

TOTAL!

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

100% **NINTENDO** ■ Super NES
■ Game Boy
■ NES



JEDEN
NEU
MONAT

GAME BOY **Asterix** SNES!

SUPER-
STARKE
TIPS &
TRICKS:

GBOY

Super



MARIO
Land 2

SNES

Zelda

NES

Probotector
u.v.m.

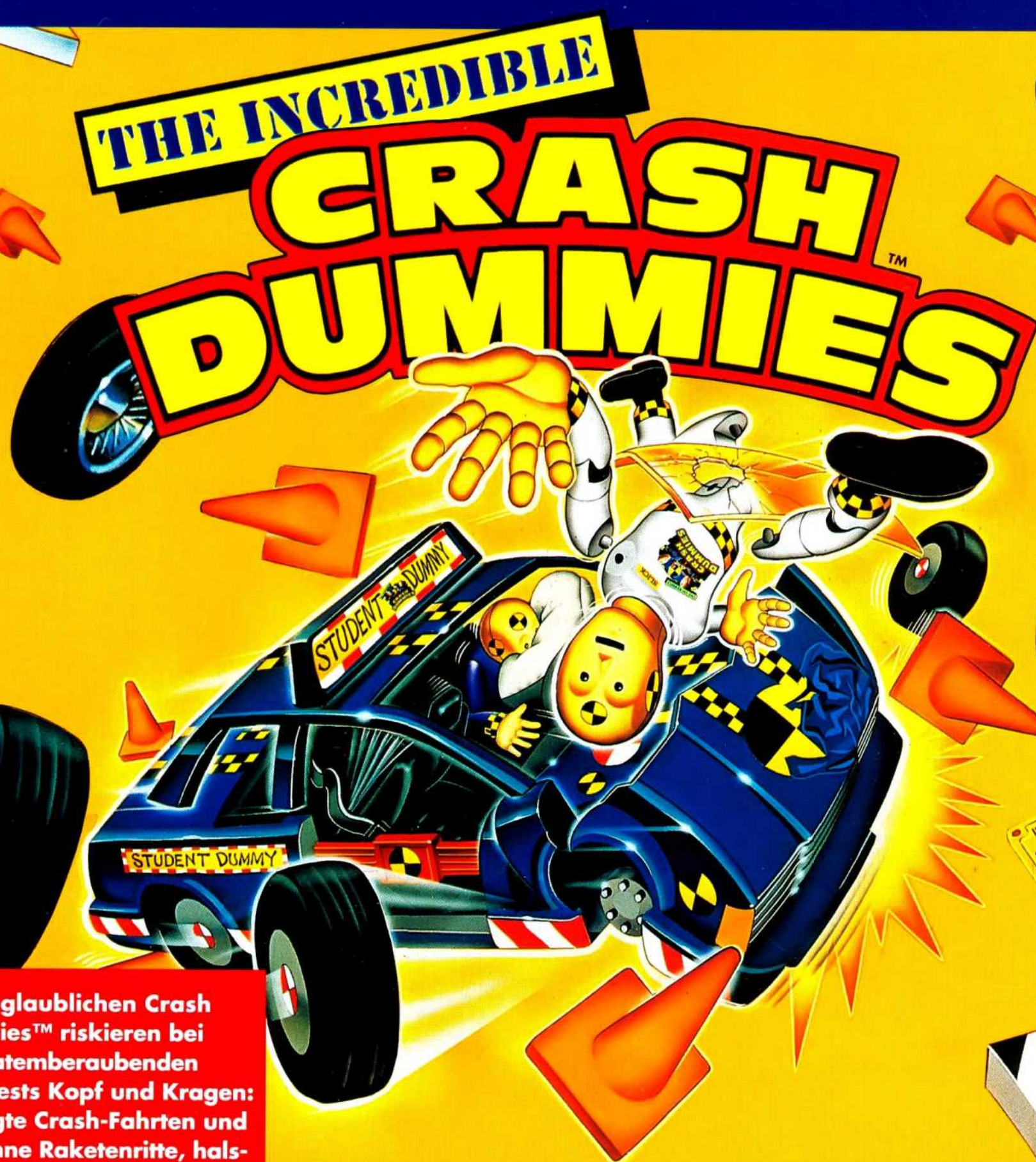
**BUBSY
GIBT
GAS**

SNES!

REPORT:
MESSE-
NEWS
AUS
LONDON

TESTS **INFO** **TIPS & TRICKS**

Mach' den Härtetest!



Die unglaublichen Crash Dummies™ riskieren bei ihren atemberaubenden Härtetests Kopf und Kragen: gewagte Crash-Fahrten und tollkühne Raketenritte, halbsbrecherische Skifahrten und mutige Sprünge von schwindelerregenden Hochhäusern – die beiden Testpiloten Slick™ und Spin™ sind zu allem bereit. Mach' den Härtetest. Die Crash Dummies™ warten schon bei Deinem Händler auf ihren nächsten Einsatz. Go for the Game – Go for Acclaim®!

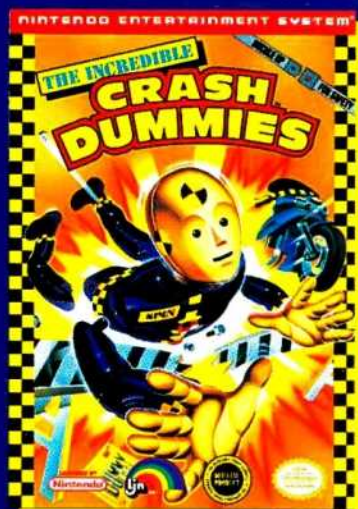
Stürz' Dich auf die Acclaim® Video-Spiele für Nintendo® und Sega®



Screenshots NES-Version



Nintendo Game Boy™



Nintendo Entertainment System™



Sega Game Gear™

The Incredible Crash Dummies™ © 1993 Tyco Industries, Inc. Licensed through Leisure Concepts, Inc. LJN® is a trademark of LJN, Ltd. © 1993 LJN, Ltd. All Rights Reserved. Nintendo®, Nintendo Entertainment Systems® and Game Boy® and the official seals are trademarks of Nintendo of America, Inc. Sega and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Flying Edge is a trademark of Acclaim Entertainment, Inc. © 1993 Acclaim Entertainment, Inc. All Rights Reserved.

Acclaim
Entertainment GmbH
FLYING
EDGE
LJN

EDITORIAL

JETZT TOTAL! – IT'S TOTAL!

Der Griff nach Deiner ersten TOTAL! - total stark. Du hast die Nr. 1, unsere erste Ausgabe. Das ist sie endlich, für Super NES, Game Boy und das NES! Du hast eine verdammt gute Wahl getroffen. Mit TOTAL! startest Du durch in völlig neue Dimensionen. Du und TOTAL!, gemeinsam werden wir zum unschlagbaren Gespann. TOTAL! bahnt jetzt den Weg durch den gestern noch undurchdringlichen Spiele-Dschungel für Dein Nintendo, und: Deine TOTAL! bekommst Du jeden Monat neu, denn die Spiele-Lawine für Dein und Millionen weitere deutsche Nintendos rollt und rollt und rollt...

Wir zeigen Dir in jeder TOTAL! neu, wo der Hammer hängt und wie und wann Du ihn bekommst. TOTAL! reißt Dir den Markt auf, TOTAL! bricht Dir das Eis: „Wie heiß ist der Preis?“ TOTAL! weiß Bescheid, ist total ‚in‘ und präsentiert Dir die heißesten News und Deine besten Games.

Ob US-Import mit ‚english Manual‘, ob offiziell und deutsch: Anbrennen lassen wir gar nichts. Wir schleichen hinter jede Kulisse und schnüffeln tief in jeden Slot. Wir testen total und ohne Gnade, wir bewerten knallhart wie die ‚Pauker‘, wir machen manche Nacht zum Tag und liefern Dir - hier und jetzt, klipp und klar - das Testurteil. Total genial, aber:

Wir machen TOTAL! nicht für uns und nicht alleine, und schon gar nicht ohne Dich. Wir machen Dein Nintendo-Heft, mit Deinen Erfahrungen, mit unserem Know-how. Mitmachen ist Deine Stärke! Für die ‚Tips & Tricks‘. Schreib TOTAL!, wenn Du stecken bleibst; oder



Die ‚heilwigen Hallen‘ von TOTAL!: in der Heilwigstraße 39 in 20249 Hamburg.

bist Du der da, der die geheime Message kennt? TOTAL! zeigt, was Du kannst...

Du hast was zu meckern? Du findest TOTAL! widerlich? Du brauchst ‚nen Tip? Du mußt uns loben (!!!) oder möchtest ein paar Module zu Geld machen, Nintendo-Stoff tauschen oder genau das Game haben, was Dir Dein Händler nicht besorgen kann oder will? Keine Frage, uns’re Frage. TOTAL! ist kompetent. Wir haben Deine ‚Tips & Tricks‘, wir sind heiß auf Deine ‚Top Five‘. Wir

bringen Deine ‚Leserbriefe‘ rüber und bieten Dir das optimale Medium für Deine Kleinanzeige.

Damit Du nie wieder im Regen stehst, sind wir ab jetzt immer für Dich da: Achim, Andreas, Ann-Katrin, Carsten, Derek, Eva, Heike, Julia, Julian, Katrin, Kim, Marion, Martin, Mats, zweimal Michael, Peter, Reza, Rüdiger, Sven, Thomas, Uli & Ulli...

Dein kompetentes

TOTAL! – Team



TOTAL! – EUER EINSATZ!

Jetzt seid Ihr dran! Die erste Ausgabe von TOTAL! haben wir ganz allein auf die Beine gestellt, und jetzt wollen wir was von Euch sehen! Auf drei

Arten und Weisen könnt Ihr Euch bei uns starkmachen: Per Beitrag zu den ‚Tips & Tricks‘, mit einem Leserbrief oder via

Kleinanzeige. Jede Menge Möglichkeiten also, etwas beizutragen – um ein starkes Konzept ganz nach vorne zu bringen! Also, schnappt Euch was zum Schreiben, und laßt uns wissen, wie die Dinge stehen – schließlich haben wir ein offenes Ohr für unsere Leser.

Zudem: Die interessantesten Leserbriefe haben gute Chancen auf einen Abdruck in den Seiten, die

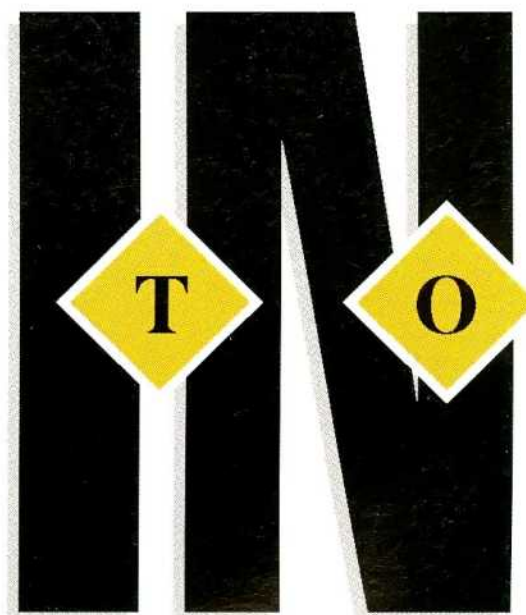


wir ab der nächsten Ausgabe mit Euren Zuschriften gestalten werden – Antworten der

Redaktion selbstverständlich inklusive. Wie Ihr uns erreicht? Ganz einfach! Leserpost mit Anregungen und Kritik geht an ‚MVL GmbH • TOTAL! • Leserpost • Heilwigstr. 39 • 20249 Hamburg‘. Tips &

TIPS & TRICKS

Tricks zu Spielen aller Art schickt ihr an ‚MVL GmbH • TOTAL! • Tips & Tricks • Heilwigstr. 39 • 20249 Hamburg‘. Und die Kleinanzeigen? Na, dann schaut mal ganz hinten im Heft nach! Genau dort haben wir Euch nämlich ein spitzenmäßiges Formlar für alle in diesem Universum denkbaren Kleinanzeigen-Fälle vorbereitet! Was bleibt uns zu sagen? Vergeßt bitte auf keinen Fall Euren Absender und frankiert ruhig ein bißchen dicker...



Ausgabe 6/93

Tiny Toons 2



S. 22

Alien 3



S. 40

Bomber Man 93



S. 20

HALT!

Bubsy



S. 6

Asterix



S. 14

Lawnmower Man 2



S. 64

London-Messe

Jedes Jahr eröffnet die Frühjahrs-ECTS im Londoner 'Business Design Center' ihre



Pforten für die Fachbesucher aus aller Welt. TOTAL! schaut sich in diesem Mekka der Neuheiten für Euch um.

Seite 28

COVERSTORY

Bubsy Preview S. 6
Interview S. 8

Preview

Asterix SNES/GB S. 14
Batman Returns SNES S. 23
Bomber Man '93 SNES S. 20
WWF Royal Rumble SNES S. 26
Super Putty SNES S. 18
Tiny Toons 2 NES S. 22
Troddlers SNES S. 24

Background

Asterix S. 16

Reportage

Messebericht: Frühjahrs-ECTS in London S. 28
Work in Progress: Lawnmower Man 2 S. 64

TESTS

SNES
Alien S. 40
Cool World S. 82
Cybernator S. 72
Super Strike Eagle S. 44
Firepower 2000 S. 50
Jimmy Connors' Pro Tennis Tour S. 34
King Arthurs World S. 70
Lethal Weapon S. 74
Mickey Mouse - The Magical Quest S. 58
Pop'n'Twin Bee S. 78
StarFox (StarWing) S. 36
Super Tiny Toons S. 76
Tom & Jerry S. 52
Wayne's World S. 83
Wordtris S. 81

NES

Alien S. 42
Batman Returns S. 66
Formula One Sensation S. 53
Pirates! S. 84

GAME BOY

Alien S. 43
Darkwing Duck S. 56
F-15 Strike Eagle S. 46
Humans S. 47
Kid Dracula S. 61
Lethal Weapon S. 75
Mega Man 3 S. 68
Speedball 2 S. 67
Tale Spin S. 62
Tumble Pop S. 80

Rubriken

Editorial S. 3
Wir über uns
News S. 12
Wissenswertes
Top 5 S. 54
Top-Games im Juni
Toys S. 86
Rund um die Konsole
Listen Up! S. 104
Andreas Heineckes Pop-Schau
Vorschau S. 106
In der nächsten Ausgabe
Kleinanzeigen-Formular
Impressum S. 106

Tips & Tricks

Probotector, S. 94
Teil 1: NES
Super Mario Land 2 S. 88
GB
The Legend of Zelda S. 98
SNES, Teil 1
Shorties S. 92/97

T I T E L ↑ S T O R Y

SNES

1 Spieler

Accolade

„Flying Bubsy is watching you...“. Bei seinem Trip durch die wildesten Gegenden lauert unserem kleinen Helden so manch' säuerliches Getier auf.



„JUMPIN“

JACK BUB

Völlig unklar war bis vor wenigen Tagen noch sein biogenetischer Stammbaum.

Irgend etwas zwischen Kater und Fuchs sollte es sein. Auf der Suche nach Beweisen für die Spezies dieses Kerlchens, das hier mächtig aufdreht, kommen wir der Sache langsam näher: Haarbüschel an den Ohren, das kann nur einer sein! Herkunft: Europa. Gattung: Rotluchs. Art: Frechdachs.

Voller Stolz präsentiert Alan Welsman, PR-Mann des britischen Software-Labels „Accolade“ (Test Drive, Summer Challenge, Jack Nicklaus Ultimate Golf, Hardball,...) auf der ‚European Computer Trade Show‘ (ECTS), der Frühjahrsspielefachmesse im Londoner ‚Business Design Centre‘ erste Grafik- und Animationssequenzen von „Bubsy“. Das knuffige, niedliche Etwas, welches der Engländer aus seiner Tasche zaubert, verspricht, einer der Cartridge-Reißer für den kommenden Sommer zu werden.

Die große einst räuberische Mietzekatze, bei uns Europäern in Natura höchstens noch in waldreichen Tierparks anzutreffen, bekommt mit „Bubsy“ für das Super NES zumindest ein spektakuläres Denkmal in digitalanimiertem High-Tech-Outfit gesetzt. Das hat nicht jeder. Bubsy ist schon auf den



ersten Blick von seiner Atmosphäre und seiner grafischen Ausstrahlung her ganz, ganz oben auf, will man ihn in der Super-NES-Spiele-Rangfolge ansiedeln. In dem kleinen ‚Schlauerluchs‘, der übrigens den horizontal scrollenden ‚Gang‘ vorzieht, vereinen sich die wichtigsten Charaktereigenschaften der populärsten Videospielszene-Typen unserer Zeit. So findet Ihr unter anderem implementierte Features, in denen sich Scorejäger ‚Super Mario‘ durchaus heimisch fühlen könnte, oder die schnellen Action-Sequenzen, die

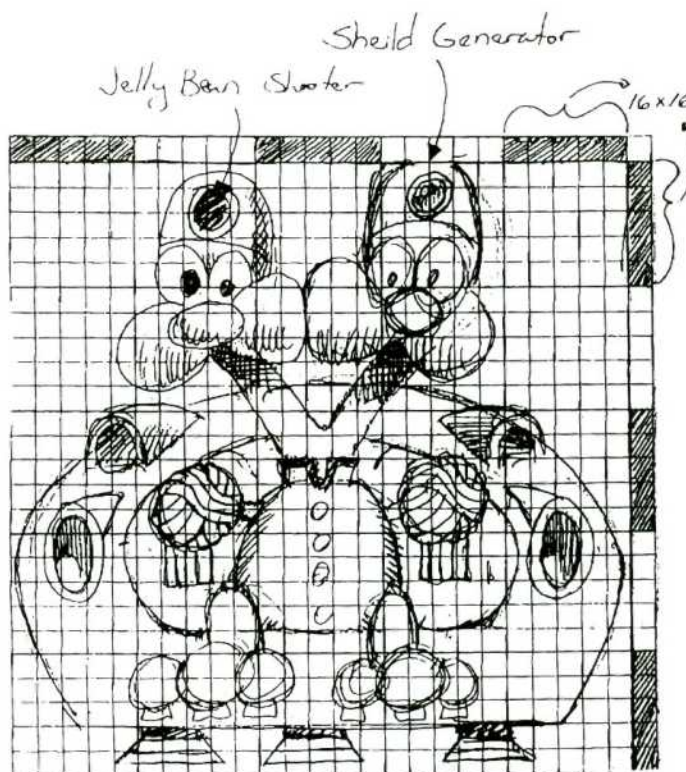
man zumindest schon mit System-Fremdling ‚Super Sonic‘ hautnah erleben konnte. Was bis dato keiner der lustigen Gesellen so richtig besessen hatte, ist ‚ne echte Stimme. Accolade hat sich hiermit auf eines der letzten technischen Abenteuer unserer Zeit eingelassen, einem 16-M-Bit-Cartridge ‚ne echte Stimme zu verpassen, per Digitizer, versteht sich. Somit



Unter der Sonne Kaliforniens: flinker Rotluchs vs. Woolie. Im Hintergrund wird das UFO sichtbar, welches Euch eine schöne Bescherung eingebracht hat.

spielen die Leutchen aus dem englischen Königreich mit dieser Materie sozusagen den ‚Vorturner‘ und heben auf diese Weise ihr neuestes Wiegenkind beachtlich von der Masse an sich ähnlicher Jump & Run-Titel ab. Da wir gerade beim Thema ‚Audio‘ sind: nebst ‚Stimme‘ verfügt das Game über den üblichen Sound. Der stammt diesmal aus der Rhythm & Blues-Ecke, und ist, um nicht zu übertreiben, einfach ok.

Wie viele seiner Ahnen und Urahnen, besetzt Rotluchs Bubsy die Hauptrolle in einem prächtigen, komplexen und vor allem sehr farbenfrohen Super (NES)-Adventure. Die Story klingt auf den ersten Blick wohl relativ harmonisch, steigert sich aber während des eigentlichen Spielverlaufs durch die vielen eingebauten Features zu



Bei einem Blick hinter die Kulissen stoßen wir auf Ausschnitte aus dem Storyboard vom Juli '91.



Jetzt wird's für eine kleine Großkatze so richtig happig: Wasser allein wäre ja schon häßlich genug, und dann noch dieses Krokodil!

SY //

DER SUPERLUCHS AUF EXTRATOUR



Noch ist Bubsy guten Mutes. Dürfen wir bald auf eine richtige ‚High Noon-Szene‘ gespannt sein?



Links: Erinnerungen an ein Sonic-Feature werden wach. Rechts: Bubsy im Grand Canyon.



einer dramaturgischen Meisterleistung der Programmierer: Sicherlich habt Ihr eine ungefähre Vorstellung vom Gesamtvorrat aller Wollknäuel dieser Erde. Gerade in Gemeinschaftskunde Thema? Wenn nicht, haut einfach mal Euren sachkundigen Pauker auf das Thema an - vielleicht hat der ja auch ein Super NES.

Gut. Das Gesamtvolumen an vorrätigem Garn auf unserem blauen Planeten beträgt - sagen wir mal: x. Ganz schön viel also. Seit geraumer Zeit breitet sich auf dem gesamten Kontinent eine unheimliche Spezies aus, die weder Freund noch Feind, und schon gar keine natürlichen Feinde kennt: die Woolies. Die Vielschar jener munteren Gesellen hat in ihrer Ernährungsweise etwas mit unserer gewöhnlichen Motte gemeinsam: Den Verzehr von Textilien, im speziellen Falle: Wollgarn. Das benötigen die Fremdlinge, einst abgesandt vom fernen Planeten Rayon, in rauen Mengen, um diese Wolle in ihre körpereigene Energie zu transformieren. Ausgerechnet unser kleiner witziger Frechdachs Bubsy ist nun mit der Aufgabe betraut worden, alle Wollknäuel dieser



Vorsicht! Luchs von oben. Die Programmierer haben für Accolade so ziemlich alle Register gezogen, um den Kerl so wenigig wie möglich werden zu lassen.

Welt vor den gefräßigen Woolies zu verteidigen...

Eine höchst brisante Sache also, in der, unser Bubsy' da drinsteckt, denn immerhin geht es um den Erhalt des Strickpullovers innerhalb seines sozialen Umfelds. Fünf woolie-umzingelte Welten muß Bubsy nunmehr überstehen, wobei jede Epoche von vornherein drei pralle Levels in Anspruch nimmt, den sogenannten ‚Boss-Level‘ mal gänzlich außer acht gelassen. Szenarien wie Wasserfall-Strapazen und Bergsteigen

wechseln sich ab mit sogenannten ‚Fun-Levels‘, in denen Clowns und springende Hot Dogs das Kommando übernehmen. Western-Kulissen, der Grand Canyon, dann doch wieder Wälder und verzweigte Flußlandschaften. Ihr seht, selbst ein Super-Luchs bekommt nichts geschenkt. Doch Bubsy ist bekanntlich nicht aus Wolle, ein Grund mehr, sich siegessicher und voller Elan in ein Super-Jump & Run-Adventure der Extraklasse zu stürzen. Die Geschichte gestaltet sich insofern noch ein bisschen schwierig, als daß unserem kleinen Freund nicht gerade alle Zeit der Welt bleibt, denn die sitzt ihm - auch diese

Erfahrung mußten einige seiner Ahnen schon längst vor ihm machen - gehörig im Nacken. Vielleicht erklärt das auch sein Verhalten, wenn Ihr versucht, Bubsy einfach mal wie eine alte Mülltonne in die Ecke zu stellen: dann nämlich schlägt das Kerlchen von innen (von außen kann er ja nicht) her völlig panisch gegen die Mattscheibe Eures Monitors. Aber das dürftet Ihr bald selbst mitbekommen. Auch eine Erfahrung, die ihr machen werdet: Bubsy ist eben ganz Katze, und als solche hat er einen

„JUMPIN’ JACK BUBSY“

unheimlichen Respekt vor allem, was mit mehr als einem Tropfen des kühlen Naß zusammenhängt. Ist dennoch eine Konfrontation mit Wasser unvermeidlich, solltet Ihr unbedingt seinen leidenden Gesichtsausdruck sehen. Einfach göttlich. Ansonsten findet Ihr eben alles, was in solch ein richtig geniales Jump & Run unbedingt hineigehört: Es gibt jede Menge Items mit scoreerhöhender oder immunisierender Wirkung (in letzterem Fall wechselt der Luchs sogar seine Farbe...), und selbst

Extraleben oder ‚Speed-Ups‘ sind kein Thema. Hauptaufgabe ist und bleibt jedoch: Wollknäuel sammeln, soviel Ihr bekommen könnt. Einige von denen sind es übrigens auch, die Euch zeitweise gewisse Sonderrechte, wie z.B. den ‚High Jump‘ einräumen

In der gesamten Story um Bubsy und seine speziellen ‚Freunde‘ steckt außerordentlich viel Know-how drin. So findet Accolades Superstar in spe für seine digitalen Abenteuer und Späße erfreulicherweise ordentliche, will heißen: schnelle Routinen vor, so daß Ihr mit dem flinken Luchs hier richtig viel Action inklusive klammer Finger und heißer Joypads aufbauen könnt.

Daß Bubsy mit viel Liebe zum Detail gemacht wurde, ist offensichtlich. Die aufwendige Mimik allein ist Beweis genug: Unser ‚Held des Tages‘ vermag sich in sage und schreibe 40 unterschiedlichen Grimassen auszudrücken, was zusätzlich durch seinen gekonnten Sprachschatz ergänzt wird. Sehr schön auch – Egal, wie groß die Zwickmühle auch ist, in welcher sich unser quirliger Held mit der großzügigen Portion Humor mal wieder befindet –, niemals greift Bubsy nach einer tatsächlichen Waffe. Keine Frage, neben den vielen unterhaltsamen Aspekten haben sich die Grafiker und Programmierer aus ‚Silicat Valley‘ in Californien (werft dazu auch einen geübten Blick auf Seite 10), die für Accolade den Luchs- oder Löwenanteil der Arbeit übernommen hatten, Unmengen Gedanken gemacht, um mit Bubsy ein möglichst ansprechendes und gleichzeitig kindgerechtes Produkt auf dem Markt zu etablieren. Selbst wenn Ihr Bubsy einmal verlieren solltet, habt Ihr noch immer allen Grund zum Schmunzeln. Hat die Großkatze das Zeug zur neuen Kultfigur unter den ’93er Cartridges? Unter Vorbehalt: ja! Bubsy begeistert einfach - ohne Ende...

Matthias Siegl

TOTAL!-TALK

BUBSY-DESIGNER „JUMPIN’ JOHN SKEEL“

Er gibt vor, in ‚Silicat Valley‘, Kalifornien, USA, zu leben, ausgerechnet an einem 1. April auf diese Welt gekommen zu sein, und das auch noch in den ‚Catskill Mountains‘, wohl ebenfalls im Westen der Vereinigten Staaten. Der Mann, der von sich selbst behauptet, ein Berufs-Toon zu sein, als Lieblingsfilm ‚Catsablanca‘ nennt und ausschließlich ‚Kit Cat Hop‘ hört, dieser Mann muß total verrückt sein: John Skeel steht TOTAL! Rede und Antwort.

TOTAL!: *Johncat, Deinen Angaben nach scheinst Du ja ein gestrafter Mann zu sein. Welchen Job-Titel trägst Du nun tatsächlich und welche Rolle spielst Du in Sachen ‚Bubsy‘?*

JOHN: Nun, mein eigentlicher Job bei diesen Arbeiten für Accolade ist ‚Projektleiter Bubsy‘.



Mr. Producer: John ‚Cat‘ Skeel

TOTAL!: *Das heißt, Du zeichnest verantwortlich für das Konzept und kümmerst Dich um die zielgenaue Umsetzung des Ganzen im Design. Bist Du eigentlich auch die Triebfeder in der Ideengebung?*

JOHN: Nicht ganz. Bubsy ist das Ergebnis von einer gesunden Portion Teamgeist. Jeder, der in unseren Auftrag mit eingebunden ist, hat seinen Input dazu abgegeben. Ausführender Designer für unser Luchs-Projekt ist Mike Berlyn. Die meisten Hintergrundgrafiken und die Woolies zeichnete Beckett Cladney, und Held Bubsy wiederum wurde von Ken Macklin nach Vorgaben von Mike und mir entworfen.

TOTAL!: *Wer inspiriert Euch denn zu solchen Schmunzelgeschichten?*

JOHN: Die meisten Eindrücke stammen aus Filmen der Warner Brothers. Aber auch andere Toon-Charaktere wie zum Beispiel ‚Bugs Bunny‘ oder ‚Duffy Duck‘ spielen natürlich ihre Rolle in unserem Konzept..

TOTAL!: *Bubsy hat das Zeugs zum absoluten Konsolen-Knüller, nicht zuletzt aber doch auch durch offensichtliche Parallelen zu den ausschlaggebenden Features der ‚alten Klassiker‘ wie Sonic oder Tazmania. Darf man da Vergleiche ziehen?*

JOHN: Ja natürlich. Man orientiert sich immer an den positiven Seiten bereits existierender Spiele, ist doch klar. In Bubsy flossen

Weiter auf Seite ???

Der Monsterhit für Nintendo und Sega.

ALIEN 3™

10x Jetzt
von ACCLAIM
zu gewinnen!

Mach' dem Spuk ein Ende!

Du bist Lt. Ellen Ripley. Und mutterseelenallein. Deine gesamte Mannschaft ist in den Klauen der schrecklichen Aliens. Mach' Dich auf den Weg durch den Gefängnisplaneten Fiorina 161: über dunkle Treppen und Leitern, Rutschen und Aufzüge kämpfst Du Dich vorwärts. Rette Deine Freunde, bevor es zu spät ist. Alien 3 lauert jetzt bei Deinem Händler. Go for the Game - go for Acclaim®!

Mitspielen - mitgewinnen!

Acclaim® verlost an treue Alien 3™-Fans 10 Spiele für Game Boy™. Einfach das Acclaim®-Dreieck rechts unten ausschneiden, auf eine ausreichend frankierte Postkarte kleben, und ab geht die Post an: Acclaim® Fun Club, Thierschstr. 11, 8000 München 22. Absender und Alter nicht vergessen. Einsendeschluß ist der 22.06.1993. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Game Boy™



Nintendo Entertainment System™



Super Nintendo Entertainment System™ (Lieferbar ab Mai '93)

Krall' Dir die Acclaim® Video-Spiele auch für Sega: Game Gear, Master System und Mega Drive.

ALIEN 3™ & © 1993 Twentieth Century Fox Corporation. All Rights Reserved. LJN® is a registered trademark of LJN, Ltd. © 1993 LJN Ltd. All Rights Reserved. Nintendo®, Nintendo Entertainment System® and Game Boy® and the official seals are trademarks of Nintendo of America, Inc. Sega, Master System, Game Gear and Mega Drive are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Arena Entertainment™ is a trademark of Arena Entertainment. © 1993 Arena Entertainment. Flying Edge™ is a trademark of Acclaim Entertainment, Inc. © 1993 Acclaim Entertainment, Inc. All Rights Reserved.

Acclaim®
Entertainment GmbH
FLYING
ARENA EDGE
LJN

durchaus typische Komponenten - nennen wir sie: Features - aus ‚Mario‘, ‚Mickey Mouse in the Castle of Illusion‘, ‚Quackshot‘ und noch einigen anderen guten Games ein. Ich würde sagen: Bubsy ist ein gelungener Mix aus den besten Szenen der ‚Klassiker‘ mit einer neuartigen, persönlichen Note unseres Teams.



Umsetzung des Storyboards

TOTAL!: Auf den ersten Blick scheint Bubsy eher das typische Sega-Produkt zu sein. Glaubst Du, daß es in der rein technischen Umsetzung bislang einen deutlichen Unterschied zwischen Super-NES- und Mega-Drive-Spielen gab?

JOHN: Ich denke, der einzige Faktor, der die Super NES-Konsole von dem Mega Drive unterscheidet, ist Zeit. Während die Sega-Entwickler etwa zwei Jahre länger Zeit hatten, sich an die technischen Möglichkeiten und Hardware-Gepflogenheiten ihrer Maschine anzunähern, müssen die Nintendo-Programmierer den Sega-Standard in kürzester Zeit aufholen, bestenfalls noch einen drauf setzen. Deshalb sieht Bubsy einem Sega-Produkt auch relativ ähnlich.

TOTAL!: Gibt es ältere Spiele, die unter Deiner Leitung entstanden sind und die wir kennen sollten?

JOHN: Ja, auf dem Unterhaltungsektor habe ich unter anderem ‚MechWarrior‘, ‚Die Hard‘ oder ‚Galaxy 500‘ produziert, darüber hinaus eine ganze Menge Anwender-Materie, die größtenteils unter dem ‚Aegis‘-Label bekannt geworden sein dürfte.

TOTAL!: Kannst Du uns in groben Zügen den Ablauf erklären, bis ein Spiel wie Bubsy auf den Markt kommen kann?

JOHN: Nun, wir starten in aller Regel mit einem umfangreichen Storyboard, das sind zehn bis 20 Seiten das Spiel beschreibenden Text, inklusive

Kostenkalkulation, grafischer Beispiele und Scribbles mit den wichtigsten Charakteren. Wenn das alles – wie im Falle Bubsy mit Accolade – abgestimmt ist, stellen wir das benötigte Team zusammen. Da werden Künstler, Sound-Menschen, Programmierer und das eine oder andere spezielle Talent gesucht. Das Design wird dann im nächsten Schritt zunächst auf Pa-

pier gebracht. Wenn dann nichts mehr im Wege steht, tasten wir uns Stück für Stück vor, bis wir die Teilchen zu einem Prototyp zusammenfügen können – der dann meist schon spielbar, aber noch lange nicht ausgereift ist.

TOTAL!: Was glaubst Du, verlangt ein Videospieler von Deinen Games?

JOHN: In erster Linie ‚leichtes Spiel‘, der Langzeit-Motivation wegen, welches in seiner Ganzheit aber nur knifflig zu meistern ist.

TOTAL!: Wie lange habt Ihr im ganzen an Bubsy gebastelt?

JOHN (lacht!): Nachdem Konzept und Storyboard im Juli 1991 standen, war es lediglich noch eine Frage von zwei klitzekleinen Jährchen...

TOTAL!: Bei welchem Game läßt Du lieber Deine gesamte Hütte abbrennen, als daß Du Dich zu einem Break hinreißen ließt? Runter mit den Hosen - Dein ganz persönlicher Top-Favorit ist:

JOHN: Oha! Das wechselt mit den Neuerscheinungen. Da ich aber in letzter Zeit außer Bubsy nichts mehr spielen konnte, sage ich mal folgende Reihenfolge: Civilisation, Populous, Columns und Sonic. Reicht das?

TOTAL!: Klar, Johncat! Danke für das Gespräch!

Derek dela Fuente/Matthias Siegk



Das Team: Grafiker, Programmierer, Manager und ... Bubsy persönlich



Imagineer
presents Powermonger

DAS ROLLENSPIEL FÜR KÖNIGE.



Ihr Königreich wurde zerstört. Sie begeben sich mit einigen Anhängern in ein neues Reich, dessen Bewohner Sie entweder durch Diplomatie oder mit der Stärke Ihrer Waffen zu treuen Untertanen machen müssen. Die Macht über Leben und Tod, Reichtum und Armut, Überfluß und Hunger liegt in Ihrer Hand.

POPULOUS



Für Strategen – einfach göttlich.

KICK OFF



Keine langen Worte. Einfach spielen!

PLAYER MANAGER



Spielen und managen. Intelligenz zählt!

Game Power for your
SUPER NINTENDO

TOTALLY NEW!

Oh, oh. Das sieht nicht sehr gesund aus! Diese beiden Herren stellen ihre Fragen nachher.



BRAWL BROTHERS

Und noch ein Street-Fighter-Clone! Die Brawl Brothers räumen gnadenlos auf.



PIRATES! GOLD

Die Umsetzung des Klassikers Pirates! für das NES hat den Spekulationen über eine SNES-Fassung des Games oder gar seines Nachfolgers „Pirates! Gold“ neue Nahrung gegeben. Micro Prose wischte diese Gerüchte jetzt mit einem Schlag vom Tisch: Es ist kein Pirates! und schon gar kein -Gold für das große Nintendo-System in Sicht.



AGURI SUZUKI F-1 SUPER DRIVING

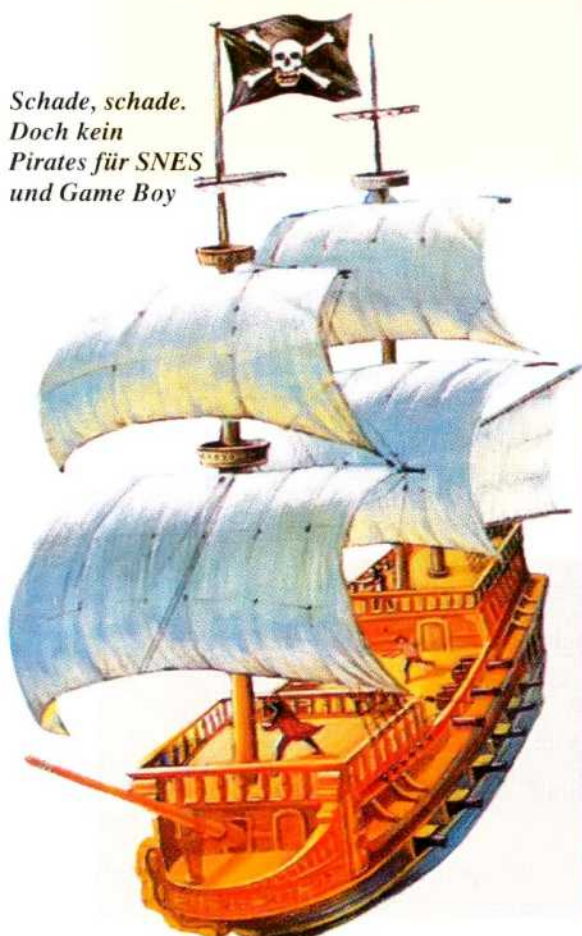


Der Schrecken aller Auto-mechaniker: Aguri Suzuki, einer der Formel-1-Pechvögel

Die Meinungen über ihn sind gespalten: Ein Hitzkopf ist er für die einen, ein chronischer Bruchpilot für die anderen: Formel 1-Star Aguri Suzuki. So oder so, ins Ziel kommt er recht selten und aufs Sieger-Treppchen so gut wie nie. Vielleicht könnt Ihr ihm jetzt helfen, seine Pechsträhne zu durchbrechen, denn Altron werkelt zur Zeit an „Aguri Suzuki F-1 Super Driving“ für das SNES.

SUPER CHANNEL

Wer mit seinem Fernseher Videotext empfangen kann, sollte mal auf Super Channel umschalten und einen Blick auf die Tafel 745 werfen. Dort nämlich versorgt Konami die Nintendo-Gemeinde mit den neuesten Informationen über ihre aktuellen Spiele. Außerdem warten auch dort heiße Tips & Tricks und von Zeit zu Zeit sogar ein Gewinnspiel auf Euch.



Schade, schade. Doch kein Pirates für SNES und Game Boy

WHERE IN TIME IS CARMEN SANDIEGO?

Auf eine wilde Reise durch verschiedene Geschichtsepochen entführt Euch das neueste Modul von High Tech mit dem langen Namen „Where in time is Carmen Sandiego?“ Ihr habt die Aufgabe, einer gefährlichen Verbrecherin durch die Zeit zu folgen, um sie dann später festzunehmen. Keine leichte Aufgabe, denn bis dahin gibt es viele knifflige Rätsel zu lösen.

NBA ALL-STAR CHALLENGE

Game-Boy- und SNES-Besitzer können sich den langen Weg zum Basketball-Stadion sparen, denn in „NBA All-Star Challenge“ von Ljn könnt Ihr bequem zu Hause gegen die besten US-Spieler antreten. Je nach Lust und Laune trainiert Ihr entweder Freiwürfe oder meßt



Euch, Mann gegen Mann, mit Spielergrößen wie Dominique Wilkins oder Hakeem Olajuwon. Viel Vergnügen.

FATAL FURY

Fans von Prügelspielen herhören! Mit „Fatal Fury“ erwartet Euch die Umsetzung des gleichnamigen SNK-Automaten auf das Super NES. Wie in der ursprünglichen Version liefern sich Terry und Andy Bogard gnadenlose Duelle mit allerlei dunklen Gestalten aus der Unterwelt. In der nächsten Total! erfahrt Ihr mehr.



Gewalt ist Trumpf bei Fatal Fury. Ein kräftiger Tritt, eine grade Rechte und schon beißt Euer Gegner in den Staub.

BULLS VS. BLAZERS

Mit einer Basketballsimulation will auch Electronic Arts den Markt bereichern. Unter dem Titel „Bulls vs. Blazers“ erwarten Euch furiose Duelle dieser beiden Top-Mannschaften. Vermutlich wird das Spiel im Juli für das SNES herauskommen.

DOOMSDAY WARRIOR

Nicht viel friedlicher geht es bei „Doomsday Warrior“ von Renovation zu. Nur wenn es Euch gelingt, in schönster Street-Fighter-Manier die böse Doom Squad zu besiegen, könnt Ihr die Erde vor dem drohenden Untergang retten.



HOL DIR DIE NEUEN VIDEO-SPIELE VON ABC

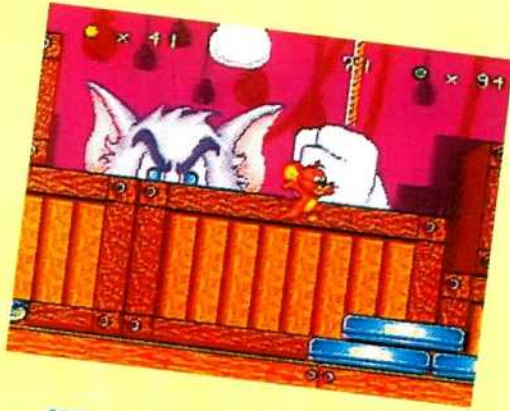
neu



Tom & Jerry

In dieser wilden, abenteuerlichen Jagd lauert Tom zu jeder Tageszeit auf Jerry.

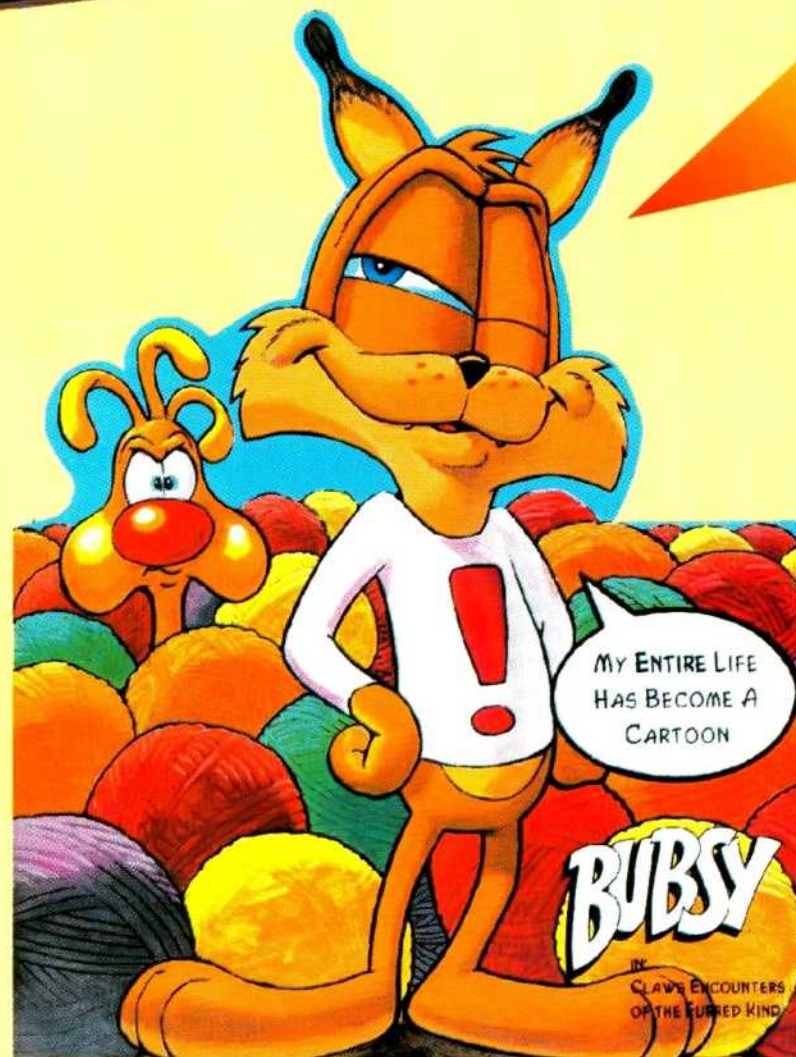
Die Graphiken, beinahe so gut wie der Trickfilm selbst, garantieren unheimlichen Spielspass.



Bubsy, der Rotluchs, spielt die Hauptrolle in diesem Super-Abenteuer. Bubsy muss den Garnballvorrat der Erde gegen die einmarschierenden Woolies verteidigen.

Mehr wird nicht verraten, denn dieses Spiel musst Du selbst erforschen.

Viel Spass!



neu

Bubsy

- erstes 16-Mbit-Spiel mit digitalisierter Stimme
- 5 Welten mit je 3 Levels plus Boss-Level
- über 40 Gesichts- und andere persönliche Aktionen
- **für Super-Nintendo und Megadrive erhältlich**



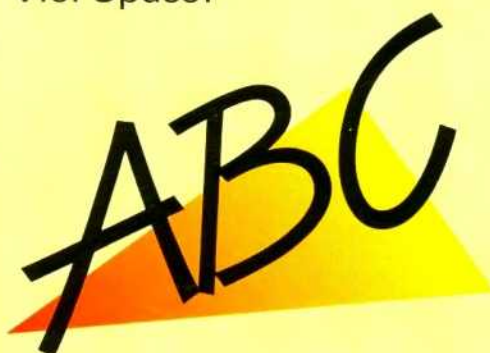
Vertrieb in der Schweiz:

ABC Import + Export AG
CH-9475 Sevelen
Tel. 081/785 29 60

Oesterreich:

ABC Marketing & Vertriebs-GmbH
6807 Feldkirch
Tel. 05522/7 16 75

**In Spielwaren-
geschäften und
Warenhäusern
erhältlich...**



Weitere
ABC-Titel...



SNES

1 Spieler

Infogrames

Juli '93

Die Römerstadt ist nur eine Etappe auf der Suche nach Obelix

Asterix" präsentiert sich als buntes Jump & Run mit allerlei Prügeleinlagen. Schon im ersten Level geht's voll zur Sache. Unser Gallier muß einen Wald durchqueren, in dem dummerweise zahllose römische Legionäre patrouillieren. Wie bei 'Rolo to the Rescue' hüpfst Ihr von Ast zu Ast und sammelt allerlei Boni ein, um Euren Score zu verbessern oder die Lebensenergie aufzufrischen.

Dabei solltet Ihr immer auf die feindlichen Soldaten achten, denn manche von ihnen werfen ihre Speere nach Euch, und die solltet Ihr besser nicht abbekommen.

Aber Asterix wäre nicht Asterix, wenn er sich das gefallen lassen würde. Wie im Comic fackelt unser Held nicht lange, sondern beantwortet solcherlei Attacken mit einem eleganten rechten Haken, der jeden noch so starken Römer einfach aus seiner Rüstung pustet.

Mit ein wenig Glück findet Asterix auch mal ein Wildschwein, das Ihr – Tierfreunde weghören! – einfangen, braten und auf-



Die Römer sind zufrieden: Nach jahrelanger frustrierender Belagerung des kleinen gallischen

Dorfes haben sie endlich den ersten Sieg errungen: Es gelang ihnen, Obelix zu betäuben und in ein geheimes Versteck zu entführen. Doch auf seinen besten Freund Asterix ist wie immer Verlaß.

ASTIX



Der Ritt auf dem Wildschwein erspart Euch so manche Blessur – denn sonst könnten Euch die Dornen heftigst zusetzen

essen könnt. Aber dieses Schwarzwild eignet sich nicht nur zum Verzehr, sondern läßt sich notfalls auch als Transportmittel mißbrauchen.

Wie? Ganz einfach: Draufspringen, und schön trägt Euch so ein Keiler über gefährliche Dornenfelder, die sonst recht unangenehme Auswirkungen auf Eure Gesundheit hätten.

Mit dem Waldspaziergang ist es natürlich noch nicht getan. Spannende Höhlen- und Stadt-Level, die zum größten Teil bereits in der Comic-Vorlage als Schauplätze dienten, erwarten Euch.

Fans der Serie werden zudem viele Gestalten aus den Alben wiedererkennen, wie z.B. den Baumstumpf-Spion aus 'Kampf der



Häuptlinge'. Auch sonst gibt es viel zu lachen, denn die Grafiker von Infogrames haben sich wirklich Mühe mit der Animation gegeben.

Die Dynamik der Vorlage hat die Umsetzung auf das SNES ganz gut überlebt.

Ihr springt und prügelt auf den armen Römern herum, die wirklich einiges zu ertragen haben. Erst recht dann, wenn Ihr Idefix zu Hilfe ruft. Dieser Wauwau nämlich verbeißt sich wütend in den Hosenboden der Legionäre, die daraufhin mit schmerzverzerrtem Gesicht durch die Gegend hüpfen.

Selbst die Vermischung mit typischen Jump & Run-Elementen wie Transportplattformen und 'Aufzügen', die ja eigentlich nichts mit der Story zu tun haben, schadet dem Spiel nicht. Bereits in unserer Vorabversion macht das Game schon viel Spaß. Sobald bei uns das fertige Modul einschwebt, erfahrt Ihr mehr. Wir bleiben dran.

Martin Klugkist

Römer verprügeln leicht gemacht



Ein Schluck Zaubertrank schmeckt nicht nur gut, sondern fördert auch Eure Gesundheit – aber nicht die der Römer...



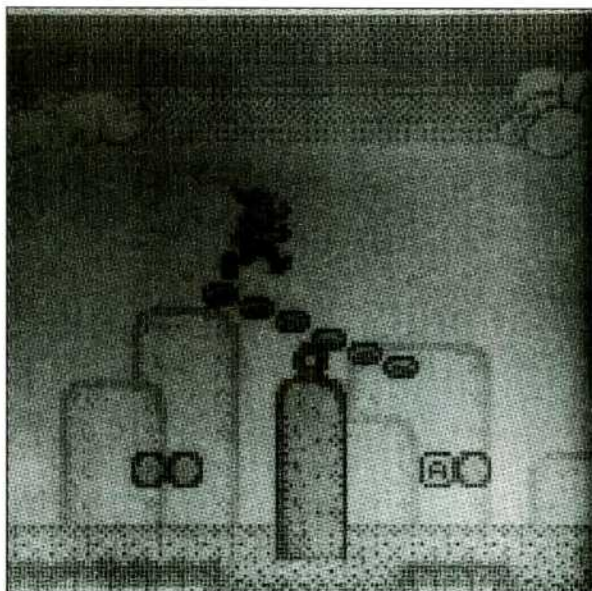
GAME BOY

1 Spieler

Infogrames

Juli '93

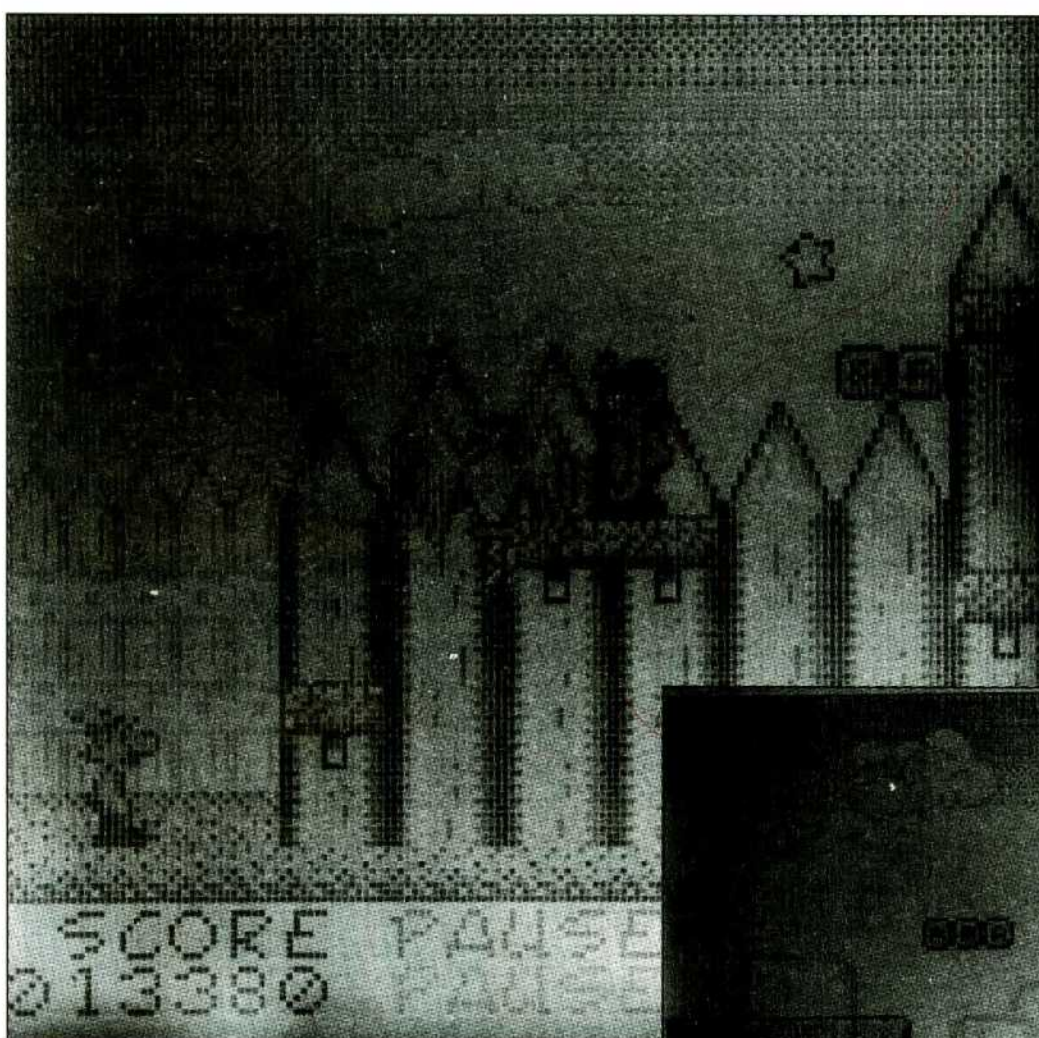
Die Römer können einem schon leid tun. Jetzt bekommen sie auch noch auf dem Game Boy kräftig Prügel, denn Infogrames wird das Jump & Run-Game „Asterix“ für das Handheld umsetzen.



Das war wohl nix: Game over ... Mit Continue wäre das nicht geschehen.

RIX

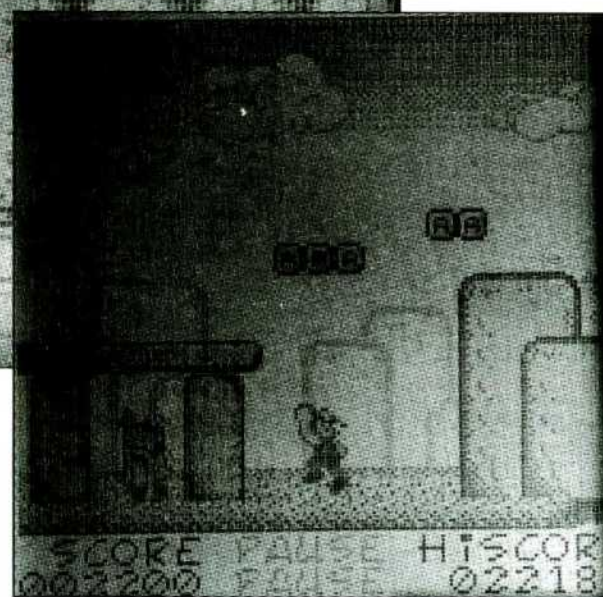
Die Story ist selbstverständlich die alte geblieben. Obelix wurde verschleppt, und Asterix wird vom Rat des Dorfes damit beauftragt, ihn zu finden und zurückzubringen. Selbstverständlich wollen die römischen Besatzer diese Rettungsaktion vereiteln und entsenden ihre besten Leute, um den tapferen Gallier aufzuhalten. Grafisch wurde das Modul natürlich etwas abgespeckt, und auch der Levelaufbau ist etwas schlichter gestaltet als auf dem SNES. Zudem ist der Gallier auf dem kleinsten Nintendo so eingelaufen, daß er dem guten alten Mario ähnlicher sieht als seinem eigenen Comic-Vorbild. Auch das Gameplay erinnert auf dieser Konsole sehr stark an diesen Jump & Run-Megastar. Bei Asterix ist das punktgenaue Springen extrem wichtig, denn die Programmierer haben Hunderte von Fallgruben eingebaut, die jedesmal ein Leben kosten, wenn Ihr in sie hineinfällt. Und das geht mitunter ganz schön schnell, da manche Plattformen unter Eurem Gewicht zusammenbrechen. Glücklicherweise hat Miraculix einige Töpfe seines ebenso berühmten wie wohlschmeckenden Zaubertrankes versteckt, die Euch für einige Zeit unverwundbar machen. Leider hält die Wirkung nicht lange genug an. Also solltet Ihr Euch beeilen, um möglichst weit zu kommen, bevor Ihr Euch wieder in den Standard-Asterix verwandelt. Hoffentlich wird Infogrames die Haltbarkeit des kostbaren Zaubertrank-Gesöffs verbessern und das Ganze noch ein wenig humaner gestalten!



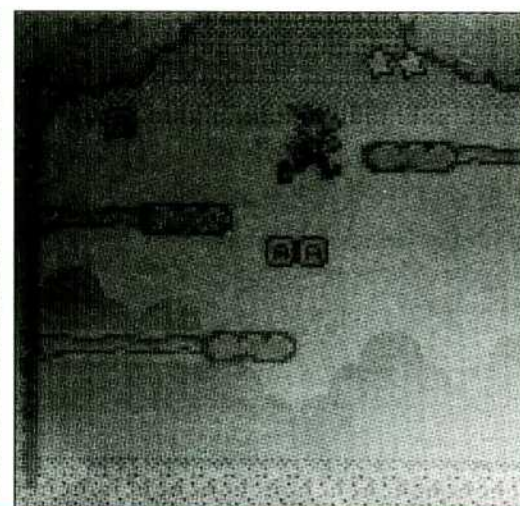
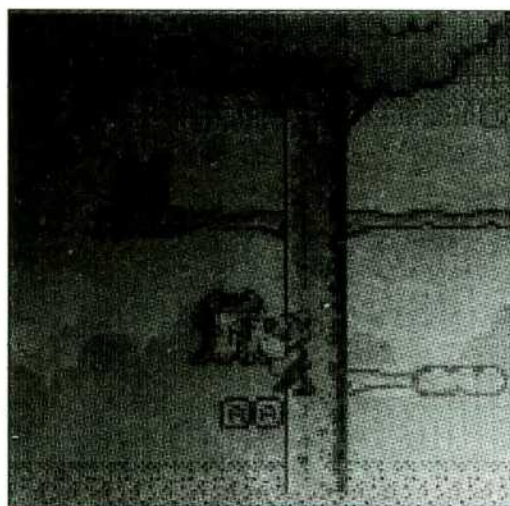
Im Römerlager müßt Ihr Euch vor herum-springenden Legionsadlern in Acht nehmen

Aber auch insgesamt gesehen läßt sich dieses Modul im Vergleich zum SNES-Asterix um einiges schwieriger an, da das Geschehen auf dem LCD-Schirm manchmal ganz schön hektisch wird. In der endgültigen Fassung des Spiels wird diese kleine Macke dann aber hoffentlich behoben sein. Erfreulicherweise könnt Ihr per Menü auch eine deutsche Textausgabe auswählen. Wer sich schon immer eine Mixtur aus Mario und Asterix gewünscht hat, darf gespannt auf das Resultat warten.

Martin Klugkist

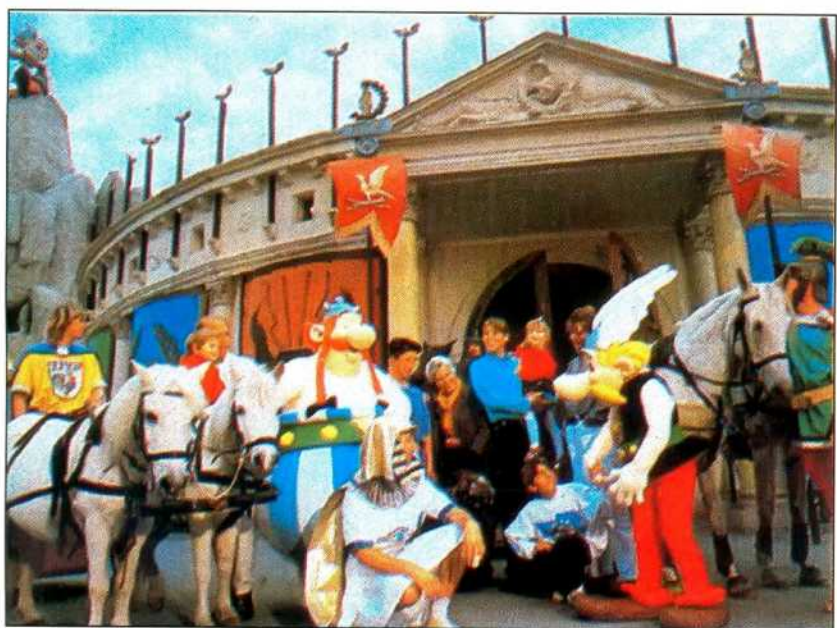


Dieser Römer ist schlauer als die anderen: Er sucht lieber das Weite.



Im Wald lauern die Römer in Scharen auf Euch. Aber es gibt einige schlagende Argumente, denen selbst die Legionäre nicht entgegenzusetzen haben.

BACK GROUND



EPROMS AUS DEM ZAUBERTRANK

Aber die beiden verrückten Gallier mit ihrem Faß 'lauwarmer Cervisia' auf dem Rücken kriegt er partout nicht 'under control'. Kaum die Ausnahme, nein, das ist absoluter Normalzustand, denn schließlich befinden wir uns im Jahre 50 vor Christus. Ganz Gallien ist von den Römern besetzt... Ganz Gallien? Nein! Ein von unbeugsamen Galliern bevölkertes Dorf hört nicht auf, dem eigentlich übermächtigen Eindringling Widerstand zu leisten. Und das Leben ist nicht leicht für die römischen Legionäre, die als Besatzung in den befestigten Lagern rund um das Dorf ihren Dienst schieben...

Genau so beginnen alle Asterix-Geschichten, die 1993 ihr 34. Erfolgsjahr ansteuern. Daß die 'lauwarmer Cervisia' jetzt auch digital serviert werden kann, verdanken alle Super-NESler und Game-Boy-Freaks dieser Erde der französischen Spiele-schmiede „Infogrames“. Letztendlich war es doch nur eine längst überfällige Frage der Zeit, bis Asterix und Obelix, die plumpen Haudraufnixe mit dem Charme einer abgelutschten Wildschweinkeule auch via Eprom ihr kassenfüllendes Talent unter Beweis stellen durften.

Alt und erfahren genug im Lachsack-Ersatz-training hätten Asterix und Obelix auch als gallische Sprites so manchen tollpatschigen Römer aus Helm und Sandale 'gekloppt',



Asterix live: Voll eins auf die Lippe...

wenn sich da nicht diese eine Patrouille im Wald verschlagen hätte, um Wonneprotz Obelix bei seinem traditionsreichen Ritual aufzulauern: 'kombiniertes Wildschwein- und Römerjagen in unterschiedlich lustigen Variationen'. Mag sein, daß das zaubertrankgeschädigte Riesenbaby keinen Hinkelstein zur Hand hatte, oder daß Hündchen Idefix gerade mal allein auf Achse



Seine Figuren wurden in vielfacher Form lebendig: Uderzo hier mit seiner 'Erfindung' Obelix.

„Britten, Gallier, Säuer...!“ Er hat die Nase voll, Oberkante Unterlippe. Wieder reicht es einem der vielen so sehr gefürchteten Statthalter des großen römischen Feldherrn Gaius Julius Caesar. Mit seinen Legionen konnte der mächtige Befehlshaber 'Gaius Bonus' ganz Londinum in Schach halten.

„SIE SPINNEN WIEDER DIE RÖMER...“

war, denn diesmal hatte jene Patrouille tatsächlich Glück. In nahezu Nullkommanix konnten die im Traume schon lorbeerenschwangeren Legionäre den Dickmann verschleppen. Ende der Legende? Keine Chance, denn Busenfreund Asterix, absolut jump & runtauglich, heftet sich ad hoc an die Absätze römischer Sandalen und beginnt seinen Wettlauf mit der Zeit...

Genau dort, wo wir Video-Spieler gefordert werden, den viel zu gutgläubigen Dicken vor seinem vermeintlichen Ende durch die Löwen im 'Circus Maximus' in Rom zu bewahren, sind die prominentesten Gallier aller Zeiten wieder einmal an einem bedeutenden Knotenpunkte ihrer glanzvollen Multimedia-Karriere angelangt: Nach 28 Comic-Alben - insgesamt weltweit über 200 Millionen und bundesweit über 60 Millionen Mal an den Fan gebracht, nach

Der Filmstar

Selbst vor der Kamera bringen die frechen Gallier Millionen ein.



„Friends will be Friends“: gelassenes Bergemanöver von einem tonnenschweren Super-Gallier.

Asterix & Obelix in klassischer Szene: im Gallierdorf mit Wildschwein und Hinkelstein



Asterix



„Asterix erobert Rom“: Das passiert, wenn einem Kraftpaket die Hutschnur platzt...

später in sein Geburtsland Frankreich, um den Wehrdienst als Gebirgsjäger zweiter Klasse in einem Infanterie-Bataillon abzuleisten. Danach ging es stante pede wieder zurück in die Vereinigten Staaten, wo er für eine belgische Presseagentur mit Firmensitz in der Seine-Metropole das Zeichnen aufgab und zu schreiben begann.

1951 traf Goscinny in den Pariser Büros dieser Agentur auf Albert Uderzo, den (späteren) Asterix-Zeichner. Uderzo, 1927 geboren, arbeitete sich vom Hilfszeichner über Trickfilm-Assistenz zum Verfasser abgeschlossener Zeichenserien hoch. Über seinen Militärdienst avancierte Uderzo zum ‚zeichnenden Reporter‘, was ihm später über etliche Umwege den besagten Agenturjob einbrachte...

