigeren Experten-Parcours, die Fahrer und Maschine ganz schön fordern. Fangt Ihr mit dem Geländewagen an, liegt nach kurzer Zeit ein Um-

In einer Überschrift läßt sich die zweijährige Entwicklungszeit des Super-FX-Knallers zusammenfassen, denn die wildesten Namenskonstellationen kreuzten in den letzten 13 Monaten die Videospiel-Redaktions-Räume.

Nintendo beging erstmals, wohl durch wilde Ankündigungen von Sega dezent aus der Ruhe gebracht, den Fehler ein sich mitten in der Entwicklung befindliches Spiel auf einer großen Messe vorzustellen. So geschehen letzten Sommer auf der CES. Dort kroch eine noch sehr frühe, ganz auf Science-Fiction getrimmte Super FX 1-Version des Spiels namens 'FX-Trax' auf den Bildschirmen dahin – traurig in allen Belangen und damals von Super-FX-Macher Jez San (Argonaut Software) mit den Worten „Wie kann Nintendo nur diese Version zeigen?“ quittiert. San und seine Kollegen wußten schon damals, wovon sie

Stunt Race FX/ Wildtrax/FX-Trax



sprachen, entwickelten doch größtenteils englische Argonaut-Programmierer unter strikter japanischer Nintendo-Anleitung die komplexen 3D-Welten der Super-FX-Spiele. Kurz darauf verschwand das Spiel wieder von der Bildfläche, doch das einmal geweckte Interesse war kaum niederzuschlagen. Ein halbes Jahr später zeigte Nintendo auf der Las Vegas CES gezwungenermaßen eine schon etwas neuere, wenn auch noch immer frühe Version. Endlich hatten die Autos Augen, das Spiel einen deutlichen Sympathiezuwachs – doch die Steuerung war noch immer eine Katas-trophe. Selbst vor drei Monaten auf der Londoner ECTS riß die aktuelle Version noch manch einen Journalisten zu spöttischen Bemerkungen hin. Im Endeffekt zählt aber mal wieder nur das Ergebnis. Und das lohnt die zweijährigen Mühen ganz sicher – nochmal wird Nintendo nicht ein Spiel schon so früh zeigen...



stieg in in das flotte Coupé oder den schnellen Rennwagen nahe – doch Vorsicht: Die schnelleren Gefährte sind auch sehr viel schwammiger in der Steuerung. Allen gemeinsam sind drei jederzeit verstellbare Fahrer-

▼ NEGATIV! ▼

Sehr gewöhnungsbedürftige Steuerung; 2-Spieler Modus langsam und öde; viele Bugs.

perspektiven, die sehr an Virtua Racing erinnern, und die Boost-Option: Auf Button-Druck legt der Flitzer ganz gewaltig zu – solange der Energievorrat reicht. Leider sind auch die knuddeligsten Autos reparaturbedürftig und werden es umso mehr, je mehr Unfälle und Karambolagen Ihr anrichtet. Sowohl die Boost-Energie als auch den Zustand des Wagens kann man durch Sammeln von Extras auf der Strecke auffrischen und so selbst die härtesten Experten- und Master-Strecken bewältigen. Zusätzlich könnt Ihr Euer fahrerisches Können auf den Stunt-Strecken unter Beweis stellen: Fünf

verschiedene, sehr abgedrehte Szenarien mit abenteuerlichen Schanzen, Hindernissen und anderem wollen bewältigt werden. Zweirad-Fans kommen bei den Free-Trax auf Ihre Kosten: Alles schon geschafften Speed-Strecken können hier ausgiebig mit einem Motorrad abgefahren werden.

Zu guter Letzt bleibt noch der Zweispieler-Modus – leider mit vier eigenen, unspektakulären Strecken ein Stiefkind des Moduls. Nicht nur die zu kleinen Bildschirmanschnitte stören, auch die Abwesenheit von Gegnern und das dezent stärkere Ruckeln treiben Zweispieler-Fans in Mario Karts-Arme. Von diesem sehr enttäuschenden Alibi-Zweispieler-Modus abgese-

hen, hat sich der zweijährige Aufwand gelohnt: Stunt Race FX brilliert als geschickter Mix aller althergebrachter 3D-Rennspielideen: Die Präsentation ist über jeden Zweifel erhaben und läßt dank der sehr bunten und schnellen Grafik die Konkurrenz locker hinter sich zurück. Nintendo-typisch wurde natürlich auch an der Langzeitmotivation gefeilt und die Batterie zum Speichern nicht vergessen. Auch die Menge der Strecken verblüfft – wo andere gerade drei Strecken in satte 16MBit bekommen, packte Nintendo 20 in 8MBit. Kritikpunkte bleiben die un-



In den Bonusrunden wird Eurer Gefährt in einen mächtigen, schwer steuerbaren Truck verladen



Ohne Rücksicht auf Mensch und Material wird durch die Stunt Trax geheizt

gewöhnliche Steuerung und der vernachlässigte Zweispieler-Modus. Solltet Ihr jedoch auch gerne mal alleine unterwegs sein und ein außergewöhnliches Rennspiel neben Mario Kart suchen, dann greift zu Stunt Race FX!

Julian Eggebrecht

Stunt Race FX

Gameplay

Nicht ganz so perfekt wie Mario Kart, dennoch ein klasse spielbares Game voller Gags und Überraschungen.

Dauerspaß

Dank Batterie und prallgefüllten 8 MBit fast unbegrenzter Dauerspaß. Zahlreiche Strecken – kein Konkurrent bietet mehr Abwechslung.

Grafik

Knallbunte 3D-Grafiken, extrem witzige Fahrzeuge und viele Streckendetails – nur etwas flüssiger hätte es noch sein können.

Sound

Treffsicher auf den Autoreib komponiert: Nicht nur die Musiken untermalen gut, auch die röhrenden Effekte sind gelungen.

TOTALI - CHECK

Genre Rennspiel
Levels 20 Strecken
Schwierigkeitsgrad mittel
Continues –
Speicherkapazität 8 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2+

STUNT RACE FX

Mit der großen TOTAL!-Übersicht seit Ihr mal wieder auf der Überholspur und bekommt alle Strecken, Wagen und Features des neuen Rennspiels vorgestellt.



Das Coupé ist ein in allen Belangen mittelmäßiges Fahrzeug. Für Novice-Rennen und Stunt Trax noch einigermaßen geeignet, für Expert und Master aber zu langsam.



Bevor Ihr auf den „2WD“ zurückgreifen könnt, ist dieser Flitzer aufgrund seiner hohen Geschwindigkeit der beste Wagen. Allerdings ist er auch schwieriger zu steuern.



Das Motorrad steht zuerst nur auf den Übungskursen zur Verfügung. Erst wenn Ihr die Master-Strecken durchgespielt habt, könnt Ihr alle Rennen damit fahren.



Der Geländewagen ist sehr langsam und daher für die Speed Trax kaum geeignet. Auf den Stunt Trax ist er wegen seiner Stabilität jedoch unschlagbar.



Die Bonusrunden absolviert Ihr mit einem LKW. Durchfahrt möglichst viele Tore, um Extra-Zeit für das nächste Rennen zu bunkern. Für jede geschaffte Runde werdet Ihr mit einem Extrawagen belohnt. Der Truck ist extrem Träge in Steuerung und Beschleunigung, dafür steht Euch unbegrenzte Boost-Energie zur Verfügung.

BATTLE TRAX

Hier könnt Ihr zu zweit gleichzeitig um die Wette fahren. Es gibt vier Kurse, die Streckenführung ist aber bei allen recht langweilig, und Computergegner gibt es auch nicht.



Eine wahre Rutschpartie erwartet Euch beim Ice Dance, da die schneebedeckten Strecken selbst mit dem „4WD“ kaum zu meistern sind.



Bei Radio-Control macht Ihr Jagd auf die anderen Wagen. In möglichst kurzer Zeit müßt Ihr die Rivalen rammen.

Auf vier Kursen voller Rampen, Schanzen und Hindernissen müßt Ihr vierzig Sterne 'einsammeln'. Wer innerhalb des Zeitlimits alle Strecken absolviert hat, kann in den vier Bonusrunden (Radio-Control) seinen destruktiven Gelüsten fröhnen.

STUNT TRAX

STUNT TRAX



Für Einsteiger am besten geeignet: Im Rock Field ist es am einfachsten, alle Sterne zu ergattern.



Der Blue-Lake-Parcours steht komplett unter Wasser. Hier habt Ihr besonders mit dem Zeitlimit zu kämpfen, da die Fahrzeuge ständig abgebremst werden.



Up'n Down trägt den Namen nicht zu unrecht. Den Rennwagen fährt man hier in Null Komma nix zu Schrott.



Obwohl die Novice-Kurse auch mit dem Coupé zu schaffen sind, solltet Ihr Euch besser schon mal mit der Steuerung des Rennwagens anfreunden.

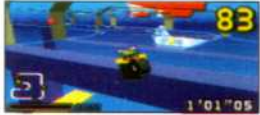


SPEED TRAX

NOVICE



Im Sunset Valley machen Euch enge Kurven in den Tunnels zu schaffen. Zudem müßt Ihr in der letzten Runde mit Steinschlag rechnen.



In den „Halfpipes“ müßt Ihr Euch genau in der Mitte halten, um nicht über den Rand hinausgetragen zu werden.



Nicht nur für Nachteulen: Haarnadelkurven und gefährliche Schanzen sind die Besonderheiten dieser Strecke.



Anfangs liegt der Wald noch im Nebel. Auswirkungen aufs Spiel hat das Ganze allerdings nicht.



Wer in dieser Passage von der Strecke abkommt, muß mit erheblichen Zeitverlusten rechnen.

EXPERT



Die schneebedeckte White-Land-Strecke fordert all Euer fahrerisches Können.



Unangenehme Überraschung: In der letzten Runde kommen Euch übergroße Schneebälle entgegen.



Um nicht zuviel Zeit im Wasser zu verlieren, solltet Ihr Euch die Stellen mit den Boost-Extras gut merken. Auch hier habt Ihr es wieder mit den gefährlichen „Halfpipes“ zu tun.



Um auch die letzte Expert-Strecke (Night Cruise) als Sieger zu beenden, solltet Ihr keines der Repair- und Boost-Extras auslassen.



MASTER



Schon bei der ersten Master Strecke droht ein extrem knappes Zeitlimit. Auf der Hängebrücke ist aufgrund fehlender Seitenbegrenzungen besondere Vorsicht geboten.



Neben altbekannten Widrigkeiten hält die letzte Strecke eine besondere Gemeinheit für Euch parat: Bei diesem riesigen Loch im Boden ist das Rennen oftmals vorzeitig zu Ende.



Besonders enge 180° Kurven und Felsbrocken auf der Strecke... Beim zweiten Mastet Kurs bleibt Euch nichts erspart.

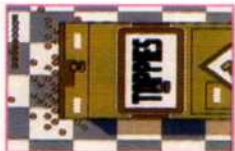
Kleiner Gag der Programmierer: Die StarWing-Staffel stattet Euch bei der „Sky Ramp“ einen Besuch ab.



MICRO MACHINES

NOTE **2+**

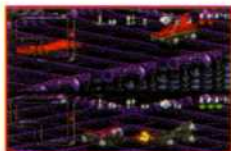
Abwechslung pur: Ob im Formel 1-Flitzer, Panzer, Hubschrauber oder Pick-Up-Truck, bei „Micro Machines“ könnt ihr nahezu jedes denkbare Vehikel steuern. Am besten zu zweit, denn dann macht dieses Fun-Game wahnsinnig viel Spaß. Klasse!



ROCK 'N' ROLL RACING

NOTE **1-**

Knallharte Renn-Action zu fetziger Rockmusik, das ist der Stoff, aus dem Träume sind. Doch „Rock 'n' Roll Racing“ ist kein Traum, sondern völlig real – dafür aber traumhaft gut. Das Abschießen der Gegner macht einfach einen Heiden Spaß. Genial!



SUPER MARIO KART

NOTE **1**

Kaum ein anderes Spiel – egal ob aus dem Renngenre oder nicht – hat bislang für so heiße Gefechte gesorgt wie dieses. Lautes Gegröle, Gelächter und hämische Schadenfreude bestimmen das Bild vor der Kiste. Ein absolut köstliches Game – ein Muß!



Rennspiele

haben seit jeher eine besondere Faszination auf den Spieler ausgeübt. Unser Überblick zeigt Euch, welches Game besonders fasziniert und ganz vorne mitfährt

NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP

NOTE **2-**

Egal ob mit dem SNES auf dem großen Fernseher oder auf dem winzigen Game Boy-Screen: „Nige“ ist immer für ein paar Runden gut. Schnell, Spaßig, actionreich – einfach gut. Die Game Boy-Version dürfen dank Link-Option sogar zwei Spieler genießen.



RENN SPIELE

Spiel	System	Test in Ausgabe	Note
Super Mario Kart	SNES	10/93	1
Rock 'n' Roll Racing	SNES	2/94	1-
Micro Machines	NES	8/93	2+
Nigel Mansell's World Championship	SNES/GB	10/93 12/93	2-
F1 – Pole Position	SNES	12/93	2-
Top Gear 2	SNES	1/94	3+
Formula One Sensation	NES	6/93	3+
Lamborghini American Challenge	SNES	2/94	3+
Super Off Road	SNES	9/93	3
F1 – Pole Position	GB	1/94	3-
GP-1	SNES	9/93	3-
Nigel Mansell's World Championship	NES	12/93	3-
Battle Cars	SNES	5/94	4+
Test Drive 2	SNES	7/93	4
Aguri Suzuki F-1 Super Driving	SNES	7/93	4-
Exhaust Heat 2 (Japan-Import)	SNES	8/93	1-
F-Zero	SNES	Demnächst als TOTAL!-Classic	

F1 – POLE POSITION

NOTE **2-**

Der realistischste Vertreter des Rennspiel-Genres kommt von UBI Soft. Wer sich einmal an die knifflige Steuerung gewöhnt hat, der bekommt ein realistisches Spiel mit Reifenverschleiß, Schäden am Fahrzeug, Dreher bei Crashes und Windschatten-fahren geboten.



TOP GEAR 2

NOTE **2-**

Kinderleichte Steuerung und viel Action zeichnen den Nachfolger von „Top Gear“ aus. Viele Extras, Dutzende von Strecken, Zweispieler-Split-Screen-Modus und ein Fahrerfeld von 20 insgesamt Autos sorgen für langanhaltende Kurzweil.



GP-1

NOTE **3-**

Der Exot unter den Rennspielen ist „GP-1“. Warum? Nun, weil bei allen anderen Vertretern der Sparte mit vier Rädern um die schnellsten Runden gekämpft wird. Bei GP-1 hingegen geht's mit Feuerstühlen zur Sache. Für Motorrad-Freaks sicherlich klasse.

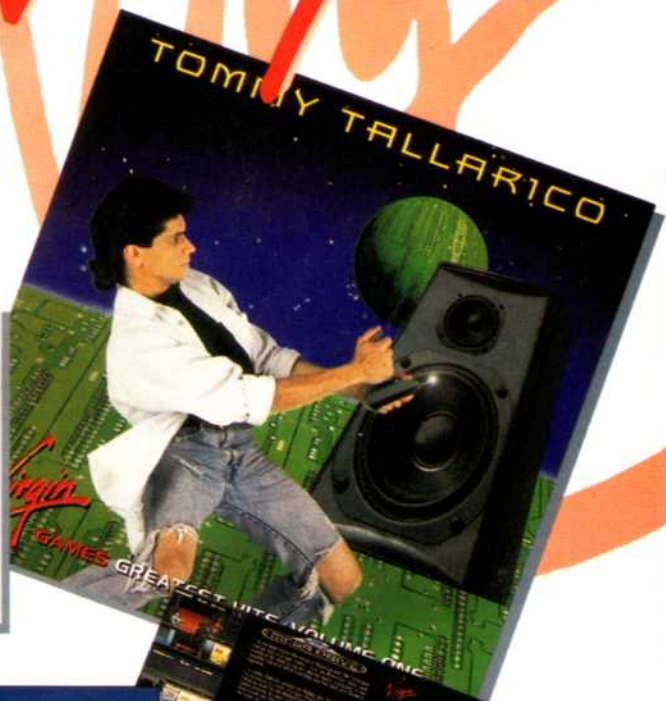


The Sound of Virgin



TOTAL!

Ihr findet die Musik der Spiele von Virgin Interactive Entertainment schon immer klasse? Ihr wolltet die heißen Sounds aus 'RoboCop vs. The Terminator' und 'Cool Spot' schon immer einmal auf 'ner silbernen Scheibe haben? Kein Problem, denn EMI, Virgin und TOTAL! lassen 50 coole CDs mit den größten Hits von Tommy Tallarico springen.



Was Ihr machen müßt, um gewinnen zu können?

Ganz einfach:

Nennt uns mindestens drei Spiele von Virgin Interactive Entertainment

TOTAL!

Ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben oder in einen Umschlag stecken, frankieren und ab geht die Post! Und zwar an:
MVL GmbH, Sound of Virgin, Heilwigstrasse 39, 20249 Hamburg.
Einsendeschluß ist der 15. August 1994.
 Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, Mitarbeiter von Virgin, EMI und TOTAL! dürfen leider nicht mitmachen.

Name und alter	
Straße	
PLZ/Ort	
Lösung	

SNES

1 Spieler

Nintendo

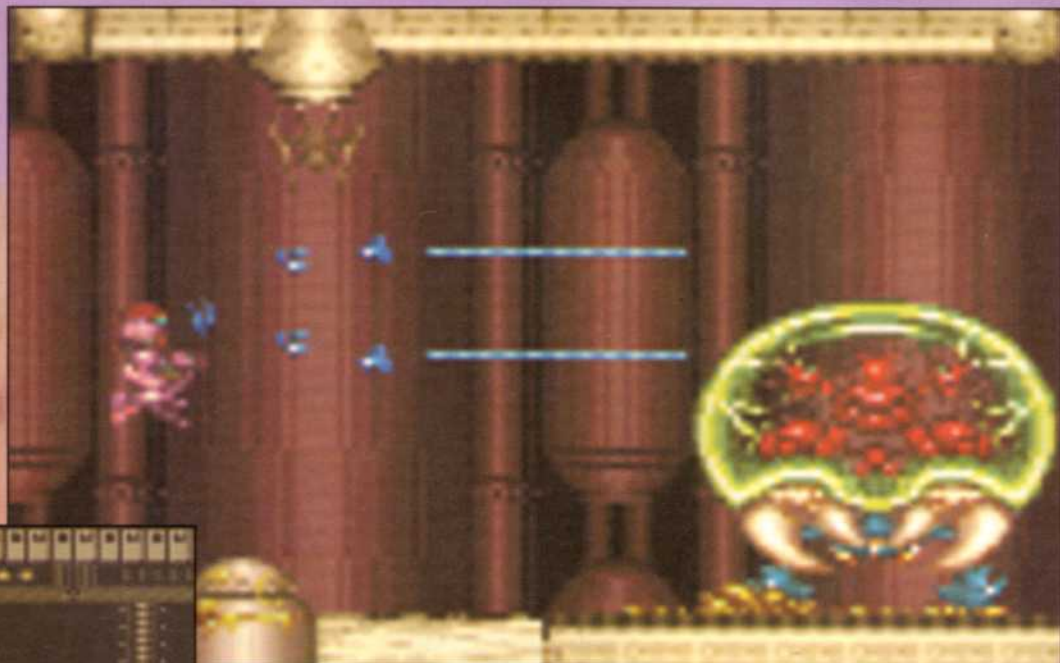
DM 120



oftwarehäuser gibt es wie Sand am Meer. Aber warum schafft es eigentlich niemand, den Qualitätsstandard von Nintendo zu erreichen? Ob Mario, Zelda oder Fox McCloud, kein Serienheld geht in Produktion, wenn das dazugehörige Spiel nicht nahezu perfekt ist. Wer unseren Preview in der vorletzten Ausgabe gelesen hat, weiß, daß für die neuen Abenteuer der berühmten Weltraumheldin Samus Aran Ähnliches zu erwarten war. Und wie es aussieht, haben wir Euch nicht zuviel versprochen. Vor acht Jahren begeisterte das

SUPER METROID

Samus Aran ist zurück. Doch nicht einfach nur in Metroid 3, nein, denn dies ist sogar „Super Metroid“! Wie super? Seht selbst! Die Gewinnerin zur ‚Spiel-des-Jahres‘-Wahl jedenfalls scheint bereits festzustehen. Und auch Ihr werdet bald sagen: „Denk ich an Samus in der Nacht, dann bin ich um den Schlaf gebracht!“



Obwohl es hier links nach reichlich Action aussieht: Super Metroid ist kein reines Simpel-Spiel nach dem Motto: „Wenn's sich bewegt, erschieß' ich's“!

Plattform-Action-Strategiespiel ‚Metroid‘ NES-Besitzer überall im Universum (naja, fast jedenfalls). Damals mußte Samus Aran zum ersten Mal dem Planeten Zebes einen Besuch abstatten, um Mother Brain und ihren Weltraumpiraten zu zeigen, was eine Harke ist. Jene wollten nämlich mit Hilfe der



Die Trilogie von Samus und Ihrem heldenhaften Kampf!

I FIRST BOTTLED THE METROIDS ON PLANET ZEBES. IT WAS THERE THAT I FOILED THE PLANS OF THE SPACE PIRATE LEADER MOTHER BRAIN.



Im Vorspann wird die Geschichte von Samus und den Metroiden noch einmal wiederholt.

Vorzeitig flüchtet das finstere Flugalien. Furchtlos folgt Samus auf dem Fuße.





Hätte sie Samus heut' erwartet, hätte sie Kuchen da ... Auf unangemeldete Überraschungsbesuche reagiert Mutter Hirn jedoch recht ungehalten.

POSTIV!

Perfekt spielbar, enorm abwechslungsreich, genialer Levelaufbau, einwandfreie Steuerung, niemals unfair!

NEGATIV!

Okay, die Grafik ist nicht das Gelbe vom Ei, aber auch das kann einem das Spiel nicht vermiesen.

Metroiden die Galaxis erobern. Nur wer diese Aufgabe erfolgreich beendet hatte, erlebte im Abspann eine Überraschung: Samus nahm den Helm ab und entpuppte sich als Frau. (Soweit scheint die deutsche Nintendo-Niederlassung nie gekommen zu sein, ist doch in der Anleitung permanent die Rede von einem männlichen Helden.) Ein paar Jahre später erhielt sie auf dem Game Boy den Auftrag, das Übel an der Wurzel zu packen und die Metroiden selbst auszurotten. Aus Rücksicht auf das intergalaktische Artenschutzabkommen wurde eine Metroiden-Larve verschont und bei einer Forschungsstation abgeliefert.

HEUTE SCHON EIN ALIEN GEJAGT?

Im Prolog des dritten Teils müßt Ihr hilflos mit ansehen, wie Weltraumpirat Ridley sich des letzten Metroiden bemächtigt. Und wieder ist Ripley die einzige, die die Aliens aufhalten kann ... Moment, falscher Film. Also, Samus Aran kann als einzige die Metroiden-Gefahr stoppen. Gewisse optische sowie inhaltliche Parallelen zu dem Kultfilm lassen sich aber nicht leugnen.

Anfangs sind die Fähigkeiten unserer Weltraum-Amazone sehr begrenzt. Ständig trifft sie auf Hindernisse, die nicht zu überwinden sind. Seien es Türen, für die der rechte „Schlüssel“ fehlt, Gänge, die zu niedrig oder Abgründe, die zu weit sind. So gibt es vorerst keine Möglichkeit, von dem vorgegeben Weg abzuweichen. Mit

Auffinden des Morphing-Balls ändert sich schlagartig die Situation. Hier kommt nämlich das ins Spiel, was Super Metroid von anderen Actionspielen unterscheidet. Während man gewöhnlich Extras nur braucht, um die zahlreichen Gegner effektiver rösten zu können, werden bei Super Metroid durch neue Ausrüstungsgegenstände völlig neue Gebiete erschlossen. Ein Beispiel: Rechts vom Startpunkt blockiert eine rote Tür den Weg. Wenn man endlich ein „Raketen-extra“ gefunden hat, um die Tür zu öffnen, versperrt kurze Zeit später eine grüne Tür den Weg. Hat man diese schließlich hinter sich gelassen, steht man vor einem vorerst unüberwindlichen Wassergraben und so weiter.

Obwohl das Genre ein völlig anderes ist, läßt sich dieses Prinzip am besten mit Zelda vergleichen. Auch dort war es so, daß durch ein neues Extra neue Gebiete erschlossen wurden. Durch diesen (genialen) Spielaufbau wird man praktisch vor den Monitor gefesselt. „Nur noch schnell schauen, was hinter der nächsten Tür ist ...“ – „Wow, ein neues Extra, das kann ich doch vielleicht dahinten einsetzen ...“. Das macht so süchtig, daß es fast unmöglich ist, das Joypad zur Seite zu legen, bevor man Super Metroid durchgespielt hat. Und dafür sollte man sich schon ein verlängertes Wochenende nehmen. Da am Ende angegeben wird, wieviel Prozent

aller Extras gefunden wurden und man bei kürzerer Spielzeit einen besseren Abspann präsentiert bekommt, wird das Modul anschließend noch nicht gleich in der Ecke landen.

Ein kleiner Tip: Trotz Automapping-Funktion kann es nicht schaden, nebenbei ein paar Notizen zu machen, welche Räume man noch nicht komplett abgesucht hat und wo noch weitere Geheimgänge zu finden sein könnten.

GEHEIME GÄNGE UND GRUSELIGE GRAFIK

Die sechs riesigen Level sind nämlich nicht linear aufgebaut, sondern an mehreren Stellen untereinander verbunden. Doch erst ganz zum Schluß, nachdem Ihr vier gewaltige Levelendgegner beseitigt habt, könnt Ihr in das letzte Areal zu Mother Brain vordringen. Dort erwarten Euch ein heißer Endkampf – und ein paar Überraschungen. Wie schon im Preview erwähnt und auf den Bildschirmfotos unschwer zu erkennen, fällt die Optik des Spiels ein wenig aus dem Rahmen. So farblos hat man das SNES selten gesehen. Das wird auch nicht durch Spezialeffekte wie steigende Lava, wabernde Wassermassen oder den Röntgen-



NES-Veteranen/-innen können sich auf ein Wiedersehen mit alten Bekannten freuen. Der gute Kraid scheint inzwischen Selbstversuche mit Wachstumshormonen gemacht zu haben. Wohl zu viele Godzilla-Filme gesehen!



Seine Behausung oben haben wir mühsam und aufwendig aus sechs Einzelbildern zusammengesetzt. (Was tun wir nicht alles für Euch!)



Mother Brain hat Ihren Thronsaal und Ihr Aussehen liebevoll rekonstruiert lassen. Aufmerksame Beobachter werden die Überreste Ihrer Original-Behausung im „X-Ray“-Bild auf der nächsten Seite wiedererkennen.



SUPER METROID

Die komplette, einhundertprozentige Ausrüstung von Samus Aran – weltexklusiv und selbstverständlich „ungecheated“ in Eurer TOTAL!



Der Eisstrahler verwandelt Gegner in Plattformen



Bisher gab es sie noch nie im Bild zu sehen: die Geheimnisse des Charge-Beams. Er kann jeder Waffe ...



... eine neue Funktion verleihen. Leider sind diese Super-Waffen allesamt relativ nutzlos (sorry!).



Wer immer hübsch artig ist, wird vielleicht mit dem Hyper-Beam belohnt



Schwerer zu Pflugscharen! Mit einer speziellen Technik lassen sich Super-Raketen und Bomben in Lebensenergie umwandeln



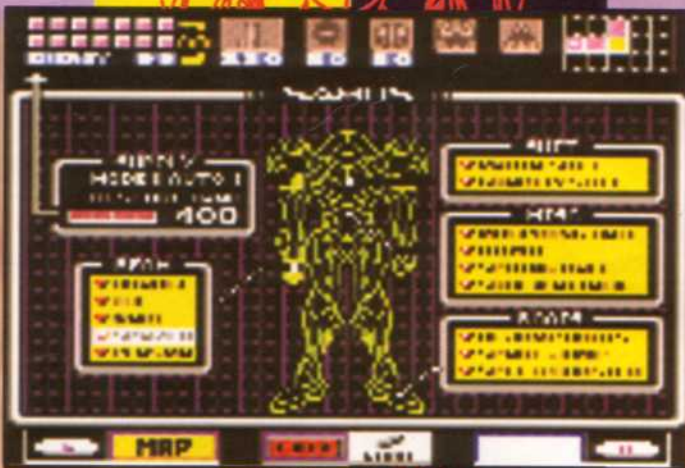
Neben dem praktischen Eindruck, den sie auf Gegner machen, haben Raketen, Super-Raketen und Super-Bomben ...



... noch einen netten Nebeneffekt. Fünf Raketen öffnen rote Türen, eine Super-Rakete öffnet grüne (und rote) Türen ...



Der X-Ray (Röntgenstrahl) gewährt tiefe Einblicke: kein Geheimnis ist vor ihm sicher



Schon im ersten Teil konnte sich Samus in einen Ball verwandeln. Also kann die Idee wohl kaum von Turricon geklaut sein, wie manche behaupten!



Dank des Speed-Boosters kann nichts und niemand Samus aufhalten. Auch massive Wände sind da kein Hindernis



Besser als Air Jordans! Die High-Jump-Boots verleihen Euch Super-Sprungkraft



Ein netter Nebeneffekt des Speed-Boosters ist der Super-Mega-Hypersprung (oder so)



...und Super-Bomben sind der Schlüssel zu den gelben Türen



Der Grappling-Beam bringt Euch über die tiefsten Abgründe



Modebewußt! Im Laufe des Spiels erkämpft sich unsere Heldin zwei neue ...



... Kampfanzüge. Mit dem Varia-Suit sind auch Lava-Höhlen passierbar, der Gravity-Suit erschließt die Unterwasserlevel.



Die Screw-Attack ist die ultimative Waffe



SUPER METROID

Dieser nette japanische Herr ist neben Shigeru Miyamoto das zweite As im Ärmel des Nintendo-Bosses Hiroshi Yamauchi. Gumpel Yokoi steht seit 1969 im Dienste von Nintendo und ist maßgeblich am Aufstieg der Firma vom Spielkartenhersteller zum Mega-Unterhaltungsgiganten beteiligt. Als Chef der über 30 Mann



starken Abteilung R&D (Research & Development) 1 war Yokoi-San u.a. verantwortlich für die Entwicklung des Game Boys. Zudem entstanden unter seiner Regie die drei GB-Mario-Abenteuer und natürlich das Original-Metroid. Neuester Geniestreich: der Super Game Boy (s. TOTAL! 7).

strahler gerechtfertigt. Ein Grund dafür ist sicherlich, daß der Hauptgrafikdesigner vorher nur an 8-Bit-Spielen gearbeitet hat, z.B. Metroid oder Super Mario Land. Vielleicht hätte Nintendo jemanden fragen sollen, der sich mit 256 Farben auskennt... Die opulenten 24 MBit des Moduls sind jedenfalls kaum gerechtfertigt. Zu vermuten ist vielmehr, daß das Spiel auch in viel weniger Speicher gepaßt hätte. Wahrscheinlich handelt es sich allein um eine firmenpolitische Entscheidung, um Sega Paroli bieten zu können, die ja neuerdings mit immer größeren Mammutmodulen protzen. Leider scheint es sich immer noch



Ein Wunder der plastischen Chirurgie: Samus Aran 1986 und heute! Manch alternde Hollywood-Diva würde vor Neid erblassen!

nicht rumgesprochen zu haben, daß mehr Speicher nicht gleichbedeutend mit besseren Spielen ist... Wie dem auch sei, bevor wieder Waschkörbeweise Leserbriefe eingehen („Warum hat das Spiel denn eine glatte Eins, wo es doch in Grafik nur eine Vier hat?“): Entscheidend für die Gesamtnote sind Gameplay und Dauerspaß, Grafik und Sound können (!) im Zweifelsfall die Note verändern! Nachdem man mehrere Stunden davor gesessen hat, fängt die Grafik sogar an, zu gefallen. Zumindest muß man zugeben, daß sie irgendwie zur düsteren Atmosphäre des Spiels paßt. So, nachdem das geklärt ist, noch ein paar Worte zum Sound. Nicht Melodien im eigentlichen Sinne, sondern bedrohliche Hintergrundsounds und düstere

Sphärenklänge begleiten den Spieler auf seinen langen Wegen und tragen enorm zur Spannung bei. Wir empfehlen: SNES an die Stereoanlage anschließen, Kopfhörer auf und Super Metroid im dunklen Zimmer spielen...

