

100% NINTENDO TOTAL!

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

SUPER NES NES GAME BOY

REPORT:

Mortal Kombat II –

**DAS
VERBOT**


NEU!


VORTEX

 Der inoffizielle
„StarWing“-Nach-
folger im Test

Mit Infos zu:

- Donkey Kong Country
- Super Bomberman 2
- Mickey Mania
- Earthworm Jim



TIPS & TRICKS

- ACTION-REPLAY- und
GAME-MAGE-Codes
- SHORTIES: Cheats und Taktiken
- Helpline: LESER HELFEN LESERN

MIT JEDI-POSTER
MIT 3-D-BILD!


DIE RÜCKKEHR DER

JEDI-RITTER

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

'DIES ist das beste Videospiele aller Zeiten'

sagt Robert Zengerle,
Redakteur Video Games



EARTHWORM JIM™



Earthworm Jim™ ©1994
Shiny Entertainment Inc.™

EDITORIAL

TOTAL!
im
November

• Die Woge rollt! Rechtzeitig zum Jahresende kommen all die Spiele auf den Markt, von denen man



teilweise schon in den Messeberichten von vor einem Jahr lesen konnte. Wurden die mitunter enormen Versprechungen gehalten? Mal ja, mal nein. Unser Testteil klärt auf. Ab Seite 16.

• Ein 32-Bit-Spiel auf dem SNES? **Donkey Kong Country** sieht gut aus, doch hält es auch spielerisch, was manche Hellseher schon jetzt versprechen? TOTAL! bleibt wie immer auf dem Boden der Tatsachen. Ab Seite 12.

• Krieg der Sterne III ... Wir fühlten Luke und seinen Gefährten sorgfältig auf die Zähne. **Super Return of the Jedi** ab Seite 28.

• Mehr Mortalitäten! TOTAL! sprach mit den Bonner Jugendschützern über

das Verbot von Mortal Kombat

II Unser Report ab Seite 30.

• Ein neues **3-D-Bild**, frei nach dem Motto:



Weil's so schön war gleich nochmal. Seite 56.

• Welche Games machen naturgemäß am meisten Spaß? Genau: **Mehrspieler-Games**. Ein kleiner Überblick auf Seite 66. Wir wünschen mußevolle Lektüre!



EUER
KOMPETENTES
TOTAL!
TEAM

Super Return
of Jedi

Seite 14

Donkey Kong
Country

Seite 12

Mortal Kombat II -
das Verbot

Seite 31

TIPS & TRICKS

ab Seite 72



Seite 8, 9

KLEIN
BÖRSE
ANZEIGE

ab Seite 84

Jetzt zum
halben Preis!

LESER
BRIEFE

ab Seite 8

TOTAL! RESERVIERUNG 1/95

Lieber Zeitschriftenhändler,

bitte reservieren Sie mir ein Exemplar von **TOTAL! 1/95**

Ich werde es am Erstverkaufstag, wenn nicht aber bis spätestens eine Woche danach bei Ihnen abholen.

Name, Vorname

Meine Telefonnummer

Unterschrift

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

TOTAL!
TOTAL! 1/95 ist ab
Freitag, dem
16. Dezember,
erhältlich!

TOTAL!
100 NINTENDO
SUPER NES
ES
BOY

Mit Infos zu:
• Donkey Kong Country
• Super Bomberman 2
• Mickey Mania
• Earthworm Jim
• Mortal Kombat II
• Die Rückkehr der Jedi-Ritter
• Tests & Infos zu: Donkey Kong Country, Super Bomberman 2, Earthworm Jim, Mickey Mania
• Return-of-the-Jedi-Poster
• 3-D-Bild

TIPS & TRICKS

TESTS

TITELTHEMEN
12/94

Report: Mortal Kombat II – Das Verbot 30

Die Rückkehr der Jedi-Ritter 28

Vortex: Der inoffizielle StarWing-Nachfolger 52

Tests & Infos zu: Donkey Kong Country, Super Bomberman 2, Earthworm Jim, Mickey Mania 12

Return-of-the-Jedi-Poster 45

Tips&Tricks 72

Mickey Mania 20

Schon einmal spielte sich Mickey Mouse in die Herzen der SuperNintendo-Besitzer, jetzt erscheint der sympathische Mäuserich erneut auf der Bildfläche. Über ein halbes Dutzend gefährlicher Abenteuer wollen von dem Kleinen überstanden werden. Das Besondere dabei ist, daß es sich um klassische Zeichentrickfilm-Geschichten handelt. Logisch, daß altbekannte Persönlichkeiten Entenhauens, wie Kater Karlo und Pluto, mit von der Partie sind.



ACHTUNG!

Dies ist ein Teil der Rückseite des Coupons, mit dem **TOTAL! 1/95** beim Zeitschriftenhändler **reserviert** werden kann. Wie, bitte? Der ist noch im Heft? Na dann los, denn sonst schafft Ihr es vielleicht nicht mehr!

TOTAL! 12/94

Donkey Kong Country 12



Affenstark, was Nintendo Neues auf Lager hat! Nachdem Donkey Kong bereits auf dem Game Boy eine Reinkarnation erfuhr, darf der alte Knabe schon in Kürze das SNES unsicher machen – und das in einer grafischen Qualität, die alles bislang Dagewesene schlägt. Kein Wunder, entstand DKC doch auf den Supercomputern von Silicon Graphics!



REPORT

Mehrspieler-Games-Referenz 66

Mortal Kombat II:

Das Verbot 30

Eigentlich hätte Acclaims „Mortal Kombat II“ zum weihnachtlichen Verkaufsschlager werden sollen, doch bereits in der ersten Runde kam der Knockout für MK II: Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPJS) schritt ein und indizierte das brutale Prügelspiel im Schnellverfahren.

WETTBEWERBE

Virgin 9

PREVIEWS

Donkey Kong Country (SNES) 12

TESTS

SNES

Animanjacs 42
Der Herr der Ringe 54
Dino Dini's Soccer 62
Earthworm Jim 34

ESPN Baseball Tonight 60

F1 Pole Position 2 24

Einmal Schumacher sein, das wäre fein.

Mit „F1 Pole Position 2“ kein Problem ...

Fievel goes West 43

Fievel goes SNES: Das aufgeweckte Mäuschen, das im Kino Herzen zum Schmelzen brachte, hat jetzt auch auf Nintendos 16-Bitter allerlei Gefahren zu überstehen.

Full Throttle Racing 24

Indiana Jones –

Greatest Adventures 38

Joe & Mac 3 –

Lost in the Tropics 18

Die beiden urigen Dschungelbewohner Joe und Mac starten ihre nunmehr dritte SuperNES-Odyssee. Wie es den beiden dabei ergeht, verrät unser Test.

Legend 36

Mickey Mania 20

Radical Rex 33

Auch wenn Dinosaurier schon seit langem ausgestorben sind und auch Jurassic Park längst den Kinos entflohen ist, inspiriert das urzeitliche Thema Spieleprogrammierer immer wieder. Jüngstes Beispiel ist der knuffige, aber radikale Rex.

Shaq-Fu 36

Street Racer 26

Super Bomberman 2 22

Super Bomberman 2

Jemanden in die Luft zu sprengen gehört sich eigentlich nicht. Bei „Super Bomberman 2“ darf man die gute Erziehung jedoch getrost beiseite lassen und seinen ‚niederen Instinkten‘ freien Lauf lassen. Hudsons bombiges Vergnügen für bis zu vier Spieler sorgt für

22

Schadenfreude, listige Komplotte und Spiel Spaß ohne Ende.



Super Return of the Jedi

Möge die Macht mit Euch sein, wenn Ihr Euch zum dritten Male mit dem Imperium anlegt. Ob die neueste Odyssee von Luke Skywalker, Prinzessin Leia & Co. die Vorgänger übertrifft, verrät unser ausführlicher Test.



28

HALT!

Mortal Kombat II – Das Verbot



So schnell kann's gehen: Kaum ist der Nachfolger von 'Mortal Kombat' auf dem Markt, da ist er auch schon wieder von dem selbigen verschwunden. Zumindest Jugendlichen wird „Mortal Kombat II“ vorenthalten, da die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS) das blutige Spektakel für jugendgefährdend hielt und es indizierte. Warum, wieso, wie und alles weitere rund um die Indizierung erfahrt Ihr in unserem ausführlichen Background-Bericht.

30

Super Dropzone	51
Super Return of the Jedi	28
The Adventures of Batman & Robin	16
Tiny Toons Adventures –	
Wild & Wacky Sports	58
Troy Aikman NFL Football	60
Val d'Isère Championship	61
Vortex	52
TOTAL!-CLASSICS:	
Super Star Wars	64

NES

Over Horizon	50
Frech geklaut, aber unheimlich gut: „Over Horizon“ gleicht ‚Gradius‘ enorm, bietet allerdings auch einige eigene Ideen und spielt sich super. Höchstinteressant!	

GAME BOY

Choplifter 3	50
Mickey Mouse	18
Monster Max	55
Tarzan	18
Tarzan ist wieder da! Die Dschungel-Legende schwingt sich durch den GB.	
Tiny Toons Adventures –	
Wild & Wacky Sports	58
TOTAL!-CLASSICS:	
Metroid II	65

TIPS & TRICKS

Shorties	72
Action-Replay-Codes	78
Helpline: Leser helfen Lesern	80

RUBRIKEN

Editorial	3
News	6
Post	8
Die unterhaltsame Rubrik – nicht nur für Insider! Hier können TOTAL!-Leser schreiben, was sie auf dem Herzen haben.	
Wertungserklärung	14
Charts	44
Fast so wichtig wie das täglich' Brot: die allmonatlichen TOTAL!-Charts.	
Super-Return-of-the-Jedi-Poster	82
TOTAL!-3-D-Bild	56
Freut Euch auf ein neues 3-D-Bild!	
TOTAL!-Shop	68
Entertainment	82
Börse	84
Die Kleinanzeigenseiten. Ihr sucht günstig ein paar Spiele? Ihr wollt etwas abstoßen? Mit unseren Annoncen kein Problem.	
Register	88
Comic	89
Vorschau	90
Impressum	90



34

Earthworm Jim

Puh, da hat Regenwurm „Earthworm Jim“ nochmals Schwein gehabt, konnte er dem gierigen Angler doch gerade noch vom Haken springen. Damit fangen die Problemchen des Wurms allerdings erst richtig an. Was Earthworm Jim – programmiert von Dave „Cool Spot“ Perry – so alles erwartet und wie Ihr ihm helfen könnt, lest Ihr ab Seite 34 nach.



56 3-D-Bild

Ihr habt es gewollt, also sollt Ihr es haben: ein neues 3-D-Bild. Nachdem das erste TOTAL!-Stereogramm so gut ankam, haben wir weder Kosten noch Mühen gescheut und exklusiv für TOTAL!-Leser ein neues ‚Kunstwerk‘ erschaffen.



65

Super Star Wars (SNES), Metroid II (GB)

Neben dem Test zu ‚Return of the Jedi‘ finden Star-Wars-Fans gleich noch den ersten Teil der Trilogie als TOTAL!-Classics in dieser Ausgabe. Game-Boy-Besitzer können sich auf Samus' zweite Expedition in das Kekskasten-Innere freuen.



Indiana Jones – Greatest Adventures

Das deutsche Programmiererteam Factor 5 hat Harrison Ford alias Indiana Jones nun auch auf dem SuperNintendo zum Leben erweckt. Den Spieler erwartet dabei eine interessante Mixtur aus bekannten Spiel-Elementen. Na, dann laßt mal die Peitsche sprechen ...



38

TOTAL! NEU

GRUSEL & GAGS

Ein Fest für Horror-Fans: JVC liefert mit „Ghoul Patrol“ (SuperNES) den Nachfolger von „Zombies“ – mit massenweise Monstern und Gespenstern, die es auf die arglose Zivilbevölkerung abgesehen haben. Rettet die Geiseln, jagt die Gespenster mit Euren abgedrehten Waffen zur Hölle und freut Euch auf jede Menge witziger Grafiken!

Merke:
Vertrauen ist keine Sache des Aussehens! Auch, wenn man den beiden Helden des Spiels ...



... nicht unbedingt freiwillig sein Privatvermögen anvertrauen möchte – die beiden sind beim ...



... Zombie-Schlachten und Befreien unschuldiger Zivilgefangener aus den Klauen der Monster einfach unschlagbar!



NINTENDO DREHT AUF!



Heißa, es ist soweit: In den Spielhallen tauchen derzeit die ersten Automaten mit Nintendo's „Ultra 64“ auf – ‚getarnt‘ hinter dem Rennspiel „Cruis'n USA“. Das unglaubliche Game glänzt mit noch nicht dagewesener Optik und bietet gerenderte Digi-Grafik statt Pixelbrei und blasser Farben. In edler Hochauflösung brettert Ihr quer durch das Land der unbegrenzten Möglichkeiten, und daß dabei auch Steuerung und Spielbarkeit allererste Sahne sind, dafür bürgt der Name Nintendo. Probefahrt demnächst in jeder gutsortierten Spielhalle!

Heiße Neuigkeiten sind auch von der ominösen **32-Bit-Konsole** zu vermelden. Ein Bild können wir Euch leider nicht liefern – Nintendo hütet sein Geheimnis wie einen Augapfel. Soviel scheint aber sicher: Die tragbare (!) Konsole hat einen eingebauten Monochrom-Bildschirm mit einer Auflösung von ungefähr 600 x 400 Bildpunkten. Ein eingebauter 3-D-Chip namens GLINT soll für atemberaubende 3-D-Darstellungen sorgen. Wie das von der technischen Seite aussehen wird, wissen wir leider noch nicht – aber man munkelt, daß Darstellungen mit einer räumlichen Tiefe von etwa einem Meter möglich sein sollen. Der noch namenlose ‚Hyper-Game-Boy‘ soll bereits im Frühjahr für etwa 250 \$ in den USA zu kaufen sein. Weitere Infos in Kürze!



Schnittiger Flitzer:
„Cruis'n USA“
kommt zum Teil in
Edel-Ausstattung in
die Spielhallen!

DER DRACHE RACHE



Eine Art Mischung aus „Super Ghouls'n Ghosts“ und Strategiespiel für SuperNES gibt's demnächst von Capcom: „Demon's Crest“. Ihr schlüpft in die Haut des bösen Red Dragon, um gegen einen noch böseren Fiesling anzutreten, der den Schatz des Dämons in alle Himmelsrichtungen verteilt hat. Während Ihr die sechs mächtigen Steine des Schatzes sammelt, erwerbt Ihr immer neue Fähigkeiten – stärkere Sprungkräfte, Unterwasseratmung, Supersprung und vieles mehr. Die Grafiken lassen auf ein superstarkes Spiel hoffen; mehr zu diesem Hit-Anwärter demnächst!



Vrrroooooommm!

Hart geht's zu beim Kampf um die Rally-Weltmeisterschaft: Tag- und Nachtfahrten, miserables Wetter und herb-frische Gegner machen Euch das Leben schwer, wenn Ihr in Eurem selbst zusammengestellten Vehikel zur „World Championship Rally“ antretet. Die SNES-Version wartet mit fünf verschiedenen Strecken auf, Startschuß ist im November/Dezember! Nicht auf PS, sondern auf ganz gewöhnliche Kleinwagen setzt dagegen U.S. Gold.



World Championship Rally – könnte richtig nett werden!

In „Power Drive“ (SuperNES) seid Ihr Herr und Meister über Mini Cooper, Fiat Cinquecento und anderer kleinstwüchsige Benzinfräser, um in allerlei unwegsamem Gelände rund um den Globus ein Rennen gegen Zeit und einen einzelnen (!) anderen Fahrer zu gewinnen. Kommt Ende des Jahres ...



Viel Aufwand, wenig PS: Bei „Power Drive“ fahrt Ihr in waschechten Kleinwagen!

FINAL FANTASY III

Das könnte für herunterklappende Kiefer bei Nintendo-Rollenspielern in aller Welt sorgen: Der dritte Teil von Squaresofts beliebter Spielserie kommt diesmal mit üppigen 24 MBit daher – genügend Speicher für Unmengen von Grafik, ein neues, nicht-lineares Gameplay und ein unglaublich umfangreiches und durchdachtes Kampfsystem. Eine der tollsten Neuerungen ist aber, daß es diesmal keinen Gruppenanführer im eigentlichen Sinn gibt – mal steuert Ihr den einen, mal den anderen Charakter. Einziges Manko: schlecht zu sagen, ob und wann auch deutsche Rollenspieler in den Genuß dieses Spiels kommen werden. Seien wir mal guter Hoffnung, zumal Nintendo selbst bereits „Secret of Mana“ (auch von Squaresoft) hierzulande herausgebracht hat!



NIMMT



Edle Optik, wohin das Auge blicket – da haben sich die Grafiker aber wirklich hübsch Mühe gegeben!

DIE BLECHARMEE

Rollenspiele ohne Dungeons und Dragons: Enix neuestes Einzelpersonen-Game „Robotrek“ (SNES) versetzt Euch in die äußeren Regionen des Weltalls. Eine Bande fieser Hacker hat den Planeten Rococo in ihre Gewalt gebracht, und Ihr müßt herausfinden, was die Jungs überhaupt wollen. Eure Party besteht hier mal nicht aus Magiern und Elfen, sondern aus Robotern, die nicht geheilt, sondern ab und wann mal gereinigt und repariert werden wollen. Ansonsten ist's halt ein echtes Rollenspiel: Draufsicht beim Herumwandern, gefiglet wird allerdings aus der Seitenansicht.



LAUES LÜFTCHEN?



U.S. Gold beschert uns „The Hurricanes“, ein Jump&Run mit den Helden aus der gleichnamigen Zeichentrickserie (die in Deutschland ab Frühjahr in RTL zu sehen sein wird). Inhalt: Jumpen, runnen,



Fußball kicken. In unserer Vorversion veranstalten die Hurrikan-Spieler aber nur viel warme Luft um nix. Hoffentlich krepeln die Programmierer ihr Spiel nochmals gehörig um – endgültig wissen wir das im Dezember!



BLACKHAWK

Fans von „Flashback“, aufgepaßt: Wer Spaß an der tollen Animationstechnik von Delphins Science-Fiction-Abenteuer hatte, sollte unbedingt mal einen Blick auf Interplays Actionspiel „Blackhawk“ werfen! Stimmungsvolle Fantasy-Grafik, düstere Musiken und edle



Animationen in waschechter „Flashback“-Qualität könnten aus der Saga des geteilten Landes Tuul einen echten Renner machen. Ob's auch spielerisch an die Spitze reicht, erfahren wir noch im Dezember!



Hallo!

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

MVL GmbH
TOTAL! Leserpost
Heilwigstr. 39
20249 Hamburg

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

LÖSUNGSMANGEL

Endlich finde ich Zeit & Lust euch zu schreiben; mehrere Dinge liegen mir am Herzen:

1. Leider werden eure Tips&Tricks-Seiten immer weniger, anfangs waren es, zusammen mit der Helpline- und Action-Replay-Seite öfters mal 30 Seiten, was ist bloß los mit euch? Diese Seiten sind ein Hauptgrund, daß ich eure TOTAL! kaufe.

2. Warum bringt Ihr nicht mal eine Komplettlösung von „Sword of Hope“ (GB)? Falls es euch nicht aufgefallen ist, kommen in der Helpline öfters Fragen zu diesem Spiel. Jetzt sagt nicht, das Modul wäre zu alt, schließlich ist „Faxanadu“ auch nicht bedeutend jünger.

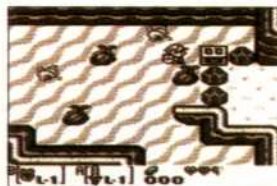
3. Eure Lösung von „Zelda 4“ (GB) war ja wohl ein Witz, sie ist absolut unzureichend und oberflächlich im Vergleich zu „Zelda 3“.

**Werner Müller,
Schwäbisch-Hall**

»EURE LÖSUNG VON ZELDA 4 WAR JA WOHL EIN WITZ«

TOTAL! antwortet:

1. Das Schwanken des Umfangs der Tips&Tricks-Seite ist saisonal bedingt. Im Winter gibt es jede Menge Neuigkeiten, über die man berichten sollte, d.h., daß die Tips&Tricks sich nicht über fast das halbe Heft erstrecken können. Im Sommer gibt es nun mal nicht derartig viele Neuerscheinungen – und es werden wieder mehr Lösungshilfen.



Das heißt nicht, daß wir die Tips&Tricks ein halbes Jahr schleifen lassen. Wir bemühen uns freilich, auch hier immer in-

teressante Themen parat zu haben, aber die erwähnte Schwankung ist natürlich. Es werden also auch wieder mehr T&T-Seiten.

2. Weil wir leider keine haben. Uns ist aufgefallen, daß diese Fragen kamen, aber wir konnten sie mangels Material „nur“ an die anderen Leser weiterleiten.

3. Mit den Lösungen ist es so eine Sache. Verrät man alles, ist es ver-

kehrt, weil der Spielpaß flöten geht, läßt man ein wenig Freiraum, ist es verkehrt, weil die Lösung „absolut unzureichend und oberflächlich“ ist. Für uns stellt also jede Lösung einen Eieranz dar. Was muß erklärt werden, was kann man weg-



**EASY
LIFE**

lassen, was sollte besser nicht erwähnt werden? Wir versuchen, es möglichst allen Lesern recht zu machen. Das klappt leider nicht immer – kann ja auch gar nicht.

Aber: Es sind die, die uns schreiben und ihre Meinung kundtun, die am ehesten etwas verändern. Ihr möchtet, daß wir die Lösungen anders aufbereiten? Schreiben! Sagt es uns, dann wissen wir's und tun's.

DAS SIND DIE GEWINNER AUS TOTAL 10/94

Das Virgin-Jahr

Ein Super Nintendo mitsamt „Cool Spot“ gewinnt:
Pilk-Uwe Gömer, Barendorf

Bugs & Daffy

Je ein „Bugs Bunny“ für SNES haben gewonnen:

Christian Strempler, Schwäbisch-Hall, Helmuth Köller, Fürth, Ursula Helisch, Koblenz, Uwe Schröter, Leuna, Björn Lestien, Fürth, Sandro Wiesenberg, Drebach, Michael Port, Bebelshaus und Sandra Stenzl, Brüchermühle

Je ein „Daffy Duck“ für GB haben gewonnen:

Christian Blaschzyk, Marktgraitz, Falko Radge, Münster, Franz Hausmann, Sulzbach-Rosenberg, Detlev Georg, Berlin, Bernd Moritz, Feucht, M. Hoffmann-Schoenborn, Königswinter, Michael Reiter, Kirchheim, Peter Malcherzyk, Berlin

GESINNUNG

Ich würde gerne mal mit Gleichgesinnten reden, Erfahrungen austauschen usw. Aber wenn ich auch nur von meiner Leidenschaft für Videospiele rede, stoße ich in meinen Bekanntenkreis auf verständnisloses Kopfschütteln. Wenn ich ein Mann wäre könnte man meine „Spieleleidenschaft“ ja noch tolerieren. Aber als Frau in meinem Alter (37) hätte man ja wohl besseres zu tun als solchen Kinderkram. Ich bin fest davon überzeugt, daß ich kein Ausnahmefall bin, aber wo kann ich ähnlich interessierte Leute finden?

Brigitte Detlefsen, Grevenbroich

»WENN ICH EIN MANN WÄRE KÖNNTE MAN MEINE „SPIELLEIDENSCHAFT“ JA NOCH TOLERIEREN ...«

TOTAL! antwortet:

Da bist Du kein Einzelfall. Gerade in der letzten Zeit erreichten uns einige Anschreiben

Nachdem Chris Hülsbeck u.a. mit dem Soundtrack zu „Super Turricon“ den Geschmack vieler Synthie-Fans getroffen hat, wechselt er nun das Genre und präsentiert uns die

Dancefloor-Maxi „Native Vision - Easy Life“. Klingt interessant? Dann schreibt uns doch eine Karte und gewinnt mit etwas Glück eine von insgesamt **zehn Native-Vision-CDs**.

GAMERS, Easy Life, Heilwigstr. 39, 20249 Hamburg. Einsendeschluß ist der 9. 12. '94 (Datum des Poststempels). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

dieser Art. Das Problem liegt unseres Erachtens in der mangelnden Toleranz und geistigen Flexibilität jener ernsthaften 'Erwachsenen', die sich schön ordentlich (und typisch deutsch?) in ihr gesellschaftliches Schnittmuster einpassen. Diese 'richtig/falsch'-Mentalität ist anscheinend noch eines der feinen Erbstücke aus der Zeit des Preußenkönigs, und oftmals wird Starrsinn mit Traditionspflege verwechselt. Unser Tip: Nicht nachgeben! Gleichgesinnte lassen sich leicht über lokale und überregionale Anzeigenblätter – oder auch TOTAL! – finden.

POTPOURRI

1. Ich besitze das ARP1. Lohnt es sich das ARP2 zu kaufen?
2. Ich habe mein SNES umbauen lassen. Funktionieren jetzt die ARP-Codes für die Spiele: Starfox, Stunt Race FX, SSF2 und Vortex auf meinem SNES? Vorher haben sie nicht funktioniert. Ich getraue mich nicht es auszuprobieren, denn ein Freund hat gesagt, daß wenn man ein FX-Spiel in das ARP1 gibt, ohne das SNES umgebaut zu haben, das Spiel kaputtgeht. Also bitte gebt mir Auskunft.
3. Zu Vortex: Wißt ihr wann es kommt und wie es aussehen wird?
4. Könnt ihr einmal ein Wrestling-Classic herausbringen?

Sandro Calazzo, Österreich

TOTAL! antwortet:

1. Wieder eine der Fragen, die wir leider nicht schlüssig mit 'ja' oder 'nein' beantworten können. Das Problem: Woher sollen wir wissen, ob es sich für Dich lohnt? Wenn Du etliche Spiele hast, die nicht mit dem ARP1, dafür aber mit dem ARP2 laufen, ist das schon mal ein Hinweis, daß es sinnvoll sein könnte. Wenn Du dann noch einen Abnehmer für Dein altes ARP findest, umso besser. Du hast den

Nutzen erhöht und die Kosten minimiert. So könnte es sich lohnen.

2. Mumpitz. Die Spiele laufen einfach nicht, aber kaputt gehen sie davon nicht. Also: ruhig probieren. Auch die Codes – sofern es gute sind – funktionieren.

3. Infos über Spiele finden sich in den News, auf den Preview-Seiten oder bei den Tests. 'Vortex' stellen wir ab Seite 52 vor.

4. Na, wir glauben, daß wir noch was besseres haben! In der nächsten Ausgabe gibt's schön breit 'WWF Raw'!

VITAMIN B

Erst mal die gute Nachricht, eure Zeitschrift ist einfach 1a, erste Sahne usw., ich habe auch schon alle Hefte von euch (Ausgabe 1 und 2 doppelt). Und nun die schlechte Nachricht: Wie kommt es, daß ich noch nie einen Leserpostbrief von mir gesehen habe? Außerdem habe ich bis jetzt bei fast jedem Wettbewerb mitgemacht, aber noch nie etwas gewonnen. Muß man dazu in Hamburg wohnen und mit einem Redaktionsmitglied verheiratet sein, oder was?

Florian Sening, Dießen

»ICH HABE BEI FAST JEDEM WETTBEWERB MITGEMACHT, ABER NOCH NIE ETWAS GEWONNEN.«

TOTAL! antwortet:

Erst einmal vielen Dank für das Lob. Nebenbei erwähnt haben wir Dich für den Doppelerwerb der beiden ersten Ausgaben zum 'Leser des Monats' gewählt. Die Antwort auf die schlechte Nachricht, die in Wirklichkeit eine simple Frage ist: Weil wir

SUCHSPIEL

Hier haben wir wieder unser feines Suchspiel! Das Bild links ist das Original, rechts die Fälschung. Nun die Aufgabe: Findet alle Unterschiede innerhalb von fünf Minuten! Die Lösung befindet sich auf Seite 10.



Das Original ...



... und unsere subtile Fälschung

aus Platzgründen nicht jeden Brief so mir nichts dir nichts abdrucken können.

Du hast noch nichts gewonnen? Das tut uns leid! Da Du das aber weißt, mußt Du die Gewinnerlisten gelesen haben. Und wenn Du das getan hast, solltest Du gemerkt haben, daß unsere Gewinner per Los zu ihrem Glück kommen. Durch die Teilnahme an einem Wettbewerb hat man kein Anrecht auf einen Gewinn. Zuerst einmal müssen die Preisfragen richtig beantwortet werden, dann muß die Glücksfee auch noch Deine Karte ziehen ...

DIVERSESTES

1. Zu den 'Super Mario World'-Berichten: Klar, es handelt sich um ein Superspiel, aber meiner Meinung nach ist es an einigen Stellen viel zu schwer gestaltet. Ohne einen 'Fingerkünstler' an meiner Seite hätte ich niemals alle 96 Welten geknackt

2. Zum Action Replay 2: Was für einen Sinn soll ein Cheat-Finder haben, wenn ich nach der Suche durch den eingebauten Trainer für unendliche Energie hunderte von Codes präsentiert bekomme, davon abgesehen, daß ich nur 100 eingeben kann. Wie kommt man auf die 'kurzen' Codes, die ihr veröffentlichen? Ebenso habe ich auf meinen 'Super Mario World' drei verschiedene Codes eingegeben (Unverwundbarkeit, immer den Mantel und

DAS Virgin-JAHR

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

ein SUPER NINTENDO & 'COOL SPOT'-MODUL

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

Die schreibt Ihr auf eine Postkarte und schickt sie an:

TOTAL! • Virgin 12/94 • Heilwigstr. 39 • 20249 Hamburg

Einsendeschluß ist diesmal der 9. Dezember '94



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



noch irgendwas). Das Ergebnis: Das Spiel bekommt einen Error (Mario rast durch das Bild; Bild durcheinandergeraten). Sinn und Zweck dieser Codes soll es doch sein, die Spiele einfacher zu machen! Welche Erfahrungen macht Ihr oder Eure Leser mit dem Hilfs-Modulen? **Marcel M. Begoll, Ansbach**

TOTAL! LESERSPIEGEL TEIL 16



Da sieht man es mal wieder: TOTAL! hilft in allen Lebenslagen! Unser Leser Sebastian Sproesser aus Hirkheim kann es belegen. Merke: Immer eine TOTAL! im Gepäck haben!

TOTAL! antwortet:

1. Mit dem Schwierigkeitsgrad eines Spiels ist das so eine Sache. Dem einen ist etwas zu schwierig, der andere lacht ob seiner Unterforderung. Das haben die wenigsten Hersteller kapiert. „SMW“ ist eines der besseren Beispiele, da es Levels aller Härtegrade enthält und jedem Spieler etwas bietet. Die letzten Level haben es in sich, so sollte es sein. Da muß man zulegen oder auf den Sieg verzichten.
2. Die Dokumentation des SNES-ARP ist leider dürrig ausgefallen. Wenn man von der Funktionsweise von ARP und Konsole wenig Plan hat – was normal ist – hat man Probleme mit dem Cheat-Finder. Wir empfehlen die Lektüre unseres ARP-Kurses (T! 12/93), der Licht in das Dunkel bringen sollte. Dessen Rückseite ist übrigens voller ARP-Codes! Leider können wir die Sachverhalte bezüglich SNES und ARP jetzt nicht erklären, weil das den Rahmen sprengen würde.

POTPOURRI II

1. Ich habe mir schon vor einiger Zeit das ARP2 gekauft. Jetzt finde ich in der Ausgabe 10/94 Werbung für dieses. Darin wird berichtet, daß es schon eingebaute Codes hat. Wieso gibt es bei meinem diese eingebauten Codes nicht? Ich habe wirklich das ARP2!
2. Gibt es Spiele, auf denen Ihr rumhackt und einfach nicht weiterkommt?
3. Wer kennt sich am besten von euch mit Videospielen aus?

Stefan Buhrmeister, Bensheim

TOTAL! antwortet:

1. Man höre und staune: Wie eine Anfrage unsererseits ergeben hat, gibt es verschiedene Versionen vom Action Replay MK2! Anhand der Packung sind sie nicht voneinander zu unterscheiden. Lediglich die im Startscreen angezeigte Versionsnummer gibt Aufschluß darüber, um welche Fassung es sich handelt. Alle Versionen ab v2.T haben eingebaute Codes, die vorherigen nicht.
2. Wenige, aber mit ein bißchen Übung kriegen wir die auch in den Griff.
3. Alle kennen sich sehr gut aus – unterteilt in verschiedene Themengebiete. Achim und Reza haben z.B. sehr viel Ahnung von Sportspielen. Eine gute Kenntnis des Themas ist bei uns Voraussetzung für die Einstellung eines neuen Redakteurs/Volontärs.



EINE FÜR ALLE

An Heft 10/94 kann man mal wieder sehen, daß Ihr ein Heft für die Leser seid und nicht für deren (Taschen-) Geld! Ihr übertrefft Euch immer wieder – unglaublich!!! Und:

SUCHSPIEL- LÖSUNG



Na, alles gefunden? Nichts übersehen? Na dann: Herzlichen Glückwunsch von der Redaktion! Alle anderen können ja nochmal nachschlagen – zur Sicherheit.

1. Die Idee mit den Sammelkarten ist sehr gut!
2. Die „TOTAL! NEU“-Seiten sollten mehr im Stil von „Previews“ sein.
3. Eure Wertungserklärung ist ja eigentlich überflüssig, wenn schon, dann reicht eine halbe Seite (zugunsten von Tests oder so).
4. In den Wertungskasten gehört noch zum Teil „TOTAL!-Check“ eine Zeile: „Save...“, an deren Ende „Batt.“, „Passw.“ oder ein „-“ erscheinen sollte. Diese Dinge sind leider nicht immer ersichtlich, oder irgendwo im Text versteckt.
5. Das 3D-Poster ist voll geil, ey! Sowas sollte jeden Monat mit dabei sein, zu irgend einem Spiel z.B., und zum Herausnehmen.
6. Die Kleinanzeigenbörse ist unübersichtlich. Das erste Wort jeder Anzeige fettgedruckt ist doch nun wirklich nicht zuviel verlangt! Oder?

Alexander Buchta, Erfurt

TOTAL! antwortet:

1. Finden wir auch.
2. In Bezug auf was? Anregungen dieser Art müßt Ihr uns ein wenig genauer erläutern. Die Preview-Seiten sind völlig anders aufgebaut als die Neuigkeiten-Seiten. Welche Elemente sollten wir Deiner Ansicht nach übernehmen?
3. Wenn man's weiß ganz sicher, aber wir haben eine sich ständig erweiternde Leserschaft, und für Neuleser ist die Seite sehr wichtig. Eine Verkleinerung würde die Seite unseres Erachtens sehr unübersichtlich machen.

Zumal: Demnächst stehen wieder kleine „Updates“ für das Wertungsschema an, die die Seite wieder einmal voller werden lassen.

4. Steht im TOTAL!-Check unter „Continues“. Ist übrigens auf der Wertungsseite erklärt.
5. ... und manchmal kommen die wieder.
6. Nein, ist nicht zuviel verlangt. Machen wir gewöhnlich auch. Ist in T! 10/94 schiefgelaufen, sorry.

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

MEIN 3-WÜNSCHE-TICKET

TOTAL! – Euer Mitmach-Magazin!

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

MEINE DREI WÜNSCHE:

Classics

Lösung

Bericht

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

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

Vortex ist da!



Tritt ein in die neue Dimension des Videospiels! Als futuristisches Morphing Battle System mußt Du die schwarzen Truppen bekämpfen, um den Frieden wiederherzustellen.

Ein polygones Abenteuer mit dem **Super FX** Chip und genialem Techno-Sound!



ELECTRO BRAIN

SONY



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

SNES
1 Spieler
Nintendo
November

DONKEY KONG COUNTRY

Nachdem Donkey Kong bereits für die Einführung des Super Game Boy aus seinem jahrelangen Winterschlaf gerissen wurde, kommt er



jetzt in dem Spiel zu Ehren, welches das Videospiel neu erfinden soll: „Donkey Kong Country“. Der King-Kong-Verschnitt feiert seine triumphale Rückkehr in einem Modul, das mit dem Original nur noch den Namen gemein hat. Das allererste, was bei DKC ins Auge fällt, ist die unglaubliche Grafik, die alles übertrifft, was



DK zeigt einem Krempling (haben die irgendwas mit dem Moskauer Kreml zu tun?), was ein Faß ist



man bisher auf heimischen Bildschirmen gesehen hat. Das 32-MBit-Wunder wurde von ‚Rare‘ in England unter der Leitung von Nintendo vertreten, wieder einmal durch keinen Geringeren als Shigeru (Mr. Mario) Miyamoto himself. Rare begannen ihre Lauf-

bahn weit zurück, Anfang der 80er, als sie unter dem Namen ‚Ultimate‘ mit ihren Action-Adventures ‚Knightlore‘ oder ‚Atic Attack‘ in isometrischer 3-D-Perspektive (d.h. Blickwinkel von schräg oben) für Furore sorgten. Mitte der Achtziger hatten sie dann die geniale Idee, mit der bis dato ziemlich unbedeutenden Firma Nintendo in Kontakt zu treten. Als erste Nicht-Japaner entwickelten sie fortan Spiele für das NES, bekannt wur-

Donkey Kong ist Kult: Das Original war in nicht geringem Maße für den unglaublichen Erfolg der Firma Nintendo verantwortlich. Und während bisher Klempner Mario Zugpferd und Vorzeigemaskottchen war, ist 1994 nun das Jahr des grossen Affen.

den sie vor allem mit ‚RC Pro-Am‘ und später mit der ‚Battletoads‘-Serie. Heute gehören sie zu den ersten

Entwicklerteams für das ‚Ultra 64‘ und arbeiten dort gerade an der Prügel-Orgie ‚Killer Instinct‘. Mit Hilfe modernster High-End-Computersysteme (‚Silicon Graphics‘ Workstations mit ‚Alias PowerAnimator‘ Grafiktools; wurden z.B. auch für die Computereffekte in den ‚Terminator 2‘- und ‚Jurassic-Park‘-Filmen genutzt) gelang es ihnen, sämtliche Charaktere quasidreidimensional darzustellen und zu animieren, mit erstaunlich realistischen Licht- und Schatteneffekten. Anschließend wurden die gerenderten Grafiken auf 256 Farben runtergerechnet. Nie zuvor gab es solche Bilder auf einer 16-Bit-Maschine zu be-



wundern, selbst Spielautomaten bieten selten Vergleichbares. Kein Wunder, daß viele Journalisten bei der ersten DKC-Präsentation auf der CES im Sommer dachten,

Der König des Dschungels (War das nicht Simba, der König der Löwen?) kann natürlich auch auf die Unterstützung der Fauna zählen



die Bilder stammen von einem Ultra-64-Spiel. Auch der Sound gehört zum Besten, was je auf dem SNES zu hören war: Er vermittelt eine derartige Dschungel-Atmosphäre, daß man sich wie

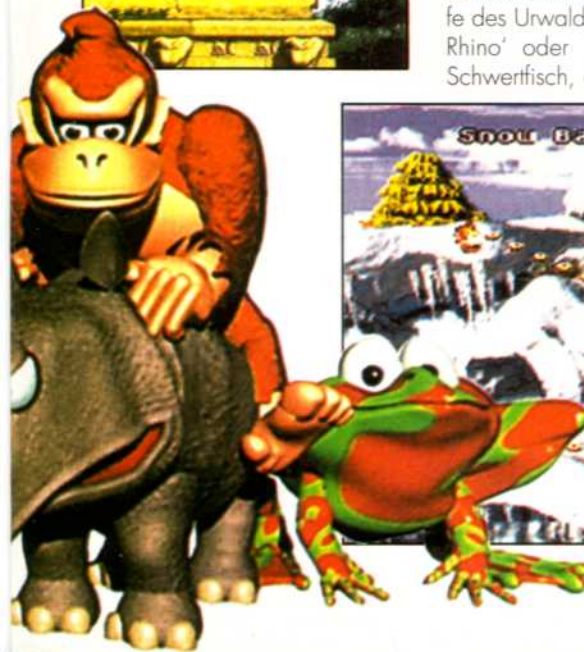


Wie ‚Super Mario World‘ ist Donkey Kong Country in mehrere ‚Welten‘ unterteilt. Auf den Übersichtskarten werden die einzelnen Level angezeigt

Alles Banane! Die Affen sind los.
Hier statt unsere Helden dem
Ewok-Dorf einen Besuch ab ...
Zumindest lassen sich
frappierende Parallelen zu den
Behausungen der Jedi-Pelztier-
chen nicht leugnen



beim Bananenpflücken fühlt.
Star des Plattform-Scrollers ist natür-
lich Donkey Kong mit seinem kleinen
Gefährten Diddy Kong und einem
Haufen weiterer Gehilfen namens
Candy Kong, Funky Kong und



Skandal: Donkey
Kong geht fremd!
Jedenfalls steht
ihm dieses Mal
(unter anderem)
ein gewisser Diddy
Kong zur Seite.
Sein Junior ist
wohl gerade mit
Kartfahren be-
schäftigt ...



Alles, was ein
Jump&Run
braucht! Rechts
die Eiswelt, links
unten der
Lorenlevel

Cranky Kong. In über 100 (!!!)
Hüpf- und Spring-leveln verfolgen
DK&Co. ein rechtschaffendes
Anliegen, nämlich die von den
diabolischen Kremlings, einer
Horde amüsanten Krokodile, ge-
stohlenen Bananenstauden
wieder in ihren Besitz zu bringen.
Doch damit nicht genug: In bester
Mario-Manier gibt es außerdem
nochmals fast ebensoviele Bo-
nusstages zu entdecken und zu
erforschen.
Kong und Diddy bouncen, ulken
und schwingen durch die Ge-
gend wie richtige Affen und
können zudem andere Geschöp-
fe des Urwaldes wie 'Rambi the
Rhino' oder 'En Garde', den
Schwertfisch, als Reittiere benut-



zen. Einen Zweispieler-Simul-
tanmodus wird es aber lei-
der nicht geben, Ihr könnt nur
abwechselnd um die begehrten
Bananen kämpfen.
Und was wäre Donkey Kong ohne
Fässer – der große Affe greift sie
sich überall und benutzt sie als
Waffe; manche verbergen auch
spezielle Power-Ups und andere



Überraschungen.

Donkey Kong Country vollzieht
einen weiteren Schritt auf der Evolu-
tionsleiter der Videospiele und hebt
sich damit von der breiten Masse
ab. Nächsten Monat gibt es noch
mehr Infos über die Entwicklung
dieses überragenden
Moduls, und natürlich werden
wir offenbaren, ob
sich unter der glänzenden
Schale auch ein adequa-
tes Gameplay verbirgt.
Obwohl Rare bei Redak-
tionsschluß immer noch
fleißig an der Fertigstel-
lung des Moduls werkelt,
soll die Weltpremiere laut
Nintendo angeblich Anfang No-
vember hier in Deutschland sein –

ganze zwei Wochen vor dem US-
Release am 21.11. Mit 'Donkey
Kong Land' für den (Super) Game
Boy wird es aber auf jeden Fall
noch etwas länger dauern – vor
1995 ist damit nicht zu rechnen.

Klaus-Dieter Hartwig



Nanu, was krabbelt denn da für
ein appetitliches Äffchen ...



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

Das Gameplay ist sehr wichtig. Eine gute Steuerung, faires Leveldesign, Übersichtlichkeit und gute Benutzerführung bringen Top-Wertungen.

Hat man auch länger Freude am Spiel? Macht es auch beim 100sten Mal noch Spaß? Sind auch die hohen Levels reizvoll?

Unter Grafik verstehen wir die visuelle Qualität einer Grafik ebenso wie die technische. Also auch: Ruckelt das Scrolling? Flackern die Sprites?

Hier kommt das geschulte Ohr zum Zuge. Kratzen die Samples? Was gibt die Komposition her? Stützt sie die Spielatmosphäre?

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

Dieser Angabe liegt kein festes Schema zugrunde. Wir sagen Euch einfach, wie's ist, z.B. '5 Welten à 3 Levels' oder '4 sehr große Welten'.

Kann das jeder Anfänger daddeln, muß man mit den Fingern jonglieren können, oder ist's gar einstellbar?

TOTAL!-Wertung

Gameplay

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

Dauerspaß

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

Grafik

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

Sound

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

TOTAL! - CHECK

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

FAZIT

1

In diesem Balken findet Ihr noch einmal den Titel des Programms, das wir auf der/n jeweiligen Seite/n besprechen. Sollte der mal zu lang sein, kürzen wir gefällig ab.

Nur die rot ausgefüllten Kästchen zählen! Je mehr rote Kästchen ein Programm in den verschiedenen Sparten einheimen kann, desto besser ist es auf dem jeweiligen Gebiet!

Das Fazit. Die abschließende Bewertung eines jeden Moduls, die Euch sagt, wie der Hase läuft. Von gut nach schlecht ergibt sich diese Notenfolge: 1-, 2+, 2-, 3+, 3-, 4+, 4-, 5+, 5-, 6+, und die 6. Zusatzzahlen gibt's nicht! Die Note wird aus Gameplay und Dauerspaß gebildet. Grafik und Sound ergeben eine Tendenz, die im Zweifelsfalle die Note entscheidet oder ein Plus/Minus anfügt. Im Extremfällen können Grafik und Sound auch zu Wertungsänderungen über mehrere Stufen führen – je nachdem, wie wichtig sie für das jeweilige Spiel sind.

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

'Game Over' und was dann? Kann man an derselben Stelle noch einen Versuch starten, oder ist alles verloren?

Jetzt wollt Ihr's wissen! Rechtfertigt die Speichergröße den Preis, oder will die Firma nur den Gewinn maximieren?

POSTIV!

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

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

NEGATV!

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

In aller Kürze:

Alle Spiele, die im Test mit einer '2+' oder besser abschneiden, werden mit dem 'TOTAL! GENIAL'-Signet ausgezeichnet – ein Garant für höchste Qualität!



WAHNSINNIGE
4-SPIELER-MEGA-
ACTION

EXPLOSIV!



SUPER BOMBERMAN 2™

“Geniale Mehr-Spieler-Duelle” – Maniac

“Einfach Bombastisch” – Nintendo Fun Vision



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM™

Hudson Soft is a trademark of Hudson Soft Co., Ltd. ©1994 Hudson Soft.
Super Nintendo Entertainment System™ is a trademark of Nintendo.
All rights reserved.

SNES

1 Spieler

Konami

DM 130



Wie ein schwarzer Schatten gleitet der Dunkle Ritter durch die Nacht. Wehe dem, der Unrecht tut – Kein Schurke kann Batman entkommen.

So ein Superheld hat's schon schwer



THE ADVENTURES OF BATMAN & ROBIN

Konamis neues Game „The Adventures of Batman & Robin“ fordert von Euch den Einsatz als Superheld. Nacheinander trifft der Spieler auf die Erzfeinde des dynamischen Duos.

Im Gegensatz zu dem „Batman Returns“-Modul wurde auf das Ambiente besonders viel Wert gelegt. Die Musik stammt aus den zwei Filmen mit Michael Keaton als Fledermausmann, während die Grafik an den letzten Zeichentrickserfolg „Batman und das Phantom“ erinnert. Die Figuren sind schön animiert, besonders das Cape des „Dunklen Ritters“ flattert gut im Wind. Neun Missionen müßt Ihr mit dem Helden bestreiten, Robin tritt leider

nur als Gast auf. In jedem Level macht Ihr Jagd auf einen Ober-schurken, als da sind unter anderem Joker, die Katze, Doppel-gesicht und natürlich der Pinguin. Batman geht selbstverständlich nicht unvorbereitet in die Schlacht. Ausrüstungsgegenstände wie Rauchbomben, Betäubungsspray und Nachtsichtgerät sind neben Baterang und Wurfanker nützliche Utensilien. Jedoch sind die meisten nur begrenzt vorhanden, Spar-



Gute Grafik und Animation, abwechslungsreiche Level, Paßwortsystem, Musik aus den Kinofilmen.



Ungenauere Kollisionsabfrage, ab und zu schwierige Stellen, Geräuschalette könnte abwechslungsreicher sein.

samkeit ist also angesagt. Die Stages sind enorm abwechslungsreich und bieten vom reinen Prü-geln über riskante Kletterpartien bis zu 3-D-Sequenzen alles, was das Actionherz begehrt.

Je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad habt Ihr Continues oder ein Paßwortsystem zur Verfügung. Nach jedem Level erhaltet Ihr ei-

gründe sind im besten Comicstil gezeichnet und unterstützen das flotte Gameplay.

Stimmungsmäßig ist das Spiel absolut gelungen, leider gibt es ein paar unfaire Stellen, an denen man beim ersten Mal garantiert ein Leben verliert. Action- und Batman-Fans wird gute Kost geboten, ein kleiner Geheimtip für den Wunschzettel des geeigneten Spielers sind die Abenteuer von Batman und Robin sicherlich. Also kriecht in Eure Löcher zurück, Schurken.

Michael Koczy



Mit dem Joker Achterbahn zu fahren, hat sich Batman sicherlich anders vorgestellt. Hier muß der Flattermann den geworfenen Bomben ausweichen

nen Code, der sogar Euren Bewaffnungsstatus mitspeichert. Wie gesagt, seid sparsam mit den Extras.

Grafisch und Soundtech-nisch ist das Game im guten Bereich, allein die Geräuschsamples hätten abwechslungsreicher sein können. Die Hinter-

Batman & Robin

Gameplay



Ungenauere Kollisionsabfrage, gelegentlich schwierige Stellen, ansonsten ist es ein gelungenes Batman-Action-Game.

