

Heiße Messe-News aus Los Angeles
Die Entwicklung von WeaponLord

Tests & Infos zu:



- Metal Warriors
- StarGate
- S. Bomberman 3
- Super Turrican 2

TIPS & TRICKS

- Cannon Fodder, Teil 2
- NBA Jam T. E.: alle Cheats, alle geheimen Spieler
- Pitfall – The Mayan Adventure, Teil 2
- Mogel-Codes und vieles mehr

ULTRA 64
Neues über
den 64-Bitter



**NINTENDOS
ZUKUNFT**



TOTAL! sprach
mit Werner
Rudolph,
Nintendos
Advertising- und
PR-Manager



**MORTAL
KOMBAT 3**

Der Kampf geht weiter – besser denn je

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



Strike Action



• STRIKE IST SCHWIERIG! STEuern SIE VIER NEUE ANGRIFFSFAHRZEUGE.

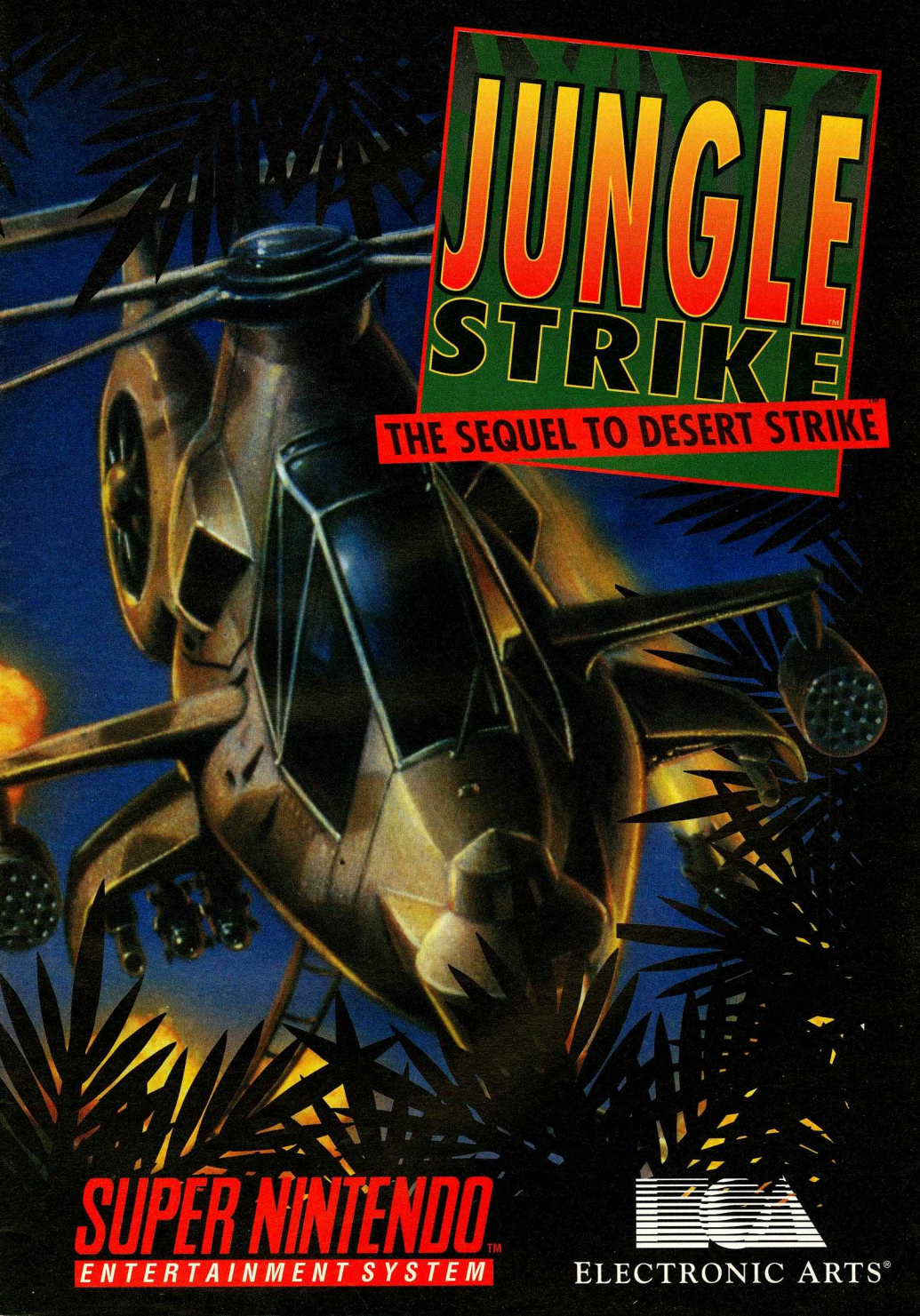
• STRIKE IST RIESIG! NEUN KOMPLEXE KAMPAGNEN, DIE SIE BEWÄLTIGEN MÜSSEN.



• STRIKE IST HART! IHRE GEGNER SIND NOCH GEMEINER DURCH HÖHERE COMPUTERINTELLIGENZ.



• STRIKE IST ÜBERALL! ERFORSCHEN SIE FÜNF VERSCHIEDENE GEBIETE: NACHT, STADT, SCHNEE, DSCHUNGEL UND FLÜSSE.



JUNGLE STRIKE™

THE SEQUEL TO DESERT STRIKE

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM



ELECTRONIC ARTS®

TOTAL!
100 NINTENDO
ULTRA 64
NINTENDOS ZUKUNFT
MORTAL KOMBAT 3
TESTS NEWS TIPS & TRICKS

TITELTHEMEN
- 7/95 -

Mortal Kombat 3 24
Ultra 64 18
Nintendos Zukunft 46
Messebericht aus L.A. 14
WeaponLord-Entwicklung 28
Super Bomberman 3 20
Super Turrican 2 ab 54
Tips & Tricks ab 54

MORTAL KOMBAT 3

Von Prügfans sehnüchig erwartet, und jetzt endlich als Automat in der Spielhalle. Was er Euch zu bieten hat und was Ihr auf Euren heimischen Konsolen erwarten könnt, das verraten wir Euch in unserem zweiteiligen



Report.



24

28

WEAPONLORD – EIN SPIEL ENTSTEHT



Schon jetzt wird WeaponLord als eines der besten Prügsiele gehandelt, obwohl es erst im Spätsommer erscheinen soll. Wir haben den Entwicklern von Namco über die Schulter geschaut und verraten in dieser und den folgenden Ausgaben, was da so auf Euch zukommt.



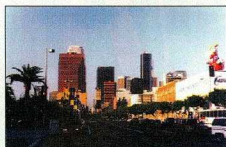
RECHTENS
Dies ist ein Teil des Rückseite des Coupons, mit dem TOTAL 8/95 beim Zeitschriftenhändler reserviert werden kann. Wie, hi?2? Hier ist noch im Heft? Na dann los, denn sonst schaffst Ihr es vielleicht nicht mehr!

TOTAL! 7/95



ESSENCE LOS ANGELES

Brandheiße News und interessante Informationen aus dem sonnigen Kalifornien haben wir für Euch in unserem großen Messebericht von der E3 in L.A. zusammengestellt. Wenn Ihr wissen wollt, was in der Branche Sache ist, dann schaut unbedingt rein!



14

REPORT

Nintendos Zukunft	46
Messebericht aus Los Angeles	14
Mortal Kombat 3	24
Star Trek	34
Passend zum neuen Star Trek-Spiel gibt es hier jede Menge Facts und Hintergrundinformationen.	
WeaponLord	28

WETTBEWERBE

Virgin	9
--------	---

PREVIEWS

Super Bomberman 3 (SNES)	12
Judge Dredd (SNES)	13

TESTS

SNES	
ACME Animation Factory	37
Al Unser Jr.'s Road to the Top	22
Captain Commando	36
Dirt Racer FX	22
Geniales Rennspiel oder Schleudertrauma mit FX-Chip? Die traurige Wahrheit erfahrt Ihr in dieser Ausgabe.	
Mr. Tuff	45



NINTENDOS ZUKUNFT

„Virtual Boy“ und „Ultra 64“ sind in aller Munde, aber was hat es damit auf sich? Wann und zu welchem Preis werden sie in Deutschland erscheinen? Und wie sieht die Zukunft von Nintendo aus?

Nintendos Marketing- und PR-Manager Werner Rudolph nimmt zu diesen und anderen Themen Stellung.



46



STARGATE

Das Spiel zum Film von Roland Emmerich gibt es jetzt auch auf dem SNES. Willkommen zur Alienhatz in der Parallelwelt ...



32

Ninja Warriors	36
Operation Starfish	31
Daß der Mond aus Käse besteht, ist eine fragwürdige Theorie. Ebenso fraglich ist, was ein kleiner Karpfen dagegen unternehmen kann ...	
Putty Squad	44
Eine blaue Knetkugel räumt ordentlich auf. Ob der zweite Teil wohl spielbarer ausgefallen ist als sein etwas hektischer Vorgänger?	
Soccer Shootout	23
StarGate	32
Star Trek: The Next Generation	35
Ob die Abenteuer des neuen Raumschiff Enterprise auch auf dem SNES Kult sind, haben wir für Euch genauer untersucht.	
Super Turrican 2	20
Theme Park	27
Wild Guns	39
So – oder zumindest so ähnlich – war der Wilde Westen. (Jedenfalls nach Meinung der Programmierer von Mindscape.)	
Wario's Woods	40
X-Men: Mutant Apocalypse	49
Die Marvel-Mutanten gemeinsam in geheimer Mission auf dem SNES. Bekommen die Fans dabei heftiges Herzklopfen?	
Zero the Kamikaze Squirrel	38
Ein Eichhörnchen, das mit Nunchaku und Shuriken umgehen kann und auch sonst so einige Tricks draufhat? Wahrhaft ungewöhnlich.	

TOTAL!

SUPER TURRICAN 2

Action-Freunde haben schon fiebernd darauf gewartet, jetzt kommt er endlich aus deutschen Läden frisch auf den Tisch: Factor 5 schickt ihre



Kampfmaschine Turrican in ein neues Abenteuer – und beschert Euch einen Ballerhit, der es wirklich in sich hat.



NES

Wario's Woods 40
Fröhliches Monster-Stapeln mit Toad – Nintendos jüngster Tetris-Clone gibt sich auf Eurem NES die Ehre.

GAME BOY

Animaniacs 26
Die chaotischen Comic-Charaktere treiben nun auch auf Nintendos Handheld ihre Scherze. Ob sie dabei wohl die hardwarebedingte Farblosigkeit mit ihrem bunten Treiben ausgleichen können?
TOTALI-Classics:
Boulder Dash 53

Cannon Fodder, Tips & Tricks, Teil 2 66
Helpline: Leser helfen Lesern 70
Action Replay Codes 72

RUBRIKEN

News 6
Post 8
Die unterhaltsame Rubrik – nicht nur für Insider! Hier können TOTALI-Leser schreiben, was sie auf dem Herzen haben.
TOTALI-Intern 41
Die Statements der TOTALI-Crew sowie amüsante Redaktionsallergigkeiten
Charts 42
Fast so wichtig wie das täglich' Brot: die allmonatlichen TOTALI-Charts
TOTALI-Shop 74
Unverzichtbare Fan-Ausstattung! Von allen TOTALI-Ausgaben bis zu freizeigigen Accessoires und günstigen Klassikern findet Ihr hier alles, was das (Spieler)Herz begehrt.
Börse 78
Die Kleinanzeigenseiten. Ihr sucht günstig ein paar Spiele? Ihr wollt etwas abstoßen? Mit unseren Annoncen kein Problem.
Comic 81
Schmuzzeln mit Tony Total
Impressum 82
Vorschau 82

20

THEME PARK

Es ist schon ein stressiger Job, Manager eines Rummelplatzes zu sein. Was da so alles an Arbeit zwischen Achterbahn und Frittenbude anfällt und wie man sie auf dem SNES erledigen kann, erfahrt Ihr in unserem Testbericht.



27



IMPORT-CORNER

Break Thru! (SNES) 51
Front Mission (SNES) 50
Metal Warriors (SNES) 52
Mystical Ninja III (SNES) 51

TIPS & TRICKS

Shorties 54
NBA Jam Tournament Edition, T&T ... 60
Da bleiben keine Wünsche offen: Alle geheimen Spieler sowie tolle Cheats in der Übersicht.
Pitfall: The Mayan Adventure,
Komplettlösung Teil 2 62



Traurig, aber wahr: Perlen wie „Front Mission“, „Metal Warriors“ und „Mystical Ninja III“ dürften hierzulande wohl kaum offiziell erscheinen. Was Euch dabei durch

IMPORT-CORNER

die Lappen geht, wenn Ihr nicht schnell bei Eurem Oversea-Händler vorbeischaut, verraten wir Euch in der Import-Corner dieser Ausgabe.

50



TIPS & TRICKS



Auch in dieser Ausgabe haben wir wieder massenweise Tips und Tricks für Euch gesammelt. Neben den obligatorischen Shorties servieren wir Euch die Fortsetzungen zu den Komplettlösungen von „Pitfall - The Mayan Adventure“ und „Cannon Fodder“ sowie eine Übersicht aller Spieler und Cheats zu „NBA Jam T. E.“, natürlich fehlen auch Helpline und Action-Replay-Codes nicht.

54

TOTAL! NEU

AUF DEN PUNKT GEKOMMEN

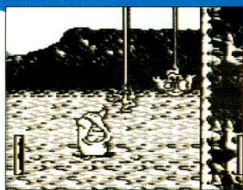
Über ein Jahr nach Erscheinen seines ersten Jump&Run-Abenteuers für SuperNintendo wird der platte rote Held Cool Spot zurückkehren. Bereits im Herbst soll er in **Spot Goes To Hollywood** aus isometrischer Draufsicht allerlei gerenderten Gegnern das Fürchten lehren. Kleine Anekdote am Rande: Dieses Spiel lief unter dem Arbeitstitel „Cool Spot 3“. Seinen ersten Auftritt hatte der witzige Fleck nämlich weder auf SNES noch Mega Drive, sondern in einem US-Game-Boy-Spiel, das mit der offiziellen europäischen Version – außer seinem Hauptdarsteller – nichts gemeinsam hat!



GROSSER WURM GANZ KLEIN

Die „Großen“ sind bedient, jetzt macht sich David Perry's Superwurm **Earthworm Jim** auf dem Game Boy zu schaffen. Die 4-MBit-Version enthält nicht nur 10 komplette (und sehr „originalgetreue“) Level, sondern halten sich auch ansonsten weitgehend an die großartigen Vorlagen. Trotzdem müssen Game-Boy-Daddler bei der Grafik natürlich erhebliche Abstriche machen. Wer noch einen Wurm für unterwegs sucht, der wende sich demnächst an einen Händler seines Vertrauens!

Nie war Bungee-Jumping schwarz-weißer als heute



Earthworm Jim auf dem GB: Groovy!



PILOTEN IST NICHTS VERBOTEN!

Die Amerikaner haben es wirklich nicht leicht. Nachdem ihre Hauptstadt vor einigen Monaten bereits auf dem Game Boy vor südamerikanischen Diktatoren in Schutz genommen werden mußte, geht es nun auf dem Super Nintendo erneut rund. Also nichts für schwache Nerven, denn Jungle Strike bedeutet knallharte Action. Darüberhinaus ist jedoch einiges an Geschick und strategischem Vorgehen gefordert. Wenn sich der Release nicht ver-



Mike Sierra: MR. 3-D
Mr.3-D can pluck the pimento out of an olive with this winch, but can't hit a white whale on a black background.

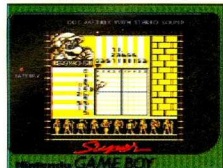
Das Weiße Haus sollte man vielleicht trotzdem nicht beschießen ...



WISSEN IST MACHT

In seinem jüngsten Game-Boy-Spiel **Marios Picross** präsentiert sich Nintendos Klempner ausnahmsweise mal als Meister der Zahlen.

Eure Aufgabe ist es, bestimmte Zellen eines rechteckigen Gitters aufzudecken und andere in Ruhe zu lassen; Zahlen an der Außenkante des Gitters verraten Euch dabei, wie viele Zellen einer Reihe/Spalte aufgedeckt werden müssen. Mehr über das knifflige Knobelpuzzle für Zahlenfans erfahrt Ihr in Kürze in Eurer TOTALI.



ER IST NICHT DICK!



Nachdem der kleine gewitzte Gallier Asterix schon auf zahlreiche bestandene Videospiel-abenteuer zurückblicken kann, war sein dicker ... Verzeihung, vollschlanker Kumpel bisher immer nur als Statist vertreten. Da Infogrames das nicht länger mit ansehen wollte, verhalfen die Franzosen dem Hinkelsteinlieferanten zu seinem eigenen großen Auftritt: **Obelix** erscheint dieser Tage auf SNES und Game Boy, erfreulichweise auch mit deutschen Texten! Asterix wird sich jedoch nicht auf Caesars Lorbeeren ausruhen und begleitet



Obelix auf seiner Reise zu den Briten, den Schweizern, den Spaniern und zu den Olympischen Spielen.

Ein wenig länger gedulden müssen sich die Fans des berühmtesten Pagenanzug-Trägers der Welt. Voraussichtlich im Spätsommer jumpen und rennen der Comic-Reporter **Spirou** und sein Kollege Fantasio durch die Super Nintendos. Ob das weltberühmte Marsupilami den beiden totkräftig zur Seite stehen wird? Mehr zu diesem Thema in Kürze.



Obelix erscheint wie der Vorgänger „Die Schlümpfe“ über Nintendo

SO EIN ARM-LEUCHTER

Gleiches Recht für alle. Das englische Softwarehaus Ocean hat sich viel Mühe gegeben und tatsächlich noch einen DC-Comichelden aufgestöbert, dem bis dato noch nicht der Ruhm und die Ehre eines eigenen Videospiels zuteil geworden ist. **Green Lantern** ist der Glückliche, der nun endlich auch einmal – wie seine ungleich berühmteren Kollegen Superman oder Batman – im Rampenlicht stehen darf. Als Ausgleich für die lange Wartezeit bekommt er nicht einfach ein Standard-Plattform-Jump&Run spendiert, sondern darf seinen Gegnern auch in diversen Shoot-'em-Up-Sequenzen heimleuchten. Das SNES-Spiel hätte schon im Juni erscheinen sollen, der Release verzögert sich jedoch um ein paar Wochen.



WARTEN AUF GODOT

Die halbe Welt wartet seit Jahren auf Street Fighter III. Sollte es Capcom schließlich doch noch gelingen sein, bis drei zu zählen? Mitnichten, denn bei **Street Fighter Legends**, der neuesten Spielautomatenversion der unendlichen Serie, handelt es sich im Grunde um den nullten Teil, wie der japanische Titel „SF Zero“ subtil andeutet. Die Handlung spielt vor dem ersten Teil, der übrigens '87 in Arcades noch recht unerfolgreich war. „Neue“ Kämpfer sind Birdie und Adon (aus SF 1) sowie der „Guile-artige“ Nash. Wie bei „SSF 2 Turbo“ gibt es am unteren Bildschirmrand einen Specialmove-Balken. Bislang existiert übrigens nur ein Demovideo von Capcom. Sollte es sich hierbei etwa um einen verspäteten fernöstlichen Aprilscherz handeln? Dieser wäre dann allerdings recht aufwendig ausgefallen,



denn die Kämpfer sind größer und die Hintergründe detaillierter denn je. Aber man kann ja nie wissen ... Sheng Long läßt schön grüßen ...

KEIN BISSCHEN WEISE

In einem Alter, in dem sich andere zur Ruhe setzen, dreht Uralt-Comic-Held Phantom nochmal richtig auf. Der tüstige Rentner verläßt sich auf seine jahrzehntelange Dschungelerfahrung, die er in unzähligen Comicstrips und



während seiner Fernsehauftritte gesammelt hat, um eine miese mechanische Armee zu bekämpfen. Selbige hat nämlich sein Widersacher Maximum auf die Großstadt Metropia losgelassen. Viacom's Action-

spiel **Phantom 2040** sollte eigentlich schon im letzten Jahr erscheinen – vielleicht klapp's ja 1995!



Hallo!

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

**TOTAL!
Post
Heilwigstraße 39
D-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. Sinnwahrende Kürzungen müssen wir uns dabei manchmal leider vorbehalten. 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! Man weiß nie, wo es letzten Endes auftaucht ...

LESE

GAME OVER FÜR DAS SNES?

Österreich an TOTAL!

Zuerst möchte ich etwas Kritik loswerden: Es stört mich, daß Ihr in letzter Zeit immer mehr Komplettlösungen ins Heft nimmt. Die verbrauchen einfach zuviel Platz. Zudem habe ich noch einige Fragen:

1. Würde es sich auszahlen, sich ein SNES oder einen Game Boy jetzt noch zu kaufen, da doch schon bald das ULTRA 64 auf den Markt kommt? Glaubt Ihr, daß das SNES nach dem Erscheinen des ULTRA 64 genauso schnell vom Markt verschwinden wird, wie das NES nach dem SuperNES?
2. Wie kommt es, daß Jump&Runs auf dem SNES weit schneller sind als auf dem PC?

Gerhard Leimlehner, Asten

TOTAL! an Österreich:

Kritik ist immer willkommen. Nur so können wir TOTAL! Euren Wünschen entsprechend gestalten. Mit den T&T werden wir es wohl niemals allen recht machen können. Unsere Leserumfrage in Ausgabe 10/94 hatte zum Beispiel ergeben, daß die meisten Leser mehr Tips&Tricks wollen. Auch umfangreiche Komplettlösungen werden häufig gewünscht. Was meinen die anderen Leser zu diesem Thema? Nehmen die Tips und Tricks zu viel (der zu wenig) Platz in TOTAL! ein? Wenn die Mehrheit in Zukunft weniger T&T sehen möchte, werden wir das berücksichtigen. Nun zu Deinen Fragen:

1. Das läßt sich so pauschal nicht beantworten. Zuerst einmal hängt das von der finanziellen Situation eines jeden Einzelnen ab, da daß Ultra 64 bei Erscheinen nicht unter DM 500,- kosten wird. Es spricht nichts dagegen, sich heute noch ein SNES zu kaufen. Erstens ist es relativ günstig, zweitens gibt es Dutzende von hervorragenden Spielen in allen Genres. Außerdem hat Nintendo nicht vor, das SNES so schnell fallen zu lassen (das NES hat schließlich auch noch vier Jahre „überlebt“) – ein Blick auf unseren Messereport zeigt, daß noch eine ganze Menge hervorragender Software erscheinen wird. Vor allem DKC hat im letzten Jahr gezeigt, daß das SNES noch lange nicht zum alten Eisen gehört ... Bei den Drittanbietern ist es allerdings so, daß die Top-Entwickler vieler Firmen (wie auch Nintendos Shigeru Miyamoto) an Next-Generation-Projekten arbeiten, doch auch von dieser Seite sind für die Zukunft noch vielversprechende Spiele zu erwarten – auf Konamis Castlevania 5 oder Virgins Cool Spot 3 darf man sehr gespannt sein.

Mit dem Game Boy verhält es sich sowieso anders, da Nintendos Kleinstler der Konkurrenz technisch sowieso immer unterlegen war (siehe die Farb-Handhelds von Sega und Atari). Die



Kommt im April '96!

Vorteile des GB sind jedoch niedriger Preis, lange „Lebensdauer“ der Batterien und nicht zuletzt gute Spiele. Da der sogenannte Nachfolger Virtual Boy nicht wirklich tragbar ist – man braucht eine Unterlage, um das doch recht klöbige Gerät abzustellen – wird er den GB nicht wirklich ersetzen. Da der GB im Heimatland Japan in letzter Zeit nicht mehr übermäßig populär ist, werden von dort jedoch nicht mehr so viele Spiele kommen. Daher ist es schwer zu sagen, wie die Zukunft des GB aussieht – in seiner speziellen Marktnische wird er jedoch auf absehbare Zeit wohl konkurrenzlos bleiben.

2. Das liegt ganz einfach daran, daß PC-Hardware technisch nicht auf solche Spiele ausgelegt ist. PCs haben enorme Probleme mit 2-D-Scrolling, da sie anders als Konsolen keine speziellen Grafikchips haben, die dafür zuständig sind. Erschwerend kommt hinzu, daß PCs keine Hardware-Sprites besitzen, die zur Darstellung von Jump&Runs oder klassischen Actionspielen nur einmal benötigt werden. Da nützt dem Computer auch seine ganze Rechenleistung nichts, da es enorm schwierig für ihn ist, solche Objekte auf den Bildschirm zu zaubern. Die Stärke des PC ist hingegen 3-D-Grafik. Denn bei der Darstellung von Polygonen kommt es fast ausschließlich auf die Prozessor-Power an – da kann selbst das SNES mit seinem SuperFX-Chip nicht mithalten. Demnächst wird sich jedoch auch hier einiges ändern: Mit dem kommenden Betriebssystem Windows '95 wird der PC Stärke zeigen: Activisions Piffal zum Beispiel sieht in einer frühen Version recht beeindruckend aus.

COMPUTER-ABC

1. Ich habe gehört, daß es bald eine verbesserte Version von International Superstar Soccer geben soll. Stimmt das?
2. Gibt es eigentlich ein Fußballspiel, welches Original-Spielernamen benutzt?
3. Gibt es ein gutes Fußballmanager-Spiel?
4. Ich bin absoluter Wrestling-Fan und besitze Royal Rumble. Lohnt es sich dann, WWF Raw zu kaufen?
5. Könnt Ihr nicht eine Art ...

**Sven Mießner,
Sundern**

TOTAL! antwortet:

1. Konamis ISS gehört zu den besten Fußball-Spielen überhaupt. Wen wundert, das Teil 2 geplant ist. Eventuell im Dezember, spätestens aber zur EM '96, erscheint die Fortsetzung, die u.a. einen Vierspieler-



DIE IHR UNS GESCHICKT HABT • BRIEFE, DIE IHR UNS GESCHICKT HABT

Modus enthalten wird. Wir können nur empfehlen, bis dahin mit dem ersten Teil schon mal kräftig zu üben ...



International Superstar Soccer



World Cup Striker

2. Bei Sensible Soccer sind die Spielernamen Ulk-Versionen der Originale. Größtenteils Originalnamen gibt es bei World Cup Striker. Beide Spiele haben zudem einen Namen-Editor.

3. Ein Spiel in der Richtung gibt es zwar schon, als „gut“ würden wir „K.-H. Rummenigges Player Manager“ aber nicht bezeichnen (Note 4).

4. WWF Raw ist das bisher beste WWF-Spiel und würde sich – falls genügend Mitspieler vorhanden – vor allem wegen des Vierspieler-Modus lohnen. Auch sonst bietet es zahlreiche Spiel-Modi und einige Verbesserungen. Es ist nicht so, daß man WWF Raw besitzen muß, für unsterbliche Wrestling-Fans ist es aber durchaus zu empfehlen. Unser Tip: Versuch doch, Dein Royal



Rumble zu verkaufen, bevor Du Dir WWF Raw zulegst. Übrigens: Saturday Night Slam Masters ist ebenfalls ein gutes Wrestling-Spiel, allerdings müßt Du da auf die bekannten WWF-Stars verzichten.