Das Gespann Goscinny/Uderzo macht in kürzester Zeit buchstäblich ‚Comic-Band-Karriere‘ ohne Ende. Als der erst 51-jährige Goscinny 1977 stirbt, macht Albert Uderzo dennoch weiter, jetzt mit Bild und Text. Zwei Jahre später gründet er unter anderem im Andenken an seinen alten Freund den Verlag „Les Editions ALBERT-RENE“.

Hier erscheinen von Stund’ an

Goscinny's Gegenstück: Albert Uderzo. Mit 66 Jahren arbeitet er am neuen Band.



Starb leider viel zu früh: der Schreiber Rene Goscinny an seiner Maschine

dem sechsten Kinofilm (1989), nach Goldenen Leinwänden und vor dreieinhalb Jahren dem Buch zum Film, nach erfolgtem Eintrag ins Buch der Rekorde unter den ‚meist übersetzten Autoren der Welt‘ nach Mao Tse Tung, Lenin, Marx..., nach der Sektaufe für den Asterix-Park, den größten Freizeitpark Europas, bei Paris, am 30. April 1989, nach schließlich und dennoch nicht endlich rund 150 Lizenzverträgen für T-



Am 29. Oktober 1959 war es soweit: Goscinny und Uderzo veröffentlichten die ersten Strips.

Shirts, Puzzles, Kalender, Spiele, Postkarten, Plüschtieren oder Schlüsselanhänger arbeiten sich die Wildschwein-Fetischisten jetzt in die digitalen Welten ‚gallischer Mini-Epoms‘ für Nintendo-Platinen und damit in unsere Herzen vor. Fast schon langweiligerweise, weil: wie immer erfolgversprechend, wie Ihr unseren Previews hier entnehmen könnt.

Begonnen hatte die lange Biografie unserer beiden Krieger am 29. Oktober 1959 in Rene Goscinny's und Albert Uderzo's eigener, französischer Jugendzeitschrift ‚Pilote‘. Hier erschienen die ersten Seiten mit Asterix und seinem ‚dicken‘ Freund Obelix, und von hier aus starteten die beiden Freunde, die sich acht Jahre zuvor in einer belgischen Agentur in Paris kennengelernt hatten, ihren Generalangriff auf die Lachmuskeln von Millionen Fans in aller Welt.

Goscinny, der Texter in den Asterix-Bänden, erlebte zunächst nur zwei Jahre seine Heimatstadt Paris, bevor er seine Teen- und Twen-Zeit siebzehn Jahre lang mit seinen Eltern in Buenos Aires verbringt. Nach seinem Abitur versuchte er sich als Hilfsbuchhalter in einer Gummiwarenfabrik, wechselte aber sehr schnell als Zeichner in eine Werbeagentur. 1945 wanderte der damals 19-jährige nach New York aus, ein Jahr



So mancher ‚Gaius Bonus‘ ist an der Asterixschen Hürde gescheitert, da half in der Regel auch kein Spanferkel mehr. Eine typische Ruhe vor dem Sturm-Szene, wie wir sie lieben.

die Bände des vergangenen Jahrzehnts. Uderzo, der am 25. April seinen 66. Geburtstag feierte, trägt dieser Tage wieder eine neue Geschichte aus: drei Monate braucht er für den Text, sechs Monate die Zeichnungen, an seinem neuesten Werk. Uderzo: „Das ist eben genau die Zeit, die ein Kind braucht, bis es auf die Welt kommt: neun Monate.“

Matthias Siegl

SNES

1 Spieler

System 3

Putty, die Knetekugel:
Anstatt sich in der Sonne zu räkeln, muß er in 18 verrückt-bunten Landschaften kleine Roboter befreien.



SUPER PUTTY

Wie so einige Spiele der letzten Zeit hatte auch „Super Putty“ seine Anfänge auf den Heimcomputern. „Silly Putty“, so der Titel des auf dem Amiga erstveröffentlichten Transform-Jump&Runs, brachte seinerzeit eine lang nicht gespürte frische Brise in die Jump&Run-Abteilung so manches Hüpfprofis. Kaum einer, der die Kapriolen des kleinen blauen Blobs nicht mindestens zum Schmunzeln findet. Welches andere Sprite konnte so schön auf- und abprallen, sich dehnen, Gegner ummanteln und, „Terminator“ läßt schön grüßen, ihre Kräfte nachahmen?

Billy der Blob hat seither dazugelernt: In diesem Sommer kann er sich nach oben, unten und zur Seite dehnen, eine Faust bilden und herzhafte zuschlagen oder sogar vor Wut platzen – ohne dabei Schaden an Leib oder Seele zu nehmen, versteht sich. Bläht Billy sich auf, fegt seine Explosion sämtliche Feinde vom Bildschirm. Die erste lebende „Smart Bomb“ ist da!

Dennoch hat Billy, dessen völlig abgespacete Spielzeugwelt irgendwo zwischen den Breitengraden derer von



Putty hat so wenig Rückgrat, daß er einfach von einer Ebene zur anderen tropfen kann. Blob, blob!

„Zool“ und „James Pond“ liegt, einiges an hartet Arbeit vor sich. Seine normalerweise gut geölten Maschinenfreunde werden von grunzenden Sumoringern, garstigen Gangstern und fliegenden Aliens bewacht.

Auf „Putty Moon“ und dem wilden Planeten „Zid“ lauern auch blobhungrige Riesenkatten, der geheimnisvolle „Uncle Ted“ und jede Menge knifflige Fallen.

Für erhöhte Adrenalinspiegel sollen auch ein zum Spielablauf passender Soundtrack mit lustig-spannender Hintergrundmusik und entsprechend „glibberigen“ Effektgeräuschen sorgen. Auch Sprachfetzen werden, so sich alle Absichten der Macher umsetzen lassen, in allen Levels dieses Abenteuers zu hören sein. Wird „Super Putty“ die bunte Mischung, die der britische Hersteller System 3 verspricht, können sich alle begeisterungsfähigen Super-NES-Besitzer schon jetzt freuen. Die lustige Knetekugel wird nämlich noch im August auf dem 16-Bit-Nintendo landen

Eva Hoogh

Und das wäre Ihre Knete gewesen!



Alle lieben Putty, diese beiden haben ihn sogar zum Fressen gern!



Puttys Stärke ist das Nachahmen: Er kann Gegner umschlingen und ihre Gestalt annehmen!

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

Wir haben Geburtstags!

Am 2. Juni versenden wir
alles versandkostenfrei!
Probiert uns doch mal aus.

5 C
RGB/A
328-II Joysticks
mit Mikroschalter
UHF-Fernsteuerung 10

Batman Returns CD us
Black Hole Assault CD us
Chuck Rock CD us
Final Fight CD us
Hook CD us
Jaguar XI-220
Joe Montana CD us
Kriss Kross CD us
Monkey Island CD us
Nighttrap CD us
Power Factory CD us
Sewer Shark CD us
Silphead CD us
Sonic CD us
Strokers Dracula CD us
Time Gal CD us
Wonderdog CD us

109.90
a.A.
a.A.
109.90
109.90
a.A.
109.90
a.A.
119.90
119.90

Another World dt
Aquatic Games
Ariel dt
Batman Returns
Battletoads
Chiki Chiki
Cool Street
Double Dragon
Fatal Fury
Fl

10 Super Nintendo

Sonic 1	29.00	RGB Hi-Fi-Booster	199.00
aller CD's		PAL-Adapter	49.90
-ROMs		Fire-Fighter Stick	89.00
OM us inkl.		Street-Fighter Stick	59.00
V Kabel umschaltbar	89.00	JB-King Joystick	99.90
Joystick	699.00	Pad-Verlängerung	109.90
Mikroschaltern	49.90	ASCII-Pad dt	a.A.
HF-Fernsteuerung für 328-II	89.00	Joypad dt	a.A.
Batman Returns CD us	59.00	Joypad us	a.A.
Black Hole Assault CD us	109.90	Actra	a.A.
Chuck Rock CD us	109.90	Alien	109.90
Final Fight CD us	109.90	An	a.A.
Hook CD us	109.90	A	a.A.
Jaguar XI-220	119.90		119.90
Joe Montana CD us	119.90		119.90
Kriss Kross CD us			
Monkey Island CD us			
Nighttrap CD us			
Power Factory CD us			
Sewer Shark CD us			
Silphead CD us			
Sonic CD us			
Stokers Dracula CD us			
Time Gal CD us			
Wonderdog CD us			
World dt			
es us			

Tecmo NBA Basketball
Lost Vikings
Tiny Toons dt
Twin Bee dt

NEO GEO
Grundgerät PAL/RGB
Joyboard
3 Count Bout
Art of Fighting
All Stars

699.00
119.00
369.00
369.00
309.00
369.00
309.00
199.00
199.00
279.00
369.00
359.00
229.00
549.00

Scopemania

139.90
99.90
99.90
99.90

Starfox dt
(Starwing) bei Vorbestellung
10-22

Mo-Fr 10-22
Kein Anrufbeantworter!
ab 16:30 Uhr an
überm...

Versandkosten

129.90	Wir versenden
119.90	Module per Nach
119.90	in der Sicherheitsbox
129.90	zzgl. DM 8,-
109.90	Versandkosten.
129.90	
119.90	

129.90
a.A.

Star Wars (incl. Vampirgebiss)
Super Turrican

aRJay Games & Entertainmentsystems
Eberplatz 2 5000 Köln 1 - ab 1. Juli: 50668 Köln
Telefax 0221-12 56 76

Händleranfragen erwünscht

SNES

1 - 4 Spieler

Hudson Soft

Das Super Nintendo bekommt Nachwuchs. Mit Hudson Softs Mehrspieleradapter und „Super Bomberman ‘93“ fesselt Ihr Eure Freunde ans SNES.

Sicher kennt Ihr die Vier-Spieler-Adapter für NES und Game Boy. Mehrspieler Spaß ist auf diesen Systemen seit einiger Zeit garantiert, nur auf dem Super NES müßt Ihr Euer Glück zu zweit suchen. Genau das dachte man sich auch bei Hudson Soft und schuf einen Adapter, der in den zweiten Joypad-Anschluß gesteckt wird und mit vier zusätzlichen Anschlüssen versehen ist. Zusammen mit dem ersten Joypad ergibt das puren Spaß mit maximal fünf Spielern! Natürlich kommt von Hudson Soft zeitgleich mit dem Adapter ein Multi-Spieler-



Damit das Spiel auch alleine nicht langweilig wird, hat jede Welt unterschiedliche Grafiken und Spielelemente

BOMBEN- STIMMUNG



Modul heraus. Als Grundlage nahmen die fleißigen Japaner einen ihrer unbestrittenen Mehrspieler-Klassiker und peppten ihn gehörig auf. Aus dem 8-Bit-Drei-Spieler-Modul „Dynablasters“ wurde „Super Bomberman ‘93“. In der 16-Bit-Fassung können nun vier



Übersichtlich: Im Ein-Spieler-Abenteuer zeigt die Karte, wie weit es noch zur Bomberprinzessin ist.



Schlagende Argumente: Das Ende jeder Welt wird von einem garstigen Obermütz bewacht.

Spieler zusammenkommen, um sich gegenseitig mit diversen Bomben und allerlei nützlichem Zubehör in die Luft zu sprengen. Was sich so recht brutal anhört, ist am Bildschirm niedlich aufbereitet: Ihr steuert einen von vier ferngesteuerten Robot-Zwergen, die in den vier Ecken des Bildschirms starten. Ziel eines jeden Bombermanns ist das nackte Überleben. Der Spieler, der als letzter übrigbleibt bzw. die Konkurrenz vom Bildschirm bombt, bekommt einen Pokal.

Damit die Spieler nicht ganz auf sich gestellt sind, verbergen sich unter sprengbaren Hindernissen auf dem Spielfeld reichlich Extras, die das Bombenlegerleben erleichtern. Neben den Fähigkeiten, mehrere Bomben zu legen und die Länge der bei der Explosion einer Bombe entstehenden

Die Vier-Spieler-Bombe:

Leider schafften es die Jungs von Hudson Soft nicht, einen Fünf-Spieler-Modus ins Spiel einzubauen, aber auch zu viert macht Bomberman einen Riesenspaß



Unter den Steinhindernissen verbergen sich nützliche Extras und die gefürchteten Totenköpfe



Der Bomberchampion bekommt am Ende des Matches den goldenen Bombengürtel



Flammendes Inferno. Wenn alle vier Spieler kräftig aufgerüstet sind, wird's brenzlig.



Ausgebombt: In der zweiten Welt wirds trickreich

Stichflammen zu verlängern, könnt Ihr auch die Geschwindigkeit der Spielfigur erhöhen, Bomben wie einen Fußball kicken und einiges mehr anstellen. Damit das Spiel nicht allzu leicht ist, verstecken sich manchmal auch Totenköpfe unter den Hindernissen. Hebt Ihr einen Totenkopf auf, flippt der Bomberman förmlich aus: Mal rennt er rasend schnell umher, mal legt er völlig unkontrollierbar seine Bomben.

Damit das Spiel auch nach einigen Partien nicht langweilig wird, ließen sich die Programmierer verschiedene Spielfelder einfallen, die zusätzlich zu den 'Extrawaffen' noch mehr Pepp ins Spiel bringen sollen.

Ob die armen Bombermänner nun mit Fließbändern zu kämpfen haben, sich von Scheinwerferstrahlen führen lassen müssen oder Warpfelder im Boden benutzen, für Abwechslung ist ausreichend gesorgt. Auch ein einzelner Spieler soll nicht im Regen stehen: Im großen Bomberman-Adventure befreit Ihr fünf Welten von vielen kleinen und einigen monströs großen Gegnern, um die Bomber-Prinzessin zu retten.

Ob Super Bomberman '93 mit dem Mehrspieleradapter so gut wird, wie wir alle hoffen, klärt sich im Sommer. Dann nämlich wird das Modul im Handel zu haben sein.

Julian Eggebrecht



Der sympathische Versand und Laden

Beach Games

Deutschland Am Brenner 3 6972 Tauberbischofsheim
Tel.: 093 41/ 31 21

Jeder 500 'ste Besteller bekommt 1 Spiel nach Wahl gratis.
Jeder 1000 'ste Besteller bekommt 1.111,-DM

Täglich Neuheiten!
Einfach anrufen!
Händleranfragen erwünscht!

Umbau:
Wir bauen auch Ihr
Mega Drive auf
60 Hz um.

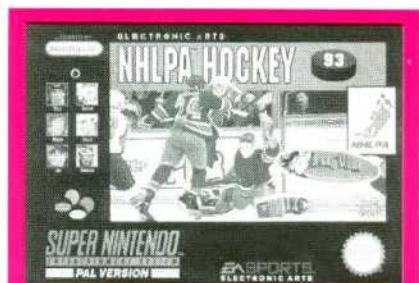


Action Replay dt.
Sonderpreis

Super Nintendo:

Axelay	129,-
Jimmy Connors Tennis	129,-
Super Probotector	129,-
Prince of Persia	129,-
Pushover	129,-
Super Mario Kart	99,-
King Arthurs World	129,-
Sim City	99,-
Hook	119,-
California Games	119,-
Brawl Brothers 2	129,-
Tom & Jerry	124,-
Super Strike Eagle	129,-
Addams Family 2	129,-

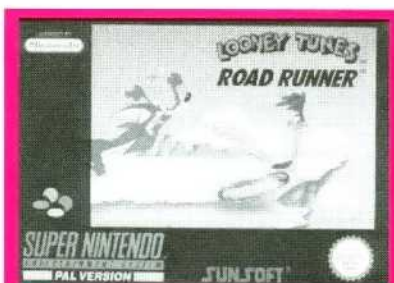
NHLPA Hockey 93	129,-
Streetfighter	99,-
Magical Quest MM	119,-
PGA Tour Golf	139,-
B.O.B.	a.A.
Batman Returns	129,-
Fatal Fury	139,-
Another World	129,-
Tecmo NBA Basketball	139,-
Power Moves	129,-
J.B. King Joystick	139,-
Capcom Fighter Stick	199,-
Topfighter Joystick	199,-
SNES Adapter	39,-



NHLPA Hockey 93
SNES dt. 129,-DM



Tiny Toon SNES dt. 129,-DM



Looney Tunes
Road Runner SNES 129,-DM



Super Star Wars
SNES dt. 129,-DM



Star Wing SNES a.A.

Wir haben ca. 90 verschiedene Mega Drive Spiele, 45 Game Gear Spiele, sowie Master System 2, Neo Geo und Nintendo im Programm. Fordern Sie unser Gesamtprogramm gegen 1 DM in Briefmarken. Versand per NN + 8 DM; Vorkasse nur mit Eurocheck + 4 DM

NES

1 Spieler

Konami

Um die 8-Bit-Fans der Tiny Toons nicht im Regen stehen zu lassen, hat Konami nicht nur eine SNES-Fassung von „Tiny Toons 2“ erstellt.



Max wartet: Buster rechnet im Vergnügungsschloß mit seinem alten Gegenspieler ab.



Toons hassen Wasser: Furrball sollte beim Ritt auf dem Stamm nicht ins Wasser platschen

TINY TOONS 2

Letztes Jahr bescherte uns Konami ein famoses Toon-Abenteuer auf dem NES. Das Spiel war ein reinrassiges Jump & Run, das mit tollen Grafiken und herrlichem Spielspaß glänzen konnte. Da dieses Spiel ein großer Erfolg war, wollten sich Konamis Designer-Mannen nicht auf ihren Lorbeeren ausruhen. Eine einfache Möglichkeit einer Fortsetzung wäre natürlich schlicht ein zweiter Teil desselben Spiels mit geänderten Grafiken und Levels gewesen. So einfach machen es sich die Konamis allerdings nicht. Teil zwei spielt ausnahmsweise nicht an der berühmten 'Toons Looniversity', sondern in einem Vergnügungspark. Die fünf Zonen des Parks sind gleichzeitig die fünf Levels des Spiels, die dann noch einmal in einzelne Abschnitte eingeteilt sind. In jedem Level werdet Ihr einen Eurer Lieblingsstars steuern können. Voraussichtlich werden es Buster, Babs, Hamton, Plucky und Furrball sein, die in den abwechslungsreichen Levels auftreten. Während Buster auf seinen großen Auftritt im Schloß am Ende erwartet, müßt Ihr vorher mit Plucky Autoscooter fahren, wilde Achterbahnkapriolen



Zieht die Köpfe ein: Babs muß höllisch auf Hindernisse aufpassen

mit Babs überstehen, Hamton beim Ritt auf einem dahinrasenden Zug helfen und schließlich mit Furrball durch die Stromschnellen einer Wildwasserbahn flitzen. Natürlich kommen die Sprungfähigkeiten der Stars gebührend zum Einsatz, neben

ihren bekannten Vorzügen haben aber alle noch neue Tricks dazugelernt.

Kein Toon-Spiel kommt ohne den obligatorischen Gegner aus, und das ist in diesem Fall mal wieder Montana Max. Mit Hilfe des bösen Dr. Gene Splicer hat er den Vergnügungspark unter seine Kontrolle gebracht und terrorisiert nun die Toons wie auch deren Freunde. Habt Ihr mit Buster Montanas Schloß am Ende durchgespielt, könnt Ihr gegen Montana selbst antreten.

In der Präsentation will Konami natürlich auch noch eins auf den schon sehr guten ersten Teil draufsetzen: Allé Toon-Charaktere werden mehr Animationsphasen als in ihrem ersten Abenteuer haben, und auch die Hintergründe sehen schon jetzt sehr

detailliert aus. Im Herbst wird es endlich soweit sein, bis dahin müßt Ihr Euch leider noch gedulden oder vielleicht bei Eurem Kumpel mit dem Super Nintendo reinschneien...

Julian Eggebrecht



SNES

1 Spieler

Konami

Von der Leinwand ins Super Nintendo. Konami konvertiert das zweite Abenteuer des Superhelden im Fledermausanzug.



BATMAN RETURNS

Als 1989 der erste, wahnsinnig erfolgreiche Batman-Film in unsere Kinos kam, waren die Abenteuer des Fledermaus-Mannes trotz der Comics nicht allzu bekannt. Erst der Film verhalf Batman auch hierzulande zu einer Popularität ohnegleichen und Filmgigant Warner Brothers zu einem erklecklichen Einspielergebnis. Entsprechend der alten Regel, daß alles fortgesetzt wird, was erfolgreich war, kam im letzten Jahr „Batman Returns“ in die Kinos. Regisseur Tim Burton erschlug die Kinobesucher mit einer Orgie an Spezialeffekten, clever designten Bauten und der batmantypischen, düsteren Atmosphäre. Obwohl Burton mit Catwoman und dem Pinguin gleich zwei famose Gegenspieler für die Fledermaus hatte, verlor der Film schon während der ersten Viertelstunde an Sinn und Schwung. Die dünne Story und die wenig überzeugenden Actionszenen sorgten dann auch hier in Deutschland für ein schnelles Abflauen der ersten Begeisterungswellen. Batmans Rückkehr auf dem SNES erinnert spontan an



Fensterputzen mal ganz anders. Aus den Fassadenfenstern greifen Pinguins Männer an.

„Final Fight“ von Capcom. In einem Großteil der Levels werdet Ihr Euch in der Gestalt Batmans durch Gotham Citys Straßen prügeln und viele der Gegner aus dem Film besiegen müssen. Natürlich kommt Batman nicht nur mit geballter Faust daher; mit Hilfe des Batarangs können auch Feinde aus der Distanz „behandelt“ werden.

Sind die reinen Prügelstages geschafft, bekommt das Spiel einen etwas stärkeren Geschicklichkeitscharakter. Mit Hilfe eines Bat-Seils könnt Ihr Euch an Fassaden hochhangeln und über Flammenmeere schwingen, um zu guter letzt gegen Catwoman und den Pinguin antreten zu können. Sogar eine 3D-Sequenz wurde programmiert, in der Batman im Batmobil durch die Straßenschluchten Gothams flitzt und von Motorradclowns attackiert wird. Umgeben ist die pompöse Action von Szenen, die direkt aus dem Film digitalisiert wurden. Auch der Sound verspricht neue Standards zu setzen. Konami möchte den ganzen monumentalen Orchestersound des Films ins Super Nintendo quetschen. Ob die Videospielversion von Batman Returns besser wird als der Film, können wir Euch im nächsten Heft verraten – wenn wir Euch einen ausführlichen Test bieten können.

Julian Eggebrecht



Brenzlige Situationen. Über den Dächern von Gotham City kämpft Batman mit Feuer-Jongleuren.

Fledermaus-Feinde: Die Endgegnerparade



Geiseldrama: Batman muß den Pinguin besiegen, um das Mädchen zu retten.



Clownereien: Der Chef der Motorradgang muß im ersten Level ausgeschaltet werden.



Miau!!! Catwoman tritt mit besonders gemeinen Tricks gegen Batman an.

SNES

STORM

ab sofort

Wer ist noch kleiner und noch dümmer als einer der berühmten Lemminge? Ganz klar: Ein Troddler! Und natürlich brauchen auch diese winzigen Wesen Eure Hilfe, um zu überleben, denn sie befinden sich in einer Umwelt voller Gefahren.

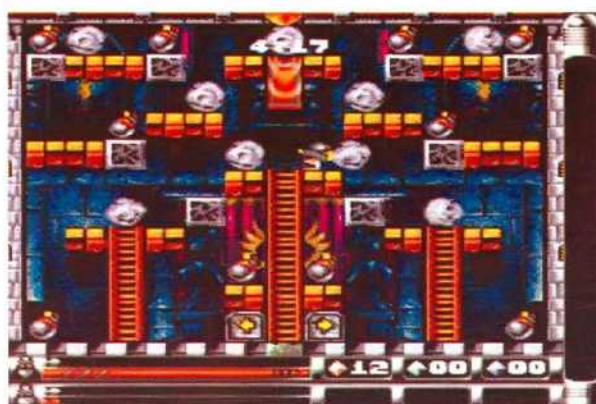


Selbst für Profis keine leichte Aufgabe: Rettet die Troddlers!

TRODDLERS

Verantwortlich für dieses Chaos sind Hokus und Pokus, Zaubelerhlinge des großen Magiers Divinius. Diese Lauser haben ihren Meister mal wieder so geärgert, daß er sie zum Putzen in den Keller gesperrt hat. Aber selbst dort vergehen den beiden ihre Flausen nicht, und prompt öffnen sie ausgerechnet die Kiste, in der Divinius ein komplettes „Troddlers“-Volk gehortet hatte, kleine Tierchen mit einem IQ knapp über Null. Natürlich nimmt das Unheil seinen Lauf: Die Troddlers entkommen durch einen Teleporter. Was jetzt folgt, ist klar: Hokus und Pokus müssen hinterher und dürfen erst dann zurückkehren, wenn sie die Viecher wieder eingefangen haben. Die Programmierer von Storm sind offensichtlich große Lemmings-Fans, denn Trodd-

lers können gewisse Ähnlichkeiten zu dem Klassiker nicht verleugnen. Ihr findet Euch in einem großen Raum voller Plattformen



Einen Sack voller Flöhe zu hüten ist leichter, als auf diese Winzlinge aufzupassen



und Säulen wieder. Des weiteren gibt es in jedem Level zwei Türen. Die erste ist der Troddlers-Eingang, aus dem diese kleinen Geschöpfe ins Freie hüpfen. Eure Aufgabe ist es nun, möglichst viele Eurer Schützlinge durch das zweite Portal, den Ausgang, zu bugsieren. Das ist aber nicht ganz so einfach, denn diese Deppen bewegen sich nicht freiwillig in das Tor, sondern latschen einfach immer geradeaus, mitunter sogar blindlings in ihr eigenes Verderben. Glücklicherweise haben sich Hokus und Pokus immerhin einen Zauberspruch gemerkt: Sie können Steinblöcke herbei- und wieder wegzaubern, um so den Winzlingen den Weg zum Ausgang zu bahnen.

Ihr könnt das Game entweder allein oder auch mit einem Freund gleich-

zeitig, und zwar wahlweise im Team oder gegeneinander spielen. Besonders letzteres hat es echt in sich, denn im Kampf Hokus gegen Pokus ist jedes Mittel erlaubt, sogar der „Steinblock-auf-Troddler-Verschwinde-Zauber“.

Sound und die Grafik sind bereits fast fertig, und beides macht sich wirklich gut. Ob die endgültige Fassung hält, was die Vorversion verspricht, werden wir Euch mit ein wenig Glück schon in der nächsten TOTAL! sagen können.

Martin Klugkist

Troddlers, wo man auch hinsieht



Unsere Troddlers laufen aus Gewohnheit immer geradeaus ...



... selbst dann, wenn sie direkt in ihr eigenes Verderben latschen



DAS MOGELMODUL

**KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE CHEATS !!
MIT EINGEBAUTEM CHEAT-FINDER !!**

**MEHR
LEVELS
ENERGY
LIVES
POWER**

**JE NACH SPIEL :
UNENDLICHES LEBEN
ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN
UNBEGRENZTE POWER
HÄRTER ZUSCHLAGEN
HÖHER SPRINGEN
IN JEDEM LEVEL STARTEN
UND VIELES MEHR**



**FANTASTISCHE
SPECIAL
EFFECTS**

**SPECIAL
FXTM
SYSTEM**

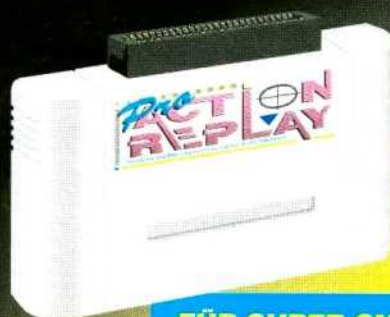
**MIT ACTION REPLAY KANNST DU
DEINE LIEBLINGSSPIELE BIS ZUM
LETZTEN LEVEL DURCHSPIELEN.
KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE
CHEATS.**

**DEUTSCHE ANLEITUNG MIT
EINER GANZEN REIHE VON CHEATS**

**ACTION REPLAY
HOTLINE
INFORMATION UND NEUE CODES**

**02822 - 537270
VON 10.00 BIS 17.00 UHR**

**FÜR GAME BOYTM
NUR DM 99,-**



**FÜR SUPER SNESTM
NUR DM 149,-**

**FÜR NESTM
NUR DM 99,-**



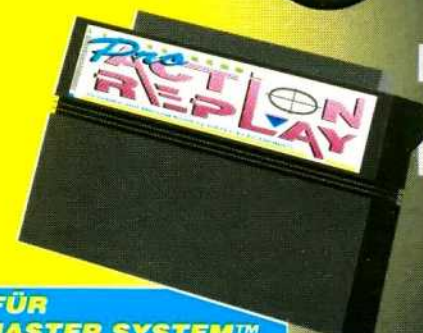
**FÜR SEGA MEGATM
NUR DM 149,-**



**FÜR GAME GEARTM
NUR DM 109,-**



**FÜR MASTER SYSTEMTM
NUR DM 99,-**



**ACTION REPLAY FÜR SNES
FUNKTIONIERT WIE EIN ADAPTER.
HIERDURCH IST ES MÖGLICH, U.S.A.-
GAMES AUF DEN DEUTSCHE KONSOLEN
EINZUSETZEN. ES GIBT EINE RIESIGE
AUSWAHL VON U.S.A.-GAMES.**

**UNBEGRENZTE
MOGEL
CHEATS
mit
EINGEBAUTEM
CHEAT-FINDER**

*** WICHTIG
ACTION REPLAY IST NICHT
ENTWICKELT, WIRD NICHT
HERGESTELLT UND VERTRIEBEN
DURCH NINTENDO INC.
ODER SEGA ENT. LTD.**

"SEGA", "MASTER SYSTEM", "GAMEGEAR" & "MEGADRIIVE" SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON SEGA ENTERPRISES LTD.
"NINTENDO", "GAMEBOY", "NES" & "SUPER NES" SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON NINTENDO OF AMERICA INC.

ERHÄLTlich WO ES HEIßE SPIELE GIBT!!

DIREKT-BESTELLSERVICE:

TELEFON [24 STUNDEN] 02822 68545 / 537182

ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE IN 48 STUNDEN LIEFERBAR...

DATAFLASH GMBH

WASSENBERGSTRASSE 34 4240 EMMERICH

FAX 02822 68547

VERSANDKOSTEN DM 10,-

BEI BESTELLUNG BITTE KONSOLEN-TYP ANGEBEN!!

**SCHÜTZEN SIE SICH VOR
GRAUIMPORTE!!!
Mit original deutscher Anleitung,
deutscher Verpackung und
Eurosystems-Garantie**

**AUCH ERHÄLTlich
BEI**

TOYS R US

**UND BEI ALLEN ALLKAUF
SB-WARENHÄUSERN UND FOTOFACHGESCHÄFTEN.**



SNES

1-2 Spieler

Acclaim

WWF ROYAL RUMBLE



Wem Boxen nicht actionreich genug ist, da ja ,nur' mit Fäusten agiert wird, der ist beim knallharten Wrestling gut aufgehoben, denn hier fliegen nicht nur Fäuste, nein, hier fliegen sogar die Sportler selbst...

Und das sind locker 150 Kilogramm Lebendgewicht und mehr, schließlich sind Wrestler wahre Kolosse. Doch sind sie nicht nur groß, sondern auch kräftig – und leidenschaftlich gern gemein. Sie



Außerhalb des Ringes werden gar Stühle als 'Waffe' eingesetzt

haben scheußliche Namen und einen Gesichtsausdruck, der friedlichen Naturen das Blut in den Adern gefrieren läßt. In seltsamen Kostümen oder mit beängstigenden Bemalungen treten sie vor ihrem Kampf in den Ring, schreien auf das Publikum ein und provozieren ihre Gegner mit weniger netten Worten und Gesten. Diese moderne Weiterentwicklung des Ringens lockt vor allem in den USA Zehntausende von Fans an, die regelmäßig artig in die Stadien pilgern. Auch hierzulande erfreut sich dieser Show-Kampfsport - es wird ja nicht wirklich gekämpft, vielmehr ist alles gestellt - wachsender Beliebtheit. Mitunter ist er ein Grund dafür, daß Acclaims „WWF Super Wrestlemania“ - eines der ersten Spiele fürs Super NES - in Deutschland großen Absatz fand. In Kürze kommt nun der Nachfolger „WWF Royal Rumble“ auf den Markt. Der, so behauptet der Herstel-

ler, soll in sämtlichen Belangen noch besser sein als sein Vorgänger. Da ließ sich Acclaim auch nicht lumpen und plante gleich mal ein 16-Mega-Bit-Modul ein. Denn mehr Speicherplatz bedeutet in der Regel auch mehr Power. Anstatt zehn stehen dem Wrestling-Fan

fer angetreten wird, oder aber Teamkampf haben. Entscheidet Ihr Euch für letzteren, dürft Ihr insgesamt zwei oder gar drei Wrestler aussuchen. Gekämpft wird abwechselnd gegen das andere Team, wo-



Und mit Schwung vom Seitenpfosten auf das Opfer

Hat der Schiedsrichter bis drei gezählt, ist der Kampf beendet

Wahre Wrestler kennen keine Gnade...

nun zwölf Mannen zur Auswahl. Unter anderem warten Stars wie The Undertaker (zu deutsch: Der Leichenbestatter!), Bret 'Hitman' Hart, Yokozuna, Randy Savage, Mr. Perfect und Ted Di Biase auf Eure Herausforderung. Dabei hat jeder der zwölf seine individuellen Stärken und Schwächen, die mitunter spielentscheidend sind. Ihr werdet die Wahl zwischen Einzelkampf, bei dem nur gegen einen Computer-Kämp-



Praktisch: Der Kollege hält den Gegner fest



*Knallharte Action im
„Royal Rumble“-Modus
mit zwölf Stars der World
Wrestling Federation*

bei aber immer nur ein Kraftprotz pro Mannschaft im Ring kämpft. Ein anderer steht außerhalb des Ringes bereit und sollte dann zum Einsatz kommen, wenn sich die Energie des aktiven Spielers zum Ende neigt. Wie es sich für eine richtige Wrestling-Show gehört, sollte auch mal ein Gefecht außerhalb des Rings ausgetragen werden. Per Schulterwurf katapultiert man den Kontrahenten elegant aus dem Ring, um ihn

außerhalb „nachzubearbeiten“. Im Teammodus helfen dabei übrigens die Mannschaftskollegen rege mit. Dabei setzen diese allerdings nicht nur ihre Fäuste und Füße, sondern auch umherstehende Stühle ein, die auf anderleuts Köpfen zertrümmert werden. Da freut sich das Publikum... Doch Vorsicht: Länger als zehn Sekunden dürft Ihr Euch nicht außerhalb des Ringes aufhalten, ansonsten droht Disqualifikation.

Für das echte Wrestling-Ambiente soll neben den sehr gut in Szene gesetzten Sportlern auch die entsprechende akustische Kulisse sorgen. Das heißt, es wird heftig knallen, wenn solch ein Koloß auf die Bretter geworfen wird, und die Zuschauer feuern ihre Idole fleißig an. Selbstverständlich ist auch ein Schiedsrichter vorhanden, der, paßt er nicht auf, hin und wieder einmal einen auf den Mund bekommt und zu Boden geht. Somit fällt der Schiri einige Sekunden aus.

„WWF Royal Rumble“ soll sich gegenüber dem Vorgänger nicht nur durch verbesserte Grafik und detailliertere Animationen, sondern auch durch einen Modus, in dem alle zwölf Wrestler antreten, auszeichnen. Ab Juni dürft Ihr Euch voraussichtlich allein oder mit einem Freund in das Kampfvergnügen stürzen, dessen Vorabversion uns bereits gut gefallen konnte.

Hans-Joachim Amann

Wrestling-Stars



Nicht alle Mannen dieses Sports sind so smart wie Ted Di Biase...



... die meisten Muskelprotze geben sich eher in Halbstarken-Pose...



... oder kommen ganz cool mit Halbfinger-Handschuhen und Sonnenbrille.

Ihr wollt Spiele kaufen
oder verkaufen?

TVGAMES

ist
Euer
Partner!

030/7 81 15 36

**Gleich anrufen und
Gratisinfo anfordern**

Schickt Eure durchgespielten
Master, MEGA oder Super NES Module

an

Achtung Berliner!

TVGAMES
Grunewaldstr. 81
1000 Berlin 62

Besucht unsere Läden – Hier könnt Ihr auch leihen!

1. Wedding, Brüsseler Str. 19 • 4 53 22 73 *Mo–Sa 12-20 Uhr *

2. Prenzlauer Berg, Wichertstr. 66 • 4 49 51 63 *Mo–Sa 14-22 Uhr *



SPIELES UND NINTENDO



Herzlich Willkommen zur ECTS! Jede Firma, die etwas auf ihre Sympathie-Charaktere hält, schickt sie auf Messe- und Werbe- und Lächel-Tour



Das Business Design Center im Londoner Stadtteil Islington verwandelt sich einmal im Jahr zum Mekka der euro-ameriko-japanischen Spielsoftware-Szene

MIT SUPERNES UND GAMEBOY IN DIE VOLLEN



Ein erster Blick über die Kulissen läßt erahnen, wieviele neue Games, wieviele Informationen, wieviel Hektik und Arbeit hier auf alle Beteiligten waren

Zumindest für ‚die Drei von Nintendo‘ ist der ECTS-Stern diesmal wieder mehr als schlichte Symbolik. Was im 72stündigen Kraftakt von über 100 Spieleherstellern im Business Design Centre ins Rollen gebracht wird, zieht eine nicht enden wollende Lawine nach sich, die Euch den Stoff, aus dem die populärsten Träume sind, geradewegs in den Game Boy, das NES und das Super NES zaubert - heute, morgen, und wenn Euch der Stern genauso gesonnen ist, vielleicht auch schon gestern. Unter die Presse der etwa 80 Spielezeitschriften aus aller Welt mischten sich für Euch sechs TOTAL!-Augen, ständig auf der Suche nach den Highlights von morgen.

ACCOLADE

Test Drive und jede Menge Sport, das ist Accolade. Wenn Ihr nicht gerade zu denen gehört, die das Pferd gern von hinten aufzäumen oder TOTAL! auf dem Kopf lesen (was uns im übrigen auch egal wäre...), seid Ihr über Accolades Hit der Saison bereits bestens im Bilde: „Bubsy“



Bubsy

heißt der Knabe, ist ein Kater seines Zeichens und zudem mit allen Wassern dieser Welt gewaschen. Nicht, daß die Schlitz-ze in seinen Ohren etwas über seinen Charakter aussagen würden, neiiiin, wo denkt Ihr hin... „Bubsy Bobcat“ ist nichts weiter als Alan Welsmans Geheimwaffe in Sachen Jump & Run. Der listige Feger, der wohl bei Alt-Jumper Sonic in die Schule gegangen ist, fühlt sich auf jedem Super NES sofort zuhause und wird Euch bald für etwa eineinhalb ‚Blaue‘ gnadenlos den Schlaf zu rauben wissen. Für Euch ja alles



Warpspeed

kalter Kaffee, denn das habt Ihr ja schon auf unseren Seiten öf. erfahren, gell? Kommen wir zum SNES-Sport: Es soll Oktober werden, bis „Brett Hull Hockey“ für unseren Markt gefinished sein wird. Rechtzeitig zur Wintersport-Saison dürft Ihr

Euch dann mit Schlagschüssen und Bodychecks das schlechte Wetter vertreiben.

Noch was für das Super NES? Gut. Bei Erscheinen dieser TOTAL! gerade mal im Handel, ist „Warpspeed“ eine Novität ganz anderer Art. Hier müßt Ihr Euch

HOW SAHNT AB

Zweimal im Jahr steigt die European Computer Trade Show (ECTS) in London. Hier wird um all die Games gedealt und gefeilscht, mit denen Ihr im kommenden Halbjahr Eure Slots verköstigen dürft. So manchen Herstellern und Besuchern erscheint das bedeutendste Ereignis für die europäische Videospiele-Welt unter einem sehr guten Stern.

ordentlich ins Zeugs legen, um unseren blauen Planeten vor bedrohlichen Alien-Geschwadern zu bewahren. Mit einem eigens für diesen Einsatz entwickelten Kampfjet auf der Basis der Jägerlegende 'Starfighter' könntet Ihr tatsächlich überlegen sein. Cockpit-Atmosphäre wird hier mit den traumhaften Flugeigenschaften Eures Sondermodells kombiniert. Mit rund 100 Mark seid Ihr voll auf Kurs, und für ein deutsches Manual wird Accolades Alan seine rechte Hand ins Feuer legen. Ava!

ACTIVISION



Mechwarrior

Kaum eine Firma ist so lange im Geschäft und hat so viele Wandlungen mitgemacht wie „Activision“, die schon Module für das inzwischen prähistorische „Atari VCS“ produzierten. Heuer denn kündigt man nur noch für große Geräte an. Der Plan für dieses Jahr sagt folgendes. Alle vier anstehenden Spiele kommen im September offiziell und nur für das SNES auf den Markt. Da wäre zum einen „Mechwarrior“, bei dem der Spieler im Battle-Tech-Universum seine Brötchen als Söldner verdienen darf. Angekündigt sind übrigens Batterie und deutsche Texte im Spiel. Robot-Freaks sollten schon mal die Plasmakanone mit flüssigem Stickstoff kühlen. „Aliens vs. Predator“ ist sicherlich eine der interessantesten Lizenzen dieses Jahres.

Leider sind gerade die meist mäßig umgesetzt. Hoffen wir, daß uns diese außerirdische Prügelorgie eines Besseren belehrt und der Predator auf dem Weg zur Alien-Königin ordentlich was erlebt, daß die Fetzen fliegen.

Weniger um Fetzen als vielmehr um Holzklötzchen geht es bei „Shanghai II“. Die SNES-Fassung des entspannenden Such- und Kombinationsspiels in „Light“-Fassung soll noch unterhaltsamer und faszinierender als die schon länger erhältliche PC-Version sein.

Mal eben einen Planeten sprengen soll man bei „Biometal“, einem horizontal scrollenden Ballerspiel wie es sie schon zu Hunderten gab. Ein kurzes Probespiel vermittelt aber einen ganz ordentlichen Eindruck. Sechs Levels voller Action und Herausforderungen - so der Presstext - erwarten Euch in der heißen Jahreszeit.

CODEMASTERS

Die beiden Darling-Brüder Richard und David gehen mit ihrem „Codemasters“-Label verstärkt auf Konsolenkurs. Nachdem man in den USA und England prächtig Erfolge erzielen konnte, sind just auf der ECTS auch Nintendo-Games angekündigt worden. Unverständlicherweise gehen SNES und Game Boy dabei leer aus. Jump & Run-Knobelspaß für Eierfreunde ist bei „The Fantastic Adventures of Dizzy“ angesagt. Der dünnchalige Held hat viel zu tun, muß er doch Freundin und Heimat gleichermaßen von einem bösen Zauberer befreien.



Biometal

Im Vergleich dazu läuft „Micro Machines“ wesentlich rasanter ab. Der eigentliche Spaß bei diesem fantasievollen Rennspiel kommt aber erst auf - dann aber richtig - wenn man zu zweit gegeneinander antritt. Dritter und letzter Titel im Bunde ist „Super Sports Challenge“. Nicht um ein, nein, um

vier Spiele handelt es sich hier! Auf dem Modul finden sich die Spiele „Baseball Pro's“, „Soccer Simulator“, „Pro Tennis“ und „BMX Simulator“ - Tests folgen in einer der nächsten Ausgaben von TOTAL!

ELECTRONIC ARTS

Immer mehr der großen europäischen, amerikanischen und auch japanischen Softwarefirmen produzieren inzwischen Spiele für Nintendo und (!) Sega. So war es denn nicht weiter verwunderlich, daß auch Riese Electronic Arts auf der ECTS so dies und jenes verlauten ließ. Die nächsten offiziellen Titel werden „PGA Tour Golf“ (SNES) und „Bob“ (SNES) sein. Wir halten Euch auf dem Laufenden.

ENTERTAINMENT INTERNATIONAL

An diesem Stand werden wir freundlich von Marketing-Dame Marisa Pauwels empfangen. Sie erklärt, daß alle Nintendo-Spiele unter eigenem Firmennamen auf den Markt kommen. So kommt es dann, daß wir also plötzlich über die Super-Duper-NES-Games der Firma Empire sprechen. Zur Zeit laufen dort Entwicklungsprozesse für ein dreidimensionales Cyberspace-Rollenspiel auf Hochtouren. Eine Zukunftsvision aus der Ideensammlung Don Bluths, die, wenn sie zur Marktreife herangewachsen ist, in etwa hundert Jahren spielt: „Space Ace“, unter uns bemerkt nichts geringeres als die Folgestory des legendären „Dragons Lair“. Ihr dürft Euch Euren Hauptcharakter nach Belieben selbst generieren, aber auch in die Rolle eines vorgegebenen schlüpfen.

Zwischen gigantisch-futuristischem 3D-Gemäuer könnt Ihr - Tor für Tor - Eurem Ziel näher kommen. Das gesamte Geschehen spielt sich hier im Unterschied zu vielen anderen Rollenspielen nur „inside“ ab, das heißt: Interessant aufbereitete Räume mit zahllosen geheimnisvollen Gegenständen und Items verfeinern das Spielkonzept und erhöhen die Spannung.

Wer hingegen mit witziger, leichterer Kost beraten sein möchte, kann sich auf den

„Yogi Bear“ freuen, eine der vielen erfolgreichen Trickfiguren von Hanna Barbera, die vor langer Zeit auch die ‚Familie Feuerstein‘ aus der Taufe hob. Das war damals! Demnächst treibt die süße kleine Bärenfamilie also auf Eurer Super NES-Konsole ihr posierliches Spiel. Was Marisa noch aus ihrer Schublade zieht, ist „Gazza“, ein Soccer-Cartridge der Extraklasse. Spitzenmäßig daher, weil ein actiongameerfahrenes Programmerteam hinter der Geschichte steht und sein ganzes Know how in die Spielbarkeit der Pixelsoccer setzt.

96-Level-Spaß mit „Magic Boy“, schließlich und endlich das vierte (und vorerst letzte) Produkt aus der Empire-Reihe. Was der kleine Kurze bei seinem Trip durch die vier - übrigens mit sehr viel Liebe zum Detail gezeichneten - Welten alles auf die Beine stellt, dürft Ihr bald mittels Vier-Wege- und Parallax-Scrolling genießen.

GREMLIN GRAPHICS

Auch aus Sheffield kommt Nintendo-Stoff: Trotz seiner Australien-Niederlage im vergangenen Herbst setzt Gremlins PR-Dame Ruth Bartles weiterhin auf ‚wie lange noch-Weltmeister‘ Nigel Mansell. Dessen „...World Championship“ darf spätestens im Sommer nun auch auf allen Game-Boy- und SuperNES-Pisten dieser Welt gefahren werden. Wie? Der Mansell ist Euch zu sauber? Kein Problem, denn schon in Kürze gibt's für das Kekskästchen so ein richtig schmutziges „Dirty Racin'“. Wesentlich ernsthafter und berechenbarer wird's bei „Utopia“ zugeh'n, einer mit vielen Super-RaffiNESSen ausgestatteten Wirtschafts- und Handels-Simulation, dessen einstige Heimat auf den Home-Computern verwurzelt ist. Soviel zu den News aus Scheffield, Freunde.

INFOGRAMMES

Für Christelle Geslers Neuheiten aus dem französischen Hause gilt im Grunde das gleiche wie für Accolades Bubsy: Für TOTAL!-Leser wie Euch schon fast ein alter Hut. Also: unbedingt die Seiten 14 bis 16 aufschlagen, denn da erfahrt Ihr ganz genau, warum „die spinnen, die Römer“...

INTERPLAY

Bei „Interplay“ hat man zwar nie sonderlich viele, dafür aber meist recht gute Titel zu präsentieren. So war es auch diesmal wieder. Neben Activisions ‚Aliens vs.



The Lost Vikings



Robocop

Predator‘ ist ganz sicher „Robocop vs. Terminator“ (SNES) die interessanteste auf der Messe zu Gehör gebrachte Lizenz. Spielinhalt? Robocop tritt gegen die Terminator-Bedrohung an - Action ist also angesagt - und nicht zu knapp! Wer die Story im Ganzen lesen möchte, dem sei die ‚Dark Horse‘-Comicserie ans Herz gelegt. Erscheinungstermin für das Modul: November.

Zweiter neuer Titel im Bunde nennt sich „The Lost Vikings“ (SNES, August) und ist ein Kniffelspiel, bei dem man drei in einem



Rock 'n' Roll Racing

Raumschiff gestrandete Wikinger heimbringen muß. Jeder der drei Kerle hat eine ganz spezifische Eigenschaft, und so beginnt das Kombinieren.

Ein Spiel für richtig harte Kerls wird „Rock 'n' Roll Racing“, ein Rennspiel à la ‚R.C. Pro AM‘ (SNES, September). Zu Musik von Steppenwolf & Co. dreht man als Mensch oder Außerirdischer seine Runden.

Die Entführungen in der Videospielszene nehmen kein Ende. Bei „Claymates“ (SNES, Jump & Run, September) mußte Professor

Putty dran glauben. Sohnmann Clayton, der durch eine Erfindung seines Vaters in einen Klumpen Knete verwandelt wurde und die Form fünf verschiedener Tiere, eben der ‚Claymates‘, annehmen kann nimmt die Verfolgung auf...

Fünfter und letzter Titel bei dieser Firma ist „Lord of the Rings“ (SNES). Wieder einmal versucht sich ein Designer-Team an der Umsetzung dieses Stoffes in Rollenspiel-Adventure-Form. Versprochen wird viel, doch erst unser Test kann zeigen, was das Spiel wirklich taugt.

JVC

Im Erfolg kann man sich derzeit bei JVC baden. Alles, was „Star Wars“ heißt läuft von Natur aus gut. Bleiben wir also bei Rebellen, Jedi-Rittern, Todessternen etc. „The Empire Strikes Back“, für das NES ist ja bereits erhältlich. Die Super-NES-Fassung ist in Planung, ein Erscheinungstermin steht jedoch noch nicht fest. Ebenfalls bereits



The Empire Strikes Back

erhältlich sein sollte „Tom & Jerry“ (SNES), dessen Test Ihr in dieser Ausgabe auf Seite 80/81 finden könnt.

In der nächsten Ausgabe von TOTAL! werden wir Euch „Suzuki Aguri F-1 Super Driving“ (SNES) vorstellen können, ein Rennspiel, das Ende Juli/Anfang August erhältlich sein soll.

„Defenders of Dynatron City“ (NES) und „Dungeon Master“ (SNES) werden in Deutschland offiziell nicht erscheinen.

KONAMI



Super Tiny Toons

Auch hier war TOTAL! wieder schneller: Was wir bei Konami England noch angekündigt bekommen, haben wir größtenteils schon als Preview oder gar kompletten Test in dieser gnadenlos flinken Erstausgabe: Weniger „Termi-“, dafür mehr „Cybernator“ und die „Super Tiny Toons“, beides für das - na? - richtig: Super NES. TOTAL! hat in den Schatzkammern von Konami Frankfurt beides getestet, auf die allerletzte Sekunde. Selbst über „Batman Returns“ seid Ihr mit unserem Test für die NES-Version und dem Preview für das Super NES bestens beraten. „Kid Dracula“ auf Game Boy? Getestet. „Tiny Toons 2“ fürs NES? TOTAL! fragen. Aber: Es gibt eben doch noch etwas, was wir nicht mehr so ganz in diese Ausgabe hineinziehen konnten: „Z.E.N. Intergalactic Ninja“, der große Krieger für den kleinen GameBoy. Juli soll es werden, bis Ihr mal wieder nach Herzenslust „fighten“ könnt.

MICROPROSE

...goes Nintendo, und damit bestreiten Uwe Fürstenberg und Konsorten eine neue Etappe im großen Spiele-Vielkampf. Mit Simulation und Strategie von „Gunship 2000“ bis hin zur Supervogel-Umsetzung F-15 oder „Darklands“ haben sich die



Strike Eagle

Briten einen großen Namen machen können. Jetzt setzen auch sie auf die Nintendo-Konsolen und kommen zunächst mit ihrem „F-15 Strike Eagle“ für den Game Boy für etwa 80 Mark und Ever Super NES für runde 120 Marker ganz groß heraus. Wer von Euch ein NES sein eigen nennt, darf sich den Flugi sofort abholen.

Was für den Game Boy gar der erste Flugsimulator überhaupt ist, wird als „Super Strike Eagle“ mit digitalisiertem Stereo-Sound und 256-Farben-Grafik in die Modulgehäuse für Nintendos 16-Bit-Konsole eingepflanzt. Der Flugsimulator führt Euch an sieben unterschiedliche Schauplätze in der Golfregion. Jedes Szenario könnt Ihr in verschiedenen Schwierigkeitsstufen durchfliegen. Übrigens: Schon dieser Tage geht der High-Tech-Flieger in Deutschlands Schaufenster. Ihr könnt Euren Helm also schon mal parat legen.

MINDSCAPE

Eindeutige Hauptattraktion bei Mindscape war diesmal „Alfred Chicken“, ein Brathahn, der demnächst auf Game Boy (Juni) und Super Nintendo (Oktober) seinen Einstand feiert. Elf Jump & Run-Levels voller versteckter Kammern und Power Ups erwarten Euch und Alfred.

Die Game Boys unter Euch können im August in „Fire Fighter“ gegen die faszinierendste aller Naturscheinungen antreten und unzählige Pixel-Menschenleben retten. Mehr Informationen zu diesem Titel - wie auch zu allen anderen - alsbald möglich.

Die 16-Bitter werden besser versorgt. Bereits zu haben soll „Gods“ sein, ein actiongeladenes Knobel-Jump & Run von den „Bitmap Brothers“.

Im September kommt Nintendos Klempnerstar in „Mario is Missing“ (SNES) einfach so abhandeln.

„Alfred Chicken“ (SNES) kommt Euch dann im Oktober in Farbe besuchen, und letzten Endes ist man ebenfalls im Oktober „Out to Lunch“ (SNES), also zu Tisch. Auch über dieses Jump & Run, ein Drama aus der internationalen Küchenszene, bringen wir sobald möglich Details. Und einen hab' ich noch, „Cal Ripken Jr. Baseball“ (SNES), welches ab Juni zumindest in England erhältlich sein wird. Ob und wann er hier erscheint, steht demnächst in TOTAL!



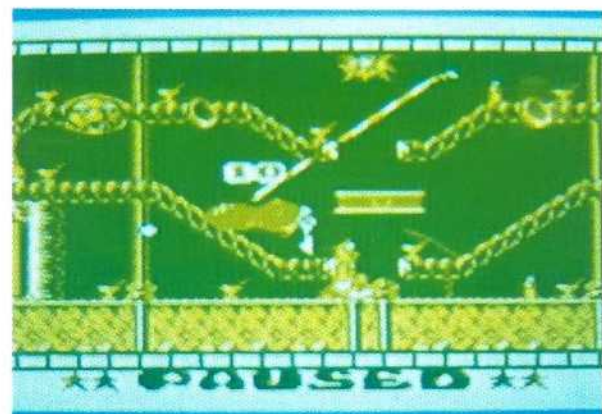
Alfred Chicken



Ei-Mannchen?



Mr. Nutz



Cool World

OCEAN

Erinnert Ihr Euch an die Game-Boy-Lemmings? Na klar! Nintendo massenhaft können die beiden Damen Susan Wilding und Adèle Healey auch diesmal aus Ihrer Schatztruhe zaubern. Nachdem die Leute aus Manchester mit ihrer NES-Umsetzung „Lethal Weapon“ und „Cool World“ auf Game-Boy bis August themenmäßig alle drei Systeme abgedeckt haben, möchten sie diese Strategie mit der Addams-Family-Klamotte „Pugsley's Scavenger Hunt“ und dem Protzklotz „Super James Pond“ fortführen.

Wenn Ihr nun glaubt, daß sich das Softwarehaus damit rundum ausgelastet und zufrieden fühlt, seid Ihr vollkommen auf dem Holzweg: Es folgt ein gewisser „Mr. Nutz“, zunächst erst einmal für das Super NES. Mr. Nutz, der sich allein durch seinen markanten Namen kaum mehr vorstellen muß, ist ein kleiner Frechdachs im Eichhörnchenlook - oder war es umgekehrt? Wie auch immer lebt dieser Nutz auf ziemlich großem Fuß, was für seine Jump&Run-Natur ja von großem Vorteil wäre... Meist geht's jedoch auf Kosten anderer, und das macht das Leben kaum



Leathal Weapon

leichter. Sollte der Nager-Sprite auf 16-Bit Furore machen, sind die Umsetzungen für NES und Game Boy wohl gesichert.

PSYGNOSIS

Erst zu Weihnachten des Jahres erfreut „Psygnosis“ alle SNES-Besitzer mit einer Version von „Puggsy“. Der etwas dümmliche Held muß sich zwecks der Wiederbeschaffung seines gestohlenen Raumschiffs durch siebzehn Levels eines fremdartigen Planeten schlagen. Mehr dazu in einer der kommenden Ausgaben von TOTAL!

RENEGADE



Sensible Soccer

Eine ‚einzige‘ Ankündigung von Renegade: „Sensible Soccer“ kommt für Konsolen, und das ohne Ende: Versionen für SNES, NES und Game Boy sind für Herbst in Vorbereitung. Hoffen wir, daß der Fußball-Knaller nichts von seiner hervorragenden Spielbarkeit einbüßt.

STORM/THE SALES CURVE

...ist einer der starken britischen Nintendo-Entwickler. Die jüngst erschienenen Games waren „Super Swiv“ für das Super NES und das Motorboot-Sparring „Eliminator Boat Duel“ fürs NES. Gerade auf dem Weg in den Handel dürften die vielen GameBoy- und NES-Module zu „Rodland“ sein. Jetzt dreht sich alles um acht heiße Pfötchen: „Power Paw’s“, das lustige

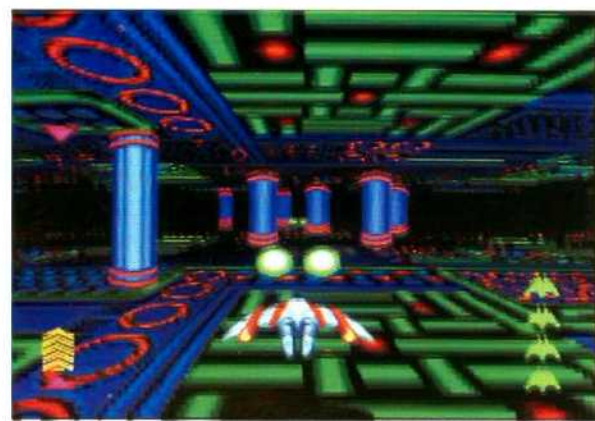


Lawnmower Man 2



James Pond

Adventure von „Catgirl und Catboy“ in einem geheimen Labyrinth aus hundert Räumen unter der Erde. Für etwa 80 Mark gibt's die heißen Katzenpfötchen ab August - erstmal für den Game Boy. Hurra! Es gibt jetzt übrigens auch einen Super-NES-Verschnitt der possierlichen klei-



Lawnmower Man 2

paar Wochen im neuen Jahr bringen werden, könnt Ihr unter anderem in unserem Report um den „Rasenmäher-Mann“ nachschlagen. Der „Lawnmower Man 2“, visueller Techno-Alptraum um Stephen Kings futuristische Denkprozesse und computergenerierte, virtuelle Welten, wird sich in Ein- oder Zwei-Spieler-Option in die Slots Eurer Game Boys und Super NES' einschleichen. Wesentlich flachgründiger und vergleichsweise entspannend zeigt sich hingegen die Umsetzung des Pinball Dreams-Flippers auf das Super NES.

SONY IMAGESOFT

Reiche Beute bei Sony: Zuerst einmal wurde angekündigt, daß man sich mit dem amerikanischen Sport-Sender ESPN vertraglich verbunden hat - zur Produktion herausragender Sportspiele, versteht sich, leider anfangs nur für SNES. In Planung



Dracula

nen ‚Viecher‘, die sich selbst als „Troddlers“ bezeichnen. Höchstens vier Wochen müßt Ihr Euch noch gedulden, dann ist, so verspricht PR-Dame Nadja Singh, auch bei Euch endlich ‚Troddlers-Time‘ angesagt. Herbst hingegen wird es werden, bis Ihr das SNES für die „James Pond's Crazy Sports“ rüsten dürft. Storm macht dann ganze acht unmögliche Schmutzeldisziplinen möglich, extra entwickelt für den inzwischen weltbekannten Superagenten ‚FISH‘. Ein wahres Vergnügen, welches Ihr mit bis zu vier Kandidaten spielen könnt. Soviel zu Storm 1993. Was die ersten

sind derzeit ein Baseball- und ein American-Football-Titel, die gegen Weihnachten marktreif sein sollen.

„Bram Stoker's Dracula“ (SNES, NES, GB) entführt den geneigten Käufer nach Transsylvanien, wo er als Vampirjäger Jonathan Harker den Kampf mit dem Bösen aufnehmen muß.

Weiter geht's mit „Chuck Rock“ (SNES, GB), dem wackeren Steinzeitrecken, der sein erstes Abenteuer nun endlich auch auf dieser Konsole bestehen muß.

Standfestigkeit ist auch ein Stichwort für den „Cliffhanger“ Sylvester Stallone, des-

sen neuester, gleichnamiger Film somit für alle Nintendo-Systeme Versöftung findet. Die Handlung dreht sich hierbei um den Bergsteiger Gabe Walker, der actionlastig in eine Flugzeugentführung samt Absturz gerät.

Absturzfür zu fliegen ist eine Kunst, die Peter Pan beherrschen sollte. Thema: „Hook“. Auch hier kann Sony etwas bieten, und zwar ein Jump&Run für das SNES. Letzter Titel im Bunde, und gleichzeitig ein Fressen für Rollenspieler ist „Equinox“, der direkte „Solstice“-Nachfolger, welcher die Befreiung des mächtigen Zauberers Shadax zum Inhalt hat. Über alle diese Titel werden wir Euch in einer der nächsten Ausgaben gründlich informieren.

SYSTEM 3



S. Putty



Q-Bert

Warmhalten - auf Eis legen, das ist hier Devise. Die Brüder Cale & Cale von System 3, Ferrari-Liebhaber ihres Zeichens, haben ihre gleichnamigen Grand-Prix-Pläne für PC und Amiga zunächst über den Haufen geworfen, um nun auch erstmals im Nintendo-Geschäft ordentliches Geld zu verdienen. Was Ihr schon im Juli kaufen könnt, hat TOTAL! jetzt schon im Preview: „Super Putty“, die hundertprozentige SNES-Adaption ihres 18-Plattform-Spielchens „Silly Putty“ für die Home-Computer. Ihr steuert einen klebrig-glitschigen Knetgummi-Blob, der die Fähigkeit besitzt, sich nach Lust und Laune, aber auch der Situation entsprechend in die unterschiedlichsten Zustände zu transformieren. Ein lustiges Unterfangen, bei dem bestimmt keines Eurer Augen so richtig trocken bleiben wird. Schlag auf Schlag folgen dann für Ever 16-Bit-Nintendo-System ein 3D-Actionpuzzle namens „Q-Bert“, „Space Football“, eine sehr peppige und futuristisch aufgemachte Sport-Simulation und letztendlich gegen Weihnachten das Strategie-Adventure „Dawn of Steel“, welches Euch vielleicht früher schon einmal unter dem Namen

„Myth“ für ein Computersystem untergekommen ist. Dawn of Steel öffnet, um die Sache auf den Punkt zu bringen, das „Sesam öffne Dich“ zur Hölle. Als wie üblich tapferer Krieger wird Euch das Schicksal zuteil, mit den Mächten des Bösen und später gar mit dem Satan selbst Auge um Auge,... ins Gericht zu gehen. Wer's glaubt, wird dennoch selig...

TECMAGIK



Pink Panther

Ein neuer Name für alle Nintendo-Fraggles ist „Tecmagik“. Die Firma mit Hauptsitz in Silicon Valley produzierte bisher hauptsächlich Spiele für das Sega-8-Bit-System, erweitert aber derzeit drastisch auf alles, was Sega- und Nintendomäßig zu programmieren ist. Für die Zeit bis Weihnachten sind immerhin zwei vorgesehen, und zwar: „André Agassi Tennis“ (SNES, NES, GB, Herbst) und „Pink Panther“ (SNES, NES, GB, Weihnachten). Während Tennis Tennis ist, wird Paulchen Panther in Jump & Run-Manier über den Bildschirm geistern. Für später, also nächstes Jahr, kann man dann noch das „Steven Seagal“-Lizenzspiel erwarten. Tests alsbald möglich.

UBI SOFT

Noch mehr Stoff für Super-NES-Rennfahrer gibt es schon bald von UBI. „Human Grand Prix 1993“ (SNES) heißt das Modul, Hill, Mansell, Schumacher und Berger die Fahrer. Besonders hier: Zwei Spieler können gegeneinander antreten und simultan fahren.

Schnell noch dies: „Indiana Jones and the Fate of Atlantis“ kommt demnächst von UBI für NES und Game Boy.

VIRGIN

Gezeigt und angekündigt wurde hier noch nichts, doch immerhin konnte die Firma, die so erfolgreiche Titel wie „Cool Spot“ (Sega-Mega-Drive) unter ihren Fittichen hat, kund tun, daß man sehr bemüht ist, und versuchen will, demnächst auch die Nintendo-User zu bedienen. Ist ja auch was wert - genau wie eine Reise nach London.