Fazit: Super Metroid ist eines der besten Spiele auf dem Super Nintendo und zweifellos das beste Action-Adventure (oder wie man diesen Genre-Mix auch immer bezeichnen mag) zur Zeit, mit ähnlichem Sucht-Effekt wie ‚Zelda‘ oder ‚Super Mario World‘. Klar, daß nicht ganz soviel Abwechslung geboten wird, aber mehr ist in diesem Genre beim besten Willen einfach nicht machbar. An diesem Meilenstein müssen sich alle folgenden Spiele messen lassen. Sicherlich werden sich auch einige Spieldesigner hier ein paar Ideen ausborgen – wie auch schon damals bei ‚Metroid‘ geschehen. Überraschend ist auf jeden Fall die Spielbarkeit, die, wie schon gesagt, niemand so hinbekommt wie Nintendo selbst.

Klaus-Dieter Hartwig



Super Metroid

Gameplay



Genial, fantastisch, bombastisch, plastisch und elastisch (?); mehr ist aus diesem Genre wahrscheinlich nicht mehr herauszuholen.

Dauerspaß



Legt schon mal Traubenzucker und Vitamindrinks bereit: Unter einem durchgespielten Wochenende läuft hier gar nichts!

Grafik



Das Positivste, was man darüber sagen kann: Mit der Zeit gewöhnt man sich dran.

Sound



Keine gewöhnlichen Musikstücke, sondern düstere Backgroundsounds, die hervorragend zur Atmosphäre des Spiels passen.

TOTALI - CHECK

Genre Action/Adv.
Levels 6 (GROSS!!)
Schwierigkeitsgrad mittel
Continues Batterie
Speicherkapazität 24 MBit
Erhältlich ab sofort



GAMEPRO

AKTUELL • UNABHÄNGIG • KRITISCH

DIE GANZE WELT DES VIDEO SPIELS

SUPER NES

MEGA DRIVE

JAGUAR

3DO

CD-I

... und vieles mehr!

GAMEPRO

Amerikas No.1 Videospielmagazin
jetzt als deutsche Ausgabe.

IM ZEITSCHRIFTENHANDEL
ab 26.
August
IM ZEITSCHRIFTENHANDEL

DM 130

*Die tapferen Kämpfer
für Freiheit und
Gerechtigkeit ziehen
in den Kampf*



Wer von uns hat noch nicht davon geträumt, daß wir eines Tages Kolonien auf fremden Planeten haben. Mit diesem Game könnt Ihr sogar eine eigene leiten!



Der Angriff der Killertomaten ist schon in vollem Gange

UTOPIA



Es ist gar nicht mehr so lange hin, bis unser geliebter Heimatplanet unbewohnbar wird. Durch maßlosen Raubbau und gigantische Umweltverschmutzung entziehen wir uns selber die Lebensgrundlage. Die ersten Konsequenzen bekommen wir schon zu spüren. Das Ozonloch verdirbt die Freude an der Sonne, und richtige Jahreszeiten haben wir auch schon seit Jahren nicht mehr erlebt. Trotzdem wird

*Euer
Handels-
screen*

Euer
Handels-
screen

weiter der kostbare Regenwald abgeholzt, nur um Weideland für riesige Rinderherden imperialistischer Großkonzerne zu schaffen. Die Reihe unserer Verbrechen gegen die Natur ließe sich endlos fortsetzen, denn auch wir achten viel zu wenig auf unsere unmittelbare Umge-

Sternen und die Errichtung von Kolonien. Dies ist nicht nur die Einleitung zu „Utopia“ sondern auch ein sehr ernst gemeinter Aufruf, darüber nachzudenken, wie wir weiterhin mit unserem (bislang) einzigen Planeten umgehen. Wenn Ihr eine Möglichkeit seht, die Umwelt zu schützen, dann tut es und diskutiert auch mit Euren Eltern darüber. Denn ohne Erde sterben wir alle!

Doch kommen wir zu Utopia. Gleich nach dem Anschalten stellt Ihr erfreut fest, daß es Gremlin gelungen ist, eine komplett

Optionen und mögliche Ereignisse werden hier intensiv besprochen. Wenn Ihr Euch bereit fühlt, steht einem kleinen Probespiel eigentlich nichts mehr im Wege. Ihr beginnt mit einer Handvoll überlebenswichtiger Gebäude und etwas Geld. 100 enthusiastische Siedler stehen bereit, um alle Eure Befehle auszuführen.

Das Spielfeld erinnert stark an das von Populous. In einem (auf der Spitze stehenden) Quadrat seht



bung. Die entstandenen Schäden sind teilweise schon irreperabel, und wahrscheinlich ist die einzige Möglichkeit, die uns noch bleibt, der Flug zu den



*Drei Verschiedene
Radarschirme geben
Euch über eigene und
fremde Streitkräfte,
Bebauung und Rohstoff-
vorkommen Bescheid*

*Wenn Ihr ein Gebäude
errichtet, wird für die
Dauer der Bauzeit ein
hübsches Gerüst
aufgestellt*



deutschsprachige Version herauszubringen, denn Utopia begrüßt den heimischen Spieler in seiner Landessprache. Spätestens jetzt sollte der Strategiespiel-Unerfahrene mal einen Blick in die umfangreiche und sehr ausführliche Anleitung wagen. Sämtliche

[illegible]

Ihr das Gelände des fremden Planeten und die Gebäude Eurer Kolonie. Eine Leiste mit verschiedenen Icons ist an der unteren Seite angebracht, und wenn Ihr mit Maus spielt, befindet sich rechts noch ein Feld mit Richtungspfeilen. Den oberen Bildschirm-

rand nimmt eine Statuszeile mit den wichtigsten Infos ein. Euer Ziel ist es, die Kolonie auf 100% Zufriedenheit zu bringen. Dazu braucht Ihr natürlich Geld. Zu Beginn Eurer Mission unterstützt Euch noch die Erde, aber ihre Zahlungen werden mit der Zeit immer geringer, so daß Ihr Euch später selber mit Steuern und Handelsgewinnen versorgen müßt. Mit diesem Geld könnt (und müßt) Ihr dann Wohnungen (für je 50 Leute), Krankenhäuser (zur Geburtenkontrolle), Laboratorien (für Erfindungen), Energieerzeuger



könnt. Nur leider wird auch dieser Markt von Angebot und Nachfrage beherrscht. Nicht immer bekommt man, was man braucht und manchmal nur zu überhöhten Preisen. Ein weiterer nicht zu unterschätzender Faktor sind die einheimischen Aliens. Ihr Gefahrenpotential ist von Level zu Level unterschiedlich und bewegt sich zwischen „kaum der Rede wert“ und „extrem gefährlich“. Um dieser Gefahr begegnen zu können, müßt Ihr sowohl die militärische Forschung als auch die Spionage großzügig unterstützen. Nur so bekommt Ihr die nötigen Infos und Waffen in die Hand, um den ultimativen Vernichtungsschlag zu führen. Nur wenn Ihr es schafft, ein Gleichgewicht zwischen allen

Nicht schlecht, so 'nen psychodelischen See hält ich auch gern zu Hause.

burtenkontrolle), Laboratorien (für Erfindungen), Energieerzeuger



(Kraftwerk oder Solar), Minen (für Rohstoffe), Lufterzeuger (zum Atmen, was sonst), Farmen (für Nahrung) und vieles mehr, wie z.B. militärische Produktionsstätten

POSTIV!
Deutsche Texte, steigender Schwierigkeitsgrad, Batteriespeicher, viele Gebäude, gute Anleitung.

NEGATIV!
Leichte Bugs, Spielscreen könnte größer sein, sonst gibt es nichts zu mäkeln.

bauen. Doch Vorsicht: Die meisten Gebäude sind ziemlich teuer, also sollte man sich vorher überlegen, was man wirklich braucht. Dazu könnt Ihr Eure sechs Berater befragen, welche Euch Auskunft und gute Ratschläge über sämtliche Vorgänge in der Kolonie ge-

Faktoren zu schaffen, werden Eure Kolonisten sich wohlfühlen, und das ist immer noch Euer primäres Ziel. Über Utopia läßt sich eigentlich nicht viel Negatives sagen. Viele verschiedene Gebäude plus zusätzliche Entwicklungen und Verbesserungen sorgen für genügend Komplexität. Die Aliens lassen Euch niemals in einen Trott fallen, da sie immer wieder unerwartet zurückkommen und Euch fordern. Das Areal ist reichlich bemessen, und es dauert wirklich sehr lange, alles



ben können. Befragt sie regelmäßig, denn wenn sie sich von alleine melden, ist schon ein Schaden entstanden. Erwirtschaftete Überschüsse können im Handelsmenü günstig abgestoßen werden, genauso wie Ihr bei Bedarf Produkte ankaufen



zu bebauen. Dank der Berater steht Ihr nie alleine vor unlösbaren Problemen. Ihr könnt auch nach Erreichen der 100% unbegrenzt weiterspielen, aber auch jederzeit in einen beliebigen anderen Level wechseln, usw. usw. Einige Mängel sind allerdings schon vorhan-

Kleine Gebäudeauswahl



Was Ihr hier seht, ist nur eine kleine Auswahl aller zur Verfügung stehenden Gebäude. Allerdings müssen man-

che erst von Euren

Wissenschaftlern erfunden oder entsprechend weiterentwickelt werden. Es lohnt sich also in jedem Fall, möglichst viel



Geld in die Forschung zu steck-

ken. Mit dem Raummoos-Konverter z.B.

könnt Ihr dann auf bislang unbebaubaren

Flächen billig Sauerstoff gewinnen. Eine

andere nützliche Weiter-

entwicklung sind die Solargeneratoren,

die die doppelte Energieausbeute, -im Ge-

gensatz zu ihren Vorläufern-,

bringen. Die verbesserten Raketen treffen an-

tem und

Flak verjagt jeden

Deinem Luftraum.

vernichtet feindliche

Feinde schon von wei-

Zwillingslaser-

Angrifer aus

Die Landmine

Panzer

beim Überqueren. Aber dies al-

les (und noch mehr) gibt es nur

gegen hohe Forschungsgelder.

den. So hätte der Spielausschnitt ruhig größer sein können, es gibt nur einen Batteriespeicherplatz, die deutsche Übersetzung ist manchmal etwas hakelig, der Text

ren und Ihr bei Sim City die Komplexität vermißt, dann ist Utopia genau das Richtige für Euch.

Maris Feldmann

Utopia

Gameplay



Mit der Maus läßt sich Game noch schneller und besser steuern als mit dem Pad. Aber auch ohne Maus ist das Handling in Ordnung.

Dauerspaß



Da Ihr praktisch unendlich lange in jedem Level spielen könnt, läßt Euch dieses Game so schnell nicht mehr los.

Grafik



Die Grafik ist weder besonders schön noch besonders abstoßend, etwas mehr hätte sicherlich nicht geschadet.

Sound



Am Anfang ganz nett, aber wenn Ihr das Spiel besser kennt, braucht Ihr die Warngeräusche nicht mehr und könnt die Anlage einschalten.

TOTAL! - CHECK

Genre Strategie
Levels 10
Schwierigkeitsgrad steigend
Continues -
Speicherkapazität 4 MBit
Erhältlich ab August



Endlich die Beförderung!

stürzt das gesamte Spiel ab. Außerdem könnt Ihr manchmal an ganz normalen Stellen nicht bauen. Da hilft nur abspeichern und neu starten. Wenn Euch solche Kleinigkeiten nicht stö-

Dieses Erdbeben riß eine Lücke in Eure Stadtmauer. Jetzt droht ein massiver Sturmangriff.



POPU

Göttervater Zeus von der weiblichen lassen.



Es fließt göttliches Blut durch Eure Adern. Ihr seid bärenstark und unsterblich. Doch die Herren des Olympos wollen keinen Juniorpartner. Also müßt Ihr um Euren Platz über den Wolken kämpfen – im Duell Gott gegen Gott. Zu Beginn des Kampfes habt Ihr eine handvoll Siedler unter Eurer Kontrolle, welche sich an einem Eckchen des Spielfeldes niedergelassen hat. Auf der anderen Seite leben die Anhänger der Gegenseite. Diese gilt es in der unvermeidlichen Schlacht auszuwischen.

Wachstum ist der Schlüssel zum Sieg

Doch zuerst empfiehlt es sich, das eigene Volk zu vergrößern. Dazu müßt Ihr Berge einebnen und Meere trockenlegen, um für Eure Menschen Ackerland zu erschaffen. Je mehr Felder eine Siedlung besitzt, umso schneller wächst die Zahl der Einwohner. Zudem produziert jeder Anhänger eine kleine Menge Manna, die dem jewei-

ligen Himmelsboß als Energie zu Verfügung steht. Wozu nun diese? Nun, auch ein Gott braucht Nahrung. Ohne selbige hat er keine Kraft für Wunder und Katastrophen. Und davon stehen Euch bis zu 29 verschiedene zur Verfügung, die jeweils eine ganz bestimmte Menge Manna verbrauchen. Recht billig ist ein simpler Blitz, mit dem sich mißliebige Feinde an Ort und Stelle erschlagen lassen.

Ein komplettes Gewitter kostet schon etwas mehr, verwüstet dafür aber gleich einen ganzen Landstrich. Noch wirksamer ist ein geschickt platzierter Sumpf, der Dutzende Feinde verschlingen kann. Ähnlich wirken Giftpilze. Diese vermehren sich nach dem 'Game of Life'-Prinzip. Wenn Ihr sie im richtigen Muster anpflanzt, breitet



sich die tödliche Plage explosionsartig aus. Experimentieren ist Trumpf, denn jede kleine Änderung bei der 'Aussaat' kann die Wirkung enorm steigern. Die Krönung aller Katastrophen ist jedoch ganz klar ein Vulkan. Dieses feuer- und lawaspeieende Ungetüm entvölkert ganze Kontinente und hinterläßt nichts als eine unbewohnbare Wüste. Obwohl dieser Zauber enorm viel kostet, ist so ein Taschen-Vesuv jeden Manna-Punkt wert. Eine ganz andere Waffe sind Helden. Um

einen solchen zu erschaffen, müßt Ihr zuerst möglichst viele eigene Menschen an einem Ort zusammenströmen lassen, die sich dort zu einem Männchen verschmelzen. Diesen verwandelt Ihr dann in eine von vier antiken Gestalten, die wie Raubtiere in das Lager des Gegners eindrin-

NEGATN!
Sound und Grafik nur Durchschnitt. Mehr gibt es glücklicherweise nicht zu vermeiden.

Ein gegnerischer Herkules bei der Arbeit. Gleich gibt's Zoff!



Der Krieg der Götter - ein Kampf ohne Gnade

Wer mit seinem Feind zu nachsichtig ist, darf sich nicht wundern, wenn dieser jede Verschnaufpause zu einem Gegenschlag nutzt.



Ein gutgezielter Blitz schafft Euch mit wenig Energieverlust gegnerische Helden vom Hals



Angriff der Giftpilze: Jedes Männchen, das dieser grünen Plage zu nahe kommt, wird verschlungen



Ein Vulkan! Normalerweise ist diese Waffe kriegsentscheidend. Es gibt kaum ein Gegenmittel.

POLOUS II

konnte wieder einmal nicht die Finger
Hälfte seiner sterblichen Untertanen

Ein Seitensprung mit Folgen.



gen und dort blutige Ernte eingefahren. Herkules hat Oberarme wie Baumstämme, ist dementsprechend stark und leider ein wenig dumm. Stellt irgendwo einen Sumpf hin – er rennt garantiert hinein.

Odysseus wiederum ist deutlich schlauer und umgeht alle Hindernisse. Die

Waffen einer Frau nutzt Helena, die so schön ist, daß ihr alle Menschen folgen, die sie auf ihrer Reise durch das Feindesland trifft. Der gefährlichste aller Helden ist jedoch Adonis. Nach jedem Sieg teilt er sich in zwei neue Krieger mit halber Stärke. Wenn Ihr vor der Umwandlung genug Menschen

verschmolzen hat, ist Adonis so mächtig, daß er wie eine Lawine über Eure Gegner rollt und alles Leben auslöscht. Diese Katastrophen kontrolliert Ihr über mehrere Menüleisten, die in Untergruppen aufgeteilt sind. Wenn Ihr beispielsweise einen Flammenregen loslassen wollt, klickt Ihr erst die Feuergruppe und dann das entsprechende Icon an!

Maussteuerung inklusive

Am besten steuert sich Populous II natürlich per Maus. Es geht aber auch ohne, denn mit ein wenig Übung stellt auch die Steuerung mit einem Joypad keine Schwierigkeit dar.

Nach jedem Sieg erhaltet Ihr eine bestimmte Anzahl an Blitzen, die Ihr auf mehrere Fähigkeiten verteilen könnt. Ein Gott mit hundert Blitzen auf 'Vegetation' kann viel größere Sumpfgebiete entstehen lassen als ein Anfänger auf diesem



Keilerei im Grenzgebiet. Nur eine Figur wird die Staubwolke heil verlassen

Gebiet. Zudem erhaltet Ihr ein Codewort, in dem nicht nur Eure Stärken und Schwächen gespeichert sind, sondern auch die An-

Populous II auf das SNES hat Imagineer ein kleines Wunder vollbracht. Bei der Berechnung der vielen Hundert Figuren kann sich das Nintendo nämlich nur auf seinen recht lahmen Hauptprozessor stützen. Die mächtigen Grafik- und Sound-Chips helfen bei einem solchen Game recht wenig. Tatsächlich ist das Game jedoch kaum langsamer als die furiose Amiga-Version.

Selbst wenn die Karte vor Überfüllung zu platzen droht, bleibt das Game absolut spielbar. Der unvermeidliche Geschwindigkeitsverlust hält sich in Grenzen. Wen stört es da schon, daß die Grafik und der Sound nur durchschnittlich sind? Ein weiterer kleiner Wunsch bleibt unerfüllt: Der Zweispieler-Modus hat die Umsetzung nicht überlebt. Aber das wäre dann auch zuviel des Guten gewesen.

Martin Klugkist



Tolle Umsetzung auf das SNES. Spitzen-Gameplay und hohe Motivation. Ein Spiel der Götter.

Populous II

Gameplay

Göttlich, einfach göttlich. Das Spiel wird Euch fesseln. Tolle Steuerung, geniale Programmierung.

Dauerspaß

Nehmt Euch drei Wochen Zeit oder laßt die Finger von diesem Game. Suchtgefahr höchster Vollendung

Grafik

Nicht toll, aber übersichtlich. Die Originalgrafik wurde im Wesentlichen übernommen.

Sound

Mehr als das dumpfe Dröhnen des permanenten Herzschlages ist nicht zu hören. Läßt sich leider nicht abschalten.

TOTAL! - CHECK

Genre Strategie
Levels 48
Schwierigkeitsgrad mittel
Continues per Paßwort
Speicherkapazität ?? MBit
Erhältlich ab sofort



TOTAL! CHARTS

„NHL Hockey '94 ist für meine Begriffe das gelungenste Spiel von Electronic Arts und auch das beste Sportspiel, das ich kenne. Noch nie war Eishockey spannender!“



Patrick Münch
NHL Hockey '94

Vormonat auf Platz 7
Seit 1 Monaten drin

10

YOUNG MERLIN



Vormonat auf Platz 8
Seit 6 Monaten drin

11

SUPER MARIO KART



Vormonat auf Platz 11
Seit 2 Monaten drin

12

MEGA MAN X



TOTAL! CHARTS

„Ich liebe Ballerspiele, doch das ist einfach das Beste von allen. So ein kleiner knuddeliger Roboter, der die Bösen bekämpft. Echt zwerghenmäßig!“



André Lyskowski
Mega Man IV

Vormonat auf Platz 1
Seit 14 Monaten drin

1

SUPER MARIO BROS. 3

NES



Vormonat auf Platz 2
Seit 2 Monaten drin

2

PIRATES!



Vormonat auf Platz -
Diesen Monat Neu drin

3

ALFRED CHICKEN

NEU!

Vormonat auf Platz 1
Seit 5 Monaten drin

1

ZELDA IV

GB



Vormonat auf Platz 2
Seit 6 Monaten drin

2

SUPER MARIO LAND 2



Vormonat auf Platz 3
Seit 2 Monaten drin

3

MEGA MAN 4



Vormonat auf Platz -
Diesen Monat neu drin

4

CASTLE QUEST

NEU!

Vormonat auf Platz -
Diesen Monat neu drin

5

KIRBY'S PINBALL LAND

NEU!

LESER! CHARTS



Thomas Seyberth
Super Mario Bros. 3

„Ich finde Super Mario Bros. 3 spitze, denn so viele Level und Gegenstände sind einfach toll. Deshalb gehört diese Game einfach auf den ersten Platz!“

LESER! CHARTS



Stefan Sewenig
Top Gun 2

„Keine Auto-Simulation ist so rasant wie diese hier. Das Game fesselt einem für Tage die Hände ans Steuerboard. Bei so einem Spiel muß man ins Schleudern kommen.“

TOTAL! CHARTS



Manuel Schwebus
Buckey O'Hare

„Die TOTAL! hat vollkommen recht. Buckey O'Hare ist eines der besten Games für Windows 3.11. Ein Spiel mit super Gameplay, Sound und irreer Comic-Gräbik.“

MITMACHEN & GEWINNEN!

Mit Eurer Post entscheidet Ihr nicht nur, welche Platzierung jedes einzelne Spiel erreicht, sondern auch, wie viele Plätze jedem Nintendo-System zugeordnet werden. Bisher stammt der größte Teil unserer Chart-Post von SNES-Spielern. Wenn Eure Konsole also zu kurz kommt, könnt Ihr das ganz einfach ändern. Schreibt uns, welches Spiel bei Euch ganz oben steht (Paßbild von Euch nicht vergessen!). Wie immer verlosen wir ein Spiel Eurer Wahl. Unsere Adresse:

TOTAL! Charts
Heilwigstr. 39,
20249 Hamburg

TOTAL! CHARTS

„Bei mir steht Super Probotector an erster Stelle. Es hat unglaubliche Spezial-Effekte und einen Suchtfaktor der Stärke 100%. Also groß! zut!“



Dominik Ricken
Super Probotector

PIRATES!

Mit 'nem kleinen Segelschiff geht es auf ruhmreiche Raubtour durch die Karibik. Kapert andere Schiffe, plündert feindliche Städte und erobert Euch die Gunst einer schönen Gouverneurstochter. Pirates!

sollte verboten werden:
Schlimmste Suchtgefahr!



NOTE 2+

SIM CITY

Zoff in der Großstadt: Die Straßen sind verstopft, das Verbrechen blüht, und es gibt nicht genügend Arbeit. Macht es besser! In Sim City geht es darum, eine richtige Metropole zu entwerfen und aus dem

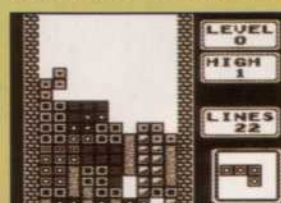
Boden zu stampfen. Städteplanung einmal anders.



NOTE 1-

TETRIS

Der Game-Boy-Klassiker überhaupt. Wer einmal mit diesem Spiel ein paar Minuten daddelt, wird sich wundern, wie schnell ganze Stunden vergehen können. Obwohl das Game schon fünf Jahre auf dem Buckel hat, bleibt Tetris ein Muß für den Kekskasten.



NOTE 1

SUPER KONFLIKT

Der Krieg der Sandkasten-Generäle. Ihr kommandiert die 'Blauen' im Kampf gegen die 'Roten'. Auf Knopfdruck verschiebt Ihr Panzer, Flugzeuge und Schlachtschiffe über eine riesige Karte. Prallen zwei gegnerische Einheiten aufeinander, folgt das unvermeidliche Gefecht. Doch nicht nur Schlachtenglück entscheidet, sondern auch das richtige Händchen bei der Organisation des Nachschubs. Ein tolles Strategiegpiel für alle, die sich am geschmacklosen Szenario 'Nato gegen Ostblock' nicht stören.

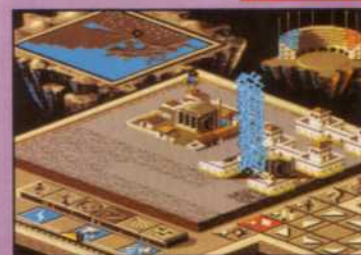
NOTE 1-



POPULOUS II

Selbst ein Gott hat es nicht leicht, wenn ihm seine himmlischen Genossen ans Leder wollen. Da hilft nur eines: die irdischen Anhänger der hinderlichen Konkurrenz ausschalten. Denn ohne Menschen keine Gebete, ohne Gebete kein Manna und ohne Manna keine Kraft. Schluß mit lustig: ein Blitz auf den feindlichen Führer, dazu ein kleines Moorgebiet und zum Schluß ein deftiger Vulkan-Ausbruch. In diesem Krieg ist alles erlaubt. Ein atemberaubendes Gameplay und die tolle Programmierung machen diesen Klassiker auch auf dem SNES zum ganz heißen Tip. Test auf Seite 36.

NOTE 1-



STRATEGIE
Im Vergleich zum Jump&Run- und Action-Genre sind die Strategiespiele eine Minderheit, doch die zahlmäßige

Name	System	Note	Ausgabe
Sim City	SNES	1-	2/94
Super Conflict	SNES	1-	7/93
The Lost Vikings	SNES	1-	7/93
Populous II	SNES	1-	8/94
Utopia	SNES	2+	8/94
Pirates!	NES	2+	6/93
King Arthurs's World	SNES	2+	6/93
Super Tetris 2 & Bombliss	SNES	2+	10/93
Tetris	GB	1	—
The Humans	GB	2-	1/94

Unterlegenheit machen sie oftmals durch ein tolles Gameplay wieder wett. Welches Modul sein Geld wert ist, seht Ihr in unserer 'Strategie-Übersicht'.

LOST VIKINGS

Die Viker auf Weltraumtour. Was auf den ersten Blick wie ein Jump&Run aussieht, entpuppt sich schon bald als Tüftel-Game erster Kajüte. Jeder der drei Normannen hat ganz eigene Fähigkeiten, die Ihr auf Eurer Reise noch bitter nötig haben werdet.



NOTE 1-

THE HUMANS

Bewahrt eine Horde tolpatischer Stezeitmenschen vor dem Aussterben. Ihr müßt Abgründe überwinden und böse Zeitgenossen besiegen. Nach und nach lernen Eure Untertanen, Werkzeuge zu benutzen. 28 Level voller Rätsel und Fallen.



NOTE 2-

UTOPIA

Sim City im Weltraum. Stampft eine Kolonie aus dem Boden und laßt sie wachsen! Als Obermörtz der Siedlung müßt Ihr für genügend Wohnraum sorgen, Lebensmittel produzieren und angriffs-lustigen Aliens auf die Finger haben. Test auf Seite 34.



NOTE 2+

ENTERTAINMENT TOTAL



DIE Hardcore-QUEENS

Jeder hat sie schon einmal gesehen, aber niemand weiß, wer sie sind. VIDEO PLUS stellt sie vor, Hollywoods heimliche Superstars: die Porno-Königinnen. Lassen Sie sich die Galerie der heißesten Frauen der Welt nicht entgehen – Jeden Monat neu

Unterhaltung pur

Die witzigsten Comics, die spannendsten Bücher, die besten CDs und die fetzigsten Videospiele. VIDEO PLUS sagt Ihnen, wofür Sie ihr Geld ausgeben sollen – und das jeden Monat neu



Deutsche in Hollywood

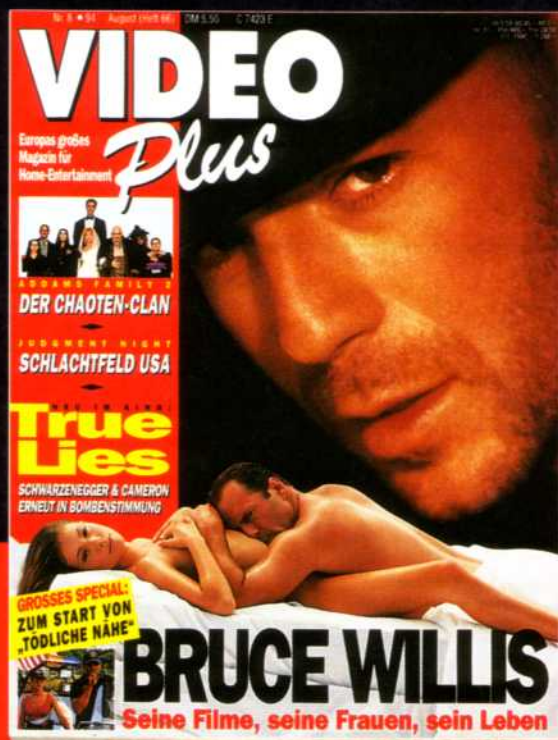
Sie sind Träumer oder Aussteiger, Durchstarter und Absahner. VIDEO PLUS hat sie beobachtet, die Deutschen, die mehr oder minder erfolgreich versuchen Hollywood zu erobern – Monat für Monat neu

DAS MAGAZIN



NEU AUF VIDEO

Robin Williams im Komödie-Feuerwerk des Jahres: „Mrs. Doubtfire“ • Bruce Willis in „Tödliche Nähe“ • Wesley Snipes und Dennis Hopper in „Boiling Point“ • „Die Addams Family in verrückter Tradition“ und alle Videopremieren im Überblick



JEDEN MONAT NEU

Das aktuelle Heft ab 21. 7. am Kiosk

CLASSICS

SNES

1 Spieler

Nintendo

DM 50 - 100



Endlich bezieht
auch die TOTAL!
Stellung zu einem
der besten
Videospiele
der Neuzeit.
Lest hier life,
in Farbe und
2D, warum wir es
einfach toll finden!



Slim, ich danke Dir! Durch
Dich konnte ich den grausamen
Monstern enttrinnen!

ZELDA II

Eine der
geretteten
Nachfahren
der sieben
Weisen

stärker, könnt an versteckte Orte,
um dort wieder Sachen einzu-
sammeln, die Ihr woanders
braucht. Es kommt einfach keine

könnt Ihr Link durch jede Situation
steuern. Die Grafik könnte niedli-
cher kaum sein. Zu jeder Spiel-
situation gibt es den passenden
Sound, unaufdringlich, während
Link durch die Gegend streift,
nervenerfetzend, wenn Ihr vor
einem Endgegner steht. Wer auch
nur einen Funken Interesse für
Fantasy-Spiele hat, hat Zelda schon
lange. Allen Fans können wir übrigs
auch 'Zelda IV' auf dem
Game Boy wärmstens empfehlen.
Erstaunlich, was sich aus der Keks-
dose an Spielspaß herausholen
läßt. Letztendlich können wir aber
nur hoffen und zu den großen
japanischen Kontern-Göttern be-
ten, daß möglichst bald Zelda V
erscheint. Aber wahrscheinlich
müssen wir uns dazu wieder eine
neue Nintendo-Konsole kaufen. Bis
zum nächsten Mal!

