

100% NINTENDO

TOTAL!

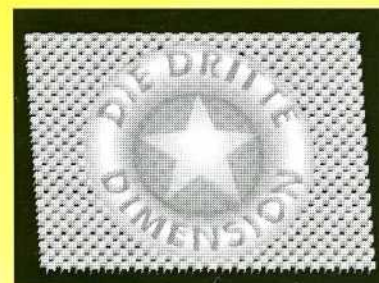
DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

SUPER MARIO NES GAME BOY

WAS BRINGT
,ULTRA 64'?NINTENDOS
ZUKUNFT

TESTS NEWS TIPS & TRICKS

Bilder in 3-D



- Warum sie funktionieren
- Wie man sie erzeugt

Tests & Infos zu:

- Jurassic Park 2 • Rise of the Robots • NBA Jam (Game Boy)
- Samurai Shodown (Game Boy)

TIPS & TRICKS

- T&T-Poster ,Donkey Kong Country'
- Mogel-Codes für ARP & Game Mage
- ,Blackhawk'-Lösung, Teil 1
- ,Street Fighter II'-Kurs, Teil 2
- SHORTIES: Cheats und Taktiken
- Helpline: LESER HELFEN LESERN



GÜNSTIGE GAMES

in den

KLEINANZEIGEN

TM

BLACKHAWK

Die Grenze zum Unfaßbaren ist gefallen ...

„Ein würdiger, abwechslungsreicher Nachfolger, der technisch gesehen deutlich mehr in petto hat als Flashback.“
Mega Fun 12/94 85%



„Eine Art Doom“
Video Games 12/94 84%



Game Highlights

- Exzellente Grafik
- Passwort
- Super Gameplay
- Atmosphärische Begleitmusik
- Langanhaltende Motivation
- Komplexer Level-Aufbau

Demnächst auch für PC!



Laguna
VIDEO GAMES



LAGUNA Hotline Service: 0 61 07 / 945 145
Montag bis Freitag: 15.00 - 18.00 Uhr

Laguna Spiele gibt's überall: In Kaufhäusern sowie im Fach- und Versandhandel!

Blackhawk hat den Laguna Spaßgarantie-Sticker. Das heißt: Du kannst das Spiel innerhalb von 4 Wochen nach Kauf umtauschen. Und zwar gegen ein anderes Laguna Spiel, ebenfalls mit Spaßgarantie, für das gleiche System.

Interplay

Nintendo

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

EDITORIAL

TOTAL!
im
Januar

Das neue Jahr läuft schon kräftig an. Während im winterlichen Las Vegas bereits die ersten Weichen für dieses Jahr gestellt, nehmen wir in diesem Heft die ersten nach dem großen Weihnachtsknall erscheinenden Titel unter die Lupe. Doch das soll's freilich nicht gewesen sein.

- **Bilder in 3-D: So geht's!** Nicht nur, daß wir auch diesmal wieder ein hübsches 3-D-Motiv hätten! Wir erklären sogar, warum man auf diesen Bildern überhaupt etwas räumlich sehen kann – und wie sie erstellt werden. *Seite 52.*

- **Jurassic Park 2:** Hier wird die Filmhandlung im Spiel fortgesetzt. Mehr Dinos, mehr Action, mehr Spielspaß? *Seiten 16, 18.*

- **Nintendos Zukunft: 'Ultra 64'**



Das, was man derzeit in der Spielhalle bewundern kann, soll 1:1 am Jahresende für zu Hause verfügbar sein. TOTAL! warf einen Blick auf kommende Attraktionen. *Seite 34.*



- **Rise of the Robots** ist neben 'Donkey Kong Country' ein zweiter 32 MBit-Speicherklutz auf dem Markt. Aber: Hat es mehr als eindrucksvolle Grafiken zu bieten? *Seite 46.*



- **Donkey Kong Country-T&T-Poster:**

Für alle Fälle ein paar Grundlagen zum erfolgreichen Absolvieren des Grafikspektakels. In Kombination mit etwas Wandschmuck. *Seite 41 – 44.*



- **Mega Man X2:**

Extra blau, extra stark. Die Rückkehr des sympathischen Mega-Recken – diesmal gar mit Zusatzchip auf dem Modul – läßt hoffentlich nicht mehr lang auf sich warten. *Seite 12.*



- **Street-Fighter-Kurs, Teil 2:** Nach den Grundlagen in Teil 1 gehen wir nun ans Eingemachte. Teil 2 unserer soliden Kampfausbildung gibt's *ab Seite 62.*



EUER
KOMPETENTES
TOTAL!
TEAM

Ultra 64

Seite 34

Donkey Kong
Country

Seite 41-44

Jurassic
Park 2

Seite 16, 18

TIPS & TRICKS

ab Seite 58



Seite 9,10

KLEIN
BÖRSE
ANZEIGE

ab Seite 78

Jetzt zum
halben Preis!

LESER
BRIEF

ab Seite 8



TOTAL! RESERVIERUNG 3/95



Lieber Zeitschriftenhändler,
bitte reservieren Sie mir ein Exemplar von **TOTAL! 3/95**.
Ich werde es am Erstverkaufstag, wenn nicht aber bis spätestens
eine Woche danach bei Ihnen abholen.

Name, Vorname

Meine Telefonnummer

Unterschrift

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

TOTAL!

TOTAL!
3/95 ist ab
Freitag, dem
17. Februar
erhältlich!



TITELTHEMEN - 2/95 -

Nintendos Ultra 64	34
Bilder in 3-D	51
Jurassic Park 2 (SNES) ...	16
Rise of the Robots (SNES) .	46
NBA Jam (GB)	38
Samurai Shodown (GB) ...	47
T&T-Poster Donkey Kong C.	41
Blackhawk-Lösung	60
Kleinanzeigen	76

Donkey Kong Country 41

Der gute, alte Donkey Kong ist uns diesen Monat quasi gleich zwei Poster wert: Zum einen haben wir ein starkes Din-A3-Motiv des liebenswerten Gorillas auf Lager, zum anderen präsentieren wir Euch ein noch stärkeres Lösungsposter. Also, wenn das nicht affenstark ist? Von Seite 41 an riecht's mächtig nach Bananen ...



Import-Corner: Rollenspiele 54



Der Anhänger gehobener Rollenspiele kommt ohne sie nicht aus: Importe. Ewigkeiten vergehen, ehe diese extrem begehrten Spiele offiziell nach Deutschland kommen – wenn überhaupt! Da sich in den letzten Wochen einiges Erfreuliches auf dem Gebiet der Rollenspiele getan hat, stellen wir Euch fünf der schmackhaftesten Vertreter des fesselnden Genres gebündelt vor. Auf Euch warten Hits wie z.B. „Final Fantasy III“.

ACHTUNG!
Dies ist ein Teil der Rückseite des Coupons, mit dem TOTAL! 3/95 beim Zeitschriftenhändler reserviert werden kann. Wie, bitte? Der ist noch im Heft? Na dann los, denn sonst schafft Ihr es vielleicht nicht mehr!

TOTAL! 2/95

Street-Fighter-II-Kurs - Teil 2 -



Und weiter geht's mit unserer schon nach dem ersten Teil geliebten Serie „Wie mache ich mich bei Street Fighter II dem Gegenüber verständlich?“. Wir zeigen Euch allerhand faire und unfaire, kleine und große Kniffe dieses Mega-Prügelspiels. Aber wundert Euch nicht, wenn Ihr nach Studium dieses Kurses keinen ebenbürtigen Gegner mehr findet! Handfestes gibt's ab Seite 62

REPORT

3-D-Bilder: So geht's52

Wir lüften das Geheimnis der rätselhaften Stereogramme und zeigen Euch, wie sie funktionieren und erklären, wie man sie herstellt.

Best of '94 –

Tops & Flops des Jahres24

Ultra 64 – Nintendos kommende

Spielegeneration.....34

WETTBEWERBE

Virgin9

Virgin11

PREVIEWS

Mega Man X2.....12

Der knuddelige Mega Man meldet sich zurück. Haarsträubende Abenteuer erwarten den Spieler bei „Mega Man X2“, das wir für Euch schon einmal beäugt haben.

TESTS

SNES

Barkley: Shut up and Jam!38

Die Schöne und das Biest20

Double Dragon V	47
Hurricanes	20
Jurassic Park 2	16
Kick Off 3 – European Challenge...	37

Michael Jordan:

Chaos in the Windy City21

Die berühmte Nummer 23 der Chicago Bulls – leider nicht mehr aktiv – gibt sich die Ehre – in einem Jump&Run!

Newman/Haas IndyCar featuring Nigel Mansell.....32

Rise of the Robots46

Acclaim läßt die Roboter los! Blecherne Prügelei für den Recycling-Container oder krachende Action und ernsthafter „Street-Fighter-II“-Konkurrent?

Super Morph 23

Super Pinball behind the Mask 18

TOTAL!-CLASSICS:

Gradius III 48

NES

TOTAL!-CLASSICS:

Zelda II – The Advs. of Link.....50

Best of '94 – Tops & Flops des Jahres



1994 ist vorbei, wir schreiben 1995. Zeit und Grund, das vergangene Jahr noch einmal in aller Ruhe Revue passieren zu lassen, mit all den Tops und Flops, den positiven wie den negativen Dingen rund ums Konso lengeschäft. Unser umfangreicher Rückblick startet auf Seite 24.

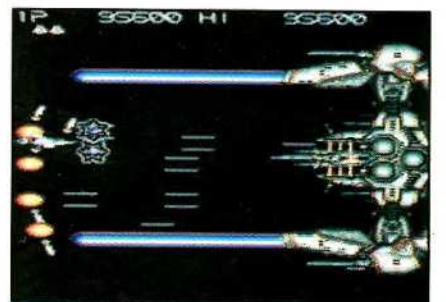


TOTAL!

TOTAL!-CLASSICS:

48

Einen schmackhaften Cocktail aus knallhartem Shoot 'em Up und gediegenem Rollenspiel dürfen sich alle Classics-Fans diesen Monat zu Gemüte führen. „Gradius III“ (SNES), „Mystic Quest“ (GB) und „Zelda II – The Adventures of Link“



(NES) haben sich die TOTAL!-CLASSICS-Auszeichnung redlich verdient. Die Oldie-Mania startet auf Seite 48.

GAME BOY

Golf Classic.....	39
Itchy & Scratchy:	
Miniature Golf Madness	18
Micro Machines.....	30
Milon's Secret Castle.....	22
Monster Truck Wars.....	32
NBA Jam	38
NBA-Showaction jetzt auf dem GB.	
Samurai Shodown	47
Super Chase H.Q.	1
Super Space Invaders	33
TOTAL!-CLASSICS:	
Mystic Quest	49

IMPORT CORNER

Brain Lord	54
Dragon View.....	55
Final Fantasy III.....	55
Illusion of Gaia.....	54
Ultima – Runes of Virtue II	55

TIPS & TRICKS

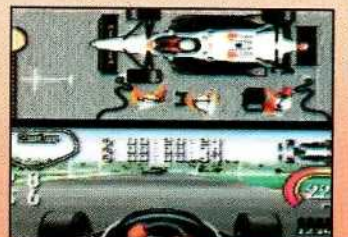
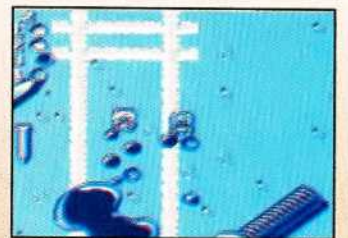
Donkey Kong Country, T&T-Poster..	41
Shorties.....	56
Blackhawk-Komplettlösung, Teil 1 ..	60
Street-Fighter-II-Kurs, Teil 2.....	62
Helpline: Leser helfen Lesern	68
Action-Replay-Codes	70

RUBRIKEN

Editorial	3
News	6
Post	8
Die unterhaltsame und informative Rubrik – nicht nur für Insider! Hier können TOTAL!-Leser schreiben, was sie auf dem Herzen haben.	
Wertungserklärung	14
Charts.....	40
Fast so wichtig wie das täglich' Brot: die allmonatlichen TOTAL!-Charts.	
Donkey-Kong-Country-Poster.....	42
Ein echt cooles Donkey-Kong-Country-Poster erwartet Euch in der Heftmitte.	
TOTAL!-3-D-Bild	51
TOTAL!-Shop	72
Unverzichtbare Fan-Ausstattung! Von alten TOTAL!-Ausgaben bis zu freakigen Accessoires und günstigen Klassikern findet Ihr hier alles, was das (Spieler-)Herz begehrt.	
Börse.....	76
Die Kleinanzeigenseiten. Ihr sucht günstig ein paar Spiele? Ihr wollt etwas abstoßen? Mit unseren Annoncen überhaupt kein Problem.	
Comic.....	79
Register.....	80
Impressum.....	82
Vorschau	82

Rennspiele 31

Mit all denjenigen, deren Herz beim Anblick schneller Autos zu rasen beginnt und die gern simulierte Runden drehen, haben es die Hersteller diesen Monat zumindest zahlenmäßig gut gemeint: Ganze vier Rennspiele erreichten uns und mußten sich unserem harten, aber gerechten TÜV unterziehen. Ob „Newman/Haas IndyCar featuring Nigel Mansell“ (SNES), „Micro Machines“, „Monster Truck Wars“ und „Super Chase H.Q.“ (GB) für den Konsolen-Verkehr freigegeben werden oder nicht, verraten unsere Tests ab Seite 31.



Ultra 64

Nintendos Konsolenzukunft hat bereits begonnen – und wir haben sie für

Euch ausführlichst unter die Lupe genommen. Wer alles über klangvolle Namen wie „Killer Instinct“ und „Cruis'n USA“ wissen möchte, sollte keine Zeit verlieren und unseren brandheißen „Ultra-64“-Bericht aufschlagen. Ab Seite 34 taucht Ihr in Nintendos kommende Spielwelt ein.



Blackhawk-Komplettlösung - Teil 1-

Gerade erst ist der „Flashback“-Konkurrent auf dem Markt, da präsentieren wir Euch auch schon eine Komplettlösung mit mächtig coolen Karten. Wer also seine Problemchen mit dem düsteren Action-Adventure hat, ist bei uns ab Seite 60 bestens aufgehoben.



60

TOTAL! NEU

VR 32' - GAME BOY IN 3-D?

Kürzlich wurde in Japan das Geheimnis um Nintendos 32-Bit-Virtual-Reality-System gelüftet. Aus dem 'VR32' wurde der 'Virtual Boy'. Entgegen allen Vermutungen ist das von der US-Firma 'Reflection Technologies' co-entwickelte Gerät eine übergroße VR-Brille. Schaut Ihr durch das gute Stück, schwebt das dreidimensional wirkende Bild in sanften Rottönen vor Euch im Raum. Wie schon beim Original-Game-Boy muß man auf unterschiedliche Farben verzichten. Herzstück des Systems ist ein 32-Bit-RISC-Prozessor, der sowohl für das Display als auch die Spiele zuständig ist. Gespielt wird mittels Joypad, das mit der Brille verbunden ist. In dessen Griffen sind die Batterien untergebracht. Eine Spieldauer von 7-8 Stunden pro Satz soll möglich sein. Im April werden (in Japan) zusammen mit dem Gerät drei Spiele erscheinen: ein neues Mario-Abenteuer, ein Box-Spiel à la 'Punch Out' und ein Flipper. Danach sollen monatlich zwei bis drei Titel erscheinen. Der Preis für das Gerät soll bei 19.800 Yen (ca. DM 300,-) liegen, Spiel-Preise sollen auf Game-Boy-Niveau sein.



Madden NFL '95

Gameplay

Dank des integrierten 'Ligamodus' und einigen Feinheiten hat sich das Gameplay glatte sechs Punkte redlich verdient.

Dauerspaß

Spielespaß ohne Ende ist angesagt. Nicht nur wegen des 'Ligamodus', sondern auch wegen speicherbaren Rekorden mit Namens eingabe.

Grafik

Die Grafik ist zum Vorgänger geringfügig verbessert. Einige neue, teils sehr lustige Animationsphasen sind hinzugekommen.

Sound

Die Soundeffekte sind durchweg gut, auch die Sprachausgabe kann gefallen. Etwas mehr Abwechslung wäre aber wünschenswert.

TOTAL! - CHECK

Genre Sport
Levels 29 Teams
Schwierigkeitsgrad je nach Paarung
Continues Batterie
Speicherkapazität 8 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT

1-

AUFGEWERTET DANK LIGA

Böse Falle: In TOTAL! haben wir das Footballspiel „Madden NFL '95“ getestet – und bemängelten bei dieser Gelegenheit, warum in aller Welt kein Liga- und Play-off-Modus eingebaut seien. War unsere Testversion auf Platine etwa doch nicht vollständig? Der deutsche Vertrieb bestätigte uns auf Anfrage, daß wir die fix und fertige Endversion erhalten hätten – aber da hat er sich leider geirrt. Die fertige Version enthält nun doch die vermißten Modi – wir haben es selbstverständlich nachgeprüft! Daher findet Ihr an dieser

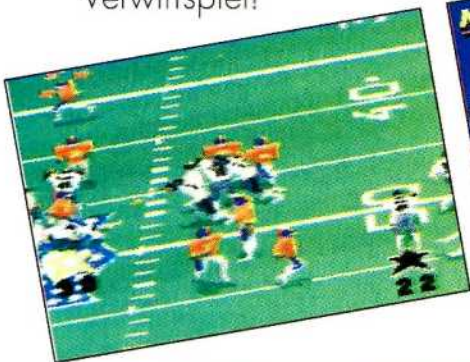


FX FIGHTER

Zuerst die schlechte Nachricht: „FX Fighter“ wird wohl kaum vor Mai erscheinen. Und jetzt die gute: Seht Euch mal die Screenshots an! Was uns Hersteller Argonaut auf dem SuperNES servieren wird, riecht verdächtig nach einem Knaller – solide Spielbarkeit vorausgesetzt. Ein Super-FX-Chip soll der Vektor-Prügelei den nötigen Dampf machen, Zoom-Funktionen und 360 Grad-Drehungen für die nötige Übersicht sorgen. Ein 16-Bit-Konkurrent für 'Virtua Fighter' auf Segas Saturn?



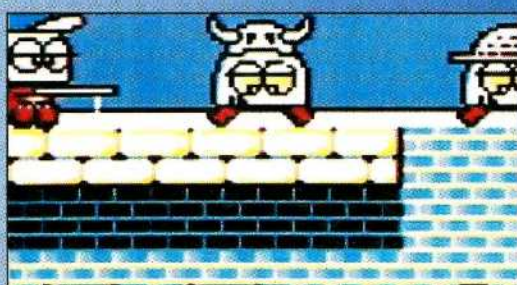
Stelle unsere Neubewertung: Statt der seinerzeit vergebenen ‚2-‘ gibt's jetzt eine wohlverdiente ‚1-‘ und das beliebte „TOTAL! genial“ – siehe Wertungskasten. Sorry für dieses Verwirrspiel!



Dank Ligamodus gibt es jetzt doch noch das wohlverdiente „TOTAL! genial“ – da wird sich der gute, alte John Madden aber freuen ...

HÖHLENMENSCHS RACHE

Ein Nachzügler der großen Steinzeitwelt für Game Boy kündigt sich an: Der kleine Höhlenmensch Bonk benutzt seinen Kopf, um sich aus allerlei Misere zu retten. Hudson Softs Jump&Run „Bonk's Revenge“ bringt es auf dem Super Game Boy dabei sogar zu ganz ansehnlichen Farben!



RECYCLING

Willkommen zum TOTAL!-Recycling-Workshop. Heute erzählen wir Euch, was man aus alten Action-Prügelspielen macht: Neue alte Action-Prügelspiele. Neue Verpackung, neues Gehäuse mit Steinzeit-Gameplay. Ort, Zeit und Personen ändern sich, aber spielerisch bleibt's ein alter Hut – eben so wie bei Taitos neuestem Game „Sonic Blast Man II“: Allein oder zu zweit stiefelt Ihr durch eine horizontal scrollende Gegend und macht dabei allerlei daherspazierenden Bösewichtern das Päckchen. Hoffentlich lassen sich Altmodule demnächst zu hübschen Parkbänken verarbeiten ...



Wo haben wir denn das schon mal gesehen? Der „Sonic Blast Man“ zieht was Neuigkeiten an, die nicht die Wurst vom Teller



PHANTOM DER GROSSTADT

Kennt Ihr noch Phantom, den mysteriösen Helden aus dem Dschungel? Nachdem der mittlerweile schon betagte Superheld jahrzehntelang die Comic-Ecken aller möglichen Tageszeitungen bereichert hat, widmet ihm Viacom nun auch ein eigenes Videospiel für SuperNES: „Phantom 2040“. Diesmal verschlägt es den Verbrechensbekämpfer mal nicht in dichte Dickichte, sondern in den Dschungel der Großstadt. Die futuristische City ist von Zerstörung bedroht; dahinter steckt Oberbösewicht Maximum. 18 Waffen und Gegenstände helfen Phantom bei seiner Mission, zwei davon kann er stets gleichzeitig benutzen. Ansonsten das Übliche: Laufen, ballern und gewinnen ...



Uralt-Urwald-Robin-Hood, Phantom ist ab demnächst in der Großstadt unterwegs. Wenn das mal gutgeht ...

ZWEI RÄDER

Eine Art ‚Rock ‘n’ Roll-Racing auf zwei Rädern‘ will es sein, das Motorrad-Geländerennen „Moto-X“ (SuperNES) von Trimark Interactive. Zu fetzigen Musiken suhlen sich ein oder zwei Fahrer durch matschige Pisten und beharken sich dabei gegenseitig mit allerhand garstigen Waffen. Was fehlt, sind allerdings strategische Elemente: Tuning-Shop oder gar eine Fahrerauswahl sucht man leider vergebens.



VIER GEWINNT

News-Nachschlag zum Nachfolger von ‚Top Gear 2‘: Endlich gibt’s erste Bilder vom angekündigten Vierspielermodus von „Top Gear 3000“ zu bewundern. Im Gegensatz zu ‚Street Racer‘ teilen die Entwickler von Kemco den Bildschirm nicht in vier horizontale Streifen, sondern in hübsche Rechtecke – das könnte eine ganze Ecke übersichtlicher werden! Geduld: Die Veröffentlichung ist erst für Frühjahr ‘95 angekündigt.



LEKTÜRE FÜR SF2-FANS

Keinen Spaß mehr am SF2-Spiel? Oder keine Gelegenheit zum Daddeln? Dann lest doch mal was Gutes – vielleicht den Manga-Comic „Street Fighter II“, den es jetzt auch als deutsche Ausgabe gibt. Die durchgehend farbigen Mags erscheinen in unregelmäßigen Abständen vom Bastei-Verlag und kosten DM 3,80.



STRASSENSPIEL

Mitten in die Slums amerikanischer Cities versetzt Euch GTE Interactives neues Sportspiel „Street Hockey ‘95“ fürs SuperNES. Mit einem Paar frisch geölter Rollerskates und einem Hockeyschläger tretet Ihr dort in einem von fünf verschiedenen Streetball-Games an. Optisch soll’s recht ansprechend werden: Neun digitalisierte Vollblutspieler agieren vor sechs digitalisierten Hintergründen, die mit allerlei Hürden und Hindernissen gespickt sind. Let’s skate!



DAS WUNDER VON NINTENDO

Daß die Grafiken des Nintendo SNES-Hits ‚Donkey Kong Country‘ von Silicon-Graphics-Rechnern stammen, ist kein Geheimnis – dafür wurde schließlich eifrig die Werbetrommel gerührt. Dem übereifrigen Verfasser des deutschen DKC-Werbeprospekts schien das aber nicht genug. Er dichtete den teuren Supercomputern gleich magische Fähigkeiten an und behauptete, DKC sei „das erste Videospiel, das vollständig von Silicon-Graphics-Computern programmiert wurde“. Damit dürften



Shigeru Miyamoto und Kollegen bald arbeitslos und Nintendo einer der nächsten Nobelpreise sicher sein – für absolut bahnbrechende Entdeckungen im Bereich der Künstlichen Intelligenz ...

Hallo!

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

MVL GmbH
TOTAL! Leserpost
Heilwigstr. 39
20249 Hamburg

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

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

DISKREPANZ

Ich kenne eure Zeitschrift (erst) seit der Ausgabe 1/94, habe aber seitdem keine Ausgabe verpaßt. Trotzdem habe ich eine kleine Beschwerde: Wieso gebt Ihr Spielen wie 'Vortex' (4+) eineinhalb Testseiten und 'F1 Pole Position 2' (2-) (bloß) eine halbe Seite. Wie wär' es, wenn Ihr für 'gute' Spiele einen ausführlicheren Test macht als für 'schlechte' Spiele? Sonst kann ich Euch nur sagen: Weiter so.

Björn Leshen, Fürth

TOTAL! antwortet:

Normalerweise halten wir es auch. Bei den angeführten Tests aber kommen weitere Kriterien ins Spiel. 'F1 Pole Position 2' ist ein noch gutes Sequel ohne große Änderungen gegenüber seinem Vorgänger. 'Vortex' hingegen ist das 'tolle' neue FX-Spiel, lang angekündigt,



von dem Wunderdinge versprochen wurden. Fragt sich, zu welchem Game es mehr zu sagen gab ... 'Vortex',

denn ein Verriß ohne anständige Begründung der Wertung kommt ebenso schlecht wie das Breitwalzen eines noch immer ganz guten Spiels. Ansonsten: Danke für das Lob!

UMTAUSCH-ACTION

Ich habe mir in diesem Sommer ein Action Replay MK2 gekauft. In T! 12/94 bin ich auf folgenden Zeilen gestoßen: 'Wie einen Anfrage unsererseits ergeben hat, gibt es verschiedene Versionen vom Action Replay MK2!'. Darauf mußte ich natürlich sofort nachsehen, was für eine Version ich habe, und zu meinem Entsetzen mußte ich feststellen, daß ich die Version v 1.1 habe. Deshalb meine Frage: Ist ein Umtausch möglich?

Hendrik Drese, Berga

TOTAL! antwortet:

Nein, ein Umtausch ist aufgrund dessen nicht möglich. In jeder Anleitung steht irgendwo recht klein, daß Änderungen und Irrtümer vorbehalten sind. Nun, das ARP ist verändert (verbessert) worden, leider erst, nachdem Du's gekauft hast. Da kann man nichts machen.

EHER ÄLTER

Da ich wohl mit dem Alter von 26 eher zu den Älteren gehöre und ich mit dem System noch nicht so vertraut bin, hoffe ich, Ihr könnt mir ein paar Fragen beantworten.

1. Was, bitte, ist 'Mode 7'?
2. Ich reise ganz gerne und habe deshalb auch Gelegenheit, Spiele im Ausland zu kaufen. Jetzt habe ich mitgekriegt, daß es verschiedene Videosysteme gibt. In welchen Ländern kann ich Spiele kaufen, die in der Schweiz auf einer normalen Konsole lauffähig sind?
3. In verschiedenen Anzeigen wird ein 'Game Saver' angeboten (ca DM 99,-), der zugleich als Adapter für US-/JP-Spiele dient. Taugt das was? Und ist es nicht so, daß eine neue Generation US-Spiele auch wieder eine neue Generation Adapter verlangt?
4. Gibt es – abgesehen von den diesjährigen Weihnachtsveröffentlichungen – irgendwelche Spiele, die unabdingbar in die Sammlung gehören?

Daniel Sonderegger, CH-Windisch

TOTAL! antwortet:

1. 'Mode 7' ist der 3-D-Modus des SNES-Grafikchips. In diesem Modus kann das SNES ein beliebig großes Objekt kippen, drehen und zoomen. Mehr zu diesem Thema steht in unserem Technik-Report in Heft 7/94, in dem das SNES grundlegend erklärt wird.
2. Die Frage hat es in sich. Dazu müßte man sich eine Übersicht beschaffen, in welchen Ländern welche Normen ausgestrahlt werden. Eine solche Übersicht liegt oftmals Multinorm-Fernsehern bei. Im Grunde genommen müßten alle PAL-Spiele laufen. Einfache Lösung: das SNES umbauen lassen, dann laufen alle Games, egal wo man sie kauft.
3. Der Game-Saver ist eine nette Erfindung. Alle Spiele, die wir bisher mit ihm getestet haben, liefen einwandfrei. Was die Adapterei angeht, müßten wir eigentlich das Ende aller Entwicklungen erreicht haben. Die SFX-Pins sind bei den neuesten Adaptern durchgeschliffen, die 50/60Hz-Abfrage ist blockiert, d.h. derzeit müßten alle Games funktionieren.
4. Hier die von uns – je nach Interesse eingeschränkt – empfohlenen Spiele:



TITEL	Test in	Note	Mr. Nutz	3/94	1-	Striker	9/93	1-
Blackhawk	1/95	1-	NBA Jam	4/94	1-	Super Aleste	9/93	1-
Cool Spot	11/93	1-	NHL Hockey '94	3/94	1-	Super Conflict	7/93	1-
Das Dschungelbuch	9/94	1-	Parodius	6/94	1-	Super Family Tennis	9/93	1-
Donkey Kong Country	1/95	1-	Populous II	8/94	1-	Super Mario All-Stars	9/93	1-
Earthworm Jim	12/94	1	Rock 'n' Roll Racing	2/94	1-	Super Mario Kart	10/93	1
Exhaust Heat 2	8/93	1-	Secret of Mana	12/93	1-	Super Mario World	8/94	1
Flashback	1/94	1-	Shadowrun	8/93	1-	Super Metroid	8/94	1
J. Connors Pro Tennis Tour	6/93	1-	Sim City	2/94	1-	Super Probotector	4/94	1-
Legend of the Mystical Ninja	4/94	1-	Smash Tennis	7/94	1-	Super Street Fighter II	9/94	1
Madden NFL '94	3/94	1-	StarWing	9/94	1-	The Last Vikings	7/93	1-
Mickey Mouse - Magical Quest	6/93	1-	Street Fighter II	10/94	1	World Cup Striker	6/94	1-
			Street Fighter II Turbo Edition	10/93	1	Zelda III	8/94	1

NIRGENDS ZU KAUFEN

Ihr habt doch im Heft 11/94 in Classics über 'Excitebike' geschrieben, da stand der Preis vom Spiel. DM 30 – 80 kostete es, ich wollte es mir kaufen. Aber nirgend wo konnte man es kaufen. Ich wollte fragen, wo es das Spiel zu kaufen gibt?

Alexander Wollboldt, Langenfeld



TOTAL! antwortet:

Daß die Spiele, die bei uns als 'Classics' behandelt werden, nicht mehr leicht zu bekommen sind, versteht sich von selbst. Da muß man leider etwas stochern und forschen. Grabbeltische, Flohmärkte, Kleinanzeigen und Restposten bei Versandhändlern sind der Schlüssel zum Erfolg. Unser Exemplar erstanden wir durch Zufall in einer Hamburger Karstadt-Filiale, wo es auf dem Ramschtisch für DM 30,- angeboten wurde.

89 PROZENT?

Bei der Lektüre eurer Ausgabe Nr. 12/94 ist mir etwas Komisches aufgefallen: Auf Seite 37 wird für das Spiel 'Kick Off 3' geworben. Da steht auch, daß dieses Spiel von eurer Zeitung mit 89% bewertet wurde. Wie könnt ihr - laut der Werbung - eine Prozentwertung vergeben, wenn ihr eure getesteten Spiele doch nur mit 'Schul'-Noten bewertet?

Alexander Meyer, Berlin

TOTAL! antwortet:

Das ist schnell erklärt. 'Wir' haben das Spiel nicht mit 89% bewertet. Die Jungs von TOTAL! in England haben sich dazu hinreißen lassen, dem Game eine hohe Wertung zu geben. Die ist in die bei uns geschaltete Anzeige übernommen worden. Die englischen Wertungen haben mit den unseren nichts (!!!) zu tun! Wir zollen den englischen (wie auch französischen, amerikanischen etc.) Journalisten-Kollegen allen Respekt, aber ihre Wertungen sind für uns oftmals etwas unverständlich.

MEINUNGSVERSCHIEDENHEIT

Zuerst einmal ein dickes Lob an Euch, denn Ihr macht die beste Zeitschrift für Nintendo-Systeme. Die Sammelkarten sind eine gute Idee, aber ihr solltet alle Karten wie die Super-Metroid-Karte machen, mit einer Bewertung hinten drauf, und keine Postkarten!

Manchmal weiß ich nicht, welcher Wertung ich glauben soll, so bekommt zum Beispiel 'Castle Quest' (GB) von euch eine '1-', während eine andere Zeitschrift dem Spiel bloß 35% gibt. So auch bei 'Lester the Unlikely' (SNES), das von euch eine '4', von einer anderen Zeitschrift 82% kriegt. Was ist nun richtig? Was ist auf der CD 'Video Games - Get all the power' drauf, die es im Shop gibt? Wieviel Plätze meint Ihr denn mit Eurer 'kompletten Chartliste', die man Euch schicken soll? 5 oder 10 oder 12 Plätze, oder ist das egal? Da es nun einen Super Game Boy gibt, müßten doch auch Game-Boy-Spiele in SNES-Charts einsteigen können, oder?

David Pachali, Krahne

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 heraus! Die Lösung befindet sich auf Seite 10.



Das Original ...

... und unsere subtile Fälschung



»MANCHMAL WEISS ICH NICHT, WELCHER WERTUNG ICH GLAUBEN SOLL«

TOTAL! antwortet:

Vielen Dank für das Lob. Wenn's allgemein gewünscht wird, werden wir weniger Post- und mehr Wertungskarten bringen. Schreibt uns mal ein Paket dazu!

Mit dem Glauben ist es so eine Sache. Am besten ist es immer, sich eine eigene Meinung zu bilden. Zumal es weniger darum geht, wie gut ein Spiel denn nun ist. Denn das läßt sich oft nur ungefähr sagen und ändert sich mit der Zeit. Jeder hat eigene Ansichten. Witze, die manche stundenlang amüsieren, können anderen nicht mal ein müdes Grinsen entlocken. Wenn Du uns fragst, wer denn nun die richtige Wertung gegeben hat, könnten wir sagen, daß die Kollegen den Spielsinn von 'Castle Quest' schlichtweg nicht verstanden und das unserer Meinung nach dämliche und ohne Zweifel technisch schlechte 'Lester' völlig falsch bewertet haben. Das tun wir aber nicht. Unser Rat: Sieh Dir die Spiele irgendwo an und überlege dann, wer mit seinem Urteil näher an Deiner Meinung liegt. Möglich, daß wir das nicht sind. Dann solltest Du tatsächlich, was Spielbewertungen angeht, auf das Urteil der Kollegen zurückgreifen.

DAS SIND DIE GEWINNER
AUS TOTAL 12/94

Das Virgin-Jahr

Ein Super Nintendo mitsamt 'Cool Spot' gewinnt:
Volker Weiß aus Vetschau

Hertzlichen Glückwunsch!

DAS Virgin-Jahr

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

ein SUPER NINTENDO & 'COOL SPOT'-MODUL

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

Die schreibt Ihr auf eine Postkarte und schickt sie an:

TOTAL! • Virgin 2/95 • Heilwigstr. 39 • 20249 Hamburg

Einsendeschluß ist diesmal der 13. Februar '95



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

Auf der 'Video Games'-CD ist ein ganz netter Konami-Werbesong drauf.

Wie viele Plätze Ihr für die Charts schickt, ist Euch überlassen. Wir werten alles, was hier ankommt, nach einem Punkteschema aus, das korrekte Lesercharts liefert.

Nein, auch wenn es jetzt den Super Game Boy gibt, bleiben Game-Boy-Spiele Game-Boy-Spiele und somit in den Game-Boy-Charts.

VERSprochen & UNBERECHTIGT

Hattet Ihr in der 11/94 nicht einen Kurs für 'Super Street Fighter 2' versprochen?

Ihr sagt immer, daß Ihr objektiv sein müßt, ich meine, das glückt aber nicht immer. Richtig war es, 'Super Metroid' 'ne '1' zu geben, es hätte zwar eine schlechtere Note wegen der mangelhaften Grafik bekommen müssen, es ist aber so überzeugend im Gameplay und Spielspaß, daß es die schlechtere Grafik wieder wettmacht, also völlig o.k.

Anders bei 'FIFA International Soccer' da ist '2' absolut unberechtigt. Allein schon die super Grafik der Sprites und der Fünfspieler-Modus wären die '2+' und das 'TOTAL! genial' wert gewesen.

Konrad Spillner, Jörnsberg

»IHR SAGT IMMER, DASS IHR OBJEKTIV SEIN MÜSST, ICH MEINE DAS GLÜCKT ABER NICHT IMMER«

TOTAL! antwortet:

Der Start des 'Street Fighter'-Kurses hat sich leider um eine Ausgabe nach hinten verschoben, sorry!

Bei der Wertung zu 'Super Metroid' stimmt unsere Meinung völlig mit der Deinen überein, bei 'FIFA International Soccer' allerdings sorgt die mangelnde Spielbarkeit (kaum gute Dribbling möglich!) trotz Mehrspieler-Option für Frust. Ein Abend auf der Streckbank macht halt auch mit Goldbeschlägen und mehreren Leuten keinen Spaß.

DIVERSES

1. Was kann man denn so alles mit dem 'Tri Star'-Adapter machen?
2. Ihr bringt doch auch die 'GamePro' raus, oder? Bringt ihr in beiden Heften (TOTAL! und GamePro) die gleichen Sammelkarten raus?
3. Wieso sind im 'Total-Shop' DM 10,- Versandkosten?



4. Welches Spiel würdet Ihr mir empfehlen, 'Sim City' oder 'Utopia' (beide SuperNES)?

Andre Schuchardt-Wulf, Müden/Aller

TOTAL! antwortet:

1. Den 'Tri Star' steckt man permanent auf das SNES. Mit ihm laufen alle NES-Module – deutsche wie internationale. Um SNES-Games zu spielen, muß man ihn ebenfalls nicht vom

8 BIT JAPANESE GAMES

8 BIT EUROPEAN / USA GAMES

16 BIT SNES GAMES

SNES entfernen, weil er einen durchgeschliffenen SNES-Port hat. Man muß lediglich zwei Kanäle am Fernseher frei haben, da der Adapter das NES-Signal nicht auf der SNES-Frequenz ausgibt.

2. Ja. Nur zum Teil. In TOTAL! bringen wir freilich keine Karten von Sega-Charakteren etc. Die Karten werden grundsätzlich auf den Heftinhalt abgestimmt. Hinzu kommt, daß wir uns bei den Karten nach den per 3-W-Ticket häufig eingehenden Leserwünschen richten.

3. Die Waren aus dem Shop werden per UPS verschickt. Aus dieser etwas nobleren, aber sehr zuverlässigen, Versandart ergibt sich der leicht angehobene Preis.

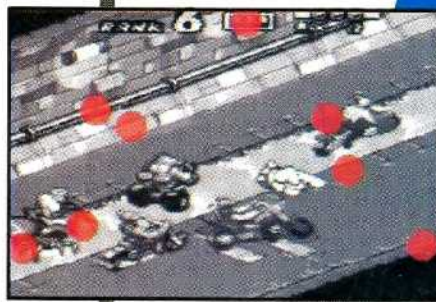
4. Beide sind wirklich nett. 'Sim City' schnitt beim Test etwas besser ab und müßte auch günstiger zu kaufen sein. Insofern tendiert unser Tip eher zum Nintendo-Produkt.

DIVERSES II

1. In TOTAL! 3/94 hieß es, 'Super Turrigan 2' würde im Herbst '94 erscheinen.

Logische Frage, wann erscheint nun 'Super Turrigan 2'?

SUCHSPIEL-LÖSUNG



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

2. In einer anderen Konsolenzeitschrift stehen schon die Altersfreigaben bei den Tests. Wieso stehen keine Altersfreigaben bei Euren Tests und auf den Verpackungen der Spiele?
3. Könnte es sein, daß das NES allmählich ausstirbt (es gibt nämlich kaum noch Spiele dafür zu kaufen)?

Andre Pohl, Konz

»IN EINER ANDEREN KONSOLENZEITSCHRIFT STEHEN SCHON DIE ALTERSFREIGABEN BEI DEN TESTS«

TOTAL! antwortet:

1. Wie eine Anfrage beim Entwickler von 'Super Turrigan 2' ergab, wird das Spiel noch im Januar fertiggestellt.



Wann er erscheint ist eine andere Frage. Möglicherweise im April oder Mai. Wir halten Euch auf dem Laufenden.

2. In der anderen Zeitschrift stehen nicht die Altersfreigaben, sondern irgendwelche Freigaben, die sich die Redaktion des anderen Magazins ausgedacht hat. Wir werden Altersfreigaben drucken, sobald es offizielle gibt.

3. 'Aussterben' wird es sicherlich noch nicht.

Mehr als eine Handvoll guter Titel pro Jahr können die NES-Fans nicht erwarten. Auch werden derzeit viele ältere Titel aus den Lagern geramscht, und möglicherweise werden auch mehr Händler als bisher ganz aus das NES-Geschäft verzichten. Doch wenn Nintendo seine Geschäftspolitik in diesem Punkt nicht ändert, werden auch weiterhin zwar wenige, aber gute Spiele kommen.

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

SUPER STREET FIGHTER II

TOTAL!



BALROG

Super Street Fighter II is a registered trade mark of Capcom Co. Ltd.

T 026

DONKEY KONG COUNTRY

TOTAL!



Donkey Kong Country © Nintendo

T 027

SUPER STREET FIGHTER II

TOTAL!



BLANKA

Super Street Fighter II is a registered trade mark of Capcom Co. Ltd.

T 028

PITFALL THE MAYAN ADVENTURE

TOTAL!



Pitfall Artwork © Activision 1994

T 029

BALROG

Geb.: 4.9.1968, Größe:
194 cm, Gew.: 113 kg,
Maße: 119/90/99,

Blutgr.: A, Nationalität: Amerikaner

Special Moves: *Dashing Punch:* ◀(2 Sek.), ▶ + Schlag, *Shoulder Butt:* ▼(2 Sek.)▲ + Schlag, *Final Punch:* alle drei Schlag- oder Tritt-Buttons chargen und loslassen, *Turn Punch:* alle drei Schlag- oder Tritt-Buttons (2 Sek.).

Hot Moves (nahe am Gegner):

Head Butt: in Richtung Gegner drücken + MS oder HS

Fist Sweep: ▼ + HT (gegen Gegner, die hoch blocken)

Combos: *4-Hit Dashing Combo:* 1. Spring' mit tiefem HS, dabei 'chargen'. 2. Beim Hocken einen LS anbringen. 3. Noch einen LS, dann die Bewegung für 'Dash Punch' beginnen. 4. Bewegung beenden und irgendeinen Tritt oder Schlag.

Strategien: *Hit Low and High:* 1. Ist der Gegner nah dran, trifft ein HS tief. 2. Ist der Gegner danach weiter weg, trifft ihn ein HS am Kopf – verwirrend für den Gegner und schwer zu blocken. *Get a Head Start:* Verfehlt Ihr einen 'Dashing Punch', drückt in Richtung Gegner + HS, schon habt Ihr einen 'Head Butt'. *Turn Punch Fake-Out:* 'Turn Punches' sind leicht zu erkennen! Halte eine der Buttonreihen, dreh' Dich (Du teilst jetzt Schläge in die andere Richtung aus), wenn der Gegner die Deckung fallen läßt, zurückdrehen und Buttons loslassen.

Abkürzungen: HS = Harter Schlag (L),
MS = Mittlerer Schlag (X),
HT = Harter Tritt (R)



Bitte ausreichend
frankieren

BLANKA

Geb.: 12.2.1966,
Größe: 196 cm, Gew.:
99kg, Maße: 196/119/170,

Blutgr.: B, Nationalität: Brasilianisch

Special Moves: *Vertical Rolling Attack:* ▼ (zwei Sek.)▲ + Tritt, *Electricity:* Drücke mehrmals schnell hintereinander Schlag.

Rolling Attack: ◀ (zwei Sek.) ▶ + Schlag.

Beast Leap: ◀ (zwei Sek. = 'chargen') ▶ + Tritt.

Griffe: *Head Bite:* ▶ + HS

Combos: *Fierce Triple-Hit:* 1. Spring' mit einem tiefen HT. 2. Lande und mach' einen stehenden MS. 3. Beende die Combo mit einem knieenden HS.

Rolling Combo: 1. Spring' mit einem tiefen HS während Du ◀ 'chargest'. 2. Mach' einen knieenden MT und beginn sofort mit der Rolling-Attack-Bewegung. 3. Beende die Rolling Attack mit einem Schlag.

Roundhouse Three-Hit: 1. Spring' mit einem tiefen HT. 2. Mach' einen stehenden MS. 3. Mach' einem knieenden HT.

Vertical Rolling Combo: 1. Mach' eine Vertical Rolling Attack und lande auf dem Gegner. Beim Fallen ▼ 'chargen'. 2. Wenn Du landest beginn die VRA-Bewegung. Wenn Du stehst mach einen MS. 3. Wenn der MS ausgeführt wurde, beende die VRA-Bewegung und drücke einen Tritt. (Schwer aber tödlich.)

Abkürzungen: MS = Mittlerer Schlag (X),
HS = Harter Schlag (L),
MT = Mittlerer Tritt (A),
HT = Harter Tritt (R)



Bitte ausreichend
frankieren

DIE STEHT DIR!

Für alle Fans von Bruce & Co. verlost TOTAL! in Kooperation mit VIRGIN

8 coole ,Dragon'-Jacken

Was ihr tun müßt, um demnächst ein neues Kleidungsstück der Größe ,L' zu haben? Ganz einfach! Schaut in unseren ,Dragon'-Test und beantwortet uns auf einer Postkarte die folgende Frage:



INTERACTIVE
entertainment



WETTBEWERB DRAGON - JACKEN

Wie viele Matrosen sieht man auf dem großen Bild auf Seite 30 von TOTAL! 11/94?

Die Lösung schickt ihr auf einer Postkarte, bis zum 13. Februar (Einsendeschluß!) an

TOTAL!
DRAGON-Jacke
Heilwigstr. 39
D 20249 Hamburg

VIRGIN und TOTAL! wünsche Euch viel Glück!

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

MOGELPACKUNG?

Ich habe mir einmal die GAMERS von einem Freund ausgeliehen, dort stand geschrieben, ich zitiere: „Sega als auch Nintendo behaupten, 16-Bit-Systeme zu haben, nimmt man beide jedoch mal stärker unter die Lupe, fallen beim SNES einige Macken auf: Der vielgepriesene 16-Bit-Prozessor ist im Herz ein reiner 8-Bitter, und das um ihn herum aufgebaute Gerät ist an den wichtigsten Knotenpunkten auch im 8-Bit-Zeitalter steckengeblieben. Insofern ist Nintendos 16-Bit-Kiste eigentlich eine Mogelpackung“ (GAMERS 10/94). Hat uns Nintendo nur ein verbessertes NES angedreht, oder lügt die GAMERS?

GAMERS

Wann kommt endlich ,Star Trek TNG' heraus?

Ich bin ein TOTAL!er Strategie-Narr, ich habe einen SNES und die Spiele ,Utopia', ,Sim City' und ,King Arthur's World'. Welche Spiele könnt ihr mir noch empfehlen?

Matthias Parrag, Fürstenfeldbruck

TOTAL! antwortet:

Nein, GAMERS lügt nicht. Die machen wir nämlich auch. Mehr über die 8-Bit-Umstände des SuperNES kann man im SNES-Technik-Report in TOTAL! 7/94 nachlesen.

Aber keine Panik! Daß das SuperNES weit mehr als ein ,verbessertes NES' ist, sollte aufgrund seiner Leistungsfähigkeit und etlicher genialer Grafik- und Soundorgien allen klar sein.

Derzeit heißt es, das ,Star Trek: The Next Generation'-Game erscheine im ersten Quartal '95. Sobald wir einen festen Termin haben, lassen wir's Euch wissen.

So, unten noch ein paar Tips in Sachen ,Spiele, die Dich interessieren könnten'.

Unten sehen wir ,Populous II'



Hier ein Tag im Leben einer ,Sim Ant'-Ameise

Jetzt ein tolles Bild der TNG-Enterprise



Super Conflict, gut gemachte Kriegs-Strategie

Titel	Test in Heft	Note	Hersteller
Super Conflict	7/93	1-	Vic Tokai
Powermonger	8/93	2	Imagineer
Sim Ant	1/94	2-	Maxis (Import)
Populous II	8/94	1-	Imagineer

KAUFZWANG

Laut meiner ,NBA Jam'-Anleitung (SuperNES) kann man ,NBA Jam' nicht mit Tribal Tap spielen, sondern muß sich einen Super Multitap kaufen. Stimmt das?

Dennis Zwecker, Hochstetten

TOTAL! antwortet:

Nach all unseren Erfahrungen läuft ,NBA Jam' ganz prima mit dem ,Tribal Tap'-Mehrspieler-Adapter. Freilich kann es sein, daß es unterschiedliche Versionen vom ,Tribal Tap'-Adapter gibt (siehe auch Action Replay Mark 2), von denen nicht alle einwandfrei mit ,NBA Jam' funktionieren. Davon ist uns allerdings bis zum heutigen Tage nichts zu Ohren gekommen. Falls ihr andere Erfahrungen gemacht habt: Schreibt uns!



TOTAL! LESERSPIEGEL TEIL 18



Manuel Wächter beweist: Game-Boy-Spieler sind die härteren! Hier sehen wir ihn bei drei Grad unter Null. Er sagte nur, er wolle ,im Garten spielen'.

MEGA MAN X2

SNES

1 Spieler

Capcom

Mai

Capcom kann nicht genug kriegen – wir auch nicht. So warten wir auf Mega Man X2.

