

100% NINTENDO

TOTAL!

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

SUPER NES NES GAME BOY

INDIANA JONES
 – GREATEST ADVENTURES –
 Die Entwicklung eines Superhits

IM TEST:

- Super Street Fighter II
- Die Schlümpfe • Pac-Man



TIPS & TRICKS

- LÖSUNG: Mystic Quest
- SHORTIES: Cheats und Taktiken
- Helpline: LESER
 HELFEN LESERN
- ACTION-REPLAY-Codes



DAS ENDLICH AUCH FÜR SUPER NES:
DSCHUNGELBUCH

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



So können Sie in der großen Hulk-Competition mitmachen: Schreiben Sie uns auf eine Postkarte den "bürgerlichen" Namen des Incredible Hulk™ und schicken Sie diese bis zum 31.12.94 (Einsendeschluß, Datum des Poststempels genügt) an:

**Selling Points GmbH,
Kennwort: Hulk,
Postfach 28 63,
33258 Gütersloh.**

Der Preis wird unter allen richtigen, rechtzeitig eingehenden und ausreichend frankierten Einsendungen ausgelost. Teilnahmeberechtigt sind alle Personen. Bei minderjährigen Gewinnern kann der Preis in Begleitung eines Erziehungsberechtigten angetreten werden. Ausgeschlossen sind die Mitarbeiter der Firmen Selling Points, U.S. Gold Ltd., Condor Verlagsgruppe und Bastei Verlag sowie der Rechtsweg. *Der Preis beinhaltet einen mehrtägigen Aufenthalt in New York, Flug, Transfer, Hotel / VP für 2 Personen sowie ein Besuch bei Marvel Comics. Der Preis kann nicht in Bargeld gewandelt werden. Der Veranstalter des Preisausschreibens ist die U.S. Gold Ltd.



Besuchen Sie* Marvel Comics in New York!



**CONDOR-
VERLAGS-
GRUPPE**



präsentieren  **die große Hulk-Competition**

EDITORIAL

TOTAL!
im
August

Hallo liebe Leserinnen und Leser!

• Als Fortführung des Beitrages über die **Super NES-**

Technik (Heft 7/94) ist unser Artikel über das zu Weihnachten erscheinende **Indiana Jones-Spiel** zu sehen. Der nämlich geht darauf ein, **wie ein Spiel von der Entwicklerseite her produziert wird -**

mit reichlich Bildern aus den Filmen geschmückt, wie auch das Spiel. Wieder einmal stand uns die **Factor 5-Crew** hilfreich zur Seite.

• Leidige Terminprobleme gab's mit der Erstellung des **Hulk-Testberichts**. Der erste Chipsatz verweigerte zwei Tage vor Redaktionsschluß beharrlich den Dienst. Mehrere Telefonate in Feuerwehr-geschwindigkeit waren die Folge.

Das Ergebnis: Der Knoten löste sich von selbst. Neue EPROMs trafen ein, am selben Tag wie die Botschaft, daß der Erscheinungstermin verschoben wurde und nun aber in den September fällt. Ergo: Der Testbericht wird ebenfalls verschoben. **Umsonst war die ganze Hektik.**

• Eine **neue Idee** ist geboren, um TOTAL! dem Leser noch ein wenig näher zu bringen: Der **Leser-Classic**. Schreibt uns ein paar Zeilen zu Eurem Lieblings-Classic, schickt ein Bild mit. Wir drucken beim Classic Eure Meinung.

EURE
KOMPETENTES
TOTAL!
TEAM



Das
Dschungelbuch



ab Seite 18

INDIANA JONES

Indiana Jones

ab Seite 20



ab Seite 24

TIPS & TRICKS

ab Seite 58



Seite 9, 11

KLEIN
BÖRSE
ANZEIGER

ab Seite 76

Jetzt zum
halben Preis!

LESER
BRIEFE

ab Seite 8

TOTAL! RESERVIERUNG 10/94

Lieber Zeitschriftenhändler,

bitte reservieren Sie mir ein Exemplar von **TOTAL! 10/94**

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! 10/94 ist ab Freitag, dem 19. August, erhältlich!



Indiana Jones - Greatest Adventures



Eine der schillerndsten Figuren der Filmgeschichte gibt sich auf dem SuperNES die Ehre. In unserem Report könnt Ihr aber nicht nur erfahren, was

20

Euch bei diesem Programm erwartet, sondern auch, wie ein Spiel entsteht.



REPORT

CES-Messebericht 48

Indiana Jones - Greatest Adventures 20

Rollenspiele, Teil 2 30

Willkommen zum zweiten Teil unseres Rollenspiel-Reports. Hier erfahrt Ihr unter anderem auch, was Ihr bei Stromausfall so alles machen könnt ...

Super Game Boy 38

WETTBEWERBE

Virgin 9

Star Trek 11

TESTS

SNES

Choplifter 3 14

Die Heimcomputer-Version von Choplifter ist ein Hammer gewesen. Wir sagen Euch, ob die SuperNES-Variante an dessen Qualität herankommt.

Das Dschungelbuch 18

Desert Fighter 52

Krieg scheint immer ein beliebtes Thema für Programmierer zu sein, und so gibt es nun eine zweite Auflage des Golfkriegs für das SuperNES. Mehr über das moralisch bedenkliche Werk erfahrt Ihr in unserem ausführlichen Test.

Die Schlümpfe 16

Fatal Fury 2 13

Der Nachfolger des bekannten Prügelspiels ist da. Doch kann er der neuesten Version des Kultprogramms namens „Street Fighter II“ die Handkante reichen? Super Street Fighter II 24

TOTAL!-CLASSICS:

StarWing 45

Noch gar nicht so alt und schon ein Klassiker: „StarWing“ war das erste Game mit FX-Chip und ist mit Sicherheit noch eines der besten.

NES

L.U.C.I.E. 41

Pac-Man 40

Eine der ältesten und ganz sicher auch bekanntesten Videospiel-Figuren mampft sich nun auch durch das NES. Für Fans sicherlich ein absolutes Muß!

TOTAL!-CLASSICS:

Dynablasters 44



Super Game Boy

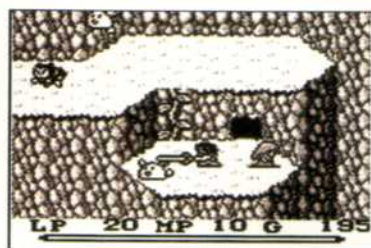
Die Revolution kommt quasi über Nacht und stellt die Welt der Game-Boy-Spiele auf den Kopf: Ab sofort ist Schwarzweiß passé, Farbe ist in und Kekskasten-Games auf dem Fernseher zu spielen ist hip.



Nun darf Mogli auch durch den SNES-Dschungel hetzen. Genauer über das, was sich Virgin so an Gemeinheiten für Euch und Mogli hat einfallen lassen, erfahrt Ihr ab Seite 18

38

Das Dschungelbuch



Tips & Tricks-Komplettlösung: Mystic Quest, Teil 1

Ihr habt es Euch gewünscht, wir haben es für Euch gemacht: Den ersten Teil unserer Komplettlösung für diesen Game-Boy-Klassiker findet Ihr ab Seite 64

64

ACHTUNG!

Dies ist ein Teil der Rückseite des Coupons, mit dem TOTAL! 10/94 beim Zeitschriftenhändler reserviert werden kann. Wie, bitte? Der ist noch im Heft! Na dann los, denn sonst schafft Ihr es vielleicht nicht mehr!

18

HALT

Die Schlümpfe 15

Achtung, Gurgelhal-Alarm! Da macht sich der häßliche Fiesling doch glatt einmal mehr über die harmlosen, putzigen kleinen Schlümpfchen her, und das gleich auf Game Boy und SuperNES. Rettet die Schlümpfe, solange es noch geht!



Für Bombenstimmung in den eigenen vier Wänden sorgt schon ein ganzes Weilchen „Dynablasters“ von Hudson. Grund genug, um zum TOTAL!-Classics gekürt zu werden.

GAME BOY

Die Schlümpfe 15
„Ja wo kommt ihr denn her?“ „Aus dem Game Boy, bittesehr!“ Jawohl, die Schlümpfe treiben auch im Inneren des Kekskastens ihr liebenswertes Unwesen.

Donkey Kong 39
Lamborghini American Challenge 53

TOTAL!-CLASSICS:

Super Mario Land 2 46
Über den sympathischen Klempner müssen wir wohl nicht viele Worte verlieren!

IMPORT CORNER

HardBall III 54

TIPS & TRICKS

Shorties 58
Mystic Quest, Lösung Teil 1 64
Helpline: Leser helfen Lesern 70
Action Replay-Codes 72

RUBRIKEN

Editorial 3
News 6
Post 8
Die unterhaltsame Rubrik - nicht nur für Insider! Hier können TOTAL!-Leser schreiben, was sie auf dem Herzen haben.
Wertungserklärung 12
Charts 42
Fast so wichtig wie das tägliche Brot: die allmonatlichen TOTAL!-Charts.

TOTAL!-Shop 55
Unverzichtbare Fan-Ausstattung! Von alten TOTAL!-Ausgaben bis zu freakigen Accessoires und günstigen Klassikern findet Ihr hier alles, was das (Spieler)Herz begehrt.

Entertainment 74
Börse 76
Die Kleinanzeigenseiten. Ihr sucht günstig ein paar Spiele? Ihr wollt etwas abstoßen? Mit unseren Annoncen kein Problem.

Impressum 78
Register 80
Comic 81
Vorschau 82

Donkey Kong

Affenstark ist das erste Super-Game-Boy-Programm, das uns ein wenig in Nostalgie schwelgen läßt. Denn neben mehreren Dutzend neuer Level, gibt es auch die vier originalen Automaten-Stages.



39

Bits & Blues im coolen Chicago

Was im nächsten halben Jahr an Neuigkeiten für Eure Konsolen kommt? TOTAL! besuchte die CES in Chicago und fand es für Euch heraus.

48



Super Street Fighter II 24

Capcom hat es tatsächlich geschafft, sein Aushängeschild „Street Fighter“ nochmals zu verbessern. Dank 32 MBit, neuer, Kämpfer, hervorragender Spielbarkeit und einem unerhört guten Flair dürfte es wohl keine Frage sein, wer der Prügelspielskönig ist.



44 CLASSICS

TOTAL!-CLASSICS:

StarWing (SNES), Dynablasters (NES), Super Mario Land 2 (GB)

Ob höchst rasante 3-D-Action im Weltraum, hinterlistig gelegte Bomben in einem Labyrinth oder knifflige Jump&Run-Abenteuer: Unsere „Oldies but Goldies“ bieten für jeden etwas.



IMMER WIEDER

erscheint die-
ser Tage und ist
sogar recht gut
gemacht (Test in Import-Corner
TOTAL! 1/94, Note 2-). Wer noch
keinen „Tetris“-Verschnitt sein
eigen nennen kann, wird damit
gut bedient. Allerdings erwartet
Euch ein bißchen zu wenig Spiel
fürs Geld ...

Da wird den
Geistern bange:
Pac-Man setzt zu
seiner neuesten
Attacke an!



DREHEN UND BRENNEN?

Der Name ist Programm: Zum „Drehen und Brennen“ habt Ihr und Eure Gegner reichlich Gelegenheit bei Absoluten neuem 3D-Flugkampfspektakel „**Turn and Burn**“. Und zwar in einem schnittigen F14-Düsenjäger. Ihr seid als Pilot auf einem Flugzeugträger stationiert und müßt Euch – wie sollte es anders sein? – in schwierigen Zeiten als heldenhafter Pilot erweisen. Technisch brilliert der actiongeladene Ballerspaß mit butterweich animierter Grafik im Mode 7. Eine überaus realistische Cockpit-Ansicht und ver-

Na, wie
wäre's mit
einem
gepflegten
Luftkampf
bei
aller-
feinstem
Wetter?



schiedene Waffensysteme inclusive Rake-ten sollen zusätzlich für den nötigen Spiel-
spaß sorgen. Zahlreiche verschiedene Mis-
sionen wollen erfüllt sein, bis wieder Frieden
über dem Meer herrscht – Vorsicht, das ist
nix für Pazifisten!

Wer sich nicht daran stört, darf ab Anfang
September die Triebwerke zünden.



KRIEGERISCHER KONFLIKT

Ergötliches für die Freunde strategische Kriegsspiele bietet „**Super Conflict**“. Die große Schlacht auf Super NES haben wir bereits in TOTAL! 7/93 getestet und mit einer 1- für gut befunden. Jetzt gibt es das lange Zeit

nur als US-Import erhältliche
Spiel endlich auch in einer PAL-
Version für deutsche Geräte –
und das wurde auch Zeit! Denn
wer sich an den aggressiven
Inhalten des großen
Digitalkriegs nicht stört, erhält



„Super Conflict“ startet nicht
gerade mit Supergrafik auf, aber der
Spielspaß macht das mehr als wett!



eine solch geballte
Ladung an strategi-
schen Knacknüssen,
daß ihm der Kopf
raucht. Na, Lust auf
einen kleinen Krieg

der Pixel bekommen? Der 8 MBit starke Strategiespaß schlägt mit etwa
140 DM zu Buche und ist ab sofort im Fachhandel erhältlich.

PRALLER PANZERKNACKER

Der Sommer der Geschmacklosigkeiten: Mit „**Super Battletank 2**“ serviert uns Absolu-
te gleich noch ein kriegerisches Spielchen für
Super Nintendo. Hintergrundgeschichte: be-
langlos und unwichtig. Inhalt: Panzerfahren
und alles plätten; was sich regt. Freunde des
Genres dürfen sich auf flüssig animierte und
realisti-
sche 3D-
Grafik im
Mode 7
freuen,
wenn sie
ihren
schweren
M1A2-
Battletank
bei Tag
oder
Nacht
durch die
gegner-
verseuchte,
16 MBit gro-
ße Gegend
schubsen.
Geplanter
Beginn der
wüsten
Wüstenschlacht
ist
Anfang
September ...



Grafik hui,
Inhalt pfui:
digitaler
Panzerkrieg
nach Art von
„Super
Battletank 2“



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 U

NICHT GANZ VERSTANDEN

1. Ich verstehe nicht ganz, wie Euer Bewertungssystem funktioniert. Klar, die Bewertungseinheiten verstehe ich schon, aber ich meine die Gesamtnote. Ist sie jetzt eine „errechnete“ Zahl aus den Bewertungseinheiten oder ist sie die persönliche Meinung des Testers?
2. Hat ein Zeitschriftenhändler das Recht, mir die TOTAL!, die im Regal steht, nicht zu verkaufen, wenn er sagt, er habe von einem anderen Kunden den Reservierungscoupon?

Max Rauscher, Kissing

TOTAL! antwortet:

1. Die Note ist errechnet. Wie das so vor sich geht, ist in der Wertungserklärung recht genau beschrieben.
2. Mal andersrum. Welcher Zeitschriftenhändler läßt eine reservierte, eigentlich bereits verkaufte TOTAL! noch im Regal stehen? Nach unserem Wissensstand müssen Waren, die bereits verkauft sind, so gekennzeichnet werden, daß dies klar ersichtlich ist. So etwas sieht man ja immer wieder bei Autohändlern etc. Ob das auch für Zeitschriften gilt ... Falls dieser Fall wirklich einmal eintreten sollte, könnt Ihr a) selbst TOTAL! reservieren lassen oder b) den Händler bitten, demnächst eine Ausgabe mehr zu bestellen, c) TOTAL! woanders kaufen.

VERSÄTUNG

Ich freue mich schon seit langem auf Pinball Dreams. Wie ich höre, hat es Verspätung. Als Ihr es mit einer „3-“ getestet habt, war ich zwar enttäuscht, aber ich werde dieses Spiel trotzdem kaufen. Nun, kann es nicht sein, daß es noch mal überarbeitet wird? Habt Ihr vielleicht nur eine Vorversion getestet?



Thilo Gräff, Söhren

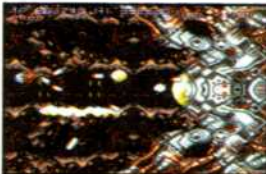
TOTAL! antwortet:

Nein, Pinball Dreams wird nicht noch einmal überarbeitet. Wir haben die endgültige Version getestet.

LOHN & WÜRDE

1. Lohnt es sich, World Cup Striker zu kaufen, wenn man schon Super Soccer besitzt?
2. Gibt es ein Fußballspiel, in dem man wählen kann, ob man Rasenplatz in der Horizontalen oder Vertikalen spielen und außerdem noch Hallenturniere bestreiten kann? Wenn ja, wieviel würde es kosten, und welche Note würde es kriegen?
3. Welche Note würde Super Soccer bekommen?
4. Was sind „Shoot them Up“-Sequenzen?
5. Wird es irgendwann Super Mario Bros. 4 geben?

Christian Koch, Hahnstätten



TOTAL! antwortet:

1. Ja. W.C. Striker ist um Längen besser als Super Soccer.
2. Nein. Bei W.C. Striker kann man allerdings auch in der Halle spielen.
3. Holen wir in den Classics irgendwann nach. Da-

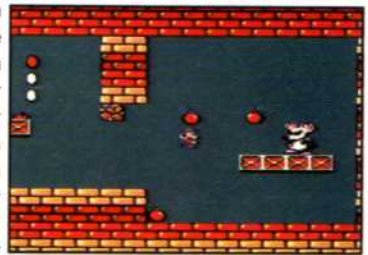
mals war's gut, aber W.C. Striker ist so viel besser, daß Super Soccer echt blaß aussieht.

4. „Shoot 'em Up“ läßt sich mit „Schieß“ sie ab“ recht leicht ins Deutsche übertragen. Folglich sind Shoot 'em Up-Sequenzen Teile eines Spiels, in denen es beinahe ausschließlich darum geht, Gegner abzuschießen.

5. SMB 4 gibt es bereits (Super Mario World). Ob es irgendwann mal SMB 5 geben wird? Das hoffen wir alle ... angekündigt wurde aber bisher nichts.

GUTES ALTES NES

Zuerst mal ein Lob. Ich finde es gut, daß Ihr im Zeitalter von SNES und GameBoy das gute alte NES nicht vergißt. Natürlich kann das NES meistens nicht mehr mit dem SNES mithalten, trotzdem gibt es noch manche gute Spiele. Ich hoffe, Ihr macht weiter so. Trotzdem ist es reichlich traurig! Ihr fragt warum? Nun ja, es ist



eben in letzter Zeit verdammt schwierig geworden, überhaupt noch NES-Spiele aufzutreiben. Viele Händler verkaufen keine NES-Spiele mehr oder nur noch die älteren Spiele. Ruft man die von Euch abgedruckten Händler an, heißt es, es werden noch Restbestände verkauft, und danach ist Schluß. Ist wirklich traurig! Darum meine Frage: Gibt es überhaupt noch Möglichkeiten, sich bestimmte NES-Spiele anzuschaffen? Soll man direkt an die Softwarefirmen schreiben oder müßte man alle anderen Konsolen gesetzlich verbieten lassen, um noch etwas zu ändern? Das soll aber jetzt nicht heißen, daß ich was gegen das SNES habe (hab' nämlich auch eins), trotzdem hat das NES so 'n schlimmes Ende nicht verdient. Vielleicht habt Ihr bessere Chancen, Spiele zu besorgen.

Franz-Josef Holz, Stuttgart

TOTAL! antwortet:

Solange es noch Spiele für das NES gibt, werden wir auch über sie berichten, aber das hatten wir ja bereits gesagt. Wenn die Händler keine NES-Games mehr verkaufen, kann man immer noch durch unsere Kleinanzeigen, lokale Anzeigenblätter, über Flohmärkte etc. an NES-Games kommen. Viele Neuigkeiten gibt's freilich nicht mehr. Direkt an Firmen zu schreiben hat keinen Sinn, weil die wenigsten Videospielentwickler im Hause auch eine Versandabteilung haben.

Unsere Karten sind ebenfalls nicht besser, denn wo nichts ist, kann man nichts holen. Wir bleiben aber am Ball. Und was das „schlimme Ende“ angeht: Die Technik wird nunmal stets weiterentwickelt, und auch der s/w-Fernseher kam irgendwann aus der Mode, genauso wie Schallplatten. Das ist halt der Lauf der Dinge.

IDEEN & KONZEPTIONEN

Nehmen Firmen, wie z. B. Konami, Capcom usw. Spielideen und -konzepte von Jugendlichen an? Wenn ja, könntet Ihr ein paar Adressen veröffentlichen? Gibt es schon Spiele, die von Jugendlichen entworfen worden sind? Wenn ja, welche?

Sven Schweikardt u. Alexander Weishaupt, Münster-Sarmsheim

»NEHMEN FIRMAN, WIE KONAMI UND CAPCOM SPIELIDEEN VON JUGENDLICHEN AN?«

TOTAL! antwortet:

Die wenigsten Entwickler nehmen heutzutage einfach so Ideen an, da sie eigene Designer haben, die sich um Spielkonzepte etc. kümmern – und die sitzen dann noch in England, Amerika oder Japan, denn in Deutschland werden nur sehr, sehr wenige Videospiele entwickelt. Erste Hürde: die Sprache. Wenn ihr die nehmen könnt, steht Eurem ersten Versuch nichts mehr im Wege. Verfaßt ein ordentliches Konzept mit eingehenden Erklärungen aller wichtigen Features, Scribbles, Erklärungen aller Abläufe, Story, Gegnerkonzepten, vielleicht sogar Leveldesigns, Bonussystemen etc., eben allem, was für Euer Spiel wichtig ist. Danach solltet ihr bei der betreffenden Firma mal anknöpfen, ob die es überhaupt sehen wollen. Wenn ja ... ab die Post. Wenn nein, andere Firma suchen. Ihr habt keine Adressen? Die nächste Messe kommt bestimmt! Dort kann man sich auch direkt mit Vertretern der Firmen unterhalten. Oh, oder habt ihr gedacht, ihr schickt mal eben drei Blätter mit ein paar Notizen an eine Firma, und die macht gleich ein Spiel draus? Ohne Fleiß gibt's nämlich keinen Preis. Firmenadressen können wir nicht ohne weiteres herausgeben. Viele Spiele sind von Jugendlichen unterworfen. Ist halt 'ne junge Branche. Fragt sich eigentlich nur, was man unter 'jugendlich' verstehen möchte. Auch mit zwanzig Jahren ist man noch recht jugendlich.

WIDERSPRUCH

Ihr sagt, es gäbe kein CD-ROM. Ich habe ein Buch, das heißt 'Alles über Super-Nintendo-Spiele'. Dort steht, daß es doch ein CD-ROM gibt. Ich habe Euch eine Kopie mitgeschickt.



Adrian Wendel, CH-Künten

TOTAL! antwortet:

Unter dem Bild steht 'Ab 1993 in Japan erhältlich', d.h. das Buch wurde vorher verfaßt, und man hat sich auf eine Ankündigung verlassen, die damals noch – bevor das CD-ROM gekippt wurde – galt. Das konnten die Autoren damals nicht wissen. Es gibt kein CD-ROM! Seid ihr etwa neidisch auf das überbeuerte Mega CD? Ja? Warum?

FIFA NATIONAL SOCCER

Ich heiße Florian, bin 11 Jahre alt und habe eine Frage. Wird es irgendwann 'FIFA National Soccer' geben?
Florian Popp, Berlin

TOTAL! antwortet:

Ist zwar an sich eine sehr schöne Idee, wird aber wohl nicht kommen. Sollte sich an EAs Plänen diesbezüglich etwas ändern, geben wir freilich sofort Bescheid.

MEGA MAN ALL STARS

1. Wird es irgendwann ein Mega Man All Stars für das Super Nintendo geben?
2. Wie entscheidet ihr, welches Spiel auf das Titelblatt kommt?
3. Gibt es einen Converter, der das Spielen von SNES-Spielen auf dem Computer möglich macht oder wird es irgendwann mal einen geben?

Maurice Hülle, Wilhelmshaven

TOTAL! antwortet:

1. Zur Zeit sieht's leider nicht so aus, und auch in den letzten Capcomschen Presseverlautbarungen war kein Sterbenswörtchen darüber zu finden. Wir versprechen aber hoch und heilig, daß wir es Euch sofort mitteilen, wenn's dazu kommen sollte – aber das tun wir ja immer. Das Informieren meinen wir, nicht das Versprechen. Klar, oder?
2. Wir schauen uns an, was das jeweilige Heft an Themen enthält und picken uns die am besten für den Titel geeigneten heraus – also zum Beispiel nicht, daß das Spiel xy, von dem sowieso noch nie jemand etwas gehört hat, eine '5' bekommt. Eine Titelseite soll natürlich attraktiv wirken, denn schließlich wollen wir, daß TOTAL! bei der Kund- und Leserschaft gut ankommt – zumal wir ganz besonders hohen Wert auf die Qualität unseres Produktes und die Richtigkeit der in ihm vermittelten Informationen legen.
3. Nein. Voraussichtlich nicht.

SNES ODER PC?

Außer meinem SNES, GameBoy und NES habe ich noch einen PC. Nun meine Frage: Lohnt es sich für mich, noch Sim City (SNES) zu kaufen, wenn ich es schon auf dem PC habe?

Kolja Busch, Großgerau

SUCHSPIEL



Hier haben wir wieder unser feines Suchspiel! Das Bild links ist das Original, rechts ist die Fälschung. Findet alle Unterschiede heraus! Lösung auf Seite 11!



TOTAL! antwortet:

Wir würden die PC-Fassung aufgrund der höheren Rechenleistung des Systems vorziehen. Sim City auf dem SNES gerät halt immer mal ins Stocken. Es ist auch auf dem SNES toll, und diejenigen von uns, die zu Hause keine PC haben, spielen's dort auf dem SNES. Wenn man aber die Möglichkeit hat, sollte man der PC-Fassung den Vorrang geben.

PREIS AUSSCHREIBEN

Könn't ihr nicht zu den Spielen die Preise schreiben? Das wäre toll.
Marcus Bentz, Roggenstede

NES

1 Spieler

Hersteller

DM 120

TOTAL! antwortet:

Ohm. Müssen wir Dir diese Frage wirklich beantworten?

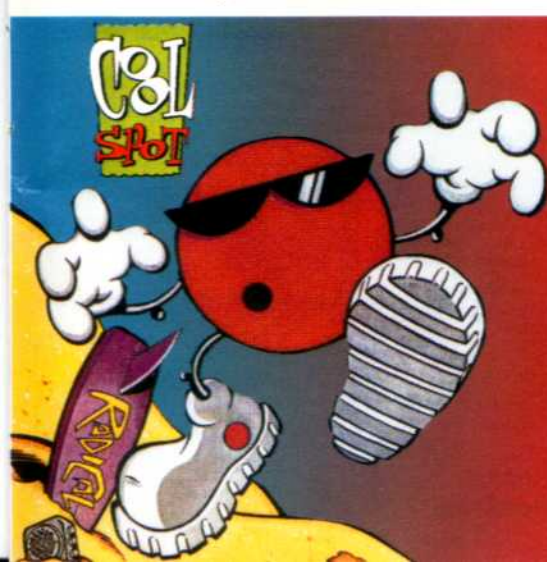
FUSSBALL-MANAGER

Ich spiele für mein Leben gern Fußballmanager-Spiele. Ich bin ein richtiger Fußballmanager-Fan. Für mein Super Nintendo gibt es leider nur Karl-Heinz Rummenigges Player Manager. Das hat die Note 4- bekommen. Es ist also nicht gerade das beste Spiel. Gibt es bald wieder ein neues? Wenn ja, wie heißt es?

Jan Möller, Castrop-Rauxel

TOTAL! antwortet:

Nein, aber wir sympathisieren.



DAS Virgin-JAHR

HAUM ZU GLAUBEN! Ein ganzes Jahr lang könnt ihr an dieser Stelle was abgreifen. Virgin macht's möglich. Zu gewinnen gibt's diesmal ...

ein SUPER NINTENDO & 'COOL SPOT'-MODUL

Um mitmachen zu können, müßt ihr uns lediglich die Titel dreier Virgin-Spiele für Nintendo-Konsolen nennen.

Die schreibt ihr auf eine Postkarte und schickt sie an:

TOTAL! • Virgin 9/94 • Heilwigstr. 39 • 20249 Hamburg

Einsendeschluß ist diesmal der 16. September '94



Der Rechtsweg ist ausgeschlossen • Mitarbeiter von MVL und Virgin dürfen leider nicht teilnehmen.

LESER BRIEFE

STEIGENDE WERTE

Ich bin sozusagen ein Leser der ersten TOTAL! und Euch bis heute treu geblieben, weil die Ausgaben meiner Meinung nach bis heute immer besser wurden. Weiter soll ich besitze alle Ausgaben, auch die begehrte 6/93. Da ich kein unbedingter Sammler bin, möchte ich nun wissen, ob ich auf eines der vielen Angebote (teilweise wird bis zu 40 DM für eine Ausgabe geboten), die in Kleinanzeigen stehen, eingehen oder noch warten soll. Evtl. steigt der Wert Eurer Ausgabe Nr. 1 ja noch. Vielleicht tauscht ja irgendwann einer sein Modul gegen meine

SUCHSPIEL- AUFLÖSUNG

Na, habt Ihr alles gefunden? Nichts übersehen? Auch keine Kleinigkeit? Na dann: Herzlichen Glückwunsch! Alle anderen können ja nochmal nachschlagen – zur Sicherheit.

TOTAL! (ha!), Ihr würdet mir dann wahrscheinlich noch mehr zusagen mit Eurer TOTAL!. Verständlich, oder?

Frank Thamer, Eschenberg

TOTAL! antwortet:

An Deiner Stelle würden wir einfach noch ein wenig warten – auch wenn uns das jetzt sicher alle Suchenden übelnehmen. Der Wert wird höchstwahrscheinlich noch steigen. Dazu auch das Totallometer aus der letzten Ausgabe.

NES-ADAPTER

Was hat es mit dem Tri-Star-Adapter auf sich? Könntet Ihr bitte mal ein großes Foto mit sämtlichen Erklärungen abdrucken?

Jochen Krieb, Gladenbach

TOTAL! antwortet:

Mit dem Tri-Star-Adapter (Foto im Shop) kann man NES-Module auf dem SNES spielen – nicht nur die bei uns üblichen, sondern auch amerikanischen und japanische. Das ist alles. Fast. SNES-Module kann man ebenfalls einstecken und ganz normal spielen, d.h. man muß den Adapter zum Betrieb eines SNES-Moduls nicht erst runternehmen.

SUPER GAME BOY

1. Wird der Super Game Boy offiziell in good old Germany erscheinen?
2. Wenn nicht, brauch'

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

ich dann einen Japan- bzw. US-Adapter, um ihn brauchbar an meine Konsole anzustöpseln?

3. Das mit dem ‚selber farblich gestalten‘ versteh' ich nicht ganz. Heißt das, daß ich jeden Pixel und cm erst einmal farblich gestalten muß?

4. Hört das Ruckeln und Flackern mit dem ‚SGB‘ endlich auf?

Bernd Lutieschans, Vohburg

TOTAL! antwortet:

1. Ja.
3. Siehe Seite 38
4. Nein

CLUBMAGAZIN

Ich habe ein kleines Problem. Seit Juli letzten Jahres lese ich fleißig Eure TOTAL!. Davor habe ich die Nintendo-Clubhefte gelesen. Mein Vater brachte mir die Hefte immer von der Arbeit mit. Doch plötzlich sagte er mir, daß es diese Hefte nicht mehr geben würde. Als Ersatz brachte er mir dann die TOTAL! mit, die ich mit Begeisterung bis heute lese. Doch mich würde interessieren, ob diese Hefte noch zu kaufen sind. Doch keine Angst, ich bleibe Euch treu.

Tobias Gärtner, Ronnenberg

TOTAL! antwortet:

Unseres Wissens existiert das Clubmagazin noch oder wieder – wir müssen aber zugeben, uns nie groß drum gekümmert zu haben.

GEFRAGTE TIPS & TRICKS

Hallo Geburtstagskind, normal gratuliere ich einer Zeitung nicht, schon gar nicht zum ersten Geburtstag. Aber da ich selbst auch in diesem Monat (19.06.) Geburtstag habe, und es mir auch gefällt, wenn mir gratuliert wird, so sage ich Euch eben: Alles Gute zum Geburtstag!!!! Und entwickelt Euch weiter so – ich, der ich heuer, siehe oben, 63 Jahre werde, bin ein begeisterter SNES-, NES-, und Mega-Drive-Spieler, und es gibt unter den Modulen Gott sei dank nicht nur Schrott.

Da sind Eure Beiträge, wie Tips & Tricks, schon gefragt. Und ich stelle fest, daß diese immer besser werden. Nur eines würde ich als meine unterwürfige und unwürdige Meinung anbringen: Wenn Ihr die

Poster zugunsten von noch mehr (evtl. ausführlicher, größerer etc.) Tips & Tricks weglassen würdet, dann wäre dies – meiner unmaßgeblichen Meinung nach – noch besser. Denn: Was nützt mir ein noch so schönes Bildl, wenn ich die Tips & Tricks zur Hand nehme und das ganze sowieso einmal schmutzig wird?! Oder: Was nutzen mir die Tips & Tricks, wenn ich das Bildl an die Wand hänge. So wunderschön sind diese – meiner unmaßgeblichen Meinung nach – mit ihren Falzen und den Löchern in der Mitte auch wieder nicht. Da fällt mir noch ein: Ich würde des öfteren bei Euren Spielereien mitmachen, nur bekomme ich die TOTAL! in der Regel immer 3-4 Tage nach Eurem Einsendeschluß. Da läßt sich wohl nix machen, was?

Leo Otto, A-Ebenthal

»WENN IHR DIE POSTER ZUGUNSTEN VON NOCH MEHR TIPS & TRICKS WEGLASSEN WÜRDET, WÄRE DIES MEINER MEINUNG NACH BESSER.«

TOTAL! antwortet:

Erst einmal vielen Dank für die Glückwünsche und die bei uns eingegangenen Briefe. Unsererseits herzlichen Glückwunsch & Hochachtung zur bewahren Jugend sowie einen nachträglichen Glückwunsch zum Geburtstag!

Nicht nur Schrott ... ja, ein Glück, daß es noch Entwickler und Geschäftsleute gibt, die Produkte nicht nur unter dem Aspekt der zu erwartenden Erträge bewerten, sondern auch dafür sorgen, daß der Spieler letzten Endes was davon hat.

Das Lob für die T&T-Abteilung ist angekommen.

Das Poster: Wieder ist die Meinung der Leser gefragt. Was sagt Ihr? Wollt Ihr das T&T-Poster? Letztlich woll'n wir mal sehen, ob wir nicht was an den Einsendeschlußterminen drehen können ... wär' ja gelacht ...

NICHT ERHÄLTICH

1. Als ich mir – wie gewohnt – die TOTAL! 5/94 holen wollte, entdeckte ich ein Tips-&Tricks-Heft. Am 21.06. war Heft 7/94 da. Aber Heft 6/94 gab es weder an Kiosken noch in Großmärkten. Wo kann ich dieses Heft erwerben, falls es überhaupt existiert oder sind einige Ausgaben in bestimmten Läden nicht erhältlich? Also meine Frage: Wo gibt es TOTAL! 6/94?

2. Warum habt Ihr eigentlich Super Mario Land 2 nicht für GB getestet? **Michael Rösling, Drübeck**

antwortet:

1. TOTAL! 6/94 war schätzungsweise schon ausverkauft – supergute Ausgabe. Klar kann man die nachbestellen. Einfach an den Shop schreiben. Das T&T-Sonderheft kam so nebenher als kleiner Bonus.
2. Seite 46, bitteschön. Wurde damals nicht getestet. Als das Spiel kam, gab's TOTAL! noch nicht.

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

DAS SIND DIE GEWINNER AUS TOTAL 7/94

Liebe Gewinner, in der letzten Ausgabe überschrieben wir die Gewinner mit „Gewinner aus Ausgabe 7/94“, dabei waren es die Gewinner aus TOTAL! 6/94. Wir bitten das zu entschuldigen.

Gametek

Hier die Gewinner der fünf **Pinball Dreams**-Module. Der Versand erfolgt, sobald das Spiel erhältlich ist (hat sich verzögert). Los geht's: 1.

Detlev Georg, Berlin, 2. Nikola Grubisic, CH-Bellikon, 3. Carolyne Müller, Gelsenkirchen, 4. Sven Peterßen, Bremen, 5. Nancy Schwarz, Neukieritzsch.

MacMillionär

Die private Kinovorstellung geht an die Klasse 4c der Schule am Lüssumer Ring, Bremen.

fertige Module (ausgeliehen oder so), oder werden Euch die Szenen auf Computern vorgespielt?

Martin Tech, Berlin

TOTAL! antwortet:

1. Star Trek hat sich wieder verspätet. Zur Zeit ist es für den Oktober angesetzt. Wir können's überhaupt nicht halten und informieren Euch beizeiten.
2. Das Schöne an Sim City ist, daß es keine Lösung gibt, weil jeder seiner Kreativität freien Lauf lassen kann, solange die Stadt funktioniert.
3. Nein, wir schreiben nur zum Spaß, daß es keine mehr gibt. Damit Ihr Euch ärgert und unser Lager voll ist. Nein, nein, es gibt keine mehr zu kaufen.
4. Wir probieren alles aus, was wir können, doch flutscht einfach immer mal was durch.

5. Entweder bekommen wir von den Herstellern/Vertrieben/PR-Agenturen Speicherchips mit den Spielen gestellt, oder wir bekommen die Module ausgeliehen oder überlassen.

KEINE ANLEITUNG

Kürzlich erwarb ich durch Tausch das Spiel **Sim City** für SNES. Leider habe ich dafür keine Spielanleitung. Nun meine Frage: Können Sie mir Auskunft geben, wo ich diese bekommen kann?

Lars Heine, Weisswasser

TOTAL! antwortet:

Bei Nintendo probieren. Die sind nicht verpflichtet, eine zu schicken. Vielleicht wenn man freundlich bittet und den Besitz des Moduls nachweist ...

OHNE HÜLLEN

Ich habe einen Gameboy und auch eine Anzahl Spiele. Leider passiert es immer wieder, daß mir die Schutzhüllen für die Module verlorengehen. Jetzt meine Frage: Gibt es eine Möglichkeit, diese Hüllen nachzukaufen? Wenn die Spiele keine Hüllen haben, verdrecken sie und schließen manchmal keinen Kontakt. Dann muß ich die Module erst säubern, bevor der Spaß beginnen kann.

Jan Neuhäuser, Rostock

TOTAL! antwortet:

Nein, kann man nicht. Zur Not kann man sich mit dünner Plastikfolie oder Ähnlichem behelfen.

DER FEINE UNTERSCHIED

Was ich noch nicht verstehe, ist der Unterschied zwischen **Review** und **Preview**. Ihr macht unter **Previews** eine Art Vorstellung des Spiels. Bei anderen Zeitschriften schreiben die **Review** oben auf das Blatt und bewerten das Spiel. Das verstehe ich nicht!

Oliver Kern, Alzey

TOTAL! antwortet:

Ein **Preview** (Vorschau) stellt ein Spiel vor, das in Kürze erscheinen wird. Meist wissen wir beim **Preview** schon eine Menge über das Spiel. Kein **Preview** kommt in unser Heft, ohne daß wir zumindest eine Vorversion des Spiel gesehen haben. **Previews** machen wir nur von interessanten Spielen, weil eine Vorschau auf ein (wahrscheinliches) Schrottspiel verschwendeter Platz ist. Ein bis zwei Ausgaben später machen wir dann den Test (**Review**), bei dem das Spiel seine Wertung bekommt.

Star Trek

COMPETITION

Ihr habt noch nicht genug? Das sieht Euch ähnlich! Aber wir, **TOTAL!**, **MB**, **SAT.1** und **Barbarella Entertainment**, wir haben's doch. Und noch besser: Wir geben's Euch auch!



STAR TREK
DEEP SPACE NINE

Noch 10 x das interaktive Star Trek: TNG Video-Brettspiel von MB

Wenn Ihr eins gewinnen wollt, müßt Ihr lediglich folgende Fragen auf einer Postkarte beantworten:

- Welchen Rang hat Odo?
- Wieviele Dock-Arme hat die DS9-Station?

Die Postkarte mit den Antworten schickt Ihr bis zum 16. September (Einsendeschluß) an

TOTAL! • Deep Space • Heilwigstr. 39, 20249 Hamburg

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der ausrichtenden Firmen dürfen nicht teilnehmen.

Star Trek - News:

- Ab dem 1. August wird **Sat.1** die komplette erste „Deep Space 9“-Staffel wiederholen.
- Ab 29. August laufen 26 neue Folgen von **DS9** an – die zweite Staffel nämlich! Jeden Tag um 16h!

Viel Glück wünschen Euch

Barbarella

SAT.1

MB

und

TOTAL!

TOTAL! LESERSPIEGEL TEIL 13



Dieses Bild hat eine klare Aussage.
TOTAL!-Leser **Frank Mehnert**
grüßt alle ... na ...
HAMBURGER! Gute Sache.
Grüß auch zurück!

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 die...?

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



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!



Ein Jahr nach den triumphalen Sieg über den bösen Geese müssen sich die Bogard-Brüder Terry und Andy erneut als die besten Fighter aller Zeiten beweisen. Doch anstatt noch weiter kostbaren Platz für die ohnehin überflüssige Hintergrundstory zu verschwenden, nun in medias res: Es fliegen die Fäuste, und Ihr seid mal wieder mitten drin. Also schnell einen der acht verschiedenen Fighter (mehr gibt's nicht!) auswählen und los geht's! Wie immer umfaßt ein kompletter Kampf drei Runden. Wer seinen Gegner als erster zweimal in die Seile schickt, hat gewonnen und ist eine Runde weiter. Also seid nicht zimperlich! Nach Herzenslust darf geboxt, getreten und notfalls auch ein

Der neue König des Beat'em Up-Genres, 'Super Street Fighter 2', ist noch keinen Monat in Amt und Würden, schon meldet sich der erste Herausforderer.