Dauerspaß



Viele Waffenextras, knifflige, ideenreiche und abwechslungsreiche Level sorgen für langen Spielspaß – wird der Vorlage gerecht.

Grafik



Gelungene Animationen der Figuren, abwechslungsreiche Gestaltung, schöne und stimmungsvolle Hintergründe in gehobenerm Comicstil.

Sound



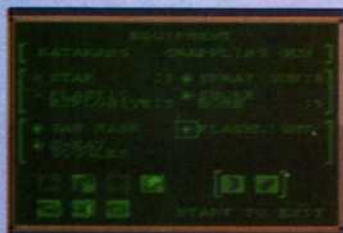
Melodien aus den Kinofilmen mit abwechslungsreichen Themen. Die Geräuschalette ist gut, könnte aber besser sein.

TOTALI - CHECK

Genre Action
Level 9
Schwierigkeitsgrad einstellbar
Continues und Paßwortsystem
Speicherkapazität 16 MBit
Erhältlich ab November

FAZIT
2-

Nette Festung – gut fürs Gameplay:



Vor jedem Level könnt Ihr Ausrüstungsgegenstände auswählen. Jedoch sind einige nur begrenzt vorhanden

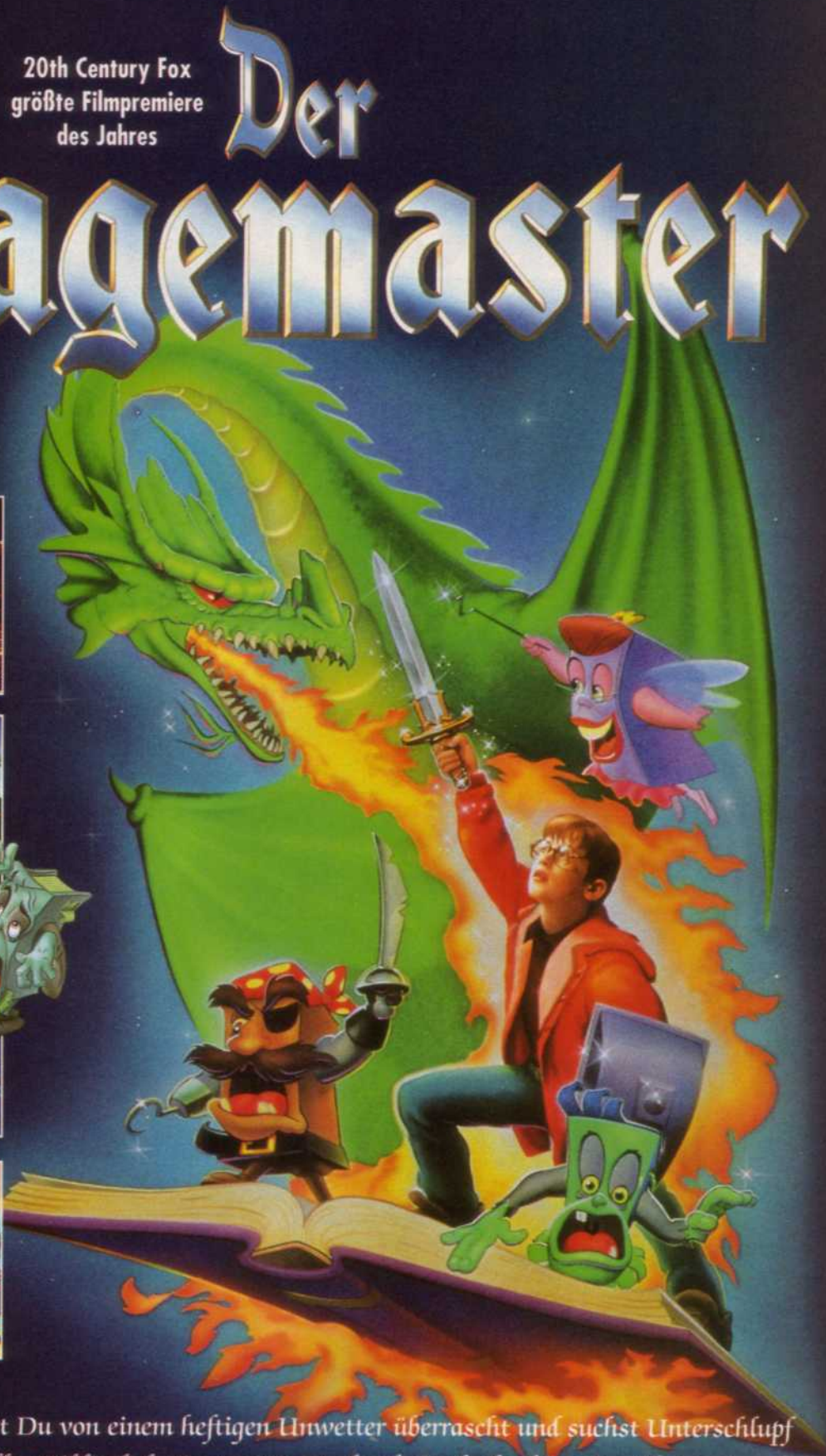
Batman teilt auch ermahnende Worte aus, nur zeigen sich die Schurken kaum beeindruckt



Ab 26.01.95
im Kino

20th Century Fox
größte Filmpremiere
des Jahres

Der Pagemaster



Hls Richard Tyler wirst Du von einem heftigen Unwetter überrascht und suchst Unterschlupf in einer geheimnisvollen Bibliothek. Dort wirst Du durch Zauberkraft in eine Phantasiewelt voller Horror, Abenteuer und aufregender Erlebnisse transportiert. 13 Levels, die die "Grusel World", "Adventure World" und "Fantasy World" umfassen, fordern Dich zum Kampf gegen den "Herr der Bücher" heraus.



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Super
GAME BOY



Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™, Gameboy™, and Super Gameboy™, are all trademarks of Nintendo.
The Pagemaster™ and © 1994 Twentieth Century Fox Film Corporation and Turner Pictures Inc., all rights reserved.
Virgin Interactive Entertainment, Borselster 16 b, 22765 Hamburg. Virgin is a registered trade mark of Virgin Enterprises Ltd. All rights reserved.

MIT VIELEN LEVELS UND EINDRUCKSVOLLEN
MODE-7-FLUGSEQUENZEN

SNES

1-2 Spieler

Elite

DM 120

JOE & MAC 3



Weder die obligatorische Eiswelt noch ...

Alle guten Dinge sind bekanntlich drei. Das dachten sich wohl auch die Verantwortlichen bei Elite und produzierten den offiziell dritten Teil der Joe-&Mac-Story. Es handelt sich wieder um ein recht niedliches Jump&Run, in dem Ihr allein oder zu zweit auf die Jagd nach sieben Edelsteinen gehen müßt. Durch 18 teilweise recht große aber oft gleich aufgebaute Level läuft, springt und



... der Lorenlevel dürfen fehlen

schlagt Ihr Euch den Weg frei. Kleine Restart-Statuen verhindern, daß Ihr nach einem Lebensverlust wieder von Anfang an beginnen müßt. Dank verschiedener Waffen und lustiger Reittiere könnt Ihr den üblichen Bösewichtern auf vielerlei Art und Weise die Hücke vollhauen. Der obligatorische Endgegner wartet dann am Ende des Levels auf Eure Herausforderung. Die Steuerung ist recht ordentlich gelungen, allerdings sind manche Gegnerattacken ziemlich



unfair. Grafik und Sound sind eher Mittelmaß und reißen Euch bestimmt nicht zu Begeisterungstürmen hin. Insgesamt ein nettes Steinzeit-Jump&Run, das aber leider seinen 'Vorgängern' viel zu ähnlich ist und nicht besonders viel Abwechslung bietet.

Maris Feldmann

Gameplay	■ ■ ■ ■ ■
Dauerspaß	■ ■ ■ ■ ■
Grafik	■ ■ ■ ■ ■
Sound	■ ■ ■ ■ ■
TOTALI - CHECK	
Genre	Jump&Run
Level	18
Schwierigkeitsgrad	mittel
Continues	Paßwort
Speicherkapazität	8 MBit
Erhältlich	im Handel

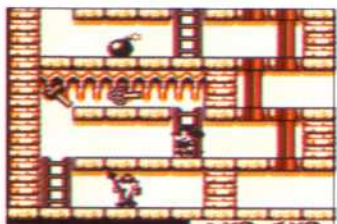
FAZIT
3-**GAME BOY**

1 Spieler

Kemco

DM 70

MICKEY MOUSE



Die Bombe wäre jetzt die geeignete Waffe

Letzte Woche war ein großer Empfang im Schloß Arbaless. Auch Minni war eingeladen, nur kam sie nie zurück. Nun ist es also Eure Aufgabe ins Schloß zu gehen und nach dem Rechten zu sehen. Euer Ziel ist es, in 28 Levels jeweils acht Schlüssel zu finden, um die Levelausgänge aufzuschlie-

ßen. Natürlich versuchen die Schergen des Schloßherren, Euch daran zu hindern. Allerdings ist Micky ihnen nicht hilflos ausgeliefert. Verschiedene Waffen helfen ihm, sich seiner Verfolger zu erwehren. Auf seinem Weg zu den Schlüsseln kann Mickey Aufzüge, Warpfelder, Transportröhren, Treppen und was sonst noch so in alten Schlössern rumsteht benutzen. Diese Mischung aus Jump&Run und Rätselspiel macht durchaus Spaß und fordert sowohl Eure grauen Zel-

len als auch Eurer Geschick. Grafik und Sound sind, sagen wir mal: schlicht. Ansonsten aber ein durchaus nettes Spielchen.

Maris Feldmann

Gameplay	■ ■ ■ ■ ■
Dauerspaß	■ ■ ■ ■ ■
Grafik	■ ■ ■ ■ ■
Sound	■ ■ ■ ■ ■
TOTALI - CHECK	
Genre	J&R/ Strategie
Level	28
Schwierigkeitsgrad	mittel
Continues	1
Speicherkapazität	1 MBit
Erhältlich	im Handel

FAZIT
3+**GAME BOY**

1 Spieler

Gametek

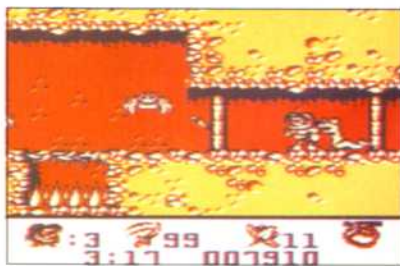
DM 70

TARZAN

Während sich Greenpeace verstärkt um den Schutz der Meere bemüht, versucht der tapfere „Tarzan“ weiterhin den Dschungel sauber zu halten. Durch sechs Plattform-Level müßt Ihr den Lianenschwinger steuern. Es gilt, jeweils irgendwelche Aufgaben, wie das Sammeln von Heilkräutern oder die Bergung von geraubtem Gold, zu erfüllen. Natürlich lauern Euch dabei die Tiere des Urwalds, wilde Eingeborene und imperialistische Großwildjäger auf, die es allesamt auf Eure Lebensenergie abgesehen haben. Mittels sammelbarer Waffen könnt Ihr ihnen den Spaß aber gehörig vermiesen. Außerdem warten energiespendende Äpfel, Restartpoints und Extra-Leben auf ihre Entdeckung.

Die Steuerung Tarzans ist in Ordnung, allerdings gibt es einige unfaire Stellen, und das Zeitlimit ist sowieso zu knapp. Die Grafik ist zwar nur wenig über dem Durchschnitt, dafür klingt der Sound ziemlich interessant (leider geht der Euch nach einiger Zeit doch auf die Nerven).

Tarzanophile Jump&Run-Fans können mal 'nen Blick riskieren. **Maris Feldmann**



In den Dschungelhöhlen lauert eine Menge Getier

Gameplay	■ ■ ■ ■ ■
Dauerspaß	■ ■ ■ ■ ■
Grafik	■ ■ ■ ■ ■
Sound	■ ■ ■ ■ ■
TOTALI - CHECK	
Genre	Jump&Run
Level	6
Schwierigkeitsgrad	hoch
Continues	unbegrenzt
Speicherkapazität	1 MBit
Erhältlich	ab November

FAZIT
3-

Disney's

Die Schöne und das BIAST



„Magie, Mystik und Romantik sind in diesem atemberaubenden Video Spiel für das Super Nintendo Entertainment System™ vereint. Das Video Spiel basiert auf Disney's bekannten Film, der mehrere Oscars gewonnen hat. 12 Levels mit bezaubernder Musik und Sound Effekten stellen eine große Herausforderung dar. Kannst Du den bösen Fluch brechen?“

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM™
PAL VERSION

Hudson Soft® is a trademark of Hudson Soft Co., Ltd.
© 1994 Hudson Soft.
Super Nintendo Entertainment System™ is a trademark of Nintendo.
© 1994 The Walt Disney Company
© WDMC/WOND

Disney
SOFTWARE



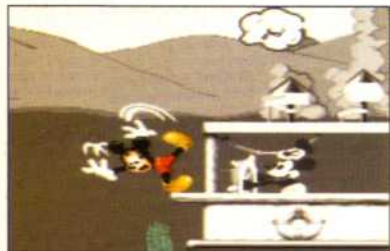
SNES**1 Spieler****Sony****DM 130**

MICKEY

The Timeless Adventures of

Wenn Ihr Eurem Bio-Lehrer erzählt, daß Ihr mit einer 66jährigen Maus gespielt habt, riskiert Ihr mit Sicherheit Eure Noten. Um diesem vorzubeugen, solltet Ihr auch den Titel des neuen Mausegames nennen: „Mickey Mania“

Aber nichts desto trotz, wurde 'Mickey Mouse' 1928 von Walt Disney erfunden. In seiner ersten Filmrolle, dem schwarzweiß-Streifen „Steamboat Willie“, hieß er noch nicht mal



Micky. Der Name folgte erst später. 1951 erschien das erste deutsche Micky-Maus-Heft. Mittlerweile gibt es für fast alle Konsolen Module mit dem putzigen Nager zu kaufen. „Mickey Mania – The Timeless Adventures of Mickey Mouse“ ist der vorläufige Höhepunkt der SNES-Serie.

Der Spieler schlüpft in die Pixelhaut des kleinen Nagers und hüpf durch sechs Level mit insgesamt 23 Stages und einem Bonuslevel. Für die Level wurden sechs von Mickys Zeichentrickfilmen als Vorlagen genommen. Dabei muß er z.B. Hund Pluto



bunter. Der Held muß sich auf der Suche nach Pluto durch ein Schloß begeben, mit dem 'Mad Doctor' als Endgegner. Vorher begegnen ihm Skelette, Geisterspinnen und Fledermäuse. Der Mäuserich läuft in einer Stage die Außenstufen eines Rundturms hinunter. Der Turm dreht sich, und damit es nicht zu leicht wird, lösen sich die Stufen



Im Land des Riesen werden selbst kleine Mücken zu einer großen Bedrohung

befreien oder Kater Karlo zur Streckke bringen. Murmeln kann Micky auf seinem Weg einsammeln und werfen und so Gegner ins Toon-Jenseits befördern.

Der erste Level 'Steamboat Willie' startet in schwarzweiß. Micky, ganz in Farbe und im 80er-Jahre-Stil gezeichnet, läuft über einen Dampfer und Hafenanlagen. Herrlich sind die Interaktionen mit dem Hintergrund. Im nächsten Level, 'The Mad Doctor' ist es schon



Treppen und herrunterrollende Fässer? Donkey Kong läßt grüßen.

auf. Danach, in 'The Moose Hunters' macht ein Elch Jagd auf Micky. In einem 3-D-Level flieht Ihr vor dem Nordtier. Im anschließenden 'The Lonesome Ghosts' geht es gespenstisch zu. Durch ein Geisterhaus führt der Weg, in der letzten Stage sogar



'The Mad Doctor' wirft mit Phiolen um sich, die wie Gummibälle hinter Micky herspringen. Aufpassen heißt es da

auf einem Faß über einen gefluteten Korridor. Flora und Fauna säumen Mickys Pfad in 'The Fun and Fancy Free'. Die Maus befindet sich in der Welt eines Riesen. Käfer und Schmetterlinge werden so zu gefährlichen Großinsekten. Durch den

Garten des Riesen geht es ab in sein Schloß. Danach kommt 'The Prince and The Pauper'. Wieder in einem Schloß, natürlich mit riesigen Gegnern, muß Kater Karlo besiegt werden. Vorher gibt es erneut eine Treppe und eine superschwere Kletterpartie mit einer Feuersbrunst als Verfolger.

Mickey Mania ist grafisch einfach phantastisch. Die Hin-

NEGATIN!
Nur ein Spieler, erhöhter Schwierigkeitsgrad, das Warten zwischen den Stages nervt.

MANIA



Mickey Mouse

tergründe sind wunderschön gezeichnet. Es tauchen zwar nicht viele verschiedene Gegner auf, dafür sind diese aber absolut gigantisch animiert. Das Scrolling und die Grafik-Effekte sind ebenfalls tadellos. Die Musik ist beschwingend und unterstützt das flotte Gameplay.



Micky beschränkt, dafür werden oftmals Gegenstände aus dem Hintergrund mit ins Geschehen berufen. Ein gewisser Makel bleibt trotzdem: MM ist ein sehr flottes Jump&Run. Fast etwas zu flott, denn vom Nintendo-User wird eine dicke Portion Geschick gefordert. Die Spielgeschwindigkeit läßt oftmals Hektik aufkommen und der Schwierigkeitsgrad wird so unnötig in die Höhe getrieben, daß es zu einem (kleinen) Abzug in der Note kommt. Trotzdem ist das Game wegen der vielen Ideen sicher für Jump&Run-, und ganz sicher für Disney-Fans interessant.

Michael Koczy



Die Stages sind abwechslungsreich designt und strotzen von Ideen. Zwar ist der Aktionsradius von

Im Zeichen des Drachen



POSTN!
Gute Animationen, Grafik, Musik und Sprachausgabe, viele witzige Ideen und Interaktionen im Spiel.



Mickey Mania

Gameplay

Gute Steuerung, abwechslungsreiche Level mit vielen Interaktionen, erhöhter Schwierigkeitsgrad.

Dauerspaß

Wegen des schnelleren Gameplays kein leichtes Brot, Micky-Fans werden das Game wegen seines Ambientes lieben.

Grafik

Zeichentrickähnliche Animationen, schöne Hintergründe, sehr flüssiges Scrolling – einfach Disneystastisch!

Sound

Flotte Melodien, die das Spielgeschehen unterstützen, gute und witzige Sprachausgabe in Micky-Maus-Manier.

TOTALI - CHECK

Genre Jump&Run
Levels 6+
Schwierigkeitsgrad mittel - hoch
Continues 1
Speicherkapazität 16 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2-

SNES**1-4 Spieler****Hudson Soft****DM 130**

Neu bei SB2: Der Bomber-Champ der letzten Schlacht (der Gelbe!) kann die nächste Runde mit einem zusätzlichen Extra beginnen



SUPER BOMBER

Videospielen macht einsam und treibt in die Isolation? Völliger Unsinn! Bei „Super Bomberman 2“ gilt die Devise: Je mehr Mitspieler, desto besser!

Wieder mal gelangweilt? Um diese Zeit allein vor der Konsole? Das muß nicht sein, denn es gibt doch „Super Bomberman“ und den Vierspieler-Adapter aus Japan. Die Umsetzung des unbestritten besten Mehrspieler-Klassikers konnte jedoch nicht auf der ganzen Linie begeistern (s. TOTAL! 9/93) und daher setzt Hudson Soft noch einen drauf. Rechtzeitig zum Fest der Liebe er-

scheint der zweite Aufguß des explosiven Vergnügens. Das Gameplay wurde leicht überarbeitet. Mit dem Handschuh kann man nur noch die letzte eigene Bombe aufnehmen und herumtragen(!). Bomben rutschen jetzt durch Extras durch, Totenköpfe lassen sich nicht mehr zerstören. Dafür wird man die durch Berüh-



„Es kann nur einen geben!“ Vier Bomberman kämpfen im Battle-Modus um den Sieg

„Schlachtfelder“



In der zehnten Arena können die Bomberman auf Knopfdruck über Hindernisse springen



Im dritten Feld kann man seine Gegner in die Flammen werfen (hier der Tag-Team-Modus)



Unübersichtlich: Unter den Dächern kann man Spieler und Bomben (fast) nicht erkennen



rung von Totenköpfen verursachten „Seuchen“ los, wenn man einen anderen damit ansteckt. Die Bombenstrahlen haben jetzt die Farbe des jeweiligen Spielers, so daß Schuldzuweisungen über das Wegsprengen gezielter Vorgebracht werden können. Endlich kann man auch die Anzahl und die Dauer der Runden einstellen. Neu auch, daß der Sieger eines Matches ein Extra standardmäßig mit in die nächste Runde nimmt. Leider gibt es immer noch die leidigen Speed-Extras, welche die ausgewogene Spielharmonie zerstören und das Spiel hektisch und chaotisch machen. Vernünftiges taktisches Vorgehen wie in den PC-Engine-Versionen ist also weiterhin nicht möglich. Auch die Computerspieler, gegen die Ihr anstelle von menschlichen Gegnern antreten könnt, wurden nicht entscheidend verbessert und sind



Unsportlich: Hat man die Endgegner besiegt, bringen sie Verstärkung mit (rechts)

▲ POSTIN! ▲

Eine der besten Spielideen aller Zeiten. Mit vier Spielern genial. Etwas besser spielbar als Teil eins.

trotz einstellbaren Schwierigkeitsgrades kaum eine Herausforderung für geübte Sprengmeister. Neben dem „normalen“ Spielfeld stehen wieder neun weitere zur Auswahl. Dort gibt es andere Spielelemente wie Fließbänder, Teleporter, Umlenk-Pfeile für Schiebebomben oder eine rutschige Eis-Arena. Im Tag-Team-Modus könnt Ihr Mannschaften bilden,



die erlangten Punkte werden dann einem gemeinsamen Konto gutgeschrieben.

Leider scheint bei Hudson Soft immer noch niemandem aufgefallen zu sein, daß mit einem Vierspieler-Adapter und einem zusätzlichen Joystickport durchaus fünf Spieler möglich sind. Stattdessen gibt es sogar ernsthafte Rechenzeit-Probleme, wenn viel auf dem Bildschirm abgeht.

Natürlich enthält der zweite Teil auch wieder einen Einspieler-

▼ NEGATIN! ▼

Immer noch kein fünfter Spieler. Schlechte Programmierung. Wenig entscheidende Verbesserungen/Neuerungen seit dem ersten Teil.



MAN 2

Dauert der Kampf zu lange, schaltet sich ein ominöser „Harry“ ein und verkleinert das Spielfeld, um eine Entscheidung herbeizuführen



Der Story-Modus wurde gehörig aufgepeppt. Fünf Level à sechs Stages hat der Solo-Spieler zu durchsprengen



Modus, bei dem teilweise scrollende Spielfelder von allerlei Getier inklusive Endgegnern gesäubert werden muß, der auch gehörig erweitert wurde. Trotzdem kann diese Spielvariante weiterhin nicht überzeugen und ist weitestgehend witzlos.

Für jene, die Super Bomberman (1) schon besitzen, lohnt sich ein Kauf der neuen Version wohl kaum. Dafür gibt es einfach zu wenige Neuerungen und Verbesserungen. Wenn Hudson endlich mal einen Custom-Modus einbauen würde, bei dem man sich die im Spiel vorhandenen Extras nach Bedarf selbst auswählen kann. Aber dann ließen sich weitere Fortsetzungen wahrscheinlich nicht mehr so gut verkaufen.

Klaus-Dieter Hartwig

Super Bomberman 2

Gameplay

Geniales Spielprinzip (vier Spieler), weniger Extras wären jedoch besser gewesen.

Dauerspaß

Allein kommt schnell Langeweile auf, mit vier Leuten kann man es jahrelang spielen.

Grafik

Nicht spektakulär, aber passend zum Spiel. Niedliche Bombermanner und witzige Gegner.

Sound

Deutliche Steigerung gegenüber der endlos dudelnden, nervigen Musik im ersten Teil.

TOTALI - CHECK

Genre Action
Level 5
Schwierigkeitsgrad mittel
Continues Paßwörter
Speicherkapazität 8 MBit
Erhältlich ab November



DOUBLE DRAGON

The Shadow Falls



Der Shadow Master ist zurück! Das bedeutet eine neue Herausforderung für Billy und Jimmy Lee. Ob alleine oder zu zweit könnt Ihr mit ausgefeilten Kampftechniken und raffinierten Special-Moves Eure Kräfte und Eure Geschicklichkeit unter Beweis stellen. Zeigt, was in Euch steckt in diesem aufregenden fünften Teil von Double Dragon!



SNES**1-2 Spieler****UBI Soft****DM 140**

Wer weniger auf actionbetonte, reine Rennspiele wie beispielsweise 'Top Gear 2' steht und eine gesunde Portion Realismus bevorzugt, der wird mit dem Nachfolger von 'F1 Pole Position' gut bedient. Die bekannten Features wie das selbständige Einstellen von Getriebeüber- setzung, Anpreßdruck, Reifenart etc., Verschleiß an Reifen, Bremsen und Stoßdämpfern, deformierte Frontflügel oder aber das Windschattenfahren wurden natürlich beibehalten. Ein paar Neuerungen gibt's freilich auch. So wird im Einzelspieler-Modus der Screen jetzt nicht mehr gesplittet, und es gibt mehrere Schwierigkeitsgrade, die selbst



F1 Pole Position 2

Nachwuchs-Schumis aufgepaßt:

Die realistischste SNES-Formel-1-

Simulation geht in die zweite Runde.

weniger geschickten Fahrern eine reelle Chance auf den Sieg lassen. Die Grafik wurde nur sehr unwesentlich verbessert; das unansehnliche Ruckeln der Formel-1-Flitzer beim Heranzoomen wurde bedauerlicherweise nicht abgestellt. Ebenfalls ärgerlich: Nicht

alle aktuellen Fahrer, Rennställe und Pisten wurden berücksichtigt (nur 14 Fahrer, sieben Teams; in Südafrika beispielsweise wird schon lange nicht mehr gefahren).

Hans-Joachim Amann

Im Einzelspieler-Modus zeigen zwei Spiegel den rückwärtigen Verkehr an (unten)



Wird zu zweit gespielt, ist der Bildschirm gesplittet

F1 Pole Position 2

Gameplay



Die Steuerung ist zwar ein bißchen weniger knifflig als beim Vorgänger, aber immer noch nicht ganz einfach zu beherrschen.

Dauerspaß



Dank Fahrereditor, Weltmeisterschafts- und Zweispieler-Modus sowie der Speicherung von Bestzeiten ist die Motivation langanhaltend.

Grafik



Die Autos ruckeln noch immer beim Heranzoomen, und die Streckenränder könnten noch wie vor abwechslungsreicher sein.

Sound



Kerniges Motorengeräusch, stets etwas untertönig – mehr gibt's zwar nicht zu hören, mehr braucht man aber auch nicht unbedingt.

TOTAL! - CHECK

Genre Rennspiel
Levels 16 Kurse
Schwierigkeitsgrad einstellbar
Continues Batterie
Speicherkapazität 8 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2-

SNES**1-2 Spieler****Gametek****DM 120**

**Ich weiß
was Ihr
denkt, und
Ihr habt
recht! Der
Titel kann**

**1 zu 1/2 ins Deutsche
Übersetzt werden**



Nomen est omen, wie die (schon lange toten) Römer sagen. Denn „Full Throttle Racing“ macht seinem Namen

wirklich alle Ehre. Selten haben wir in der Redaktion so herzlich gelacht. Aber fangen wir an. Die Grafik ist unglaublich schlicht und einfach. Aber das Beste ist der Sound. Entweder könnt Ihr nur die (richtig schlechte) Musik oder aber nur die (richtig schlechten) Fahrgeräusche hören. Über die reichlich bescheidene Steuerung wollen wir lieber gar nicht reden. Na, ist das nicht toll? Tja, ach so. Wir schreiben hier übrigens über ein Rennspiel. Genauer gesagt, ein kombiniertes Motorrad- und Wasserschlittenrennspiel, bei dem Ihr (theoretisch) durch die gesamten USA kurven könnt, wobei Ihr Eure Mitfahrer von den Böcken tretet. Dabei gibt's dann Punkte und

Tja, wer öfters „elegant aus der Kurve fliegt, muß ab und an seinen Bock auch wieder reparieren.“

Kohle für die ersten, damit die ihre Maschinen aufrüsten können und so. Aber im Grunde ist das auch egal, denn VTR ist wirklich eins der schlechtesten Spiele der letzten Zeit. Guckt Euch das Ding ruhig beim Händler an, damit Ihr auch mal was zu lachen habt. Aber laßt es Euch um Gotteswillen nicht aufschwatzen. **Maris Feldmann**

Full Throttle Racing

Gameplay



Na ja, Ihr fahrt da eben die Strecken lang und klickt ab und zu einen Eurer Kontrahenten weg.

Dauerspaß



Da sich die vielen Strecken kaum voneinander unterscheiden, fehlt die Motivation für längeres Fahren.

Grafik



Für die Grafik wurden die 16 MBit bestimmt nicht verbraucht, denn so was hatten wir schon vor Jahren.

Sound



Ihr kennt doch die Story mit Odysseus und den Sirenen, oder? Wachs für die Ohren würden wir nämlich auch empfehlen.

TOTAL! - CHECK

Genre Rennspiel
Level viele gleiche
Schwierigkeitsgrad mittel
Continues -
Speicherkapazität 16 MBit
Erhältlich Angabe??

FAZIT
5



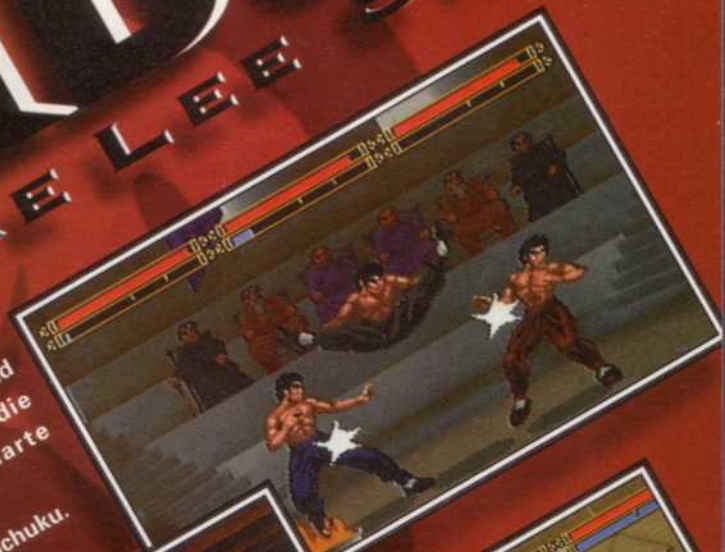


BRUCE LEE

THE BRUCE LEE STORY

Erleb' die Welt des Dragon, die Welt der absoluten Legende des Kampfsports: Bruce Lee. Der nicht durch Brutalität, sondern durch eiskalte Intelligenz und technische Perfektion seine Gegner besiegt. Hier wirst Du auf die raffiniertesten und härtesten Gegner treffen. Über 35 knallharte Kampftechniken stehen Dir zur Verfügung. Du wirst sie brauchen...

- Mit den drei verschiedenen Kampftechniken Mantis, Fury und Nunchuku.
- Viele geheime Spezial-Techniken gibt es zu entdecken.
- Mit einem Multi Tap™ könnt Ihr zu Dritt an der SNES-Version Eure Gegner verheizen.



MEGA DRIVE



SNES**1 - 4 Spieler****UBI Soft****DM 130**

Ob in Tokio oder vor Schloß
Frankenstein, auf den Pisten ist
jedesmal der Luzifer los



Wer glaubt, daß
Videospiele einsam
machen, der irrt.
Das „Multi Player“-
Game „Street Racer“
kämpft um die Pole-
Position unter den
SNES-Rennspielen.

STREET RACER

Als das erste SNES-Rennmodul für vier Spieler gleichzeitig war Street Racer angekündigt. Nach dem Einschalten des Nintendos war die Begeisterung in der Redaktion jedoch verhalten und erst allmählich kam Freude auf. Warum? Lest selbst: Jeder der acht Fahrer hat natürlich verschiedene Handicaps und Stärken. Spezialmanöver und Turboboosts runden neben Schlagattacken die Aktionspalette ab. Ferner zeigt ein Energiebalken den Zustand Eures Boliden an. Nachdem Ihr die Anzahl der Spieler eingestellt und das detaillierte Optionsmenü be-



sucht habt, könnt Ihr im Practise-Mode trainieren oder gleich losbrausen. „Head to Head“ (nur ein



Da will
einer
über-
holen?
Nichts
da!

der Strecken (20 verschiedene) und in der Schwierigkeit voneinander unterscheiden. Die Kurse selbst sind optisch abwechslungsreich und meist sehr bunt. Darunter leidet ein wenig die Übersichtlichkeit. Auch fehlen Gegenstände am Fahrbahnrand, die man zur Orientierung nutzen kann. Allein und mit zwei Spielern ist das Ganze noch sehr übersichtlich, mit drei oder vier Teilnehmern sind die vier Bildschirmausschnitte allerdings sehr klein. Scrolling und Zoomen geschehen jedoch absolut flüssig. Trotzdem, das richtige Geschwindigkeitsfeeling mag leider nicht aufkommen.



Die
Hinter-
gründe
sind
wirklich
gelungen

„Soccer“

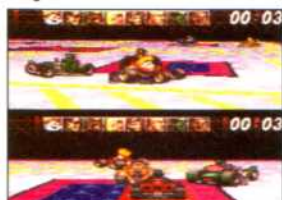


Jeder Driver wird mit seinen Stärken und Schwächen präsentiert. Am wichtigsten ist aber immer noch Eure Fahrkunst



Ob allein oder zu zweit, das Feld bleibt übersichtlich. Das Problem ist nur, die Pille ins Tor zu kriegen. Auf einen Vierspieler-Modus wurde leider verzichtet

„Rumble“



Zu zweit kommt man sogar noch in den optischen Genuß der Surroundings. Die Gegner sind recht gut zu erkennen-gelungene und spielbare Perspektive



Zu viert muß man wirklich schon genau hinschauen, um die Gegner noch ausmachen zu können. Da aber nur (leider) vier Fahrzeuge unterwegs sind, bleibt es recht übersichtlich

Gegner im Rennen) oder „Championship“ (das Cup-Rennen mit allen Fahrern) stehen zur Auswahl. Als Zusatzbonbon gibt es ferner den „Soccer“- und „Rumble“-Mode. Im Rumble-Mode müßt Ihr versuchen, die gegnerischen Fahrer von einer Plattform zu schubsen. Soccer könnt Ihr nur allein oder zu zweit spielen. Drei Plätze sind

POSITIV!
Vierspieler-Modus, viele
Optionen und Spiel-Modi,
sauberes Scrolling und
gute Grafik.

Alles in allem ist Street Racer ein Spiel, welches den hoch gesteckten Erwartungen nicht unbedingt entspricht. Der „Rumble“- und „Soccer“-Mode sind zwar keine absoluten Hits, das Cup-Rennen mit seinen Strecken ist jedoch reizvoll. Als erstes 3-D-Rennspiel für vier Leute ist Street Racer nicht zu verachten.

Michael Koczy

NEGATIV!
Kaum Geschwindigkeitsfeeling,
Strecken etwas
unübersichtlich, halt noch nicht
unbedingt ausgereift.

Street Racer

Gameplay

Viele Optionen, Steuerung und Perspektive sind gewöhnungsbedürftig, danach ist auch der Vierspieler-Modus gut spielbar.

Dauerspaß

Erstes SNES-Rennspiel für vier Spieler gleichzeitig, Soccer- und Rumble-Mode enttuschen eher, ansonsten ist SR durchaus reizvoll.

Grafik

Sauberes Scrolling und Mode-7-Grafik, abwechslungsreiche Strecken, an der optimalen Übersichtlichkeit läßt sich noch feilen.

Sound

Abwechslungsreiche Melodien, Strecken nicht musikalisch unterlegt, Geräuschaufbau eher dürrig.

TOTAL! - CHECK

Genre Rennspiel
Level 20 Strecken
Schwierigkeitsgrad einstellbar
Continues -
Speicherkapazität 8 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2-

DIE MICKEY MANIA GREIFT UM SICH



„Eine klasse Maus“ (Play Time Star)
Play Time 11/94

**„Disney-Fans und Jump'n'Run-Freunde dürfen
sich schon jetzt auf ein Highlight des Genres freuen“**
Maniac 10/94

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

SEGA
MEGA DRIVE

SEGA
MEGA-CD

SNES

1 Spieler

LucaArts

DM 140



Der Kinofilm 'Return of the Jedi' bildet den letzten Teil der genialen Science-Fiction-Trilogie von George Lucas. Die Umsetzung auf das SuperNES war, nachdem bereits 1992 und 1993 die ersten beiden Teile in SNES-Abenteuer umgesetzt wurden, zu erwarten. Rechtzeitig zum Weihnachtsfest wird nun im Dezember „Super Return of the Jedi“ den Einzug in die Welt der Videospiele halten. Die Jungs des Programmiererteams von

SUPER RETURN OF THE JEDI

man davon ausgehen, daß der dritte Teil zumindest den Standard der Vorläufer hält.

Die Vorgeschichte dürfte eigentlich jedem bekannt sein. Falls dem jedoch nicht so ist, sei kurz gesagt, daß es sich beim Ziel des Spiels



„Sculptured Software“ versuchten sich bereits an „Super Star Wars“ und „Super Empire Strikes Back“. Luke Skywalker, Han Solo und Konsorten sind also keine Neulinge auf dem SNES, und so kann

darum dreht, den halbfertigen Todesstern des oberbösen Imperators zu vernichten. Die Handlung der einzelnen Level

Gespannt warteten die Star Wars Fans bereits auf diesen dritten Teil der beliebten Science-Fiction-Trilogie. Was Luke Skywalker diesmal so alles erlebt, und ob es sich lohnt das Modul zu kaufen, verraten wir Euch jetzt!



gleichet sich weitestgehend der vorgegebenen Filmgeschichte an. Zu Beginn des ActionJump&Runs fliegt Ihr jedoch entgegen der original Handlung mit dem „Speeder“ (Sandgleiter) in einer fantastisch schnell scrollenden 3-D-Sequenz über die schluchtenreiche Oberfläche des Planeten Tatooine zum Palast des finsternen Schmugglerbosses Jabba the Hutt. Der Gleiter

nem weiteren Charakter, Han Solo nämlich, im Endgegner-Fight ordentlich einheizen. Danach fliegt Ihr auf einer Sandbarke stehend weiter zum Wald auf Endor, durch den Ihr anschließend mit dem



Zwischen den Levels bekommt Ihr manchmal tolle Filmausschnitte zu Gesicht. Sie stammen vom Originalfilm und sind in kurzen Passagen für das Spiel digitalisiert worden.

Die Hintergrundgeschichte wird so auch denjenigen verständlich, die die Filme nicht gesehen oder nicht mehr in Erinnerung haben.



Haltet während des Spiels stets Ausschau nach den Lebenserhaltenden Energieherzen!



läßt sich dabei sehr gut kontrollieren, und die Grafik schießt Euch geradezu entgegen. Die restliche Strecke bis zum Palast müßt Ihr dann im zweiten Level zu Fuß, wahlweise mit Luke oder dem zotteligen Chewie bewältigen. Dort angekommen könnt Ihr der ekligen Riesenkröte Jabba mit ei-

Speeder Bike rast – was allerdings ziemlich unübersichtlich abläuft. Den folgende Kampf im Baumhausdorf müßt Ihr mit dem Ewok Wicket bestreiten, wobei manchmal derart viele Feinde und sich bewegende Objekte um Euch her-



Bereits im ersten Level saust Ihr im „Speeder“ mit Turboantrieb Richtung Jabbas Palast. Das Überspringen der zahlreichen Schluchten macht dabei einen riesigen Spaß, ist aber nicht von Pappe, denn die überall herumstehenden Steinsäulen laden geradezu zur Kollision ein. Zu häufiges „Anditschen“ kann Euch dann schnell ein Leben kosten, mindert aber nicht den Spielspaß. Die Speedbike-Fahrt durch den Ewokwald macht leider nicht so viel Freude. Die Übersicht geht in dem Durcheinander zu schnell verloren.



um erscheinen, daß die Spielbarkeit schon darunter leidet. Ihr werdet Probleme haben, einen ruhigen Punkt zu finden. Anschließend soll die Kontrollstation auf Endor eingenommen werden. Doch auch das gestaltet sich sehr schwierig und wirkt auf Dauer frustrierend, wenn Ihr zum xten mal von einer der zahlreichen Plattformen in diesem Level geschubst werdet und immer wieder von ganz unten beginnen müßt.

Nachdem Ihr Euch zum Todesstern vorgearbeitet habt, trifft Ihr als Luke endlich auf dessen Vater, den grausamen Darth Vader. Für diesen Zwischen-

gegner benötigt Ihr die volle Energie und eine gehörige Portion Übung – wie übrigens in fast



Auf dem Weg zum Imperator gibt's eine Menge Widrigkeiten zu überwinden

Vater „Eisenschädel“ macht einen ganz schönen Aufstand

allen Endgegner-Fights. In den letzten von insgesamt 20 Leveln kämpft Ihr dann noch gegen den Imperator und fliegt danach ins Zentrum des Todessterns und wieder raus, nachdem Ihr den



Reaktor zerstört habt. Diese beiden Level sind spielerisch wesentlich schlechter als die anderen 3-D-Stufen.

Ihr könnt Euer Schiff selbst nicht sehen und dadurch wird das Manovrieren zur Qual. Orientieren könnt Ihr Euch also nur anhand der eigenen Schüsse. Jeder von den insgesamt fünf ver-



Schon bei „Super Star Wars“ und „Super Empire Strikes Back“ sind die späten 3-D-Sequenzen nicht sonderlich gut geraten. Hier sind sie jedoch, auch weil man sein eigenes Schiff nur anhand der Schüsse durch die Enge des Todessterns lotsen kann, regelrecht mißlungen. Da hilft auch der Schutzschild denkbar wenig, denn die Strecken sind alle sehr lang.

schiedenen Spielfiguren wurde ein sattes Paket an Waffen und Extras zugeteilt. Im Verlauf des Spiels tauchen diese als versteckte Boni auf. Als Luke könnt Ihr außer dem Laserschwert noch diverse Handfeuerwaffen finden. Han Solo

den Vorläufern hat sich das Spiel kaum verändert. Einzelheiten wie das Laserschwert von Luke wurden nochmal aufpoliert. Ansonsten könnte man die drei Module glatt miteinander verwechseln, wenn man mal davon absieht, daß es ein paar Charaktere mehr gibt und die Grafik, außer in den 3-D-Sequenzen, etwas stimmungs-voller geraten ist. Die Musik ist aufgrund der Vorlage aus den Filmen fantastisch, und zudem auch technisch sehr gut gelungen. Fazit: Wer eines der beiden ersten Module besitzt, braucht sich „Super Return of the Jedi“ nur dann zuzulegen, wenn er ein absoluter Star-Wars-Fan ist.

Thomas Hellwig

Super Return of the Jedi

Gameplay

Vollgepackt mit Action. Abwechselnd Jump&Run- und 3-D-Level. Teilweise aber einfach zu schwer.

Dauerspaß

Es gibt zwar ein Paßwortsystem, aber kaum einen Grund es anzuwenden, nachdem Ihr das Spiel durchgespielt habt.

Grafik

Sehr stimmungsvoll – es war kein Spritgeflacker zu entdecken, aber manche 3-D-Sequenzen sind schlichtweg mißlungen.

Sound

Astreint! Schließt die Stereoanlage an und schnappt Euch Euer „Laserpad“, dann seid Ihr mittendrin.

TOTALI - CHECK

Genre Action/Jump&Run
Level 20
Schwierigkeitsgrad hoch
Continues 3
Speicherkapazität 16MBit
Erhältlich ab Dezember

FAZIT
2-

POSTIV!

Viele verschiedene Charaktere mit unterschiedlichen Waffen. Stimmungsvolle Filmmusiken und atmosphärische Grafiken.

NEGATIV!

Kaum Unterschiede zu den Vorläufern, 3-D-Level teilweise glatt mißlungen und insgesamt recht schwierig.



AUS DER INDIZIERUNGS- BEGRÜNDUNG ZU MORTAL KOMBAT II

„Der wesentliche Inhalt des Videospieles besteht aus dem bedenkenlosen, realistisch in Szene gesetzten Töten der Gegner. Die programmimmanente Logik bindet den Spieler an ein automatisiertes Befehls- und Gehorsamsverhältnis, dessen wesentlicher Kern das reaktionsschnelle, bedenkenlose Töten der Gegner ausmacht.

Möglichkeiten des Ausweichens oder ähnlicher non-aggressiver Konfliktlösungen existieren nicht. Im One-Player-Modus erreicht der Spieler nur dann das Endziel, wenn er alle Gegner getötet hat. Auch im Two-Player-Modus geht nur derjenige als Sieger hervor, der seine Gegner in mannigfaltiger Art und Weise zur Strecke gebracht hat.

In diesem Zusammenhang ist dafür hinzuweisen, daß Videospiele mit gewaltbezogenem Inhalt ihre Wirkung nicht allein aus dem zu beobachtenden Spielablauf ziehen. Grundlage der hier getroffenen Entscheidung ist daher auch nicht allein die Beobachtung des Geschehens auf dem Bildschirm. Wesentlich und für die Entscheidung maßgeblich ist, daß der Spieler durch das im abgeforderte Eingreifen in den Spielablauf in den Bann des Geschehens gezogen wird und dadurch das Spiel anders und intensiver erlebt als ein Beobachter.

Eine Verharmlosung solcher Spielinhalte – wie sie in dem Vortrag der Verfahrensbevollmächtigten durchweg zutage tritt – findet daher keinerlei Rechtfertigung. Wenn die Verfahrens-beteiligte schon vorträgt, daß in dem Spiel Momente anzutreffen sind, die im realen Leben von Jugendlichen ebenfalls zu finden sind, so ist dieser Argumentation hinzuzufügen, daß das Spielprogramm ausschließlich die Anwendung von Gewalt abverlangt.

Mit der Wirkungsforschung, deren aktuelle Bestandsaufnahme auf das Ergebnis hinausläuft, daß generell eher von einem Wirkungsrisiko medialer Gewalt auszugehen ist, läßt sich die von den Verfahrensbeteiligten aufgestellte Behauptung, von dem Spiel gehe keine oder lediglich eine aggressionsabbauende Wirkung aus, jedenfalls nicht stützen.

KNOCKOUT IN DER ERSTEN RUNDE



Mortal Kombat II steht auf dem Index. Schneller als erwartet verschwand ein Spiel von Bildfläche, das eigentlich der Weihnachtsknüller '94 werden sollte.

GELD CONTRA GEWISSEN

Nein, die Bezeichnung 'Zensoren' hören sie nicht gerne, die zwölf hauptamtlichen Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter der Bundesprüfstelle für Jugendgefährdende Schriften und Medien in Bonn (BPjS). Blutorgien, Pornographie, politischer Extremismus. Jeder Weg in deutsche Kinderzimmer muß all dem versperrt werden. Das sagt das Jugendschutzgesetz. Und was die Jugend gefährdet, entscheidet die BPjS. Ein Job mit Zukunft, denn mit jedem Jahr sinken die Hemmschwellen der Hersteller. Mit immer härteren Videos, Büchern, Computergames, etc. wird um Anteile eines Marktes gekämpft, der in den Zeiten der Rezession viel zu klein für alle geworden ist. Ein Krieg auf dem Rücken der Schwächsten unserer Gesellschaft: Der Kinder und Jugendlichen.

GEWALT MIT 16BIT

Diese Entwicklung macht vor den Konsolen nicht halt. Immer bessere Hardware ermöglicht heute Spiele, von denen vor zehn Jahren niemand zu träumen wagte. Kämpfen in den alten Atari-2600-Zeiten noch einfarbige Strichmännchen, so schlagen heute realistisch gestaltete Figuren aufeinander ein. 'Mortal Kombat II' ist der bisherige und traurige Höhepunkt dieser Entwicklung, und das in jeder Hinsicht. Ein Gemetzel in Fernsehqualität, Blut, Leichenteile und Schmerzensschreie inklusive, zugeschnitten auf eine junge Zielgruppe, die mit Anzeigen und Videospots systematisch heißgemacht wurde.

SCHNELLE REAKTION

Eine Kalkulation mit dem Grauen, die den Jugendschützern nicht entgehen konnte. Auf Antrag der Jugendämter Bochum und Frankfurt/Main setzte sich eine Maschinerie in Gang, die vor 40 Jahren zum Schutz einer Generation gegründet wurde, die nicht wie die vorhergehende mit Gewalt und Krieg aufwachsen sollte. Die Bundesprüfstelle war geboren, die beide Güter, Jugendschutz und das Grundrecht auf freien Zugang zu allen Medien, gegeneinander abwägen soll.

HARTE NERVEN

Das ist wichtigste und schwierigste Aufgabe der Gremiums-Mitglieder, die oftmals allerdings weit jenseits dessen sind, was sich guten Gewissens als 'jugendlich' bezeichnen läßt.

So trifft sich allmonatlich ein Kreis aus festangestellten und freiwilligen Mitarbeitern. Die Ehrenamtlichen werden aus den verschiedensten Verbänden und Gruppen vorgeschlagen. Lehrer, Künstler, Autoren und Verleger opfern ihre Freizeit.