Maris Feldmann

Um es gleich vorweg zu
nehmen: „Wer dieses
Spiel nicht kennt, ist ent-
weder seit zwei Jahren tot oder
hat zumindest dieselbe geistige
Aktivität wie die Jungs auf
dem Friedhof!“ Die Rede ist,
wie könnte es bei der dicken
Überschrift auch anders sein,
von „Zelda III“. Doch woran
liegt es, daß Zelda so unsag-
bar gut ist? Die ganze Spiel-
atmosphäre ist einfach phanta-
stisch. Ihr lauft mit diesem klei-
nen Kerl durch ein Land voller
niedlicher Monster und tiefer
Dungeons. Ihr kämpft für die
geliebte Prinzessin Zelda und
erfahrt nebenbei die ganzen
magischen Verwicklungen um



Die Lichtwelt (links) sieht der Schatten-
welt (rechts) nur auf den ersten Blick ...

Euer Heimatland. Im Gegensatz
zu amerikanischen Rollenspielen
muß man auch nicht erst stunden-
lang rumlaufen und Erfahrungspunkte sammeln, um überhaupt
Losspielen zu können. Mit Link könnt
Ihr sofort anfangen, denn der
Schwierigkeitsgrad steigt allmäh-
lich an, genau wie Eure Fähigkeiten.
Mit der Zeit werdet Ihr immer



... sehr ähnlich. Es gibt durchaus weit
mehr Unterschiede als Link glaubt

Langeweile auf, dafür gibt es viel
zuviel zu entdecken. Und niemals
kann Ihr Euch bewußt oder unbe-
wußt in auswegslose Situationen
bringen. Nintendo hat immer ir-
gendeinen Ausweg eingeplant. Es
gibt einfach keine unfairen Stellen.
Dieses Game ist einfach perfekt.
Die Steuerung ist vollkommen sim-
pel. Schon nach aller kürzester Zeit

Nettigkeiten und Überraschungen



Laßt die Hühner in
Ruhe, sonst siehe oben.
In dieser Höhle (bei der
Wüste) gibt es reichlich
Geld. Immer wieder!

Dumm,
wenn Ihr
plötzlich
in einen
hilfslosen
Hasen
verwandelt
werdet



Gameplay ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒

Dauerspaß ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒

Grafik ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐

Sound ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐

TOTAL! - CHECK

Genre Action-Adv.
Levels 12 Endgegner
Schwierigkeitsgrad steigend
Continues unbegrenzt
Speicherkapazität 12 MBit
Erhältlich seit 1992

FAZIT
1

SNES

1-2 Spieler

Nintendo

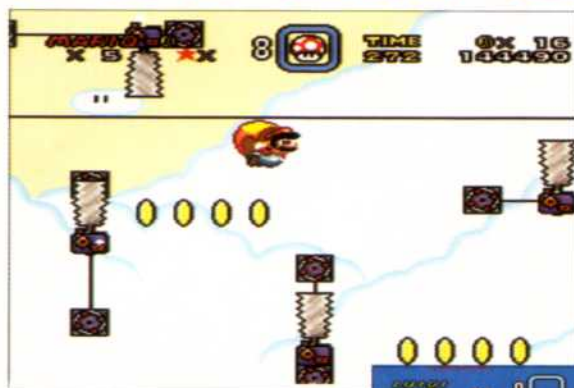
DM 100

Ein nostalgischer
Blick zurück auf
das Spiel, mit dem
das 16-Bit-Zeitalter
begannt.



CLASSICS

SUPER MARIO World



Kettensägen-
massaker
über den
Wolken

Bruder Luigi
ist nur im
Zweisspieler-
Modus mit von
der Partie



die Hammer, Statuen- und Frösch-
anzüge sowie die Panzer- und
Flugschifflevel des Vorgängers gibt
es nicht mehr, doch dies wird
durch andere Verbesserungen
mehr als wettgemacht. Endlich hat
man auf die nervige Suche nach
unsichtbaren Extrablöcken verzich-
tet, und die Spielbarkeit insgesamt
ist wesentlich besser gelungen.
Vor allem sorgt aber der Zuwachs
in der Mario-Familie, Yoshi, für
Begeisterung. Allein durch den
knuddeligen Schildkrötendrachen
ergeben sich nochmal zahlreiche

neue Möglichkeiten: Mit seiner
langen Zunge kann Yoshi Schlüs-
sel und andere Extras schnappen,
durch das Verschlucken verschie-
dener Koopa-Schildkröten kann
er Feuerbälle spucken oder flie-
gen, und dann müssen ja auch
noch die herzaller-
liebsten Baby-Yoshis
gefüttert werden ...

Manch einem wurde
allerdings angst und
bange, wenn sich der
fette Klempner auf das
niedliche kleine Tier-
chen schwang. Bis
heute ist der Tierschutz-
verein glücklicherwei-
se nicht eingestritten;
kein Wunder, ist unser
Handwerker doch mitt-
lerweile bekannter und
beliebter als Michael
Jackson oder der Kanz-
ler (2). Wen wundert
es also, daß sich
Nintendo entschloß,
das SuperNES an-
fangs zusammen mit
dem neuesten Mario-
Abenteuer auszulie-
fern. Sollte es tatsäch-
lich noch irgendwo

Die Fähigkeiten von Mario (und
Luigi) sind schier unbegrenzt.

bedauernswerte Menschen ge-
ben, die dieses Modul nicht
besitzen (oder der Hund oder
die kleine Schwester haben es
gegessen), für die sollte die
Devise klar sein: kaufen, kau-
fen, und nochmals kaufen! Denn
wem dieses Spiel nicht gefällt,
der sollte mal zum Arzt gehen!

Klaus-Dieter Hartwig

Happy End(ing)



Alle Gegner
werden
namentlich
vorgestellt. Da
weiß man we-
nigstens, wem
man auf den
Kopf springt!



Gesplante Persönlichkeit? Jenseits
der Special-Welt sieht Mario doppelt



Ob dieser Münzpfad wirklich zum
Ausgang des Geisterhauses führt



Auf den Karten könnt Ihr jeden Level
erneut auswählen

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

TOTAL! - CHECK

Genre	Jump&Run
Levels	96
Schwierigkeitsgrad	leicht - mittel
Continues	Batterie
Speicherkapazität	4 MBit
Erschienen	seit 1991

FAZIT
1

NES

CLASSICS

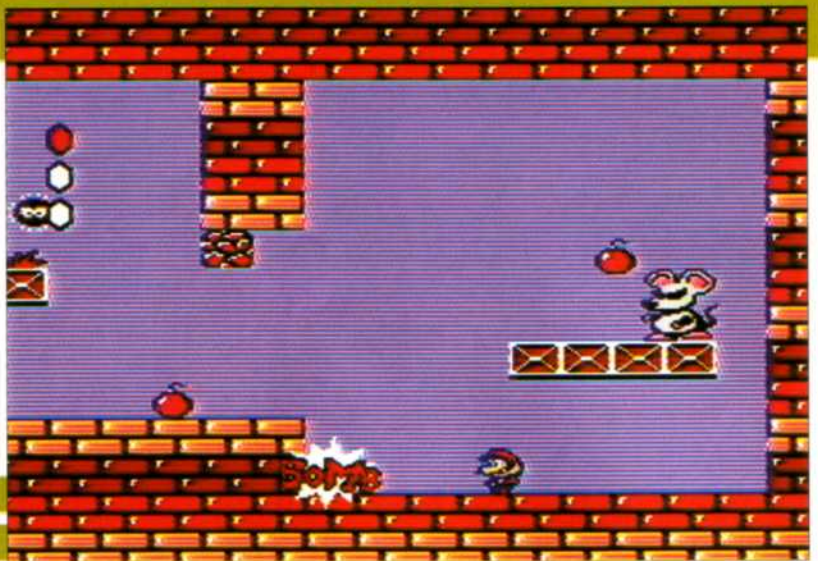
Der falsche
Mario: Man-
gels Ideen
funktionierte
Nintendo einfach ein
Spiel namens „Arabian
Nights“ zum Mario-Spiel um ...

SNES

1 Spieler

Nintendo

DM 70



SUPER MARIO BROS. 2

Tja: Ist ein Mario-Spiel dann ein echtes Mario-Spiel, wenn auf der Verpackung die Worte ‚Mario‘ und ‚Nintendo‘ prangen? Ganz egal – zumindest dann, wenn es so prächtig geraten ist wie das ‚falsche‘ „Super Mario Bros. 2“ ...

Was ist falsch an der zweiten Klempner-Saga? Ganz einfach: das Spielprinzip! Es gibt keinen Bowser, keine Koopas, keine Toads – nur die Spielfigur ist eben richtig Mario oder Luigi, die Prinzessin oder Toad. Ihr könnt Euch nach jedem Level aussuchen, mit wem Ihr spielt. Der daneben augenfälligste Unterschied zu anderen Mario-Spielen ist, daß der legendäre Sprungangriff fehlt. Mario muß seinen Geg-

nern zwar auch auf den Kopf springen, aber aus einem

ganz anderen Grund: Per Knopfdruck hebt er sie über seinen Kopf, mit einem weiteren Knopfdruck schleudert er sie in die Pampa – oder aber auf einen anderen Gegner!

Außerdem gedeihen in dem seltsamen Ländchen haufenweise Rüben, zu erkennen an den Blättern über dem Boden. Die kann Mario in bester Gärtnermanier ausrupfen, um sie ebenfalls als Wurfgeschosse zu mißbrauchen. Unter einigen dieser unscheinbaren Gewächse verbergen sich aber besonders leckere Extras:



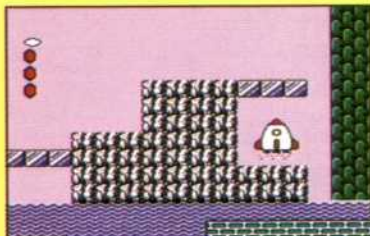
Power-Ups, Unverwundbarkeit, Extra-Leben, Bomben und heiß-begehrte magische Tränke. Letztgenannte lassen eine Tür

in die dunkle Parallelwelt erscheinen. Die ist praktisch genauso aufgebaut wie die gerade gespielte Passage, enthält aber keine Gegner, sondern nur nette Extras – vor allem Münzen, mit denen Ihr später am einarmigen Banditen um Extraleben spielt. Leider ist die lukrative Parallelwelt nur einen Bildschirm groß, außerdem flitzt und sammelt Ihr dort gegen ein verflüxt enges Zeitlimit.

Super Mario Bros. 2 ist wesentlich ‚puzzlelastiger‘ als alle anderen Mario-Spiele. Die Zaubertränke müßt Ihr oft erst ein Stück mit Euch herumschleppen, um genau an der richtigen Stelle eine Tür in die Parallelwelt zu öffnen, und die hie und da herumliegenden Bomben wollen manchmal im haargenau richtigen Moment weggeschleudert werden. ... Einfach ist's also nicht unbedingt – aber Spaß bringt das ‚falsche‘ Mario-Abenteuer allemal! Grafisch sieht's hervorragend aus, der Soundtrack ist ohnehin über jeden Zweifel erhaben, und auch spielerisch gibt's eigentlich nichts auszusetzen. Allenfalls das stellenweise triste Leveldesign ödet etwas an. Trotzdem rundherum zu empfehlen!

Gerald Arend

Lauter nette Kleinigkeiten



Ein unscheinbares Pflänzchen entpuppt sich als Rakete

Vorsicht, die Schlüsselwörter folgen Euch auch außerhalb des Raums!



Die Wasserfontänen der Wale dienen Mario als Plattform

Spaziergang in der Parallelwelt: Mario macht sich auf den Weg zum begehrten Pilz



Gameplay ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐

Dauerspaß ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐

Grafik ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐

Sound ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐

TOTAL! - CHECK

Genre Jump & Run
Levels 20
Schwierigkeitsgrad mittel
Continues sammelbar
Speicherkapazität 4 MBit
Erhältlich seit 1988

FAZIT
2

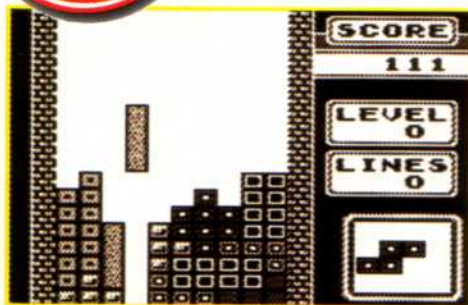
Wenn es einen Klassiker unter den Klassikern gibt, so gebührt diese Bezeichnung wohl kaum einem anderen Spiel mehr als Tetris.

Game Boy
1-2 Spieler
Nintendo
DM 45



TETRIS

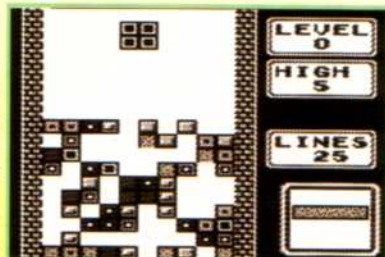
Jetzt ist guter Rat teuer: Das 'Game Over' droht gefährlich



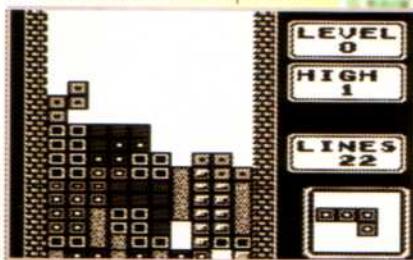
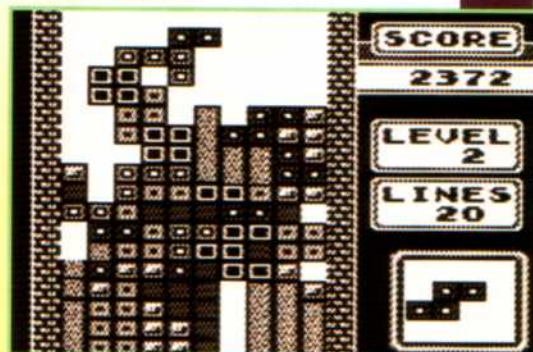
Da der Game Boy bis vor nicht allzu langer Zeit ausschließlich inklusive „Tetris“ ausgeliefert wurde und somit mindestens 90 Prozent aller Game-Boy-User dieses Spiel kennen, verzichten wir an dieser Stelle auf eine ausführliche Spielbeschreibung.

steine', aus denen ein Pentomino besteht, schrumpfen: Anstatt aus fünf gleichförmigen kleinen Steinen sollte seine Variante nur aus deren vier bestehen.

Aus diesem Grunde nannte er sein Spiel „Tetris“ – eine Ab-



So simpel, so genial: Mit verschiedenen Steinen komplette Reihen zu füllen



bung. Statt dessen geben wir Euch einen interessanten Einblick in Geschichte und Entwicklung des Programms.

Als in den achtziger Jahren der russische Alexej Patschnow die Idee hatte, geometrische Rätsel namens Pentomino für Computer umzusetzen, hatte er noch keine Ahnung, was er damit anrichten würde...

Um die schwierigen Rätsel, die der amerikanische Mathematiker Golomb erfand, ein wenig zu vereinfachen, ließ Alexej die Bau-

wandlung vom griechischen Wort für die Zahl vier: 'tetra'. Nachdem Alexej sein Tetris endlich fertig hatte und damit bei einem Wettbewerb (lediglich) den zweiten Platz belegte, begann auch schon der unaufhaltsame Eroberungszug seines Games:

Innerhalb kürzester Zeit begeisterte es die ehemalige Sowjetunion und fast zeitgleich die ganze Welt. Jeder war von dem genial einfachen, einfach genialen Spielprinzip fasziniert. Ergo folgten unzählige Umsetzungen für unterschiedlichste Systeme – weltweit. Nintendos Game Boy wurde natürlich nicht verschont und durfte sich sogar über eine der hervorragendsten Umsetzungen freuen.

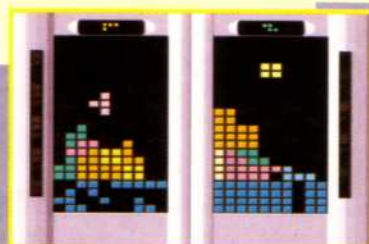
Wer jedoch glaubt, daß Alexej Patschnow durch Tetris reich ge-

worden ist – schließlich wurden Abermillionen Programme verkauft –, der liegt leider falsch. Alexej – für den seinerzeit Marktwirtschaft und Kapitalismus Fremdwörter waren – darf sich heute nicht über den fleißig aus seinem Portemonnaie rollenden Rubel freuen, sondern lediglich darauf stolz sein, daß viele, viele Millionen Menschen 'sein' Programm spielen. Denn Geld bekam Alexej für sein Stück Software-Meilenstein kaum. Davon sahen lediglich einige Softwarehäuser reichlich und lieferten sich untereinander erbiterte Prozesse: weil jedes meinte, es selbst habe die Rechte an Alexej Patschnows Geniestreich.

Hans-Joachim Amann

Tetris gibt es auch für das Super Nintendo

TOTAL!-Leser wissen es sowieso schon: Tetris gibt es auch für das Super Nintendo. Allerdings ausschließlich in Japan. Weder in Amerika, noch in Deutschland sind die beiden 16-Bit-Fassungen...



... namens 'Tetris 2 & Bombliss' und 'Tetris 3 – Tetris Battle Gaiden' offiziell erhältlich. Der Grund dafür liegt in den Lizenz-Rechten, die verschiedene Firmen für verschiedene Arten der Verstoffung haben. So gibt es Lizenzen für Handheld- und Automaten-Versionen und für verschiedene Computer- und Konsolensysteme, welche zudem teils national beschränkt sind.

Gameplay	★★★★★
Dauerspäß	★★★★★
Grafik	★★★☆☆
Sound	★★★★☆

TOTAL! - CHECK	
Genre	Strategie
Levels	2 Spielmodi
Schwierigkeitsgrad	linear ansteig.
Continues	-
Speicherkapazität	1 MBit
Erhältlich	im Handel



Game Boy
1-2 Spieler
Nintendo
DM 70

Flipperspiele für den Game Boy gibt's zwar nicht wie Sand am Meer, aber unter den paar Taschenflippern findet man ein paar echte Perlen – etwa diesen netten Klassiker!

REVENGE OF THE GATOR



Dieser Fantasy-Flipper besteht aus einer ganzen Flipperwelt mit insgesamt vier verschiedenen Tables, die übereinander angeordnet sind; zusätzlich gibt's noch ein paar nette Bonus-Tables – an Abwechslung mangelt's also nicht. Und auch spielerisch hat der Flipper-Oldie einiges auf dem Kasten. Gnädigerweise haben die Programmierer auf ein scrollendes Spielfeld verzichtet, sondern schalten bildschirmweise weiter – Ruckeln ade! Auch die Animation der Kugel ist perfekt geraten;

schnell und flüssig rollt sie durchs Geschehen. Abgerundet wird das Game durch einen witzigen Zweispielermodus, bei dem Ihr mit zwei Game Boys gleichzeitig gegeneinander flippert. Kurzum: witzige Grafik, tolle Spielbarkeit, flockiger Soundtrack, origineller Zweispielermodus – Revenge of the Gator ist die Anschaffung wirklich wert.

Gerald Arend

Gameplay	■■■■■□
Dauerspaß	■■■■■□
Grafik	■■■■■□
Sound	■■■■■□
TOTAL! - CHECK	
Genre	Action
Levels	1 Board
Schwierigkeitsgrad	einfach
Continues	—
Speicherkapazität	1 MBit
Erhältlich	seit 1991

FAZIT
2

SOLOMON'S KEY

Fünzig knifflige Levels warten bei „Solomon's Key“ auf alle Strategie-Fans.

NES
1 Spieler
Tecmo
DM 70



Was vermeintlich einfach aussieht, ist in Wahrheit ganz schön knifflig. Schon die ersten Level sind nicht ganz ohne

Vor langer Zeit beherrschten Dämonen die friedliche Welt des Königs Solomon und terrorisierten alles Leben. Doch Solomon, der auch Magier war, entwickelte Formeln zur Bekämpfung der Schattenkreaturen und bannte diese in ein magisches Symbol. Leider begab es sich, daß viele Jahre später ein dummer Mönch sich auf die Suche nach dem Symbol machte, es auch tatsächlich fand und somit den Bann aufhob –

die Dämonen kehrten zurück. Nun seid Ihr gefragt und müßt in der Rolle des Zauberers Dana fünfzig Level lang gegen allerhand Böses kämpfen und knifflige Rätsel lösen. Mit Hilfe Eures Zauberstabs könnt Ihr Steinblöcke verschwinden lassen, um einen Weg freizubahnen oder aber Steine setzen, um Treppen oder Brücken zu bauen. Auch manchen Gegnern kann der Weg durch einen Steinblock versperrt werden. Zahlreiche Extras erleichtern die keineswegs einfache Mis-

sion ein wenig. Solomon's Key fordert den Spieler aber nicht nur durch die vielen Puzzles, auch geschickter Umgang mit dem Joypad ist vonnöten, will man die 50 Levels bestehen. Eine für Strategiespiele sicherlich ordentliche Grafik und nette Musik sowie Soundeffekte runden das Ganze angenehm ab.

H.-J. Amann

Gameplay	■■■■■□
Dauerspaß	■■■■■□
Grafik	■■■■■□
Sound	■■■■■□
TOTAL! - CHECK	
Genre	Strategie
Levels	50
Schwierigkeitsgrad	linear ansteigend
Continues	Levelcontinue
Speicherkapazität	1 MBit
Erhältlich	im Handel

FAZIT
2

GREIF' DIR DAS BEINHARTE WELTMEISTERSCHAFTS-ANGEBOT:



für sportliche
DM 149,-

WORLD CUP STRIKER

SNES dt.

+ 1 HALBES JAHR TOTAL!

DAMIT SCHREIBST DU WM-GESCHICHTE

Warum nur zuschauen, wenn man auch mitkicken kann? Mit „World Cup Striker“, dem brandneuen Spitzengame für Fußball-Freaks, können bis zu 5 Spieler gleichzeitig das runde Leder jagen. Mehr noch, im Turnier-Modus schwingen sogar bis zu 32 Mannen die Stollen – jeder gegen jeden. Wer will, kann per individuell eingegebenem Spielplan sogar die original WM nachspielen, und dabei – wer weiß – vielleicht für so manche Überraschung sorgen... Und das alles bei toller Grafik und geradezu genialer Spielbarkeit. Kurz und gut – dieses „Bolz-Modul“ ist TOTAL! GENIAL. Und deshalb genau das Richtige für unser WM-Paket: 1 „World Cup Striker“ für SNES + 1 TOTAL! Halbjahres-Sonder-Abo (6 Ausgaben) für äußerst faire DM 149,-.

Deshalb: Gleich zur nächsten Schere dribbeln und dann mit ordentlich Schmackes den Coupon in den Kasten knallen. ✂

World Cup Striker + TOTAL! Sonder-Abo-Paket

Ja, ich bestelle World Cup Striker für SNES und die nächsten 6 TOTAL Ausgaben im Sonder-Abo zum Gesamtpreis von DM 149,-

Natürlich brauche ich auch später noch meine Portion NINTENDO Fachwissen. Deshalb erhalte ich TOTAL auch nach Ablauf des Sonder-Abos weiterhin zugeschickt, dann allerdings zum aktuellen Halbjahres-Abo-Preis. Wenn ich dieses nicht möchte, kann ich spätestens 6 Wochen vor Ablauf meines Sonder-Abos schriftlich kündigen. das Sonder-Abo läuft mit Lieferung der 6. Ausgabe TOTAL ab.

Versandkosten nicht vergessen!

☐ Euro-Scheck
(bitte unbedingt
Kartennummer angeben)

☐ per Nachnahme, nur im Inland
(zzgl. Nachnahmegebühr DM 3,50
und Zustellgebühr DM 2,50)

Bitte keine Überweisung!
Achtung! Wer per Euro-scheck
zahlt spart gegenüber
Nachnahme DM 6,-

Versandkosten: Im Inland fallen einmalige Versandkosten von DM 10,- an. Ausland: DM 12,-.
Die Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum des Verlages. Abgabemenge:
1-World Cup Striker + 1 TOTAL Sonder-Abo-Paket pro Bestellcoupon – Die Lieferung erfolgt
schnellstmöglich.

Absenden an: MYL GmbH · TOTAL SHOP · Heilwigstr. 39 · 20249 Hamburg

Schicken Sie mir 1 World Cup Striker und die nächsten 6 Ausgaben TOTAL an folgende Anschrift:

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Garantie: Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich beim TOTAL SHOP widerrufen kann. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die Absendung innerhalb 10 Tage (Poststempel). Die Widerrufsfrist beginnt mit der Absendung des Bestellcoupons (Poststempel). Die Kenntnisnahme dieses Hinweises bestätige ich durch meine 2. Unterschrift:

Datum, Unterschrift

GA

B Sommer, Sonne, Baggersee ... aber was tun, wenn einem Wasser, Wind und Müßiggang zum Ausspannen nicht genügen, für Sport die Energie fehlt und eigentlich ein wenig Fingergymnastik angesagt wäre?

● ● ● ● ● ● ● ●
Für solche und ähnlich unangenehme Notsituationen haben Sega und Nintendo jeweils ihre eigene Lösung parat. Segas Game Gear und Nintendos Game Boy konkurrieren schon seit ihrem Erscheinen, und möglicherweise wird man sich einmal in der müßlichen Lage finden, die Entscheidung für eines der beiden Systeme treffen zu müssen.

GAME BOY oder GAME GEAR?

Werbung kann man bekanntlich nur bedingt Glauben schenken, und aus einem Probespiel gehen meist nur oberflächliche Resultate hervor, Ergebnisse, die zwar ein grobes Urteil erlauben, aber zwangsläufig keine langfristige Einschätzung ermöglichen. Die augenfälligsten Unterscheidungsmerkmale sind das Gehäusedesign – bei Sega poppig, bei Nintendo bieder – und die grafische Darstellung, wobei Sega Farbe auf den Schirm bringt, während Nintendo noch dem schwarz/weißen LC-Display frönt. Das macht sich freilich auch im Anschaffungspreis und Strombedarf bemerkbar. Während der schwarz-weiße Nippon-Recke sich mit vier Mignon-Zellen für ca. 10 Stunden Spielzeit begnügt, frißt Segas 'Mini' sechs Batterien in nur vier Stunden. Wohl dem, der einen Akku-Lader sein eigen nennt. Im Anschaffungspreis



Wario Land (Super Mario Land 3) ist eindeutig der beste Teil der Reihe und bietet exzellenten Jump&Run-Spaß

FAZIT

Nintendo deckt alle Spiel-Genres ab. Von Tetris über Jump&Runs bis hin zu komplexen Abenteuer-Spielen à la Zelda und Konsorten gibt's auf dem Game Boy eine ganze Menge zu erleben.

GAME BOY Die besten Spiele

Name	Genre
Tetris	Strategie
Wario Land	Jump&Run
World Cup Striker	Sport/Fußball
Final Fantasy Legend III	Adventure
R-Type 2	Action
Mega Man-Reihe	Action/J&R
Kirby's Pinball Land	Sim/Flipper
Mario Land 1 & 2	Jump&Run
Legend of Zelda	Adventure

Die Kosten

Set	unverbindl. Preisempf.
Super 3-Set	
Grundgerät incl. Batterien, Link-Kabel, Mini-Kopfhörer, Tetris, sowie entweder Mega Man I+II oder Super R.C. Pro AM + Battletoads oder Kung Fu-Master + Kid Icarus oder Darkwing Duck + Battletoads oder Mega Man I + Rescue of Princess Blobette oder Spiderman + Mega Man I	199,-
Neuer Spieletitel	70,-
Älterer Titel	50-60,-
Sonderangebote	30-40,-
Weitere Informationen waren nicht verfügbar.	



Technische Daten

Was es auf dem Game Gear nicht gibt: Abenteuerspiele wie 'Zelda'

Abmessungen (HBT)	146 x 89 x 32 mm
Bildschirm	47 x 43mm
Gewicht (ohne Batt.)	216g
Batterien	4 Mignon-Zellen (AA ca. 10h)
Stromaufnahme	6V bei 0,7W
Netzanschluß	problemlos
Darstellung	160 x 144 Punkte in 4 Graustufen, 40 Sprites

Ausstattung



- einfaches LC-Display
- Lautstärkeregl.
- Mini-Lautsprecher
- Kopfhöreranschluß (Stereo)
- Link-Anschluß für Kopf-an-Kopf-Spiel
- Kontrastregler
- Batteriestromanzeige

Allgemeines

- Man benötigt stets eine Lichtquelle, um etwas erkennen zu können.
- Das Bild flimmert lustig mit 30 Hz vor sich hin – der Optiker freut sich schon.
- Der Game Boy paßt beinahe in jede Tasche und ist bei Bedarf immer dabei.
- Das biedere Design läßt den Game Boy als Gebrauchsgegenstand erscheinen, weniger als Suchtmittel.

Game Boy: 'Super Game Boy' (ab September) ermöglicht den Betrieb von Game Boy-Spielen auf Super Nintendo sogar in Farbe und mit verbessertem Sound.

Tragetaschen, Lupen, Verbindungskabel etc. gibt es für bei-

Erweitere

GAME GEAR Die besten Spiele

Name	Genre
Columns	Strategie
Cool Spot	Jump&Run
PGA Tour Golf	Sport
Mickey Mouse	Jump&Run
Power Strike 2	Action
Shinobi II	Action/J&R
Sonic Spinball	Sim/Flipper
Sonic 1 & 2	Jump&Run
Lemmings	Strategie

FAZIT

Sega setzt eher auf Spaß & Action, spielt den Farbvorteil des Game Gear voll aus. Dafür muß man aber auf komplexere Handlungen meist verzichten.

Cool Spot macht auf dem Game Gear einen hervorragenden Eindruck – gibt's auch für den Game Boy, freilich nur in s/w

Das Wichtigste: GUTE SPIELE

Gerade hier sieht man deutlich Unterschiede in der Ausrichtung der beiden Firmen. Im Preis nimmt man sich nicht viel – es ist vielmehr der Ton, der die Musik macht. Während Nintendo deutlich auf längerfristige Spielerlebnisse abzielt, setzt Sega eher auf den flotten Spaß – schnell reinkommen, Spaß haben, abschalten, fertig. Bei Nintendo-Spielen kann es schon mal vorkommen, daß man mehrere Stunden zum Lösen braucht, während derer man auch fortwährend voll dabei sein muß. Beides durchaus akzeptabel, je nachdem, wie man sich mit der Materie auseinandersetzen möchte. Soll das Gerät einen reinen Entspannungszweck haben, ist das Game Gear geeignet, will man sich spielerisch auch länger engagieren, wird man den Game Boy vorziehen zumal es auch für den 'schnellen' Spiele gibt – oder sich ein stationäres Gerät zulegen.

Die Entscheidung

Letztlich bleibt also weniger die Frage, welches der beiden Systeme das bessere ist, sondern worauf man beim Spielen erhöhten Wert legt, was man dafür ausgeben und ob man lieber ein graues oder ein schwarzes Gerät haben möchte. Einen ganzen Haufen Spaß kann man mit den beiden auf jeden Fall haben. red.

Die Kosten

Set	unverb. Preisempf.
Game Gear-Set	
Grundgerät + Columns	199,-
Game Gear 4 Fun	
Grundgerät + Columns II, Smash Tennis, Rally Challenge & Elfmeterschießen	249,-
Multi TV-Set	
Grundgerät + TV-Tuner, Netzteil & Sonic the Hedgehog	299,-
TV-Tuner	
TV-Empfangs-Zusatz einzeln	149,-
Neuer Spieletitel	90,-
Älterer Titel	50-80,-
Sonderangebote	30,-
Für den Sommer sind gesonderte Verkaufsaktionen vorgesehen.	

Technische Daten

Abmessungen (HBT)	110 x 208 x 36mm
Bildschirm	66 x 50mm
Gewicht (ohne Batt.)	382g
Batterien	6 Mignon-Zellen (AA ca. 4h)
Stromaufnahme	9V bei 3W
Netzanschluß	problemlos
Darstellung	160 x 146 Punkte in 32 aus 4096 wählbaren Farben, 64 Sprites
Ausstattung	- hintergrundbeleuchtetes Farb-Display - Lautstärkeregler - Mini-Lautsprecher - Kopfhöreranschluß (Mono) - Link-Anschluß für Kopf-an-Kopf-Spiel - Helligkeitsregler - Batteriestromanzeige

Allgemeines

- Der Hintergrund des Game-Gear-Display ist beleuchtet. So kann man auch in dunklen Räumen spielen.
- Die Bildwiederholfrequenz ist höher als beim Game Boy, die Sicht dadurch besser und augenfreundlicher.
- Das etwas klotzigere Game Gear ist manchmal etwas unhandlich und schluckt Platz in der Tasche/im Rucksack.

ungen

Game Gear: TV-Tuner, ermöglicht im begrenzten Rahmen den Empfang von Fernsehprogrammen (vergleichbar in der Empfangsqualität: günstige Zimmerantenne)

de Systeme in ausreichender Menge im Fachhandel/Versand.