FATAL FURY II



SNES

1-2 Spieler

Takara

DM 130



POSITIV!

Im Zweispieler-Modus kommt wirklich Fun auf. Die Backgrounds sind teilweise toll gezeichnet.

wenig getrickst werden. Per Tastenkombination entlockt Ihr Eurem Muskelpaket imposante Sonderschläge, die dem Gegner die Butter vom Brot nehmen und in Rekordzeit das Licht ausschalten.

Da letztere Aktionen auch ein wenig Übung brauchen, empfiehlt es sich, im Zweispieler-Modus zunächst kräftig zu trainieren. Erst wenn Ihr wirklich fit seid, könnt Ihr Euch daran machen, im Alleingang alle anderen Fighter zu 'besuchen'. Nur wer eben jene der Reihe nach besiegt, darf sich mit Fug und Recht 'King of the Fighters' nennen. Damit das Ganze noch etwas schwieriger wird, hat Takara



eine Neuerung eingebaut. Im Gegensatz zu den meisten anderen Prügelspielen gibt es nicht nur eine Spielebene, sondern gleich zwei. Ihr könnt also nicht nur vor und zurück, sondern auch (aus der Sicht des Fighters) nach links und

rechts. Eine nette Idee, die man sicherlich noch etwas ausbauen könnte. Aber kein Licht ohne Schatten: Die Bonus-Stages sind alles andere als abwechslungsreich. Innerhalb eines Zeitlimits müßt Ihr möglichst viele Steinsäulen

NEGATIV!

Acht verschiedene Kämpfer sind etwas wenig. Die Animation selbiger ist zudem recht mäßig.

zerbröseln. Abwechslung gleich Null. Gäh, schnarch!

Trotz der imposanten Speicherkapazität von immerhin 20MBit gibt sich Fatal Fury 2 auch grafisch eher unscheinbar. Im Vergleich zum ersten Teil hat sich nicht allzu viel getan.

Das gilt auch für das Gameplay. Das Spiel zockt sich zwar wirklich nicht schlecht, dennoch ist es bis zur Klasse eines Edel-Beat'em Ups wie Super Street Fighter 2 noch ein weiter Weg. Die knallharten Prügel-Fans unter Euch dürfen sich das Game dennoch ruhig mal genauer ansehen.

Martin Klugkist



Noch ein oder zwei Tritte und der Pfeiler ist Staub.

Hart wie Stahl und kalt wie Eis



Muskel-Power gegen Fett – Wer wird gewinnen?



Mit fiesen Sonderschlägen geht es dem Gegner an den Kragen



Muskelbepackt und arrogant bis in die Haarspitzen: Terry Bogard



Fatal Fury II

Gameplay

Fatal Fury 2 ist ein professionell gemachtes Prügelspiel ohne größere Macken. Dennoch kein Meisterwerk.

Dauerspaß

Allein wird dieses Spiel recht schnell öde. Doch wozu gibt es schließlich den Zweispieler-Modus?

Grafik

Die Animation ist kein Meisterwerk, dafür sind die Hintergrundgrafiken gelungen. Keine Fortschritte zum ersten Teil.

Sound

Die typische Mischung aus markigen Soundeffekten und flotter Hintergrundmusik. Letztere ist ganz nett.

TOTALI - CHECK

Genre Prügelspiel
Levels 8
Schwierigkeitsgrad mittel
Continues unbegrenzt
Speicherkapazität 20 MBit
Erhältlich ab sofort

FAZIT

3

SNES

1 Spieler

Sony

DM 130

Und schon wieder erscheint ein 16-Bit-Remake eines Computerklassikers aus grauer Vorzeit, dessen Vorbild mittlerweile so alt ist, daß sich wahrscheinlich nur noch Euer Großvater daran erinnern kann.



Am Ende jeder Mission wartet natürlich ein Endgegner auf Euch

CHOP LIFTER

Das klassische Spielprinzip: Hinter feindlichen Linien mit dem Hubschrauber gegnerische Artillerie zerstören, eigene Leute an Bord nehmen und in Sicherheit bringen. „Choplifter III“ enthält demgegenüber einige Verbesserungen, die aber größtenteils bereits in den auch nicht mehr ganz taufrischen Sega-Master-System- und Game-Boy-Versionen gesichtet wurden.

In vier Missionen mit jeweils vier Levels müßt Ihr per Hubschrauber Geiseln befreien. Euer Fluggerät weist dabei ein recht realistisches Flugverhalten auf. Bei normalem Seitwärtsflug neigt sich die Nase des Hubschraubers nach unten, beim Rückwärtsflug nach oben. Dementsprechend verändert sich auch der Schußwinkel, da Ihr im-



POSITIV!
Spiele-Rentner werden vielleicht an alte (bessere) Zeiten erinnert.

NEGATIV!
Streckenweise unfair, am Spieldesign hätte man noch einiges verbessern können

Die Geiseln im Schlauchboot werden mittels Strickleiter in Sicherheit gebracht



Die letzte Mission führt in die menschenunwürdigste Umgebung überhaupt: den modernen Großstadtdschungel

mer in Blickrichtung feuert. Mit den L- und R-Tasten kann der Hubschrauber gedreht werden. Wenn Ihr direkt nach vorn schaut, könnt Ihr nach unten schießen. An Extrawaffen gibt es, was das Herz begehrt:

Granaten, Napalmbomben, hitzesuchende Raketen, Kernwaffen (Smartbomben). Nachdem Ihr Euch den Weg frei-

geschossen habt, in der Nähe der Geiseln gelandet seid und sie an Bord genommen habt, müßt Ihr zurück zur eigenen Station fliegen und

sie dort absetzen. Leider krankt Choplifter III aber an einigen spielerischen Schwächen: Im Seitwärtsflug neigt sich die Nase des Hubschraubers nicht weit genug, so daß Ihr nur im Tiefstflug Gegner am Boden treffen könnt. Dann gibt es die Extras im Level nur einmal, das heißt, wer ein Leben verloren hat, steht den Endgegnern extrawaffenlos gegenüber. Außerdem gibt es zu viele unfaire Stellen: Schüsse oder Felsen, die von oben herabfallen, ohne daß man noch eine Chance zum Ausweichen hat. Und in den Höhlen scrollt der Bildschirm zu spät nach oben, so daß man beim Hochfliegen immer Gefahr läuft, plötzlich an die Decke zu knallen. Wesentlich interessanter wäre es auch gewesen, wenn der Hubschrauber wie beim Original-Choplifter dem Einfluß der Gravitation unterliegen würde, d.h., dieser permanent nach unten sinken würde. Alles in allem ist Choplifter III ein ganz ordentliches Actionspiel, das streckenweise durchaus gefallen kann. Wenn sich die Programmierer nur im Detail etwas mehr Mühe gegeben hätten ...

Klaus-Dieter Hartwig

Choplifter 3

Gameplay

Bei etwas mehr Liebe zum Detail hätte aus Choplifter III ein sehr gutes Spiel werden können. So bleibt es allenfalls Mittelmaß.

Dauerspaß

Vom Umfang her in Ordnung. Da man nur alle vier Level ein Passwort bekommt, auch längere Zeit fordernd.

Grafik

Ordentliche Grafik ohne große Highlights, technisch sauber gemacht, die kleinen Figuren sind sehr gut animiert

Sound

Die Soundeffekte sind o.k., die Musik jedoch dudelt viel zu leise irgendwo im Hintergrund vor sich hin.

TOTAL! - CHECK

Genre Action
Levels 16
Schwierigkeitsgrad einstellbar
Continues Passwort
Speicherkapazität 4 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
3

DIE SCHLÜMPFE

Nicht nur auf dem SuperNES, sondern auch auf dem Game Boy erwartet Euch

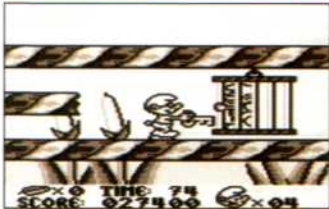
ein wirklich schlumpfiges Abenteuer.

GAME BOY

1 Spieler

Nintendo

DM 70



Links wird gerade ein Schlumpf befreit. Der Dracheneindringler (rechts) hat es in sich. Sogar mit einem Storch fliegt unser Muskelschlumpf (unten)



Der böse Zauberer Gurgelhaus will die Schlümpfe auslöschen! Drei der niedlichen Knitche hat er auch schon in seiner Gewalt. Doch so einfach geben sich die Bläulinge nicht geschlagen. Muskelschlumpf macht sich auf die Socken, um 12 Level lang gegen allerlei Gefahren und Bösewichter anzukämpfen und seine Kumpels zu befreien.

Dabei geht es nicht immer per pedes zu, auch eine Floß-, Schlitten- und eine rasante Minenwagenfahrt muß unser Schlumpf überstehen. Diverse Bonis vereinfachen

die nicht kinderleichte Aufgabe. Wie auch auf dem SNES bietet die Schlumpfkasten-Version putzige Grafik, die den niedlichen Bläulingen wirklich gerecht wird. Egal ob Animationsphasen der Sprites oder die Zeichnung der

Backgrounds: Alles paßt wunderbar zusammen. Glücklicherweise ist auch der Schwierigkeitsgrad absolut akzeptabel bemessen, so daß alle Schlumpf-Freaks schleunigst losschlumpfen sollten, um sich die Schlümpfe zu schlumpfen (hø?).

Hans-Joachim Amann

Die Schlümpfe

Gameplay

Zwar bieten Die Schlümpfe nichts, was noch nicht dagewesen wäre, dafür aber reichlich Abwechslung und ganze 12 Level.

Dauerspaß

Dieses Abenteuer ist so schlumpfig süß, daß es einfach Spaß machen muß – und das macht es auch!

Grafik

Die Grafik wird den sympathischen Schlümpfen absolut gerecht: Witzige Animationen und schöne Backgrounds sorgen für Freude.

Sound

Auch der Sound kann auf ganzer Linie gefallen und untermauert das Geschehen auf angenehme Art und Weise.

TOTALI - CHECK

Genre Jump & Run
Levels 12
Schwierigkeitsgrad 3 Stufen (mittel bis hoch)
Continues 2 Paßwörter
Speicherkapazität 1 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT

2

Bernd Herfurth

FREAK'S SHOP

WESELERSTRASSE 54, 48151 MÜNSTER

SUPER NINTENDO

Actraiser	69,95
Adams Family 2	89,95
Adams Family	69,95
Aero the Acrobat	79,95
Maddin	99,95
Alfred Chicken	89,95
Alien 3	69,95
Amazing Tennis 3	89,95
Another World	69,95
Art of Fighting	89,95
Asterix	89,95
Axel	69,95
Batman Returns	69,95
Battletoads in Battlemaniacs	119,95
Blues Brothers	79,95
Q.O.B.	69,95
Brawl Brothers (Rival Turf 2)	79,95
Bubba	89,95
Bulls vs. Blazers	119,95
Bugs Bunny Rabbit Ramp	129,95
Chaos Engine	129,95
Champ. World Soccer	119,95
Chessmaster	69,95
Chuck Rock	59,95
Clay Fighter	109,95
Cliffhanger	69,95
Cool Spot	99,95
Cybermotor	69,95
Daffy Duck	69,95
Dart's Twin	69,95
Dennis	69,95
Desert Strike	119,95
Dino City	59,95

Die Schlümpfe	119,95
Dragon - Die B. Lee Story	119,95
Duffy Duck - Marvin	89,95
Earth Defence Force	59,95
Exhaust Heat	69,95
Equinox	89,95
F1 Pole Position	89,95
F-Zero	59,95
Fifa Soccer	99,95
Final Fight	69,95
Final Fight 2	119,95
Flashback	89,95
First Samurai	69,95
Flinstones	119,95
George Foreman's KO Boxing	59,95
Gods	59,95
GP 1	69,95
Ghost 'n' Ghouls	49,95
Goof Troop	119,95
Hook	59,95
Home Alone 2	79,95
Incredible Hulk	119,95
Incredible Crashdummies	69,95
Jimmy Connors Tennis	99,95
John Madden Football '93	99,95
John Madden Football '94	119,95
Jurassic Park	89,95
James Bond jr.	79,95

Joe and Mac	89,95
Kevin Keegan Player Man.	69,95
King of Dragon US	119,95
K.H. Rummenigge Pl. Man.	119,95
King Arthur's World	69,95
King of Monsters 2 US	129,95
Lamborghini Challenge	69,95
Leathal Weapon	69,95
Major Tittle Golf	89,95
Magic Sword	59,95
Mechawarrior	99,95
Megolomania	79,95
Might & Magic 2	129,95
Mr. Nutz	69,95
Mega Man X	119,95
Metal Marines	129,95
Mortal Combat	79,95
NBA Jam	119,95
NHLPA Hockey '93	69,95
NBA All-Star Challenge	89,95
NHL Hockey '94	109,95
Nigel Mansell	119,95
Operation Europe US	139,95
Pac-Attack	119,95
Parodius	69,95
Pierre Le Chef	79,95
Pinball Dreams	109,95

Pocky & Rocky	89,95
Pop 'n' Twin Bee 2	119,95
Paperboy 2	49,95
Phalanx	59,95
Pilotwings	49,95
Plok	99,95
Pop 'n' Twin Bee	69,95
Populous	59,95
Prince of Persia	89,95
Populous II	89,95
Push Over	89,95
Rosenmäherrmann	69,95
Rock 'n' Roll Racing	109,95
R-Type 3	79,95
Rival Turf	59,95
Run Saber	79,95
Sensible Soccer	119,95
Shanghai 2	99,95
Sky Blazer	89,95
Soccer Shoot Out	129,95
Starwing	59,95
Stunt Race FX US	139,95
Super Air Driver	99,95
Secret Mission	89,95
Secret of Mana US	139,95
(incl. dt. Anleitung)	
Shadow Run	129,95

Sim City	69,95
Slam Master US	139,95
Spiderman / X-Man	69,95
Striker	59,95
Sunsetriders	69,95
Super Aleste US	89,95
Super Bomberman	79,95
Super Battle Tank	59,95
Super Bowling US	89,95
Super Conflict	109,95
Super Empire Strikes Back	119,95
Super Kick Off	69,95
Super Metroid	119,95
Super Pang	69,95
Super Smiv	59,95
Super Star Wars	119,95
Super Tennis	69,95
Suzuka 8 - Hours US	119,95
Super Castlevania 4	69,95
Super Double Dragon	59,95
Super James Pond	69,95
Super Mario All Stars	89,95
Super Off Road	59,95
Super Putty	69,95
Super Soccer	79,95
Super Strike Gunner	69,95
Super Turrican	69,95
Tazmania	79,95

Terminator 2 (arcade Game)	79,95
The Legend of Mystic. Ninja	129,95
Tiny Toon	69,95
Total Carnage	99,95
Terminator	69,95
Terminator 2 - Judgement day	69,95
Time Slip	99,95
Top Gear 2	89,95
Utopia	129,95
UN Squadron	89,95
Virtual Soccer	109,95
Where in the world is Carmen San Diego	79,95
Wing Commander	79,95
Winter Olympics	119,95
World Class Rugby	79,95
World Cup USA '94	129,95
We're Back	69,95
Wing Commander 2 - SECR.M	89,95
Wings 2 US	79,95
Wolfenstein	99,95
World Cup Striker	119,95
World Heroes	89,95
WWF - Royal Rumble	99,95
Young Merlin	129,95
Zombies	69,95
Zelda 3	89,95
Zoal	99,95

ZUBEHÖR SUPER NINTENDO

5 Spieler adapter	59,95
Action Replay 2	99,95
Fire - adapter US/PAL	39,95
Infrared Joypad (2 Fernsteuer.)	89,95
Joypad	29,95
QJ SN Proton II Joypad SV337	79,95

SMASH TENNIS (4 Spieler) DM 109,95

DESERT FIGHTER DM 119,95

MORTAL KOMBAT II DM 129,95

DSCHUNGBUCH DM 119,95

SUPER STREETFIGHTER 2 US DM 139,95



SNES

1 Spieler

Nintendo

DM 100

DIE SCHLÜMPFE



© Infogrames

Mit einem halben Jahr Verspätung kommen sie dahergeschlumpft, die kleinen Bläulinge aus Schlumpfhausen.

hen allerdings gar nicht schlecht, denn „Die Schlümpfe“, von Infogrames programmiert und von Nintendo vertrieben, haben es wahrlich in sich. Nein, nicht die Bläulinge sind gemeint, sondern das Programm als solches, speziell der Schwierigkeitsgrad. Über ein Dutzend Level, die Euch durch Wälder, und Höhlen, über Seen, Gebirge und Brücken führen, sind vollgestopft mit Gefahren. Da warten nicht nur

Bonusraum, der wertvolle Dinge wie Energieauffrischer oder Bonusleben beinhaltet. Von letzteren könnt Ihr auch gar nicht genug bekommen, denn leider, leider haben die Pro-



erfrischend, teils ein bißchen dramatisch und geht auch nach längerer Zeit nicht auf die Nerven. Tja, wäre da nicht der unverschämte hohe Schwierigkeitsgrad, dann wären Die Schlümpfe mit Sicher-



grammierer den Schwierigkeitsgrad doch verschlumpft hoch angesiedelt. So hoch sogar, daß es selbst auf einfachster Stufe kein leichtes ist, Gurgelhals beizukommen. Dies liegt vor allem an den zahlreichen unfairen Stellen des Spiels. Kaum auszudenken, daß auch kleine Kinder Die Schlümpfe spielen sollen. Davon abgesehen haben die Programmierer ein glückliches Händchen bewiesen. So haben sie es geschafft, die kleinen Sympathieträger richtig knuddelig auf die Mattscheibe zu bringen und ihnen witzige Animationsphasen zu verleihen. Auch die musikalische Untermalung könnte kaum besser sein: Die Musik paßt zum Spielablauf, ist teils herz-



NEGATN!
Unverschämt schwierig und unfair, ein Paßwort gibt's nur alle vier Level.

heit eine feine Jump&Run-Kost. So kann einem der Appetit allerdings schnell vergehen ...

Hans-Joachim Amann



Doch wenn Ihr ihnen nicht helft, so haben sie bald ausgeschlumpft, denn der argli-



Dieses Paßwort hilft Euch weiter

stige Schlumpf-Hasser Gurgelhals hat sich vier der niedlichen Zeitgenossen geschnappt und hält diese gefangen. Doch damit nicht genug: Gurgelhals will alle Schlümpfe! Es liegt an Euch, ob der fiese Kerl mit seinem Vorhaben durchkommt oder nicht. Die Karten dafür ste-



POSITN!
Tolle, liebenswerte grafische Umsetzung, toller Sound, man spielt mit vier verschiedenen Schlümpfen.

schige Wege und allerhand mehr. Im Verlauf der Suche nach den vermißten Kameraden findet Ihr sicherlich den einen oder anderen

Schlumpf Dir einen

Der Brillenschlumpf hat eine nützliche Kerze



Sorgt für Abwechslung: die rasante Schlittenfahrt

Papa Schlumpf informiert seine Schützlinge



Die Schlümpfe

Gameplay

Völlig unfaire Stellen verhunzen das gesamte Gameplay. Was haben sich die Programmierer dabei nur gedacht?

Dauerspaß

Für Hardcore-Spieler sind Die Schlümpfe sicherlich eine nette Herausforderung, allen anderen wird vermutlich schnell die Lust vergehen.

Grafik

Knuffige Sprites, niedliche Animationen, hübsch gezeichnete Level - grafisch sind Die Schlümpfe echt klasse!

Sound

Der Sound reiht sich nahtlos ins Spielgeschehen ein und paßt meist wunderbar zum Spielgeschehen. Echt schlumpfige Kompositionen!

TOTALI - CHECK

Genre Jump&Run
Levels 16
Schwierigkeitsgrad ... 3 Stufen (hoch-sehr hoch)
Continues Paßwort alle 4 Level
Speicherkapazität 8 MB
Erhältlich im Handel

FAZIT
3



DIESMAL GIBT ES KEIN ENTKOMMEN!

MORTAL KOMBAT[®]

S E P T E M B E R 1 9 9 4

Acclaim Hotline: 02 11 / 52 33 222

MIDWAY

MORTAL KOMBAT II is a Trademark of and Licensed from Midway Manufacturing Company © 1993 All Rights Reserved - Used by Permission.

Acclaim
Entertainment GmbH

SNES

1 Spieler

Virgin

DM 130

Virgin hat sich mal wieder einen Klassiker aus dem Hause Disney vorgeknöpft und ihn ins SNES gepackt. Was dabei herausgekommen ist, erfahrt Ihr nun.



Die Schlange hilft Mogli auf die Sprünge



Und die Moral von der Geschichte: Öfters mal einen Rückschritt machen hilft ungemein

Eigentlich will Mogli ja nur eines, nämlich nach Hause ins Menschendorf. Vielleicht nicht unbedingt zum Telefonieren, aber das ist seine Sache ... Leider sind ihm viele seiner Zeitgenossen nicht unbedingt freundlich gesonnen, so daß sich der Heimweg als recht schwer erweist: Überall lauern Affen, die unseren Helden mit Kokosnüssen und ähnlichen Schmerzerzeugern bewerfen, mit giftspuckenden Schlangen und stechwütigen Insekten ist auch nicht

erei und Hangelei zu überwinden sind. Das Leben ist schon hart ... Bei so vielen Feinden ist es natürlich nur fair, daß sich Mogli mit allen ihm zur Verfügung stehenden Mitteln wehren darf, wenngleich diese etwas ungewöhnlich sind: Das Waffenarsenal besteht nämlich aus recht schmackhaften Tropenfrüchten, die beim Gegner einen bleibenden Eindruck hinterlassen. Man sollte kaum glauben, was eine harmlose Banane an Schaden anrichten kann, wenn sie nur mit der richtigen Kraft geworfen wird! Diese Waffe steht Mogli unbegrenzt zur Verfügung, etwas stärkere Argumente muß er erst noch einsammeln, denn die liegen weit verstreut im Urwald herum. Gleich drei dieser Extras gibt es, nämlich zwei Arten



unbedingt zu spaßen. Und dann sind da auch noch die tiefen Abgründe und Dornenpflanzen, die nur mit Hilfe geschickter Spring-

von Kokosnüssen, von denen eine auf dem Boden auf den Gegner zurollt, während die andere in hohem Bogen auf ihn zufliegt, und die überaus smarten Melongeschosse, die sich ihr Ziel selbst suchen. Allerdings sind diese Gegenstände recht rar, so daß sie Mogli für besonders heikle Situationen aufheben sollte. Denn immerhin lassen sich die meisten Gegner auch dadurch besiegen, daß ihnen Mogli ganz einfach in bester Mario-Manier auf die weiche Birne hüpf. Mit dem Überleben allein ist es natürlich nicht getan, es gibt unterwegs auch noch einige andere praktische Dinge, die

Das DSCHUNGEL



Mogli aufsammeln kann. Da wären natürlich zunächst die Extraleben und die kleinen Herzchen, die Moglis Lebensenergie wieder auffüllen. Manche dieser Lebensspender sind in hängenden Pflanzen versteckt, die erst aufgeschossen werden müssen. Von Zeit zu Zeit findet sich auch eine Zaubermaske, die Mogli für kurze Zeit unverwundbar

POSTN!

Tolle Grafiken und Animationen, abwechslungsreiche Level, guter Sound

Ich rieche Menschenfleisch ...



macht, an manch schwierigen Stellen taucht auch plötzlich Balu aus einem Gebüsch auf und wirft Mogli eine solche Maske zu. Wertvoll sind auch die Diamanten, von denen es rote und grüne zu finden gibt. Wer genügend rote Klunkern einsammelt, bekommt am Ende eines Levels ein Continue spendiert, die grünen Steinchen erlauben von Zeit zu Zeit den Zutritt zu einer Bonusrunde. Dort lassen sich unter Zeitdruck nochmals ordentlich Extraleben abstauben, die man später auch dringend benötigt. Allerdings sind einige der Diamanten recht gut versteckt, so daß man schon mal längere „Anfahrts-

Wir lösen ein kleines Rätsel...



Beim Anblick dieses seltsamen Gegenstandes kommt Mogli ins Grübeln: Ein vertrockneter Stock oder was?



Eine freundliche Libelle fliegt Mogli zu einem Extraleben

nen eines Levels mit vielen Extras führt, oder eine plötzlich auftauchende Liane macht Diamanten oder Abkürzungen zugänglich. Es lohnt sich also durchaus, den Urwald genauer zu erforschen ...

Durch satte elf Level muß sich Mogli schlagen, bis er endlich Shir Khan gegenübersteht, dem letzten Hindernis auf seinem Weg nach Hause. Jedes einzelne Level bringt neue Überraschungen und sollte gründlich nach Extras durchsucht werden, denn nur so kommt man letztendlich zu den Extraleben und Continues, die man in den späteren Leveln

durchaus dringend benötigt. Denn was als relativ simples Jump&Run beginnt, wird ab etwa Level 7 doch ein recht anspruchsvolles, teilweise aber auch leicht frustrierendes Abenteuer. Insbesondere die Zwischenbosse sind ziemlich stabil ausgefallen, und es ist schon etwas frustrierend, schon im dritten Level mit einem nur schwer zu schlagenden Fiesling konfrontiert zu werden. Auch gibt es später noch einige recht hinterhältige Stellen, die man aber mit etwas Übung bald im Griff hat. Vielleicht hätte man sich doch noch mal ein paar mehr Gedanken zum Thema faires Leveldesign oder ansteigende Schwierigkeitsgrade machen sollen.

Zwar fehlen auf dem SNES die köstlichen 'filmbahnen' Level wie die Elefantenpatrouille oder die Flußfahrt mit Balu, deren Ersatz ist aber auch nicht zu verachten und spielerisch wesentlich anspruchsvoller. Alles in allem ist „Das Dschungelbuch“ ein technischer und spielerischer Leckerbissen, den sich wohl nicht nur Freunde des Genres schmecken lassen sollten.

Michael Anton



GELBUCH



Im Bonuslevel lassen sich viele Extras sammeln

Über normale Kokosnüsse lacht sich Shir Khan schuppig



NEGATIN!

Manche wichtige Stellen verschwinden hinter der zu 'dichten' Grafik

wege' in Kauf nehmen oder einfach mal auf Verdacht hinter einigen Felsen in die Luft springen muß.

Eine besondere Rolle bei der Suche nach solchen versteckten Extras spielen die silbernen 'Rätselfiguren', die Mogli manchmal findet.

Nimmt er sie auf, so verändert sich in der näheren Umgebung etwas: Mal erwacht eine Libelle zum Leben, die Mogli den Zugriff zu einem Extraleben ermöglicht, ein anderes mal öffnet sich eine Fallbrücke, die in völlig neue Regio-



Gebrannter Tiger scheut das Feuer?



Die Hyänen finden Moglis Bemühungen einfach lächerlich. Wenn die wüßten ...



Das Baumdorf kann etwas verwirren



Kaa ist der erste große Zwischengegner, der ziemlich stabil gebaut ist und böse nervt



Gegen King Louie dürft Ihr freundlicherweise gleich zweimal antreten. Das nervt noch mehr!

Dschungelbuch

Gameplay

Es ist zwar 'nur' ein Jump & Run, die stellenweise aber recht kniffligen Passagen und die Rätsel sorgen für Abwechslung

Dauerspaß

Nur wer wirklich jeden Quadratmeter Dschungel durchpflügt, der wird Erfolg haben. Das dauert nicht nur, sondern macht auch Spaß

Grafik

Gelungene Animationen erfreuen das Auge, in Sachen Vorder- und Hintergründe wurde manchmal etwas zu viel des Guten getan.

Sound

Affen kreischen, Tiger brüllen, Insekten summen, verletzte Menschenjunge heulen - und gute Musik gibt es natürlich auch

TOTALI - CHECK

Genre Jump&Run
Levels 11+Bonus
Schwierigkeitsgrad einstellbar
Continues erspielbar
Speicherkapazität 16 MBit
Erhältlich ab sofort



REPORT ÄG

Indys Väter:
Steven Spielberg
und George Lucas
erfanden den aben-
teuerlustigen Archäo-
logen vor 15 Jahren



**Vom alten Ägypten bis
ins tiefste Peru – eine der erfolgreich-
sten Filmserien erobert Euer SNES.
TOTAL! war dabei, als Indy in
Deutschland Peitschen und Schießen
lernte. Wir schauten den Machern
über die Schultern...**

Nachdem Ihr in der vor-
letzten TOTAL! einen
Blick unter die Haube
Eurer Lieblingskonsole wer-
fen konntet, haben wir uns
einen der potentiellen
Weihnachtsknüller heraus-
gepickt, um die Entstehung
eines Videospiels für Euch
zu betrachten. Nichts lag
da näher, als bei den Köl-
ner Konsolen-Spezialisten
Factor 5 anzuklopfen – erst
letztes Jahr feierten die
Computerspiel-Veteranen
Ihren erfolgreichen Einstieg
in die SuperNintendo-Welt
mit dem Action-Knaller ‚Su-
per Turracan‘. Solltet Ihr die
‚Indiana Jones‘-
Streifen noch nicht gesehen
haben, schlägt zu und
schnappt Euch so schnell
wie möglich Videokopien,
geht ins Kino, wenn einer

der drei Teile mal wieder läuft
oder studiert das Fernseh-
programm. Schon 1979 hatten
George Lucas und
Steven Spielberg die
Idee, die alten
‚Cliffhanger‘ Abenteuer-
Serien der 50er Jahre im
Kinoformat wieder-
zubeleben – Indiana
Jones war geboren. 1981 lief
‚Jäger des verlorenen Schatzes‘
an und eroberte die Kinosäle. Bis
heute gilt der erste Teil der Trilogie
als bester Aben-
teuer-Action-Film
aller Zeiten. Ab-
solut perfekt ge-
lang die Kombina-
tion aus Pseudo-
Archäologie,

Auf Indys Spuren ins SNES

Mystik, Action
und fieses, fin-
sternes Nazi-
Bösewichtertum.
Aber auch die
folgenden Filme ver-
blüfften durch Wahnsinns-
Stunts, aufregende Tricks und der
dritte Teil vor allem durch Indys
Vater, gespielt von Ex-Bond-Dar-
steller Sean Connery.
Im Auftrag von George Lucas’
Medien-Imperium schufen die Köl-
ner nun ‚Indiana Jones – Greatest
Adventures‘. Zu der ungewöhnli-
chen Kooperation zwischen
Kalifornien und Köln kam es dank
‚Super Turracan‘. LucasArts’ Chef-
Producer Kalani Streicher war vom
4 MBit-Action-

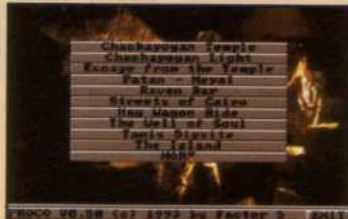
Knaller der Deut-
schen so beein-
druckt, daß er
sich für Indys
Abenteuer ge-
gen eine Zusam-
menarbeit mit den Star Wars-Pro-
grammierern ‚Sculptured Software‘
entschied – Indiana Jones sollte
nicht ein weiteres Star Wars-Game
werden. Neue
Elemente und
Ideen waren
gefragt, und
da war man
bei Factor 5 an
der richtigen



In diesem Menü
sucht sich der Map-
Designer einen Level
zum Bearbeiten aus

Programmier-Power aus deutschen Landen:
Factor 5 werkelt ein Jahr an Indiana Jones
– drei Filme wurden in 16 MBit gequetscht.

Rohmaterial:
Im Icon-Editor
werden die Gra-
fiken eingebaut



THE MAKING OF



Adresse.
Nachdem im
April 1993
die grundle-
gende Ent-
scheidung gefal-
len war, das Spiel zu

machen, begannen hitzige Debat-
ten über den Inhalt. Da nur ein
mageres 8MBit-Modul spendiert
werden sollte, war der ursprüngli-
che Plan kaum zu verwirklichen:
Alle drei Filme sollten in 25 Levels
zum Leben erweckt werden – und
in bester Star Wars-Manier natür-
lich auch die Story aufwendigst
erzählt werden. In 8 MBit nicht zu
schaffen! Allzugroß war da das
Vertrauen in die teutonischen
Kompressions-Methoden. Als näch-
ste Option standen drei Spiele auf
dem Plan. Was sich schon bei
Star Wars bewährt hatte, hätte
SNES-Besitzern über drei Jahre
lang den abenteuerlustigen Archä-
ologen beschert. Letzten En-
des löste Nintendo das Problem
durch eine Senkung der Herstel-
lungskosten. Schon waren 16MBit
kein Problem mehr – Indy konnte
kompakt in einem Modul mit allen
Abenteuern antreten.
All die Elemente, die die Filme so
erfolgreich gemacht hatten, soll-
ten natürlich auch im Spiel vorkom-
men – in einer großen, mehrere
Wochen andauernden Runde zer-
brachen sich Kalani Streicher (Lucas
Arts’ Producer), Thomas Engel (Pro-
grammierer), Julian Eggebrecht
(Factor 5s Producer) und einige

ANA JONES



Super Nintendo-Seltenheit: Indiana Jones nutzt 256 Farben gleichzeitig für die Zwischensequenzen



werden, auf dem das Spiel dann aufbauen konnte. Die ersten klar ersichtlichen Fortschritte brachte die Spieler-Programmierung – während aus Kalifornien hunderte von Animationsphasen eintrudelten, baute Thomas Indys Fähigkeiten eine nach der anderen ein: Allein am Sprung wurde in den folgenden Wochen Dutzende von Malen herumgefeilt. Auch die Peitsche machte Probleme, denn sie sollte sehr realistisch aussehen – die Grafiker haben sich die Haare nicht nur einmal gerauft, bis Indy und seine Fähigkeiten endlich im Kasten waren.

Als die Spielfigur mit all ihren Funktionen fertig war, begann die Arbeit für die Leveldesigner. Factor 5s Turrican-Veteranen Willi Bächer und Lutz Osterkorn setzten sich mit Hilfe des hauseigenen 'Pegasus'-Systems an die riesige Menge von 28 Levels. Ohne das sehr komfortable Entwicklungssystem der Software-Schmiede wäre eine solche Menge und Komplexität kaum machbar gewesen: Wenn vom Grafiker ein Hintergrund-Set fertiggestellt ist, muß es in lauter kleine Ein-

mehr den Kopf über die Möglichkeiten und Einschränkungen der Maschine und der Speicherkapazität. Am Ende kam ein knapp 100seitiges Konzept heraus, das im Detail die einzelnen Levels, Gegner, Tricks und Fallen beschrieb. Wie ein Drehbuch sollte

es in den kommenden zwölf Monaten Entwicklungszeit genaue Vorgaben geben, an denen sich alle Beteiligten orientieren konnten. Nachdem diese ersten Schritte gegangen waren, legten die Kreativen richtig los. Während LucasArts' Grafiker Jon Knoles mit der Spielfigur anfang, stürzten sich Factor 5s Pixelartisten auf die Spielhintergründe und Gegnergrafiken. Gerade die Grafiken waren besonders umfangreich, denn immerhin mußten drei Filme erzählt und 28 Levels Detail für Detail gezeichnet werden. Dutzend-

fach wurden die Filme angeschaut um entsprechende Hintergründe und Kulissen zu finden. Gezeichnet wurde erst auf Papier und dann mit Malprogrammen auf PC. Gleichzeitig legte Thomas Engel mit der Programmierung los: Ein Grundgerüst mußte geschaffen



Mode 7 mal zwei: Während der Riesenfelsen Euch nur in 2-D verfolgt (Mode 7 = der rollende Brocken),...



...rast Ihr mittels Schlauchboot in echtem 3D die Hänge des Himalaya hinunter (Mode 7 = Boden).



Jede Animationsphase des Schlauchboots und der Spielfigur muß mühsam gezeichnet werden – allein der Spieler besteht aus mehr als 250 Einzelbildern!



INDIANA JONES

THE MAKING OF



zerteile gepuzzelt werden. Aus diesen Puzzleteilen werden dann die Level zusammengesetzt. Ist ein Level grob gebaut, kann er direkt ausprobiert werden – dank spezieller Super Nintendos können neue Spiel-segmente direkt

alle Details stimmen.

Während der Level-arbeiten kümmert sich der Programmierer vor allem um Gegnerprogrammierung und Spezialeffekte. Mehr als einmal fluchte Programmierer Thomas über die tollen Möglichkeiten des Super Nintendo, die sich zu seinem Leidwesen allzu oft als schwer programmierbar erwiesen.

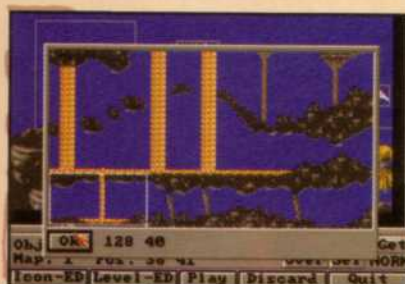
einem 3D-Level ist die Spielbarkeit – an der feilten Thomas und Projektleiter Julian über Wochen.

Erst als alle Levels fertig waren, begann die Arbeit für den Musiker: Schwer bepackt mit einer Riesenkiste voller Original-Noten machte sich Rudolf Stember daran, die orchestralen Monumente von Oskarpreisträger John Williams ins heimische SNES mit nur acht Stimmen zu quetschen. Auch der Speicherplatz war knapp, denn das Spiel sollte zusätzlich viele Spracheffekte spendiert bekommen.

Wochenlange Tüftleien mit Samplern und Synthesizern folg-

2') versuchte, das Flair der Filme in allen Details zu kopieren – besonders half hier der selten verwendete 256-Farb-Modus des Super NES: Noch nie habt Ihr Bilder in solcher Qualität auf der heimischen Konsole bewundern können.

längst war das ursprüngliche Abgabedatum überschritten, als sich all diese Elemente Ende Juni 1994



Der Tempel des Todes im Level-Editor: Von Felsen bis zur Lava wird jedes Detail einzeln zusammengepuzzelt

Rasereien im Loren-Labyrinth: Mode 7 macht's möglich



So sieht's auf dem Bildschirm aus – jeder Level wird von den Designern Hunderte Male gespielt und getestet.



Klettereien in Kairo: Nachdem der Level gebaut ist, werden im Editor Feinde, Fallen und viele Extras platziert.



vom Entwicklungs-PC ins SNES geschickt und dort ausprobiert werden – eine essentielle Funktion für gut designte Stages.

Ist der Levelaufbau fertig, kommen die inzwischen programmierten Gegner, Gegenstände und Extras dazu – auch hier geht nichts über hundertfaches Ausprobieren, damit der Schwierigkeitsgrad und

Besonders kompliziert waren die 'Mode 7'-Level: Indy rast mit einem Schlauchboot den Himalaya hinunter, flitzt in einer Lore durch ein Bergwerk oder schießt mit Dads Hilfe gegnerische Flieger vom Himmel – alles dank Mode 7 in 3D. Gerade für die Grafiker sind diese Sequenzen schwer einschätzbar, denn alle Bodengrafiken werden flach, also zweidimensional, gezeichnet und erst vom Nintendo in die dritte Dimension gekippt. Da zusätzliche Objekte nicht von der Hardware gezoomt werden können, mußten die Bäume in der Schlauchboot-Sequenz in Dutzenden von Zoom-Phasen gemalt werden. Das Komplizierteste an

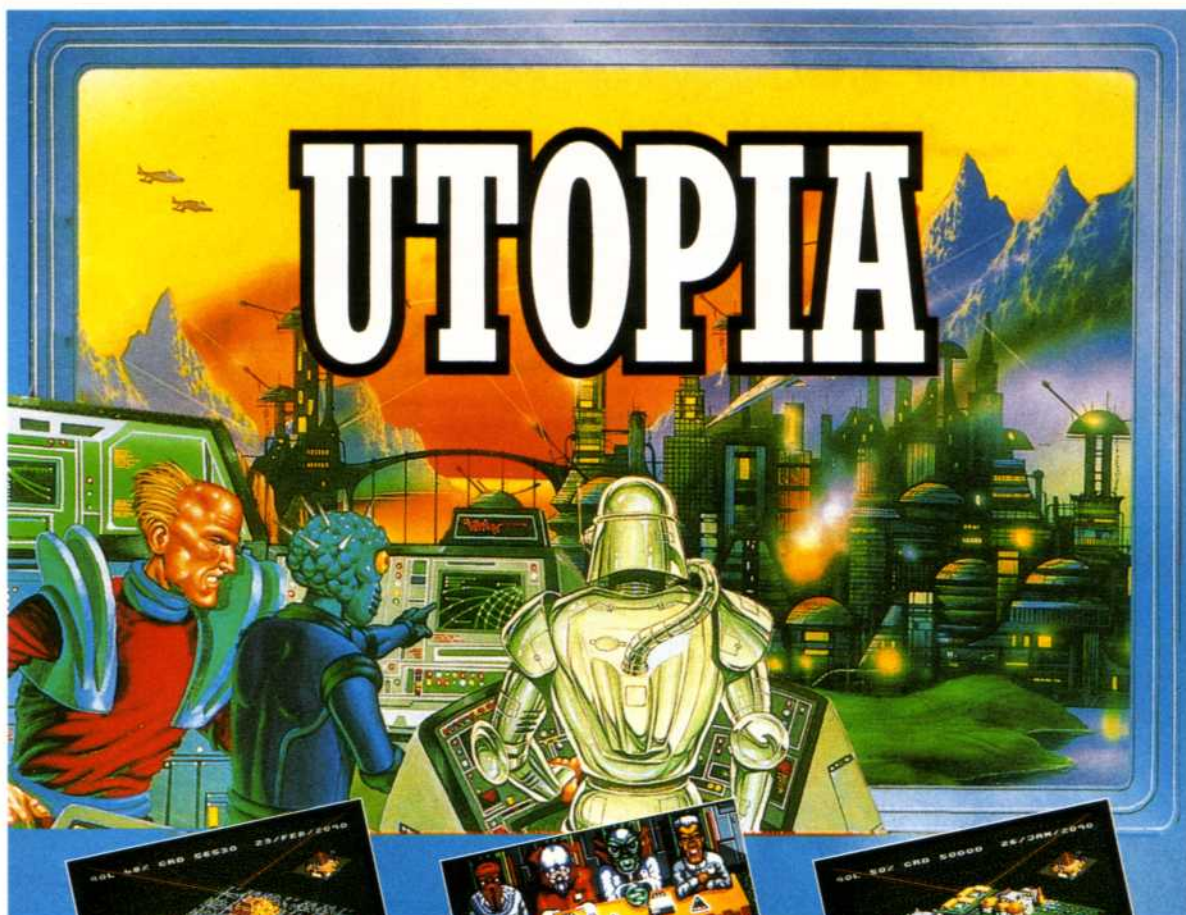
ten, bis mit Hilfe von Factor 5s Soundsystem 'TROET' die berühmte Indy-Fanfane im SNES erklang. Als besonderes Schmankerl wurde der gesamte Sound im Dolby Surround-Verfahren abgemischt, d.h. daß Ihr mit einem entsprechenden Surround-Verstärker Effekte und Musiken wie im Kino von allen Seiten genießen könnt. Leider wurde ein Musikstück, das bekannte 'Anything Goes' aus dem zweiten Film, völlig umsonst umgesetzt – rechtliche Probleme verboten es LucasArts, diese Musik zu verwenden.