5. Wenn bei Fachausdrücken Erklärungsbedarf besteht, werden wir diese auf den Leserbriefseiten gerne erläutern. Unser Aufruf an alle Leser: Schreibt alle Begriffe, die Ihr im

Rahmen eines Lexikons sehen wollt, auf eine Postkarte (Brief tut es natürlich auch), wir werden diese dann in einem Kasten auf diesen Seiten erläutern. Wenn genügend Zuschriften eingehen, machen wir auch gern eine extra Rubrik daraus.

ULTRA-EXKLUSIV

Hallo, TOTAL-Team. Ich halte Eure Zeitschrift für die Informativste von allen Nintendo-Magazinen. Ich bin ein großer Mega-Man-Fan. Gibt es schon neue MM-Spiele in Deutschland? Im kommenden Jahr erscheint ja das Ultra 64. Ich will es mir eigentlich nicht kaufen, da ich mit meinem SNES sehr zufrieden bin. Ich hoffe, daß Ihr dann nicht nur über U64 berichtet. Ihr könnt ja dann weniger über NES und GB schreiben ...

Florian Stellmach, Riedrode

TOTAL! antwortet:

MM 4 und 5 (GB) und MM 7 (SNES) sind in den USA erschienen, in Deutschland aber noch nicht offiziell erhältlich.

Wir werden natürlich bis zum Erscheinungstermin regelmäßig über das Ultra 64 berichten, wenn es interessante Neuigkeiten zu vermelden gibt. Wenn im kommenden Jahr die ersten Spiele erscheinen, werden wir sie selbstverständlich auch testen. Welchen Umfang das einnehmen wird, hängt davon ab, wie gut die



Spiele sind, und wie das U64 bei Euch ankommt. Mit zwei neuen Nintendo-Konsolen (U64 und Virtual Boy) auf dem Markt wird man sicherlich beim Umfang

DAS SIND DIE GEWINNER

AUS TOTAL! 5/95

Sega Sports Competition

Je ein Sega Sports-Set geht an: Mischka Wyboris, Aachen; Andreas Klemtz, Osnabrück; Dellev Sieper, Schwelm.

Das Virgin-Jahr 5/95

Jörg Holz aus Essen gewinnt ein SNES mit einem „Cool Spot“-Modul

Game Boy-Competition

Je ein extravaganter Game Boy inklusive „Wario Land“ geht an: Dorothee Mixtack, Aachen; Klaus Wilde, Erkerreuth-Selb; Tobias Anschütz, Ludwigshafen; Andreas Edl, A-Wiener Neustadt; Bobis Papadopoulos, Deggingen; Manfred Gräser, Berlin; Klaus Pareike, Berlin; Andy Böckling, Andernach; Tobias Wabnitz, Heide; Stefan Hinz, Grieben.



der Berichte über die „alten“ Geräte machen müssen.

Das NES z.B. taucht heute nur noch so wenig in TOTAL! auf, weil fast keine Software mehr dafür erscheint. 1996 wird das NES vermutlich vom Markt verschwunden sein – Nintendo of America hat es zum Beispiel schon Anfang diesen Jahres offiziell aus dem Programm genommen. Es ist leider nur noch eine Frage der Zeit, bis es auch in Deutschland den Weg in die Irdischen gehen wird. Grundsätzlich gilt jedoch: solange für irgendeine Nintendo-Konsole Spiele erscheinen, wird diese auch einen festen Platz in der TOTAL! einnehmen.

SELTENER NAGER

In TOTAL! 4/95 habt Ihr in Eurem Cannon-Fodder-Test geschrieben, daß sich das Game mit einer Maus einfacher spielen läßt. Ich weiß, daß bei Mario Paint eine Maus dabei

DAS Virgin-JAH



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 NES mit einem EARTHWORM-JIM-MODUL

Um mitmachen zu können, müßt Ihr uns lediglich den Namen des netten Hundes aus dem Spiel „Earthworm Jim“ nennen!

Schreibt die richtige Antwort auf eine Postkarte und schickt sie an:

TOTAL! • Virgin 7/95 • Heilwigstraße 39 • D-20249 Hamburg

Einsendeschluß ist diesmal der 19. Juli '95



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



ist, will mir aber nicht extra das Modul mitkaufen. Gibt es die Maus auch einzeln?

TOTAL! antwortet:

Laut Nintendo gibt es die Maus ausschließlich zusammen mit Mario Paint für ca. DM 100. Ansonsten lohnt es sich vielleicht, einmal die „Börse“ zu durchstöbern. Denn immerhin gibt es noch eine Menge anderer guter Spiele, die den Nager benutzen, z.B. Theme Park, Lemmings 2, Populous 2, Might & Magic 3, Utopia u.a.

MARIO-KART-KOMPETITION

Zuerst einmal habe ich ein Lob auszusprechen. Eure Bewertungen sind wirklich gut, und die Sammelkarten sind toll. Ich habe eine Frage, die vermutlich nicht nur mich betrifft. Es geht um den T&T-Register-Schnipsel aus TOTAL! 5/95. Ich würde mein Heft unten zerschneiden. Reicht es nicht auch, wenn ich die Antwort auf eine normale Postkarte schreibe, oder zählt das nicht? Außerdem habe ich noch einen Vorschlag: Bringt doch in Eurer TOTAL! mal einen „Super Mario Kart“-Wettbewerb, in dem Ihr möglichst jeden Monat für verschiedene Strecken Rekordzeiten von Lesern veröffentlicht. Das wäre vor allem für Leute interessant, die keine gleichwertigen Mitfahrer haben.

TOTAL! antwortet:

Selbstverständlich werden alle Umfrage-Einsendungen (ebenso 3-Wünsche-Tickets, Wettbewerbe oder ähnliches) bei Auswertungen oder Verlosungen berücksichtigt. Natürlich macht es die Sache für uns etwas übersichtlicher, wenn Ihr die Vordrucke aus dem Heft verwendet, aber wir wollen natürlich keinen zwingen, seine TOTAL! zu zer-



Super Mario Kart: Eines der besten Spiele aller Zeiten

vorragende Idee und würden sie auch liebend gern in die Tat umsetzen, nur leider hat die Sache einen entscheidenden Haken, und der heißt Action Replay! Solche Wettbewerbe bringen es mit sich, daß nicht alle 100% ehrlich sind. Es werden sich leider immer ein paar schwarze Schafe finden, die versuchen, ihre Bestzeiten mit Hilfe von Magelmodulen wie APR oder Game Genie aufzupeppen. Ein „gecheates“ Endlos-Pilz-Extra würde bei Mario Kart natürlich einiges ausmachen ... Da wir nicht nachprüfen können, ob die Rekorde ehrlich erspielt sind, wird es einen solchen Wettbewerb leider nie geben. Schade eigentlich! P.S.: Deine Rekorde fanden wir dennoch sehr interessant, vor allem, da Deine Chocoisland-Gesamtzeit (Star Cup) auf die hundertstel Sekunde mit Rezas übereinstimmt. Die anderen 39 Bestzeiten gehen allerdings an Reza und Klaus.

EXTENSIVER AUSBAU

Wofür ist der kleine Schacht an der Unterseite des SNES mit der Aufschrift „EXT“?

Michael Damböck, Bad Birnbach

TOTAL! antwortet:

Es handelt sich dabei um einen „Extension-Port“, also einen Anschluß für Hardware-Erweiterungen. Ende 92 wollte Nintendo ursprünglich ein CD-ROM für das SNES auf



den Markt bringen, welches dann über diesen Port angeschlossen worden wäre. Da das CD-ROM-Projekt aufgrund firmeninterner Differenzen zwischen Nintendo und Hersteller Sony gestoppt wurde (vielleicht ließ sich Nintendo auch den Flop des Mega-CDs eine Warnung sein ...), hatte der Anschluß bis vor kurzen keine Funktion.

Ausschließlich in Japan kommt er nun dank „Satellaview“ doch noch zum Zuge. In Anlehnung an den amerikanischen „Sega Channel“ werden über einen Satelliten seit März täglich von 16 bis 19 Uhr Daten ausgestrahlt – Demos, Spielteips und Infos zu Neuheiten – die ausschließlich mit einem speziellen Satellaview-Zusatzgerät für das Super Famicom (das japanische SNES) verarbeitet werden können. Kostenpunkt: etwa 14.000 Yen (ca. DM 230). Zusätzlich benötigt der fernöstliche Nintendo-Fan natürlich noch eine Satellitenschüssel. Wie uns Nintendo mitteilte (vgl. Interview S. 46-48), ist Satellaview für Deutschland zur Zeit kein Thema.

TOTAL!
LESERSPIEGEL
TEIL 23

Ein Foto unserer mit Abstand putzigsten Leserin schickte uns Nina Barth. Die ganz hübsche Fliesen- und sie hat uns wie uns haben sagen lassen, das „niedliche aller Zwergkakunnen“. Was das mit TOTAL! zu tun hat? Nun, ihr Spitzname ist TOTALflur (ob wir das gleichen dürfen?) und soll in Zukunft unser Reaktionsmaskottchen sein. Wir halten das zwar für eine hübsche Idee, denken aber doch, daß Fliesen bei Nina besser aufgehoben ist. Außerdem wissen wir nicht, ob Fliesen für zukünftige Abbildungen in unseren Flachbrett-Scanner paßt ...



schneiden (Fotokopieren wäre auch noch eine Möglichkeit). Auf etwaige Gewinnchancen hat das keinen Einfluß.

Und nun zu Mario Kart, das, wie Du vielleicht aus unserem „Zwei Jahre TOTAL!“-Report weißt, zu den absoluten Lieblingspielen in unserer Redaktion gehört. Bestzeiten von Lesern zu veröffentlichen halten wir für eine her-

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

MEIN 3-WÜNSCHE TICKET

TOTAL! – Euer Mitmach-Magazin!

Wir haben uns was Nettes für Euch ausgedacht: Das „3-Wünsche-Ticket“! Schreibe auf dieses Ticket einfach, welche Sammelkarte, Lösungshilfe zu welchem Spiel und über welches Thema Ihr einen Bericht in der nächsten Ausgabe sehen wollt – sind genügend andere Leser auch Eurer Meinung, reagieren wir prompt.

Na, ist das ein Wort?

MEINE DREI WÜNSCHE:

Sammelkarte

Tips & Tricks

Classics



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

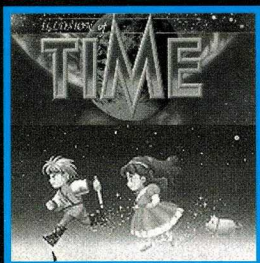
TOTAL • 3-W-Ticket • Heilwigstr. 39 • 20249 Hamburg

THEO KRANZ

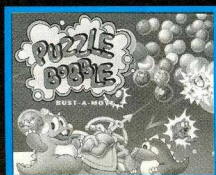
VERSAND

Laden
97070 Würzburg:
Juliuspromenade
11&68

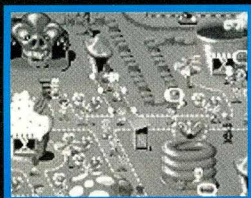
Laden
94032 Passau:
Bahnhofstraße
28



ILLUSION OF TIME



PUZZLE BOBBLE



THEME PARK

SNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

Unser besonderer Schnell-Service: Ihre Bestellung liefern wir Ihnen als Brief, Schnellpaketchen oder Schneltpaket. So haben unsere Kunden die bis 18.30 Uhr bestellte Ware in der Regel schon am nächsten Morgen. Bei Bestellungen ab drei Artikeln sogar portofrei!

SUPER NINTENDO

S. N. MORE FUN SET	299.-
ACTION REPLAY PRO 2 SN	99.-
NINT. CONTROL PAD	29.-
GAME SAVER	89.-
ADDAMS FAMILY VAL.	119.-
AKIRA	139.-
BLACKHAWK	109.-
CARRIER ACES	114.-
DEMOLITION MAN	109.-
DEMONS CREST	129.-
DONKEY KONG COUNTRY	129.-
F-1 CHAMPIONSHIP	119.-
FLINTSTONES THE MOVIE	109.-
GREEN LANTERN	129.-
HAGANE	119.-
ILLUSION OF TIME	119.-
INDIANA JONES	119.-
INTERNATIONAL SUPERSTAR	119.-
SOCCER	119.-
JELLY BOY	114.-
JUDGE DREDD	119.-
JUNGLE STRIKE	119.-
KID CLOWN CRAZY CHASE	109.-
KING OF DRAGONS	109.-
LOTHAR MATTHAUS S.S.	114.-
MEGA MAN X	114.-
MICRO MACHINES	109.-
MR. TUFF	114.-
NBA JAM TOURNAMENT	129.-
OPERATION STARFISH	124.-
PAC - MAN 2	114.-
PINBALL FANTASIES	99.-
POCKY & ROCKY 2	109.-
PUNCH OUT	114.-
PUZZLE BOBBLE	109.-
SCHLÜMPFE	129.-
SECRET OF MANA	114.-
SHADOW	119.-
SHOOTOUT SOCCER	109.-
SOULBLAZER	109.-
SPIDERMAN TV	129.-
STAR TREK - NEXT G.	109.-

STAR TREK - STARFLEET A.	109.-
STARGATE	129.-
STREET RACER	119.-
SUPER BOMBERMAN 2	99.-
SUPER BG KID	119.-
SUPER TURRICAN 2	119.-
TETRIS & DR. MARIO	89.-
THE MASK	119.-
THEME PARK (JUN)	119.-
TRUE LIES	139.-
UNRAILY	119.-
WARLOCK	109.-
WARIO'S WOODS	89.-
WWF RAW VIDEO SPIELEBER.	19.-
X-MEN	119.-

GAME BOY

ACTION REPLAY GB	49.-
GAME BOY SPEC. EDIT.	109.-
GAME BOY SUPER STAR SET	169.-
POKÉMON KONG LAND (AUG.)	59.-
KIRBY'S DREAMLAND 2	59.-
MARIO'S PICROSS	49.-
MEGA MAN 3	49.-
MONSTER MAX	59.-
PAC-IN-TIME	59.-
SAMURAI SHODOWN	59.-
STARGATE	59.-
WARIO BLAST	59.-
WWF RAW	59.-

NES

TENNIS CLASSICS	49.-
KÖNIG DER LÖWEN	79.-
MEGA MAN 5	99.-
SCHLÜMPFE	89.-



DIE SCHLÜMPFE

KNALLERPREISE

SUPER NINTENDO:

ACTRAISER 2	99.-
ANIMANIACS	99.-
DINO DINI SOCCER	79.-
DR. FRANKEN	59.-
EARTH WORM JIM	119.-
FEIHEL DER MAUSWANDERER	79.-
GHOUL PATROL	49.-
SUPER INDIANA JONES	79.-
KICK OFF 3	79.-
LEGEND	49.-

PAGEMASTER	89.-
POP N' TWIN BEE	79.-
RISE OF THE ROBOTS	99.-
STAR WARS RET. OF THE JEDI	79.-

SUPER ADVENTURE ISLAND 2	109.-
SUPER BATTLETANK 2	49.-
SKYBLAZER	49.-
TURBO TOONS	84.-
VAL D'ISERE CHAMP.	79.-
WWF RAW VIDEO SPIELEBER.	19.-

GAME BOY:

COOL SPOT	49.-
-----------	------



SHOOTOUT SOCCER

FRAGEN SIE AUCH
NACH UNSEREN NEU-
HEITEN FÜR:
MEGA DRIVE, MEGA
DRIVE 32X, MEGA CD
SATURN,
PLAYSTATION,
JAGUAR, 3DO,
NEO GEO
UND 8-BIT!

0931 / 57 16 01

ODER: 0931 / 57 16 06

SNES
1-5 Spieler
Hudson Soft
Dezember

Hudson Soft's Bombermänner schlagen zu: Zum dritten Mal bevölkern die sprengfidelen Gnome das Super Nintendo. Multi-Spieler-Spaß, endlich auch mit fünf Bombern.

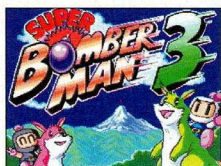


Super BOMBERMAN 3

Kleine akrobatische
Einlagen in der
Zirkuswelt gefällig?



Gruppenbild mit Känguruh:
Die Hauptdarsteller ...



Schon das Titelbild läßt keine Zweifel
aufkommen, wer hier das Sprengen hat



Heute das SNES, morgen die ganze
Welt? Schöne Zukunftsperspektiven



Neulich im Parkhaus: Störende Autos
werden ganz einfach weggesprengt



Schauten die Nintendo-Fans etwas neidisch auf die teilweise mit neuen, interessanten Features gespickte Mega Bomberman-Variante auf Segas 16-Bitter, ist mit den Klagen kurz vor Weihnachten Schluß. Mit schöner Regelmäßigkeit beschert Hudson Soft allen Hobby-Pyromanen und solchen, die es werden wollen, auch dieses Jahr ein explosives Weihnachtsfest – „Super Bomberman 3“ tritt zum fröhlichen Sprengen bei.

BOMBEN- STIMMUNG

Die vielleicht wichtigste Neuerung des inzwischen zu saatten 12 MBit angewachsenen Moduls ist der von vielen vermisste fünfte Spieler. Endlich können sich wie beim japanischen PC Engine-Original gleich fünf Bombermanner den Garaus machen. Um die einzelnen Spieler besser voneinander unterscheiden zu können,



stehen nicht nur die klassischen Bomber-Typen mit den neckischen Helmen zur Auswahl, sondern auch andere Evolutions-Ergebnisse der Bomberman-Spezies: Vom kugelrunden Fettwanst bis zur mit Herzen geschmückten Bomberine kommen alle Ausprägungen voll zur Geltung – auch ein Bomber-Opas als ehrfürchtige Verbeugung vor dem Alter fehlt nicht. Solltet Ihr bei Sega-Freunden bereits Bekanntschaft mit den Bomber-Reitern gemacht haben, sind die knuddeligen Mixturen aus Känguruh und Hund keine Neuheit mehr. Wie auch die restlichen Extras sprengt Ihr sporadisch ein Ei frei – je nach Farbe schlüpft daraus einer der hilfreichen Reitenossen. Hoch im Sattel seid Ihr nicht nur vor einem Treffer sicher (leider verkohlt das Känguruh im Flammenstrahl), sondern auch noch mit einer besonderen Fähigkeit des jeweiligen Helfers ausgerüstet. Vom beson-

ders rasanten Fluchsprung bis zum Überspringen verbauter Mauern eröffnen die Talente des jeweiligen Kängurhs ganz neue Kampfstrategien und -taktiken. Damit auch der einsame Bomber-Fan nicht zu kurz kommt, wurde



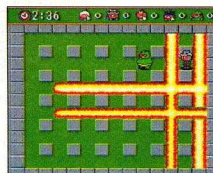
ENDLICH ZU FÜNFT!

natürlich, wie es sich gehört, auch der 1-Spieler-Modus wieder kräftig erweitert und aufgewertet – die Anschaffung des Moduls wird allerdings mal wieder nur der Multi-Spaß rechtfertigen. Solltet Ihr noch keinen Multiop besitzen, schlagt schon mal zu, ladet vier Freunde ein und vertreibt Euch die Zeit mit einer der anderen Bomberman-Versionen. Ob Super Bomberman 3 letztendlich die erwartete Mutter aller Bombermanner wird, testen wir für Euch in einer der nächsten Ausgaben.

Julian Eggebrecht



Es gibt viel zu sprengen, zünden wir's an



Bereits der französische König Ludwig XIV behauptete seinerzeit „l'etat c'est moi!“, was für Nicht-Kenner der Historie etwa soviel bedeutet wie der Stammspruch des neuen Kino-Helden Judge Dredd: „I am the law! – Ich bin das Gesetz!“

Acclains neuestes Actiongame lehnt sich mit 14 Leveln an den ebenso neuen Film mit Sylvester „Rambo“ Stallone an, der den absolutistischen Zukunftscop

auf der Leinwand verkörpert. Dredd, der 1977

als Comic-Figur das Licht der Welt erblickte, ist hierzulande wenig bekannt. Hauptgrund hierfür ist der recht brutale Charakter der Comic-Serie, die im englischsprachigen Raum unter „2000 AD“ in den



Vor jeder Mission wird Euch der Ernst der Lage erklärt



**Große Ereignis-
se werfen Ihre
Schatten voraus.**

**Zu dem kommenden Action-Film
„Judge Dredd“ stellen wir Euch jetzt
schon die Videospielumsetzung vor.**

**SNES
1 Spieler
Acclaim
im Juli**



JUDGE DREDD



Regalen zu finden ist: Als Polizist und Richter in einer Person macht Dredd mit allem Übel in der futuristischen Stadt „Mega City 1“ kurzen Prozess: Handtaschen-Diebe werden bei Fluchversuchen ebenso exekutiert wie mutierte Super-Gegner. Vor dem Gesetz sind halt alle gleich.

Acclains Entwicklungsteam Probe (lieferten uns zuletzt „StarGate“) packte den Inhalt des Films in düstere und spannende Level. Wie in ihrem früheren Hit „Alien 3“ müßt Ihr in Judge Dredd zahlreiche Missionen erfüllen, um im Spiel voranzukommen. Anfangs nur mit einer Dienst-Pistole bewaffnet be-



Genau wie im Comic: Judge Dredd ist nicht gerade zimperlich

Dieser Ganove ist alles andere als ein sympathischer Zeitgenosse

geht Ihr Euch auf Gangsterjagd oder auf die Suche nach bestimmten Gegenständen. Nebenbei erweitern viele Extras Eurer Waffenarsenal und zahlreiche Gegner lauern Euch auf, die Ihr sogar verhaften und dann per Luftshuttle ins

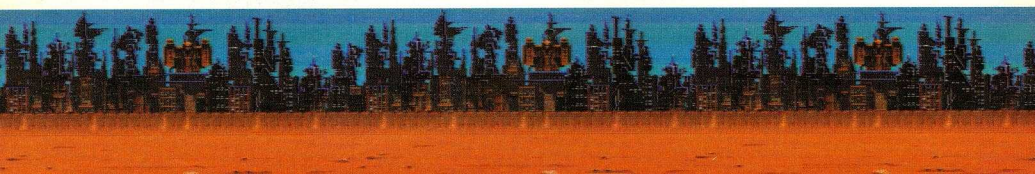
nächste Klitchen verfrachten könnt. Auch eine Mode-7-Flugsequenz wurde programmiert und ein Paßwortsystem eingerichtet. Unsere fast fertige Version des Spiels hinterlies einen sehr guten Eindruck. Die Hauptfigur ist schön



animiert und die Level sind äußerst stimmungsvoll und düster gezeichnet. Technisch wurde ebenfalls gute Arbeit geleistet: die Kollisionsabfrage ist genau und das Scrolling ohne Ruckeln. Als Krönung ist noch der Sound zu erwähnen, der sich an den hämmenden Filmthemen orientiert. So wie es aussieht, wird uns ein kommender Hit in der Art von „Alien 3“ beschert werden. In einer der nächsten Ausgaben werden wir das fertige Game auf Herz und Nieren prüfen. Der Film wird übrigens am 24. August in den deutschen Kinos anlaufen.

Michael Koczy

PREVIEW



Los Angeles, die zweifellos bekannteste Stadt der amerikanischen Westküste, steht als Synonym für den amerikanischen Film. Hier – wo die Traumfabrik ‚Hollywood‘ zu Hause ist – finden sich



nicht nur die Originalschauplätze von Mega-Serien wie Beverly Hills 90210, sondern vor allem auch die der erfolgreichsten Kino-Blockbuster. Doch vom 11. bis 13. Mai drehte sich in der kalifornischen Millionenstadt (fast) alles um ganz andere Dinge: Los Angeles war Austragungsort der erstmals abgehaltenen ‚Electronic Entertainment Expo‘ – kurz E³ –, ihres Zeichens die weltgrößte Messe für Computer- und Videospiele!



NINTENDO

Lange genug mußten sich Ultra-64-Interessierte in Geduld üben. Doch zur E³ sollte sich das Warten auszahlen, glaubte man hartnäckigen Gerüch-



Soll technisch noch beeindruckender sein als der Vorgänger: DKC 2

ten. Wenigstens ein kleines bißchen Hardware, ein oder zwei Softwaretitel hätten alle neugierigen Augen der E³-Besucher in ihrer Gier gestillt – aber nichts dergleichen! Nintendo hatte stattdessen eine Hiobsbotschaft zu vermelden: Der Start des Ultra 64 – laut Hersteller die Supermaschine der Zukunft – wird um einige Monate verschoben! Mehr zu diesem Thema ab Seite 18. Obzwar Nintendos neues Zugpferd somit erst einmal im Stall verweilt, war der Besuch bei Big N nicht enttäuschend. Es gab einige prädesti-

nierte Superhits für SNES und Game Boy zu beäugen. Allen voran steht die SNES-Fortsetzung des atemberaubenden ‚Donkey Kong Country‘, das sich weltweit über 7,5 Millionen mal

verkaufte: Donkey Kong Country 2 – Diddy's Kong Quest. Selbstverständlich zeichnet wieder das englische Spitzenprogrammierteam Rare verantwortlich. Dieses hat seine Technik weiterhin verfeinert, so daß uns mit DKC 2 erneut ein technischer Leckerbissen der Superlative erwartet. Übrigens steht diesmal der liebe Donkey Kong nicht direkt im Mittelpunkt des Geschehens. Er wurde nämlich von gemeinen Kremplings ‚gekong-napped‘, sprich entführt. Freund Diddy Kong und seine putzige bessere Hälfte Dixie Kong lassen dies freilich nicht ungesühnt und versuchen, den Kameraden zu befreien. Über 100 starke, neue Level mit ebenso neuen Gegnern und Freunden warten darauf, von Euch erforscht zu werden. Einen absoluten Überraschungshit landete Big N mit der SNES-Konvertierung des Spielhallenhits Killer Instinct! Der Automat, der auf Ultra-64-Technik ba-

sierte Superhits für SNES und Game Boy zu beäugen. Allen voran steht die SNES-Fortsetzung des atemberaubenden ‚Donkey Kong Country‘, das sich weltweit über 7,5 Millionen mal verkaufte: Donkey Kong Country 2 – Diddy's Kong Quest. Selbstverständlich zeichnet wieder das englische Spitzenprogrammierteam Rare verantwortlich. Dieses hat seine Technik weiterhin verfeinert, so daß uns mit DKC 2 erneut ein technischer Leckerbissen der Superlative erwartet. Übrigens steht diesmal der liebe Donkey Kong nicht direkt im Mittelpunkt des Geschehens. Er wurde nämlich von gemeinen Kremplings ‚gekong-napped‘, sprich entführt. Freund Diddy Kong und seine putzige bessere Hälfte Dixie Kong lassen dies freilich nicht ungesühnt und versuchen, den Kameraden zu befreien. Über 100 starke, neue Level mit ebenso neuen Gegnern und Freunden warten darauf, von Euch erforscht zu werden. Einen absoluten Überraschungshit landete Big N mit der SNES-Konvertierung des Spielhallenhits Killer Instinct! Der Automat, der auf Ultra-64-Technik ba-

MESSE



siert, war in den amerikanischen Charts auf Platz eins und wußte auch das deutsche Publikum zu begeistern (ausführlicher Bericht über die Automaten-Fassung siehe TOTAL! 2/95). Das nicht ganz friedliche Prügelspiel bietet auch auf dem 16-Bitter phantastische Grafik mit technischen Feinheiten. Keine Frage, daß alle Kämpfer gerendert und superflüssig animiert sind. Bedauerlicherweise müssen deutsche SNES-Besitzer auf das ebenfalls von Rare programmierte Spiel verzichten: Laut Nintendo Deutschland kommt eine Veröffentlichung hierzulande nicht in Frage. Zu hoch ist die Indizierungsgefahr. Ungleich friedlicher und ab September '95 oder spätestens März '96 ist der dritte Hammer im SNES-Bunde zu haben: Earthbound. Im Vergleich mit den technisch aufwendigen Rare-Produkten mag dieses zwar unscheinbar wirken, doch das 24-MB-Modul hat einiges auf dem Kasten. So soll es allerfeinsten Rollenspielspaß im ‚Final-



NEWS

Los Angeles



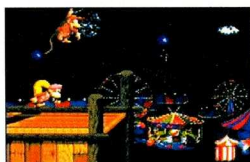
Fantasy-III"-Stile bieten und durchwitzige Dialoge der zahlreichen Charaktere zu gefallen wissen. Anders als bei den meisten Genre-Vertretern ist Schauplatz der Geschichte keine Phantasiewelt, sondern die reale.