Ulrich Mühl/Matthias Siegl

GALAXY

Super Nintendo

Super Nintendo Pal d	199.-
Super Nintendo RGB e	299.-
Super Scope	149.-
SN Pro Pad d	35.-
Doctor SF	799.-
Capcom Fighter Stick e	179.-
Fighter Joystick d/e	119.-
Top Fighter Joystick d/e	179.-
Action Replay Pro	99.-
Universal Adaptor	49.-

Super Nintendo Spiele

	jp.	us.	dt.
Actraiser	/	129.-	139.-
Aerobiz	/	129.-	
Another World	/	/	129.-
Arcana	/	99.-	
Axelay	/	129.-	139.-
Batman returns	99.-	129.-	139.-
Best of the Best	/	129.-	139.-
Blues Brothers	149.-	/	
B.O.B.	/	129.-	139.-
Bombberman	159.-	/	
Bulls Vs Blazers	/	/	139.-
Buster Brothers	/	129.-	
Castlevania 4	/	129.-	129.-
Chester Cheetah	/	129.-	
Combat Tribes	49.-	129.-	
Cool World	/	129.-	
Cybernator	/	129.-	139.-
Dead Dance	149.-	/	
Desert Strike	/	129.-	119.-
Dino City	/	/	139.-
Double Dragon	49.-	129.-	
Dragons Lair	/	129.-	129.-
Drakkhen	/	99.-	
Equinox	/	139.-	
F15 Strike Eagle	/	139.-	
Fatal Fury	/	139.-	139.-
Fin.Fant.Mystic Quest	/	89.-	
Fin.Fant.Legend 2	/	149.-	
Gunforce	49.-	129.-	
Harleys Adv.	/	129.-	
Hit the Ice	/	129.-	
Human Grand Prix	119.-	/	
Hunt for Red October	/	99.-	79.-
Jimmy Connors	/	129.-	139.-
King Arthurs World	99.-	129.-	129.-
Legend of Zelda	/	129.-	109.-
Lemmings	/	129.-	139.-
Lethal Weapon	/	129.-	
Mickey Mouse	/	129.-	139.-
NHLPA 93	/	129.-	139.-
NBA Basketball	/	129.-	
Neugier	149.-	/	
Nigel Mansel	159.-	/	
Outlander	/	/	139.-
Parodius	/	/	129.-
Prince of Persia	/	/	139.-
Pugsley Scav.Hunt.	/	129.-	
Push Over	/	129.-	
Rampart	/	129.-	
Roadrunner	/	129.-	139.-
Sim City	/	129.-	109.-
Sim Earth	/	129.-	
Star Fox	159.-	159.-	
Streetfighter 2	/	/	109.-
Super Conflict	/	129.-	
Super Mario Kart	79.-	129.-	109.-
Super Mario World	/	129.-	109.-
Super Probotector	/	/	129.-
Super SWIV	/	/	129.-
Super Shanghai 2	/	129.-	
Super Sokoban	129.-	/	
Super Star Wars	/	/	129.-
T.M.N.T.4	/	129.-	129.-
Terminator	/	129.-	139.-
Tiny Toons	/	129.-	139.-
Tom & Jerry	/	129.-	
Toys	/	129.-	
Uncharted Waters	/	129.-	
Wing Commander	/	129.-	139.-

Neuheiten Mai/Juni

Art of Fighting	179.-	/
Battle Toads	/	129.-
Bubsy	/	129.-
Final Fight 2	179.-	/
Jungle Strike	/	139.-
Lost Vikings	/	129.-
Mech Warrior	/	129.-
Mortal Combat	/	??
Powermonger	/	129.-
Royal Rumble	/	129.-
Star Fox	/	139.-
World Heroes	179.-	/

Nintendo Game Boy

Action Replay Pro	/	/	99.-
Adv.Island 2	/	59.-	
BC Kid	/	59.-	69.-
Empire strikes back	/	59.-	
Final Fant.Adv.	/	59.-	79.-
Flintstones	/	/	69.-
Lemmings	/	/	69.-
Littis Sport	/	/	59.-
Mario Land 2	/	59.-	69.-
Mega Man 3	/	59.-	69.-
Parasol Stars	/	/	69.-
Rampart	/	59.-	
Spots Cool Adv.	/	59.-	
Star Wars	/	/	69.-
Top Gun	/	/	69.-

089/7605151
089/7470689
PLINGANSERSTR.26
8000 MÜNCHEN 70

SNES**14 Spieler****BlueByte****Preis DM 120**

SuperNES-Software aus deutschen Landen ein Traum?
Ja und nein. Nein, weil das in Mühlheim/Ruhr ansässige
Softwarehaus Blue Byte als erster Hersteller aus Deutschland
für Nintendos 16Bitter ein Spiel auf den Markt brachte. Ja,
weil es sich dabei um ein traumhaft gutes Produkt handelt.

JIMMY CONNORS PRO TENNIS TOUR

Jimmy Connors Pro-Tennis-Tour heißt das Erstlingswerk. Wie der Name unschwer erkennen läßt, handelt es sich hierbei um eine Tennis-Simulation, die sicherlich nicht nur, aber auch zu Ehren des Ausnahmespielers Jimmy Connors - von Fans liebevoll 'Jimbo' genannt - programmiert wurde. Dieser Mann hält immerhin den Rekord in der Anzahl gewonnener Titel in Einzelwettbewerben: unglaubliche 109! Und so, wie Jimbo 159 Wochen lang ununterbrochen die Nummer 1 der

*Ein wahrlich
winterliches
Vergnügen: Tennis
auf der Antarktis*

Tennis-Welt-
rangliste war,
soll nun Blue
Bytes Spiel den
Thron der Su-
perNES-Tennis-
Simula-tionen
einnehmen.

Beste Vorausset-
zungen dafür
zeigen sich be-

reits nach dem Einlegen des Moduls: Der geneigte Crack darf nicht nur Schaukämpfe austragen, sondern sich auch 'ein Jahr lang' auf Welttournee begeben. Da warten die weltberühmten 'Australien Open' im Januar oder gar 'Wimbledon' im Juni neben 26 weiteren Turnieren auf Euch. Jeden Monat - außer im Juni - habt Ihr die Wahl zwischen mindestens zwei Wettkämpfen. Da sich diese in ihrer Wichtigkeit voneinander unterscheiden, gibt's natürlich auch für die Teilnahme unterschiedlich viele Punkte, die in der Welt-rangliste vermerkt werden und von Eurem Erfolg abhängen. Anfangs sollten eher die vermeintlich einfachen Turniere, wie beispielsweise das in Bombay, gewählt werden. Hier ist einem eher Erfolg beschieden, da sich die besten der Pro-fiwelt zu diesem Zeitpunkt im australischen Melbourne tummeln.



Doch bevor Ihr überhaupt auf Tournee geht, sollte von der sehr guten Trainings-option Gebrauch gemacht werden. Fünf verschiedene Coaches trainieren mit Euch neben Lobs, Schmetterbällen und Aufschlägen auch das Spiel am Netz. Dabei geben sie stets Kommentare ab, und Ihr erfahrt, welcher Knopf für welchen Schlag gedacht ist. Besser ist der Umgang mit dem Spiel gar nicht zu erlernen.

Fühlt Ihr Euch schließlich reif für den ersten Schaukampf, könnt Ihr diesen auf mannigfache Art und Weise austragen: Entweder allein im Einzel gegen den Computer oder aber mit ihm im Doppel gegen zwei si-

Pro Tennis Tour Statistiken

RANGLISTE		
1 OHARA		0
2 WIJNFORT		0
3 CONNORS		0
4 CARLOS		0
5 PAPOU		0
6 PANSA		0

Die Weltrangliste gibt jederzeit Aufschluß über den Zwischenstand der aktuellen Tour. Anfangs startet jeder Spieler freilich mit null Punkten.

STATISTIK CONNORS		
1. AUFSCHLAG	20	100%
2. AUFSCHEITEL	20	100%
3. AUFSCHEITEL	20	100%
4. AUFSCHEITEL	20	100%
5. AUFSCHEITEL	20	100%
6. AUFSCHEITEL	20	100%
7. AUFSCHEITEL	20	100%
8. AUFSCHEITEL	20	100%
9. AUFSCHEITEL	20	100%
10. AUFSCHEITEL	20	100%
11. AUFSCHEITEL	20	100%
12. AUFSCHEITEL	20	100%
13. AUFSCHEITEL	20	100%
14. AUFSCHEITEL	20	100%
15. AUFSCHEITEL	20	100%
16. AUFSCHEITEL	20	100%
17. AUFSCHEITEL	20	100%
18. AUFSCHEITEL	20	100%
19. AUFSCHEITEL	20	100%
20. AUFSCHEITEL	20	100%
21. AUFSCHEITEL	20	100%
22. AUFSCHEITEL	20	100%
23. AUFSCHEITEL	20	100%
24. AUFSCHEITEL	20	100%
25. AUFSCHEITEL	20	100%
26. AUFSCHEITEL	20	100%
27. AUFSCHEITEL	20	100%
28. AUFSCHEITEL	20	100%
29. AUFSCHEITEL	20	100%
30. AUFSCHEITEL	20	100%
31. AUFSCHEITEL	20	100%
32. AUFSCHEITEL	20	100%
33. AUFSCHEITEL	20	100%
34. AUFSCHEITEL	20	100%
35. AUFSCHEITEL	20	100%
36. AUFSCHEITEL	20	100%
37. AUFSCHEITEL	20	100%
38. AUFSCHEITEL	20	100%
39. AUFSCHEITEL	20	100%
40. AUFSCHEITEL	20	100%
41. AUFSCHEITEL	20	100%
42. AUFSCHEITEL	20	100%
43. AUFSCHEITEL	20	100%
44. AUFSCHEITEL	20	100%
45. AUFSCHEITEL	20	100%
46. AUFSCHEITEL	20	100%
47. AUFSCHEITEL	20	100%
48. AUFSCHEITEL	20	100%
49. AUFSCHEITEL	20	100%
50. AUFSCHEITEL	20	100%
51. AUFSCHEITEL	20	100%
52. AUFSCHEITEL	20	100%
53. AUFSCHEITEL	20	100%
54. AUFSCHEITEL	20	100%
55. AUFSCHEITEL	20	100%
56. AUFSCHEITEL	20	100%
57. AUFSCHEITEL	20	100%
58. AUFSCHEITEL	20	100%
59. AUFSCHEITEL	20	100%
60. AUFSCHEITEL	20	100%
61. AUFSCHEITEL	20	100%
62. AUFSCHEITEL	20	100%
63. AUFSCHEITEL	20	100%
64. AUFSCHEITEL	20	100%
65. AUFSCHEITEL	20	100%
66. AUFSCHEITEL	20	100%
67. AUFSCHEITEL	20	100%
68. AUFSCHEITEL	20	100%
69. AUFSCHEITEL	20	100%
70. AUFSCHEITEL	20	100%
71. AUFSCHEITEL	20	100%
72. AUFSCHEITEL	20	100%
73. AUFSCHEITEL	20	100%
74. AUFSCHEITEL	20	100%
75. AUFSCHEITEL	20	100%
76. AUFSCHEITEL	20	100%
77. AUFSCHEITEL	20	100%
78. AUFSCHEITEL	20	100%
79. AUFSCHEITEL	20	100%
80. AUFSCHEITEL	20	100%
81. AUFSCHEITEL	20	100%
82. AUFSCHEITEL	20	100%
83. AUFSCHEITEL	20	100%
84. AUFSCHEITEL	20	100%
85. AUFSCHEITEL	20	100%
86. AUFSCHEITEL	20	100%
87. AUFSCHEITEL	20	100%
88. AUFSCHEITEL	20	100%
89. AUFSCHEITEL	20	100%
90. AUFSCHEITEL	20	100%
91. AUFSCHEITEL	20	100%
92. AUFSCHEITEL	20	100%
93. AUFSCHEITEL	20	100%
94. AUFSCHEITEL	20	100%
95. AUFSCHEITEL	20	100%
96. AUFSCHEITEL	20	100%
97. AUFSCHEITEL	20	100%
98. AUFSCHEITEL	20	100%
99. AUFSCHEITEL	20	100%
100. AUFSCHEITEL	20	100%

Da schlägt das Herz aller Statistiker: Auf diesem Screen erfahrt Ihr alles über Euer Spiel und könnt somit sehen, wo Ihr mehr Übung braucht.





Aller Anfang ist schwer: Auch Ihr solltet zunächst ein paar Trainerstunden nehmen

Ob Volleys, Stopps oder Überkopf-Schmetterbälle: alles ist möglich



sieht, wo ein Aufschlag hingespielt wird. Dies zeigt nämlich ein kleines Fadenkreuz an. Um Euren Tourneestand zu erhalten, müßt Ihr ein Paßwort notieren und später auf zeitraubende Art und Weise eingeben. Eine Batterie wäre sehr



Mit Jimmy Connors Pro-Tennis-Tour könnt Ihr sogar ein Doppel mit bis zu drei Freunden spielen – vorausgesetzt, Ihr besitzt den entsprechenden Adapter

mulierte Spieler. Keine Frage, daß auch ein Freund am Geschehen teilnehmen darf. Sämtliche denkbaren Kombinationen läßt Jimmy Connors Pro-Tennis-Tour zu. Stolze Besitzer eines Vier-Spieler-Adapters können gar drei Freunde zum gleichzeitigen Match einladen, was eine ungemein spaßige Sache ist. Ein Spiel geht wahlweise über einen, zwei oder drei Gewinnsätze.

Wie es sich für eine anständige Simulation des 'Weißen Sports' gehört, stehen verschiedene Beläge zur Auswahl. Als da

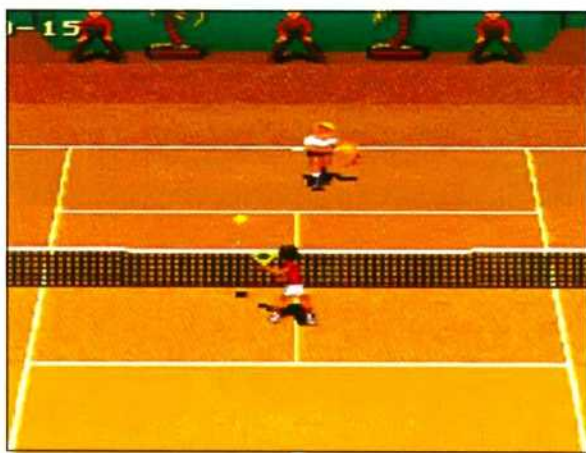
wären: Hart, Gras und Sandplatz. Für noch mehr Abwechslung sorgt der Hallenboden. Doch der absolute Hammer: Ihr könnt

sogar in der Wüste und auf der Antarktis spielen! Letzteres mit neonrotem Ball - versteht sich.

Während Ihr bei den Schaukämpfen noch zwischen 16 Tennis-Cracks, welche sich durch unterschiedliche Spielweisen und -stärken auszeichnen, wählen könnt, dürft Ihr die Tournee nur mit Jimbo antreten und müßt Euch die Weltrangliste hocharbeiten.

Tourneemodus, Weltrangliste, hervorragende Spielbarkeit und hohe Realitätsnähe - Jimmy Connors hätte seine Freude dran.

Sehr zu bedauern ist, daß man durch ein Fadenkreuz stets weiß, wohin ein Aufschlag gespielt wird. Außerdem wird eine Batterie schmerzlich vermißt.



Doch dieses kleine Manko macht die vorzügliche Steuerbarkeit des Programms allemal wett. Es sind neben allen vier Knöpfen zusätzlich auch die Links-/Rechtstasten belegt, so daß Euch ein unglaubliches Schlagspektrum angeboten wird. Volleys, Lobs, Stopp- und Schmetterbälle sind ebenso ein leichtes wie seitlich angeschnittene Schläge. Je länger Ihr einen Button gedrückt haltet, umso stärker wird der Schlag. So lassen sich mit etwas

Übung wunderbar platzierte Bälle spielen und herrliche Ballwechsel ausführen. Sehr bedauerlich ist hingegen die Tatsache, daß man genau

wünschenswert gewesen.

Bei all den spielerischen Punkten gaben sich die Jungs von Blue Byte redlich Mühe. Nicht mit weniger Ehrgeiz schufen sie auch das äußere Drumherum, sprich Grafik, Musik und Geräuschkulisse. Neben der ordentlichen Animation der Spieler-Sprites sorgen vor allem die Soundeffekte für Atmosphäre. So nennt Euch der Schiedsrichter beispielsweise mit sympathischer Stimme den aktuellen Spielstand, und die Zuschauer applaudieren. Daß nach geltendem Reglement gespielt wird, brauche ich wohl kaum extra aufzuführen.

Nette Musik und interessante Statistiken runden das Ganze angenehm ab. Kernige Computer-Spieler, zwei Steuermethoden (einfach und normal) sowie drei Schwierigkeitsgrade geben dem Programm die letzte Würze, so daß Blue Bytes erstes SuperNES-Spiel 'Super Tennis' aus dem Hause Nintendo mehr als nur in den Schatten stellt. Wer eine so gut wie perfekte, höchst realistische Tennis-Simulation sucht, hat sie hiermit gefunden. Es gibt derzeit nichts Besseres auf dem Markt.

Hans-Joachim Amann

Zweiter Gag der Programmierer: das Spielen auf Wüstensand

J. Connors Tennis

Grafik



Die Grafik ist für SNES-Verhältnisse zwar schlicht, aber für eine Tennis-Simulation sehr ordentlich

Sound



Die guten Soundeffekte sorgen für echtes Tennis-Flair. Die Musik, welche Menüs und Statistiken untermalt, ist ebenfalls gelungen.

Gameplay



Realistischer kann ein Spiel dieser Art wohl kaum sein: Ihr könnt wirklich jede erdenkliche Schlagvariante anbringen.

Dauerspaß



Gute Aufmachung, knackige Gegner und die hohe Realitätsnähe sorgen für Spaß ohne Ende

TOTAL! - CHECK

Genre Sport
Levels -
Schwierigkeitsgrad ... einstellbar
Continues -
Erscheint sofort



SNES

1 Spieler

Nintendo

Preis DM 150

**Spielkonsolen sind bekanntlich
nicht gerade für aufwendige
3D-Grafiken geschaffen, da
macht das ansonsten
sehr starke SNES
keine Ausnahme.**

Doch das soll sich nun ändern...



sondern auch in den unterschiedlichen Stationen, die Ihr passieren müßt. Egal, für welchen Weg Ihr Euch entscheidet, Ausgangsbasis ist stets der Planet Corneria. Von hier aus startet Ihr die lebenswichtigen Missionen. Führer der kleinen Staffel ist der durch Eure Hand gesteuerte Fox McCloud.

STAR FOX



Hersteller Nintendo ließ sich nämlich wieder einmal einen kleinen Trick einfallen, den wir bereits von Super Mario Kart her kennen: Man frisiert das Modul einfach, indem ein kleiner Zusatzchip auf die Platine gelötet wird, dem ganz spezielle Aufgaben zugeteilt sind. Dieses neue Wunderstück nennt sich 'Super FX'-Chip und entlastet den im Super NES befindlichen Hauptprozessor, wodurch sehr aufwendige Rechenvorgänge extrem beschleunigt werden. Somit läßt sich nun dank des Super-FX-Chips dreidimensionale Polygon-Grafik in atemberaubender Geschwindigkeit darstellen. Selbstverständlich ist dabei nicht nur die Geschwindigkeit hoch, auch die Animationen sind durchweg flüssig. Zudem können die Objekte beliebig um ihre drei Achsen gedreht, verkleinert und vergrößert werden. Das erste Programm, das diesen Chip eingebaut hat, ist „Star Fox“ und wird in Deutschland „Star Wing“ heißen. Star Fox entführt den Spieler in das Lylat-Solar-System. Hier leben die Einwohner

nicht nur in Frieden, sondern auch in Reichtum. Dieser Umstand bringt es mit sich, daß die Bewohner des Systems zahlreiche Neider haben. Allen voran Imperator Andross, welcher alles daran setzt, das gesamte System einzunehmen. Eigens dafür erschuf er eine gigantische, nahezu uneinnehmbare Militärstation, von der er seine Attacken steuert. Es liegt an Euch, ob Andross sein Unterfangen erfolgreich zu Ende bringt, oder Ever Star-Fox-Team den Untergang vereiteln kann... Es gibt drei verschiedene Wege, die zu Andross' Festung führen. Die Wege unterscheiden sich nicht nur durch ihren Schwierigkeitsgrad voneinander,

Durch diese rotierenden Stangen heil durchzukommen, ist gar nicht so einfach.

Der erste Endgegner bereitet noch keinerlei Probleme. Allerdings seid Ihr auf Euch allein gestellt, von den Kumpels fehlt jegliche Spur.

**S NES
TAKTIK**

**Doppelt
hält besser ...**



Gleich zu Beginn auf Corneria solltet Ihr Slippy durch die ersten drei Tore folgen ...



... und danach die nächsten zwei allein durchfliegen. Als Belohnung winkt ein Doppel-Laser !





Ein integriertes Übungsmodul macht Euch mit der Steuerung vertraut. Ihr müßt den Formationsflug und das Durchfliegen von Ringen üben.



extrem schnell und flüssig ab. Am Ende des Levels wartet dann noch schließlich ein imposanter, riesiger Obermotz in Form eines feindlichen Mutterschiffs. Trotz dessen Größe gerät das Super NES auch hier nicht ins Straucheln. Habt Ihr diesen Giganten besiegt, geht's ab in den zweiten Level. In diesem dürft Ihr besonders Euer fliegerisches Geschick erproben, tauchen doch Hunderte von Asteroiden vor Eurer Nase auf,

wovon nur die wenigsten mit der Laser-Kanone zerbröseln werden können. Ausweichen heißt also hier die Devise. Nimmt die Action irgendwann Überhand, und Ihr seid nicht mehr Herr der Lage, steht als rettende Lösung eine begrenzte Anzahl Nova-Bomben zur Verfügung. Die Dinger fetzen so ziemlich alles weg, was nicht niet- und nagelfest ist.

Gleich eine ganze Weltraum-Armada wartet auf Fox & Co. im dritten Spielabschnitt. Megagroße Mutterschiffe, beschützt von kleinen Kampffliegern, sausen durch die Lüfte. Eure Aufgabe ist es, diese Riesen zu zerstören. Dafür müßt Ihr in deren Inneres vordringen und dieses mit dem Laser

Die Stars des Abenteuers

Die Helden sehen zwar niedlich aus, sind aber ausgebuffte Profis.



Slippy Toad - der Liebhaber riskanter Flugmanöver



Peppy Hare - neuestes Mitglied der Crew hat noch wenig Erfahrung und braucht deshalb oft Hilfe



Fox McCloud - Team-Führer und ärgster Widersacher Andross! Wird von Euch gesteuert.

Falco Lombardi - Nr. 1 Wingman: aggressiv und arrogant. Wäre gern an Fox' Stelle.

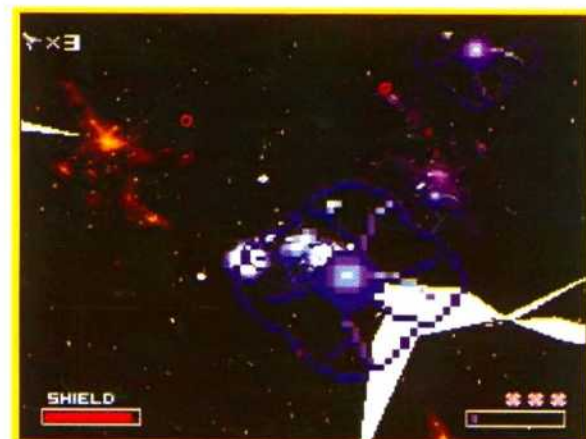
Dessen drei Freunde Falco, Peppy und Slippy folgen Euch und kämpfen an Eurer Seite. Da die Jungs ständig mit Euch in Funkkontakt stehen, passiert es nur allzu oft, daß Ihr einen verzweiferten Hilferuf eines von feindlichen Raumgleitern verfolgten Kumpels erhaltet. Schnell solltet Ihr diesem zu Hilfe eilen, denn hat er einmal sämtliche Energie verloren, stürzt er ab, und Ihr müßt für den Rest des Spiels ohne ihn auskommen. Freilich ein herber Verlust, nehmen doch unzählige Geschwader Andross' Kurs auf die Star-Fox-Staffel und feuern, was das Zeug hält, sobald sie Euch ins Visier bekommen.

Neben „gewöhnlichen“ Raumschiffen kommen Euch teilweise auch recht witzige Alien-Kreationen vor die Augen. Besonders ulkig sind die „Bauarbeiter“ auf Corneria, welche irgendwelche Stangen durch die Gegend tragen und nach Abschluß plump umfallen. Irgendwie erinnern die Burschen an die bekannten Walker aus den Star Wars-Filmen. Lustig sind auch die

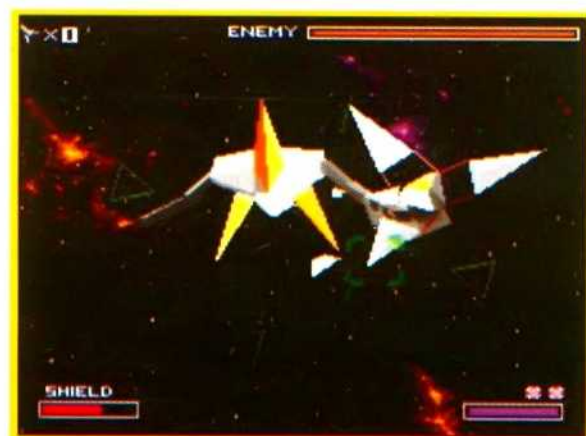


Kurz bevor Fox McCloud an diesen Türmen vorbeirast, fallen sie um. Also: schnell durch oder etwas warten.

Kommentare, die die Team-Kollegen dann abgeben, wenn „deren Beute“ von Fox, also von Euch, geschnappt wurde. Da trudeln schon einmal Beschwerden ein. Schon in diesem ersten Level zeigt Star Fox auf eindrucksvolle Art und Weise, was es auf dem Kasten hat. Auf der Planetenoberfläche befinden sich haufenweise Gebäude, Radarstationen etc., in der Luft zwischen ständig Raumschiffe und Geschosse an der Staffel vorbei. Trotzdem läuft alles



Widerspenstige Einzeller klammern sich im Sektor 4 am Raumschiff fest. Zum Abschütteln müßt Ihr „Rollen“ fliegen.



Sind die Einzeller erledigt, wartet dieses hübsche Alien auf Euch. Unterschätzt es ja nicht!

ein wenig zerkratzen. Sowas ähnliches kennen wir doch schon, oder? Richtig, auch hier finden sich wieder Parallelen zur Star Wars-Trilogie.

Bevor Ihr schließlich zum Planeten Venom, Andross' Basis, gelangt, gilt es einen Planeten zu überfliegen, auf dem sich unzählige, große Meteoriten befinden. Eine knifflige Sache, hier heil wieder rauszukommen. Glücklicherweise habt Ihr

STAR FOX



Spielt Ihr auf der höchsten Schwierigkeitsstufe, ist Planet Corneria nicht nur im Herbst-Look, sondern auch völlig anders aufgebaut. Selbstverständlich geht's jetzt auch mehrere Spuren härter zu.



Anstatt eines „Attack Cruisers“ wartet am Ende nun auch ein Riesen-Panzer.



aber eine „Bremse“, die kurzfristig einsetzbar ist.

Ist auch dieser Level geschafft, wird's ernst: Der finale Showdown mit Andross wartet am Ende des sechsten Levels... Mehr verraten wir an dieser Stelle aber nicht. Laßt Euch lieber überraschen, was sonst noch so kommt. Nur eines sei gesagt: Ihr werdet oft genug aus dem Staunen nicht mehr herauskommen.

StarFox ist nicht sonderlich originell, was sowohl Spielaufbau als auch den Ablauf betrifft. An der Tatsache ändern auch die zwei gut versteckten Zusatzlevels und die paar Extras, wie Doppelschuß und Schutzschild, nicht viel. Aber es bietet kernige Action, verknüpft mit einer genialen technischen Ausführung. Wer's nicht gesehen hat, mag es kaum

Superschnelle Action, daß einem das Herz stehen bleibt.
Phantastische 3-D Grafik.

Der Freiheitskampf (der einfache Weg)

Es gibt drei Routen, die zu Andross' Militärstation führen. Davon ist die erste am einfachsten und sollte binnen ein- zwei Tagen geschafft sein. Hier erhaltet Ihr einen Überblick, was Euch so alles erwartet ...



Auf Corneria, Eurem Stützpunkt, geht's noch recht harmlos zu ...

... doch schon der Asteroiden-Abschnitt erfordert ständige Konzentration, gute Reaktion und ein flinkes (Baller-) Fingerchen.

Um Andross' Armada zu besiegen, müßt Ihr in das letzte Mutterschiff fliegen und dort den Reaktor zerstören.

glauben: Egal wie viele Objekte sich auf dem Screen tummeln und gedreht oder gezoomt werden, die Grafik bleibt verflüxt schnell. Kein Ruckeln weit und breit, wie man es zu Super-NES-Anfangszeiten selbst von Spielen mit gewöhnlicher Bitmap-Grafik her kannte. Nur ganz, ganz selten vermag man eine kurze Verlangsamung der

Star Fox strotzt nicht gerade vor spielerischer Abwechslung.

Spielgeschwindigkeit zu registrieren. Doch dies fällt kaum auf, wirkt sich kein bißchen negativ aus und kann nun wirklich nicht bemängelt werden. Ebenfalls keineswegs kritikwürdig ist der Sound, der glatt aus einem Film stammen könnte. Mal dramatisch, mal eher mystisch und immer zum Spielgeschehen passend, sorgt er zusätzlich für Stimmung, ebenso das gelungene Intro mit Sprachausgabe, das zu

Das schwarze Loch

Ein kleiner Ausflug ins Schwarze gefällig? Kein Problem, im Asteroiden-Abschnitt des ersten Levels wartet ein versteckter Level.



McClouds Vater ist einst im Schwarzen Loch verschwunden

Das Schwarze Loch ist voll von Weltraumschrott - und Power-Ups. Wie Ihr hier hin kommt, ist auf den Tips & Tricks-Seiten nachzulesen.



Beginn der Mission erscheint. Ordentlich ist auch der Schwierigkeitsgrad angesetzt. Während er auf Level eins moderat ist und eigentlich jeder Spielernatur ein Erfolgserlebnis gönnen dürfte, geht es bei den beiden anderen Stufen doch deutlich härter zu. Dank der unkomplizierten Steuerung bereiten selbst die gewagtesten Flugmanöver keine Probleme.

Kurzum: Mit Star Fox ist Nintendo ein ganz großer Wurf gelungen, an dem sich kommende Titel messen müssen. Zwar sprüht es, wie gesagt, nicht vor Einfallsreichtum, doch die pausenlose Action und die geniale Grafik schrauben die Motivation auf ein Höchstmaß an. Und dort bleibt sie dann auch für ganz, ganz lange Zeit...

Hans-Joachim Amann

STAR FOX

Grafik



Sowas hat das Super NES noch nicht gesehen: ausgefüllte Polygon-Grafik in atemberaubender Geschwindigkeit einfach unglaublich

Sound



Treffender hätte die musikalische Begleitung kaum ausfallen können. Man glaubt fast, man höre einen Film-Soundtrack

Gameplay



Nicht sonderlich originell, aber unwahrscheinlich actionreich und fesselnd

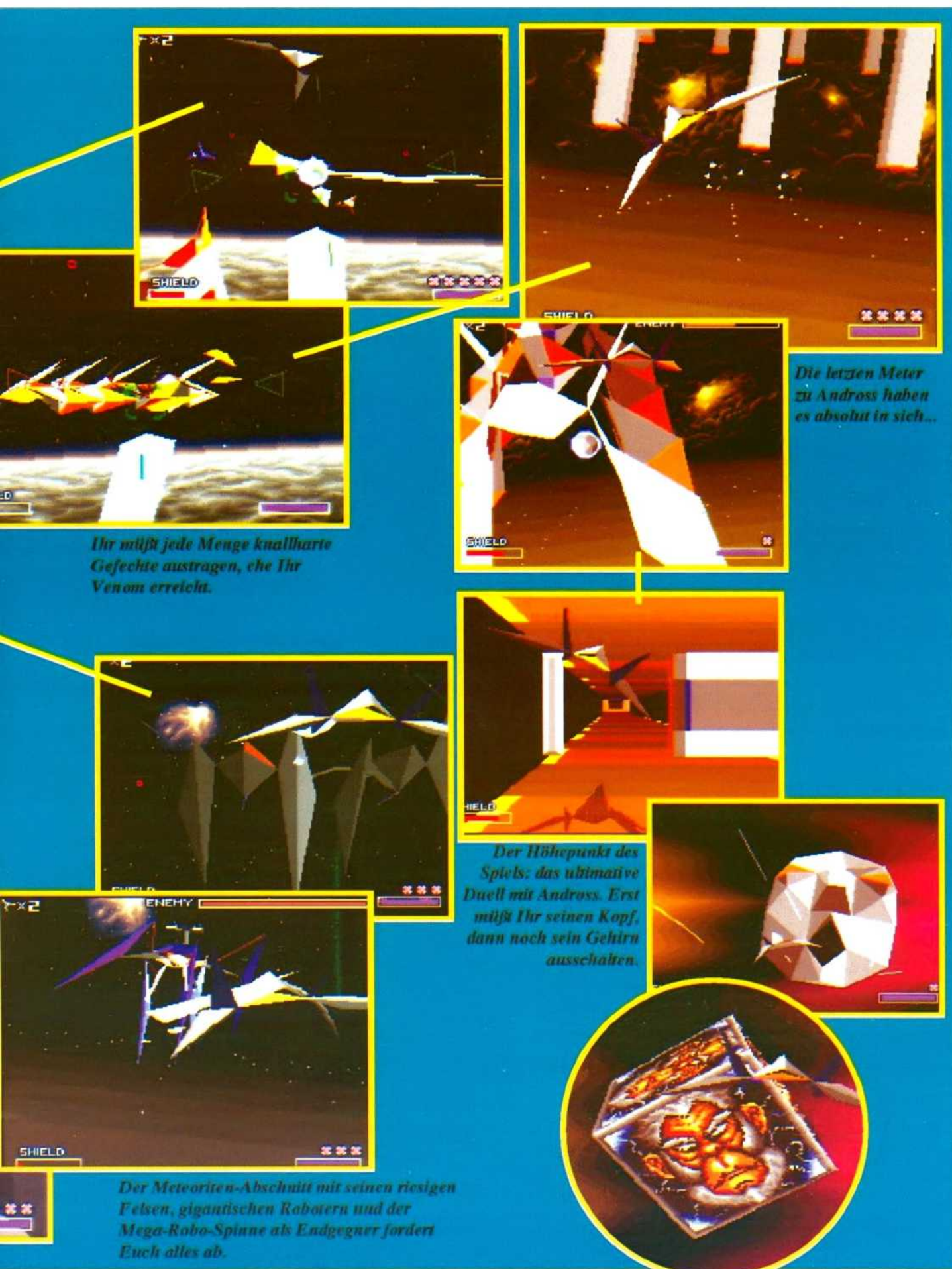
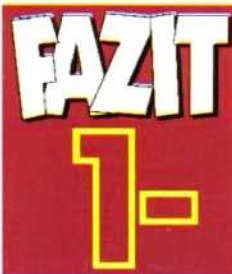
Dauerspaß



Motivation und kein Ende; wer StarFox einmal spielte, wird so schnell nicht wieder davon los kommen

TEK-SPEX

Genre Action
Levels 18 (2 versteckte)
Schwierigkeitsgrad ... schwer
Continues nach Punkten
Erscheint ab sofort



Die letzten Meter zu Andross haben es absolut in sich...

Der Höhepunkt des Spiels: das ultimative Duell mit Andross. Erst müßt Ihr seinen Kopf, dann noch sein Gehirn ausschalten.

Der Meteoriten-Abschnitt mit seinen riesigen Felsen, gigantischen Robotern und der Mega-Robo-Spinne als Endgegner fordert Euch alles ab.

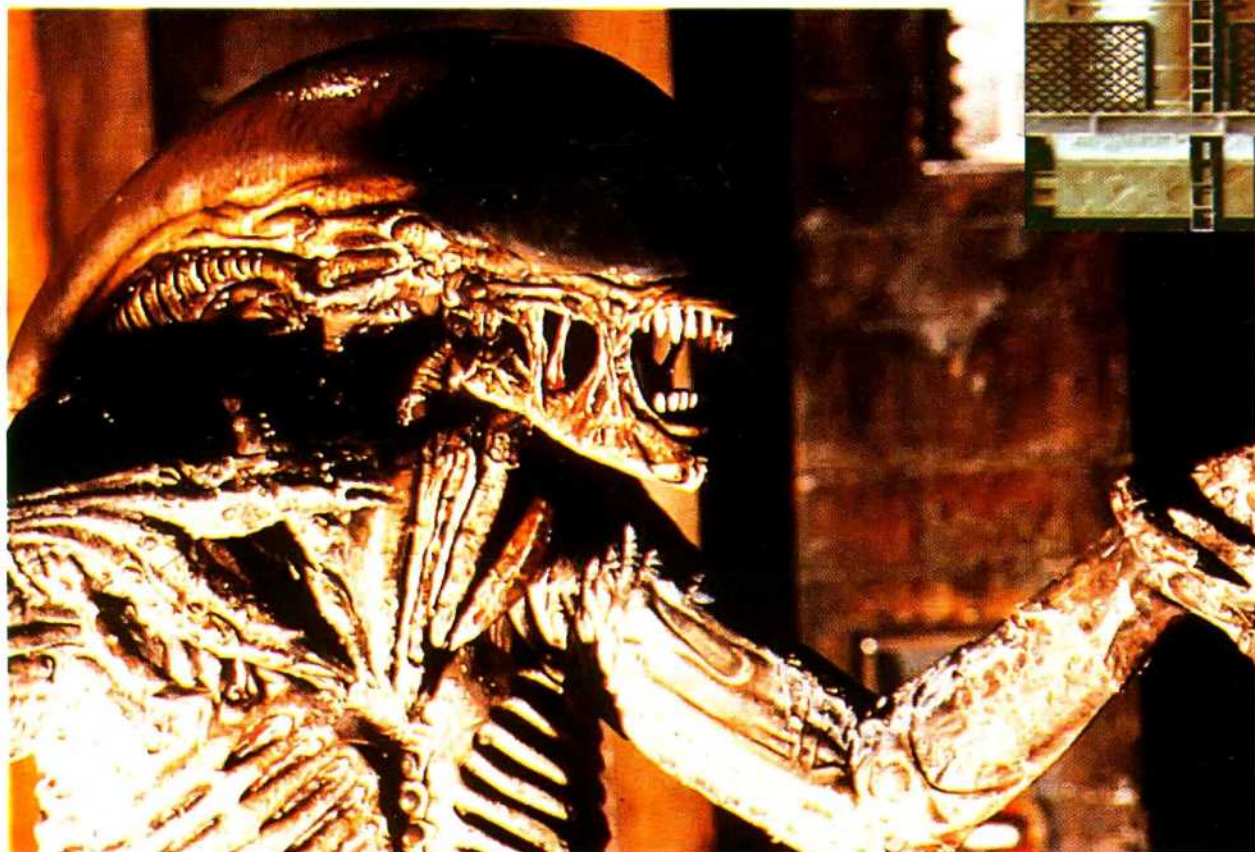
SNES

1 Spieler

Acclaim

Preis DM 120

Der weite Weg
zum Ziel führt über
Leitern, gefährliche
Abgründe, beweg-
liche Plattformen
und durch Tunnel



So sieht ein richtig nettes Alien im Film aus. Zum Verlieben, oder etwa nicht?

Der Film Alien 3 war kein Vergleich zu den Vorgängern – er bestach im negativen Sinne durch schwache Story und nicht vorhandene Action. Wir verraten Euch, ob das Game zum Film gelungener ist.

Somit reichte der Filmstoff nicht einmal dazu aus, ein Computerspiel zu programmieren, das sich an die Original-Story hält und einigermaßen Abwechslung bietet. Aus diesem Grunde nahmen die Programmierer aus dem Hause Acclaim

quasi selbst auf dem Regiestuhl Platz und 'inszenierten' Alien 3 völlig neu. Herausgekommen ist ein

Das Spiel ist besser als der Film, bietet drei Schwierigkeitsgrade, flüssiges Scrolling und tollen Sound.

actiongeladenes, abwechslungsreiches Spiel, das um Längen besser ist als der Film. Dies mag zwar kaum glaubwürdig klingen, denkt man an die fast ausschließlich schlechte Umsetzung bekannter Kinoerfolge zurück, doch es stimmt.

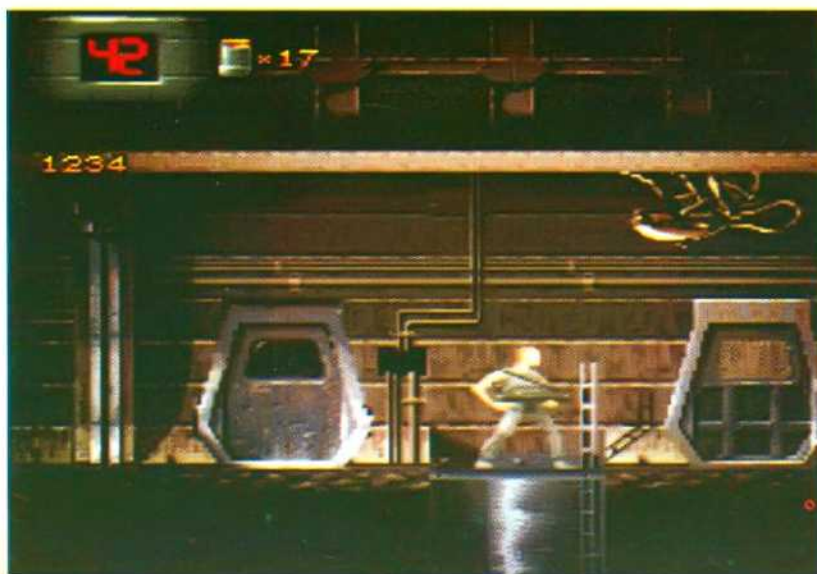
Kommen wir zur Story: Leutnant Ripley (eine Dame übrigens) befindet sich mit drei weiteren Besatzungsmitgliedern nach dem ultimativen und scheinbar erfolgreichen Kampf gegen die Alien-Brut wieder auf dem Weg zur Erde. Während sich das Team im Hyperschlaf befindet, bricht plötzlich ein Feuer an Bord des Raumschiffes aus. Infolgedessen wird die Rettungskapsel mit den Schlafkapseln abgesprengt und strandet auf dem Gefängnis-

ALIEN 3

Planeten 'Fury 161'. Ripley überlebt als einzige diese Odyssee - und ein Alien, das fortan für reichlich Nachkommen sorgt... Ganz im Gegensatz zum Film, in dem Ripley völlig unbewaffnet ist, tritt sie nun mit Maschinengewehr, Granat- und Flammenwerfer sowie Schweißbrenner die Alien-Hatz an. Sechs Levels gibt es insgesamt zu

durchforsten, wobei in jedem eine Reihe bestimmter Aufgaben zu erledigen sind. In einem Terminal können diese in beliebiger Reihenfolge angewählt werden, worauf Ripley mit den Einzelheiten des Auftrags vertraut gemacht wird. Eine Karte zeigt an, wo sich die 'Objekte der Begierde' befinden. Dies können Gefangene sein, die gerettet, leckgeschlagene Leitungen, die zugeschweißt oder Alien-Eier, die zerstört werden müssen. Die jeweiligen Aufgaben zu erledigen, ist jedoch gar nicht so einfach, denn eine Unmenge von Aliens verschiedener Größe und Facehugger haben es auf Ripley abgesehen. Glücklicherweise ist das Spiel nicht sofort nach Kontakt mit einer dieser außerirdischen Lebensformen beendet, dafür bedarf es schon mehrerer Attacken. Verlorene Energie kann allerdings durch Auf-

Ein paar Continues hätten nicht geschadet, denn die Aliens gehen ganz schön ran.



Die Türen führen in weitere Räume, in denen wie überall zahlreiche Vertreter der Gattung 'Außerirdische Lebensform' auf Ripley warten

sammeln entsprechender Extras wieder aufgefrischt werden. Auch finden sich Munitionsnachschübe und verschiedenartiger ‚Sprit‘ für den Flammenwerfer, der sich in seiner Effektivität unterscheidet. So ist blauer Stoff wesentlich weniger durchbrennfähig als beispielsweise der rote. Am besten ist es, wenn Ihr Euch eine Karte

Der einzige
Trost nach dem
Ableben: ein
besonders schön
gezeichneter
Genosse

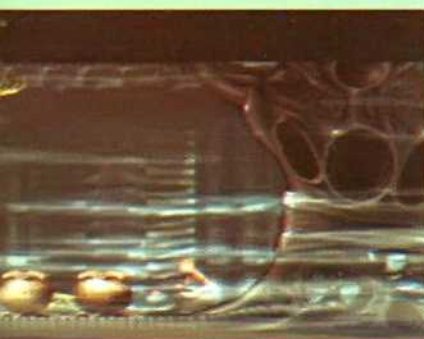
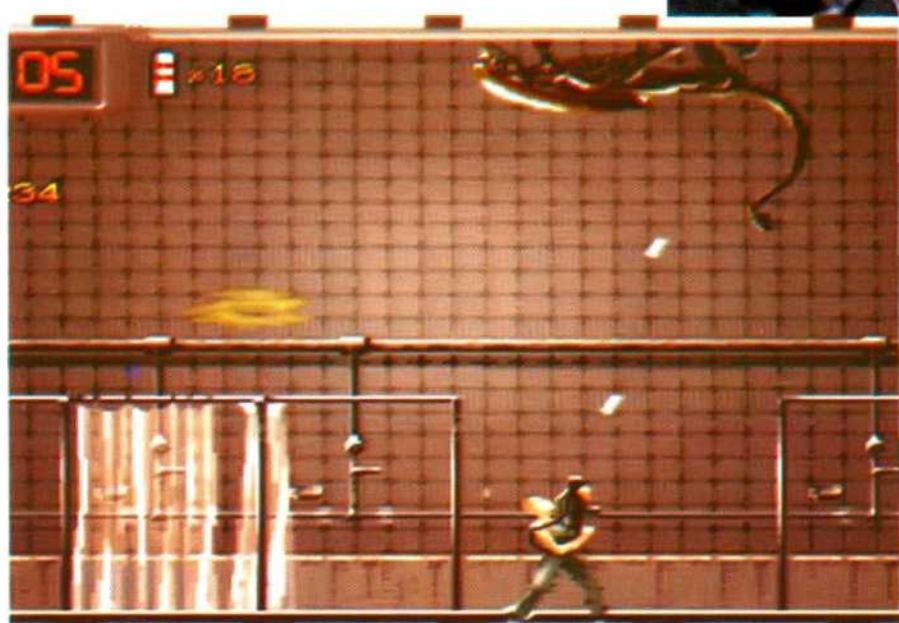


Na, na, na, Herr
Kollege – wer wird
denn gleich den
Kopf verlieren?

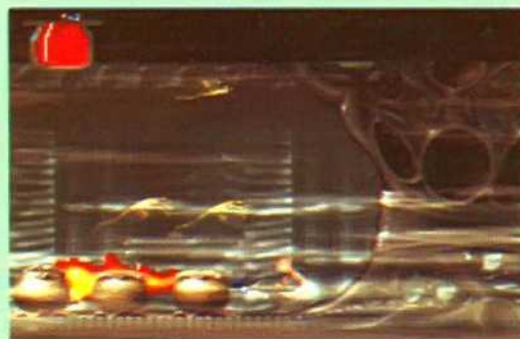
Nicht gerade klein,
dieses Vieh, und
zudem mächtig gemein

sonders gut können auch die Animationsphasen von Leutnant Ripley gefallen. Butterweiche Bewegungsabläufe in jeder Situation: beim Rennen, Klettern, Schießen, Springen etc. Daran kann sich so manch anderes Sprite eine gehörige Scheibe abschneiden. Ebenfalls hervorragend gelungen und für zusätzlich düstere Gruselatmosphäre sorgend sind Sound und Gruseffekte. Es ist wirklich kaum zu glauben, aber erstmals ist es Acclaim Entertainment gelungen, aus einem schwachen Film ein sehr interessantes Programm zu machen. Ansonsten kannten wir diese Konstellation ausschließlich umgekehrt – gerade von diesem amerikanischen Softwarehaus. Die Programmierer haben sich zur Abwechslung mal merklich ins Zeug gelegt und ein spannendes Spiel programmiert, das zudem das bisher beste von Acclaim Entertainment ist. Wer auf Gruselatmosphäre steht und/oder ein Fan der Materie ist, der sollte mit diesem wohlschmeckenden Alien-Kompott bestens bedient sein.

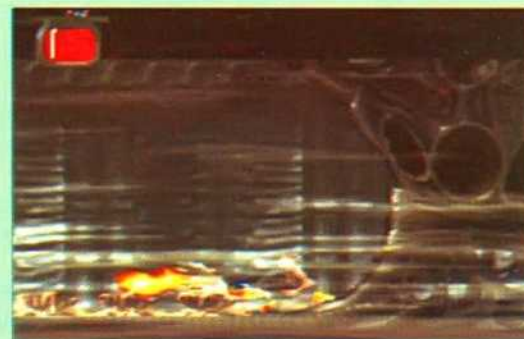
Hans-Joachim Amann



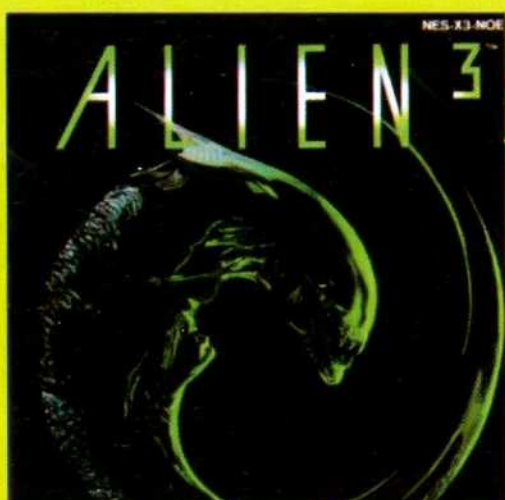
Mit Hilfe des
Flammen-
werfers
werden die
zahlreich
verstreuten
Eier,...



... welche die
sogenannten
‚Facehugger‘
in rauen
Mengen
produzieren,...



... schnell zu
harmlosen
Spiegeleiern



Wir sind der Meinung, jeder sollte ein Alien als Haustier haben. Darum verlost TOTAL! fünf mal ALIEN 3 von Acclaim für den Game Boy. Schickt einfach eine Karte – Stichwort „Alien“ – bis zum 30.6.93 an MVL GmbH, Heilwigstr. 39, 20249 Hamburg. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

mit allen Räumlichkeiten des Planeten anfertigt. Zwar ist dieser nicht so riesig. Stets genau zu wissen, welcher Weg oder Schacht wohin führt, bzw. wo ein bestimmter Raum liegt, vereinfacht das Unterfangen doch merklich. Zusätzlich solltet Ihr taktisch klug vorgehen und bestimmte Missionen möglichst zuerst erledigen, da den Aliens somit hin und wieder der weitere Weg abgeschnitten wird. Trotz dieser kleinen taktischen Note behält selbstverständlich die Action ganz klar die Oberhand. Dennoch handelt es sich bei Alien 3 nicht um ein simples Ballerspiel. Vielmehr ist es eine Mischung aus einem Jump & Run und einem Action-Spiel. Neben dem abwechslungsreichen und motivierenden Spielablauf besticht Acclaims modifizierte Filmumsetzung vor allem durch die sehr gelungene Grafik. So sehen die Aliens wahrlich scheußlich aus und die Eier zerplatzen nach Abschluß richtig schön. Die Hintergrundgrafiken erinnern sogar regelrecht an den Film. Be-

Alien 3

Grafik



Gut gelungene, düstere Grafik verbreitet echte Gruselatmosphäre, wie sie beim zweiten Teil der Film-Trilogie zu verspüren war.

Sound



„Ist dies nun der Filmsoundtrack oder nicht?“, fragten wir uns bei dem dramatischen, packenden Sound.

Gameplay



Teilweise ist der Spielablauf ganz schön haarig. Continues wären sicherlich nicht fehl am Platz gewesen.

Dauerspaß



Die schnuckeligen Aliens und das stimmungsvolle Drumherum sorgen für Langzeitmotivation.

TOTAL! - CHECK

Genre Action
Levels 6
Schwierigkeitsgrad ... mittel bis schwer
Continues keine
Erscheint Juni '93



NES

2 Spieler

Acclaim

Preis DM 90

„Schau mir in die Augen, Kleines...“ spricht das Alien erwartungsvoll



Lagebesprechung der Gefangenen auf Planet Fury 161



Dieser Herr wartet verzweifelt auf seine Befreiung

Auch auf Nintendos kleiner Konsole darf Ripley den Aliens gehörig einheizen. Aber erwärmt die Umsetzung auch die Herzen der Spieler?

ALIEN 3

Zur Vorgeschichte braucht an sich nichts mehr erzählt zu werden, also steigen wir gleich ins Spiel ein. Die Qual der Wahl, welche Mission als nächste absolviert wird, bleibt Ripley auf dem NES erspart: Hier werden die Missionen in fester Reihenfolge vergeben, und alle gleichen sich irgend-

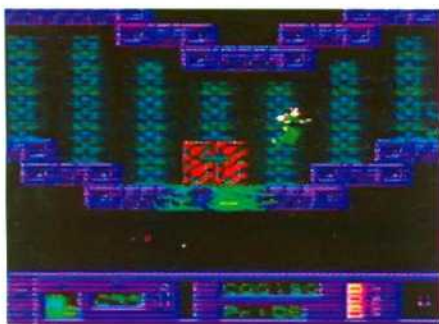
RIPLEYS
Stimmungsvoller Soundtrack, sauberes Scrolling, abwechslungsreich gestaltete Levels.

ALIENS
Sparsame Animationen, keine Paßwörter, sehr knappes Zeitlimit.

planeten scrollen butterweich über die Mattscheibe. Der Heldin und ihren Gegenspielern hätte man vielleicht noch ein paar mehr Animationsphasen spendieren können, aber das stört nicht unbedingt. Etwas nerviger ist, daß es

keine Paßwörter gibt, das Spiel also immer wieder von vorne begonnen werden muß. Wenn Ihr aber mal längere Zeit an einem Action-Spielchen knabbern wollt, dann solltet Ihr unbedingt mal einen Blick riskieren.

Michael Anton

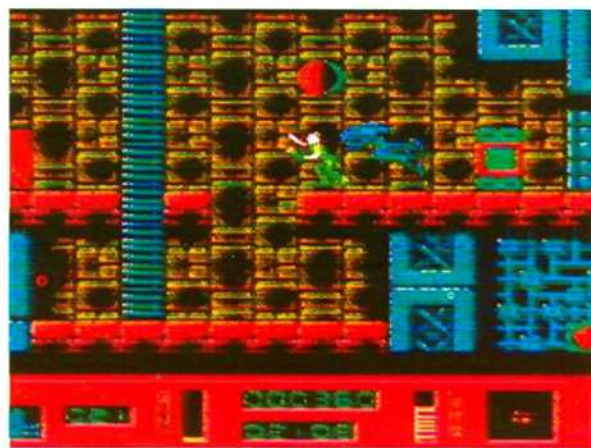


Vielleicht hätte man sich doch lieber eine Karte kaufen sollen?

wie: In dem Gewirr der Gänge des Hochsicherheitsgefängnisses müssen von den Aliens verschleppte Gefangene befreit und die umherstreifende Alien-Horde Mores gelehrt

werden. Und damit die Sache nicht allzu einfach wird, gibt es für jede Mission ein recht hartes Zeitlimit: Schafft es Ripley nicht, innerhalb einer bestimmten Zeit alle Gefangenen zu befreien und den Ausgang des Levels zu erreichen, ist eines der Continues dahin, und die Mission muß nochmals von vorne begonnen werden. Neben dem Zeitlimit sind es vor allem die Aliens, die Ripley das Leben schwer machen. Aber die Gute kann sich nach Herzenslust wehren, Maschinengewehr, Flammenwerfer, Handgranaten und Granatwerfer sind ihre ständigen Begleiter — sofern die passende Munition vorhanden ist, die in den Gängen und Tunnel gefunden werden kann. Dort liegen auch

weitere Extras herum, die Ripleys Arbeit etwas erleichtern: Batterien aktivieren einen Detektor, der die Anwesenheit von Gefangenen in der unmittelbaren Umgebung anzeigt, Erste-Hilfe-Koffer frischen die bei Kontakten mit Aliens oder Stürzen



Unheimliche Begegnung mit der hinterhältigen Art. Gute Reflexe können diese Situation entschärfen.

aus größerer Höhe verlorengegangene Energie wieder auf. Ansonsten lebt Ripley natürlich von Euren Reflexen und Eurem Orientierungssinn, das Leben in den Labyrinthen ist nämlich eines der härtesten... Der Rest des Games ist klassisches Shoot & Run, wie man es bestens kennt, aber technisch gut gelungen. Der Soundtrack untermalt die Alien-Hatz sehr dramatisch, die gefährlichen Gänge des Gefängnis-

Alien 3

Grafik ☒ ☒ ☒ ☒ ☐ ☐

Die Figuren hätten vielleicht noch einen Tick besser animiert werden können, dafür begeistert aber das butterweiche Scrolling.

Sound ☒ ☒ ☒ ☒ ☐ ☐

Bei der Hintergrundmusik kommt echte Gruselstimmung auf, bei den Soundeffekten allerdings weniger.

Gameplay ☒ ☒ ☒ ☒ ☐ ☐

Ein Paßwortsystem und ein nicht ganz so enges Zeitlimit hätten den Einstiegsfrust verringert.

Dauerspaß ☒ ☒ ☒ ☒ ☐ ☐

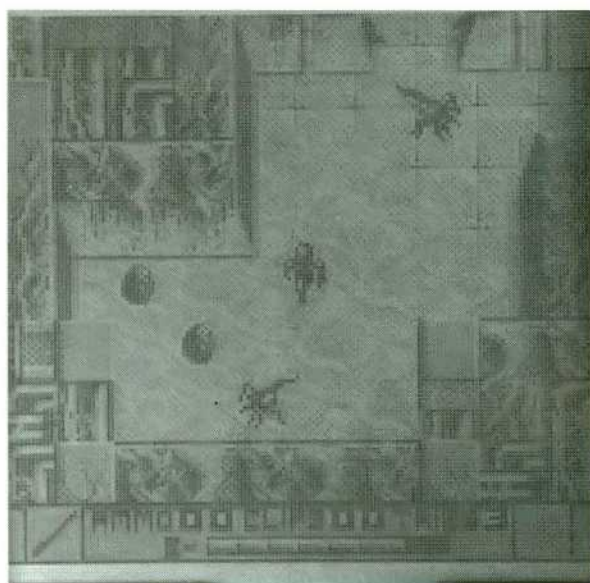
Hat man sich erstmal eingespielt, besteht ein gewisses Suchtpotential, fehlende Paßwörter dämpfen es allerdings.

TOTAL! - CHECK

Genre Action
Levels 16
Schwierigkeitsgrad ... mittel bis schwer
Continues bis zu 9
Erscheint ab sofort



ALIEN 3



Ripley erörtert ihre 'familiären' Probleme mal eben mit dem ungezogenen Nachwuchs

NES- und SNESler können sich über „Alien 3“-Games freuen. Game Boys gucken leider in die Röhre.



Keine besonders große Freude vermag „Alien 3“ auf dem Game Boy zu verbreiten

während Leutnant Ripley zahlreiche Puzzles lösen muß. So gilt es zum Beispiel zunächst verschiedene 'Key Cards' zu finden, welche die Türen zu bestimmten Räumen öffnen. In denen wiederum finden sich nützliche Gegenstände, wie Verbandskästen, Flammenwerfer, phasengesteuertes Plasmagewehr sowie entsprechende Munitionsmagazine. Eine Übersichtskarte vereinfacht die Hatz nach dem nützlichen Utensil.

Die Grafik ist für Game-Boy-Verhältnisse überdurchschnittlich gut. Dafür ist allerdings der Sound mehr schlecht als recht. Keine Spur von Gruselatmosphäre. Da das Spielprinzip zum einen nicht gerade originell, zum anderen nicht abwechslungsreich genug ist, muß man das Game wie den Film einordnen: total Mittelmaß.

Hans-Joachim Amann

GB

1 Spieler

Nintendo

Preis DM 120

Alien 3

Grafik



Das beste an diesem mittelmäßigen Spiel ist noch die Grafik. Lobenswert: Das Scrolling ist ordentlich gemacht.

Sound



Weder Musik noch Soundeffekte können begeistern und schon gar nicht zusätzlich motivieren.

Gameplay



Alien 3 bietet spielerisch nichts Neues, dafür aber wenig Abwechslung

Dauerspaß



Die ständige Herumlaferei mit nur mäßig viel Action wirkt schnell ermüdend und reizt nur für kurze Zeit.

TOTAL! - CHECK

Genre Action
Levels 1
Schwierigkeitsgrad ... mittel
Continues keine
Erscheint ab sofort



WER bringt euch den TOTALEN FUN ???



Gnadenlos Vertriebs-GmbH

Tel.: 089 / 480 29 13

Postfach, 8000 München 80



SUPER NES DEUTSCH

ACTION REPL. PRO 99,90
JOYPAD/DAUERF 39,90

Adam's Family 109,90
Actraiser 119,90
Another World 119,90
Axelay 109,90
Castlevania IV 119,90
Darius Twin 99,90
Desert Strike 99,90
Dinocity 109,90
Double Dragon 129,90
Exhaust Heat 119,90
F - Zero 89,90
Gods 119,90
Jimmy Connors 119,90
King of Monsters 119,90
Lemmings 119,90
Magical Quest 119,90
Manopaint 79,90
Manokart 89,90
NHLPA 119,90
Parodius 119,90
PGA Golf 119,90
Plotwings 89,90
Prince of Persia 119,90
Probotector 109,90
Pushover 109,90
Simcity 89,90
Spiderman 109,90
Spindizzy World 119,90
Starwars 119,90
Streetfighter 89,90
Stnkegunner 99,90

Super Off Road 129,90
Super Swiv 99,90
Tiny Toon Adv. 119,90
Top Gear 109,90
Turtles IV 109,90
WWF II 129,90
Wingcommander 119,90
Zelda III 89,90

SUPER NES IMPORT

Super Scope m. T2 139,90
Adapter 39,90
4 Spieler Adapter 69,90
Adam's Family II 119,90
Alien vs Predator 119,90
Axelay 89,90
Batman's Return 119,90
Battletech 129,90
Bluesbros. 129,90
Bubsy 129,90
Cameltry 69,90
Cybernator 119,90
Cyber Formula 59,90
Darius Twin 59,90
Desert Strike 79,90
Dimension Force 59,90
Doraemon 99,90
Double Dragon 89,90
E.D.F. 69,90
Fatal Fury 119,90
Final Fight 99,90
Firepower (RGB) 79,90
Ghost'n Ghouls 69,90
Goal 99,90

Gradius 69,90
Harley's Hum. Adv. 89,90
Hunt f. Red October 79,90
Juki Crush 129,90
King Arthurs World 129,90
Lagoon 79,90
Lemmings 69,90
Magic Sword 79,90
Monsters 129,90
Mickey Mouse 99,90
Musya 79,90
Mystic Quest 79,90
Pang 79,90
Prince of Persia 89,90
Pugsley's Hunt 119,90
Roadrunner 119,90
Rocketeer 49,90
RPM Racing 59,90
Rushing Beat 79,90
Rushing Beat II 119,90
Shanghai II 109,90
Space Megaforce 129,90
Starfox 129,90
Super Shanghai 99,90
Super Stadium 49,90
Super Valis 69,90
Sonic Blastman 89,90
Soulblader 79,90
Tecmo Basketball 129,90
Thunderspirits 59,90
Tom & Jerry 99,90
Twinbee 129,90
UN Squadron 59,90
WWF Wrestling 79,90

NEO GEO

Spiele ab 159,90

MEGADRIVE

Arcade Power Stick 79,90
Joypad m. Dauerfeuer 19,90
Alien III 89,90
Alienstorm 39,90
Atomic Robokid 39,90
Bad Omen 39,90
Batman Ret. of Joker 89,90
Bonanza Bros 39,90
Bubsy 99,90
Cadash 39,90
Carmen Sandiego 39,90
Crackdown 39,90
Crueball 59,90
Dahna 39,90
Dangerous Seed 39,90
David Robinson 39,90
Deadly Moves 109,90
Desert Strike 79,90
EA Hockey 49,90
F I Hero 49,90
Final Blow 39,90
Fire Mustang 39,90
Fire Shark 39,90
Granada 39,90
Greendog 39,90
Ghostbusters 49,90
Gynoug 39,90
Humans 99,90
Heavy Unit 39,90
Hellfire 39,90
Jewel Master 39,90
John Madden 92 49,90
John Madden 93 79,90
Jordan vs Bird 39,90
Kageki 39,90

Kid Chameleon 39,90
King of Monsters 99,90
Magical Hat 39,90
NHLPA 99,90
PGA Golf II 89,90
Rolo to the Rescue 69,90
Sonic II 69,90
Sword of Sodan 29,90
Wardener 29,90
Wonderboy 39,90

GAMEBOY

Battle City 19,90
Cha Cha Maru 19,90
Fortress of Fear 29,90
Gauntlet 19,90
Hook 49,90
Krusty Funhouse 39,90
Lemmings 59,90
Loopz 19,90
Looney Tones 49,90
Mano Land 29,90
Maru's Mission 29,90
Nemesis 2 39,90
Palamedes 19,90
Robocop 2 29,90
Sneaky Snakes 29,90
Terminator 2 Arcade 59,90
Terminator 2 49,90
TMNT 2 29,90
World Cup 19,90

GAMEGEAR

Spiele ab 19,90

BACKUP SYSTEME

Sichere Deine Module durch Sicherheitskopien auf Diskette.
Mit A. Replay Funktion, Dauerfeuer, Slowmode, Speicherfunktion, 16 MB erweiterbar auf 32 MB. Slots zur Erweiterung

Megadrive 699,90
Super Nintendo 699,90
Kombigerät f. Megadrive & Super Nintendo 859,90

Alle Systeme funktionieren mit handelsüblichen 3,5" HD - Disketten.