Zuguterletzt folgte mit kräftiger Unterstützung durch das riesige LucasArts-Archiv das gesamte Drumherum. Co-Programmierer Holger Schmidt (schrieb davor 'Super Turrican' und 'Probotector

zusammenfügten. Doch die letzte Hürde ist erst mit dem Nintendo-Approval genommen: Hier werden alle Spiele geprüft und auf Fehler untersucht. Da die Produktion der Module bis zu drei Monate dauert, arbeiten die fleißigen Kölner schon längst an neuen Projekten, wenn 'Indiana Jones - Greatest Adventures' im November in den Läden stehen wird.

red.





KARSTADT

Gut einkaufen
schöner leben

Die Erschaffung der perfekten Welt ...



... ein Traum, so alt wie die Menschheit. Du hast es in der Hand, diesen Traum endlich zu verwirklichen. Dein Imperium heißt UTOPIA und besteht aus 10 verschiedenen Planeten, die zu kolonialisieren sind. Doch heimtückische Krankheiten und oberflächliche Aliens versuchen Deine Strategie zu durchkreuzen. Auch wenn der Himmel brennt – Du bist absolut cool drauf und hast alles fest im Griff. Nichts kann Dich von Deinem Ziel abbringen.

UTOPIA – das subtile Gameplay ist das neue Highlight im Super-NES-Entertainment. Animierte, isometrische 3D-Grafiken vom allerfeinsten mit deutschem Bildschirmtext. Alle Spielstände sind speicherbar (eingebaute Batterie). Denn dieses Game hat kein Ende. Handel, Strategie, Forschung und Politik bilden das Szenario UTOPIA. Das Spiel für helle Köpfe. Total genial!



DISTRIBUTED BY
KONAMI



Mit deutschem
Bildschirmtext!
Spielstände
speicherbar!

SNES

1-8 Spieler

Capcom

DM 150

Der Kampf geht weiter! Auch dieses Jahr erscheint wieder ein neuer Teil der Street Fighter-Saga. Kann das nunmehr dritte

Machwerk der Capcom-Zauberer auch überzeugen?



NEUE KÄMPFER

Mit dem neuen Modul kommen auch vier neue Charaktere in unser Wohnzimmer.

Zunächst haben wir da Cammy. Seit sie vor drei Jahren

ohne Gedächtnis vor dem britischen Secret Service aufgewacht ist, arbeitet sie dort als

Agentin. Nunmehr kämpft sie in geheimem Auftrag gegen Shadowlaw. Außerdem

hofft sie beim Turnier mehr über

Fei Long hat schon in jungen

er genauso toll sein wollte

geht er aber den Weg von Ehre und Disziplin. Genau wie der Inder Dhalsim

er nur am großen Turnier teil, um seine eigenen Fähigkeiten zu testen.

Dee Jay ist ein schwarzer Kickboxer Jamaika. Da bleibt es natürlich nicht

aus, daß er Musik im Blut hat. Und genauso kämpft er

auch, sein Stil ist eine Mischung aus Kickboxing und Reggae Musik.

Letzter im Bunde der Herausforderer ist

Er lebte mit seiner Familie glücklich im

vat bis sie von Shadowlaw ins mexikanische Exil ver-

Seitdem versucht T. Hawk M. Bison (den Boss

ausfindig zu machen und Rache zu nehmen. Dazu

Wrestling-Fähigkeiten und uralte indianische Magie zurückgreifen.



CAMMY	
Geb. 6.1.1966	Maße
Größe 165 cm	86/56/89
Gew. 46 kg	Blutgr. B



FEI LONG	
Geb. 23.4.1969	Maße
Größe 175 cm	109/76/79
Gew. 76 kg	Blutgr. 0



DEE JAY	
Geb. 31.10.1965	Maße
Größe 191 cm	130/89/94
Gew. 106 kg	Blutgr. AB



THUNDER HAWK	
Geb. 21.7.59	Maße
Größe 229 cm	145/99/112
Gew. 174 kg	Blutgr. 0

Thunder Hawk.

Indianer-Reser-

trieben wurden.

von Shadowlaw)

kann er auf seine





Und wie-der ein-mal ist es so weit: Der neue Street Fighter ist da! Doch warum? Waren die ersten beiden (auf dem SNES) nicht genug? Zu schlecht? Oder braucht Capcom ganz dringend ganz viel Geld? Fragen über Fragen, und nur der Geier weiß die Antwort – ach wie schön, daß es Werbefernsehen gibt.



Cammy, der fliegende Tod

Und Ryu, der flammende Rächer

Na na, wo greift sie denn da hin?



Doch was ist nun wirklich dran an „Super Street Fighter II – The New Challengers“? Am vollständigen Titel solltet Ihr eigentlich schon merken, daß neue Charaktere mit von der Partie sind (siehe links). Neben diesen ‚New Challengers‘ finden sich natürlich auch alle bekannten Streetfighter in diesem Modul wieder.

Capcom hat viel Zeit und Manpower investiert, um das Game noch perfekter zu machen.

Einige der Kämpfer haben neue Spezialattacken gelernt oder führen sie nun anders aus (Chun Li's Feuerball z.B. wird nun wie bei Guile hinten aufgeladen und nicht mehr mittels Halbkreisrotation aktiviert). Capcoms Ziel dabei war es, alle Kämpfer trotz diverser Kampfstile an-

nähernd gleich stark zu machen, so daß allein Eure Fähigkeiten den Kampfer entscheiden und nicht etwa die Stärken oder Schwächen der einzelnen Figuren. Natürlich kann es keine absolute Gleichheit geben, doch wurde das Möglichste getan. Super Street Fighter II ist im Moment das definitiv beste Prügelspiel für zu Hause. Dazu tragen nicht zuletzt die zahlreichen Spielmodi bei. Neben dem üblichen Battle-

Dee Jay, der karibische Frauenheld, wird es M.Bison noch zeigen



HISTOGRAPHIE:

- Aug. 87 Street Fighter (Automat)
- Okt. 89 Fighting Street (PC-Engine)
- Sep. 90 Street Fighter 2010 (NES)
- Feb. 91 Street Fighter II (Automat)
- Apr. 92 Street Fighter II Champion Edition (Automat)
- Juli 92 Street Fighter II (SNES)
- Nov. 92 Turbo SF II Hyper Fighting (Automat)
- Juni 93 SF II Champion Edition (PC-Engine)
- Aug. 93 SF II Turbo Hyper Fighting (SNES)
- Sep. 93 SF II Special Champion Edition (Mega Drive)
- Okt. 93 Super SF II: The New Challengers (Automat)
- 1994 Super SF II Turbo Grand Master Challenge (Automat)
- Juni 94 Super SF II: The New Chal. (SNES/MD)

Außerdem gibt es SF2-Versionen für diverse Computer, z.B. PC oder Amiga. Kurioses am Rande: Chun-Li und Guile haben ‚Gastauftritte‘ in Capcom's ‚Final Fight 2‘, wo sie in der Hintergrundgrafik herumsitzen.

Kaum zu glauben, aber wahr: Obwohl es auf dem SNES nunmehr bereits die dritte Version von SF2 gibt, enthält sie nicht alle Features der aktuellen Automatenfassung. Dort gibt es neben neuen Moves (Zangief kann z.B. Feuerbälle stoppen, Dhalsim kann seinen Yoga Flame nach oben ausführen, ...), dem Special-Finishing-Move, dem Special-Move-Energiebalken und den damit möglichen Super Moves (Kens 5-hit-dragon-punch, Zangiefs triple-backbreaker, ...) einen supergeheimen Zusatz-Endgegner namens Akuma. Hartnäckige Fans hoffen ja, daß zumindest dieser in der SNES-Version versteckt ist.

Nachdem sich die Turbo-Version bereits nicht so gut verkauft hat wie von Capcom erwartet (vor allem in Japan blieb man auf riesigen Stückzahlen sitzen), ist es völlig unverständlich, daß die Fans erneut mit einer ‚unvollständigen‘ Version abgespeist werden, von Street Fighter III ganz zu schweigen. Wir können Capcom eigentlich nur wünschen, daß sie es nicht wagen, irgendwann noch einen weiteren Aufguß auf den Markt zu werfen. Denn auch wenn sich diese Version besser spielt als die letzte: Irgendwann muß die Geldschneiderei doch auch ‚mal ein Ende haben!‘

Klaus Dieter Hartwig

POSTITIV!

Vier neue Kämpfer, neue (bessere) Grafiken, verbesserter Sound, neue Combo-Regeln, einfach ‚Guile‘!



Die neue Combo-Regelung hebt den Spielspaß immens



Mode (allerdings nicht gegen alle 16 Fighter, sondern nur gegen 12 vom

IV rausbringen. Weiter geht's mit dem Tournament-Mode, bei dem insgesamt acht Spieler nach und nach gegeneinander antreten können. In Matches von jeweils einer Runde müßt Ihr Eure Herausforderer bezwingen, um letztendlich Turniersieger zu werden. Alle anderen Plätze werden natürlich ebenfalls ausgespielt, so weiß jeder, wie gut (oder

schlecht) er ist. Interessant ist auch der Time-Challenge-Mode. Hier müßt Ihr versuchen, einen (frei wählbaren) Gegner möglichst schnell zu besiegen. Wenn Ihr die Rekorde der



hintereinander trifft, erscheint eine Anzeige, die die Anzahl der Hits und die Extrapunkte dafür bekannt gibt. Außerdem wird der erste



Das Leben eines Street Fighters ist schon recht



hart, insbesondere wenn Eure Gegner über fiese magische Tricks verfügen und Euch verbrennen.



Rechner ausgewählte) und dem Vs.-Battle (Ihr wißt schon – One on One), erwarten Euch auch so feine Sachen wie der Group-Battle-Mode in dem Ihr eine Gruppe mit bis zu acht Kämpfern aufstellt und

Capcom-Spieler schlägt, dürft Ihr Euch sogar eintragen – Leider keine Batterie! Des weiteren könnt Ihr bis zu drei Turbosterne anwählen, die ähnlich wie beim Vorgänger 'Street Fighter II Turbo' die Geschwindigkeit erhöhen. Auch das bekannte Optionsmenü für Schwierigkeitsgrad, Zeitlimit und Tasten-

(ungeblockte) Treffer einer Runde ebenfalls belohnt.



Tagelang mußten wir spielen, bis endlich ein Double K.O. zustande kam.

Die gesamte Überarbeitung. Im Auswahlscreen findet Ihr z.B. neue Portraits der Charaktere, und die Hintergründe wurden ebenfalls neu durchgestylt (allerdings auch manchmal zum schlechten – guckt Euch mal Blankas Stage an). Auch die Bewegungen im Kampf sehen irgendwie flüssiger aus. Zusätzlich wurden einige Spezialattacken neu gestaltet. Chun Lis Feuerball sieht nun auch wie einer aus, nicht mehr wie ein unförmiger Klumpen. Besonders beeindruckend ist die Intro-Sequenz, in der Ryu uns einen Ha-

WE HERE IN LOVE!

dann nach verschiedenen Regeln die Gruppe Eures Kumpels (oder der CPU) bekämpft.

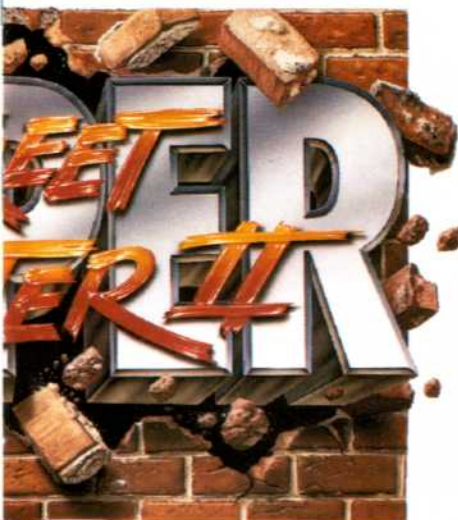
Natürlich sind immer nur zwei Kämpfer gleichzeitig auf der Straße, Gruppenschlägereien wären wirklich ein bißchen viel erwartet; schließlich will Capcom ja vielleicht irgendwann auch Street Fighter III &



DON'T BELIEVE THAT SLIME BALL CARRY!!

belegung ist wieder mit von der Partie. Die interessanteste Neuerung (neben den neuen Kämpfern) ist aber die On-Screen-Anzeige von Combos. Wenn Ihr Euren Gegner mehrmals schnell

NEGATN!
Grafische Verschlimmbesserungen (Blankas Stage), manche Samples fehlen, keine Batterie.



Für alle Interessierten: SSF II auf dem Mega Drive hat 40 MBit, einen detaillierteren Vorspann, mehr Spielmodi, (für MD-Verhältnisse) super Grafik, einen Turbostern mehr und so weiter, aber — einen so furchtbar miesen Sound, daß Ihr nie im Leben auf die armen Kerle mit MD neidisch sein müßt.



IN ACHTZIG TAGEN (KÄMPFEND) UM DIE WELT!



Do-Ken entgegenschleudert. Laut verlässlicher Quellen hat die animierte Sequenz etwa 3-4 MBit 'gefressen'. Zum Vergleich: 'Super Turrican' umfaßt komplett nur ganze 4 MBit!!!

Natürlich wurden auch die Musik und Soundeffekte nochmals verbessert. Der Schauplatz wird nun jeweils angesagt außerdem wird der Gewinner der Kämpfe namentlich genannt. Sogar Ryu und Ken haben jetzt verschiedene Sprach-Samples. Leider mußten so schöne Sachen wie „Round One: Fight“ und das Pausenjingle dran glauben. Wahrscheinlich wurde der Speicherplatz langsam eng. Die Steuerung der einzelnen Charaktere ist mittlerweile wirklich perfekt. Wenn Ihr einen Special-Move oder eine Combo nicht ausführen könnt, liegt das ganz allein an fehlender Übung. Denn selbstverständlich müssen die schwierigen Moves mit äußerster Präzision ausgeführt werden. Sonst wäre Street Fighter nur ein dum-

mes Prügelspiel - in Wahrheit ist es eine Lebensauffassung. Wenn Ihr also das (aller)beste Kampfspiel haben wollt, bleibt Euch nur dieses Modul. Besitzern der ersten Version kann man ebenfalls (fast) uneingeschränkt zum Kauf raten, da sich in den letzten Jahren soviel verändert und verbessert, daß sie mit diesem Update auf jeden Fall glücklich werden. Falls Ihr die Turbo-Version habt, guckt Euch dieses Game an und entscheidet

selbst, ob Euch die Verbesserungen das Geld wert sind.

Maris Feldmann

Super Street Fighter II

Gameplay

Die Figuren lassen sich (je nach Kampfstil) hervorragend steuern. Glück spielt nur eine sehr untergeordnete Rolle.

Dauerspaß

Ich spiele auch heute manchmal noch mein uraltes Street Fighter. Diese Version könnt Ihr auch in Jahren noch aus dem Schrank holen.

Grafik

Viel besser kann man's auf dem SNES nicht mehr machen. Hunderte von Animationen verwöhnen Eure Augen.

Sound

Die Musiken versprühen noch mehr Dynamik. Wären nicht einige Samples rausgefliegen, gäbe es hier auch volle Punktzahl.

TOTAL! - CHECK

Genre Prügelspiel
Levls 12 (Einspieler)
Schwierigkeitsgrad variabel
Continues unbegrenzt
Speicherkapazität 32 MBit
Erhältlich ab September

FAZIT
1

ALT GEGEN NEU?!



An den Auswahlbildschirmen könnt Ihr

schon sehr gut sehen, wie sich SF II mit der Zeit weiterentwickelt



hat. Aus Anfangs acht Kämpfern wurden so

mittlerweile sechzehn. Auch die Grafiken der Figuren wurden jedesmal wieder neu gestaltet. An den Animationsphasen wurde allerdings weniger geändert (wie Ihr unten seht), damit die Charaktere ihren eigenen Stil und Charme behalten.

Dafür haben die Grafiker sich um so mehr auf die Hintergründe gestürzt. Jedesmal waren sie bunter und bewegter. Manchmal allerdings klappt nicht alles so, wie sich das die Jungs von Capcom vorstellen. Blankas



Stage z.B. ist mit jeder neuen Version schlechter geworden.

Achtet nur mal auf das Haus. Da fragt man sich:



„Warum der blöde Automatenvorspann, wenn darunter das Spiel leiden muss?“ (alle Bilder von oben nach unten: SF II, SF II T, SSF II).

Alles in allem ist Super Street Fighter II aber sein Geld wert und sollte in keiner richtig coolen Software-sammlung fehlen. So ein Game kann man sich auch gut zu zweit kaufen; wer spielt schon gern allein?

MORTAL KOMBAT

Wie kein anderes Game brachte Mortal Kombat die Diskussion über Gewalt in Videospielen in Gang. Zu Recht: MK ist Gewalt pur. Mord und Totschlag mit Digi-Grafik und einer Extraportion Blut.



NOTE 2

CLAYFIGHTER

Humor statt Knochenbrecherei. In Clayfighter verdreschen sich lustige Knetmännchen nach Strich und Faden. Garantiert frei von Blut. Über lange Perioden gespielt könnte es etwas fesselnder sein.



NOTE 2+

WWF 2 - ROYAL RUMBLE

Alle gegen alle, jeder gegen jeden. In WWF 2-Royal Rumble müßt Ihr Euch gegen die komplette Wrestler-Elite durchsetzen. Ob Würgegriff oder Sprung vom Seil. Im Ring sind beinahe alle Mittel erlaubt – besonders die spektakulären. WWF-Fans liegen hier genau richtig.



NOTE 2-

STREET FIGHTER II

Lange Zeit beherrschte dieses Game die Prügelspiel-Szene wie ein König sein Reich, und erst der Thronfolger Super Street Fighter II macht ihm den Platz streitig. Einer der Klassiker überhaupt auf dem SNES.



NOTE 1

PRÜGELSPIELE

Was? Ihr habt keinen kleinen Bruder und eure große Schwester ist viel zu stark für Euch? Pech gehabt! Da müßt Ihr eure Aggressionen wohl mit einem Prügelspiel

Name	System	Note	Ausgabe
Super Street Fighter II	SNES	1	9/94
Street Fighter II TE	SNES	1	10/93
Clayfighter	SNES	2-	5/94
Mortal Kombat	SNES	2	10/93
Turtles III- Radical Rescue	GB	2	11/93
TMHT-Tournament Fighters	SNES	2	12/93
WWF-Royal Rumble	SNES	2-	7/93
Fatal Fury	SNES	3+	7/93
WCW-The Main Event	GB	3+	1/94
TMHT - Tournament Fighters	NES	3	12/93
Mortal Kombat	GB	3-	10/93
World Heroes	SNES	3-	1/94
Art of Fighting	SNES	3-	2/94
Battletoads - Double Dragon	SNES	4+	1/94
WWF - King of the Ring	NES	4+	2/94
Raging Fighter	GB	4+	9/93
Cliffhanger	SNES	5	1/94

rauslassen. Doch die Auswahl in den Regalen ist verwirrend groß. Hopp oder top? TOTAL! verrät, welches Beat 'em Up sein Geld wert ist und welches nicht.

SUPER STREET FIGHTER

Die TOTAL!-Redaktion ist sich einig. Mit dem neuen Super Street Fighter II läßt Capcom die Konkurrenz einmal mehr weit hinter sich zurück. Kein anderes Prügelspiel kommt auch nur annähernd an diesen komplett überarbeiteten Superknaller heran.

NOTE 1



TMHT - TOURNAMENT FIGHTERS

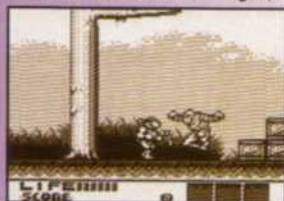
Prügeln einmal anders. Statt mit Ryu, Ken, Raiden und Konsorten geht es mit den Pizza-Turtles in die wilde Schlacht. TMHT - Tournament Fighters reicht zwar nicht an Street Fighter II heran, ist aber dennoch ein witziges und spannendes Prügelspiel.



NOTE 2

TURTLES III - RADICAL RESCUE

So eine Frechheit! April und fast die komplette Turtles-Bande wurden entführt. Nun liegt es in Michaelangelos Händen, das Schicksal zu wenden und den Bösewichtern zu zeigen, was eine Harke ist.



Vier Stages mit viel Action, aber keiner Gnade.

NOTE 2

STREET FIGHTER II - TURBO EDITION

Wie der Name schon verrät: Street Fighter II - Turbo Edition ist um einiges schneller als sein Vorgänger. Außerdem könnt Ihr mit zwei gleichen Figuren kämpfen und sogar die Endgegner anwählen.



NOTE 1

CLIFFHANGER

Hoffen wir für die Programmierer von Cliffhanger, daß sich dieses Game nie in Sylvester Stallones Game Boy verirrt. Sonst nämlich droht dem Sony-Team ein ähnliches Schicksal wie den Film-Bösewichtern. Verdient hätten sie's. Etwas Gutes hat's doch: Abschreckenden Charakter!



NOTE 5



STELLT EUCH VOR, ES HERRSCHT DER TOTALE STROMAUSFALL. SEIT TAGEN SCHON KÖNNEN WEDER KONSOLE NOCH FERNSEHER BENUTZT WERDEN, DIE LETZTEN BATTERIEN FÜR DEN GAME BOY SIND GERADE LEERGEDADDELT WORDEN. IN DER TAT, EIN GRAUENVOLLES SZENARIO FÜR DEN LEIDENSCHAFTLICHEN SPIELER. WAS ALSO TUN? NUN, ZUMINDEST FÜR ALLE ROLLENSPIELER HABEN WIR HIER EINIGE NETTE DINGE PARAT, DIE NICHT NUR SPASS MACHEN, SONDERN AUCH OHNE JEDE STROMVERSORGUNG AUSKOMMEN. WERFEN WIR IM ZWEITEN TEIL UNSERES REPORTS ZUNÄCHST EINEN BLICK AUF VERSCHIEDENE KLASSIKER DES GENRES, BEVOR WIR UNS NOCHMAL DEN KONSOLEN ZUWENDEN.



SHADOWRUN

Willkommen in der düsteren Zukunft des Jahres 2050. Aus noch unbekannten Gründen hat vor einigen Jahren die sogenannte Goblinisierung begonnen, bei der sich ein Teil der

Menschheit in sogenannten MetaMenschen, längst ausgestorbene Rassen, zurückverwandelt hat.

Seitdem gibt es wieder

Trolle, Orks, Elfen

und Drachen, was eigentlich zunächst

gar nicht so recht in die Zeit passen will: Die Zukunft gehört nämlich gleichzeitig auch der Technologie, einige wenige Riesenkonzerne kontrollieren die Welt, der Spaziergang im Cyberspace der 'Matrix', des globalen Datennetzes, gehört zum Alltag. In den Megaplexen, den Ballungszentren der Bevölkerung, verbinden sich Technik und Magie, gehen Magier, computerspezialisierte Decker und mit Cyberware 'verbesserte' Straßensamurai ihren Geschäften nach. Und wer nicht in der geregelten Welt der Konzerne unterkommt, der ist ein Fall für



die Schatten. Diesen Leuten bleibt nur eines übrig, nämlich ihre individuellen Talente bestmöglichst zu verkaufen. Es gibt immer wieder bezahlte Aufträge, sogenannte Runs, etwa den Einbruch in einen Konzern oder den

Begleitschutz für wichtige Leute, für die irgendwer den richtigen Runner benötigt. Und letztere machen für Geld fast alles. Es gibt also viel zu tun in der Zukunft. Das Regelwerk dieses faszinierenden Szenarios des amerikanischen Herstellers FASA wurde von Fantasy Productions (FANPRO) komplett eingedeutscht. Neben dem Grundregelwerk „Shadowrun 2.01“ und den diversen vertiefenden Materialien, etwa dem „Grimoire“ für den

Magieinteressierten oder dem „Straßensamurai Katalog“ für den

Kämpfer ist vor allem das Sourcebook „Deutschland in

ten“ interessant:



den Schat-

Es wurde von

FANPRO selbsterstellt

und beschreibt das Deutschland der Zukunft so gut, daß es sogar als „Germany Sourcebook“ in die amerikanische Reihe übernommen wurde. Dort gibt es übrigens noch zahlreiche andere Titel, die (noch) nicht ins deutsche übersetzt wurden.

Ergänzend dazu erscheint im Heyne-Verlag eine Reihe von Romanen zum Thema Shadowrun, die inzwischen auf zehn Titel gewachsen ist. Empfehlung: Unbedingt mal reinschauen, kaum ein anderes Rollenspiel erlaubt so vielschichtige Charaktere.



ABENTEUER

TIPS FÜR EINSTEIGER



NA, HABT IHR SCHON LUST BEKOMMEN, INS ROLLENSPIELFACH ZU WECHSELN? HIER SIND EINIGE HILFREICHE HINWEISE, DIE EUCH DAS LEBEN ERLEICHTERN.

Zum 'echten' Rollenspielen gehören natürlich mindestens zwei Leute, interessierte Solisten sollten sich daher nach entsprechenden Fanclubs etc. in der näheren Umgebung umschaun. Der Kontakt zu solchen Gruppen ist aber auch für interessierte Einsteigertrupps recht hilfreich, denn erfahrene Spieler haben mit Sicherheit den einen oder anderen Tip auf Lager. Hilfreich ist es auch, entsprechende Fachzeitschriften wie etwa „WunderWelten“ zu lesen.

Macht Euch anhand der jeweiligen Grundregelwerke genauestens mit den Gegebenheiten und Hintergründen bekannt und überlegt Euch gut, ob Euch das Szenario so gut gefällt, daß Ihr viel Zeit dafür investieren wollt. Und gebt nicht gleich auf, wenn Eure Erwartungen nicht auf Anhieb erfüllt werden. Es bedarf oft einiger Zeit um in einer solchen Phantasie-Welt heimisch zu werden. (Aber vergeßt von Zeit zu Zeit den Reality Check nicht...)

Auch für Leute, die nicht unbedingt in die papiergebundene Rollenspielwelt einsteigen, sondern lieber bei ihrer Konsole bleiben möchten, haben wir einige Tipps parat.

Einer der häufigsten Fehler eines Einsteigers ist es, möglichst schnell durch das Spiel kommen zu wollen. Der Mißerfolg ist dabei meist schon vorprogrammiert, denn hier wird nicht belohnt, wer möglichst schnell durch die Gegend hetzt, sondern wer seine Figur(en) ordentlich aufbaut. Das mag zwar recht zeitaufwendig und manchmal schlicht und einfach langweilig sein, zahlt sich aber aus. Wer sich schon in der Anfangsphase um eine schlagkräftige Mannschaft bemüht und auch zwischendrin öfters mal eine kleine Trainingsstunde einlegt, der hat es wesentlich leichter. Daß man zur Lösung eines Rollenspiels um die 40 oder 50 Stunden Zeit investieren muß, ist ganz normal und eher noch eine optimistische Schätzung...

So ganz ohne Papier geht es aber auch mit der Konsole nicht, sich öfters mal einige Notizen zu machen ist ganz praktisch. Oft erzählt Euch irgendwann irgendwer etwas, das sich später noch als wichtig erweist, und dann geht die große Grübelelei los. Außerdem habt Ihr es dann leichter, wenn Ihr das Spiel nochmals von vorne beginnen oder vielleicht sogar eine Frage aus unserer Helpline beantworten wollt! Die eine oder andere Karte zu zeichnen ist auch keine schlechte Idee, in 3D-Dungeons ist dies zur besseren Orientierung ohnehin meist unerlässlich und hilfreich...

Michael Anton

EARTHDOWN

Keinen Bock auf den Technikram von Shadowrun? Dann ist dieses brandneue Szenario aus dem Hause FASA vielleicht das richtige für Euch: Erforscht Barsaive, eine Fantasy-Welt voller Gefahren und Abenteuer, garantiert frei von HiTech, dafür aber voller Magie. Auch hier kümmert sich FANPRO um die Eindeutschung, das umfangreiche Grundregelwerk ist bereits in der Übersetzung erhältlich. Weiteres Begleitmaterial ist ebenfalls in Vorbereitung, auch für diese Serie werden bei Heyne Romane erscheinen.



DAS SCHWARZE AUGE

Aus deutschen Ländern, nämlich von Schmidt Spiele, stammt diese Sammlung von Abenteuern im fernen Aventurien, einer nordisch-mittelalterlichen Welt, die viel Platz für Abenteuer bietet. Zu dem recht kostengünstigen Grundregelwerk gibt es zahlreiche Erweiterungsboxen, die neue Abenteuerregionen vorstellen, ergänzt durch einige Bände mit Romanen und Hintergrundinformationen.

Wer mehr auf das klassische Brettspiel steht, der

wird unter diesem Titel ebenfalls fündig, allerdings haben die drei sowohl einzeln als auch kombiniert spielbaren Teile des üppig ausgestatteten Brettspiels nur noch recht wenig mit dem Vorbild zu tun. Auch Computerspieler kommen in Aventurien auf ihre Kosten, allerdings nur auf dem PC, für den schon zwei Teile erschienen sind, wir Konsolenbesitzer

schauen bei dieser Serie leider immer noch in die Röhre. Vielleicht tut sich ja noch was?



BATTLETECH

Bei Drachen müßt Ihr lachen? Also gut, unternehmen wir eben einen Ausflug ins Weltall der fernen Zukunft. Hier spielen die BattleMechs, turmhohe und waffenstarrende Kampfroborer und ihre Piloten die Hauptrolle. Und Ihr dürft Euch gleich doppelt beim Spiel beteiligen: Einmal bei „Battletech“, einem strategischen Brettspiel, und bei „Mechwarrior“ (deutsche Version „Mechkrieger“), einem eher traditionellen Rollenspiel über

Mechpiloten. Zu beiden FASA-Serien gibt es umfangreiches Begleitmaterial, das teilweise auch in deutschen Versionen von FANPRO erhältlich ist, die obligatorische Romanreihe bei Heyne gibt es natürlich auch.



ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS

Diese traditionsreiche Serie aus dem Hause TSR ist im Laufe ihrer langen Geschichte stark gewachsen und etwas unübersichtlich geworden. Vom ursprünglich noch am Brettspiel orientierten „Dungeons & Dragons“ ausgehend, wurden die Regeln zu den „Advanced D&D“ überarbeitet und ausgebaut. Die auf diesen Regeln basierenden Abenteuer sind überwiegend in Zyklen oder Kampagnen unterteilt, die sich mit bestimmten Schauplätzen, Helden oder Regionen beschäftigen, etwa den „Dragonlance“-„Forgotten Realms“-oder den „Dark Sun“-Abenteuern. Zahlreiche Erweiterungen des Regelwerkes erlauben neben diesen traditionellen Fantasygames auch futuristische Abenteuer, etwa das „Buck Rogers“-Szenario. Ergänzt werden diese Serien durch zahlreiche Bücher mit Hintergrundinformationen und Romanen, die teilweise auch in Übersetzungen erhältlich sind. Wir empfehlen für interessierte Einsteiger zunächst die Anschaffung des Grundregelwerks und eine beliebige Grundbox aus dem reichhaltigen Angebot.





ZELDA III (SNES)

Links Abenteuer in der Licht- und Schattenwelt von Hyrule gehören auch heute noch zu den interessantesten, die man auf dem SNES erleben kann. Teilweise recht knifflige Dungeons, zahllose Monster und immer neue Rätsel und Aufgaben sorgen immer wieder für Überraschungen. Grafik und Sound sind zwar nicht mehr ganz auf der Höhe der Zeit, aber immer noch annehmbar. Wer Link nicht kennt, der hat wirklich was verpennt...

GROSSE A



SOULBLAZER (SNES)

Ein stark actionlastiges Rollenspiel in Zelda-Manier: In zahllosen Dungeons werden Monster verprügelt, was dazu führt, daß in der Oberwelt Veränderungen eintreten, die für die weitere Entwicklung des Spiels wichtig sind. Grafik und Sound dieses Klassikers waren schon damals genial, und weder sie noch das komplexe Gameplay haben im Laufe der Jahre an Reiz verloren. (Und daß sich immer noch zahllose Leute für dieses Game interessieren, das merken wir auch immer wieder in unserer Helpline ...)

WERFEN
WIR NUN
NOCH EINEN
KLEINEN BLICK
AUF DIE INTER-
ESSANTESTEN

ROLLENSPIELE, DIE ES IN DER
NINTENDO-WELT GIBT. GENAUERE
INFORMATIONEN ÜBER HERSTELLER
UND BESONDERHEITEN FINDET IHR IN
DER MARKTÜBERSICHT AM ENDE DES
BERICHTES.

RAMBEAU swings at Leech Lizard
and hits once for 6 damage.
Leech Lizard is destroyed!



WIZARDRY V (SNES)

Die Wizardry-Serie ist generell recht komplex und schwierig, da macht auch die SNES-Version keine Ausnahme. Wer gedankenlos durch die Dungeons rast, findet sich oft überraschend schnell in einem tieferen Stockwerk wieder, in dem er eigentlich noch gar nichts zu suchen hat und bezieht dort dementsprechend Prügel. Doch damit nicht genug, einige der Rätsel und Aufgaben sind derart knifflig, daß unerfahrene Abenteuerer sehr leicht Schwert und Joypad in die Ecke werfen. So schön die düsteren Dungeons auch gemacht sind, Einsteiger haben in ihnen eigentlich (noch?) nichts verloren.



Die Kämpfe
sind hier
voraussehbar

MYSTIC QUEST LEGEND (SNES)

Das Einsteiger-Rollenspiel schlechthin, nicht zuletzt wegen des der deutschen Version beiliegenden Spielebeträgers. Aber auch ansonsten ist das Game recht anfangersfreundlich: Das Kampfsystem ist leicht zu beherrschen, die Mitstreiter agieren auf Wunsch automatisch (und intelligent!), überraschende Kämpfe gibt es nicht. Die Grafik entspricht vielleicht nicht mehr ganz dem aktuellen Stand, aber das ist wohl der Fluch der späten Eindeutschung. Als Klassiker taugt das Game aber nicht nur für Einsteiger.



SECRET OF MANA (SNES)

Dieses Game ist sicherlich die Innovation in Sachen Rollenspiele der letzten Jahre: Bis zu drei Leute können sich gleichzeitig vor dem SNES vergnügen und eine eigene Figur in Zelda-Manier durch die Lande bewegen. Der Vorteil liegt auf der Hand, denn nur so lassen sich die Charaktere schnell und effektiv trainieren. Einzelspieler haben es zwar etwas schwerer, kommen aber dank der intelligenten Automatik ebenfalls auf ihre Kosten. Daneben bestechen auch Grafik, Sound und das abwechslungsreiche Gameplay, so daß man auf alle Fälle auf seine Kosten kommt. Die im Herbst dieses Jahres erscheinende deutsche Version wird komplett mit einem umfangreichen Spielebeträger ausgeliefert. (Übrigens, wer schon „Mystic Quest“ auf dem Game Boy gespielt hat, der dürfte einige der Figuren wiedererkennen ...)

Zu dritt macht das
Abenteuer mehr Spaß



AS ABENTEUER



DRAKKHEN (SNES)

Wer eine völlig andere Art von Blickwinkel erleben will, der sollte sich diesen Klassiker antun. Er spielt sich zwar recht zäh, und auch die Orientierung fällt nicht immer leicht, aber die Perspektive ist und bleibt einmalig...



Ein leichter Hauch Virtual Reality kennzeichnet die Perspektive dieses schon etwas betagten Games

SHADOWRUN (SNES)

Von den vielen überwiegend fantasylastigen Games auf dem SNES hebt sich dieses Cyberpunk-Spektakel aus dem Seattle des Jahres 2050 angenehm ab. Zwar wird mit den Regeln und Konventionen des Shadowrun-Regelwerkes stellenweise etwas frei umgegangen, dennoch wird die düstere Endzeitatmosphäre gut wiedergegeben. Zusammen mit der abwechslungsreichen Handlung ergibt sich so ein packendes Rollenspiel, das man unbedingt gesehen haben sollte. (Wer sich über die Hintergründe informieren will, der sollte ruhig mal einen Blick in die papiergebundenen Regelwerke werfen. Vielleicht kommt man ja auf den Geschmack ...)



DUNGEON MASTER (SNES)

Den Urvater der 3D-Perspektive gibt es auch für das SNES. Er bietet hier die Komplexität und Atmosphäre seiner Vorbilder, kränkt aber an einer etwas hakigen Steuerung. Für Nostalgiker ist das Game aber sicherlich ein Muß.

LAGOON (SNES)

Teilweise ein Zelda-Clone, teilweise aber auch nicht. Die Rätsel und Dungeons sind nicht ganz so komplex, der Schwerpunkt liegt hier ähnlich wie bei „Soulblazer“ in der Trainings-Action, allerdings wird auch die Komplexität dieses Vorbilds nur annähernd erreicht. Das Game war damals vielleicht ganz nett, heute ist es nur noch für wirklich Interessierte interessant ...

LUFIA & THE FORTRESS OF DOOM (SNES)

Die Abenteuer von Lufia gestalten sich recht abwechslungsreich, die Story steckt voller Überraschungen und Atmosphäre. Putzige Grafiken und stimmungsvoller Soundtrack, sowie eine



Man denkt an nichts Böses, und plötzlich steht einem eine Monsterhorde gegenüber



durchdachte Bedienung sorgen für lange Motivation, das Überleben gestaltet sich hart, aber immer fair. (Wer seine Charaktere fleißig trainiert, hat eigentlich nie Probleme.) Eigentlich der ideale Einstieg in die Welt der „ernsthaften“ Rollenspiele.

PALADIN'S QUEST (SNES)

Auf den ersten Blick erscheint „Paladin's Quest“ nur als durchschnittliches Rollenspiel der japanischen Art, es besitzt jedoch einige Besonderheiten: zum einen das übersichtliche und leicht und schnell zu bedienende Kampfsystem, zum anderen ein Magiesystem, das sich auf die Gesundheit der Magier auswirkt. (Die grelle Grafik ist allerdings etwas gewöhnungsbedürftig.)



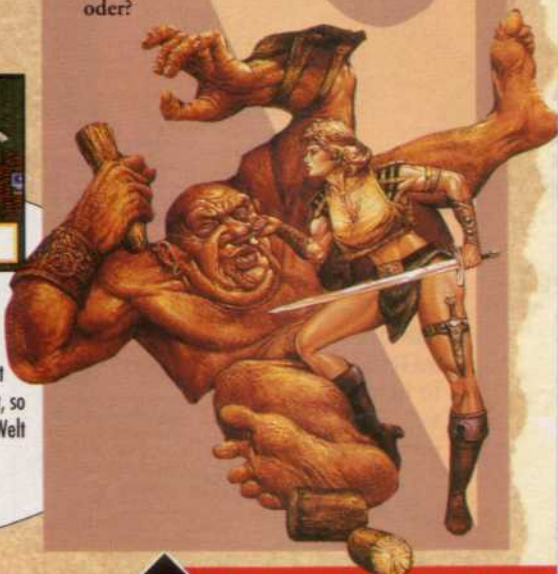
ULTIMA VI (SNES)

Der einzige Vertreter der Ultima-Saga auf dem SNES ist gleichzeitig wohl das Rollenspiel mit der überraschendsten Wendung in der Story. Wenngleich das PC-Original schon einige Jahre auf dem Buckel hat, fasziniert die Welt von Britannia auch heute noch. Hat man sich erst einmal an die etwas seltsame Perspektive und die Steuerung gewöhnt, so steht einem spannenden Ausflug in eine interessante und komplexe Welt nichts mehr im Wege. Dieses etwas andere Rollenspiel sollte man sich unbedingt gönnen...