Mit **Comanche** ist ein Hubschrauber-Kampfspiel mit FX2-Chip im Anflug, **FX Fighter**, im Januar in Las Vegas noch groß angekündigt, wurde gestrichen! War die gute alte Zeit nicht die beste? Zumindest ältere Spielefreaks sind oft dieser Meinung, denken sie an Mega-Klassiker wie Galaga, Asteroids, Centipede & Co. Insgesamt acht solcher



Oben links: **Street Fighter II** (SGB)
Oben: **Galaga** (SGB)
Links und rechts oben: **Killer Instinct** (SNES)

Instinct, die wie die 16-Bit-Variante nicht offiziell in Deutschland erhältlich sein soll. Für jede Altersschicht ist das Sequel zu **Kirby's Dream Land**. Ganze 21 Level sorgen für Kurzweil.



ACCLAIM

Seit Jahren gehört Acclaim zu den wichtigsten Drittherstellern für Nintendo-Software. Auch in diesem Jahr wird das amerikanische Haus diesem Ruf gerecht.

Sowohl für das SNES als auch für den GB sind Umsetzungen des **Batman Forever**-Films im August zu erwarten. Der Film läuft im Sommer in den USA an. Die herausragenden Merkmale des Spiels sind nicht nur die gerenderten Hintergründe sowie die dank Blue-Screen-Technik sehr authentisch wirkenden Charaktere, sondern vor allem die über 60 actionreichen Stages und der Zweispieler-Modus. In diesem agieren Batman und Robin gleichzeitig. Nicht nur Fans der beiden sollten sich diesen Titel vormerken! Ebenfalls für SNES und GB kommt Sylvester Stallone in **Judge Dredd**, das wir Euch in dieser Ausgabe bereits näher bringen. Das Schatzsucheabenteuer **Cutthroat Island**, das ab August über unsere Bild-



VIRTUAL BOY

Ab 14. August ist der 32-Bit-ter Virtual Boy zu einem Preis von 180 US-Dollar (laut Gerüchten evtl sogar für nur \$ 150!) in den USA zu haben und wurde dementsprechend beworben. Zeitgleich wird ein halbes Dutzend Spiele die Händlerregale zieren. TeleRobo-Boxer und Mario Dream Tennis versprechen Sportliches. Actiongeladen ist Red Alarm, ein Weltraum-Shoot-'em-Up. Freunde der Mario-Bros.-Jump&Runs dürfen auf Mario Clash gespannt sein, während bei Galactic Pinball Flipperkost geboten wird. Durch die Verschönerung des Ultra 64 ist mit breiter Unterstützung des 3-D-Spielesystems zu rechnen. Übrigens wird auch das deutsche Spitzenprogrammerteam Factor 5 („Super Turrican I & II“, „Indiana Jones – Greatest Adventures“ etc.) zu den Softwareentwicklern für den Virtual Boy zählen.

schirme flimmern soll, ist noch eine Filmumsetzung. Anerkennung auf ganzer Linie: George Foreman, 46-jähriger Boxweltmeister im Schwergewicht, wird zum zweiten Male ein Videospiel gewidmet. In **Foreman for Real** schlüpft Ihr in die Rolle eines Anfängers und müßt Euch gegen 20 Boxer bewähren, Big George eingeschlossen. Motion-Capture- und Blue-Screen-Technik sorgen für hohe Realitätsnähe. Das gleiche gilt für **Frank Thomas „Big Hurt“ Baseball** (SNES & GB), das aller Voraussicht nach nicht in Deutschland erscheint. Anders **WWF WrestleMania** (nicht zu verwechseln mit dem früheren Acclaim-Titel „WWF Super Wrestlemania“), das nach Aussagen des Herstellers alle bereits erhältlichen Wrestling-Titel aussticht. Super-Combos, brandneue Finishing-Moves und einige Features mehr lassen dies glaubwürdig klingen. Leider müssen sich Game-Boy-Besitzer in Verzicht üben, was auch für die Auto-



MESSE



Oben: Earthbound (SNES)
Links: Killer Instinct (GB)
Unten links: Maui Mallard - featuring Donald Duck (SNES)



Oben: Battletech (SNES)



JVC

matenumsetzung von *Revolution X* gilt, einem knallharten Schieß-alles-abwas-sich-bewegt-Spiel. Einmal mehr tritt Spider-Man in Aktion, der Titel des Marvel-Comics-Abenteuers: *Venom/Spider-Man - Separation Anxiety* (SNES).

Sportliches wird noch einmal bei *NFL Quarterback Club '96* (SNES & GB) geboten, dessen erster Teil auf dem 16-Bitter durchweg so gefallen wußte. Noch mehr Spielzüge, neue Perspektiven, ausgefeiltere Animationen und vieles mehr sind zu erwarten.

ACTIVISION

David Perrys Shiny Entertainment (Earthworm Jim) und Activision werken gemeinsam an einer Next-Generation-Entwicklungsmaschine für Actionspiele. Verschoben hat sich Activisions *Battletech*, das nach „Mechwarrior“ allen SNESlern viel, viel Action rund um blecherne Kolosse namens Battlemechs bietet. Im Herbst soll das 16-MBit-Spektakel endlich zu haben sein. Nach wie vor steht *Hockeydrame*, ein futuristisches Sportspiel, als erster Titel fürs Ultra 64 fest.

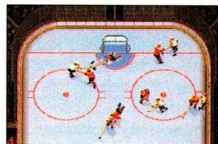
CAPCOM

Capcom feiert in diesem Jahr zehnjähriges Firmenbestehen. Wir gratulieren recht herzlich!

Aller guten Dinge sind drei, und so geht auch *Mega Man X* auf dem SNES in die dritte Runde. Dank C4-Chip werden einige technische Leckerbissen geboten. Ebenfalls eine Fortsetzung fürs SNES ist *Breath of Fire II*. Ein komplexes, abwechslungsreiches Abenteuer ist zu erwarten.

ELECTRONIC ARTS

Die Fortsetzung von „Desert Strike“ hat nach langer Zeit den Weg zum SNES gefunden. *Jungle Strike* bietet knackige Action mit Strategie gespickt.



NHL Hockey '96 ist hoffentlich besser als der Vorgänger (SNES)

Ein eiskaltes Vergnügen ist *NHL Hockey '96*, das für die enttäuschten 95er-Version entschädigen soll. Was kann an einer nahezu perfekten Footballsimulation noch verbessert werden? Sicherlich nicht viel, aber durch komplett gerenderte Sprites, authentische Soundeffekte sowie Manager-Funktionen soll *Madden NFL '96* noch meisterhafter werden als der grandiose Vorgänger.

DISNEY INTERACTIVE

Liebenswerte Bekannte hatte Disney Interactive auf Lager. In ein ganz besonderes Abenteuer stürzt sich Tollpatsch Donald Duck, *Maui Mallard - featuring Donald Duck* der Name. In Kooperation mit Virgin Interactive U. K. entsteht derzeit *Pinocchio - The Video Game*. Das Spiel mit Mr. Langnese ist hauptsächlich für die jüngeren Konsolisten gedacht. Sechs Level, 24 MBit, tolle Animationen und viel Action bringt *Gargoyles* in die heimische Stube – so sagt zumindest Disney. Vierter Titel im Bunde stellt das Action-Adventure Pocahontas dar.

HUDSON SOFT

Das japanische Softwarehaus im Zeichen der Biene setzt auf den Virtual Boy und wird ihn zukünftig auf breiter Front unterstützen. Erste Produkte werden *Panic Bomber* und *Vertical Force* (Arbeitstitel) sein. Gute Reaktionen und flinke Ballerfinger sind in letzterem gefragt, stellt es doch ein klassisches Shoot 'em Up dar, das in mehreren Ebenen spielt. *Panic Bomber* ist hingegen eine Tetris-Variante mit den Bombermanmännchen. Diese spielen ebenfalls in *Super Bomberman 3* auf dem SNES die Hauptrolle. Ein weiteres SNES-Game ist *SWAT Kats*, das auf den Hanna-Barbera-Comic beruht.

KONAMI

Gruseliges beschert uns Konami mit *Vampire's Kiss* (US-Titel: *Castlevania - Dracula X*). Neun starke Level mit allerlei finsternen Gestalten gilt es in bester Castlevania-Manier zu säubern. (Bildschirm-)Sportlichkeit ist bei *Run and Gun* gefragt, einer Umsetzung des gleichnamigen Automaten rund um NBA-Basketball. Gut ist Konami nicht gut genug: International Superstar Soccer geht frühestens ab Ende des Jahres, spätestens zur Europameisterschaft im Sommer mit interessanten Neuerungen in die Verlängerung. Dieses mal erwarten uns drei Dutzend Team (mit Mannschaftsbildern), Vierspieler-Modus, mehr Strategie-Optionen und alle Features des Originals – selbstverständlich in verbesserter Form. Das Fußball-Erlebnis



NEWS

Los Angeles



Vampire's Kiss (SNES)

par excellence erwartet uns. Bis es soweit ist, solltet Ihr Euch unbedingt mit dem ersten Teil warmspielen! (Alle Titel für das SNES)

OCEAN

Just fiel Ocean durch Factor 5s, Super Turrican 2' extrem angenehm auf. Gegen Ende des Jahres erscheinen *Waterworld* (Umsetzung des Films mit Kevin Costner und Dennis Hopper, Action-Adventure, SNES & GB), *Lobo* (vielsprechendes 3-D Prügelspiel mit Echtzeit-Polygon-Kämpfern, nur SNES) und *Worms* (SNES & GB), ein an „Cannon Fodder“ erinnerndes Strategiespiel. Jede Menge schwarzer Humor ist bei diesem zu erwarten!

PLAYMATES I.E.

„Earthworm-Jim“-Fans fühlten sich auf dem Playmates-Stand wurmwohl. Grund: *Earthworm Jim 2* lud zu einem ausgiebigen Probespiel ein und zog nicht nur Fans des ersten Teils in seinen Bann. Noch bessere, witzigere



Oben links und links: Earthworm Jim 2 (SNES)
Oben: Spot goes to Hollywood (SNES; Bild von anderer Version)
Rechts oben: Doom (SNES)
Ganz rechts: Sonya Blade und Liu Kang – die echten – spielen Mortal Kombat 3
Rechts: MK 3 (SNES)



Animationen, neue Waffen und vieles andere mehr ist angesagt – David Perry's Truppe sei Dank! In den USA ist im übrigen eine wahre Wurmepidemie ausgebrochen: Sammelfiguren, -karten, Comicbuch, Stickers, TV-Comicserie sowie ein Kinofilm erwarten US-Bürger im Verlauf des Jahres bzw. in naher Zukunft. Im Juli geht *Earthworm Jim* auf dem kleinen Kekskasten in die erste Runde.

Mutant Chronicles bietet reichlich Kampfaction und orientiert sich an das gleichnamige Brettspiel. Außerdem erwarten uns *ExoSquad* (Action) und *Star Trek Deep Space Nine – Crossroads of Time* (alle SNES).

T+HQ

T+HQ zeichnet für die Umsetzung zahlreicher Electronic-Arts-Titel, hauptsächlich für den GB verantwortlich. Auf dem Programm stehen: *FIFA International Soccer '96*, *Madmen '96*, *NBA Live '96*, *Michael Jordan – Chaos in the Windy City*, *PGA Tour Golf III* (auch SNES) und *Shaq-Fu*.

TIME WARNER INTERACT. Urzeitliche Kampf-Action steht SNES- und GB-Besitzern mit der Automatenumsetzung von *Primal Rage* ins Haus. Friedlicher geht's bei *Wayne Gretzky's NHLPA All-Stars* ab (SNES).

U.S. GOLD

Fußball einmal anders: Zum ersten Mal dürfen Special-Moves ausgeführt und somit ganz neue Würze in ein Match gebracht werden. *Fever Pitch Soccer* ist sicherlich kein „Int.-Superstar-Soccer“-Killer, aber mal etwas ab von der Norm. Kein Sportspiel, aber aus einem sportlichen Anlaß kommt Izzy's Quest for the Olympic Rings – das Jump&Run zur Olympiade 1996.

VIRGIN I.E.

Ein Wiedersehen mit Virgins coolem Spot gibt es mit *Spot goes to Hollywood*. In dem 3-D-Abenteuer mit starker Grafik muß das rote Pünktchen viele haarige Situationen in bekannten Umgebungen meistern (Filme wie *Aliens*, *Jurassic Park* und *Indiana Jones* lassen grüßen). Einen NBA-Jam-Konkurrenten schickt Virgin mit *Converse Hardcore Hoops* ins Rennen, einer actionhaltigen Streetball-Variante.

WILLIAMS

Mit viel Getöse und Live-Bühnenshows mit Doom-Charakteren und Original-Kämpfern aus MK 3 wurden bei Williams – bekannt durch Spielhallenautomaten – zwei SNES-Titel präsentiert. *Doom* ist eine Konvertierung des PC-Originals. In der First-Person-Perspektive eilt man hier durch

finstere Gänge und sieht sich mit listigen Mutanten konfrontiert. Freitag, der 13. war schon immer ein ganz spezielles Datum ... Am 13. Ok-



tober – natürlich einer dieser mystischen Freitage – bringt Williams *Mortal Kombat 3* unters Volk! Ob MK 3 exakt zum selben Termin in Deutschland zu haben sein wird, ist noch nicht sicher. Die Herbstmonate sollte sich ein jeder Mortal-Kombat-Fan jedoch schon jetzt besonders vormerken, sah die präsentierte SNES-Fassung doch sehr beeindruckend aus und kam dem großen Automatenvorbild recht nahe. Eine GB-Version ist in Vorbereitung.

Hans-Joachim Amann

Anmerkung: Alle in diesem Bericht angekündigten Programme sollen in den kommenden Monaten bis Ende '95 erscheinen, nur wenige Ausnahmen angeben. Da sich die vom Hersteller angegebenen Termine erfahrungsgemäß meist verschieben, haben wir auf eine platzraubende Termin-Tabelle verzichtet. Mit News und Previews in den kommenden Ausgaben werden wir Euch über größere Verschiebungen und alles andere auf dem laufenden halten.



Oben rechts: Peter T. Main von Nintendo of America verkündet die „Schreckensnachricht“... Screenshots von Cruis'n USA und Killer Instinct



MESSE



Hamburg, 5. Mai 1995: Das Faxgerät in der Redaktion springt an. Ausgespuckt wird eine News-Meldung von Nintendo of America. Deren Inhalt verkündet die gesamte Redaktion: Big N gibt bekannt, daß die „revolutionäre“ Ultra-64-Heimkonsole in Zusammenarbeit mit Silicon Graphics – dem weltweit führenden Hersteller von Grafik-Hochleistungscomputern – fertiggestellt wurde. Endlich, denken wir und lesen erwartungsvoll weiter. Doch der zweite Satz hat es gewaltig in sich und löst großes Erstaunen aus – milde ausgedrückt. Nintendo of America läßt weiterhin verlauten, daß der 64-Bitter im April kommenden Jahres in den

USA und Europa erscheinen wird! Wir lesen nochmal: April 1996? Ja, im vierten Monat 1996, also gut drei bis fünf Monate nach ursprünglichem Plan!

Los Angeles, 11. Mai 1996: Trotz der Verschiebung des Ultra 64 zeigt sich Nintendo zum Start der E³ zufrieden. Howard Lincoln, Chairman von Nintendo of America, versucht in seiner Rede Optimismus zu versprühen: „Nach 19 Monaten intensiver Entwicklung haben wir zwei Ziele erreicht, die wir uns für das Ultra 64 gesteckt hatten: eine Technik zu entwickeln, die das außerordentlichste Videospiel-Erlebnis zu bereiten imstande ist, und zwar zu einem Preis

von unter 250 US-Dollar!“ Weiterhin führt Lincoln aus: „Wir haben bewußt entschieden, das Ultra 64 noch nicht auf den Markt zu bringen und stattdessen unseren Softwareentwicklern mehr Zeit zu geben, um die Power des Systems für ihre Programme voll ausnutzen zu können.“

Zeitgleich gibt Hauptkonkurrent Sega bekannt, den Saturn einen Tag vor Messestart in den USA ausgeliefert zu haben. Seit dem 11. Mai ist der 32-Bitter im Handel zu kaufen, in Deutschland wird er Ende August parallel zur Internationalen Funkausstellung in Berlin zu haben sein – ein gutes halbes Jahr vor dem Ultra 64. Marketing- und

PR-Manager von Nintendo Deutschland, Werner Rudolph (ausführlich im Interview ab Seite 46), sieht darin keine Gefahr: „Die Vergangenheit hat gezeigt, daß der erste nicht immer der Sieger ist!“ Eine klare Anspielung auf den Mega-Drive-/SuperNintendo-Kampf, den Nintendos 16-Bitter deutlich für sich entscheiden konnte, obgleich er ein Jahr nach dem Sega Mega Drive erschien.

Zweckoptimismus oder feste Überzeugung? Die Situation ist schwer einzuschätzen. Denn bislang wurden noch keine Softwaredemos, sondern nur – erstmalig in L. A. – Bilder der Hardware gezeigt. Hält man sich Nin-





Nintendos Ultra 64 besticht durch ein außergewöhnliches Design. Noch außergewöhnlicher soll die Technik sein, die gar den Automaten schlagen soll, von dem die Screenshots auf diesen Seiten stammen



tendos Erfahrung, das Know-how von Silicon Graphics und die finanziellen Möglichkeiten des weltweit führenden Videospieleherstellers vor Augen, so scheint der Zweckoptimismus auszuscheiden. Zu sehr vertraut man Nintendo und erwartet – sicherlich berechtigterweise – eine absolute Traummaschine.

Doch warum diese Verzögerung? Die Gerüchteküche brodelt wie seit langem nicht mehr. Sicherlich spielt der Virtual Boy eine entscheidende Rolle, da dieser im August in den USA auf den Markt kommt. Zwei neue Geräte zeitgleich zu veröffentlichen macht wenig Sinn. Gut möglich ist, daß sich die

Technik derzeit noch nicht günstig genug produzieren läßt, um den angepeilten Preis beizubehalten. Außerdem befindet sich Nintendo derzeit nicht unter Zugzwang. Mit „Donkey Kong Country 1 & 2“ sowie „Killer Instinct“ hat man zwei höllisch heiße Eisen im Feuer, die mehr auf dem Kasten haben als so manches 32-Bit-Programm der Konkurrenz. Das kurioseste Gerücht kommt von den Leuten, die behaupten, Big N und (jetziger) Konkurrent Sony hätten vor einiger Zeit einen Vertrag miteinander abgeschlossen. Dieser untersagt Nintendo bis zu einem gewissen Datum eine CD-ROM-betriebene Konsole her-

auszubringen. Theoretisch müßte dies heißen: Nintendo verzögert deshalb, weil das Ultra 64 letztlich doch auf CD- und nicht Modulteknik basieren wird. Ziemlich abwegig, nicht wahr? Eine Tatsache, die völlig dagegen spricht, ist, daß das Ultra 64 bereits am 1. Dezember '95 in Japan zu kaufen sein soll. Außerdem befinden sich seit April Entwickelermaschinen bei Ultra-64-Softwareherstellern, welche natürlich fließig Programme auf Modulbasis entwerfen.

Am wahrscheinlichsten ist, daß Nintendo wirklich zu einem Rundumschlag ausholen will, wie Howard Lincoln auch andeutete. Und dies kann

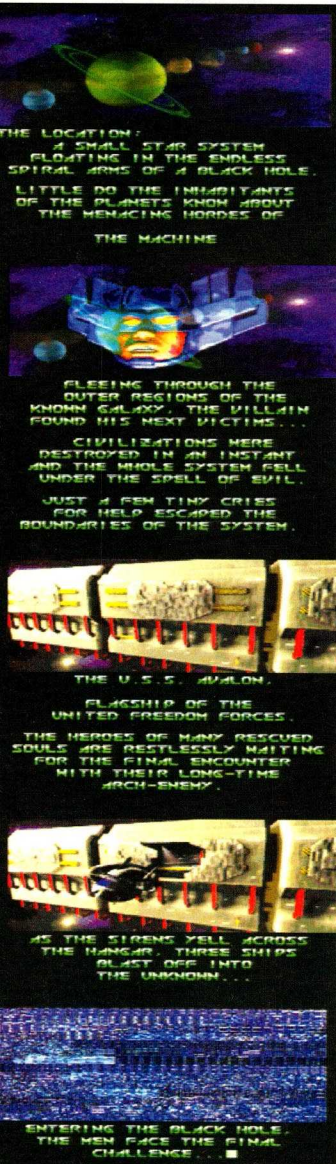
auf dem deutschen und amerikanischen Markt nur gelingen, wenn gleichzeitig mit der Hardware ein gesundes Pensum an Top-Spielen erhältlich ist. Denn anders als in Japan ist auf diesen Märkten die Qualität der Software für den Erfolg eines Systems maßgeblich entscheidend. Was auch immer die wahren Gründe für den verspäteten Start nun sind, mit Sicherheit dürfen wir eine phantastische Nintendo-Hardware erwarten, die die Ultra-64-Automatenhits „Killer Instinct“ und „Cruis'n USA“ bestmöglich ins heimische Wohnzimmer bringt – oder sogar noch besser ...

Hans-Joachim Amann





Was muß man heutzutage tun, um ein technisch aufwendiges und optisch beeindruckendes Action-Game zu spielen? Auf jeden Fall erst mal weiterlesen ...



Die Zeit der puren Actionspiele scheint vorbei zu sein: Prügel- und Rennspiele sind momentan die Abräumer, und Jump&Runs gibt es ebenfalls wie Sand am Meer. Dabei ist es das Action- und Shoot'em-Up-Genre, welches das Medium Videospiel einst so populär werden lies. Darum ist es um so erfreulicher, daß die Kölner Jungs von Factor 5 mal wieder alle Register ihres Könnens zogen und endlich eine Fortsetzung ihres „Super Turrican“-Spiels präsentieren: „Super Turrican 2“. Für den fünften Teil ihres hauseigenen Action-Shooters (zwei auf dem Amiga, einer auf dem Mega Drive und jetzt der zweite fürs SNES) wurden 18 Monate (!!!) reine Entwicklungsarbeit benötigt, und es kam sogar eine Silicon-Graphics-Workstation zum Einsatz, die die Full-Motion-Video-Sequenzen renderte.

In vier umfangreichen Welten mit insgesamt 18 sehr vielfältigen Leveln führt die Kampfmaschine Turrican im Kampf gegen

das Böse an: Über brennend heiße Landschaften, 3-D-Sonnenstages, Unterwasserwelten im Stile von „Donkey Kong Country“, Mode-7-Raumschiffkorridore und im Welt-raum selbst fechtet Ihr den Kampf aus. Zahlreiche Zwischengegner sowie riesige Endgegner sorgen dafür, daß die Hatz kein



Zuckerschlecken wird. Am Ende wartet einmal mehr „The Machine“, das personalisierte Böse. Eingebunden wird das Game in



eine an das erste SNES-Spiel anknüpfende Story, die – entsprechend des gewählten Schwierigkeitsgrades – zu drei verschiedenen Abspannen führt.



Eine Flugstage im Mode-7-Korridor



Der hatte keinen Angelschein ...



Turricans Waffenarsenal wurde für seinen neuen Auftritt aufgestockt und verfeinert: Der alte Laser schwingt beim Springen mit und hat so mehr Flächenwirkung. Ein neuer Flammenwerfer heizt neben einem Raketenwerfer den Bösewichtern ebenfalls richtig ein. Ferner gibt es noch den allbewährten Bouncer (Kugeln, die an Decken

TURRICANS WAFFENARSENAL WURDE STARK ERWEITERT



Elastisch: Der Bouncer



Heiß: Der Flammenwerfer



Dynamisch: Der Greifhaken

TURRICAN 2



die Smart-Bombe und die Spray-MG – vorausgesetzt, Ihr sammelt die Extras ein.

Neben diesen Neuerungen befanden die Entwickler, daß zu Fuß gehen out ist. Aus diesem Grunde wurde unserem Metall-Recken ein reichhaltiger Fuhrpark spendiert: Mond-Buggies, Jet- und Tauch-Bikes

ACTION UND GEBALLER BIS DAS SUPERNES GLÜHT

sowie Raumgleiter, die somit für reichlich Abwechslung sorgen. Kenner des Action-Genres werden Parallelen zu einigen anderen Games auffallen. Doch jede Inspiration wurde überarbeitet, weitergedacht und perfektioniert:

Beispielweise wurden in der Sonnenstage (eine Hommage an den Klassiker „Axelay“) neue Schatteneffekte integriert, die einen Tiefen-Effekt realistisch simulieren. Im „Earthworm Jim“-ähnlichen Asteroiden-Level drehen sich die Objekte um die Tunnelwände, was das Ausweichen nicht gerade leichter macht.

Wer hätte 1990 beim Release des SNES gedacht, daß einmal solche Sprite-Organ ruckelfrei auf dem 16-Bitter möglich wären? Was Euch an Pompösität zuweilen entgegenschlägt, ist technisch nahezu perfekt und atemberaubend eindrucksvoll. Nicht minder imposant sind die Mode-7-Level bzw. -Endgegner: Da wird ge-

dreht und gezoomt, daß man vor lauter Hinschauen vergißt, den Protagonisten zu steuern.

Die Stereo-Musiken sind ebenfalls vom Feinsten und sogar in Dolby-Surround: Düstere Themen, die an Film-Soundtracks erinnern, wechseln sich mit hämmenden Beats ab – Komponist Chris Hülsbeck hat sich mal wieder schwer ins Zeug gelegt.



Super Turrican 2 setzt technisch und spielerisch Maßstäbe. Die äußerst abwechslungsreichen Level erinnern zwar gelegentlich an andere Spiele-Klassiker, allerdings wurde den „Anleihen“ noch ein Sahnehäubchen Perfektionismus obendraufgesetzt.

Optisch und akustisch wird ein wahres Feuerwerk abgehalten, welches seinesgleichen sucht. Einziges Manko ist neben fehlendem Paßwortsystem oder einem Zweispieler-Modus à la „Super Probotector“ der saftige Schwierigkeitsgrad, der Anfängern sicherlich schlaflose Stunden bereiten wird. Jeder Genre-Fan sollte aber schon mal einen Ehrenplatz in seinem Spielereg für diesen Action-Sommer-Knaller freiräumen.