Lieferbedingungen

Importspiele und Geräte sind ohne deutsche Anleitung. Umtausch ist ausgeschlossen. Defekte Ware wird nach unserem Ermessen repariert, ersetzt oder gutgeschrieben. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele oder Geräte. Angebot freibleibend. Gnadenlos Vertriebs GmbH Postfach 8000 München 80

LADENVERKAUF : GAMEZONE , Orleansstr. 63, 8000 München 80

SNES**1-2 Spieler****MicroProse****Preis DM 120**

Schon seit Jahren steht
der Name MicroProse
für ‚High-End‘-Simula-
tionen im Heimcom-

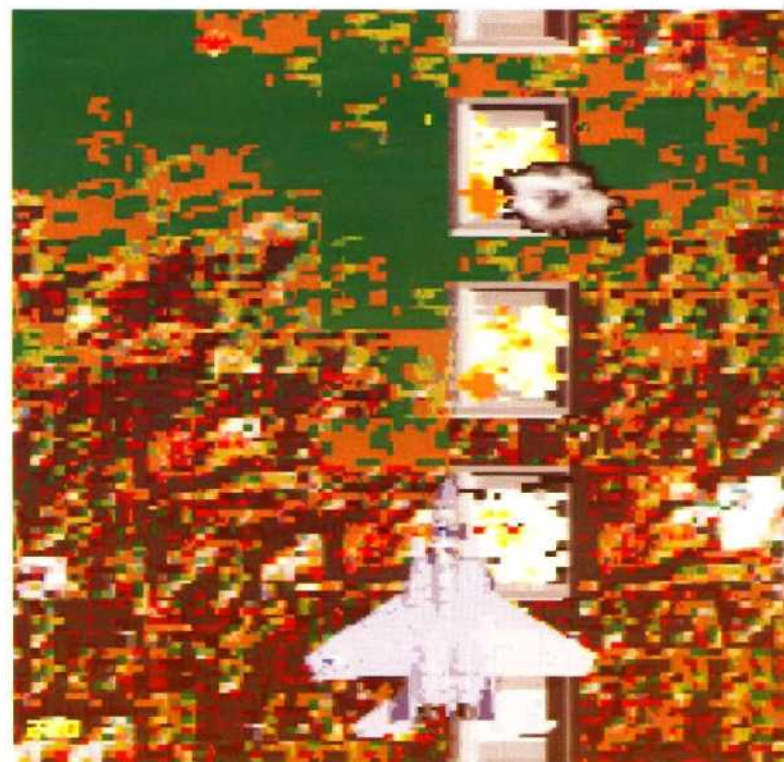
SUPER STRIKE EAGLE



Als recht knifflig erweisen
sich anfangs die Landean-
flüge. Erkennt Ihr, daß die
F-15 zu früh aufsetzen wird,
müßt Ihr umgehend
nochmals voll durchstarten.

**puter-Bereich. Mit Super
Strike Eagle steigt der
amerikanische Konzern
nun auch in das Super-
NES-Geschäft mit ein.**

Bei „Super Strike Eagle“ übernehmt Ihr den Part eines F-15-Piloten, auf den vier einsatzbedürftige Krisenherde warten. Leider sind diese nicht fiktiv. Vielmehr handelt es sich bei Kuba, Korea, Libyen und dem Irak um uns allen bestens bekannte Gebiete. Somit haben wir es bei dieser Action-Simulation mit höchst brisantem Stoff zu tun. Will heißen: Dieses (Kriegs-)Spiel ist moralisch höchst bedenklich. Daran ändert auch der Umstand nichts, daß MicroProse dem Ganzen einen legitimen (?) Deckmantel verpaßte: Durch den Sieg über die gegnerische Seite habt Ihr nicht nur den Konflikt beendet, sondern das jeweilige Land zusätzlich ‚bekehrt‘, und es ist fortan ein braves Mitglied der Vereinten Nationen. Trotz der Fragwürdigkeit (und extremen Unwahrscheinlichkeit) dieses Stoffs, wollen wir MicroProses Programm wie jedes andere auch fair und unter dem Aspekt testen, daß es eben ‚nur ein Spiel‘ ist. Schließlich finden gerade Games dieser Sparte mitunter den größten Anklang bei den Kunden. Zu Beginn Eurer Karriere als heldenhafter Kampfflieger wartet ein kleines Eiland als eine Art Übungsgebiet auf Euch. Dort sind neben Panzern, Scud-Raketen und feindlichen Luftverteidigungseinrichtungen auch chemische Waffen stationiert. Ihr müßt zwar ‚nur‘ die vorgegebenen Auftragsziele ‚bearbeiten‘, je mehr SAM-Abschußrampen beispielsweise Ihr jedoch zusätzlich zerstört, desto mehr

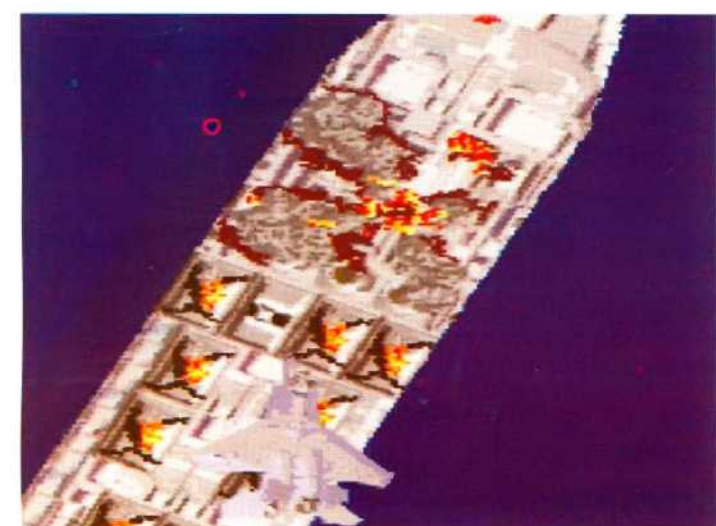


Wer die SAM-Stellungen im Tiefflug unter
Beschuß nimmt, hat außerordentlich gute Chancen,
nicht getroffen zu werden

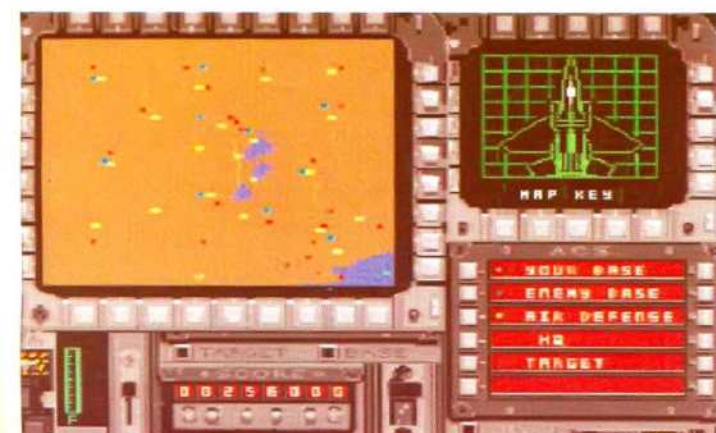
Punkte bekommt Ihr für Eure Leistungen gutgeschrieben. Davon abgesehen gibt es für die meisten Ziele Bonusbewaffnung oder Sprit für den Jet. Dies ist beim ersten Auftrag jedoch völlig unbedeutend, da Ihr über unendlich viel Munition und Kraftstoff verfügt, was für Anfänger in dieser Materie sehr hilfreich ist.

Anders ist es bei den richtigen Missionen, die vorwiegend bei Tag, aber teilweise auch bei Nacht geflogen werden. Hier solltet Ihr strategisch klug vorgehen, nicht unnütz in der Gegend

**Super Strike Eagle
wirkt durch die imposante
Grafik sehr realistisch, ist
dadurch eventuell aber
indizierungsgefährdet.**



Sogenannte Raketenboote sind lästige Gesellen, da von ihnen ständig SAMs abgeschossen werden. Es empfiehlt sich, diese Luftverteidigungsbasen schnellstmöglich zu zerstören.



Die Übersichtskarte gibt Euch beispielsweise Aufschluß über den Standpunkt der Missionsziele, UN-Stützpunkte, den aktuellen Punktestand und über die Munitions- und Spritvorräte.

Und sie düsten durch die Wüsten...

Dank des 'Mode 7' werden bei Super Strike Eagle sämtliche Ziele nicht nur gedreht, sondern auch stufenlos vergrößert.



Im normalen 'Satelliten-Modus' werden Terrain und Bodenziele stark verkleinert dargestellt



Sobald sich die F-15 direkt über dem Ziel befindet, kann dieses attackiert werden. Dabei dreht sich der Boden entgegen der Richtung, in die Ihr fliegt.



Endlich in Sicht: Das Hauptziel, ein Luftverteidigungs-Stützpunkt. Dieser wird immer größer und größer...



...bis er endlich im Visier ist und abgeschossen werden kann. Jetzt geht's ab zum nächsten Ziel.

Ob dieser Flieger noch rechtzeitig runterkommt, ist zu bezweifeln – am besten nochmals durchstarten



Die F-15 kurz vorm Abheben vom Flugzeugträger

herumballern und Euch zusätzliche Bewaffnung im richtigen Moment besorgen. Schließlich fliegt's sich völlig wehrlos nicht gar so angenehm, da neben feindlichen MiG 29-Jägern auch zahlreiche SAMs auf Euch Jagd machen. Solltet Ihr trotzdem einmal 'leerlaufen' – sowohl Sprit als auch Munitionsmäßig – ist Euer Flugzeugträger oder eine Basis der

Die Luftkampf-Sequenzen sind grafisch sehr öde und wenig reizvoll. Die Motivation läßt nach Lösen aller Missionen merklich nach.

UN die rettende Lösung. Vorausgesetzt, Euch glückt die Landung, was auf Trägern eine etwas heikle Sache ist. Wurden zuvor bestimmte Bodenziele erfolgreich angegriffen, bekommt man beim Zwischentanken netterweise noch effektivere Waffensysteme wie 'Sparrows' oder 'Rockets' als Bonus – Firma dankt!

Von der technischen Seite her gesehen ist „Super Strike Eagle“ den Programmierern gut gelungen. Während Ihr auf einer schlichten Übersichtskarte alle wesentlichen Informationen wie Munitionsvorrat und Lage der Ziele einsehen könnt, bekommt Ihr diese beim Direktanflug dann sehr detailliert in Großaufnahme zu sehen. Dabei wird der 3D-Chip des Super NES ganz schön strapaziert, denn der Untergrund wird dabei nicht nur gedreht, sondern zusätzlich auch noch fleißig gezoomt. Dadurch entsteht der Eindruck, als wäre man tatsächlich 'live' dabei.

Weniger reizvoll sind die Luftkampf-Sequenzen. Abgesehen von der unspektakulären Grafik ruckelt es dabei auch ganz schön. Wiederum lobenswert sind die knackigen Soundeffekte und die Idee mit dem Zwei-Spieler-Modus. Dabei übernimmt der Co-Pilot die Auswahl der Waffen und kann diese auch einsetzen, während sich der Partner voll und ganz aufs Fliegen konzentriert.

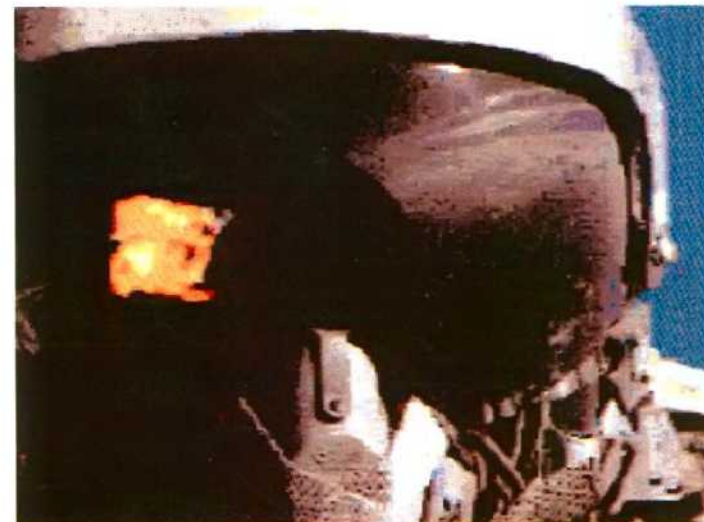
Keine Frage, Super Strike Eagle ist von der Thematik her ein höchst fragwürdiges Spiel, das aber durch

die technisch imposante Aufmachung und die gelungene Mischung aus Simulation, Action und Strategie – wobei natürlich die Action am gewichtigsten ist – einen nicht zu verachtenden spielerischen Reiz hat. Allerdings sollte an dieser Stelle noch einmal klargestellt sein, daß friedliebende Menschen und vor allem Kinder absolut die Finger von diesem Stück kriegerischer Software lassen sollten. Fans des Genres werden hingegen voll und ganz auf Ihre Kosten kommen.

Hans-Joachim Amann



Diese hübsche Explosion täuscht über die gähnende Langeweile hinweg, die ein Luftkampf mit sich bringt. Technisch ist diese Sequenz einfach zu schwach.



Ein nettes Intro, in dem ein heißer Luftkampf tobt, sorgt gleich zu Beginn für den entsprechenden Motivationsschub...

Super Strike Eagle

Grafik



Es wird gedreht und gezoomt bis zum Abwinken. Eine wahre Grafikorgie, wie wir sie uns gefallen lassen!

Sound



Der Titelsound kann nicht überzeugen, aber dafür ist es um die Soundeffekte besser bestellt.

Gameplay



Trotz fragwürdigen Hintergrunds: SSE ist gut strukturiert und bietet dem Spieler reichlich Abwechslung.

Dauerspaß



Leider läßt die Motivation deutlich nach, wenn sämtliche Missionen erfolgreich abgeschlossen wurden.

TOTAL! - CHECK

Genre Action
Levels 9
Schwierigkeitsgrad ... mittel
Continues keine
Erscheint Juli '93



GAME BOY

1 Spieler

MicroProse

Preis 70

Diese MiG darf nicht entkommen – auch wenn sie sich noch so wehrt



Wie kaum ein anderes Flugzeug hat dieser Jagdbomber zum alliierten Sieg in Kuwait beigetragen: Die „F-15 Strike Eagle“.

Aus diesem zweifelhaften Grunde

widmete man ihr sodenn auch ein Spiel.

F-15 STRIKE EAGLE

Als Pilot einer solchen Maschine habt Ihr die Aufgabe, in sieben verschiedenen Krisengebieten dieser Erde aufzuräumen. Der Golfkrieg ist ebenso vertreten wie eine fiktive Luftschlacht um Libyen. Auf dem heimatischen Flugplatz werdet Ihr zu Beginn jeder Mission über das Ziel informiert, das Ihr Euch vornehmen sollt.

TRAUMSTARTS
Netter Versuch, endlich einen Flugsimulator für den Game Boy zu verwirklichen...

Paßt auf, denn wenn Ihr erst mal in der Luft seid, ist es mit der Gemütlichkeit vorbei. Dort nämlich haben

sich schon die feindlichen Piloten eingefunden... Aber wozu haben wir denn all die Raketen an Bord? Also das Ziel anpeilen, auf ein o.k. vom Computer warten, und ab geht die Post! Der Gegenspieler hat kaum eine Chance. Den Bodenzielen geht es kaum besser, habt Ihr sie erst im Visier. „F-15 Strike Eagle“ ist kein reiner Simulator, sondern vielmehr ein Action-Spiel. Zudem wird Eure freie fliegerische Entfaltung im Anfänger-Modus stark eingeschränkt. So könnt Ihr als kleiner Airman von einem



Volltreffer! Und wieder ein Feindflugzeug weniger zwischen Euch und dem Ziel.

Looping nur träumen. Dafür sind die Feinde noch einfach vom Himmel zu holen. Erst als Ace könnt Ihr die F-15 auch in gewagtere Fluglagen steuern und sogar mal eine zünftige Rolle wagen. Solche Aktionen sind in diesem Schwierigkeitsgrad auch nötig, denn die gegnerischen Vögel nutzen jetzt jeden Eurer Fehler aus. Da ist die Karriere schnell zu Ende. Die regelmäßig erscheinenden Paßworte

sollten aufgeschrieben werden, denn sonst sind die mühsam erarbeiteten Beförderungen, Orden und Punkte futsch.

Grafisch ist wenig los. Die Erde, eine dunkle Fläche, kippt je nach Bedarf nach links oder rechts. Am Horizont tummeln sich die Gegner, die kaum besser sind. Sound? Auch kein Meisterwerk: Die Mucke ist ein Abklatsch typischen Top-Gun-Sounds. Also regelt die Lautstärke lieber runter, zudem bleiben Euch so

die mäßigen Effekte erspart. Wer unbedingt auf MiG-Jagd gehen will, kann sich das Modul ansehen. Ansonsten: Geld sparen!

Martin Klugkist

BRUCHLANDUNGEN
...leider ist daraus nichts geworden: Die Grafik und der Sound sind recht dürftig, das Spielgeschehen zu unrealistisch.

F-15 Strike Eagle

Grafik



Das soll ein heißer Flug sein? Die Grafik ist zu eintönig und die Animation ruckelt.

Sound



Magere Musik und schlappe Effekte. Ausgeschaltet ist das Ganze am besten zu ertragen.

Gameplay



Als Simulator zu unrealistisch und für ein Actiongame etwas lahm. Nicht aufregend.

Dauerspaß



Das Game ist nicht spannend genug, um lange zu fesseln. Wird mit der Zeit etwas langweilig.

TOTAL! - CHECK

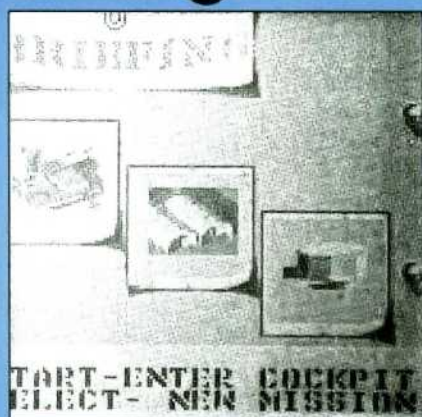
Genre Simulation/Action
Levels 7
Schwierigkeitsgrad ... 3 Stufen
Continues per Passwort
Erscheint ab sofort



Mit dem Höllenvogel auf der Jagd



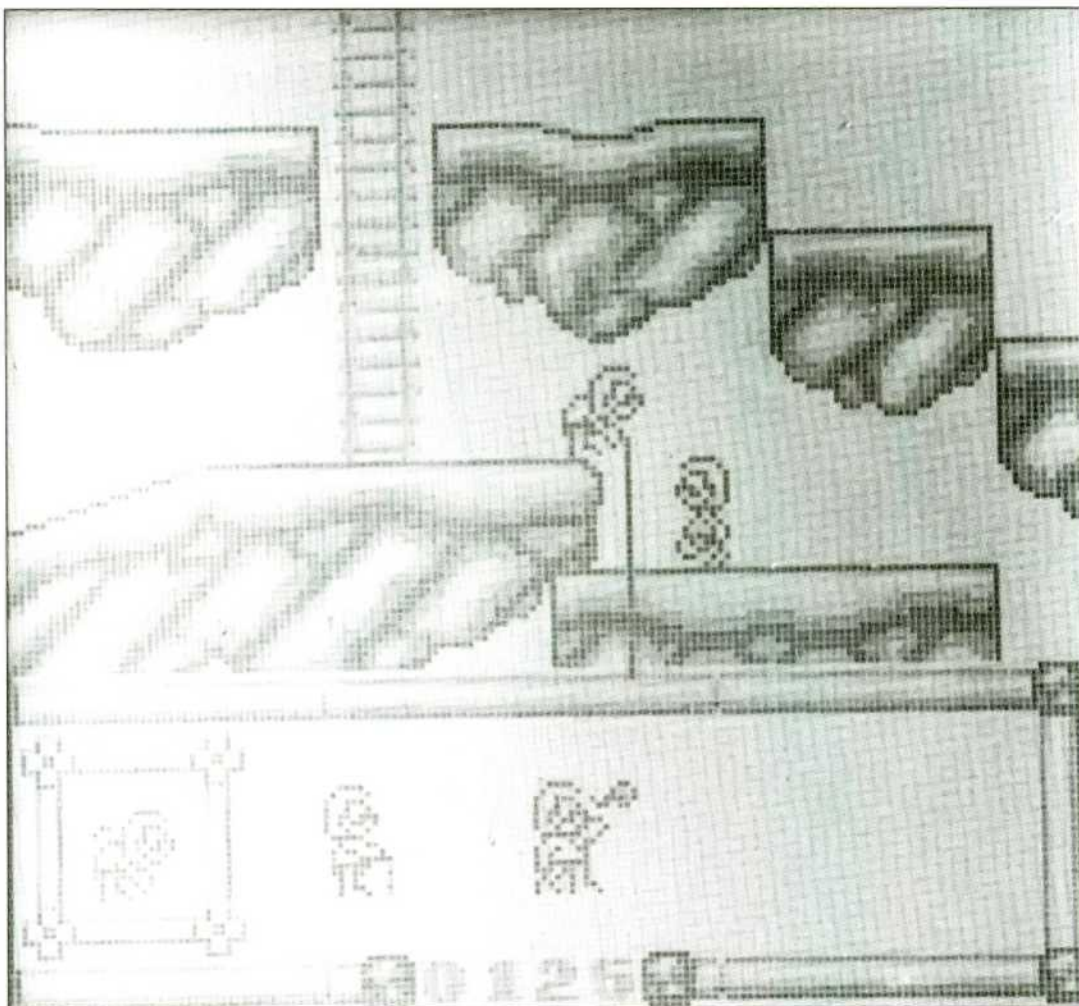
Welcher Krieg darf's denn sein? Ihr habt die Wahl.



Diesen Bunkern und Gebäuden geht's gleich an den Kragen



Start frei für Eure F-15 Strike Eagle. Jetzt geht's los.

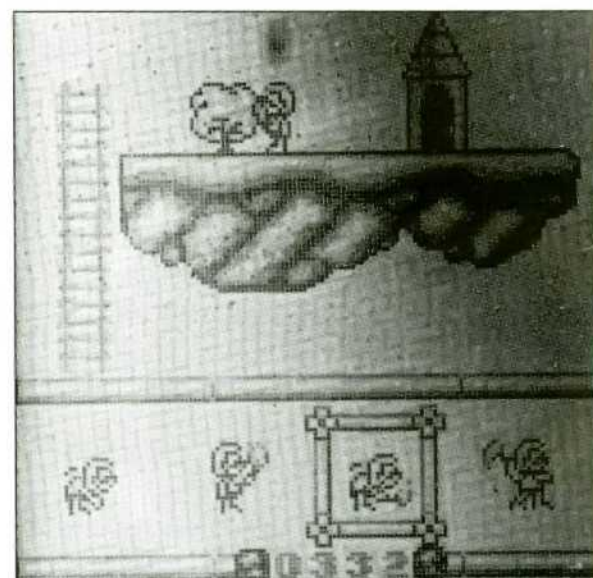


War früher alles besser? Nicht unbedingt, wenn man sich mal ansieht, was so alles in der Steinzeit abging.

Game Tek erlaubt uns tiefe Einblicke in das damalige Leben.

Wenn ein Baum im Weg steht, wird er einfach abgefackelt

So ein Seil kann ganz praktisch sein



THE HUMANS

Sie hatten's nicht leicht, unsere Vorfahren. Der Weg zur Zivilisation war hart, und nur langsam gelang es dem Homo Sapiens, Erfindungen zu machen, die sein Leben erleichterten. Vorhang auf für ein Stück 'Kulturgeschichte'...

Ihr müßt den Stamm aus anfangs 12 Steinzeitlern vom Höhlendasein bis zur kulturellen Blüte führen. Das ist schwierig, denn die Steinzeit-Umwelt ist nicht gerade freundlich. Hungrige Dinosaurier, Abgründe und feindliche Stämme setzen alles daran, Euren Mannen das Leben zu erschweren oder gar zu nehmen. Dazu kommt, daß die Knilche mangels Eigeninitiative auf Hilfe angewiesen sind. In jedem Level gibt es eine Aufgabe zu erledigen. Zu Beginn sind die Herrschaften recht unfähig, sie bringen es gerade mal fertig, sich

aufeinander zu stellen und einen Turm zu bilden. Aber so gelangen sie an den Speer, ihre erste Errungenschaft. Mit dem Teil können die Leuten schon was anfangen, z.B. über Abgründe springen oder Dinos meucheln. Weitere Entdeckungen sind Feuer, Seil und Rad. Jede dieser Errungenschaften erweitert die Fähigkeiten Eurer Mannen. Dann kommt es nur noch darauf an, sie richtig einzusetzen, und dem Aufstieg der Menschheit steht theore-

Levels nicht viel, mit der Zeit wird es jedoch knifflig, so daß Grübelelei angesagt ist, Frust aber auch, da oft genauestes Timing nötig ist. Das wäre nicht schlimm, wären da nicht Schwächen im Programm: Geht ein Sprung daneben, kann es passieren, daß ein Gegenstand an unerreichbarer Stelle oder gar nicht mehr auftaucht. Das hätte man noch besser lösen können, aber drücken wir mal ein Auge zu...

Michael Anton

MENSCHLICHES
Kniffliges Knobelspiel mit netten Ideen, Paßwortsystem, guter Soundtrack.

UNMENSCHLICHES
Stellenweise unfair, manchmal reine Laufarbeit als Beschäftigungstherapie.

tisch nicht mehr allzuviel im Wege, wenn Ihr Euch ordentlich anstrengt. Mit „The Humans“ hat Game Tek ein nettes Knobelspielchen produziert, das relativ lange für Spaß sorgt. Zwar scheinen 28

The Humans

Grafik



Kleine, aber gut erkennbare Helden und brauchbare Hintergrundgrafiken, ordentliches Scrolling verwöhnen das Auge.

Sound



Originelle Musikstücke, die beim Knobeln aber manchmal nervig werden. Im Notfall zur besseren Konzentration abschalten.

Gameplay



Das pixelgenaue Springen müssen kann manchmal nerven, schlimmer ist das Verschwinden von Gegenständen bei Verlust eines Lebens.

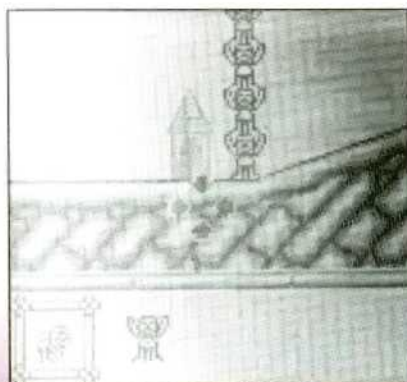
Dauerspaß



In späteren Levels ist langwierige Knobelei angesagt, die manchmal aber auch in Beschäftigungstherapie ausartet.

TOTAL! - CHECK

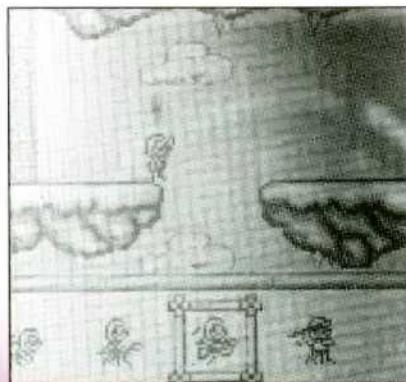
Genre Strategie
Levels 28
Schwierigkeitsgrad... mittel bis schwer
Continues ja, aber...
Erscheint ab sofort



Diese Herrschaften wollen hoch hinaus, auch wenn's wackelig wird



Bei so viel Streß sollte man sich ruhig einmal eine Pause gönnen



Der Sprung über den Abgrund erfordert Mut und gutes Timing

ICH WILL ALLES!

TOTAL!

UND ICH WILL ES REGELMÄSSIG!

**ICH WILL DAS ABO FÜR
100% NINTENDO!**

Du weißt was Du willst: Interessante News rund um Nintendo. Kompetente Tests der neuesten Module für Game Boy, NES und Super NES. Tips und Tricks, wenn's mal nicht mehr weitergeht. Deshalb willst Du das Magazin, das weiß, wo's langgeht: TOTAL! 100% Nintendo, unabhängig und unbestechlich.



HER DAMIT!

Schnibbeldisch nab... und gleich schick ich's ab!

ABONNEMENT - COUPON

JA! Ich abonniere TOTAL! ab sofort für mindestens 1 Jahr (12 Ausgaben) zum Inlandspreis von DM 72,- (inklusive Zustellung). Auslandspreis DM 120,- (inklusive Zustellung). Schicken Sie mir TOTAL! an folgende Anschrift:

VORNAME/NAME

STRASSE/HAUSNUMMER

PLZ/ORT

DATUM/UNTERSCHRIFT

Garantie: Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen widerrufen kann. Es genügt eine schriftliche Mitteilung innerhalb dieser 10 Tage an: TOTAL!- Leserservice, Postfach 10 32 45, 20097 Hamburg. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Die Kenntnisnahme dieses Hinweises bestätige ich durch meine zweite Unterschrift:

DATUM/UNTERSCHRIFT

Das Abonnement gilt für mindestens 1 Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn es nicht 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wird.

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen:

☐ Zahlung für 1 Jahr
(Inland DM 72,-, Ausland DM 120,-)

☐ Zahlung für 1/2 Jahr (Inland DM 36,-,
Ausland DM 60,-)

☐ Bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung/
Lastschriftinzug

BLZ (steht auf Ihrem Scheck)

Kto.-Nr.

Geldinstitut

Unterschrift des Kontoinhabers

☐ Gegen Rechnung. Bitte keine Vorauszahlung leisten.
Rechnung abwarten.

TOTAL! - Leserservice • Postfach 10 32 45 • 20097 Hamburg

SNES

1 Spieler

Sunsoft

Preis DM 130

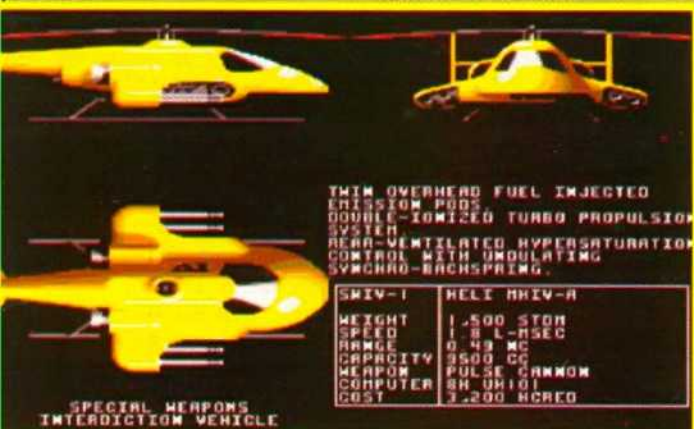
Auf dem Super Nintendo sind gute Vertikal-Ballereien noch selten. Mit Buggys, Hubschraubern und Zwei-Spieler-Modus will Sunsofts Firepower 2000 daran einiges ändern.

dessen Kanone in alle Richtungen gedreht werden kann.

Hauptunterschied der beiden ist aber nicht die Bewaffnung, sondern die Fortbewegungsart. Während der Buggy über den Boden gesteuert werden muß und dementsprechend auch schon mal einem Hindernis auszuweichen hat, ist der Hub-

Volltreffer
Schöne Grafiken, tolle Technik. Der Bildschirm platzt vor Gegnern, ohne daß Ruckeln aufkommt

FIREPOWER



Als kleinen Bonus vor Spielbeginn bekommt Ihr die kompletten Datenblätter Eurer Gefährte geboten. Nur Könnern sollten mit dem Jeep spielen, die Steuerung am Boden ist viel komplizierter. Während Ihr mit dem Hubschrauber frei über alle Hindernisse fliegen könnt, müßt Ihr mit dem Jeep sogar über Gräben springen.

Vor ca. 2 Jahren machte ein Ballerspiel namens Super Swiv auf dem Amiga-Computer Furore in ganz Europa. Da Super Swiv dort als eines der besten Spiele des Genres galt, machten sich die Entwickler alsbald daran, eine Super-Nintendo-Version zu programmieren.

Eure Aufgabe in Firepower 2000 ist von der klassischschlichten Action-Art: In 6 sehr langen Levels sind alle Gegner auf dem Boden und in der Luft abzuschießen. Krönender Abschluß jeder Stage ist mal wieder ein Endgegner, in diesem Fall riesige, waffenstarrende Festungen. Vor Spielbeginn habt Ihr die großzügige Wahl zwischen zwei verschiedenen Gefährten: Entweder Ihr macht Euch mit einem wendigen Hubschrauber auf, der allerdings nur nach vorne schießen kann, oder Ihr schnappt Euch einen Kampfbuggy,



Breit bevorzugt: Die beste Waffe des Hubschraubers ist der Streuschuß.



Extra-Wirr-Warr: Gelbe Bunker halten für Euch diverse extras bereit. Leider ist das System nicht gerade intuitiv.

schrauber in der Luft extrem wendig und sicher vor unerwünschten Kollisionen mit Gebäuden. Von der Steuerung her ist dann auch der Buggy mit all seinen Fähigkeiten (sogar Springen ist möglich) eher für Profis geeignet, während sich durchschnittliche Spieler lieber an den Hubschrauber halten sollten. Natürlich bekommt Ihr auch bei Firepower 2000 Extrawaffen spendiert, bzw. könnt Ihr die Standardbewaffnung Eures Gefährts mächtig aufrüsten. Extras verbergen sich in gelben Containern, die von Zeit zu Zeit am Wegesrand stehen. Solltet Ihr Euch aber zu viel Zeit mit dem Aufschießen der Container

Horror-Szenario: Invasion des Bösen

Am Anfang des Spiels bekommt Ihr eine der genretypischen Storys geboten. Ein übler Nur mit den Superwaffen der Rebellen kann die Invasion gestoppt werden. Fortsetzung



↓ **Blindgänger** ↓
Viel zu schwer, vor allem der Jeep ist nur etwas für Profis. Die Musiken sind extrem langweilig

lassen, kommt ein äußerst unfreundlicher Containerklaw gefolgt, der sich die dringend benötigten Waffen unter den Nagel

reißt.

Absolut überlebensnotwendig sind die sporadisch angebotenen Schilde: Seid Ihr geschützt und sammelt währenddessen ein zweites Schildextra ein, zerschmettert



In der Wüste machen Euch startende Hubschrauber und zielsuchende Gegner-Raketen zu schaffen.

Level zwei spielt im Dschungel: Oft sind Extra-Container unter dem dichten Dickicht versteckt



Geschützt werdet Ihr nur durch sporadisch auftauchende Schilde.



2000



In der Mitte des ersten Levels kreuzt eine Magnetschwebbahn den Weg. Kein Problem für den Hubschrauber.

eine gewaltige Explosion alle auf dem Bildschirm wuselnden Gegner.

Besonders interessant wird das Spiel, wenn Ihr den Zwei-Spieler-Modus ausnutzt. Während einer sich mit den Tücken der Landschaft und dem Buggy herumschlägt, muß er oft genug vom Hubschrauber beschützt werden. Sind mal größtenteils Bodenziele in Sicht, erweist sich der Buggyfahrer als Rettung in gefährlicher Lage.

Das Spiel fängt schon im ersten Level knallhart an, ungeübte Spieler werden auch mit dem Hubschrauber wenig Chancen haben. Am Anfang solltet Ihr zunächst

das etwas gewöhnungsbedürftige und extrem unintuitive Extrawaffen-Prinzip erlernen, ansonsten habt Ihr schnell ein Game Over erreicht. Spielerische Gags in den Levels sind zwar dünn gesät, dafür aber meist gut ausgedacht. So muß der Buggy z.B. im ersten Level höllisch auf vorbeibrausende Züge aufpassen und kann deren Gleise im Zweifelsfall zerstören. Zum größten Teil besteht das Spiel aus reinen Formationen von Gegnern, die sich mehr oder weniger aggressiv auf die Spieler stürzen.

Eins der echten Mankos ist das leichte Seitwärtsscrolling, das zwar einerseits besseres Ausweichen ermöglicht, andererseits aber den Gesamtüberblick zerstört und oft zu unfreiwilligen Kollisionen führt. Allgemein hat man den Eindruck, Firepower 2000 sei ein Spiel der verschenkten Möglichkeiten. Zwar hat das Spiel teilweise liebevoll designte Kleinigkeiten und hufenweise Formationen, Schlampereien an anderen Stellen machen diese tollen Ansätze aber oft zunichte. Leider ist die schön gezeichnete Grafik etwas unabwechslungsreich und wird durch die extrem langen Levels zu oft recycled. Kräftig krachende Explosionssounds werden durch dahindüdelnde Musiken wieder kaputt gemacht. Extrem öde geraten sind die Endgegnerfestungen, die meist ziemlich uninspiriert mit Lasern und Schüssen auf Euch losballern. Kritikpunkt Nr. 1 ist und bleibt der sehr unausgewogene

Schwierigkeitsgrad, der am Anfang sehr hoch ist und gerade mit dem Buggy fast unmögliche Anforderungen an den Spieler stellt.

Als Fazit ergibt sich dann auch ein gemischter Eindruck. Zwar sind die Ansätze



Zu zweit geht alles einfacher: Der Jeep hat's schwer

toll und gerade die Präsentation klar überdurchschnittlich, im wichtigsten Teil, der Spielbarkeit, kann Firepower 2000 aber nicht mit perfekt durchdesignten Japan-Perlen mithalten. Vielleicht trennen sich die Programmierer beim nächsten Mal von Ihrer Computervergangenheit, schön wär's.

Julian Eggebrecht

Firepower 2000

Grafik



Sehr ungewöhnlicher, aber guter Grafikstil. Vor allem die Technik beeindruckt durch makellose Ausführung.

Sound



Sehr gute Soundeffekte, die von der kaufhausartig dahindüdelnden Musik schlecht unterstützt werden.

Spielverlauf



Extrem unausgewogener Schwierigkeitsgrad. Mehr Fine-Tuning hätte ein viel besseres Spiel daraus machen können.

Spannung



Die Levels sind zwar lang, aber nicht abwechslungsreich. Nur Profis werden je das Ende sehen.

TEK-SPEX

Genre Action
 Levels 6
 Schwierigkeitsgrad ... sehr schwer
 Continues ja
 Erscheint ab sofort



Furioses Technik-Spektakel: Firepower 2000 ruckelt nur sehr selten

SNES**1-2 Spieler****Hi-Tech****Preis DM 120**

**Showtime für der Welt
berühmtestes Katz-und-
Maus-Gespann. Tom, Jerry
und Tuffy tragen heiße
Grabenkämpfe um die
Publikumsgunst aus.**

Volle
Deckung:
Tom will
Euch mit
Sandsäcken
bepflastern.



TOM & JERRY

Mäuserich Jerry hat sich verlaufen. Ihr müßt ihn hinter den Kulissen des Kinos, über einen Schrottplatz und durch einen Spielzeugladen bis hin zu seinem Haus bringen. Vier Levels durchlaßt Ihr alleine oder abwechselnd mit einem Freund, der Tuffy darstellt. In den insgesamt elf Abschnitten lauert viermal Kater Tom, den es kräftig mit Murmeln zu beharken gilt.

Ein Kino-Countdown läuft, das Bild stabilisiert sich, und Tom und Jerry sausen herbei. Zu fetziger Slapstickmusik wählt man den Ein- oder Zwei-Spieler-Modus, bekommt den aktuellen Levelabschnitt gezeigt, und los geht's. Der Mäuserich fällt ins Bild und der Spieler aus allen Wolken. Das soll unser Cartoonheld sein? Dieses steif wandelnde, kaum animierte Etwas? Auch Tuffy und Tom, hat man sich zu ihnen vorgekämpft, sehen unglücklicherweise kein bißchen schöner aus.

Riesige Sprites schieben sich durch die großformatige, lieblos angelegte Grob-



Noch lacht
der Kater...
aber das
wird sich
bald ändern!

grafik. Auch die winselnden Sounds und die dünne Musik verbessern den ersten Eindruck nicht gerade. Ohne Continues, dafür mit fünf Leben ausgestattet, beginnt man die Jagd. Vier Treffer kann jede Maus einstecken, doch gelegentlich frisst zumindestens ein großes Stück Käse die wertvolle Energie wieder auf.

Sammelt Murmeln und Käsescheiben, um Euer Punktekonto zu füttern und – bei 100 Käsestücken – ein Leben zu gewinnen. Für die ekligen (Schaben) oder gruseligen (Frankensteins Monster) Feinde gibt es kein Kopfgeld, dafür aber einen Bonus für

MÄUSE
Positiv? Hmm...
Ein Jump & Run mit
altbekannten Comictieren,
klarem Levelaufbau und
glatter Steuerung.

KATER
Grobe Grafik,
Stummelsound und nur vier
Hauptlevels – da schlägt
sich Tom den Hammer
selbst auf den Kopf!

verbliebene Zeit.

Wer auf dem Super NES von 'Mickey Mouse' verwöhnt wurde, winkt hier lächelnd ab. Anfänger und die jüngeren Spieler unter Euch könnten ihren Spaß am Spiel finden, wenn sie die legendären Zeichentrickfilme noch nicht gut kennen.

Eva Hoogh

Tom & Jerry

Grafik



Große, aber schlecht animierte Sprites (das sollen unsere Helden sein?!), Einfachstgrafik, undefinierbare Extras.

Sound



Nettes Titelthema, das man getrost anstelle der Levelmelodien (?) hätte beibehalten können. Sonst nur Magersounds.

Gameplay



Hüpfen, Sammeln, Schießen in großformatigen, kurzen Levels: Im Westen nichts Neues.

Dauerspaß



Leichter Spaß trotz Mittelmaß, aber Katz-und-Maus-Fans wenden sich von der Verunstaltung ihrer Lieblinge ab.

TOTAL! - CHECK

Genre Geschicklichkeit
Levels 4
Schwierigkeitsgrad ... mittel
Continues keine
Erscheint Mai '93



Die Katze läßt das Mausen nicht



Tuffy und Jerry haben es
wirklich nicht leicht:
Tom hat tausend und
eine Falle aufgebaut, um
die beiden zu fangen.
Seid vorsichtig, sonst ist
das Spiel bald aus!



NES

1 Spieler

Konami

Preis DM 90

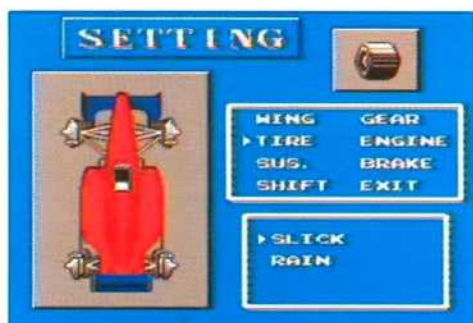
Alle Fans des Formel-1-Sports werden auf den meisten Videospielkonsolen schlecht behandelt: Zwar gibt es auf Nintendos SNES das ganz famose „F-Zero“ und das noch bessere „Mario Kart“, beide Rennreißer sind aber aus dem Reich der Fantasie und haben herzlich wenig mit echten Autorennen zu tun. Um diesen Zustand zu ändern und in die

macht, könnt Ihr entweder Trainingsrunden drehen oder ins harte Grand-Prix-Geschehen eintauchen. Im Training habt Ihr mit Eurem Flitzer den ganzen Rennkurs für Euch alleine und könnt die Macken der Strecken richtig ausprobieren. Im Grand-Prix-Modus müßt Ihr gegen die besten Fahrer der Welt eine ganze Saison durchstehen: Am Anfang eines Rennens

FORMULA ONE SENSATION

NES-Rennfahrer wurden in Sachen 3D-Rennspiele bis jetzt stiefmütterlich behandelt. Konami besorgte sich sogar die offizielle Formel 1-Lizenz, um dies zu ändern.

RENNER
Gute Spielbarkeit und tolle Einstellungsmöglichkeiten entzücken auf Anhieb.



Vor dem Rennen wird erst gebastelt...

große Rennspiellücke zu springen, hat Konami die offizielle Formel-1-Lizenz gekauft und bringt jetzt das erste F-1-Rennspiel auf dem NES heraus. Im Gegensatz zu bisher erschienenen Rennsimulationen legte Konami bei „Formula 1 Grand Prix“ großen Wert auf möglichst hohe Detailtreue in allen Teilen der Simulation. Diese Feinheiten zeigen sich dementsprechend von Anfang an: Bevor Ihr Euer Auto das erste Mal über eine der weltbekannten Rennstrecken ja-



Ausflüge in die Botanik sollten vermieden werden

gen könnt, müssen erst Dutzende von Einstellungen in den Boxen gemacht werden: Auf das Fahrverhalten wirken sich Faktoren wie die Reifengröße, der Anstellwinkel der Windspoiler und das Betanken aus. Habt Ihr in den Menüs alle Einstellungen ge-



SCHLEICHER
Im eigentlichen Rennen flackert das NES doch ganz erheblich.

Die letzte Runde beginnt, hoffentlich halten Motor und Reifen noch durch...

Rivalen, die gerade im Flackern untergehen. Trotzdem ist die Spielbarkeit, die Abwechslung in den einzelnen Strecken und gerade das Menü-Drumherum sehr gut gelungen. Solltet Ihr an einer feinen 3D-Rennsimulation mit guter Steuerung und vielen Spielelementen interessiert und nicht unbedingt gegen Bildschirmflackern allergisch sein, dann schaut Euch doch Formula-1-Sensation mal an.

Julian Eggebrecht



Wird das Fahrzeug zu sehr strapaziert, sollten die Dienste der Boxenmannschaft in Anspruch genommen werden

erfolgt die Qualifikation für die Startposition, dann geht die wilde Hatz nach den begehrten Weltranglistenpunkten los. Konami hat sich mit Formula 1 eines heiklen Themas angenommen: Bisherige 3D-Rennspiele bewiesen immer wieder, daß das NES normalerweise mit der Grafik überfordert ist. Führt man die ersten Trainingsrunden mit Formula 1, ist die Verblüfung groß: Makellos saust die Straße auf den Fahrer zu, von Ruckeln keine Spur. Der Haken offenbart sich erst im eigentlichen Rennen: Wenn zwei oder mehr Autos auf dem Bildschirm sind, fängt das NES ganz fürchterlich an zu Flackern. Oft stört das nicht ganz so sehr, manchmal baut man aber dann doch Unfälle mit unsichtbaren

F 1 Sensation

Grafik



Flüssige 3D-Grafik und gute Menü-Bildschirme. Leider flackert's auf dem Bildschirm doch recht heftig.

Sound



Digitalisierte Sprache und gute Musiken erfreuen das Ohr. Konami hat den NES-Sound fest im Griff.

Gameplay



Abwechslung bei den Rennstrecken und gute Steuerung bringen das Rennfeeling gut rüber. Das Flackern stört den Spielfluß.

Dauerspaß



Wenn mal die Weltpitze erreicht wurde, wird's etwas langweilig. Bis dahin macht das Spiel aber Spaß.

TOTAL! - CHECK

Genre Rennspiel
Levels keine
Schwierigkeitsgrad ... mittel
Continues keine
Erscheint ab sofort



SNES

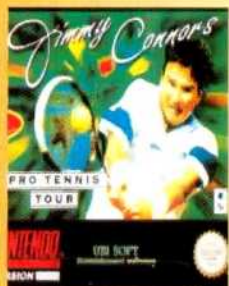
1 (-)



Star Fox

Wer beim Stichwort „Luftkampf“ immer noch an Tom Cruise denkt, ist total out! Heutzutage zeigen Fuchs, Kröte, Hase und Co. wo's langgeht und sorgen – frei nach dem Motto „Runter kommst Du immer“ – für Action pur.

2 (-)



Connors Tennis

„Gestatten...? Jimmi Connors, Tennis-champion.“ Du bist er..., und 16 Gegner warten nur darauf, Dir den kleinen, gelben Filzball abzugeben. Auf den Centre Courts dieser Welt mußt Du ihnen zeigen, wer der Boss ist!

3 (-)



Tiny Toons

Wer immer nur Zeichentusche kriegt, braucht auch mal Abwechslung. Aber muß es denn gleich der arme Buster Bunny sein? Auf der Flucht vor dem Kochtopf hat der allerdings so viel Spaß, daß man Montana Max fast danken muß.

4 (-) Alien 3

5 (-) Super Strike Eagle

Game Boy

1 (-)



Tiny Toons

Immer Ärger mit den Mädels: Babs ist auf dem Höhenflug und merkt nicht einmal, daß ihre Pläne dem Montana Max ein Dorn im Auge sind. Ausbaden müssen's Buster, Plucky und Hamton.

2 (-)



Mickey's Chase

Und auch auf Platz 2 sind die Frauen nicht ganz unbeteiligt... Schließlich ist es Minnie's Geschenk, an dem sich Big Bad Pete dreisterweise vergreift und so Mickey in brenzlige Situationen lockt.

3 (-)



Humans

Wenn unsere Vorfahren sich tatsächlich so benommen haben, ist es verwunderlich, daß wir alle noch leben. Oder was denkst Du über jemanden, der die Fackel an der heißen Seite anfaßt..?

4 (-) Lemmings

5 (-) Mario Land 2

SNES

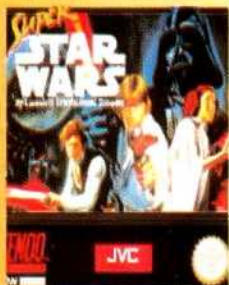
1 (-)



Star Fox

Dank „Super FX-Chip“ wird aus einem Fuchs und seinen tierischen Kumpanen eine tollkühne Fliegermannschaft in einem atemberaubenden 3-D-Abenteuer. Super-Action und Hammer-Grafik lassen zukünftigen Kult-Status erahnen.

2 (-)



Star Wars

„Weißt Du, wieviel Sterne brehennen...“ So oder ähnlich dürfte die Sturmtruppen-Hymne klingen. Grund genug, den wandelnden Konservenbüchsen per Lichtschwert den Tag zu versauen. In diesem Sinne: Möge die Macht mit Dir sein!

3 (-)



Tiny Toons

Wer braucht noch „fertige“ Zeichentrickfilme, wenn es dieses Modul gibt? Fantastische Grafik und tolle Animationen erheben Dich vom Videospieler zum Drehbuchautor: Mit Buster Bunny krempelst Du Toon-Town um.

4 (-) Road Runner

5 (-) Sim City

Game Boy

1 (-)



Lemmings

Sie sind unglaublich niedlich, aber eine Kokosnuß ist im Vergleich zu ihnen eine echte Intelligenzbestie... Kein Wunder, daß die Gesellen mit den wippenden Mützen dringend Deine Hilfe brauchen.

2 (-)



Mario Land 2

„Sechs goldene Münzen und eine magische Möhre, bitte.“ Diese Bestellung dürfte im Supermarkt um die Ecke für einige Verwunderung sorgen. Es sei denn, der Verkäufer heißt Wario...

3 (-)



BC Kid

Das Leopardenfell locker über die Schulter drapiert und den Granitschädel geschwungen... Wer schöne Mondprinzessinnen klagt, muß sich auch mit schreienden Höhlen-Kids anlegen können.

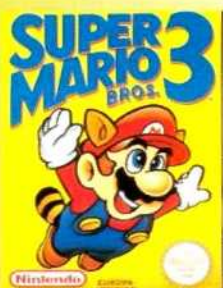
4 (-) The Little Mermaid

5 (-) Darkwing Duck

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

NES

1 (-)



Super Mario 3

Kleider machen Leute. Und noch mehr: Per Waschbär-Anzug segelt Mario in seinem neuesten NES-Abenteuer durch die Luft. Mit Hilfe der Frosch-Klamotte kommt er auch unter Wasser bestens klar. Mach Dich auf was gefaßt, Bowser!

2 (-)



Pirates!

Die gelungene Mischung aus Taktik und Action – seit schlappen 6 Jahren Kult auf dem PC – erobert jetzt endlich auch die Nintendo-Gewässer. Also: Segel gesetzt, den Totenkopf poliert und volle Fahrt voraus!

3 (-)



Chip und Chap

Das hätte Al Katzone sich eher überlegen sollen... Nun hat er Trixi am Hals und die Ritter des Rechts auf den Fersen. Kann ihm seine Bande aus Killer-Bienen, Roboter-Ratten und Blech-Bulldoggen aus der Patsche helfen?

4 (-) Tetris

5 (-) Turtles

NES

1 (-)



Super Mario 3

Bowser, der Krötenkönig ist schon nervig genug. Und jetzt muß der sogar noch seine mies erzogenen Kinder ins Spiel bringen... Kein Wunder, daß Mario sauer wird und die Schwammerl-Welt mal gründlich aufräumt.

2 (-)



Alien 3

„Wer sabbert, wird gebraten“, sprach die kleine Ripley und zog los, um unfreundlichen Aliens den Garaus zu machen. Und mit windschnittiger Frisur und gut gepflegtem Flammenwerfer macht sie das sogar recht geschickt.

3 (-)



Pirates!

Die Mannschaft will doch immer nur das eine: plündern, plündern, plündern. Als Piratenkapitän sollte man aber zweimal überlegen, wen man wann angreift. Sonst findet man die verschollene Verwandtschaft ja nie wieder...

4 (-) Tom&Jerry

5 (-) Donkey Kong Classics

Und das gleich zweimal. Denn neben den Händler-Charts mit allen aktuellen Verkaufserfolgen zeigen wir Euch an dieser Stelle auch, welche Spiele den Total!-Lesern am besten gefallen. Zumindest werden wir das in Zukunft tun. Heute seht Ihr stattdessen (aus verständlichen Gründen) ausnahmsweise unsere internen Redaktions-Charts. Damit das in der nächsten Ausgabe anders wird, brauchen wir... Dich! Schreib' uns Deine 3 Lieblingsspiele (unterteilt in 1., 2. und 3.) zusammen mit dem System und schick' wenn's geht auch ein Foto von Dir und einen kurzen Kommentar zu Deiner Nr. 1 mit. (Mit ein bißchen Glück veröffentlichen wir nämlich genau Deine Experten-Meinung!). Hier ist die Adresse:

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

REDAKTION



Matthias Siegl

BUBSY

Ein Jump & Run-Game mit Super-Erfolgschancen, derzeit gerade auf dem Weg nach oben. Hervorragende Animationen, Digi-Sprache und flotte Action-Routinen bringen richtig Leben in die SNES-Bude.



Ulrich Mühl

SUPER MARIO WORLD

Der Klassiker schlechthin! Wenn mal wieder ganz und gar kein vernünftiges Modul in der Redaktion aufzutreiben ist, kehre ich des Nachts mit Freuden auf einen ausgedehnten Jump & Run-Spaziergang zu SMW zurück.



Michael Anton

SUPER MARIO KART

Ein tolles Rennspiel mit interessanten Features. Auch der Zweispieler-Modus ist eine originelle Zugabe, die die Anschaffung eines zweiten Joypads für das SNES mehr als rechtfertigt. Absolute Suchtgefahr!



Hans-Joachim Amann

SUPER GHOULS'N GHOSTS

Ein absoluter Klassiker! Ist Alltagsfrust angesagt, sorgt dieses Spiel mit seinen hübschen Schattenkreaturen, der tollen Grafik, dem gruseligen Sound und der knallharten Action schnell wieder für gute Laune.



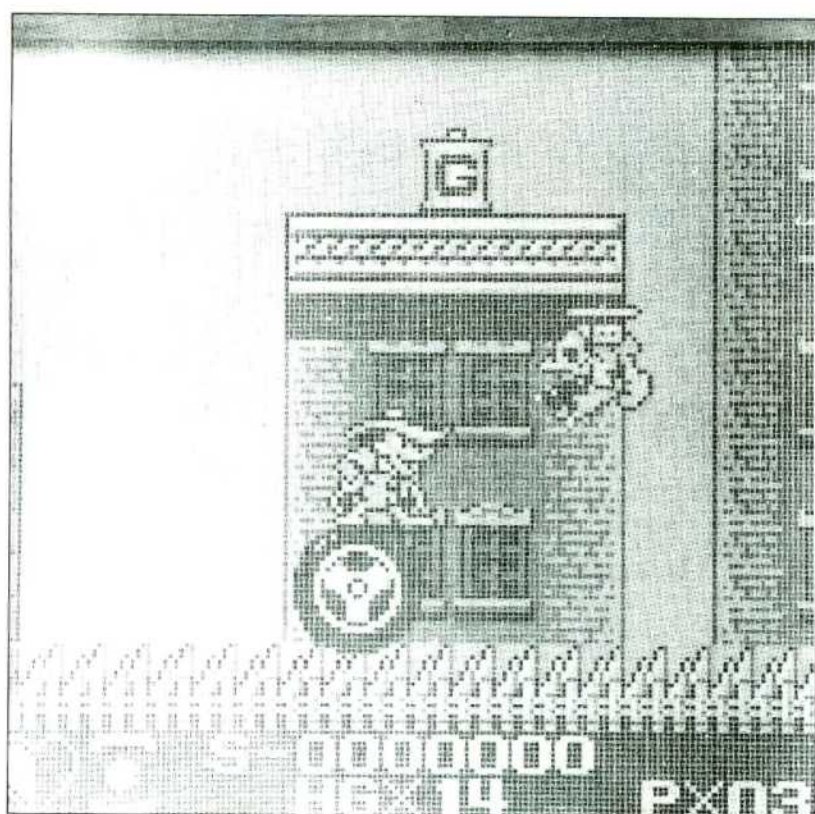
Martin Klugkist

STAR FOX

Was für ein Spiel! Mega-Grafik, Spitzen-Sound... absolute Oberschneise. Wer ein SNES auf dem Schreibtisch stehen hat, sollte auf dieses Game nicht verzichten. Alle anderen verpassen was.

**GAME
BOY**
1 Spieler
Capcom
Preis DM 80

In dieser Situation
solltet Ihr nicht die
Balance verlieren



Comic-Helden sind in, und so nutzte Capcom seine Disney-Lizenz für eine neue Game-Boy-Hatz.

„Darkwing Duck“ muß in einem Geschicklichkeitstest der ganz anderen Art aufräumen. Werft Euch in Euer schwarzes Cape und lest, ob Batman um seinen Job bangen muß...

DARKWING DUCK

St. Canard im Griff von F.O.W.I! Die Verbrecherorganisation schreckt vor nichts zurück: Mal wird ein Brückenbau sabotiert, mal das Abwassersystem heimgesucht oder das Stadtzentrum terrorisiert. Da hilft nur Geheimbund S.H.U.S.H. Der schickt seinen Supererpel „Darkwing Duck“ auf die Straße.

Sieben lange Levels, von denen Darkwing eingangs drei anwählen kann, sind von allerlei „Untieren“ zu säubern. Dank der eingängigen Steuerung laßt Ihr den Helden bald routiniert springen, sich von Ring

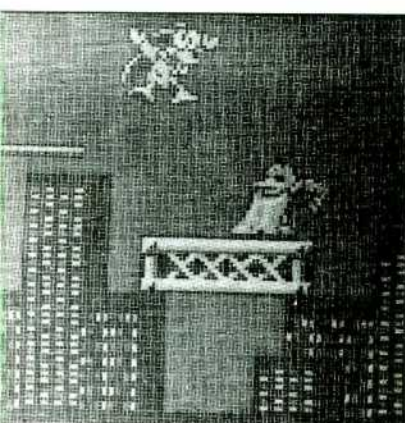
HELDENHAFT
Schön, die Idee vom Schutzcape. Darkwing spielt sich flüssig und läßt auch Anfänger zum Zug kommen.

SCHURKIG
Trotz einiger kniffliger Stellen ist Darkwing Ducks Rachefeldzug in St. Canard wesentlich zu einfach für echte Profis.

zu Ring hangeln und durch einen fixen Griff ans Cape vor feindlichen Kugeln schützen. Die Ente kann sich auch ducken, mit passendem Gerät fliegen und auf Rädern balancieren. Viele Monster „vertragen“ schon frühzeitig mehrere Schüsse, ehe sie besiegt sind. Dafür kann auch Darkwing vier Treffer einstecken. Ihr beginnt das Spiel mit vier Leben, habt aber unendlich viele Continues. Vorsicht: Mit Mammutsitzen ist zu rechnen! Darkwing schießt mit einer Gaspistole, deren Vorrat durch drei Spezialschüsse verbraucht wird. Zum Glück hinterlassen fast alle Feinde nach deren Beseitigung Gaskanister, Lebenskraft oder Punkte. Sammelt sie auf, bevor sie verblissen. Auch Goldbarren, Diamanten und Extramissionen erhö-

hen Darkwings Konto. Alle Extras, natürlich auch weitere Leben, liegen in der Stadt und in Geheimräumen herum.

Die Landschaften St. Canards sind gut gemacht, sämtliche Sprites liebevoll animiert und schön anzusehen. Capcom hat genug Neues zu einem verführerischen Jump & Run-Cocktail gemischt, so daß Darkwing Duck eine putzige Ergänzung des Disney-Archivs ist, erreicht aber kaum die Spieltiefe etwa von Konamis Comictiteln. Batman darf sich über seinen quakenden Kollegen freuen und ruhig weiterschlafen! **Eva Hoogh**



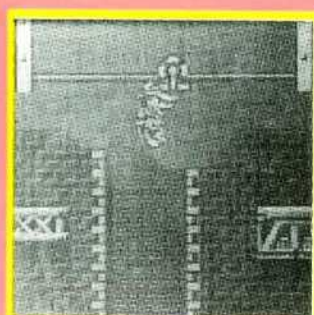
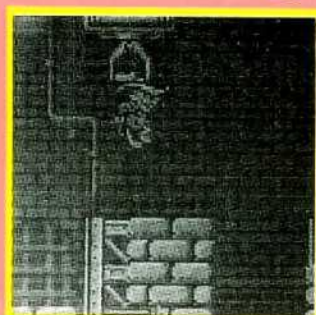
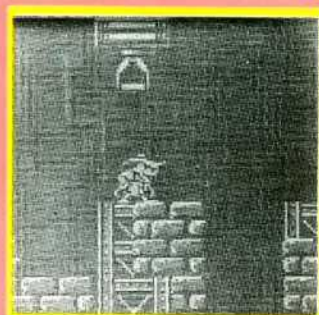
Dieser miese Fiesling will unserem Helden an's edle Leder



Wer kann diesen Hilferufen schon widerstehen?

Keine hoffnungslose Lage...

Mit etwas Geschick und einem Kran lassen sich auch tiefe Abgründe überwinden. Übung macht an solchen Stellen ganz einfach den Meister.



Darkwing Duck

Grafik



Die sehr detaillierten Sprites und schöne Landschaftselemente hinterlassen einen nachhaltig guten Eindruck.

Sound



Schräge Krimi-Musik und recht gut passende Sounds ergänzen sich. Leider fallen alle Stücke gegen den Titeltrack ab.

Gameplay



Durch die prima Steuerung und den gut durchdachten Levelaufbau macht Darkwing sofort Spaß – und süchtig.

Dauerspaß



Schnelle Erfolgserlebnisse motivieren anfangs, für geübte Spieler ist es aber auf Dauer etwas zu einfach.

TOTAL! - CHECK

Genre Geschicklichkeit
Levels 7
Schwierigkeitsgrad ... niedrig bis schwer
Continues unendlich
Erscheint Juni '93

FAZIT
2

Superstarker Spielespaß



us DM 129,-



**Mega CD us incl. 5 Spiele
sofort lieferbar
DM 699,-**



Mick & Mack dt DM 109,-

Super NES

Super NES mit 2 Joypads	us	249,-
Super NES ohne Spiel	dt	199,-
Action Replay Pro		129,-
Universal Adapter		49,-
Adams Family 2	us	129,-
Another World 2	us	129,-
Bazooka Blitzkrieg	us	99,-
Bio Metal	jp	129,-
Blues Brothers	jp	129,-
Bomberman	jp	a.A.
Brawl Brothers	us	129,-
Bubsy	us	a.A.
Cacoma Knight	jp	79,-
Combatribes	us	129,-
Congo Caper	jp	99,-
Cybernator	us	129,-
Dark Sword mit CD	jp	99,-
Desert Strike	dt	119,-
Doomsday Warriors	us	119,-
Edono	jp	129,-
Evo	us	a.A.
F1-Roc	us	99,-
Final Fight 2		a.A.
Final Fantasy 2	us	139,-
Final Fantasy Mystic Quest	us	99,-
Flying Hero	jp	59,-
Fatal Fury	us	139,-
Gods	us	99,-
Inindo	us	139,-
Jaki Crush	jp	129,-
Jimmy Connors	dt	129,-
John Madden 93	dt	129,-
Kikikaikai	jp	129,-
King Arthur's World	us	129,-
Lost Vikings	us	a.A.
Mario Kart	dt	99,-
Mechwarrior	us	a.A.
Mickey Mouse	dt	119,-
NHLPA Hockey 93	dt	129,-
Parodius	dt	119,-
Probotector	dt	119,-
Roger Clemens Baseball	us	119,-
Shadow Run	us	a.A.
Shanghai 2	us	109,-
Sim City	dt	89,-
Soul Blazer	jp	49,-
Star Fox	us	149,-
Star Wars	dt	129,-
Street Fighter 2	dt	99,-
Super Conflict	us	129,-
Super Double Dragon	us	129,-
Super Scope	us	149,-
Super Turracan	us	a.A.
Tiny Toons	dt	129,-
Tecmo NBA Basketball	us	129,-
Terminator 2	dt	a.A.
Tom & Jerry	us	119,-
Waynes World	us	119,-
Wing Commander	us	129,-
WWF Wrestling	dt	129,-
Zelda 3	dt	99,-



Video- und Computerspiele Herzogstraße 2, 8000 München 40

Telefon (089) 344 388 Fax (089) 344 377

Kurwickstr.2 2900 Oldenburg Fußgängerzone

Telefon (0441) 1 22 33 Fax (0441) 1 40 42

Versand und Ladengeschäft. Versand per Nachnahme + DM 7,-

EINER SPIELT IMMER

SEGA Game Gear

Game Gear 4-Fun	249,-
Alien 3	us 79,-
Arch Rivals	us 69,-
Ariel Little Mermaid	us 69,-
Batman Returns	us 79,-
Chuck Rock	us 69,-
Defender of Oasis	dt 89,-
Mickey Mouse 2	a.A.
Predator 2	us 79,-
Prince of Persia	us 69,-
Shinobi 2	us 79,-
Sonic 2	us 79,-
Streets of Rage	us 79,-
Tazmania	us 79,-
Terminator	us 79,-
Wimbledon Tennis	us 69,-

NEO GEO

Grundgerät RGB	699,-
3 Count Bout	399,-
Art of Fighting	399,-
Fatal Fury 2	399,-
Sengoku 2	399,-
Super Sidekicks	349,-
Viewpoint	499,-

Achtung, Achtung, Achtung
An- und Verkauf von gebrauchten
NEO GEO Spielen.
Immer gebrauchte Titel auf Lager.