EXOTEN

Hier wollen wir Euch zwei Games vorstellen, die auf den ersten Blick eigentlich recht wenig mit Rollenspielen zu tun haben.

Bei „Castle Quest“ für den Game Boy handelt es sich eigentlich um ein Strategiespiel mit einer gelungenen Mischung aus Schach und Rollenspiel. Im „Kampf“ erfolgreiche Figuren können befördert werden und erhalten dadurch neue Fähigkeiten oder bessere Werte. Besonders interessant ist aber, daß hier bei den Kämpfen tatsächlich noch im klassischen Sinne gewürfelt wird: Wird eine Figur bekämpft, die einen Verteidigungswert von 4 hat, so muß mindestens dieser Wert gewürfelt werden, wenn der Angriff Erfolg haben soll. Diese Rollenspiel-Anleihe ist zwar nur ein kleiner Aspekt des Games, aber das macht das Game auch für Nicht-Strategen interessant. Eine völlig andere Art von Rollenspiel stellt „E.V.O.“ dar: Hier schlüpft der Spieler in die Rolle eines urzeitlichen Fisches, der versuchen muß, sich im Laufe der Evolution zu bewähren: Für das Verspeisen von Gegnern gibt es Evolutionspunkte die dazu verwendet werden können, die Entwicklung des Tierchens zu höheren Lebensformen zu beschleunigen. So gibt es nach und nach bessere Beißer oder Flossen, nach dem Evolutionssprung ans Land sollte am Ende der Entwicklung idealerweise der Homo Sapiens stehen. Wirklich nicht unbedingt das, was man von einem Rollenspiel erwartet, aber durchaus ein interessanter Ansatz, oder?





MIGHT & MAGIC II (SNES)



Ein weiterer Klassiker der Rollenspiele mit einer sehr komplexen Welt und vielen Aufgaben und Rätseln. Leider fällt der Einstieg recht schwer, da die Kämpfe vor allem in der An-



fangsphase extrem unausgewogen und unfair sind. Die Grafik wirkt manchmal etwas antiquiert und das Menüsystem etwas unübersichtlich, nach etwas Einarbeitungszeit kann man damit aber leben. Vorbildlich ist das Automapping, das bei der Komplexität der Welt aber auch dringend nötig ist. (Übrigens, der Nachfolger zeichnet sich ebenfalls schon am Konsolenhimmel ab.) Für Profis ...

GROSSE A



FINAL FANTASY II (SNES)

Im Prinzip eigentlich ein typisch japanisches Rollenspiel mit Fortbewegung in der Vogelperspektive und Kämpfen in der Seitenansicht. Herausragend allerdings der gute Soundtrack, die komplexe Story und das hinterhältige Kampfsystem: Die Gegner halten nämlich nicht still, und wenn der Spieler zu lange für seinen Zug braucht, bekommt er überraschend eins auf die Mütze. Genau richtig für konzentrierte Genießer ...



Noch herrscht Ruhe, aber die Kämpfe hier haben es wirklich in sich. Und Abhauen gilt leider nicht.



MYSTIC QUEST/FINAL FANTASY ADVENTURE (GB)

Das klassische actionorientierte Rollenspiel für den Game Boy. Noch bevor Link offiziell sein Unwesen auf dem Game Boy trieb, gingen die Helden hier schon in der klassischen Manier an die Erforschung des Mana-Geheimnisses (und lieferten damit letztendlich auch den Vorgänger für den SNES-Knaller „Secret of Mana“). Einfache Bedienung und eine komplexe Welt machen diesen Oldie auch heute noch zu einem spielenswerten Game.



FINAL FANTASY LEGEND II/III (GB)

Da wandert man friedlich durch die Landschaft, ...



...und auf einmal steht man solchen Fieslingen gegenüber. Das gibt Ärger!

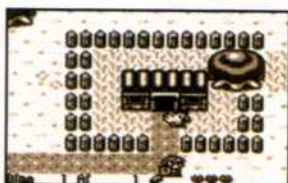
Dieses Game bietet Rollenspielkultur pur mit einer komplexen Welt und einem Kampfsystem mit Perspektivenwechsel. Hat man sich erst einmal mit dem etwas komplizierten Regelsystem vertraut gemacht, steht einem spannenden Abenteuer nichts mehr im Wege. (Im dritten Teil hat sich leider relativ wenig geändert, so daß man nicht unbedingt beide Teile gespielt haben muß.)



ZELDA IV (GB)

Die altvertrauten Elemente von Links Abenteuern finden sich auch auf Nintendos Keksdose in altbekannter Frische wieder. Viele Dungeons und Rätsel sorgen für langen Spielspaß. Unbedingt mal reinschauen...

Link, heute ganz in Grau...



GREAT GREED (GB)

Ein nettes kleines Rollenspiel in der klassischen Perspektive mit einer abgedrehten Story und einem vorbildlichen Kampfsystem. Diese kleine Perle sollte man sich unbedingt einmal anschauen.

Wer will noch etwas Prügel?



SWORD OF HOPE (GB)

Ein etwas seltsam anmutendes Rollenspiel mit leicht angestaubter Optik und Bedienung. Die Story ist zwar recht interessant, alles in allem ist das Game aber zu trocken, um heute noch begeistern zu können.



Total Carnage	€	49,00
WCW The Main Event	€	59,00
WWF 3 Ring of Honor	€	59,00
World Cup Soccer	€	59,00
World Cup USA '94	€	49,00
Yogi Berra	€	59,00
Yoshi's Sleds	€	49,00
Zelda	€	59,00
Zen Interg. Hinge	€	59,00

Zubehör

Action Replay Pro 49,00

Ladenverkauf: Theresienstr. 152, 80333 München, Tel. 0 89/52 27 87
Gybersoft-Versand: Leinitzstr. 30, 80666 München, Tel. 0 89/546 0 300
Fax 0 89/546 0 919

DAS GROSSE ABENTEUER ÜBERSICHT



Hier findet Ihr alle wichtigen Daten und Infos über die interessantesten Rollenspiele der Nintendo-Welt.



Titel	System	Hersteller	Sprache	Stil	Komplexität	empfohlen für	Anmerkung	Test in
7th Saga	SNES	Enix	US-Import	Perspektivenwechsel	mittel	Fortgeschr.	-	12/93
Bard's Tale I,II	NES	FCI	US-Import	3D-Dungeon	mittel/hoch	Einst./Fortg.	-	-
Drakkhen	SNES	Kemco	US-Import	3D-Sicht	mittel	Einst./Fortg.	-	-
Dungeon Master	SNES	JVC	US-Import	3D-Dungeon	hoch	Fortgeschrittene	-	9/93
Eye of the Beholder	SNES	Capcom	US-Import	3D-Dungeon	hoch	Fortgeschrittene	-	8/94
Final Fantasy II	SNES	Square	US-Import	Perspektivenwechsel	hoch	Fortgeschrittene	-	-
Final Fantasy Legend III	GB	Square	US-Import	Perspektivenwechsel	hoch	Fortgeschrittene	-	11/93
Final Fantasy Legend II	GB	Square	US-Import	Perspektivenwechsel	hoch	Fortgeschrittene	-	-
Great Greed	GB	Namco	US-Import	Perspektivenwechsel	mittel	Einst./Fortg.	-	1/94
Hillsfar	NES	FCI	US-Import	klassisch	mittel	Einsteiger	-	-
Lagoon	SNES	Kemco	dt Bildschirmtexte	Zelda-like	mittel	Einsteiger	-	-
Lufia	SNES	Taito	US-Import	Perspektivenwechsel	mittel	Einsteiger	-	4/94
Might & Magic II	SNES	Elite	dt Bildschirmtexte	3D-Dungeon	sehr hoch	Fortg./Experten	-	3/94
Mystic Quest	GB	Square/Nintendo	dt Bildschirmtexte	Zelda-like	mittel	Einst./Fortg.	-	-
Mystic Quest Legend	SNES	Square/Nintendo	dt Bildschirmtexte	Perspektivenwechsel	mittel	Einsteiger	mit Spieleberater	12/93
Paladin's Quest	SNES	Enix	US-Import	Perspektivenwechsel	mittel	Einst./Fortg.	-	2/94
Pool of Radiance	NES	FCI	US-Import	klassisch	mittel	Ein./Fortg.	-	-
Secret of Mana	SNES	Square/Nintendo	dt Bildschirmtexte	Zelda-like	hoch	Einst./Fortg.	Spieleber., erh. ab Herbst	12/93
Shadowrun	SNES	Data East/Laguna	dt Bildschirmtexte	klassisch	mittel	Einst./Fortg.	-	8/93
Soulblazer	SNES	Enix	US-Import	Zelda-like	mittel	Einst./Fortg.	-	-
Sword of Hope	GB	Kemco	dt Bildschirmtexte	3D-Perspektive	mittel	Einsteiger	kein Batteriespeicher	-
Ultima I-III	NES	FCI	US-Import	klassisch	mittel	Einst./Fortg.	(echte Raritäten...)	-
Ultima - Runes of Virtue	GB	FCI	US-Import	klassisch	mittel	Einsteiger	-	-
Ultima VI	SNES	FCI	US-Import	klassisch	mittel	Einst./Fortg.	-	8/94
Wizardry V	SNES	Capcom	US-Import	3D-Dungeon	hoch	Fortg./Experten	-	6/94
Zelda I,II	NES	Nintendo	dt Bildschirmtexte	Zelda-like	mittel	Einsteiger	-	9/94
Zelda III	SNES	Nintendo	dt Bildschirmtexte	Zelda-like	hoch	Einst./Fortg.	-	8/94
Zelda IV	GB	Nintendo	dt Bildschirmtexte	Zelda-like	mittel/hoch	Einst./Fortg.	-	11/93



ANMERKUNG

Die Spalte „Stil“ beschreibt, wie Ihr Euch durch die Welt bewegt und kämpft: beispielsweise im traditionellen Zelda-Stil, wo Ihr die Monster gewissermaßen im Vorbeigehen erledigt, oder ob ein Perspektivwechsel zwischen Fortbewegung und Kampf stattfindet, so daß Ihr dem Gegner von Angesicht zu Angesicht gegenüber steht. Welche Perspektive Ihr bevorzugt, das ist Geschmackssache ...

Viel Spaß wünscht

TOTAL!

Wer sich für traditionelle Rollenspiele interessiert, der sollte sich am besten den Gesamtkatalog „Abenteuerspiele“ von FANPRO zulegen. In ihm findet Ihr wirklich alles zu den verschiedenen Rollenspielerien, den Schmöker gibt es gegen eine Schutzgebühr von 3 DM bei: FANPRO, Postfach 1416, 40674 Erkrath.



Tradelink
Spieleversand

billiger geht's nicht !!

Flashback 49,95 T-2 Arcade Game 49,95
Mega Man X us. 59,95 Virtura Racing jp. 99,95
Auszug aus unserer Preislisle Mega Drive

Adraiser 2 us.	109,95	Mechwarrior dt.	139,95
Action Replay Pro 2	109,95	Mega Man X dt.	99,95
Auribon Ranger us.	129,95	Mega Man Soccer us.	129,95
Andre Agassi Tennis	119,95	Metal Mariners	129,95
Art of Fighting us.	69,95	Might & Magic III us.	Vorb.
Arcus Odyssey us.	139,95	M.K. II	Vorb.
Barkley Shut up & Jam us.	144,95	Mr. Nutz dt.	109,95
Battle Tank 2 us.	124,95	Mystical Ninja us.	89,95
Bugs Bunny us.	135,95	NBA Jam	124,95
Choplifter III us.	99,95	Ninja Warriors us.	139,95
Clay Fighter	119,95	Nigel Mansel dt.	129,95
Clay Mates us.	119,95	Obitus us.	Vorb.
Desert Fighter	129,95	Operation Alien us.	119,95
Dragon	Vorb.	Pac Attack dt.	99,95
EEK the Cat us.	134,95	Pirates Dark Water	119,95
Equinox	89,95	Pimball Dreams us.	119,95
Eye of The Behol. us.	139,95	Prehistoric Man us.	Vorb.
Fatal Fury Special jp.	Vorb.	Rock n' Roll Racing	109,95
Fido Dido us.	129,95	R-Type III eur.	89,95
Fifa Internat'l Soccer	99,95	Royal Rumble dt.	89,95
Final Fight II jp.	59,95	Secret of Mana us.	139,95
FX Trax (Stunt Race)	109,95	Sensible Soccer dt.	99,95
Hulk us.	139,95	Saturday Night Slam us.	129,95
Infrared Jopad 2 Player	99,95	Socks the Cat us.	119,95
Jungle Book	Vorb.	Speedracer us.	Vorb.
Knight of Round Table	139,95	Speedy Gonzales us.	Vorb.
King of Dragons us.	149,95	Star Wars II	135,95
Legend us.	129,95	Star Trek Next Gen. us.	129,95
Lord of Rings us.	Vorb.	Steel Talons us.	99,95
Lemmings II us.	Vorb.	Striker II (World Cup)	119,95
Lethal Enforcers/Gun us.	159,95	Super Bomberman II jp.	169,95
Lufia us.	135,95	Super Bases Loaded 2 us.	149,95
Mario & Wario us.	Vorb.	Super Metroid dt.	119,95

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Franchisepartner gesucht
Händler erwünscht

Super Nova us.	119,95	Super Nova us.	119,95
Smurfs (Schlumpfe)	119,95	Smurfs (Schlumpfe)	119,95
Tale Spike McFang us.	139,95	Tale Spike McFang us.	139,95
Tetris II	Vorb.	Tetris II	Vorb.
T-2 Arcade Game incl.	119,95	T-2 Arcade Game incl.	119,95
Super Scope	119,95	Super Scope	119,95
Turn and Burn us.	129,95	Turn and Burn us.	129,95
Ultimate Fighters us.	129,95	Ultimate Fighters us.	129,95
Undercover Cops us.	134,95	Undercover Cops us.	134,95
Untouchables us.	139,95	Untouchables us.	139,95
Wizardry 5 us.	139,95	Wizardry 5 us.	139,95
Winter Extreme us.	139,95	Winter Extreme us.	139,95
World Cup Soccer us.	134,95	World Cup Soccer us.	134,95
Young Merlin	139,95	Young Merlin	139,95
Super Scope dt.	79,95	Super Scope dt.	79,95
3 DO	1049,-	3 DO	1049,-
Grundgerät NTSC	1349,-	Grundgerät NTSC	1349,-
Grundgerät RGB	Vorb.	Grundgerät RGB	Vorb.
Demolition Man	Vorb.	Demolition Man	Vorb.
Burning Soldier	Vorb.	Burning Soldier	Vorb.
Escape from Monster	99,95	Escape from Monster	99,95
John Madden Football	Vorb.	John Madden Football	Vorb.
Jurassic Parc	39,95	Jurassic Parc	39,95
Mega Race	49,95	Mega Race	49,95
Out of This World	Vorb.	Out of This World	Vorb.
Real Pimball	79,95	Real Pimball	79,95
Road Rash	119,95	Road Rash	119,95
Saver Shark	129,95	Saver Shark	129,95
Shock Wave	59,95	Shock Wave	59,95
Total Eclipse	89,95	Total Eclipse	89,95

Way of Warrior 119,95
Who Shot Jenny Rock 119,95
3-DO Joyboard 219,95
Japanese Games
Atari Jaguar 569,-
incl. Cybermorph
Raiden 99,95
Crescent Galaxy 99,95
Dino Dudes 99,95
Club Drive 99,95
Alien vs. Predator 99,95
Redline Racer 99,95
Tiny Toons 99,95
Jopad 99,95

Wir haben die neusten Games !!
Super Gameboy
Ruft an: 07461-79001
Mo.-Fr.: 10 - 19 Uhr
Sa.: 10 - 14 Uhr

Innernet, Preisänderungen vorbehalten, dt. = deutsche Module, us. = amerikanische Module, jp. = japanische Module. Umtausch ist ausgeschlossen, defekte Ware wird ersetzt. Unser Blitzservice: Alle Bestellungen (Lagerware) bis 18 Uhr werden noch am selben Tag verschickt. Vorb. = Vorbestellungen möglich, lieferbar ab Aug./Sept.94. Inhaber: Alexander Sprung

07461 - 79001

Tradelink Eltast. 8 78532 Tuttlingen Tel.: 07461 - 79001 Fax 79003

Copyright: All Names and Characters are Trademark of Their respective Owners



Neben vorgefertigten Rahmen ...



... können eigene kreiert werden



Wer möchte, der darf die Farben selbst definieren

SUPER GAME BOY

Wem die Augen nach 'ner Stunde Game-Boy-Session ob des kleinen Screens zu tränen anfangen, und wer schon immer die Farblosigkeit der Spiele bemängelte, dem wird Nintendos neuester Geniestreich gerade recht kommen.



Lange haben Game-Boy-Freaks davon geträumt, ihre Spiele auch mal am Fernseher zocken zu können. Endlich mal ein Riesenscreen zu haben, die satten Bässe aus den TV-Lautsprecherboxen in stereo genießen zu können und vielleicht sogar irgendwie noch ein bisschen Farbe in Nintendos Kleinsten zu bekommen. Solche wagen Hoffnungen wurden in den letzten Jahren auch regelmäßig und stets zum vierten Monat eines Jahres von manch einer Zeitschrift geschürt. Wer jenen abenteuerlichen Stories keinen Glauben schenkte, der tat gut daran – wer sie für bare Münze nahm, der hat sich in den April schicken lassen ...

APRIL, APRIL ...

Nun haben sich solche Scherze allerdings ausgescherzt, denn der „Super Game Boy“ ist da – keine Traumvorstellung, kein Gag, sondern erfreuliche Realität. Jedoch nur für SNES-Besitzer, denn der

Super Game Boy ist nicht der Nachfolger des normalen Keks Kastens, sondern eine Hardware, die in das SuperNES gesteckt wird. In diese Hardware, also in den Super Game Boy, wird dann ein ganz gewöhnliches, altes oder neues Game-Boy-Modul gesteckt. Den normalen Game Boy braucht Ihr freilich nicht – beides läuft voneinander unabhängig. Nach Einschalten der Konsole ist das Lang ersehnte endlich pure Realität: Das ganz gewöhnliche Game Boy-Spiel erscheint auf dem Fernsehschirm. Doch nicht nur das: Das Teil ist anstatt in Schwarzweiß sogar in Farbe! Jede der vier Graustufen, die Nintendos Handheld normalerweise darstellt, wird durch eine Farbe ersetzt. Wer mit den voreingestellten Farben nicht zu-

frieden ist, hat die Möglichkeit, vier andere Farben aus 52 möglichen zu wählen oder aber auch auf Schwarzweiß umzustellen. Ganz nach Belieben.

Den Spiele-Programmierern steht gar die ganze SuperNES-Palette von 32.768 Farben zur Verfügung. Allerdings kann der SGB davon im Spielfeld nur vier bis acht, mit ein wenig Trickerei insgesamt 16 Farben gleichzeitig darstellen und das selbstverständlich nur bei den speziellen Super-Game-Boy-Programmen, wie z. B. „Donkey Kong“. Der Rahmen rund ums Spielfeld bietet sogar bis zu 256 Farben. Alle SGB-Spiele laufen zwar auch auf dem gewöhnlichen GB, aber logischerweise im gewohnten S/W-Look.

Eine weitere Neuerung gibt es in Sachen Sound, denn der SGB besitzt 60 vorgefertigte, eingebaute Soundeffekte, derer sich die Programmierer bedienen dürfen. Dadurch sind noch bessere Effekte möglich.

SO BUNT WAR SCHWARZ-WEISS NOCH NIE

Nachdem Ihr nun die wesentlichen Informationen über den SGB erfahren habt, fragt Ihr Euch vielleicht, womit Ihr eigentlich die Programme spielt, schließlich wird der Game Boy mit seinem Steuer-

kreuz und seinen Buttons nicht eingesetzt. Ganz einfach: mit irgendeinem SNES-JoyPad oder -stick. Somit darf man sich auch über ein besseres Spielgefühl und eventuell sogar Dauerfeuer freuen.

Ihr seht, der Super Game Boy ist eine feine Sache – sofern man ein SuperNES sein eigen nennt. Ebenfalls fein ist der Preis, denn über unverbindliche 99 Mark kann man wohl kaum meckern. Nur schade, daß derzeit lediglich ein einziges Super-Game-Boy-Spiel erhältlich ist. Doch schon in wenigen Tagen werden weitere folgen, da alle wichtigen Produzenten von den erweiterten Fähigkeiten des Super Game Boy Gebrauch machen wollen. So könnt Ihr Euch schon bald über Superhits wie „Animaniacs“, „Donkey Kong Land“, „Mega Man 5“, „Probotector 2“, „Wildsnake“ (eine Art „Tetris“), einige Looney Tunes-Games von Sunsoft, eine Bomberman-Variante von Hudson und viele andere Games freuen.

Hans-Joachim Amann

Aus Schwarzweiß wird Farbe



Das gute, alte Tetris in Schwarzweiß ...



... und in Farbe



Boy in Kürze

- erhältlich: ab September, Preis: ca. 99 DM
- SGB-Games erkennt Ihr an obigem Zeichen
- bislang erschienene Game-Boy-Spiele laufen problemlos auch auf dem Super Game Boy
- SGB-Spiele sind auf dem GB in S/W
- Import-Programme aus USA oder Japan funktionieren problemlos
- Action Replay funktioniert nur mit gewöhnlichen GB-Spielen, nicht bei SGB-Programmen (bei diesen wird sogar ein eventueller Batterie-Speicher gelöscht)
- spielerisch sind alle Games gleich, nur in Sachen Farben und Sound gibt es Unterschiede
- SGB stellt 4-16 Farben im Spielfeld gleichzeitig dar, der normale GB nur vier Graustufen
- 60 Soundeffekte sind fest eingebaut



Neben den vier Leveln des Original-Donkey Kong sind welche aus dem weniger bekannten DK Jr. mit dabei



DONKEY KONG

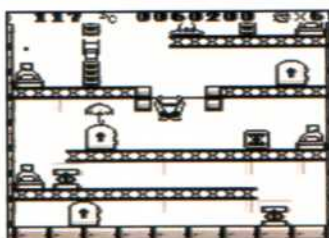


Armer Mario! Nach Wario kommt jetzt ein weiterer seiner Gegenspieler zu eigenen Modulehren!

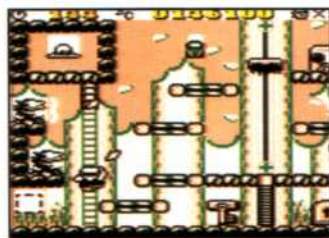


Back to the Roots: Zur Einführung des neuen Super Game Boys greift Nintendo auf den ersten großen Erfolg der Firma zurück. 1981 sorgte „Donkey Kong“ in den Spielhallen für Furore. Klempner Mario mußte damals in seinem ersten Abenteuer gegen den Frauen-entführenden Donkey Kong antreten, und das in sage und schreibe vier Leveln. Für damalige Verhältnisse geradezu eine Sensation.

Mehr als ein Jahrzehnt später kehren die beiden auf den Bildschirm zurück. Doch abgesehen von den Originalleveln zu Beginn weicht das Spielprinzip des Super GB-Donkey Kong stark vom Vorbild ab. Während es damals ausschließlich auf Geschicklichkeit ankam, ist heute auch einige Denkarbeit gefragt. Mario muß, um einen Level zu lösen, einen Schlüssel erreichen und sich damit zum Ausgang durchschlagen. Zusätzlich kommt es regelmäßig zur Konfrontation mit Kong, bei der Mario ihm allerlei Gegenstände an den Kopf werfen muß.



Auf dem „normalen“ Game Boy ist das Spiel natürlich in Grau-Weiß



Hut, Schirm und Tasche führen zu einem der beiden Bonusspielen.

Neben allen Spielelementen aus „Donkey Kong“ (Fahrstühle, Laufbänder, Hämmer, rollende Fässer, ...) und dem Nachfolger „Donkey Kong Jr.“ (Lianen, Sprungfedern, ...) plus einigen Anleihen bei „Super Mario Bros. 2“ (Ein Sprung auf den Gegner führt nicht automatisch zu dessen Ab-

auch Donkey Kong Junior auf und hilft oder behindert Euch, indem er seinerseits Schalter umlegt.

Auf dem normalen Game Boy präsentiert sich der Geschicklichkeits-Denkspiel-Mix gewohnt farblos, auf dem Super Game Boy gibt es einige dezente Verbesserungen. Im normalen Spiel werden zwar auch nur vier Farben verwendet (plus drei in der Statuszeile), dafür gibt es aber buntere Zwischenbilder und einen aufwendigen Rahmen. Auch der Sound ist etwas aufgepeppt, wenn auch nicht allzu exzessiver Gebrauch von den zusätzlichen Features gemacht wird. Auf die eingebauten Sprachsamples wird jedenfalls kaum zurückgegriffen.

Spielerisch gibt es jedenfalls mal wieder so gut wie nichts zu bemängeln, und vom Umfang her präsentiert sich Donkey Kong so wieso einwandfrei. Bleibt eigentlich nur zu hoffen, daß es endlich Weihnachten wird. Warum? Na, weil dann endlich „Donkey Kong Land“ (Game Boy) und „Donkey Kong Country“ (Super NES) erscheinen werden.

Klaus-Dieter Hartwig

POSTIV!
Originelles Gameplay, perfekte Steuerung, einhundert Level (!) ohne langweilige Wiederholungen

NEGATIV!
Nur wer ein reines Jump&Run erwartet, wird etwas enttäuscht sein! Hier sind auch die grauen Zellen gefordert.

Donkey Kong

Gameplay

Kaum zu glauben, was hier aus dem alten Donkey Kong-Spielprinzip herausgeholt wurde.

Dauerspaß

Durch die riesige Levelanzahl nahezu unbegrenzter Spielspaß. Hier wird wirklich was geboten für's Geld.

Grafik

Liebevoll animierte, niedliche Charaktere, besonders in Farbe auf dem Fernseher sehenswert.

Sound

Auf dem Game Boy nicht viel besser zu machen, leider mangelnde Ausnutzung der zusätzlichen Super GB-Features.

TOTALI - CHECK

Genre Jump&Run/Strat.
Levels mind. 100
Schwierigkeitsgrad leicht
Continues Batteriespeicher
Speicherkapazität 4 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
1-

NES

1-2 Spieler

Nintendo

DM 60

PAC-MAN

Zweifellos der bekannteste Videospiel-Held aller Zeiten ist Pac-Man. Es gibt wohl kaum Videospieler auf diesem Erdball, die ihn nicht kennen.



POSTIT!

Gute Umsetzung des Spielhallen-Klassikers, für die ganze Familie geeignet, niedriger Preis

Als ‚Mitverantwortlicher‘ des Automaten- und Videospiel-Booms Anfang der 80er Jahre schlich sich Pac-Man in die Herzen nahezu aller Videospieler. Kaum eine Spielhalle gab es, in der nicht mindestens ein Automat mit dem gelben, punktfressenden Etwas stand. Dabei ist das Spielprinzip völlig simpel: Pac-Man durchwandert ein Labyrinth voller

Punkte (Drops), die er fressen muß und darf sich dabei selbst nicht von bösen Geistern fressen lassen. Power-Drops – in den Ecken des Spielfelds postiert – verleihen ihm für kurze Zeit die Möglichkeit, auch die Monster mampfen zu dürfen. Ein paar Bonus-Früchte erhöhen die Punktzahl. Das ist alles.

Für Nichtkenner Pac-Mans mag dies recht banal und vielleicht sogar völlig uninteressant klingen, doch 1980 und einige Jahre danach, wirkte Pac-Man nichtsdesto trotz eine ungeheure Faszination auf die Menschen aus. Seltsamerweise aber fast nur in den Spielhallen. Auf diversen Heim-

computern und Konsolen – so zum Beispiel auf dem Atari VCS 2600 – konnte Pac-Man nie an den sensationellen Spielhallenerfolg anknüpfen. Woran dies genau lag, ist nur schwerlich zu sagen.

Daß das Thema ‚gelber Fleck friß Tausende von Punkten‘ selbst nach 14 Jahren aber noch nicht völlig ‚gegessen‘ ist, beweist uns dieser Tage Nintendo mit einer NES-Umsetzung des beliebten Pac-Man. Das Geniale dabei: Es handelt sich um eine originalgetreue Adaption des Spielhallen-Originals! Somit strotzt Namcos Klassiker (Namco programmierte die Automaten- als auch die NES-Version) natürlich nicht gerade vor spektakulärer, farbenfroher Grafik, schließlich ließ die Technik vor 14 Jahren noch keine großen Spielereien zu. Pac-Man-Fans werden dennoch begeistert sein, denn die NES-Fassung gleicht dem Automaten wie ein Ei dem anderen. Ähnlich verhält es sich in Sachen Sound, denn auch auf diesem Sektor existieren kaum Unterschiede. So düdelt die altbekannte Melodie vor sich hin, und das immerwährende Mampfergeräusch Pac-Mans erinnert sehr eindringlich an alte Zeiten.

Außer Frage, daß Pac-Man für heutige Maßstäbe nichts, aber auch

gar nichts in Sachen Technik bietet. Es gibt wie beim Automaten nur ein Labyrinth bzw. Level (nur der Schwierigkeitsgrad steigt von Runde zu Runde), die Grafik ist extrem spärlich und der Sound verhältnismäßig kläglich. Dennoch weiß das Game auch heute noch zu gefallen. Sicherlich nicht mehr so wie anno dazumal, aber immerhin. Aller-



NEGATIN!

Technisch nicht gerade fortschrittlich, biedere Grafik, keine Abwechslung

dings werden nur echte Pac-Man-Fans auf längere Zeit Gefallen an dem Kult-Programm finden. Wer Pac-Man nicht kennt und den auch nichts mit dem Gelbling verbindet, der wird das Ganze wohl ziemlich doof finden ...

Hans-Joachim Amann

Das große Fressen kann beginnen



Pac-Man wird wohl nur etwas für Freaks sein. Bedauerlich, daß Namco neben dem Original-Modus nicht noch einen erweiterten integriert hat. Das hätte ein wenig Abwechslung gebracht

Pac-Man

Gameplay

So richtig viel Gameplay ist nicht drin, zugegeben. Aber trotzdem ist's irgendwie, irgendwo einfach genial.

Dauerspaß

Dauerspaß werden vermutlich nur hartgesottene Anhänger der Kultfigur finden.

Grafik

Es gibt in der Tat nicht viel zu sehen, doch mit ein bißchen Phantasie, wer weiß ...

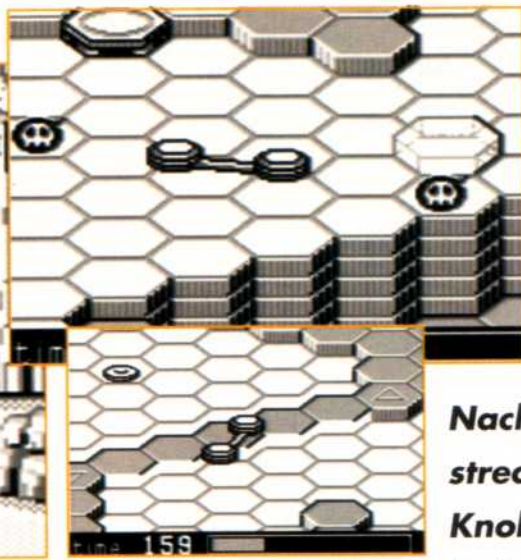
Sound

Yep, kling alles fast so wie beim Spielhallen-Original, was will ein echter ‚Päcker‘ mehr?

TOTAL! - CHECK

Genre Action
Levels –
Schwierigkeitsgrad linear steigend
Continues –
Speicherkapazität 1 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
3



GAME BOY

1 Spieler

Vic Tokai

DM 70

Nach längerer Durststrecke kommen die Knobelfreaks unter

Euch wieder auf ihre Kosten.

LU.C.L.E.



▲ POSITIV! ▲

Nette Spielidee, Extras erleichtern Aufgabe, Batterie speichert Spielstände und Bestzeiten

interessantes Spielprinzip, das vor allem anfangs zu gefallen weiß. Bedauerlicherweise hält diese Freude nicht über das gesamte Spiel an, und dafür gibt es mehrere Gründe. Zum einen kommt mit der Zeit einfach zu wenig Neues, zum

nen variablen Schwierigkeitsgrad gibt es nicht, hätte den Frustrationsfaktor aber deutlich gesenkt.

In technischen Belangen hält sich LU.C.L.E. genretypisch bedeckt: Weder Grafik noch Sound hauen

vom Hocker. Dennoch weiß LU.C.L.E. eine Zeilang gut zu gefallen und sollte von Strategiefans mal angespielt werden.

Hans-Joachim Amann

Als Kommandant des Raumschiffs LU.C.L.E. seid Ihr auf einem fremden Planeten gestrandet und müßt Energiefelder finden, um jeweils einen Level weiterzukommen, damit Ihr letztlich den Planeten verlassen könnt. Dies ist aber gar nicht so einfach, da überall Gefahren lauern, Eisflächen zu einer Rutschpartie einladen und sich das Schiff auf recht unorthodoxe Art und Weise auf der Planetenoberfläche fortbewegt: Stellt Euch vor, Ihr hättet eine lange Stahlstange mit dem rechten und dem linken Fuß fest verankert. Klar, daß Ihr Euch mit solch einem Handicap nur schwerlich bewegen könnt und gut rangieren müßt, wenn es durch einen schmalen Durchgang geht. So ähnlich gehtes LU.C.L.E., denn dieses Vehikel besteht aus zwei Kanzeln, die durch eine starre Stange verbunden sind.

Auch wenn sich die Fortbewegungsart von LU.C.L.E. ein wenig seltsam anhört, so entsteht aus ihr doch ein

▼ NEGATIV! ▼

Kein variabler Schwierigkeitsgrad, Zeitlimit sehr knapp bemessen, wenig Neues in höheren Levels

anderen gehen wichtige Extras wie der Kompaß nach Verlust eines der unendlich vielen Leben verloren. Des weiteren ist das Zeitlimit häufig extrem knapp; ei-

LU.C.L.E.

Gameplay

Das originelle Spielprinzip ist lobenswert, allerdings kommt während des Spielablaufs kaum Neues.

Dauerspaß

Die erste Stunde weiß LU.C.L.E. Genre-Freunde voll zu begeistern - mit der Zeit wird's jedoch zunehmend langweilig.

Grafik

Für ein Programm dieser Sparte ist die Grafik ordentlich. Die comicartigen Zwischensequenzen sind witzig und gut.

Sound

Der Sound fällt weder positiv noch negativ auf: Er untermauert das Geschehen unauffällig ohne zu stören.

TOTALI - CHECK

Genre Strategie
Levels 30
Schwierigkeitsgrad mittel bis hoch
Continues Batterie
Speicherkapazität 4 MBit
Erhältlich ab September

FAZIT
3+

Logisch - mit allen deutschen Spielen am Start!

ALLE TOP-SPIELE FÜR ALLE SYSTEME IN UNSEREN LÄDEN

Kommt und staunt, oder ruft vorher an - wir haben SIE!!!

MS-DOS
CD ROM
3 DO
JAGUAR
SEGA CD
MEGA DRIVE
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
NEO GEO

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

dynatex

HÄNDLER-ANFRAGEN ÜBER FAX: 0231/521553

**Alex & Peter
Ratner
Flashback**

**Bärbel
Röhle
Mr. Nutz**

David Harder
Zelda

Dominik Ricken
Super
Metroid

Trotz der starken Konkurrenz konnte 'Cool Spot' auch im August seinen ersten Platz behaupten. Auf den

anderen Plätzen hingegen hat sich einiges getan. Aufsteiger des Monats: Super Mario Kart

*Darko
Rahic*
Super Star
Wars

Alexander Dietz
Super Probator

**Denis
Brubacher**
Super Mario
Kart

„Dieses Spiel ist eine einfach tolle Umsetzung des Films. Mir gefällt, daß es drei Spiele in einem sind. Jump & Run, Action und Flugsimulation. Ich kann es nur weiter empfehlen.“

„Meine absolute Nummer 1 ist zur Zeit Super Probotector. Dieses 'uralte' Game übertrifft in Sachen Grafik und Sound fast alles Dagewesene. Ich warte auf den Nachfolger dieses Games.“

„Wenn man Super Mario Kart durchgespielt hat, läßt die Motivation kein bißchen nach. Jeder wird die Strapazen noch mal auf sich nehmen, um den Suchtgefühlen zu enttrinnen.“

Vormonat
auf Platz
1
Seit
8 Monaten
drin

1

COOL SPOT

Vormonat
auf Platz
2
Seit
8 Monaten
drin

2

FLASHBACK

Vormonat
auf Platz
7
Seit
6 Monaten
drin

3

MR. NUTZ

Vormonat
auf Platz
11
Seit
7 Monaten
drin

4

SUPER MARIO KART

Vormonat
auf Platz
5
Seit
1 Monaten
drin

5

MYSTICAL NINJA

Vormonat
auf Platz
4

Seit
4 Monaten
drin



STREET FIGHTER II TURBO

Vormonat
auf Platz
6
Seit
6 Monaten
drin



STAR WING

Vormonat
auf Platz
3
Seit
6 Monaten
drin

8

ZELDA III

Vormonat
auf Platz
8

Seit
Monaten
drin



NBA JAM

TOTAL! CHARTS

„Spitzengrafik, toller Sound. Ich habe es schon fünfmal durchgespielt, aber es fesselt mich immer wieder. Das Beste ist der deutsche Text.“



Christian Nowka
Kirby's Adventure

Vormonat auf Platz -
Diesen Monat Neu drin

10

SUPER STAR WARS

NEU!

Vormonat auf Platz -
Diesen Monat Neu drin

11

SUPER METROID

NEU!

Vormonat auf Platz 9
Seit 6 Monaten drin

12

ALADDIN



Vormonat auf Platz 2
Seit 3 Monaten drin

1

PIRATES!

NES



Vormonat auf Platz 1
Seit 15 Monaten drin

2

SUPER MARIO BROS. 3



Vormonat auf Platz 3
Seit 1 Monaten drin

3

ALFRED CHICKEN



Vormonat auf Platz 1
Seit 6 Monaten drin

1

ZELDA IV

GB



Vormonat auf Platz 2
Seit 7 Monaten drin

2

SUPER MARIO LAND 2



Vormonat auf Platz 5
Seit 1 Monat drin

3

KIRBY'S PINBALL LAND



Vormonat auf Platz 3
Seit 3 Monaten drin

4

MEGA MAN 4



Vormonat auf Platz -
Diesen Monat neu drin

5

WARIO LAND

NEU!

LESER! CHARTS



Ronge Frederik
Zelda IV

„Ich liebe dieses Spiel, weil immer solche witzigen Abschnitte dabei sind, und man nie in Eile sein muß, da die Zeit nicht abläuft. Einfach super!“

LESER! CHARTS



Martin Dybcio
Shadow Run

„Shadow Run ist ein Spiel, das alles hat, was ein Spiel haben muß. Viele versteckte Dinge, die man findet und dann gebraucht. Ein sehr schweres Game mit 16 Kapiteln.“

TOTAL! CHARTS



Michael Quechler
Mega Man X

„Mega Man X hat Spitzengrafik, coole Erdgegner und einen irren Sound. Auch die Waffen sind super. Mega Man X ist das coolste Spiel im Universum.“

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-Usern. 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

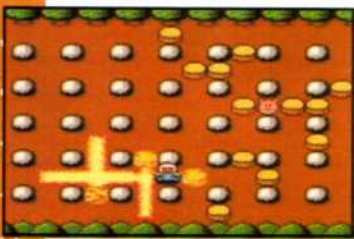
1-3 Spieler

Hudson Soft

DM 80

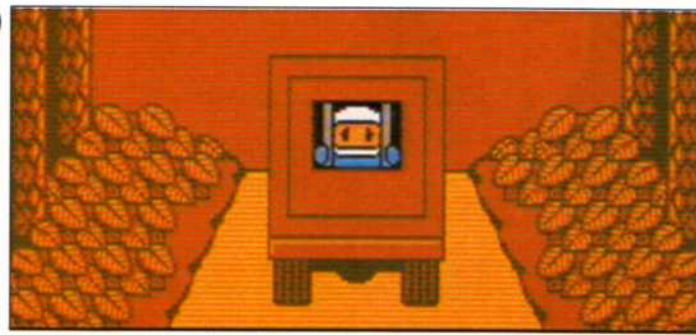
Hallo, Bomberman-Freunde! Um Euch nicht zu langweilen, übergehen wir diesmal die äußerst stupide Einleitungsgeschichte und kommen gleich zum Spiel.

Solltet Ihr vorhaben „Dynablast“ lediglich alleine zu spielen, dann werden Euch einige langweilige Stunden bevorstehen. Denn der Normal-Mode ist nicht unbedingt das, was man besonders motivierend nennt. Zum Glück bekommt Ihr wenigstens ein Paßwort, wenn Ihr alle Leben verloren habt und keines der unendlichen Continues benutzen wollt.



Im Solo-Mode müßt Ihr Euch den Weg aus dem Gefängnis (s.o.) und durch...