Michael Koczynski

DIE FAHRZEUGE



Fliegen dank eines Rucksacks



Der Mond-Buggy



Das Jet-Bike



Das Unterwasser-Bike



Ein Bein ist schon mal ab!



Da glüht doch glatt die Spinne weg



und Wänden abprallen), den Betäubungsstrahl, einen Greifhaken, das Einrollen zur Kugel sowie



Für blutige Anfänger durchaus ein harter Brocken, kein Paßwortsystem und Zweispieler-Modus.



Bewährt: Der Kugellangriff



Schwingend: Der Laser



Sprühend: Das MG



Die sät eine Blind-BU

Super Turrican 2

Gameplay

Neue Ideen wurden mit einigen bewährten zu einem furiosen Action-Overkill zusammengefügt: schwer, aber stets fair!

Dauerspaß

Dank des herausfordernden Schwierigkeitsgrades und dem großem Spielumfang wird das Modul so schnell nicht verstauben.

Grafik

Kein Rückeln bei den Sprite-Organ, Mode 7 ohne Ende, viele verschiedene Gegner: besser kann man es kaum machen.

Sound

Musik Made in Germany: Chris Hülsbeck gelang ein super Soundtrack mit stimmungsvollen Effekten.

TOTAL - CHECK

Genre Action
Level 18
Schwierigkeitsgrad 3 Stufen
Continues je nach Schwierigkeitsgrad
Speicherkapazität 16MBit
Erhältlich im Handel



SNES

1-2 Spieler

Mindscape

ca. DM 140

Al Unser Jr., zweimaliger Gewinner des 500-Meilen-Rennens von Indianapolis, lädt Euch ein, seinen Weg an die Weltspitze nachzuvollziehen.

Al Unser Jr.'s ROAD TO THE TOP

Die Grafik ist für 16-Bit-Verhältnisse enorm dürgig ausgefallen

Neue Sportspiele mit bekannten Namen zu schmücken ist zwar meist nicht ganz billig, aber naheliegend, denn sie verkaufen sich dadurch besser. In Zusammenarbeit mit dem hierzulande relativ unbekannten Al Unser Jr. entstand jetzt ein Game, daß sich in einem Punkt von „normalen“ Rennspielen abhebt: Das Gameplay ist eine Art interaktiver Biographie. Der Werdegang des Meisters wird, beginnend mit einfachen Go-Kart-Rennen über spezielle Sprintrennen bis hin zu den legendären Indy-Car-Spektakeln, nachgespielt. Fünfzehn Strecken und vier verschiedene Gefährte gehören dazu.

Nicht so sehr die nüchternen Kurse und die durchwachsene Grafik sind hier Kritikpunkte, vielmehr das mangelhafte Fahrverhalten. So ist zum Beispiel die Kollision mit anderen Fahrzeugen auffallend unrealistisch dargestellt. Zudem sind die Animationen der einzelnen Fahrzeuge alles andere als detailliert ausgefallen. Obendrein wirken die Fahrergrößen schon fast lächerlich, sodaß sich unweigerlich die Frage aufdrängt, ob Al Unser Junior durch dieses Modul gehört oder doch eher beleidigt werden soll. Ein großer Name allein macht eben noch

kein gutes Spiel aus, wie sich leider immer wieder zeigt!



Fünfzehn Kurse können mit vier verschiedenen Wagen gefahren werden



Der Höhepunkt ist das berühmte 500-Meilen-Rennen von Indianapolis

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

TOTALI - CHECK

Genre	Rennspiel
Level	15 Strecken
Schwierigkeit	leicht
Continues	Paßwort
Speicher	12 MBit
Erhältlich	im Handel

FAZIT
4

Bei „Dirt Racer FX“ von einem Rennspiel zu sprechen ist eigentlich nicht angebracht. Schleuderreigen trifft's eher!

DIRT RACER FX

Beworben wurde „Dirt Racer FX“ mit Vergleichen zu solch hervorragenden Spielen wie „Stunt Race FX“ oder gar „Super Mario Kart“. Was sich dann auf dem Bildschirm abspielt, ist allerdings eine schier unspielbare Form eines Rennspiels.

Trotz kostspieliger Verwendung des Super-FX-Chips wirkt das Game erschreckend träge und ist zudem grafisch ziemlich anspruchslos ausgefallen.

Es macht kaum einen Unterschied, ob Ihr mit dem Buggy, dem Stockcar oder dem Truck über die unübersichtlichen Strecken schliddert. Alle drei Wagen sind äußerst

schwierig zu steuern und in ihrem Fahrverhalten kaum berechenbar. Einmal in einer engen Passage angeekelt, kommt das Fahrzeug fast nicht mehr zur Ruhe und dreht sich, bis Euch schwindelig wird. Seit Ihr zu schnell gegen ein Hindernis gerutscht, explodiert der Wagen einfach. Danach habt Ihr oft große Probleme, wieder auf den rechten Weg zurückzufinden.

Mit dem Zweispieler-Modus und dem Computergegner (im Liga-Modus) sieht es auch nicht besser aus, da sich dieser häufig selbst nicht auf dem Gelände zurechtfindet. Die Soundeffekte sind noch erträglich, die Musik hin-



Stunt Race FX zeigt, daß aus dem Super-FX-Chip mehr rauszuholen ist

gegen läßt einem Schauer über den Rücken laufen! Schlußwort: Wer sich ein Rennspiel zulegen möchte, sollte besser zu Stunt Race FX oder Super Mario Kart greifen!

Kleiner Bildschirm schneidet im Zweispieler-Modus



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

TOTALI - CHECK

Genre	Rennspiel
Level	1-2 (simultan)
Schwierigkeit	sehr hoch
Continues	Paßwort
Speicher	4 MBit
Erhältlich	ab Juli/August

FAZIT
5

SOCCER SHOOTOUT

Als US-Import ist „Soccer Shootout“ schon seit längerer Zeit zu haben. Nun bringt es Nintendo in Deutschland offiziell heraus und löst damit „Super Soccer“ ab.

SNES

1-4 Spieler

Nintendo

ca. DM 130

Gegen Konamis hervorragendes „International Superstar Soccer“ anzukommen, erscheint schwer – ist aber sicherlich nicht unmöglich. So hat Soccer Shootout auch Argumente, die für das Nintendo-Produkt sprechen, welches im übrigen von Capcom programmiert wurde. Insbesondere der Mehrspieler-Modus, der bis zu vier Leuten gleichzeitiges agieren ermöglicht, fällt sehr positiv ins Gewicht. Er bringt viel Spaß in die Bude-bereiten Matches im Freundeskreis und mit bis zu vier Leuten gleichzeitig schließlich am meisten Vergnügen. Ebenfalls absolut sahnemäßig ist die Hallenfußball-Option. Da bei dieser, wie



Ein Scanner am oberen Bildschirmrand zeigt an, wo andere Spieler stehen



Schöne Flugkopfballeinlagen gehören natürlich dazu

In der Halle ist der Spielablauf viel flotter, und es gibt kein Seitenaus

POSITIV!
Für einen bis vier Spieler, Hallenfußball, nette Animationen



Elfmeterszenen werden aus der Hintertropsperspektive dargestellt



Aufstellung und Formation können variiert werden, Taktiken gibt es keine

in der Realität, auf einem wesentlich kleineren Feld gespielt wird, ist nicht nur die Action enorm schneller. Auch das Wegfallen des Seiten- und Torlinienaus sorgt für einen fixen Ablauf und neue Kombinationsmöglichkeiten im Vergleich zur Rasenvariante. Bedauerlicherweise sind diese beiden die einzigen Punkte, in denen Soccer Shootout die Nase vorn

hat. Ansonsten hinkt es International Superstar Soccer – dem derzeit beliebtesten Spiel des Genres – einige Ballängen hinterher. Dabei ist es technisch ordentlich ausgefallen. Die Sprites sind ansehnlich animiert und sorgen mit einigen Schmäckerln für schöne Spielszenen. Größer hätten die kleinen Sprites jedoch getrost sein dürfen. Das Gameplay selbst ist befriedigend, ohne ganz große Klasse zu beweisen. Es lassen sich Aktionen wie Flugkopfbälle, Fallrückzieher, Bananenflanken und vieles mehr ohne Probleme vollführen. Die ganz große Klasse fehlt aber.

Sehr bedauerlich, daß lediglich zwölf Nationalmannschaften mit fiktiven Spielernamen den Weg „ins Modul“ schaffen. Auch werden unterschiedliche Stärken und Schwächen der Fußballer nicht im Programm angezeigt. Man muß schon einen Blick ins Handbuch riskieren. Des weiteren gibt es keine anwählbaren

Taktiken, wie Offensiv, Defensiv, Konter etc., sondern nur verschiedene Formationen.

Neben Hallenfußball- und Freundschaftsspiel-Modi wartet Soccer Shootout mit vier weiteren Möglichkeiten auf. Als da wären das Training (in dem zum Beispiel Pässe, Eckbälle und Freistoße geübt werden), Elfmeterschießen, Saison und ein All-Stars-Wettbewerb.

Insgesamt gesehen ist Capcos Soccer Shootout eine ordentliche Fußballsimulation, der zwar die Erstliga-Tauglichkeit fehlt, aber auf jeden Fall für all diejenigen interessant sein dürfte, die auch zu viert gleichzeitig agieren möchten.

Hans-Joachim Amann
Muster: Flashpoint, Oerling

NEGATIV!
Musik und Soundeffekte schwach, nur zwölf Mannschaften, keine Taktiken wählbar

Soccer Shootout

Gameplay

Alles, was Fußball ausmacht, wurde integriert. Schnell findet man sich mit der Steuerung zurecht.

Dauerspaß

Ein Dutzend Teams ist zu wenig und trübt den Dauerspaß. Der Hallenmodus macht dies glücklicherweise wett.

Grafik

Das Spielfeld scrollt sauber in alle Richtungen. Die Animationsphasen der kleinen Sprites sind detailliert.

Sound

Die Musik fiel nervig aus, auch die Soundeffekte lösen keine „Ja, da!“ aus. Sprachausgabe pept ein bisschen auf.

TOTALI - CHECK

Genre Sport
Level 12 Teams
Schwierigkeitsgrad je nach Paarung
Continues Peßwürter
Speicherkapazität 12 MBit
Erhältlich im Handel

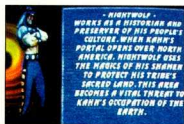
FAZIT
3+



TEIL 1



MORTAL KOMBAT KOMMT



- NIGHTWOLF -
WORKS AS A HISTORIAN AND
PRESERVER OF HIS PEOPLE'S
CULTURE. WHEN KAHN'S
PORTAL OPENS OVER NORTH
AMERICA, NIGHTWOLF USES
THE MARKS OF HIS SHAMAN
TO PROTECT HIS TRIBE'S
SACRED LAND. THIS AREA
BECOMES A VITAL THREAT TO
KAHN'S OCCUPATION OF THE
EARTH.



- SINDBL -
SHE ONCE RULED THE OUT-
WORLD AT SHAO KAHN'S SIDE
AS HIS QUEEN. NOW 10,000
YEARS AFTER HER UNTIMELY
DEATH SHE IS REBORN ON
EARTH. HER EVIL INTENT IS
EVERY MATCH FOR SHAO
KAHN'S TYRANNY. SHE IS
THE KEY TO HIS OCCUPATION
OF BARTH.



- LIG KANG -
AFTER THE OUTWORLD
INVASION LIG KANG FINDS
HIMSELF THE PRIME TARGET
OF KANG'S EXTERMINATION
SQUADS. HE IS THE INHOLIN
NATION AND HAS THWARTED
KANG'S SCHEMES IN THE
PAST. OF ALL THE HOMANS,
KANG POSES THE GREATEST
THREAT TO SHAO KANG'S
RULE.

Die Charakter-Screens zeigen Euch alle wichtigen Informationen über die Kämpfer. Wenn Ihr alle sehen wollt, müßt Ihr allerdings eine gute halbe Stunde vor dem Gerät ausharren

Wir haben für Euch mal wieder keine Kosten und Mühen gescheut und uns sofort nach seiner Ankunft in good old Germany den neuen Mortal-Kombat-3-Automaten angeschaut. Nach ausgiebigem Probe-spiel können wir Euch nun die ersten Bilder und Features der Endversion präsentieren. Neben den sechs schon

MIDWAY IM RENDERWAHN?

bekannten Kämpfern sind auch acht neue mit von der Partie. Jeder wird mit einem nett gezeichneten Charakterblatt vorgestellt. Zwischendurch wird Euch die Story des dritten Mortal Kombat in (leider nicht animierten) hübsch bunten Zwischenbildern dargebracht.

Nach der Wahl Eures Kämpfers könnt Ihr mit den Low-Punch-, Low-Kick- und Block-Buttons Symbole, die unter den Fightern erscheinen, verändern. Bei der richtigen Kombination kämpft Ihr dann im Dunkeln, ohne Würfe, mit we-



THIS UNHOLY ACT GIVES SHAO KAHN THE POWER TO STEP THROUGH THE DIMENSIONAL GATES RECLAIM HIS QUEEN. THUS ENABLING HIM FINALLY SEIZE THE EARTH REALM.

Es ist soweit:

**Er ist da! Alle Jünger
des mortalen Kamp-
fes können endlich
aufatmen, denn die
Zeit des Wartens
ist vorbei.**

niger Energie, usw.. Für die 13 verschiedenen Hintergründe und die Animationen der Kämpfer wurde der Videospeicher nochmals um 50% aufgestockt – damit ihr auch wirklich die ultimative MK-Experience erlebt. Apropos Hintergründe: In manchen Stages könnt ihr Eure Gegner durch die Decke „uppercutten“ (und dann oben weiterkämpfen) oder versteckte Ausgänge finden. Das ganze Game wimmelt nur so von versteckten Features.

Die Vorgeschichte zu „Mortal Kombat“ wird in vielen bunten Bildern erzählt.

Im nächsten Heft
zeigen wir Euch
mehr davon

die Programmierer lassen sich ebenfalls ab und zu blicken.

Alle Fighter lassen sich übrigens wunderbar leicht spielen, und das Gameplay ist nicht mehr ganz so hektisch wie bei den Vorläufern. Auch das Spielboard (Stick und Buttons) ist wirklich hervorragend, der Stick ist sehr präzise und lässt sich auch gut in die Schräglagen bewegen. Die Moves, bei denen ihr z.B. dreimal in dieselbe Richtung lenken müsst (auf Konsolenpads etwas schwierig), gehen buttenweise von der Hand. Wenn ihr mehrere (verschiedene) Treffer hintereinander anbringen könnt, zeigt Euch ein Schriftzug die Trefferzahl und

**WENIGER HEKTISCH,
BESSER SPIELBAR**

wieviel Prozent Damage Ihr
angerichtet habt.

Neben den ‚normalen‘ Fatalities, Friendships und Babalities gibt es nun auch sogenannte Animalities. Um diese auszulösen, müßt Ihr erst einmal



Sheeva ist ein ernstzunehmender Gegner. Diese Feuerattacke ist nur einer ihrer vielen Moves



Nightwolf kann seine Widersacher unter anderem mit diesen Pfeilen auf Entfernung halten



Je nach Einstellung (des Automaten) ist natürlich auch der rote Lebenssaft wieder mit von der Partie



Nachdem der Hut schon bald größer als der Besitzer ist, kann Lao ihn wunderbar als fiese Waffe einsetzen

einen ‚Mercy‘ ausführen (dazu u.a. in der Final-Round nur mit Tritten kämpfen) und dann die Animality-Bewegung eingeben. Der Aufwand lohnt sich! Wer trotz aller Raffinesse gegen den Computer verlieren sollte, kann immer noch einen (geheimen) mehrstufigen Code eingeben, um dann trotzdem weiterkämpfen zu können. Mögliche Kombinationen erfährt Ihr z.B. (ganz schön schlau von Midway) im neuen Mortal Kombat Kinofilm, der am 2. November '95 in den deutschen Kinos anläuft.

AUF KNOPFDRUCK SPRITZT BLUT

Wenn Ihr in Eurer Spielothek einen MK3 entdeckt, aber Blut und Fatalities vermißt, braucht Ihr Euch nicht zu wundern, die Entwickler haben extra ein paar Schalter (im Gehäuse) angebracht, mit denen sich die „ekligsten“ Szenen abstellen lassen. Natürlich kann der Besitzer da auch noch viel mehr einstellen wie z.B. den Preis pro Spiel oder den Schwierigkeitsgrad. Außerdem plant Midway Zusatzcartridges für den Automaten, mit de-

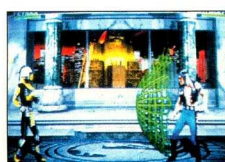
nen dann neue Fighter, bunte Hintergründe und mehr Moves dazukommen. Ihr könnt Euch also wirklich auf Mortal Kombat 3 freuen, denn dies ist die mit Abstand

beste Version der erfolgreichen Prügelspiel-Reihe! Die SNES-Umsetzung wurde schon auf der E3 vorgeführt (ab Seite 14 gibt es weitere Infos zu diesem Thema) und wird wohl doch noch dieses Jahr erscheinen. Der 13. Oktober '95 wird voraussichtlich der Mortal-Friday sein. Ach ja, wenn MK3 erfolgreich ist (wo von wir ausgehen können) wird es natürlich auch bald MK4 geben. Noch mehr Infos, heiße Moves, Kämpferportraits und weitere Bilder vom Automaten findet Ihr in der kommenden Ausgabe. In diesem Sinne!

Maris Feldmann



Dieser bekannte Schriftzug fordert Euch auch im dritten Teil wieder auf, abstruse Bewegungen mit dem Stick zu vollführen, um die Gegner zu metzeln



Hmm, es ist wirklich nicht gut für die Erde, wenn Shang noch öfter gewinnt



Wenn Ihr etwas sieht, daß so aussieht ist es der MK3-Automat



Besonders gerne zerrtempelt Sheeva ihre Opponenten. Unschöner Anblick!



Der gelbe ist der Run-Button. Block findet sich in der Mitte (weiß), und die roten und blauen Knöpfe sind die Schläge und Tritte



ANIMANIACS

unterstützt
SUPER
GB



Oh wie schön, ein Stern! Den schnapp ich mir doch, bevor's ein anderer tut.



Einmal „angeherzt“ werden die meisten Feinde Euch nur noch verliert anschauen

nicht immer sofort umsetzbar. Genau, wie es auch eher Glückssache ist, auf eine schwingende Plattform zu springen. Daß die Sprites dabei häufig in starkem Gefacker untergehen, und es an ausreichendem Jump&Run-Feeling mangelt, fällt dann kaum noch auf. Doch hat das Game, welches sich erstaunlicherweise nicht an der SNES- sondern an der MD-Version orientiert, trotz der genannten Kritik seinen Charme. Wer interessiert ist, sollte also ruhig mal einen Blick riskieren und es anspielen.

Thomas Hellwig

Ab Juli diesen Jahres werden die drei ausgeflippten Comicfiguren Yakko, Wakko und Dot die Jump&Run-Welt des (Super) Game Boys unsicher machen!

Vielleicht sind Euch die drei abgedrehten „Animaniacs“ bereits aus der gleichnamigen Zeichentrickserie – lief kürzlich auf Pro 7 – schon bekannt. Falls nicht, wollen wir Euch kurz die Vorgesichte nahezulegen. In den 40er Jahren erfand eine Gruppe von Trickfilmzeichnern die drei äußerst fidelen und ziemlich

chaotischen Toons. So weit, so gut. Doch hätte man diese nicht auf das Studiogelände der Warner Brother Corporation lassen dürfen, denn dort richteten sie durch ihre derben Streiche nichts als Unheil und Verwirrung an. Und so wurde der zuständige Wachmann damit beauftragt, die Strolche in den ansässigen Wasserturm zu sperren. Gewitzl wie die drei aber nun einmal sind, konnten sie natürlich entfliehen. Just zu dieser Zeit verwendeten die beiden Labormäuse Pinky und The Brain ein wertvolles Drehbuch in mehreren Kapiteln. Erfreulicherweise verlor der trottelige Pinky jedoch einen Großteil des Buches auf der Flucht durch die Studios. Eure Aufgabe ist es nun – sozusagen als Wiederherstellung – alle Teilstücke zu suchen, und dem Warner-Direktor wiederzubringen.

Ihr spielt zwar immer nur mit einer Figur gleichzeitig, müßt aber ständig zwischen den drei Charakteren wechseln, um ihre unterschiedlichen Fähigkeiten zur Lösung der zahlreichen Rätsel nutzen zu

können. Meist geht es dabei um die Überwindung komplizierter Hindernisse. Der große Yakko kann am weitesten springen. Wakko hat einen riesigen Hammer, mit dem er z.B. Zündschnüre entfachen kann. Die dritte im Bunde, Schwester Dot, wirft mit kleinen Herzen um sich, die so manchen Widersacher

POSITIV!

Drei Helden in Einem (umschaltbar). Lustige Animationen, gute Musik und knifflige Rätsel

NEGATIV!

Häufiges Spritgefackler. Heftige Gegner und etwas langsame Animationen

Animaniacs

Gameplay

Jump&Run-Freunde können hier angesichts der schwierigen Rätsel und des zähen Spielablaufs ein wenig zu kurz.

Dauerspaß

Den dauerhaften Spaß können nur die Rätsel bewahren, ansonsten greift sich das Gameplay schnell ab.

Grafik

Die durchaus gut gelungenen und lustigen Animationen werden durch Spritgefackler gestört. Per SGB entstehen aber prächtige Farben.

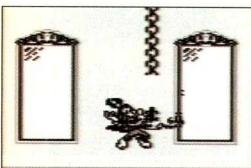
Sound

Die Musik dürfte aus der Zeichentrickserie (Pro 7) bekannt sein. Für den GB ist die Umsetzung erstaunlich gut geglückt.

TOTAL - CHECK

Game Jump&Run
Level 4 & 3
Schwierigkeit hoch
Continues per Passwort
Speicherkapazität 2 MB
Erhältlich ab Juli

FAZIT
3+



Der Spiegelsaal hat's in sich. Nicht nur, daß Ihr Euch hier spiegelt, nein, die Gegner sind auch besonders flies und trachten Euch nach dem Leben



Dracula (hier in seiner Fledermaus-Erscheinungsform) bewacht den Friedhof so gut er kann!

THEME PARK



SNES

1 Spieler

Bullfrog

ca. DM 140



Setzt Eure Attraktionen strategisch geschickt. Nur so könnt Ihr den Leuten möglichst viel Kohle aus der Tasche ziehen!



Ihr könnt Euren Park an 23 verschiedenen Plätzen der Erde errichten

So ein Mistwetter! Da kann ich schon wieder nicht in den Vergnügungspark. Aber zum Glück gibt es ja dieses fantastische Game, mit dem ich mir selber einen 'Theme Park' bauen kann!

Gehört Ihr zu den Leuten, die Ihr ganzes Geld regelmäßig in sogenannten Vergnügungsparks lassen, wo man dann mit der Wildwasserrutsche oder der Achterbahn fährt? Dann seid Ihr genau die richtigen Leute für Bullfrogs neues Erfolgsspiel. Mit einem beiseite gerufenen Startkapital müßt Ihr hier einen eigenen Vergnügungspark aufbauen und Euch gegen die Konkurrenz behaupten. Dazu könnt Ihr nicht nur einfach die Geräte und Buden aufstellen, son-

fees bestimmen. Je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad obliegt Euch auch die Lagerverwaltung oder z.B. die Tarifverhandlungen Eurer Angestellten. Sogar Aktien



Viele Optionen, detaillierte Grafik, gute Steuerung, viel Spaß für so ein kleines Modul

der Mitbewerber könnt Ihr (genügend Bargeld vorausgesetzt) erwerben. Erleichtert werden Euch diese Aufgaben durch eine ganze Reihe übersichtlicher Statistiken, aus denen sich alle relevanten Daten ablesen lassen. Regelmäßig erweitert sich die Palette von Buden und Attraktionen, sodaß Ihr für längere Zeit ab-

Wieviel Eis machen wir den heute mal in die Cola?

wechselsreich beschäftigt seid. Solltet Ihr mit Eurem Park Erfolg haben (die jährliche Abrechnung dient als Indikator) könnt Ihr ihn auch Gewinnbringend verkaufen, um dann an einem von 23 anderen Plätzen der Welt Ever Glück zu versuchen.

Die Steuerung ist nach kurzer Eingewöhnung recht einfach und geht bald wie von selbst. Ohne vorheriges Studium der Anleitung braucht Ihr allerdings gar nicht erst loszulegen. Von der grafischen Seite gibt es ebenfalls nichts an dem Modul auszusetzen, alles ist sehr bunt und mit viel Liebe zum Detail gezeichnet. Während des 'normalen' Games beschränkt sich der Sound auf Nötigste und schont so unsere armen Ohren.

Theme Park gehört zu den Spielen, an denen sich die Meinungen scheiden. Wer diese Art von Game (Sim City, Populous, etc.) mag, wird mit Theme Park voll zufrieden sein. Habt Ihr allerdings was gegen viele Optionen und Umarmungen von Menüs, ist dies sicherlich nicht Euer Game.

Maris Feldmann



Nichts für Statistikkascher und Leute die niemals Anleitungen lesen

Theme Park

Gameplay

Theme Park spielt sich einfach gut und macht Spaß. Nicht zuletzt wegen der ordentlichen Steuerung.

Dauerspaß

Ständig neue Geräte und 24 Bauplätze werden Euch für die nächsten Monate an die Konsole fesseln.

Grafik

Bunt, detailliert und bewegt! Was will man noch viel mehr?

Sound

Die Musi hält sich während des normalen Games eher zurück, kann aber durchaus gefallen.

TOTAL - CHECK

Genre Strategie
Level 24
Schwierigkeit einstellbar
Continues Speicher
Speicherkapazität 12 MBit
Erhältlich im Handel



Was wäre das Leben ohne Statistiken. Aber, denkt immer daran nur den Statistiken zu glauben, die Ihr selber gefälscht habt. So machen's die Politiker auch

Ach ja, so ein Tassenkarussell lockt die Leute doch immer an



Korr (links: der Held des Spieles) macht eine „Spinning Power Deflect“, um den Angriff hinter seinem Rücken abzuwehren ...



... Nun nutzt Korr den gewonnenen Zeitvorteil und geht sofort in seinen „Guard Drop Kick“ den er geschickterweise ...



DAS NEUE KULTSPIEL !?

WEAPONLORD

Während alle anderen noch „Super

Street Fighter II Turbo“ oder

„Samurai Shodown II“ zocken,

werfen wir schon mal einen Blick

über den großen Teich und forschen nach, was sich dort im Prügelgenre Neues tut!



Eine Waffe kann sowohl als Vorhand wie auch als Rückhand in drei verschiedenen Stärken geschlagen werden. Außerdem gibt es Blocks, Blockbrecher und auch Würfe in unterschiedlicher Stärke. Durch diese verschiedenartigen Stärken der einzelnen Attacken (oder Blocks) entscheidet sich der

braucht er natürlich ein bißchen länger, um wieder agieren zu können. Diesen kurzen Zeitvorteil kann

GEWALT UND BRUTALITÄT

der Gegner nutzen, um eine neue Attacke anzusetzen, es reicht aber nicht für einen unblockbaren Treffer! Zusätzlich hat jeder der Recken noch die statliche Anzahl von (mindestens) zehn Specialmoves zur freien Verfügung.