Importsiele ...

... laufen nicht ohne weiteres auf den bei uns üblichen PAL-Geräten. Es gibt zwei Möglichkeiten, sie dennoch bei uns zu betreiben.

- Ein sog. US/Japan-Adapter überbrückt Blocker-Chips und eventuelle Geschwindigkeitsabfragen.
- Ein Umbau versetzt den Benutzer in die Lage, zwischen dem 50- und 60-Hz-Modus hin- und herzuschalten.

Achtung!

- Im Falle eines Umbaus muß Euer Fernseher in der Lage sein, Bilder mit 60 Hz darzustellen.
- Nintendo hilft bei Fragen zu 'inoffiziellen' Modulen nicht weiter.
- Der Garantieanspruch verfällt.

ASTRO GO! GO!

SNES
1 Spieler
Meldac
DM 140

Aus Japan erreicht uns ein kunterbunter F-Zero-Verschnitt, der mit zahlreichen Strecken und Features aufwartet.

Drei verschiedene Wettbewerbe bietet Meldacs „Astro Go! Go!“ und in jedem treten Ihr gegen vier computergesteuerte Konkurrenten an. Jeder Fahrer bzw. jedes Vehikel hat dabei individuelle Merkmale, die sich auf den über einem Dutzend Strecken als Vor- bzw. Nachteile entpuppen. Bei der Wahl Eures Fahrzeugs solltet Ihr also gründlich überlegen, ob Ihr lieber einen Highspeeder wählt, der um die Kurven kommt wie nichts Gutes, oder ob Ihr Euch für einen wendigen, dafür aber langsameren Flitzer entscheidet. Die Fahrzeuge sind übrigens 'richtige' Charaktere, und so finden wir beispielsweise einen kleinen Delphin vor. Neben den heißen Duellen mit



Große Ventilatoren lassen Euch über Strecke und Hindernisse schweben



Beschleunigungsfelder machen die Vehikel tierisch schnell, allerdings auch schwierig kontrollierbar (oben). Fünf verschiedene Flitzer stehen zur Wahl (rechts)



der Konkurrenz erwarten Euch noch allerlei seltsame Dinge, die großen Einfluß auf den Spielablauf nehmen und auch über Sieg oder Niederlage entscheiden. Da gibt es beispielsweise Rollfelder, die Euch – je nach Rollrichtung – verlangsamen oder beschleunigen, Ventilatoren, die Euch in die Luft blasen,

Trotz schnellem Spielablauf und oben genannter Features mag bei Astro Go! Go! jedoch kein überzeugender Spielspaß aufkommen. Viel zu irritierend ist die wahnsinnig bunte Grafik, viel zu hektisch zuweilen der Spielablauf. Somit kommt Astro Go! Go! lange nicht an das geniale 'F-Zero' heran. **Hans-J. Amann**



Mode 7 ohne Ende: hier wird gedreht und gezoomt

Fließbänder beschleunigen oder bremsen ab

Astro Go! Go!

Gameplay

Der Spielablauf ist oft furchtbar hektisch und chaotisch. Trotz vieler Ideen kann das Gameplay somit nicht voll überzeugen.

Dauerspaß

Astro Go! Go! kann in Sachen Dauerspaß mit dem Klassiker F-Zero ganz und gar nicht mithalten.

Grafik

Die Grafik ist viel zu bunt und verwirrt dadurch sehr. Lobenswert ist hingegen die hohe Geschwindigkeit.

Sound

Die üblichen Soundeffekte heben sich nicht von denen anderer Games ab. Insgesamt sind Musik und Effekte ordentlich.

TOTAL! - CHECK

Genre Rennspiel
Levels 15 Strecken; 2 Spielmodi
Schwierigkeitsgrad je nach Vehikel
Continues Batterie
Speicherkapazität 16 MBit
Import aus Japan

FAZIT
3-

Wir danken folgenden Firmen für die freundliche Unterstützung: Flashpoint, Oering; Play Me, Hamburg; Storbek Videogames, Hamburg.



Oben geht's mit Jet Ski rund, rechts hangelt sich Captain Lambert an einem Mammut-Skelett

**Hierzulande
völlig unbe-
kannt ist die**

**amerikanische Fernsehserie „Time Trax“
von Warner Bros. Television. Das Game zur
Serie könnt Ihr aber trotzdem spielen.**

TIME TRAX

Captain Darien Lambert ist ein smarter, na ja, eher schmalziger Super-Polizist im Jahre 2193. Ausgestattet mit einer „Pellet Projection Tube“ (kurz PPT genannt), die Gegner für kurze Zeit betäubt und speziellen fernöstlichen Kampftechniken zeigte der Knabe schon so manchem Ganoven was eine Harke ist. Doch sein jetziger Auftrag ist besonders brisant und – spielt 200 Jahre in der Vergangenheit, im Jahre 1993.

Dort muß Lambert einen Verbrecherring bekämpfen, der sich eine Existenz dadurch aufbauen will, daß er in der Zukunft alle Informationen über sich gelöscht hat.

Acht Levels habt Ihr zu bestehen, wollt Ihr das kriminelle Vorhaben vereiteln. Doch ganz einfach ist



**Einziges
Highlight: die
Helikopter-Ver-
folgung per
Motorrad**

die Aufgabe nicht, denn neben zahlreichen Gegnern

lauern auch überall hinterhältige Fallen auf Euch. Entsprechende Extras sorgen dafür, daß die

Aufgabe nicht unlösbar wird und verpassen Euch beispielsweise neue Energie, Extraleben oder mehr Power. Im Vergleich zu anderen, guten Spielen des Genres wirkt der Levelaufbau bei Malibu Games' „Time Trax“ sehr lieblos, undurchdacht und ist wenig aufregend. Einige Bonusräume gibt es zwar zu entdecken, das war's dann aber auch schon. Mehr als in der Gegend herumzulaufen und zu ballern ist eigentlich zu keiner Zeit gefragt. Be-

sonders ärgerlich ist, daß es in den Levels teils sehr unübersichtlich zugeht.

Die technische Seite läßt ebenfalls zu wünschen übrig, lediglich Level vier, in dem Lambert per Motorrad einen Helikopter verfolgt und Level acht, in dem es mit Jet Ski rund geht, sorgen für ein wenig optischen Genuß. Unser Urteil: unterer Durchschnitt.

Hans-Joachim Amann

Unübersichtlich ohne Ende



Bereits im hawaiianischen Regenwald geht es sehr unübersichtlich zu, ...



... doch im letzten Level wird dem Ganzen die Krone aufgesetzt.

Gnadenlos GmbH
Tel.: 089-480 29 13
Orleansstr. 63 · 81667 München

Action Replay Pro 2	79,90	Super Conflict	59,90
Actraiser	69,90	Super Kick Off	69,90
Alien 3	55,90	Super Metroid	119,90
Alien vs Predator	99,90	Super Strike Eagle	49,90
Art of Fighting	89,90	T2 Judgement Day	139,90
Bombberman	69,90	Testdrive II	79,90
Chessmaster	49,90	Timeslip	49,90
Cool Spot	79,90	Tiny Toons	79,90
Equinox	109,90	Total Carnage	59,90
F1 Pole Position	89,90	Wolfenstein	109,90
Final Fight 2	119,90	WWF Royal Rumble	89,90
Flashback	79,90	Young Merlin	129,90
Hook	59,90		
Jurassic Park	79,90		
Last Action Hero	69,90		
Mr. Nutz	79,90		
Mortal Combat	89,90		
NBA Jam	119,90		
NHLPA '94	109,90		
R-Type III	119,90		
Robocop III	59,90		
Rummenige Player Mgr.	79,90		
Strike Gunner	49,90		

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!

Time Trax

Gameplay

Weder der Levelaufbau ist sonderlich durchdacht (vor allem im achten Level), noch wird spielerisch Imposantes geboten.

Dauerspaß

Man spielt Time Trax mal eben ein paar Stunden, dann reicht es in der Regel aber auch schon.

Grafik

Hausbackene, teilweise arg unübersichtliche Grafik „zeichnet“ Malibus Spiel aus.

Sound

Standard-Soundeffekte und nicht sonderlich atmosphärische Musiken geben keinen Anlaß zur großen Freude.

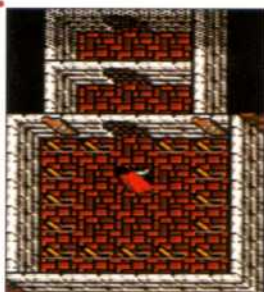
TOTALI - CHECK

Genre Action
Levels 8
Schwierigkeitsgrad ... 3 Stufen mittel - hoch
Continues -
Speicherkapazität 8 MBit
Import aus USA

FAZIT
4



SNES
1 Spieler
FCI/Origin
DM 140



Welchen
Schalter
nehmen wir
dann nun?

Nun, der Grund liegt in der langen Geschichte von Britannia und den Kräften, die von außen eingriffen. Nach der unsrigen Zeitrechnung begann der Trouble in Britannia vor gut zehn Jahren, als der erste Teil der Ultima-Saga für die Homecomputer und PCs erschien,

nach britannischer Zeitrechnung ist allerdings schon etwas mehr Zeit vergangen. Was damals so alles abging, soll uns nicht unbedingt weiter interessieren, zumal der Beginn der Saga ohnehin nur in drei schwer erhaltlichen Im-



An old, winged gargoyle.
"Yes? To inquire about the
reason for interruption."

Wie sich herausstellt, kann man mit den Gargoyles doch ganz nett plaudern. Wenn man ihre Sprache kann...

Gags wie etwa das sprechende Pferd bleiben allerdings Insidern vorbehalten.

Wie dem auch sei, in allen Episoden hat ein Held aus ferner Dimension (nämlich der unsrigen) Britannia aus der Misere gehol-



Kleine Audienz beim König

Schlechte Zeiten für
Britannia: Gargoyles
bedrohen das Land.

ULTIMA VI

The False Prophet

Noch fühlt sich
der Held ziemlich
toll, aber das
ändert sich ...



port-Modulen für das NES (und auf PC-Disketten) festgeschrieben wurde und somit für den SNESler nicht unbedingt zugriffsbereit ist. Im Verlaufe des Games werden einige Aspekte der Vorgänger erklärt, einige in der SNES-Version vorhandene

fen. Im Laufe seiner Abenteuer hat er sich den Titel eines 'Avatar' erworben, einer Verkörperung aller Tugenden wie Ehrlichkeit, Mut oder Gerechtigkeit: Er lügt nicht, klaut nicht, hilft alten Orc-Omas über die Straße und wenn er etwas trinkt, dann allenfalls Heiltränke. Von diesem Ruf kann man zumindest in Britannia leben, und so schreckt auch Lord

British (der lokale Herrscher) nicht davor zurück, angesichts der akuten Gargoyle-Plage wieder einmal die Dienste des Avatar in Anspruch zu nehmen. Er beschwört eines der hier obligatorischen Mondtore herauf, und schon seid Ihr als Avatar mal wieder in die Geschehnisse von Britannia verknüpft.

Zunächst geht es eigentlich darum, die acht von den Gargoyles besetzten Schreine der Tugenden zu befrei-



en. Kein größeres Problem, schließlich muß nur die zum jeweiligen Schrein gehörende Rune gefunden werden, nach einem Scharmützel mit den Gargoyles scheint die Sache danach in Butter zu sein. Näheres über den Fundort der Runen in Erfahrung zu bringen, ist dank der Gesprächsbereitschaft der Britannier kein Problem. Auch die Keilerei mit den Gargoyles schockt nicht weiter, zumal Ihr von Anfang an von drei alten Mitstreitern begleitet werdet und bei Bedarf auch noch zwei weitere Recken in Eure Truppe mit aufnehmen könnt, so

Der lange und harte Weg zu
einem wirklichen Helden:



Headless attack
with Spear!

In schwierigen Kämpfen
an der Oberfläche und in
dunklen Dungeons
sammeln die Helden im
Lauf der Zeit Gold und
Erfahrungspunkte



Das Gold wird in
Ausrüstung
investiert

Für die
Erfahrungspunkte gibt es
nach einer
Meditation bei
den Schreinen
eine Levelerhöhung für die
Charaktere





Bevor es zu den Schreinen geht, müssen erst die jeweiligen Runen eingesammelt werden



Austritt gefällig?



Beim Schrein



So ein Gargoyle sieht auf den ersten Blick recht fies aus, oder?



Wir kaufen uns Zutaten für die Zauberei



Die Gargoyles haben sich bevorzugt an den heiligen Schreinen niedergelassen



Ihr sie findet. Allerdings stellt sich im Verlauf des Games heraus, daß Ihr gar nicht so der tugendhafte Held seid, für den Ihr Euch immer gehalten habt: Letztendlich müßt Ihr erkennen, daß Eure bisherigen Aktionen zu dem jetzigen Konflikt zwischen den Gargoyles und Britannien geführt haben. Und nicht nur das: Um den gemeinsamen Untergang aufzuhalten, müssen Menschen und Gargoyles eng zusammenarbeiten! Der besondere Reiz des Games beruht vor allem auf der



sich langsam abzeichnenden Verschiebung von Gut und Böse. Wer (wie in der PC-Welt eigentlich üblich) sich auch mit den Vorgängern des Games beschäftigt hat, verspürt die Wende wesentlich intensiver, allerdings



Nur im Gespräch mit den Einwohnern gibt es wichtige Informationen und Hinweise.

werden auch in der SNES-Version genügend Anhaltspunkte geliefert, um den Umschwung zu verstehen. Bis auf einige Änderungen wurde das Game vom PC-Vorbild übernommen, allerdings haben es diese Änderungen auch in

Szenen aus dem Heldenleben in Britannia



Noch scheint die Sonne, doch schon bald dämmt es



Auch in den Dungeons ist es recht düster. Ohne passende Beleuchtung findet man sich schwer zurecht



sich. Auf dem PC konnte man relativ unwichtige Gegenstände einsacken, irgendwo ablegen und sie später bei Bedarf wieder einsammeln. Auf dem SNES sind die abgelegten Items allerdings für immer verloren. Und während man früher herumliegende Gegenstände gedankenlos einsacken konnte, muß man sich hier Gedanken darüber machen, ob nicht ein Diebstahl vorliegt. Letzterer kostet Karma, was sich bei einer eventuell notwendigen Wiederbelebung recht unangenehm auswirken kann. Nicht zuletzt dank der tollen Story und der fast vollständigen Umsetzung des Vorbildes ist „Ultima“ rundum empfehlenswert, auch der Rest des Games überzeugt: Die Bedienung ist gelungen, der Sound paßt recht gut zum Geschehen. Die optische Perspektive ist zwar etwas gewöhnungsbedürftig, aber durchaus praktikabel, einbrechende Nacht und Dun-

kelheit in den Dungeons sorgen für zusätzliche Atmosphäre. Einziges Manko: Aus Kostengründen wurde wohl auf eine Landkarte verzichtet, was die Orientierung recht schwierig macht. Es hätte ja nicht unbedingt die noble Stoffkarte der PC-Version sein müssen, Papier hätte genügt...

Michael Anton

Ultima

Gameplay



Eine riesige Welt mit zahllosen Dungeons und Geheimnissen, dazu eine überraschende Wende in der Story, was will man mehr.

Dauerspaß



Bis die Probleme mit den Gargoyles gelöst sind, vergeht mit Sicherheit einige Zeit. (Die aber sicherlich nicht verschwendet ist...)

Grafik



Die Perspektive ist zwar etwas gewöhnungsbedürftig, aber man hat sie schnell im Griff. Nett sind auch die Beleuchtungseffekte.

Sound



Mit der Zeit kennt man zwar alle Musikstücke auswendig, da sie aber hervorragend zur Handlung passen, stört dies nicht weiter.

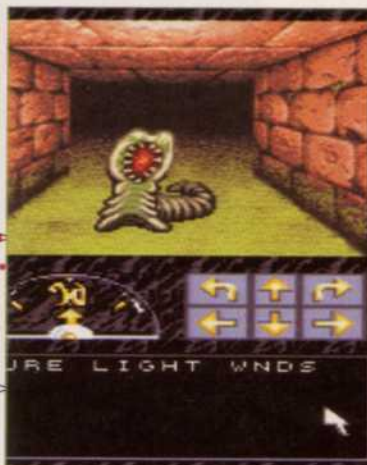
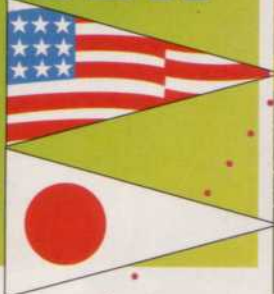
TOTAL! - CHECK

Genre Adventure
Levels komplex
Schwierigkeitsgrad mittel
Continues Batteriespeicher
Speicherkapazität 16 MBit
Import aus USA



IMPORTNER

EXPORT



SNES
1 Spieler
Capcom
DM 140



Eye of the Beholder

Das Böse ist wieder da, diesmal hat es die einstmals blühende Stadt Waterdeep befallen. Besteht überhaupt noch Hoffnung auf Rettung? Das hängt von Eurem Geschick ab...

Schon lange fragten sich die Lords von Waterdeep, woher das Böse kam, das die Stadt in Angst und Schrecken versetzte: Monster nisteten in dunklen Hinterhöfen, Meuchelmörder machten die Straßen unsicher und eine finstere Verschwörung drohte die Herrschaft der Lords zu beenden. Erst recht spät bemerkten die Herrschaffen, daß sich die Übeltäter in den Katakomben unter der Stadt eingenistet hatten: In dem



Wer nicht vorsichtig ist, der hat eben Pech, wie dieser nette Herr im Vordergrund

feuchten und dunklen Labyrinth unter Waterdeep konnte der Oberbösewicht Xanathar relativ sicher vor Entdeckung seinen dunklen Taten nachgehen, schützten ihn doch nicht nur seine Schergen, sondern auch die natürlichen Bewohner der Unterwelt. Letztere hatten bislang erfolgreich verhindert, daß sich die Stadtwache intensiver um die Geschehnisse in den Katakomben kümmerten.

Jetzt sieht die Sache schon etwas anders aus, allerdings sind die Wachen für die neue Bedrohung doch etwas zu schwach, so

Wenn die Leute nur vorher schon gewußt hätten, was da noch so alles auf sie zukommt...



Wir basteln uns einen Spieler nach Maß, alles gemäß den AD&D-Regeln

daß echte Helden gefragt sind. Schon bald finden sich vier mutige Leute, die den Weg in den Untergrund wagen. Pech, daß hinter ihnen der Zugang zu den Katakomben einstürzt, von da an ist die Party auf sich allein gestellt, es führt kein anderer Weg zurück als der nach vorne...

Nachdem Ihr Eure Party nach den üblichen Gepflogenheiten der AD&D-Welt 'ausgewürfelt' habt, geht es direkt in die Unterwelt, die auf einem Viertel des Bildschirms in stimmungsvoller 3D-Sicht dargestellt wird. In diesem Fenster könnt Ihr auch herumliegende Gegenstände aufnehmen oder Schalter betätigen, um Türen zu öffnen. Neben der Erforschung der Katakomben und dem Lösen von Rätseln stehen natürlich

auch etliche Gefechte mit den diversen Monstern auf dem Programm. Für die Freunde gepflegter Dungeon-Reisen ist dieser Klassiker sicher mehr als einen Blick wert. Allerdings sollte man neben genügend Geduld auch eine Nintendo-Maus mitbringen: Mit dem normalen Joypad sind die recht harten Echtzeitkämpfe kaum zu gewinnen.

Michael Anton



Tief unter der Stadt wartet das Grauen auf vorwitzige Abenteurer: Herreinspaziert!



Die Helden auf dem Weg zur Lagebesprechung

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

TOTALI - CHECK

Genre	Adventure
Levels	komplex
Schwierigkeitsgrad	mittel/hoch
Continuos	Batteriespeicher
Speicherkapazität	16 MBit
Import aus	USA

FAZIT

2-

TOTAL!

S.H.O.P

SV 334 SN PRO PAD



Das erfolgreichste SNES-Pad aller Zeiten bietet 2stufiges Dauerfeuer für jeden einzelnen Feuerknopf und ein nettes Design. Best.- Nr. 805

DM 34,95

SV 337 SN PRONEO II

Doping? Das programmierbare Pad mit Bildschirm hat 30 nützliche Programmschritte für diverse Games (SF II) bereits gespeichert. Best.- Nr. 806



DM 69,95

SV 900 HANDY POWER KIT:

Ein wiederaufladbarer Akku mit zugehörigem Ladegerät, versorgt den Game Boy ganze 14 (!) Stunden mit der lebenswichtigen Energie. Danach geht's kurz „an die Boxen“ und der Fun geht weiter. Schont das Taschengeld und die Natur - sehr vernünftig! Best.- Nr. 804

DM 89,95

TRI STAR

8 BIT JAPANESE GAMES

8 BIT EUROPEAN / USA GAMES

16 BIT SNES GAMES

Acht Bit für Super NES: Mit dem Tri Star Adapter könnt Ihr Eure NES-Spiele auf dem Super NES spielen!



DM 99,95

Best.- Nr. 808

inhalt

Shop - Shop - Hurral

Seid uns gegrüßt im

TOTALen -Schlaraffenland:

Auf den nächsten Seiten

findet Ihr alles, was das

Daddler-Herz begehrt.

Natürlich - Ehrensache! -

zu total fair kalkulierten

Preisen. Aber das werdet

Ihr ja selbst sehen. In

diesem Sinne:

Es ist angerichtet!

technik

outfit

software

toys & fun

sound total

BEINHARTE SOFTWARE

Was, Du hast schon seit Wochen keine Nacht mehr vor der Konsole verbracht??

Klingt ganz so, als ob Du dringendst eine kleine Frischzellenkur benötigst.

Na, keine Angst: Diese Module mit garantiertem Suchtfaktor werden Dir

das Hirn schon durchpusten...

Kein Import! Deutsche Software

GAME BOY

Wario Land
DM 64,95
Best.- Nr. 501

World Cup USA '94
DM 62,95
Best.- Nr. 502

World Cup Striker
DM 62,95
Best.- Nr. 503

SNES

World Cup Striker
DM 134,95
Best.- Nr. 504

World Cup Striker + Tribal Tap (6 Player-Adapter)
DM 179,-
Best.- Nr. 505

Virtual Soccer
DM 124,95
Best.- Nr. 506

World Cup USA '94
DM 139,95
Best.- Nr. 507

FIFA International Soccer
DM 129,95
Best.- Nr. 508

Young Merlin
DM 139,95
Best.- Nr. 509

SOFTWARE

BATTERY MANAGER

Endlich auch für Standardbatterien: Aufladen statt wegwerfen. Schont Portemonnaie und Umwelt. Prima! Best.-Nr. 901



nur DM 99,-

Batterie-Manager MK I: Ladegerät für Standard- und Akku-Batterien (Mikro und Mignon), mit 3farbiger LED-Anzeige, automatischer Abschaltung und Überladungsschutz.

NEU! im S.H.O.P

TOTAL! SHOP

taschengeld tips

Dagobert Duck läßt grüßen...
und empfiehlt:

1. Schaut mal nach rechts - da hat ganz kräftig der Rotstift gewütet.
2. Tut Euch mit Euren Kumpels zu Sammelbestellungen zusammen - ab 180 Mark Bestellwert spendieren wir nämlich sämtliche Versandkosten!

PREISSENKUNG!



Action Replay
DM 135,-
Best.-Nr. 402 · SNES

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

Best.-Nr. 403 · GB **DM 79,-**



Tribal Tap
DM 64,-
6 Player-Adapter für SNES
Best.-Nr. 404

Booster-Boy
DM 75,-
Best.-Nr. 401



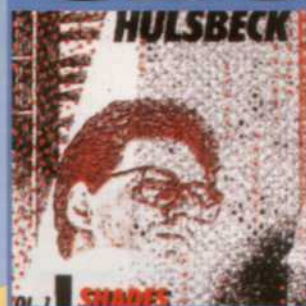
Street Fighter-Pins
(12er-Pack)
Die bösen Jungs aus der Prügel-Legende präsentieren sich von ihren besten Seiten.
Best.-Nr. 407 · DM 29,95

Mario-Pins
(12er-Pack)
Anhängliche Truppe: Mario & Co sind magnetisch!
Best.-Nr. 409 · DM 29,95



Aladdin-Pins
(12er-Pack)
Holt Euch die Helden aus Disneys Meisterwerk als tolle Ansteck-Pins! Best.-Nr. 408
DM 29,95

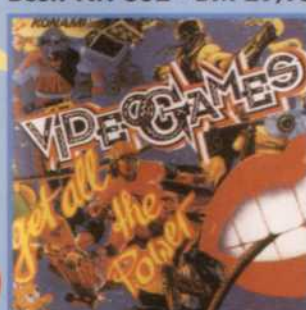
CDs



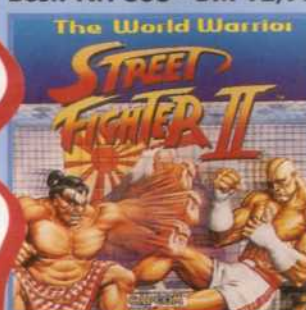
Best.-Nr. 301 · DM 29,95



Best.-Nr. 302 · DM 29,95



Best.-Nr. 303 · DM 12,99



Best.-Nr. 304 · DM 15,95

CDs

Road-Kart

Unser robustes High-Speed-Racing-Kart mit bärenstarkem Elektromotor und Funkfernsteuerung ist das ultimative Einstiegsmodell für alle angehenden Formel-1-Piloten! (Batterien/Akkus nicht enthalten; benötigt RC Power Set)



DM 99,-

Best.-Nr. 801
DM 99,-

Maßstab 1/16

TECHNISCHE DATEN (ROAD KART)

- Hochgeschwindigkeitsmotor (High Speed Level)
 - 2 WD (beide Hinterräder mit Antrieb)
 - Full Function
 - BEC - System (Battery Eliminated circuit)
 - Spurregulierung
- Kart-Pilot kann sich links und rechts neigen

Super-Mario-Kart

Racing-Power mal ohne Konsole: Mit dem funkferngesteuerten Mario-Kart düst Ihr über Eure selbstgebauten Strecken!

Best.-Nr. 802
DM 59,95



DM 59,95

Originallänge 15cm

RC Power Set

Akku-Set mit Schnelllader, erforderlich zum Betrieb des Road-Kart, plus 9-Volt-

DM 39,95

(nur für Road Kart)

Batterie für die Fernsteuerung.
1x NC 9,6 V Akku-Pack + Ladegerät + 7x Batterie! Best.-Nr. 803 · DM 39,95

TIPS & Tricks gesucht!

4 fantastische Grüße entbieten wir 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 Eurer TOTAL! mitzuarbeiten.

Auch diesmal können wir Euch mit Tips und Tricks aus Eurer Feder verwöhnen. Haltet Euch ran, und versorgt uns auch weiterhin mit neuem Stoff. Damit Eure Arbeit nicht umsonst ist, gibt es für die drei besten Tips einer Ausgabe **je ein Modul** nach eigener Wahl. Na, interessiert? Dann her mit Euren Tips und Tricks, und zwar an folgende Adresse:

TOTAL!
Tips & Tricks
Heilwigstr. 39
20249 Hamburg

Egal ob Game Boy, NES oder SuperNES, ob Modulcode, Kurztip 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, unkartierten 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 das geht nicht immer!



Wir benutzen die Abkürzungen, die Ihr oben seht. Manchmal vertauschen wir aber auch die Doppelbuchstaben.

Ach ja, die glücklichen **Gewinner** aus Heft 6/94 heißen Mike Kunzel, Sabine Schmotz und Martin Grüter. 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.)

TIPSE

SINIELS

PLOK

„Plok“ ist ein richtig schönes Spiel, mit richtig vielen Leveln. Aber wenn Ihr Euren Kumpels mal zeigen wollt, wie schnell Ihr es durchspielt, solltet Ihr dies Tips zu den Warpzonen benutzen. Das spart Euch viel Zeit und bringt e Anerkennung. Zuerst ein paar wissenswerte Punkte über Warpzonen im allgemeinen.



1. Sucht einen Baum mit einer Bonusfrucht.
 2. Beschießt die Bonusfrucht.
 3. Platzt sie, habt Ihr Pech gehabt. Wird der Bildschirm schwarz, kommt Ihr in einen Bonuslevel.
 4. Hier müßt Ihr entweder alle Muscheln sammeln oder das Level in der gegebenen Zeit durchqueren.
 5. Wenn Ihr das geschafft habt, kommt Ihr ein bis sechs Level weiter.
- Für alle Eiligen gibt's jetzt noch die Tabelle für den kürzesten Weg: Level Warpzone

Pota Pota 1
 Am Start nach links durchs Wasser springen
 Pota Pota 6

Keine Warpzone

Pota Pota 7
 Unten auf der schwebenden Plattform bleiben, bis sie nach oben fliegt

Famosa 3 - Nostalgia
 Keine Warpzone

Nostalgia 4
 In der Mitte des Levels
 Nostalgia 6 - Famosa 6

Keine Warpzone

Famosa 7
 Unterm Start ins Wasser fallen lassen, dann auf die Nuß schießen
 Famosa 9 - 11

Keine Warpzone

Famosa 12
 Wenn die Steine vorbei sind,

nach links gehen
 Flohgrube 3 - 8
 Keine Warpzone
 Kampf mit der Flohkönigin
 Geschafft, Ende!!!

Marcel Uhlig, Chemnitz

S.M. ALLSTARS-LOST LEVELS

Wenn Ihr Euch gleich im ersten Level der „Lost Levels“ 128 Leben holen wollt, solltet Ihr weiterlesen. Dazu müßt Ihr zuerst zu der Blockansammlung auf dem Bild gehen. Springt zuerst gegen Block 1, aus dem nun ein Pilz kommt. Wenn der Pilz auf Block 2 ist, springt Ihr dagegen, so daß er über Block 6 nach unten fällt.

Nehmt ihn auf und lauft wieder unter Block zwei. (Wenn Ihr die Schildkröte erwischt habt, wartet, bis sie wieder läuft). Springt nun, wenn die Schildkröte auf Block 3 ist, gegen Block 2 und zerstört ihn. Die Schildkröte ist nun auf Block 3 gefangen. Springt jetzt auf Block 1 (Schildkröte nicht berühren) und zerstört die Blöcke 4 und 5. Jetzt springt Ihr auf die Kröte (mit Schild), wenn sie ganz am Rand von Block 3 ist. Habt Ihr



alles richtig gemacht, hüpfst Ihr nun auf der schildigen Kröte auf und ab (ohne einen Knopf zu drücken) und erhaltet bei jedem Sprung ein Leben, bis das Zeitlimit abgelaufen ist.

André Dommershausen,
 Henchelheim

TOP GEAR II

Ja ja, Ihr habt schon viel für dieses (wirklich gute) Rennspiel gelesen. Aber der hier ist echt lesenswert. Denn dieser Tip erspart Euch das langweilige Paßwort-Eingeben. Drückt im Auswahlmenü bei

TRICKS *Shortcuts*



Continue die Select-Taste. Wählt nun Country-Select und drückt wieder Select. Wenn Ihr nun ein Land auswählt und Select drückt, müßt Ihr eigentlich das Paßwort eingeben. Tut aber nicht not, drückt stattdessen Start, Select, L und R gleichzeitig. Ihr seid jetzt wieder im Auswahlmenü indem Ihr bei Continue Select drückt und danach bei Paßwort. In dem Screen, in dem jetzt ein Paßwort steht, müßt Ihr wieder Start, Select, L und R drücken. Und letztendlich drückt Ihr bei Race Start, und schon seid Ihr im Land Eurer Wahl. Das hört sich jetzt etwas kompliziert an, geht aber sehr viel schneller, als man denkt.

