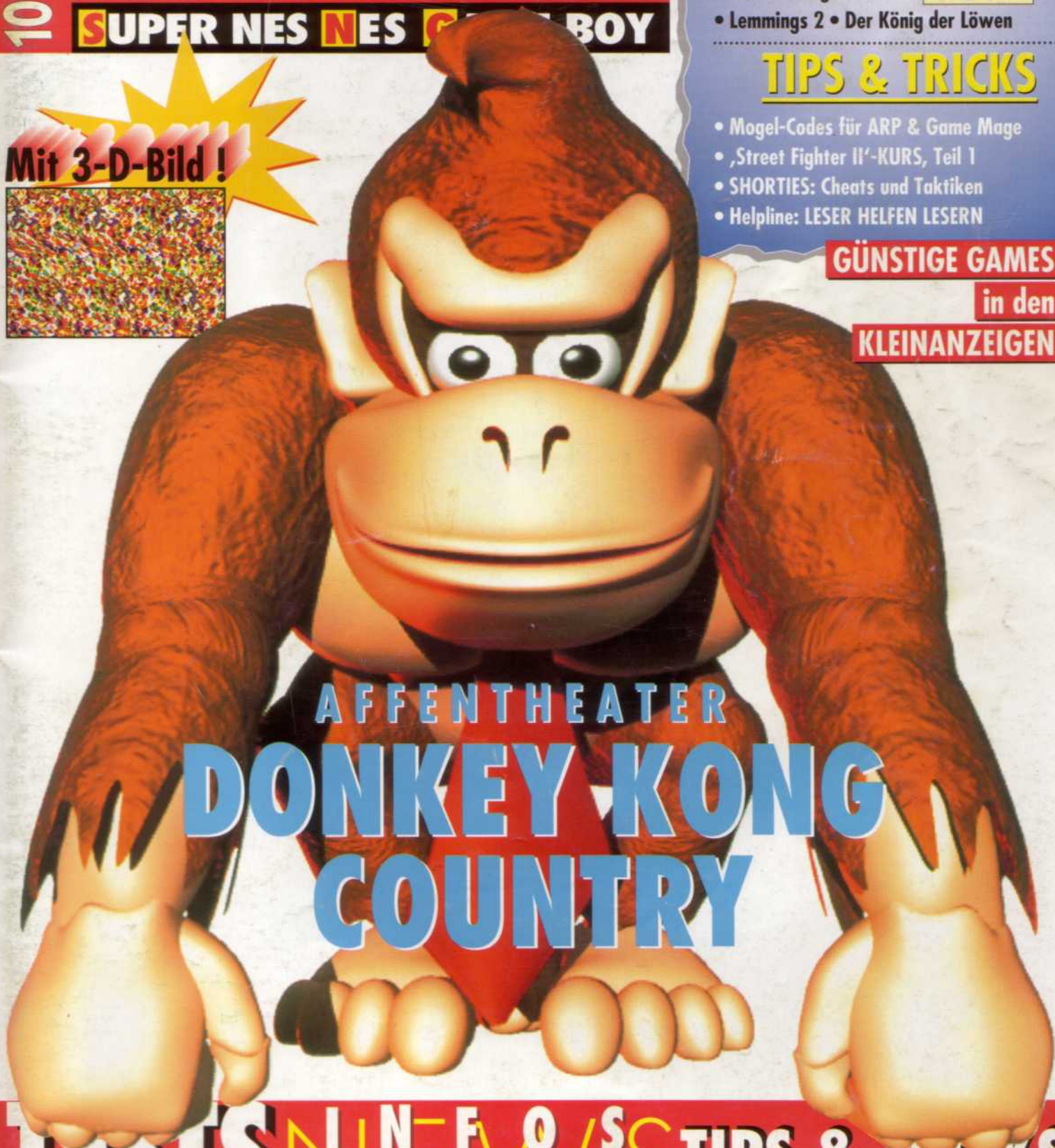


100% NINTENDO TOTAL!

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

SUPER NES NES G B O Y

Mit 3-D-Bild!



AFFENTHEATER DONKEY KONG COUNTRY

NEU!



BLACKHAWK

,Flashback'-Remake
mit ,Klapper-
schlangen'-Feeling

Mit Tests zu:

- Biker Mice from Mars
- Mighty Morphin Power Rangers
- Lemmings 2 • Der König der Löwen



TIPS & TRICKS

- Mogel-Codes für ARP & Game Mage
- ,Street Fighter II'-KURS, Teil 1
- SHORTIES: Cheats und Taktiken
- Helpline: LESER HELFEN LESERN

GÜNSTIGE GAMES

in den

KLEINANZEIGEN

TESTS NEWS TIPS & TRICKS

LEGENDÄRE FILM

Super

STAR WARS

RETURN OF THE JEDI



JVC

E! ZUM SPIELEN!

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

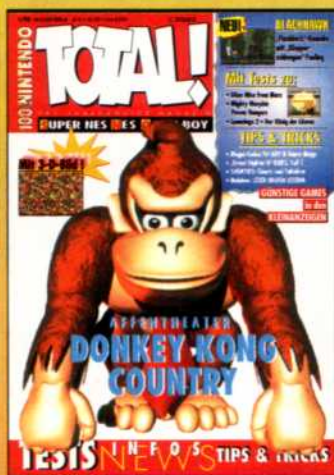
Super Nintendo Entertainment System™ is a trademark of Nintendo. All rights reserved.

INDIANA JONES'

Greatest Adventures



™ and © 1981 Raiders of the Lost Ark, 1984 Temple of Doom, 1989 Last Crusade by Lucas film Ltd. All Rights Reserved. Indiana Jones Greatest Adventures ™ and © 1994 Lucas Arts Entertainment Company. All Rights Reserved. Used Under Authorization. Indiana Jones is a registered trademark of Lucas film Ltd. The Lucas Arts Logo is a registered trademark of Lucas Art Entertainment Company.



TITELTHEMEN

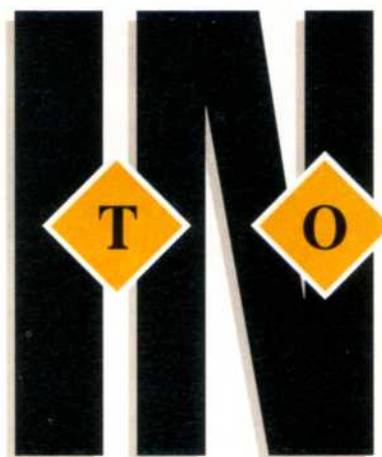
1/95

Donkey Kong Country	22
Blackhawk	36
Biker Mice from Mars	47
Der König der Löwen	18
Lemmings 2 - The Tribes ...	54
Mighty Morphin Power Rangers	44
3-D-Bild	50
Tips&Tricks	62
Kleinanzeigen	78

Der König der Löwen

18

Den Ausgang des erfolgreichsten Disney-Films aller Zeiten könnt Ihr ab sofort selbst bestimmen – auf dem SuperNES. Doch kann der knuffige Zeichentrick-Löwe auf der Konsole ebenso überzeugen wie in den Kinos? Oder ist er eher ein gefundenes Fressen für die Hyänen? Wir geben Aufschluß.



REPORT

Videospiele im neuen

Look

32
Videospiele haben sich gewandelt, nicht nur was die spielerische Seite angeht. Anstelle der biedereren Schwarzweiß-Grafik mit Minimal-Animation von einst finden wir heute kunterbunte Sprites, die teils viele hundert Animationsphasen aufweisen. Noch doller wird's, wenn wir 'gerenderte' Grafiken zu Gesicht bekommen. Doch was verbirgt sich hinter dem Modewort 'Rendering'? Das und vieles mehr im Report.

WETTBEWERBE

Virgin	9
WWF Raw	61

PREVIEWS

Adventure Island 2

16
Die Abenteuer auf Adventure Island gehen weiter! Der erste Teil aus Hudson Softs Hexenküche begeisterte mehr durch einen genialen Soundtrack als durch ein phantastisches Gameplay. Was uns nun erwartet, lest Ihr auf Seite 16 nach.

Fantastic Journey -

Parodius 2

12
Superniedliche Sprites, knallbunt noch dazu, witzige Musiken und ein ausgeklügeltes Waffensystem ließen aus 'Parodius' eines der besten Shoot 'em Ups in der Spielhalle und auf Konsolen werden. Demnächst erscheint der langersehnte Nachfolger.

TESTS

SNES

Biker Mice from Mars	47
Blackhawk	36
Der König der Löwen	18
Donkey Kong Country	22
Ghoul Patrol	28

Und wieder steigen allerlei Untote Zeitgenossen aus ihren Gräbern, um ein bis zwei Spielern das Leben schwer zu machen. Der Vorgänger 'Zombies' legte viel Witz an den Tag. „Ghoul Patrol“ steht diesem kaum nach.

Hebereke's Popoon	55
Lemmings 2 - The Tribes	54
Madden NFL '95	52
Micro Machines	46
Mighty Morphin Power Rangers	44
NBA Live '95	52

EDITORIAL

Hallo, liebe TOTAL!-Leser,

1994 - Ein TOTAL! geniales Jahr geht zuende. Aber auch 1995 wird es TOTAL! geben. Unabhängig, kritisch, informativ und unterhaltsam wie immer. Unseren - treuen und aktiven - Lesern sei Dank! Die erste in '95 erscheinende TOTAL! (sin-nigerweise' Heft 2/95) wird sich ab dem 20. Januar im Handel befinden. Bis dahin wünschen wir unseren Lesern ein Weihnachtsfest mit coolen Geschenken so-

wie einen ganz hervorragenden Rutsch ins neue Jahr. Genug der Worte. Wir sehen uns nächstes Jahr! Viel Spaß beim Lesen!

Euer kompetentes
TOTAL!
TEAM

Donkey Kong Country

Begleitet Donkey Kong - den berühmtesten Affen der Videospielgeschichte - auf seiner Suche nach den geklauten Bananen. Zahlreiche Level und eine unglaubliche, noch nie dagewesene Grafik erwartet Euch bei Nintendos Weihnachtsschlager.



22

Blackhawk

36

Nicht nur passionierte 'Flashback'-Fans werden bei „Blackhawk“ ins Schwärmen geraten. Phantastisch-flüssige Animationen verwöhnen das Auge, und ein um Längen actionreicheres Gameplay als beim Klassiker Flashback sorgen für Kurzweil ohne Ende.



Wer mehr über diesen Hit wissen will, muß Seite 36 aufschlagen.



HALT!

WWF Raw

The Undertaker, Lex Luger, Razor Ramon, Bret Hart und viele andere WWF-Stars prügeln sich bereits zum dritten Male durch die SuperNES-Platinen. Das Besondere bei „WWF Raw“: Bis zu vier Wrestling-Fans dürfen sich simultan an den handfesten Auseinandersetzungen beteiligen. Wenn das kein Spaß ist ...



40



© 1994 Titan Sports / Acclaim

NHL Hockey '95	52
Pac in Time	28
Pagemaster	20
Pitfall: The Mayan Adventure	30
Super Pinball behind the Mask	48
Syndicate	56
Wolverine	38
WWF Raw	40
X-Kaliber 2097	39
TOTALI-CLASSICS:	
Lagoon	58

NES

TOTALI-CLASSICS:

The Goonies II	60
----------------------	----

GAME BOY

Bubble Bobble 2	26
Desert Strike	38
Brisante Thematik auf dem GB: Der 16-Bit-Klassiker „Desert Strike“ fand tatsächlich den Weg zu Nintendos Handheld.	
Megalit	57
Mighty Morphin Power Rangers	44
Mr. Nutz	26
Pagemaster	20
WWF Raw	40
TOTALI-CLASSICS:	
Super R.C. Pro AM	59

TIPS & TRICKS

Shorties	62
Street-Fighter-Kurs, Teil 1	66
Helpline: Leser helfen Lesern	70
Action-Replay- & Game-Mage-Codes	72

RUBRIKEN

Editorial	4
News	6
Post	8
Wertungserklärung	14
Charts	42
Fast so wichtig wie das täglich' Brot: die allmonatlichen TOTALI-Charts.	
TOTALI-3-D-Bild	50
TOTALI-Shop	74
Unverzichtbare Fan-Ausstattung! Von alten TOTALI-Ausgaben bis zu freakigen Accessoires und günstigen Klassikern findet Ihr hier alles, was das (Spieler)Herz begehrt.	
Börse	78
Die Kleinanzeigenseiten. Ihr sucht günstige Spiele? Ihr wollt etwas abstoßen? Mit unseren Annoncen kein Problem.	
Comic	81
Vorschau	82
Impressum	82

Madden NFL '95, NBA Live '95, NHL Hockey '95

52

Electronic Arts beschwippt uns mal wieder mit einer Nachfolger-Welle. Gleich drei Sportarten erfahren dieser Tage ihre Neuauflage: Football, Basketball und Eishockey. Doch haben sich die Amerikaner dieses Mal offensichtlich wenig Mühe gegeben. Das Resultat sehr Ihr auf Seite 52.



Street-Fighter-Kurs

- Teil 1 -

66 Wir bilden Euch zum perfekten „Street Fighter“-Kämpfer aus! Unsere mehrteilige Tips&Tricks-Strecke zum besten Prügelspiel aller Zeiten lehrt Euch jeden Kniff, mit dem Ihr sämtliche Gegner locker in die Tasche steckt. Oder sollten wir lieber sagen „ins Reich der Träume schicken“?



58

Lagoon (SNES), The Goonies II (NES), R.C. Pro AM (GB)

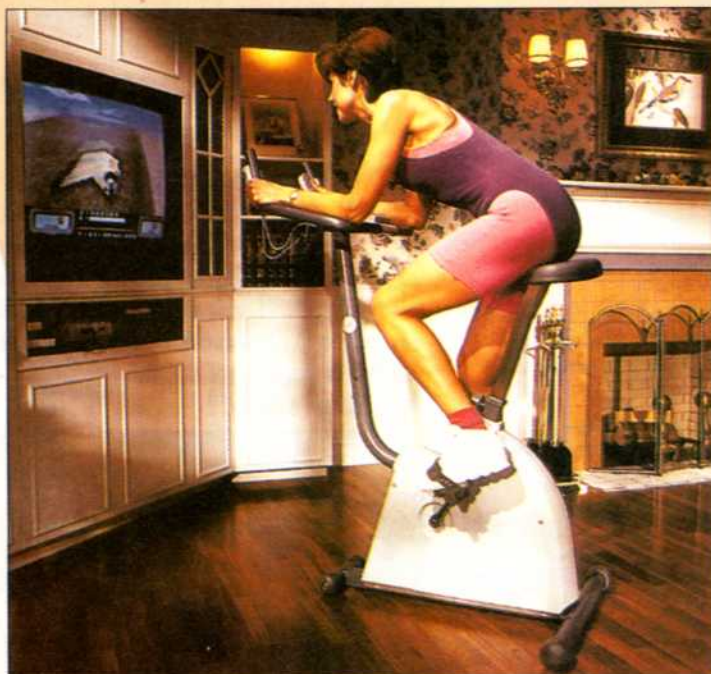
Drei feine Klassiker gibt's im Weihnachts-Monat. „Lagoon“ ist für all diejenigen SuperNES-Besitzer interessant, die auf Action-Adventures mit „Zelda“-Touch stehen. NESler können sich auf ein Wiedersehen mit den Goonies freuen: Bei „The Goonies II“ gibt's wieder Streß mit den hinterlistigen Fratellis. Rasant geht's beim Game-Boy-Hit „R.C. Pro AM“ zu. Bei diesem wahnsinnig spaßigen Autorennen können zwei Leute gleichzeitig um die Wette flitzen.



TOTAL! NEU

SPORT & STRESS MIT SUPERNES

Videospielen macht dick, träge und unsportlich? Denkst! Fernab von ausgelutschten Disziplinen wie 'Game-Boy-Weitwurf' oder 'einarmiges Joypadstemmen ohne Dauerfeuer' ersann US-Hersteller Life Fitness eine überaus sportliche Ergänzung zu Nintendos 16-Bitter. Das „**Exertainment**“-System besteht aus einem Heimtrainer, einem SNES-Interface und speziellen Cartridges. Sinn und Zweck: Heimtrainerfahren am SuperNES, etwa mit dem Modul „Mountain Bike Rally“. Während Ihr in die Pedale tretet, rast Ihr über virtuelle Offroadpisten, müßt Hindernissen ausweichen, Computergegner besiegen und hohe Berge erklimmen – Heimtrainen in seiner schönsten Form! Wer es satt hat, bei seinen meilenlangen Wohnzimmerritten Löcher in den Wandputz zu starren, muß aber tief in die Tasche greifen: Bereits das Grundpaket mit zwei Modulen und Heimtrainer kostet unsportliche 800 Dollar.



HELDEN VOR!

„**Legends of the Justice League Task Force**“ – hinter dem fürchterlichen Bandwurmtitel verbirgt sich eine ganze Armada legendärer DC-Comic-Helden: Batman, Flash, Aquaman, Wonder Woman, Green Arrow und andere. Die insgesamt neun kühnen Recken haben nur eins im Sinn: sich gegenseitig die Birne einzuschlagen.

Damit daraus kein moralisch verwerflicher Kampf ‚gut gegen gut‘ wird, hat man sich bei Sunsoft eine ganz feine Idee einfallen lassen: Jeweils ein ‚echter‘ Guter kämpft gegen einen scheinbar ebenfalls edelmütigen anderen DC-Recken, der in Wirklichkeit ein von Darkseid geklonter Fiesling ist – so dürft Ihr reinen Gewissens zuschlagen!

MORPH' MORPH'



Glubb, weg war der Terminator – dank Morphing kein Problem! Ein ähnlich aufgewecktes Kerlchen wie der T1000 ist auch der Star von FCIs Actiongame „**Metal Morph**“. Per Knopfdruck verwandelt sich der heftig bewaffnete Recke in eine silbrige Quecksilberpfütze, um sich vor seinen Gegnern zu verstecken oder durch Rohre und enge Öffnungen zu ‚schlabbern‘. Besonderer Clou: Das Modul enthält außerdem ein umfangreiches Weltraum-Shoot'em-Up mit aufwendiger 3-D-Grafik! Mehr auf strategische Inhalte und die kleinen grauen Zellen zielt dagegen der Held von „**Super Morph**“.

In der Rolle eines kleinen Balls müßt Ihr Euch von Level zu Level rollen und dabei allerlei Hindernisse überwinden, die jedem ‚normalen‘ Ball den Garaus machen würden. Morphing macht's möglich: Per Knopfdruck verwandelt Ihr den runden Helden in einen massiven Eisenball, einen Wasserblob oder eine luftige Wolke, um in anderer Gestalt weiterzukommen. Der strategische Haken an der Sache: Die Anzahl der Morphs pro Level ist eingeschränkt!



UMG

Eine andere Haarfarbe, ein anderer Typ? Glaubt bloß nicht den Quatsch aus der Werbung – hier ist der Gegenbeweis: Psygnosis läßt seine kleinen Kult-Chaoten in „**Lemmings 2**“ demnächst mit grauen Haaren auf den Game Boy los. Trotz ihrer hellen Mützen sind die

ULTRA-PRÜGLER

Die Mannen der englischen Spieleschmiede Rare haben's faust-dick hinter den Ohren. Neben ihrem großen Wurf „Donkey Kong Country“ für SuperNES zeichnen sie auch verantwortlich

für den unglaublichen „Killer Instinct“ für Nintendos Wunderkind Ultra



64. Das umfangreiche Prügel-spiel bietet elf verschiedene Kämpfer zur Auswahl, über 50 verschiedene Combinations und vor allem viel, viel wunderhübsche Grafik – alles aufwendig gerendert und bestens animiert. Und das Tollste:

Der nagelneue Spielhallenmagnet soll nach Erscheinen des „Heim-Ultra 64“ im Laufe des nächsten Jahres in gleicher Qualität in die heimischen Wohnzimmer einziehen. Bis da-



hin dürft Ihr schonmal in der Spielhalle probeprügeln!

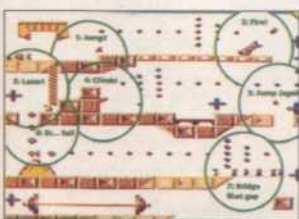


BASKETBALL?

Er ist einer der berühmtesten Basketballer der Welt und gab seinen Namen für einen der teuersten Basketballstiefel der Welt: Michael Jordan. Die Programmierer von Electronic Arts drückten ihm nun einen digitalisierten Basketball in die Hand und sandten ihn für „Chaos in the Windy City“ in eine unheimliche Stadt. Dort jumpst und runt er im Alleingang durch die Gegend und setzt sein rundes Sportgerät als Argumentationsverstärker gegen die Schergen des fiesen Dr. Cranium ein – denn der hat sich doch glatt erdreistet, Michaels Teamkollegen zu entführen. Wir wollen ja nicht schon vorher wettern, aber dies könnte ein „Fans only“-Produkt werden ...



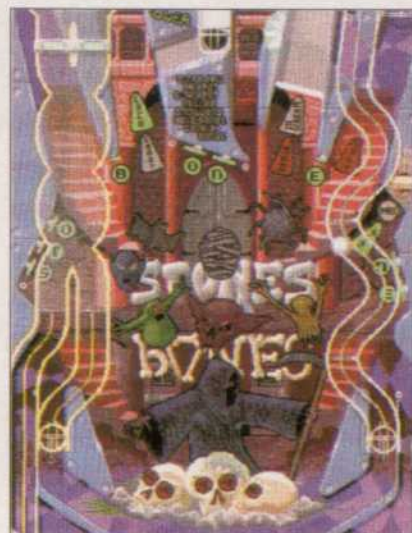
EFÄRBT



kleinen Selbstmörder aber immer noch kein bißchen weise geworden – und so müßt Ihr 120 Level lang versuchen, den Tod der tolpatschigen Trottel zu verhindern. Gib't in Kürze!

KUGELKICKER

Ihr müßt sparen – koste es, was es wolle? Dann hört damit auf, Eure letzten Markstücke in die verstaubten Flipper irgendwelcher verqualmten Eckkneipen zu stopfen. Mit ein bißchen Glück könnte die Umsetzung des



Erfolgsspiels „Pinball Fantasies“ für SNES ein Erfolg werden – sofern Hersteller Gametek nicht die gleichen Fehler wie beim Vorgänger „Pinball Dreams“ macht. Die Grafik kann sich jedenfalls schon ganz gut sehen lassen ...

DOPPEL-NUTZEN?

Frohe Botschaften erreichten uns aus England:
All die bösen Strahlen aus Glotze und Monitor können Euch fortan nichts mehr anhaben! Vom Hersteller Gepro Co stammt eine spezielle Bildschirmbrille namens „Computer Optics“. Mit ihren zu 23% blau getönten Kunststoffgläsern macht sie alle gefährlichen Strahlen platt, dank ihrer



Leichtbauweise ist sie dabei extrem nasenfreundlich. Unser Tip: Tragt dieses bezaubernde Modell dauerhaft, und Ihr werdet garantiert nie wieder von fremden Mädels angesprochen!

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?

SGB FÜR NES?

1. Wird es jemals einen Super Game Boy für das NES geben?
2. Wenn ja, wieviel würde es kosten?
3. Und wo wäre es erhältlich?

Andreas Lubensky, Rothenberg

TOTAL! antwortet:

1. Vermutlich nicht. Es gibt inzwischen nicht mehr sehr viele Leute, die ein NES, aber kein SNES haben und ein solches Gerät bräuchten. Technisch möglich wäre es selbstverständlich, aber wirtschaftlich nicht sinnvoll.
2. Schätzungsweise ebensoviel wie der SGB fürs SNES.
3. Ist ebenso wie 2. im Grunde genommen hinfällig, aber wahrscheinlich würde man ihn im gutsortierten Fachhandel bekommen.

ERHÄLTlichkeit

1. Warum gibt es 'Shadowrun' nicht mehr in den Geschäfte zu kaufen, obwohl es viel ältere Spiele, wie z. B. 'Axelay', in den Geschäften noch gibt?
2. Könnt ihr mir sagen, wo es Shadowrun zu kaufen gibt?

Bondan Ismono, Wedel

TOTAL! antwortet:

1. 'Shadowrun' wurde nach unserer Informationen in kleineren Stückzahlen auf den Markt gebracht und schnell verkauft. Hinter 'Axelay' steht das Marketing einer anderen Firma – in diesem Falle Konami –, die ihre Produkte über



'Axelay': Ewiger Dauerbrenner?

- längere Zeiträume anbietet. Möglicherweise gehen jetzt aber auch nur noch Restbestände von 'Axelay' über den Ladentisch.
2. Unseres Wissens ist die deutsche Fassung von 'Shadowrun' komplett vergriffen. Kaufen wirst Du es – wenn überhaupt – nur noch als Ladenhüter bei einem Händler oder gebraucht auf einem Flohmarkt bekommen.

TOTAL! ULTRA?

Werdet Ihr die 'TOTAL!' erweitern, wenn das 64-Bit-System Ultra-64 erhältlich ist? Das ist ja auch von Nintendo.

Oliver Kern, Alzey

TOTAL! antwortet:

Selbstverständlich wird TOTAL! auch über die kommenden Nintendo-Systeme berichten. Sei

**DAS SIND DIE
GEWINNER
AUS TOTAL 11/94**

Das Virgin-Jahr

Ein Super Nintendo mitsamt 'Cool Spot' gewinnt:
Alexander Schmidt aus Münster.

TOTAL! SUPER!!

Das geniale Mountain-Bike geht an:
Evelyn Berger aus Ahornthal

es nun das 'VR 32' (inzwischen in 'Virtual Boy' umbenannt), das 'Ultra 64' oder was auch immer. Für die nächste Ausgabe haben wir übrigend einen netten Artikel über 'Cruis'n USA' und 'Killer Instinct' mit einigen heißen Bildern in der Mache!

HARDWARE-CHEAT

1. Kann man mit einem Action-Replay (2) gewisse Adapter wie Super Game Boy und TriStar cheatet?
2. Kann ich den Game Saver, der in der Mitte des Heftes angeboten wird, durch die Adapter ebenfalls 'bearbeiten'?

Christian Korte, Paderborn

TOTAL! antwortet:

1. Nein, derlei Geräte funktionieren nicht wie ein Spiel. Sie benutzen das SNES lediglich zur Ausgabe der Bild- und Tondaten, zur Abfrage der Joypads, zur Stromversorgung...
2. Nein.

ANLEITUNGS-ERSATZ

Vor kurzem bekam ich das Modul 'The Magical Quest - Mickey Mouse' sehr günstig, leider

BEST OF '94 - TICKET • BEST OF '94 - TICKET • BEST OF '94 - TICKET •

Und wieder ist es soweit! Ein Jahr neigt sich dem Ende entgegen, TOTAL! zieht Bilanz. Dazu brauchen wir Eure Unterstützung! Sagt uns die Meinung! Beantwortet uns folgende Fragen:

1. Welches von den Spielen, die Ihr 1994 gekauft habt, hat Euch am besten gefallen?
2. Welche Firma - allgemein - hat 1994 die besten Games abgeliefert?
3. Welches Spiel habt Ihr 1994 am längsten gespielt?
4. Was war 1994 für Euch die größte Videospiel-Enttäuschung?

5. Beste Grafik?

6. Bester Sound?

7. Welches (Uralt-) Game habt Ihr selbst 1994 noch gespielt?

• Entweder Ticket, Kopie oder numerierte Antworten
bis zum 20. Dezember (!!!) an
TOTAL! • Best of 1994
Heilwigstr. 39 • D 20249 Hamburg

Unter allen Einsender verlosen wir eine TOTAL! 6/93! Kein Witz! Eine hatten wir noch in einer dunklen Ecke. Ist die letzte. Und der Rechtsweg ist ausgeschlossen!

fehlt mir die Anleitung. Wo bekomme ich eine neue her? Kennt ihr die Adresse von Capcom in Deutschland?

Volker Müller, Bellenberg

TOTAL! antwortet:

Im Grunde genommen müßte Dir der Vorbesitzer die Anleitung nachliefern. Das scheint nicht möglich. Wie dem auch sei. Capcom selbst hat keine Kundenbetreuung in Deutschland. 'Magical Quest' wurde bei uns seinerzeit von Nintendo vertrieben. Möglich, daß Dich eine Anfrage bei deren Hotline (Tel.: 06026 / 940 940) weiterbringt, aber nicht anzunehmen. Das liegt nicht an bösem Willen, sondern an mangelnder Verfügbarkeit.

STEREO & 3-D

1. Woran liegt es, daß ich meine Super NES-Games auf einem Stereo-Fernseher (wenn ein Film oder anderes in stereo ausgestrahlt wird, sind zwei Punkte neben dem Kanal) nicht in stereo spielen kann? Ist der AV-Kanal kaputt?
2. Könnt ihr nicht so alle 3-4 Monate ein 3-D-Bild in euer Magazin zu bringen? Das in Ausgabe 10/94 war echt genial!
3. Welches Fußballspiel für Super NES (außer 'World Cup Striker' und 'Super Soccer') würdet ihr empfehlen?
4. Wieso vermischen und verzerrern sich die Farben an meinem 50/60Hz-Fernseher, wenn ich SuperNES spielen möchte (ist alles so eingestellt, wie es sein soll)?

Benjamin Goesch, Lensahn



Sensible Soccer



Champions World Class Soccer

TOTAL! antwortet:

1. Kaputt ist nichts, das SNES gibt über das AV-Kabel lediglich Mono-Sound raus – ist alles im grünen Bereich.
2. Versuchen wir nicht, machen wir.

3. Als Antwort auf Deine Frage hier ein Auszug aus unserem Testregister, normalerweise – diesmal nicht – hinten im Heft zu finden. Die Spiele mit den Noten von '1' bis '2' kann man empfehlen.

Titel	Heft	Note
Champions W. C. Soccer	7/94	4-
Dino Dini's Soccer	12/94	3
FIFA Soccer	7/94	2-
Mega Man Soccer	6/94	4+
Sensible Soccer	12/93	2
Striker	9/93	1-
Super Formation Soccer II	9/93	3-
Virtual Soccer	3/94	2+
World Cup Striker	6/94	1-

4. Das kann viele verschiedene Gründe haben – von einem defekten Sendeteil bis zu einer Bildröhre mit leichtem Knall. Wir würden vorschlagen, Du zeigst das mal jemanden von Deinen Bekannten, der sich mit der Thematik auskennt. Nur aus Deiner Beschreibung läßt sich da keine genaue Diagnose stellen. Funktioniert das SNES einwandfrei an einem anderen Fernseher? Hast Du schon den anderen Sendekanal des SNES ausprobiert?

RAHMENPROBLEM

Immer wenn ich Rahmen für meine GB-Spiele auf dem SGB zeichne, dann das Graffiti-Symbol zum Abspeichern des Rahmens anklicke (so steht es jedenfalls im Spieleberater) und das SNES aus- und später wieder einschalte, ist der Rahmen verschwunden. Woran mag das liegen? In dem Geschäft, wo ich den SGB gekauft habe, sagte man mir, man könne die Rahmen mit der Nintendo-Maus speichern. Ich besitze

aber nur ein Controlpad. Muß ich mir also folglich eine Maus kaufen, um die selbstgezeichnete Rahmen abspeichern zu können? Wieviele Rahmen kann man speichern? Kann man GB-Spiele wie z. B. 'Tetris' wirklich nicht zu zweit auf dem SGB spielen?

Antje Thoms, Berlin

TOTAL! antwortet:

Man kann die Rahmen nicht speichern. Weder mit noch ohne Maus. Die Farbeinstellungen lassen sich per Paßwort 'sichern'. 'Tetris' und Konsorten kann man wirklich nicht zu zweit spielen, da man ja nirgends das Link-Kabel anschließen kann. Sehr bedauerlich, aber leider eine Tatsache.

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

ANSCHLUSS & ABO

1. Ihr habt schon ein paarmal geschrieben, daß man das SNES an eine Stereo-Anlage anschließen kann, um somit die Tonqualität zu verbessern. Geht das auch mit einem Stereo-Cassettenrecorder? Wenn ja, wie? Braucht man z. B. ein spezielles Kabel?
2. Es wäre vielleicht keine schlechte Idee, wenn ihr die Sammelkarten in 3-D bringen würdet. Falls das zu aufwendig wäre, könntet ihr eine 3-D-Karte in jede Ausgabe stecken. Außerdem könntet ihr mal wieder ein ganz normales Poster rausbringen.
3. Seit einiger Zeit kann man 'TOTAL!' nur

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 1/95 • Heilwigstr. 39 • 20249 Hamburg

Einsendeschluß ist diesmal der 6. Januar '95



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

LESER BRIEFE

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



noch abonnieren, wenn man ein paar Mark für ein Spiel dazu legt. Aber wenn man nunmal nicht das nötige Kleingeld für ein Game hat oder man auf eins verzichten kann? Das solltet ihr ändern, finde ich.

Michael Metz, Rostock

TOTAL! LESERSPIEGEL TEIL 17



Es freut sich für uns:
Leser Michael Beckers.
Denn: TOTAL! gibt's auch zum
Essen. Zumindest auf Kreta.



'Knights of the Round'
- siehe
Brief von
Jens
Stauske,
Berlin

TOTAL! antwortet:

1. Theoretisch ja, für Deinen speziellen Fall wäre allerdings etwas Bastelarbeit oder ein doch sehr spezielles Kabel vonnöten.
Am einfachsten wäre das Ganze zu bewerkstelligen, wenn Dein Fernseher einen Audio-Ausgang (!) mit zwei Cinch-Steckern hätte. Dann nämlich könntest Du diesen Ausgang mit dem Eingang des Rekorders verbinden. Nur: Fernseher, die einen Audio-Aus-

gang haben, sind meist schon mit ganz erträglichen Boxen bestückt. Also: Du brauchst ein SNES-Scart-Kabel, das aus dem Scart-Stecker nochmal den Ton auf Extra-Stecker ausführt, von wo ausgehend der Ton dann in den Rekorder wandern würde. Derlei Kabel gibt es selten bis gar nicht im Handel, d.h. man muß sie sich anfertigen lassen oder bei einem Spezialversand bestellen. Hier eine Liste von Händlern, die teilweise auch eigene Werkstätten betreiben, und/oder entsprechendes Zubehör anbieten:

ArJay Games	Computer Kudak
0221 - 121067	04321 - 22737
Freak's Shop	Game Express
0251 - 527854	089 - 5438088
Wolf Soft	Cybersoft
02622 - 83517	089 - 5460300
Test 'n' Take	Beach Games
030 - 6213018	09341 - 3121

2. Ist alles im Preis inbegriffen. Poster & 3-D-Bild hatten wir in der letzten Ausgabe, 3-D-Karte diesmal, 3-D-Bild ebenfalls.

3. Auch diesen Wunsch haben wir unseren Lesern von den Augen ... öh, Briefen abgelesen. Das ganz normale Abo. Letztes Mal schon dabei, dieses Mal auf der Seite 73!

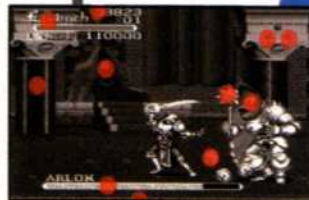
ÄNDERUNG

1. Warum habt ihr euer Bewertungssystem geändert? Ich fand es früher viel besser und irgendwie auch sinnvoller. Könntet ihr es nicht wieder in die alte Reihenfolge bringen (Grafik, Sound, Gameplay, Dauerspaß)?

2. Das TOTAL!-Shop-Angebot ist toll, aber DM17,- Versandkosten bei Nachnahme, ist das nicht ein bißchen zu heavy?

3. Könntet ihr im Index und bei den Tips&Tricks die Titel der Spiele einheitlich drucken, das wäre doch viel übersichtlicher, oder?

SUCHSPIEL- LÖSUNG



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



'Earthworm
Jim' bietet
gutes
Gameplay
und super
Grafiken

4. Was ist der Unterschied zwischen den normalen Game-Boy-Spielen und den GB-Spielen mit Super-GB-Unterstützung (z.B. 'Donkey Kong')? Ich denke alle Spiele laufen auf dem Super GB?

Hannes Stauske, Berlin

TOTAL! antwortet:

1. Haben wir geändert, weil's so wesentlich sinnvoller ist. Die wichtigsten Faktoren bei einem Spiel sind einfach Gameplay und Dauerspaß (>Tetris). Ist die Grafik dann noch gut (>Earthworm Jim), umso besser, aber ohne ein gutes Gameplay kann auch einen tolle Grafik nur kurz begeistern (> Knights of the Round). D.h. die wichtigen Faktoren stehen oben. Reine Gewöhnungssache.

2. Hinterhergeworfen ist es keinesfalls. Dafür liefert der Shop per UPS. Nichts gegen die Post, aber beim UPS hat man eigentlich nie Schuhabdrücke auf Paketen und Briefen. Unser Tip: Sammelbestellung mit Freunden spart Versandkosten!

3. Im Inhaltsverzeichnis heben wir interessante Titel durch die Fettstellung besonders hervor.

Das möchten wir beibehalten. Was die Tips&Tricks angeht hast Du Recht. Es gibt keinen Grund, die Spielnamen bei der Helpline anders zu drucken als in den restlichen Sektionen.

4. Alle GB-Spiele laufen auf dem SGB, aber nur manche unterstützen die erweiterten Farb- und Soundmöglichkeiten des Super Game Boy. Weitere Einzelheiten zu dem Thema findet Du in TOTAL! 9/94.

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:

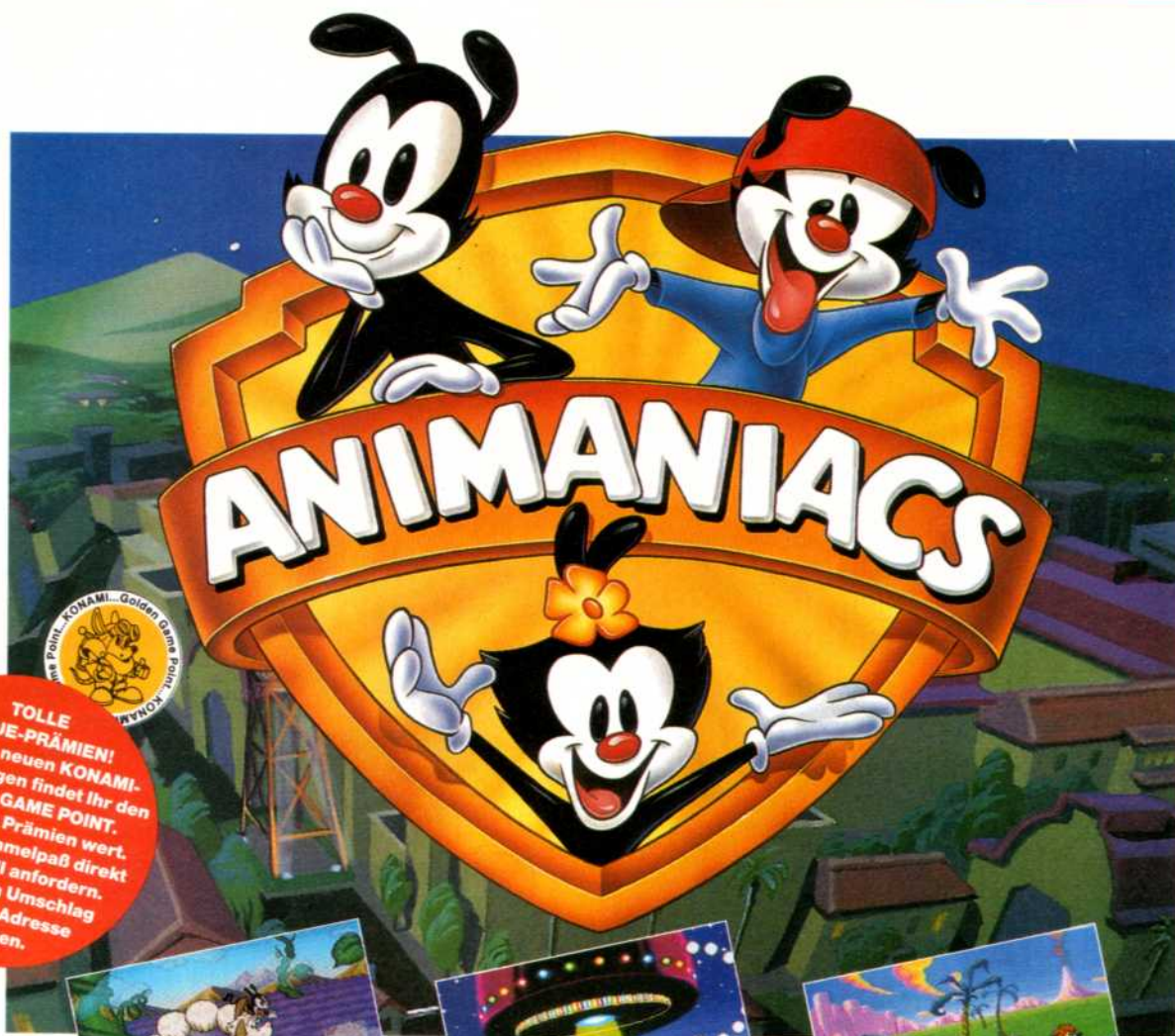
Classics

Lösung

Bericht

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

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



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.