Da jede Attacke mit einer anderen Attacke (ob nun Normal- oder Spezialattacke) oder einem Block interagiert, ergeben sich 138 verschiedene Kollisionsmöglichkeiten! Bei Street Fighter sind nur 20 und bei Mortal Kombat gar nur 10 verschiedene möglich! Natürlich kommt ein „One on One“-Kampfsystem heute zutage nicht mehr ohne „Finishing-Moves“ aus. So könnt Ihr also auch bei WL Euren Gegnern

nach allen Regeln der Kunst zeigen, wo sie nach einem verlorenen Kampf hingehören. Im Gegensatz zu Mortal Kombat, wo die Gewalt lediglich reiner Selbstzweck ist, gibt es bei WL aber keine unnötigen, übertriebenen Blutorgien.

Alle Charaktere sind nicht nur (wie bei SF) liebevoll mit der Hand gezeichnet, sondern haben auch mehr Moves und Animationsphasen als es bisher bei einem Prügelspiel gab. Die Schlagbewegungen sind bei den durchschnittlich 88 Pixel hohen Sprites (Hey, das ist verdammt viel!) äußerst realistisch. Jeder Kämpfer hat auch seine eigene Story mit Einleitung, Zwischensequenzen und Ending. Die Hintergründe wurden nicht,



MIT SCHWERT, AXT UND HELLEBARDE

Was Goddard und Winstead vor-schwebte, war ein Waffenkampf-spiel ganz im Stil von „Conan – der Barbar“, welches realistische Waffenkämpfe ermöglicht.

Genau in diesem Punkt unterscheidet sich „Weaponlord“ von herkömmlichen Prügelspielen. Bei WL benutzen alle sieben Charaktere vorrangig Waffen. Im Kampf wechseln sich Attacken und Paraden ab, und die Waffen treffen aufeinander, bis einer der Kämpfer die Verteidigung des anderen durchbrechen und einen Körpertreffer anbringen kann.

weiteren Verlauf des Kampfes. Wenn z.B. zwei gleichmächtige Attacken aufeinander treffen, schrecken beide Charaktere für einen kurzen Augenblick zurück. Hat aber einer der Kämpfer eine schwächere Attacke ausgeführt,





... zu einem 'Two-in-One'-'Flaming Double Strike', ausbaut. So trifft er doppelt und kann den Gegner dementsprechend schwächen. Da sein Opponent durch diese Attacke am Boden ...

... liegt, setzt Korr gleich noch mit seiner gesprungenen Schwerttacke nach, die dem Unterlegenen den Rest gibt!





wie bei vielen anderen Games, mit DPaint auf dem PC erstellt, sondern per Hand mit Acrylfarbe gemalt, eingescannt und dann nachbearbeitet, wodurch sie sehr viel detaillierter sind als bei Konkurrenzprodukten. Natürlich wurden auch mehrere Ebenen erstellt, um im



Divida läßt Kor mit diesem Hit ihre ganze Verachtung spüren

Hintergrund ein parallaxes Scrolling zu ermöglichen.

So wie es im Moment aussieht, erwartet uns mit WeaponLord einer der ganz großen Titel dieses Jahres. Jeder Prügelfan sollte sich bereits jetzt die nötigen Barmittel zurücklegen! Schon ab dem 21. Juni soll das fertige 24-MBit-Modul für SNES und Mega Drive in den



Korr setzt seinen 'Flaming Double Strike' für doppelten Schaden ein

amerikanischen Regalen stehen. Wir Mitteleuropäer müssen uns höchstwahrscheinlich noch ein wenig länger gedulden oder uns eine (unzensurierte) US-Fassung zulegen. Nächsten Monat, im zweiten Teil, beleuchten wir das für ein Fighting-Game absolut wichtige Gameplay. Außerdem lassen wir die Testspieler, die während der Entwicklung des Games alle Fehler suchen (nur Street Fighter-Profis und -Turniergewinner!) zu Wort kommen. Wenn ihr Euch auch nur ein Quentchen für Prügelspiele interessiert, ist TOTAL 8/95 die absolute Pflichtlektüre für Euch!

Maris Feldmann



Jen-Tai benutzt ihre 'Mid-Deflect', um Banes Attacke abzuwehren



Die 'Frenzy'-Attacke setzt eine Menge zerstörerische Energie frei

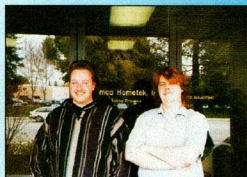
Die TOTAL-Crew meint: Im Prügelspiel-Genre tut sich was. Nach 'Samurai Shodown', 'Virtua Fighter' und 'Killer Instinct' sind die Erwartungen für die Zukunft natürlich hoch angesetzt. Grafisch, technisch und besonders in Sachen Gameplay wird 'WeaponLord' wohl neue Maßstäbe setzen und 'SSF II' eventuell sogar vom Thron stoßen!



Den, 'Thrust Block': kann man gut gegen springende Gegner verwenden

Und hier präsentieren wir Euch die beiden Spiele-Entwickler. Wir fragten sie, was denn an WeaponLord anders oder besser sein soll als an anderen Fighting-Games!

James Goddard war Concept Creator für die SF II C.E., Co-Designer bei SF II T, H, F. und Creator von Dee Jay in SSF II!



Dave Winstead arbeitete zuerst bei der US-GA-MEPRO und dann ebenfalls bei Capcom an SF II T, SSF II, Alien Vs. Predator und Slam Masters!

TOTAL: Was qualifiziert Euch dazu, ein neues Prügelspiel zu machen?

James Goddard: Wir hören auf die Spieler. Das Konzept der Champion Edition (SF) habe ich aufgrund von Spieler-Feedback entwickelt. Und auch viele Änderungen in Hyper Fighting (SF) beruhen auf den Wünschen der Spieler. Außerdem spielen Dave und ich ständig Fighting-Games gegeneinander, und ich habe alle großen SF II-Turniere organisiert.

T: Was gefällt Euch an SF II?

Dave Winstead: Mann-gegen-Mann-Kämpfe, die niemals langweilig werden.

JG: Als ich das erste Mal SF II spielte, war ich ganz weg. Ich konnte gar nicht glauben, wieviel Spieliefe es hat.

T: Gibt es Elemente in SF II, die es auch in WeaponLord geben wird?

JG: SF II ist das einzige Spiel, bei dem man mit einem Charakter seinen eigenen, persönlichen Kampfstil entwickeln kann. Es ist ein Unterschied, ob Dave mit Guile spielt oder ich. Bei WeaponLord werden die Spieler ebenfalls ihren eigenen Kampfstil entwickeln können.

T: Was ist das einmalige an Eurem WeaponLord-Team?

JG: Für jeden im Team ist es das erste Vollzeitprojekt. Und jeder bei uns, ob nun Dave, ich, unser Chef-Grafiker Alvin Carone, oder unser Chef-Programmierer Steve Chiang, gibt wirklich alles, um WeaponLord außergewöhnlich zu machen. Wir sind noch jung und unverbraucht und außerdem alle Hardcore-Spieler, die das Zeug haben, um innovativ zu sein.

T: Was gefällt Euch an Fighting-Games und was findet ihr furchtbar?

JG: Ich hasse es, wegen irgendwelcher Fehler zu verlieren, die die Designer übersehen haben. Ein gutes Spiel sollte seine eigene Steuerung und Strategie haben. Außerdem müssen alle Charaktere

sehr verschieden, aber gut ausbalanciert sein, damit man sich auch nach Monaten noch ernsthaft mit den anderen messen kann.

DW: Ich mag Games mit einem guten, nicht zu einfachen Combo-System. Es ist wirklich blöd, wenn man nur eine Joystick-Bewegung machen muß, damit der Move dann gleich mehrere Male trifft und die halbe Energie wegschlägt.

JG: Ja, genau! Ich hasse es auch, wenn eine oder zwei Combos den Gegner schon töten. Das ist genauso schlimm, wie diese Angriffsmuster, die man immer wieder durchzieht, ohne daß der Gegner was dagegen tun kann.

T: Warum Waffen?

JG: Ich war schon immer von Conan – Der Barbar begeistert und habe auch viel in der Richtung gezeichnet. Als ich zu Namco ging, hatte ich außerdem keine Lust mehr auf Hand-gegen-Hand-Kämpfe. Ich wollte was total anders machen. Eine Menge Kritiker meinen, daß es nichts Neues mehr im Prügelspiel gibt, was wir machen könnten. Ich glaube, sie irren sich.

T: Warum denkst ihr, daß WeaponLord erfolgreich sein wird?

JG: Einer Menge Leute hat es gefallen, daß man für Street Fighter und Mortal Combat lange üben mußte. Es sieht so aus, als ob im Moment jeder auf ein Game mit neuen Strategien wartet – und nicht nur eines mit einer Handvoll Feuerbällen, Dragonpunches und Fatalities. WeaponLord wird eine Herausforderung sein und wenn Du es beherrscht, wirst Du richtig gut sein. Jedemal, wenn Du jemanden schlägst, geschieht das, weil Du ein guter Kämpfer und Spieler bist und nicht, weil Du irgendwelche Macken im Programm ausnützt!

T: Danke für das Interview und noch viel Erfolg mit WeaponLord!



Ab 6. Juli im Kino



THE GAME STAR



Action und Science-Fiction sind nicht nur fürs Kino, sondern auch für Videospiele eine perfekte Verbindung.

Als Kommandeur eines Himmelfahrtskommandos startet Ihr von der Erde, um die Welt jenseits des Stargates (Verbindung zweier Planeten) zu erkunden. Ihr landet in einer seltsam bekannten und zudem äußerst weltlich erscheinenden Wüste auf dem Planeten Abydos.

Bewaffnet mit einem Maschinengewehr mit unendlich viel Munition und einpaar Handgranaten und unendlich Munition startet Ihr Eure erste Mission. Sie besteht darin, fünf der überall verstreuten Ausrüstungskisten einzusammeln, ohne die Ihr nicht in das Dorf Nagada gelangt. Die folgenden Missionen, die sich weitestgehend

an der Filmhandlung orientieren, sind meist ähnlich wie die erste aufgebaut. Das heißt, Ihr müßt jeweils eine bestimmte Anzahl eigener Leute, Dorfbewohner oder auch Gegenstände aufspüren, um weiterzukommen. Natürlich machen Euch während Eurer Suche ständig schreckliche Untiere, wie auch später die starken Horus-

wachen des Herrschers Ra das Leben gehörig schwer. Auf Endgegner trifft Ihr eher selten. Und wenn, dann sind sie nahezu unsiegbar, weil Ihr sie mit den Handgranaten nur sehr schwer treffen könnt. Zudem

seid Ihr fast machtlos, wenn Euch die Granaten ausgehen. Zum Ausgleich dafür gibt's jedoch alle naselang Extras – von Schnellfeuer, Gewehrkühlung und Lebensenergie bis zu neuen Handgranaten und Tips (Extraleben). Nicht zu vergessen die sieben

Symbole des Stargates, die Ihr zur 100% igen Erfüllung der Expedition benötigt. Diese Symbole finden sich auch in den Paßwörtern wieder, die zwar ständig abrufbar sind, aber leider keine Levelabschnitte speichern, sondern nur ganze Missionen. Gelegentlich werdet Ihr auf Freunde oder den Dorfältesten treffen, die Euch auf Englisch oder Deutsch (je nach Einstellung) über den Stand der Dinge aufklären. O'Neil springt, klettert und rennt zwar mit der Ausdauer eines jungen Gottes, ist aber durch die etwas komplizierte und hakelige Steuerung in seiner Wendigkeit – insbesondere im Kampf – leicht eingeschränkt. In

Level sieben habt Ihr diese Probleme dann nicht mehr – es handelt sich nämlich um eine Mode-

POSITIV!

Filmgetreue Handlung in gutem Leveldesign. Viele Missionen plus Mode-7-Sequenz



NEGATIV!

Im Grunde altbekannte 08/15-Action. Manche Endgegner sind fast unsiegbar



7-Flugsequenz, die eine willkommene Abwechslung darstellt.

Musikalisch glänzt das Modul einerseits durch atmosphärische Filmthemen, andererseits – im negativen Sinne – aber auch durch eintönige Kompositionen. Ein bißchen nervig wird's bei den Soundeffekten, die teils arg unpassend sind. In diesem Punkt findet 'StarGate' nicht im geringsten Anschluß an vergleichbare Action-Spiele, wie 'Alien 3' oder 'Jurassic Park' – Rampage Edition', die durch sehr realistische Geräusche (z. B. das Maschinengewehrfeuer) glänzen.



Tip: Hängt Euch beim Endgegner an eine Plattform, da erwisch er Euch schlecht

Ganz schön fiese Typen, die aus den Fenster gucken



**Dank La Forge's
Visor könnt Ihr
auch im Dun-
keln sehen**



TREK THE NEXT GENERATION

▼ NEGATIV! ▼
Manche Level zu lang und eintönig, Sound manchmal recht nervig.

POSTIN!
Alle Charaktere sind mit Ihren
verschiedenen Fähigkeiten
vertreten, gutes Mix der
Spielszenarien, deutsch



Beim Raum-
kampf geht
es hoch her



Dank La For-
ges Visor
könnt Ihr
auch im Dun-



„Set
Course
and
Engage!“



Im großen und ganzen bereitet dieses Modul, insbesondere den Trekkern und Trekkies unter Euch bestimmt eine Menge Kurzweil, wenn auch manche der Labyrinth-Level etwas zu groß und eintönig geraten sind. Star-Trek-Fans können aber allein wegen der umfangreichen Computer-Datenbank gestrost zugreifen! Freunde abwechslungsreicher Action-Adventures sollten ebenfalls einen Blick riskieren. mf

Star Trek: TNG

Gameplay

Viele Charaktere und verschieden Szenarien sorgen für Abwechslung. Die Steuerung ist auch in Ordnung.

Dauerspaß

Dank Paßwort müßt ihr nicht auf einmal durchspielen, aber die Story hält Euch am Ball. Die Labyrinth sind recht knifflig.

Grafik

Detailliert und Star-Trek-Like. Manchmal aber etwas lieblos.
Gut adaptiertes Computersystem.

Sound

Insgesamt recht ordentlicher Sound. In den langen Labyrinthen kann er aber manchmal auf die Nerven gehen.

TOTAL - CHECK

Genre	Action/Strategie
Level	12 (große)
Schwierigkeitsgrad	steigend
Continues	Paßwort
Speicherkapazität	16 MBit
Erhältlich	im Handel

FAZIT

3+

SNES

1 Spieler

Taito

ca. DM 130



Ein freundlicher Tritt in die Magengrube ist das Rechte Mittel gegen so einen Miesepeter

NINJA WARRIORS

Hilfe! Wer beschützt uns vor unoriginellen Prügelspielen billiger Machart?

Diesmal sind es nicht irgendwelche Superhelden, die in ein horizontal-scrollendes Beat 'em Up gezwängt wurden, sondern ein paar abgespacete Robot Ninjas aus ferner Zukunft.

Sind solche Formalitäten wie Charakterauswahl (drei Metall-Figuren stehen zur Auswahl) erledigt, kommt Ihr in den Genuß der nur wenig abwechslungsreichen Level. Da stürmen von rechts und links skurrile Schlägertypen auf Euch zu, die sich brav anstellen, um von Euch mittels Hieben und einer Handvoll Special-Moves wieder vom Bildschirm zu verschwinden. Teilweise recht stimmungsvolle Hintergründe lassen auf Besseres hoffen. Doch der ambitionierte Spieler wird enttäuscht. Mit nur geringer Abwechslung und kaum Anspruch an Euer Können als Beat 'em Up-Krieger folgt der Rest dieses mäßigen Games.

Auch echte Hardcore-Freaks werden wohl kaum Freude an diesem Game empfinden, denn zum drögen Gameplay gesellen sich ein lauer Sound und eine Sprachausgabe, die dem Wort 'eintönig' eine neue Bedeutung gibt.

Die Zeiten im Prügelspielgenre sind – dank solcher Spiele – momentan



nicht gerade rosig. Da hilft nur der entschlossene Griff zu einem der brillanten Klassiker oder das Warten auf kommende Hits, wie z.B. 'Weaponlord' oder 'Killer Instinct'.



Einen Cousin zweiten Grades von Dr. Robotnik könnt Ihr auch steuern



Sie nennen ihn 'Ninja', obwohl er nur ein prügelnnder Roboter ist

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

TOTALI - CHECK

Genre	Prügelspiel
Level	3 Kämpfer
Schwierigkeit	einstellbar
Continues	unendlich
Speicher	12 MBit
Erhältlich	im Handel

FAZIT
4+



Capcom produziert seit Jahren Prügelspiele der selben Machart. Hier steht nun das jüngste Werk auf dem Prüfstand!

CAPTAIN COMMANDO

Es gibt mehrere Gründe, warum man sich ein Prügelspiel zulegen will. Zum Beispiel möchte man etwas spannendes, abwechslungsreiches oder innovatives für sein Geld erstehen. Doch wenn Ihr Pech habt, fällt Euch bei Eurer Suche nach einem entsprechenden Spielchen das neue 'Captain Commando' in die Hände!

Schon der erste Schlag, den Ihr mit einem der vier möglichen Helden ausführt, kann zur Entgleisung Eurer Gesichtszüge führen. Was Ihr erblickt, sind keine detaillierten Animationen, es sind vielmehr äußerst ruckelige Bewegungen, die genauer betrachtet eher wie mißglückter Breakdance aussehen.

Im Grunde ist alles, was hier geschieht nur, daß Ihr mit einer lächerlichen Figur durch neun grafisch völlig uninteressante Level lautscht und dabei die immer gleichen, schwächlichen und stupiden Gegner verdröscht. Selbst die Endgegner sind schwach wie Stubenfliegen. Zwar besitzt jeder Charakter einen Special Move, doch kommt Ihr auch prima ohne dieses 'unfaire' Mittel zurecht. Und wer jetzt glaubt, daß es im Zweispieler-Modus oder mit der Musik und den Sounds besser aussieht, der irrt gewaltig.

FAZIT: Portemonnaie wieder schließen!



Mit dieser Special-Move-Schraube lassen sich die Gegner kurzerhand wegzuzetteln



Baby Head ist viel stärker als man auf den ersten Blick vermuten könnte

Wenn's mal etwas eng mit der Energie wird, habt Ihr ja noch die Continues



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

TOTALI - CHECK

Genre	Prügelspiel
Level	9
Schwierigkeit	leicht
Continues	5
Speicher	12 MBit
Erhältlich	im Handel

FAZIT
5+

SNES

1-2 Spieler

Capcom

ca. DM 130



Diese Tür führt zu versteckten Räumen mit vielen Extras

Nach Mr. Nutz versucht nun ein weiteres Eichhörnchen, sich in die Herzen der SNES-Fans zu schleichen.



ZERO THE KAMIKAZE SQUIRREL

POSTITN!
 Gut spiel- und steuerbar, nette Grafiken, knifflige Geschicklichkeitstest

Wenn ein Finsterling Falschgeld herstellen will, dann ist das an sich schon eine böse Sache. Wenn er deswegen auch noch zwecks Papiergewinnung ein schönes Wäldchen abholzen will, dann schreiben zumindest alle davon betroffenen Eichhörnchen nach Vergeltung. Und entführt der Bösewicht darüber hinaus den Vater von Eichkatz Amy, dann kann als potentieller Schwiegersohn nur noch einer helfen: Zero, das Kamikaze-Eichhörnchen! Der Ninja-Nager macht sich denn auch sofort auf den Weg, um dem üblen Treiben Einhalt zu gebieten.

Dieser Weg führt ihn durch 15 Le-

vel voller Streß, denn natürlich sind die Fieslinge nicht untätig und haben jede Menge Fallen vorbereitet. Dank der perfekten Beherrschung fernöstlicher Kampftechniken (wo lernt man das als Eichhörnchen eigentlich?) stellen die meisten Gegner kein größeres Hindernis dar, waghalsige Sprünge, Shuriken und Nunchaku sind bei ihnen recht gute Argumente. Wären da nicht noch viele fiese Passagen, die spezielle Sprungtechniken und einiges an Joypad-Artistik notwendig machen. Denn

nur so kann Zero gefährliche Hindernisse umgehen und dabei vielleicht noch den einen

oder anderen Geheimraum mit vielen Boni entdecken.

Von der technischen Gestaltung her ist das Eichhörnchen-Epos recht gut gelungen; Grafik und Sound sind ordentlich ausgefallen, die vielfältigen Steuerungsmethoden hat man mit etwas Übung bald im Griff. Über die Spieltiefe kann man allerdings geteilter Meinung sein: Die vielen Tricksprünge fordern tatsächlich tierisch viel Geschick, andere Sensationen halten sich jedoch in Grenzen. Auch hätten es durchaus etwas mehr Level sein können, das eine oder

andere Paßwort hätte auch nicht geschadet. Wer relativ geradlinige Jump&Run-Action ohne extreme Überraschungen (beispielsweise auch beim Design der Zwischengegner) sucht, der wird mit Zero bestens bedient sein, spätestens sei Demon's Crest kann man die Maßstäbe allerdings auch anders setzen. Andererseits wird das Game mangels Paßwörtern und einigen extrem kniffligen Stellen durchaus zu einer Herausforderung – vielleicht solltet ihr aber doch erst einmal probierspielen ...

Michael Anton

NEGATN!
 Etwas wenig Abwechslung, zu wenig Level, keine Levelcodes



Zero ist ein Eichhörnchen mit ganz besonderen Fähigkeiten

Nur wenn ihr die Super-sprungtechnik beherrscht, schafft ihr so etwas

Zero

Gameplay ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐

Ein putziger Held mit zahlreichen Aktionsmöglichkeiten und die geforderte Joypad-Beherrschung begeistern.

Dauerspaß ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐

Levelcodes, ein paar mehr Level und etwas abwechslungsreichere Gegner hätten sicher nicht geschadet ...

Grafik ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐

Nette Animationen und (bis auf einige Ausnahmen) farbenfrohe Grafiken erfreuen das Auge des Spielers.

Sound ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐

Einige Effekte sind recht hörensauer, der Soundtrack ist technisch durchaus in Ordnung, aber keine Sensation.

TOTALI - CHECK

Genre Jump&Run
 Level 15
 Schwierigkeitsgrad mittel
 Continues unbegrenzt
 Speicherkapazität 16 MBit
 Erhältlich im Handel

FAZIT
 2

WILD GUNS

SNES

1-2 Spieler

Mindscape

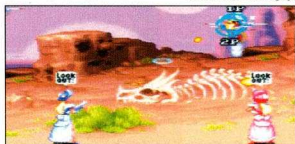
ca. DM 130

Eine schwache Frau tritt ganz allein gegen diese Monster-Maschine an? Yep, und von wegen schwache Frau



Bildschirmfüllende Endgegner und bombastische Explosionen – da macht das Ballern nochmal soviel Spaß

Ein dynamisches Duo: Zu zweit geht es einfach besser, und es macht auch viel mehr Spaß



Was liegt näher, als sich den Wilden Westen als Hintergrund für ein Ballerspiel auszusuchen. Um dem Ganzen dann noch einen „Westworld“-Touch zu geben, laufen neben Cowboys noch eine ganze Menge um sich ballender Roboter herum.

Ganz in der Tradition von „Operation Wolf“ ist dieses actiongeladene Game aufgemacht: Ihr lenkt ein Fadenkreuz über den Bildschirm und versucht, die zahlreichen Gegner zu erwischen, bevor sie Ihr Blei in Eure Richtung schießen. Um Euren Protagonisten (Ihr dürft Euch zwischen dem cigarillorrauchendem Clint und der blonden Annie entscheiden) nach links oder rechts zu steuern, müßt Ihr eine kurze Schußpause einlegen, denn bei stetigem Dauerfeuer bleibt der Held wie angewurzelt stehen. Springen und Wegducken könnt Ihr Euch ebenfalls, und durch den Einsatz einer Dynamit-Stange säubert Ihr sogar den ganzen Bildschirm von Fein-

POSITIV!
Liebevolle Grafik, gute Steuerung, zu zweit macht's nochmal soviel Spaß

dem ersten Level, der, wie alle folgenden, aus drei Stages inklusive Endgegner besteht, habt Ihr die freie Wahl zwischen vier weiteren Levels. Sind auch diese geschafft, tauchen alle Zwischengegner nochmals in weiteren Stages auf, bis Ihr dem Obermuffi gegenübersteht. Ihr könnt allein oder zu zweit gleichzeitig mit unbegrenzten Continues spielen, allerdings

werden zwei geübte Pistoleros schon nach wenigen Stunden das Spiel durchgezockt haben. Dafür dürft Ihr im Vs.-Mode Reaktion und Schnelligkeit im Scheibenschießen testen. Die Stages sowie alle auftauchenden Figuren sind toll und mit viel Liebe zum Detail gezeichnet. Besonderen Wert wurde darauf gelegt, alles in den Stages kaputtschießen zu können. Neben simplen Gegenständen wie Fässern und Kronleuchtern, könnt Ihr sogar Planwagen oder gar Felswände deformieren – ein Heiden Spaß! Leider ist die musikalische Untermauerung etwas unpassend: Japano-Klänge, die kaum an Wilden Westen erinnern,

trüben ein wenig die Spielatmosphäre. Dafür sind die Schuß- und Explosionsgeräusche in Ordnung. Wild Guns ist eine willkommene Abwechslung im Shoot-'em-Up-Genre, nur leider ist es im Umfang zu kurz. Trotzdem, gerade zu zweit macht die Ballerei viel Spaß. Also aufsitzen und ab zum nächsten Games-Store mit Euch!

Michael Koczay

NEGATIV!
Nur sechs kurze Level, unpassende Japano-Musik, sonst gibt's nichts zu meckern



Diese Riesenskrabbe hat bald ihren letzten Atem ausgehaucht

So eine deftige Salonschießerei erlebt man auch nicht alle Tage



Wild Guns

Gameplay

Gute Steuerung gepaart mit simplen, aber brillantem Gameplay. Außerdem gibt's viele Extrawaffen.

Dauerspaß

Allein herausfordernd, zu zweit noch spaßiger! Leider ist man dank unendlicher Continues zu schnell durch.

Grafik

Kein Ruckeln, viele Details und abwechslungsreiche Gegner, ein kleiner Augenschmauß.

Sound

Ennio Morricone würde schlecht werden! Unpassender wurde kaum ein Westernspiel unterteilt.

