

TOTAL!

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

100% NINTENDO ■ Super NES
■ Game Boy
■ NES



COOL SPOT
Endlich für SuperNES!

TESTS I N F O S **NEWS** TIPS & TRICKS

FLASHBACK

SNES!

**DAS ACTION-
ABENTEUER DER
SUPERLATIVE**

Jetzt noch besser:

SNES!

**STREET
FIGHTER II
TURBO**



Vier Seiten Test

CLIFFHANGER **SNES!**

WAS BRINGT DAS STALLONE-SPIEL?

**JEDE MENGE
TIPS & TRICKS**



SNES!

**STREET FIGHTER 2
& MORTAL KOMBAT**

SO PRÜGELT IHR
RICHTIG!

GBoy

**ALFRED
CHICKEN**

UNSERE
KARTEN
FÜHREN
EUCH ZUM
ERFOLG

CYBERNATOR™



NEU!
SUPER NINTENDO
GAME BOY™

Technologie der Superlative in Deinen Händen.

Der Cybernator ist die gigantischste Verteidigungs-Maschine des 21. Jahrhunderts. Eine Herausforderung für High-Tech-Freaks und Action-Profis mit Nerven wie Drahtseile. Cybernator auf Kurs durch die sieben gefährlichen Zonen der Fantasie.

Das Nirwana ist voller Geheimnisse. Finstere Gebirgslabyrinthe stellen Dein Geschick vor schwerste Prüfungen. "W"-Power-Ups verleihen höchste Ausdauer und maximale Kraft. Cybernator! Brillante Grafiken. Perfektes Parallax-Scrolling. Super-RealSound.

Programmiert von den besten Profis für Videospiele der neuen Dimension. Cybernator. Das Giga-Action-Game für Dein Super NES.

Das schreiben Experten: POWER PLAY 3/93:
"Von witzigen Grafik-Finessen...bis zur ausgeklügelten, spannenden Ballerei, ist alles im Actionlot."

Alle 14 Tage neu:
Brandheiß
KONAMI-Infos
auf Videotext Tafel 745
im **SUPER**
CHANNEL



All Screens: Super Nintendo Entertainment System



KONAMI-Videospiele: Adventure - Action - Fun - Intelligenz - Sport gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, Postfach 560180, 60406 Frankfurt am Main, Telefon D-069/950812-0, Telefax D-069/950812-77
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.

KONAMI®
Superstarker Videospielspaß

TOTAL! COOL...

TOTAL! war mal wieder auf Achse: **London** – Underground und Messezentrum. Und weil wir das so lustig finden, dauerte die verschärfte Aktion bis gestern Nacht; zwei blieben länger. Uli erwarten wir noch heute abend zurück, 'Uli zwei' bleibt bis morgen, um seine Marketing-Strategien auf der Insel in die richtigen Bahnen zu lenken. Anlaß zu dieser

konzertierten Aktion gab die **European Computer Trade Show (ECTS)** im nur allzu bekannten Business Design Centre.

Wegen des fehlenden Rapports in dieser TOTAL! bitten wir bei Euch um Nachsicht, denn diesmal konnte sich der Messetermin einfach nicht mit unserem Redaktionsschluß arrangieren. Einige wenige Dinge werden wir Euch heute noch auf die TOTALLY NEW!-Seiten packen können – mehr ist für dieses Heft leider nicht drin.

Erfolgreich war unser Gig in vielerlei Hinsicht: Es gab unzählige Einblicke, sogenannte 'Pre-Production-Samples' und überhaupt haufenweise Material über wirklich gute Konzepte für neue Nintendo-Spiele, die alle gen Weihnachten gefinished sein wollen. Und es gibt ganz neue Firmen im Nintendo-Business, mit klasse Ideen, viel Power und besten Erfahrungen aus den Zeiten, in denen sie noch für andere Systeme entwickelten. Die Zeichen stehen also gut, denn der Spielmarkt für Eure Nintendos wächst und wächst...

Ganz besonders haben wir uns auch über unseren eigenen Erfolg gefreut: TOTAL! bekommt auch auf der Insel großes Lob, welches wir an dieser Stelle gern an Euch alle weitergeben. Ja, Ihr könnt so richtig schön mit-helfen, und wir hoffen, daß das so bleibt, Freund! In der letzten TOTAL! haben wir Euch versprochen, daß es in der Spiele-Industrie auf den Herbst hin so richtig krachen wird. Wie Ihr jetzt sehen könnt, geht das schon richtig gut los! Der knallrote Punkt mit der coolen Brille rollt langsam ein und sorgt

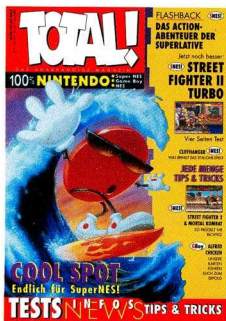
jetzt auch auf dem Super NES für so manchen Wirbel. Auch Euren ganz persönlichen, göttlichen Eingebungen' wird bald mit „**Populous II**“ Tür und Tor geöffnet sein.

„**Cliffhanger**“ schon gesehen? Was der nach seiner Dolomiten-Tour so alles anstellt, enthalten wir Euch jetzt nicht mehr vor. Ganz und gar nicht von schlechten Eltern sind die Burschen, die in der SNES-Version von „**Street Fighter II Turbo Edition**“ auf Euch warten. Auch „**Rock n' Roll Racing**“, „Zombies“, „Alfred Chicken“, „Mortal Kombat“ oder Virgins neues Rollenspiel „**Young Merlin**“ setzen lauter kleine Meilensteine in einer zauberhaften Nintendo-Welt. Herrliches/Meilenstein-Weitwerfen und einen guldernen Oktober wünscht Euch...

*Eures kompetentes
Team*

TOTAL!



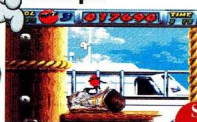


Ausgabe 10/93

Gute Nachricht für alle Nintendo-Freaks: „Virgin Interactive Entertainment“ (früher „Virgin Games“) produzieren nun auch Software für Nintendo-Systeme! Erster Kracher im Bunde ist, „Cool Spot“, dem wir sogleich ein dreiseitiges Preview widmeten. Wen das nicht juckt, kann mit „Street Fighter 2 Turbo“ oder beliebigen anderen Happen Vorlieb nehmen – das Angebot ist wie immer reichlich!

COVERSTORY

Cool Spot



Reportagen

Lawnmower Man 2

24

Interviews

Populous 2

20

Previews

Aero the Acrobat - SNES

21

Brett Hull Hockey - SNES

16

Chuck Rock - SNES

28

Cliffhanger - SNES

22

Cool Spot - SNES

12

Flashback - SNES

34

Hook - SNES

26

Populous 2 - SNES

18

Rock 'n' Roll Racer - SNES

36

Space Ace - SNES

38

Super Air Diver - SNES

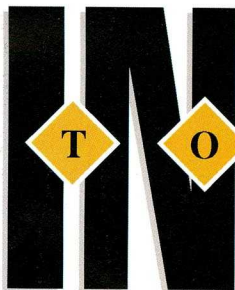
38

Speedy Gonzales - GBoy

32

Young Merlin - SNES

30



Flashback



S. 34



-ER ÜBERBLICK – UNSERE WERTUNG

Neben den Informationen in unseren Tests könnt Ihr die wichtigsten Eckdaten eines jeden Spiels aus dem TOTAL!-Wertungskasten erfahren. Unser Fazit ist dabei voll und ganz schulnotenverträglich.

TOTAL!-Wertung

Grafik



Hier findet Ihr eine kurze Zusammenfassung der grafischen Eigenschaften des Spiels, quasi eine Erläuterung der Wertung.

Sound



Wie oben, bloß für den Sound, z.B.: Bombastischer Orchestral-sound in nie gekannter Qualität. Hervorragende Kompositionen!

Gameplay



Ihr ahnt es schon: Fantastische Features und ein sehr intelligentes Leveldesign machen aus diesem Spiel einen Hit!

Dauerspaß



Spaß TOTAL! ist angesagt. Wer an diesem Spiel keinen Gefallen findet, sollte mal zum Arzt gehen – er könnte tot sein.

TOTAL! - CHECK

Genre Action/Jump & Run
Levels 7 sehr komplexe
Schwierigkeitsgrad sehr hoch
Continues Batterie-Save
Speicherkapazität 32 MB
Erhältlich seit April '89

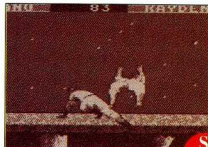


Für Grafik, Sound, Gameplay und Dauerspaß gilt: Je mehr rot ausgefüllte Kästchen ein Spiel bekommt, desto besser ist es auf diesem Gebiet. Alles, was Ihr dann noch wissen müßt, erfahrt Ihr im TOTAL!-Check. Ganz einfache Kiste: Unsere Wertungsbox! Und jetzt: Rein ins TOTAL!e Vergnügen!



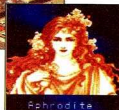
S. 93

Mortal Kombat



S. 42

Populous II



S. 18

HALT!

TESTS SNES

Alien vs. Predator
Battletoads in: Battlemaniacs
Captain America
Mortal Kombat
Nigel Mansell's World Championship
Out to Lunch
Pocky & Rocky
James Pond 2: Robocod

48
56
43
40
63
54
46
62



S. 66



Sunset Riders
Super Mario Kart
We're Back!
Where in the World is Carmen Sandiego?
Wing Commander Secret Missions
Zombies

71
58
60
70
39
64

NES

Alfred Chicken
Trolls in Crazyland

72
44

GAME BOY

Mortal Kombat 42



TIPS & TRICKS

S. 84

Street Fighter 2



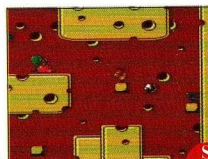
Super Tetris 2 & Bombliss SNES 78
Bubble Bobble 2 GBoy 80
Dead Dance SNES 80
E.V.O. SNES 79
Felix the Cat GBoy 78
Soul Blazer SNES 79
Super Slap Shot SNES 78

Chuck Rock



S. 28

Alfred Chicken



S. 72

Super Mario Kart



S. 58

Alien vs. Predator



S. 48

Tips & Tricks

Shorties 82, 89, 92
Alfred Chicken - GBoy 86
Mortal Kombat - SNES 90
Street Fighter 2 - SNES 84

Rubriken

Editorial 3
Wertungserklärung 4
News 6
Post 8
Shop 49
Top 5 50
Toys 52
Listen Up! 76
Börse 93
Register 97
Vorschau 98
Impressum 98
Comic 98

TOTALLY NEW!

VIA KONSOLE: PEAKY BLINDER MACHT DANCEFLOOR

Nach Lawnmower-Man jetzt „Children of the Revolution“? Storm, gerade im Begriff, die monatelangen Strapazen für den Rasenmäher-Mann (wir berichten auf Seite 24f.) jetzt kurz vor seiner Vollendung wieder auf ein erträgliches Maß zurückzuschrauben und die Nacht wieder zur Nacht zu machen, hat schon die nächste glänzende Idee: „Peaky Blinder“, als Strichmännchen Kult- und Symbolfigur für die neue Bewegung innerhalb der Musik- und Disco-Szene in Großbritannien, soll für das kommende Jahr ein stark erweitertes Umfeld bekommen. Auf allen erdenklichen Systemen, und natürlich auch für Eure Nintendo's wird der letzte Schrei aus dem „London Underground“ die Oberflächen Eurer Bildschirme veredeln. Auf seine ganz



coole Art wird er Euch mit Love, Piece & Happiness und allem, was an In-Themen von der Insel des Rap, Rock, Hip'n'Soul gerade so rüberschwappt, in manch' herrlicher Action-Sequenz auf Eure Nasen binden. Wolfgang Niedeeck (BAP) würde sagen: „...da muß aber langsam die Message rüberkommen!“ Auch für nächstes Jahr geplant: „Mr. Tuff“, eine cartoonige Jump&Run-Figur, die es auf einem SuperNES-Planeten – wir nennen ihn mal „X“ – mit einer Unzahl militärischer Robotniks aufnehmen wird. Was dieser Tage noch als Import in den Handel geht, sind die „Power Paws“ für den Game Boy: In über 100 witzigen Levels ist hier 'ne Menge Fun zu erwarten...



MICROPROSE HAUT KLOPPER RAUS

Der Super Strike Eagle für SNES (F-15 Strike Eagle für GB, die Tests gab's in TOTAL! 6/93) fungierte für das Viel-Länder-Label Micro Prose als Testobjekt in dem für sie noch sehr neuen Konsolen-Markt. Einmal Blut geleckt, haben die ehemals eingeschwarenen

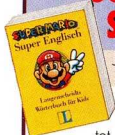


Januar gibt's das Modul für Nintendos Größten. Februar: Eine Maschine macht Mensch und Tier zu wahren Bestien... Mit „The Chaos Engine“ (SNES) bekommt Ihr eine gelungene Mischung aus Action und Adventure an die Hand, bei der Ihr ein paar abgebrühte

Spezialisten durch eine Welt führen müßt, in der das absolute Chaos regiert. Mit einem Arsenal von Spezial-Wummern und Motiv-Cocktails an Bord dringt Ihr in jene bizarre Welt ein, um nur ein Ziel zu verwirklichen: der ultimativen Killermaschine den Garaus zu machen. „Tinhead“ und „Star Trek – The Next Generation“, einmal Jump&Run, einmal Action-Adventure mit der U.S.S. Enterprise (für Trekker: NCC-1701-D) sind zweifelsohne zwei Highlights für „Super Nisse“, mit deren Entwicklung allerdings noch einige Zeit ins Land gehen wird. Sollte also der Sommer '94 miserabel werden, hättet Ihr damit schon mal zwei Kandidaten gegen Langeweile parat.



SUPER MARIO SUPER ENGLISH



Jetzt hat's auch das Haus Langenscheidt erwischt: mit dem kleinen italienischen Klempner versehen, bietet der Verlag, hinlänglich bekannt durch die meist haufenweise Arbeit nach sich ziehenden gelben Wörterbücher, jetzt ein Dictionary für Kids an: Englisch-Deutsch und umgekehrt, bestens illustriert und aufbereitet mit Mario, der Kult- und Symbolfigur aller Nintendo-Freaks; ...und Ihr seid ja bekanntlich viele. Zum Nachschlagen, zum Lernen, mit englischen Redensarten, Sprichwörtern und Stolpersteinen im Anhang bekommt Ihr für superstarke 16 Mark achtzig ein solides Werk, welches als supernette Beigabe sogar noch ein Super-Mario-Daumenkino hat. „Super Mario Super English“ verhilft Euch zu Eurem Super-English-Start.



KÖNIGSKLASSE, CONNORS & JONES

Das sind weitestgehend die Themen, die sich UBI Soft für das Weihnachtsgeschenk vorgenommen hat. Nur eine Frage der Zeit waren



bislang die Umsetzungen von „Jimmy Connors Pro Tennis Tour“ für NES und Game Boy. Hier ist die Antwort: Schon dieser Tage soll der Verkauf beginnen, so Isabelle Le Hénaff von UBI Mülheim. Im Dezember ist dann auch die Zeit für „F1 Pole Position“ gekommen; und wenn Ihr so richtig artig seid, bekommt Ihr sie am geheiligten 24sten alle unter die Tanne, für Game Boy oder SNES: Senna, Schuhmacher & Co., gegen die Ihr dann gleich im Ein- oder Zweispieler-Modus, in jedem Fall auf detailgetreu nachgebildeten Grand-Prix-Strecken fahren könnt. Selbst die tagtäglichen Strapazen eines Rennfahrers u. a. beim Boxenstop bleiben Euch hier nicht erspart. Oh, Stille Nacht! Etwa vier Wochen später möchten die Franzosen dann den dritten Teil von „Indiana Jones“ vom Stapel lassen, den jetzt für Game Boy und NES. Wir bleiben dran...

OCEAN: JURASSIC PARK UND DER TAG DANACH

Während sich manch' einer auf der European Computer Trade Show (ECTS), der Londoner Spielefachmesse, Anfang September, vor allem und gerade bei den abendlichen Partys mit einer roten Nase in die Koje abgemeldet hatte, glänzten dieselben der Ocean-Leute eher gülden, so teuer, gut und edel war doch die Lizenz um Jurassic Park. Aber zum Zurücklegen hat David Ward, der



Boß des Manchester-Labels, noch lange keine Lust. Jetzt kommen der neue Jump&Run-Hopper „Mr. Nutz“ für Super NES, „Dennis“ (...war kürzlich auch bei uns in den Kinos) für alle drei Nintendo-Systeme und ein Beat 'em Up namens „Ranma 1/2“ für das Super NES auf die Bildfläche. Der Tag danach scheint somit gerettet...



ES GEHT WEITER, DR. FRANKEN!

Obwohl der erste Teil dieser Game-Boy-Geschichte ein bisschen zu dünne war, schreken die Leute von Elite Systems nicht vor „Dr. Franken II“ zurück. Eines steht fest: Das Antwort für die Pappschachtel sieht schon sehr gut aus...



STRASSENKAMPF, DIE X-TE...

Auch Sunsoft macht sich jetzt mit dem Thema Streetfighter vertraut und bastelt derzeit an der Umsetzung eines Ex-Neo-Geo-Titels für das Super NES: „World Hero's“ wird der heldenhafte Name sein. Zweite Spieler-Option, unterschiedliche Gegner und Anforderungen, nix dabei, was wir noch nicht kennen würden, aber: Gespannt sind wir trotzdem.



TITUS: HIGHTECH VS. STEINZEIT

Mit den Blues Brothers meldete sich die Crew von Titus nach kurzem Abtauchen wieder in die Spielewelt zurück. Jetzt wagen Produktmanager Steve Darrogh und seine Mannen gleich zwei Riesenschritte: Mit ihrem „Prehistorik Man“ für SuperNES und Game Boy geht's auf der Zeittafel wacker zurück zu den Freuden der Steinzeit, und ein quittgelber Wagen der gehobenen Klasse soll schon bald für rasante Action in „Lamborghini American Challenge“ sorgen. Auch für den gelben Blitz gilt: SuperNES und Game Boy klarmachen, und für die 16-Bit Action gib'ts auf den 60 möglichen Pisten nebst Zweispieler-



Option sogar Verwendung für Nintendo-Maus und Super Scope. Über den Sinn dessen rätseln wir noch...

ASTERIX GOES NES

Der kleine Gallier treibt in wenigen Tagen nun auch auf dem NES seine Späßenchen mit den römischen Dummköpfen. Das erfahren wir von Christelle Gesler, der Pressedame des französischen Herstellers Infogrames, der sich mit der sorgfältigen Umsetzung des kleinen Possenreißers beschäftigt. Test folgt in TOTAL! 11/93.



STICKS 'N' PADS

ASCIIWARE

ASCIIware möchte Euch auf seine Weise etwas Gutes tun und führt schnell mal ein paar neue Pads und Sticks für NES und SuperNES in den Markt ein. Da hätten wir den „Super Advantage“ (SNES) oder auch „NES Advantage“ (...der über Nintendo selbst vertrieben wird) als eher komfortable Steuereinheit und einen „Fighter Stick SN“ für Eure kurzen, schnellen Angriffe auf dem SuperNES. Es wird also schon wieder höchste Eisenbahn, daß wir alle aktuell angebotenen Pads und Sticks auf Herz und/oder Nieren für Euch prüfen.



THE UNITED STATES OF...

...Psygnosis. Mit diesem neuen Slogan unterstützt das eingespaltelte Herstellerteam jetzt die Marschflug(?)richtung der Sony-Gruppe und zeigt sich gleich viel stärker: So experimentieren die Liverpooler fortan mit ihrem Aushängeschild, der edlen Eule. Diese hat sich plötzlich einen Marschflugkörper als Beschleuniger geleistet. Geschmacksache? Richtig. Vier starke Stücke sollen sich gemäß des Slogans jetzt zu den Vereinigten Staaten von Psygnosis formieren: „Puggsy“, ein interaktives Jump&Run (SNES & GB), „Wiz n' Litz“, ein superschnelles Adventure im Jump&Run-Stil, bei dem es um Hunderte von Zaubersprüchen und 'ne regelrechte Horde kniffliger Karmel geht (SNES), die „Lemmings 2“, die sich demnach in Kürze auch auf SuperNES und Game Boy tummeln sowie „Walker“, die SNES-Geschichte eines Riesen-Kampfroboters, der nebst gewöhnlicher Waffen u.a. auch Wasserstoff-Bomben und mehr mit sich führt. Viel Potential, was unter Sonys Obhut über den Armeikanal geschippert wird.



MORTAL KOMBAT: AND THE WINNERS ARE...

Ihr wißt ja noch: das Ding um Mortal Kombat in TOTAL! 7/93 und GAMERS 5/93. Richtig, Karate-Schnupperkurs, Schaalaklamotten und jede Menge Shirts und Spiel! Die glücklichen Gewinner sind ermittelt, was ihr übrigens auch in der neuesten GAMERS nachlesen könnt...

Der erste Preis geht an OLIVER PAUL aus Berlin, der zweite an MARKUS KLOTZBERG aus dem hessischen Neustadt, und der Shaolin-Gürtel mit der aufwendigen Schnalle geht nicht an Mark vom Ork, dafür aber an MARCO MÜLLERS aus Bork. Die baldigen Inhaber der 30 Mortal-Kombat-Module sowie der zehn T-Shirts sind bereits benachrichtigt. Herzlichen Glückwunsch Euch allen!

Hallo!

Eins müssen wir Euch wirklich lassen: Ihr arbeitet fleißig mit! Wenn wir uns den riesigen Berg von Einsendungen ansehen, der jeden Tag in der Redaktion aufschlägt, wissen wir, daß sich unsere Arbeit wieder einmal gelohnt hat! Wenn Ihr Fragen oder Anregungen zu TOTAL! habt, nehmt kein Blatt vor den Mund, sondern schreibt es voll und schickt es her!

ADRESSE:

**MVL GmbH
TOTAL! Leserpost
Heilwigstr. 39
20249 Hamburg**

Nun aber wünschen wir Euch mußevolle Unterhaltung mit Euren Leserseiten, die einen Querschnitt der Briefe bieten, die Ihr in der letzten Zeit an uns geschickt habt. Und noch etwas: Soltet Ihr ein witziges Foto von Euch mit einer Ausgabe von TOTAL! (na gut, zur Not auch ohne) zur Hand haben, schickt es mit, denn man weiß ja nie, wo es letzten Endes auftauchen könnte... oder doch?

SENSATION & KRITIKPUNKTE

Die Zeitschrift TOTAL! ist die Sensation des Jahres, wo ich schon lange drauf gewartet habe. In der Ausgabe 8/93 wurde das Testen und Bewerten älterer Spiele angesprochen, und was wir davon halten, ich fand es super. Am liebsten lese ich die Tips und Tricks. Leider habe ich auch Kritik. In der Beantwortung der Leserbriefe sind manchmal einige Wörter, wo ich ins Wörterbuch gucken muß, um die Wörter zu verstehen.

Sven Rößner, Osnabrück

TOTAL! antwortet:

Auf diese Frage gibt es mindestens zwei mögliche Antworten:

1. Uh, oh! Wenn's zu kompliziert ist, werden wir das umgehend ändern, was die einfachste Lösung für Euch wäre.
2. Ja, wie Ihr seht, ist TOTAL! nicht nur interessant, sondern auch lehrreich. Was ist Euch lieber?

BESTENLISTE

Ich bin noch nicht lange in der Nintendo-Szene und möchte Euch fragen, ob Ihr mir eine Liste aller (oder der besten) SNES-Spiele schicken könnt oder ob Ihr wißt, wo man so ein Ding kriegt. Um noch mal auf die Umfrage zu sprechen zu kommen, meiner Meinung nach solltet ihr weiterhin nur SNES, NES und GB-Spiele testen, obwohl ich kein Sega-Fan bin, oder so... Die Tips und Tricks sind auch o.k. jedoch etwas unübersichtlich. Was haltet ihr von der Idee, ein Foto der Redaktion in Postergröße rauszubringen, oder seid ihr kamerascheu?

M. K., Ulfen

TOTAL! antwortet:

Eine Liste der besten Nintendo-Spiele seit Bestehen von TOTAL! besteht im Grunde genommen schon. Wir nennen sie „Register“ und drucken sie in jeder TOTAL! als Verzeichnis der in TOTAL! erschienenen Beiträge. Dieses Verzeichnis werden wir immer wieder mal ein bißchen anders ordnen, um Euch so anhand verschiedener Gesichtspunkte einen Überblick über die derzeitige Welt der Nintendo-Spiele zu bieten (toller Satz, was?). Da wir nun auch ältere Spiele vorstellen, wird sich das Register im Laufe der nächsten Hefte zu einem Verzeichnis entwickeln, in dem alle wichtigen Nintendo-Titel enthalten sind. Hierzu bitten wir Euch, uns zu schreiben, was wir so alles noch als „Oldie“ vorstellen sollen.

Die Geschichte mit dem Grabenkrieg „Nintendo-Besitzer gegen Sega-Besitzer“

(„Meine Konsole ist die bessere!“) finden wir sehr überflüssig und dämlich. Viel mehr hätte man davon, wenn man zusammen die besten Spiele auf dem jeweiligen System daddeln würde. Muß man aber nicht, ist bloß so eine Idee, die das Leben angenehmer gestalten könnte. Wer trotzdem nichts besseres zu tun hat, als sich mit seinen Freunden zu streiten, bitte...

Was die Berichterstattung angeht, bleiben wir mit TOTAL! auf der Nintendo-Schiene. Für Sega-User machen wir nämlich GAMERS, und da ist nur Sega drin. Ist doch ganz einfach!

Die Tips sind zu unübersichtlich? Öh. Vorschläge, bitte!

TIPS & TRICKS

Ein Poster von der Red.? Nicht, daß wir fotoscheu wären, aber eigentlich wollen wir Euch über Nintendo-News informieren und nicht als Möchtegern-Stars in Euren Zimmern hängen, wie das manche Kollegen gern tun, die dann auf jeder Seite in einem Kasten noch mal ihr Gesicht zur Schau stellen und als Bewertung eine Grimasse ziehen. Wenn Ihr aber drauf besteht – für Euch tun wir doch schließlich (fast) alles...

ZUWENIG ROLLENSPIELE

Wir sind begeisterte Nintendo-Spieler und sind hoch erfreut, daß es die Zeitschrift TOTAL! gibt. Dafür ein Lob an Euch! Das Magazin ist top aufgebaut, und wir lesen es mit großem Interesse. Vor allem die Testseiten der Spiele sind für uns sehr interessant. Gerade zu diesem Punkt haben wir einige Fragen. Wir sind begeisterte Rollenspieler. Warum gibt es so wenig Rollenspiele wie „Zelda 3“? Sind diese Spiele so kompliziert in ihrer Herstellung? Es gibt massenhaft Actionspiele, wo man immer nur fighten muß wie ein Irre. Das ist nicht so unsere Sache. Wir möchten entspannen und knablen bei einem Spiel. Genauso schade finden wir es, daß bei den meisten Spielen keine Abspeichermöglichkeiten vorhanden sind. Man kämpft ein paar Levels und möchte dann Schluß machen, um dann am nächsten Tag oder in der nächsten Woche weiterzuspielen und muß von vorne anfangen. Sehr schade!!! Warum wird auf diese Spielergruppe beim Programmieren so wenig Rücksicht genommen? Wir freuen uns schon auf das in deutsch erscheinende Rollenspiel „Mystic Quest“. Hoffentlich ist es im Aufbau so wie „Zelda 3“.

Nun haben wir noch eine dritte Frage. Es wird viel Werbung für das Modelmodul „Action Replay“ gemacht. Kann man mit diesem Modul auch abspeichern, um dann irgendwann später wieder weiter zu spielen? (z.B.: beim „The Magical Quest – Mickey Mouse“). Das wäre das einzige Interessante an diesem Modul.

Familie P. Baddack, Neuhausen

TOTAL! antwortet:

Welche Spiele wo und wann veröffentlicht werden, hat viel mit politischen Entscheidungen bei Nintendo zu tun. Dabei spielt Geld eine ebenso große Rolle wie verzackte Marketing-Strategien und Absatzpläne. Erschwert wird das Ganze wahrscheinlich noch durch eine langfristige angelegte Planung, die eine flexible Reaktion auf unerwartete Absätze erschwert oder gar verhindert. Klingt grausig – ist es auch. Davon mal abgesehen ist es ein Riesenaufwand, derartige Spiele in der von Nintendo gewohnten Qualität zu erstellen.

Über „Mystic Quest“ werden wir demnächst berichten.

Mit dem „Action Replay“ kann man leider keine Spielstände speichern, man kann Werte wie die Lebensanzahl verändern – ein wenig Übung vorausgesetzt.

ZUM WIEHERN

Ihr seid ja vielleicht mal geil! Von dem doofen Bewertungssystem mal abgesehen stimmt alles. Ihr seid halbwegs aktuell und informativ, habt vernünftige Screenshots (Charts zu wenig), und zum Schmunzeln ist auch manchmal was dabei z.B. „Super Turrican“ von „Hudson“ (zum Wiehern).

Markus Brünning, Ensdorf

TOTAL! antwortet:

Oooh, das große TOTAL!-Orakel spricht zu Dirrrr, Ungläubigerrrr! Erst einmal schönen Dank für das Lob – den meisten anderen Lesern gefällt unser Wertungsschema allerdings, und Du wirst sicher verstehen, daß wir es nicht einfach so für Dich ändern können. Was Super Turrican angeht, steht fest, daß es in Deutschland von Hudson Soft erscheint (nicht von „Seika“ wie in Amerika). Ätsch!



ZU WENIG NES

Erst einmal ein Lob an Eure Zeitschrift. Allerdings finde ich, daß das NES zu kurz kommt. Es gibt genug Fans vom guten alten NES, und nicht jeder kann sich 'ne neue Konsole kaufen. Das gleiche gilt auch für die Module. Also ruhig mal ein paar Klassiker mit reinnehmen und Lösungen outhen. Nicht jeder spielt gleich ein Spiel durch, manche schaffen es ohne Lösungshilfen nie. Fazit: Ihr stellt zu viele neue Spiele vor.

Angelika Laatsch, Halver

TOTAL! antwortet:

Die „Vernachlässigung“ aller Systeme ergibt sich zum einen aus den Interessen eines jeden Users, der sein System vertreten sehen will, zum anderen aus der Marktlage. Es ist eine Tatsache, daß weit mehr Spiele für das SNES erscheinen als für das NES oder den Game Boy. Dem zollen wir Respekt. Wir bemühen uns, TOTAL! für alle Systemgruppen interessant zu gestalten. Gerade in der 9/93 hat man gemerkt, daß die „kleinen“ Systeme bei uns nicht zu kurz kommen. Es werden Ausgaben kommen, in denen das anders sein wird.

Übrigens: Die Klassiker kommen! Lösungen „outhen“? Esta üsted? Wir werden auch weiterhin fleißig Lösungen bringen. Äh. Oder wie meinst Du das? Neue Spiele stellen wir vor. So ist es, so wird es bleiben, aber der Rest wird nicht zu kurz kommen, keine Angst.

AKTUELL ODER FRÜH?

Erst einmal herzlichen Glückwunsch, Ihr seid meine neue Nummer 1 (Fanfare). 100 % Nintendo, sowas brauchte Deutschlands Jugend noch. Was mir besonders gefällt, ist Euer Bewertungssystem. Aber ihr solltet aktueller werden. Ich lese noch andere Videospielzeitschriften, und die haben schon im Juni „Super Bomberman“ und „Mechwarrior“ getestet.

Thomas Hamm, Lahntal

TOTAL! antwortet:

Da ist es wieder, das Problem mit den Testterminen. Wir nehmen an dem „Wir haben es als Erste“-Rennen nicht teil, weil es unseren Lesern nichts bringt. Warum muß ein Spiel möglichst früh getestet werden? Am Ende möchte man es kaufen, und dann darf man noch ein Vierteljahr auf die Veröffentlichung warten! Wir stimmen unsere Tests mit den Veröffentlichungsplänen der Softwarefirmen ab. Vorausschauende Infos bieten wir in den Previews und Reports, die Tests kommen pünktlich! Was bei uns getestet wird, das kann man kaufen (es sei denn, der Laster fährt in den Graben)!

IRRUNGEN & WIRRUNGEN

In TOTAL! 7/93 habt ihr „Super Sports Challenge“ eine 2 gegeben. In der 8/93 habt Ihr Euch dafür entschuldigt! Aber auf Seite 7 (8/93) stand, daß SSC eine 5+ verdiente, und im Register stand eine 4+. Welche Note hat es denn nun?

Martin Wilke, Stolk

TOTAL! antwortet:

Für diesen unangenehmen, aber in aller Konsequenz und entschieden ausgeführten Patzer wollen wir uns hiermit nochmal entschuldigen. „Super Sports Challenge“ haben wir mit 5+ bewertet, mit nichts anderem, auch wenn in der letzten Ausgabe auf wundersame Weise wieder eine 2: im Register stand. Also: Inzwischen ist alles korrigiert, und die 5+ ist amtlich.



KEIN SCHÖNER TAG

Ach, wie schön hatte der Tag angefangen! Ich freute mich schon auf die TOTAL!, die ich mir kaufen wollte. Ich ging zum Supermarkt und zog die Zeitschrift aus dem Regal. Das war jetzt schon die dritte Ausgabe der fast wunderbaren Zeitschrift. Auf dem Weg zur Kasse blätterte ich schon darin herum. Wie ich mich freute, daß endlich die Leserbriefe abgedruckt waren! Zu Hause angekommen, legte ich mich aufs Bett und fing an zu lesen. Doch als ich auf Seite elf angekommen war, war der so schön angefangene Tag zu einem der schlimmsten geworden. Da schreibt doch so ein Sebastian Schweiger, daß die uralten Spiele wie „Street Fighter 2“ usw. noch einmal getestet werden sollen. Warum das denn, habe ich mich gefragt. Es weiß doch jeder, wie genial die Spiele sind. Ich persönlich kaufe mir drei bis vier verschiedene Computer- und Videospiel-magazine, und in jeder dieser Zeitschriften wurden diese Spiele getestet. Da ist doch verständlich, daß Skuzz keine Tip! Unsinn ist.

Patrick Skuczynski, Düsseldorf

TOTAL! antwortet:

Das ist freilich nur eine Meinung zu diesem Thema, und wie Du vielleicht schon mitbekommen hast, bist Du von einer Mehrheit umzingelt, die einen „Oldie“ möchte (in dieser Ausgabe: „Super Mario Kart“).

NINTENDO-DISC

Erst mal ein dickes Lob. Ich finde die 6 DM für das Heft lohnen sich zu 100 %. Aber nun zum Eigentlichen: Vor kurzem fuhr ich in einen Zeitungsladen, auf der Suche nach einem Artikel über das Nintendo Disc. Tatsächlich fand ich einen Bericht darüber. Ich weiß, daß es erst übernächstes, günstigsten Falls Ende nächsten Jahres erscheinen wird. Ich fände es aber trotzdem super, wenn ihr darüber auch mal einen Bericht verfassen würdet. Das wäre TOTAL! super.

Florian Spensberger, Hamburg

TOTAL! antwortet:

Auch wir wissen um die Existenz des Nintendo-CD-ROMs, nur steht es seit geraumer Zeit für eine Veröffentlichung hüben wie drüben wohl nicht mehr zur Debatte. Das Gerät wird nach allem, was man über internationale Kanäle erfahren kann, niemals irgendwo (nicht mal im video-maschischen Japan!) auf den Markt kommen. Aus diesem Grunde haben wir den Platz für Dinge genutzt, die man auch bekommen kann, und nicht für einen auf Spekulationen basierenden „Report“, den wir in der nächsten Ausgabe für nichtig erklären müßten, weil sich all' die interessanten „Fakten“ als falsch erwiesen haben. Witzig hierbei ist, daß Nintendo Deutschland sich (wohl aufgrund der Veröffentlichung des Mega-CD von Sega) eines anderen besonn und vom Himmel herab die Nachricht unter der Fachpresse verbreiten ließ, daß das ND nun doch erscheinen – wann und wo wurde aber nicht verraten. Wir glauben nicht dran. Mal sehen, was als nächstes passiert...

FEHLERSUCHE

Als ich die Leserbriefseiten in der neuesten Ausgabe las, störte mich, daß ihr immer wieder auf die Fehler in der ersten TOTAL! aufmerksam gemacht würdet. Ich finde, diese Leser sollten nicht pausenlos nach Euren Fehlern suchen (denn niemand ist perfekt), sondern sich lieber in die Lektüre Eurer Zeitung vertiefen oder sich ein paar Spiele reinziehen, bis der Joypad raucht.

Anja Mensdorf, München

TOTAL! antwortet:

Aber es sind doch gerade die kleinen Dinge im Leben, die uns am meisten aufhalten – und zudem haben sie recht. Wir finden es nicht schlimm, wenn man uns auf derartige Fehler hinweist (auch wenn wir viele schon selbst entdeckt und ihre Quellen ausgemerzt haben).

PARALLEL-PRODUKTION

Die TOTAL! ist echt super. Sie ist so gut wie ich es auch von GAMERS gewohnt war. Doch nun zu meinen Fragen:

1. Was genau wird in „Street Fighter 2 Turbo“ drin sein?
2. Seid ihr genau die gleiche Redaktion wie die von der GAMERS? Wenn ja, da kann ich nur „Hut ab“ sagen, weil ihr ja zwei Zeitungen schreibt, ohne daß eine der Zeitungen benachteiligt wird. Bitte druckt meinen Brief, weil ich sehr an den Antworten interessiert bin.

Mario Bieh, Rothenburg

TOTAL! antwortet:

1. Diese Frage beantwortet sich durch den Test in dieser TOTAL!. Allgemein hat es meist wenig Zweck, uns solche Fragen zu stellen, da der Zeitraum zwischen dem Eintreffen eines Testmusters und der Veröffentlichung des Tests nicht so lang ist, als daß wir Eure Briefe beantworten könnten. 2. Wenn man denn einen Blick ins Impressum der beiden Zeitschriften werfen möchte, wird man ohne Zweifel feststellen, daß dem so ist – endlich mal jemand, der das zu würdigen weiß! Vielen Dank!

NES-ADAPTER

Zuerst mal meine Kritik... Es gibt keine. Eure Zeitung ist das, wonach ich immer gesucht habe. TOTAL! Nintendo kann ich nur sagen! Die Leserbriefseiten sind TOTAL! genial! Aber eine Frage habe ich: In einer englischsprachigen Zeitung habe ich von einem Adapter gelesen, mit dem man NES-Spiele auf dem SNES spielen kann. Wird der nach Deutschland kommen? Und wann?

Rene Zagraff, Stolberg

TOTAL! antwortet:

Von Nintendo war in dieser Angelegenheit bisher nichts zu vernehmen – würde es doch unter Umständen den Absatz der NES-Grundgeräte schmälern können. Das Gerät ist angeblich fertig. Wann es hier erscheint, weiß nur der Wind...

DAS GELD WERT

Ich habe mir jetzt zum dritten Mal Eure Zeitschrift gekauft, und ich muß sagen, sie ist wirklich spitze und ihr Geld wert!

Macht weiter so, bringt möglichst noch mehr Tips und Tricks und behaltet den Platz für die „Börse“ bei!

Peter Kaiser, Nürnberg

TOTAL! antwortet:

Oh, ein rundum zufriedener Leser! Sowas sieht man gern. Weiter so, finden wir gut. Jeder sollte einen haben und überhaupt.

TOTAL! SPITZE

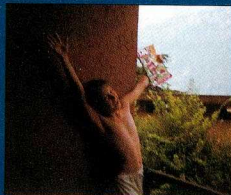
Ihr seid einfach TOTAL! spitze! Endlich eine Zeitschrift, die alles hat. Aber ich kann nicht verstehen, warum viele meinen, die Listen Up-Seiten gehören nicht in ein Videospiel-magazin. Wenn sie ihnen nicht gefallen, können sie diese doch einfach überschlagen. Ich fände es toll, wenn ihr eine Liste mit Zensuren älterer Spiele aufstellen würdet. Zu guter Letzt noch eine Frage, es geht das Gerücht um, daß eine Nintendo-Konsole mit einer 500-Spiele-Kassette im Umlauf ist. Sie soll dem SNES ähneln und einen Zapper (Lichtpistole) beilegen haben. Auf einem Flohmarkt soll das Set nur 250,- DM gekostet haben. Ist das was dran, oder ist die Sache gelogen? Na, dann haltet mal die Ohren steif und macht so weiter wie bisher.

Martin Peters, Harburg

TOTAL! antwortet:

Die Liste mit den Zensuren älterer Spiele wird demnächst aufgebaut. Was die andere Frage angeht: In Fernost geht es mit Nachbauten der Konsolen wild zu. Das Gerät, das Du meinst, ist ein solcher Nachbau eines NES in einem SNES-Gehäuse. Dieses Gerät läßt sich ohne Technik-Kenntnisse und die entsprechende Ausstattung nicht einfach bei uns in Betrieb nehmen – es sei denn, es ist umgerüstet. Ob jene „500-Spiele-Kassette“ Realität ist... wahrscheinlich klingt es nicht, und die Speicherkapazität, die dieses Modul haben müßte, wäre so groß, daß man es kaum für einen solchen Preis bekommen könnte.

TOTAL! LESERSPIEGEL TEIL 2



Auf diesem Bild präsentiert sich unser Leser Marc Desterichs. Ob er sich für die TOTAL!-Lektüre immer auszieht, konnten wir bis zum Redaktionsschluß leider nicht mehr in Erfahrung bringen.

Der Spaß
geht weiter!



LAGUNA
VIDEO GAMES™

Ihr kennt ja schon Maxx. LAGUNA's
leicht abgefahrenen neuen Spaßbeauftragten.
Wo Maxx auftaucht, bleibt kein Auge trocken.



Auf alle Spiele mit diesem Zeichen gibt's
ab sofort die LAGUNA-Spaßgarantie:
Einmalig 4 Wochen Umtauschrecht
gegen ein anderes LAGUNA-Spiel
mit Spaßgarantie-Sticker für das
gleiche System!

Maxx gibt Vollgas: Super James Pond und Blues Brothers auf Super Nintendo!



The Blues Brothers
Jake & Elwood, den
Rhythm'n'Blues-Superstars,
brennt mächtig der Kittel:
Auf dem Weg zum größten
Konzert aller Zeiten hat sich
alles gegen sie verschworen.
Megaheißer Soundtrack,
Jump'n'Run at it's Best!

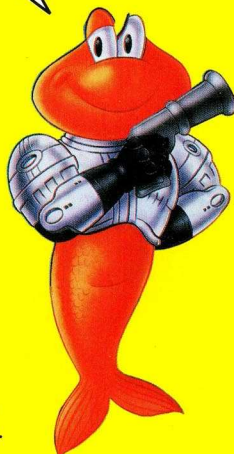
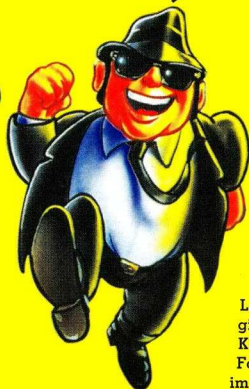


Super James Pond

Dr. Maybe, miesester
aller Finsterlinge, hat
die Spielzeugfabrik des
Welt-Spielsachen-Versor-
gers N. Ikolaus besetzt, um
von dort aus die Erde mit hin-
terlistigen Pinguinbomben zu
überschwemmen.
Du hast 48 Stunden, um ge-
meinsam mit James Pond,
dem Supergenten des
Geheimdienstes F.I.S.H.,
die Welt zu retten!



Noch mehr Spaß
macht's mit dem
Super-Zubehör von
LAGUNA - fragt danach!



LAGUNA-Spiele
gibt's überall: In
Kaufhäusern, im
Fachhandel oder
im Versandhandel.



GAME BOY!

SUPER NINTENDO

Nintendo

* Einfach innerhalb 4 Wochen ab Datum des Kaufbeleges den Kaufbeleg, das Originalspiel
mit Verpackung und 8.- DM in bar oder per Scheck als Portokostenschein an LAGUNA einreichen.

Nintendo, NES™, Game Boy™ und the Nintendo Product Seals and other marks designated as ™ are trademarks of Nintendo. The Blues Brothers copyrights and trademarks are owned by Broadway Video Inc. and/or NBC Inc. Software © 1992 Titus, James Pond™ and RoboCop™ are trademarks of Millennium Interactive Limited. Software is © 1992 Millennium.

S N E S

1 Spieler

Virgin



Wer nun jedoch einen 'richtigen' Charakter wie Mickey Mouse, Donald Duck oder den Klemperer Mario hinter diesem Namen vermutet, der liegt völlig falsch. Denn: Cool Spot ist nichts weiter als ein runder, roter Punkt! Nein, Ihr habt Euch nicht verlesen: „Cool Spot“ ist keine berühmte Comicfigur, die ihre Videospiel-Premiere feiert, auch kein richtiges Männchen, sondern eben

lässige Blues-Brothers-Sonnenbrille versetzt dem Pünktchen schließlich den Schläff und läßt aus dem roten Rund den coolsten Punkt diesseits des Universums werden. Als Erfinder von Cool Spot zeichnet allerdings nicht der Videospiel-Hersteller Virgin Games, sondern der Pepsi-Cola-Konzern verantwortlich. Cool Spot ist nämlich das Markenzeichen der süßen Limonade namens 7-Up – der Konkurrenzmarke der



Achtung vor dem kühlen Naß: Ein Sturz ins Wasser kostet ein Leben.

Zuckerwasser – wie Symbole oder Flaschen mit dem entsprechenden Schriftzug – mußten leider völlig weichen. Zum Spiel: Panik herrscht in „Spot-Hausen“. Ein unbekannter Bösewicht hat sich über ein paar Freunde Spots hergemacht und diese „gespotnapp!“ Elf Kumpane an der



Oops, da kommen also die flotten Samba- und Reggae-Rhythmen her.

COOL SPOT

Virgin Games
beschert der Welt der
SuperNES-Videospiele
schon in Bälde
einen neuen
Superstar.

Sein Name: Cool Spot.



Endlich am Ziel: Einer der elf Kameraden Spots wartet schon ungeduldig auf seine Befreiung.

nur ein unscheinbarer, flacher Punkt. Nun ja, so richtig unscheinbar ist er auch wieder nicht, denn der Fleck wurde einem ordentlichen Tuning unterzogen. Seine Erfinder klebten dem Ding nämlich rechts und links ein Ärmchen und unten zwei Beine an. Freilich durften die dazugehörigen Greifer und Treter nicht fehlen. Doch damit war man längst noch nicht fertig, schließlich muß auch ein Mund vorhanden sein. Die überaus



Kurz vor jedem Level checkt Spot noch eben seine Landkarte.



Im zweiten Level wollen selbst Fische an Cool Spots Kragen.

Sprite also. In den USA wurde aus diesem Punkt sogar der berühmteste schlechthin. Aus rechtlichen Gründen bleibt Cool Spot für den deutschen Spieler jedoch ein „normaler“ Punkt wie Du und ich. Sämtliche Bezüge zum leckeren, aber klebrigen



Die kleinen Händchen sind Wegweiser und zeigen in die Richtung, in die Spot muß.

Zahl vermißt der sympathische Kerl, ein Zustand, der nicht so bleiben darf. Allerdings ist es kein leichtes, die elf Freunde zu befreien. Jeder von diesen ist nämlich in einem anderen Level versteckt, und diese sind voller Gefahren. Spot muß schon echt



Der neue Mega-Star aus den USA: Cool Spot – ein roter Punkt.



Gemächlich geht es in der sechsten Stage zu.



Fiese Gegner wie dieses Duo hier, erschweren Spots ohnehin nicht einfache Aufgabe.



Im dunklen Keller lauern überall Spinnen und mit Käse werfende Mäuse.



Ein kleiner Tip: Durchsucht stets alle Kisten!



Nigel Mansell im Spiel-zeugland.



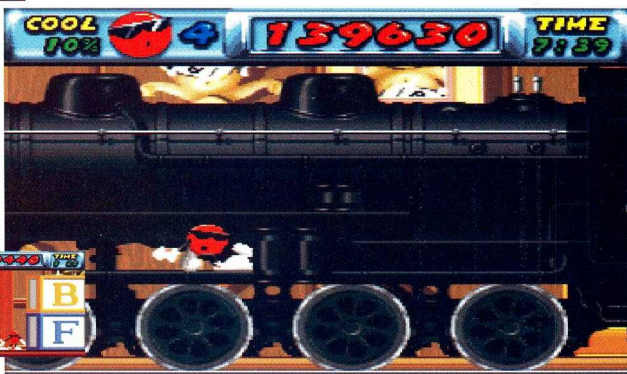
Spritz – ein Gegner weniger auf der bösen Welt.



Nur wer besonders cool war, verdient sich am Ende eines Levels ein Extraleben.

cool sein, um seine Aufgabe meistern zu können. Diese Coolness wird jedoch nur durch das Einsammeln vieler kleiner roter Punkte erlangt, die hilf-, bein- und armlos in den verschiedenen Stages verstreut sind. Nur wer genügend Pünktchen einsammelt, kann den im Level versteckten Kameraden befreien. Die Menge der erforderlichen Punkte hängt vom gewählten Schwierigkeitsgrad ab. Dasselbe gilt für das Erreichen der Bonuslevels, in denen viele Bonuspunkte warten.

In der ersten Stage findet sich Spot an einem



Noch geht es unserem Freund gut. Doch wartet, bis die hinterhältigen Cowboys mit ihren Gewehren kommen...



Elegant und korrekt auf die Mausefalle gesprungen, wird diese als eine Art Sprungbrett benutzt.

H_2CO_3 -Salven auf seine Feinde abfeuern. Spätestens nach ein paar Treffern hat selbst das widerlichste Schalentier ausgekriecht. Schon nach wenigen Spielsekunden fällt die unwahrscheinlich tolle Animation Spots auf. Die Bewegungsabläufe sind so flüssig, daß selbst ein Stück Butter in 'ner heißen Pflanze ganz blaß vor Neid wird. Es ist eine wahre Pracht, Spot bei seinen Aktionen zuzuschauen. Elegant springt er über Gegner hinweg, noch gekonnter fängt er seinen Fall aus schwindelerregender Höhe ab. Megastark sehen die Pausengangs aus. Gönnst Ihr unserem Helden nämlich eine kurze Pause, beginnt er, sich zu langweilen. Entweder schnippt er dann mit den Fingern

gelangt Spot an den Hafen. Raupen bevölkern hier dutzendweise die Tafe, an denen Virgins Held hoch- oder runterklettert. Um mit einem solchen Vieh nicht zu kollidieren, solltet Ihr stets nach oben bzw. unten schießen und ihnen somit den Garaus machen. Übrigens kann Spot an vielen Stellen dieses Levels in die Tiefe und somit ins kühle Naß stürzen, was den Verlust eines seiner Leben zur Folge hat. Glücklicherweise tauchen von Zeit zu Zeit überaus praktische Checkpoints auf, an die Mr. Cool nach seinem Abgang zurückversetzt wird. Somit muß der Level nicht wieder ganz von vorn begonnen werden. Wer Angst vor Spinnen und Mäusen hat, sollte Level drei schleunigst hinter sich bringen. In dem finsternen Keller tummeln sich diese Zeitgenossen nämlich zuhauf. Als besonders frech entpuppen sich die kleinen Vierbeiner. Anstatt ihren Käse artig zu fressen, pflegen sie damit Spot zu beschleichen. Da es sich nicht um Weichkäse, sondern eher um alten Gouda handelt, kann so ein Teil für böse Beulen sorgen. Aber auch Mäusen ist mit ein wenig Kohlensäure beizukommen. Hinter irgendwelchen Roh-

ren, die durch das Kellergewölbe führen, verbergen sich des öfteren kostbare Punkte und sollten daher genauestens untersucht werden.

Grafisch eine wahre Pracht ist der fünfte Level. Ein Spielzimmer mit Puppen, Würfeln und Feuerwehrautos wartet auf den Spieler – wirklich toll und farbenfroh gezeichnet. Auch die Werte Gegnerschaft ist durchaus originell. Nicht Krebse und Frösche, sondern kleine Roboter und umher-springende, gierige Gebisse finden

wir hier vor. Letztere haben wohl irgendwelche Rentner verloren. Hinter Feuerwehrraketen, Würfeln etc. solltet ihr unbedingt nach versteckten Punkten schauen. Mit ein wenig Glück findet



Hilfe, Hilfe, er hat mich gebissen...

Cool Spot ist ein herrlich erfrischendes Programm, das sowohl konzeptionell als auch von der Ausführung her voll und ganz gefällt. Allein die witzig-spritzigen Animationen unseres zum neuen Mega-Helden prädestinierten Männchens sorgen für reichlich Spaß. Aber auch der Spiel Aufbau ist vollends gelungen. Sowohl von grafischer als auch von spielerischer Seite wird reichlich Abwechslung geboten. Originell sind aber nicht nur die Levelgrafiken, sondern vor allem auch die Musiken, welche oftmals zur aktuellen Stage passen. So

verwöhnen Western-Rhythmen im achten Spielabschnitt (Dampflokomotive, Cowboys) unsere Ohren, und Reggae- sowie Samba-Töne sorgen am Strand für Laune.

Die uns vorliegende, fast fertige Version konnte voll



Grafisch wunderschön in Szene gesetzt wurde Level fünf, der Euch in eine Spielzeugwelt entführt. Eine rutschige Angelegenheit sind hier die Feuerwehrlaternen.



Der Tennisball ist die Rettung vor den gemeinen Arbeitern, die mit Kohle um sich werfen.

Ihr sogar Extraleben oder Energieauffrischer. Dies gilt übrigens für sämtliche Gegenstände, in die man hinein kann. Eine ordentliche Rutschpartie erwartet Mr. Cool im sechsten Level. In einer Art Fabrik saust er über schräggestellte Bahnen gen Grund, von dem er per Luftschächte wieder nach oben gelangt. Spielerisch wird hier nicht sehr viel Geschick verlangt. Auch ist diese Stage sehr kurz, kommt also einem Erholungslevel sehr nahe.

Noch ganze fünf Levels erwarten Euch, ehe endlich der letzte Kumpel aus seinem Gefängnis befreit werden kann und in Spot-hausen wieder Frieden herrscht.



Über diese seltsamen Männchen mit den Hasenzähnen geht's Richtung Ziel.

und ganz überzeugen, so daß man schon jetzt mit Recht behaupten kann, daß Virgin Games mit Cool Spot ein mächtig cooles Eisen im Feuer hat. Von vorn bis hinten ist das Programm tadellos programmiert und garantiert endlosen Spielspaß für die gesamte Familie. Wir können kaum noch auf das fertige Produkt warten, und Ihr solltet auch schon einmal feste sparen, denn Cool Spot wird auf alle Fälle vor Weihnachten erhältlich sein. Bis dahin dürft Ihr zur Stimmung ordentlich von der bereits genannten Limonade schlürfen – vielleicht kann dies die Wartezeit'n bisschen versüßen...