Lars Iden, Penig

PALADIN'S QUEST

In der Spielanleitung zu „Paladin's Quest“ habt Ihr mit Sicherheit in der Waffenliste vom ‚very-hard-to-find-sword‘ GOMUTAI gelesen. Dieser Beidhänder mit dem Attack-Wert 300(!!!) (stärkstes normales Schwert: 88) existiert wirklich. Der Weg zu ihm



ist jedoch reichlich kompliziert und gelingt nicht immer. Also gegebenenfalls mehrmals probieren. Der Ausgangspunkt Eurer Suche ist Karon. (Entgegen unseres Tips aus TOTAL 5/94 solltet Ihr für diese Mission Bean nicht anwerben!). Geht nun zum Turm im

Süden, der (inklusive) des Erdgeschosses 6 Stockwerke hat. Im Turm versucht Ihr nun, in jedem Stockwerk einen(!) Kampf zu führen. Bei fast jedem Kampf wird ein

Sleeper dabei sein. Greift ihn niemals an, sondern wartet, bis er flieht. Wenn Ihr nach dem Kampf weitergeht, müßte sich der Sleeper an

Eure Fersen geheftet haben. Ihr dürft nun in jedem Stockwerk nur einen Sleeper dazubekommen, bis schließlich nach dem sechsten Kampf im sechsten Stock sechs Sleeper hinter Euch her sind. Wenn Ihr Euch nun bewegt, müßten sich die sechs Sleeper zu einem Big Boss zusammenschließen, den Ihr am besten mit Waffen, aber ruhig auch mit Magie bekämpft. Wenn Ihr ihn besiegt habt

WARNING!



SUPER METROID

Eigentlich sollte ja an dieser Stelle unsere achtseitige (und bereits fertige) Super Metroid-Komplettlösung stehen. Da Nintendo aber anscheinend seine Drohung wahrgemacht hat und das Spiel zusammen mit einem Spieleberater ausliefert, haben wir verständlicherweise darauf verzichtet.

Als Tip kann man hier eigentlich nur geben: Lest vorher möglichst KEINE Tips oder Hinweise, auch nicht die Anleitung, weil der Spielspaß nun einmal darin liegt, alles selbst herauszufinden. Um nicht in Versuchung zu geraten, verbrennt am besten Euren Spieleberater, oder gebt Ihn einer

Person Eures Vertrauens (Eltern, Lehrer, Chef, wie auch immer). Damit die Importkäufer nicht dumm sterben, hier nichtsdestotrotz ein kleiner Tip: Der Maridia-Boss ‚Draygon‘ ist ein ganz schön harter Brocken. Habt Ihr Euch schon mal gefragt, wozu die ‚Elektro-Dinger‘ an den Wänden da sind? Des Rätsels Lösung: Laßt Euch von Draygon schnappen und nach oben tragen. Heftet Euch nun mit dem Grappling-Beam an die Rezeptoren, und die Sache ist in drei Sekunden erledigt!

KD & Slim Jim, Hamburg



Unsere persönliche Bestzeit bisher: Eine Stunde 50 Minuten (bei 57 %)

SEE YOU NEXT MISSION

YOUR NAME FOR COLLECTED ITEMS IS 100%

0221- 12 10 67/68/69

aRJay Games



Super Street Fighter II

us 159.90



Saturday Slammasters

us 139.90



JETZT VORBESTELLEN

Secret of Mana dt inkl. Spieleberater

ab Oktober 114.90



Fire-SFX-60Hz-Adapter zum Abspielen von US- oder JP-Modulen

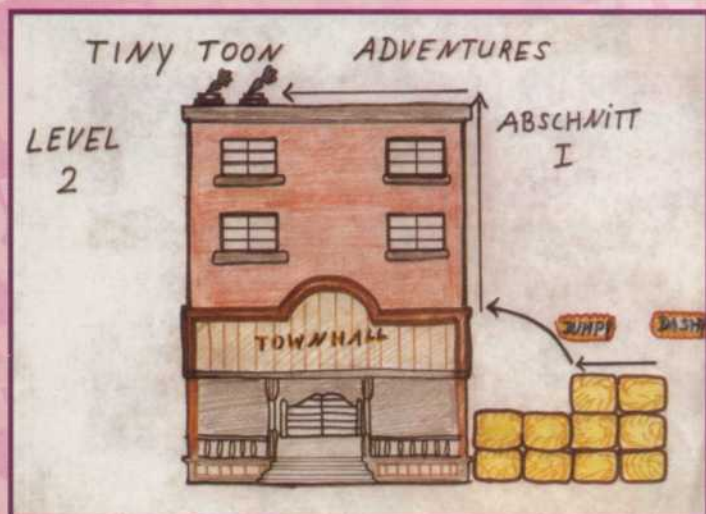
dt 39.90

aRJay Games spielend bestellen!

0221-12 10 67/68/69

Ebertplatz 2 - 50668 Köln

TIPSE



TINY TOON ADVENTURES

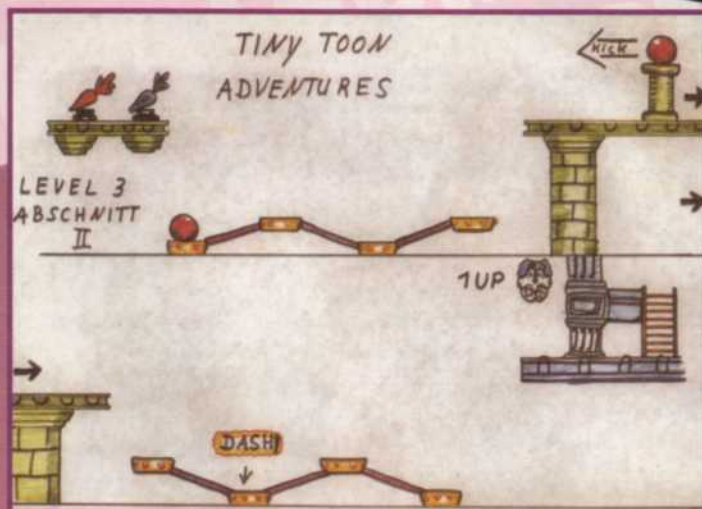
Level 2, Abschnitt I:

Ihr stellt Euch auf die Strohballen (s. Abb.), nun R drücken und kurz danach B. Jetzt lauft Ihr an der Hauswand hoch. Oben auf dem Dach könnt Ihr Euch über zwei Möhrrüben freuen.

Level 3, Abschnitt II:

Geht zur Säule und kickt die rote Kugel nach links. Jetzt könnt Ihr Euch die zwei Möhrrüben greifen und weiter im Level auf die andere Seite gehen. Auf der zweiten Plattform der Wippe R drücken. Nun werdet Ihr auf einen Vorsprung katapultiert. Jetzt wieder R drücken und Ihr könnt Euch auch noch das Xtraleben holen.

Raoul Swart, Bidingen



(und die Sleeper nie mit einer Waffe getroffen habt), hinterläßt er in der Regel als 'enemy's treasure' das langgesuchte GOMUTAI.

Christopher Hainz, Untergruppenbach

B, A, B, B, B, B, B, B und B = Super Kicks einstellbar
R, R, R, R, R, L und R = Super Offense einstellbar

Ingo Bäcker, Leichtingen

MIGHT & MAGIC II

Hey Leute, vergeßt alle Anlaufschwierigkeiten. Wenn Ihr Euren

CLAYFIGHTER



Wir hatten Euch die ClayFighter-Moves versprochen, und hier sind sie auch! Die Moves gelten jeweils für den linksstehenden Spieler. Für den rechten müßt Ihr l und r vertauschen!

Bad Mr. Frosty
Handattacke: u, ur, r und l

Eishauch: l, ul, u, ur, r und L
Schneekugel: 2 sek. l dann r und
Rutschattacke: l, ul, u, ur, r und R
Anrempeln: l, l dann R und L

Taffy

Superfaustschlag: l, l, r und L
Superkick: l, l, r und R



Hyperschlag: 2 sek. l dann r und L
Taffy Tornado: l, ul, u, ur, r und L

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“

Item	QTY	PRICE	TOTAL
DEF 1	1	10.00	10.00
DEF 2	1	10.00	20.00
DEF 3	1	10.00	30.00
DEF 4	1	10.00	40.00
DEF 5	1	10.00	50.00
DEF 6	1	10.00	60.00
DEF 7	1	10.00	70.00
DEF 8	1	10.00	80.00
DEF 9	1	10.00	90.00
DEF 10	1	10.00	100.00

Charakteren den Vornamen 'Ard' gebt, werdet Ihr mit Gold, Erfahrungspunkten und HPs regelrecht überschwemmt.

Christian Wiefeld, Müden

FIFA SOCCER

Im Optionenmenü könnt Ihr, wenn Ihr wollt, ein paar kleine Nettigkeiten einstellen. Als da wären:
X, A, B, Y, Y, B, A und X = Crazy Ball einstellbar.



TRICKS

Shortcuts

Tiny



Medizinball: 2 sek. I dann r und L
Starker Faustschlag: u, ur, r und L

Blob



Stiefel: u und R
Fußtritt: r, u, ur und R
Säge: 2 sek. I dann r und R
Schleimspucker: u, ur, r und L
Rutschattacke: l, ul, u, ur, r und R

Blue Suede Goo



Haarschlag: u, ul, l und L
Kurzer Haarschlag: u, ul, l und R
Notenschuß: u, ur, r und L

Ickybod Clay



Feuerball: u, ur, r und L
Geisterschlag: r, u, ur und L
Teleport: u+ B+ A+ Y+ X
Flying Ickybod Clay: 2 sek. I dann r und L

Helga



Kopframmer: u, ur, r und L
Budattack: 2 sek. I dann ul, u, ur, r und L
Singen: 3 sek. I dann ul, u, ur, r und L
Bauchsprung: l, ul, u, ur, r und R

Bonker



Rad: 2 sek. I dann r und L
Kuchen hoch: u, ur, r, und L
Kuchen niedrig: u, ur, r und R
Super Sprung: hochspringen und ganz oben R drücken
Wasserspritze: l, ul, u, ur, r und L

Cito Enchelmaier, Besigheim

MORTAL KOMBAT

O.K., wir gestehen! Höchstwahrscheinlich sind wir bei dem Tip zu M.K. in der TOTAL! 6/94 geirrt worden. Falls wir aber einfach alle zu doof sind, wird Robert Tubis aus Köln (der Tipfabrikant) sicherlich gerne den Gegenbeweis antreten. Ansonsten wissen wir, was wir davon zu halten haben!

Slim Jim

SUPER BOMBERMAN II

Diese Version hat zwar auch nur den 4-Spieler-Modus, aber immerhin... Auf jeden Fall sind hier schon mal ein paar Paßworte.

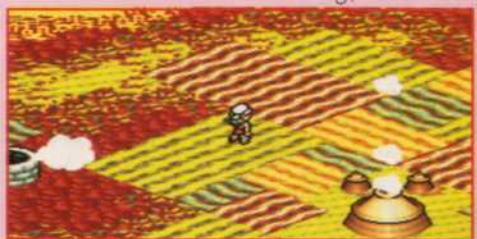
Level 1: 4361
Level 2: 6442
Level 3: 3903
Level 4: 9564
Level 5: 7735

Mit 5656 baut sich im Battle-Mode der Hurry ganz auf, und mit 1111 erwartet Euch eine Überraschung!

Ronny Schulze, Schwarze Pumpe

EQUINOX

Auch hier könnt Ihr mittels einfacher Tastenkombinationen wahrhaft göttliche Fähigkeiten erlangen (ach, die glücklichen unsterblichen). Drückt dazu, wenn Press Start er-



scheint, folgende Kombi: L, L, R, R, L, L, L, R, R, R, L, L, R, R, L und R.

Sven Peterßen, Bremen

LEMMINGS

Keinen Bock mehr auf kleine blöde Tiere, die immer ins Verderben laufen? Probiert doch mal Extra-Level aus!

Xtra 1: GNNBJWW
Xtra 2: RCQRFPPZ
Xtra 3: FBKKJB
Xtra 4: RMQMZDC
Xtra 5: DTCZVMQ

Arnold Chrisyegger, Mertingen

LUFIA & THE FORTRESS OF DOOM

Schon was von diesem mächtigen Zauber namens Gloom Voice gehört? Ein ganz praktisches Ding, das gnadenlos alle nicht-untoten Gegner vom Bildschirm fegt, egal wie stark sie sind. Da haben auch Drachen nichts mehr zu lachen. An diesen wertvollen Zauber zu gelangen, ist allerdings etwas umständlich und erfordert etwas Vorarbeit: In einigen Dungeons hinterlassen bestimmte Gegner zwei scheinbar wertlose Beutegenstände: Nägel und Strohpuppen (Long Nails und Straw Dolls). Sammelt das Zeug fleißig ein und verkauft es nicht (es bringt sowieso nicht viel ein). Sobald Ihr mit dem Schiff unterwegs seid, solltet Ihr mal einen Absteiger nach Forfeit Island machen. Die Insel liegt zwar nicht unbedingt auf dem direkten Weg, aber der

Umweg lohnt sich. Nicht nur, daß Ihr dort versehentlich ver-

0221- 12 10 67/68/69

aRJay Games



VERSANDKOSTEN IM
AUGUST NUR DM 5,-

SUPER NES

Grundgerät PAL inkl. 50/60Hz-
Umbau, Schachtverlängerung und
1/2 Jahr Garantie 299.00
Street Winner II SN/MD 129.90
Fire-SFX-60Hz-Adapter 39.90
Fire-6-Player-Adapter 59.90
ASCII-Pad 49.90
Padverlängerung 2.5m 24.90
Umbau-50/60Hz inkl. Schachtver-
längerung 99.90
Umbausatz-50/60Hz 79.00
RGB-Kabel dt/us/jp 39.90
- in Verbindung mit Umbau 29.90

Fragen Sie auch nach unserem großen Angebot an MEGA CD, MEGA DRIVE, NEO GEO, 3DO und JAGUAR Artikeln!

PHANTASY

Weiterhin bieten wir Ihnen auch Rollen-, Brettspiele, Würfel, Miniaturen und Taschenbücher.

Wir versenden alle Module in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9,- Versandkosten. Bestellungen bis 17:00 Uhr werden noch am selben Tag bearbeitet. Unfreie Sendungen können ohne vorherige Absprache nicht mehr angenommen werden.

aRJay Games

spielend bestellen!

0221-12 10 67/68/69

Ebertplatz 2 - 50668 Köln

kaufte oder weggeworfene Gegenstände (wie etwa die wertvollen Ringe) wieder kaufen könnt, auch könnt Ihr Euch nur hier die Gloom Voice zusammenbasteln lassen. Je ein Nagel und eine Puppe ergeben eine einmalige Anwendung. Vorsicht, das Zeug ist rar, hebt es Euch für Notfälle auf! Ach ja, der Zugang zur Zauberwerkstadt ist recht gut versteckt: Er liegt hinter dem eigentlichen Laden



zwischen Haus und Büschen. (Und nochwas: Ihr könnt von weggeworfenen Gegenständen natürlich nur soviel kaufen, wie Ihr zuvor weggeworfen habt. Schlagt Euch die Sache also wieder aus dem Kopf). Das Schiff hat auch noch einen anderen Vorteil: Ihr könnt Euch,

genügend Geld vorausgesetzt, schon zur Halbzeit die besten Waffen organisieren, indem Ihr von der mittleren unteren Insel ganz nach oben zur nördlichsten Insel fahrt. Da Ihr dort eigentlich erst wesentlich später etwas zu tun habt, sind die Monster dort auch etwas fieser drauf, aber mit etwas Glück (und Sweet Water!) solltet Ihr es schaffen. Die beste Ausrüstung für den Elf gibt es allerdings nur am Drachenschrein in der südwestlichen Wüste. Übelegt Euch Eure Wünsche gut, denn Ihr habt nur drei von ihnen frei!

Mitch, Hamburg



GAUNTLET II

„So billig, daß eigentlich jeder drauf kommen könnte.“ Das kann man getrost von diesem Tip sagen. Da aber nicht alle so gut sind wie unser Simon, lassen wir Euch an seiner simplen Genialität teilhaben. Also zur Sache: Wenn Ihr alle Türen in einem Level öffnen wollt (ohne Schlüssel versteht sich),

TIPSE

dann stellt Euch 100 Sekunden auf einen sicheren Platz. Siehe da, Sesam öffne Dich!

Simon Hübner, Ampleben

BUBBLE BOBBLE

Mit dem kleinen, aber feinen Paßwort: DDFFI könnt mit dem dem A und B Knopf die Level anwählen.

Martin Wöste, Heek

BOULDER DASH

Als kleiner Junge bin ich selber gerne auf die Jagd nach den Diamanten gegangen. Heute Sorge ich dafür, daß Ihr wenigstens die Levelcodes zu lesen bekommt.

Level 1:	635870
Level 2:	840137
Level 3:	840967
Level 4:	225378
Level 5:	752053
Level 6:	423480
Level 7:	457397
Level 8:	423579
Level 9:	864111
Level 10:	995065
Level 11:	827100
Level 12:	532375
Level 13:	243481
Level 14:	606664
Level 15:	692551
Level 16:	724892
Level 17:	772974
Level 18:	724045
Level 19:	723846
Level 20:	231750
Level 21:	228732
Level 22:	923838
Level 23:	184904

Andreas Klein, Hainburg

BATMAN - RETURN OF THE JOKER

Damit der Joker nicht nochmals 'returned', helfen wir Euch mit den Levelcodes.

2-1:	NMML
3-1:	LGZQ
4-1:	GNXF
5-1:	QGVN
6-1:	FFHG
7-1:	GPZT

Arnold Chrisyegger, Mertingen

CAPTAIN PLANET

Um dem armen Captain in seinem Kampf gegen die Umweltverschmutzung zu unterstützen, haben wir hier die Paßworte:

Level 1-2:	763754
Level 2-1:	955783
Level 2-2:	637511
Level 3-1:	148574
Level 3-2:	786565
Level 4-1:	920272
Level 4-2:	799224
Level 5-1:	344551
Level 5-2:	829443
Ende:	506210

GAUNTLET

In den Levels 1, 5 und 94 sind Warps versteckt, die erst durch das Abschießen aller Wände erscheinen. Falls Ihr nicht durch (das schwierige) Level 78 kommt, hier ist das Paßwort für 79: 42C BB1 HZZ.

Clemens Engel, Hamburg

GHOST & GOBLINS

Zum ordentlichen Geisterjagen braucht der moderne Exorzist eine Levelanwahl. Dazu müßt Ihr bei der Player-Wahl, bevor Ihr Start drückt, r (halten), B, B, B, o, B, B, B, l, B, B, B, u, B, B und B drücken. Wenn Ihr jetzt normal Start drückt könnt Ihr die Level frei anwählen.

GI JOE

GI Joe ist (oder war) eine beliebte amerikanische Action-Puppe, ähnlich wie He-man. Hier in Deutschland wäre sie zu militaristisch gewesen. Trotzdem gibt's ein nettes Ballerspiel und deshalb nun auch die Levelcodes.

Mission 1:	PS0N5XGZ4
Mission 1:	NSPN5DPZD
Mission 1:	N36HN5XGB
Mission 1:	5369N5XGG
Mission 1:	DRBJOVD8H
Mission 1:	ZND39N5XF

Falls Euch die Leben zur Neige gehen, dann drückt doch erst Select und dann Start.

GREMLINS II

Ihr habt es nie geschafft, dieses Game durchzuzocken? Außerdem habt Ihr sowieso keinen Bock, es nochmal zu versuchen? Aber das Ende wollt Ihr trotzdem sehen? Dann geht doch mit folgendem Paßwort direkt in den letzten Level: NXRD.

BAD DUDES

Ach Ihr wollt 64 Leben? Dann drückt beim Titelscreen B, A, o, u, o und u auf dem zweiten Pad und dann Start auf Pad 1.

Sven Lorenzen, Hamburg

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

NEO GEF

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

SEGA MEGA DRIVE

JAGUAR SEGA CD

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

TRICKS

JACKIE CHAN'S ACTION KUNG FU

Wenn Ihr unendlich Continues braucht, weil Ihr einfach nicht die Klasse von Jackie oder Bruce habt, dann drückt einfach nach unten, wenn Ihr draufgeht. Sofort erhöht sich Eure Continuezahl. Noch besser ist allerdings die Levelwahl. Wenn Ihr alle Energie verloren habt und der Titelscreen wiederkommt, dann drückt o, o, u, u, o, u, B, A, Start (alles Pad eins) und B (auf dem zweiten Pad). Mit o und u könnt Ihr nun den gewünschten Level anwählen. Mit B auf Pad zwei geht's los, und Ihr bekommt auch noch 99 Continues umsonst.

MEGA MAN II

Als Einleitungstext könnt Ihr den von Gremlins II lesen, dann brauch ich mir jetzt keinen neuen ausdenken. A1, B2, C1, D1, D3, E3, B4, C5, E5.

MIKE THYSON'S PUNCH OUT

Um in 'Another World Circus' zu kommen, müßt Ihr den Code 1357924680 eingeben, dann Select gedrückt halten sowie A und B gleichzeitig drücken.



POWER BLADE

Auch bei diesem Game könnt Ihr mit unseren Paßwörtern direkt in die gewünschten Level gehen. Eure Beweggründe lassen wir diesmal außen vor. Achtung, Codes:

Level 2:	B2712209
Level 3:	G3784JD2
Level 4:	6843D12F
Level 5:	IBJ39FK4
Level 6:	J23KGBBK
Level 7:	77KD1OGJ

ROBOCOP 3

Um Euch bei diesem guten Shoot 'em-Up mehr Überlebenschancen zu geben, haben wir zwei nützliche Tips ausgegraben. Wenn Eure Energie fast aufgebraucht ist, drückt Start, Select, Select und Select. Funktioniert immer! Eure Continues könnt Ihr wieder auffüllen, wenn sie aufgebraucht sind. Drückt dann

im Titelbild einfach A, B, Select und Start.

Christian Reiss, Schenefeld

SILVER SURFER

Schade, daß es von meinen absoluten Lieblings-Cartoon-Star nur so wenige Software-Umsetzungen gibt. Aber um es kurz zu machen, komme ich gleich zur Sache. Mit den folgenden Codes erlangt der Surfer spezielle Kräfte, die er in unserem chaotischen Universum dringend braucht.

Unverwundbarkeit:	KJTJK
Volle Waffen:	CKVJT4
Free Play:	SJM333

METROID

Gerade jetzt, da „Super Metroid“



einschlägt wie eine Bombe, kommt auch wieder Interesse am Original auf. Diesmal haben

wir eine geniales Paßwort für alle Samus-Fans. Wenn Ihr sie mal ohne Kampfanzug spielen wollt, müßt Ihr

022 400 A00 000
G5(?) 03V 000 0(c)o
eingeben. Die Zeichen in den Klammern sind die blauen aus der unteren Hälfte des Menüs. Samus hat mit diesem Paßwort den Maru Mari, den Lang-Strahler, die Bomben, den Eis-Strahler, die Sprung-Stiefel, den Varia-Suit und die Kreisel-Minen. Den Rest müßt Ihr schon selber suchen.

Franz-Josef Holz, Stuttgart

THE SIMPSONS

Gerade letzte Woche hab' ich mir auf dem Fischmarkt (in Hamburg) ein ganz tolles Bart-T-shirt gekauft und für Klaus ein Calvin&Hobbes, aber das interessiert Euch wahrscheinlich gar nicht. Trotzdem sag' ich Euch jetzt, daß Ihr in Level drei, im ersten Gebäude, bei der ersten Plattform, unter den Lüftungsrohren

15 Münzen bekommt, wenn Ihr dort ein paar Sekunden wartet. Außerdem kommt Ihr in ein Soundmenü, wenn Ihr im Quick-E-Mart Schild das E anwählt.

Slim Jim, Hamburg

STAR WARS

Nur mit den richtigen Spieltips kann die Allianz (nein, nicht die Versicherung) den Kampf gegen das Imperium gewinnen (natürlich um die alte Ordnung wieder herzustellen, nicht aus Machtgier). Und wo sollte es solche Tips wohl geben, (Yoda kommt schließlich erst im zweiten Teil) wenn nicht in der TOTAL!. Also dann: Wenn Ihr acht Schilde braucht, dann geht achtmal in dieselbe Höhle hinein, schon ist Euer Wunsch erfüllt.

Bevor Ihr nach Obi Wan Kenobi sucht, solltet Ihr R2-D2 mitnehmen (denkt mal an den Film), sonst wird er nicht auf dem Hauptschiff erscheinen.

In Obi Wans Höhle sind außerdem zwei Extraleben hinter einer Mauer versteckt. Um sie zu finden, müßt Ihr am Anfang der Höhle nach rechts gehen, gegen Ende der Höhle laßt Ihr Euch nach unten auf eine lange Plattform fallen. Geht nach links in Richtung Wand und laßt Euch auf die rechte Plattform fallen. Nun laßt Euch auf die lange Plattform direkt darunter fallen. Links seht Ihr nun eine kleine Plattform, von der aus Ihr in die Wand springen müßt. Dort gibt's endlich die gesuchten Extraleben. Geht wieder aus der Höhle raus, und macht das Ganze so oft, bis Ihr neun Extraleben habt.

Um den Traktorstrahl zu deaktivieren, müßt Ihr mit Han Solo auf die erste Leiter auf der rechten Seite springen. Steigt schnell hoch und schießt sechsmal auf das Loch. Da die ganze Angelegenheit etwas „difficult“ ist, könnt Ihr davon ausgehen,

0221- 12 10 67/68/69

aRJay Games



Super Metroid dt inkl.

Spieleberater 119.90



Art of Fighting

dt 119.90



Scope inkl. 6 Spielen

PAL 89.90



Action Replay Pro II

dt 109.90

aRJay Games
spielend bestellen!

0221-12 10 67/68/69

Ebertplatz 2 - 50668 Köln

Super Nintendo

Super Nintendo Pal d	199.-
Super Gameboy Adapter us	129.-
SN Pro Neo Pad d	69.-
SN Pro Pad d	35.-
Streetwinner 2 Joystick	99.-
Action Replay Pro 2	109.-
50/60 Hz Adaptor	29.-
Progr.50/60 Hz Adaptor	69.-

Super Nintendo Spiele

	jp.	us.	dt.
7th Saga	129.-		
Actraiser 2	129.-		
Andre Agassi Tennis	99.-		
Art of Fighting	139.-		139.-
Battle Cars	99.-		
Bomberman + 5 Player	139.-		
Bomberman		119.-	
Bugs Bunny		129.-	
ChampWorld Cup Soccer		139.-	
Choplifter 3	119.-		
Clay Fighter		129.-	
Claymates	79.-		
Desert Strike	119.-		119.-
Empire strikes back		129.-	
Equinox	129.-		139.-
Eye of the Beholder	99.-		
F1 Pole Position		129.-	
Fatal Fury 2	119.-		
Fire Emblem	179.-		
Flashback	129.-		129.-
Flintstones	79.-		129.-
Ghengis Khan 2	139.-		
Goal 2	129.-		
Jetsons	119.-		
John Madden 94	129.-		109.-
King of Dragon	139.-		
Leg of Mystical Ninja		129.-	
Lester the Unlikely	129.-		
Liberty or Death	129.-		
Lost Vikings	129.-		119.-
Ken Griffey Baseball	119.-		
Knight of the Round	119.-		
Lufia	129.-		
MLBPA Baseball	79.-		
Mech Warrior	129.-		129.-
Mega Man X	129.-		
Mega Man Soccer	99.-		
Metal Marines	129.-		129.-
Mickeys Ultimate	79.-		
Might & Magic 2		139.-	
Mr.Nutz		109.-	
Mystic Quest		99.-	
NHL Hockey 94	79.-		109.-
NBA Jam	139.-		139.-
NBA Showdown	139.-		
Nigel Mansell GP		99.-	
Nobunagas Ambition	99.-		
Paladins Quest	129.-		
Peacekeepers	99.-		
Pinball Dreams	99.-		
Pirates of Dark Water	119.-		119.-
Pop'n TwinB.Rainb.Bell		129.-	
R-Type 3		119.-	
Rock'n Roll Racing	129.-		129.-
Royal Rumble		99.-	
SOS	79.-		
Shadowrun	129.-		139.-
Secret of Mana	139.-		
Sensible Soccer		99.-	
Sim City		69.-	
Skyblazer		139.-	
Stanley Cup Hockey	99.-		
Star Fox	129.-		69.-
Star Trek TNG	129.-		
Streetfighter Turbo	129.-		139.-
Striker		59.-	
Super Mario All Stars	99.-		99.-
Super Mario Kart	99.-		99.-
Super Turrican	99.-		99.-
TMNT.TourFighters	139.-		149.-
Top Gear 2	129.-		
Ultima	139.-		
Winter Olympics	129.-		129.-
Wizardry 5	139.-		
World Heroes	99.-		99.-
Young Merlin	129.-		129.-

Neuheiten Juli/August

FIFA Soccer	119.-	119.-
Hardball 94	139.-	
Mega Man X		119.-
Operation Europe	149.-	
Schlumpfe		119.-
Super Conflict		109.-
Super Metroid		119.-
Super League Hockey		119.-
Super Streetfighter 2	199.-	149.-
Wild Trax FX	189.-	
World Cup Striker		129.-
World Cup 94		139.-

Nintendo Game Boy

Donkey Kong	69.-	
Kirbys Pinball		59.-
Legend of Zelda	69.-	69.-
Mario Land 3	69.-	69.-
Schlumpfe		69.-
Tetris 2	69.-	69.-

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

es mehrmals probieren zu müssen. Im Hauptschiff könnt Ihr mit Leia oder Han spielen, bis sie fast keine Energie mehr haben, da Obi sämtliche Energie wieder aufladen kann. Ihr solltet aber trotzdem kein Leben verlieren, denn Obi kann dem Tod nur dreimal ein Schippchen schlagen. Möge die Macht mit Euch sein!

A BOY AND HIS BLOB

Um die Kirschbomben auf dem Alienplaneten zu zerstören, braucht Ihr den Vitablasters und Vitamin A. Um den Blob am Ende des Spieles aus dem Käfig zu holen, müßt Ihr ihm ein Apfel-Bonbon in den Mund werfen. Dazu müßt Ihr nach links gucken, den Wurf beginnen und kurz bevor er wirft nach rechts drücken.

THE ADVENTURES OF LOLO II

Wenn Euch Lolo zu einfach wird, könnt mit folgendem Paßwort in Xtralevel eintauchen: P R O A , PROB, PROC, PROD.

THE ADVENTURES OF BAYOU BILLY

Um ein Xtraleben zu bekommen, müßt Ihr bei 'Practice Fighting Games', Spiel B spielen. Dann gibt's ein feines Leben.

AIR WOLF

Die goldenen Planeten schwirren nicht ohne Grund herum. Wenn Ihr einen erspäht, solltet Ihr ihn auch gleich abschießen. Ein Xtraleben wird Eure Belohnung sein.

Arne Jessen, Schleswig

BLASTER MASTER

Mit den Granaten gibt es einen sehr einfachen Weg, die Levelendgegner zu besiegen. Wenn die Granate wirkt (der Böse also Energie verliert) pausiert sofort das Spiel. Wenn Ihr den richtigen Moment erwisch hat, entfällt die Granate Ihre Zerstörungskraft auch in der Pause weiter. Nach etwa 1.5 sek. müßte der Boss dann platt sein.

Mad, Montegönne

TIPS &

BLUE SHADOW

Vielleicht wißt Ihr es ja noch nicht. Durch längeres Gedrückthalten des B-Buttons löst Ihr einen gewaltigen Blitz aus. Leider kostet er Euch etwa die Hälfte Eurer Energie, also sparsam einsetzen.