Viel lustiger wird es schon im Vs.-Mode. Hier könnt Ihr gegen Euren Kumpel (Freundin, kleine Schwester ect.) antreten und ihn (sofern es Eure Fähigkeiten zulassen) in Grund und Boden bomben. Vorher legt Ihr noch die Anzahl der nötigen Gewinnrunden fest und schon kann's losgehen. Komischerweise haben beide Bombermanne von Beginn an zwei Bomben (!). Durch Sprengen der Wände bekommt Ihr (wie üblich) manchmal auch weitere Extras. Zur Auswahl stehen aber nur ‚mehr Bomben‘, ‚größere Explosionen‘ oder die gefürchteten Totenköpfe (welche gefährliche ansteckende Krankheiten übertragen),



DYNABLAST



Jetzt geht's ab!?
Bomberman fürs NES. Gibt Euch auch diese Version den TOTALen! Spielspaß?

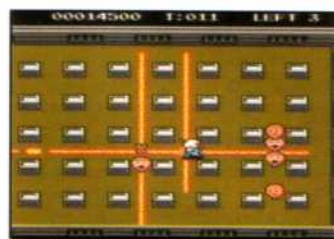


Während hier der arme Thomas (unser Neuzugang!) von Julian und Maris in die Zange genommen wurde...

... hat sich Julian (einer der besten Bomberman-Spieler unter der Sonne), zu unserer Freude, in diesem Match selber ein Bein gestellt



... mehrere andere Level freisprengen. Allerlei Gegner behindern Euch dabei,...



... aber nützliche Extras helfen Euch weiter. Bonuslevel (o) gehören auch dazu

genau wie bei der Original-PC Engine-Version. Den ultimativen Spielspaß (dieses Moduls) erfahrt Ihr aber nur, wenn Ihr einen NES-Vierspieler-Adapter Euer eigen nennt. Unter Zuhilfenahme dieses netten Zusatzgerätes könnt Ihr nämlich (im Battle-Mode) mit ganzen drei Bombermanne losziehen. Dummerweise startet Spieler drei in der Mitte des Bildschirms – eingekesselt. Dem entsprechend sollte auch der beste Spieler fairerweise diese undankbare Position einnehmen. Im Battle-Mode herrschen dieselben Regeln wie im Vs.-Mode (nur das Ihr hier mit einer Bombe startet, wie es sich gehört). Grafisch kommt dieses Game

zwar ziemlich schlicht daher, aber manchmal ist es auch besser, ein Spiel nicht zu überladen, insbesondere dann, wenn es allein vom Gameplay lebt – wie Bomberman, oh sorry: Dynablast. Die musikalische Untermalung des Ganzen gehört zum besseren Drittel der NES-Sounds. Sie haut Euch nicht vom Hocker aber Ihr müßt sie auch nicht ausdrehen. Die Steuerung ist so simpel, daß selbst ein dreijähriger damit zu recht kommt. In den Mehrspieler-Modi braucht Ihr nur einen Knopf, und der tut immer dasselbe. Trotz-

dem hat dieses Game so viel taktische Feinheiten (ohne große Hektik, das recht langsam), daß es noch über Jahre begeistern kann. Allerdings kommt es von der Spielbarkeit nicht an die Original-PC-Engine-Version heran. Wer noch kein Bomberman in der Modulsammlung hat sollte zugreifen. SNES-Besitzer können allerdings auf eine (leider sehr viel hektischere) Vierspieler-Version zurückgreifen, für die ist Dynablast wohl eher uninteressant.

Maris Feldmann

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

TOTAL! - CHECK

Genre	Strategie
Levels	48 (Einspieler)
Schwierigkeitsgrad	mittel
Continues	unendlich
Speicherkapazität	2 MBit
Erhältlich	seit 1991

FAZIT
2-

Während mit „StarWing II“ vor Weihnachten wohl nicht zu rechnen ist, kommt der erste Teil auf vielfachen Leserwunsch diesen Monat zu Classic-Ehren. Ein ausführlicher Test befand sich in der bereits vergriffenen TOTAL! 6/93.

STARWING



1 Spieler

Nintendo

DM 100



Fox Mc Cloud ist der Chef des StarWing-Teams



„Shoot down it's arms“? Der hat gut reden! Ein paar Tips sind die einzige Hilfe, die Ihr bei Endgegnern von Euren Kollegen bekommt

Letztes Jahr verblüffte Nintendo die Fachwelt mit der Vorstellung des „Super FX“-Zusatzchips, der die Darstellung von aufwendiger Polygon-Grafik auf dem Super NES ermöglichte. Obwohl es inzwischen den leistungstärkeren „FX 2“-Chip gibt, braucht sich „StarWing“ auch aus heutiger Sicht nicht zu verstecken. Die Programmierung stammt von „Argonaut Software“ um den Engländer Jez San, die Idee entstand unter der Regie von Shigeru Miyamoto. Überraschend war Nintendos Entscheidung, den neuen Chip in einem Ballerspiel vorzustellen, ist doch dieses Genre in der Käufergunst

(leider) enorm gesunken. StarWing hebt sich jedoch u.a. durch die originelle 3D-Perspektive und das ausgefeilte Spieldesign wohltuend von der Masse ab. Ihr seid Fox McCloud und müßt den Diktator Andross mit Hilfe von drei Teamkollegen zur Strecke bringen. Das Besondere daran: Die drei führen ein Eigenleben. Auf eigene Faust fliegen sie in Eurer Nähe, schießen Gegner ab und kommentieren Eure Spielzüge mit mehr oder weniger freundlichen Bemerkungen. Manchmal geraten sie selbst in Gefahr. Dann ist es an Euch, Ihr Heck zu retten.



An Abwechslung mangelt es entgegen anderslautenden Aussagen nicht. Die drei verschiedenen Routen zum Ziel unterscheiden sich nicht nur im Schwierigkeitsgrad, sondern auch in Art und Aufbau der Level. Ob Ihr nun auf Planeten gegen prähistorische Fauna und Flora zu kämpfen habt, im freien Raum im Alleingang eine ge-

standene Weltraumarmada in die Knie zwingt oder in unterirdischen Höhlensystemen oder feindlichen Festungen durch enge Passagen und tückische Tore manövrieren müßt. Zudem gibt es noch zwei versteckte Level zu entdecken. Obwohl StarWing im Hinblick auf Dauerspaß kaum Wünsche offen läßt, gibt es doch noch etwas zu verbessern. So vermißt die meisten Spieler schon bald einen Zweisspieler-Modus à la „Super Mario Kart“. In der angekündigten Fortsetzung soll solch doppeltes Spielvergnügen auf geteiltem Bildschirm enthalten sein.

Klaus-Dieter Hartwig



In den unterirdischen Höhlen geht es ganz schön heiß her



Den Wolken am Horizont nach wird es Regen geben ...



Den Oberfinsterling hat's gefetzt. Doch manchmal kommen sie wieder ...

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

TOTAL! - CHECK	
Genre	Action
Levels	19+2
Schwierigkeitsgrad	einstellbar
Continues	nach Punkten
Speicherkapazität	8 MBit
Erhältlich	seit 1993



CLASSICS



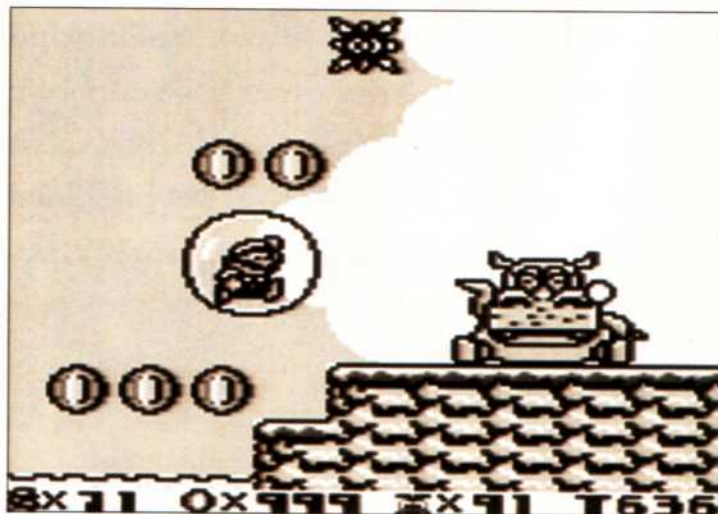
1 Spieler

Nintendo

DM 70

Fast schon eine Tradition: Keine TOTAL! ohne Mario-Classic-Test! Diesen Monat ist der zweite GB-Teil an der Reihe.

Super MARIO LAND II



Auch bei Marios zweitem Game-Boy-Abenteuer mußten die Fans der italienischen Brüder ohne Bruder Luigi auskommen. Und auch der Koopa-Clan war erneut nicht mit von der Partie, sondern ein anderes, bis dato unbekanntes übles Subjekt: Der widerliche Wario hatte sich im Schloß des Klempners eingenistet.

Während sich 'Super Mario Land' (1) noch an den frühen Mario-Bros.-Spielen orientierte und mit relativ bescheidenem Umfang daherkam, hatte die Fortsetzung einige Verbesserungen von 'Super Mario Bros. 3' und 'Super Mario World' übernommen. Während sich beim Vorgänger die Level brav von links nach rechts bewegten, sind die Level hier wesentlich komplexer aufgebaut und scrollen in alle Richtungen. Auf

einer Übersichtskarte kann Mario gleich zu Beginn sechs verschiedene 'Welten' betreten. Dort muß er sich jeweils bis zum letzten Level vorkämpfen und einen Endgegner



Auf der Karte können bereits gelöste Level erneut ausgewählt werden

zur Herausgabe einer Münze überreden, üblicherweise durch drei unsanfte Sprünge auf dessen Kopf. Hat er alle sechs Münzen zusammen, kann er endlich wieder sein 'Schloß betreten. Dort wartet dann neben zahllosen anderen Gefahren Wario darauf, ihm endgültig den Garaus machen zu können. Mario kann wie

gewohnt diverse Fähigkeiten erlangen. Neben den obligatorischen Wachstumspilzen, Feuerblumen und Unverwundbarkeitssternen konnte sich Mario



Völlig losgelöst: Space-Mario trotzt Newtons Gravitationsgesetzen

durch das Verzehren einer Karotte in Hasi-Mario verwandeln. Durch intensives Schlackern mit seinen langen Löffeln kann er dann sogar in begrenztem Maße fliegen. Und wie bei einem Mario-Spiel nicht anders zu erwarten, gibt es wie immer eine Menge versteckter Extras und Bonuslevel zu entdecken. Und zwei verschiedene Bonus-

Spielchen nach jedem Levelende sind auch wieder mit dabei.

Als erstes Game-Boy-Modul wartete 'Super Mario Land 2: Six Golden Coins' mit gewaltigen 4 MBit auf und bot mit 32 Leveln bisher nicht gesehenen Umfang. Statt nun mit einer komplizierten Paßwort-Option daherkommen, hat Nintendo keine Kosten und Mühen gescheut und einen Batteriespeicher spendiert, so daß es möglich ist, bis zu drei Spielstände für die Nachwelt zu verewigen. Seinerzeit war dieses Spiel unangefochtener Jump&Run-König, mittlerweile gelang Wario mit seinem eigenen Spiel, was ihm hier nicht vergönnt war, nämlich Mario vom Thron zu stoßen. Denn trotz gleicher Benotung: das neue 'Wario Land. Super Mario Land 3' ist spielerisch noch einen Hauch besser.

Klaus-Dieter Hartwig

Der Super Game Boy bringt Farbe ins Spiel



Solche 'Freitag der 13.'-Monster haben in Mario-Spielen eigentlich nichts zu suchen

Gooooooooooooooooooooooooooooooooo! Mario im Fußball-WM-Fieber!



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

TOTAL! - CHECK

Genre	Jump&Run
Levels	32
Schwierigkeitsgrad	mittel
Continues	Batterie
Speicherkapazität	4 MBit
Erhältlich	seit 1992



Gewinner gesucht!

Ja, was waren das noch für Zeiten, als 8 MBit noch verschwenderisch viel Speicherplatz war und die Software-Firmen ohne FX-Chips auskommen mußten. Doch all dieses hat einige wenige Programmierer nicht abgeschreckt, echte Juwelen der Nintendo-Geschichte zu erschaffen. Eben diese Spiele stellen wir in der **Classic-Ecke** vor. Doch welcher Oldie steht bei Euch ganz oben auf der Liste? Schreibt uns doch einfach! Drei, vier Sätze über das Game und **ein Paßfoto** reichen uns vollkommen. So viel Mühe belohnen wir natürlich: **Jeder**, der sich mit Bild in Total! wiederfindet, erhält von uns **das aktuelle Heft mit allen Original-Unterschriften der kompletten Redaktion**. Unsere Anschrift:

TOTAL!

Stichwort: Leser-Classics
Heilwigstraße 39
20249 Hamburg



GAME

nice price

fun & power

SUPER NES

Lord of the Rings demn. erhält.
Desert Fighter demn. erhält.
Dragon demn. erhält.
FX-Trax us demn. erhält.
Impossible Mission demn. erhält.
Ultimate Fighter demn. erhält.
Super GAMEBOY Adapter demn. erhält.
7th Saga us 129,-
Actraiser 2 us 119,-
Aladdin dt/us 119,-/69,-
Alien vs Predator dt 119,-
Art of Fighting dt 129,-
Asterix dt 49,-
Battlecars us 109,-
Battleship us/dt 119,-/129,-
Beauty & the Beast dt 99,-
Bill Walsh College Football us 59,-
Boxing Legends of the Ring us 39,-
Bugs Bunny dt 129,-
Capcom MVP Football us 119,-
Champion World Class Soccer dt 109,-
Chester Cheetah 2 us 89,-
Choplifter 3 us 99,-
Clay Fighter us 129,-
Claymates us 119,-
Cool Spot us/dt 109,-/119,-
Desert Strike us/dt 79,-/99,-
Dr. Franken us 99,-
Dschungelbuch dt 129,-
EINZELSTÜCKE ab 19,-

Empire strikes back dt 119,-
Slam Masters us 129,-
Eye of the Beholder us 129,-
F-Zero dt 59,-
Fatal Fury 2 us 129,-
Fatal Fury us 39,-
FIFA Soccer dt 109,-
Final Fantasy 2 us 129,-
Final Fight 2 dt 109,-
Flashback dt 89,-
Flintstones us/dt 59,-/89,-
Goof Troop us/dt 99,-
GP-1 Motorcycle dt 109,-
Joe & Mac 3 us/jp 99,-
Joe & Mac us 29,-
John Madden 94 us/dt 119,-/129,-
Jurassic Park dt 119,-
King Arthurs World dt 69,-
Kings of Dragon us 129,-
Knight's of the Round us/dt 129,-/109,-
Legend us 109,-
Lock On us 29,-
Lost Vikings us/dt 99,-/109,-
Lufia us 129,-
Mario Allstars dt 89,-
Mario's Time Machine dt 119,-
Mechwarrior dt 129,-
Mega Man Soccer us 99,-
Mega Man X dt 109,-
Metal Marines dt 129,-

Mickey's Ultimate Challenge us 69,-
Might & Magic II us 129,-
Mortal Kombat dt 69,-
Mr. Nutz dt 99,-
Mystical Ninja dt/us 119,-/59,-
Mystical Quest dt/us 79,-/49,-
NBA Jam dt/us 129,-
NBA Showdown us 129,-
NHL Hockey 94 dt 99,-
Nigel Mansel us/dt 99,-/119,-
Outlander us 19,-
Pac Attack us/dt 89,-/119,-
Paladins Quest us 119,-
Pinball Dreams us 99,-
Pirates of the Darkwater dt 129,-
Plok dt 89,-
Pocky & Rocky us/dt 69,-/129,-
Populous II dt 119,-
Ren & Stimpy Show us 109,-
Robocop vs Terminator us 119,-
Rock'n Roll Racing dt 119,-
Rocky Rodent us 29,-
Run Saber dt 109,-
Schlumpfe dt 109,-
Secret of Mana us/dt 129,-/109,-
Sensible Soccer dt 109,-
Shadow Run dt/us 119,-/109,-
Shanghai 2 us (Brettspiel) 79,-
Side Pocket us 109,-
Skyblazer dt 109,-

Space Ace dt 109,-
Stanley Cup Hockey us 99,-
Star Trek 'Next Generation' us 119,-
Star Wing dt 69,-
Streetfighter II Turbo dt/us 119,-/49,-
Striker dt 69,-
Stunt Race FX 109,-
Sunset Riders dt 129,-
Super Air Driver dt/jp 99,-/29,-
Super Battletoads us 29,-
Super Bomberman dt 99,-
Super Bomberman us/4-Player Adap. 139,-
Super Conflict dt 119,-
Super Formation Soccer 2 jp 29,-
Super Hockey dt 109,-
Super Metroid us/dt 129,-/109,-
Super Offroad the Baja us 39,-
Super Pinball 'Behind the Mask' jp 119,-
Super Slapshot us 29,-
Super Streetfighter 2 us 159,-
Super Turricon dt 119,-
T2-The Arcade Game us/dt 69,-/99,-
Tazmania us 29,-
Tetris II Limited Ed./Tetris III 169,-/139,-
Top Gear II 109,-
Tuff E Nuff us 39,-
Turn & Burn us 59,-
Turtles Tournament Fighters dt 129,-
Ultima us 129,-

Utopia dt 119,-
Virtual Soccer dt 89,-
Winter Olympics dt 119,-
Wizardry 5 us 129,-
Wordtris us 19,-
World Cup Striker dt 119,-
World Cup USA 94 dt 119,-
WWF Royale Rumble dt 129,-
X-Kaliber us 99,-
Yogi Bear dt 109,-
Young Merlin dt/us 139,-/79,-
6-Spieler Adapter 59,-
60Hz Adapter NTSC (Nur 1 Stecker) 39,-
ASCII-Pad dt/us 49,-
Action Replay 2 50/60Hz 99,-
Dual Turbo Remote Pad nur us 99,-
Lethal Enforcers Gun 39,-
Programmierz. Universal Adap. 59,-
100% Kompatibel 29,-/39,-
RGB-Kabel us/dt 29,-/39,-
SNES Powerstation 189,-
SNES 3-Set 299,-
SNES US 1Pad/RGB-Kabel/220V 249,-
Super-4 Pad dt 19,-
UMBAU:
SNES 50/60Hz/Schacht 79,-
Universal Adapter FX-Chip taugl. 9,-
Verlängerungskabel 19,-

TEL 089 / 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, Gebrauchte-Spiele-Zentrale 089 / 5341 15

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.

INTERPLAY

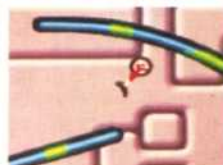
Wie in T! 8/94 angerissen, gibt's bald einen Nachfolger zu Clayfighter: C2 - Judgment Clay (Nov.). Der Lord of the Rings (Rollenspiel-Epos mit bis zu fünf! Spielern gleichzeitig) kommt ebenfalls in die Fäße und soll im Oktober auch bei uns zu haben sein. Blackthorne machte einen komplexen, aber bodenständigen Eindruck. Viel Geballer, wenig Neues. Star Trek: Star Fleet Academy, The Bridge Simulator (SNES) – der Titel sagt alles. Man muß lernen, ein Raumschiff zu kommandieren und all das. Ein Termin steht nicht fest. Letztlich können sich alle Fans bei Robocop vs. Terminator (GBoy, Sep.) die Schödel einschlagen.



Super Bomberman 2 – bei uns leider erst ab Mitte November offiziell in den Läden zu haben

Nintendo

Außer **Donkey Kong Country** hatte Nintendo etliches mehr zu melden. Wir können uns auf **Tetris 2** (SNES), **Illusion of Gaia** (SNES, Rollenspiel), **Super Punch-Out** (SNES, Umsetzung des NES-Boxspiels), **Wario's Woods** (SNES, NES, neuer Tetris-Verschnitt), **Tin-Star** (SNES, Ballerei, auch mit Maus und Scope) und das merkwürdige **Uniracers** (SNES) gefaßt machen. Während oben genannte klare Strukturen hatten, kam bei diesem Einrad-Game ein Gefühl von Gameplay-Leere auf. Über diese Titel werden wir Euch demnächst ausführlich informieren. Gute Nachricht für die GBoys: **DK Country** erscheint in einer 'kleinen' Version unter dem Titel **Donkey Kong Land** auch für den GBoy.



Uniracers, das Spiel, das keiner verstand. Mit einem Einrad flitzt man über irgendwelche riesigen, verlassenen Plattformen, nichts passiert, außer daß die Uhr läuft und man nicht weiß, was abläuft.



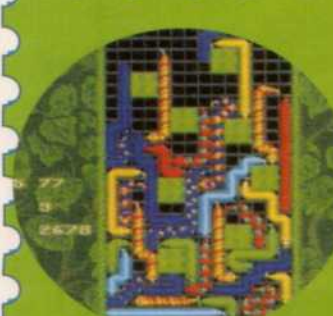
Die '94er Sommer CES

In diesem Jahr waren die Erwartungen an das sommerliche Elektronik-Mekka recht niedrig gesteckt. Der Grund: Die seit über einem halben Jahr andauernde Markt-

Hudson Soft

Star der Messe-Präsentation war **Super Bomberman 2** (SNES, Nov.), das bei uns im November erscheint. Gebommt werden darf übrigens auf auf dem **Game Boy** (ab Nov.)! Wer Hudson Softs Produkte kennt, wird bisher den J&R-Charakter 'Bonk' auf Nintendo vermißt haben. Wird geändert: **Super BC Kid** (SNES, n.b.) und **BC Kid 2** (GB, n.b.). **Die Schöne und das Biest** (SNES, NES, Nov.) ist ebenfalls fertig. Der Lizenzen nicht genug, begibt sich Fievel, der Mauswanderer, ins SNES: **An American Tail: Fievel Goes West** (Okt.). Last but not least muß Master Higgins in **Super Adventure Island 2** (SNES, Jump&Run) erneut seine Angebetete retten.





Spectrum Holobyte

Vier neue Titel hier: Spike McFang (SNES) macht als Jump&Run einen netten Eindruck. Alexey Pajitnov, „Mr. Tetris“ kopiert sich fleißig selbst. Seine neueste „Idee“ heißt Wildsnake (SNES, GB): Schlangen fallen von oben herab und können sich ineinanderkringeln ... Mittelalterliche Adventure-Kost bietet Obitus (SNES). Last but not least: Michael Andretti's Indy Car Challenge, ein Realo-Rennspiel, das man allein, aber auch zu zweit angehen kann.



Neues Game, cooles Artwork. Breath of Fire erweckt auf Anhieb Rollenspielergelüste



Squaresoft ...

... welcher Rollenspiel- und Adventure-Fan liebt diese Firma nicht? Final Fantasy III (SNES) wird 24 Meg (!) sowie eine Batterie haben. Somit dürfte alles gesagt sein, oder? Nein. Der USA-Termin liegt im Oktober. Schau'n wir mal ...
 Breath of Fire (SNES, August) hat zwar nur halb soviel Speicher, wird aber wohl auch manierlich werden, da man gegen ihre Form wandelnde Gegner antreten muß ...

FINAL FANTASY III



flaute im Videospiele-Sektor. Sehr viel gab es wirklich nicht zu sehen, doch hatten einige Firmen die Zeichen der Zeit verstanden und präsentierten hochkarätige, innovative Titel.

Virgin

Hochkarätiges bei Virgin. Neben Mega-Weihnachtstitel **Lion King** (SNES, Dez., deutsch: **Der König der Löwen**) kann man bald nach **Dragon** (SNES, Okt., Bruce Lee-Prügelgame), das sich hoffentlich nicht zur Verzögerungsgeschichte entwickelt, **Dino Dinis Soccer** (SNES, Nov.), **Page Master** (SNES/Nov., GB/Dez., Film-Lizenz), ausschauen. Für Februar '95 ist **Demolition Man** angesetzt. Für die kleinen Systeme gibt's **Aladdin** (NES im Okt., GB im Nov.) und den **Lion King** (NES/GB im Dez.).



Messe-Shorts

Capcom

Nach den letzten gescheiterten Versuchen, die X-Men-Comics in vernünftige Videospiele zu packen, hat sich nun Capcom mal 'ne Lizenz gekauft – das läßt hoffen!
 Gleich zwei eigenständige Spiele werden entwickelt, das erste soll bereits zu Weihnachten in den USA erscheinen.
 Weitere Lizenzen sind **The Great Circus Mystery Starring Mickey and Minnie** (SNES, Jump&Run) und **Bonkers** (SNES, Jump&Run), beide von Disney.
Demon's Crest (SNES) ist ein neues Action-Jump&Run in der Seitenansicht, **Captain Commando** (SNES) die Umsetzung eines '91er-Arkadenautomaten. Weit weniger unbekannt ist Mega Man, der in **Mega Man X 2** schon bald sein zweites SNES-Abenteuer bestreiten wird. Die SNES-Riege schließt sich mit den **Saturday Night Slam Masters** die mit bis zu vier Spielern gleichzeitig in den Ring steigen.
 Für den Game Boy gibt's nicht gar soviel, dafür aber Hochwertiges: **Mega Man 5** nämlich. Volle Super-Game-Boy-Unterstützung ist freilich inklusive.
 Interessant am Rande: In den USA startet Anfang nächsten Jahres die Mega-Man-Zeichentrickserie im Fernsehen. Mehr über all dies baldmöglich ...



Accolade

Drei Ankündigungen fürs SNES, noch immer dieselben: Speed Racer wird das Rennspiel-Genre nicht revolutionieren, Bubsy II schickt das Wollknäuel erneut in Jump&Run-Abenteuer. Fireteam Rogue, das Fantasy-Epos, beinhaltet inzwischen genre-untypische Action-Einlagen. Schau'n wir mal, wie es sich entwickelt. Wir bleiben – wie immer – für Euch am Ball.



Auf der nächsten Seite geht's weiter ...

Ultima

FCI

Nach dem gelungenen Ultima VI (SNES) dürfen sich bereits jetzt alle Rollenspiel-Fans auf **Ultima - Runes of Virtue II**, **Ultima - The Black Gate** und **Might & Magic III - Isles of Terra** freuen. Ob und wann diese Titel auch bei uns erscheinen, steht noch in den Sternen. Des weiteren wird's **WCW SuperBrawl Wrestling** und ein Spiel namens **Metal Morph** geben. Details folgen. In den USA sind die für Ende des Jahres angekündigt. Wir werden sehen ...



Vortex, Vortex und kein Ende. Hoffentlich erscheint das Game bald mal!



Electro Brain

Alles ist eigentlich gesagt, die Produkte sind dieselben wie beim letzten Messebericht. **Vortex**, das von Argonaut Software entwickelte Transformer-Robot-Spiel mit dem FX2-Chip (Super Nintendo FX2, August (US)) und das Skiflitzgame, das inzwischen zu **Tommy Moe's Winter Extreme** (SNES) umgetauft wurde, sind unterwegs. Genaue Erscheinungstermine gab's noch nicht - Europa-Termine so oder so nicht ...



Acclaim

Die Lizenz-Spezis haben sich fürs Jahresende mal wieder die teuersten und interessantesten Titel unter den Nögel gerissen. In der Pipeline sind nämlich Spiele zu den beiden Kinoknallern **Stargate** (SNES, GB, Nov.), dem Sci-Fi-Spektakel von Roland Emmerich und **True Lies** (SNES), dem neuen Cameron/Schwarzenegger-Action-Streifen. Kurz vorher, im Oktober, steht **WWF Raw** (SNES) zu erwarten, was sicherlich die Fans der eingetönten Schaukämpfer freuen wird.



Acclaims Lizenzen - gut und teuer

Viacom/Paramount

Die Fans der ultradoofen MTV-Kids werden sich vielleicht für das kommende **MTV's Beavis and Butt-Head** (SNES) begeistern können, alle anderen seien gewarnt: Spielerisch passiert kaum was, außer daß man halt B&B steuert und sie vor den Fernseher setzen kann etc. Zweiter Titel im Bunde ist **Nickelodeon Guts** (SNES), die Umsetzung einer US-Kinder-Fernsehsportshow. Es ist fraglich, ob das Game je unsere Gefilde erreicht.



CHIC

Fox Interactive ...

... hatten leider kein Konsolenspiel in petto. Manche von Euch dürfte es aber dennoch interessieren, daß die Filme **Alien 4** und **Die Hard 3** in Arbeit sind.



JVC

Zu Super Return of the Jedi und Indiana Jones' Greatest Adventures (siehe letzte und auch diese Ausgabe) gesellen sich fürs SNES. **Ghoul Patrol** (Dez.) tritt offensichtlich die Nachfolge von **Zombies** an. Ähnlichkeiten sind nicht zu übersehen. **World Championship Rally** (Dez.) ist halt ein Rallye-Rennspiel, und der **Time Cop** (Dez., Film folgt) reist munter ballend und tretend durch die Zeit.





Wieder ein Spiel für alle, die sich gern mit Mädchen prügeln

Toho Co., Ltd.

Immerhin zwei Titel haben die Japaner zu vermelden, womit freilich nicht gesagt ist, daß die auch jemals bei uns erscheinen werden.

Super Godzilla (SNES) haut und tritt so ziemlich alles platt, und bei **Ranma 1/2 II** (SNES) ist wieder mal eine Prügelei mit Mädchen angesagt. Sachen gibt's ...



AGO



U.S. Gold

Nur ein wirklich neuer Titel hier: **Izzy's Olympic Quest** (SNES) ist das Jump&Run zu den 1996er Olympischen Spielen, Izzy das Maskottchen, und diese ganze Sache etwa ein Jahr zu früh.

UBI Soft

Wie ebenfalls bereits in der letzten Ausgabe erwähnt, präsentierten die Franzosen lediglich einen Titel, nämlich **Street Racer** (SNES), einen Mario-Kart-Verschnitt für vier Spieler gleichzeitig mit guter Grafik und ordentlichem Gameplay. Wir bleiben dran.



Konami

Sie lieben ihre Cartoons, die Konamis. Neben **Tiny Toon Adventures: Wild & Wacky Sports** (SNES & GB), brüstet man sich stolz mit den **Animaniacs** (SNES), die sich in einem Action/Strategie-Game austoben.

Batman (Animated Series, SNES) gibt sich ebenso die Ehre wie die berühmten **Biker Mice From Mars**, die zu einem Action-Rennspektakel verarbeitet worden. Last but not least wird **Sparkster** als Konami-Maskottchen bald sein erstes SNES-Jump&Düs-Abenteuer erleben. Nicht zu vergessen, daß auch **Contra** für den Game Boy demnächst fällig sein dürfte. Oops, und freilich **Top Gear 3000** (SNES), eins der beiden Renngames mit Vierspieler-Modus!



Gametek

Bis zum Jahresende tut sich bei Gametek nicht viel. Dann aber kommen sechs Titel rüber, drei für den Game Boy, drei fürs SNES. **Game-Boy-Racing** ist ein 2 in 1'-Modul und enthält die beiden 'klassischen' Rennspiele **4 Wheel Drive** und **Dirty Racin'**, **Yogi Bear** dürfte Jump&Run-Hausmannskost werden, und **Tarzan** letzten Endes wärmt diese Dschungelsaga in Form eines Jump&Runs wieder einmal auf – warum auch nicht.

Auf dem SNES sieht's nicht großartig anders aus: **Yogi Bear** kommt, in Farbe halt, und auch **Tarzan** springt sich durchs Leben. Einzige Änderung stellt das Knuddeltiere-Prügelspiel **Brutal** dar. Von den Grafiken her macht das einen netten Eindruck, und auch die Idee, daß man Charakter-

Paßworte bekommt, mit denen man z.B. mit seinem so und so weit ausgebildeten Charakter bei einem Freund spielen kann, läßt hoffen.



Jaleco

Das Wrestling-Game **Hammer Lock** (SNES, n.b.) machte einen zumindest interessanten Eindruck. Zwölf verschiedene Ringer und bis zu vier Spieler gleichzeitig sollen für Unterhaltung sorgen. Sollte das Game nicht in absehbarer Zeit offiziell bei uns erhältlich sein, werden wir wohl auf den Import-Seiten darüber berichten.

Sony

Man stellte mal wieder seinen Finanzmuskel unter Beweis und kündigte an, was so in letzter Zeit gekauft, annektiert oder sonstwie ins Sony-Vertriebsnetz gezogen wurde. Demnächst gibt's einen neuen **Frankenstein-Film**. Die Sonys kümmern sich ums Game (4. Quartal, SNES). Daß **Virgin** und **Sega** nicht die einzigen Firmen sind, die mit **Disney** Geschäfte machen, stellt man mit **Mickey Mania** (SNES) unter Beweis. Ein Termin stand leider noch nicht fest. Ebenfalls wird es ein Spiel zu **Flucht aus Absalom** (SNES) geben, sowie eins zu **3 Ninjas Kick Back** (SNES), dem Film mit den Kid-Ninjas.



SNES**1 Spieler****System 3****DM 130**

Die A-10 –
auch
Warzen-
schwein
genannt –
ist be-
sonders für
ausgiebige
Bombardements
geeignet



Eine F-15 greift
einen
feindlichen
Flughafen an



Euer Boss gibt Euch vor jeder Mission
einige wichtige Informationen, die Ihr
unbedingt beachten solltet



Erstes
Missionsziel:
feindliche
Radaranlagen

Desert Fighter

Alle Ziele
werden auf
einer Karte
angezeigt

Nach Electronic Arts bedient sich nun auch Seta/System 3 des ‚Golfkriegs‘ als Vorlage für ein Spiel. Bei „Desert Fighter“ stehen im Gegensatz zu „Desert

Geschmacklosigkeit kennt oftmals keine Grenzen – auch im Softwarebereich. Jüngstes Beispiel: „Desert Fighter“ von Seta/System 3, denn hier ist Golfkrieg pur angesagt.



Strike‘ jedoch kaum strategische Elemente im Vordergrund – nur die Action zählt.

Als kampferprobter Pilot der U.S. Army liegt der Ausgang des im Spiel gerade entfachten



Werden
Zivilisten
getroffen,
so wächst
der Unmut
in der
Bevölkerung

Gegner zurückzudrängen. Somit verlaufen die acht Missionen immer ein wenig anders. Der Beschuß von Zivilisten und eigenen Truppen ist tunlichst zu vermeiden. Hat man sich ersteinmal an die nicht gerade realistische Steuerung der Flugzeuge gewöhnt, so spielt sich Desert Fighter sehr flüssig. Absolut flüssig ist auch das Scrolling, das wesentlich besser ist, als das von Desert Strike. Die Grafik ist sehr detailreich gestaltet und gibt genausowenig einen Grund zum Murren, wie die ordentlichen Soundeffekte und die

harten Backgroundmusiken. Es besteht überhaupt kein Zweifel darüber, daß Desert Fighter eines der traurigsten Kapitel der Menschheitsgeschichte als Hintergrundstory benutzt. Da muß man sich zwangsläufig fragen, ob eine abstraktere Darstellung der äußerst brisanten Thematik Golfkrise – wenn überhaupt – nicht aus ethischen Gründen zwingend nötig gewesen wäre. Doch wollen wir diese Entscheidung dem entsprechend alten Anwender – sprich dem, der dem Kindesalter deutlich entsprungen ist – überlassen. ‚Nur als Spiel‘ betrachtet und jeden ethischen Aspekt außen vorgelassen ist Desert Fighter jedenfalls ein sehr actionreiches, technisch gutes Stück Software, das Freunden des Genres sicherlich gefallen wird.

Hans-Joachim Amann



Ihr dürft zwischen verschiedenen
Versionen der F-15 und A-10 wählen



Desert Fighter

Gameplay

Desert Fighter bietet reichlich Action und spielt sich sehr flüssig. Lobenswert: Je nach Missionserfolg ist der Spielverlauf ein wenig anders.

Dauerspaß

Genre-Freunde werden nicht nur dank der zahlreichen, logisch aufeinander aufgebauten Missionen ihren Spaß haben.

Grafik

Flüssiges Scrolling und detaillierte Grafik werden geboten. Was will man mehr?

Sound

Die Soundeffekte sind kernig, die Musiken fetzig und rockig. Beide untermauern das Geschehen sehr gut.

TOTALI - CHECK

Genre Action
Levels 8 Missionen
Schwierigkeitsgrad 3 Stufen (einfach - hoch)
Continues Batterie
Speicherkapazität 8 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2

POSITIV!
Detaillierte Grafik,
gute Sounds,
logischer Spielablauf,
viel Action.

Golfkriegs allein in Eurer Hand. Zahlreiche Missionen, die logisch aufeinander aufgebaut sind, warten auf Euch. Ziel dieser Einsätze sind unter anderem Radaranlagen, Giftgasfabriken, Flughäfen und Ölpumpstationen. Werden mehr Prozent eines Missionszieles zerstört als erforderlich oder aber auch Ziele späterer Einsätze angekratzt, so merkt sich das Programm dies, und die eigenen Bodentruppen (vom Computer gesteuert) haben es leichter, den

NEGATIV!
Geschmacklose
Hintergrundstory, auf keinen
Fall für junge und sensible
Personen geeignet.

Was hat massenhaft PS, ist aerodynamisch und dennoch kaum schneller als ein Tretroller? Ganz klar: Ein Lamborghini; zumindest dann, wenn er von Titus kommt...



GAME BOY

1 Spieler

Titus

DM 80

LAMBORGHINI

AMERICAN CHALLENGE



Lamborghini – American Challenge“, ein toller Titel und doch nur ein weiterer Vertreter der Game-Gattung „außen hui, innen pfui“. Mit Eurem Italo-Sportwagen liefert Ihr Euch rasante Duelle mit der Polizei und den lokalen Asphalt-Kings. Sonderlich zimperlich geht es dabei nicht zu: Konkurrenten werden ausgebremsst und notfalls sogar gerammt. Es zählt nur der Sieg, denn dieser

bringt hohe Prämien ein. Zockernaturen können zusätzlich noch vor dem Start Haus und Hof verwetten. Eine Niederlage bedeutet dann allerdings den unweigerlichen Bankrott.



Mit der eingespielten Knete könnt Ihr vor dem nächsten Start die Karre tunen. Gegen Cash gibt es stärkere Motoren, bessere Brem-

sen oder sogar einen Radarfallen-Detektor. Trotz all dieser Spielereien kann das Game nicht begeistern. Das liegt vor allem an der müden Grafik, die keinen Geschwindigkeitsrausch aufkommen lassen will. Der Hammer jedoch ist der Sound. Euer Lamborghini hört sich an wie eine Nähmaschine an der Starkstrom-Steckdose.

Leute, spart Euer Geld!

Martin Klugkist

Lamborghini

Gameplay

Langeweile auf den Highways. Stupid Gasgeben ohne Abwechslung. Die verkorkste Steuerung sorgt für den Rest.

Dauerspaß

Es gibt zwar viele Strecken zum Erkunden, den Spielspaß steigert das jedoch nicht. Immerhin läßt sich die Karre hochpowern.

Grafik

Das heiße Rennen ist grafisch eher lauwarm. Zu wenig verschiedene Objekte. Alles sieht gleich aus.

Sound

Soundmäßig ist das Game ein Witz. Statt satterm PS-Sound werden Euch müde Effekte und Hintergrundmusiken geboten.

TOTAL! - CHECK

Genre Rennspiel
Levels 12
Schwierigkeitsgrad mittel
Continues per Paßwort
Speicherkapazität 1 MBit
Erhältlich ab sofort

FAZIT

4

TOTAL!

BESTELL-COUPON

94er

93er

Anz.



5/94 - DM 6,-

Anz.



4/94 - DM 6,-

Anz.



3/94 - DM 6,-

Anz.



2/94 - DM 6,-

Anz.



1/94 - DM 6,-

Anz.

DM 9,80



Anz.



12/93 - DM 6,-

Anz.



11/93 - DM 6,-

Anz.



10/93 - DM 6,-

Anz.



9/93 - DM 6,-

Anz.



8/93 - DM 6,-

Anz.



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



Importspele ...

... 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.

HardBall

SNES

1-2 Spieler

Accolade

DM 130

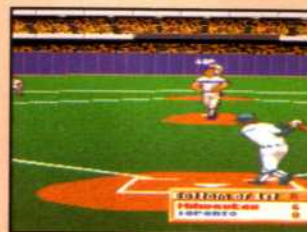
Vom baseball-erfahrensten Hersteller kommt nun auch ein Spiel des amerikanischen Sports fürs SNES auf den Markt.

Wenn es um Baseball-Computer-/Konsolen-Umsetzungen geht, so hat Accolade schon seit nahezu zehn Jahren die Nase vorn. Egal ob C-64, Amiga, PC oder Mega Drive: Für fast sämtliche Systeme ist mindestens eine HardBall-Version zu haben. Längst überfällig war da natürlich eine SNES-Fassung, die uns jetzt ins Haus steht.

Auf dem Feld präsentiert sich „HardBall III“ auch in bester, altbekannter Manier: Kleine Übersichtsfenster zeigen an, wo etwaige Gegenspieler ein Base besetzen, und man sieht sowohl den Pitcher (Ballwerfer) als auch den Batter (Schläger). Nach den ersten paar Würfen bzw. Schlägen stellt der geneigte Baseballer aber entsetzt fest, daß die spielerische Action leider nicht so ganz das

3

Der Ball fliegt seltsam, und die hinteren Spieler sind zu mickrig, um gut steuerbar zu sein



Die Action kann aus verschiedenen ...



... Perspektiven betrachtet werden

Gelbe vom Ei ist. Im Gegenteil: Es offenbaren sich grobe Mängel. So ist es beispielsweise ziemlich nervig, einen weit geflogenen Ball zu fangen, da sich die Feldspieler nicht nur völlig seltsam bewegen, sondern auch, weil sie sich nur sehr ungenau kontrollieren lassen. Vor allem die Spieler im hinteren Teil des Feldes sind kaum exakt zu steuern, weil sie ziemlich mickrig ausgefallen sind. Völlig scheußlich ist die musikalische Untermalung des Spielgeschehens.