Mit einem gemütlichen Videoabend samt Tee und Gebäck hat das wenig zu tun. Die Lust am Eßbaren vergeht schnell: Übelste Gewaltszenen, braune Propaganda und Pornographie stellen die Nerven und Mägen auf eine harte Probe. Der Druck auf die Schnelldurchlauf-Taste der Fernbedienung ist tabu. Das bedeutet auch, daß jedes Spiel bis zum Schluß durchgespielt werden muß. Bei harten Games wie Mortal Kombat II ist das ein ganzes Stück Arbeit, zumal der größte Teil des Gremiums privat nur selten mit der Thematik in Kontakt kommt.

DOCH ZENSUR?

Schwitzen im Dienste der Jugend? Reich wird man als ehrenamtlicher Mitarbeiter bei der BPjS jedenfalls nicht. Ein Gehalt gibt es nicht, außer Spesen nichts gewesen. Der Bann der Bonner Jugendschützer, der Eintrag in die 'Liste der Jugendgefährdenden Schriften und Medien', hat Folgen, die einem totalen Verbot kaum nachstehen. Was immer an Videofilmen, Schallplatten, Büchern oder Computerspielen auf diesem Index landet, ist weg vom Fenster. Jede Werbung ist verboten, aus den Schaufenstern muß solche Ware sofort verschwinden. Im Laden darf sie an unter 18-jährige nicht mehr verkauft werden. Keine Chance ohne passenden Personalausweis. Einem Geschäft, das diese Regeln unterläuft, drohen empfindliche Strafen: Geldbußen und sogar Gefängnis für den Verantwortlichen. Selbiges blüht auch Erwachsenen, die sich erweichen lassen, stellvertretend, quasi als Strohmann, für Minderjährige einzukaufen. Das ist lediglich den Erziehungsberechtigten erlaubt.

GELD UND RISIKO

Den Bestand dennoch loszuschlagen, gerät so schnell zum Balanceakt am Rande der Legalität. Ein Risiko, das jeder seriöse Händler scheut. Warum auch? Er lädt das Problem einfach vor der Haustür des Herstellers ab. Dieser nämlich muß seine Produkte zurücknehmen und bleibt zumeist darauf sitzen. Im Falle von MK2 wird sich Acclaim also darauf einstellen müssen, daß all jenes, was bisher nicht verkauft wurde, demnächst die Lagerhallen füllt. So entsteht schnell ein ökonomi-

Jetzt im Kino!

DAS GRÖSSTE ABENTEUER
DES LEBENS
IST DAS LEBEN SELBST!



WALT DISNEY PICTURES
präsentiert

DER

KÖNIG DER LÖWEN

Digital SDDS track enabled by

DOLBY DIGITAL

Digital SDDS track enabled by

photopoint gmbh

Karussell



© THE WALT DISNEY COMPANY

Im Vertrieb der BUENAVISTAINTERNATIONAL

DOLBY DIGITAL

DOLBY DIGITAL



Einige Bravo-Ausgaben stehen auf dem Index



KNOCKOUT IN DER ERSTEN RUNDE

suchte er sich wenigstens in der Kunst des hinhaltenden Widerstands. Nicht das schnell verfügbare Dreier-Gremium sollte über die Sein oder Nichtsein des Spiels entscheiden, sondern die volle Besetzung, 12 an der Zahl.

ANWALT IN NÖTEN

Eine Entscheidung dieser 'Vollversammlung' bliebe zwar vermutlich die gleiche, hätte aber mehr Zeit gebraucht. In dieser Gnadenfrist hätte Acclaim das Game weiter verkaufen können.

Doch die Begründungen, die der Anwalt aus München aufführte, konnten den Bonnern ihre unfreiwillige Komik nicht verborgen.

So glaubte dieser eine Jugendgefährdung allein durch hohen Preis,

160 Mark (und somit ganze 20 Mark mehr als normal üblich), ausschließen zu können. Nach dem Motto: Ein Kind hat gar nicht das Geld, um sich dieses Spiel leisten. Wenn er da mal nicht die Kaufkraft der unter 18-jährigen unterschätzt! Zudem sprach er dem Dreier-Gremium den nötigen Entscheidungs spielraum ab. Auch dieses Argument stieß auf wenig Gegenliebe. Viel Spielraum wurde ohnehin nicht benötigt, die beispiellos grausamen Folter- und Hinrichtungsszenen in Mortal Kombat II ließen kein anderes Urteil als dieses zu.

ARBEIT FÜR JUSTITIA

Bisher hat Acclaim dagegen nicht geklagt, doch das ist vermutlich nur eine Frage der Zeit. Schon um die

Indizierung des ersten Teils entbrannte ein heftiger Rechtsstreit vor dem Verwaltungsgericht Köln, der bisher allerdings zu keiner Entscheidung führte.

Sollten dem Anwalt bis dahin keine besseren Argumente einfallen, kann er nur auf ein Wunder in Form eines verständnisvollen Richters oder eines Verfahrensfehlers während der Indizierung seitens der BPJS hoffen. Letztere kann sich Zeit lassen: Während des Prozesses bleibt das Spiel, wo es ist - auf dem Index und eben nicht in den Verkaufsregalen. Und mit einem Urteil ist in nächsten Jahren nicht zu rechnen. Bis dahin werden die 16-Bitter ohnehin längst Schnee von vorgestern sein.

Martin Klugkist

scher Druck. Wer Geld verdienen will, legt sich mit der BPJS besser erst gar nicht an. Die Folge: Vorseilender Gehorsam seitens der Industrie. So prüft die Video-Branche ihre Filme in Eigenregie und vergibt bindende Altersfreigaben. Quertreiber in den eigenen Reihen, die sich diesem Test verweigern, haben nichts zu gewinnen, denn ohne Altersfreigabe ist grundsätzlich kein Verleih an Jugendliche erlaubt.

'FSK' FÜR TOTAL!

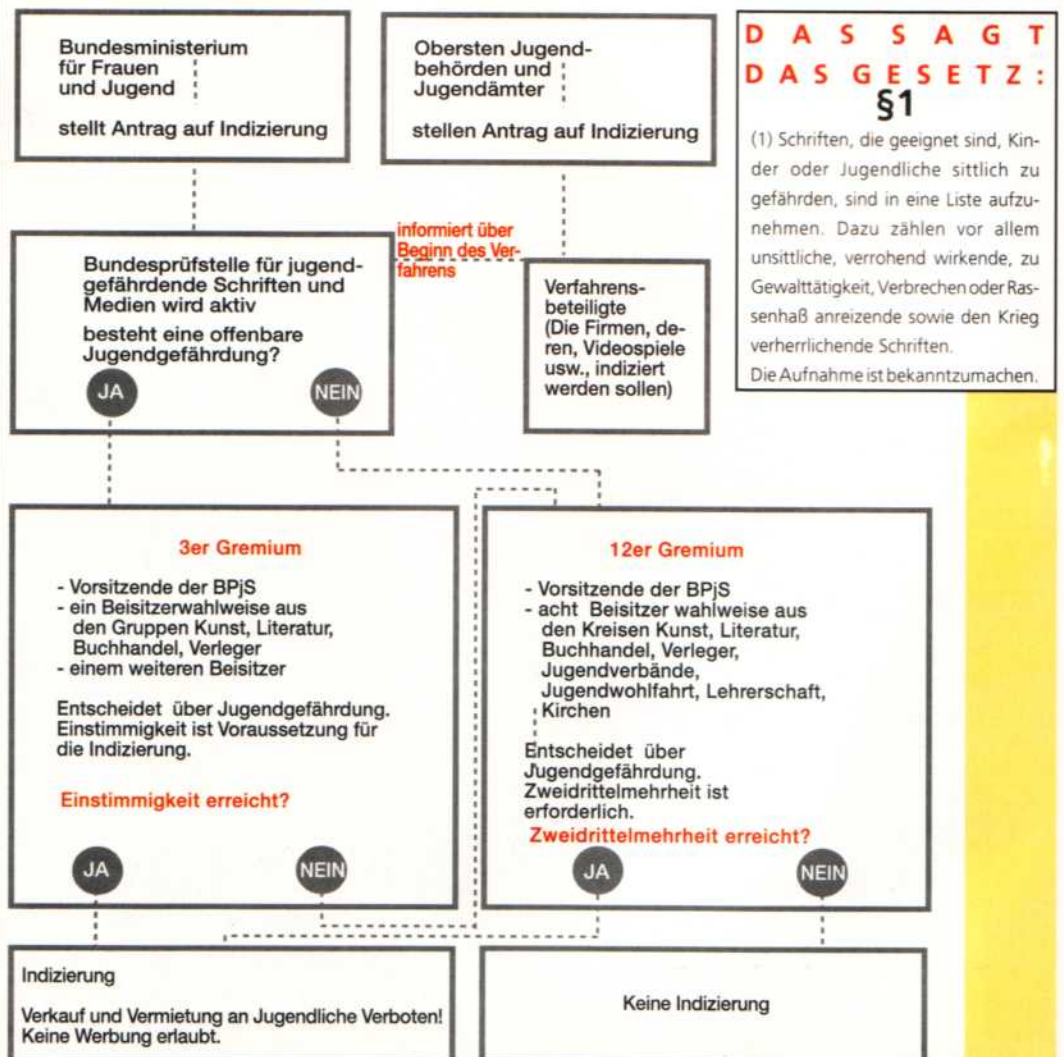
Eine vergleichbare Videospielerorganisation unter dem Namen USK, Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle, haben auch die Spielehersteller auf die Beine gestellt, allerdings mangelt es am notwendigen Elan. Trotz großer Ankündigungen wird auch dieses Jahr vergehen, ohne daß auf den Verpackungen der Videogame-Module ein offizielles Siegel à la 'Frei ab 16 Jahren' zu finden sein wird. Bisher muß nur CD-Software (ein verschwindend kleiner Anteil des Game-Marktes) den Prüfern vorgelegt werden. Notgedrungen muß die BPJS diesen Markt im Auge behalten und notfalls auch zuschlagen. Mit der Indizierung der beiden Prügelspiele Mortal Kombat und Mortal Kombat II zeigt sie Präsenz.

Zumindest das MKII-Verbot ist mehr als der Schuß vor den Bug. Nicht einmal vier Wochen nach dem Verkaufsstart lautete das Urteil des eigens einberufenen Gremiums: „Indiziert!“

KEINE SCHONZEIT

Der Hersteller, der auf eine ähnlich lange Gnadenfrist wie beim ersten Teil gehofft hatte, zeigte sich überrascht und schaltete schon bei Eröffnung des Verfahrens seinen Anwalt ein. Dieser ahnte wohl, daß da nicht mehr viel zu machen war. Per Fax, welches laut BPJS weniger durch juristischen Wert als viel mehr durch hastige Aufmachung auffiel, ver-

DER WEG AUF DEN INDEX



RADICAL REX



SNES

1 Spieler

Activision

DM 120



Mein Gott, ist das aber süß! Etwas in der Art wird wohl jeder sagen, der „Radical Rex“ zum ersten Mal sieht. Ihr steuert hier einen niedlichen kleinen Baby-T-Rex durch eine feindliche Urzeit-Umgebung. Während Rex schlief hat nämlich ein richtig böser Säugetier-Zauberer alle Dinosaurier verhext, damit sie sich gegenseitig bekämpfen, um Platz für die Säugetiere zu machen. Nur

Ist das nicht niedlich, wie Rex dem dicken Fisch die Luft raus saugt?

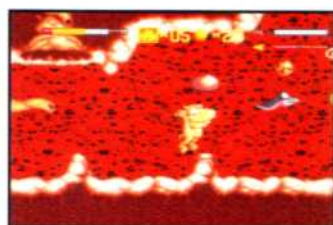


Radical Rex entging dem feigen Anschlag und macht sich sofort auf die Suche nach dem Übeltäter. Bewaffnet mit seinem un- widerstehlichem Charme, seinem Feueratem, monsternmäßigem Sauriergebrüll und einem gestreckten Sprungtritt macht er sich auf seine lange Reise. Wenn man so gut bewaffnet ist, kommen natürlich auch alle



möglichen Typen an, die sich mit einem messen wollen. Neben verschiedenen Saurierarten in den Wald- und Wiesenleveln begegnen Euch auch Fische unter Wasser, Saurierskelette auf dem großen Friedhof, lebendiger Sauriermageninhalt und was es sonst noch so in der Urzeit gab. Teils laufend und hüpfend, teils mit dem (prähistorischen) Skateboard unterwegs, müßt Ihr Rex durch zehn sehr abwechslungsrei-

Endlich ein Game, bei dem Ihr die gesamte Erdgeschichte umschreiben und die Vernichtung der Saurier verhindern könnt! Aber Vorsicht, die Sache wird niedlich!



che Level geleiten. Mit überall verteilten Power Ups könnt Ihr Euren Feueratem verlängern oder gar zu einem Schuß verbessern, den Saurierschrei verstärken und natürlich Euren Energiebalken wieder auffrischen. In den Unterwasserleveln



müßt Ihr außerdem dafür sorgen, daß Rex immer genügend Atemluft hat. Entweder findet Ihr Luftextras, die den Sauerstoffbalken wieder füllen, oder Ihr saugt einfach ein paar dicke Fische aus, das hat dann denselben Effekt. Die hier und da herumstehenden Restartpoints sind auch sehr nützlich. Wär' ja auch schade, wenn man immer am Levelanfang beginnen müßte, sobald man mal ein Leben verliert. Die Animation des kleinen Rex ist wirklich hervorragend. Für jede Spielsituation gibt es andere knuddelige Grafiken. Glücklicherweise sind auch die Gegner und Hintergründe im selben frischen und lustigen Stil gehalten, so daß ein rundherum positiver grafischer Eindruck entsteht.

NEGATIN!

Keine Paßwörter oder Batterie, zu wenig Level, ansonsten gut

könnt! Aber Vorsicht, die Sache wird niedlich!

Auch die Steuerung des kleinen Sauriers ist hervorragend gelungen. Willig bewegt er sich nach Euren Eingaben und ist dabei immer gut zu kontrollieren. Nun fehlt eigentlich nur noch ein ordentlicher Sound und



Mit dem Skateboard immer flott dabei: Radical Rex

schon hätten wir ein gutes Spiel. Und es kommt wie es kommen muß, der Sound ist tatsächlich ebenfalls von besserer Qualität. Insbesondere der Titelsong mit Sprachsamples kann sich hören lassen. Wenn Ihr also auch der Suche nach einem lustigen, rasanten, fairen, nicht zu schwierigen aber auch nicht zu einfachen



Oben seht Ihr den bösen Übeltäter, den hinterhältigen Zauberer. Nur Rex kann ihn aufhalten und die Dinosaurierheit noch retten



Radical Rex

Gameplay

Der kleine Saurier läßt sich wirklich gut steuern. Ihr habt die volle Kontrolle über alles was Rex macht.

Dauerspaß

Dank der absolut putzigen Animation, der verschiedenen Level und der guten Steuerung mag man das Modul kaum weglegen.

Grafik

Selten haben wir so niedliche Animationen gesehen. Rex alleine wäre schon fast den Kauf des Moduls wert.

Sound

Die Musik unterstreicht den durchweg positiven Eindruck des Games. Besonders gut: das Titelsück mit Sprachsamples

TOTALI - CHECK

Genre Jump&Run
Level 10
Schwierigkeitsgrad mittel
Continues 3
Speicherkapazität 8 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2

SNES

1 Spieler

Virgin

DM 130

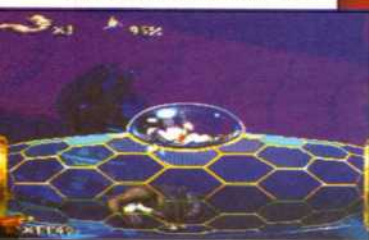
Ein Regenwurm mit Ballermann: Weichtier Jim weiß sich in schlimmen Fällen seiner Haut bestens zu wehren.

Er ist ein ganz normaler Regenwurm,

so wie Du und ich, eigentlich ist er der Regenwurm in uns allen. Und er hat ein Problem ...



EARTHWO



sich mit der Zeit. Zudem handelt es sich dabei um eine ökologisch höchst wertvolle Tätigkeit, das entschädigt für eine gewisse Eintönigkeit im täglichen Wurmleben.

EIN KAMPFANZUG MIT NEBENWIRKUNGEN

Doch mit der Ruhe und Routine ist es eines Tages vorbei, als Jim bei seinen Buddelarbeiten auf einen seltsamen Kampfanzug stößt, der dem Weichtier ungeahnte Fähigkeiten verleiht: Er schützt ihn nicht

Der Anzug verleiht dem Regenwurm ungeahnte Fähigkeiten



zug abzu-
z u -
jagen.
Aber er
hat da-
bei nicht
mit dem
Einfalls-
reichtum
von Jim

nur vor den Widrigkeiten des Lebens, sondern erlaubt ihm auch einige tolle Tricks, die sich später als lebenswichtig erweisen. Denn dummerweise hat der Anzug einen Vorbesitzer, nämlich den fiesen PsyCrow, seines Zeichens gnadenloser Weltraumpirat. Natürlich will PsyCrow seine Klamotten wieder zurückhaben, denn auch als Fiesling sollte man stets adrett gekleidet sein. Ebenso natürlich ist aber auch, daß Jim seinen Neuerwerb nur ungern wieder hergibt, schließlich eröffnen sich mit ihm ungeahnte Perspektiven: Ruhm und Ehre sind da nur ein

EIN WURM WILL HOCH HINAUS

Aspekt, vielleicht wird man ja eines Tages entdeckt und wird gar der Held eines Videospiele? Also keine Chance für PsyCrow, und so beginnt eine wilde Hatz durch die gesamte bekannte Galaxis. Immer wieder bringt PsyCrow den armen Jim in die aberwitzigsten Situationen, um ihm doch noch den An-

gerechnet, der sich immer wieder aus der Gefahrenzone ringeln kann. Dabei hilft ihm nicht zuletzt der Anzug, der Jim einige tolle Talente verleiht: Daß er den zahllosen Bösewichtern, die ihm PsyCrow auf den Hals hetzt, mit einer deftigen Handfeuer-



waffe Respekt lehren kann, ist nur eine Sache. Mit ihm kann er auch in begrenztem Umfang fliegen und sich

Ein bunter Haufen: Regenwurm Jim und einige seiner Feinde



KOPFARBEIT



Es ist schon faszinierend, wozu man seinen Kopf gebrauchen kann: Als kleine Sprunghilfe, ...



...als Rotor für Flugstunden oder oder als praktische Peitsche. Dieser Wurm ist top!



t e s t

34

TOTAL! 12/94

DRM JIM



Viele Krähen sind des Wurm's Tod, wie der Volksmund so schön sagt ...



POSTIV!
Geniales Gameplay in hervorragender optischer und akustischer Verpackung.



Was als ganz normales Jump & Run beginnt, wird schnell zu einer turbulenten Action-Orgie voller Abwechslungen und



NEGATIV!
Hier haben wir ausnahmsweise mal wirklich nichts zu meckern, so sollte es immer sein.



Die rasante Bonuswelt

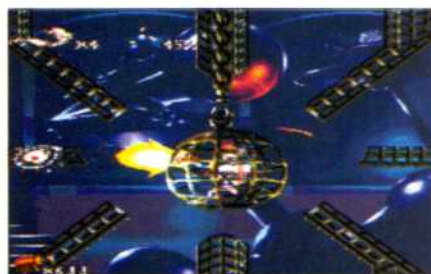
liebevoller Details eingebaut: Beachtet doch beispielsweise mal die genialen Licht- und Schatteneffekte gleich im ersten Level. Auch Musik und Soundeffekte sind hervorragend gelungen, der abwechslungsreiche und vielseitige Soundtrack wird durch knackige Effekte ergänzt, seien es nun Jims Kommentare, das Knallen seiner Wurmpeitsche oder die anderen zahlreichen Sounds des Geschehens. Zusammen mit der

EINE TECHNISCHE MEISTERLEISTUNG

recht präzisen Steuerung kommt da in jeder Hinsicht viel Freude und Spaß auf, so viele angenehme Überraschungen hat man nur selten gesehen.

Dieser abgedrehte Wurm gehört auf alle Fälle in Eure Spielesammlung. Vergeßt also nicht, „Earthworm Jim“ auf Euren weihnachtlichen Wunschzettel zu set-

Ein Regenwurm im Dauerstreß: Jim



zen, es könnte der Beginn einer wundervollen Freundschaft werden. Nicht nur eingefleischte Freunde des Genres werden dieses sympathische Weichtier in ihr Herz schließen, passionierte Angler sollten sich vielleicht nochmals einige ernsthafte Gedanken über ihre potentiellen Köder machen: Ein Wurm hat es schließlich manchmal schon schwer genug, etwas mehr Respekt wäre da durchaus

angehen. Wie dem auch sei, alle Macht den Regenwürmern...

Michael Anton



FIESLINGE



Fische durch die Gegend zu spucken ist wirklich nicht die feine englische Art, oder?



Ein Schneemann in der Hölle? Wirklich keine guten Aussichten für den hinterhältigen Kerl!



Überraschung!!! Wir stehen dem Obermütz Auge in Auge gegenüber. Ob das gutgeht???

Earthworm Jim

Gameplay

Wesentlich mehr als der übliche Plattform, viel Abwechslung und ein Haufen Überraschungen! So sollte es immer sein, oder?

Dauerspaß

Nicht nur das perfekte Design, sondern auch die vielen Gags und Überraschungen laden immer wieder zu einem weiteren Spiel ein.

Grafik

Abgedrehte Sprites, Animationen und Hintergründe im Überfluß, die Licht- und Schatteneffekte sind einfach sehenswert.

Sound

Die Akustik ist ebenso gelungen und abwechslungsreich wie der Rest. Wie sagt Regenwurm Jim doch so schön: „Groovy!“

TOTAL! - CHECK

Genre Jump & Run
Levels 10
Schwierigkeitsgrad einstellbar
Continues erspielbar
Speicherkapazität 24 MBit
Erhältlich ab November

FAZIT
1

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

SHAQ-FU

Ein blaues Fräulein in Tierbegeleitung macht dem Prügel-Basketballer ganz schön zu schaffen

Man nehme einen Basketballspieler, bringe ihm das nötige Kung-Fu bei und lasse ihn in typischer Beat 'em Up-Manier dubiose Gestalten auf-



Der Freddy-Krüger-Verschnitt ist auch nur dabei, Shaq zu ver-dreschen

mischen. Nach diesem Rezept scheint „Shaq Fu“ gekocht zu sein. Hat man das opulente Optionsmenü zu sich genommen, darf man von den drei Spielmodi kosten. „Duel“, „Story“ und „Tournament“ heißen die Gerichte. In „Duel“ wird allein oder zu zweit gegeneinander genascht, äh geprügelt. Handicaps sind als zusätzliche



Würze wählbar. „Story“ mit reichlich Hintergrundgeschichte ist das Hauptgericht. Als Shaquille O'Neal, kurz Shaq, treten Ihr nacheinander gegen die Schurken des Games an. Schauplätze sind Szenarien in der sogenannten „Zweiten Welt“. Im „Tournament“-Gericht, können bis zu acht Gourmets in Zweiergruppen um die Wette schlemmen. Spezialitäten (Moves etc.) für die die Beat 'em Up-Küche berühmt ist, sind vorhanden, erzeugen jedoch keine

Begeisterungstürme. Das Auge ißt mit, bei SF wird es jedoch nicht satt. Ein durchschnittliches Menü mit wenig Erfeulichem für Leib und Seele. Auch der Stehgeiger des Restaurants könnte noch einige Stunden Unterricht nehmen. Somit ist SF kein unbedingt empfehlenswertes Ambiente, denn lukullischer Genuß wird kaum geboten.

Michael Koczynski

Was wie ein Gericht eines China-restaurants klingt, ist das Debüt von Shaquille O'Neal als Prügelheld.



Gameplay	■■■■■□
Dauerspaß	■■■■■□
Grafik	■■■■■□
Sound	■■■■■□
TOTAL! - CHECK	
Genre	Prügelspiel
Level	-
Schwierigkeitsgrad	einstellbar
Continues	3
Speicherkapazität	16 MBit
Erhältlich	im Handel

FAZIT
3

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

„Möge Dir der Himmel auf den Kopf fallen!“ Oh verflüxt, jetzt werfe ich auch noch mit falschen Zitaten um mich



LEGEND

Nehmt Euch etwa zwei Stunden Zeit (Länger haben wir nämlich nicht gebraucht), und der Ober-Schurke gehört der Vergangenheit an! Als Muskelpaket Kaor im Einzelspieler-Modus (und zusätzlich Igor bei zwei Spielern) beginnt Ihr den langweiligen Weg zum Oberfiesen. Scharen von Feinden bevölkern den Bildschirm, ab und zu gibt es einen minder schweren Zwischen-gegner. Damit ein wenig Abwechslung im Spiel ist, sind die Helden mit der Fähigkeit,

Zaubersprüche zu sprechen, ausgestattet. Ansonsten seid Ihr mit Schwert und Schild bewaffnet und könnt Flugkicks à la Bruce Lee austeilen. Der Rest des Spiels ist eine stupide, vertikal scrollende Prügelorgie. Die Hintergründe sind zwar schön fantasyluke gezeichnet, ansonsten hat man den Eindruck, daß die Helden (vielleicht wegen Ihrer vielen Muskeln) zu kaum einer flinken Bewegung fähig sind. Schlimmer sind da nur noch der langweilige Sound und

die Kollisionsabfrage. Die Klagelaute der Gegner können auch eher unter „Effekthascherei“ als „spielerisch wertvoll“ eingeordnet werden. Freude an dem Game werden wohl gerade noch hartgesottene Genre-Fans empfinden, allen anderen sei hiermit abgeraten, das Modul auf den Wunschzettel zu setzen.

Michael Koczynski

Der miese Tyrann Clovis hat es auf die Herrschaft im Königreich Sellech abgesehen. Das könnt Ihr natürlich nicht zulassen.



Hier sehen wir Emil Honda (den Bruder von E. Honda aus SSF 2) in einer Gastrolle. Leider gelang ihm damit nicht der Durchbruch als Spielfigur

Gameplay	■■■■■□
Dauerspaß	■■■■■□
Grafik	■■■■■□
Sound	■■■■■□
TOTAL! - CHECK	
Genre	Prügelspiele
Level	6+
Schwierigkeitsgrad	einstellbar
Continues	einstellbar
Speicherkapazität	8 MBit
Erhältlich	im Handel

FAZIT
4-

KICK OFF 3

EUROPEAN Challenge



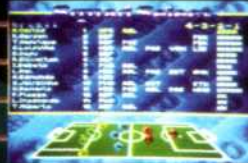
96%
CVG
WERTUNG

**KEIN SPIEL KANN DA MITHALTEN...
KEIN SPIEL MACHT SO LANGE SPASS...**

"Dieses Spiel ist ein Traum. Dieses Spiel ist echter Fußball!"

Editor, Nintendo Magazine System

Kick Off 3 European Challenge gibt Ihnen die Gelegenheit, Spitzenfußball auf höchster Ebene zu spielen, denn im führenden Fußballspiel des Jahres treten die besten europäischen und internationalen Mannschaften gegeneinander an. Das Spiel steckt voller dynamischer neuer Features, die Sie noch in keinem Fußballspiel gesehen haben. Kick Off 3 European Challenge bietet Gameplay der Spitzenklasse. Jedes Team hat seinen individuellen Stil, um zu garantieren, daß in Kick Off 3 kein Match wie das andere ist! Wenn Sie also ein Spiel suchen, das auch nach den ersten 90 Minuten noch spannend ist, ein Spiel, bei dem Sie und nicht der Computer das Sagen haben, dann haben Sie es mit Kick Off 3 European Challenge gefunden.



**91% Nintendo
Magazine System
89% Zeitschrift
"Total"**



- Jetzt mit 120 europäischen und internationalen Mannschaften.
- Trainingsmodus zur Verfeinerung Ihrer Technik.
- Steuern Sie 9 Spielertypen in Schlüsselpositionen, vom Ausputzer bis zum Torjäger, vom Libero bis zum Flügelstürmer.
- Mannschaftsbesprechungen und taktische Manöver.

- Fallrückzieher, Volleys, Hecht-Kopfstöße, Dribbeln und Gleittackling.
- Jedes Team mit seinem charakteristischen Stil.
- Action-Wiederholungen, Match-Statistik, Optionen für Geschwindigkeit, Technik und Steuerung.
- Herausforderungen in 10 verschiedenen Wettkämpfen.
- 40 fest Spielzüge für Freistöße.



VIC TOKAI

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

MEGA DRIVE

Herausgegeben von Vic Tokai (Europe) Ltd. Vertrieb und Marketing durch Cosmo, Künkelstraße 125, 40063 Mönchengladbach. Telefon: 0 21 61 - 92 74 17 Fax: 0 21 61 - 92 74 99

Die Screenshots dienen lediglich zur Illustration der Spielhandlung und können je nach Format variieren.

Mega Drive ist ein Warenzeichen von Sega Enterprises Ltd. Super Nintendo Entertainment System ist ein Warenzeichen von Nintendo.

SNES**1 Spieler****Lucas Arts****DM 140**

Dieser Mann
erfüllt alle
Voraussetzungen
für ein Vorbild



INDIANA GREATEST AD

**Indiana Jones hat nun endlich den
Weg auf Euer SNES gefunden.
Die Stories aller drei Filme wurden von**

Den Einstieg in die Welt der Konsolenspiele schaffte der Schlapphutträger Indiana Jones bereits Ende 1992 auf dem Master System. Trotz vernichtender Kritik und sechs sagenhaft schlechten Leveln konnte sich das Modul in die Reihe der Verkaufshits einfügen. Anscheinend lag der Erfolg ausschließlich an der Story selbst. Die im Februar '94 bei Ubi Soft erschienenen NES- und Game Boy-Umsetzungen des dritten Kinoterfolges fielen spielerisch sogar noch wesentlich schlechter aus. Indy genießt wohl den Status eines Sympathieträgers. Davon ließen sich die deutschen Software-Spezialisten von 'Factor 5' allerdings nicht zur Eilfertigkeit verleiten und gaben sich viel Mühe bei der Umsetzung der drei Filme auf das

SuperNES. Davon zeugen allein schon die 28 (!) Level, in denen sich 3-D-, Jump&Run- und automatisch scrollende Sequenzen abwechseln.

Der Ablauf des Geschehens im Spiel entspricht dem der Filme und so ergibt sich aus der Vorgabe als hauseigene Waffe für den draufgängerischen Archäologen natürlich die Peitsche. Diese dient nicht nur zum Angriff, Indy kann sich an ihr auch über Abgründe schwingen. Doch muß der Umgang mit dem langen Leder erst eine Weile geübt werden.

SATTE 28 LEVEL SORGEN FÜR ABWECHSLUNG

Anbestimmten Stellen einiger Level kann Indy auch eine Pistole aufheben. Sollte Euch diese Art der Bewaffnung einmal nicht ausreichen, so besteht noch die Möglichkeit, auf eine der spärlich gesäten Handgranaten zurückzugreifen. Ihr solltet Euch diese aber lieber für die Endgegner aufsparen. In den Jump&Run-Sequenzen gibt es eine Menge Extras, wie z.B. Lebensenergie, Unverwundbarkeit und 1 Ups, die aber manchmal nur schwer erreichbar sind. Indy kann sich in solch einem Fall z. B. unter tiefen Decken durchrollen oder sich an der Peitsche Hochschwingen. Seine Bewegungen sind recht umfangreich und sau-



Was könnte das Leben so schön sein,
den ganzen Tag auf dem Krad durch
die Heide sausen, das wäre doch toll!

POSTIN!

Packender Sound und ansprechende Grafik gekoppelt mit reichlich Indy-Action.



ber animiert. Zudem läßt er sich sehr gut steuern.

In den 3-D-Leveln bedient sich Indiana Jones eines Schlauchbootes im verschneiten Gebirge des Himalaya und eines Doppel-

deckers, um aus Nazideutschland zu fliehen. Eine rastlose Lorenfahrt durch die Minen des Tempels des Todes fehlt natürlich auch nicht. Sie fordert viel Geschick von Euch. Die Weichen könnt Ihr nämlich nur durch gezieltes Anschießen in die



Leicht hektisch wird's auf der Flucht vor der Steinkugel

Laß dich nicht überrollen, Indy!



Lorenfahrt gefällig ...

... oder lieber im Doppeldecker abfliegen?



Na, wenn da nicht das Schlauchboot zweckentfremdet wurde!

Warum nicht? - 'ne Runde im Stroh abkämpfen!

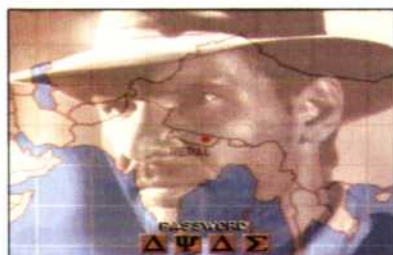


JONES VENTURES



Wenn Indy Vorbild ist, welchen Status genießt dann erst sein Vater?

der Softwareschmiede „Factor 5“
in satte 28 Level gepackt.
Das läßt viel erhoffen!



Dank Paßwortsystem kann man jederzeit wieder „einsteigen“



Sobald Ihr die Feuerwand erblickt, solltet Ihr Eure Füße in die Hand nehmen und „den Schuh machen“, sonst wird's heiß!

NEGATIV!
Jump&Run-Level sind manchmal zu eintönig und teilweise recht schwer.

richtige Position verstellen. Dabei ist das Scrolling jederzeit sehr flüssig und alle Fortbewegungsmittel sind klar und sauber animiert. Manche Level scrollen automatisch in horizontaler Richtung, wie z.B. die Flucht vor der Steinkugel aus „Jäger des verlorenen Schatzes“

und die Verfolgung des Heuwagens in Kairo aus dem zweiten Teil. Das Ganze verläuft allerdings recht hektisch und entpuppt sich als etwas unfair. Selbst mit viel Übung werdet Ihr hier si-



Einige Filmausschnitte wurden mit in die tolle Umsetzung gepackt ...



... und liefern dem Betrachter dabei prächtige 128 (!) Farben gleichzeitig. Das sieht nicht nur mächtig gut aus, ...



... das motiviert sogar noch zusätzlich und bringt nebenbei eine packende Atmosphäre

cherlich das eine oder andere Indy-Leben lassen müssen. Ähnlich verhält es sich mit der Szene aus „Der Tempel des Todes“, in der unser Held im ominösen Club Obi Wan an das Gegengift zu kommen versucht. Unter dem ständigen Beschuß Eurer Feinde geht schnell einmal die Übersicht verloren und dann auch gleich ein weiteres Leben.

DIGITALISIERTE FILMAUSSCHNITTE

Die End- und Zwischengegner sind in ihrem Schwierigkeitsgrad sehr unterschiedlich: Während sich Belloq (Ende Teil eins) auf der Hängebrücke mit wenigen Peitschenhieben bezwingen läßt, ist mit Donovan (Teil drei) der Leichtigkeit ein Ende gesetzt. Dagegen ist der Wächter der Bundeslade wiederum recht einfach. In allen Jump&Run-Leveln gibt es reichlich Extras und wenn Ihr einmal schlapp macht, bedient Euch der Continues oder Paßwörter. Auf diesem

Sektor ist das Modul reichhaltig ausgestattet – von dem einstellbaren Schwierigkeitsgrad bis zur Tastenbelegung ist alles vorhanden, was das Spielerherz begehrt. Durch die digitalisierten Filmausschnitte, die immer wieder zwischen den Levels auftauchen und für die Ever SNES insgesamt 128 Farben gleichzeitig aufbringt, wird die Action wirkungsvoll in die Geschichte eingepaßt. Der hervorragende Sound sorgt für eine packende Atmosphäre, es wurde aber nicht nur Musik aus dem Film verwandt. Die teilweise sehr unterschiedliche, detaillierte Hintergrundgrafik ist sehr ansprechend und gehört trotz der gelegentlich etwas zu grauen Jump&Run-Abschnitte zur Oberklasse auf dem Super Nintendo. Fans des Genres werden bei „Indiana Jones Greatest Adventures“ wirklich gut bedient, und auch für alle anderen ist dieses Action-Modul durchaus empfehlenswert.

Thomas Hellwig

Indiana Jones

Gameplay



Die Steuerbarkeit ist sehr gut und absolut flüssig, ebenso, wie die Animationen. Es macht eben höllisch viel Spaß, Indy zu sein!

Dauerspaß



28 teilweise sehr unterschiedliche Level. Dank Paßwortsystem immer wieder verlockend. Durchweg packende Atmosphäre.

Grafik



Nicht der Weisheit letzter Schluß, aber sehr animierend. Vielleicht etwas zu grau in manchen Leveln. Von Ruckeln keine Spur!

Sound



Die Filmmusiken sind spitze, der Rest fügt sich gut in die jeweilige Handlung ein und trägt zum Spannungsaufbau bei.

TOTALI - CHECK

Genre LucasArts
Level satte 28(!)
Schwierigkeitsgrad mittel bis hoch
Continues max. 7
Speicherkapazität 16 MBit
Erhältlich ab November

FAZIT
2

BARKLEY SHUT UP AND JAM!

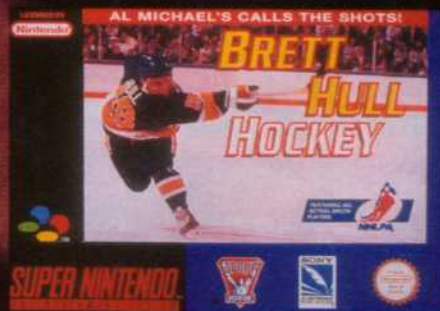


- Streetball live auf dem Super Nintendo!
- Die heißesten Wettkämpfe in einer superschnellen Umsetzung für bis zu vier Spielern.
- Mit zahlreichen Optionen und realitätsnahen Animationen.



BRETT HULL HOCKEY

- Mit Rotoscope-Animation und digitalisierten In-Game-Kommentaren.
- Eishockey spielen wie beim NHL mit Brett Hull.





TROY AIKMAN FOOTBALL

Einmal Spieler oder Trainer eines der 28 verschiedenen NFL-Teams sein! Bestimme selbst die Spielstrategie, ob mit oder ohne Ratschlägen von Troy Aikman und führe Deine Mannschaft zum Sieg. Jetzt ist Deine Chance da, Dich in die berauschende Atmosphäre des American Football zu stürzen - mit Troy Aikman Football!



TOUCH DOWN!



Baseball live auf dem Super Nintendo! Ob Du am Schlag bist oder auf dem Feld, Du wirst schier mitgerissen von der realistischen Spieler-Animation und der phantastischen Umsetzung im Rotoscope-Verfahren. Ein interaktives Sportereignis der Spitzenklasse mit digitalisierten In-Game-Kommentaren der Sportmoderatoren des ESPN Sports Center.

ESPN BASEBALL TONIGHT



WEST	
SAN FRANCISCO	47 24
ATLANTA	40 32
LOS ANGELES	39 31
SAN DIEGO	28 42
COLORADO	24 45



WEST	
CALIFORNIA	35 33
ATLANTA	34 35
PITTSBURGH	31 38
ST. LOUIS	27 38



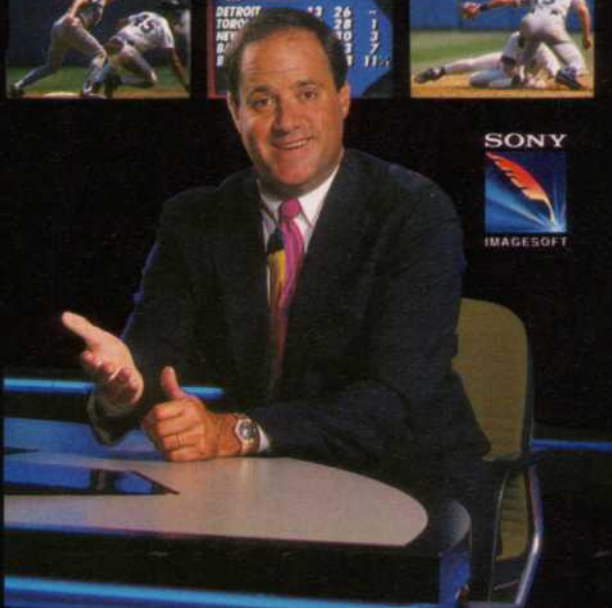
CENTRAL	
ST. LOUIS	39 30
CHICAGO	34 33
PITTSBURGH	33 34
HOUSTON	33 36
CINCINNATI	33 38



EAST	
DETROIT	43 26
TORONTO	40 31
NEW YORK	37 37
BOSTON	33 31



HOME RUN!



SNES**1 Spieler****Konami****DM 150**

Auf dem
Holzschiff
gibt's eine
Menge
Münzen zu
holen

Vorsicht
Yakko, der Hai
ist mächtig
schnell
unterwegs!



ANIMANIACS

In den USA ist die Zeichentrickserie „Animaniacs“ ein großer Erfolg. Ob die Umsetzung für Euer SNES da mithalten kann, ist fraglich!



Unten: Bei der Flucht vor den Krokodilen kommt schnell Hektik auf – Ruhe bewahren ist da alles!



entfliehen konnten. Vor kurzem bat nun der Warner-Direktor die drei Chaoten, ihm zu helfen, da die beiden Labormäuse Pinky und The Brain ein sehr wichtiges Drehbuch gestohlen haben. Pinky, der Trottler, hat aber auf der Flucht Teile des Drehbuches auf dem Studiogelände verloren, die Ihr nun unbedingt wiederbeschaffen müßt. Ihr startet in diesem Jump&Run gleich mit allen drei Helden auf einmal. Dabei bewegt Ihr zwar jeweils nur eine Figur, könnt aber während des Spiels beliebig umschalten. Verliert Ihr mal ein Leben, so spielt Ihr mit den verbleibenden Figuren weiter. Ziel des Spiels ist es, die verlorenen Teile des Dreh-

buches zu finden. In jeder Stage ist eines davon versteckt. Außerdem könnt Ihr noch die überall herumliegenden Münzen einsammeln, wobei Ihr durch fünf silberne, oder eine goldene Münze einen 'Einarmigen Banditen' zum Laufen bringen könnt. Je nach Kombination der erscheinenden Symbole erhaltet Ihr

z. B. Continues oder Extraleben, oder es werden Euch Münzen abgezogen. Die Extraleben benötigt Ihr dringend, denn der Bewacher des Filmgeländes (eine Bulldogge in Uniform) und andere Comic-Feinde sind Euch pausenlos auf den Fersen.

Nach einem kurzen Einleitungslevel bekommt Ihr eine Karte des Filmgeländes zu sehen, auf der die fünf Stages des ersten von insgesamt neun Leveln in Form von Gebäuden abgebildet sind. Mit den gut steuerbaren und lustig animierten Figuren könnt

POSITIV!
Für Kinder besonders geeignet, weil gewaltfrei, lustig und abwechslungsreich.

Ihr nun selbst die Reihenfolge der abwechslungsreichen Stages bestimmen. Dabei fliegt Ihr z. B. auf einem Besen durch die automatisch scrollende Adventure-Stage, oder Ihr springt in der Aquatic-Stage von Floß zu Floß.

Das Spiel ist an einigen Stellen sehr schwierig und die Stages teilweise unnötig lang und manchmal unfair. Ihr werdet etliche Versuche brauchen, bis Ihr weiter, bzw. am Endgegner vorbeikommt. Zudem ist die Grafik manchmal etwas einfallslos, aber insgesamt recht nett anzuschauen. Dem

NEGATIV!
Altbekanntes Konzept, teilweise recht schwer und etwas unfair. Grafik einfallslos.

Ganzen fehlt jedoch letztendlich der gewisse 'Kick': Was hier geboten wird, gibt's bereits zuhauf und zudem noch in besserer Qualität (siehe Mario Brothers).

Thomas Hellwig



Mitte der 40er Jahre erfanden ein paar verrückte Trickfilm-Zeichner die liebenswerten Comic-Figuren Yakko, Makko und Dot, fortan trieben sich die drei 'Animaniacs' auf dem Studiogelände der Warner Corporation herum und stifteten nichts als Verwirrung (die Zeichentrickserie läuft übrigens derzeit auf PRO 7). Aus diesem Grund sperrte man sie auch in einen Wasserturm, aus dem sie jedoch

Dieser Endgegner zerdrückt Euch mit seinen Riesenhänden



Animaniacs

Gameplay

Jump&Run in Reinkultur, aber leider kennt man schon alles. Ansonsten sehr flüssig und lustig gemacht.

Dauerspaß

Durch die abwechslungsreichen Level bleibt man lange Zeit interessiert. Das Paßwortsystem trägt dazu bei.

Grafik

Zeichentrick-Stil pur. Manchmal etwas eintönig, aber insgesamt passend zum Geschehen.

Sound

Nette, kindgerechte Zeichentrickfilm-Musik, die zum Spielen animiert und auch separat hörbar wäre.

TOTALI - CHECK

Genre Jump&Run
Levels 9
Schwierigkeitsgrad mittel/hoch
Continues 3
Speicherkapazität 8 MBit
Erhältlich ab Dez./Jan.

FAZIT
3+



SNES

1 Spieler

Hudson Soft

DM 130

Selbst der Finale Endgegner läßt sich kurzerhand besänftigen



FIEVEL GOES WEST

Sieht zwar alles ganz süß aus, ist aber nur eine DM 130 teure Schlaftablette!

Da kommt der nächste Zeichentrickheld und tummelt sich auf Eurem SNES, grad' wie's ihm gefällt!



In den Kinofilmen „Fievel, der Mauswanderer“ und „Fievel im Wilden Westen“ durften wir die Abenteuer der kleinen Maus bereits miterleben. Nun versucht Fievel auf Eurem SNES Fußzufassen. Mit einer pfropfenverschießenden Pistole durchwandert Ihr in diesem Jump&Run-Game insgesamt fünf verschiedene Level. Aufgeteilt sind diese

leben oder Lebensenergie fehlt es auch nicht. Außerdem kann Fievel noch Extrawaffen aus goldenen Kästchen freischießen, mit denen er beispielsweise brennende Plattformen löschen kann. Praktisch sind die von Zeit zu Zeit auftauchenden Restartpoints, die es Euch ersparen immer wieder

sind einfach gestrickt, und wenn man das Hüpfen raus hat, auch viel zu leicht. „Fievel Goes West“ ist unheimlich langweilig und nach gut eineinhalb Stunden durchgespielt. Spart Ever Geld lieber für bessere Spiele.

Thomas Hellwig

Auf Euren Wunschzettel schreibt Ihr besser etwas anderes, vielleicht: Fievel, nein Danke!



Der Adler kommt von hinten angezoomt und dann schießt Ihr ihn einfach ab – das war's!

in jeweils drei Acts, die sich leider grafisch größtenteils gleichen. Eure sinnentleerte Hauptaufgabe ist es, nicht von den Plattformen zu fallen und möglichst viele Münzen einzusammeln, wobei es für hundert davon ein Extraleben gibt. An weiteren obligatorischen Extras, wie z. B. Unverwundbarkeit, Extra-

vom Levelbeginn zu starten. Mal abgesehen davon, daß sich die Hauptfigur gut steuern läßt, kann man nichts Positives oder Besonderes an diesem Spiel entdecken. Die Level

Fievel goes West

Gameplay

Ein bißchen hüpfen und schießen, ab und zu ein billiger Endgegner – das reicht heutzutage einfach nicht mehr aus.

Dauerspaß

Nach maximal zwei Stunden haben es auch ungeübte Anfänger durchgespielt. Es gibt keinen Grund es nochmal zu versuchen.

Grafik

Immer dasselbe, vom Anfang bis zum Ende hin zieht sich eine platte Comic-Grafik ohne Einfälle und Atmosphäre.

Sound

Da plätschert eine langweilige Musik vor sich hin und mit den Sounds sieht's nicht anders aus. Da dreht man den Ton lieber weg!

TOTALI - CHECK

Genre Jump&Run
Levels 5 à 3 Stages
Schwierigkeitsgrad leicht
Continues 3
Speicherkapazität 8 MBit
Erhältlich ab November

FAZIT
5+

**IHR
HABT
KEINE
WAHL:
DIE
BESTEN
SPIELE
GIBT'S
BEI
UNS!**

**Tradelink
Spieleversand
Eltastrasse 8
78532
Tuttlingen**

**Tel.:
07461 -
79001**



ZELDA III



SUPER STREET FIGHTER II

2

SUPER METROID



NBA JAM

4

SUPER MARIO KART



DAS DSCHUNGELBUCH



STUNT RACE FX



SECRET OF MANA

8

SHADOW- RUN



Guter Sound, spitzennüßige Grafik und extrem gute Animationen machen das Spiel zu einem Hit. Die Passagen mit kleinen Rätseln erhöhen noch den Spielspaß. Genau, trotzdem diesmal von 1 auf 6 gefallen.

Es gibt neue Stages, und die Hintergründe sind viel besser gezeichnet. Die vier neuen Kämpfer mit den Special-Moves sind einfach stark.



Mein Lieblings-
spiel ist Zelda
IV, da die Musik
und die Grafik
einwandfrei sind.
Das Game bietet
viel Abwechslung
und mocht lange
Spaß.
...und da sag
nochmal jemand,
daß Mädchen
keine Videospiele
mögen.



ITALY

SNES

ELINK

Out of This World	79,95
Rebel Assault	Vorb.
Road Rash	139,95
Shadow	119,95
Shock Wave	119,95
Soccer Kid	99,95
Slayer Vorb.	129,95
Star Control II	Vorb.
Theme Park	Vorb.
Total Eclipse	119,95
VR Stalker	119,95
Way of Warrior	119,95
3-DO Joyboard	219,95
3-DO Flightstick	Vorb.
Joy Pad Adapter	Vorb.