SNES



SNES



SNES

KONAMI

Superstarker Videospielspaß

sonntags und dienstags
als Serie in



Yakko, Wakko und Dot, total verrückt in Hollywood.

Das ist Videospielspaß mit Starbesetzung. Yakko, Wakko und Dot haben nur „Blödsinn“ im Kopf.

Kein Fettnäpfchen, in das sie treten können, wird ausgelassen. Mit Intelligenz und viel Witz wird Chaos gestiftet, wohin die drei auch kommen.

Und sie kommen ganz schön rum auf dem Filmgelände.

Höchste Ansprüche werden erfüllt.

Die Grafik in bester Zeichentrick-Qualität.

Die Animationen und der Sound setzen Maßstäbe neu.

Passwort-Funktion.

Animaniacs. Das Top-Video game der Saison!
Sagenhafte Stages mit jeder Menge Unterlevels.

Animaniacs, das ist Videospielpower für das
Super NES und den Sega Mega Drive.

Spiel das Game, das Dich fasziniert und fesselt.



SEGA MAGAZIN 12/94 schreibt:
„Die Warner-Zeichentrick-Stars Wakko, Yakko und Dot geben in ihrem ersten Spiel dank der putzigen Grafik und des originellen Konzept eine prächtige Figur ab. Die feine Knobel/Jump & Run-Mixtur Animaniacs garantiert wochenlange Unterhaltung!“

**Horten
Horten
Horten**

VIDEO GAMES 12/94 schreibt:
„Superniedlich, superschwer, superheimtückisch, aber niemals unfair.“



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

ANIMANIACS, characters, names and all related indicia are trademarks of Warner Bros. © 1994. 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.

SNES

1 Spieler

Konami

Frühjahr '95

Freunde des Joypadmalträtiens sitzen auf dem Trockenen: Shoot 'em Ups sind nicht mehr hip. Genre-Urahn und Gralshüter aller Ballerwütigen ist seit jeher Konami. Machen die schießwütigen Japaner mit Parodius 2 Konsolen-Ballereien wieder gesellschaftsfähig?



Dr. Yang im Mystical-Ninja-Level

FANTASTIC JOURNEY - PARODIUS 2

Solltet Ihr keine Berührungsängste mit Shoot 'em Ups haben, kennt Ihr sicher die wenigen Highlights des Genres: Nach dem importgehemmten und schwer ruckel/flacker-geschädigten Urahn aller SNES-Ballereien, 'Gradius 3', hielt sich selbst Konami vornehm zurück. Zwar erschienen das nette 'Pop'n Twin Bee' und das technisch ebenso beeindruckende wie kurze (sechs Level, dafür 10 Spezialeffekte pro Level-Zentimeter) 'Axelay', einziger Einsler-Kandidat aus der hohen Schule der Ballerkünste blieb jedoch Konamis ultra-süße und japanisch-durchgeknallte Genre-Verulung 'Parodius'.

Zwölf Level voll genialster Spielbarkeit und technischer Perfektion setzten einen Maßstab, der sogar Konamis eigene Mannen an Fortsetzungen hinderte. Jetzt endlich, genauer gesagt im nächsten Frühjahr, versuchen die Action-Veteranen neues Leben in das Genre zu hauchen – und womit ginge das besser als mit einer Parodius-Fortsetzung.

Nur wenige Auserwählte werden bis jetzt das Automatenvorbild erspäht haben: In den Spielhallen Japans räumte der Zweispieler-Spaß gewaltig ab. Zwar dürfen sich Super-Nintendojünger den



Das Katzenschiff aus Parodius 1 ist auch wieder mit dabei – diesmal jedoch ungleich beeindruckender



Zweispieler-Simultanmodus wegen akuter Überlastungsgefahr der Konsole abschminken, aber selbst die Solo-Variante stellt mit Hunderten von Sprites, Tausenden von Farben und gewaltigen Endgegnern die geplagten Programmierer vor einige Probleme. Prompt zog das drei Mann starke Team des Vorgängers einige Zusatzprogrammierer hinzu und legte unverdrossen los, ganz nach



Zwölf 'Raumschiffe' stehen zur Auswahl – jedes mit speziellen Extrawaffen



dem Motto: „Wir reizen das SNES bis ins letzte aus“. Fans des klassischen Parodius dürften die Örtlichkeiten der wilden

Ballerorgie so ähnlich bekannt sein: Die besten Level-Themen aus Teil 1 wurden herausgepickt und konsequent weitergedacht. Ihr trifft z.B. das Katzenschiff des ersten Teils wieder, nur dieses Mal als U-Boot und ungefähr doppelt so groß. Ähnlich gewaltig deuten sich auch die Ausmaße aller anderen Gegner und Level an – solche Riesen mit derartig vielen Animationsphasen gab's noch nie – dank 16 MBit und überragender Ausnutzung des SNES schafften Konamis Mannen den Action-Overkill!

Damit Ihr nicht ganz wehrlos gegen die herannahenden Horden seid, tritt natürlich das bewährte Gespann von abgedrehten Spieler-Schiffen an – und hat gewaltig Verstärkung bekommen: Neben den acht Automaten-Schiffen be-

kam die SNES-Variante noch vier zusätzliche Ballerler spendiert. Freut Euch auf einen Ausflug mit dem Mystical Ninja oder Kid Dracula! Schon in der noch unfertigen Vorversion macht „Parodius 2“ einen fantastischen Eindruck. Ob damit im nächsten Jahr das Shoot'em-Up-Genre aus dem Dornröschenschlaf geweckt wird? Schön wär's...

Julian Eggebrecht



PITFALL

THE MAYAN ADVENTURE

**DIE GEFAHR LIEGT
MANCHMAL NUR EINE
RUTSCHIGE LIANE ENTFERNT!**



ACTIVISION

MEGA-CD • SNES • MEGA DRIVE

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

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

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

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

POSTIV!

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

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

NEGATIV!

Grauslige Grafik! Ab Level 1.2 ist das Game unspielbar! Meine 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!



'DIES ist das beste Videospiele aller Zeiten'

sagt Robert Zengerle,
Redakteur Video Games



**EARTHWORM
JIM™**



Earthworm Jim™ ©1994
Shiny Entertainment Inc.™

SNES

1 Spieler

Hudson Soft

DM 130

Master Higgins kehrt zurück! Frei nach dem Motto: „Probleme sind vornehmlich weiblicher Natur“, macht er sich auf die Suche nach seiner entführten Liebsten und rettet nebenbei noch ein Königreich.

Super ADVENTURE ISLAND 2



Auf der Karte paddelt Ihr zur nächsten Insel

Master Higgins und seine Frischvermählte machten gerade eine gemütlichen Floßfahrt, irgendwo in den Weiten der Südsee. Doch dann, oh Schreck, oh Graus, wurde die Idylle von einem garstigen Unwetter zerstört. Das Liebespaar wurde im Sturm getrennt, doch beide überlebten den Sturm.

Verliebt sich Tina erneut in 'Higgy-Boy'?

An den Sandstrand von Waka-Waka gespült, erwacht Master Higgins, doch er hat nicht nur seine Herzensdame Tina, sondern auch sein Gedächtnis verloren. So gehen beide getrennte Wege: Tina verliebt sich in den König der Insel, doch kurz vor der Heirat wird sie von einem geflügelten Untier entführt! Wenig später kommt Master Higgins zum Schloß und bekommt den Auftrag, Tina zu befreien. Insgesamt müßt Ihr sechs Inseln erkunden. Im Kampf gegen die dort herumlaufenden Tierchen könnt Ihr am Anfang nur mit Euer Faust für Recht und Ordnung sorgen. Unterwegs findet Ihr aber diverse Waffen und Rüstungen, ohne die Ihr gegen die spätestens bei den Endgegnern keine Chance hättet. Mit Zaubersprüchen könnt Ihr Euren Gegnern zusätzlich einheizen.

Der König erzählte mir von Dir, aber er sagte mir nicht wie schön Du bist.



„Adventure Island“ erinnerte seinerzeit viele Spieler an Segas „Wonderboy“. Der zweite Teil erinnert uns, oopsi, an „Wonderboy 5“. Grafisch und musikalisch präsentiert sich das Spiel dabei recht anständig. Doch worauf es ankommt, ist das Gameplay, und hier haben die Entwickler gute

ten Batterie und unbegrenzten Continues habt Ihr immer wieder eine faire Chance, auch schwierige Passagen zu meistern. Obwohl „Super Adventure Island 2“ weit von den Qualitäten eines „Wonderboy 5“ oder „Zelda“ entfernt ist, lohnt sich der Kauf. Aufgrund der gelungenen deutschen Übersetzung sammelt das Spiel noch weitere Pluspunkte.

Magnus Kalkuhl



Die Floßfahrt des Liebespaares wird durch einen Sturm beendet...



...am Strand angespült und voneinander getrennt, haben sie ihr Gedächtnis verloren.



Kurz vor der Hochzeit wird Tina von diesem Untier entführt!

POSTIV!

Gute Steuerung, fairer Levelaufbau, drei speicherbare Spielstände, Südseestimmung und deutsche Texte!

NEGATIV!

Die Hintergrundstory ist einfalllos, das Adventure-Element kommt zu kurz, die Kämpfe können leicht nerven.

Arbeit geleistet. Das Spiel sprüht zwar nicht gerade vor Originalität, aber wenn man einmal zu spielen angefangen hat, kann man nicht mehr aufhören. Dank der eingebau-

Super Ad. Island II

Gameplay



Die Steuerung ist genau so, wie man sich das wünscht. Eine zuschaltbare Karte erleichtert zudem die Orientierung.

Dauerspaß



Durch den respektablen Umfang des Spiels werdet Ihr einige Zeit lang beschäftigt sein, ehe Ihr den Abspann seht.

Grafik



Die Grafik ist hübsch, niedlich und bunt, und das war auch schon alles. Sie erfüllt ihren Zweck, reizt einen aber nicht vom Hocker.

Sound



Die Musik duzelt auf Heimorgel-Niveau vor sich hin, wirkt aber zum Glück nicht störend. Auch die Sounds sind nur durchschnittlich.

TOTALI - CHECK

Genre.....Action Adventure
Levels.....6 Inseln
Schwierigkeitsgrad.....mittel
Continues.....Batterie
Speicherkapazität.....12 MBit
Erhältlich.....im Handel

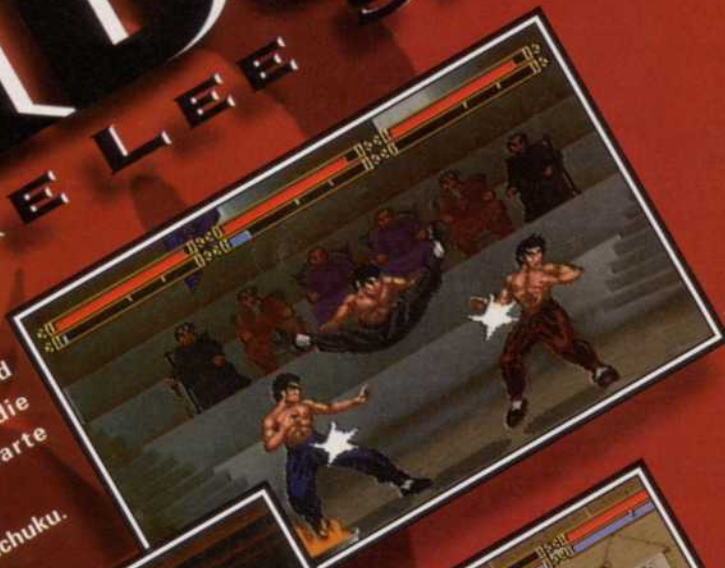
FAZIT
2



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.



SNES**1 Spieler****Virgin****ca. DM 120**

Schlecht: Die Nilpferde sind nicht animiert; die Kollisionsabfrage ist dürftig. Achtet auf den Schwanz, an dem Simba gerade hin und her schwingt (!)



Wie es ja mittlerweile bei Disney-Filmen üblich ist, wird auch „Der König der Löwen“ von Virgin für die heimischen Konsolen umgesetzt. Ihr steuert Simba, den Held des Filmes und Sohn des abgesetzten Königs der Löwen. Als Löwen-

DER KÖNIG DER LÖWEN



junges kann er springen und brüllen, um seine Widersacher auszuschalten. Im Laufe des Games werdet nicht nur Ihr sondern auch Eure Spielfigur älter. Zwar ist Simba dann nicht mehr so niedlich, aber dafür hat er es gelernt auch seine Krallen einzusetzen.

So gerüstet müßt Ihr Euch durch althergebrachter Plattformlevel bewegen. Damit das nicht zu langweilig wird, haben die Spieldesigner aber auch andere Levelkonzepte eingebracht. So gibt es eine 3-D-Sequenz, in der Ihr einer heranstürmenden Antilopenherde ausweichen müßt, der zweite Level ist eine Kombination aus einem Plattformlevel und einer Art Rätsel- und Probierspiel: Ihr müßt Affen anbrüllen, damit sie Euch auf verschiedenen Wegen in Richtung Ausgang werfen. Zusätzlich gibt es einen simplen Reaktionstest, bei dem Ihr auf einem (manchmal zweiköpfigen) Strauß über Schweine springen und Euch unter Vogelnester ducken müßt.

Gerade in diesem Level fällt auf,

daß alle anderen Tiere – so oft sie auch zu sehen sind – immer gleich aussehen und kaum animiert sind.

Wenn Ihr dann endlich die beschwerliche Reise durch alle Level in afrikanischem Design geschafft habt, kommt es zum Showdown mit dem bösen Onkel Scar.

Was sich nach guter Unterhaltung anhört, wendet sich beim Spielen recht schnell in Frustration und Langeweile. Die Steuerung des Löwen ist nicht die genaueste, und in Kombination mit der schlampigen Kollisionsabfrage sowie zahlreichen unfairen Stellen im Spiel endet das Ganze im Fiasko. Es hat den – bei Virgin ungewohnten – Anschein, daß der ‚König‘ ziemlich lieblos zusammenprogrammiert wurde!

Zu den schon angesprochenen Makeln kommt die demotivierende Musik. Jedes Level hat zwar seine eigenen Melodien, die aber nach spätestens fünf Minuten zu nerven anfangen. Ähnlich verhält es sich



Simba im Kampf mit Scar, oder ist es doch sein Haar?

mit der Grafik, die sich nicht zwischen quietschbunt und tristgrau entscheiden kann. Des weiteren

gibt es gut animierte Tiere (Simba und die Hyänen) und gar nicht animierte Tiere (Nilpferde, Giraffen, Schweine etc.). Das führt zu einem uneinheitlichen Bild des gesamten Spieles.

Der König der Löwen ist die große Softwarepleite des Jahres! Doch was hilft das Lamentieren: Geschehen ist geschehen, und nächstes Jahr wird kaum noch einer

Achtung, Achtung!
Hier lauert eine Mogelpackung.
Laßt Euch vom guten Namen bloß nicht blenden!

POSTIN!

Spielt in unberührter afrikanischer Natur, niedlicher kleiner Löwe.

He, Du Schnodder! Kein Zutritt für kleine Löwenbabies!

NEGATIN!

Ungenauere Steuerung, ungenaue Kollisionsabfrage, viele Bugs, nervende Musik, konzeptlose Grafiken, usw.

über die Konsolenskapaden des kleinen Simba reden.

Maris Feldmann

Der König der Löwen

Gameplay



Wegen der schlechten Steuerung, der miesen Kollisionsabfrage, der vielen Bugs und unfairen Stellen nur eine fünf.

Dauerspaß



Das Spiel ist so unfair, daß es keinen Spaß macht. Nach dem 13ten verlorenen Leben in Level zwei fliegt es in die Ecke.

Grafik



Simba ist recht nett animiert, die anderen Tiere haben teilweise keine Animation, Hintergründe oft langweilig.

Sound



Die „stimmungsvollen“ Filmmusiken (von Elton John) sind zwar gut adaptiert, nerven aber nach wenigen Minuten.

TOTAL! - CHECK

Genre Jump&Run
Levels 10
Schwierigkeitsgrad hoch/unfair
Continues 3/sammelbar
Speicherkapazität 24 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
4-



Ein kleines Beispiel für ungenaue Kollisionsabfrage. Das Ding ist ein Stein!



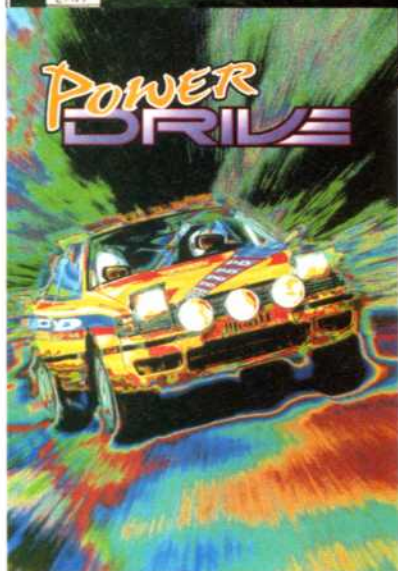
Frisch aus dem Virgin-Genlabor, der zweiköpfige Strauß. Kein Trick!



Was haben Sport und Sex gemeinsam?

Hohepunkte!

Hiermit stellen wir Ihnen die sportlichen Höhepunkte der Saison vor.



WORLD CUP GOLF

Spieren Sie die Golf-Weltmeisterschaft in Puerto Rico sowie 15 weitere Wettbewerbe in einer authentischen Simulation. Mit durchschnittlich 500 gerenderten Ansichten pro Loch auf dem komplett mit Video aufgezeichneten Hyatt-Dorado-Beach-Golfplatz zeigt sich die Golf-WM in extrem realistischer Darstellung. Phantastische Fly-Bys, detaillierte Optionen, Wetterbedingungen, Übungsmodus und Schlägerwahl sind nur einige Features der speziell für CDs entwickelten Golf-Software. Verbessern Sie Ihr Handicap mit dieser einmaligen Simulation! Ergänzende, weltweit attraktive Golfplätze sind in Vorbereitung.

MS-DOS CD-ROM

MEGA CD

3 DO

CD-i

CD 32

POWER DRIVE

Die Sonne knallt vom Himmel und taucht den Asphalt vor Ihnen in gleißendes Licht. Die erste von insgesamt 64 Rallye-Strecken auf 8 internationalen Schauplätzen liegt vor Ihnen, und die Zuschauer wollen Ihren "Power Slide" sehen ... Wenn Sie siegen, können Sie mit den Preisgeldern Ihr Auto reparieren oder ein neues kaufen. Sechs verschiedene Fahrzeuge (vom Mini Cooper bis zum Toyota Celica), drei Klassen, totales Fahrgefühl mit realistischen Fahrzeugeigenschaften, verschiedene Fahrprüfungen bei Wind und Wetter, Tag und Nacht, schwierigen Off-Road-Strecken, Schotter- und Sandpisten: Hier wird Ihnen alles abverlangt! 1 - 2 Spieler.

MS-DOS CD-ROM

MS-DOS

AMIGA

SNES

MEGA DRIVE

GAME GEAR



HURRICANES

Wird das Entscheidungsspiel zwischen der karibischen Fußball-Mannschaft HURRICANES und den "Gorgons" stattfinden? Wenn die sympathischen Kicker nicht rechtzeitig erscheinen, gewinnt automatisch der Erzrivale. Führen Sie die HURRICANES ins Finale, indem Sie geschickt die Fallen der Gorgons umgehen! Action in fünf Comic-Episoden für 1 - 2 Spieler (simultan).

SNES

MEGA DRIVE

GAME GEAR

PS: Um Ihr Liebesleben müssen Sie sich allerdings schon selbst kümmern ...

SNES**1 Spieler****Virgin****DM 130**

In seinem neuen Film muß sich Macaulay Culkin weder allein zu Haus noch in New York, sondern in der „Pagemaster“-Fabelwelt durchschlagen.

Richard Tyler (Segelohr Macaulay) ist das wohlbehütetste Kind der Welt und ein Angsthase. Der „Pagemaster“ (dargestellt von Christopher Lloyd, dem Doc Brown aus „Zurück in die Zukunft“) entführt ihn in eine skurrile Welt der Worte und Bücher. Um in die Wirklichkeit zurückzukommen, muß Richard erst seine Angst überwinden. In seinen Abenteuern trifft er auf literarische Bösewichte wie Mr. Hyde, Franksteins Monster, Long John Silver oder den Bösen Wolf. In den Kinos soll die Geschichte zur Jahreswende anlaufen, für zu Hause sind die Module bereits auf dem Markt. Probe Software hat dieses Abenteuer für Super Nintendo und Game



PAGEMASTER



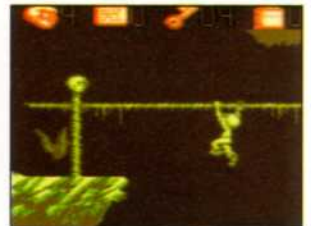
Auf der Suche nach der realen Welt, muß „Klein-Richi“ viele Gefahren bestehen



Boy umgesetzt. Ihr steuert die blonde Pixel-Memme durch eine geheimnisvolle Welt, in der Bücher zu erbitternden Feinden mutieren. Um all dem zu entfliehen, müßt Ihr die in den Levels verteilten Schlüssel einsammeln. Selbstverständlich gibt es auch Extras, die dem Jüngling helfen sollen, z.B. Schuhe, mit denen er höher und weiter springen kann, oder



Augäpfel (urghn, geschmackvoll ...) zum Werfen. Kassiert Ihr einen Treffer von einem der Gegner, verliert Ihr das zuletzt eingesammelte Extra. Erst nach Verlust des letzten Gimmicks wird ein Leben abgezogen. Ferner sind die Gegenstände nötig, um zu bestimmten Teilen der Stages vordringen zu können. Also immer schön auf Eure Schuhe achten!! Als Bonus-stages durchreist Ihr auf dem SNES 3-D-Level, die sich aber mit

GAME BOY**1 Spieler****Virgin****DM 70**

Von 3-D-Effekten kann man auf dem Game Boy nur träumen. Jedoch sind die Stages auf dem SNES auch nicht der ultimative Hammer

der Zeit etwas abnutzen. Die Spielfigur scheint auf beiden Geräten den Gesetzen der Fliehkraft sehr stark unterworfen zu sein, denn beim Bremsen rutscht der Pixel-

Held immer noch ein Stück – fatal und unfair, wenn ein Abgrund in der Nähe ist.

Der Sound ist jeweils Durchschnittsware, auch einige Sprachsamples auf dem SNES können über diesen Punkt nicht hinwegtäuschen. Mäßige Jump&Run-Arbeit mit netten Ideen aber sehr gewöhnungsbedürftiger Steuerung, so könnte man die Pagemaster-Module in einem Satz beschreiben. Wir können nur hoffen, daß der Film besser wird als die drei vorab präsentierten Games.

Michael Koczy

Gameplay ☒ ☒ ☒ ☒ ☐ ☐

Dauerspaß ☒ ☒ ☒ ☒ ☐ ☐

Grafik ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐

Sound ☒ ☒ ☒ ☒ ☐ ☐

TOTALI - CHECK

Genre Jump&Run
Level 8 mit bis zu 8 Stages
Schwierigkeitsgrad mittel - hoch
Continues Paßwort
Speicherkapazität 16 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
3-



Gameplay ☒ ☒ ☒ ☒ ☐ ☐

Dauerspaß ☒ ☒ ☒ ☒ ☐ ☐

Grafik ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐

Sound ☒ ☒ ☒ ☒ ☐ ☐

TOTALI - CHECK

Genre Jump&Run
Level 6+
Schwierigkeitsgrad mittel bis hoch
Continues Paßwort
Speicherkapazität 2 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
4+

**WAHNSINNIGE
4-SPIELER-MEGA-
ACTION**



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.

Reif für die Insel...



Donkey Kong hat den Speicherpunkt seiner großen Liebe Candy Kong entdeckt



Cranky Kong, der Donkey Kong aus dem ersten Spielautomaten, schwärmt von alten Zeiten



Funky Kong, der coole Surf-Affe, befördert Euch mit seiner Flugfaßlinie in andere Level



Außer Grafik nichts gewesen! Diesen Vorwurf hört man des hin und wieder, wenn das Thema auf Donkey Kong Country kommt. In erster Linie jedoch von Leuten, die kein SNES besitzen ...

Die Designvorgaben stammen ausnahmsweise nicht aus Japan, sondern von Nintendo of America (NOA), Programmierung und Leveldesign von Rare. Dan Owsen, Product-Manager bei NOA, erinnert sich: „Wir wollten, daß DKC der breiten Masse gefällt. Aber Rare machte es viel zu schwer. Nach den ersten Tests mußten wir sie überreden, es einfacher zu machen.“

Zudem erhielt Kong Hilfe aus Japan. Shigeru Miyamoto, Schöpfer von Mario und Zelda, gab sich die Ehre und stattete NOA einen Besuch ab, um selbst einen Blick zu riskieren. Der erste Eindruck scheint nicht allzu überwältigend gewesen zu sein, auf der Chicago-CES im Sommer war sein zurückhaltender Kommentar zur 60% fertigen Version: „Tja, tolle Grafik.“ Seitdem wurde nochmals einiges an dem Spiel überarbeitet und witzige Elemente hinzugefügt: Das Abklatschen beim Spieler-wechsel z.B. soll auf die Idee des Meisters zurückgehen. DKC ist definitiv ein beeindruckendes Produkt, aber den Ausschlag gibt immer noch die Spielbarkeit – und wie die gelungen ist, lest Ihr im Test.



Die Affen sind los!



King K. Rool

Wir wollen ja nicht alles verraten, aber Ihr müßt ihm auf den Kopf springen (originell, was?!)





Hoffentlich handelt es sich bei den Bananen im Spiel auch um vorschriftsmäßige Euro-Bananen ...



DONKEY KONG COUNTRY



Wer hätte vor Jahren, als es auf dem SNES nicht mal vernünftiges Scrolling gab, gedacht, daß wir eines Tages eine solche Grafik erleben dürfen?

Donkey Kong ist 'not amused'! Über Nacht haben die Kremplings seine Bananenvorräte geplündert und nebenbei auch noch seinen Kumpel Diddy mitgehen lassen. Letzteren findet er zwar ziemlich schnell, eingesperrt in einem Faß, die Sache mit den Süßfrüchten ist jedoch ungleich zeitaufwen-

POSTIN!
Grafik: unbeschreiblich,
Sound: genial,
Dauerspaß: endlos

diger. Fortan seid Ihr mit Diddy im Schlepptau unterwegs. Wird Donkey terminiert, kommt Diddy an die Reihe. Sobald Ihr ein Faß mit roter 'DK'-Aufschrift findet, wird Euer Team wieder komplettiert. Auch im Spiel könnt Ihr die aktive Figur wechseln, da manche bösen Jungs nur vom stärkeren Donkey vermöbelt werden können (wie üblich durch Sprung auf den Kopf), während Diddy etwas weiter

springen kann. Außerdem können beide Affen Fässer werfen, auf diesen balancieren und sich von Kanonen-Fässern Sonic-artig durch die Gegend schießen lassen. In einigen Fässern steckt einer der vier Yoshi-artigen Helfershelfer, auf denen Ihr reiten könnt. Sie sind aber bei weitem nicht so vielseitig wie Marios Kollege. Das Nashorn 'Rambi' kann Gegner wegstoßen (und manchmal einen Geheimraum öffnen), der Schwerfisch 'Enguarde' hat die gleiche Funktion unter Wasser, der Frosch 'Winky' springt besonders hoch und weit, und der Strauß 'Expresso' kann ein wenig fliegen (Da freut sich der Biolehrer! War der Strauß nicht mal ein Laufvogel?). Zu guter letzt können die beiden Kongs ein Rad schlagen, um Gegner wegzuhauen.

Obwohl Ihr meist zu zweit unterwegs seid, gibt es keinen richtigen Zweispieler-Modus. Ihr könnt nur einer nach dem anderen mit- oder gegeneinander um die Bananen fighten.

100 + 100 = 60 + 40 ???

An Abwechslung mangelt es ganz und gar nicht. Das Spiel erstreckt sich wie bei Mario über mehrere 'Länder', insgesamt gibt es etwa 40 Level und 60 Bonuslevel - und nicht 100 plus 100 Level, wie von Nintendo ursprünglich verkündet wurde. Denn die Tatsache, daß ein geschaffter Level bzw. eine entdeckte Bonusstage am Speicherpunkt mit jeweils einem Prozent zu Buche schlägt, deutet

Bonus-Level



Hier eine kleine Auswahl der zahlreichen versteckten ...



... Bonus-Level in DKC. Zumeist handelt es sich um kleine ...



... Geschicklichkeitsspielchen, bei denen es darum geht, ...



... Bananen, Bonusleben und andere Extras zu ergattern.



TIERISCHE FREUNDE

Glücklicherweise sind Donkey und Diddy bei ihrem gefährlichen Abenteuer nicht auf sich allein gestellt. Neben Candy, Cranky und Funky Kong gibt es noch fünf Nicht-Affen, die den beiden hilfreich zur Seite stehen. Zuerst müßt ihr sie jedoch aus ihren Kisten befreien ...



Solche Kisten (links) bergen einen der tierischen Helfershelfer. Drei goldene Symbole (rechts) führen Euch in eine Bonusrunde.



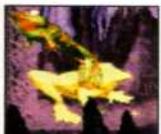
Rambo

Das Rhinoceros will immer mit dem Kopf durch die Wand ...



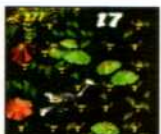
Engrave

Unter Wasser leistet der Schwertfisch unschätzbare Hilfe ...



Winky

Der Frosch. Seine Sprungkraft läßt die Kongs vor Neid erblassen ...



Espresso

Der Strauß ist schnell wie der Wind und kann sogar ein wenig fliegen ...



Squawks
Er hilft Euch in dunklen Höhlen



subtil auf eine Gesamtzahl von einhundert hin. Nichtsdestotrotz wird mehr als genug Abwechslung geboten. Da gibt es Dschungel, Unterwasser, Höhlen, Fabriken, Schnee- und Minenlevel (mit Lorenfahrten), oft ändert sich die Witterung (Regen, Schneefall). Leider läßt das Leveldesign ein wenig die Genialität vermissen, die andere Nintendo-Highlights wie 'Super Mario World' oder 'Super Metroid' auszeichnete. Ihr habt es weitestgehend mit standardmäßigen von links nach rechts scrollenden Levels zu tun. Auch die Gegner lassen ein wenig den gewohnten Einfallsreichtum vermissen. Die meisten laufen, hüpfen oder fliegen recht uninspiriert durch die Gegend. Dies gilt allerdings nur im Vergleich mit anderen Nintendo-eigenen Spielen. Verglichen mit den meisten Jump&Runs von der Konkurrenz gehört DKC zweifelsohne zur absoluten Spitzenklasse.



LANG LEBE DER AFFE

Die von Nintendo angepriesenen zahlreichen Bonus-Level sind keine Level im eigentlichen Sinne, sondern oft nur kleine Geschicklichkeitsspielchen (in welchem der vier Fässer steckt der goldene Frosch?) oder Räume zum Bananen- oder Extraleben-Einsammeln. Zugang verschafft ihr Euch auf mannigfaltige Art und Weise: Werft Fässer gegen Wände oder rammt letztere mit dem Nashorn, springt aus großer Höhe auf Bodenplatten oder auf Gegner und von dort nach oben aus dem Bild. Außerdem sind in jedem Level vier Buchstaben versteckt (K,O,N,G), die ein Extraleben spendieren. Es gibt also



ordentlich was zu suchen. Netterweise erlaubt eine Batterie, bis zu drei Spielstände abzuspeichern. Eine Prozentzahl gibt Aufschluß, wieviel es noch zu entdecken gibt. Alle Level können erneut gespielt werden, falls ihr auch den letzten versteckten Fitzel finden wollt.



WENN 28 MÄNNER DEN AFFEN MACHEN...

Wer ein 'Super Mario World' erwartet, wird allerdings leicht enttäuscht sein: DKC ist eher ein traditionelles Jump&Run und weist bei weitem nicht die Spieltiefe und Variationen des Referenzspiels auf. Die Grafik ist jedoch über jeden Zweifel erhaben: Die gerenderten Grafiken bieten eine Qualität, wie man sie noch auf keiner 16-Bit-Heimkonsole gesehen hat. Obwohl das Spiel zweidimensional ist, wirken alle Objekte quasi-dreidimensional. Beeindruckende Licht- und Schatteneffekte verstärken den Effekt noch. 6000 Animationsphasen sorgen für realistische, lebensechte Bewegungen der Charaktere. Und wenn in der Eiswelt erstmal der Schneesturm tobt, fühlt ihr Euch direkt in das Geschehen auf dem Bildschirm versetzt. Diese Wirkung wird noch durch die genialen Soundeffekte und Musiken verstärkt. Am besten ihr postiert ein paar Palmen oder anderes tropisches Grünzeug um Euren Fernseher: Wenn Buschtrommeln dröhnen, Affen kreischen

NEGATIV!
Nicht die Spieltiefe eines Super Mario, Kein Zweierspieler-Simultan-Mode, sonst gibt's wenig zu meckern

und allerlei anderes Getier laute aus dem Unterholz von sich gibt, dann habt ihr echtes Urwald-Feeling in den eigenen vier Wänden.

Donkey Kong Country zeigt, daß es keines teuren Aufsatzes bedarf, um Spiele in sogenannter '32-Bit-Qualität' zu erschaffen. Denn das Modul kommt ohne zusätzlichen Hardware-Schnickschnack aus. Doch vor allzu großer Vorfreude sei gewarnt: DKC war in der Herstellung so immens aufwendig, daß es sicherlich in Zukunft nicht allzu viel (wenn überhaupt!) technisch vergleichbares geben wird. Denn in DKC haben 28 Personen insgesamt 20 Mannjahre investiert, und einen solchen Aufwand können sich halt nicht viele Firmen leisten.

Klaus-Dieter Hartwig



Donkey K. Country

Gameplay



Ein Super Mario ist es nicht geworden, aber viel fehlt nicht dran. Was geboten wird, macht einen Heidenspaß.

Dauerspaß



Ganze 100 (Bonus-)Level und tonnenweise versteckte Sachen: Wer braucht da noch ein anderes Spiel?

Grafik



Eigentlich hätte das Spiel hier sieben Punkte verdient, denn so etwas hat man noch nie gesehen (und auch nicht für möglich gehalten)!

Sound



Hier wird eine derartige Dschungel-Atmosphäre erzeugt, daß man mit dem Auftauchen von Affen im eigenen Wohnzimmer rechnet.

TOTAL! - CHECK

Genre Jump&Run
Levels 40 (+60 Bonus)
Schwierigkeitsgrad ansteigend
Continues Batteriespeicher
Speicherkapazität 32 MBit
Erhältlich im Handel

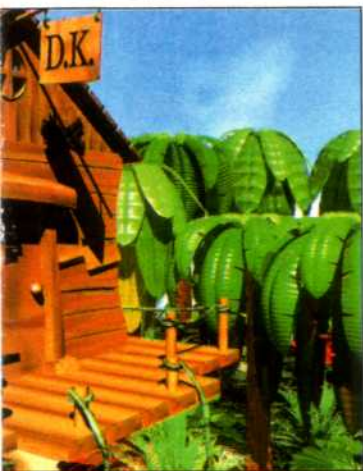


HINTER DEN KULISSEN



Es gab gute Grafiken und sehr gute Grafiken. Und jetzt gibt es Donkey Kong Country, die Grafiksensation auf dem Super Nintendo. Obwohl Donkey Kong ein Relikt der Videospiel-Geschichte ist – DKC ist alles andere als ein Rückschritt. Der populäre Charakter wurde vor zwölf Jahren in den

Tasche greifen. Ab ca. DM 200.000 seid Ihr mit von der Partie! Diese Geräte wurden auch für die Spezialeffekte in Filmen wie 'Terminator 2' oder 'Jurassic Park' verwendet. Sämtliche Grafiken des Spiels wurden auf SGIs erstellt. Das Ergebnis sind Bilder in 24-Bit-True-Coulour, d.h. 2 hoch 24



Spielhallen im ersten Jump&Run eingeführt, jetzt wird er wieder Geschichte schreiben. Denn trotz seines biblischen Alters ist der Affe nicht von Gestern, ganz im Gegenteil.

Im Auftrag von Nintendo of America arbeiteten die Programmierer der englischen Software-Schmiede 'Rare' an dem ersten Ultra 64 Spiel 'Killer Instinct'. Beim Herumexperimentieren entdeckte man dann 'zufällig' neue Methoden, mit denen die fortschrittliche Grafik-Technik auch auf dem SuperNES Anwendung finden kann.

Nach eigenen Aussagen nennen Rare nach Boeing und LucasArts eines der weltgrößten Silicon-Graphics(SGI)-Netzwerke ihr Eigen (mindestens 40 Geräte). Nicht schlecht, wenn man bedenkt, daß das Standard-(Einstiegs)-Modell, die 'Indy', mit satten 60.000 Mark zu Buche schlägt. Für die Modelle mit gehobener Ausstattung, 'Onyx' oder 'Challenge', muß man schon etwas tiefer in die

(16,8 Mio.) Farben. Diese Bilder werden natürlich auch in einer sehr hohen Auflösung, etwa 800x600 oder 1000x700 Pixel, berechnet. Das Ganze muß dann aufwendigst auf die geringere Palette und Auflösung des SuperNES (32768 Farben, 256x224) runtergerechnet werden. Ein ganz schönes Stück Arbeit, wenn man bedenkt, daß das SNES maximal 256 Farben darstellen kann (in den Zwischenbildern). Im Spiel selbst sind es noch viel weniger, ein einzelnes Sprite besteht z.B. aus höchstens 16 Farben, ebenso die Hintergründe, obwohl ein guter Programmierer an letzteren durch Tricks noch mehr rausholen kann, was ja hier offensichtlich geschehen ist. Weitere Informationen zum Thema 'gerenderte Grafiken' findet Ihr in unserem Report auf den

Seiten 32-35.



MEHR ALS NUR RENNSPASS - ACTION PUR!



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

ocean

GAME BOY



Micro Machines is a registered trademark of Lewis Galoob Toys, Inc. Codemasters is using the trademark pursuant to a licence. Sony Electronic Publishing is a trademark of Sony Electronic Publishing Company.