Game Boy

Adventure Island 2	us 69,-
Alien 3	us 59,-
Battletoads	us 59,-
Bonk's Adventure	us 69,-
Bomb Jack	us 59,-
Chessmaster	us 59,-
Empire Strikes Back	us 69,-
Jetsons	us 49,-
Joshi's Cookie	us a.A.
Ghostsbusters 2	us 49,-
Humans	us 69,-
Lemmings	dt 69,-
Looney Tunes	dt 69,-
Mario Land 2	dt 69,-
Metroid 2	us 59,-
Mickey's Dang. Chase	us 69,-
Miner 2049	us 49,-
Mr.Do	us 49,-
Ninja Gaiden	us 59,-
Out of Gas	us 49,-
Qix	us 49,-
Parodius	dt 75,-
Prince of Persia	us 69,-
Shanghai	us 39,-
Star Trek	us 69,-
Star Wars	us 69,-
Tiny Toons	dt 69,-
Toxic Crusaders	us 59,-
Track and Field	dt 69,-
Turn and Burn	us 69,-
Ultima	us 69,-
WWF Stars 2	us 59,-

SEGA Mega Drive

Grundgerät	dt	199,-
Grundgerät mit Sonic		269,-
Sega CD	us	699,-
Cobra Command CD	us	119,-
Hook CD	us	119,-
Jaguar XJ 220 CD	us	119,-
Night Trap CD	us	129,-
Road Avenger CD	us	119,-
Sewer Shark CD	us	119,-
Willy Beamish CD	us	119,-
Wonderdog CD	us	119,-
Joypad		49,-
Japan Adapter		29,-
Alien 3	us	99,-
Aquatic Games	us	69,-
American Gladiators	us	109,-
Batman Returns	dt	99,-
Battletoads	us	109,-
Block Out	us	59,-
Bubsy	us	a.A.
Bulls vs. Blazers	us	119,-
Captain Amerika	us	109,-
Chiki Chiki Boys	us	99,-
Cyborg Justice	us	99,-
Deadly Moves	us	109,-
Desert Strike	us	109,-
Dragons Fury	us	99,-
Dungeon & Dragons	us	119,-
Ex-Mutants	dt	99,-
Flashback	us	119,-
Flintstones	us	109,-
Galahad	us	99,-
Global Gladiators	dt	109,-
Grand Slam Tennis	dt	99,-
Hardball 3	us	a.A.
Humans	us	109,-
King of Monsters	us	109,-
Lemmings	us	109,-
Mega lo Maniac	dt	119,-
Mickey & Donald	dt	99,-
Micro Machines	us	a.A.
Moonwalker	dt	59,-
NHLPA Hockey	us	109,-
Out of this World	us	a.A.
PGA Tour Golf 2	us	119,-
Phantasy Star 2	dt	79,-
Predator 2	us	99,-
Rolo to the Rescue	us	99,-
Shinobi	dt	59,-
Sonic 2	dt	99,-
Smash TV	us	49,-
Streets of Rage 2	dt	99,-
Sunset Riders	dt	99,-
Super WWF Wrestling	us	109,-
Tazmania	us	99,-
Team USA Basketball	dt	119,-
Terminator	us	79,-
Tiny Toons	dt	109,-
Thunderforce 4 (Pal Version)	dt	119,-
Turtles Heiperstone Heist	dt	119,-
Warsong	us	79,-

SNES**1-2 Spieler****Capcom****Preis DM 120**

Mit Hilfe der Riesenkirschen kann Mickey in höhere Gefilde fliegen (links). Am Anfang des zweiten Levels erhält das Mäuschen den Zauberumhang.



THE MAGICAL QUEST - STARRING MICKEY MO

Über mangelnde Abwechslung kann sich Mickey Mouse nicht beklagen, darf sie doch ein Abenteuer nach dem anderen in Comics durchleben und jetzt sogar zusätzlich auf dem SNES.

An einem schönen Sommertag spielen Mickey, Goofy und Pluto im Park Ball. Als Pluto einem zu weit geworfenen Ball hinterherjagt, nimmt das Verhängnis seinen Lauf: Der hinterlistige Kater Karlo - der Bösewicht par excellence in Entenhausen - schnappt sich den kleinen Vierbeiner und hält ihn im tiefsten Verließ



Während der hinterlistige Knecht Karlos Mickey hinterrücks attackieren will, hat es Mickey auf den fliegenden Teppich abgesehen

seiner Burg gefangen. Sofort und völlig unbewaffnet macht sich Mickey auf die Beine, um seinen Freund zu retten und ahnt dabei nicht im entferntesten, in was für ein haarsträubendes Abenteuer er sich begibt...

Fünf wunderschön gezeichnete Welten gilt es zu durchstreifen, ehe Mickey in Kater Karlos Burg eindringen und Pluto befreien kann. So muß unser Held einen schaurigen Wald, vereiste Berge oder aber den gefährlichen Feuer-Level erfolgreich hinter sich bringen, um nur drei zu nennen. Unterwegs lauern unzählige Fallen und arglistige Helfer des Katers wie



Einen besonders schönen Effekt bietet dieser Adler, wenn er aus dem Hintergrund nach vorn angeflogen kommt und dabei stufenlos vergrößert wird

Insekten, Fische und Biber auf Mickey. Da er keinerlei Gegenstände zu seiner Verteidigung bei sich trägt, muß er die gemeinen Kerle mit gezielten Sprungattacken außer Gefecht setzen. Nach einem Treffer sind diese allerdings vorläufig nur betäubt, es bedarf schon mindestens zweier Attacks, ehe die Bösewichter ganz verschwinden. Glücklicherweise gilt dies nur für den ersten Level, denn bereits hier knüpft Mickey Freundschaft mit einem hilfsbereiten Zauberer, der ihm vorm Durchqueren der zweiten Welt einen Zauberumhang schenkt. Dank dieses praktischen Teils können Gegner weggezaubert werden. Allerdings

Mickey als Feuerwe



Mit Hochdruck-Feuerwehrspritze bewaffnet kann Mickey nicht nur große Felsbrocken beiseite schieben...



Selbst die Fische zollen der Maus keinen Respekt und wollen ihr in den Allerwertesten beißen...

USE



Pfui, Spinne! Erwischt dieses Getier unseren Disney-Helden mit seinem Faden, wird er für einige Sekunden eingesponnen und kann sich nicht bewegen



Mit gezielten Wassersalven auf den Kopf könnt Ihr diesen Levelwächter bewältigen

kann dies nicht beliebig oft geschehen. Neigt sich die ‚Munition‘ gen Ende, muß schleunigst ein entsprechendes Extra in Form einer goldenen Wunderlampe her, sonst sieht's mit der Selbstverteidigung düster aus. Allerdings kann sich Mickey jederzeit in ihr normales Mäuse-Outfit zurückverwandeln und somit erneut ihre gefürchteten Sprungattacken ausführen oder Steine aufnehmen, um damit anzugreifen. Hinter jenen Steinen verbergen sich sogar des öfteren Münzen, mit denen in gut versteckten Shops hilfreiche Gegenstände gekauft werden können. Davon abgesehen sind in den Levels auch Energieauffrischer, Extra-leben und diverse andere Bonusgegenstände zu finden, die Mickey's Aufgabe erleichtern. Als wahre Schatzkammern erweisen sich versteckte Bonusräume. Da klingelt die Kasse...

Wem The Magical Quest spielerisch bislang zu wenig Abwechslung bot - obgleich sie reichlich vorhanden ist -, der sollte abwarten, bis er in den Feuerlevel kommt. Hier darf

The Magical Quest-Starring Mickey Mouse besticht durch wunderschöne Grafik und einen abwechslungsreichen Spielablauf

Schade, daß es keine Paßwort-Funktion zur direkten Levelanwahl gibt. So muß jedesmal im ersten Level gestartet werden

sich die Maus eines neuen Kostüms bereichern und schlüpft somit in die Rolle eines Feuerwehrmanns mit Helm und Spritze. Dank des Wasserstrahls aus dem Schlauch können Gegner

weg- und kleinere Feuer ausgespritzt werden, an denen sich Mickey ansonsten nicht nur die Ohren versengen würde... Besonders oft tauchen in diesem Level brennende Plattformen auf, die erst gelöscht werden müssen, ehe man sie nutzen kann. Doch der Wasserstrahl hat noch einen ganz anderen Nutzen: Mit ihm lassen sich wegversperrende Felsbrocken aus dem Weg schieben. Sein drittes und letztes Kostüm erhält Mickey am Anfang des Berglevels von seinem Freund Goofy überreicht, der sich parallel auf die Suche nach Pluto gemacht hatte. Dank dieser neuen Ausrüstung kann Mickey Berge erklimmen und sich mit dem Enterhaken

über Schluchten hangeln. In dieser Welt gibt es auch noch ein besonders schönes technisches Schmankerl zu bestaunen, dann nämlich, wenn ein riesiger Adler von hinten nach vorn



Endlich ist das Ziel erreicht: Das ultimative Duell zwischen Mickey und Kater Karlo steht bevor. Hierfür solltet Ihr über reichlich Geduld verfügen, denn Karlo wehrt sich mit allerlei gemeinen Tricks.

hr-Mäuserich in Aktion



...sondern auch brennende Plattformen, die als Lifte fungieren und zum Weiterkommen vonnöten sind...



schnell und unkompliziert löschen.

‚durch‘ den Bildschirm geflogen kommt und dabei herrlich gezoomt wird. Wirklich imposant.

Ansonsten protzt dieses Modul allerdings nicht gerade mit technischen Spielereien. Das heißt allerdings nicht, daß es etwa schwach auf der Brust sei - im Gegenteil. Die 256 Farben starke Grafik ist außerordentlich gut gelungen - richtig harmonisch schaut's aus. Ebenfalls lobenswert sind die witzigen Animationen sämtlicher beteiligten Sprites. Gerade Mickey's amüsante Animation verlockt des öfteren zu einem Schmunzeln. Der hervorragende Soundtrack paßt ebenfalls ins Bild und sorgt zusätzlich für wahre Disney-Atmosphäre. Weniger erfreulich ist die Tatsa-

The Magical Quest - Starring MICKEY MOUSE

che, daß das ansonsten weiche Scrolling ins Stocken gerät, sobald sich zu viele Sprites auf dem Screen tummeln. Und leider ist 'zu viele' viel zu schnell erreicht. Gerade die Idee mit den verschiedenen Verkleidungen verdient ein großes Lob und hebt The Magical Quest - Starring Mickey Mouse vom Gros der Jump & Runs ab. Ansonsten bietet es alle Features, die ein Programm dieser Sparte besitzen muß: Es ist knifflig, hat zahlreiche versteckte Bonusräume, es gibt Bonusgegenstände,



Am Ende eines jeden Levels wartet ein harnäckiger Obermütz wie hier die mutierte Riesen-Fledermaus



Wiedersehen macht Freude: Goofy schenkt Mickey eine Bergsteigerausrüstung, die im folgenden Level wertvolle Dienste leistet



Auf dieser Übersichtskarte sind alle Stationen verzeichnet, die der weltberühmte Mäuserich hinter sich bringen muß, ehe er Karlos Burg erreicht

Die Endgegner haben's in sich



Auf den Plattformen seid Ihr so lange sicher, bis dieser Fratz einen Feuerball darauf schleudert. Dann heißt es auf eine andere springen. Doch Vorsicht: Springt Ihr daneben, fällt Mickey in den sicheren Tod. Wird eine brennende Plattform gelöscht, gibt's Bonus-Munition für die Wasserspritze.



Mit dem Enterhaken schwingt sich Mickey über gefährliche Abgründe



Hinter dieser finsternen Burg hält Kater Karlo den armen Pluto gefangen



und vom Spieler wird neben guten Reflexen auch eine ordentliche Portion Kombinationsgabe abverlangt. An Mario kommt dieses Spiel zwar sicherlich nicht heran, nichtsdestotrotz garantiert es Euch Action und Knocheleien 'en masse'. Erfreulich auch, daß an drei Schwierigkeitsgrade und einen Zwei-Spieler-Modus gedacht wurde. Leider darf in diesem nicht in Teamarbeit, sondern nur abwechselnd agiert werden.

Einen großen Kritik-Punkt gibt's dann allerdings doch: Zwar könnt Ihr Euch unendlich vieler Continues bedienen, was vor allem für weniger talentierte Spieler äußerst praktisch ist, eine Paßwort-Funktion zur Levelanwahl wäre dennoch sehr wünschenswert gewesen. Doch was soll's? Capcoms Produkt ist so oder so eine lohnende Anschaffung, an der Ihr sehr lange Freude haben werdet. Ganz gleich, ob Disney-Fan oder nicht.

Hans-Joachim Amann

Mickey Mouse

Grafik



Die herrliche, 256 Farben starke Grafik sorgt für echtes Comic-Feeling

Sound



Der Soundtrack ist so Disney-getreu, er könnte glatt aus einem Film stammen

Gameplay



Solide Jump&Run-Qualität gespickt mit einigen netten, neuen Ideen

Dauerspaß



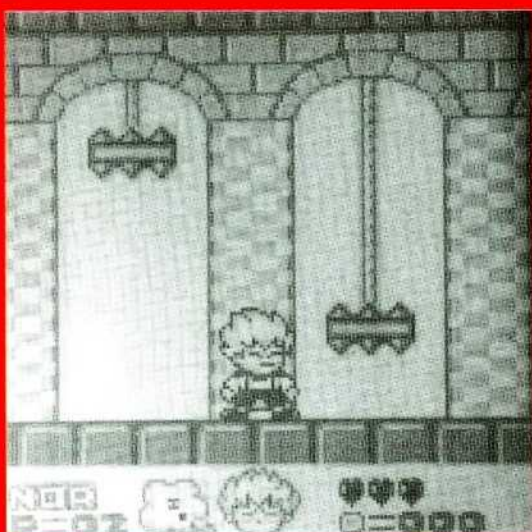
Mickey ist immer für eine neue Runde gut, auch, wenn das Spiel schon gelöst wurde

TOTAL! - CHECK

Genre Jump & Run
Levels 6
Schwierigkeitsgrad ... einstellbar
Continues unendlich
Erscheint sofort



Der Vampir einmal als Held



Seit ewigen Zeiten sind Vampire als Wesen der Finsternis, blutsaugende und dennoch faszinierende Ausgeburten der Hölle bekannt. „Kid Dracula“ bringt hier endlich einmal Abwechslung und schickt den transylvanischen Nachwuchs als Held ins Rennen.

Normalerweise erwartet man als Videospieler von Konami ein neues Castlevania-Abenteuer nach dem anderen. Kid Dracula weiß zwar auch mit einem Vampir namens Dracula aufzuwarten, dieses Mal spielt man aber selbst den Blutsauger. Sympathisch macht den transylvanischen Helden, daß er noch ziemlich jung und quirlig ist, von Gruft kann keine Rede sein.

Kid Dracula hat ein größeres privates Problem mit Oberbösewicht Garmoth, der ein ganzes Königreich unter seine

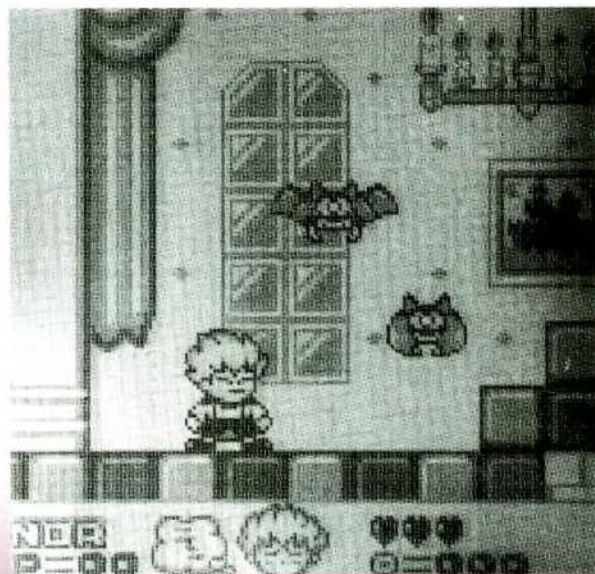
Tyrannen-Herrschaft gebracht hat und die armen Bewohner von Kids Dorf terrorisiert.

Flugs macht sich der mutige Jung-Vampir auf, den Tunichtgut hoch oben in seinem Schloß zurechtzuweisen. Wie in Videospielen

üblich, ist der Weg dorthin mit vielerlei haarsträubenden Gefahren gespickt.

„Kid Dracula“ ist ein klassisches Jump & Run, das in acht große Welten mit diversen kleineren Levels aufgeteilt ist. Neben der schon obligatorischen Sprungfähigkeit kann Dracula mit einer Art Fledermaus-Bumerang werfen (Kollege Batman läßt sich schon grüßen), um Gegner zu zerstören.

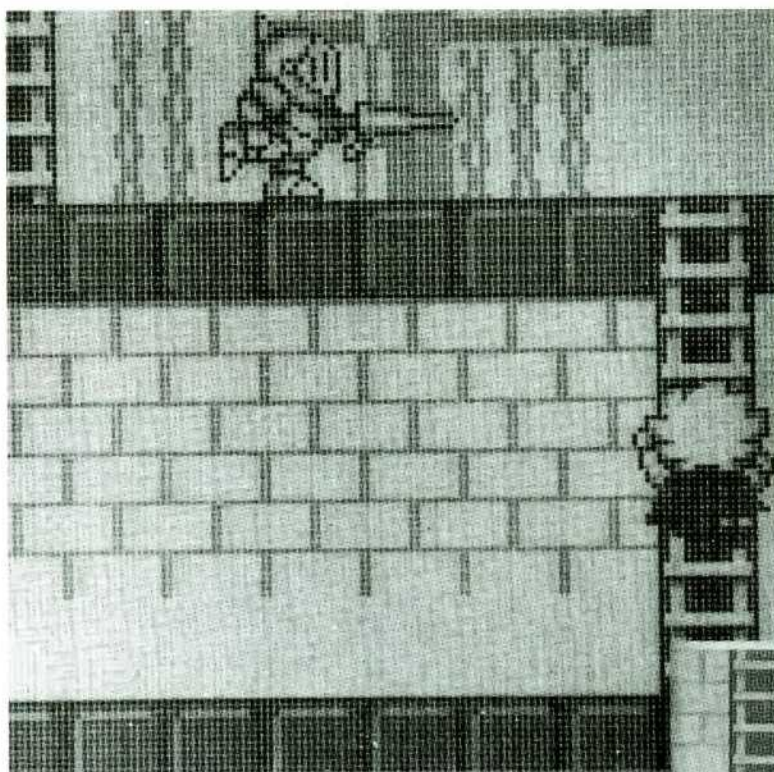
Findet er am Weges-



Niedliche Comic-Fledermäuse können einem bei „Kid Dracula“ die ganze Nacht vermiesen

Übrigens: Ein Vampir kann auch Held eines Spiels sein!

KID DRACULA



„Castlevania“ läßt schön grüßen: Leitern, Plattformen, Schloß- und Grusel-Ambiente legen einen Vergleich nahe

meckern: Das Scrolling ist flüssig, die Grafiken vielfältig, und der Sound besticht durch gute Kompositionen. Solltet Ihr für Euren Game Boy gerade auf der Suche nach einem wirklich guten und unterhaltsamen Jump & Run sein und keine Angst vor Vampiren haben, wird Euch „Kid Dracula“ sicher gut gefallen.

Julian Eggebrecht



Ein glückliches Frankenstein-Monster...

Tiny Toon

Grafik



Viele, teils schön animierte Hintergrundgrafiken und witzige Kid Dracula-Animationen erfreuen das Auge

Sound



Sehr schön komponierte Musiken und passende Soundeffekte sorgen für die richtige Stimmung

Gameplay



Sehr gute Spielbarkeit und viele verschiedene Elemente. Innovativ ist Kid Dracula aber nicht gerade.

Dauerspaß



Game-Boy-Gelegenheitsspieler können sich an den acht Welten die Zähne ausbeißen, auch Profis haben lange etwas zu spielen.

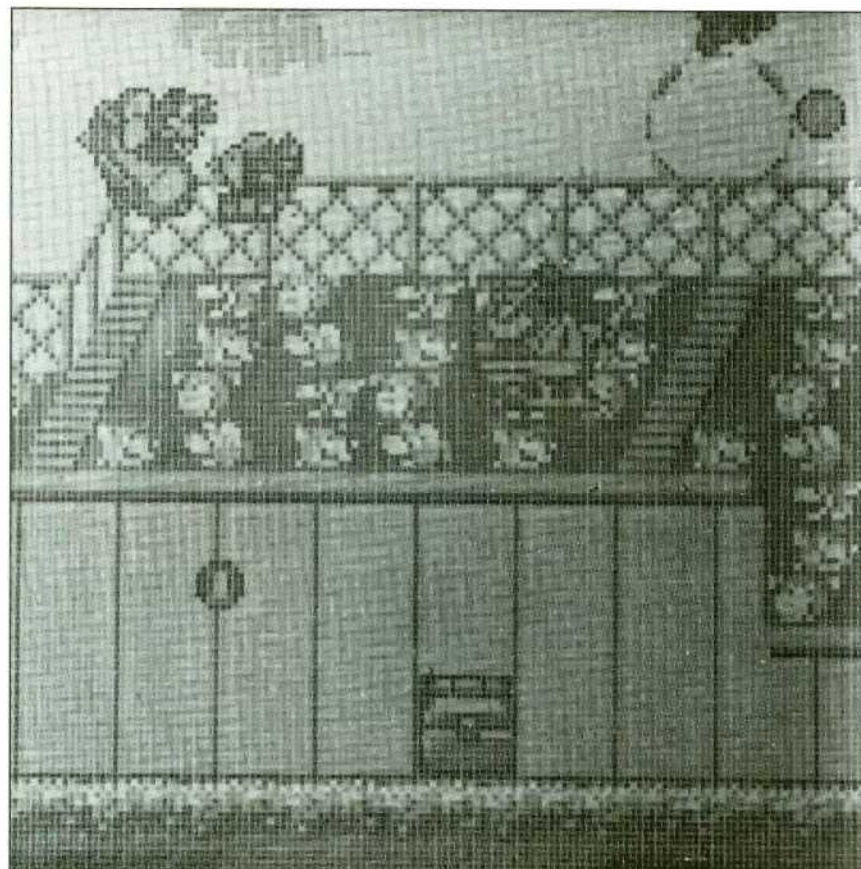
TOTAL! - CHECK

Genre Action
Levels 8
Schwierigkeitsgrad ... mittel bis hoch
Continues ja
Erscheint erhältlich



In der Luft lauern
die Gegner massen-
haft auf Euch

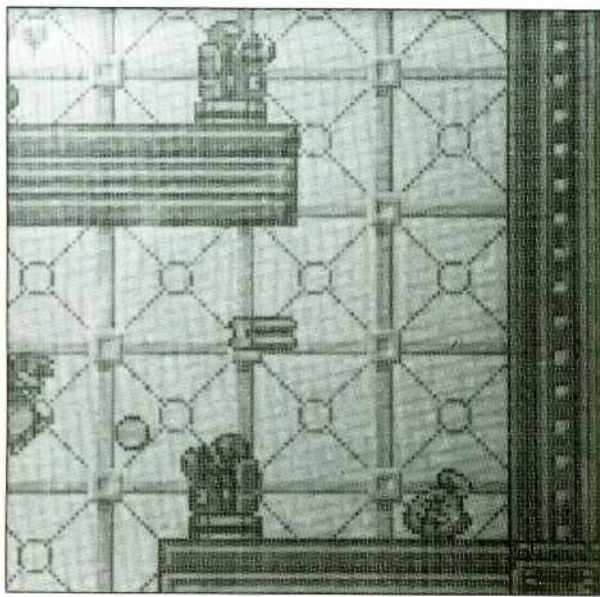
**Traumjob Pilot? Da kann
Disney-Bär Baloo nur lachen.
Er muß es wissen, denn
schließlich erledigt er für
seine Fluglinie die
gefährlichsten Aufträge.**



TALE SPIN

Sehr vertrauenswürdig sieht auch sein heutiger Tagesplan nicht aus. Fünf Missionen warten auf unseren Himmelsstürmer und seine berühmte Maschine, die Sea Duck. Schon der erste Ausflug hat es echt in sich. Baloo soll mit seiner Mühle kurz mal übers Meer jetten und unterwegs alle Frachtkisten einsacken, die er finden kann.

Natürlich lauert dort Erzrivale Don Karnage mit seiner Piraten-Bande, um Baloo's Higher for Hire-Fluglinie endgültig aus allen Wolken zu pusten. Schon bald entwickelt sich eine gnadenlose Shoot'em Up-Luftschlacht, in der Ihr Euch gegen fiese Feind-



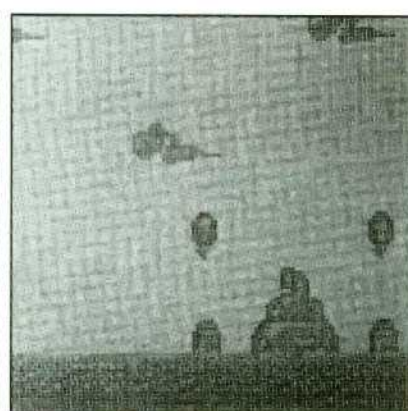
Das gibt's doch nicht: Die schmeißen doch glatt mit Bomben nach Baloo.

geschwader durchsetzen müßt, die der Sea Duck ans Bodenblech wollen. Also, Feuer frei! Leichter gesagt als getan, denn Baloo's Bordkanone ballert in der Grundausstattung zu

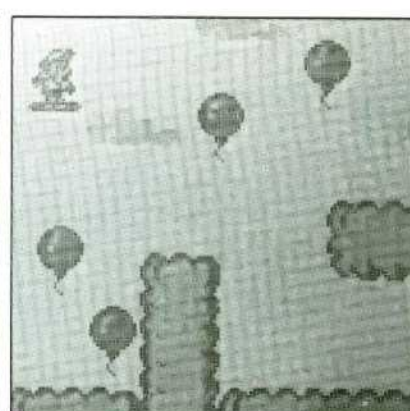
langsam, um wirksam mit der Piraten-Brut aufzuräumen. Falls Ihr aber genug Geldbeutel während des Spiels eingesammelt habt, könnt Ihr am Ende jeden Levels in der



Nach jedem Level könnt Ihr die Leistung Eurer Mühle hochpowern



Die Endgegner können einiges vertragen, bis sie den Geist aufgeben



Im Bonuslevel könnt Ihr Euren Punktestand aufbessern

heimatlichen Werkstatt die Feuerkraft gewaltig hochpowern und Löcher in der Mühle flicken.

„Tale Spin“ kommt erfreulicherweise ohne Mord und Totschlag aus. Die Feinde schießen mit überdimensionalen Seifenblasen, statt Killerzombis warten Knuddelfeinde auf Euch, und selbst nachdem die Sea Duck abgeschossen wurde, landet unser bäriger Bruchpilot wohlbehalten am Fallschirm. Das Game ist dennoch alles andere als langweilig, denn die wilde Jagd nach Gold und Fracht hält Euch ganz schön auf Trab, ohne jemals wirklich unfair zu werden. Mit ein wenig Geduld läßt sich jede Gefahr meistern.

Technisch wurde das Geschehen ordentlich in Szene gesetzt. Baloo samt Feindeschar sind niedlich gezeichnet und huschen ordentlich animiert über den LCD-Screen. Wenn allerdings zuviel im Luftraum los ist, beginnt die Hintergrundgrafik etwas zu ruckeln. Das aber stört kaum, nicht zuletzt wegen der hörenswerten Musik. Teilweise sind die Stücke echte Ohrwürmer der langlebigsten Art, die Euch noch Stunden später nicht aus dem Kopf gehen. Wen stört es da noch, daß der Soundprozessor meistens viel zu beschäftigt ist, um zusätzlich noch mit Effekten zu glänzen?

Fazit: Die Klasse des Edel-Ballergames R-Type erreicht Tale Spin zwar nicht, Spaß macht es aber trotzdem. Wer Spiele dieser Art mag, sollte ruhig mal eine Proberunde in der Sea Duck drehen.

Martin Klugkist

Eine Levelanwahl hätte nicht geschadet, kaum Sound-Effekte, kein Optionsbildschirm, z.B. für den Schwierigkeitsgrad

Tale Spin

Grafik



Knuddel-Figuren, niedliche Animation, schöne Backgrounds, allerdings ruckelt das Ganze manchmal ein wenig.

Sound



Die Effekte sind Mangelware, aber die Musikstücke klingen toll, es lohnt sich wirklich mal reinzuhören.

Gameplay



Gewaltfrei und unterhaltsam, der Schwierigkeitsgrad ist anfangs recht gering, steigt aber gradlinig an.

Dauerspaß



Profis werden das Game schnell knacken, für Anfänger trotz fehlender Levelanwahl lang motivierend.

TOTAL! - CHECK

Genre Action
Levels 5
Schwierigkeitsgrad ... leicht/mittel
Continues 3
Erscheint ab sofort



Shoot'em Up ohne größere Mängel und Blutzulage, dafür putzige Grafik und tolle Musik

Nigel Mansell	139.-	Shanghai us	99.-	Twinbee	129.-
Out of this World jp	99.-	Sim City us	99.-	Valken (Cybernator)	119.-
Outlander us	109.-	Soul Blazer us	119.-	Waynes World us	109.-

SUPER NES

GAME EXPRESS, Häberlstr. 26, 8000 München 2
Öffnungszeiten: Mo - Sa, 10 bis 20 Uhr • FAX 089/53 42 54

Heiße Spiele für die Sommerzeit!



Täglich Neuheiten

Nintendo

Game Boy

Mario Land 2	69,-
Fred Feuerstein	69,-
Looney Tunes R. Runner	74,-
Parasol Stars	69,-
Tiny Toons	69,-
Populous	69,-
Splitz	69,-
Crush Dummies	69,-

Unsere Monatsknüller für Super NES:

Super Soccer, Super Tennis,
F-Zero, Zelda 3, Pilot Wings, Super
Ghouls'n Ghost, Super R-Type

Theo
KRANZ
VERSAND
& LADEN

BTX unter "Kranz Versand"

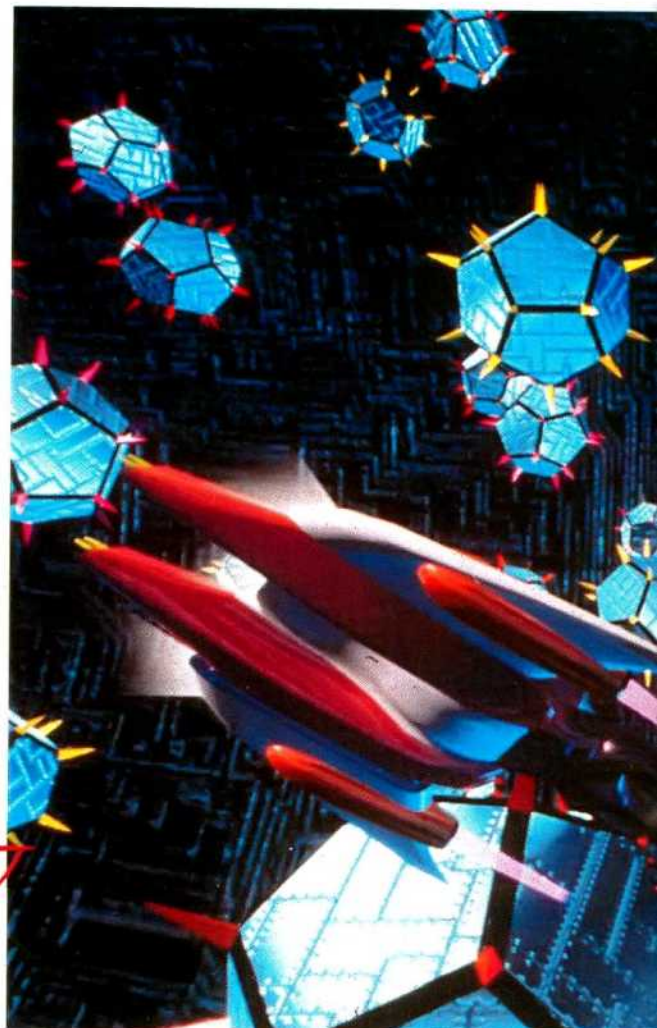
FORDERN SIE UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN GEGEN FRANKIRTEN (DM 3,-) UND ADRESSIERTEN RÜCKSCHLAG AN: VERSAND-
FORDERN NR DM 8,-; BEI VORK (NUR EUROSCHICKS) DM 4,-; VERSAND UND LADEN: PREIS/IRRTUMER, ÄNDERUNGEN VORBEHALTEN: UPS
DM 10,-; Porto Ausland DM 18,-. a = AUF ANFRAGE (GENAUER ERSCHEINUNGSTERMIN STAND ZUM ZEITPUNKT DER DRUCKLEGUNG
GILT)

Anzeige Nintendo Target 29/04/93 Black

REPORTAGE

Soso. Da macht der Knabe mit seinen irrwitzigen Laborversuchen doch tatsächlich auch noch Videospiel-Karriere: Dr. Angelo, Erfinder der rechnergesteuerten virtuellen Datenwelt im Innersten winziger Micro-Chips, war der auslösende Pol für Jobes verhäng-

nisvolle Reise in dem Kinohit „Der Rasenmäher-Mann“. Gleich als „Lawnmower Man 2“ macht die Geschichte jetzt Furore auf Nintendos Super NES und Game Boy.



DR. ANGELO

Eine der heißesten Adressen für das, was wir im allgemeinen unter solchen Begriffen wie Cyber Space und visueller Effekte verstehen, sind die Angel Studios im kalifornischen Carlsbad. Unmögliches wird sofort erledigt. So auch und gerade all die Supertricks und ‚Special Effects‘, die unter der Projektleitung von Grafik-Designer Douglas Kirkland nennen wir ihn ‚Doug‘ - im vergangenen Jahr eine Drehbuch-Idee von Stephen King zum Kinotop hit vergoldeten. Mehr als acht Minuten dauert die höchst aufwendige Tricksequenz im Film, die den Lawnmower Man (zu deutsch: Rasenmäher-Mann) in eine synthetische, von Computern



Pierce Brosnan verkörpert in den ‚Lawnmower Man‘-Filmen den ‚Virtual Reality‘-Experten Dr. Angelo

produzierte 3D-Hyperwelt entführt. Das ist mehr, als man erwarten konnte, denn: ‚Virtual Reality‘, das ist Dougs Geheimformel für superschnelle Zeitreisen im interaktiven Zusammenspiel unterschiedlicher, computergenerierter Ebenen. Auf den Punkt gebracht errechnet der Computer eine undimensionale Datenwelt von unendlichem Ausmaß, die für uns Menschen lediglich im Vorhandensein gegenständlich sichtbarer Grenzen ihrer ‚Basis Micro-Chip‘ erfaßbar wird. In diesem ‚Sein oder Schein‘ werden atemberaubende 3D-Tunnel, in denen es vor Hindernissen und bösen Überraschungen kaum noch ein

Entrinnen gibt, zur synthetischen Grundlage für völlig neuartige High-Tech- und Sci-Fi-Abenteuer. Heute laufen die Entwicklungsmaschinen in den Angel Studios einmal mehr auf Hochtouren, denn schon sehr bald soll ‚CyberJobs‘ Schicksal seinen weiteren Lauf über die weltweiten Kinoleinwände nehmen. Der Clou: Nur wenig zeit-

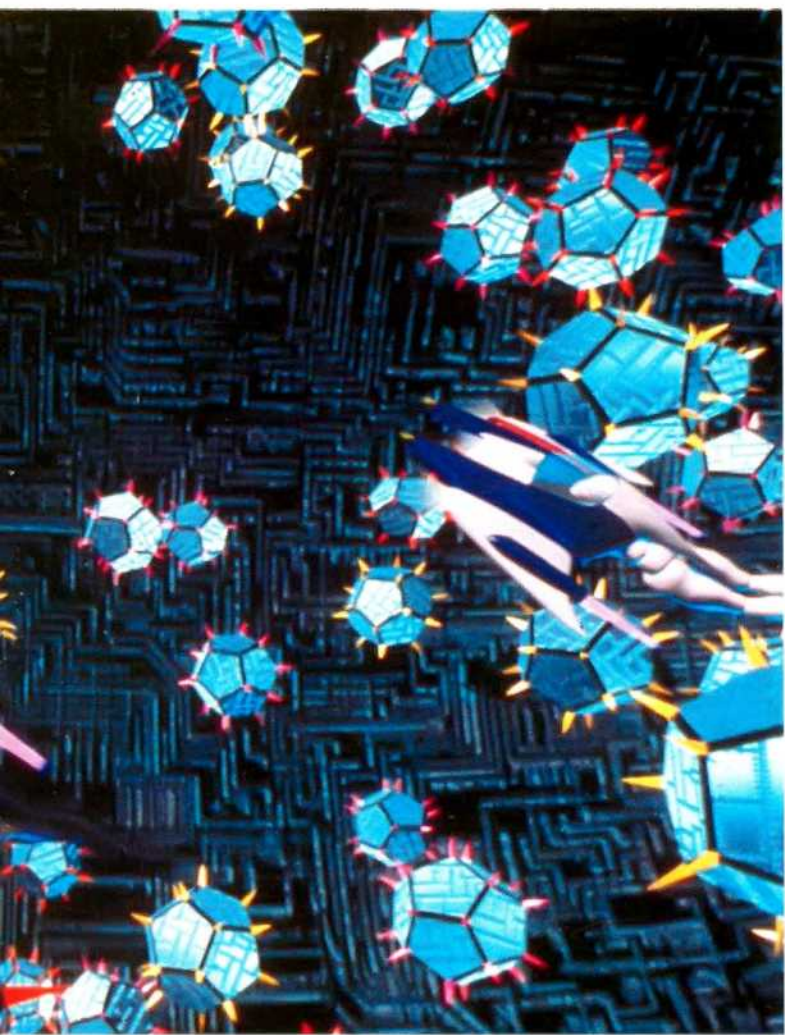
SPACE & CRIME



Jobe, der etwas biedere Rasenmäher-Mann, wird im Film zum ersten Mal per VR-Brille mit der wunderbaren Welt der Computer konfrontiert



Erste Szene aus dem Lawnmower-Spiel (SNES): Jobe mischt sich wieder in das ‚reale Geschehen‘ auf der Erde ein und bringt sich damit in höchste Gefahr...



Aus drei unterschiedlichen Spieler-Perspektiven heraus werden sie einen neuen 30 Level langen VR-Straßenfeger erzeugen.

CyberJobe spielt die erste Geige in Stephen Kings fantastischer Vision. Als charakter-schwacher Nobody, der seine Zeit mit der Pflege von Rasenflächen in der Nachbarschaft verbringt, steigt er in die Handlung ein. Das Blatt wendet sich schlagartig, nachdem sich Jobe bei Computerwissenschaftler Dr. Angelo als Versuchssubjekt verpflichtet. Anstelle der üblichen Seren injiziert dieser Doc riesige Datenmassen von ROMs und Festplatten in Jobes Gehirn. Es bleibt eine Frage der Zeit, bis Jobe, inzwischen vollgestopft mit 'Virtual Reality ohne Ende', im Zuge der ganzen



Finale in Teil 1: Jobe sucht aus dem per Virus von (beinahe) allen Datenleitungen abgetrennten und mit Sprengladungen versehenen Computer einen Ausweg

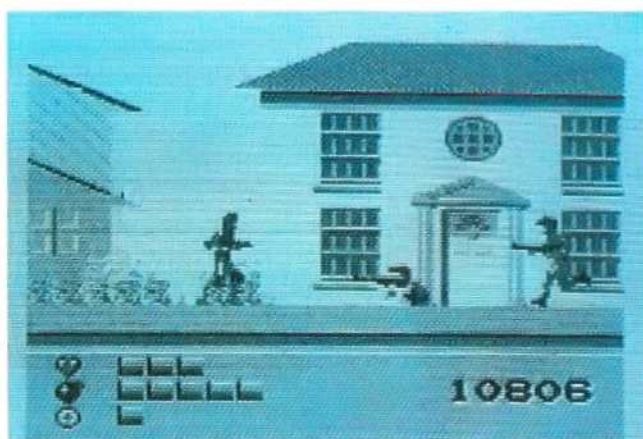
Datenverarbeitung schlichtweg abdrehen. Alle Versuche, ihn vom Daten-Trip zurück-zupfeifen, scheitern völlig. Jobe projiziert seinen Geist in den Computer und wird somit zu CyberJobe, und ist jedem Menschen um Giga-Längen überlegen. Die Geschichte beginnt zu eskalieren, als CyberJobe, von Daten-Psychosen dazu getrieben, Menschen tötet. Aus der Not heraus, nicht geschnappt zu werden, transferiert der Rasenmäher-Mann sein 'ich' auf eine mächtige Harddisk und verschanzt sich so im Netzwerk des Dr. Angelo. Wenig später wird die komplette Anlage vernichtet, und CyberJobe rettet sich un-merkt in allerletzter Sekunde: mittels Datentransfer (DFÜ). Ein Open End, welches schon deshalb nach einer Fortsetzung schreit. TOTAL! bleibt für Euch am Kabel...

Matthias Siegl

KEHRT ZURÜCK

verzögert, sagen wir mal: in den ersten paar Wochen des kommenden Jahres, soll „Lawnmower Man 2“ von dem englischen Spielehersteller Storm/The Sales Curve schon auf die Slots, ROMs und Laufwerke unserer Spielwelt adaptiert worden sein. Mit dabei sind die Nintendo-Konsolen Super NES und Game-Boy, und selbst für das in Europa noch in den Sternen stehende Nintendo-CD-ROM wird jetzt schon eifrig produziert.

Grundstein für die Spielumsetzungen von LM 2 sind die Tricksequenzen des ersten Films. Während sich die Game Boy-Version inhaltlich auf die Person des Dr. Angelo beschränkt, werden Super NES-Spieler die Qual der Wahl 'genießen' dürfen, den Part des Docs oder die Rolle von Carla übernehmen zu können. Und sollten wir das Nintendo-ROM tatsächlich einmal in die Finger bekommen, stützt sich Lawnmower Man 2 inhaltlich sogar auf den Gesamtumfang der Kino-Movies - dank Speichervermögen einer CD. Vier 'reale' und neun virtuelle Welten werden auf nur einer dieser 'Scheiben' zusammenprallen.



Auch an der Fassung für den Game Boy wird fleißig gewerkelt - zum Erscheinungstermin soll Jobe auch auf der kleinsten Mattscheibe sein Unwesen treiben



Erste Szene aus der 3D-Sequenz der Super NES-Fassung: In Anlehnung an die im ersten Film vorkommende Cyberspace-Spielsequenz wurde dieses Szenario entworfen



NES

1 Spieler

Konami

Preis DM 90

Wenn dieser Fiesling richtig trifft, tut es unserem Helden ordentlich weh



BATMEN

Die gute Präsentation bringt das Batman-Feeling voll rüber.

Die Rückkehr der Fledermaus schlug bereit aus diversen Systemen hohe Lizenz-Wellen. Nun setzt Konami die Abenteuer des maskierten Helden auch auf dem NES fort.

PINGUINE

Zu oft gibt's unfaire Stellen, und manchmal wird es schon etwas langweilig.

BATMAN RETURNS



Der Retter von Gotham City auf dem Weg zur Arbeit



Was haben die bloß alle gegen Batman?



Rasende Skelette können nerven!

Neben den Tiny Toons und den Turtles ist Batman Konamis größte Lizenz. Jetzt endlich kommen die Umsetzungen des Kinohits „Batman Returns“ auf Nintendo-Systemen heraus. Wie schon bei der Super-Nintendo-Fassung fühlt man sich auch bei Batmans 8-Bit-Abenteuern an Capcoms Prügel-Klassiker „Final Fight“ erinnert. In der Gestalt des schwarzen Ritters von Gotham City müßt Ihr sechs Levels durchqueren, um dem Gangstertum den Garaus zu machen. Angeführt werden die feindlichen Truppen vom „Pinguin“, der zwar schon mehrere Male vorher im Spiel auftaucht und nervt, endgültig aber erst am Ende des letzten Levels zu besiegen ist. Hauptgegenspieler Nr. 2 ist Catwoman, die dem mutigen

Batman mit ihrer katzenhaften Beweglichkeit ganz schön zu schaffen macht. Die Levels bestehen größtenteils aus reinen Prügelparts, in denen Ihr Euch von links nach rechts durch Horden von Gegnern prügeln müßt. Neben seiner ausgesprochen wirkungsvollen Faust besitzt Batman erstaunliche Sprungkräfte und Spezialwaffen, von denen allerdings nur der Batarang Sinn macht. Damit die Prügeleien nicht allzu langweilig werden, spendierte Konami dem Modul einige Endgegner, die besonders trickreich angreifen und oftmals nur schwer zu besiegen sind. Als besonders harte Nuß erweist sich dabei Catwoman, die aber mit Hilfe eines entsprechenden Extratranks etwas „entschärft“ werden kann.

Spannend wird das Spiel nochmal zwischen den Levels, wenn Batman mit seinem Batmobil durch Gothams Straßen flitzt. Diese Sequenz ist natürlich nicht in 3D wie auf dem SNES, sondern wird von der Seite gezeigt. Kommt das Batmobil mal an besonders enge Passagen, kann es sich Ziehharmonikaartig zusammenfallen und durch engste Lücken schlüpfen. Ungewöhnlich ist eine Art Bewertungssystem der Spielerleistung beim Continue. Habt Ihr das Game Over erreicht und wollt mit der Continue-Funktion noch einmal spielen, bekommt Ihr je nach vorher erbrachter Leistung zusätzliche Energie.

Batman Returns ist eines der wenigen Prügelspiele auf dem NES. Konamitypisch nutzt es die Hardware gut aus, Grafik und Sound sind im oberen Qualitätsdrittel. Leider hat aber auch dieses 8-Bit-Modul ein paar bittere Pillen für den Spieler: Oft genug ist die Action zu unfair, auch die Länge der Levels ist problematisch: Da sich die Anzahl der Feinde in Grenzen hält, kommt Langeweile auf. Insgesamt bleibt es ein solides bis gutes NES-Batman, das Freunde des Films zufriedenstellen wird.

Julian Eggebrecht

Batman Returns

Grafik



Gute Grafiken, schönes Scrolling und solide Technik machen Batman zu einem 8-Bit-Highlight.

Sound



Konami hat zwar schon bessere Musiken abgeliefert, ein Orchester aufs NES umzusetzen ist aber auch ganz schön happig.

Gameplay



Durchgehend gute Spielbarkeit, die nur manchmal durch unfaire Stellen ins Stocken kommt.

Dauerspaß



Sechs Levels sind zwar nicht überragend viel, dank der Batmobil-Sequenzen ist aber genügend Abwechslung drin.

TOTAL! - CHECK

Genre Action
Levels 6
Schwierigkeitsgrad ... mittel bis hoch
Continues ja
Erscheint ab sofort



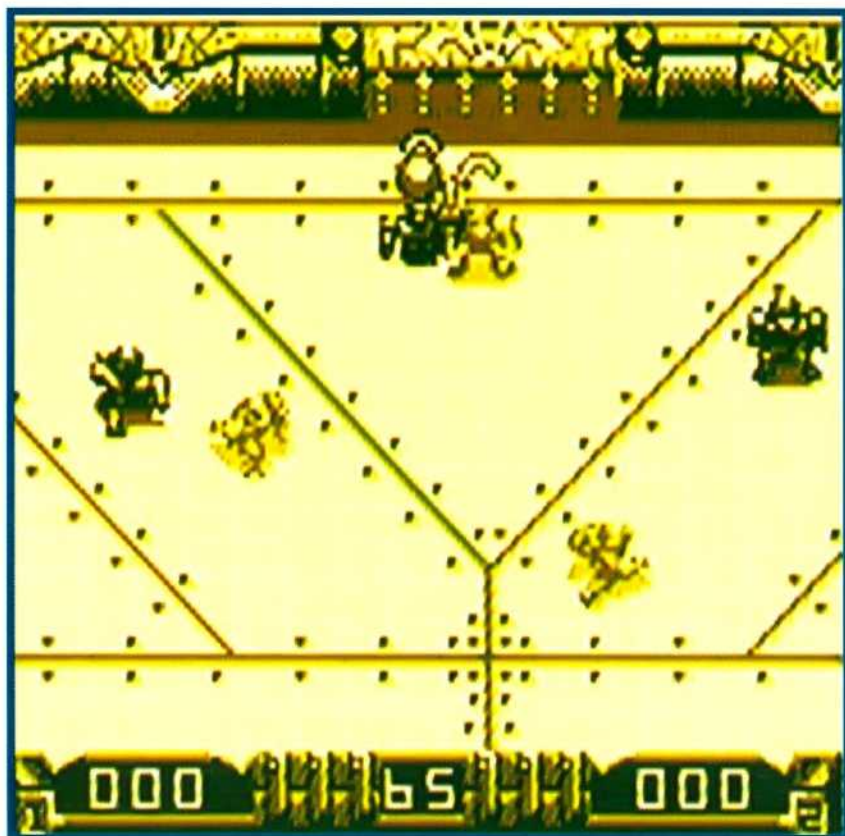
GAME BOY

1 Spieler

Bitmap Bros.

Preis DM 70

Die mickrigen Spieler sind ein kleines Problem. Oft weiß man nicht so richtig zu unterscheiden, welcher Mann welchem Team angehört



Packt die Stahlhandschuhe aus, steckt den Gebiß-Schutz zwischen die Zähne und sperrt Eure kleine Schwester in den Schrank.



Kleiner Tip: Hat fer Goalie den Ball, müßt Ihr ihn nur ein paar mal anrenkeln. Schon ist der Ball im Tor.

SPEEDBALL 2

Jetzt ist Speedball-Zeit, der Sport für die letzten echten Männer. Und die kennen nur ein Ziel: Der Ball muß ins Tor, ganz egal, wie! Immerhin zwei Jahre haben die Bitmap Brothers ins Land ziehen lassen, bis ihr 91er Kultgame Speedball 2 auf die Gameboy-Menschheit losgelassen wurde. Wie schon auf dem Amiga versuchen zwei Mannschaften, sich gegenseitig einen

Nette Prügelorgie, genau das Richtige, um sich mal so richtig auszutoben.

kleinen Stahlball abzunehmen und diesen mit möglichst geringen Verlusten im gegnerischen Tor

zu versenken. Wie das geschieht, ist absolut nebensächlich. Wer im Weg steht, wird kurzerhand über den Haufen gerannt oder mit ein paar Tritten und Schlägen kreativ umgestaltet. Die Gewalt macht sogar vorm Torwart nicht halt. Warum auch? Ein halbtoter Keeper ist kein Hindernis mehr. Nicht einmal schwerste Fouls werden bestraft, im Gegenteil: Wenn es Euch gelingt, einen Gegenspieler direkt in die Intensivstation zu katapultieren, gibt's zur Belohnung sogar noch Extrapunkte.



Vor dem Match kann noch trainiert werden.

Besonders praktisch sind kleine Sterne, die von Zeit zu Zeit auftauchen und eingesammelt dringend notwendiges Geld in die Vereinskassen bringen. Mit der Knete könnt Ihr Eure Jungs nach dem Spiel im Trainingsraum auf Trab bringen. Vom extra-harten Körperpanzer bis zum Turbo-Schlachtschuh ist alles vorhanden, was das Kampfsportherz erwärmt.

Und wenn das Konto besonders prall gefüllt ist, lohnt sich auch mal ein Blick auf die Transferliste. Dort findet sich mit ein wenig

Glück das eine oder andere Schnäppchen. Andererseits könnt Ihr auch eigene Spieler verschern, falls die Mäuse knapp werden. Wer schon mal das 16-Bit-Speedball gespielt hat, wird sicherlich ein wenig enttäuscht sein, denn im Vergleich zur Computer-Version ist das Spiel auf dem Gameboy natürlich etwas unübersichtlicher. Selbst an Speed hat die Umsetzung ein wenig einbüßen müssen, obwohl wir generell betonen können, daß die Bitmaps bei Speedball 2 teilweise bis an die Grenzen „moderner“ Gameboy-Technik vordringen sind. Etwas ärgerlich ist allerdings, daß wir auf einen Zwei-Spieler-Modus verzichten müssen. Was für

Bisweilen unübersichtlich, Spielablauf manchmal etwas hektisch

Speedball 2

Grafik



Die Spieler-Sprites sind etwas mickrig geraten, aber das Scrolling ist für Game-Boy-Verhältnisse recht fix

Sound



Typisches Durchschnittsgedudel ohne Höhen und Tiefen. Die Soundeffekte sind ebenfalls nur Mittelmaß.

Gameplay



Auf dem Spielfeld geht's ganz schön brutal zu, aber Spaß macht es trotzdem. Nichts für friedliche Naturen.

Dauerspaß



Mit der Zeit kennt Ihr die Stärken und Schwächen Eurer Gegner, das Game wird dann ein wenig zu easy.

TEK-SPEX

Genre Action
Levels 2 Ligen
Schwierigkeitsgrad ... mittel
Continues -
Erscheint ab sofort



Die beiden Mannschaften beim Anspiel; gleich kommt der Ball.



Ein guter Paß in den freien Raum eröffnet gute Chancen zum Tor



Von Angesicht zu Angesicht: Wer behält die Oberhand?

GAME BOY

1 Spieler

Capcom

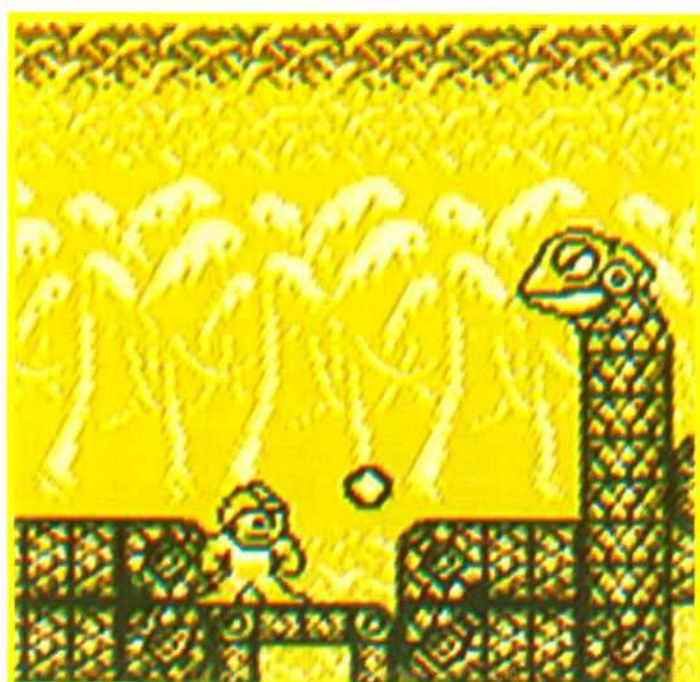
Preis DM 70

Dr. Wily kann's einfach nicht lassen. Selbst nach zwei gescheiterten Anläufen, endlich der irdische Obertyrann zu werden, hat der Bösewicht noch immer kein geringeres Ziel als die Weltherrschaft.

feige, um sich seinem Erzfeind selbst zu stellen. Stattdessen verschanzt er sich hinter einem breiten Sortiment von Monstern und Fallen, die er extra für seinen Gast zusammengebastelt hat. Der gigantische Preßlufthammer, der Euch eine gigantische Beule verpaßt, wenn der Euch er-

Nettes Jump & Run mit guter Grafik und ohne größere Schwächen. Ein würdiger Nachfolger der Mega-Man-Serie

MEGA MAN 3



nicht halt macht, stochert er mit seiner Bohrplattform in der Erdkruste herum, um sich die Hitze des Magmas zunutze zu machen. Was also liegt näher, als ihm dort einen Besuch abzustatten und ihm kräftig eins auf die gierigen Griffel zu geben? Ein Fall für Mega Man! Selbstverständlich ist Dr. Wily viel zu

wischt, ist da noch das geringste Übel. Nicht sehr viel angenehmer sind die automatischen Lasersperren, die jeden Eindringling kurzerhand toasten, der sich in ihnen verfängt.

Wie schon in den beiden Vorgängerspielen hat Jump & Run-Altmeister Mega Man einer solch gewaltigen Bedrohung nur zwei Waffen entgegensetzen: Seine phä-

Durch eine Leiter könnt ihr von einer Etage zur nächsten gelangen



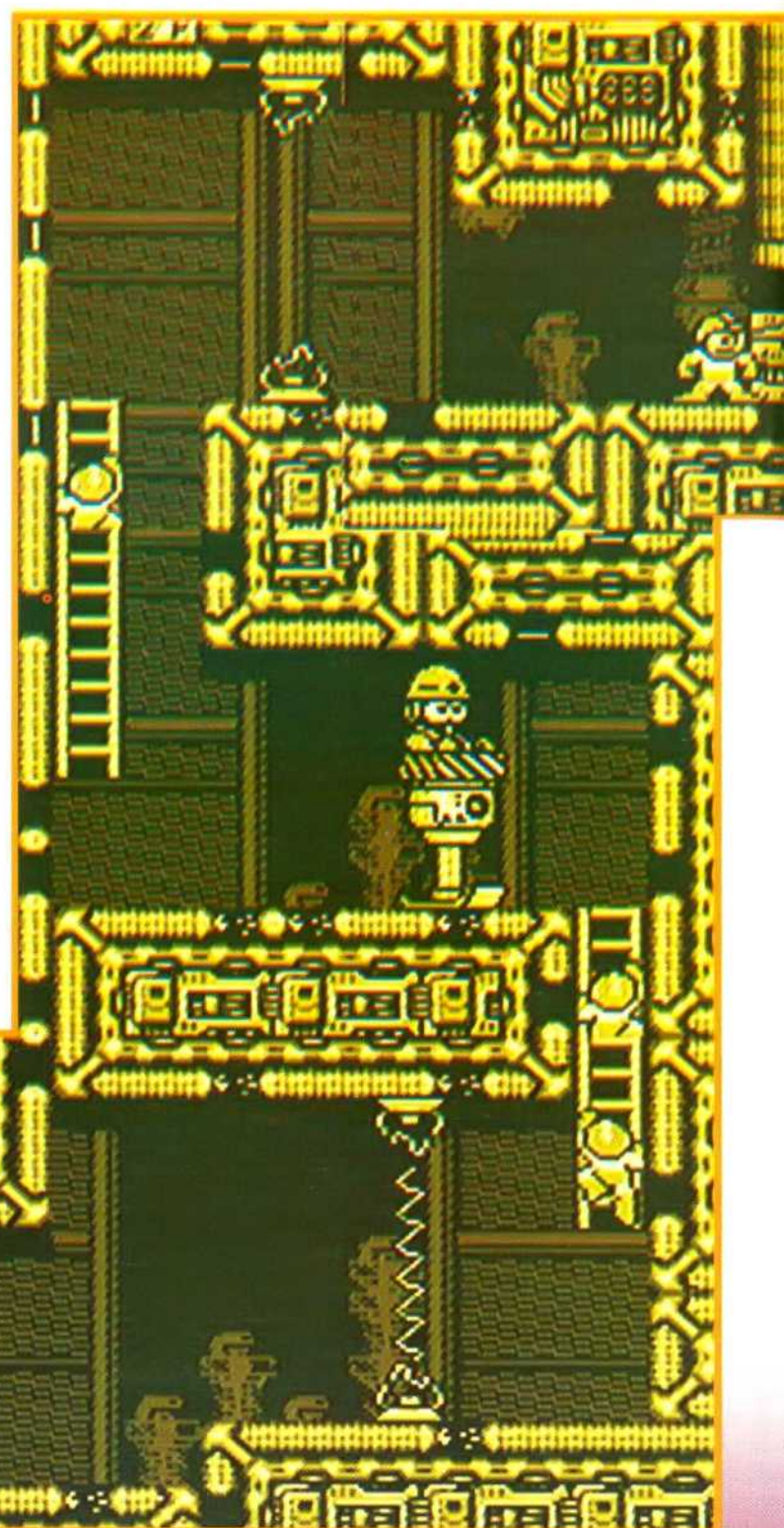
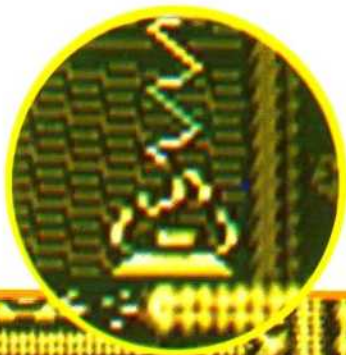
Einer der Bösen, auch wenn er ganz harmlos aussieht

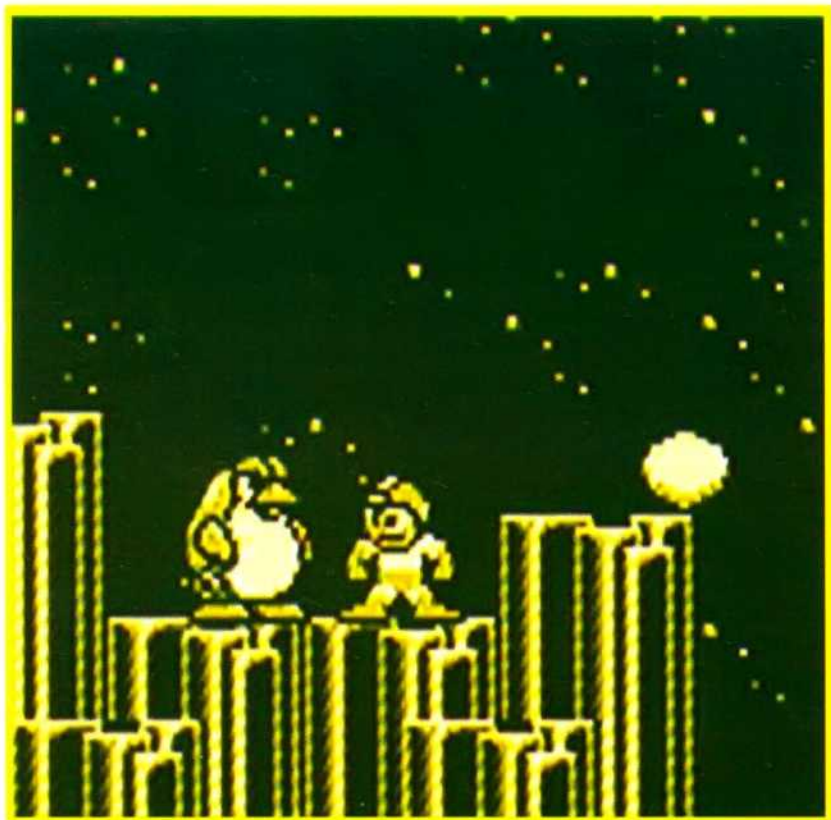


Eine Elektrofalle. Bloß nicht in sie hineinlaufen!



Ein falscher Schritt, und schon ist es aus mit Mega Man.





Jetzt machen sogar mutierte Riesenpinguine Jagd auf unseren Helden

nomenale Sprungkraft und die angeschraubte Plasma-Wumme. Auch das Spielprinzip ist unverändert: Ihr steuert Euer „Mega“ durch verzwickte Irrgärten und balbert Euch den Weg frei. Ein gutes Gedächtnis hat durchaus auch seine Vorteile, denn jeder Gegner bewegt sich nach ei-

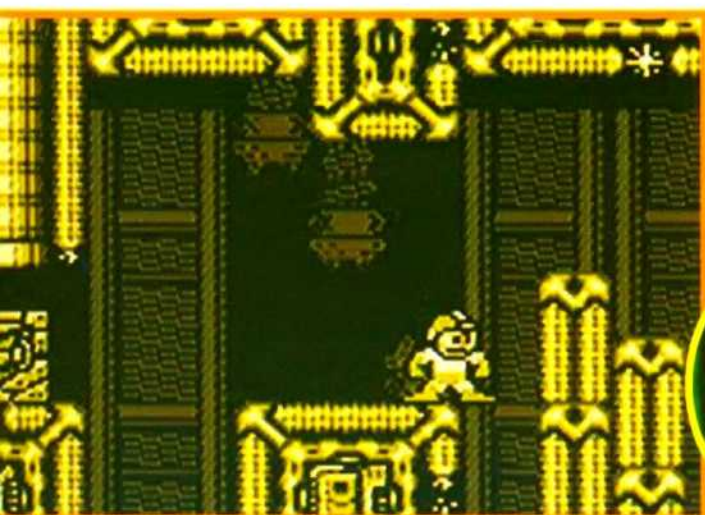
nem bestimmten Schema, das sich immer wiederholt. So wird das Ganze dann um einiges einfacher. Abgenippelte Feinde hinterlassen bisweilen recht praktische Power-Ups, mit denen Ihr Eure Waffe hochfrisieren oder den Energievorrat auffrischen könnt. Und Power werdet

Ihr brauchen, denn manch ein Stage hat es echt in sich. Fairerweise hat Capcom ein gut durchdach-

Kaum gute Effekte, sonst gibt es nichts Negatives zu berichten. Was wollt Ihr mehr?

tes Paßwortsystem eingebaut, mit dem Ihr bereits bestandene Stages überspringen könnt: Statt irgendwelcher Codes gebt Ihr ein bestimmtes Punktmuster in ein kleines Tic-Tac-Toe-Feld ein. Schummeln ist aber ausgeschlossen: Die Zahl der Kombinationen ist astronomisch und wenig sind richtig. Sogar an eine Levelanwahl haben die Programmierer gedacht. Obwohl Mega Man III im direkten Vergleich zum Nintendo-Superstar Mario unserer Meinung nach nicht ganz so viel Spaß macht, hat Capcom ein ordentliches Game abgeliefert, das sein Geld wert ist.

Martin Klugkist



Hm, wie komme ich über diesen Abgrund hinweg? Kann ich so weit springen? Erst mal Anlauf nehmen!

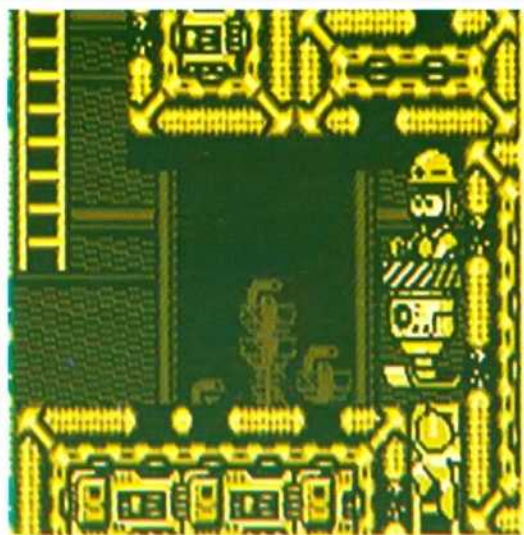


Puh! Das war knapp! Dieser Level hat es ja echt in sich. Ich brauch' mal Urlaub!

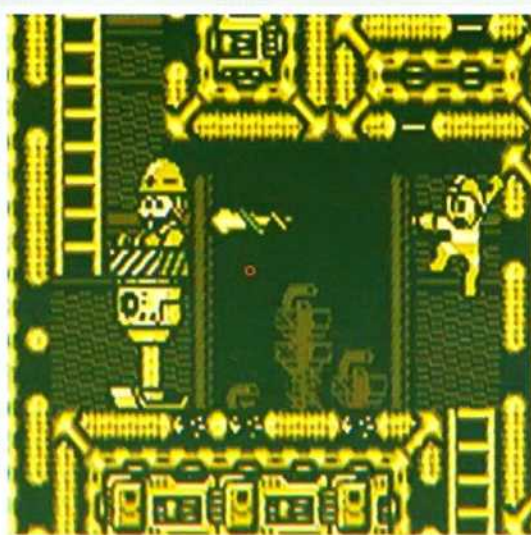


Bloß nicht den Helden spielen!