BOULDERDASH

Levelcodes, sonst nichts.

Eis-Welt: 635870

Wüsten-Welt: 840137

Wasser-Welt: 840967

Antike-Welt: 225378

Vulkan-Welt: 752053

COBRA TRIANGLE

Schon im ersten Level könnt Ihr Euch fleißig aufrüsten. Sammelt so viele Power Ups wie Ihr könnt. Baut damit Euren Speed und die Raketen aus. Wichtig: Vergeßt nicht das Xtraleben in der Nähe des Levelanfangs. Wartet nun bis das Zeitlimit zuschlägt, denn solange Ihr Euch immer das Xtraleben holt, könnt Ihr beliebig oft den ersten Level spielen, bis Ihr stark genug seit.

DRAGON'S LAIR

Um zu Singe zu kommen, müßt Ihr die folgenden Ausgänge nehmen. Nach dem Hallengang

2ter Ausgang

Nach den Minen 3ter Ausgang

Nach dem Sensemann

1ter Ausgang

FARIA

Wenn Ihr GAOGAO als Namen eingibt, bekommt Ihr Unverwundbarkeit, unendlich Gold und andere Nettigkeiten.

GODZILLA

Ich will ja nicht wissen, wer sich diese Paßworte ausgedacht hat, aber wie sagt man so schön: Nomen est Omen.
DESTROY ALL MONSTERS
um gegen alle Monster zu kämpfen
MONSTER O um gegen Monster Null zu kämpfen
START TO END
um die Endsequenz zu sehen

GOONIES II

Für alle Goonies und die nötige Ausrüstung benutzt dieses Paßwort: Z4G "I41 40" "KOK

Peter Harms, Bremen

GUN SMOKE

Um auch ordentlich gegen die Fieslinge vorgehen zu können, braucht ihr unendlich Munition. Dazu drückt Ihr im Titelbild r, r, r, r, Select, Select, Select, Select, r und r. Wenn Ihr jetzt startet, habt Ihr ein MG und genügend Munition.

THE HUNT FOR RED OCTOBER

Ever super modernes U-Boot hat die einmalige Möglichkeit, sich selbst vollständig aufzurüsten. Dazu müßt Ihr pausieren und A, B, Select, A, B, Select, A, B, Select, A, B, Select, A, B, B und A drücken. Aber, wie gesagt, das geht nur einmal.

Außerdem könnt Ihr noch die Level überspringen. Dazu müßt Ihr ebenfalls pausieren und A, B, Select, r, l, l, r, Select, B, A, B, B und A drücken.

IKARI WARRIORS

Ihr könnt Euch einige Xtracontinues beschaffen, wenn Ihr (nach Verlust aller Leben) vor dem Game Over Screen A, B, B, und A drückt.

Wenn Ihr im Titelbild schnell o, u, A, A, B, l, r, A, B, o, A, u, r, r, l, B, o, l, A, r, B, l, r, A, l, o, A, u, A, r, l und B drückt. Nach dem Intro-Screen könnt Ihr dann mit A und B die Level anwählen.

IRONSWORD

Wenn weniger als zwei Xtraleben mit Eurem Paßwort habt, dann ändert das fünfte Zeichen in ein N.

ISOLATED WARRIOR

Auch hierfür haben wir ein paar nette Paßworte.

Level 2:	5963
Level 3:	8920
Level 4:	0705
Level 5:	5826
Level 6:	2687

KABUKI QUANTUM FIGHTER

Wenn Ihr gegen einen Level Boss kämpft, könnt Ihr das Spiel pausieren und mit o und u Chip Points zu Eurer Energie hinzufügen (oder umgekehrt).

KICKLE CUBICLE

Um in ein Special Game zu kommen, müßt ihr u drücken und dann

089/7605151
089/7470689
PLINGANSERSTR.26
81369 MÜNCHEN

TRICKS

Shortcuts

die Konsole anschalten. Wenn der Bildschirm blau oder weiß wird, müßt Ihr Select drücken, schon seid Ihr im Special Game.

GAME BOY

JURASSIC PARK

Für einen Level-Skip müßt Ihr im Titelbild o, u, l, o, u, r, o, u, l, o, u, r und Select drücken.

Wenn Ihr nun ein Explosionsgeräusch hört, hat es geklappt. Im Spiel könnt Ihr nun ins nächste Level skippen, wenn Ihr pausiert und dann Select drückt.

Matthias Bianchi, Kevelar

TINY TOON ADV. II

Wenn Euch das Game zu einfach ist, könnt Ihr bei 'Push Start': l, Select, A, und Start drücken. Ihr kommt nun in eine schwerere Stufe mit mehr Gegnern und nur zwei Herzen.

Andreas Schönwälder, Hess-Lichtenau

MYSTIC QUEST

Wenn Ihr schon frühzeitig das extrem wertvolle Elixier haben wollt, das es eigentlich erst auf dem Berg Illusia gibt, dann geht doch guckt doch mal mit Robododo auf die Karte. Dort seht Ihr rechts oben eine kleine Insel. Laßt über das Wasser dorthin und vergewissert Euch, daß es dort nur ein oder zwei Drachen gibt (wenn nicht, müßt Ihr eben ein Feld zurückgehen und dann wieder hin, bis die Anzahl der Drachen stimmt). Diese feuerspeienden, schweren Jungs erledigt Ihr am besten mit dem Blitz-Zauber. Nach erfolgreichem Kampf hinterlassen sie (oder er) eine Truhe mit dem begehrten Trank. Wenn Ihr mehr davon wollt, speichert ab und schaltet den GB aus ('ne kleine Abkühlungspause kann nie schaden) und wieder an. Schon haben sich die Drachen erholt und Ihr könnt das Spielchen von vorn beginnen.

FINAL FANTASY LEGEND II

FFL II ist ein wirklich exzellentes Game (auch ich habe etliche Nächte damit verbracht), aber leider wird es gegen Ende reichlich schwierig. Deshalb haben wir ein paar feine Tips, wie die Endgegner

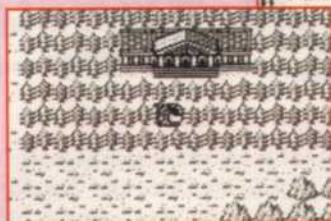
Heldengerecht erlegt.

Venus: Da sie gegen alle Zauber immun ist, solltet Ihr Euch vorher schon die Waffe Musket, das Schwert Flame, den Bogen Gold und Grenade zulegen. Außerdem sollte Euer Mutant den Zauberstab Heal besitzen!

Gazer: Beim Dragon Race unbedingt den kostenlosen Drachen nehmen, denn Ihr erspart Euch alle Zwischengegner (was nicht bedeutet, daß Ihr nicht angegriffen werdet) bis zum Gazer. Den könnt Ihr dann mit Bazookas und dem Beil Thunder niedermachen (achtet auf den Strenght-Wert des Roboters).

Hamamotos:

Diesen fiesen Pseudo-Ninja werdet Ihr am Besten mit Bazookas und dem Zauberbuch Fog los.



Echigoya: Erledigt die Lebewachen mit Templat von Hana und Bazookas. Dem Boss haut Ihr mit Euren stärksten Waffen die Hucke voll.

Shogun: Dieser Fruchtzweig ist ziemlich billig mit dem Bogen Samurai, Tank, Bazookas und Fog zu besiegen.

Magnate: Mit Muramas von Taro und Euren besten Waffen bleibt Ihr auch bei diesem Fiesling voll cool.

Odin: Haltet Euer Versprechen, indem Ihr ihn mit den Waffen Hyper, Glass, Catclaw (s. Bemerk.), Gungnir und dem Zauberbuch Flare bekämpft.

Minion: Diesen komischen Vogel verwandelt Ihr schnell in einen Pechvogel, wenn Ihr ihn mit Hilfe von Nuke Bomb, Gungnir, Catclaw und Flare aus den Latschen pustet.

Endboss im Final Dungeon: Keine Ahnung wie der Junge heißt, auf jeden Fall unterliegt er mit den Waffen Excalibur, Catclaw, Gungnir, Flare und dem Schwert Defend vom Vater.

Apollo: Damit Ihr mit 100%



Coolness überlebt, equipped Ihr die Magi Heart demjenigen, der am meisten HPs hat und besiegt Apollo, nachdem Ihr dem Vater Flare besorgt habt, mit den oben genannten Waffen. Wenn Apollo ein paar Leute umgepumpt hat, setzt Ihr die Magi Heart ein und tut so, als wäre nichts geschehen.

Arsenal:

Bei diesem überdimensionalen Mikrochip helfen die Waffen Catclaw, wenn möglich Critical (Monster Kusanagi)

und der Zauberstab Heal, sowie Flare. Der Roboter sollte inzwischen einen beachtlichen Strenght-Wert haben und mit Excalibur oder Gungnir Schaden anrichten.

Bemerkungen

a):

Im Nasty Dungeon könnt Ihr entweder den Strenght-Wert (ohne die Magi Pegasus) oder den Agility-Wert (mit Pegasus, viel besser für die Catclaw) aufbessern, indem Ihr den Papierkorb 2 mal anklickt und auf die betreffende Person geht, deren Wert Ihr erhöhen wollt. Diesen Vorgang könnt Ihr mehrmals wiederholen. Übrigens: Die Magi Pegasus wirkt wie eine 'Door' und bringt Euch in jede Welt, in der Ihr schon mal gewesen seid.

b):

Wer mal gerne im Sound-Menü von FFL II herumwühlen möchte, sollte im Titelbild Start, Select und den B-Knopf gleichzeitig drücken.

c):

Falls Ihr versucht im Central Shrine vor einem Kampf zu flüchten, so wird Euer Unterfangen nicht gerade von Erfolg gekrönt sein.

Andreas Burger & Thomas Seitz, Schweinfurt

aRJay Games



Pac-Attack
dt 119.90



Mario's Time Machine
dt 134.90



Populous II
dt 124.90



Metal Marines
dt 129.90

aRJay Games
spielend bestellen!

0221-12 10 67/68/69

Ebertplatz 2 - 50668 Köln

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:

TOTAL! • Helpline • Heilwigstr. 39 • 20249 Hamburg

Bis dann, wir warten voller Spannung auf Eure Zuschriften!!!

Fragen

MIGHT & MAGIC II (SNES)

Janine Könemann sucht verzweifelt die Codes, mit denen man auf der Isle of Ancients die Zauberer Yekop und Ybmug befreien kann.

FINAL FANTASY (GB)

Christoph Pickardt sucht nach einer Möglichkeit, den Vogel in der World of Ruins zu besiegen. Angeblich soll das mit der Hyper Cannon möglich sein, im Laden ist das Ding aber unerschwinglich teuer. Gibt es eine andere Möglichkeit, daran zu kommen?

ANOTHER WORLD (SNES)

B.A. und G.C. suchen nach einer Möglichkeit, um an den Typen nach dem Wassergraben vorbeizukommen. Wer hilft ihnen dabei?

THE LOST VIKINGS (SNES)

W. Steinberg und K. A. Kopp würden gerne wissen, wie man im letzten Level Tomotor zum dritten Mal besiegt und/oder an den roten Schlüssel kommt.

SWORD OF HOPE (GB)

Hermann Köcheritz steckt im Underground Castle fest. Er findet den Efeusamen nicht und weiß nicht, was er bei der ersten Quelle antworten soll. Wer hilft?

NI: 2 PF: 19 MR:21	
	
GOLD: 6	
ER: 12	
GEHEN	IM WALD
	SEHEN DINGE
	AUF MAGIE
	HAUEN KRAFT

Wer hilft einem armen Abenteurer?

ZOMBIES (SNES)

Gerd Jungbluth benötigt dringend einige Tips, um in Level 20 zum Exit zu kommen.



Um Tomotor ordentlich die Hölle heiß zu machen, bedarf es einiger Tricks. Wer hilft unseren Lesern mit einigen Ratschlägen?

Antworten

JURASSIC PARK (GB)

Paul Neugebauer verrät Sven den Cheat für die Dino-Hatz: Sobald im Titelbild der T-Rex erscheint, ist

folgende Tastenkombination einzugeben: OBEN, UNTEN, LINKS, OBEN, UNTEN, RECHTS, OBEN, UNTEN, LINKS, OBEN, UNTEN, RECHTS, SELECT. Jetzt sollte ein Explosionsgeräusch zu hören sein, anschließend braucht man im Spiel nur noch im

Pausenmodus SELECT drücken, um in den nächsten Level zu gelangen.

SOULBLAZER (SNES)

Jörg Rutkowski sei Dank, nie wieder Fragen nach den Fundorten der Embleme bei diesem Game. Hier sind die Kostbarkeiten jeweils zu finden:

Das Emblem A ist in Grass Valley versteckt: Zwischen der Hütte des Jungen, der den Paß versteckt hat, und der Tulpe links von ihm führt ein Efeu zu einem kleinen Felsvorsprung hinauf. Dort liegt das Emblem unsichtbar im Gras.

Emblem B steckt in einer unsichtbaren Schatztruhe im Magridd Castle. Die Truhe steht im untersten Verlies der Burg, und zwar in der linken

oberen Ecke. Wer sie nicht sofort findet, sollte zunächst den Soldaten befreien, der sich als Himmelswesen entpuppt und sich in der Burg prima auskennt. Mit seiner Hilfe sollte die Suche kein Problem sein.

Am einfachsten dürfte wohl Emblem C zu finden sein, das es in Greenwood gibt. Dort werden im Verlauf des Spiels zwei Eichhörnchen befreit, die im Baum rechts vom Startpunkt zu Hause sind. Eines von ihnen spendiert das Emblem als Belohnung.

Emblem D ist in St. Elles gut versteckt. Bevor man zum Geisterschiff kommt, muß man ein labyrinthartiges Korallenriff durchqueren, von dessen linker Seite ein Durchgang zu einer Höhle abzweigt. Zwar ist der Durchgang zunächst versperrt, er kann aber durch einen Besuch beim Delphin links von Lues Gefängnis geöffnet werden: einfach mit dem Traumstab in den Traum des Delphins einsteigen und ihm dort die große Perle übergeben. In der Höhle sind dann vier Schatztruhen, in der linken oberen liegt das Emblem. Im Home of the Mountain Spirit gibt es das Emblem E. Direkt unterhalb des Startpunktes ist ein Felsmassiv mit einem quadratischen Innenhof, das zunächst unzugänglich ist. Hat man aber

Helpline

die dazugehörige Schnecke befreit, so kann man durch einen unsichtbaren Geheimgang oben in der Mitte des Felsens, leicht links versetzt, zur Schnecke gelangen.



Nicht ganz fair, nicht ganz fein: Einige der Embleme liegen unsichtbar in der Gegend herum, so daß man sie ziemlich leicht verpassen kann.

Jetzt nur noch ein freundliches Wort gewechselt, und man ist um ein Emblem reicher.

Im gleichen Gebiet gibt es auch das Emblem F. Links im Gefängnis sitzt ein schlafender Pilz, den man mit dem Traumstab berührt. Im Traum gelangt man an eine bestimmte Stelle im Lake Lune, an exakt dieser Stelle liegt anschließend das unsichtbare Emblem herum und wartet auf Abholung. Emblem G liegt in Dr. Leo's Laboratory hinter einem Schrank im großen Raum links vom Startpunkt. Den Schlüssel für diesen Raum gibt es im Verlauf des Spiels von einer Katze im ersten Stock, wird anschließend der Schrank nach links geschoben, freut sich das Heldenherz.

Um Emblem H zu bekommen, muß Magridd Castle so lange erforscht werden, bis die Burg vollständig sichtbar ist. Rechts vom Haupteingang gibt es dann eine Grünfläche, auf der drei Steinsäulen stehen. Links von den Säulen liegt das unsichtbare Emblem im Gras an der Burgmauer.

SUPER EMPIRE STRIKES BACK (SNES)

Jörg hat auch noch einen heißen Tip für Thomas parat, wie man das Sumpfmonster Habogad recht bequem zerlegen kann: Wichtig ist, daß man auf alle Fälle schon die Health-Force hat. An die kommt man ganz einfach, indem man im ersten Level von Dagobah auf die Plattform über dem Startpunkt springt. Springt man von dort in

die Luft und schwingt das Lichtschwert, fällt die Macht vom Himmel.

Jetzt kann man Habogad mit voller Kraft und voller Force entgegenreten: Zunächst müssen die fünf Kopfteile amputiert werden, das geschieht am einfachsten, indem man sie während des Supersprungs

mit dem Lichtschwert bearbeitet. die Feuerwürmer, die das Monster ausspuckt, sollten möglichst schnell zerstört werden, da sie bei Berührung viel Energie abziehen. Falls letztere knapp wird, einfach wieder mit der Macht nachtanken, dann sollte es keine Probleme geben. Sobald die Kopfteile entfernt sind, ist Habogad am ganzen Körper verwundbar, auch hier helfen wieder Sprünge und Schläge mit dem Lichtschwert.

BATTLE OF OLYMPUS (NES)

Matthias Kiesel hilft Michael bei der Suche nach dem Trojanischen Krug: Das überaus praktische Teil, mit dem man die Energie wieder auffrischen kann, erhält man in Lakonien, wenn man mit dem Schwert an eine im Hintergrund (!) befindliche Säule klopft. So findet man auch die Flöte, mit der man einen Delphin heranlocken kann.



Auch wenn es auf den ersten Blick nicht so aussieht: Dieser Stein läßt sich tatsächlich vom Fließband schieben, wie Ihr seht.



Ist das Teil dann erst einmal auf dem Boden der Tatsachen angekommen, ist das Token schon so gut wie eingesammelt.

FINAL FANTASY I (GB)

Maryan Susilovic hilft Thomas bei der Lösung des Rätsels des alten Mannes: In der Wasserwelt muß man die Battle Axe kaufen, denn deren Preis erhält man, indem man die Zahlen zusammenzählt, gibt man dem Mann die Battle Axe, erhält man als Gegenleistung eine Orb-Kugel.

EQUINOX (SNES)

Carina Strini und Elvira Brosig verzweifeln in Welt 3 in einem Raum, in dem ein Token unerreichbar hoch auf zwei Steinen ruht und ein weiterer Stein sich auf einem Laufband bewegt. Was ist zu tun? Ganz einfach, den Stein vom Laufband herunterschieben und dann als Steighilfe benutzen. Es ist zwar etwas knifflig, aber mit etwas Übung geht es tatsächlich, wie unsere Bilder beweisen. Wenn man erst einmal den richtigen Ansatzpunkt gefunden hat, was zugegebenerweise nicht ganz einfach ist, geht die Sache fast von selbst. Also nicht verzweifeln, sondern probieren!

TIPS & TRICKS

In totaler Qualität!



Du hast Probleme,
Dein Lieblingsgame
zu Ende zu spielen?
Macht nichts –
jetzt gibt es
TIPS & TRICKS für
Nintendo!

- ✓ Komplettlösungen
- ✓ Lösungsposter
- ✓ Levelkarten
- ✓ über 500 Action
Replay Codes

jetzt
holen!!!

für
lächerliche
6 Mark
am Kiosk oder
bei MVL

(Coupon auf Seite 50)

A



Hallöchen Zielgruppe,

hier sind wir wieder mit lauter nützlichen ARP-Codes. Leider nützen sie Euch nix, wenn Ihr keins von diesen tollen (?!) Action-Replay-Mogelmodulen habt.

Wie immer lauern wir auf **Eure** coolen Codes für die besten Games. Also nix wie ran an die Konsole, fleißig suchen und an TOTAL! schicken.



TOTAL!
ARP-Codes
Heilwigstraße 39
20249 Hamburg

Auch dieses Mal geht unser ehrfürchtiger Dank an die verdienten Helden der Arbeit, die unbezahlbaren und unbezahlten Helfer dieser Ausgabe: Andreas Kohlmorgen, Andreas Gall, Sebastian Hinsch, Andreas Rath, Sven Klüver (I), Hendrik Kohnert, Frank Jokisch, Andreas Gies, Martin Salamon, Fares Basem, Daniel Gutzmann, B. Günther und Edi Susic.

R

E

P

L

A

Y

7E03 6C01

nach jeder Runde eine Bonusrunde
7E03 6708 unendl. Energie
7E03 4703 unbesiegt
7E03 6E03 immer mit Teppich

Actraiser II

7E09 7B51 Start im letzten Level
7E09 2104 unendl. Power-ups
7E09 1B07 unendl. Leben
7E09 1D14 unendl. Energie
7E09 4D99 unendl. Zeit

Adventure Island

7E03 0D05 unendl. Leben

F-Zero

7E00 5908 unendl. Leben
7E0C F301 unendl. Turbos
7E00 CA0B unendl. Power

Super WWF Wrestlingmania

7E06 EC30 unendl. Energie

Terminator I

7E03 1C05 unendl. Leben
7E03 1F08 unendl. Energie
7E03 2205 unendl. Raketen
7E03 200A unendl. Granaten

Lethal Enforcers

7E1F F608 unendl. Credits
7E00 B205 unendl. Energie Pl. 1
7E00 B405 unendl. Energie Pl. 2
7E1F 08FF 100 Pkt. pro Treffer Pl. 1
7E1F 0CFF 100 Pkt. pro Treffer Pl. 2
7E1F C006 unendl. Munition Pl. 1
7E1F C206 unendl. Munition Pl. 2
7E1D B8XX XX= Anzahl der Hits Pl. 1
7E1D BAXX XX= Anzahl der Hits Pl. 2
7E1D B6XX XX= Anzahl der Shots Pl. 1
7E1D B4XX XX= Anzahl der Shots Pl. 2
7E1B F399 unendl. Zeit im Trainingslevel
7E1F BC04 immer Magnum Pl. 1
7E1F BE04 immer Magnum Pl. 2
7E1F BC06 immer Shotgun Pl. 1
7E1F BE06 immer Shotgun Pl. 2
7E1F BC08 immer Assault-Rifle Pl. 1
7E1F BE08 immer Assault-Rifle Pl. 2
7E1F BC0A immer Automatic Pl. 1

SINIS

Lufia & The Fortress of Doom

7E15 7FFF friert Hitpoints des Helden ein
7E15 81FF friert Hitpoints von Lufia ein
7E15 89FF unendl. Spellpoints für Lufia
7E14 CF57 mehr Geld

T2 - The Arcade Game

7E00 7F7F unendl. Energie Pl. 1
7E00 817F unendl. Energie Pl. 2
7E00 8A25 unendl. Raketen Pl. 1
7E00 8C25 unendl. Raketen Pl. 2
7E00 915F unendl. Munition Pl. 1
7E00 935F unendl. Munition Pl. 2

Rock 'n' Roll Racing

7E02 E103 alle Autos: Atlas Power Boss
7E02 E303 alle Autos: Atlas Power Claws
7E02 E203 alle Autos: Atlas Power Plate
7E02 E403 alle Autos: Atlas Power Lifts
7E0E 6F0F Air Blade: Minen
7E0E 7B07 Air Blade & Battle Track: Raketen

7E0E 8707 Air Blade, Battle Track & Havac: Nitro
7E0E 8307 Battle Track & Havac: KO Scatter Packs
7E0E 7F07 Havac: Sundog Beam

Hook

7E05 8403 unendl. Leben
7E1F 1455 unendl. Zeit
7E07 C103 unendl. Energie

Dinocity

7E17 3109 unendl. Leben Pl. 1
7E16 ED05 Energie für Dino
7E17 6305 volle Energie für Pl. 1
7E1F 8CXX XX Eier für Pl. 1

Street Fighter II

7E0C 2BB0 unendl. Energie
7E0C 6001 High Speed

Castlevania IV

7E00 7C03 unendl. Leben
7E13 F214 unendl. Extra-Waffen
7E13 F410 unendl. Energie
7E00 99FF keine Gegner

Super Ghouls 'n' Ghosts

7E04 4A01 kann nicht besiegt werden

Final Fight II

7E10 A204 unendl. Leben Pl. 1
7E11 5A04 unendl. Leben Pl. 2
7E10 6D80 unendl. Energie Pl. 1
7E11 258D unendl. Energie Pl. 2

Sunset Riders

7E1F BC04 unendl. Leben Pl. 1
7E1F BA04 unendl. Leben Pl. 2

Soldiers of Fortune

7E40 F09E unendl. Energie Pl. 1
7E41 659E unendl. Energie Pl. 2

NBA Jam

7E07 8A20 unendl. Turbo Pl. 1
7E08 7220 unendl. Turbo Pl. 2
7E09 5A20 unendl. Turbo Pl. 3
7E0A 4220 unendl. Turbo Pl. 4
7E0A 9601 On Fire: Pl. 1
7E0A 9602 On Fire: Pl. 2
7E0A 9603 On Fire: Pl. 3
7E0A 9604 On Fire: Pl. 4
Nur jeweils ein Spieler kann „On Fire“ sein.

Super Mario World

7E0D B3A1 macht eine Super-Luigi-World

Aladdin

7E03 6433 unendl. Leben

Prophesy Viking Child	dt	49.00
Reuzenbier Mann	dt	59.00
Schlampke (alt. Text)	dt	59.00
Simpsons 3	dt	59.00
Star Wars 2	dt	69.00
Super Mario Land	dt	49.00
Super Mario Land 2	dt	64.00
Super Mario Land 3	dt	59.00
Sword of Hope	dt	59.00
Tarzan	dt	59.00
Tennis	dt	49.00

Panasonic 300 Grundgerät 1099.00

Ladenverkauf: Theresienstr. 152, 80333 München, Tel. 0 89/52 27 87
Cybersoft-Versand: Lehmützstr. 30, 80686 München,
Tel. 0 89/546 0 300
Fax 0 89/546 0 919

ANDREAS HEINEKE
PRÄSENTIERT DIE NEUHEITEN
AUS DER MUSIKSZENE

SPRECHSTUNDE

• BEI DEN •

spin doctors



Andreas: In Eurem Land findet gerade die Fußball-WM 94 statt. Interessiert Ihr Euch eigentlich dafür?

Chris Baron: Ich finde sie sehr interessant. Viele Amerikaner kommen, um sich diese Disziplin mal genauer anzugucken. Die meisten kennen die Regeln nicht einmal.

Andreas: Kennst Du sie denn?

Chris Baron: Oh ja, ich habe selber in New York mit meinem Bruder viel Fußball gespielt. Ich kenne die Regeln. Aber laß' mich hier noch eine Sache bemerken: Liebe deutsche Fußballfans, seid bitte nett zu uns Amerikanern beim Fußballspielen, denn wir sind das erste Mal dabei.

Andreas: Euer neues Album „Turn it upside down“ überrascht sicherlich viele Spin-Doctors-Fans, denn es ist ungewöhnlich funky, und man braucht ein bißchen Zeit, um sich einzugewöhnen...

Chris Baron: ... das finde ich ja hervorragend! Genau das wollen wir auch erreichen, denn nach unserem Debütalbum wollten wir die Leute auch übera-

schen. Obwohl einige Songs bereits während der Aufnahmen zu „Pocket full of Kryptonite“ entstanden sind: der Opening-Song unter anderem.

Andreas: Gerade habt Ihr Euer einziges Deutschland-Konzert in Hamburg gegeben. Ich muß sagen, ein Riesenkompiment an Dich, Chris, Du bist wirklich ein toller Entertainer.

Chris Baron: Vielen Dank! Es war auch wirklich ein tolles Konzert. Weißt Du, wenn ich versuche, die Leute zu unterhalten, dann brauche ich mich nur selber unterhalten, und die Leute werden normalerweise dabei mitgezogen.

Andreas: Mein Lieblingssong auf dem neuen Album ist „You let your heart go too fast“. Kannst Du den Total- und Gamers-Lesern darüber was erzählen?

Chris Baron: Wer die Spin Doctors kennt, der ist entweder durch „Two Princes“ oder durch „Little Miss can't be wrong“ auf uns gekommen, der Song „You let your heart go too fast“ über die Person, die mich zu dem Song „Little Miss can't be wrong“ inspiriert hat. Der Song ist sozusagen das Verbindungsstück zu unserem ersten Album „Pocket full of Kryptonite“.



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.

Schreibt einfach Eure fünf Lieblings-CDs auf eine Postkarte, und ab damit! Hier die Gewinner vom letzten Mal: Monika Fricke, David Pochali, Christine Röhle, Christian Hinze und Thomas Heil



Diese CD könnt Ihr fünfmal gewinnen!



1(6)
DIE ÄRZTE
Die Beste in Menschengestalt



2(1)
PHILADELPHIA
Soundtrack



3(1)
DIE TOTEN HOSEN
Kauf mich

- 4 (-)** Crash Test Dummies – God shuffled his feet
- 5 (4)** Mariah Carey – Music Box
- 6 (5)** Aerosmith – Get a grip
- 7 (2)** Nirvana – In Utero
- 8 (-)** Magic Affair – Omen (the story continues)
- 9 (-)** Westbam – Bam Bam Bam
- 10(10)** Pink Floyd – The Division Bell

Hallo Freunde,

in dieser Woche steht einer der größten Popstars der 80er vor Gericht, um sein Recht auf seine Songs wiederzubekommen. Er hat sich mit dem Giganten Sony Music eingelassen und dabei den kürzeren gezogen. Seit seinem Album „Listen without prejudice I“ (1990) gab es aus diesem Grund keinen neuen Song aus der Feder von George Michael.



George behauptet, man hätte zu wenig Werbung für sein Album gemacht, Sony meint genau das Gegenteil. Inzwischen steigen selbst die Anwälte nicht mehr genau durch, und eigentlich ist es für Sony Music auch gar nicht so wichtig.

Die Leidtragenden sind wir, die Fans, und natürlich George Michael selbst, der seine eigenen Werke nicht mehr veröffentlichen darf! Innerhalb der nächsten Wochen wird es eine Entscheidung geben, die hoffentlich zu Gunsten der Musik ausfällt.

Die einen wollen Musik auf CD veröffentlichen, der andere will seine Songs auf CD rausbringen. Eigentlich dürften die Meinungen gar nicht so weit auseinandergehen! Oder vielleicht doch?

Andreas Vitzthum

1 Gloworm – Carry me home

Einer der heißesten Anwärter für den großen Sommerhit 94 ist ein neuer Name aus England: Gloworm! Die neue Single ist ein Song über seinen Bruder, der bei einem Motorradunfall tödlich verunglückte. „Carry me home“ war beim wichtigsten Dance-Sender Englands, Kiss FM, der meistgefragte Titel, wenig später schob er in die GB-Charts. Ein würdiger Nachfolger für den viel zu langweilig gewordenen Haddaway!



2 The Prodigy – No Good...



... (start the dance) Auf keinem Cover konnte man die DJs von The Prodigy sehen, ihre Videos sind völlig abgedreht. In England Kultstars, dürfen sie auch in Deutschland auf keiner wichtigen Raveparty mehr fehlen. Ihr letztes Album „Experience“ war 25 Wochen in den UK-Charts, und dieser Tage kommt der neue Longplayer in die Shops. Der Name wird bis zuletzt geheimgehalten, doch der neue Track macht Lust auf mehr!

3 Spice – Turn it on

Sie kleiden sich in 70er Klamotten, bei ihren Konzerten gibt es ohnmächtige Mädchen und begeisterte Kritiker. Aus Hannover kommen die neuen Helden der Dancefloor-Jazz-Szene. In den nächsten Tagen erwarten wir ein Album der sechsköpfigen Truppe; es verspricht guter, handgemachter Dancefloor zu werden. Gegroovt werden darf aber jetzt schon zu ihrer ersten Single: „Turn it on“.



4 Katey Segal – Well.

Na, woher kennt Ihr den Namen? Richtig, aus unserer Lieblingsserie mit Al Bundy, denn Katey Segal ist Al's Frau und macht jetzt Musik! Oh, haben wir da jetzt jemanden verletzt? Katey hat schon immer Musik gemacht. Ihre Stimme ist ausgefeilt, die Songs sind gut, und die erste Single hätte gute Hit-chancen – vorausgesetzt, Familie Bundy hält diesmal zusammen ...