Wie bereits im Abspann von 'Mega Man X' angedroht, kehren die Mavericks zurück. Und diesmal ist ihr Ziel nicht in erster Linie die Weltherrschaft, sondern sie wollen gezielt Mega Man an die Rüstung. Doch der hält von dieser Idee verständlicherweise herzlich wenig und setzt sich dementsprechend zur Wehr. Wie gewohnt fleddert unser kleiner blauer Sympathieträger die

sterblichen Überreste der Endgegner, um ihre Extrawaffen zu erhalten. Durch versteckte Extras kann er seine Kampfkraft gehörig aufmöbeln, und zudem hat er diesmal einen erweiterten Fuhrpark zu seiner Verfügung. Der Walker aus Teil eins ist in modifizierter Form erneut mit von der Partie, außerdem gibt es für Freunde des Geschwindigkeitsrausches ein fliegendes Motorrad zum Durch-die-Landschaft-düsen. In gewohnter Manier wird der Dauerspaß dadurch gesteigert, daß die Reihenfolge der Level frei ausgewählt werden kann bzw. muß. Nachdem sich bei 'X' bereits heftiges Geruckel einstellte, sobald sich nur irgendwelche Objekte auf

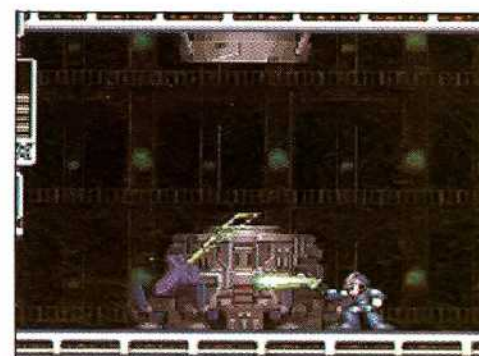
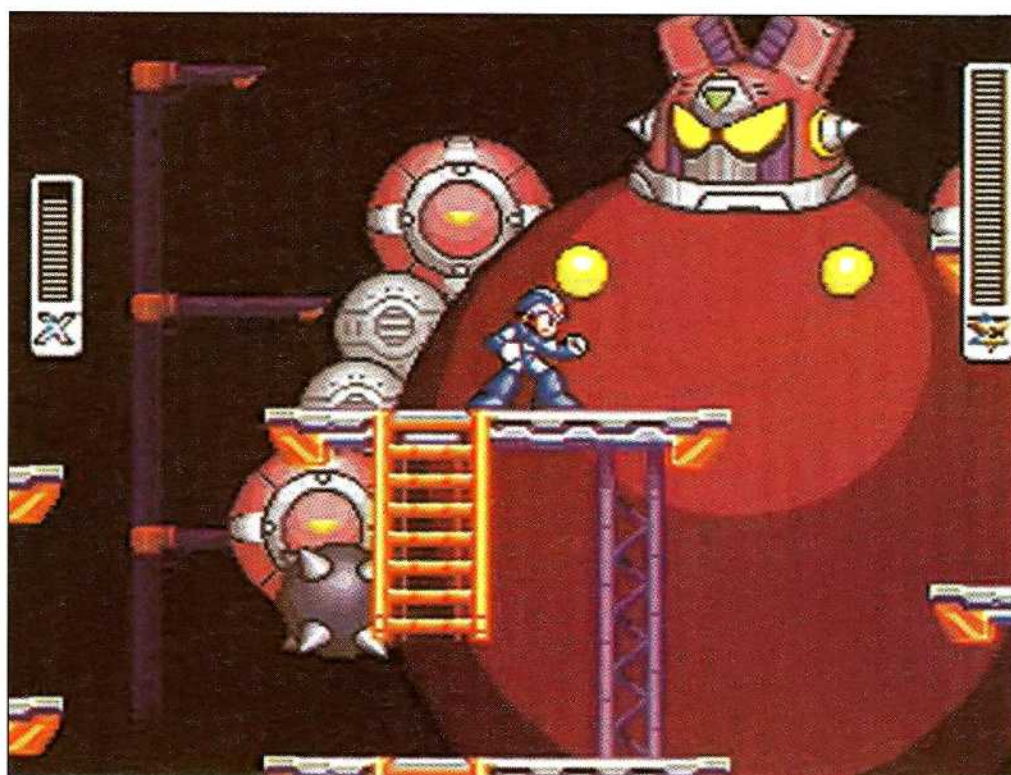
dem Bildschirm bewegten, enthält 'Mega Man X2' nun einen zusätzlichen Grafikchip, der einiges abgehen lassen und für erstaunliche 3-D-Effekte vor allem bei den Endgegnern sorgen soll. Ob das nun unbedingt nötig ist, oder ob es nicht einfacher gewesen wäre, ein paar fähige Programmierer ans Werk zu lassen – man denke nur an Konamis technisch phänomenales Parodius – sei dahingestellt. Leider wird es noch eine ganze Weile dauern, bis wir (und Ihr) genau überprüfen können, wie gut

der neue Teil wirklich ist. Capcom peilt den Mai als offizielles Erscheinungsdatum an. US-Kids können sich derweil an einer 13-teiligen Zeichentrickserie erfreuen. Mit dabei sind lauter alte Bekannte: Mega Mans treuer Gefährte Rush und sein Mentor Dr. Light ebenso wie die bekannten Widerlinge Dr. Wily, Pharaohman, Toadman und andere. Bleibt nur zu hoffen, daß RTL oder PRO 7 schon mal einen Sendepplatz freihält ...

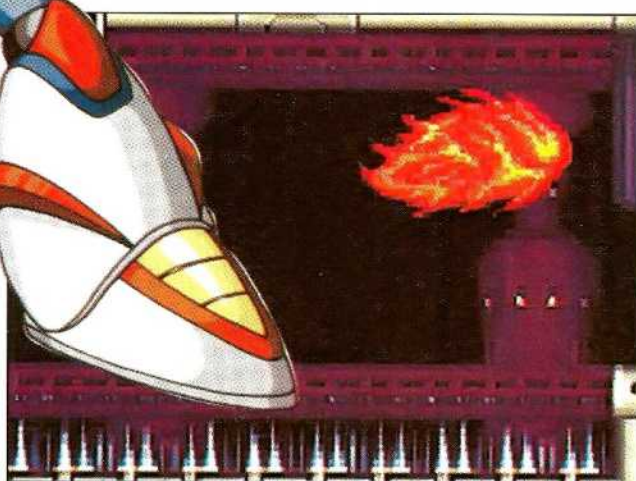
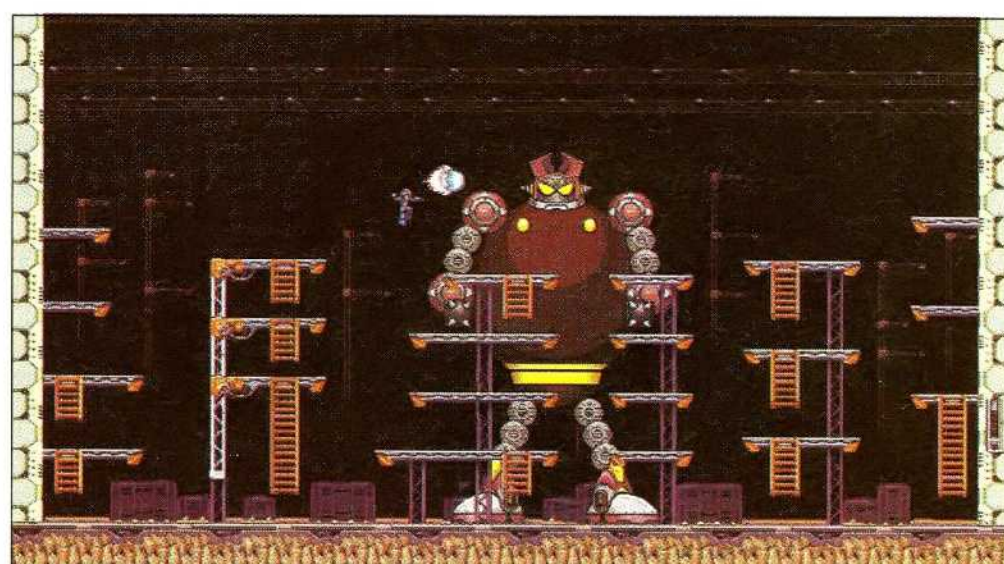
Klaus-Dieter Hartwig



Dank Zusatzchip wird der Endgegner oben flüssig gedreht



Die ersten acht Level können direkt angewählt werden



Neue Extras braucht das Land! Per Flammenschild katapultiert sich Mega Man durch widrige Passagen!

'Dies ist das beste Videospiel aller Zeiten'

sagt Robert Zengerle,
Redakteur Video Games



**EARTHWORM
JIM**™

Earthworm Jim™ ©1994
Shiny Entertainment Inc.™



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.

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

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

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

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!



▲ POSITIV! ▲

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! ▼

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

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 149,-

NEW

MEGA CHEAT INPUTSCREEN*

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

NEW

MEHR ALS 500 EINGEBAUTE CHEATS*

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

NEW

"DEAD CODE" GENERATOR*

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

NEW

ERWEITERTER CHEATFINDER

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

NEW

ZEITLUPEN-FUNKTION*

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

NEW

UNIVERSAL ADAPTER-FUNKTION*

ACTION 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

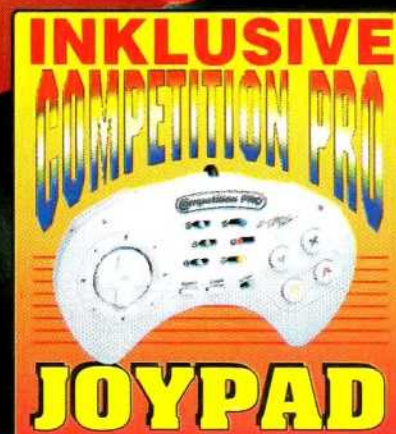
NUR MIT ACTION REPLAY KANN MAN DIE GLEICHEN CHEATS FÜR DIE MEISTEN DEUTSCHEN, U.S.A. UND JAPANISCHEN SPIELE BENUTZEN. BEI KEINEM ANDEREN CHEAT-SYSTEM IST DAS MÖGLICH.

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



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 !!

WIE MAN BESTELLT

24 STUNDEN
BESTELLSERVICE
02822-68545

FAX
02822-68547

DATAFLASH GmbH
WASSENBERGSTR.34
46446 EMMERICH
GERMANY



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

MASTER SYSTEM™ DM 79,-

GAME GEAR™ DM 79,-

NES™ DM 99,-

GAME BOY™ DM 59,-

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.

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

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,-

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

In den sechs sehr ähnlichen Vorleveln beginnt bereits der Ärger mit den unfairen Dinoattacken



Mission 2: Aufgrund der Größe des Level-labyrinthes solltet Ihr ruhig Karten anfertigen



Durch die vorbeiziehenden Nebelschwaden ist bei jedem Sprung Vorsicht geboten!

JURASSIC PARK 2

Nachdem sich die wildgewordenen Neu-Dinosaurier im von Menschen verlassenen Jurassic Park ungestört fortpflanzen konnten, geht nun eine nicht zu unterschätzende Gefahr von dieser Insel des Grauens aus. Da hilft nur noch eine gut ausgerüstete Spezialeinheit der US-Armee, um das Schlimmste zu verhindern.

Vom Kampfhubschrauber aus werdet Ihr – bewaffnet bis an die Zähne – in den Dschungel des Jurassic Parks abgeseilt. Allein oder auch zu zweit müßt Ihr Euch durch sechs verschiedene Missionen kämpfen und dabei bestimmte Aufträge erfüllen. Darunter ist zum Beispiel der Auftrag alle Dinos per Gasangriff zu vernichten, oder eine Bombe im unterirdischen Lavabyrinth zwischen die Dinosaurier zu legen.

Alle Missionen sind von Anfang an frei anwählbar und durch Vor-einstellung im Optionsmenü im Schwierigkeitsgrad zu verstellen. Und auch sonst ist das Options-



**Der furcht-
erregendste
Freizeitpark
aller Zeiten
hat seine
Pforten wie-
der geöff-
net!**

▲ POSITIV! ▲
Actionreicher Zweispieler-Modus, zahlreiche Missionen und riesige Levellabyrinth

▼ NEGATIV! ▼
Die Feindattacken sind häufig gnadenlos unfair! Manche Waffen sind viel zu schwach – Frustgefahr!



Zu zweit hat man noch am meisten Chancen!

menü reichhaltig bestückt.

Zunächst ist die Begeisterung dann auch sehr groß, zumal es einen passablen Zweispieler-Modus gibt, doch lei-

der fällt schon beim ersten Kontakt mit den gefährlichen Urviechern auf, daß die Chancengleichheit



hier übersehen wurde. Blitzschnell und überfallartig tauchen die aggressiven Tierchen wie aus dem Nichts auf und stoßen Euch

mit fürchterlichem Kampfgeschrei zu Boden. Selbst wenn Ihr dann sofort auf die Dickhäuter ballert, beharken sie Euch weiter. Es braucht teilweise auch bei den

später auftauchenden feindlichen Soldaten eine Menge Zeit und Munition den Sieg zu erringen. Trotz der sechs unterschiedlichen Waffen – vom Betäubungsgewehr bis zum Granatwerfer – und der passenden aber begrenzten Munition, kommt man sich auf Dauer recht hilflos vor, zumal die Betäubungspfeile nicht bei den Soldaten wirken und sich auch manche Dinos gegen bestimmte Waffen resistent zeigen. Zeitweise sind derart viele Feinde darauf erpicht Euch zu vernichten, daß man gar nicht ungeschoren davonkommen kann. Hier zeigt sich eine allgegenwärtige Unfairneß, die die Erfüllung einer Mission fast unmöglich macht, es sei denn, Ihr besitzt ein Action-Replay-Modul.

Über diesen Mangel an Spielbarkeit hilft auch nicht die hervorragende Musik hinweg, die eine tolle Atmosphäre schafft. Ähnlich wie die Soundeffekte, die angefangen

bei den verschiedenen Waffengeräuschen bis hin zum markerschütternden Dinoschrei tadellos gelungen sind. Leider ist es mit der Grafik wiederum nicht so weit her – die sechs übergroßen Level-labyrinthe unterscheiden sich zwar deutlich voneinander, sind aber in sich nicht sonderlich abwechslungs- und ideenreich gestaltet.

Thomas Hellwig

Jurassic Park 2

Gameplay

Viel Action, viele verschiedene Waffen, riesige Level. Im Zweispieler-Modus macht's noch am meisten Spaß. Gutes Handling der Helden.

Dauerspaß

Aufgrund häufiger unfairer Angriffe der Dinos und feindlichen Soldaten besteht leider hohe Frustgefahr! Selbst für Profis ein harter Brocken!

Grafik

Nicht umwerfend, aber für ein Actionspiel ausreichend. Flüssige Animationen und ordentliches Scrolling, aber leider wenig Neues

Sound

Musik wie sie aus dem JP-Film. Die Soundeffekte der einzelnen Waffen und der Dinos sind gut gelungen. Tolle Atmosphäre!

TOTAL! - CHECK

Genre Action
Level 6 Missionen
Schwierigkeit sehr hoch
Continues keine
Speichert 16 MBit
Erhältlich ab sofort

FAZIT
3

Tel. 0931-571601 oder 06

SCHNELL, SCHNELLER...

THEO KRANZ VERSAND

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

JULIUSPROMENADE 11, 97070 WÜRZBURG, TEL: (0931) 571601/06

☆ SUPER NINTENDO ☆

SUPER-GAME-BOY	99.-
POWER-STATION SN	199.-
ACTION REPLAY PRO 2 SN	99.-
ADVENTURE ISLAND II	124.-
ANIMANIACS	139.-
BLACKHAWK	109.-
BRUTAL PAWS OF FURY	119.-
CARRIER ACES	114.-
CHAOS ENGINE	129.-
DEMOLITION MAN (FEB.)	124.-
DINO DINI SOCCER	114.-
DONKEY KONG COUNTRY	129.-
SPIELEBERATER ZU DONKEY KONG C.	24.80
DIE SCHLÜMPFE (DT. TEXTE)	114.-
DOUBLE DRAGON V	109.-
DRAGON/BRUCE LEE	119.-
DSCHUNGELBUCH	129.-
EARTH WORM JIM	134.-
F-1 POLE POSITION 2	129.-
FEIVEL DER MAUSWANDERER	109.-
FLINTSTONES - THE MOVIE	134.-
GHOUL PATROL	119.-
INDIANA JONES	139.-
JOHN MADDEN 95	124.-
JORDAN ADVENTURE	134.-
JUNGLE STRIKE	119.-
JURASSIC PARK II	134.-
KICK OFF 3	124.-
KÖNIG DER LÖWEN	134.-
LEGEND	99.-
LEMMINGS 2	139.-

TOP HITS ZU KNALLERPREISEN

☆ SUPER NINTENDO ☆

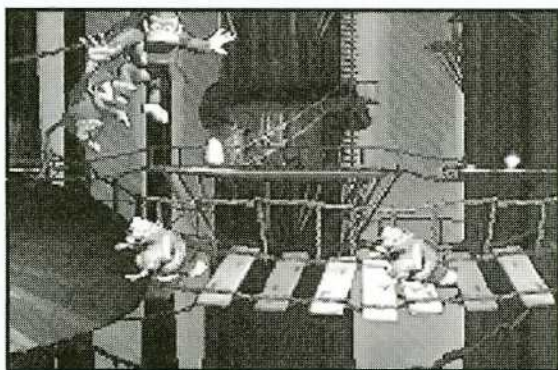
ACTRAISER 2	99.-
AERO THE ACCROBAT	79.-
ALFRED CHICKEN	79.-
CHAMP. WLD. CLASS SOCCER	79.-
DAFFY DUCK	79.-
GOOFTROOP	79.-
HURRICANES	89.-
ROYAL RUMBLE	99.-
SKYBLAZER	89.-
WWF ROYAL RUMBLE	99.-

ALLE SPIELE IN DEUTSCHER VERSION

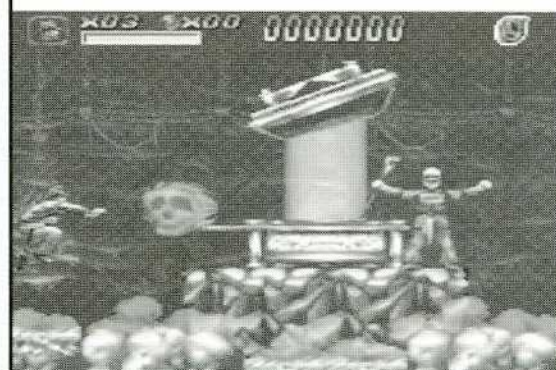
FRAGEN SIE AUCH
NACH UNSEREN NEUHEITEN FÜR
GAME BOY UND NES

(NUR SOLANGE VORRAT REICHT)

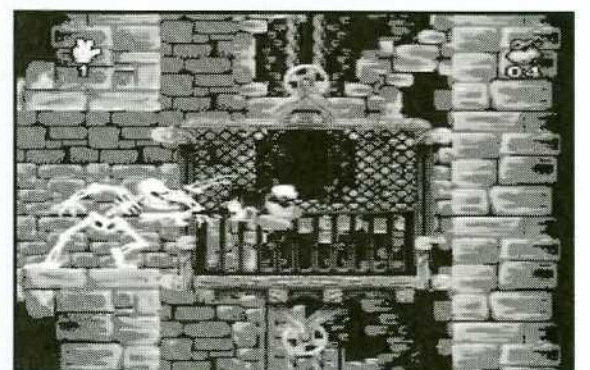
LORD OF THE RINGS	119.-
MICKEY MANIA	139.-
MICRO MACHINES	109.-
MIGHTY MAX	109.-
NBA 95'	129.-
NHL 95'	129.-
PAGE MASTER	124.-
PITFALL	129.-
PUNCH OUT (FEB.)	114.-
RISE OF THE ROBOTS	144.-
SAMURAI SHOWDOWN	134.-
SECRET OF MANA	114.-
(DT. TEXTE SPIELEBERATER)	
SEAQUEST	129.-
SHADOW	119.-
SHAQ-FU	119.-
SOULBLAZER	124.-
SPARKSTER	129.-
STARGATE	129.-
STAR WARS III (RETURN OF THE JEDI)	129.-
STREET RACER	124.-
SUPER BOMBERMAN 2	109.-
SUPER DROP ZONE	119.-
SUPER PINBALL	94.-
SUPER METROID	114.-
(DT. TEXTE SPIELEBERATER)	
SYNDICATE	134.-
TETRIS & DR. MARIO	89.-
TINY TOONS ADV. W.'N W. SPORTS	129.-
TRUE LIES	139.-
USHRA MONSTER TRUCK WARS	139.-
VORTEX	139.-
WOLVERINE	129.-
WWF RAW MIT VIDEOKASSETT	144.-



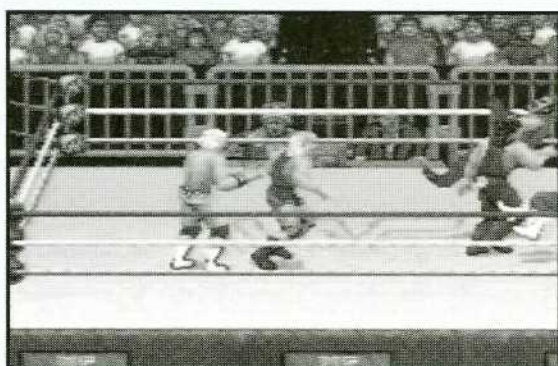
DONKEY KONG COUNTRY



SUPER INDIANA JONES



MICKEY MANIA



WWF RAW



SUPER STAR WARS 3



EARTH WORM JIM

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!!! Versand per Nachnahme DM 8,- • UPS DM 10,- • Vorkasse (Nur Eurosscheck) DM 4,- • In Punkto Schnelligkeit: Absolute Spitze! Wir bieten Ihnen den Schnell-Service als Standard. Bei uns bekommen Sie Ihre Ware als Brief, Schnellpackchen oder Schnellpaket. 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

GAME BOY

1 Spieler

Acclaim

ca. DM 70

ITCHY & SCRATCHY



Jerry oder Itchy?!



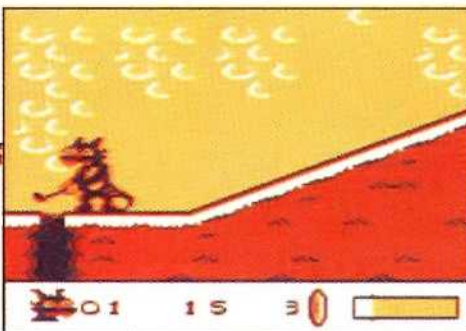
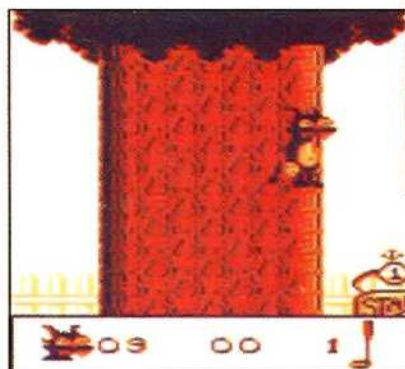
Sie sind schlimmer als Tom&Jerry und machen einen Minigolfplatz zum Tollhaus!

Wenn Bart Simpson daheim fernsieht, dann ist es bestimmt die Zeichentrickserie 'Itchy&Scratchy', in der die obergemeine Maus Itchy nach bester 'Tom&Jerry'-Manier mit der Katze Scratchy all jene schlimmen Dinge macht, die eigentlich nicht für Kinderaugen geeignet sind. Und so ist es auch bei dieser verrückten Minigolfparodie. Während Ihr mit Scratchy auf dem von Itchy präparierten Mini-golfplatz im Spiel Entspannung

sucht, hat die fiese Maus nichts anderes im Sinn, als Euch zu zersägen, zu erschießen, zu verbrennen und andere 'Ungezogenheiten' mit Euch zu veranstalten. Dabei hat Scratchy doch schon genug damit zu tun, den Ball einzulochen. Es gibt hier nämlich einige Löcher (Level),

für die man weit mehr als zehn Schläge benötigt. Frei nach den wirklichen Minigolf-Regeln versucht Ihr auf dem neun Löcher großen Platz den Ball vorwärts zu treiben. Um nicht ganz ohne Gegenwehr dazustehen,

kann Scratchy hier und da Waffen auf sammeln. Das Ganze ist eher ein Jump&Run als eine Golf-simulation, kann aber weder so noch so überzeugen. Letztendlich ist dieses Game in allen Gesichtspunkten (Grafik, Sound) höchstens Mittelmaß. th



Der Balken rechts unten zeigt die Schlagkraft an

Links neben dem Start geht's durch den Baum

Gameplay ■■■■■

Dauerspaß ■■■■■

Grafik ■■■■■

Sound ■■■■■

TOTAL! - CHECK

Genre Jump&Run
Level 9 Löcher
Schwierigkeit mittel
Continues 3
Speicher 2 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
4+

SNES

1-4 Spieler

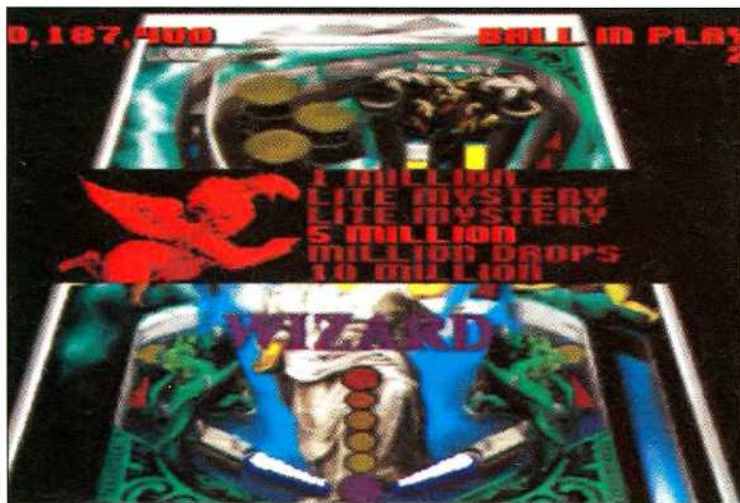
Technos

ca. DM 140

SUPER PINBALL BEHIND THE MASK

Drei Flipper in einem Modul = dreifacher Spaß?

Trefft Ihr 'Enigma', dann gibt's reichlich Extras



tet das Modul diverse Extras. Ein Jackpot, Extrabälle und Bonuspunkte, sowie Multiball und Kickbacks gehören dazu. Das Ballverhalten ist in fast jeder Situation absolut realistisch. Bis auf die Tatsache, daß zwei Bälle nicht kollidieren, sondern übereinanderlaufen, was beim Multiball-Modus mit zwei Bällen gleichzeitig schon irgendwie seltsam wirkt und auch unübersichtlich werden kann. Zudem ist die Grafik unsauber, etwas plump und schwammig. Zusätzlich werden aufgrund der intensiven Farben die Augen auf Dauer überlastet.

Bereich, keine zweiten Ebenen oder Bonusräume, keine Tore oder Sperren. Doch trotz dieser äußerlichen Schlichtheit der Flipper, bie-

len gleichzeitig schon irgendwie seltsam wirkt und auch unübersichtlich werden kann. Zudem ist die Grafik unsauber, etwas plump und schwammig. Zusätzlich werden aufgrund der intensiven Farben die Augen auf Dauer überlastet. Das Bild Blackbeards in der Mitte ist viel zu grell



zwar ein gewisses Maß an Dauerspaß in petto, echtes Flippieren ist aber doch noch besser. th

Gameplay ■■■■■

Dauerspaß ■■■■■

Grafik ■■■■■

Sound ■■■■■

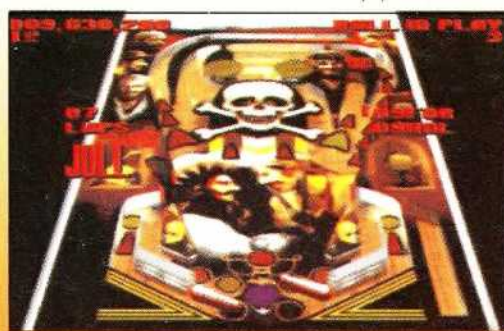
TOTAL! - CHECK

Genre Simulation
Level 3 Flipper
Schwierigkeit mittel
Continues Extrabälle
Speicherkapazität 8 MBit
Erhältlich als Import

FAZIT
4-

Auf dem SuperNES gibt es bis dato nur einen Flipper (Pinball Dreams), und der bekommt nun von 'Super Pinball - Behind the Mask' Konkurrenz.

Drei in Design und Schwierigkeitsgrad unterschiedliche Flipper stehen zunächst zur Auswahl: 'JollyJoker', 'Blackbeard' und 'Wizard'. Aus der Vogelperspektive heraus, die man schon von echten Flippieren her kennt, blickt Ihr auf das Spielfeld, sodaß der Flipper dreidimensional wirkt. Der hintere Bereich ist dadurch etwas kleiner dargestellt. Das macht aber nichts, denn alle drei Geräte haben optisch eh nicht viel zu bieten. Es gibt keine kleineren Flipper im oberen



TRADELINK
Spielversand

ENTREPRENEURIAL SYSTEM

Feivel d. Mauswanderer
Final Fantasy III
Indiana Jones
Inspector Gadget us.
Infrared Joypad 2 Player
Illusion of Gaia
John Madden '95
Jungle Book
Jurassic Park 2
Legend dt.
Lord of the Rings us.
Lemmings II dt.
Lion King
Lufia us.
Magic Boy
Mario Andretti Racing
Marko's Magic Football
Maximum Carnage
Mega Man X
Mega Man Soccer us.
Metal Marines
Metal Morph us.
Micro Machines
Mickey Mania dt.
Might & Magic III us.
Mr. Nutz dt.
NBA Jam
NBA Live
NBA Showdown us.
Nigel Mansell Indycar
NHL '95
Obit us.
Perfect Eleven jap.
Prehistoric Man us.

Radical Rex us
Return of the Jedi
Rise of the Robots
Rock'n'Roll Racing
Pirates of Dark Water dt
Pitfall
R-Type III eur.
Secret of Mana dt
Samurai Shodown jp.
Saturday Night Slam jp.
Shaq Fu
Smash Tennis
Speed Racer us
Speedy Gonzales us.
Star Trek Next Gen. us.
Star Trek 2 us.
Star Wars 3
Streetracer
Super Bomberman 2 us.
Super Bases Loaded 2 us.
Super Metroid dt.
Super Street Fighter 2 dt
Super Nova us.
Syndicate
Turn and Burn
Ultima - Ruins of Virt.
Ultima - Black Gate
Ultimate Fighters us.
Undercover Cops us.
Untouchables us.
Wizardry 5 us.
World Heroes II us.
WWF Raw
50/60 Hz Umbau

Microcosm

Microcosm
Need for Speed
Novastorm
Out of this World
Rebel Assault
Rise of the Robots
Road Rash
Shadow
Shock Wave
Shock Wave 2
Slayer
Star Blade
Star Control II
Super Street Fighters
Theme Park
VR Stalker
Way of the Warrior
World Cup Golf
3-DO Joystick
3-DO Flightstick
Joypad Adapter

PLAYSTATION®

lieferbar ab Januar '95
Vorbestellung empfohlen!

Control	899,-
Competition Man	1099,-
Soccer	948,-
Asian War	129,95
Log II	129,95
	99,95
	129,95
	119,95
	109,95
	129,95
	Vorb.
	79,95
	119,95
	Vorb.
	119,95
	119,95
	97,95
	79,95
	129,95
	Vorb.
	99,95
2 Turbo	129,95
	Vorb.
	119,95
	119,95
	119,95
	219,95
	Vorb.
	Vorb.

SEGA SATURN®

Grundgerät RGB inkl. Virtua Fighter	1399,-
Control Pad	79,90
Clockwork Knight	139,95
Gale Racer	159,95
Virtua Stick	109,90
Wachai Connection	159,95
Power Memory	149,90



Grundgerät US	339,95
Grundgerät DT	375,95
Virtua Racing Deluxe	139,95
Star Wars Arcade	139,95

täglich Neuheiten!

JAGUAR

inkl. Cybermorph Club Drive	544,95
Bubby	99,95
Dragon	Vorb. 119,95
Alien vs. Predator	129,95
Checked Flag II	99,95
Katsumi Ninja	Vorb. 109,95
Tempest 2000	Vorb. 59,95
TinyToons	
Zool	
Jovpad	

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	119.95
Rock 'n' Roll Racing	119.95
Shaq Fu	109.95
Sonic & Knuckles	109.95
Urban Strike	99.95

NEO-GEO CD

King of Fighters	124,95
World Heroes Jet 2	135,95
Super Game Boy	89,95

Bestellannahme für Österreich:
02165/66243

Ankauf von gebr. Modulen

Ratenkauf möglich
Preisliste vom 20.12.94

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. Verb = Vorbestellung möglich, lieferbar ab Jan/Feb. Inh. Alexander Sprung.

**TRADELINK Spieleversand Eltstr. 8
78532 Tuttlingen Fax: 79003**

FUNTRONIXX
KASSEL
Friedrich Ebert Str 101
Tel.: 0561 - 12477

GAMESTORE
ESSEN
Rüttensteiderstr. 181
Tel.: 0201 - 777225

FUNTRONIXX
BAYREUTH
Kulmbacherstr. 10
Tel.: 0921 - 511134

FUNTRONIXX
HERFORD
Mindenerstr. 3B
Tel.: 05221 - 84347

GAMESTORE
DÜSSELDORF
Kölnerstr. 25
Tel.: 0211 - 1649409

Händleranfragen erwünscht • Franchisepartner gesucht



SEGA

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

MEGA DRIVE
32XSONY
PLAYSTATION
©

SNES**1 Spieler****Hudson Soft****ca. D M 130**

**Zum
wieder-
holten Male
können wir
uns nun auf**

**die Videospielversion
eines Disneyfilms freuen!**

Die SCHÖNE und das BIEST

Anno 1994 war das Disney-Jahr schlechthin. Nach dem 'Dschungelbuch', 'Mickey Mania' und 'Lion King' bescherte uns Hudson Soft pünktlich zum Fest das Jump&Run-

„Beauty and the Beast“. Das Biest, also der verwunschene Prinz, ist die Hauptfigur des Spiels. Er artikuliert sich im Spiel mittels Prankenhieb und Gebrüll, welches die Gegner kurz

betäubt. Springen und Klettern kann es natürlich auch. So bewegt Ihr Euch durch die zwölf 08/15-Level, um Euch am Ende in die alte Prinzen-Gestalt zurückzuverwandeln (und natürlich um das hübsche Mädchen abzuschleppen). Die übrigen Figuren aus dem Film-Erfolg lassen sich ebenfalls sehen, jedoch kann das restliche Ambiente ganz und gar

nicht überzeugen. Die Steuerung hakt, und behindert beim Spielen mehr als irgendeiner der unerwartet (und unfair) auftauchenden Gegner. Euer Energie-Herz und die Zeitlimit-Rose stellen ebenfalls große Hindernisse auf dem Weg zum letzten Endgegner dar. Die Grafik ist ganz nett, die Musik animiert jedoch zum Abschalten. Tja, eine Disney-Lizenz macht halt noch lange kein gutes Spiel.
mik/mf



Das Biest steht hier gerade auf einer Kante (!). Super Kollisionsabfrage, oder?



Klettern könnt Ihr nur da, wo das Programm es will. Irgendwie komisch ...

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

TOTAL! - CHECK

Genre	Jump&Run
Level	12
Schwierigkeit	einstellbar
Continues	einstellbar
Speiche	8 MBit
Erhältlich	ab November

FAZIT
4-

SNES**1-2 Spieler****U. S. Gold****ca. D M 120**

HURRICANES

Die „Hurricanes“ sind (laut Hand-buch) echte Verlierer-Typen – auch das Spiel ist

Die Spieler der Fußballmannschaft „Hurricanes“ sind typische Verlierer. Eines Tages bekommen sie eine Chance: Manager Stavros Garkos fordert sie zu einem Fußballspiel gegen seine eigene Mannschaft heraus. Sollten die Hurricanes gewinnen, werden \$100.000

für wohltätige Zwecke gespendet. Stavros hat nur ein Ziel: Die 'Hurricanes' zu blamieren, damit die reiche Gönnerin dieser Truppe in Zukunft Stavros' Mannschaft sponsort. Im Spiel selbst

habt Ihr die Wahl zwischen zwei Fußballern anschließend liegen 15 Level vor Euch, an deren Ende jeweils ein Endgegner den Weg versperrt. Mit Eurem Fußball könnt Ihr Eure Widersacher vom Bildschirm kicken. Zusätzlich gibt es noch Spezialbälle mit extra großer Durchschlagskraft. Doch ganz gleich, ob Ihr Fußball- oder Jump&Run-Fans (oder auch beides) seid, Ihr solltet Euch dieses Spiel nicht antun. Es gibt zwar einen Zweispieler-Modus, Ihr könnt aber nicht gleichzeitig antreten. Die unspektakuläre Grafik und der mittel-

mäßige Sound werden nur noch durch den schlechten Level-Aufbau unterboten. Ein wirklich mieses Spiel!

mk



Auf der Suche nach dem Spielspaß ...

Der Endgegner ist recht einfach zu besiegen

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

TOTAL! - CHECK

Genre	Jump&Run
Level	15
Schwierigkeit	schwer
Continues	keine
Speicher	8 MBit
Erhältlich	im Handel

FAZIT
4+

**Dieser große,
aus Basket-
bällen zusam-
mengesetzte
Endgegner
bereitet Air
keine großen
Kopfschmerzen**

ca. DM 140



**Eine rasante
'Zugfahrt'
gehört zu
Jordans
Prüfungen**

WC" ist, Airs gekidnappte Teamkollegen zu befreien. Als Waffen dienen ihm unterschiedliche Bälle, die teils ein Flammenmeer entfachen, durch Wände fliegen oder Gegner in Eisklötze verwandeln. Leider strotzen die 24 Level nicht gerade vor Abwechslung. Es gibt zu wenig verschiedene Gegner, keine herausfordernden Rätsel und auch nichts Spektakuläres. Trotzdem bereitet es durchaus

Spaß, Feuerbälle zu 'jammen', die vertrackten Level auf Kumpels abzusuchen und den einen oder anderen Bonusraum zu finden. Technisch wird Solides geboten, will heißen, die ordentliche Grafik scrollt sauber, und die Animation Aires gefällt gut. Nur Sound und Effekte sind unterdurchschnittlich. Fazit: Nicht umwerfend, aber allemal interessant und etwas anderes ... *hja*

Erhältlich im Handel

Gameboy-Zubehör	
Action Replay Pro GB	49,00
GB + Zeld & Mario Land 2	169,00
Game Boy 3er Set	199,00
GB Energy Pack (Akku+HL.)	39,00
GB Special transparent	109,00
Game Boy ohne Spiel	99,00

SNES

1 Spieler

Hudson-Soft

ca. DM 70

MILON'S SECRET CASTLE

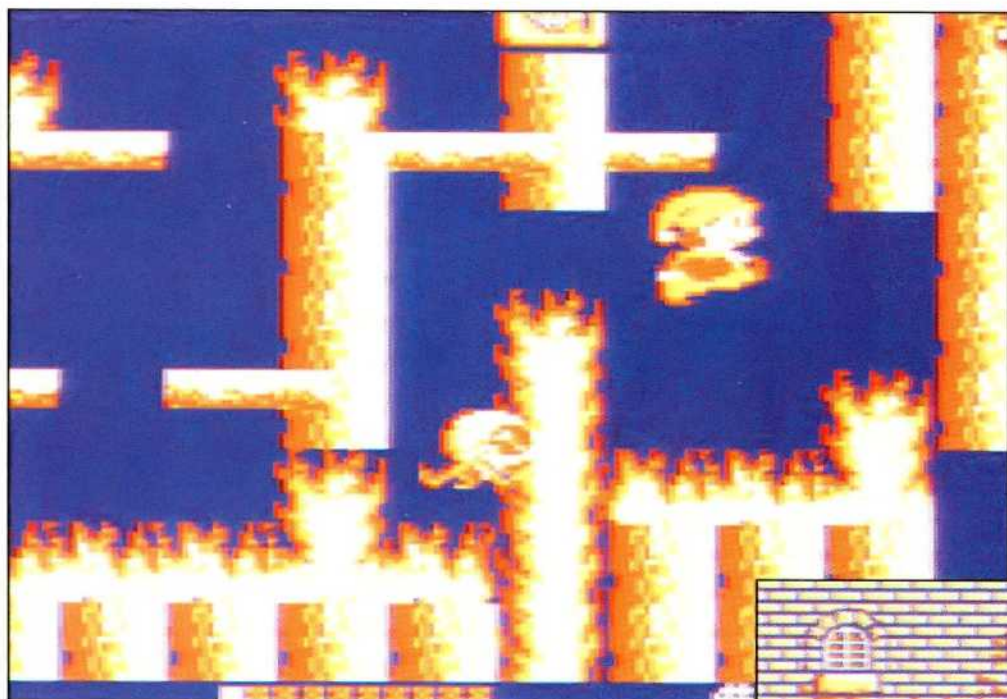
Oh weh! Die
Königin wird vom
bösen Warlord
entführt!



Ein Schloß vol-

ler Monster, ein Oberbösewicht und eine entführte Königin.

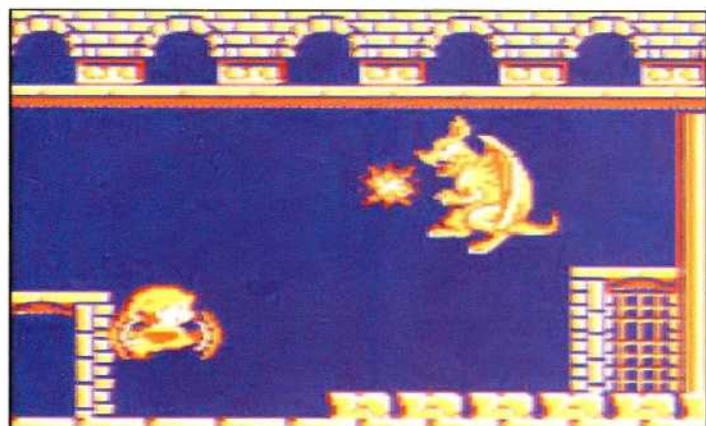
Was sagt uns das? Ein Held muß her, um wieder für Ruhe und Ordnung zu sorgen! Macht Euch also auf Einiges gefaßt!



Man sollte meinen, im
Brunnen wäre es kalt und
naß – im Gegenteil!

Rechts:
Der Endgegner vom ersten
Level ist keine große Her-
ausforderung!

Unten:
Vor dem Schloß sieht alles
noch ganz friedlich aus ...



▲ **POSITIV!** ▲

Eine tolle Spielatmosphäre,
viel Abwechslung und ein
durchweg faires Spieldesign
incl. guter Steuerung!

Es gibt ein Land namens 'Hudson'. Dort unterhalten sich die Menschen durch die Sprache der Musik – bis auf Milon. Er ist noch recht unerfahren in dem Umgang mit der Musik. Und so zieht er los, um diese Kunst zu erlernen. Doch seine Rückkehr ist von der Tatsache getrübt, daß das Schloß des Landes nun vom garstigen Warlord und seinen Lakaien übernommen wurde. Und um dieser an sich schon furchtbaren Sache noch den letzten Schliff zu verleihen, wurde auch noch die liebevollste Königin Eliza gefangen genommen. Doch Milon ist ein Held, und so düstert es ihn nach Taten: Er macht sich auf, daß gesamte Schloß von den finsternen Schergen des Warlords zu säubern

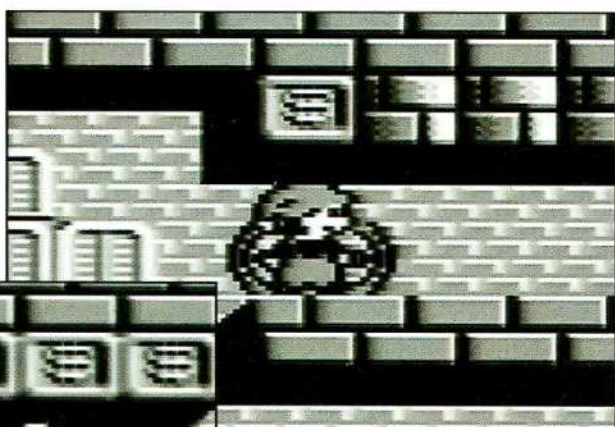
und sieben magische Kristallkugeln einzusammeln. Insgesamt 18 Eingänge (Fenster und Türen) gibt es, durch die Ihr in die einzelnen Schloßräume gelangen könnt. Diese sind mehrere Bildschirme groß und mit unzähligen versteckten Extras gespickt. Als Waffe dient Euch eine Kugel, mit der Ihr nicht nur die Monster besiegen, sondern auch viele Steinblöcke zerstören könnt.



ist entweder ein Ausgang oder aber ein Eingang zu einem kleinen Laden, in dem Ihr Tips und (gegen Geld) hilfreiche Items bekommt. Es gibt also allerlei zu entdecken, was Euch sicherlich des öfteren an den Rand der Verzweiflung treiben wird, denn um weiterzukommen, müßt Ihr wirklich jeden Raum komplett nach versteckten Dingen absuchen! Dafür sind die Endgegner aber relativ leicht zu besiegen, und durch das Paßwortsystem bekommt Ihr im-

mer wieder eine neue Chance. Die Grafik ist ganz nett, doch gerät der Spielfluß bei mehreren bewegten Objekten etwas ins Stocken. Die Musik ist ebenfalls in Ordnung, der Sound hingegen nervt das verwöhnte Spieler-Ohr. Doch durch die gute Steuerung, den gelungenen Levelaufbau und die mannigfaltigen Extras werdet Ihr sicherlich Euren Spaß am Spiel haben!

Magnus Kalkuhl



Mit ein paar gezielten
Schüssen hat Milon ein-
ige versteckte Schätze
freigelegt!

▼ **NEGATIV!** ▼
Technische Schwächen,
nervige Sounds und
Adventure-typische
Frusterlebnisse!

Milon's Secret Castle

Gameplay



Die Steuerung ist makellos, das Leveldesign gelungen. Nur bei zu viel bewegten Objekten gerät der Spielablauf ins Stottern.

Dauerspaß



Es wird einige Zeit in Anspruch nehmen, bis Ihr alle versteckten Extras entdeckt habt. Dank der Paßwortfunktion wird der Frustrationsfaktor gesenkt.

Grafik



Die Gegner sind niedlich, die Hintergründe nett gezeichnet. Doch gerade bei den Endgegnern wäre grafisch mehr drin gewesen!

Sound



Die Musik ist hübsch und begleitet das Spielgeschehen in angenehmer Weise. Leider nerven die Soundeffekte schon nach kurzer Zeit!

TOTAL! - CHECK

Genre Jump&Run
Level 18
Schwierigkeit mittel
Continues Paßwort
Speicher 2 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2

Hätte Morph 'Die Fliege' gesehen, dann hätte er sicher die Finger von der Teleportmaschine gelassen. So aber wurde er in seine atomaren Bestandteile zerlegt!



SNES

1 Spieler

SONY

ca. DM 140

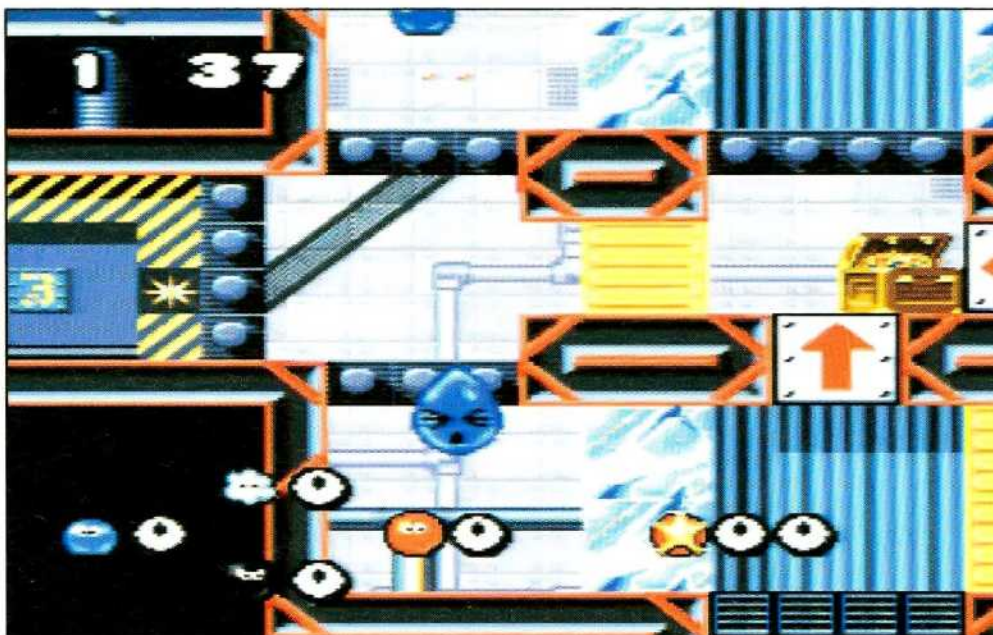
SUPER MORPH

Doch der kleine Morph hat Glück im Unglück, denn er kann sich immerhin noch in vier einfache Formen verwandeln, in Stahlkugel, Gummiball, Tropfen oder Gaswolke. Diese Verwandlungsfähigkeit muß er einsetzen, um in 36 Leveln die Einzelteile des Teleporters wieder zusammenzuklauben.



Nur Kugel oder Tropfen kommen an den Bunsenbrennern rechts vorbei

Die vier Formen unterliegen jedoch den Gesetzen der klassischen Physik: Die Wolke kann nur aufsteigen und zu den Seiten schweben, der Tropfen nur nach unten fließen, Kugel und Ball können zudem noch Schrägen hinaufrollen, und wie es sich für einen Gummiball gehört, kann dieser natürlich auch hüpfen. Jeder Körper hat bestimmte Vor- und Nachteile. Während Gitter z.B. für Kugel und Ball ein unüberwindbare Hindernis darstellen, können Wolke und Tropfen ohne Probleme hindurchschweben bzw. -fließen. Ein Ventilator läßt Kugel und Tropfen völlig kalt, für Ball und Wolke bedeutet er jedoch unweigerlich das Aus. So gibt es allerhand Gegenstände im Spiel, die eine Form aufhalten oder sogar zerstören, eine andere jedoch überhaupt nicht tan-



POSITIV!
Witziges und originelles Spielprinzip, hier darf auch ein wenig Kopfarbeit geleistet werden

gieren. Die Schwierigkeit besteht nun darin, daß die Anzahl der Verwandlungen pro Level be-

größer und komplexer, so daß eine Menge Strategie und Tüftelei erforderlich sind, um innerhalb des Zeitlimits den perfekten Weg zu finden. Leider wird der gute Eindruck durch einige Macken (mangelnde Abwechslung, detaillarme Grafik, fehlende Musik) getrübt, so daß „Super Morph“ eine bessere Note verwehrt bleibt. kh



Die unscheinbaren Pflanzen rechts unten bringen den Gummiball zum Platzen

grenzt ist. Während die Level anfangs noch linear aufgebaut sind, werden sie im Laufe des Spiels zunehmend

NEGATIV!
Wenig Abwechslung, dröge Grafik, keine Musik. Mehr Level und Paßwörter werden schmerzlich vermißt.

Super Morph

Gameplay

Die Idee mit den Verwandlungsformen/Eigenschaften ist wirklich originell. Die Steuerung ist leider etwas träge.

Dauerspaß

Keine Abwechslung innerhalb einer Welt (warum gibt es keine beweglichen Gegner), mehr Level hätten eigentlich drin sein müssen!

Grafik

Wenig Details, innerhalb einer 'Welt' keine Abwechslung, Vorder- und Hintergrundobjekte heben sich farblich nicht voneinander ab.