Hans-Joachim Amann

Mr. Cool Spot



Die Animationen von Cool Spot...



... sind dermaßen detailliert ...



... und originell...



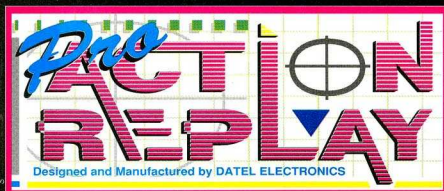
..., daß sie immer wieder...



... zu einem munteren...



... Lachen einladen.



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 VERSION ENTHÄLT:
DEUTSCHE ANLEITUNG MIT
EINER GANZEN REIHE VON CHEATS

MITGLIEDSKARTE DES

**ACTION REPLAY
CLUB'S**

FÜR INFORMATIONEN ÜBER
NEUE CHEATS, TIPS & TRICKS
HOTLINE, NEUIGKEITEN
ANGEBOTE U.S.W.

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

**SCHÜTZEN SIE SICH VOR
GRAUIMPORTEN!!!**
Mit original deutscher Anleitung,
Action Replay Club-karte,
deutscher Verpackung und
Eurosysteams-Garantie

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

DIREKT-BESTELLSERVICE:
TELEFON [24 STUNDEN] **02822 68545 / 537182**
ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE IN 48 STUNDEN LIEFERBAR...

ALLEIN-DISTRIBUTOR FÜR DEUTSCHLAND

DATAFLASH GMBH
WASSENBERGSTRASSE 34 46446 EMMERICH
FAX 02822 68547

VERSANDKOSTEN DM 10,- BEI BESTELLUNG SITTE KONSOLEN-TYP ANGEBEN!!

AUSLANDBESTELLUNGEN NUR GEGEN VORKASSE + DM 15,- VERSANDKOSTEN

EUROPEAN DISTRIBUTOR: EUROSYSTEMS B.V. EDE NETHERLANDS

FÜR GAME BOYTM
NUR DM 99,-



FÜR SUPER NESTM
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,-

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

WICHTIG

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

AUCH ERHÄLTLICH BEI

TOYS R US

UND BEI ALLEN **alkauf**

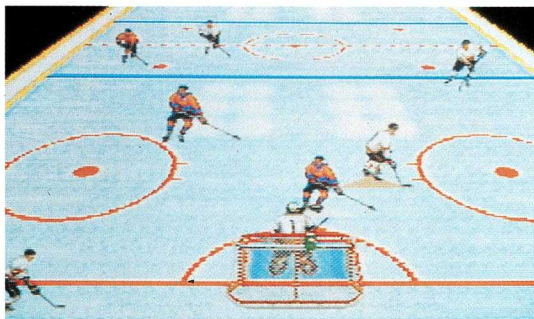
SB-WARENHÄUSERN UND FOTOFACHGESCHÄFTEN

**DATA
Flash**
G m b H

Simulationen des schnellen, harten Sports namens Eishockey gab's noch nicht viele auf dem SuperNES und schon gar keine berauschenden. Umso erfreulicher, daß sich nun auch Accolade diesem tollen Sport widmet.

SNES
Accolade
November

Für das erste Eishockeyspiel aus dem amerikanischen Softwarehaus muß – wie es sich heutzutage gehört – auch eine der Größen der amerikanischen Liga mit ihrem Namen herhalten. Nein, es handelt sich hierbei nicht um Wayne Gretzky, auch nicht um Mario Lemieux, sondern um den Sohn des legendären Bobby Hull, der in den 60ern und 70ern



Das Spielfeld wird dank der Nutzung des Mode 7 flüssig gezoomt

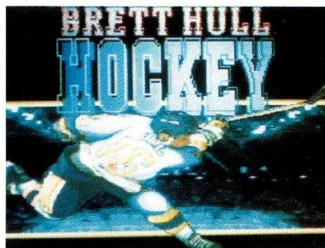
BRETT HULL HOCKEY



Ein kraftvoller Schlagschuß aus der hinteren Reihe kann bei Brett Hull Hockey ebenso angebracht werden wie ein eleganter Schlenszer

zu den Weltbesten Profispielern gehörte. Sein Name: Brett Hull. Obwohl sich Accolades „Brett Hull Hockey“ noch in einem relativ frühen Entwicklungsstadium befindet, zeigt sich der rechte Stürmer der St. Louis Blues und gleichzeitiger Namensgeber für die Simulation, zufrieden mit dem Produkt. Entgegen der bisher brauchbarsten, aber noch lange nicht guten Simulation des Sports - NHLPA Hockey von Electronic Arts -, wird das Spielgeschehen aus der Hinter-Mann-Perspektive dargestellt. Dadurch sieht das Ganze natürlich sehr realistisch aus. Auch die Sprites der Cracks machen richtig was her und sollen sehr gut animiert sein. Brett Hull Hockey bietet Euch die Gelegenheit, eine echte Saison in

der NHL (National Hockey League) zu spielen. Diese umfaßt 82 Matches plus Play Offs. Da wohl nicht jeder so viel Zeit mit sich bringt, können wahlweise auch 42 oder 11 Spiele ausgetragen werden. Dies ist ebenfalls ein großes Plus gegenüber dem Electronic-Arts-Werk, das von der technischen Seite nicht überzeugen kann. Ein Paßwort sichert jederzeit den aktuellen Stand der Dinge. Für die wirklich wahre Eishockey-Atmosphäre sorgen zahlreiche, authentische Soundeffekte und das obligatorische Orgelspiel, das aus den Stadien kaum mehr wegzudenken ist. Doch nicht nur hier zeigt Accolade viel Liebe zum Detail, auch das Drumherum



Heffen wir, daß das Game so gut wird wie der Name erhoffen läßt

scheint wunschlos glücklich machen zu können. So darf der Konsolen-Wayne-Gretzky-„tschuldigung: Brett Hull -, seine Traumlinien selbst definieren und nach Belieben während des Matches auswechseln, jeder Spieler verfügt über seine spezifischen Stärken und Schwächen, und das Programm nutzt den Mode 7 aus, wie es auch bei Striker (das Preview findet Ihr in dieser Total! an anderer Stelle) der Fall ist. Das fertige Produkt, das im November erscheinen soll, werden wir für Euch dann natürlich auf Puck und Schläger testen.

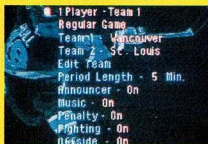
**Derek dela Fuente/
Hans-Joachim Amann**

Eishockey ohne Haken und Ösen

Wenn der Hersteller hält, was er verspricht, erwartet uns eine tolle Simulation



Die Stärken der Mannschaften sind in sieben Kategorien aufgeteilt.



Beinahe alles könnt Ihr selbst bestimmen, wie Ihr auf diesem Foto seht.



Nicht nur Liga-, sondern auch internationale Teams stehen zur Wahl.

PREVIEW



WIR HABEN UNS EINE TOTAL GUTE IDEE GEBORGT.

Echte Spielhallen-Action. Das einzige, was an unserem Super Advantage fehlt, ist der Schlitz für den Münzeinwurf. Okay, dafür haben wir aber ein extra langes Kabel drangemacht. Trotzdem sieht das Ganze einem authentischen Joystick noch äußerst ähnlich. Das Layout ist bekannt, und die Konstruktion bewältigt locker den härtesten Straßenkampf oder den entscheidenden Kampf um das Universum. Darüber hinaus haben wir ein paar Extras hinzugefügt, die keine Spielhalle bietet - Spezialeffekte für die coolsten Spiele auf dem Markt: Turbo Fire, Auto Turbo und sogar Zeitlupe. Super Advantage für das Super NES. **DA GEHT'S UMS GEWINNEN.**



SNES

1 Spieler

Imageneer

Populous, einer der Klassiker unter den Strategiespielen, geht in die zweite Runde. Dein TOTAL!-Team durfte schon mal einen Blick auf eine erste Vorabversion für Super-NES werfen.

POPULOUS

Was könnte das Leben so schön sein, wenn man Gott wäre: Den ganzen Tag auf der faulen Haut liegen, den Huldigungen des gewöhnlichen Fußvolks lauschen und dreizehn gerade sein lassen – nett! Bevor Ihr jetzt Eure Bewerbungen schreibt, solltet Ihr aber unbedingt weiterlesen. Denn es ist nicht leicht, ein Gott zu sein ...

Wer's ausprobieren will, muß leider noch warten. Populous II wird wohl nicht vor Januar des nächsten Jahres in den Regalen der Händler stehen. Aber so viel schon vorweg: Das Warten lohnt sich!

Wie, Ihr kennt Populous Teil eins oder zwei überhaupt noch nicht? Hier ein paar Worte zum Spiel. Der Clou an dem Game ist, daß der Spieler – also Ihr – in die Rolle eines Gottes schlüpft. Damit Ihr in dieser gehobenen Position auch was erreichen könnt, bekommt Ihr auch noch ein Volk dazu, eine Truppe von Jungs und Mädels mit blauen Klamotten. Dieses Völkchen ist anfangs sehr klein und siedelt auf einem winzigen Teil des großen quadratischen Landes.

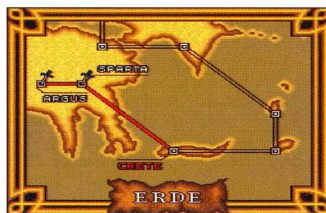
Damit's mit Euren Leuten aufwärts geht, müßt Ihr – zihnen erstmal Bau-land basteln, sprich das Land ebenen, indem ihr es anhebt oder absenkt. Je größer die Ebenen sind, desto größere Gebäude bauen Eure Mannen. Und je größer die Gebäude, desto mehr Leute mit höherem Zivilisationsgrad



Für optische Abwechslung sorgen die verschiedenen Landschaftstypen, hier Wäster

und mehr Intelligenz scharen sich um Euren Gott. Als Lohn für diesen Erfolg kassiert Ihr göttliche Energie, Mana genannt. Die Populous-Welt könnte so friedlich und beschaulich sein, gäbe es da nicht das Volk der Roten. Sie werden vom Gott des Rechners geleitet und haben das gleiche Ziel wie Ihr: sich auszubreiten und zu vermehren. Dummerweise ist das Land aber nicht unbegrenzt groß – und so kommt es früher oder später zum großen Knall. Denn getreu dem Highlander-Motto kann es bei Populous auch nur einen geben.

Als Gott habt Ihr eine ganze Reihe von Mitteln an der Hand, um Euren Gegner ordentlich ins göttliche Handwerk zu pfechen, beispielsweise eine bunte Mischung erlesener Naturkatastrophen. Da könnt Ihr Blitz und Donner auf das rote Volk loslassen, die Gegner mit glühenden Meteoritenschauern versengen, alles ertrinkende Flutwellen auslösen – und und und. Über 15 Katastrophen warten darauf, dem Gegner das Leben zur Hölle zu machen. Natürlich läßt sich der Gott aus dem Rechner nicht lumpen und zahlt Euch alle Gemeinheiten mit gleicher Münze zurück.



Keine Frage: Echte Güter tragen Ihre Streitereien natürlich in Griechenland aus.

Ohne Mana geht aber gar nichts. Jede noch so kleine Aktion kostet mehr oder weniger des kostbaren Guts. In der Anfangsphase eines Spiels reicht die Energie gerade mal, um ein wenig Land zu ebenen. Erst nach und nach habt Ihr genug Power, um gewaltige Katastrophen auszulösen. Das Schatzkästlein der 'Dirty Tricks' ist mit Blitz und Donner aber längst noch nicht ausgereizt. Eine besondere Rolle spielt der sogenannte päpstliche Magnet, das Symbol Eurer Macht. Ihr könnt Eure Leute auf

INTERVIEW

Wer könnte sich in Sachen Populous besser auskennen als der Erfinder selbst, Peter Molyneux von Bullfrog. „Mr. Populous“ stand Deinem TOTAL!-Team Rede und Antwort.

TOTAL!: Peter, was genau machst Du bei Bullfrog?

Peter: Ich bin Firmenleiter, Spiel-Designer und Programmierer.

TOTAL!: Wie bist Du Videospiel-Programmierer geworden?

Peter: Ich habe schon immer Computerspiele gemocht. Früher habe ich kommerzielle Software für den Amiga geschrieben. Damals, in 1986, wurde der Amiga so richtig zum Spiele-Computer. Und da hatte ich die perfekte Ausrede, um mit dem Programmieren von Spielen anzufangen.

TOTAL!: Welche Spiele hast Du allein entwickelt, und bei welchen hast Du mitgearbeitet?

Peter: Ich war der Hauptdesigner und -programmierer bei „Populous“, „Powermonger“ und „Populous II“ und habe beim Design von

„Syndicate“ mitgearbeitet.

TOTAL!: Woher stammt die Idee für Populous?

Peter: Ich wollte ein Spiel machen, bei dem man in eine kleine Welt hineinschaut. Diese Idee stammt noch aus meinen Kindertagen, als ich mit meinen Spielsachen im Sandkasten gesessen habe. Noch wichtiger war mir aber, ein Game zu programmieren, in dem man Macht und Einfluß auf Menschen ausübt.

TOTAL!: Es dauert relativ lange, bis die einzelnen Versionen von Populous II fertig sind. Die Amiga-Version gab's beispielsweise fast ein Jahr vor dem PC-Spiel. Woran liegt das?

Peter: Wir möchten, daß Populous II auf jeder Maschine ein ausgewogenes Spiel ist. Und dazu brauchen wir nun mal reich-

lich Zeit zum Programmieren und Testen.

TOTAL!: Kümmerst Du Dich selbst um jede einzelne Umsetzung?

Peter: Nein, das geht nicht – schließlich wurde das Original-Populous auf insgesamt 17 Rechnertypen umgesetzt. Aber ich habe jede Version selbst genehmigt und die „wichtigsten“, wie die für Mega Drive und Super NES, natürlich auch selbst geschrieben.

TOTAL!: Wie viele Leute arbeiten an jeder Version des Spiels?

Peter: Bei Populous II hatten wir einen Vollzeit-Programmierer und einen Grafiker als Teilzeit-Mitarbeiter. Musik und Sound-Effekte hat jemand außer Haus gemacht.

TOTAL!: Gab es irgendwelche maschinenintypischen Probleme bei der Umsetzung auf Mega Drive und SuperNES?

Peter: Ja. Der Ärger bei den Konsolen ist, daß sie sich sehr stark von PC und Amiga unterscheiden. Es gibt große Probleme mit dem Speicherplatz, außerdem haben die Geräte ein Joypad. Mit diesen Schwierigkeiten mußten wir uns zuerst herum-schlagen. Die Konsolen sind im Vergleich zu PC und Amiga außerdem langsam. Man bekommt nicht so viele Sprites auf einmal auf den Bildschirm.

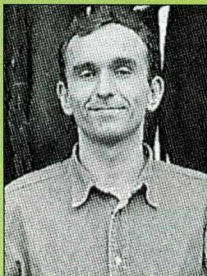
TOTAL!: Mit welcher Hardware programmierst Du am liebsten?

Peter: 3D0.

TOTAL!: Eine letzte Frage: Welche Art Computerspiele magst Du persönlich gern?

Peter: Am liebsten solche Spiele, die mich richtig in die Atmosphäre hineinziehen, so was wie Civilization, Dune II und Legacy.

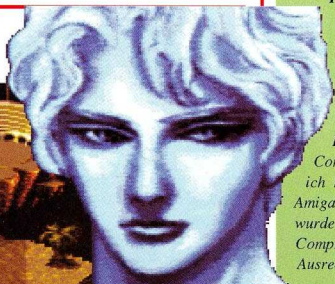
TOTAL!: Vielen Dank für das Gespräch, Peter!



Peter Molyneux von Bullfrog ist der Erfinder der Populous-Games



Kampf auf Leben und Tod unter brennender Sonne.



Noch herrscht Ruhe im Land der Roten ...



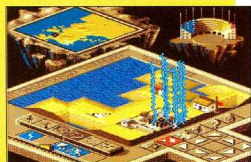
... aber schon bald gibt's Arbeit für die Feuerwehr!

Befehl dorthin schicken. Wer den Magneten zuerst erreicht, wird der Anführer Eures Volks. Wenn Ihr genug Mana habt, dann könnt Ihr selbigen in einen von sechs verschiedenen Superhelden verwandeln. Diese Jungs marschieren schnurstracks auf die Behausungen des Gegners zu und machen dort alles nieder, was sie zu fassen kriegen – und zwar so lange, bis ihre Energie erschöpft ist. Bevor Ihr Euren Anführer per göttlicher Führung in einen Helden verwandelt, müßt Ihr genügend Leute am päpstlichen Magneten sammeln. Sie vereinigen sich zu einem Anführer; je mehr dort zusammenlaufen, desto stärker wird auch Euer Häuptling. Bei Populous II steuert Ihr Eure Leute nicht selbst per Joypad. Ihr könnt Ihnen nur einige einfache Regeln für ihr Verhalten vorgeben. Im Modus „Siedeln“ bauen und vermehren sich Eure Leute, beim „Kämpfen“ gehen sie



BULLFROG
PRODUCTIONS LTD

Ein paar Katastrophen...



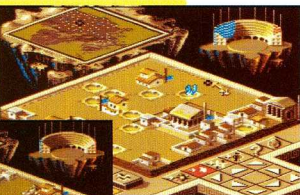
Blitzschläge verbrennen die Häuser und Paläste des Gegners.



Feuersäulen und Meteoritenschauer richten großen Schaden an.



Witzig: Taufbrunnen verwandeln rote Leute in blaue und umgekehrt. Da kommt Freude auf!



Pech gehabt: In den meisten Levels besteht die Bevölkerung nur aus Nichtschwimmern!



Der päpstliche Magnet (hier der Rote) ist das Symbol der göttlichen Macht.



Ein ganz, besonders fieses Gewächs sind die Giftpilze, die sich rasend schnell ausbreiten können.

etwas offensiver vor und erobern auch Gebäude des Gegners. Das Kommando 'zum päpstlichen Magneten' schickt alle frei herumlaufenden Menschen zum heiligen Symbol, wosie sich zu einem einzigen Anführer vereinigen. Und der Modus 'Versammeln' bewirkt, daß die frei herumlaufenden Menschen (Wanderer) zu stärkeren Leuten 'zusammenschmelzen'. Klingt ganz schön kompliziert, findet Ihr? Ist es am Anfang auch. Als Populous-Neuling braucht Ihr schon ein paar Stunden, bis Ihr in die Riege der erfolgreichen Götter aufgenommen werdet. Wenn diese erste Hürde aber ersteinmal geschafft ist, wird Euch das Game nicht mehr loslassen. Dafür sorgen schon die insgesamt 1000 (!!!) Levels, gleich Welten, die mitgeliefert werden. Jede dieser Welten unterscheidet sich in punkto Landschaftsaufbau von den anderen. Damit's auch optisch reizvoll bleibt, gibt es vier verschiedene Landschaftstypen von Sommerwelt bis hin zu verschneiter Winterlandschaft.

Spannend wird das Spiel vor allem dadurch, daß Ihr und der Gegner in den meisten der Welten nur eine sehr begrenzte Auswahl an Effekten und Aktionen zur Verfügung habt. Und meistens sind das andere als beim Gegner. So fordert Populous II immer wieder neue Strategien, wenn Ihr gewinnen wollt. Und wer besondere Herausforderungen mag, der kann sich im Custom-Modus auch seine eigenen Welten stricken und dort die eigenen Fähigkeiten und

die des Gegners selbst bestimmen. Normalerweise werdet Ihr nicht alle der 1000 Welten zu sehen bekommen. Wenn Ihr einen Level gewonnen habt, entscheidet der Rechner nach Eurem Punktestand, wie weit Ihr befördert werdet. Dabei sind Sprünge von sieben oder mehr Levels durchaus drin. Abhängig vom Punktekonto bekommt Ihr außerdem nach jedem Siegeinige 'Erfahrungsblicke'. Diese könnt Ihr auf die insgesamt sechs Effekt- und Aktionsabteilungen verteilen. Je mehr Erfahrung Euer Gott hat, desto mehr Power haben Eure Katastrophen und Hel-

den. Zugegeben: Anfangs kommt man bei Populous II schon etwas ins Schleudern. Tausend Sachen wollen bedacht und erledigt sein. Da müßt Ihr Euch auf der einen Seite darum kümmern, daß Eure Mannen genug flaches Bauland haben. Andererseits läßt Euch der Gegner in den fortge-

schrittenen Welten kaum eine Atempause und läßt eine Katastrophe nach der anderen auf Euch los. Die daraus resultierenden Schäden müssen möglichst bald repariert werden. Und natürlich müßt Ihr dem roten Volk kräftig mit Naturkatastrophen zusetzen, um es richtig zu schwächen. Da kommt richtig Hektik auf!

Am besten läßt sich das Tohuwabohu in der Populous-Welt per SNES-Maus steuern. Das ist wesentlich einfacher als die Steuerung per Joypad. Traditionell ist Populous ohnehin ein typisches 'Mausspiel'. Klar, daß Populous II wie sein Vorgänger kein Spiel für den kleinen Hunger zwischendurch ist, an den komplexeren der insgesamt 1000 Welten haben

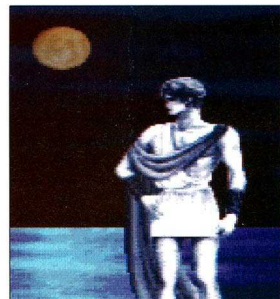


Der Vorpenn ist voll mit edlen Grafiken aus der griechischen Mythologie

auch gute Spieler locker mal ein Stündchen zu knabbern. Wahrscheinlich wird die SNES-Cartridge eine Speicherfunktion (mit Batterie) besitzen, damit Ihr jederzeit wieder einsteigen könnt. Hoffen wir, daß sich dieses Gerücht bestätigen wird.

Tja, jedenfalls dürfen wir wirklich auf die fertige Version gespannt sein. Wenn Ihr gerne Strategiespiele mögt, dann solltet Ihr Euch die Kohle für Populous II am besten schon zu Weihnachten schenken lassen. Das Warten lohnt sich!

Gerald Arend



Zweifelssohne – er ist schon ein gerissener Kerl, teuflisch gut und hinter seinen spitzen Ohren hat er's knüppeldick: „Aero, The Acrobat“. Vor einer farbenprächtigen Zirkuskulisse wird der kleine Racker Euch's mit seinem überschwenglichen Temperament in ganz typischen, aber auch vollkommen unüblichen Darbietungen aus der Manegewelt besorgen: und das ordentlich, wenn Ihr das möchtet, denn – und das hat er zumindest mit seinen Vorgängern, Brüdern oder Schwestern aus der Spiele-Szene gemeinsam – das Steuern seiner selbst, das überläßt er dann doch noch Euch. Aero ist ein Alleskönner. Das erfahrt Ihr sehr schnell,

SNES
1-2 Spieler
Sunsoft
Dezember

**Mit köstlichen Gri-
massen und super
Tricks macht Aero –
hier gleichermaßen
Clown wie Akrobat –
sein Publikum flott...**

PREVIEW

AERO THE ACROBAT



„Akrobat schön!“ Mit diesem Wahlspruch machte Clown Crock anno dazumal Karriere. Jetzt tut's Sunsoft den Zirkusleuten gleich und zeigt mit Aero, daß...



...ein flottes Action-Game nicht zwangsläufig mit heftigsten Gewalttaten einhergehen muß.

wenn Ihr seine Kunststückchen und waghalsigen Tricks zur Zufriedenheit aller vorführt. Einen hat er immer noch, und davon im ganzen so viele, daß die Programmierer für Sunsoft hier während der Entwicklung ebenfalls eine Bonusrunde eingelegt hatten, um dem kleinen Kerl und seinem Repertoire den nötigen Freiraum zu verschaffen. Mit kurz reinspielen ist hier nichts drin, das liegt schon nach kurzer Betrachtungszeit klar auf der Hand. Viel mehr ist unser ‚Akrobat schönön‘ stets für eine Überraschung gut, die in aller Regel in Bonusleveln untergebracht ist. Aero startet pro Level zunächst sehr wohl unter der Zirkuskuppel, verschafft sich dann aber schnell den nötigen Platz, um seine Show erst richtig abziehen zu können. So könnt Ihr unter anderem seine Späße im Museum verfolgen, oder ihm bei der Zweckentfremdung einer Achterbahn zur

Hand gehen. Neben all dieser erfreulicherweise

sehr abwechslungsreichen Action strotzt das Spiel nur so vor Ideenreichtum. Ihr werdet Eure Mühen bekommen, all die Symbole, Zusatzgegenstände oder Teile des Handwerkzeugs von so richtigen Manegestars aufzusammeln und im richtigen Moment zur richtigen Zeit einzusetzen. Noch brisanter könnte sich das Gameplay mit der einen oder anderen herannahenden Gefahr gestalten, doch: keine Angst, auch für dieses kribblige Wohl ist bestens gesorgt. Aero, The Acrobat, macht die ganze (halbe) Welt zu einer Zirkus-Manege. Ein Weichen werdet Ihr Euch noch gedulden müssen, aber noch um die Jahreswende heißt es: „Aero flott“ und „Manege frei!“

Derek dela Fuente

ARJAY

Games & Entertainmentssysteme

Bestellen
per
Telefon:

0221 - 12 10 67
0221 - 12 10 68

12
Stunden
Service
10-22 Uhr

SNES

1 Spieler

Sony

Das klang ja auch irgendwie viel zu schön: Extra für den Film schluckte Superstar Sylvester Stallone seine Angst hinunter und hangelte sich in schwindelerregender Höhe am Felsen entlang. Pech für 'Sly', das

statt der verletzten Urlauber eine gefährliche Gangsterbande in Empfang. Eben jene wollte einen Jet des amerikanischen Finanzministeriums in der Luft ausrauben, was allerdings gründlich in die Hose ging. Das Flugzeug explodiert, und die Transport-Boxen samt Dollarinhalt landeten irgendwo in der Eiswüste.

Den Bösewichtern erging es nicht viel besser; auch ihr Flieger steckte böse ein und mußte notlanden. Obermiesling Quale läßt dennoch nicht locker. Da die Verbrecher keine Lust haben, das Geld selbst zu bergen, kommt ihnen der Profi-Kraxler gerade recht. Für Stallone-

Fans ist klar: Das wird sich der Held nicht gefallen lassen. Tat-



CLIFF HANGER



Die imposante Pracht schneebedeckter Gipfel zieht alljährlich Tausende Menschen in die Berge. Die meisten suchen dort Ruhe und Frieden, andere wollen einen heißen Action-Film drehen.

Ein Krampf in den Händen hätte schlimme Folgen.



Tran, keiner Gangsterin, auch wenn sie noch so schön ist!

„Cliffhanger“-PR-Märchen flog auf: Die gefährlichsten Stunts wurden keineswegs in den Dolomiten, sondern im viel wärmeren Los Angeles gedreht; die Bergwände entpuppten sich als täuschend echte Plastik-Imitationen.

Trotz allem lockten die Abenteuer des Bergretters Gabe Walker Hunderttausende in die Kinos. Dieser wagt nach einem Notruf eine riskante Klettertour, obwohl er ja eigentlich schon lange seinen Job an den Nagel hängen wollte.

Vielleicht hätte er nicht so lange zögern dürfen, denn ausgerechnet heute nimmt ihn

sächlich: Er flüchtet, geht bewaffnet mit 'ner Bolzen-Pistole zum Gegenangriff über und dezimiert im 'Zehn-kleine-Negerlein'-Stil die Bösewichter. Pünktlich zum Showdown liefern sich Gabe und Quale ein heißes Duell Mann gegen Mann. Hey, keine Sorge: Natürlich wird 'Sly' siegen. Wenn das keine tolle Story für ein Action-Game ist! „Sony“ hat sich rechtzeitig die Lizenz gesichert, will im November ein gleichnamiges Spiel herausbringen.

Ihr übernehmt selbstverständlich die Rolle

des edlen Recken Gabe, der sich seinen Weg zu Beginn durch eine horizontal scrollende Welt bahnen muß. Die auftauchenden Feinde könnt Ihr meist mit ein, zwei Fausthieben ins Land der Harfenträger schicken. Selbiges versuchen Quale & Co natürlich auch mit Euch.

Mit jedem Treffer sinkt Gabes Power, und es geht ihm langsam an den Kragen. Besonders unangenehm wird das Ganze, wenn die Feinde gleichzeitig aus zwei Richtungen angreifen. Wie ein Profi-Catcher müßt Ihr dann abwechselnd rechts und links austreten. Ein Kunststück, das nicht immer gelingt.

Etwas einfacher geht es mit einem Power Up, das einige Gangster nach ihrem Dahinscheiden zurücklassen. Als besonders wirksam hat sich eine Uzi erwiesen. Mit einer solchen in der Hand ist selbst der härteste

Der Held der Berge



Gleich zwei Terroristen haben es auf Euch abgesehen.



Stallone klettert schneller als eine Kugel fliegen kann.



Eine Lawine zwingt Euch zu hohen Sprüngen.



Trotz einiger dubioser Stunt-Aufnahmen ist der Film durchaus sehenswert.



Zeit zum Verschnaufen.

Nach seinen letzten Kinoflops meldet sich Sylvester Stallone in gewohnter Stärke wieder zurück.



Gegner kein ernstes Hindernis mehr. Sobald Gabe diese Sequenz lebendig (und somit erfolgreich) hinter sich gebracht hat, darf er seine Kletterkünste unter Beweis stellen: Ihr müßt eine hohe Bergwand erklimmen und allerlei fiesen Scharfschützen ausweichen, die den Helden aufs Korn nehmen wollen.

Eingeistreiches Gameplay, so läßt unsere Preview-Version erahnen, wird Cliffhanger also nicht bieten. Immerhin gibt die Grafik einigen Anlaß zur Hoffnung. Die Levels wurden ganz ansehnlich gestaltet und bilden eine nette Kulisse für

den gnadenlosen Kampf, der sich vor ihnen abspielt. Der Digi-Stallone besitzt sogar gewisse Ähnlichkeit mit seinem Vorbild aus Fleisch und Blut.

Geduldig, wenn auch mit einer gewissen

Portion Skepsis, warten wir auf die fertige Version von Cliffhanger – im November soll es soweit sein.

Martin Klugkist



Im Nahkampf fackelt der gute Gabe nicht lange.

aRJay

Werkstatt

Speed it UP!...



...Umbau 50/60Hz

99.-

Vorteile:

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

So geht's:

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

Auch erhältlich:

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



Scart RGB-Kabel

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

Vorteil:

- Bessere Bildqualität.
- Bessere Soundqualität

Reparaturen

S-NES ab 30.00

0221- 12 10 67

0221- 12 10 68

aRJay Games &
Entertainmentsystems
Ebertplatz 2 - 50668 Köln



Die Macher korrigieren den Kurs.
Lawnmower Man 2 ist gestoppt, das
Programm kurz vor dem Finishing.
Neue Strategie: CyberJobe bleibt nicht
allein. Um fünf vor 12 startet der Ra-
senmäher-Mann in die Weiten von Zeit
und Raum...



Datentechnik:
Storm hat sie ins
Spiel gebracht...

LAWNMOWER

Grafische Schallmauern soll er durchbrechen, der Überflieger von morgen, der zur Zeit in den Londoner Entwicklungszentren die letzte Hürde vor seiner spektakulären Veröffentlichung packt: Jobe alias „Lawnmower Man“, hierzulande als „Der Rasenmäher-Mann“ bekannt geworden, der mittlerweile vor gut und gerne einem Jahr mit seiner turbulenten Flucht durch die unendlichen Weiten breit ausgelegter Datennetze in die Kinos kam. Ein weiteres Jahr hat das britische Label

sauriert, wie sie Steven Spielberg zur Zeit gerade als Sensation über Deutschlands Kinoleinwände vermarktet, wäre das eine Extrem. Der Schritt nach vorn ins große Unbekannte das andere. Genau das passiert Jobe, unserem eigentlich eher friedliebenden Einfaltspinsel, der sich mit einem Rasenmäher als „Geschäftspatner“ so recht und



Jobe: Wie ein
CyberPunk
gleitet der
Rasenmäher-
Mann jetzt
durch
hochmoderne
Datennetze.

Storm/The Sales Curve (Troddlers, James Pond Crazy Sports,...) in die englisch/amerikanische Simultan-Entwicklung – unter anderem auf Super NES und Game Boy – investiert, bevor der Junge in den kommenden Wochen seinen Sturzflug aus den virtuellen Cyberwelten auf die Verkaufscharts beginnt. Nach unseren Lagerberichten in TOTAL! 6/93 und in der August-Ausgabe verfolgen wir die wenigen Tage bis zum Ende der Entwicklung jetzt ein letztes Mal, bevor wir Euch dann – vielleicht schon im nächsten Heft – einen kritischen Test dieser knalligen Cyberspace-Action präsentieren. Holen wir uns die Geschichte von Jobe zunächst noch einmal in Erinnerung...

Der Mensch glaubt inzwischen, in der Lage zu sein, mit Naturgesetzen und den Grundbausteinen unseres Lebens spielerisch umgehen und mehr oder weniger fahrlässig nach Herzenslust eingreifen zu können, um alte oder auch ganz neue Formen des Lebens daraus zu entwickeln. Die Vision von rückgezüchteten Dino-

schlecht durchs Leben schlägt. Dieser Rasenmäher-Mann gerät eines schönen Tages in die Fittiche des abgedrehten Dr.



Wissen ist Macht: Jobe, von Dr. Angelo mit allen nur erdenklichen Daten
gespeist, wird zu einer immer ernstere Gefahr für die ganze Welt.

Angelo, eines multitaskenden Multimedia-Fetischisten, eben auch einer derer, dem irdisches Leben in herkömmlicher Form viel zu nüchtern, primitiv und schon gar nicht mehr zeitgemäß erscheint. Dieser Doc verschwendet seine unendliche Zeit mit

dehnen sich auf einer Unfläche in einer nten Dimension aus.

Auf subtile Weise wird Rasenmäher-Mann Jobe der erste Mensch sein, der die Reise in Dr. Angelos virtuelle Welten jenseits von Zeit und Raum antreten wird – eine Reise



Was anfangs nur als fixe Idee begonnen hatte, wird sehr schnell zum blauen Horror: CyberJobe, der Techno-Mutant macht noch jedem Gigabyte-Spei-

der Schaffung künstlichen, besser noch: synthetischen Lebensraums. Seine Basis sind Mikrokosmen winziger Datenchips, nennen wir sie: 'Cyberwelten'. Sie sind ausschließlich von Computern generiert, sind weder zeitlich noch räumlich begrenzt und



Die Story Vision, die Grafik ein Vergnügen...

Kriminell: Die Kimble auf der Flucht, oder...



...Mordmord im Inneren des Fahrd-schlauchs?

MAN

**AUS ZWEI
MACH' EINS**
FÜNF VOR 12 FÜR
CYBERJOBE



© 1992 Allied Vision Lane Pingle Productions

cher was vor und entwickelt sich ad hoc zu einem interaktiven Energiebündel mit einem wahnsinnigen Drang: die Welt beherrschen!

ohne Wiederkehr?

Wohl kaum, denn entgegen früheren Plänen wird der Lawnmower Man auf Super NES und Game Boy analog zum Film ein zweites Mal auftauchen. Das ist auch der Grund, warum das Game – welches sowohl Szenen aus dem ersten, bereits im Kino gelaufenen Teil, als auch ganz neue Materie verarbeitet – jetzt kurzfristig seine Ziffer „2“ einbüßen mußte. Es wird nun also doch eine Fortsetzung geben, auch für die Spiele.

Sollten wir nun reges Interesse an Cyberjober geweckt haben, dürft Ihr Euch bei diesem Cartridge auf zwei völlig unterschiedliche



Harte Arbeit von über einem Jahr für alle Beteiligten, die jetzt langsam aufnehmen: „Immerhin noch Mensch“.

Spielmodi freuen: Beat 'em Ups werden die Realwelten charakterisieren. Nachdem Jobe von Dr. Angelo und dessen Gespielin Carla gigabyteise mit Daten gespeist wurde, tickt er ab und macht (nicht nur) sein Superwissen zur gnadenlosen Waffe. Jobe ist auf der Flucht. Sein Vorteil: Wenn's denn mal eng wird, kann er in alle Datennetze dieser Welt abtauchen und sich mit irrwitziger Übertragungsgeschwindigkeit fortbewegen.

Dann ist er mittendrin in der Cyberwelt, jenen Sequenzen, die mit abgedrehten Animationen und grafischen Spitzenleistungen den Dreh- und Angelpunkt des Games ausmachen werden. Knallig bunte 3D-Tunnel wechseln sich ab mit digitalisierten Zonen, die durch großflächige Farb- und Formspiele bestechen. Dementsprechend wird auch die Gewichtung ausfallen, denn gegen ganze sechs Real-Welten erscheinen auf dem Super NES beispielsweise gleich 20 sogenannte CyberSpaces auf der Bildschirm-Oberfläche. Wann dieses äußerst komplexe Programm nun unsere Läden erreicht? Morgen, übermorgen? Sicher ist, daß Ihr es noch rechtzeitig zu Weihnachten mit Jobe und der „neuen Welt“ aufnehmen könnt, es sei denn, er „fliegt“ noch eine weitere Bonusrunde per Datenfernübertragung (DFÜ). Dann hättet Ihr vielleicht das Vergnügen, den Kerl ganz plötzlich und völlig gratis auf Eurem Screen zu erleben, und spätestens dann ist auch der Tag sehr nahe, an dem Ihr Euch unsanft in die Wangen kneifen solltet, denn: virtuell kommt schnell...

Matthias Siegak

aRJay

Specials

**STREET FIGHTER II
TURBO EDITION**



...DAS JOYPAD
49.90

Funktionen:

- Alle Spezial-Attacken von Street Fighter II und Street Fighter II Turbo Edition auf Knopfdruck ausführbar - vorprogrammiert.
- Unabhängiges Dauerfeuer
- Zeitlupe
- 8-Wege Steuerung

ACTION REPLAY PRO SFX

109.90



**FIRE-ADAPTER
SFX-50/60Hz**

39.90

Ermöglicht das Abspielen von amerikanischen und japanischen Spielen, auch solche mit der neuen 50/60Hz Abfrage (Street Fighter II Turbo, Mario Allstars).

0221- 12 10 67

0221- 12 10 68

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

SNES

1 Spieler

Sony

November

Habt Ihr den Film „Hook“ seinerzeit gesehen? Falls Ihr ihn verpaßt habt, bekommt Ihr ihn in jeder Videothek oder auch als Kaufcassette. Kurze Zusammenfassung: Peter Pan ist mittlerweile erwachsen geworden, heißt jetzt Peter Benning und hat selbst eine Familie mit zwei Kindern. Und nun holt ihn die Vergangenheit ein. Der üble Pirat Hook, den er einst besiegt hatte, sinnt immer noch auf Rache. Er entführt Peters Kinder nach Nimmerland und hält sie dort auf seinem Schiff gefangen. Er fordert, daß

Peter Pan sich ihm noch einmal stellt.

Dummerweise hat aber der Zahn der Zeit ein wenig an Peter Pan's Fähigkeiten genagt. Denn mit zunehmendem Alter ist seine Fantasie verlorengegangen. Anfangs kann er sich nicht einmal mehr daran erinnern, daß er einst Peter Pan war. Und so akzeptiert ihn auch die alte Kindergang nicht mehr, als er wieder nach Nimmerland kommt. Er muß sich dort erst wieder beweisen und ihren Anführer Rufius besiegen, bevor die spektakuläre Jagd auf Hook und seine Komparsen beginnen kann und das Happy-End eingeläutet wird.

Hook gefiel als Film vor allem durch die tollen Kulissen und Bauten und natürlich durch die hochkarätige Starbesetzung. So spielte kein geringerer als Robin Williams



HOOK

Es ist schon etwas länger her, daß der Film Hook über die Leinwände der Kinos flimmerte. Erst zwei Jahre nach dem Kinostart werden Peter Pan und Co. jetzt auch auf dem Nintendo heimisch.

Impressionen aus Nimmerland



Vom Buchhaltertyp zum Helden: Peter Benning verwandelt sich in Peter Pan.



Peter begegnet auf seiner Mission ganz schön skurrilen Gestalten.

den erwachsenen Peter Pan, und Dustin Hoffman mimte den Miesling Hook. Entsprechend war der Streifen recht erfolgreich.

Für das Super NES hat Sony aus Hook ein Jump&Run mit Action-Elementen gemacht. Ihr spielt die Rolle des Peter und startet im Lager der Kinder. Dort müßt Ihr wie im Film erstmal beweisen, daß Ihr der einzig wahre Pan seid und die anderen Kids mit Eurem Kurzsaßel „überzeugen“. Erst, wenn Ihr am Ende des ersten Levels Rufius selbst besiegt habt, steht die Truppe wie ein

Mann hinter Euch.

Das heißt aber nicht, daß Ihr jetzt tolle Hilfe bei der Hand habt. Peter kämpft sich immer allein durch die weiteren Levels, und nur am Ende jeder Etappe tauchen die anderen Kids wieder auf, um gemeinsam den Sieg zu feiern. Schade, schade – hier hätte man wirklich ein bißchen mehr Einfallsreichtum erwarten dürfen.

An guten Ideen mangelt es überhaupt ein wenig. Hook ist ein richtig durchschnittliches Spiel geworden, ohne großartige Highlights und Absacker. Die Grafik ist

ganz nett, aber nicht berauschend, und gleiches gilt für das Leveldesign.

Abwechslungsreich sind dagegen die einzelnen Szenarien. Peter kämpft auf dem Boden, in Baumwipfeln, unter Wasser und in der Luft – denn er kann auch fliegen. Möglich macht das die kleine Fee Tinklebell, die ihn mit einer Art „Schwebepulver“ versorgt. Tankstellen für dieses magische Kerosin sind allerdings rar, und der edle Treibstoff verbraucht sich schnell. Peter muß also höllisch aufpassen, wenn er ohne Boden unter den Füßen die Lüfte durchpflügt.

An verschiedenartigen Gegnern mangelt es bei Hook wahrlich nicht. Schade nur, daß sich immer nur so wenige Objekte gleichzeitig auf dem Bildschirm tummeln. Nur selten werdet Ihr mehr als zwei oder drei Gestalten oder andere animierte Objekte auf dem Bildschirm sehen.



Bereit für den Einsatz: Peter Pan (Robin Williams) und die Kinderkang.

Beim ersten Hinhören sehr gut geraten ist die Musik. Sie lehnt sich an den Original-Score des Films an und ist sehr gut auf den Soundchip des SNES umgesetzt. Leider wiederholen sich die Titel sehr schnell und nerven dann – was uns wieder ein dickes „Schadel!“ wert ist. Wenig Kurzweil bietet auch Peters Waffenkammer. Die meiste Zeit setzt er sich mit seinem Kurzschwert zur Wehr. Besser ist da schon das Peter-Pan-Spezielschwert. Ihr bekommt es nach dem Sieg über Rufus oder könnt es hie und da als Sonderbonus aufsummen. Damit kann Peter gefährliche Feuerbälle auf seine Gegner abfeuern. Schön – aber blöderweise verliert ihr das Schwert, sowie ihr auch nur einen einzigen gegnerischen Treffer einstecken müßt. Letzter Wermutstropfen: Peter Pan kann



Nur echt mit goldener Hakenhand: der miese Oberschurke Hook alias Dustin Hoffman.

seine Reise dank endloser Continues zwar immer weiter fortführen, aber Paßwörter oder Save-Funktion gibt's nicht. Für einen guten Eindruck reicht es bei Hook also nicht – dafür mangelt es an neuen Ideen und Abwechslung. Andererseits ist das Hook aber auch kein schlechtes Game. Die Jagd nach Peters Kindern ist von vorn bis hinten echte Durchschnittware ohne besondere Höhen und Tiefen.

Gerald Arend

NES
1-2 Spieler
Ocean
November



Schlappes Game mit richtig giftigen Farben: Hook für NES

Kennt Ihr den Spruch, den man in letzter Zeit auf immer mehr Verpackungen im Supermarkt lesen kann? „Weniger Verpackung, gleicher Inhalt“. Bei Hook ist man den umgekehrten Weg gegangen: Die im Vergleich zum SNES „kleineren“ Nintendo-Versionen für NES und Game Boy sind nicht einmal annähernd gleich. Beide Versionen wurden nicht von Sony programmiert, sondern von Ocean. Und so ist Hook für NES und Game Boy ein komplett anderes Game.

Und ein viel schlechteres. Grafiken und Sounds fallen im Vergleich zur SNES-Version total ab und verdienen das Attribut „flach“. Gleiches gilt für die Spielbarkeit. Hook's Gegner lassen es sich kaum anmerken, wenn ihr sie mit dem Schwert erfolgreich angepiekt habt. Unpräzise



Die Grafik der Game-Boy-Version läßt sich dank (!) Graustufen besser erkennen.

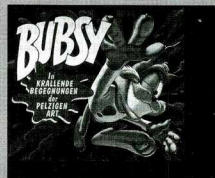
Game Boy
1-2 Spieler
Ocean
November

zwei Peters abwechselnd spielen. Obwohl NES- und Game-Boy-Version sich sehr stark ähneln, gefiel uns die Version für Nintendos Tragbaren etwas besser als für das NES. Die Grafik macht den Unterschied. Ocean's Programmierer haben bei der Auswahl der Farben ziemlich danebengegriffen; dagegen sind die Graustufen grafiken des Game Boy wesentlich kontrastreicher und besser zu erkennen. Trotzdem: Von der Wertung „gutes Spiel“ sind beide Versionen meilenweit entfernt.

arJay News



Mario Allstars
dt 89.90



Bubsy the Bobcat
dt 119.90



Mystic Quest
dt 89.90



St. Fighter II Turbo
dt 139.90

0221- 12 10 67
0221- 12 10 68

arJay Games &
Entertainmentsystems

SNES

1 Spieler

Sony / Core Design

Das Steinzeit-Leben war mit Sicherheit eines der härtesten. Nicht nur jede Menge Probleme mit gefräßigen Dinos, auch die liebe neandertalische Nachbarschaft konnte gehörig nerven.



CHUCK ROCK

Hilfsmittel für den Steinzeiler...

An vielen Stellen kommt unser guter alter Chuck nur mit einigen Hilfsmitteln oder Helfern weiter. Der richtige Einsatz will gelernt sein.



Das Krokodil-Katapult sorgt hier für ungeahnte Höhenflüge...



So ein Stein ist mehrfach nützlich: als Steighilfe oder Wurfgeschoss!



Dieser nette Urvogel hilft Chuck auf Anfrage über den Abgrund.

Wie beispielsweise in der dramatischen Geschichte von Chuck Rock und seiner geliebten Ophelia. Eigentlich wollte Chuck ja nur einen gemütlichen Nachmittag vor der Glotze verbringen und einige Kannen Steinzeit-Bölkstoff lenzen, aber da wurde nichts draus: Denn Ophelia wurde, als sie gerade im Garten Wäsche aufhängte, hinterrücks vom bösen Gary Gritter per Keulenschlag ins Land der Träume und anschließend in dessen Höhle befördert. Chuck war davon natürlich nicht sonderlich begeistert, und so machte er sich auf den Weg, um seine Ophelia aus den Krallen des Fielslings zu befreien.

Was sich als gar nicht so einfach erwies, denn zu dieser Zeit gab es jede Menge Hinterhältigkeiten, die einem angehenden Homo Sapiens das Leben ziemlich schwer machten. Beißwütige Dinosaurier machten die Lande unsicher, stechlichste Insekten und aufdringliche Vögel sorgten für Action im Luftraum. Lava- und Gifttümpel sowie Dornengestrüpp waren nur andere Formen von Hindernissen für Chuck. Aber immerhin hatte er doch einige Möglichkeiten, um mit den Widrigkeiten der Epoche fertigzuwerden. Rein körperlich war er von Mutter

Natur mit einem soliden Schmerbauch ausgestattet, mit dem er potentielle Gegner durch einen dezenten Hüftschwung von der Bildfläche wischen konnte. Auch sein sportlicher Trittsprung sorgte immer wieder für Überraschungen bei den Gegnern, notfalls konnte er auch mit Steinen werfen. Und die Steine waren nicht nur als Wurfgeschosse praktisch, sie konnten auch mit etwas Überlegung als Steighilfen verwendet werden. Von Zeit zu Zeit boten sich auch etwas freundlichere Zeitgenossen als Hilfestellung an, etwa Flugsaurier zur Überquerung größerer Abgründe oder Krokodile, die sich als Katapulte verwenden ließen. Sokannte Chuck auch an nuschwerzugängliche Orte gelangen, wo sich meistens wertvolle Energieaufrüschungen oder Bonuspunkte fanden. Und so ging es fröhlich durch fünf Steinzeitwelten, an deren Ende immer ein besonders fieser Endboß auf seine Prügel wartete, bis Chuck endlich seine Ophelia wieder in die Arme schließen konnte. „Chuck Rock“ verspricht ein net-

tes Jump&Run zu werden. Insbesondere die Grafiken und Animationen konnten schon in der Vorversion überzeugen, den witzig gezeichneten Sauriern möchte man eigentlich gar nicht weh tun, so niedlich sind sie. Auch der Sound und die abwechslungsreich gestalteten Levels lassen ein tolles Spiel erwarten. Lediglich die Steuerung war noch etwas träge, aber das kann sich bis November noch ändern. Dann erscheint das Game nämlich in den hiesigen Gefilden, und wir werden Euch genauer informieren. Bis dahin ein fröhliches, Bonga Bonga!...

Michael Anton



Steinzeitliche Höhlen stecken voller Gefahren und Überraschungen. Vorsicht ist geboten!



Mit Riesensauriern sollte sich Chuck nicht anlegen, die kleineren Exemplare kann er allerdings von der Bildfläche fegen...

aRJay

12h Service!

(von 10:00 bis 22:00 Uhr)

0221-12 10 67 & 0221-12 10 68

SUPER NES

Alien III dt 124.90
Asterix dt 129.90
Bomberman dt 109.90
Bomberpaket dt 159.90
Bubsy the Bobcat dt 139.90
Clay Fighter 129.90
Cool Spot 149.90
Dungeon Master 129.90
Equinox 139.90
Evolution

Final Fantasy II

Final Fight II

Goof Troop

Jimmy Connors PTT dt 139.90

Jurassic Park dt 134.90

King Arthur's World dt 129.90

Mario Kart dt 129.90

Mechwarrior 89.90

Mortal Combat dt 129.90

Mystic Quest dt 139.90

NFL Football 89.90

NHLPA Hockey '93 dt 129.90

Parodius dt 139.90
Player Manager dt 139.90
Plok dt 134.90
Rock'n Roll Racing 129.90
Shadow Run 129.90
Sanghai II 89.90
Sim City dt 129.90
Star Wars dt 139.90
Starwing dt 89.90
Striker dt 129.90
Street Fighter II Turbo Edition dt 129.90

Soul Blazer 99.90
Super Baseball 2020 129.90
Super Battletoads 89.90
Super Mario Allstars dt 129.90
Tecmo NBA Basketball 129.90
The Lost Vikings dt 119.90
Tuff Enuff 129.90
Twin Bee dt 129.90
Utopia 89.90
WWF II Royal Rumble 139.90
Zelda III 114.90
Zombies a.m. Neighbours 129.90

Street Winner II Joyboard 129.90



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



JURASSIC PARK

129.90

Super NES us 299.00
Super NES 50/60Hz dt 299.00
RGB-Kabel us/dt 39.90
Fire SFX Adapter 39.90
4-Player-Adapter 59.90
Standard Pad dt 29.90
ASCII Pad dt 59.90
Pad-Verlängerung 2.5m 19.90
Mouse 59.90
Action Replay Pro 109.90
X-Terminator 89.90
Superscope dt 139.90
Imbau 50/60 Hz 99.00

High-Speed 8-Bit-Microprozessor
Programmierbares Auto-Feuer
Automatische Konsolenerkennung für
Super NES, Mega Drive, NEOGEO & Turbo Duo
8-Weg-Präzisions-Steuerung (Mikroschalter)
Nachrüstbare Funkfernsteuerung (nicht enthalten)

Weiterhin haben wir auch folgende Systeme im Sortiment:
SUPER NINTENDO
MEGA DRIVE
TURBO DUO
NEO GEO

Mo-Fr 10-22 Uhr
Bestellannahme.
Kein Anrufbeantworter!
Bestellungen bis 16:30 werden noch am Tag verschickt.

Versandkosten:

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

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

Händleranfragen erwünscht

NOCH FRAGEN?

Kurzer Anruf genügt!

SNES
1 Spieler
Virgin
November

Helden, so scheint es, werden schon als Helden geboren. So war Indiana-Jones schon als Teen ein echtes Rauhebein. Auch ein anderer Charakter

hat es schon früh faust-dick hinter den Ohren gehabt: Merlin, der Megastar der Magier.



Merlin am Ausgangspunkt seiner Reise. Um den Regenbogen aufzubauen, muß Merlin verschiedene Edelsteine sammeln.



er die üblen Mächtschaften des Schattenkönigs auf und macht sich daran, den Widerling ein für allemal zu besiegen. Diese ganze Szenerie haben Entwickler von Westwood Studios in wunderhübsch bunte und sehr atmosphärische Grafiken verpackt.

Der Held Merlin, seine Freunde und Gegner sind allesamt richtig niedliche und knuddelige Sprites – man möchte sie sich fast als Stofftier ins Regal stellen. Und auch die Animationen sind richtig gut. So ver-

YOUNG



Die Story klingt eigentlich recht gewöhnlich: In dem kleinen, einst friedfertigen Land ist der Teufel los – oder besser gesagt, die Meanies. Diese kleinen – im wahrsten Sinne des Wortes – Bösewichter sind die Schergen des miesen Shadow Kings. Er hat sich zum Ziel gesetzt, alles Schöne zu zerstören und ist dabei auch noch verflört erfolgreich.

Auf der Seite der Guten steht der junge Merlin. Eigentlich ist er in einem anderen Land zu Hausen und hat mit den finsternen Mächtschaften des Shadow

Kings gar nichts zu tun. Aber als er versucht, eine hübsche Maid zu retten, wird er von einem reißenden Fluß mitgerissen und erwacht in dem verwunschenen Land. Während er den Weg nach Hause sucht, deckt

wandeln sich einige der kleinen kartoffelähnlichen Meanies vor Euren Augen in größere Monster – sieht echt witzig aus! Liebe zum Detail haben die Programmierer auch beim Sound bewiesen. Die Musik gehört der (viel zu seltenen!) Gattung „unauffällig, aber gut“ an, denn sie nervt nicht und plätschert angenehm im Hintergrund.