GAME BOY

1 Spieler

Ocean

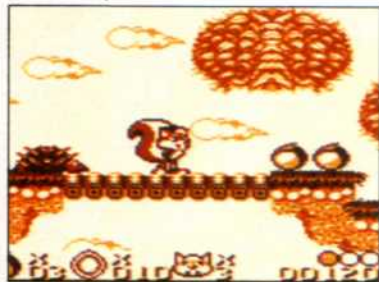
ca. DM 80

Hier sieht
Ihr einen
Ausschnitt
der Karte
des ersten
Levels

MR. NUTZ



Ab sofort tummelt sich auf dem Game Boy ein weiterer Held. Seine Name ist „Mr. Nutz“, und er hat SNES-Erfahrung (TOTAL! 3/94, Note 1-). Mit dem flinken Eichhörnchen läuft und springt Ihr in bester Jump&Run-Manier durch sechs interessante Level voller Gefahren und Extras. Im Optionsmenü habt Ihr zunächst



Da, schon wieder ein paar Haselnüsse!
Ich kann einfach nicht genug kriegen!

die Möglichkeit Euch auf bis zu drei Leben, Energiepunkte und Continues einzustellen. Immer auf der Suche nach Nüssen und den begehrten, teilweise versteckten Münzen, die Euch Extraleben einbringen, hüpfst Ihr mit dem astrein steuerbaren Nager von Plattform zu Plattform. Dabei stellen sich Euch zahlreiche Insekten und Waldbewohner in den Weg, die Ihr mit den eingesammelten Haselnüssen beschießen könnt. Wenn einmal keine Nüsse mehr zur Verfügung stehen, reicht für die mei-

sten Feinde auch ein Sprung auf den Kopf. Doch Vorsicht, Ihr habt nur drei Energiepunkte zur Verfügung, könnt aber in jeder Stage neue finden, um die Energie wieder aufzufüllen. Alles in allem ist „Mr. Nutz“ ein wirklich gutes Jump&Run-Game, das sich allzeit gut spielen läßt und keine unfairen Stellen aufweist.

Thomas Hellwig



Ein kleines, niedliches Eichhörnchen macht auf dem kleinen Game Boy einen großen Aufstand!

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

TOTAL! - CHECK

Genre	Jump&Run
Level	6 à 4
Schwierigkeitsgrad	mittel
Continues	3
Speicherkapazität	2 MBit
Erhältlich	ab sofort

FAZIT
2

GAME BOY

1 Spieler

Taito

ca. DM 70

BUBBLE BOBBLE PART 2

Die Fortsetzung eines echten Klassikers!

Es ist wieder so weit: Über 100 Level hinweg muß der kleine Drache Robby viele, viele böse Monster vertreiben. Auf Knopfdruck spuckt er Blasen, in denen die Monster eingeschlossen werden können. Nun braucht Ihr die Blasen nur noch zum Platzen zu bringen, und die Monster sind nur noch Geschichte. Besonders nützlich ist die „Super-Blase“: Wenn Ihr den „Bubble-Knopf“ lan-

ge genug gedrückt haltet, entsteht dieses Wunderwerk der Blasentechnik und schließt Euch in sich ein. Ihr fliegt nun frei durch den Level und könnt auf diese Weise viele Hindernisse überwinden. Wenn Ihr zu lange herumtrödelst, erscheint der fiese „Sawbones“, der Euch gnadenlos verfolgt, bis Ihr die Spielstufe (oder die Spielstufe Euch) geschafft habt. Doch zahlreiche Extras wie Sieben-



Ohne die Superblase hätte Robby hier keine Chance!

meilen-Stiefel, Extraleben, Zeitstopp und Bonusräume helfen Euch. Alle zehn Level erscheint ein Endgegner, der einiges an Treffern verträgt. Grafisch und soundtechnisch präsentiert sich „Bubble Bobble Part 2“ schlicht, aber zweckmäßig. Durch das Paßwortsystem und das gute Gameplay lohnt sich der Kauf allemal!

Magnus Kalkuhl

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

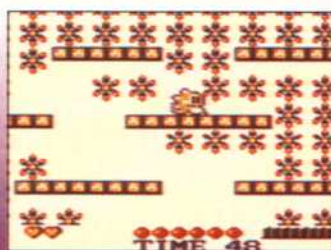
TOTAL! - CHECK

Genre	Jump&Run
Level	100
Schwierigkeitsgrad	mittel
Continues	Paßwort
Speicherkapazität	2 MBit
Erhältlich	im Handel

FAZIT
2



Der Endgegner vom 80. Level verträgt einiges an Treffern!



Der Bonusraum: Für jeden gesammelten Stern gibt es 500 Punkte!

A WALK ON THE WILD SIDE



PART 2: THE CHAOS CONTINUES



SNES

1-2 Spieler

JVC

ca. DM 120

Nachdem die Zombies ihre Nachbarn gefressen haben, gehen Zeke und Julie nun auf „Ghoul Patrol“!

GHoul PATROL



Was für ein niedliches Teufelchen



Unangenehme Zusammenstöße bleiben nicht aus

noch Bock auf Monsterjagd habt, dann kauft Euch doch dieses Modul! Für alle anderen potentiellen Geisterjäger gilt die alte goldene Regel: „Willst Du echten Gegenwert, wär' Probespielen nicht verkehrt!“

Maris Feldmann



Dank Zaubertrank schwebt Ihr als Tod herum

Kaum ging ein Jahr ins Land, kommt auch schon die Fortsetzung zum genialen „Zombies“. Wie beim Vorgänger steuert Ihr Zeke und Julie in einer (fast) Draufsicht durch mit Monstern und Zombies verseuchte Gegend. Dabei müßt Ihr unschuldige Passanten vor den Horroriguren retten und nebenbei möglichst viele Tote und Untote entsorgen. Euer Waffenarsenal kann sich dabei

durchaus sehen lassen. Weihwasser- und Laserpistole gehören ebenso dazu, wie der tragbare Mörser. Extrawaffen sind ebenfalls mit von der Partie. Viele verschiedene Hintergründe und Monsterarten versüßen Euch den Actionalltag. Die Steuerung ist wieder auf dem gewohnt hohen Niveau. Dank der zahlreichen Buttons am SNES-Pad könnt Ihr die beiden Teenager komfortabel bewegen.

Auch die Grafik ist wieder unheimlich komisch geraten. Alles was es so an fiesen Typen gibt, kommt vor. Doch Vorsicht: „Wer über Monster heftig lacht, wird von ihnen plattgemacht!“ Zum Sound wollen wir nur soviel sagen: „I“

Wenn Ihr Zombies durchgespielt und trotzdem

Gameplay	
Dauerspaß	
Grafik	
Sound	

TOTAL! - CHECK

Genre	Action
Levels	50
Schwierigkeitsgrad	mittel
Continues	Paßwort
Speicherkapazität	8 MBit
Erhältlich	im Handel

FAZIT
2

SNES

1 Spieler

Mindscape

ca. DM 140

PAC IN TIME

Nach zahllosen gefressenen Pillen und ebenso vielen erlegten Monstern in 2-D kann Pac Man nun endlich auch in 3-D über den Schirm wuseln!

Pac-Man kugelt sich seit Mitte der 80er Jahre in Videospielen umher. Anfangs noch als platte Scheibe mit Riesenmund, präsentiert sich der gelbe Held nun als kugelrunder Ball mit kleinen Händen, Füßen und niedlichen Glupschaugen. Mal abgesehen vom äußeren Erscheinungsbild hat sich Pac-Man inzwischen zu einem ausgewachsenen Helden entwickelt.

Für seine Abenteuerreise durch die 50 Jump&Run-Level dieses Moduls, in denen er Pillen und Extrapunkte verschlingt, hat man ihm sogar verschiedene Waffen gegönnt, mit denen er Wege freiräumen oder Gegner plattmachen kann. Diese Waffen werden aufgenommen, indem Pac durch verschiedenfarbige schwebende Reifen springt, die Ihr in jedem Level antrefft.



Der neue Pac-Man kann sogar schwimmen und tauchen!

Während des Spiels könnt Ihr mit den L- und R-Tasten beliebig zwischen den errungenen Extrawaffen umschalten. Seine Fähigkeiten beschränken sich somit nicht mehr nur allein auf Laufen, Springen und Fressen, Pac hat z. B. auch das Schwimmen erlernt und hangelt sich per Seil punktejagend durch zahlreiche Wald- und Wiesenlevel. Dabei legt er zwar

eine erstaunliche Wendigkeit, verbunden mit guter Steuerbarkeit an den Tag, allerdings muß der Umgang mit dem Seil – es läßt sich überall verankern – lange geübt werden. Gelegentlich sind die Levelgrafiken etwas farblos, insgesamt aber schön gezeichnet.

Wer nicht viel Wert auf gute Musiken und Effekte legt und Jump&Runs zum Fressen gern hat, kann sich mit „Pac In Time“ ein recht interessantes Modul zulegen.

Thomas Hellwig



Mit dem praktischen Seil gelangt Ihr überall hin

Gameplay	
Dauerspaß	
Grafik	
Sound	

TOTAL! - CHECK

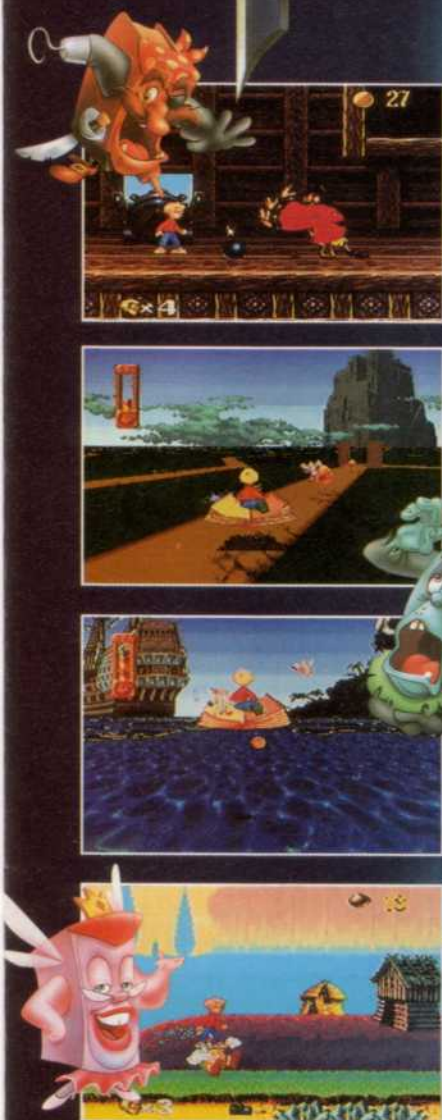
Genre	Jump&Run
Level	50
Schwierigkeitsgrad	einfach/mittel
Continues	Paßwort
Speicherkapazität	8 MBit
Erhältlich	ab sofort

FAZIT
3

Ab 26.01.95
im Kino

20th Century Fox
größte Filmpremiere
des Jahres

Der Pagemaster



Als 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, Borssester 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 Spieler

Activision

ca. DM 130



Der Mann mit dem Hut ist zurück. Und diesmal hat er seinen Sohn mitgebracht. Wer vom Indiana-Jones-Spiel noch nicht genug hat, sollte alternativ mal einen Blick auf Pitfall riskieren.

Von allen Spielen auf dem guten alten Atari VCS 2600 nahm 'Pitfall!' eine Sonderstellung ein. Keinem anderen Spiel gelang es, Fans aller Genres in seinen Bann zu schlagen. Neben dem originellen Gameplay sorgten der gewaltige Umfang und das geniale Leveldesign Wochen und Monate für Spielspaß. Aufgabe war es, den Abenteurer und Schatzsucher Harry durch die mannigfaltigen Gefahren des Urwalds zu geleiten.

Zwölf Jahre später setzen sich



PITFALL

The Mayan Adventure

EIN WÜRDIGER NACHFOLGER DES KLASSIKERS

seine Abenteuer fort: Er wird von einer bösen Maya-Gottheit entführt – nachzuvollziehen im Vorspann von „Pitfall: The Mayan Adventure“ – und Eure Aufgabe ist es nun, Harry Junior bei der Rettung seines Vaters unter die Arme zu greifen.

Daß der Dschungel kein gemütlicher Ort ist, überrascht natürlich in keinsten Weise, und so trifft Junior auf allerlei

finstere Gesellen, mit denen nicht gut Kirschenessen ist. Glücklicherweise scheint er beim Schulsport seine Turnübungen gewissenhaft durchgeführt zu haben, und so ist es für den Nachwuchsabenteurer kein Problem, die Natur zu seinen Gunsten zu nutzen. Ob Lianen,

Schlingpflanzen oder Bungee-Blumen, unser Sympathieträger findet auch in den ausweglosesten Situationen immer die rettende Lösung. Doch ganz wehrlos muß er den Gefahren nicht gegenüberstehen: mit seiner Schleuder kann er seinen Gegnern Steine an die Rübe donnern („Kids, don't try that at home!“), und sollten ihm die Wurf-

geschosse einmal ausgehen, so kann er Ihnen mit dem Leder auch direkt eins überziehen. Auch mit dem Bumerang weiß er umzugehen, und im äußersten Notfall kann er eine seiner wenigen Handgranaten einsetzen.

Die Grafik liegt im oberen Bereich, erreicht aber nicht ganz die Standards, die vor kurzem von



Tolle Grafik und Animationen, sehr gelungener Sound, abwechslungsreiches Leveldesign, gute Spielbarkeit.

Genial! Das komplette Original-VCS-Pitfall! als Bonus-Level



Als zweites Bonus-Spiel gibt es eine Art „Senso“

Kaum vorstellbar: Anfang der 80er zählte solche Grafik zur absoluten Oberklasse



An ungewöhnlichen Fortbewegungsmethoden herrscht kein Mangel



WAS IST EIGENTLICH EINE BUNGEE-BLUME???

„Earthworm Jim“ gesetzt wurden, von „Donkey Kong Country“ gar nicht zu reden. Was über jeden Zweifel erhaben ist, sind die fantastischen Animationen, für die (wie schon in unserem Preview in TOTAL! 11/94 erwähnt) ein professionelles Hollywood-Zeichentrickstudio beauftragt wurde. Doch die vielen Animationsphasen haben auch einen kleinen Nachteil. Ein Beispiel: Wenn Harry Jr. sich umdreht, dauert es einen kleinen Moment, bis Ihr eine weitere Bewegung wie einen Sprung ausführen könnt. Doch diese Verzögerung ist so gering, daß sie nicht entscheidend ins Gewicht fällt. Auch beim Sound wurde geklotzt und nicht gekleckert. Er stammt vom Soundelux-Media-Labs-Stu-



es verborgene Schalter, mit denen Ihr Geheimgänge öffnen könnt. In den Minen müßt Ihr manchmal Loren durch die Gegend schieben, um sie anderswo als Plattformen zu benutzen. Und Schlangen, die von der Decke hängen, können als unfreiwillige Kletterseile benutzt werden,

SOUND UND GRAFIK VOM FEINSTEN

nachdem Ihr sie mit ein paar gezielten Schlägen außer Gefecht gesetzt habt. Abseits des Weges gibt es natürlich immer eine Menge zu entdecken. Neben den üb-



dio, die für den guten Ton von 'True Lies', 'Cliffhanger' und 'In the Line of Fire' (die Filme!) verantwortlich zeichneten und schon mehrfach Auszeichnungen erhielten. Kein Wunder also, daß bei Pitfall waschechte Urwaldatmosphäre aufkommt. Bongos, Dschungeltrommeln und Tiergeräusche sorgen für die passende Stimmung. Die Level sind nicht linear aufgebaut, Ihr bewegt euch also nicht stur von links nach rechts, sondern müßt den Weg zum Ausgang erstmal finden. Hilfreiche Statuen stehen des öfteren am Wegesrand, um Euch die empfohlene Richtung anzudeuten. Außerdem dienen sie als Startpunkte, falls Ihr ein Stück weiter eines Eurer Leben lassen müßt. Ob im Dickicht des Dschungels, bei Lorenfahrten in verlassenen Bergwerken, an krokodilverseuchten Flußläufen oder in geheimnisvollen Tempelruinen, der Weg zum Ausgang ist nicht immer leicht zu finden. In den Ruinen gibt

lichen Bonusleben und anderen nützlichen Extras könnt Ihr auch ein 'Senso'-artiges Bonusspielchen sowie das komplette VCS-Pitfall (!!!) als Bonuslevel finden.

Spielerisch ist an dem Spiel wenig auszu-



NEGATIV!

Richtig Neues wird eigentlich nicht geboten, alle paar Level ein Paßwort wäre auch nicht zu verachten.



Der gefürchtete Skorpion aus dem Original hat einen Gastauftritt



Die Biene Maya



Déjà Vu! Haben wir so was Ähnliches nicht schon mal im Kino gesehen?



Einen Flammenwerfer haben wir uns eigentlich ganz anders vorgestellt



Originelle Lebensenergie-Anzeige (oben rechts): Je näher das Krokodil, desto tot



Dr. Kimble auf der Flucht. Die Miezkatzen waren wohl 'ne Nummer zu groß

setzen – obwohl es teilweise an die Disney-Jump&Runs à la 'Das Dschungelbuch' erinnert. Sowohl optisch als auch spielerisch beschleicht einen hin und wieder ein gewisses Déjà-Vu-Gefühl. Trotzdem ist Pitfall ein sehr gutes Spiel, das den Vergleich nicht zu scheuen braucht und sein inoffizielles 'Vorbild' in mancherlei Hinsicht sogar noch übertrifft.

Die Endgegner sind allesamt recht stabil ausgefallen, spätestens wenn man im Tempel von zwei Leoparden in die Zange genommen wird, benötigt man schon die richtige Taktik, um als Sieger aus der Auseinandersetzung hervorzugehen. Unverständlich, warum es in der Mega-Drive-Version eine Energieanzeige für die Bosse gibt, auf dem Super Nintendo aber nicht. Dank dreier Continues hat man genügend Versuche frei, weitere Continues können durch das Einsammeln

bestimmter Objekte dazu erworben werden. Paßwörter gibt es allerdings keine. Wer sich also der Maja-Gottheit zum Kampf stellen will, sollte vorher genügend Zeit mitbringen. Denn an den zehn Levels hat man schon einige Zeit zu knabbern.



Klaus-Dieter Hartwig



Pitfall: The Mayan Adv.

Gameplay

Ein gut gemachtes Jump&Run mit einem Schuß Action, gut gemacht und sehr abwechslungsreich.

Dauerspaß

Wer jeden verborgenen Winkel aufstöbern will, hat ordentlich zu tun. Aber auch sonst bieten die zehn Level einiges.

Grafik

Fantastische Animationen bieten einiges für das Auge, aber auch der Rest ist vor allem farblich sehr gut gelungen.

Sound

Alles sehr stimmungsvoll und passend zum Spiel, Musik und Sound sorgen für Dschungelatmosphäre.

TOTALI - CHECK

Genre Jump&Run/Action
Levels 10
Schwierigkeitsgrad mittel
Continues mindestens 3
Speicherkapazität 16 MBit
Erhältlich im Handel



Eine neue Technologie aus dem Hause Acclaim verspricht ungeahnte Qualitäten und Effekte in Sachen Animationen. Wir erklären Euch, was hinter dem recht aufwendigen Verfahren steckt.

Vorsicht, bissiges Alien. Bitte nicht füttern oder streicheln, es könnte sonst gefährlich werden



Auf diversen Ausstellungen für kleine, aber extrem feine Computera-

Computergrafik sorgte vor kurzem eine zwar animation für Furore. Daß sich ein Mensch und ein

gen ist heutzutage eigentlich wirklich nichts Sensationelles mehr. Bei „The Duel“ konnte jedoch eine Sache begeistern: die absolut realistisch anmutenden Bewegungen und Animationen der künstlichen Figuren. Verantwortlich dafür



Die Daten der Bewegungssensoren werden ...



... in ein Skelettmodell umgewandelt, welches danach ...



... eine neue Oberflächenstruktur erhält

ansschließend die verschiedenen Informationen in ein komplett animiertes Gittermodell umgerechnet, auf das sich hinterher beliebige Oberflächen wie eine Haut projizieren lassen. So entsteht dann letztendlich ein monströses Alien, das sich sehr exakt bewegt. Das ganze Verfahren läßt sich übrigens auch bei Tieren anwenden, so daß „Virtual Lassie“ eigentlich nichts mehr im Wege steht.

Doch nicht nur für Kino- oder Fernsehfilme eignet sich das Verfahren, sondern auch für Videospiele – was bei Acclaim natürlich auch naheliegt. Bis Ende 1995 sollen zwei große Produktionen abgeschlossen sein, die ausgiebigen Gebrauch von CAS machen werden: „Alien Trilogy“ und „Batman Forever“, von denen zumindest der letzte Titel auch für das SNES erscheinen wird. Wir sind gespannt...



Dieses Raumschiff aus Loadstar wurde auf sündhaft teuren Workstations mit Software aus dem Hause Softimage gerendert. Wirklich beeindruckend

Man sieht sie immer öfter: Bilder, die wie echt aussehen, es aber dennoch nicht sind. Nicht nur in Filmen wie „Terminator 2“ oder „Jurassic Park“, sondern auch in der täglichen Fernsehwerbung, wie gewisse softdrink-schlürfende Eisbären und andere scheinbare „Unmöglichkeiten“ zeigen. Die Technik, die diesen „Fälschungen“ ihren Realismus erlaubt, wird „Rendering“ genannt. Was sich dahinter verbirgt, wie es funktioniert und was wir Videospieler davon haben oder haben werden, soll im folgenden etwas näher betrachtet werden.

AUCH VIDEOSPIELE PROFITIEREN DAVON

Die Herstellung solcher Bilder benötigt Computer mit ziemlich hoher Rechenleistung, kein Wunder, daß



Das ursprüngliche Gittermodell wird...



... mit Schattierungen versehen...

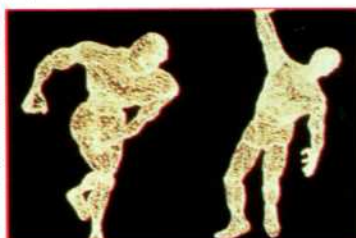


... und erhält seine endgültige Haut

VIDEO SPIELE IM NEUEN LOOK

Die moderne Computertechnik eröffnet ungeahnte Gebiete in Sachen Bild - Erzeugung und - Bearbeitung. Die Grenzen von Realität und Imagination sind manchmal kaum noch zu erkennen. Was kommt da noch alles auf uns zu?

überwiegend die Kraftprotze aus dem Hause Silicon Graphics für die umfangreichen Berechnungen verwendet werden. Nur mit ihnen ist es möglich, photorealistische Bilder und Filmsequenzen in akzeptabler Zeit zu erzeugen. Allerdings hat die Power auch ihren Preis, 50.000 Mark und mehr al-



Das nackte Skelett der Akteure nimmt im Laufe der Zeit ...



... immer konkretere und beeindruckendere Formen an

lein für die Hardware sind durchaus drin, dazu kommt dann noch die passende Rendering- und Animationssoftware, die ebenfalls ein erkleckliches Sümmchen kostet. Für den heimischen Daddelaltar sind solche Geräte

natürlich nicht unbedingt geeignet, dennoch profitieren auch Videospieler von diesen Segnungen dieser modernen Technik.

Denn auch die Rechenleistung der 'Spielzeuge' steigt ständig, so daß immer ausgefeiltere 3-D-Grafiken dargestellt werden können und die Spiele mehr an Realität und Tiefe gewinnen. Sega ist recht aktiv in Sachen Rendering, wie die Spiel-

hallenautomaten 'Virtua Fighter' und 'Daytona USA' zeigen, auch 'Ridge Racer' und 'Air Combat' von Namco präsentieren sich aufgeschlossen für die neue Technologie.

Konsolen für den Hausgebrauch sind dagegen leistungsmäßig noch relativ schwach auf der Brust, wenngleich auch hier schon fleißig experimentiert wird, etwa in Spielen wie 'Cybermorph', 'Starwing', 'Stunt Race FX' oder 'Alien vs. Predator'. Zwar wirkt das optische Ele-

0221- 12 10 67/68/69
aRJay
Games



Earth Worm Jim
dt 139.90



WWF Raw
dt 159.90



Der König der Löwen
dt 134.00



Street Racer
dt 129.90

Der lange Weg zum gerenderten Bild:

• • • • • So wird es gemacht

Der Prozeß des Rendering beginnt mit der Erstellung des 'Skeletts' eines Objektes, auch Wireframe oder Gittermodell genannt • Mit diesem Wireframe kann der Designer wesentlich schneller die Formen verändern oder Bewegungen simulieren, da die Berechnung eines kompletten Bildes mit Oberflächen und Lichteffekten oftmals Stunden dauern kann • Wenn das Modell perfekt ist, werden die Oberflächen aufgetragen, um dem Objekt sein eigentliches Aussehen zu verleihen • Für dieses Texture Mapping stellt die Software oftmals schon Standardoberflächen wie Wasser, Metall oder Marmor zur Verfügung, es können aber auch beliebige Muster erstellt werden • Anschließend wird durch das Ray Tracing für realistische Beleuchtungseffekte gesorgt, wobei sich verschiedene Lichtquellen positionieren lassen und Licht und Schatten entsprechend berechnet werden • Am Ende des Vorgangs steht dann das fertige Bild.

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

LEXIKON

Light Shading:

Erzeugung von unterschiedlichen Licht- und Schatteneffekten in einem gerenderten Bild, abhängig von der Platzierung von unterschiedlichen Lichtquellen.

Polygon:

Mehrseitiges dreidimensionales Objekt. Während früher die Anzahl der Sprites Aussagen über die Leistungsfähigkeit einer Konsole erlaubte, wird statt dessen die Anzahl der darstellbaren Polygone immer mehr an Bedeutung gewinnen.

Ray Tracing:

Erzeugung eines realistischen Bildes durch Berechnung der Wege der Lichtstrahlen, die auf das Auge eines imaginären Beobachters treffen.

Rendering:

Berechnung eines Bildes aus dem mathematischen Modell dreidimensionaler Objekte oder Szenen. Die einzelnen Arbeitsschritte umfassen die Erstellung von Wireframes sowie das Light Shading und Texture Mapping.

SGI:

Abkürzung für Silicon Graphics Inc., des Herstellers leistungsfähiger Grafikrechner, die vor allem bei der Berechnung hochauflösender Grafiken und Animationen in Forschung, Film und Fernsehen eingesetzt werden. Arbeitet zusammen mit Nintendo an der Entwicklung des Ultra 64.

Texture Mapping:

Ein zweidimensionales Bild wird als eine Art Oberflächenstruktur oder Haut auf ein dreidimensionales Objekt oder Wireframe projiziert.

Wireframe:

Das Gittermodell eines dreidimensionalen Objektes, das die Form des Objektes wiedergibt. Es dient als Grundlage für die weitere Berechnung von Rendering-Effekten.

ment hier noch recht grob, allerdings erhält man schon realistische Schatten, und die Perspektive dreidimensionaler Gegenstände ändert sich mit dem Standpunkt des Beobachters.

Der Realismus gerendeter Grafiken benötigt allerdings auch recht viel Speicherplatz, ein Grund dafür, daß man in Videospielen von solchen Grafiken bislang relativ wenig zu sehen bekam. Dies dürfte sich allerdings sprunghaft ändern, wenn erst einmal die CD mit ihrer enormen Speicherkapazität zum festen Bestandteil der Konsolenwelt geworden ist. Allerdings gibt es schon jetzt ein Spiel, das zwar in gewohnter Modulform daherkommt, aber dennoch ausgiebigen Gebrauch von der modernen Technik macht. Die Rede ist von „Donkey Kong Country“ für das SNES: Dort sind so ziemlich alle Grafiken gerendert, alle Gegenstände haben räumliche Tiefe anstatt flach zu erscheinen. Zwar ist man bei Sega auch nicht untätig, in Sachen gerenderte Grafiken in einem normalen Modul hat jedoch Nintendo eindeutig die Nase vorn.

Besonders interessante Animationen und Effekte verspricht das Character Animation System von Acclaim, das unter anderem auch für die Produktion von „Alien Trilogy“ und „Batman Forever“ benutzt wird. Die Resultate dürften allerdings erst Ende nächsten Jah-

VIDEO SPIELE IM NEUEN LOOK



res auf dem SNES zu bewundern sein. Selbst auf dem heimischen Bildschirm könnt Ihr in der Show „X-Base“ die Möglichkeiten moderner Tricktechnik bewundern, mehr darüber könnt Ihr im Kasten

Alias, Wavefront und Softimage haben die Fähigkeiten ihrer (oftmals auch nicht ganz billigen) Grafikwerkzeuge nicht nur in zahlreichen Produktionen für Film und Fernsehen unter Beweis gestellt,



Sieht er nicht echt aus? Trotzdem wurde dieser Dino aus den „Feuersteins“ mit Software aus dem Hause Alias gerendert und ist sicher stubenrein

auf dieser Seite nachlesen. Übrigens, Konkurrenz belebt das Geschäft auch auf einem anderen Gebiet, und so kämpfen derzeit drei große Softwarehersteller um die Marktanteile in Sachen Rendering-Software: Die Firmen

sondern auch so manche Entwicklungshilfen für Spieleprogrammierer bereitgestellt. Nicht zuletzt hat die Zusammenarbeit von Nintendo und Alias bei der Entwicklung von Grafikwerk-



Gerenderte Bilder weisen eine extrem plastische Struktur und Tiefe auf



Zwei Affen auf Tauchstation: Donkey Kong Country



Da staunt der Geier, und der Spieler wundert sich ...



Die Berechnung von Lichteffekten benötigt ziemlich viel Rechenzeit



Seit Anfang Oktober ist er auf Sendung: Eddy HiScore, der erste „virtuelle Moderator“ der Welt. Zusammen mit zwei menschlichen Moderatoren präsentiert er frech und erstaunlich menschlich das Jugend-Multimediamagazin „X-Base – Computer Future Club“.

Der Trick bei der ganzen Sache heißt „Face-Tracking“. Dabei wird das Gesicht eines Sprechers an bestimmten Stellen mit spezieller Farbe markiert und dann gefilmt.



VIDEO SPIELE IM NEUEN LOOK



zeugen für das Ultra 64 dafür gesorgt, daß gerenderte Grafiken ins Rampenlicht der Spielewelt gerückt sind. Somit können wir durchaus damit rechnen, daß die nächste Generation der Videospieler gerenderte Grafiken gewissermaßen gleich zum Standard erheben. Das Modewort der Zukunft könnte 'Rendertainment' lauten. Die Videospiele im neuen Look könnten durchaus das Potential haben, die Grenzen zwischen Realität und Spiel weitestgehend verschwinden zu lassen, aber ob das wirklich wünschenswert ist? Lassen wir uns überraschen, wie sich die Dinge in den nächsten Jahren entwickeln.

Michael Anton



Geballte Grafikpower

Die einzelnen Schritte bei der Berechnung gerendeter Grafiken bestehen aus einer Vielzahl von recht komplexen mathematischen Berechnungen. Mit dem heimischen Taschenrechner läßt sich so etwas natürlich nicht mehr durchrechnen, auch was da sonst noch so an Computern heutzutage im Wohnzimmer herumsteht ist dafür nur bedingt geeignet: Theoretisch könnten sie es zwar durchaus, allerdings müßte man ihnen dazu recht viel Zeit einräumen. Wesentlich flotter geht diese Zahlenschieberei mit den hochspezialisierten Grafikrechnern aus dem Hause Silicon Graphics vonstatten. Als Spielzeug sind diese Wundergeräte zwar viel zu teuer, aber sie helfen bei der Produktion von Videospielen schon recht fleißig.

Grafikpower
hat ihren Preis:
Workstations
von Silicon Graphics ...



Ist der Job des Fernsehsprechers bald ein aussterbender Beruf? Die Ansätze dazu sind jedenfalls in gewissem Sinne schon gemacht ...



Mein Name ist HiScore, Eddy HiScore, meine Heimat ist der Cyberspace



Obwohl er fast schon menschliche Mimik hat, ist er doch künstlich

Diese Bilder werden in Echtzeit von einem Computer ausgewertet, der simultan zu den Gesichtsbewegungen des echten Sprechers die entsprechenden Partien von Eddy HiScore bewegt – live, in Farbe und 3-D. So wird nicht nur eine überraschend realistische Mimik des Kunstgeschöpfes erreicht, sondern auch die völlige Synchronisation von Ton und Bild. Im Gegensatz zu seinem fast schon legendären 'Vorbild' Max Headroom, der in Wirklichkeit nichts anderes als ein geschickt geschminkter und tricktechnisch

verfremdeter Schauspieler war, existiert Eddy HiScore tatsächlich nur im Computer.

Wenn Ihr Eddy HiScore mal in Aktion sehen wollt, solltet Ihr Euch zur Abwechslung mal wieder vor die Glotze werfen und Mario Mario sein lassen. „X-Base“ läuft sechs Mal die Woche im ZDF, montags bis freitags ab 15.30 Uhr und samstags ab 15.45 Uhr.

Viel Spaß dabei!

0221- 12 10 67/68/69

aRJay Games



Pitfall - the Mayan Adv.

dt 139.90



Angebot solange Vorrat

reicht us 109.90



Demon's Crest

us 134.90



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

SNES**1 Spieler****Interplay****ca. DM 130**

Kyle Blackhawk,
einer der beiden
Söhne des Königs
von Tuul, ist ein
ehemaliger
Captain der U.S.
Marines



BLACK

Zwanzig lange Jahre ist es her, daß der kleine Kyle, einer der beiden Söhne des Königs Vlaros, seinen Heimatplaneten Tuul verlassen mußte. In allerletzter Minute hatte der Magier Galadril den jungen Prinzen vor den grausamen Horden Sarlacs gerettet, indem er ihn auf die Erde beamtete. Sarlacs Mannen, häßliche Orks und riesige Trolle, vernichteten damals in einer gewaltigen Schlacht die Armee von Tuul und töteten Kyles Vater. Dann unterjochte der fiese Herrscher das geschlagene Volk und läßt seither die Männer in dunklen Katakomben für sich schuften. Und das alles nur, weil Sarlac sich eines Lightstones bemächtigen wollte, der das Gegenstück zu seinem Dark-Stone darstellt.

Kyle trägt den guten Lightstone noch immer um den Hals, auch als Erinnerung an seinen geliebten verstorbenen Vater. Das gepeinigte Volk der Androth wartet seit nunmehr 20 Jahren auf seinen Erlöser, und deshalb beschloß der gefangengehaltene Magier Galadril Kyle nach Tuul zurückzuholen. Uplötzlich trifft nun den nichtsahnenden Kyle der Strahl des Zauberers,

**Grausige Monster und
ein gnadenloser
Unterdrücker
peinigen das Volk**



und er wird in die Katakomben Sarlacs gebeamt. An dieser Stelle beginnt das Abenteuer für unseren wackeren Helden, der nichts als seine Klamotten und eine Pumpgun sein Eigen nennt. Zunächst fällt auf, daß es kein Optionsmenü gibt. Doch das stört keineswegs, denn es gibt nicht nur ein Paßwortsystem, sondern auch unendlich Con-

POSTIN!

Detailliert animierte Figuren,
packender Sound, spannungs-
geladenes Leveldesign und
reichlich Action.

tinues. Viel wichtiger aber ist der Übungslevel, in dem Ihr Euch vor Spielbeginn an die nicht ganz unkomplizierte Steuerung und die Handhabung einiger Extras gewöhnen könnt. Schritt für Schritt könnt Ihr hier alle Bewegungen erlernen. Am Ende treten Euch noch ein paar Orks gegenüber, an denen Ihr den Umgang mit der Pumpgun testet. Zum Kämpfen, das immer

Der Übungslevel

In Optionsmenü könnt Ihr Practice anwählen, um Euch die verschiedenen Bewegungen des Helden und die Verwendungsmöglichkeiten der einzelnen Extras anschaulich erklären zu lassen.



Das dicke Eisentor
schließt sich nach kurzer
Zeit wieder!

Die Steinmonster sind
raffinierte Gegner

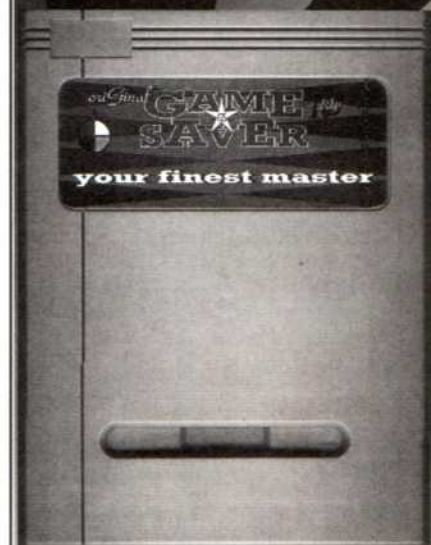


HAWK



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 zwischenspeichern.

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 durchpfeuschen 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

von Tuul. Doch jetzt ist
Kyle Blackhawk
zurück und räumt
kräftig auf!



taktisch abläuft, aber trotzdem keine Action vermissen läßt, holt Ihr die Waffe aus dem praktischen Holster. Wenn Ihr einem Feind gegenüber steht, kann sich dieser Euren unsichtbaren Kugeln entziehen, indem er sich einfach an die Wand lehnt. Diese geniale Möglichkeit habt Ihr im Kampf natürlich auch.

Kyle kann sich aber auch mit seiner Waffe vorwärtsrollen oder, wenn der Gegner in Deckung ist, an ihm vorbeilaufen. Doch ist das nicht ratsam, denn viele der Orks und großen Trolle geben Extras frei, wenn Ihr sie erledigt habt. Angefangen mit einfachen Hoverbombs, die zur Sprengung von Türen oder Feinden geeignet sind, geht es über die wirkungsvolleren

Feuerbomben bis hin zu Lebensenergie und sogenannten Levitatoren. Mit diesen tragbaren Mini-Fahrstühlen könnt Ihr große Höhenunterschiede überwinden oder auch raffiniert kämpfen. Des weiteren findet Ihr immer irgendwo in den Labyrinthen versteckte Schlüssel, mit denen Energieschranken geöffnet werden können.

Kyle steht in jedem einzelnen Bild – die Level scrollen nämlich nicht – einer Aufgabe gegenüber, die es zu bewältigen gilt. Manchmal muß er lediglich eine höhere Ebene erreichen, manchmal aber auch eine Bodenlose Schlucht überqueren. Nicht nur die 16 Level (plus Endgegner) dieses packenden Action-Adventures, das in der Machart an 'Flashback' und 'Another World' erinnert, sind spannungsgeladen und sehr interessant, auch die vier verschiedenen Musikstücke begeistern vom ersten Ton an. Man sollte, auch aufgrund der hervorstechenden Sounds ruhig die Stereoanlage anschließen. Das Modul zieht den Spieler regelrecht in seinen Bann, und man muß aufpassen nicht die Zeit völlig zu vergessen. Es gehört einfach in jede gutsortierte Sammlung!

Thomas Hellwig



Die grausamen Horden des schrecklichen Herrschers Sarlac haben die Burg des Königs von Tuul in Schutt und Asche gelegt und Kyles Vater dabei getötet



Kyle bekommt den Lightstone von seinem Vater umgehängt



Blackhawk

Gameplay

Hier verbindet sich taktische Baller-Action mit einer anspruchsvollen Adventure-Story. Sehr gut abgestimmt und beinahe genial inszeniert.

Dauerspaß

Schon allein das Kämpfen ist super spannend, und bis zum Endgegner Sarlac dauert es sowieso eine ganze Weile.

Grafik

Leider viel zu wenig Kontrast und Helligkeit in den ansonsten hervorragenden Labyrinthen und interessanten Fantasy-Leveln.

Sound

Packend vom Anfang bis zum Ende. Fünf mystisch, dunkel und spannend wirkende Stücke begleiten Euch durch die Welten.

TOTALI - CHECK

Genre Action/Adv.
Level 16
Schwierigkeitsgrad mittel
Continues unendlich
Speicherkapazität 16 MBit
Erhältlich ab sofort

FAZIT
1-

▼ NEGATIV! ▼

Zu wenig Kontrast und
dadurch dunkle Grafik. Kann
man aber am TV nachstellen.



GAME BOY

1 Spieler

Electronic Arts

ca. D M 70

DESERT STRIKE

Super-Game-Boy-Besitzern präsentiert sich eine Tarnmuster-Umrandung!



Dank der übersichtlichen Grafik sind auch bewegte Bilder noch ganz gut auf dem LCD-Screen zu erkennen.

Nun gibt es das (moralisch) umstrittene Wüstendrama „Desert Strike“ auch für Nintendos Handheld.