Atari Jaguar 569,-

incl. Cybermorph	
Raiden	99,95
Bubsy	Vorb.
Club Drive	Vorb.
Crescent Galaxy	99,95
Dino Dudes	99,95
Dragon	Vorb.
Alien vs. Predator	Vorb.
Chequered Flag II	Vorb.
Tiny Toon	Vorb.
Zool	Vorb.
Tempest 2000	109,95

Joypad 59,95

Wir haben die neusten Games!!!!

Game Boy

Super Game Boy 89,95

Mega Drive

Beavis & Butthead Vorb.	
FIFA Soccer	109,95
NHL Hockey 95	109,95
Urban Strike	109,95
Virtua Racing jp.	99,95

Ruft an:

07461-79001

Mo.-Fr.: 10-19 Uhr

Sa.: 10-14 Uhr

Ankauf von gebr. Modulen

Preisliste vom 27.10.94

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

Besucht unsere
Ladengeschäfte
(Hier Kein Versand)
Preise können abweichen

Funtronixx

Bayreuth
Kulmbacherstr. 10
Tel.: 0921 - 513400

Funtronixx

Kassel
Friedrich Ebert Str. 101
Tel.: 0561 - 12477

Funtronixx

Herford
Mindenerstr. 3B
Tel.: 05221 - 84347

Gamestore

Essen
Rüttenscheider Str. 181
Tel.: 0201 - 777225

Gamestore

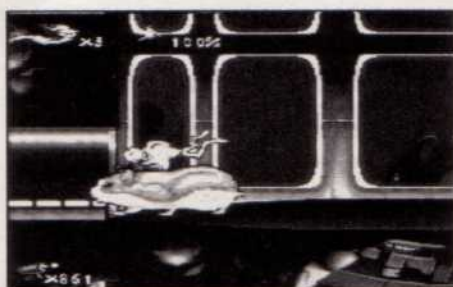
Düsseldorf
Kölnerstr. 25
Tel.: 0211 - 1649409

Puttlingen Tel.: 07461 - 79001 Fax: 79003

79001



Donkey Kong Country SNES



Earthworm Jim SNES



Lion King 1 SNES

Super

STAR WARS®

RETURN OF THE JEDI

TM





10 FIFA INTL. SOCCER



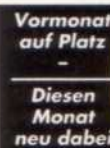
11 COOL SPOT



12 STARWING



1 DAS DSCHUNGELBUCH



2 ZELDA 1



3 MEGA MAN 4



1 ZELDA IV



2 DONKEY KONG



3 WARIO LAND



4 COOL SPOT



5 SUPER MARIO LAND 2



Hallo, TOTAL!- und GAMES-WORLD-Freaks,

jetzt könnt Ihr mich nicht nur hören und sehen, nein, das Grauen nimmt seinen Lauf: Jetzt könnt Ihr mich auch noch lesen!

Eine Maus wird 66, und durch Ihr Leben führt das Game „Mickey Mania“. Das Besondere am ersten Level ist, daß er schwarzweiß ist. Warum? Steamboat Willie! Ist nicht nur der Name des Levels, sondern auch der Urfilm mit Micky. Später, im „Moose Hunters“-Level geht's grafisch total ab. Habt Ihr Mickys Zwilingsbruder gefunden, müßt Ihr noch eine 3-D-Jagd gegen einen Elch gewinnen. Danach gehts ins Spukschloß, hier gibt es das richtige Comicgefühl. Nach Level fünf, mit dem farben-prächtigen Garten und un-freundlichen Libellen, geht es dann in den Endlevel mit Kater Karlo als Endgegner. Niedlichkeitsfaktor: 100%; Grafik: Klasse. Fazit: Eines der schönsten Spiele und damit das ideale Weihnachtsgeschenk für Kids, wo auch die Mutti mal zum Joypad greifen wird.

MITMACHEN & GEWINNEN!

TOTAL!
Charts
Heilwigstr. 39
D-20249
Hamburg

Du wollt die
 Charts mitgestalten?
 Das ist einfacher als
 es aussieht: Schreibt uns je-
 weils Euer Lieblings-
 Lied und eine komplette
 Liste auf einer Post-
 karte per Brief. Wenn
 wir ein Foto von Euch
 und ein paar kluge
 Gedanken zu einem der Spiele
 findet Ihr Euch wieder
 auf dieser Seite wieder.
 Allerdings können
 wir nicht auf dem In-
 ner der Wortung ein-
 gehen. Damit sich Euer
 Lob nicht verliert, verlosen wir
 Euren Namen in den
 Endungen ein Spiel
 ergötzt den Namen
 unschuldig nicht.
 Wir sehen uns
 nächsten Monat,
 wie immer mitten
 im Heft.
 PS: Wie gefallen
 Euch die neuen
 Charts?

GB**1-2 Spieler****Ocean****DM 60**

CHOPLIFTER 3

Schnallt Euch an und stellt das Rauchen ein!
„Choplifter III“ startet auf dem Game Boy.



All die kleinen Strichmännchen müssen vom Wüstenboden aufgepickt werden

Nicht viel anders verhält es sich mit den Winzlingen auf dem Flugzeugträger

In alten C64-Tagen sorgten zwei Hubschrauber-spiele für Aufsehen:

„Choplifter“ und „Fort Apocalypse“. Die nachfolgenden Choplifter-Versionen lehnten sich immer mehr an das Spielprinzip von Fort A. an. Choplifter 3 ist ein in alle Richtungen scrollendes Ballerspiel. Als Pilot eines Helikopters müßt Ihr versprengte Truppen retten. In drei Leveln à fünf Stages fliegt Ihr Einsätze in der Wüste, in Städten und unterirdischen Höhlen. Die Bewaffnung reicht von der Bordkanone,

über Raketen bis zum Flammenwerfer. Doch müssen zuerst die entsprechenden Extras eingesammelt werden. Zahlreiche Panzer, Flugzeuge und Geschütztürme behindern Euch bei den Rettungsaktionen. Neben einem Daumen zum Feuern ist auch Geschicklichkeit gefragt, denn manchmal ist kaum Platz zum Manövrieren. Im Zweispieler-Modus könnt

Ihr abwechselnd mit einem Freund die Rettungs-Missionen fliegen. Das alte und einfache Spielprinzip wurde hervorragend für den GB umgesetzt. Choplifter III läßt sich gut steuern und ist

niemals unfair. Die Grafik ist exzellent und das Scrolling sauber. Der Spielumfang geht in Ordnung, vor allem die späteren Stages sind recht komplex. Die Musik unterstützt das Game mit fetzigen Melodien. Kurzum: Choplifter III ist eines der besten Actionspiele für Nintendos Keksdose.

Michael Koczy

Gameplay	☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒
Dauerspaß	☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒
Grafik	☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒
Sound	☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒

TOTALI - CHECK

Genre	 Action
Level	 3 Level à 5 Stages
Schwierigkeitsgrad	 ansteigend
Continues	 und Paßwortsystem
Speicherkapazität	 2 MBit
Erhältlich	 im Handel

FAZIT
2

NES**1 Spieler****Takara****DM 80**

Einer der gewaltigen Obermotze. Obwohl streckenweise mächtig der Punk abgeht, kommt es nur sehr selten zu Spritgeflacker oder Ruckeleien. Nicht schlecht für die alte 8-Bit-Kiste



OVER HORIZON

Strenggenommen präsentiert sich „Über Horizont“ zwar als dreiste Kopie von „Gradius“ mit einem Hauch von „R-Type“, aber was soll's, solange es gut gemacht ist. Großartige Neuerungen sucht man vergeblich, dafür wird aber solide Action geboten. Mit einem Raumschiff fliegt Ihr durch horizontal-scrollende Level und schießt – wie sollte es auch

anders sein – auf alles, was sich bewegt. Extras gibt es natürlich auch: Neben zwei Satelliten stehen drei verschiedene Waffensysteme zur Verfügung, die Ihr vorher im Optionsmenu konfigurieren könnt. Mit den zwei Feuerknöpfen könnt Ihr nach vorn und hinten schießen, durch Druck beider Buttons kann die Position der Satelliten verändert werden.

In technischer Hinsicht wird einiges geboten: Gewaltige Laser, Homing-Waffen und für 8-Bit-Verhältnisse äußerst beeindruckende Endgegner.

Fazit: Endlich mal wieder ein gutes Ballerspiel, und das für das heutzutage leider recht softwarearme NES.

Klaus-D. Hartwig

Gute neue Spiele auf dem NES sind rar. „Over Horizon“ ist mal wieder eins.



Abwechslungsreiche und witzige Level. Die Wasserfälle z.B. drücken Euch nach unten

Gameplay	☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒
Dauerspaß	☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒
Grafik	☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒
Sound	☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒

TOTALI - CHECK

Genre	 Action
Levels	 8
Schwierigkeitsgrad	 mittel
Continues	 unbegrenzt
Speicherkapazität	 4 MBit
Erhältlich	 im Handel

FAZIT
2+



SUPER DROPZONE

Das macht
anscheinend das
'Super' aus in
Super Dropzone:
Extrawaffen und
Endgegner



SNES

1 Spieler

Psygnosis

DM 130

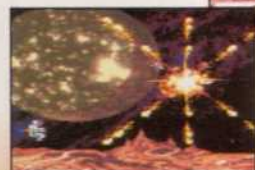


**Archer MacLeans
Baller-Klassiker
im 16-Bit-Ge-
wand hätte ein
Fest für Action-
Fans werden
können. Wurde
es aber nicht!**

Letzten Monat hatten wir im Preview die Vorgeschichte von „Super Dropzone“ ja bereits vorgestellt. Auf den vier großen Jupiter-Monden gilt es, jeweils zehn Level lang zehn 'Kugeln' vor Außerirdischen in Sicherheit zu bringen, bevor es auf dem Planeten selbst zum Showdown kommt. Natürlich wurde das Spielgeschehen auf den neusten Stand gebracht, prinzipiell hat sich am klassischen „Defender“-Klone aber nichts geändert. Die Gegner feuern, legen Minen und rammen,



Auf dem
Scanner
unten
sieht
man die
Position
der
Gegner



Da geht er
dahin, und
ward nicht
mehr
gesehen ...

Flammenwerfer
oder Raketen
sorgt. Um Drop-
zone zu meistern,
braucht Ihr weder

Strate-
gie noch Meister-
plan, hier kommt
es allein auf
Schnelligkeit und

POSTIV!
Zahlreiche Level, handfeste
Action, unkompliziertes
Gameplay, toller Silicon-
Graphics-Vorspann

Reaktion an. Für ungeübte
Joystickakrobaten wird sich
durch den relativ knackigen
Schwierigkeitsgrad der rech-
te Fun aber erst nach einiger
Übung einstellen.

Klaus-Dieter Hartwig

Super Dropzone

Gameplay



Ein ehemals geniales Spiel, dem die 'Verbesserungen' nicht unbedingt gutgefallen haben..

Dauerspaß



42 Level sind eine umfangreiche Herausforderung. Die wahre
Spiel Freude will jedoch nie so recht aufkommen.

Grafik



Sauberes Scrolling und ruckelfreie Action, aber mickrige Gegner
und nicht sehr gelungene Hintergründe.

Sound



Keine Musik. Ein paar fantastische Sprachsamples, manche Gegner
explodieren jedoch mit einem langweiligen 'Plop'.

TOTALI - CHECK

Genre Action
Level 42
Schwierigkeitsgrad mittel - schwer
Continues -
Speicherkapazität 8 MBit
Erhältlich ab November

FAZIT
3+

**Tradelink
Spieleversand
Eltastrasse 8
78532
Tuttlingen**

**Tel.:
07461 -
79001**

SNES

1 Spieler

Sony

DM 130

Man nehme ‚StarWing‘-Macher und -Gameplay, addiere ein wenig Komplexität und subtrahiere japanische Spieldesigner, und was kommt dabei heraus: eine nur schwer-verdauliche Mischung!

Nachdem sich bei StarWing laut Argonaut alle über das zu lineare und variationslose Spielprinzip beschwert haben (Haben sie das wirklich? Wir kennen jedenfalls keinen!), wollten es die Engländer bei Ihrer ersten

BESSER ALS STARWING?

Eigenproduktion – Argonaut entwickelten seinerzeit für Nintendo den FX-Spezialchip und waren an der StarWing- und Stunt-Race-FX-Programmierung beteiligt – wesentlich komplexer angehen lassen.



daß sich der Spieler relativ frei umherbewegen kann. Doch was bringt einem diese Handlungsfreiheit, wenn man sich dabei durch völlig öde Level bewegt? Aber dazu später mehr, kommen wir zuerst zum Spielablauf. Vortex besteht aus zwei Welt- und fünf Planetenleveln, bei denen Ihr zwischen vier (im Welt- und drei) Fahrzeugen mit unterschiedlichen Eigenschaften hin und herschalten könnt. Der Walker z.B. hat vier Waffensysteme, kann springen und als einziger

kann aber ausschließlich auf Planeten eingesetzt werden.

Frei nach dem Motto „Warum einfach, wenn's auch umständlich geht!“ sind sämtliche Tasten des

Vorsicht Falle! Ede Zimmermann warnt vor Neppern, Schleppern und Bauernfängern

Das ist ja wie in der Schule hier! Der eingebaute „Wie-erlebe-ich-die-Steuerung-ohne-mir-die-Finger-zu-verknotten“-Kursus

Die Übersichtskarte zeigt wichtige Orte an



Wie schon das große Vorbild enthält das „Vortex“-Modul den Super-FX-Chip, so daß alle Objekte im Spiel aus Polygonen zusammengesetzt sind. Von der Power des FX-2, der hier am Werk ist, ist allerdings nichts zu bemerken. Der große Unterschied ist nun,

Objekte aufnehmen. Der Sonic Jet ist sehr schnell, aber schwach gepanzert. Er kann à la StarWing bremsen und Turbos einsetzen. Die Hard Shell ist eine Art Panzer, fast unzerstörbar, aber nur mit wenigen Bomben bewaffnet. Der Land Burner schließlich ähnelt dem Jet,



Der erste Level von Vortex zwingt den Käufer geradezu, von seinem Umtauschrecht Gebrauch zu machen. In einem gradlinig aufgebauten Shoot'em-Up-Level wartet der gepeinigste Spieler verzweifelt darauf, das etwas aufkommt, was auch nur im entferntesten an Action erinnert. Beim chaotischen Kampf mit dem Endgegner müßt Ihr dann erstmals zwischen den Fahrzeugen umschalten (Schießen als Walker, Schüsse abwehren als Hard Shell), was einen kleinen Vorgeschmack auf den besseren Rest des Spiels vermittelt. Dank

VOR



Die Bilder zeigen von links nach rechts: Walker, Sonic Jet, Land Burner und Hard Shell

Joy pads bis zu dreifach belegt, um zwischen den verschiedenen Fahrzeugen, Waffensystemen und Geschwindigkeitsstufen auszuwählen. So vergehen schon mal einige Stunden, bis man die Steuerung im

KOMPLEX ODER KOMPLIZIERT?

Schlaf bedienen kann. Ob demnächst in Zusammenarbeit mit den Volkshochschulen auch Kurse zum Erlernen der Steuerung angeboten werden, konnten wir bis Redaktionsschluß nicht mehr in Erfahrung bringen.

Paßwort muß man den Murks nicht noch einmal spielen, und ab jetzt wird das Ganze etwas besser. Auf dem Planeten ist schon ein wenig Strategie gefordert, um gegen die zahlreichen Feinde, die oft nur mit geübtem Auge von Bauten auf der Oberfläche zu unterscheiden sind und häufig unfair

Der Gegner im Hintergrund wird automatisch ins Visier genommen. Wenn das zu unkompliziert ist, der kann diese Option auf Wunsch abschalten. Vorne: Die beweglichen Barrieren aus StarWing haben einen Gastaufritt



POSTIV!
Die verschiedenen Fahrzeuge sind eine witzige Idee, durch die unterschiedlichen Eigenschaften ist Taktik gefragt.

NEGATIV!
Es kommt nie die rechte Action auf, schlecht designte Gegner, unpassende Musik, Bedienung anfangs zu kompliziert



von der Seite und von hinten angreifen, bestehen zu können. Ein kleiner Radarschirm in der Ecke hilft bei der Orientierung – wenn nicht gerade wieder das Bildnis einer netten Dame mit einer Nachricht dort auftaucht. Ganz neben-

schluß über die Position von Schlüsseln, die den Weg in Untergrundkomplexe öffnen. Hier sieht Ihr das Geschehen aus Cockpit-Perspektive und müßt irgendwelchen Barrieren oder Fallen ausweichen. Neben den 'normalen' Planetenleveln müßt Ihr später noch in luftiger Höhe über schwebende Plattformen hüpfen.



GUT GEKLAUT IST HALB GEWONNEN?

Alles in allem habt Ihr mehr mit den Widrigkeiten des Spieldesigns zu kämpfen als mit irgendwas anderem. Eigentlich ist ein Vergleich mit dem brillanten StarWing ja unfair, aber die Engländer haben es ja selbst darauf angelegt. Viel wurde von dem Klassiker geklaut, der Rest ist einfach zu schlecht gestaltet und oftmals auch zu frustig, um wirklich begeistern zu können.

Klaus-Dieter Hartwig

TEX



bei dürft Ihr dann auch noch die Geschwindigkeitsanzeige, Energie, Treibstoff und Munitionsvorräte sowie Kompaß und manchmal ein Zeitlimit im Auge behalten. Die Karte im Pausenmodus gibt Auf-

Vortex

Gameplay

Gute Ideen, aber schlecht umgesetzt. Vieles erinnert stark an StarWing, ist aber bei weitem nicht so gelungen.

Dauerspaß

Anfangs katastrophal, nach mehreren Stunden kommt dann doch so etwas wie Spielspaß auf.

Grafik

Stunt Race FX zeigt, daß mit Polygonen auch wesentlich interessantere Objekte machbar sind; schlechte Farbgestaltung

Sound

Bis auf den unpassenden Rave-Titelsound fühlt man sich oft an Kaufhausmusik erinnert, trotzdem wird man nicht zum Kaufen animiert.

TOTALI - CHECK

Genre Action
Level 7 + Bonus
Schwierigkeitsgrad mittel
Continues Paßwort
Speicherkapazität 4 MBit
Erhältlich ab November

FAZIT
4+

MEGA TRADE

GmbH

Mega-Hits zu Superpreisen

Super Nintendo	Super Nintendo	Game Boy	Game Boy
Actraiser 2 119,-	NHL-Hockey 95 129,-	Arielle 56,90	Turtles 3 56,90
Adventure Island 2 119,-	Nigel Mansell 89,-	Balu 56,90	T2 49,90
Aero the Acro-Bat 60,-	Pac-Attack 109,-	Boggle Plus 10,-	World Zap 10,-
Asterix 109,-	Page Master 114,-	Boxxle 19,-	World Cup USA 62,90
Beauty and the Beast 109,-	Pink 89,-	Disney's Aladdin 56,90	Yogi Bär 59,90
Champ.WC Soccer 99,-	Rock'n Roll Racing 119,-	Donkey Kong 59,90	Zelda 59,90
Clayfighter 119,-	Royal Rumble 89,-	Dropzone 39,90	Zool 56,90
Donkey Kong Count. 139,-	R-Type 49,90	Dschungelbuch 59,90	
Dragon 129,-	Schlümpfe 109,-	Flintstones 69,-	
Dr. Franken 109,-	Secret of Mana + 29,90	F-1 Race 29,90	
Dschungelbuch 129,-	Spielberater 109,-	Indiana Jones 52,90	
Earth Worm J. 24M 124,-	Sensible Soccer 119,-	Itchy & Scrotch 59,90	
Feivel d. Mauerwand 109,-	Sin City 79,-	Jurassic Park 49,90	Action Replay Pro 2 89,-
Fifa Soccer 119,-	Skyblazer 109,-	King of the Ring 55,-	Infrared-JoyPad 104,-
Flashback 99,-	Smash Tennis 109,-	Kirby's Dreamland 49,90	Partner-Set 25,-
Flintstones 109,-	Soulblazer 119,-	Kirby's Pinball Land 39,90	Mario Spielberater 25,-
F-Zero 49,90	Star Wars II 109,-	Kung Fu 59,90	Zelda Spielberater 25,-
Ghouls'n Ghosts 60,-	Striker 109,-	Lion King 55,-	
Gods 109,-	Street Racer 119,-	Looney Tunes 29,90	
Goof Troop 109,-	Stunt Race FX 109,-	Magnetic Soccer 40,-	
Itchy & Scrotch 114,-	Super Bomberman 2 109,-	Mario Land 1 59,90	
Jimmy Conner's 109,-	Super Indiana Jones 109,-	Mario Land 2 59,90	
King of Dragons 109,-	Super Metroid 109,-	Milens Secr. Cartie 49,90	Action Replay Pro 2 59,-
Knights of t. Round 109,-	Super Pinball 89,-	Ms. Pacman 49,90	Game Light Plus 19,90
Lost Vikings 129,-	Super Streetfight. II 129,-	NBA Jam 62,90	Spielberater 1 25,-
Lion King (24 M) 89,-	The Itch.a.Scr.Show 109,-	Nigel Mansell 56,90	Super GB-Adapter 99,-
Mario All Stars 79,-	Turtles Tourn. Fight 129,-	Page Master 59,90	Zelda Spielberater 24,-
Mario's Time Machine 129,-	Turrican 49,90	Pinball Dreams 59,90	
Mega Man x 109,-	Utopia 109,-	Schlümpfe 40,-	
Mr. Nutz 89,-	Val D'Iserre Champ. 129,-	Sensible Soccer 45,-	
Metal Marines 129,-	Virtual Bart 119,-	Spirit of F1 39,90	
Myrtical Ninja 119,-	World Cup Striker 119,-	Splitz 49,90	
NBA '95 129,-	World Cup USA 109,-	Star Wars 39,90	
NBA Jam 119,-	Yogi Bär 89,-	Super Pang 59,90	
	Zelda 119,-	Tiny Toon 2 59,90	

Zubehör für SNES

Zubehör für GB

unter neuer Leitung!

MEGA TRADE GmbH Versand und Gameshop

Ekkehardstr.16a 78224 Singen

Tel:07731/66634 Fax:07731/64521

Versand per Nachnahme DM 10,- ab DM 300,- frei! Gesamtliste anfordern

Die Nummer 1 in Gelsenkirchen !!!

Paradize Software

Riesenauswahl:

- Mega Drive
- Super Nintendo
- Game Boy
- 3 DO

Über 1000 Titel für ALLE Systeme lieferbar!



Ladenlokal & Versand
Hagenstr. 38
45894 Gelsenk. - Buer
Tel: 02 09 / 34 97 84
Fax: 02 09 / 34 97 85

Öffnungszeiten:
Mo. - Fr.
10.00 - 18.00 Uhr
Samstag
10.00 - 14.00 Uhr

Täglich neue Games

Amiga - PC - C 64

PD & Shareware

15 000 Titel lieferbar.



CD - Rom

Hammerauswahl... 500 Titel ab 9.95 DM



Manga - Videos

Riesenauswahl der Kultfilme, Poster, Pins...

Bei unseren Angeboten stehen kann man nur Kopf



Händleranfragen erwünscht!
Gewerbenachweis erforderlich!

SNES**1-5 Spieler****Interplay****DM 120**

DER HERR DER RINGE

nach schließen sich dann bis zu sieben weitere Charaktere an, von denen bis zu vier (Mehrspieleradapter vorausgesetzt) durch Eure Freunde gesteuert werden können.

Die Romanvorlage kennt jeder. Ob sich jedoch irgend jemand später noch an dieses Modul erinnern wird, wissen wir zu diesem Zeitpunkt nicht!



Höhlen können sehr lang und weilig sein

Wenn ein Game nach einer sehr erfolgreichen Vorlage designt wird, muß es sich gefallen lassen, besonders kritisch unter die Lupe genommen zu werden. Und bei einem so großartigen Buch wie „Der Herr der Ringe“, trifft das doppelt zu. Die Spielhandlung ist mehr oder weniger frei an die Romanvorlage angelehnt. In bekannter Rollenspiel-Manier lauft Ihr in der Draufsicht durch viel Gegend, meuchelt dabei alles, was sich nicht mit Euch unterhalten will und sammelt alles ein, was irgendwo herumliegt. Für



Insider erkennen ihn sofort: Den bösen Weidenmann! Doch Tom Bombadil hilft!



Das Charakter-Profil von Aragorn. Noch weiß keiner, daß er mal König wird



jedes erlegte Monster bekommt der Charakter Erfahrungspunkte,

die bei entsprechender Menge den Level der Figur erhöhen. Der höhere Level wirkt sich wieder positiv auf die Lebensenergie, die Angriffs- und Rüstungswerte aus. Zusätzlich könnt Ihr natürlich mit besseren Waffen und Rüstungen Eure entsprechenden Werte aufstocken. Auf Eurer Reise müßt Ihr außerdem eine Menge Gegenstände einsammeln, die für den weiteren Verlauf der Story wichtig sind. Nach und

Leider spielt sich ein Großteil der Handlung in endlosen Höhlen oder unübersichtlichen Wäldern ab. Wer da kein Diplom im Kartenzeichnen hat, wird sich schnell verlaufen. Auch die Computersteuerung der anderen Charaktere ist ziemlich dämlich. Ihr müßt ständig aufpassen, daß sie nicht frühzeitig Ihr Leben verlieren. Der Grafikstil ist zwar recht einfach, fängt aber im gewissen Sinne die Atmosphäre des Buches ein. Der Sound ist eigentlich recht nett gelungen, fängt allerdings nach ein paar Stunden an zu nerven und trägt außerdem kaum zur Spannungserhaltung bei. Insgesamt ist es leider nur mittelmäßig gelungener Versuch eine großartige Romanvorlage zu versoffen. Allein habt Ihr bald keine Lust mehr durch die Endlose Gegend zu latschen. Mit mehreren Spielern macht das Ganze naturgemäß natürlich mehr Spaß.

Maris Feldmann

Der Herr der Ringe

Gameplay

Keine Umschaltmöglichkeit für die Charaktere, Itemauswahl ist ziemlich kompliziert, einfache Charaktersteuerung.

Dauerspaß

Bezug zum Buch könnte größer sein, die endlosen Suchereien in den Höhlen langweilen, mit mehreren Leuten ganz lustig.

Grafik

Die Grafik ist zwar nicht besonders toll, aber zweckmäßig und in gewissem Sinne auch atmosphärisch.

Sound

Zu Beginn ist die mittelalterliche musikalische Untermalung recht nett. Mit der Zeit beginnt sie aber zu nerven.

TOTALI - CHECK

Genre Adventure
Levels
Schwierigkeitsgrad mittel
Continues unbegrenzt
Speicherkapazität 8 MBit
Erhältlich ab Dezember

FAZIT
3-



So sieht es aus wenn einer Eurer Charaktere kämpft, und so ...

... wenn er den Fiesling dann erlegt. Hübschen Knochenbau!



Mit der Partie könnt' man eigentlich 'ne Partie feiern!

MONSTER MAX



GAME BOY

1 Spieler

Acclaim

DM 70

Es ist schon gemein wenn junge, ambitionierte Musiker von tyrannischen Herrschern daran gehindert werden sich selbst zu verwirklichen!

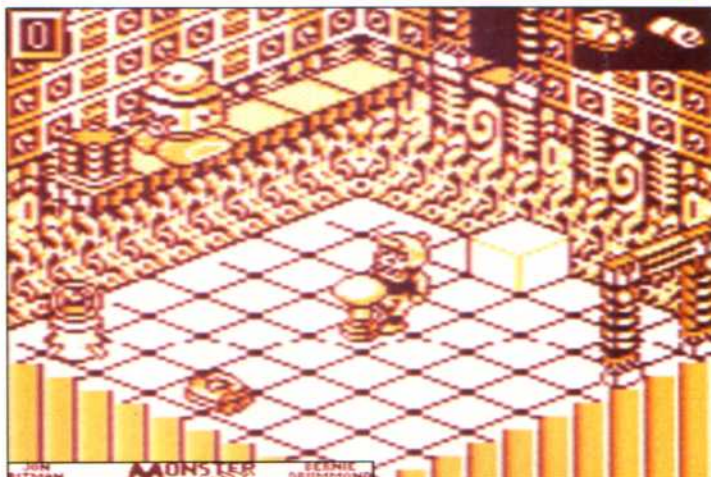
Es war schon immer „Monster Max“ens größter Traum ein Rockstar zu werden. Nach etlichen Stunden Gitarrenunterricht und vielen Stimmübungen war er endlich soweit sein erstes Konzert zu geben, als der fiese Tyrann Krond die Macht an sich riß.

Im Prinzip hat das ja eigentlich nicht viel mit Maxens Wunsch zu tun, aber leider hat King Krond irgend etwas gegen Rockmusik. Also tut Max, was ein Mann tun muß, und macht sich auf den Weg King Krond zu stürzen. Natürlich kann nicht jeder einfach so beim bösen Herrscher aufmarschieren, der hat schließlich auch seine Ehre. Nur wenn Max die Superheldenakademie erfolgreich absolviert, kann er zum dunklen Beherrscher vordringen, um ihn zu bekämpfen. Wie Ihr vielleicht schon ahnt, müßt Ihr Mäxchen auf seinem Weg durch die Akademie steuern (wenn Euch was seiner Karriere liegt). Die Heldenschule ist in neun Ebenen mit je drei Levels eingeteilt. Für jedes absolvierte Level erhaltet Ihr Geld, welches Ihr braucht, um zur nächsthöheren Ebene aufsteigen zu dürfen. Ein Level besteht aus vielen isometrischen 3D-Räumen, in denen Ihr lediglich zum Ausgang gelangen müßt. Was sich hier so einfach anhört, kann sich aber durchaus als sehr knifflig erweisen. Denn nicht nur verschie-



POSTIV!
Umfangreiche Einstellungsmöglichkeiten, Paßwort, gute Spielbarkeit, intelligente Rätsel, Automapping

NEGATIV!
Keine Batterie, könnte mehr Level haben

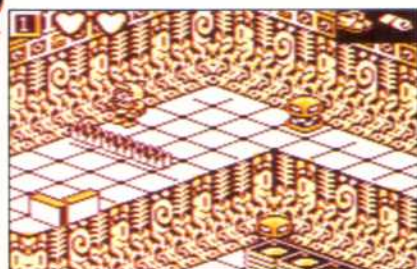


Mit dem Schalter könnt Ihr den Roboter steuern

Umfangreiche Informationsmenüs lassen Euch nicht dumm sterben

dene Gegner versuchen Euch daran zu hindern, auch der Aufbau der Räume stellt Euch vor manche Rätsel. Bei der Lösung helfen Euch eine ganze Reihe verschiedener Gegenstände, von denen Ihr jeweils zwei (für jeden Knopf einen) besitzen könnt. Mit den Stiefeln könnt Ihr z.B. springen, in die Tasche könnt Ihr kleine Podeste packen um sie an geeigneter Stelle wieder abzuladen, mit dem Schwert könnt Ihr Gegner plätten, usw. Monster Max besticht einerseits durch seine interessanten Rätsel und durch seine gute

Spielbarkeit. Ihr könnt über Select jederzeit Informationen über das Game, den Level, einzelne Spielelemente oder Maxens Status erhalten. Auch die Steuerungsrichtung und die Eingabeempfindlichkeit des Pads läßt sich umstellen. Selten hat man bei einem Game-Boy-Spiel soviel Komfort gesehen. Es erscheint aber nicht weiter verwunderlich wenn



Ein beherzter Sprung über die Stacheln rettet auch in diesem Fall die Situation

man bedenkt, daß „Rare“ (die Entwickler) schon in den 80er Jahren auf dem Spectrum-Heimcomputer mit „Knightlore“ Ihr erstes isometrisches 3D-Spiel entwickelten, das auch heute noch Kultstatus genießt. Bei soviel Erfahrung kann man schon einiges an Know-How erwarten.

Die Grafik ist für Game-Boy-Verhältnisse erstaunlich detailliert aber trotzdem übersichtlich. Trotz 3D-Sicht könnt Ihr z.B. die Lage von schwebenden Plattformen recht gut ausmachen. Der Sound ist, wie es sich für die Hintergrundgeschichte gehört, ziemlich rockig und hört sich für einen Game Boy ganz gut an. Insgesamt haben wir mit Monster Max ein sehr empfehlenswertes Puzzlespiel für alle Freunde von Rockmusik und 3D-Grafik.

Maris Feldmann

Monster Max

Gameplay

Einfach genial! Nicht nur die Steuerung und die Rätsel sind absolut gut, auch die Einstellungsmöglichkeiten sind optimal.

Dauerspaß

Wenn noch ein paar Level mehr in dem Modul wären, könnte die Dauerspaß-Wertung sicherlich noch besser ausfallen.

Grafik

Für Game-Boy-Verhältnisse ist die Grafik wirklich gut geraten. Es ist erstaunlich, wie hoch der Detailreichtum ist.

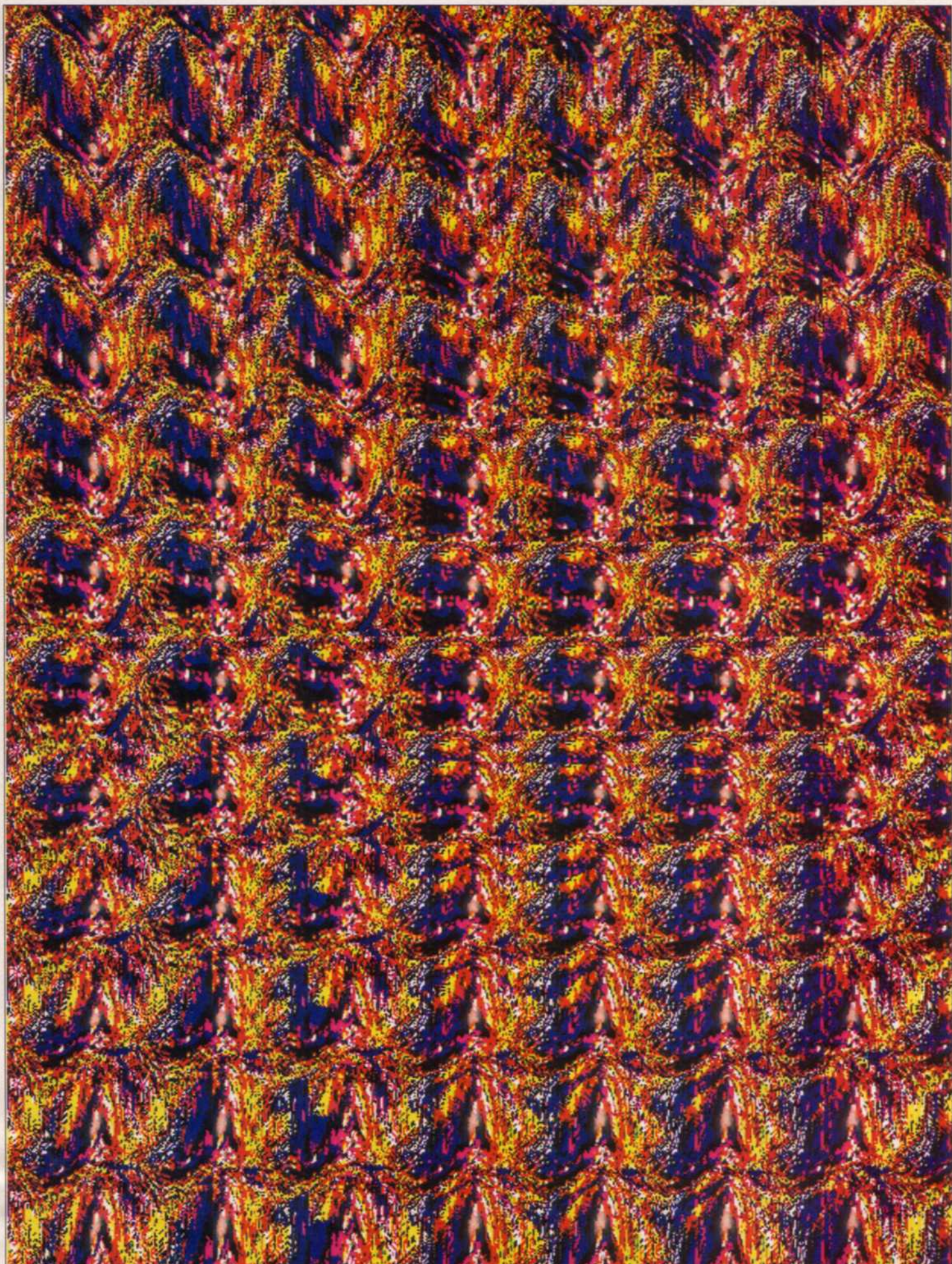
Sound

Passend zur bevorzugten Musikrichtung des Protagonisten dröhnen uns rockige Rhythmen um die Ohren.

TOTAL! - CHECK

Genre Strategie
Levels 29
Schwierigkeitsgrad mittel/steigend
Continues unbegrenzt
Speicherkapazität 1 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2+



So geht's: Haltet das Heft mit der äußeren Seitenkante nach unten ganz nah vor Euer Gesicht. Starrt jetzt sozusagen 'durch das Bild hindurch', als wäre es gar nicht da. Bewegt nun das Heft gaaaaanz langsam von Euren Augen weg, dabei schön locker bleiben und

TOTAL!

weiter durch das Bild durchgucken. Nach ein paar Versuchen solltet Ihr das 3-D-Motiv sehen können! Noch ein Tip: Wenn Ihr Brillenträger seid und das Motiv nicht sehen könnt, dann probiert's mal ohne Euer Schieleisen!

GAME CHAMPION WIRD MAN MIT ACTION REPLAY MK 2

UNGLAUBLICHE MÖGLICHKEITEN WIE UNENDLICHES LEBEN, ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN, UNBEGRENZTE POWER, HÄRTER ZUSCHLAGEN, HÖHER SPRINGEN, IN JEDEM LEVEL STARTEN, ZEITLUPEN-FUNKTION* UND VIELES MEHR (ALLES JE NACH SPIEL).

NEW MEGA CHEAT INPUTSCREEN*

JETZT MIT EINGABE-MÖGLICHKEIT BIS ZU 100 CHEATS AUF EINMAL. DIESE NEUE OPTION MACHT ES MÖGLICH, DAS SPIEL SOFORT KOMPLETT ZU BEHERRSCHEN. UNENDLICHES LEBEN, ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN, UNBEGRENZTE POWER, UNBEGRENZTE ANZAHL WAFFEN, EIGENE FARBEN, HÄRTER ZUSCHLAGEN, HÖHER SPRINGEN, U.V.M. DAS NEUE CHEAT-SYSTEM IST EINFACH SUPER!!!!

NEW MEHR ALS 500 EINGEBAUTE CHEATS*

DIE MEHR ALS 500 EINGEBAUTEN CHEATS (ZUM SOFORTIGEN EINSATZ) PLUS DAS BEIGEFÜGTE SUPER-CHEAT-BUCH MIT HUNDERTEN VON CODES UND DER EINGEBAUTE CHEAT-FINDER MACHEN ACTION REPLAY ZUM MODUL MIT MEGAPOWERS.

NEW "DEAD CODE" GENERATOR*

"DEAD CODES" SIND SUPER CHEATS, DIE ES ERMÖGLICHEN, KOMPLETTE SPIELTEILE ZU VERÄNDERN. DIE TOTALE SPIELKONTROLLE !! KEIN ANDERES PRODUKT BIETET DIE MÖGLICHKEIT FÜR "DEAD CODES".

NEW ERWEITERTER CHEATFINDER

MIT ACTION REPLAY HAT MAN NICHT NUR DIE MÖGLICHKEIT TAUSENDE VON CHEATS AUS DEM MITGELIEFERTEN CHEAT-BUCH ODER AUS DEN MONATLICH ERSCHEINENDEN FACHZEIT-SCHRIFTEN ZU BENUTZEN, SONDERN AUCH SELBST CHEATS HERAUSZUFINDEN. NEUES SPIEL ? SOFORT NEUE CHEATS !! KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE CHEATS !!

NEW ZEITLUPEN-FUNKTION*

MIT DIESER TECHNIK HAT MAN DIE KONTROLLE ÜBER DIE GESCHWINDIGKEIT DES GANZEN SPIELES, DIE GESCHWINDIGKEIT UM 50% VERRINGERT, IST BEI DEN MEISTEN SPIELEN SEHR EFFEKTIV !!

NEW UNIVERSAL ADAPTER-FUNKTION*

ACTION REPLAYS EINZIGARTIGE ADAPTER-FUNKTION MACHT ES MÖGLICH, U.S.A. UND JAPANISCHE SPIELE AUF DEUTSCHEN KONSOLN ZU SPIELEN. ACTION REPLAY IST JETZT MIT EINEM NEUEM CUSTOM CHIP AUSGESTATTET, DER ES ERMÖGLICHT, "NTSC only"-SPIELE AUS DEN U.S.A. UND JAPAN ZU SPIELEN.

NEW UNIVERSAL CHEAT-SYSTEM

NUR MIT ACTION REPLAY KANN MAN DIE GLEICHEN CHEATS FÜR DIE MEISTEN DEUTSCHEN, U.S.A. UND JAPANISCHEN SPIELE BENUTZEN. BEI KEINEM ANDEREN CHEAT-SYSTEM IST DAS MÖGLICH.

KEIN UNNÖTIGES WARTEN
ACTION REPLAY HAT BEIDES, EINEN UNIVERSAL-ADAPTER* UND EIN UNIVERSELLES CHEAT-SYSTEM. EINFACH DIE NEUESTEN SPIELE KAUFEN UND SOFORT SPIELEN !!

NEW MASTER SYSTEM™ DM 79,-
NEW GAME GEAR™ DM 79,-
NEW NES™ DM 99,-
NEW GAME BOY™ DM 59,-

SCHÜTZEN SIE SICH VOR GRAUIMPORTEN!!
ACHTEN SIE BEIM KAUF VON ACTION REPLAY AUF DEUTSCHE ANLEITUNG, DEUTSCHE CLUBKARTE UND "EUROSYSTEMS"-GARANTIESIEGEL

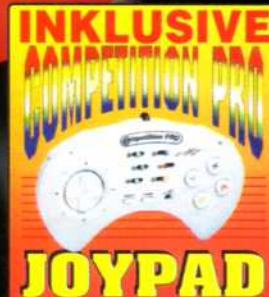
DEUTSCHE VERSION ENTHÄLT:

DEUTSCHE ANLEITUNG MIT EINER GANZEN REIHE VON CHEATS, REGISTRIERKARTE FÜR DEN **ACTION REPLAY CLUB** FÜR INFORMATIONEN ÜBER NEUE CHEATS, TIPS & TRICKS, HOTLINE, ANGEBOTE U.S.W.

FOR MEGADRIE™ UND SNES™ NUR DM 149,-



* NUR SNES UND MEGADRIE



DAS "DATAFLASH"-POWERPAKET: ACTION REPLAY FÜR MEGADRIE™ ODER SNES™ WIRD JETZT INKLUSIVE COMPETITION PRO™ 6 BUTTON JOYPAD GELIEFERT - OHNE AUFPREIS!!!

★ Turbo Fire ★ Auto Fire ★ Slo-Mo
★ 8 Way Super Switch ★ 6 Fire Buttons
DIESES ANGEBOT IST NUR GÜLTIG, WENN SIE IHR ACTION REPLAY DIREKT BEI DATAFLASH KAUFEN.

SOLANGE DER VORRAT REICHT !!

SNES™ ADAPTER

SPIELE IMPORT-GAMES AUF DEM EUR. SNES™ DM 39,-

ADAPTER PROFESSIONAL
SPIELE IMPORT-GAMES UND SUPER GAMEBOY™ AUF EUR. SNES™ DM 69,-

MEGADRIE™ MEGA MASTER

SPIELE MASTER SYSTEM™-GAMES AUF DEM MEGADRIE™ DM 59,-

CDX

SPIELE IMPORT CD-GAMES AUF DEINEM MEGA CD™ DM 99,-

MEGA-ADAPTER

SPIELE IMPORT-GAMES AUF DEM EUR. MEGADRIE™ DM 39,-

WIE MAN BESTELLT

**24 STUNDEN
BESTELLSERVICE**
02822-68545

FAX
02822-68547

DATAFLASH GmbH
WASSENBERG STR. 34
46446 EMMERICH
GERMANY



VERSANDKOSTEN DM 10,-
AUSLAND NUR VORKASSE + DM 15,-

SNES**1-4 Spieler****Konami****DM 130**

TINY TOONS WILD & WACKY SPORTS

**Buster, Babs, Plucky
und Dizzy Devil
haben den
Jump&Runs den
Rücken gekehrt.**

Tiny Toon Adventure - Wild & Wacky Sports" heißt das Modul, bei dem sogar vier Spieler gleichzeitig gegeneinander antreten können.

Selbstverständlich sind die Wettkampfsdisziplinen keine normalen Sportarten. Beim Stabhochsprung müssen Sterne eingesammelt werden, beim Paragliding sind es Luftballons. Das Triggern der Buttons ist die Hauptbeschäftigung beim Spielen. Energieringe müssen gefüllt werden, um z.B. eine optimale Reichweite beim Diskuswerfen zu erzielen. In jeder Runde werden Punkte verteilt, zum Weiterkommen muß man sich jeweils mit einer bestimmten Anzahl qualifizieren. Allesamt bieten die zwölf Disziplinen in den



vier Leveln aber wenig Abwechslung. Auch lassen sich die Sportarten nicht einzeln anwählen. Egal mit wieviel Leuten, Ihr müßt Euch stets durch das ganze Game kämpfen. Paßwortsystem und drei Continues sind da nur eine schwache Hilfe. Zwar ist die Grafik gewohnt knuddelig, jedoch kann das den Spielspaß auch nicht heben. Auch die Mode-7-Stages reißen es nicht

raus. Musikalisch gibt es gewohnte Kost. Die alten Toon-Melodien wurden lediglich leicht neu arrangiert. Somit bleibt das Spiel höchstens noch für Toon-Fans interessant, obwohl auch hier die Kaufentscheidung zweimal bedacht werden sollte.

Michael Koczy



Genauso wie Plucky befindet sich das Game nahe am Abgrund

Gameplay ☒ ☒ ☒ ☐ ☐ ☐

Dauerspaß ☒ ☒ ☒ ☐ ☐ ☐

Grafik ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐

Sound ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐

TOTAL! - CHECK

Genre Sport
Level 4 mit 12 Disz.
Schwierigkeitsgrad einfach-mittel
Continues 3 u. Paßwort
Speicherkapazität 8 MBit
Erhältlich ab November

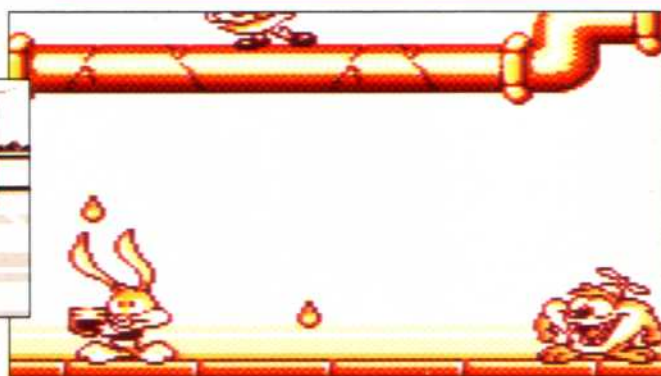
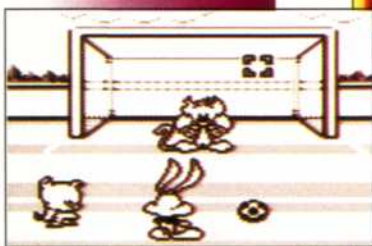
FAZIT
4+

GB**1-2 Spieler****Konami****DM 70**

Ein
Gameplay
wie man es
für fünf
Mark in der
Grabbel-
kiste findet

TINY TOONS WILD & WACKY SPORTS

**Konami hat
Nintendos
Kleinsten natürlich
nicht vergessen.**



Fangt die Tropfen und gebt Dizzy Devil zu trinken. Die Idee könnte glatt von einem alten LCD-Spiel stammen

Bisher nur aus TV und Jump&Runs bekannt, betreten die Toons auf dem Game Boy ungewohntes Terrain. Folgende Sportarten lassen sich in drei verschiedenen Schwierigkeitsgraden spielen: Elfmeterschießen, Tennis, Golf, American Football und Basketball. Mit einer bestimmten Anzahl an Treffern qualifiziert Ihr Euch jeweils für die nächste Disziplin. Das Gameplay ist dabei so leicht, daß selbst die härteste Spielstufe nach ein paar

Versuchen keine Herausforderung mehr darstellt. Im Zweispieler-Modus könnt Ihr mit einem Freund nacheinander auf Punktejagd gehen, was aber auch nicht unbedingt prickelnd ist. Als Zusatzbonbon gibt es noch Shirleys Wasser-Panik-Spiel und Fifis Wasserpistolen-Herausforderung. Diese beiden Varianten erinnern stark an simple LCD-Spiele. Hier müssen Wassertropfen aufgefan-

gen werden (wie originell...) bzw. auftauchende Köpfe mit Wasser bespritzt werden. Normalerweise erhält man solche Games für fünf Mark in der Grabbelkiste eines Kaufhauses. Die Grafik der Bilder spricht für sich, der Sound ist hingegen noch erträglich. Was einem hier an

Spielspaß zugemutet wird, hätte vor zehn Jahren noch für Begeisterungstürme gesorgt. Mittlerweile ist der Anspruch an (Game Boy-) Spiele aber erheblich gestiegen, so daß sich für „TTA-Wild & Wacky Sports“ wohl kaum Fans finden werden.