Und die digitalisierten Sound-FX sind insgesamt sehr originell geraten. Das alles zusammen sorgt für eine wunderbar dichte, märchenhafte Atmosphäre, die sich durch das gesamte Spiel zieht. Klasse! Der junge Merlin ist auf seinem beschwerlichen Weg durch das verwunschene Land glücklicherweise nicht auf sich allein ge-

Finstere Gesellen in finsternen Gängen...



„erwarten Euch im Bergwerk. Die unangenehmen Trolle sollten Ihr erst einfrieren, bevor Ihr sie mit Euren Wurfsteinen unschädlich macht.“



Schienengraben auf der Lore gefüllt? Jetzt müßt man nur noch wissen, wo Merlin das fehlende Holzzrad finden kann!



Die gute Fee verrät Euch ab und zu ein magisches Paßwort.

stellt. So findet er im Laufe des Spiels ein ganzes Arsenal magischer Waffen. Außerdem steht ihm die Lady des Sees hilfreich zur Seite. Sie versorgt ihn nicht nur mit hilfreichen Gegenständen, sondern liefert ihm auch heilsames Wasser, mit dem der gestresste Held seine Lebenspunkte wieder regenerieren kann – wenn er denn auch eine Pfandflasche dabei hat ...

Und das ist ziemlich wichtig, denn wie der Name „verwünschtes Land“ schon zart andeutet, ist in Merlins Umgebung nicht alles eitel Freude und Sonnenschein. Und so braucht Merlin von Anfang an „Argumentationsverstärker“, sprich Waffen, um sich gegenüber

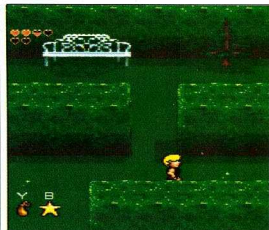
wieder aufgeladen haben. Merlin kann immer eine Waffe und einen Gegenstand in den Händen halten. Waffe und Special Item benutzt Ihr mit einem Druck auf den B- beziehungsweise Y-Button des Joypads. Wenn Merlin mehrere Gegenstände/Waffen mit sich führt, dann müßt Ihr Euch entscheiden, welche davon gerade aktiviert sind. Die Auswahl trifft Ihr entweder in einem übersichtlichen Menü oder aber auf die Schnelle über die L-



Das ganze Geschehen verfolgt Ihr aus einer Schrägperspektive von oben – in etwa so, wie Ihr es vielleicht auch von „Legend of Zelda“ kennt. Allerdings sind bei Young Merlin die Sprites und Objekte im Vergleich zu Zelda ein ganzes Stück größer geraten.

Merlin kann sich prinzipiell frei auf dem Land bewegen und hingehen, wo er möchte. Allerdings ist das Game in einzelne Etappen eingeteilt. Einige Barrieren verschwinden erst, wenn Ihr bestimmte Gegenstände gesammelt oder einem hilfsbedürftigen Bewohner einen Dienst erwiesen habt. Wenn Ihr

Märchenhafte Grafik sagt: Ob vor dem Eingang zum Bergwerk oder im Hecken-Labyrinth – überall gibt's reichlich Gegend!



MERLIN

ein paar dieser Etappen erfolgreich hinter Euch gebracht habt, verrät Euch die gute Fee ein Paßwort, mit dem Ihr später wieder am Anfang des nächsten Rätsels einsteigen könnt.

Eigentlich konnten wir bei unserem kurzen Streifzug durch das verwunschene Land keinen Schwachpunkt im Game finden. Ganz im Gegenteil: Auf den Spuren des jungen Zauberers zu wandeln, macht richtig Laune, so viel, daß wir uns gar nicht von



Der alte Mann und der Fisch: Merlin soll dem Zauberer einen Hering bringen.

den Bösen durchzusetzen. Gleich zu Beginn kommt er in den Besitz eines Sterns, den er als Wurfgeschöß einsetzen kann. Wie alle Waffen, so verbraucht sich auch der Stern nicht. Wenn Ihr ihn einmal aufgehoben habt, könnt Ihr ihn jederzeit einsetzen. Einige der stärkeren Waffen brauchen aber eine bestimmte Zeit, bis sie sich

und R-Buttons am Joypad – praktisch! Young Merlin gehört zu den einfacheren Rollenspielen, die auch Einsteigern ohne Bedenken zu empfehlen sind. Denn an Hilfen mangelt es wahrlich nicht. Schilder und Sprech-/Gedankenblasen verraten Euch, welche Gegenstände Ihr braucht oder wem Ihr wie helfen könnt.



Per Druck auf die Select-Taste bekommt Ihr das übersichtliche Inventory zu sehen.

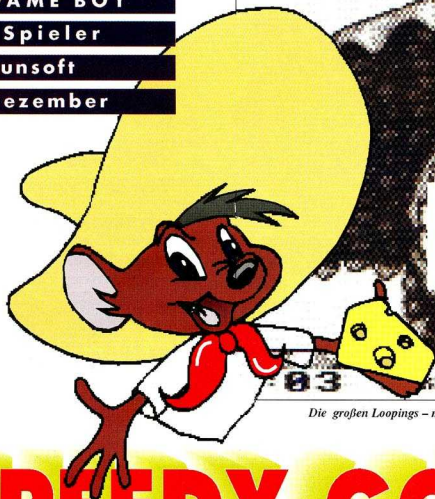
der nur kurz ausgeliehenen Preview-Cartridge trennen mochten. Leider mußten wir das aber – und so warten wir genauso gespannt auf die fertige Version wie Ihr. Die läßt glücklich-

licherweise nicht mehr lange auf sich warten: Voraussichtlich schon im November wird Merlin den Weg zu Euren Nintendo-Händlern finden. Wir halten Euch auf dem laufenden!

Gerald Arend



GAME BOY
1Spieler
Sunsoft
Dezember



Die großen Loops – mit dem richtigen Anlauf gar kein Problem.



SPEEDY GONZALES

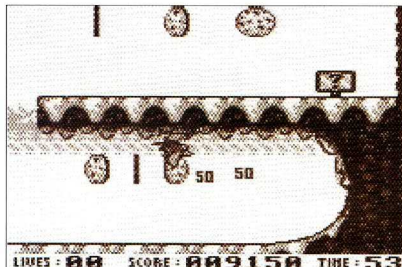
Arriba! Arriba!
Andale! Andale! Hier rennt
sie wieder, die schnellste
Maus von Mexico!

Die Welt wird einmal mehr von allerlei bösen Gestalten heimgesucht. Diesmal ist „Speedy Gonzales“, die schnellste Maus von Mexiko, die einzige Rettung. Ihr müßt mit dem kleinen Nager insgesamt sechs Länder (Levels) à vier Provinzen (Stages) von den Unholden befreien und Speedys Freunde retten.

Leichter gesagt als getan. Speedys Jagd führt ihn durch ganz Mexiko, durch Eiswelt, Wald, Wüste und natürlich in seine Heimatstadt Mexico City. Es führt zwar nur ein Weg zum Ausgang, aber unterwegs sind viele versteckte oder nur schwer zu erreichende Räume zu finden. In denen muß die geplagte Maus dann Münzen und natürlich die obligatorischen Käsestücke sammeln, um auch gesundheitlich auf der Höhe zu bleiben. Trampoline und Ventilatoren verlangen zusätzliches Nachdenken von Euch, denn die Schalter hierfür stehen meist woanders und wollen erst einmal benutzt werden.

Am Ende der mit vielen Rätseln und Bonus-

levels gespickten Stages bekommt es die mexikanische Rakete jeweils mit einem Endgegner zu tun. Dieser läßt sich dann durch vier gezielte Sprünge auf den Kopf vernichten. Als Lohn für Eure Mühe rückt er dann einen von Speedys



Speedy und die Schwerkraft – zwei Phänomene treffen aufeinander. Arriba, Arriba !!!

Einige Freunde helfen Speedy bei seiner Suche.

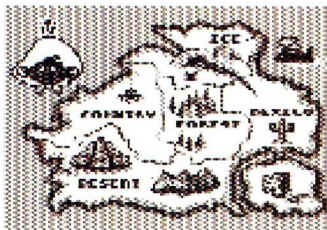
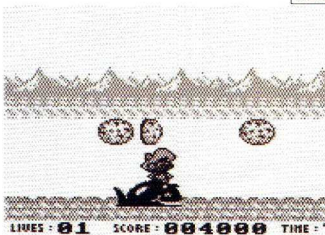
Speedys kleine Welt – gut für ausgedehnte Siestas.

entführten Freunden heraus.

Hervorragend gelungen ist vor allem die Animation der Maus. Speedy springt, läuft und hüpf, was das Zeug hält. Witzige Details sorgen zusätzlich für Abwechslung. So sieht ihr beispielsweise kleine Staubwölkchen, wenn Speedy aus vollem Lauf abbremst, oder sein Sombrero segelt langsam zu Boden, wenn ihr mal eines Eurer drei Leben verliert. Die Grafiken sind allesamt ganz ordentlich gezeichnet, und der typische Cartoon-Sound begleitet Euch auf Schritt und Tritt.

Auch die Steuerung des kleinen Nagers bereitet keine Probleme. Dank Paßwort-Funktion braucht Ihr einmal durchgespielte Levels nicht nochmal zu bereisen.

Insgesamt also ein sehr ordentliches Stück Arbeit, das die Programmierer mit Speedy Gonzales abgeliefert haben. Und so wird sich die schnellste Maus von Mexiko ab Dezember vielleicht öfter im Modulschacht Eures Game Boy einnisten.



WAHNSINN SCHWEIZ

Jetzt !! Neu auch in der

+++++

SUPERPREISE KNALLHART KALKULIERT !

SUPER NINTENDO

	DM	SFr
Action ReplayPro	dt. 89.-	89.-
Adventure Island	dt. 90.-	79.-
Adams Familie	dt. 80.-	119.-
Asterix	dt. 119.-	119.-
Alien	dt. 109.-	129.-
Battleloads	dt. 109.-	129.-
Batman Return	dt. 109.-	129.-
Bubby	dt. 119.-	129.-
Cybernator	dt. 109.-	129.-
Castelvania 4	dt. 89.-	79.-
Chessmaster	dt. 79.-	69.-
Darius Twin	dt. 90.-	119.-
Controller	zu. 28.-	28.-
Ascii Pad	zu. 45.-	49.-
Stealth Joystick	zu. 49.-	49.-
Mario Paint	dt. 89.-	99.-
F-Zero	dt. 79.-	79.-
S.MasterJoystick	zu. 85.-	90.-
Gods	dt. 109.-	109.-
Hunt r. Oktober	dt. 109.-	109.-
King Arthurs Worl	dt. 109.-	129.-
Lost Vikings	dt. 109.-	129.-
Lemmings	dt. 109.-	119.-
Mario All Stars	dt. 89.-	99.-
Mario Kart	dt. 89.-	99.-
Mickey Mouse	dt. 109.-	119.-
Mortal Combat	dt. 129.-	149.-
Mystic Quest	dt. 99.-	109.-
Outlander	dt. 99.-	119.-
PGA Tour Golf	dt. 109.-	129.-
Plok	dt. 99.-	109.-
Phalanx	dt. 99.-	89.-
Pitfighter	dt. 69.-	59.-
Race Driving	dt. 89.-	99.-
Road Runner	dt. 109.-	119.-
Robocop 3	dt. 99.-	89.-
Royal Rumble	dt. 109.-	129.-
Road Riot	dt. 99.-	109.-
Simpson Fun H.	dt. 69.-	59.-
Starwing	dt. 109.-	129.-
Super Soccer	dt. 69.-	59.-
Super R-Type	dt. 69.-	59.-
Super Tennis	dt. 69.-	59.-
Spidermann	dt. 99.-	129.-
Star Wars	dt. 119.-	129.-
Samurai	dt. 109.-	129.-

SUPER NINTENDO

	DM	SFr
Strike Gunner	dt. 99.-	109.-
Striker	dt. 119.-	129.-
Super Swiv	dt. 119.-	119.-
Street Fighter 2 Turbo	dt. 149.-	149.-
Teenage Turtle	dt. 79.-	79.-
Tiny Toon	dt. 109.-	119.-
Tom & Jerry	dt. 99.-	119.-
World Cup Soccer	dt. 109.-	129.-
SFX Adapter	zu. 39.-	39.-

SUPER NINTENDO

	DM	SFr
USA-Euro. Adapter	us. 39.-	29.-
Adams Familie	us. 79.-	59.-
Amazing Tennis	us. 79.-	59.-
Battle Clash	us. 79.-	59.-
California Games	us. 79.-	59.-
Chuck Rock	us. 79.-	59.-
D-Force	us. 79.-	59.-
Dinoland	us. 79.-	59.-
Earth Def. Force	us. 79.-	59.-
G.Forman Boxing	us. 79.-	59.-
Gun Force	us. 79.-	59.-
Home Alone	us. 79.-	59.-
Home Alone 2	us. 79.-	59.-
Hook	us. 79.-	59.-
Caveman Ninja	us. 79.-	59.-
James Bond	us. 79.-	59.-
Kabooey	us. 79.-	59.-
King of Monster	us. 79.-	59.-
Lemmings	us. 79.-	59.-
Lethal Weapon 3	us. 79.-	59.-
Phalanx	us. 79.-	59.-
Pitfighter	us. 79.-	59.-
Prince of Persia	us. 79.-	59.-
RPM Racing	us. 79.-	59.-
Race Driving	us. 79.-	59.-
Raiden Trade	us. 79.-	59.-
Road Riot 4WD	us. 79.-	59.-
Rocketeer	us. 59.-	49.-
Skins Games	us. 79.-	59.-
Strike Gunner	us. 79.-	59.-
Skul Jagger	us. 79.-	59.-
Spiderman	us. 79.-	59.-
Test Drive 2	us. 79.-	59.-
Wing Commander	us. 79.-	59.-
Wings 2	us. 79.-	59.-

GAME BOY

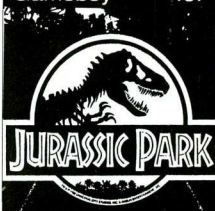
	DM	SFr
Action Replay Pro	dt. 69.-	69.-
Amazing Tater	us. 19.-	19.-
Asterix	dt. 55.-	59.-
Batman	dt. 29.-	25.-
Battleloads	dt. 25.-	19.-
Gürteltasche	zu. 19.-	15.-
F-1 Race /4P.Adap	us. 29.-	25.-
Boxxel	us. 19.-	19.-
Boggle Plus	us. 19.-	19.-
Bubble Bobble	dt. 29.-	25.-
Castelvania	dt. 29.-	25.-
Dig Dug	dt. 25.-	19.-
Double Dragon	dt. 29.-	25.-
Populous	dt. 55.-	49.-
Kid Drakula	dt. 55.-	55.-
Yoshie Cookie	us. 39.-	39.-
French Translator	us. 19.-	19.-
Gargoyles Quest	dt. 29.-	25.-
Godzilla	dt. 25.-	19.-
High Stakes	us. 19.-	19.-
Home Alone	us. 39.-	39.-
Hunch Back	dt. 25.-	19.-
Jetsons	dt. 25.-	19.-
Lazlo Leap	us. 19.-	19.-
Marble Madness	dt. 29.-	25.-
Mega Man 2	us. 39.-	39.-
Mickey Maus 2	us. 39.-	49.-
Mystic Quest	dt. 55.-	49.-
Top Rank Tennis	us. 39.-	39.-
Motocross	dt. 29.-	25.-
Mortal Combat	dt. 55.-	59.-
Parasolstar	dt. 25.-	19.-
Probotector	dt. 29.-	17.-
Rampart	dt. 25.-	19.-
Sneaky Snakes	dt. 25.-	19.-
Snoopy	dt. 29.-	25.-
Soccer Mania	us. 19.-	19.-
Spiderman 3	dt. 55.-	55.-
Terminator 2	us. 39.-	49.-
Square Deal	us. 19.-	19.-
Super Kick off	dt. 25.-	19.-
Super Mario Land 2	dt. 55.-	55.-
Zelda	dt. 55.-	55.-
Game Light Plus	zu. 35.-	39.-
Ultra Golf	us. 19.-	19.-
Word Zap	us. 19.-	19.-

NINTENDO 8-Bit

	DM	SFr
Adv. Lolo 3	dt. 49.-	39.-
Probotector 2	dt. 39.-	29.-
Airwolf	dt. 29.-	19.-
Arch Rivals	dt. 29.-	19.-
Batman 2	dt. 39.-	29.-
Battleloads	dt. 39.-	25.-
Blade of Steel	dt. 39.-	29.-
Total Recall	dt. 49.-	39.-
Power Blade	dt. 49.-	39.-
Crackout	dt. 49.-	49.-
Defender of Crown	dt. 39.-	29.-
World Cup	dt. 39.-	39.-
Double Dragon 2	dt. 29.-	19.-
Dragons Lair	dt. 39.-	29.-
Dynablasters	dt. 39.-	29.-
Flintstones	dt. 39.-	29.-
Galaxy 5000	dt. 39.-	29.-
Gauntlet 2	dt. 39.-	29.-
Goal	dt. 39.-	29.-
Hunt f. Red October	dt. 39.-	29.-
Mc Donald Land	dt. 39.-	25.-
Maniac Mansion	dt. 79.-	79.-
Mega Man 3	dt. 39.-	29.-
Mega Man 4	dt. 59.-	59.-
N. C. Joe & Mac	dt. 39.-	29.-
Pirates	dt. 69.-	69.-
Rocking Cats	dt. 39.-	29.-
S. Mario Bros. 3	dt. 79.-	59.-
Sword & Serpents	dt. 29.-	19.-
Action Replay Pro	dt. 79.-	69.-

Monats-Hit

Super NES 119.-
Gameboy 49.-



Für Deutschland

MEGA TRADE

Computerversand/Shop

Ekkehardsstr.16a
D-78224 Singen

Mo - So
10.00 - 22.00

TELEFON 07731/66634

TELEFAX 07731/64521

Versand per NN (DM 10.-), ab DM 300.- portofrei
GRATIS PREISLISTE anfordern !

2

Bestell - Coupon

Ich bestelle folgende Titel:

SMD SMS SGG SCD SNES NES NGB NEO

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Name/Vorname:

Strasse:

PLZ/Ort:

Telefon:

Bestell-Coupon auf Postkarte kleben!

NEW Für die Schweiz NEW

GAMES DIRECT

Computerversand

Postfach
CH-8112 Otelfingen

TELEFON 01/844 41 77

Mo - Fr 8.00 - 17.00

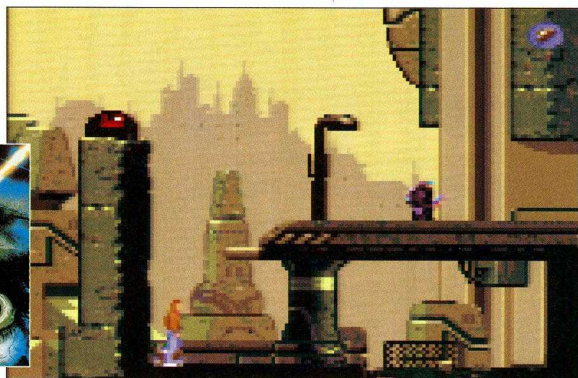
Lieferung gegen NN
(Versandkostenanteil Fr. 12.- inkl. NN)

SNES

1 Spieler

Sony

November



Woran erkennt man einen außerirdischen Eindringling? An den Tentakeln oder den Stielen? Nicht unbedingt, denn

einige Aliens

haben sich

als ganz normale

Menschen getarnt...



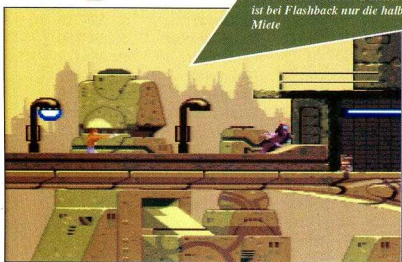
kopie seines Gedächtnisses angefertigt (sozusagen ein Brain-Backup). Gut verpackt im Computer seines besten Freundes lan warten diese Erinnerungen nun darauf, wieder in Conrads Rübe eingespeichert zu werden. Naja, Teile dieser Story sind eindeutig aus „Total Recall“ geklaut. Aber lassen wir das!

FLASHBACK

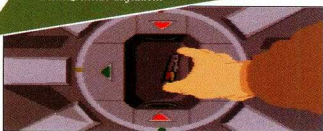
Die Bilder täuschen: Ballern ist bei Flashback nur die halbe Miete

und Springen nicht mehr getan, denn es wimmelt in diesem Dschungel nur so von Schleusen und anderen Hindernissen, die erst dann den Weg freigeben, wenn Ihr zuvor die passenden Schlüssel und Ausweise eingesammelt habt – welche natürlich gut versteckt sind.

Conrad Hard, seines Zeichens Kernphysiker, hat ihr Geheimnis entdeckt, und dieses Wissen wäre ihm fast zum Verhängnis geworden. Kurzerhand wurde er auf den Planeten Titan verschleppt und sein Gehirn (oder besser dessen Inhalt) gelöscht. Kurz bevor er jedoch endgültig von der Bildfläche verschwinden soll, gelingt ihm die Flucht in den nahegelegenen Urwald. Aber es ist noch nicht alles verloren: Da unser Held von Natur aus recht vorsichtig ist, hat er eine Sicherheits-



Die Generatoren sind Gold wert! Nur hier lassen sich die Schutzschilde aufladen.



rungen nun darauf, wieder in Conrads Rübe eingespeichert zu werden. Naja, Teile dieser Story sind eindeutig aus „Total Recall“ geklaut. Aber lassen wir das! „Flashback“ von Delphine Software versetzt Euch nun in die Rolle Conrads. Eure dringlichste Aufgabe besteht zu Beginn darin, heil aus dem Dschungel zu entkommen. Im ersten Augenblick glaubt man, ein ganz normales, wenn auch aufwendig gemachtes Jump&Run vor sich zu haben: Ihr durchquert den Urwald, klettert von Plattform zu Plattform und überspringt tiefe Abgründe. Aber schon bald ist es mit bloßem Rennen



Besonders begehrt sind die Generatoren. Kein Wunder, denn mit Hilfe dieser Geräte könnt Ihr Euren Schild wieder aufladen, der voll hochgepumpt bis zu fünf Treffer wegsteckt.

Auch an den „Save-Stationen“ solltet Ihr nicht achtlos vorbei gehen. Es lohnt sich, denn falls es Euch erwischt, könnt Ihr von dort neu starten, falls Ihr dort den Spielstand abgespeichert habt. Leider gehen diese Daten nach dem Ausschalten flöten. In diesem Fall hilft nur noch das Paßwort, welches Ihr nach jedem geschafften Level erhaltet.

Zu allem Überfluß sind viele Sektionen auch noch von gewalttätigen Mutanten bewacht. Wie gut, daß Ihr nicht unbewaffnet seid! Während sich manche Gegner eher einfach überumpeln lassen, verhalten sich andere sehr viel gewitzter. Da hilft oftmals nur ein tiefer Griff in die Trickkiste. Z. B. hebt Ihr rasch einen dicken Stein auf und werft ihn hinter dem Mutanten ins dicke Gras. Der dreht sich prompt um, und schon läßt er sich gefahrlos und durch Verzicht auf guten Stil von hinten außer Gefecht setzen. Eine weitere Lösung des Problems wäre auch, so ein Monster vor eine der Sicherungsanlagen zu locken... Ihr könnt Euch aber auch mit ebenfalls auf

Titan gestrandeten Menschen unterhalten, lukrative Aufträge annehmen und für sie bestimmte Gegenstände suchen. Das ausgeklügelte Gameplay ist allerdings noch nicht das Beste an Flashback, vielmehr ist es die perfekte Animation der Spielfiguren, die in dieser Qualität noch nie auf dem SNES zu bestaunen war. Die Delphine-Grafiker haben jeden einzelnen Bewegungsablauf liebevoll in Szene ge-

Auch sonst macht das Game einen wirklich guten Eindruck: Die Hintergrundgrafiken sind schön bunt und abwechslungsreich, der Sound beschränkt sich auf wenige Effekte, die aber so geschickt eingebaut wurden, daß Ihr wirklich glaubt, im Urwald zu stehen.

Diesen hohen Standard bieten auch die nächsten vier Levels, allerdings werden die Gegner immer härter und die Rätsel immer kniffliger. Mit ein wenig Denkarbeit und noch mehr Geduld ist aber jede noch so harte Nuß zu knacken.

Wer dennoch andauernd ins Gras beißt, kann ja im Optionsmenü den Schwierigkeitsgrad den eigenen Fähigkeiten anpassen... Von „lächerlich“ bis „tödlich“ ist alles machbar. Aber seid vorsichtig, denn in der schwierigsten Einstellung fällt eine ganze Mutanten-Horde über Euch her! Flashback ist eines der wenigen Games, die einen wochenlang auf Trab halten, ohne daß wirklich Frust aufkommt. Wenn alles glatt geht, können wir Euch bereits in der nächsten Total! den Test präsentieren. Aber eines sei schon verraten: Da kommt ein echter Hit auf Euch zu!

Martin Klugkist



Conrad in Nöten und ohne Gedächtnis: Wer bin ich und warum schliefen alle auf mich?

setzt. Das Ergebnis ist einfach umwerfend: Conrad bewegt sich absolut flüssig und lebensecht durch seine gefährliche Umwelt.

Die Grafiker von Delphine haben sich echt Mühe gegeben. Selbst das kleinste Detail wurde liebevoll gezeichnet



GAME EXPRESS

Jungle Strike	demn. erhältl.	Dragons Lair	69.-	John Madden 93	119.-	Outlander	us	79.-	Shanghai	us	99.-	Toys	us	69.-		
12 Judgement Day	demn. erhältl.	Dungeon Master	129.-	King Arthurs World	119.-	Papertory	us	69.-	Soul Blazer	us	119.-	Twinnies	us	99.-		
Mario Collection	demn. erhältl.	E.V.O.	129.-	Krustys Super Funhouse	59.-	Parody of	us	99.-	Star Wing	us/dt	119.-	Vegas Strikes	us	99.-		
Jurassic Park	demn. erhältl.	Edona Kiba	59.-	Lagoon	129.-	Pocky & Pocky	us	109.-	Starlighter Turbo	us	139.-	Waynes World	us	99.-		
Astracriser	dt/us	119.-/109.-	Exhausted Heat II	59.-	Lemmings	119.-	Powermanger	119.-	Striker	dt	99.-	Wing Commander	us/dt	119.-		
Addams Family II	79.-	F-15 Strike Eagle	119.-	M. Johnsons Super Slam Dunk	139.-	Fatal Fury	us	139.-	Super Air Diver	139.-	Wordaris	us	69.-			
Alien III	us/dt	F-Zero	us	Mario Is Missing	119.-	Super Baseball 2000	us	119.-	Super Battle Tads	us	109.-	World Heroes	159.-	Yashis Cookies	99.-	
Another World	119.-	Fatal Fury II	us	Mech Warrior	109.-	Super Bomberman	us	139.-	Super Bombberman	us	139.-	RG8-Kabel	us/dt	29.-		
Back to the Future	129.-	Final Fantasy us	129.-			Super Conflict	us	109.-	Super Conflict	us	109.-	Vorfängerungskabel	19.-			
Batman Returns	jp/us	Final Fight 2	119.-			Super F-1 Hero	59.-	Super Honey Bee Pad	us	39.-	Toplighter Q1 (Programmierz.)	129.-				
Best of the Best	us	Final Fight	us			Super Mario Kart	us	99.-	Super Slapshot	119.-	Universal Adapter NTSC	39.-	SN Pro Pad	dt	29.-	
Blues Brothers	jp	Formation Soccer II	129.-			Super Star Wars	dt/us	129.-/109.-	Super Swin	dt/us	119.-/59.-	Universal Adapter Starfox	29.-	Action Replay PRO Starfox	109.-	
BOB	dt/us	Gods us/dt	109.-			Super Turrican	us	99.-	Taz-Mania	119.-	Super NES mit Mario 1 Pad	us	309.-	Super NES ohne Mario 1 Pad	us	239.-
Bubsy	109.-/89.-	GP-1 Motorcycle	139.-			Tecmo NBA	us	119.-	Terminator	us	69.-	Umbau SNES 50/60Hz usw.	89.-			
Bulls vs Blazers	dt	Harley Humungous	89.-			Tetris II	us	69.-	The Last Vikings	us	109.-	NEU: T-Shirts 25.-/Uhren 9.-				
Casome Knights	jp	Hot Trick Hero	59.-			Tom & Jerry	us	119.-				60.-/Poster: Superfighter 12.-				
Combattribes	us/jp	Ikari Warriors	109.-													
Congos Capor	89.-	Jaki Crush	109.-													
Cool World	79.-	James Bond jr. us	109.-													
Cosmo Gang	jp	James Bond jr. us	109.-													
Cyberman	us/dt	Mortal Kombat	dt	125.-	Road Runner	us/dt	109.-/119.-									
Dead Dance	109.-	Mystic Quest	us	79.-	Royal Rumble (WWF2)	us/dt	129.-									
Desert Strike	us/dt	Mystical Ninja	us	119.-	Rushing Beat 1	us	69.-									
Doomsday Warrior	us	NBA Victory 93	dt/us	119.-/79.-	Semurai	us	119.-									
		Joe and Mac	us	89.-	Shadow Run	119.-										
		Joe and Mac 2	jp/us	89.-												

Tel. 089/54 38 088

GAME EXPRESS, Häberlstr. 26, 80337 München

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

Wir verkaufen auch Software für Amiga, MEGA DRIVE, PC, NEO-Geo und CD-ROM! "Game Fan Magazin" und "Electronic Gaming monthly" DM 8.-

Auch An- und Verkauf von gebrauchten Modulen! • Versandkosten DM 8.- zzgl. Nachnahme, ab DM 250.- frei

Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse • Auskunft über Neuheiten und weitere Angebote telefonisch.

Auch Ladenverkauf • Händleranfragen erwünscht • Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

SNES

1-2 Spieler

Interplay

Dezember

Was haben Rock n' Roll und Racing gemeinsam? Klar: Ordentlich Power! Und wenn dann noch Nintendo's Super NES mit von

der Partie ist, dann ist eins sicher: Hier geht die Post ab!



Vorsicht, schwere Geschütze!

Rennen fahren bringt's – das hat sich mittlerweile im ganzen Universum herumgesprochen. Der größte Traum aller Fahrer ist es, einmal ganz dick beim intergalaktischen Rock n' Roll Racing abzuziehen. Klar, das wär auch was für Euch! Wenn Ihr dabeisein wollt, dann gibt's zwei Möglichkeiten:

1. Ihr wartet noch etwa 457 Jahre, bis wir Kontakt mit außerirdischen Lebensformen hergestellt haben und uns mit ihnen über die Regeln des Offroad-Racings verständigt haben.

2. Ihr wartet noch etwa drei Monate, bis Interplay das Game 'Rock n' Roll Racing'



Frieden und Harmonie im ewigen Eis? Weit gefehlt!

fertiggestellt hat und verständigt Euch mit einer freundlichen irdischen Lebensform, die mit Euch ein paar Ründchen am SNES mitzockt.

Wir empfehlen Euch, gemäß Vorschlag Nr. 2 vorzugehen, weil Euch sonst etwa



ROCK N' RACING

457 Jahre Spaß und Fun entgehen. Denn die werdet Ihr mit dem Game ganz sicher haben!

Rock n' Roll Racing hat das, was alle Offroad-Racer gerne hätten: Schnelle Action mit super Grafik, sattem Sound und jeeeeede Menge Spielspaß! Hier stimmt wirklich alles. Aus einer übersichtlichen Schrägperspektive betrachtet Ihr das hektische Treiben von oben und lenkt Euren Flitzer über die Piste. Im Bild ist immer ein recht großer Ausschnitt der Strecke, der schön schnell und ruckelfrei über den Schirm scrollt. Links oben findet Ihr den obligatorischen

Übersichtsplan der Strecke. Aber da solltet Ihr besser nicht allzu oft hingucken – denn die Piste erfordert volle Aufmerksamkeit. Wer das Siegetreppchen erklimmen will, muß nicht nur schnell um die Kurven schleudern und heiklen Hindernissen ausweichen, sondern auch gewieft sein. Gute Fahrer schalten die Gegner beim Überholen mit der eingebauten Autoflak' aus oder hinterlassen in Kurven ein Häufchen Stahlnägel für die Zurückgebliebenen. Nein, das ist nicht gerade die feine englische Art – aber auf den intergalaktischen Pisten gilt nun mal das Recht des Stärkeren.

Rund ums rabiate Rennen...



Die Schalt- und Wartezentrale des Games ist das Hauptmenü.

Beim Tuning-Händler gibt's reichlich feine Sachen!



Würdet Ihr diesem sympathischen Herren einen Gebrauchtwagen abkaufen?



Geschafft: Per Sternenkreuzer geht's ab in die nächsthöhere Klasse.



Es qualmt: Der Rote ist bereits heftig angeschlagen.

Damit richtige Stimmung aufkommt, gibt's auch die passende akustische Untermalung dazu. Der Name 'Rock n' Roll Racing' kommt nicht von ungefähr. Interplay's Musikus haben sich einige unsterbliche Rock-Klassiker vorgenommen und richtig gut und fetzig für den Soundchip des Super NES umgesetzt. Darunter findet Ihr solche

Charakter auswählen. Die Palette der Fahrer reicht vom blonden Erdenrecken bis hin zum plüschbepelzten Alien. Anschließend kauft Ihr Euch einen Wagen. Anfangs reicht Eure Kohle noch nicht für die absolute Megamaschine, aber die nötigen Penunzen gibt's beim Rennen zu gewinnen. Und reichlich Zubehör ist auch im Angebot. Denn eine gut bestückte Rennmöhre ist das A und O, wenn Ihr erfolgreich sein wollt. Die eingebaute Kanone braucht Munition, und auch das kleine Tüchchen mit den Nägeln sollte immer voll sein. Diese hübschen Dinge könnt Ihr nach jedem Rennen beim freundlichen Tuning-Händler um die Ecke kaufen. Dort hält man auch eine hübsche Kollektion weiterer Finessen bereit. Von der bärenstarken Austauschmaschine bis zum grobstolligen Allwetterreifen gibt's hier einfach alles. Wer seinen Rennboliden nicht mehr richtig liebhat, darf sich natürlich auch ein neues Gerät zulegen – genug Barschaft vorausgesetzt.

Nur den Aufstieg in die nächsthöhere Klasse gibt's nicht für Geld, den müßt Ihr Euch mit zahlreichen Siegen selbst verdienen. Wenn Ihr genug Punkte gesammelt habt, geht es ab zum nächsten Planeten. Dort erwarten Euch schwierigere Strecken und Gegner – natürlich mit anderen Grafiken, versteht sich. Allerfeinste Zutaten also, aus denen das



Denen ist nichts heilig: Selbst im Sprung wird hart geballert!

Na, wie wäre es mal mit einem Blick in den Rückspiegel?



Rock n' Roll Racing gebacken ist. So gut, daß das Game schon allein einen Heiden Spaß macht. Zusammen mit einem Freund wird aus dem rockigen Rennspiel aber ein Suchtmittel allererster Kajüte. Im Zweispieler-Modus wird der Bildschirm horizontal in der Mitte geteilt. Obwohl jeder nur eine Bildschirmhälfte für sich hat, bleibt das Ganze immer noch sehr übersichtlich – und rasend schnell! Schon ganz heiß auf ein cooles Race am SNES? Dann habt noch etwas Geduld. Ab Dezember könnt Ihr Euch den intergalaktischen Fahrspaß dann auf Euer SNES beamen.

Gerald Arend

ROLL

Klassiker wie Deep Purple's 'Highway Star' oder das legendäre 'Born To Be Wild' von Steppenwolf. Assig! Auch das restliche Drumherum stimmt hundertprozentig. Bevor Ihr den Motor das erste Mal startet, müßt Ihr zunächst Euren

Ihr wollt Spiele kaufen
oder verkaufen?

030/7 81 15 36

Gleich anrufen und
Gratisinfo anfordern

TVGAMES

ist
Euer
Partner!

Schickt Eure durchgespielten
Master, MEGA oder Super NES Module

an

Achtung Berliner!

TVGAMES
Grunewaldstr. 81
10823 Berlin

Besucht unseren Laden – Hier könnt Ihr auch leihen!

Wedding, Brüsseler Str. 19 • 4 53 22 73 * Mo–Sa 14–20 Uhr

SNES

1 Spieler

Sunsoft

November

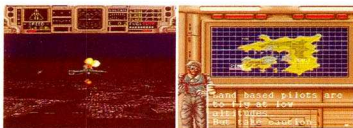
Sachkundige Beobachter meinen schon jetzt, diese Simulation sei 'State of the Art'. Werfen wir den Programmierern von „Sunsoft“ einen Blick über die Schulter, um zu sehen, wie sie sich ihre Version vom Dogfightin' vorstellen.

Als wir uns beim ersten Probestart in einer F14-D Tomcat mit Megapower in die Lüfte gehievt hatten, kam doch recht schnell die Frage auf: „Wohin geht es eigentlich, und in welcher Mission sind wir in Teufels Namen unterwegs?“ Als wir die Antwort bekamen, stellte sich das Grinsen ein, denn die Jungs, die hier fleißig an einer durchaus sehr akkurat aussehenden 3D-Simulation gefeilt hatten, setzen sich bereits jetzt mit Flieger-Schlachten auseinander, die noch gut und gerne ein Jahrhundert Zeit gehabt hätten. Wir schreiben das Jahr 20XX, wann auch immer das sein möge, und fliegen unsere rasante Mission. Sehen wir dem Wandel von Technik und Zeit mal etwas unkritischer ins Auge, kommt demnächst mit „Super Air Diver“ eine waschechte Kampfflieger-Simulation in die Läden, die von der Oberflächen-Beschaffenheit des Games



Dank Mode 7:
Das Territorium
legt Euch in
Planquadraten zu
Fußen

SUPER AIR DIVER



getreu den Vorgaben von Mode 7 des Grafik-Chip im Super NES geschaffen wurde. Nette 3D-Effekte sind zu erwarten, ein aufs Wesentliche reduziertes Gefechts-Ambiente, in welchem Ihr Euren Wahljäger den unausweichlichen

befehlshabenden Commander vergattert und ordentlich gebrieft, so daß eigentlich nix mehr schliefgehen kann. Tagesthemen live zuzugsen, mit dem kleinen Unterschied, daß der Aggressor hier nicht beim Namen genannt wird. Fliegerei ins Blaue? TOTAL! fliegt bald 'ne Testschleife...

Derek dela Fuente

SPACE ACE

SNES

1 Spieler

Empire

November

„Space Ace“, das ist kein unbekannter Titel. Unter den Laser-Discs war dieses Spiel grafisch wohl vom feinsten, wegen des immens hohen ‚Schwierigkeitsgrads‘ jedoch ein spielerischer Alptraum. Dennoch: Empire hat es nun gewagt, dieses Ding für das Super NES umzusetzen...



Sehr ordentlich sehen Grafik und Animation bislang aus, und wie man sieht sorgen die Empire-People zusätzlich für satte Action.

Was man den Leuten des britischen Hauses Empire gleich vorweg zu gute halten muß: Niemand hatte hier den Ehrgeiz, alle Spielsequenzen von der großen Laser-Disc-Version zu adaptieren. Dann wäre „Space Ace“ wohl nie spielbar geworden. Nein, auf Euren Super NES' werdet Ihr eine sorgfältig getriggerte Auswahl der schönsten Level präsentiert bekommen, die sowohl von der Grafik als auch von der Spielbarkeit sinn- und wertvoll erscheinen. Der Name sagt eigentlich schon alles voraus: es geht um einen Helden, der sich in den Tiefen des Universums herumtreibt, dabei ganz schön rumkommt und der aber auch in die unmöglichsten Abenteuer verstrickt wird. Recht galant vermag er sich aus jeder Affaire zu ziehen... Zu Beginn befindet Ihr Euch auf irgendeiner Oberfläche irgendwo in den Weiten des Alls und

werdet von einem Raumschiff verfolgt, welches versucht, Euch stets mit 'nem saftigen Laserstrahl eine recht heftige Scharte zu ziehen. Diese und ähnlich prekäre Lebenslagen vollziehen sich nunmehr 25 Level lang durch das gesamte Spiel. Ihr seid nur auf der Flucht, und kämpft ums nackte Überleben und Eure Liebste.

Was von Space Ace bislang zu sehen ist, sieht sehr manierlich aus: Große Monster und Gegner stellen sich Euch in den Weg. Alle sind bestens animiert, so daß man ruhigen Gewissens den vergleich zu Trickfilm-Sequenzen aufstellen kann. Darüber hinaus werdet Ihr Restart-Punkte bekommen, damit Ihr nicht bei jedem x-ten Fehler wieder ganz von vorn beginnen müßt, und und, und... Mehr Heldenhaftes darüber sicherlich in einer der folgenden TOTAL's.

Derek dela Fuente

SNES**1 Spieler****Mindscape****DM 130**

Zwar haben sie bei ihrem letzten Eroberungsfeldzug von der Weltraumflotte der Menschheit gehörig eins auf die Finger bekommen und mußten sich weitgehend zurückziehen, aber bekanntlich läßt die Katze ja das Mäusen nicht... Auf ihrem Stützpunkt Warhammer XII haben sie an einer Geheimwaffe, der „Gravition Bomb“, gebastelt, mit der sie die Schwerkraft eines Planeten auf den 137-fachen Wert erhöhen können. Das überlebt niemand, und dementsprechend gefährlich ist auch diese Waffe. Natürlich benötigen die Kilrathi ein Versuchsgelände, und was wäre das besser geeignet als ein von Men-

POSITIV -
Packende Story, dichte Atmosphäre, solide Gestaltung, Paßwörter.

benötigen die Kilrathi ein Versuchsgelände, und was wäre das besser geeignet als ein von Men-

Wenn es im Weltall nach verbrannten Katzenhaaren riecht, ist alles klar: Die fiesen Kilrathi machen das Universum unsicher und sich mal wieder ziemlich unbeliebt...



Im Weltall ist die Hölle los! Es bedarf schon einiger Übung, um gegen die bösen Katzen bestehen zu können...

WING COMMANDER

SECRET MISSIONS

schen bewohnter Planet... Das Schicksal und die „Gravition Bomb“ treffen die Goddard-Kolonie, die in Sekundenbruchteilen zu einem Trümmerhaufen wird. Als der Kontakt zur Kolonie abreißt, wird der Flottenführer „Tiger's Claw“ auf den Weg geschickt, um der Sache auf den Grund zu gehen. Nach einigen Gefechten erreicht die „Tiger's Claw“ das Goddard-System und erkennt das Ausmaß der Katastrophe. Das weitere Vorgehen ist klar: Die Kilrathi müssen unter allen Umständen daran gehindert werden, mit der Bombe noch mehr Unheil anzurichten, auch wenn sich die „Tiger's Claw“ dazu, in die Höhle der Löwen“ begeben muß, um in

NEGATIV -
Nur wenig wirklich neue Elemente vorhanden, gewöhnungsbedürftige Steuerung.

heldenhaften Kämpfen dem Treiben der Raubkatzen Einhalt zu gebieten... Ihr seid, wie auch schon im ersten Teil des Weltraum-Epos, einer der mutigen Piloten, die auf dem Raumschiff Dienst schieben und ihren Kopf herhalten müssen. Von Eurem Einsatz und dem Erfolg der von Euch geflogenen Einsätze hängt es ab, ob die Mission gelingt oder nicht. Dem Helden winken Ruhm, Orden und Beförderungen, Verlierern droht der Tod im eisigen Weltall. Technisch hat sich bei „Wing Commander, The Secret Missions“ im Vergleich zum Vorgänger nur wenig geändert, die Neuerungen liegen in der Story: Neue Missionen, andere Mitflieger und neue Raumschiffe sowie einige neue Zwischensequenzen, das ist der ganze Unterschied. Die übrige „Verpackung“ und auch die etwas komplizierte Steuerung

wurden weitgehend beibehalten. Es steckt zwar letztendlich nur wenig Neues im Game, dennoch hat es seine Reize. Wer den ersten Teil jedoch kennt und ein völlig neues Spiel erwartet, der dürfte allerdings enttäuscht werden...

Michael Anton

Wing Commander

Grafik



Die Optik ist eher schlicht, aber im Weltall ist es eben nur mal düster. Dennoch geht die Space-Action recht flott ab.

Sound



Der Soundtrack ist alt, aber packend, allerdings sind die Übergänge zwischen den Stücken manchmal etwas unsauber.

Gameplay



Die altbewährte Mischung aus Action mit einer Rahmenhandlung hat nach wie vor ihre Reize, trotz der wenigen Neuerungen.

Dauerspaß



Für erfahrene Wing Commander ist das Teil wohl ein Muß, Einsteiger werden aber erst mal mit der Steuerung zu kämpfen haben.

TOTALI - CHECK

Genre Action
Levels 14 Missionen
Schwierigkeitsgrad ansteigend
Continues Paßwörter
Speicherkapazität 8 MBIT
Erscheinlich ab Oktober

FAZIT
2

Der Lohn der Angst...



War der Einsatz erfolgreich, dürfte die nächste Beförderung nicht lange auf sich warten lassen...

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

Irgendwo, an einem Ort jenseits unserer Vorstellungskraft findet seit Jahrtausenden regelmäßig ein Kampfsport-Turnier der Extraklasse statt. Nur die allerbesten Kämpfer des Universums erhalten eine Einladung.



Der hohe Sprung aus der Luft gehört zu den gefährlichsten Waffen.

Wer diesen Schriftzug sieht, hat das Match schon gewonnen.



Mit Magie und Klingen gegen stupide Muskelpracht.

Nur Fliegen ist schöner!



MORTAL



Bei Mortal Kombat wird mit harten Bandagen gefightet. Sogar magische Waffen kommen zum Einsatz.

Als stahlharte Konsolen-Krieger seid Ihr natürlich mit von der Partie. Zwei verschiedene Einstellungen stehen zur Wahl: Im Zweispieler-Modus warten gnadenlose Kämpfe, Mensch gegen Mensch, auf Euch. Wer als erster seinen Gegner in zwei Duellen auf die Matte legen kann, gewinnt und streicht nach dem Kampf dicke Punkte-Gutschriften ein. Der eigentliche Fight läuft nach dem üblichen Schema im Prügelgenre ab: Beide Teilnehmer beharken sich so lange mit ihren Schlägen, Tritten und anderen Liebenswürdigkeiten, bis einer von beiden mangels Lebensenergie zu Boden geht. Jeder Hieb hat seine Vor- und Nachteile. Ein kleiner Schlag ans Kinn richtet zwar nicht allzu großen

Schaden an, ist dafür aber schnell ausgeführt und bietet dem Gegner kaum Gelegenheit zurückzuschlagen. Der schwere Haken läßt sich schon eher abblocken. Falls er jedoch trifft, hat das Opfer nicht mehr viel zu lachen.

Nicht sehr viel sanfter geht es im Turnier-Modus zu. Dieser besteht aus drei Runden: In der ersten müßt Ihr Euch jedem Teilnehmer einzeln stellen und diesen bezwingen.

Gelingt das, treten im nächsten Durchgang gleich zwei dieser Burschen nacheinander gegen Euch an, ohne daß Ihr nach einem Sieg die eigene Power auffrischen dürft. Spätestens hier

endet für die meisten Spieler das Game. Nur die Besten dürfen sich im Finale Shang Tsung und Goro stellen. Letzterer besitzt eine ganz besonders leckere Taktik: Mit einer Hälfte seiner vier Arme hält er Euch fest, während die Fäuste der beiden anderen den Rest erledigen. Das ist aber noch nicht alles, denn sobald Ihr seinen Klauen entronnen seid, wird Euer Kämpfer von ihm zum Trampolin umfunktioniert. Selbst im einfachsten der drei Schwierigkeitsgrade ist dieses Monster ein wirklich harter Brocken. Wie Ihr seht, bietet „Mortal Kombat“ kein sehr friedvolles Gameplay.

Bevor es allerdings mit der wilden Balgerei losgehen kann, müßt Ihr Euch natürlich einen der sieben teilnehmenden Kämpfer herauspicken. Diese unterscheiden sich nicht nur optisch, sondern auch in ihren Fähigkeiten voneinander.

Die leichtgewichtige Sonja Blade beispielsweise besitzt zwar nicht die Schlagkraft eines wandelnden Schrankes wie Kano, tritt dafür aber um so gelenkiger und flinker zu.

Wie es sich für ein ordentliches Beat 'em Up gehört, stehen auch einige spezielle Sonder-Hammekellen zur Auswahl, von denen nicht alle natürlichen Ursprungs sind.

So benutzt Frost-Fighter „Sub Zero“ eine spezielle Kälte-Magie, um seinen Gegner bewegungsunfähig zu machen. Diese Extra-Attacken könnt Ihr unendlich oft benutzen,

▲ ▲ ▲ ▲ ▲
- POSITIV -
Spitzenmäßig animierte
Prügelei, bestens als Blitz-
(oder Wut-) Ableiter
geeignet.

was auf den ersten Blick gar nicht mal so schlecht ist. Im Zweispieler-Modus allerdings wirkt sich so ein Trommelfeuer auf den Spielspaß ebenso verheerend wie auf den Gegner aus. Aber selbst bei konventioneller Kampfweise treffen wir immer wieder auf dieses Problem: Ein, zwei Schlagkombinationen reichen vollkommen aus, um ein Match zu gewinnen. So wird der vernichtende Kick aus der Luft selbst nach der x-ten Benutzung in Folge nicht gesperrt. Im Turnier-Modus hingegen solltet Ihr schon etwas kreativer werden, denn hier stellt sich der Computer-Gegner auf Schlag-Serien ein und treibt Euch eine solche Phantasielosigkeit recht schmerzhaft aus. Diese kleineren Schnitzer sind schon ärger-

- NEGATIV -
Super-Schläge unbegrenzt
oft anwendbar, Gameplay
ziemlich brutal

lich, zumal das Gameplay ansonsten wirklich gelungen ist. Besonders im „Duell“ mit einem Kumpel geht es ganz schön ab.

Das ist nicht zuletzt ein

Verdienst der phänomenalen Animation. Statt gemalter Spielfiguren bietet „Mortal Kombat“ digitalisierte Fighter-Grafiken, die sich zudem noch flüssig bewegen. Ergebnis: filmreife Prügel-Action.

Nicht ganz so spektakulär klingt der Sound: Weder die Hintergrundmusik noch die Effekte können sich deutlich vom Durchschnitt abheben.

Dennoch: Der Prügel-Klassiker „Street Fighter II“ hat ab heute einen annähernd gleichwertigen Gegner.

Martin Klugkist

Kleine Streichel-einheiten gehören zum Service.



Mortal Kombat

Grafik

Die Animation ist einfach toll, etwas schwächer sind die Hintergrundgrafiken.

Sound

Aus den Boxen hört man typisches Kampfschreie, das aber recht gut digitalisiert wurde.

Gameplay

Tolle Konsolen-Prügel mit leichten Schwächen. Im Zweispieler-Modus geht's richtig ab!

Dauerspaß

Im Alltagsleben: wenige Wochen. Mit 'nem Kumpel als lebendem Sockack-Ersatz ist die Motivation unbegrenzt haltbar.

TOTAL! - CHECK

Genre Action

Levels -

Schwierigkeitsgrad einstellbar

Continues 5

Speicherkapazität 16 Mbit

Erhältlich ab sofort

FAZIT
2

KOMBAT



Nur die Besten überleben...

Arme Sonya!
Blade! Ihre Mitspieler sind leider keine Gentleman.



Unter diesen sieben Recken könnt Ihr auswählen ...



Die Ruhe vor dem Sturm. Wer wird diesen Kampf gewinnen?



Sonya läßt sich, wie man hier sieht, nicht alles gefallen!

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

Super Nintendo

Super Nintendo o. Spiel	199,-
Super Nintendo Spielberater 2	24,80
Super Mario All Stars	94,-
The Last Vikings (d. Texte)	124,-
Bubey (Okt)	124,-
Mystic Quest Legend (d. Texte)	94,-
Battlelands in Battlemaniacs	124,-
Striker (Okt)	129,-
Street Fighter II Turbo (Okt)	139,-
Bomberman (Okt) + 4 Sp-Ad	129,-
Ploik (Nov/Dez)	94,-
Goof Troop (Okt)	124,-
Congo's Caper	119,-
Player Manager	129,-
Mortal Kombat	139,-
Asterix	119,-
Jurassic Park (Okt)	139,-
Star Wing	119,-
Teen bee	129,-
First Samurai	119,-
California Games II	119,-

NES

Yoshi's Cookie	79,-
Darkwing Duck	94,-
Tiny Toons II	94,-
Tiny Toons Adv.	94,-
ZEN Interg. Ninja	94,-

Game Boy

Zelda (d.T., Okt)	69,-
R-Type 2	69,-
F-15 Strike Eagle	69,-
Darkwing Duck	69,-
Yoshi's Cookie	59,-
Mortal Kombat	79,-
Alfred Chicken	69,-
Battlelands in Rag. World	69,-
Spiderman 3	69,-
ZEN Interg. Ninja	69,-

Viele Spiele im Angebot:

z.B. F-Zero Super Nintendo **49,-**

z.B. F-1 Race mit 4-Spieler-Adapter **29,-**

Game Boy

ein Anruf lohnt sich!

Nur solange Vorrat reicht!

In punkto Schnelligkeit: Absolute Spitze

Wir bieten Ihnen den Schnell-Service als Standard. Bei uns bekommen Sie Ihre Ware als Brief.

Schnellplätzchen oder Schnellpaket. So haben unsere Kunden in der Regel die bis 16.30 Uhr bestellte Ware schon am nächsten Morgen. Bei Bestellungen von 3 Artikeln sogar portofrei.

Theo KRANZ VERSAND & LADEN

Täglich Neuheiten

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

TOTAL! 10/93

41

t e s t

FODERN SIE UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN GEGEN FRANKIERTEN DM 3,- UND ADRESSIERTEN RÜCKSCHLAG AN: VERSAND PER NN DM 6,-; BETROFFEN (NUR EINGESCHICKTES) DM 4,-; VERSAND UND LADEN PRESIDENTEN, ANDEREN VORBEHALTEN UPS DM 10,-; Porto Ausland DM 10,- z.z., AUF ANFAGE (GEWÄHR EINGESCHICKTES) EINGANG ZUM ZEITPUNKT DER ZUGANGSWEISE NICHT FEST!

Die Spielgeschwindigkeit läuft sehr zu wünschen übrig.