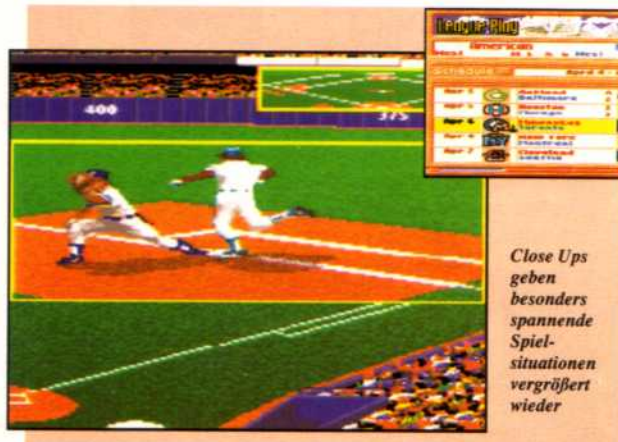
Eine schlechtere und nervigere Komposition hätte man wohl kaum finden können. Auch die Soundeffekte geben absolut keinen Anlaß zur Freude, ebenso wenig wie die mittelmäßigen bis grauvollen Spieleranimationen. Einziges Lob geht an die Optionsvielfalt.

Fazit: Mit der SuperNES-Version des legendären HardBalls erzielt Accolade garantiert keinen Home Run – das ist eher ein Foul!

Hans-Joachim Amann



HardBall III bietet Optionen en masse



Close Ups geben besonders spannende Spielsituationen vergrößert wieder

HardBall 3

Gameplay

Das Gameplay ist auf dem SuperNES alles andere als gelungen: Zu kleine Spieler lassen sich ungenau steuern.

Dauerspaß

Auch im Duett kommt nur durchschnittlicher Dauerspaß auf. Allein kann HardBall III trotz Liga-Modus nicht allzu lang motivieren.

Grafik

Am schönsten sind die Close Ups, ansonsten wird eher hausbackenes geboten. Die Animation der Feldspieler ist grausig.

Sound

Die Musik ist absolut fürchterlich, kann glücklicherweise aber abgestellt werden. Die Soundeffekte sind spärlich und mittelmäßig.

TOTALI - CHECK

Genre Sport
Levels 28 Teams
Schwierigkeitsgrad je nach Paarung
Continues Passwort
Speicherkapazität 16 MBit
Import aus USA

FAZIT

3-

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 pro-
grammierbare
Pad mit Bild-
schirm hat
30 nützliche
Programmschritte
für diverse Games
(SF II) bereits
gespeichert.
Best.- Nr. 806



DM
69,95

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

SV 900 HANDY POWER KIT:

Ein wiederaufladbarer Akku mit dazu-
gehörigem 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

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 Frisch-
zellenkur benötigst.

Na, keine Angst:
Diese Module mit
garantiertem Sucht-
faktor 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 weg-
werfen. Schont Porte-
monnaie und Umwelt.
Prima! Best.-Nr. 901



nur
DM 99,-

**Batterie-Manager
MK I:** Ladegerät für
Standard- und Akku-
Batterien (Mikro und
Mignon), mit 3farbi-
ger 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



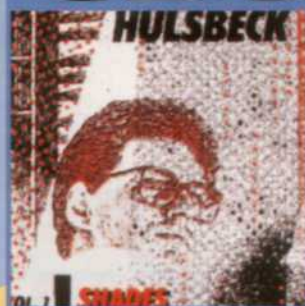
Street Fighter-Pins
(12er-Pack)
Die bösen Jungs aus der Prügel-Legende präsentieren sich von ihren besten Seiten.
Best.-Nr. 407 · DM 29,95

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

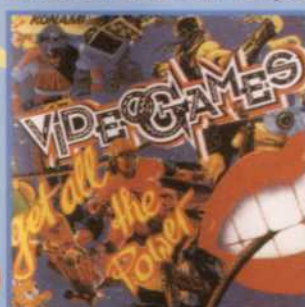
CDs



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 Einsteigermodell 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 funkfern gesteuerten Mario-Kart düst Ihr über Eure selbstgebauten Strecken!

Best.-Nr. 802
DM 59,95



Originallänge 15cm

DM 59,95

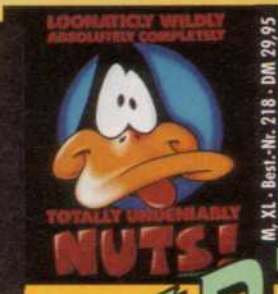
RC Power Set
Akku-Set mit Schnelllader, erforderlich zum Betrieb des Road-Kart, plus 9-Volt-

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

T-SHIRTS



M, XL - Best.-Nr. 209
DM 29,95

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

M. XL · Best.-Nr. 212 · DM 29,95

TOTAL! BESTELL-COUPON

Anz.	Best.-Nr.	Artikel	•	Größe	Preis	Anz.	Best.-Nr.	Artikel	•	Größe	Preis
										Versandkosten	DM 12,-
										Gesamt	

Ich bestätige hiermit bestelle ich aus dem **TOTAL** Shop. Inland: Zahlungsweise (bitte ankreuzen):

</

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

Name (Bitte in DRUCKBUCHSTABEN schreiben)

Straße

PLZ/Ort

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

Achtung! Wer mit Eurocheck bezahlt spart gegenüber Nachnahme ganze DM 6,-

☐ per Eurocheck zur Verrechnung
(Kartenummer nicht vergessen!)

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

Bitte keine Überweisung!

Versand kosten

Inland: Es fallen einmalige Versandkosten von DM 12,- an (bei Nachnahme zugl. Nachnahmegebühr und Zustellgebühr).

Ausland:
Versandkosten DM 12,-.

Bei Bestellungen **über DM 180,-** Warenwert erfolgt der **Versand kostenfrei.**

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

A D R E S S E :

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

Für Sammelbesteller berechnen wir ab DM 180,- keine Versandkosten!

Dieser Coupon ist gültig bis zum 19.08.94

TIPS & Tricks gesucht!

Hallo Leo Otto! Hallo Ihr Anderen!

Wir brauchen Euch! Ja, genau Euch, die Ihr stundenlang an Euren Konsolen sitzt und Eure Lieblingsspiele zockt. Und dabei mit Sicherheit den einen oder anderen Trick herausfindet, wie man bei einem bestimmten Spiel an einer gewissen Stelle weiterkommt, Extraleben findet oder was auch immer. Dieses Wissen wollt Ihr uns wirklich vorenthalten? Nein? Na also! Schließlich habt Ihr die Gelegenheit, aktiv an 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
Heilwigstraße 39
20249 Hamburg

Egal ob Game Boy, NES oder SuperNES, ob Modulcode, Kurztipp oder Komplettlösung: Schickt es einfach los! Und vergesst bei Euren Einsendungen nicht, den Absender und Euer Wunschspiel nebst System und dessen Nationalität anzugeben. Und noch eine Bitte an alle potentiellen Kartenzeichner: Produziert Eure Meisterwerke möglichst auf weißem, unkarrierten Papier mit einem schwarzen Filzstift, sonst könnte es Probleme geben, die Karten ins Heft zu bringen. An eines solltet Ihr aber immer denken: Wir alle können Fehler machen, also bringt Euch (oder uns) nicht gleich um, falls ein Trick mal nicht funktionieren sollte! Wir bemühen uns, alles zu überprüfen, aber das geht nicht immer!



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

Ach ja, die glücklichen **Gewinner** aus Heft 8/94 heißen Sito Enchelmaier, Clemens Engel und Franz-Joseph Holz. 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 (wie immer) ausgeschlossen.)

TIPS &

SINIES

Mega Man X

Hey Leute, wenn Ihr ein paar Xtraleben gebrauchen könnt, geht in Armored Armadillos Level. Nehmt nicht die Lore, sondern geht zu Fuß bis zur großen schwarzen Fledermaus und schießt sie



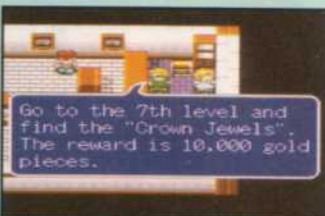
ab. Die Chance, daß sie zu einem 1up-Xtra wird, ist ziemlich hoch. Lauft in diesem Bereich nun hin und her, und sammelt so viele Leben wie Ihr lustig seid (da sämtliche Gegner ja immer wieder auftauchen!). Bei der Gelegenheit könnt Ihr auch Eure Energietanks füllen, da die normalen Fledermäuse reichlich Lebens- und Waffen-EnergieXtras von sich geben. Daniel Canton, Worms

The Peace Keepers

Wenn Ihr alle Figuren auswählen möchtet, müßt Ihr auf Pad 1, sobald das Jaleco Zeichen erscheint, L, R und A gedrückt halten. Laßt sie wieder los, sobald der Titelscreen erscheint. In der Spielerauswahl könnt Ihr nun fleißig auswählen. Chriatian Hohenacker, Zirndorf

Lufia & the Fortress of Doom

Ihr bekommt in der Statistik immer noch einige unentdeckte Items oder ungeöffnete Truhen angezeigt? Dann stattet doch der Old Cave nochmals einen Besuch ab. Nach-



dem man dort auf Level 5 seine Aufgabe erledigt hat, ist die Höhle eigentlich nicht mehr sonderlich interessant, da es ja auch noch anderswo wichtige Sachen zu erledigen gibt. Wenn man aber etwas später mit den passenden

Erfahrungsstufen nochmals nach einer Aufgabe fragt, so kann man tatsächlich noch zwei weitere Level der Höhle erschließen (Nach Level 7 scheint aber Schluß zu sein, oder???)

Fallt Ihr öfters auf verfluchte Gegenstände herein? Zugegeben, so eine Luck Blade mit ATP+480 ist schon recht verlockend, ärgerlich nur, daß man mit ihr eben nicht mehr angreifen kann... Die Heilung beim Priester kostet zwar genauso viel, wie das Item später beim Verkauf einbringt, aber das Geld kann man mit einem kleinen Trick sparen: Versucht mit einem unbekannten Gegenstand zuerst, ihn einem Charakter anzuhängen, der damit eigentlich gar nichts anfangen kann,

etwa ein Schwert für Lufia. Ist das Item verflucht, erhaltet Ihr die entsprechende Meldung, da der entsprechende Typ mit dem Ding aber ohnehin nichts anstellen kann, bleibt alles beim alten, aber Ihr seid um eine Erfahrung (und später auch einige Goldstücke) reicher. Mitch, Hamburg

Populous II

Ihr könnt doch sicherlich ein paar Levelcodes für dieses astreine Strategiespielchen gebrauchen, oder?



ATP 304	0	Lufia	420
DEF 156	0	420	420
STR 138	0	Broad Blade	420
INT 229	0	Broad Blade	420
AGL 112	0	Broad Blade	420
NO Sorry, Broad Blade is cursed.			
Clear Silk			
Silver Wrist			
Caro Cap			
Cat Heels			
Wave Ring			
EQUIP LIST			

TRICKS

Shorties

1. v3Fqz8v-&vVVL
2. v?kv-L20YtVVL
3. x&xa>8g-9vqaX
4. C!Ifg>y=Djxc r
5. i\$%wkF601Cs5p
6. Jznmt4w=#/:Fh
7. XqnM#b/H2HQzJ
8. V8VnD!!\$v&GkkV
9. sG5Dq1Q79ZZ3x
10. kDbs4z/98V\$sd
11. C1ynPZW-(NcN/
12. SQDD&9g/24:Fh
13. QDrTc%6WQ65h6
14. ZZL-Oz#?3BLLq
15. qPsxG-N!!D<!!ST
16. lKsjggOqQTs5F
17. GYT3Ssm59M!!S+

Claas Hüter, Anrath

Pac-Attack

Wenn wir das schöne Geschlecht nicht hätten...? Unter anderem gäbe es dann an dieser Stelle nicht alle 100 Levelcodes für den Puzzle-Mode von Pac-Attack, denn gleich zwei weibliche Mitbewohner dieses Planeten schickten uns (unabhängig voneinander) die Früchte Ihrer Arbeit. Na dann mal los!

Level 01: STR
Level 02: HNM
Level 03: KST
Level 04: TRT
Level 05: MYX
Level 06: KHL
Level 07: RTS
Level 08: SKB
Level 09: HNT
Level 10: SRY
Level 11: YSK
Level 12: RCF
Level 13: HSM
Level 14: PWV
Level 15: MTN
Level 16: TKY
Level 17: RGH
Level 18: TNS



Level 19: YKM
Level 20: MWS
Level 21: KTY
Level 22: TYK
Level 23: SMM
Level 24: NFL
Level 25: SRT

Level 26: KKT
Level 27: MDD
Level 28: CWD
Level 29: DRC
Level 30: WHT
Level 31: FLT
Level 32: SKM
Level 33: QTN
Level 34: SMN
Level 35: TGR
Level 36: WKR
Level 37: YYP
Level 38: SL5



Level 39: THD
Level 40: RMN
Level 41: CNK
Level 42: FRB
Level 43: MLR
Level 44: FRP
Level 45: SDB
Level 46: BQJ
Level 47: VSM
Level 48: RDY
Level 49: XPL
Level 50: VLC
Level 51: TMF
Level 52: QNS
Level 53: GWR
Level 54: PLT
Level 55: KRW
Level 56: HRC
Level 57: RPN
Level 58: CNT



Level 59: BTT
Level 60: TMP
Level 61: MNS
Level 62: SWD
Level 63: LDM
Level 64: YST
Level 65: QTM
Level 66: BRP
Level 67: MRS
Level 68: PPY
Level 69: SWT
Level 70: WTM
Level 71: FST

Level 72: SLW
Level 73: XWF
Level 74: RGJ
Level 75: SNC
Level 76: BKP
Level 77: CRN
Level 78: XNT



Level 79: RNT
Level 80: BSK
Level 81: JWK
Level 82: GSN
Level 83: MMT
Level 84: DNK
Level 85: HPN
Level 86: DCR
Level 87: BNS
Level 88: SDC
Level 89: MRH
Level 90: BTF
Level 91: NSM
Level 92: QYZ
Level 93: KTT
Level 94: FGS
Level 95: RRC
Level 96: YLW
Level 97: PNN
Level 98: SPR



Level 99: CHB
Level 100: LST
Try JFK

Tatjana Verga, Hamburg & Anja Reusch, Krefeld (Hey Mädels, schickt uns mal ein Photo!)

T a z - Mania

Um die



müßt Ihr erst Select und dann A, Y,



Level-anwahl zu aktivieren, müßt Ihr erst Select und dann A, Y,

A, Y, X, Y, B, A, R und L drücken. Das Ganze macht Ihr bevor Ihr in das Optionmenü geht.

Christian Hohenacker, Zirndorf

King of Dragons

Wenn Ihr nur noch einen Credit habt, drückt Start auf Pad 2, dann Start auf Pad 1 und wählt Euren Charakter mit B aus. Als Belohnung für diese Mühe erhaltet Ihr 99 Credits.

Jörg Gronowski, Bochum

Might & Magic II

Falls Ihr so richtig scharf seid, auf 10.000.000 Erfahrungspunkte z.B., dann macht doch mal die beiden Küchenchefs in Zone B2 (X= 1, Y= 9) fertig. Allerdings haben die zwei Smutjes ordentlich viele Hitpoints. Erfreulicherweise sind sie aber mehr damit beschäftigt, sie sich gegenseitig abzufütigen, als Euch auf die Pelle zu rücken.

Christian Wietfeld, München

Sim Ant

Wenn Ihr im Scenario-Mode nicht lange wartet, sondern sofort am Anfang des Levels alleine ins Nest der roten Ameisen geht, habt Ihr die größten Chancen im Kampf gegen die Königin. Ihr braucht meist nur wenige Versuche, so habt Ihr die acht Level schnell geschafft.

Im Fullgame solltet Ihr allerdings peinlich darauf achten, daß Eure Soldaten der roten Königin in Feld 1 (unten rechts) nichts zuleide tun. Ansonsten kommt eine ganze Horde von roten Ameisen zur Hundehütte.

Christian Wietfeld & Kumpel, München

Super Mario Bros. II

Ihr sucht den Levelwarp von 1 nach 4, der nicht im Mario-Special war? O.K., here we go. Nehmt in Level 1-3 den zweiten Zaubertank und geht bis zur nächsten Amphore (bei der Tür). Werft nun den Tank hin, geht in die Schattenwelt und rein in die Amphore.

Schon seid Ihr in Level 4. Marco Zeiher & Frank Rommelsberger, Benningen

Die Schlümpfe

Dieses Game ist wirklich schwierig. Deswegen haben wir hier auch ein paar Levelcodes für Euch.

Der See: Brillenschlumpf/Schlumpfine/ Tortenschlumpf/ Überraschungsschlumpf

Die Grotte: Papa-Schlumpf/
Überraschungs-schlumpf/
Brillenschlumpf/
Tortenschlumpf

Schlitterfahrt:

Muskelschlumpf/
Tortenschlumpf/
Papa-Schlumpf/
Schlumpfine

Stephan Everding, Saarbrücken

Marios Time Machine

Beim Testen dieses Moduls sind



einige interessante Paßwörter abgefallen, die wir Euch nicht



vorenthalten wollen. Die restlichen Levelcodes verdanken wir wieder einmal einem unserer treu-



en Leser.

1. CDBGCDDB
DBBLGVD
2. CDDGCNBB
BBLBGZD
3. BNDGVMG
DLBBGGG
4. GBDGW4B
DCIMGZN
5. HVDGZVH
BBBCBZD
6. HVDJZVR
BCBBBVD
7. G4DJV4M
DBBLBGN
8. GYDJWYM
XBBGGZBP
9. H4DJVYM
VLRGBL
10. CVFKW4M
XVMRBGL
11. G4DHWYM
V3FQGWD
12. HWDHWYM
XWPGHBG
13. CVJHW6M
VWCZCWG
14. B6JHVVWM
XVM7OHS

15. Q4JHVVWM
V3COWC7

Ronny Grudzinski,
Rostock



Knight Rider

Um in die feine Levelanwahl zu kommen, müßt Ihr A und B gedrückt halten bevor Ihr die Konsole anschaltet. Wartet nun bis K.I.T.T. kommt und resetet dann (immer noch brav A und B drücken!). Wenn nun wieder K.I.T.T. kommt könnt Ihr bei Select Mode mit o und u die Level anwählen.

Benno Markiewicz, Wolfen-Nord

Metal Gear

Mit dem folgenden Paßwort gelangt Ihr direkt zum Endgegner.

T1111 11611 11111
11111 11116

Mission Impossible

Ein schöner Klassiker, deshalb mal Levelcodes.

Level 2: HMPR
Level 3: KMWV
Level 4: XDGJ
Level 5: TVJL
Level 6: QBYZ

New Ghostbusters II

Um den Schwierigkeitsgrad wählen zu können, müßt Ihr im Titelbild Select, A, B und Start zusammen drücken. Außerdem gibt's dann auch noch ein Soundmenü.

The New Zealand Story

Genau wie in der Arcade-Version, gibt es auch auf den NES zwei Warps, mit denen Ihr an kostbare Xtraleben heran kommt. Das erste findet Ihr in Level 1-2. Springt auf die zweite Plattform gleich nach dem Start und feuert nach links bis der Warp erscheint. Springt nun in den Warp, danach in den rechten Warp und geht im neuen Bildschirm dann nach rechts, bis Ihr zum Xtraleben kommt.

Der zweite Warp befindet sich in Level 1-3. Nach dem Ihr (kurz vorm Ende) durch das Wasser hindurch seid, müßt Ihr auf die oberste Plattform springen und nach rechts schießen. Wenn Ihr durch den Warp geht, müßt Ihr links drücken damit Ihr auf der mittleren Plattform landet. Schießt nun nach rechts, um den nächsten Warp zu aktivieren und betretet ihn, um den versteckten Raum mit zwei weiteren Xtraleben zu erreichen.

TIPS &

Nintendo World Cup

Falls Euch der diesjährige Ausgang der Weltmeisterschaften nicht gefallen hat, könnt Ihr ja mit diesen Codes den Ablauf noch nachträglich zu Euren Gunsten beeinflussen.

Zweites Spiel 10307
Drittes Spiel 30707
Viertes Spiel 01507
Fünftes Spiel 22007
Sechstes Spiel 72107
Siebtes Spiel 11507
Achstes Spiel 42407
Neuntes Spiel 62607
Zehntes Spiel 60207
Semi Finale 22307
Finale 12807

Rad Racer

Um auf dem selben Kurs wie zuvor weiter zu fahren, müßt Ihr nur A und Start zusammen drücken.

Natürlich könnt Ihr auch die einzelnen Stages anwählen. Entscheidet Euch zuerst für ein Auto und drückt dann im Demo-Bildschirm B. Je nachdem wie oft Ihr drückt, steigt der Toichometer auch immer höher. Wenn Ihr die gewünschte Strecke erreicht habt (ausprobieren), könnt Ihr mit r (halten), A und Start sofort in den jeweiligen Kurs fahren.

Rainbow Islands

Falls Ihr mit dem Game absolut nicht klar kommt, und dringend ein Übungslevel braucht..., dann seid Ihr hier vollkommen richtig! Drückt im Titelbild, wenn Press Start aufleuchtet, l, B, r, o, u, l, r und B. Nun könnt Ihr einen Übungslevel anwählen.

Teenage Mutant Hero Turtles II

Um mit zehn Leben und und der Wahlmöglichkeit des Startlevels zu beginnen, müßt Ihr im Titelbild B, A, B, A, o, u, B, A, l, r, B, A und Start drücken.

WWF

Wenn Ihr Euren Partner bei Tag-Team-Match in den Ring holen wollt, obwohl Ihr gar nicht in Abklatschreichweite seid, drückt einfach A Select zusammen, dann springt er herein und hilft Euch.

Speedball II

Wenn Ihr in der 1. Liga nur spielen wollt, könnt Ihr das mit dem folgenden Paßwort.

S F S V T F P K
6 N P L 7 T P F
5 V R 7 D V 9 Q
Q V Y 4 6 8 N 6

Wollt Ihr allerdings lieber als Manager tätig werden, solltet Ihr lieber dieses Paßwort benutzen.

Z B C O L X 7 D
L 5 2 N Q D 7 H
M 2 P 4 G L 8 Q
3 N I H L Y 6 M

Halt, halt, das ist noch nicht alles! Mit diesem Code habt Ihr 3500 Creds und den gekauften Spieler Jams. Gebt nun nichts von dem Geld aus, sondern spielt gleich das erste Spiel und das zweite sofort hinterher. Geht jetzt in den Transfermarkt. Kauft dort Jams (!) und verkauft Euren eigenen Jams. Außerdem kauft Ihr Norman und setzt ihn als linken Stürmer ein. Wenn Ihr nun den Transfermarkt verlaßt, habt Ihr ca. 9000 Creds, mit denen Ihr Eure Spieler ausrüsten könnt. Somit steht Eurer erfolgreichen Manager-Karriere nichts mehr im Weg.

Andreas Tuncholke, Heppenheim

Bugs Bunny

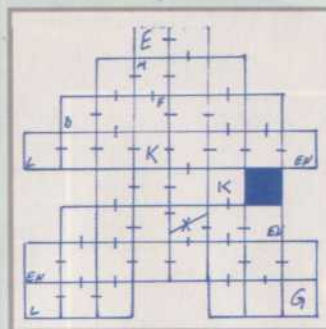
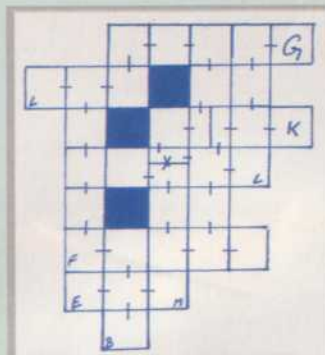
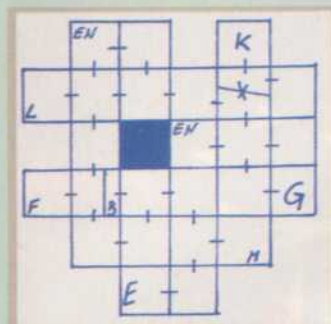
Obwohl dieses Kaninchen ein richtige Nervensäge ist, haben wir hier alle Levelcodes für sein erstes GB-Abenteuer.

Level 02: SZVS
Level 03: ZS2S
Level 04: ZZPS
Level 05: SW3S
Level 06: SXES
Level 07: ZW4S
Level 08: ZX9S
Level 09: WSRs
Level 10: WZFS
Level 11: XSJS
Level 12: X2KS
Level 13: VVVMS
Level 14: WXCS
Level 15: XWAS
Level 16: XXOS
Level 17: S2SZ
Level 18: STWZ
Level 19: Z2ZZ
Level 20: ZTPZ
Level 21: SP3Z
Level 22: SYEZ
Level 23: ZP4Z
Level 24: ZY9Z
Level 25: W2RZ



TRICKS

Shorties



Kid Icarus

Die drei Karten (links) sind (von links nach rechts) für die Endgegner Eins bis Drei.

Legende:

- G Gegner
- E Eingang
- K Krankenschwester
- X Durchgang
- M Mappe
- F Feuer
- L Laden
- EN Energiebad
- B Bleistift

Einen Tip noch zum dritten

Gegner: Stellt Euch am besten auf die erste Stufe rechts. Allerdings dauert es sehr lange, den Fiesling von dort zu bekämpfen.
Caroline Müller

- Level 26: WTFZ
- Level 27: X2JZ
- Level 28: XTKZ
- Level 29: WPMZ
- Level 30: WYLZ
- Level 31: XPAZ
- Level 32: XYOZ
- Level 33: 2SSW
- Level 34: 2ZWWW

- Level 35: TS2W
- Level 36: TZPW
- Level 37: 2W3W
- Level 38: 2XEW
- Level 39: TW4W
- Level 40: TX9W
- Level 41: PRSW
- Level 42: PZFW
- Level 43: YSJV
- Level 44: YZKW
- Level 45: PWMW
- Level 46: PXCW
- Level 47: YWAW
- Level 48: YXOW
- Level 49: 22SX

- Level 50: 2TWX
- Level 51: T22X
- Level 52: TTPX
- Level 53: 2P3X
- Level 54: 2YEX
- Level 55: TP4X
- Level 56: TY9X
- Level 57: P2RX
- Level 58: PTFX
- Level 59: Y2JX
- Level 60: YTKK
- Level 61: PPMX
- Level 62: PYCX
- Level 63: XPAX
- Level 64: YYOX
- Level 65: S3S2
- Level 66: S1W2
- Level 67: 2322
- Level 68: Z1P2
- Level 69: SE32
- Level 70: 2HE2
- Level 71: ZE42
- Level 72: ZH92
- Level 73: W3R2
- Level 74: W1F2
- Level 75: X3J2
- Level 76: X1K2
- Level 77: WEM2
- Level 78: WHC2
- Level 79: XEA2
- Level 80: XHO2

Florian Hofer, Wynau

ZUBEHÖR

SUPER NINTENDO

- GAME MAGE DM 109,-
- INFRARED PADS (2 STCK) DM 119,-
- FREEDOM FIGHTERS (INFRARED) DM 99,-
- 50/60 HZ ADAPTER (DAMIT LAUFEN EURE IMPORT SPIELE) DM 39,-
- BIJ FAUF EINES IMPORT GAME NUR DM 29,-
- JOYPAD VERLÄNGERUNG 2,5METER DM 12,-
- FIRE MOUSE DM 49,-
- XTERMINATOR (DAS MOGELMODUL) DM 99,-
- TOPFIGHTER JOYSTICK DM 139,-
- SN PRONEO JOYSTICK DM 99,-
- SN PROPAD DM 35,-
- RGB/SCARTKABEL DM 29,-
- SCART UMSCHALTER MIT KABEL 2 FACH DM 79,-
- SCART UMSCHALTER MIT KABEL 2 FACH DM 99,-
- ACTION REPLAY PRO 2 DM 109,-
- SUPER SCOPE LICHTKANONE MIT 6 SPIELE 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 129,-
- CYPERNATOR DM 69,-
- DRAGON DM 119,-
- DAFFY DUCK (MIT T-SHIRT) DM 99,-
- DESERT STRIKE DM 129,-
- DSCHUNGBUCH DM 129,-
- DESERT FIGHTER DM 139,-
- EMPIRE STRIKES BACK (STAR WARS 2) DM 129,-
- FIFA SOCCER DM 99,-
- FINAL FIGHT DM 119,-
- FLASH BACK DM 99,-
- FLINSTONES DM 99,-

MORTAL KOMBAT II (ab 10/9)



SONDERPREIS DM 133,-!!!, LIEFERUNG NUR SO-LANGE VORRAT REICHT! - BITTE VORBESTELLEN!!!

- F1 POLE POSITION DM 129,-
- GOOF TROOP DM 69,-
- YOGI BEAR DM 119,-
- MEGA MAN X DM 99,-
- METAL MARINES DM 129,-
- MYSTICAL NINJA DM 139,-
- MR. NUTZ DM 129,-
- MIGHT & MAGIC DM 99,-
- MECHWARRIOR DM 119,-
- NBA JAM DM 99,-
- NHL HOCKEY DM 99,-
- PINBALL DREAMS DM 129,-
- PRINCE OF PERSIA DM 69,-
- PARODIUS DM 69,-
- PIRATE OF THE DARK WATER DM 129,-
- POCKY & ROCKY DM 99,-
- ROCK 'N' ROLL RACING DM 109,-
- R TYPE 3 DM 109,-
- SECRET OF MANA DM 129,-

TELEFONISCHER BESTELLSERVICE

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

- SUPER METROID (MIT BUCH) DM 119,-
- SUPER PANG DM 119,-
- STRIKER DM 79,-
- SUNSET RIDERS DM 69,-
- TINY TOON DM 59,-
- TERMINATOR ARCADE DM 79,-
- SUPER CONFLICT DM 129,-
- WORLD CUP SOCCER '94 DM 119,-
- WORLD CUP STRIKER DM 129,-
- WORLD CLASS SOCCER DM 79,-
- SHOP LIFTER DM 119,-
- PLAYMATES DM 119,-
- SUPER BATTLE TANK 2 DM 139,-
- TURN & BURN DM 139,-

SUPER NINTENDO US IMPORT GAMES

- SUPER STREETFIGHTER II US DM 149,-
- SATURDAYNIGHT SLAM MASTERS DM 139,-
- SPIKE McFANG DM 129,-
- WISSARDRY 5 DM 139,-
- ULTIMA FALSE PROPHET DM 139,-
- EYE OF THE BEHOLDER DM 139,-

BEACH GAMES • AM BRENNER 3 • 97941 TAUBERBISCHOFSHHEIM • TEL. 09341-3121 ODER 61041

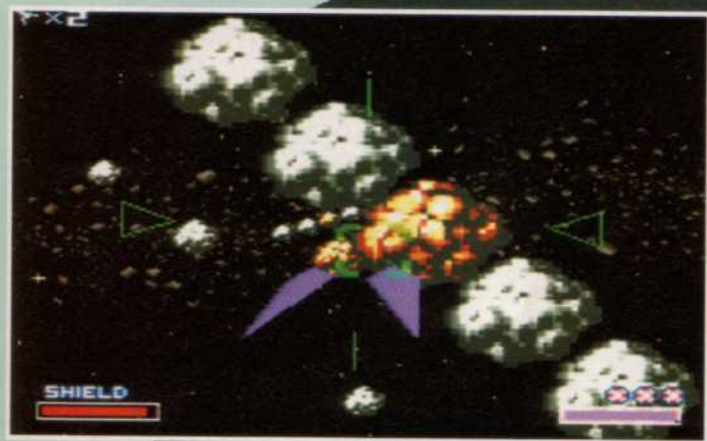
Wir liefern mit Post per NN + DM 8,- Porto oder UPS Schnellservice (24-48 Stunden Service) + DM 12,- Vorkasse nur gegen Eurocheck + DM 4,- Porto Preis Irrtümer und Druckfehler vorbehalten!

StarWing

Aus Anlaß unseres Classic-Tests in dieser Ausgabe wollen wir allen, die das letzte Jahr entmaterialisiert in einem Transporterfeld in einer Endlosschleife verbrachten, nochmals die Zugänge zu den zwei versteckten Leveln verraten.

TIPS &

Durch diese Ringe, warpt Ihr in die normalen Level zurück.



Diese rotierenden Asteroidenformationen sind der Schlüssel zum schwarzen Loch!

The Awesome Black Hole:

Achtet im Asteroidengürtel von Level 1 kurz vor der Levelmitte auf die Fünfer-Asteroidenketten (siehe Bild oben).

Fliegt auf den mittleren orangen Felsen zu, schießt ihn im letzten Moment ab und durchfliegt darauf seine genaue vorherige Position. Wiederholt das ganze jeweils bei den nächsten beiden Gelegenheiten. Jetzt sollte ein Asteroid mit einem grinsenden Gesicht auftauchen. Rammt ihn, und Ihr landet im Schwarzen Loch. Von hier aus könnt Ihr durch die Ringe in verschiedene Level warpen. Die Levelangabe in Klammern kennzeichnet den Schwierigkeitsgrad.

- Ring Nr. 1 führt in Sektor Y (Level 2) • Nr. 2 befördert Euch in Sektor Z (Level 3)
- Nr. 3 versetzt Euch direkt nach Venom (Level 1)



Feuert aus allen Rohren auf den großen Asteroiden. Vergesst dabei nicht, die Bremse zu benutzen



Out of this Dimension

Der Weg in den zweiten Bonuslevel führt über den Asteroidengürtel der schwersten Stufe. Im ersten Teil des Levels erscheint ein besonders großer Brocken auf der linken Seite, kurz darauf ein weiterer zur rechten. Schießt letzteren ab (den rechten), und ein Ei wird freigesetzt, aus dem kurz darauf ein Vogel schlüpft. Fliegt ihm direkt in den Kopf, um in die andere Dimension zu gelangen. Dort kämpft Ihr in kryptischer Umge-

bung vor wabernden Hintergründen gegen Papierflugzeuge und, als Höhepunkt, einen einarmigen Banditen. Hier müßt Ihr drei Siebenen erspielen, um den 'Endgegner' zu zerstören. Nach dem Abspann habt Ihr dann noch das besondere Vergnügen, den 'The End'-Schriftzug zu beschießen. Viel Spaß dabei!



Wer sonst nichts Besseres zu tun hat, kann zum Schluß noch mehrere Stunden mit dem Beschuß des 'The End'-Schriftzuges verbringen



TRICKS *Shortcuts*

Super Mario World DER 97ste LEVEL !!! (kein Witz)

Nur für Action-Replay!

Ja, o.k., Super Mario World hat nicht wirklich 96 Level, sondern strenggenommen „nur“ 69 bis 83, je nachdem, was man alles als einzelnen Level zählt (z.B. Yoshis Haus; die Segmente von Bowser Castle, ...). Geschenk! Auf jeden Fall gibt es in den Bits und Bytes



1

- AR ausschalten, benachbartes Geisterhaus durchspielen und Spielstand speichern
- Reset; Code 7E0D D502 eingeben spiel fortsetzen und bis „Donut

- AR einschalten, auf dem nächsten Stern, auf dem Mario stehenbleibt, AR ausschalten, zum nächsten roten Punkt gehen, AR einschalten usw. Wiederholt die Prozedur so lange, bis Mario auf dem Hügel in der Mitte steht. AR ausschalten und bereitmachen, den fantastischen, genialen, bombastischen, phänomenalen, einzigartigen ... (Ist ja gut jetzt!) Sorry! ... den zusätzlichen Level zu betreten!



2

des Moduls noch etwas versteckt, das man mit viel gutem Willen als zusätzlichen Level ansehen könnte. Leider braucht Ihr aber ein Action-Replay, um Euch mit eigenen Augen von dessen Existenz überzeugen zu können. Alle anderen sehen aber an den Bildern, daß sie eh nicht allzuviel verpassen. Wie auch immer, folgende Beschreibung erklärt den Weg von Anfang an:

- Code 7E0D D501 eingeben (Mario läuft auf der Karte über Level, die bisher noch nicht geschafft wurden)
- Spiel auf leerem Saving starten, nach „Yoshis Island 2“ (rechts vom Startpunkt) gehen und AR einschalten (Mario geht nun automatisch bis zur „Top Secret Area“)

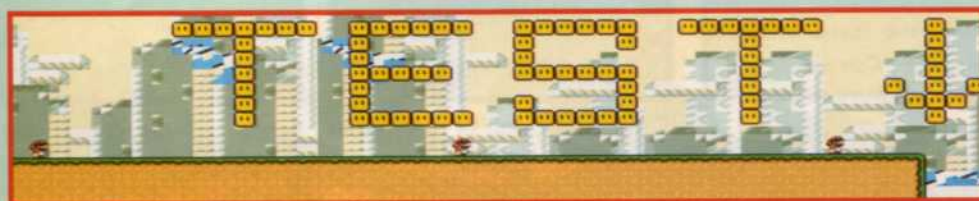


3

- Plains 1 zurückgehen. AR einschalten (Mario geht bis zur „Star Road“)
- AR ausschalten, Geisterhaus durchspielen (auf dem „geheimen“ Weg über den Kampf mit dem Riesengeist; Star Road wird aktiviert), in die Sternwelt warpen



„Wir müssen draußen bleiben!“
Yoshis sind hier nicht erwünscht!



0221- 12 10 67/68/69

aRJay Games



Super Street Fighter II
us 159.90



Saturday Slammasters
us 139.90



Desert Fighter
PAL 119.90



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

Mystic Quest

Dieser Klassiker stand in Sachen Tips&Tricks ganz oben auf Eurer Wunschliste, hier ist nun der erste Teil der Komplettlösung.



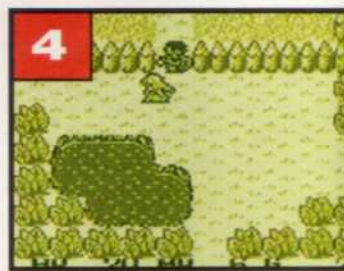
Stellt Euch zu Beginn hierhin, und Ihr könnt beim Kampf gegen den Tiger nicht verletzt werden.



Nach dem Gespräch mit Euren Freunden wird wieder mit dem Tiger gekämpft, dann geht 's nach links, wo Ihr die Fieslinge belauscht.



Nachdem Ihr in der neuen Gegend aufgewacht seid, geht nach unten und rechts und rettet hier das Mädchen.



Prügelt Euch mit den Monstern, bis Ihr wenigstens Level 4 erreicht habt und 300 Goldstücke besitzt und geht nach Toppel.



Kauft Euch im Dorf den Eisenhelm und Heiltränke. (Solange das Mädchen bei Euch ist, könnt Ihr Euch mit FRAGE heilen lassen.)



Verläßt das Dorf und haltet Euch rechts und sucht Euch den Weg zu dieser Brücke, die Ihr überquert.



Haltet Euch weiter links und klettert die Ranken empor, bis Ihr schließlich zu diesem Haus kommt.



Nervt den alten Bogard so lange, bis er Euch akzeptiert und Euch den Pickel überläßt.



Geht von der Hütte wieder nach rechts und benützt die Ranken, um schließlich zu dieser Höhle zu kommen.



Benutzt in der Höhle den Pickel, um die störenden Felsen zu beseitigen, und durchquert die Höhle.



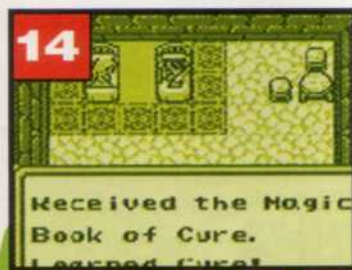
Hinter der Höhle ist dieser Laden. Kauft Euch die Streitaxt und viel Salbe und Lebenstrank!



Durchquert die Sümpfe nach links unten, bis Ihr zu Ketts Schloß kommt. (Vorsicht vor Vergiftungen!)



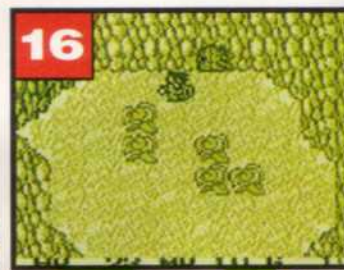
Unterhaltet Euch im Schloß mit allen Leuten und begeben Euch anschließend in Euer Schlafzimmer.



In der Nacht lehrt Euch das Mädchen die Heil-Magie.



Achtet darauf, daß Ihr auch genügend Reife für Magic bekommt.



Begeben Euch am nächsten Tag auf diese Lichtung und besiegt alle Monster, um den Bronze-Schlüssel zu bekommen.



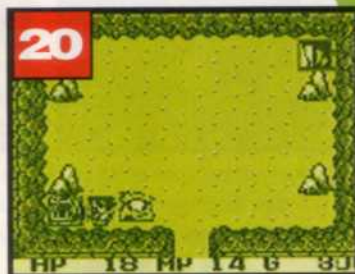
17 Geht nun zur Höhle im Sumpf und verschafft Euch mit dem Schlüssel Zutritt. (Vorher noch Einkaufen?)



18 Redet mit dem Mann in der Höhle und nehmt ihn mit. Er wird eine große Hilfe im Kampf sein.



19 Geht vom ersten Raum der Höhle nach unten und schlagt mit dem Pickel diese Wand ein.



20 Geht nach links, nach oben und dann nach rechts durch die verschlossene Tür. Tötet die Monster und nehmt den Eisenschild.



21 Geht zurück zum Beginn der Höhle und dort nach oben und rechts. Stellt Euch auf den Schalter, um eine Treppe zu aktivieren.