TOTALI - CHECK

Genre Shoot 'em Up
Level 6 & 3 Stages
Schwierigkeit einstellbar
Continues unendlich
Speicher 8 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2+

NES

1-2 Spieler

Nintendo

ca. DM 80



WARIO'S WOODS

**Auch auf
Nintendos
Oldie darf
Toad fleißig
Monster
stapeln.**

Die Regeln sind die gleichen wie bei der SNES-Version, allerdings haben sich doch einige kleine Änderungen ergeben. Das Wichtigste vorweg: Die Steuerung ist trotz – oder gerade wegen! – der geringeren Anzahl an Buttons wesentlich einfacher und durchschaubarer ausgefallen, was den Spielspaß doch etwas anhebt. Auch an den Spielmodi wurde ordentlich gearbeitet: So fällt auf dem NES der Vs.-Modus gegen die auf dem SNES frustrierend überlegenen Computergegner weg, das Nervenkostüm des Spielers wird dadurch extrem geschenkt. Dafür hat man im Runden-Modus, in dem man ganz einfach möglichst viele Runden mit ansteigendem Schwierigkeitsgrad überstehen muß, nun die Wahl zwischen zwei Spielarten. Während man beim er-

sten Typ einfach nur die einzelnen Runden absolvieren muß, so trifft man in der anderen Variante alle zehn Runden auf einen Zwischengegner, den man auf recht knifflige (und nervige!) Weise besiegen muß. Natürlich sind auch die Übungs- und Bestzeit-Modi enthalten, wie bei der SNES-Version werden auch auf dem SNES die Erfolge dank Batterie dauerhaft gesichert. Zwar wird selbst die NES-Umsetzung trotz besserer Steuerung in den späteren Levels recht hektisch und unübersichtlich, der Frust (oder vielleicht doch die Herausforderung?) kommt aber wesentlich später. man

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

TOTALI - CHECK

Genre	Puzzlespiel
Level	
Schwierigkeit	einstellbar
Continues	Batterie
Speicher	4 MBit
Erhältlich	im Handel

FAZIT
3+

SNES

1-2 Spieler

Nintendo

ca. DM 100

WARIO'S WOODS



Oha, das könnte ziemlich eng werden: Geschicktes Spielen kann den Gegner ganz schön in Bedrängnis bringen

Es gibt schon wieder ein Tetris-Clone aus dem Hause Nintendo. Diesmal muß Toad in den heimischen Wäldern für Ruhe und Ordnung sorgen, denn der fiese



Wario versaut die Bäume, indem er in ihrem Inneren Monster und Bomben von der Decke fallen läßt. Toads Aufgabe ist es nun, die Dinger derart zu stapeln, daß sie sich auflösen. Die Sache ist im Prinzip ganz einfach: Wenigstens zwei Monster und eine Bombe gleicher Farbe ergeben eine nette Explosion, allerdings erschweren diverse Hindernisse Toads

**So ziemlich
jeder
Prominente
der Mario-
Welt hat sich
bislang
außerhalb
des Sprung-
und Hüpf-
Genres
betätigen
dürfen, jetzt
kommen
auch Wario
und Toad
endlich zum
Zuge.**

Arbeit. Eine nette Idee, die jedoch durch die etwas knifflige Steuerung etwas relativiert wird. Wäre die nämlich benutzerfreundlicher ausgefallen, so hätte man wesentlich mehr Spaß an so tollen Features wie Batteriespeicher oder den diversen Spiel- modi. So kommt allerdings angesichts der Hektik und der Aktionsmöglichkeiten doch öfter mal ein leichtes Frustgefühl auf, auch sind die

Computergegner manchmal frustrierend stark. Hartgesottene Puzzelfreaks können ruhig mal einen Blick riskieren, ein Muß ist das Game aber wirklich nicht unbedingt. man

Muster: Flashpoint, Oering

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

TOTALI - CHECK

Genre	Puzzlespiel
Level	
Schwierigkeit	einstellbar
Continues	Batterie
Speicher	8 MBit
Erhältlich	im Handel

FAZIT
3

Zum zweiten Mal lassen wir Euch nun an unserer persönlichen Meinung über aktuelle Spiele teilhaben. Dabei können die Ansichten der einzelnen Redakteure von den Testergebnissen abweichen, denn hier ist die rein subjektive Meinung der jeweiligen Person gefragt. Ganz im Gegensatz zu den Testergebnissen, die auf objektive Betrachtung basieren.



Unsere persönliche Meinung zu:



KLAUS
Bevorzugte Genre: Shoot 'em Up, Adv.
Lieblingsspiel: Metal Warriors

Super Turrican 2 (SNES)

Wov! Eines der genialsten Actionspiele seit 'Super Probotector' - obwohl das nicht viel heißen will, den schließlich gab es seitdem ja kaum welche ... Im Ernst, ST 2 ist sein Geld mehr als wert!

Animaniacs (GB)

Erfreulich, daß endlich mal jemand die Features des Super Game Boy vernünftig ausnutzt. Aber vielleicht hätte man nicht unbedingt ein mittelmäßiges 16-Bit-Spiel umsetzen sollen ...

Star Trek: TNG (SNES)

Nur weil auf der Packung 'Star Trek' draufsteht, ist noch lange kein gutes Spiel drin. Also wirklich nicht!

Zero (SNES)

Ein nettes Jump&Run ohne herausragende Besonderheiten. Schlecht ist Zero keinesfalls, ein 'Muß' ist es aber auch nicht ...

Metal Warriors (SNES)

Jahrelang keine vernünftigen Actionspiele für SNES, und dann gleich zwei in einem Monat. MW gefällt mir spielerisch sogar noch etwas besser als ST 2 - in Sachen Umfang hat jedoch letzteres die Nase vorn.



MARIS
Bevorzugte Genre: Prügel-, Renn-, Strategie- und ab und zu ein bißchen Freizeit ...

Jaaaa! Endlich wieder vernünftige Actionkost und dann auch noch von deutschen Programmierern, was will man mehr? (Außer mehr Geld, einer größeren Wohnung und ab und zu ein bißchen Freizeit ...)

Na ja, is' ganz nett das Ding, und es lockt auch tollend Sound aus dem SGB, aber irgendwie steh ich gar nicht auf das Spielprinzip. Hey, Factor 5, macht doch lieber wieder Actiongames auf dem GB!

Also, erst mal kommt diese Modul über ein Jahr zu spät und dann ist es spielerisch alles andere als ausgefallen. Für Fans (eigentlich bin ich ja auch einer!) lohnt sich ein Blick aber gewiß.

Interessante Flugmanöver, die der Held des Spieles so abzieht. Leider bin ich nicht der geborene J&G-Gott (meiner Qualitäten liegen eher woanders) und überlasse die Bewertung deshalb denen, die sich dazu berufen fühlen.

Boh, ey! Darauf hab' ich schon lange gewartet! (Vetsa sind ja allein schon cool, aber in einem guten!) Actiongame entfalten sie erst ihr ganzes Flair. Ach ja, der Zweispielermode ist auch witzig!



THOMAS
Bevorzugte Genre: Prügel-, Shoot 'em Up.
Lieblingsspiel: True Lies (SNES)

Zur Zeit wohl das innovativste, reichhaltigste Actiongame ohne Puffwerk. Frage: Warum fehlt diese 'normale' Option? Wahrscheinlich, weil immer irgendeine Kleinigkeit fehlt. Aber Schwamm drüber!

Ein Hit sind die kleinen Animaniacs nicht, aber ein paar putzige Karikeln, die vor allem die jüngere Zielgruppe sehr ordentlich ansprechen. Technisch gefüllt das Programm durch und durch.

—

—

Als ich es sah, wollte ich, daß ich dieses Game haben muß! Jetzt fragt sich nur noch woher (weil Import). Aber glücklicherweise bieten es ja diverse Versandhändler an!



HANS-JOACHIM
Bevorzugte Genre: Sport, Shoot 'em Up.
Lieblingsspiel: Puzzle Bobble (SNES)

Factor 5 - die Jungs aus deutschen Landen - haben mal wieder zugeschlagen: Super Turrican 2 schlägt den tollen Vorgänger um Längen. Ein Muß!

Konsumlustige Gesellen sorgen für dauerhaften Spielspaß auf dem Kakakasten - nicht nur bei den ganz Jungen Fans. Super-Game-Boy-Besitzer dürfen sich auf volle Farbsunterstützung freuen.

—

—

Schade, daß dieses Programm nicht offiziell in Deutschland erscheinen soll, bietet es doch ein superbes Gameplay, tolle Ideen und langanhaltende Motivation. Nur die Grafik ist etwas trist.



MICHAEL
Bevorzugte Genre: Prügel-, Rennspiele
Lieblingsspiel: Super Turrican 2 (SNES)

Ich danke den Programmierern für dieses Spitzenprogramm! Für geplagte Jump&Run-Seelen ist dies eine willkommene Abwechslung in Perfektion. Danke, Factor 5!

Das erste Game welches die Fähigkeiten des Super Game Boy so richtig ausreizt. Technisch ein Meilenstein, und auch ansonsten ein gutes Game-Boy-Jump&Run!

Kapitän Würst und Mr. Spuck mußten auf der Matscheibe anderen Dusseln weichen, die jetzt unerschrocken dorthin blicken, wo noch niemand ... Ach ja, das Spiel ist ganz passabel.

Dieses Eichhörnchen hat eigentlich nichts, was mich fesseln könnte. Trotzdem macht es mir Spaß zuzuschauen, wenn solche Jump&Run-Knacker wie unser Tester Milch mit dem Fräse über den Screen toben.

Ein Traummond! Für Actionliebhaber: erst Super Turrican 2 und jetzt auch noch Metal Warriors aus Konomis Heckenküche. Hier wird Action der Spitzenklasse mit einem Hauch von Strategie geboten.

Die Wertungserklärung:

★★★★★
Total genial!
Mehr davon!

★★★★
Gutes und interessantes Spiel!

★★★
Noch gut, aber nicht mein Ding!

★★
Lahme Gurke!
Brauche ich nicht.

★
Total daneben!
Weg damit!

Preise - Preise!!!

Auch diesen Monat gibt es wieder einige heiße Preise, die wir unteres Volk jubeln wollen. Genauer gesagt haben wir die Redaktionskatakomben ausgemistet und dabei Unmengen alter Joypads und -boards entdeckt. Vielleicht ist genau jenes dabei, das Ihr schon immer haben wolltet! Darum schreibt uns, welches Euer Traumgerät ist (System nicht vergessen)! Solltet Ihr gewinnen, so schicken wir Euch das Wunschteil - vorausgesetzt, es findet sich auch in unserer Grabbellkiste. Ansonsten winkt bestmöglicher Ersatz! Einsendungen bitte bis zum 19. Juli an folgende Adresse:

TOTAL! • Grabbellkiste • Heilwigstraße 39 • 20249 Hamburg

Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Mitarbeiter von MVJ sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

PUTTY SQUAD



Diese Käsestücke sind übrigens Teleporter, die zu weiteren Extras führen

So eine Unverschämtheit: Schnappt sich der fiese Zauberer Scatterfish doch einfach ein paar unschuldige Putties und nimmt sie als Geiseln, um seinen finsternen Plänen ungestört nachgehen zu können. Das darf man natürlich nicht ungestraft lassen und so macht sich die „Putty Squad“ auf den Weg, um die verschleppten Geiseln zu befreien. Der Retter in der Not ist nämlich ein blauer Putty, seine Aufgabe ist an sich recht einfach: In den verschiedenen Regionen von Scatterfishs Reich sind lediglich die roten Geisel-Putties zu finden und zu befreien, und das war es auch schon.

EINE KNETKUGEL MIT DEM GEWISSEN KICK

Dummerweise wimmelt es in den Gegenden natürlich nur so von Scatterfishs Schergen, die dem blauen Knet-Rambo ans Leder wollen; Egal, ob in orientalischen Basaren, bizarren Eiswelten oder unter Wasser – Putty hat es nicht wehrlos, denn er kann nicht nur kräftige Boxschläge austeilen, son-

Er ist klein, blau und gefährlich: Putty, die sympathische blaue Knetkugel ist wieder da – und hat einige Überraschungen parat! In geheimer Mission zur Rettung seiner Freunde dreht er ordentlich auf ...



Auch im Flug ist Putty nicht vor Gefahren sicher – in diesem Level machen ihm fliegende Bomben ganz ordentlich zu schaffen ...



dern seine Fähigkeiten durch Aufheben von Sternen noch steigern. Das Spektrum reicht von einem Blasrohr mit Fernwirkung über



Es sind schon recht seltsame Gestalten, die sich auf dem Basar herumröhlen – Vorsicht ist geboten, sonst wird die Energie knapp



Nur durch geschicktes Dehnen und Strecken kommt Putty an die Stellen mit den wertvollen Extras. Umwege lohnen sich aber immer, nicht nur wegen der Punkte



einen heißen Elektroschocker bis hin zur Verwandlung in einen Knet-Terminator. Dank seiner bemerkenswerten Elastizität kann sich Putty gehörig verformen und

strecken, eine Fähigkeit, die ihm bei der Überwindung der zahlreichen Hindernisse ungemein hilft. Für den Notfall kann Putty auch noch auf einige praktische Items zurückgreifen, beispielsweise Trampolinen mit sich herumschleppen oder ein Raumschiff rufen, mit dem

er längere Strecken ungefährdet zurücklegen kann. Kommt es hart auf hart, kann sich Putty auch gehörig aufpumpen und so kurze Strecken fliegen, was allerdings auf die Gesundheit

geht. In späteren Levels wird der strategische Einsatz dieser Hilfsmittel immer wichtiger, so daß die Plattform-Action zunehmend an Komplexität gewinnt. Es bedarf

▲ POSTIV! ▲

Gelungene Grafiken und Animationen, komplexe und abwechslungsreiche Level, Paßwörter



Eine Eiswelt? Klaro, ohne die geht es in diesem Genre wohl doch nicht ...

▼ NEGATIV! ▼

Gewöhnungsbedürftige Steuerung, Soundtrack öde, unübersichtlicher Zweispielers-Modus



Der Trick mit dem Elektroschocker sorgt immer wieder für Überraschung



Auch nicht schlecht: Schießen statt schlagen schafft etwas Distanz



Mit dem Raumschiff lassen sich längere Strecken relativ sicher zurücklegen



Auch eine Möglichkeit, über hinderliche Abgründe zu kommen, oder nicht?

zwar einiger Einarbeitungszeit, bis man Puttys zahlreiche Aktionsmöglichkeiten richtig im Griff hat, danach steht dem Knet-Spaß aber kaum noch etwas im Wege, außer vielleicht dem etwas dumpfen Soundtrack; an dem hätte man durchaus noch etwas herumfeilen können. Wenn die Abenteuer von Putty schon im ersten Teil begeistert haben, der sollte auf alle Fälle einen Blick riskieren. Aber auch Leute, die mit dem alten Putty so ihre Probleme hatten, könnten sich mit diesem Putty-Spiel durchaus doch noch anfreunden: Die Hektik und der Zeitdruck, die an der alten Version etwas nervten, gibt es hier endlich nicht mehr. Also keine Bange, sondern die Knetkugel rollen lassen.

Michael Anton

Putty Squad

Gameplay

Die komplexen Level und die vielseitigen Aktionsmöglichkeiten der Hauptfigur sorgen für allerhand Abwechslung

Dauerspaß

Sobald man die Steuerung einmal im Griff hat, kommt wirklich Freude auf – der Zweispielers-Modus ist allerdings etwas unübersichtlich

Grafik

Putty animierte und liebevoll gezeichnete Sprites verwöhnen das Auge ebenso wie die farbenprächtigen Hintergrundgrafiken

Sound

Wie schon im ersten Teil sind die Soundeffekte recht lustig geraten, die dumpfe Hintergrundmusik kann aber nicht immer begeistern

TOTALI - CHECK

Genre Jump&Run
Level 55
Schwierigkeitsgrad ansteigend
Continues Paßwort
Speicherkapazität 1,2 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2

Lang war er angekündigt, der Meister aller Abrißkommandos. Endlich hat er sich seinen Weg zu Eurer Lieblingskonsole freigezogen.

SNES

1-2 Spieler

Ocean

ca. DM 130



Wer schon auf dem GhettoBlaster steht, der darf auch mit seinen Flammenwerfer-Helm die Gegner plätten, oder was meint Ihr?

MR. TUFF



Den Drang Sachen kaputt zu machen haben schon die Kleinkinder in sich. Der Roboter „Mr. Tuff“ hat quasi aus seiner Neigung einen Beruf gemacht, und ist der neue Abbruch-Superheld! Militante Robis bedrohen seinen Planeten, und so zieht der wackere Metall-Recke ins Feld, um seine Gegner in Schrott und Asche zu verwandeln. Über sieben umfangreiche Level erstreckt sich die Hitze, die auch abwechselnd zu zweit gespielt werden kann. Um der Gegnerschar die Stirn bieten zu können, bringen zahlreiche Power-Ups so richtig Leben in die Bude und verwandeln z.B. Eure Arme in wirkungsvolle Baggerschau-feln oder versorgen Euch mit nützlichen Schußapparat. So boxt Ihr Euch durch die Level, in denen es auch abseits des Weges etwas zu entdecken gibt.

Die Grafik ist in ruckelfreiem Bunt gehalten, und flote, aber recht unspektakuläre Musik be-

gleitet das witzige Geschehen. Wer einmal ein nicht so typisches Jump&Run spielen möchte, sollte Mr. Tuff ruhig einen Besuch abstatten. mik



Gameplay

Die komplexen Level und die vielseitigen Aktionsmöglichkeiten der Hauptfigur sorgen für allerhand Abwechslung

Dauerspaß

Sobald man die Steuerung einmal im Griff hat, kommt wirklich Freude auf – der Zweispielers-Modus ist allerdings etwas unübersichtlich

Grafik

Putty animierte und liebevoll gezeichnete Sprites verwöhnen das Auge ebenso wie die farbenprächtigen Hintergrundgrafiken

Sound

Wie schon im ersten Teil sind die Soundeffekte recht lustig geraten, die dumpfe Hintergrundmusik kann aber nicht immer begeistern

TOTALI - CHECK

Genre Jump&Run
Level 7
Schwierigkeitsgrad einfach bis mittel
Continues Paßwort
Speicher 1,2 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
3

NINTENDO-MANAGER WERNER RUDOLPH IM INTERVIEW

NINTENDOS ZUKUNFT



Nintendo ist auf dem Sprung – auf dem Sprung in die 64-Bit-Welt. Mit der Veröffentlichung des „Ultra 64“ will der japanische Videospielerhersteller der Konkurrenz nicht nur zeigen, wo's langgeht, sondern auch seine Marktführerschaft in Deutschland und Japan klar unterstreichen. Doch nicht nur dieses Thema, sondern auch der „Virtual Boy“ sowie die Zukunft des 16-Bitters SuperNintendo wirbeln eine Menge Fragen und Gerüchte auf. Zu diesen nahm Werner Rudolph – Manager Advertising & Public Relations bei Nintendo – ausführlich Stellung.

DAS INTERVIEW MIT WERNER RUDOLPH FÜHRTE HANS-JOACHIM AMANN



TOTAL: Herr Rudolph, wann und wie kamen Sie zu Nintendo, was ist Ihr Aufgabengebiet und was mögen Sie besonders an Ihrem Beruf?

Werner Rudolph: Ich bin seit Oktober '92 bei Nintendo of Europe, hatte die letzten 17 Jahre davor in der Kundenberatung internationaler Werbeagenturen gearbeitet, davon sechseinhalb Jahre in den USA und war dabei überwiegend mit großen Markenartikeln für Jugendliche, wie Coca-Cola, Mars, Nestlé, beschäftigt. Gute Voraussetzungen für die Position des Manager Advertising & Public Relations' beim Marktführer für Videospiele.

Der Kommunikationsbereich ist ein interessantes abwechslungsreiches Arbeitsgebiet, besonders in dieser jungen, zukunftsträchtigen Branche.

TI: Das zur Zeit alles beherrschende Thema

ist Nintendos 64-Bitter: das Ultra 64. Doch auch der Virtual Boy macht von sich reden. Wird er in Deutschland erscheinen?

W.R.: Ich gehe davon aus, daß der Virtual Boy auch in Deutschland erscheinen wird. Erst einmal wird er allerdings in Japan und USA eingeführt. Ein konkreter Termin für Deutschland steht noch nicht fest, auch für eine konkrete Angebotsform und Preisangabe ist es entsprechend noch zu früh. Auf jeden Fall wird er – in alter Nintendo-Tradition – einen für die große Gruppe der Videospielfans attraktiven Preis haben. Konkretere Informationen dürften nach der Messe in Los Angeles im Mai vorliegen. (Näheres zum Thema Messe siehe Bericht ab Seite 14; d. Red.)

Vor der Einführung in Deutschland werden wir uns natürlich ein genaues Bild über die Marktchancen verschaffen, wobei ich dem Virtual Boy durchaus gute Chancen einräume, zumal ich auf der Winter Consumer Electronics Show in Las

Vegas die Gelegenheit hatte, den Virtual Boy ausgiebig zu spielen und begeistert war (trotz der früheren, eher negativen Berichterstattungen aus Japan). Vielen, die ihn getestet haben, ging es genauso. Der Virtual Boy stellt eine ganz neue Spiele-Plattform dar, nicht zu vergleichen mit den existierenden Handhelds und Konsolen bzw. deren Weiterentwicklungen. Es ist ein völlig neues Spiel-Erlebnis (übrigens sehr angenehm an den Augen), wobei es überhaupt nicht stört, daß er „nur“ mit Schwarz und Rot arbeitet.

Für mich stellt sich eine Parallele zum Game Boy: Wer hätte damals unbedingt gedacht, daß sich diese sehr einfache, einfarbige Spiele-Plat-

form bis heute 40 Millionen mal weltweit verkaufen würde? Die Idee muß stimmen und das Spiel-Erlebnis überzeugen!

TI: Rund um das Ultra 64 gibt es eine Menge Gerüchte. Die einen besagen, daß Nintendos neues Zugferd nicht vor Jahreswende erscheinen, andere, daß die Leistung erheblich von der der Spielhallenversion zum Negativen differieren und sich der angestrebte Preis von 500/550 Mark nicht realisieren lassen wird. Was ist an diesen Gerüchten dran?

W.R.: Das Nintendo Ultra 64 wird nach aktuellem Stand Ende dieses Jahres bzw. Anfang nächsten Jahres auf dem deutschen Markt erhältlich sein (Zur Zeit des Interviews war dies Nintendos Plan. Mittlerweile hat Big N den Termin auf April 1996 verschoben, siehe Messebericht; d. Red.). Auch hier gilt, daß es neben hervorragender Hardware ein überzeugendes Softwarepaket zur Einführung geben wird – nicht, ob

»Der Virtual Boy stellt eine ganz neue Spiele-Plattform dar, nicht zu vergleichen mit den existierenden«



»Ridge Racer für die PlayStation ist ein gutes Autorennspiel«

man unbedingt zwei oder drei Monate früher auf dem Markt ist. Der Verbraucher weiß das schon richtig einzuschätzen.

Zu den übrigen Geräten: Die Leistung des Ultra 64 wird nicht schwächer, sondern stärker sein als bei der Spielhallenversion. Der Preis von DM 500/550 wird sich realisieren lassen.

TI: Das Speichermedium der Zukunft ist zweifellos die CD. Eine immense Kapazität mit allerlei Vorzügen wie zum Beispiel das Wiedergeben von Filmsequenzen lassen den Anwender eine völlig neue Dimension des Videospieles erleben. Mit dem Ultra 64 setzt Nintendo entgegen des Trends rein auf Module – warum?

W. R.: Ihrer These, daß der CD die Zukunft gehört, kann ich so nicht zustimmen. Besonders nicht im Bezug auf Videospiele. Die Schwachstellen der CD-ROM werden eigentlich immer offensichtlicher und selbst Herr Nakayama, Präsident von Sega, zögert nicht, in der Öffentlichkeit zuzugeben, daß die Lebenserwartung der CD-ROM kürzer sein könnte als erwartet, folgt man einem in Japan erschienenen Zeitungsartikel. Zusätzlich zur langen Ladezeit, Schwierigkeiten bei der Sicherung von Spieldaten, zusätzlichen Materialkosten und Schutzlosigkeit gegenüber Raubkopien ist die Speicherkapazität der CD-ROM, welche einst groß genug für ein Spiel zu sein schien, entweder zu groß oder zu klein, je nach Spielhandlung. Genauer gesagt, falls sie benutzt wird, um ein existierendes Top-Qualitätsspiel, wie z.B. das 32-MegaBit Donkey Kong Country zu speichern, ist die CD-ROM zu groß und falls sie

»Satellitenview ist für Deutschland noch kein Thema«

groß und falls sie richtigen Film und Sound speichern soll, um den freien Speicherplatz zu belegen, ist sie zu klein und qualitativ nicht anspruchsvoll genug. (Dies ist der Grund, warum Sony und Matsushita/Panasonic gehört Matsushita; d. Red.), wie auch alle anderen Elektronik-Giganten miteinander kämpfen, um die nächste Generation von CD-Format auf der Digitalen Video Disc zu bestimmen).

TI: Hauptkonkurrent Sega setzt nichtdestotrotz auf CD und hat sich die Option auf Modulprogramme offengehalten. Sony versteift sich mit der PlayStation ganz auf CD. Sehen Sie darin unter Umständen einen Nachteil für Nintendo – zumindest vorläufig?

W. R.: Zur Zeit benötigen alle guten Sony-Spiele so wenig Speicher, daß sie auf einem Modul Platz haben. Daß sich Sega auch die Option auf Module offenhält, bestätigt die oben aufgeführten Schwachstellen der CD-ROM. Wie zur Zeit absehbar, erweist sich unsere Strategie als richtig.

TI: Sehen Sie neben Sega auch Sony als ernst zu nehmenden Konkurrenten? Mit der PlayStation hat Sony jedenfalls ein technisch hervorragendes Gerät entwickelt, das auf große Akzeptanz bei den Drittentwicklern stößt. Sehen Sie Platz für drei große Firmen auf dem deutschen Markt, und wie wird sich Nintendo behaupten?

W. R.: Wenn man unterstellt, daß die 32-Bit-Geräte in Konkurrenz zu der 64-Bit-Generation stehen, stellt sich eher Sony als ernst zu nehmender Konkurrent dar. Aber auch hier klagen die Spieleentwickler bei ihrer Arbeit zu große Einschränkungen bezüglich der Benutzeroberfläche.

»Die Leistung des Ultra 64 wird nicht schwächer, sondern stärker sein als bei der Spielhallenversion«

Ob zwei oder drei Anbieter den deutschen Markt bestimmen werden, ist zur Zeit noch nicht absehbar. Wir gehen davon aus, daß Nintendo Ultra 64 plus die herausragende Qualität unserer Spiele, unser guter Ruf in der Videospielbranche sowie unser Marketing-Knowhow dazu beitragen, daß wir eine entscheidende Rolle spielen werden.

TI: Sicherlich haben Sie in Ihrem Hause sowohl Saturn- als auch PlayStation-Programme unter die Lupe genommen. Welches System und welches Programm überzeugte Sie dabei besonders und was gefiel Ihnen daran? Wird es derartige Software für das Ultra 64 geben?

W. R.: »Ridge Racer« für die PlayStation ist ein gutes Autorennspiel, »Virtua Fighter« für den Saturn ist auch nicht unterirdisch – wenn man dieses Spiele-Genre mag –, wirkt durch die Polygonale allerdings eher eckig. Es kann wohl da von ausgegangen werden, daß Lizenznehmer wie Namco auch Varianten für das Ultra 64 anbieten werden. Allerdings in besserer Qualität. Diese Umsetzung führt aber keinen Schwerpunkt für das Ultra 64 dar.

TI: Attaris Jaguar schlummert nunmehr über ein Jahr lang vor sich her. Jetzt soll eine große Offensive gestartet werden. Das CD-ROM beispielsweise ist jetzt eingeführt worden. Wie sehen Sie Attaris Chancen, und wie steht es Ihrer Meinung nach um Panasonics 3DO, das im Herbst

offiziell hierzulande veröffentlicht wird?

W. R.: Die Chancen für Jaguar und 3DO sind eher gering. Nüchtern betrachtet, entsprechen die Programme nicht Top-Spielen, die Preise liegen zu hoch und es fehlt die notwendige Marketing-Unterstützung.