MORTAL KOMBAT



„Mortal Kombat“ – allein dieser Name läßt die Herzen aller Video-Kampfsportler unter uns höher schlagen. Jetzt gibt es das Game auch für den Game Boy

Wie Ihr ja bereits erfahren habt, dreht sich hier alles um ein sagenhaftes Turnier, das alljährlich die besten Karate-Kämpfer jeder Epoche versammelt, um den „Grand Champion“ unter ihnen zu ermitteln. Ihr seid im Bilde! Doch: ...als vor fast fünf Jahrhunderten der böse Goro, eine furchterregende Mixtur aus Mensch und Drachen, die Meisterschaft gewann, war es mit der sportlichen Fairneß aus. Düstere Gestalten wie der diabolische Shang Tsung machten aus dem Wettbewerb ein blutiges Schauspiel, in dem es um Leben und Tod geht. Bis heute konnten Goro und seine Bande von niemandem vertrieben werden. Dennoch: Noch immer wagen

▲ ▲ ▲ ▲ ▲
- POSITIV -
Schön gezeichnete Kämpfer. So große Figuren gibt es nicht alle Tage auf dem Game Boy zu sehen.

▼ ▼ ▼ ▼ ▼
- NEGATIV -
Die Spielgeschwindigkeit geht böse in die Knie. Da ist echt Sand im Modul-Getriebe!

sich einige tapfere Krieger in den Ring, denn wenn es gelingt, alle Gegner zu schlagen, kann jetzt selbst auf dem Thron Platz nehmen. Eine einzige Niederlage freilich hat sehr unangenehme Folgen.

Zu Beginn des Spiels müßt Ihr Euch für einen der sieben furchtlosen Kandidaten entscheiden. Zur Auswahl stehen

neben einigen Menschen auch diverse Zombies und Monster, deren gruseliges Outfit nur von ihrer Grausamkeit übertrumpft wird. Mitleid ist hier fehl am Platz, denn nur wer als erster zwei Siege gegen seinen Kontrahenten vorweisen kann, entgeht dem „Game over“. Viele Kämpfer machen deswegen auch von den weniger fairen Mitteln Gebrauch. Der grausame Sub-Zero beispielsweise versucht, seine Gegner einzufrieren. Vom Eis gelähmt sind diese dann leicht zu treffende Ziele. Gespenster-Krieger Rayden verschleißt leuchtende Energiestrahlen mit enormer Durchschlagskraft. Wie schon auf dem SNES hat Acclaim die Bewegungsabläufe echter Karatekas gefilmt und dann digitalisiert. Einige Animationssequenzen wurden später noch aufgepeppt. Klingt doch ganz nett! Das dicke Ende kommt aber erst noch.

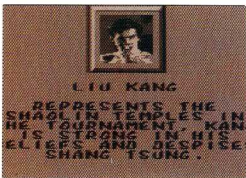
Die digitalisierten Fighters sind zwar schön imponent, bewegen sich aber nur in Zeitlupe. Die Rechen-Power eines Game Boys hat eben ihre Grenzen. Interessanterweise ver-



Leider haben zwei Fighter die Konvertierung auf den Game Boy nicht überlebt.

fügt Mortal Kombat auch über einen Zweispielers-Modus, in dem Ihr endlich mal Euren besten Freund verknallen dürft, ohne daß bleibende Schäden zu erwarten sind. Der Spielspaß hält sich hier allerdings auch eher in Grenzen. Unterm Strich ist das Modul ein durchschnittliches Prügelgame.

Martin Klugkist



Jeder Kämpfer hat seine eigene kleine Geschichte.

Auf Leben und Tod...

...gehts im alljährlichen Kampf um den Titel des 'Grand Champions'



Läßt Euch nicht in die Enge treiben. Nur wer angreift, gewinnt!



Dieser Schlag saß: der Gegner ist am Boden zerstört.

Mortal Kombat

Grafik



Die Figuren sind schön groß und detailliert. Die Spielgeschwindigkeit läßt allerdings zu wünschen übrig.

Sound



Nette Musik-Stücke, aber extrem schwache Effekte, die glücklicherweise im allgemeinen Gedul untergehen.

Gameplay



Nicht sehr geistreich, wie bei fast allen Prügelgames. Leider ist das Ganze etwas zähflüssig.

Dauerspaß



Wer auf diesem Game steht, wird das Game sicherlich nicht sofort in den Schrank stellen.

TOTAL! - CHECK

Genre Action
Levels -
Schwierigkeitsgrad mittel/schwer
Continues 2
Speicherkapazität 2 MBit
Erhältlich ab sofort



Comic-Helden. Sie werden einfach nicht müde: Nach dem Vorbild verschiedenster Charaktere aus der verspielten Comic-Welt geht jetzt das Quartett um „Captain America“ auf Schurkenhatz.



SNES

1-2 Spieler

Mindscape

DM 130

Als Standbild recht gut; beim Spielen kommt jedoch höchst wenig der erwarteten Atmosphäre rüber.

CAPTAIN AMERICA

AND THE AVENGERS

kaum begeistern – die Sprites sind viel zu langweilig und gesichtslos. Von der dichten Atmosphäre der Marvel-Comics ist während des Spiels nun wirklich nichts zu spüren.

Eva Hooghs



...und wieder ist einer platt (oben). Mehr gibt's hier wirklich nicht zu sehen, dabei hätte dieser „Captn“ (1.) so schön Karriere machen können.



einen Wurfschild und der andere eine Spezialpanzerung haben, mag auch nach deren Tod ein anderer Streiter von der „Reservebank“ springen, am Spielablauf selbst ändert sich herzlich wenig.

Aus einer groben Kulisse springt eine Handvoll Mieslinge ins Bild, die unserem Helden sofort mit allerlei Hilfsmitteln ans Leder gehen. Das kostbare Gut wird nach Leibeskraften geschützt – sei es nun gegen Tritte, Schläge oder Würfe, sei es durch den gezielten Einsatz besonderer Fertigkeit. Sind alle Wegelagerer aus selbigem geräumt, darf der Held ins nächste Bild wandern. Alle Gegner kämpfen sehr wohl unter wechselnder Arbeitskleidung, stets jedoch mit ähnlichen Bandagen, sprich: Umzingelungstaktik. Dennoch fehlt das kritische Gewicht zum reichhaltigen Spiel.

So geht es dann unter Begleitung fortwährenden Magersounds und uninspirierter Musik weiter, Level für Level – viel Lärm um wenig Sache. Einen gewissen taktischen Raum bietet die Landschaftstiefe, die man zum Ausweichen oder Angreifen nutzen kann. Selbst eine deftige Prügelei zu zweit kann

Nach dem beeindruckenden Intro verspricht sich der Comicfan nun ein saftiges Vergnügen, denn schließlich wurden die vier Helden samt ihrer Kräfte und persönlichen Vorlieben eingangs ausführlich vorgestellt. Auch das reichhaltige Optionsmenü verspricht, sich unter drei vorgegebenen Schwierigkeitsgraden den für sich selbst passenden mit maximal fünf Continues herauszusuchen zu können. Fetzig Musik und marvelreife Bilder machen hier Stimmung, lediglich die pathetische Sprachausgabe sorgt für ein wenig Mißtrauen, und das zu Recht, wie sich sehr bald herausstellen sollte, denn Captain America und seine Mannen dienen den Programmierern – so sieht es aus – lediglich als Vorwand für ein weiteres, ziemlich mittelmäßiges Prügelspiel. Mag der eine Held

- POSITIV -
Intro gut, die Standbilder und das Ende. Prügelfans könnten aus Prinzip einen Blick riskieren.

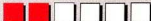
- NEGATIV -
Dünne Geräusche, lieblose Kulisse, austauschbare Gegner – dies Spiel ist nicht mehr zeitgemäß.



„Kommt ein Miesling geflogen...“ – ein Kandidat nach dem anderen wird von Cpt. America abgestigt

Captain America

Grafik



Trotz Karriere-Vorschub von Marvel gibt's nebst feinem Intro lediglich noch fado Sprites. Selten war die Diskrepanz größer.

Sound



Nette Titelmusik, danach flacht die Begeisterungskurve dramatisch ab: im Westen nichts Neues.

Gameplay



Pazientierten Pixelprügeln bedingt zu empfehlen, allen anderen noch weniger bis gar nicht.

Dauerspaß



Siehe oben. Nur für angelegte Strafen-Prügelanten.

TOTAL! - CHECK

Graue Aktiv/Trügelspiel
Levels 6
Schwierigkeitsgrad mittel/hoch
Continues 5
Speicherkapazität 8 MBIT
Erhältlich ab sofort



NES**1 Spieler****American Softworks****DM 100***Luftangriff? Faltrückzieher!**Im Vorspann sieht Ihr Kikis Entführung als Kinofilm.**Eure Chance: Die Agenten auf der Treppe müssen ihre Wummen öfters mal nachladen.*

TROLLS IN CRAZYLAND

Die beliebteste Background-Story aller Videospiele kommt auch bei 'Trolls in Crazyland' zum Einsatz: Es geht mal wieder um eine Entführung. Diesmal ist es die Freundin des Troll-Helden Winky, Kiki. Sie ist in einem Vergnügungspark namens 'Crazyland' eingesperrt. Keine Frage: Winky beschließt, sie zu befreien – sonst gäbe es dieses Game schließlich nicht. Und so macht er sich auf den gefährlichen Weg durch den von zahlreichen Mieslingen besetzten Vergnügungspark.

Der kleine Troll-"Nackt-arsch" Winky sieht zwar nicht unbedingt gut aus, aber zum Ver-

▲ ▲ ▲ ▲ ▲
- POSITIV -
Dank einiger Zwischenlevel
recht abwechslungsreich,
Paßwortfunktion.

treiben der Bösewichter reicht sein Äußeres allein nicht aus. Diese Aufgabe haben die Feuerbälle, die Klein-Winky seinen Gegnern entgegenschleudert. Witzig: Je schwächer unser Held ist, desto stärker ist seine Waffe. Bei voller Gesundheit schleudert er nur jeweils einen einzigen kleinen Feuerball. Wenn er auf dem letzten Loch pfeift, ballert er pro Schuß gleich zwei dicke Feuerwolken auf die Gegner los – was sich wirklich gut macht. Manchmal lohnt es sich, ein paar gegnerische Attacken einzustecken, um besser auf spätere Angriffe herausgeben zu können.

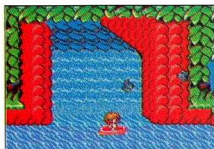
Aber eigentlich sind die ballemnden Geger gar nicht mal das größte Problem in Crazyland. Viel gefährlicher sind die unzähligen Abgründe und Seen, in die Winky hineinfallen kann. Leider ist die Kollisionsabfrage des Games zu allem Überdruß auch noch ziemlich unpräzise. Und so werdet ihr schon in frühen Levels öfter mal kräftig abstürzen.

Kein Absturz, aber nicht gerade Sahne ist die Grafik des Games. Gegner und Hinter-

In Deutschland sind sie gar nicht mal so bekannt: Die Trolls, kleine Spielzeug-Plastikwichte. Mit den kleinen Kunststoff-Kerlen gibt es jetzt gefährliche Abenteuer auf dem NES zu erleben. Ob Ihnen das zum Durchbruch verhilft?



gründe sind zwar nicht schlecht gezeichnet, aber doch etwas arg blaß geraten. Dafür gib't aber eine ganz erkleckliche Anzahl verschiedener Gegner und Hintergründe zu bestaunen. Für zusätzliche Kurzweil sorgen einige Zwischen-Levels, etwa eine kleine



Winky
auf dem
Traum-
schiff?



- NEGATIV -
Ungenaue Kollisionsab-
frage, etwas unfaires
Leveldesign, fürchterli-
cher Soundtrack.

Die exotischen Fratzen
spucken leider etwas
giftige Galle...



Auch wenn es so aussieht: Der Maulwurf spielt nicht
Fußball mit Winky.



Hübsch gemacht: Der Kampf mit der fliegenden
Häuptlingsratze.

Achterbahnfahrt oder der Kampf mit der
fliegenden Häuptlingsratze. Wer diese
neften Einlagen genießen will, sollte aber
besser den Sound leise drehen. Die musika-
lische Berieselung nervt spätestens nach
fünf Minuten ganz entsetzlich!

Kurz und gnadenlos: Das Spiel mit den
kleinen Plastikwichteln ist im
großen und ganzen leider
von Pappe. Wären nicht
die Grafiken zum Teil ganz

niedlich gezeichnet, dann wäre das Troll-
Getummle gar nicht der Rede wert. Für
eingefleischte Troll-Fans – gibt es die in
Deutschland? – ist das Game sicher ge-
nießbar. Andernfalls laßt besser die Finger
weg vom Crazyland.

Gerald Arend

The Trolls in Crazyland

Grafik



Insgesamt etwas blass, aber immerhin einigermaßen
abwechslungsreiche Grafik.

Sound



Meistens zum Abschalten schreiblich: Das hektische Gedudel geht
einem sehr schnell auf den Keks.

Gameplay



Verschiedene Zwischenlevels sorgen für angenehme Abwechslung,
aber das manchmal unfaire Leveldesign nervt!

Dauerspaß



Nichts Berauschendes, aber dank Paßwortsystem könnt Ihr Euch
immer weiter vorkomplizen.

TOTALI - CHECK

Genre..... Jump&Run
Levels..... keine Angabe
Schwierigkeitsgrad... mittel
Continues..... Paßwort
Speicherkapazität... 2 MBa
Erhältlich..... ab sofort

Fazit
4+

Bernd Herfurth

0251 - 52 78 54

FREAK'S SHOP

0251 - 52 79 71

Super NES - Deutsch -

Asterix	129,95
Alien 3	129,95
Batman returns	129,95
B.O.B.	129,95
Jimmy Connors Pro	139,95
John Madden	129,95
Lemmings	129,95
NBA Allstars	109,95
Lemmings	129,95
PGA Tour Golf	139,95
Push over	119,95
Pugsley's S.Hunt	139,95
Simpsons B. Nightmare	119,95
Striker (10.93)	129,95
Super Mario Allstars	a.A.
Super Bomberman	a.A.
Super Wrestlingmania	119,95
Terminator 2	129,95
T 2 Arcade	129,95
WWF Royal Rumble	139,95

Game Boy - Deutsch -

Addams Family	69,95
Alien 3	64,95
Asterix	69,95
B.C. Kid	69,95
Double Dragon 3	64,95
Flintstones	69,95
Godzilla	69,95
Itchy & Stratchy	64,95
Jurassic Parc (10.93)	69,95
Little Summer	69,95
Lemmings	69,95
Spiderman 3	64,95
Star Wars	69,95
Super Mario Land	49,95

Super Mario Land 2	64,95
T2-Judgment Day	64,95
T2-Arcade Game	64,95
WWF-King of the Ring	64,95
Dracula (11.93)	69,95
Cliffhanger (12.93)	69,95

Super NES - US -

Alien vs. Predator	119,95
Arcus Odyssey	119,95
Battletoads	119,95
Bubsy	119,95
Ceasars Palace	119,95
Curse of Azure	139,95
Dungeon Master	139,95
Desert Strike	109,95
Empire strikes back	129,95
Equinox	119,95
False Prophet	139,95
Final Fight 2	139,95
Fatal Fury	129,95
Jungle Strike	129,95
Jurassic Park	129,95
James Pond 2	129,95
Joe & Mac 2	109,95
Mortal Kombat	139,95
Mech. Warrior	129,95
Might & Magic 2	129,95
Pocky & Rocky	119,95
Starfox	129,95
Striker	129,95
Steelfighter 2 Turbo	149,95
Super Bomberman	139,95
Super Turrican	119,95

Weseler Str. 54
48151 Münster

Irrtümer vorbehalten!!!

Händleranfragen erwünscht!!!

Super NES - US -

SONDERANGEBOTE!!!

Addams Family	89,95
Arcana	89,95
Bill L. Basketball	89,95
Baseball. Sim. 2000	89,95
Bazooka Blitzkrieg	89,95
Castlevania 4	89,95
Chessmaster	89,95
Dragons Lair	89,95
Earth Defense F.	89,95
Final Fight	89,95
F1 Roco	89,95
John Madden	89,95
Gradius 3	89,95
Gods	89,95
Hook	89,95
Jeopardy	89,95
Joe & Mac	89,95
Magic Sword	89,95
Musya	89,95
Mystic Quest	89,95
Mystical Ninja	89,95
World Leag. Basketball	89,95
Push over	89,95
Race Drivin	89,95
Raiden	89,95
RoboCop 3	89,95
Rocketeer	89,95
Simpson Barts...	89,95
Spankys Quest	89,95
S. Ghoul's 'n Ghosts	89,95
Super Mario Kart	89,95
Super off Road	89,95
Super Star Wars	89,95
Super Valis 4	89,95
Super WWF	89,95
UN Squardron	89,95

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

Die Hängebrücke des Verderbens: Zu zweit kommt Ihr schneller durch den Engpass.

So unbekannt wie die Helden dieses Spiels ist auch die Firma dahinter: Deutschland-Newcomer „Natsume“ macht mit seinem ersten Shoot'em Up in bestem Japano-Stil Furore.



Wollt Ihr schon immer mal in der Rolle eines kleinen japanischen Jungen oder eines Waschbären durch märchenhaft fernöstliche Welten rennen und dabei Geister per Dauerschuss beseitigen? Wenn ja, dann ist „Pocky & Rocky“ genau das Spiel für Euch.

Die beiden ungleichen Gesellen wurden von Ihren Freunden zu Hilfe gerufen, die Opfer einer Entführung geworden sind. Das ganze Land wurde von den bösen Geistern durchforstet, um die Bewahrer der Ordnung zu fangen. Ihr seid nun entweder alleine auf Euch gestellt oder mit tatkräftiger Unterstützung durch einen zweiten Spieler die letzte Rettung für die Versklavten.

mystischen Gegner gleich haufenweise auf Euch stürzen, habt Ihr ein eingebautes Dauerfeuer, das die Feinde gleich reihenweise platzen läßt. Schießt Ihr besondere Gegenstände in der Landschaft ab oder auch mal ganze Formationen, tauchen in Form von kleinen Glaskugeln nützliche Extras auf: Ein Streusschuß kann vor allem in höheren Levels von entscheidender Bedeutung sein. Auch das Energie-Schild ist für einige Zeit nicht zu verachten. Die begrenzten Lebenskräfte können durch das Sammeln von Sushi-Stücken wieder aufgefrischt werden. Mitten in den Levels, meist wenn Ihr nicht damit rechnet, tauchen große



Märchenhaft Mystische Monstren als Mittel- und Endgegner



Am Ende eines Levels begrüßt Euch unfreundlich der Endgegner



Wasserspielerien auf dem Holzflöß: Seeschlangen greifen an



Waschbär contra Flaschengeist: Besuch aus Arabien

POCKY & ROCKY

Die Rettungsmission ist in sechs Levels aufgeteilt, deren groben Aufbau Ihr am Anfang in einer Karte zu sehen bekommt. Im Spiel seht Ihr die Action von oben mit leicht angedeutetem Perspektiveneffekt. Die Levels scrollen anfangs brav in eine Richtung, je weiter Ihr Euch aber vorkämpft, desto komplexer werden sie. Da sich die

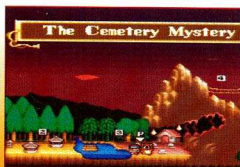
Mittel- und Endgegner auf, die Euch das Leben besonders schwer machen. Sie schießen besonders schnell oder haben gemeine Kumpare mitgebracht, die sich dann noch zusätzlich auf Euch stürzen. Die Levels spielen in allerlei japanischen Märchengegenden: Sowohl auf dem flachen Land, in Bergregionen, im Wald als auch auf einem Floß im Wasser müßt Ihr Euch zum Schloß des Bösen vorkämpfen. Um die Levels nicht ganz simpel zu gestalten, werden von Zeit zu Zeit Spezialeffekte in Form von Nebelschwaden, Gewitterregen und Wasserspielerien abgefeuert.

Ganz besonders gemeine Gegner sprechen in Form von Textzeilen noch mit Euch, bevor sie sich in den Kampf stürzen.

Vie Ihr der Beschreibung schon entnehmen könnt, ist Pocky & Rocky natürlich nichts anderes als ein Shoot'em Up – allerdings ein besonders gut getarntes: Denkt man im ersten Moment noch, einen direkten Verwandten des Konami-Klassikers „Mystical Ninja“ vor sich zu haben,

schwinden diese Hoffnungen schnell: Zwar übernahm die Designer von „Natsume“ nahezu 1:1 den Grafikstil und kopierten recht dreist die Sounds, das Spiel wurde dabei leider

▲ ▲ ▲
- POSITIV -
Tolle Grafiken im Japano-Stil und sehr gute Spielbarkeit machen Laune



Überblick zum Ausruhen: Zwischen den Levels seht Ihr diese Karte.



Alfred Chicken
133,-



Bubsy
119,-



Super Mario All-Stars
99,-



Batman Returns
123,-



Duffy Duck
131,-



Conan the Barbarian
115,-



Crash Bandicoot
124,-



Demolition Man
117,-



MachWarrior
149,-



Mortal Kombat
139,-



NBA All-Star Challenge
115,-



Ninja Gaiden
118,-



Out to Lunch
133,-



PGA Golf Tour
123,-



Pony Express
123,-



Rammstein
123,-



Star Wars
109,-



Superstar
123,-



WWF Royal Rumble
129,-



Striker
demnächst



Nur deutsche Originalspiele!



02654-2694

nicht ganz so brillant übernommen. Zwar kaschiert Pocky & Rocky die Schießspiel-Herkunft durch tolle Präsentation und schnuckelige Helden, dem Spieler fällt doch schnell die fehlende Abwechslung auf. Gerade im Bereich der Extrawaffen könnte das Spiel ein bißchen mehr Vielfalt gebrauchen – außer dem Streuschuß sieht es duster damit aus. Etwas einfallsreicher hätte man auch die Gegenformationen designen können, schon nach wenigen Metern kennt der Spieler zuviele Elemente des Moduls. Technisch ist es größtenteils solide – in späteren Levels fängt es dennoch im Zweispieler-Modus öfter mal an zu ruckeln, was aber auch hartgesottene Techno-Freaks nicht allzusehr stören

- NEGATIV -
Sechs Levels ohne große Abwechslung im Gameplay. Irgendwann wird's langweilig.

aktere, Grafiken und nicht zuletzt die exzellente Spielbarkeit so gut gelungen, daß man die Shoot'em Up-Abenteuer des supersüßen und knuddeligen Waschbären und seines Freundes immer mal wieder spielen möchte. Wenn Ihr auf den typischen Japano-Stil eines Mystical Ninja steht und gerne mit einem Freund zusammen ballert, schlagt bei Pocky & Rocky bedenkenlos zu.

Julian Eggebrecht



Knuddelhelden-Gefängnis;
Rettet Eure Freunde im Schloß



Wabernde Nebelschwaden über dem Friedhof.

Pocky & Rocky

Grafik ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐

Tollste Knuddel-Comic-Grafiken im Japano-Stil. Leider fällt die Farbenpracht manchmal mit dem Ruckeln an.

Sound ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐

Konami läßt grüßen: Japanophil wurde kräftigst beim Mystical Ninja geklaut – nicht neu aber trotzdem gut.

Gameplay ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐

Tolle Spielbarkeit! Auch zu zweit verliert Ihr nie den Überblick. Ein deaver verpackter Actionspaß.

Dauerspaß ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐

Am Anfang macht's wirklich viel Spaß, in späteren Levels vermißt man aber neue Ideen und Abwechslung.

TOTALI - CHECK

Genre Action
Levels 6
Schwierigkeitsgrad mittel/hoch
Continues unendlich
Speicherkapazität 8 MBit
Erhältlich Oktober



SNES**1 Spieler****Activision****DM 120**

Viele fiese Aliens
warten darauf, von dem
seltsamen Helden
verprügelt zu werden.



ALIENS VS. PREDATOR

**Was passiert, wenn
sich zwei der fiesesten
Wesen der bekannten
Galaxien treffen?
Richtig, es gibt eine or-
dentliche Kloperei...**

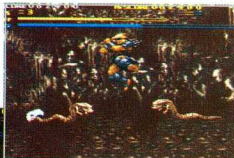
Normalerweise haben die beiden Herrschaften in ihren jeweiligen Filmen nichts anderes zu tun, als Menschen hinterhältig zu erschrecken oder gar zu meucheln. Aber was tun, wenn gerade mal keine Terraner verfügbar sind? Na, dann prügelt man sich eben gegenseitig. Wie es dazu gekommen ist? Ganz einfach: Als im Jahre 2493 die Leute auf dem Planeten Vega 4 ihrer Stadt eine neue U-Bahn spendieren wollten, stießen sie auf ein riesiges Alien-Nest. Dessen Bewohner waren über die Störung nicht begeistert, so verbreiteten sie sehr schnell Angst und Schrecken in der Stadt. Deren Bewohner wurden mit der Plage nicht fertig und schickten einen Hilferuf an die Erde. Der Hilferuf wurde allerdings auch von einem Raumschiff der auch nicht ganz so menschenfreundlichen Predator' aufgefangen, und die sahen in der Alien-Brut eine neue Herausforderung und machten sich auf den Weg nach Vega 4, um mal ganz andere Trophäen zu ernten.



Drei gegen einen ist nicht fair, aber das stört die Aliens nicht unbedingt...

Und bald war eine zünftige Prügelei im Gange: Die Aliens hatten sich nicht nur in der Stadt, sondern auch in der näheren Umgebung breitgemacht. Und dann wurde auch noch das Raumschiff der Aliens entdeckt, mitsamt der Alien-Queen an Bord...

Der Rest der Geschichte ist schnell erzählt, es ist die ganz normale Prügelschicht, die bei „Alien vs. Predator“ abgeht. Ihr steuert den Predator durch die verschiedenen Gegenden und verknoppt dabei die Aliens, die Euch über den Weg laufen. Ihr müßt sie schon mehrmals treffen, bis sie den Geist aufgeben und als Belohnung Extras wie Energieauffrischer, Unsichtbarkeitskapseln oder schlag-



Auch die kleineren Aliens sind durchaus hinterhältig!

kräftigere Waffen fallenlassen. Letztere sind eine willkommene Bereicherung für den Predator, der ansonsten nur auf Kicks oder Hiebe sowie ein-

nen Laser zurückgreifen kann. Sonderlich originell ist das Gameplay nicht unbedingt, die Alien-Kloperei wird schnell langweilig. Auch die technische Aufmachung rettet nicht viel, der Soundtrack ist eine Spur zu hektisch, wenngleich akzeptabel, die Sprites sind zwar gruselig

- POSITIV -
Die Sprites sind ansehnlich, die Musik geht einigermaßen. Der Schwierigkeitsgrad ist einstellbar.

- NEGATIV -
Hintergrundgrafiken sind stellenweise mäßigend, das Gameplay ist oberflächlich. Keine Paßwörter.

schön, dafür sind die Hintergrundgrafiken grauig. Das Game ist allenfalls für absolute Liebhaber des Genres oder der Filme zu empfehlen. Wer ein ordentliches Prügelspiel sucht, der wird an anderer Stelle besser bedient.

Michael Anton

Aliens vs. Predator

Grafik



Die großen Sprites sehen je ganz nett aus, bei den Hintergrundgrafiken muß man allerdings mindestens ein Auge zudrücken...

Sound



Einige Takte langsamer, und die Musik wäre wirklich hörenswert und nicht ganz so hektisch. Die Soundeffekte sind Mittelmaß.

Gameplay



Mit der Zeit wird das Alien-Verknopfen doch langatmig und öde, wirkliche Abwechslung kommt nur sehr selten auf.

Dauerspaß



Die Langzeitmotivation geht schnell gegen Null, bei dem öden Gameplay hätten auch Paßwörter nicht mehr viel geholfen...

TOTALI - CHECK

Genre Action
Levels 5
Schwierigkeitsgrad einstellbar
Continues 3
Speicherkapazität 8 MBIT
Erhältlich ab sofort

FAZIT
4

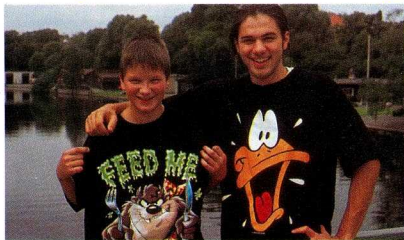
SHOP

T-SHIRTS

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



• Daffy Duck „Loonatic“



• Tazmania

• Duffy Duck „Face“

• Wile E. Coyote „Self Destruct“

nur DM 29,95

Größen M oder XL

CD, Shades'

Ein musikalischer Querschnitt durch Chris Hülsbecks kreatives Schaffen. Neben vielen anderen Stücken befindet sich auf dieser Scheibe auch ein viertelstündiges Medley der „Turrican“-Soundtracks - alles in erstklassiger Klangqualität.

nur DM 29,95

★ „über 70 min!“

Booster-Boy

Na, genügend Krämpfe in Hand und Auge gehabt? Jetzt kommt der Booster Boy und verwandelt Eure kleine graue Keksdose in ein in ein Game Boy-Spielcenter. Superpraktisch! Mit separatem Batteriefach/Anschluß für Adapter, Stereo-Lautsprecher, verstellbare Lupe mit Beleuchtung (!), größerer Joystick, große Tasten sowie Extra-Fächern für Kopfhörer und zwei Game Boy-Module. Alles in einem Chassis!

★ „Super!“

nur DM 79,-



TOTAL!

BESTELL-COUPON 10/93

Menge	Artikel	Preis	Menge	Artikel	Preis
	HEFTE:				
	TOTAL! 6/93	DM 6,-	M XL	Duffy Duck „Face“	DM 29,95
	TOTAL! 7/93	DM 6,-	M XL	Wile E. Coyote „Self Destruct“	DM 29,95
	TOTAL! 8/93	DM 6,-		CD:	
	T-SHIRTS:			Chris Hülsbeck „Shades“	DM 29,95
				ZUBEHÖR:	
M XL	Daffy Duck „Loonatic“ (blau)	DM 39,95		Booster Boy	DM 79,-
M XL	Tazmania	DM 29,95			
Inland: Bei Bestellungen unter DM 15,- Bestellwert: Versandkosten von DM 4,-, bei Bestellungen über DM 15,- Bestellwert fallen Versandkosten von DM 8,- an. Bei Bestellungen über DM 200,- erfolgt der Versand kostenfrei.					
Ausland: Versandkosten 12,- DM.					

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

Name: (Bitte in DRUCKBÜCHSTABEN schreiben)

☐ per Eurocheck zur Verrechnung (Kartennummer nicht vergessen!)

Straße:

☐ per Nachnahme (nur Inland, Achtung! Zusätzliche Postgebühr!)

PLZ/Ort:

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

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

Bitte keine Überweisung!

ADRESSE:

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

LESER

SNES

1 (1)



Star Wing

Inzwischen dürfte wohl auch der letzte Zweifler eines Besseren belehrt worden sein: Fox ist der absolute Star am Super-Nintendo-Himmel. Mit seiner tierischen Mannschaft erobert er das All und sämtliche Charts.

2 (3)



Lost Vikings

„Gemeinsam sind wir stark!“, brüllen die drei mit den Hörnern am Helm und zeigen den Außerirdischen, was es heißt, sich mit einem Wikinger anzulegen. Vielleicht hätten sich die Aliens die Sache mit dem Zoo besser überlegen sollen...

3 (5)



Street Fighter 2

Wenn sich Sven J. und Carsten W. gegenüberstehen und sich mit Dingen wie „Jetzt mach ich Dich platt!“ und „Gleich können sie Dich von der Straße kratzen!“ überhufen, hat das meist einen guten Grund: Streetfighter 2...

4 (4)

Tiny Toons

5 (2)

Bubsy

Game Boy

1 (1)



Mario Land 2

Immer noch jagt der wildeste Klempner aller Zeiten die sechs magischen Münzen. Immer noch kriegt Mario ordentlich was auf die Mütze. Und das alles natürlich immer noch auf Platz 1.

2 (3)



Mystic Quest

Die fantasievolle Jagd nach dem Schwert entwickelt sich langsam, aber sicher zum Dauerbrenner. Schon toll, in welch ferne Welten so ein kleiner, grauer Kasten einen entführen kann...

3 (2)



Tiny Toons

Babs will 'nen Oscar, Montana Max will Babs. Und alle Game-Boy-Freaks wollen die Tiny Toons. Die Zeichentrick-Helden aus Toontown sind und bleiben ein Dauerbrenner.

4 (4)

WWF 2

5 (5)

Parodius

HÄNDLER

SNES

1 (3)



Street Fighter 2

Und auch im Handel scheint die eine oder andere Herausforderung nicht ungehört zu verklingen... Hier hat sich das wunderbare Prügelspiel nämlich den Spitzenplatz erkämpft. Sollte das etwa schon das K.o. für Star Fox sein??

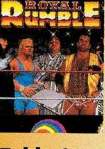
2 (1)



Star Wing

Wer hätte das gedacht? Das große Prügelspektakel verweist den Senkrechstarter Fox und seine Crew auf einen wenig ehrenhaften zweiten Platz. Ob die abgehobenen Jungs sich das gefallen lassen werden?

3 (5)



WWF 2

Wer wollte nicht schon mal 250 Pfund wiegen und aussuchen wie der, vor dem Deine Eltern Dich immer gewarnt haben? 12 verschiedene Wrestler stehen zur Auswahl, einer böser als der andere. Steig' in den Ring und überlebe...

4 (4)

Zelda 3

5 (5)

Mario All Stars

Game Boy

1 (1)



Mario Land 2

„Gold oder Beule.“ Wetten, daß Dein Händler inzwischen auch schon diese Bestellung verzischen würde? Schließlich verkauft er fast den ganzen Tag nichts anderes als: Mario Land 2...

2 (2)



Mystic Quest

„Ein Schwert...! Ein Königreich für ein Schwert...!“ (Oder so ähnlich...) Gibt es den Game Boy und dieses tolle Strategie-Modul etwa doch schon viel, viel länger als wir dachten??

3 (3)



Tiny Toons

Konami's großer Game-Boy-Wurf um Babs' Karriere-Gellüste und Montana Maxen's Intrigen verliert auch nach Monaten nichts an Attraktivität. Eine gute Spiel-Idee setzt sich eben durch.

4 (4)

Darkwing Duck

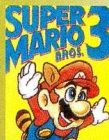
5 (5)

WWF 2

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

NES

1 (2)



Super Mario 3

Krietenkönig Bowser, der alte Schleimbolzen, kann unseren guten alten Mario einfach nicht zufrieden lassen. Die Folge: Der Klempner gibt ein bißchen Extra-Gas und erobert prompt mal wieder die Spitze.

2 (-)



Micro Machines

Hurra! Ihr wißt also auch, was gut ist, Mit Speedbooten durch die Badewanne, zu brausen zum Beispiel oder mit dem Rennwagen über den Billardtisch oder Off-Road durch die Corfuflakes oder, oder, oder. Ich bin stolz auf Euch.

3 (1)



Pirates

„Hohoho... und 'ne Buddel voll Rum...“ Die Segel gesetzt und den Säbel gewetzt, es geht auf große Fahrt. Die Pirates suchen ihre verschollenen Verwandten. Nichtsdestotrotz: Eine Plünderung in Ehren kann niemand verwehren.

4 (4) Addams Family

5 (5) Tetris

NES

1 (1)



Tiny Toons

Eines beherrschen die Schüler der Toontown Looniversity aus dem Stegreif: dem Spieler und Zuschauer so richtig Spaß zu bereiten. Sollten die anderen Fächer also nicht viel schwerer sein, dürfte der gute Abschluß gesichert sein.

2 (3)



Micro Machines

....Und da stößt er frontal gegen das Radiergummi. Ohje, ohje, das sah böse aus. Nun rasen die Kontrahenten auf das Lineal zu... Wer schafft es zuerst hinterher? Oh nein - sie stürzen hinab. Was für ein Rennen...!”

3 (4)



Pirates

„Eine Seefahrt, die ist lustig, eine Seefahrt, die ist schön, denn da kann man den Piraten durch die Unterhoose seh'n...“, singt der Seemann. Aber laßt Euch nicht dabei erwischen, sonst gib's 'ne Breitseite.

4 (5) Donkey Kong Classics

5 (-) Tetris

Fangt jetzt bloß nicht an, rumzumorsert! Ihr habt's ja schließlich nicht anders gewollt: Wie leider nicht zu übersehen ist, ward Ihr einfach mal wieder zu faul, um uns ein paar vernünftige Experten-Meinungen mit dazugehörigem, auf Foto gebanntem Experten-Schädel zuzuschicken. Jetzt seht Ihr, was Ihr davon habt: Eine weitere TOTAL-Charts-Ausgabe, verschandelt durch die Grusel-Visagen unserer Redaktionsmannschaft... Damit sowas nicht nochmal vorkommt, empfehlen wir jedem einzelnen von Euch ein weiteres Mal: Schreib' uns Deine drei Lieblingsspiele (unterteilt in 1., 2. und 3.), zusammen mit dem System und schick', wenn's geht, auch ein Foto von Dir und einen kurzen Kommentar zu Deiner Nr. 1 mit. Mit ein bißchen Glück veröffentlichen wir nämlich genau Deine Expertenmeinung!

Hier ist die Adresse:

MVL, TOTAL-Charts, Heiligwälderstraße 39, 20249 Hamburg

REDAKTION

COOL SPOT



Matthias Siegl

Endlich kommt er auf das SNES! Spot, von der Idee her einfach easy in der Umsetzung einfach nur genial. Mit seiner 'Weniger ist mehr - Grafik' bringt Spot alle erdenkliche Coolness auf einen Punkt. Das Fun-Spiel schlechthin...



Ulrich Mühl

MARIO ALL-STARS

Nur ein Spiel konnte SMW fürs SNES in meinen Augen übertreffen - eben jenes Modul, das die vierfache Mario-Power hat und jeden Jump&Run-Fanatiker für Monate in seinen Bann schlägt!



Michael Anton

SUPER BOMBERMAN

Heute schon einen Kumpel in die Luft gesprengt? Nein? Dann wird es höchste Zeit für eine fröhliche Bomberrunde! Trotz einiger kleiner Mängel immer noch eines der genialsten Mehrspieler-Spiele. Einfach bombig...



Hans-Joachim Amann

STRIKER

Bei Striker lacht das Fußballerherz: Realistischer, grafisch schöner in Szene gesetzt und besser spielbar als alles andere, das uns bisher rund um den geliebten Ball erreichte. Ein absoluter Volltreffer!



Martin Klugkist

SUPER BOMBERMAN

Michael, Du hast recht! Super Bomberman ist wirklich spitze! Aber Vorsicht: Im Dynamit-Rausch ist schon so manche Freundschaft in tausend Stücke zerrissen worden. Maris spricht auch nicht mehr mit mir...

HEISSE SOHLEN FÜR COOLE TYPEN



Kaum ein Kleidungsstück – außer vielleicht der Jeans – hat einen so festen Platz in der Geschichte der vergangenen Jahrzehnte wie der Turnschuh. Eigentlich nicht mehr als ein bißchen Leinwandstoff oder Leder, vereinte und entzweite er doch ganze Generationen, wurde zum Symbol der Freiheit für die Einen und zum Vorzeichen des Untergangs von Ruhe und Ordnung für die anderen. Heute hat sich der Sturm um die lässigen Treter längst gelegt. Yuppies tragen sie zum teuren Anzug, Eltern beim Unkrautjäten und auch an dem einen oder anderen Pauker-Fuß sollen sie schon mal gesichtet worden sein... Bei den Kids von heute ist die politische Bedeutung des Turnschuhs allerdings

aktueller denn je. Nur lautet die Frage heute nicht mehr „Ob?“, sondern „Welche?“. Das Präsentieren des falschen Markenzeichens kann schon mal den Verlust des gesamten, mühsam erkämpften Ansehens bedeuten. Also Vorsicht: Diese Seite kann und soll nicht mehr sein, als ein kleiner Einblick in die aktuellen Sortimente einiger renommierter Turnschuhhersteller. Nimm's uns also nicht übel, wenn Dein Statussymbol nicht dabei sein sollte. Und „die einzig wahre Marke“ ist sowieso in jeder Clique eine andere...

CONVERSE CHUCKS



„Technologie“ ist für ihn nur ein neumodisches Fremdwort, den Begriff „Klassiker“ kennt er besser. Warum hätte Converse diesen Schuh in den letzten 76 (!) Jahren auch verändern sollen? Schließlich hat er sich in seiner seit 1917 nahezu unveränderten Form schlapp 500 Millionen mal verkauft, ist er in den Straßenlichtungen Tokios ebenso zu Hause wie in New Yorker Clubs und auf deutschen Schulhöfen: der Converse All Star „Chuck Taylor“, kurz und ergreifend liebevoll „Chuck“ genannt. Der Mann, dessen Name uns heute so geläufig ist, begann seine Karriere als umherwandernder Basketball-Spieler und kombinierte dieses ab 1921 mit einem Job in Sachen Converse: Er organisierte Basketball-Kurse an High-Schools und Colleges und verhalf sowohl dem Sport als auch den bunten Leinwandschuhen zu Bekanntheit und Beliebtheit. Im Jahre 1968 – nur ein Jahr vor

seinem Tod – wurde Chuck Taylor für seine Verdienste als Aktiver, reisender Vertreter und Förderer des Sports mit der höchsten Ehre des Basketballs bedacht: Er wurde in die „Naismith Memorial Hall of Fame“ aufgenommen. Herzlichen Glückwunsch, Chuck!

ADIDAS STREETBALL

Bei adidas dreht sich auch dieses Jahr alles um die von der „Weltmarke mit den drei Streifen“ organisierte „Streetball Challenge“. Inspiriert vom Lieblingssport der Ghetto-Kids, entwickelte adidas diesen Wettbewerb und die dazugehörige Streetball-



Collection. Bei dem Streetball-Schuh handelt es sich um einen robusten Basketballstiefel, der sich besonders gut für harte Spielbeläge, wie eben die Straße, eignet. Durch die Kombination von weichem Leder für den Schaft und festen, seitlich gelegenen Stützbandagen ist er sehr komfortabel, garantiert aber trotzdem besten Sitz. Die neuartige EVA-Zwischensohle verhindert, daß der harte Asphalt Euch zu schnell auf die Nerven – oder besser gesagt Gelenke – geht. Und damit ihr nicht nach ein paar Matches den Schotter zwischen den Zehen spürt, hat adidas auch noch eine extrem abriebfeste Sohle spendiert.

KANGAROOS ULTIMATE STAR

KangaROOS präsentiert sich auch in diesem Jahr springebendig. Besonders stolz ist die Marke mit dem Hoppelmax auf die Entwicklung eines neuen Dämpfungsmaterials, das – in die Sohle integriert – jeden Schritt wie ein Sprungbrett zurückfedert und so zusätzliche Energie freisetzt. Das Material, „Dynacoil“ genannt, wurde übrigens von der NASA entwickelt und in Astronauten-Stiefeln und Sitzen der Mondfähre eingesetzt. Es besteht aus



ineinandergreifenden Nylonfäden und ist daher extrem leicht und trotzdem stabil.

Im Gegensatz zu so manchem Träger der Schuhe ist es ermüdungsfrei, verliert also während der Lebensdauer des Schuhs nichts von seiner Effektivität. Dynacoil gibt es bereits in vielen verschiedenen KangaROOS-Modellen, wie zum Beispiel in dem abgebildeten „Ultimate Star“, einem Spitzenschuh für harte Böden, Gelände und nassen Untergrund.

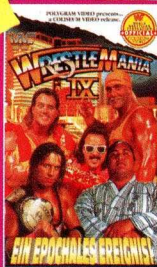
Die brandneuen, spektakulären WWF-Wrestling-Shows auf Video!

Das kracht! Das dröhnt! Das fetzt! Das ist es!

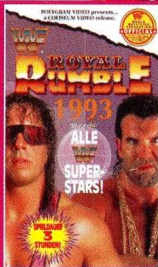


*Die Videocassetten!
Jetzt überall im Handel.*

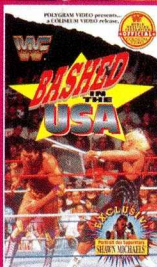
**39⁹⁵
DM**
Unverbindliche
Preiseempfehlung
je Cassette



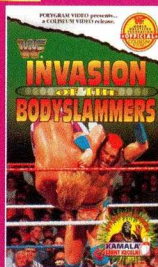
WRESTLEMANIA IX
120 Min. - FSK: 16
087 752 - 3



ROYAL RUMBLE 93
180 Min. - FSK: 16
087 286 - 3



BASHED IN THE USA
120 Min. - FSK: 16
087 756 - 3



INVASION/BODY SLAMMERS
120 Min. - FSK: 16
087 754 - 3

SOFORT - BESTELLSCHEIN

Ja, hiermit bestelle ich zur sofortigen Lieferung

- | | |
|---|---|
| ☐ Stück THE IMMORTAL HULK HOGAN | ☐ Stück WRESTLE FEST '93 |
| ☐ Stück ROYAL RUMBLE 1992 | ☐ Stück WWF - THE YEAR IN REVIEW |
| ☐ Stück RAMPAGE '92 | ☐ Stück ROYAL RUMBLE 1993 |
| ☐ Stück SUMMER SLAM '92 | ☐ Stück WRESTLEMANIA IX |
| ☐ Stück GRUDGE MATCHES | ☐ Stück INVASION OF THE BODYSLAMMERS |
| ☐ Stück 6TH ANNUAL SURVIVOR SERIES | ☐ Stück BASHED IN THE USA |

Zum Preis von jeweils **DM 39,95**
zzgl. Versandkosten (DM 4,50 bei
Vorauszahlung mit Eurocheck /
DM 7,50 bei Lieferung per Nachname).
Auslandslieferungen nur gegen
Vorauszahlung per Eurocheck
zzgl. DM 15,50 Versandkosten.

Name / Vorname _____
Straße u. Nr. _____
PLZ / Ort _____
Unterschrift des Erziehungsberechtigten,
wenn Besteller nicht volljährig _____

Gemüse, verzweifelt gesucht! Als Chefkoch Pierre ein Gala-Dinner ausrichten will, büxen ihm seine gesamten Zutaten aus. Pilze, Tomaten, Kartoffeln – alles, was gesund ist und auf sich hält, verstreut sich in die entlegensten Winkel der Erde. Wir helfen ihm beim Einsammeln.

Mindscape hat sich eine niedliche Geschichte rund ums klassische Jump-&Run einfallen lassen. In 36 kleinen Abenteuern muß Pierre seinem Gemüse hinterherhüpfen, es mit geknimmten Netschlenker einfangen und in seinen Käfig stecken. Besonders bockiger Beute darf er auf den Kopf steigen, um sie so vor dem Einsammeln zu betäuben. Hat Pierre eine bestimmte Menge Eßbares wieder dingfest machen können, öffnet sich eine Tür zum nächsten Bild. Allerlei Boni und Wurfobjekte erleichtern Pierre die Hatz, und

▲▲▲▲▲
POSITIV
Nette Ideen, Obst und Gemüse passen zum jeweiligen Landstrich. Ein harmloses Vergnügen.



OUT TO LUNCH

Das komplette Küchen-Equipment steht Kopf und das Unglück nimmt seinen Lauf.

das ist bitter nötig, denn: unser guter Chefkoch steht hier mächtig unter Zeitdruck. Viel öfter noch als durch hüpfende Vitamine oder abstützende Frühkartoffeln wird unser Koch von der Uhr besiegt. Da helfen nur genaueste Überlegung und gutes Timing. Jeder der seitlich gesehenen Levels besteht aus einer vertrackten Anordnung von Plattformen und Sprungfedern, die pixelgenau getroffen werden wollen. Pierre muß sein Netz oft erst aus einer entlegenen Ecke bergen, ehe er sein Obst jagen kann. Zu allem Überfluß sind die quirligen Zutaten auch noch aufdringlich ohne Ende, denn in einigen Levels – nämlich dann, wenn Pierres Rivale Noire erscheint und den Käfig öffnet – tanzt die vegetarische Mannschaft Pierre wieder auf der Nase herum! Nach seinen vier Versuchen erhält er je nach Abschneiden einen Rang zwischen Tellerwäscher und Starkoch.

Ein „Smörebröd“ geht seinen Weg



Auf seiner großen Jagd nach der wildgewordenen vegetarischen Kost lernt Pierre allerlei internationale Eigenheiten kennen ...

... die wohl seinen Erfahrungshorizont erhöhen, ihn aber auch oft aus höchster Höhe mächtig absacken lassen.

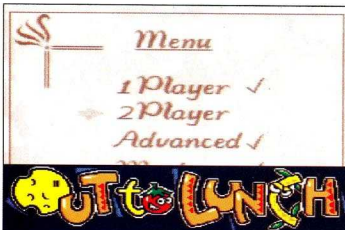
Rund um die Welt geht Eure Reise – auf Wunsch auch zu zweit. Dann entbrannt aber ein ebenso erbitterter wie lustiger Zweikampf zwischen Pierre und Noire, die sich nun gegenseitig das Obst wegschnappen. Wem nun Azteken Tempel, griechische Säulen und chinesische Bambuswälder samt ihrem lebenden Inventar immer noch nicht genug Abwechslung bieten, der darf auch die schwierige Einstellung wählen. Dann werden allerdings Wutausbrüche vorprogrammiert sein ...

NEGATIV
Die Zeit ist sehr knapp und die Steuerung knifflig. Da wird mancher Erfolg zum Glücksspiel.

zumindest Eure Nerven. All diejenigen unter Euch, die gern präzise und wohl-durchdacht spielen, können sich getrost auf dieses Modul stürzen. Wegen der fummeligen Steuerung und dem sehr knappen Zeitlimit werden viele vielleicht auf den Dienstausschluss verzichten – schade,

denn „Out to Lunch“ ist ein spaßiges, ordentliches Stück Software für Eure Super NES[®].
Eva Hoogh

Gemüse treibt mit Pierre viel Schabernak, wie auch diese Kartoffel.



Das einzige Menü, auf welches hier wirklich Verlaß sein könnte, ist das Spielermenu.

Mehr zweckmäßig als schön – zum Haare raufen schwierig sind manche Landschaften und auch die kleinen, wuseligen Sprites geraten. Verut Ihr Euch nur einmal, geht Euch wertvolle Zeit verloren, und im Endeffekt dürft Ihr wieder einmal Euren Weg durch die Bilderflut finden. Leider wurde mit Sounds ziemlich sparsam umgegangen. Die hübsche Musik ist in manchen Abschnitten zu ruhig für das hektische Geschehen, schon aber



Dank Genmanipulation brauchen moderne Köche jetzt pro Kartoffel einen Korb!

Out to Lunch

Grafik ■■■■■
Hübsche Landschaften, etwas fummelige Sprites. Alles ist einfach, aber auch unglaublich zweckmäßig.

Sound ■■■■■
Werte Musikstücke, die aber eher in Fahrstühle oder ins Fernsehen noch Sendeschiff gehören.

Gameplay ■■■■■
Die Steuerung ist knifflig, die Zeit knapp bemessen, aber: Man legt gern wieder eine Runde ein.

Dauerspaß ■■■■■
Mit sicherer Hand und geeigneter Taktik läßt sich jeder Level genövoll knacken.

TOTAL! - CHECK

Genre Jump & Run
Levels 8
Schwierigkeitsgrad ... mittel - hoch
Continues
Speicherkapazität ... 8 MBIT
Erhältlich ab sofort



Alpin, aber ausnahmsweise nicht „Lillehammer“: Hier könnte Pierre einen eindeutigen Vorteil haben: die Tarnfarbe

Super Nintendo

Super Nintendo Pal d	199,-
Super Nintendo RGB e	299,-
SN Pro Neg Pad d	69,-
SN Pro Pad d	139,-
Fighter Joystick d/e	119,-
Top Fighter Joystick d/e	149,-
Action Replay Pro	99,-
Universal Adaptor	49,-

Super Nintendo Spiele

	jp.	us.	dt.
Alien 3	129,-	139,-	
Another World		89,-	
Arcana	99,-		
Axeley	129,-	139,-	
Battle Toads	129,-		
Batman returns	129,-	89,-	
Blues Brothers	129,-		
BOB	129,-	139,-	
Bombberman	159,-	169,-	
Bubsey		129,-	119,-
Bulle Vs Blazers		139,-	
Caslevania 4	129,-	129,-	
Chester Cheetah	129,-		
Cyberman	149,-	129,-	89,-
Dead Dance		129,-	
Desert Strike		129,-	119,-
Dino City	99,-	129,-	129,-
Dragons Lair		129,-	
F15 Strike Eagle		139,-	
Fatal Fury		89,-	
Final Fight 2		139,-	
Final Fantasy Mystic Quest		99,-	
Final Fantasy Legend 2		129,-	
Formation Soccer 2	149,-	129,-	
Human Grand Prix	119,-		
Jimmy Connors		119,-	
King Arthur's World	129,-	129,-	
Legend of Zelda	129,-	99,-	
Lethal Weapon	129,-	119,-	
Lost Vikings	129,-	119,-	
Mech Warrior	119,-		
Mickey Mouse	129,-	139,-	
NHLPA 93	129,-		
NBA Basketball	129,-		
Nigel Mansel GP		89,-	
Parodius	129,-		
Rocky & Rocky		129,-	
Pop'n Twinbee		139,-	
Powermonger		139,-	
Prince of Persia	129,-	129,-	
Pugsley Scav Hunt		129,-	
Roadrunner	129,-	139,-	
Royal Rumble	139,-		
Shadowrun	139,-		
Sim City	129,-	99,-	
Star Fox	129,-	129,-	
Super Conflict	129,-		
Super Mario Kart	129,-	99,-	
Super Mario World	129,-	129,-	
Super SMW	129,-	129,-	
Super Shengai 2	129,-	149,-	
Super Star Wars	129,-	129,-	
Super Turrican	109,-	129,-	
Terminator	129,-	129,-	
Tiny Toons	129,-	129,-	
World League Basketball	129,-		
Yoshies Cookie	99,-	129,-	99,-

Neuheiten September/Oktober

Art of Fighting	179,-		
Asterix	129,-	129,-	
Clay Mates	129,-		
Cool Spot	139,-		
EVO	149,-		
Final Fant. Adv.2	189,-		
Final Sst. Tennis	179,-		
GP 1 (Suzuka 8 Hours)	159,-		
Goof Troop	129,-	119,-	
Mario is Missing	129,-	119,-	
Mortal Combat	129,-	139,-	
Mystic Quest	89,-	99,-	
Playamanager	129,-	139,-	
Rocky Roll Racing	129,-		
Rocky Rodent	129,-	129,-	
Streetfighter Turbo	189,-	169,-	139,-
Striker			129,-
Super Mario All Stars	149,-	129,-	99,-
World Heroes	179,-		
Yoshies Road Hunt	159,-	129,-	

Nintendo Game Boy

Action Replay Pro		79,-
Adventland 2	59,-	
Alfred Chicken	69,-	
Asterix	69,-	
BC Kid	59,-	69,-
Boxxle 2	59,-	59,-
Final Fant. Leg.3	79,-	
Flintstones	69,-	69,-
Legend of Zelda	69,-	69,-
Mario Land 2	59,-	69,-
Mystic Quest	59,-	69,-
Parasol Stars	69,-	
Populous	69,-	
Raging Fighter	59,-	69,-
Star Wars	69,-	

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

089/7605151
089/7470689
PLINGANSERSTR. 26
81369 MÜNCHEN 70

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

Turtles, seid auf der Hut! Mit einiger Verspätung erobern die Kampfkröten „Battletoads“ auch das Super Nintendo. Prügeln sie Ihre Schildkröten-Kollegen aus dem Rennen?