Kilbaba, der Diktator eines Wüstenstaates, kann sich auf was gefasst machen, denn Eure Aufgabe ist es, ihn von der politischen Bildfläche verschwinden zu lassen. Doch so ein Plan erfordert einiges an Vorbereitung, und so liegen insgesamt 27 Missionen vor Euch. In der letzten müßt Ihr dann den bösen Buben im Auftrag Eures Landes beseitigen.

Im Spiel steuert Ihr einen Apache-Hubschrauber, der ausreichend gepanzert und bewaffnet ist. Ihr müßt dabei auf viele Sachen gleichzeitig achten: Herannahende Feinde, Treibstoffvorrat, Munitionsstatus und herumlaufende Geiseln, die gerettet werden wollen. Hinzu kommt noch die (für Anfänger)

problematische Steuerung: Mit links/rechts dreht Ihr Euren Hubschrauber, mit hoch/runter reguliert Ihr die Schubkraft.

Electronic Arts hat es geschafft, alle Elemente der 16-Bit-Vorbilder unver-



fälscht zu konvertieren. Das gilt natürlich auch für den berüchtigten hohen Schwierigkeitsgrad. Durch den LCD-Bildschirm des Game Boy ist es manchmal etwas schwierig, in brenzligen Situationen die Übersicht zu behalten. Trotzdem: Wen die martialische Hintergrundgeschichte und der arg gepfefferte Schwierigkeitsgrad nicht stören, kann unbesorgt ins Kaufhaus gehen und zugreifen.

Magnus Kalkuhl

Gameplay	■■■■■□
Dauerspaß	■■■■■□
Grafik	■■■■■□
Sound	■■■■□□
TOTAL! - CHECK	
Genre	Action
Level	27 Missionen
Schwierigkeitsgrad	sehr hoch
Continues	Paßwort
Speicherkapazität	2 MBit
Erhältlich	im Handel

FAZIT
2-

SNES

1 Spieler

Acclaim

ca. D M 120

WOLVERINE

lich alles über seine wirkliche Herkunft herauszufinden. Doch der Weg Eures Superhelden ist mit allerlei Bösewichten gespickt, die Euch mit allen nur verfügbaren Mitteln bekämpfen. Nun ist Wolverine zwar ein zäher Brocken, aber auch seine Belastbarkeit ist begrenzt. Damit Ihr nun nicht zum Spielball Eurer Gegner werdet, könnt Ihr diese mit Schlägen, Tritten und den Metall-



Da hat selbst ein Superheld alle Hände voll zu tun (oben). Rechts sieht Ihr eines der typischen Comicbilder im Spiel.

krallen an Wolverines Hand niedermachen.

Das Spielgeschehen wird Euch in der üblichen Seitenansicht präsentiert. Ihr könnt Euch frei durch den ganzen Level bewegen. Doch erst, wenn Ihr alle Gegner eines Levels besiegt habt, öffnet sich der Ausgang zur nächsten Stufe. Insgesamt gibt es sechs Stück davon.

Für hartgesottene ‚X-Men‘-Fans ist ‚Wolverine‘ sicherlich einen Blick wert, der ‚Normalspieler‘ kann aber ruhigen Gewissens auf dieses Spiel verzichten. Grafik und Sound sind ganz in Ordnung, aber weder die Steuerung, noch die (nicht vorhandene) Abwechslung können überzeugen.

Magnus Kalkuhl



Gameplay	■■■■■□
Dauerspaß	■■■■■□
Grafik	■■■■■□
Sound	■■■■□□
TOTAL! - CHECK	
Genre	Action
Levels	6
Schwierigkeitsgrad	einstellbar
Continues	Paßwort
Speicherkapazität	8 MBit
Erhältlich	im Handel

FAZIT
4+

Denjenigen, die des öfteren das Vormittagsprogramm von RTL schauen, dürfte „Wolverine“ kein Unbekannter sein. Als Mitglied der ‚X-Men‘ kämpft er in einer postnuklearen Welt für die Rechte der Mutanten. Diese zeichnen sich insbesondere durch ihre übermenschlichen Kräfte aus – Wolverine ist ein Paradebeispiel dafür.

Doch auch Mutanten haben ihr Probleme: Wolverine hat die Vermutung, daß ihm seine Erinnerungen künstlich mit Implantaten ‚eingepflanzt‘ wurden (wie bei ‚Total Recall‘). Im Spiel führt Ihr nun Wolverine durch insgesamt 11 Level, um schließlich



X-KALIBER 2097



**Es sieht schlecht
aus in der Welt
der Beat 'em Ups.**

Das Leben im Jahre 2097 ist düster. Ein Hexenmeister regiert Neo New York mit eiserner Hand. Nur Du kannst dem Grauen ein Ende bereiten. In „X-Kaliber 2097“ durchläuft Ihr als schwertschwingendes Sprite simple, meist horizontal scrollende Level. Als Waffe habt Ihr neben der Klinge noch die Möglichkeit, per Knopfdruck Energiestrahlen abzuschießen. Je nach eingestelltem Schwierigkeitsgrad machen Euch mehr oder weniger zahlreiche böse Buben das Vorankommen schwer. Sieht man von einer



„gewöhnungsbedürftigen“ Kollisionsabfrage ab, gibts kaum Probleme. Bei den Zwischen- und Endgegnern wird es schon kniffliger: Diese weichen Euren Energiestrahlen aus und sind nur im zähen Nahkampf kleinzukriegen. Im Zweispieler-Modus dürft Ihr zwischen sieben Kämpfern wählen, etwas Abwechslung wird nur durch ein paar lahme Special-Moves geboten.

Manche Hintergründe sind zwar schön gezeichnet, aber eine „Dark Future“-Stimmung kommt nicht auf. Die billigen Figuren beste-

hen ferner nur aus einer handvoll Animationsphasen und sind viel zu klein. Den Techno-Sound darf man dagegen als gelungen bezeichnen, die Geräuschsamples aber nicht. X-Kaliber ist ein Beat 'em Up der überflüssigen Sorte, welches nichts Neues bietet und soviel Spaß wie eine Grippe macht.

Michael Kocz



Der Fettklops ist zwar ganz fix mit seinem Stöckchen, trotzdem macht es keinen Spaß mit diesen mickrigen Figuren zu kämpfen



SNES

1-2 Spieler

Activision

ca. DM 130



NEGATN!
Schlechte Kollisionsabfrage
und Grafik, langweilige Level,
nicht mal zu zweit kommt
Freude auf.

X-Kaliber 2097

Gameplay

Simple und zugleich übler Prügelroller mit schlechter Kollisionsabfrage und wenig Abwechslung – Mangelhaft.

Dauerspaß

Das haben wir alles schon zimal gesehen, meist auch besser – Spaß kommt nicht mal zu zweit auf – Klassenziel nicht erreicht.

Grafik

Bunte Hintergründe, die die Endzeitstimmung nicht überbringen, wenig Animationsphasen der schlecht gezeichneten Figuren.

Sound

Sechs Techno-Stücke, die nett und peppig sind, die Geräusche gehören eher in die Tonne – Versetzung gefährdet.

TOTAL! - CHECK

Genre Prügelspiel
Level 7 Kämpfer
Schwierigkeitsgrad einstellbar
Continues einstellbar
Speicherkapazität 8 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
5

0221- 12 10 67/68/69

aRJay
Games

SUPER NES

Bomberman II dt	119.90
Donkey Kong Country dt	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 dt	139.90
Sparkster dt	129.90
Star Wars III dt	139.90
Super Street Fighter II dt	139.90
Vortex dt	139.90

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	69.90
RGB-Kabel dt/us/jp	39.90
– in Verbindung mit Umbau	29.90

Wir führen selbstverständlich auch MEGA DRIVE, MEGA CD, 32X, SATURN, JAGUAR, NEO GEO, 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 selben Tag bearbeitet. Unfreie Sendungen werden ohne vorherige Absprache nicht mehr angenommen.

aRJay Games
spielend bestellen!

0221-12 10 67/68/69

Ebertplatz 2 50668 Köln

SNES

1-4 Spieler

Acclaim

ca. DM 120

Yokozuna
258 kg
191 cmShawn
Michaelis
106 kg
183 cmRazor
Ramon
130 kg
199 cm**WWF**

Hulk Hogan und Rick Flair sind schon länger nicht mehr in der WWF, und auch viele andere Superstars werden von der WCW abgeworben. Trotzdem könnt Ihr Euch den Wrestlingzirkus wieder in Euer Wohnzimmer holen.

Undertaker
149 kg
208 cm1-2-3 Kid
96 kg
181 cmBret Hart
106 kg
181 cmBam Bam Bigelow
163 kg
191 cmLuna Vachon
61 kg
164 cmDiesel
144 kg
211 cm

Was würden sich wohl Wrestling-Fans am meisten wünschen? Diese Frage hat sich (neben Titan Sports) auch Acclaim gestellt und kam zu der Antwort: Eine Vier-Spieler-Option. Da die Jungs bei Acclaim glücklicherweise gar nicht so schlecht wie manche ihrer Spiele sind, wurde diese tolle Idee auch gleich, rechtzeitig zu Weihnachten, in die Tat umgesetzt. Und so erwartet uns nun der neueste Wrestling-Knaller:

„WWF Raw“. Um richtig Eindruck zu machen, kommt das Game gleichzeitig auf SNES und dem tragbaren Game Boy heraus. Um die ganze Sache übersichtlich zu halten, widmen wir uns zuerst dem 16-Bitter. WWF Raw kommt mit satten zwölf Kämpfern daher. Neben altbekannten Größen aus den vorangegangenen WWF-Titeln sind auch neue Recken wie Luna Vachon (die Freundin von Bam Bam Bigelow) und Owen Hart mit von der Partie. Zu Beginn könnt Ihr wie immer die Kampfart auswählen. Neu ist dabei das ‚Bedlam‘, in dem zwei gegen zwei antreten und das namensgebende ‚Raw Endurance Match‘, bei dem Ihr ganze sechs Kämpfer wählen könnt, die dann nacheinander die Arena betreten.

Auch die Regeln des Kampfes sind nach wie vor von Euch beeinflussbar. Je nachdem ob Ihr Euch für ‚One Fall‘, ‚Brawl‘ oder ‚Tournament‘ entscheidet, wird der Kampf durch erfolgreiches ‚pinnen‘ oder Aus-dem-Ring-Werfen entschieden.

Am Spiel selber hat sich im großen und ganzen nicht viel geändert. Nach wie vor könnt Ihr Euren Opponenten schlagen, treten, ihm die Augen auskratzen, vom Seil aus zermatschen, im Lauf umhauen, auf ihn fallen usw. Natürlich könnt Ihr auch weiterhin in den direkten

‚Clinch‘ gehen, wo Ihr dann durch Button-Triggern die Oberhand gewinnen müßt, und den Gegner dann schön werfen könnt. Natürlich ist es ohne weiteres möglich den Ring zu verlassen, um mit den dort aufgestellten Gegenständen (Stühle, Eimer) die Gegner mal so richtig zu vernöbeln.

WRESTLING ACTION OHNE ENDE

Die Figuren sind ordentlich groß und gut zu erkennen. Auch die Animation der einzelnen Kämpfer läßt kaum Wünsche offen. Jeder Kämpfer wird außerdem im Auswahlmenü ausführlich vorgestellt. Die passende Titelmusik ist dabei ja schon fast selbstverständlich. Die Handheld-Version hat leider nicht die volle Kämpferanzahl und kann nur mit acht Wrestlern aufwarten. Außerdem habt Ihr natürlich nicht die Möglichkeit mit insgesamt vier Leuten auf einmal in den Ring zu steigen. Am tragbaren Gerät bleibt Ihr weiterhin einsam. Sorry, Jungs! Durch die (leider etwas wenigen) zwei Knöpfe des Gerätes steht Euch zwar nicht die volle Palette aller bekannten (Wrestling-) Moves zur Verfügung, aber trotzdem könnt Ihr eine Reihe von fieser Attacken auf Eure



Solch gewagte Sprünge enden meist mit Schmerzen. Die Frage ist nur für wen!

POSTIV!
Viele Kämpfer, Vier-Spieler-Option (SNES), große Sprites, mehrere Spielmodi

NEGATIV!
Nur Ein Spieler (GB), wiederholter Aufguß der WWF-Titel, Grafik könnte detaillierter sein

Gegner loslassen. Die Grafik ist bei beiden Versionen durchaus ordentlich (könnte aber besser sein) und gibt Euch einen guten Überblick. Der Sound ist ja



Oh Herr und Meister! Ich küsse Deine Füße! Vergib mir unwürdigem Wurm!



Ein gut abgepaßter Sprungtritt kann manchmal wahre Wunder wirken



„Und da fällt Yokozuna so unglücklich, daß er den Doink in die Seile drückt!“

WWF Raw

Gameplay

Die verschiedenen Charaktere lassen sich gut steuern und beugen sich willig Euren Befehlen.

Dauerspaß

Dank der zahlreichen Figuren, der vielen Spielmodi und der Vielspieler-Option habt Ihr lange Spaß daran.

Grafik

Große Sprites und flüssige Animationen können gefallen. Trotzdem könnte die Grafik ruhig detaillierter sein.

Sound

Jeder der zwölf Kämpfer hat seine eigene (aus dem Fernsehen bekannte) Titelmusik die auch gut rüberkommt.

TOTALI - CHECK

Genre Prügelspiel
Level 12 Gegner
Schwierigkeitsgrad einstellbar
Continues -
Speicherkapazität 16 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2

cg. DM 80



Erhältlich im Handel

Händleranfragen erwünscht
Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich

Alone in the Dark	us	99.00
Dragon's Lair	dt	89.00
Deriving Need for Speed	dt	89.00
Duaden Foreman	us	109.00
ESPN Tennis	us	89.00
ESPN Volleyball	us	89.00
Fido Soccer	us	89.00
Guardian War	us	119.00
Jeopardy - Silverball	us	119.00
Mega-Crusher	us	89.00
Mega-Race	us	99.00
Model's Go Wild	us	65.00
Monster Manor	dt	99.00



Note:
1
Genre:
Prügelspiel

10 SUPER STREET FIGHTER 2



Note:
2
Genre:
Jump&Run

11 ALADDIN



Note:
1-
Genre:
Action/
Adventure

12 LEGEND OF THE MYST. NINJA



Test
dem-
nächst
Genre:
Jump&Run

1 S. MARIO BROS. 3

BEST OF '94! NES



Note:
2+
Genre:
Strategie

2 PIRATES!



Note:
2+
Genre:
Action

3 OVER HORIZON



Note:
1
Genre:
Adventure

1 ZELDA 4

BEST OF '94! GB



Note:
1-
Genre:
Jump&Run

2 SUPER MARIO LAND 2



Note:
2
Genre:
Action

3 TURTLES 3



Note:
1-
Genre:
Jump&Run/
Strategie

4 DONKEY KONG



Note:
4-
Genre:
Jump&Run

5 DRACULA



NORMAN ADELHÜTTE

Games
World
Sonntags,
10.30 Uhr
auf SAT1

Da isser ja, der Nachfolger! Welcher? Na der von Sparkster vom Mega Drive. Endlich können auch Nintendo-Freaks das Land Elhorn bereisen, fragt mich aber nicht, wo das ist. Gewalt, Tränen und Schweiß sind dort an der Tagesordnung. Aber nicht mehr lange, denn jetzt ist es da, das Opossum, das es in sich hat: Sparkster. Dieses possierliche Tierchen greift zu seinem Raketenrucksack (ich hatte bei den Pfadfindern auch sowas ähnliches), benutzt ihr verbessertes Schwert, kann Schraubenzieher-Effekte vollführen, und, und, und. Da haben die Gegner, genau wie Robby Rob bei mir, natürlich keine Chance. Das Game ist ein One-Player mit acht Leveln, incl. hammerharten Unterstages, farbenprächtigen Backgrounds und fetzigem Sound, wie es sich für ein Nachfolger gehört. Neben ordentlicher Steuerung, Einstellen der Leben und des Schwierigkeitsgrades gibt es als Sahne oben auf die Paßwort-Funktion. Genau das Richtige für den Haustierfreund und geneigten Spieler.

Bis zum nächsten Mal
Norman

MITMACHEN & GEWINNEN!

Wir brauchen natürlich weiterhin Eure Meinungen zu Euren Lieblingsspielen. Schreibt uns einen kurzen Brief (Foto wäre toll) oder eine Postkarte mit ein paar klugen Sätzen über Euren persönlichen Favoriten oder einer Chart-Liste. Allerdings können nur Spiele, die nicht auf dem Index stehen, in die Wertung einfließen. Und damit sich Euer Engagement lohnt, verlosen wir unter allen Einsendungen ein Modul Eurer Wahl. Also vergeßt den Namen Eures Wunschgames nicht!

...Unsere Adresse

TOTAL! Charts
Heilwigstr. 39
D-20249
Hamburg

Gewinner vom letzten Mal ist Robert Nöhen

Wir sehen uns nächsten Monat!

SNES**1-2 Spieler****Ban dai****ca. DM 130**

MIGHTY MORPHIN' POWER RANGERS

Es gibt schlechte Spiele und langweilige, und es gibt dieses Spiel ...

Fünf furchtlose Fighter stehen fest zueinander, wenn es gilt, das Gute zu verteidigen. Als die „Mighty Morphin' Power Rangers“ sind sie bei uns aus der gleichnamigen TV-Serie bekannt. Ihre stärkste Waffe sind sie selbst, wenn sie sich gemeinsam zum Riesenrobot gemorphen haben, um kriminellen Elementen den rechten Weg zu weisen. Auf dem SuperNES versuchen sie nun allen anderen Action-Games zu zeigen, wo die geballte Power steckt. Doch es wird wohl bei diesem kläglichen Versuch bleiben, denn der erste überaus schlechte Eindruck, der sich uns bot, erwies sich als bleibend. Die mangelhafte Ausstattung des Optionsmenüs bringt dann auch gleich die erste Enttäuschung – Ihr habt die Wahl zwischen Mono- und Stereosound und könnt ein



Unten: Wenn Ihr eine Bombe schmeißt, erscheint das jeweilige Wappentier des Kämpfers



Paßwort eingeben, ansonsten wird Euch keinerlei Einstellmöglichkeit geboten. Nachdem Ihr Euch dann einen der fünf ähnlichen Fighter (alle in Zivilkleidung) ausgesucht habt, beginnt das, was man eigentlich nur noch als schlechten



Oben: Die beiden Riesenroboter sind schrecklich schlecht animiert und lassen sich mit nur zwei Buttons dirigieren. Mit Bauklötzen zu spielen macht echt mehr Laune!

Links: Wenn einer der stupiden Gegner angetippt kommt, dann schlägt ihn, und die Sache hat sich!



Scherz bezeichnen kann. Ihr kämpft in grafisch derart uninteressanten und lieblos programmierten Leveln, daß man sich fragen muß, ob das Modul wirklich im Schacht des Super Nintendos steckt. Doch das ist nur der müde

Euch Kämpfe, wie in den letzten beiden Leveln sechs und sieben, nur eben gegeneinander. Fazit: Nicht ausleihen, nicht anschauen und bloß nicht kaufen – einfach nur vergessen!

Thomas Hellwig



Hier vergeht Euch das Lachen spätestens im ersten Level!



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

TOTALI - CHECK

Genre	 (ohne) Action
Level	 5
Schwierigkeitsgrad	 hoch
Continues	 Paßwort
Speicherkapazität	 1 MBit
Erhältlich	 ab sofort

FAZIT
6+

Anfang. Wenn sich Level um Level (insgesamt sieben plus drei Zweispieler-Level) die ewig gleichen und kämpferisch völlig unterbelichteten Feinde zuhauf ins Bild 'schieben', um nach zwei oder drei Schlägen wieder zu verpuffen, dann kann von Dauerspaß beileibe nicht die Rede sein. Und auch die folgenden grauenvoll gestalteten Level, in denen Ihr Euch (zum Power Ranger mutiert) immer wieder die selbe Taste drückend mit einem Riesenrobot boxt, sind unglaublich einfallslos und schrecklich öde im Gameplay.

Daß die Soundeffekte zusammen mit der Musik diese peinliche Unterstellung nur noch unterstützen, paßt genau ins blasse Bild, das man von diesem unsinnigen Spiel erhält. Da helfen auch nicht die drei Paßwörter nach dem Abspann, durch die Ihr plötzlich in einen Zweispieler-Modus gelangt. Diese drei Levelcodes beschern



Mensch, toll, ein Auto verknopfen! Da freut sich die Daumenmuskulatur!

Power Rangers

Gameplay

Fünf sehr ähnliche Helden latschen durch sieben sehr langweilige Level. Einziger Trost: die Zweispieler-Modi nach dem Abspann.

Dauerspaß

Einmal und nie wieder! Selbst zu zweit ist der Spaß mangels Bewegungsmöglichkeit der Riesenroboter allerhöchstens gering.

Grafik

Ohne jedes Engagement gezeichnet. Langeweile bis zum grafisch bitteren Ende. Zudem verwaschene Farben.

Sound

Die ewig gleiche Musik wäre vielleicht noch erträglich, doch die Soundeffekte sind der Gipfel der Frechheit – alt, unpassend und schrill!

TOTALI - CHECK

Genre	 (platte) Action
Level	 7 plus 3
Schwierigkeitsgrad	 sehr einfach
Continues	 Paßwort
Speicherkapazität	 12 MBit
Erhältlich	 ab sofort

FAZIT
5-

GAME BOY**1 Spieler****Ban dai****ca. D M 80**

Die Game-Boy-Version ist leider kein Stück besser geraten als das SNES-Debakel. Dumpfes Schlagen, unfaire Stellen und Langeweile bestimmen das Spiel. Obendrein ruckelt es, wenn man sich bewegt oder Gegner erscheinen. Die Kollisionsabfrage während eines Kampfes (ein Schlag und das war's) ist sehr ungenau. Stürzt sich ein Feind ins Bild, so müßt Ihr sofort stehenbleiben, um ihn noch zu treffen, weil er sonst immer schneller ist als Ihr. Das ist unfair. Unfair und unbegründet ist dann auch der Preis! Fazit: Finger weg!

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).

MEGADRIE™
UND SNES™
NUR DM 49,-

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

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 !!

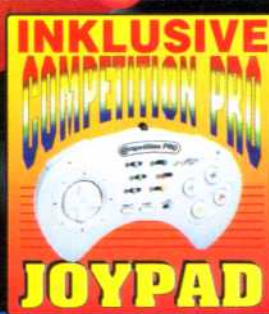


* NUR SNES UND MEGADRIE

MASTER SYSTEM™ DM 79,-
GAME GEAR™ DM 79,-
NES™ DM 99,-
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.



INKLUSIVE
COMPETITION PRO™
JOYPAD

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
WASSENBERGSTR.34
46446 EMMERICH
GERMANY

**DATA
Flash
GmbH**

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

MICRO MACHINES



Einfache Steuerung, gutes
Multispieler-Modul – das war's
auch schon.

**Mit Autos in der
Sandkiste spielen
ohne sich dreckig
zu machen?**

Wollten SNES-Besitzer mit kleinen Autos spielen, mußten sie bisher in die Sandkiste gehen. Daß das mit zunehmendem Alter von Schaulustigen belächelt wurde, war für die Auto-Freaks meist Anlaß, sich diesen Spaß zu verkneifen. Doch nun soll damit Schluß sein!

Ein paar Freunde zusammen-trommeln, Multiadapter zücken und mit Pads bestücken, das neue „Micro Machines“ ins Super Nintendo schieben, anschalten und einfach losbrausen! Kenner der Videospielszene kennen diesen Klassiker bereits von anderen Konsolen und wissen was für ein Potential an Spaß in ihm steckt – doch leider ist die Umsetzung auf

dem Stand von vor zwei Jahren. Bis zu vier Spieler können in verschiedenen Miniaturfahrzeugen auf abgedrehten Plätzen um die Wette fahren. Direkt von oben schaut Ihr auf das Geschehen, und

EIN MÄSSIGES SPIEL IN VERALTETEM 8-BIT-STIL

müßt nur dafür sorgen, daß Ihr nicht abgehängt werdet. Denn sobald Euer Gefährt den Bildschirm verläßt, scheidet Ihr aus. Der Fahrer, der als letzter übrigbleibt, erhält Punkte. Danach wird neu



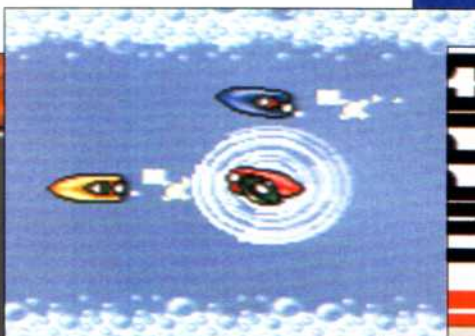
Mieser Sound, schlechte
Grafik, phantasielose Strecken,
zuwenig Spielmodi und
Optionen.

Weder Billard-, Früh-
stückstisch noch Bade-
wanne können überzeugen

getartet – Sieger wird, wer als erster einen bestimmten Score erreicht hat. Um der Eintönigkeit entgegenzuwirken haben die Entwickler den elf Fahrerfiguren 32 Strecken zur Verfügung gestellt. Das alles könnte so schön sein, wenn man es nicht besser kennen würde. MM2 ist vor kurzem für das Segas MD erschienen, und das SNES-MM hat nur einen Hauch der Möglichkeiten des wesentlich besseren zweiten Teils erhalten. Dazu muß man noch sagen, daß das vorliegende MM bereits in dieser Form vor eineinhalb Jahren auf dem Mega Drive erschienen. In dieser Zeit nicht eine kleine Verbesse-

rung einzubringen ist mehr als frech. Somit sind Grafik und Sound nur als grottenschlecht zu bezeichnen. Die Kurse zum Teil richtig öde und phantasielos. Nur die Mehrspieler-Modi sind einigermaßen interessant, allein kommt jedenfalls keine Freude auf. Hoffen wir, daß der zweite Teil bald nachreicht wird.

Michael Koczy



Mit 60 Pixel/Sekunde in die
Kurve legen... Whow, das
kommt gut

Micro Machines

Gameplay



Einfaches Gameplay, Fahrzeuge haken sich schnell fest, langweilige Strecken, zuwenig Spielmodi.

Dauerspaß



Einspieler-Modus überzeugt nicht, nur mit mehreren Leuten kommt Spaß auf, zuwenig Strecken, Abwechslung und Optionen

Grafik



Sowas haben wir schon auf 8-Bit-Konsolen gesehen, und das schon vor Jahren, hoffen wir auf baldige Besserung.

Sound



Immer die gleichen schlechten Geräusche (Sind es 4 oder gar 5 Samples?), kaum musikalische Untermalung, so geht es wirklich nicht.

TOTAL - CHECK

Genre Rennspiel
Level 32 Strecken
Schwierigkeitsgrad ansteigend
Continues 3
Speicherkapazität 6 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
4



SNES

1-2 Spieler

Konami

ca. DM 130

Überholen in der Kurve?! Wenn ich das meinem Fahrlehrer erzählen würde ...

BIKER MICE FROM MARS



Daß das Game irgendwie mit Schokoriegeln zu tun hat, sagt nicht nur der Titel. Eben noch in der Glotze, jetzt auf Konsole. Nach diesem Motto gelangen in letzter Zeit immer mehr Lizenzen in Herstellerhände. Die Ergebnisse sind meist mehr oder minder schlechte Umsetzungen der Vorlagen. Der Rubel muß aber rollen, und so haben auch die „Biker Mice from Mars“ ihren Weg aufs SNES gefunden.

Sechs Zeichentrickcharaktere der RTL-Serie wurden auf fahrbare Untersätze gezwängt, und Ihr dürft sie jetzt allein oder zu zweit über den Screen brausen lassen. Von schräg oben blickt Ihr auf das Geschehen, was nicht immer übersichtlich ist. Dafür sorgen Gebäude und Gegenstände am Fahrbahnrand, die die Sicht versperren. Nach jedem Rennen gibt's Kohle, mit der Ihr Euren Boliden tunen und bewaffnen könnt. Hier

kommt auch ein bekannter Schokoriegel als Dopingmittel ins Spiel. So geht's weiter, bis Ihr die 30 recht simplen Strecken absolviert habt. Das durchschnittliche Game ist in nahezu allen Bereichen ein „Rock 'n' Roll Racing“-Plagiat. Daß das Vorbild unerreicht bleibt,

Michael Koczy



Gameplay ■■■■■

Dauerspaß ■■■■■

Grafik ■■■■■

Sound ■■■■■

TOTALI - CHECK

Genre Rennspiel
Level 30 Strecken
Schwierigkeitsgrad einstellbar
Continues unbegrenzt
Speicherkapazität 8 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT

3-

ERLEB DIE ACTION DES 21. JAHRHUNDERTS - JETZT!



ACTIVISION

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

MERRY



zu Weihnachten machen wir
 Euch Feuer unter'm Hintern...
 Unser Weihnachtsmann hat
 die heißesten Spiele im Sack –
 ruft an, wenn Ihr sie haben wollt

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Actraiser 2 dt.	109,95	Final Fight 2 jp.	59,95	Prehistoric Man us.	139,95	Undercover Cops us.	129,95
Action Replay Pro 2	89,95	Feivel d. Mauswanderer	119,95	Radical Rex us	124,95	Untouchables us.	134,95
Airborn Rangers us	129,95	Final Fantasy III	139,95	Return of the Jedi	Vorb.	Virtual Bart us.	Vorb.
Andre Agassi Tennis	119,95	Indiana Jones	128,95	Rise of the Robots	139,95	Wizardry 5 us.	139,95
Arcus Odyssey us.	Vorb.	Inspector Gadget us.	119,95	Rock'n'Roll Racing	109,95	World Heroes II us.	139,95
Barkley Shut up & Jam	139,95	Infrarot Joypad 2 Player	99,95	Operation Alien us.	139,95	WWF Raw	139,95
Battle Tank 2 dt	124,95	Illusion of Gaia	138,95	Pirates of Dark Water dt	109,95	50/60 Hz Umbau	39,95
Beauty & Beast	98,95	John Madden '95	Vorb.	Pitfall	119,95		
Beavis and Butthead us	139,95	Jungle Book	129,95	R-Type III eur.	89,95		
Blackhawk	119,95	Jurassic Park 2	Vorb.	Secret of Mana dt	109,95		
Bomberman 2	115,95	Legend dt.	129,95	Samurai Shodown jp.	129,95		
Breath of Fire us.	129,95	Lord of the Rings us.	123,95	Saturday Night Slam jp.	89,95		
Brain Lord us.	129,95	Lemmings II dt.	119,95	Shaq Fu	115,95		
Bubsy 2	129,95	Lion King	128,95	Smash Tennis	109,95		
Choplifter III dt	109,95	Lufia us.	135,95	Speed Racer us	119,95		
Clayfighters Tournament	Vorb.	Magic Boy	119,95	Speedy Gonzales us.	129,95		
Clay Mates us.	109,95	Mario Andretti Racing	139,95	Star Trek Next Gen. us.	139,95		
Desert Fighter	129,95	Marko's Magic Football	139,95	Star Wars 3	Vorb.		
Donkey Kong Country	128,95	Maximum Carnage	129,95	Streetracer	Vorb.		
Donkey Kong Country us	139,95	Mega Man X	79,95	Steel Talons us.	99,95		
Dragon Ball Z 3	129,95	Mega Man Soccer us.	129,95	Stunt Race FX	109,95		
Earthworm Jim	128,95	Metal Marines	128,95	Super Bomberman 2 us.	119,95		
Equinox	79,95	Micro Machines	109,95	Super Bases Loaded 2 us.	149,95		
Excalibur	119,95	Might & Magic III us.	144,95	Super Metroid dt.	109,95		
Eye of the Beholder us	139,95	Mr. Nutz dt.	79,95	Super Street Fighter 2 dt	119,95		
F1 Pole Position 2	Vorb.	NBA Jam	124,95	Super Nova us.	119,95		
Fatal Fury Special jp.	129,95	NBA Live	119,95	Schlumpfe	98,95		
Fido Dido us.	129,95	NBA Showdown us.	119,95	Syndicate	115,95		
		Nigel Mansell Indycar	119,95	Turn and Burn	119,95		
		NHL '95	Vorb.	Ultima - Ruins of Virt.	139,95		
		Obitus us.	139,95	Ultimate Fighters us.	129,95		



Grundgerät	
NTSC	899,-
Grundgerät	
RGB	1099,-
Grundgerät	
PAL	948,-
Demolition Man	Vorb.
Escape from Monster M.	99,95
FIFA Soccer	Vorb.
Guardian War	129,95
Mad Dog II	119,95
Mega Race	129,95
Microcosm	109,95
Out of this World	79,95
Rebel Assault	Vorb.
Rise of the Robots	Vorb.
Road Rash	119,95
Shadow	119,95
Shock Wave	97,95
Soccer Kid	88,95
Slayer	129,95
Star Control II	99,95
Street Fighter 2	129,95



0746

TRADELINK Spieleversand Eltastr. 8 785



Lion King



Samurai Shodown



Donkey Kong Country



X-MAS

& ein frohes neues Jahr
wünscht Euch Euer
Team von

TRADELINK



Theme Park
Total Eclipse
VR Stalker
Way of the Warrior
3-DO Joyboard
3-DO Flightstick
Joypad Adapter

Vorb.
39,95
119,95
119,95
219,95
Vorb.
Vorb.

N - CD

King of Fighters 124,95
World Heroes Jet 2 135,95

JAGUAR

inkl. Cybermorph 544,95
Club Drive Vorb.
Bubsy Vorb.
Raiden 99,95
Crescent Galaxy 99,95
Dino Dudes 99,95
Dragon Vorb.
Alien vs. Predator 149,95
Chequered Flag II Vorb.
Tiny Toons Vorb.
Zool Vorb.
Tempest 2000 109,95
Joypad 59,95

Wir haben die neusten Games!

Super Game Boy 89,95

Händleranfragen erwünscht
Franchisepartner gesucht

SEGA MEGA DRIVE

Beavis and Butthead 109,95
Earthworm Jim 129,95
FIFA Soccer 95 99,95
John Madden 95 109,95
NBA Live 109,95
NHL Hockey 95 99,95
Radical Rex us Vorb.
Rock'n'Roll Racing Vorb.
Shaq Fu 109,95
Sonic & Knuckles 109,95
Urban Strike 99,95

Ruft an: 07461-79001
Mo.-Fr. 10 - 19 Uhr

Bestellannahme für
Österreich: 02165/66243

NEU

Ankauf von gebr. Modulen
Ratenkauf möglich

Preisliste vom 19.11.94
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 = Vorbestellung möglich, lieferbar ab Dez. 94/Jan. 95. Inh. Alexander Sprung.

MEGA DRIVE 32X

Grundgerät US 339,95
Grundgerät DT 375,95
Virtua Racing Deluxe Vorb.
Star Wars Arcade Vorb.

SONY PSX

lieferbar ab Anfang Dezember
Vorbestellung empfohlen!

1 - 79001

632 Tuttlingen Tel.: 07461 - 79001 Fax: 79003

**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
Rüttenscheiderstr. 181
Tel.: 0201 - 777225

GAMESTORE
DÜSSELDORF
Kölnerstr. 25
Tel.: 0211 - 1649409



FIFA Soccer 3DO

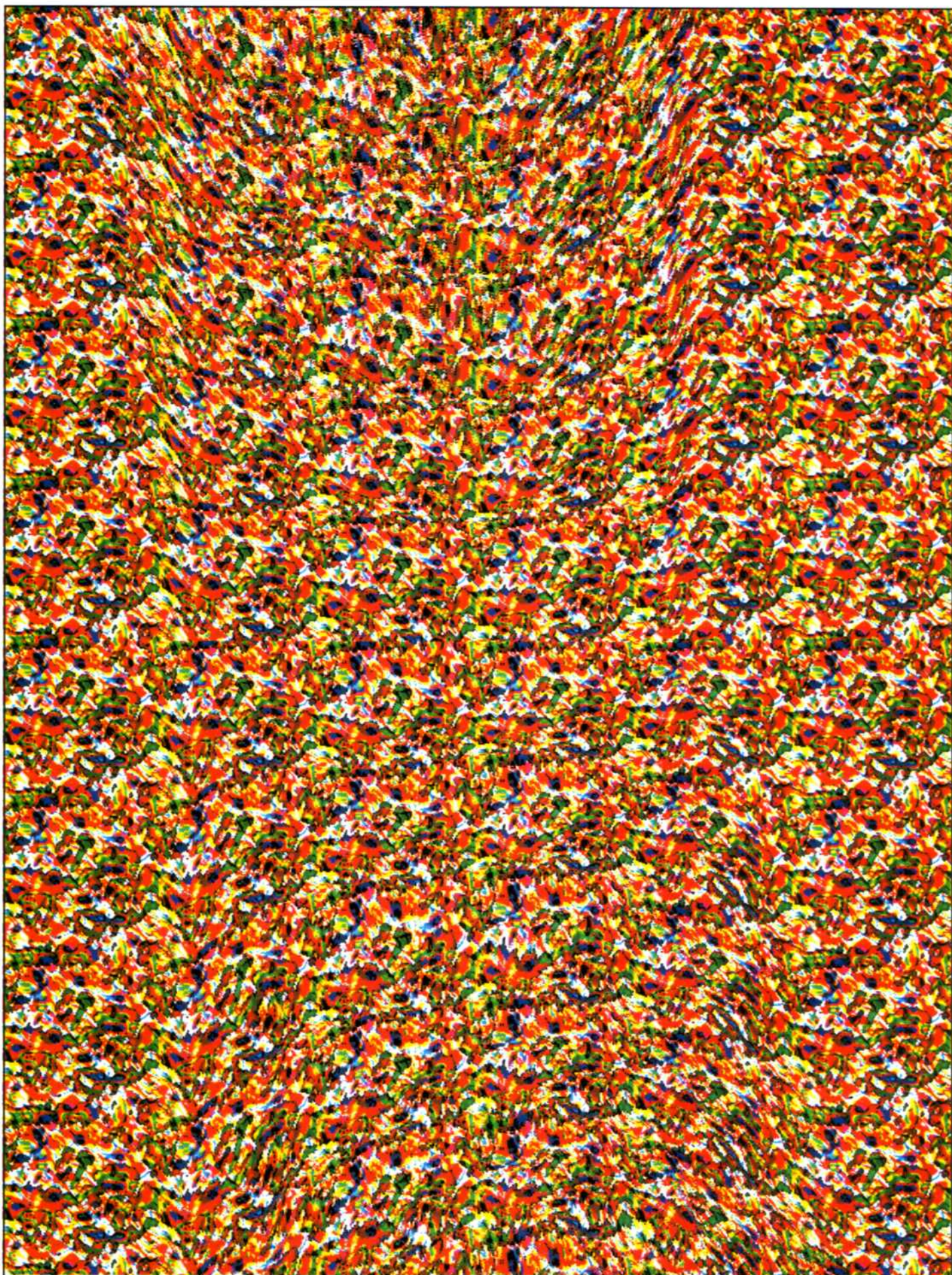


Super Return of the Jedi



Alien vs. Predator

TOTAL 3-D-BILD!



So geht's: Haltet das Heft mit der 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 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!

Gnadenlos **VIDEOSPIELE**



TEL.: 089-4802913



Nur solange Vorrat reicht !!!