Sound

Keine Musik, wenige, nicht allzu beeindruckende Soundeffekte. Nicht sehr 16-Bit-mäßig das Ganze!

TOTAL! - CHECK

GenreStrategie
Level4 à 9 Stages
Schwierigkeitansteigend
Continuesunendlich
Speicher8 MBit
Erhältlichim Handel

FAZIT
3+

aRJay



* dt 119.90



* dt 119.90



* dt 119.90



* dt 119.90



Mit dem original GAME SAVER hast Du die Möglichkeit, in Deinem SNES-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. Außerdem kannst Du mit dem original GAME SAVER auch US und JP Module abspielen. Und Du hast die Möglichkeit, die Spielgeschwindigkeit auf 50% zu bremsen.

99.00

Fragen Sie uns auch nach den Neuheiten!!

Art of Fighting dt	*59.90
Blackhawk dt	119.90
Bomberman II dt	119.90
Donkey Kong Country dt	139.90
Earth Worm Jim dt	139.90
F1 Pole Position II dt	129.90
Final Fantasy III us	149.90
Indiana Jones dt	139.90
König der Löwen dt	129.90
Lemmings II dt	139.90
Mickey Mania dt	129.90
Return of the Jedi dt	139.90
Samurai Shodown dt	139.90
Street Racer dt	119.90
Syndicate dt	129.90
Vortex dt	129.90
SNES-Grundgerät inkl. 50/60Hz	
Schaltung & Garantie	299.00
Umbau 50/60Hz inkl. Schachtadapter & 1/2 Jahr Garantie	99.00
Speed it Up...! Umbausatz	59.00
Fire SFX-50/60Hz Adapter	39.90
Fire-6-Spieler-Adapter	59.90
* =Angebot solange Vorrat reicht	

aRJay Games

spielend bestellen!

0221-12 10 67/68/69

Ebertplatz 2 50668 Köln

19

Die neue Hardware



TOTAL! 1994 • TOTAL! 1



Die grösste

94

Die besten Spiele

1994 • TOTAL! 1994 • TOTAL!



KO

ten Flops

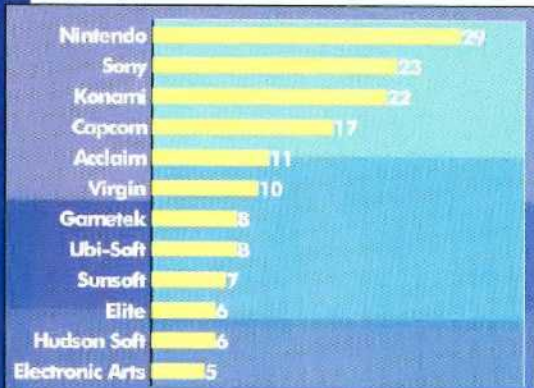


Legende „Die Besten“

- ★ Jump & Run
- ★ Prügelspiele
- ★ Strategie
- Simulation
- Adventure
- ★ Rennspiele
- ★ Sport
- ★ Action

Das letzte seiner Art

Mit dem guten alten NES ging es letztes Jahr langsam aufs Ende zu. Erschienen noch im Frühjahr einige Titel, kam im Winter kaum noch Neues auf den Markt. „Kirby's Adventure“ sei hiermit als bestes NES-Spiel 1994 genannt. Die anderen guten von uns präsentierten Games waren allesamt Classics. In diesem Jahr, vermutlich ganz im Zeichen des Ultra 64, wird es wohl noch dunkler um Nintendos 8-Bitter werden.



Die meisten Spiele

... brachte letztes Jahr Nintendo auf den Markt. Dicht gefolgt von Sony und Konami. EA ist hingegen abgeschlagen.

Mr. Nutz

... sorgte für einen heißen Frühling auf dem SNES. Cool wie der gleichnamige Spot, flink wie ein bekannter Igel und kompromißlos wie ein italienischer Starklempner spielte er sich in die Herzen aller Jump&Runler. Zum Jahresende wurde der putzige Nager sogar auf den GB konvertiert.

Donkey Kong Country

Das Spiel mit der besten Grafik hieß ohne Zweifel Donkey Kong Country. Mit Donkey und Diddy deren Insel zu erkunden und die geraubten Bananen wiederzubeschaffen, raubte der Redaktion den Schönheitsschlaf, denn schließlich wollten die 100 Level und Bonusräume erforscht werden.



Es gibt gute und sehr gute Grafik. Seit letztem Winter gibt es dann noch Donkey Kong Country

Donkey Kong vs. Wario Land

Diese beiden Module lieferten sich auf dem Game Boy ein Kopf-an-Kopf-Rennen. Als erweiterte Neuauflage des Automatenklassikers trat Donkey Kong gegen das dritte Mario-Land-Spiel mit Wario als Hauptdarsteller an. Aber da die Module aus der Schmiede Nintendos stammen, blieb der Zwist in der Familie.

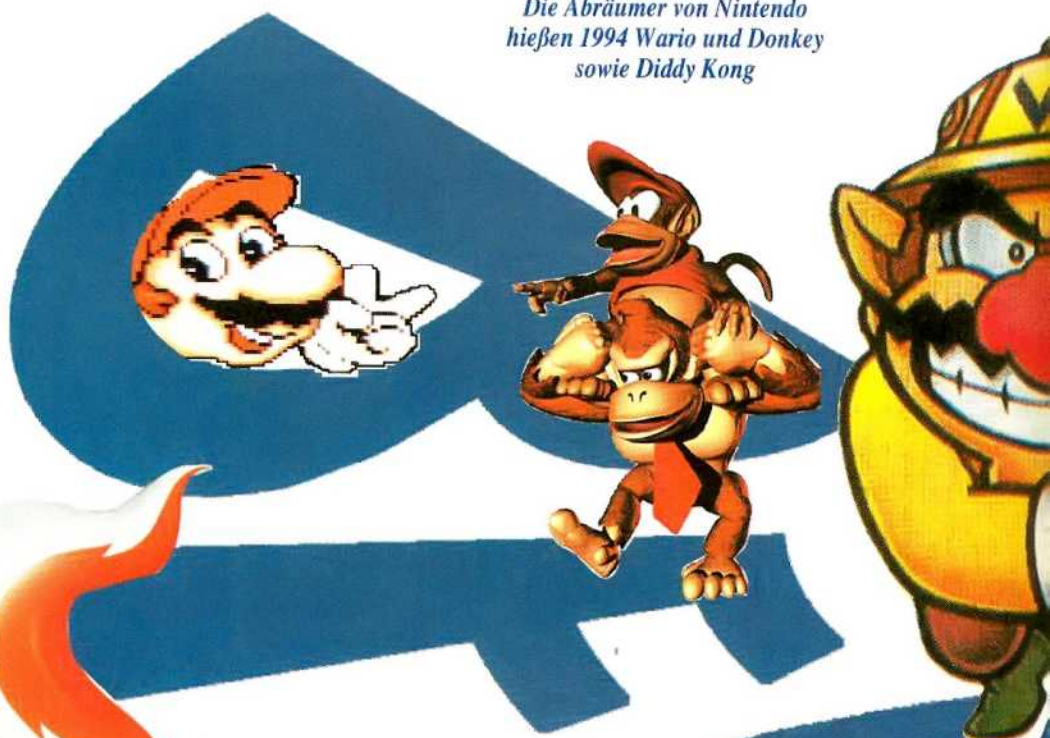


EART J

Earthworm Jim

... war der Newcomer des Jahres und verdient gleichzeitig die Auszeichnung „Bestes Jump&Run“. Die Idee, einen Wurm einen Raumanzug finden zu

Die Abräumer von Nintendo hießen 1994 Wario und Donkey sowie Diddy Kong



Ist er nicht cool! Eben noch in der Perlweiß-Werbung, jetzt live in den Konsolenschächten: Mr. Nutz weist alle blauen Igel in ihre Schranken

Pitfall – The Mayan Adventure

Eines der ersten komplexeren Spiele aus alten Atari 2600-Zeiten hielt auf Nintendos 16-Bit-Maschine Einzug. In Indiana-Jones-Manier macht Ihr Euch als Harry jr. auf den Weg, Euren Pixel-Vater zu retten.

Das Dschungelbuch

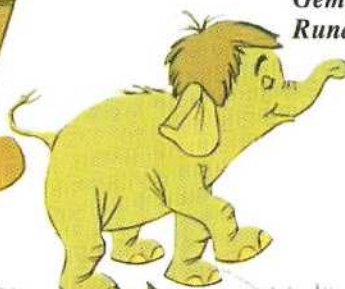
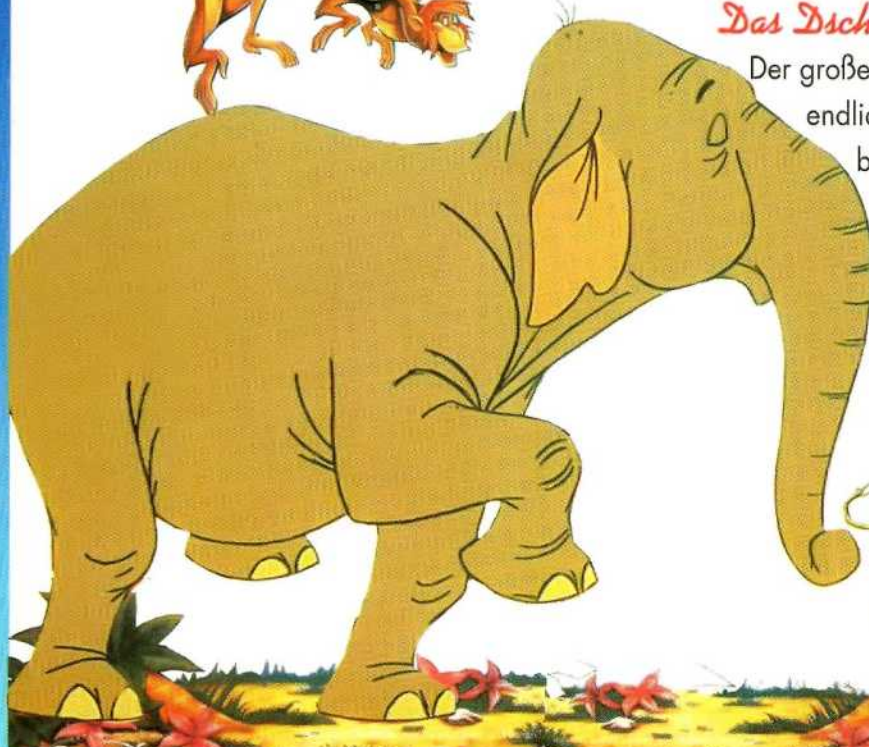
Der große Buch- und Zeichentrickfilmklassiker wurde endlich auf Eproms gebrannt. Die Umsetzungen brillierten durch witzige Ideen, interessanten Levelaufbau und wunderschöne Animationen. Unterhaltsame Abenteuer mit Mogli gab es auf dem NES, GB und dem SNES zu genießen.

Probier s' mal mit Gemütlichkeit oder einer Runde Dschungelbuch

Kaum ein Genre erfreut sich solch einer Popularität wie die Jump&Run- und Prügelspiel-Sparten. 1994 kamen deren Fans vollstens auf ihre Kosten.

Sparkster

Das Opossum Sparkster sauste mit Schwert und Raketenrucksack letztes Jahr erstmalig über die SNES-Screens. Böse Wölfe in aberwitzigsten Verkleidungen stellten sich ihm in den Weg, dennoch eroberte er sich in bester „Rocket Knight“-Manier sein Publikum.



SHINY WORM



lassen, und ihm dadurch Superkräfte zu verpassen, konnte nur von Star-Designer Dave Perry stammen. Das erste Projekt seiner Firma 'Shiny Entertainment' schreitet geradezu nach einer Fortsetzung!



Street Fighter und kein Ende: 1994 erschien der geniale 'dritte Teil'



Super Street Fighter 2

Der Gott der Beat 'em Up-Fans heißt Capcom. In ihrem dritten SF-Teil zogen sie alle Register ihres Könnens: 16 Kämpfer mit neuen Moves, Optionen und Modi treten gegeneinander an, um endlich den Besten der Besten zu ermitteln. Für die Redaktion ist SSF 2 das 'Beste Prügelspiel 1994'.



ClayFighter

Mal mit Knetgummi-Figuren aufeinander eindreschen und dabei tierisch abblaffen? Nichts leichter als das, denn bei 'ClayFighter' standen Witz und lustige Animationen im Vordergrund.



WWF Raw

Nach dem kommerziellen Erfolg von 'WWF Royal Rumble' schob Acclaim letztes Jahr 'WWF Raw' nach. Endlich mit einem Vierspieler-Modus ausge-



stattet, stehen superheissen Wrestling-Fights nichts mehr im Weg. Nicht einmal die BPjS, die im September Acclaims Prügelspiel 'Mortal Kombat 2' indizierte.



Fighten um den Wrestling-Thron: Slammasters und WWF Raw

Saturday Night Slammasters

Capcom konnte mit einem anderen Vierspieler-Wrestling-Modul auftrumpfen: 'Slammasters' mit fiktiven Spielfiguren überzeugte mehr durch farbenprächtige Charaktere als durch zahlreiche Optionen und Modi. 'WWF Raw' oder 'Slammasters', für Wrestling-Freunde keine leichte Entscheidung ...



Dragon

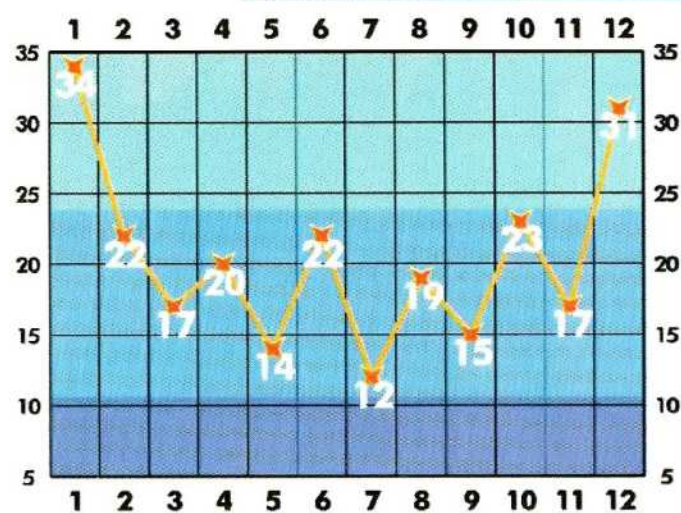
Er selbst ist bereits lange verstorben, aber Bruce Lees Mythos lebt weiter. Seit letztem Herbst auch auf dem SuperNES, denn Virgin bescherte uns ein Prügelspiel für bis zu drei Spieler gleichzeitig, welches sich an die gleichnamige Filmbiographie anlehnte.

Samurai Shodown

Auf der Edelkonsole Neo Geo ist es das beste Beat 'em Up, auf dem SuperNES ist SS leider nicht ganz so gut. Zwar wurden die Features und Charaktere übernommen, das Flair und die Grafikeffekte haben die Konvertierung leider nicht überlebt – trotzdem ein tolles Game!

Die meisten Tests

Am rechten Diagramm könnt Ihr die Anzahl der Tests in den '94er TOTALI-Ausgaben ablesen. Waagerecht stehen die Nummern der TOTALI-Hefte, senkrecht die Anzahl der Spiele. Um die Weihnachtszeit liegen die absoluten Spitzenwerte: in Nr. 1/94 satte 34 Tests, in der 12/94 'nur' 31.



Das letzte Jahr war sicherlich kein gewöhnliches Jahr.

Deutschland verlor im Sommer das WM-Spiel gegen Bulgarien und damit letztlich seinen Fußballweltmeister-Titel.

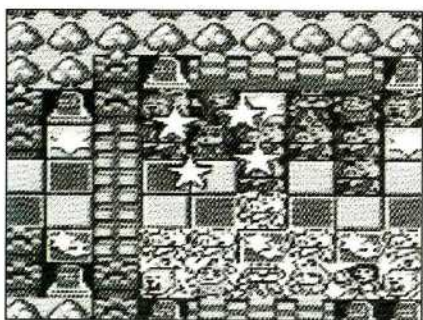
Jungs und Mädels über 18 Jahre wurden mehrmals zu den Wahlurnen gerufen, und die Anzahl der TOTALI-Redakteure wuchs stetig an: Klaus-D. Hartwig, Thomas Hellwig, Michael Koczy sowie Magnus Kalkuhl traten unserem verspieltem Team bei. Natürlich läßt sich ein langes Videospieljahr nicht in zwei Sätzen abhandeln, darum haben wir dem Thema diese Seiten gewidmet: Die besten Spiele des letzten Jahres stellen wir Euch nochmals kurz vor, präsentieren Hardware und Zubehör, durchleuchten anhand von Statistiken die Videospielflut und zeigen Entwicklungen und Tendenzen für die nahe Spiele-Zukunft auf. Ein bunter Streifzug durch die Welt der Pixel-Helden und Heldinnen (Frau Samus Aran läßt grüßen)!

Mit Utopia habt Ihr die Macht, jedenfalls die, um Planeten zu kolonialisieren



Utopia

Spacig wird es mit 'Utopia', wenn Ihr fremde Planeten erforscht und besiedelt. Wie bei 'Populous 2', nur nicht als göttlicher Scherge, kolonialisiert Ihr Länder, um Euren Siedlern Glück und Zufriedenheit zu geben.



„Grübel, grübel und studier, spielen wir Castle Quest bei Dir oder mir?“

Castle Quest

Was passiert, wenn sich ein Schach- und ein Rollenspiel zusammentun? Genau wissen wir das auch nicht, aber einen Vorgeschmack lieferte uns 'Castle Quest'. Das geniale Spielprinzip sorgte dafür, daß die grauen Zellen der Redakteure mal wieder richtig glühten.

Monster Max

Als freakiger Gitarrenspieler machte Max sich auf, die Heldenakademie zu besuchen. Vielerlei knifflige und witzige Rätsel galt es auf dem GB zu lösen, um endlich als vollwertiger Held den Bösewichtern die Stirn bieten zu können.

Sim City

Wer schon immer mit dem Gedanken Bürgermeister zu werden gespielt hat, sollte sich erstmal an 'Sim City' versuchen. Die Strategie-Simulation 'Ich baue mir meine Stadt selbst' ist 1994 als Classic getestet worden.

Super Metroid

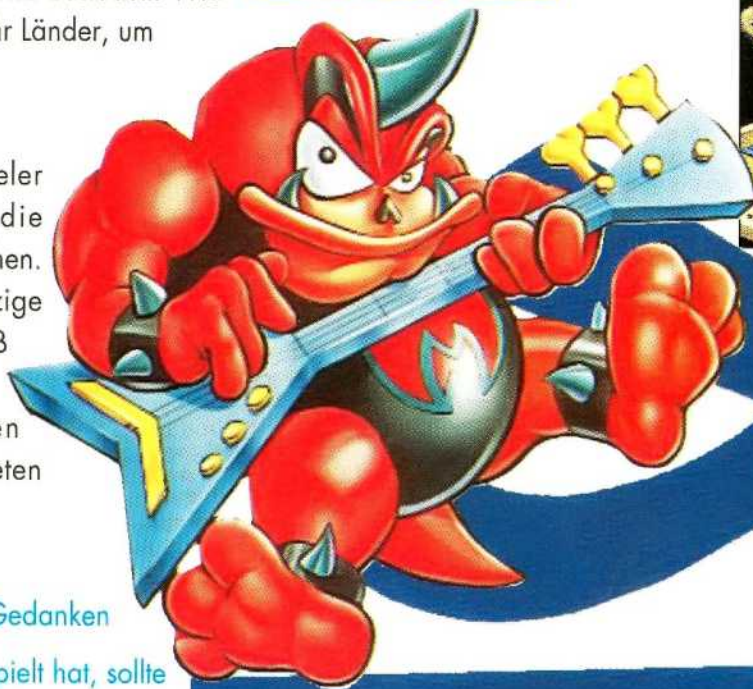
Die Weltraumheldin Samus Aran kommt nicht zur Ruhe. Mal wieder muß sie ausziehen, die widerlichen Metroiden zu vernichten. Da Spieler dieses Games unter Suchterscheinungen litten, verleihen wir Nintendos 'Super Metroid' unseren Redaktions-Titel 'Bestes Actionspiel des Jahres'!

Populous 2

Um göttliches Blut in Eure Adern strömen zu lassen, müßt Ihr seit letztem Sommer nur noch 'Populous 2' in den SNES-Schacht schieben. Ihr lenkt die Geschicke eines Volkes und versucht Euch unter Göttern zu behaupten.



Populous 2: heute schon mal Gott gespielt?



NHL Hockey '94

Wer gerade keinen zugefrorenen Baggersee in der Nähe hat, sollte sich ein paar Freunde schnappen und den Puck über den SNES-Bildschirm schießen. NHL Hockey '94 ist das beste SNES-Eishockey-Spiel.



Madden NFL '95

Freunde des etwas rabiateren Sportart aus Amerika sind mit dem 'guten alten' Mr. Madden bestens beraten. -

Football in seiner spielbarsten Form wird hier geboten. Es übertrifft sogar die bereits geniale '94er Version.

Die besten Filmumsetzungen

Dahinter verbirgt sich jeweils die Firma Lucas Arts. Ganz klar, daß es sich bei den Spielen um heiße Kinotitel aus eigenem Hause handeln muß. 'Super Return of the Jedi' beschreibt in 20 Leveln den dritten Krieg-der-Sterne-Streifen. Als furioser Abschluß der Star-Wars-Modulreihe tretet Ihr gegen den Imperator persönlich an, um der Galaxis endlich Ruhe und Frieden zu bringen.

Aus der Kölner Factor 5-Schmiede stammt das Drei-Filme-in-einem-Game 'Indiana Jones Greatest Adventures'. Satte 28 actionreiche Level lassen den Pixel-Indy auf dem Bildschirm nicht zur Ruhe kommen. Aber dafür ist man halt ein Held.

NBA Jam

Wenn es ein Kultspiel im Sport-Genre gibt, dann ist es mit Sicherheit 'NBA Jam'! 27 Zweier-Teams lassen sich über das Feld jagen, und sogar den US-Präsidenten könnt Ihr anwählen. Die Mischung aus Action, coolen effekten und dem grandiosen Vierspieler-Modus beschert Acclaims Modul den unseren Redaktions-Titel 'Bestes Sportspiel 1994'.

Smash Tennis

Witz und Spielbarkeit stehen bei dieser Tennissimulation im Vordergrund. Die deutsche Umsetzung des japanischen 'Super Family Tennis' schlug ein, wie ein Jahr zuvor das geniale 'Jimmy Connors P.T.T.'. 20 Mitglieder einer Großfamilie treten an, damit Ihr Euch mit bis zu vier Spielern die Bälle nach Herzenslust um die Ohren schlagen könnt.



Super...

... steht ja schon vor den meisten SNES-Spieletiteln. Der 'Super Game Boy' ist allerdings Nintendos letztjährige Hardwareneuheit. Alle GB-Module können mit diesem Adapter auf dem Super NES gespielt werden. Einige neuere GB-Spiele unterstützen die Besonderheiten dieser Hardware, so daß Keksdosengames nun mit noch mehr Farben und verbessertem Sound genossen werden können.





Probotector 2

Der Super Game Boy sollte erst mit diesem Titel so richtig ausgereizt werden. Die Kölner Factor-5-Jungs vollbrachten ein kleines Wunder, indem sie den SNES-Baller-Klassiker nahezu perfekt (Nur der vierte Level und ein paar Zwischengegner fehlen) auf den GB umsetzten.



Knuddelig und wuddelig, genau wie das Game Mystical Ninja

Legend of the Mystical Ninja

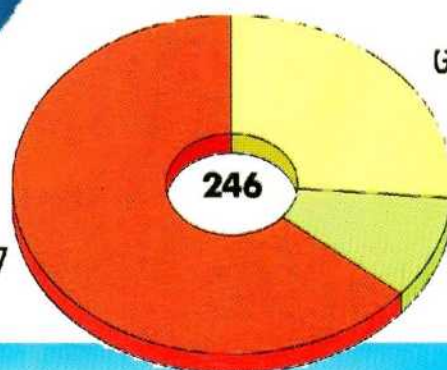
Konamis beliebte Japan-Helden fanden endlich den Weg nach Europa, und ließen sich bereitwillig von ein oder zwei Spielern durch ihr Game steuern. Das Wechselbad zwischen Action, Jump&Run, Adventure und 'tausend' Bonusspielchen machte nicht nur Ninjas süchtig.



Flashback

Fast schon ein Oldie, aber immer noch in aller Konsolenschächte: 'Flashback'!

Ohne Gedächtnis auf einem feindlichen Planeten gestrandet, macht Ihr Euch auf die Socken Eure Identität wiederzubekommen, und nebenbei die Erde vor fiesen Außerirdischen zu retten.



Rock 'n' Roll Racing

Wer bei dem Song 'Born to be wild' den Vordermann mit einem gezielten Raketenschuß von der Strecke pustet, kann nur Interplays RRR spielen. Für uns ist es das 'Rennspiel des Jahres'.



Schlimmer geht's nimmer!

Beleidigungen sind selten angenehm, aber vor allem dann nicht, wenn man teures Geld für sie ausgegeben hat. Die allergrößten Frechheiten, die miesesten Games, die 'Loser' des Jahres 1994 sind:

NFL Quarter Back	GB, Note 6
Space Ace	SNES, Note 6+
Power Rangers	GB, Note 6+
Power Rangers	SNES, Note 5-
Indiana Jones 3	NES, Note 5-
Last Action Hero	SNES, Note 5-
Prohecy Viking Child	GB, Note 5-

Aber es gab selbstverständlich auch Titel, die von den Herstellern auf Wolke Sieben hochgelobt wurden, und sich dann als Flop entpuppten. Der 'König der Löwen' sei an dieser Stelle stellvertretend für all die Spiele genannt.

Stunt Race FX

Polygongrafik war spätestens seit 'Star Wing' in Mode, und endlich erschien das zweite Modul mit dem eingebauten FX-Chip. Rasante 3-D-Fahrten in unterschiedlichen Perspektiven macht das kleine Wunderding im Spiel möglich. Leider konnte der Zweispieler-Modus nicht überzeugen.

Street Racer

Das erste Vierspieler-3-D-Renngame fürs SNES präsentierte uns UBI Soft. Zwar konnte es 'Super Mario Kart' nicht vom Thron stoßen, dafür brillierte SR mit ausgefeilten Optionen und Cupmodi.



Bei Street Racer geht's zu viert in 3-D ab - rasant



Kirby's Pinball Land

Nintendos Knuddelheld trieb sich mal wieder auf dem GB herum. Diesmal auf Flipperboards mit Kirby als Kugel. Wie schon der Klassiker 'Revenge of the Gator' bewies, ist Flipperspaß selbst auf Keksdosen möglich.



Spannung, Action, Adventure - das Blackhawk-Dreierpack

Blackhawk

Den Titel 'Nachfolger von Flashback' mußten sich die Programmierer von 'Blackhawk' sicherlich schon öfter anhören. Aber dem erstklassigen Action-Adventure tut das keinen Abbruch. In finsternen Fantasy-Dungeons ist Eure Wumme Euer einziger Freund - Spannung bis zuletzt ist garantiert!

246 Nintendo-Spiele

Links seht Ihr wie viele Spiele wir für die Nintendo Konsolen testeten bzw. erschienen: 157 allein für das SuperNES, das sind über 60%. Beim guten alten NES sieht es hingegen richtig übel aus. Nur 24 Titel, das sind gerade mal zwei pro Monat.

DIE CREW

Kurz vor Jahreswechsel gingen wir alle nochmal brav zum Friseur, um anschließend beim Fotografen 'Cheese' zu sagen. Auf ein TOTAL! geniales 1995!



GAME BOY

1-4 Spieler

Sony

ca. DM 70

MICRO MACHINES

Würdet Ihr
'Cocos' in so
einer fies-
grünen
Packung
kaufen



**Chaos auf dem
Game-Boy-Screen!
Wilde Hetzjagden
gehen einher mit
Anfeuerungsrufen.**

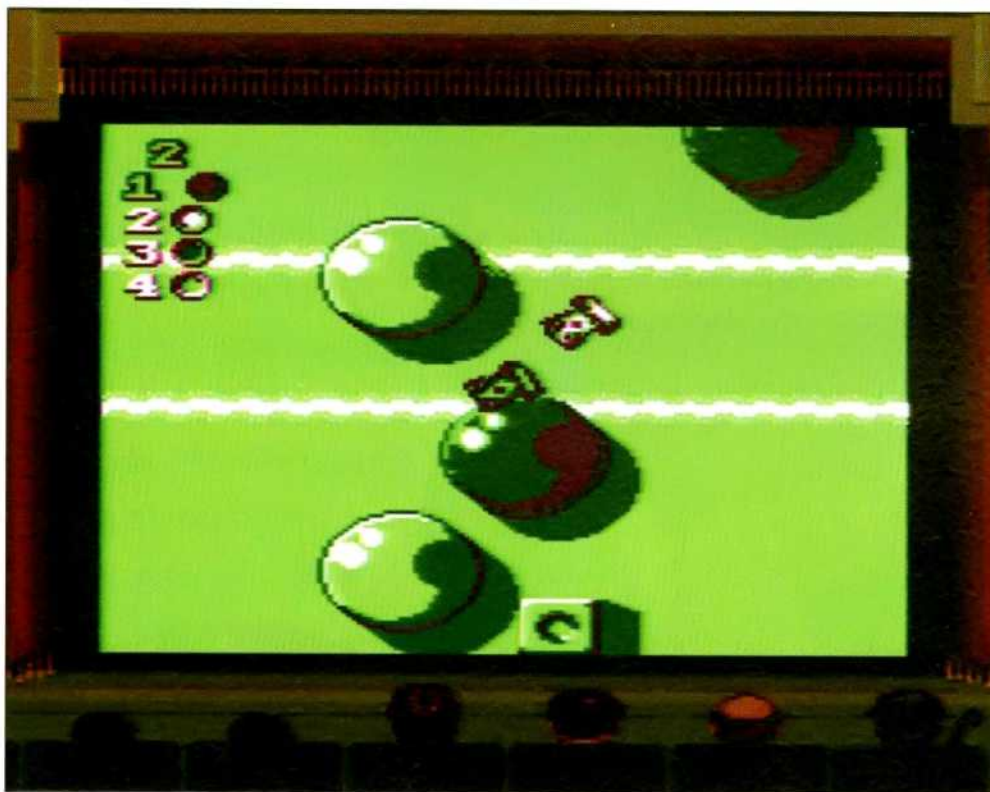
Die Rede ist von „Micro Machines“. Das Spielprinzip ist schnell erklärt: Ihr fahrt mit einem oder drei weiteren Gegnern auf verschiedensten Kursen Rennen. Wer den Bildschirmausschnitt durch Fahrfehler verläßt, scheidet aus. Der Übriggebliebene erhält Punkte, und wer zuerst eine bestimmte Anzahl erreicht hat, gewinnt das Rennen. Allein dürft Ihr den ‚Challenge‘- oder ‚Head to Head‘-Modus ansteuern. Im ‚Head to Head‘ wählt Ihr einen Computer-Gegner aus, um dann im ‚Tournament‘- oder ‚Single Race‘-Mode gegen ihn anzutreten. Zehn Strecken lassen sich im letzterem frei anwählen. Im ‚Tournament‘ wählt der Rechner die Strecken aus, die nacheinander gefahren werden. Sozusagen sind dies die Trainingsmodi, denn ein

NEGATIV!
Geräuschpalette nicht sehr abwechslungsreich, nur zwei Spieler, aber Spaß macht's allemal ...

POSITIV!
Gute Umsetzung des Vorbildes, ansprechender Schwierigkeitsgrad, gute Grafik.

einzelner Gegner ist auch für Ungeübte kein Problem. Wesentlich spannender ist der ‚Challenge‘-Modus: Nach einer

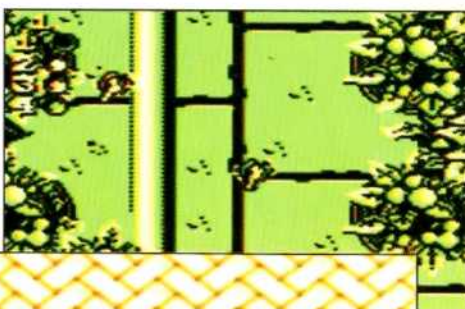
Qualifikationsrunde wählt Ihr drei Gegner aus, gegen die Ihr dann die Rennen fahrt. Nur drei Leben habt Ihr zur Verfügung,



Wüstenfuchs: In der Sandkiste brennt die Luft



Flora & Fauna: Fetzig grün ist es dort



Bonuslevel: Wer den schafft, gewinnt ein Continue

Spielplatz: Zwischen Lego-Steinen regiert das Faustrecht



Was gibt's denn heute im Kino?

aber in den Bonusstages könnt Ihr zusätzliche erhaschen. Per Link-Kabel könnt Ihr sogar gegen einen Freund antreten. Alle Fahrzeuge, besonders die Autos, driften beim in-die-Kurvelegen sehr stark. Das hebt den Schwierigkeitsgrad auf ein akzeptables Niveau, denn die Kurse sind nicht allzu schwierig. Die Parcours sind sehr detailliert gezeichnet, leider sind manche während der Fahrt nur sehr schwammig zu erkennen, so daß ein SGB-Adapter von Vorteil wäre. Die Musik zwischen den Levels ist fetzig, ansonsten ist die Geräuschpalette wenig abwechslungsreich. Alles in allem ist die MM-Konvertierung gelungen. Wer sich über die Kritik an der SNES-Version (1/95) wunderte, dem sei gesagt, daß die Hardware den entscheidenden Ausschlag gibt: Für GB-Verhältnisse ist die Umsetzung gelungen, vom SuperNES kann man mit Recht mehr erwarten.

Michael Koczy

Micro Machines

Gameplay



Ansprechender Schwierigkeitsgrad (leichte Strecken – knifflige Steuerung), gute Umsetzung des Vorbildes.

Dauerspaß



Maximal nur zwei Spieler (Warum, es gibt doch den Vierer-Adapter!), ansonsten solider Rennspaß.

Grafik



Sehr detaillierte Streckenzeichnung, kein Ruckeln, lediglich wirken einige Kurse während der Fahrt auf dem GB etwas schwammig.

Sound



Fetzigste Titelmusik, die den Nebenmann zum Rüberschauen animiert, Geräusche eher langweilig.

TOTAL! - CHECK

Genre Rennspiel
Level 25 Strecken
Schwierigkeit ansteigend
Continues 3
Speicher 2 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2-

SUPER CHASE H.Q.

**GAME
BOY**

1-2 Spieler

Taito

ca. DM 70

Autorennspiele gibt es bereits wie Sand am Meer, mit „Super Chase H.Q.“ kommt noch ein Sandkorn hinzu ...

Oh ja, Ihr seid der Jäger der Straße! Ihr sorgt für Recht und Ordnung auf den Highways, denn Ihr habt ein Polizeiauto der Zukunft, mit dem Ihr jeden rasende Verkehrsünder und Verbrecher das Fürchten lehrt! Doch wer jetzt mit einem actiongeladenen Autorennspiel rechnet, sollte erst einmal weiterlesen: In 3-D-Perspektive fahrt Ihr mit Eurem Auto die Straßen von sieben Levels entlang, sammelt Bonus-

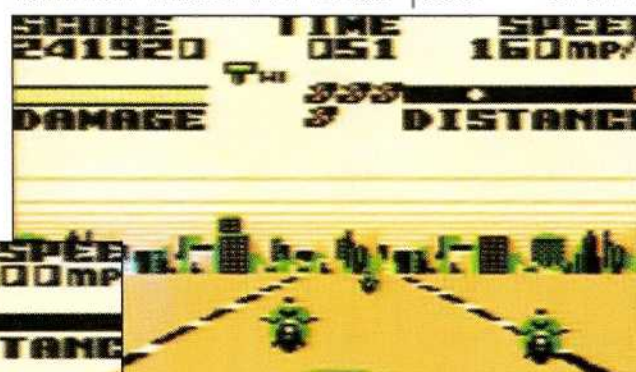
gegenstände ein und schubst unliebsame Geisterfahrer an den Straßenrand. Wenn Euer Zeitlimit nicht vorher abgelaufen ist, kommt am Ende jedes Levels ein Endgegner, sprich ein großes Auto, angefahren, das Ihr bis zu dessen Zerstörung rammen müßt. Am Ende jeder

Runde könnt Ihr Euch von Eurem Punktekonto eine bessere Ausrüstung kaufen. In manchen Levels stehen Euch übrigens auch Waffen zur Verfügung.

Wenn Ihr zwei GB via Linkkabel miteinander koppelt, könnt Ihr auch zu zweit spielen. Die 3-D-Grafik ist im Rahmen der

Hardware durchaus gelungen, doch die Strecken sind zu simpel, und die Endgegner ohne jegliche Taktik zu besiegen. Für Rennpiloten jüngerer Alters ist die schlichte Autojagd noch empfehlenswert, für erfahrene Videospieler dürfte dieses Spiel aber schnell langweilig werden.

mik / mk



Wer fährt hier
verkehrt? Ihr
oder die Biker?



Das Geheimnis
meines Erfolges:
Ich vermeide
unnötige Taktik!



Gotcha! Ver-
kehrssünder
haben keine
Chance!

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

TOTAL! - CHECK

Genre	Rennspiel
Level	7
Schwierigkeit	leicht
Continues	einstellbar
Speicher	2 MBit
Erhältlich	im Handel



GAME PRESS

jetzt
neu

price
power

Lieferung direkt aus Österreich und der Schweiz!

Adventure Island 2 dt	129,-
Actraiser 2 dt	119,-
Aladdin dt	99,-
Al Unser Jr. dt	129,-
Animaniacs dt	129,-
Art of Fighting dt	129,-
Battletank dt	129,-
Beauty & the Beast dt	99,-
Beavis & Buttthead us	129,-
Biker Mice from Mars dt	119,-
Blackthorne (Blackhawk) dt/us	109,-
Brain Lord us	139,-
Brainies dt	119,-
Breath of Fire	139,-
Brett Hull Hockey dt	109,-
Bugs Bunny dt	129,-
Charles Barkley dt	129,-
Champion World Class Soccer dt	89,-
Chaos Engine dt	119,-
Choplifter 3 us/dt	59,-/99,-
Clay Fighter us/dt	129,-
Claymates us	119,-
Crazy Chase dt	109,-
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 dt	129,-

Earth Worm Jim dt	129,-
Eek the Cat dt	99,-
Equinox dt	89,-
F1 Pole Position 2 dt	129,-
Fatal Fury 2 dt	119,-
Feivel der Mauswanderer dt/us	109,-
Fifa Soccer 95 dt	119,-
Fighter's History us	129,-
Final Fantasy 2 us	129,-
Final Fight 2 dt	109,-
Ghoul Patrol dt	109,-
Goof Troop dt	89,-
HaasNewmann Indy Car dt	119,-
Hammerlock dt	129,-
Hurricanes dt	129,-
Illusion of Gaia us	139,-
John Madden 95 dt	109,-
Jurassic Park 2 dt	129,-
King of Dragons dt	99,-
Legend dt	109,-
Lemmings 2 dt	129,-
Lion King (W. Disney) dt	129,-
Lufia us	129,-
Lord of the Rings dt	109,-
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,-
Micromachines dt	109,-
Might & Magic II dt/us	129,-
Mighty Max dt	99,-
Mystical Ninja dt	119,-
NBA Jam dt/us	129,-
NBA Live 95 dt	129,-
NHL 95 dt	119,-
Nigel Mansel dt	119,-
Pac Attack dt	119,-
Pac in Time dt	129,-
Pacman 2 us	119,-
Page Master dt	119,-
Pinball Dreams dt	129,-
Plok dt	89,-
Populous dt	59,-
Popoon dt	109,-
Power Drive dt	109,-
Power Rangers dt	129,-
Super Punch Out dt/us	109,-/119,-
Rise of the Robots dt	144,-
Robin and Batman dt	139,-
Robocop vs Terminator us	69,-
Rock'n Roll Racing dt	119,-
Schlumpfe dt	109,-

Shaq Fu dt/us	119,-
Slam Masters dt	129,-
Smash Tennis dt	109,-
Space Ace dt	69,-
Sparkster dt	119,-
Street Racer dt	119,-
Stunt Race FX dt/us	109,-
Super Conflict dt	119,-
Super Dropzone 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 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/ip	109,-/139,-
Tetris & Dr. Mario	89,-
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'Iserre Champ. dt	125,-
Wario's Woods	89,-
Where I.F. 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 Raw dt	139,-
WWF Royale Rumble dt	129,-
X-Kaliber us	99,-
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,-
Programmierz. Universal Adap.	59,-
100% Kompatibel	59,-
RGB-Kabel us/dt	29,-
SNES Powerstation	189,-
SNES US 1Pad/RGB-Kabel/220V	249,-
UMBAU:	
SNES 50/60Hz/Schacht	79,-
Verlängerungskabel	19,-

TEL 05071/733134 TEL 089/5438088 TEL 071/733134

Reichstraße 35 • A-6890 Lustenau
Tel. 0663/852845; Preise: DM 1.-/öS 8.-
Versand: öS 60.- incl. Nachnahme; ab öS 2.000.- 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. -90
Versand: sFr. 10.- incl. Nachnahme; ab öS 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**1-2 Spieler****Acclaim****ca. DM 130**

Optisch in
Ordnung, aber
spieltechnisch mau.



NEWMAN/HAAS

INDY CAR

Um mit 300 km/h ein IndyCar-Rennen zu fahren, muß man nicht 'Schumi' oder 'Nigel Mansell' heißen.

Was hat der Schauspieler Paul Newman mit Autorennen zu tun? Er ist einer der Teamchefs des Newman-Haas-Indycar-Rennstalls, für den unter anderem Nigel Mansell fährt. Hier nun das Spiel zum wohlklingenden Namenszug! Allein oder zu zweit könnt Ihr in einem Hochgeschwindigkeitsboliden Platz nehmen und auf 16 großen Rennstrecken der Welt um den Sieg kämpfen. Bei zwei Spielern teilt sich der Bildschirm in der Mitte, trotzdem läßt sich

alles gut erkennen. 'Tuningmöglichkeiten' (Winklereinstellung des Spoilers, Reifenwahl etc.) stehen Euch natürlich auch zur Verfügung, ansonsten habt Ihr kaum Möglichkeiten Euer Vehikel aufzurüsten. Optionen und Features sind reichlich vorhanden. Optisch macht die Version einen brauchbaren Eindruck: Die Fahrzeuge und Hintergründe sind gut gezeichnet, allerdings ist das Ganze nicht sehr abwechslungsreich. Die Kollisionsabfrage ist leider auch nicht die genaueste.

Aus den Lautsprechern kommen ein monotones Dröhnen und eine mäßig interessante Musikuntermalung. Ferner läßt sich der Wagen nicht gut steuern. Somit wird dem geneigten Spieler unspektakuläre und mäßige Rennkost geboten. Also lieber 'Indianapolis' mit Paulchen Neumann im Fernsehen schauen.

mik

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

TOTAL! - CHECK

Genre	 Rennspiel
Level	 16 Strecken
Schwierigkeit	 mittel - hoch
Continues	 -
Speicher	 16 MBit
Erhältlich	 im Handel

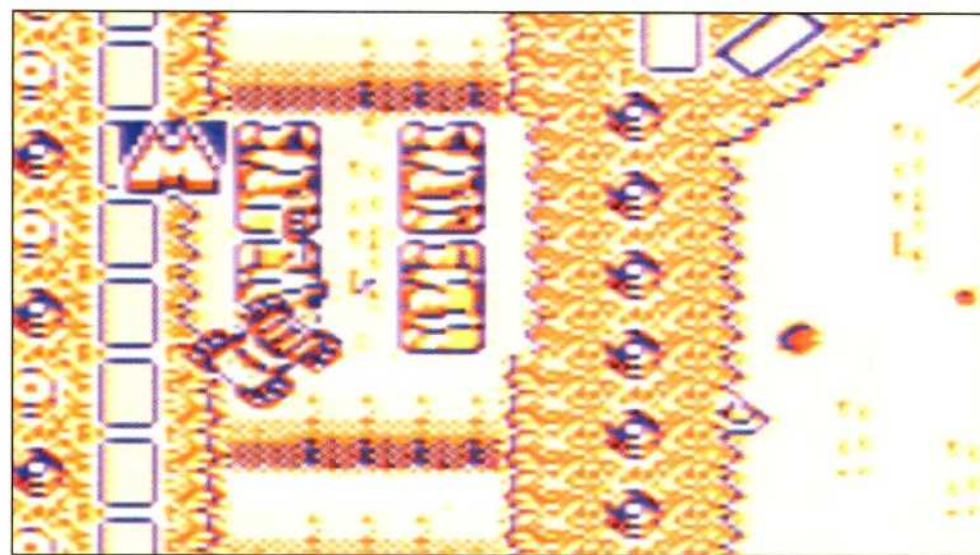
FAZIT
4+

GAME BOY**1 Spieler****Acclaim****ca. DM 70**

MONSTER TRUCK WARS

Weder Spannung noch
ein Zweispieler-Modus
werden geboten

**Sie haben 1500 PS
und zermürben
Autos am laufenden
Band: die Monster
Trucks aus den USA.**



Seit längerem kommen wir dank privater Sportfernseher in den 'Genuß' der verschiedensten Fun-Rennen, wie sie vornehmlich in den USA ausgetragen werden. Eines dieser turbulenten Ereignisse findet ab sofort auch auf dem kleinen Game Boy statt. Der Name: „Monster Truck Wars“ – von der 'United States Hot Rod Association' offiziell lizenziert. Nach der erfolgreichen Qualifikation treten im Rennen vier der offiziellen Trucks, wie der 'Predator' oder der 'Equalizer', gegeneinander an. Sie schubsen sich dabei gegenseitig von der Strecke, zermalmen als Hindernisse postierte Autos, welche diverse Boni freigeben, und müs-

sen sich mit allerlei Tücken auf den Parcours auseinandersetzen. Wahrlich tückisch sind jedoch nicht nur die Strecken, sondern auch die mäßige Steuerung. Tierisch ärgerlich ist, daß die Computerfahrer mächtig ruppig fahren,



so daß – einmal von drei anderen Trucks umzingelt – schnell das 'Game Over' lächelt, da der eigene Wagen bis zum Zerbersten ramponiert wurde. Einen Zweispieler-Modus gibt es nicht. Abgesehen davon ist der gesamte Spielablauf wenig spektakulär, sehr lahm und in keinsten Weise motivierend.

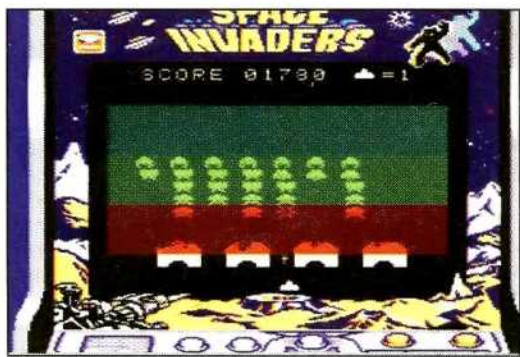
hja

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

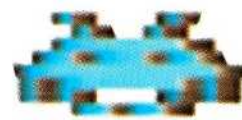
TOTAL! - CHECK

Genre	 Rennspiel
Level	 20 Strecken
Schwierigkeit	 einstellbar
Continues	 -
Speicher	 1 MBit
Erhältlich	 im Handel

FAZIT
5+



SUPER SPACE INVADERS



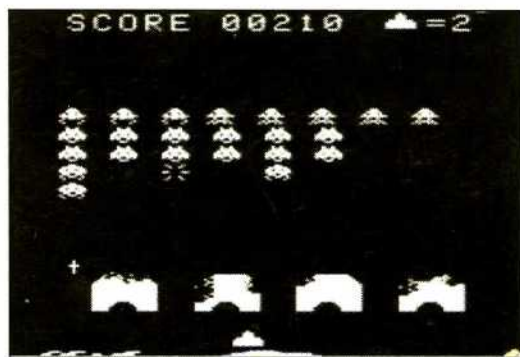
GAME BOY

1-2 Spieler

Taito

ca. DM 70

Super Space Invaders" ist ein Game-Boy-Spiel, das natürlich auf Nintendos Keksdose (via Link-Kabel auch zu zweit gegeneinander) und dank Adapter auf dem SNES gespielt werden kann. Neu ist allerdings, daß es einen Modus gibt, in dem der ganze SuperNES-Screen genutzt wird. Letztlich ist es aber „nur“ das fossile „Space Invaders“ aus alten Videospieltagen. Reihen von Außerirdischen versuchen den Boden eines Planeten zu erreichen. Ihr verteidigt das



Terrain heldenhaft mit einem simplen Geschütz. Der tiefe Sinn des Spiels ist nur die Jagd nach einem neuen Highscore. Ist eine Angriffswelle besiegt, kommt die nächste – keine Bonusstages, nur schnelleres Gameplay. Was vor Jahrzehnten Menschenmassen anzog, wirkt heutzutage wie lauwarmes Kaffee. Für Nostalgie-Videoten mit SGB ist

das Spiel ein Muß, denn alle Details des Automaten wurden übernommen. Für moderne Baller- und Actionfreaks ist das Game nur bedingt zu empfehlen, denn Abwechslung wird nicht geboten.

mik

Ein Videospielmodul für Game Boy, SuperGB und SNES? „Wie soll das denn gehen?“ fragt sich der kundige Gamer.