Mit Gewalt werdet Ihr nicht viel erreichen. Strengt lieber mal Eure grauen Zellen an. Jeder Gegner ist irgendwo verwundbar.



Kommt nicht auf die Idee, einfach in den Screen zu springen und den Robbi unter Beschuß zu nehmen ...



... wartet lieber, bis er sich umdreht und eröffnet dann das Feuer. Is' zwar hinterlistig, aber wirksam.

Mega Man 3

Grafik



Das Modul glänzt mit imposanten Backgrounds und gelungener Animation.

Sound



Eine ganze Reihe toller Stücke bringt den Soundchip zum Glühen. An guten Sound-Effekten mangelt es aber.

Gameplay



Spannend, ohne jemals unfair zu werden. Fesselnde Action ohne Wenn und Aber.

Dauerspaß



Bis Ihr alles erkundet habt, wird Euch das Game keine Ruhe lassen.

TOTAL! - CHECK

Genre Action
Levels 8
Schwierigkeitsgrad ... mittel
Continues keine
Erscheint ab sofort



SNES**1 Spieler****Jaleco****Preis DM 120**

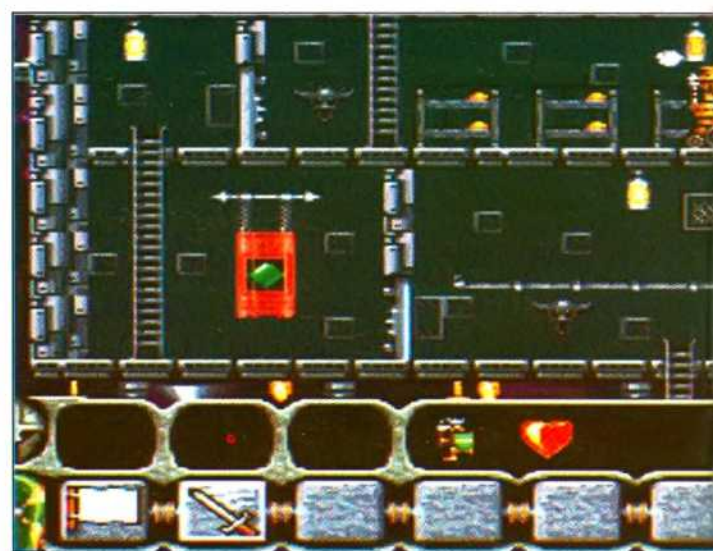
KING ARTHURS

Dieser Ogre hat eine Vorliebe für frische Schafe und allzu vorwitzige Soldaten

Nein, mit Geschichtsunterricht hat „King Arthur's World“ wenig zu tun. Es handelt sich dabei viel mehr um ein Strategiespiel, das ein wenig an den Klassiker Lemmings erinnert. Doch zunächst etwas zur Vorgeschichte.

Die Kräfte des Bösen haben sich in den Gefilden von Arthurs Reich breitgemacht und terrorisieren Land und Leute. Klar, daß man als König so was nicht so einfach tolerieren kann, und so stellt Arthur eine riesige Armee auf, um für Ruhe und Ordnung zu sorgen. Zunächst gilt es, die umliegenden Länder von Tyrannen zu befreien, was noch eine recht einfache Aufgabe ist, da sich die Armee auf vertrautem Boden befindet. Später geht es in das Untergrundreich der Goblins, deren Höhlensysteme schon etwas schwieriger zu erobern sind. Zum Abschluß des Feldzuges steht dann noch ein Ausflug in die Wolkenwelt auf dem Programm, und zum krönenden Abschluß wird den Chef aller Fieslinge noch Mores gelehrt.

Die Armee, die sich König Arthur zusammengestellt hat, ist ein bunter Haufen aus kampferprobten Recken, von denen jeder sein Spezialgebiet hat: Ritter, die in vorderster Reihe ihren Mann stehen, gedeckt von tapferen Schildträgern, Bogenschützen, die die Feinde aus der Distanz ausschalten, oder Sprengmeister. Unterstützt werden die Herrschaften von Magiern, die Schutz- und Angriffszauber perfekt beherrschen, und Baumeistern, die ihrem Herren alles bauen, was dessen Herz



**Endlich wird die Wahrheit über König Arthur enthüllt:
Der sagenhafte König war in Wirklichkeit ein Feigling,
der andere die Drecksarbeit tun ließ und erst dann
auftauchte, wenn es ans Abkassieren ging...**

Mit einem von den Baumeistern zusammengebastelten Katapult...



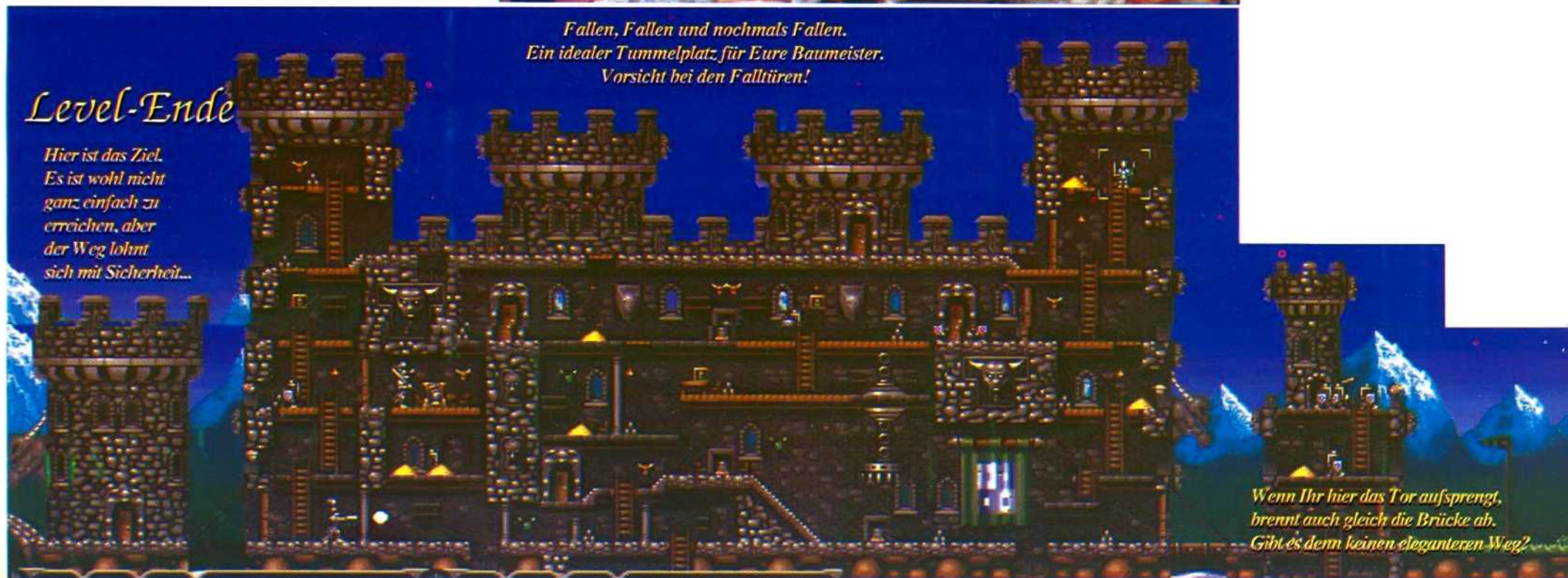
...kann man in die feindlichen Reihen Lücken schlagen.



*Fallen, Fallen und nochmals Fallen.
Ein idealer Tummelplatz für Eure Baumeister.
Vorsicht bei den Falltüren!*

Level-Ende

*Hier ist das Ziel.
Es ist wohl nicht ganz einfach zu erreichen, aber der Weg lohnt sich mit Sicherheit...*



Wenn Ihr hier das Tor aufsprengt, brennt auch gleich die Brücke ab. Gibt es denn keinen eleganteren Weg?

WORLD

Im unterirdischen Reich der Goblins geht es recht seltsam zu...

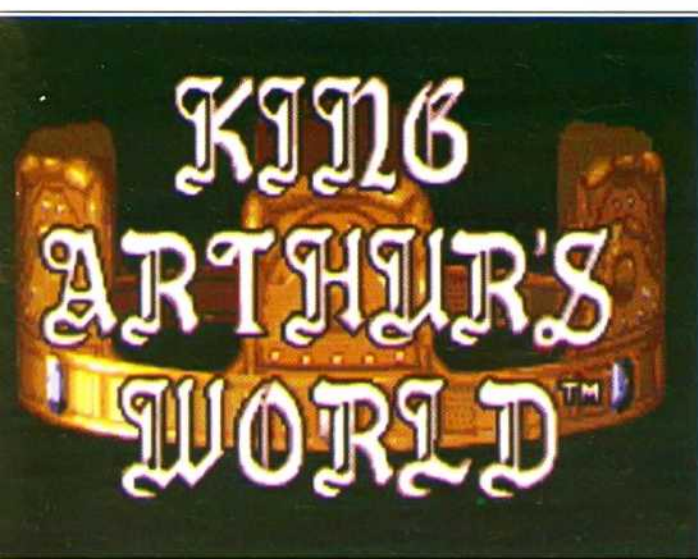
begehrt: von Brücken und Rampen bis hin zu Rammböcken und Katapulten. Ach ja, und da ist dann noch der König selbst, der sich allerdings wenig um seine Mannen kümmert und sich dezent im Hintergrund hält. Zwar kann der König, wenn es unbedingt sein muß, sich auch mal mit dem Gegner herumprügeln, bevorzugt sammelt Seine Majestät jedoch lieber Schlüs-

Originelle Spielidee, riesige Level, gute Steuerung, unterstützt SNES-Mouse, Surround-Effekte bei entsprechender Stereoanlage.

Ritter verfügbar sein, um die Gegner auszuschalten. Denn deren gibt es genug, und sie sind nicht untätig: In den ersten Welten lauern feindliche Ritter und Heckenschützen darauf, den Helden das Lebenslicht auszublauen, aber diese Gegner sind noch eher harmlos. Die Goblins in den unterirdischen Höhlen sind da schon fitter und fieser, auch gibt es dort teleportierende Dämonen, die unvermutet auftauchen und die Recken als abwechslungsreiche Mahlzeit begrüßen. Und die Zombies und Mutanten in der Wolkewelt sind auch so ein

SNES-Maus zur Steuerung verwendet werden. Die ersten neun Level sind noch kleine einfache Trainingslevel, in denen Ihr üben könnt, ohne daß es gleich allzu heiß hergeht. Habt Ihr die erfolgreich absolviert, wird es ernst — 18 wirklich riesige Level lang (Siehe auch das untere Bild!) Nach jedem absolvierten Level erhaltet Ihr ein Paßwort, mit dem Ihr später weiter hinten im Spiel einsteigen könnt. Technisch ist an dem Spiel nur wenig auszusetzen: Der Soundtrack klingt gut, allerdings strotzt er nicht unbedingt von Genialität, die Soundeffekte sind ebenfalls in Ordnung. Die Grafik besticht vor allem durch die schönen Hintergründe und teilweise recht originellen Animationen und Sprites. Weniger gut gefällt allerdings das Ruckelscrolling, hier hätten die Programmierer noch etwas bessere Arbeit leisten können. Den Spielspaß mindert das allerdings nur wenig, Freunde gepflegter Strategiespiele dürfen sich auf einige durchspielte Nächte freuen. Allerdings hätten es ruhig noch ein paar Level mehr sein dürfen — dann hätte das Game tatsächlich einen Anspruch auf Kultstatus gehabt...

Michael Anton



sel ein, öffnet damit Geheimtüren und plündert fremde Schatzkammern aus. Klar, daß irgend jemand die ganzen Arbeiten koordinieren muß — und hier kommt Ihr ins Spiel. Eure Aufgabe ist es, die ganzen Aktionen der einzelnen Truppenteile zu koordinieren. In jedem der insgesamt 27 Level habt Ihr eine gewisse Anzahl an Männern der jeweiligen Kategorie, die im Kommandozelt auf ihren Einsatz warten. Ihr müßt entscheiden, welche Aktionen als nächste nötig sind, die dazu passenden Krieger auswählen, vom Zelt zum Einsatzort geleiten und dort die Ausführung der gewünschten Aktion in die Wege leiten und überwachen. Bis zu drei Trupps könnt Ihr gleichzeitig im Einsatz haben, was auch ganz praktisch ist: Wenn ihr beispielsweise Eure Techniker ein Tor einrammen laßt, hinter dem viele Feinde lauern, sollte praktischerweise auch gleich ein Trupp

Ruckelscrolling, teilweise etwas schleppender Spielablauf, einige unfaire Stellen.

Das Kommandozelt ist der Ausgangspunkt für alle Exkursionen. Der feige Herr ganz rechts ist übrigens der König höchstpersönlich...

Kapitel für sich. Doch nicht nur mit lebenden Gegnern müßt Ihr Euch herumschlagen, denn Mutter Natur und die Gegner haben für jede Menge Fallen im Gelände gesorgt: Und vor dem Übergang in die nächste Welt wartet dann immer noch ein besonderer Endgegner darauf, von Euch besiegt zu werden... Auf den ersten Blick erinnert „King Arthur's World“ ein wenig an die guten alten Lemminge, zumindest was die Größe der Helden und teilweise auch das Spielprinzip angeht. Doch im Gegensatz zu den grünpelzigen Selbstmord-Fanatikern habt Ihr die volle Kontrolle über die Figuren und könnt sie nach Belieben lenken. Mit dem Joypad habt Ihr Eure Leute sicher und bequem im Griff, alternativ kann auch die

Grafik

Kleine, aber gut erkennbare Helden und schöne Hintergrundgrafiken. Aber das Scrolling, na ja...

Sound

Keine Meisterkompositionen, aber technisch ausgereift und abwechslungsreich. Surround-Effekt als netter Gag.

Gameplay

Eine gut gelungene Mischung aus Strategie- und Geschicklichkeitsspiel, stellenweise aber etwas unritterlich und unfair.

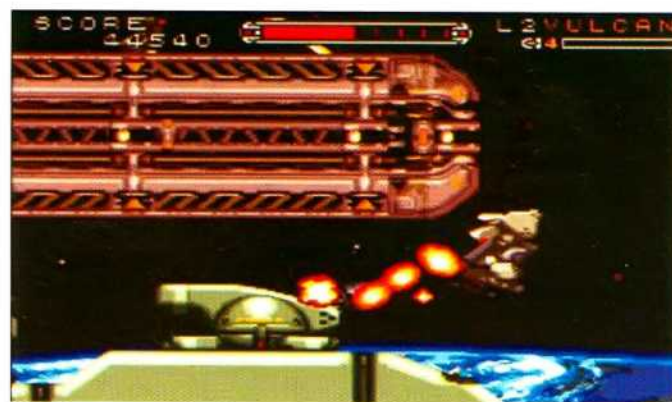
Dauerspaß

Letztendlich doch etwas wenig Level, auch wenn die noch so riesig sind. Aber man kann ja wohl nicht alles haben, oder?

TOTAL! - CHECK

Genre Strategie
Levels 27
Schwierigkeitsgrad ... ansteigend
Continues je nach Erfolg
Erscheint sofort



SNES**1 Spieler****Konami****Preis DM 130****Roboterkrieg im Jahr 2050.****Konamis „Cybernator“ setzt Euch ans Steuer eines 15 Tonnen schweren Kampfroboters mit der Mission, die Erde zu retten.**

Einmal halb um den Erdball, im fernen Japan sind Zeichentrickfilme bedeutend populärer als hierzulande. Ob es nun pompöse Science-Fiction-Epen im Stil eines ‚Akira‘ oder abgedrehte Geschichten à la ‚Projekt Ako‘ sind, die Japaner konsumieren gezeichnetes Kintopp am laufenden Band. Eines der beliebtesten Genres ist dabei das der Cyber-Science-Fiction-Filme, in denen meist ganz normale Jugendliche riesige Kampfmaschinen durch die oftmals materialintensiven Schlachten der düsteren Zukunft führen. Die Idee des Riesenroboters tat es auch der japanischen Firma NCSan, die daraus den Cybernator entwickelte. Für Europa kaufte Konami die Lizenz am fernöstlichen Zukunftsgetmelz und bringt das Spiel jetzt in die Läden. Im Spiel findet Ihr Euch in der Rolle eines jungen Absolventen der Weltraum-

Der Endgegner des zweiten Levels: Ganz schön knifflig



CYBERNATOR

KAMPF-EINHEITEN
Tolle Animation des Cybernators. Man hört förmlich die Gelenke quietschen. Kleine Details sind gut ausgearbeitet.

Akademie wieder, der, gerade frisch im Einsatz, mit der Mission seines Lebens betraut wird: Böse Mächte bedrohen die Erde und vernichten große Teile der menschlichen Verteidigung. Schließlich bleibt nur noch eine Rettung: der Cybernator. Ein wagemutiger Kämpfer muß, umgeben von 15 Tonnen Stahl, die Kräfte, Waffen und Fähigkeiten des Roboters nutzen, um durch sieben gefährliche Levels ins Herz der feindlichen Armada und später auf den Mond vorzustößen.

Der Roboter ist zwar schwierig zu beherrschen, habt Ihr Euch aber erst einmal mit der Steuerung vertraut gemacht, steht dem Aufbruch nichts mehr im Wege. Natürlich besitzt die Kampfmaschine locker die verschiedensten Fertigkeiten: Ob nun auf dem Boden, zu Wasser oder im luftleeren All, Laufen, Fliegen und Schwimmen, alles überhaupt kein Problem!

Auch das Waffenarsenal des Allround-Anzugs ist nicht zu verachten. Mit Hilfe der frei drehbaren Hydraulikarme können Schüsse in alle Richtungen abgefeuert werden. Sollte Euch mal ein Gegner zu nahe kommen, könnt Ihr ihn auch mit einem



Auf Wunsch bekommt Ihr eine Übersichtskarte des Levels eingeblendet, in der der Endgegner eingezeichnet ist

heftigen Metallfaustschlag außer Gefecht setzen, wenn Ihr es schafft, die Waffen im richtigen Sekundenbruchteil umzuschalten.

Ein erwähnenswertes Detail ist hierbei, daß man in den Jump & Run-Zonen sogar kleine Stücke aus den Plattformen herausschießen kann, ein Fressen für den freundlichen Zerstörer von nebenan!

Damit der Cybernator auch in der Luft und im Weltraum eine Chance hat, verpaßten ihm die Techniker ein Raketentriebwerk, mit dem Ihr für kurze Zeit fliegen könnt. Für den Fall, daß Ihr mal hochnotpeinlichst schnell von einem Teil des Levels in einen anderen gelangen müßt, hilft Euch der kurzfristig aktivierbare Turboboost, der Euch samt Robot-

Dress zum flitzenden ‚Rollschuhläufer‘ macht. Selbst das wirkt auf dem Bildschirm, obwohl es sich lächerlich anhört,

Die Helden der Geschichte

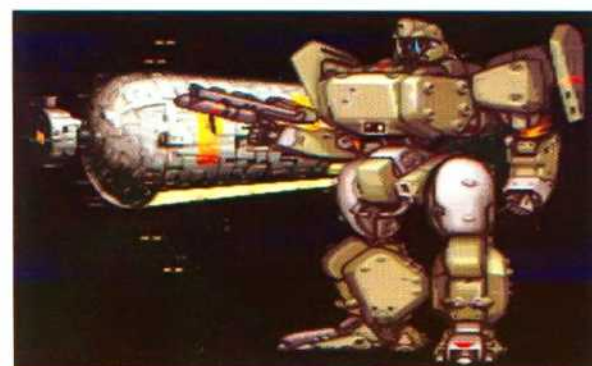
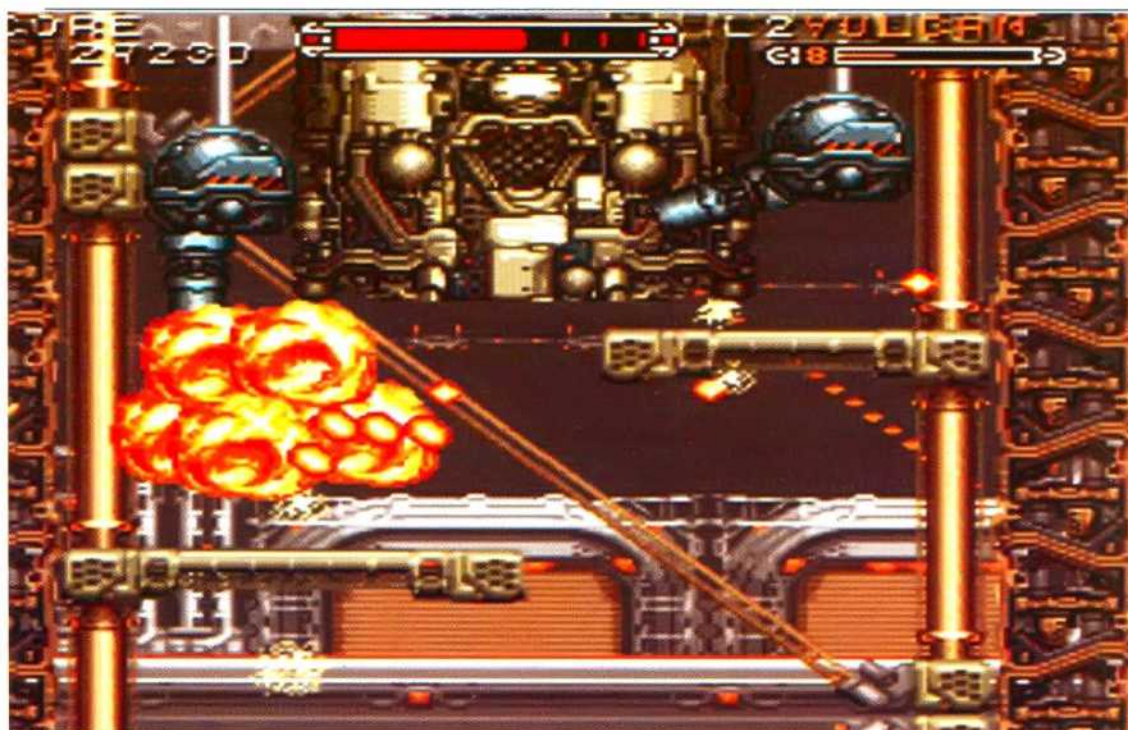


Trio mit Cybernator: v.l.n.r. sehen wir den Helden selbst, den weiblichen Funk- und Kommunikations-offizier und den Kapitän unseres Trägerschiffs

sehr cybermäßig und wirklich robotig. All diese Fähigkeiten solltet Ihr besser schnell in den Griff bekommen, denn schon der erste, ziemlich große Level, stellt hohe Anforderungen an Mensch und Material. Die Levels sind aufgeteilt in klassische Such-/Springabschnitte und längere Flug- und Shoot 'em Up-Bereiche. Solltet Ihr am Wegesrand eine aufhebbare Kapsel entdecken, greift zu, denn da der Kämpfer nur ein einziges Leben hat, macht sich eine Auffrischung der Energie gut. Schaut man sich die pompöse Intro an und hört den deutlich von 'Probotector' inspirierten Sound, macht Cybernator einen famosen Eindruck. Insgesamt wurde viel Wert auf Präsentation und Atmosphäre gelegt. Nahezu nahtlos gelangen Übergänge zwischen filmreifer Science-Fiction-Story und dem eigentlichen Spiel. Auch während der richtiggehenden Action kommen immer mal Kommentare Eurer Freunde per Funk rein und werden am unteren Bildschirmrand angezeigt. Euer stählernes Robotkleid ist auch im Spiel nahezu perfekt animiert, an jeder Ecke scheint sich ein Schraubchen zu bewegen,

Das Ziel der ersten Mission ist erreicht! Man muß verhindern, daß die Energieeinheit zum Einsatz kommt. Das erreicht man schlicht aber sehr effektiv, indem man sie vernichtet. Sollte das nicht rechtzeitig gelingen: Game Over!

lich genügend Möglichkeiten zur Verfügung stellt. Durch dieses unnötige Überladen wird die Steuerung oft zur nervigen Fummelsache – man weiß einfach nicht, ob man den Roboter steuern oder die Schußrichtung einstellen soll. Eine einfache Lösung dieses Problems wäre ein geschicktes Einsetzen der Links-Rechts-Taster an der Rückseite des Super-Nintendo-Pads gewesen. Zweiter großer Hit-Verhinderer sind die viel zu schlecht spielbaren Weltraum-Flugsequenzen, in denen auf Grund von



Großaufnahme: Am Ende der pompösen Intro seht Ihr Euch in voller Montur



Asteroiden-Schauer: Im Weltraum müßt Ihr einen puren Ballerlevel spielen, der nicht so toll gelungen ist

und das Gefährt bewegt sich einfach so, wie man sich das von einem tonnen-schweren Kampfanzug vorstellt. Auch die Idee des frei drehbaren Waffenarms begeistert spontan. Hier zeigt sich allerdings auch schnell das Hauptmanko des Spiels: Die Steuerung der vielfältigen Funktionen erfolgt fast ausschließlich mit zwei Feuerknöpfen und dem Steuerkreuz, obwohl das SNES-Pad wirk-

Steuerungsproblemen niemals echter Spielspaß aufkommen kann – das ärgert echt! Dank der pompösen Präsentation und der wirklich filmreif in Szene gesetzten Hand-



Detailreich: Wenn Ihr den Boden des Gerüsts trifft, bleiben kleine Einschußlöcher zurück

lung mit vielen kleinen Animationssequenzen, reiht sich Cybernator dennoch unter die guten Actionspiele ein. Es kommt zwar nicht an die 'echten' Konami-Spitzen-titel heran, ist aber sicher auch kein Flop. Solltet Ihr die Renner des Genres wie 'Probotector' und 'Parodius' schon auswendig kennen, dann werft auf jeden Fall einen Blick auf Cybernator.

Julian Eggebrecht

NULL-EINHEITEN
Die Steuerung ist zu fummelig und spielt bei der Hektik oft Streiche. Die Ballersequenzen hätte man weglassen sollen.

Cybernator

Grafik



Sehr gut gemachte Präsentation mit liebevollen Details. Auch die Technik stimmt - ins Zucken kommt Cybernator fast nie

Sound



Pompöse und gut zur Handlung passende Orchesterstücke im 'Probotector'-Stil. Auch die Soundeffekte wummern heftig.

Gameplay



Die Steuerung macht viel Spielbarkeit kaputt. Schlimmstes Manko sind aber die vermurksten Shoot 'em Up-Level.

Dauerspaß



Die sechs Levels sind ausreichend schwierig, so daß auch Profis dran zu knabbern haben.

TOTAL! - CHECK

Genre Action
Levels 7
Schwierigkeitsgrad ... schwer
Continues 3
Erscheint ab sofort



SNES

1 Spieler

Ocean

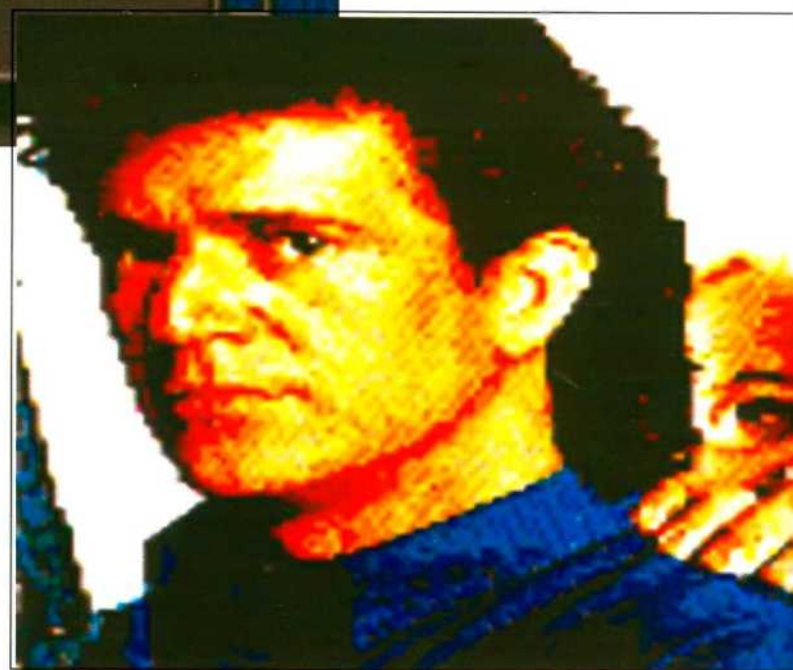
Preis DM 130

Kaum eine Filmserie der letzten Jahre war so erfolgreich wie die Lethal-Weapon-Abenteuer. Für alle diejenigen, die noch nie einen der drei Filme gesehen haben, hier kurz die Story: Riggs ist ein Polizist, dessen Nervenkostüm seit dem Tod seiner Frau ziemlich labil ist. Er stürzt sich von einem gefährlichen Abenteuer ins nächste - ohne Rücksicht auf seine Gesundheit oder die seines Partners. Sein Partner ist der vollkommene Gegenpart - ein Familienvater auf dem direkten Weg in den Ruhestand. Zusammen sind die beiden ein unschlagbares Gespann: Unschlagbar gut und unschlagbar komisch, eine Tatsache die sicher auch zum immensen Erfolg der Filme beigetragen hat. Ocean, eine der größten englischen Softwarefirmen, kaufte jetzt die Lizenz für die ganze Lethal-Weapon-Serie und quetschte die drei Filme in ein SNES- und ein Game-Boy-Modul.

Feierabend ade: Wie im Kino bringt Riggs auch auf dem SNES seinen gestreßten Kollegen Murtaugh von einem Schlammassel in den nächsten. Ob Oceans Spiel so spannend ist wie die Filme, zeigt unser Test.



Level 1: Grafische Einöde in den Hafendocks. Fallt Ihr hier ins Leere, heißt es den Level wieder ganz von Vorne anzufangen.



LETHAL



Levelwahl: Die ersten drei entsprechen den drei Kino-Vorlagen.

Am Anfang des SNES-Spiels könnt Ihr wählen, mit welchem der beiden Spitzencops Ihr spielen wollt. Beide haben Stärken und Schwächen, der eine schießt lieber, der andere boxt besser. Nach der Personenauswahl

kommt Ihr in ein Menü, in dem einer der vier Levels ausgesucht werden kann. Jeder der ersten drei Levels ist von der Story her an einen der Filme angelehnt - im vierten Abschnitt könnt Ihr gegen ein komplett neues Aufgebot von Bösewichtern kämpfen.

Das Spiel an sich ist ein simpel gemachtes Jump & Shoot, in dem Riggs und Murtaugh in knuddeligpummeliger Comic-Grafik dargestellt werden. Die Levels sind zwar recht groß geraten, dafür aber grafisch extrem schlicht und ohne Abwechslung. Die Anzahl der Feinde hält sich sehr in Grenzen, und auch die wenigen Vorhandenen verhalten sich ziemlich dummlich. Im Endeffekt lauft Ihr viele Leitern hinauf und hinunter, erschießt ein paar Wachen und

seid regelmäßig gefrustet, wenn ein Sprung mal schiefgeht und der Level komplett von vorne gespielt werden muß.

Auch bei den Spezialeffekten und Endgegnern hielten sich die Ocean-Programmierer zurück. Außer einem spärli-

Lethal Weapon

Grafik



Jedes Kindergarten-Kind kann anregendere Grafiken malen, das SNES hat solche Schlampereien nicht verdient.

Sound



Die Musik ist noch das Beste am Spiel, die Wertung wird aber von den geradezu nicht existenten Soundeffekten in den Keller gezogen.

Gameplay



So einen Murks haben wir selten gesehen. Selbst auf zehn Jahre alten Videospielsystemen wäre Lethal Weapon eine Frechheit!

Dauerspaß



Von Dauerspaß kann keine Rede sein, da das Modul einfach komplett keinen Spaß macht.

TOTAL! - CHECK

Genre Action
Levels 4
Schwierigkeitsgrad ... hoch
Continues ja
Erscheint ab sofort

FAZIT
5

Tödliche Langeweile auf dem SNES



Die Leitern sind eins der wenigen Spielelemente im ersten Level



Vakuumrutschen machen Level 2 erst so richtig frustig



Unfaire Gegner bietet Lethal Weapon von Anfang bis zum Ende

Die Guten:
Bei beiden Versionen
waren keinerlei positive
Punkte zu entdecken

chen Wasser-
becken in Level
eins und sehr
unmotiviert schie-
ß e n d e n
Obermotzen hat
das Modul keiner-
lei Überraschungen zu bieten.
Ihr erwartet nun auf dem Game Boy eine
Umsetzung des SNES-Spiels – weit ge-
fehlt! Die Handheld-Variante der



stehende Kiste, könnt Ihr sie nehmen und
Euren Gegnern an den Kopf werfen. Solltet
Ihr die Energievorräte der beiden Super-
polizisten aufbrauchen, helfen Euch nicht
wie beim SNES zusätzliche Leben weiter -
ein Griff zum Continue wird nötig.
Lethal Weapon, was hätte man aus dieser
tollen Lizenz machen können! Stattdessen
knallt Ocean auf beiden Systemen völlig
lieblos gemachte Fließbandspielchen hin.
Die Grafiken beider Versionen sind schlicht-
weg eine Frechheit, gerade auf dem SNES
sollte sich kein Spieler so unbunt dahin-

ren Fruststellen scheuten die Entwickler
nicht zurück - wohl um zu beweisen, daß
man auch auf dem Game Boy richtig
schlechte Spie-
le machen
kann, ohne
sich ans SNES
zu halten.
Nicht nur, daß
lediglich zwei
Levels eine Frechheit sind! In diesen Levels
ist noch nicht einmal eine Spur von Spiel-
spaß zu entdecken. Sogar die Steuerung

Die Bösen: Beide
Versionen sind fürchterliche
Katastrophen und sollten
auf jeden Fall gemieden
werden. Schlechter als die
Polizei erlaubt!

Bazooka-Bill gegen
Känguruh-Riggs. Hat Mel
Gibson das gesehen?

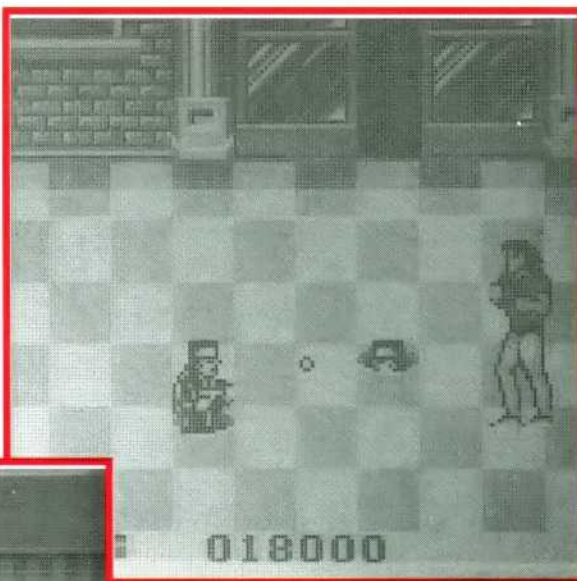
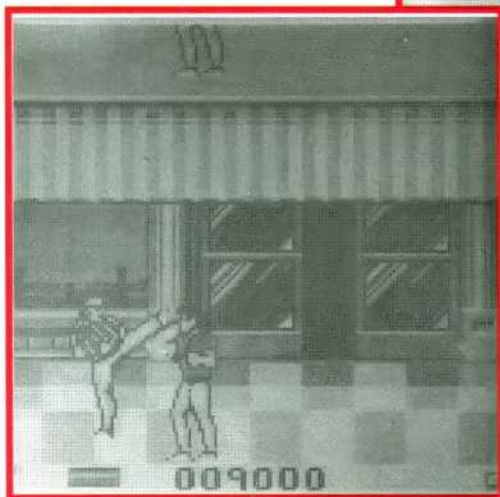
WEAPON

**Lethal Weapon in Schwarz-
Weiß? Ocean versucht's neben
der Super-Nintendo-Variante
mit einer Game-Boy-Version.**

Polizistensaga erinnert eher an den
Capcom-Klassiker 'Final Fight'. Es geht
also nicht ums Klettern und Springen, son-
dern um knallharte Prügelaction mit eini-
gen Waffenspielerien dazwischen. Auch
Riggs und Murtaugh haben sich auf dem
Game Boy verändert - zu ihrem Vorteil.
Beide sehen nicht
ganz solächelich
comichaft wie
auf dem SNES
aus.

Das Spiel besteht
aus zwei sehr lan-
gen Levels mit
Mittel- und End-
gegnern, in de-
nen Ihr geradlinig
prügeln und
schießen müßt.
Solltet Ihr die spe-
ziellen Fähigkei-
ten eines der bei-
den Helden brau-
chen, könnt Ihr jederzeit durch einfaches
An-den-Rand-Stellen zwischen den beiden
hin- und herschalten. Auch hier zieht der
eine wieder Prügeln vor, während der
andere lieber um sich schießt.
Findet Ihr eine auf dem Boden herum-

Die Straßen von Los Angeles:
Grafische Einöde gepaart mit
spielerischer Langeweile



Die Game Boy Version ist ein Final
Fight Clone ohne dessen Klasse

geschluderte Levelgrafiken ge-
fallen lassen. Stimmt in beiden
Versionen schon die Präsentati-
on nicht, ist es um den Spiels-
paß noch um ein Vielfaches
schlechter bestellt.

Die SNES-Fassung muß innerhalb weniger
Wochen entstanden sein, bietet sie doch
beinahe weniger als nichts. Spielelemente,
die das Ganze auch nur im geringsten
interessant machen könnten, wurden kon-
sequent weggelassen, und auch vor unfai-

des dumpfen Rumgeprügeles ist ziemlich
hakelig und spätestens nach dem dreißig-
sten gleichaussehenden Gegner schaltet
man den Game Boy völlig angeödet ab.

Julian Eggebrecht

Lethal Weapon

Grafik



Die Grafik ist auf Anhieb ganz erträglich, ändert sich aber fast
überhaupt nicht während des Spiels.

Sound



Die Musik düdelt so vor sich hin, die Soundeffekte melden sich
eher selten zu Wort.

Gameplay



Die Steuerung wurde komplett in den Sand gesetzt und macht das
Ganze nicht gerade leichter erträglich.

Dauerspaß



Zwei Levels, in denen es keine Abwechslung und kaum
unterschiedliche Gegner gibt. Noch Fragen?

TOTAL! - CHECK

Genre Action
Levels 2
Schwierigkeitsgrad ... hoch
Continues ja
Er scheint ab sofort



SNES**1 Spieler****Konami****Preis DM 120**

Knallbunte Knuddeleien: Im Easy-Modus kann Buster seine Gegner auch ohne Supersprung außer Gefecht setzen

Toon-Terror in 16-Bit! Konami bläst zum Angriff

auf die Lachmuskeln im ersten Super-Nintendo-Abenteuer der Zeichentrickstars um Babs und Buster Bunny.

**SUPER**

TINY TOONS

BUSTER BUSTS LOOSE

dem NES ab, erscheinen jetzt endlich die Tiny Toons in 256 Farben und Stereo-Sound auf dem Super Nintendo. Konamis Entwickler nahmen sich eine ganze Menge vor: Die „große“ Fassung sollte sich von einem echten Zeichentrickfilm kaum unterscheiden und all die Abwechslung der Looniversity-Schultage bieten.

Meist spielt Ihr Buster Bunny, der sich durch sechs völlig verschiedene Jump & Run-Level kämpfen muß. Busters Fähigkeiten sind dank der vielen Buttons auf dem Joypad famos vielfältig: Er kann natürlich laufen und springen, beherrscht darüber hinaus einen Sprungangriff, mit dem er die meisten Gegner vom Bildschirm fegt. Besonders nützlich ist die Sprintenergie des Hasen, mit der Buster sogar an Wänden hochrennen und andere wilde Dinge treiben kann. Doch aufgepaßt, diese Superenergie ist begrenzt und lädt sich nur allmählich wieder auf. Solltet Ihr mal an eine besonders enge Stelle im Level kommen, kann Buster aus dem Supersprint eine geduckte Schlitterpartie machen – sehr hilfreich übrigens schon im ersten Level.

Jeder der sehr langen sechs Levels ist im Prinzip ein kleiner Zeichentrickfilm und wird auch dementsprechend eingeleitet.

BUSTERS:
Unglaublich süße Grafiken
und ein famoser Sound
heben das Modul weit aus
der Masse heraus.

Hasenjagd: Im furiosen zweiten Level hetzt Buster über einen kompletten Westernzug.

Solltet Ihr mal ein NES besessen haben oder aber regelmäßige „Fernseher“ sein, könnten Euch die Tiny Toons bekannt sein. Die quirlige Sippe um Buster und Babs Bunny wurde vor zwei Jahren von Hollywood-Mogul Steven Spielberg ins gezeichnete Leben gerufen, um die fantastischen Toon-Cartoons der 40er und 50er Jahre wieder auferstehen zu lassen.

Buster und Babs sind zwei Teenager-Hasen an der berühmten Looniversity, einer Universität des gehobenen Quatsches. An der Toontown-Uni lernen die gezeichneten Pennäler nicht etwa dröge Mathematik, sondern pure Unterhaltung. Wer ein echter Toon sein will, sollte die Tücken des Lachmuskelreizens in- und auswendig beherrschen.

In der Fernsehserie geht es denn auch Folge für Folge um die Abenteuer der Zeichentrickstars und ihrer Schule.

Lieferte Videospiel-Gigant Konami schon im letzten Jahr einen Vorgeschmack auf



Ideen ohne Ende: Im Westernlevel muß Buster einige Runden Seilspringen üben, um weiterzukommen. Auch die anderen Levels strotzen nur so vor tollen Gags.

Meist geht es um die Verfolgung von Montana Max oder Dr. Gene Splicer, den beiden Oberbösewichtern des Toon-Universums.

Auf der wilden Hatz begegnet Buster allerlei innovativen Ideen: Ob Ihr nun auf einem

Grafik Gigant: Die Tiny Toons in 256 Farben

Tiny Toons auf dem Super Nintendo ist heißester Anwärter auf den Grafikthron: So viele Animationen und fantastische Hintergrundgrafiken gab's noch nie.



Gefräßiger Teufel: Buster muß Dizzy Devil mit Küchen-vorräten füttern, damit er Ruhe gibt



Toon-Glücksrad: Zwischen den Levels könnt Ihr Euch in Bonusrunden Zusatzleben erspielen



Spiele im Spiel: In einer der Bonusrunden flitzt Ihr auf der Suche nach Euren Freunden durch die Küche

fahrenden Zug in tollster Western-atmosphäre läuft oder ein Spukschloß mit gruseligen, schleimigen Geistern erforscht, Konamis Designer bieten eine Überraschung nach der anderen. In einigen Levels



Gespensisch: Im Vampirschloß wirds gefährlich für Buster. Kann er Dr. Gene Splicer schlagen?



kommt auch der 3D-Chip mit diversen Zoom- und Dreh-Spielereien zum Einsatz. Neben diesen Technik-Gags sind kleine Abwechslungen auch in den Levels vorhanden. Mal muß Buster plötzlich American Football spielen, mal einen seiner Freunde auf ungewöhnliche Weise füttern. Ist einer der Levels geschafft, folgt eine Art

Glücksrad-Runde, in der Ihr ein Bonus-spielchen mit einem von Busters Freunden gewinnt. Die Bonusspiele sind kleine Geschicklichkeits- oder Denktests, die bei entsprechendem Erfolg Bonusleben einbringen. Durch die ebenfalls nach Beendigung eines Levels vergebenen Paßwörter wird unnötiger Frust vermieden. Konamis Grafiker und Musiker haben sich mit Tiny Toon Adventures selbst übertroffen. Selbst wenn Ihr bunteste Grafiken im Bonbonstil schon bei Parodius erlebt habt, übertreffen die Toons all das noch um ein Vielfaches. Besonders begeistert aber nicht nur die Hintergrundgrafik und deren unglaublicher Abwechslungsreichtum, sondern vor allem die geniale Animation Busters. Er sieht wirklich aus wie in den Zeichnertrickfolgen – selbst an kleinste noch so süße Details wurde gedacht. Dem schließt sich der Sound fast nahtlos an,



Auf den Hund gekommen: Dieser Bulldoggen-Nachwächter bewacht den Looniversity-Ausgang

denn alle Variationen des Toon-Themas sind brilliant gelungen. Zwar kommen nicht ganz so viele Soundeffekte vor, doch sei dies verziehen. Spielerisch hinterläßt das Toon-Abenteuer einen sehr gemischten Eindruck: Das Modul strotzt nur so vor neuen Ideen und herrlichen Umsetzungen der Cartoons. Leider aber ist die Umsetzung all dieser Elemente in einen guten Spielfluß nicht ganz so toll gelungen: Hauptmanko ist der hemmende Monster-Sprung von Buster, der dem Spieler ein völlig unnötiges Handicap verpaßt. Darüber hinaus sind die Möglichkeiten Busters so vielfältig und die Levels so



Filmreif: Die Zwischensequenzen sind wie echte Zelluloid-Streifen aufgemacht.

knifflig, daß man fast jede Stelle des Spiels auswendig lernen muß. Solide Reaktionen à la Mario sind leider oft unmöglich, man muß förmlich einmal sterben, um die Stelle beim nächsten Mal zu schaffen. Trotzdem sollten sich von diesem Manko wirklich nur absolute Spielbarkeits-Puristen abhalten lassen. Alle anderen werden von der Präsentation so fasziniert sein, daß sie die Macken der Toons geflissentlich übersehen werden.

Julian Eggebrecht

Super Tiny Toons

Grafik



Wahnsinn! Ein Zeichnertrickfilm auf dem Super Nintendo, wie er besser nicht vorstellbar scheint

Sound



Alle Toon-Melodien sind hervorragend umgesetzt. Leider gibt es relativ wenige Soundeffekte

Gameplay



Oft ist das Game durch den Schwierigkeitsgrad sehr frustrierend, und auch die Steuerung könnte einfacher sein

Dauerspaß



Dank des recht flotten Gameplays und vieler Bonusgags ist längerer Spielspaß garantiert

TOTAL! - CHECK

Genre Jum&Run
Levels 6
Schwierigkeitsgrad ... schwer
Continues ja
Erscheint ab sofort



SNES**1-2 Spieler****Konami****Preis DM 120**

Wabernde
Wassermassen im
zweiten Level. Mit
Spezialeffekten und
kleinen Details
wird nicht geizt.

**Konami
läßt das**

**Ballern nicht. Nach dem
zuckersüßen
Ballerknaller „Parodius“
kommt jetzt „Pop’n
Twin Bee“ in schönsten
Bonbonfarben daher.**



POP'N'TWIN BEE

A Wohl kaum jemand kommt auf dem Super Nintendo an Konami vorbei. Die fleißigen Japaner bescheren uns seit den ersten Tagen von Nintendos 16-Bit-System einen stetigen Fluß von famosen Actiontiteln.

1990 erschien in Japan ein neues Vertikal-Ballerspiel von Konami. Die Hauptfigur,

Von Zeit zu Zeit schweben Ansammlungen von Wolken übers Bild, die reihenweise kleine Glocken ausspucken, wenn sie beschossen werden. Sammelt Ihr die Glocken ein, wird Euer Raumschiff je nach

herumwandernde Ananas-Männchen werfen und am Ende gegen eine Horde von herrlich knuddeligen Luftpiraten antreten. Damit das Spiel nicht langweilig wird, ist mit Wasserwelten, einem großen, schwebenden Luftschiff und bodenlosen Schluchten für Abwechslung gesorgt. Am Ende der Levels warten natürlich die obli-



Südfrucht-Invasion: Die aggressive Ananas kann nur mit Bomben zerstört werden. Mit den kleinen Fäusten des Twin Bee Raumschiffs könnt Ihr Gegner wegboxen.

Farbe der entsprechenden Glocke mit Extrawaffen ausgerüstet. Von den obligatorischen Satelliten (deren Formation bei Spielbeginn gewählt werden kann) über Mehrfachschüsse bis hin zu Speed Ups entlockt Ihr den Glocken alles, was das Spielerherz begehrt.

Wenn ein Gegner mal zu sehr auf Tuchfühlung geht, könnt Ihr die Boxfähigkeiten der Twin Bee ausprobieren. Da auch am Boden reichlich Gegner herumlaufen und Euch von dort aus attackieren, sind Bomben fast so wichtig wie der Normalschuß. Freundlicherweise müßt Ihr nicht genau auf die Gegner am Boden zielen, dies übernimmt eine Automatik. Die sechs Levels des Spiels könnten direkt einer Süßigkeitenwerbung entsprungen sein. Meist sieht alles so kunterbunt aus, daß man kaum darauf schießen möchte. So müßt Ihr in der ersten Welt z.B. Bomben auf

gatorischen Endgegner, die sich ein- bis zweimal verwandeln. Solltet Ihr einen Freund zur Hand haben, macht Twin Bee erst so richtig Spaß. Mit einem zweiten Raumschiff, der Win Bee, tritt er mit zum Kampf an. Erst im Zweispieler-Modus sind allerlei Gags möglich, die der einzelne Spieler nicht sehen wird.

Leider fehlt Pop'n Twin Bee das zündende Etwas, das aus Parodius einen Megahit machte. Zwar sind die grafische Präsenta-

BONBONS:
Tolle Technik, schöne
Farben, witzige Gegner
und guter Zweispieler-
Modus

PILLEN:
Vor allem alleine etwas
langweilig und ohne
wirklich zündende
Momente

Twin Bee, kam so gut an, daß sie auf dem SNES eine Nebenrolle im grandiosen „Parodius“ bekam. Mit dem Statistendasein ist es jetzt allerdings vorbei: Mit Pop'n Twin Bee könnt Ihr Euch auch 16bittig in die Welt der Comic-Ballereien stürzen. Das Grundprinzip ist natürlich mal wieder dasselbe und bedarf keiner Erklärung. Im Gegensatz zu anderen Vertikal-Shoot'em Ups hat das Spiel aber eine extrem innovative Form der Extrawaffenvergabe:

Zu zweit ganz groß: Nur im Duo könnt Ihr einige der Superwaffen auslösen.



tion, die technische Ausführung und der gut komponierte Sound ein perfektes Drumherum, trotzdem reißt das Spiel nicht vom Hocker.

Gerade das sehr innovative Element der Glocken kann Twin Bee zu einer sehr nervigen Angelegenheit machen, da man

oft mehr mit dem Einsammeln der richtig gefärbten Glocken als mit den eigentlichen Gegnern zu tun hat. Auch die Extrawaffen gehen über eine Normalausstattung nicht hinaus. Etwas vermißt habe ich auch 3D-Spielereien, die normalerweise Konamis Spezialität sind.

Hardcore-Ballerspieler sind mit Twin Bee sicher unterfordert und warten lieber auf den nächsten Teil der Gradius-Reihe. Alle Duo-Ballerer oder Ungeübten sollten sich das Modul aber mal anschauen, denn sie werden aufs süßeste verwöhnt.

Julian Eggebrecht

Knallbunt: Konami im Farbrausch

Die Actionspezialisten haben das Super Nintendo im Griff: Selten war ein Spiel so bunt wie Pop'n Twin Bee.



Verfolgungsjagd: Der Endgegner des ersten Levels verfolgt ein Eurer Raumschiffe.

Der böse Wissenschaftler und seine Schergen.



Romanze am Rande: Kleine Bilder zwischen den Levels lockern das Spiel auf.

Endgegner verwandeln sich zwei- bis dreimal, bis sie endgültig aufgeben.



Pop'n Twin Bee

Grafik



Die gesamte Grafik ist kunterbunt gezeichnet und sehr witzig. Ein paar 3D-Spielereien hätten nicht geschadet.

Sound



Ein Konami-typischer, solide durcharrangierter Soundtrack mit vielen Effekten.

Gameplay



Allein kann es mitunter ein bißchen langweilig werden, zu zweit ist's sehr viel spannender!

Dauerspaß



Die sechs Levels sind zu schnell erkundet. Zwei Level mehr und größere spielerische Herausforderungen hätten geholfen.

TOTAL! - CHECK

Genre Action
Levels 6
Schwierigkeitsgrad ... mittel
Continues Ja
Erscheint Juni '93



Anzeige

total

...große Auswahl
an allen Spielen, Geräten und
Zubehörteilen für jedes Nintendo-
System!

total

...schnell
in der Auslieferung:
innerhalb 24 Stunden!

total

...günstig
in Sachen Spielen:
Game Boy-Spiele schon ab DM 29,-,
NES-Spiele schon ab DM 49,- und
SNES-Spiele schon ab DM 69,-!

total

...aktuell,
da alle lieferbaren Neuheiten
sofort ab Lager erhältlich
sind!

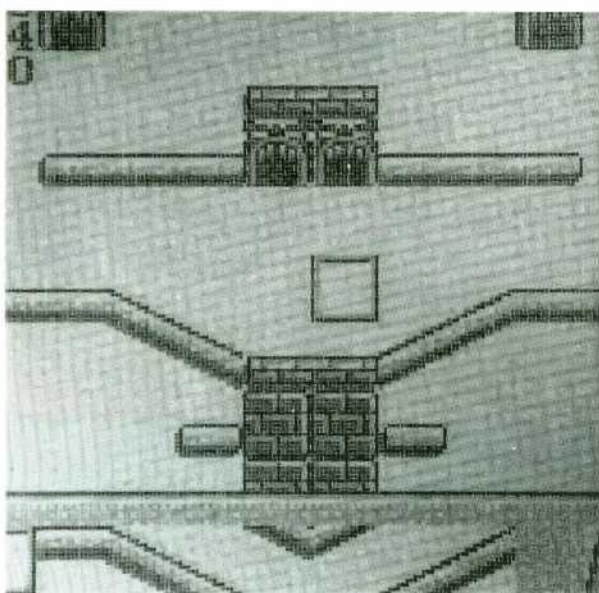
Coupon

Ausschneiden, System angeben
.....
und einsenden für die total-
kostenlose Preisliste

Der Spezialversand für den **totalen NINTENDO**-Fan! CWM Computer-
versand und Shop, Schmiedestraße 5, 3388 Bad Harzburg, Telefon
(tagsüber): 05322/54081, (18.00 bis 21.00 Uhr): 06404/1296.

T 06/93

**Staubsaugen rettet
Leben! Zumindest in
Data Easts „Tumble
Pop“ könnt Ihr Euren
Spieler nur mit Hilfe
eines Staubsaugers am
Leben erhalten.**



Ein Leveleditor fördert die Kreativität

Wir schreiben das Jahr 2018. Die Erde ist zur Monsterhölle geworden. Dieses Szenario haben sich die Programmierer von „Tumble Pop“ geschnappt und sinniert, was wohl ein futuristischer Kammerjäger so treiben könnte. Herausgekommen ist ein Geschicklichkeitsspielchen, das Einflüsse von „Bubble Bobble“ und „Parasol Stars“ nicht ganz leugnen kann.

MÜNZEN
Ein nettes Geschicklichkeitsspiel, das sich durch die gute Steuerung und viele Levels auszeichnet.

Im Laufe der Levels wird der Untergrund, auf dem gelaufen werden kann, immer tückischer, und die Monstren entwickeln zunehmend eigene Intelligenz. Seid Ihr am Anfang auf höheren oder tieferen Etagen noch ziemlich sicher, entwickeln die Gegner bald erstaunliche Sprungfähigkeiten. Findet sich mal eine Münze, hebt sie sofort

Ihr lauft und springt durch recht kleine, teilweise scrollende Levels, die von einer Übersichtskarte aus zu erreichen sind. Alle Levels sind voller garstigster Monster. Wenn Ihr einen Level erst einmal betreten habt, gibt es kein Zurück, denn erst wenn auch das letzte Monster aufgesaugt wurde, geht's weiter. Euer Staubsauger schaltet sich durch Drücken eines der Feuerknöpfe ein und saugt alles an, was nicht niet- und nagelfest ist. Sind Monster aufgesaugt, solltet Ihr den Button loslassen, denn dann werden sie wieder ausgespuckt und verwandeln sich in Bonussteine. Wartet Ihr zu lange mit dem Ausschalten, fressen sich die Biester durch den Sauger hindurch und brechen wieder aus – was meistens mit dem tragischen Verlust eines Lebens endet.

Im Laufe der Levels wird der Untergrund, auf dem gelaufen werden kann, immer tückischer, und die Monstren entwickeln zunehmend eigene Intelligenz. Seid Ihr am Anfang auf höheren oder tieferen Etagen noch ziemlich sicher, entwickeln die Gegner bald erstaunliche Sprungfähigkeiten. Findet sich mal eine Münze, hebt sie sofort

MONSTER
Solltet Ihr schon „Bubble Bobble“ oder „Parasol Stars“ haben, laßt die Finger davon – sehr innovativ ist Tumble Pop nicht.

TUMBLE POP

Mit dem Sauger unterwegs... bei Tumble Pop hängt einfach alles von der perfekten Einsatzfähigkeit des Hoovers ab – schließlich muß man als Kammerjäger progressiv sein!

auf, denn auf der Übersichtskarte kann in entsprechenden Läden so manches Nützliche erworben werden.

Am Ende der großen Levels warten Endgegner, die nicht angesaugt werden können, sondern mit Gegnern beworfen

werden müssen, bis sie klein beigegeben. Außerdem spendierte Data East dem Modul einen Zweispieler-Modus, in dem Ihr mittels gekoppelter Game Boys um die meisten aufgesaugten Monster kämpft.

Tumble Pop ist eine flotte Variante von „Bubble Bobble“, die sofort Spaß macht. Grafik und Sound sind gut gelungen, und auf ein allzu starkes Scrolling des Bildschirms wurde verzichtet. Dank der vielen Levels, der

Übersichtskarte mit den Läden und dem sehr witzigen Zweispieler-Modus gehört Tumble Pop zu den guten Geschicklichkeitsspielen auf dem Game Boy.

Julian Eggebrecht

Tumble Pop

Grafik



Schlichte Hintergründe, die sich aufs Wesentliche beschränken, und lustige Endgegner machen die Grafik aus.

Sound



Auf der Soundseite gibt's unaufdringliche Musiken und Soundeffekte, die nicht nerven, aber auch nicht vom Hocker reißen.

Gameplay



Die Steuerung ist gut gelungen, nur die Endgegner sind etwas schwierig zu spielen und zu besiegen.

Dauerspaß

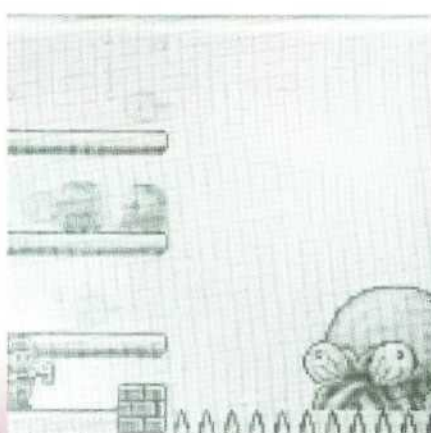
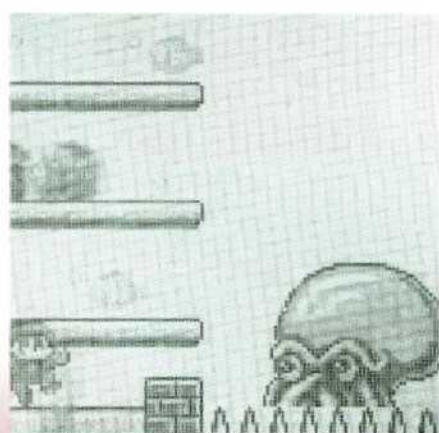
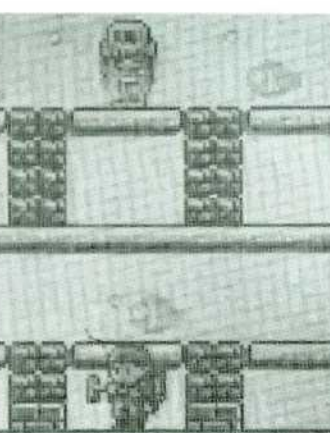


Sicher gab's das alles schon mal, Spaß macht's trotzdem. Der Zweispieler-Modus macht auch auf Dauer immer wieder Laune.

TOTAL! - CHECK

Genre Geschicklichkeit
Levels 8
Schwierigkeitsgrad ... mittel
Continues ja
Erscheint erhältlich

FAZIT
3+



Mühsam ernährt sich das Eichhörnchen: Zuerst kämpft man sich Level für Level voran, bis man endlich einem großen Gegner in die Augen blickt. Tja, und dann gibt man ihm was auf die Zwölfe (Bild rechts)

WORDTRIS

Bei Wordtris fällt ein Buchstabenregen, den man allein, mit und gegen einen Freund, gegen die Uhr oder im Turniermodus sortieren darf.

Jedes englische Wort, das man waagrecht oder senkrecht bildet, gibt Punkte und verschwindet vom Bildschirm. Ziel ist aber, immer wieder andere, vorgegebene Wörter zu bilden. Gelingt dies, wird das Spielfeld geräumt, und es gibt Bonus.

Die Lettern fallen mit zehn verschiedenen, wählbaren Geschwindigkeiten ins Feld. Sie landen auf einer gedachten Wasseroberfläche, so daß sie vom nächsten auf sie fallenden Plättchen nach unten gedrückt werden. Plättchen mit Fragezeichen geben ihren Buchstaben erst bei der Landung preis, bedeuten aber meist nichts Gutes. Im Zweifelsfall ist es ein Konsonant.

Nach einer bestimmten Zahl gebildeter Wörter bzw. Punkte wird der Zwischenstand errechnet und um eine Stufe beschleunigt. Wer es sich noch schwerer machen möchte, erhöht die Mindestlänge der Wörter, läßt keine Wortwiederholungen mehr zu und schaltet die Ankündigung des jeweils nächsten Buchstaben

ab.

Überfordert? Das wäre angesichts amerikanischer Wortschöpfungen und der knappen Kontrollierbarkeit des Geschehens kein Wunder. Da schaffen auch die seltenen Bomben (sprengen einen Buchstaben), Dynamitstangen (sprengen vier) und Säuregläser (ätzen eine Buchstabensäule weg) nur wenig Luft.

Dank der hervorragend bebilderten Anleitung und des klaren Bildschirmaufbaus fuchsen sich Sprachfreunde bald ins Buchstabengewirr ein. Da stören weder die zu dunklen Plättchen noch der mäßige Sound. Ärgerlich ist, daß die Buchstaben bald so schnell rieseln, daß Wortbildungen zur Glückssache werden und man nur noch auf ein Wunder, bzw. Säure hofft. Wer gut Englisch spricht, wird die Buchstabensuppe (in kleinen Portionen) trotz allem bekömmlich und anregend finden. Alle anderen sollten lieber einen Bogen um Wordtris machen. **Eva Hoogh**

„Wordtris“ ist der neueste Versuch, das Tetris-Prinzip auszuquetschen. Da haben die Jungs von Spectrum Holobyte uns also eine Buchstabensuppe gebraut. Tapfer haben unsere Vorkoster zugegriffen...

SNES

1 - 4 Spieler

Spectrum Holobyte

Preis DM 130



Ein Wort mit nur drei Lettern? Was weg ist, ist weg!

Wordtris

Grafik



Ein hübsch und zweckmäßig gestalteter Bildschirm bildet die Umgebung. Die Buchstaben sind leider etwas zu dunkel.

Sound



Durchschnittliche Musik und Geräusche. Punktabzug für dämliches „Hä?“ bei „?“-Plättchen.

Gameplay



Das Prinzip, in Eile sinnvoll und vorausschauend zu kombinieren, greift immer noch.

Dauerspaß



Das Spiel wird schnell so schwierig, daß Wortbildungen in höheren Levels reine Glückssache sind.

TOTAL! - CHECK

Genre Denkspiel
Levels keine
Schwierigkeitsgrad ... schwierig
Continues keine
Erscheint ab sofort



Der Zirkus als Spielkulisserie

WORDTRIS



Im gesamten Spiel werden Euch Grafiken aus der Zirkuswelt gezeigt. Was das mit dem Spiel zu tun hat, ist fraglich.



BUCHSTABEN

Hektik mit Sprachlern-effekt: Eine feine Idee, wenn man schon gute Englischkenntnisse hat.



HIEROGLYPHEN

Selbst wenn Wordtris in deutsch wäre, könnte man es auf Grund der Geschwindigkeit kaum spielen.

GAME-Island Berlin

Neu: Verleih

Super Angebote für Mega Drive, Game Boy, PC-Engine, Game Gear, Super NES

Laden: Donau Str. 51 1000 Berlin 44
U-Bahnhof-Rathaus Neukölln
Tel.: 030-68 74 545 Fax: 030-69 1 38 38

SEGA WORLD OF GAMES

Computerspiele - Videospiele

Turnstr. 6 W-7530 Pforzheim Tel. 07231 21404
Gebrauchte MEGA Module ab DM 19,00!

SEGA Spiele

SEGA Mega Drive mit 1 Pad 199,00
SEGA Mega mit Sonic 1 239,00
SEGA Game Gear 4 Spiele 249,00

SUPER NINTENDO CASS.

Tini Toon	139.90
Super Star Wars	149.90
Star Fox FX	139.90
Desert Strike	129.90
Jimmy Connors Tennis	139.90
John Madden Football '93	129.90
NHLPA Hockey	139.90
PGA Tour Golf	139.90
The Terminator	139.90
Road Runner	149.90
The Magical Quest Mickey Mouse	139.90
Super Mario Kart	99.95

Laufend Neuheiten!

SNES

1 Spieler

Ocean of America

Preis DM 120

Was gibt's
auf dem
Dach des
Casinos zu
finden?



Das Spiel „Cool World“ entführt Euch in eine Comicwelt einer anderen Dimension, eine Welt, in der es nicht einzig um Blumen und Bienen geht...

Zur Story: Zeichner Jack Deebs konnte als erster Mensch die Grenze zwischen ‚Cool World‘ und der wirklichen Welt übertreten und lernte die gleichermaßen attraktive wie auch kaltblütige ‚Holli Would‘ kennen. Ihr Ziel ist es, ein Filmstar im Hollywood von Jacks Welt zu werden und ihrerseits die Grenze zwischen den beiden Dimensionen zu überwinden. Daß sie mit diesem Vorhaben die Existenz beider Welten gefährdet, ist der gut proportionierten Blondine egal. Bevor Holli aber ihren Körper in Jacks Welt schwingen kann, muß sie in den Besitz einer goldenen Ähre gelangen, die sich auf dem Dach des Ocean-Hotels in Las Vegas befindet. Mit diesem Wissen ausgestattet befördert Euch ein 3D-Sprung direkt ins erste Level.