SUPER NES

Action Replay Pro 2	89,90	Cybernator d	59,90	Mario Andretti us	129,90	Strike Gunner us	39,90
Gamemage	69,90	D-Force us	49,90	Mariokart us	99,90	Striker d	79,90
Game Genie	59,90	Darius Twin us	49,90	Maximum Carnage d	129,90	Stunt Racer FX d	119,90
Gamesaver	69,90	Desert Fighter eu	109,90	Metroid II d	119,90	Super Bowling us	79,90
		Donkey Kong d	139,90	Mickey Mania d	139,90	Sunset Riders d	69,90
		Double Dragon V d	99,90	Might & Magic II eu	109,90	Super Icehockey d	109,90
		Dr. Franken d	69,90	Mr. Nutz eu	79,90	Super Kick Off d	69,90
50/60 Hz Adapter	39,90	Dracula d	59,90	NBA Allstars d	89,90	Super Mariokart us	79,90
Street Winner Joystick	119,90	Drakkhen d	59,90	NBA Jam d	99,90	Super Metroid d	119,90
Joypad/Dauerfeuer	39,90	Drakkhen us	39,90	Obitus us	129,90	Super Morth d	109,90
Joypads Infrarot	99,90	Dragon d	119,90	On the Ball d	49,90	Super Pang d	79,90
5 Spieler Adapter	49,90	Dschungelbuch d	119,90	Oper. Logic Bomb d	79,90	Super Soccer us	29,90
Joypad Verlängerung	19,90	Earthworm Jim us	149,90	Paperboy 2 us	39,90	Super Streetfighter d	139,90
		EEEE! the Cat d	99,90	Paperboy 2 d	59,90	Super Tennis us	29,90
Actraizer 2 d	109,90	Equinox eu	69,90	Pang d	69,90	Super Turricon d	99,90
Addam's Family d	49,90	ESPN Baseball d	119,90	Parodius d	59,90	Tazmania d	59,90
Addam's Family us	29,90	F - Zero us	39,90	Pilotwings us	29,90	Terminator 2 Arc d	109,90
Addam's Family 2 eu	59,90	F1 Pole Position	89,90	Pitfighter us	39,90	T2 Jugdement Day	139,90
Adventure Islands us	49,90	F1 Pole Position II d	119,90	Play Action Football us	39,90	Testdrive II d	79,90
All American Football us	49,90	First Samurai d	49,90	Pocky & Rocky d	89,90	Timeslip eu	49,90
Alien 3 d	59,90	Fighter History us	119,90	Pop'n Twinbee d	89,90	Tiny Toons d	69,90
Arcana us	49,90	Final Fantasy III us	159,90	Pop'n Twinb. Rainb d	109,90	Top Gear us	59,90
Art of Fighting eu	89,90	Final Fight us	59,90	Populous 2 d		Thunderspirit j	59,90
Axelay d	59,90	Final Fight 2 d	119,90	Powermonger d	79,90	Tom & Jerry us	89,90
Baseball Simulator us	49,90	Flashback	69,90	Prince of Persia d	59,90	Troddlers d	109,90
Batman Returns d	59,90	Foreman Boxing us	29,90	Push Over d	59,90	Turricon d	59,90
Battleship d	59,90	Fun'n Games d	99,90	R - Type III eu	79,90	Turn & Burn d	129,90
Battletank us	49,90	Ghouls'n Ghosts us	39,90	Raiden us	59,90	Turtles	59,90
Battletank eu	69,90	Gods d	69,90	Rampart us	89,90	UN Squadron us	49,90
Battletank 2 eu	119,90	Gradius 3 us	39,90	Rival Turf d	59,90	Untouchables us	119,90
Battletoads Doubledragon	89,90	Home Alone us	29,90	Rival Turf us	49,90	Val D'Iserre d	139,90
Best of the Best eu	69,90	Hulk d	149,90	Roadrunner d	79,90	Vortex us	129,90
Bill Laimber Basketb. us	39,90	Hyper Zone us	49,90	Rocketeer us	39,90	Wizardry V us	109,90
Blues Bros d	49,90	Illusion of Gaia us	139,90	Roger Clemens us	39,90	Wingcommander II eu	59,90
Bomberman d	69,90	Joe & Mac us	59,90	Rummenige Mgr.d	79,90	Winterolympics eu	69,90
Bomberman 2 d	109,90	Jurassic Park eu	79,90	RPM Racing us	49,90	Wolfchild us	69,90
Brawl Bros. d	69,90	Kablooey	39,90	Rushing Beat	49,90		
Brett Hull Hockey d	119,90	K.H. Rummenige d	79,90	Secret of Mana d		World Cup USA d	129,90
Bubsy d	79,90	Kendo Rage us	69,90	Secret Missions d	69,90	World Heroes d	129,90
Captain America eu	59,90	Kevin Keegan eu	59,90	Shaq Fu d	119,90	World Heroes II us	129,90
Chessmaster d	49,90	Kick Off d	79,90	Simcity d	69,90	World Basketball d	69,90
Chessmaster us	29,90	King Arthur eu	79,90	Simcity eu	59,90	World Hockey d	89,90
Chuck Rock us	39,90	King of Dragons d	109,90	Skyblazer eu	69,90	World Soccer us	49,90
Chuck Rock d	69,90	King of Monsters d	59,90	Slammasters d	139,90	X-Zone us	69,90
Choplifter III d	99,90	König der Löwen eu	119,90	Smart Ball us	49,90	Xardion us	49,90
Clayfighter eu	119,90	Lagoon us	69,90	Smash Tennis	109,90	Y's III us	99,90
Claymates d	109,90	Last Action Hero d	109,90	Spanky's Quest us	49,90	Yogi Bear d	119,90
Cliffhanger d	59,90	Legend d	69,90	Sparkster d	129,90	Young Merlin eu	99,90
Contra us	69,90	Lemmings d	69,90	Starwing d	59,90	Zelda us	59,90
Cool Spot d	69,90	Lemmings us	59,90	Streetfighter 2 eu	59,90	Zombies d	79,90
C.R.J. Baseball d	59,90	Lock On us	109,90	Streetfighter Turbo d	99,90	Zool d	119,90
Crash Dummies us	49,90	Lost Viking d	79,90	Streetracer d	119,90		
Crash Dummies d	59,90	Magic Boy d	99,90	Strike Gunner d	49,90		
Crazy Sports eu	89,90	Mario Allstar d	79,90				

LIEFERBEDINGUNGEN

us = amerikanisches Spiel, d = deutsch oder europäisch (PAL) je nach Verfügbarkeit, l = japanisches Spiel, eu = europäisches Spiel (PAL). Anleitungen sind 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 oder Adapter. Umtausch wegen Nichtgefallen ist generell ausgeschlossen. 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. Ab DM 125,- liefern wir portofrei. Darunter berechnen für Porto- und Versandkosten eine Pauschale in Höhe von DM 9,90. Gnadenlos Elektronik Vertriebs GmbH, Orleansstr. 63, 81667 München, Fax: 089/488074

SNES

1-5 Spieler

Electronic Arts

ca. DM 140

MADDEN NFL '95

Bei „Madden NFL '95“ dürfen wir uns über detailliertere Animationen der Spieler sowie ein flotteres und im Detail verbessertes Gameplay freuen. Aber – und das ist eine Dreistigkeit ohne Gleichen – der Ligamodus wurde weggelassen! Nur noch zwei Spielarten sind geblieben: Freundschaftsspiel und „Sudden Death“. Ganz eindeutig versucht EA, die Käufer zu veräppeln. Den einst so ersehnten, motivationsfördernden und bei der 94er-Version auch integrierten Ligamodus einfach herauszunehmen, um womöglich ein Verkaufsargument für die sicherlich folgende 96er-Fassung zu haben, ist ein Frechheit und führt zur Abwertung!

Hans-Joachim Amann



Der 94er-Teil war uns noch eine „1-“ wert

Gameplay

Dauerspaß

Grafik

Sound

TOTALI - CHECK

Genre Sport
Levels 29 Teams
Schwierigkeitsgrad je nach Paarung
Continues eine, wofür auch?
Speicherkapazität 8 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2-

SNES

1-5 Spieler

Electronic Arts

ca. DM 140

NHL HOCKEY '95



Electronic Arts hat sich erbarmt und verpaßte ihrem dritten Eishockey-Spektakel auf dem SuperNES doch tatsächlich den lang ersehnten Ligamodus. Jedoch mußte aus unerfindlichen Gründen das Gameplay deutlich Federn lassen. Zwar sind die harten Cracks besser steuerbar, doch so schöne Pässe, wie wir sie von „NHL Hockey '94“ gewohnt sind, lassen sich kaum noch aufziehen. Des weiteren ist der Spielablauf viel hektischer, und das Ganze macht lange nicht mehr solch einen Spaß wie einst. Außerdem sehen die Sprites

ein wenig klobig aus. Da verzichten wir doch lieber auf den Ligamodus und zocken weiterhin die 94er-Fassung.

Hans-Joachim Amann

Gameplay

Dauerspaß

Grafik

Sound

TOTALI - CHECK

Genre Sport
Levels 28 Teams
Schwierigkeitsgrad je nach Paarung
Continues Batterie
Speicherkapazität 8 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2

SNES

1-5 Spieler

Electronic Arts

ca. DM 140



NBA LIVE '95

Baseball- und Eishockeyspieler streiken in den USA fleißig, doch in der National Basketball Association geht der Spielbetrieb munter weiter mit all den großen Stars wie Shaquille O'Neal, Hakeem Olajuwon, John Starks und dem deutschen Detlef Schrempf. Diese und alle weiteren NBA-Größen geben sich auch bei „NBA Live '95“ die Ehre. Selbstverständlich in ihren Original-Teams, welche authentische Stärken und Schwächen besitzen. Allein oder mit bis zu vier Freunden findet die Jagd auf die Körbe ent-

Fouls oder Verletzungen der Recken gespielt werden soll: Alles ist einstellbar.

Spielerisch bietet Electronic Arts' Basketballsimulation fast alles, was das Herz begehrt. Geschickte Pässe lassen sich flink ausführen, flotte Konter sind kein Problem und Korbwürfe gehen ebenfalls leicht von der Hand. Je nach Situation werden sogar hübsche Dunks geboten. Leider ist das Geschehen auf dem Court oftmals zu hektisch und unübersichtlich. Außerdem sind die Defensiv-Mannen nicht so frei anwählbar, wie man es sich wünscht, und Drei-Punkte-Würfe gelingen zu häufig.

Trotz der Kritik ist NBA Live '95 einer der besten Vertreter des Genres, der getrost in jeder gut sortierten Sportsimulationen-Sammlung stehen darf.

Hans-Joachim Amann



Gut zu erkennen: Das unübersichtliche Gerangel links oben

weder im Freundschaftsspiel, in den Play-offs oder gar im Ligamodus statt. Zur Freude des Spielers dürfen dabei nicht nur Spielzeit und Schwierigkeitsgrad (drei Stufen) eingestellt werden, auch das gesamte Regelwerk der sehr schnellen Sportart kann nahezu beliebig abgeändert werden. Ob nun mit oder ohne Zeitregeln, Seitenaus, Ahndung von

Gameplay

Dauerspaß

Grafik

Sound

TOTALI - CHECK

Genre Sport
Levels 33 Teams
Schwierigkeitsgrad je nach Paarung
Continues Batterie
Speicherkapazität 12 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2

SCHNELL, SCHNELLER...

THEO KRANZ 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	339.-
MIT SUPER GAME BOY, S.MARIO WORLD	
POWER STATION SN	199.-
ACTION REPLAY PRO 2 SN	99.-
GAME COMMANDER II DAUERF.	34.-
ACTRAISER 2	124.-
ADVENTURE ISLAND II	124.-
ANIMANIACS	139.-
BEAUTY AND THE BEAST	119.-
BRUTAL PAWS OF FURY	119.-
CHAOS ENGINE	129.-
DONKEY KONG COUNTRY	139.-
SPIELEBERATER ZU DONKEY KONG C.	24.80
DIE SCHLÜMPFE (DT. TEXTE)	114.-
DOUBLE DRAGON V	109.-
DRAGON/BRUCE LEE	119.-
DSCHUNGBELBUCH	129.-
EARTH WORM JIM	134.-
EEK THE CAT	99.-
F-1 POLE POSITION 2	129.-
FEIVEL DER MAUSWANDERER	109.-
FLINTSTONES - THE MOVIE	134.-
GHOUL PATROL	119.-
INDIANA JONES	139.-
INDY CAR RACING (NIGEL MANSELL)	139.-
JUNGLE STRIKE	119.-
JURASSIC PARK II	134.-
KICK OFF 3	124.-
KÖNIG DER LÖWEN	134.-
LEGEND	99.-

TOP HITS ZU KNALLERPREISEN

☆ SUPER NINTENDO ☆

AERO THE ACCROBAT	79.-
ALFRED CHICKEN	79.-
DAFFY DUCK	79.-
EQUINOX	99.-
FLASHBACK	59.-
LAMBORGHINI	79.-
MARIO IS MISSING	79.-
METAL MARINES	99.-
ROCKY & POCKY	79.-
SKYBLAZER	89.-
SUPER BOMBERMAN	59.-
TINY TOONS	59.-
WWF ROYAL RUMBLE	99.-

ALLE SPIELE IN DEUTSCHER VERSION

FRAGEN SIE AUCH
NACH UNSEREN NEUHEITEN FÜR
GAME BOY UND NES
Alle Spiele in deutscher Version

LEMMINGS 2	139.-
LORD OF THE RINGS	119.-
MICKEY MANIA	139.-
MICRO MACHINES	109.-
MIGHTY MAX	109.-
NBA 95'	129.-
NHL 95'	129.-
PAGE MASTER	124.-
PITFALL	129.-
POWER RANGERS	139.-
RISE OF THE ROBOTS	144.-
SAMURAI SHOWDOWN	134.-
SECRET OF MANA (DT. TEXTE S. BERATER)	114.-
SEAQUEST	129.-
SHAQ-FU	119.-
SLAM MASTER	129.-
SOULBLAZER	124.-
SPARKSTER	129.-
STAR WARS III (RETURN OF THE JEDI)	129.-
STREET RACER	124.-
SPIDERMAN MAXIMUM CARNAGE	139.-
SUPER BOMBERMAN 2	109.-
SUPER DROP ZONE	119.-
SUPER PINBALL	94.-
SUPER METROID	
(DT. TEXTE SPIELEBERATER)	114.-
SUPER MORPH	114.-
SUPER STREETFIGHTER II SN	134.-
TINY TOONS ADV. W. N. W. SPORTS	129.-
TRUE LIES (JAN)	139.-
UTOPIA	119.-
VORTEX	139.-
WWF RAW	144.-



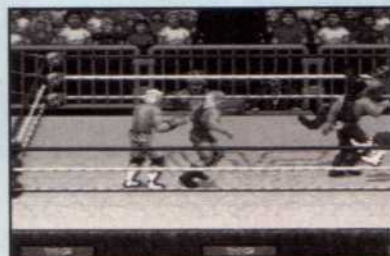
DONKEY KONG COUNTRY



SUPER INDIANA JONES



MICKEY MANIA



WWF RAW



SUPER STAR WARS DREI



EARTH WORM JIM

HANDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!!! Versand per Nachnahme DM 8,- • UPS DM 10,- • Vorkasse (Nur Eurocheck) DM 4,- • In Punkte Schnelligen. Absolute Spitze! Wir bieten Ihnen den Schnell-Service als Standard bei uns bekommen Sie Ihre Ware als Brief, Schnellpackchen oder Schnelldpaket. 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 versehenem Rückumschlag (DIN C5) an Theo Kranz Versand und Laden, Juliuspromenade 11, 97070 Würzburg. Tel: (0931) 571601 oder 06

SNES**1 Spieler****Psygnosis****ca. DM 120**

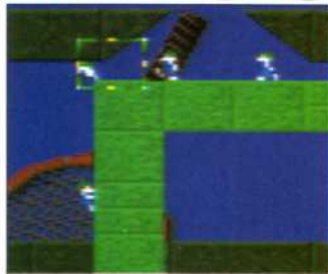
LEMMINGS 2



Schon auf dem Amiga waren sie zu Hause. Nun sind sie wieder im Anmarsch auf Ever SNES!



Dank der nützlichen Slider-Fähigkeit rutschen die kleinen Wichte einfach die Wand herunter



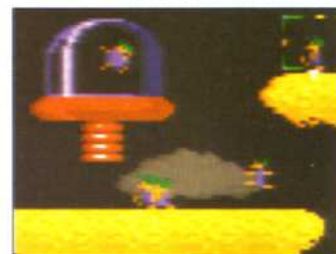
gründe, und auch die Lemminge sind putzig animiert. Sogar der Sound ist hervorragend gelungen. Nicht nur, daß jeder Stamm seine eigenen Musiken hat,

sie sind auch allesamt sehr hörens-wert. Leider kann „Lemmings2-The Tribes“ nicht mehr so begeistern wie der erste Teil. Zum einen liegt es sicherlich daran, daß das Spielprinzip mittlerweile nicht mehr neuartig ist und so einiges von seiner Faszination eingebüßt hat, zum anderen liegt es aber auch daran, daß es im zweiten Teil schon viel zu viele Eigenschaften für die Lemminge gibt. Zuviel Zeit geht mit dem Erlernen der vielen verschiedenen Fähigkeiten verloren, bis man endlich ordentlich spielen kann. Nichts desto trotz ist Lemmings 2 ein hervorragendes Spiel, das allen potentiellen Tierschützern gefallen dürfte.

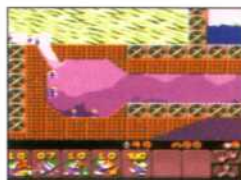
Maris Feldmann



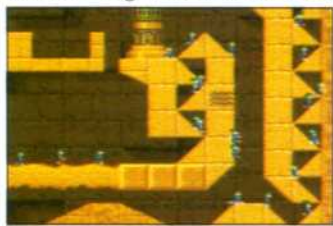
NEGATV!
Die zahlreichen Eigenschaften mindern leider den Spielspaß, zu unübersichtlich



Mit dem Flammenwerfer auf dem Weg zur Arbeit



Nach dem Wahnsinns-erfolg von „Lemmings“ holt Psygnosis nun zum zweiten Schlag aus. Nun ist es also soweit, daß Psygnosis sich entschlossen hat, auch den zweiten Teil der Lemming-Story für die Konsolen zu adaptieren. Diese Fortsetzung schließt nahtlos an den ersten Teil an. Die damals geretteten Lemminge haben sich fleißig vermehrt und in verschiedene Stämme aufgespalten. Da gibt es die schottischen Highland-Lemminge mit Kilt, die Space-Lemminge, Strand-Lemminge, Zirkus-Lemminge und diverse andere. Natürlich darf auch der Urstamm der Original-Lemminge nicht fehlen. Die wichtigste Neuerung gegenüber dem Vorläufer liegt in den verschiede-



Wer hoch steigt, der kann tief fallen!



Auf der großen Karte seht Ihr die Gebiete aller Lemmingstämme. Natürlich könnt Ihr hier auch auswählen!



POSITV!
Unterstützt Maussteuerung, tolle Musiken, Batteriespeicher, viele Level

nen Fähigkeiten, die die Lemminge haben können. Waren es früher nur acht, so stehen nun ganze 50

DIE LEMMINGE KOMMEN ZURÜCK

zur Verfügung. Ihr könnt nun Flammenwerfer, Granatwerfer, Surfer, Drachenflieger, Klebstoffschütter, Bogenschützen, Stabhochspringer und eine ganze Menge mehr einsetzen. Mittels dieser Eigenschaften muß nun ein Stamm durch die Gefahren eines Levels geleitet werden. Ihr könnt einem Lemming (oder auch mehreren) eine Fähigkeit verleihen, mit der er dann den Weg für die anderen bereitet. Mit der geretteten Anzahl spielt Ihr dann im nächsten Level des jeweiligen Stammes weiter. Die SNES-Version unterstützt zum Glück die Maus, mit der Ihr sehr schnell und komfortabel steuern könnt. Auch die Grafik ist wirklich gut geraten. Jeder Stamm hat seine eigenen passenden Hinter-



Lemmings 2

Gameplay

Wegen der vielen verschiedenen Fähigkeiten, kann man sich kaum aufs Spiel konzentrieren. Ansonsten: Super!

Dauerspaß

Einmal angefangen ist man sozusagen moralisch verpflichtet den armen Lemmings bis zum bitteren Ende zu helfen.

Grafik

Die wirklich niedlichen Animation und die gelungenen Hintergründe tragen viel zum Spielspaß bei.

Sound

Jeder Stamm hat seine eigenen Melodien, die allesamt nicht von schlechten Eltern sind. Anlage aufdrehen!

TOTALI - CHECK

Genre Strategie
Level 120
Schwierigkeitsgrad steigt
Continues unbegrenzt
Speicherkapazität 16 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2

Wird Euch das gute alte 'Tetris' langsam langweilig? Hier ist vielleicht etwas Abwechslung.

HEBEREKE'S POPOON

Bis zu acht Spieler können gegeneinander antreten

Ein wahrhaft packendes Szenario: Von oben fallen bunte Bällchen im Zweierpack in Richtung Boden. Dort stapeln sie sich, und nur derjenige, der wenigstens drei Kugeln gleicher Farbe in eine Linie zu bringen vermag, hat Erfolg, denn nur so

lassen sich die Kugeln entsorgen. Wer dabei geschickt vorgeht, der kann seinen Gegenspieler ärgern, denn diese Kugeln werden dem Gegner 'gutgeschrieben', sei es als einzelne Bälle, die sich nur schwer auflösen lassen, oder gleich als ganzer Kugelhaufen. Und hat

der Stapel den oberen Rand erreicht, so ist das Spiel aus. Wer will, der darf auch gegen menschliche Mitspieler antreten: im Turniermodus können bis zu acht Leute die Kugeln fliegen lassen. Zwar fehlt dem Game etwas die spielerische Tiefe, als kleine Alternative zu Tetris ist es jedoch ganz nett – vorausgesetzt, man steht auf die üblichen knallbunten Japan-Grafiken.

Michael Anton



Auch im Story-Mode gibt es immer das gleiche Spiel



Gameplay	■■■■■
Dauerspaß	■■■■■
Grafik	■■■■■
Sound	■■■■■
TOTAL! - CHECK	
Genre	Action
Levels	viele
Schwierigkeitsgrad	einstellbar
Continues	3
Speicherkapazität	8 MBit
Erhältlich	ab Januar

FAZIT
3+

GAME PRESS

jetzt neu

Lieferung direkt aus Österreich und der Schweiz!

price power

Adventure Island 2 dt 129,- Actraiser 2 dt 119,- Aladdin Jr. 99,- Al Unser Jr. dt 129,- Animaniacs dt 129,- Art of Fighting dt 129,- Beauty & the Beast dt 99,- Beavis & Butthead us 129,- Biker Mice from Mars dt 119,- Blackthorn (Blackhawk) dt/us 109,- Brain Lord us 139,- Breath of Fire 139,- Brett Hull Hockey dt 109,- Bugs Bunny dt 129,- Charles Barkley dt 129,- Champion World Class Soccer dt 99,- Choplifter 3 us/dt 59,-/99,- Clay Fighter us/dt 129,- Claymates us 119,- Dayze before X-Mas dt 119,- Desert Fighter dt 119,- Disney's Bonkers us 129,- Donkey Kong Country dt 129,- Double Dragon 5 dt 119,- Dschungelbuch us/dt 119,-/129,- Dragon us/dt 129,- Earth Worm Jim dt 129,- Empire Strikes Back dt 119,- Equinox us/dt 69,-/89,- Eye of the Beholder us 129,-	F1 Pole Position 2 dt 129,- F-1 Roc 2 (Exhaust Heat 2) us 129,- Fatal Fury 2 dt 119,- Feivel der Mauswanderer dt/us 109,- Fighter's History us 129,- Final Fantasy 2 us 129,- Final Fantasy 3 us 149,- Final Fight 2 dt 109,- Ghoul Patrol dt 109,- Goof Troop dt 89,- Hurricanes dt 129,- Illusion of Gaia us 139,- Indiana Jones Great Adv. dt 129,- Jungle Book us/dt 129,- King of Dragons us/dt 109,-/99,- Legend dt 109,- Lemmings 2 dt 129,- Lion King (W. Disney) dt 129,- Lost Vikings dt 89,- Lufia us 129,- Lord of the Rings us 119,- Mario Allstars dt 89,- Mario's Time Machine dt 109,- Maximum Carnage dt 139,- Mechwarrior dt 129,- Mega Man Soccer us 79,- Mega Man X dt 99,- Metal Marines dt 129,- Mickey Mania dt 129,- Might & Magic II dt/us 129,-	Mystical Ninja dt 119,- Mystic Quest dt 79,- NBA Jam dt/us 129,- Nigel Mansel dt 119,- Pac Attack dt 129,- Pac in Time dt 119,- Pacman 2 us 119,- Page Master dt 119,- Pinball Dreams dt 129,- Plok dt 89,- Pocky & Rocky dt 129,- Populous dt 59,- Popoon dt 109,- Power Drive dt 109,- Power Rangers dt 129,- Punch Out us 129,- Rise of the Robots dt 144,- Robin and Batman dt 139,- Robocop vs Terminator us 69,- Rock'n Roll Racing dt 119,- Samurai Showdown dt 129,- Schlumpfe dt 109,- Secret of Mana dt 109,- Shaq Fu dt/us 119,- Skyblazer dt 109,- Slam Masters dt/us 129,- Smash Tennis dt 109,- Soccer Shootout Capcom us 129,- Space Ace dt 69,- Sparkster dt 119,-	Streetfighter II Turbo dt 119,- Street Racer dt 119,- Stunt Race FX dt/us 109,- Sunset Riders dt 129,- Super Bomberman us/4-Pl. Adap. 139,- Super Bomberman 2 dt 109,- Super Conflict dt 119,- Super Gameboy dt 95,- Super Hockey dt 99,- Super Metroid dt 109,- Super Morph dt 109,- Super Pinball 'Behind the Mask' dt 89,- Super Pitfall Harry us/dt 129,- Super Star Wars 3 dt 129,- Super Streetfighter 2 dt/us 129,-/139,- Superman dt 129,- Syndicate dt 119,- T2 Judgement Day us 59,- Tetris II Limited Ed./Tetris III 169,-/139,- Tetris Flash us/jp 109,-/139,- The Incredible Hulk dt 129,- Tiny Toons 2 dt 119,- Top Gear 3000 dt 119,- Turn & Burn dt 129,- Troy Aikmann Football 129,- Utopia dt 119,- Val d'Isere Champ. dt 125,- Vortex dt 129,- Where I.I. World is Carmen S.D. dt 129,- Wild Snake us 119,- Winter Olympics dt 119,-	World Cup USA 94 dt 109,- World Heroes 2 us 129,- WWF Royale Rumble dt 129,- X-Kaliber us 99,- Young Merlin dt 129,- Zool dt 109,- Zombies dt 99,- 6-Spieler Adapter 59,- 60Hz Adapter NTSC (Nur 1 Stecker) 39,- Nintendo Commander Pad 39,- Action Replay 2 50/60Hz 99,- Action Set (1 Spiel) SNES dt 229,- Remote Pad / 2 Stck. 99,- Game Maged dt (60Hz-Ada.) 69,- Programmierb. Universal Adap. 100% Kompatibel 59,- RGB-Kabel us/dt 29,- SNES Mofun-Set 295,- SNES Powerstation 189,- SNES US 1Pad/RGB-Kabel/220V 249,- UMBAU: SNES 50/60Hz/Schacht 79,- Verlängerungskabel 19,- SONSTIGES: SEGA32X Grundgerät dt 379,- SEGA32X Doom dt 119,- SEGA32X Star Wars dt 139,- SEGA32X Virtual Racing Deluxe dt 139,-
---	--	---	--	---

Reichstraße 35 • A-6890 Lustenau
Tel. 0663/852845; Preise: DM 1.-/sfr 1.-
Versand: 65.-/incl. Nachnahme; ab 85.-/200.-/Frei Haus per NN
Auch Ladenverkauf!

GAMETRON GmbH, Häberlstraße 26, 80337 München
Öffnungszeiten: Mo-Sa, 10 bis 20 Uhr, Fax 089/534254,
AN- UND VERKAUF GEBRAUCHTER SPIELE, Tel. 089/534115
Versandkosten DM 9,- zzgl. Nachnahme, ab DM 250,- frei, Lieferung ins Ausland nur g. Vorkasse, Auskunft über weitere Angebote telefonisch.

Laubenstraße 8 • CH-9444 Diepoldsau
Tel. 0043-663/852845; Preise: DM 1.-/sfr 1.-
Versand: sfr 10.- incl. Nachnahme; ab 65.-/250.- Frei Haus per NN

Händleranfragen erwünscht. Nur solange Vorrat reicht. Unfreie- und Nachnahme Sendungen werden nicht angenommen. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.
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!!

SNES

1-4 Spieler

Interplay

DM 130

Schöne neue Welt?
Da kann man angesichts dieses düsteren Zukunftsszenarios aus dem Hause Bullfrog doch so seine Zweifel bekommen.

Nachdem die Regierungen der ganzen Welt mit ihren Aufgaben nicht mehr so recht klarkamen, schlug die große Stunde der Verbrechersyndikate. Nach und nach übernahmen die verschiedenen Syndikate die Macht und bauten ihren Einfluß immer weiter aus. Als wichtigstes Werkzeug benutzten sie dabei ihre Cyborg-Agenten, flexible ferngelenkte Kampfmaschinen mit übermenschlichen Fähigkeiten. Zwar hackt normalerweise eine Krähe der anderen kein Auge aus, aber auch unter den Syndikaten gab es keinen Frieden, denn jedes strebte nach der Weltherrschaft.

Hier kommt Ihr ins Spiel: Als Manager eines aufstrebenden Syndikats müßt Ihr in den unterschiedlichsten Einsätzen Eure strategischen Talente unter Beweis stellen und den Machtbereich Eures Syndikats erweitern. Fünfzig Missionen auf der ganzen Welt müs-



SYNDICATE



Neue Waffen wie dieser Eisstrahler müssen erst entwickelt werden



Erste Lektion für angehende Agenten: Eine Zeitbombe tut auch den eigenen Leuten weh, also vorsichtig sein



Innerhalb von Gebäuden wird die Sache dann doch etwas unübersichtlich

sen erfolgreich absolviert werden, damit Euer Syndikat die Weltherrschaft erringt. In den Missionen steuert Ihr bis zu vier Cy-

borg-Agenten, die erfolgreich befreit oder Überläufer eskortiert werden, wobei einem selbstverständlich die Agenten anderer Syndikate ständig in die Quere kommen.

Jeder Auftrag macht nicht nur eine

etwas andere Strategie nötig, son-



Mit guter Ausrüstung auf den Weg zur Weltherrschaft



synborgs, die die unterschiedlichsten Aufgaben zu erledigen haben. Mit Waffengewalt Angst und Terror zu verbreiten ist nur eine davon, manchmal müssen auch Wissen-

wohner der von Euch kontrollierten Gebiete. Mit diesem Etat werden dann die Agenten entsprechend ausgestattet,

nicht nur mit Waffen, sondern auch mit Cyborg-Erweiterungen. Der Rest des Geldes wird dann in die Forschung investiert, die Euch nach entsprechenden Investitionen immer wieder neue Extras beschert.

Während des eigentlichen Einsatzes steuert Ihr bis zu vier Figuren durch düstere Städte und Fabrikgelände und versucht, die Mission zu erfüllen und zu überleben, was allerdings nicht immer ohne Blutvergießen abgeht. Nicht nur dies hinterläßt ei-

POSTN!

Abwechslungsreiche Missionen, viel Strategie, Mehrspieler-Modus.

nen etwas faden Nachgeschmack, auch sind Steuerung und Übersichtlichkeit oftmals gewöhnungsbedürftig. Trotz einiger interessanter strategischer Elemente bleibt das Game leider doch nur Durchschnittsware.

Michael Anton



Syndicate

Gameplay



Eine gute Mischung aus Strategie und Action, bei der die Actionsequenzen allerdings recht brutal ablaufen.

Dauerspaß



In den späteren Missionen wird gute Planung immer wichtiger, der Mehrspieler-Modus sorgt für etwas Abwechslung.

Grafik



Die Atmosphäre ist zwar ganz gut gelungen, die Übersichtlichkeit dagegen weniger. Die Videosequenzen sind eher peinlich.

Sound



Es ist nicht allzu viel, was da aus dem Lautsprecher dringt. Einige Soundeffekte klingen ganz gut, der Rest aber weniger.

TOTALI - CHECK

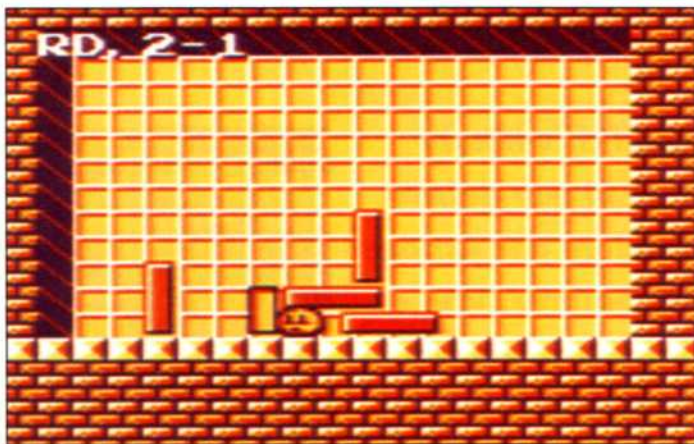
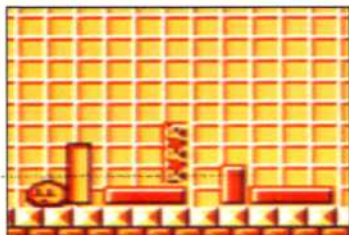
Genre Action/Strategie
Level 50 Missionen
Schwierigkeitsgrad ansteigend
Continues Paßwörter
Speicherkapazität 8 MBit
Erhältlich ab Januar

FAZIT

3+

NEGATN!
Recht brutal, umständliche Bedienung, wenig optische und akustische Abwechslung.

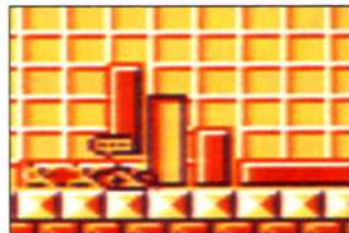
Eine böse Hexe hat alle Prinzessinnen, Elfen und Feen entführt und den „Megalit“-Bann auf sie gelegt. Jetzt seid Ihr gefordert.



MEGALIT

Vorsichtig und mit Bedacht werden die Klötze auseinandergebracht

Paßt man mal nicht auf, fallen sie auf einen drauf



Der Spieler schlüpft in die Rolle des Helden, der die Megalit-Puzzle lösen muß. Jene bestehen aus Haufen von übereinander gelegten Rechtecksteinen. Diese Stapel müssen durch Herausziehen von Steinen vorsichtig abgebaut werden. Doch Vorsicht, die Klötze dürfen nur aus geringer Höhe fallen, ansonsten steht Ihr vor einem Schutthaufen. Im „Easy Mode“ könnt Ihr mit unbegrenzten Versuchen trainieren,

im „Quest Mode“ geht's auf zur Hexenjagd. Befreit Ihr nach einigen Aufgaben eine Entführte, erscheint ein Paßwort. Hindernisse gibt es bei der Hatz kaum, nur das Zeitlimit und vier Leben. Grafisch macht das Klötzchenspiel nicht allzuviel her, allein die Zwischensequenzen sind sehenswert. Die Melodien klingen ähnlich und werden schnell langweilig, da hilft nur der entschlossene Griff zum Lautstärkereger.

Obwohl die Steingebilde schnell komplexer werden, ist Abwechslung nicht in Sicht. Den Unterhaltungswert werden daher nur Fans zu schätzen wissen. Der große Hit ist Megalit nicht, aber kurzweilige Unterhaltung ist dank des Paßwortsystems durchaus möglich.

Michael Koczy



TOTAL! - CHECK

Genre Strategie
 Level
 Schwierigkeitsgrad ansteigend
 Continues nur im Easy Mode
 Speicherkapazität 2 MBit
 Erhältlich im Handel

FAZIT

3-

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:

ACTRAISER 2	119,95
BATTLETOADS Vs	
DOUBLE DRAGON	99,95
BLACKHAWK	109,95
BRAIN LORD US	129,95
BREATH OF FIRE US	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 SCHLUMPF	109,95
EARTH WORM & JIM	129,95
EEK THE CAT	99,95
F1 POLE POSITION 2	119,95
FINAL FANTASY 3 US	139,95
FINAL FIGHT 2	99,95
HULK	119,95
HYPER VOLLEYBALL	119,95
ILLUSION OF GAIA	
(SOULBLAZER 2)	139,95
JORDON ADVENTURE	119,95
JUNGLE STRIKE	119,95
KICK OFF 3	119,95
KING OF DRAGONS	104,95
KÖNIG DER LÖWEN	119,95
LEGEND	109,95
LEMMINGS 2	119,95
LORD OF THE RINGS	109,95
MAXIMUM CARNAGE	119,95
MEGA MAN X	114,95
MICKEYMANIA	119,95
MICRO MACHINES	109,95
MIGHT & MAGIC 2	129,95
NBA JAM	109,95
NHL HOCKEY '94 US	99,95
NHL HOCKEY '95	119,95
OBITUUS US	129,95
PAC-ATTACK	99,95

ROBOCOP Vs TERMINATOR	119,95
ROCK'N ROLL RACING	109,95
SAMURAI SHOWDOWN	129,95
SECRET OF MANA	109,95
SHAO FU	119,95
SHADOWRUN	129,95
SLAM MASTERS	119,95
SMASH TENNIS	109,95
SOCCER KID	99,95
SOULBLAZER	119,95
SPARKSTER	119,95
SPIKE MAC FANG US	129,95
STREET RACER	119,95
STUNT RACE FX	109,95
SUPER BATTLE TANK 2	119,95
SUPER BOMBERMAN 2	109,95
SUPER CONFLICT	109,95
S. EMPIRE STRIKES BACK	119,95
SUPER ICE HOCKEY	119,95
SUPER MARIO KART	89,95
SUPER METROID	109,95
SUPER PINBALL	99,95
S. RETURN OF THE JEDI	129,95
S. STREET FIGHTER 2	119,95
TETRIS 2 US	89,95
TURN & BURN	119,95
UHRSA MONSTER	
THRASH WARS	119,95
VIRTUAL BART	99,95
UTOPIA	129,95
VORTEX	119,95
WORLD HEROES 2 US	119,95
ZELDA 3	89,95
ZOMBIE 2	129,95

SONDERANGEBOTE:

NUR SOLANGE VORRAT REICHT:

AERO THE AKROBAT	79,95
ALIEN 3	69,95
AMAZING TENNIS	79,95
ART OF FIGHTING	89,95
ASTERIX	89,95
AXELAY	59,95
B.O.B.	69,95
BATMAN RETURNS	59,95
BLUES BROTHERS	49,95

BUSBY	79,95
CHESSMASTER	69,95
CLAY FIGHTER	79,95
CLIFFHANGER	59,95
CYBERNATOR	59,95
DENNIS	69,95
EARTH DEFENSE FORCE	69,95
EQUINOX	69,95
EXHAUST HEAT	69,95
FIFA SOCCER	89,95
FLASHBACK	59,95
HOLE IN ONE GOLF	59,95
INCR. CRASH DUMMIES	59,95
INT. SENSIBLE SOCCER	89,95
JIMMY CONNERS US	69,95
JOHN MADDEN FOOTB. 93	69,95
JURASSIC PARK	79,95
KEEGAN PLAYER MAN.	59,95
MAJOR TITLE GOLF	69,95
MARIO IS MISSING	59,95
MR. NUTZ	59,95
NIGEL MANSELL US	79,95
PAPERBOY 2	49,95
PARODIUS	59,95
PHANLANX	59,95
PIERRE LE CHEF -	
OUT TO LUNCH	59,95
PILOTWINGS	49,95
PLOK	69,95
POP'N TWIN BEE 2	89,95
POPULOUS 2	69,95
PUSH OVER	59,95
R-TYPE 3	69,95
RASENM/FHERMANN	69,95
ROCK'N ROLL RACING	89,95
ROAD RUNNER	69,95
SKY BLAZER	79,95
SPACE ACE	69,95
SPECTRE	59,95
SPINDIZZY WORLD	69,95
STARWING	59,95
STREETFIGHTER 2	69,95
SUNSETRIDERS	59,95
SUPER ADV. ISLAND	59,95
SUPER BATTLE TANK	59,95
SUPER BOMBERMAN	59,95
SUPER CASTLEVANIA IV	59,95

SUPER JAMES POND	69,95
SUPER PANG	69,95
SUPER PUTTY	59,95
SUPER STAR WARS	69,95
SUPER TENNIS	49,95
SUPER TURRICAN	59,95
TERMINATOR 1	59,95
TERMINATOR 2 -	
ARCADE GAME	59,95
TINY TOON	59,95
TOM & JERRY	79,95
TOP GEAR 2	69,95
TURTLES IV	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 CUP STRIKER	89,95
WORLD HEROES	89,95
WWF ROYAL RUMBLE	79,95
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	
Spiel-standes & Adapter &	
Zeitleupe)	89,95



RISE OF THE ROBOTS DM 129,95



WWF RAW DM 129,95 (+ video DM 195,95)



DONKEY KONG COUNTRY DM 129,95



INDIANA JONES DM 129,95



NBA LIVE '95 DM 119,95

Herzlich willkommen in den tiefsten Urzeiten der Action-Adventures. Wie es damals so zunging erzählt Euch unser SNES-Klassiker dieser Ausgabe.