Gameplay	■ ■ ■ ■ ■ ■
Dauerspaß	■ ■ ■ ■ ■ ■
Grafik	■ ■ ■ ■ ■ ■
Sound	■ ■ ■ ■ ■ ■
TOTAL! - CHECK	
Genre	Shoot 'em Up
Level	
Schwierigkeit	ansteigend
Continues	
Speicher	2 MBit
Erhältlich	im Handel

FAZIT

3

Bernd Herfurth

FREAK'S SHOP

WESELERSTRASSE 54, 48151 MÜNSTER

SUPER NINTENDO PAL:

AERO THE ACROBAT US	99,95
BART'S NIGHTMARE	69,95
BILL LAMBEER'S COMAT	
BASKETBALL US	59,95
BULLZ VS BLAZERS	119,95
BRAIN LORD US	129,95
BREATH OF FIRE US	129,95
CHAOS ENGINE	109,95
CLAYMATES	89,95
CONCOS PAPER US	79,95
CYBERSPIN US	69,95
DARIUS TWIN US	69,95
DESERT FIGHTER	109,95
DINO DINI SOCCER	99,95
DONKEY K. COUNTRY	129,95
DRAGON -	
Die Bruce Lee Story	109,95
DSCHUNGELBUCH	109,95
DIE SCHLUMPFE	109,95
DRAGONS LAIR US	69,95
DRACULA US	59,95
DR. MARIO & TETRIS US	129,95
EARTH DEF. FORCE US	69,95
EARTH WORM & JIM	119,95
EYE OF THE BEH. US	129,95
EXTRA INNINGS US	69,95
FATAL FURY 2US	129,95
FI POLE POSITION 2	119,95
FINAL FANTASY 3 US	139,95
FINAL FIGHT 2	99,95
FIRE STRIKE US	119,95
FLINTSTONES	119,95
GOOF TROOP	119,95
GRADIUS 3 US	69,95
HEBEREKE POPCOON	119,95
HUMANS	99,95
HYPER ZONE US	69,95
HYPER VOLLEYBALL	119,95
SOULBLAZER 2	139,95
INDIANA JONES	119,95
INDY CAR RACING	119,95
JAMES POND JR. US	79,95
JOHN MADDEN '95	119,95
JORDON ADVENTURE	109,95
JUNGLE STRIKE	119,95
KICK OFF 3	119,95
KING OF DRAGONS	104,95

KÖNIG DER LÖWEN

LAMBORGHINI CH. US	69,95
L. OF MYSTICAL NINJA	119,95
LORD OF THE RINGS	109,95
MAXIMUM CARNAGE	119,95
MEGA MAN X	114,95
MIGHT & MAGIC 2	129,95
NBA LIVE '95	119,95
NHL HOCKEY '94 US	99,95
NHL HOCKEY '95	119,95
OBITUUS US	129,95
ON THE BALL US	69,95
PAC-ATTACK	99,95
PAC IN TIME	129,95
PACMAN 2 US	119,95
PAGEMASTER	119,95
PINBALL DREAMS	109,95
PITFIGHTER US	69,95
POWER MOVES US	69,95
POWER RANGERS	129,95
PUSH OVER US	69,95
RISE OF THE ROBOTS	119,95
ROBOCOP 3 US	69,95
ROBOCOP Vs TERMINAT.	119,95
SAMURAI SHOWDOWN	129,95
SECRET OF MANA	109,95
SCHÖNE UND DAS BIEST	99,95
SHADOWRUN	129,95
SLAM MASTERS	119,95
SOCCER KID	99,95
SOCCER SHOOTOUT	129,95
SOULBLAZER	119,95
SPANKY'S QUEST US	69,95
SPARKSTER	119,95
SPIKE MAC FANG US	129,95
STAR TREK N. G. US	139,95
STREETFIGHT. 2 TURBO	99,95
STUNT RACE FX	119,95
SUPER ADV. ISLAND US	69,95
SUPER BOMBERMAN 2	109,95
SUPER CONFLICT	109,95
S. EMPIRE STRIKES BACK	119,95
S. GHOULS 'N GHOST US	69,95
SUPER ICE HOCKEY	119,95
S. MARIO ALL STARS	89,95
SUPER MARIO KART	89,95
SUPER MARIO PAINT	79,95
SUPER MARIO WORLD	69,95
SUPER METROID	109,95
SUPER PINBALL	99,95

SUPER PUNCH OUT US	119,95
SUPER R-TYPE US	59,95
S. RETURN OF THE JEDI	119,95
S. STREETFIGHTER 2	129,95
SYNDICATE	119,95
TETRIS 2 US	89,95
TIMESLIP	109,95
TINY TOONS W. W. SP.	119,95
TROY AIKMAN FT. BALL	119,95
UHRSA MONSTER	
TRUCK WARS	119,95
VIRTUAL BART	89,95
UTOPIA	119,95
WOLVERINE	109,95
WORDTRIS US	89,95
WORLD HEROES 2 US	119,95
WORLD LEAGUE SOC. US	89,95
WWF RAW	129,95
WWF RAW & VIDEOCAS.	154,95
X-MEN US	119,95
XARDION US	89,95
Y'S 3 US	89,95
ZELDA 3	89,95
ZOMBIE 2	129,95

SONDERANGEBOTE SNES:

-nur solange Vorrat reicht-

ACTRAISER 2	99,95
ADDAMS FAMILY	69,95
AERO THE AKROBAT	79,95
ALIEN 3	69,95
ART OF FIGHTING	59,95
ASTERIX	89,95
AXELAY	59,95
B.O.B.	69,95
BATMAN RETURNS	59,95
BATTLETOADS Vs	
BATTLETOADS. IN BATTLEM.	69,95
BLACKHAWK	99,95
BLUES BROTHERS	49,95
BUBSY	79,95
BRAINIES	69,95
BRETT HULL HOCKEY	89,95
CAPTAIN AMERICA	79,95
CHAMP. WRLD. CLASS S.	59,95
CHARLES BARCLAY:	
SHUT UP AND JAM	69,95
CHOPLIFTER 3	69,95

CLAY FIGHTER	69,95
CLIFFHANGER	59,95
CONTRA 3 US	59,95
COOL SPOT	89,95
CYBERNATOR	59,95
DENNIS	69,95
DOUBLE DRAGON	69,95
DOUBLE DRAGON 5	69,95
DR. FRANKEN	69,95
DRACULA	59,95
DRAGON'S LAIR	69,95
DRAKKHEN	79,95
EARTH DEFENSE FORCE	69,95
EEL THE CAT	69,95
ESPN BASEBALL	69,95
EQUINOX	89,95
EXHAUST HEAT	69,95
FIEVEL DE MAUSWAND.	79,95
FIFA SOCCER	89,95
FLASHBACK	59,95
FUN & GAMES	69,95
F-ZERO	49,95
HOLE IN ONE GOLF	59,95
HOME ALONE 2	69,95
HULK	69,95
HURRICANES	69,95
INCREDIBLE CRASH	
DUMMIES	59,95
INT. SENSIBLE SOCCER	89,95
JAMES BOND JR.	79,95
JIMMY CONNERS US	69,95
JURASSIC PARK	69,95
JURASSIC PARK 2	89,95
KEEGAN PLAYER MAN.	59,95
KICK OFF	69,95
KRUSTY S. FUN HOUSE	89,95
LAST ACTION HERO	59,95
LEGEND	69,95
LEMMINGS	69,95
LEMMINGS 2	89,95
LOST VIKINGS	89,95
MAGID SWORD	69,95
MAJOR TITLE GOLF	69,95
MAGIC BOY	79,95
MARIO IS MISSING	59,95
MEGA LO MANIA	59,95
METAL MARINES	89,95
MICKYMANIA	89,95
MICRO MACHINES	89,95
MIGHTY MAX	69,95

MR. NUTZ	59,95
NBA JAM	99,95
NIGEL MANSELL US	69,95
OUTLANDER	69,95
PAPERBOY 2	49,95
PARODIUS	59,95
PHANLANX	59,95
PIERRE LE CHEF -	
OUT TO LUNCH	59,95
PILOTWINGS	49,95
PITFALL	89,95
PLOK	69,95
POP'N TWIN BEE	59,95
POPULOUS	69,95
POPULOUS 2	69,95
PRINCE OF PERSIA	69,95
PUSH OVER	59,95
R-TYPE 3	69,95
RASENMAHERMANN	69,95
ROAD RIOT	69,95
ROAD RUNNER	69,95
ROCK'N ROLL RACING	89,95
RUN SABER	59,95
SHAQ FU	99,95
SKY BLAZER	79,95
SMASH TENNIS	89,95
SPACE ACE	69,95
SPECTRE	49,95
SPINDIZZY WORLD	59,95
STARWING	59,95
STREET RACER	99,95
STREETFIGHTER 2	59,95
SUNSETRIDERS	59,95
SUPER ADV. ISLAND	59,95
SUPER BATTLE TANK 2	89,95
SUPER BOMBERMAN	59,95
SUPER CASTLEVANIA IV	59,95
SUPER MORPH	69,95
SUPER OFF ROAD	59,95
SUPER PANG	69,95
SUPER PUTTY	59,95
SUPER R-TYPE	49,95
SUPER STAR WARS	69,95
SUPER TENNIS	49,95
SUPER TURRICAN	59,95
T.K.O. BOXING	69,95
TAZMANIA	69,95
TERMINATOR 1	59,95
TERMINATOR 2 -	
ARCADE GAME	59,95

TERMINATOR 2 -	
JUDGEMENT DAY	59,95
TINY TOON	59,95
TOM & JERRY	79,95
TOP GEAR 2	89,95
TURN & BURN	89,95
TURTLES IV	59,95
VIRTUA SOCCER	99,95
WHERE IN THE WORLD	
IS CARMEN SAN DIEGO	59,95
VORTEX	89,95
WING COMMANDER	59,95
WING COMMANDER 2	59,95
WINGS 2 US	59,95
WORLD CUP STRIKER	89,95
WORLD HEROES	79,95
X-KALIBRE 2097	69,95
ZOMBIES	59,95
ZOOL	69,95

ZUBEHÖR SNES:

S-NES KONSOLE	169,95
S-NES KONSOLE	
& FIFA SOCCER	239,95
S-NES KONSOLE & FIFA	
SOCCER & S. GAME BOY	289,95
SUPER GAME BOY	79,95
SV 336 JOYBOARD	69,95
SV 337 PROGRAMPAD	79,95
SV 338 TOPFIGHTER	129,95
5 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 &	
Zeittupe)	89,95
RGB KABEL	29,95

GAME BOY:

CHOPLIFTER 3	39,95
JURASSIC PARK 2	39,95
LEMMINGS 2	39,95
MICRO MACHINES	39,95

Tel: 0251-527854 und 525522 • Versand-und Ladenlokal • Fax: 0251-527971 • An- Verkauf von Gebrauchtspielen

(IRRÜMER UND PREISÄNDERUNGEN VORBEHALTEN.)



Fulgore (links): 'Predator' artiger Cyber-Warrior, im Kampf mit Jago



Gladius: Eisversion des T1000 aus 'Terminator 2', morpht Arme und Körper



In einigen Levels zoomt die 'Kamera' zurück, wenn die Gegner auseinandergehen



Meltdown: wie 'Die Fackel' aus den 'Fantastic Four'-Comics



Thunder scheint ein Verwandter von Hawk aus SSF2 zu sein

Was verbirgt sich hinter dem Namen 'Ultra 64'? Ein neues flüssiges Waschmittelkonzentrat? Das revolutionäre synthetische Hochleistungsmehrbereichsmotoröl? Weder noch, sondern Nintendos angekündigte 64-Bit-

Killer Instinct: Ein recht martialischer Name, vor allem wenn man bedenkt, daß es bisher von Nintendo verboten wurde, Spiele mit dem Wort 'Killer' im Titel zu veröffentlichen'. Der Wandel in Nintendos Produktpolitik liegt sicherlich darin begründet, daß Sega in den USA Nintendo bei den Verkaufszahlen mittlerweile überholt hat (60 zu 40% Marktanteil), wofür u.a. auch die Sache mit der 'familienfreundlichen' 'Mortal Kombat'-Version verantwortlich gemacht wird. Die Mega-Drive-Besitzer konnten bekanntlich über einen Cheat wie am Automaten im Blut baden. Doch so gewalttätig wie der Titel vermuten läßt, ist Killer Instinct (KI) erfreulicherweise nicht. Blut spritzt zwar auch, doch ist das hier nicht Selbstzweck und bleibt in erträglichen Maßen. KI entstand wie 'Donkey Kong



Chief Thunder scheint mit T. Hawk aus 'SSF2' verwandt zu sein

Konsole (ehemals als 'Project Reality' angekündigt), die im Herbst 1995 weltweit in allen Wohnzimmern stehen soll. Naja, ob auch in den unsrigen ist noch nicht sicher, denn Nintendo Deutschland hat erst kürzlich wieder



Im Vorspann präsentieren sich die Kontrahenten in Full-Screen-Größe. Rechts im Bild der gefürchtete Fulgore, oben sieht Ihr Raptor bei einer kleinen Zwischenmahlzeit

Country', im Hause 'Rare' unter Verwendung der gleichen Techniken. Ist man bei DKC schon fasziniert von den fantastischen Licht- und Schatteneffekten und der realistischen Dreidimensionalität der Spielfiguren, präsentiert sich KI dank 64-Bit noch beeindruckender. Nicht nur, daß die



Spinal: Das Skelett kann sich wie Shang Tsung in andere Kämpfer verwandeln



Bei der Gestaltung der Kämpfer haben sich Rare ziemlich bei Konkurrenz und Kino bedient

verlautbaren lassen, daß ihr Schwerpunkt weiterhin das gute alte 16-Bit-Super Nintendo sein wird.

Die Technik der Konsole basiert auf den derzeit in aller Munde befindlichen High-End-Computern der



Charaktere realistische Schatten auf den Boden werfen, ihre Arme werfen auch Schatten auf ihre Körper. Besonders im Brustkorb von Spinal, dem Skelett,



Fakt oder Phantasie?

Hier noch einmal die vom Hersteller bisher bekanntgegebenen (voraussichtlichen) Daten im Schnelldurchlauf:

- 'echte' 64-Bit-Konsole, Zusammenarbeit von Nintendo und SGI, dem weltweit führenden Hersteller von Grafik-Hochleistungscomputern
- angepeilter Preis in den USA: unter \$200 (zur Zeit ca. DM 300)
- basierend auf der Reality-Engine der 'Onyx'
- MIPS 64-Bit RISC-Hauptprozessor, Taktrate 80-100 MHz
- True-Colour-Grafik (max. 16,8 Mio. Farben gleichzeitig), Echtzeit-Antialiasing, digitaler DCS-Stereosound
- Spiele auf Modul, max. 150 MBit, Standard ist 100 MBit (gecruncht), Preise wie heutige SNES-Cardridges
- später externes CD-ROM (ca. \$150)
- Veröffentlichung in den USA: Herbst '95



N I N T E N D O S

DIE ZUKUNFT

Firma 'Silicon Graphics Inc.' (SGI). Genauer gesagt, auf der Reality-Engine-Graphikhardware der 'Onyx'-Workstation, natürlich in deutlich abgespeckter Version, da ein solches Gerät, wie schon in der letzten

TOTAL! erwähnt, ab DM 200.000 zu haben ist, nach oben hin sind preislich keine Grenzen gesetzt. Ein kleiner Unterschied zu den angezielten \$200-250 für das Ultra 64 ...
Gerüchte über das Gerät sind

ches und Teleportationen ausführen. Das Spezial-Move-System dagegen ist eher eine Mischung aus MK und SF (s. Kasten).

Betrachtet man sich diese Grafikorgie genauer, ist es völlig unverständlich, wie Nintendo bzw. Rare die Heimversion in lächerliche 150 MBit (ge-cruncht) quetschen wollen! Vielleicht hofft man ja noch auf einen technischen Durchbruch in Chip- und Kompressionstechnik in den nächsten Monaten. Da Nintendos guter Ruf auf dem Spiel steht, werden sie das auf jeden

ohne Ende im Umlauf, wir wollen uns jedoch auf das beschränken, was heute schon zu sehen ist - die Ultra-64-Automaten - sowie auf die Fakten, die Nintendo gemäß eigenen Aussagen anpeilt.

Fall bringen müssen. Immerhin haben sie oft und laut genug verkündet, die Heimversionen würden in punkto Geschwindigkeit, Grafik und Sound absolut identisch mit dem sein, was jetzt in den Spielhallen zu sehen ist. Vielleicht schwenkt Nintendo im Laufe des nächsten 3/4 Jahres ja doch noch komplett auf CD-ROM um, bisher ist diese Technik jedoch angeblich noch „zu langsam“. (Abteilung 'Kundenfreundlich': Spiele-CDs für Sonys PlayStation kosten in Japan z.Zt. umgerechnet magere DM 70! Da kann man sich doch mal ein Spielchen zusätzlich leisten ...) Wie dem auch sei, dieses Ereignis solltet Ihr Euch auf keinen Fall entgehen lassen (Mindestalter 18 Jahre vorausgesetzt). Leider gab es KI in Deutschland bisher nur als nicht ganz fertige Testversion exklusiv in einer Hamburger Spielhalle zu bewundern. In den USA steht die Endfassung seit Dezember in den Arcades. Hoffen wir, daß sie möglichst bald den Sprung über den großen Teich schafft ...



Wer an diesem Gerät ohne zu zögern vorbeigeht, ist selber schuld

FIGHTERPARADE



Riptor: Prügelnde Saurier gab es bereits in Ataris 'Primal Rage', allerdings sieht Riptor ungleich beeindruckender aus als seine stop-motion-animierten Kollegen



Sabrewulf: Ein Werwolf wie in Capcoms neuem Grusel-Prügler 'Darkstalkers' (witzigerweise auch der Name eines alten Rare-Computerspiels von '84)



T.J. Combo: Der patriotische Boxer scheint ebenfalls einen prominenten Verwandten bei Street Fighter 2 zu haben. Oder er ist einfach nur ein Fan von Balrog ...



Orchid: Die Sonja Blade des Teams kann sich in eine bissige Raubkatze verwandeln (siehe unten)



Jago: Der MK-artige Ninja ist einer der Fighter, die mit Waffen ausgestattet sind

ist dieser Effekt unglaublich. Das Gameplay ist an 'Street Fighter 2' angelehnt, auch hier lassen sich mit Hilfe der sechs Buttons Feuerbälle, Dragon Pun-

den nächsten Monaten. Da Nintendos guter Ruf auf dem Spiel steht, werden sie das auf jeden

FINISH HIM!!!

Freunde brutaler Gewalt dürfen sich auf Fatalities freuen (die BPjS wird ungleich weniger Spaß daran haben). Nach der freundlichen Ermunterung „NO MERCY“ dürft Ihr Euren Gegner verhackstückeln. T.J. Combo z.B. darf Genicke brechen, Spinal beschwört seine Verwandten, die aus dem Boden aufsteigen und ihr Opfer mit hinabnehmen, Orchid verwandelt ihre Opponenten in Frösche (inklusive Drauftreten, versteht sich!)

Eine Probe aus Spinals

Special-Move-Repertoire:

- **Absorption Shield:** l, leichter Schlag (halten)
- **Shield Charge:** r, r, Schlag
- **Sliding Kick:** u, Tritt
- **Super Slash:** l, lu, u, ru, r, mittlerer Schlag
- **Flaming Skull:** u, ru, r, Schlag
- **Teleport:** u, u, u, harter Schlag (nah)/harter Tr. (fern)
- **Combo Morph:** u, u, u, harter Schlag (während Combo)
- **Grave Fatality:** l, l, l, l, mittl. Tritt (nahe stehen)
- **Shield Fatality:** r, r, r, r, leichter Tritt
- **9-Hit-Combo:** o, HT, r, r, LS, l, HS, HS, HS, r, r, HS, r, HS

U L T R A 6 4



DIE TECHNISCHE REVOLUTION

CRUIS'N USA DURCH DIE WÜSTE



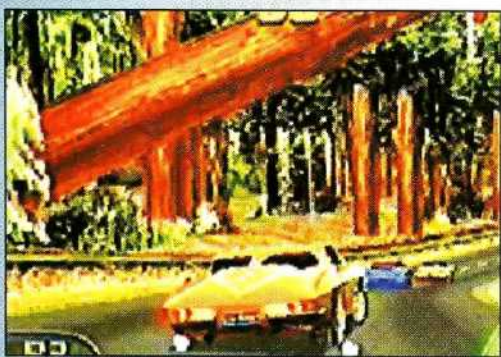
Nein, auf den Spuren Karl Mays seid Ihr hier nicht unterwegs

FLIEGENDE SCHULBUSSE



Spektakuläre Unfälle sind an der Tagesordnung

ZURÜCK ZUR NATUR



Umwelt, nein danke? Auch durch Nationalparks wird gerast

REALITÄTSNAH

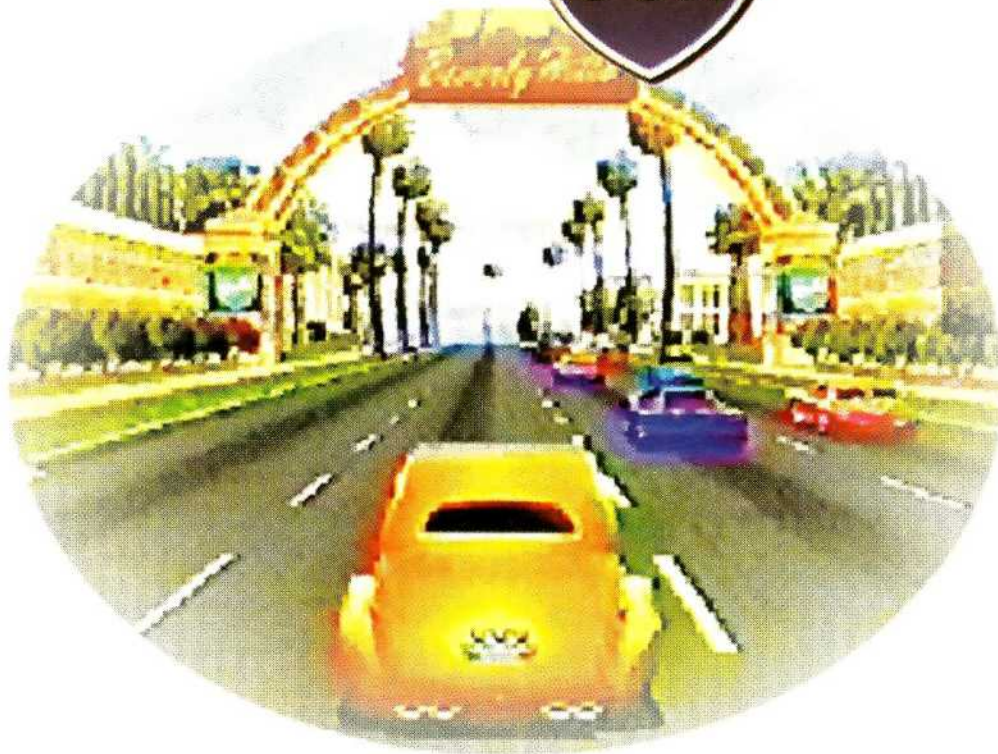


Realexistierende amerikanische Landschaften dienten als Vorbilder

STRECKEN-SELECT



Cruisin' USA bietet zehn (plus vier) Strecken



Seit einigen Monaten steht der erste Ultra-64-Automat bereits in den Spielhallen, nämlich Williams „Cruisin' USA“.

Vergleicht man

das Spiel mit der

aktuellen Rennspiel-

Referenz, Segas

„Daytona USA“, macht

es keine allzu gute Figur. Bei

recht unbunter Grafik und extrem

niedriger Framerate kommt

eigentlich nie die rechte Renn-

Action auf. Na gut, nomen est

omen („cruisen“ = gemütliches

„Durch-die-Stadt-kurven“), aber

Der

Projektleiter von Cruisin'

USA, Eugene Jarvis, ist ein absolu-

ter Oldie im Business, er war schon in

grauer Vorzeit tätig: Das einzigartige

„Defender“ (1980) sowie das legendä-

re „Robotron 2084“ (1981) ge-

hen auf sein Konto.

das kann ja eigentlich

nicht Sinn der Sache

sein – vor allem

bei einer Tacho-

anzeige von

146 mph, also

über 200

km/h.

Ein weiterer

Schwachpunkt sind

die Objekte am

Straßenrand. Machen die

Bäume oder Masten in normaler

Draufsicht noch einen guten Ein-

druck, entpuppen sie sich bei ei-

ner Kollision als flache, zweidi-

mensionale Objekte. Und die di-

gitalisierten Berufsjubler im Ziel,



Das Nobel-Kabinett (unten) im authentischen Auto-look wird sicherlich nur selten zu sehen sein



Total Virtua: Natürlich gibt es auch bei Cruisin' USA mehrere Perspektiven



In der Garage stehen vier Fahrzeuge (plus vier) zum Start bereit



von denen jede Person zwei- bis dreimal dasteht, sind auch nicht viel besser ...

Zieht man allerdings in Betracht, daß Cruisin' USA nächstes Jahr in dieser Form eins zu eins (oder sogar besser, denn das Ultra 64 soll der Automatenhardware überlegen sein – s. Kasten) zu Hause möglich sein wird, sieht die Sache schon wieder ganz anders aus. Da ist es nämlich dem, was bisher von Daytona auf Segas 16-Bitter „Saturn“ zu sehen war, haushoch überlegen. Zudem gibt es hier nicht nur drei Strecken, sondern derer gleich satte vierzehn.

Ein ernstzunehmender Konkurrent könnte allerdings Namcos „Ridge Racer“ auf Sonys PlayStation sein (obwohl es da nur eine Strecke gibt).

Ob Nintendos (bzw. Williams) Heimversion wirklich besser wird als der Automat? Spätestens diesen Herbst wissen wir mehr ...

Klaus-Dieter Hartwig



Achtung!

Was hier als Ultra-64-Spiel verkauft bzw. präsentiert wird, ist keines. Als Williams mit Nintendo einen Lizenzvertrag für das Ultra 64 unterzeichnete, war Cruisin' USA schon so gut wie fertiggestellt. In den Automaten tickt also keine Nintendo/SGL-Hardware, sondern ein williams-eigenes (32-Bit-) Chipset. Derzeit wird gerade an einer Umsetzung für Nintendos 64-Bit-Konsole gearbeitet.

N I N T E N D O U L T R A 6 4



Strammer Schuß, toller Hecht – trotzdem ist der Ball im Netz

KICK OFF 3

EUROPEAN CHALLENGE

SNES

1-4 Spieler

Vic Tokai

ca. DM 140

Auf Heimcomputern ist 'Kick Off' eine der besten Fußballsimulationen. Jetzt ist der Oldie auch fürs SuperNES zu haben.

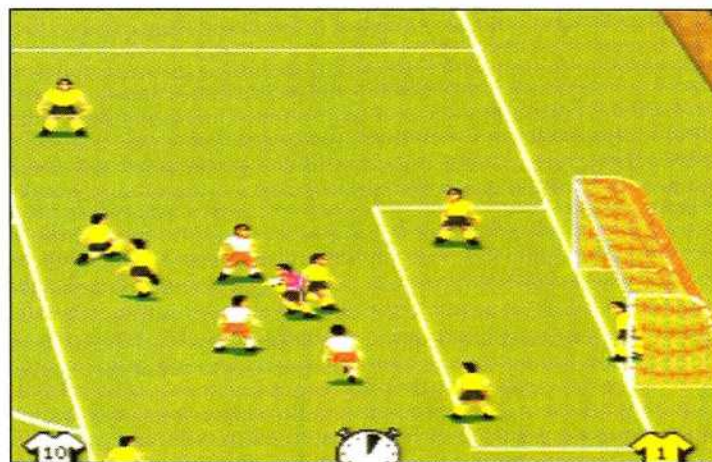
Rasante Action vor dem Tor. Wird es gelingen den Ball per Kopf ins Tor zu befördern?

Der Programmierer Steve Screech ist kein unbeschriebenes Blatt. Vor Jahren arbeitete er mit Dino Dini – dem 'Vater' des originalen Kick Off und Namensgeber des erst kürzlich fürs SNES erschienenen 'Dino Dini's Soccer' – zusammen. Beide waren damals für das englische Softwarehaus Anco tätig, ehe Dino andere Wege ging.

Hrubesch) oder ist sehr sprintstark, äußerst agil oder schlicht und einfach enorm schußgewaltig. Gespielt wird in einer Vielzahl unterschiedlicher Wettbewerbe. Nicht nur in der deutschen, sondern auch in der englischen, französischen, italienischen und spanischen Liga wird um die Meisterschaft gekämpft. Unverständlicherweise gibt es allerdings nur eine Hinrunde. Danach ist die Saison zu Ende. Des Weiteren kann in den nationalen Pokalwettbewerben oder im Freundschaftsspiel



Nur selten kommen die Goalies so gekonnt aus dem Kasten wie hier



Viele Spieler haben ganz besondere Fähigkeiten

Jetzt – kurz nachdem Dino sein Come-back feierte – meldet sich auch Steve zurück, und zwar mit „Kick Off 3 – European Challenge“. Dieses hat allerdings rein gar nichts mit dem genialen Ur-Werk zu tun und präsentiert sich völlig anders. Um sein Produkt von der Masse der Fußballsimulationen etwas abzuheben, ließ sich Steve einige nette Features einfallen. Besonders interessant ist, daß manche Spieler individuelle Fähigkeiten besitzen und somit besonders wertvoll sind. So besticht der eine durch besonders viel Übersicht und steuert das Spiel mit langen Pässen (ungefähr wie Bernd Schuster). Der andere weiß durch Kopfballstärke aufzufallen (wie einst Horst

Dortmund vs. Munich			
1. K. Klose	T	K. Klose	T
2. M. Schuster	V	M. Schuster	V
3. H. Klose	H	H. Klose	H
4. M. Klose	V	M. Klose	V
5. T. Klose	V	T. Klose	V
6. S. Klose	H	S. Klose	H
7. M. Klose	H	M. Klose	H
8. E. Klose	S	E. Klose	S
9. A. Klose	S	A. Klose	S
10. L. Klose	H	L. Klose	H
11. H. Klose	H	H. Klose	H
12. H. Klose	S	H. Klose	S
13. H. Klose	S	H. Klose	S

auf europäischer sowie internationaler Ebene angetreten werden. Auch spielerisch hat Kick Off 3 einiges auf dem Kasten. Neben wählbaren, festgelegten Eckball- und Freistoß-Varianten wissen die Fähigkeiten der Recken zu gefallen. Sie können nicht nur dribbeln, passen und schießen, sondern auch den Ball lupfen, unterschiedlich fest bzw. hoch schießen, an-

POSTIV!
Interessante Features, flotter Spielablauf, viele Mannschaften, für bis zu vier Teilnehmer gleichzeitig

schneiden und Flugkopfbälle sowie Faltrückzieher ausführen. Leider kann das Gameplay nicht das halten, was die vielen Optionen und spielerischen Ele-

mente versprechen. Auf dem Rasen herrscht zu häufig Hektik, und die Computerkollegen stellen sich auch nicht immer sehr intelligent an. Sehr ärgerlich ist, daß es keinen Scanner gibt und man oft durchaus einige Sekunden nicht im Bilde ist – im wahrsten Sinne des Wortes! –, weil man nicht weiß, wo der nächste, eigene Recke postiert ist. Dadurch kann der Gegenspieler unbehelligt agieren. Sieht man von diesen Mankos einmal ab, wird ein insgesamt ordentliches Produkt geboten. Am besten gefallen kön-

NEGATIV!
Spielbarkeit nicht ausgereift, kein Scanner, Ligamodi nicht authentisch

nen die Animationen der Sprites. Zwar sind diese noch einiges von den genialen Bewegungsphasen eines 'FIFA International Soccer' entfernt, aber besser, als bei fast allen anderen Games des Genres. Die Soundeffekte sind zufriedenstellend, aber ein wenig seltsam. Kick Off 3 – European Challenge bietet zahlreiche gute Features, kann insgesamt betrachtet den starken Konkurrenten 'FIFA International Soccer', 'Sensible Soccer' und 'World Cup Striker' aber keineswegs Paroli bieten.

Hans-Joachim Amann

Kick Off 3

Gameplay



Die Bit-Fußballer können alles, was die echten Profis auch können. Leider ist die Spielbarkeit nicht ohne Mängel.

Dauerspaß



Viele gute Ideen sorgen für länger anhaltenden Spielspaß. Die ganz große Motivation bleibt allerdings aus.

Grafik



Die Grafik mit detailreichen Animationen gefällt gut. FIFA-International-Soccer-Maßstäbe werden jedoch nicht erreicht.

Sound



Die 'Zuschauer' machen mächtig Getöse. Allerdings haben sie seltsame Fan-Gesänge auf Lager.

TOTAL! - CHECK

Genre Sport
Level 120 Teams
Schwierigkeitsgrad einstellbar
Continues Paßwort
Speicherkapazität 8 MBit
Erhältlich im Handel



GAME BOY

1 Spieler

Acclaim 120

ca. DM 70

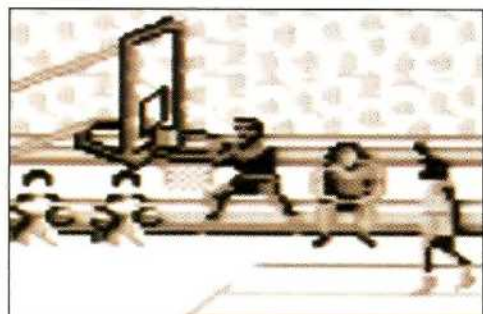
NBA JAM

Kann man ein 16-Bit-Spiel, das von spektakulärer Grafik lebt, ordentlich für den GB umsetzen? Man kann!

HEMP PLI	FG 03 3PTS 00 POINTS 08 DUNKS 01 HALF	SCHREMPF CPU
COLEMAN CPU	ASSISTS 00 STEALS 01 BLOCKS 01 REBOUNDS 05 TIME	ANDERSON CPU

Eine kleine Statistik am Rande darf natürlich nicht fehlen

Mit großem Zweifel sahen wir der Game-Boy-Version von „NBA Jam“ entgegen. Dieses schnelle, durch tolle Grafik mit superattraktiven Dunkings und atmosphärischen Soundeffekten begeisterte Spiel in Schwarzweiß, auf einem Minibildschirm? Das kann nicht funktionieren, dachten wir. Doch die Programmierer belehrten uns eines Besseren. Tatsächlich bietet auch die „kleinste“



Hübsche Dunkings zeichnen auch die Game-Boy-Version aus

Auf den Bildern sieht die Action verwirrender aus als sie ist

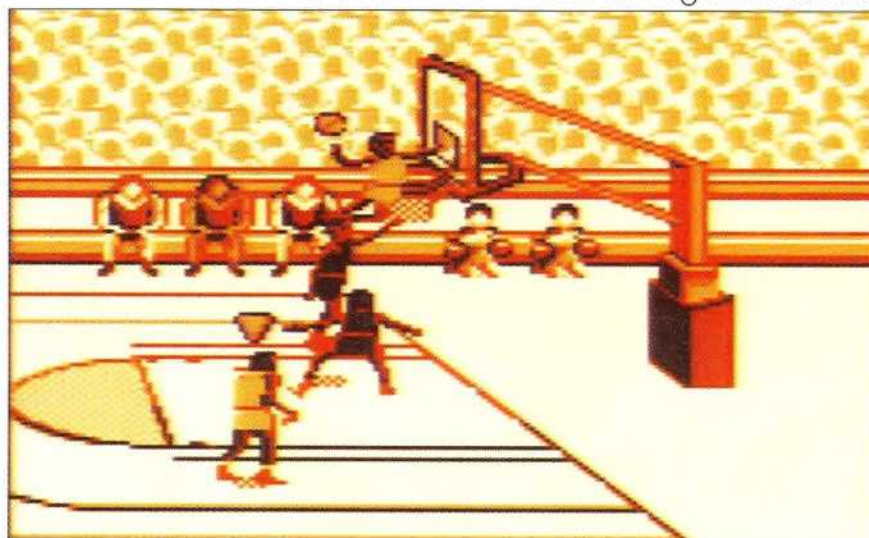
aller NBA-Jam-Fassungen richtig tolle Grafik, haarsträubende Jams und ein flottes Gameplay. Selbst die On-Fire-Option ging nicht verloren, sondern wurde glücklicherweise beibehalten.

Die anheizenden Soundeffekte mit Sprachausgabe, wie wir sie vom Automaten und SNES her kennen, mußten freilich weichen. Leider litt

auch die Spielbarkeit ein wenig. Da der Kekskasten nämlich nur zwei Buttons hat, mußte eine Funktion (frei wählbar ob Wurf, Paß oder Turbo) auf die Start-Taste gelegt werden. Dies führt mitunter zu abenteuerlichen Verrenkungen der Finger und macht richtig schnelles Spielen nahezu unmöglich. Trotz die-

ses Vermutstropfens weiß auch diese Version des Spielhallenschlagers zu gefallen und kann jedem Basketballfan, der flotte Action und keine Simulation sucht, ans Herz gelegt werden.

hja



Gameplay ■■■■■■

Dauerspaß ■■■■■■

Grafik ■■■■■■

Sound ■■■■■■

TOTAL! - CHECK

Genre Sport
Level 27 Teams
Schwierigkeitsgrad einstellbar
Continues Paßwort
Speicherkapazität 2 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2-

SNES

1 - 4 Spieler

Accolade

ca. DM 140

Ein verzweifelter Versuch, „NBA Jam“ Konkurrenz zu machen, ereilt uns von Accolade.

BARKLEY:

SHUT UP AND JAM!

Er ist einer der Topstars der NBA: „Sir Charles“ Barkley, ein Ausnahmespieler. Als ein Ausnahmespiel kann das Programm, für das Charles seinen Namen „opferte“, in keinsten Weise bezeichnet werden. Der dreiste NBA-Jam-Clone ähnelt dem Original aus der Spielhalle zwar vom Gameplay und Spiel Aufbau sehr, ist grafisch wie auch spielerisch aber um Klassen schlechter. Von den mäßigen Animationen der ins-



Als Standbild sehen die Dunks besser aus als sie sind

gesamt 16 Basketballer (bis auf Barkley allesamt Phantasiemännchen), dem schlechten Sound und den kaum vorhandenen Soundeffekten einmal abgesehen, befinden sich auch noch Bugs – oder, falls beabsichtigt, große Lächerlichkeiten – im Programm. Beispiele: Wird ein Paß sichtlich weit neben den Empfänger gespielt – dabei kann es sich um einige Meter handeln – macht der Ball einen wahrlich magischen Bo-

gen und landet genau in den Händen des Mitspielers! Mit der Drei-Punkte-Regel nahmen es die Programmierer auch nicht so genau: Man kann die Drei-Punkte-Linie meterweit überspringen. Geht der Ball rein, werden nichtsdestotrotz drei Zähler verbucht. Machen wir es kurz: Für Fun-Basketball-Interessierte führt der Weg an Acclaims NBA Jam nicht vorbei, wohl aber an diesem Titel.

hja



Gameplay ■■■■■■

Dauerspaß ■■■■■■

Grafik ■■■■■■

Sound ■■■■■■

TOTAL! - CHECK

Genre Sport
Level 8 Orte
Schwierigkeitsgrad einfach
Continues Paßwort
Speicherkapazität 8 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
4+

Streetball auf Amerikas Hinterhöfen





Die Darstellung der Grüns ist katastrophal: 'Farbkleckse' ums Loch zeigen Gefälle an

GAME BOY

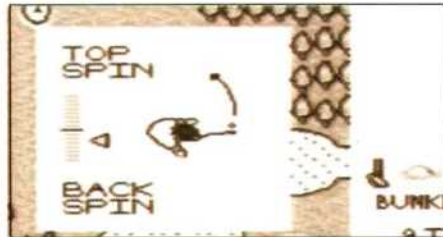
1-2 Spieler

Malibu Games

ca. DM 70

Um die anstehende Winterpause zu überbrücken, schickt nun auch Malibu Games eine Golfsim 'auf den Platz'.

GOLF CLASSIC



Dem Ball können verschiedene Spins, wie Draw und Fade, verliehen werden

O bwohl der Game Boy nun wirklich kein Gerät des höchsten technischen Standards ist, gibt es die eine oder andere Golfsimulation, die selbst alte Hasen des tollen Sports begeistern können. Bestes Beispiel ist 'Konami Golf'. Grafisch diesem

sen, wurden unterschiedliche Farben bzw. Graustufen rund ums Loch gewählt. Das Grün korrekt zu lesen ist dadurch Glückssache, wenn nicht gar unmöglich. Insgesamt gesehen bleibt Golf Classic somit weit hinter dem Konami-Konkurrenten zurück und



reizt kaum zu einer Partie. Einziger Vorteil: Es unterstützt Nintendos Super Game Boy.

hja

Alles schön grün auf dem Super Game Boy

Die Grafik ist gut und detailreich

sehr ähnlich zeigt sich der Vertreter aus dem Hause Malibu Games, 'Golf Classic'. Sämtliche der 36 Spielbahnen sieht der Hobby-Golfer aus der Vogelperspektive. Bäume und andere Hindernisse sehen sich sehr ähnlich. Überhaupt keine Parallelen haben die beiden Games bezüglich der Spielbarkeit. Während Konamis Vertreter nämlich ein ausgeklügeltes, präzises Schlagsystem bietet, wartet dieses Spiel mit einem sehr ungenauen, unbefriedigenden System auf. Auch nicht gerade berauschend ist die Darstellung der Grüns. Anstatt Pfeile mögliches Gefälle anzeigen zu las-

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

TOTAL! - CHECK

Genre	Sport
Level	27 Teams
Schwierigkeitsgrad	einstellbar
Continues	Paßwort
Speicherkapazität	2 MBit
Erhältlich	im Handel



Gnadenlos GmbH

Tel.: 089-480 29 13
Orleansstr. 63 · 81667 München

Gamesaver	59,90	Lord of the Rings	99,90
Actraizer 2	99,90	Mechwarrior	79,90
Alien 3	49,90	Michael J. Chaos	99,90
Blackhawk	99,90	NHL '95	119,90
Blues Bros	39,90	Return of the Jedi	119,90
Bombberman	49,90	Rise of Robots	99,90
Chaos Engine	69,90	Roadrunner	49,90
Chuck Rock	59,90	Sensible Soccer	69,90
Dino Dini Soccer	99,90	Streetworker	99,90
Dr. Franken	49,90	Syndicate	119,90
Earthworm Jim	109,90	Wolverine	99,90
EEEE! the Cat	79,90	WWF Raw	119,90
F1 Pole Position II	119,90		
Fievel Goes West	99,90		
First Samurai	39,90		
Ghoul Patrol	119,90		
Gods	59,90		
Hulk	79,90		
Indiana Jones	119,90		
International Tennis	49,90		
John Madden '95	119,90		
Kick Off 3	119,90		
König der Löwen	119,90		

Lieferung, erfolgt gemäß unseren Geschäftsbedingungen!

Info-Gutschein !!!

(Dafür bekommt ihr die neuesten Infos über die Game-Welt und was dazugehört)

Name: _____

Anschrift: _____

Systeme: Super-Nintendo ☐
 Sega Mega Drive ☐
 Sega CD ☐
 Game Gear ☐

MEGA TRADE GmbH

Mega-Hits zu Superpreisen

Super Nintendo	Super Nintendo	Game Boy	Game Boy
Actraizer 2 119,-	Pac-Attack 109,-	Alien 3 55,-	Super-GB-Soccer 49,90
Adventure Island 2 119,-	Page Master 114,-	Arielle 56,90	Super Probotector 2 59,90
Aero the Acro-Bat 60,-	Pit Fighter 49,90	Asterix 59,90	Tiny Toon 2 59,90
Animaniacs 129,-	Push Over 49,90	Balu 56,90	Turtles 3 56,90
Asterix 109,-	R-Type 49,90	Boggle Plus 10,-	T2 49,90
Beauty and the Beast 109,-	Samurai Shodown 129,-	Boxxle 19,-	Word Zap 10,-
Clayfighter 119,-	Schlumpfe 109,-	Disney's Aladdin 56,90	Yogi Bär 59,90
Darius Twin 49,90	Schneewittchen 119,-	Donkey Kong 59,90	Zelda 59,90
Donkey Kong Count. 139,-	Secret of Mana + 109,-	Dropzone 39,90	Zool 56,90
Dragon 129,-	Spielberater 109,-	Dschungelbuch 59,90	Zubehör für SNES
Dr. Franken 109,-	Sensible Soccer 119,-	Fifa Int. Soccer 62,90	Action Replay Pro 2 89,-
Dschungelbuch 129,-	Shaq Fu 129,-	Flinstones 69,-	Contr. Pad 25,-
Earth Worm J. 24M 124,-	Sim City 79,-	F-1 Race 29,90	Super Power 39,90
Feivel d. Mauswand. 109,-	Skyblazer 109,-	Golf 42,40	Game Maged I 62,-
Fifa Soccer 119,-	Smash Tennis 109,-	Golf Classic 57,90	Game Maged II 104,-
Flashback 99,-	Soulblazer 119,-	Indiana Jones 52,90	je mit eingeb. Konv.
Flinstones 109,-	Star Wars III 129,-	Itchy & Scratchy 59,90	Infrarot-Joystick
Ghouls n Ghosts 49,90	Striker 109,-	Jurassic Park 49,90	Partner-Set 104,-
Gods 49,90	Street Racer 119,-	King of the Ring 55,-	Mario Spielberater 25,-
Goof Troop 109,-	Stunt Race FX 109,-	Kirby's Dreamland 49,90	Score Master 89,-
Home Alone 2 49,90	Super Bomberman 2 109,-	Kirby's Pinball Land 49,90	Spielberater 2 25,-
Itchy & Scratchy 109,-	Super Hockey 109,-	Kung Fu 39,90	Zelda Spielberater 25,-
Jimmy Connor's 114,-	Super Indiana Jones 129,-	Lion King 59,90	4-Player Adapter 56,-
Jordan Adventure 129,-	Super Pinball 89,-	Looney Tunes 55,-	6-Player-Adapter
Kick Off 3 119,-	Super Streetfight II 129,-	Mario Land 2 59,90	umschaltbar 64,90
King of Dragons 109,-	Super Tennis 49,90	Mario Land 3 59,90	Zubehör für GB
Knights of t. Round 109,-	Syndicate 129,-	Milons Secr. Castle 59,90	Action Replay Pro 2 59,-
Lord of the Rings 109,-	The Itch.a.Scr.Show 109,-	Ms. Pacman 49,90	Game Light Plus 19,90
Lost Vikings 109,-	Turtles Tourn. Fight 129,-	NBA Jam 62,90	Spielberater 1 25,-
Lion King (24 M) 129,-	Turrican 49,90	Nigel Mansell 56,90	Spielberater 2 25,-
Madden '95 129,-	Utopia 109,-	Page Master 56,90	Super GB-Adapter
Megalomania 109,-	Val D'Isere Champ. 129,-	Pinball Dreams 59,90	+ Spielberater 99,-
Mega Men x 109,-	Virtual Bart 119,-	Power Ranger 56,90	Zelda Spielberater 24,-
Metal Marines 129,-	World Cup Striker 119,-	Schlumpfe 59,90	
Mr. Nutz 89,-	World Cup USA 129,-	Sensible Soccer 40,-	
Mystical Ninja 119,-	WWF Raw 144,-	Spirit of F1 45,-	
NBA '95 129,-	Yogi Bär 109,-	Splitz 39,90	
NHL-Hockey 95 129,-	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

KONG

TIPS & TRICKS



Die normale Route führt nach rechts, unterhalb Eurer Flugbahn hängt eine Biene, die Euch dort nicht gefährlich werden kann. Ein kleiner Hinweis, daß weiter unten noch etwas zu finden ist ...



„Bumble B Rumble“ hingegen müßt Ihr mit Fässern bewerfen. Wenn die Biene dann vor Wut rot anläuft, müßt Ihr, bis sie sich ausgetobt hat, ausweichen. (Anscheinend hatten die Programmierer enorme Probleme mit dem Speicherplatz, denn mit mangelnder Kreativität ist die Sache mit den doppelten Endgegnern – Biber, „Necky“ – ja hoffentlich nicht zu erklären.)

Tja, was soll man zu den Endgegnern sagen ... Ein Füllhorn voller Ideen hat sich nicht auf die Designer ergossen, den meisten Bossen müßt Ihr in althergebrachter Weise auf den Kopf springen ...



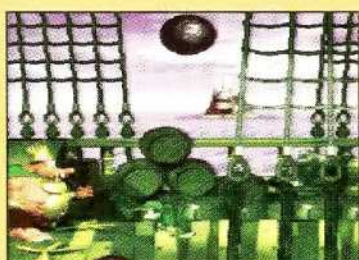
Bei den Affenbande liegt kurz vor der Levelmitte eine Kiste mit Espresso. Um einen der fünf (!) Bonuslevel in dieser Runde zu finden, müßt Ihr mit Eurem gefiederten Freund und Helfer bis an den im mittleren Bild gezeigten Punkt zurück! (Vorher solltet Ihr auf dem Weg möglichst alle Gegner gekillt haben.) Hüpft von dort unten den Palmen durch, und Ihr findet direkt unterhalb des Startpunktes einen Eingang.

Revolutionäres wird am Ende der „Krimskrams GmbH“ geboten. Hier müßt Ihr nicht etwa dem Endgegner, Herrn Dumpfbacke, auf den Kopf springen (Das wäre bei einem Faß ja auch schlecht möglich!), sondern dem Getier, welches aus ihm herausgeschüttelt wird. Zwischendurch müßt Ihr dann noch der herabfallenden Tonne ausweichen.



Hier noch ein paar allgemeine Infos zum Spiel. Habt Ihr in einem Level alle Bonusräume entdeckt, steht auf der Karte hinter dem Levelnamen ein Ausrufungszeichen! Unmotiviert herumhängende einsame Südfrüchte deuten in der Regel auf einen Bonuslevel hin! Also: dranspringen oder dagegenschießen! Wenn alles bestens läuft, dürft Ihr zum Schluß einen witzigen „Schlägerer“ bewohnen ...

Schwieriger wird's dann bei King K. Rool, dem Oberfinsterling. Er gibt sich nicht so schnell geschlagen und versucht Euch nach mehreren Angriffen sogar mit vorgetäushtem Ableben übel zu täuschen! Frechheit!



Hüpft dem King auf die Birne, sobald er seine Krone wirft. Läuft er auf Euch zu, springt über ihn drüber. Nach dem dritten Durchgang regnet es Kanonenkugeln, denen Ihr ausweicht. Anschließend wirft er wieder seine Krone, ergo: Kopfsprung!



Stichwort „Koma-Keller“: Nach dem „Halszeit-Paß“ gelangt Ihr an vier befehlte Plattformen, die bei Berührung runterfallen. Laßt Euch von der vorderen Richtung Banane nach unten in einen Bonuslevel tragen. Danach wendet Ihr rechts auf das Gitter geschleudert. Tragt das auf-tauschende Stahl- (Bier-) Paß nach rechts und verliert es wieder beim Paßwerfen noch bei den vier Kramlingen! (Paß zwischen-durch abstellen!) Kurz vorm Exit müßt Ihr es dann beim Pfeil links gegen die Wand werfen – Bonuslevel numera zwei! Ach ja, daß im Koma-Keller das Licht ständig aus geht, könnte die Sache vielleicht etwas unkomplizieren ...



Jetzt noch nicht das Pad weglegen, denn nach einer kurzen Pause geht's noch drei Runden weiter. Wenn Ihr auf Rools Kopf gesprungen seid, geht vor ihm in die Knie und springt ganz zum Schluß noch mal über ihn drüber, denn dann klappt's auch mit den Bananen ...





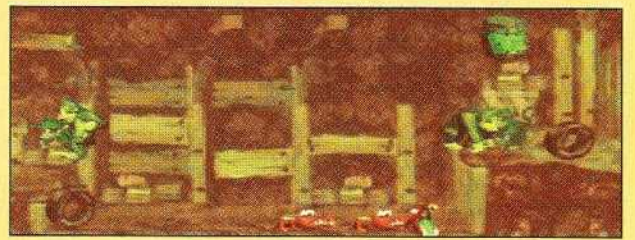
Hallo Leute und
Leutinnen!