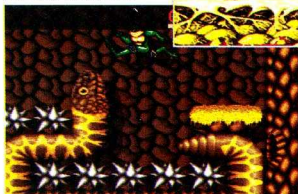
BATTLE

Skelett-Attacke vor brodelnder Lava: Der erste Level.

Die bekanntesten Schildkröten der Geschichte sind die „Teenage Mutant Hero Turtles“ – aber sie sind nicht die einzigen Stars aus dem Reich der Amphibien. Zumindest auf Videospiel-Konsolen bekamen die quirligen Pizza-Liebhaber schon vor einiger Zeit heftige Konkurrenz von den „Battletoads“. Ein Toad ist nichts anderes als eine Kröte – ein „Battletoad“ also eine Kampfkröte. Im Gegensatz zu den Turtles verlassen sich die Toads hauptsächlich auf ihre Fauste, wenn's um die Rettung in Not geratener Freunde geht.

Genau das ist natürlich mal wieder passiert: Die „Dark Queen“, eine äußerst böse und verschlagene Lack- und Leder-Lady hat mit einigen Tricks Freunde der Toads und sogar eine der kampfkraftigen Kröten selbst entführt. Flugs macht sich das verbleibende amphibische Duo auf, um die Freunde aus den Klauen der Queen und ihrer Vasallen, der „Psycho Pigs“ zu befreien.

Eure Reise beginnt in dunkel-düsteren Felslandschaften,



Gleiter-Flitzereien im Bio-Level: NES-Fans kennen's schon.

Schlangentransport: Clevere Toads folgen dem Reptil.

die in hitzig wabernde Lavamassen getaucht sind und geht dann weiter durch abgründige Schächte, durch organisch angehauchte Gänge bis hin zur Heimfestung der Dark Queen. Im ersten Level könnt Ihr Euch mit den Prügel-fähigkeiten Eurer Kämpfer vertraut machen: Per simplem Button-Druck und einigen Pad-Kombinationen sind verschiedene Attacken möglich. Sporadisch wegbrechende Felsteile und Hängebrücken sollten übersprungen werden – auch das ist kein Problem für die wehrhaften Toads. Nachdem Ihr am Ende des endlos langen ersten Levels ein riesiges Schwein aus Stein besiegt habt, reiten die Kröten auf Gleiter-Plattformen einen

POSITIV
Die Kröten haben Ihren eigenen Stil - Hammerharte Prügelaction mit kunterbunten Comic-Grafiken

Sauberkeit ist alles: Kröten-Spiegeleben im Kartenlevel.

NEGATIV
Viel zu lange Levels ohne Überraschungen bringen auch hartnäckige Toad-Fans zum Gähnen

vor der Dark Queen steht und die Freunde befreien könnt.

Alle Fans des 8-Bit-Battletoads werden heftigste Déjà-Vu-Gefühle bekommen: Im NES-Modul waren fast alle Levels, Gegner und Ideen in dieser Form drin. Die englischen Kullprogrammierer „Rare“ ließen sich zwar viel Zeit mit der Programmierung ihres ersten Super Nintendo-Spiels, die sieht man aber diesem Modul kaum an. Die Grafiken sind alle in einem sehr schlichten Comic-Stil gehalten, die Sounds ziemlich mittelmäßig und langweilig. Auch technisch weiß das Modul angesichts harter Konkurrenz aus dem Hause Konami kaum zu begeistern: Wo sind die 3D-Effekte des Mode 7

Amphibische Abwechslung: Die Krötenlevels

Allen 8-Bit-Battletoads-Anhängern werden die meisten Levels bekannt vorkommen: Die Grafiken sind zwar neu, die Ideen wurden aber fast 1:1 vom NES übernommen.



Zu zweit kommt Prügelgospaß auf: Die Skelette sind harmlos.



Gerüstlabirynthe in der Psycho-Pig Stadt: Die Levels sind zutrag.



Im Turm der Queen: Die Toads auf dem Weg zur Endgegnerin.



TOADS IN



geblieben? Am schlimmsten wiegen aber die endlos gestreckten Levels, in denen kaum etwas Neues passiert – weniger wäre mal wieder mehr gewesen.

Solltet Ihr absolute Prügel- oder Battletoad-Fans sein und nach einem neuen Abenteuer der Amphibien lechzen, könnt Ihr Euch die Super Nintendo-Toads zulegen. Alle anderen sollten sich angesichts des etwas veralteten und 8-Bitigen Charakters des Moduls einen Kauf zweimal überlegen. In dieser Fassung sind die Kröten keine ernstzunehmende Konkurrenz für die Hero-Turtles.

Julian Egebrecht

Drachenreißende Psycho-Schweine entführen einen Toad.



Schlagende Argumente: Die Kröte bekommt eins auf die Mütze.



Allen Übels Anfang: Die Dark Queen* in Lack und Leder.

Battle Toads

Grafik

Comic-bunt und riesengroß kommen die 16-Bit-Toads daher – leider fehlt in den Levels und Gegnern grafische Abwechslung.

Sound

Unordentlich und unspokuläre Musiken – manchmal auch recht ide. Die Soundeffekte könnten auch mehr Papp haben.

Gameplay

Die schwammige Steuerung hilft manchmal – oft stört sie aber auch. Die Toads könnten mehr Schlagkombinationen vertragen.

Dauerspaß

Die Levels sind viel zu lang und wenig abwechslungsreich. Beim Spiel kommt man allzuoft ins Gähnen.

TOTAL! - CHECK

Genre: Action
Levels: 10
Schwierigkeitsgrad: mittel/hoch
Continues: unendlich
Speicherkapazität: 8 MBit
Erhältlich: ab Oktober



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

Ladenverkauf (Preise identisch) · 80333 München · Theresienstr. 152 · Tel. 089/522787

IBM/PC

SUPER NES

MEGA DRIVE

AMIGA

A-Train	DV	95,00	Street Fighter 2	DA	55,00	Act Raiser	dt	114,00	Marik All Star	dt	87,00	Aquatic Games	us	49,00	A-Train	DV	79,00
Aces over Europe	DV	74,00	Strike Commander	DA	89,00	Addams Family	dt	99,00	Mechwarrior	dt	139,00	Bulsey	dt	129,00	Airbus A320 USA	DV	85,00
Alcatraz A320 USA	DA	85,00	Syndicate	DV	79,00	Ad Fam 2 (Pugley's S.J.)	dt	109,00	Mortal Kombat	dt	125,00	Captain Planet	dt	89,00	Battle Isle Datskaid 2	DV	49,00
Alcatraz	DA	85,00	Ultima 7 Serpent Isle II	DA	79,00	Adventure Island	dt	109,00	NHLPA Hockey '93	dt	105,00	Cool Spot	dt	99,00	Campaign	DV	75,00
B-7 Flying Fortress	DA	83,00	WWF Europe, Barmage	EV	49,00	Allen 3	dt	109,00	PGA Tour Golf	dt	109,00	Esqueleto Dolphin	dt	99,00	Chuck Rock 2	DA	29,00
Battle Isle Data 2	DA	45,00	War in the Gulf	DV	75,00	Asterix	dt	99,00	PitFighter	dt	99,00	Fantasia	jp	39,00	Das schw. Auge (1 MB)	DV	79,00
Battletoads	DA	51,00	Wizards	EV	49,00	Batman Returns	dt	119,00	Push Over	dt	99,00	Fatal Fury	dt	99,00	Dune 2	DV	56,00
Betrayal at Kandor	DV	74,00	White's Voyage	DV	69,00	B.O.B.	dt	99,00	Racer Drivin	dt	79,99	Flashback	dt	109,00	Elektronika Miger (1 MB)	DV	74,00
Bundesliga Prof. 2.0	DA	89,00	Willy Beamish (EGA)	DA	49,00	Bulsey	dt	99,00	Road Riot 4WD	dt	79,99	Finestones	dt	109,00	Flashback	DV	56,00
Burning Steel	DV	79,00	Wing Commander 2	DV	89,00	Bulls vs Blazer	us	99,00	Rocky & Bullwinkle	us	99,00	Glob. Gradators (MC D)	dt	99,00	Goal I	DA	54,00
Challenge o. 1.5 Realms	DV	89,00	X-Wing	DA	99,00	Gongos Cases	dt	99,00	Sm. City	dt	97,00	Hardball 3	dt	99,00	Gunsling 2000	DA	69,00
Comanche Data 1	DV	79,00	Zool	DA	59,00	Crash Dummies	dt	119,00	Spiderman / X-Man	dt	109,00	John Madden Football II	us	49,00	Hammid	DV	67,00
Das schwarze Auge	DV	79,00				Darius Twins	dt	95,00	Star Wing	dt	99,00	Jungle Strike	dt	109,00	History Line (1914-1918)	DV	79,00
Dune 1	DV	39,00				Desert Strike	dt	109,00	Streetslinger 2	dt	87,00	Legend of Galahad	dt	99,00	Home Alone 1	DA	35,00
Dune 2	DV	69,00	Gamecard (2Ports/Analog)	20,00		Doomsday Warrior	us	105,00	Streetslinger 2 Turbo	us	105,00	Micro Machines	dt	89,00	Home 2	DA	52,00
Eight Ball Deluxe	DV	69,00	Gravis Gamepad	45,00		F1 Exhaust Heat 1	dt	119,00	Super Bomber Man	jp	125,00	Mortal Kombat	dt	109,00	Jaguar XJ 220	EV	39,00
Eschokey Manager	DV	79,00	Gravis joystick	69,00		Fatal Fury	dt	109,00	Super Driv Suzuki F-1	dt	119,00	Muhammad Ali Boxing	dt	99,00	Rampart	DV	70,00
Eye of the Beholder 3	EV	79,00				First Samurai	dt	119,00	Super Star Wars	dt	119,00	Mustang Legend Football	dt	99,00	Rescue	DA	39,00
Fields of Glory	DV	85,00				Harley's Hum. Adv.	dt	109,00	Terminator 1	dt	119,00	NBA I Jordan vs Bird	us	89,00	Reach for the Skies	DV	59,00
Fire and Ice	DV	59,00	Thel Quest	DA	119,00	Home Alone	dt	109,00	Terminator 2 (Arc. Game)	dt	119,00	NHLPA Hockey '93	us	85,00	Sensible Soccer 92/93	DA*	43,00
Flashback	DV	79,00	Blue Force	EV	119,00	Home Alone 2	dt	109,00	Tiny Toons	dt	109,00	Wacky Worlds	dt	99,00	Super Tetris	DA*	35,00
Football Manager 5.0	EV	129,00	Chrysester 3000	DA	99,00	Hunt for Red October	dt	109,00	Tom & Jerry	dt	109,00	Sonic 2	dt	85,00	Yakky Doodle	DV	59,00
Freddy Pharkas	DV	67,00	Die Schliche u. d. Best	EV	99,00	Jack Nicklaus Golf	dt	89,00	WWF Royal Rumble	dt	119,00	Sonic 3	dt	99,00	Wanderer	DA	57,00
Home Alone	DA	39,00	Kings Quest 6	DA	85,00	James Bond II	dt	79,00	Wages World	dt	109,00	Sprinter House 3	dt	99,00	Win in the Gulf	DV	69,00
Home Alone 2	DA	29,00	Legend of Kyranida	DV	99,00	James Pond	dt	89,00	Where's L.W. Is. Carmen	dt	129,00	Strider 2	dt	99,00	Wing Commander	EV	29,00
Humane Race St. Altona	DA	49,00	Maniac Mansion 2	EV	94,00	King of Conners ProTennis 1	dt	109,00	World League Basketball	dt	129,00	Summer Challenge	dt	99,00	Zool (At 1200)	DA	45,00
Ikar 2	DA	57,00	Monkey Island 1	DV	99,00	Kick off	dt	119,00	Zat 3	dt	99,00	Superman	dt	99,00			
Legacy	DV	69,00	Patricio	DV	85,00	King Arthur's World	dt	109,00				Team USA Basketball	dt	99,00			
Kings Quest 6	DV	79,00	Prince of Persia/Nam	EV	49,00	Lemmings	dt	99,00	Action Replay Pro NES	dt	109,00	World of Illusion	dt	99,00	3-Tasten Maus	39,00	
Links 396 Bell	DV	42,00	Sc. Weapons (Dataskel)	EV	99,00	Lost Vikings	dt	99,00	Pro Pad S.NES	dt	29,00	World of Illusion	dt	89,00	Kick-Rom Selector	49,00	
Lost Vikings	DV	89,00	Wing Comm. Ultima 6	EV	49,00	Magical Quest	dt	105,00	Super Nintendo o. Spiel	dt	199,00			Laufwerk AS20 Intern	129,00		
Lois Turbo Challenge 9	DV	69,00						Univ. Appl. Honey Bee	us	39,00				Speicherein. 512K x 500	59,00		
Maniac Mansion 2	DV	89,00															
Maupiti Island	DV	19,00															
Might & Magic 5	EV	79,00															
Pinball Dreams	DA	56,00															
Prince Gold	DV	89,00															
Prince of Persia II	EV	69,00															
Ringsword	DA	59,00															
Sensible Soccer	DA	69,00															
Space Hulk	DA	79,00															
Space Quest 5	DV	67,00															
Stellar 7 (VGA)	DV	39,00															

Achtung!

Mortal Kombat

Well-Vertriebsunternehmen am 13.09.1993

Auslieferung am 12.09.1993

(Auch für Gameboy und Gamegear)

Bitte rechtzeitig vorbeistellen!

Weitere Lädenverkäufe (Ladepreise können variieren)

01029 Dresden	Reisewerter Str. 46	Tel. (noch nicht)
01242 Zwickau	Markt 1	Tel. 0371-21618
51381 Leverkusen	Akazienweg 5	Tel. 0211-2100
70812 Stuttgart	Charlottensteig 40	Tel. 07141-309994
80333 München	Theisensteig 152	Tel. 089-523787
80454 München	Odeonsf. 9	Tel. 089-692308
82429 Starnberg	Dünzinger-Hof-Platz 3	Tel. 08151-23722
80521 Auerbach	Markt 1	Tel. 09251-53350

Händler- und Servicepartner

Act. Replay Pro Megadr. dt	109,00	
Maverick 3 Joystick	35,00	
Mega Drive C-1	21,00	
Startpaket Mega	21,00	
Mega-CD		
Act. Replay Pro Megadr. dt	109,00	
Hook	us	99,00
Jaguar XJ 220	us	109,00
Prince of Persia	us	109,00
Neuheiten Service		
Per Telefon		
Vorbestellungen möglich		

Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt

Achtung!

Mortal Kombat

Welt-Veröffentlichung am 12.09.1993
Auslieferung am 12.09.1993

(Auch für Gameboy und Gamegear)

Bitte rechtzeitig vorbeistellen!

Weitere Ladenverkäufe (adressen können variieren)
01159 Dresden
32414 München
53818 Leverkusen
70182 Stuttgart
80333 München
81543 München
82319 Starnberg
80551 Aichach
Reinholdstr. 46
Markt 18
Akazienweg 5
Charlottenstr. 40
Theresienstr. 152
Ochsenz. 9
Türmerstr. 14-Platz 3
Marktstr. 31

Handelndernachfrage erwünscht!

An- und Verkauf von gebrauchten Spielen.

Versandkosten per Post DM 7,- zzgl. Nachnahme. Versandkosten per UPS DM 9,- (Neue Bundesländer DM 12,-) zzgl. Nachnahme. Ab DM 250,- Versandkosten frei.
Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 15,- Versandkosten. Preislisten gegen frankierten Rückumschlag. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten!

MEGA - CD

Act. Replay Pro Mega: dt 109,00
Maverick's Joystick: dt 35,00
Mega Drive o. Spiel: dt 219,00
Starlighter 3: England: dt 29,00
Chuck Rock: us 99,00
Honey Bee: us 99,00
Jaguar XJ-220: us 109,00
Prince of Persia: us 109,00
Woolrich: us 109,00

BLITZSERVICE

Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt

NEUHEITSENERVICE

PER TELEFON

Vorbestellungen möglich

SNES

1-2 Spieler

Nintendo

DM 100

Ist der Spieler mal
neben der Spur,
wird ihm für Geld
geholfen.



SUPER MARIO

Alle Fans des Klempters horchten auf: Schon öfter war Mario aus seinen angestammten Jump & Run-Welten ausgebrochen, aber noch nie ins Renn-Genre. Nintendos Designer nahmen sich geleitet von Mario-Vater Shigeru Miyamoto aller Charaktere des Klemptner-Universums an und setzten sie in den Go-Kartrennzirkus um. In der typischen Mario-Atmosphäre, in der

den „Mario-World“-Grafiken und mit den typisch lustigen Sounds garniert fahrt ihr auf kleinen

Zusatzchips möglich, zwei 3D-Ansichten gleichzeitig darzustellen. Am Anfang habt ihr die Wahl zwischen verschiedenen Spielmodi: Einem normalen Tournament-Modus à la F-Zero, in dem ihr als einer der ersten durchs Ziel gehen müßt, um die nächste Strecke und Liga spielen zu dürfen, einen Battle-Modus, in dem zwei Spieler versuchen, Luftballons am Fahrzeug des anderen kaputtzumachen und schließlich einem Trainingsmodus, der Euch auf allen Strecken trainieren läßt und sogar die Zeiten speichert.

Das normale Spiel läuft im Tournament-Modus ab, in dem ihr zwei Ligen anwählen könnt: Für Anfänger ist die 50 Kubikzentimeter-Liga interessant, in der die gegnerischen Fahrer sich noch ziemlich zurückhalten, für Profis ist der 100 Kubik-Modus gedacht, der Euch in den höheren Strecken gehörig auf die Probe stellt. Nachdem die Liga gewählt ist, geht's ans Spieler-Ausuchen: Zur Wahl stehen natür-

lich alle bekannten Mario-Charaktere: Luigi, Bowser, Prinzessin Toadstool, Yoshi, eine Koopa-Troopa-Schildkröte und Mario-Oldie Donkey Kong Junior. Jeweils übereinander stehende Spieler haben die gleichen Gewichts- und Beschleunigungsmerkmale – absolut faire Zweispieler-Rennen sind also möglich. Nachdem ihr den Spieler selektiert habt, geht es in die Streckenauswahl: Drei Cups stehen zur Wahl, jeder umfaßt fünf verschiedene Strecken, die immer schwieriger werden.

Los geht die Rennerei auf dem Bildschirm: Erstes Ziel des Mario-Rasens sind die Münzen auf dem Boden, denn je mehr ihr einsammelt, desto schneller wird der Go-Kart. Fahrt ihr über ein Fragezeichen, bekommt ihr ein nützliches Extra: Besonders begehrt sind rote Schildkröten-Panzer, mit denen Mitfahrer abgeschossen

POSITIV
Genial ausgestufte
Rennerei mit allen Elementen
der Klemptner-Spiele –
Ein Nintendo-Klassiker

NEGATIV
Nicht ganz so pfeilschnell
wie F-Zero, dafür mehr
Details und Spieltiefe



Türkische Untiefen im Meer: Sandbänke als Rennstrecke.

*** RESULTS ***

RANK	RUSHPROCK CUP	ROUND 1
1	KOOPA TROOPA	1' 28" 61
2	MARIO	1' 28" 62
3	LUIGI	1' 28" 63
4	PRINZESSIN	1' 28" 64
5	MARIO	1' 28" 65
6	LUIGI	1' 28" 66
7	PRINZESSIN	1' 28" 67
8	KOOPA TROOPA	1' 28" 68

Punkte-Abrechnung zwischen den Runden.



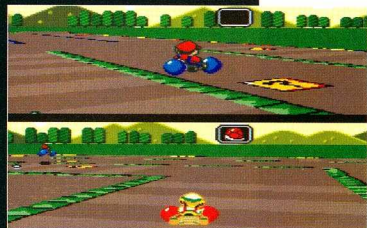
Die Sieger-
ehrung: Koopa
Troopa bekam
den Sekt.



Die Qual der Wahl: Welcher ist der Beste?

Marios rasante Renn-Welten

Nicht nur der Renn-Modus überzeugt, auch der...



Go-Kart-Kampf ist toll gelungen und bietet Abwechslung vom Renn-Alltag.

KART



Die Spezial-Liga erreichen nur Profis.



Rutschiige Angelegenheit: Mario auf Eis.



Gespensische Rasereien im Geisterhaus.



Schlammsschlachten mit Koopa & Co.

werden können. Praktisch sind auch Feldern zum Springen und Blitze, um alle Mitfahrer zu verkleinern. Habt Ihr alle Strecken eines Cups ausreichend gut geschafft und Punkte gesammelt, kommt Ihr am Ende vielleicht aufs Siebertreppchen. Solltet Ihr zur Rennspitze gehören, winken als Bonus-Levels der Special-Cup und der 150 Kubik-Modus, in dem es besonders hart zugeht, und der erst nach Bewältigung der anderen anwählen könnt. Wie erwartet schlug „Super Mario Kart“ ein, wie eine Bombe: Zwar ist F-Zero sehr viel flotter und bringt mehr Geschwindigkeit rüber, Kart überzeugt aber durch die pure Spielbarkeit und Vielfalt der Möglichkeiten: Selbst die kleinsten Details auf den Strecken wurden bedacht, und der Schwierigkeitsgrad ist Mario-typisch perfekt abgestimmt. Durch die zusätzlich versteckten Levels und die Batterie bleibt auch langfristig sehr viel Motivation erhalten.

Unschlagbar gut ist Mario Kart im Zweispieler-Modus: Selbst F-Zero kann bei sozialer Spielbarkeiteinpacken. Ganz und gar nicht überflüssig ist auch der Battle-Modus, der zu zweit eine echte Alternative zum Rennen ist. Die Präsentation ist Mario-typisch: Alle Elemente aus Mario-World wurden übernommen und perfekt ins Renn-Genre übertragen.

Insgesamt einer der ganz großen Klassiker unter den Super Nintendo-Spielen – solltet Ihr's noch nicht haben, schlagt unbedingt demnächst zu.

Julian Eggebrecht

Super Mario Kart

Grafik



Ihre flüssige 3D-Grafiken im super-süßen Mario-Stil: Wie gewohnt perfekt zum Spiel passend.

Sound



Die Musik passen zu Marios Welt einfach genial gut. Von Calypso bis düster-dunklen Geisterthemen einfach toll.

Gameplay



Mario bürgt für Qualität. Mal wieder ein unglaublich gut spielbares Modus – das Gameplay eines „Super Mario“ in einem Rennspiel.

Dauerspaß



Dank vieler Feinheiten und dem sehr gut ausgetüftelten Schwierigkeitsgrads ein Klassiker-Modus zum immer-wieder-Spielen.

TOTALI - CHECK

Genre Action/Sport
Levels 3 Ligen
Schwierigkeitsgrad mittel
Continues drei
Speicherkapazität 4 MB/1 Batterie
Erhältlich ab sofort



O.I.T.

Super NES

JB King Joystick	119,90
Street Fighter II Uhr	29,90
New Joypad SF3	29,90
Honey Bee FX Adapter	39,90
Super Nes + Joypad US	299,90

SUPER NES

Adams Family II	US 109,90
Alien III	US 109,90
Battlelords	US 109,90
B.O.B.	US 109,90
Suby	US 109,90
Cyberman	US 109,90
E.V.O.	US 132,90
Exhausted H. II	JP 129,90
Fatal Fury	JP 109,90
Final Fight II	JP 79,90
F15-Strike Eagle	US 119,90
Formation Soccer II	JP 129,90
Goofy the Troop	US 129,90
Human Baseball	JP 159,90
Lost Vikings	US 109,90
Mario Allstars	US 129,90
Mechwarrior	US 129,90
Mortal Kombat	JP 179,90
Nhlpa Hockey	US 109,90
Nigel Mansell	US 129,90
Shadowrun	US 129,90
Street Combat	US 94,90
Super Bomber Man	JP 129,90
Super Off Road Baja	US 129,90
Tazmania	US 119,90
Tecmo Basketball	US 119,90
Twinsies	JP 119,90
USA Icehockey	US 119,90
Yoshi's Cookies	US 99,90
World Hero	JP 179,90
WWF II	DT 119,90

NEWS !!!

Super Horse Racing	JP 179,90
Super Power League	JP 179,90
Mortal Kombat	DT 137,00
Striker	JP 149,90
Street Fighter Turbo	US 139,90
Super Slap Shoot	JP 159,90
Super Black Bus	JP 159,90
All Japan WWF	JP 139,90
Death Blade	JP 179,90
Dragonball Z II	JP 149,90

Angebote !!!

Red Hunt October	US 80,00
Super Tennis	US 80,00
Phalanx	US 80,00
James Bond Jr.	US 80,00
Lethal Weapon	US 80,00
Tom & Jerry	US 80,00
Home Alone I	US 70,00
Home Alone II	US 80,00
Simpsons	US 70,00
Castlevania	US 70,00
California Games II	US 80,00
American Gladiators	US 90,00
Spielerman	US 80,00
Chessmaster	US 80,00

Tel.: 07422 - 2 36 87
07422 - 2 10 71

O.I.T.
Schiltachstr.36
78713 Schramberg

SNES

1-2 Spieler

HiTech

Expressions

DM 120

Nette Helfer

Der nette Kumpel spendiert eine Portion Kraftfutter...



Das kann ja wohl nicht angehen! Auch verrückte Wissenschaftler sollten davon absehen, kleine Kinder zu entführen. Insbesondere dann, wenn diese große Freunde haben...

Die nette Dino-Meute im Anflug auf Manhattan.



Der Saurier als Artist? Etwas seltsam!

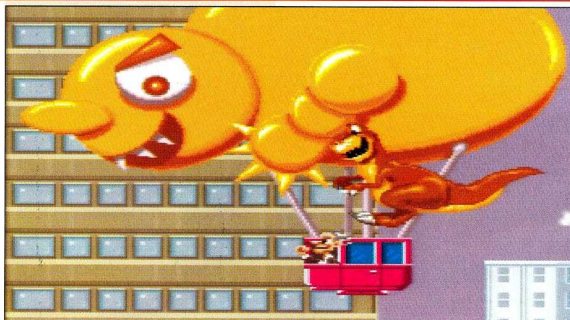


Freiflug gefällig? Dino-Airlines fliegt auf Wunsch auch an unzugängliche Stellen...

WE'RE BACK

Das hätte auch Professor Screweyes wissen sollen, bevor er Louie und Cecilia verschleppte, denn die beiden Kids haben große Freunde, sehr große Freunde! Oder würdet Ihr einen ausgewachsenen Tyrannosaurus Rex nicht sogar als riesig bezeichnen? Wie dem auch sei, Rex ist über die Entführung der Kinder gar nicht so glücklich, und so macht er sich auf die Suche nach den beiden. Und er ist nicht allein, denn drei schwergewichtige Dino-Freunde begleiten ihn und stehen ihm in kniffligen Situationen zur Seite. Neben dem Kumpel, der auf Anforderung Kraftpillen verteilt, und dem Dickkopf, der am liebsten Wände einrennt, stehen Rex auch noch ein schlagkräftiger Kollege und ein Flugsaurier für Ausflüge in die Lüfte zur Seite. Allerdings muß sich Rex die Hilfe der Freunde erst verdienen, und das ist gar nicht so einfach....

Das gilt auch für die Hindernisse, die er auf seinem Weg zu überwinden hat. Dazu muß Rex alles aufbieten, was ein Dinosaurier in Sachen Geschicklichkeit so drauf hat. Ob Rex in den Straßen von Manhattan an Regenrinnen Häuser hinaufklettert, auf Balcons herumhüpft oder sich im Zirkus als Seiltänzer betätigt, artgerechtes Dinosaurieverhalten ist das wirklich nicht. Es sind allerdings nicht nur die Landschaften, die Rex das Leben schwermachen, sondern auch die entsprechenden Bewohner. Fieslinge schmeißen Steine aus den Fenstern, und Flora und Fauna sind auch gegen Rex. Doch zum Glück kann



Gleich bekommt der fiese Professor in seinem Ballon ordentlich eins auf die Mütze!

der Dino durch das Einsammeln von Futter-symbolen seine Energie auffrischen, besondere Symbole verhelfen ihm auch zu effektiven Schwanzschlägen. Und notfalls kann er seinen Gegner auch noch auf den Kopf springen und mit Steinen werfen. So geht es durch 16 knallbunte und abwechslungsreiche Levels in bester Jump&Run-Manier, in denen Rex von Zeit zu Zeit auf Zwischengegner trifft... Der Schwierigkeitsgrad ist nicht allzu hoch angesetzt, so daß auch jüngere Spieler mit dem Game zurecht kommen. Die technische Gestaltung ist gelungener Durchschnitt ohne Höhen und Tiefen, so daß „We're Back“ ein solides Jump&Run ohne sonderliche Innovationen geworden ist.

Michael Anton

We are back

Grafik



Die Sprites und Grafiken sind zwar schön groß und ganz nett gezeichnet, allerdings oft nur sehr sparsam animiert.

Sound



Der Sound und die Effekte sind solide Durchschnittsware ohne musikalische oder technische Höhen oder Tiefen.

Gameplay



Ein Jump&Run mit etwas anderen Helden, aber wenig neuen Ideen. Die Levels sind abwechslungsreich und übersichtlich.

Dauerspaß



Für echte Joypad-Akrobaten ist das Game wohl etwas zu einfach, für die jüngeren Nintendo-Fans aber ein netter Leckerbissen.

TOTALI - CHECK

Genre Jump&Run
Levels 16
Schwierigkeitsgrad leicht bis mittel
Continues einstellbar
Speicherkapazität 8 MBIT
Erhältlich ab sofort



▲ ▲ ▲ ▲ ▲
- POSITIV -
Einstellbarer Schwierigkeitsgrad, farbenfrohe Grafiken, interessantes Leveldesign.

▼ ▼ ▼ ▼ ▼
- NEGATIV -
Keine Levelcodes, manchmal eine Spur zu einfach, wenig wirklich Neues.

Die ultimative Geheimwaffe:

Der GameBoy®-Tuner für ein neues

GameBoy® Erlebnis

• Klappe auf - GameBoy® hinein -

Klappe zu und los geht's

• Super-Stereo-Sound für alle

Geräuscheffekte

• Justierbare Lupe mit Beleuchtung

• Große Spieltasten

• High-Performance Joystick

• Aufbewahrungsfächer für

Ohrhörer und 2 Spielkassetten

• Anschluß für Netzteil



BOOSTER B O Y S U C H T GAMEBOY®

 **Saitek™**

Saitek hat außerdem noch jede

Menge Joysticks für

Eure Video-Games!



Saitek GmbH

Bodenseestraße 235 · 81249 München

Tel.: 0 89 / 87 34 74 · Fax: 0 89 / 87 35 80

GFT Handelsges.mbh

Kagraner Platz 6 · A-1220 Wien

Tel.: 02 22 / 23 35 36

Booster Boy

F O R G A M E B O Y®

Bezugsquellen Deutschland: Allkauf SB Warenhäuser · Allkauf Foto GmbH · Führende Karstadt-Häuser
MacroMarkt Hamburg/Wiedemar · Pro Markt Bremen · Technisches Kaufhaus Brinkmann
Hamburg/Hannover · Uedes-Fachgeschäfte · Völkner Electronic Versand und im TOTAL-Shop
Österreich: Virgin Megastore Wien · Spiel Bannert Wien · Spielzeug-Ring Fachgeschäfte

SNES

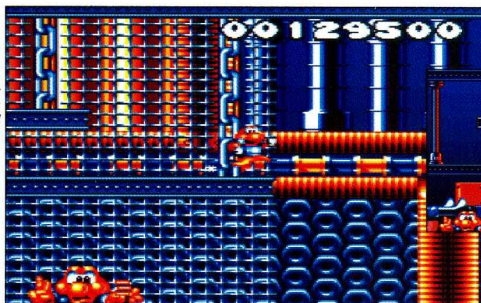
1 Spieler

Millenium

ca. DM 140

Der Supermann aus der Tiefe: James Pond rettet mal wieder die Welt.

-POSITIV-
Einige Spielfiguren sind ganz niedlich gezeichnet. James Pond II kommt ohne Gewalt aus.



Der schwere Stahlpanzer hindert Euch nicht an mehr hohen Sprüngen.

JAMES POND II

- ROBOCOD -

**Fische verlassen ihr nas-
ses Element bekanntlich
eher ungern. Wenn aber
die Erde in Gefahr ist,
machen die Tapfersten
von ihnen schon mal
eine Ausnahme.**

Als Unterwasser-Geheimagent ist James Pond ja nun wirklich einiges gewöhnt. Sein neuester Auftrag ist jedoch ist ungewöhnlich: Der Weihnachtsmann hat echt Ärger. Seine berühmte Polar-Fabrik wurde vom finsternen Dr. Maybe besetzt, der natürlich wenig Interesse an der Produktion von Spielzeug hat. Stattdessen will er die ganze Bude mit reichlich Dynamit in die Luft jagen. Der Heilige Abend ist in Gefahr! Verpackt in einem massiven Panzeranzug wirft sich Pond in das wilde Jump&Run-Getümmel. Wer sich unserem schuppigen Supermann in den Weg stellt, hat nicht viel zu lachen: Trotz seiner schweren Klamotten kann unser 007-Kabeljau erstaunlich hoch springen. Jeder Gegner, auf dem er dann wieder landet, braucht dringend Kopf schmerztabletten (Kein Wunder, bei einer satten Tonne Stahl!). Die Feinde sind ebenso zahlreich wie vielfältig. Die Auswahl reicht von kleinen, grünen Giftschlangen

Stahl & Gräten



Diese Lokomotive steckt viele Treffer ein, bevor sie den Geist aufgibt.



Traumhaft: Ein Berg aus Schokolade.

bis zum mutierten Riesen-Teddy. Je größer Eure Kontrahenten sind, desto öfter müßt Ihr sie zum Sprungbrett umfunktionieren. Dank der ausgefeilten Technik seines Anzugs kann sich Robocod mehrere Bildschirme nach oben recken, bis er an die Decke stößt. Dort kann er sich festhalten und wie ein Freeclimber entlanghangeln. So richtig angenehm wird das Geheimagenten-Leben aber erst durch Power-Ups. Diese sind allerdings in speziellen Blöcken eingeschlossen, die erst dann ihr wertvol-

les Innenleben freigeben, wenn Ihr sie von unten kräftig anschubst. Zum Vorschein kommen neben Lebensenergie-Heiltränken auch so nette Extras wie Flügel, mit denen Ihr für kurze Zeit wahrhaft abheben könnt. Hütet Euch jedoch vor den kleinen Giftfläschchen, denn diese kosten Robocod einen Teil seiner Lebenspower!

Am Ende jedes Abschnitts lauert natürlich noch der unvermeidliche Endgegner, der erst bezwungen werden will, bevor es mit dem nächsten Stage weitergehen kann. Die Level-Auswahl ist übrigens ganz putzig: In der Frontfassade der Fabrik sind viele kleine Türchen eingebaut, hinter denen sich jeweils ein Level befindet. Natürlich sind einige dieser Portale noch verschlossen und lassen sich erst nach und nach öffnen – eben wie bei einem richtigen Adventskalender.

Das Fazit: James Pond II ist ein routinierter gemachter Jump&Run, das weder positiv noch negativ auffällt.

Martin Klugkist

James Pond II

Graphik



Abgesehen von James Pond wurden die Figuren recht lieblos gestaltet. Die Backgrounds wirken mitunter eher trist.

Sound



Düdel-Musik und Düdel-Effekte. Soundmäßig ist das Modul nur Durchschnitt.

Gameplay



James Pond II bietet keine neuen Ideen. Stattdessen präsentiert Millenium Jump&Run-Standardkost.

Dauerspaß



Für langanhaltenden Spielspaß spielt sich das Agentenfisch-Game zu einfügl!

TOTAL! - CHECK

Genre Action
Levels 14
Schwierigkeitsgrad einfach/mittel
Continues unbegrenzt
Speicherkapazität 8 MBit
Erhältlich ab sofort



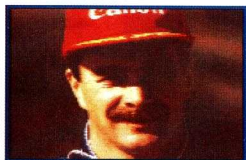
SNES

1 Spieler

Gametek

DM 120

NIGEL



MANSSELL'S

Gleich setzt
Nigel zum
riskanten
Ausbrems-
manöver an.

Leider macht der gute „Nige“ dies aber nur auf dem Super NES. In der Realität bleibt er der Indy-Car-Serie treu – zumindest ließ er noch nichts Gegenteiliges verlauten. Bei „Nigel Mansell's World Championship“ dürft Ihr in die Rolle des erfolgreichen Briten schlüpfen und auf die Jagd nach Weltmeisterschaftspunkten gehen. Dabei startet Ihr in einem Fahrerfeld von 11 weiteren Männern. Allesamt bekannte Größen wie Michael Schumacher, Jean Alesi oder Gerhard Berger. Gefahren wird auf 16 internationalen Strecken, die

denen der Realität nachempfunden sind. Schade, daß nicht alle Fahrer der aktuellen Formel-1-Saison implementiert wurden. Dies hätte den Programmieren wahrscheinlich Geschwindigkeitsprobleme beschert. Da zeigen wir uns lieber mit nur 12 PS-Boliden zufrieden und genießen die schnelle Grafik, die durchaus Rennfeeling aufkommen läßt. Recht fix huschen Bäume, Strecken-

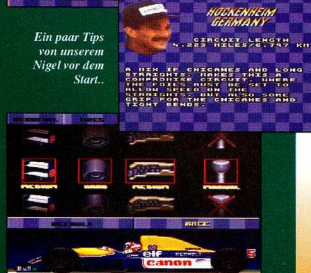


WORLD CHAMPIONSHIP

Alle 16 internationalen Strecken werden auf dem Globus angezeigt.



Ein paar Tips
von unserem
Nigel von dem
Start.



Neue Spoilereinstellung, andere Reifen oder
veränderte Getriebeeinstellung gefällig?

- POSITIV -
Flinke Grafik,
16 Strecken,
gutes Fahrfeeling.

- NEGATIV -
Kein Zweispieler-Modus,
Grafik könnte detailreicher
sein, nur 11 Konkurrenten.

markierungen und andere Objekte am Wagen vorbei. Nett sind auch die Motorengeräusche, die, sieht man einmal von hohen Drehzahlen ab, ganz ordentlich klingen und sich beim Durchfahren von Tunneln sogar intensivieren.

Wer noch keine allzu große Rennerfahrung aufweisen kann, der darf von der Trainingsoption Gebrauch machen, in der Nigel „persönlich“ vorausfährt und Kommentare abgibt. Natürlich gibt es auch einen Trainingsmodus ohne den vorausfahrenden Mansell.

Außer Frage, daß N. M.'s World Championship über die obligatorischen Features wie verschiedene Schwierigkeitsstufen oder Automatik- und Handschaltung verfügt. Außerdem können diverse Veränderungen wie Spoilereinstellung und Getriebeüber-
setzung vorgenommen werden. Diese wirken sich auf die Höchstgeschwindigkeit aus und sollten je nach Strecke variiert werden. Einen Kurs mit vielen langen Geraden fährt man besser mit hoher und einen Kurs mit vielen Kurven mit niedriger Über-

setzung. Lobenswert ist das Fahrgefühl, das Nigel Mansell's World Championship vermittelt. Der Wagen läßt sich gut steuern, und die Grafik ist recht flink. Wer also ein durchaus packendes Rennspiel sucht und auf einen Zweispieler-Modus verzichten kann, der darf hier ruhig zuschlagen.

Hans-Joachim Amann

Nigel M.'s ...

Grafik



Die Grafik dürfte ruhig ein wenig detailreicher sein. Dafür ist sie jedoch flüssig und recht schnell.

Sound



Eine flotte Titelmelodie und realistische Motorengeräusche werden geboten.

Gameplay



Nigel Mansell's World Championship spielt sich wirklich ordentlich. Die Rennwagen liegen gut auf der Straße.

Dauerspaß



Wie's bei einem Rennspiel eben so ist: Irgendwann ist die Luft schon aus den Reifen. Doch bis dahin gibt es eine Menge Spaß.

TOTALI - CHECK

Genre Sport
Levels 16 Strecken
Schwierigkeitsgrad einstellbar
Continues Falschwert
Speicherkapazität 8 MBIT
Erhältlich Oktober

FAZIT
2

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

Konami mal anders: Die Renommier-Japaner kauften den neuesten Streich aus dem Haus LucasArts um ein etwas „anderes“ Action-Spiel herauszubringen.

ten Film, bedient sich aber dennoch bei allerlei filmischen Vertretern des Horror- und des Science Fiction-Genres. Die Jungs aus Kalifornien plünderten für ihre Action-Klamotte gradenlos die herrlich schrägen und teilweise witzig-gruseligen B-Streifen der letzten dreißig Jahre.

Ihr müßt in der Rolle zweier Teenager gegen Horden von Monstern, Zombies, Aliens und andere finstere Gestalten antreten und verhindern, daß die friedliche Nachbarschaft in den Klauen des Bösen landet. Auf Eurem Weg durch die in alle Richtungen scrollenden Levels müßt ihr möglichst viele von den Untoten bedrohte Nachbarn und Freunde durch Einsammeln retten. Natürlich werdet ihr, ob alleine oder zu zweit auf der Suche, von allen Seiten angegriffen. Dämmlich dumpf torkeln allerlei Zombies auf Euch zu und ziehen bei Berührung einen der wertvollen Energie-



ZOMBIES

Normalerweise erwarten Videospiel-Fans typisch japanische Action-Spiele vom Automaten-Spezialisten „Konami“. Ob nun die „Turtles“, „Castlevania“ oder eins der Konami-Ballerepen, ihren Japano-Stil können die Spiele der Edel-Produzenten meist nicht leugnen. Zombies wird damit kein Problem haben, denn dieses Konami-Spiel ist ganz und gar nicht japanisch. Wie auch... Ursprünglich entstammt die abgedrehte Untoten-Hatz nämlich den Köpfen der Designer von Lucas Arts. Der Name könnte Euch bekannt vorkommen, denn von deren Muttergesellschaft Lucasfilm stammen Kinoknaller wie „Krieg der Sterne“ und „Indiana Jones“. LucasArts erstes Super Nintendo-Spiel war das immens erfolgreiche „Super Star Wars“, das vor kurzem auch in unseren Gefilden erschien und bald mit „Empire Strikes Back“ eine Fortsetzung haben wird.

„Zombies“ basiert nicht auf einem bestimm-

Monster-Baby-Attacke: Der Sprößling greift mit der Milchflasche an. Unvorsichtige werden schnell geplättet.

balken ab. Natürlich seid ihr nicht ganz wehrlos: Die flinken Teenies starten mit einer simplen Pistole und 50 Schuß Munition dazu. Auf dem Weg durch die Umgebung finden sich in den Levels nicht nur zusätzliche Munitionsbehälter sondern sporadisch verteilt auch neue Waffen. Mit der Bazooka könnt ihr in späteren Levels z.B. Hecken und Wände wegsprengen um lästige



▲ - POSITIV - ▲
Irre Comic-Atmosphäre im B-Movie-Stil der 50er Jahre. Herrlich schräge Musiken.

Labyrinth zu umgehen. Steht ihr mal vor einer verschlossenen Tür, hilft neben roher Granat-Gewalt auch ein Schlüssel, der an einem anderen Ort versteckt ist.

Besonders begehrt sind auch

die selten zu findenden Sonderextras: Plaziert ihr z.B. aufblasbare Clowns in der Gegend, rennen die Untoten erst auf diese Dummies los. Sehr effektiv sind giftig aussehende Spezial-Tränke: Trinkt einer der beiden Helden das Gebräu, verwandelt er/sie sich für kurze Zeit in ein brachial-brutales Monster, das allerlei Zerstörung anrichten kann. Habt ihr einen Level geschafft, winken Bonuspunkte für besonders viele gerettete Nachbarn.

Wandlungsfähige Teenies



Mehr oder weniger Normal ist Euer Star ziemlich schwach.



Erst die sporadisch auftretenden Chemikalien machen Euch...



...für einige Zeit zum furcht-einflößenden Mega-Monster.



Rettet die Nachbarn, bevor die Zombies über sie herfallen: Kein Klischee des Horror-Genres wird ausgelassen.

- NEGATIV -
Schon nach kurzer Zeit kommen Deja Vu-Gefühle auf. Langeweile macht sich breit.



Unsportliche Attacke auf dem Football-Feld: UFO's wollen die allseits beliebten Cheerleaders entführen.



Killer-Görnen werden im Kaufhaus abgefackelt.

Leider gelang das dazugehörige Spiel nicht ganz so gut: Gerade am Anfang und zu zweit macht die fröhliche Zombie-Metzelei einen Heidenspaß, mit der Zeit und nach einigen Levels kommt aber leider doch gepflegte Langeweile auf. Das Spielprinzip bleibt gleich und auch Überraschungen lassen auf sich warten: Zu selten stapft mal ein Riesenbaby als Endgegner über den Bildschirm und zu selten findet man neue Waffen. Auch die Hintergründe könnten abwechslungsreicher sein - nach wenigen Runden hat man alle Kombinationen gesehen. Freundlicherweise spendierten die



Tut-Anch-Amun lauert in der Ecke: Sogar altägyptische Mumien wollen den Kids ans Leder



He slimed me: Garstige Schleimbeutel machen die Orientierung schwer

Unter den Gegnern finden sich auch in späteren Levels immer neue Überraschungen: Von ganz ordinären Zombies über aggressive Axt-Kinder bis hin zu schleimspuckenden Pflanzen plünderten die Designer das ganze Panoptikum der Horror-Geschichte.

Auch bei den Hintergründen blieben sich die Grafiker treu: Gestartet wird im nachbarlichen Hinterhof, dann müssen ganze Kaufhäuser in Schutt und Asche gelegt, Football-Felder und Cheerleaders vor Alien-Angriffen beschützt und schließlich ein ägyptisches Grab mit samt Mumien-Besatzung abgegrast werden. Solltet Ihr angesichts der teilweise sehr verschachtelten Levels mal die Orientierung verlieren, hilft der jederzeit

gelangen die überzeichneten Comic-Grafiken und -Animationen. Kein Klischee wurde ausgelassen, das ganze Genre wird durch den Kakao gezogen. Gerade wenn Ihr zu den Horror und Sci-Fi Fans gehört, werdet Ihr eine Anspielung nach der anderen entdecken - aber auch ohne Hintergrundwissen bleiben haufenweise Lacher erhalten. Auch der Sound überzeugt mit passend schrägen, ungewöhnlichen Melodien und Soundeffekten - hier und da hört man ein Zombie-Grunzen im Hintergrund oder geheimnisvoll klingende Stimmen: Atmosphäre pure.



Elektrizität gegen außerirdische Monster: Mit 100000 Volt verbrüht sich Ihr auch den hartnäckigsten Untoten



Abrechnung am Ende: Wer die meisten Nachbarn gerettet hat, bekommt einen Sonderbonus



Die Qual der Wahl: Ob ultracool 3D-Brille oder Löwenmähne, den Zombies geht's an den Kragen.

Programmierer für diese Momente Paßwörter, damit man nach einiger Zeit frisch motiviert weiterspielen kann - ein Bonus, der das Abnutzungs-Manko ausgleicht. Insgesamt bleibt ein visuell und thematisch herrlicher Spaß, der spielerisch etwas mehr Vielfalt gebraucht hätte, um in die Oberklasse aufzusteigen. Trotzdem - schaut Euch das Modul an, und Ihr lacht Euch garantiert (un)tot.

Julian Eggbrecht

Zombies

Grafik



Die Jungs verstehen etwas von abgedrehter Atmosphäre: Die Hintergründe und Animationen sind unheimlich witzig - und gut.

Sound



Schräg aber passend: Die Musiken sind an Soundtracks von Horror-Klassikern angelehnt.

Gameplay



Manchmal wird die Action hektisch - dank des Scanners behaltet Ihr aber trotzdem den Überblick - ansonsten sehr spielbar.

Dauerspaß



Wo sind neue Spielelemente? Wenn die Begeisterung über den tollen Stil abgeklungen ist, wünscht man sich mehr Abwechslung.

TOTAL! - CHECK

Genre Action
Levels 32
Schwierigkeitsgrad mittel/hoch
Continues Pathwörter
Speicherkapazität 8 MBIT
Erhältlich Oktober



SNES**1-2 Spieler****Capcom****DM 150**

Nintendo hat die Nase vorn: Das erfolgreichste Videospiel aller Zeiten kommt auf dem Super Nintendo heraus – zum zweiten Mal. Alle Fans des genialen Prügelhammers bekommen schlagkräftigen Nachschub in monströsen 20 MBit und besser denn je.



Die Elefanten tröteten jetzt auch auf dem Super Nintendo: 4 MBit mehr als der Vorgänger machen's möglich

Champion-Edition geprotzt – aber Nintendo schlug überraschend gnadenlos zurück: Am Nintendo-Capcom Stand bewunderten verdutzte Besucher ein neues Street-Fighter-II-Modul fürs Super Nintendo. Nicht etwa „nur“ die Champion-Edition wurde geboten, sondern die nochmals aufgepeppte und verbesserte Turbo-Hyper-Fighting-Version, der neueste SF-II-Streich-Capcoms in einem riesigen monströsen 20-MBit-Modul.

Solltet Ihr zu den wenigen lebenden Menschen gehören, die noch nie etwas von

STREET

Bis vor wenigen Monaten guckten alle Sega-Besitzer in die Röhre, wenn SNES-Fans begeistert Street Fighter II zückten und drauflosprügelten. Im Sommer diesen Jahres, auf der Riesen-Spielmesse CES in Chicago, sollte sich das laut Nintendo-Erzivale Sega kräftig ändern: Einer von Nintendos treuesten Verbündeten im Reigen der Spielhersteller wurde untreu: Capcom kündigte überraschend eine Mega Drive Versi-

on des erfolgreichsten Videospiele aller Zeiten an – Street Fighter II für die Konkurrenz. Viel schlimmer wag dann auch noch, daß die Segajünger nicht nur das „normale“ SF II bekommen sollten, sondern sogar die verbesserte Champion-Edition.

Alles lief ganz nach Segas Plan, bis dann die Messe aufmachte: Auf der Mega-Drive-Seite wurde mit der



Chun Li gegen Ryu: Die wieselflinke Chinesin kann jetzt auch Plasmabälle schleudern.

Street Fighter II gehört haben oder in den letzten Jahren auf einer einsamen Insel gelebt haben, hier noch einmal eine Kurzbeschreibung des Spiels:

- POSITIV -
Wahnsinnsgrafiken, riesige Mengen von Sprache und Musik & perfekte Spielbarkeit.

Alljährlich treten zwölf Kämpfer an den verschiedensten Orten der Welt zum großen Straßenkampf-Wettbewerb an. Die Fighter stammen aus aller Herren Länder und sind Meister ihrer ganz eigenen Kampftechniken: Ryu und Ken z.B., zwei Freunde aus Teenager-Tagen, treten mit klassisch japanischen Kampfkünsten an. Ganz besonders gut wurden sie durch ihre Ausbildung bei Sheng Long, dem weisen Meister der Kampfkünste. Ganz anders verhält sich Dhalims aus Indien: Der asketische Sinder beherrscht die Konzentrationstricks des Yoga beinahe perfekt und kann in Momenten größter Gefahr seinen Körper,

Bonus-



Mit ein paar gezielten Kicks und Boxen wird Ryu auch mit den größten Steinhauern fertig.

Prügelei mal drei



Destrutivie Weinerate: Im Weinkeller müssen möglichst viele Flässer zerstört werden.

Arme und Beine beliebig ausdehnen und den Gegner auf Distanz halten. Besonders beliebt unter den Fans ist die quicklebendige Chinesin Chun Li. Sie ist besonders schnell und gelenkig, während Rußland-Koloß Zangief behäbig-brutal auf seine Widersacher losgeht. Die Kämpfer haben einen gemeinsamen Feind: M. Bison

die Schranken weisen und die ganze Welt retten. Gekämpft wird vor zwölf verschiedenen Hintergründen, denn jeder Wettbewerbsteilnehmer hat seine eigene Heimat. Nachdem Ihr Euch entweder für den Kampf gegen computergesteuerte Gesellen oder für einen Fight zu zweit entschieden habt,

Luft auslöst, habt Ihr die verschiedensten Angriffsmöglichkeiten zur Verfügung. Besonders interessant wird das Spiel aber erst dann, wenn Ihr über die Standardangriffe hinausgeht: Jeder Kämpfer hat drei bis vier Spezial-Attacken, die nur er beherrscht, die ganz besonders viel Schaden anrichten und besonders schwer zu aktivieren sind. Nur echte Joypad-Button-Kombinationskünstler kriegen z.B. Ryus berühmten Dragon Punch hin – Übung macht den Meister.

Tretet Ihr im Einzelspieler-Modus an, könnt Ihr Euch alle paar Runden in einer Bonussequenz „entspannen“. Dabei müssen möglichst schnell und gründlich Autos demoliert, Fässer zertreten und Steinmauern zerhackt werden. Habt Ihr Euch durch die zwölf Levels vorgekämpft und sogar M.

Bison besiegt, winkt je nach Schwierigkeitsgrad-Einstellung eine besonders schöne Endsequenz.

In den höheren Schwierigkeitsstufen bekommt Ihr sogar für jeden Kämpfer eine eigene kleine Geschichte am Ende geboten – mehrmals durchspielen lohnt sich wirklich.

Das neue 20-MBit-Monstermodul beinhaltet im Endeffekt die beiden verbesserten Automatenversionen des Klassikers Street Fighter II. Ob Ihr nun den Champion-Edition- oder Turbo-Modus wählt, viele Details haben sich gegenüber dem ersten SF II geändert: Eine der Beschwerden echter Prügfans war natürlich, daß sie nicht mit den vier Endbossen fighten konnten. Jeder hätte sicher gerne mal ein Match als gewaltig böser M. Bison oder

Die Länder der Fighter werden wie beim Automaten ausgesagt. Jeder Kämpfer kann endlich auch gegen sich selbst antreten.



FIGHTER II TURBO



Viele Hintergründe wurden überarbeitet und sehen besser aus.



Guile's Flugzeug-Level leuchtet im schönsten Abendrot.

könnt Ihr den Kämpfer Eurer Wahl auswählen und drauflosprügeln. Alle sechs Buttons des Nintendo-Pads wurden belegt: Drei mit unterschiedlich starken Schlägen, die anderen drei mit verschiedenen Tritten. Je nachdem, ob Ihr die Schläge und Tritte im Stehen, Knien oder sogar im Sprung in der

- NEGATIV -
Capcom hat wirklich alle Schwachstellen ausgemerzt – nahezu perfekt.

als superflinker Spanier Vega erlebt – jetzt wird der Wunsch endlich wahr. Wie schon bei den erweiterten Automatenfassungen stehen alle zwölf Kämpfer zur Prüfgewahl.