5 Levellers – The Julie EP

Fast keine andere New-Rock-Band hat den Erfolg mehr verdient als die guten alten Levellers. Ihre Konzerte sind regelmäßig ausverkauft, und Ihre Fangemeinschaft wächst und wächst. Die Songs der „Julie EP“ wurden neu abgemischt. Vielleicht ist den Levellers klar geworden, daß die Songs auf ihrem Album mehr hergeben, als auf der CD zu hören ist. Unbedingt kaufen!



6 Opus III – When you made...

...the mountain. 1992 hatten Opus III bereits eine Top-30-Hit in Deutschland. „It's a fine day“ war der einzige Hit von dem Album „Mind Fruit“, auf dem es einige wirklich interessante Passagen gab. Das verdanken wir Songschreiber und Performance-Künstler Edward Barton, Querkopf der Manchester Szene. „When you made the mountain“ ist untypischer Dancefloor und gerade deshalb aufregend.



DIE NEUEN SONIC TELEFONKARTEN



EXKLUSIV
bestellen im Shop



Der Knüller nicht nur für Sammler:
die erste Telefonkarte mit sich bewegendem 3 D-Hologramm auf der Rückseite (Motiv u.). Zum Telefonieren (Gebührenwert 6 DM) viel zu schade. Die Auflage jeder Karte ist streng limitiert: es gibt von jedem Motiv nur 1000 Exemplare!
Exklusiv bei uns zum megagünstigen und sammlerfreundlichen Paketpreis. Best.-Nr. 905, Versandkostenfrei!
Bestellen könnt Ihr die Telefonkarten mit dem Shop-Coupon.



KLEIN BÖRSE ANZEIGE

SNES

Tausche Cool Spot oder Micky Mouse
- Magical Quest gegen Mega Man X
Deutsch. Marc Thomas, Theresienstr. 73,
80333 München, Tel.: 089-521189

Verkaufe/Tausche Mystic Quest DM
70, Lost Vikings DM 90 gegen Mega
Man X, Rock'n'Roll Racing. Kaufe auch!
Suche Cool Spot. Tel.: 09474-433

Tausche/Verkaufe Tiny Toons für
DM 55, suche World Cup Striker. Tel.:
07245-82840 Javid

Verkaufe Prince Of Percia, Ghouls'n'
Ghosts, Starwing, Alien. Suche Lost
Vikings dt., Secret Of Mana, verkaufe
TOTAL6/93-12/93. Tel.: 08051-8700

Tausche SNES-Games habe Young
Merlin, Star Wars 2, Equinox, Skyblazer,
Rock'n'Roll Racing, Shadow Run,
Clayfighter (30 Games). Tel.: 0771-
4670 oder 0771-7025 Stefan

Verkaufe Alien 3, NBA Jam, All Stars
Cha. je DM 60 und T 2 — Judgement
Day DM 70. Verkaufe auch Mega Drive
mit acht Spielen z.B. Flashback, Sonic 2
usw...Tel.: 06105-3411 Sebastian

Verkaufe SNES (+2 Pads + Mario
W.) DM 210, Parodius, Street Fighter 2,
Starwing, S. Bomberman je DM 50
alles Deutsch und 100% O.K. oder alles
zusammen DM 370! Matthias Schuster,
Oldenburgstr. 24, 02991 Lauta

Tausche und Verkäufe Flashback,
Rumble, Action Replay, Tiny Toons, F.
Fantasy Leg. 2, je DM 90, Spidemann
für DM 40, alles zusammen DM 430.
Tel.: 05341-54972

Tausche Super Mario World, Total 6/
93 gegen Flashback, NBA Jam,
Mechwarrior, Lufia, Young Merlin. Biete
außerdem Zombies, Bubsy. Tel.: 02202-
32659

Verkaufe Zelda, Score Master SNES
alles zusammen für DM 70. Tel.: 030-
9224803

Tausche Street Fighter, Tiny Toon, F-
Zero für Terminator 1, T2-Arcade Game
oder Mortal Kombat alles Deutsch. Tel.:
0561-883440 Sebastian

Verkaufe SNES Spiele z.B. Zelda DM
50, Shadow Run DM 65, S. Soccer und
Super Tennis DM 45, Asterix DM 50,
World Class Soccer DM 60: Bill
B. Ball+ Adapter DM 50. Tel.: 0531-
360744

Verkaufe/Tausche Pilotwings, Su-
per Soccer, Winter Olympics, Champions
World Class Soccer, NHLPA Hockey
93, Mario is Missing, Cool Spot, Sim
City. Tel.: 09924-1237

Verkaufe für SNES Super Mario
World, TKO und Mario All Stars für je 60
Fr. oder alle für 200 Fr. Für NES sechs
Spiele z.B. Mega Man 3+4, Capitain
A., Seydi, Shadowgate, Blowout für je
40 Fr. Tel.: 052-222-72-17 Andre

Verkaufe Super Probotector Us. für
SNES DM 30. Mike Danko, Van-Gruck-
Str. 1, 67551 Pfeddersheim

Verkaufe SNES mit zwei Joypads und
Super Mario Kart, Jimmy Connors Pro,
Street Fighter 2 und Rock'n'Roll Racing.
Alles deutsche Spiele, zusammen für nur
DM 600. Tel.: 02366-43530 Silvio

Suche Neuheiten für SNES-MD-NES
und Game Boy. Kaufe gerne auch kom-
plette Modulsammlungen mit Konsole!
Bitte meldet Euch unter Tel.: 0641-71250
Kirsten

Tausche Super Mario World und
Lemmings gegen Super Empire Strikes
Back und Bart's Nightmare Tel.: 09364-
1604

Stop! Verkäufe All Star DM 79,
Mario Kart DM 89, Plok DM 89, Action
Replay Pro 2 DM 79 zusammen DM
329! Alles mit Verpackung und Anlei-
tung. Tel.: 0531-794151

Verkaufe Super Mario All Stars,
Cybernator, Actraiser je DM 65,
Ghouls'n' Ghosts DM 40, Empire Strikes
Back DM 95 oder tausche gegen Actraiser
2, Soul Blazer. Tel.: 030-3953541

Verkaufe X-Terminator von Fire
(Mogelmodule-Testsiehe 3/94) NP 98,
Another World NP 139 zusammen DM
120 VB auch einzeln. Tel.: 040-
8406318

Tausche Flashback gegen Young Merlin
sowie Street Fighter 2 gg. Paladins Quest
oder Parodius, Tel.: 0751-96012 An-
dreas nur Mittwoch und Donnerstag 20-
22 Uhr!

Verkaufe /Tausche Aladdin,
Battletoads und Cool Spot für 60-70 DM
oder tausche gegen TMHT Fighters, Su-
per Mario Kart, NHL Hockey, 94 Tel.:
0201-716314 Gregor

Kaufe, verkaufe und tausche
Spiele für SNES, vielleicht auch ganze
Sammlungen mit Gerät und auch andere
Konsolen z.B. Mega Drive, Jaguar, Neo
Geo usw... Tel.: 07724-7747 Martin

Verkaufe Super NES mit zwei Joypads,
Mortal Kombat, und einem
Aufbewahrungsbehälter für Spiele; alles
neuwertig, zusammen DM 220, einzeln
Mortal Kombat DM 70, Konsole und Ab.
für DM 150 Tel.: 08505-3514

Verkaufe/Tausche SNES Spiele,
Mario is Missing, Jur. Park, Last Action
Hero alle ohne Hülle, suche Alien 3, Star
Wars 1+2, NBA Jam, Royal Rumble.
Tel.: 0391-714309 Ronald

Verkaufe mein SNES mit sechs Spiel-
en: Mortal Kombat, Zelda, Super Air
Driver, Bubsy und Mario All Stars für DM
550. Tel.: 06131-226004 Patrick, bitte
Mo-Do ab 20 Uhr anrufen

Verkaufe SNES Spiele, Jurassic Park
DM 110, Street Fighter 2 DM 70, für GB:
Mario 2 DM 40, Mega Man DM 35,
Castlevania 2 DM 35, Tiny Toons DM
45, Mickey Mouse DM 40, Mario und
Yoshi DM 50. Tel.: 02104-46797

Verkaufe SNES Spiele Zombies, Su-
per Empire Strikes Back, Aladdin CD
Version. Tel.: 089-423787 Tobias

Suche J. Connors Tennis, Turtles, Batman
Returns, W. Cup Striker oder andere.
Tausche gegen PGA Tour Golf, Tiny Toon
ADV., S. Soccer. Ralf Malzacher, Neue-
Schulstr. 73, 07407 Rudolstadt

Tausche neue SNES Spiele Clayfighter,
Sim Power, Topfighter usw... auch Jaguar,
Neo Geo Games! Tausche Neo Geo,
Drei Spiele, zwei Joypads gegen 3 DO,
RGB. Tel.: 07354-2873

Verkaufe für SNES die Spiele Daffy
Duck, World Heroes und WWF
Wrestlemania pro Spiel DM 70. Tel.:
05424-3137 Michael

Superangebot! Tausche acht Game
Boy Spiele: Robin Hood, Batman, Rescue,
Kwirk, Res of Fear, Bart Simpson,
Skateboarding und Buray Fighter gegen
das SNES Spiel Fifa Soccer, Tel.: 05251-
58979 David

Verkaufe SNES Games Aladdin DM
60, Alien 3 DM 50, Cool Spot DM 50,
Striker DM 50, Mega Man X US DM 60
Tel.: 06222-72757 ab 17 Uhr

Verkaufe Spiele für SNES. Schreibt
Eure Wünsche an M. Zimmermann, Paul-
Müller-Str. 26, 09599 Freiberg. Melde
mich dann bei Euch, Bitte DM 1 Porto
beilegen. Auf geht's!

Verkaufe/Tausche SNES-Spiele
Basketball DM 60, Wrestlemania DM
70, F-Zero DM 30. Suche Clayfighter,
biete dafür Street Fighter 2 Turbo oder
andere. Tel.: 089-4392865 ab 14 Uhr
Michael

Tausche Battletoads für SNES gegen
Magical Quest, Starwing, Rock'n'Roll
Racing, Mario Paint oder Plok. Suche
auch ARP-Codes. Tel.: 06341-31424
ab 18 Uhr

Tausche/Kaufe/Verkaufe SNES
Spiele. Suche NHL Hockey 94, NBA
Jam... Biete Alien 3, Parodius, F 1, Pole
Position... Tel.: 02733-7434 Thomas

Tausche Double Dragon, Sim Sity,
Mortal Kombat, Barts Nightmare, T 2-
Arcade Game (neu), Royal Rumble neu
gegen Zombies, J. Park, Lost Vikings und
auch andere Spiele nur PAL. Tel.: 06094-
8510 Andreas

Tausche Mario World, Robocop 3,
The Simpsons, WWF 2 gegen Joe +
Mac 1, Equinox, Alfred Chicken oder
Super Star Wars. Tel.: 07062-21287
ab 18 Uhr. Ab 4. Juli sind wir im Urlaub.

Suche Young Merlin, biete Winter
Olympics Tel.: 02563-6412 Edmund

Verkaufe SNES Spiele Axelay DM
40, Super Metroid DM 100, Super
Wrestlemania DM 35, Super Swiv DM
35, Flinstones DM 75, Final Fight DM
40, Actraiser DM 50. Tel.: 04821-
74338

Verkaufe/Tausche Super Star Wars
DM 80, Cool Spot DM 90, Mystical
Ninja DM 100, suche Flashback,
Clayfighter, S.F. 2 Turbo, Tel.: 0291-
3498 Tobias

Verkaufe SNES, 14 Spiele (Starwing,
Mario All Stars), zwei Joypads, Action
Replay für DM 900, Game Boy, 7 Spiele
Koffer für DM 200 verkaufe auch ein-
zeln, Sega Mega Drive, fünf Spiele DM
300. Schillat, Northeimerstr. 15, 99734
Nordhausen

Tausche S. Ghouls'n Ghosts, Axelay,
Lost Vikings, Mystic Quest, suche
Castlevania 4, Super Empire Strikes Back,
Mystical Ninja, Lufia, Flashback unter
anderen alles Anbieten verkauf auch.
Tel.: 09571-73777 Rainer

Verkaufe Chessmaster mit Garantie.
NP 130, VK 90 plus Nachnahme oder
tausch gegen Flashback, Lost Vikings,
Suche Total 6/93 zahle DM 20 plus
Porto. Tel.: 07231-561292 ab 19 Uhr
Sascha

Tausche Starwing, F-Zero, Castlevania
4, Super Air Diver, Batman Returns, Street
Fighter 2, Star Wars alles Deutsch gegen
Another World, Flashback. Tel.: 04354-
17696 ab 20 Uhr. Nachricht hinterlas-
sen, frage nach Rene

Tausche Plok und Bart's Nightmare
gegen Super Probotector, Mega Man X
oder Clayfighter auch US Versionen.
Beide angebotenen Games gegen ein
neues, also ruft an Tel.: 04551-82100

Verkaufe für SNES kabellose Pads für
DM 80. Suche alles über Soulblazer,
wäre sehr dankbar. Tel.: 0208-609315

Tausche Game Boy mit 13 Spielen
gegen SNES mit zwei Controlpads,
Mechwarrior und Sunset Riders oder ver-
kaufe alles zusammen für DM 420, Neu-
preis DM 950. Tel.: 06625-664 Christian

Kaufe Axelay, Alien 3, Super
Probotector, Batman Returns, Amazing
Tennis, Super Turrican, Striker nur mit
Verpackung und Anleitung ab 18 Uhr
Tel.: 02509-1874 Sven

KOMMT ZUM GAMESHOPPING !

GAMESTORIE

Spielend durchs Leben!

ESSEN

Rüttenscheider Str. 181
Tel. 0201/777225

DÜSSELDORF

Kölner Str. 25 (Ecke Wehrhahn)
Tel. 0211/1649409

SUPER NES • MEGA DRIVE • GAMEBOY

Tausche Flashback plus DM 20 gegen Rock 'n' Roll Racing oder NBA Jam nur deutsch mit Verpackung und Anleitung Tel.: 02131-667813 ab 19:30 Uhr

Tausche NBA Jam, Batman Returns, Street Fighter 2, NHL '94, gegen F-1, Rock'n' Roll Racing, Fatal Fury 2, Wolfenstein, Street Fighter Turbo. Tel.: 02233-15019 Michael

Verkaufe Starwing, Sim City, Super Tennis, Castlevania 4 und Flashback zusammen für nur 220 FR. Tel.: 0041-57441084 Mirco

Verkaufe NBA Jam, NFL Football, Spiderman, Winter Olympics; ohne Verpackung: Batman Returns, WWF Wrestlingmania, Super Soccer, Aladdin. Tel.: 08636-1362

Verkaufe Pilotwings, Super Mario World, Street Fighter 2 je DM 45, Zelda, Mario All Stars je DM 50, Starwing, Tiny Toon je DM 55, alle Spiele deutsch und wie neu Tel.: 04761-70486 Stefan ab 16 Uhr

Verkaufe Super NES mit acht Spielmodulen: Empire S. Back, Cool Spot, Star Wing Wars, Aladdin, G. Top, Mystical Ninja, F-Zero, Score Master alles vier Monate alt DM 700. Tel.: 0281-71670 Marco

Verkaufe Mystic Quest Legend für DM 50 und Jurassic Park für DM 100 oder tausche gegen NBA Jam Tel.: 0621-678566 Dennis

Tausche SNES Spiele Prince of Persia, Super R-Type, Robocop 3, Cybernator gegen andere SNES Spiele. Tel.: 09402-3264 alle Spiele wie neu und deutsch.

Verkaufe und Tausche SNES Spiele F Zero DM 50, Young Merlin DM 100 neu, Mystic Quest neu DM 70, suche Might and Magic 2, Final Fantasy 2, Lufia & The Tortress, The 7th, Saga Secret of Mana Tel.: 0208-603682

Verkaufe Drakkhen US, Actraiser US, Super Mario alle DM 30, Mickey Mouse, Cool Spot, R-Type, Turtles 4, Tiny Toons alle DM 50, Mechwarrior mit Originalpackung DM 60. Tel.: 040-8704428 Tim

Verkaufe/Tausche SNES Mystic Quest, Magics Word je DM 70, Road Runner DM 45 ohne Verpackung/orig., Mega Drive Draculas, Sword of Vermilion, Altered Beast je DM 65, suche Goof Troop, Asterix Tel.: 0043-03612-26623

Verkaufe/Tausche Mystic Quest DM 60, SF 2 DM 45, Turtles Tournament Fighters DM 85, Zelda 3 DM 50, Suche Rock'n' Roll Racing, Bomberman 2, Time Trax, Ninja Warrior, Judgment Day Tel.: 08752-516

Verkaufe SNES Spiele ca. 50 verschiedene Spiele. Deutsch & US Spiele. Tel.: 04521-71497 ab 18 Uhr Andreas

Tausche MD+SNES Module ältere und neue! Umfangreiche Sammlung vorhanden. US-Module bitte nur anbieten, wenn nicht als Pal-Version erhältlich. Infos unter Tel.: 0641-791740

Verkaufe/Tausche WWF 1, Pilotwings, Royal Rumble, F-Zero, Super Mario All-Stars gegen World Cup Striker, NBA Jam, Madden NFL '94. Tel.: 06152-40767

Tausche Sim City und Starwing gegen Wolfenstein 3 DO oder Populous 2 oder Super Bomberman. Tel.: 05141-43382 Montag bis Freitag von 13-15 Uhr

Suche Sim City, ARP 2, biete Mystical Ninja, Mickey Maus und Zelda. Tel.: 0341-310123 ab 18 Uhr außer Donnerstag

Verkaufe SNES mit zwei Joypads, 13 Spielen u.a. Shadowrun, Mechwarrior, Flashback, Probotector, ARP Top Zustand für DM 1500. Tel.: 030-5413152 Daniel

Tausche Super Empire Strike Back gegen Desert Strike oder Mechwarrior, tausche zwei Spiele gegen eines, Lemmings und Power Monger, beide deutsch gegen S. Bomberman oder Ch. World Class Soccer. Markus Jauch, Nr. 58, 07426 Horba

Tausche Street Fighter 2 Turbo, Rock'n' Roll Racing, Star Wars 1, WWF 2, Prince Of Persia gegen Young Merlin, Mortal Kombat, Clay Fighters, Shadowrun. Tel.: 05651-5610 Marius

Test 'N Take

Verleih Verkauf Versand

Mega-CD MegaDrive SuperNintendo Jaguar 3DO
 Ultima 2: Runes of Virt. SN us 149,95 Hardball III us SN 149,95
 FIFA Soccer SN dt 119,95 Lethal Enf.+Wumme us SN 169,95
 Slam Masters us SN 149,95 Wolfenstein 3D us SN 149,95
 Stunt Race FX us SN 149,95 Spike McFang us SN 149,95
 Alien vs Pred. JAG us 149,95 Orion Off Road 3DO us 129,95
SuperNintendo 50/60 Hz Umbau Innerhalb 48 h!
 Und viele andere Titel auf Anfrage. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.
 Versand: Vorkasse 5 DM Porto, NN 9 DM Porto+NN, Express 20 DM Porto+NN

Geöffnet: Mo. - Sa. von 10⁰⁰ - 22⁰⁰
FON/FAX: 030/621 30 18
Mainzer Str 11 - 12053 Berlin Neukölln
Nähe Hermannplatz

Verkaufe für SNES Plok, Mystical Ninja, Actraiser, Alien 3, Mario All Stars, Bomberman, Pocky & Rocky, Star Wars, Total Carnage, Super Scope, usw. + Game Boy Module. Tel.: 0791-72848

Tausche/Verkaufe/Kaufe SNES Spiele. Habe z.B. Another World, World League Basketball (3D), Lemmings. Suche z.B. Shadowrun, Mechw., Mega Man X, Plok u.v.m.. Tel.: 03542-80938

Verkaufe/Tausche neue und alte SNES Spiele z.B. NBA Jam, Plok, Goof Troop, Turtles Fighter, SF 2 Turbo, Mortal Kombat, Starwing, Metroid und 50 andere Spiele Tel.: 07805-59328

Suche Neuheiten: SNES-MD-NES-GB-GG und Mega CD. Kaufe gerne auch Modulsammlungen mit Gerät. Bitte meldet euch unter Tel.: 0641-71250 Kirsten

Tausche Jurassic Park, Royal Rumble, Alien 3, Lost Vikings, Zelda 3, suche Star Wars 1-2, Actraiser, Skyblazer, Bugs Bunny, Tiny Toon. Tel.: 0391-714309 Ronald

Tausche Turbo Touch 240 (Pad) und Mario is Missing gegen Plok. Tel.: 05494-8102

Tausche Cool Spot, Mario All Stars, Suche Flashback, Rock'n'Roll Racing, Mega Man X, Parodius, Carsten Bauch Tel.: 08321-71431

Verkaufe SNES, Mortal Kombat, Turtles Tournament, Tiny Toon, Mario, Axel, Simpson, Street Fighter, Game Gear mit sechs Spielen für DM 300. Tel.: 06128-48321

Verkaufe Super Battleship, deutsch für DM 80. Tel.: 03542-41637

Tausche Street Fighter 2, Tiny Toons, Mystical Ninja, suche Cool Spot, Parodius, Aladdin, NBA Jam, Humans, Lemmings usw... Tel.: 06257-82738 ab 17 Uhr

Verkaufe SNES Spiele, Alien 3, Flashback, Shadowrun, Cybernator jedes Spiel DM 80, zwei Spiele DM 150. Liste von: M. Menge, Am Scheurenkamp

BÖRSEN FORMULAR

Name: (bitte in Blockbuchstaben schreiben)

Straße:

PLZ/Ort:

Telefon:

Datum:

Unterschrift:

Eine Kleinanzeige (maximal 5 Zeilen mit 30 Anschlägen, BITTE NUR DEN ORIGINAL-COUPON BENUTZEN!) kostet DM 5.-. Bitte legt den Betrag in Form eines 5-Mark-Scheines (o. Scheck) bei. Es besteht kein Anspruch auf Mitnahme der Anzeige für eine bestimmte Hefnummer.

Bitte kreuzt an, in welcher Rubrik Eure Anzeige erscheinen soll: ☐ SNES-Spiele ☐ NES-Spiele ☐ GAME-BOY-Spiele ☐ Hardware+Zubehör ☐ Sonstiges

TOTAL! vermittelt lediglich die Kontaktaufnahme und kann für das daraus folgende Vertragsverhältnis nicht verantwortlich gemacht werden. **TOTAL!** kann und will die Seriosität der Anzeigeninhalte überprüfen, weist jedoch deutlich auf den Umstand einer Straftat hin, der im Zusammenhang mit Angeboten von Raubkopien steht.

Dieses Börsen-Formular schickt bitte an: MVL GmbH, TOTALI-Börse, Heilwigstraße 39, 20249 Hamburg



Frontenhausenerstr. 15
84137 Vilsbiburg
Tel.: 08741/8954
Fax: 08741/1592

Programme !!! Topspiele !!!	Programme !!! Ultrastar !!!
Dschungelbuch 101.-	Batman Returns jp. 51.-
Fifa Soccer 118.-	Cool Spot 110.-
Itchy & Scratchy 109.-	Final Fight 2 jp. 51.-
Rock'n Roll Rac. 118.-	NBA Jam 129.-
Virtual Bart 95.-	Royal Rumble 129.-
	Super Off Road 118.-

Preisliste geg. frank. Rückumschlag. Versandkosten Dm7.- zzgl. Nachnahme.
Ab 250.- Versandkosten frei. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.
!!! Vorbestellung möglich !!! Vorbestellung möglich !!! Vorbestellung möglich !!!

24, 49356 Diepholz

Kaufe/tausche/Verkaufe SNES Spiele. Habe FIFA Soccer, Mr. Nutz, u.a. Suche Neuheiten, vorrangig Strategie und Rollenspiele, auch Sammlungen mit Konsole. Tel.: 04774-1789 Rainer

Verkaufe 2000 ARP Codes von allen SNES Spielen zu einem Super-Preis von nur DM 19,90. Suche deutsche Tecmo NBA Basketball Spielanleitung, zahle gut. Tausche auch SNES Spiel. Tel.: 07581-5438

Suche für SNES Secret of Mana, Rock'n' Roll Racing zahle gut. Tel.: 09661-51693

NES

Verkaufe NES mit 18 Spielen, zwei Joypads und einem Joystick, Batman, California, Trackfeld 2, Treckfeld in Barcelona, Off Road, Sky or Die, Super Mario Bros, Super Mario 3. Tel.: 06095-2655

Verkaufe NES Super Set, enthält drei Spiele, vier Action-Controller und Adapter für DM 150.-, Verkaufe GB-Module z.B. Speedball 2, Spott, Looney Tunes für 40% des Neupreis Tel.: 0232718192

Verkaufe NES mit 18 Spielen und Action Replay zum Preis von DM 800. Tel.: 036766-7837

Verkaufe Four Player's Tennis Original. Ver. DM 60 SNES Looney Tunes; Road Runner DM 120, suche Digger für NES. Tel.: 0211-420743 Dany

Verkaufe NES mit vierer Adapter, vier

Joypads, vier Spiele DM 199,99 tausche auch gegen SNES Spiele. Thomas Bosser, Wolfgang-Drossbach-Str. 45, 92242 Hirschau

Sonderangebot!! Verkaufe NES, zwei Joypads, fünf Spiele: Duck Tales, Mario Bros., Star Tropics, Turtles 2, Robin Hood, Spielanleitung und Hülle! Nur DM 150. Tel.: 02363-355235

Tausche und verkaufe NES Spiele Trog 1 DM 30 und die Classics Soccer DM 20, Tetris DM 20 und Super Mario Bros 1 (Total Note 2+) DM 25. Tel.: 02620-2381 Florian

GAME BOY

Verkaufe Game Boy mit sechs Spielen VB 300 Tel.: 0214-68925

Verkaufe für Game Boy Nigel Mansell's V.C., Castlevania Adventure, Super Mario Land 2 für DM 60, oder tausche gegen Tetris, Mystic Quest Tel.: 040-2206701 Stephan

Verkaufe Game Boy inkl. F 1 Race, Pac Man, Mr. Do, Asterix, Tetris und dem Light Max. DM 200. Tel.: 06771-1731 Frank

Verkaufe für Game Boy, Alien 3, Kevin, Asterix, Addams F., Popeye 2. Jedes Spiel DM 40, drei Spiele für DM 100. Liste anfordern: Menge, Am Scheurenkamp 24, 49356 Diepholz

Suche Mystic Quest für GB, kaufe oder tausche gegen Prince of Persia, Fortress of Fear, Battle Of Olympus Tel.: 0201-331167 Petra

Verkaufe Tiny Toon 1 und 2 je DM 35, Kirby's Dreamland DM 35, Alleyway DM 20, Fortress Of Fear DM 20 zusammen DM 130 Tel.: 08271-7228

Suche die GB-Spiele Dracula, Bart & The Beanstalk, Popeye, Talespin, Tausche Krusty, Garfield, Star Wars, Goozilla. Nur mit Anleitung und Pakung. Tel.: 06131-59756

Verkaufe Game Boy mit über 20 Spielen, Accu, Game Light, Tasche. Wahrscheinlich nur Komplett. 400 DM VHB. Tel.: 06157-3189 Alex

Verkaufe Tiny Toon, Kirby's Dreamland, Robin Hood, Speedy Gonzales, Zelda, Fortress Of Fear, suche alles in der Art wie Zelda, Mystic Quest und Dr. Mario. Tel.: 034692-21269

Verkaufe Game Boy Modul 128 in 1, z.B. Mario World 2, Spiderman 3, Battlelands 2, usw. günstig, oder für GB. 76 in 1 Modul z.B. Tom und Jerry, Tiny Toon, Adams Family, Terminator 2 usw. günstig. Tel.: 0541-62636

HARDWARE

Verkaufe für SNES Top Fighter Joystick (programmierbar) Limitierte Auflage. Total test: Sehr gut. Zustand wie neu. Preis DM 100. Tel.: 07444-2611

Verkaufe mein SNES mit zwei Controllern und den Spielen Super Mario World, Street Fighter 2, Hero Turtles 4, Sim City und The Legend of Zelda. Tel.: 05673-1036

Verkaufe SNES mit vier Spielen Starwing, Star Wars, SF 2 Turbo und alle Total Hefte, die bisher erschienen sind. DM 550 VHB. Tel.: 04265-375

Verkaufe NES mit 11 guten Spielen, einem Pad und einem Joystick für DM 600, Neupreis DM 1300. Tel.: 040-5232703 von 17-19 Uhr

Verkaufe SNES mit Mario World, Mr. Nutz, Parodius, Wing Commander, S. Missing, Turtles 4, F-Zero, ein Turbo-Touch-Controller für DM 400. Tel.: 02362-72442

SONSTIGES

Action Replay Codes für 145 SNES Spiele nur DM 8, für 200 Mega Drive Spiele DM 10 (bar/Bfm.) Detlev Georg, Boddinstr. 1, 12053 Berlin
Might & Magic 2 Tips, Tricks und Karten für nur DM 15 Unkostenbeitrag. C. Gottsuow, Südwest-Str. 1-3, 50126 Bergheim

Verkaufe Erstausgabe der Total! an Meistbietenden; evtl. tausch gegen SNES/GB-Spiele; tausche auch Top aktuelle Game Boy Spiele. Tel.: 02171-83226 ab 8. August anrufen

Tausche Spiele gegen Überraschungsei-Figuren: Asterix, Robin Hood, Pumuckl, Disney Figuren, Biene Maja, Dschungelbuch, Schlümpfe, Metal Figuren und andere. Tel.: 0561-405430 Carmen

Verkaufe Super Mario Land DM 30, F-1 Race DM 15, SNES: Sim City DM 40, Preisänderung möglich! Tausche auch alle drei gegen Rock'n' Roll Racing. Tel.: 02207-3775

Verkaufe Sega Game Gear mit 2 x 53 Spielen auf zwei Cartridges für DM 350. Tel.: 04421-13192 Sam
Achtung! Privates World Cup Striker Turnier SNES für Profies! Datum: 8. Preis: Pokale. Interesse? Tel.: 040-2793613 Peter Sander ab 18 Jahre

Verkaufe oder tausche Action Replay, Spiderman, Chuck Rock, R-Type für je DM 60. Suche GP-1, Cool Spot, Pop'n' Twin Bee. Tel.: 0221-212365 Marco
Wer tauscht meinen Sega Game Gear, fast neu, mit den Spielen Super Monaco GP, Sonic 2, Columns und Wonder Boy gegen SNES mit zwei Spielen Tel.: 09763-1290 Michael

Verkaufe für SNES ca. 15 Spiele, für Game Boy sechs Spiele, teilweise US-Spiele, auch aktuelle, suche auch SNES-Spiele. Preise VB Tel.: 0161-3214910 ab 10 Uhr

Tausche Flashback, Starwing, Mario Kart US gegen Magical Quest, Mr. Nutz, Cool Spot, Bubsy. Tel.: 036781-42264 ab 17 Uhr Sven

Tausche MD+SNES Module, ältere und neue. Habe große Auswahl. US-Versionen nur, falls nicht als Pal erschienen. Tel.: 0641-791740

Verkaufe NFL Football, Alien 3, Young Merlin, Another World, Populous, Mystic Quest, Goof Troop je DM 50 Tel.: 0711-865791 ab 19 Uhr Klaus oder Sabine

TOTAL!

IMPRESSUM

Herausgeber: Rüdiger Limbach

Redaktionsdirektion: Philipp Berens

Chefredaktion: Ulrich Mühl

Redaktion: Reza Abdolali, Hans-Joachim Amann, Michael Anton, Gerald Arend, Maris Feldmann, Klaus-Dieter Harwig, Martin Klugkist

Bildredaktion: Michael Anton, Gerald Arend

Freie Mitarbeiter: Julian Eggbrecht, Derek dela Fuente, Andreas Heinicke

Koordination: Sven Jakobsen

Graphik: Katrin Förster, Britta Jakobsen (Ltg.), Peter Kemmler, Marion Limbach (Ltg.), Kirsten Meier, Domenico Pais, Theodor Söleick

Marketing: Thomas Franzen

Anzeigen: Ann-Katrin Schoel

Tel.: 040 / 48 05 22 23

Fax: 040 / 48 05 21 99

Anzeigenpreisliste Nr. 1 vom 2. 4. 1994

Vertrieb: Inland Presse Vertrieb, Postfach 103246, 20022 Hamburg

Abonnement: TOTAL!-Leserservice, Postfach 10 32 45, 20097 Hamburg

Lithografie: City Repro Iglhaut GmbH, Bornsteler Chaussee 85-99a, 22453 Hamburg.