Aus gegebenem Anlaß
(siehe Postervorderseite)
gibt es diesen Monat ein
paar allgemeine Tips &
Tricks zu „Donkey Kong
Country“, eine mehr oder
weniger nützliche
Endgegnerbe-schreibung
sowie Tips zum Orten von
Bonusleveln.

In den kommenden
Monaten werdet Ihr auf
den Tips&Tricks-Seiten
noch mehr Hilfe auf der
Suche nach den 101(!) %
erhalten, aber wir wollen
Euch ja jetzt noch nicht
den ganzen Spielspaß
verderben ...



In den Wasserleveln gibt es grundsätz-
lich keine Bonuslevel, dafür sind hinter
manchen Wänden Extras versteckt.



Für manche Bonuslevel müßt Ihr den Rückwärtsgang ein-
legen (hier z.B. den Reifen von rechts nach links rollen).



Extras, die in Abgründen hängen,
kannnt Ihr mit folgender Methode
erreichen, die nicht in der
Anleitung beschrieben ist. Stellt
Euch ganz an den Rand und
drückt den Y-Knopf (den für die Rolle beziehungsweise das Rad). Wenn Ihr nun im Fallen den
Sprungknopf drückt, katapultiert Ihr Euch wieder nach oben und hoffentlich auf die andere Seite.



Auch unterhalb
des normalen
Weges sind ab
und an Nettigkei-
ten zu entdecken.
Hier müßt Ihr
zuerst den Fuß-
werfer beseitigen.



Manchmal empfiehlt es sich, am
Levelanfang statt nach rechts den
entgegengesetzten Weg einzu-
schlagen. Manchmal findet Ihr dort
Abkürzungen, Extras, Bonuslevel oder wie
im oberen Bild einen Zweibeiner. Um
das große goldene Ebenbild von
Expresso, dem Strauß zu finden, müßt Ihr
am rechten Ende des Bonuslevels bis ganz
nach oben klettern, einen beherzten
Sprung machen, am höchsten Punkt des
Sprunges erneut den Sprungknopf und
gleichzeitig nach rechts drücken.



Rambi, das Rhinoceros ist sehr
hilfreich zum „automatischen“
Aufspüren von Bonusräumen, die
hinter Wänden liegen.
Sein verstecktes Alter Ego findet Ihr, wenn
Ihr in seiner Bonusrunde links oben auf
das Iglu springt und von dort auf der
höchsten Plattform-Ebene ganz nach
rechts lauft.



Winky, der Frosch, ist als einziger
im Spiel in der Lage, die Bienen
um die Ecke zu bringen.



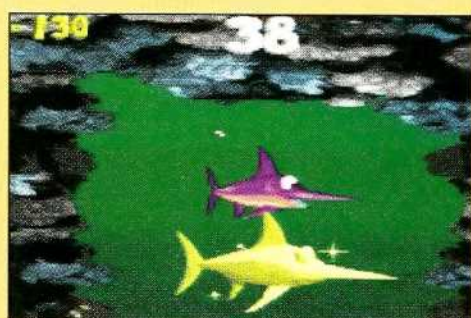
Sein Edel-
metall-Abbild
findet Ihr,
wenn Ihr in
der Höhle bis
ganz nach
links oben
hüpft und dort

dem Gang folgt. Wozu diese goldenen
Statuen überhaupt da sind? Ganz
einfach, sie verdoppeln die bis dahin
eingesammelten kleinen Statuetten. Daher
empfiehlt es sich, vorher schon mal ein
paar davon einzusacken, sonst bringt die
ganze Aktion herzlich wenig.



Ohne Enguarde, den
Schwerfisch, könnt Ihr unter
Wasser keinen einzigen
Gegner weghauen.

In seinem Bonuslevel müßt Ihr vom



SNES**1-2 Spieler****Acclaim****ca. DM 180**

RISE OF THE ROBOTS



Ein Dark-Future-Prügelspiel mit gerenderten Roboterfiguren und Morph-Effekten – Whow!?

Sie machen sich mal wieder selbstständig. Nein, nicht die Lemminge, sondern die hochtechnisierten Roboter in der futuristischen Stadt 'Metropolis 4'. Um der Meute revoltierender Blechhaufen Einhalt zu gebieten, schlüpft Ihr in die Rolle des ECO35-2, einer Kreuzung aus C3-PO und dem Terminator.

Mit den sechs Knöpfen des Pads könnt Ihr drei verschieden starke Schläge und Tritte austreten. So kämpft Ihr Euch im Einspieler-Modus durch die Reihen der insgesamt fünf metallenen Widersacher bis Ihr den finalen Endgegner 'Supervisor' erreicht. Wie der T-1000 aus 'Terminator 2' kann sich dieser morphen und seine Gestalt verändern. Um zu üben, lassen sich im Trainingsmodus die fünf 'normalen' Metallknechte einzeln als Gegner anwählen. Drei Schwierigkeitsgrade stehen dem ambitionierten Fighter jeweils zur Auswahl, und die Special-Moves der Gegner lassen sich an- und ausschalten. Zu zweit ist der erste Spieler leider immer gezwungen mit dem Helden zu spielen, was etwas störend ist. Nur der Partner darf sich einen der fünf revoltierenden Robbis aussuchen. Während die Grafik das Auge



Links: Der 'Loader' ist die Krücke des Games. Zwischen zwei seiner Bewegungen könnt Ihr getrost noch 'ne Coke holen gehen



Fett, träge, aber stark beim Austeilen. Unten: Ob Beten gegen diesen Blechhaufen hilft?



Groß und rot, nur noch zwei Tritte, und dieser Robbi ist auch tot

▲ POSITIV! ▲

Tolle gerenderte Roboter, düstere Techno-Endzeitmucke von Brian May, das wars auch schon.

erfreut, und die Musik von Brian May (der Gitarrist von 'Queen') versucht Endzeitstimmung aufkommen zu lassen, hakt die Spielbarkeit: Das Blocken von Schlägen zeigt kaum Wirkung, Ihr

DAFÜR 180 MARK? EIN SNES MIT SF2 KOSTET DM 230!

nehmt trotzdem Schaden hin. Zweitens sind die wenigen Figuren recht unausgewogen in ihrer Stärke. Der riesige 'Sentry' hat eine wesentlich größere Bein-Reichweite als der ECO35-2. 'Loader' und 'Builder' sind hingegen viel zu langsam. Die Special-Moves sind

▼ NEGATIV! ▼

Keine Continues, wenig Spielmodi und Figuren, unausgewogene Kämpfer, schlechte Steuerung.

zwar leicht auszuführen, dafür nicht sonderlich zahl- und abwechslungsreich (max. zwei pro Charakter). Blockt Ihr gerade in der Hocke, während der Angreifer mit einem Tritt auf Euch zuspringt, habt Ihr keine Möglichkeit zu reagieren. Der Humanoide verharrt in der Position, bis der Gegner seine Technik beendet hat, Ihr also getroffen seid. Eine schöne Idee verblaßt leider durch mißlungene Spielbarkeit. Der Hauptakteur fällt durch wenige Animationsphasen negativ auf, und die kargen Modi, die beschränkte

Auswahl der Figuren und die ... sagen wir 'sehr gewöhnungsbedürftige' Steuerung trübt den optischen und musikalischen Genuß. Von einem 32MBit-Game haben wir mehr erwartet. Spielt es Probe, und verschafft Euch selbst einen Eindruck, unserer ist jedenfalls nicht der beste!

Michael Koczy

Auch wenn es toll aussieht, die Steuerung hakt, und die Motivation ist nach fünf Minuten im Keller



Ihr habt Euer letzten Schaltkreisattem ausgehaucht – Game Over, man!

Der Endgegner der sich morphen kann: Was im Film T2 hervorragend aussah, verkommt zum Mittelmaß



Rise of the Robots

Gameplay



Nur eine handvoll Kämpfer stehen als Gegner zur Auswahl, wenige Special-Moves, undurchdachte Steuerung, nur zu zweit noch nett.

Dauerspaß



Keine Continues, zu wenig Kämpfer und Abwechslung, Spieler eins muß immer den Humanoiden nehmen.

Grafik



Tolle gerenderte Roboter, nette Hintergründe, aber ein mäßig animierter Humanoidenheld.

Sound



Zwar steht 'Brian May' auf der Packung, die Geräusche sind ansonsten aber eher dürftig.

TOTAL! - CHECK

Genre Prügelspiel
Level 6 Gegner
Schwierigkeit einstellbar
Continues -
Speicher 32 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
4-

DOUBLE DRAGON



In der derzeitigen
Prügelspielwelle geht
so manches Game
mangels Spielbarkeit
einfach unter!

SNES

1-2 Spieler

Tradewest

ca. DM 140



Oben: Der
brennende
Fighter
erinnert
doch zu
sehr an
SSF II!

Wenn in Metro City mal wieder der Terror regiert, dann steckt mit absoluter Sicherheit der Bösewicht Shadow Master dahinter. Unterstützt von den 'Shadow Warriors' bekämpft er die guten 'Dragon Twins' Jimmy und Billy Lee. Die beiden Zwillinge haben sich seit 'Super Double Dragon' leider

nicht zum Positiven verändert. Großköpfig und kurzbeinig wirken sie, wie auch die anderen sechs Fighter dieses Games, eher lächerlich als kraftvoll. Ähnlich verhält es sich mit ihren Bewegungen, die in zu wenigen Animationsphasen dargestellt werden. Außerdem ruckeln die schlecht gezeichneten Kämpfer, wodurch der

Spielfluß gestört wird. Zudem erscheinen sämtliche Aktionen der Fighter doch recht unbeholfen und plump. Leider sind die vielen Spielmodi (Tournament, Vs Battle, etc.), Attacken und ein Großteil der Special-Moves aus anderen, weitaus besseren Prügelspielen (SSF II) abgekupfert. Es wurde sogar versucht die Bewegungsabläufe der

einzelnen Moves zu kopieren. Das Ganze wirkt dadurch unheimlich zusammengeschustert und schlecht abgestimmt. Die altbackenen und schlicht gezeichneten Hintergründe enttäuschen obendrein, und so kann man nur vom Kauf abraten.

th

Gameplay ■■■■■■

Dauerspaß ■■■■■■

Grafik ■■■■■■

Sound ■■■■■■

TOTAL! - CHECK

Genre Prügelspiel
Level 8 Arenen
Schwierigkeit einstellbar
Continues max. 5
Speicher 8 MBit
Erhältlich ab sofort

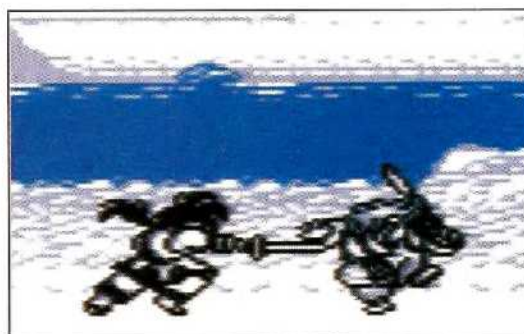
FAZIT
4-

SAMURAI SHODOWN

Gute Prügelspiele auf dem GB
waren schon immer dünn gesät.

Wer SNKs großes Neo Geo-Vorbild kennt, sollte lieber nicht weiterlesen! Denn was aus 118 (!!!) MBit werden kann, wenn man sie auf 2 MBit herschraubt, mag nur noch für Unkundige gelingen erscheinen. Trotzdem stehen immer noch alle zwölf Schwertkämpfer zur Auswahl, und es darf per Verbindungskabel sogar gegen einen Freund gefightet werden. Die Steuerung ist natürlich abgespeckt worden. Es gibt nur noch einen Fußtritt und Schwertstreich, beim gleichzeitigen Drücken von A+B führt Ihr einen starken Schwertstreich aus. Alle Moves, Features und Extras des großen Prügelspiels wurden jedoch übernommen. So haben

zwei Kontrahenden Ihr Haustier dabei, Power Ups fallen weiterhin ins Bild, und die Kämpfer haben die original (bis zu zehn!) Special-Moves! Nachteilig ist bei allem Lob nur die Größe der Figuren. Selbst mit SuperGB hatten wir auf dem Fernsehschirm gelegentlich Mühe die Figuren auseinanderzuhalten. In punkto Hintergründe und Zwischensequenzen wird der Game Boy jedoch nahezu ausgereizt. Die digitalisierten Sprachsamples sind natürlich auch weggefallen, die Musik ist jedoch ganz ordentlich und abwechslungsreich. Game-Boy- und



Zwar sind die
Charaktere etwas
klein, dafür sind alle
zwölf Kämpfer
vorhanden



Gameplay ■■■■■■

Dauerspaß ■■■■■■

Grafik ■■■■■■

Sound ■■■■■■

TOTAL! - CHECK

Genre Prügelspiel
Level 12 Kämpfer
Schwierigkeit einstellbar
Continues unbegrenzt
Speicher 2 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2-

SNES CLASSICS

1 Spieler

Konami

ca. DM 80

Damals, in den Anfangszeiten des SNES, waren Ballereien noch populär. Glücklicherweise hielt man sich bei dieser Heimfassung nicht an den etwas verunglückten 'Gradius 3'-Automaten, sondern mixte einen zehn Level umfassenden Eintopf aus den besten Zutaten der Serie. Neben der normalen Bewaffnung mit Laser und Schild erschlägt den Spieler das umfangreichste Waffen-Menü aller Zeiten: Von vier Lasern über diverse Raketen bis hin zu wilden Satelliten-Anordnungen steht dem Ballerfreund mehr Bewaffnung als bei jedem anderen Game zur Verfügung. Daß dieses Arsenal kein Firlefanz ist, beweist dann auch schon der erste Level, der von Sanddünen gesäumt blitzschnelle Reaktionen fordert. In den folgenden Levels werden alle Features eines zünftigen Ballerspiels geboten: Von Blubber-Blasen über Feuerdrachen und rasende Speedlevels bis hin zu Osterinsel-Köpfen kommt kein Quentchen Gradius zu kurz. Steht Ihr dem endgültigen Obermottz erst gegenüber, ist die schnelle Kapitulation des Bösen geradezu willkommen.



Links: ein unfreundlicher Feuerdrache als Endgegner, unten: der Blasenlevel

Nettigkeiten und Überraschungen



Typisch Konami: Osterinsel-Köpfe machen Euch im All das Leben schwer

Rechts: In Speed-Level geht's durch enge Gänge, unten: Bio-Tentakel wollen sich an das Schiff heften



GRADIUS 3

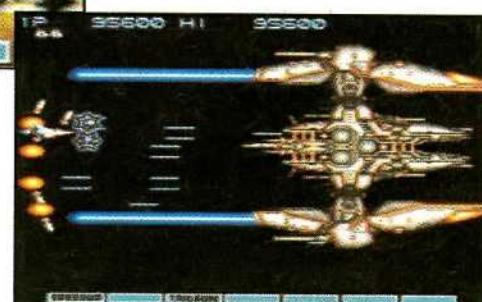


Mit vier Satelliten läßt sich's auch unter Beschuß noch recht gut leben

Doch nicht nur in Leveldesign und -umfang besticht der Klassiker, auch Grafik und Sound sind noch immer vom besten, was Genre und SNES zu bieten haben. Schon damals geizten Konamis Sound-Götter nicht mit Sprachsamples, tollen Kompositionen und coolen Synthesounds: von vier MBit ist hier nichts zu spüren. Doch wo Licht ist, findet man oft auch Schatten – in diesem Fall bei der Technik: Schon bei relativ



Ein gemeiner Sanddrache und dumme Kanonen: Peanuts für erfahrene Piloten



Der Klassiker: Raumschiffe dieser Art gab's in jedem Gradius-Spiel zu sehen

wenigen Objekten auf dem Bildschirm gerät das SNES arg ins Stocken. Kommen gar zu viele Raumer und Waffen auf eine Höhe, flackert die Grafik gar grauselig. Daß es besser geht, bewies Konami zwei Jahre später mit 'Parodius', und allzu oft wünscht man sich eine überarbeitete Version von Gradius 3. Solltet Ihr über die Ruckeleien (fast bis zum Stillstand) und das nicht seltene Total-Ver-schwinden des eigenen Raumschiffs durch dämliche Programmierung hinwegsehen können, bietet Gradius 3 noch heute einige der schmackhaftesten Baller-Leckerbissen

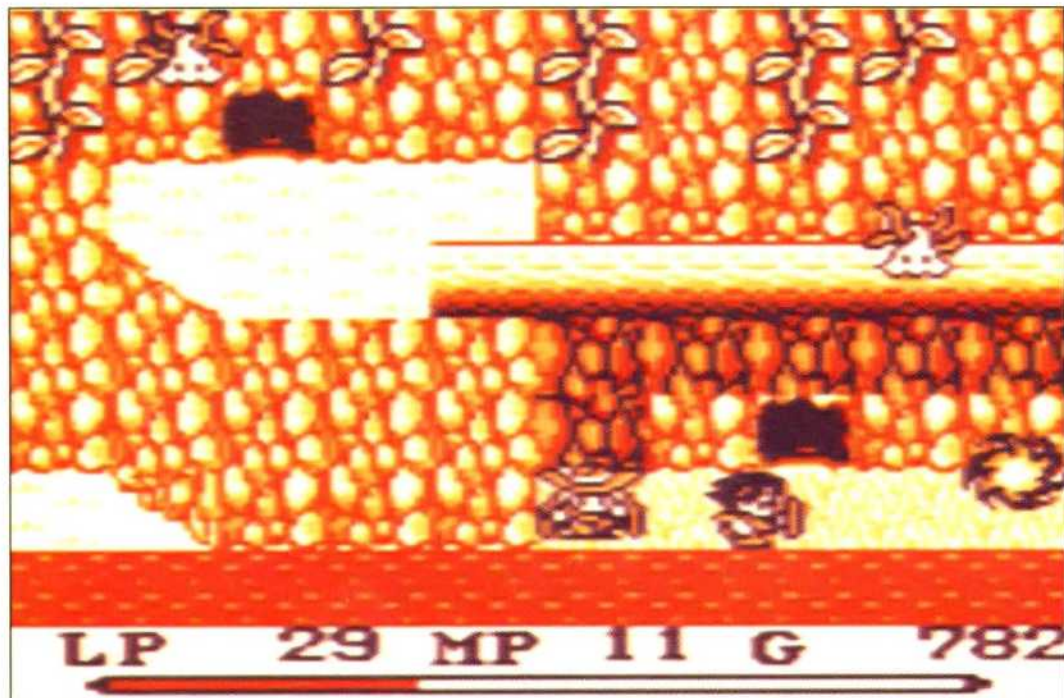
Als das SNES in den Windeln lag holte Konami zum Baller-Rundumschlag aus: Ein Gradius-Spiel für alle SNES-Besitzer.

auf dem SNES. Zu haben ist's weiterhin nur via Import – Konami Deutschland hatte leider kein Mitleid mit Shoot'em Up-Liebhabern.
Julian Eggebrecht

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

TOTAL! - CHECK	
Genre	Shoot'em Up
Level	12 Endgegner
Schwierigkeit	mittel
Continues	4
Speicher	4 MBit
Erhältlich	Import

FAZIT
2

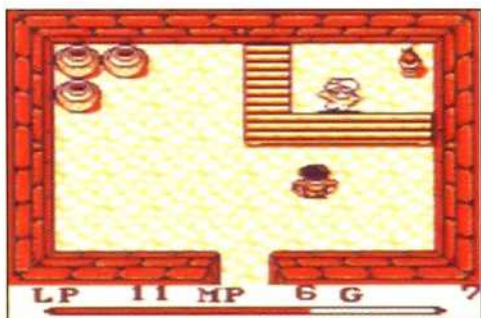


Der Held muß harte Kämpfe in Wald und Flur überleben



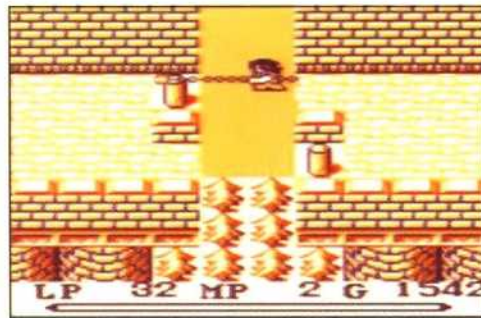
MYSTIC QUEST

Schlechte Zeiten drohen dem Königreich Glaive, denn der Mana-Baum ist in Gefahr. Dieses mystische Gewächs ist die Quelle aller Magie und positiver Energie, sollte sich ihm aber jemals ein Mensch mit bösen Gedanken nähern, so ist das Chaos fast schon vorprogrammiert: Die Kräfte des Baumes würden sich in ihr Gegenteil verkehren und das Land dem Untergang weihen. Schon einmal hatte ein machthungriger König den Baum berührt, und erst nach langen Kämpfen war es der Mana-Familie und den Gemma-Rittern gelungen, die Ordnung wiederherzustellen. Nach dieser Episode wurde der Schrein des Mana-Baums versiegelt und war nur noch mit einem magischen Amulett zugänglich, das von der Mana-Familie behütet wurde. Doch schon sind wieder dunkle Kräfte am Werk, die die Mana-Macht mißbrauchen wollen: Dark Lord und sein Verbündeter



Bei den tanzenden Händlern gibt es praktische Ausrüstung zu kaufen

Julius suchen schon fleißig nach Hinweisen auf den Verbleib des Amulettes. Beim Versuch, das Treiben der beiden Finsterlinge aufzudecken wird der Held unserer Geschichte zwangsgefangen genommen, kann aber schon bald wieder entkommen. Von nun an ist es seine Aufgabe, den Mana-Baum (und natürlich auch mal wieder die ganze Welt) zu retten. Die Reise führt ihn kreuz und quer durch Glaive. In vielen Dörfern gibt es Informationen und hilfreiche Gegenstände, in noch mehr Höhlen und Dungeons gibt es jede Menge Monster zu verprügeln.



Abgründe lassen sich sicher mit der Kettenpeitsche überwinden...

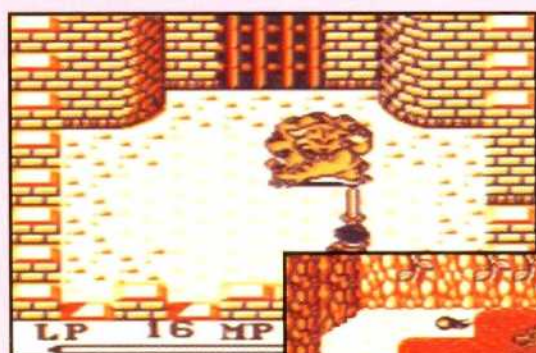
Denn nur so kann sich der kleine Held zu einem schlagkräftigen Kämpfer und Magier entwickeln, der gute Chancen im Kampf gegen Julius und Konsorten hat. Dabei kann man praktischerweise auch auf die Entwicklung des Helden Einfluß nehmen, denn bei jeder Levelerhöhung darf man sich eine von vier verschiedenen Eigenschaften aussuchen, die besonders gefördert wird. Man darf „Mystic Quest“ auf dem Game Boy wohl mit Recht als Vorgänger von „Secret of Mana“ auf dem SNES bezeichnen: Nicht nur angesichts der ähnlichen

Thematik, auch finden sich hier schon einige Elemente, die später auf dem SNES in etwas mehr Farben zu Ehren kamen. Viele der kleineren und größeren Gegner geben hier ihr Debüt, auch die Waffen mit ihren besonderen Funktionen und die tanzenden Händler sind alte Bekannte. Dank der komplexen und abwechslungsreichen Story, der guten Steuerung und der ansprechenden Musiken und Grafiken ist das Spiel auch heute noch sehr spielenswert. Wer es noch nicht hat, der sollte unbedingt zugreifen...

Michael Anton



Feindlinge geben sich die Ehre...



Die Endgegner halten normalerweise etwas mehr Prügel aus, die richtige Taktik hilft

Mr. Lee erinnert an einen gewissen Herrn ...



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

TOTAL! - CHECK

Genre	Action/Adv.
Level	—
Schwierigkeit	mittel
Continues	Batterie-Save
Speicher	1 MBit
Erhältlich	seit 1993



NES

Während der Reise
kann es zu über-
raschenden Begegnun-
gen mit Monstern
kommen

1 Spieler

Nintendo

ca. DM 50 - 100



Spitze Ohren, grünes Gewand – hat sich etwa Mr. Spock als Robin Hood verkleidet? Keineswegs: Hier ist die Rede von Link, dem Nachwuchshelden aus Hyrule.

ZELDA II

THE ADVENTURE OF LINK

Es war einmal ein Königreich, das von einem weisen Herrscher regiert wurde und in dem eitel Sonnenschein herrschte. Das lag nicht zuletzt daran, daß sich der König auf die Macht der Triforce stützen konnte, eines mächtigen magischen Gegenstandes. Kurz vor seinem Ableben zerlegte der König die Triforce und versteckte einen Teil davon. Natürlich gab es hinterher ordentlich Zoff, in dessen Verlauf die Prinzessin Zelda von einem durchgedrehten Magier in einen Dauerschlaf versetzt wurde, und mit der Zeit wurde das Wissen über die Triforce zur Legende, bis zu dem Tag, an dem Link dazu ausersehen wurde, die



Teile der Triforce wieder zu vereinen und Hyrule vor der erneuten Verwüstung durch den fiesen Ganon zu bewahren. Die Aufgabe klang eigentlich recht einfach: In sechs in Hyrule verstreuten Palästen mußten Kristalle in Statuen eingesetzt werden, um den Weg zum Großen Palast, in dem sich das fehlende Stück der Triforce befand, zu öffnen. Leider war die Sache doch nicht so einfach, denn die einzelnen Paläste wurden von starken Monstern bewacht, auch wimmelte es in Hyrule nur so von

Schergen Ganons, die Link ans Leder wollten. Dennoch machte er sich auf den Weg ...

Seine Reise durch die Lande legt Link normalerweise in der Vogelperspektive zurück, nur in Städten, Dungeons oder Palästen wird in die Seitenansicht gewechselt. In den Städten gibt es wichtige Informationen und Gegenstände. Die Prügelei mit Monstern liefert die Erfahrungspunkte, die notwendig sind, um aus Link einen echten Helden zu machen, der allen Gefahren gewachsen ist. Diese Gegner sind manchmal recht kernig, aber mit etwas Übung und



Geschick zu bewältigen. Technisch ist gegen das Spiel nichts zu sagen: Zwar flackert es manchmal etwas, wenn allzuviel Action auf dem Bildschirm ist, damit kann man jedoch leben. Die Story hat nichts an Reiz verloren, auch können Grafik und Soundtrack immer noch begeistern. Wenn Ihr günstig an diesen Klassiker kommen könnt, dann schlagt ganz einfach ohne Bedenken zu ...

Michael Anton

Ein kleines Treffen mit dem Obermotz



... kommt Ihr dann zu den Statuen, die Eure Probleme lösen

Die Endgegner sind ziemlich harte Burschen, also solltet Ihr Link fleißig trainieren. Mit den Schlüsseln, ...



Gameplay ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐

Dauerspaß ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐

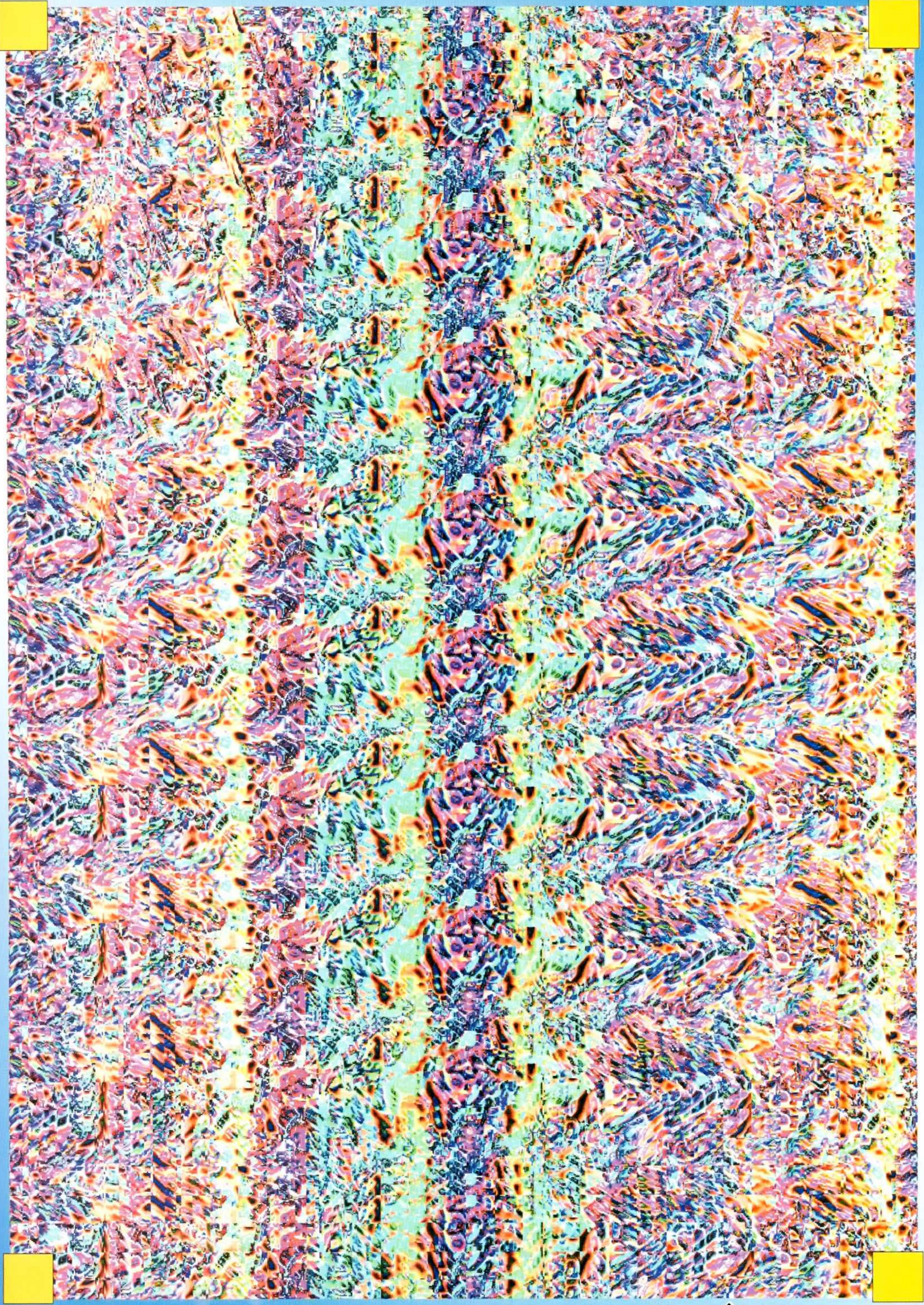
Grafik ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐

Sound ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐

TOTAL! - CHECK

Genre Action-Adventure
Level 7 Paläste
Schwierigkeit steigend
Continues Batteriespeicher
Speicher 2 MBit
Erhältlich seit 1989





DIE DRITTE DIMENSION

Es fängt ganz harmlos an: Du sitzt vor einer Seite mit so einem seltsamen Muster. Nettes Muster, denkst Du Dir, während Deine Augen langsam in den Farben und Formen versinken. Und dann – auf einmal – füllt sich das Bild mit Leben: Die sich wiederholenden Muster fangen an, dreidimensionale

Auf einmal füllen sich die Muster mit Leben, und Du siehst ein plastisches Bild vor Dir

Strukturen zu enthüllen. Und ganz plötzlich macht's 'Klick', und Du siehst ein richtig plastisches, dreidimensionales Bild vor Dir. Wer jemals ein solches 'Auto-Stereogramm' mit eigenen Augen gesehen hat, weiß, daß wir mit dieser blumigen Beschreibung wirklich nicht übertreiben; diese 3-D-Bilder können wirklich süchtig machen! Nicht umsonst gehören die „Magische Auge“-Bücher, Videofilme und CD-ROMs sowie die zahlreichen 'Imitate' zu den absoluten Bestsellern. Auch die Werbebranche fährt voll auf die dreidimensionalen Wunderbilder ab – kein Wunder, denn da gucken alle hin. Das Tolle an diesen magischen Grafiken ist, daß man keine seltsam geartete Spezialbrille oder irgendwelche technischen Vorrichtungen

Mittlerweile hat es sich herumgesprochen: Die nett gemusterten Bilder, die Euch von Plakatwänden, aus Joghurtwerbungen und TOTAL! entgegenstrahlen, sind dreidimensional! Wir verraten Euch, was es mit diesen 'Auto-Stereogrammen' auf sich hat!

braucht, um sie zu betrachten. Keine Rot-Grün-Brille, keine Nu-Optics-Brille, zwei gesunde Augen und ein wenig Geduld genügen – den Rest erledigt das Gehirn. Auto-Stereogramme machen sich die Funktionsweise der Augen beim dreidimensionalen Sehen zunutze.

Wenn wir ein Objekt in der Ferne betrachten, dann wandern die Pupillen auseinander; um ein Objekt in Gesichtsnähe zu betrachten, wandern sie nach innen – das ist kein Geheimnis. Jedes Auge bekommt beim dreidimensionalen Sehen ein anderes Halbbild zu sehen. Das Gehirn ermittelt aus den Unterschieden dieser Bilder ein räumliches Bild. Aus diesem

Grund haben Mensch und Tier auch zwei Augen –

Augen

Stereogramm

räumliche Wahrnehmung



vorne



Mitte



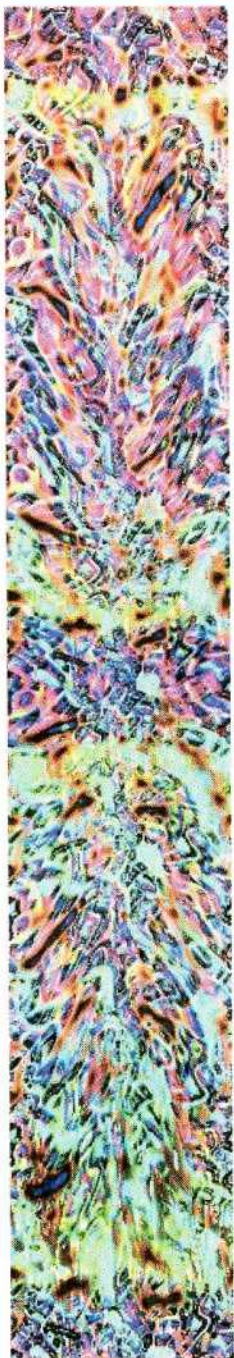
hinten

Alles nur Betrug: Beide Augen schauen in Wirklichkeit auf andere Teile des Bildes

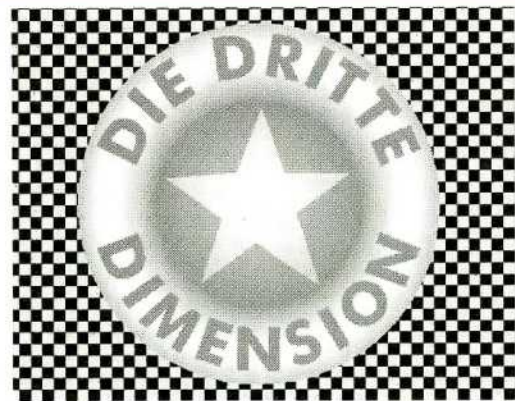
damit sie im nüchternen Zustand nicht dauernd vor die Wand laufen.

Wie kommt nun die dritte Dimension ins flache Bild? Der Trick besteht darin, daß jedes Auge einen anderen Teil des Bildes sieht – deshalb müßt Ihr beim Betrachten der üblichen 'wall-vie-wed'-Stereogramme ('Wandsicht') auch 'durch das Bild hindurchgucken'. Das linke und rechte Auge schauen auf nebeneinanderliegenden Teilen des Bildes, aber nicht auf ein und dieselbe Stelle. Deshalb bestehen alle Auto-Stereogramme aus senkrecht verlau-

So funktioniert's: Durch das Weglassen von Teilen des Musters tritt das Bild räumlich nach vorn, weil sich der Winkel der Sehstrahlen verkleinert. Umgekehrt funktioniert's auch: Durch das Einfügen neuer Elemente tritt das Bild nach hinten.



Das Pattern unseres Stereogramms von Seite 51



Das Tiefenstaffelbild des 3-D-Bilds von Seite 51 (links) legt fest, was im fertigen Stereogramm zu sehen ist. Helle Bildteile kommen nach vorn, dunkle bleiben hinten. Die Projektion (rechts) zeigt Euch die Tiefenwirkung des fertigen Stereogramms in Schrägperspektive: So sollte Euch das Stereogramm bei richtiger Betrachtung entgegenstrahlen!

fenden Streifen mit gleicher Breite (etwa ein bis vier Zentimeter). Während das linke Auge einen Streifen betrachtet, sieht sich das andere den gleichen Teil des rechten Nachbarstreifens an. Diese Streifen werden auch 'Textur' oder 'Pattern' genannt und machen den Vordergrund des Stereogramms aus. Die Textur kann entweder aus einer bunten Grafik, aus zufällig verteilten schwarzen oder bunten Punkten oder aus Buchstaben und Ziffern bestehen (ASCII-Stereogramme).

Der Trick der Stereogramme besteht darin, die Textur zu variieren. Exakt gleiche Streifen nebeneinander ergeben ein Stereogramm ohne jegliche 3-D-Information. Ist auch logisch. Gleiche Streifen ergeben gleiche Halbbilder – kein 3-D-Effekt. Um Tiefe in das Bild zu bekommen, verändert man das Muster. Beispielsweise läßt man ein einzelnes Element des Musters weg. Ergebnis: Um die zueinander passenden Elemente benachbarter Muster zu sehen, wandern die Augen etwas nach innen, das Bild kommt an dieser

Stelle etwas nach vorn. Um mehr Tiefe ins Bild zu bekommen, werden entsprechend neue Elemente ins Muster eingefügt.

Noch ein Beispiel: Schaut Euch mal das ASCII-Stereogramm unten auf dieser Seite an, das lediglich aus Buchstaben besteht. Darin ist ein plastisches 'HALLO' versteckt. Wenn Ihr die Zeilen mal genauer untersucht, werdet Ihr bemerken, daß in den Zeichenfolgen immer wieder Buchstaben fehlen oder neue dazukommen, um den gewünschten 3-D-Effekt beim Betrachter auszulösen. So ein knallbuntes, grafisches Auto-

stereogramm ist prinzipiell nichts anderes. Anstatt Buchstaben werden bunte Pixelmuster in hoher Auflösung verwendet. Damit lassen sich sehr detaillierte Bilder erzeugen. Ganz gleich ob Zeichen oder Grafik: Hilfsmittel Nummer Eins zur Herstellung ist der Computer; die entsprechenden Programme hören auf den Namen 'Stereogramm-Generatoren'. Die gewünschte 3-D-Information gibt man als sogenanntes Tiefenstaffelbild vor, eine Graustufengrafik von schwarz bis weiß. Faustregel: Je heller, desto vorn – weiße Bildteile erscheinen nah vor den Augen des Betrachters, schwarze stehen ganz hinten, Grautöne sind entsprechend ihrer Helligkeit dazwischen gestaffelt. Diese Bilder lassen sich übrigens prima mit herkömmlichen Grafikprogrammen herstellen. Beliebige Vorlagen oder gar gescannte Fotos sind als Vorlage aber nicht geeignet. Die hellen Partien von Fotos entsprechen leider

Mit endlos aneinandersetzbaren 'Tapetenmustern' sehen die 3-D-Bilder besonders gut aus

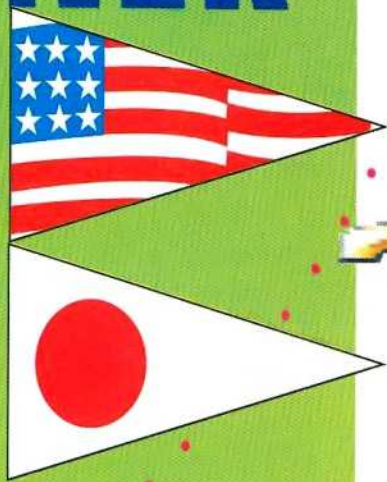
nicht den Partien, die am weitesten vorn stehen – schade! Damit sich ein Stereogramm gut betrachten läßt und ansprechend aussieht, braucht es aber noch etwas mehr Aufwand. Das verwendete Muster sollte so beschaffen sein, daß es sich wie eine Tapete endlos aneinandersetzen läßt – sonst gibt's nachher häßliche Kanten. Außerdem gilt es, die richtige räumliche Tiefe am Stereogrammgenerator einzustellen. Flache Bilder sehen langweilig aus; ist die räumliche Tiefe zu groß, kann man das Bild nur noch mit Mühe erkennen. Ein bißchen Herumprobieren und 'Auf-den-Bildschirm-starren' gehören schon dazu, bis die selbstgemachten 3-D-Bilder richtig gut aussehen.

Wer es selbst ausprobieren will, hat die Auswahl zwischen Dutzenden von Stereogrammgeneratoren für PC, Macintosh oder Amiga. Von vielen gibt's für unter 10 DM Testversionen beim Sharewarehändler – ein wirklich billiges Vergnügen. Viel Spaß!

Gerald Arend

Es muß nicht immer Grafik sein – auch mit Buchstaben lassen sich prima 3-D-Bilder basteln. Dieses ASCII-Stereogramm zeigt bei richtiger Betrachtung ein dreidimensionales 'HALLO'. Die Veränderungen in den Zeichenfolgen sorgen dabei für die räumliche Tiefe.

```
W\AYBC=H\;W\AYBC=H\;W\AYBC=H\;W\AYBC=H\;W\AYBC=H\;W\AYBC=H\;W\AYBC=H\;W\AYBC=H\;
\B\WS1^GUE\B\WS1^GUE\B\WS1^GUE\B\WS1^GUE\B\WS1^GUE\B\WS1^GUE\B\WS1^GUE\B\WS1^GUE\B\WS1^GUE
Q1XBNU=09BC1XBNU=09BC1XBNU=09BC1XBNU=09BC1XBNU=09BC1XBNU=09BC1XBNU=09BC1XBNU=09BC
BLPQW^EMOBLPQLPQ:\OLPQSI PQ:\LPQZHI PQ:\LPQLNHI PQ:\LPPQL<GPQ:\LPPQL<GPLPPQ>EGPQ:\LPPQ
<XSAI^N>\I<XSAXSAIMI XSA;OSASXSYSY;ABMISYS[A;ABMISYSYS[I9IBMISYSYS[IYYS\IYIYSRUMI\IYI
H>LLCBHO<[H>LL>LLFEL>LLDOLL>N^DN^DYDIN^DOP^DYDIN^DO^<YDIN^D^DYDIN^D^DFXYDIN^
CDECE<NAUPCDECEDECEDECDX=ACDECDX=AC<ND<ND>XAC<ND<ND>XAD?D^OND>D?DEE^OND>
;EOJZ<WL:1;EOJEOJZ;EOJEAEL;EOJEAEL;LJELJEGSL;LJELJLJ;=DELJEGSL=DE=HJEG=DEJ9=HJEG
999M>RE^D999M99MU=D99MI\99M9?<K?<KIID?<K>>=KIID?<K>=K>DDIID?<K>=K>MD?<K>=K>Z>MD?<
B1CTYI=AYNB1CT1CTCLN1CTV<<TJRP\RP<BNRP\RP<BRQV\QV\RRQV\QN<BRQVBAQQURW[BAQN<
Z1Z;GI<S;EZ1Z;1Z;PZE1Z;DKZZ;1YJDYJD>JEYJDYJD>JYK9DK9DYYK9DKFH>JEYK9DKFAAJEYK9DKF
LWQDMA?UG=LWQDMA?UG=LWQDMA?UG=LWQDMA?UG=LWQDMA?UG=LWQDMA?UG=LWQDMA?UG=LWQDMA?UG=
HM^:W:H^J\HM^:W:H^J\HM^:W:H^J\HM^:W:H^J\HM^:W:H^J\HM^:W:H^J\HM^:W:H^J\HM^:W:H^J\
I:=S>DPTYII:=S>DPTYII:=S>DPTYII:=S>DPTYII:=S>DPTYII:=S>DPTYII:=S>DPTYII:=S>DPTYI
EOJW>MUSHDEOJW>MUSHDEOJW>MUSHDEOJW>MUSHDEOJW>MUSHDEOJW>MUSHDEOJW>MUSHDEOJW>MUSHD
```

Importspiele...

... laufen nicht ohne weiteres auf den bei uns üblichen PAL-Geräten. Es gibt zwei Möglichkeiten, sie dennoch bei uns zu betreiben.

- Ein sog. US/Japan-Adapter überbrückt Blocker-Chips und eventuelle Geschwindigkeitsfragen.
- Ein Umbau versetzt den Benutzer in die Lage, zwischen dem 50- und herzuschalten.

Achtung!

- Im Falle eines Umbaus muß Euer Fernseher in der Lage sein, Bilder mit 60 Hz darzustellen.
- Nintendo hilft bei Fragen zu inoffiziellen Modulen nicht weiter.
- Der Garantieanspruch verfällt.

NEUE ROL



Wie Ihr sicher gemerkt habt, war es in den letzten beiden Ausgaben in der Import-Corner ziemlich ruhig. Das heißt nicht, daß sich in der Zwischenzeit dort nichts getan hat, wir haben ganz einfach den heimischen Entwicklungen mehr Platz eingeräumt. Allerdings lassen wir Euch natürlich nicht im Regen



stehen und geben Euch im Folgenden einen Überblick, was es inzwischen auf dem Rollenspiel-Sektor an Neuigkeiten für das SNES gibt.



Brain Lord



Mit „Brain Lord“ wollte uns „Enix“ wohl die Wartezeit auf ‚Illusion of Gaia‘ versüßen, so ganz schmackhaft ist die Kost aber doch nicht geworden: Als einer der letzten Dragon Warriors müßt Ihr Euch nicht nur mit einem fiesen Dämonen und seinen Monstern herumprü-

geln, sondern auch noch viele Puzzles lösen. Die Kombination aus Action-Adventure und Knobelenspiel mit Geschicklichkeitseinlagen begeistert zwar auf den ersten Blick, später nutzen sich die Elemente jedoch ab. Dazu kommen noch Ruckelgrafik und eine hakelige Steuerung die für Frust sorgen: Schade drum, da hätte man noch we-

Eine ruhige Kugel schieben? Von wegen! Wir arbeiten hier...



sentlich mehr draus machen können... (Aber es war immerhin ein netter Versuch, oder?)

Illusion of Gaia

Der Nachfolger von ‚Soulblazer‘ aus dem Hause Enix hat zwar nicht mehr ganz den Charme seines Vorgängers, entspricht

Brain Lord

Gameplay

Solide Mischung aus Action-Adventure und Knobelenspiel, einige der Rätsel sind aber recht undurchsichtig ausgefallen.

Dauerspaß

Kleine bis mittlere Schwächen in Sachen Grafik und Steuerung lassen nur sehr schwer ordentlichen Spielspaß aufkommen.

Grafik

Eigentlich sieht die Sache ja ganz nett aus, bewegen sich jedoch mal zu viele Objekte auf dem Bildschirm, gibt es fast ein Standbild.

Sound

Musik und Effekte reißen niemanden vom Hocker, da sind wir von Enix eigentlich Besseres gewohnt. Schade drum...

TOTAL! - CHECK

GenreAdventure-Strategie
Level
Schwierigkeitansteigend
ContinuesBatteriespeicher
Speicher8 MBit
ErhältlichUS-Import

FAZIT
3

Illusion of Gaia

Gameplay

Die Story verläuft zwar etwas linearer als beim Vorgänger, dennoch kann die Dungeonzucht voll und ganz begeistern.

Dauerspaß

Zwar verführt das mitgelieferte Hintbook zum Spionieren, andererseits ist es an einigen Stellen aber auch dringend notwendig.

Grafik

Viele detailliert gezeichnete und animierte Monster sorgen für Atmosphäre in den stimmungsvollen Dungeons und Labyrinthen.

Sound

Abwechslungsreicher Soundtrack mit gelungenen Kompositionen – so soll es sein, das hören wir gerne.

TOTAL! - CHECK

GenreAction-Adventure
Level
Schwierigkeitmittel
ContinuesBatteriespeicher
Speicher16 MBit
ErhältlichUS-Import

FAZIT
2-

LENSPIELE



Schlechte Karten für die Monster: Der Held schreckt natürlich wie immer vor nichts zurück...

aber den in ihn gesetzten Erwartungen voll und ganz. Die Lösung des Geheimnisses des dunklen Kometen ist ein reinrassiges Action-Adventure in gewohnter Manier, das nicht nur Fans des Genres langen Spielspaß garantiert. Ein Blick lohnt sich...

Dragon View

Der Nachfolger von 'Drakkhen' heißt auf dem SNES sonderbarerweise nicht 'Drakkhen II', sondern 'Dragon View' – was 'Kemco' zu diesem Namenswechsel veranlaßt hat, wird wohl für immer ein Geheimnis bleiben. Mit dem Vorgänger hat

das Game vor allem die 3-D-Perspektive gemeinsam, in der durch die Landschaft gewandert wird. In Dungeons und Städten sowie während eines Kampfes wird jetzt aller-



Das Wandern ist des Helden Lust, vor allem in so einer netten Gegend. Wenn nur die vielen Monster nicht wären...

dings in die Seitenansicht gewechselt, auch ist der Held hier als Einzelkämpfer mit mehr Aktionsmöglichkeiten unterwegs. Zwar erleichtert ein ausgeklügeltes Kartensystem die Orientierung ganz erheblich, dennoch bedarf es einiger Gewöhnung, um sich in der 'virtuellen Welt' des Spiels problemlos zurechtzufinden.

Ultima Runes II

Lord British, what hast thou done... – das waren die letzten Worte eines Ultima-Fans beim Anblick von 'Ultima – Runes of Vir-

tue II'. 'FCI' hat sich hier wahrlich nicht mit Ruhm bekleckert: Gegen ein Action-Adventure in



Die Preisfrage lautet wie üblich: Wo steckt in diesem Dungeon der von Blackthorne entführte Bürgermeister?

einer Ultima-Welt ist eigentlich nichts einzuwenden, wenn dem geneigten Spieler aber weder optisch noch akustisch noch spielerisch etwas geboten wird, dann bleiben auch begeisterte Avatare gerne zuhause!

Final Fantasy III

Eigentlich ist dies ja schon Teil VI der Final-Fantasy-Serie, zumindest in Japan, die Leute in den USA haben immerhin schon drei Folgen offiziell zu Gesicht bekommen – und wir warten hierzulande immer noch auf die Nullnummer...