1 Spieler

Kemco

DM 90 - 110



Schlechte Zeiten für Lakeland: Die einstmal sauberen und klaren Gewässer, auf die die Anwohner so stolz waren, sind plötzlich total verseucht und verbreiten Krankheiten über das Land. Ein klarer Fall von Umweltverschmutzung? Im Prinzip ja, allerdings stecken in diesem Fall finstere Dämonen hinter der ganzen Sache. Klar, daß gegen diesen Mißstand etwas unternommen werden muß, den Schwarzen Peter bekommt in diesem Falle der junge Nasir zugeschoben. Mit dem Junior hat es nämlich eine besondere Bewandnis: Er ist das Kind des Lichtes! Schon einmal hatte eine finstere Macht



Nur wer fleißig Gegner verprügelt, wird eines Tages ein richtiger Held

Lakeland bedroht. Damals gelang es den Göttern, die Finsterlinge mit Hilfe des heiligen Mondschwertes zu besiegen. Um derartigen Vorkommnissen vorzubeugen, 'spendierten' die Götter Lakeland zwei Kinder, die die beiden Pole der Macht verkörperten: ein Kind der Dunkelheit und ein Kind des Lichtes. Diese Kinder sollten für eine



LAGOON

ständige Balance zwischen Gut und Böse sorgen, doch leider wurde daraus nichts, denn der Zauberer Zerah entführte das Kind der Dunkelheit. Damit dürfte er wohl direkt oder indirekt für die neuerli-



Teuer, aber unbedingt notwendig: Neue Ausrüstung verbessert die Chancen

che Misere verantwortlich sein. Letztendlich Klarheit darüber kann allerdings nur Nasir verschaffen, der sich auf die Suche nach dem Mondschwert und der Quelle allen Übels macht. Und es ist abzu-sehen, daß das keine leichte Aufgabe sein wird, denn überall wimmelt es von finsternen Dämonen und Monstern, die dem Helden ans

Leider wollen. Da hilft nur fleißiges Trainieren, um zu einem kräftigen Kerlchen heranzuwachsen, auch ist es lebenswichtig, die richtige Ausrüstung mit sich zu führen. In den zahlreichen Städten auf dem Weg zum Erfolg gibt es zahlreiche Läden, die jene Extras verkaufen, die das Leben in den Dungeons und Burgen leichter machen. Denn neben vielem kleinen Ungeziefer lauert dort so mancher Obermatz auf unvorsichtige Helden.

Technisch ist das Game natürlich nicht mehr ganz auf der Höhe der Zeit, die Grafiken sind eher nüch-tern, dafür bietet allerdings der Soundtrack einige kleine Höhepunkte, Steuerung und Story sind in Ordnung. Alles in allem ist „Lagoon“ aber ein netter Exkurs in die Urzeiten der Action-Adventures, der auch heute noch seine Reize hat. Nostalgiker dürfen durchaus einen Blick riskieren.

Michael Anton

Ein Held schlägt sich durchs Leben



Smalltalk im Dorf lohnt sich, er bringt neue Informationen

Daß diese lästigen Monster einfach nicht kapieren wollen, wer hier das Sagen hat...



Gameplay [Progress bar]

Dauerspaß [Progress bar]

Grafik [Progress bar]

Sound [Progress bar]

TOTAL - CHECK

Genre Action-Adv.
Level
Schwierigkeitsgrad mittel
Continues Batterie
Speicherkapazität 8 MBit
Erhältlich seit 1991

FAZIT
2-

SUPER R.C. PRO-AM

1-2 Spieler

Rare

DM 40 - 60

GB
CLASSICS



Mit Vollgas um die Kurve und souverän die Führung übernehmen, so geht das



Kleine Aufrüstung gefällig?

Euch drei weitere Konkurrenten das Leben schwer machen, auch gibt es diverse Boni auf der Strecke, die einzusammeln sind. Da wären zunächst einmal Gegenstände wie etwa Reifen, Batterien oder Motoren, die Eurem Flitzer zu ungeahnten Möglichkeiten verhelfen oder die auf der Strecke verstreuten Buchstaben, die Euch, sobald Ihr NINTENDO richtig buchstabieren könnt, zu einem leistungsfähigeren Fahrzeug verhelfen – und natürlich die netten Extras, die Eurem Gegner das Leben schwer machen. Ihr könnt Minen einsammeln, die alle Überholversuche schon im Keim ersticken, hat dennoch jemand die

Überrundung geschafft, freut er sich vielleicht über einige Raketen im Auspuff. Drückt man bei einigen kleineren Grafikfehlern in Extremsituationen mal die Augen zu, so kann dieses Game trotz seines Alters heute noch überzeugen.

M. Anton

Gameplay	■■■■■
Dauerspaß	■■■■■
Grafik	■■■■■
Sound	■■■■■
TOTALI - CHECK	
Genre	Action
Level	24 Strecken
Schwierigkeitsgrad	ansteigend
Continues	3
Speicherkapazität	1 MBit
Erhältlich	seit 1991

FAZIT
2

BEACH GAMES

VIDEO SPIEL LADEN & VERSAND

Super Nintendo Zubehör

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

Super-Nintendo US Games

Another World	49,-
Fatal Fury 2	89,-
Final Fantasy 3	159,-
Illusion of Gaija (Hintbook/Shirt)	149,-
Vortex (Sequel Starwing)	139,-
Midway & Minn - Capcon	139,-
Bonkers (Capcom/Jump N Run)	129,-
Super Streetfighter 2	149,-
Super Punch out	119,-
Wild Snake (Vom Tetris Erfinder)	99,-

Jede Woche Top Neuheiten:

Wir beraten euch !! Tel.: 09341 - 61041

Super Nintendo Deutsche Spiele

Animaniacs	139,-
Actraiser 2	119,-
Blackhawk	114,-
Bombberman 2	109,-
Bubsy 2	119,-
Cypharator	59,-
Congos Caper	79,-
Desert Fighter	139,-
Das Dschungel Buch	129,-
Dragon	129,-
Der König der Löwen	129,-
Donkey Kong Country	139,-
Drakken (Dt. Text)	99,-
Earthworm Jim (David Perry)	129,-
F1 Pole Position	124,-
Flashback	69,-
Flinstones the Movie	99,-
Indiana Jones Greatest Adv.	129,-
Goof Troop	79,-
Kick Off 3	129,-
Jungle Strike	119,-
Lemmings 2	129,-

Lord of the Ring	114,-
Magic Boy	109,-
Madden 95 (Dez.)	129,-
Mickey Mania	139,-
Micro Machine	104,-
MR Nutz	79,-
Might&Magic 2 (Dt. Text)	129,-
NBA Live 95	129,-
Nigel Mansell Indy Car Race	129,-
Samurai Showdown (DEZ)	139,-
Shag Fu (Shag O Neil)	119,-
Street Racer	124,-
Super Adventure Island 2	119,-
Slam Master	139,-
Super Dropzone	109,-
Secret of Mana (Mit Spieleberater)	119,-
Super Return of Jedi	129,-
Super Pang	109,-
Super Pinball	94,-
Sparkster	129,-
Soulblazer	129,-
Stunt Race Fx	119,-
Tiny Toon Wacky Sports	129,-
Tiny Toon	59,-

Turtles in Time	59,-
Terminator 2 Arcade	69,-
Parodius	59,-
Pitfall	129,-
Populous	59,-
Pop N Twin Bee	59,-
Rise of the Robots	135,-
R Type 3	89,-
Jurassic Park 2	129,-
Zombies	69,-
World Cup Striker	99,-
WWF Raw (NOV)	139,-

Mega Drive/32X

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

Lieferbedingungen:

Wir liefern mit Post NN + 8 DM
oder Vorkasse + 4 DM (nur Eurocheck)
UPS Schnellservice (24-48 Std.) + 12 DM

Ab 3 Artikeln sogar **portofrei**.

Videospiele zu Kinofilmen sind eine Unsitte, die nicht erst in letzter Zeit von Ocean eingeführt wurde. Auch früher schon wurde der Erfolg von Filmen genutzt, um für klingelnde Kassen der Spieleentwickler zu sorgen.

1 Spieler

Konami

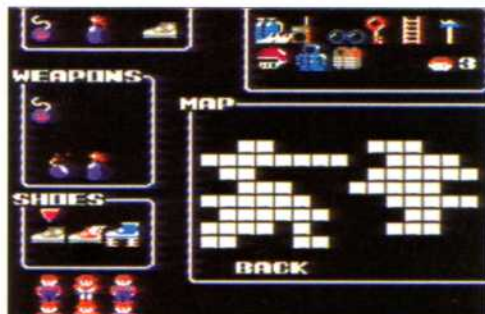
DM 30,-80

The GOONIES II



Mancheiner erinnert sich vielleicht noch an Datasofts fameses 'Goonies' damals auf dem C-64 oder Atari 800. Mit diesem originellen Spiel hat 'The Goonies II' aber nichts gemein – mit dem Film übrigens auch nicht. Trotzdem hat es mit dem Spiel etwas besonderes auf sich: Goonies II ist eine ungewöhnliche Mischung aus traditionellem Plattform-Jump&Run und Adventure-elementen. Die Tatsache, daß diese Konstellation später nie wieder aufgegriffen wurde, kommt wohl daher, das dem Spiel kein großer Erfolg vergönnt war – zu Unrecht, wie wir meinen.

Die Fratelli-Familie ist wieder auf freiem Fuß. Und natürlich wollen sie sich an den Goonies rächen. In der Rolle von Mikey müßt Ihr Eure sechs Kumpels



und die Nixe Annie aus den Fängen der Fratellis befreien. Das Abenteuer beginnt als seitwärts scrollendes Jump&Run. Bewaffnet mit einem Jo-Jo müßt Ihr Euch zahlreicher Widersacher erwehren. Ungewöhnlich wird es, sobald Ihr eine Tür durchschreitet. Die Perspektive ändert sich, und Ihr seht einen Raum aus der Sicht von Mikey. Hier findet Ihr diverse Gegenstände, die Ihr in anderen Räumen benutzen könnt. Eine Leiter z.B. ermöglicht Euch den Zugang zu einem Loch in der Decke, ein

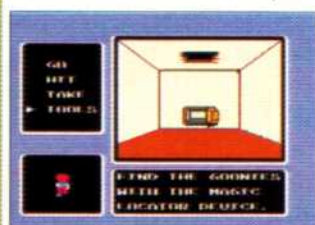
Schlüssel öffnet einen Safe usw. Und natürlich gibt es auch bessere Waffen oder Zusatzenergie. Denn wer will schon den Angehörigen der örtlichen Unterwelt mit einem Jo-Jo gegenüberreten ... So originell das Spielprinzip auch sein mag, die Sache hat einen Haken: Die Jump&Run-Sequenzen spielen sich nicht besonders gut. Die Figur bewegt sich träge, und das Leveldesign ist nicht grade das Gelbe vom Ei. Wenn man bedenkt, daß im glei-

Der Mächtiger-Blues-Bruder oben ist bestimmt nicht im Auftrag des Herrn unterwegs

chen Jahr 'Super Mario Bros. 3' erschien ...

Gelingen ist die Umsetzung des Cindy Lauper-Songs aus dem Film, auf Dauer vermißt man jedoch etwas die Abwechslung. Wer Goonies II als Sonderangebot findet, wird sich sicherlich nicht über eine Fehlinvestition beklagen können. Zum vollen Preis jedoch ist das Spiel heute nur noch etwas für Fans.

Klaus-Dieter Hartwig



Die Adventure-Sequenzen werden in 3-D-Perspektive gezeigt



Eine milde Gabe bewirkt bei einem unhöflichen Guru oftmals Wunder



Die Fratellis quälen Euch mit unnötig komplizierten Paßwörtern

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

TOTAL - CHECK

Genre	Action/Adv.
Levels	6
Schwierigkeitsgrad	mittel
Continues	Paßwort
Speicherkapazität	1 MBit
Erhältlich	seit 1988





WRESTLING-FREAKS AUFGEFASST!

Gerade für Euch Prügelsport-Fans hat sich Acclaim einen super Wettbewerb ausgedacht mit Preisen, die sich sehen lassen können.

WIR VERLOSEN:

Vier von Bret 'Hitman' Hart handsignierte WWF RAW Videoguides und vier WWF RAW Videospiele



(wahlweise für SNES oder Game Boy)
Vergeßt bitte nicht, Euer Videospiel-System anzugeben!

Um an der Verlosung teilnehmen zu können, müßt Ihr nur wissen, was die Abkürzung 'WWF' bedeutet (Sollte doch nicht so schwer sein, oder!).

Die drei Worte schreibt und schickt Ihr dann auf einer ausreichend frankierten Postkarte bis zum 6. Januar 1995 an:

TOTAL!
WWF RAW
Heilwigstraße 39
20249 Hamburg



Viel Glück wünschen Euch Acclaim und Euer TOTAL!-Team.

HIGH SCORE GAMES



089 / 96 24 24 96



HIGH SCORE GAMES
Video- und Computerspiele

GAME BOY

Aladdin DV	69.-
Desert strike DV	69.-
FIFA Soccer DV	69.-
Lion King DV	69.-
NBA Jam DV	69.-
Probotector 28SGB DV	69.-
Samurai Shodown DV	69.-
Sequest DSV (SGB) DV	69.-
Tiny Toons Wacky Sports DV	69.-

SUPER NES

Super Nintendo	
6-Spieleradapter DV	59.-
50/60HZ Adapter DV	49.-
Action Replay 2 DV	99.-
Adventure Island 2 DV	129.-
Actraiser 2 DV	99.-
Animaniacs DV	129.-
Bombberman 2 DV	119.-
Breath of Fire US	129.-
Batman & Robin DV	139.-
Brain Lord US	99.-
Blackhawk DV	129.-
Bonk's Adventure US	129.-
Carrier Aces DV	129.-
Cannon Fodder DV	119.-

SUPER NES

Donkey Kong Country DV	139.-
Dragon DV	109.-
Demon's Crest US	129.-
Dragon View US	119.-
Earth Worm Jim DV	139.-
F-Zero DV	49.-
Final Fantasy III US	149.-
Feivel d. Mauswanderer DV	119.-
Ghouls'n Ghosts DV	49.-
Ghoul Patrol DV	119.-
Heat Seeker Pad DV	29.-
Illusion of Gaia US	119.-
Indiana Jones DV	139.-
Jordan's Adventure DV	139.-
Joe + Mac 3 DV	119.-
Jurassic Park 2 US	139.-
Kick of 3 DV	119.-
Lion King DV	119.-
Lemmings 2 DV	129.-
Mega Man X DV	99.-
Mega Man X 2 US	139.-
Mickey Mania DV	129.-
Monster Truck Wars DV	129.-
Micro Machines DV	129.-
Super Nintendo	
More Fun DV	299.-
Star Wars 3 DV	139.-

SUPER NES

NBA '95 DV	139.-
NHL '95 DV	139.-
Pitfall DV	129.-
Power Instinct US	139.-
Pagemaster DV	129.-
Parodius DV	49.-
Probotector DV	49.-
Punch Out UDS	99.-
Rise of the Robots DV	149.-
Robotrek US	119.-
Rock'n Roll Racing DV	119.-
Secret of Man DV	119.-
Samurai Shodown DV	139.-
Sparkster DV	99.-
Super Street Fighter DV	139.-
Sequest DSV DV	139.-
Street Racer DV	119.-
Soulblazer DV	129.-
Syndicate DV	119.-
Storgate DV	129.-
Shaq Fu DV	99.-
Tiny Toons 2 DV	129.-
Vortex (Fx-Chip) DV	99.-
WWF Raw DV	149.-
Wildsnake US	79.-
Wolverine DV	129.-
X-Men US	129.-



WWF Raw 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)

TIPS & Tricks gesucht!

Frohes Fest!

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, Kurztip oder Komplettlösung: Schickt es einfach los! Und vergesst bei Euren Einsendungen nicht, den Absender und Euer Wunschspiel nebst System und dessen Nationalität anzugeben. Und noch eine Bitte an alle potentiellen Kartenzeichner: Produziert Eure Meisterwerke möglichst auf weißem, 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 12/94 heißen Florian-Tobias Klaus, Florian Wallisch und Little Ulanov! 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 & Tricks

SUPER NES

ULTIMA - THE FALSE PROPHET

Herzlich willkommen in Britannia! Das Leben als Avatar ist schon schwer genug, warum sollte man also auf einige kleine Lebenshilfen verzichten...

WICHTIGE BEGLEITER

Gute Personalplanung ist recht wichtig, hier erfahrt Ihr, wo Ihr welche Mitstreiter findet und wie fit die Leutchen sind.

Name	Ort	STR	DEX	INT	HP
Gwenno	Minoc	18	21	17	60
Gorn	in Sutek's Schloß	26	21	14	120
Jaana	Yew	16	21	19	120
Katrina	New Magincia	19	16	16	150
Leodon	Buccaneer's Den	15	19	15	90
Leonna	Buccaneer's Den	15	15	18	90
Segall	Serpent's Hold	28	21	20	150
Sentri	Serpent's Hold	26	18	16	90
Beh Lem	vor Dungeon Hythloth	23	24	26	60

POTIONS

Viele der bunten Fläschchen sind durchaus praktisch. Damit Ihr beim Ausprobieren der Wirkungen nichts verschwendet, hier eine kleine Übersicht:

-Farbe-	-Wirkung-	-Farbe-	-Wirkung-
Green	Poison	Purple	Protection
Blue	Awaken	Black	Invisibility
Red	Dispel Magic	White	X-Ray
Orange	Sleep	Yellow	Heal

INTERESSANTE GEGENSTÄNDE

Unterwegs finden sich so manche interessante Items:

Name	Wirkung / Fundort
Gems	Zeigt einen Teil einer Übersichtskarte / bei Bodo in Buccaneer's Den
Storm Cloak	Macht Magie unwirksam
Magic Helm	In Trinsic beim Schmied
Magic Armor	S.o.
Magic Shield	In Serpent's Hold beim Schmied, man braucht ein Curved Heater, ein Gold Nugget und einen Gem
Curved Heater	In Britain beim Schmied
Gold Nuggets	Bei Nicodemus oder in der Crypt in größerer Anzahl zu finden; in Britain eventuell Goldstücke umtauschen
Halbert	In Serpent's Hold beim Schmied
Swamp Boots	Keine Vergiftung im Sumpf
Torch	Great Light / z.B. bei Bodo in Buccaneer's Den

BESSERE ORIENTIERUNG

Mit einem Sextanten, den Ihr entweder in Britain klauen oder in Moonglow kaufen könnt, habt Ihr jederzeit eine Ahnung, wo Ihr ungefähr seid. Leider müßt Ihr bei der SNES-Version auf eine übersichtliche Karte verzichten, die folgende Liste mit den Koordinaten wird Euch jedoch helfen. (Die Koordinaten O/O beziehen sich übrigens auf das Schloß von Lord British.)

Schreine:		Honesty	13 N / 78 O
Compassion	1 N / 24 O	Valor	72 S / 19 W
Justice	41 N / 2 W	Sacrifice	25 N / 65 O
Honor	57 S / 2 O	Humility	71 S / 76 O

TRICKS

Shorties

Dungeons / Höhlen:

Hythloth	71 S / 80 O	Spider Cave	14 N / 27 W
Despise	12 N / 7 O	Cyclops Cave	9 S / 15 W
Covetous	32 N / 40 O	Buccaneer's Cave	26 S / 32 O
Shame	6 S / 9 W	Wrong	35 N / 24 O
Hero's Hole	56 S / 5 O	Cave	62 S / 22 W
Ant Mound	21 N / 66 O	Destard	37 S / 3 W
Swamp Cave	0 N / 38 O	Deceit	7 N / 82 O
		Pirates' Cave	58 S / 50 O

ZAUBERER UND SPRÜCHE

Ohne Magie läuft nichts, hier ist eine Liste mit allen Händlern und ihren Angeboten. Außerdem erfahrt Ihr, wo Ihr besonders günstig einkaufen könnt.

Nicodemus 19 N / 2 O, südöstlich von Yew

1. Circle Sleep; Unlock
3. Circle Protection; Repel Undead
4. Circle Mass Sleep
6. Circle Charm; Mass Protect
7. Circle Mass Invisibility

Xiao Moonglow, bei Lycaenum

1. Circle Dispel Magic; Light
3. Circle Great Light; Dispel Field; Peer
4. Circle Locate; Mass Dispel
5. Circle Invisibility; Reveal; X-Ray
6. Circle Negate Magic;
7. Circle Fear; Gate Travel
8. Circle Death Wind; Time Stop; Tremor; Mass Charm; Mass Destroy

Horance 14 S / 30 O, nördliche Insel von Scara Brae

1. Circle Harm
2. Circle Magic Arrow; Poison; Unlock
3. Circle Curse; Fireball
4. Circle Disable
5. Circle Explosion; Lightning; Paralyze
6. Circle Flame Wind; Hail Storm; Poison Wind
7. Circle Chain Bolt; Energy Wind; Destroy; Mass Curse; Wing Strike

Rudyom Cove, östlich von Britain

1. Circle Create Food; Heal
3. Circle Mass Awaken
4. Circle Great Heal
8. Circle Great Awaken

Die billigsten Reagenzien

Sulfur Ash	Rudyom	Nightshade	Nicodemus
Ginseng	Nicodemus	Garlic Rudyom;	Nicodemus
Black Pearl	Horance	Blood Moss	Nicodemus
Mandrake Root	Horance		
Spider Silk	Horance; Nicodemus; in der Spider Cave		

Der Spruch 'Reveal' ist nicht im Handbuch beschrieben. Er macht unsichtbare Dinge wieder sichtbar, benötigt als Zutaten Spider Silk, Nightshade und Mandrake Root und kostet fünf Magiepunkte.

KLEINE MOGELHILFE

Der Action Replay Pro Code 7E014A6F sorgt für 118 Karmapunkte, 7E014C57 für 23000 Goldstücke. Wir wünschen ein fröhliches Einkaufen...

Sebastian Will, Gaggenau

MEGA TRADE GmbH

Mega-Hits zu Superpreisen

Super Nintendo	Super Nintendo	Game Boy	Game Boy
Actraiser 2 119,-	Page Master 114,-	Allen J 55,-	Super-GB-Soccer 49,90
Adventure Island 2 119,-	Plok 89,-	Arielle 56,90	Super Probotector 2 59,90
Aero the Acro-Bat 60,-	Royal Rumble 89,-	Asterix 59,90	Super Pang 39,90
Ammaniacs 129,-	R-Type 49,90	Balu 56,90	Tiny Toon 2 59,90
Arterix 109,-	Samurai Shodown 129,-	Boggle Plus 10,-	Turtles 3 56,90
Beauty and the Beast 109,-	Schlümpfe 109,-	Boxxle 19,-	T2 49,90
Clayfighter 119,-	Schneewittchen 119,-	Disney's Aladdin 56,90	Word Zap 10,-
Donkey Kong Count. 139,-	Secret of Mana + Dragon 109,-	Donkey Kong 59,90	World Cup USA 62,90
Dr. Franken 109,-	Sensible Soccer 109,-	Dropzone 39,90	Yogi Bär 59,90
Dschungelbuch 129,-	Shaq Fu 119,-	Dschungelbuch 59,90	Zelda 59,90
Earth Worm J. 24M 124,-	Sim City 79,-	Fifa Int. Soccer 62,90	Zool 56,90
Felvet d. Mauswand 109,-	Skyblazer 109,-	F-1 Race 29,90	
Flashback 99,-	Smash Tennis 109,-	Golf Classic 57,90	
Flintstones 109,-	Soulblazer 119,-	Indiana Jones 52,90	
Ghosts n Ghouls 49,90	Sparkster 119,-	Itchy & Scratchy 59,90	
Gods 49,90	Star Wars II 119,-	Jurassic Park 49,90	
Goof Troop 109,-	Star Wars III 129,-	King of the Ring 55,-	
Itchy & Scratchy 109,-	Striker 109,-	Kirby's Dreamland 49,90	
Jimmy Connor's 114,-	Street Racer 119,-	Kirby's Pinball Land 49,90	
Jordan Adventure 129,-	Stunt Race FX 109,-	Kung Fu 39,90	
King of Dragons 109,-	Super Bomberman 2 109,-	Lion King 55,-	
Knights of t. Round 109,-	Super Hockey 109,-	Looney Tunes 29,90	
Lord of the Rings 109,-	Super Metroid 109,-	Magnetic Soccer 40,-	
Lost Vikings 109,-	Super Indiana Jones 129,-	Mario Land 1 59,90	
Lion King (24 M) 129,-	Super Pinball 89,-	Mario Land 2 59,90	
Madden '95 129,-	Super Streetfight II 129,-	Mario Land 3 59,90	
Mario All Stars 89,-	Syndicate 129,-	Milons Secr. Castle 59,90	
Mario World 79,-	The Itch a Scr. Show 109,-	Ms. Pacman 49,90	
Megalomania 109,-	Turtles Tourn. Fight 129,-	NBA Jam 62,90	
Mega Men x 109,-	Turrican 49,90	Nigel Mansell 56,90	
Metal Marines 129,-	Utopia 109,-	Page Master 56,90	
Mr. Nutz 89,-	Val D'Isere Champ. 129,-	Pinball Dreams 59,90	
Mystical Ninja 119,-	Virtual Bart 119,-	Schlümpfe 59,90	
NBA '95 129,-	World Cup Striker 119,-	Sensible Soccer 40,-	
NHL-Hockey 95 129,-	World Cup USA 129,-	Spirit of F1 45,-	
Pac-Attack 109,-	Yogi Bär 109,-	Splitz 39,90	
	Zelda 89,-	Star Wars 49,90	

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

Unsere Anzeige ist Euch nicht
Groß genug? – Dafür sind
unsere Preise um so kleiner !!!

★TVGAMES★

Gratis bekommt Ihr die neue
„Marktübersicht Telespiele“

(Alle Spiele von NINTENDO, SEGA, NEO-GEO
mit An- und Verkaufspreisen D, US, JAP)

Sofort anrufen

030/781 15 36

oder schreiben

10823 Berlin, Grunewaldstr. 81

Laden: Berlin Wedding • Brüsseler Str. 19

Tel.: 453 22 73 – Hier auch „TESTKAUF“

Donkey Kong Country

Allgemeine Tips / 99 Leben

Um an ein Extra zu kommen, das genau in einem Abgrund hängt, müßt Ihr Euch an den Rand stellen und den Y-Button drücken, damit Ihr über den Abgrund rollt. Wenn Ihr dann genau unter dem Extra seid müßt Ihr B drücken, und schon macht Ihr einen gekonnten Sprung, wobei Ihr das Extra einsammelt und auf dem gegenüberliegenden Vorsprung landet. Diese Technik könnt Ihr auch benutzen, um kleinere Schlangengruben zu überspringen.

Wenn direkt unter dem Extra noch eine Biene schwebt, hilft Euch Winky der Frosch weiter. Denn der kann als einziger auf Bienen und auch von diesen wieder abspringen.

Um die Ruck-Zuck Stage abzukürzen, müßt Ihr am Anfang gleich wieder nach links durch den Eingang zurückgehen. Ihr taucht dann



im Level kurz vor dem Exit wieder auf.

Auch den ersten Lorenlevel (Loren-Crash) könnt Ihr bequem abkürzen. Springt über die erste Tonne hinweg in den Abgrund (direkt an der Wand hinunter). Ein verstecktes Faß schießt Euch vor den Ausgang.

Mit folgendem Tip könnt Ihr die Bonusstages in den Höhlen- und Dschungelleveln am einfachsten finden. Ihr müßt mit Diddy ein Faß aufnehmen und dann mit ihm die Wände berühren. Befindet sich hinter einer Wand ein Bonusraum, so wird er ihn finden. Mit Donkey funktioniert das nicht so einfach, da er das Faß zu hoch hält.

Im ersten Eislevel (Schneefuß-Gletscher) müßt Ihr links auf das Iglu klettern und warten, bis der langsamfliegende Geier herangekommen ist. Springt auf ihn drauf und von dort nach links oben,



und Ihr gelangt in einen Bonuslevel. Zu guter letzt noch ein Tip für die Bonusstages mit Euren treuen Gehilfen Rambi, Enguarde, Winky und Espresso.

In jeder Tierbonusstage gibt es ein riesiges, goldenes Abbild Eurer Figur. Wenn Ihr dieses aufnehmt, verdoppelt sich die Anzahl der bisher eingesammelten Ministatuen aus der Stage.

Rambis Ebenbild findet Ihr, wenn Ihr am Anfang der Stage auf das Iglu springt und dann auf der obersten Steinreihe bis ganz nach rechts hüpf. Enguarde's großes Abbild befindet sich geradewegs unter seinem Startpunkt. Ihr müßt einfach durch die Steinmauer schwimmen. Den goldenen Winky findet Ihr ganz links oben in der Stage, und bei Espresso müßt Ihr ganz rechts oben über die Wand fliegen.



Daniel Wagner, Ostlutter
Little Ulanov, Hamburg

99 Leben:

Gleich am Anfang des ersten Levels müßt Ihr in Donkeys Hütte zurückkehren. Dort findet Ihr einen roten Ballon (Extraleben). Habt Ihr den Level bereits durchgespielt, könnt Ihr ihn jederzeit mit



Start und Select verlassen. Auf diese Weise könnt Ihr Euch so viele Ballons holen, wie Ihr wollt.

S.T., Ehingen

Plok

Bonuslevel

Da sind uns doch in der 8/94er Ausgabe noch zwei Bonuslevel entwischt!



TIPS & TRICKS

Pota-Pota 3 (Felsenmeer)

Geht vor dem Ziel (dem Muschelpfeil folgen) nach unten, paßt aber auf, daß Ihr nicht auf die Frucht fallt. Dann dieselbe abschießen.

Pota-Pota 5

Im Lolly-Brücke-Level kurz vor dem Ziel nach links gehen bis es nicht mehr geht. Fallt nicht die Brücke runter und bringt die Frucht zum



platzen.

Das Amulett welches Ihr ab Famosa 4 besitzt, läßt sich durch schnelles L&R-Drücken aktivieren. Das kostet zwar Muscheln, verwandelt Euch aber beim Supersprung in eine Kreissäge.

Markus Beil, Bischofsheim

Mystic Quest Legend

unendl. Tränke, Power-Attacke

Die guten Tips zu Mystic Quest nehmen kein Ende!

Trinkt zuerst alle Eure Kraft- und Zaubersprüche aus. Kauft nun an geeigneter Stelle 0 (Null) Tränke! Wenn Ihr dann in Eurem Rucksack unter den (eigentlich nicht) gekauften Tränken nachschaut, steht dort eine Null. Setzt Ihr nun diesen Trank ein, erhält man unendlich viele davon und sogar noch einige mehr, die dann an anderer Stelle im Rucksack bestimmte Gegenstände überdecken. Wenn Ihr



nun diesen überdeckten Gegenstand bekommt, verschwinden einige unnötige (weil schon benutzte) Ausrüstungsgegenstände, die durch andere, noch gar nicht gefundene Gegenstände ersetzt werden.

Und weiter geht's! Probiert doch mal den Krautzaubern als Waffe gegen den Dämonen-König aus. Der erste Hit zieht ihm zwar keine Energie ab, aber dann wirds richtig heftig. Der zweite Hit bringt Euch mindestens 15000 HPs und kann sogar 25000 HPs erreichen. Na, ist das nix?

Mit dem Fluchtzauber könnt Ihr Eure Gegner übrigens auch sehr gut besiegen. Leider funktioniert er nicht bei den Endgegnern. Es kann ja auch nicht alles klappen.

Sebastian Block, Hagen
Benjamin Goesch, Lensahn

Die Schöne und das Biest

Levelskip

Da sich bestimmt keiner von Euch länger als notwendig mit diesem Modul rumschlagen will, haben



wir hier einen sehr nützlichen Levelskip. Drückt während des Spieles Start und danach I, Y, L und u. Das Game sollte nun von allein wieder starten. Mit Druck auf L und Select gleichzeitig könnt Ihr ins nächste Level wechseln.

Jörg Degreif, Mainz

NES

Dream Master

Levelanwahl

Auch in diesem Game gibt es eine versteckte Levelanwahl. Ihr müßt im Titelbild o, Select, I, r, A, A, B und A drücken, dann erscheint eine Levelauswahl, in der Ihr mit A den Pfeil auf die einzelnen Träume bewegen und mit Stat den Traum beginnen könnt.

Sascha Gablek, Wien

Excitebike

Allgemeiner Tip

Falls Ihr von Eurem Motorrad gefallen seid und wieder hinkriechen müßt, könnt Ihr Euch durch triggern von A und B schneller bewegen.

TRICKS

Shortcuts



Sebastian Sproesser

Adventures of Lolo I

Paßwörter

Die folgenden Paßwörter sollten Euch einen leichten Einstieg in das Game ermöglichen.

CMZJ
DCYT
DLYK
DPYH
DZVY

Die Extra Paßwörter beginnen übrigens alle mit RRO und enden mit A, B, C oder D.

Arnold Chrisyegger, Mertingen

Adventures of Lolo II

Paßwörter

Und auch für den zweiten Teil gibt's wieder Paßwörter.

HHKK
HBKM
HJKR
QHDK
QVDT
QYDL
QDDQ
VPDP

Extra Paßwörter gibt's übrigens auch hier. Sie beginnen alle mit PRO und enden schlicht mit A, B, C oder D.

Arnold Chrisyegger, Mertingen

Star Trek

Paßwörter

Da die Enterprise auf ihrer langen Reise so allerlei Gefahren begegnen muß, versorgen wir Euch mit den nötigen Dilitium-Kristallen bzw. Paßwörtern.

P6NVMLF9X6ND
M2HT1IXINGGD
BXCZQFVR9Z2D
BD9Z2DVMCZ4D
J300SS6DKRZX

Live long and prosper!

Arnold Chrisyegger, Mertingen

Kung Fu

Extrapunkte

Wenn Ihr die ersten elf Gegner mit einem Tritt erledigt und dann den zwölften mit einem Sprungtritt, bekommt Ihr 5000 Bonuspunkte.

Andreas Wydra, Hanau



Dynablaster

Paßwort

So, Ihr wollt also wirklich ohne Probleme das Ende sehen? Dann solltet Ihr zuerst das folgende Paßwort eingeben: 4MN84DJ7. Geht nun in den Shop und kauft neun Remote Controls, neun Flammenschutze, vier Feuer und vier Speed Ups. Betretet den letzten Level und benutzt in der ersten Stage nur die Speed Ups und die Flammen. In den folgenden Stages nehmt Ihr noch jeweils einen Flammenschutz und eine Remote Control dazu. Da Euch dank

Flammenschutz nix mehr passieren kann, rennt Ihr am Besten mit Dauerbomben auf die Monster zu!

Gerald Laner, Volders

Daedalian Opus

Levelcodes

Level 2: King
Level 4: Nice
Level 6: Free
Level 8: Live
Level 10: Mega
Level 12: Love
Level 14: Core
Level 16: Burn
Level 18: Tour
Level 20: Soul
Level 21: Open
Level 22: Best
Level 23: Wild
Level 24: Time
Level 25: Show
Level 26: Moon
Level 27: East
Level 28: Rain
Level 29: Long
Level 30: Club
Level 31: Town
Level 32: Wood
Level 33: Bass
Level 34: Mind
Level 35: Star
Level 36: Fine

Bachar Setha, Nürnberg

TOTAL!

BESTELL-COUPON

94er
93er

Anz.		Anz.		Anz.		Anz.		Anz.		 Anz. DM 9,80	
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



TIPS & TRICKS

STREET FIGHTER 2-

Hallo, Street Fighter - Freunde!

Dieser erste Teil unseres 'Street Fighter'-Kurses richtet sich größtenteils an Einsteiger. Aber auch die Fortgeschrittenen entdecken sicher noch ein paar nützliche Tips!

TERMINOLOGIE

→ : Drück' den Stick gerade in Richtung des Gegners.
 ← : Drück' den Stick gerade vom Gegner weg.
 Stehen: Dein Charakter ist in aufrechter (stehender) Position.
 Nahe stehen: Dein Charakter steht so nahe am Gegner, daß sich die Sprites überlappen.
 Knieen: Durch Drücken von ↓ kniet sich Dein Charakter hin.
 Nahe knien: Dein Charakter kniet so nahe am Gegner, daß sich die Sprites überlappen.
 Hoch springen: Durch Drücken von ↑ springt Dein Charakter hoch.
 Anspringen: Durch drücken von ↗ springst Du in Richtung des Gegners.
 „Chargen“: Drücke den Stick für 2 sek. in die angegebene Richtung.
 Große Charaktere: Sagat, Balrog, Zangief, Dee Jay und T. Hawk. Wegen ihrer Größe funktionieren einige Combos nur bei diesen Charakteren.
 Kleine Charaktere: Alle anderen Charaktere.
 Dicke Charaktere: Honda, Zangief und T. Hawk. Wegen ihrer Masse funktionieren einige Combos nur bei diesen Jungs.
 Dünne Charaktere: Alle anderen.

Leichter Tritt (LT)



Dein LT ist sehr schnell, richtet aber nur wenig Schaden an.

Mittlerer Tritt (MT)



Der MT ist härter aber dafür auch langsamer.

Harter Tritt (HT)



Der HT ist sehr heftig, allerdings ziemlich langsam. Ein knieender HT läßt Deinen Gegner immer hinfallen.

TEIL 1

Gegner Dizzy ist, kannst Du einen oder auch mehrere Treffer anbringen. Außerdem ist dies die beste Gelegenheit, einen Combo einzusetzen. Falls Du noch keine Combos beherrschst, versuche es mit einem Wurf oder Griff.

Würfe und Griffe

Ein Wurf ist eine simple 'packen-und-wegschleudern-Bewegung', die heftigen Schaden verursacht. Bei einem Griff hält Du den Gegner fest und bearbeitest ihn z.B. mit Bissen oder Kopfnüssen. Während Du einen Griff anwendest kannst Du den Schaden noch vergrößern, indem Du den Stick schnell nach links und rechts bewegst und dabei alle sechs Knöpfe drückst. Bei SSF II haben manche Charaktere Bodenwürfe, manche Luftwürfe und andere Griffe.

Bodenwürfe



Drück', wenn Du nahe am Gegner bist, → oder ← und den entsprechenden Knopf.

Luftwürfe



Luftwürfe werden ebenso ausgeführt, nur das beide Charaktere in der Luft sein müssen.

Dizzys

Wenn Du Deinen Gegner in kurzer Zeit mit zwei oder drei starken Attacken triffst, wird er Dizzy. Sterne, Vögel und Totenschädel drehen sich um seinen Kopf, während er hin- und hertau-melt. Solange Dein

Steuerung und Buttons

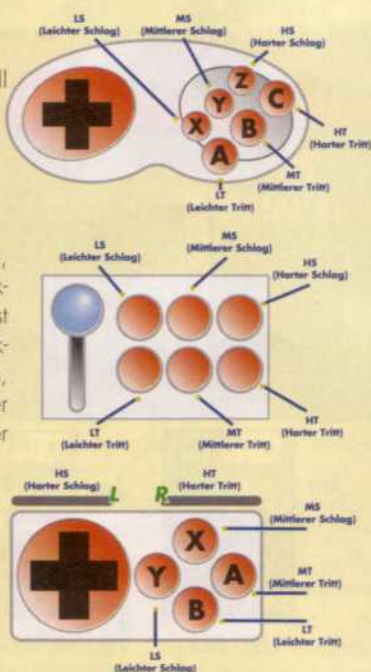
Du kannst Super Street Fighter II (und auch alle anderen SF) sowohl mit einem Board als auch mit dem Pad spielen.