22 Geht nach rechts und benutzt den Pickel an der unteren Wand. Im Raum dahinter ist die Sichel, die an den Pflanzen ausprobiert wird.



23 Zurück zum Eingang und dort nach unten, links und oben durch die Tür. Schiebt die Truhe auf den Schalter.



24 Die Treppe führt zu einem Zauberteich, der die Energie wieder auffrischt. Vergeßt das Speichern nicht.



25 Geht zurück zu diesem Raum und benutzt die Sichel, um Büsche zu beseitigen und weiter zu kommen.



26 Tümt wieder an den Ranken herum, bis Ihr zu dieser Höhle kommt.

0221- 12 10 67/68/69

aRJay Games



Mortal Kombat II
dt 159.90



inkl. Spieleberater
dt 114.90



Stunt Race FX
dt 119.90



inkl. Spieleberater
dt 119.90

aRJay Games
spielend bestellen!

0221-12 10 67/68/69
Ebertplatz 2 50668 Köln

Mystic Quest



Zerschlagt den obersten und den untersten Stein mit dem Pickel und stellt Euch dann auf den Schalter.



Ladet die Axt voll auf und schleudert sie auf den Kopf der Hydra. Der Magische Spiegel und der Feuerzauber sind die Belohnung.



Geht zurück zu Ketts, zeigt dem Wächter den Spiegel und verprügelt ihn dann mit der Axt.



Durchstreift das Schloß und verschafft Euch an dieser Stelle mit dem Pickel ein Schlupfloch.



Zerschlagt mit dem Pickel die Töpfe, stellt Euch auf den Schalter und benutzt dann die Treppe nach unten.



Schlagt Euch weiter durch die Gewölbe, an dieser Stelle hilft Euch nur die kurz zuvor gefundene Kettenpeitsche weiter.



Geht zurück zum Raum mit den Töpfen, nehmt dort die Treppe nach oben und geht auf dem Burgwall nach links.



Erforscht das Schloß weiter, bis Ihr in diesen Raum kommt. Springt einfach in das Loch vor Euch.



Jetzt geht es nach oben, die Treppen hinauf, nach unten und nach rechts, wo an dieser Stelle der Pickel eingesetzt wird.



Schiebt im nächsten Raum die Truhe auf den Schalter, geht die Treppen hinunter und zerschlagt diesen Topf.



Sucht in den Katakomben nach diesem Sarg, öffnet ihn und befreit das Mädchen.



Verläßt die Gewölbe und umgeht zunächst den Vampir. Nach einer Ruhepause wird er dann mit Feuerbällen besiegt.

TIPS & TRICKS



Mit der Sichel geht es nun links vom Räubernest weiter, also munter losgehackt...



Benutzt, die Kettenpeitsche zum Überqueren der Flüsse und besucht als nächstes, die Stadt Wendel.



Kauft Euch in Wendel die Eisenrüstung und bringt auch Euer übriges Inventar wieder in Ordnung.



Im Tempel erfahrt Ihr beinahe das Geheimnis des Mädchens, aber natürlich kommt wieder etwas dazwischen.



Der hinterhältige Glaive greift an, und als ob das nicht schon genug wäre, gibt sich auch noch Julius die Ehre.



Nachdem Ihr Euch erholt und einen neuen Zauber gelernt habt, verläßt Ihr Wendel und zieht nach Westen.



Geht nach links und ganz nach unten bis zum Strand, dann nach links an der Höhle vorbei bis hier hin.



Benutzt die Kettenpeitsche, um über den Fluß zu kommen, dann geht nach unten, rechts, wo Ihr Öl kaufen könnt.

0221- 12 10 67/68/69

aRJay Games



inkl. Spielebarater
dt 89.90



Dschungelbuch
dt 139.90



nur solange Vorrat
reicht dt 88.00



Scope inkl. 6 Spielen
PAL 89.90

aRJay Games
Spielend bestellen!
0221-12 10 67/68/69
Ebertplatz 2 50668 Köln

Mystic Quest



47 Geht nach rechts und ganz nach oben und haut störende Bäume einfach mit der Axt um.



48 Im Hotel könnt Ihr eine kleine Ruhepause einlegen, danach geht es nach links unten in die Höhle.



51 Achtet während Eurer Fahrt durch die Höhle darauf, daß Ihr diese beiden Schalter betätigt. Nur so werdet Ihr in die richtige Richtung gelenkt...



49 Benutzt das Öl in der Höhle, macht Euch mit der Lore auf eine rasante Fahrt gefaßt.



50 Sobald Ihr Watts getroffen habt, könnt Ihr im mit FRAGE einige Items abkaufen. Geht nach oben und benutzt den Pickel.



52 Dann geht es nach rechts und unten, wo wieder ein Zauberteich wartet, und zurück um Wände durchzubrechen.



53 Im nächsten Raum kommt wieder der Pickel zum Einsatz, dann stellt Euch auf den Schalter und geht die Treppe hinunter.



54 Tötet im Dungeon so viele Monster wie möglich, um Erfahrung zu sammeln und speichert ab.



55 Im Kampf gegen den Tausendfüßler helfen Euch Heilmagie und Kettenpeitsche weiter,



56 Sammelt das Silber ein und begeben Euch auf direktem Wege zur Zwergenhöhle.



57 Watts suchen und von ihm die Silberausrüstung schmieden lassen! (Schwert ist gut gegen Untote.)



58 Geht zurück nach Norden zum Eingang von Gaia und betretet die Höhle.



59 Durchquert Gaia direkt und schaut nicht nach Geheimtüren. Am Ende von Gaia schließt sich Bogard an.



60 Geht von Gaia zunächst zum Hotel und benutzt dort die Axt, um nach links zum Krämerladen zu kommen.



61 Der Shop hat wieder einige praktische Gegenstände auf Lager, also wird entsprechend investiert.



62 Geht vom Laden aus wieder nach rechts, bis Ihr an den See kommt. Die Axt bahnt Euch erneut den Weg.

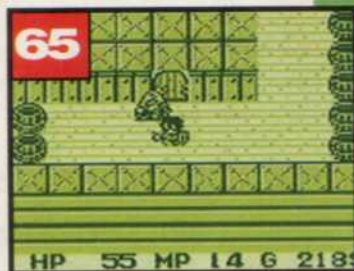


63 Mit der Kettenpeitsche geht es über das Wasser, bei größeren Entfernungen müßt Ihr vor dem Werfen auf Ladung warten.

TIPS & TRICKS



Schwingt Euch mit der Peitsche über die Inseln, bis Ihr zum Flugschiff gelangt. Speichert vor dem Betreten nochmals ab...



An Bord des Schiffes geht Ihr nach oben und links, vorbei am Hauptmast zu dieser Tür.



Halte Euch nicht mit der Suche nach versteckten Türen auf, nehmt offensichtliche Wege.



Tötet in diesem Raum die Werwölfe mit der Peitsche und stellt Euch dann zuerst auf den rechten, dann auf den linken Schalter.



Nehmt die Treppe nach unten und sucht Euch den Weg zu diesem Raum. Verwendet einen Schlüssel und geht nach unten.



Redet mit dem Mädchen und bereitet Eure gemeinsame Flucht vor.



Geht zurück zu Bild 66 und dort nach links und die Treppen hoch und weiter bis zu diesem Raum.



Weiter geht es nach unten, links, unten und die Treppen hinauf bis zu diesem Raum.

Mystic Quest

Ende Teil 1

0221- 12 10 67/68/69

aRJay

Games

ANGEBOTE

(nur solange Vorrat reicht)

Aladdin dt	66.00
Bombberman dt	77.00
Jurassic Park dt	77.00
Mario Allstars dt	44.00
Street Fighter Turbo	77.00

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. Schachtverlängerung	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 16:30 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

Fragen

PINBOT (NES)

Christian Fey sucht nach einer Levelanwahl und Tips und Tricks, um Level 5 zu überstehen. Wer weiß Rat?

CRACKOUT (NES)

Daniel Gräfe hat ein kleines Problem: Nach Level 4-11 muß eine Art Spezial-Paßwort eingegeben werden. Nur: Wie lautet es und wo bringt man es in Erfahrung?

THE INCREDIBLE CRASH DUMMIES (GB)

Sven Brinkmann hätte ganz gerne einen Cheat für dieses Game. Gibt es sowas?

MYSTIC QUEST (GB)

Thomas Wurth findet die Kettenpeitsche, die es angeblich bei



Kett's geben soll, nicht. Wer hilft bei der Suche? Jan dagegen kommt an einer bestimmten Stelle auf der Vulkaninsel nicht mehr weiter: An besagter Stelle befinden sich zwei Schalter hinter dem Farn, in der Mitte ist eine Brücke über den Abgrund, und es tummeln sich drei Monster in diesem Gebiet. Wer weiß Bescheid?

MIGHT & MAGIC II (SNES)

Mr. Unbekannt sucht dringend die Koordinaten von folgenden Dingen: Fluxer, dem Lendenschurz für Lord Haart sowie den Schlössern



von Lord Slayer und Lord Hoardall. Wer kennt sich aus?

SPIDERMAN & THE X-MEN (SNES)

Thorsten kommt in Level 2 nicht an dem fiesem Nashorn vorbei. Wer kann ihm helfen?

THE LOST VIKINGS (SNES)

Martin Rombach fehlt ab Level 31 so ziemlich jeder Plan. Hat je-



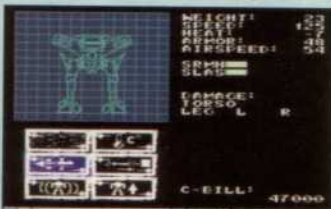
mand nützliche Tips oder gar Karten auf Lager?

SNAKE RATTLE & ROLL (NES)

Bastian Rittinghaus sucht einige Tips für Welt 11, insbesondere sucht er nach einer brauchbaren Taktik für den Ice-Foot. Außerdem möchte er wissen, ob es auch noch andere Warpzonen außer denen in Welt 1 und 3 gibt.

MECHWARRIOR (SNES)

Frank Fennrich hat per Holoivid von einem gewissen Yerg Cantor



erfahren, daß dieser Informationen über die Dark Wing Lance besitzt, sie aber nur dann rausrukt, wenn man ihn bei einer Mission unterstützt. Es handelt sich dabei um den Auftrag, eine Basis auf Qulon zu schützen, und dieser Job raubt Frank den letzten Nerv. Mit welchem Mech und welcher Ausrüstung hat man Gewinnchancen?

T2 JUDGEMENT DAY (SNES)

Mathias hat schon im ersten Level ein kleines Problem: Er schafft es



nicht, aufs Motorrad zu kommen. Wer hilft?

ZELDA IV (GB)

Benno Markiewicz hat den Wundertunnel im vierten Level bereits geöffnet, kommt aber dennoch nicht hinein. Wie geht es?



TIPS & TRICKS

LESER HELFEN LESERN

Alle kennen ihn, den Frust, einem Gegner ausgeliefert zu sein, nach Stunden keinen Ausgang gefunden zu haben oder einfach nicht weiterzukommen ... Das hat nun ein Ende!

Helpline – Leser helfen Lesern

Stellt uns die Frage, die Euch bedrückt. Wenn wir Euch helfen können, werden wir nicht nur Eure Frage, sondern auch gleich die Antwort veröffentlichen.

Falls wir mit Blindheit geschlagen sind, werden wir die Frage an die anderen Leser weitergeben – und zwei Ausgaben später solltet Ihr die Antwort lesen können. Das funktioniert aber nur, wenn Ihr auch fleißig schreibt. Also:

Schreibt uns, wenn Ihr eine Frage habt – wir drucken sie. Wenn Ihr auf eine Frage die Antwort habt, schreibt uns ebenfalls.

Eure Post geht an:

TOTAL!

• Helpline

Heilwigstr. 39 • 20249 Hamburg

Bis dann, wir warten voller Spannung auf Eure Zuschriften!!!

Antworten

KIRBY'S PINBALL LAND (GB)

Thomas Müller hat einen recht praktischen Action Replay-Code für Ole auf Lager: 0102 BOCO sorgt für unbegrenzt Leben.

ALLEYWAY (GB)

Und auch Jens kann sich das Leben mit einem Action Replay wesentlich leichter machen: Der Code 0104 44CA versorgt ihn mit unbegrenzt Leben.

STARTROPICS (NES)

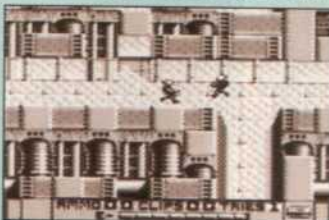
Sven Kretschmann und Christian Kretzinger helfen Sabine und Bastian weiter: Die Bewohner von Shecola legen keinen Wert auf männlichen Besuch, also hilft nur eine Verkleidung.

GARGOYLE'S QUEST (GB)

Sven sucht für dieses Game alles, was das Leben einfacher macht: Praktische Tips & Tricks, Levelcodes sowie Action Replay Codes. Wer kann ihm dienen?

ALIEN 3 (GB)

Daniel Pickert sucht verzweifelt



nach dem Schweißgerät. wo liegt das Ding rum und wie sieht es aus?

SOULBLAZER (SNES)

Thomas Beck sucht die Harp String, um endlich in den Gefängnisturm von Magrids Castle zu kommen.

TRICKS

Helpline

Die Wahrsagerin im Norden spendiert die passenden Klamotten, wenn man ihr die Kristallkugel aus der Geisterstadt besorgt. Der Herrscher über die Geisterhöhle ist das 'Maxi-Gespenst', das mit Feuerbällen um sich wirft.

Vor dem Betreten sollte der Zauberstab in die Luft gehalten werden, dem Gespenst geht es dann mit der Bola an den Krägen. Die Zauberer in der Geisterhöhle kann man nur mit dem magischen Spiegel besiegen. Im Dorf wird mit den Leuten geplaudert, die etwas von einem Walerzählen. Anschließend geht es zurück zum U-Boot und weiter nach rechts, bis es nicht mehr weiter geht. Jetzt wird man vom Wal verschluckt, im Inneren folgt man dem Weg bis zum Mann und redet mit ihm.

Anschließend folgt man dem rechten Weg mit dem U-Boot bis zu einer Sackgasse, wo man tauchen muß. Es geht weiter bis zur nächsten Abzweigung, diesmal geht es nach unten, wobei aber nicht getaucht werden darf. Im nächsten Bild gibt es zwei Möglichkeiten, um an Land zu kommen, unter dem oberen gibt es eine Möglichkeit zum Tauchen. Jetzt geht es zwei Bilder nach oben, folgt man dem Weg, so gibt es wieder zwei Möglichkeiten. Auch hier geht es ohne zu tauchen nach unten in eine scheinbare Sackgasse, tatsächlich ist hier aber in der Mitte links ein Geheimgang. Durchschwimmen, nach unten und an Land dem Weg zum Feuerzeug gefolgt, letzteres wird natürlich aufgehoben. Wer will, der kann jetzt den langen komplizierten Weg zurück nehmen, es gibt aber auch eine Abkürzung:

Beim großen Feld ist rechts oben eine Tauchstelle, die man benutzt und den Weg nach unten zum alten Mann einschlägt, der nach einem Gespräch eine Überraschung bereithält. Auf der Insel lauschen wir den Informationen des alten Mannes, gehen zurück zum U-Boot, legen den Brief ins Wasser und stellen dann die Frequenz ein. Das nächste Kapitel wartet....

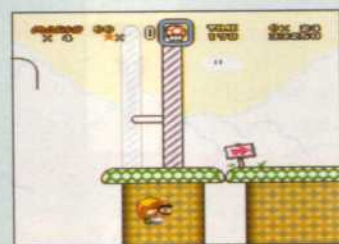
DARIUS TWIN (SNES)

Gernot und Alexander vom Nintendo Club Salzburg haben einen Cheat für Sven parat: Sätze 49 Leben gibt es, wenn man im Optionsbildschirm auf dem zweiten Joypad L und R gedrückt hält und auf dem ersten SELECT und START gleichzeitig drückt.

OUTLANDER (SNES)

Gernot und Sven können auch Benjamin weiterhelfen. Zwar nicht mit Paßwörtern, wohl aber mit einem Cheat für unbegrenzte Energie: Einfach im Spiel OBEN, L, R, OBEN, B, A drücken.

SUPER MARIO WORLD (SNES)



Martin Rombach fehlt nur noch der Geheimausgang der Cheese Bridge Area zum vollständigen



Mario-Glück. Wir haben ihn gefunden: Der Geheimausgang liegt hinter dem eigentlichen Zieltor, man muß als Cape-Mario entsprechend Anlauf nehmen und unter der Plattform mit dem Zieltor durchfliegen. Nicht ganz einfach, aber es ist zu schaffen.

ZELDA III (SNES)

Martin hatte auch noch Probleme mit dem Endgegner im ersten Palast der Schattenwelt, der allerdings noch eher zu den harmloseren gehört: Dem netten Tierchen werden zunächst einige Bomben zugeworfen, bis es die Maske fallen läßt und sein wahres Gesicht zeigt. Von da an kann es ganz normal mit Schwert oder Pfeil und Bogen bekämpft werden.

GAMEPRO

DAS UNABHÄNGIGE VIDEOSPIELEMAGAZIN

DIE GANZE WELT DES VIDEO SPIELS

SEGA

NINTENDO

JAGUAR

3DO

CD-I

...und vieles mehr!

GAMEPRO

Amerikas No.1 Videospielemagazin
jetzt als deutsche Ausgabe.

IM ZEITSCHRIFTENHANDEL ab
26. AUGUST
IM ZEITSCHRIFTENHANDEL

Action Replay TIPS & TRICKS

A

C

T

I

O

N



Liebe Mitbürgerinnen und Mitbürger,

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

Zum wiederholten Male wissen wir kaum, wie wir den unglaublich fleißigen und hart arbeitenden Helfern dieser Ausgabe danken können. Belassen wir also (wie üblich) bei dieser (mit tiefem Dank verbundenen) schriftlichen Erwähnung: Christos Tselifis (SF II T), Marc Lehmann, Mathias Hemprich, Benjamin Bartsch und Andre Ventzlaff & Ramon Graaf.

R

E

P

L

A

Y

SINIS

Street Fighter II Turbo ARP II

- 7E05 170X+ X= 1-4 für Turbo-Stufe 11-14 Pl. 1
- 7E07 170X+ X= 1-4 für Turbo-Stufe 11-14 Pl. 2
- 7E06 8501+ Sagats Uppercut mit Hardpunch Pl. 1
- 7E06 8604+ Balrogs Dash-Uppercut mit vorne und Punch Pl. 1
- 7E06 8004 Sonic-Boom, Blankas Rolle vorwärts, Bisons Psycho-Crusher, Hondas Head-Butt, und Vegas Diamond-Spear mit vorne und Punch. Ha-Doken und Kioken mit Hardpunch. Tigeruppercut mit Middlepunch. Pl. 1
- 7E06 9004 Flash-Kick, Blankas Schräg-Rolle und Vegas Krallensprung mit oben und Kick. Pl. 1
- 7E06 A004 Bisons Head-Stump mit oben und Kick. Pl. 1
- 7E06 B004 Bisons Scissorkick

- mit vorne und Kick. Pl. 1
- 7E06 8201 Sagats Tigeruppercut mit vorne. Pl. 1
- 7E06 8601 Sho-Ryu-Ken mit Middlepunch. Tiger-Fire mit Hardpunch. Pl. 1
- 7E06 8801 Sho-Ryu-Ken mit vorne. Pl. 1
- 7E05 A800 Vega verliert nie seine Krallen. Pl. 1
- 7E05 DCXX XX= 00-FF für die Farbe. Pl. 1
- 7E08 8501+ Sagats Uppercut mit Hardpunch. Pl. 2
- 7E08 8604+ Balrogs Dash-Uppercut mit vorne und Punch. Pl. 2
- 7E00 BF13 Kampf ohne Energiebalken
- 7E08 8004 Sonic-Boom, Blankas Rolle vorwärts, Bisons Psycho-Crusher, Hondas Head-Butt, und Vegas Diamond-Spear mit vorne und Punch. Ha-Doken und Kioken mit Hardpunch. Tigeruppercut mit Middlepunch. Pl. 2
- 7E08 9004 Flash-Kick, Blankas Schräg-Rolle und Vegas Krallensprung mit

- oben und Kick. Pl. 2
- 7E08 A004 Bisons Head-Stump mit oben und Kick. Pl. 2
- 7E08 B004 Bisons Scissorkick mit vorne und Kick. Pl. 2
- 7E08 8201 Sagats Tigeruppercut mit vorne. Pl. 2
- 7E08 8601 Sho-Ryu-Ken mit Middlepunch. Tiger-Fire mit Hardpunch. Pl. 2
- 7E08 8801 Sho-Ryu-Ken mit vorne. Pl. 1
- 7E07 A800 Vega verliert nie seine Krallen. Pl. 2
- 7E07 DCXX XX= 00-FF für die Farbe. Pl. 2
- 7E18 F3XX XX= 1-90 für Zeitlimit. ARP nach Kampfbeginn ausschalten
- 7E05 E6XX XX= 00-FF (z.B. 08= immer Punch nach Headstomp bei Bison, 01= Bisons Scissor-Kick wird schneller, 39= läßt Fernwaffen stehenbleiben) Pl. 1
- 7E07 E6XX XX= 00-FF (z.B. 08= immer Punch nach Headstomp bei Bison, 01= Bisons Scissor-Kick wird schneller, 39= läßt Fernwaffen stehenbleiben)

- Pl. 2
- 7E18 DF00 unendliche Run den
- 7E05 D001 Immer Victory-Zeichen Pl. 1
- 7E07 D001 Immer Victory-Zeichen Pl. 2
- 7E09 OAXX XX= 00-FF für Höhe der Fernwaffen (je größer desto niedriger) Pl. 1
- 7E1C 8814 10 Turbo Sterne
- 7E19 OC02 Andere Farbe für Feuerbälle
- 7E17 OX74 X= A, B, C, D, E oder F für Effekte in Ryus Stage
- 7E19 OB14 Erdbeben
- 7E1B AFXX XX= Anzahl Special K.O.s bei Dezimalstelle. Pl. 1
- 7E1B BOXX XX= Anzahl Special K.O.s bei 100ter Stelle. Pl. 1
- 7E18 BDXX XX= Anzahl der Runden
- 7E19 OC01 Vegas Krallen glüht rot, Ryus Feuerball wird rot/grün
- 7E19 11XX XX= 00-FF für Super-Slow-Mo, vorher unendlich Zeit anwählen
- 7E18 F390 unendlich Zeit in Demo
- 7E06 C2XX XX= Punkte bei 10ner Stelle Pl. 1
- 7E06 C3XX XX= Punkte bei 100ner Stelle Pl. 1
- 7E06 C4XX XX= Punkte bei 1.000ner Stelle Pl. 1
- 7E06 C5XX XX= Punkte bei 10.000ner Stelle Pl. 1
- 7E06 C6XX XX= Punkte bei 100.000ner Stelle Pl. 1, für 9.999.999.999 Punkte: XX= 90 bei allen Codes
- 7E08 C2XX XX= Punkte bei 10ner Stelle Pl. 2
- 7E08 C3XX XX= Punkte bei 100ner Stelle Pl. 2
- 7E08 C4XX XX= Punkte bei 1.000ner Stelle Pl. 2
- 7E08 C5XX XX= Punkte bei 10.000ner Stelle Pl. 2
- 7E08 C6XX XX= Punkte bei 100.000ner Stelle Pl. 2, für 9.999.999.999 Punkte: XX= 90 bei allen Codes
- 7E06 36XX XX= Energieanzeige aber nicht Variable. Pl. 1
- 7E08 36XX XX= Energieanzeige aber nicht Variable.

TRICKS

Pl. 2
 7E05 0201 Pl. 1 ist weg
 7E07 0201 Pl. 2 ist weg
 7E05 1AXX XX= 00-8A für Animationspahase Pl. 1
 7E07 1AXX XX= 00-8A für Animationspahase Pl. 2

Lemmings

7E00 9564 100 Climber
 7E00 9664 100 Floater
 7E00 9764 100 Bomber
 7E00 9864 100 Blocker
 7E00 9964 100 Builder
 7E00 9A64 100 Basher
 7E00 9B64 100 Miner
 7E00 9C64 100 Digger

NBA Jam

7E0C BF02 Gegner bekommt insgesamt nur 4 Pkt.
 7E0C 3B13 Jeder Korb gleich 19 Pkt.

NES

Tecmo World Wrestling

0000 A280 unendl. Energie
 0003 1209 Gegner kommt nicht aus dem Pin

Airwolf

0000 AB03 unendl. Energie

Time Lord

0006 1503 unendl. Leben

Link

0007 0003 unendl. Leben
 0007 0C04 unendl. Energie
 0007 73FF unendl. Magie
 0007 9305 unendl. Schlüssel
 0007 940X X= Diamanten
 0007 7110 schnelleres Erreichen des neuen Levels
 0007 7708 stärkstes Schwert
 0007 7808 stärkste Magie
 0007 7908 stärkstes Leben
 0007 7B04 Zauber: Schield
 0007 7C04 Zauber: Sprung
 0007 7D04 Zauber: Leben
 0007 7E04 Zauber: Fee
 0007 7F04 Zauber: Feuer
 0007 8004 Zauber: Reflekt
 0007 8104 Zauber: Spruch
 0007 8204 Zauber: Donner
 0007 8408 8 Lebenskästchen
 0007 8308 8 Magiekästchen
 0007 8504 Kerze
 0007 8604 Handschuh
 0007 8704 Floß
 0007 8804 Schuhe
 0007 8904 Flöte

0007 8A04 Kreuz
 0007 8B04 Hammer
 0007 8C04 groß. Schlüssel
 0007 9610 Schlag nach unten
 0007 9604 Schlag nach oben

Solomons Key

0004 5409 Jede Fee ein Leben

GAME BOY

Bart & The Beanstalk

0103 50C1 unendl. Leben

Dr. Franken II

0103 1CC6 unendl. Leben

Fish Dude

0102 05C1 unendl. Leben

Go! Go! Tank

0103 BDFF unendl. Leben

Godzilla

0102 63C3 unendl. Leben

The Jetsons

0103 25C3 unendl. Leben
 0805 97C3+
 0890 D5FF unendl. Energie

Juggernauts

0101 F4DD Geld (Hop Skip and Fry, Leben verlieren und ARP vor dem Geld zählen ausschalten)

Mortal Kombat

030X 40D6 X= 0-A für Runde
 0464 7FD6 unendl. Zeit
 081F 95D6 unendl. Energie
 Pl. 1

Achtung, Nachwort!

Wie Ihr sicherlich schon mitbekommen habt, gibt es mittlerweile ein neues, verbessertes **ARP-Modul**, nämlich das **ARP-2**. Sämtliche alten Codes funktionieren auch mit dem neuen **ARP**, aber nicht alle Codes die mit dem **ARP-2** gefunden werden, laufen auch mit dem alten Gerät. Wenn also mal ein Code nicht funktioniert könnte es daran liegen, daß Ihr die ältere Version des **ARP** besitzt, oder Euer Spielmodul kommt aus einem anderen Land (Import!), oder Ich habe (Schande, schande) einen Tippfehler fabriziert oder, oder, oder ...

TOTAL!

präsentiert

VIDEO SPIEL

B Ö R S E

Die private Videospiel - Tauschbörse für alle
ANKAUF • VERKAUF • TAUSCH
 - alle Systeme -

in

ESSEN

Sonntag 25. 09. 94
 11-17 Uhr
SAALBAU ESSEN
 Huyssenallee 52/57

in

HAMBURG

Sonntag 02. 10. 94
 12-18 Uhr
MARKTHALLE
 Klosterwall 9-21

in

BERLIN

Sonntag 09. 10. 94
 11-17 Uhr
HUXLEY'S JUNIOR
 Hasenheide 108/114

Info & Standvermietung: Maybe Crazy Tel.: 040 / 250 18 02
 Fax: 040 / 250 92 84



ANDREAS HEINEKE PRÄSENTIERT DIE NEUHEITEN AUS DER MOVIE-UND MUSIKSZENE

Hallo Freunde,

noch im Frühsommer haben die Redakteure Eures Lieblingsmagazines Euch gefragt, was Ihr gerne noch anders an den „Listen Up“ Seiten hättet. Das Ergebnis könnt Ihr nun auf der Doppelseite „Entertainment“ genießen! Auf die Musik wolltet Ihr in keinem Fall verzichten, also haben wir diesen Teil überarbeitet und bieten Euch fortan jeweils drei Platten, die ich Euch ans Herz legen möchte. Viele von Euch wollten zusätzlich zu den Charts gerne noch einiges mehr über nicht so

bekannte Künstler erfahren, die auch im Radio nicht gespielt werden. Euer Wunsch wurde erhört und die „New Rock“-Rubrik geschaffen. Neben der Musik wolltet Ihr gerne noch mehr über Filme erfahren und wissen, welche Streifen demnächst in Eurem Kino anlaufen. Die neue Seite „Entertainment Movie“ gibt Euch den perfekten Überblick über Sehenswertes auf Eurer Leinwand. Die gesamte Redaktion wünscht Euch viel Fun beim Lesen und freut sich weiterhin auf Eure zahlreichen Briefe.

Andreas Heineke



TRUE LIES ARNOLD SCHWARZENEGGER IS BACK

nach der Riesenpleite „Last Action Hero“ kommt Arnold uns nun wieder in der gewohnten Rolle. Seit Terminator II arbeiten das erste Mal Arnold und Cameron wieder zusammen. Herausgekommen ist ein 140-minütiges Action-spektakel. Arnold Schwarzenegger spielt einen Topspion, der nicht nur die Welt, sondern auch seine Ehe mit Jamie Lee Curtis retten muß. Nach seinem Komödien-trip ist dieser Actionfilm dank des Muskelpaketes mit allerhand guten Sprüchen angereichert. Der neue James Bond?



DIE DARSTELLER:
Arnold Schwarzenegger,
Tom Arnold, Jamie
Lee Curtis, Bill
Braxton u.a.



M O V I E N E W S

1

Start: 25.8.

Cyborg Warriors

Nach dem Weltkrieg kehrt das Mittelalter zurück und böse Cyborg-roboter regieren die Erde

2

Start: 25.8.

Machen wir's wie Cowboys

Eine spannende Abenteuerkomödie: Zwei Cowboys suchen in New York einen verschollenen Freund

3

Start: 22.9.

Der Klient

John Grisham schrieb diesen spannenden Thriller: Junge beobachtet Selbstmord eines Mafia-Anwalts

4

Start: 22.9.

Der Sieger

Ein Mann ermordet sein geistig behindertes Kind und taucht mit einer neuen Identität wieder auf. Deutscher Thriller

5

Start: 18.8.

Reality Bites

Kinohighlight des Herbstes mit Winona Ryder, eine Komödie über das Erwachsenwerden in unserer Zeit

ROCK & POP

UNDERCOVER -
AIN'T NO STOPPIN' US"



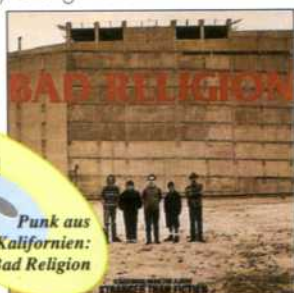
Undercover
spielen
erstmal
auch eigenes
Material

Undercover schlugen bereits mit Coverversionen von Gerry Raffertys „Baker Street“ und 10ccs „I'm not in love“ zu. Jetzt wagen sie sich erstmals an Eigenkompositionen heran, die mit den Klassikern aber nicht mithalten können. Dennoch eine gute Mischung aus „neuen“ Oldies und eigenen Songs.

NEW ROCK

BAD RELIGION -
STRANGER THAN FICTION

Packender Punk aus den 90ern: Bad Religion verkörpern auch auf ihrem achten Album immer noch das Lebensgefühl von öden Vorstädten um ihre Heimatstadt San Francisco, von Fast-Food-Ketten und vom Death Valley und gehören zusammen mit Therapy? zu den letzten großen Punkbands unserer Generation!

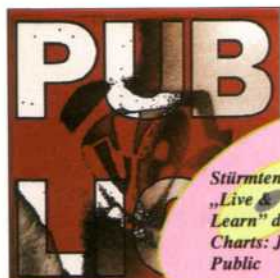


Punk aus
Kalifornien:
Bad Religion

BLACK DANCE

JOE PUBLIC -
EASY COME EASY GO

Auf dem neuen Album stellen Joe Public eindrucksvoll unter Beweis, daß man sie nach ihrem Debüt zu Unrecht mit den New Kids on the Block verglich. In 45 Minuten zeigen sie, was junge Schwarze in den Staaten erleben. Die Grooves und Vocals stimmen, die Songs können es allemal mit denen der letzten NKOTB-CD aufnehmen!



Stürzten mit
„Live &
Learn“ die
Charts: Joe
Public

INTERVIEW

i Shanice liebt wieder das „Lachen“

Andreas: Drei Jahre nach „I love your smile“ kommst Du mit Deinem neuen Album. Was hat sich bei Dir in der Zeit verändert?

Shanice: Ich bin erwachsener geworden. Deshalb habe ich mein neues Album auch „21 ways to grow“ genannt (21 Wege, um erwachsen zu werden).

A: Hat sich Dein Heranwachsen auch auf Deine Musik ausgewirkt?

S: Das kann man wohl sagen. Mein erstes Album wurde ja von Narada Michael Walden, dem Whitney-Houston-Produzenten produziert und geschrieben. Diesmal habe ich selber Songs geschrieben und auch mitproduziert. Das war eine sehr wichtige Erfahrung für mich. Ich habe musikalisch in den letzten Jahre wirklich viel dazugelernt.

A: Dein Album ist auf dem legendären Motown Label erschienen. Auf dem haben

damals die Jacksons 5 oder auch die Temptations ihre ersten Platten aufgenommen. Ist das eine Ehre für Dich?

S: Ja. Mit diesen Platten bin ich zum Teil auch aufgewachsen. Ich komme aus einer sehr musikalischen Familie und das Motown Label ist in unserer Familie geradezu heilig. Außerdem bin ich das jüngste Mitglied in der modernen Motown-Familie.

A: Hast du außer Deinen musikalischen Plänen noch andere Ziele?

S: Oh ja, ich würde gerne Filme drehen. Mein größter Traum wäre es, einen Film wie „Bodyguard“ zu drehen. Ich wäre perfekt in der Rolle gewesen. Außerdem ist es mein Lieblingsfilm!



HITPARADE

Ihr habt, wie jedesmal, Eure eigenen Charts bestimmt. Wenn Ihr das nächste Mal mitmachen wollt, schickt einfach eine Postkarte an: MVL GmbH, „Entertainment“, Heilwigstr. 39, 20249 Hamburg. Schreibt einfach Eure fünf Lieblings-CDs auf eine Postkarte und ab damit.

Hier die Gewinner vom letzten Mal:
Gernot Schwalm, Bernd Hauke, David Pacholi

- 1 (-) **The Real Thing** - 2 Unlimited
- 2 (1) **D. Bestie i. Menscheng.** - Die Ärzte
- 3 (3) **Raveland** - Marusha
- 4 (4) **God shuffled his feet** - Crash Test Dummies
- 5 (-) **Painted desert serenade** - Joshua Kadison
- 6 (6) **Get a grip** - Aerosmith
- 7 (9) **Bam Bam Bam** - Westbam
- 8 (-) **Raveland** - Marusha
- 9 (3) **Kauf mich** - Die Toten Hosen
- 10 (-) **Troublegum** - Therapy?