Solltet Ihr zu den echten Veteranen des Spiels gehören, wurde Euch das alte SF II vielleicht zu langsam und berechenbar: Die Turbo-Version bietet deswegen gleich am Anfang die Möglichkeit, zwischen fünf verschiedenen Spielgeschwindigkeiten zu wählen – ganz ohne Super Nintendo-

der finstere Boß eines riesigen Verbrechersyndikats strebt die Weltherrschaft an und will im Street-Fighter-Wettbewerb seine gefährlichsten Widersacher ausschalten. Viele Kämpfer haben Grund, dem Verbrecherchef ans Leder zu wollen: So brachte z.B. Chun Li's Vater vor Jahren um und ist auch für den Tod des besten Freundes von US-Fighter Guile verantwortlich. Nur wenn Ihr mit einem der Kämpfer M. Bison stoppt, könnt Ihr das Böse in



STREET FIGHTER II

TURBO

Ruckelprobleme natürlich. Vielen Fans fiel auch schnell auf, daß die Stärken und Schwächen der Kämpfer nicht ganz ausgewogen waren. E. Honda hatte z.B. in der alten Version kaum Chancen gegen seine mächtig flinken Widersacher und stand regelmäßig als Verlierer da, während der unglaublich flinke Guile allen anderen überlegen war. Um diese Unausgewogenheiten auszugleichen, wurde einiges an den Kämpfern geändert: E. Honda ist jetzt etwas flinker und beherrscht eine erweiterte und besonders gefährliche, bewegliche Variante des Hundert-Hände-Spezialschlages. Auch die meisten anderen bekamen neue und erweiterte Spezialangriffe und Tricks spendiert. So kann der lahme Inder Dhalsim von einem Ort zum anderen teleportieren und so den Attacken seiner Gegner ausweichen, Chun Li bekam einen nützlichen Plasmaball spendiert, mit dem sie Gegner auf Distanz halten kann. Solltet Ihr nicht so

Alle Fighter wurden spielerisch überarbeitet und verbessert. Auch Zangief beherrscht neue Tricks.



fließt in den Sound, der in der Turbo-Version nur so vor Sprachausgabe strözt: Sogar die Zahlen beim runterzählen des Continue-Countdowns werden einzeln angesagt. Auch in den Levels kamen eine ganze Menge Soundeffekte dazu, so daß endlich auch die Elefanten im Indien-Level fröhlich drauflostrompeten. Grafisch wurden natürlich alle Hinter-

gründe überarbeitet: Ryu kämpft in der Morgendämmerung, Guile im schönsten Abendrot und auch an neuen Hintergrundanimationen wurde nicht gespart. Selbst die Kämpfer unterzogen sich gewissen Korrekturen: Bei vielen sind zusätzliche Animationen dazugekommen, und alle wurden etwas gealtert: Selbst der



Die Farben der Turbo-Version - wahlweise könnt Ihr auch die etwas ältere Champion Edition auswählen.

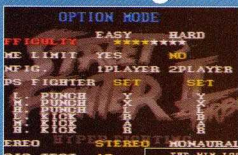
M. Bison mit dem Psycho Crush gegen sich selbst: Auch die vier Oberbosse mischen im Zweispieler-Kampf mit.



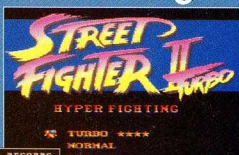
Edmond Honda hatte Glück: Seine Fähigkeiten haben sich erheblich verbessert.



Einstellungssache: Street Fighter II



Im Optionsmenü hat sich nicht viel verändert.



Ihr könnt zwischen fünf verschiedenen Geschwindigkeiten wählen - und per Super-Trick noch zwischen einigen mehr.

jüngliche Ryu wirkt ziemlich kampferfahren und hart gegenüber dem Vorgängermodul. Nicht verändert wurden die Einstellungsmöglichkeiten im Optionsmenü: Ihr könnt weiterhin alle Buttons neu belegen, die Zeit im Mehrspieler-Modus deaktivieren und den Schwierigkeitsgrad des Einzel-Modus in 7 verschiedene Stufen einstellen. Schon das erste Street Fighter II Modul war eins der besten Super-Nintendo-Module aller Zeiten - trotzdem hat Capcom noch kräftig eins draufgesetzt. Endlich kann man auch mal mit den Endbossen aufeinander losgehen und Ihre Spezialattacken ausprobieren und das alles auch noch im absolut



FOR WINNERS ONLY

089/4802913



SUPER NINTENDO

Universaladapter 19,90
Joypad/Dauerfeuer 39,90
Actraizer dt 119,90
Addam Fam. II us 109,90
Another World 109,90
Alien 3 dt 99,90
Asterix dt 109,90
Axelay jp 79,90
Axelay dt 99,90
Battletoads 129,90
Batman's Ret. 79,90
Blues Bros. 79,90
B.O.B dt 119,90
Bubsy us 129,90
Bulls vs Blazers 99,90
Cacoma Knight 109,90
Carmelty jp 59,90
Claymates 129,90
Contra 79,90
Cosmo Police jp 139,90
Cybernator us 129,90
Cyber Formula jp 59,90
Dimension Force 49,90
Doraemon jp 59,90
E.V.O. 129,90
Fatal Fury us 129,90
Final Fight II us 139,90
Format Soccer II 139,90
Goal us 79,90
Harley's Hum. Adv. 99,90

Hyper Zone jp
Ikari jp
King Arthurs us 79,90
Magical Quest dt 109,90
Mariokart eu 79,90
Mariopaint dt 59,90
MORTAL COMBAT 99,90
Mystic Quest us 89,90
Parodius dt 99,90
Prince of Persia 69,90
Pocky & Rocky 129,90
Power Athlete 79,90
Rocketeer 59,90
Rocky & Bullwinkle 129,90
Rushing Beat 49,90
Sandra Adventure 59,90
Simcity dt 79,90
Streetcombat us 109,90
Starwing dt 119,90
Striker eu 99,90
Super Swiv dt 99,90
Super Turrican us 99,90
Soulblazer us 129,90
T 2 Judgem. Day 129,90
Tecmo NBA us 129,90
Tiny Toons dt 119,90
Tom & Jerry us 99,90
Top Gear 2 129,90
Tuff e Nuff 129,90
Waldo Search 139,90
Wolfchild 79,90
WWF Wrestling 89,90

WWF 2 dt
Yoshi's Cookie 79,90
Zelda III eu 109,90
weitere Spiele lieferbar 79,90

GAMEBOY

Alien III us 49,90
Batman Return us 49,90
Battle Toads us 49,90
BC Kid dt 49,90
Blues Brothers 49,90
Bombjack 49,90
Bugs Bunny 2 49,90
Empire Strike Back 49,90
Hook us 49,90
Hit the Ice us 49,90
Jordan vs Bird 39,90
Kick Off 49,90
Krusty Funh. dt 39,90
Lemmingsdt 59,90
Loopz jp 19,90
Looney Tones us 49,90
Marble Madness 39,90
Megaman II us 49,90
Megaman III us 49,90
Parodius 49,90
Price of Persia 49,90
Robocop 2 us 49,90
Sneaky Snakes us 49,90
Speedball II us 49,90
Starwars 49,90

T 2 Arcade us 59,90
Terminator 2 us 49,90
Tiny Toons us 49,90

MEGA DRIVE

Spiele ab DM 19,90

GAMEGEAR

TV Tuner 129,90
Aerial Assault dt 29,90
Ariel 19,90
Ariel (Mermaid) dt 49,90
Batman Return dt 39,90
Berlwall jp 29,90
Busterball jp 29,90
Chessmaster dt 29,90
Defender of Oasis 49,90
Devilish us 39,90
Donald Duck dt 39,90
Galaga jp 39,90
Global Gladiators dt 59,90
G Loc dt 29,90
Home Alone dt 49,90
House of Tarot jp 19,90
Klax dt 39,90
Land of Illusion dt 59,90
Lemmings dt 59,90
Monaco GP II dt/jp 39,90
Ninja Gaiden dt 39,90
Prince of Persia dt 39,90
Popis dt 29,90

Roadrunner dt 49,90
Shinobi 2 dt 39,90
Smash's dt 39,90
Simpson TV dt 39,90
Sonic 2 dt 59,90
Talespin dt 49,90
Tom & Jerry dt 49,90
Wimbledon dt/jp 39,90

INFO

wir liefern fast alle
Systeme. Preise auf
Anfrage.
Lieferbedingungen
Importierte und Geräte sind ohne
deutsche Anleitung. Umtausch ist
ausgeschlossen. Defekte Ware wird
nach unserem Ermessen repariert,
ersetzt oder gutgeschrieben.
Alle Sendungen an uns müssen
frankiert sein. Unfreie Sendungen
nehmen wir generell nicht an. Wir
haftennicht für die Kompatibilität der
Spiele oder Geräte. Angebot
freibleibend. Stand 20.08.93
Vorherige Preislisten verlieren
ihre Gültigkeit.
Gnademos GmbH
Postfach 80743
81607 München 80

II total

VEGA

DATE OF BIRTH: 1-27-1967

HEIGHT: 6'

WEIGHT: 208lbs

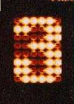
Q SIZE: 34D
W 28"
H 33"

BLOOD TYPE: O

Auch die Daten der vier Bosse erscheinen in der Turbo-Version. Im Continue-Menü wird per Sprachausgabe herumgegrüßt.



Auch die Turbo-Edition spielt sich mit einem guten Joystick besser als mit dem Pad.



den Vorgänger schon besitzt: Street Fighter II Turbo setzt in allen Bereichen noch eins drauf, ist mit Abstand das beste Prügelspiel aller Zeiten und einer der ganz großen Videospiel-Klassiker – aber rechtfertigt das auch die Ausgabe von 150 DM für Besitzer des alten SF II Moduls? Ihr solltet Euch den Prügelhammer anschauen und selbst entscheiden, ob die Verbesserungen so viel Geld wert sind...



Chun Li in Bedrängnis: E. Honda ist so stark, daß er fast alle Konkurrenten locker schlägt.

Gehört Ihr noch nicht zur „Street Fighter II“-süchtigen Gattung, müßt Ihr die Turbo-Version haben. Neben den Abenteuern von Klemper Mario ist Street Fighter II Turbo eines der besten Videospiele überhaupt und gehört in jede Super Nintendo Sammlung.

Julian Eggebrecht

Street Fighter II

Grafik



So viele fantastische Details und Animationen gab's noch nie. Sogar die Hintergründe wurden noch einmal überarbeitet.

Sound



Das Modul platzt vor Musik und Soundeffekten: Vor allem die Sprachausgabe ist beeindruckend umfangreich

Gameplay



Nahezu perfekt – Noch besser kann ein Prügelspiel wohl kaum noch sein.

Dauerspaß



Sieht Ihr alleine, ist SF II Turbo schon genial, zu zweit ist das Modell der Klassiker schlechthin und unschlagbar gut.

TOTAL! - CHECK

Genre: Prügelspiel
Levels: 12
Schwierigkeitsgrad: ... Einstellbar
Continues: Ja
Speicherkapazität: ... 20 MBIT
Erhältlich: ... Oktober

FAZIT

1

SNES**1 Spieler****Hi Tech****Expressions****150 DM**

Carmen Sandiego, die Chefin einer internationalen Diebesbande, taucht nicht nur in aller Welt auf, sondern auch auf allen Computersystemen. Jetzt 'beglückt' sie zu allem Überfluß auch noch das SNES...



bekommt den Auftrag, einen bösen Kunstdieb zu schnappen. Als dann findet Ihr Euch sofort in der betroffenen Stadt wieder. Ihr seht ein Foto einer Sehenswürdigkeit und könnt ein paar Zeilen dazu lesen, sprich: Hier sind die Lerninhalte!



immer einer war. Eine eingebaute Suchfunktion unterstützt Euch bei der „mörderischschweren“ Aufgabe, den Namen des Täters anhand Eurer Informationen herauszufinden.

Da sich die Täter immer mal wieder in eine andere der 30 vorhandenen Städte absetzen, führt Euch Eure Jagd automatisch um den halben Globus – genial, nicht wahr? Immerhin bekommt Ihr ein dickes englisches Buch namens „World Almanac“ mitgeliefert, das Euch beim Auswerten der Informationen hilft.

Wenn Ihr in der gleichen Stadt wie der identifizierte Täter seid, dann kommt eine kleine, automatische Polizeitruppe und nimmt ihn für Euch fest. So kann keine Action-Sequenz Eure beschauliche Ruhe stören. Und wenn Ihr zwischendurch nicht

WHERE IN THE WORLD IS CARMEN SANDIEGO?

Ja, gut gemeint haben's die Entwickler von „Carmen Sandiego“. Wollten sie Euch doch auf spielerische Weise etwas über all die vielen schönen großen Städte dieser Welt beibringen. Und so machten sie sich ans Werk und strickten ein kleines Detektivspielchen, bei dem Ihr international agierende Kunstdiebe zur Strecke bringen müßt. Eigentlich gar keine so schlechte Idee – wenn nur die Ausführung nicht so lausig wäre! Als Game ist die Jagd auf Kunstdiebin Carmen Sandiego und Komplizen eine echte Lachplatte. Der Spielverlauf ist dröge bis zum Gehirnschmerz: Ihr fangt als kleiner **N i e m a n d s** detektiv an und

- NEGATIV -
Vollkommen lächerliches Gameplay, stinklangweilig!

- POSITIV -
Recht hübsche digitalisierte Grafiken, mehrsprachig (fünf Sprachen).

Jetzt braucht Ihr Informanten. Die findet Ihr in drei gesellschaftlichen und/oder kulturellen Zentren der Stadt, die Euch das Programm anbietet. Das klingt viel besser, als es ist. Auf der rechten Bildschirmhälfte seht ihr drei lächerliche, winzige Grafiken von illustren Städten wie Sporthalle, Museum, Flughafen, Botschaft und so weiter. Per Knopfdruck verrät Euch dann eine 08/15-Gesichtsgrafik, was sie über Täter oder Täterin weiß.

Als echte Hi-Tech-Hilfe habt Ihr einen gaaranz tollen Handheldcomputer zur Hand. Er enthält eine Personenkarte mit Daten und Bildern von insgesamt zehn (Wahnsinn!) Verdächtigen, von denen es

eingeschlafen seid, dann dürft Ihr das bis zum Sankt-Nimmerleinstag wiederholen...

Kurz und schmerzlos: Ein vollkommen überflüssiges Spiel! Wo in aller Welt Carmen Sandiego nun ist? Interessiert uns nicht – wir spielen stattdessen lieber 'ne Runde „Mario is Missing“!



Gerald Arend

Carmen Sandiego

Grafik



Nur die digitalisierten Fotos konnten die Grafiknote vor Schlimmerem bewahren!

Sound



Ein bißchen Mucke zum Einstieg, hier und da ein Jingle und ein bißchen Digitalisiertes – nichts Berauschendes.

Gameplay



Ein Nachmittags mit Bartelmanns Weltreis ist unendlich viel spannender!

Dauerspaß



Die Suche nach Carmen ist garantiert spaßfrei, und auf Dauer hält das ohnehin niemand aus...

TOTAL! - CHECK

Genre Simulation
Levels
Schwierigkeitsgrad ... einfach
Continues Potwort
Speicherkapazität 8 MB
Erhältlich ab Oktober

FAZIT
5

Oh, wie nett: Eine digitalisierte Grafik. Wird sie das Spielretten können?



Szenen einer Jagd



Auf der Suche nach Informationen könnt Ihr drei Plätze besuchen.

Der Fahndungscomputer hilft ...

...den Täter dingfest zu machen. Action ist dabei garantiert ausgeschlossen!



High Noon auf dem Super Nintendo. Konami erobert mit Revolver und Schrotflinte den wilden Westen: Alleine oder zu zweit im wilden Western-Duell.



Bonus-Massaker: Bei 50 Treffern winkt der Super-Score

SNES

1-2 Spieler

Konami

DM 130

Videospiel-Kapitalismus: Dollars statt Punkte.

SUNSET RIDERS



Hoch zu Raß gegen die Bösen: Im zweiten Level werden die Pferde gesattelt.



Konami bläst auf dem Super Nintendo zur fröhlichen Gangster-Hatz im wilden Videospiel-Westen. Alleine oder zu zweit macht Ihr Euch auf Banditen Dingfest zu machen bzw. im Duell zu erschießen. Bevor die Hatz nach Kopf-geldern losgeht, könnt Ihr Euren Spieler aus vier Cowboys aussuchen, die zwei verschiedene Arten von Waffen haben: Ihr wehrt Euch entweder mit Revolver oder mit einer Schrotflinte. Herumliegende Stern-Symbole rüsten die Waffe in drei Stufen auf. Lassen Angreifer Dynamit liegen, solltet Ihr es aufheben und geschickt in die Gegnermenge schleudern. Damit nicht nur geschossen werden muß, können die Cowboys dank Ihrer Sprungfähigkeiten auch höhergelegene

und in den Saloon. Zwischendurch winken Dollars in einer simplen 3D-Bonus-Abschießsequenz. Jeder Level



ist mit einem Endgegner garniert, der Euch erst mit etwas dumpfer Sprachausgabe belästigt um dann getroffen nach ein paar letzte Worte stammelt. Scheußlichere Far-

ben hat man selten auf dem SNES gesehen. Besser gelang der Sound, der stillichere Western-Musiken zu bieten hat.

Spieelerisch ist „Sunset Riders“ geradlinig: Keine komplizierten Tricks, sondern knallharte Schußwechsel mit einigen Sprung-einlagen sind angesagt. Extrem einfach und geschmacklos brutal ist die Bonus-Sequenz, in der 50 Banditen möglichst perfekt exekutiert werden müssen.

Spieelerisch reiht sich Sunset Riders zwar nicht gerade in die obere Kategorie der Konami-Titel ein - es bleibt aber trotzdem ein leicht überdurchschnittliches, gut spielbares Action-Modul.

Julian Eggebrecht

- NEGATIV -
Die Grafik ist weit unter Konamis normalem Niveau
- schlecht gezeichnet und unpassend bunt

Sunset Riders

Grafik [] [] [] [] [] []

Was ist denn mit Konami los? So schreckliche Grafiken sind auf dem SNES selten - die grellbunten Life-Töne passen gar nicht

Sound [] [] [] [] [] []

Eine wirklich gut gelungene Western-Musiken und viel Sprache auf der Platte. Leider sind die Effekte ziemlich dumpf.

Gameplay [] [] [] [] [] []

Im „Rolling Thunder“-Genre gibt's noch nicht viel auf dem SNES: Gute Spielbarkeit und schöner Zwei-Spieler-Modus

Dauerspaß [] [] [] [] [] []

Trotz geflügelter Abwechslung wird das Modul auf Dauer öde - das Spielprinzip fesselt nicht genug

TOTALI - CHECK

Genre: Action

Levels: 7

Schwierigkeitsgrad: Mittel

Continues: 5

Speicherkapazität: 8 MBIT

Erhältlich: Oktober

FAZIT
3+

- POSITIV -
Die Spielbarkeit ist gut gelungen und es wird einige Abwechslung geboten

Ebenen erklettern. Die sieben Levels des Spiels scrollen größtenteils horizontal durch alle Landschaften, die der wilde Westen zu bieten hatte: Los geht's in einer Westernstadt, auf Pferden gegen Eisenbahn-Gangster, durch endlose Prärien

SCHLAUE FÜCHSE SHOPPEN BEI:

DYNATEX

NEU!

Jetzt AUCH IN ESSEN

Die SUPER FOXPOWER FÜR EURE SUPERGAMES, JETZT 2 x IM RUHRGEBIET!

POWER IN DORTMUND

MEGA SPIELE

BRÜCKSTR. 42-44 (BRUCKSCENTRUM) 44135 DORTMUND

RAFT an wir haben Eure Traumgames!

HÄNDLER-ANFRAGEN ERWÜNSCHT

Ständig über 1000 Spiele für ALLE Systeme am Lager!

Geöffnet: Mo-Fr: 9.30-18.30 + Do 9.30-20.30 + Sa 9.30-14.00

dynatex

TEL: 02 31 / 55 61 40 FAX: 02 31 / 52 15 53

RUHRSCHEIDERSTR. 59 45130 ESSSEN TEL: 0201/xxxxx

Angst genügt! ÜBER 1000 SPIELE Angst genügt!

Logisch - auch sie entdecken Spiele am Markt!

HAMMER- PREISE

NES**1 Spieler****Mindscape****ca. DM 65**

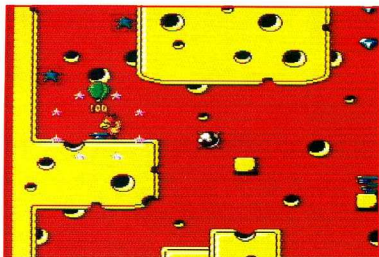
Panik beim Federvieh: Die Meka-Chickens, Gockel mit saftiger Stahl-einlage, vergreifen sich an ihren normal gewachsenen Artgenossen, um sie für gefährliche Experimente einzuspannen.

ALFRED CHICKEN

Mit diesem Hahn ist wirklich nicht zu spaßen... Alfred sucht seine Kameraden.



Ein netter Kerl: Mr. Peckles verteilt Extra-Punkte und mißunter sogar ein Bonus-Leben.



Alfred auf Ballon-Jagd: Erst wenn der letzte in den Wolken entschwindet, hat der Gockel den Level geschafft.

Billy und seine Brüder befinden sich schon in der Hand der gemeinen Hühnerdiebe. Doch als sie auch noch die schöne Prachthenne Floella kidnappen, haben sie den Bogen wohl etwas überspannt. Denn jetzt macht „Alfred Chicken“ Jagd auf sie. Dieser eigentlich ganz nette Artgenosse ist, wie der Name schon zart andeutet, der

unangefochtene Chef des Hühnerstalls. Da aber aus einem Hahn, mag er auch noch so stark sein, normal kein Adler wird, muß sich Alfred etwas Besonderes ausdenken, um mit seinen zahlreichen Gegnern fertig zu werden. Normalerweise empfiehlt es sich, bei Feindkontakt das Weite zu suchen. Mitunter aber kann auch ein Pazifisten-Vogel auf ein klein wenig Gewalt nicht verzichten.

Seine Angriffstechnik erinnert irgendwie an den Jagdstil der Kormorane: Mit dem Schabel voran stürzt sich Alfred auf sein Ziel, das nach einem oder zwei Treffern auch postwendend die Löffel abgibt. Zielt genau, denn Ihr verfügt über keinen Schutzschild! Das heißt: Jeder kleine Kratzer kostet

eines der wenigen verfügbaren Leben. Aus Gründen, die wohl nur die Mindscape-

Programmierer kennen, muß unser Gockel alle Luftballons einer Etage anpicken und somit fliegen lassen. Sobald er den letzten befreit hat, trägt ihn dieser zu Mr. Peckles, einer überdimensionalen, aber hoch intelligenten Blume, die ihn für seine Heldentaten mit einem satten Punkte-Bonus belohnt. Habt Ihr gar eine Gießkanne gefunden, winkt – oh, Wunder – ein Extraleben. Nach dieser

- POSITIV -
Keine Frage: Alfred Chicken bietet tolle Grafik, gutes Gameplay und eine hohe Langzeit-Motivation.

Ein Brathahn auf Abwegen...



Hurra, eine Gießkanne! Ein Extra-Leben mehr!

So ein Fahrstuhl ist doch wirklich praktisch, oder?



Vorsicht Alfred, sonst endet Du als Suppenhuhn!

Weihnachten? Nicht ganz, das ist der Bonuslevel...





Eine kleine Ballersequenz, bevor sich Alfred mit dem ersten Endboß anlegen darf.



Belobigung geht's gleich im nächsten Level weiter.

In jedem der insgesamt elf Abschnitte gibt es eine bestimmte Anzahl von Türen, die den Eingang zu einem anderen Unterlevel darstellen. Eben diese solltet Ihr nicht nur absuchen, oftmals bleibt Euch nichts anderes übrig. In vielen Räumen befindet sich ein Schalter, der Alfred irgendwo sonst den Weg frei macht. Falls Alfred also an einem solchen Hebel vorbeikommt: betätigen! Man weiß nie, wozu es gut ist.



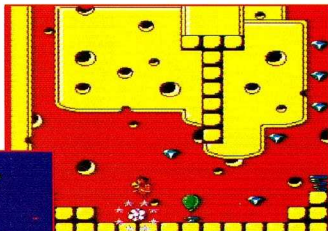
Gutes Timing ist auch unter Wasser überlebenswichtig.

Wie Ihr seht, ist dieser Gockel ein ganz besonderer Vertreter seiner Gattung. Aber er kann noch mehr: Wenn es sein muß, schnallt er sich seine Sauerstoffflasche auf den Rücken und taucht fast so schnell wie ein Delphin.

Der Levelaufbau und das Gameplay wurden komplett vom Game Boy übernommen. Und wer schon



einmal Alfred Chicken auf dem kleinsten Nintendo in den Händen hatte, weiß, daß das keine schlechte Nachricht ist. Im Gegenteil: Das Game macht auch auf dem alten 8-Bitter Spaß, und das nicht zu knapp. Die niedlich animierten Feinde sind einfach putzig und heben sich erfreulich von dem ab, was sich



Treffer! Dieser kleine „Luftangriff“ war überaus erfolgreich.

sonst auf dem NES tummelt. Die Backgrounds machen einen ähnlich guten Eindruck. Erstaunlich, was die die Programmierer alles in das Modul quetschen konnten. Kurz und gut: Mit Alfred Chicken liefert Midscape den eindrucksvollen Beweis, daß das NES alles andere als tot ist. Wer ein gutes Jump&Run sucht, sollte sich den TurboHahn mal genauer ansehen.

Martin Klugkist

Alfred Chicken

Grafik



Für das NES ganz gut: niedliche Spielfiguren und gute Hintergrundgrafiken.

Sound



Die Musik-Stücke sind gut komponiert und verdecken leichte Schwäche der Sound-Effekte

Gameplay



Alfred Chicken macht dank der guten Steuerung und vielen Spiellemente einfach Spaß.

Dauerspaß



Die elf Level werden Euch für längere Zeit nicht zur Ruhe kommen lassen.

TOTAL! - CHECK

Genre Action
Levels 11
Schwierigkeitsgrad ... mittel/schwer
Continues 2
Speicherkapazität ... 2 MBit
Erhältlich sofort



& VIDEO GAME

BARGELD für alle SPIELE

TEL.: 030 - 426 68 22
FAX: 030 - 930 94 81

VERSAND + LADEN

AN & VERKAUF BERLIN VERLEIH

Gebrauchte SNES

S. Castlevania DM 59,00
F - Zero DM 59,00
Turtles DM 69,00
WWF DM 79,00
Bubsy DM 89,00
Starwars DM 89,00
Starfox/Wing DM 89,00
Streetfighter DM 79,00
Lost Vikings DM 89,00
und vieles mehr

HANS • OTTO • STR. 28
PRENZLAUER BERG

BERGSTRASSE 05
MARZAHN

800

SPIELE
GEBRAUCHT
GÜNSTIG
AUF ANFRAGE

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!

 Schnibbeldi schnab... und gleich schick ich's ab!

ABONNEMENT - COUPON

JAI 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 bestätigt 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

ANDREAS HEINEKE PRÄSENTIERT DIE NEUHEITEN AUS DER MUSIKSZENE



Die ganze Welt sang 1991 einen Hit: „To be with you“. „Es war unglaublich“, so Sänger Eric Martin, „eigentlich war „To be with you“ nur als ein Witz gedacht, doch irgendwie fanden wir es lustig, diesen als Bonus-Song mit auf unsere letzte CD zu nehmen“. Irgendein DJ. an der Westküste Amerikas spielte den Song eines Tages im Radio, schon standen die Telefone nicht mehr still. Nach ihrem sensationellen

Welthit aus 1991 sind sie jetzt endlich wieder da. Das neue Mr.-Big-Album heißt „Bump ahead“ und steht dem Vorgänger in (fast) keiner Weise nach. „Nothing but love“ ist der perfekte Nachfolger für „Just take my heart“, und „Colorado Dog“ zeigt die erste Verbindung zwischen Heavy



Mit „Bigger, Better, Faster, More“ eroberten die „4 Non Blondes“ die Charts im Recordtempo.



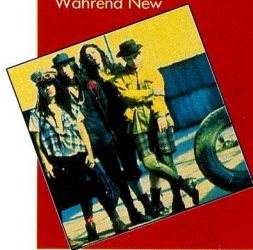
Metal und Blues. Der Nachfolger für „To be with you“ soll dann „Wild World“ sein, der alte Cat-Stevens-Klassiker, an dem sich ja auch schon Maxi Priest versucht hat. Mit der Mr.-Big-Platte könnt Ihr jede Menge Fun haben, denn es sind gute und auch witzige Songs drauf. Und auch für die Hobby-Gitaristen unter Euch gibt es auf der Scheibe jede Menge zu entdecken.

4 NON BLONDES Die Abräumer des Sommers

Sie kamen aus dem Nichts und waren plötzlich Nr. 1 in den deutschen Charts: die „4 Non Blondes“ mit ihrer Single „What's up“. Der Song mit dem ungewöhnlichen Gesang dreht sich um Selbstverwirklichung. Oder um es mit der Sängerin Linda selbst zu sagen: „Manchmal muß man eben schreien, um gehört zu werden“. Mit ihrem lässigen Outfit und ihrer unkomplizierten Art, Musik zu machen, eroberten die „vier Nicht-Blonden“ schnell unsere verwöhnten Ohren. Während New

Rock Bands wie die „Soul Doctors“ oder „Soul Asylum“ die Charts stürmen, wird auch der Kopf wieder mehr eingesetzt. Da ist es halt egal, wie die Bands aussehen – auf die Message kommt es an. Das Erscheinungsbild der Sängerin Linda paßt sehr gut in diesen gegenwärtigen Trend. Linda hat sich laut eigener Auskunft seit einem Jahr die Haare nicht mehr gewaschen, und der Ring durch ihre Nase soll nur der Anfang sein. Demnächst sollen jeweils ein Ring durch die Brust und durch den Bauchnabel folgen.

Nicht ganz so ungewöhnlich wie die Pläne von Sängerin Linda ist die Musik der Newcomer. Wer auf melodischen Gitarrenrock mit bluesigen Einschlägen steht und sich auch von der einen oder anderen ruhigen Ballade nicht abschrecken läßt, sollte unbedingt reinhören!



NIRVANA QUICKIES

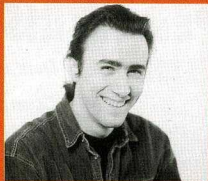
- Das neue Album heißt „In Utero“ – übersetzt bedeutet das soviel wie „Fruchtblase“.
- Der Produzent Dave Albini hat bei Fertigstellung des Albums verkündet, daß die Plattenfirma Geffen die Scheibe niemals veröffentlichen wird.
- Die Fertigstellung der CD „In Utero“ dauerte nur zwei Wochen.
- Im Juni 1993 mußten Nirvana erneut ins Studio, um die Gesangstracks noch einmal aufzunehmen. Der Gesang von Kurt Cobain war bei den ersten Aufnahmen zu leise.
- Sänger Kurt Cobain wurde in Seattle verhaftet, weil er seine Frau Courtney geschlagen hat.
- Nirvana sagen voraus, daß die neue Platte viele Fans vergraulen werde, da sie zu hart sei.
- Mit dem neuen Sound der Band versuchen sie, ihr Popimage abzulegen. Trotzdem gibt es einen „Smells like Teen Spirit“-Nachfolger. Das Stück heißt „Rape me“ und erinnert an den geilsten Song der neunziger Jahre.



Hallo Freunde,

ist Euch beim MTV-Gucken schoneinmal aufgefallen, daß es dort plötzlich Herbert Grönemeyer mit seiner neuen Single zu sehen gibt? Das ist natürlich kein Zufall! MTV macht das vielmehr in Hinblick auf die Zukunft! Denn die Konkurrenz aus deutschen Ländern steht schon in den Startlöchern: Viva. 30% der Musik, die dort gespielt werden soll, kommt aus Deutschland. Klar, daß MTV jetzt versucht, die Musikvideofans zu halten.

Vielleicht ist das aber vergebliche Liebesmüh, denn in einigen Bundesländern findet vielleicht ein Austausch statt: Viva kommt, MTV geht. Auf dem Kanal, auf dem Ihr jetzt MTV empfangt, seht Ihr vielleicht noch in diesem Jahr deutsche Kost von Viva.



Stefan Klein

Was uns erwarten wird? Nun, sehen wir mal von Bands wie den Toten Hosen oder den Ärzten ab, gibt es als Solokünstler nach Herbert Grönemeyer, Udo Lindenberg und natürlich Marius. Berechnet man einmal aus Spaß, daß diese Künstler ein Drittel des Programms ausmachen, dann läuft einmal pro Stunde einer dieser Acts. Dahinter kämen dann Leute wie Peter Maffay oder Juliane Werding! Wollen wir diese Leute tagtäglich sehen? Oder sollten sich die Plattenfirmen lieber auf neue deutsche, singende Stars stürzen? Ich wäre dafür, was meint Ihr? Schreibt mir doch bitte Eure Meinung zu diesem Thema. Ich werde sie in der nächsten Ausgabe veröffentlichen. Tschüß, bis zum nächsten Mal.

MAXITEST

1. Weather Girls - Can u feel it

Es war sehr lange ruhig um die beiden „gut genährten“ Mommis, die einst mit ihrem Song „It's raining men“ einen Riesenhit landeten. Jetzt melden sich die beiden endlich wieder zurück. Ihre Comeback-Single „Can u feel it“ überzeugt mit guten Dancebeats und tollen Stimmen.

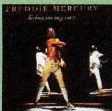
Vielleicht wird „Can u feel it“ ja der Herbsthitis dieses



Jahres? Drücken wir den beiden „Wonne-ropfen“ fest die Daumen...

2. Freddie Mercury - Living on my own

Freddie mit einem treibenden Discobeat unterlegt – da wird sich der Ärmste im Grab umdrehen! Ein Produzent namens Julian Raymond scheint hier schnelles Geld gewittert zu haben und will sich anscheinend eine goldene Nase damit verdienen. Ganz auf Kosten von good old Freddy – denn der hat diese Verunglimpfung seines musikalischen Vermächtnisses ganz sicher nicht verdient...



3. Earth, Wind & Fire - Sunday Morning

Hätte es Hits wie „September“ oder „Fantasy“ nicht gegeben, hätte ich mich wohl nie für Discomusik begeistern können, doch durch fantastische Bläsersätze und tierischen Grooves wurden Earth, Wind & Fire legendär.

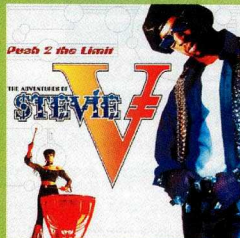
Auch wenn die große Zeit vielleicht schon vorbeist, lohnt sich ein genaueres Hinhören allemal. Die Single ist jedenfalls ein guter Vorbote zu ihrem neuen Album „Millennium“.

EARTH, WIND & FIRE
SUNDAY MORNING



4. Stevie Nicks - Push 2 the limit

Mit dem 1999er Dancefloor Hit „Dirty Cash“ startete der englische Souler vor drei Jahren seine Karriere. Damals klang seine Musik noch nach: heftigstem Dancefloor und hatte wenig Soul. Stevie V. aber liebt Soul und holt mit seinem letzten Werk alles wieder auf. Der neue Smash läuft auf feinsten englischen Street Soul hoffen.



5. Scorpions - Alien Nation

Uns allen hing das Gefährte doch wirklich zum Hals raus. Die Scorpions tun garadan, nicht schon wieder mit einer ätzenden Ballade die Radiosender zu befriedigen. Hier knallt es endlich mal wieder, und das nicht zu knapp – genau das Richtige für die alten Heavy-Fans der Scorpions. Und falls das neue Album die Versprechungen der Single hält, dann dürften die Hannoveraner die beliebteste deutsche Band im Ausland bleiben.

SCORPIONS
FACE THE HEAT
Featuring
ALIEN NATION
UNHOLY ALLIANCE
NIGHTMARE AVENUE

HITPARADE

Ihr habt, wie jedesmal, Eure eigenen GAMERS/TOTAL!-Charts bestimmt. Wenn Ihr das nächste Mal mitmachen wollt, schickt einfach eine Postkarte an die MVL Total!-Redaktion, Listen Up, Heilwigstr. 39, 20249 Hamburg. Ihr könnt ein Super-TOTAL-CD-Package gewinnen. Schreibt einfach Eure fünf Lieblings-CD's auf eine Postkarte und ab damit...

Hier die Gewinner vom letzten Mal: Felix Blan, Sebastian Payer, Mark Richter, Nicolai Schmidt, Jan Wehr.



1 (-)
4 NON BLONDES
Bigger, better, faster, more!



2 (2)
DEPECHE MODE
Song of Faith and Devotion



3 (1)
SNOW
The 12 Inches

4 (4) Die Toten Hosen – Kauf mich!

5 (6) 2 Unlimited – No Limits

6 (9) Bon Jovi – Keep the Faith

7 (-) Spin Doctors – Pocket full of Kryptonite

8 (5) Ace of Base – Happy Nation

9 (10) Culture Beat – Mr. Vain

10 (8) Ugly Kid Joe – America's least Wanted

FELIX THE CAT

Game Boy

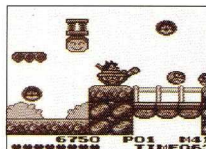
1 Spieler

Hudson Soft

DM 70

**Nicht nur für Katzenfreunde –
das neue Cartoon Jump&Run.**

Ihr macht Euch als „Felix“ auf den Weg, um Eure Freundin Kitty aus den Klauen des bösen Professors zu retten. Zum Glück seid Ihr noch im Besitz Eurer magischen Tasche, die Euch die Suche erleichtert. Zu Beginn läßt sie nur eine Faust herausspringen. Doch nachdem Ihr genügend Felix-Symbole gesammelt habt, verwandelt sich die Tasche bis hin zum Panzer, mit dem Ihr dann munter fahren und schießen könnt. Da die Levels sehr unterschiedlich gestaltet sind, kann Felix verschiedene Fortbewegungsarten nutzen. Die Animation unse-



Schwer aufgelistet kann Felix schon einiges anstellen. Professor paß auf!

res katzenartigen Freundes läßt kaum Wünsche offen, die Hintergrundgrafiken sind passend gewählt, der Levelaufbau ist intelligent gestaltet, und die Endgegner sind auch nicht zu schwierig. Alles in allem ein zu empfehlendes Spielchen, das wirklich Spaß macht.

Maris Feldmann

Grafik	☒	☒	☒	☒	☐
Sound	☒	☒	☒	☒	☐
Gameplay	☒	☒	☒	☒	☐
Dauerspaß	☒	☒	☒	☒	☐

TOTALI - CHECK

Genre Jump&Run
Levels 5 & 2 Abschnitte
Schwierigkeitsgrad ... sehr niedrig
Continues 3
Speicherkapazität ... 2 MBit
Import aus USA



SUPER TETRIS 2 & BOMBLISS

SNES

1-2 Spieler

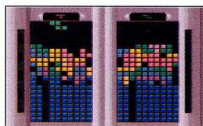
BPS

DM 150

Das weltweit bekannteste

**Computerspiel ist wohl ‚Tetris‘,
das Ihr nun auch auf dem SNES
spielen dürft.**

Bullet-Proof Software zeichnet für die Umsetzung des Klassikers verantwortlich und hat dabei ganze Arbeit geleistet. Nebst Tetris befindet sich auf dem Cartridge übrigens ein zweites Spiel namens Bombliss. Wie bei Tetris müssen auch hier Steine verschiedener Formen so aneinandergereiht werden, daß horizontale Linien entstehen.



Helfe Gefechte sind im Zweispieler-Modus angesetzt.

Allerdings befinden sich bei Bombliss Bömbchen in diesen Klötzen, und eine Reihe verschwindet nur dann vollständig, wenn genügend Bomben darin sind. Von der Bombenmenge hängt nämlich die Größe der Explosion und das Ausmaß der folgenden Kettenreaktion ab. Zu Beginn des Spiels ist das Bombliss-Spielfeld im Einspieler-Modus übrigens nicht leer. Ein paar Steine und Bomben sind bereits auf

dem Screen. Sobald alle Klötzchen verschwunden sind, ist das Level gelöst.

Grafisch und akustisch ist „Super Tetris 2 + Bombliss“ wahrlich keine Pracht, aber beide Games spielen sich hervorragend. Vor allem der Zweispieler-Modus, bei dem simultan gespielt wird und die verschiedenen Spielmodi (bei Tetris derer drei, bei Bombliss zwei) sorgen für Kurzweil.

Hans-Joachim Amann

Grafik	☒	☒	☒	☒	☐
Sound	☒	☒	☒	☒	☐
Gameplay	☒	☒	☒	☒	☐
Dauerspaß	☒	☒	☒	☒	☐
TOTALI - CHECK					
Genre Strategie					
Levels sehr viele					
Schwierigkeitsgrad ... linear ansteigend					
Continues unendlich/Batterie					
Speicherkapazität ... 16 MBit					
Import aus Japan					



SUPER SLAP SHOT

SNES

1-2 Spieler

Virgin Games

DM 120



Gleich prüfen sie sich wieder vor der Bandenwerbung

Wenn eine kleine

**Gummischiebe mit wahnwitziger Geschwindigkeit
übers Eis geschossen wird !**

Dann haben wir es mit „Super Slap Shot“ zu tun. Ihr könnt einzelne Matches gegen den Rechner oder Euren Kumpel austragen. Dabei seht Ihr immer gut ein Drittel des Spielfeldes, auf dem Ihr nun krampfhaft versucht, den Puck zu behalten oder ihn vom Gegner zu erhaschen. Doch gerade dies ist ziemlich nervtötend, da die Steuerung ungenau und träge reagiert. Habt Ihr die schwarze Scheibe, könnt Ihr Pässe an die Kameraden geben oder gleich aufs gegnerische Tor abziehen. Hierfür stehen Euch flache und

hohe Shots zur Verfügung. Zum Glück gibt es wenigstens den Zwei-Spieler-Modus, denn gegen echte Feinde – oder besser: Freunde – macht schließlich fast jedes Game Spaß. Wie Blödelbarde Otto W. einst sagte: „Drei bis vier ... Schläge auf den Hinterkopf der Programmierer könnten nicht schaden.“

Maris Feldmann

Grafik	☒	☒	☒	☒	☐
Sound	☒	☒	☒	☒	☐
Gameplay	☒	☒	☒	☒	☐
Dauerspaß	☒	☒	☒	☒	☐

TOTALI - CHECK

Genre Sport
Levels je nach Gegner
Schwierigkeitsgrad ... Pedant
Continues Pedant
Speicherkapazität ... 4 MBit
Import aus USA



E.V.O.

SNES

1 Spieler

Enix

DM 120

Willkommen zum fröhlichen Kampf der Evolution. Fressen oder gefressen werden, so lautet die Devise...

Es ist schon ein hartes Leben als Fisch im Urozean – insbesondere dann, wenn man Großes vorhat, beispielsweise sich zu einer intelligenten Lebensform und möglichst der Krone der Schöpfung entwickeln will.



Hinter dieser Tür muß Wichtiges sein, sonst wäre sie nicht so gut bewacht. Ein harter Kampf steht bevor!

Das dauert schon einige Millionen Jahre, und diese Jahre stecken voller Gefahren. Ihr beginnt Eure Evolution als kleiner Fisch, der sich gegen die Schrecken der Urzeit behaupten muß. Im Ozean wimmelt es nur so von Gegnern, die alle darauf warten, gefressen zu werden. Dafür gibt es dann Evolutionspunkte, die Ihr dazu verwenden könnt, Euren

Fischkörper ordentlich aufzurüsten, etwa mit kräftigeren Kiefern oder effektiveren Flossen. Je besser die Ausstattung ist, desto mehr Punkte müssen auch investiert werden und desto mehr Kämpfe müßt Ihr erfolgreich überstanden haben. Am Ende der Epoche wartet noch ein fieser Endgegner, und schon geht die Entwicklung an Land weiter. Nach einem Gastspiel als Amphibie geht es in der Welt der Reptilien weiter, hier ist auch ein Ausflug ins Reich der Vögel möglich. Später solltet Ihr Euch zum Säugetier und idealerweise auch noch zum Menschen entwickeln, um das Klassenziel zu erreichen. Das Gameplay ist auf den ersten Blick nicht unbedingt abwechslungsreich, im Laufe der Zeit stellt sich jedoch ein leichter Suchteffekt ein. Es ist die Vielzahl an Urtieren, mit denen man spielen und experimentieren kann. Nicht zuletzt durch ihre putzige grafische Gestaltung setzt man sich immer wieder gerne an das Spiel.



Vom Urfisch bis zum Säugtier ist es ein langer, harter Weg.

Soundtrack und Steuerung sind gelungen, lediglich die Endbosse sind eine Spur zu stabil ausgefallen. Trotzdem solltet Ihr ruhig mal einen Blick auf diese nette Mischung aus Rollenspiel und Jump&Run riskieren.

Michael Anton

Grafik	☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐
Sound	☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐
Gameplay	☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐
Dauerspaß	☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐
TOTALI - CHECK	
Genre	Jump&Run/Rollenspiel
Levels	5 Welten
Schwierigkeitsgrad	anstehend
Continues	Batteriepuffer
Speicherkapazität	12 MBit
Import aus	USA

FAZIT
2+

SOUL BLAZER

SNES

1 Spieler

Enix

DM 130

Gebührlicher Nachschub für ausgehungerte Zelda-Fans: Der Actraiser-Nachfolger bietet Fantasy vom Feinsten.



„Money makes the World stand still“: Aus lauter Geldgier hat König Magridd nach und nach alle Untertanen an den Herrn des

Bösen verkauft. Das Land liegt brach, Monster stromern umher – kurz: der Allgemeinzustand ist desolat. Abervielleicht könnte ein Held aus einer anderen Dimension hier noch hilfreich eingreifen. In dessen Rolle plagt Ihr Euch in Echtzeit mit zahlreichen Monstern herum, wendet Zaubergegenstände an oder fragt die eigentümlichen Landesbewohner um den teuren Rat.

Obwohl sich die Handlung in „Soul Blazer“ wesentlich linearer als bei der Zelda-Legende gestaltet, kommt keine Langeweile auf. Bei stimmungsvoller, wenn auch elegischer Musik belebt Ihr ganze Landstriche wieder und laßt verlorene Bauten neu entstehen. Wunderschöne Wald- und Unterwasserszenen verdichten die Märchenatmosphäre, und so manch knifflige Stelle oder auch der ein oder andere abstoßende Endgegner sorgen für deftigste Flüche. Aber: In den Zwischenszenen, immer dann, wenn Ihr wieder jemanden retten könnt, werdet Ihr für all den Schweiß in Eurem Angesicht



Zwischen den sechs Regionen könnt Ihr immer wieder hinundher reisen, wenn es sein muß.

belohnt. Wenn Ihr Euch erstmal bis zu den wichtigen Tempeln vorgetastet habt, könnt Ihr die gleich von drei Stellen jedes Levels per Teleport erreichen – das hat doch was, mindestens genauso viel wie die vier möglichen speicherbaren Spielstände.

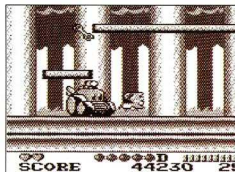
„Soul Blazer“ hat die am liebevollsten gestaltete Belegschaft auf dem Super NES und weckt sofort Euren Entdeckerdrang – garantiert. Was fehlt? Bisweilen leider immer noch die deutsche Übersetzung.

Eva Hoogh

Grafik	☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐
Sound	☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐
Gameplay	☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐
Dauerspaß	☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐
TOTALI - CHECK	
Genre	Action/Adventure
Levels	6
Schwierigkeitsgrad	mittel
Continues	4 Spielstände speicherbar.
Speicherkapazität	8 MBit
Import aus	USA

FAZIT
2+

Der
beichtete
Dino
Robby
schlägt
sich durch
80 Stages.



BUBBLE BOBBLE 2

Game Boy

1 Spieler

Taito

DM 70

Heißgeliebte Dinosaurier gib'r's heutzutage nicht nur im Jurassic Park, sondern auch auf dem Game Boy. Jüngstes Beispiel: Bubble Bobble 2 – der Nachfolger des Klassikers.

Es ist schon einige Jährchen her, als die beiden niedlichen Dinosaurier ihr sympathisches Unwesen in Spielhallen und auf zahlreichen Computern trieben. Eine Game-Boy-Umsetzung dieses mittlerweile zum Klassiker gewordenen Bubble Bobbles gab es ebenfalls. Nun ist einer der beiden Dinos – Robby sein Name – wieder zurück und beehrt uns auf dem Kekskasten.

Durch vier Levels mit jeweils 20 Stages muß sich der knuddlige Kleine kämpfen, oder besser gesagt: Er muß sie durchspringen. Jede Stage hat nämlich zahlreiche Plattformen, die Robby erklimmen muß. Keine Frage, daß genügend Gefahren auf ihn warten. Hinterhältige, äußerst seltsame Kreaturen machen ihm das Leben schwer. Glücklicherweise besitzt unser Held den schwarzen Gürtel im Seifenblasen-Blasen und hält die Gegner flugs in solche Dinger ein. Berührt er zudem eine Blase in der ein Fiesling eingeschlossen ist, so zerplatzt diese und unsere Widerwärtigkeit wird

beispielsweise zu einem begehrten, punktebringenden Extra.

Apropos Extras: Von diesen praktischen Teilen gibt es im Laufe des Abenteuers über ein Dutzend zu erhaschen. Ob Zusatzenergie bzw. -leben, Teleporter, die Euch in einen anderen Level beamten oder Boni, die Gegner vorübergehend einfrieren – es ist alles da, was das Dino-Herz begehrt. Bubble Bobble 2 hält sich spielerisch sehr stark an den erfolgreichen Vorgänger. Zwar verfügt der zweite Teil über mehr Extras als der erste, doch könnte er ruhig abwechslungsreicher sein. Das heißt jedoch nicht, daß das Programm schlecht sei, im Gegenteil. Wer den Vorgänger liebt, wird auch Taitos neues Werk mögen.

Hans-Joachim Amann

Grafik	■ ■ ■ ■ ■ □
Sound	■ ■ ■ ■ ■ □
Gameplay	■ ■ ■ ■ ■ □
Dauerspaß	■ ■ ■ ■ ■ □
TOTALI - CHECK	
Genre	Action
Levels	4 & 20 Stages
Schwierigkeitsgrad	mittel
Continues	Patwort
Speicherkapazität	1 MBit
Import aus	USA

FAZIT
2+

DEAD DANCE

SNES

1-2 Spieler

Jaleco

DM 140

Alle Freunde saftiger Handkantenschläge und Argumentationsverstärker Marke „Red, Du, ich Schlag zu“, kommen diesen Monat gleich dreimal auf Ihre Kosten.



Neben dem guten Mortal Kombat und dem wirklich hervorragenden Street Fighter II Turbo steht uns nämlich noch ein Prügelspiel ins Haus. Dieses stammt vom japanischen Hersteller Jaleco (nicht gerade für Bombenhits bekannt) und soll uns frustrierte Tage versüßen. Ob dies gelingen kann, ist jedoch höchst fraglich, denn schon nach kürzester Zeit wird ersichtlich, daß „Dead Dance“ gegenüber den oben genannten Spielen eklatante Schwächen aufweist.

Der erste negative Eindruck entsteht bereits nach dem Starten des Games. Obwohl die Programmierer 16-MBit für Dead Dance verbraten haben (wofür eigentlich?), ist das Intro – genauso wie der Sound – mehr als nur schwach. Auch die Auswahl an Spielcharakteren ist sehr spärlich. Lediglich vier verschiedene Mannen, pardon: drei Kerle und eine Frau, stehen zur Verfügung. Eine nicht gerade große Auswahl, wie ich meine.

Nicht abwechslungsreicher zeigt sich der Spielablauf. Die Figuren verfügen eher über das Standardrepertoire von unterschiedlichen Schlagvariationen. Die drei Spezialbewegungen, über die jeder Kämpfer verfügt, sind weder innovativ noch spektakulär. Genauso verhält es sich mit der Grafik und der Animation der Charaktere.

re. Zwar sind diese in Ordnung, doch wie auch der Sound und der gesamte Spielablauf kein Vergleich zum 20-MBit-Hit Street



Weder im Ein- noch im Zweispieler-Modus mag Spielfreude aufkommen.

Fighter II Turbo oder dem ebenfalls 16-MBit großen Mortal Kombat. Wer sich also für den letzten blauen Fleck, vom großen Bruder beschert, und sich auf dem SuperNES revanchieren möchte, der sollte eines der anderen beiden Spiele dafür wählen.

Hans-Joachim Amann

Grafik	■ ■ ■ ■ ■ □
Sound	■ ■ ■ ■ ■ □
Gameplay	■ ■ ■ ■ ■ □
Dauerspaß	■ ■ ■ ■ ■ □
TOTALI - CHECK	
Genre	Action
Levels	-
Schwierigkeitsgrad	einstellbar
Continues	unendlich
Speicherkapazität	16 MBit
Import aus	Japan

FAZIT
3-

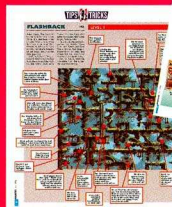
GAMERS SPECIAL

A One - A Two ...

und jetzt geht
die volle
Action los!

GAMERS SPECIAL NR. 3 IST DA!

Wir packen aus! Nach „BEST OF SEGA“ und „SPORTS BY SEGA“ kommt jetzt das Neue: die rasanteste, turbostärkste „ACTION BY SEGA“ - jetzt neu mit 10 Seiten Exklusiv-Report zu „Streetworker 2“. Als „Power Up“ für zwischen- durch: Pausenknopf - GAMERS SPECIAL - Abchecken - Weiter- kommen. Zum Beispiel mit den kompletten Levelkarten von Rocket Knights Adventure. Mit dabei: Mortal Kombat, Terminator, X-Men, Flashback, Streets of Rage II, Batman Returns, oder wie wär's mit 'ner Turtles-Bonusrunde? Kein Problem mehr mit GAMERS SPECIAL 3 - jetzt am Kiosk!



ACTION BY SEGA - BEAT 'EM UP!

TIPS & TRICKS

TIPS UND TRICKS GESUCHT!