TI: Kommen wir zum SuperNintendo: Durch das geniale »Donkey Kong Country« konnte um die Weihnachtszeit nochmals ein richtiger Boom beim Verkauf der SNES-Hardware verbucht werden. Trotzdem könnte sich der Verdacht aufdrängen, daß der 16-Bitter nach Erscheinen des Ultra 64 nur noch eine unwesentliche Rolle in der Planung Nintendos spielt. Wird dies so sein?

W. R.: Das SuperNintendo wird auch weiterhin eine wichtige Rolle spielen und mit Top-Software unterstützt. Erfahrungsgemäß wird es keine sofortige Ablösung des einen Systems durch das andere geben (siehe 8-BitNES – 16-BitSuperNintendo). Das SNES wird auch weiterhin seine Fangemeinde haben, schon allein weil es eine Viel-



zahl herausragender Spiele hierfür gibt.

TI: PCs sind immer mehr am kommen, auch – wenn nicht sogar vor allem – weil sich auf ihnen Spiele realisieren lassen, die den heutigen Konsolenprogrammen überlegen sind. Selbst junge Spielefans im Alter von zwölf Jahren sehen heute im PC ein vielseitig verwendbares Unterhaltungs-Gerät. Geht Ihrer Meinung nach der Trend von den Konsolen weg? Worin sehen Sie die Vorteile eines Videospielsystems?

W. R.: Obwohl sich PCs wahrscheinlich breiter durchsetzen werden, heißt das nicht zwingend, daß sie einen Trend von der Konsole weg bewirken. Videospielsysteme erfordern keine langen Installationen, sind sofort startbar, bieten einfache Handhabungen, sind abstruzischer und – nicht unerheblich – sind auch für die Videospiellebhaber zugänglicher, die keine 6000 DM

»StarWing demonstriert, was auf dem SNES ohne teure Aufsätze möglich ist«

die es für Videospielsysteme gibt.

TI: Nach DKC ist »Unirally« das zweite Programm von Nintendo, das gerenderte Grafik aufweist. Allerdings ist es grafisch in keiner Weise so spektakulär. Darf mit einem weiteren Knaller wie DKC gerechnet werden?

W. R.: Unirally ist ein Spiel, daß auf den ersten Blick unspektakulärer wirkt als Donkey Kong Country. Hat man allerdings angefangen zu spielen, läßt es einen erfahrungsgemäß nicht mehr los. Unsere Spieleberater können ein Lied davon singen. Man darf mit weiteren Knallern in gerendeter Grafik etc. rechnen. Auch in diesem Jahr. Was, das ist noch geheim – aber es geht unter anderem um Bananen ...

TI: Unirally ist nach »StarWing« ein weiteres Produkt, das einen anderen Namen als das US-Original trägt. Spielen lizenzrechtliche Gründe dafür eine Rolle?

W. R.: Ihre Vermutung ist richtig. Es handelt sich um lizenzrechtliche Gründe. Die Copyrights werden in der Regel nicht weltweit vergeben.

TI: Da wir gerade bei StarWing sind: Die Verkäufe des ersten FX-Chip-Moduls blieben hinter den Erwartungen zurück. War StarWing somit die größte negative Überraschung Nintendos oder gab es ein anderes Produkt, von dem man sich viel versprochen, das aber überhaupt nicht bei der Zielgruppe ankam?

W. R.: Als größte negative Überraschung möchte ich StarWing nicht bezeichnen. Hat das Spiel doch beeindruckend demonstriert, was auf der 16-Bit-Konsole von Nintendo ohne teure Aufsätze bzw. Zubehör alles möglich ist: Polygon-Graphiken sind allerdings nicht jedermanns Sache, im Vergleich zu anderen, herkömmli-



chen Videospielsysteme haben.

TI: Welches Produkt (Hard- oder auch Software) sehen Sie als Nintendos größten Erfolg im

Videospielbereich an?

W. R.: Die größten Erfolge für Nintendo sind bestimmt [gemessen am Abverkauf]:

- Game Boy (über 40 Mio. Stück weltweit)
- Super Mario Bros. für das NES (ca. 40 Mio. Stück weltweit)
- Donkey Kong Country mit weltweit mehr als 6 Mio. Stück in nur knapp 2 Monaten!

Ti: 'Mortal Kombat II' wurde kürzlich beschlagnahmt. Im Gegensatz zum ersten Teil, bei dem seitens Nintendo ein „Blut-Verbot“ ausgegeben wurde, ist der Nachfolger auch auf dem SNES recht blutig.

Warum blieb es nicht bei dem Ver-

ben deutlich gemacht, daß man sich als großes Marken-

artikel-Unternehmen nicht einfach über die Wünsche seiner Kunden hinwegsetzen kann. Es gibt einen Kreis von Videospielern, der sich für diese Art von Spielen begeistert. Sollte Acclaim entscheiden, 'Mortal Kombat III' auch in Deutschland einzuführen, hat Nintendo auf Europa darauf keinen Einfluß ('Mortal Kombat III' erscheint im Sommer/Herbst 1995 für SNES

»Die Chancen für sowie GB und wird nicht von Acclaim hergestellt bzw. vertrieben; d. Red.).

Jaguar und 3DO sind eher gering

Ti: Wie stehen Sie persönlich zur Beschlagnahmung von 'Mortal Kombat III'? Geht das Ihrer Meinung nach zu weit, und wie sehen Sie Indizierungen im allgemeinen?

W. R.: Ich möchte mir nicht an, den Videospielen Vorschriften zu machen, was sie spielen sollten oder nicht. Allerdings sind Spiele wie 'Mortal Kombat' umstritten, wobei man hier auch wieder das soziale Umfeld berücksichtigen muß.

Auf den einen kann das Spiel einen schlechten Einfluß ausüben, den anderen wiederum nicht negativ beeinflussen. Betrachtet man die vielen wirklich jugendgefährdenden Veröffentlichungen (neben Filmen, Büchern, Zeitschriften auch PC- und Videospiele), so ist es gut, daß es eine Institution gibt, die hier versucht, Schaden von der Jugend abzuhalten und kriminelle Handlungen zu unterbinden. Videospiele bilden im Reigen der indizierten Veröffentlichungen allerdings erfreulicher Weise nur eine sehr kleine Gruppe.

Ich habe bezüglich der Beschlagnahmung von 'Mortal Kombat II' gemischte Gefühle. Einerseits braucht man meines Erachtens überzogene Gewaltdarstellung wie hier nicht, um ein gutes Videospiel zu machen; andererseits stellt eine Indizierung eine gewisse Einschränkung der freien Meinungsäußerung dar. Aus Erfahrung weiß ich allerdings, daß man sich bei der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften die Entscheidung nicht leicht macht.

Ti: Der weltberühmte Top-Agent 007 alias James Bond wird angeblich demnächst erneut zu Konsolen-Ehren gelangen, wenn man hartnäckigen Gerüchten Glauben schenken möchte. Konkret: Nintendo soll die Exklusiv-Rechte an Filmumsetzungen erworben haben. Was ist da dran?

W. R.: Eine entsprechende Meldung wurde auf der 'Winter Con-



sumer Electronics Show Anfang des Jahres bekannt gegeben. Weitere Informationen wird es in L.A. auf der E³ geben.

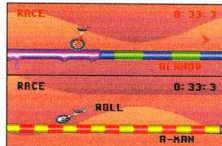
Ti: In Japan soll diesen Monat das

'Satellaview' gestartet werden, mit dem Software via TV-Programm 'in' das heimische SNES kopiert werden kann. Sega hat mit dem Sega-Channel, der 1996 auch hierzulande gestartet werden soll, etwas ähnliches. Wird es Satellaview auch in Deutschland geben?

W. R.: Satellaview ist für uns in Deutschland zur Zeit noch kein Thema. Wie Sie wissen, hat Nintendo die Tendenz, erst Projekte zu realisieren, wenn sie auch wirklich sinnvoll sind. Zur Zeit stimmen weder Infrastruktur, Attraktivität eines solchen Angebotes noch Wirtschaftlichkeit.

Ti: Ein Thema, das besonders bei uns Journalisten oftmals Unverständnis auslöst: In nahezu sämtlichen Bereichen der Wirtschaft werden konkrete Zahlen zu Verkäufen etc. ausgegeben. Auch im Computersoftware-Bereich ist dem so, nur auf dem Konsolengbiet herrscht keine Markttransparenz. Jeder hält mit seinen Zahlen hinter

»Unirally wirkt auf den ersten Blick unspektakulär, läßt einen aber nicht mehr los«



dem Berg, warum?

W. R.: Bisher gibt es keine Veranlassung spezielle, detaillierte Marktdaten zu veröffentlichen. Die betroffene Industrie und der Handel kennen die entscheidenden Plandaten (basieren unter anderem auf Nielsen-Erhebungen).

Ti: Eine letzte kurze, persönliche Frage: Spielen Sie auch im Privaten und wenn ja, welches sind Ihre Lieblingsspiele?

W. R.: Ich spiele unterwegs am liebsten Kirby's Pinball Land auf dem Game Boy und zu Hause - mit meiner Tochter (12 Jahre) - immer noch Super Mario Kart und neuerdings auch DKC. Raten Sie mal, wer fast immer gewinnt!

Ti: Herr Rudolph, haben Sie vielen Dank für das interessante und ausführliche Gespräch.



Nintendo Zahlen, Daten, Fakten

1989
Fusajiro Yamauchi gründet Nintendo. Der Großvater des heutigen Firmenchefs stellt Hanafuda-Spielkarten her

1979
»Big N« steigt ins Videospielgeschäft ein

1983
Nintendo führt das Family Computer System (Famicom) ein

1985
In Japan beginnt Nintendo mit der Neuformierung des 1983 eingestrichenen Videospielmarktes. Bis zum Ende des Jahres werden bereits 6,5 Millionen Famicom-Konsolen verkauft. Im Spätherbst stellt Nintendo das Nintendo Entertainment System (NES) erfolgreich auf dem amerikanischen Markt

1986
Mit verbesserter Technologie und anspruchsvoller Software liefert Nintendo die Renaissance des Videospielmarktes in den USA ein. Nintendo verkauft mehr als eine Million Konsolen

1987
Auf dem US-Markt übertrifft Nintendo mit einem Umsatz von 800 Millionen Dollar selbst eigene Erwartungen. The Legend of Zelda ist das erste Spiel, das mehr als eine Million mal verkauft wird

1989
Nintendo führt den Game Boy ein, das erste tragbare Videospielgerät der Welt. Zweizehndzwo Prozent aller US-Haushalte verfügen über ein NES-Gerät

1990
Nintendo of Europe beginnt mit der Erschließung des deutschen und europäischen Marktes. Nach nur sechs Monaten sind in Deutschland bereits 400.000 Game Boys und insgesamt 145.000 NES-Konsolen verkauft

1991
In den USA wird das SNES eingeführt. In fünf Monaten werden bereits 2,1 Millionen Konsolen an den Mann gebracht

1992
Das SNES wird im Sommer in den deutschen Markt eingeführt. Bis Jahresende werden eine halbe Million Geräte verkauft. Der 16-Bitter erreicht aus dem Stand einen Marktanteil von 90 Prozent

1993
Nintendo hat bis 1993 weltweit eine dreierlei Milliarde Module verkauft; allen voran die Super-Mario-Spiele mit allein 100 Mio. verkauften Exemplaren

1994
Der Super Game Boy erscheint

1995
Eine Special Edition des Game Boy wird eingeführt, gleichzeitig feiert der Keks-Kasten seinen fünften Geburtstag in Deutschland und ging hierzu bereits fünf Millionen mal über die Ladentheke (weltweit 40 Millionen mal). Das Ultra 64 soll Ende des Jahres oder Anfang '96 veröffentlicht werden



bot? Spielen wirtschaftliche Gründe dafür eine Rolle? Die unzensurierte Fassung für das Sega Mega Drive hat ja bekanntlich für einen Mehrverkauf der Mega-Drive-Konsole gesorgt. Und: Soll trotz höchster Indizierungsgefahr 'Mortal Kombat III' für das Ultra 64 erscheinen?

W. R.: 'Mortal Kombat' ist ein Beispiel dafür, wo die Grenze gezogen wird zwischen vertretbaren und nicht tolerierbaren Videospielen. Inwieweit Spiele dieser Art schädlich sind für Jugendliche, ob sie zu verbieten sind etc. beschäftigt sowohl Jugendschutzbehörden, Pädagogen, Eltern, Erzieher als auch die verantwortungsbewußte Industrie. Eine letztendliche wahre Erkenntnis hierbei gibt es nicht. Die Kriterien im

»Virtua Fighter für den Saturn ist auch nicht uninteressant, wirkt durch die Polygone allerdings eher echlig«

Spiel reichen allerdings noch vertretbarer Rechtsprechung aus, um 'Mortal Kombat I & II' in Deutschland auf den Index zu setzen und zu beschlagnahmen. Für die Gleich-

1. Nintendo hat nur beschränkt Einfluß auf Inhalte der Spiele von Lizenznehmern.
2. Mit der parallelen Etablierung der Selbstkontrollinstanz in den USA, bei der alle Industrieunternehmen vertreten sind, wurden Standards zu Grunde gelegt, die unter den Nintendo-eigenen liegen. Dies hatte zwangsweise eine gewisse Angleichung zur Folge, wollte man nicht wirtschaftlich zu sehr ins Hintertreffen geraten.
3. Die heftigen Reaktionen der Nintendo-Spieler ha-

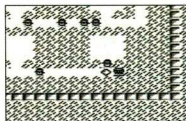


1-2 Spieler

Nintendo

ca. DM 70

Vorsicht,
Steinschlag! Bei
„Boulder Dash“
regnet es Fels-
brocken – und
Diamanten!

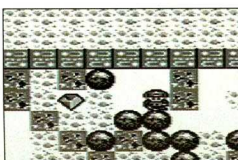


Per Select -
Knopf könnt
Ihr jederzeit
die Perspektive
umschalten

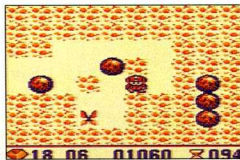
BOULDER DASH

Diesen Monat wollen wir Euch ein Spiel ans Herz legen, welches seinen Klassiker-Status redlich verdient hat: „Boulder Dash“ auf dem Game Boy!

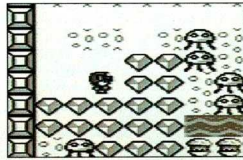
Hauptdarsteller Rockford sammelt nicht nur auf dem Handheld seine Diamanten, auch auf dem NES – und schon viel früher auf Atari 800-, C-64- und Amiga-Computern – trieb er unermüdlich Stollen durch unzählige Bergwerke. 1990 kam er sogar zu eigenen Spielautomaten-Ehren. In der Game-Boy-Fassung muß Rockford in insgesamt 80 Levels jeweils eine bestimmte Anzahl von Diamanten sammeln. Damit sich das Ganze aufregender als Briefmarkensammeln gestaltet, haben sich die Spieldesigner – clever, wie die Vertreter dieser Zunft nun einmal sind – verschiedene Hinder-



Dumm gelaufen, wie unser Chef sagen würde. Merke: immer den Rückweg offenhalten!



Plötzlich schien die Zeit stillzustehen – doch dann zerschmetterte der Fels den Gegner ...



In einigen Levels müßt Ihr Gegner plätten, um diese in Diamanten zu verwandeln

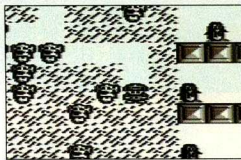
nisse für unseren Helden ausgedacht. Da sind in erster Linie Felsbrocken, die mühsam aus dem Weg geräumt werden müssen. Dabei läuft Rockford immer Gefahr, von Felslawinen – den natürlichen Feinden aller Diamantensammler – verschüttet zu werden. Zudem machen ihm diverse Gegner das Bildschirmleben schwer.

Das Ungewöhnliche ist nun, daß es bei Boulder Dash keine Waffen gibt, auch wird hier niemandem auf den Kopf gesprungen. Die einzige Möglichkeit, um sich leidiger Gegner zu entledigen, ist, Felsbrocken von oben auf sie herabfallen zu lassen. Dabei ist ne-

ben einer gehörigen Portion Geschick vor allem auch taktisches Vorgehen gefragt. Zudem muß man ständig auf der Hut sein, daß man sich nicht den Zugang zu den Diamanten oder den Rückweg verschüttet, da immer nur ein freiliegender Felsbrocken auf einmal geschoben werden kann. Als Bonus bietet die Game-Boy-Version einen Zweispieler-Simultan-Modus via Link-Kabel, dazu werden natürlich wie immer zwei Module benötigt.

Der Sound ist bei Boulder Dash leider sehr nervig. Die Grafik ist zwar auch recht dürftig ausgefallen, mehr ist bei diesem Spiel-

„Hier Jim Rockford, bitte nennen Sie ihren Namen und Ihre Rufnummer, ich rufe zurück!“



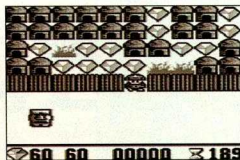
prinzip aber gar nicht nötig – ein „Tetris“ wird durch gereinigte Steine schließlich auch nicht besser.

Klaus-Dieter Hartwig

HOCHKARÄTIGE UNTERHALTUNG



Anfangs könnt Ihr zwischen vier „Welten“ mit jeweils zwanzig Levels auswählen. Zusätzlich gibt es fünf verschiedene Schwierigkeitsgrade



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

TOTALI - CHECK

Genre Action/Strategie/Puzzle
Level 80
Schwierigkeit unedlich
Continues -
Speicher 1 MBit
Erhältlich seit 1990



TIPS & TRICKS GESUCHT!

Tach-chen zusammen!

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 abzuzeichnen. Diese Gelegenheit, an Eurer TOTAL! aktiv mitzuarbeiten, solltet Ihr nutzen!

Halte Euch ran und schickt uns auch weiterhin alles, was Ihr herausgefunden oder erarbeitet habt! Wenn Ihr mitmacht, können wir Euch auch weiterhin mit aktuellen Tips & Tricks versorgen. Das Game 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
Mollwiggstraße 39
20249 Hamburg

Egal ob Game Boy, NES (II), SuperNES oder Ultra 64 Automat, ob Modulcode, Kurztip oder Komplettlösung: Schickt es einfach los! Und vergesst bei Euren Einsendungen nicht, den Absender und Euer Wunschspiel nebst System und dessen Nationalität anzugeben. Und nach einer Bitte an alle potentiellen Kartenzeichner: Produziert Eure Meisterwerke möglichst auf weißem, unkarierterem Papier mit einem schwarzen Filzstift, sonst könnte es Probleme geben, die Karten ins Heft zu bringen. Disketten sind auch immer willkommen!



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! Ach ja, die glücklichen *Ausgewählten* von Heft 6/95 heißen Manuel Bank, Sebastian Schüftele und Florian Weihracht! Wir gratulieren! Also bis dann, wir warten auf Eure Post!!!

P. S.: Bitte schaut doch erst einmal in unser T & T-Verzeichnis (TOTAL! 6/95), bevor Ihr Euch daran macht, uns mit Euren Tips & Tricks einzufinden. Denn Eure ganze Mühe ist umsonst, wenn Ihr Paßwörter herausfindet, die wir schon einmal abgedruckt haben. (Mit der Einsendung eines Beitrages gehen die Veröffentlichungsrechte an den Verlag über. Der Rechtsweg ist (wie immer) ausgeschlossen.)

TIPS & TRICKS

SUPER NES

SUPER PUNCH OUT

Wenn Euer Gegner am Boden liegt und Ihr Energie tanken wollt, müßt Ihr ganz schnell erst Y und dann B drücken. Wiederholt das Ganze bis Eure Energieleiste voll ist
Daniel Pflugbeil, Böblingen



UNIRALLY

Anti-Sega
Wenn Ihr versucht 'SEGA' oder 'SONIC' als Namen



einzugeben, überrascht Euch das Programm mit einer 'NOT COOL ENOUGH'-Meldung.
Toni Granity, Möllbrücke (O)

POCKY & ROCKY 2

Levelcodes
Die Levelcodes für den Easy-Mode:
Level 2: HT1J
Level 3: V3BX
Level 4: F87N
Level 5: S2YP
Level 6: 6DZ4
Level 7: TR5C
Level 8: GZLR
Level 9: 5K0Q
Stefan Leleweil, Oberusel



SUPER RETURN OF THE JEDI

Levelcodes
Nach den Easy- und Brave-Codes haben wir diesmal die Jedi-Codes.
Level 2: RRSBTS
Level 3: QYHYJHN
Level 4: ZPNKZ
Level 5: BZGBJX
Level 6: MSDZZR
Level 7: XXVPBG
Level 8: CQQBKP
Level 9: XNHPSF
Level 10: KQMXP
Level 11: MFVWHQM
Level 12: VCVYNNP
Level 13: BPSDVS
Level 14: DSYFGD
Level 15: NJHPHL
Level 16: BZCBCB
Level 17: VGKSNJ
Level 18: PPNINZY
Level 19: CQKXVX



Level 20: TXQLTM
Nils-Alexander Lüpkes & Sebastian Bernhauer, Hünfeld

POPULOUS II

Letztes Paßwort
Mit dem folgenden Paßwort könnt Ihr Euch den Abspann ansehen, danach ca. 200 Erfahrungsblitze verteilen und schließlich wieder in Level 1 beginnen.
Sascha Schmidt, Gummersbach

R-TYPE III

Levelanwahl
Wenn Du das erste mal alle Leben verloren hast und im Continue-Screen bist, drück' erst zehnmal R und dann für das gewünschte Level die L-Taste – für Level 3 z.B. dreimal L.
Thomas Koch, Bergisch Gladbach

TIPS & GESU

Tach-che

- Level 2: Bubsy Bookworm
Roadrunner
Monty Elmyra
- Level 3: Go-Go Sweetie Tweety
Bookworm
Plucky Bubsy
- Level 6: Monzy Bubsy Tweety
Cheat: Elmyra
Sweetie Calamity
- Axel Löwenich, Chorweiler

RETURN OF THE JEDI

- Cheats
- Auch im dritten Teil dürft Ihr im Titelbild wieder fleißig cheaten.
- Für sieben Continues: A, B, A, Y, A und X.
- Für 99 Leben: X, X, B, A und Y.
- Für den Abspann: A, B, A, B, A, B, A und B.
- Für alle Charaktere: X, X, Y, Y, Y und X.

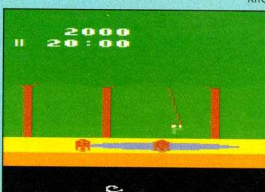
Und für unendl. Smart Bombs: B, X, B, X, B, X, B, B und Y.
Sven Peterßen, Bremen

X-KALIBER 2097

Unverwundbarkeit
Geht mit dem Cursor auf Option (nicht ins Menü) und drückt I, l, r, r, u, o, r, o, o und o. Wenn Ihr nun ins Optionsmenü geht könnt Ihr bei 'No Damage' mit 'On' die Unverwundbarkeit einschalten.
Sven Peterßen, Bremen

PITFALL

VCS-Version
Neben dem neuen Game ist auch die alte VCS-Urfassung von Pitfall mit im Modul. Drückt im Titelbild A, A, A, A, A, A und Select. Geht nun mit Start ins Game und siehe da ...
Tundo Alessandro, Reinach (CH)



TIPS &

LEMMINGS 2

Im Titelbild kann man ein paar nützlich Sachen einstellen.
Sprechblasen für die Lemmings:



Auf den i-Punkt von Lemmings klicken.

Sound Test: Auf die Baumhöhle unter 'Load' klicken. Mit B kann man dann andere Melodien wählen.

Cheat Mode: Überall Bronze mit 33%. Der Cheat-Mode ist immer woanders versteckt. Liste

der möglichen Verstecke:

1. Linkes Fenster neben dem Baum
 2. Oberer Teil der Tür bei 'Lic' von 'Licensed'
 3. unterer Teil der Tür
 4. Zwischen dem 'n' und dem 's' von 'Licensed'
 5. Zwischen 'Licensed' und 'by'
 6. Das erste 'N' von 'Nintendo'
 7. Das 'J' von 'Nintendo'
 8. Das große, rechte Fenster
- Axel Löwenich, Chorweiler

STAR TREK STARFLEET ACADEMY

Cheats
Neue Schiffe: Wenn Ihr im Simulator auf Kampfttraining oder Zweispieler-Modus geht könnt Ihr zusätzliche Schiffe anwählen. Dazu müßt Ihr im Schiffsauswahlmodus folgende

TOTAL!

BESTELL-COUPON

TOTAL!



6/95 • DM 6,80



5/95 • DM 6,80



4/95 • DM 6,80



3/95 • DM 6,-



2/95 • DM 6,-



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,-



5/94 • DM 6,-



3/94 • DM 6,-



2/94 • DM 6,-



1/94 • DM 6,-



11/93 • DM 6,-



9/93 • DM 6,-



8/93 • DM 6,-



7/93 • DM 6,-



MARIO BAND 1 • DM 9,80

TIPS&TRICKS 2/94 • DM 6,-

Name (Bitte in DRUCKBUCHSTABEN SCHREIBEN)

Straße

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift:

(bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

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 Kennziffer dieses Hinweises bestätige ich durch meine 2. Unterschrift:

Datum, Unterschrift

Achtung! Bitte vergelt die Versandkosten nicht!
Lieferung per Nachnahme nicht möglich!

☐ per Eurocheck zur Verrechnung (Kartennummer nicht vergessen)

Bitte keine Überweisung!

Für Mehrfachbestellungen bitte **Stückzahlen** eintragen. Die Lieferung erfolgt schrittweise nach Vorräte. Mit Erscheinen dieser Ausgabe verlieren alle anderen Preislisten ihre Gültigkeit. **Briefmarken** werden als Zahlungsmittel **nicht** angenommen! Die Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum des Verlegers.

Verständkosten

ADRESSE

TOTAL!-Heft Shop
Heilwigstr. 39, 20249 Hamburg

Folgende Hefte sind vergriffen:
6/93, 10/93,
12/93, 4/94, 6/94

* Händleranfragen erwünscht !!! * Ausländische Lieferungen nur gegen Vorkasse (DM 16,- Porto) * Versandpreise per Nachnahme DM 12,- * Händleranfragen erwünscht !!! *

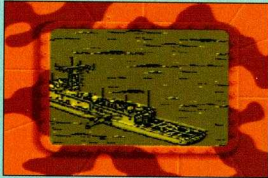
DESERT STRIKE

Paßworte

Campagne 2: FJHGGL

Campagne 3: GBXHDZ

Michael Peel, Worms



GEAR WORKS

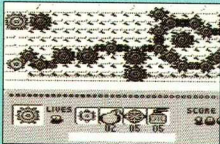
Levelcodes

Level 2: 3518

Level 3: 6382

Level 4: 8427

Level 5: 2385



Level 6: 5924

Level 7: 1267

Level 8: 7208

Level 9: 6532

Level 10: 5012

Level 11: 6511

Ines Heidrich, Augsburg

POWER RANGERS

Levelcodes

Der Kampf gegen das Böse ist nicht immer einfach, deswegen:

Level 2: 4718 (Normal)

1001 (Hard)

Level 2: 1012 (Normal)

3109 (Hard)

Level 2: 0216 (Normal)

3492 (Hard)

Level 2: 1387 (Normal)

0411 (Hard)

Tundo Alessandro,

Reinach (CH)

MR. NUTZ

Levelcodes



Level 2: Domino

Level 3: Enrigo

Level 4: Colors

Level 5: Jumper

Level 6: Switch

Urs Bieri, Elgg (CH)

INDIANA JONES

Levelcodes

Level 2, Flucht aus dem Zug:

731183311J

Level 3, Die Katakomben:

1819241297

Level 4, Angriff auf

Burg Brunwald:

06192513D7

Level 5, Flucht aus

dem Zeppelin:

CF1B2693B

Stefan Riesenbeck, Rheine

JURASSIC PARK 2

Level Skip

Drückt während des

Games die Starttaste und dann

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

B. Nun könnt Ihr mit Start und

TIPS &

Select alle Runden beenden.