Michael Koczy

Gameplay ☒ ☒ ☒ ☐ ☐ ☐

Dauerspaß ☒ ☒ ☒ ☐ ☐ ☐

Grafik ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐

Sound ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐

TOTAL! - CHECK

Genre Sport
Level 6+2 Disziplinen
Schwierigkeitsgrad einfach
Continues -
Speicherkapazität 2 MBit
Erhältlich ab November

FAZIT
4-

SCHNELL, SCHNELLER...

THEO KRANK VERSAND

FALLS SIE IN DER NÄHE SIND:
BESUCHEN SIE UNSERE
NEUE FILIALE IN 94032 PASSAU,
BAHNHOFSTRASSE 28,
GEGENÜBER DEM BAHNHOF

☆ SUPER NINTENDO ☆

Super-Game-Boy	99.-
Super Nintendo More Fun Set mit Super Game Boy, S.Mario World	319.-
Power_Station SN	199.-
Action Replay Pro 2 SN	99.-
Game Commander II Dauerf.	34.-
Actraiser 2	124.-
Adventure Island II (Nov.)	124.-
Animaniacs (Dez./Jan.)	139.-
Battle Toads/Double Dragon	99.-
Beauty and the Beast (Nov.)	119.-
Brutal (Nov.)	109.-
Donkey Kong Country (Nov.)	139.-
Spieleberater zu Donkey Kong C. (Nov.)	24.80
Chaos Engine	129.-
Die Schlümpfe (dt. Texte)	114.-
Dragon/Bruce Lee	119.-
Dschungelbuch	129.-
Earth Worm Jim (Nov.)	134.-
F-1 Pole Position 2	129.-
Feivel der Mauswanderer	109.-
Flintstones - The Movie (Dez.)	134.-
Humans I	99.-
Indiana Jones (Ende Nov.)	139.-
Jungle Strike (Nov.)	124.-
Jurassic Park II (Dez.)	134.-
Legend	99.-
Lemmings 2	149.-
Lion King (Nov.)	134.-
Lord of the Rings (Nov.)	119.-
Mickey Mania (Dez.)	144.-
Micro Machines (Nov.)	109.-

N.-H. Indy Car Racing	139.-
NBA 95	129.-
NHL 95 (Nov.)	129.-
Page Master (Nov.)	124.-
Pitfall (Dez.)	144.-
Power Rangers	139.-

Rise of the Robots (Nov.)	144.-
Samurai Showdown (Nov.)	134.-
Spiderman Max. Carnage	139.-
Secret of Mana (dt. Texte S.berater)	114.-
Seaquest	129.-
Shadow (Nov.)	119.-
Shaq-Fu (Nov.)	119.-
Slam Master (Nov.)	129.-
Soulblazer (Nov.)	124.-
Sparkster	129.-
Star Wars III (Return of the Jedi) (Nov.)	129.-
Stunt Race FX	114.-
Street Racer	124.-
Super Bomberman 2 (Nov.)	109.-
Super Drop Zone (Nov.)	119.-
Super Pinball	94.-
Super Metroid (dt. Texte Spieleberater)	114.-
Super Morph	114.-
Super Streetfighter II SN	134.-
Tiny Toons Adv.	
Wild'n Wacky Sports (Nov./Dez.)	129.-
Utopia	119.-
Val d'Iserre Champ.	129.-
Vortex (Nov.)	149.-
WWF Raw (Nov.)	144.-

TOP HITS ZU KNALLERPREISEN

☆ SUPER NINTENDO ☆

DAFFY DUCK	79.-
EQUINOX	99.-
SKY BLAZER	89.-
ROCKET KNIGHT ADV.	59.-
TINY TOONS	59.-
TERMINATOR II (JUDG.D.)	49.-
ROYAL RUMBLE	99.-

☆ GAME BOY ☆

CHOPLIFTER II	39.-
R-TYPE 2	39.-

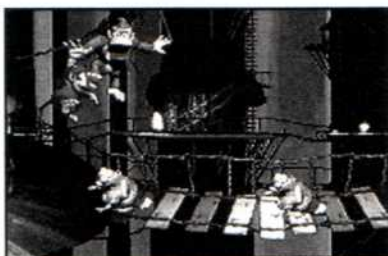
(NUR SOLANGE VORRAT REICHT)

Alle Spiele in deutscher Version

☆ NES ☆

Die Schlümpfe	89.-
Dschungelbuch	94.-
Duck Tales II	84.-
Rescue Rangers 2	79.-

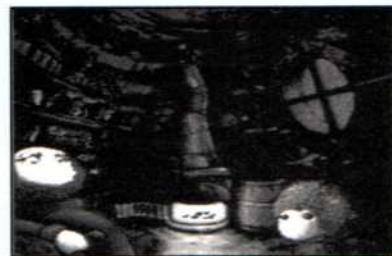
**RIESIGE AUSWAHL AN GAME BOY
SPIELEN, FRAGEN SIE NACH DIE NEUHEITEN**



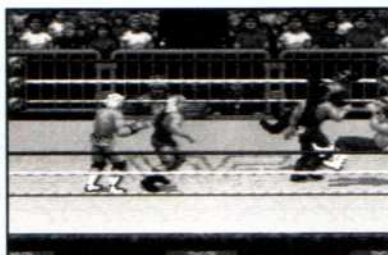
DONKEY KONG COUNTRY
DM 139.- (SNES)



EARTHWORM JIM
DM 134.- (SNES)



LEMMINGS 2
DM 149.- (SNES)



WWF RAW
DM 144.- (SNES)



STAR WARS 3
DM 129.- (SNES)



MICKEY MANIA
DM 144.- (SNES)

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!!! Versand per Nachnahme DM 8,- • UPS DM 10,- • Vorkasse (Nur Eurocheck) DM 4,- • In Punkto Schnelligkeit: Absolute Spitze! Wir bieten Ihnen den Schnell-Service als Standard bei uns bekommen Sie Ihre Ware als Brief, Schnellpäckchen oder Schnelipaket. So haben unsere Kunden in der Regel die bis 18.30 Uhr bestellte Ware schon am nächsten Morgen. Bei Bestellungen von 3 Artikeln sogar portofrei • Fordern Sie unser kostenlose Preislisten-Magazin mit Frankierten (DM 3,-) und Ihrer Adresse verschicken. Rückumschlag (DIN C5) an Theo Krank Versand und Laden, Juliuspromenade 11, 97070 Würzburg, Tel: (0931) 571601 oder 06

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

TROY AIKMAN NFL FOOTBALL

Ex-Coach Madden thront sicher an der Spitze der Footballsimulationen. Ob Quarterback Aikman dies ändern kann?

Troy Aikman NFL Football wartet mit allen 28 aktuellen National-Football-League-Teams und vier unterschiedlichen Spielmodi auf. So kann sich der Spieler beispielsweise auf das Coachen seiner Lieblingsmannschaft beschränken, wobei seine Schützlinge die erteilten Kommandos – sprich die gewünschten Spielzüge – brav ausführen. Ein gestandener Footballer wird natürlich die gesamte Action in seine Hand nehmen und sein Können



Großer Name – wenig dahinter: Aikman enttäuscht

nicht nur im Freundschaftsmatch, sondern vor allem auch im Ligamodus mit anschließenden Play-offs unter Beweis stellen. Sonys Footballsimulation bietet selbstverständlich mehrere Dutzend verschiedener Spielzüge – darunter auch spezielle aus Troys Playbook –, deren Ausübung jedoch ein wenig zu wünschen übrig läßt. T.A. NFL Football ist nämlich weder so gut spielbar noch so übersichtlich wie die Referenzsimulation „Madden NFL

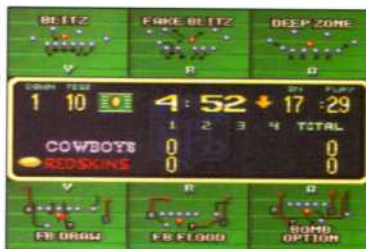
’94‘. Schlechter fallen auch Soundeffekte und grafische Aufmachung aus. Traurig, daß es lediglich zwei Personen gestattet ist, gegeneinander anzutreten. Eine Mehrspieler-Adapter-Unterstützung gibt es leider nicht. Sucht Ihr eine rundherum gelungene Simulation des US-Sports, so greift zu „Madden NFL ’94“!

Hans-Joachim Amann



Nicht nur bei gutem Wetter, sondern auch bei Regen und Schnee wird gespielt

Unübersichtlich: die Spielzugauswahl



Gameplay	■ ■ ■ ■ ■
Dauerspaß	■ ■ ■ ■ ■
Grafik	■ ■ ■ ■ ■
Sound	■ ■ ■ ■ ■
TOTALI - CHECK	
Genre	Sport
Level	28 NFL-Teams
Schwierigkeitsgrad	je nach Paarung
Continues	Batterie
Speicherkapazität	16 MBit
Erhältlich	im Handel

FAZIT
4

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

ESPN BASEBALL TONIGHT

Die US-Baseballliga streikt, die Stadien sind leer – nicht so bei Sonys „ESPN Baseball Tonight“.

Wer es nicht besser weiß, könnte es glatt für einen Scherz halten: In der Major League wird gestreikt, die Saison wurde abgebrochen. Der Grund liegt in der Quelle vielen Übels, im Geld. Spielergewerkschaften und Klubbesitzer konnten sich finanziell nicht einigen – es kam zum Eklat.

Ganz sicher unanfällig für Streiks sind die großen, sehr realitätsnah animierten Spieler in Sonys „ESPN Baseball Tonight“, welche einen guten Eindruck vermitteln und Lust auf mehr machen. Leider erreichen die lieblosen Soundeffekte sowie die Spielbarkeit diesen hohen Level nicht, da sich das Game

längst nicht so flüssig spielt, wie beispielsweise „Ken Griffy jr. Major League Baseball“. Demgegenüber fehlen zudem Ligamodus und ein interessantes Drumherum, wie Spielerportraits oder Stärkenvergleich der Teams vor jedem Match.

Hans-Joachim Amann



Sämtliche Spieleranimationen wirken sehr realistisch



Die Pitcher können mehrere Wurfarten anwenden



Das Hechten auf ein Base ist keine Seltenheit

Nach dem Schlag wechselt die Perspektive, so daß man einen besseren Überblick über das Spielfeld hat



Gameplay	■ ■ ■ ■ ■
Dauerspaß	■ ■ ■ ■ ■
Grafik	■ ■ ■ ■ ■
Sound	■ ■ ■ ■ ■
TOTALI - CHECK	
Genre	Sport
Levels	28 Klubs
Schwierigkeitsgrad	je nach Paarung
Continues	Paßwort
Speicherkapazität	16 MBit
Erhältlich	im Handel

FAZIT
3



Wetter-
bezogene
Effekte
behindern
häufig den
Spielfluß ...

... und
verdecken
wie beim
Nebel sogar
völlig die
Sicht



VAL D'ISERE

In Val d'Isère trifft sich die High-Society ... aber gewiß nicht, um dieses Spiel zu spielen!

Die französische Software-Crew von Loricel stellte schon in der Vergangenheit Ihr Nicht-können unter Beweis. Das Modul „Val d'Isère Championship“ reiht sich nahtlos in die Serie der Flops (s. Best of the Best) ein. Wahlweise könnt Ihr in dieser Wintersport-Simulation mit dem Snowboard oder auf Skiern den beliebten Berg auf Zeit herab-

flitzen. Dabei stehen Euch jeweils drei Disziplinen und mehrere Modi, wie z.B. „Compete“ (Meisterschaft) oder „Training“ zur Auswahl. Die Pisten verlaufen jedesmal anders und sind unterschiedlich schwer. Das Modul bietet ein erstaunlich flinkes Scrolling, doch werden das rechtzeitige Erkennen von Hindernissen und das Ausweichen dadurch zum Glücksspiel. Wenn

dann noch eine schnee-weiße Nebelwand den ebenso weißen Untergrund bedeckt, ist der Streckenverlauf beim besten Willen nicht mehr klar zu erkennen. Im Freeride-Modus ist die vorgegebene Zeit manchmal so knapp bemessen, daß Ihr die

Strecken
gibt's hier
zuhauf, Spaß
macht's
deswegen aber
nicht

Bremsfunktion getrost vergessen könnt. Die schlecht lenkbare Figur dann bei voller Geschwindigkeit zu kontrollieren, ist beinahe unmöglich. Den einzigen Lichtblick bietet die Option, das Pad in fünf Varianten für Linkshänder einzustellen. Fazit: Das Portemonnaie geschlossen lassen.

Thomas Hellwig

Gameplay ☒ ☒ ☐ ☐ ☐ ☐

Dauerspaß ☒ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Grafik ☒ ☒ ☒ ☐ ☐ ☐

Sound ☒ ☒ ☐ ☐ ☐ ☐

TOTALI - CHECK

Genre Sport
Level 6 Disziplinen
Schwierigkeitsgrad sehr hoch
Continues Paßwort
Speicherkapazität 16 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
5

BEACH GAMES

VIDEO SPIEL LADEN & VERSAND

Super Nintendo Zubehör

X-Terminator 2	99,-
Infrared Pads (2 stck)	99,-
Game Maged	99,-
ActionReplay2	99,-
Verlängerungskabel (2,5 m)	15,-
Topfighter Joystick	139,-
Sidewinner Joystick	99,-
Game Saver	89,-
Ultra 2 in one Pads	39,-
Tripal Tap 5 Spieler Adapter	59,-
Super Game Boy	89,-
50/60 hz Adapter (Damit laufen eure Import Games)	39,-
Super Scope mit 6 Spielen	99,-
RGB Kabel Snes	29,-

Super-Nintendo Us Games

Blackthorne (Balkhawk)	129,-
Fatal Fury 2	89,-
Another World	49,-
Final Fantasy 3	159,-
Illusion of gaija (Hintbook/Shirt)	149,-

Vortex (Sequel Starwing)	139,-
Mickey & Minn-Capcon	139,-
Bonkers (Capcom/Jump N Run)	129,-
Super Streetfighter 2	149,-
Super Punch out	119,-
Pitfall the mayan Adv.	129,-
Wild Snake (Vom Tetris Erfinder)	99,-

Jede Woche Top Neuheiten:

Wir beraten euch !! Tel.: 09341 - 61041

Super Nintendo Deutsche Spiele!

Animaniacs (NOV)	139,-
Actraiser 2	129,-
Bomberman 2	119,-
Congos Caper	79,-
Das Dschungel Buch	129,-
Dragon	129,-
Der König der Löwen	139,-
Donkey Kong Country (NOV) vorbestellen!	139,-
Drakkhen (Dt. Text)	99,-
Earthworm Jim (David Perry) NOV	129,-
FI Pole Position	129,-
Indiana Jones	139,-

Goof Troop	79,-
Lemmings 2 (NOV)	119,-
Mickey Mania	139,-
MR Nutz	79,-
Might & Magic 2 (Dt. Text)	129,-
NBA Live 95	129,-
Samurai Showdown (NOV/DEZ)	139,-
Shag Fu (Shag O Neil)	119,-
Street Racer	129,-
Super Adventure Island 2	119,-
Slam Master	139,-
Super Dropzone (NOV)	119,-
Secret of Mana (Mit Spieleberater)	119,-
Super Return of Jedi (NOV)	139,-
Super Bang	109,-
Stunt Race Fx	119,-
Tiny Toon Wacky Sports	129,-
Terminator 2 Arcade	69,-
R Type 3	89,-
Jurassic Park (NOV)	129,-
Zombies	69,-
World Cup Striker	99,-
WWF Raw (NOV)	139,-

Mega Drive/32X

32x	379,-
Mega Drive 2 (ohne Spiel)	179,-

Neu bei Beach Games!

- Die Welt des US Sports: NBA-NFL-NHL-Mba
- Pop-Shirts-Longsleeve von allen bekannten Bands!
- Caps
- T-Shirts
- Sweat Shirts
- Taschen
- Rucksäcke
- uvm.

Check it out!!

Farbkatalog ab Anfang November gegen 3,- DM
Nutzen Sie unseren Kundenservice
unter Tel.: 09341 - 61041
Wir beraten Sie gerne.

Wir liefern gegen:

- NN + 8,- DM
- Vorkasse + 4,- DM (nur Eurocheck)
- UPS Schnellservice (24-48 St.) + 13,- DM

SNES

1-2 Spieler

Virgin

DM 140

DINO DINI'S



Auch bei Matsch und Schnee wird gespielt

Wie die Zeit vergeht: Schon über fünf Jahre sind es her, daß die erste hervorragende Simulation der „schönsten Nebensache der Welt“ für verschiedene Heimcomputersysteme erschien. „Kick Off“ hieß die Fußballsimulation, die vor allem Amiga- sowie Atari-ST-Besitzer begeisterte, und stammte aus den Händen von Dino Dini.

Die Vermutung, daß „Dino Dini's Soccer“ fürs SuperNES ebenfalls von dem talentierten Fußballfan programmiert wurde, liegt sehr nahe. Doch dem ist nicht so; für die SuperNES-Fassung zeichnet das Programmerteam „Eurocom“ verantwortlich. Daß die Jungs nicht gerade Top-Arbeit geleistet haben, merken nicht nur verwöhnte

POSTN!
Zwei verschiedene Perspektiven (vertikal und horizontal), Teameditor, Scanner

„Striker“- und „FIFA-Soccer“-Besitzer auf Anheb. Während sich das Gekicke zwar erfreulich flott angeht, läßt die Spielbarkeit doch einiges zu wünschen übrig. Am schlimmsten sind die außerordentlich unfairen Computergegner, die nicht nur hart, sondern extrem brutal spielen und kaum zehn Sekunden ohne Foul vergehen lassen. Dagegen haben Bundesliga-„Gemetzler“ wie die Paarung Karlsruhe-Dortmund eine Fairplay-Auszeichnung verdient. Diese Tatsache allein läßt keinerlei Spielfluß aufkommen und ruiniert das gesamte Gameplay.

ZWEI VERSCHIEDENE FELDANSICHTEN

Dino Dini's Soccer ist somit allenfalls für diejenigen interessant, die nie oder nur selten allein spielen. Wer sich jetzt allerdings auf einen Vierspieler-Modus freut, wird bitter enttäuscht sein: DDS bietet lediglich zwei Personen die Möglichkeit für einen Schlagabtausch. Nachdem wir uns nun über die negativen Punkte ausgelassen haben, wollen wir das Positive freilich nicht unerwähnt lassen. Gut



SOCCER

Vor gut fünf Jahren machte eine Fußballsimulation für Heimcomputer von sich reden. Ihr Name: „Kick Off“, ihr Programmierer: Dino Dini, der „Kaiser“ unter den Fußballsimulations-Programmierern.

Wer möchte, der kann eine Mannschaft ganz nach Belieben benennen



Bei Standardsituationen wird die Action von weit oben betrachtet, was vor allem bei Freistößen nützlich ist

Im Vergleich: Oben die Horizontal-, unten die Vertikal-Perspektive



gefallen beispielsweise die unterschiedlichen Spielmodi wie Weltmeisterschaft inklusive Qualifikation, Europa- oder Afrika-meisterschaft. Wem dies nicht genügt, der findet Gelegenheit, eine eigene Liga zu kreieren. Dabei wird selbst festgelegt, ob es zwei oder drei Punkte für einen Sieg, null oder einen Zähler für ein Unentschieden gibt.

Im Vergleich zu der Ur-Version auf den Computern hat DDS grafisch gut zugelegt. Die Sprites sind ordentlich animiert, die Spielfelder gut gezeichnet. Eine zusätzliche Nettigkeit: Bei Anstoß und Standardsituationen wird das Spielfeld von weit oben gezeigt. Rollt der Ball, wird sofort heranzoomt.

NEGATN!
Allein kommt kein Spielfluß auf, keine Mehrspieler-Adapter-Unterstützung

Noch besser: Der Fußballplatz kann sowohl horizontal als auch vertikal dargestellt werden.

Fazit: Für Solospieler ist DDS ziemlich uninteressant, diejenigen, die meist zu zweit spielen, sollten aber einmal probieren!

Hans-Joachim Amann

Dino Dini's Soccer

Gameplay

Zwar lassen sich ordentliche Pässe und Schüsse vollführen, doch der Computer läßt keinen Spielfluß aufkommen.

Dauerspaß

Böses Herumgehacke der Computerteams vermiesen Solospielern schnell die Laune. Zu zweit macht's mehr Spaß.

Grafik

Die unterschiedlich gemusterten Spielfelder und die Spieler sind nett gezeichnet – mehr gibt's nicht zu sagen.

Sound

Die Soundeffekte, wie Zuschauergeräusche und Trommeln, sorgen für angenehme Stadionstimmung.

TOTALI - CHECK

Genre Sport
Level 100 Teams
Schwierigkeitsgrad je nach Paarung
Continues Batterie
Speicherkapazität 8 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
3

GAMEMAGE™

Das Mogelmodul für SNES



*In diesem Hammerteil sind bis zu
250 integrierte Codes
zum Einstecken und Loslegen!*

*Code Hotline:
089 / 317 54 25*

- **MEGAPOWER**
- **UNENDLICHE LEBEN**
- **WAHNSINNS WAFFEN**
- **HYPERSPRUNG IN HÖHERE LEVELS**
- **KINDERLEICHTE BEDIENUNG**

Spielspaß statt Codesuche!

GameMage knackt die härtesten Codes auch von japanischen und amerikanischen Games. Nicht nur kann man Codes eingeben. GameMage hat schon massenweise Codes integriert und ist damit der ultimative Spielespaß.

Ein Muß für jeden SuperNES Freak!

Erhältlich im gutsortierten Fachhandel / Warenhaus

Europa Import und Distribution: AB Union Electronic Handels GmbH.

Telefon: 089/317 32 52 Fax: 0 89/317 49 57

Cybersoft Versand · Leibnizstr. 30 · 80686 München · Tel.: 089/54 60 300 - Fax: 089/54 60 919



SuperGameMage ist nicht entwickelt,
wird nicht hergestellt und nicht
vertrieben durch Nintendo Inc.

SNES-Besitzer können sich derzeit an *'Super Return of the Jedi'* erfreuen. Wir lassen nun den ersten Teil der *Star-Wars-Trilogie* noch einmal Revue passieren!

1 Spieler

LucasArts

DM 100



SUPER STAR WARS



Millionen von Kinobesuchern ließen sich vor 16 Jahren mit der Einleitung „A long time ago, in a galaxy far, far away...“ in den Bann eines genialen Monumental-Werkes ziehen. 1992 wurde die Handlung des Films dann für das SNES umgesetzt. Zunächst startet Ihr mit Luke auf der Oberfläche Eures Heimatplaneten Tatooine. Ihr springt dabei, ausgerüstet mit einer Handfeuerwaffe über Felsen, bekämpft wilde Monster und weicht Treibsandfallen aus. Energieverluste sind dabei kaum zu vermeiden, werden aber dadurch ausgeglichen, daß es für jeden besieigten Feind sofort



Vorsicht, die Kanonen können Euch ganz schnell wieder nach unten befördern! Lebensherzen gibt.

In der folgenden 3-D-Sequenz fliegt Ihr im leicht zu manövrierenden Sandgleiter über einen flink scrollenden Untergrund zum gigantischen Sandpanzer der Jawas. Unterwegs habt Ihr eine vorgegebene Zahl angreifender Jawa-Gleiter zu vernichten, bevor Ihr die Außenwand des Panzers



Hier und da sind Extrawaffen versteckt, ohne die Ihr ziemlich blaß aussieht klettern könnt.

Im Inneren bekämpfen Euch dann allerhand automatische Schußanlagen, die viel Geschick fordern, das auch im Endgegner-Fight von Nöten ist. Stößt Euch dieses in die bodenbedeckende Lavamasse, so beginnt Ihr wieder am Anfang des Levels, denn es gibt dort keine Restartpoints und obendrein auch

kein Paßwortsystem.

Anschließend folgen diverse Jump&Shoot-Level, die sich ab und an mit 3-D-Einlagen abwechseln. Für genügend Action und Abwechslung ist also gesorgt.

Ab Level fünf stellen sich zwei weitere Charaktere, Chewbacca und Han Solo nämlich, zur Auswahl. Jeder besitzt zu Anfang unterschiedliche Waffen und kann im Verlauf des Spiels Extras, wie z. B. Schutzschilde oder Energie-Erweiterungen ergattern.

„Super Star Wars“ ist eine gut gelungene Umsetzung, mit tollen 3-D-Sequenzen. Die Begleitmusik sowie die Sounds sind einfach spitzenmäßig.

Thomas Hellwig



Sarlacc, das häßliche Sandmonster macht Euch viel Ärger. Fallt bloß nicht in die Lava, es wäre Euer Ende!



Filmsequenzen erklären die Handlung und schaffen eine tolle Atmosphäre im Spiel



Gameplay ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒

Dauerspaß ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒

Grafik ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒

Sound ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒

TOTAL! - CHECK

Genre Action/Jump&Run
Levels 15
Schwierigkeitsgrad hoch
Continues 3
Speicherkapazität 16 MBit
Erhältlich seit 1993

FAZIT
2

METROID II

Return of Samus



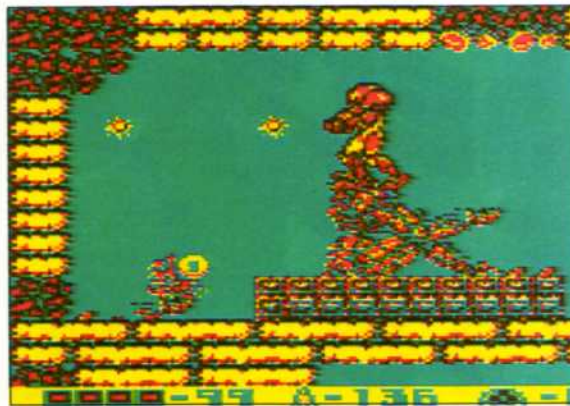
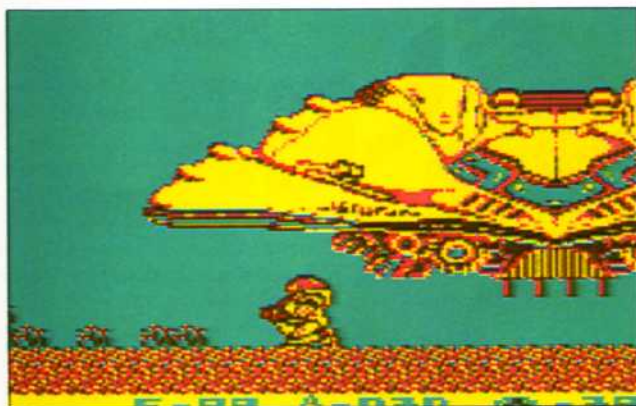
CLASSICS

Eine Frau sucht ihren Weg in einer erbarmungslosen Welt. Einer Welt voll gräßlicher Metroid-Mutanten, die nur ein Ziel haben – ihr das Leben auszusaugen. Das ist keine Welt für eine Dame.

1 Spieler

Nintendo

DM 30-70



dem Maße überzeugen kann. Die meiste Zeit läuft Ihr durch endlos lange, verwinkelte Gänge. Zwar erschließt Ihr Euch auch hier durch Extras neue Bereiche des Labyrinthes, trotzdem wird man nicht so an das Spiel gefes-

Was Nintendo so prosaisch zum dritten Teil der Kult-Serie verfaßt hat, trifft auch auf den zweiten Teil auf dem Game Boy zu. Denn bei allen drei Spielen ähnelt sich das Gameplay stark: Die Söldnerin Samus Aran, ihres Zeichens erste weibliche Heldin der Videospielgeschichte, säubert gigantische Labyrinth von der gefährlichen Metroiden-Brut. Nachdem Samus 1986 auf dem NES die Metroiden-Gefahr erstmalig gebannt hatte, wurde sie in „Metroid II“ fünf Jahre später auf deren Heimatplaneten geschickt, um das Übel bei der Wurzel zu packen. Frau Aran startet ausgestattet mit „Normalschuß“, einigen Raketen und der Fähigkeit, sich in einen Ball



Die Metroiden können nur mit fünf Raketen beseitigt werden

zu verwandeln. Im Laufe des Spiels findet sie zahlreiche praktische Accessoires. So kann sie ihr Kontingent an Raketen und Energie aufstocken, eine widerstandsfähigere Rüstung erhalten oder die Fähigkeiten erlangen, als Ball Bomben zu legen, höher zu springen und einen Drehsprung auszuführen. Dieser erlaubt ihr, bei geschickter Anwendung in begrenztem Maße zu fliegen. Natur-



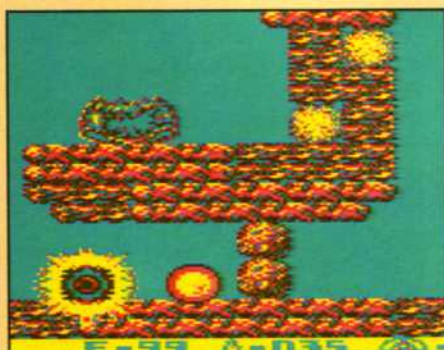
Samus' Sprite ist für Game-Boy-Verhältnisse fantastisch animiert

lich ist auch das Waffenarsenal enorm ausbaufähig. Besonderes gelingen der Ice-Beam: Gegner, die seiner Spezialbehandlung unterzogen werden, kann Samus als unfreiwillige Plattformen benutzen. Trotz des ähnlichen Gameplays erreicht die GB-Version nicht ganz die Genialität des Vorgängers und des Nachfolgers. Schuld daran ist vor allem das Leveldesign, das nicht in

dem Maße überzeugen kann. Die meiste Zeit läuft Ihr durch endlos lange, verwinkelte Gänge. Zwar erschließt Ihr Euch auch hier durch Extras neue Bereiche des Labyrinthes, trotzdem wird man nicht so an das Spiel gefes-

Klaus-Dieter Hartwig

Von Extras und anderen Nettigkeiten



Links: Die Ball-Bombe im Einsatz
Rechts: Nur Fliegen ist schöner: der Space Jump

An diesen Säulen könnt Ihr Euren Spielstand speichern

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

TOTALI - CHECK

Genre	Action
Level	ein gigantisches Labyrinth
Schwierigkeitsgrad	mittel
Continues	Batteriespeicher
Speicherkapazität	2 MBit
Erhältlich	seit 1991

FAZIT
2+

NHL HOCKEY '94

Ganze fünf Mannen können sich den Puck bei dieser Sim gleichzeitig um die Ohren dreschen. Traumhafte Paßkombinationen, Schlagschüsse sowie Schlenzer stellen keinerlei Probleme dar. Tosendes Publikum, Bandenchecks, Spielerverletzungen etc. heizen die tolle Atmosphäre vor dem Bildschirm zusätzlich auf – im positivsten Sinne, versteht sich.



NOTE 1-

LEGEND OF MYST. NINJA

Lange hat es gedauert, ehe „The Legend of the Mystical Ninja“ den Sprung auf deutsche Konsolen schaffte. Derweil konnten Hartgesottene mit der US- und der unverständlichen Japan-Version vorliebnehmen. Die deutsche Fassung bietet Texte in Landessprache und wie die anderen ein abwechslungsreiches Gameplay mit vielen originalen Ideen.



NOTE 1-

SUPER STREET FIGHTER 2

Für wahre Prügelspielkenner war es, ist es und wird es immer das beste Beat 'em Up der Videospiegelgeschichte bleiben: „Street Fighter II“. Die neueste Version dieses Klassikers schimpft sich „Super Street Fighter II“ bietet einige Neuigkeiten und kann von bis zu acht Personen abwechselnd gespielt werden – zwei dürfen sich zur gleichen Zeit die Kante geben.



NOTE 1

SUPER MARIO KART

Wenn Klaus und Reza in den nächtlichen Feierabend gehen, dann ist für sie noch längst nicht aller Tage Abend – für die beiden fängt der Tag erst so richtig an: Heiße „Super Mario Kart“ – Gefechte sind n- gesagt. Kein Wunder, daß auch diese Kollegen dem SMK-Virus erlegen sind, geizt Nintendos-Jahrhundert-Rennwerk doch nicht gerade tückischen Strecken und Gegnern, hervorragender Spielbarkeit und hinterhältigen Extras, die Kontrahenten nicht nur ins Schleudern bringen, sondern beispielsweise auch in nützliche Winzlinge verwandeln. Für noch mehr Abwechslung sorgen acht verschiedene, altbekannte Charaktere, die in Zweiergruppen aufgeteilt sind und sich in ihrem Fahrverhalten von den anderen unterscheiden. Super Mario Kart motiviert wie kein anderes Rennspiel.



NOTE 1



NOTE 1

MEHRSPIELER GAMES

Kein Zweifel:
Videospiele machen zu

zweit mehr Spaß als allein. Noch amüsanter wird's, wenn sich gar drei, vier oder mit fünf Teilnehmer gleichzeitig an der Kiste vergnügen dürfen. Die besten Mehrspieler-Games findet Ihr auf dieser Seite.

Name	System (Spieler)	Note	Ausgabe
Dynablaster	NES (1-3), GB (1-2)	2-	9/94, 10/94
J. Conners Pro Tennis	SNES (1-4)	1-	6/93
Madden NFL '94	SNES (1-5)	1-	3/94
Micro Machines	NES (1-2)	2+	8/93
NBA Jam	SNES (1-4)	1-	4/94
NHL Hockey '94	SNES (1-5)	1-	3/94
Rock 'n' Roll Racing	SNES (1-2)	1-	2/94
Secret of Mana	SNES (1-3)	1-	12/93
Super Bomberman 2	SNES (1-4)	2	12/94
Super Mario Kart	SNES (1-2)	1	10/93
Super Probotector	SNES (1-2)	1-	4/94
Super Street Fighter 2	SNES (1-2)	1	9/94
Tetris	GB (1-2)	1-	-
The Leg. o.t. Mystical Ninja	SNES (1-2)	1-	4/94

SUPER PROBOTECTOR

Erstklassige, atemberaubende Action vom Allerfeinsten garantiert dieses Feuerwerk an grafischen Feinissen und Action pur. Besonders erfreulich ist, daß sich gleich zwei Actionliebhaber in das turbulente Spektakel stürzen dürfen – das ist leider nicht bei jedem Vertreter des Genres so. „Super Probotector“ wartet zwar nur mit sechs Levels auf, dafür sind diese aber mit reichlich Mode-7-Effekten, Abwechslung und Gegnern gespickt. Konamis Superhit – der schon etwas älter ist und darum dieser Tage sogar stark reduziert für zirka 60 Mark zu haben ist! – ist ein Pflichtprogramm für all diejenigen, die kernige Action, spektakuläre grafische Effekte, durchdachtes Gameplay und hervorragenden Sound lieben.



NOTE 1-



SECRET OF MANA

„Secret of Mana“ fällt ein wenig aus dem gewohnten Rahmen der Mehrspieler-Games, denn es handelt sich hierbei weder um ein Action- oder Prügelspiel noch um eine Sportsimulation. Es darf sich zu den reinrassigen Rollenspielen zählen und bietet drei Genre-Freunden gut Grafik, langanhaltende

Motivation, vertrackte Rätsel und ein stimmungsgeladenes Gameplay.



NOTE 1-

TETRIS

„Tetris“ zählt nicht nur zu den bekanntesten, sondern zu Recht auch zu den besten Programmen der Computer- und Videospiegelgeschichte. Kein Spiel begeistert(e) weltweit mehr Personen – sogar notorische Spielehaser verfielen dem aus Rußland stammenden Werk. Allein schon ein unglaublicher Hit, steigert sich der Spaß zu zweit nochmals um ein Vielfaches. Vorsicht: Suchtgefahr!



NOTE 1-

BOMBERM./DYNABLASTER

„Jeder gegen jeden“, so lautet das Motto bei „Super Bomberman 2“ (SNES) und „Dynablaster“ (NES, GB). Hämisches Gelächter, übelste Schadenfreude und hitzige Wortgefechte der teilnehmenden Bombermänner zeichnen dieses bombige Spielvergnügen aus. Bei der SNES-Version des Klassikers (Note 2) dürfen sich vier, bei der NES-



Variante drei und auf dem GB zwei Spieler in die Luft sprengen.

NOTE 2 1/2

Gnadenlos **VIDEOSPIELE**

TEL.: 089-4802913

Nur solange Vorrat reicht !!!

SUPER NES

Action Replay Pro 2 79,90
Gamemage 69,90
Game Genie 59,90
Gamesaver 69,90

50/60 Hz Adapter 29,90
Street Winner Joystick 119,90
Joypad/Dauerfeuer 39,90
Joypads Infrarot 99,90
5 Spieler Adapter 59,90

Addam's Family d 59,90
Addam's Family us 39,90
Addam's Family 2 eu 59,90
Adventure Islands us 49,90

All American Football us 49,90
Andre Agassi Tennis us 99,90
Arcana us 49,90
Art of Fighting eu 89,90

Axelay d 59,90
Best of the Best eu 69,90
Baseball Simulator us 49,90
Batman Returns d 59,90

Battle Grand Prix j 59,90
Battleship d 69,90
Battletank us 49,90
Battletank eu 69,90

Battletank 2 us 119,90
Battleloads d 89,90
Bill Laimber Basketb. us 39,90
Blackthorne us 119,90

Blues Bros j 49,90
Bomberman d 79,90
Bomberman 2 us 119,90
Bonkers us 129,90

Brawl Bros. d 79,90
Breath of Fire us 149,90
Bubsy d 89,90
Bubsy 2 139,90

Bugs Bunny d 129,90
Captain America eu 59,90
Chessmaster d 49,90
Chuck Rock us 49,90

Chuck Rock d 79,90
Chessmaster us 39,90
Choplifter III d 99,90
Clayfighter eu 119,90

Claymates d 109,90
Cliffhanger d 59,90
Contra us 69,90
Cool Spot d 79,90

C.R.V. Baseball d 59,90
Crash Dummies us 49,90
Crash Dummies d 69,90
Crazy Sports eu 89,90

Cybernator d 59,90
D-Force us 49,90
Darius Twin us 49,90
Desert Fighter eu 119,90

Double Dragon V d 119,90
Dr. Franken d 69,90
Dracula d 79,90
Drakkhen d 59,90

Drakkhen us 39,90
Dschungelbuch d 119,90
EEEE! the Cat d 99,90
Empire Strikes Back d 99,90

Equinox eu 69,90
F - Zero us 39,90
F1 Pole Position 99,90
First Samurai d 49,90

Fighter History us 119,90
Final Fantasy III us 159,90
Final Fight us 59,90
Final Fight 2 d 119,90

Flashback 69,90
Foreman Boxing us 39,90
Fun'n Games d 99,90
Ghouls'n Ghosts us 39,90

Gods d 69,90
Gradius 3 us 39,90
Great Circus Mystery us 139,90
Home Alone us 29,90

Hulk d 149,90
Hyper Zone us 49,90
Illusion of Gaia us 139,90
Joe & Mac us 59,90

Jurassic Park eu 79,90
Kabloom 39,90
K.H. Rummernige d 79,90
Kendo Rage us 69,90

Kevin Keegan eu 59,90
Kick Off d 79,90
Kick Off 2 d 109,90
King Arthur eu 79,90

King of Dragons d 109,90
King of Monsters d 59,90
Lagoon us 69,90
Last Action Hero d 69,90

Legend d 109,90
Lemmings d 69,90
Lemmings us 59,90
Lock On us 109,90

Lost Viking d 79,90
Mario Allstar d 79,90
Mario Andretti us 129,90
Mario Kart us 99,90

Mario Kart 2 29,90
Maximum Carnage d 29,90
Metroid II d 19,90
Mickey Mania d 139,90

Might & Magic II eu 109,90
Mr. Nutz eu 79,90
NBA Allstars d 89,90
NBA Jam d 99,90

Obitus us 129,90
On the Ball d 49,90
Oper. Logic Bomb d 79,90
Paperboy 2 us 39,90

Paperboy 2 d 59,90
Pang d 69,90
Parodius d 59,90
Pilotwings us 29,90

Pittfighter us 39,90
Play Action Football us 39,90
Pocky & Rocky d 89,90
Pop'n Twinbee d 89,90

Pop'n Twinb. Rainbow d 109,90
Populous 2 d 89,90
Powermancer d 79,90
Prince of Persia d 59,90

R - Type III eu 89,90
Raiden us 59,90
Rampart us 89,90
Rival Turf d 59,90

Rival Turf us 49,90
Roadrunner d 79,90
Rocketeer us 39,90
Roger Clemens Football us 39,90

Rummernige Player Mgr. d 79,90
RPM Racing us 49,90
Rushing Beat 49,90
Secret Missions d 69,90

Simcity d 69,90
Simcity eu 59,90
Skyblazer eu 69,90
Slammasters d 139,90

Smart Ball us 49,90
Smash Tennis 109,90
Smash TV d 79,90
Spanky's Quest us 49,90

Sparkster d 129,90
Starwing d 59,90
Streetfighter 2 eu 59,90
Streetfighter Turbo d 99,90

Strike Gunner d 49,90
Strike Gunner us 39,90
Striker d 79,90
Stunt Racer FX d 119,90

Super Bowling us 79,90
Sunset Riders d 69,90
Super Icehockey d 109,90
Super Kick Off d 69,90

Super Mario Kart us 79,90
Super Metroid d 119,90
Super Morth d 109,90
Super Pang d 79,90

Super Soccer us 29,90
Super Streetfighter us 149,90
Super Tennis us 29,90
Super Turrican d 99,90

Tazmania d 59,90
Terminator 2 Arcade d 109,90
T2 Juggement Day 139,90
Testdrive II d 79,90

Timeslip eu 49,90
Tiny Toons d 69,90
Top Gear us 59,90
Thunderspirit j 59,90

Tom & Jerry us 89,90
Trodgers d 109,90
Turn & Burn d 129,90
Turtles 59,90

UN Squadron us 49,90
Untouchables us 119,90
Val D'Isere d 139,90
Vortex us 129,90

Wizardry V us 109,90
Wingcommander II eu 59,90
Winterolympics eu 69,90
Wolfchild us 69,90

World Cup USA d 129,90
World Heroes d 129,90
World Heroes II us 129,90
World League Basketball d 69,90

World League Hockey d 89,90
World League Soccer us 49,90
WWF Royal Rumble d 89,90
X-Zone us 69,90

Xardion us 49,90
Y's III us 99,90
Yogi Bear d 119,90
Young Merlin eu 99,90

Zelda us 59,90
Zombies d 79,90
Zool d 119,90

Cosmic Spacehead d 29,90
Firehawk d 29,90
Mig 29 d 29,90
Super Adventure Quest d 29,90

Ultimate Stuntman d 29,90

Lieferbedingungen:

us = amerikanisches Spiel
d = deutsch oder europäisch (PAL)
je nach Verfügbarkeit
j = japanisches Spiel
eu = europäisches Spiel (PAL)
Anleitungen in der jeweiligen Landessprache.
Wir liefern ausschliesslich aufgrund dieser Bedingungen. Alle Preise verstehen sich inkl. MWST. Lieferung, Irrtum, Preisänderung vorbehalten. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele. Bei defekter Ware behalten wir uns das Recht vor die defekten Artikel auszutauschen, zu reparieren oder gutzuschreiben. Alle Sendungen an uns müssen ausreichend frankiert sein. Unfreie Sendungen nehmen wir nicht an. Wir berechnen für Porto- und Versandkosten eine Pauschale in Höhe von DM 9,90.

Gnadenlos Elektronik
Vertriebs GmbH
Orleansstr. 63
81667 München
Fax: 089/488074

WIR AKZEPTIEREN
KREDITKARTEN VON:
VISA - EUROCARD
Preisliste 15.10.94

TOTAL!

S.H.O.P.

040/48052400

Mo.-Fr. 14.30-18h



SV 900 HANDY POWER KIT:

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

Best.- Nr. 804

DM 89,95



DM 34,95

SV 334 SN PRO PAD

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

SV 337 SN PRONEO II

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

DM 69,95



TRI STAR

Acht Bit für Super NES: Mit dem Tri Star Adapter könnt Ihr Eure NES-Spiele auf dem Super NES spielen! Best.-Nr. 808

DM 99,95

8 BIT JAPANESE GAMES
8 BIT EUROPEAN / USA GAMES
16 BIT SNES GAMES



NEUHEIT
2 IN 1
JOYPAD

Ein Joypad für zwei Systeme? Ab sofort gibt's den ultimativen Joypad für SNES und Mega Drive I & II bei uns im Shop. Natürlich mit 6 Button, Slow Motion, Dauerfeuer



DM 44,95

Best.-Nr. 818

Frisch aus England eingetroffen: 3DO jetzt in Pal mit 220 Volt Netzteil incl. 1 Spiel (Total Eclipse) und Controller. Best.-Nr. 817 DM 989,- Versandkostenfrei

DM 989,-

JETZT ENDLICH!



3DO FÜR EUROPA IST DA

CLASSICS

solange der Vorrat reicht

Flashback (SNES)
DM 129,95
Best.- Nr. 603

NBA Jam (SNES)
DM 139,95
Best.- Nr. 607

Sim City (SNES)
DM 89,95
Best.- Nr. 702

Mr. Nutz (SNES)
DM 99,95
Best.- Nr. 606

Pocky & Rocky (SNES)
DM 129,95
Best.- Nr. 605

3DO

J. Madden Football (dt.)
DM 139,95
Best.- Nr. 510

Out of this World (US)
DM 149,95
Best.- Nr. 511

Pebble Beach Golf (US)
DM 149,95
Best.- Nr. 512

Road Rash (dt.)
DM 119,95
Best.- Nr. 513

Shock Wave (dt.)
DM 119,95
Best.- Nr. 514

3DO

The Incredible Machine (US)
DM 139,95
Best.- Nr. 515

Star Control 2 (US)
DM 139,95
Best.- Nr. 620

Way of the Warrior (US)
DM 139,95
Best.- Nr. 517

Wing Commander (dt.)
DM 139,95
Best.- Nr. 518

Guardian War (US)
DM 139,95
Best.- Nr. 621

SNES

Super Bomberman 2
DM 115,95
Best.- Nr. 608



Dschungelbuch
DM 132,95
Best.- Nr. 522

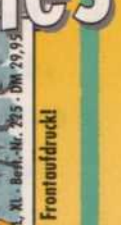


Stunt Race FX
DM 124,95
Best.- Nr. 610

Smash Tennis
DM 119,95
Best.- Nr. 521



T-SHIRTS IN TOPQUALITÄT

Fast alle Flintstones
T-Shirts mit beidsei-
tigem Aufdruck!

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

DM 79,-
Best.-Nr. 403 - GB



Tribal Tap
DM 49,-

Best.-Nr. 404
6 Player-Adapter
für SNES



Super-Mario-Kart

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

DM
59,95

Best.-Nr. 802

Originallänge 15cm



Die Michael Schumacher Collection

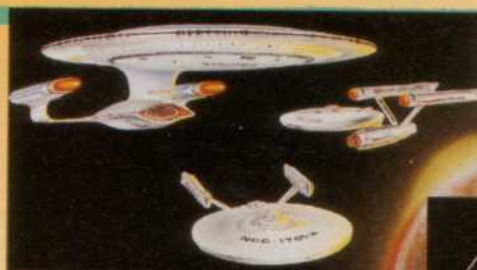


Benetton Ford B 193 Modell 1994
Maßstab 1:18 (ohne Fahrerfigur)
DM 89,95
Best.-Nr. 820

Benetton Ford B 193
Modell 1994 (s. Abb.)
Maßstab 1:43
DM 49,95
Best.-Nr. 821



Der Weltraum – un-
endliche Weiten! Mit
unserem galaktisch
guten Zubehör holt
Ihr Euch die Zukunft
schon heute ins Haus.
Ob Star Trek oder Star
Wars – damit seid Ihr
den anderen um
Lichtjahre voraus!