Hallo Leute, wir brauchen Euch! Ja, genau – Euch, die Ihr stundenlang an Euren Konsolen sitzt und Eure Lieblingsspiele zockt und dabei mit Sicherheit den einen oder anderen Trick herausfindet, wie man bei einem bestimmten Spiel an einer gewissen Stelle weiterkommt, Extraleben findet oder was auch immer. Dieses Wissen wollt Ihr uns wirklich vorenthalten? Nein? Na also! Schließlich habt Ihr die Gelegenheit, aktiv an TOTAL! mitzuarbeiten. Die Brieflawine ist angerollt, und so können wir Euch mit Tips und Tricks aus Eurer Feder verwöhnen. Halte Euch ran und versorgt uns auch weiterhin mit neuem Stoff. Damit Eure Arbeit nicht umsonst ist, gibt es für die drei besten Tips einer Ausgabe je ein Modul nach eigener Wahl. Na, interessiert? Dann her mit Euren Tips und Tricks, und zwar an folgende Adresse:

**MVL GmbH
Redaktion TOTAL!
Kennwort Tips & Tricks
Heiligw. 39
20249 Hamburg**

Egal ob Game Boy, NES oder SuperNES, ob Modulcode, Kurztipp oder Komplettlösung, schickt es einfach los! Und vergeßt bei Euren Einsendungen nicht, den Absender und Euer Wunschspiel nebst System und dessen Nationalität anzugeben. Und noch eine Bitte an alle potentiellen Kartenzegner: Produziert Eure Meisterwerke möglichst auf weißem unkarrierten Papier mit einem schwarzen Filzstift, sonst könnte es Probleme geben, die Karten ins Heft zu bringen. Ach ja, die glücklichen Gewinner aus Heft 9/93 heißen Stefan Hartmann, Francesco Bertolini und Kim Langela. Wir gratulieren. Also bis dann, wir warten auf Eure Post!!! (Mit der Einsendung eines Beitrages gehen die Veröffentlichungsrechte an den Verlag über. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.)

SNES

Super Conflict

Wenn Ihr Euch den Kampf gegen den Computer etwas einfacher machen wollt, dann drückt in der Kampfszene solange auf Knopf B, bis der CompI seine Waffe wechselt.

Jörg Gronowsky

SNES

Wayne's World

Und noch eine Levelanwahl: Halte im Bild mit dem Titelloge die Tasten X, Y, L, B, R und UNTEN gedrückt und drückt dann OBEN...

GB

Battletoads

Wenn Ihr mit fünf Leben beginnen wollt, dann drückt im Titelbild einfach A, B und UNTEN gleichzeitig und dann START.

SNES

Batman Returns

Zwei Leben mehr gefällig? Geht ins Options-Menü und drückt auf dem zweiten Joypad OBEN, OBEN, UNTEN, UNTEN, LINKS, RECHTS, LINKS, RECHTS, B, A. Viel bringt es zwar nicht, aber was soll's...

Jörg Gronowsky

SNES

Cybernator

Wenn Ihr im Titelbild aufgefordert werdet, die START-Taste zu drücken, so haltet einfach L, R und OBEN gedrückt und drückt dann START. Unbegrenzte Continues sind die Belohnung.

Wenn Ihr an die stärkste Waffe im Spiel kommen wollt, so müßt Ihr Euch ordentlich anstrengen: Schießt im ersten Level keinen Gegner außer dem Obermütz ab, das sollte Euren Score auf 2800 Punkte bringen. Im Level 2 habt Ihr nun die Superwumme, Ihr dürft in diesem Level aber kein Leben verlieren, sonst ist die Waffe futsch. Habt Ihr das Level dann geschafft, so gehört die Waffe für immer Euch.

Jörg Gronowsky

NES

Little Nemo

Hier ist die Levelanwahl: Drückt die Kombination OBEN, SELECT, LINKS, RECHTS, A, A, B und danach bis zu acht mal A, um in die entsprechende Welt zu kommen.

Slawomir Tomiak

SNES

Super Probotector

Zumindest bei den US-Modulen sorgt dieser Cheat für 13 Leben: Wenn das Anfangsbild nach oben scrollt, drückt diese Kombination: OBEN, OBEN, UNTEN, UNTEN, LINKS, RECHTS, LINKS, RECHTS.

NES

Tiny Toons

Ein Bonuslevel mit der Aussicht auf drei Extraleben ist in Level 1-2 versteckt. Sucht dort die Stelle auf, an der Euch das Mädchen küssen möchte und wählt ein Glücksherz aus Eurem Inventar. Wenn der Zähler ein Vielfaches von 10 zeigt, so laßt Euch von ihr erwischen. (Das klappt allerdings nur, wenn Ihr nicht mit Buster spielt...)

GB

Escape from Camp Deadly

Verprügelt Madman Mort nicht, sondern benutzt die Zweige, um über ihn zu springen. Wenn Ihr jetzt das Seil hinunterspringt, wird er Euch folgen. Später im Spiel werdet Ihr nochmals seinen Kopf sehen. Schlagt ihn, und er wird Euch beim Kampf gegen Nelson helfen.

SNES

The Lost Vikings

Steckt Ihr in einem Level mal vollständig fest? Dann drückt gleichzeitig X, Y, A und B, um eine Levelanwahl zu aktivieren.

GB

Alien 3

Die Musik kann manchmal et was nerven, aber wenn man die Lautstärke hinunterdreht, hört man auch die Effekte nicht mehr, wenn man einen Gegenstand aufgenommen hat oder sich ein Gegner anschleicht. Besser ist es, im Inventar-Menü einmal START zu drücken, um nur die Effekte zu hören. (Oder zweimal, wenn man nur die Musik hören will.)

SNES

Rampart

Hier sind einige Paßwörter:

Normal-Modus

Level 3 BCBCBCBC
Level 4 CDBCXXXX

Super-Modus

Level 3 BBCXBCBB
Level 4 BBDFGDFG
Level 5 DFDFFXTF
Level 6 BCFDXXXBT
Level 7 BBZTZZZ
Level 8 YYDYCCDC
Level 9 BXTBCDDB
Level 10 WWWTWWWZ
Level 11 CZCTCZCC
Level 12 BBBZTZDD
Level 13 CXTXCRCR
Level 14 CDCDXXCD
Level 15 BZBDBXBX
Level 16 H_PPY_Y

Christian Klaproth

TIPS & TRICKS

REPLAY

ACTION

REPLAY

Und wieder gibt es eine Liste mit neuen, heißen Schummelcodes, diesmal sogar mit Beiträgen aus Eurer Feder. Diesbezüglich ein herzliches Dankeschön an Gernot Hübner und Pascal Kühner. Noch ein kleiner Hinweis: Diese Codes funktionieren nur im Zusammenhang mit dem jeweiligen Action Replay, es sind also keine offiziellen Paßwörter oder Levelcodes!!!

SUPER ALESTE

(SNES)

7E02 42xx
Start in Level xx
(01-0C)
7E00 6E0x
Waffe x (0-7)
7E00 6F06
Waffenpower 6

WWF 2 (GB)

0000 A0C0 Gegner hat
keine Energie
08A0 60C0 Energie

BILL AND TED (GB)

0199 E3CB 99 Leben

MARIO GOLF (GB)

0102 C8C3 halbe Wind-
geschwindigkeit

FORTRESS OF FEAR (GB)

0103 21C3 unbegrenzt Leben
0106 32C3 unbegrenzt Herzen

BARBIE GAME GIRL (GB)

0105 91DD unbegrenzt Energie
010x 94DD x Leben

SUPER MARIO LAND (GB)

0C00 01D1 friert die Gegner ein

T2 JUDGEMENT DAY (GB)

08E0 BDD8 unbegrenzt Energie
0A01 D1D0 sofortiges Levelende

GRADIUS (NES)

0000 4004 Speed-Extra
0000 4401 Laser-Extra
0000 4402 Double-Extra
0000 4502 Double Option-Extra
0000 4601 Shields
0000 4A01 mehr Powerups

HOOK (NES)

0003 7F02 unbegrenzt Leben
0003 7D4F unbegrenzt Energie

BOULDER DASH (NES)

0000 9001 keine Diamanten
nötig

CHIP'N'DALE (NES)

0005 B682 unbegrenzt Leben

SUPER MARIO BROS. 3 (NES)

0000 ED01 Mario bleibt
Super-Mario
0000 ED02 Mario bleibt
Waschbär
0000 ED03 Mario bleibt
Feuer-Mario
0000 ED04 Mario bleibt Frosch
0000 ED05 Mario bleibt Tanooky
0000 ED06 Mario bleibt Spooky

F-ZERO (SNES)

7E00 530x Strecke x (0-8)

SUPER SWIV (SNES)

7E60 9A03 Jeeps
7E60 9C03 unbegrenzt Helis

WWF ROYAL RUMBLE (SNES)

7E06 423A unbegrenzt Energie
Spieler 1
7E06 443A unbegrenzt Energie
Spieler 2

TOP GEAR (SNES)

7E1E 6C03 unbegrenzt Nitros
Spieler 1
7E1E 6E03 unbegrenzt Nitros
Spieler 2

GODS (SNES)

7E01 DB0x x Leben

SUPER STAR WARS (SNES)

7E09 7702 unbegrenzt
Detonatoren
7E08 6E00 keine Jawa-Abschüsse
nötig
7E08 780A keine TIE-Abschüsse
nötig

ALFRED CHICKEN (GB)

0105 F1FF unbegrenzt Leben

ALIEN 3 (GB)

0103 49C3 unbegrenzt Leben

STAR TREK (GB)

0104 4ED1 unbegrenzt Leben
0104 4FD1 unbegrenzt Raketen

THE FLASH (GB)

0103 E5C0 unbegrenzt Leben
0848 70C1 unbegrenzt Energie
0709 79C1 unbegrenzt Zeit
088F 71C1 unbegrenzte
Wagenpower

SNES

Starfox

Wenn Ihr unbegrenzt Nova Bombs haben wollt, dann drückt im Titelbild SELECT und dann START. Nachdem das Spiel angefangen hat, geht Ihr in den Pausenmodus und drückt dort OBEN, B, X, LINKS, UNTEN, Y, Y, RECHTS. Im Sector Y erscheint am Ende des Levels ein Wal, der Schildenergie, Novabomben, Schutzschilder und Doppellaser verteilt. Aber er kommt nur, wenn Ihr nicht durch den blauen Ring geflogen seid. Sollte Euch ein Continue vergönnt sein, drückt doch mal SELECT auf dem zweiten Joypad. Jetzt könnt Ihr Euch mit dem Knopf B die verschiedenen Gegner anschauen und mit dem Steuerkreuz und den übrigen Tasten drehen und zoomen.

T. Eckhardt/ M. Brinkmann/ J. Gronowsky

SNES

Populous

Hier sind einige Levelcodes:

Welt 11 NIMIHILL
Welt 25 GAZITORY
Welt 51 BINGWILLIN
Welt 77 RINGOXMET
Welt 101 SCOGBOY
Welt 121 GAZIKEBAR

GB

Jaki Crush

Mit den folgenden Paßwörtern bekommt Ihr über 20 Bälle:

6K9CLUS6
7LEBKHLV
M4WMST4D

Christian Klaproth

SNES

Top Gear

Wenn Ihr das Geld für die ersten beiden Plätze abkassieren wollt, dann fahrt bei der Zieldurchfahrt einfach gegen einen der beiden Pfosten und gebt solange Gas, bis der Wagen von alleine durchs Ziel fährt.

Slim Sim

SNES

Super Bomberman

Hier sind alle Levelcodes:

Level 1-2 6502
Level 1-3 4545
Level 1-4 6514
Level 1-5 2525
Level 1-6 7564
Level 1-7 2533
Level 2-1 6052
Level 2-2 4005
Level 2-3 7042
Level 2-4 3014
Level 2-5 1023
Level 2-6 2063
Level 2-7 0034
Level 3-1 5453
Level 3-2 1405
Level 3-3 2445
Level 3-4 7419
Level 3-5 4422
Level 3-6 1462
Level 3-7 2432
Level 4-1 6154
Level 4-2 5102
Level 4-3 0142
Level 4-4 2113
Level 4-5 6123
Level 4-6 2162
Level 4-7 0135
Level 5-1 1203
Level 6-1 6655
Level 6-2 3605
Level 6-3 1642
Level 6-4 2612
Level 6-5 6622
Level 6-6 3662
Level 6-7 7632

Dirk Eisenhuth

Top Games

Super NES

Battleloads US	119,-
Final Fantasy II US	134,-
Mario All Stars	94,-
Mortal Kombat	129,-
Road Runner	119,-
Star Wing	105,-
Street Fighter TE US	144,-
Topfighter Joystick	139,-

Reservierungs-Service für Neuheiten

Rufen Sie an,

Wir sind bis 21 Uhr persönlich für Sie da
0 80 62 / 8 03 26

Versand Inland NN + DM 8,-
ab DM 250,- portofrei, Preisliste gratis!
Top Games • Angelika Bachhuber
G.-Weiler-Str. 37 b • 63062 Bruckmühl

TIPS & TRICKS

Schon gut – wir wissen, daß es dem Original zum Verwechseln ähnlich sieht. Der Spielablauf in diesem starken Stück Software ist aber nochmal kräftig aufgebohrt worden. Ihr dürft Euch mit neuen Figuren, neuen Bewegungen und komplett neuen Taktiken herumschlagen. Aber keine Angst – Ihr steht beim Neuanfang nicht alleine da. Hier unser Crash-Kurs für durchschlagenden Erfolg!

CHUN LI



Everybody's Darling. Das chinesische Schulmädchen mit Kick ist schon fast zum Street-Fighter-Maskottchen geworden. Seit Neuestem kann sie Feuerbälle werfen, und das geht so: Stellt Euch links auf und schaut nach rechts. Jetzt drückt Ihr in einer flüssigen Bewegung L, UL, U, UR, R und Schlag. Jetzt müßt ihr Feuerwölken in Richtung Gegner segeln. Zugegeben, es ist nicht besonders kräftig, hält den anderen aber auf, während Ihr Euch auf einen Sprungangriff vorbereitet. Benutzt niemals den Spinning-Bird-Tritt, wenn Euer Gegner nicht schon betäubt ist. Der kann sich nämlich ducken oder abblocken. Der 100-Fuß-Tritt ist so wirkungsvoll wie gehobt und kann Euch helfen, einen Nahkampf zu Euren Gunsten zu beenden. Versucht beim Springen, vom Rand des Bildschirms abzuducken und Höhe zu gewinnen. Dann könnt Ihr den wenig schmerzhaften, aber umso irritierenden Head Stamp ausführen. Der Hechter ist ein fantastischer Angriff. Wiederholt ihn, und Ihr findet sicher eine Schwachstelle in der gegnerischen Verteidigung. Vorsicht vor Guiles Blitztritt.

DHALSIM



Der Gummimensch war immer clever, aber etwas langsam. Capcom hat ihn etwas ausgepöppt. Seine besten Angriffe, der wirbelnde Kopfschlag und Tritt, wurden völlig verändert. Früher müßt Ihr den Schlag- oder Trittknopf drücken, wenn Dhalsim am höchsten Punkt seines Sprunges war. Jetzt könnt Ihr die Bewegungen auf jeder beliebigen Höhe ausführen: Drückt das Steuerkreuz nach unten und drückt den entsprechenden Knopf im Flug. Dhalsim kann sich auch teleportieren und ein paar Sekunden lang verschwinden. Das verwirrt den Gegner restlos. Leider ist die Bewegung entsetzlich schwer auszuführen: Drückt nach R,U, UR und danach alle drei Schlag- oder Trittknöpfe gleichzeitig. Hier gilt, wie bei allen Spezialschlägen auch: Nur die Übung macht den Meister. Wenn Ihr den wirbelnden Tritt oder Kopfschlag einsetzt, benutzt anschließend die Yoga Nugas. Sie fressen viel gegnerische Energie und machen den anderen schnell fertig.

ZANGIEF



Der am auffälligsten verbesserte Kämpfer. Er hatte es auch wirklich nötig! Zangief ist etwas schneller als früher und hat bessere Bewegungen. Jetzt kann er seinen Wirbelschlag auch im Gehen anwenden! Benutzt mit Zangief viele Tiefschläge – damit durchdringt Ihr gut die Hälfte der gegnerischen Blocks. Leider ist der wirbelnde Pile Driver immer noch so schwierig wie bisher. Ihr müßt eine volle 360-Grad-Drehung mit dem Joypad hingleiten (mit Stick ist es etwas leichter). Zangs Flugtritt ist auch nicht schlecht. Er zwingt den Gegner zum Blocken und Rückwärtsgehen. Setzt ihn gegen Ken und Ryu ein und hechtet danach ein paar Mal. Zangief kann es immer noch nicht mit den meisten anderen Kämpfern aufnehmen, aber mit etwas Übung kann er sie irgendwann doch besiegen.

SAGAT



Ein irrer Kämpfer. Zwei Feuerbälle, ein Drachenschlag und der beste hoch angesetzte Tritt von allen. Wenn Ihr ihn steuern könnt, ist Sagat ein ganz heißer Tip. Seine Feuerbälle sind genau wie die von Ryu, U, UR, R und anschließend Schlag. Drückt Ihr statt dessen hinterher einen Tritt, schießt Sagat einen tiefen Feuerball ab. Dies kombiniert mit einer Reihe Drachenschlägen (R, U, UR und Schlag) macht Sagat zur absoluten Kampfmachmaschine. Sein hoher Tritt hat eine unvorstellbare Reichweite und kann den stärksten Gegner in die Ecke treiben. Der Hechter ist ganz gut, aber kurze Drachenschläge sind aus der Nähe schädlicher. Wenn Ihr einen Gegner werft, solltet Ihr ihn mit dem hohen Tritt in die Ecke befördern und dann noch einmal werfen. Sagat ist feilschhaft. Er wirkt anfangs etwas lahmer, aber den Eindruck werdet Ihr mit Sicherheit sehr bald korrigieren.

M. BISON



Dieser „Held“ ist der mieseste Kämpfer des Moduls. Seine Spezialangriffe sind dieselben wie die normalen Bewegungen, nur schwerer auszuführen. Ihr müßt bei allen ein Stück laufen und dann sehr fest zuschlagen. Ehrlich gesagt, hat M. Bison nicht sonderlich viel Grips, kann sich nicht gut verteidigen und ist auch nicht flink. Um im Laufen zuzuschlagen, drückt Ihr alle drei (Schlag- oder Tritt-)Knöpfe gleichzeitig und los! Los. Ihr könnt auch etwas Sonic-Boom-Ähnliches probieren: Drückt L, R, dann Schlag oder Tritt. Am besten, Ihr benutzt eine Reihe von Sprung- und Laufangriffen. Duckt Euch immer beim Blocken und bleibt in Bewegung. Wenn Ihr es schafft, haltet Euren Gegner fest und schlagt mit dem Kopf zu. Abgesehen davon, braucht Ihr eine Menge Glück...

KEN, RYU



Die Charaktere sind fast identisch, aber Ken ist etwas kräftiger, also besser. Der arme, alte Ryu - das hat man nun vom jahrelangen Training! Die Beiden sind nur wenig verändert worden. Sie können jetzt einen brennenden Drachenschlag ausführen. Wir wollen Euch die Überraschung nicht verderben, nur so viel: Versucht ihr erst, wenn ihr fast keine Energie mehr habt!



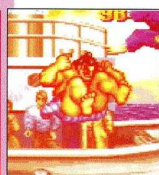
Auch strategisch hat sich gegenüber dem ersten Spiel wenig verändert. Benutzt Kombinationen aus Feuerbällen und großen Drachenschlägen. Werft die Gegner nur, wenn es absolut sein muß. Benutzt Flugtritte gegen Honda, wenn es seinen Hundert-Hand-Klatscher einsetzt. Ein Bonus ist aber, daß ihr den Hurrikantritt jetzt auch mitten in der Luft ausführen könnt. Springt auf den Gegner zu, führt einen Viereckskreis mit Tritt aus, und fallt vor der Landung in den Hurrikantritt. Eine furchtbare Überraschung für unkonzentrierte Gegner.

GUILLE



Guile war im ersten Spiel vielleicht der stärkste Kämpfer und ist auch wenig verändert worden. Seine besten Techniken sind immer noch der Sonic Boom und der Blitztritt. Benutzt Kombinationen der beiden Angriffsorten, wenn ihr dicht am Gegner seid. Probiert verschiedene Geschwindigkeiten mit dem Sonic Boom aus. Oft könnt ihr einen Gegner dazu verleiten, in einen langsamen Sonic Boom hineinzulaufen. Benutzt den Blitztritt immer, wenn ein Gegner auf Euch zueingit. In dem Moment, in dem Euer Tritt ansetzt, seid ihr unverwundbar - und der Tritt neutralisiert die meisten Spezialbewegungen des Gegners. Guile kann während des Springers auch werfen, aber das sollte wirklich Euer letzter Ausweg sein. Benutzt den harten Hechter nicht - er öffnet Euch gegenüber Angriffen. Aus der Nähe ist ein Wurf immer besser als ein Schlag.

E. HONDA



Wir behaupten einfach mal, daß Honda der beste Kämpfer von allen ist. Warum? Er hat einen neuen Angriff, den Sumo Burn Drop. Drückt nach unten, um Anlauf zu nehmen, dann nach oben und tritt gleichzeitig. Honda hilft jetzt hoch und stampft mit dem Po auf seinem Gegner herum. Er kann den Hundert-Hand-Klatscher jetzt auch beim Gehen ausstellen. Führt einen Sumo-Headbutt aus, wenn ihr Ruhe habt, dann einen Hundert-Hand-Klatscher. Wenn der Gegner kurz vor dem Weglaufen ist, lauft rückwärts und schlagt weiter zu - meist springt der andere dann genau auf Eure geballten Fäuste! Benutzt den hohen Klatscher, wenn der Gegner über Eure Hände wegpringen will. Blockt alle Feuerbälle ab - es kostet Euch wenig Energie. Flugtritte wirken gegen alle außer Dhalsim Wunder.

BLANKA



Dieser Typ war schon immer gefährlich, aber jetzt kann er auch noch Rollangriffe ausführen. Drückt nach unten, um Anlauf zu nehmen, drückt dann hoch und schlagt gleichzeitig. Jetzt springt Blanka hoch und landet auf dem Kopf des Gegners, wenn der das Pech hat, in der Nähe zu sein. Blankas elektrisches Feld lädt sich jetzt schneller auf und wirkt fast sofort, wenn ihr den Knopf für Tiefschläge schnell drückt. Deshalb enden Sprungangriffe auf Blanka meist mit einer kläglichen Niederlage des Angreifers. Am besten ist noch wie vor Blankas tiefer, harter Schlag - duckt Euch, blockt ab und schlagt zu. Der Schlag hat jetzt auch eine größere Reichweite. Schützt Euch mit einem hohen, schwergewollten Schlag gegen Sprungangriffe. Meistens trifft ihr dann als Erste. Chun-Li wird Euer größtes Problem, denn sie springt hoch genug, um diesem Schlag auszuweichen. Tretet zurück, wenn sie springt - bevor ihr den Schlag ausführt. Wendet das Kräftefeld gegen schwächere Kämpfer wie beispielsweise Ken oder Ryu an.



BALROG



Der erste Eindruck täuscht: Er ist extrem schnell, und seine unspektakulären Spezialangriffe richten verheerenden Schaden an. Springt ein Gegner, wendet den Izna Drop an, indem ihr nach U, dann O drückt und schlagt. Ihr könnt Euren Gegner aus der Luft erwischen und zu Boden werfen. Mit dieser Methode könnt ihr auch fliegende Schläge anbringen. Der Kristallblitz ist noch besser. Er funktioniert genau wie der Sonic Boom, gefolgt von einem Druck nach Rechts mit Schlag. Mit hurtigen Rollen bewegt ihr Euch blitzschnell vorwärts. Aus der Nähe könnt ihr bis zu fünf Treffer hintereinander anbringen! Mit einem Gleithechter wird das Ganze noch wirkungsvoller. Dies ist der beste Heile im Spiel - er ist noch unwerfender als Dhalsims Gleithechter. Balrogs andere Angriffe sind nicht so doll...

VEGA



Vega ist zwar der Endgegner, aber nicht besonders schwer zu besiegen. Sein wirbelloser Torpedo (L, dann R und Schlag) ist sehr wirkungsvoll, aber durchaus zu kontrollieren. Die meisten weichen Schlägen halten ihn mitten in der Luft auf - benutzt sie also aus der Nähe. Selbst, wenn Euer Gegner abblockt, durchdringt ihn der Schlag und verletzt ihn. Benutzt den Kopfsplatter (U, dann O und Tritt), denn man kann ihn nicht abblocken, sondern ihm nur ausweichen. Alleine mit diesem Schlag könnt ihr schon manche Gegner besiegen, vor allem Zangief. Die doppelte Kniepresse (L, dann R und Tritt) ist genauso wirkungsvoll. Am besten benutzt ihr sie zusammen mit einem Gleitangriff. Gleitet ihr sofort nach der Kniepresse heran, kann der Gegner nicht rechtzeitig abblocken. Wenn ihr in der Klemme steckt, schließt so schnell wie möglich jede Menge Torpedos ab. Die hellen bosenden gegen Zangief und Dhalsim. Kämpfer wie Ken, Ryu und Guile haben die Torpedos im Flug auf.

TIPS & TRICKS

...Leser helfen Lesern

Wer von Euch kennt es nicht, jenes frustrierende Erlebnis, einem Endgegner hilflos ausgeliefert zu sein, nach etlichen Spielstunden keinen Ausweg 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. Der Grundstein dafür ist gelegt, Ihr habt uns schon mal jede Menge Fragen zukommen lassen; warten wir ab, ob es mit den Antworten genauso gut klappt. In dieser Ausgabe können noch nicht allzuvielen Antworten sein, es wird sich wohl im Laufe der Zeit ein zweimonatiger Rhythmus einstellen.

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, 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, solltet Ihr spätestens zwei Ausgaben später Euer Joypad mit der Befriedigung weglegen können, einem anderen Leser geholfen zu haben. Die Post geht an:

**MVL GmbH
Redaktion TOTAL!
Kennwort: Helpline
Heilwigstr. 39
20249 Hamburg**

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

FRAGEN

FINAL FANTASY 2 (GB)

Richard Heitrich hat es bis nach Guardian geschafft, hängt jetzt aber fest. Wolfgang Bauer war in Edo, hat die Hakamotos besiegt und Wama gefunden, kommt jetzt aber nicht weiter. Wer hilft?

STARWING (SNES)

Oliver Reichenbach hat beobachtet, daß, wenn man auf der Karte etwas wartet, von Zeit zu Zeit ein kleiner Stern über den Bildschirm huscht. Hat das etwas Wichtiges oder gar nichts zu bedeuten?

ANTWORTEN

SOUL BLAZER (SNES)

Jahn Lerche kann Martin und Claus bei ihren Problemen helfen: Den Paß findet man unter einer Blume, die sich auf einem Absatz unterhalb des Ziegegatters befindet. Man stellt sich neben den Blumentopf, drückt das Steuerkreuz nach links und kann das gute Stück einsammeln. Den Red Hot Mirror gibt es tatsächlich in Greenwood. Dazu muß man mit dem Schwert aus der letzten Action-Welt die Feuerbälle niedermachen und dann das Vogelnest suchen. Hat man sich darauf gestellt, erscheint im Wald ein Vogel. An den schleicht man sich heran und quatscht ihn an. Daraufhin spendiert er den Spiegel. Jean-Pierre Weinachter kann Klaus helfen: Eine der Verliesmauern ist eine Atrappe. Die Karte zum zweiten Verlies liegt unter dem Fuß des Soldaten im Haus des Sängers. Sobald dieser ein Liedchen spielt, erhebt sich der Soldat. Allerdings benötigt der Barde vorher die Harp String. Die findet man in der Folterkammer des ersten Verlieses bei der Durchsuchung der Sklette.

ESCAPE FROM CAMP DEADLY (GB)

André Schimmack weiß die Antwort auf Roberts Problem: Drehe Dich einfach um, wirf einen Bumerang und springe über den Schurken. Er wird sich umdrehen und der Bumerang erledigt auf seinem Rückweg den Rest...

MYSTIC QUEST (GB)

Eleonore Lerche hat die Lösung aller Probleme: Zunächst zu Mark und seiner Suche nach Firebug. Nach dem Besuch bei Spencer geht es über den Winty Temple zum Focus Tower, der durch den nordöstlichen Eingang betreten wird. Innen werden die beiden Schätze eingesammelt und die Statue vor die Lücke in der Mauer geschoben.

Der Turm wird durch die gleiche Tür in Richtung Norden wieder verlassen, anschließend geht über den Libra Temple zurück zum nördlichen Tor. Dort geht es die Treppe hinunter, durch die blaue Tür zum nordwestlichen Ausweg, der direkt nach Firebug führt.

GOONIES 2 (NES)

Simon Mitth hat einen kleinen Tip für Karsten: Die Kerze braucht man nicht unbedingt, wenn man den Hammer hat. Verwendet man den Hammer mehrmals in einem dunklen Raum, so wird es Licht...

Frank sollte bei seiner Suche nach dem Thunder Rock einfach des öfteren mal in Firebug vorbeischaun. Dort bekommt er das gute Stück von einem Einwohner geschenkt – allerdings nicht beim ersten Besuch.

TAUSCH-RAUSCH

**Mega-Drive
+ S-NES
+ Game
play**

Umbau-
Mega-Drive
US/Japan Norm

Nur 50.-DM

**sofort Gratisliste Anfordern bei
Game-Play** (gegen Frankierten Rückumschlag)

Österwieherstr. 70
33415 Verl

Fax: 05246/81270

05246/81184

Mo. bis Sa.
Tel.: 07457/5534 von 8.00 - 12.00
07472/43514 von 14.30 - 18.30

**Video & Computersgames
Laden und Versand**

72108 Rottenburg, Kirchgasse 6.

SUPER-NES	MEGA-DIVE	SUPER NINTENDO
SUPER TURKISH 109.-	GOLDEN AXE 3 109.-	NINTENDO
FLYING SAMURAI 109.-	COOL SHOT 109.-	BLANK DOL
WOLF 2 129.-	BURRY 129.-	MEGA DRIVE
BURRY 109.-	MORTAL COMBAT 109.-	CEBA MASTER
STARWING 109.-	HUNTER 109.-	CEBA BEAR
STALKER 129.-	THE FIGHTERS 109.-	NO GO
ARSEN 129.-	ANDRE ARSEN 99.-	AMIGA U. PC
MORTAL COMBAT 129.-	GAME-BAY	
Sonderangebote:		
ACCUSE FAMILY 2 109.-	MORTAL QUEST 99.-	NEUHEITEN
MARIO ALISTER 89.-	ARSEN 99.-	AUßER UNS AN I
NEO "BARCODEPRINTER MIT	WIE FUNKEN ALLE GANZEN KONSOLE!	
DR. AMLEYING 139.-"		

TIPS & TRICKS



Lösung

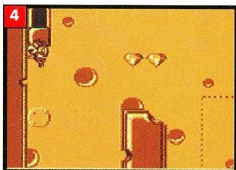
ALFRED CHICKEN



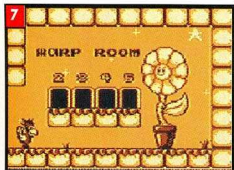
Müßt Ihr auf Eurem Weg durch die Labyrinth immer wieder Federn lassen? Wir zeigen Euch die versteckten Warp-Räume und statten Euch mit einigen Karten aus.



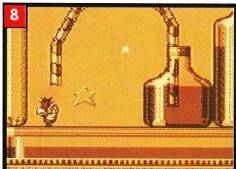
3 Nehmt das Telefon und Ihr erhaltet die Marmelade. Damit habt Ihr eine Waffe, die Ihr mit dem B-Knopf abfeuern könnt. Geht durch die anschließend erscheinende Tür.



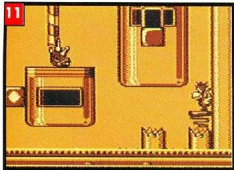
4 Springt ständig auf die Feder links unten, bis oben eine Tür erscheint. Springt nochmals auf die Feder und springt hinüber zum oberen rechten Teil des Levels.



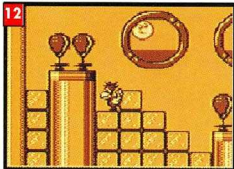
7 Dies ist der erste Warp-Raum, mit dem Ihr direkt in die Level 2, 3, 4 und 5 kommt. Geht durch die fünfte Tür, um zum nächsten Warp-Raum zu kommen.



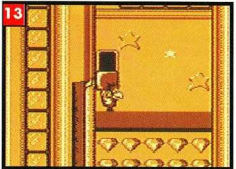
8 Dies ist der Beginn von Level 5. Auch hier spornet Euch eine Kettensäge zu einem schnellen Weg nach oben an.



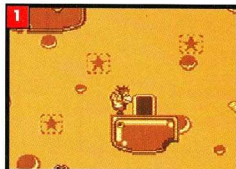
11 Nachdem die Tür sichtbar ist, geht Ihr nach rechts und schwebt mit dem A-Knopf nach unten auf die Feder. Durch sie kommt Ihr zur Tür und findet Euch in einem Raum mit Ballons und Eiszürfeln wieder.



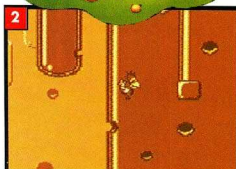
12 Kümmert Euch nicht um die Ballons, sondern pickt nach den Eiszürfeln. Unten geht Ihr nach links und springt in das Reagenzglas.



13 Wenn Ihr unten angekommen seid, dreht Ihr Euch nach rechts und pickt den Stein an. Es erscheint eine Tür, die Ihr betretet.



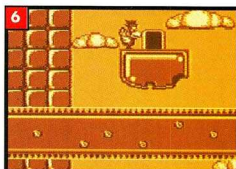
1 Geht nach oben zur ersten Tür und betretet sie. Halte Euch dann rechts, bis Ihr den Boden erreicht habt.



2 Wenn Ihr diese Wand erreicht habt, springt nach oben zu dem geheimen Eingang. Geht immer nach rechts, bis Ihr auf den Boden fällt und vor einer Tür steht. Betretet sie...



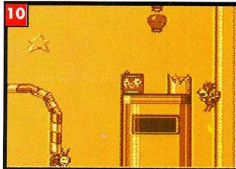
5 Wenn Ihr hier angekommen seid, so feuert nach rechts, um einen versteckten Block sichtbar zu machen. Springt von diesem Block nach links oben, und Ihr werdet bei einer weiteren Tür landen.



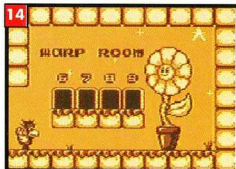
6 Geht durch diese Tür und versucht in dem Raum möglichst schnell nach oben zu kommen und zwei Federn auf einmal zu überspringen. Ihr müßt Euch beeilen, da Euch eine Kettensäge verfolgt. Geht durch die Tür ganz oben.



9 Stellt Euch auf den Korken, um nach oben katapultiert zu werden. Halte Euch links, wenn Ihr zur ersten Plattform kommt, und springt auf den Knopf, um die Diamantblöcke einzuschalten. Mit diesen Blöcken geht es weiter nach oben.



10 Springt über das zerbrochene Reagenzglas und geht nach links, um in das Gefäß zu kommen. Drinnen springt Ihr nach oben, damit eine Tür erscheint.

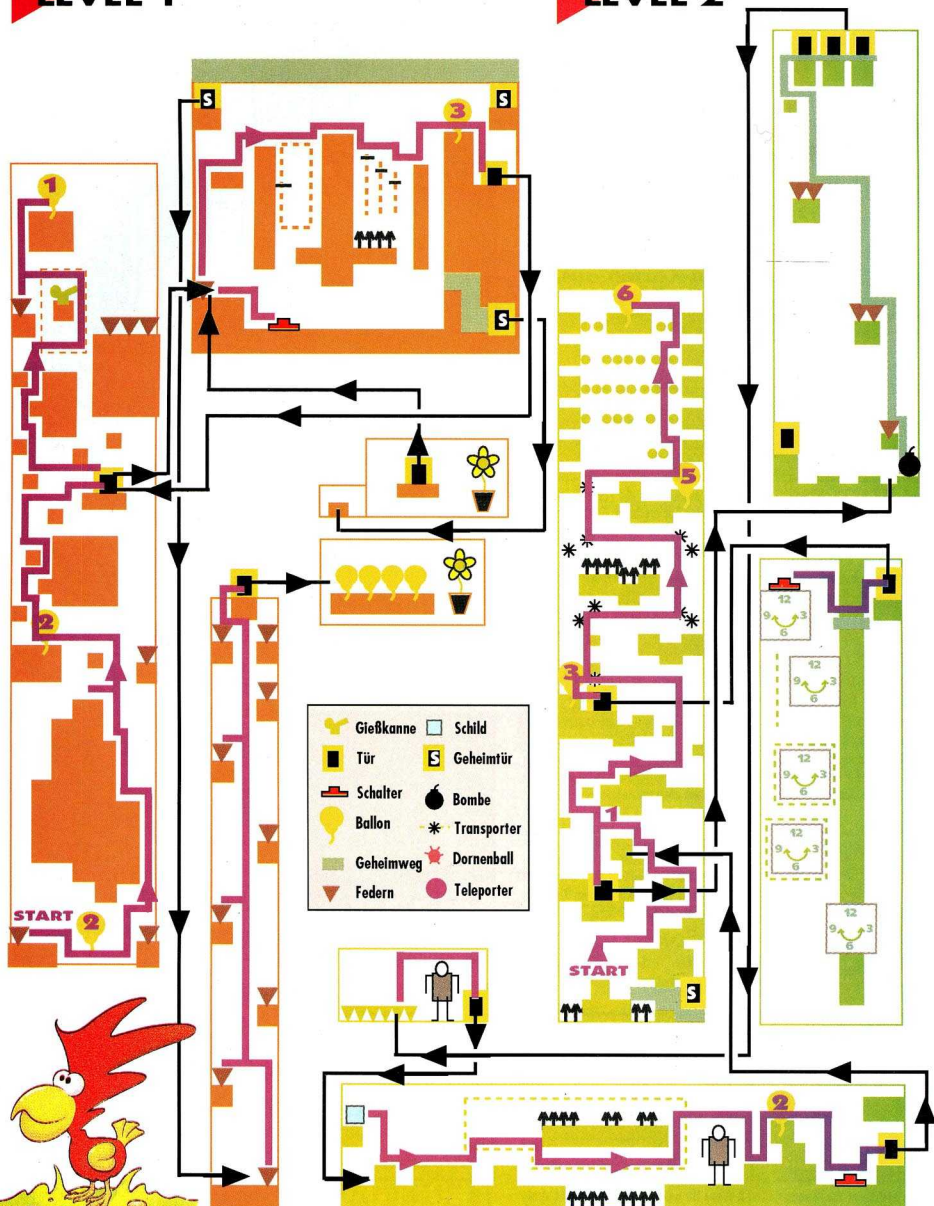


14 Dies ist der Warp-Raum zu den Level 6, 7, 8 und 9, für die höheren Level gibt es keine Warps mehr. Um das richtige Ende zu erleben, müßt Ihr allerdings alle Greifkannen eingesammelt haben.

TIPS & TRICKS

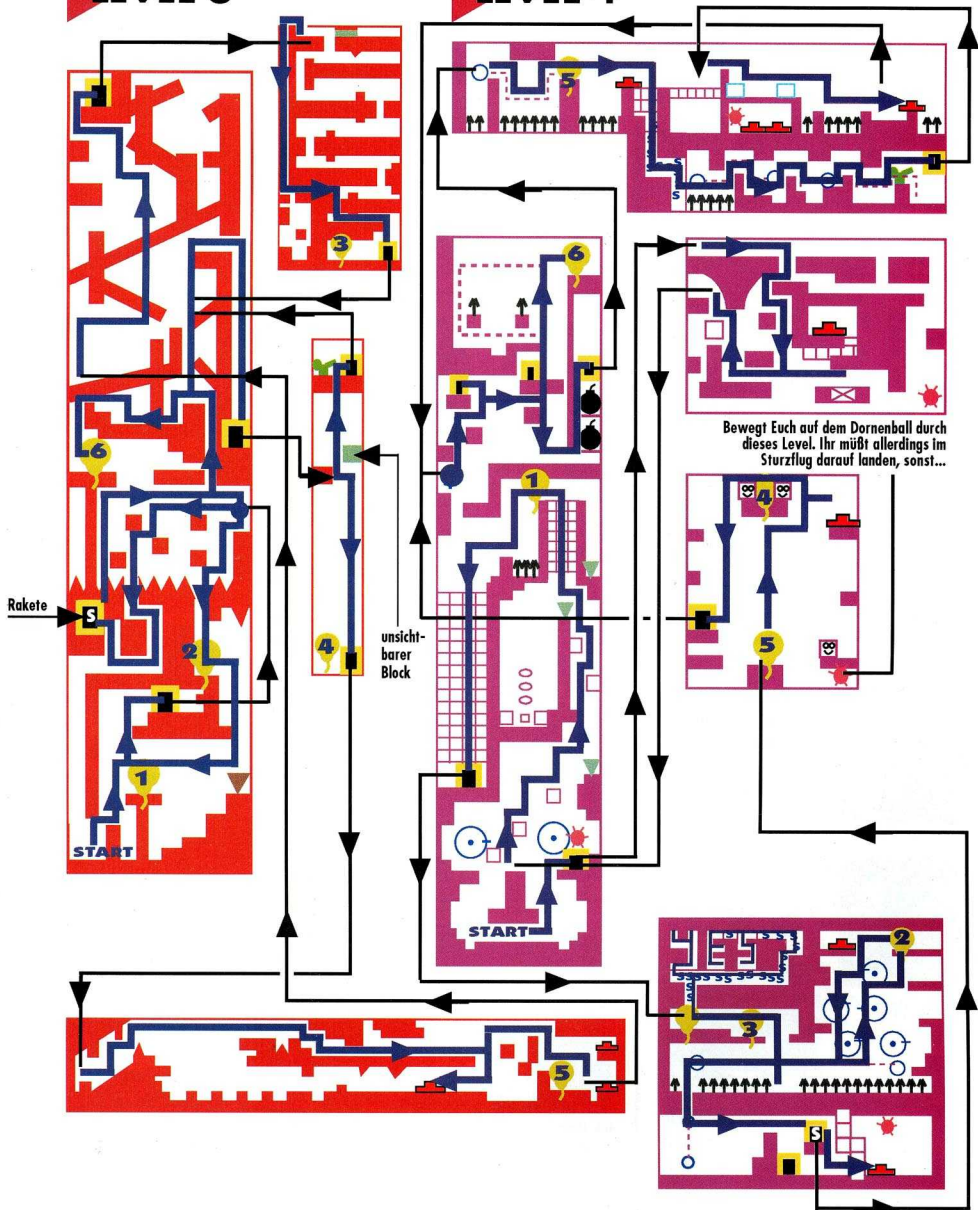
LEVEL 1

LEVEL 2



LEVEL 3

LEVEL 4



TIPS & TRICKS

Es mag nicht ganz den Biß von Street Fighter II haben, aber Pixelprügler haben eine Menge zu tun. Packen wir's also an!

STANDARD BEWEGUNGEN

BLOCK

Diese Bewegung schützt Euch nicht hundertprozentig. Ihr werdet zwar etwas Schaden abbekommen, könnt Euch aber mit einem gut gewählten Block über manch' knappe Runde retten.

TIEFER SCHLAG

Richtet nicht viel Schaden an, aber Ihr könnt in schneller Folge viele Schläge anbringen.

HOHER SCHLAG

Schmerzhafter als der Tiefschlag und ebenso schnell.

TIEFER TRITT

Schwach und nur aus minimaler Entfernung einzusetzen, läßt sich aber schnell 'abfeuern'.

HOHER TRITT

Bester Rundumtritt. Hält Euren Gegner garantiert auf!



RAIDEN

Donnergott, der aus unerfindlichem Grund Blitz schleudert...



SCORPION

Ninjageist, der Gelb mag. Sehr sogar.



SONYA BLADE

Nettes Mädel mit Boxermaske. Wer ist jemals so dicht ran gekommen?



SUB-ZERO

Scorpion in seiner blauen Periode.



BLITZ

Schnell und leicht zu schleudernde Waffe, die den Gegner einige Schritte zurücktaumeln läßt. Eine der besten Angriffsarten.



TELEPORT

Auch einfach auszuführen. Klug eingesetzt, kann der Teleport euch einen Freischlag beschern.

TORPEDO

Schneller Flugangriff, der für einige Überraschung sorgt. Funktioniert aus der Nähe, aber auch quer über den Screen. Und schmerzt.



BLITZÜBERLADUNG

Ein nicht leicht aufzufindender, gemeiner Todesgriff mit großer Wirkung.



TELEPORT-SCHLAG

Scorpion verschwindet, taucht auf der anderen Bildschirmseite auf und haut mit dem Ellenbogen zu.



MUNDERGRUCH

Wohl der einfachste Todesgriff – und derselbe wie im Automaten. Verdammt gut und tödlich.

SPEAR & STRICK

Wirft ein Lasso um den Gegner und zieht ihn beifüßig heran. Anschließend hat Scorpion einen Schlag frei!



FLIEGENDER SCHLAG

Schnell und einfach, um Gegner in der Luft zu treffen. Nützt nicht viel gegen Kämpfer auf dem Boden.



BEINSCHERE UND SCHOCKWELLE

Die Beinschere ist wirkungsvoller, die Schockwelle ein guter Ferngriff.



FLAMMENDER TODESSKISS

Wie im Automaten. Läßt sich einfach aufrufen und sieht gut aus. Für Pyromanen



EISENHEGEL

Genialer Ferngriff, der Euren Gegner verwundet und einfrisst. Ein Freischlag für Sub-Zero!



RUTSCHER UND GEFRIERTOD

Der Rutscher wäre ein toller Angriff, wenn man ihn leichter ausführen könnte. Der Todesgriff (etwas anders als im Automaten) ist auch kein Kinderspiel. Armer Subby.



SNES

MORTAL KOMBAT



FLUGTRITT
Sehr schnell, einfach und höhenverstellbar. Mit richtigem Timing trifft Ihr gleich zweimal – einmal beim ersten Aufprall und dann noch einmal, wenn der Gegner taumelt.



FEUERBALL UND SCHEREN-KOMBINATION

Der Feuerball ist schwerwiegend und leicht zu benutzen. Er hält den Gegner auf Abstand. Der Scherentritt mit Uppercut ist ein recht einfacher Todesgriff, aber nicht überwältigend anzusehen.



LIU KANG
Fast wie Bruce-wie-hieß-er-gleich-nachmal. Auf jeden Fall gut.



MESSERWURF UND ROLLE

Messerwerfen ist nützlich – wenn man es beherrscht. Die Rolle ist ein netter Angriff mit viel Platzbedarf, kann aber leicht gekontert werden.



KOPFSCHLAG

Ausloch! Wird automatisch angewendet, wenn Ihr dicht beim Gegner steht. Sieht übel aus, nicht?



KANO
Terminator-Verschchnitt im Duran-Duran-T-Shirt.



FEUERBALL, SCHATTENTRITT UND HERZTRITT

Der Feuerball ist gut auf die Entfernung. Auch der Schattentritt ist einfach und hält heranströmende Gegner auf. Der Herztritt dagegen ist knifflig und optisch wenig beeindruckend.



JOHNNY CAGE
Westküsten-Schönling wie aus der Teenie-Klamotte.



PACKAGE CHECK

Mieser Tiefschlag, der aus dem Spagat geführt wird. Sieht fieser aus, als er ist.

ENDGEGNER UND SPIEGELKÄMPFE



GORO
Aus der Nähe habt Ihr wenig Chancen. Bleibt auf Abstand und trifft ihn mit Geschossen und Flugtritten.



SHANG TSUNG

Der Karl hat gute Feuerbälle und kann sich in jeden Kämpfer verwandeln. Schlagt ihn mit Flugtritten und Geschossen.



SPIEGELKAMPF

Der Rechner benutzt keine Spezialangriffe. Wenn Ihr gleich in die Offensive geht, habt Ihr einigermaßen leichtes Spiel.

WISCHER

Gegen einen unachtsamen Gegner könnt Ihr damit einen Vorteil herausholen.



HECHTER

Nützliche Bewegung, die Euren Gegner aus der Fassung und Euch einen Vorteil bringt.



UPPERCUT

Fegt den Gegner durch das Bild und richtet viel Schaden an.

FLIEGENDER SCHLAG

Nicht ganz so wirkungsvoll wie der Flugtritt, sorgt aber trotzdem für Überraschungen.

FLUGTRITT

Weiträumiger Angriff mit niederschmetternder Wirkung. Richtet viel Schaden an und kann nach einem Uppercut tödlich sein.



WURF

Ein guter Griff, der Euren Gegner stark verletzt und völlig aus dem Konzept bringt. Dafür müßt Ihr aber dicht rangehen und selbst einige Treffer riskieren.

KNIE-KEULE

Nützlich beim Nahkampf, aber meist den Aufwand nicht wert.



GAMERS SPECIAL

A One - A Two

und jetzt geht
die volle
Action los!

GAMERS SPECIAL NR. 3 IST DA!

Wir packen aus! Nach „BEST OF SEGA“ und „SPORTS BY SEGA“ kommt jetzt das Neue: die rasanteste, turbostärkste „ACTION BY SEGA“ - jetzt neu mit 10 Seiten Exklusiv-Report zu „Streetfighter 2“. Als „Power Up“ für zwischen- durch: Pausenknopf - GAMERS SPECIAL - Abchecken - Weiter- kommen. Zum Beispiel mit den kompletten Levelkarten von Rocket Knights Adventure. Mit dabei: Mortal Kombat, Terminator, X-Men, Flashback, Streets of Rage II, Batman Returns, oder wie wär's mit 'ner Turtles-Bonusrunde? Kein Problem mehr mit GAMERS SPECIAL 3 - jetzt am Kiosk!



ACTION BY SEGA - BEAT 'EM UP!

KLEIN BÖRSE ANZEIGE

GAME BOY

Verkaufe Duck Tales, Zeoth, Super RC Pro AM, Robocop, Blobette, Burai Fighter, Solar Striker und Double Dragon 2, je DM 10,— oder zusammen DM 50,—, Telefon 089/936494.

Tausche Metroid 2, Alien 3, Terminator 2, S. RC Pro AM, Turtles 2, Probotector gegen WWF 2, Terminator 2 Arcade, Alfred Chicken, Mystic Quest, K. Dreamland, Baby T. Rex, Telefon 0396/7102447.

Verkaufe GameBoy und NES für jeweils DM 70,—, GameBoy-Spiele von DM 20,—, DM 35,—, NES-Spiele jeweils DM 50,—, Telefon 05341/38218.

Suche GB-Spiele, z.B. Mario Land 2, Tiny Toon, Alfred Chicken, Mystic Quest, Prince Of Persia, Parodius, Top Rank Tennis, S. Vag, Badgarmistering o., 18109 Rostock.

Verkaufe Super Mario Land 2, S. RC Pro AM, Garg. Quest, WWF, WWF 2, Duck Tales, N. Gaiden, King Fu M., F. of the North Star zu je DM 30,—, mit dt. Anleitung, Telefon 03843/32041.

Verkaufe die GameBoy-Spiele Marble Madness, Top Gun, Nemesis 1, Castlevania 1, The Spirit of F.I. Preis pro Spiel DM 50,—, Telefon 089/7149540.

Verkaufe GameBoy mit 8 Spielen (Super Mario 2, Turtles 1, Solar Striker, Golf für DM 300,— + Gamelink Kopfhörer, Telefon 05154/2128, ab 15.00 Uhr.

Verkaufe World Cup, Preis VB., Fortress Of Fear, Preis VB., Prince Of Persia, DM 45,—, King Fu Master, VB., Light Max, DM 30,—, Telefon 03923/780725.

Verkaufe Mario Land 2, Metroid 2, WWF Superstars 2, Castlevania 1, R.C. Pro AM, Shadow Warriors + T 2 The Arcade Game für je DM 35,—, (T 2 + Shadow je 25,—), Telefon 06732/4257.

Verkaufe GameBoy + Super Mario Land 1 + 2, Turtles 2, Tetris + Zubehör für DM 125,—, Telefon 0341/67351, ab 16.00 Uhr.

Verkaufe GameBoy-Spiele Metroid 2, DM 35,—, Alien 3, DM 40,—, Turtles 1, DM 30,—, SpiderMan, DM 25,—, Super Mario Land 2, DM 40,—, Marble Madness, DM 35,—, Dynabaster, DM 30,—, Telefon 0621/555634.

Tausche Bill und Ted, R-Type, Metroid 2 gegen Alien 3, Crash Dummies, Red October und R. Hood gegen Gremlins 2, D.B. Freese, Sackr. 5, 31655 Stadthagen.

Verkaufe GameBoy-Spiele 1 und Zubehör, Verkaufte 5 Spiele, 1 Buch, Pro Action Replay + Zubehör (Licht, Lupe,...), Klotz, Andrea, Österreich, Telefon 05572/671865. Superbillige Preise!

Verkaufe Action Replay Codes und GameGame Codes für über 200 Spiele und viele Tis. Gebt Spielname und System an und schickt DM 5,— an: Martin Spreitzer, Hans-Bergh-Siedlung 8, A-5230 Matlhofen, Österreich!!!

Tausche Fighting Simulator, Solar Striker oder Star Saver gegen Tiny Toons. Telefon 0461/32585.

Verkaufe GameBoy-Spiel Alien 3 für DM 45,—

oder tausche gegen Boulder Dash, Kwirk, Tiny Toons, Alfred Chicken oder Duck Tales. Spiel max. 5 x gespielt. Jasmin Gerhardt, Eisleberstr. 12, 06137 Aseleben.

Verkaufe GB-Spiele Golf (DM 15,—), Bart vs. the Juggernauts (DM 20,—), Best Of the Best (DM 50,—), MegaMan II (DM 30,—), WWF Superstars II (DM 40,—), Choplifter II (DM 32,—), Pitfighter (DM 35,—) und Speedball (DM 30,—); alles zusammen für DM 220,—, Telefon 06238/2425.

Tausche WWF I gegen Asterix oder Looney Tunes und Hook gegen Popey II oder Tiny Toons. Telefon 04102/61113.

Verkaufe Tennis, Kick Off, Baseball + Football, Blades Of Steel, RC Pro AM, Chessmaster u. a., insgesamt 10 Stk., 2 doppelt für DM 100,—, Telefon 0661/33215.

Tausche GameBoy-Modul Duck Tales gegen MegaMan 3 oder 1, Benjamin Menzel, Harenbachstr. 58, 55606 Harenbach.

Tausche Days Of Thunder und Robin Hood gegen Fire Fighter oder R-Type II, Telefon 02381/76073.

Tausche Bart vs The Juggernauts (mit Karton) gegen Turtles II. Telefon 06201/71340, Volkner von der Saal.