Steuerung

Du mußt immer daran denken, daß der Controller Dein Charakter ist und umgekehrt. Du machst die Bewegung und der Charakter führt sie aus. Dein Ziel ist es, die perfekte Beherrschung der Steuerung für jeden Charakter zu lernen.

Attack Buttons

Es gibt sechs verschiedene Attack-Buttons. Drei für Schläge (LS, MS, HS) und drei für Tritte (LT, MT, HT).



Leichter Schlag (LS)



Dein LS ist sehr schnell, allerdings richtet er nur wenig Schaden an.

Mittlerer Schlag (MS)



Der MS ist in seiner Geschwindigkeit und dem Schaden den er anrichtet die goldene Mitte.

Harter Schlag (HS)



Der HS zieht dem Gegner 'ne Menge Energie ab. Leider ist er auch Dein langsamster Schlag.

Griffe



1) Drück' → oder ← und den passenden Button.

KURS



2) Um maximalen Schaden anzurichten, mußt Du schnell abwechselnd links und rechts drücken und alle sechs Knöpfe betätigen.

Block gegen Spezialtechnik



Du kannst auch Spezialtechniken abblocken, allerdings kostet Dich das trotzdem etwas Energie.

Reichweiten/Gegenschläge

Lerne die Reichweite der Schläge und Spezialattacken jedes Kämpfers auswendig. Jeder Move hat nur eine begrenzte Reichweite, und Du kannst immer einen Gegenschlag anbringen, wenn Du die Reichweiten Deines Gegners kennst.

Beenden von Dizzys und Griffen



Es gibt nur eine Möglichkeit, Dizzys vorzeitig zu beenden oder aus Griffen herauszukommen: Du mußt den Stick schnell nach links und rechts bewegen und alle sechs Buttons drücken. Und vergiß nicht: Während Du Dizzy oder in einem Griff gefangen, kannst Du für eine Spezialtechnik 'chargen'.



Um Dich von einem Dizzy zu erholen oder einem Griff zu entkommen, mußt Du den Stick schnell nach links und rechts bewegen und alle sechs Knöpfe drücken.

Das Beherrschen der Spezialtechniken ist der erste Schritt, um ein echter Street Fighter zu werden. Es gibt drei verschiedene Arten von Spezialtechniken: Controller-Techniken, Charge-Techniken und Knopf-Druck-Techniken. Jeder Charakter kann zwei o. drei Techniken ausführen.

Stärke der Techniken



Für fast alle Techniken gibt es drei verschiedene Stärken, welche durch die Wahl des Buttons bestimmt werden. Links seht Ihr Kens Dragon Punch mit LS, MS und HS. Man achte auf die unterschiedliche Höhe! Probiert aus, wann welche Stärke angebracht ist.

Fernwaffen

Fernwaffen werden sowohl über Controller-Bewegungen als auch über chargen (je nach Charakter) ausgeführt. Die Fernwaffe oder der Feuerball ist eine der geläufigsten Angriffsmethoden, da Du hierbei ein Wurfgeschöß auf den Gegner losläßt (ohne Dich selber in Gefahr zu begeben). Hier sind erstmal ein paar grundlegende Regeln für den Umgang mit Feuerbällen.



Du kannst einen gegnerischen Feuerball mit Deinem eigenen auflösen.



Wenn Du es richtig abpaßt, kannst Du einen Feuerball so auf einen am Boden liegenden Gegner werfen, daß er nicht mehr ausweichen kann. Entweder blockt er dann oder ...

Two-in-Ones

Wenn Du gelernt hast, die Spezialtechniken korrekt auszuführen, wird es Zeit, Deine Kampfstärke zu verbessern, indem Du normale Moves mit den Spezialtechniken verbindest. Diese nennt man dann 'Two-in-Ones' (zwei in einem). Du mußt Dir das etwa so vorstellen, daß zwei Bewegungen ineinander gepackt werden. Bei Ryus Feuerball Two-in-One gehst Du aus einem HS sofort in die Feuerball-Spezialtechnik. Leider haben nicht alle Charaktere Two-in-Ones; und es können nur bestimmte Schläge und Tritte verwendet werden.



Bei einem Two-in-One steckt eine Bewegung in einer anderen drin. Die Animation der Spezialtechnik beendet die Animation des normalen Angriffs vorzeitig, so daß beide Angriffe sehr schnell hintereinander kommen. Wenn Du mit



malen Angriffs vorzeitig, so daß beide Angriffe sehr schnell hintereinander kommen. Wenn Du mit

Hoher Block



1) Drück ← wenn Dein Gegner Dich anspringt ...



2) ... oder eine stehende Attacke macht. So blockst Du den Angriff ab und verlierst keine oder weniger Energie.

Tiefer Block



1) Für eine knieende Abwehr drück' ↙, wenn der Opponent gegen Deine Brust ...



2) ... oder Deine Füße schlägt.

TIPS & TRICKS

STREET FIGHTER 2-KURS

TEIL 1



Wenn Du den Gegner anspringst, gibt es drei verschiedene Zonen am Körper, die Du treffen kannst. Hoch ist ziemlich weit oben am Kopf. Normal ist ein Treffer in Nackenhöhe, und Tief ist sehr dicht und tief am Körper des Gegners, ungefähr am Torso. Die meisten Combos funktionieren nur, wenn Du den Gegner tief triffst. Dies erreichst Du nur, wenn Du ganz dicht am Gegner und kurz vor dem Boden Deine Attacke auslöst. Wenn Du nämlich den Gegner zu früh oder zu hoch triffst, hat er immer die Zeit, Deine nächste Attacke abzublocken: Und schon ist die schöne Combo dahin.



dem ersten Angriff triffst (und alles richtig machst) kann der Gegner nicht mehr abblocken.

So ist es falsch. Wenn Du aus der normalen Attacke nicht sofort in die Spezialattacke gehst, wird die normale Attacke voll animiert (achte auf den Arm). Durch diese längere Pause hat der Gegner dann die Möglichkeit zu blocken.

Kombinationen (Combos) sind wohl die mit Abstand schwierigsten Moves bei Street Fighter, aber sie sind auch der Schlüssel, dazu ein echter Champion zu werden. Eine Combo ist eine Serie von zwei oder mehr Treffern, bei der der Gegner nach dem ersten Treffer nicht mehr abblocken kann. Der Vorteil liegt klar auf der Hand: Durch die Kombination von mehreren Schlägen und Tritten kannst Du sehr viel Schaden anrichten und so den Kampf schnell zu Deinen Gunsten entscheiden.

Deine Gegner haben drei verschiedene Trefferzonen: Kopf, Torso und die Füße. Den Kopf kannst Du aus dem Sprung treffen, den Torso während Du stehst und die Füße im Knien. Um eine Combo anzuwenden, mußt Du zwischen den verschiedenen Trefferzonen wechseln.

Sprung-Treffer-Zonen

Fast alle Combos beginnen mit dem ersten Treffer am Kopf. Der Schlüssel zum Erfolg liegt darin, diesen Treffer richtig anzubringen, und das ist komplizierter als man denkt.



Ein korrekter, tiefer Treffer ermöglicht Dir die Combo durchzuführen.



Ein falscher, zu hoher Treffer gibt dem Gegner die Möglichkeit, abzublocken.

Das Animations-Timing

Wenn der erste Treffer gesessen hat, mußt Du kontrolliert und präzise die Buttons drücken, um Deine Combo zu vollenden. Übe fleißig, damit Du ein Gefühl dafür bekommst, wie das Spiel arbeitet. Du wirst bemerken, daß Du Deine Attacken mit der Animation Deines Charakters abtimen mußt. So kann z.B. Guile, während er in seiner HS-Uppercut-Animation 'gefangen' ist, für einen kurzen Augenblick nichts machen. Lerne, wie lange die einzelnen Animationsphasen dauern und passe Deine Attacken mit dem Wechsel der Animationsphasen ab. Dies gilt insbesondere für HS, HT und Feuerbälle.



Passe Deine einzelnen Attacken mit den Animationsphasen ab.

Combo bei Dizzy-Gegnern



Die beste Chance, eine Combo anzubringen, habt Ihr, wenn der Gegner dizzy ist. Ein bewußtloser Gegner kann nicht blocken, so daß Deine Combo auf jeden Fall funktionieren wird, wenn Du sie richtig ausführst.

Geblockte Combos

Du kannst während des ganzen Spiels zu jeder Zeit eine Combo anwenden. Wenn der Gegner es nicht schafft, Deinen ersten Treffer abzublocken, mach' weiter und versuch' ihn dizzy zu bekommen. Die meisten fortgeschrittenen Spieler werden allerdings abblocken, so daß Du deine Combo nicht ordentlich anbringen kannst.



Auch wenn der Gegner Deinen ersten Hit abblocken konnte, solltest Du die Combo beenden. Du schiebst den Gegner von Dir weg, und ein bißchen Schaden nimmt er trotzdem.



Wie man eine Combo findet

Combos sind eine verzwickte Sache. Wenn die Geschwindigkeit der einzelnen Bewegungen nicht schnell genug ist, kann die Combo mittendrin geblockt werden und ist dann auch keine echte Combo mehr. Keine Combo ist 100% sicher, aber die Combos, die wir Euch ab dem nächsten Heft präsentieren, wurden allesamt getestet und funktionieren verlässlich. Wenn Ihr eigene Combos herausfinden wollt, haltet Euch an die Tips und Regeln und probiert fleißig! Um die Combo zu testen, sucht Ihr Euch am besten einen Freund, der nach dem ersten Treffer versucht zu blocken. Wenn er wirklich blocken kann, wird die Combo wahrscheinlich nicht funktionieren.

Die drei Arten von Combos

In den nächsten Lektionen befassen wir uns mit den drei Schlüsselcharakteren: Ryu, Guile und Chun Li. Wir behandeln die Kämpfer in dieser Reihenfolge, da alle einen vollkommen einmaligen Kampfstil hat (mal abgesehen von Ryu/Ken). Außerdem hat jeder von ihnen verschiedene Arten von Combos. Ryu benutzt Combos mit Controller-Bewegungen, Guile benutzt Charge-Bewegungscombos und Chun Li arbeitet mit Serien von Treffern. Wenn Ihr diese drei Fighter beherrscht, könnt Ihr mit jedem Charakter spielen.

AUF WIEDERSEHEN ...

... IM NÄCHSTEN HEFT. DA GEHT'S DANN NÄMLICH RICHTIG LOS! SCHREIBT UNS RUHIG, OB EUCH DIESER KURS GEFÄLLT UND OB IHR SOWAS AUCH FÜR ANDERE GAMES HABEN WOLLT.

BIS SPÄTER ...

GAMEIMAGE™

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!

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

Ein Muß für jeden SuperNES Freak!

AB union

Europa Import
AB Union GmbH
Tel: 089/31732 52
Fax: 089/3174957

Versand und Laden
Cybersoft Versand
80686 München
Tel: 089/5460300

1UP
Wickenfädchen 11-12
51427 Bergisch Gladbach
Tel: 02204/25565



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

Fragen

ARCANA (SNES)

René Krusch findet in Level 3 in der Eishöhle den Lavaraum nicht, obwohl man das sollte, um ins nächste Level zu kommen. Wer hilft ihm bei der Suche?

ZELDA III (SNES)

Sonja Balakowski kommt zu Anfang des Spieles, wenn man durch den Geheimgang geht, durch ei-



nen Raum, in dem man zweimal sprengen kann. Kommt man da später nochmals vorbei, da man ja zu dem Zeitpunkt noch keine Bomben hat?

POPULOUS (GB)

Daniel Zumbühl sucht verzweifelt nach einigen strategischen Tips für Level 30.

TMHT TOURNAMENT FIGHTERS (SNES)

Jens-Oliver Schmitt hat gehört, daß mit einem Trick eine dritte



Geschwindigkeitsstufe aktiviert werden kann. Wer verrät ihm den – und vielleicht gleich noch einige andere Cheats und Action Replay-Codes dazu?

GARGOYLE'S QUEST (GB)

Stéphan schlägt sich bislang vergeblich mit Rushifell herum. Welche Waffe ist für diesen Kampf am besten geeignet?

DRAKKHEN (SNES)

Im Palast der Prinzessin des Wassers gibt es einen Raum, der Matthias Rumpf zur Verzweiflung bringt. In ihm befinden sich vier Schalter und eine Tür, die sich nur mit Hilfe des Rätsels des Magiers Metrathon öffnen läßt. Das Rätsel lautet: 'Der Raum besteht aus vier Elementen,



gesteuert von zwei Polen. Acht Richtlinien ergeben ein Ganzes, das Ganze ist unsterblich.' Was ist also zu tun?

ZELDA IV (GB)

Sarah Walluscheck sucht in Level 8, dem Reptilienfelsen, nach dem zweiten kleinen Schlüssel. Zwar hat sie schon einen Raum gefunden, in dem das akustische Signal ertönt, das auf einen Schlüssel hinweist, aber es ist einfach nichts zu finden. Stefan Kittlaus dagegen sucht in diesem Level nach dem Somaria-Stab.

DASDSCHUNGBUCH (SNES)

Thomas Reichel sucht nach einer



wirklich sicheren Methode, um an der fiesen Schlange Kaa vorbeizukommen. Wer hat einige gute Ratschläge auf Lager?

Antworten

BREATH OF FIRE (SNES)

Das Dorf Romero und die Cave of Cleansing Water bereiten einigen Leuten Probleme. Man benötigt ein bestimmtes Wasserglas, das allerdings nicht ganz einfach zu finden ist. Leider handelt es sich bei dem begehrten Gefäß nicht um die Vasen, die man im Keller eines Hauses verschieben muß, um an die Landkarte zu kommen. Stattdessen ist etwas Laubarbeit angesagt: Zunächst sollte man mit allen Leuten in Tuntar gesprochen haben, insbesondere mit der Tochter des Dorfältesten. Anschließend



TIPS & TRICKS

LESER HELFEN LESERN

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

Helpline – Leser helfen Lesern

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

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

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

Eure Post geht an: **TOTAL!** • Helpline

Heilwigstr. 39 • 20249 Hamburg

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

wird mit dessen Kollegen in Romero geredet, dann geht es wieder raus aus dem Dorf. Jetzt latscht man so lange herum, bis es Nacht wird und sucht dann die Tochter des Dorfältesten von Romero im ersten Stock des Hauses auf. Nach dem Gespräch unterhält man sich auf dem Friedhof vor dem Dorf mit der alten Frau, die daraufhin veranlaßt, daß ihr Zombiegemahl

den Weg zu einem bestimmten Grabstein freimacht. In der Truhe findet sich dann das gesuchte Gefäß, der Rettung von Romero steht nichts mehr im Wege. (Übrigens solltet Ihr mal schauen was passiert, wenn Ihr das Wattjr später im Spiel benutzt – eine durchaus angenehme Überraschung, nicht wahr?) Und noch zu einigen Gegenstän-

den, die verzweifelt gesucht werden: P FISH, C NUT und TRI-RANG. Nach dem P FISH sollte man mit ROD 5 am roten Wasser angeln, bei C NUT handelt es sich um eine ganz normale Kokosnuß. Die wachsen bekanntlich auf Palmen, also sollte man Ox mal gegen diverse Bäume treten lassen. Sobald die Zutaten für den Heiltrank vorhanden ist und Nina fliegen kann, ist der Weg zum Tri-Rang frei. Das Teil liegt gut versteckt hinter den Türmen auf der Insel Pagoda. Also mit Nina dort hin fliegen,

einen anderen Kämpfer zum Anführer machen und hinter den Türmen einfach einige Male den A-Knopf drücken. (Und noch ein kleiner Tip um seine Helden für den Endkampf fit zu machen: Auf dieser Insel läuft Euch



TRICKS

Helpline

so alle drei bis fünf Begegnungen ein Monster namens M SLIME über den Weg. Ein recht fieser und stabiler Kerl, aber auch ein sehr einträglicher: Ein Sieg über ihn bringt satte 9999 Erfahrungspunkte und die gleiche Anzahl Goldstücke. Bequemer und schneller kann man eigentlich nicht mehr aufsteigen, oder?

SIM CITY (SNES)

Matthias Miska löst Benjamins Umweltprobleme: Der Action Replay-Code 7E0B 9DF9 verringert die Luftverschmutzung. Und wenn wir gerade beim Thema ungewöhnliche Codes sind: 7E0B A799 sorgt



für rasantes Bevölkerungswachstum, mit 7E0B 1D00 hat man immer einen Bankkredit.

MYSTIC QUEST (SNES)

Matthias hat auch für Felix einen Tip parat: Drago Schizo wird am besten mit der Nebelaura besiegt, zwischendrin sollten auch die kleinen Heilpausen nicht vergessen werden, das ist gesünder.

EQUINOX (SNES)

Thomas Mester hilft Elvira beim Kampf gegen das Wirbelmonster in Welt 4: Dem ist nur mit dem Zauberspruch DAMAGE beizukommen, also sollte sie den Raum mit voller Magieleiste betreten, den entsprechenden Zauber auswählen und zweimal X drücken. Das Monster sollte sich dann in ein Token verwandeln und braucht nur noch eingesammelt werden. Und noch etwas: Auch in den höheren Levels gibt es einige Räume, die sich nur mit Magie bewältigen lassen. Man sollte sich also schon die Mühe machen und nach alle acht Zaubersprüche finden, wenn man das Spiel erfolgreich beenden will.

BATTLETOADS (NES)

Daniel Zumbühl verhilft Thomas zu

etwas mehr Leben: Einfach im Titelbild und im Continue-Bildschirm A, B, UNTEN und START gleichzeitig drücken.

ASTERIX (SNES)

Sven kennt einige Action Replay-Codes, die Familie Röhle eventuell weiterhelfen: Unbegrenzt Leben gibt es mit 7E05 F003, um das Startlevel auszuwählen kann man 7E05 FAxx verwenden, wobei xx zwischen 00 für Level 1 und 29 für Level 42 liegen kann. (Kurz vor dem Erreichen des nächsten Levels sollte man das ARP allerdings ausschalten ...)

CRASH DUMMIES (GB)

Offizielle Cheats für Sven sind bislang noch nicht bekannt, vielleicht helfen ihm aber auch einige der folgenden Action Replay-Codes: 0160 84C0 schaltet das Zeitlimit ab, 0105 8AC0 sorgt für unbegrenzt Leben.

MYSTIC QUEST (GB)

Sonja Balakowski kann Thomas und Jan helfen: Die Kettenpeitsche findet man wie folgt: Im Raum mit



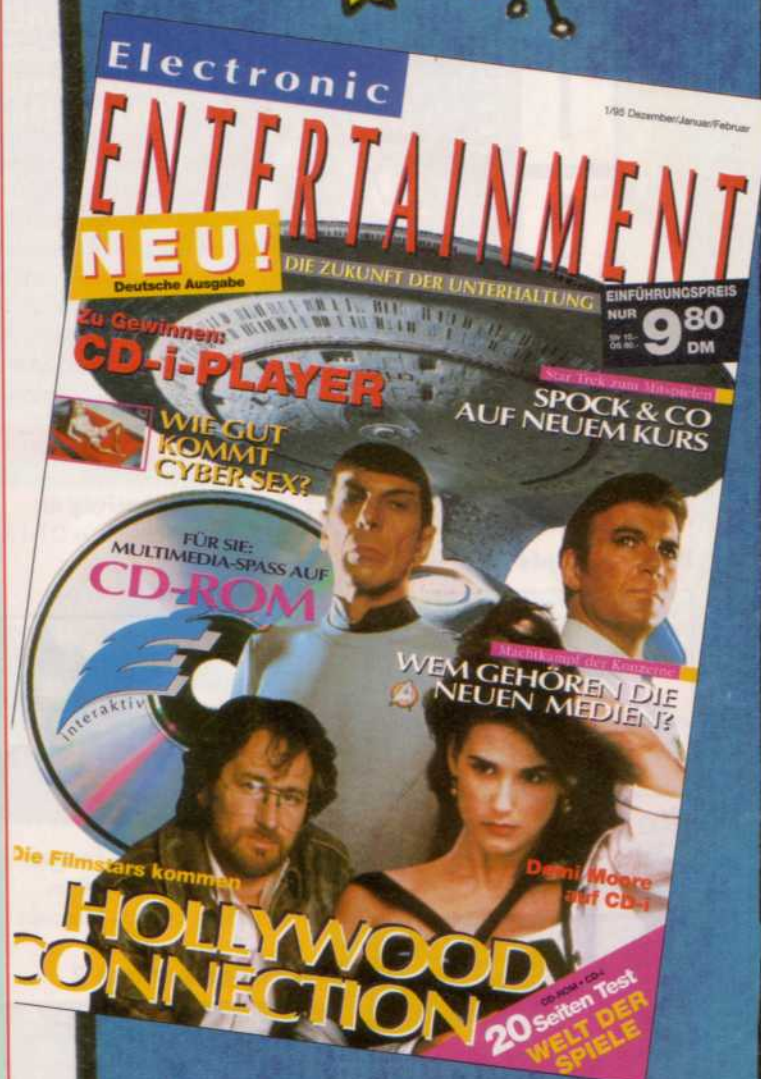
den sechs Steinblöcken schlägt man die Wand ein und geht ganz normal weiter bis in den Raum mit den acht Krügen. Davon wird einer zerschlagen und man stellt sich auf den Schalter. Folgt man dann dem Geheimgang, kommt man zur Kettenpeitsche. Jans Problem auf der Vulkaninsel lässt sich dadurch lösen, daß der Farn mit der Sichel entfernt wird. Anschließend friert man die Monster mit dem Eiszauber ein und schiebt sie auf den Schalter – es erscheint ein praktischer Geheimgang.

ZELDA IV (GB)

Sonja kann auch Bennos Problem mit dem Wundertunnel lösen: Man läuft im Wasser nach rechts bis zu einer offenen Stelle, an der man hinunterspringen kann.

SO SPIELT IHR MORGEN!

NEU



MIT MULTIMEDIA-SPASS AUF CD-ROM.
ALLES WAS IHR ÜBER DIE COMPUTERSPIELE
DER ZUKUNFT WISSEN WOLLT.
TESTS, FAKTEN, STORIES UND VIEL MEHR.

ab 2.12.94

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

Für Player 1:

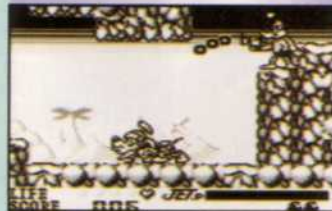
0000 5302 unendl. Leben
0000 B801 unendl. MG
0000 B802 unendl.
Fächergewehr
0000 B803 unendl. Laser
0000 B804 unendl. Feuer
0000 B805 Superfeuer

Für Player 2:

0000 5402 unendl. Leben
0000 B901 unendl. MG
0000 B902 unendl.
Fächergewehr
0000 B903 unendl. Laser
0000 B904 unendl. Feuer
0000 B905 Superfeuer

GAME BOY

Daffy Duck



0105 99FF maximal 5 Herzen
0309 98FF maximal 9 Leben
01FF CFC0 unendl. Punkte für
alle Waffen
0C00 9EFF unendl. Treibstoff
Achtung! ARP erst einschalten,
wenn die Anzeige für Stage 1
sichtbar ist!

Darkwing Duck

041D 79C9 unendl. Zeit in den
Bonusrunden

Fortress of Fear

0102 43C3 unendl. Schlüssel

Ghostbusters 2

0104 DFD9 unendl. Leben für
den Trapper
0104 DED9 unendl. Leben für
den Beamer
0130 3BD9 unendl. Zeit
0AFF COCA unendl.
Moodslimer
0AFF C1CA unendl. Superfalle
0103 BECA unendl. Mauer-
brecher
0303 BACA unendl. Continues

Kid Icarus

0799 AFC2 99 Hämmer
0199 96C0 99 Leben
0799 46C0 unendl. Energie

SUPER NES

Die Schlümpfe



7E00 0E14 Supersprung

Mega Man X



7E1F XXDC unendl. Munition
für Waffe XX

XX = 8A C. Sting
XX = 8C R. Shield
XX = 8E F. Wave
XX = 90 St. Tornado
XX = 92 E. Spark
XX = 94 B. Cutter
XX = 96 S. Ice
7E1F 7F01 Schlußsequenz
7E1F 7AXX Levelwahl, XX =
01-12

7E1F 81XX Restart-Point-An-
wahl, XX = 01-12

Mickey Mania



7E06 0804 unendl. Energie
7E06 0E03 unendl. Leben
7E06 0C0D unendl. Murmeln

Super Bomberman 2



7E8X FYOF unendl. Extras für
alle vier Spieler
X = 0 Player 1
X = 1 Player 2
X = 2 Player 3
X = 3 Player 4
Y = 1 unendl.
Bomben
Y = 2 unendl.

Flammen

Y = 4 unendl.

Krankheit A

Y = 5 unendl.

Krankheit B

Y = A unendl.

Bombenblocker

Y = B unendl.

Steinblocker

Y = E unendl.

Handschuh

Y = F unendl. Kick

7E8X F304 Superbombe für
Player X

7E8X F309 Schwabbelbombe
für Player X

7E8X F301 Fernzünder für
Player X

7E8X F302 Powerbombe für
Player X

7E8X EF01 Extraherz für Player
X



Probotector 2



RICKS

GAME GENIE

Mighty Morphin' Power Rangers

AD82 64DD	maximale Energie
AD64 6465	mehr Energie
DD8A 6DDD	nur ein Leben
D98A 6DDD	sechs Leben
D68A 6DDD	neun Leben
C286 6DF4	unendl. Energie
3CAA DFDF	unendl. Leben
C2B7 0FF7	unendl. Bomben
	ab der ersten Bombe
EC6A ADF7	Supersprung

Vor der Verwandlung:

D468 04BF	Trini geht schneller
D46C 0DBF	Billy geht schneller
D46B 04BF	Jason geht schneller
AD6C 049F	Kimberley geht schneller
D468 0DBF	Zach geht schneller

Nach dem Morphen:

EE62 0DBF	Trini geht schneller
EE6A 049F	Billy geht schneller
D46A 0D9F	Jason geht schneller
AD62 0D9F	Kimberley geht schneller
EE62 04BF	Zach geht schneller nach links

Breath of Fire

D9BF CD69	Neuer Charakter beginnt in Level 5
BBBF CF69	Neuer Charakter beginnt mit 153 H. P.
FOBF C469	Neuer Charakter beginnt mit 20 A. P.
F1B4 CD09	Neuer Charakter beginnt mit INT. bei 22
F1B4 CD69	Neuer Charakter beginnt mit Agility bei 22
46B4 CFD9	Neuer Charakter beginnt mit Fate bei 40
74BF C7A9	Neuer Charakter



GAME MAGE

Addams Family

42842C8	unendl. Energie
3D843B0	unendl. Leben
61847D8	unendl. Bälle

Axelay



05825B0	unendl. Leben
9882828	unendl. Contin.
D882910	Unverwundbarkeit

Blues Brothers

62E3225	99 Leben
2479339	unendl. Energie
2479337	unendl. CD
2479338	unendl. Leben

Cool Spot



467AB6A6 3BE7E	unendl. Zeit
6E0AB6B1 2C97E	unendl. Leben
3472B6B7 8087E	unendl. Energie

First Samurai

51895B0	unendl. Leben
3C896C8	unendl. Energie

Home Alone II

B489BB0	unendl. Leben
7E89CC8	unendl. Energie

Krusty's Super Fun House

7387FD8	unendl. Waffen
DB880C8	unendl. Energie

Magical Quest

C8871C8	unendl. Energie
5F872C0	unendl. Zeit
11873B0	unendl. Leben

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/Lastschrifteinzug

BLZ

Kto.-Nr.

Geldinstitut

Unterschrift d. Ktoinh.

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

TOTAL! Leserservice
Heilwigstr. 39
20249 Hamburg

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!

DM 89,95

Best.- Nr. 804



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

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

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



DM 99,95

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



NEU STAR TREK – THE NEXT GENERATION



U.S.S. Enterprise mit Fiberglas Beleuchtungssystem

Dieser Bausatz enthält alle zum Zusammenbau und zur Beleuchtung notwendigen Teile. Zusätzlich einen Mini-Bohrer und sämtliche Aufkleber, sowie einen detaillierten Bauplan und eine Anleitung (engl.) für die Bemalung. Batterien, Farbe und Klebstoff sind nicht im Bausatz enthalten.

DM 179,95

Best.-Nr. 829



U.S.S. Excelsior Bausatz

DM 69,95

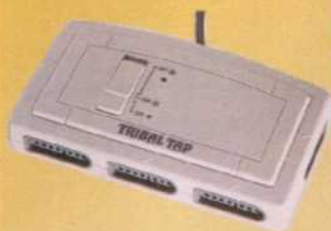
Best.-Nr. 828

Tribal Tap

DM 49,-

Best.-Nr. 404

6 Player-Adapter
für SNES



Doctor
Leonard McCoy
Bausatz

DM 64,95

Best.-Nr. 831



Captain James
T. Kirk
Bausatz

DM 64,95

Best.-Nr. 830



Schumi auf Video



Best.-Nr. 826

Beide Video-
cassetten

je
DM 39,95-



Best.-Nr. 827

Super-Mario-Kart

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

Best.-Nr. 802

Originallänge 15cm

**DM
59,95**



Die Michael Schumacher Collection



Benetton Ford B 193 Modell 1994
Maßstab 1:18 (ohne Fahrerfigur)
DM 89,95

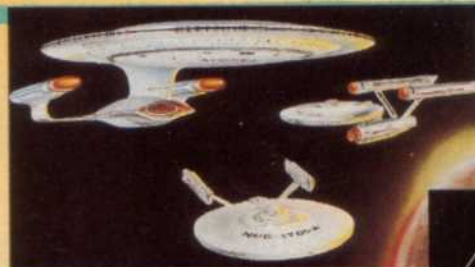
Best.-Nr. 820

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!



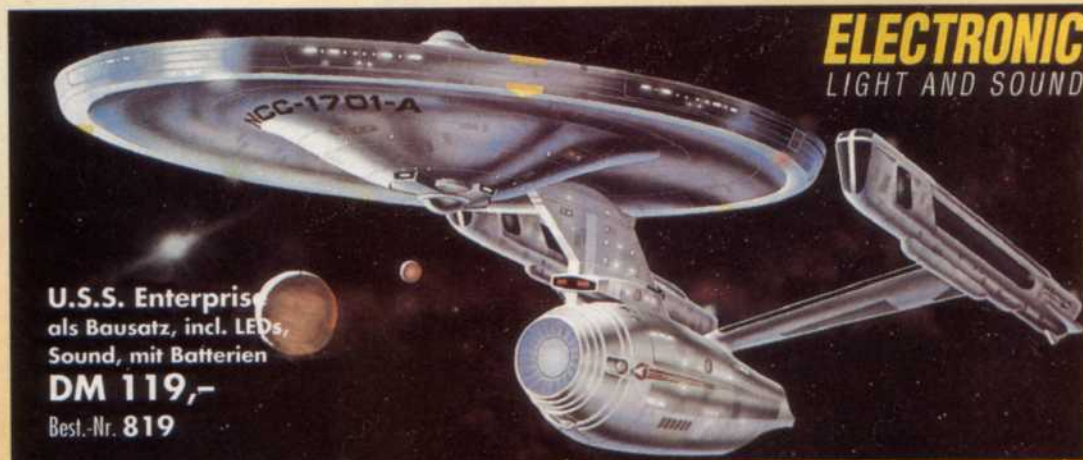
U.S.S. Enterprise
3 Teile-Bausatz
DM 59,95
Best.-Nr. 809



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

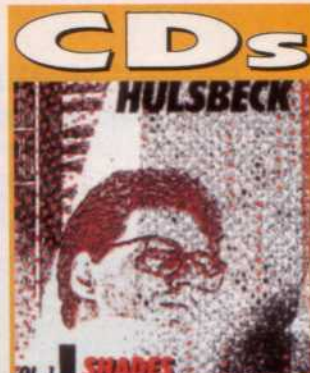


Millennium Falcon
Bausatz
DM 59,95 Best.-Nr. 813

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



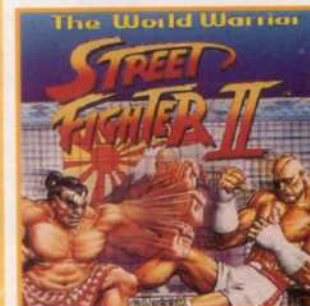
Best.-Nr. 301 • DM 29,95



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



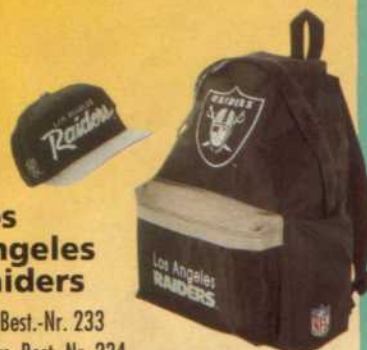
Dallas Cowboys

Cap Best.-Nr. 231
Rucks. Best.-Nr. 232



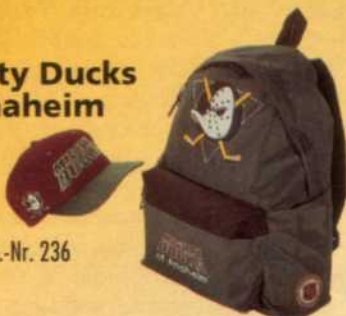
Los Angeles Raiders

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

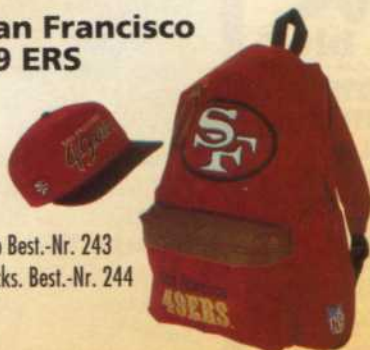
Seattle Supersonics

Cap Best.-Nr. 241
Rucks. Best.-Nr. 242



San Francisco 49 ERS

Cap Best.-Nr. 243
Rucks. Best.-Nr. 244



New York Yankees

Cap Best.-Nr. 245
Rucks. Best.-Nr. 246



KLEIN BÖRSE ANZEIGE

SNES

Tausche NHL '93, WWF 1 und 2, Alien 3, F-Zero, Dragon's Lair, Street Fighter 2, King of the Monsters, Super Soccer, Super Mario World, NBA Jam, Actraiser, Tel.: 07121 - 68575, Gabor

Verkaufe Metal Marines für DM 100, Jurassic Park für DM 100 und für NES, Zelda 1 und 2, Star Wars 2 und The Battle of Olympus für je DM 50, Tel.: 02363 - 355235, Dominique

Tausche Mystic Quest gegen Mario Kart, Tel.: 02842 - 719917, ab 15 Uhr, Ralf

Verkaufe Zelda DM 48, F-Zero DM 35, Striker DM 52, Sim City DM 48, StarWing DM 55, tausche auch gegen andere Spiele, Tel.: 03621 - 55679, Andreas

Kaufe/Tausche SNES - Spiele, suche div. Neuheiten, auch Sammlungen, habe Final Fant. 3, Mickey Mania u.a., verkaufe auch einige Spiele, Tel.: 04774 - 1789, ab 18 Uhr, Rainer

Tausche Actraiser 2, Rock 'n' Roll Racing, Turtles, Jurassic Park, Brain Lord, Drakkhen, Goof Troop, Wizard of., Flashback gegen Top Gear 2, Super Street Fighter 2, Super Soccer, Tel.: 03391 - 501450, Constanze

Suche/Kaufe/Tausche Super Turrican, Jurassic Park, Mario Kart, Clayfighter, Hook, Rabbit Rampage, Mega Man X, Die Schlümpfe, Tel.: 07231 - 101370, Nick

Kaufe nur mit Verpackung und Anleitung in 1A - Zustand: Star Wars 1, Rock 'n' Roll Racing und Dschungelbuch in Pal - Version, Tel.: 02509 - 1874, ab 18 Uhr, Sven

Verkaufe SNES - Spiele Populous DM 70, Aladdin DM 60, Cool Spot DM 70, Tiny Toons DM 60, Axelay DM 50 und StarWing DM 60, Tel.: 06249 - 4624, Christian

Tausche SNES - Spiele nur dt. und Pal, suche Claymates, Secret of Mana, Schlümpfe, Super R-Type, P 3, Sunset Riders, Rocky Rodent, Dschungelbuch, Super Nova, kaufe auch Spiele günstig, Tel.: 09402 - 3264, Günter

Verkaufe/Tausche SNES - Spiele, habe Striker DM 80, S. Metroid (fast neu) DM 100, Asterix DM 60 und Super Probotector DM 70, alles Pal gegen NBA Jam, S. Battletank 2, Samurai Shodown oder andere nur Pal! Tel.: 06257 - 84799, Stefan

Tausche Batman Returns oder F-Zero gegen Mario Kart oder Utopia, Tel.: 033703 - 71204, Sascha Böhme, habe Anrufbeantworter, Nachricht und Tel. - Nr. hinterlassen

Ich suche SNES - Spiele Eis Hockey, Off Road, Fußball, WM '94, Goof Troop, zahle bis DM 60, Tel.: 05323 - 84566, Dirk

Verkaufe Street Fighter Turbo für DM 89 und Action Replay 2 für DM 89. Beides mit Anleitung und Originalverpackung, vier Monate alt, Tel.: 089 - 7142675, ab 19 Uhr, Grigori

Achtung! Tausche Clayfighter oder Super Mario Kart (Pal mit Anleitung und Hülle) gegen Top Gear oder Top Gear 2 (Pal mit Anleitung) Alexander Buchta, Vilniuserstr. 7/108, 99089 Erfurt

Verkaufe für SNES - , Mystic Quest DM 65, Sim City und Striker DM 55, F-Zero und Super Soccer

DM 30, Super Mario World DM 40, alles drei Monate alt! Tel.: 089 - 554250, Turan

Verkaufe Zelda für DM 40, Mickey Mouse DM 80, Street Fighter 2 Turbo DM 65, alles dt. Spiele VB, Tel.: 040 - 6903142, Boris

Tausche Super Turrican, Mr. Nutz, GB o. andere gegen SSF2, NHL '94, World Cup USA '94, Stunt Race FX, Rock'n Roll Racing o. FIFA - Soccer. Tel.: 02624 - 3530, Michael

Verkaufe B.O.B., S. Tennis für DM 30 ohne Anleitung, S. Ghouls' Ghost, TMHT für DM 40, Pilotwings DM 50, M. Allstars für DM 60 Tel.: 09305 - 422, Benedikt oder Johannes

Verkaufe Rummenigge F. Manager und Aladdin für DM 130, - Tel.: 02363 - 61847, Clemens

Tausche NBA Jam, World Cup Striker, M. Quest, S. Mario, F-Zero und Zelda (französischer Spieltext) gegen Bubsy, Bubsy 2, Mr. Nutz und NHL Hockey '94 alles Pal. Tel.: 05035 - 843, Nicolas

Verkaufe SNES - Spiele 20 Stück (z. B. Super-Street-Fighter 2, Cool-Spot, etc.) für DM 40 - 95 pro Spiel. Anrufen bitte nur am Wochenend! Tel.: 04651 - 33216, Marc

Tausche 2 gegen 1 + NN, Nur Pal, SMV, SMAS, S. R-Type, Anoth. World, Addams Family, Gegen Equinox, M&M 2, Shadowrun, Populous 2, Secret o. Mana, Arp. 2. Tel.: 071433 - 4781, Torsten

Verkaufe SNES-Games F-Zero, Kick Off für je DM 25, Street Fighter 2 für DM 35, NES Games 5, Mario B. 1, Paper Boy 2 für je DM 25, S. Mario B. 2, 3 Time Lord für je DM 40, Tel.: 0271 - 371262, Christian

Tausche/Verkaufe dt. Spiele: Super Mario All Stars, Super Mario Kart, StarWing Super Mario World. Tel.: 069 - 5077141, Thomas

Verkaufe für SNES Utopia NHL '94, Madden NFL '94, Stanley Cup us., Knights of the Round, Turtles Tournament, Fighters für je DM 60, - Tel.: 022204 - 62178, Matthias

Tausche Rock 'n Roll Racing gegen Secret of Mana dt. Tel.: 0711 - 583936, Helmut

Tausche Super Soccer gegen Super Mario Kart Michael Best, Raiffeisenstr. 5, 64331 Weiterstadt

Verkaufe/Tausche Mario All

Stars für SNES für je DM 50, Zelda für GB für DM 40, All-Stars gegen NBA Jam oder beide gegen W.C. Striker. Tel.: 07354 - 7195, Stefan

Tausche StarWing gegen Desert Fighter, Cool Spot gegen Flashback, Super Probotector gegen Mr. Nutz nur deutsch. Tel.: 007525 - 1712 ab 14 Uhr, Michael

Verkaufe/Tausche nur dt. Versionen NBA Jam DM 40 - 50 gegen Earthworm Jim. Tel.: 03671 - 611153, Christian

Tausche/Verkaufe SNES Spiele wie z. B. Stunt Race Fx. Schlümpfe, World Cup Striker usw. Suche auch GB Spiele. Listen bitte an: Thomas Stoll, Otto - Suhr - Allee 122, 10585 Berlin.