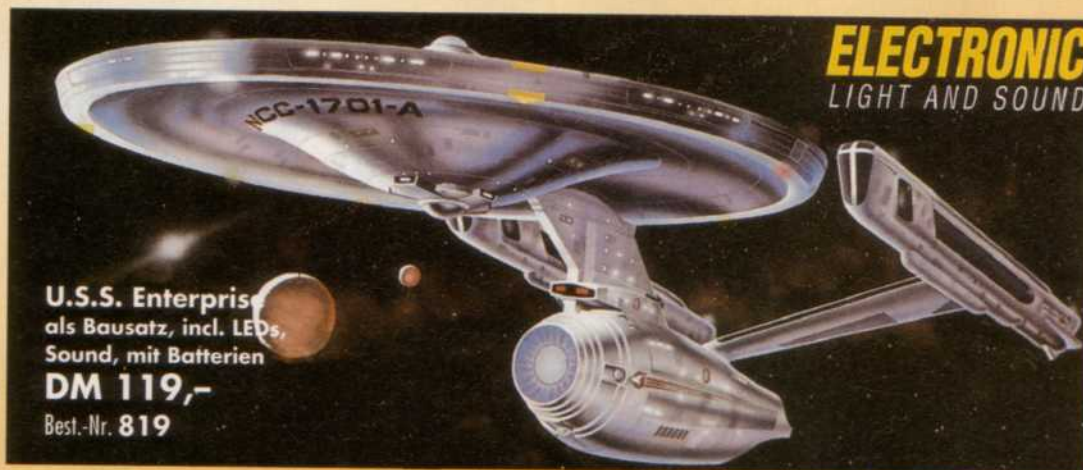
U.S.S. Enterprise
3 Teile-Bausatz
DM 59,95
Best.-Nr. 809



Klingonen Kampf-Kreuzer
Bausatz
DM 49,95 Best.-Nr. 810



Deep Space 9 Station
Bausatz
DM 64,95
Best.-Nr. 811



U.S.S. Enterprise
als Bausatz, incl. LEDs,
Sound, mit Batterien
DM 119,-
Best.-Nr. 819

ELECTRONIC
LIGHT AND SOUND



Star destroyer
Bausatz
DM 49,95 Best.-Nr. 812



X-Wing Fighter
Bausatz
DM 44,95
Best.-Nr. 815



Millennium Falcon
Bausatz
DM 59,95 Best.-Nr. 813

Star Wars Snowspeeder
Bausatz
DM 39,95 Best.-Nr. 814



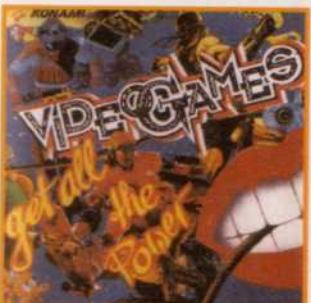
Star Trek The Next Generation
U.S.S. Enterprise
Bausatz
DM 59,95 Best.-Nr. 816



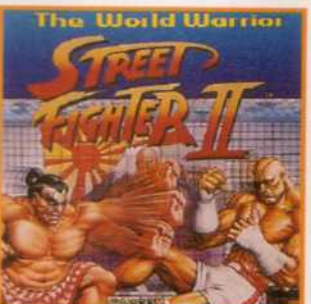
Best.-Nr. 301 • DM 29,95



Best.-Nr. 302 • DM 29,95



Best.-Nr. 303 • DM 12,99



Best.-Nr. 304 • DM 15,95

AMERICAN WAY OF CAPS

ORIGINAL CAPS UND RUCKSÄCKE AUS DEN USA

Charlotte Hornets

Cap Best.-Nr. 247
Rucks. Best.-Nr. 248



Cleveland Indians

Cap Best.-Nr. 228
Rucks. Best.-Nr. 229



New York Knicks

Rucks. Best.-Nr. 230



Dallas Cowboys

Cap Best.-Nr. 231
Rucks. Best.-Nr. 232



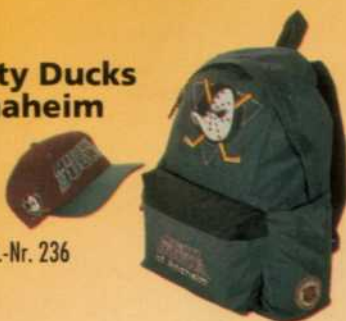
Los Angeles Raiders

Cap Best.-Nr. 233
Rucks. Best.-Nr. 234



Mighty Ducks of Anaheim

Cap Best.-Nr. 235
Rucks. Best.-Nr. 236



Orlando Magic

Cap Best.-Nr. 237
Rucks. Best.-Nr. 238



Phoenix Suns

Cap Best.-Nr. 239
Rucks. Best.-Nr. 240



ALLE CAPS DM JE 29,95

ALLE RUCKSÄCKE JE DM 29,95

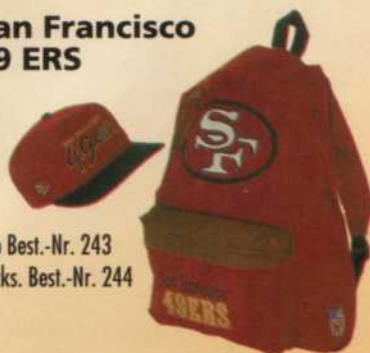
Seattle Supersonics

Cap Best.-Nr. 241
Rucks. Best.-Nr. 242



San Francisco 49ERS

Cap Best.-Nr. 243
Rucks. Best.-Nr. 244



New York Yankees

Cap Best.-Nr. 245
Rucks. Best.-Nr. 246



TIPS & Tricks gesucht!

Grüezi Mitenand!

Habt Ihr schon wieder stundenlang vor Euren Konsolen gesessen, die Joypads heißgedaddelt und Eure Lieblingsspiele bis ins Letzte durchforstet? Sind Euch dabei Tricks aufgefallen, oder habt Ihr eigene Tips herausgefunden? Seid Ihr diejenigen, die an dieser oder jener Stelle eines Games etwas Besonderes, oder den genialen Lösungsweg gefunden haben? Wenn dem so ist, dann nix wie her damit! Schreibt Euch alles auf, macht Karten und Tabellen, Listen und Komplettlösungen. Wir sind ganz heiß darauf Eure Tips & Tricks abzudrucken. Die Gelegenheit, an Eurer TOTAL! aktiv mitzuarbeiten, solltet Ihr nutzen!

Natürlich können wir Euch auch dieses Mal wieder mit Tips und Tricks versorgen. Haltet Euch ran und schickt uns auch weiterhin alles was Ihr herausgefunden oder erarbeitet habt! Das Ganze soll natürlich Euer Schaden nicht sein, und so gibt es für die drei besten Shorties einer Ausgabe je ein Modul nach Wahl (je aktueller - desto schneller!). Na, ist das nichts? Brennt Ihr schon darauf uns zu schreiben? Hier ist unsere Adresse:

TOTAL!
Tips & Tricks
Heilwigstraße 39
20249 Hamburg

Egal ob Game Boy, NES oder SuperNES, ob Modulcode, Kurzzip oder Komplettlösung: Schickt es einfach los! Und vergeßt bei Euren Einsendungen nicht, den Absender und Euer Wunschspiel nebst System und dessen Nationalität anzugeben. Und noch eine Bitte an alle potentiellen Kartenzeichner: Produziert Eure Meisterwerke möglichst auf weißem, unkarrierten Papier mit einem schwarzen Filzstift, sonst könnte es Probleme geben, die Karten ins Heft zu bringen. An eines



solltet Ihr aber immer denken: Wir alle können Fehler machen, also bringt uns nicht gleich um, falls ein Trick mal nicht funktionieren sollte! Wir bemühen uns, alles zu überprüfen, teilweise div. Versionen. Wir benutzen die Abkürzungen, die Ihr oben seht.

Ach ja, die glücklichen **Auserwählten** von Heft 11/94 heißen Matthias Pötsch, Stefan Aue und Reiber Latzko! Wir gratulieren! Also bis dann, wir warten auf Eure Post!!! (Mit der Einsendung eines Beitrages gehen die Veröffentlichungsrechte an den Verlag über. Der Rechtsweg ist (wie immer) ausgeschlossen.)

TIPS &

SUPER NES

Double Dragon 5

Finishing Moves

Beim nunmehr fünften Aufguß des Double-Dragon-Themas gibt es jetzt auch die durch Film, Funk und



Fernsehen bekannten Finishing Moves. Dazu müßt

Ihr, wenn der Gegner nur noch minimale Energie hat und Ihr beide steht, einen der folgenden Knöpfe drücken:

Billi Lee	L
Jimmy Lee	R
Jawbreaker	L
Icepick	X
Bones	X
Sickle	A
Blade	A
T. Happy	B
Countdown	Y
Sekka	X

Christian Topic,
A-5640 Badgastein

Power Rangers

Levelcodes

Das Leben eines Power Rangers ist schon schwer genug, da können ein paar nette Codes sicherlich helfen:

Level 2:	3847
Level 3:	5113
Level 4:	3904
Level 5:	1970
Level 6:	8624
Level 7:	2596

Und außerdem haben wir hier noch die Special-Fight-Codes, mit denen Ihr als Mega Sword zu zweit spielen könnt:

- 0411
- 1007
- 1212

Sven Nagler, Dortmund

Wayne's World

Levelanwahl

Der Film war zwar absolute Ober-

klasse, aber das Game spielt wohl kaum einer freiwillig ganz durch. Damit Ihr für Eure Geld trotzdem alles sehen könnt, gibt's hier die Levelanwahl: Wenn Wayne und Garth zu Beginn des Games auftauchen, müßt Ihr gleichzeitig X, L und R drücken. Dann drückt Ihr gleichzeitig Y, B und nach oben. Nun solltet Ihr mit Select die Level anwählen und mit Start beginnen können.

Akis Panayides,
CH-2556 Schwadernau

Super Battletank 2

Levelcodes

Es sind zwar nicht viele, aber besser ein paar



Codes als gar nichts, oder?

Level 5: DFCTPPGM

Level 9: LCMSNLYZ

Thorsten Melchert,
Mordhastedt

Desert Strike

Levelcodes

Brennend heißer Wüstensand. Fern, so fern dem Heimatland!

Mission 1: 3ZJMZT7

Mission 2: K32LB2R

Mission 3: JR8P8M8

Mission 4: F9N5CJ8

Mission 5: 99P55IM

Arnold Chrisyegger,
Mertingen

World Cup Striker

Beste Mannschaft



Wenn Ihr die absolut beste Mannschaft haben wollt, dann solltet Ihr im Optionsmenü unter Teamauf-

TRICKS

Shorties

stellung ein Team wählen und dann unter Details ändern den Namen in 'Rage' umbenennen. Schon habt Ihr die Spitzenmannschaft schlechthin!

Arnold Chrisyegger,
Mertingen

Magic Boy

Levelcodes



Manchmal ist Magie nicht alles, da muß man auch

schon mal auf konventionelle Methoden zurück greifen, z.B. Levelcodes:



Wet World: L K L K L K L K -
SQTHSQTH
Future Zone: F T B C F T B C -
J N M N R Q D B
Plastik Palast: G G G G H H H H -
R P B C C B P R
Sandland: J K D J L K D

Arnold Chrisyegger,
Mertingen

Super Pang



Levelauswahl

Um in fast jeden Level zu gelangen, müßt Ihr im Titelbild lediglich L, R, R, L, o und u drücken.

Arnold Chrisyegger, 86690
Mertingen

Super Probotector

Mehrfachsprung

Unseren aufmerksamen Lesern ent-

geht nichts! Benjamin entdeckte, daß man bei Probotector anscheinend in der Luft wieder abspringen kann (ähnlich wie bei Super Metroid). Dazu müßt Ihr kurz bevor Ihr aufkommt wieder die Sprungtaste drücken.



Benjamin Goesch,
Lensahn

Clayfighter

Special Moves

Wir hatten zwar schon einaml ein paar Clayfighter-Moves aber der fleißige Stephan hat noch viel mehr herausgefunden. Glücklicherweise ist er netter Kerl und will Euch nicht dumm sterben lassen, darum hat er sie uns alle geschickt, damit wir sie an Euch weitergeben können. In Ermangelung der offiziellen Move-Bezeichnungen hat er den verschiedene Attacks eigene Namen gegeben.

Bad Mr. Frosty

Handwurf u, ru, r und L (Y, X)
Handdasher 3 Sek. u dann o und L

Frostpuster l, lu, u, ru, r und L (Y, X)

Kugellawine 2 Sek. l dann r und L (Y, X)

Rempeler l, r und L (Y, X)

Vertikale Kugellawine 2 Sek. u dann o und R (B, A)

Rückenrutscher u, ru, r und R (B, A)

Kopfstoßer u, r, ru und L (B, A)

Taffy

Fausthammer 2 Sek. l dann r und L (Y, X)

Kung-Fu-Schlag l, r und L (Y, X)



Kung-Fu-Kick l, l, r und R (B, A)

Taffy-Tornado

l, lu, u, ru, r und L (Y, X)

Jumping-Taffy-Tornado r, ru, u und L (Y, X)

Selbst-Betäubung u, lu, l und L (Y, X)

Tiny



Rolle 2 Sek. l dann r und L (Y, X)

Vertikale Rolle 2 Sek. u dann o und R (A, B)

Fausthammer 'yeah' u, ru, r und L (Y, X)

Fausthammer 'wimp' u, lu, l und L (Y, X)

Fliegender Quetscher im Sprung u und Y

Blue Suede Goo



Hüftschlag am Gegner A

Haarschere u, lu, l und L (Y, X)

Notenschuß u, ru, r und L (Y, X)

The Blob



Kreissäge 2

Sek. l dann r und L (Y, X)

Spucker u, ru, r und L (Y, X)

Kopfrutscher u, lu, l und L (Y, X)

Fußrutscher

l, lu, u, ru, r und R (B, A)

Stiefel u und R

Überflug u, r, ru und R

Ickybod Clay

Feuerball u, ru, r und L (Y, X)

Flying Ickybod 2 Sek. l dann r und L (Y, X)

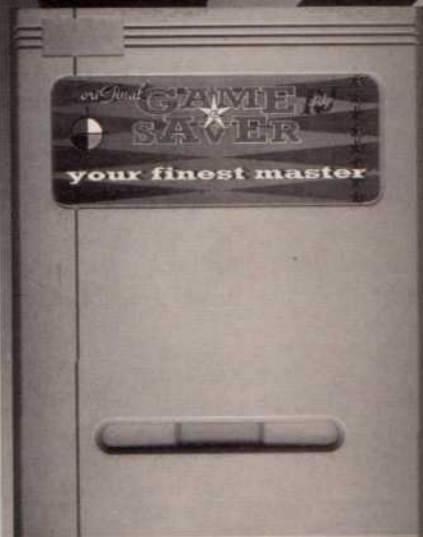
Teleport o und L und R

Ecto Punch u, r, ru und L (Y, X)

0221-12 10 67/68/69

arJay

Games



Mit dem original GAME SAVER hast Du die Möglichkeit, in Deinem Super NES-Spiel an jeder Stelle Deinen Spielstand abzuspeichern.

Nie mehr am Levelanfang beginnen, wenn Du an einer Stelle nicht weiterkommst. Eine einfache Tastenkombination auf Deinem Joypad und Du beginnst an der zuletzt gespeicherten Stelle. Mit allen bis hierhin gesammelten Extras, Punkten, Continues, etc. Kein einfaches durchpfuschen mit Hilfe von Codes für unendlich Energie, sondern ehrliches "Erkämpfen" schwieriger Stellen im Spiel.

Vorteil: Mehr Spielspaß!

Außerdem kannst Du mit dem original GAME SAVER auch amerikanische und japanische Module abspielen. Auch für SFX- und NTSC-60Hz-Spiele! Weiterhin hast Du die Möglichkeit, die Spielgeschwindigkeit auf 50% zu bremsen. Damit sieht auch die schwierigste Stelle im Spiel gleich ganz anders aus.

dt 99.00

arJay Games

spielend bestellen!

0221-12 10 67/68/69

Ebertplatz 2 50668 Köln

Ihlgga



Größliches Gebrüll 2 Sek. l dann lu, u, ru, r und L (Y, X)
Walkürenritt 2 Sek. l dann lu, u, ru, r und R (A, B)
Rammbock u, ru, r und L (Y, X)
Gehechelter Flugangriff im Sprung u und Y
Uppercut u, ru, r und R (A, B)

Bonker



Rad 2 Sek. l dann r und L (Y, X)
Kuchen oben u, ru, r und L (Y, X)
Kuchen unten u, ru, r und R (A, B)

Wasserspritze l, lu, u, ru, r und L (Y, X)
Zappelpeter l, lu, u, ru, r und R
Hypersprung in der Luft o und R
Alle Moves sind für den rechts stehenden Spieler. Wenn Ihr links steht, müßt Ihr l und r vertauschen!
Stephan Oberender, Bonn

Maximum Carnage

Tasten-cheats



Wie üblich bei Acclaim gibt es auch in diesem Game



eine Reihe Tastencheats. Ihr müßt sie alle im Titelbild eingeben.
Für 5 Continues o, o, u, A, B und Select
Für 5 Leben u, Y, B, ro, lo und Select
Für 8-fache Energie l, lo, A, X,

TIPS



Y und Select
Für unendl. Heldenruf B, X, o, u,
Y und Select
Florian-Tobias Klaus,
Salzgitter

The Chaos Engine



Paßwort

Mit dem folgenden Paßwort habt den voll-auf-gerüsteten Brigand und Gentleman (Einspieler-Modus).
MZNNPR311GGR
Brigand
30 Leben
20249 Münzen
Eigenschaften: Maximum
Waffenstärke: Kann auf Maximum gebracht werden
Fähigkeiten: Alle Fähigkeiten können gekauft werden

Gentleman

30 Leben
28503 Münzen
Eigenschaften: s.o.
Waffenstärke: s.o.

Tel. 0 89/546 0 300
Playcom GmbH Cybersoft

SUPER NINTENDO

Activator 2	dt	109.00
Adventure Island 2	dt	117.00
Almas	dt	119.00
All Unser Junior	dt	134.00
Animonies	dt	139.00
Arly Lightstar	dt	134.00
Batman und Robin	dt	144.00
Beetball	dt	99.00
Black Theme	dt	109.00



Bombardier 2	dt	109.00
Brainies	dt	134.00
Brath Hack Hacky	dt	129.00
Bumel - Paws of Fury	dt	119.00
Bugs Bunny Rabbit Run	dt	125.00
Coy Muten	dt	99.00
Deze before Christmas	dt	119.00
Desert Fighter	dt	119.00



Double Dragon 5	dt	109.00
Dr. Franken	dt	49.00
Dragons - Bruce Lee	dt	119.00
Dropzone	dt	119.00

Earth Worm Jim dt 134.00

Eek the Cat	dt	99.00
Epimach	dt	99.00
Final Fury 2	dt	119.00
Final Fantasy 3	dt	149.00
Flonstone - Movie	dt	99.00
Full Throttle Racing	dt	109.00
Ghost Patrol	dt	119.00
Harrier	dt	119.00
Hobbes's Pigeon	dt	114.00
Humans	dt	99.00
Illusion of Gaid	dt	149.00
Impossible Mission	dt	109.00
Incredible Hulk	dt	134.00
Indiana Jones	dt	134.00
Irish & Scramble Show	dt	109.00
Joe & Mac 3	dt	99.00
Jordan Adventure	dt	129.00
Jungle Strike	dt	109.00
Jurassic Park 2	dt	119.00
Kick Off 3	dt	109.00
Legend	dt	99.00
Learnings 2	dt	135.00



Lion King (24 Meg)	dt	134.00
Lord of the Ring	dt	109.00
Leather Mathias	dt	109.00
Maximum Carnage	dt	129.00
Metroid	dt	109.00
Mickey Mouse	dt	129.00
Mico Machines	dt	99.00
Mighty Magic 2 - dt Texts	dt	129.00
NBA '93 Showtime	dt	129.00
NHLPA Hockey '95	dt	119.00
Overman - Nazi Indy Car	dt	111.00
No Escape	dt	139.00
Operation Logic Bombs	dt	111.00
Pax in Time	dt	134.00

Pacman 2	dt	109.00
Papa Master	dt	119.00
Pebble Dreams	dt	99.00
Pikie	dt	99.00
Pirates o. Dark Water	dt	129.00
Playall	dt	135.00
Player Manager	dt	79.00
Pop'n Twin Bee	dt	69.00
Power Rangers	dt	129.00
Ran & Sleepy Show	dt	119.00

Rise of the Robots dt 144.00

Raiders vs. Terminator	dt	109.00
Sansui Shodown	dt	134.00
Schlingel (dt. Text)	dt	109.00
Schneeweißchen	dt	117.00
Sequencer DSX	dt	119.00

Secret of Mana dt 109.00

Shadow	dt	109.00
Shogun	dt	109.00
Sink or Swim	dt	109.00
Slim Master (24 Meg)	dt	129.00
Sollars	dt	99.00
Space Ace	dt	99.00
Superkick	dt	129.00
Synths	dt	99.00
Star Flight Academy	dt	109.00
Star Trek: Next Gener.	dt	109.00

Star Wars 3 dt 129.00

Star Wing	dt	99.00
Street Racer	dt	119.00
Super Ice Hockey	dt	114.00
Super Pinball	dt	89.00
Super Streetfighter 2	dt	134.00
Superman	dt	129.00
Syndicate	dt	109.00
Tetris 2	dt	119.00
Theme Park	dt	109.00
Tiny Toon 2	dt	129.00
Tray Action Football	dt	119.00
Ugole	dt	115.00
Vol d'Iraa Champ.	dt	129.00
Virtual Bart	dt	109.00
Vortex	dt	133.00
WCF Wrestling	dt	109.00
WWF Raw	dt	144.00

WWF Raw incl. Video dt 154.00

Wolverine	dt	129.00
World Cup Striker	dt	129.00
X-Addict 2097	dt	99.00

Zug Beer dt 105.00

Zombies	dt	49.00
---------	----	-------

Zubehör

4-Spieler Adapter	dt	49.00
ASCII Fightstick	dt	85.00
ASCII Joypad	dt	49.00
Action Replay Pro 2	dt	99.00
Cinch Kabel S.MES	dt	19.00
Cinch Kabel (m. Start)	dt	29.00
Game Commander 2 Joypad	dt	39.00
Game Mega MegaModul	dt	99.00
Game Saver MegaModul	dt	89.00
Internet Joypad	dt	99.00

Joypad (Nintendo) dt 39.00

Mon für S.NES	dt	44.00
Prag. Universal Adap.	dt	59.00
Smart Kabel S.NES	dt	19.00
Super Game Boy	dt	99.00
S. Nintendo Game Spiel	dt	199.00
S. Nintendo Game Fan Set	dt	309.00
S. Nintendo Power 3 Set	dt	349.00
Super Scope - 6 Spiele	dt	99.00
Universal Adapter (60 Hz)	dt	39.00
Verlängerung Pad 2.5m	dt	15.00

GAME BOY

Kirby's Dream Land	dt	59.00
Legend	dt	61.00
Blues Commando	dt	59.00
Blues Brothers 2	dt	65.00
Brainbender	dt	45.00
Bubble Bubble 2	dt	59.00
Choplifter 2	dt	55.00

Donkey Kong (SGB) dt 59.00

Dr. Franken	dt	39.00
Drachengott	dt	59.00
Druck Taster 2	dt	59.00
Fifa Soccer	dt	49.00
Flonstone - Movie	dt	55.00
Game Boy Gallery (SGB)	dt	45.00
Golf Classic	dt	59.00
Irish & Scramble Golf	dt	59.00
Jelly Boy	dt	59.00
John Madden Football 95	dt	59.00
Jurassic Park 2	dt	55.00
Kirby's Pinball Land	dt	49.00

Kirby's Dream Land dt 49.00

Looney Tunes 2	dt	49.00
Looney Tunes 2	dt	49.00
Looney Tunes 2	dt	49.00
Looney Tunes 2	dt	49.00
Looney Tunes 2	dt	49.00
Looney Tunes 2	dt	49.00
Looney Tunes 2	dt	49.00
Looney Tunes 2	dt	49.00
Looney Tunes 2	dt	49.00
Looney Tunes 2	dt	49.00

Mystic Quest dt 59.00

NBA Jam	dt	49.00
Papa Master	dt	59.00
Pinball Dreams	dt	59.00
Power Rangers	dt	59.00
Protektorat Map	dt	65.00
Protektorat 2 (SGB)	dt	59.00
Raiders vs. Terminator	dt	59.00
Sansui Shodown	dt	59.00
Schlingel (dt. Text)	dt	59.00
Sequencer DSX (SGB)	dt	59.00
Space Invaders (SGB)	dt	59.00
Star Wars 2 (Empire)	dt	49.00
Super Mario Land 2	dt	59.00
Super Mario Land 2	dt	64.00
Tetris	dt	59.00
Tetris 2	dt	59.00
Tiny Toon 2	dt	59.00
Tron the Fox	dt	59.00
WWF 3 King of Ring	dt	59.00

WWF Raw dt 69.00

Winter Gold	dt	59.00
World Cup Striker	dt	59.00
Zug Beer	dt	59.00
Zug Beer	dt	49.00

Zubehör

Action Replay Pro	dt	49.00
GB Ser. Set	dt	199.00
GB Energy Pack	dt	39.00
GB Game Spiel	dt	99.00

Panasonic 3DO

Alone in the Dark	us	99.00
Dragon's Lair	us	89.00
Duino Freeman	us	109.00

ESPN Tennis dt 89.00

ESPN Volleyball	us	89.00
Fifa Soccer	us	89.00
Guardian War	us	119.00
John Madden Football	us	89.00
Magic Carpet	us	89.00
Mega Raze	us	99.00
Monster Manor	us	99.00
Night Trap	us	109.00
Road Pinball	us	99.00
Road Rash	us	99.00
Shock Wave	us	89.00
Space Ace	us	89.00
Space Hulk	us	109.00
Striker	us	109.00
Theme Park	us	89.00
Twisted Gameshow	us	89.00
Wing Commander	us	89.00

Zubehör

Joypad 3-Do	us	89.00
Panasonic 3-Do Pad	us	999.00

JAGUAR

Allen vs. Predator	dt	149.00
Brutal Sports Football	dt	159.00
Checkered Flag	us	129.00
Club Drive	us	109.00
Hardball 3	us	109.00
Tempest 2000	us	119.00
Tiny Toon	us	109.00

Zubehör

Jaguar Grundgerät PAL	dt	549.00
Joypad Atari Jaguar	dt	55.00

NEU: JETZT AUCH DIREKT IN ÖSTERREICH BESTELLEN! 1 DM = 8 OS.

Versand für Österreich: Fa. GAMEBUSTERS, Ganshofstr. 8, A-5020 Salzburg, Tel. 0662/844 750

Versand für Deutschland: Fa. Playcom, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/546 0 300

- Bildservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
- Bestelldatum: • Kostenfreie Gesamtbestände.
- An- und Verkauf von gedruckten Spielen.
- Wir verkaufen auch: Mega Drive, Mega CD, Game Gear, IBM und Amiga Spiele.

Versandkosten per Post DM 7,-/ÖS 80,- zzgl. Nachnahme.

Ab DM 250,-/ÖS 2000,- Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage. Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,- Versandkosten. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Händleranfragen erwünscht
Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.

Ladenverkauf: Theresienstr. 152, 80333 München, Tel. 0 89/52 27 87
Cybersoft-Versand: Leibnizstr. 30, 80686 München,
Tel. 0 89/546 0 300
Fax 0 89/546 0 919

STRIKES

Shorties

0221-12 10 67/68/69

arJay

Games



Fähigkeiten: s.o.

Jörg Schmitt,
Grünstadt

Das Dschungelbuch

Debug-Menü

Es gibt doch nichts feineres als ein schönes Debug-Menü, in dem Ihr alles einstellen könnt. Wenn Ihr im Virgin-Logo o, o, o, o, B, B, Y, Y,



select, o, u, l, r, B, o und Y drückt (aber bitte ein bißchen fix), und dabei dann zwei Geräusche hört, hat alles geklappt. Wenn nicht:



üben, üben, üben! Im Cheat-Modus könnt Ihr dann die feinsten Einstellungen machen.

Nils Alexander Lüpkes,
Hünfeld-Rückers

Turn and Burn

Levelcodes

Manche Leute können sich ja dre-



hen und brennen wie sie wollen und trotzdem langt es nicht für eine



erfolgreiche Mission. Männer (und Frauen) Euch kann geholfen werden!

Ihr müßt lediglich die TOTAL! abonnieren, denn da stehen dann so tolle Sachen wie die folgenden Levelcodes drin!

Mission 2: NQBJKLFF
Mission 3: GSZWBFP
Mission 4: RRHCZJVM
Mission 5: BPYXDLNF
Mission 6: LFMGWTKQ
Mission 7: PDTBCZNJ

Mission 8: DKVWGSQK

Mission 9: GKQZBLCT

Mission 10: DCMHRPFJ

Mission 11: WZGNJYZX



Mission 12: JDZFMFLV

Mission 13: SPBCTRRG

Mission 14: SPWVJKDH

Mission 15: LPKQBPFZ

Mission 16: TDJGSHX

Turan Tarhan, München

Royal Rumble

Superschlag

Wenn Ihr Eurem Gegner mal so



richtig fies Energie abziehen wollt, müßt Ihr gleich zu Beginn des Kampfes, wenn die weiße Schrift verschwindet, B und Y drücken. Nach einem Aufschrei hat Euer Opponent dann nur noch die Hälfte seiner Energie!

Marcel Hermenau, Berlin

Might and Magic II

Allgemeine Tips



Am Besten kommen wir gleich zur Sache: Hier eine Auswahl diverser Codes.

Gelbe Codes

- 2: a Zbennin auesem teinle F gen Te Grei, .nnmuuke das
- 3: ehkuerro dr dpite Ser Kr btphzet t frsir Den D
- 4: initer daewe, saien eiee stm. euinm nr arhne z kaign, h
- 8: Fairss pueber. Sabu. dinne gi Tice nnsis Be Du Zstisti
- 9: Weigssn binmseu eln ei Wle da e. de. aueriet kun ru

Grüne Codes



- 1: a enimnreg yine Fbkb 7ut unten s. neaandnbhe
- 2: Dt dlvee r trdaß ncei rrenveraniik eneaf
- 3: mjsdd a dezj, efrel tri



Earth Worm Jim

dt 139.90



inkl. Spieleberater

dt 114.90



König der Löwen

dt 139.00



Donkey Kong Country

dt 139.90

arJay Games

spielend bestellen!

0221-12 10 67/68/69

Ebertplatz 2 50668 Köln

TIPS

4: p scdks bul e een
ie inguw, huu grie.ä
Gpephel ED nlaridil.

Rote Codes

3: oenr musu Arum ust ast asi
Selne
rmind ritt ee Z d nu ass lhr JM
8: Dugru Diegwen sosseis lcc
knu
... een Erwsdis ue toas en zum

Zu diesen Codes braucht Ihr natür-
lich auch die passenden Regeln!

Gelb

Immer zwei Buchstaben zusam-
menfassen. Dies ist die Reihenfol-
ge:
9-5-6-1-7-4-2-8-3.

Rot

Erst einen dann zwei dann drei
Buchstaben wiederholen. Reihen-
folge:
8-5-2-6-1-3-9-7-4.

Themawechsel!

Vier wichtige Einschluss-Sprüche für
Kleriker findet man bei:

A1 8; 8
A4 8; 8
E1 8; 8
E4 8; 8

Das mysteriöse Schloß Xabran

erreicht Ihr so:

Zuerst auf B4 zu Native's Core.
Die ganze Insel abgehen. Wenn
Ihr nun den Sohn des König
Poardell befreit habt, bringt ihn -
als Söldner nach Schloß Pinehurst
zum König. Nun dürft Ihr eine
Zeitmaschine benutzen, mit der Ihr
in das 9. Jahrhundert geht. Hier
findet Ihr auf Zone C2 14; 8
Schloß Xabran (hier findet Ihr auch
alle Zaubersprüche).

Zauberspruch und Erfahrungspunkte



Klappert alle fünf Gasthäuser ab,
und bestellt Euch von jedem Ge-
richt eines! (Wichtig! Jedes Ge-
richt darf nur eine Person essen!)
(Merkt Euch das Gasthaus in dem
es Werwolfchips gibt!) Geht nun
zu Zone A3 7; 7 und mehrere
Erfahrungspunkte sind Euch sicher.
Geht jetzt in das Gasthaus mit den
Werwolfchips, bestellt sie Euch,

und geht in die Mitte des
Druidendorfes. Dort werdet Ihr ein-
nen alten Druiden finden, der Euch
nun den Zauberspruch „Tor der
Natur“ lehren wird.

zu besiegen sind, sind auf den
Zonen:

D1 10; 12
E3 5; 6
E2 11; 6

Florian Wallisch,
Unterhaching

Tip für die „Insel der Alten“

Insel der Alten: Guter Magier
Die Reihenfolge der Türen lautet:
2-2-4-6-6-12-A-O-FJ
Die Codes lauten: r 32 und 164

Insel der Alten: Böser Magier
Die Reihenfolge der Türen lautet:
1-3-1-1-9-12-A-C-GJ
Die Codes lauten: r 46 und 123

Und noch einen sehr wichtigen
Brunnen: Wenn Ihr Tod seid, geht
zu Zone E1 3; 10

Die drei Bestien

Die drei Bestien die für Lord Slayer

Super Bomberman 2

Zusatzfarben



Was, Euch sind die althergebrach-
ten Farben zu öde? Na dann
probiert doch einfach mal im Player-
Select-Screen die Select-Taste aus,

nice price

SUPER NES

GAME

x-mas power

+ Exklusiv bei GAME EXPRESS für SUPERNES ! +

++ Super-Key 60 Hz Adapter nur 1 Stecker ++

39.-

Pitfall Harry	demn. erhält.	Earth Worm Jim dt	129.-	Mega Man Soccer us	79.-	Smash Tennis dt	109.-	Utopia dt	119.-
Lord of the Rings	demn. erhält.	Empire Strikes Back dt	119.-	Mega Man X dt	95.-	Soccer Shootout Capcom us	129.-	Val d'Isere Champ. dt	125.-
Street Racer	demn. erhält.	Equinox us/dt	69.-/89.-	Metal Marines dt	129.-	Space Ace dt	69.-	Virtual Soccer dt	79.-
Syndicate	89.-	Eye of the Beholder us	129.-	Mickey's Ultimate Challenge us	69.-	Sparkster dt	119.-	Where i.t. World is Carmen S.D. dt	129.-
7th Saga us	129.-	F1 Pole Position 2 dt	129.-	Might & Magic II dt/us	129.-	Star Trek 'Next Generation' us	119.-	Winter Olympics dt	119.-
Adventure Island 2 dt	119.-	F-1 Roc 2 (Exhaust Heat 2) us	129.-	Mystical Ninja dt	119.-	Streetsfighter II Turbo dt	119.-	Wizardry 5 us	129.-
Andretti Racing us	139.-	Fatal Fury 2 dt	119.-	Mystic Quest dt/us	79.-/49.-	Street Racer dt	119.-	World Cup USA 94 dt	109.-
Aerobiz Supersonic us	119.-	Fatal Fury Special jp	159.-	NBA Jam dt/us	129.-	Stunt Race FX dt/us	109.-	WWF Royale Rumble dt	129.-
Actraiser 2 dt	99.-	FIFA Soccer dt	109.-	Nigel Mansel us/dt	99.-/119.-	Sunset Riders dt	129.-	X-Kaliber us	99.-
Aladdin dt	129.-	Final Fantasy 2 us	129.-	Pac Attack dt	119.-	Super Bomberman us/4-Pl. Adap.	109.-	Yogi Bear dt	109.-
Al Unser Jr. dt	129.-	Final Fantasy 3 us	149.-	Pac in Time dt	129.-	Super Bomberman 2 dt	119.-	Young Merlin dt	129.-
AnimaMatics dt	129.-	Final Fight 2 dt	109.-	Page Master dt	119.-	Super Conflict dt	119.-	Zool dt	109.-
Art of Fighting us/dt	49.-/129.-	Ghoul Patrol dt	109.-	Paladins Quest us	119.-	Super Gameboy dt	95.-	Zombies dt	99.-
Beauty & the Beast dt	99.-	Goof Troop dt	89.-	Plok dt	89.-	Super Hockey dt	99.-		
Biker Mice from Mars dt	119.-	Hurricanes dt	129.-	Pocky & Rocky dt	129.-	Super Metroid dt	109.-	6-Spieler Adapter	59.-
Brain Lord us	139.-	Hyper Volleyball dt	119.-	Populous dt	59.-	Super Pinball 'Behind the Mask' jp	99.-	60Hz Adapter NTSC (Nur 1 Stecker)	39.-
Breath of Fire	139.-	Illusion of Gaia us	139.-	Power Drive dt	109.-	Super Star Wars 3 dt	129.-	Nintendo Commander Pad	39.-
Bugs Bunny dt	129.-	Indiana Jones Great Adv. dt	129.-	Power Rangers dt	129.-	Super Streetsfighter 2 dt/us	129.-/139.-	Action Replay 2 50/60Hz	99.-
Champion World Class Soccer dt	99.-	Jurassic Park dt	119.-	Rise of the Robots dt	144.-	Super Turrican dt	119.-	Remote Pad / 2 Stick	99.-
Chester Cheetah 2 us	69.-	Jungle Book us/dt	129.-	Robin and Batman dt	139.-	Superman dt	129.-	Game Madge dt	79.-
Choplifter 3 us/dt	59.-/109.-	King of Dragons us/dt	119.-/109.-	Robocop vs Terminator us	69.-	Syndicate dt	119.-	Programmierb. Universal Adap.	99.-
Clay Fighter us/dt	129.-	Knight's of the Round us/dt	129.-/109.-	Rock'n Roll Racing dt	119.-	T2-The Arcade Game dt	99.-	100% Kompatibel	59.-
Claymates us	119.-	Lion King (W. Disney) dt	129.-	Sakurai Showdown dt	129.-	T2 Judgement Day us	59.-	RGB-Kabel us/dt	29.-
Cotton 100% jp	109.-	Last Vikings dt	89.-	Schlumpfe dt	99.-	Tetris II Limited Ed./Tetris III	169.-/139.-	SNES Morefun-Set	295.-
Dayze before X-Mas dt	119.-	Lufia us	129.-	Secret of Mana dt	109.-	Tetris Flash us/jp	109.-/139.-	SNES Powerstation	189.-
Desert Fighter pad	119.-	Lord of the Rings us	119.-	Shanghai us	69.-	The Incredible Hulk dt	129.-	SNES 3-Set	299.-
Disney's Bonkers us	129.-	Mario Allstars dt	89.-	Skyblazer dt	109.-	Tiny Toons 2 dt	119.-	SNES US 1Pad/RGB-Kabel/220V	249.-
Donkey Kong Country dt	129.-	Mario's Time Machine dt	109.-	Slam Masters dt/us	129.-	Top Gear II dt	109.-	UMBAU:	
Dschungelbuch us/dt	119.-/129.-	Maximum Carnage	129.-			Top Gear 3000 dt	119.-	SNES 50/60Hz/Schacht	79.-
Dragon us/dt	129.-	Mechwarrior dt	129.-			Turn & Burn dt	129.-	Verlängerungskabel	19.-

TEL 089/5438088

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

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

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

Versandkosten DM 9,- zzgl. Nachnahme, ab DM 250,- frei, Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse. Auskunft über Neuheiten und weitere Angebote telefonisch. Auch Ladenverkauf! Händleranfragen erwünscht. Nur solange Vorrat reicht. Unfreie- und Nachnahmesendungen werden nicht angenommen. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

ST RICKS

Shorties

damit bekommt Ihr dann auch richtig diese Pastellfarben!

Slim & Ulanov

Run Saber

Levelanwahl



Um die Levelanwahl zu aktivieren, müßt Ihr im Atlas-Logo Erst B drücken



ken (und halten) und dann Y, Select und r. Die Farbe Eurer Spielfigur könnt auch verändern. Drückt in der Pause einfach so oft Select, bis der Spieler eine andere Farbe hat.

Elio de Angelis, Hamburg

Pink goes to Hollywood

Unverwundbar
Drückt B auf dem zweiten



Controller, wenn Pinky still

steht. Nun könnt Ihr ihn mit Pad eins quer über den Bildschirm bewegen.

Zum normalen Spiel, müßt Ihr nochmal B auf Pad zwei drücken.

Wenn Ihr L auf Pad zwei gedrückt laßt, ist Pinky unverwundbar.

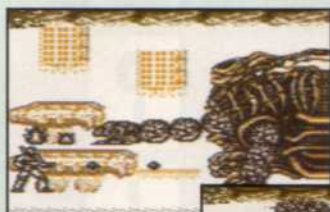
Wenn Ihr R auf Pad Zwei drückt, bekommt Ihr eine Zeitlupenfunktion.

Dennis (DAN) Grzywat, Bad Schwartau

GAME BOY

Probotector 2

Spezial Paßwörter



Nicht nur die Japaner statten ihre Games mit versteckten Optionen aus, auch unsere deutsche Programmierergewalt Factor 5 versteckt immer wieder gerne ein paar nützliche Sachen in ihren Spielen. Probiert doch mal folgende Paßwörter aus:

Für Level-Skip H2F2
Für unendl. Leben B32R
Für alle Level in Easy M1LZ
Für Abspann P3LS
Für Silly Mode

K4RN

Damit Ihr auch wißt, an was die die Kölner so während ihrer Arbeit denken, benutzt doch mal die folgende Umrechnungstabelle für die Vokale in den Paßwörtern:

1 = A, 2 = E, 3 = I, 4 = O, 5 = U, viel Spaß!
Und außerdem haben wir hier noch die Levelcodes für alle Level in allen Schwierigkeitsstufen.

Easy
Level 2: 1JNR

Level 3: L3QX

Normal
Level 2: BHIT

Level 3: BCC1

Level 4: 2YKL

Level 5: 2VT5

Hard
Level 2: CG2N

Level 3: NF3Y

Level 4: CDWX

Level 5: CBGG

Maniac
Level 2: D2MY

Level 3: KKS5

Level 4: DCGM
Level 5: 42LK

Little Ulanov, Hamburg
Raffaele Carlone, 45663
Recklinghausen

Wario Land

Power-Up

Hey, hier haben wir wirklich was ganz Besonderes! Drückt zuerst in einer der Aktionszenen den Start-Knopf und dann 16 mal Select. Nun müßt bei Eurer Lebensanzeige ein blinkendes Quadrat auftauchen. Drückt nun A und B und haltet sie auch gedrückt.

Drückt jetzt einmal nach links und einmal nach oben (immer brav A



und B gedrückt halten). Das selbe macht Ihr auch mit der rechten Zahl der Lebensskala. Natürlich könnt ebenfalls die Münzen, die Herzen und die Zeit aufsetzen.

Wenn Ihr den Wariokopf anwählt, könnt Ihr auch noch die Helme wählen. Nach einem beherzten Druck auf den Startknopf könnt Ihr den A- und B-Knopf auch wieder loslassen.

Rene Fichter, Heilbronn

Super Game Boy

Fensterputzer



Wenn Ihr mit dem Malprogramm über den Spielbildschirm malt, und ungefähr eine halbe Minute wartet, kommt ein kleiner Fensterputzer und macht den ganzen Schweinkram wieder weg.

Lt. Blueberry

arJay Games



Magical Quest II
us 149.90



Illusion of Gaia
us 149.90



Blackthorne
us 124.90



Fire-SFX-60Hz-Adapter
zum Abspielen von
US- oder JP-Modulen
dt 39.90

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

Action Replay TIPS & TRICKS

A



Liebe Mitbürgerinnen und Mitbürger,

hier sind wir wieder mit lauter nützlichen ARP-Codes. Leider nützen sie Euch nix, wenn Ihr keins von diesen mitunter nützlichen Action-Replay-Mogelmodulen habt.

Wie immer lauern wir auf Eure coolen Codes für die besten Games. Also nix wie ran an die Konsole, fleißig suchen und unverzüglich an TOTAL! schicken.

TOTAL!

ARP-Codes
Heilwigstraße 39
20249 Hamburg

Zum wiederholten Male wissen wir kaum, wie wir den unglaublich fleißigen und hart arbeitenden Helfern dieser Ausgabe danken können. Belassen wir also (wie üblich) bei dieser (mit tiefem Dank verbundenen) schriftlichen Erwähnung: Sebastian Nitschke, David Wang, Michael Werrbach, Angelo Ammaturo, Andreas Königs, Robert Streicher, Christian Leesch und Andreas Schulze.

C



T



I



O



N



R

E

P

L

A

Y

Breath of Fire



7E10 4Exx Energie Spieler 1
7E10 EEEx Energie Spieler 2
7E11 8Exx Energie Spieler 3
(Energie für Spieler 4 konnte nicht mehr ermittelt werden, das ist aber nicht so schlimm, da hier später normalerweise der Held oder Karn in einer recht stabilen Transformation stehen können.)

Virtual Bart



7E0B 0104 unbegrenzt Leben
7E0B 33C6 unbegrenzt Zeit
7E0C 581F unbegrenzt Energie

Spectre

7E04 F400 unbegrenzt Energie
7E05 0C30 unbegrenzt Hyperspace
7E05 0828 unbegrenzt Munition

Super Godzilla

7E0E 71FF unbegrenzt Energie
7E0E 2BFF unbegrenzt Zeit

Spike Mc Fang

7E4C E1xx unbegrenzt Energie

King of Dragons

7E0B EC05 unbegrenzt Leben
7E0B 9A30 unbegrenzt Energie

Lufia

7E15 7Fxx Energie Spieler 1
7E15 81xx Energie Spieler 2
7E15 83xx Energie Spieler 3
7E15 85xx Energie Spieler 4

SUPER NES

Die Schlümpfe



7E04 E203 immer 3 Herzen
7E04 E104 unbegrenzt Leben
7E04 E717 immer 25 Sterne, am Levelende das ARP unbedingt ausschalten
7E04 EF24 alle 2 Blätter gibt's ein Extraleben

Zombies



Hier die komplette Liste aller Items und anderer hilfreicher Codes für gestreßte Geisterjäger, zunächst für Spieler 1:

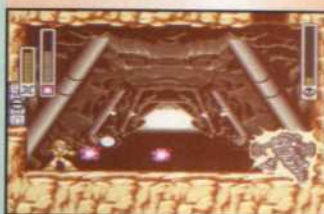
7E1D 1063 rote Flasche
7E1D 1263 blaue Flasche
7E1D 1463 2'-Flasche
7E1D 2063 Clowns
7E1D 1A63 Verbandzeug
7E1D 1C63 Büchse der Pandora
7E1D 1E63 Skelettschlüssel
7E1D 4E63 Leben
7E1C D699 Bazooka
7E1C D499 Artefakt
7E1C D099 Blasenwaffe
7E1C D299 Rasenmäher
7E1C D899 Sodabomben
7E1C DA99 Tomaten
7E1C DC99 Eisbomben
7E1C DE99 Würstchen
7E1C CE99 Feuerlöscher
7E1C CC99 Wasserpistole
7E1C E699 Flammenwerfer
7E1C E499 Football
7E1C E099 Teller
7E1C E299 Besteck

Und das Ganze auch noch für Spieler 2:

7E1D 3063 rote Flasche
7E1D 3263 blaue Flasche
7E1D 3463 2'-Flasche
7E1D 4063 Clowns
7E1D 3A63 Verbandzeug
7E1D 3C63 Büchse der Pandora
7E1D 3E63 Skelettschlüssel
7E1D 4C63 Leben

7E1C F699 Bazooka
7E1C F499 Artefakt
7E1C F099 Blasenwaffe
7E1C F299 Rasenmäher
7E1C F899 Sodabomben
7E1C FA99 Tomaten
7E1C FC99 Eisbomben
7E1C FE99 Würstchen
7E1C EE99 Feuerlöscher
7E1C EC99 Wasserpistole
7E1D 0699 Flammenwerfer
7E1D 0499 Football
7E1D 0099 Teller
7E1D 0299 Besteck

Mega Man X



7E1F 990F komplette Ausrüstung
7E1F 9Axx Anzahl der Energieeinheiten
7E1F 9B04 Level 1 überspringen
7E1F 7E85 Ryus Feuerball verfügbar

TRICKS

Pirates of Dark Water

7E12 E204 Leben Spieler 1
7E12 E404 Leben Spieler 2

Sim City



7E00 4007 Free City wählbar

Soccer Kid

7E03 5704 unbegrenzt Leben
7E03 9902 unbegrenzt Energie

Wizard of Oz

7E01 DD03 unbegrenzt Leben
7E01 E501 unbegrenzt Energie

The Incredible Hulk



7E00 C003 unbegrenzt Leben
7E00 BC99 Transformationen

GAME MAGE

Bugs Bunny Rabbit Rampage

FOABEA054976 unbegrenzt Leben

Mystical Ninja

352AB6F6 FB56E unbesiegbar
450ABEA6 20776 unbegrenzt Leben

B.O.B

378018D unbegrenzt Energie
9C80275 Start mit 9 Leben
4D806F5 unbegrenzt Leben
6A80785 unbegrenzt Zeit
87803AD unbegrenzt Tools
4B8049D Waffenenergie
0C8059D Energie Plasma-
werfer

Bubsy

8DD3B5A unbegrenzt Zeit
72D3C52 unbegrenzt Leben

GAME BOY

Darkwing Duck

0204 05C9 unbegrenzt Leben
0104 04C9 unbegr. Energie
040A 07C9 unbegr. Spez. gas

Terminator 2-Arcade Game

0880 DAFF unbegr. Energie

Revenge of the Gator

0103 BOCO unbegrenzt Bälle



Golf



0102 97C4 nur 2 Schläge

GAME MAGE

Clayfighter

D3D4452 unbegrenzt Energie



Final Fantasy II

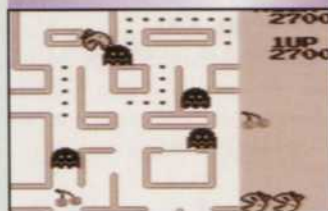
36A87DE mehr Geld nach



Kampf

46A8A66 unbegrenzt Magie
76A8D7E unbegrenzt Geld

Pacman



03xx 69D6 Levelanwahl

Paperboy

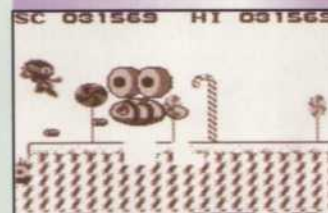
040A35C4 unbegrenzt Papier

The Flintstones

0102 C3FF unbegrenzt Leben
0804 C2FF unbegrenzt Energie
030x C5FF Levelanwahl (1-7)

Zool

0203 DADE unbegrenzt Leben
080C 89C0 unbegrenzt Energie
080A 84C0 Powerschuß



GAME MAGE

Flashback

C8D4E5 unbegrenzt Energie

Parodius

7A86AB0 unbegrenzt Leben

Sim City



7C833F8 unbegrenzt Geld

Young Merlin

EAD3A50 unbegrenzt Energie

Super Turrican

6ED4B42 unbegrenzt Energie
17D4C52 unbegrenzt Waffen
07D4D52 unbegrenzt Leben

0221-12 10 67/68/69

aRJay Games

SUPER NES

Bombberman II dt	119.90
Breath of Fire us	139.90
Dragon - Bruce Lee dt	139.90
F1-Pole Position II dt	129.90
Final Fantasy III us	149.90
Indiana Jones dt	139.90
Lemmings II dt	139.90
Mickey Mania dt	124.90
NHL-Hockey '95 dt	139.90
Samurai Shodown us	139.90
Sparkster dt	129.90
Star Wars III dt	139.90
Super Street Fighter II us	149.90
Vortex dt	139.90
WWF Raw dt	159.90

Grundgerät PAL inkl. 50/60Hz-
Umbau, Schachtverlängerung und
1/2 Jahr Garantie 299.00
Fire-SFX-60Hz-Adapter 39.90
Super NES-Umbau-50/60Hz inkl.
Schachtverlängerung 99.90
Umbausatz-50/60Hz 69.00
RGB-Kabel dt/us/jp 39.90
- in Verbindung mit Umbau 29.90

Wir führen selbstverständlich auch
MEGA DRIVE/CD, JAGUAR,
NEO GEO/CD & 3DO Artikel!