Die Story des Games: Ein machthungriger Kaiser und sein verrückter Ratgeber wol-



len durch Ausbeutung magiegebender Esper die Weltherrschaft an sich reißen, was natürlich nicht passieren darf. Um dies zu verhindern, macht sich ein Trupp Helden auf den langen harten Weg. zwar können nur vier der 14 Leute gleichzeitig in einer Party sein, an einigen Stellen steuert man aber bis zu drei Parties gleichzeitig. Jeder einzelne dieser Kämpfer hat nicht nur seine besonderen Fähigkeiten,



Ein Luftschiff erleichtert die Reise durch die Lande doch ungemein. Allerdings muß man es erst einmal finden...

sondern auch seine persönliche Geschichte, die im Laufe der Handlung aufgedeckt wird. Zusammen mit der abwechslungsreichen Story und der genialen technischen Aufmachung ergibt sich ein packendes Spiel, daß so schnell niemanden mehr losläßt. 'Final Fantasy III' dürfte derzeit wohl das beste Rollenspiel für das SNES sein... Unbedingt anschauen!

Michael Anton



Dragon View

Gameplay

Ein Auftrag hier, ein Rätsel dort, Dungeons, Städte und Reisen – an Abwechslung und Komplexität besteht wahrlich kein Mangel.

Dauerspaß

Kleinere Steuerungsmängel in der 3-D-Perspektive und die 'verwaschenen' Kämpfe auf freiem Feld stören doch etwas.

Grafik

Die Vielzahl der Perspektiven sorgt für einige Abwechslung, manche Kampfsequenzen hätten jedoch besser gestaltet werden können.

Sound

Stimmungsvolle Durchschnittsware ohne besondere Höhen und Tiefen – unauffällig, nicht weiter störend, angenehm...

TOTAL! - CHECK

GenreAction-Adventure
Level
Schwierigkeitmittel
ContinuesBatteriespeicher
Speicher8 MBit
ErhältlichUS-Import

FAZIT
3+

Ultima - Runes II

Gameplay

Durchsuche Dungeons nach Schlüsseln und Hinweisen und befreie den Bürgermeister – ein oder zweimal geht das ja noch...

Dauerspaß

Mit der Zeit gleichen sich die Dungeons doch zu sehr, und eine gewisse Müdigkeit stellt sich ein, trotz verschiedener Hauptfiguren.

Grafik

Personen mit Neigung zur Höhenangst sollten bei dieser extremen Perspektive die Augen schließen – sie versäumen ohnehin nicht viel.

Sound

Außer beim Betreten gewisser Örtlichkeiten herrscht überwiegend Schweigen im Walde – nicht unbedingt sonderlich anregend.

TOTAL! - CHECK

GenreAction-Adventure
Level
Schwierigkeitmittel
ContinuesBatteriespeicher
Speicher8 MBit
ErhältlichUS-Import

FAZIT
4-

Final Fantasy III

Gameplay

Nicht nur ein klassisches Rollenspiel von der Stange, sondern voller neuer Features und Handlungsmöglichkeiten.

Dauerspaß

Tolle Story voller Überraschungen und Nebenhandlungen, lange Freude ist garantiert, ebenso ein zweiter Durchgang.

Grafik

Hier wurde an nichts gespart: Imposante Gegner, niedliche Animationen, geniale Hintergründe, da freut sich das Auge!

Sound

Der Soundtrack ist abwechslungsreich und immer passend, sogar eine Mini-Oper wurde eingebaut. Unbedingt laut hören...

TOTAL! - CHECK

GenreRollenspiel
Level
Schwierigkeitmittel
ContinuesBatteriespeicher
Speicher24 MBit
ErhältlichUS-Import

FAZIT
1

TIPS & Tricks gesucht!

Hallo Freaks!

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 nichts 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, Kurztipp oder Komplettlösung: Schickt es einfach los! Und vergeßt bei Euren Einsendungen nicht, den Absender und Euer Wunschspiel nebst System und dessen Nationalität anzugeben. Und noch eine Bitte an alle potentiellen Kartenzeichner: Produziert Eure Meisterwerke möglichst auf weißem, unkartiertem 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 1/95 heißen

Sebastian Block, Daniel Wagner und Sebastian Will!

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

KONAMI CHEAT

Gebt bei den folgenden Spielen folgendes ein: oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, B, A.

SYSTEM	SPIEL	ORT	EFFEKT
NES	Gradius	im Pausenmodus	volle Bewaffnung
NES	Gradius 2	im Titelbild	29 Leben
NES	Parodius	im Pausenmodus	volle Bewaffnung
NES	Probotector	im Titelbild	9 Leben
NES	Turtles	im Pausenmodus	volle Energie
NES	Turtles 2	im Pausenmodus	volle Energie
GB	Gradius	im Pausenmodus	volle Bewaffnung
GB	Parodius	im Pausenmodus	volle Bewaffnung
SNES	Parodius	Option-Menü	8 Schw.-Grade
SNES	Gradius 3	im Pausenmodus	volle Bewaffnung

Zu Gradius 3 auf dem SNES ist noch etwas anzumerken: Anstatt das Steuerkreuz nach links oder rechts zu drücken, müßt Ihr hier die Links/Rechts-Tasten drücken!

Daniel Pflugbeil, Böblingen

SUPER NES

STAR WARS III - RETURN OF THE JEDI

Levelcodes

LEVEL	NAME	ENDBOSS	EASY	BRAVE
1	Heading Palace	-	-	-
2	Aus dem Palast	Auge	RLGQMN	BGFSMH
3	Dance Hall	Bib Fortuna	ZJLMRJ	JVPLHP
4	Jabba's Palace	Riesenfrosch	LZLKJF	VDLBGG
5	Rancor Pit	Rancor	VTYMZX	MKYXVN
6	Attack on S. Barge	Kugeltier	QZNFPP	LBRHFR
7	Inside Sail Barge	Jabba	VKCFD	GPTDZC
8	Speeder Bikes	-	ZCTKFC	DDDQYZ
9	Ewok-Village A	EVE-9D9	QYXYHB	TLVHFT
10	Ewok-Village B	Firemonster	LFWLTQ	NVBJJH
11	Endor	Raumfähre	QDQGKH	GRMJYX
12	Falcon	-	CPMRZV	ZKQHGD
13	Power-Generator	Power-Gen.	CDWLTY	WCBMKS
14	Inside Death-Star	2 Roboter	BPFFZQ	KXVZZD
15	Falcon attacks!	-	RMNVLC	BWVPHZ
16	Tower	Guards	RVKFKG	MKZYDP
17	Tower Entrance	D. Vader	VQXDQJ	KHWKCB
18	Chamber	Emperor	HLQMLV	WDSMNN
19	Death Star I	-	VQJGWF	GWYXGN
20	Death Star II	-	ZZSTXZ	BGSWLD

Jörg Rutkowski, Steinhagen

CIRCUS MYSTERY

Paßwörter

Level 1:	Micky	Minnie	Goofy	Donald
Level 2:	Pluto	Donald	Micky	Goofy
Level 3:	Goofy	Donald	Micky	Minnie
Level 4:	Donald	Goofy	Pluto	Micky
Level 5:	Minni	Micky	Donald	Goofy
Level 6:	Micky	Goofy	Donald	Minnie

Hans Meier, Kraichtal

TRICKS

Shorties

AERO THE ACROBAT

5 Continues

Wenn Aero im Titelbild zu sehen ist, drückt Ihr XYBAXABY (nacheinander), dann nach oben und die L-Taste (gleichzeitig)!

Dominik Steinke,
Oberhausen

BLACKHAWK

Paßwörter

Level 1:	DBQ7
Level 2:	FBWC
Level 3:	QP7R
Level 4:	WJTV
Level 5:	RRYB
Level 6:	ZS9P
Level 7:	XJSN
Level 8:	CGDM
Level 9:	TJ1F
Level 10:	GSG3
Level 11:	BMHS
Level 12:	HCKD
Level 13:	NRLF
Level 14:	J6BZ
Level 15:	MJXG
Level 16:	K3CH
Level 17:	L8VJ
Level 18:	PBKT
Level 19:	TNLQ
Level 20:	FMVJ

Mario Giovanelli,
Östringen



„Verrückter“ Ball

BABBBBBBBB

Superschüsse

Markus Trinkwalter,
Marktgraitz

SPARKSTER

Paßwörter

B= Banane, A= Apfel, R= Rubin,

„= Leerstelle

Straußlevel

AB„„

BRAA

ABRB

Schifflevel

„„RB

„RB„

„RR„

Wüstenlevel

BRAR

ABRA

„RA„

Weltraumlevel

RRAR

A„„„



BAAA

Raumschiff

BABA

ABBA

BBAA

Letzter Level

A„AB

ABRA

BAR„

Mario Werner, Radebeul

SUPER STAR WARS II - THE EMPIRE STRIKES BACK

Codes

Folgende Tastenkombinationen

könnt Ihr in den Auswahl-Bildschirm eingeben:

ABYXABYXABYXABYX

Jedi-Macht

XYBBBBXAYYBAXY

99 Leben

XYABXX

7 Continues

ABABABAB

Abspann

Ole Geisler, Stochelsdorf

ROCK'N ROLLI RACING

Paßwörter

HIFR JORV 5tj!

Erster Planet, volle Ausrüstung

B5VR GQQ3 5Tj!

Inferno, volle Ausrüstung

Bastian Meinert, Essen

SUPER TURRICAN

Unendlich Leben

Im Spiel auf Pause gehen und anschließend r,l,u,r,B und Start drücken!

Jan Otto, Schleswig

MIGHT & MAGIC II

1,6 Millionen in Gold!

Fliegt mit einem Eurer Magier nach D1 und geht von dort aus zu X12, Y14. Nun seid Ihr in einer Drachenhöhle. Geht rein und teleportiert Euch sofort nach links, und schon



steht Ihr einem Drachen gegenüber. Mit dem Zauberspruch „zersetzen“ dürfte dieser eigentlich kein Problem sein. Nach dem gewonnenen Kampf bekommt jeder Eurer Kämpfer 1,6 Millionen in Gold!

J. Neef, Lödla

MEGA MAN X

Paßwörter

1322 8782 7738

Chill Pinguin

Fise Wave

5832 8526 5658

Flame Mammoth

Storm Tornado

7354 1528 4416

Spash Mandrill

Chameleon Sting

3842 8746 2558

Armored Armadillo

Boomerang Cutter

8248 2887 6271

Launch Octopus

Homing Torpedo

3872 6856 5558

Boomer Kuwanger

Rolling Shield

3773 3616 5264

Storm Eagle

Electric Spash

2656 4768 7254

Sting Chameleon

Shotgun Ice

8447 4666 6156

Sigma Stage

Ole Geisler, Stochelsdorf



RAD RACER

Levelanwahl

Wählt Euer Auto aus und drückt anschließend nach rechtsoben und dazu sieben mal B. Für jedes weitere Drücken der B-Taste wird die Nummer des Startlevels um eins erhöht! Anschließend drückt die Start-Taste (Steuerkreuz dabei immer noch nach rechts oben gedrückt halten!).

Continue

Wenn „Game Over“ auf dem Bildschirm steht, drückt A und Start gleichzeitig.

Enrico Piske, Straußberg

WORLD CUP SOCCER

Paßwörter

Level 1: 10311

Level 2: 30711

Level 3: 01511

Level 4: 22011

Level 5: 72111

Level 6: 11511

Level 7: 42411

Level 8: 63611

Level 9: 60211

Level 10: 22311

Level 11: 12811

Matthias und Andreas Schmidt, Neukolen

SNAKE RATTLE 'N ROLL

Warpzonen

Von Level 1 nach Level 8: Rast ohne etwas anzustoßen durch Level 1. Wenn Ihr schnell genug seid, könnt Ihr auf die gerade startende Rakete springen.

Von Level 1 nach Level 3: Springt auf den ersten alleinstehenden Block im Meer und drückt den B-Knopf! Von Level 3 nach Level 5: An der Stelle, wo Ihr den Schlüssel erhal-

TIPS &

tet, seht Ihr eine etwas höher gelegene Ebene, an der sich ein Dekkel befindet. Wenn Ihr diesen mit dem Schlüssel erreicht, seid Ihr in Level 5!

**Tobias Sünder,
Niederhorbach**

CASTLEVANIA 3

Zehn Leben

Gebt zu Spielbeginn 'HELP ME' ein, und Ihr startet mit zehn Leben!

**Tobias Sünder,
Niederhorbach**

TURTLES

Unendlich Leben

Am Ende des ersten Abschnittes liegt eine Pizza. Wenn Ihr sie 30 mal einsammelt, bekommt Ihr unendlich viele Leben!

**Tobias Sünder,
Niederhorbach**

TURTLES 2

20 Leben + Levelwahl

Drückt während des Titelbildes auf den ersten Controllpad

B,A,B,A,o,u,B,A,l,r,B,A und Start!

**Tobias Sünder,
Niederhorbach**



BUBBLE BOBBLE PART 2

Paßwörter

Level 10:	XGL1
Level 20:	FGL1
Level 30:	5GL1
Level 40:	JGBF
Level 50:	1GBF
Level 60:	CZBF
Level 70:	WGL3
Level 80:	GGL3
Level 90:	4ZB3
Level 100:	KZBD

**Daniel Miersch,
Feldrennach**

POP UP

Paßwörter

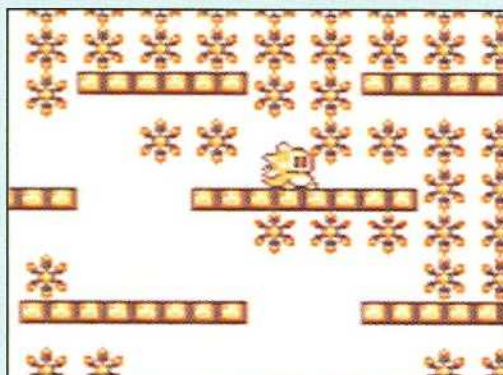
1	KGVRTRZW
2	KKRTRZW
3	K4NRTR2B
4	KSJRTZXC
5	KWGSTZXC
6	K1255HPD
7	L12V5LM2
8	LHVT5LQ3
9	LLNP5LPH
10	LPLR5VVF3
11	LT3S51B3

12	LX2SVMPI
13	LB1SV3S3
14	MFZWVBZ3
15	M355VTH3
16	MMRVVT3J
17	MQNV5WVGJ
18	M5JV5WVGJ
19	MYFV51GN
20	MCCVV2DP
21	NGYXV2DP
22	NJTV3Y4
23	NNRXVMWQ
24	NRNXV3GW
25	NVNVQYWW
26	NZDVVYPV
27	4DYVWF3W
28	4G55WRWW



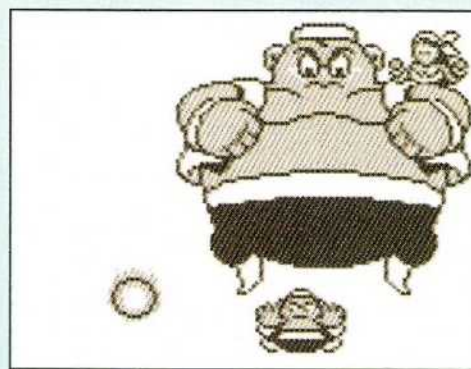
Oben/unten: Wer bei Bubble Bobble II absolut nicht mehr weiterkommt, ist jetzt der Rettung nahe: Paßwörter für jedermann!

Rechts: Jetzt kann Mario endgültig einpacken! Wario ist dank Cheat stärker denn je!



29	4K4SWN1W
30	44KSWFJX
31	4SFR5TDD
32	4WBR5B5C
33	41XRVFQD
34	PDTRVMFZ
35	PHPRMBV
36	PLNTVMCW
37	PPJTV33Y
38	PTG5VY51
39	PXC5WFBV
40	PBXTWF3W
41	Q2RRWRV
42	Q3NRVVQW
43	QMJRVS5W
44	QQGSVMBV
45	Q51QVM15
46	QYQYV5TV
47	QBSPV3Y4
48	RF4QV3Y4
49	RJKQ5PM3
50	RNFP54KF
51	RRBP54KF
52	RVXP5SF2
53	RYT45SF2
54	RCP4V3PF
55	SGLPV25G
56	SK3Q51YF

57	S4DP5WDG
58	SSZPVPL3
59	SVW4VXD3
60	SZQNVBV2
61	TD4QWJNF
62	THKQW5B2
63	TLGQXKMG
64	TPCQWQF2
65	TTYQWYZG
66	TW5PWY1H
67	T1QPXGQG
68	52MQXZWF
69	533WQYYF
70	5M2QXY5G
71	5Q1QXR2F
72	55WQXK43
73	5X5RXG5K



95	Y2NV5LPH
96	Y3JV5L4G
97	YMFV5LNF
98	YQBV5LNF
99	Y5XV54J2
100	YXT5VLKD

**Matthias und André
Schmid, Neukalen**

WARIO LAND 3

Power Up

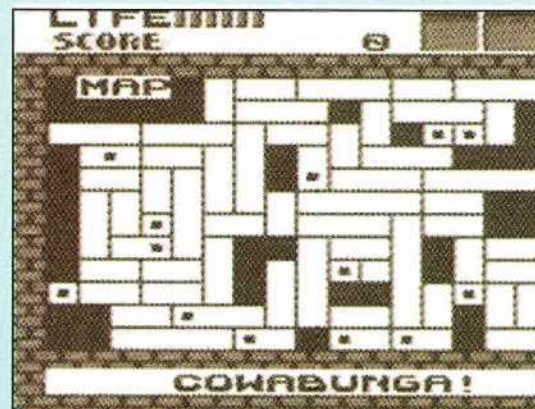
Auf Pause gehen und anschließend 16 mal SELECT drücken. Wenn jetzt am unteren Bildschirmrand ein Cursor erscheint, müßt ihr A+B gleichzeitig gedrückt halten und dazu zweimal nach links drücken. Jetzt die Pause aufheben, und schon habt Ihr ein Power-Up!

Oliver Hellmuth, Sulzdorf

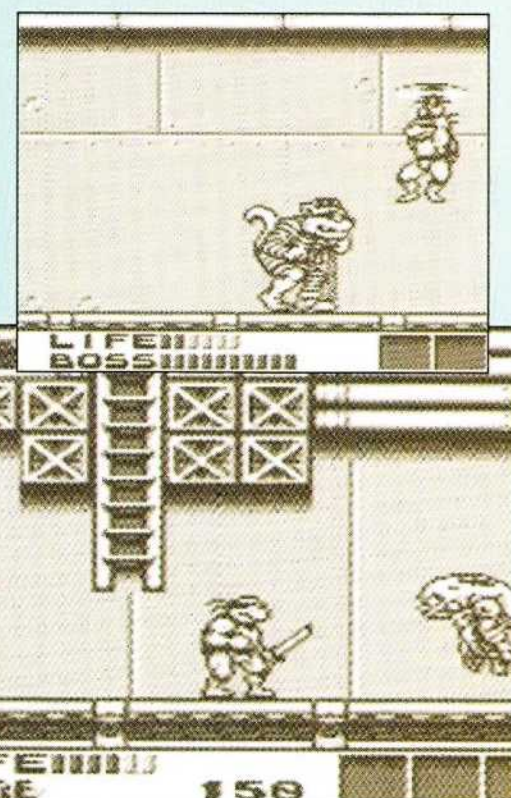
TURTLES III - RADICAL RESCUE

Paßwörter

3100102	Leonardo
4110112	Codekarte
5111111	Codetür
2311111	Dirt Bag
3311310	Raphael
4331310	Codekarte 2
5333310	Codetür 2
5333330	Neue Energie
2733330	Triceration
3733730	Donatello
4773770	Neue Energie
4773730	Codekarte 3
577770	Codetür 3
57777H0	Scail Tail
3H77HH0	Splinter
4HH7HH0	Codekarte 4



**Cowabunga! Shredders
schlimmste Befürchtungen
sind wahr geworden: Ihr
habt jetzt alle Paßwörter!!**

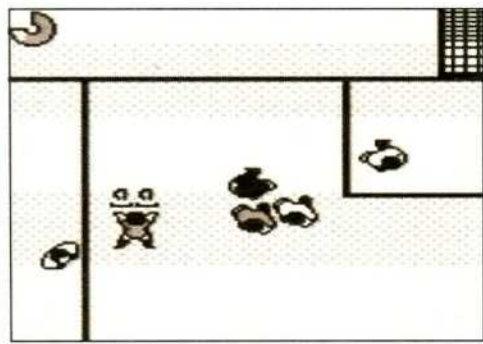


TRICKS Shorties

5HHHHHO Codetür 4

1HHHHHO Shredder
Übrigens: Die letzte Ziffer jedes
Paßwortes gibt die Anzahl Eurer
Continues an! Setzt Ihr sie immer
auf zwei, habt ihr (logisch!) auch
immer zwei Continues!

**Dominik Steinke,
Oberhausen**



GARGOYLES QUEST

Paßwörter:

FFFF FFFF
PWYM AJEA
HDJ9 VM64

AAWS FNFH
9BJC JLHU

**Dominik Steinke,
Oberhausen**

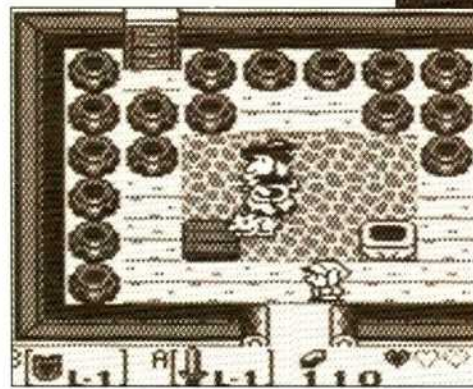
ZELDA IV - LINK AWAKENING

1. Wo sind die Herzteile?
In der Wüste findet Ihr ein Skelett.
Wenn Ihr dieses mit Eurem Zauber-
pulver bestreut, wird es zu neuem
Leben erweckt und erzählt Euch,
wo sich das nächste Herzteil be-
findet!

2. Geld Sparen
Wenn Ihr etwas gekauft habt, und
der Händler gerade dabei ist,
Euch die jeweilige Rubinzahl abzu-
knüpfen, müßt Ihr gleichzeitig
A,B,Start und Select drücken.
Dadurch wird Euer Spielstand ab-
gespeichert und das Spiel beeen-
det. Jetzt könnt Ihr jeden Gegen-
stand preiswert kaufen!

Stefan Horn, Langenfeld

Das Grauen auf Nintendos
GraueM hat ein Ende:
Dank Stefan Horn könnt
Ihr nun ordentlich Geld
sparen!

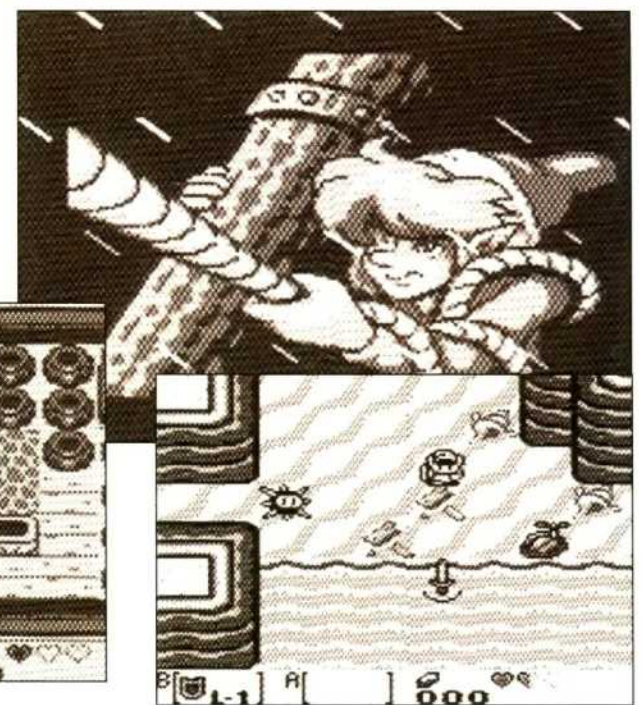


BURAI FIGHTER DELUXE

Paßwörter:

Level 1: HGKM
Level 2: CPGF
Level 3: JJCM
Level 4: DKLF
Level 5: HGNC
Level 6: BMHB
Level 7: DGBF
Level 8: JGJH
Level 9: GBHL
Level 10: JGJH
Level 12: GBHL
Level 13: MHCL

**Dominik Steinke,
Oberhausen**



NINTENDO WORLD CUP

Paßwörter:

Level 2: 22433
Level 3: 63592
Level 4: 03313
Level 5: 53013
Level 6: 36313
Level 7: 17213
Level 8: 42913
Level 9: 56113
Level 10: 51313
Level 11: 97113
Level 12: 08613
Level 13: 01613

**Andre Wulf-Schuchardt
Müden/ Aller**

TOTAL! BESTELL-COUPON TOTAL!



1/95 · DM 6,-	12/94 · DM 6,-	11/94 · DM 6,-	10/94 · DM 6,-	9/94 · DM 6,-	8/94 · DM 6,-	7/94 · DM 6,-	6/94 · DM 6,-
5/94 · DM 6,-	4/94 · DM 6,-	3/94 · DM 6,-	2/94 · DM 6,-	1/94 · DM 6,-	12/93 · DM 6,-	11/93 · DM 6,-	10/93 · DM 6,-
Ja, hiermit bestelle ich aus dem TOTAL!-Shop! Anzahl bitte eintragen:				☐ MARIO BAND 1 • 9,80 ☐ TIPS&TRICKS 1/94 • 6,- ☐ TIPS&TRICKS 2/94 • 6,-			
Name (Bitte in DRUCKBUCHSTABEN schreiben) _____							
Straße _____							
PLZ/Ort _____							
Datum/Unterschrift: (bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten) _____				Datum, Unterschrift _____			

Für Mehrfachbestellungen bitte **Stückzahlen** eintragen.
Die Lieferung erfolgt schnellstmöglich nach Vorratslage. Mit
Erscheinen dieser Ausgabe verlieren alle anderen Preis-
listen 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**

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.



Freunde und Fans dieses packenden Action-Adventures haben sicherlich schon auf diese Komplettlösung gewartet. In den kommenden Ausgaben Eurer TOTAL! werden wir Euch den beschwerlichen Weg bis

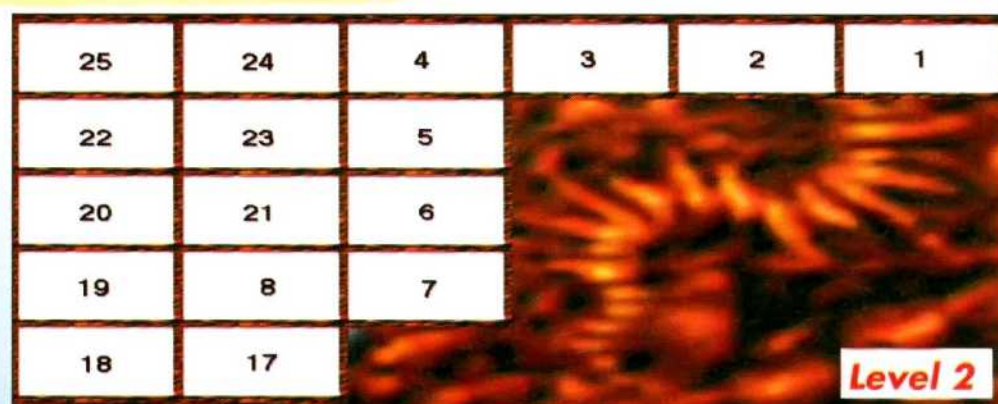
BLACK TIPS

TEIL 1

Allgemeine Tips

Zunächst gibt es eine Reihe von Tips, die Euch im Spiel von Nutzen sein können. Wir möchten Euch hier die wichtigsten Punkte kurz aufzeigen.

- Trefft Ihr auf gefangene Androthi, dann sprecht sie möglichst immer an, denn sie geben Euch wichtige Tips und nützliche Extras!
- Trefft Ihr auf Feinde, egal welcher Art, dann erledigt sie auf jeden Fall, denn auch sie geben entscheidende Extras frei!
- Wird ein Gefangener, der ein Extra bei sich trägt, aus Versehen erschossen, dann gibt er es trotzdem noch frei.
- Achtet darauf, daß Ihr Brückenschlüssel auf Eurem Rückweg wieder mitnehmt. Sie können mehrfach benutzt werden.
- Ihr könnt nur maximal acht Gegenstände aufnehmen. Soll es ein weiterer sein, dann füllt entweder Eure Lebensenergie auf oder legt einen 'unwichtigen' Gegenstand ab, um einen freien Platz zu schaffen!
- Fallt Ihr aus der zweiten 'Etage' herunter, dann kostet das bereits einen Lebenspunkt. Aus der dritten 'Etage' kostet es zwei, und wenn Ihr noch tiefer fallt, stirbt Kyle sofort. Springt also nur, wenn Ihr die Höhe genau abschätzen könnt!
- Für den weitesten möglichen Sprung benötigt Kyle nur einen einzigen Schritt Anlauf. Übt diesen Sprung an ungefährlichen Stellen!
- Rollt Euch nie in ein Nachbarbild hinein das Ihr nicht kennt. Es könnte Kyle das Leben kosten.
- Herumliegende Extras werden unten links angezeigt, wenn Ihr daran vorbei geht. Achtet stets darauf, denn sie können auch hinter Felsen versteckt liegen!



Level 1

Bild 3: Die Sprengung der Tür: Nachdem Ihr die beiden Hoverbomben aufgenommen habt, solltet Ihr Euch mindestens einen Schritt weit von der Tür entfernt aufstellen, da Ihr ansonsten von der plötzlichen Explosion der Hoverbombe verletzt werden könnt.

Bild 6: Der gefangene Androthi gibt Lebensenergie frei, nachdem Ihr die Tür gesprengt und ihn angesprochen habt.

Bild 8+9: Der Sprung über die Schlucht funktioniert auch aus dem Stand. Dabei ist der Abstand von Ufer zu Ufer für



spätere Sprünge sehr wichtig, für die Ihr nur wenig oder keinen Anlauf habt.



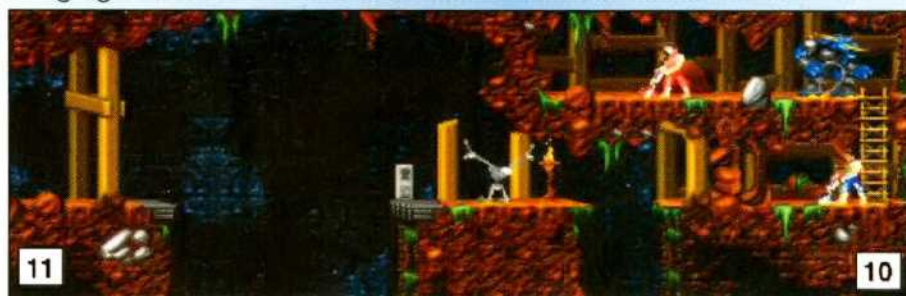
Level 2

Bild 4+24: Der Wächter läßt sich am besten von rechts



bekämpfen. Lauft dazu an ihm vorbei, sobald Ihr auf seine Höhe geklettert seid. Holt Euch dann erst die Lebensenergie aus Bild 24, um anschließend mit dem Fahrstuhl in Bild 4 nach unten zu fahren.

Bild 10: Den großen Wächter könnt Ihr nur mit einer Hoverbombe aus sicherem Abstand erledigen. Geht dazu lieber erst in Deckung, und werft die Bombe in der Zeit zwischen zwei Peitschenhieben. Der freigegebene Brückenschlüssel



könnte unsichtbar hinter dem Felsen auf dem Boden liegen,

wird aber im Vorbeigehen links unten angezeigt. Achtet darauf!

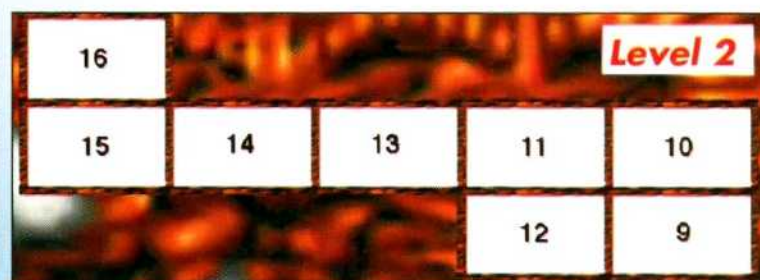
Bild 11: In den Automaten rechts neben der Schlucht müßt Ihr den Brückenschlüssel stecken, indem Ihr Euch direkt davor stellt (Automat wird unten links angezeigt) und nach oben lenkt. Den Schlüssel vorher über Select anwählen!

Bild 20: Sollte sich der Gefangene Androthi zwischen Euch und die zu sprengende Tür stellen, dann schießt ihn erst ab,



und sprengt dann die Tür!
Bild 22: Mit einer Hover-

bombe – Ihr solltet davon noch ein paar besitzen – sprengt Ihr den Generator in die Luft, wodurch die blauen Schranken geöffnet werden und der Weg zum darüberliegenden Fahrstuhl zu Level 3 frei wird.



HAWK TRICKS

zum grausigen Endgegner Sarlac in drei Teilen ausführlich und anhand von detaillierten Karten beschreiben. Hier folgt nun der angekündigte erste Teil der Blackhawk Komplettlösung für Ever SuperNintendo!



Kampftaktiken

Während eines Kampfes habt Ihr diverse Möglichkeiten den Gegner auszutricksen. Die folgenden Kniffe helfen Euch dabei.

- Hat Euch ein Feind getroffen, dann lacht er, während Ihr umfällt und wieder hochkommt. Nutzt seine Unachtsamkeit aus, indem Ihr zurückschießt, sobald Kyle wieder aufgestanden ist.
- Wenn Ihr ein Bild verläßt, dann geht (wenn möglich) immer mit gezogener Waffe ins Nachbarbild.
- Wenn Ihr ein Bild betretet, solltet Ihr nach Möglichkeit mindestens zwei Schritte weit gehen, da Ihr sonst bei einem Treffer aus dem Bild geschubst werdet und nicht sofort zurückschießen könnt. Dasselbe gilt auch für Ränder von Schluchten und Absätzen.
- Während eines Kampfes könnt Ihr aus der Deckung heraus angreifen: Haltet oben (Deckung) gedrückt, und drückt dann kurz auf B (schießen)! Kyle geht sofort nach dem Schuß wieder in die sichere Deckung.
- Steht Ihr auf einem Absatz über einem Feind, so könnt Ihr Euch mit gezückter Waffe herunterfallen lassen und dann sofort schießen.
- Manche Gegner stehen nicht gleich in der Deckung, wenn Ihr ins Bild kommt. Beschießt sie und verläßt dann das Bild, um wieder hineinzugehen und erneut zu schießen.
- Versucht nicht die kleineren Wachen mit Hoverbomben zu erledigen, die braucht Ihr für Wichtigeres!
- Gegenstände aus der Itemleiste werden oben links angezeigt. Um nicht durch Zufall während eines Kampfes z. B. eine Bombe wegzuschmeißen, belegt einfach einen freien Platz auf der Leiste! So geschieht gar nichts, wenn Ihr aus Versehen X drückt.

LEVEL 3

Bild 2: Vorsicht! Tretet nicht auf den Auslöser rechts auf dem Boden! Er steuert eine versteckte Selbstschußanlage. Lauft einfach im richtigen Moment mit 'Y' an ihr vorbei.

Bild 3: Laßt Euch in die Schlucht herab. Dort unten (Bild 4) liegt ein Trank Lebensenergie.

Bild 5: Die Tür im oberen Bereich könnt Ihr nur mit dem Levitator erreichen.

Fahrstuhl aus Bild 6 findet. Nachdem Ihr dann den Brückenschlüssel wieder herausgezogen habt, überspringt Ihr die Schlucht und klettert dann hinunter! Hier liegt noch ein Trank versteckt.

Bild 12: Wenn Ihr mit dem Fahrstuhl ganz nach unten gefahren seid, geht nach links!

Bild 15: Vorsicht! Hier ist wieder eine versteckte Selbstschußanlage installiert!



befragen könnt. Nachdem Ihr den lila Wächter flachgelegt

Drücken von 'X' ab. Nun steht Kyle direkt auf dem Levi, und Ihr



Bild 6+7+8: Geht zunächst nach links und aktiviert die Brücke! Hinter dem Wasserfall versteckt sich der Eingang zu einem Geheimraum (Bild 9), in dem Ihr den Schalter für den

Bild 18+19: Sobald Ihr ins Bild geklettert seid schickt der lila Wächter seine Lenkbombe los. Geht nun nach ganz rechts, zieht die Waffe, dreht Euch um, und schießt dreimal darauf!



Steht ein Gefangener auf gleicher Höhe wie ein Wächter, so könnt Ihr ihn erst ansprechen, wenn der Wächter erledigt ist. Meist erschießt der Wächter im Gefecht jedoch den Gefangenen, bevor Ihr ihn



habt, nehmt die beiden Lenkbomben mit und geht direkt zu Bild 20!

Bild 20: Hier müßt Ihr zunächst den Wächter besiegen und dann eine Lenkbombe los-schicken. Kyle steht solange festgewurzelt da. Lenkt nun die Bombe zum Generator hin, und drückt wieder 'X', um sie detonieren zu lassen! Nun ist die Schranke in Bild 21 geöffnet, und Ihr könnt direkt dorthin gehen.

Bild 24: Springt über den Levitator hinweg! Er senkt sich automatisch, und Ihr könnt ihn aufnehmen. Um ihn zu benutzen, wählt Ihr den Levitator in der Itemleiste an und legt ihn durch



könnt Euch hoch- und runterfahren lassen. Doch vergeßt nicht ihn wieder mitzunehmen! Begebt Euch nun zu Bild 5, um dort per Levitator die obere Tür zu erreichen! Auf dem Rückweg müßt Ihr den Brückenschlüssel aus Bild 22 unbedingt mitnehmen.

**TEIL 2
FOLGT IN DER
KOMMENDEN
AUSGABE!**

GRUNDLAGEN TRAINING

Hallo Street-Fighter-Freunde! Nun ist es also soweit: Hier ist der zweite unseres Kurses. Diesmal wird Ryu ausführlich behandelt. Außerdem werden die restlichen Kämpfer vorgestellt!

Steuerung und Buttons

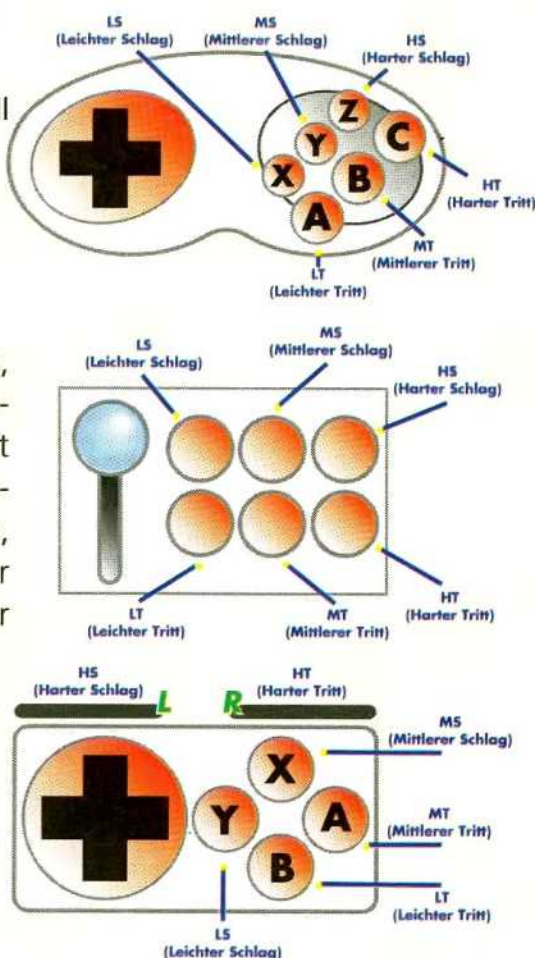
Du kannst Super Street Fighter II (und auch alle anderen SF) sowohl mit einem Board als auch mit dem Pad spielen.

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).



TERMINOLOGY

→ : 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 knieen: 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.

Ryu ist einer der Hauptcharaktere in Street Fighter II. Außerdem geht er auch zu den stärksten. Es ist ziemlich wichtig, daß Du ihn wirklich gut beherrschst, da Du seine Techniken später auf viele andere Kämpfer übertragen kannst.

Dieses sind die grundlegenden Würfe, und es ist wichtig, daß Du sie schon am Anfang einsetzen kannst.

Ryu kann außerdem mit den folgenden Schlägen und Tritten werfen: MS, HS, MT und HT.



Um einen Wurf auszuführen, mußt Du so nahe am Gegner stehen, daß die Sprites überlappen.



Dann drücke → und einen der genannten Knöpfe.



Ryus stehender Wurf mit MS oder HS.

TIPS STREET FIGHTER II



Ryus stehender Wurf mit MT oder HT.



Wenn Du gelernt hast, den Gegner zu werfen, kannst Du Dich daran machen, das rückwärtige Werfen zu üben. Durch Drücken von ← wirfst Du die Gegner in die entgegengesetzte Richtung, und Du kannst sie werfen, wenn Du blockst!

Alle Specialtechniken und Combos von Ryu bestehen aus schnellen, genauen und flüssigen Bewegungen mit dem Controller. Im Gegensatz zu charge-Charakteren (wie Guile), die erst Energie für ihre Specialmoves aufladen müssen, ist Ryu ein Controller-Charakter und kann jederzeit seine



SNES: Y



SNES: B



SNES: A



SNES: R



SNES: Start



SNES: 2 Sec.



SNES: X



SNES: L



SNES: Y



SNES: B



SNES: A



SNES: R



SNES: Start



SNES: 2 Sec.



SNES: X



SNES: L

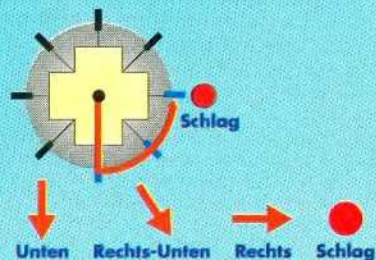
STRIKES

TEIL 2 HURAS

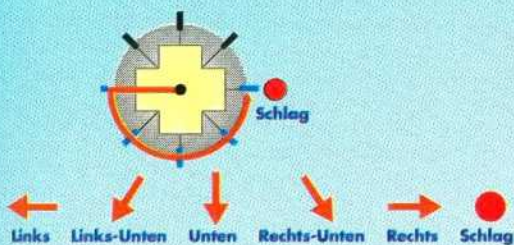
Teil 2

Moves ausführen. Du mußt lediglich die angezeigten Punkte mit dem Controller berühren und am Ende einen Knopf drücken. Nur wenn wirklich alle erforderlichen Kontakte in einer flüssigen Bewegung berührt wurden, führt Ryu auch seinen Move aus.

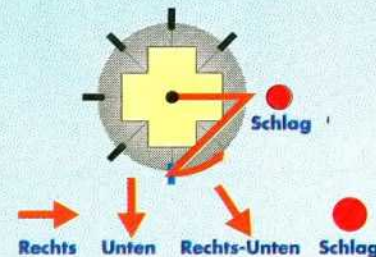
FIREBALL



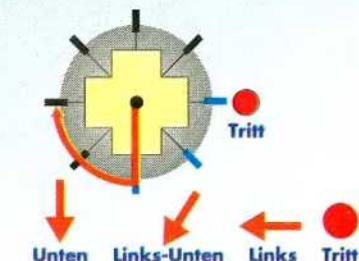
RED (STUN) FIREBALL



DRAGON PUNCH



HURRICANE KICK

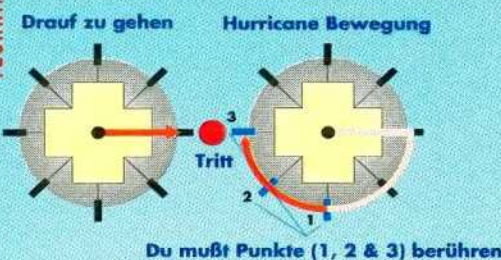


Wie für alle anderen Bewegungen gelten die Kommandos, wenn Du nach rechts guckst. Wenn Du nach links schaust, mußt Du natürlich rechts mit links tauschen! Alles klar?

TECHNIKEN FÜR FORTGESCHRITTENE

Deine Konsole berprft die Controller immerzu. Das bedeutet, daß Du die Moves jederzeit machen kannst, auch wenn Du blockst, einen Treffer einsteckst oder gehst. Wichtig ist nur, daß die angegebenen Punkte berührt werden. Jetzt probier mal die folgenden Sachen aus:

Draufzu gehen und Hurricane Kick

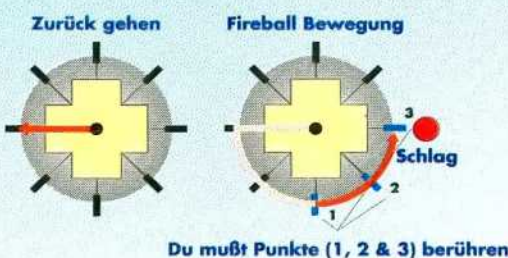


Geh auf den Gegner zu und mach dann aus dem Lauf die Hurricane Kick-Bewegung.

Solange Du alle drei Hurrican-Punkte berührst kann nichts schiefgehen.



Zurückgehen und Feuerball



Geh vom Gegner weg, um Abstand zu gewinnen, und mach dann aus dem Lauf die Feuerball-Bewegung.

Du siehst: Solange Du die wichtigen Kontakte berührst, kannst Du beim Rückzug Feuerbälle machen.



Gesprungener Dragon Punch



Spring hoch und mach dann auf Deinem Weg nach unten (aber noch in der Luft) die Dragon-Punch-Bewegung. Den Schlagknopf mußt Du drücken, wenn Du gerade aufkommst, dann machst Du sofort den Dragon Punch.



SNES: Y



SNES: B



SNES: A



SNES: R



SNES: Start



SNES: 2 Sec.



SNES: X



SNES: L



SNES: Y



SNES: B



SNES: A



SNES: R



SNES: Start



SNES: 2Sec.



SNES: X



SNES: L

FARBEN DER SPIELER

TIPS & TRICKS

STREET FIGHTER 2 HURTS

teil 2

Draufzugehen und Dragon Punch



Wenn Dich der Gegner von weiter weg anspringt, lauf auf ihn zu und mach den Dragon Punch, sobald Du in Reichweite bist.

Dragon Punch während eines Treffers



Wenn Du einen Treffer einstecken mußt, kannst Du trotzdem die Dragon-Punch-Bewegung anfangen, während Du zurucktaumelst. Beende die Bewegung und drück den Schlagknopf genau dann, wenn sich Ryu von dem Treffer erholt hat.

Dragon Punch während des Blockens



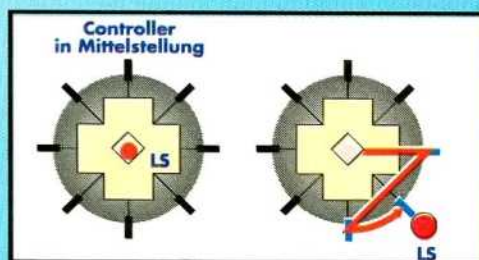
Wenn Du blocken mußt, beginn die Dragon-Punch-Bewegung, während Du Dich nicht bewegen kannst und beende sie genau dann, wenn der Block vorbei ist. Das wird den Gegner überraschen!

RYU'S TWO-IN-ONES

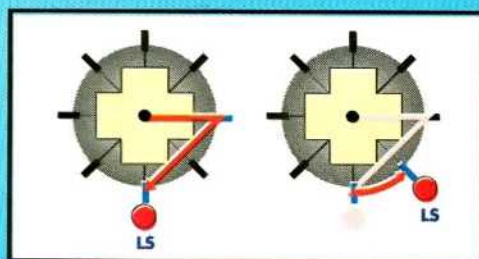
Jetzt, da Du Ryus Specialtechniken beherrschst, kannst Du Deine Kampfkunst durch Two-in-Ones (Zwei in einem) verbessern. Ein Two-in-One ist die Verknüpfung einer normalen Attacke mit einer Spezialattacke. Die Animation der Spezialattacke unterbricht dann die Animation der normalen Attacke.

Es gibt zwei verschiedene Methoden, Two-in-Ones auszuführen. Bei der ersten machst Du zunächst Deine Attacke und dann den Specialmove, bei der zweiten machst Du Deine normale Attacke mitten in der Specialmove-Bewegung. Du solltest natürlich beide Methoden trainieren.

Dragon Punch Two-in-One Methode # 1

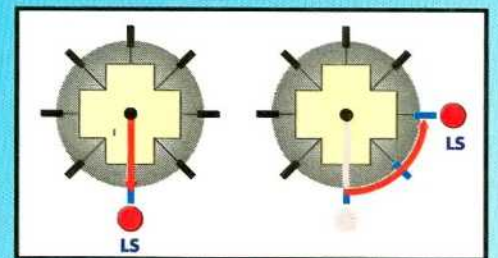


Methode # 2



Dies sind Ryus Dragon-Two-in-Ones mit dem LS. Wenn Du diese beherrschst versuch sie mit dem HS. Es ist zwar schwieriger, aber richtet eine ganze Menge mehr Schaden an.

Fireball Two-in-One



Wenn Du die Feuerball Two-in-One mit dem LS genügend geübt hast, versuch es mit dem HS.

FARBEN DER SPIELER



SNES: Y



SNES: B



SNES: A



SNES: R



SNES: Start



SNES: 2 Sec.



SNES: X



SNES: L



SNES: Y



SNES: B



SNES: A



SNES: R



SNES: Start



SNES: 2 Sec.

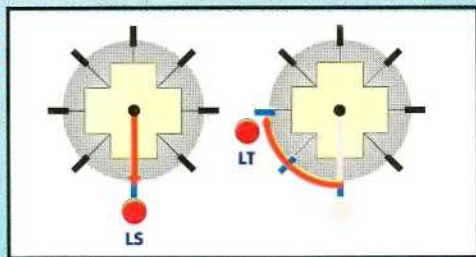


SNES: X



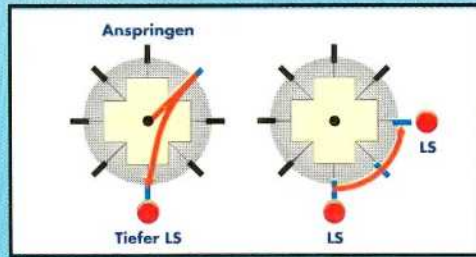
SNES: L

Hurricane Kick Two-in-One



Auch diese Two-in-One kannst Du nach etwas Übung mit HS und HT anstatt mit den leichten Attacken versuchen.