Jack schaut sich erstmal um und fällt sofort der örtlichen Polizei auf, die ihn prompt abführt, da er

COOL
Witzige Grafiken und abgedrehte Ideen machen den Aufenthalt in „Cool World“ anfangs zum Abenteuer..

fremdartig aussieht und keinen Ausweis besitzt. Es ist Zeit, sich einen solchen zuzulegen. Freiwillig ‚leiht‘ Euch natürlich niemand seine Cooler-Card, aber wenn Ihr in den Besitz eines Boxhandschuhes seid, erledigt sich Euer ID-Problem fast wie von selbst. Hunger ist ebenfalls auszuschließen, da in Cool World Levels voller Süßigkeiten existieren. Bleibt noch das leidige Thema Geld. Ohne Devisen kommt man auch in der Comicwelt nicht weit. Überfälle sind an der Tagesordnung, und bei leeren Ta-

PEINLICH
...doch leider wird dies viel zu schnell langweilig. Obwohl ‚Holli Would‘ würden wir es lassen.

schen nehmen die Ganoven alternativ eines Eurer Leben – hart aber ungerecht. Büchereien, verruchte Lokale und Hollis Villa sind nur ein paar Orte, die Ihr erkunden könnt. Ein Secondhand-Laden bietet Jack die Möglichkeit, gefundene Gegenstände zu tauschen oder verkaufen – ein Zoid, also ein Wesen wie Ihr, ist aber nicht überall gern gesehen. Spaßig sind die Verbindungslevels, in denen Ihr Euer Geschick am Steuer eines Cool-World-Autos beweisen müßt. Figuren und Hintergründe

sind gelungen. Effekte und Musik sind recht gut. Ein paar Songs mehr wären allerdings wesentlich ‚cooler‘ gewesen. Insgesamt löst Cool World keine Sucht aus, aber es ist ein Modul mit Pfiff, dessen Erwerb kein Fehler ist.

Carsten Schmitz

Cool World

Grafik



Recht gute Grafiken im Comicstil mit vielen abgedrehten Ideen machen das Spiel für einige Zeit sehenswert.

Sound



Die Klangqualität ist ordentlich, leider gibt es nicht furchtbar viel Abwechslung auf der Sound-Seite.

Gameplay



Die Iconflut wirken sich positiv auf den Spielfluß aus. Eine ganz ordentlich gelöste Steuerung tut ein Übriges.

Dauerspaß



Anfänglich kommt das Spiel super, läßt dann aber viel zu schnell ebenso stark nach.

TOTAL! - CHECK

Genre Jump & Run
Levels 7
Schwierigkeitsgrad ... mittel
Continues 2
Im Handel Import

FAZIT
3+

Die coole Welt der Holli Would...

es Modul bereits getestet und für gut befunden



Was dem Baustatiker die Haare zu Berge stehen läßt: In Cool World sind solche Gebäude kein Problem!



Alles so schön bunt hier! Jack probiert seinen dehnbaren Schlagarm an den Bewohnern dieses Levels aus



Abwechslung gibt es in dieser Paralleldimension genug. Wieder ein Level, der keinem anderen gleicht.



WAYNE'S WORLD

Leider gibt es in der Videospielwelt wenige bombensichere Wege zum Erfolg. Firmen wie Konami oder Capcom versuchen seit Jahren durch Spitzenspiele neue Charaktere einzuführen und den Spielern langfristig gute Qualität zu bieten. Da dieser Weg nur mit entsprechenden Programmier-Könnern zur Gunst der Käufer führt, schlagen einige andere Firmen den sehr viel einfacheren Weg der Lizenzen ein. Neben Acclaim ist T*HQ wohl eine der Firmen, die die meisten Film- und Fernsehizenzen vorzuweisen hat. Doch nicht nur in diesem Bereich gehört T*HQ zur Weltspitze, ganz vorne sind die Kalifornier auch wenn's um die Qualität ihrer Spiele geht. Würde man eine Liste der schlechtesten Videospiele aller Zeiten machen, würde T*HQ mit Sicherheit einige der Spitzenreiter stellen.

Jüngstes Opfer der „Wir machen aus allem ein Videospiel“-Welle ist „Wayne's World“, Kultobjekt Amerikas und Lieferant einer ganzen Generation neuer Begriffe wie: „Excellent“, „Not!“, „Schwiing“ usw. Um ja nicht zuviel Innovation aufkommen zu lassen, machten die Entwickler aus der Fernseh- und Kinokomödie ein Jump & Run mit einigen Schußeinlagen.

In der brillanten Einführungsgeschichte könnt Ihr nachlesen, daß Wayne's Freund Garth ent-

führt wurde und Ihr vier Levels nach ihm absuchen müßt. Nachdem Ihr im Spiel scheußlich digitalisierte Bilder und eine Liste der zehn schlechtesten Videospiele über Euch ergehen lassen müßt (warum tauchen keine T*HQ Titel darin auf?!), müßt Ihr mit Wayne den Ausgang des ersten Levels finden. Auf dem Weg solltet

We're not worthy !!!



Im Musikladen springt Wayne durch Ansammlungen von häßlichen Grafiken...



...und kniet am Boden, wenn eins der Leben verloren wurde.

Ihr den mannigfaltigen Gefahren eines Musikladens (erster Level) tunlichst aus dem Weg gehen und fleißig Extras sammeln. Zur Verteidigung dient hier eine Gitarre, die anfangs einfach nach vorne schießt, im Verlauf des Spiels aber aufgerüstet werden kann. Als eine Art Superwaffe dienen die seltenen „Schwiing“-Extras, die an besonders kniffligen Stellen eingesetzt werden können.

Am Ende der recht großen Levels wartet natürlich der obligatorische Obermotz, der meist aber ziemlich stupide in der Luft herumwuselt.

„Ziemlich stupide“ beschreibt auch den Rest des Spiels recht treffend, auch wenn T*HQs jüngstes Machwerk nicht ganz das erwartete Katastrophenniveau erreicht. Trotz der

Party

Time!!

Schwiing!

Excellent!

Ob auch

die Super

-Nintendo-Version des abgedrehten Kinohits Wayne's World ‚exzellent‘ ist, zeigt unser Test.

SNES

1 Spieler

T*HQ

Preis 130



Schon im ersten Level verläßt den Spieler die Motivation. Garth' Rettung rückt in weite Ferne.

minimalen Lichtblicke ist die Grafik fürchterlich genug, der Sound ausreichend schlecht und die allgemeine Spielbarkeit doch so belanglos öde, daß Wayne's World sich gnadenlos in die Reihe der absolut kaufunwürdigen Lizenzverschwendungen einreicht.

Julian Eggebrecht

Wayne's World

Grafik



Die wohl witzig gemeinte Grafik ist einfach nur abstoßend. An Spezialeffekte etc. ist schon gar nicht zu denken.

Sound



Eine Schande für das Super Nintendo. Malträtiert Eure Ohren bloß nicht mit den kratzigen Sounds und dämlichen Geräuschen.

Gameplay



Die Steuerung ist ziemlicher Murks, unfaire Gegner kriechen zuhauf durch die Luft, Abwechslung gibt es überhaupt keine.

Dauerspaß



Leider gibt es keinen Dauerspaß, da man sowieso keine Lust haben wird, das Spiel öfter auszuprobieren.

TOTAL! - CHECK

Genre Action
Levels 4
Schwierigkeitsgrad ... mittel bis hoch
Continues ja
Erscheint ab sofort



EXCELLENT: T*HQ hat schon schlechtere Programme abgeliefert... das spricht allerdings nicht für Wayne's World!

NES

1 Spieler

Palcom / MPS

Preis DM 130

Immerhin sechs Jahre ließ Micro-
Prose die NES-Besitzer auf die Um-
setzung des Kult-
Games „Pirates!“
warten. Wie schon in
der Urversion aus dem
Jahre 1987 übernehmt
Ihr die Rolle eines
jungen Abenteurers,
der im 17. Jahrhundert
sein Glück in der
neuen Welt machen
will. Eine goldene Zeit
für Glücksritzer, denn
England, Frankreich und Holland wollen die
Vorherrschaft der Spanier in der Karibik
brechen. Und zu allem Überfluß machen
auch noch Piraten die Meere unsicher.
Als einer dieser Freibeuter wollt Ihr Euch
natürlich ein dickes Stück vom Kuchen ab-
schneiden. Sobald man sich für eine Na-
tionalität entschieden hat, geht's mit 'nem
kleinen Schiff und einer Handvoll Männer
auf Kaperfahrt.

Kernstück des Games ist eine große
Übersichtskarte der Karibik, in der alle
wichtigen Städte und Küstenlinien ein-
gezeichnet sind. Durch diese Gewässer
steuert Ihr per Joypad Euer Schiff. Je nach
Windrichtung und Kurs macht der Kahn
natürlich unterschiedlich viel Fahrt.

Sobald der
Ausguck ein
Segel am Ho-
rizont sichtet,
schaltet das
Bild um und
zeigt Euch das

mögliche Opfer. Jetzt müßt Ihr entscheiden,
ob Ihr das Schiff angreifen, die Crew nach
Neuigkeiten fragen oder doch lieber schnell

**Spiel und Anleitung
sind in Deutsch.
Komplex und packend.
Unglaublich viele Optionen.
Batterie im Modul.**



bereits getestet und für gut befunden. Sichern Sie sich noch heute ausreichend Bestand. Die Geschichte hat Ihnen schon im



PIRATES!

**Einmal Pirat sein,
Schiffe ausrauben,
Schätze erbeuten!
Den Säbel in der
Hand, Pulverdampf
in der Nase und
eine Mannschaft,
die auf den Befehl
zur nächsten
Breitseite
wartet.**



bereits getestet und für gut befunden. Sichern Sie sich noch



bereits getestet und für gut befunden. Sichern Sie sich noch heute ausreichend Bestand. Die Geschichte hat Ihnen schon im



bereits getestet und für gut befunden. Sichern Sie sich noch heute ausreichend Bestand. Die Geschichte hat Ihnen schon im

das Weite suchen wollt. Denkt besser zwei-
mal nach, bevor die Kanonen sprechen dür-
fen, denn wenn man zum Beispiel einen
niederländischen Pott angreift, hat man es
sich mit den Holländern erst mal gründlich
verschert.

Wenn einem das egal sein sollte, kommt es
zum Gefecht. Wie in der großen Übersichts-
karte steuert Ihr im Seeschlachtmodus Euer
Schiffssymbol über den Ozean. Nicht weit
entfernt zieht Euer Ziel seine Bahnen durch
das Wasser. Als erstes sollte man jetzt die
Kanonen laden und den eigenen Seelen-
verkäufer in Reichweite bringen. Sobald Ihr

nahe genug seid, könnt Ihr die erste
Breitseite abfeuern. Jeder Treffer verringert
die Kampfkraft und Mannschaftsstärke Eures
Gegners. Es empfiehlt sich also, zunächst
kräftig draufzuhal-
ten, bevor Ihr längs-
seits geht und den
Feind entert. Fans
von historischen Pi-
ratenfilmen wissen,
was jetzt fällig ist:

Der Kampf Kapitän gegen Kapitän.
Ohne eine flinke Klinge geht es Euch jetzt an
den Kragen, denn Eure Mannschaft kämpft

**Hoher Preis.
Bei Landschlachten spielt
sich „Pirates!“ etwas zäh.
Eigene Flotte läßt sich
nicht teilen**



bereits getestet und für gut befunden. Sichern Sie sich noch heute ausreichend Bestand. Die Geschichte hat Ihnen schon im



bereits getestet und für gut befunden. Sichern Sie sich noch heute ausreichend Bestand. Die Geschichte hat Ihnen schon im

Schwing den holden Degen!



bereits getestet und für gut befunden. Sichern Sie sich noch heute ausreichend Bestand. Die Geschichte hat Ihnen schon im



bereits getestet und für gut befunden. Sichern Sie sich noch heute ausreichend Bestand. Die Geschichte hat Ihnen schon im

nur so gut, wie Ihr selbst fechtet. Welcher Pirat wird sich aber schon mit einzelnen Schiffen zufrieden geben, wenn eine ganze Stadt voller Gold nur darauf wartet geplündert zu werden? Solch ein Unterfangen ist indes um einiges schwieriger als ein Schiffsgefecht, da diese Siedlungen meistens durch starke Festungen gesichert sind, die einen Angriff von See zu einem mörderischen Alptraum machen. Sehr viel einfacher ist es oftmals, die eigene Flotte einfach in der nächsten Bucht zu parken und

bereits getestet und für gut befunden. Sichern Sie sich noch heute ausreichend Bestand. Die Geschichte hat Ihnen schon im



zu Fuß zur Stadt zu latschen. Falls der feindliche Gouverneur über eigene Truppen verfügt, ist eine Landschlacht unvermeidlich. Das Kampfsystem ist dem der Seeschlacht recht ähnlich. In der Stadt müßt Ihr nur noch das obligatorische Fechtduell hinter Euch bringen, und schon können die Piraten die Siedlung plündern. Mit ein wenig Glück und genug Männern kann man sogar die Nationalität der Siedlung ändern und einen neuen Gouverneur einsetzen. Zum Dank wird Euch dieser nicht nur befördern oder gar adeln, sondern auch Informationen über den Verbleib der eigenen Familie geben, die Ihr schon vor langer Zeit

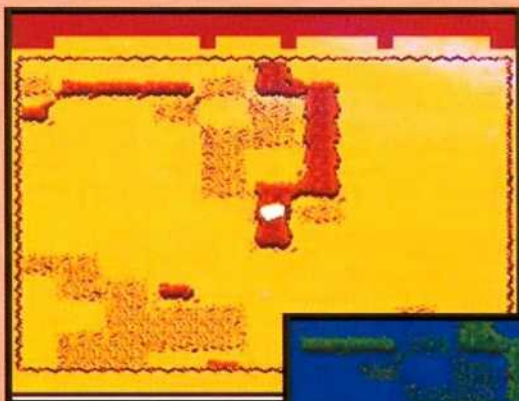


bereits getestet und für gut befunden. Sichern Sie sich noch heute ausreichend Bestand. Die Geschichte hat Ihnen schon im

aus den Augen verloren habt und die jetzt verstreut über die ganze Karibik lebt. Aber Vorsicht: Wenn Ihr zu viel Zeit mit der Sucherei verbringt, wird die Mannschaft unzufrieden und droht mit Meuterei. Schließlich sind es Piraten, die rauben und plündern wollen! Es ist also einiges los auf den sieben Weltmeeren, und man muß kein Freibeuter sein, um zu wissen, daß „Pirates“ seinen Beutezug auch auf dem NES fortsetzen wird, denn um es in einem Satz zu sagen: Das Game ist einfach genial!

Martin Klugkist

Schwing den holden Degen!



bereits getestet und für gut befunden. Sichern Sie sich noch heute ausreichend Bestand. Die Geschichte hat Ihnen schon im



bereits getestet und für gut befunden. Sichern Sie sich noch heute ausreichend Bestand. Die Geschichte hat Ihnen schon im



bereits getestet und für gut befunden. Sichern Sie sich noch heute ausreichend Bestand. Die Geschichte hat

PIRATES

Grafik



Viele Zwischenbilder, die allerdings eher schlicht wirken. Schlichtgrafik, farblos, aber übersichtlich.

Sound



Klassische Stücke im urigen Cembalo-Sound, Effekte etwas schwächer.

Gameplay



Wie ein Piratenfilm zum Selberspielen. Das Programm setzt Euch kaum Grenzen.

Dauerspaß



Hochgradige Suchtgefahr. Manch ein Computer-Pirat spielt das Game schon seit Jahren.

TOTAL! - CHECK

Genre Strategie/Action
Levels —
Schwierigkeitsgrad ... 3 Stufen
Continues —
Erscheint ab sofort



POWER DE LUXE

Wer seinen Gameboy mit Batterien füttert, weiß, daß das erhebliche Lücken ins Taschengeld reißt. Ein wiederaufladbarer Akku ist deshalb nur zu empfehlen. So was „in schick“ gibt es jetzt von Joyplus. Das Handy Power Kit sieht prima aus und kann auch eine ganze Menge: 1. braucht es nur 1-1,5 Stunden zum Aufladen, versorgt Deinen kleinen Freund aber 14 Stunden lang mit Energie, 2. verhindert ein Thermo-Sensor Überladung und 3. kann es sogar gleichzeitig das Batterie-Pack aufladen und den GAME GEAR mit Strom versorgen. Und das Ladegerät ist nebenbei noch eine echte Zierde für jeden Schreibtisch.



SN PRO PAD

Na, fehlt Dir bei den teilweise doch sehr komplizierten Videospielen auch öfter mal der Durchblick? Dann solltest Du Dir schnell dieses Joypad von QJ besorgen. Das hilft Dir während des Games zwar auch nicht weiter, aber dafür ist das Gehäuse komplett durchsichtig. (Hi, Hi – prima Wortspiel, was?) Scherz beiseite: Abgesehen von der ganz netten Optik bietet der kleine Jelly-Fish für jeden der 6 Kontrollknöpfe eine separate Einstellmöglichkeit von voll-, bzw. halbautomatischem Dauerfeuer. Dazu zwar noch eine Zeitlupefunktion, aber das war's dann auch schon.



TURBO TOUCH 360

Der nach dem „Tennis-Arm“ am weitesten verbreiteten Sport-Verletzung, dem „Daddel-Daumen“, will TRIAX TECHNOLOGIE nun ein Ende bereiten und schickt mit diesem High-Tech-Pad eine interessante neue Technik ins Rennen: Statt des üblichen, mechanischen Steuerkreuzes zeigt Ihr Euren Helden hierbei mit einem Controll-Sensor, wo's langgeht. Leichtes Berühren genügt, anstrengendes Drücken gehört der Vergangenheit an. Schnellere Bewegungen und höherer Scores verspricht der Hersteller und gibt sogar eine „Länger Spielen oder Geld zurück“-Garantie.



TOYS TOYS TOYS TOYS TOYS TOYS TOYS

TOYS

SUPER ADVANTAGE

Auch ein mutiger Name.... Allerdings bringt dieses Joystick von Asciiware (Nein, kein „i“ zuviel!) tatsächlich den einen oder anderen Vorteil. Im Breich „Dauerfeuer“ sieht der zum Beispiel so aus: Jeder der 6 Kontrollknöpfe kann einzeln „gedopt“ werden – und das sogar stufenlos regulierbar. Bis zum Anschlag aufgedreht bringt dies immerhin schlappe 30 Schuß pro Sekunde (Sagt zumindest der Hersteller – nachzählen konnten wir's leider nicht...). Auch bei der Slowmotion kommt die Individualität nicht zu kurz – die Zeitlupe kann



nämlich ebenfalls stufenlos gesteuert werden. Alles in allem also ein sehr anpassungsfähiger Geselle...

MÖGE DIE MACHT MIT EUCH SEIN

Was nützt Euch ein Porsche ohne Lenkrad, was ein Big Mac ohne Hände? Was habt Ihr von einem Super-Bowl-Endspiel ohne Eintrittskarte? Oder stellt Euch zum Beispiel mal vor, die Bundys fangen gleich an, das falsche Programm läuft... und Ihr habt keine Fernbedienung. Alpträume! Horror-Visionen!! Menschenrechts-Verletzungen!!! Aber genau so ging es Euch mit der besten Konsole, gefüttert mit dem angesagtesten Modul..... ohne „die Macht“, also Joystick oder -pad. Grund genug, den immergültigen Eintrittskarten für fremde Welten und wilde Abenteuer ein wenig Aufmerksamkeit zukommen zu lassen. Willkommen in der bunten und inzwischen manchmal doch ziemlich abgedrehten Welt der Sticks und Pads.



TOPFIGHTER

Wow, jetzt geht's richtig los! Denn dieser Joystick ist eigentlich schon fast eine komplette „Kommandobrücke“ (Captain Kirk läßt grüßen). Das Teil ist größer als die Konsole und stellt mit den riesigen Knöpfen sogar so manche Spielhalle in den Schatten. Dafür kann's aber auch absolut unglaubliche Dinge: Mit Hilfe des integrierten LCD-Displays und spezieller Zusatzknöpfe können bestimmte Aktionsabläufe mit der entsprechenden Joystick-/Tastenkombination abgespeichert werden. Diese werden dann auf Knopfdruck immer wieder ausgeführt. Dazu stehen sogar mehrere Speicherplätze zur Verfügung. Das Display ist natürlich auch sonst äußerst mitteilungsbedürftig, und solche Kleinigkeiten wie stufenlos regelbare Zeitlupe und Dauerfeuer sind bei diesem Super-System von QJ natürlich selbstverständlich. Ach ja, nebenbei ist das Ganze auch noch limitiert, also eine wirklich gute Geldanlage.

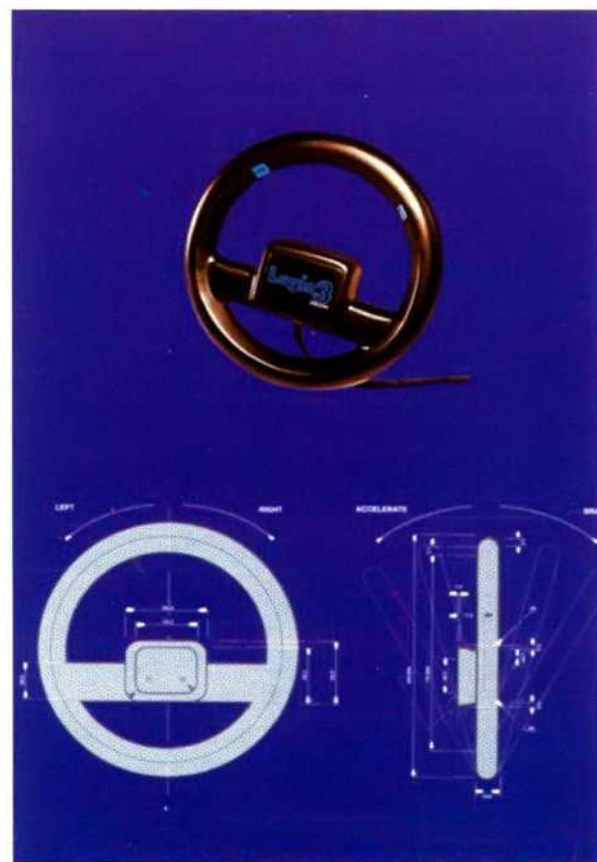
5 AUF EINEN STREICH

Nicht für fliegegeplagte Schneider, sondern für gesellige Daddel-Runden ist dieses neue Gerät von Hudson Soft gedacht. Der SUPER MULTITAP bringt nämlich bis zu 5 Mitspieler gleichzeitig ins Spiel. Die Befehle von Spieler 1 finden ihren Weg dabei ganz normal über den Eingang 1, während die Befehle von 2-5 sich den zweiten selbigen teilen müssen. Damit es hierbei keinen Ärger gibt, schaltet der Adapter im Abstand von Sekundenbruchteilen ständig zwischen den angeschlossenen Joypads hin und her. Die Spieler merken davon aber garantiert nichts. Eine prima Sache, obwohl mit Jimmy Connors' und Bomberman bisher nur 2 Module etwas damit anfangen können. Aber: Was nicht ist, kann ja noch werden.



LOGIC 3 FREE WHEEL

An dieser Stelle sei uns ein kurzer Ausflug in die Welt der PC-Spiele gestattet, denn dieses (ist das jetzt ein Joypad oder -stick??) Wunderrad gibt es bisher nur für den PC. Trotzdem fanden wir es interessant genug, um es Euch vorzustellen. Benutzt wird das Free Wheel ohne jegliches Gegenstück. Man stellt sich einfach vor den Bildschirm und dreht, neigt oder zieht es hin und her. Verblüffend. Wie wär's mit einer Nintendo-Version, logic3?

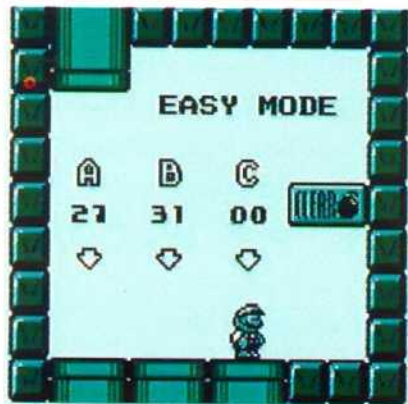


CAPCOM FIGHTER POWER STICK

Müßte ich einen Preis für den wildesten Namen vergeben, hätte CAPCOM ihn schon in der Tasche. Aber was steckt dahinter? Nun, eine Optik, die fast schon Spielhallen-Gefühle aufkommen läßt (Nach Angaben des Herstellers soll dies übrigens besonders bei Street Fighter II der Fall sein). Der Steuerhebel kann von 4- auf 8-Richtungen umgestellt werden, und jeder der üblichen 6 Kontrollknöpfe bietet die Möglichkeit, einzeln mit einem 3stufigen Turbofeuer belegt zu werden. Besonders interessant: Sogar die Zeitlupenfunktion kann in 3 unterschiedlichen Stufen bemüht werden.

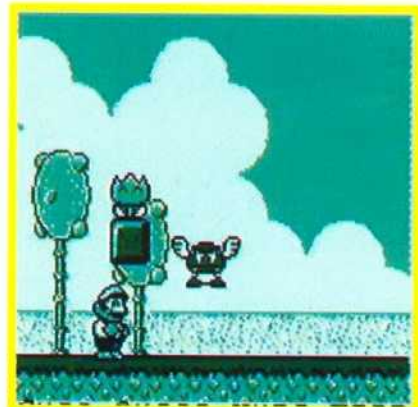
TIPS & TRICKS

Mushroom Hut & Bonuslevel



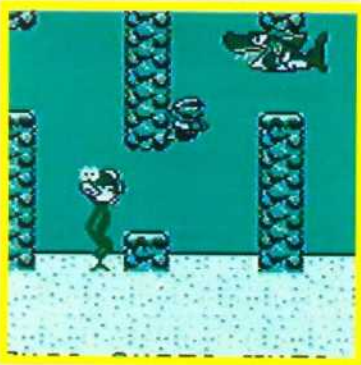
Bevor Ihr das Spiel durch eine der Röhren betretet, könnt Ihr Euch das Leben etwas leichter machen, indem Ihr SELECT drückt. Das bringt Euch in den EASY-Modus, in dem gut die Hälfte aller Bösewichte und einige der schwierigeren Hindernisse fehlen. Springt anschließend durch eine der Röhren in die Action.

Noch einige generelle Tips: Schaltet jeden Gegner aus, nehmt jeden Gegenstand auf und versucht, durch jede Röhre zu kriechen. Und vergeßt nicht, möglichst die obere Zielglocke zu läuten, wenn Ihr ein Level verläßt. Und noch das Wichtigste: Wenn Ihr Start und dann Select drückt, während Mario gerade eines seiner Leben aushaucht, dann wird Euch das Leben nicht abgezogen. Aber nun zum eigentlichen Spiel.

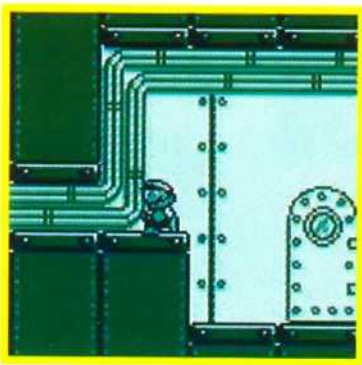


Drückt einen Knopf, um das erste Mushroom-Level zu betreten. Wenn Ihr einen Unbesiegbarkheitsstern aufhebt, dann rennt so schnell wie möglich in jeden Bösewicht, den Ihr erreichen könnt - so könnt Ihr bis zu drei Extraleben erhalten. Sobald der Stern seine Wirkung verloren hat, könnt Ihr zurückgehen und die übrigen Gegenstände einsammeln. Um am Ende des Levels an die obere Zielglocke zu kommen, müßt Ihr die Blöcke hinaufklettern, also zerstört sie nicht. Anschließend geht Ihr zum Punkt über der Tree Zone. Dort findet Ihr ein Bonuslevel, in dem Ihr viele Power-Ups und Münzen einsammeln könnt.

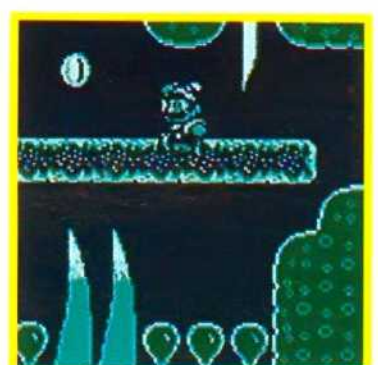
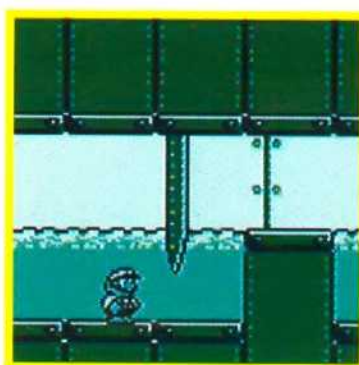
Turtle Zone



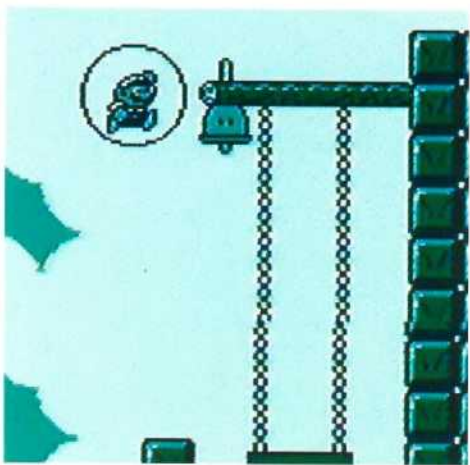
1 Hier ist noch nicht viel los. Schwimmt einfach durch das Level und geht den Fischen aus dem Weg. Vorsicht vor dem Hai: Er beschleunigt plötzlich - meist dann, wenn ihr nicht damit rechnet...



2 Wenn Ihr keinen Bedarf an Münzen habt, könnt Ihr dieses Level im Schnelldurchgang erledigen. Die zweite Hälfte ist zwar ein Labyrinth, aber ziemlich einfach zu durchqueren. Bei den herabsinkenden Dornen ist etwas Vorsicht zu empfehlen: Stellt Euch nahe an sie heran, wartet, bis sie sich wieder nach oben bewegen und drückt dann einmal schnell den Schwimmknopf. Vorsicht auch bei den Plattformen vor der Zielglocke - sie schnellen nach oben, wenn man sie betritt. Wenn Ihr das Level geschafft habt, geht Ihr gleich wieder in das gezeigte Bonuslevel. Da Ihr klein sein müßt, um es betreten zu können, solltet Ihr Euch notfalls von der Schildkröte zurechtstutzen lassen.



3 Dieses Level ist voller Dornen und Schleim, also bewegt Euch vorsichtig. Der Endgegner ist ein zäher Brocken, den Ihr dennoch möglichst schnell besiegen solltet, da er Baby-Kraken produziert.



Weiter geht es im Hippo-Level. Springt in das Wasser und holt Euch die Feuerblume. Dann geht es wieder zurück nach oben, wo Ihr in eine Blase springt. Ihr könnt zwar versuchen, während des Fluges Münzen einzusammeln, der Weg zum Levelausgang ist allerdings einfacher, wenn Ihr das Steuerkreuz nach rechts und Knopf A gedrückt haltet. Am Ende des Levels kommt Ihr dann in die Space-Zone.

Space Zone

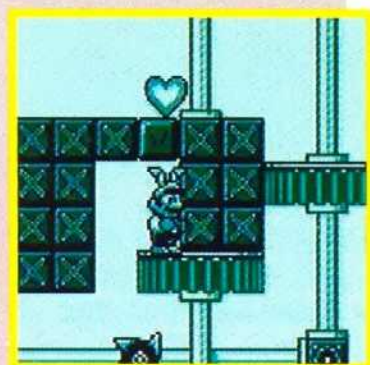


1 Hier sind einige Extraleben verstreut - riskiert öfters mal einen Blick nach oben. Wenn Ihr am Halbzeit-Seil angekommen seid, dann aktiviert die unsichtbaren Blöcke wie gezeigt, um einen Weg nach oben zu schaffen. Springt von Plattform zu Plattform und folgt der Spur der Münzen, um in ein Geheimlevel zu gelangen. Spielt es durch und geht dann wieder zurück und beendet das alte Level.

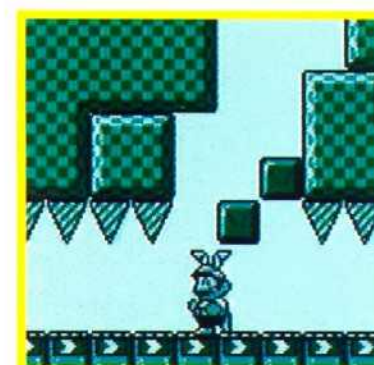
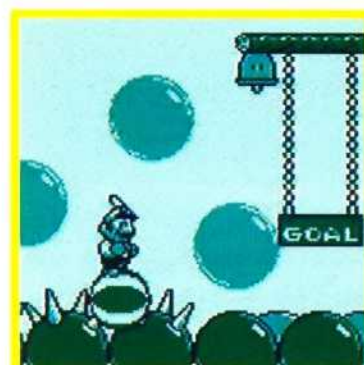
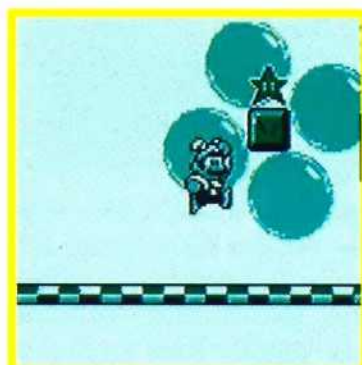
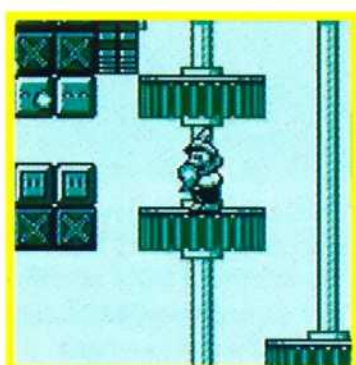
SUPER MARIO LAND 2

**Probleme mit Wario?
Oder findet Ihr die
versteckten Level nicht?
Dann sind die folgenden
Seiten genau das
Richtige für Euch**

Mario Zone

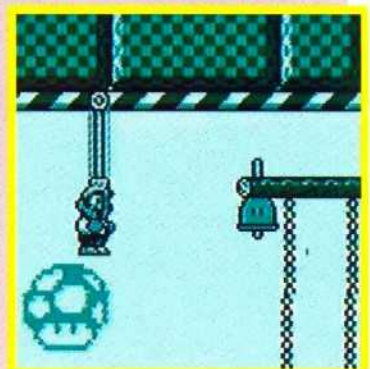


1 Hier gibt es bis zum Halbzeit-Band nichts interessantes. An der ersten abgebildeten Stelle solltet Ihr warten, bis der Rasiermesser-Ball unter Euch nach links gerollt ist. Zerstört den unsichtbaren Block und springt dann nach rechts unten, um das Extraleben zu holen. An der zweiten abgebildeten Stelle braucht Ihr Feuerbälle, wenn Ihr alle Münzen haben wollt. Habt Ihr sie, dann bahnt Euch Euren Weg durch die Blöcke. Der Fragezeichen-Block am oberen Bildschirmrand enthält eine Möhre. Benutzt sie, um Euren Fall zu kontrollieren und betätigt die Zielglocke.



2 In diesem Level kann man nur auf den dunklen Ballons federn. Hüpf bis zu einer Gruppe von Röhren, von denen Euch eine nach unten bringt. Benutzt dort den kleinen Sprung, um den Pilz zu bekommen, ganz links wartet noch ein Extraleben. Weiter geht es durch die Röhre, unten springt Ihr eine Etage höher, dort gibt es unsichtbare Blöcke. Holt Euch Möhre und Stern, geht durch die Röhre nach oben und rennt nach rechts, bis der Stern seine Wirkung verloren hat. Um die letzten Dornen zu überqueren und zur Glocke zu gelangen müßt Ihr die Wesen von den Bällen stoßen und dann selbst auf den Ball springen.

3 Zerschlagt alle Fragezeichen-Blöcke außer dem ganz rechten. Reitet auf den dunklen Bällen und weicht den Geschossen aus. Springt von den Bällen, wenn sie zu blinken anfangen. Benutzt den Greifarm, um über die Dornen zu kommen...



...und macht einen kleinen Sprung, um wieder festen Boden unter die Füße zu bekommen. Springt in die Röhre, um ein Extraleben zu holen. Die Zielglocke ist mit dem Greifarm zu erreichen.



4 In diesem Level könnt Ihr auf den schwarzen Bällen stehen und damit die Dornen überwinden. Schnell zu rennen ist hier eine gute Methode, um den größten Schwierigkeiten aus dem Weg zu gehen. Vergeßt aber auf keinen Fall, die Halbzeit-Glocke zu läuten. Es gibt drei Endgegner in diesem Level: Jeder von ihnen muß dreimal getroffen werden, allerdings bewegen sich die Typen nach jedem Treffen etwas schneller.

Haltet Euch links und wartet auf den richtigen Zeitpunkt. Der erste Gegner rollt auf dem Boden herum, der zweite macht nur kleine Sprünge, der dritte mit seinen Riesenhüpfen ist da schon etwas kerniger: Springt auf ihn, wenn er gerade auf dem Boden ist. Falls Ihr hier sterben solltet, so geht von der Halbzeit-Glocke zuerst ein Stück zurück, um Euch einen Pilz zu holen. Das verbessert Eure

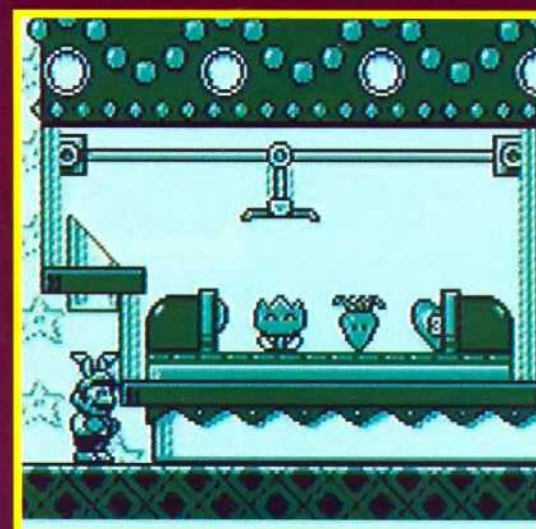


2 Fliegt bis zum oberen Bildrand und reitet auf der Schriftrolle, bis Ihr an eine Mauer aus Sternen kommt. Springt hinunter und bückt Euch, fliegt dann mit der Schriftrolle weiter bis zum Halbzeit-Band. Holt Euch das Power-Up und geht durch die Röhre zum Endgegner. Der wird Euch mit zwei Raketen beschießen: Die eine fliegt am Boden auf Euch zu, die andere bleibt

auf ihrer Höhe. Wenn Ihr Feuerbälle habt, so duckt Euch am besten in der linken Ecke und feuert, wenn sich der Boß nach unten und über den Bildschirm bewegt. Ansonsten wartet Ihr, bis er zu feuern aufhört und schwebt nach oben, wenn der Boß nach unten schwebt. So seid Ihr genau an der richtigen Stelle, den der Boß wieder mit seinem Aufstieg beginnt. Trefft ihn dreimal, und er ist erledigt.



Glücksspiel

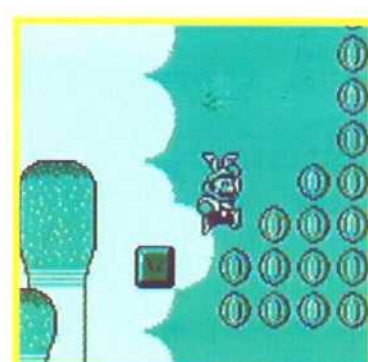
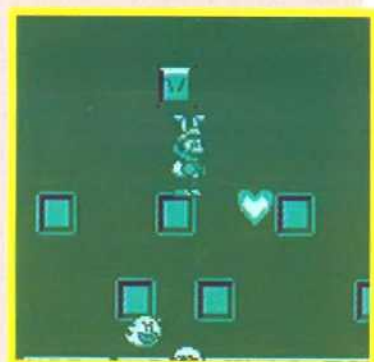


Das Bonuspiel am Ende dieser Zone ist kein reines Glücksspiel. Wartet, bis sich der Greifarm nach rechts und wieder zurück bewegt hat. Drückt den Knopf genau dann, wenn der Greifer wieder links ist, und es gibt

TIPS & TRICKS

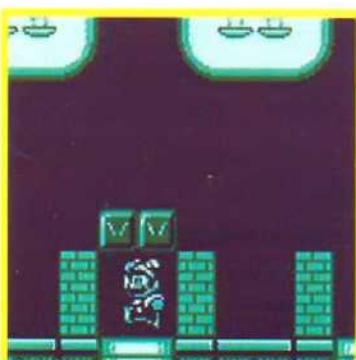
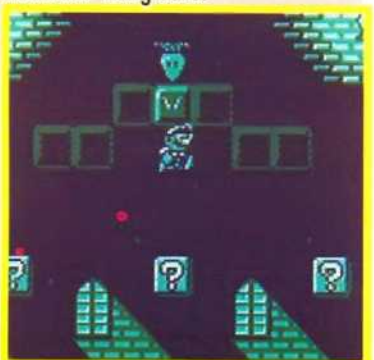
Pumpkin Zone

Ihr solltet an dieser Stelle schon 999 Münzen zusammenhaben. Bevor das nächste Level beginnt, solltet ihr also zum Spielautomaten gehen und Euer gesamtes Kapital setzen. Dort könnt ihr jede Menge Extraleben gewinnen.



1 In der Mitte dieses Levels ist eine Röhre, die zu einem Bonusraum führt. Schaut immer auf die Geister, um sie ruhig zu halten und sammelt das Extraleben und das Power-Up ein. Durch die rechte Röhre geht es weiter, bis ihr an einige Stufen kommt. Springt hinüber zum rechten Absatz und dann nach rechts zur Zielglocke.

2 Klettert in die dritte Röhre, an der ihr vorbeikommt. Schwimmt nach rechts, achtet auf die Fische und sucht die unsichtbaren Blöcke. Sammelt die Gegenstände ein und verläßt den Raum. Holt euch den gezeigten Stern und macht mit seiner Kraft möglichst viele Fieslinge nieder. Am Ende geht es wieder unter Wasser, wo der Eingang zu einem Geheimlevel ist. Spielt dieses durch und kümmert euch dann um den Rest des Pumpkin-Levels. Um die Zielglocke zu läuten, müßt ihr die Hasenohren haben und ein ganzes Stück zurückgehen, um zu springen.

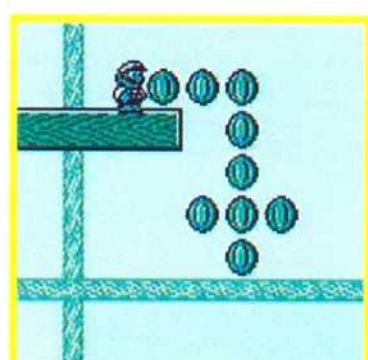
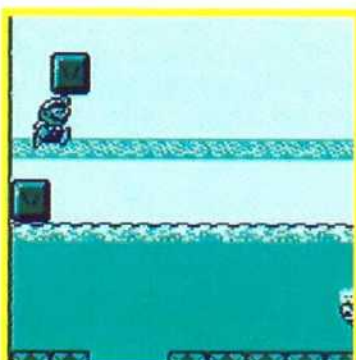


3 Zu Beginn rennt einfach durch die Gegend und springt auf die Fragezeichen-Blöcke, über die ihr möglichst schnell rennen solltet, um dem Geisterpils aus dem Weg zu gehen. Geht die dritte Röhre hinauf, sammelt die Münzen ein und geht die letzte Röhre wieder hinunter. Holt euch die Hasenohren aus dem gezeigten Block und achtet darauf, daß ihr sie nicht mehr verliert. Wenn ihr an die abgebildete Stelle kommt, so müßt ihr einen Flugsprung machen, um in das Geheimlevel zu kommen.

Dieses Geheimlevel ist wohl das Schwierigste im ganzen Spiel. Benutzt entweder die Feuerbälle oder die Hasenohren, um den größten Problemen aus dem Weg zu gehen und beendet anschließend das Hauptlevel.

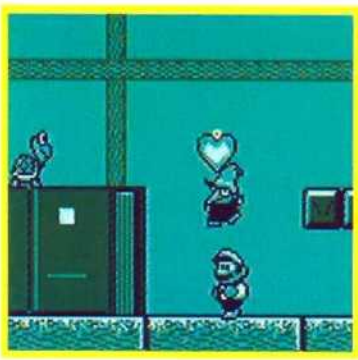
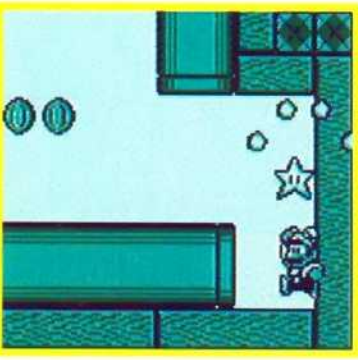
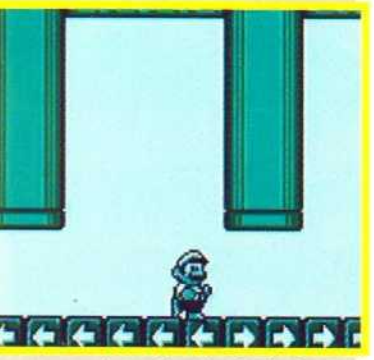
4 Alles, was hier an Ketten hängt, ist ungefährlich, wenn ihr nur schnell genug rennt. Geht durch die zweite Röhre in der Vierergruppe nach unten. Geht aus der Röhre, zerschlagt die Blöcke und klettert wieder nach unten. Wiederholt das bei allen Röhren und klettert dann durch die ganz linke. Sammelt die Extras und geht durch die Röhre zur Hexe. Springt vom mittleren Kessel dreimal auf die Hexe. Vorsicht: Wenn einer der Deckel wackelt, dann sofort herunterspringen, sonst werdet ihr an die Dornen in der Decke geschleudert.

Macro Zone



1 Erledigt die erste Hälfte des Levels im Schnelldurchgang und sammelt die Power-Ups ein. Nach der einbrechenden Plattform springt ihr auf die gezeigte bewegliche Plattform. Holt euch die Feuerbälle, paßt aber auf, daß ihr dabei nicht den unsichtbaren Block rechts zerstört. Springt nach links und rennt schnell, um die Lücke zu überqueren. Schießt auf die Blöcke, um den Zugang zur Röhre freizumachen. Extraleben winken. Geht zurück nach oben bis zu dem gezeigten Punkt oberhalb der fünf Fragezeichen-Blöcke. Macht die Blöcke sichtbar und den Weg zur Röhre durch Springen frei — ein Geheimlevel! Ist es durchgespielt, geht es im Level weiter. Die Zielglocke erreicht ihr mit der beweglichen Plattform.

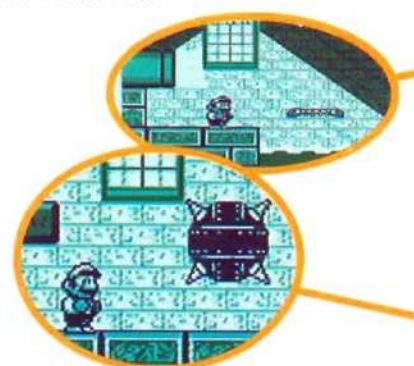
2 Hier ist nicht viel los, lauft einfach bis zur gezeigten Stelle. Macht die unsichtbaren Blöcke sichtbar und klettert hinauf, um die Münzen zu holen. Folgt am Ende dem Pfeil, um die Zielglocke zu erreichen.



3 In der Röhre oberhalb der Stelle, an der das Fließband die Richtung ändert, sind jede Menge Münzen verborgen, gleiches auch in der oberen Röhre, kurz bevor ihr über die andere Röhre nach unten geht. Um da ranzukommen, müßt ihr die unsichtbaren Blöcke zerschlagen und nach oben springen. Rennt durch die horizontale Röhre und schnappt euch den Stern.

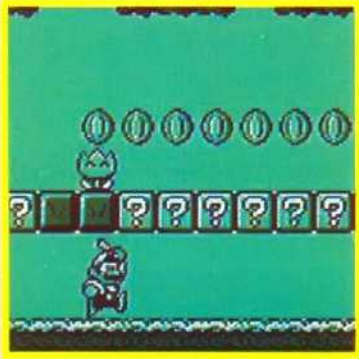
4 Sammelt einfach die Extras ein. Falls euch ein Dieb die Extraleben vor der Nase wegschnappt, springt auf ihn drauf. Der Endgegner ist leicht zu schlagen: Die Ratte kommt immer aus der Röhre, in der sie verschwunden ist. Sie klettert auch Wände hoch und versucht, auf euch zu springen. Drei Sprünge auf den Körper (nicht die Nase!) und es hat sich ausgeragt.

Diese Plattformen katapultieren euch entweder nach oben in die Dornen oder zerbröseln unter euch.

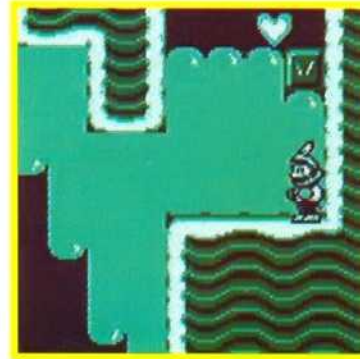
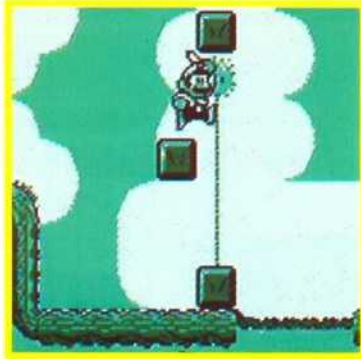


Unter diesen Kugeln könnt ihr entweder durchrennen oder über sie springen, wenn sie ihren tiefsten Punkt erreicht haben.

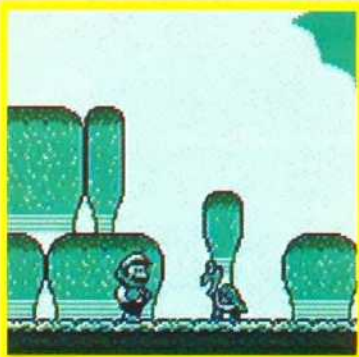
Tree Zone



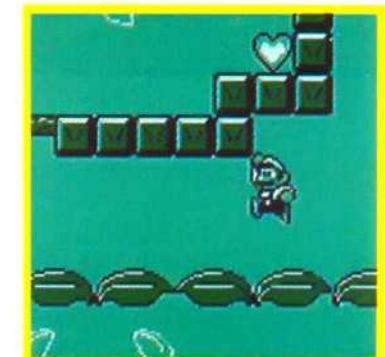
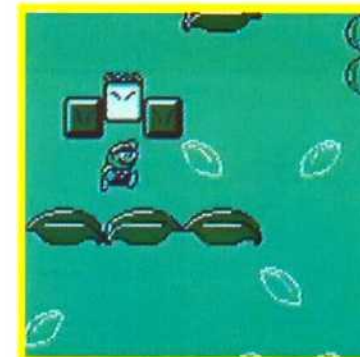
1 Hier könnt Ihr wieder im Eiltempo durch das Level rasen und alle Extras einsammeln. Macht die unsichtbaren Blöcke sichtbar, um den oberen Weg mit mehr Münzen zu erreichen. Die Blöcke am Ende des Levels solltet Ihr nicht unbedingt abschießen...



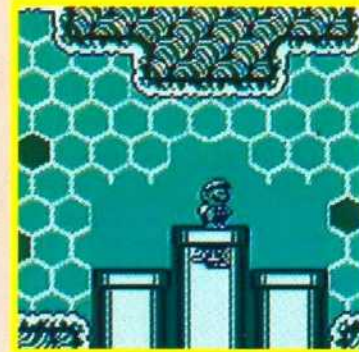
2 Laßt die Halbzeit-Glocke erklingen und springt nach rechts ins Wasser: Holt Euch die Möhre und schwimmt über die Dornen. Geht die Endröhre rauf und schwimmt links nach oben – den Bösewicht überspringt einfach. Springt an der Kante nach rechts und schwebt zur Röhre, die in ein Geheimlevel führt.



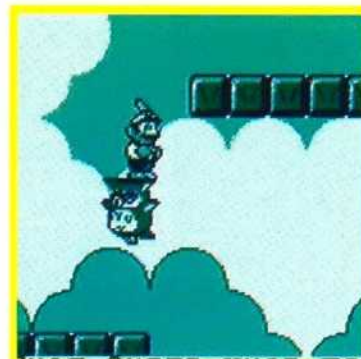
Am Ende des Hauptlevels geht es nach rechts oben zur Zielglocke.



3 Haltet Euch an der Abzweigung links, auf dieser Strecke könnt Ihr viele Leben einsammeln. Spielt das Level durch und sammelt die gezeigten Extraleben ein. Wenn Ihr das Level geschafft habt, spielt es gleich nochmal bis zum ersten Extraleben. Schnappt es Euch und drückt dann START und SELECT, um das Level wieder zu verlassen. Wiederholt dieses Spielchen so lange, bis Ihr genügend Leben gesammelt habt.



4 Dies ist ein ruhiger Level. Spielt bis Ihr zu drei Röhren kommt und klettert die mittlere hinab. Unten geht Ihr nach rechts oder links und zerschlagt bei Eurem Aufstieg die Bonusblöcke, dann nochmals durch die mittlere Röhre und das Spiel wiederholt sich auf der anderen Seite. Ein unsichtbarer Block wird Euch helfen, die Zielglocke zu erreichen.



5 Die einzige gefährliche Stelle in diesem Level ist die bewegliche Plattform beim ersten Fragezeichen-Block. Hier solltet Ihr stoppen, um nicht von der Plattform geplättet zu werden. Der Endgegner ist leicht zu besiegen, wenn man die Hasenohren hat. Wartet am linken Bildrand, bis der Vogel auf Euch zufliegt und springt dann. Geht nach rechts und wiederholt das Spielchen, dann das ganze nochmals von links. Nach drei Treffern hat der Flattermann nichts mehr zu melden.

Überspringt die mittlere Fliese auf dem Boden, um Warios Faust zu entgehen.

Rennt schnell an diesen Säulen vorbei, und sie werden Euch nicht berühren.

Feuerpflanzen geben eine kleine Vorwarnung, wenn sie spucken. Haltet Euch zum Springen oder Ducken bereit.

Diese grinsenden Fieslinge sind leicht zu besiegen: Ein Sprung genügt schon.

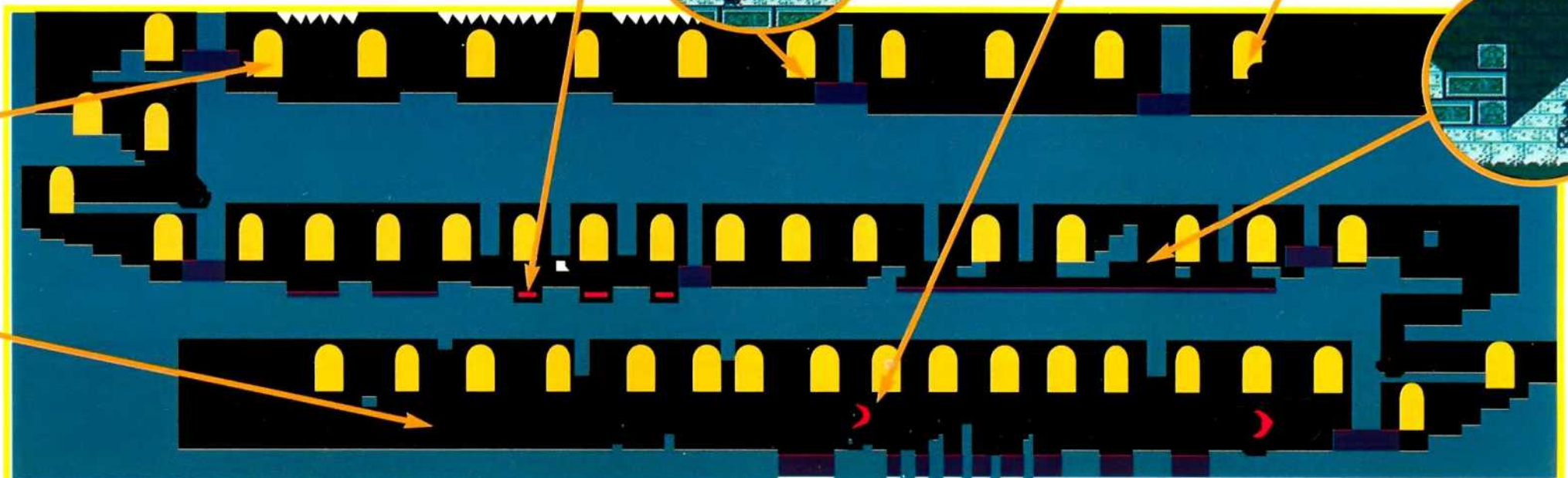
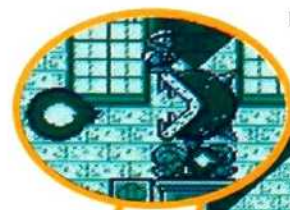
Die beweglichen Plattformen sind recht knifflig. Vergeßt nicht, daß Ihr sie mit großen Sprüngen verlassen müßt.

Warios Schloss

Wario – das Finale



Endlich! Der böse Wario, die Ursache des ganzen Ärgers! Ihr müßt Wario zweimal besiegen. Der erste Kampf ist einfach: Trefft den Kerl dreimal und holt Euch die Möhre. In der zweiten Runde müßt Ihr ihn dreimal treffen, wenn er gerade auf dem Boden ist.



TIPS & TRICKS

TIPS UND TRICKS GESUCHT!

Hallo Leute, wir brauchen Euch! Ja, genau – Euch, die Ihr stundenlang an Euren Konsolen sitzt und Eure Lieblingsspiele zockt. Und dabei mit Sicherheit den einen oder anderen Trick herausfindet, wie man bei einem bestimmten Spiel an einer gewissen Stelle weiterkommt, Extraleben findet oder was auch immer. Dieses Wissen wollt Ihr uns wirklich vorenthalten? Nein? Na also! Schließlich habt Ihr die Gelegenheit, aktiv an TOTAL! mitzuarbeiten. Für die ersten Ausgaben müssen wir noch auf die Tips unserer englischen Schwesterzeitschrift zurückgreifen, aber wenn alles klappt, sollte bald ein Großteil der Tips und Tricks aus Eurer Feder stammen. Damit Eure Arbeit nicht umsonst ist, gibt es für die drei besten Tips einer Ausgabe je ein Modul nach eigener Wahl. Na, interessiert? Dann her mit Euren Tips und Tricks, und zwar an folgende Adresse:

**MVL GmbH
Redaktion TOTAL!
Kennwort Tips & Tricks
Heilwigstr. 39
2000 Hamburg 20
(Postleitzahl ab 1.7.93: 20249)**

Egal ob Game Boy, NES oder Super NES, ob Modulcode, Kurztipp oder Komplettlösung – schickt es einfach los! Und vergeßt bei Euren Einsendungen nicht, den Absender und Euer Wunschspiel nebst System anzugeben. Und noch eine Bitte an alle potentiellen Kartenzeichner: Produziert Eure Meisterwerke möglichst auf weißem unkartierten Papier mit einem schwarzen Filzstift, sonst könnte es Probleme geben, die Karten ins Heft zu bringen.

Also bis dann, wir warten auf Eure Post!!!

(Mit der Einsendung eines Beitrages gehen die Veröffentlichungsrechte an den Verlag über. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.)

SNES

Starfox

Ein kleiner Ausflug ins Schwarze Loch gefällig? Hier ist die Beschreibung der Wege dorthin:

Wählt zunächst Level 1, den leichten Weg. Sucht Euch in der Asteroidenzone eine Gruppe von fünf Meteoren, die um einen zentralen roten Meteor kreisen. Schießt den roten Meteor ab und macht das gleiche mit den beiden folgenden Meteorgruppen, die ebenso aufgebaut sind. Jetzt erscheint ein Asteroid mit einem grinsenden Gesicht, der ebenfalls abgeschossen wird – und schon befindet Ihr Euch im Zusatzlevel. Der zweite Weg führt über das Asteroidenfeld von Level 3. Hier



gibt es zwei große Meteore, die sich langsamer als die anderen bewegen. Schießt den rechten von ihnen ab, und es wird ein Ei auftauchen, das explodiert. Fliegt darauf zu und aktiviert die Retros beim Aufprall, um ins Schwarze Loch zu gelangen.

SNES

Another World

Hier sind die Levelcodes:

Level 1: LDKD
Level 2: HTDC
Level 3: CLLD
Level 4: LBKG
Level 5: XDDJ
Level 6: FXLC
Level 7: KRFK
Level 8: KLFB
Level 9: TBHK
Level 10: BRTD
Level 11: TFBB
Level 12: TXHF

SNES

Super Castlevania IV

Probleme beim endgültigen Kampf mit Dracula müssen nicht sein, wenn Ihr mit guter Ausrüstung und voller Energie in den Kampf zieht. Die könnt Ihr Euch besorgen, wenn Ihr etwas Mut habt und einen Sprung ins Ungewisse riskiert, bevor Ihr die Treppen zu Draculas Gemächern erklimmt. Es gibt über dem Abgrund eine unsichtbare Plattform, an deren Ende es Herzen und Extrawaffen regnet. Bedient Euch und springt anschließend die unsichtbaren Stufen zur Treppe wieder hinauf.

NES

Super Mario Bros. 2

Keinen Bock auf die Durchquerung von Welt 6?

GAME STATION

Pichelsdorfer Str. 41 - 1000 Berlin 20

Versand und Laden - Tel. 030 / 361 45 16

Versandpreise! Ladenpreise variieren!

Versandpreise! Ladenpreise variieren!

Super Nintendo

Roadrunner dt. 129,90
Fatal Fury dt. 124,90
Star Wars dt. 134,90
Harley Humong. dt. 109,90
PGA-Tour Golf dt. 124,90
Jimmy Connors dt. 124,90
John Madden dt. 117,90
Tiny Toons dt. 127,90

800 Spiele am Lager

Super Nintendo

Prince of Persia jp. 99,90
Dragon Slayer jp. 79,90
Test Drive 2 dt. 134,90
Best of the Best dt. 134,90

Game Boy

Looney Tunes dt. 66,90
Lemmings dt. 69,90
Snoopy dt. 39,90

Lieferung per UPS zuzüglich 9,90 DM Versandkosten bei Nachnahme ab 400,- DM Bestellwert Versandkostenfrei

Dann macht am Anfang von Welt 5-3 einfach folgendes: Springt auf den Vorsprung links von Euch und holt Euch die Flasche. Werft die Flasche und geht durch die Tür, die erscheint. Springt auf das Glas, duckt Euch und freut Euch auf Welt 7.

SNES

Gauntlet

Hier ist ein Code für diesen Dauerbrenner, der Euch in Level 100 transportiert: Probiert einfach mal XRTW98Y7 aus...

SNES

Super Mario Kart

Wollt Ihr Euch schon mal die Strecken des Special Cup anschauen, ohne erst mühsam die komplette 100er-Klasse gewinnen zu müssen? Dann spielt doch einfach ein Time Trial und drückt bei der Auswahl des Cups folgende Kombination auf dem Joypad: L, R, L, R, L, L, R, R, A. Schon könnt Ihr fünf teilweise haarige neue Strecken fahren.



Wenn Ihr bei den Time Trials wenigstens einen Mitfahrer haben wollt, dann könnt Ihr Euch mit einem zweiten Joypad einen „Geisterfahrer“ aussuchen, der gegen Euch fährt. Übrigens: klein ist fein! Wenn Ihr Euren Fahrer schrumpfen lassen wollt, dann drückt bei der Fahrerauswahl im Grand Prix-Modus einfach Y und A. Die Sache hat Vor- und Nachteile: Die Minis fahren wesentlich schneller und haben eine bessere Straßenlage, haben bei der Kollision mit Gegnern allerdings weniger zu lachen...

SNES

John Madden '93

Wenn Ihr gleich mit dem Finale anfangen wollt, dann gebt einfach den Code GDRFDDMC ein.



SNES

Axeley

Energieprobleme müssen nicht sein: Drückt einfach die Kombination START, START, START, SELECT, OBEN, UNTEN, LINKS, RECHTS, Y; B, A, X, und Ihr habt unbegrenzte Energie.

Wenn Ihr übrigens bei der Konfiguration alle Funktionen, die vorhanden sind, auf einen Knopf legt und dann auch noch Dauerfeuer aktiviert, habt Ihr jede Menge Feuerkraft zur Verfügung.

Game Boy

Mysterium

Wenn Ihr Euch hoffnungslos verlaufen haben solltet, dann drückt einfach die Tasten A, B, START und LINKS gleichzeitig. Ihr erhaltet dann einen Schlüssel, der Euch sicher weiterhilft.

SNES

ForGear

Wenn Ihr gleich im letzten Championship-Level starten wollt, dann probiert als Paßwort einfach mal VALHALLA oder KEELSON aus. Je nach der Nationalität Eures Moduls sollte einer der Codes funktionieren.

...Leser helfen Lesern

Wer von Euch kennt es nicht, jenes frustrierende Erlebnis, einem Endgegner hilflos ausgeliefert zu sein, nach etlichen Spielstunden keinen Ausgang aus einem Level gefunden zu haben oder bei sonst einem Spiel ganz einfach nicht weiterzukommen... Aber das hat nun ein Ende! Die Rubrik „Helpline – Leser helfen Lesern“ soll ein fester Bestandteil der Tips und Tricks innerhalb der TOTAL! werden.