Verkaufe GameBoy-Spiele Turtles I (DM 35,—), Metroid II (DM 40,—), Gargoyles Quest (DM 30,—), MegaMan II (DM 35,—), SpiderMan I (DM 30,—), Telefon 0721/71910.

Verkaufe GameBoy-Spiele: Super Mario I und Gauntlet II je DM 20,—/Stk. Telefon 05137/2074.

Verkaufe GameBoy-Spiele: Castlevania II (35,—), Kid Icarus (35,—), Super Mario Land II (45,—), Super Mario Land (25,—), Telefon 03695/870005.

Verkaufe GameBoy mit 9 Spielen und viele Zubehör (Light Max, Netzteil, Batterien, 3 Bücher) für nur DM 350,— (NP: DM 900,—), Telefon 06543/4731, nur 14-15 h.

Verkaufe Solar Striker, The Amazing Spiderman und Terminator II, je Spiel DM 30,—, Telefon 0511/636831.

Verkaufe GB-Spiele: R-Type (40,—), Godzilla (35,—), Speedball (50,—), Telefon 09548/1707.

Verkaufe Nemesis II, Super Mario Land, Flash, Terminator II, Robocop II, Metroid II, Double Dragon II, WWF II, Bad'n Bad, Home Alone, Bugs Bunny, Dr. Mario von ca. DM 30,— bis DM 50,—, Telefon 03441/714190, von ca. 18-20 h.

Verkaufe GameBoy mit Spiderman, Turtles I, F. Of Fear, Bubble-Ghost + Tetris, je Spiel DM 25,—, Leider ohne Anleitung. Telefon 030/9218643, ab 17 h, Stephan.

Verkaufe die GameBoy-Spiele Golf und Fortress Of Fear zu je DM 30,—, Zustellung per N.N., Telefon 0871/63159.

SNES

Tausche 1. Castlevania 4 und 2. QS-160 Deluxe Controlpad - Supercon 2 gegen 2 Module für SNES, z.B. Super Probotector, Super Ghouls n' Ghosts. 1. + 2. neuwertig. Telefon 0621/6297243.

Austria! Verkaufe und tausche SNES-Games. Habe über 20 Spiele, verkaufe auch ganze Spielpakete. Tausche und verkaufe MD. Telefon 05246/6205.

Tausche Zelda 3 und Super StarWars. Suche außerdem leere Hüllen mit Anleitung für Actraiser und Streetfighter (zahle gut). Telefon 08272/1641.

Verkaufe für SNES: Magical Quest, DM 110,—, Turtles 4, DM 90,—, Super Mario World, DM 60,—, alles 100% oK. Telefon 0621/699405.

Verkaufe Magical Quest-Mickey Mouse, US, für nur DM 40,—, Übernahme kein Porto. Habe auch Batman Returns, Turrican, US, Batman, d. r. Ruft an: Heiko, Telefon 07054/7196.

Verkaufe Axyel (2 Monate alt). Würde auch gegen Zelda 3, Tiny Toons oder Turtles 4 tauschen. Wer Interesse hat, ruft an zw. 15.00-20.00 Uhr. Telefon 0203/706694.

Suche dringend SNES-Module (gebraucht) zu kaufen für priv. Spiel-Club. Aktuelle Spiele wie Lost Vikings, Starwings bevorzugt. Telefon 0641/71250.

Verkaufe SNES, StarWars, MechWarrior, Super StarWars, Castlevania 4, Super Probotector, Street Fighter 2, Super MarioKart und Zelda 3. Alles 1A-Zustand, für DM 800,—, Telefon 0621/23892.

Verkaufe Super Soccer für DM 73,— oder tausche gegen: King A. World, Axyel, Super Aleste, NHLPA Hockey, John Madden '93, Road Runner, Alien 3, Street Fighter 2. Kaufe auch obige Module. Telefon 02064/97551.

Verkaufe SNES-Spiele: Tiny Toons, Super StarWars, Super Mario World, Turtles in Time (alle dt.), King Arthur's World (US), Desert Strike (US). Telefon 0511/440416, Georg Grote.

Kaufe, tausche alles für SNES. Habe ältere und neueste Spiele wie StarWars! Suche Might & Magic, DungeonMaster und Alien 3. Ruft an! Telefon 02564/1720, ab 19.00 Uhr.

Suche Super Nintendo + 1 Controller + Spiel Super Mario World (incl. Beschreibung), Telefon 08783/213, von 19-21 h, nach Christian W. fragen.

Verkaufe Super Nintendo-Spiele: Starfox, King of the Monsters, Super MarioKart, Street Fighter, Terminator, F-Zero, je DM 40,—. Noch alles da - fast wie neu. Telefon 07150/2989.

Verkaufe Zelda III - A Link To The Past und Turtles IV - Turtles In The Time für je DM 50,—, Telefon 03931/216261.

Tausche SNES-Spiele: F-Zero, Super Tennis, Tiny Toons gegen Starwings, Bubsy, Super-Soccer, 6, StarWars, Powermover und Lost Vikings. Telefon: 09313/4860.

Tausche Super Mario World und NHLPA Hockey '93 (3 Monate). Suche Axyel oder Lost Vikings. Telefon: 09163/7199.

Verkaufe Super Gouls'n'Ghosts, Zelda 3, God's, Turtles In Time. Robert Wollrath, Johannestr. 140, 99084 Erfurt.

Tausche Spiele Ghouls'n'Ghosts, Pilot Wings und Wreastlania gegen Fatal Fury. Telefon 08141/7851.

Verkaufe für SNES diverse Games: S. Smash TV, John M. '93, Adams Family I, Amazing Tennis, Super Battle Tank, alle US und Phalanx, Super EDF, Jerry Boy, Area 88, Darius Twin, alle jap., SFR 30,— - 50,—, Telefon Schweiz 041/823440.

Verkaufe Sim City, Chessmaster (mit Anleitung) für DM 150,—, Telefon 05265/7783.

Tausche Krusty's Super Fun House und DM 20,— gegen Dinosauers auf SNES. Übernahme Porto. Telefon 02362/76729.

Verkaufe oder tausche Final Fantasy 2 und Mystic Quest. Noch 200 erhalten. Suche diverse Spiele. Vver hat, soll anrufen. Telefon 040/474818.

Tausche StarFox + Lemmings gegen Super StarWars, Tiny Toons oder King Arthur's World. Telefon 0561/3160409.

Biete NHLPA Hockey, Royal Rumble und Soulblader gegen Batman Returns oder B.O.B.. Ruft an. Telefon 08669/36271, Peter, von 15.00-18.00 Uhr.

Verkaufe/tausche SNES-Spiel Street Fighter 2. Ruft schnell an. Telefon 07071/35529.

Tausche Dino City gegen Action Replay (SNES). Holger König, Lobstädtstr. 7, 04279 Leipzig.

Tausche für SNES: Zelda 3 + MarioPaint gegen Magical Quest + sim City oder Lemmings, nur 100% oK. Telefon 035056/5666, ab 18.00 Uhr, Andreas.

Hallo Leute! Wer tauscht das Spiel Zelda III gegen Popolous? (Nagelneul) Bitte meldet Euch bei mir! Tschau, Matthes, Telefon 02304/44865.

Verkaufe SNES-Spiel MarioPaint! Eventuell auch zu tauschen! Ein halbes Jahr alt. Telefon 09342/37943.

Tausche World League Basketball gegen StarWars oder Zelda. Telefon 02151/477704.

Tausche/verkaufe SNES-Spiel Turtles IV Prei: VB DM 90,—, Marcus Käster, Sebastianstr. 38, 50735 Köln (Niehl).

Verkaufe 6 SNES-Spiele: Adams Family, James Bond, Krusty's Fun House, Castlevania, Paperboy 2, Prince Of Persia. Nur zusammen DM 500,—. Telefon 05137/75699.

Tausche die Spiele F-Zero und MarioKart gegen andere Action-Spiele. Telefon 02131/271504.

Suche Tauschpartner für SNES-Spiele! Verkaufe 3 SNES-Spiele: Robocop 3, DM 70,—, Skullaggar, DM 50,—, Blazing Skies, DM 70,—. Verkaufe NES-Konsole mit 63 Spielen für DM 1.200,—. Telefon Schweiz 01/4815273.

Suche die Anleitung zu Super Mario Kart. Wer überläßt sie mir gegen Unkostenstattung? Telefon 0511/757516.

Tausche SNES „Bari's Nightmare“ und „Ghoul's n' Ghosts“ gegen SNES „Super Strike Eagle“. Telefon/Fax 04935/370.

Tausche WWF Wrestlingmania gegen ein anderes SNES-Spiel. Telefon 04131/62172.

Verkaufe Krusty's S. Fun House, Addams Family, S. Ghoul's n' Ghosts, S. Protobator, S. Wrestling Mania, Pitfighter, Lemmings, alle deutsch, je DM 55,—. Telefon 09127/6422, abends.

Tausche SNES-Spiele (ip., us, dt.). Habe neueste und ältere! Tausche auch gegen MD CD's. Tausche JB King (ip.) gegen Topfighter (us, ip.). Telefon 07354/2873.

Kaufe Mario Kart, mögl. gut erhalten mit deutscher Anleitung. Bezahlte bis DM 60,—. Tausche Bart's Nightmare gegen Tiny Toons oder Jimmy C. Pro T.I. Telefon 04168/8188, Christian Blumenthal, Schützenstr. 9, 21629 Neu Wulmstorf.

Verkaufe Road Runner, DM 120,— VB, 2 Monate alt. Telefon 05371/47773, von 13.00 - 14.00 Uhr.

Tausche Jimmy Connors P. T. T. gegen Star Wing, Nigel Mansell oder Tecmo Basketball. Telefon 04963/1868, ab 17.00 Uhr.

Suche SNES-Spiele: Popolous, Powermonger und John Madden Football 93, möglichst im Raum Hannover oder Niedersachsen. Alles dt. Versionen. Telefon 05021/5144.

Verkaufe oder tausche für SNES Alien 3, DM 85,— VB oder tausche gegen Desert Strike oder Jungle Strike dt., SpiderMan, DM 60,— oder tausche gegen Batman Returns, alles dt., Telefon 04161/61393.

Tausche oder verkaufe Super Mario World für DM 70,— oder gegen Tiny Toons, Super Mario Kart, Street Fighter II, GameBoy + Tetris, StarWars. Marco Lücke, Am Wellsee 119, 21416 Kiel.

Tausche oder verkaufe Super Star Wars für DM 65,—. Erst 3 mal gespielt, wegen Doppelschenkung. 100% OK. Telefon 05523/3263, nach Markus fragen.

Tausche/Verkaufe Zelda 3, F-Zero, Super Soccer für DM 65,— VB. Telefon 04331/28375. Suche StarWars und The Last Vikings.

Verkaufe Super Ghoul's n' Ghosts für das SNES: DM 50,—. Telefon 08821/68211.

Tausche Zelda oder Mario Kart gegen Super Tiny Toons oder Road Runner. Verlangt Carsten am Telefon 06239/3062.

Tausche oder verkaufe Super Mario World für DM 66,—, Super Soccer gegen SpiderMan, Castlevania 4, Bubsy, Protobator, Lemmings oder DM 70,—. Telefon 02132/73292.

Tausche Arcana us., Ghoul's n' Ghosts, dt. gegen Kick Off, Sniper oder Wrestlingmania. R. Krusch, Straße der Freundschaft 31, 01589 Riesa.

Verkaufe 4 Top SNES-Spiele: StarWars, DM 75,—, StarWing, DM 75,—, Jimmy Connors, DM 75,—, TopGear, DM 65,—, alle dt. oder alle 4 Spiele zum Exportpreis von DM 275,—. Stefan Drescher, Goethestr. 96, 06212 Merseburg.

Tausche Star Wing gegen Super Bomberman + 4-Player-Adaptiert! Telefon 02402/27762.

Tausche oder verkaufe Streetfighter 2 gegen Pilotwings oder MarioKart. Telefon 04721/62559, ab 18.00 Uhr.

Tausche verkaufe SNES-Spiele. Habe viel Tauschmaterial! Spielpreise von DM 50,— - DM 80,—. Telefon 04542/63299, ab 19.00 Uhr.

Tausche SNES-Spiele Parodius, Tiny Toons und Street Fighter 2 gegen Jimmy Connors, Final Fight 2 oder Vikings (dt.). Telefon 06155/66219.

Verkaufe oder tausche Rival Turf, Super Off Road, Top Gear, Super Soccer, Spiderman, Pilotwings; alle DM 70,— und dt. Suche nur dt. Spiele. Telefon 06142/772344.

Tausche oder verkaufe Road Runner gegen Protobator. Telefon 02335/70892.

Verkaufe tausche und kaufe SNES-Games. Habe z. B. Final Fight II. Habe immer neuere und ältere Games. Rufanlaich, malan. Telefon 0711/8893118, ab 16.00 Uhr.

Verkaufe SNES-Spiele Final Fantasy II, Mystical Ninja, Final Fight II und Batman Returns; tausche Parodius. Telefon 0711/8893118, ab 16.00 Uhr.

Kaufe SNES-Spiele günstig, Pol.S., WWF Royal Rumble, Bubsy, Congo's Caper, Tiny Toons, dt. Text Mystic Quest. Telefon 0209/816388, Barowsky.

Tausche Alien III (Pal Version) gegen Super Star Wars oder Mickey's Magic Quest. Telefon 0521/885821, Jörg.

Verkaufe SNES-Spiele F-Zero (DM 55,—), Super Protobator (DM 60,—), Zelda III (DM 65,—), Kaufe außerdem Super Star Wars für DM 60,—. Telefon 02404/62260.

Tausche StarWing (kompl. dt.), Addams Family (US version), Super Protobator gegen Magical Quest, Parodius, StarWars. A. Thesing, Leuchtenburgstr. 27, 07552 Gera.

Tausche Streetfighter II gegen Legend Of Zelda III und Super Tiny Toons gegen Super Protobator oder umgekehrt (dt. versionen). Telefon 04761/770228.

Kaufe Tetris II für SNES, gerne gebraucht. Angebot

an Telefon 0461/93333, nach 20.00 Uhr.

Verkaufe oder tausche Super Tennis für das SNES für DM 60,— - 70,— oder gegen gleichwertige Spiele für das SNES. Telefon 02307/88006 in Bergkamen.

Tausche Addams Family, F-Zero, Tiny Toons, Road Runner, Turtles IV, Spiderman, Act Raiser, Zelda, Super Wrestlingmania, Chessmaster. Telefon 07326/7194., ab 17.00 Uhr.

Verkaufe Parodius (ip), Batman (ip), Super Contra, Wrestlingmania (dt), Magical Quest (us), ShadowRun (us) oder tausche gegen andere Spiele. Telefon 08677/61388, Jürgen Strasser.

Tausche für SNES: Super Star Wars, Protobator, Actraiser, Street Fighter II, R-Type und Ghoul's n' Ghost. Telefon 09665/1620, ab 18.00 Uhr.

Tausche Super R-Type, Exhaust Heat (dt.) und Road Runner (am). Telefon 02152/319426. Suche auch Action Replay Codes.

Suche WWF Royal Rumble, Super Strike Eagle, Desert Strike. Biete dafür Rival Turf und Zelda III. Stawring. Telefon 06162/6083.

Verkaufe oder tausche NHLPA Hockey 93 gegen StarWars, Final Fight, WWF Royal Rumble, Super Conflict oder Star Wars, — bar. Telefon 0441/54433.

Wer tauscht seine durchgeschafften Spiele gegen Zelda, Mickey Mouse, Super Mario Kart oder Turtles IV. Ruf an, wenn ihr Interesse habt! Telefon 0721/699215.

Verkaufe Krusty's Super Fun House (dt), DM 70,— oder tausche gegen StarWing (dt), L.T. Roadrunner (dt). Telefon 08081/8362, ab 18.00 Uhr.

Tausche kaufe, verkaufe Spiele für SNES, NeoGeo, MD, MS, GB, Suche Mario All Stars, D. Master, Battletoads, Evo, Turbo Edition. Telefon 07151/32132, 15.00 - 22.00 Uhr, Sebastian.

Verkaufe Super Mario Kart und Super Mario World (dt) zusammen für nur DM 95,—. Suche Turtles IV, dt., günstig. Telefon 05402/3138.

Verkaufe Mickey Mouse und Harley's Humongous Adv., beide dt., für nur DM 60,—. Telefon 05362/2906.

Ich habe zu viele Spiele. Tausche o. verkaufe mehr als 20 Spiele für alle Nintendo-Systeme. Fordert Liste an. Mathias Beutel, Aschersleber-Str. 24, 06467 Hoyne.

Verkaufe F-Zero, Zelda, Magical Quest, Super Soccer oder tausche gegen Protobator, Axeloy, John Madden 93, Another World, Tiny Toons. Telefon 08225/787, Thomas.

Tausche NHLPA Hockey, Super StarWars und Soulbader gegen Super Strike Eagle. Ruf an: Telefon 08669/36271, Peter, von 15.00 - 18.00 Uhr.

Tausche/Verkaufe StarWars, S. Castlevania IV, Popolous, S. Protobator, Prince Of Persia, Sim City, Spiderman. Suche The Magical Quest. Telefon 0421/392111.

Verkaufe Turtles IV (Turtles In Time), dt., DM 70,—. Spiele fast neu (mit Anleitung). Versand per Nachnahme. Telefon 03925/625561, nach Steffen fragen, ab 19.00 Uhr.

Wer tauscht sein Actraiser, Axeloy oder Fatal Fury Spiel gegen fast neues Magical Quest Modu? (Bitte nur deutsche SNES Spiele). Telefon 0361/68509.

Tausche kaufe, verkaufe SNES Spiele. Habe z. B. Alien III, Final Fight II, ShadowRun, —. Suche z. B. Dungeon Master, Bomberman, —. Telefon 04131/47491.

Tausche dt. SNES Spiele. Habe Tiny Toons und Super Mario Land. Suche StarFox und Jimmy Connors Tennis. Telefon 08561/8835, Josef Seixl.

Suche Konsole und Spiele für Super Nintendo +

Nintendo! Roger Kerber, Rdsg. Ldsr. 58, 24113 Kiel, Telefon 0431/641670.

Tausche F-Zero, Addams family I, PilotWings, Final F. I, Ghouls'n'Ghosts und einen GameGear gegen andere SNES-Spiele. Telefon Österreich, 06543/330.

Tausche SNES-Spiele Desert Strike und Alien III gegen Super StarWars, Street Fighter oder WWF Royal Rumble. Telefon 04265/375.

Tausche mein Super Probotector, dh., gegen Parodius, dt., Suche Bubsy und Twin Bee. Zahle bis DM 60,—, alles SNES. Telefon 05346/2556, ab 19.00 Uhr.

Tausche Turles IV gegen StarWars, Lemmings, Castlevania IV, F-Zero, Avelay oder andere Super Spiele. Telefon 06525/604.

Verkaufe Castlevania IV und Super Tennis für je DM 70,—. Tausche auch gegen Zelda III, Super Tiny Toons oder John Madden Football 93 (alles deutsch). Telefon 030/4159743, ab 16.00 Uhr.

Tausche Street Fighter II, Probotector + DM 50,— gegen Last Vikings, Bubsy oder Road Runner. Tausche Mario Land gegen Parodius. Telefon 04953/5376, nach Florian fragen.

Tausche Ghouls'n'Ghosts gegen Batman Returns. Telefon 04961/71852, nach Steffen fragen.

Tausche für SNES Castlevania IV, Tiny Toons und Super Ghouls'n'Ghosts, Suche Super Turrican, Rushing Beat II. Verkaufe auch NES mit 10 Spielen, günstig, auch einzeln. Telefon 07541/34022.

Verkaufe für SNES Ghouls'n'Ghosts (DM 50,—), Street Fighter II (DM 60,—), Parodius, 4 Wochen alt (DM 75,—), Mario Paint (DM 70,—), alles deutsch, außer Ghouls'n'Ghosts. Telefon 07271/51751.

Tausche WWF Wrestlingmania oder PilotWings gegen PowerVonger. (Bitte zuschicken!) Michael Scherbel, Friesenerstr. 11, 96317 Kronach.

Tausche Super Soccer oder Zelda III gegen Joe & Mac oder The Last Vikings. Telefon 09261/93619.

Tausche WWF Super Wrestlingmania (Kaufdatum: 28.07.93, gut erhalten) gegen WWF Royal Rumble (solle auch gut erhalten sein und wenn's geht mit Anleitung). Telefon 0711/6407761.

Tausche World League Basketball gegen Super Mario Kart, Lemmings, StarWing, Magical Quest oder NHLPA Hockey 93 (alle dt.). Andreas Kaufmann, Hohes Gebirge 32, 08289 Schneeberg.

Verkaufe oder tausche Home Alone (Kevin allein zuhaus), (DM 75,—) und Mickey Mouse (DM 85,—) gegen Asterix und Bubsy. T. Grallich, Neuelbauer Str. 10, 02727 Neugersdorf.

Tausche Parodius, Mickey Mouse (Magical Quest) gegen andere SNES-Spiele oder verkaufe Spiel je DM 60,—. Alle Spiele sehr gut erhalten. Marcel Bartnik, Dorfstraße 12, 02959 Röhne.

NES

Verkaufe NES + 2 Joypads + 12 Spiele (Aliens 3, Probotector, ...). Alles zusammen DM 400,—. Telefon 06628/8146.

Verkaufe Nintendo-Grundgerät + 2 Controller + 8 Super-Spiel + Extra Super Joypad. Telefon Österreich 0316/32653, Büro Österreich 0316/919213, Brigitte.

Kaufe für NES Street Gangs und Kung Fu für jeweils DM 30,—. Telefon 07222/8942.

Tausche Kung Fu gegen MegaMan 2, Big Foot oder Castlevania 1,2,a,3. Telefon 030/2819391.

Verkaufe NES mit 9 Top-Games: Mario 1+2, Zelda 1+2, Prince Of Persia, Chip + Chap, Turles I, Maniac Man, WWF Challenge für nur DM 400,—. Telefon 02932/38405.

Suche Spiele: Blues Brothers, StarWars-The Empire Strikes Back, Addams family, The Flintstones, Lemmings. Telefon 0871/43119.

Tausche NES-Spiele Low G Man, oder Kid Ikarus gegen Dream Master, Swords Of Serpents, Lemmings, Action Replay oder andere Spiele. Telefon 09102/1366.

Tausche NES mit 4 Spielen (Super Mario, Rad Racer, Kick Cubicle, Black Mantel) mit 2 Controller gegen SNES mit einem Spiel. Christian Spieler, Pfannenstraße 24, 06110 Halle.

Verkaufe NES-Spiele Robo Warrior, Ice Climber, Big Foot, Rad Racer, ab DM 30,— oder tausche gegen andere. Telefon 03971/3962.

Verkaufe Ciclo Cubicle und Chip + Chap für DM 35,— pro Spiel. Beide Spiele zusammen für DM 70,—. Telefon 05657/1403, zw. 15 - 19 Uhr.

Suche NES-Spiel StarWars, verkaufe Kung Fu für DM 50,—. Telefon 039292/26087.

Verkaufe für NES: Megaman 3, 60 DM, Zelda 2, 60 DM, Steel Cage Challenge, 80 DM. Tausche auch MegaMan 3 und Zelda 2 gegen Starwing für SNES. Telefon 038220/80038.

Tausche NES-Spiel Defender Of The Crown gegen Zelda 1, MegaMan I, Battle Of Olympus oder Super Spike V.Ball. Telefon 05223/73469.

Verkaufe NES für DM 250,— + 4 Controller und 5 Spielen. Verkaufe auch einzeln. Telefon 07031/224600.

Verkaufe BigFoot, Lola 2, SMB 3, Super Off Road und Chessmaster. Pro Spiel 50 Fr., Verkaufe auch NES mit Zubehör für 150 Fr.. Interessenten rufen 077/443469, ab 18.30 bis 20.00.

Verkaufe NES Module! Balloon Fight (DM 40,—) und Double Dragon 2 (DM 50,—). Interessenten rufen an unter Telefon 08342/1553, ab 18.00 Uhr.

Tausche Double Dragon III gegen Tiny Toons und Ski Or die gegen WWF 2 für das NES. Telefon 05423/3968.

Tausche StarWars oder T2 gegen F15 Strike Eagle II oder Snake's Revenge. Stefan Hagenbuch, Käselstr. 21, CH-4228 Eschwil. (Übernahme Porto).

Verkaufe NES-Spiele Simpsons 1, Solstice, Mario 2+3, Mario 1 + Tetris + World Cup (zusammen) je DM 60,—. Alle Spiele gut gepflegt (nur Simpsons o. Anleit.). Telefon 0431/544278.

Verkaufe NES-Spiele Goonies II, Low G Man, Wizards & Warriors. Stk./DM 30,—. Lieferung per N.N. (+Versandkosten). Telefon 0201/323222 (AB, rufe zurück).

Verkaufe Nintendo mit 5 Spielen (North and South + Soccer + Foxanadu + Ice Climber + Donkey Kong jr.) für DM 40,—. Manu auch nur einzelne Spiele erwerben. Telefon 08225/1348.

Verkaufe MegaMan II und Turles für DM 100,— oder beide einzeln für je DM 50,—. Manuela Loetz, Nossener Str. 57, 12627 Berlin.

Verkaufe Blades Of Steel, RC Pro AM, Konami Hyper Soccer, und California Games für je DM 50,—, Robin Hood, DM 60,—, Kickie Cubicles, Punch Out für DM 45,—. Telefon 09761/2365.

Verkaufe Turles I und Hyper Soccer für DM 25,—, New Zealand Story für DM 30,—, Chip & Chap für DM 40,—, Turles II und Maniac Mansion für DM 35,—. Telefon Schweiz 031/7611824. Auch Fr.

Suche die Spiele Rescue Gije Joe Pirates und Star Trek. Tausche oder kaufe. Bitte meldet Euch. Telefon Schweiz 052/2326736.

Verkaufe NES, 9 Spiele, 2 Pads. NP: DM 850,—, VB: DM 350,—. Telefon 02373/12882.

Verkaufe NES mit Tiny Toons und Mario Bros. I für DM 150 - 180,—. Verkaufe auch NES mit Advantage Joystick und Probotector II, Digger T. Rock und Mario für DM 250,—. Telefon 036844/234.

Tausche Buckyo'Hare gegen Castlevania II. Telefon 05222/82868. Mo. - Fr., 13.30 - 15.30 Uhr.

Verkaufe NES + 22 Spiele wie Batman, Buckyo'Hare, Mission Impossible, Tiny Toon u.a. von DM 30,— bis DM 80,—. Telefon 04863/1282, Benjamin.

Verkaufe NES für 1 Spieler mit: Duck Tales, S. Mario B. I, Tetris, World Cup, MegaMan III + IV, Jagd auf Roter Oktober, ExciteBike. DM 300,—VB. Telefon 089/7236420.

Verkaufe NES-Spiele: Hook, Kid Ikarus, Defender Of The Crown, Pin Bot, Lunar Pool, Total Recall, Castlevania I + II, Quantum Fighter, Rygar. Alle Spiele ab DM 50,—. Telefon 06085/2660.

Kaufe gebrauchte NES-Spiele. Angebote mit Preisvorstellung an: A. Sarthar, Niederwaldstraße 1, 65385

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 | ☐ Sonstiges |
| ☐ GAME-BOY-Spiele | |

Datum:

Unterschrift:

Assmannshausen.

Verkaufe oder tausche NES-Spiele Gradius, Battle Of Olympus, Simons Quest, Zeldas I + II, Kung Fu, MegaMan III, Faxonado, Elite, DM 40,—, DM 60,—, Telefon 06401/4968, Peter.

Verkaufe mein NES mit 4 Pads und 6 Spielen für 100 Fr.—, Telefon Schweiz 041/348402.

Verkaufe 8 Spiele wie Battle Of Olympus, Dream Master, Mega Man III, Maniac Mansion usw. oder tausche je drei gegen ein Super NES-Spiel. Telefon 07541/31926.

Verkaufe NES Super Set und 12 Spiele: Mario I + II, Zeldas I + II, Duck Tales, Protobacter, World Cup, Tetris, MegaMan III + II, Ski Or Die und Boulder Dash (nur zusammen!). Telefon 036847/8435.

Verkaufe NES-Spiele: Abay und his Blob, Asyanax, Gok, Gum Shoe + Zapper. Telefon 030/9985552.

Verkaufe Chip & Chap für DM 50,— und Mario I für DM 25,— oder tausche beide gegen Kirby. Telefon 069/499522, Jan Wagner.

Verkaufe NES Super Set + Joystick + 6 Spiele: Steel Cage Wrestling (60,—), NES Open (55,—), SMB III (50,—), Hyper Soccer (40,—), Protobacter (40,—) u.a.; zusammen DM 350,—, Telefon 0360087/201.

Verkaufe NES mit 12 Spielen, 3 Controller und 4-Spieler-Adapter für DM 500,—, Christoph Keweloh, Breite Str. 28, 39343 Hilsleben 1.

Verkaufe /tausche NES mit 4 Spielen: Zeldas I + II, Mario I + II für DM 270,— VB oder gegen SNES-Spiele. Nur komplett! Telefon 05522/3258, AB.

Verkaufe NES + 3 Spiele: Terminator II, Lemmings, Protobacter I + GameGenie für DM 315,— VB (NP 440,—). Auch einzeln. Telefon 09548/1707.

Verkaufe folgende NES-Spiele: Track & Field I + II, Star Tropic, Maniac Mansion, Robin Hood, RC Pro AM, Zeldas II, Soccer, A Boy and his Blob. Telefon 05373/1891.

Verkaufe NES-Spiele pro Spiel DM 30,— + Porto: Mario I - III, Rod Ranger, High Speed, Chip & Chap, Donkey Kong, Action Replay. Telefon 030/3495539.

Verkaufe NES-Konsolen mit Zubehör und 2 Spielen, DM 75,—. Verkaufe auch Arch Rivals, Total Recall, SM Bros. II, Simpsons III, Double Dragon III, For I, 6 DM 40,—, Telefon 05671/1457.

Tausche Little Nemo gegen Startropics. Telefon 06133/3319, ab 14 h.

Verkaufe 9 NES-Spiele wie Ice Climber, Kid Icarus, MegaMan 3, The Battle Of Olympus usw. oder tausche je 3 für 1 SNES-Spiel, z.B. Zeldas III, Bubsy, Fatal Fury. Telefon 07541/31926.

Verkaufe 1 Nintendo Advantage für DM 79,—, Verkaufe, tausche Kid Icarus (49,—), Solstice (50,—), Super Mario Bros. I (30,—), Tausche Kid Icarus gegen Castlevania II, Solstice gegen Double Dragon II. Telefon 09141/92534.

HARDWARE

Verkaufe NES mit 2 Pads + Spiel für DM 100,—, Auch Spiele sind günstig zu haben. Bitte Liste anfordern. Über 30 Titel vorhanden. Telefon 0621/568601.

Verkaufe NES-Grundgerät und Zubehör (NES-Advantage, Zapper) mit 13 Spielen (z.B. Mario Hill, Zeldas I, Tetris, Metroid u.a.), DM 380,— VB. Telefon 0821/488818.

Verkaufe SNES (us) mit JB-King, Philips RGB-Monitor, 2 JoyPads, SFX-Converter, Mario Kart (us), Final Fight II (jp), Starfox (us) für DM 650,— VB. Telefon 04431/2904, ab 18.00 Uhr.

Verkaufe NES mit 10 Spielen: Tetris, S. Mario Bros., Silent Service, Burali Fighter, Chip & Dale, Top Gun, Zeldas, Tennis, Protobacter, S. Mario Bros. II. Preis DM 400,—, Telefon 040/457963.

Verkaufe NES Super Set für DM 150,—, Protobacter, Chip & Chap, Noah's Ark und Rad Ranger je DM 50,— und Bayon Billy, Top Gun II, Track & Field II und Maniac Mansion zu je DM 60,—, Michael Budnitzki, Potsdamer Str. 48, 14552 Wildenbruch.

Verkaufe C 64 Computer, vollständig in Ordnung, mit Netzteil und Antennenumschalter für max. 30,—, Uwe Boardmann, Hauptstraße 17, 18107 Eichenhorst.

Verkaufe Super Famicom (jp) und Super Magicom + 3"5"Laufwerk + Pilowings, nur komplett für DM 850,—; verkaufe Super Famicom (dt) + 5 Games für DM 650,—, Telefon 02861/1544.

Verkaufe NES-Konsolen, komplett, mit Advantage, GameGenie, ca. 35 Spiele, z.B. Zeldas I+II, Star Tropic, B. o. Oly., B. u. Fighter, Tiny Toons, Battle, nur komplett, DM 920,— VB. Telefon 0711/8872080, ab 19.00 Uhr.

Verkaufe GameBoy mit 10 Spielen + Licht, z.B. Adventure Island II, WWF, Dynablast, ... für nur DM 450,—, Tausche auch SNES Games! Telefon 0906/6506.

Verkaufe Super NES und Mega Drive mit Spielen, auch einzelne Spiele. Telefon 02262/4561.

GameBoy mit Lupe/Beleuchtung und 14 Spielen, neuwertig, DM 400,—, Telefon 02133/10630.

Verkaufe NES-Konsolen + 2 Joypads + 3 Spiele: Super Mario III, Dream Master und Soccer mit dt. Anleitung (nur zusammen!) für DM 220,—, Telefon 0621/707657, Mo. - Fr., ab 15.00 h.

Verkaufe 8 NES-Spiele für DM. 440,—, Suche billige SNES-Spiele. Habe noch Amiga, GB und MS-Spiele. Ruf an: 06372/6554.

Verkaufe GameBoy mit Tiny Toon und Populous sowie Dialog-Kabel und 4-Player-Adapter für DM 160,—, Telefon 05246/7133; bitte nur von Mo. - Fr., 13.30 - 15.00 h.

Verkaufe BackUp-System für SNES mit 15 Disk. für DM 630,—, Telefon 02102/442318.

Verkaufe BackUp-System für Sicherheitskopien, dt., mit 30 HD-Disketten, Zeilupe, Speicherfunktion und ActionReplay für DM 850,—, Telefon 0202/4698452.

Verkaufe NES + Mario Bros. I für DM 100,—, NES-Spiele: Protobacter II (60,—), Metroid (50,—), Telefon 0621/372397.

Verkaufe NES mit 9 Spielen und 2 JoyPads, QuickJoy, Dauerfeuer-Joystick für DM 450,— VB. Telefon 09321/31880.

Verkaufe NES + 2 Pads + 5 Spiele: Mario Bros., Tiny Toon, Ghost'n Goblins, MegaMan II, Protobacter für DM 320,— oder tausche gegen SNES o. MD + 2 Pads u. 2 Spielen. Telefon 02961/1502.

Verkaufe NES, 2 Controller, Joystick Advantage, 2 Infrared-Controller und Game Genie, komplett mit 42 Spielen, für DM 920,— VB. Alles 100% OK. Telefon 0711/8872080, ab 19 h.

Verkaufe NES per N.N., nur komplett mit 1 Joypad + Streetfighter II, Super Wrestling, Super Ghouls'n Ghosts und The Legend Of Zelda, dt. Version, für DM 450,—, R. Bretschneider, Ostseidling 8, 08294 Lößnitz.

Verkaufe NES Super Set mit 4 Pads, 4-Spieler-Adapter, 3-Spielerkassette und 4 Spielen mit Berater für DM 300,—, Gegen Aufpreis von DM 45,— gibt's Super Advantage dazu. Telefon 030/3752442.

Verkaufe Super Nintendo mit 1 Joystick und 6 Super Spielen für DM 600,— VP - NP. DM 900,—, kaum benutzt! Telefon 07451/60793.

SONSTIGES

Tausche Atari 7800 mit 4 Joysticks und 9 Spielen gegen ein NES. Telefon 07158/69333.

Verkaufe Mega Drive mit 5 Spielen (Sonic, Quackshot, Super Hang On,...), 2 Pads und GAMERS Special 2 für DM 300,—, Telefon 02151/597859.

Suche dringende Spielanleitung für SNES „Kevin alleine zuhause (Home Alone)“, auch Kopien! Kosten werden erstattet. Telefon 09187/6169.

Suchen nach Mitgliedern für unseren Club „Nintendo II“. Wir geben Passwörter und Tips kostenlos gegen einen frankierten Rückumschlag. Thomas und Trainer Krukpa, Weserstr. 27, 41469 Neuss.

Hey! Wollt Ihr bei unserem Super-Nintendo-Club MAGICOM TIGERS Mitglied werden? Da wir kriegt Ihr die neuesten Games aus Japan 1 Monat vorab! Ruf an: 02323/10507.

Verkaufe diverse CDs und HU-Cards für die PC Engine! Telefon 0531/778368.

Tausche SEGA MEGA DRIVE mit 8 Spielen, z. B. Sonic 1+2, Tazmanian, Our Run, Chuck Rock, Italia World Cup, 90, Columns, Super Hang On gegen SNES. Verkauf DM 350,— VB. Telefon 06321/33945.

Hey! Nintendo-Spieler suchen Mitglieder für den Nintendo NewClub! Infos, Tips & Neuheiten sowie das Nintendo Extra-Blatt! (gratis) Telefon 08783/213, von 19 - 21 h, nach Christian Westermeyer fragen.

Verkaufe SNES-Spiel Super Soccer für DM 65,— und NES-Spiel Hyper Soccer für DM 35,—, Telefon 02541/70303, Lieferung per N.N..

Hilfe! Ihr kommt bei einem NES-Game noch weiter? Schreibt mir Euer Problem inkl. frankiertem Rückumschlag, jeder Brief wird beantwortet. Alexander Nagl, In der Leiten 24, 91154 Roth.

Verkaufe Nintendo Super Set mit 9 Spielen für DM 750,—, Mit dabei sind Super Mario I, II, III, MegaMan II, Tetris, Duck Tales, Adams Family, Rod Ranger, World Cup. Telefon 07954/8936.

Verkaufe versch. Spiele (Lemmings + II, Commander Klen 4 + 5, Willy Beamish), Preisliste gegen frank. Rückumschlag: Martin Ermler, Pfitznerstr. 52, 85057 Ingolstadt.

Verkaufe Nintendo Super Set + 10 Top Spiele + Sega Master System II + 5 Top Spiele für DM 700,— VB. (Neuwert: DM 2.100,—), Euler Zustand, mit Anleitung. Telefon 08158/6533.

Suche Final Fantasy I; gebe höchstens DM 50,— aus! Telefon 09932/4440.

Kaufen Eure durchgezockten Module (auch komplette Spielersammlung) für unseren „Nintendo-Spieler-Club“ zu günstigen Bedingungen! Telefon 0641/771250, Monika.

Tausche einen GameBoy mit 5 Spielen gegen 1 SNES mit 1 oder mehr Spielen. GB-Spiele heißen: Metroid II, Valley Force, Gargoyles Quest, Burali Fighter, Gauntlet II. Telefon 0277/31553.

Suchen Mitglieder für Nintendo Club Schildorn! Wir verorten Tips & Tricks für GB, NES, SNES! Nintendo Schildorn, 4874 Schildorn 12, Österreich.

Hier ist sie, die große Liste aller
Beiträge, die es bisher in TOTAL! gab.
Ihr habt ein Heft verpaßt? Hier seht
Ihr, welches Ihr nachbestellen müßt!

REGISTER!

Titel	Heft	Note	Genre	Titel	Heft	Note	Genre	Titel	Heft	Note	Genre
-------	------	------	-------	-------	------	------	-------	-------	------	------	-------

PREVIEWS GAME BOY

Alfred Chicken	7/93	-	Jump&Run
Asterix	6/93	-	Jump&Run
Dr. Franken 2	7/93	-	Jump&Run/Strat.
Jurassic Park	8/93	-	Action
Mortal Kombat	9/93	-	Action
Prophecy Viking Child	9/93	-	Jump&Run
Titus the Fox	7/93	-	Jump&Run
Mario is Missing	8/93	-	Adventure
Tiny Toons 2	6/93	-	Jump&Run

PREVIEWS SNES

Asterix	6/93	-	Jump&Run
Batman Returns	6/93	-	Action/1&R
Battletoads			
in Battlemaniacs	9/93	-	Action
Biometal	9/93	-	Action
Blues Brothers	7/93	-	Jump&Run
Claymates	9/93	-	Jump&Run
Congo's Caper	7/93	-	Jump&Run
Final Fight 2	7/93	-	Action
James Pond II:			
Codename Robocod	9/93	-	Jump&Run
Jurassic Park	8/93	-	Action/1&R
K.-H. Rummenigge			
Player Manager	9/93	-	Sport/Strategie
Mortal Kombat	7/93	-	Action
Out to Lunch	9/93	-	Jump&Run
Pele	9/93	-	Sport
Pocky & Rocky	9/93	-	Action
Striker	8/93	-	Sport
Super Bomber Man	6/93	-	Action/Strategie
Super Putty	6/93	-	Jump&Run
Super Turrican	8/93	-	Action/1&R
Troddlers	6/93	-	Strategie
We are Back	9/93	-	Jump&Run
WWF Royal Rumble	6/93	-	Sport
Yoshi's Cookie	8/93	-	Strategie

TESTS SNES

Aguri Suzuki F-1			
Super Driving	7/93	4-	Sport
Alien 3	6/93	2+	Action/1&R
Amazing Tennis	7/93	2-	Sport
Asterix	8/93	3-	Jump&Run
B.O.B.	7/93	2	Action/1&R
Batman Returns	7/93	3+	Action/1&R
Best of the Best	8/93	4+	Sport
Bubsy	8/93	2	Jump&Run
Bulls vs. Blazers	7/93	3	Jump&Run
Cocoma Knight in Bizylind	9/93	4+	Action
Cl Ripken jr. Baseball	8/93	4+	Sport
Congo's Caper	8/93	2	Jump&Run
Cool World	6/93	3+	Action/Adv.
Cosmo Gang - The Video	9/93	3	Action
Cybernator	6/93	3+	Action
Dungeon Master	9/93	2+	Adventure
Exhaust Heat 2	7/93	1-	Sport
Fatal Fury	7/93	3+	Action
Firepower 2000	6/93	3+	Action
First Samurai	8/93	4-	Action/1&R
GP-1	9/93	3-	Sport

James Pond Crazy Sports

Jimmy Connors			
Pro Tennis Tour	6/93	1-	Sport
John Madden Football '93	7/93	2-	Sport
King Arthur's World	6/93	2+	Strategie
Lethal Weapon	6/93	5	Action/1&R
Mickey Mouse			
- Magical Quest	6/93	1-	Jump&Run
NBA All-Star Challenge	7/93	4	Sport
Outlander	7/93	5	Action
Pop 'n' Twin Bee	6/93	2-	Action
Powermonger	8/93	2	Strategie
Pugsley's Scavenger Hunt	7/93	4+	Jump&Run
Road Runner	7/93	2	Jump&Run
Shadowrun	8/93	1-	Adventure
Shanghai II - Dragon's Eye	7/93	2	Strategie
Spanky's Quest	8/93	3-	Jump&Run
Spindizzy Worlds	9/93	2-	Action
StarFox/StarWing	6/93	1-	Action
Striker	9/93	1-	Sport
Super Aleste	9/93	1-	Action
Super Bomber Man	9/93	2	Action
Super Conflict	7/93	1-	Strategie
Super Double Dragon	7/93	4-	Action
Super Family Tennis	9/93	1-	Sport
Super Formation Soccer II	9/93	3-	Sport
Super Mario All-Stars	9/93	1	Jump&Run
Super Off Road	9/93	3	Action/Sport
Super Strike Eagle	6/93	2-	Action/Simulation
Super Tiny Toons	6/93	2	Jump&Run
Tecmo Super NBA			
Basketball	7/93	2+	Sport
Test Drive 2	7/93	4	Sport
The Last Vikings	7/93	1-	Jump&Run/Strat.
Tom & Jerry	6/93	3-	Jump&Run
Toys	7/93	4	Action
Troddlers	8/93	3+	Strategie
Wayne's World	6/93	5	Jump&Run
Wordtris	6/93	3	Strategie
WWF Royal Rumble	7/93	2-	Action/Sport

TESTS NES

Action in New York	8/93	2	Action
Alien 3	6/93	2+	Action/1&R
Batman Returns	6/93	3	Action
Blues Brothers	7/93	4	Jump&Run
Firehawk	9/93	3+	Action
Formula One Sensation	6/93	3	Sport
Micro Machines	8/93	2+	Action/Sport
Mid 29	9/93	3	Action
Pirates!	6/93	2+	Strategie
Rackets & Rivals	8/93	3	Sport
Star Trek	8/93	3	Action/Adv.
Street Gangs	8/93	4	Action
Super Sports Challenge	7/93	5+	Sport
The Fantastic Adventures			
of Dizzy	7/93	3-	Jump&Run/Adv.
Tiny Toons 2	9/93	3+	Jump&Run
Tiny Toons Cartoon			
Workshop	9/93	3+	Simulation
Ultimate Stuntman	9/93	3+	Action
ZEN - Intergalactic Ninja	9/93	2	Action

TESTS GAME BOY

Adventure Island II	7/93	3-	Jump&Run
Alfred Chicken	8/93	2	Jump&Run
Alien 3	6/93	3	Action/1&R
Asterix	7/93	3+	Jump&Run
Baby T. Rex	8/93	3	Jump&Run/Adv.
Battletoads	8/93	3	Action
Boxxle II	8/93	4	Strategie
Darwing Duck	6/93	2	Jump&Run
F-15 Strike Eagle	6/93	4	Action/Simulation
Fire Fighter	8/93	3+	Jump&Run
Jurassic Park	9/93	2-	Action
Kid Dracula	6/93	2-	Jump&Run
Lethal Weapon	6/93	5	Action/1&R
Mega Man 3	6/93	2	Action
NBA All-Star Challenge 2	7/93	3-	Sport
Popeye 2	8/93	3	Jump&Run
R-Type 2	8/93	2+	Action
Raging Fighter	9/93	4+	Action
Rodland	7/93	3-	Jump&Run
Speedball 2	6/93	3	Action
Sport			
Star Trek	9/93	3	Action/Strat.
Tale Spin	6/93	2-	Action
The Humans	6/93	2-	Strategie
Tom & Jerry: Frantic Antics	9/93	2-	Jump&Run
Tumble Pop	6/93	3+	Jump&Run
ZEN - Intergalactic Ninja	9/93	3+	Action

WETTBEWERBE

Jurassic Park	9/93	-
Jimmy Connors Tennis	8/93	-
Super Bomber Man	9/93	-

INTERVIEWS

Bubsy	6/93	-	Jump&Run
K.-H. Rummenigge			
Player Manager	9/93	-	Sport/Strategie
Out to Lunch	9/93	-	Jump&Run
The Lost Vikings	7/93	-	Jump&Run/Strat.

REPORTAGEN

Jurassic Park	8/93	-
Lawnmower Man	8/93	-
Lawnmower Man 2	6/93	-
Asterix	6/93	-
Basketball	7/93	-
Battletoch	8/93	-
Blues Brothers	7/93	-
Bubsy	6/93	Jump&Run
Elite	9/93	-
Loriciel	9/93	-
Messebericht Spring		
ECTS London	6/93	-
Messebericht Summer CES	8/93	-
Shadowrun	8/93	-
Super Mario Bros.-Film	8/93	-
Mechwarrior	8/93	Action/Strat.

DIVERSES

Joystick-Test	7/93	-
---------------	------	---

SCHAU VOR

ENDESCHLUSSAUSVORBEI!

Werden sie in der nächsten Ausgabe endlich „Super Turrican“ testen? Kommt dann auch der versprochene Testbericht über „Mechwarrior“? Warum schlug das Imperium nicht zurück, oder zumindest heftig auf? Diese Fragen und viele andere beantwortet vielleicht die nächste Ausgabe von TOTAL! Sie erscheint am 29. Oktober (ja, so bald schon!). Also, Freunde, am 29. Oktober ist wieder Party-Tag, überall wo es Zeitschriften gibt!

Schlägerei

Wer nach wie vor nicht genug von den derzeit erhältlichen „Street Fighters“, „Mortal Kombat“ und Konsorten kriegen kann, könnte sich über „World Heroes“ freuen – so es denn gut genug gemacht ist. Und jetzt ratet, wer Euch das in der nächsten Ausgabe verraten möchte...



4 in 1

Die „Codemasters“ lassen wieder von sich hören! Machten sie schon in den letzten Monaten durch hervorragende NES-Titel von sich reden, packten sie jetzt gar vier Spiele in ein Modul – „Super Adventure Quests“. Gute Sache oder TOTAL! Langleger? Die nächste TOTAL! bringt Euch die Antwort!

Dr. Franken II

Eine nette Game-Bay-Kniffelei mit Jump&Run-Effekt stellt dieses Spiel dar. Wer



mehr über den leicht vernarbten Held und sein Spiel erfahren möchte, sollte auch nächstes Mal wieder einschalten, wenn es heißt: „Die neue TOTAL! ist am Kiosk!“

TOTAL!

IMPRESSUM

Herausgeber: Rüdiger Limbach

Chefredaktion: Matthias Siegl, Ulrich Muhl

Redaktion: Hans-Joachim Amann, Michael Anton, Gerald Arend, Maris Feldmann, Martin Klugkist

Bildredaktion: Michael Anton, Gerald Arend

Freie Mitarbeiter: Julian Eggebrecht, Derek dela Fuente, Andreas Heineke, Eva Hoogh

Koordination: Sven Jakobson

Graphik: Katrin Förster, Matthias Grobys, Peter Kemmler, Marion Limbach (Ltg.), Lola Rüppel, Kim Schimansky

Titel: Cool Spot Artwork, © 1993 Virgin Interactive Entertainment

Marketing: Thomas Franzen

Druck: Hans-Ulrich Panitz, Ann-Katrin Schöel
Tel.: 040 / 48 05 22 22 - 23,
Fax: 040 / 48 05 21 99

Vertrieb: Inland Presse Vertrieb, Postfach 103246,
20022 Hamburg

Abonnement: TOTAL!-Leserservice, Postfach 10
32 45, 20097 Hamburg

Lithografie: City Repro, Iglhau GmbH,
Münzstraße 11, 20097 Hamburg

Druck: B + L Rollenset, Lübeck

Verlag: MVL GmbH, Heilwigstr. 39,
20249 Hamburg

© 1993 für alle Beiträge bei MVL GmbH
Alle Rechte vorbehalten

Nachdruck nur mit vorheriger, schriftlicher
Genehmigung durch den Verlag. Keine Haftung für
unverlangte Manuskripte, Fotos etc.

Gerichtsstand ist Hamburg

TOTAL! erscheint am letzten Freitag jedes Monats
zum Einzelpreis von DM 6,-

TOTAL! erscheint als Lizenzausgabe mit freundlicher
Genehmigung der Firma Futura Publishing Limited,
Bath BA1 2BW, Großbritannien,
Tel.: +44 (0) 225 44 22 44

TOTAL! COMIC!



SICHERLICH KÖNNT IHR EUCH NOCH AN TONY'S SELBSTGEBRAUTE SUPERKONSOLE ERINNERN - MIT DER INTEGRIERTEN
„JOIN-IN-TASTE“ KANN ER SICH LIVE IN JEDES SPIEL REINBEAMEN.....

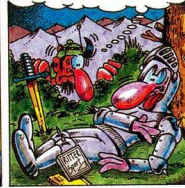
ALSO, JUNGS, DIE GANZE „RUMHÄNGEREI IST
MIK ECHT ZU ODE HIER? ICH „BEAME“ MICH
MAL EBEN IN „KING ARTHURS WORLD“!
ICH WILL JETZT NOCH ETWAS ERLEBEN.....



DA WÄREN WIR? MITTEN IM
SIEGNUMWOBENEN MITTELALTER.....



DA OBEN LINGERT EIN ROSTIGER
RITTER RUM? (GÄHN) NICHT SO TOTAL!



DA WIRD EINE BLÖDE BURG BELAGERT?
(SCHWACH!) VÖLLIG LANGWEILIG.....



ACH DU SCHAND! AUCH NOCH EIN
MUFFIGER, MAGER! (NERY?).....



ICH HAB'S GEHAHT! ER VER-
SUCHT AUCH NOCH MICH GANZ
AUßERORDNUNG VOLLZUZAUBERN!
DAS REICHT! ICH HAU' AB.....



MUST! UND ICH DACHTE ICH WÜRD
HEUTE ABEND NOCH EIN ECHTES
ABENTEUER ERLEBEN.....



FORTSETZUNG FOLGT.

Für mich muß es

Wenn Du mich liebst,
dann läßt Du mehr zu und
zierst Dich nicht so, meint
Heiko enttäuscht. Nicole ist sich
aber noch nicht sicher. Nur wenn
es die große Liebe ist, will sie
mit einem Jungen schlafen.
Aber woran erkennt sie, daß
es soweit ist?

Wenn Du mehr darüber wissen
willst, bestell' Dir die kostenlose
Broschüre »Liebe«. Über den
Umgang mit Liebe, Freundschaft,
Sex und vieles mehr.

schon die

große Liebe sein

**Ich will »Liebe«,
die Broschüre über
Sexualität, Verhütung
und Schwangerschaft!
Bitte schicken Sie mir
[] Exemplar(e)!**

Absender

Name

Strasse, Hausnr.

PLZ, Ort

Ausschneiden, auf eine Postkarte kleben
(Absender und Briefmarke nicht
vergessen) und ab geht die Post an die

BZgA, 51101 Köln

MORTAL KOMBAT®

Schlag Dich durch!

**NEU
16-MEG**

MORTAL KOMBAT™ ist das neue actiongeladene Kampfsportspiel von Acclaim, dem die geheimnis-



Screenshot SNES

vollen und sagenumwobenen Shaolin Turniere als Schauplatz dienen. In verschiedenen packenden Leveln kämpfst Du um den Titel des Grand Champion. Doch dieser ist Dir erst dann sicher, wenn der vierarmige Goro und sein Meister Shang Tsung besiegt sind. Dafür hast Du die Wahl zwischen 7 verschiedenen Kämpfern, wovon jeder einen eigenen Kampfstil hat, den es zu beherrschen gilt. **MORTAL KOMBAT™** ist der Kick, den Du jetzt brauchst.



Game-Hotline: Mo.-Fr. 02 21/61 76 49



Acclaim®

Erhältlich für Super Nintendo®, Game Boy™, Game Gear™, Master System™ und Mega Drive™.

Mortal Kombat® is a trademark of and licensed from Midway® Manufacturing Company © 1992. All Rights Reserved - Used by Permission, Super Nintendo Entertainment System®, Game Boy™ and the official seals are registered trademarks of Nintendo. Sega, Mega Drive, Master System and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Arena is a trademark of Arena Entertainment, Inc. Acclaim® is a trademark of Acclaim Entertainment, Inc. © 1993 Acclaim Entertainment, Inc. All Rights Reserved.

ARENA

MIDWAY