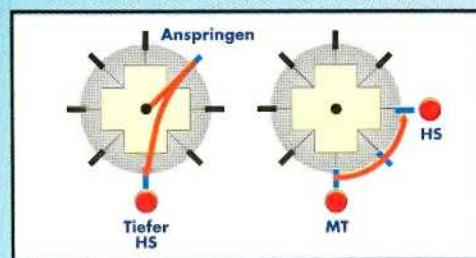
Triple-Jab Fireball Combo



Spring und mach einen tiefen LS
Wenn Du diese Combo mit den LS beherrschst, steig auf die HS um

Fierce Forward Fireball Combo

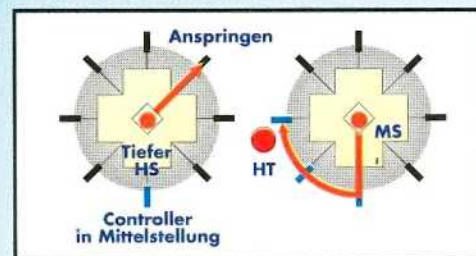
Wenn Du die Triple-Combo mit den HS kannst, versuch mal diese hier:



Spring mit einem tiefen HS an
Diese Combo ist gut zum Üben, da der Gegner wahrscheinlich nicht darauf vorbereitet ist, tief zu blocken.

Fierce Hurricane Combo

Jetzt, da Du Combos mit HS beherrschst, kannst Du den Hurricane-Kick mit einbinden:



Spring den Gegner mit einem tiefen HS an. Mach aus einem stehenden MS einen Two-in-One Hurricane-Kick.

Fierce Dragon Combo

Als letzte Lektion lernst Du Ryus Dragon Punch in eine Combo einzubinden.



Spring und mach einen tiefen HS, danach aus einem stehenden HS einen Two-in-One Dragon Punch.
Wenn Du alle Techniken dieser vier Seiten gut beherrschst, kannst Du Dich schon zu den fortgeschrittenen Spielern zählen. Herzlichen Glückwunsch, Du bist auf dem besten Weg, ein echter World Warrior zu werden!

Wir hoffen es hat Euch gefallen! Im nächsten Heft kommen dann Guile und Chun Li an die Reihe. Wie immer freuen wir uns über konstruktive Kritik! Denn nur so können wir uns verbessern, um Euch das bestmögliche Heft zu präsentieren!





SNES: Y



SNES: B



SNES: A



SNES: R



SNES: Start



SNES: 2 Sec.



SNES: X



SNES: L



SNES: Y



SNES: B



SNES: A



SNES: R



SNES: Start



SNES: 2 Sec.



SNES: X



SNES: L



SNES: Y



SNES: B



SNES: A



SNES: R



SNES: Start



SNES: 2 Sec.



SNES: X



SNES: L



SNES: Y



SNES: B



SNES: A



SNES: R



SNES: Start



SNES: 2 Sec.



SNES: X



SNES: L



SNES: Y



SNES: B



SNES: A



SNES: R



SNES: Start



SNES: 2 Sec.



SNES: X



SNES: L



SNES: Y



SNES: B



SNES: A



SNES: R



SNES: Start



SNES: 2 Sec.



SNES: X



SNES: L



SNES: Y



SNES: B



SNES: A



SNES: R



SNES: Start



SNES: 2 Sec.



SNES: X



SNES: L



SNES: Y



SNES: B



SNES: A



SNES: R



SNES: Start



SNES: 2 Sec.



SNES: X



SNES: L

WHERE IN TIME
IS CARMEN SANDIEGO?" FRAGTE
ALADDIN,  ALS ER
DIE GLOBAL GLADIATORS IN
IHREN  MICRO MACHINES
DURCH DIE WORLD OF ILLUSION
RASEN SAH. „WATT WEISS
DENN ICH," ENTGEGNETE
CHUCK ROCK GENERVT, WÄHREND
ER VERZWEIFELT VERSUCHTE,
DIE LOST VIKINGS  ZURÜCK IN
DEN JURASSIC PARK ZU TREIBEN,
„GUCK DOCH IN DIE GAMERS...!"



**Recht hat er, denn:
Ist es SEGA, steht's
in**

GAMERS

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. Deshalb 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 An-
schrift:

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 recht-
zeitige 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 Wo-
chen vor Ablauf schriftlich gekündigt wird.

Zahlung für 1 Jahr

Inland DM 72,-

Ausland DM 120,-

☐ **Euro-Scheck** zur Verrechnung
unbedingt Kartenummer angeben

Bitte keine Überweisung!

☐ Bequem und bargeldlos durch
Bankabbuchung/Lastschrifteinzug

BLZ

Kto.-Nr.

Geldinstitut

Unterschrift d. Ktoinh.

☐ Gegen Rechnung. Bitte keine Vor-
auszahlung leisten. Rechnung ab-
warten.

TOTAL! Leserservice
Heilwigstr. 39
20249 Hamburg

Fragen

BRAIN LORD (SNES)

Sandra scheitert in Etage 2 des Eispalastes an einem Raum mit drei Schaltern und einer Tafel mit der Aufschrift 'Der Schlüssel zu dieser Tür ist auf dem Controlpad'. Was ist genau zu tun? Thomas Marquardt dagegen sucht verzweifelt nach den Wind Boots, da sie unbedingt für das Finale benötigt werden.



SECRET OF MANA (SNES)

Jens Freihube und Roger Cuyper suchen verzweifelt nach dem Rubindiadem, das irgendwo in der Dämonen-Festung zu finden sein soll. Roger möchte weiterhin wissen, wie man an das Mana-Schwert gelangt, obwohl es doch nur acht Orbs gibt. (Letzteres Problem ist recht leicht gelöst: Das Schwert gibt es nur während des Kampfes mit dem absoluten Obermütz. Erst dann funktioniert die Mana-Magie der beiden anderen Figuren und verzaubert das Schwert des Helden ...)



blem ist recht leicht gelöst: Das Schwert gibt es nur während des Kampfes mit dem absoluten Obermütz. Erst dann funktioniert die Mana-Magie der beiden anderen Figuren und verzaubert das Schwert des Helden ...)

WORLD CUP STRIKER (SNES)



Frank Tilch sucht Tips, Tricks und Cheats für dieses Spiel. Wer hat welche auf Lager?

FINAL FANTASY LEGEND III (GB)

Norbert Schelkmann plagen zwei Probleme: Wo findet man den 'Morph', damit man sich mit den Dwellgs unterhalten kann? Wie

kommt man aus der Unterwelt von Pure Land wieder heraus?

SOCCER KID (SNES)

Wolfgang Wegleitner möchte sich das Leben etwas leichter machen und sucht daher nach einigen Cheats, Tips und Tricks.

SUPER JAMES POND (SNES)

Sebastian Maier sucht einige Cheats zu diesem Game, außerdem möchte er wissen, wie man die Tänzerinnen besiegt.

MAGIC BOY (SNES)



Bettina D'Avolio interessiert sich nicht nur für alle Paßwörter, sondern auch dafür, wie man entweder unbegrenzt Leben oder wenigstens drei Continues auch nach der Paßworteingabe bekommt.

T2 JUDGEMENT DAY (SNES)

Andy Janasch benötigt eine kleine Fahrhilfe: Wie kommt man vom Truckstop zu John Connors Haus?

WORLD HEROES (SNES)



Ralf Schumacher möchte wissen, ob es irgendeinen Cheat gibt, mit dem man auch den Endgegner spielen kann.

PLAYER MANAGER (SNES)



Florian Rück interessiert sich für einige Cheats, die ihm unbegrenzt Geld oder lauter Starspieler beschern. Gibt es so was, möglichst ohne ein Action Replay?

ARCANA (SNES)

Hermann Poppe sucht händelnd nach einigen praktischen Action Replay-Codes. Wer hat welche auf Lager?

TIPS &

LESER HELFEN LESERN

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

Helpline – Leser helfen Lesern

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

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

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

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

Heilwigstr. 39 • 20249 Hamburg

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

Antworten

FINAL FANTASY III

Markus Bender sucht verzweifelt nach den letzten drei Espern Raiden, Ragnarok und Crusader, außerdem fehlt ihm noch ein Drache auf seiner Abschußliste. Und so wird er fündig: Alle drei fehl-



enden Esper hängen mit dem letzten Drache zusammen, der sich recht gut im Ancient Castle versteckt hat. Dieses Ancient Castle findet man nur, wenn man mit Figaro Castle erneut auf 'Tauchfahrt' geht. Irgendwann stoppt das Schloß, und man kann auf Wunsch im Gefängnis einen neuen Gang erkunden. Der führt letztendlich zum alten Schloß, wo man unter anderem Raiden und ein Buch findet.

Mit diesem Buch begibt man sich in die Bibliothek von Figaro und spricht mit einem der Gelehrten.



So erfährt man, was als nächstes zu tun ist, nämlich vom Thron der Prinzessin aus fünf Schritte nach unten zu gehen und zu 'schauen'. Tut man dies im Ancient Castle, so öffnet sich ein neuer Geheimgang, in dem der letzte Drache wartet. Hat man ihn besiegt, erhält man Crusader, an der Stau im glei-

RICKS

Helpline

chen Raum läßt sich Raiden in Ragnarok umwandeln. Eventuell sollte man mit der Umwandlung noch warten und erst mal einigen Leuten die Sprüche von Raiden lernen lassen, in diesem Fall ist das aber nicht nötig, da Crusader auch die Raiden-Sprüche lehrt.



(Die Sache mit dem Drachen im nördlichen Wald ist übrigens ein Gerücht, wenngleich ein sehr eintägiges: Dort trifft man regelmäßig auf zwei extrem fiese Saurierarten, die zwar kein Gold, dafür aber unheimlich viel Erfahrungspunkte bringen. Ein Einzelkämpfer mit Experience Egg kann da über 17.000 Punkte pro Kampf machen (sofern er überlebt!), für eine Viererbande sind immernoch bis zu 4.400 Punkte pro Held drin – eine sehr praktische Trainingsmöglichkeit!)

YOUNG MERLIN (SNES)

Die Tore im Untergrund des Feenreiches nerven Charlie Schneider ganz gehörig, dabei sind sie doch so einfach zu überwinden. Voraussetzung ist allerdings, daß zuvor die fiese Spinne besiegt wurde und zwar dadurch, daß man den Kokon rechts von ihr abwechselnd einfriert und mit dem Silberstern beschießt. Im Anschluß daran kann man sich die Stundenglas-Magie besorgen und damit bequem die Türen überwinden.

DIE SCHLÜMPFE (GB)

Kim Acker hilft Julia auf die Sprünge: Kurz vor dem besagten Kessel liegt ein Trampolin herum. Dieses muß man aufheben, bis zum Kessel tragen und dort abstellen. Jetzt nur noch den ganzen Mut zusammennehmen und daraufgehüpft, und das Problem wäre gelöst.

SHADOGATE (NES)

Alexander Heimbach löst Sibylles Probleme: Mit dem Schatten-gepenst wird man auf recht einfache Art und Weise fertig: Man besorge sich zunächst die Fackel,

die im Raum mit dem Buch und dem Schlüssel 2 ist. Nun begibt man sich nach dem Raum, in dem man den Pfeil gefunden hat und benutzt dort die linke Fackel – es öffnet sich ein Geheimgang. Im Raum hinter der linken Brücke wartet das Gespenst. Es wird ganz einfach dadurch besiegt, daß man die brennende Fackel mit der beim Buch gefundenen Fackel benutzt. Anschließend nimmt man den Umhang und geht durch die Tür. Im nächsten Raum liest man zweimal das Schild 'EPOR' und benutzt den Zauber, weiterhin sollte man die gegenüberliegende Wand öffnen und den Lapis mit dem Loch benutzen.

Bei der Mumie braucht kein wertvolles Holz verfeuert werden, die brennende Fackel erfüllt denselben Zweck. Als Belohnung für so viel Umweltbewußtsein gibt es dann das Zepter.

THE 7TH SAGA (SNES)

Susanne sucht verzweifelt nach Pegim, der im Auftrag des Commanders von Padal gesucht werden soll. Sie wird dabei auf Luze verwiesen, wohin der Kerl angeblich unterwegs war, dort ist aber nichts zu finden.

Wenn die Aufzeichnungen unserer Redaktionsparty stimmen, ist in Luze außer den Erzbrocken, mit denen sich der Konflikt zwischen Telaine und Belaine schlichten läßt. Pegim dürfte nach unseren Infos irgendwo in Bilthem versumpft sein, es ist aber durchaus möglich, daß er sich je nach gewählter Hauptfigur (war bei uns Esuna) irgendwo anders aufhält ...

BREATH OF FIRE (SNES)

Patrick Ringelberg sucht nach dem Emporer Sword und dem Dr Wrp, weiterhin fragt er sich, wozu man D Hrt und I Claw benötigt. Zumindest in drei Dingen können wir Auskunft erteilen: Das Emporer Sword findet man erst gegen Ende des Spiels, nach dem Kampf gegen Jade. Die Ice Claw wird von Mogu benötigt, um den Weg in den Obelisk freizubuddeln. Mit dem D Hrt kann man bestimmten Drachenbossen ordentlich weh tun, Zog beispielsweise t sich tierisch über diese Aufmerksamkeit.

Frisch aus dem Land der unbegrenzten Möglichkeiten:

Das Magazin des Fachwissens

GAMEPRO

AMERIKAS

NO 1

– jetzt als deutsche Ausgabe –
Damit macht Euch keiner mehr was vor –
alles Wissenswerte über:

SNES
MEGA DRIVE
GAME BOY
GAME GEAR
JAGUAR
3DO
CD-i

... and many, many more

Die ganze Videospiel -Welt in einem Magazin –
jetzt im Zeitschriftenhandel

Action Replay TIPS & TRICKS

ACTION REPLAY







R

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 es also (wie üblich) bei dieser (mit tiefem Dank verbundenen) schriftlichen Erwähnung: Norman Wobbe, Wang David, Jens Perret, Henrik Tümmeler, Sven Scheller, Jochen Busse, Sven Alexander, Tina Heiden und Stefan Jahnke.

NES

Castlevania 2 - Simons Quest

00003103 unendlich Leben
00008030 unendlich Lebensenergie
00004999 unendlich Continues

Hook

00037F02 unendlich Leben
00037D4F unendlich Lebensenergie

GAME BOY

The Battle of Olympus

0812 NEC0 Unsterblichkeit (außer Fall aus großer Höhe)
0302 20DE Neue Farbpalette

Tetris

0C0113C2 immer „L“-Blöcke
0C0413C2 immer gespiegeltes „L“
0C4D13C2 immer Musikanten

Fortress of Fear

010143C3 unendlich Schlüssel

Aliens 3

08FF4AC3 unendlich Energie
043C45C3 unendlich Munition

Solomon's Club

0C01DDFF Hut
0C01DCFF Schuh
0C01DBFF unendlich Zeit
0203C8FF unendlich Leben
0C01D8FF unendlich Feuer
0C01DAFF unendlich Wasser
0C01D9FF unendlich Hammer

Alleyway

010444CA unendlich Leben

Marble Madness

043754CB unendlich Zeit

Faceball 2000

043C09CC 999 Hitpoints

R-Type

0104EDD0 unendlich Leben

Tiny Toons

01023C9 unendlich Leben
0102F0C9 unendlich Energie

SUPER NES

Actraiser 2



7E091B07 unendlich Leben
7E091D14 unendlich Energie
7E092104 unendlich Magie

Batman



7E008A50 unendlich Energie
7E008C03 unendlich Leben
7E009003 unendlich Reagenzgläser

Blackhawk

7E0F C506 unendlich Energie (außer bei Fall aus großer Höhe)

Bubsy

7E020D08 unendlich Energie

Dead Dance

7E0F4E58 unendlich Energie

Desert Fighter



7E080A87 unendlich Treibstoff

Donkey Kong Country



80E9BC60 unendlich viele Leben
7E057706

80E9BC60
7E057Bxx xx= Anzahl der Bananen

Final Fight 2



7E106D8D unendlich Energie
7E10A204 unendlich Leben

Super Battletank

7E04A101 unendlich Smoke
7E040E42 unendlich 120mm
7E04A001 unendlich Laser
7E006700 unendlich Energie
7E05C4FF unendlich Fuel
7E04A296 unendlich 7.62mm
7E002505 Mission 6

Sparkster

7E06910E unendlich Energie
7E448A02 unendlich Leben



RICKS

Zelda

01404CDB	unendlich Zauberpulver
016045DB	unendlich Pfeile
01604DDB	unendlich Bomben

Mega Man

0102E8CF	unendlich Leben
0C98E2CF	unendlich Energie

Hook

020417C0	unendlich Leben
085014C0	unendlich Energie

Kid Icarus

070746C0	unendlich Energie
0730AFC2	Hammer

Metroid 2

0C9951D0	unendlich Energie
----------	-------------------

Blues Brothers

010337C3	unendlich Energie
----------	-------------------

Burgertime

010246C3	unendlich Leben
----------	-----------------

Addams Family

081F68C0	unendlich Energie
0xx169C0	xx = Startlevel

PacMan

03xx69D6	xx = Startlevel
----------	-----------------

Spiderman

083098FF	unendlich Energie
----------	-------------------

Solar Striker

010295CF	unendlich Leben
----------	-----------------

Ninja Gaiden

010593C0	unendlich Raketen
01029CC0	unendlich Feuerräder

Turrican

0A0190C1	stabiles Kraftfeld
0104DDC5	unendlich Leben
080CD5C5	unendlich Energie
0103C3C5	unendlich Kreissägen
010304C5	unendlich Power
010301C5	unendlich Minen
0103FEC4	unendlich Granaten
0701C9C5	unendlich Zeit

Swamp Thing

0A01C2C1	unendlich Müllmarken
0103EBC0	unendlich Leben
081FC8C1	unendlich Energie

GAME MAGE

Darius Twin

0F81AB0	unendlich Leben (Spieler 1)
1181EB0	unendlich Leben (Spieler 2)
0A81F30	Start mit 9 Leben / Editor
E781BD0	unendlich Schutzschild
2D81CD0	Schnellere Laser-Aufrüstung
7681DD0	Schnellere Racketen-Aufrüstung

Gods

0286330	Start mit 20 Leben
90864B0	unendlich Energie
AA865C8	unendlich Energie bei Endgegner
00866C9	unendlich Energie bei Beschuß
7D86708	unendliches Schutzschild

Super Adventure Island

4182CB0	unendlich Leben
9082E00	Volle Energie
4B830A8	unendlich Contin.

Super Probotector

D184D30	Start mit 30 Leben
E184EB0	unendlich Leben
1384FB8	unendlich Bomben
5885008	unendliches Schutzschild

The Legend of Zelda

3E852C8	unendlich Energie
28854D8	unendl. viele Pfeile
51855D8	unendlich viele Bomben
F785678	Bei Einer Münze erhält man 999 St.
8C857F8	Kein Abzug des Münzbetrages

Tom & Jerry

0F80A8D	unendlich Energie
4280B75	Start mit neun Leben
4680C9D	unendlich Waffen
6C80D85	unendlich Zeit
EC80E1D	Waffenbonus: 99 Waffen
CD80FF5	unendlich Leben
6f81045	Gelbe Frucht = Extraleben!

X-Man

7C868C8	unendlich Energie
EB869B0	unendlich Leben

SO SPIELT IHR MORGEN!



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

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

EIN STARKES TEAM



Was früher nur den amerikanischen Staatspolizisten und Astronauten vergönnt war, können nun auch TOTAL!-Leser genießen. Die Xtracoolen FBI- und NASA-Jacken machen aus jedem Durchschnittsbürger einen Superhelden!

US-QUALITY

Größe: L, XL

Windbreaker Jacke (gefüttert)
FBI DM 119,- Best. Nr. 249
Windbreaker Jacke (gefüttert)
NASA 119,- Best. Nr. 250

Kapuzensweater
FBI DM 99,- Best. Nr. 251
Kapuzensweater
NASA DM 99,- Best. Nr. 252

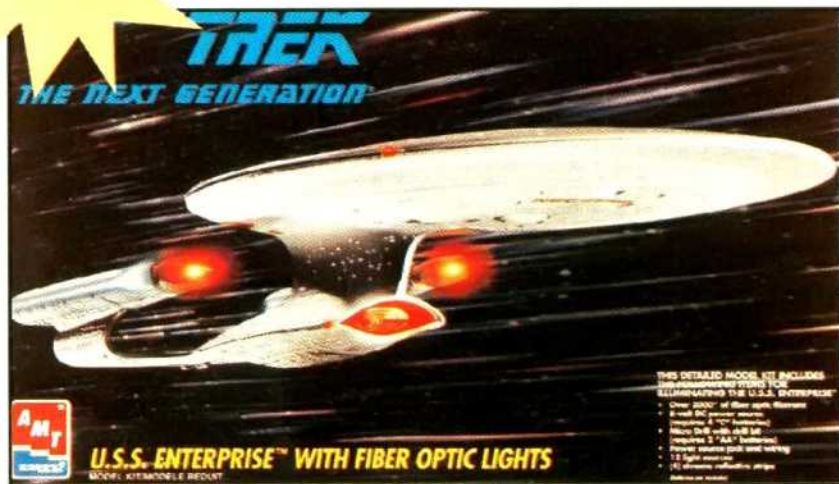
Cap, bestickt FBI
DM 39,- Best. Nr. 253
Cap, bestickt NASA
DM 39,- Best. Nr. 254

Wollmütze, bestickt
FBI DM 39,- Best. Nr. 255
Wollmütze, bestickt
NASA DM 39,- Best. Nr. 256

Original-Farbkombinationen:
FBI: gelb auf blau,
weiß auf schwarz
NASA: gold auf blau,
silber auf schwarz
Bitte Best. Nr., Farbe und
Größe angeben.



SHOP-BESTELLKARTE AUF S. 74/75

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**NEU****U.S.S. Excelsior Bausatz****DM 69,95** Best.-Nr.828**Doctor Leonard McCoy Bausatz****DM 64,95**

Best.-Nr.831

**Captain James T. Kirk****DM 64,95**

Best.-Nr.830

Die Michael Schumacher Collection

In einer einmaligen Auflage von nur 1500 Stück gibt es die originalen F1-Renner von Schumacher, D. Hill, H.H. Frenzen und G. Berger als Modell: Metallmodell, handlackiert, in Sammlerbox.

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

**M 1:43****H.H. Frenzen, F1**

Best.-Nr. 822, DM 39,95

G. Berger, F1

Best.-Nr. 823, DM 39,95

J. Alesi, F1

Best.-Nr. 824, DM 39,95

Damon Hill, F1

Best.-Nr. 825, DM 39,95

**Super-Mario-Kart**

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

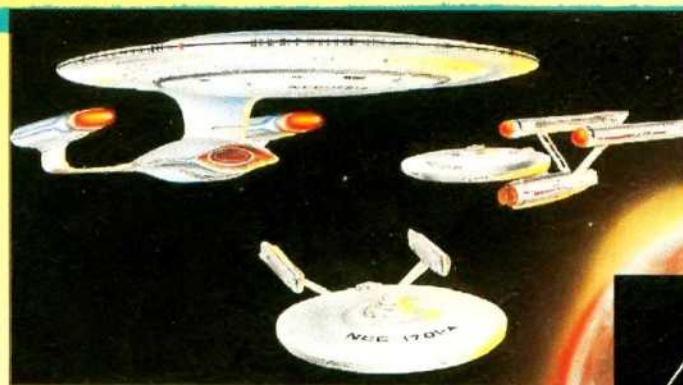
DM 59,95

Best.-Nr. 802

Originallänge 15cm



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!



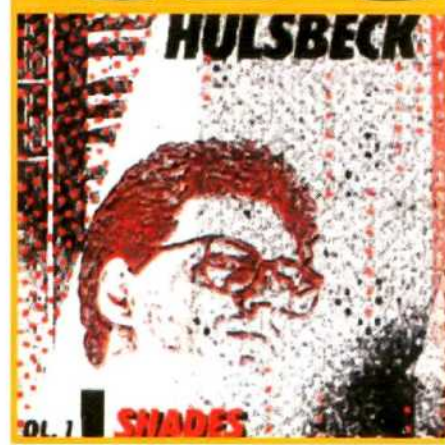
**U.S.S. Enterprise
3 Teile-Bausatz
DM 59,95**
Best.-Nr. 809



**Klingonen Kampf-Kreuzer
Bausatz
DM 49,95** Best.-Nr. 810



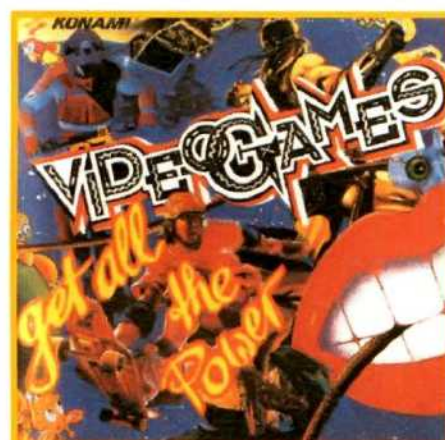
**Deep Space 9 Station
Bausatz
DM 64,95**
Best.-Nr. 811



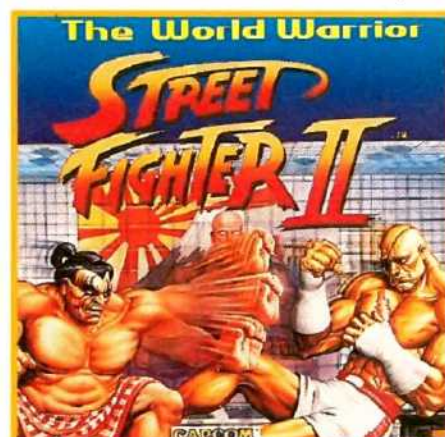
Best.-Nr. 301 • DM 29,95



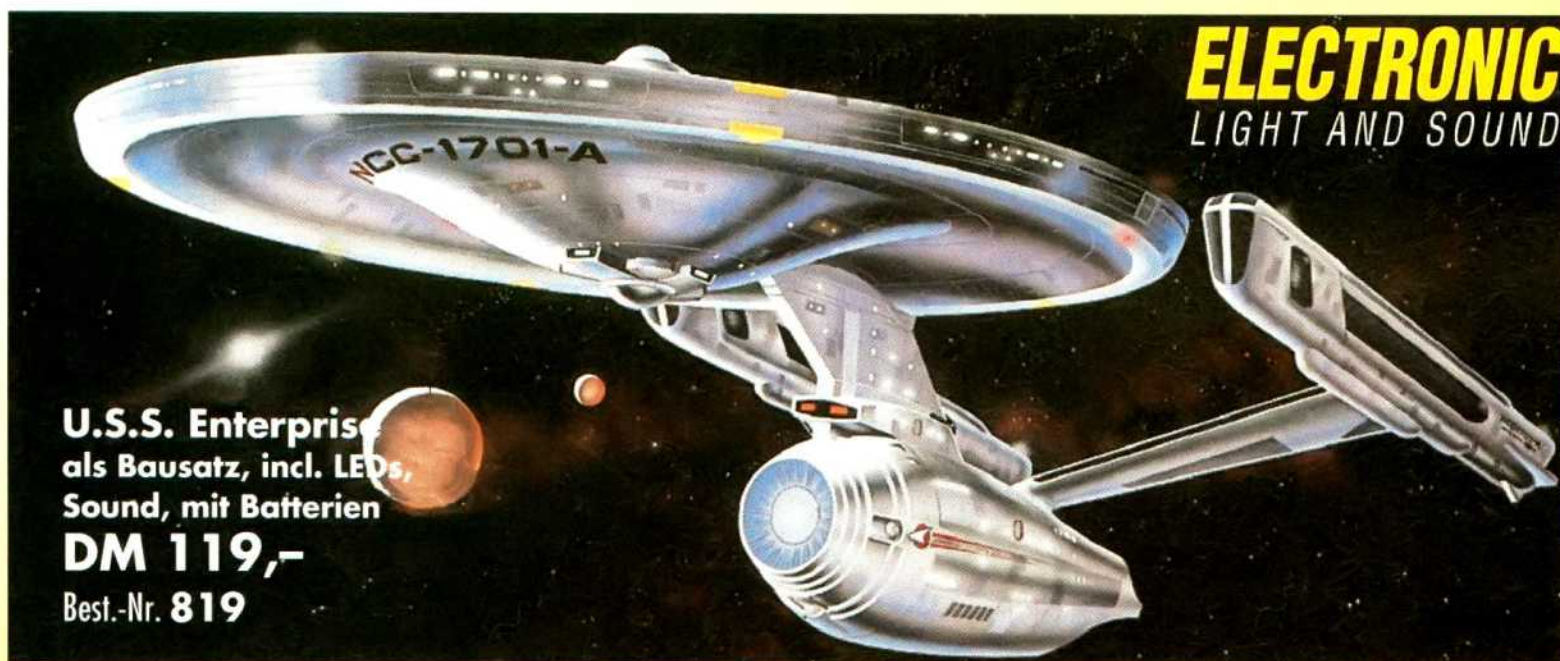
Best.-Nr. 302 • DM 29,95



Best.-Nr. 303 • DM 12,99



Best.-Nr. 304 • DM 15,95



**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

ABO • ABO • ABO • **TOTAL** • ABO • ABO • ABO

Ja, ich abonniere die nächsten 12 TOTAL Ausgaben im Abonnement zum Preis von nur DM 72,- (Inland) oder DM 120,- (Ausland)

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

TOTAL 100% NINTENDO, unabhängig und unbestechlich.

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

☐ Bequem und bargeldlos durch **Euro-Scheck** zur Verrechnung

Bitte keine Überweisung!

☐ Vorauszahlung leisten.
Rechnung abwarten.

Geldinstitut

Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

T 030

FORMEL 1 COLLECTION '94

H.H. Frenzen, F1
Best.-Nr. 822, DM 39,95

Best.-Nr. 822, DM 39,95

G. Berger, F1
Best.-Nr. 823, DM 39,95

J. Alesi, F1
Best.-Nr. 824, DM 39,95

Best.-Nr. 824, DM 39,95

☐ **Damon Hill, F1**
Best.-Nr. 825, DM 39,95

Best.-Nr. 825, DM 39,95



Maßstab
1:43

Absender

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Inter Abo

TOTAL!-

Abonnement

Wendenstr. 25

20097 Hamburg

Bitte ausreichend
frankieren

Absender

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

SKYmedia

TOTAL!-Shop

Schloßstr. 12

85737 Ismaning

Bitte ausreichend
frankieren

INHALT

REPORT

3-D-Bilder: So geht's	.52
Best of '94	.24
Ultra 64 – Nintendos kommende Spielegeneration	.34

WETTBEWERBE

Virgin	.9
Virgin	.11

PREVIEWS

Mega Man X2 (SNES)	.12
--------------------	-----

TESTS

SNES	
Barkley: Shut up and Jam!	.38
Die Schöne und das Biest	.20
Double Dragon V	.47
Hurricanes	.20
Jurassic Park 2	.16
Kick Off 3 – European Challenge	.37
Michael Jordan: Chaos in the Windy City	.21
Newman/Haas IndyCar featuring Nigel Mansell	.32
Rise of the Robots	.46
Super Morph	.23
Super Pinball behind the Mask	.18
TOTAL!-CLASSICS:	
Gradius III	.48

NES

TOTAL!-CLASSICS:	
Zelda II – The Adventures of Link	.50

GAME BOY

Golf Classic	.39
Itchy & Scratchy: Miniature Golf Madness	.18
Micro Machines	.30

Milon's Secret Castle	.22
Monster Truck Wars	.32
NBA Jam	.38
Samurai Shodown	.47
Super Chase H.Q.	.31
Super Space Invaders	.33
TOTAL!-CLASSICS:	
Mystic Quest	.49

IMPORT-CORNER

Brain Lord	.54
Dragon View	.55
Final Fantasy III	.55
Illusion of Gaia	.54
Ultima – Runes of Virtue II	.55

TIPS & TRICKS

Donkey Kong Country, Tips-&-Tricks-Poster	.41
Shorties	.56
Blackhawk-Komplettlösung, Teil 1	.60
Street-Fighter-II-Kurs, Teil 2	.62
Helpline: Leser helfen Lesern	.68
Action-Replay-Codes	.70

RUBRIKEN

Editorial	.3
News	.6
Post	.8
Wertungserklärung	.14
Charts	.40
Donkey-Kong-Country-Poster	.42
TOTAL!-3-D-Bild	.51
TOTAL!-Shop	.72
Börse	.76
Comic	.79
Register	.80
Impressum	.82
Vorschau	.82

SKYmedia

Schloßstr. 12

85737 Ismaning

Bitte ausreichend
frankieren

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)

☐ per Nachnahme (UPS),
nur im Inland

Versandkosten: DM 17,-
Bitte keine Überweisung!

Bei Mehrfachbestellungen bitte Stückzahlen
eintragen. Die Lieferung erfolgt schnellst-
möglich nach Vorratslage. Mit Erscheinen
dieser Ausgabe verlieren alle anderen
Preslisten ihre Gültigkeit. Briefmarken wer-
den als Zahlungsmittel nicht angenommen!
Die Ware bleibt bis zur vollständigen
Bezahlung Eigentum des Verlages.

Versandkosten im Inland:
DM 10,-

Versandkosten im Ausland:
DM 20,-

Für Sammelbesteller berechnen wir ab DM 180,- keine Versandkosten!
Lieferzeit ca. 14 Tage

AMERICAN WAY OF CAPS

ORIGINAL CAPS UND RUCKSÄCKE AUS DEN USA



Cleveland Indians



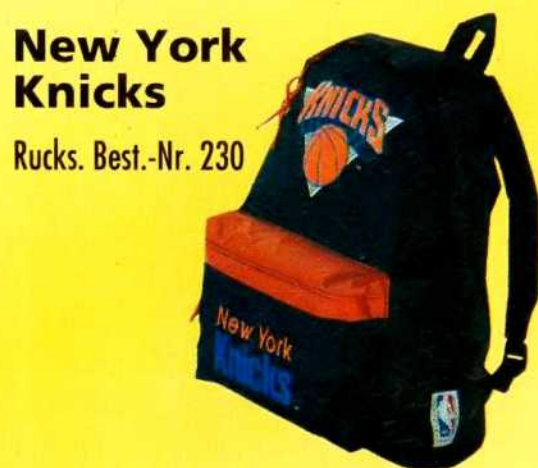
Cap Best.-Nr. 228
Rucks. Best.-Nr. 229

Charlotte Hornets



Cap Best.-Nr. 247
Rucks. Best.-Nr. 248

New York Knicks



Rucks. Best.-Nr. 230

Dallas Cowboys



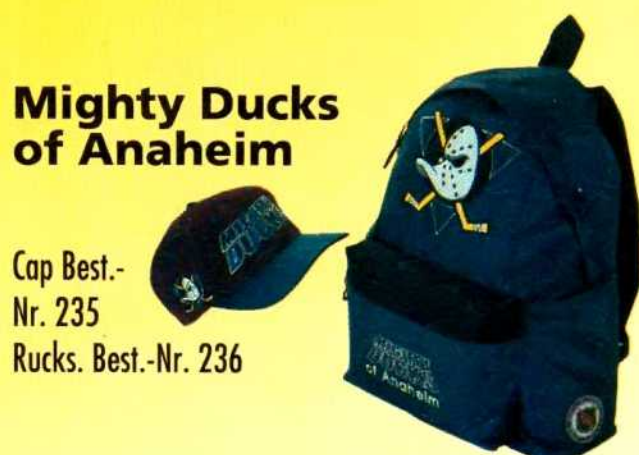
Cap Best.-Nr. 231
Rucks. Best.-Nr. 232

Los Angeles Raiders



Cap Best.-Nr. 233
Rucks. Best.-Nr. 234

Mighty Ducks of Anaheim



Cap Best.-Nr. 235
Rucks. Best.-Nr. 236

Orlando Magic



Cap Best.-Nr. 237
Rucks. Best.-Nr. 238

Phoenix Suns



Cap Best.-Nr. 239
Rucks. Best.-Nr. 240

ALLE CAPS DM JE 29,95

ALLE RUCKSÄCKE JE DM 29,95

Seattle Supersonics



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

San Francisco 49ERS



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

New York Yankees



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

KLEIN BÖRSE ANZEIGE

SNES

Verkaufe Super Double Dragon, Battle Toads Double Dragon je DM 35, Paperboy DM 30, Super R-Type, Terminator, Super Mario World je DM 25, -. Tel.: 06104 - 74634, Kathy

Verkaufe Young Merlin DM 50, -, Aladdin DM 45, -, Street Fighter 2, Turbo, Rival Turf, Zelda DM 40, -, Home Alone, Outlander, Darius Twin, Action Replay je DM 30, -. Tel.: 06104 - 74634, Kathy

Verkaufe Zelda DM 50, -, Star Wars 1+2 DM 60, - +70, -, Rock'n Roll R. DM 70, -, Super Metroid DM 80, -. Alles mit Anleitung und Verpackung. Stunt Race FX DM 80, -. Tel.: 05223-2424, Henning

Verkaufe SNES mit 6 Spielen z. B. Cool Spot, Super Mario Kart. Mit 2 Joysticks für DM 600, -. Tel.: 05541 - 2309, Martin

Verkaufe R-Type, Mario World, F-Zero Super Soccer für je DM 50, -, Bubsy, Flashback für je DM 60, -. Alles dt. und per Nachnahme. Tel.: 0331 - 878656, Daniel

Verkaufe SSF 2 für DM 115, -, Super Metroid für DM 90, -, Tyni Toons und Super Probotector für je DM 70, -, Turtles 4 und Zelda für je DM 65, - Tausche auch. Tel.: 0791 - 89455, Florian

Suche Batman R., Final Fight 2, Mechwarrior, Mega Man X, Parodius, P'n'T Win Bee 2, R'n'R R., Skyblazer, Ses B., Utopia, W.C. Striker, Fat. Fury 2. Biete Micky

M., M. Ninja, Y. Merlin usw. Tel.: 07142 - 65829, Alexander
Verkaufe SNES Dragons Lair/Asterix/Mario is Missing/Prince of Persia für je DM 90, -, Act Raiser 1/Legend für je DM 80, -, Magic Sword für DM 70, -, Tel.: 04421 55823, Manfred

Tausche NHL 94 und Turtles 3 gegen NFL '94 o.a., Jurassic Park gegen Battle Toads o. a., Mario All Stars gegen Super Tennis o. a. Tel.: 02331 - 60202, Dominic
Verkaufe/Tausche für SNES: Lost Vikings, Flashback, Alien 3, Super Star Wars 2, und andere. 66 - Spiele: alle Spiele DM 15, -. Suche Spiele für SNES-GB. Tel.: 02234 - 77584, Alexander.

Biete Shadowrun, S. Metroid für je DM 70, -, Alien 3, Lost-Vikings, Magical Quest für je DM 60, -, M. Q. Legend für DM 50, - oder Tausche z. B. Flashback, Super P., Bomberman u.a. Tel.: 0335 - 6850386, Uwe

Verkaufe für SNES Striker DM 70, -, WWF Royal Rumble DM 60, -. Tel.: 05307 - 6279 Maic

Suche Super Profighter 32 MB für Super Nintendo Tel.: 0035 - 2335895 oder schreibt an: Buck Xavier, THS/BP 125/L - 7502 Mersch, Luxemburg

Verkaufe S - Nintendo ca. DM 300, -, SNES - Spiele verschiedene zwischen DM 80, - bis 90, -, Game Boy ca. DM 80, -, u. GB - Spiele zwischen DM 30, - und 50, -. Tel.: 07340 - 7637, Benjamin

Verkaufe SF 2 Turbo, Young Merlin u. Lost Vikings für je DM 80, Mario is Missing, Goof Troop für je DM 70, -, Another World für DM 60, -. Tel.: 04821 - 92936, Winfried

Verkaufe Mystical Ninja, Super Adventure, Island, R-Type, Zelda 3, nur zusammen für DM 250, -. Tel.: 03322 - 7407, T. Körner

Tausche/Verkaufe Mickey Mystik Quest, F-Zero, Shadowrun, Mystik Quest mit Handbuch+Roger Rabbit Rampager (US) gegen Super Metroid, Skyblazer,

Probotector u. ä. Tel.: 09131 - 430191, Sybille

Verkaufe Top Aktuelle SNES Spiele z. B. Super Metroid, Smash Tennis, Street Fighter 2 Turbo für DM 90, -, und vieles mehr. Bitte nur Hamburg. Tel.: 040 - 6070906, Simon

Verkaufe Bubsy, Bart's Nightmare für je DM 60, -, S. Tennis, Soccer, S. R. Type für je DM 40, -, NHL für DM 99, -, TT Fighter für DM 100, -, Rock'n Roll Racing für DM 110, -, WWF 1 für DM 50, -. Tel.: 089 - 8419381, Kevin

Verkaufe F-Zero für DM 40, -, Plok, Street Fighter für je DM 70, -, WWF 2, Sim City, Joe u. Mac für je DM 60, -, S. Adventure Island, Mario Paint für je DM 50, -, Stuntrace FX für DM 110, -. Fast Neu. Tel.: 089-8419381, Kevin

Kaufe SNES-Spielmodule (auch US - und Japanimporte) sowie größere Posten und ganze Sammlungen. Angebote bitte an Tel.: 02309 - 2327, Alexander
Suche Neuheiten (auch kompl. Sammlungen) für SNES-MD-GB u. NES z. B. Earthworm Jim, Soleil, Star Wars 3 u. viele andere mehr. Tel.: 0641 - 791740, Monika

Verkaufe/Tausche/Kaufe SNES Spiele. Habe z. B. Nigel Mansell, Lemmings, All Stars u.a. ab DM 40, -. Tausche eventuell gg. Ü-Eierfiguren. Verkaufe 1 MD Spiel für DM 40, -. Tel.: 02862 - 7977, Marco

Verkaufe für SNES Mario Lost Levels, Addams Family, Super Mario World, Super Ghouls 'n' Ghosts. VB. Tel.: 09134 - 9744, Bastian

Verkaufe Castlevania 4 in Original-Verpackung und Codes für 9 Level. DM 70, -. Tel.: 02243 - 4039, Anno

Kaufe/Tausche SNES - Spiele. Habe D. Kong, W. Cup Striker, Mickey Mania u. a. Suche Neuheiten auch Sammlungen mit Konsole. Suche Günstig 3DO. Tel.: 04774 - 1789, Rainer.

Tausche/Verkaufe World Cup, Striker, Cybernator, Goof Troop, NBA Jam, Super Battle Tank. Suche Donkey Kong, Schlümpfe, Feivel u. a. Desert Fighter. Tel.: 07305 - 23726, Czibula

Tausche/Verkaufe/Suche SNES Games. Biete: Donkey Kong Country, John Madden '94 u.v.a. Suche: Action Replay 2. Game Saver u. a., Tel.: 05232-88839, Thomas

Verkaufe Stunt Race FX für DM 60, -, Super Bomberman und NHLPA Hockey '93 für je DM 45, -, und für Game Boy Kid Icarus für DM 25, -. Tel.: 038220-80038,

Ronny
Verkaufe SNES + 2 Pads +2 Infrarotpads mit Super Mario World für DM 190, -. Und 11 Spiele für je DM 55, - z. B. Flashback, Zelda, Sim City. Tel.: 069 - 746561, Peter

Tausche Super Bomberman (2 M.ACT), + DM 40, - gegen Action Replay Tel.: 02041 - 265347, Guido Wehner, Osterfelderstr. 38, 46236 Bottrop.

Verkaufe Cool Spot, Super Soccer zusammen DM 110, - oder einzeln. Tel.: 07533 - 2422, Wolfram

Verkaufe F-Zero für DM 15, -, Parodius für DM 40, -, Sim City für DM 35, -, St. F. 2 Turbo, Madden NFL '94 für je DM 55, -, Super Mario Kart für DM 30, -. Alle Spiele in dt. und mit Anleitung. Fragt nach Matthias. Tel.: 04106 - 72464.

Tausche SNES - Spiele. Jurassic Park und Starwing gegen Shadow Run, gegen Turtles T. Fighters (nur deutsche Spiele), Tel.: 05221 - 85810, Jürgen

Verkaufe Young Merlin, World Cup Striker für je DM 80, -, Turn u. Burn, NHL Hockey '94 für je DM 70, - oder zusammen für DM 260, -. Außerdem Prince of Persia u. Batman Returns für je DM 65, -. Tel.: 03576 - 43282, Lars

Tausche DK Country gegen Stunt Race FX oder Super Metroid, NBA Jam gegen WC Striker oder Secret of Mana, Flashback gegen Equinox. Tel.: 039957 - 20091, Mando

Verkaufe acht SNES - Spiele: z. B. Tiny Toon, R'n'Roll Racing, Bubsy. Verkaufe auch 12 GB Spiele: z. B. Asterix, Track a. Field, Tiny Toon. Habe auch AR 2 u. Ascii Pad. Tel.: 02253 - 5120, Stefan

Tausche Mickey Mouse Home Alone, Turrican Battletoads gegen Super Street Fighter, Secret of Mana mit Spieleberater. Tel.: 09571 - 83184, Christian

Kaufe/Tausche SNES und Game Boy Module. Suche z. B.: Donkey Kong, C. WWF Raw usw. aber auch ältere. Schickt Eure Angebote an: Thomas Stoll, Otto-Suhr - Allee 122, 10585 Berlin.

Tausche T.T. Fighters, All Stars, Axelay und andere gegen: Super Air Driver, Fatal Fury 2, Lion King, Pocky and Rocky, Actracer 2, World Heros 1 und 2. Tel.: 08502 - 3006, Felix.

Verkaufe/Tausche Mega Man X, Mickey Mouse, Mario Paint, Spider Man, Aladdin. Suche Samurai Shodown, S.S. Fighter, Lion King. Tel.: 06172 - 275263, Cornelius

Verkaufe SNES + Super Mario DM 140, - und Spiele (US) wie Act Raiser 2, EVO, Bomberman,

★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 Euer
System an „kostenlos“

★MEGA-CD★AMIGA★PC/CD-ROM★

Game Boy			
Donkey Kong	dt.	64,95	
Aladdin	dt.	64,00	
NBA Jam	dt.	69,95	
Jurassic Park 2	dt.	57,95	
Micro Machines	dt.	69,95	
Super NES			
Donkey Kong	dt.	139,00	
Secret of Mana	dt.	109,95	
Super Game Boy	dt.	95,00	
Battle Toads	dt.	49,95	
Star Wing	dt.	49,95	

Mechwarrior, Final Fantasy 2, Gradius 3, Populous, Congos Caper und 1 Universaladapter. Tel.: 05191 - 16398, Stephan

Verkaufe SNES Populous US, The 7th Saga US, Krustys Super Fun House D-Might and Magic 2 D, Prince of Persia D, Equinox D. Tel.: 02191 - 54853, Karin ab 16.00 Uhr

Suche Gebrauchte SNES - Spiele mit Anleitung (Deutsch), z. B. Tiny Toons, Schlümpfe, Dschungelbuch, Cool Spot, Flintstones, Plok. Tel.: 02208 - 1581, Claudia

Tausche Flashback gegen Super Metroid und tausche Karl - Heinz Rummenigge Player Manager gegen Major Title. Tel.: 02151 - 500240, Stefan

Verkaufe für SNES: R. n' R. Racing, FIFA Soccer, NBA Jam, Für GB: N. Mansel, Wario, Konami Golf: Preise für SNES DM 80, - bis 90, -, für GB DM 30, - je Spiel. Tel.: 02171 - 83226, Stavros

Suche Konsolen + Modulsammlungen. Sega Saturn, Super NES, Sony Play Station, Mega Drive, Game Boy, NES, Jaguar usw. Tel.: 04521 - 71497, Andreas

Verkaufe Super Nintendo Spiele z.B. Final Fantasy 3, Illusion of Gaia, Robotrek, Brain Lord, Breat of fire Obitus, Secret of Mana, Lord of Rings. Tel.: 04521 - 71497, Andreas

Verkaufe SNES, Street Fighter 2 Turbo. Tel.: 08446 - 726, Marius, Mo. - Do., 17-20.00 Uhr

Tausche Mario All Stars gegen Axelay, Cool Spot gegen Probotector, Zelda gegen EarthWorm Jim. Tel.: 05775 - 1015, Michael, Mo - Fr 18 - 20.00 Uhr.

Verkaufe SNES, 2 Pads, AV - Kabel DM 129, -, SNES Games. Alle deutsch mit Verp. und Anleitung. NBA Jam, J. C. Tennis je DM 69, -, Striker, Magical Quest je DM 49, -. Schreibt an: Holger Henke, Birkenstr. 22, 07549 Gera

Verkaufe die Spiele Tiny Toons - Buster Busts Lose und Mario is Missing für zusammen nur DM 70, -. Tel.: 08221 - 30746, Alex

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 F. gegen Mystic Quest o. Verk. F. Zero für DM 35, -, Addams F. (ohne Anleitung) für DM 45, -, und Super Mario (ohne Verp.) für DM 70, -, alles deutsch. Tel.: 05223 - 86368, Christian

Verkaufe Secret of Mana US und dazugehörigen Adapter für DM 100, -, alles im besten Zustand. Tel.: 03643 - 410617, Sascha

Verkaufe Rabbit Rampage DM 100, -, und Street Fighter 2 Turbo DM 80, - alles gut erhalten (Pal - Version) und the Castlevania Adv. für DM 30, - auf GB. Tel.: 05223 - 86368, Christian

Verkaufe Sensible Soccer DM 80, -, Striker Soccer DM 60, -, FIFA Soccer EA DM 70, -. Tel.: 06331 - 63838, Armin

Tausche Donkey Kong Country dt., Secret of Mana US gegen Samurai Shodown, WWF Raw, Star Wars 3, Indiana Jones, Earthworm Jm. Nur DT, US. Tel.: 02564 - 31238, Dirk

Verkaufe SNES mit D.K. Country, ARP 2, NBA Jam, WWF 2, S. City, Zelda, Mario All Stars

und 4 andere! Zusammen NP DM 1500, -. Auch einzeln! Tel.: 07821 - 61644. Auf VHB! Daniel

Tausche F - Zero und Super Mario World gegen super Street Fighter 2 Dt. Tel.: 0201 - 512370, Dirk

Verkaufe SNES mit 11 Spielen, 2 Pads, AV - Kabel Spiele u. a. Secret of mana für DM 1200, -. Tel.: 04152 - 71502, Benny ab 20.00 Uhr

Verkaufe Outlander für DM 60, -, Aladdin für DM 39, -, Top Gear 2 für DM 73, -, alles 100% dt. und alle Preise VB. Tel.: 0161 - 5302846, Kim

Tausche Tom u. Jerry, Top Gear, NBA Jam, Stunt Race FX, W. Olympics, GP - 1 gegen S. Pang, PGA Golf Tour, S - Pnball, Cool Spot, S. Offroad, F1 - P. Position.

Tel.: 02166 - 390258, Hans ab 19.00 Uhr

Tausche Fata Fury und Tiny Toon zusammen gegen Stunt Race FX, Top Gear 2 oder NBA Jam. Tel.: 08531 - 41352, Marc

Tausche NBA Jam, T. Connors us, Action Replay 2, Young Merlin, Castelvania 4, 600 DM, Mickey Mouse 1 und andere suche SSF und andere. Tel.: Zürich 01 - 9150210, Morina

Verkaufe Donkey Kong Country, Super Metroid mit Spielber., Aladdin, Super Tennis nur zusammen für DM 300. Tel.: 03334 - 32803, Dirk.