Wir versenden alle Module in der
Sicherheitsbox per NN zzgl. DM
9,- Versandkosten. Bestellungen
bis 16:30 Uhr werden noch am sel-
ben Tag bearbeitet. Unfreie Sen-
dungen werden ohne vorherige Ab-
sprache nicht mehr angenommen.

aRJay Games

spielend bestellen!

0221-12 10 67/68/69

Ebertplatz 2 50668 Köln

Fragen

POPULOUS II (SNES)

Daniel Lange hat Probleme mit der Welt Olympus, der letzten Welt auf der Erde. Wer kann ihm einige strategische Tips geben oder das Paßwort für die nächste Welt verraten?

SOLSTICE (NES)

Marion Marx sucht verzweifelt nach dem vierten Schlüssel. 232 Räume sind bislang erforscht, aber irgendwie geht es nicht weiter. Wer hilft?

DUNGEON MASTER (SNES)



Tobias Hoffmann wäre für einige hilfreiche Tips für den Kampf gegen Lord Chaos dankbar.

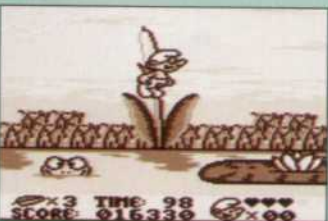
SHADOWGATE (SNES)

Sibylle Lange hat drei Fragen zu diesem Game: Wo gibt es den feuerfesten Mantel, um an dem Schattengespenst vorbei-zukommen? Wo findet man Holz, um der Mumie aus dem Sarg einzuheizen? Gibt es eine Möglichkeit, den Raum, unter dem Raum in dem der 3-Schlüssel paßt, unbeschadet zu betreten?

GARFIELD (GB)

Richard hat ein kleines Problem in Level 49: Er sucht dort die Sterne und nach einem Weg, um den herumfliegenden Gegner zu besiegen. Wer hilft?

DIE SCHLÜMPFE (GB)



Julia Seidler kommt in Level 12, Gargamels Haus, an einem bestimmten Kessel nicht vorbei: Zum Drüberspringen ist das Ding zu hoch, bei Berührung geht ein Leben verloren. Was ist zu tun?

WARIO LAND (GB)

Julia sucht weiterhin auf Sherbet Island nach Stage 17 und auf Stove Canyon nach Stage 24, wo sie die beiden letzten Schätze vermutet, die Wario noch zu seinem Glück fehlen.

Antworten

SUPER METROID (SNES)



Einige Leute haben Probleme, in Brinstar über die sich auflösende Plattformstrecke kurz vor dem roten Schacht zu kommen. An dieser Stelle hilft nur schnelles Laufen, auch ohne das entsprechende Power-Up kann man durch Drücken des Beschleunigungsknopfes etwas schneller laufen.

YOUNG MERLIN (SNES)



Heiko Löwenstein und Martin Remoth haben Probleme mit der Spinne im Untergrund, die allerdings recht einfach zu lösen sind: Um die Spinne zu besiegen muß man zunächst den Kokon rechts von ihr mit der Schneeflocke einfrieren und anschließend mit dem Silberstern beschießen. Das ganze wird einige Male wiederholt, danach ist die Spinne Geschichte.

DUNGEON MASTER (SNES)

Martin hat aber freundlicherweise auch gleich noch die Lösung für die verschlossene Tür, vor der Andreas steht: Irgendwo in der Nähe der Tür muß eine Goldmünze herumliegen, diese wird ganz einfach in den Brunnen geworfen.

SUPER BOMBERMAN (SNES)

Aron Bundels hilft Marc beim Obermütz: Man muß ganz einfach den Totenkopf-Symbolen aus-

TIPS &

LESER HELFEN LESERN

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

Helpline – Leser helfen Lesern

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

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

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

Eure Post geht an: **TOTAL!** • Helpline

Heilwigstr. 39 • 20249 Hamburg

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

weichen und warten, bis der Endgegner einen Boxhandschuh wirft. Diesen hebt man auf, legt eine Bombe und boxt sie, kurz bevor sie explodiert, auf den Endgegner. Das Ganze wiederholt man einige Male, und schon ist dieses Problem gelöst.

MEGA MAN 4 (NES)

Aron hat auch für Marco einige Tips parat: Als erstes nimmt man den Mega Buster und lädt ihn voll auf. Dann landet man in einem



günstigen Moment am Nasenloch des Totenkopf-Raumschiffs einen

Treffer. Den Flammen kann man durch Rutschen ausweichen, wenn das Raumschiff tief fliegt. Wiederholt man das oft genug, ist der vordere Teil des Raumschiffs zerstört und Dr. Wiley frischt seine Energie wieder auf. Das Spielchen wird wiederholt, diesmal wird auf den blauen Punkt unter Wileys Cockpit geschossen. Um den fiesen Doktor endgültig zu besiegen muß man auf den Pharo Shot zurückgreifen, alle anderen Waffen sind wirkungslos. Den Schüssen kann man recht einfach ausweichen. Die Zeit, in der Wiley unsichtbar ist, wird zum Aufladen des Pharo Shot verwendet. Nachdem der Fiesling einige geballte Ladungen abbekommen hat, kann man in Ruhe den Abspann genießen.

TIME LORD (NES)

Marwick Sembritzky verrät Mar-

TRICKS

Helpmail

kus einige interessante Action Replay-Codes: 0003 3193 und 006 1A17 frieren die Zeit ein, 0004 F419 sorgt für unbegrenzte Energie.

DIE SCHLÜMPFE (GB)

Michael Lüpkes verschlumpft Stefan die Levelcodes:

Level 5

PBSP

Level 10

ZRMS

(Das war wirklich schon alles, mehr gibt es leider wirklich nicht!)



BREATH OF FIRE (SNES)

Die Suche nach den Dragon-Gegegenständen bereitet nicht nur Maria Kortemeier einiges Kopfzerbrechen: Man findet die meisten von ihnen, indem man in den diversen

über das Land verstreuten Brunnen angelt. Für ein erfolgreiches Angeln muß die Hauptfigur die Party anführen und in den 'Special'-Positionen mit Angel und Köder ausgerüstet sein. Anschließend stellt man sich einfach vor den Brunnen und drückt Knopf A.

Um beim Angeln aber wirklich die Dragon Items zu bekommen, muß ROD 5 als Angel verwendet werden. Das Teil findet man, wenn man sich in Tunlan im Tresorraum links durch die Falltüre fallen läßt und im Raum darunter einige Ki-



sten verschiebt. Die beiden ersten

Dragon Items kann man anschließend sofort bekommen, auf die restlichen muß man eventuell noch etwas warten: Im Ententeich von Spring wird man fündig, nachdem die Stadt 'aufgetaut' ist, an den letzten Brunnen gelangt man erst, wenn Nina fliegen gelernt hat. Dann kann man auch bei der Burg im Norden landen und sich dort weitere Dragon Spells abholen. (Es gibt übrigens noch einen letzten Drachenzauber, nämlich AGNI. Den findet man, wenn man kurz vor dem Finale nochmals in der Cave of Cleansing Water nach einem neuen Durchgang schaut. Und nur mit diesem Zauber sieht man das wahre Gesicht der Göttin und auch ein völlig anderes Finale!) Der Safe in Tunlan stellt für Dorothea Hofman ein kleines Problem dar: Wie müssen die Truhen verschoben werden, damit sich der Safe öffnet? Ganz einfach, nämlich gar nicht. Die Kombination für den Safe kann man in Erfahrung bringen, indem man nachts(!) in den Palast geht, im ersten Stock durch das Loch links in

der Wand klettert und die Prinzessin beim Baden beobachtet. Alles weitere geschieht dann im Tresorraum fast von allein... Weiterhin möchte Dorothea dem Jungen in dem Waldstück von Auria helfen.



fen. Da heißt es, einige male zwischen ihm, seiner Mutter und den Feen hin und her zu rennen und Gespräche zu führen. Nicht ganz so einfach ist Bernhard Kopps Problem mit der Tochter des reichen Mannes in Auria zu lösen. Hier grob die einzelnen Schritte: Durch den Tunnel nach Bleak gehen, dort das Icicle kaufen und weiter in die Wüste. Dort in der Krypt Karn und das Buch finden, anschließend im Turm bei Bleak den Zauberspiegel holen. Der Spiegel wird dem reichen Mann gezeigt, anschließend sollte es keine größeren Hindernisse mehr geben.

Tel: 0251-527854/

525522

Versand-
und Laden-
lokal

Bernd Herfurth

FREAK'S SHOP

WESELERSTRASSE 54, 48151 MÜNSTER

FAX 0251-

527971

An- Verkauf
von Ge-
brauchtspielen

SUPER NES NEU!

VORAUSSICHTLICHE
NEUERSCHINUNGEN!!!

ADVENTURE ISLAND 2	119,95
BEAUTY & BEAST	109,95
CHARLES BARCLAY	
SHUT UP & JAM	119,95
EARTHWORM JIM	139,95
FIEVEL DER MAUSWAND	119,95
HUMANS	109,95
JAMMIT STREETBALL	129,95
JOE & MAC 3	99,95
JUNGLE STRIKE	119,95
KICK OFF 3	119,95
LION KING	129,95
LORD OF THE RINGS	119,95
MICRO MACHINES	109,95
NBA '95	129,95
NHL '95	129,95
PAGE MASTER	119,95
POWER RANGERS	129,95
ROBOCOP VS TERMINAL	119,95
SAMURAI SHOWDOWN	119,95
SOULBLAZER (Nov.)	119,95
S. RETURN O. T. JEDI	129,95
SUPER BOMBERMAN 2	109,95
SUPER PINBALL	109,95
UHRSA MONSTER	
TRUCK WARS	119,95
VAL D'ISERE CHAMP.	119,95
WWF RAW	139,95

SUPER NES:

ACTRAISER 2	119,95
BATTLETOADS VS DOUBLE DRAGON	99,95
BLACKTHORNE US	119,95
BRAIN LORD US	129,95
BREATH OF FIRE	129,95
BRETT HULL HOCKEY	119,95
CHAOS ENGINE	109,95
CHOPFLIFTER 3	99,95
CLAYFIGHTER	109,95
CLAYMATES	99,95
DESERT FIGHTER	109,95

DOUBLE DRAGON 5	109,95
DRAGON - Die Bruce Lee Story	109,95
DSCHUNGELBUCH	109,95
DIE SCHLÜMPFE	109,95
EK THE CAT	99,95
ESPN BASEBALL	99,95
EYE OF THE BEH. US	119,95
F1 POLE POSITION 2	119,95
F15 S. STRIKE EAGLE	119,95
FINAL FIGHT 2	99,95
GREAT CIRCUS MYSTERY	
MICKY & MINI US	119,95
HULK	119,95
HYPER VOLLEYBALL	119,95
ILLUSION OF GALS (SOULBLAZER 2)	139,95
JOHN MADDEN FB. '94 US	89,95
KING OF DRAGONS	104,95
KNIGHTS OF THE ROUND	104,95
LEGEND	109,95
LEMMINGS 2	129,95
M. ANDRETTI INDY	
CAR US	119,95
MAXIMUM CARNAGE	129,95
MEGA MAN X	114,95
MICKEYMANIA	129,95
MIGHT & MAGIC 2	129,95
NBA JAM	109,95
NHL HOCKEY '94 US	99,95
NIGEL MANSELL	109,95
OBITUUS US	129,95
PAC-ATTACK	99,95
ROCK'N ROLL RACING	109,95
SHAO FU	119,95
SHADOWRUN	129,95
SLAM MASTERS	119,95
SMASH TENNIS	109,95
SOCCER KID	99,95
SPARKSTER	119,95
SPIKE MAC FANG US	129,95
STUNT RACE FX	109,95
STREET RACER	119,95
S. BATTLE TANK 2	119,95
S. BOMBERMAN 2 US	109,95
SUPER CONFLICT	109,95
S. EMPIRE STRIKES BACK	119,95

SUPER MARIO KART	89,95
SUPER METROID	109,95
SUPER MORPH	99,95
S. STREETFIGHTER 2 US	139,95
TETRIS 2 US	89,95
TROY AIKMAN FOOTBALL	129,95
TURN & BURN	119,95
VIRTUAL BART	99,95
UTOPIA	129,95
VORTEX US	109,95
WILD SNAKE US	89,95
WORLD HEROES 2 US	119,95
ZELDA 3	89,95

SONDERANGEBOTE:

NUR SOLANGE VORRAT REICHT:

ADDAMS FAMILY 2	69,95
AERO THE AKROBAT	79,95
ALFRED CHICKEN	59,95
AMAZING TENNIS	79,95
ART OF FIGHTING	89,95
ASTERIX	89,95
AXELAY	59,95
B.O.B.	69,95
BATMAN RETURNS	59,95
BATTLETOADS IN	
BATTELMANIACS	59,95
BLUES BROTHERS	49,95
BRAWL BROTHERS	
- (Rival Turf 2)	69,95
BUBSY	79,95
CHESSMASTER	69,95
CHOPFLIFTER US	69,95
CHUCK ROCK	59,95
CLIFFHANGER	59,95
CYBERNATOR	59,95
DENNIS	69,95
DINO CITY	59,95
DR. FRANKEN	69,95
EARTH DEFENSE FORCE	69,95
EQUINOX	89,95
EXHAUST HEAT	89,95
FIFA SOCCER	89,95
FLASHBACK	79,95
GEORGE FOREMAN'S	
KO BOXING	59,95

GODS	59,95
HOLE IN ONE GOLF	59,95
HOOK	59,95
INCREDIBLE CRASH	
DUMMIES	59,95
JOHN MADDEN F.BALL 93	69,95
JURASSIC PARK	79,95
KEVIN KEEGAN PL.MAN.	59,95
LAGGON US	69,95
LETHAL WEAPON	59,95
MAGIC SWORD	59,95
MAJOR TITLE GOLF	69,95
MARIO IS MISSING	59,95
MARIO PAINT	79,95
MUSCLE BOMBER	
(Siam Hockey 93	79,95
NHLPA HOCKEY 93	59,95
PAPERBOY 2	49,95
PARODIUS	59,95
PHANLANX	59,95
PIERRE LE CHEF -	
OUT TO LUNCH	59,95
PILOTWINGS	49,95
PLOK	69,95
POCKY & ROCKY	69,95
POP'N TWIN BEE	69,95
POPULOUS 2	69,95
PUSH OVER	59,95
R-TYPE	49,95
R-TYPE 3	69,95
RASENMÄHERMANN	69,95
ROAD RUNNER	69,95
RYAN GIGGS	69,95
SIM CITY	69,95
SKY BLAZER	89,95
SPECTRE	59,95
SPINDIZZY WORLD	69,95
STARWING	59,95
SUNSETRIDERS	59,95
SUPER BATTLE TANK	59,95
SUPER BOMBERMAN	79,95
SUPER CASTLEVANIA IV	59,95
SUPER JAMES POND	69,95
SUPER PANG	69,95
SUPER PUTTY	59,95
SUPER SOCCER	69,95
SUPER TENNIS	49,95

SUPER TURRICAN	59,95
TERMINATOR 1	59,95
TERMINATOR 2 -	
ARCADE GAME	59,95
THE HUNT FOR RED	
OCTOBER	59,95
TINY TOON	59,95
TOM & JERRY	79,95
TOTAL CARNAGE	59,95
TURTLES IV	59,95
UN SQUADRON	89,95
WE'RE BACK	59,95
WHERE IN THE WORLD IS	
CARMEN SAN DIEGO	59,95
WING COMMANDER	59,95
WING COMMANDER 2	59,95
WINGS 2 US	59,95
WORLD CLASS RUGBY	79,95
WORLD CUP STRIKER	89,95
WORLD HEROES	89,95
YOUNG MERLIN	89,95
ZOMBIES	59,95

ZUBEHÖR SNES:

6 SPIELER ADAPTER	59,95
ADAPTER US / PAL	39,95
ACTION REPLAY 2	
(Mogelmodul)	99,95
CONTROL PAD	29,95
GAME SAVER (Abspeicherung an	
einem beliebigen Punkt des	
Spielstandes & Adapter &	
Zeitupe)	89,95
SV 338 TOPFIGHTER	129,95
SUPER GAME BOY	99,95

GAME BOY:

MEGA MAN V	59,95
SUPER MARIO LAND	49,95
SUPER MARIO LAND 2	49,95
WARIO LAND	
(Super Mario Land 3)	59,95

NES:

BATTLETOADS	39,95
METROID	39,95



DONKEY KONG COUNTRY DM 129,95



FINAL FANTASY 3 DM 129,95



INDIANA JONES DM 129,95



SECRET OF MANA DM 109,95



ANDREAS HEINEKE PRÄSENTIERT DIE NEUHEITEN AUS DER MOVIE-UND MUSIKSZENE

Hallo Freunde,

es weihnachtet mal wieder in unseren Städten und auch bei unseren Lieblingsplattendealern. Die Regale sind voll mit „Best of“-Alben, die darauf warten, in hübschem Geschenkpapier unter einem Weihnachtsbaum von Enkelkindern zu landen. Ob Bon Jovi oder Sting, alle Künstler, die es im letzten Jahr verpaßt haben, rechtzeitig mit einer Hitcompilation unter dem Baum zu liegen, sind in diesem Jahr dran. Einige wenige Mutige unter den Stars versuchen es sogar mit vollkommen neuen Alben. Madonna bringt ein

stimmungsvolles Bettgeschichten-Album, und Mariah Carey versucht es mit einem todsichern Millionenseller. Mariah, die wir ja nun alle lieben, hat nämlich bereits im Sommer ihr Weihnachtsalbum aufgenommen und wird ihren Erfolg mit „Music Box“ weihnachtlich ergänzen. Die Musikfans aber, die versuchen etwas völlig Neues in den vorderen Plätzen der CD-Charts zu entdecken, werden auch in diesem Jahr wieder enttäuscht werden, denn Weihnachten ist nunmal das Fest der Traditionen. Selbst die vermeintliche Künstlerszene macht da keine Ausnahme. Oder geht es vielleicht am Ende nur noch ums Geld?

Andreas Heineke

KÖNIG DER LÖWEN

am 17. November startet der bislang erfolgreichste Film in der Walt-Disney-Geschichte. Vergeßt das Dschungelbuch, hier kommt Simba, der uns wohlbekannte Löwe. Diesmal versucht er erwachsen zu werden. Natürlich muß Simba als Löwe auch beweisen, daß er der König der Tiere ist und lernt von seinem Vater den „Zyklus des

Lebens“. Mit Disney-typischen Urwaldtieren und faszinierender Musik von Elton John, gehört der König der Löwen zu den drei erfolgreichsten Filmen der Geschichte. Und das mit Recht!



MUSIK MUSIK MUSIK MUSIK MUSIK MUSIK MUSIK MUSIK MUSIK

ROCK&POP

MADONNA – BEDTIME STORIES



Bettgeschichten mit Stil!

Endlich, Madonna macht wieder das, was sie kann: Sie schreibt und singt wieder Popsongs. Anders als bei „Erotica“ steht bei Madonna wieder der Song im Mittelpunkt, und das erinnert an die großen „Papa don't preach“-Zeiten. Produziert haben diesmal die großen Meister der schwarzen Soulszene: Babyface, Dallas Austin von Boyz II Men und Dave Hall (Mariah Carey). Mit „Bedtime Stories“ zeigt Madonna, daß sie nicht umsonst die bekannteste Frau der Welt ist!

NEW ROCK

THE CULT – THE CULT

Nach dem letzten Cult-Album „Ceremony“ dachte ich schon, die Band könne man so langsam aus seinem Fankreis streichen, denn nur ein guter Song auf der CD ist doch ein bißchen zu wenig. Nach dem Weggang von Steven Adler zu Guns'n'Roses war der Trend zu Heavy-Popsongs natürlich gegeben. Daß Ian Astbury und Co nun wieder die tragischen emotionalen Rocksongs entdeckt haben und damit auch wieder touren ist ihnen genauso hoch anzurechnen wie das Überleben sämtlicher Tiets.



Gehen mit neuem Album wieder auf Tour

BLACK DANCE

FUN FACTORY – NON STOP!



Eurodisco nonstop!

Der Albumtitel bei dem Debüt von Fun Factory ist Programm. Die Songs sind alle nach dem gleichen Muster aufgebaut und gehen nahtlos ineinander über – leider nur nicht so, wie es ein Danceflooran erwartet. Hier ist nichts mit clever gemixten Übergängen, sondern lediglich ein Stimmengewirr sorgt für den Übergang bei „Non Stop“. Wirkliche Fans von Fun Factory und dem Rapper Rod D. können übrigens in Hamburg bei OK Radio jeden Dienstag und Donnerstag die Rod-D.-Show genießen.

i



Hugo - Der Held im Kabelkanal

Minh-Kai flirtet mit Euch!

Interaktives Fernsehen ist der Renner: Seit dem Sommer sorgt der Videospielheld Hugo, der nordisch sympathische Troll, für Rekorder Einschaltquoten im Kabelkanal. Hugo will durch insgesamt acht verschiedene Welten gelenkt werden, in denen natürlich jede Menge Gefahren und Action lauern. Die Aufgabe klingt ganz einfach: Der kleine Troll muß seine Freunde aus den Klauen der verdammt attraktiven, aber hinterhältigen Hexe befreien. Glücklicherweise ist Hugo nicht ganz auf sich allein gestellt: Mit der Tastatur eines ganz gewöhnlichen Telefons könnt ihr seine Bewegungen steuern. Möglich macht's der eigens dafür entwickelten ITE-3000-Computer.

Pro Freitagsshow haben sieben Anrufer die Chance, für Hugo Punkte zu sammeln. Aber Vorsicht: Jeder darf Hugos Leben nur genau dreimal aufs Spiel setzen!

Natürlich lohnt sich das Mitmachen auch, wenn man nicht zu den sieben ausgewählten Telefonspielern gehört, denn jede Woche gibt es tolle Preise abzurufen. Vom Mountain-Bike, einem Wochenendtrip in ein Sporthotel, bis zu einem Fernseher oder einem Home-Fitness-Center zu entspannen nach dem anstrengenden Kampf auf dem Bildschirm.

Von den drei lustigen Moderatorinnen ist Minh-Kai die jüngste. Ihre Eltern stammen aus Vietnam, ihre Redegewandtheit hat sie von den Erfahrungen, die sie bei der Arbeit im Restaurant ihrer Eltern gemacht

hat. „Wenn man sechs Jahre lang als Kellnerin arbeitet, weiß man die Menschen einzuschätzen“, sagt sie freudestrahlend. Spontan muß sie auch sein, denn die Sendung ist natürlich live. Und wenn ihr Glück habt, dann flirtet sie das nächste mal vielleicht mit Euch!



HITPARADE

Hier herrscht Selbstbestimmung: Die Entertainment-Charts setzen sich aus den Einsendungen der GAMEPRO-, TOTAL!- und GAMERS-Leser zusammen. Wenn ihr mitmachen wollt, schickt uns eine Postkarte oder einen Brief und verrätet uns die Titel Eurer fünf Lieblings-CDs.

Unter allen Einsendern verlosen wir jeden Monat drei aktuelle CDs! Also, ab geht die Post, und zwar an: MVL GmbH, „Entertainment“, Heilwigstr. 39, 20249 Hamburg. Viel Glück!



1 (2) **Westernhagen**
Affentheater



2 (1) **2 Unlimited**
The real thing



3 (3) **Marusha**
Raveland

4 (6) **Westbam** – Bam Bam Bam

5 (–) **Wet Wet Wet** – End of part one

6 (–) **Waren G.** – Regulate

7 (4) **Soundtrack** – The Crow

8 (8) **Troublegum** – Therapy ?

9 (9) **Bodycount** – Born dead

10 (–) **R.E.M.** – Monster

ICH WILL ALLES!

100% NINTENDO

TOTAL!

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

SUPER NES NES GAME BOY

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

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

A B O - C O U P O N

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

Vorname/Name

Strasse/Hausnummer

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift

Garantie: Ich weiß, daß ich die Bestellung innerhalb von 10 Tagen widerrufen kann. Es genügt eine schriftliche Mitteilung innerhalb dieser 10 Tage an: TOTAL!-Leserservice, Heilwigstr. 39, 20249 Hamburg. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Die Kenntnisnahme dieses Hinweises bestätige ich durch meine zweite Unterschrift:

Datum/Unterschrift

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

Zahlung für 1 Jahr

Inland DM 72,-

Ausland DM 120,-

☐ **Euro-Scheck** zur Verrechnung unbedingt Kartennummer angeben

Bitte keine Überweisung!

☐ Bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung/ Lastschrift einzug

BLZ

Kto.-Nr.

Geldinstitut

Unterschrift d. Ktoinh.

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

TOTAL! Leserservice
Heilwigstr. 39
20249 Hamburg

KLEIN BÖRSE ANZEIGE

SNES

Suche das SNES-Spiel Alien 3, biete NHLPA Hockey '93, Road Runner oder Winter Olympics, kaufe bis DM 50. Tel.: 0228-326809, Stephan

Suche King Arthurs World für SNES, Pal-Version, Tel.: 06184-7723, ab 14 Uhr

Tausche Lost Vikings, Gods, Prince of Persia, Super Probotector, F-Zero, Dino City, Super R-Type gegen andere Spiele, Tel.: 07841-280661, Oliver

Verkaufe Street Fighter, Street Fighter 2 Turbo, Axel, Castlevania, Mario World, Super Game Boy mit Tetris, Solar Striker, alles zusammen DM 330, Robert Gray, Schulstr. 84, 73066 Utingen

Tausche Virtual Soccer, Star Wars, Super Soccer, John Madden Football '93, Winter Olympic

Games, Kick Off, Tel.: 069-863493

Verkaufe StarWing, Rock'n'Roll Racing, Mario All Stars je DM 60, suche Flashback, Street Fighter 2 Turbo, Super Tiny Toons auch Tausch, Tel.: 03877-79720, ab 18 Uhr, Thomas

Verkaufe/Tausche Mario All Stars, Spiderman, X-Men, Pushover, Bubsy, Outlander, Mario Kart, Chessmaster, alle in Originalverpackung, suche F-Zero, Mr. Nutz und andere SNES-Spiele, Tel.: 02304-45665, Sven

Tausche GP-1 gegen Clayfighter, suche Rollenspiele, Tel.: 035752-15145, 19-20 Uhr, Christian

Verkaufe Super Turricon DM 65, R-Type 3 DM 60, Cybernator DM 55, Chessmaster DM 50, Super Probotector DM 75, alle dt., Tel.: 030-3953541, Bernd

Tausche Aladdin, Mickey Mouse, R-Type, Turtles in Time, Street Fighter (alle dt.) gegen Knights of the Round. Tel.: 0208-871321, Björn

Verkaufe/Tausche/Kaufe Striker, Action-Spiele, Adventures und Strategiespiele, habe Cool Spot, Mario Kart, Super Conflict (US), Tel.: 02666-1484, 19-20 Uhr, Stefan

Verkaufe Royal Rumble, Street Fighter, V 2, 8 Wildcard, Bart's Nightmare, StarWing, Lion King, Pitfall, Wild Guns, Earthworm Jim, alles Super Nintendo, Tel.: 07263-2489, Uwe

Verkaufe Flashback DM 70, Turricon DM 70, Tiny Toon DM 50, Gods DM 65, Bubsy DM 65, Populous DM 65, Plok DM 60, Street Fighter 2 Turbo DM 75, ARP 2 DM 80 oder zusammen DM 550, TOTAL! 6/93, SNES Buch, Tel.: 03466-31265, Tino

Verkaufe SNES-Games, Soldiers of Fortune (US) DM 50, Aladdin DM 50, Knights of the Round DM 50, suche/tausche gegen Super Contra (US), Tel.: 06222-72757, Jörg

Verkaufe für SNES: Super R-Type DM 75, Wing Commander DM 90, Action Replay Pro 2 DM 120, Spiele gut erhalten, mit Anleitung (Pal-Version), Tel.: 06195-3415

Tausche und verkaufe SNES-Spiele, Twin Bee Rainb. Adv., Goof Troop, Bugs Bunny, Mr. Nutz, Taz Mania, Mega Man X, Rock'n'Roll Racing, R-Type, Mystic Quest, Tel.: 04252-3050, Regina
Verkaufe Spiele ab DM 30 in Topzustand mit Tricks, Gh. Ghosts, Star Wars, Street Fighter 2 Turbo mit Spieleberater, M. Quest, R. Saber, Zombies, Young Merlin, alle drei mit Garantie, Eckehard

Unger, Antonstr. 24, 02828 Görlitz

Verkaufe SNES-Spiele: R-Type, F-Zero, Outlander, Tiny Toon, Parodius mit Anleitung und Verpackung für zusammen DM 350-400, auch einzeln, Tel.: (Kiel)7602238, Sven

Verkaufe SNES-Spiele per Nachname, Super Ghouls'n'Ghosts, Lemmings 2, Addams Family, Might & Magic 2, Axel, Act Raiser, Populous, zusammen DM 160, Tel.: 05251-391732, Karin

Suche Humans, Val d'Isère, Zool, Mystical Ninja, Dschungelbuch, Rock'n'Roll Racing, Radical Rex, Tecmo, NBA Basketball, Aero the Acrobat, Tel.: 0203-69615, ab 18 Uhr

Tausche Top Gear, Turtles in Time, Castlevania, Spiderman, Street Fighter 2, Street Fighter 2 Turbo, Bugs Bunny, Young Merlin, Prince of Persia, F-Zero gegen Secret of Mana, Equinox, Tel.: 07627-7806, Hakan

Verkaufe/Tausche Wing C. 2, F-Zero, WL-Basketball, Prince of Persia, Turtles, StarWing, Out to Lunch, Jurassic Park, Desert Strike, Street Fighter 2, Castlevania, Mario, Joyboard, Tel.: 02501-58613, Jörg

Verkaufe Action Replay DM 50, sowie die US-Spiele Battle Grandprix DM 60, Tecmobat DM 60, Super Street Fighter 2 DM 80, Hardball 3 DM 70, Cybernator DM 65, alles in gutem Zustand, Hülle, Anleitung, Tel.: 06451-9943, ab 19 Uhr, Marcus

Suche Eure SNES-Spiele möglichst komplett mit Anleitung, Karton usw., zum Kauf oder zum Tausch. Schickt Eure Spielereisen an: Claudia Fischer, Eosanderstr. 2, 10587 Berlin

Kaufe NHL '94, Cool Spot, Stunt Race FX, Indiana Jones, Dungeon Master, Dschungelbuch in dt., mit Anleitung und Verpackung für DM 50, Tel.: 04434-267, Sören

Verkaufe SNES-Spiele: Flashback für DM 70, Desert Strike DM 50, verkaufe NES-Konsole, vier Pads und drei Spiele für DM 50, Tel.: 030-9937600, Ronny

Verkaufe SNES-Spiel Aladdin, The Magical Quest für jeweils DM 70, Tel.: 02364-6181, Mo.-Fr. von 14-18 Uhr, Julian

Tausche/Verkaufe SNES-Spiele: Super Street Fighter 2, T. Tournament Fighters, Final Fight 2, Action Replay 2, habe auch TOTAL! 6/93! Tel.: 09772-459, Björn

Verkaufe die Spiele: Super Probotector DM 55, Tiny Toon DM 45, Street Fighter 2 DM 45, Zero DM 40, Pocky&Rocky DM

50, Turtles 4 DM 45, Royal Rumble DM 55, Rock'n'Roll Racing DM 65, Tel.: 06451-9943, Mo.-Do. ab 19 Uhr, Markus

Tausche Bart's Nightmare DM 60, NES mit vier Spielen: Goonies 2, Probotector, Super Mario Bros. 1 und 3 DM 60 gegen Stunt Race FX, Tel.: 04722-470, 15-20 Uhr, David

Kaufe/Tausche SNES-Spiele, habe Stunt Race FX, Fifa, Super Street Fighter und andere diverse Neuheiten, evtl. auch Sammlungen, Tel.: 04774-1789, Reiner
Tausche SNES-Spiele, biete WWF 1, Powermonger, suche Jurassic Park vielleicht auch Batman 1 oder 2, Tel.: 02331-44559, Sebastian

Tausche Turtles 4, Probotector, Super Street Fighter 2, Magical Quest, Young Merlin, Flashback, Super G'n'G. gegen R'n'R. Racing, Secret of Mana, Star Wars 2, Turricon, Alien 3, Bubsy, Parodius, Tel.: 03722-95330, Michael

Verkaufe für DM 99 US-Version: Might & Magic 2, Populous 2, Radical Rex, Rock'n'Roll Racing, Schlümpfe, Liste gegen DM 1, Michael Zimmermann, Paul-Müllerstr. 26, 09599 Freiberg

Verkaufe/Tausche Dschungelbuch, Aero, S. Bomberman 1, Bugs Bunny, Cool Spot, Hook, Secret of Mana, Q. Bert, Mr. Nutz, Bubsy, Young Merlin, Lagoon, Lost Vikings, StarFox, Simpson, Blues Brothers, Palad. Q., Tel.: 061-9011136, Schweiz

Verkaufe SNES mit 18 Spielen, z.B. Aladdin, Royal Rumble usw., für DM 1500, Tel.: 0209-68879, ab 16 Uhr

Tausche/Verkaufe/Kaufe SNES-Spiele, nur US-Versionen, suche Zelda 3, Breath of Fire, 7th Saga, suche auch NES-Spiele: Link, Zelda usw., US-Versionen, Tel.: 06441-87753, Melanie

Kaufe/Tausche SNES-Spiele, habe Schlümpfe, Wolfenstein, Stunt Race, suche div. Neuheiten, evtl. auch Sammlungen, Tel.: 04774-1789, Rainer

Tausche Wrestlingmania, Tiny Toon, Road Runner, Spanky's Quest, Zelda, Mickey Mouse, Lost Vikings, Bubsy, suche Asterix, Mr. Nutz, Cool Spot, 7th Saga, S. Mana, Tel.: 03364-72723, Jens
Tausche SNES-Spiele: Asterix gegen Super Mario Kart, Plok, Knirk (GB), andere Spiele oder verkaufe es für DM 50, Tel.: 036924-30594, Siegbert

Tausche Mystical Ninja oder Tiny Toons gegen Art of Fighting, Fatal Fury 1 oder 2, Tel.: 08531-41352, Marc

KOPMANN Computer

SUPER NINTENDO

Blues Brothers	dt.	49,95
Dankey Kong Country	dt.	124,95
D. K. C. Spielberater	dt.	24,95
Dschungelbuch	dt.	129,95
Elite	dt.	99,95
F-1 Pole Position 2	dt.	114,95
NBA '95	dt.	119,95
NHL '95	dt.	119,95
Populous	dt.	49,95
Pushover	dt.	39,95
Rock'n'Roll racing	dt.	99,95
Street Racer	dt.	114,95
Stunt Race FX	dt.	109,95

Striker 39,95

Super Bomberman 2	dt.	109,95
Super Metroid	dt.	99,95
Super Pinball	dt.	89,95
Super Streetfighter 2	dt.	124,95
Super Turricon	dt.	49,95
Terminator 2 Arcade	dt.	49,95
The Secret of Mana	dt.	99,95
Tiny Toon Adventure	dt.	49,95
6 Spieler Adapter	dt.	49,95
Action Replay PRO 2	dt.	99,95
Topfighter (Joystick)	dt.	129,95
Verlängerungskabel für Joypad	dt.	19,95

GAME BOY Spiele ab 19,95

Amiga CD32-PC-PC Rom-SEGA

-Händler willkommen-

PREISLISTE kostenlos!!!

Verandkosten Vorkasse: DM 7,90
Nachnahme: DM 11,90 + NN-Gebühr.
Ab DM 300,- VERSANDKOSTEN FREI

KOPMANN Computer

Postfach 1616, D-29506 Uelzen. Fax: 0581 - 44327

Tausche Neuwärtiges (zwei Monate alt) Spiel Mega Man X gegen deutsches NBA Jam mit Verpackung und Anleitung, Tel.: 033703-71204, Sascha

Verkaufe/Tausche Super Metroid mit Verpackung und Spieleberater für DM 100 oder tausche gegen Star Wars 2, verkaufe auch Super Probotector für DM 65, Tel.: 02363-355235, Dominique

Tausche Axel, Gods und Mystical Ninja gegen Fifa Soccer, Rock 'n' Roll Racing oder Mechwarrior, Stunt Race FX, Tel.: 03820-980009, Martin

Verkaufe SNES-Spiele: Street Fighter 2, StarWing, F-Zero. Sim City, je DM 75, verkaufe auch Game Boy + 16 Spiele, Zubehör VB DM 750, einzelne Spiele DM 30, Tel.: 07261-12510, Daniel

Verkaufe Super Star Wars DM 50, Magical Quest DM 45 und Aladdin DM 60, Tel.: 0761-25136

Verkaufe oder tausche Flashback DM 70, StarWing DM 70, Street Fighter 2 DM 50, Super Soccer DM 50, alle dt. bzw. dt. Bildsch. Text! Habe noch mehr Spiele, um DM 50, Tel.: 06732-4257

Verkaufe Tournament Fighters DM 90, Mega Man X DM 70, alles SNES, Zeoth DM 30, Zelda 3 DM 50, Mystic Quest DM 30, Metroid 2 DM 30, alles GB, Action Replay II SNES, Tel.: 07191-88494, Alexander

Verkaufe für SNES: Stunt Race FX DM 79, Super Game Boy DM 69, nur per NN, Tel.: 06504-1786, Christoph

Suche aktuelle Titel auch komplette Sammlungen für SNES, MD, NES und GB, z.B. Super Street

Fighter 2, Soleil und viele andere mehr, Tel.: 0641-791740, Monika

Tausche Street Fighter 2 Turbo gegen Clayfighter, NBA Jam, Super Metroid, WWF 2, Tiny Toons, Tel.: 03321-32772 ab 19 Uhr, Reik

Tausche Equinox, Young Merlin, StarWing, Populous. Suche Might & Magic, Lord of the Rings, Secret of Mana, Great Greet, Tel.: 03586-5107, Mo.-Fr. 10-18 Uhr, Jörg

Kaufe Mario All Stars, Mario Kart, Parodius, Zelda 3, Jimmy Connors Tennis, zahle bis DM 50, Tel.: 030-6885456, Dejan

Verkaufe/Tausche/Suche SNES-, Jaguar- und Game-Gear-Spiele, habe z.B. Fifa u.v.m., nur Top-Spiele, Tel.: 02206-6309 ab 20 Uhr, Bastian

Verkaufe für SNES: Street Fighter II Turbo DM 50, Super Turrican DM 40, Zelda 3 DM 40, Jimmy Connors Tennis DM 40, Tel.: 02723-3078, Mathias

Ankauf/Verkauf/Tausch Habe Stunt Race FX neu, MK, Cool Spot, 7th Saga, Fatal Fury 1 und 2, Mr. Nutz u.a.. Suche MK 2, Super Street Fighter 2, Super Metroid, NBA Jam, Tel.: 05137-94480, Axel

Verkaufe und tausche über 50 SuperNES-Spiele, brandaktuelle und ältere Spiele vorhanden, z.B. NBA Jam, StarWing, Metroid, Syndicate, Lagoon etc., Tel.: 07805-59328, Lothar

Verkaufe Ninja Warriors DM 60, Secret of Mana DM 75, Rock 'n' Roll Racing DM 70 alles US-Versionen, Tel.: 02604-8997, Leo

Verkaufe Zombies, Super Tennis, NBA, All Stars für DM 35, greift sofort zu! Tel.: 03946-3068

Test N Take

Video Spiele

Super Nintendo	Mega Drive	32X	Mega CD	Jaguar 3DO
Batman & Robin dt 149,95	Super Punch Out dt 149,95	Tiny Toon Allstars dt 139,95	Top Gear 3000 dt 129,95	Vortex us 149,95
Donkey Kong Country dt 139,95	WWF Raw us 129,95	Umbau 50% us 139,95	GameMaga dt 129,95	Jaguar 3DO us 139,95
Dragon / Bruce Lee dt 129,95	Checkers Flag (JAG) dt 149,95	Kasumi Ninja (JAG) dt 129,95	Rayman (JAG) us 119,95	Samurai Showdown (JAG) us 139,95
Earthworm Jim us 149,95	Offw. Intercep. (3DO) us 149,95			
Indiana Jones us 129,95				
Lord of the Rings us 139,95				
Mickey Mania dt 129,95				
NHL '95 us 149,95				
Pfaff dt 149,95				
Samurai Showdown dt 129,95				
Secret of Mana us 119,95				
Speedracer us 139,95				
Star Wars III - Ret. Jedi us 149,95				
Sup. Adv. Island 2				

...und viele andere Titel auf Anfrage. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.
Versand: Vorkasse 5 DM Porto, NN 8 DM Porto+NN, Express 20 DM Porto

030-621 30 18
Mainzer Str. 11 - 12053 Berlin, Nähe Hermannplatz
Öffnungszeiten: Mo. - Sa. von 10.00 - 22.00

Danny, 14-16 Uhr

Wer hat ARP 2-Codes für die dt. SNES-Spiele: Chuck Rock, GP-1, Super Troll Isl., Tazmania? Rene Zemke, Templinerstr. 65, 16278 Angermünde

Verkaufe Young Merlin für DM 95, World Cup Striker DM 90, Turn & Burn DM 90, alle neuwertig, Prince of Persia DM 90 und Batman Returns DM 85 ungeöffnet, Tel.: 03576-43282, Lars

Verkaufe/Tausche F-Zero DM 35, Aladdin DM 70, Zelda DM 55 gegen Mr. Nutz, Plok, Mario Kart, Goof Troop, Sim City, kaufe bis DM 60, Tel.: 02331-45216 Tina, 19:30-21:00 Uhr

Verkaufe Street Fighter 2 für SNES DM 49,95, Tel.: 07309-3502 oder 5630

Tausche California Games 2, Cool Spot, Aladdin, Batman

Returns, suche Mega Man X, Super Probotector, Top Gear 2, Flashback, Super Aleste, Tel.: 06257-82738, ab 17:30 Uhr, Edgar

Tausche/Verkaufe Clayfighter, Aladdin, Pinball, Mega Lo-Mania, Road Riot, Bubsy, Merlin, King of Monsters, Cool Spot (US), Toys (US), Tel.: 09471-9347, Eduardo

Verkaufe Cool Spot, Clayfighter je DM 90, Flashback, Alien 3, Super Battle Tank (US), je DM 70, Pilot Wings, Mario All Stars (jp.), je DM 50. Preise inkl. PPIII! Tel.: 02845-6443, Marc

Verkaufe Super Mario Kart, neu, signiert von Games-World Moderatoren DM 120 VB, tausche auch gegen Might & Magic 2, Tel.: 02053-8898, Sich Johannes

BÖRSEN FORMULAR

Name: (bitte in Blockbuchstaben schreiben)

Straße:

PLZ/Ort:

Telefon:

Datum:

Unterschrift:

Eine Kleinanzeige (maximal 5 Zeilen mit 30 Anschlägen, BITTE NUR DEN ORIGINAL-COUPON BENUTZEN!) kostet DM 5.-. Bitte legt den Betrag in Form eines 5-Mark-Scheines (o. Scheck) bei. Es besteht kein Anspruch auf Mitnahme der Anzeige für eine bestimmte Heftnummer.

Bitte kreuzt an, in welcher Rubrik Eure Anzeige erscheinen soll: ☐ SNES-Spiele ☐ NES-Spiele ☐ GAME-BOY-Spiele ☐ Hardware+Zubehör ☐ Sonstiges

TOTALI vermittelt lediglich die Kontaktaufnahme und kann für das daraus folgende Vertragsverhältnis nicht verantwortlich gemacht werden. TOTALI kann und will die Seriosität der Anzeigeninhalte überprüfen, weist jedoch deutlich auf den Umstand einer Straftat hin, der im Zusammenhang mit Angeboten von Raubkopien steht.

Dieses Börsen-Formular schickt bitte an: MVL GmbH, TOTALI-Börse, Heilwigstraße 39, 20249 Hamburg

Verkaufe SNES-Spiele: Goof Troop, Shadowrun und Lost Vikings, je DM 80 zusammen DM 230, Tel.: 02372-61113, Sabine

Suche Secret of Mana (dt.), tausche gegen Turtles Tournament Fighters, Mega Man X, alles dt., Tel.: 06107-2959, ab 19:15, Yilmaz

Verkaufe/Tausche Soulblazer, Lost Vikings, K. Arthur, Hook, Musha, Y's 3, Hole in One, J. Conners, Star Wars, Squadron, Strike Gunner, Space Mega Force, alle (US), Tel.: 02501-58613, Jörg

Suche dringend für SNES Shadow Run zahle bis DM 140,- Bitte meldet Euch! Tel. 02642/5307 ab 16.30Uhr zu erreichen.

Verkaufe o. Tausche Goof Troop, Lemmings, Starwing, Zelta 3. Suche Super Bomberman, Populus 2, FIFA Soccer, World Cup Striker, Pac Attack Tel.: 03414/783476 Danny Weiner

Verkaufe SNES 1 Pad Uni. Adapter und die Spiele Equinox, Zelda 3, Secret of Mana, Fin. Fig. 2, Might & Magic 2, Myt. Ninja, Plus Total! 7.93-11.94 für 580,00DM nur zusammen. Karsten Wittwer; Dorfstr. 22; 16831 Heinrichsdorf

Suche Neuheiten (z.B. Earthworm Jim, Joleil, Legend u.v.a. mehr) für SNES-NES-GB und MD. Gerne auch kompl. Sammlung mit Gerät. Bitte meldet euch unter Tel: 0641/791740 Monika

Tausche Star Wars II, Parodius, Streetfighter II, F-Zero, Zelda III, Desertfighter, gegen Young Merlin, Flashback, Mr. Nutz, Bubsy, Claymates, Sascha Tel.: 07223/20744

Tausche Game Gear, TV Tuner + 6 Spiele, Game Boy und 4 Spiele, Mega Drive Spiel, Super Wrestle Mania gegen Mega CD II mit Spielen, oder 3DO mit Spielen. Tel.: 05421/4146 Maik

Verkaufe/Tausche Turtles IV DM 50,- Home Alone 2 DM 60,-

Super Tennis DM 30,- Dragons Lear DM 70,- Addams Family DM 50,- suche The 7th Saga Tel.: 04361/1238 Heinz

Verkaufe: Cool Spot DM80,- Home Alone us DM 30,- Mario W. DM 50,- S.Mario All St. DM 60,- Zelda DM50,- Star Wars 2us DM 90,- Streetfighter II Turbo DM 100,- SNES mit 2 Controller DM 150,- Tel.: 07321/53341 Andreas

Suche R & R Racing, Metal Marines, gebe dafür Aladdin, Fivepower 2000. Suche auch Desert Fighter, Super Conflict. Tausche evtl. Tetris III, Battlegaiden gegen Tetris 2/Bombliss. Tel.: 07352/7432 Thomas

NES

Verkaufe NES-Spiele, Airwolf Wild Gunman, World Cup, California Games, Joy Advantage komplett DM 150, Stückpreis DM 40, Tel.: 05941-6145, Denis

Verkaufe NES-Spiele: Jime Lord DM 40, Mario 1 DM 20, Mario 2 DM 40, Mario 3 DM 40, Paperboy DM 15, nur per NN, Tel.: 0271-371262 ab 14 Uhr, Christian

Verkaufe NES mit zwei Controllern und fünf Spielen DM 355, Ralf Fechner, Trachtenbrodtstr. 31, 10409 Berlin

Verkaufe NES-Spiele ab DM 20, z.B. Kung Fu, Pinball, Super Mario 2 und 3, Eishockey, Chessmaster, Tiny Toon, Adv. 2, Zelda 1 für je DM 50, alle leider ohne Verpackung, Tel.: 07151-74436, Stavros

GAME BOY

Verkaufe oder tausche Game Boy mit 17 Spielen für SFR 450, auch einzeln erhältlich, GB für SFR 35 und Spiele, je SFR 25 für SNES, Street Fighter 2 für nur SFR 40, Tel.: 0041-61-4119216

Verkaufe Game-Boy-Module

34/46/64 in 1, Tel.: 0531-610782, Doris

Verkaufe gut erhaltenen Game Boy mit Adapter, fünf Spielen inkl. Spieleberater DM 180, Tel.: 06734-8340, Michael

Verkaufe 12 Game-Boy-Spiele, z.B. Tetris, S. Mario Land, Castlevania Adv., T2, Dr. Mario, Q-Bert, Robin Hood, Dig Dug Duck, Tales zusammen DM 250, einzeln DM 25, Tel.: 0203-83214, Anrufbeantworter

Tausche Kirby's Pinball Land gegen Alien 3 oder T2 J. Day oder Final Fantasy Legend 2 oder 3, Mystical Quest, Star Trek, Tel.: 036458-30223, Christoph

Suche Eure Game-Boy-Spiele, nur mit Anleitung und eventuell Karton zum Kauf. Schickt mir Eure Listen. Claudia Fischer, Eosanderstr. 2, 10587 Berlin

Suche Zelda, Links Awakening, zahle bis DM 50, Wario Land DM 50, Lion King DM 45 mit Hülle und Anleitung, Oliver Hanza, Neuer Weg 4, 04613 Pröbzdorf

Verkaufe Game-Boy-Spiele: Spiderman DM 30, Fortress of Fear DM 30, Burai F. ohne Anleitung DM 25, Mega Man DM 35 mit Paßwörtern oder tausche drei gegen Mario All Stars, Tel.: 089-8001565, Andreas

HARDWARE

Verkaufe NES mit zwei Spielen, vier Monate Garantie DM 120, Tel.: 08281-1830, Peter Witt

Verkaufe SNES mit 13 Spielen: Shadowrun, Star Wars, Super Street Fighter 2, US-Euro-Adapter, zwei Contr., alle TOTAL!-Hefte DM 1000, Tel.: 0261-69459, Andreas, Überraschung für Selbstabholer!