Wenn Euch irgendein konsolenbedingtes Problem den letzten Nerv raubt, so laßt es uns wissen und stellt uns die Frage, die Euch bedrückt. Wenn Ihr Glück habt und wir die Antwort wissen, so werden Eure Probleme relativ schnell der Vergangenheit angehören: Wir werden in der nächsten Ausgabe der TOTAL! nicht nur Eure Frage, sondern auch gleichzeitig dazu die Antwort veröffentlichen. Falls wir einmal mit Blindheit geschlagen sein sollten, so können wir immer noch die Frage an unsere Leser weitergeben – und maximal zwei Ausgaben später sollte der Fragende die Antwort auf seine Probleme nachlesen können. Das funktioniert allerdings nur, wenn Ihr wirklich ordentlich mitspielt. Also schreibt uns, wenn Ihr eine Frage habt – wir werden sie abdrucken. Und wenn Ihr auf eine abgedruckte Frage die Antwort habt, so schreibt uns ebenfalls. Wenn alles klappt, so solltet Ihr spätestens zwei Ausgaben später Euer Joypad mit der Befriedigung weglegen können, einem anderen Leser geholfen zu haben. Die Post geht an:

MVL GmbH

Redaktion TOTAL!

Kennwort: Helpline

Heilwigstr. 39

2000 Hamburg 20

(Neue Postleitzahl ab 1.7.1993: 20249)

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

GAMECOURIER

Wir versenden Import-Games. Schnell & topaktuell.

SUPER NINTENDO:

Alle neuen US-Games zwei Tage nach Erscheinen bei uns!

Act Raiser	99,-	Q-Bert 3	109,-
Axeley	109,-	Railroad Tycoon	a.A.
Arcus Odyssey	119,-	Romance of 3 Kingdoms 3	129,-
Batmans Return	119,-	Run Sabber	a.A.
Battle Clash	109,-	Shanghai 2	99,-
Battle Toads	119,-	Sim Earth	129,-
Blues Brothers	129,-	Super Turricon	109,-
Brawl Brothers	119,-	Super Pond	119,-
Bubsy the Bobcat	129,-	Super Aquatic Games	109,-
California Games 2	119,-	Super Conflict	119,-
Congos Capper	119,-	Super Combatribes	109,-
Chuck Rock	119,-	Super High Impact	119,-
Chester Cheetha	119,-	Super Star Wars	119,-
Cool World	119,-	Super R Type	59,-
Cybernator	119,-	Super Widget	119,-
Death Vally Rally	119,-	Spell Craft	129,-
Desert Strike	109,-	Spindizzy World	119,-
Dungeon Master	129,-	Star Fox	129,-
Dream Probe	119,-	Sonic Blastman	119,-
E.V.O.	129,-	Syvalion	119,-
Equinox	119,-	Taz Mania	119,-
F15 - Strike Eagle	119,-	Test Drive Duel 2	109,-
Hit the ice	109,-	Terminator 2	119,-
Inindo	129,-	Tiny Toons	119,-
Jimmy Connors Tennis	109,-	Tecmo NBA Basketball	129,-
John Madden 93	119,-	Toys	119,-
Joe & Mack	119,-	Ultimate False Pro	129,-
King Arthurs World	119,-	Uncharted Waters	129,-
Lost Vikings	119,-	Utopia	129,-
Mario is missing	a.A.	PGA Golf Tour	119,-
Mech Warrior	109,-	NHLPA Hockey	109,-
Might & Magic 3	129,-	Pocky & Rocky	119,-
Mortal Combat	a.A.	Dragons Lair	89,-
Ninja Boy	109,-	Super Valis 4	99,-
Push Over	99,-	und jede Menge mehr...	
Adapter AD-29	39,-	Aktion Replay Pro	129,-

Angebot solange Vorrat reicht. Durch Direktimport haben wir laufend die aktuellsten Videogames auf Lager. Preisliste gegen frankierten Rückumschlag. 24 Stunden am Tag anrufen und bestellen. Versand garantiert innerhalb 24 Stunden per Nachnahme. Für Bestellungen unter DM 200,- berechnen wir DM 9,- Versandkosten.

Gamecourier-Versand, H. Kintzel, Goethestr. 46, 5883 Kierspe

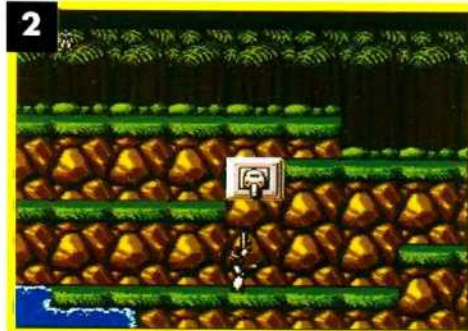
TEL.02359/6466 FAX.02359/6266

TIPS & TRICKS

LEVEL 1



1
Aller Anfang ist leicht: Springt ins Wasser und schwimmt nach rechts. Holt das erste Power-Up und schießt nach oben.



2
Geht an Land und stellt Euch kurz vor die Schußbahn des Wandgewehrs. Schießt nach oben – so entsorgt Ihr diese Art Falle durchweg.



3
Springt eine Etage höher und werft Euch auf den Boden. Zerstört dann das Stehauf-Gewehr. Verfährt bei den anderen Anlagen dieser Art ebenso.



4
Lauft die nächste kleine Stufe entlang. Schießt dabei nach unten und links, um das Power-Up zu treffen. Wenn Ihr dann über den Abgrund springt, wartet auf einer winzigen Plattform das Extra.

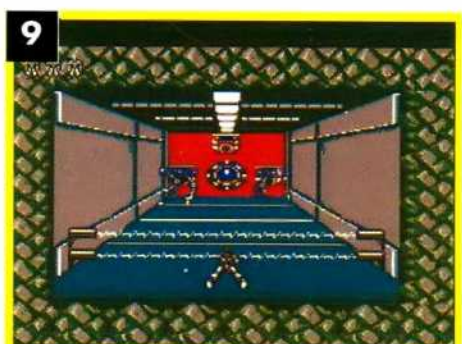
LEVEL 2



5
Bleibt hier stehen und schießt im Hochspringen auf den Gegner. Zielt beim Springen nach unten, um das Maschinengewehr zu treffen.



6
Bleibt links auf dem Vorsprung, um die Kanonen zu zerlegen. Hüpfst anschließend nach unten zum roten Ziel.



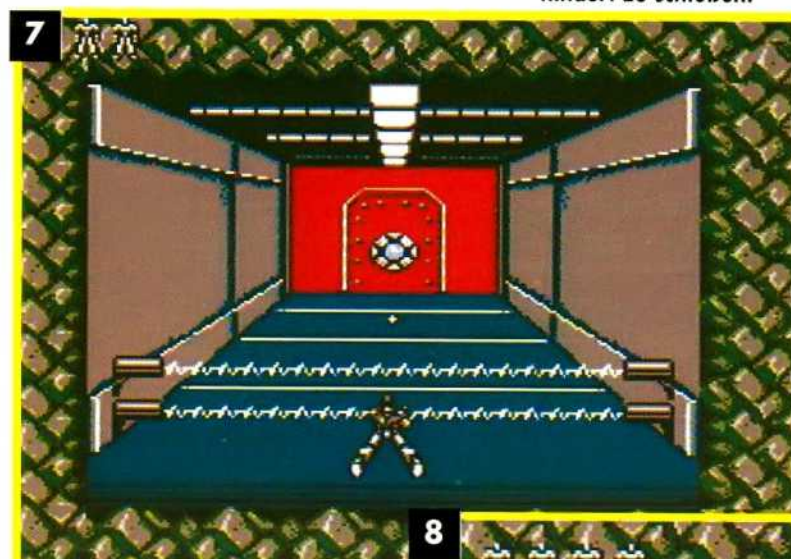
9
Haltet Euch in keinem dieser Räume mit endlosen Gefechten auf, sondern konzentriert Euch auf die Ziele. Bleibt in der Mitte vorne liegen und steht nur auf, um ungehindert zu schießen.



10
Greift zuerst die seitlichen Ziele an. Stellt Euch fast unterhalb der Zielmitte auf und schießt nach oben. So entgeht Ihr den Geschossen, wenn nicht - man kann sie leicht überspringen.



11
Die mittleren zwei Ziele zerstört Ihr direkt von unten. Sobald die Gewehre sprechen, solltet Ihr schräg nach links oder rechts zwischen die Geschosse springen. Haltet anschließend wieder auf die Ziele.

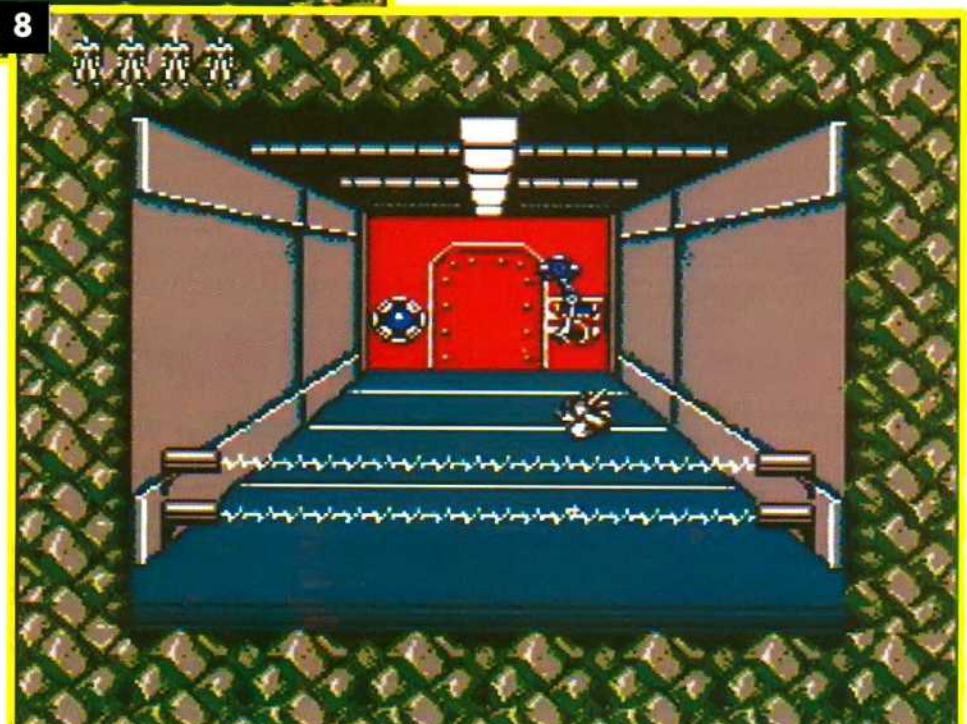


7
Durch solche Level robbt Ihr Euch am besten durch. Auf dem Bauch liegend entgeht Ihr feindlichen Schüssen und Robotern. Stellt Euch vor die Ziele, wenn Luft und Schußbahn bleifrei sind. Geht aber nicht hoch, sonst werdet Ihr für eine Weile betäubt.



12
Bleibt auf einer Seite stehen und zielt direkt nach oben, sobald das Auge anfängt, sich zu bewegen. Ihr könnt seinen Feuerring zerstören, ehe es zuschlägt. Meidet die Schüsse, während Ihr nach oben schießt.

8
Falls Ihr, wie hier, von einer Seite zur anderen wechseln müßt, ist ein beherzter Sprung durch den Kugelhagel angesagt. An späteren Stellen müßt Ihr gleichzeitig springen und schießen. Dann seid Ihr feindlichem Feuer wehrlos ausgesetzt...



Machen Euch die Aliens das Leben auf dem NES immer noch schwer? Dann könnte diese Komplettlösung vielleicht Eure letzte Rettung sein. Schultert die Gewehre und stürzt Euch ins Gewühl!



PROBOTECTOR



13 Springt nie unter wackelnden Felsen hoch - sie fallen gleich herunter.



14 Stellt Euch hierhin, um die Granaten des „Wassermannes“ zu meiden, und wetzt dann nach oben.



LEVEL 3
15 Duckt Euch und schießt auf das Maschinengewehr, bevor Ihr die Feuerbrücke überquert. Springt in die Mitte der Brücke, wenn sich die Flammen dort treffen und gleich anschließend nach rechts oben.



16 Vernichtet das Gewehr oberhalb der Brücke, ehe es sich Euch zuwendet. Geht dann nach links und laßt Euch von der beweglichen grauen Insel nach rechts tragen.



17 Zerschießt hier erst die untere Stellung. Da das obere Maschinengewehr Euch nicht treffen kann, schleicht Ihr dann ganz nach links und schießt hoch. Jetzt geht's nach oben,...

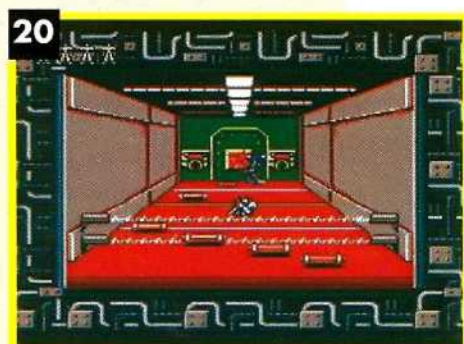


18 ...wo dieser unangenehme Typ lauert. Vernichtet zuerst die blauen Stacheln am Ende seiner Arme. Bleibt unter ihnen stehen und schießt hoch. Überspringt seine Feuerbälle.

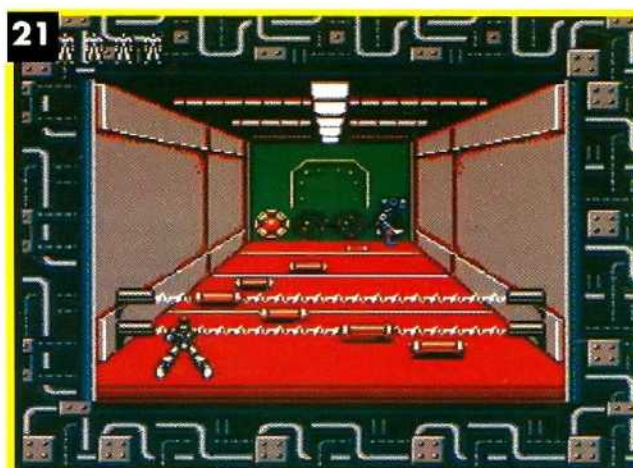


19 Ist der Feind armlos (Ha, ha...), schießt Ihr ihm ins weit geöffnete Maul. Laft nach links und rechts vor seinen Schüssen davon und zielt wieder auf den Schlund.

LEVEL 4



20 Überspringt Hindernisse, die auf Euch zurollen. An Stellen, die sie schon passiert haben, seid Ihr sicher wie in Mutters Schoß.



21 Dieser Raum ist kinderleicht. Legt Euch einfach hin und zerschießt die vier Ziele in Bodenhöhe. Keine Angst vor Rollen: Schießt Ihr ständig, erwischt Ihr sie und nicht umgekehrt.



22 Ihr könnt Euch auch, wie hier, zwischen die Rollen legen. Dann müßt Ihr aber pixelgenau steuern. Diese Kammer ist einfach - legt Euch vorne in die Mitte und steht in ruhigen Momenten zum Schießen auf.



23 Nehmt Euch am Levelende erst die Ziele links und rechts vor. Stellt Euch, wie im Bild, knapp unterhalb ihrer Mitte auf und zielt nach oben. So können Euch nur Schüsse und Kamikazesprünge der Soldaten gefährlich werden.

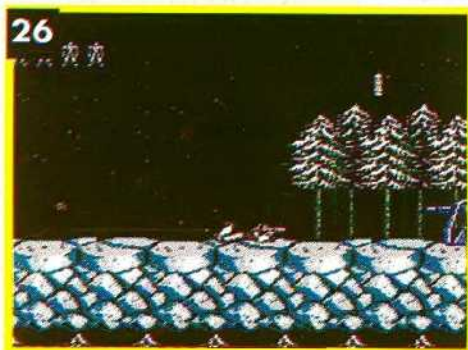


24 Wendet Euch jetzt den zwei mittleren Zielen zu. Stellt Euch leicht seitlich der roten Ziele und schießt hoch. Vorsicht vor den Wachen - erschießt sie, bevor sie Euch von oben angreifen.



25 Stellt Euch ungefähr hier auf, wenn die vier Droiden oben auftauchen. Sie sind nur angreifbar, während sie sich in dieser Stellung zu zwei Droiden zusammenschließen. Springen reicht, um ihren kreisenden Schüssen auszuweichen.

LEVEL 5



Legt Euch sechs Zentimeter vor die ersten zwei Maschinengewehre, damit die Granaten Euch nicht erreichen.



Wartet hier, bis die erste Granate fällt und lauft los. Wenn Ihr auf der unteren Stufe bleibt, werdet Ihr nicht verletzt. Duckt Euch, um das Maschinengewehr zu zerstören.

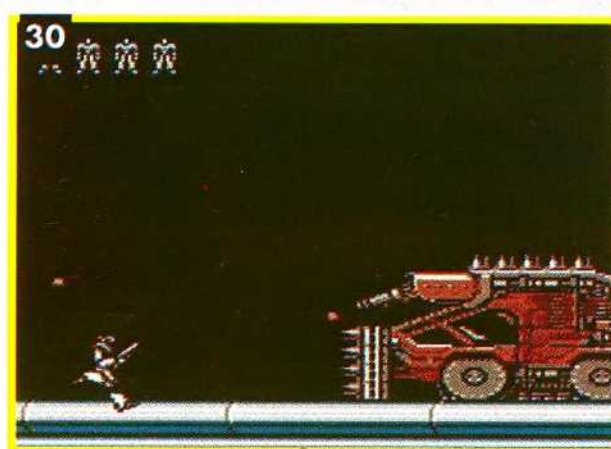


Die dritte Stellung hebt Ihr auch schnell aus: Hinlegen und schießen. Achtet auf Roboter von hinten.



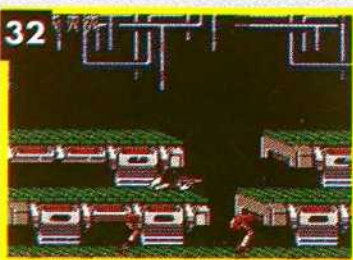
Nehmt unbedingt die zwei Extras mit. Springt nicht ins Wasser - hier schadet es Euch ausnahmsweise. Springt erst hinüber, wenn die Granaten durch sind.

Der Held als Panzerknacker: Schießt wie wild von ganz links auf die großen Panzer. Bei genügend vielen Treffern explodieren sie, bevor sie Euch erreichen.



Begegnung der dritten Art: Erschießt die links auftauchenden Invasoren und zielt dann auf die kleinen Gleiter links und rechts des Raumschiffs. Schießt auch nach rechts, um eventuelle weitere Invasoren zu erledigen.

LEVEL 6



Bleibt auf mittlerer Höhe, erledigt die Wache; dann nach unten springen und die Roboter zerstören.



Wartet, bis die Flammen zurückgehen, klettert eine Stufe höher und wartet wiederum.



Zerstört die Maschinengewehre von oben und umgeht die Flammen auf halber Höhe.

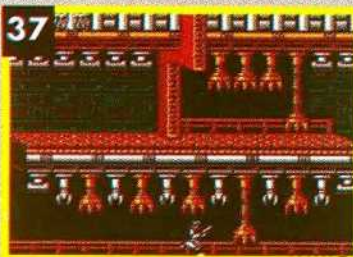


Schießt auf die Beine des Riesen. Wenn er wieder auf Euch zukommt,...



...überspringt Ihr ihn lässig und schießt weiter.

LEVEL 7



Geht bei den Greifern nach oben und lauft, nachdem sich der erste Greifer gesenkt hat.



Fahrt auf der kleinen Lore zu den Greifern. Springt hier hoch und zielt auf die Stachelwand.



Verzichtet hier auf die Lore. Es ist einfacher, die Wände oben zu zerstören.



Diese Greifer kommen abwechselnd in Gruppen herunter. Ihr müßt hin- und herlaufen, um auf die Stachelwand schießen zu können.



Zerstört die unteren Geschützstellungen, aber springt über ihre Granaten. Zerschießt oder überspringt die Roboter und haltet dann auf das Ziel am Tor.

LEVEL 8



Stellt Euch hier auf und schießt nach rechts oben. Zielt gerade hoch, wenn eines der Biester Euch zu nahe kommt.



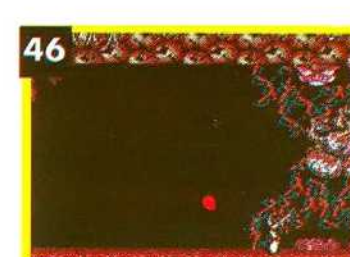
Zerstört die spuckenden Gesichter im Vorbeilaufen, sonst nehmen sie überhand.



Schießt nach rechts oben, sobald die Aliens auftauchen. Vernichtet sie ehe sie den Boden berühren.



Legt Euch hin und zielt zuerst auf die junge Brut am Boden. Achtet aber auf Aliens von oben.



Sind die Aliens am Boden zerstört (ha,ha!), schießt aus der Nähe auf das Muttergehirn. Ihr habt es geschafft!

TIPS & TRICKS

SNES

Turtles IV

Mit zehn Leben habt Ihr bessere Chancen, das Spiel zu schaffen. Drückt im Titelbild einfach OBEN, OBEN, UNTEN, UNTEN, LINKS, RECHTS, B, A, und Ihr könnt Euch im Optionsmenü bis zu zehn Leben einstellen.

GAME BOY

Burgertime Deluxe

Hier sind die Levelcodes für alle gefrusteten Hobbyköche:
Level 2-1: Ei, Ei, Hot Dog, Koch
Level 3-1: Hot Dog, Koch, Hamburger, Gurke
Level 4-1: Gurke, Ei, Ei, Gurke
Level 5-1: Tomate, Tomate, Gurke, Koch
Level 6-1: Gurke, Tomate, Tomate, Hot Dog

SNES

Slim City

Mehr Geld gefällig? Dann probiert folgenden Trick aus: Setzt Steuern und Ausgaben auf 0 und gebt all Euer Geld bis Dezember aus. Wenn jetzt der Budget-Bildschirm erscheint, dann drückt die L-Taste und haltet sie während der folgenden Aktionen immer gedrückt. Verlaßt den Bildschirm kurz und



wählt ihn wieder an. Setzt jetzt alle Ausgaben auf 100% und laßt die Steuern bei 0. Verlaßt den Bildschirm wieder und laßt die Taste L los. Jetzt habt Ihr 999 999 \$ zur Verfügung.

SNES

Castlevania 3

Gebt doch mal als Name HELP ME ein.

SNES

Robocop 3

Wenn die Energie knapp wird, könnt Ihr Euch eine Auffrischung besorgen, indem Ihr START und dreimal SELECT drückt. Diesen Trick könnt Ihr beliebig oft wiederholen

Game Boy

The Humans

Hier sind die kompletten Levelcodes:
Level 2: CVBM
Level 3: QWSD
Level 4: PLKP
Level 5: MNVB
Level 6: VBCD

Level 7: ZXVZ
Level 8: KJHR
Level 9: PYST
Level 10: LKIQ
Level 11: HDZW
Level 12: NBGF
Level 13: SWQR
Level 14: TYTL
Level 15: XRTD
Level 16: CDSR
Level 17: JHYT
Level 18: MJHN
Level 19: TRWM
Level 20: PLMN
Level 21: SSXC
Level 22: KILY
Level 23: QRWS
Level 24: VBSR
Level 25: TVYP
Level 26: LKMV
Level 27: QVCX
Level 28: PMHR

ACTION REPLAY CODES

Hier gibt es eine geballte Ladung Codes für alle Besitzer dieses Mogel-Moduls...

SUPER MARIO WORLD (SNES)

7E0D B405 – unbegrenzt Leben für Mario

7E0F 3303 – kein Zeitlimit mehr

7E00 1901 – ständig Pilz vorhanden

7E00 1902 – ständig Cape vorhanden

7E00 1903 – ständig Blume vorhanden

JAKI CRUSH (SNES)

7E1C 62xx - xx Leben

ZELDA 3 (SNES)

7EF3 6D50 –

Unbesiegbarkeit

7EF3 6E80 – unbegrenzte Magie

GODS (SNES)

7E01 5318 – unbegrenzte Energie

FINAL FIGHT (SNES)

7E0D 6E05 – unbegrenzt Leben

TETRIS (GB)

0830 99FF – keine Levelerhöhung

0COA 13C2 – nur noch Langblöcke

PARASOL STARS (GB)

0104 65D4 – unbegrenzt Leben

MICKEY MOUSE 2 (GB)

0105 99C3 – unbegrenzt Leben

SUPER MARIO WORLD (GB)

01xy B4FF – x=Welt, y=Level

SPIDER MAN (GB)

0830 99FF – unbegrenzt Spinnweben

MEGA MAN 3 (NES)

0000 AE03 – unbegrenzt Leben

STAR WARS (NES)

0006 DF03 – unbegrenzt Leben

ELITE (NES)

0003 C900 – wieder eine reine Weste

0003 9000 – Laser heizen nicht auf

SOLAR JETMAN (NES)

0000 C7E0 – unbegrenzte Energie

0000 C9E0 – unbegrenzte Waffenenergie

KOPMANN
computer

Tel.: 05 81 – 4 35 19

Fax.: 05 81 – 4 43 27

GAME BOY

Best of the Best	dt	59,95
Boxxle 2	dt	49,95
Bubble Bobble	dt	49,95
Castlevania 2	dt	58,95
Centipede	dt	59,95
Crash Dummies	dt	59,95
Dig Dug	dt	44,95
F-15 Strike Eagle	dt	59,95
Flintstones	dt	64,95
Glücksrad	dt	54,95
Hook	dt	64,95
Litti's Summer Sports	dt	59,95
Mario & Yoshi	dt	52,95
Motorcross Maniacs	dt	39,95
Paperboy	dt	39,95
R-Type 2	dt	59,95
Simpsons 3 Krusty House	dt	54,95
Star Wars	dt	64,95
Turtles 2	dt	54,95
Track & Field	dt	54,95
Top Gun	dt	54,95
Xenon 2	dt	59,95
Action Replay PRO	dt	79,95

SUPER NINTENDO

Another World	dt	114,95
Desert Strike	dt	99,95
Dino City	dt	114,95
Dragons Lair	dt	109,95
John Madden Football	dt	99,95
NHLPA Ice Hockey	dt	114,95
PGA Tour Golf	dt	114,95
Prince of Persia	dt	114,95
Pushover	dt	99,95
Super Mario Kart	dt	89,95
Super Probotector	dt	99,95
Super R-Type	dt	84,95
Test Drive 2	dt	114,95
Wing Commander	dt	119,95
Action Replay PRO	dt	99,95

Sommer, Sonne, Tropenpreise
Vom 01. Juni – 31. Juli 1993
Nur solange Vorrat reicht!

GAME BOY

Alien 3	dt	54,95
BC Kids	dt	59,95
Double Dragon 3	dt	54,95
Lemmings	dt	59,95
Looney Tunes	dt	59,95
Super Mario Land 2	dt	59,95
The Flash	dt	39,95
Tiny Toons	dt	59,95
Pitfighter	dt	39,95
Swamp Thing	dt	39,95
WWF Superstars 2	dt	54,95

SUPER NINTENDO

James Bond Junior	dt	69,95
Jimmy Connors Tennis	dt	114,95
Lemmings	dt	112,95
Pitfighter	dt	69,95
Race Drivin	dt	69,95
Road Runner	dt	119,95
Road Riot	dt	69,95
Tiny Toon Adventure	dt	112,95
Wayne's World	dt	112,95

Versandkosten: UPS

Vorkasse DM 7,-, Ausland DM 25,-
Nachnahme DM 12,-, + NN Gebühr.

Ab DM 300,- versandkostenfrei

D-3110 Uelzen • Postfach 16 16
D-29506 Uelzen • Postfach 16 16

TIPS & TRICKS

SNES

Wer sagt denn, daß es nicht zu schaffen ist!

Wir haben Zelda für Euch gelöst und präsentieren den ersten Teil unserer Tips. Klar, daß so ein Riesenspiel auch eine Mammutlösung erfordert - satte vier Teile bekommt Ihr insgesamt!

THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST



1 Als Allererstes hüpf ihr aus dem Bett und schnappt Euch die Lampe. Sie liegt in der Truhe Eures Häuschens.



2 Geht im Palastgarten rechts außen nach oben und lüpf den auffälligen Busch. Laßt Euch durch den Geheimeingang in den Schloßkeller fallen. Dort gibt Euer Onkel Euch sein Schwert und sein Schild, dessen Schutzwirkung allerdings minimal ist.



4 Tapst nach B3 hinab. Bewerft den Morgensternwächter und schlägt zu, aber weicht seiner Waffe aus. Habt Ihr Zelda befreit, geht es über die Eingangshalle in den Thronraum. Schiebt die Wandtafel nach rechts.



5 Erledigt im Keller B1 alle Ratten - eine von ihnen hinterläßt einen Schlüssel!



3 Betretet das Schloß durch den Haupteingang vorne. Geht die Treppe hinab, bis Ihr in diesen Raum kommt und holt den Bumerang. Damit könnt Ihr Gegner lähmen. Sie lassen sich dann mit wenigen Schwerthieben besiegen.



6 Folgt jetzt den Dungeons und nietet die Monster um, bis Ihr plötzlich in der Kathedrale ankommt. Der Priester versteckt Zelda bei sich. Vergeßt das Extraherz in der Truhe nicht!

7 Geht jetzt ins Dorf zum Versteck der Diebe und löst das Schieberätsel im Keller. Sprengt die Nordwand, um mehr Rubine und ein Viertelherz zu bekommen. Kauft beim fliegenden Händler unbedingt die Flasche und besucht den kranken Jungen. Er gibt Euch sein Schmetterlingsnetz. Der kleine Junge im Hühnergarten weist Euch dann den Weg.



8 Betretet das längliche Gasthaus von hinten. In der Truhe ist die zweite Flasche. In der Bücherei ganz im Südosten könnt Ihr noch nichts holen. Das Truhenspiel bringt zuweilen nette Gewinne.



9 Sprengt die Wand zwischen den zerstrittenen Brüdern und tretet in den Garten. Folgt dem eingezeichneten Pfad und hackt dabei die Büsche um. Schafft Ihr den Lauf nicht in 15 Sekunden, könnt Ihr ihn jederzeit wiederholen. Geht jetzt zum Kreuz auf Eurer Landkarte. Dort wohnt der Weise Sahsrahla, der in einem Nebenraum Bomben und Rubine lagert.





10 Im Ostpalast müßt Ihr drei Dinge sammeln: Den Bogen, ein volles Herz und ein Amulett. Nehmt auch alle anderen Extras aus den Töpfen mit, vor allem Pfeile. Ihr könnt alles gebrauchen.



11 Die Skelette beseitigt Ihr am einfachsten mit gezieltem Topfwürfen, dann finden sie endlich ihre letzte Ruhe.



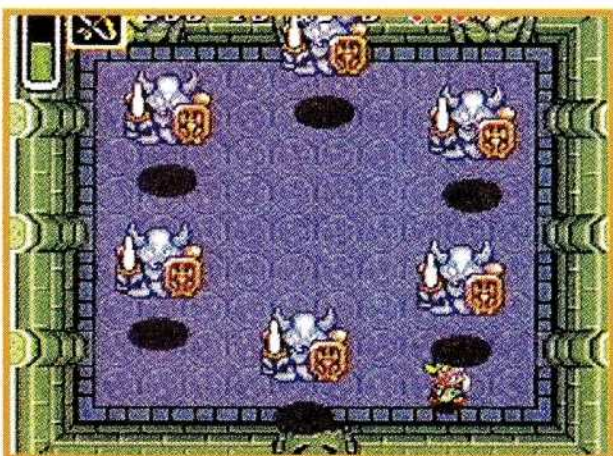
12 Wenn Ihr in dem langen Raum alle Monster getötet habt, setzen sich die Wirbel in Bewegung. Nehmt den Topf und tretet auf den Schalter, damit die Truhe auf dem Podest erscheint.



13 Großer Tusch! Ihr habt den Bogen gefunden! jetzt könnt Ihr die Zyklopen mit ein oder zwei Schüssen ins offene Auge erledigen.



14 Springt in die Brunnen, wenn ihr Energie braucht oder mit dem Netz eine Fee fangen wollt.



15 Sobald sich die Ritter im Kreis bewegen, schießt Pfeile auf sie ab. Dann springen sie nach hinten und bieten noch bessere Ziele. Der letzte Wächter wird rot und versucht, Euch auf den Deckel zu springen. Lauft schnell neben ihn, wenn sein Schatten im Sprung stehenbleibt und schlägt mit dem Schwert zu. Ein paar Wiederholungen, und der Palast ist gelöst.



16 Nun gibt Sahasrahla Euch die Pegasusschuhe. Damit könnt Ihr schneller laufen und Dinge anrempeln.



17 Lauft zur Höhle im Südosten des Landes und sprengt den Riß neben dem Höhleneingang. Jetzt könnt Ihr den Eisstab nehmen.



18 Geht jetzt an die auf der Karte gezeigte Stelle und sprengt die Bergwand, um eine Menge Rubine zu bekommen.



19 Lauft zu dieser Stelle, geht hinein und zieht am rechten Hebel. Draußen ist jetzt ein Viertelherz trockengelegt.



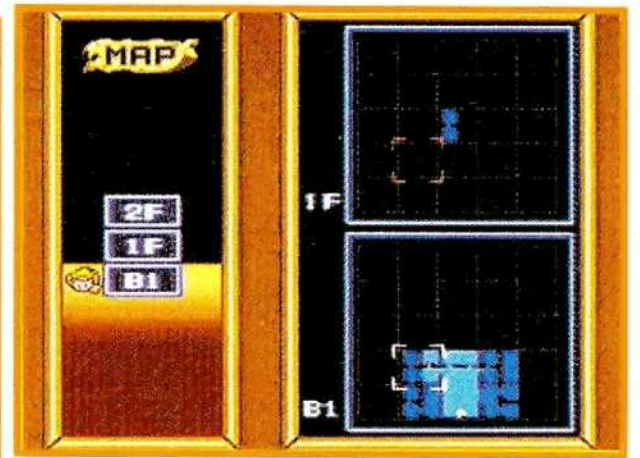
20 Besucht die Dorfbücherei und stoßt das Mudora-Buch vom Regal.



21 In einer Wüstenhöhle lebt ein Weiser, der Euch mehr über das Buch verrät. Sprengt seine Südwand.



22 Wenn ihr alles mitgenommen habt, stellt ihr Euch vor die Tafel am Palasteingang in der Wüste. Benutzt das Buch, um den Zugang zu öffnen.



23 Geht im Palast zu diesem Raum und rempelt den Schlüssel von der Säule.



24 Geht mit dem Schlüssel zu dieser Tür, holt den Kompaß aus dem Raum und nebenan den großen Schlüssel.



25 Betretet den Raum, den die Karte anzeigt. Dem Laser entkommt Ihr nur, wenn Ihr im Uhrzeigersinn lauft.



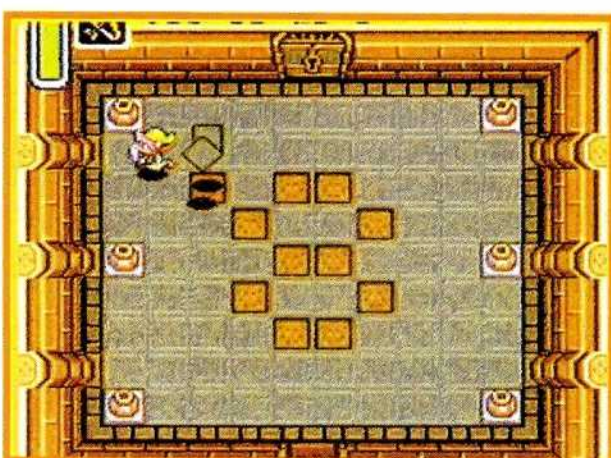
26 Lauft als Nächstes hierhin und schiebt den Block wie im Bild. Im angrenzenden Raum leben Feen. Verlaßt das Gebäude durch den Südausgang und geht weiter nach Süden. Dort liegt ein Viertelherz.



27 Geht nach Norden bis zu diesem Höhlen- eingang. Mit den Krafthandschuhen hebt Ihr die Steine an. Werft sie weg und betretet die Höhle.



28 Verschiebt im ersten Raum diesen Block, um die Tür zu öffnen.



29 Hier fliegen gefährliche Fliesen. Schnappt Euch links unten den Schlüssel und weicht im großen Saal Laserstrahlen aus. Sucht unter den Töpfen nach dem nächsten Schlüssel und macht Euch aus dem Staub.



30 Bleibt hier stehen und ladet das Schwert. Ladet es nach jedem Fliesenaufrall neu, bis der Spuk vorbei ist. Rechts oben liegt der Schlüssel.



31 Benutzt hier die Lampe, um die vier Fackeln anzuzünden. Daraufhin öffnet sich ein Gang mit Tür zu den Endmonstern.



32 Zielt mit dem Eisstab, Bomben, Pfeilen oder dem Schwert auf die Köpfe der Sandwürmer. Zur Belohnung gibt's das zweite Amulett und ein ganzes Herz.



33 Wenn Ihr mindestens 500 Rubine habt, solltet Ihr am Magieshop vorbei gen Nordosten laufen. Werft den Stein weg und lauft bis an die nördlichste Landzunge weiter.



34 Watet im hellblauen, flachen Wasser bis an diese Stelle. Nachdem Ihr die Flossen gekauft habt, könnt Ihr Euch in allen Gewässern frei bewegen.



35 Schwimmt von Zora aus nach Süden und laßt Euch vom Wasserfall nach unten tragen. Folgt dem Flachwasser nach links auf eine Insel. Auf der Lichtung liegt ein Viertelherz. Schwimmt zurück und den großen Wasserfall hinab. Haltet Euch dann links und unten, bis Ihr an diese Stelle kommt. Lauft in die Wasserwand hinein und werft Euren Bumerang, den Schild und eine leere Flasche in den Brunnen.



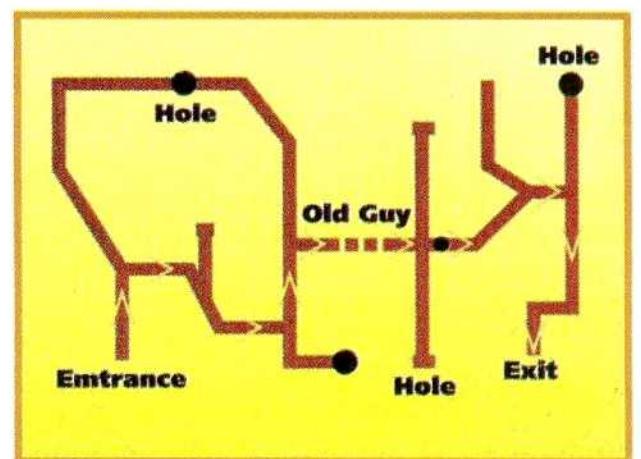
36 Bewegt Euch hierher. Schwimmt nach oben und links unter die weiße Brücke. Dort gibt Euch ein freundlicher Landstreicher die dritte Flasche.



37 Schwimmt wieder nach Süden und betretet die Insel. Im Brunnen der Freude wird eure Bomben- oder Pfeiltragkraft für je 100 Rubine um 5 Punkte erhöht. Hinter der Ostwand leben Feen.



38 Lauft zu dieser Ecke am Fuße des Todesbergs und hebt den Stein aus dem Weg.



39 Betretet die Höhle und folgt dem eingezeichneten Pfad bis zum Ausgang.



40 Natürlich nehmt Ihr den alten Mann mit und folgt ihm in seine Höhle. Als Dank für Eure Begleitung gibt er Euch den Zauberspiegel.



41 klettert von der Wohnhöhle aus auf den Gipfel des Todesbergs und steigt in den Teleporter zur Schattenwelt. Keine Angst, wenn Ihr dort als Hase erscheint!



42 Lauft bis zu dieser Stelle nach links und benutzt den Zauberspiegel. Hebt das Herzviertel auf und springt von der Nordkante (!) des Felsens. Rechts von Euch liegt der Eingang zu Heras Turm.



43 Die Kugeln im Turm sind Schalter, die bei kräftiger Berührung abwechselnd die blauen und die orangefarbenen Gitter versenken - da es viele davon gibt, heißt es ab jetzt nur noch 'blau runter' oder 'orange runter'. Steigt die Treppe links herunter. Werft eine Bombe in den Ring, um das Monster zu erlegen, schaltet orange runter und holt den Schlüssel. Schaltet blau runter und steigt wieder hoch. Werft den

Bumerang auf den Schalter, um weiter nach Norden laufen zu können. Nehmt die Karte aus der Truhe und geht durch die Tür im Nordwesten. Unten greift eine Horde Fliesen an. Schaltet blau runter und betretet den nächsten Raum. Erledigt die Monster, schaltet orange runter und geht nach Süden.



44 Zündet hier alle Fackeln an, und die Truhe mit dem großen Schlüssel erscheint. Geht wieder in die Eingangshalle und schaltet unterwegs orange runter.



46 Tretet im nächsten Stock auf die Sternchenfliese und stellt Euch dann oberhalb (!) dieses Lochs auf. Jetzt landet Ihr in der vierten Etage vor der Truhe mit der Mondperle. Nehmt sie und lauft wieder hoch.



47 Oben im sechsten Stock wartet das Endmonster, ein großer Ringelwurm. Springt die Stufen hinab, wenn er nicht in der Nähe ist. Zielt auf seine Schwanzspitze und laßt Euch nicht von der Plattform stoßen.

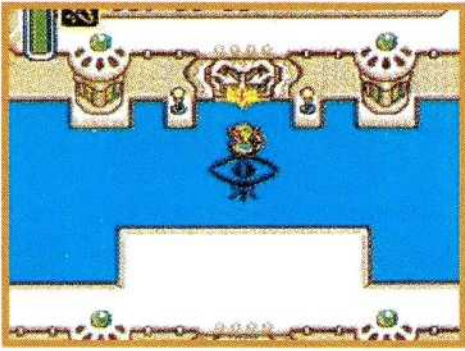
45 Steigt in den dritten Stock und tötet alle Monster, damit sich die linke Tür öffnet. Erledigt auch hier alle Monster (am besten mit dem Rücken zur Wand, damit der Rückprall Euch nicht hinabschleudert). Tretet dann auf die Sternchenfliese, um zur nächsten Tür zu gelangen. Am Ende des nächsten Saales liegt die Treppe zum vierten Stock. Bewerft die Ringelwürmer am besten mit Töpfen und holt den Kompaß aus der Truhe - aber ohne auf die Sternfliesen zu treten! Lauft ganz nach links und die Treppen zum fünften Stock hinauf.



48 Speichert nach dem Sieg und startet in der Kathedrale neu. Lauft zu dieser Stelle und dann nach Norden, durch die Verlorenen Wälder.



49 Im Nordwesten liegt das Masterschwert. Zieht es aus dem Stein. Von nun an könnt Ihr, solange Ihr volle Energie habt, einen Strahlenangriff ausführen, der alle Gegner in Angriffsrichtung trifft. Lauft rechts durch den Stamm und durch den nächsten Stamm hoch, dann nach rechts und durch den Stamm hinunter. Nehmt den Pilz mit und kehrt zur Kathedrale zurück. Dort erfahrt Ihr, daß Zelda ins Schloß entführt wurde. Also - nichts wie hin.



50 Geht von der Eingangshalle nach Westen, klettert im Nachbarraum die Leiter hoch und tretet auf die Burgmauer. Rechts von Euch ist Agahnims versiegelter Eingang. Mit einem Schwertstreich brecht Ihr das Siegel und lauft stracks

durch den ersten Raum in den zweiten. Erledigt die zwei Feinde mit Pfeil und Bogen. Tötet den Wächter nebenan mit dem Schwert und sammelt den Schlüssel ein. Steigt nach 3F hoch und stürmt durch den ersten Raum ins benachbarte Labyrinth. Im Westen liegt ein Schlüssel. Tötet die Wachen im nächsten Raum, und eine Fee erscheint. Nehmt sie mit, klettert nach 4F und jagt durch den ersten Raum.



51 Arbeitet Euch vorsichtig nach Norden vor und fallt nicht vom Laufsteg. Geht in den östlichen Raum und tötet alle Monster. Eines hinterläßt einen Schlüssel. Geht dann zum nächsten Stock.



52 Was, Ihr seid schon da? Na schön. Hier müßt Ihr alle Wachen besiegen, damit sich die Tür öffnet. Dasselbe gilt für den nächsten Raum.



53 Tötet den ersten Feind per Topfwurf und Schwerthieb. Die Fledermäuse könnt Ihr mit dem Schwert oder mit Töpfen erlegen, den zweiten Wächter am besten mit Töpfen. Jetzt ist der Weg zum Schlüssel in der Mitte frei. Von der nächsten Kammer aus geht es nach 6F.



54 Verschiebt oben die linke Statue und macht Euch aus dem Staub. Geht nebenan vorsichtig nach Norden. Die Wachen beschießt Ihr am besten mit Pfeilen. Steigt nach 7F hoch und geht geradeaus weiter, um Agahnim entgegenzutreten. Hat er sich zurückgezogen, durchtrennt Ihr die Vorhänge an der Nordwand mit einem Schwerthieb. Der Endkampf beginnt.



55 Agahnim schleudert verschiedene Zauber. Den Energiestrahl könnt Ihr mit dem Schwert abwehren und auf ihn zurückwerfen.



56 Der zweite Zauber besteht aus mehreren Energiekugeln. Zerschlagt sie mit dem Schwert oder weicht ihnen aus.



57 Wenn Agahnim sich so aufstellt, folgt der dritte Zauber, der Blitzfächer. Ihm müßt Ihr unbedingt ausweichen! Das ist leicht, schleudert der Magier die Blitze doch nach unten. Stellt Euch immer neben Agahnims Schatten und werft seine Zauber auf ihn zurück. Nach wenigen Treffern ist er vorläufig geschlagen. Auf seiner Flucht in die Schattenwelt nimmt er Euch mit! Dort müßt Ihr sieben Mädchen befreien...

ZELDA

Ob Ihr jemals bis zum Ende kommt?
Nicht, bevor Ihr die nächsten Folgen unserer Superlösung gelesen habt! Im nächsten Heft folgt der zweite Teil voller Tips und Kniffe – verpaßt ihn nicht!

ANDREAS HEINEKE PRÄSENTIERT DIE NEUHEITEN AUS DER MUSIKSZENE

Interview mit Chris Isaak

Andreas: Mit dem neuen Album „San Francisco Day's“ hast Du ja nicht viel an Deinem Stil verändert. Wunderschöne Balladen oder leichte Rockabilly Songs im Stile von Elvis. Kannst Du den Vergleich eigentlich noch hören?

Chris Isaak: Wenn man jemanden neben die Queen stellen würde, würde dieser immer klein wirken – und ich werde jedesmal neben den King of Rock'n'Roll gestellt. Einerseits ist das ja eine große Ehre, aber andererseits kannst Du nie eine eigene Persönlichkeit entwickeln.

A.: Deine neue Single „Can't do a thing“ wirkt ja ziemlich traurig...

C. I.: Tatsächlich, das sollte sie eigentlich gar nicht.

A.: Obwohl Du so viele Balladen schreibst, ist Deine Show überhaupt nicht getragen oder nachdenklich. Ich habe Dich nach Deinem großen Erfolg „Wicked Game“ in Hamburg auf der



Bühne gesehen, und Deine Show wirkte wie eine Las-Vegas-Show.

C. I.: In erster Linie verstehe ich mich auch als Entertainer. Ich kann diese Leute nicht ertragen, die mit gesenktem Kopf auf der Bühne stehen und erzählen „Jetzt singe ich ein Lied über den Tod“, dafür kann man doch als

Zuschauer allen Ernstes kein Geld ausgeben.

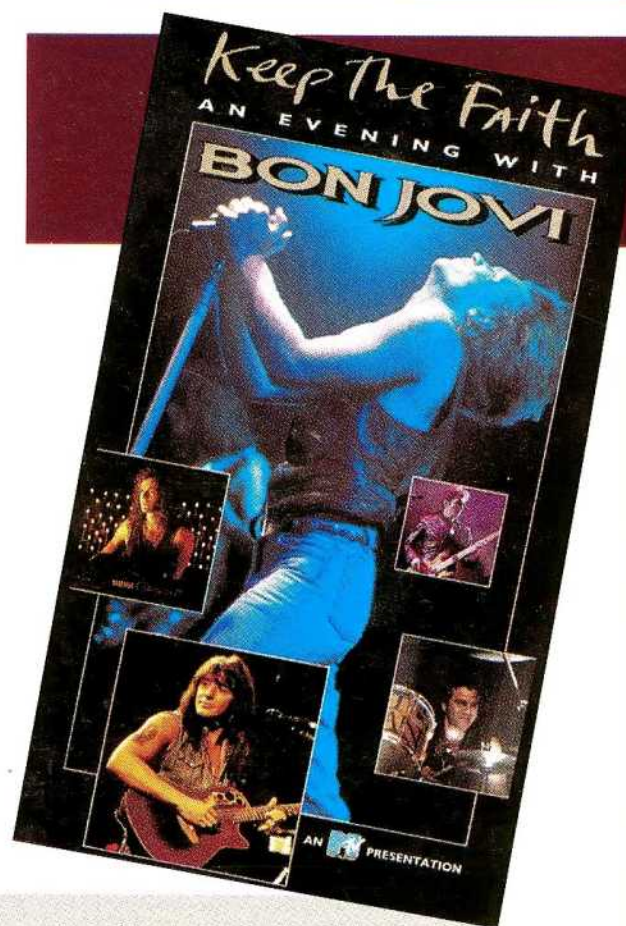
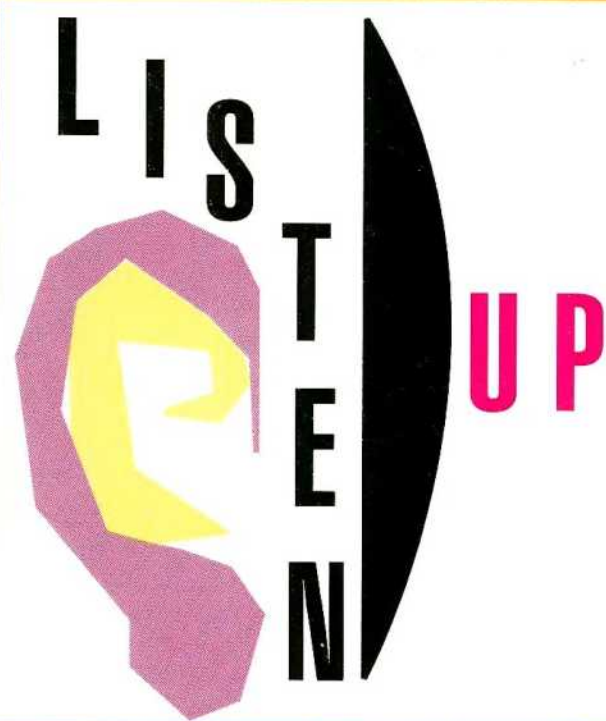
A.: Bist Du eigentlich gerne auf Tour?

C. I.: Am Anfang dachte ich, ich lerne auf diesem Wege die meisten hübschen Mädchen kennen, aber die Wahrheit sieht ganz anders aus. Du sitzt den ganzen Tag nur im Bus oder Flugzeug und bist von Männern umgeben. Das ist schon ganz schön deprimierend.

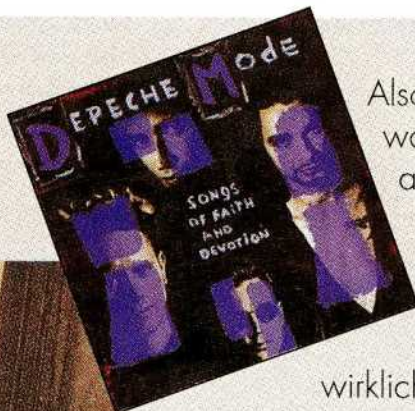
A.: Aus diesem Grunde sollst Du ja auch angefangen haben zu studieren?

C. I.: Genau, ich bin in die Klasse gegangen, habe mich nach hübschen Mädchen umgeschaut und mich neben sie gesetzt. Wenn keine hübschen Mädchen in der Klasse waren, hat mich der Kurs nicht mehr interessiert.

A.: Mit Deiner neuen Platte wünsche ich Dir bei den Mädchen jedenfalls viel Erfolg.



Depeche Mode Songs of Faith and Devotion



Also ehrlich, ich war noch nie ein allzu großer Depeche-Fan. Sicher, hier und da gab es mal eine wirklich große Nummer, doch im großen und ganzen waren sie einfach nicht meine Band.

Als ich aber neulich auf MTV einen Typen mit diesem vollkommen abgefahrenen Seattle-Ziegenbart gesehen habe, der ständig „I Feel You“ in die Kamera schrie, war ich schwer begeistert.

Das neue Album fängt dann auch ziemlich aufregend an. Jeder kennt das Geräusch, wenn sich ein Zahnarztbohrer langsam in die Dunkelheit einer Katakombenhineinschabt. Depeche Mode haben dieses grausam geniale Geräusch zur Eröffnung der neuen Platte benutzt.

Danach gibt es ein schmach tendes „I Feel You“, mit dem sie ganz sicher keine Zahnarztinstrumente meinen.

Die Tatsache, daß sie plötzlich mehr Rockgitarren benutzen, katapultiert sie in die New-Rock-Richtung und macht sie in Amerika ganz sicher wieder zu gefeierten Stars. Aber trotzdem brauchen die richtigen Depeche-Mode-Fans nicht auf die geliebten Geräusche einiger Haushalts- oder Bauarbeitergeräte zu verzichten. Wunderschöne Melodien, natürlich alle in traurigen Molltonarten, vermischen sich mit vielen – für Depeche Mode neuen – Instrumenten wie Geige und, wie in „Judas“, einem clever arrangierten Gefangenen-Chor. Depeche Mode gehen auf ihrem 13. Studioalbum eine ganze Menge neuer Wege, ohne allerdings ihre Unverkennbarkeit zu verlieren. Sehr gelungen!

Hallo Freunde

Der Sommer kommt – und für die Musikfreunde wird diesmal wieder ein Happeningsommer. Einige Riesenmusikfestivals stehen vor der Tür. Und alle Guns-'n-Roses-Fans dürfen sich auf die Abschlußtour der „Use Your Illusion“ Show freuen.

Der Megaerfolg dieser Band, und das, was sie damit ausgelöst haben, sollte den Radio-DJ's eigentlich noch viel mehr zu denken geben. Während in den letzten Jahren noch sogenannte Popper wie Spandau Ballet, ABC oder Wet Wet Wet die Charts bestimmten, heißen die neuen Helden Nirvana, Pearl Jam, REM oder Alice in Chains. Und die haben es ohne die Unterstützung der Radiosender geschafft.

Im Gegenteil, die Radiostationen in unserem Land versuchen, die Szene, genau wie die Hip Hop Poses, klein zu



Andreas Vlietman

halten – lieber gibt es noch einen Jon Secada oder Take That. Versteht mich bitte nicht falsch, ich habe nichts gegen diese Bands, doch sollten nicht auch die sogenannten New Rock Bands endlich im Radio ein Forum finden? Erst als Faith No More den Lionel-Richie-Klassiker „Easy“ aufgenommen haben, sind die Radiostationen darauf angesprungen, obwohl z.B. „Midlife Crisis“ genau so ein Hit war. Bei meinem Heimsender OK Radio (in HH) wird es ab Mai das erste Mal jeden Montag ab 22 Uhr eine solche Show geben. Sie heißt „New Rock Countdown“ und bietet Rockfans endlich mal wieder eine Chance, sich über die Szene außerhalb Whitney Houston's zu informieren. Ich hoffe, Ihr müßt in Eurer Stadt nicht mehr allzulange darauf warten, wie die Fans in Hamburg das taten.

Keep the Faith

– An Evening with Bon Jovi

„Unplugged“ heißt der inzwischen schon etwas ältere, aber megaerfolgreiche Trend. Von MTV erschaffen, verändert er regelmäßig die Trends in den Charts. Und das mit natürlichen Instrumenten und ohne Strom; oder sagen wir fast immer, denn eine E-Gitarre klingt nun mal nicht ohne Stecker.

„An Evening with Bon Jovi“ ist natürlich, wie inzwischen die meisten Live-Videos, bereits bei MTV gelaufen und ist für alle Bon-Jovi-Fans ein Muß! Angefangen mit einer tollen Coverversion von „With a little Help from my Friend“, an dem sich ja schon Joe Cocker heiser geschrien hat, und einer Compilation von ganz neuen Songs aus dem „Keep the Faith“-Album, bis hin zu den Bon-Jovi-Klassikern, die wir Fans ja nun alle hören wollen: „Living on a Prayer“, „Wanted Dead or Alive“ oder aus Jon's Solo-Album „Blaze Of Glory“. Die aktuelle Single „Bed Of Roses“, die Jon in einem Hotelzimmer betrunken am Piano geschrieben hat, gefällt mir übrigens am besten. Natürlich gibt es dazu die tollen kurzen Geschichten, die Jon während seiner Show erzählt.

Was will man mehr, außer bei der nächsten Tour in der ersten Reihe zu stehen, ohne totgetrampelt zu werden.



SHUT UP AND DANCE

Unplugged ohne Ende! Besonders mutig ist dies bei Hip Hop Acts, die ja bis vor einiger Zeit ohne Turntables und einer ganzen Bühne voller Sampler und Taperecorder nicht ausgekommen sind. Einige Hip Hopper wie z.B. De La Soul oder L.L. Cool J. sind bei einem Unplugged Konzert schon gnadenlos ausgepiffen worden. Letzterer hat sich dann durch alte Blues-Klassiker gerettet.

Seitdem Dancemusik wieder vorwiegend mit echten Instrumenten gespielt wird, werden auch deren Auftritte besser. ARRESTED DEVELOPMENT z.B. haben inzwischen einen hervorragenden Live-Ruf und haben

bei ihrem Unplugged Auftritt im März bei MTV auf ganzer Linie überzeugt. Es wurde geradezu zu einer heiligen Handlung! Arrested Development zeigten eindrucksvoll, was schwarze Musik von weißer unterscheidet. Gott sei Dank war die Plattenfirma clever genug, diesen legendären Auftritt auf CD zu bannen. Auch wenn man, aus welchen Gründen auch immer, „Tennessee“ nicht auf diese CD mitgenommen hat, hält sie doch einige großartige Überraschungen parat, wie z.B. die Antwort, ob es mit Musik nun eine Revolution geben kann oder nicht. Und auf dem zweiten Teil der Session gibt es von allen Stücken nochmal Instrumentalversionen.

H I T P A R A D E

Hallo, Leute! Hier präsentieren wir Euch zum ersten Mal die aktuelle Pop-Hitparade in TOTAL! Das diesmalige Programm hat der Andreas mal eben aus dem Ärmel geschüttelt, aber ab sofort wollen wir die Arbeit und das Vergnügen mit Euch teilen. Also, Jungs und Mädels, schreibt uns, über welchen Star Ihr mehr erfahren wollt – wir reagieren prompt und gestalten „Listen Up!“ ganz nach Euren Wünschen! Unsere Adresse für Eure Wünsche: MVL, Redaktion TOTAL!, Listen Up!, Heilwigstr. 39, 20249 Hamburg.



1(2)

BON JOVI
Keep the Faith



2(1)

BODYGUARD
Soundtrack



3(5)

JACKO
Dangerous

4 (4) Guns'n Roses – Use Your Illusion 1

5 (7) R.E.M. – Automatic For The People

6 (8) Prince – Lovesymbol

7 (3) Die Fantastischen Vier – 4 Gewinnt

8 (9) Ugly Kid Joe – America's least Wanted

9 (–) Faith No More – Introduce Yourself

10 (–) Genesis – The Way We Walk

SO VOR

Abenteuer in 'Wacky Land'



Endlich erscheint die fortsetzung der Tiny-Toons-Abenteuer auf NES. Tiny Toons 2, demnächst bei uns im Härtetest!



Rastlos Runden rasen

Formel 1 ist bei „Aguri Suzuki F1 Super Driving“ für SNES angesagt. Was von dem Spiel zu erwarten ist, zeigt Euch unser brand-heißer Preview.

UND WAS KOMMT JETZT?

Wie denn, wo denn, schon zu Ende? Ja, liebe Leute, das war es bereits. Wir fürchten, jetzt beginnt eine bis zum **25. Juni '93** andauernde Durststrecke. Dann, und genau dann erscheint endlich die zweite Ausgabe von **TOTAL!**, und auch da gibt's wieder jede Menge Lesenswertes! Holt sie Euch!

TIPS & TRICKS

ZELDA-Lösung, 2. Teil...



Na, ist der Zelda-Appetit geweckt? Dann können sich alle Rollenspieler mit Verdauungsproblemen auf den zweiten Teil der enorm hilfreichen SNES-Zelda-Lösung freuen!

KLEIN BÖRSE ANZEIGE

So, jetzt geht's ans Handeln, Freunde. Solltet Ihr irgendetwas rund um Eure Nintendo-Soft- und/oder -Hardware beim netten Onkel um die Ecke einfach nicht finden, oder habt Ihr gar was über, was Ihr seit Urzeiten nicht mehr spielt, wollt Ihr tauschen oder gar verschenken, dann mal ran an unser Super-TOTAL!-Börsen-Formular...

TOTAL!

IMPRESSUM

Herausgeber:

Rüdiger Limbach

Chefredaktion:

Matthias Siegk, Ulrich Mühl

Redaktion:

Hans-Joachim Amann, Michael Anton, Julian Eggebrecht, Martin Klugkist, n. n.

Koordination:

Sven Jakobsen

Graphik:

Peter Kemmler, Marion Limbach, Kim Schimansky, Katrin Förster, n. n.

Bildredaktion:

Sven Jakobsen

Freie Mitarbeiter: Reza Abdolali, Derek dela Fuente, Andreas Heineke, Eva Hoogh, Carsten Schmitz

Marketing:

Thomas Franzen

Anzeigen:

Hans-Ullrich Panitz, Ann-Katrin Schoel
Tel.: 040 / 48 05 22 22 - 23,
Fax: 040 / 48 05 21 99
Anzeigenpreisliste Nr. 2
vom 2. 4. 1993

Vertrieb:

IPV, Wendenstraße 27-29,
20097 Hamburg
Abonnement: TOTAL!-Leserservice,
Postfach 10 32 45, 20097 Hamburg

Lithografie:

City Repro, Iglhaut GmbH,
Münzstraße 11,
20097 Hamburg,
Johannes Bauer Repro Technik,
Holsteinischer Kamp 51,
22081 Hamburg

Druck:

B+L Rollenoffset

Verlag:

MVL GmbH, Heilwigstr. 39,
20249 Hamburg
(C) 1993 für alle Beiträge bei
MVL GmbH
Alle Rechte vorbehalten

Nachdruck nur mit vorheriger,
schriftlicher Genehmigung. Keine
Haftung für unverlangte Manuskripte,
Fotos etc.

Gerichtsstand ist Hamburg

TOTAL! erscheint monatlich zum
Einzelpreis von DM 6,-

TOTAL! erscheint als Lizenzausgabe
mit freundlicher Genehmigung der
Fa. Future Publishing Ltd., Bath BA1
2BW, England,
Tel.: +44 (0) 225 44 22 44

BÖRSEN - FORMULAR

Name: (bitte in Blockbuchstaben schreiben)

Straße:

PLZ/Ort:

Telefon:

Bitte kreuzt an, in welcher Rubrik Eure Anzeige erscheinen soll:

- ☐ SNES-Spiele ☐ Hardware+Zubehör
☐ NES-Spiele ☐ Verschiedenes
☐ GAME-BOY-Spiele

Datum:

Unterschrift:

GAMERS SPECIAL DIE NR. 1

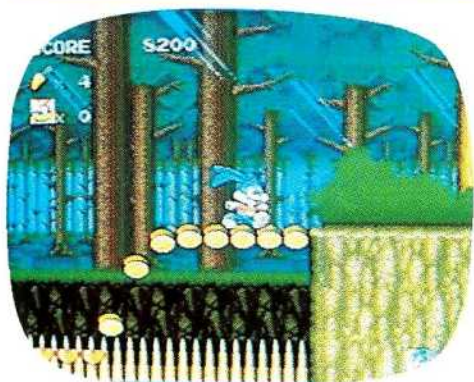
...ist schon so gut wie ausverkauft,
die neueste Ausgabe steht schon in den Startlöchern.

Was?? Du hast es noch nicht? Das **GAMERS SPECIAL Nr.1** – dieses mega-dicke, mega-volle, mega-bunte Mega-Magazin, das auf schlappen 100 Seiten die besten **SEGA-Module** aller Zeiten präsentiert? Dann aber nichts wie los und ab zum Kiosk. Und während Du's Dir dann in Ruhe reinziehst, kannst Du Dich nebenbei schon mal auf das **GAMERS SPECIAL Nr.2** freuen, in dem sich alles nur um ein Thema dreht:

SPORTS by SEGA

AM 11. JUNI GEHT'S LOS!





Screen: Sega Mega Drive



Screen: Sega Mega Drive

Die Tiny Toons für Die da... Die da... Die da... und für Die da!!

Für die vier meistgekauften Spielsysteme - Game Boy, NES, Super NES und Sega Mega Drive - gibts jetzt die fantastischen Vier von KONAMI.

Witziger, intelligenter Videospielespaß mit Buster Bunny, Plucky Duck, Hamton und vielen mehr. Super-Grafik in allen Levels. Videoqualität!!

Der Sound? Echte Ohrwurmklasse! Tiny Toon Adventures. Die neue Dimension für die 16-Bit-Spielekonsolen. Möhrenstark.

Das schreiben Experten: POWER PLAY 3/93: "Super...Technische Perfektion ist bei Konami-Produkten fast Standard, aber Tiny Toon Adventures hebt die Meßlatte noch in die Höhe".

VIDEO GAMES 3/93: "Unglaublich, was die Programmierer alles in das Spiel gepackt haben... Tiny Toon Adventures ist ein Bombardement an Spielwitz, bei dem ein Gag den nächsten jagt. Wer so was nicht mag, ist selbst schuld."



Screen: Sega Mega Drive



Beide Screens: Super Nintendo Entertainment System



KONAMI-Videospiele Adventure - Action - Intelligenz gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt/M. 50, Telefon D-069/950812-0, Telefax D-069/950812-77

TINY TOON ADVENTURES, names, characters and logos are registered trademarks and copyright of WARNER BROS., a TIME WARNER ENTERTAINMENT Company, LP. © 1993. Nintendo®, SNES®, NES®, GAME BOY®, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI® is a registered trademark of Konami Co., Ltd. Sega and Sega Mega Drive are trademarks of Sega Enterprise Ltd.

KONAMI

Superstarker Videospielespaß