Tausche 2:1 (SMW, SMAS, Another World, S. RType, Addams Fam.) oder 1:1 (Cool Spot, Mystical Ninja) Suche Shadow Run, Secret of Ma., D. Kong Country, Populous 2, Nur PAL.

GREENPEACE

Unterstützen Sie erfolgreichen
Umweltschutz:
Werden Sie Fördermitglied bei Greenpeace.

Greenpeace e.V.
Vorsetzen 53
20450 Hamburg

BÖRSEN FORMULAR

NAME (BITTE DEUTLICH IN BLOCKBUCHSTABEN SCHREIBEN)

STRASSE

PLZ/ORT

TELEFON

Bitte kreuzt an, in welcher Rubrik Eure Anzeige erscheinen soll:

- ☐ SNES -Spiele
- ☐ NES-Spiele
- ☐ GAME-BOY-Spiele
- ☐ Hardware+Zubehör
- ☐ Sonstiges

Eine Kleinanzeige (maximal 5 Zeilen mit je 30 Anschlägen) kostet 5 Mark. 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. TOTAL! vermittelt lediglich die Kontaktaufnahme und kann für das daraus folgende Vertragsverhältnis nicht verantwortlich gemacht werden. TOTAL! kann und will die Seriosität der Anzeigeninhalte nicht überprüfen. Adressen und Telefonnummern müssen im Anzeigentext stehen.

Dieses Börsen- Formular schickt bitte an: TOTAL! Börse, Heilwigstr. 39, 20249 Hamburg

Datum
Unterschrift

HOPMANN COMPUTER

SUPER NINTENDO

• Blues Brothers	dt.	49,95
• D.K.C. Spieleberater	dt.	24,95
• Earth Worm Jim	dt.	119,95
• Indiana Jones	dt.	129,95
• Lion King	dt.	124,95
• Mickey Mania	dt.	119,95
• Pitfall	dt.	124,95
• Populous	dt.	49,95
• Power Rangers	dt.	124,95
• Rise of the Robots	dt.	149,95
• Secret of Mana	dt.	99,95
• Street Racer	dt.	114,95
• Syndicate	dt.	124,95
• WWF Raw	dt.	149,95
• 6 Spieler Adapter		49,95
• Verlängerungskabel für Joypad		19,95

GAME BOY Spiele ab 19,95

PREISLISTE kostenlos!

- HÄNDLER WILKOMMEN -

Versandkosten Vorkasse: DM 7,90
Nachnahme: DM 11,90 + NN- Gebühr.
Ab DM 300,- VERSANDKOSTEN FREI

HOPMANN COMPUTER

Postfach 1616, D-29506 Uelzen. Fax: 0581 - 44327

Tel.: 07143 - 4781, Torsten

Verkaufe NBA Jam DM 60, FIFA Int. Soccer DM 80, Super Soccer DM 30, Super Mario DM 150 und auch tausche gegen RRRacing oder F1 Pole Position. Tel.: 04721 - 45830, Fabian

Verkaufe/Tausche Plok, Wayne's World, Terminator 1, Kevin in New York, Best of the Best (Karate), Terminator 2, SN pro Pad (Joystick) nach Thilo fragen. Tel. 030 - 5610867.

Tausche ARP - Mark 2 gegen Goof Troop u. Aladdin. Nur dt. Module Tel.: 0621 - 6297361, Karl - Heinz

Verkaufe SNES - Spiele Sim City, Mario Paint, Mega - lo - Mania, Star Fox US, Flashback, Race Driving und Action Replay für je DM 60 Tel.: 05253 - 4922, Daniel

Tausche Prince of P., Lost Vikings, Castlevania, Mr. Nutz, Mystic Quest, Daffy Duck, Zelda usw. Suche: Y. Merlin, Mystical Ninja, Bomberman, Pinball, S. Metroid usw. (alles dt.) Tel.: 04321 - 51302, Frank

Verkaufe SNES mit 5 Spielen, 2 Pads und Adapter für US/JP Spiele für DM 250. Tel.: 06722 - 64257, Alex

Verkaufe SNES mit 4 Spielen z. B. Super Mario Kart, Street Fighter, Jimmy Connors Tennis, RRRacing mit 2 Controllern. Nur Komplett für nur DM 400. Tel.: 02366 - 43530, Silvio

Verkaufe/Tausche z. B. Starwing, R - Type, Cybernator, Parodius, Troddlers, Pop'n Twinbee 1+2, Super Swiv, Actraiser 1, Mario is Missing, Kevin, Krusty, Musya, Tel.: 02501 - 58613, Jörg

Suche Soulblazer 1, Paladins

Quest, Drakkhen, Ultima 6, Final Fantasy 2 für SNES. Peter Kurz, Im Erlich 43, 67346 Speyer. Tel.: 06232 - 34230.

Verkaufe/Tausche/Kaufe eure SNES Spiele! Habe Alien 3 für DM 70, NBA Jam, für DM 80, Batmans Return für DM 70, First Samurai für DM 40. Schickt eure Liste an: Oliver Kasack, Passauerstr. 18, 94081 Fürstentzell.

Tausche Super R-Type gegen NHL, Hockey '94, Madden NFL '94 oder andere Spiele. Tel.: 06836 - 4059, Marius

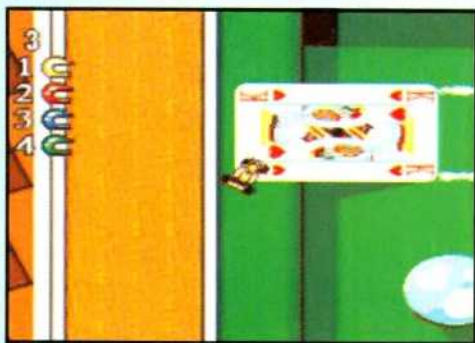
Tausche ständig SNES - Spiele egal alt oder neu. Suche z. B. Donkey Kong, Earthworm Jim, Lion King, Raw, Secr. of Mania. Evtl. 2 gegen 1. Suche auch andere! Tel.: 08723 - 2129, Christian

Tausche Might and Magic 2, D. Suche Secret of Mana, Shadowrun, Metroid, Mystical Ninja. Tel.: 0931 - 23578, Rainer

Verkaufe Mario All Stars, Street Fighter, Super Mario World für je DM 60, Aladdin, Alien, Mystic Quest, Jimmy Connors für je DM 75, alle zusammen DM 410. Tel.: 07032 - 35578, Stefan

Verkaufe div. SNES - Spiele (ca. 20 Stück), Pal - Version meistbietend. Tel.: 07728 - 7074, Michael

Verkaufe SNES mit 10 Spielen und 2 Joypads z. B.: Super Metroid, SF2 Turbo, NBA Jam, Starwing, Tiny Toons uvm. Preis DM 750. Tel.: 08654 - 63221, Hermann



Tausche/Verkaufe Champions World Class Soccer, PGA Tour Golf, Zelda m. Spieleberater, Turtles T. F., F1 Super Driving. Bei Verk. DM 50 - 60. Tel.: 03672 - 344419 ab 15.30 Uhr, Ralf

Verkaufe Young Merlin DM 60, Mystic Quest Legend DM 50 für SNES. Tel.: 038354 - 22371 nach 18.00 Uhr, Swen

Verkaufe/Tausche Dungeon

Master, Blues Brothers, Wayne's World, Super Tennis, Young Merlin, World - Cup Striker, NHL '94, Lemmings, Top Gear, S. Propector, Total Carnage. Tel.: 02871 - 184810, Jörg

Verkaufe Secret of Mania, dt. komplett mit Spielberater original verpackt. DM 95. Tel.: 09262 - 1433, Rainer

Verkaufe für SNES World Cup



Str. DM 60, Mario World DM 50, F-Zero DM 15, Super Soccer DM 25. Alle PAL - Version. Tel.: 0441 - 69540, Jörn

Tausche ARP zwei gegen Goof Troop u. Aladdin. Tel.: 0621 - 6297361, Karl - Heinz

Tausche SNES Spiele, habe Mega Man X, Street Fighter 2 Turbo, Another World (jap. + Konverter), StarWing. Suche NBA Jam, Turtles + Fighters, Sparkster, Cool Spot. Tel.: 02102 - 955166, Denis

Verkaufe SNES - Spiele: Super Tennis, Pilotwings (beide mit Cods), Super Wrestlemania, World Champions Class Soccer. Preis nach VB. Suche für SNES Final Fighter u. Super Mario Kart. Tel.: 0681 - 33933, René.

NES

Suche NES Megaman 1 gegen DM, NES, MS und MD Spiele u.a. Sonic und Knuckles, Sonic 2. Tel.: 089 - 8126624, Franz

Verkaufe 1 NES mit 2 Pads elf Spielen, 1 Joystick für DM 500, - Tel.: 040 - 7683693, A. Bieber

Verkaufe NES - Super 3 Set + 4 Spiele für DM 120, - oder tausche gegen SNES Spiele. Tel.: 06445 - 1390, Christian

Verkaufe NES mit 15 Spielen für DM 250, - oder Spiele einzeln für DM 40, -. Verkaufe Master - System 2 mit 8 Spielen für DM 150, -. Tel.: 0761 - 54696, Dominic

Verkaufe NES - Spiele Zelda, Top Gun für je DM 35, -

Probotector 1 für DM 40, -, Marble Madness für DM 20, -, Defender of the Crown für DM 45, - Alle 5 Spiele für DM 150, -. Tel.: 037601 - 25492, Steven

Verkaufe Super NES Spiele z. B. Donkey Kong Country, Indiana Jones, Bomberman 2, Street Racer, Earthworm Jim, FIFA 95 Jungle Strike. uva. Tel.: 04521 - 71497 Andreas

Suche Ultima 1 - 3, Heroes of the Lance, Hillsfar, Pool of the Radiance, Birds Tale 1+2, für NES. Peter Kurz, Im Erlich 43, 67346 Speyer. Tel-Fax: 06232 - 34230.

Verkaufe Chip u. Chap, Kirby, Iron Sword, Star Tropics, Tetris, Shadowgate, Mario 3, Monster in my Pocket, Darking Duck. Suche SNES Spiele. Tel.: 03827 - 80350, Kornelia

Verkaufe NES - Superset mit 10 Spielen + 2 Contr. für DM 160. Ruft an! Tel.: 0221 - 706861 von 14.00 - 18.00 Uhr, Philipp

Verkaufe NES mit 5 Spielen und zwei Controllern für nur sage und schreibe DM 300. Tel.: 03632 - 50475, 14.00 - 19.00 Uhr, Sebastian

GAME BOY

Verkaufe GB u. Tetris für DM 120, -, Wario Land, Castle Quest, Acton Replay für je DM 50, -, Mario & Poshie für DM 30, -, Spiderman DM 20, -, GB Tasche DM 10, -, Booster Boy DM 60, -. Tel.: 06046 - 2666, Adi

Kaufe Game Boy - Spiele (mit Anl. + Verp.). Angebote mit Preisvorst. an: E. Schissler, Franzstr. 4, 72135 Dettenhausen.

Tausche Super Mario Land 2, Gremlins 2, Double Dragon 2, Super Mario Land 1 und Turtles 1 gegen Zelda 4 und Final Fantasy 3.

Tel.: 07633 - 14308, Andreas

Verkaufe Game Boy mit 6 Spielen für DM 150, -. Tel.: 04193 - 92503, René

Suche Game Boy + Modulsammlungen. Tel.: 04521 - 71497, Andreas

Verkaufe Game Boy mit Super Mario Land, KWTRK Tomato und Gremlins mit Dialogkabel für nur DM 100, - ungefähr. Nach Verhandlung Verkaufe Barts Nightmare für DM 55, -. Tel.: 09721 - 87816, Daniel

Verkaufe 5 GB - Spiele (Kid Icarus, Mickey M., Wizards u. w., Turtles 2, Duck T. u. Licht mit Lupe für DM mind. 200, -. Rico Steffens, Schmiedestr. 14, 30900 Wedemark/Elze

Verkaufe GB mit 12 Spielen, Spielberater, Schutzhülle und 4 Akkubatterien für DM 250. Tel.:

03733 - 23007, 18.00 - 21.00 Uhr, Pierre.

Verkaufe für GB 128 Spiele in einem Modul für DM 150. Verkauf für Nes: The Battle of Olympus and Goal zus. für DM 35. Tel.: 06522 - 1494, Heiko

Verkaufe GB Cassette 150 in 1 z. B. Mario Land 3, Turtles 3 usw. oder 76 in 1 z. B. Tom u. Jerry, Wrestling 2, Tiny Toon usw. günstig. Tel.: 0541 - 62636, Kai

HARDWARE

Verkaufe SNES + Mystical Ninja + The Flintstones + Bubsy + All Stars + Mario Kart + Plok + 2 Quick Shots + Zubehör für nur DM 750,-. Alles 2 Monate. Tel.: 0531 - 799116, Stefan

Verkaufe NES mit elektronischer Antennenweiche, Anschlußkabel für jedes TV-Gerät, zwei Controller und Videospiel Super Mario Bros. 3 für DM 130,-. Tel.: 06101 - 42075, Katja

Verkaufe SNES+2 Pads+ 2 Infrarotpads mit Super Mario World für DM 190,- und 11 Spiele je DM 55,-, z. B. Zelda, Mortal Combat, Sim City. Tel.: 069 - 746561, Peter

Verkaufe Super NES mit zweitem Controller und zusätzlich acht Spielen für DM 650. Tel.: 05445 - 750, Horst

Verkaufe Super Game Boy + Game Boy + 3 Games (Mario, Donkey Kong, Kirby's Pinnball) für DM 200,-, VHB oder im Tausch gegen 2 SNES Games. Tel.: 04551 - 82100, Dirk ab 15.00h

Verkaufe 1 SNES, 2 Controller, US - Adapter, 8 Spiele u. a.: RRRacing, Magical Guest, Striker alle mit original Verpackg. Nur zus. DM 600. Tel.: 030 - 4034232, 18.00 - 20.00 Uhr, Patrick

Verkaufen SNES mit 7 Spielen und 2 Pads, Spiele: FIFA Soccer, NBA Jam, Jimmy Connors Tennis, Lemmings, Zelda, S. Soccer, S. Mario W., DM 650. Tel.: 02434 - 1564, Guido

Verkaufe Super - NES mit 2 Pads, div. Spiele wie Mario, Aladdin, PGA-Tour Golf etc, alles original verpackt. DM 700. Tel.: 0711 - 861788, Martin.

Verkaufe SNES - „Total“: Konsole Komplett, dazu 11 Spiele (z. B. Flashback) + 2 Joypads, ca. 20 Zeitschriften „Total“, 3 Bücher. (NP DM 1800) VB DM 800! Tel.: 06126 - 53444, Jürgen.

Verkaufe SNES 50/60 HZ 2 Adapter+RGB Kabel (besseres Bild) + 7 Top - Spiele (Starwing, Allstars ...) für VB DM 650 (NP DM 1250) + Geschenk: alle Total von Nr. 1! Tel.: 07541 - 58919, Daniel

SONSTIGES

Achtung! Werdet Mitglied bei den Magicom Tiger's. Immer die neusten Games z. B. Donkey Kong Country für lächerliche DM 10,-. Tel.: 05368 - 1868, Björn

Tausche Amiga Spiele gegen 1 SNES Spiel z. B. Calif. Games 2, Crazy Cars 3, Ween, Video Kid, Ishar, Lotus 3, Manchester United, Wing Commander, Lotus 2. Tel.: 04361 - 1238, Heinz

Verkaufe SNES + 2 Pads + 2 Infrarotpads mit Super Mario World DM 190,- und 11 Spiele für je DM 55,- z. B. Zelda, Mortal Combat, Sim City. Tel.: 069 - 746561, Peter

Kaufe/Tausche SNES - Spiele. Habe D. Kong, W. Cup Striker, Mickey Mania u.a. Suche Neuheiten auch Sammlungen mit Konsole. Suche Günstig 3DO. Tel.: 04774 - 1789, Rainer

Verkaufe ein Buch mit 500 Replay Codes und 300 Paßwörtern, für alle Systeme von Nintendo. Mit PC geschrieben. Kostet DM 9,99 ohne Versandkosten. Tel.: 04298 - 1460, Johannes

Suche Briefkontakte mit Videospiele aus der ganzen Welt. Egal welche Konsole ihr habt. Schreibt mir. Marco Battilana, V.

Vallone 21, 6500 Beffinzona

Verkaufe riesige Sammlungen an Videospielen von allen Systemen. Karlheinz Horst, Galgenweg 4, 96138 Burgebrach. Tel.: 09546 - 1313

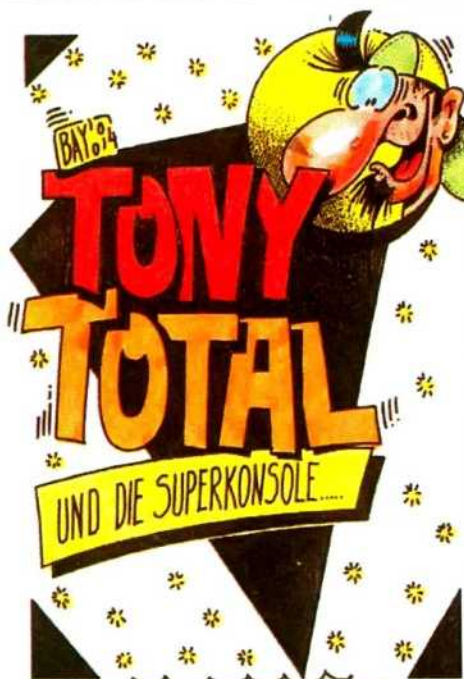
Tausche/Verkaufe an meist bietenden: Total 6/93!. Tausche: für SuperNES: Mario is Missing, Mario Paint, Street Fighter 2. NES: Metroid, Mega Man, Cluclu Lang. Telefon: 02232 - 13268, Manuel

Tausche Spiele für SNES und Jaguar. Habe Tetris 3, Slammaster, Alien - Pretator usw. Tausche FM Marty, Pal, mit Viewpoint, Scavenger 4, Truxton 2 oder SNES, RGB, usw. suche 3 Do, Saturn usw. Tel.: 07354 - 2873, Stefan

Verkaufe Total 6/93 an meist bietenden (mindestens DM 50,-) gut erhalten. Meldte euch mit Tel.: Rico Steffens, Schmiedestr. 14, 30900 Wedemark/Elze

Kaufe SNES, NES u. GB sowie MD -, Master a. Game Gear Spiele auch mit Gerät. Angebote an Dieter Tegler, Paul - Hindemith - Str. 10, 37574 Einbeck. Tel.: 05561 - 3094.

Verkaufe Total Nr. 6/93-12/94 z. Preis von DM 100. Nur schriftliche Angebote an: Siegbert Hartung, Hauptstr. 174, 99826 Berka v.d.H..

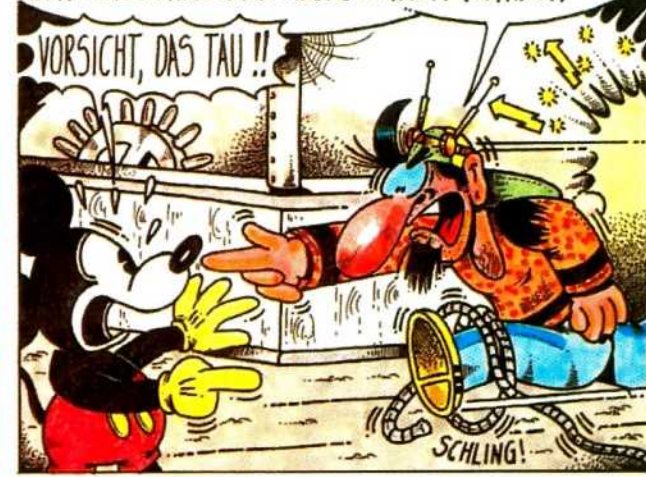


ICH HAB' MIR DAS SPIEL "MICKEY MANIA" BESORGT! DA BEAM' ICH MICH JETZT 'REIN UND SAGE MICKEY ERSTMAL, WAS ICH VON IM HALTE! DEN FAND' ICH SCHON IMMER DOOF! DER IST DOCH NIEMALS EIN HELD!



TONY LANDET IM ERSTEN LEVEL: 'STEAMBOAT WILLIE'...

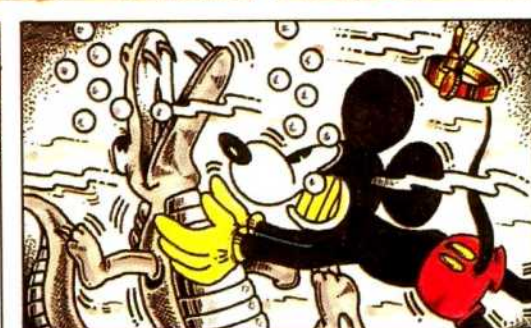
MICKEY, DU ALTE FLACHSCHIPPE! JETZT MUSS ICH DIR ABER 'MAL ETWAS GANZ FIESES SAGEN! (HE, HE...!)



AH, ICH FALLE ÜBER BORD!...UND DA UNTEN SIND LAUTER FIESE FISCHE UND ÄTZENDE ALLIGATOREN!



ICH MUSS IHN RETTEN!



SO, WAS WOLLTEST DU MIR DENN NUN SO FIESES SAGEN...?



...ÄH!...KANN ICH EIN AUTOGRAMM VON DIR HABEN...?!



FORTSETZUNG FOLGT...

DIESER LEVEL IST SCHWARZWEISS!

REGISTER!

Hier ist sie, die große Liste aller Beiträge, die es bisher in **TOTAL!** gab. Ihr habt ein Heft verpaßt? Hier seht Ihr, welches Ihr nachbestellen müßt!

Titel	Heft	Note	Genre	Titel	Heft	Note	Genre	Titel	Heft	Note	Genre
DIVERSES				L.U.C.I.E.	9/94	3+	Strategie	Asterix	11/93	3+	Jump&Run
3-D-Bild I	10/94	-		Lamborghini American Challenge	9/94	4	Rennspiel	Banana Prince	11/94	3-	Jump&Run
3-D-Bild II	12/94	-		Last Action Hero	1/94	4+	Action	Batman Returns	6/93	3	J&R/Prügel
3-D-Bild III	1/95	-		Lawnmower Man	3/94	3-	Action/J&R	Battleships	1/94	5	Strategie
Action-Replay-Kurs	12/93	-		Lethal Weapon	6/93	5	Action/J&R	Blues Brothers	7/93	4	Jump&Run
ARP- & Game Mager				Max	4/94	3-	Action/J&R	Bucky O'Hare	6/94	2	Jump&Run
Code-Poster	11/94	-		Mega Man 3	6/93	2	Action	Castlevania III	3/94	2+	Action/J&R
Best of '93	1/94	-		Megalit	1/95	3-	Strategie	Cosmic Spacehead	11/93	2	Adventure
Cheat-Modul-Test	3/94	-		Metroid II - Return of Samus	12/94	2+	Action/Adv	Darkwing Duck	1/94	3	Jump&Run
Interv. Shigeru Miyamoto	5/94	-		Mickey Mouse	12/94	3+	J&R/Strat	Das Dschungelbuch	10/94	2-	Jump&Run
Joystick-Test I	7/93	-		Mighty Morphin				Dynablaster	9/94	2-	Strategie
Joystick-Test II	4/94	-		Power Rangers	1/95	6+	Action	Excite Bike	11/94	2	Rennspiel
Mortal Kombat II auf Index	11/94	-		Monster Max	12/94	2+	Strategie	Firehawk	9/93	3+	Action
MK II-Indizierung, Teil 2	12/94	-		Mr. Nutz	1/95	2	Jump&Run	Formula One Sensation	6/93	3+	Rennspiel
Referenz Action	10/94	-		Ms. Pac-Man	10/94	4+	Action	Goonies II	1/95	2-	Action/Adv
Referenz Jump&Run	9/94	-		Muhammad Ali	1/94	4	Sport	Hook	11/93	4-	Jump&Run
Referenz Prügelspiele	9/94	-		N. Mansell's W. Championsh.	12/93	2-	Rennspiel	Indiana Jones 3	1/94	5-	Jump&Run
Referenz Rennspiele	8/94	-		NBA All-Star Challenge 2	7/93	3-	Sport	Indiana Jones 3	1/94	5-	Jump&Run
Referenz Sport	11/94	-		NFL Quarter Back	2/94	6	Sport	Jimmy Connors Tennis	12/93	3	Sport
Referenz Strategiespiele	8/94	-		Out to Lunch	2/94	4+	Jump&Run	Kirby's Adventure	6/94	2	Jump&Run
Shadowrun	8/93	-		Pagemaster	1/95	4+	Jump&Run	Life Force	10/94	2	Action
SNES-Technik	7/94	-		Palamedes	11/94	4-	Strategie	Mario & Yoshi	5/94	5+	Strategie
Starwing 2	7/94	-		Pang!	1/94	2	Action	Mega Man 4	5/94	2-	Action/J&R
Super Game Boy	9/94	-		Parodius	6/94	2+	Action	Metroid	6/94	2+	Action
Super Mario Bros.-Film	8/93	-		Pinball Dreams	11/93	3+	Simulation	Micro Machines	8/93	2+	Rennspiel
The Making of Indiana Jones	9/94	-		Pop'n Twin Bee	4/94	3+	Action	MI6 29	9/93	3	Action
Videospiele im neuen Look	1/95	-		Popeye 2	8/93	3	Jump&Run	Mighty Final Fight	6/94	4	Action
Tests GAME BOY				Probotector 2	10/94	2+	Action	N. Mansell's			
4-in-1-Pack Vol. II	11/93	4	Simulation	Prophecy Viking Child	2/94	5-	Jump&Run	World Championship	1/94	3-	Rennspiel
Adventure Island II	7/93	3-	Jump&Run	Pugsley's Scavenger Hunt	12/93	4	Jump&Run	Over Horizon	12/94	2+	Action
Aladdin	11/94	2	Jump&Run	Quarth	11/94	2+	Strategie	Pac Man	9/94	3-	Action
Alfred Chicken	8/93	2	Jump&Run	R-Type 2	8/93	2+	Action	Pirates!	6/93	2+	Strategie
Alien 3	6/93	3-	Action/J&R	Race Days	10/94	3	Rennspiel	Probotector	4/94	2+	Action
Alien vs Predator	11/94	5+	Action	Raging Fighter	9/93	4+	Prügelspiel	Rackets & Rivals	8/93	3	Sport
Arielle	8/94	4+	Action	Revenge of the Gator	8/94	2	Simulation	Solomon's Key	8/94	2	Strategie
Asterix	7/93	3+	Jump&Run	Rodland	7/93	3-	Jump&Run	Star Trek	8/93	3	Action/Adv.
Baby T. Rex	8/93	3	J&R/Adv.	Sensible Soccer	1/94	2-	Sport	Street Gangs	8/93	4-	Prügelspiel
Bart and the Beanstalk	5/94	3-	Jump&Run	Space Date	1/94	3-	Action	Super Adventure Quests	12/93	3+	Jump&Run
Batman - The Animated Series	11/93	2-	Jump&Run	Speedball 2	6/93	3	Action/Sport	Super Mario Bros.	7/94	2+	Jump&Run
Battle of Olympus	12/93	3+	Adventure	Speedy Gonzales	12/93	2-	Jump&Run	Super Mario Bros. 2	8/94	2	Jump&Run
Battletoads	8/93	3	Action	Star Trek: Next Generation	9/93	3	Action/Strat	Super Sports Challenge	7/93	5+	Sport
Battletoads - Double Dragon	10/94	4-	Prügelspiel	Super Mario Land	7/94	2	Jump&Run	The Fantastic			
Bionic Commando	6/94	3	Action	Super Mario Land II	9/94	1-	Jump&Run	Adventures of Dizzy	7/93	3-	J&R/Adv.
Blues Brothers -				Super R.C. Pro AM	1/95	2	Rennspiel	Tiny Toons 2	9/93	3+	Jump&Run
Jukebox Adventure	11/94	4-	Jump&Run	Tale Spin	6/93	2-	Action	Tiny Toons			
Boxxle II	8/93	4	Strategie	Talespin	7/94	4	Action	Cartoon Workshop	9/93	3-	Simulation
Bram Stoker's Dracula	2/94	4-	Jump&Run	Tarzan	12/94	3-	Jump&Run	TMHT - Tournament Fighters	12/93	3	Prügelspiel
Bubble Bobble 2	10/93	2+	Jump&Run	Tesseract	12/93	3-	Strategie	Trolls in Crazyland	10/93	4+	Jump&Run
Bubble Bobble Part 2	1/95	2	Jump&Run	Tetris	8/94	1-	Strategie	Ultimate Stuntman	9/93	3+	Action
Castle Quest	1/94	1-	Adventure	Tetris 2	4/94	2	Strategie	WWF - King of the Ring	2/94	4+	Prügelspiel
Choplifter 3	12/94	2	Action	The Empire Strikes Back	5/94	4+	Action	ZEN - Intergalactic Ninja	9/93	2	Action
Chuck Rock	2/94	3+	Jump&Run	The Fidgetts	2/94	2-	Jump&Run	Tests SNES			
Cliffhanger	4/94	5+	Action	The Humans	6/93	2-	Strategie	7th Saga	12/93	2+	Adventure
Cool Spot	7/94	2	Jump&Run	Tiny Toons 2:				ActRaiser 2	2/94	3+	Action
Daffy Duck	10/94	3-	Jump&Run	Movie Madness	11/93	2	Jump&Run	Adventures of Batman & Robin	12/94	2-	Action
Darkwing Duck	6/93	2	Jump&Run					Adventures of Dr. Franken	4/94	3-	Jump&Run
Das Dschungelbuch	5/94	2	Jump&Run	Wild & Wacky Sports	12/94	4-	Sport	Aero the Acro-Bat	12/93	3+	Jump&Run
Desert Strike	1/95	2-	Action	Titus the Fox	11/93	3+	Jump&Run	Aguri Suzuki F-1 Super Driving	7/93	4-	Rennspiel
Die Schlümpfe	9/94	2	Jump&Run	Tom & Jerry: Frantic Antics	9/93	2-	Jump&Run	Aladdin	1/94	2	Jump&Run
Donkey Kong	9/94	1-	J&R/Strat	Tumble Pop	6/93	3+	Jump&Run	Alfred Chicken	1/94	3	Jump&Run
Dr. Franken II	11/93	3+	J&Run/Adv.	Turtles III - Radical Rescue	11/93	2	Action	Alien 3	6/93	2+	Action/J&R
Dynablaster	10/94	2-	Action	Wario Land	6/94	1-	Jump&Run	Aliens vs. Predator	10/93	4-	Action
F-1 Pole Position	1/94	3-	Rennspiel	WCW - The Main Event	1/94	3+	Prügelspiel	Amazing Tennis	7/93	2-	Sport
F-15 Strike Eagle	6/93	4	Action/Sim	Winter Olympics	5/94	4	Sport	Animaniacs	12/94	3+	Jump&Run
Felix the Cat	10/93	2	Jump&Run	Wordtris	2/94	3-	Strategie	Art of Fighting	2/94	3-	Prügelspiel
Final Fantasy Legend III	11/93	1	Adventure	World Cup Striker	6/94	2	Sport	Asterix	8/93	3-	Jump&Run
Fire Fighter	8/93	3+	Jump&Run	World Cup USA '94	10/94	3	Sport	Astro Go! Go!	8/94	3-	Rennspiel
Garfield Labyrinth	11/93	3	Jump&Run	WWF - King of the Ring	1/94	4-	Prügelspiel	Axelay	6/94	2-	Action
Gear Works	1/94	3+	Strategie	WWF Row	1/95	3	Prügelspiel	B.O.B.	7/93	2	Action/J&R
Hammerin' Harry	1/94	3+	Action	Yogi Bear's Gold Rush	10/94	3	Jump&Run	Batman Returns	7/93	3+	J&R/Prügel
Hook	11/93	4	Jump&Run	Yoshi's Cookie	11/93	3+	Strategie	Battle Cars	5/94	4+	Rennspiel
Hyper Dunk	4/94	4+	Sport	Zelda: Link's Awakening	11/93	1	Adventure	Battletoads - Double Dragon	1/94	4+	Prügelspiel
Indiana Jones 3	1/94	5+	Jump&Run	ZEN - Intergalactic Ninja	9/93	3+	Action	Battletoads in Battlemaniacs	10/93	3	Action/J&R
Jimmy Connors Tennis	12/93	3+	Sport	Zoo	12/93	3+	Jump&Run	Beethoven's 2nd	12/93	6+	Jump&Run
Jurassic Park	9/93	2-	Action	Tests NES				Best of the Best	8/93	4+	Sport
Kid Dracula	6/93	2-	Jump&Run	Action in New York	8/93	2	Action	Biker Mice from Mars	1/95	3-	Rennspiel
Kirby's Pinball Land	3/94	1-	Action	Alfred Chicken	10/93	2	Jump&Run	Blackhawk	1/95	1-	Action/Adv
Konami Golf	4/94	2	Sport	Alien 3	6/93	2+	Action/J&R	Boxing Legends of the Ring	2/94	4-	Sport
								Bram Stoker's Dracula	2/94	5	Jump&Run

Titel	Heft	Note	Genre	Titel	Heft	Note	Genre	Titel	Heft	Note	Genre
Breath of Fire	10/94	2	Adventure	Lethal Weapon	6/93	5	Action/J&R	Super Baseball 2020	11/93	3+	Sport
Brett Hull Hockey	1/94	3	Sport	Lufia & The Fortress of Doom	4/94	2-	Adventure	Super Battleship	4/94	4-	Strategie
Bubbsy	8/93	2	Jump&Run	Madden NFL '94	3/94	1-	Sport	Super Battletank 2	10/94	3	Action
Bugs Bunny -				Madden NFL '95	1/95		Sport	Super Bomberman	9/93	2	Action
Rabbit Rampage	6/94	2	Jump&Run	Magic Boy	10/94	3-	Jump&Run	Super Bomberman 2	12/94	2	Action
Bulls vs. Blazers	7/93	3-	Sport	Major League Baseball	5/94	2-	Sport	Super Castlevania IV	7/94	2-	Action
Cacoma Knight in Bizyland	9/93	4+	Action	Major Title	1/94	2-	Sport	Super Conflict	7/93	1-	Strategie
Cal Ripken jr. Baseball	8/93	4+	Sport	Mario is Missing	5/94	3	Strategie	Super Double Dragon	7/93	4-	Prügelspiel
Captain America	10/93	4	Prügelspiel	Marios Time Machine	8/94	5+	Lernspiel	Super Drapzone	12/94	3+	Action
Champions World				Maximum Carnage	11/94	3-	Action	Super Empire Strikes Back	3/94	2	Action/J&R
Class Soccer	7/94	4-	Sport	Mechwarrior	11/93	2	Action/Strat	Super Family Tennis	9/93	1-	Sport
Championship Pool	12/93	4+	Sport	Mega lo Mania	2/94	3+	Strategie	Super Formation Soccer II	9/93	3-	Sport
Choplifter 3	9/94	3-	Action	Mega Man Soccer	6/94	4+	Sport	Super Ghouls 'n Ghosts	11/94	2	Jump&Run
Chuck Rock	12/93	2-	Jump&Run	Mega Man X	5/94	2	Action/J&R	Super Godzilla	10/94	5+	Action
Clayfighter	5/94	2+	Prügelspiel	Metal Marines	4/94	3	Strategie	Super Mario All-Stars	9/93	1	Jump&Run
Claymates	5/94	2-	Jump&Run	Mickey Mania	12/94	2-	Jump&Run	Super Mario Kart	10/93	1	Rennspiel
Cliffhanger	1/94	5+	J&R/Prügel	Mickey Mouse -				Super Mario World	8/94	1	Jump&Run
Congo's Caper	8/93	2	Jump&Run	Magical Quest	6/93	1-	Jump&Run	Super Metroid	8/94	1	Action/Adv.
Cool Spot	11/93	1-	Jump&Run	Micro Machines	1/95	4	Rennspiel	Super Nova	2/94	3+	Action
Cool World	6/93	3+	Action/Adv.	Might & Magic II	3/94	2-	Adventure	Super Off Road	9/93	3	Rennspiel
Cosmo Gang - The Video	9/93	3	Action	Mighty Morphin				Super Pang	8/94	4+	Action
Cybernator	6/93	3+	Action	Power Rangers	1/95	5-	Action	Super Probotector	4/94	1-	Action
Daffy Duck	1/94	3+	Jump&Run	Monday Night Football	3/94	3-	Sport	Super Putty	1/94	2-	Action/J&R
Das Dschungelbuch	9/94	1-	Jump&Run	Mr. Nutz	3/94	1-	Jump&Run	Super R-Type 3	2/94	2-	Action
Dead Dance	10/93	3-	Action	Mystic Quest	12/93	2-	Adventure	Super Return of the Jedi	12/94	2-	Action/J&R
Death and Return of Superman	11/94	4+	Action	N. Mansell's				Super Slap Shot	10/93	3-	Sport
Der Herr der Ringe	12/94	3-	Adventure	World Championship	10/93	2-	Rennspiel	Super Solitaire	3/94	3+	Simulation
Der König der Löwen	1/95	4-	Jump&Run	NBA All-Star Challenge	7/93	4	Sport	Super Star Wars	12/94	2	Action/J&R
Desert Fighter	9/94	2	Action	NBA Jam	4/94	1-	Action/Sport	Super Street Fighter II	9/94	1	Prügelspiel
Die Schlümpfe	9/94	3-	Jump&Run	NBA Live '95	1/95	2	Sport	Super Strike Eagle	6/93	2-	Action/Sim
Dino Dini's Soccer	12/94	3	Sport	NBA Showdown	3/94	3+	Sport	Super Tetris 2 & Bombliss	10/93	2+	Strategie
Donkey Kong Country	1/95	1-	Jump&Run	NFL Football	4/94	4-	Sport	Super Tiny Toons	6/93	2	Jump&Run
Dragon	11/94	2+	Prügelspiel	NHL Hockey '94	3/94	1-	Sport	Super Troll Islands	2/94	3+	Jump&Run
Dungeon Master	9/93	2+	Adventure	NHL Hockey '95	1/95	2	Sport	Super Turricon	11/93	2+	Action/J&R
E.V.O.	10/93	2+	J&Run/Adv.	Operation Logic Bomb	12/93	3	Action	Suzuka 8 Hours	11/94	4	Rennspiel
Earthworm Jim	12/94	1	Jump&Run	Out to Lunch	10/93	2-	Jump&Run	Syndicate	1/95	3+	Action/Strat
Eek the Cat	10/94	4-	Jump&Run	Outlander	7/93	5	Act/Rennspiel	T2 - Judgment Day	5/94	3-	Action
Equinox	3/94	3	Action/Adv.	Pac in Time	1/95	3	Jump&Run	T2 - The Arcade Game	6/94	4+	Action
ESPN Baseball Tonight	12/94	3-	Sport	Pac-Attack	1/94	2-	Strategie	Tecmo Super NBA			
Exhaust Heat 2	8/93	1-	Rennspiel	Pagemaster	1/95	3-	Jump&Run	Basketball	7/93	2+	Sport
Eye of the Beholder	8/94	2-	Adventure	Paladin's Quest	2/94	2+	Adventure	Test Drive 2	7/93	4	Rennspiel
F 1 Pole Position 2	12/94	2-	Rennspiel	Parodius	6/94	1-	Action	Tetris 2	10/94	2-	Strategie
F-Zero	10/94	2+	Rennspiel	Pilotwings	6/94	2-	Sport	Tetris Battle Gaiden	4/94	2	Strategie
F1 - Pole Position	12/93	2-	Rennspiel	Pinball Dreams	3/94	3-	Simulation	The Chaos Engine	7/94	2-	Action
Fatal Fury	7/93	3+	Prügelspiel	Pink goes to Hollywood	6/94	4+	Jump&Run	The Flintstones	4/94	2-	Jump&Run
Fatal Fury 2	9/94	3	Prügelspiel	Pitfall - The Mayan Adventure	1/95	2+	Action/J&R	The Hulk	10/94	3	Action
Fievel goes West	12/94	5+	Jump&Run	Plok	12/93	2+	Jump&Run	The Humans	1/94	2	Strategie
FIFA Soccer	7/94	2-	Sport	Pocky & Rocky	10/93	2-	Action	The Lost Vikings	7/93	1-	J&R/Strat
Final Fight 2	6/94	4	Action	Pop 'n' Twin Bee	6/93	2-	Action	The Peace Keepers	6/94	4-	Action
Firepower 2000	6/93	3+	Action	Populous II	8/94	1-	Strategie	The Pirates of Dark Water	8/94	4+	Prügelspiel
First Samurai	8/93	4-	Action/J&R	Powermonger	8/93	2	Strategie	The Untouchables	11/94	3	Action
Flashback	1/94	1-	J&R/Adv.	Pugsley's Scavenger Hunt	7/93	4+	Jump&Run	Time Trax	8/94	4	Action
Full Throttle Racing	12/94	5	Rennspiel	Radical Rex	12/94	2	Jump&Run	Tiny Toons:			
Fun & Games	10/94	5+		Rainbow Bell Adventures	4/94	2+	Jump&Run	Wild & Wacky Sports	12/94	4+	Sport
Ghoul Patrol	1/95	2-	Action	Road Runner	7/93	2	Jump&Run	TMHT - Tournament Fighters	12/93	2	Prügelspiel
Goof Troop	11/93	2	Strategie	Rock 'n' Roll Racing	2/94	1-	Action	Tom & Jerry	6/93	3-	Jump&Run
GP-1	9/93	3-	Rennspiel	Rocky Rodent	12/93	2	Jump&Run	Top Gear 2	1/94	2-	Rennspiel
Great Greed	1/94	2+	Adventure	Run Saber	2/94	3+	Action/J&R	Toys	7/93	4	Action
Hardball 3	9/94	3-	Sport	Samurai Shodown	11/94	2	Prügelspiel	Troddlers	8/93	3+	Strategie
Hebereke's Popoon	1/95	3+	Action/Strat	Saturday Night Slammasters	10/94	2	Prügelspiel	Troy Aikman NFL Football	12/94	4	Sport
Hook	11/93	3	Jump&Run	Secret of Mana	12/93	1-	Adventure	Turn and Burn	10/94	3-	Action
Hyper V-Ball	7/94	3-	Sport	Sensible Soccer	12/93	2	Sport	Ultima VI	8/94	2+	Adventure
Incredible Crash Dummies	2/94	4	Jump&Run	Shadowrun	8/93	1-	Adventure	Utopia	8/94	2+	Strategie
Indiana Jones -				Shanghai II - Dragon's Eye	7/93	2	Strategie	Val d'Isère	12/94	5	Sport
Greatest Adventures	12/94	2	Action	Shaq-Fu	12/94	3	Prügelspiel	Virtual Bart	11/94	4+	Action/J&R
James Pond 2: Robocod	10/93	3	Jump&Run	Side Pocket	3/94	3	Sport	Virtual Soccer	3/94	2+	Sport
James Pond Crazy Sports	8/93	3	Sport	Sim Ant	1/94	2-	Strategie	Vortex	12/94	4+	Action
Jim Power:				Sim City	2/94	1-	Strategie	Wayne's World	6/93	5	Jump&Run
The Lost Dimension 3D	4/94	4+	Action	Skyblazer	3/94	2-	Jump&Run	We're Back	10/93	3+	Jump&Run
Jimmy Connors Pro				Smash Tennis	7/94	1-	Sport	Where in the World			
Tennis Tour	6/93	1-	Sport	SOS	7/94	5+	J&Run/Adv.	is Carmen Sandiego	10/93	5	Adventure
Joe & Mac 3	12/94	3-	Jump&Run	Soul Blazer	10/93	2+	Action/Adv.	Wing Comander			
John Madden Football '93	7/93	2-	Sport	Space Ace	6/94	6+	Adventure	Secret Missions	10/93	2-	Action
Jurassic Park	11/93	4	Action	Spanky's Quest	8/93	3-	Jump&Run	Winter Olympics	4/94	3+	Sport
K.-H. Rummenigges				Sparkster	11/94	2+	Action/J&R	Wizardry V	6/94	2-	Adventure
Player Manager	12/93	4-	Sport/Strat	Spectre	6/94	5	Action	Wolverine	1/95	4+	Action
King Arthur's World	6/93	2+	Strategie	Spindizzy Worlds	9/93	2-	Action	Wordtris	6/93	3	Strategie
King of Dragons	6/94	3-	Action	Spunky's Dangerous Day	7/94	3+	Action	World Cup Striker	6/94	1-	Sport
Knights of the Round	11/94	5+	Action	StarWing	9/94	1-	Action	World Cup USA '94	8/94	2	Sport
Lagoon	1/95	2-	Action/Adv	Street Fighter II	10/94	1	Prügelspiel	World Heroes	1/94	3-	Prügelspiel
Lamborghini				Street Fighter II Turbo Edition	10/93	1	Prügelspiel	WWF 2 - Royal Rumble	7/93	2-	Prügelspiel
American Challenge	2/94	3+	Rennspiel	Street Racer	12/94	2-	Rennspiel	WWF Raw	1/95	2	Prügelspiel
Last Action Hero	1/94	5-	Action	Striker	9/93	1-	Sport	X-Kaliber 2097	1/95	5	Prügelspiel
Lawnmower Man	3/94	4+	Action/J&R	Stunt Race FX	8/94	2+	Rennspiel	Yogi Bear	10/94	4	Jump&Run
Legend	12/94	4-	Prügelspiel	Sunset Riders	10/93	3+	Action	Young Merlin	11/93	2+	Adventure
Legend of the Mystical Ninja	4/94	1-	Action/Adv.	Super Adventure Island 2	1/95	2	Action/Adv	Zelda III	8/94	1	Action/Adv.
Lemmings 2	1/95	2	Strategie	Super Air Diver	12/93	2-	Action	Zombies	10/93	2-	Action
Lester the Unlikely	5/94	4	Jump&Run	Super Aleste	9/93	1-	Action	Zool	1/94	3+	Jump&Run

Schluß Mit Lustig?

Fieser Frost und nasser Schnee;
Im Tannenwald erfriert ein Reh.
Auch Erwins Finger sind ganz blau
Vom stundenlangen Schneemannbau.
Zu lang gespielt hat er im Kalten
Jetzt kann er kaum das Joypad halten!

Ja, Erwin und Co., dann wärmt Euch erst mal in aller Ruhe die Flossen auf, sonst wird das nichts mit dem heißersehten High-Score. Bei dieser Gelegenheit warnen wir eindringlich vor Rum mit Tee und anderen giftstoff-versetzten Heißgetränken. Wahre Spieler heizen sich ganz anders ein – etwa mit einem Stündchen anregender TOTAL!-Lektüre. Für heißen Nachschub ist in jedem Fall bestens gesorgt: **TOTAL! 3/95** erscheint am **17. Februar!** Oder um es mit einem poesiealbum-kompatiblen Schmalzvers zu sagen:

Ob Winterfrust, ob
Kälteschmerz:
Mit TOTAL! wird Euch
warm ums
Herz!



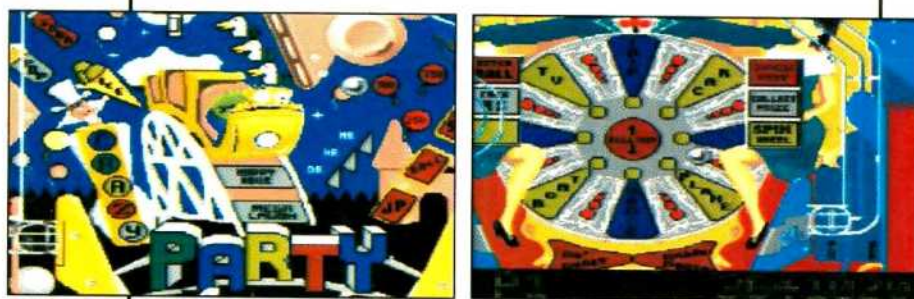
König der Kleinwagen

Hallo, all Ihr Clio- und Cinquecento-Fahrer da draußen! Wenn Ihr es satt habt, bei der Fahrt immer den Dackeln in die Augen zu schauen, dann wendet Euch vertrauensvoll an U.S. Gold. In „Power Drive“ (SNES) steuert Ihr einen von sechs verschiedenen Minifitzern aus der Draufsicht und könnt dabei beweisen, daß Ihr der König der Kleinwagen(fahrer) seid. Große Probefahrt im Februar-Heft!



Pinball Fantasies

Sega-Fans haben ihren Delphin Ecco, und jetzt sollen auch alle SuperNESler endlich einen vernünftigen Flipper bekommen: „Pinball Fantasies“, Nachfolger der schwachbrüstigen ‚Pinball Dreams‘, will Flipper-Freunden in Kürze die Markstücke aus den Taschen ziehen. Ob der Nachschlag endlich die Spielqualitäten besitzt, die schon der Vorgänger versprach, verrät Euch die nächste Ausgabe!



Micky-Manie

Aus die Maus – Ihr steckt fest in Sonys Super-Jump&Run „Mickey Mania“? Nicht verzagen: Unser großer Tips&Tricks-Beitrag macht aus müden Mickies mopsfidele Muskelmäuse, wie sich das für richtige Filmstars halt gehört – verpaßt nicht das nächste Heft!



Micky auf der Flucht. Nicht mehr lang' dank der TOTAL-T&T



Drachenkrach

Eine Krähe hackt der anderen zwar bekanntlich kein Auge aus, aber unter Drachen kann das schon mal anders aussehen. Capcoms „Demon's Crest“ ist eine fantasievolle Mischung aus Action- und Strategie-Elementen und begeistert schon vorab mit vielversprechender Grafik. Weitere Infos im Februar-Heft!



Spaß mit Werbung

Trommeln gehört zum Geschäft – vor allem im Land der unbegrenzten Möglichkeiten. Die amerikanische Zeitschriftenwerbung für Videospiele stellt alles in den Schatten, was wir hierzulande zu sehen bekommen. Wir stellen Euch einige besonders freche und witzige Anzeigen vor und verraten Euch, warum wir hierzulande so etwas nicht zu Gesicht bekommen (dürfen) ...

TOTAL!

I M P R E S S U M

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 (Ltg.), Peter Kemmler, Marion Limbach (Ltg.), Kirsten Meier, Domenico Pais, Christoph Poetis, Theodora Saleck

Marketing: Thomas Franzen, Tel.: 040 / 48 05 22 21

Anzeigen: Ann-Katrin Schoel, Tel.: 040 / 48 05 22 23, Michael Gremlixa, Tel.: 040 / 48 05 22 22, 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, Borsteler 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

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