Druck: Evers Druck, 25704 Meldorf

Verlag: MVL GmbH, Heilwigstr. 39, 20249 Hamburg

Titel: Alle Artworks © 1994 Nintendo

© 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,-

Der Jahresbezugspreis (12 Ausgaben) für ein TOTAL!-Abonnement beträgt im Inland DM 72,-, im Ausland DM 120,-

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

Sega und Nintendo - unsere Kunden wissen, was

COMPUTER KUDAK



Computer Treff Kudak
Holbeinstraße 2-4
24539 Neumünster
Telefon 04321 / 22737
Telefax 04321 / 23312

Fordern Sie bitte unsere Preislisten an

wir bieten: Top Preise, alles deutsche

Versionen, 1 Jahr Garantie, Versandanteil DM 6,95

WER HIER NICHT ZUGREIFT, STEHT SCHNELL IM ABSEITS!



**VIRTUAL
SOCCER**
SNES dt.™

+

**1 HALBES JAHR
TOTAL!**

für schlappe
DM 139,-

NOTE **2+**

Das Leder, das die Welt bedeutet...

Auch wenn's theoretisch betrachtet ganz schön blöd aussieht („Erst rennen sie alle dem Ball hinterher - und wenn sie ihn dann endlich haben, schießen sie ihn wieder weg...“), ist und bleibt die runde Leder eine der schönsten Nebensächlichkeiten der Welt. Aber irgendwie hat man nun mal nicht ständig eine Wiese, 10-20 Kumpels und einen Ball zur Hand... Schade eigentlich - aber ab sofort kein Problem mehr. Denn mit „Virtual Soccer“ habt Ihr schon alles, was das Bolzer-Herz begehrt: In brillanter Grafik gelingen Euch spektakuläre Flugkopfbälle, wunderbare Doppelpässe und jede Menge „Tore des Monats“. Und wer's drauf anlegt, sieht auch schon mal die rote Karte - eben ganz so wie im richtigen Leben... Alles in allem befand unsere Test-Mannschaft das Ganze dann auch als TOTAL! GENIAL. Und deshalb auch als würdig für dieses genauso geniale Paket: 1 „Virtual Soccer“ für SNES + 1 TOTAL! Sonder-Abo (6 Ausgaben) für gerade mal DM 139,-.



Wer so eine Vorlage nicht verwandelt, hat wirklich selber schuld...!

Virtual Soccer + **TOTAL!** Sonder-Abo-Paket

Ja, ich bestelle Virtual Soccer für SNES und die nächsten 6 TOTAL Ausgaben im Sonder-Abo zum Gesamtpreis von DM 139,-

Natürlich brauche ich auch später noch meine Portion NINTENDO Fachwissen. Deshalb erhalte ich TOTAL auch nach Ablauf des Sonder-Abos weiterhin zugeschickt, dann allerdings zum aktuellen Halbjahres-Abo-Preis. Wenn ich dieses nicht möchte, kann ich spätestens 6 Wochen vor Ablauf meines Sonder-Abos schriftlich kündigen, das Sonder-Abo läuft mit Lieferung der 6. Ausgabe TOTAL ab.

Versandkosten nicht vergessen!

☐ Euro-Scheck
(bitte unbedingt
Kartenummer angeben)

☐ per Nachnahme, nur im Inland
(zzgl. Nachnahmegebühr DM 3,50
und Zustellgebühr DM 2,50)

Bitte keine Überweisung!
**Achtung! Wer per Euro-scheck
zahlt spart gegenüber
Nachnahme DM 6,-**

Versandkosten: Im Inland fallen einmalige Versandkosten von DM 10,- an. Ausland: DM 12,-.
Die Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum des Verlages. Abgabemenge:
1 Virtual Soccer + 1 TOTAL Sonder-Abo-Paket pro Bestellcoupon - Die Lieferung erfolgt
schnellstmöglich.

Absenden an: MVL GmbH · TOTAL SHOP · Heilwigstr. 39 · 20249 Hamburg

Schicken Sie mir 1 Virtual Soccer und die nächsten
6 Ausgaben TOTAL an folgende Anschrift:

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Garantie: Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich beim TOTAL SHOP
widerrufen kann. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die Absendung innerhalb 10 Tage
(Poststempel). Die Widerrufsfrist beginnt mit der Absendung des Bestellcoupons (Poststempel).
Die Kenntnisnahme dieses Hinweises bestätige ich durch meine 2. Unterschrift:

Datum, Unterschrift

REGISTER!

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

Titel	Heft	Note	Genre	Titel	Heft	Note	Genre	Titel	Heft	Note	Genre
DIVERSES				ZEN - Intergalactic Ninja	9/93	3+	Action	Tests SNES			
Action-Replay-Kurs	12/93	-		Zool	12/93	3+	Jump&Run	Note 1			
Cheat-Modul-Test	3/94	-		Note 4				Cool Spot	11/93	1-	Jump&Run
Joystick-Test	4/94	-		4-in-1-Pack Vol. II	11/93	4	Simulation	Exhaust Heat 2	8/93	1-	Rennspiel
Joystick-Test	7/93	-		Boxle II	8/93	4	Strategie	Flashback	1/94	1-	J&R/Adv.
SNES-Technik	7/94	-		Bram Stoker's Dracula	2/94	4-	Jump&Run	Jimmy Connors Pro Tennis Tour	6/93	1-	Sport
				F-15 Strike Eagle	6/93	4	Action/Sim	Legend of the Mystical Ninja	4/94	1-	Action/Adv.
				Hook	11/93	4	Jump&Run	Madden NFL '94	3/94	1-	Sport
				Hyper Dunk	4/94	4+	Sport	Mickey Mouse -			
				Last Action Hero	1/94	4+	Action	Magical Quest	6/93	1-	Jump&Run
				Muhammad Ali	1/94	4	Sport	Mr. Nutz	3/94	1-	Jump&Run
				Out to Lunch	2/94	4+	Jump&Run	NBA Jam	4/94	1-	Action/
				Pugsley's Scavenger Hunt	12/93	4	Jump&Run	Sport			
				Raging Fighter	9/93	4+	Prügelspiel	NHL Hockey '94	3/94	1-	Sport
				Talespin	7/94	4	Action	Parodius	6/94	1-	Action
				The Empire Strikes Back	5/94	4+	Action	Rock 'n' Roll Racing	2/94	1-	Action
				Winter Olympics	5/94	4	Sport	Secret of Mana	12/93	1-	Adventure
				WWF - King of the Ring	1/94	4-	Prügelspiel	Shadowrun	8/93	1-	Adventure
				Note 5				Sim City	2/94	1-	Strategie
				Cliffhanger	4/94	5+	Action	Smash Tennis	7/94	1-	Sport
				Indiana Jones 3	1/94	5+	Jump&Run	StarFox/StarWing	6/93	1-	Action
				Lethal Weapon	6/93	5	Action/J&R	Street Fighter II Turbo Edition	10/93	1-	Prügelspiel
				Prophecy Viking Child	2/94	5-	Jump&Run	Striker	9/93	1-	Sport
				Note 6				Super Aleste	9/93	1-	Action
				NFL Quarter Back	2/94	6	Sport	Super Conflict	7/93	1-	Strategie
				Tests NES				Super Family Tennis	9/93	1-	Sport
				Note 2				Super Mario All-Stars	9/93	1	Jump&Run
				Action in New York	8/93	2	Action	Super Mario Kart	10/93	1	Rennspiel
				Alfred Chicken	10/93	2	Jump&Run	Super Probotector	4/94	1-	Action
				Alien 3	6/93	2+	Action/J&R	The Last Vikings	7/93	1-	J&R/Strat
				Bucky O'Hare	6/94	2	Jump&Run	World Cup Striker	6/94	1-	Sport
				Castlevania III	3/94	2+	Action/J&R	Note 2			
				Cosmic Spacehead	11/93	2	Adventure	7th Saga	12/93	2+	Adventure
				Kirby's Adventure	6/94	2	Jump&Run	Aladdin	1/94	2	Jump&Run
				Mega Man 4	5/94	2-	Action/J&R	Alien 3	6/93	2+	Action/J&R
				Metroid	6/94	2+	Action	Amazing Tennis	7/93	2-	Sport
				Micro Machines	8/93	2+	Rennspiel	Axelay	6/94	2-	Action
				Pirates!	6/93	2+	Strategie	B.O.B.	7/93	2	Action/J&R
				Probotector	4/94	2+	Action	Bubsy	8/93	2	Jump&Run
				Super Mario Bros.	7/94	2+	Jump&Run	Bugs Bunny - Rabbit Rampage	6/94	2	Jump&Run
				ZEN - Intergalactic Ninja	9/93	2	Action	Chuck Rock	12/93	2	Jump&Run
				Note 3				Clayfighter	5/94	2+	Prügelspiel
				Asterix	11/93	3+	Jump&Run	Claymates	5/94	2-	Jump&Run
				Batman Returns	6/93	3	Jump&Run	Congo's Caper	8/93	2	Jump&Run
				Prügelspiel				Dungeon Master	9/93	2+	Adventure
				Darkwing Duck	1/94	3	Jump&Run	E.V.O.	10/93	2+	J&R/Adv.
				Firehawk	9/93	3+	Action	FI - Pole Position	12/93	2-	Rennspiel
				Formula One Sensation	6/93	3+	Rennspiel	FIFA International Soccer	7/94	2-	Sport
				Jimmy Connors Tennis	12/93	3	Sport	Goat Troop	11/93	2	Strategie
				MIG 29	9/93	3	Action	Great Greed	1/94	2+	Adventure
				N. Mansell's World C.ship	12/93	3-	Rennspiel	John Madden Football '93	7/93	2-	Sport
				Rackets & Rivals	8/93	3	Sport	King Arthur's World	6/93	2+	Strategie
				Star Trek	8/93	3	Action/Adv.	Lufia & The Fortress of Doom	4/94	2-	Adventure
				Super Adventure Quests	12/93	3+	Jump&Run	Major League Baseball	5/94	2-	Sport
				The Fantastic				Major Title	1/94	2-	Sport
				Adventures of Dizzy	7/93	3-	J&R/Adv.	Mechwarrior	11/93	2	Action/Strat
				Tiny Toons 2	9/93	3+	Jump&Run	Mega Man X	5/94	2	Action/J&R
				Tiny Toons Cartoon Workshop	9/93	3-	Simulation	Might & Magic II	3/94	2-	Adventure
				TMHT - Tournament Fighters	12/93	3	Prügelspiel	Mortal Kombat	10/93	2	Prügelspiel
				Ultimate Stuntman	9/93	3+	Action	Mystic Quest	12/93	2-	Adventure
				Note 4				N. Mansell's World			
				Blues Brothers	7/93	4	Jump&Run	Championship	10/93	2-	Rennspiel
				Hook	11/93	4-	Jump&Run	Out to Lunch	10/93	2-	Jump&Run
				Mighty Final Fight	6/94	4	Action	Pac-Attack	1/94	2-	Strategie
				Street Gangs	8/93	4-	Prügelspiel	Paladin's Quest	2/94	2+	Adventure
				Trolls in Crazyland	10/93	4+	Jump&Run	Pilgrimage	6/94	2-	Sport
				WWF - King of the Ring	2/94	4+	Prügelspiel	Plok	12/93	2+	Jump&Run
				Note 5				Pocky & Rocky	10/93	2-	Action
				Battleships	1/94	5	Strategie	Pop 'n' Twin Bee	6/93	2-	Action
				Indiana Jones 3	1/94	5-	Jump&Run	Powermonger	8/93	2	Strategie
				Mario & Yoshi	5/94	5+	Strategie	Rainbow Bell Adventures	4/94	2+	Jump&Run
				Super Sports Challenge	7/93	5+	Sport	Road Runner	7/93	2	Jump&Run
								Rocky Rodent	12/93	2	Jump&Run
								Sensible Soccer	12/93	2	Sport
								Shanghai II - Dragon's Eye	7/93	2	Strategie
								Sim Ant	1/94	2-	Strategie
								Skyblazer	3/94	2-	Jump&Run
								Soul Blazer	10/93	2+	Action/Adv.

Titel	Heft	Note	Genre	Titel	Heft	Note	Genre	Titel	Heft	Note	Genre
Spindizzy Worlds	9/93	2-	Action	Firepower 2000	6/93	3+	Action	Cocoma Knight in Bizyland	9/93	4+	Action
Super Air Diver	12/93	2-	Action	GP-1	9/93	3-	Rennspiel	Cal Ripken jr. Baseball	8/93	4+	Sport
Super Bomberman	9/93	2	Action	Hook	11/93	3	Jump&Run	Captain America	10/93	4	Prügelspiel
Super Castlevania IV	7/94	2-	Action/J&R	Hyper V-Ball	7/94	3-	Sport	Champions World	7/94	4-	Sport
Super Empire Strikes Back	3/94	2	Action/J&R	James Pond 2: Robocod	10/93	3	Jump&Run	Class Soccer	12/93	4+	Sport
Super Putty	1/94	2-	Action/J&R	James Pond Crazy Sports	8/93	3	Sport	Championship Pool	6/94	4	Action
Super R-Type 3	2/94	2-	Action	King of Dragons	6/94	3-	Action	Final Fight 2	6/94	4	Action/J&R
Super Strike Eagle	6/93	2-	Action/Sim	Lamborghini American				First Samurai	8/93	4-	Action/J&R
Super Tetris 2 & Bombliss	10/93	2+	Strategie	Challenge	2/94	3+	Rennspiel	Incredible Crash Dummies	2/94	4	Jump&Run
Super Tiny Toons	6/93	2	Jump&Run	Mario is Missing	5/94	3	Strategie	Jim Power:			
Super Turrican	11/93	2+	Action/J&R	Mega lo Mania	2/94	3+	Strategie	The Lost Dimension 3D	4/94	4+	Action
Tecmo Super NBA Basketball	7/93	2+	Sport	Metal Marines	4/94	3	Strategie	Jurassic Park	11/93	4	Action
Tetris Battle Garden	4/94	2	Strategie	Monday Night Football	3/94	3-	Sport	K.-H. Rummenigges	12/93	4-	Sport/Strat
The Chaos Engine	7/94	2-	Action	NBA Showdown	3/94	3+	Sport	Player Manager	3/94	4+	Action/J&R
The Flintstones	4/94	2-	Jump&Run	Operation Logic Bomb	12/93	3	Action	Lawnmower Man	5/94	4	Jump&Run
The Humans	1/94	2	Strategie	Pinball Dreams	3/94	3-	Simulation	Lester the Unlikely	6/94	4+	Sport
TMHT - Tournament Fighters	12/93	2	Prügelspiel	Run Saber	2/94	3+	Action/J&R	Mega Man Soccer	7/93	4	Sport
Top Gear 2	1/94	2-	Rennspiel	Side Pocket	3/94	3	Sport	NBA All-Star Challenge	4/94	4-	Sport
Virtual Soccer	3/94	2+	Sport	Spanky's Quest	8/93	3-	Jump&Run	NFL Football	6/94	4+	Jump&Run
Wing Commander				Spunky's Dangerous Day	7/94	3+	Action/Adv.	Pink goes to Hollywood	7/93	4	Jump&Run
Secret Missions	10/93	2-	Action	Sunset Riders	10/93	3+	Action	Pugsley's Scavenger Hunt	4/94	4-	Strategie
Wizardry V	6/94	2-	Adventure	Super Baseball 2020	11/93	3+	Sport	Super Battleship	7/93	4-	Prügelspiel
WWF 2 - Royal Rumble	7/93	2-	Prügelspiel	Super Formation Soccer II	9/93	3-	Sport	Super Double Dragon	6/94	4+	Action
Young Merlin	11/93	2+	Adventure	Super Nova	2/94	3+	Action	T2 - The Arcade Game	7/93	4	Rennspiel
Zombies	10/93	2-	Action	Super Off Road	9/93	3	Rennspiel	Test Drive 2	6/94	4-	Action
				Super Slap Shot	10/93	3-	Sport	The Peace Keepers	7/93	4	Action
Note 3				Super Solitaire	3/94	3+	Simulation	Toys			
ActRaiser 2	2/94	3+	Action	Super Troll Islands	2/94	3+	Jump&Run				
Adventures of Dr. Franken	4/94	3-	Jump&Run	T2 - Judgment Day	5/94	3-	Action	Note 5			
Aero the Acro-Bat	12/93	3+	Jump&Run	Tom & Jerry	6/93	3-	Jump&Run	Bram Stoker's Dracula	2/94	5	Jump&Run
Alfred Chicken	1/94	3	Jump&Run	Traddlers	8/93	3+	Strategie	Cliffhanger	1/94	5+	J&R/Prügel
Art of Fighting	2/94	3-	Prügelspiel	We're Back	10/93	3+	Jump&Run	Last Action Hero	1/94	5-	Action
Asterix	8/93	3-	Jump&Run	Winter Olympics	4/94	3+	Sport	Lethal Weapon	6/93	5	Action/J&R
Batman Returns	7/93	3+	J&R/Prügel	Wordtris	6/93	3	Strategie	Outlander	7/93	5	Action/
Battletoads	10/93	3	Action/J&R	World Heroes	1/94	3-	Prügelspiel	Rennspiel			
Brett Hull Hockey	1/94	3	Sport	Zool	1/94	3+	Jump&Run	SOS	7/94	5+	J&R/Adv.
Bulls vs. Blazers	7/93	3	Sport					Spectre	6/94	5	Action
Cool World	6/93	3+	Action/Adv.	Note 4				Wayne's World	6/93	5	Jump&Run
Cosmo Gang - The Video	9/93	3	Action	Aguri Suzuki F-1 Super Driving	7/93	4-	Rennspiel	Where in the World is			
Cyberman	6/93	3+	Action	Aliens vs. Predator	10/93	4-	Action	Carmen Sandiego	10/93	5	Adventure
Daffy Duck	1/94	3+	Jump&Run	Battle Cars	5/94	4+	Rennspiel				
Dead Dance	10/93	3-	Action	Battletoads - Double Dragon	1/94	4+	Prügelspiel	Note 6			
Equinox	3/94	3	Action/Adv.	Best of the Best	8/93	4+	Sport	Beethoven's 2nd	12/93	6+	Jump&Run
Fatal Fury	7/93	3+	Prügelspiel	Boxing Legends of the Ring	2/94	4-	Sport	Space Ace	6/94	6+	



SCHAU

Abendensüden!



Zu spät, Mogli!



Da hat uns Dschungelboy Mogli aber ein nettes Ei ins Nest gelegt: Angekündigt schon für Juli, mußte er wohl noch ein paar Stündchen nachsitzen. Aber jetzt hat das „Dschungelbuch“ endlich doch den Weg ins redaktionsversklavte Super NES gefunden. Freut Euch auf einen grafischen Leckerbissen der Extraklasse!



Schon wieder Seite achtzig-zwei?
Schon wieder ist das Heft vorbei?
Schon wieder aus,
kein Grund zum Freu'n?
Doch – bald erscheint die
TOTAL! neun!

Alles klar für den Urlaub? Na klasse! Game Boy eingepackt? Akkus dabei? Games auch nicht vergessen? Na dann viel Spaß! Falls wir Euch noch eine kleine sommerliche Erfrischung dazu empfehlen dürfen: **TOTAL! 9/94** erscheint am **19. August** – und hat wie immer das Zeug dazu, Euch auch durch die dreiste Schlechtwetterphase zu schaukeln. Keine Frage:

**Ob Sonnenschein, ob Regenguß:
Die neue TOTAL! ist ein Muß**

Laufen und Springen

... ohne übermäßige Transpiration, aber mit Inspiration: In unserem großen Referenzteil **Jump&Run**



erfahrt Ihr, welche Spiele das Blut des Plattformliebhabers richtig in Wallung bringen!

Teamarbeit

Videospielen macht einsam? Lötzinn – ganz im Gegenteil: Zusammen geht's erst richtig ab! Wir haben unsere Modulberge durchpflügt und verraten Euch, welche **Mehrspieler-Games** wirklich ihr Geld wert sind.



Schlumpfig!

„Sagt mal, wo kommt Ihr jetzt erst her?“ – „Von Nintendo, bittesehr!“ End-



lich haben die Schlümpfe den Weg in Eure Konsole geschafft. In Ausgabe 9 stat-
ten wir den Bläulingen einen ausführlichen Besuch ab!

Feuer, Fäuste, Fiese Säcke

Ein Sommer voller Prügel könnte Euch in diesem Jahr erwarten. Acclaim hat „Mortal Kombat 2“ angekündigt, und auch von Capcom gibt's interessante Neuigkeiten: „**Super Street Fighter II**“ wirft seinen Schatten voraus. Was die 32 MBit pralle Prügelei für Super NES auf der Pfanne hat? Brandheiße Infos gibt's im September-Heft!



Ob Ihr von diesem Spiel genauso Feuer und Flamme sein werdet?

**ACTION REPLAY
IST AUCH
ERHÄLTICH BEI**

TOYS 'R' US

OTTO



Quelle

HERTIE

NECKERMANN

KARSTADT

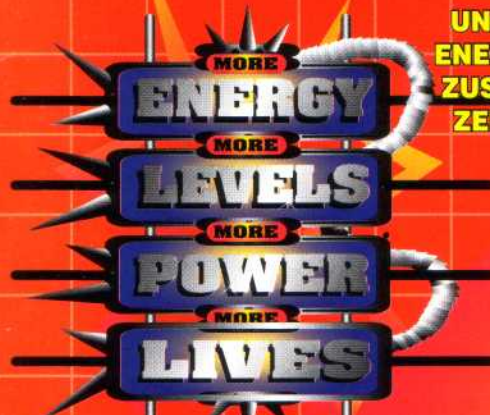
**DISTRIBUTION:
VIDIS GmbH
HAMBURG**

SUPER POWER MIT

ACTION REPLAY

2

UNGLAUBLICHE MÖGLICHKEITEN WIE UNENDLICHES LEBEN, ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN, UNBEGRENZTE POWER, HÄRTER ZUSCHLAGEN, HÖHER SPRINGEN, IN JEDEM LEVEL STARTEN, ZEITLUPEN-FUNKTION* UND VIELES MEHR (ALLES JE NACH SPIEL).



FANTASTISCHE SPECIAL EFFECTS

MIT ACTION REPLAY KANNST DU DEINE LIEBLINGSSPIELE BIS ZUM LETZTEN LEVEL DURCHSPIELEN. KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE CHEATS. MIT EINGEBAUTEM

CHEATFINDER

DEUTSCHE VERSION ENTHÄLT: DEUTSCHE ANLEITUNG MIT EINER GANZEN REIHE VON CHEATS, REGISTRIERKARTE FÜR DEN



CLUB

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

KEIN UNNÖTIGES WARTEN

ACTION REPLAY HAT BEIDES, EINEN UNIVERSAL-ADAPTER UND EIN UNIVERSELLES CHEAT-SYSTEM. EINFACH DIE NEUESTEN SPIELE KAUFEN UND SOFORT SPIELEN !!

WICHTIG: ACTION REPLAY IST NICHT ENTWICKELT UND NICHT HERGESTELLT UND VERTEILT DURCH NINTENDO INC. ODER SEGA ENTERPRISES LTD.



SNES™ VERSION DM 149,-
MEGA DRIVE™ VERSION DM 149,-
GAME BOY™ VERSION DM 59,-
NES™ VERSION DM 99,-
GAME GEAR™ VERSION DM 79,-
MASTER SYSTEM™ VERSION DM 79,-



SUPER CHEAT INPUTSCREEN*

JETZT MIT EINGABE-MÖGLICHKEIT BIS ZU 100 CHEATS AUF EINMAL. DIESE NEUE OPTION MACHT ES MÖGLICH, DAS SPIEL SOFORT KOMPLETT ZU BEHERRSCHEN. UNENDLICHES LEBEN, ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN, UNBEGRENZTE POWER, UNBEGRENZTE ANZAHL WAFFEN, EIGENE FARBEN, HÄRTER ZUSCHLAGEN, HÖHER SPRINGEN, U.V.M. DAS NEUE CHEAT-SYSTEM IST EINFACH SUPER !!!!!



ERWEITERTER CHEATFINDER

MIT ACTION REPLAY HAT MAN NICHT NUR DIE MÖGLICHKEIT HUNDERT VON CHEATS AUS DEM MITGELIEFERTEN CHEAT-BUCH ODER AUS DEN MONATLICH ERSCHEINENDEN FACHZEITSCHRIFTEN ZU BENUTZEN, SONDERN AUCH SELBST CHEATS HERAUSZUFINDEN. NEUES SPIEL ? SOFORT NEUE CHEATS !! KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE CHEATS !!



UNIVERSAL CHEAT-SYSTEM*

NUR MIT ACTION REPLAY KANN MAN DIE GLEICHEN CHEATS FÜR DIE MEISTEN DEUTSCHEN, U.S.A. UND JAPANISCHEN SPIELE BENUTZEN. BEI KEINEM ANDEREN CHEAT-SYSTEM IST DAS MÖGLICH.



UNIVERSAL

ADAPTER-FUNKTION**

ACTION REPLAY'S EINZIGARTIGE ADAPTER-FUNKTION FÜR SNES MACHT ES MÖGLICH U.S.A. UND JAPANISCHE SPIELE AUF DEUTSCHEN KONSOLN ZU SPIELEN. ACTION REPLAY IST JETZT MIT EINEM NEUEN CUSTOM CHIP AUSGESTATTET, DER ES ERMÖGLICHT, "NTSC only"-SPIELE AUS DEN U.S.A. UND JAPAN ZU SPIELEN.



ZEITLUPEN-FUNKTION*

MIT DIESER TECHNIK HAT MAN DIE KONTROLLE ÜBER DIE GESCHWINDIGKEIT DES GANZEN SPIELES, DIE GESCHWINDIGKEIT UM 50% VERRINGERT, IST BEI DEN MEISTEN SPIELEN SEHR EFFEKTIV !!

* NUR SNES UND MEGADRIE

** NUR SNES

SCHÜTZEN SIE SICH VOR GRAUIMPORTEN!!
ACHTEN SIE BEIM KAUF VON ACTION REPLAY AUF DEUTSCHE ANLEITUNG, DEUTSCHE CLUBKARTE UND "EUROSYSTEMS"-GARANTIESIEGEL

"SEGA", "MASTERSYSTEM", "GAMEGEAR" & "MEGADRIE" SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON SEGA ENTERPRISES LTD.
"NINTENDO", "GAMEBOY", "NES" & "SUPER NES" SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON NINTENDO OF AMERICA INC.



24 STUNDEN TELEFONISCHER
BESTELLSERVICE

02822-68545

FAX

02822-68547

DISTRIBUTION FOR GERMANY:

DATAFLASH GMBH

WASSENBERGSTRASSE 34

46446 EMMERICH

ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE

IN 24 STUNDEN LIEFERBAR

VERSANDKOSTEN DM 10,-

AUSLAND NUR VORKASSE + DM15,-

EUROPEAN DISTRIBUTOR: EUROSISTEMS B.V. EDE NETHERLANDS FAX (XX31) 8380 32146

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

Super Nintendo

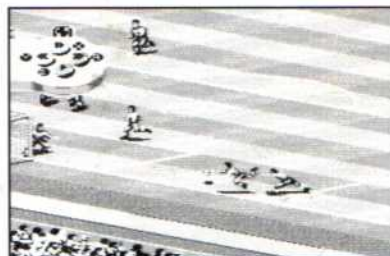
Power Station SN	189.-
Super Nint. Power 3 Set	299.-
Action Replay Pro 2 SN	99.-
Infrarot Joypads SN	89.-
Super Game Boy (Sept.)	99.-
Bugs Bunny	139.-
Die Schlümpfe (dt. Texte)	114.-
Dragon	119.-
Der Rasenmähermann	119.-
Dschungelbuch	134.-
Fifa Soccer	109.-
Final Fight 2	119.-
Itchy & Scratchy	124.-
Jammit	119.-
Jogi-Bear	119.-
Mario's Time Machine	129.-
Mega Man X	114.-
Metal Marines	129.-
Might & Magic II (dt. Texte)	139.-
Mickey's Ultimate Challenge	139.-
Mystical Ninja	119.-
Mr. Nutz	119.-
NBA Jam SN	129.-
NHL Hockey 94	99.-
PAC Attack	109.-
Pinball Dreams	99.-
Pirates of the Dark Water	139.-
Pocky & Rocky	119.-



Dschungelbuch (SNES) 134,-DM



NHL '94 99,- DM



FIFA Soccer 109,- DM

Tophits zu Knallerpreisen

(nur solange Vorrat reicht)

Super Nintendo

Aero the Acrobat	89.-
Aladdin	99.-
Art of Fighting	119.-
Champ. World Class Soccer	99.-
Cool Spot	79.-
Daffy Duck	79.-
Equinox	99.-
Flashback SN	94.-
King Arthurs World	69.-
Mortal Kombat	89.-
Pop'n Twin Bee 2	99.-
Populous	79.-
Skyblazer	89.-
Street Fighter II Turbo	99.-
Sunset Riders	69.-
Super Bomberman SN	74.-
Tiny Toons	69.-
Terminator II (Jud. Day)	89.-

Game Boy

Choplifter II	39.-
Muhammed Ali Boxing	29.-
R-Type 2	39.-
Tail Gator	49.-

Alle Spiele in deutscher Version



Super Game Boy (Sept.) 99,-DM

Theo
KRANZ
VERSAND
& LADEN

Täglich Neuheiten

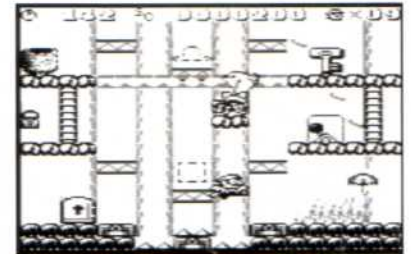
Schneewittchen	119.-
Secret of Mana (Sept.)	129.-
Smash Tennis (4 Player)	119.-
Stunt Race FX (Juli/August)	114.-
Super Hockey	119.-
Super Metroid (dt.T., Spieleber.)	114.-
Super Pang	119.-
Utopia	119.-
World Cup Striker	129.-
World Cup USA '94	139.-

NES

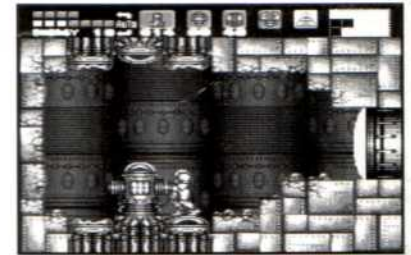
Die Schlümpfe	89.-
Dschungelbuch	94.-
Pac Man	69.-
Rescue Rangers 2 (August)	79.-

Game Boy

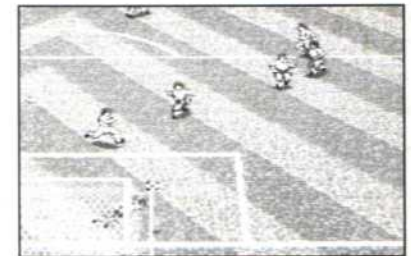
Castle Quest 54.-	
Die Schlümpfe (dt. Texte)	64.-
Donkey Kong (256 Farben S.GB)	64.-
Dschungelbuch	64.-
Mrs. Pac Man	59.-
W.Cup Striker (Juli/August)	59.-
Wario Land	59.-
World Cup USA 94	69.-
WCW The Main Event	59.-



Donkey Kong 64,-DM



Super Metroid 114,- DM



World Cup Striker 129,- DM

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