ENTERTAINMENT

KLEIN BÖRSE ANZEIGE

SNES

Help! Suche Parodius, Batman Returns, Turtles, T. Fighters, Pocky und Rocky, alles Deutsche Versionen. Biete Alien 3. Nur Tausch möglich, Tel.: 05141-85898 Oliver

S.O.S.! Brauche dringend Hilfe bei Lucia im Piraten Turm. Tausche oder verkaufe Zombies, Flashback, Mystic Quest Legend, je DM 60. Tel.: 07746-2280 Daniel

Verkaufe Road Runner DM 100, Prince of Persia DM 80, Goof Troop DM 90, Mystic Quest DM 85, Tazmania US. DM 80, Cybernator US. DM 80. Alle Spiele sind fast Nagelneu, Tel.: 08031-85498

Verkaufe Spiele für SNES und MD. SNES: Cool Spot, Royal Rumble usw., MD: Royal Rumble, Alien 3, Universal Soldier usw., nur Deutsch tausche nur 2:1. Tel.: 05494-8395

Verkaufe, DM 40 pro Spiel:

All Stars, Mario Kart, Street Fighter 2, Axelay, Zelda, 7' th Saga US, Parodius, Lost Vikings, Lemmings usw., Tel.: 02252-1531 Ralf Recht

Verkaufe Cool Spot DM 65, Street Fighter 2 DM 40, Bulls vs Blazers DM 50, und noch viel mehr, Telefon: 089 - 968385 Berger

Tausche/Verkaufe SNES

Spiele Striker, Super Mario All Stars, Super Star Wars, Star Wing u.v.m. nur Komplett und Deutsche Version. Suche W.C. Striker, zahle bis DM 80. Tel.: 02941-14967 Jürgen

Tausche Mystical Ninja, NHL '94, Fifa Soccer '94, nur gegen andere Neuheiten. Tausche auch Magical Quest, S. Probotector, Ghouls'n' Ghosts Jp., World Champion Boxen Jp., Tel.: 02921-52702 Michael

Verkaufe SNES mit acht Spielen z.B. Street Fighter Turbo, Alien 3 für DM 650 sowie ein Neo Geo mit zwei Joyboards und fünf Spielen (wie Samurai Shodan) für DM 1500. Tel.: 02751-2372 Rainer

Verkaufe zu je DM 70 Bubsy, Lost Vikings, Aladdin, alles nur per Nachnahme. Game Boy Module zu je DM 35 Boulderdash, Mickey Mouse, Felix. Telefon: 02171-42126

Verkaufe Aladdin DM 70 und Mario Paint DM 50. Marc Eckbauer, Wolfingerstr. 54, 94060 Pocking, Tel.: 08531-41352

1 DM! Verkaufe Original- SNES Spiele Starwing, Mortal Kombat, NBA Jam, und vieles mehr für DM 1!!!! Gleich anrufen: 0751-62918 ab 17 Uhr

Tausche, verkaufe, kaufe SNES Spiele habe Rock'n' Roll Racing, Street Fighter 2 Turbo, Fifa Soccer usw., Tel.: 0203-446505 Armin

Verkaufe Super Pro- botector, Alien 3, King of the Monsters, Aladdin und Shadow Run für DM 250 oder pro Spiel DM 50. Tel.: 069-529798

Verkaufe oder tausche SNES Spiele Joe u. Mac US DM 40, Mario is Missing DM 100, Barts Nightmare DM 40, Turtles Tourn. Fighters DM 90, tausche nach Angebot. R. Dornbach, Prenzlauerstr. 31, 16352 Basdorf

Tausche Cool Spot US, Mortal Kombat, Alien 3, Super Bomberman US u.a. gegen NBA Jam, RR-Racing, Super Bomberman 2 und andere. Tel.: 04862-1601

Tausche Super Castlevania

4 gegen Turtles Tournament Fighters auf SNES. Tel.: 09293-8107

Tausche Young Merlin nur gegen Mystical Ninja. Tel.: 07641-42374 Lukas

Tausche SNES Games F- Zero, Royal Rumble, Rock'n' Roll Racing, Street Fighter 2 gegen Mr. Nutz, NHL '94, NBA Jam, Super Tiny Toons, Mickey Mouse. Tel.: 08505-3894 Fredi

Verkaufe Ghouls'n' Ghosts, Populous je DM 30 und drei brandneue Spiele für je DM 100 Turn and Burn US, Wopia, Super Air Diver. Alle Spiele zusammen DM 300. Tel.: 08321-84159

Tausche Mario All Stars

oder Goof Troop gegen Super Conflict, World Cup Striker, Super Empire Striks Back. Tel.: 04106-72288 Uli

Verkaufe Kick Off, Wrestlemania, World League Basketball zu je DM 60. Tel.: 02541-70303 Thomas

Tausche/Verkaufe/Kaufe SNES Spiele z.B. Fifa Soccer, Magical Quest, Cool Spot, Duffy Duck. Habe auch MD Spiele im Tausch gegen SNES Games. Tel.: 02206-6309

Verkaufe Royal Rumble, Cool Spot, Mortal Kombat je DM 80, Star Wars 1, Aladdin, Zombies je DM 70, Final Fight US, B.O.B., Parodius und viele Andere DM 65. Tel.: 04821-92936 oder 04821-85609

Tausche Super NES Spiele Lost Vikings, Zelda 3, F-Zero, suche Super Mario Kart. Ruft mich doch mal an und nennt mir Eure Spiele. Tel.: 0611-309512

Verkaufe SNES Spiele Sim City und Zelda 3. Beide sechs Monate alt, 100% O.K. alles Deutsche Module mit Anleitung Preis je DM 69, Tel.: 036847-8435 Markus

Tausche/Verkaufe SNES Spiele Jurassic Park DM 68, Tiny Toons DM 90 gegen NBA Jam, Final Fight, Fifa Soccer, World Cup Striker, Mr. Nutz, S. Probotector nur Pal Version. Tel.:

06257-84799

TOTAL! 6/93 gratis bei Komplettem Kauf: Tiny Toons, W. L. Basketball, Street Fighter, Simpsons-Bart's Nightmare, F-Zero. DM 300 Tel.: 05371-51455 Gerrit

Rollen- und Strategiespiele zu verkaufen Might & Magic 2, 7 th Saga, Innuendo, S. Ninja-Boy, Paladins Quest, Uncharted Waters, Gemfire und vieles mehr, suche Equinox Tel.: 04763-1509 Stop! Suche Shadow Run biete zum Tausch Aladdin, Utopia, All Stars und Street Fighter 2. Bitte ruft an Tel.: 0234-570843

Tausche Street Fighter 2, Amazing Tennis, Alien 3, Mortal Kombat, Mechwarrior, Mario All Stars, Jurassic Park, Castlevania 4, Ghouls'n' Ghosts gegen Young Merlin, Spaceinvaders Tel.: 07627-7806

Verkaufe oder Tausche Super Castlevania und Turtles 4 für je DM 50, bei Tausch gegen Metal Marines, Mechwarrior, Utopia oder Super Conflict. Tel.: 06196-643473

Tausche Sim City gegen Lemmings (Sim City ohne Originalhülle aber mit ARP-Codes und Anleitung), Tel.: 0511-315242 Suche für SNES Plock, NBA Jam, Mario Cart zahle bis DM 70, Tel.: 08457-2055 Andreas Ackermann

Tausche Pop'n Twinbee 2 gegen Mega Man Soccer. Tel.: 02369-21632

Tausche Probotector, Zelda, Alien 3 und PGA Tour Golf gegen Desert oder Dschungel Strike, Shadowrun oder Secret of Mana. Matuschelk, A.-Bebel-Str. 16, 06231 Bad Dürrenberg

Verkaufe SNES Spiele Bomberman DM 99, Bubsy DM 99, Krusty's Fun House DM 50, Bust Lose DM 80, Wrestlemania DM 99, F-Zero DM 20, Ghouls'n' Ghosts DM 50, Mario World DM 50. Tel.: 0711-4579940

Tausche/Verkaufe SNES Spiele Mario All Stars, Cool Spot,



Barts Nightmare, Mickey Mouse, Asterix gegen Rock'n'Roll Racing, Turn und Burn, Mechwarrior nehmen auch US. Tel.: 089-8419381

Tausche/Verkaufe SNES
Spiele Sunset Rider, F-Zero, S. Soccer, WWF 1, Turtels T.F., Bust Loos, Mario All Stars gegen Rock'n'Roll Racing, Flinstones und Mystical Ninja tausche gegen andere. Tel.: 089-8419381

Verkaufe / Tausche SNES
Spiele Aladdin Dt. DM 60, Bubsy Dt. DM 70, Lost V. Dt. DM 60, Axelay Dt. DM 60, Clayfighter US. DM 80, Plok US DM 60, Cool Spot Dt. DM 70. Suche Mega Man X, Rock R., Wolfenst 3 D Tel.: 0221-382810

Tausche Young Merlin gegen Secret Of Mana. Tel.: 02363-63668 Simon

Suche Sensible Soccer, bietet Super Mario Kart, Goof Troop, Sim City, Star Wing oder Turtels 4. Tel.: 02755-503 Guido

Verkaufe/Tausche/Kaufe SNES und NES Spiele! Biete Battletoads + SF 2 gegen Mega Man X oder The Flintstones oder ein Spiel gegen Striker. Tel.: 05472-1851 Henrik

Achtung! Verkaufe Komplette TOTAL! Sammlung 6/93-8/94 DM 100. Verkaufe auch Rock'n'Roll Racing Deutsch DM 70. Beides sehr gut erhalten. Tel.: 05405-69122

Tausche Rock'n'Roll Racing und Super Mario World gegen NBA Jam und Vier Spieler Adapter nur Deutsch. Tel.: 06893-3445

Verkaufe/Tausche/Suche SNES Spiele habe Asterix, Castlevania 4, Pilotwings, Action

Replay, Tiny Toons, Mario Paint und das MD Spiel Lemmings. Tel.: 02862-7977

Tausche SNES Spiele, habe Rock'n'Roll Racing, Starwing, Street Fighter 2 Turbo, Star Wars, Castlevania, Basketball, Street Fighter 2, habe Game Gear Spiele. Tel.: 05432-668

Verkaufe Goof Troop DM 70, Gods DM 55, Flashback DM 70, Harleys Adventure DM 60, Young Merlin DM 75, Mystic Quest Legend DM 60, suche Cool Spot Tel.: 02205-82895

Kaufe und Tausche SNES Spiele egal ob alt oder neu, mit oder ohne Verpackung, Deutsch oder US Version. Claudia Fischer, Eosanderstr. 2, 10587 Berlin

Verkaufe Asterix, Tom & Jerry, Tiny Toon, Goof Troop, Duffy Duck, Mickey Mouse je DM 70. Tel.: 08851-5514 Burle

Tausche Batman Returns, R-Type und Super Advantage Joypad gegen Exhaustheat 2, Mortal Kombat, Action Replay oder Infrarot Pad oder Tri Star Adapter. Tel.: 02064-39421

Tausche Mystic Quest, D. Dragon, Tournament Fighters, Zelda, Magical Quest, SF 2, All Stars gegen andere. Verkaufe auch für DM 70 pro Spiel. Tel.: 07142-65829

Tausche Magical Quest gegen Rock'n'Roll Racing Deutsch, Cool Spot Deutsch, Alien 3 Deutsch inkl. Anleitungen. Tel.: 02154-7838

Verkaufe SNES US-Module Mechwarrior, Alien 3, Mortal Kombat je DM 55, Robocop 3, Populous, Super Battle Tank, Magic

Swort, Mario Cart je DM 45. Tel.: 0 5 1 2 6 - 2966

Super Nintendo-Spiele ab DM 50, z.B. F-Zero, Robocop 3, Spiderman, King of M, Golf, Street F., Terminator 1 und 2, Mechwarrior, Clayf., Paperboy 2. Tel.: 02501-58613 ab 17 Uhr

Verkaufe Bubsy und SN Pro Pad für DM 100, nur zusammen. Beides mit Originalverpackung und Anleitung. Tel.: 0711-5282797

Verkaufe Mystic Quest, Sim City, F-Zero, Lemmings, Super Mario Kart, Magical Quest, All Stars, Zelda, Young Merlin, Bomberman, Super Probotector, Cool Spot, Flashback, TMHTF Fighters, Parodius a. neu Tel.: 0172-3606236

NES

Verkaufe NES mit sechs Spielen für ein gutes Angebot. Tel.: 02164-4574 Paul Paciok

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

Action Replay Pro 2	79,90	Pinball Dreams	99,90
Gamemage	89,90	Pocky & Rocky	89,90
Actraiser	69,90	R - Type III	89,90
Alien 3	55,90	Robocop III	59,90
Art of Fighting	89,90	Rock'n'Roll Racing	119,90
Bomberman	69,90	Schlümpfe	129,90
Bubsy	79,90	Simcity	69,90
Bugs Bunny	129,90	Stunt Racer FX	139,90
Desert Fighter	129,90	Super Metroid	119,90
Dschungelbuch	119,90	Super Pang	79,90
Empire Strikes Back	119,90	Super Streetfighter	149,90
Flaschback	69,90	Terminator 2 Arcade	109,90
Hook	59,90	WWF Royal Rumble	89,90
Jetsons	119,90	Yogi Bear	119,90
Jurassic Park	79,90		
K.H. Rummenige	79,90		
King Arthur	79,90		
Last Action Hero	69,90		
Mario Allstar	69,90		
Mariokart	89,90		
Megalomania	49,90		
Megaman X	99,90		
Metroid	119,90		
Mr. Nutz	79,90		
NHLPA '94	109,90		

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!

02164-4574 Paul Paciok
Verkaufe NES mit Vier-Spieler-Adapter, vier Controller und 10 tolle Spiele u.a. Track and Field 2, Super Mario 3 DM 490. Tel.: 040-6027016

Verkaufe NES-Grundgerät mit zwei Joysticks, 12 Spielen, alle meine gesammelten Club Nintendo und TOTAL! Hefte, die ich seit zwei Jahren sammelte DM 500. Tel.: 06150-7291

NES Samml.-Aufl., 43 Spiele ab DM 20, z.B. Mario, Mario-

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 Heftnummer.

Bitte kreuzt an, in welcher Rubrik Eure Anzeige erscheinen soll: ☐ SNES-Spiele ☐ NES-Spiele ☐ GAME-BOY-Spiele ☐ Hardware+Zubehör ☐ Sonstiges

TOTALI vermittelt lediglich die Kontaktaufnahme und kann für das daraus folgende Vertragsverhältnis nicht verantwortlich gemacht werden. TOTALI 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

SNES, GBoy, MEGA CD, MD, Master II, GG

Fordern Sie bitte unsere Preislisten an

COMPUTER KUDAK



Computer Treff Kudak
Holbeinstraße 2-4
24539 Neumünster
Telefon 04321 / 22737
Telefax 04321 / 23312

Top Preise, deutsche Versionen,

1 Jahr Garantie, Versandanteil ab DM 3,95

Golf, Pirates, Elite, Autorennen, Dynablast, Blop, Battletoads, Track+F. 2, CV 3, Solstice. Tel.: 02501-58613 ab 17 Uhr

Verkaufe NES Konsole und auch Spiele z.B. Super Mario 2 oder Top Gun, Rad Racer.... Tel.: 04863-9080 Markus

Suche Mega Man 1 für NES, tausche Mega Man 3 oder kaufe. Tel.: 08502-3006

Verkaufe NES mit 2 Controllern, Spiele Startropics, Rad Racer, SMB 1 + 3, Double Dragon, Lemmings, Shadowgate, ca. DM 250 ich lasse mit mir Handeln! Tel.: 07266-682 Markus



GAME BOY

Verkaufe 12 Game Boy Spiele z.B. Nintendo World Cup, Turricon, Duck Tales, Battle Of Olympus, R-Type uva. nur Komplett für DM 300. Tel.: 07142-65829

Verkaufe Game Boy mit 18 Spielen, Action Replay, Battery Pack, Licht und Lupe, und einen Koffer für Game Boy und Zubehör zusammen DM 575 nur Komplett. Tel.: 06361-1027

Tausche Super Mario Land 1+2, Mega Man, Probotector u.a. gegen Chessmaster, Nigel Mansell, Kwirk, Kirby's Dreamland und andere. Telefon: 04862-1601

Verkaufe zu je DM 70 Bubsy, Lost Vikings, Aladdin, alles nur per Nachnahme, Game Boy Module zu je DM 35 Boulderdash, Mickey Mouse, Felix, Tel.: 02171-42126

Suche Final Fantasy Legend 2 bis DM 50. Jens Neumann, In den Bauernbüschen 24, 02906 Niesky

HARDWARE

Verkaufe Master System 2 mit zwei Pads, Alex Kidd und Sonic, Jurassic Park, Tom & Jerry, Columns mit Original Verpackung für DM 250. Tel.: 0209-781740

Verkaufe SNES mit neun Spielen Topfighter, Vier-Spieler-Adapter, US Adapter, zwei Pads, Verlängerungskabel, Spiele z.B. Mystic Quest, L. Secret of Mana, Mortal Kombat, DM 900, Tel.: 03634-22525

SONSTIGES

Kaufe Module für SNES, NES, Game Boy, Mega Drive, Master und Game Gear, Angebote an: Dieter Tegler, Paul-Hindemith-Str. 10, 37574 Einbeck

Suche TOTAL! 6/93 zahle DM 30. Telefon: 0511-9055349 Andreas

Verkaufe gegen Gebot: TOTAL! Hefte 6/93-6/94, Mega Fun 5/93-6/94, Maniac 11/93-6/94, Video Games 7/92-7/94. Tel.: 09281-15779

Verkaufe Secret Of Mana und Batman Returns. Tel.: 0331-879441

Verkaufe Sega Master System 2 mit den supergünstigen Spielen Asterix, Alex Kidd, Miracle World DM 95. Tel.: 0221-7392098, laßt es Euch nicht entgehen, denn bald sind sie weg!

Tausche Sega MS Spiele Sonic 1, Golden Axe Warrior DM 10 gegen ein SNES Spiel oder verkaufe Sonic DM 20, Golden Axe DM 25. Tel.: 06127-4039

Verkaufe Game Boy mit 17 Spielen inkl. Action Replay, Handy Boy für 499 Fr. 535 DM, oder tausche gegen SNES mit drei oder vier Spielen. Tel.: 0041-61-4119216

Kaufe Mastersfiguren, Maschinen, sowie die Burg Eternia suche Zodiac Mer-Manninor Snake Face Buzz Saw Hordak Cliff Climber Blasterhawk Spydar Frigt Fighter Nanti, Monstr. Tel.: 07940-58270

Verkaufe Panasonic 3 DO mit 10 Spielen für DM 1000 und drei Jaguar Spiele. Tel.: 05531-140008 von 11-20 Uhr

Verkaufe für MD Street Fighter 2, GAMERS 1/92; 5/92; 1-6/93, GAMERS SPECIAL 1/93 und 3/93. Warkus Henrik, Bienerstr. 4, 01187 Dresden

Verkaufe SNES mit acht Spielen wie Street Fighter Turbo, Alien

3 für DM 650, sowie ein Neo Geo mit zwei Joyboards und fünf Spielen wie Samurai Shodown für DM 1500. Tel.: 02751-2372 Rainer

Verkaufe Sega Game Gear mit Originaltasche, Columns, G-Loc, Castle of Illusion, Out Run, Sonic, Factory Panic, Universal-Netz-Adapter, VHB 300. Tel.: 06131-86793

KOPMANN Computer

Super Nes Spiele:	
Die Schlömp	99,95
Flinstones	99,95
Mortal Kombat	79,95
Mr. Nutz	99,95
Paperboy 2	29,95
Pinball Dreams	89,95
Rock 'n' Roll Racing	99,95
Striker	39,95
Super Metroid	99,95
Virtual Soccer	99,95
Top Fighter (Joystick)	129,95
Action Replay PRO 1	49,95
Game Boy Spiele:	
Flinstones	59,95
Indiana Jones	47,95
R-Type 1	19,95
Action Replay PRO 1	39,95
1 Preisliste kostenlos!	
Versandkosten: Vorkasse: 7,90,-	
Nachnahme: 11,90,- + NN- Gebühr. Ab	
DM 300,- VERSANDKOSTENFREI	
Postfach 1616 • 28506 Uelzen • Fax: 0581 - 443 27	

TOTAL!

I M P R E S S U M

Herausgeber: Rüdiger Limbach

Redaktionsdirektion: Philipp Berens

Chefredaktion: Ulrich Mühl

Redaktion: Reza Abdolali, Hans-Joachim Amann, Michael Anton, Gerald Arend, Maris Feldmann, Klaus-Dieter Hartwig, Martin Klugkist

Freie Mitarbeiter: Julian Eggbrecht, Derek dela Fuente, Andreas Heineke, Carsten Waitz

Koordination: Sven Jakobsen

Graphik: Katrin Förster, Britta Jakobsen (Ltg.), Peter Kemmler, Marion Limbach (Ltg.), Kirsten Meier, Domenico Pais, Theodora Saleck

Marketing: Thomas Franzen

Anzeigen: Ann-Katrin Schöel

Tel.: 040 / 48 05 22 23,
Fax: 040 / 48 05 21 99
Anzeigenpreisliste Nr. 1 vom 2. 4. 1994

Vertrieb: Inland Presse Vertriebs, Postfach 103246, 20022 Hamburg

Abonnement: TOTAL-Leserservice, Postfach 10 32 45, 20097 Hamburg

Lithografie: City Rapro, Iglhaut GmbH, Bornsteler Chaussee 85-99a, 22453 Hamburg.

Druck: Evers Druck, 25704 Meldorf

Verlag: MVL GmbH, Heilwigstr. 39, 20249 Hamburg

Titel: © '94 Virgin/Disney, Original-Indiana Jones' Schriftzug © LucasArts, 'Street Fighter'-Charakter © Capcom

© 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

Test 'N Take

Verleih Verkauf Versand

Mega-CD MegaDrive SuperNintendo Jaguar 3DO
Ultima 2: Runes of Virt. SN us 149,95 Tetris 2 us SN 109,95
Bomberman 2 us SN 119,95 Speedracer us SN 119,95
Slam Masters us SN 139,95 Breath of Fire us SN 149,95

Im September: Mortal Kombat 2 us oder dt 139,95
Alien vs Pred. JAG us 149,95 Star Control 2 3DO us 119,95
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

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 zugesandt, 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-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:

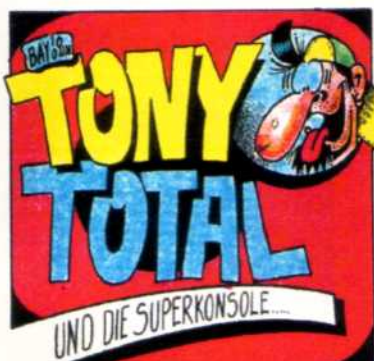
Datum, Unterschrift

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				Speedball 2	6/93	3	Action/Sport	Adventures of Dr. Franken	4/94	3-	Jump&Run
Action-ReplayKurs	12/93	-		Speedy Gonzales	12/93	2-	Jump&Run	Aero the Acro-Bat	12/93	3+	Jump&Run
CheatModul-Test	3/94	-		Star Trek: Next Generation	9/93	3	Action/Strategie	Aguri Suzuki F-1			
Interview Shigeru Miyamoto	5/94	-		Tale Spin	6/93	2-	Action	Super Driving	7/93	4-	Rennspiel
Joystick-Test I	7/93	-		Tesseract	12/93	3-	Strategie	Aladdin	1/94	2	Jump&Run
Joystick-Test II	4/94	-		Tetris	8/94	1-	Strategie	Alfred Chicken	1/94	3	Jump&Run
Referenz Rennspiele	8/94	-		Tetris 2	4/94	2	Strategie	Alien 3	6/93	2+	Action/J&R
Referenz Strategiespiele	8/94	-		The Empire Strikes Back	5/94	4+	Action	Aliens vs. Predator	10/93	4-	Action
SNES-Technik	7/94	-		The Fidgets	2/94	2-	Jump&Run	Amazing Tennis	7/93	2-	Sport
				The Humans	6/93	2-	Strategie	Art of Fighting	2/94	3-	Prügelspiel
				Tiny Toons 2: M. Madness	11/93	2	Jump&Run	Asterix	8/93	3-	Jump&Run
				Titus the Fox	11/93	3+	Jump&Run	Astro Gal Gol	8/94	3-	Rennspiel
				Tom & Jerry: Frantic Antics	9/93	2-	Jump&Run	Axelay	6/94	2-	Action
				Tumble Pop	6/93	3+	Jump&Run	B.O.B.	7/93	2	Action/J&R
				Turtles III - Radical Rescue	11/93	2	Action/Prügel	Batman Returns	7/93	3+	J&Run/Prügel
				Wario Land	6/94	1-	Jump&Run	Battle Cars	5/94	4+	Rennspiel
				WCW - The Main Event	1/94	3+	Prügelspiel	Battleloads - Double Dragon	1/94	4+	Prügelspiel
				Winter Olympics	5/94	4	Sport	Battleloads in Battlemaniacs	10/93	3	Action/J&R
				Wordtris	2/94	3-	Strategie	Beethoven's 2nd	12/93	6+	Jump&Run
				World Cup Striker	6/94	2	Sport	Best of the Best	8/93	4+	Sport
				WWF - King of the Ring	1/94	4-	Prügelspiel	Boxing Legends of the Ring	2/94	4-	Sport
				Yoshi's Cookie	11/93	3+	Strategie	Bram Stoker's Dracula	2/94	5	Jump&Run
				Zelda: Link's Awakening	11/93	1	Adventure	Brett Hull Hockey	1/94	3	Sport
				ZEN - Intergalactic Ninja	9/93	3+	Action	Bubsy	8/93	2	Jump&Run
				Zool	12/93	3+	Jump&Run	Bugs Bunny -			
								Rabbit Rampage	6/94	2	Jump&Run
								Bulls vs. Blazers	7/93	3-	Sport
								Cacoma Knight in Bizzyland	9/93	4+	Action
								Cal Ripken jr. Baseball	8/93	4+	Sport
								Captain America	10/93	4	Prügelspiel
								Championship Pool	12/93	4+	Sport
								Chuck Rock	12/93	2-	Jump&Run
								Clayfighter	5/94	2+	Prügelspiel
								Claymates	5/94	2-	Jump&Run
								Cliffhanger	1/94	5+	J&Run/Prügel
								Congo's Caper	8/93	2	Jump&Run
								Cool Spot	11/93	1-	Jump&Run
								Cool World	6/93	3+	Action/Adv.
								Cosmo Gang - The Video	9/93	3	Action
								Cybermator	6/93	3+	Action
								Daffy Duck	1/94	3+	Jump&Run
								Dead Dance	10/93	3-	Action
								Dungeon Master	9/93	2+	Adventure
								E.V.O.	10/93	2+	J&Run/Adv.
								Equinox	3/94	3	Action/Adv.
								Exhaust Heat 2	8/93	1-	Rennspiel
								Eye of the Beholder	8/94	2-	Adventure
								F1 - Pole Position	12/93	2-	Rennspiel
								Fatal Fury	7/93	3+	Prügelspiel
								Final Fight 2	6/94	4	Action
								Firepower 2000	6/93	3+	Action
								First Samurai	8/93	4-	Action/J&R
								Flashback	1/94	1-	J&Run/Adv.
								Goof Troop	11/93	2	Strategie
								GP-1	9/93	3-	Rennspiel
								Great Greed	1/94	2+	Adventure
								Hook	11/93	3	Jump&Run
								Incredible Crash Dummies	2/94	4	Jump&Run
								James Pond 2: Robocod	10/93	3	Jump&Run
								James Pond Crazy Sports	8/93	3	Sport
								Jim Power:			
								The Last Dimension 3D	4/94	4+	Action
								Jimmy Connors Pro			
								Tennis Tour	6/93	1-	Sport
								John Madden Football '93	7/93	2-	Sport
								Jurassic Park	11/93	4	Action
								K.H. Hummeriggies			
								Player Manager	12/93	4-	Sport/Strategie
								King Arthur's World	6/93	2+	Strategie
								King of Dragons	6/94	3-	Action
								Lamborghini American Ch.	2/94	3+	Rennspiel
								Last Action Hero	1/94	5-	Action
								Lawnmower Man	3/94	4+	Action/J&R
								Legend of the M. Ninja	4/94	1-	Action/Adv.
								Lester the Unlikely	5/94	4	Jump&Run
Tests GAME BOY				4-in-1-Pack Vol. II	11/93	4	Simulation				
Adventure Island II	7/93	3-	Jump&Run								
Alfred Chicken	8/93	2	Jump&Run								
Alien 3	6/93	3-	Action/J&R								
Arielle	8/94	4+	Action								
Asterix	7/93	3+	Jump&Run								
Baby T. Rex	8/93	3	J&Run/Adv.								
Bart and the Beanstalk	5/94	3-	Jump&Run								
Batman - Animated Series	11/93	2-	Jump&Run								
Battle of Olympus	12/93	3+	Adventure								
Battleloads	8/93	3	Action								
Bionic Commando	6/94	3	Action								
Boxole II	8/93	4	Strategie								
Bram Stoker's Dracula	2/94	4-	Jump&Run								
Bubble Bobble 2	10/93	2+	Jump&Run								
Castle Quest	1/94	1-	Adventure								
Chuck Rock	2/94	3+	Jump&Run								
Cliffhanger	4/94	5+	Action								
Darkwing Duck	6/93	2	Jump&Run								
Dr. Franken II	11/93	3+	J&Run/Adv.								
F-1 Pole Position	1/94	3-	Rennspiel								
F-15 Strike Eagle	6/93	4	Action/Sim								
Felix the Cat	10/93	2	Jump&Run								
Final Fantasy Legend III	11/93	1	Adventure								
Fire Fighter	8/93	3+	Jump&Run								
Garfield Labyrinth	11/93	3	Jump&Run								
Gear Works	1/94	3+	Strategie								
Hammerin' Harry	1/94	3+	Action								
Hook	11/93	4	Jump&Run								
Hyper Dunk	4/94	4+	Sport								
Indiana Jones 3	1/94	5+	Jump&Run								
Jimmy Connors Tennis	12/93	3+	Sport								
Jungle Book	5/94	2	Jump&Run								
Jurassic Park	9/93	2-	Action								
Kid Dracula	6/93	2-	Jump&Run								
Kirby's Pinball Land	3/94	1-	Action								
Konami Golf	4/94	2	Sport								
Last Action Hero	1/94	4+	Action								
Lawnmower Man	3/94	3-	Action/J&R								
Lethal Weapon	6/93	5	Action/J&R								
Max	4/94	3-	Action/J&R								
Mega Man 3	6/93	2	Action								
Mortal Combat	10/93	3-	Prügelspiel								
Muhammad Ali	1/94	4	Sport								
N. Mansell's World Ch.	12/93	2-	Rennspiel								
NBA All-Star Challenge 2	7/93	3	Sport								
NFL Quarter Back	2/94	6	Sport								
Out to Lunch	2/94	4+	Jump&Run								
Pang!	1/94	2	Action								
Parodius	6/94	2+	Action								
Pinball Dreams	11/93	3+	Simulation								
Pop'n Twin Bee	4/94	3+	Action								
Popeye 2	8/93	3	Jump&Run								
Prophecy Viking Child	2/94	5-	Jump&Run								
Pugsley's Scavenger Hunt	12/93	4	Jump&Run								
R-Type 2	8/93	2+	Action								
Raging Fighter	9/93	4+	Prügelspiel								
Revenge of the Gator	8/94	2	Simulation								
Rodland	7/93	3-	Jump&Run								
Sensible Soccer	1/94	2-	Sport								
Space Date	1/94	3-	Action								
Tests NES				Action in New York	8/93	2	Action				
				Alfred Chicken	10/93	2	Jump&Run				
				Alien 3	6/93	2+	Action/J&R				
				Asterix	11/93	3+	Jump&Run				
				Batman Returns	6/93	3	J&Run/Prügel				
				Battleships	1/94	5	Strategie				
				Blues Brothers	7/93	4	Jump&Run				
				Bucky O'Hare	6/94	2	Jump&Run				
				Castlevania III	3/94	2+	Action/J&R				
				Cosmic Spacehead	11/93	2	Adventure				
				Darkwing Duck	1/94	3	Jump&Run				
				Firehawk	9/93	3+	Action				
				Formula One Sensation	6/93	3+	Rennspiel				
				Hook	11/93	4-	Jump&Run				
				Indiana Jones 3	1/94	5-	Jump&Run				
				Jimmy Connors Tennis	12/93	3	Sport				
				Kirby's Adventure	6/94	2	Jump&Run				
				Mario & Yoshi	5/94	5+	Strategie				
				Mega Man 4	5/94	2-	Action/J&R				
				Metroid	6/94	2+	Action				
				Micro Machines	8/93	2+	Rennspiel				
				MIG 29	9/93	3	Action				
				Mighty Final Fight	6/94	4	Action				
				Nigel Mansell's World Ch.	1/94	3-	Rennspiel				
				Pirates!	6/93	2+	Strategie				
				Probotector	4/94	2+	Action				
				Rackets & Rivals	8/93	3	Sport				
				Solomon's Key	8/94	2	Strategie				
				Star Trek	8/93	3	Action/Adv.				
				Street Gangs	8/93	4-	Prügelspiel				
				Super Adventure Quests	12/93	3+	Jump&Run				
				Super Mario Bros. 2	8/94	2	Jump&Run				

Titel	Heft	Note	Genre	Titel	Heft	Note	Genre	Titel	Heft	Note	Genre
Lethal Weapon	6/93	5	Action/J&R	Rock 'n' Roll Racing	2/94	1-	Action	Super Solitaire	3/94	3+	Simulation
Lufia & The Fortress of Doom	4/94	2-	Adventure	Rocky Rodent	12/93	2	Jump&Run	Super Strike Eagle	6/93	2-	Action/Sim
Madden NFL '94	3/94	1-	Sport	Run Saber	2/94	3+	Action/J&R	Super Tetris 2 & Bombliss	10/93	2+	Strategie
Major League Baseball	5/94	2-	Sport	Secret of Mana	12/93	1-	Adventure	Super Tiny Toons	6/93	2	Jump&Run
Major Title	1/94	2-	Sport	Sensible Soccer	12/93	2	Sport	Super Troll Islands	2/94	3+	Jump&Run
Mario is Missing	5/94	3	Strategie	Shadowrun	8/93	1-	Adventure	Super Turrican	11/93	2+	Action/J&R
Marios Time Machine	8/94	5+	Lernspiel	Shanghai II - Dragon's Eye	7/93	2	Strategie	T2 - Judgment Day	5/94	3-	Action
Mechwarrior	11/93	2	Action/Strategie	Side Pocket	3/94	3	Sport	T2 - The Arcade Game	6/94	4+	Action
Mega lo Mania	2/94	3+	Strategie	Sim Ant	1/94	2-	Strategie	Tecmo Super NBA Basketball	7/93	2+	Sport
Mega Man Soccer	6/94	4+	Sport	Sim City	2/94	1-	Strategie	Test Drive 2	7/93	4	Rennspiel
Mega Man X	5/94	2	Action/J&R	Skyblazer	3/94	2-	Jump&Run	Tetris Battle Gaiden	4/94	2	Strategie
Metal Marines	4/94	3	Strategie	Soul Blazer	10/93	2+	Action/Adv.	The Flintstones	4/94	2-	Jump&Run
Mickey Mouse -				Space Ace	6/94	6+	Action	The Humans	1/94	2	Strategie
Magical Quest	6/93	1-	Jump&Run	Spanky's Quest	8/93	3-	Jump&Run	The Last Vikings	7/93	1-	J&Run/Strategie
Might & Magic II	3/94	2-	Adventure	Spectre	6/94	5	Action	The Peace Keepers	6/94	4-	Action
Monday Night Football	3/94	3-	Sport	Spindizzy Worlds	9/93	2-	Action	The Pirates of Dark Water	8/94	4+	Prügelspiel
Mortal Kombat	10/93	2	Prügelspiel	StarFax/StarWing	6/93	1-	Action	Time Trax	8/94	4	Action
Mr. Nutz	3/94	1-	Jump&Run	Street Fighter II Turbo Edition	10/93	1	Prügelspiel	TMHT - Tournament Fighters	12/93	2	Prügelspiel
Mystic Quest	12/93	2-	Adventure	Striker	9/93	1-	Sport	Tom & Jerry	6/93	3-	Jump&Run
N. Mansell's World Ch.	10/93	2-	Rennspiel	Stunt Race FX	8/94	2+	Rennspiel	Top Gear 2	1/94	2-	Rennspiel
NBA All-Star Challenge	7/93	4	Sport	Sunset Riders	10/93	3+	Action	Toys	7/93	4	Action
NBA Jam	4/94	1-	Action/Sport	Super Air Diver	12/93	2-	Action	Troddlers	8/93	3+	Strategie
NBA Showdown	3/94	3+	Sport	Super Aleste	9/93	1-	Action	Ultima VI	8/94	2+	Adventure
NFL Football	4/94	4-	Sport	Super Baseball 2020	11/93	3+	Sport	Utopia	8/94	2+	Strategie
NHL Hockey '94	3/94	1-	Sport	Super Battleship	4/94	4-	Strategie	Virtual Soccer	3/94	2+	Sport
Operation Logic Bomb	12/93	3	Action	Super Bomberman	9/93	2	Action	Wayne's World	6/93	5	Jump&Run
Out to Lunch	10/93	2-	Jump&Run	Super Conflict	7/93	1-	Strategie	We're Back	10/93	3+	Jump&Run
Outlander	7/93	5	Action/Renn	Super Double Dragon	7/93	4-	Prügelspiel	Where in the World is			
Pac-Attack	1/94	2-	Strategie	Super Empire Strikes Back	3/94	2	Action/J&R	Carmen Sandiego	10/93	5	Adventure
Paladin's Quest	2/94	2+	Adventure	Super Family Tennis	9/93	1-	Sport	Wing Commander			
Parodius	6/94	1-	Action	Super Formation Soccer II	9/93	3-	Sport	Secret Missions	10/93	2-	Action
Pilotwings	6/94	2-	Sport	Super Mario All-Stars	9/93	1	Jump&Run	Winter Olympics	4/94	3+	Sport
Pinball Dreams	3/94	3-	Simulation	Super Mario Kart	10/93	1	Rennspiel	Wizardry V	6/94	2-	
Pink goes to Hollywood	6/94	4+	Jump&Run	Super Mario World	8/94	1	Jump&Run	Wordtris	6/93	3	Strategie
Plok	12/93	2+	Jump&Run	Super Metroid	8/94	1	Action/Adv.	World Cup Striker	6/94	1-	Sport
Pocky & Rocky	10/93	2-	Action	Super Nova	2/94	3+	Action	World Cup USA '94	8/94	2	Sport
Pop 'n' Twin Bee	6/93	2-	Action	Super Off Road	9/93	3	Rennspiel	World Heroes	1/94	3-	Prügelspiel
Populous II	8/94	1-	Strategie	Super Pang	8/94	4+	Action	WWF 2 - Royal Rumble	7/93	2-	Prügelspiel
Powermonger	8/93	2	Strategie	Super Probotector	4/94	1-	Action	Young Merlin	11/93	2+	Adventure
Pugsley's Scavenger Hunt	7/93	4+	Jump&Run	Super Putty	1/94	2-	Action/J&R	Zelda III	8/94	1	Action/Adv.
Rainbow Bell Adventures	4/94	2+	Jump&Run	Super R-Type 3	2/94	2-	Action	Zombies	10/93	2-	Action
Road Runner	7/93	2	Jump&Run	Super Slap Shot	10/93	3-	Sport	Zool	1/94	3+	Jump&Run



HIER SEHEN WIR TONY TOTAL IN GANZ
TYPISCHER AKTION: RAUS AUS DER SCHULE,
REIN IN DIE WOHNUMG...



...RAUS AUS DEN KLAMOTTEN
REIN IN EIN KONSOLEN-GAME...



ANGEKOMMEN! DAS ABENTEUER SOLL
GEEIGNET SICH SOFORT LOSGEHEN...



OK, ERST 'MAL LAGE DURCHPEILEN!



IRGENDWIE HAB' ICH MIR 'DAS DSCHUNGELBUCH' GANZ
ANDERS VORGESTELLT...!



FORTSETZUNG
FOLGT



SCHAU VOR

NachDemUrlaub



Bärig!

Er hat drei Haare auf der Brust, er ist ein Bär – und nicht irgendeiner! Nachdem wir schon mehrfach auf die langatmigen Ankündigungen von Hersteller Empire hereingefallen sind, gibt es Yogi-Bärs Abenteuer für

Game Boy und SuperNES jetzt tatsächlich zu kaufen! Mehr dazu im nächsten Heft!



**Wenn Flossen, Schnorchel, Taucherbrille Gebunkert in des Kellers Stille
Wenn Gärtner nur die Beete gießen
Wo noch die Spät-Tomaten sprießen
Dann merkt auch der Nintendo-Spieler:
Der Sommer geht, bald wird es kühler!**

Die Urlaubszeit ist zu Ende, die Saison beginnt und die Spielehersteller schnüren ihre Neuerscheinungen gleich paketweise zusammen! Nach des Sommers Hitzewelle gönnen wir Euch keine Abkühlung und heizen Euch mit einer Batterie von Tests, News und Infos ein, die es richtig in sich hat: **TOTAL! 10/94** erwartet Euch in Kürze am **23. September** beim Zeitschriftenhändler! Denn wie sagt schon die alte Bauernweisheit:

**Wenn der Hahn vom Dache schreit
Liegt TOTAL! 10 für Euch bereit**

Zauberlehrling

Gestern noch ein Kind, heute ein Magier – und das soll gutgehen? Lest in **TOTAL! 10/94**, ob JVCs Rezept für



ihr strategisch angehauchtes Jump&Run „**Magic Boy**“ aufgegangen ist!

Hut und Peitsche

... genügen – mehr muß man wohl nicht sagen, um die Sprache auf den Extrem-Archäologen Dr. „Indy“ Jones zu bringen. Wir durften schon mal einen ersten Blick auf sein großes Abenteuer

„**Indiana Jones' Greatest Adventures**“ werfen, das die besten Szenen der drei Kinofilme auf Ever Super Nintendo bringt!



Der große Grünling

Er ist groß, grün, kräftig und wird ganz furchtbar böse, wenn das Gute in Gefahr ist: Dr. Bruce Banner, besser bekannt als „**Hulk**“. Was das kompakte ‚Laborunfallmonster‘ so alles auf dem Super Nintendo erlebt, erfahrt Ihr in der nächsten **TOTAL!**



Classics

Keine Frage: Auch auf den Grabbeltischen der Spielehändler läßt sich so manches



Alt? Sicher, aber sie sind immer noch verdammt gut: „**Street Fighter 2**“ und „**F-Zero**“

tolle Schnäppchen schlagen! In der nächsten Ausgabe verraten wir Euch, warum die ‚ollen Kamellen‘ „**F-Zero**“ und „**Street Fighter II**“ wirklich Ever Geld wert sind.

KATZENJAMMER

Katzen fangen Mäuse – das ist ihr gewohntes Tagewerk. Viel Wichtigeres zu tun hat allerdings „**Eek The Cat**“. Das wohlwollende Krallentier hat einige Problemschen am Hals, um alte Frauen, seine Katzenfreundin und viele andere vor dem Verderben zu retten. Die komplette Geschichte von Kater Eek und seinem neuen SNES-Abenteuer verrät Euch **TOTAL! 10**.



SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

Super Nintendo

Powerstation SN.....	189.-
Action Replay Pro 2 SN	99.-
Infrarot Joypads SN	89.-
Super Game Boy (Sept.)	99.-
Battletoads / Double Dragon.....	99.-
Bugs Bunny	139.-
Choplifter 3	109.-
Claymates	99.-
Desertfighter	129.-
Die Schlumpfe (dt. Texte).....	114.-
Dragon (Okt.)	119.-
Dschungelbuch	139.-
Fifa Soccer	109.-
Final Fight 2.....	119.-
Itschy & Scratchy	124.-
Jammit	119.-
Jogi-Bear	119.-
Mega Man X	114.-
Metal Marines.....	129.-
Might & Magic II (dt. Texte).....	139.-
Mickey's Ultimate Challenge	139.-
Mortal Kombat II (5. Sept.).....	159.-
NHL Hockey 94.....	99.-
PAC Attack.....	109.-
Pinball Dreams	99.-
Pirates of the Dark Water	139.-
Pocky & Rocky	119.-
Super Pinball (Sept.)	94.-

Tophits zu Knallerpreisen

(nur solange Vorrat reicht)

Super Nintendo

Aero the Acrobat	89.-
Aladdin	99.-
Art of Fighting	119.-
Champ. World Class Soccer	99.-
CoolSpot	79.-
Daffy Duck	79.-
Equinox	99.-
Flashback SN	94.-
King Arthur's 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

Schneewittchen	119.-
Secret of Mana (Sept./Okt.)	129.-
Smash Tennis (4 Player)	119.-
Stunt Race FX	114.-
Super Metroid (dt.T., Spieleber.) ..	114.-
Super Pang	119.-
Utopia	119.-

NES

Die Schlumpfe	89.-
Dschungelbuch	94.-
Duck Tales II (Sept.)	84.-
Pac Man.....	69.-
Rescue Rangers 2 (August)	79.-

Game Boy

Castle Quest	54.-
Die Schlumpfe (dt. Texte).....	64.-
Donkey Kong (256 Farben S.GB) ..	64.-
Dschungelbuch	64.-
Mortal Kombat II (5. Sept.).....	74.-
Mrs. Pac Man	59.-
World Cup Striker.....	59.-
Warioland	59.-
World Cup USA 94	69.-



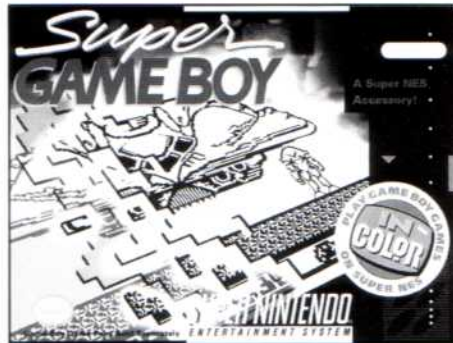
Dschungelbuch (SNES) DM 134.-



Stunt Race FX DM 114.-



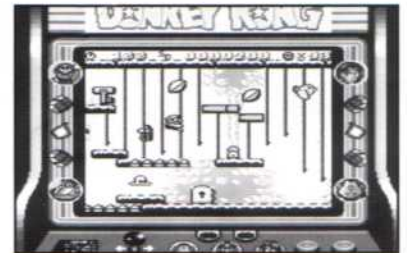
Secret of Mana DM 129.-



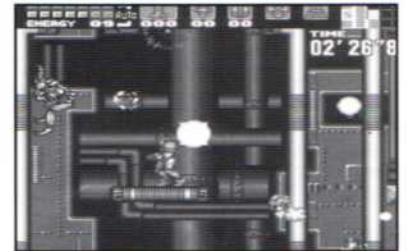
Super Game Boy (Sept.) DM 99.-

Theo
KRANZ
VERSAND
& LADEN

Täglich Neuheiten



Donkey Kong DM 64.-



Super Metroid DM 114.-



Mortal Kombat II SN DM 159.-

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



Shirer Wahnsinn.

Disney
SOFTWARE

Disney's
Das Dschungelbuch
VIDEOGAME



SEGA
MEGA DRIVE

SEGA
GAME GEAR

SEGA
Master System

Nintendo

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

GAME BOY

Sega, Mega Drive, Game Gear and Master System are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™, the Nintendo product seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. The Jungle Book™ © Disney Published in 1994. Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. All rights reserved.