Verkaufe NES-Kompatible Konsole mit 12 Spielen im Speicher und zwei Joypads, eine Lightgun, alles originalverpackt für DM 179, Tel.: 0711-312468, Christian

Verkaufe SNES mit ASCII Pad und sieben Spielen: SMW, Mystic Quest, Sim City, Star Wars, Zelda 3, Street Fighter 2, Castlevania 4, zwei Pads, VB DM 300, Tel.: 09875-669, Christof

Verkaufe Street Fighter 2 Turbo DM 90, NES Mario 1-3, Tiny Toon, Probotector 2 und Spieleberater für Mario 1-3, alles mit Verpackung und Anleitung DM 300, Tel.: 0201-230630, Stephan

SONSTIGES

Tausche aktuelle SNES/Jaguar-Games auch Neo-Geo-Games,

tausche Neo Geo, vier Spiele, zwei Joyboards, suche 3DO, Jaguar, FM Marty, Multi Mega, suche 3/4fach Scartverteiler, gebe ein oder zwei Spiele dafür, Tel.: 07354-2873, Stefan

Verkaufe Master System 2 mit 11 Spielen, evtl. auch einzeln, Tel.: 07337-6829, ab 17 Uhr

Verkaufe Videospielzeitschriften, alle deutschen, englischen und amerikanischen ab Erstausgabe vorhanden, auch Tausch gegen Spiele, nur ganze Jahrgänge, Tel.: 07805-59328, Lothar

Tausche Amiga-Spiele: Loom, Assassin, Ween, Doodlebug, Maniac Mansion, Lotus 2, Crack Cars 3, Premiere, Beast 3, Chips Chazzenge gegen SNES-Spiele 2:1, Tel.: 04361-1238, Heinz

Verkaufe SNES mit sechs Spielen: Street Fighter 2 Turbo, Super Probotector, zwei nagelneue Controller, Spieleberater für DM 300, alle Spiele in Originalpackung und Anleitung, Tel.: 05132-825577, Marcel

Verkaufe SNES mit Wing Commander, Secret M., Sim City, Nigel Mansell GP, einen Monat alt für DM 300, nur komplett! Sven Hoffmann, Paracelsusstraße 5, 14712 Rathenow

Kaufe NES-, NES-, Game-Boy- sowie Mega-Drive-Module, auch mit Gerät. Angebote an: Dieter Tegler, Paul-Hindemith-Str. 10, 37547 Eibeck, Tel.: 05561-3094

Friendly! Wer zwischen 10-17 Jahre sucht Brieffreunde aus der BRD oder Amerika? Helfen weiter. Info gegen DM 3 bei: Friendly, Judith-Aver-Str. 6, PF 3, 10369 Berlin

Tausche TOTAL!-Hefte 6/93-8/94 gegen Game Boy mit Tetris oder anderem Spiel, Tel.: 030-9241803, Edgar

Verkaufe Atari-2600-Spiele: Kung Fu, Super Kicks und Motorroden zu je DM 18, 32 in 1 DM 8, zwei Joypads zu je DM 5, Adapter DM 8, tausche Kirby's Dreamland gegen Turtles 3 (GB), A. Lubensky, Uhmannsdorferstr. 11, 02929 Rothenburg

Tausche neue SNES/Jaguar/MD+CD's. Tausche MD, CD-Romil oder SNES, RGB, je mit Spielen, Zubehör, suche 3DO, Jaguar usw. Tausche Komplettsammlung von Total Mega Fun (mit Clubmags) usw. Tel.: 07354/2873 Stefan

Verkaufe an Meistbietenden: Total! 6/93, Console Pro Erstausgabe, Super Pro Nummer 3/94 und Mega Fun 5/94 0209/612258 André

Suche Star-Wars Figuren usw. Schickt liste mit Preisen an Maik Murnik, Leonhard-Hegwein-Str. 1, 97348 Mart-Einersheim habe auch SNES-Spiele.

SNES, GBoy, MEGA CD, MD, Master II, GG

COMPUTER KUDAK



Computer Treff Kudak
Holbeinstraße 2-4
24539 Neumünster
Telefon 04321 / 22737
Telefax 04321 / 23312

Formen Sie bitte unsere Preislisen an

Top Preise, deutsche Versionen,

1 Jahr Garantie, Versandanteil ab DM 3,95

HIGH SCORE GAMES

089 / 96 24 24 96



Rise of the Robots DV 149,-

Versandkosten NN + 7 DM

Express + 7 DM

Ab 300 DM Bestellwert

Versandkostenfrei

Schnellservice: Lieferbare Spiele werden am Tag der Bestellung versendet.

Fettgedruckte Artikel nur solange der Vorrat reicht. DV = Deutsche Version; EV =

Europäische Version; JP = Japanische Version; US = Amerikanische Version

Ladengeschäfte:

München Herzogstr. 2 (Münchner Freiheit) Tel.: 089 / 344 388

Oldenburg Kurwickstr. 2 (Fußgängerzone) Tel.: 0441 / 1 22 33

Augsburg Fuggerstr. 4-6 (Eingang Fußgängerzone) 0821 / 31 31 34 (Ladenpreise können variieren)

Fax: 089 / 961 41 00

Händler willkommen

(Gewerbenachweis erforderlich)

GAME BOY

Aladdin	DV	69,-
Bomberman (SGB)	US	69,-
Desert Strike	DV	69,-
Donkey Kong (SGB)	DV	69,-
Dschungelbuch	DV	69,-
Mortal Kombat II	DV	79,-
FIFA Soccer (SGB)	DV	69,-
Lion King	DV	69,-
Mario Land 3	DV	69,-
Mega Man 5 (SGB)	US	69,-
NBA Jam (SGB)	DV	69,-
Probotector 2 (SGB)	DV	69,-
Samurai Shodown	DV	69,-
Sequest DSV (SGB)	DV	69,-
Tiny Toon Wacky Sports	DV	69,-
Yogi Bear	DV	69,-

SUPER NES

6 Spieler Adapter	DV	59,-
2 in 1 Pad (SNES & MD)	DV	39,-
50/60 Hz Adapter	DV	49,-
Action Replay Pro 2	DV	99,-
Adventure Island 2	DV	129,-
Actraiser 2	DV	129,-
Beauty & the Beast	DV	119,-
Bomberman 2	DV	119,-

SUPER NES

Bebe's Kids	US	49,-
Blackthorne	US	129,-
Breath of Fire	US	139,-
Batman & Robin	DV	149,-
Brain Lord	US	139,-
Chaos Engine	DV	129,-
Dschungelbuch	DV	129,-
Donkey Kong Country	DV	139,-
Dragon	DV	139,-
Earth Worm Jim	DV	139,-
Equinox	DV	99,-
F-Zero	DV	49,-
Fatal Fury 2	US	99,-
Final Fantasy 2	US	129,-
Final Fantasy 3	US	139,-
Fievel der Mauswanderer	DV	119,-
Ghoul'n Ghosts	DV	49,-
Heatseeker Pad	DV	29,-
Illusion of Gaia	US	139,-
Indiana Jones	DV	139,-
Jordan's Adventure	DV	139,-
Lion King	DV	139,-
Legend	DV	119,-
Lemmings 2	US	119,-
Metroid	DV	119,-
Mega Man X	DV	119,-
Super Nintendo		
More Fun Set	DV	319,-

SUPER NES

Star Wars 3	DV	139,-
NBA 95	DV	139,-
NHL 95	DV	139,-
Obitus	US	139,-
Pilot Wings	DV	49,-
Power Rangers	DV	139,-
Pitfall	US	129,-
Rise of the Robots	DV	149,-
Secret of Mana	DV	119,-
Samurai Shodown	DV	139,-
Sparkster	DV	129,-
Super Street Fighter 2	DV	139,-
Sequest DSV	DV	139,-
Siam Masters	DV	139,-
Street Racer	DV	129,-
Soulblazer	DV	129,-
Schlumpfe	DV	119,-
Stunt Race FX	DV	119,-
Super Street Fighter 2	US	139,-
Syndicate	DV	119,-
Tetris 2	US	129,-
Tiny Toon 2 Wacky Sports	DV	129,-
Val d'Isere Championship	DV	129,-
Vortex (FX-Chip)	US	129,-
Virtual Soccer	DV	49,-
WWF Raw	DV	149,-
Wolfenstein	DV	99,-
Yogi Bear	DV	79,-

TOTAL!

BESTELL-COUPON

94er
93er

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

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

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

Name (Bitte in DRUCKBUCHSTABEN schreiben)

Datum, Unterschrift

Straße

Achtung! Bitte vergeßt die Versandkosten nicht!

PLZ/Ort

Keine Nachnahme möglich!

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

☐ per Eurocheck zur Verrechnung (Kartenummer nicht vergessen!)

Bitte keine Überweisung!

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

Versandkosten

Inland: DM 5,-

Ausland: DM 12,-

A D R E S S E :

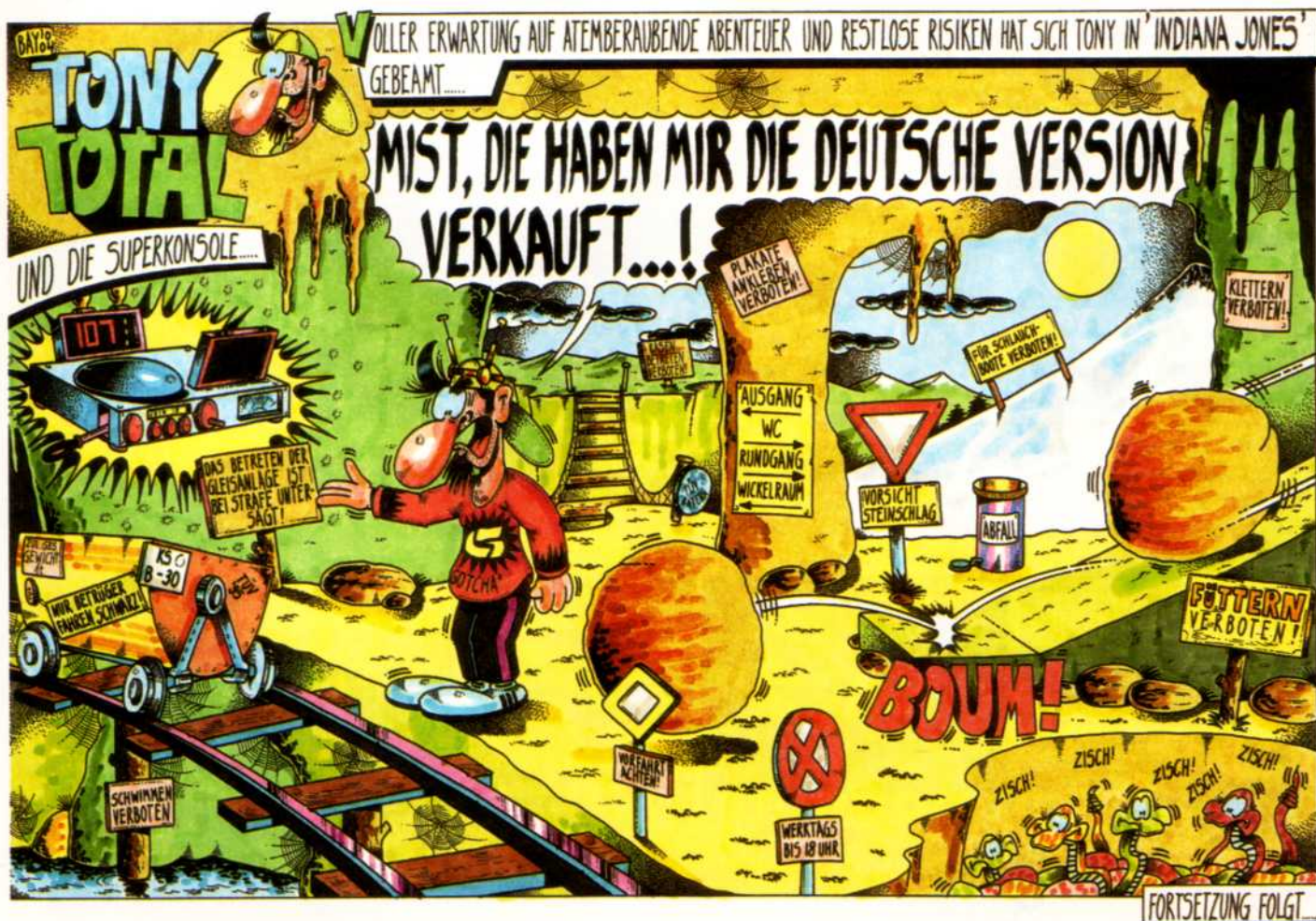
MVL GmbH, TOTAL!-Heft Shop
Heilwigstr. 39, 20249 Hamburg

REGISTER!

Hier ist sie, die große Liste aller Beiträge, die es bisher in TOTAL! gab. Ihr habt ein Heft verpaßt? Hier seht Ihr, welches Ihr nachbestellen müßt!

Titel	Heft	Note	Genre	Titel	Heft	Note	Genre	Titel	Heft	Note	Genre
DIVERSES				Raging Fighter	9/93	4+	Prügelspiel	Tests SNES			
Referenz Action	10/94	-		Revenge of the Gator	8/94	2	Simulation	7th Saga	12/93	2+	Adventure
Referenz Jump&Run	9/94	-		Rodland	7/93	3-	Jump&Run	ActRaiser 2	2/94	3+	Action
Referenz Prügelspiele	9/94	-		Sensible Soccer	1/94	2-	Sport	Adventures of Dr. Franken	4/94	3-	Jump&Run
Referenz Rennspiele	8/94	-		Space Date	1/94	3-	Action	Aero the Acro-Bat	12/93	3+	Jump&Run
Referenz Sport	11/94	-		Speedball 2	6/93	3	Act./Sport	Aguri Suzuki F-1 Super Driving	7/93	4-	Rennspiel
Referenz Strategiespiele	8/94	-		Speedy Gonzales	12/93	2-	Jump&Run	Aladdin	1/94	2	Jump&Run
Action-Replay-Kurs	12/93	-		Star Trek: Next Generation	9/93	3	Act./Strat.	Alfred Chicken	1/94	3	Jump&Run
ARP- & Game Mage-Code-Poster	11/94	-		Super Mario Land	7/94	2	Jump&Run	Alien 3	6/93	2+	Act./J&R
Cheat-Modul-Test	3/94	-		Super Mario Land II	9/94	1-	Jump&Run	Aliens vs. Predator	10/93	4-	Action
Joystick-Test I	7/93	-		Tale Spin	6/93	2-	Action	Amazing Tennis	7/93	2-	Sport
Joystick-Test II	4/94	-		Talespin	7/94	4	Action	Art of Fighting	2/94	3-	Prügelsp.
SNES-Technik	7/94	-		Tesseract	12/93	3-	Strategie	Asterix	8/93	3-	Jump&Run
Stereo-Bild	7/94	-		Tetris	8/94	1-	Strategie	Astro Gol Go!	8/94	3-	Rennspiel
Tests GAME BOY				Tetris 2	4/94	2	Strategie	Axelay	6/94	2-	Action
4-in-1-Pack Vol. II	11/93	4	Simulation	The Empire Strikes Back	5/94	4+	Action	B.O.B.	7/93	2	Act./J&R
Adventure Island II	7/93	3-	Jump&Run	The Fidgets	2/94	2-	Jump&Run	Batman Returns	7/93	3+	J&R/Prügl.
Aladdin	11/94	2	Jump&Run	The Humans	6/93	2-	Strategie	Battle Cars	5/94	4+	Rennspiel
Alfred Chicken	8/93	2	Jump&Run	Tiny Toons 2: Movie Madness	11/93	2	Jump&Run	Battleloads - Double Dragon	1/94	4+	Prügelsp.
Alien 3	6/93	3-	Act./J&R	Titus the Fox	11/93	3+	Jump&Run	Battleloads in Battlemaniacs	10/93	3	Act./J&R
Alien vs. Predator	11/94	5+	Action	Tom & Jerry: Frantic Antics	9/93	2-	Jump&Run	Beethoven's 2nd	12/93	6+	Jump&Run
Arielle	8/94	4+	Action	Tumble Pop	6/93	3+	Jump&Run	Best of the Best	8/93	4-	Sport
Asterix	7/93	3+	Jump&Run	Turtles III - Radical Rescue	11/93	2	Action	Boxing Legends of the Ring	2/94	4-	Sport
Baby T. Rex	8/93	3	J&R/Adv.	Wario Land	6/94	1-	Jump&Run	Bram Stoker's Dracula	2/94	5	Jump&Run
Barf and the Beanstalk	5/94	3	Jump&Run	WCW - The Main Event	1/94	3+	Prügelspiel	Breath of Fire	10/94	2	Adventure
Batman - The Animated Series	11/93	2-	Jump&Run	Winter Olympics	5/94	4	Sport	Brett Hull Hockey	1/94	3	Sport
Battle of Olympus	12/93	3+	Adventure	Wordtris	2/94	3-	Strategie	Bubba	8/93	2	Jump&Run
Battleloads	8/93	3	Action	World Cup Striker	6/94	2	Sport	Bugs Bunny - Rabbit Rampage	6/94	2	Jump&Run
Battleloads Double Dragon	10/94	4-	Prügelsp.	World Cup USA '94	10/94	3	Sport	Bulls vs. Blazers	7/93	3-	Sport
Bionic Commando	6/94	3	Action	WWF - King of the Ring	1/94	4-	Prügelspiel	Cacoma Knight in Bizzyland	9/93	4+	Action
Blues Brothers - Jukebox Adventure	11/94	4-	Jump&Run	Yogi Bear's Gold Rush	10/94	3	Jump&Run	Cal Ripken Jr. Baseball	8/93	4+	Sport
Boxing II	8/93	4	Strategie	Zelda: Link's Awakening	11/93	3+	Strategie	Captain America	10/93	4	Prügelsp.
Bram Stoker's Dracula	2/94	4	Jump&Run	ZEN - Intergalactic Ninja	9/93	3+	Action	Champions World Class Soccer	7/94	4-	Sport
Bubble Bobble 2	10/93	2+	Jump&Run	Zool	12/93	3+	Jump&Run	Championship Pool	12/93	4+	Sport
Castle Quest	1/94	1-	Adventure	Tests NES				Choplifter 3	9/94	3	Action
Cliffhanger	4/94	5+	Action	Action in New York	8/93	2	Action	Chuck Rock	12/93	2-	Jump&Run
Cool Spot	7/94	2	Jump&Run	Alfred Chicken	10/93	2	Jump&Run	Clayfighter	5/94	2+	Prügelsp.
Daffy Duck	10/94	3-	Jump&Run	Alien 3	6/93	2+	Act./J&R	Claymates	5/94	2+	Jump&Run
Darkwing Duck	6/93	2	Jump&Run	Asterix	11/93	3+	Jump&Run	Cliffhanger	1/94	5+	J&R/Prügl.
Das Dschungelbuch	5/94	2	Jump&Run	Banana Prince	11/94	3-	Jump&Run	Congo's Caper	8/93	2	Jump&Run
Die Schlümpfe	9/94	2	Jump&Run	Batman Returns	6/93	3	J&R/Prügl.	Cool Spot	11/93	1-	Jump&Run
Dankey Kong	9/94	1-	J&R/Strat.	Battleships	1/94	5	Strategie	Cool World	6/93	3+	Act./Adv.
Dr. Franken II	11/93	3+	J&R/Adv.	Blues Brothers	7/93	4	Jump&Run	Cosmo Gang - The Video	9/93	3	Action
Dynablaster	10/94	2-	Action	Bucky O'Hare	6/94	2	Jump&Run	Cybernator	6/93	3+	Action
F-1 Pole Position	1/94	3-	Rennspiel	Castlemania III	3/94	2+	Act./J&R	Daffy Duck	1/94	3	Jump&Run
F-15 Strike Eagle	6/93	4	Act./Sim.	Cosmic Spacehead	11/93	2	Adventure	Das Dschungelbuch	9/94	1-	Jump&Run
Felix the Cat	10/93	2	Jump&Run	Darkwing Duck	1/94	3	Jump&Run	Dead Dance	10/93	3-	Action
Final Fantasy Legend III	11/93	1	Adventure	Das Dschungelbuch	10/94	2-	Jump&Run	Death and Return of Superman	11/94	4+	Action
Fire Fighter	8/93	3+	Jump&Run	Dynablaster	9/94	2-	Strategie	Desert Fighter	9/94	2	Action
Garfield Labyrinth	11/93	3	Jump&Run	Excite Bike	11/94	2	Rennspiel	Die Schlümpfe	9/94	3	Jump&Run
Gear Wars	1/94	3+	Strategie	Firehawk	9/93	3+	Action	Dragon	11/94	2+	Prügelsp.
Hammerin' Harry	1/94	3+	Action	Formula One Sensation	6/93	3+	Rennspiel	Dungeon Master	9/93	2+	Adventure
Hook	11/93	4	Jump&Run	Hook	11/93	4	Jump&Run	E.V.O.	10/93	2+	J&R/Adv.
Hyper Dunk	4/94	4+	Sport	Indiana Jones 3	1/94	5-	Jump&Run	Eek the Cat	10/94	4	Jump&Run
Indiana Jones 3	1/94	5+	Jump&Run	Jimmy Connors Tennis	12/93	3	Sport	Equinox	3/94	3	Act./Adv.
Jimmy Connors Tennis	12/93	3+	Sport	Kirby's Adventure	6/94	2	Jump&Run	Exhaust Heat 2	8/93	1-	Rennspiel
Jurassic Park	9/93	2-	Action	Life Force	10/94	2	Action	Eye of the Beholder	8/94	2-	Adventure
Kid Dracula	6/93	2-	Jump&Run	Mario & Yoshi	5/94	5+	Strategie	F-Zero	10/94	2+	Rennspiel
Kirby's Pinball Land	3/94	1-	Action	Mega Man 4	5/94	2-	Act./J&R	F-1 Pole Position	12/93	2-	Rennspiel
Konami Golf	4/94	2	Sport	Metroid	6/94	2+	Action	Fatal Fury	7/93	3+	Prügelsp.
L.U.C.I.E.	9/94	3+	Strategie	Micro Machines	8/93	2+	Rennspiel	Fatal Fury II	9/94	3	Prügelsp.
Last Action Hero	1/94	4+	Action	MIG 29	9/93	3	Action	FIFA Soccer	7/94	2-	Sport
Lawnmower Man	3/94	3-	Act./J&R	Mighty Final Fight	6/94	4	Action	Final Fight 2	6/94	4	Action
Lethal Weapon	6/93	5	Act./J&R	N. Mansell's World Championship	1/94	3-	Rennspiel	Firepower 2000	6/93	3+	Action
Max	4/94	3-	Act./J&R	Pac Man	9/94	3	Action	First Samurai	8/93	4-	Act./J&R
Mega Man 3	6/93	2	Action	Pirates!	6/93	2+	Strategie	Flashback	1/94	1-	J&R/Adv.
Ms. Pac-Man	10/94	4+	Action	Probotector	4/94	2+	Action	Fun & Games	10/94	5+	Mix
Muhammad Ali	1/94	4	Sport	Rackets & Rivals	8/93	3	Sport	Goal Trap	11/93	2	Strategie
N. Mansell's World Championship	12/93	2-	Rennspiel	Solomon's Key	8/94	2	Strategie	GP-1	9/93	3-	Rennspiel
NBA All-Star Challenge 2	7/93	3	Sport	Star Trek	8/93	3	Act./Adv.	Great Greed	1/94	2+	Adventure
NFL Quarter Back	2/94	6	Sport	Street Gangs	8/93	4-	Prügelspiel	Hardball 3	9/94	3-	Sport
Out to Lunch	2/94	4+	Jump&Run	Super Adventure Quests	12/93	3+	Jump&Run	Hook	11/93	3	Jump&Run
Palamedes	11/94	4-	Strategie	Super Mario Bros.	7/94	2+	Jump&Run	Hyper V-Ball	7/94	3-	Sport
Pang!	1/94	2	Action	Super Mario Bros. 2	8/94	2	Jump&Run	Incredible Crash Dummies	2/94	4	Jump&Run
Paradius	6/94	2+	Action	Super Sports Challenge	7/93	5+	Sport	James Pond 2: Robocod	10/93	3	Jump&Run
Pinball Dreams	11/93	3+	Simulation	The Fantastic Adventures of Dizzy	7/93	3	J&R/Adv.	James Pond Crazy Sports	8/93	3	Sport
Pop'n Twin Bee	4/94	3+	Action	Tiny Toons 2	9/93	3+	Jump&Run	Jim Power: The Last Dimension 3D	4/94	4+	Action
Popeye 2	8/93	3	Jump&Run	Tiny Toons Cartoon Workshop	9/93	3	Simulation	Jimmy Connors Pro Tennis Tour	6/93	1-	Sport
Probotector 2	10/94	2+	Action	TMNT - Tournament Fighters	12/93	3	Prügelsp.	John Madden Football '93	7/93	2-	Sport
Prophecy Viking Child	2/94	5-	Jump&Run	Trolls in Crazyland	10/93	4+	Jump&Run	Jurassic Park	11/93	4	Action
Pugsley's Scavenger Hunt	12/93	4	Jump&Run	Ultimate Stuntman	9/93	3+	Action	K.H. Rummengigges Player Manager	12/93	4-	Spt/Strat
Quarth	11/94	2+	Strategie	WWF - King of the Ring	2/94	4+	Prügelsp.	King Arthur's World	6/93	2+	Strategie
R-Type 2	8/93	2+	Action	ZEN - Intergalactic Ninja	9/93	2	Action	King of Dragons	6/94	3	Action
Race Days	10/94	3	Rennspiel					Knights of the Round	11/94	5+	Action
								Lamborghini American Challenge	2/94	3+	Rennspiel

Titel	Heft	Note	Genre	Titel	Heft	Note	Genre	Titel	Heft	Note	Genre
Last Action Hero	1/94	5-	Action	Saturday Night Slammasters	10/94	2	Prügelsp.	Super Street Fighter II	9/94	1	Prügelsp.
Lawnmower Man	3/94	4+	Act./J&R	Secret of Mana	12/93	1-	Adventure	Super Strike Eagle	6/93	2-	Act./Sim
Legend of the Mystical Ninja	4/94	1-	Act./Adv.	Sensible Soccer	12/93	2	Sport	Super Tetris 2 & Bombliss	10/93	2+	Strategie
Lethal Weapon	6/93	5	Act./J&R	Shadowrun	8/93	1-	Adventure	Super Tiny Toons	6/93	2	Jump&Run
Lufia & The Fortress of Doom	4/94	2-	Adventure	Shanghai II - Dragon's Eye	7/93	2	Strategie	Super Troll Islands	2/94	3+	Jump&Run
Madden NFL '94	3/94	1-	Sport	Side Pocket	3/94	3	Sport	Super Turrican	11/93	2+	Act./J&R
Magic Boy	10/94	3-	Jump&Run	Sim Ant	1/94	2-	Strategie	Suzuka 8 Hours	11/94	4	Rennspiel
Major League Baseball	5/94	2-	Sport	Sim City	2/94	1-	Strategie	T2 - Judgment Day	5/94	3-	Action
Major Title	1/94	2-	Sport	Skyblazer	3/94	2-	Jump&Run	T2 - The Arcade Game	6/94	4+	Action
Mario is Missing	5/94	3	Strategie	Smash Tennis	7/94	1-	Sport	Tecmo Super NBA Basketball	7/93	2+	Sport
Marios Time Machine	8/94	5+	Lernspiel	SOS	7/94	5+	J&R/Adv.	Test Drive 2	7/93	4	Rennspiel
Maximum Carnage	11/94	3-	Action	Soul Blazer	10/93	2+	Act/Adv.	Tetris 2	10/94	2-	Strategie
Mechwarrior	11/93	2	Act/Strat	Space Ace	6/94	6+	Adventure	Tetris Battle Gaiden	4/94	2	Strategie
Mega to Mania	2/94	3+	Strategie	Spanky's Quest	8/93	3-	Jump&Run	The Chaos Engine	7/94	2-	Action
Mega Man Soccer	6/94	4+	Sport	Sparkster	11/94	2+	Act/J&R	The Flintstones	4/94	2-	Jump&Run
Mega Man X	5/94	2	Act./J&R	Spectre	6/94	5	Action	The Hulk	10/94	3	Action
Metal Marines	4/94	3	Strategie	Spindizzy Worlds	9/93	2-	Action	The Humans	1/94	2	Strategie
Mickey Mouse - Magical Quest	6/93	1-	Jump&Run	Spunky's Dangerous Day	7/94	3+	Action	The Last Vikings	7/93	1-	J&R/Strat.
Night & Magic II	3/94	2-	Adventure	StarWing	9/94	1-	Action	The Peace Keepers	6/94	4-	Action
Monday Night Football	3/94	3-	Sport	Street Fighter II	10/94	1	Prügelsp.	The Pirates of Dark Water	8/94	4+	Prügelsp.
Mr. Nutz	3/94	1-	Jump&Run	Street Fighter II Turbo Edition	10/93	1	Prügelsp.	The Untouchables	11/94	3	Action
Mystic Quest	12/93	2-	Adventure	Striker	9/93	1-	Sport	Time Trax	8/94	4	Action
N. Mansell's World Championship	10/93	2-	Rennspiel	Stunt Race FX	8/94	2+	Rennspiel	TMHT - Tournament Fighters	12/93	2	Prügelsp.
NBA All-Star Challenge	7/93	4	Sport	Sunset Riders	10/93	3+	Action	Tom & Jerry	6/93	3-	Jump&Run
NBA Jam	4/94	1-	Act/Sport	Super Air Diver	12/93	2-	Action	Top Gear 2	1/94	2-	Rennspiel
NBA Showdown	3/94	3+	Sport	Super Aleste	9/93	1-	Action	Toys	7/93	4	Action
NFL Football	4/94	4-	Sport	Super Baseball 2020	11/93	3+	Sport	Troddlers	8/93	3+	Strategie
NHL Hockey '94	3/94	1-	Sport	Super Battleship	4/94	4-	Strategie	Turn and Burn	10/94	3-	Action
Operation Logic Bomb	12/93	3	Action	Super BattleTank 2	10/94	3	Action	Ultima VI	8/94	2+	Adventure
Out to lunch	10/93	2-	Jump&Run	Super Bomberman	9/93	2	Action	Utopia	8/94	2+	Strategie
Outlander	7/93	5	Act/Renn	Super Castlevania IV	7/94	2-	Action	Virtual Bart	11/94	4+	Act./J&R
Pac-Attack	1/94	2-	Strategie	Super Conflict	7/93	1-	Strategie	Virtual Soccer	3/94	2+	Sport
Paladin's Quest	2/94	2+	Adventure	Super Empire Strikes Back	3/94	2	Act./J&R	Wayne's World	6/93	5	Jump&Run
Parodius	6/94	1-	Action	Super Family Tennis	9/93	1-	Sport	We're Back	10/93	3+	Jump&Run
Pilotwings	6/94	2-	Sport	Super Formation Soccer II	9/93	3-	Sport	W. i. t. W. is Carmen Sandiego	10/93	5	Adventure
Pinball Dreams	3/94	3-	Simulation	Super Ghouls 'n Ghosts	11/94	2	Jump&Run	Wing Commander Secret Missions	10/93	2-	Action
Pink goes to Hollywood	6/94	4+	Jump&Run	Super Godzilla	10/94	5+	Action	Winter Olympics	4/94	3+	Sport
Plok	12/93	2+	Jump&Run	Super Mario All-Stars	9/93	1	Jump&Run	Wizardry V	6/94	2-	Adventure
Pocky & Rocky	10/93	2-	Action	Super Mario Kart	10/93	1	Rennspiel	Wordtris	6/93	3	Strategie
Pop 'n' Twin Bee	6/93	2-	Action	Super Mario World	8/94	1	Jump&Run	World Cup Striker	6/94	1-	Sport
Populous II	8/94	1-	Strategie	Super Metroid	8/94	1	Act./Adv.	World Cup USA '94	8/94	2	Sport
Powermonger	8/93	2	Strategie	Super Nova	2/94	3+	Action	World Heroes	1/94	3-	Prügelsp.
Pugsley's Scavenger Hunt	7/93	4+	Jump&Run	Super Off Road	9/93	3	Rennspiel	WWF 2 - Royal Rumble	7/93	2-	Prügelsp.
Rainbow Bell Adventures	4/94	2+	Jump&Run	Super Pang	8/94	4+	Action	Yogi Bear	10/94	4	Jump&Run
Rock 'n' Roll Racing	2/94	1-	Action	Super Probotector	4/94	1-	Action	Young Merlin	11/93	2+	Adventure
Rocky Rodent	12/93	2	Jump&Run	Super Putty	1/94	2-	Act./J&R	Zelda III	8/94	1	Act./Adv.
Run Saber	2/94	3+	Act./J&R	Super R-Type 3	2/94	2-	Action	Zombies	10/93	2-	Action
Samurai Shodown	11/94	2	Prügelsp.	Super Solitaire	3/94	3+	Simulation	Zool	1/94	3+	Jump&Run



Wunschzettelhelfer



Ist es Spiderman? Nein, Kollege Pac!

[illegible]

Aus dem Disney-Archiv

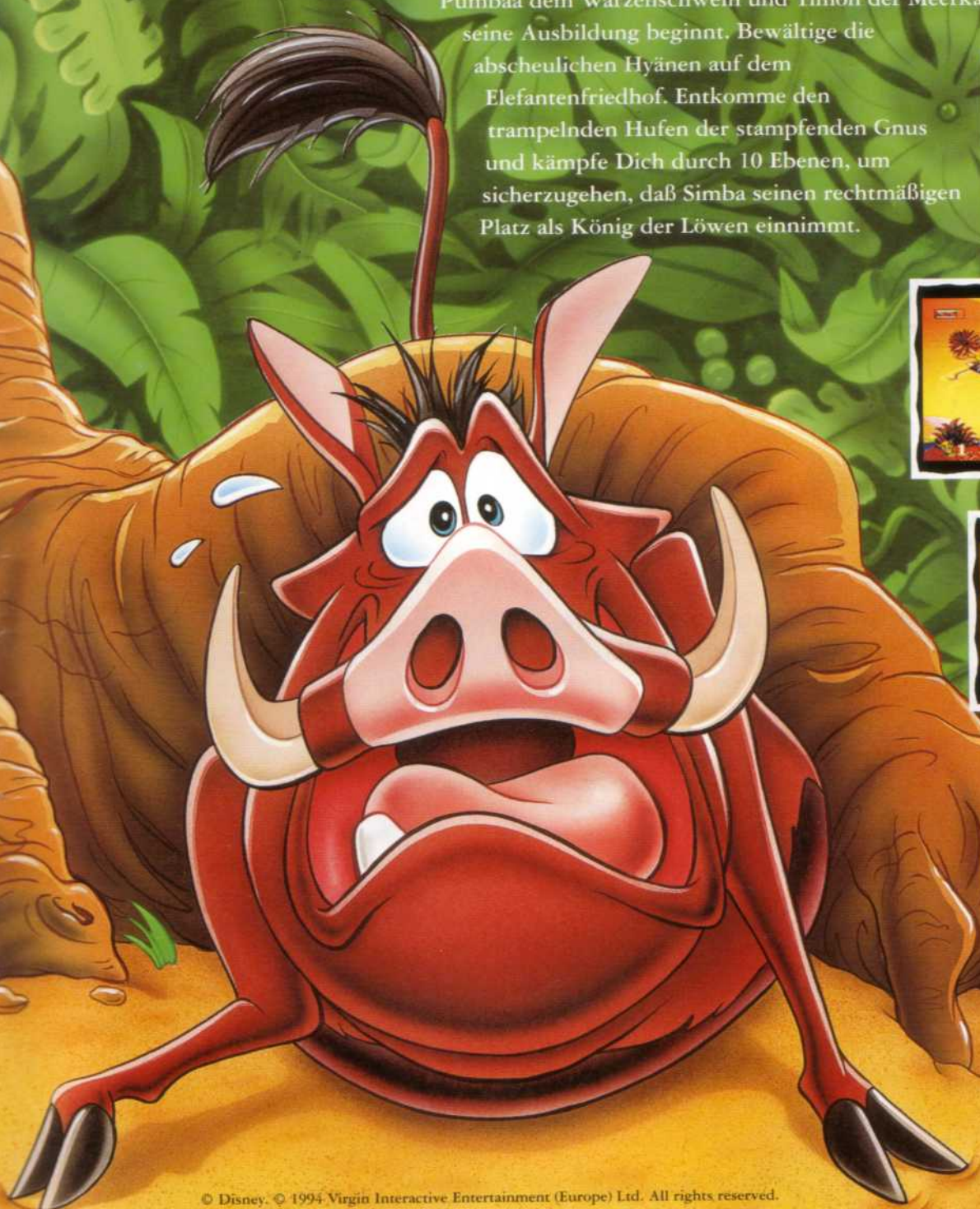


I M P R E S S U M

ISSN 0944 - 534X
TOTAL erscheint als Lizenzausgabe mit
freundlicher Genehmigung der Fa. Future
Publishing Ltd., Bath BA1 2BW, Großbritannien,
Tel.: +44 (0) 225 44 22 44

Disney's
DER
KÖNIG DER LÖWEN

Disney's "Der König der Löwen" zeigt den Zauber und das Geheimnis Afrikas durch die Geschichte von Simba, einem Löwenkind, das vor der Herausforderung des Erwachsenwerdens steht. Jetzt kannst Du mit diesem Videospiel an dem Abenteuer teilnehmen. In die Wildnis verjagt von seinem bösen Onkel Scar findet Simba Zuflucht bei Pumbaa dem Warzenschwein und Timon der Meerkatze, bei denen seine Ausbildung beginnt. Bewältige die abscheulichen Hyänen auf dem Elefantenfriedhof. Entkomme den trampelnden Hufen der stampfenden Gnus und kämpfe Dich durch 10 Ebenen, um sicherzugehen, daß Simba seinen rechtmäßigen Platz als König der Löwen einnimmt.



© Disney. © 1994 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. All rights reserved.

BORSELSTR. 16B 22765 HAMBURG



MEGA DRIVE

Disney
SOFTWARE

Nintendo

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

GAME BOY™

SEGA
Master System

SEGA
GAME GEAR

SPARKSTER™

KARSTADT

Gut einkaufen
schöner leben

**TOLLE
TREUE-PRÄMIEN!**
Auf allen neuen KONAMI-
Verpackungen findet Ihr den
GOLDEN GAME POINT.
Der ist tolle Prämien wert.
Info und Sammelpaß direkt
bei KONAMI anfordern.
Frankierten Umschlag
mit Eurer Adresse
beilegen.



Das „schwimmfliegrennspringstarke“ Opossum auf nagelneuer Adventure-Tour.

Jetzt geht das Spiel erst richtig los. Sparkster hat eine Fitnesskur hinter sich. Ist schlanker geworden und hat sich im wahrsten Sinne des Wortes neu ausgerüstet, um das Böse zu besiegen. Saltosprünge hat Sparkster neu drauf, mit ungeheurer Durchschlagskraft. Kein Hindernis ist unüberwindbar, kein Gegner schreckt ihn ab.

Farbenprächtige Backgrounds, fetziger Sound. Actionabenteuer, die Geschicklichkeit, vor allem logisches Denken, erfordert. Optimale Steuertechnik. Continues oder Schwierigkeitsgrade werden im Options-Menü vorgenommen. Hmmm!!! Mit Passwort-Funktion, ein Leckerbissen für alle Videospielefeinschmecker. 8 Stages mit beinharten Unterlevels.

Sparkster scheucht den Gamer aus dem Sofa.
Whow!! SuperstarkerVideospieleSpaß.



KONAMI®
SuperstarkerVideospieleSpaß

KONAMI Videospiele: Adventure - Action - Fun - Intelligenz - Sport gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, 60406 Frankfurt am Main, Postfach 560 180, Telefon 069 / 95 08 12-0, Telefax 069 / 95 08 12-77
Nintendo, SNES, NES, GAME BOY, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. Sega and Sega Mega Drive are trademarks of Sega Enterprise Ltd.
KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd. ©1994 KONAMI. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes kopieren, verleihen oder weiterverkaufen jeglicher Art strengstens verboten.

SUPER STREET FIGHTER II



TOTAL!

T. Hawk

Super Street Fighter II is a registered trademark of Capcom Co. Ltd.

T 014

EARTH WORM JIM



TOTAL!

T 015

© by Shiny Entertainment/Virgin 1994

12/94 DEZEMBER DM 6,- € 5,- US \$5,- £4.99 C 30348 B

100 NINTENDO TOTAL!
DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN
SUPER NES NES GAME BOY

REPORT:
Mortal Kombat II -
DAS VERBOT

NEU! VORTEX
Der inoffizielle „StarWing“-Nachfolger im Test

Mit Infos zu:

- Donkey Kong Country
- Super Bomberman 2
- Mickey Mania
- Earthworm Jim

TIPS & TRICKS

- ACTION-REPLAY- und GAME-MAGE-Codes
- SHORTCUTS: Cheats und Taktiken
- Helpdesk: LESER HELFEN LESERN

MIT JEDI-POSTER

MIT 3-D-BILD!

DIE RÜCKKEHR DER JEDI-RITTER

TESTS NEWS TIPS & TRICKS

T 016

SUPER METROID

TOTAL!

T 017

© Nintendo 1994 (U.K.)

T. HAWK Geb.: 21.7.1959, Größe: 229 cm, Gew.: 174 kg, Maße: 145/99/112, Blutgr.: 0, Nationalität: Native American (Indianisch)

Special Moves: Thunderstrike: ➡↓↘ + Schlag
The Hawk (im Sprung): Beim fallen ↓ + alle drei Schlagknöpfe
The Storm Hammer: Mach eine 360° Drehung + Schlag (➡↘↓↙↘↙ + Schlag, im Stehen; ➡↘↓↙↘↙↘ + Schlag, beim springen oder gehen; ↙↘↓↙↘↙ + Schlag, beim Blocken.)

Griffe und Würfe (nahe am Gegner):

Neck Choke: ➡ oder ↙ + HS

Elbow Smasher: ➡ oder ↙ + HT

Overhead Throw: ➡ oder ↙ + MS

Combos: Five-Hit Thunderstrike Combo: 1. Spring' mit einem tiefen HS (+ ↓). 2. Mach' einen knieenden LS. 3. Mach' einen stehenden MT und beginn sofort mit der Thunderstrike Bewegung. 4. Beende den Thunderstrike mit einem HS. Wenn Du tief genug bist, wird der T'strike zweimal treffen!

Strategien: A Soaring Hawk over Fireballs: Wenn der Gegner einen Feuerball abschießen will, spring' sofort hoch und mach den Hawk.

Abkürzungen: LS = Leichter Schlag

MS = Mittlerer Schlag

HS = Harter Schlag

MT = Mittlerer Tritt

HT = Harter Tritt



Bitte ausreichend
trainieren

SUPER METROID



Der dritte Teil der Metroid-Saga (Teil 1 auf dem NES, Metroid 2 für den GB) ist eines der umwerfendsten Actionspiele überhaupt. Auf der Jagd nach Aliens rüstet Ihr die Heldin 'Samus Aran' mit vielerlei Waffen und Extras aus. Das enorm abwechslungsreiche Game mit seinem genialen Levelaufbau ist dabei niemals unfair.

TIP: Um mehr vom Spiel zu haben, solltet Ihr die Finger vom Spieleberater lassen.

Hersteller Nintendo
Spieler 1 Spieler
Preis ca. DM 100
Genre ... Action/Adventure
Level 6 (RIESIG!!)
Schwierigkeitsgrad ... mittel
Continues Batterie
Speicherkapazität ... 24 MBit
Erschienen August/94



1 SNES

INHALT

REPORT

Mehrspieler-Games-Referenz 66
Mortal Kombat II: die Indizierung 30

WETTBEWERBE

Virgin 9

PREVIEWS

Donkey Kong Country (SNES) 12

TESTS

SNES

Animaniacs 42
Der Herr der Ringe 54
Dino Dini's Soccer 62
Earthworm Jim 34
ESPN Baseball Tonight 60
F1 Pole Position 2 24
Fievel goes West 43
Full Throttle Racing 24
Indiana Jones - Greatest Adventures 38
Joe & Mac 3 - Lost in the Tropics 18
Legend 36
Mickey Mania 20
Radical Rex 33
Shaq-Fu 36
Street Racer 26
Super Bomberman 2 26
Super Dropzone 51
Super Return of the Jedi 28
The Adventures of Batman & Robin 16
Tiny Toons Adventures -
Wild & Wacky Sports 58
Troy Aikman NFL Football 60
Val d'Isère 61

TOTALI-CLASSICS:

Super Star Wars 64

NES

Over Horizon 50

GAME BOY

Choplifter 3 50
Mickey Mouse 18
Monster Max 55
Tarzan 18

Tiny Toons Adventures -

Wild & Wacky Sports 58

TOTALI-CLASSICS:

Metroid 2 65

TIPS & TRICKS

NBA-Jam-Poster 45
Shorties 72
Action-Replay-Codes 78
Helpline: Leser helfen Lesern 80

RUBRIKEN

Editorial 3
News 6
Post 8
Wertungserklärung 14
Charts 44
TOTALI-Shop 68
Entertainment 82
Börse 84
Register 88
Comic 89
Vorschau 90
Impressum 90

[illegible]

☐ **Euro-Scheck zur Verrechnung**
(unbedingt Kartennummer angeben)

Achtung! Wer mit Eurocheck bezahlt, spart gegenüber

Nachnahme ganze DM 7,-

Versandkosten

Ausland: Versandkosten DM 2,-

Wir versenden per Paketservice

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

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

© 1993 Activision, INC. Alien and Predator™ & © 1993 Twentieth Century Fox Film Corporation. All Rights Reserved



T 018

Ja, ich abonniere die nächsten 12 TOTAL Ausgaben im Abonnement zum Preis von nur DM 72,- (Inland) oder DM 120,- (Ausland)

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

☐ Bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung/Lastschriftverfahren

☐ **Euro-Scheck** zur Verrechnung unbedingt Kartenummer angeben

BLZ

W.

210

Geldinstitut

Unterschrift

Vorname, Name

Strasse, Hausnummer

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

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

Datum, Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Super Street Fighter II is a registered trademark of Capcom Co. Ltd.



T 019

Absender

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Bitte ausreichend
frankieren

MVL GmbH

TOTAL!

Heilwigstr. 39

20249 Hamburg

MVL GmbH

TOTAL-SHOP

Heilwigstr. 39

20249 Hamburg

Bitte ausreichend
frankieren

Absender

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Bitte ausreichend
frankieren

GUILE Geb.: 23.12.1960, Größe: 186
cm, Gew.: 87 kg, Maße:
124/81/89, Blutgr. 0,
Nationalität: US Amerikanisch

Special Moves: *Sonic Boom*: ◀ (zwei Sek.) ▶ + Schlag

Flash Kick: ▼ (zwei Sekunden = ‚chargen‘) ▲ + Tritt

Würfe (nah am Gegner): Suplex: ▶ oder ◀ + HS

Ground Shoulder Throw: ▶ oder ◀ + MS

Air Shoulder Throw (im Sprung): ▶ oder ◀ + MS oder HS

Back Breaker (im Sprung): ▶ oder ◀ + MT oder HT

Combos: *Triple-Jab Sonic Boom Combo*: 1. Spring mit einem tiefen LS während Du ◀ ‚chargest‘. 2. Mach einen stehenden LS. 3. Beende den Sonic Boom mit einem LS.
Jabbing Flash Kick Combo: 1. Spring‘ mit einem tiefen LS während Du ▼ ‚chargest‘. 2. Mach‘ einen knieenden LS. 3. Beende den Flash Kick mit einem LT.

Standing Jab Flash Kick Combo: Spring‘ mit einem LS während Du ▼ ‚chargest‘. 2. Beginn‘ die Flash Kick-Bewegung und mach einen stehenden LS wenn Du in der Mitte der Bewegung bist. 3. Beende den Flash Kick mit einem LT.

Mit genug Übung kannst Du HS anstatt LS verwenden.

Abkürzungen: LS = Leichter Schlag

MS = Mittlerer Schlag (Y)

HS = Harter Schlag (Z)

LT = Leichter Tritt (A)

MT = Mittlerer Tritt (B)

HT = Harter Tritt (C)