Tausche Young Merlin gegen Virtual Soccer, Alien 3, Populous 2, World Cup USA, Dragon, Kick Off 3 Tel.: 0931 - 273285, Nikola

Verkaufe SNES - Spiele, FIFA '94, NHL '94, SF2T, Mario Allstars, jedes Spiel für DM 80, 100% OK, deutsch mit Verpackung+Anleitung; Suche Sim City (DM 45). Tel.: 07334 - 8764, Jochen

Suche sämtliche Hüllen von SNES und GB Spiele, zahle gut!, Tel.: 08061 - 37809, Alex oder Inge ab 18.00 Uhr

Verkaufe/Tausche Jurassic Park für DM 70, Double Dragon DM 50 oder tausche gegen The Flintstones, Die Schlümpfe, Das Dschungelbuch, Zelda 3, Cool Spot. Tel.: 04408 - 7491, Stefan

Verkaufe Mickey Maus, Jurassic Park, Street Fighter 2 und Str. 2 Turbo jedes Teil DM 70 mit Hülle und Beschreibung. Tel.: 07044 - 5070, Dominic

Verkaufe/Tausche Alles an Zubehör für SNES Mega Drive, Game Boy, Game Gear, Master S. und auch komplette Sammlungen. Tel.: 0201 - 611814, Gilbert

Habe Zelda, Super Bomberman, Street Fighter 2 Turbo und Lemmings, suche Zombies, Legend, Dragon, Samurai Shodown und Mega Man X, Tel.: 09364 - 1604, René

Tausche Secret of Mana, Mystical Ninja, Cool Spot, Goof Troop, Sim City, Parodius, StarWing, F-Zero, Push Over und NBA Allstar. Tel.: 02628 - 1718, Patrick

Tausche Smas, Mario World, World League Basketball. Suche

PLAY OFF DIE ULTIMATIVE VIDEO SPIELE DIMENSION

PC / CD-ROM Jaguar Pal + Cybermorph 579.-
Jaguar Pal + Predator 129.-

SEGA MEGA DRIVE

JAGUAR ATARI 64 bit
DOOM - KASUMI NINJA - CHECKERED FLAG - RAYMAN I.V.
DONKEY KONG COUNTRY 139.-
PITFALL II.9 - VORTEX 129.-
MICKEY MANIA 129.-
RISE OF THE ROBOTS 139.-
RETURN OF THE JEDI
INDIANA JONES
GAME SAVER 79.-

SNES
MANGA
VIDEOS, T-SHIRTS
COMICS, POSTERS
Besuchen Sie unser Ladengeschäft - Verleih von Videospielen

Wilhelm Kraut Str. 14 / 72336 Balingen
Tel. 07433 / 4737 Fax 07433 / 382792
Porto + Verpackung 8.- DM Versand per NN

F - Zero, Sim City, Mario Kart oder andere, Tel.: 02752-9517, Alexander

Verkaufe/Tausche Fatal Fury, Goof Troop, Final Fight oder Royal Rumble gegen Jurassic Park, Populus 1+2, Tel.: 09081 - 88218, Tobias

Tausche Super Mario All Stars gegen Super Empire Strikes Back, Tel.: 05172 - 13605 ab 14 Uhr, Parick

Verkaufe Mystic Quest für DM 50, Zelda für DM 50, Aladdin für DM 70, Cool Spot für DM 70, Goof Troop für DM 70. Alle original verpackt, per Nachnahme Tel.: 08571/8915, Anja

Verkaufe/Tausche Street Fighter 2, Super Turrican und evtl. Sim City gegen Virtual Soccer, F1 Pole Position und Deset Fighter. Verkauf auch Game Boy mit 5 Spielen. Tel.: 04351 - 45098 ab 19 Uhr Benjamin

Verkaufe SNES + 7 Spiele (z. B. M&M Magic Quest, Star Wing, World Cup '94, S. Mario World, S. Bomberman, Aladdin, Super Soccer) + 2 Joypad + Dt. Anleitungen + Verpackg. VB DM 500, -, Tel.: 05341 - 264916, Markus

Suche Game Boy Spiele wie z. B. Donkey Kong, Ms. Pac Man, WWF Raw, Mario Land 2, Wario Land, Kirby's Pinball usw. Angebote bitte an: Claudia Fischer, Eosanderstr. 2, 10587 Berlin, Tel.: 030 - 3418661

Verkaufe für SNES Street Fighter 2 Turbo DM 80, - oder Tausche gegen Sim City. Tel.: 07457 - 8380 von Uhr 17.30 - 20.30, Michael

Suche Wario Land, Tetris, Super

Mario Land 2, Tel.: 035695 - 7062, Dieter

Verkaufe/Suche Wing Commander DM 55, -, Batman Returns DM 45, - alles Deutsch, suche Utopia, Might & Magic 2 und 3 oder tausche, Tel.: 035695 - 7062, Dieter

Verkaufe SNES mit 2 Spielen F - Zero, All - Star, Zombie, Joe und Mac, 2 Joypads und 10 Total - Hefte für DM 500, -, NP DM 630, - + 1 Spiel gratis, Tel.: 09365 - 1809 von Uhr 11.00 - 19.00, Michael

Suche/Vermittle SNES + GB Games, Suche auch Kontakte zu Clubs! Suche Total - Nr. 6 - 93. Schickt Eure Listen an: Michael Rosenstiel, Omerskopfstr. 60, 77855 Aghern

Verkaufe NBA Jam für DM 90, -, World Cup Striker DM 90, -, Might and Magic 2 DM 80, - und Jimmy Connors pro Tennis Tour DM 40, -. Tel.: 0761 - 700330, Benni

Tausche/Suche Final Fantasy 2 o. Pinball Dreams, Tel.: 042633 - 3995 ab Uhr 14.00, Benjamin

Tausche/Verkaufe Mystic Quest Legend, Sunset Riders. Je DM 45, -, Mario und Yoshi für Game Boy DM 20, -, Tausche alles gegen Mario Kart, Sim City. Tel.: 04363 - 3995, Benjamin

Verkaufe SNES Konsole mit 2 Joypads sowie ein Ascii Pad mit 15 Funktionen. Ferner 2 SNES Spiele: Mystic Quest, Legend DT. mit Anleitung - Alfred Chicken Mega lo Mania, 1 Arp SNES DM 350, -. Telefon: 040 - 6533709, Günter

Tausche/Suche Rock'n Roll, FIFA

S., Jurassic Park, Slam Masters, Axelay, Pop'n Twinbee, u. a. Suche S. Showdown, MU 2, I. Jones, WWF Raw, Clayfighter, CH.E., Star Wars 3 u. a. Tel.: 02233 - 15019, Michael

Verkaufe/Tausche 21 Spiele z. B. Street Fighter Turbo, Shadowrun, Rampart, StarWing, Musya, F1 Racer, Widget, M. Mouse, Mr. Nutz, Probotector, WWF, Lost Vikings, Secret of Mana. Tel.: 02501 - 58613, Jörg

Verkaufe Mario is Missing DM 50, -, Tel.: 02656 - 8273, S. Wohlleben

Verkaufe SNES Spiele. Jimmy Connors DM 60, -, Alien 3 DM 75, -, Super Tennis DM 50, -, Football Champ DM 45, -,

Castlevania 4 DM 55, -, Tel.: 07032 - 35578, Stefan

Tausche Street Fighter 2 Turbo, Mario is Missing gegen NBA Jam, Battletoads, Super Bomberman, Mega Man X, Flintstones, Rainbow Bell Adventure, Tel.: 035797 - 3681, Nico

Verkaufe Street Fighter 2 Turbo DM 70, -, Super Bomberman DM 60, -, Super Turrican DM 60, -, Madden '93 DM 50, -. Alles brandneu, mit Anleitung und Verpackung. Tel.: 089 - 554250, Turan

Suche Street Fighter 2 Turbo. Biete Asterix, Super Probotector, SMW. Verkaufe auch Total 6/93 oder tausche gegen eine SNES Kassette. Tel.: 07362 - 5203, Marco

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

KOPMANN Computer

SUPER NINTENDO

Donkey Kong Country	dt.	129,95
D.K.C. Spieleberater	dt.	24,95
Earth Worm Jim	dt.	119,95
Lion King	dt.	124,95
NHL '95	dt.	119,95
Secret of Mana	dt.	99,95
Sha Fu	dt.	119,95
Street Racer	dt.	114,95
Striker	dt.	39,95
Super Bomberman 2	dt.	109,95
Super Pinball	dt.	89,95
Super Street Fighter 2	dt.	124,95
Super Turrican	dt.	49,95
WWF Raw	dt.	149,95
6 Spieler Adapter		49,95
Verlängerungskabel für Joypad		19,95

GAME BOY SPIELE AB 19,95

- 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

Verkaufe/Tausche/Suche Secret of Mana, Aladins Qu. US, M&M Magic 2, Populous DT. Suche: Lunar MCD, Lufia, Ultima 6, Shadowrun, Final Fantasy 2. Tel.: 02271 - 44207, Christian

Verkaufe/Tausche WWF 1+2, GP-1, E.Football Champ, S. Soccer, FIFA Soccer, R.R. Racing, Preis nach VB. Tausche auch meine Spiele z. B. gegen NBA Jam und andere. Tel.: 08546 - 871, Stefan



Tausche Alien 3 oder Phalanx gegen Street Fighter 2 Turbo. Beide 100%ig OK. Nur Pal mit Originalanleitung und Verpackung. Tel.: 04298 - 31648, Malte

Tausche Strike Eagle, S. Swin, S. Empire Strikes Back, Mystical Ninja, Cool Spot, Flashback, Jimmy Connors Tennis, Dead Dance, S. Soccer 2, Final Fight 2, Plok, Zelda, Mario Kart, Jurassic Park, Mega Man X. Tel.: 04168 - 648, Fabian

Tausche Star Wing, Super Mario, All Stars gegen Super Mario Kart, SF 2 Turbo, Madden NFL '94 oder Stunt Race FX (Alle deutsch). Tel.: 05171 - 2831, Jens

Verkaufe Super Double Drago, Battletoads Double Dragon je DM 35,-, Paperboy DM 30,-,

World, F-Zero Super Soccer für je DM 50,-, Bubsy, Flashback für je DM 60,-. Alles dt. und per Nachnahme. Tel.: 0331 - 878656, Daniel

Tausche SNES Dt. Pinball, Might+Magic 2, Metroid, Mario Kart, Schlümpfe, Stunt Race, Dschungelbuch, Bob u.v.a Suche Tetris 2, Smash Tennis, Donkey Kong, Earthworm Jim, Mickey Mania, Tel.: 05451 - 16943, Volker

Tausche/Verkaufe SNES-Games Empire Strikes Back, Super Metroid, Sky Blazer, Time Slip, Tel.: 030-3737670, Dieter

Verkaufe Spider-Man, Pac Attack, NBA Jam, Super Empire Strikes Back, Goof Troop, F-Zero, Lemmings, Cool Spot für DM 600,-, Tel.: 09127 - 6023, Bernhard

Tausche Super-Probotector + Axeley gegen Super Tetris oder sonstige Strategiespiele. Tel.: 06432 - 83628, Pedro
Suche Dringend PGA Tur Golf. Kauf oder Tausch möglich. Ab Uhr 18.00 Tel.: 06838 - 83125, Frank

Verkaufe SNES + 2 Pads für DM 80,-, Mr. Nutz für DM 60,-, Royal Rumble, Striker für je DM 40,-, J. M. Football, M. Allstars für je DM 35,-, Super Probotector für DM 30,-. Tel.: 09281 - 4366, Marcus

Tausche All Stars, Super Mario Kart gegen T. Tour, Samurai



Shodown oder verkaufe für je DM 70,-. Tel.: 06267 - 6289, Jörg

Verkaufe Street Fighter 2 Turbo für DM 45,-. Andre Tabandt, Brahmstr. 5, 45529 Hattingen - Ruhr oder ab Uhr 20.00 Tel.: 02324 - 82711

Tausche Super Probotector, Super Ghouls 'n' Ghosts, Street Fighter 2
Suche u.a. Spot, Secret of Mana, Lord of the Rings, Tel.: 08031 -

99367, Manuel

Verkaufe Secret of Mana US und dazugehörigen Adapter für DM 100,-. Alles im besten Zustand. Tel.: 03643 - 410617, Sascha

Verkaufe SNES, 2 Joypads, Mr. Nutz, Bomberman, FIFA Soccer, Zelda, Aladdin, Jimmy Connors und Total 6-8-10/93 für insgesamt DM 600,-. Tel.: 04191 - 6188, Florian



Tausche/Verkaufe 2 für 1 F. Zero und Addams Family gegen Mystic Quest oder verkaufe F-Zero für DM 35,-, Addams Family (ohne Anleitung) für DM 45,-, Super Mario (ohne Verpackung) für DM 70,-. Alles Deutsch. Tel.: 05223 - 86368, Christian

Kauf/Verkaufe/Tausche SNES - und MD - Spiele. Angebote an: Michael Uhlmann, E. - Weinert - Str. 17 b, 15517 Fürstenwalde, Tel.: 03361 - 57951

NES

Verkaufe NES Super Set mit 3 Spielen und 4 Kontrollern incl. Adapter und außerdem 4 Spiele (Star Tropics, Digger T.Rock u.a.) für DM 230,-, Tel.: 03378 - 801275, Marcus

Suche Airwolf für NES. Nur gut erhalten! Tel.: 06274 - 77294 Abends! Manfred aus Österreich

Verkaufe NES - Konsole u. 2 Controller DM 80,-, Shadowgate DM 80, Kirby's Adventure, Tiny Toon 1, Frog, Alien 3, Mega Man 3 für DM 50,-, The Battle of Olympus, Castlevania 2, Parodius für DM 60,-, Castlevania 3 für DM 70,-, Mario, Tel.: 04498 - 2931, Markus

Verkaufe NES mit 22 Spielen und Zubehör, 4 Spiele Adapter, Game Genie u.a. TOP ZUSTAND! VB DM 900,- Tel.: 07336 -

761 ab 17.00 Uhr, Benjamin
Verkaufe NES + 12 Spiel + Quick Shot u.a. Pin Bot, Tiny Toon, Track and Field, Donkey Kong, Zelda, The Goonies, Mario 1,2,3, usw. + Game Genie DM 750,-. Tel.: 07032 - 35578, Stefan

Verkaufe Mario Spiele - Berater für DM 10,-, Mario 3 und Little Nemo für je DM 30,-, Battle of Olympus und Zelda 3 für je DM 35,-, Mario 1 für DM 20,-. Tel.: 07651 - 4291, Tillmann

GAME BOY

Verkaufe GB - Spiele Robin Hood DM 20,-, 4 Spiele in einem (Tetris, Alien, Tennis, Battle City) DM 25,-, Tennis DM 15,-. Handel möglich! Tel.: 06451 - 3437 ab Uhr 19.00, Henning
Verkaufe Darwin Duck Suche Adventure Spiele, Tel.: 034692 - 21269, Liane

Suche für Game Boy Mystic Quest, möglichst mit Anleitung und die Total - Ausgabe 10/94. Tel.: 0212 - 62235, Tobias

Tausche Top Gun, Tiny Toons, Populous, SML 2, Bart VS, Juggernauts, R.C. Pro Am gegen Wario Land, Donkey Kong, u.a. Tel.: 0911 - 864159, Peter

Verkaufe Game Boy mit 6 Spielen, Motocross Maniacs, Mario Land 1 u. 2, WWF 1, F1 - Race, Tetris u. einem 4-Spiele-Adapter DM 250,-. Tel.: 07946 - 7522 ab Uhr 20.00, Eduard

Verkaufe Game Boy mit Akku und 7 Spielen z. B. Turtles 2, World Cup für DM 230,- ohne Verpackung. Nur zusammen! Tel.: 02365 - 84015, Daniel

Tausche/Verkaufe Zelda 4, Mystic Quest, WWF 1 u. 2, Super Mario Land 1 u. 2, Turtles 2, u.a. Game Boy - Module. Gut erhalten mit Anleitung. Tel.: 05175 - 5509, Tassilo

Verkaufe Game Boy Spiele TMHT 1, Mario Land 1, Star Wars, Super R.C. Pro Am je DM 40,-. Flaschback (SNES) für DM 75,-. Tel.: 04263 - 8618, Felix

Verkaufe Burai Fighter für DM 18,-, Fortress of Fear DM 20,-, Mega Man 1 und Gargoyles Quest für je DM 25,-, Tetris für DM 12,-. Tel.: 07651 - 4291, Tillmann

Verkaufe/Tausche Dracula, Prince of Persia, Star Trek, Kid Ikarus etc. zu DM 30,- bis 40,-. Suche Sword of Hope (GB). Anschrift: Zorica Monique, M. 53, R. de Vianden, L-2680 Luxemburg

HARD WARE

Verkaufe SNES mit 2 Pads für DM 225, - Clayfighter US mit Adapter für DM 70, - . Telefon: 08158 - 7206, Johannes

Verkaufe Super Nintendo mit 14 Spielen u.a.: Star Wing, Alien3, Zelda, inkl. Aktion Replay (alle Codes) Adapter für Export Spiele und SN. Pro Pad DM 1200, - , Telefon: 05341 - 42089, Ingo

Verkaufe Super Nintendo + 2 Joypads, Super Mario World, Pool Billard, Batman Returns und Scart RGB - Kabel für DM 350, - . Telefon: 0711 - 2367458, Abdel

Verkaufe NES Gerät mit 13 Spielen und drei Kontrollern inkl. Adapter DM 500, - . Tel.: 0201 - 593295, Daniel

Suche billige NES - Spiele .Zahle bis zu DM 20. Schriftlich an: Markus Erico, Samland Str. 34, Trudering München.

Verkaufe/Tausche Spiele für SNES und MD zusammen ca. 50 Spiele. Verkaufe MD und Sonic DM 150, - . Spielertausch 2:1. Tausche Mega Drive und Spiele gegen Neo Geo 300 Spiele, Tel.: 05494 - 8395, Reinhard.

SONSTIGES

Kaufe/Tausche SNES - Spiele, Suche div. Neuheiten (auch Sammlungen). Habe Final Fant.3, Mickey Mania u.a. Verkaufe auch einige Spiele, Tel.: 04774 - 1789, Rainer

Verkaufe TOTAL! 6/93 und 1. Ausgabe vom WWF - Magazin an Meistbietenden, tausche auch gegen Super Nintendo - Module, Telefon: 036029 - 82504, René

Suche Star Wars Figuren. Fahrzeuge und Raumschiffe. Preisliste an: Benjamin Kruse, Jasperallee 77, 38102 Braunschweig

Tausche Game Boy und 5 Spiele z.B. Darkwing Duck, Kevin allein zu Haus usw. mit Spielanleitung und Tasche gegen Mega Drive, Telefon: 030-9325287, Robert

Verkaufe CD „Summer Hit Mix '94“ nur DM 30, - , und NES Spiele: Kung Fu, Chessmaster für nur DM 20, - . Tel: 06736 - 665, Tobias

Tausche Dt. oder am. Spiele. Habe Bubsy, Plok, F-Zero, Super Mario World, Mystic Quest, Aladdin, Super Bomberman 2. Suche Sim-Spiele: Sim City, Mega

★SNES★GAME BOY★MEGA DRIVE★ Ladengeschäft und Versand

RL-WORKSHOP

Glenetalstr. 56
31061 Alfeld-Brunkensen
Tel./Fax. 05181/27391
Btx/Datex-J /26498

Versandkosten NN DM 10,00
Bestellungen bis 13 Uhr werden
am gleichen Tag versandt.
(wenn auf Lager)
★ fordert unsere Preisliste für Ever
System an „kostenlos“

Game Boy
Barbie dt. 59,95
Felix the Cat dt. 59,95
Jurassic Park dt. 69,95
Kirbys Pinnb. La dt. 59,95
Tiny Toon dt. 59,95

Super NES
Dennis dt. 124,95
Mega Man X dt. 114,95
Pac Attack dt. 114,95
Sim City dt. 89,95
Space Ace dt. 69,95
Ultraman dt. 89,95

★MEGA-CD★AMIGA★PC/CD-ROM★

lo Mania Telefon: 06201 - 43655, A. Sobiegalla

Wer schenkt mir Ü - Figuren und Ü - Puzzle oder Super Nintendo Spiele? Telefon: 05432 - 1789 oder Schriftlich an: Frederik Berssen, Königseck 35, 49624 Lönigen

Suche TOTAL! 6/93, biete Video Games Hefte 2/93 bis 1/94, WWF - Maskottchen und drei Packungen WWF - Spielkarten und ein WWF-Hulk Hogan-Spiegel. Telefon: 08505-3514, Alexander

Verkaufe/Tausche TOTAL! 6/93 für Geld oder gegen SNES - Spiele!! Der Meistbietende bekommt es! Telefon: 07062 - 61381, Werner

„Superverdienst“ von zu Hause aus, leichte Versandtätigkeiten. Info gegen DM 5, - Rückporto. Schriftlich an: Alex Ratner, Röderbergweg 29, 60314 Frankfurt/Main.

Kaufe SNES-, NES- und Game Boy-Module auch mit Geräten. Angebote an: Dieter Tegler, Paul-Hindemith - Str. 10, 37574 Einbeck



SOH AU

VOR

Das TOTAL!-Weihnachtsgedicht

Nach all den fetten Feiertagen
Wechselt nun die Jahreszahl
Die Bratgans liegt noch schwer im Magen
Shorts sind out, man trägt jetzt Schal

Für Vater gab's ein Oberhemd
Ein Schlips dazu, ein Sockenpaar
Als Weihnachtsmann kam ein Student
Und fragte, wer der Bravste war.

Darauf war Erwin eingerichtet
Bestätigte, daß er das sei
Sagte auf, was er gedichtet
Und hoffte auf ein Spiel dabei

Bingo, Erwin – gut gemacht!
Sein Blick schweift auf die Auslegware
Ist in all der Päckchenpracht
Das Megaspielder letzten Jahre?

Oma singt zur Weihnachtsplatte
Erwin packt Geschenke aus
Vater glotzt auf die Krawatte
Und Erwin packt der kalte Graus!

Kein Spiel – das ist doch keinem zuzumuten:
Erst all der Streß, und jetzt noch das!
Die Rettung naht nach vier Minuten
Als Mutter ruf: „Hier ist noch was!“

Erwin ist noch ganz benommen,
Grinst wie ein Honigkuchenpferd:
Er hat sein Spiel nun doch bekommen
Sein großer Wunsch, er ward' erhört!

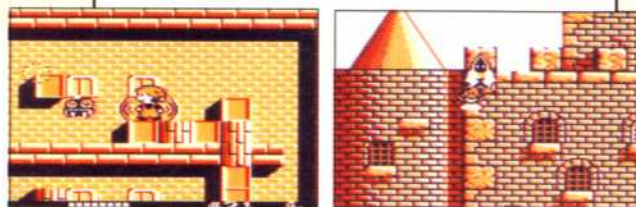
Ja, Erwin wurde nicht verkoht –
Und die Moral von der Geschichte?
Wer immer brav die TOTAL! liest
Den enttäuscht das Christkind nicht ...

Aufstand der Maschinen

Es ist einfach nicht zu glauben: Das am längsten vorangekündigte Videospiel der Welt (etwa anderthalb Jahre!) ist kürzlich wider Erwarten tatsächlich fertig geworden! Bei „**Rise of the Robots**“ für Ever SuperNES dreschen sich hübsch gerenderte Androiden gegenseitig die Schraubchen aus dem Gehäuse. Großer Materialcheck im Februar-Heft!

Batteriekiller

Ein bißchen Rollenspiel, ein bißchen Action und Adventure – und dazu gibt's jede Menge Gegend mit reichlich viel zu tun! Hudson Softs umfangreiches Abenteuer „**Milon's Secret Castle**“ könnte das Zeug haben, die Batterien Eures Game Boy gleich reihenweise zu verbrauchen. Großer Test im Februar-Heft!



Klassisches Abenteuer

Acht Bit, aber Spaß ohne Ende – macht Euch auf einen Klassiker der ganz besonderen Sorte gefaßt: Im nächsten Heft nehmen wir uns das legendäre „**Zelda II – The Adventure of Link**“ für NES zur Brust und verraten Euch, warum sich dieses Modul auch heute noch sehen lassen kann!



Macht auf
Nintendos Acht-
Bitter auch heute
noch eine richtig
gute Figur:
„Zelda II“

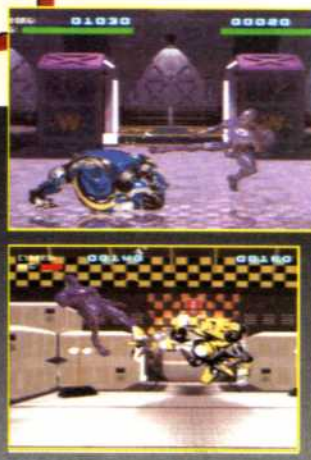
TOTAL!

IMPRESSUM

Herausgeber: Rüdiger Limbach
Redaktionsdirektion: Philipp Berens
Chefredaktion: Ulrich Mühl (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)
Redaktion: Reza Abdolali, Hans-Joachim Amann, Michael Anton, Gerald Arend, Maris Feldmann, Klaus-Dieter Hartwig, Thomas Hellwig, Magnus Kalkuhl, Michael Koczy
Freie Mitarbeiter: Julian Eggebrecht, Carsten Waitz
Koordination: Sven Jakobsen
Graphik: Katrin Förster, Britta Jakobsen (Ug.), Peter Kemmler, Marion Limbach (Ug.), Kirsten Meier, Domenico Pais, Christoph Poets, Theodora Saleck
Marketing: Thomas Franzen, Tel.: 040 / 48 05 22 21
Anzeigen: Michael Gremiliza, Tel.: 040 / 48 05 22 34, Ann-Katrin Schoel, Tel. 040 / 4805 22 23, Fax: 040 / 48 05 21 99, Anzeigenpreisliste Nr. 1 vom 2. 4. 1994
Vertrieb: Inland Presse Vertrieb, Postfach 103246, 20022 Hamburg
Abonnement: TOTAL!-Leserservice, Postfach 10 32 45, 20097 Hamburg
Lithografie: City Repro, Iglhaut GmbH, Borsteiler Chaussee 85-99a, 22453 Hamburg
Druck: Evers Druck, 25704 Meldorf
Verlag: MVL GmbH, Heilwigstr. 39, 20249 Hamburg
Titel & Sammelkarte: Donkey Kong Country © 1994 Nintendo.
© 1994 für alle Beiträge bei MVL GmbH. Alle Rechte vorbehalten.
Nachdruck nur mit vorheriger, schriftlicher Genehmigung durch den Verlag. Keine Haftung für unverlangte Manuskripte, Fotos etc.
Gerichtsstand ist Hamburg.
TOTAL! erscheint am letzten Freitag jedes Monats zum Einzelpreis von DM 6,-.
Der Jahresbezugspreis (12 Ausgaben) für ein TOTAL!-Abonnement beträgt im Inland DM 72,-, im Ausland DM 120,-.
ISSN 0944 - 534X
TOTAL! erscheint als Lizenzausgabe mit freundlicher Genehmigung der Fa. Future Publishing Ltd., Bath, GB, Tel.: 0225 - 44 22 44

Best of '94

Man kann ja über das vergangene Jahr alles mögliche behaupten – aber langweilig für Nintendo-Fans war's wirklich nicht. Unser großer **Jahresrückblick** zeigt Euch nochmals die Tops und Flops des Jahres, außerdem gibt's reichlich Geplauder aus dem Nähkästchen – nicht verpassen!



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.



Disney
SOFTWARE

MEGA DRIVE

SEGA
Master System

SEGA
GAME GEAR

Virgin
INTERACTIVE
entertainment

Disney's
DER
KÖNIG DER LÖWEN

Bewältige die abscheulichen Hyänen auf dem Elefantenfriedhof. Entkomme den trampelnden 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

Disney
SOFTWARE

PC

AMIGA

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

GAME BOY™

Virgin
INTERACTIVE
entertainment

SUPER STREET FIGHTER II

TOTAL!



M. BISON

T 020

Super Street Fighter II is a registered trade mark of Capcom Co. Ltd.

SUPER STREET FIGHTER II

TOTAL!

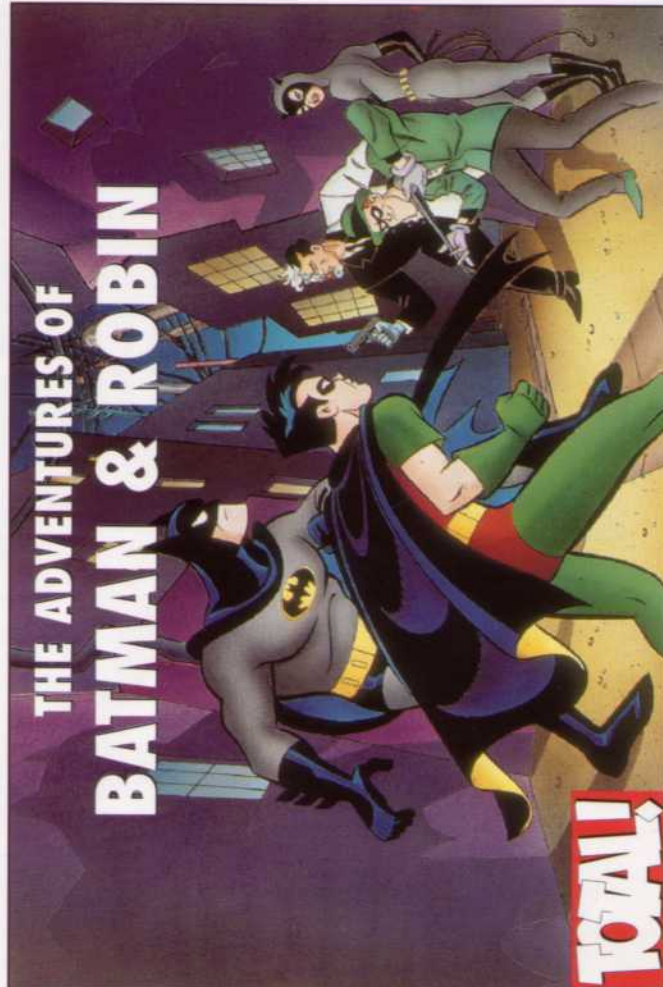


VEGA

T 021

Super Street Fighter II is a registered trade mark of Capcom Co. Ltd.

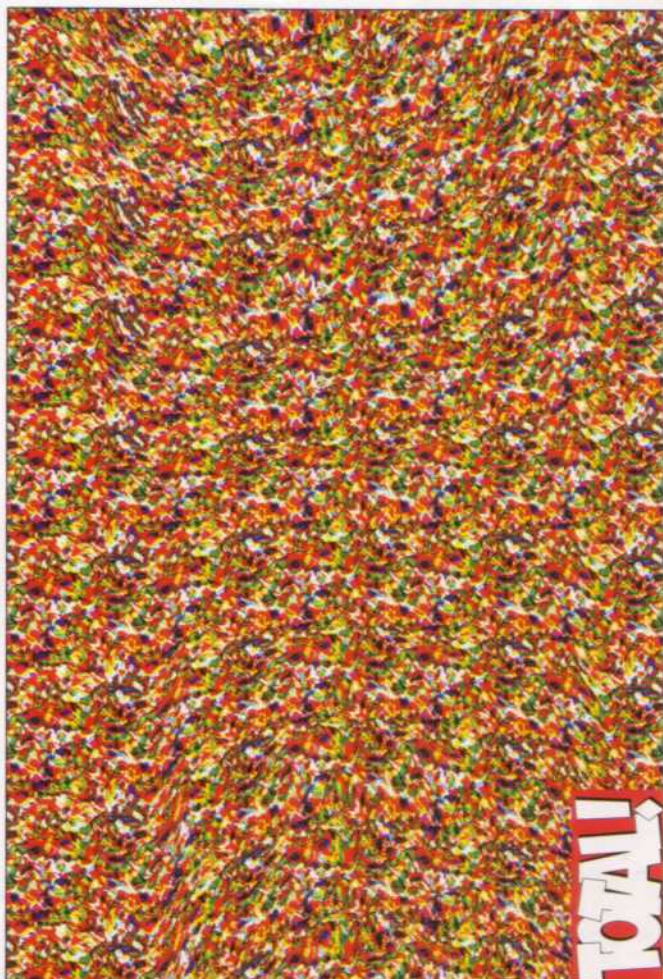
THE ADVENTURES OF BATMAN & ROBIN



TOTAL!

T 022

© Konami 1994



TOTAL!

T 023

M. BISON

Geb.: 17.4.19??, Größe: 180 cm, Gew.: 115 kg, Maße: 132/86/91,

Blutgr.: A, Nationalität: Thailandisch

Special Moves: *Psycho Crusher:* ◀(zwei Sek.)➡ + Schlag
Scissor Kick: ◀(zwei Sek. = ,chargen')➡ + Tritt
Head Stomp: ▼ (zwei Sek.) ▲ + Tritt. Nach dem Stomp kannst Du Bison entweder wegbewegen oder nochmal zuschlagen.
Flying Psycho Fist: ▼ (zwei Sek.) ▲ + Schlag.

Würfe (nahe am Gegner): Body Throw: ➡ + MS oder HS

Combos: *Psycho Combo:* 1. Spring' mit einem tiefen HS während Du ◀,chargest'. 2. Lande und mach' einen knieenden LS (weiter ,chargen'). 3. Wenn Du den LS anbringst, mach die Psycho Crusher-Bewegung und einen Schlag.

Triple-Hit Combo: 1. Spring mit einem tiefen HS. 2. Mach' einen knieenden HS. 3. Steh auf, warte einen kurzen Augenblick und mach einen MT.

Strategien: *Scissor in the Corner:* 1. Dräng' den Gegner in die Ecke und mach einen knieenden MT während Du ◀,chargest'. 2. Steh' auf und mach einen MT (weiter ,chargen'). 3. Drück' nun sofort ➡ und einen Tritt um den Scissor Kick zu machen. Nun sofort wieder ◀ ,chargen' und wieder zurück zu Nummer 1.

Abkürzungen: LS = Leichter Schlag (X)

MS = Mittlerer Schlag (Y)

HS = Harter Schlag (Z)

MT = Mittlerer Tritt (B)



Bitte ausreichend
frankieren

VEGA

Geb.: 27.1.1967,

Größe: 182 cm, Gew.: 94 kg, Maße: 122/74/84, Blutgr.: 0,

Nationalität: Spanisch

Special Moves: *Claw Dive:* ▼ (zwei Sek.) ▲ + Tritt, in mittlerer Höhe ➡ + Schlag.

Wall Leap: ▼ (zwei Sek.) ▲ + Tritt, in mittlerer Höhe ▲ + Schlag.

Claw Roll: ◀ (zwei Sek.) ➡ + Schlag.

Claw Thrust: ▼ (zwei Sek. = ,chargen') ▲ + Schlag.

Back Flip: LS+ MS+ HS= Doppelflip, LT+ MT + HT= Einzelflip.

Würfe: *Ground Suplex:* ➡ + MS oder HS

Air Suplex (nach Wall Climb): ➡ + Schlag oder Tritt

Midair Choke Throw: ➡ (bei Gegnerberührung)+ MS oder HS.

Combos: *Three-Hit Slider Combo:* 1. Spring' mit einem HS oder HT. 2. Lande und mach einen stehenden LS.

3. Beende die Combo mit einem knieenden HT.

Roll Out the Six-Hit: 1. Spring' mit einem tiefen HT während Du ◀,chargest'. 2. Mach' einen knieenden LS und beginn sofort mit der Claw Roll-Bewegung. 3. Beende die Claw Roll mit einem HS. Die Claw Roll trifft dann bis zu viermal.

Two-in-One Claw Roll: 1. Steh' dicht am Gegner. Mach einen LS während Du ◀,chargest' und beginn' die Claw Roll-Bewegung. 2. Beende die Claw Roll und mach' einen Schlag.

Abkürzungen: MS = Mittlerer Schlag (Y)

HS = Harter Schlag (Z)

MT = Mittlerer Tritt (B)

HT = Harter Tritt (C)



Bitte ausreichend
frankieren

[illegible][illegible]

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

1/99

JANUAR DM 6,-

• 6 x 6,50 • 10x 8200

C 0368 E

100% NINTENDO

TOTAL!

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

SUPER NES NES FANTASY BOY

Mit 3-D-Bild!

AFFENTHEATER

DONKEY KONG

COUNTRY

NEU!

BLACKHAWK

,Flashback'-Remake mit 'Klopfer-schlangen'-Feeling

Mit Tests zu:

- Biker Mice from Mars
- Mighty Morphin Power Rangers
- Lemmings 2 – Der König der Löwen

TIPS & TRICKS

- Magel-Codes für: ARP & Gunza Mage
- Street Fighter II'-KURKS, Teil 1
- SHORTES: Cheats und Taktiken
- Hotline: LESER HELFEN LESERN

GÜNSTIGE GAMES

in den KLEINANZEIGEN

TESTS

NEWS

TIPS & TRICKS

Best.-Nr. 821

T 026

T 024

Absender

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Bitte ausreichend
frankieren

Inter Abo

TOTAL!-Leserabo

Wendenstr. 25

20097 Hamburg

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

Bei Jugendlichen unter 18 Jahre Unterschrift des Erziehungsberechtigten

Versandart bitte ankreuzen:

☐ Euro-Scheck zur Verrechnung
unbedingt Kartenummer angeben

Versandkosten im Inland:

DM 10,-

Versandkosten im Ausland:

DM 20,-

☐ per Nachnahme (UPS),
nur im Inland

Versandkosten: DM 17,-

Bitte keine Überweisung!

Bei Mehrfachbestellungen bitte Stückzahlen
eintragen. Die Lieferung erfolgt schnellst-
möglich nach Vorablage. Mit Erscheinen
der Ausgaben werden die Bestellungen
Produktion zur Gültigkeit. Bestellmarken wer-
den als Zahlungsmittel nicht angenommen!
Die Ware bleibt bis zur vollständigen
Bezahlung Eigentum des Verlages.

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

Lieferzeit ca. 14 Tage

Absender

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Bitte ausreichend
frankieren

SKYmedia

TOTAL!-Shop

Schloßstr. 12

85737 Ismaning

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

TOTAL!-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
TOTAL!-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
TOTAL!-Shop	68
Entertainment	82
Börse	84
Register	88
Comic	89
Vorschau	90
Impressum	90