Thomas Breikreuz, Köln

TOP GUN

Paßwörter

Mission 3:

88W8QQ4

Mission 5:

K8LKQQ7

Mission 7:

58NSQQP

Mission 9:

7877QQL

Mission 10:

F82XKQ2

David Pachali, Dorfanger

MEGA MAN 5

Super PowerUp

Wenn Ihr sterbt drückt B für ein

Continue und spielt dieselbe

Stage noch zweimal durch.

Beim dritten Continue wird Euch

Dr. Light einen Turbo-Arm

geben, der beim nächsten

Continue sogar noch verbessert

wird.

Tundo Alessandro,

Reinach (CH)

Wie bitte?

An Eurem Kiosk gibt's keine

TOTAL!

Ihr denkt auch, daß das geändert werden sollte?

NA DANN LOS ...

Meiner Meinung nach sollte es TOTAL auch bei
meinem Zeitschrift geben:

Name der Verkaufsstelle: _____

Straße: _____

Land, PLZ, Ort: _____

Es ist ein/e

☐ Kiosk

☐ Supermarkt

☐ Tankstelle

☐ Sonstiges

Unter allen Einsendern verlosen wir ein Spiel nach
Eurer Wahl!

Mein Name: _____

Straße: _____

Land, PLZ, Ort: _____

Mein Wunschspiel: _____

für: _____

Bitte einsenden an: TOTAL • Heilwigstraße 39 • D-20249 Hamburg

TRICKS

DIE SCHLÜMPFE

Levelcodes
Level 5: BPSP
Level 10: ZRMS
Phillip Griesert, Rostock

BATTLESHIP

Paßwörter
Level 1
Stage 1: GZYQKX
Stage 2: QYZGKX
Stage 3: QTCGTB
Level 2
Stage 5: GBXQZP
Stage 6: QPDGYM
Stage 7: GGVQZS
Stage 8: GHVQJW
Level 3
Stage 9: GIRQIV
Stage 10: NPGGYM
Stage 11: HKNQZP
Stage 12: HCYQZV
Level 4
Stage 13: HGTQZS
Stage 14: HDPQZQ
Stage 15: NVKGTI
Stage 16: NYDGTK
Level 5
Stage 17: HHVQZW
Stage 18: HBWQJP
Stage 19: NRMGTD
Stage 20: BBQQBP
Level 6
Stage 21: YPHGTM
Stage 22: YRBGTD
Stage 23: YRZGXD
Stage 24: YQCQTD
Level 7
Stage 25: BFXQZT
Stage 26: YNDGTK
Stage 27: YVLGPL
Stage 28: BLWQZV
Level 8
Stage 29: YWMGPM
Stage 30: TRGGTD
Stage 31: JDNQJQ
Stage 32: JKYQCP
Level 9
Stage 33: ZKTQKP
Stage 34: ZHPQCW
Stage 35: JCXQIV
Stage 36: TVDGTI
Level 10
Stage 37: TTLGPB
Stage 38: ZLVQKV
Stage 39: TPGMTM
Stage 40: PXGGTL
Level 11
Stage 41: CHNQBW

Stage 42: CGYQJS
Stage 43: CDTQJQ
Stage 44: CBPOBP
Stage 45: PWKGTM
Stage 46: PTDGTB
Stage 47: PRLGTD
Last Stage: PPGGYM
Hans Eisenhauer, D'dorf

NES

ASTYNAX

Stage Select
Stage Select: o, u, l, r, B, B, B, B, und Start im Titelbild.
Unverwundbarkeit: o, o, o, o, u, l, r, o und Start im Spiel.
Daniel Pflugbeil, Böblingen

BUGS BUNNY

Levelcodes
Level 20: ZTPZ
Level 40: XT9VV
Level 60: YTKVV
Alexander Heun, Hattersheim

DAS DSCHUNGELBUCH

Debug-Menü
Startet erst das Game, pausiert dann und drückt Select. Nun seid Ihr im Menü. Geht nun in den Music-Test und spielt folgende Musikstücke in der Reihenfolge an: 40, 30, 20, 19, 19, 17, 16, 15. Jetzt könnt Ihr alles Mögliche einstellen.
Sven Milde, Stuttgart

JAMES BOND JR.

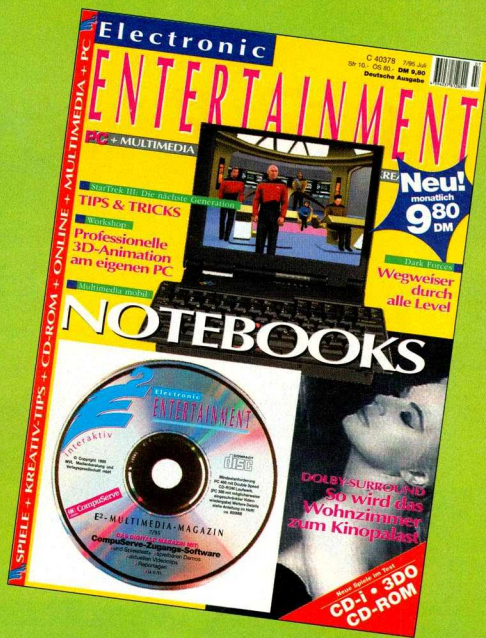
Paßwörter
Mission 1: 033481
Mission 2: 258600
Mission 3: 320370
Alexander Heun, Hattersheim

PUNCH OUT

Paßwörter
Für Don Flamenco aus Spanien: 0057375423
Für King Hippo von Hippo Isl.: 1357924680
Für Pstion Honda aus Japan: 7778073454
Für Macho Man aus den USA: 0309916683
Für Mike Tyson aus den USA: 0073735963
Andre Ries, Weiterstadt-Grhs.

TECHNIK FOR FUN:

MULTIMEDIA



Die Zeiten, in denen „PC“ dröges Arbeiten vor einer grauen Mattscheibe bedeutete und der typische „Computer-Freak“ jede Menge Macken, aber keine Freu(n)de hatte, sind nun wirklich längst Vergangenheit.

Heute heißt Computer Multimedia - und Multimedia heißt Spaß.

ELECTRONIC ENTERTAINMENT zeigt Ihnen diesen Spaß und jede Menge Infos drumherum. Die Zukunft der Unterhaltung mit den Themen einer neuen Generation.

Technik for Fun – mit Hintergrundstory statt Programmierabelle und Spaßfaktor statt Speicherplatz.

DIE ZEITSCHRIFT
MIT DEM
MULTIMEDIA-
MAGAZIN AUF
CD-ROM

nur
DM 9,80
Sfr 10.-, Ös 80.-

JETZT BEI EUREM ZEITSCHRIFTENHÄNDLER



Prince Charles
„R“, Start & B
„O“, Start & A
„Y“, irgendein Button

Randall Cunningham
„P“, irgendein Button
„H“, Start & A
„I“, Start & Y (MD: C)



Adrock
„A“, irgendein Button
„D“, Start & Y (MD: C)
„R“, Start & B

MCA
„M“, Start & B
„C“, Start & B
„A“, irgendein Button



Heavy D
„H“, Start & A
„V“, irgendein Button
„Y“, Start & B

Fresh Prince
„W“, Start & Y (MD: C)
„I“, Start & B
„L“, irgendein Button



Carlton
„I“, Start & Y (MD: C)
„M“, Start & Y (MD: C)
„C“, Start & B

Blaze
„B“, Start & Y (MD: C)
„L“, irgendein Button
„Z“, Start & Y (MD: C)



Brutah
„L“, Start & A
„M“, Start & B
„N“, irgendein Button

Kabuki
„D“, irgendein Button
„A“, Start & B
„N“, Start & A



Chow-Chow
„A“, irgendein Button
„M“, Start & A
„X“, Start & Y (MD: C)

Weasel
„R“, Start & B
„A“, Start & A
„Y“, irgendein Button



Benny
„B“, Start & B
„N“, irgendein Button
„Y“, Start & Y (MD: C)

Crunch
„C“, Start & A
„R“, Start & B
„N“, irgendein Button

CHEATS

Shot Percent Display
(Trefferwahrscheinlichkeits-Anzeige)
o, o, u, u, B

Quick Hands
(bessere Stehfähigkeit)
I, I, I, A, r

Max Power
(mehr Kraft)
r, r, I, r, B, B, r

Power-Up Goaltending
(Goaltending ist erlaubt)
r, o, u, r, u, o

On Fire
(immer „On Fire“ sein)
u, r, r, B, A, I

Turbo
(Turbo ohne Ende)
B, B, B, A, u, u, o, I

Power-Up Offense
(bessere Angriffsfähigkeiten)
A, B, o, A, B, o, u

Power-Up 3-Pointers
(höhere Treffergenauigkeit für 3er)
o, u, I, r, I, u, o

Power-Up Dunk
(von überall aus dunken)
I, r, A, B, B, A

Boomshakalaka! Wenn dieses Poster nicht sämtliche NBA-Rekorde bricht! Alle 38 geheimen Spieler mit samt Codes plus sämtliche Cheats haben wir für Euch auf diesem hübschen Wand-schmuck verewigt. Die Eingabe der Kombinationen ist dabei kinderleicht. Hier eine kurze Erklärung für die richtige Eingabe: Der Buchstabe in Anführungszeichen stellt das einzugebende Initial dar. Die Bezeichnung „Start & B“ beispielsweise bedeutet, daß



Hill
„N“, Start & A
„D“, Start & B
„H“, Start & A

Turmell
„M“, Start & A
„J“, irgendein Button
„T“, Start & A



Facine
„X“, Start & B
„Y“, Start & B
„Z“, Start & A

Air Dog
„A“, Start & Y (MD: C)
„I“, irgendein Button
„R“, Start & B

TO



Bill Clinton
„C“, Start & A
„I“, irgendein Button
„C“, Start & B



TIPS & TRICKS



Hillary Clinton
„H“, irgendein Button
„C“, Start & B
„Leerzeichen“,
irgendein Button



Hugo
„G“, irgendein Button
„G“, Start & Y (MD: C)
„O“, Start & A

Gorilla
„G“, irgendein Button
„O“, Start & B
„R“, Start & B



Frank Thomas
„S“, Start & B
„O“, irgendein Button
„X“, Start & A

Larry Bird
„B“, Start & A
„R“, Start & Y (MD: C)
„D“, Start & A



Power-Up Push
(Gegner quer über den Court stoßen)
u, r, A, B, A, r, u

Super Fouls 1
(ein Gegner wird gefoult, beide Gegner stürzen)
o, o, o, o, l, l, l, A, A

Super Fouls 2
(nicht der Gefoulte, sondern
sein Partner stürzt)
o, o, o, o, l, l, l, A, B

Teleport-Pässe
(magische Teleport-Pässe)
o, r, r, l, A, u, l, l, r, B

Hight Shots
(höherer Wurfwinkel,
daher weniger blockanfällig)
o, u, o, u, r, o, A, A, A, u

Speed Up
(höheres Tempo des
eigenen Spielers)
o, o, o, o, l, l, l, l, B, A

Slippery Court
(rutschiges Spielfeld)
A, A, A, A, A, r, r, r, r, r

Ihr die ‚Start-Taste‘ gedrückt halten und dann den ‚B-Button‘ des Joypads drücken müßt. Für Mega-Drive-User entspricht der ‚Y-Button‘ dem ‚C-Button‘. Die Codes für die Cheats (maximal zwei gleichzeitig) sind während des ‚Match-Up‘-Screens einzugeben. Für sie gelten dieselben Abkürzungen, nur kommen noch l/r/o/u für Joypadbewegung nach links/rechts-oben/unten dazu. Viel Vergnügen und megastarke Jams!



Jazzy Jeff
„J“, Start & Y
„A“, Start & A
„Z“, Start & A

Mike D
„M“, Start & Y (MD: C)
„K“, irgendein Button
„D“, Start & Y (MD: C)



Kid Silk
„K“, irgendein Button
„S“, Start & B
„K“, Start & Y (MD: C)

Scooter Pie
„H“, Start & A
„T“, irgendein Button
„P“, Start & Y (MD: C)



Kirby
„C“, Start & B
„K“, irgendein Button
„Leer“, Start & Y (MD: C)

Snake
„G“, Start & A
„O“, Start & Y (MD: C)
„F“, Start & B



Liptak
„J“, irgendein Button
„L“, Start & B
„Leerzeichen“, Start & B

Goskie
„T“, Start & B
„W“, irgendein Button
„G“, Start & A



Rivet
„R“, irgendein Button
„J“, Start & A
„R“, Start & Y (MD: C)

Divita
„S“, Start & A
„A“, Start & Y (MD: C)
„L“, irgendein Button



Moosekat
„M“, Start & B
„P“, Start & Y (MD: C)
„P“, irgendein Button

Moon
„J“, irgendein Button
„A“, Start & A
„Y“, Start & B



Falcus
„J“, Start & A
„P“, irgendein Button
„Leerzeichen“, Start & Y (MD: C)

Muskett
„M“, Start & B
„C“, Start & B
„M“, Start & Y (MD: C)

KOMPLETTLÖSUNG, TEIL 2

Nachdem Euer Vater im letzten Teil entführt wurde, und Ihr durch den Dschungel von Ceiba gereist und den Xibalba-Wasserfall erklommen habt, führte Euer Weg in die Tazmul-Minen. Jetzt ist Schluß mit ausruhen – ein Monat reicht! Greift zum Pad und laßt Euren Vater nicht länger warten.

LEVEL 3 – Tazmul Minen (Teil 2)

Euer weiter Weg führt Euch diesmal noch tiefer in die finsternen Gewölbe ...



3.6 Der weitere Weg bis zu dieser Blockade ist mehr oder weniger (es gibt zwischendurch 'ne kleine Abkürzung' geradlinig. Das Spinnennetz zerstört Ihr am besten mit einem Superschuß aus der Stein-schleuder.



3.7 Wenn Ihr kurz darauf an diesem Seil hängt, springt doch mal nach links unten: Dort warten nette Extras, die Euren Waf-fenvorrat aufstocken und Euch Lebens-energie zurückgeben.



3.8 Mit der kleinen Lore könnt Ihr ruhig mit Vollgas gegen die Wand brettern. Außer einem kurzen Knock-Out mit anschließendem Kopfschütteln macht Harry Jr. dieser Crash nichts aus.



3.9 Bei den Seilen an denen Ratten her-umlaufen, müßt Ihr sehr vorsichtig sein. Klettert am besten ganz langsam nach oben, und erledigt die herankommenden Nager mit einem 'Peitschenhieb'.



3.10 Klettert nicht gleich ganz nach oben, sondern springt an den Seilen möglichst weit nach rechts. Dann ein beherzter Sprung nach rechts auf die Gleise, und Ihr findet weiter rechts ein Extraleben.



3.11 Geht danach zurück und klettert am linken Seil nach oben. Seid Ihr in der Mulde angelangt, sammelt fleißig die Extras ein und legt den abgebildeten Schalter um. Weiter rechts öffnet sich dann eine Falltür.



THE MAYAN

Das Leben eines Abenteurers ist nicht das leichteste, das werdet Ihr sicherlich auch schon gemerkt haben. Zum



3.12 Springt in die Tiefe, doch Vorsicht: Von links rollen große Loren auf Euch zu. Springt über sie rüber und bewegt Euch dabei nach links. So kommt Ihr zum Ausgang des dritten Levels.



LEVEL 4 Die verlorene Stadt von Copan

Ihr betretet diese Stadt durch den westlichen Eingang unter dem Drachenkopf.



4.1 Ja, und hinter der Rube dieses Feuer-spieters ist ein Diamanting versteckt. Außerdem seht Ihr einen grob-pixigenen Scorpion: Jener ist ein alter Bekannter von Eurem Vater, Pitfall Harry.



4.2 Die Zungen und die herausklappenden Treppen in diesem Level sind mit etwas Übung kein Problem. Achtet bei den Treppen immer auf das Geräusch, welches das Wegklappen ankündigt.



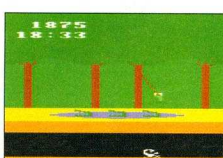
4.3 Habt Ihr oben die Schlange und das Statuenbild besiegt (unter Ihr seid Ihr sicher), könnt Ihr in das alte VCS-Pitfall! gelangen: Springt mit großem Anlauf nach links und Ihr landet beim Scorpion von 4.1. Geht durch die Tür und Ihr findet ein 'J'.



4.4 Laßt nach links, und ein Spinnennetz katapultiert Euch in die Höhe. Geht nach der Landung nach rechts, sammelt die Münzen ein und dann kriecht UNTER dem Teleporter-Feld hindurch.



4.5 Habt Ihr hinter den Mauern – experimentiert ein bißchen – das Extraleben und die anderen Items eingesammelt, geht zum Teleporter zurück. Jener befördert Euch in die Vollversion des alten VCS-Klassikers.



4.6 Das Spiel besteht aus 256 verschiedenen Bildern. Mit nur drei Leben müßt Ihr versuchen innerhalb des Zeitlimits aus dem Urwald zu gelangen. Dieses Spiel war vor 13 Jahren der Hit schlechthin!



4.7 Habt Ihr alle drei Leben verloren, könnt Ihr jederzeit wieder ins VCS-Pitfall gelangen. Ansonsten geht es jetzt von Punkt 4.3 weiter. Zerschlagt, bei den Amphoren angekommen, nur die rechte.



4.8 Seid Ihr dann ein Stück weiter rechts ganz nach oben gesprungen, könnt Ihr unter der Mauer durchkriechen und Extras einsammeln. Probiert beim Zurückkriechen aufzustehen, so kommt Ihr an eine Chilischote.



4.9 Mit dieser Extra-Power lauft so schnell wie möglich auf das Dach zurück, unter dem die Amphoren hängen (Vorhin kamt Ihr da nämlich nicht rauf). Ihr könnt Euch jetzt weiter nach links hangeln.



4.10 Habt Ihr die drei (!!!) Extraleben eingesackt, geht zurück zu 4.8. Laßt Euch diesmal durch das Loch in die Tiefe fallen, und folgt dann brav Eurem Spürsinn. Nach einer Teleporter-Tür müßt Ihr Euch über ein paar Gruben hangeln, ...

ALL ADVENTURE

Glück erscheinen einige Extras wieder, nachdem Ihr ein Leben verloren habt. Probiert es mal aus! mik



4.11 ... dabei sammelt Ihr hinter dem Götzenbild eine Chilischote ein. Lauft dann sofort nach links und springt beim Vorsprung – dank der Chili-Power – nach links auf die Plattform. Dort gibt es wieder ein Herz und ein Extraleben.



4.12 Laßt Euch anschließend nach unten fallen und schaltet den Totenkopf aus. Springt links an den Ring und Ihr fallt anschließend durch eine Falltür nach unten.



4.13 In diesem Korridor wimmelt es nur so von Ungeziefer, also Obacht geben. Klettert dann ganz (!) rechts am Seil nach oben (Vorsicht Piken!), um den Schalter in der linken Wand zu betätigen.



4.14 Nun wieder dorthin zurück, wo die Schlange am dem Seil hängt. Betätigt sie und klettert hoch. Die goldenen Statuen werden jetzt lebendig und bewachen Euch, also schön ducken und Kopf einziehen.



4.15 Klettert dann am Seil bei der nächsten Schlange ganz nach oben. Geht dann erstmal nach rechts, klettert an die Schlange und springt nach links in einen verborgenen Raum. Betätigt dort den Schalter in der linken Wand.



4.16 Geht zurück, und siehe: Die Wand hat sich geöffnet! Geht hindurch, sammelt Herz- und Extraleben (springt auf die Zunge nach oben) ein. Dann wieder zurück nach rechts gehen.



4.17 Laßt Euch in den Abgrund fallen und zerschlagt die untere Amphore. (In der Mega Drive-Version ist links ein Schalter in der Wand, den Ihr durch bloßes Danebenstellen betätigt. Bringt ein Extraleben.)



4.18 Jetzt mit Kriechen und Zungensprünge (Links oben bei den Zungen wartet ein Ring!) an das Seil hängen und nach rechts unten rutschen. Vom nächsten Rücksetzpunkt mit Anlauf nach links springen ...



4.19 ... und den Schalterstein in die Wand schlagen. Geht dann weiter nach rechts, und bewegt Harry Jr. über Zungen und Treppenstufen nach oben zur Chilischote.



4.20 Dank der nun zur Verfügung stehenden Sprungkraft, könnt Ihr den Bereich weiter rechts – und die Extras – erreichen. Geht gleich danach zurück, um nach oben zu gelangen, bevor die Wirkung nachläßt.



4.21 Die zwei Endgegner-Jaguars sind halb so wild: Erledigt sie indem Ihr Eure Extrawaffen einsetzt. Wollt Ihr nicht kämpfen, nehmt den Chili von 4.19 und springt über die Raubkatzen hinweg nach links über zum Ausgang (Tip von Hans-Peter Muff).



5.1 Gleich zu Beginn des Levels könnt Ihr durch Zerschlagen der ersten Amphore ein Herz und somit etwas Lebensenergie zurückerkalten. Schießt dann die nächste von der Decke, und es fällt ein Extraleben herunter.



5.2 Besiegt den erscheinenden Krieger durch schnelles Schießen, springt dann an den Plattformen nach oben. Um die Tür zu öffnen müßt Ihr über die Spinnennetze in einen Geheimraum springen. Vom Schalter dann nach rechts weiter.



5.3 Besiegt den erscheinenden Krieger durch schnelles Schießen, springt dann an den Plattformen nach oben. Um die Tür zu öffnen müßt Ihr über die Spinnennetze in einen Geheimraum springen. Vom Schalter dann nach rechts weiter.

LEVEL 5 Der Temple von Copan

Dieses Labyrinth ist nur mit Vorsicht zu durchqueren, denn es lauert viele Gefahren auf Euch

KOMPLETTLÖSUNG, TEIL 2



5.3 Legt den Schalter rechts von den Spinnennetzen um, und geht dann wieder zurück nach links. Dort öffnet sich jetzt die Tür. All die Extras werden nur von einem Wächter beschützt.



5.7 Jetzt kommt Ihr zu dem Schalter, den Ihr in Bild 5.5 bereits sehen konntet. Legt ihn um, geht zurück zum Boden, denn dort habt Ihr soeben eine Falltür geöffnet. Springt runter, unten warten nur ein paar Spinnen.



5.10 Klettert und schwingt Euch jetzt über die Fahlie nach rechts und klettert am Seil nach oben. Nachdem Ihr links die Münzen eingesammelt habt, könnt Ihr weiter unten andere Extras erhaschen.



5.13 Ihr könnt unter der Mauer hindurch nach rechts kriechen. Über das Spinnennetz könnt Ihr nun eine Abkürzung zu 5.15 nehmen. Wir machen aber erst einmal links von 5.12 weiter!



5.17 Seid Ihr durch die Falltür auf diesen Vorsprung gefallen, springt nach links und zerschlägt die Amphore (oder zierschießt sie vom Vorsprung aus). Ein weiteres Extraleben belohnt Eure akrobatischen Mühn.



5.4 Nach dem nächsten Savepoint müßt Ihr an weiteren Plattformen vorsichtig nach oben springen. Links seht Ihr eine Amphore hängen: Zerschlagt sie, und es fällt ein Extraleben herunter.



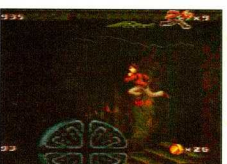
5.8 Geht nach rechts und Ihr findet ein „T“. Damit habt Ihr schon die Buchstaben P,I,T ... Na, ahnt Ihr schon was? Die Spinnennetze katapultieren Euch anschließend in die Höhe.



5.11 Am nächsten Seil angekommen, klettert zunächst nach oben. Kämpft Euch den Weg frei, laßt Euch vom Netz in die Höhe schießen und Ihr gelangt letztlich in einen Bonusraum.



5.14 An den schwingenden Feuerkugeln vorbei, gelangt Ihr an ein Seil (Unten gibt's ein paar Münzen). Unten müßt Ihr Euch vor Pikern an der Decke versehen (Kriechen ist angesagt!). Hinter den Mauern ist ein Ring versteckt.



5.18 Habt Ihr den Schalter bei der Flamme umgelegt, gelangt Ihr in die Arena, wo Euch ein rollendes Maya-Rad erwartet. Springt vom oberen Treppensatz über das runde Stück rüber und versucht nebenbei noch das Extraleben einzusammeln.



5.5 Klettert nach der Teleporter-Tür am Seil nach unten. Springt an dieser Stelle – siehe Bild – nach links, und Ihr erreicht einen Schalter. Legt ihn um und dann weiter nach unten.



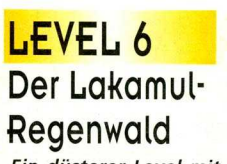
5.9 Zerschießt nach dem nächsten Savepoint das Netz mit einem Superschuß, so könnt Ihr einen Bonusraum betreten. Sammelt alles, bis auf die obere, linke Amphore ein. Geht anschließend zurück.



5.12 Nun hübsch zurück und am Seil nach unten klettern und die Amphore zerschneiden und das erscheinende Extraleben einsacken. Geht dann erst einmal nach rechts an die dortige Wand.



5.15 Weiter rechts ist dann ein Savepoint. Jetzt an den Netzen nach oben springen. Laßt Euch dann bei den Fallgruben nach unten fallen, nehmt aber die Extras mit! Dann nach rechts und wieder nach oben klettern.



5.16 Seid Ihr später rechts durch die Mauer gegangen, müßt Ihr mit ein bißchen Herumlaufen und springen nur zwei Schalter finden – und betätigen! Laßt Euch dabei von dem angreifenden Ungeziefer nicht aus der Ruhe bringen.



5.6 Am Boden angekommen, könnt Ihr links etwas Energie tanken. Dann nach rechts durch die Tür, hinter der Säule stoppen und am verborgenen Seil nach oben klettern.



5.19 Nach dem nächsten Savepoint müßt Ihr an weiteren Plattformen vorsichtig nach oben springen. Links seht Ihr eine Amphore hängen: Zerschlagt sie, und es fällt ein Extraleben herunter.



5.22 Nach dem nächsten Savepoint müßt Ihr an weiteren Plattformen vorsichtig nach oben springen. Links seht Ihr eine Amphore hängen: Zerschlagt sie, und es fällt ein Extraleben herunter.



5.25 Nach dem nächsten Savepoint müßt Ihr an weiteren Plattformen vorsichtig nach oben springen. Links seht Ihr eine Amphore hängen: Zerschlagt sie, und es fällt ein Extraleben herunter.



5.28 Nach dem nächsten Savepoint müßt Ihr an weiteren Plattformen vorsichtig nach oben springen. Links seht Ihr eine Amphore hängen: Zerschlagt sie, und es fällt ein Extraleben herunter.



5.31 Nach dem nächsten Savepoint müßt Ihr an weiteren Plattformen vorsichtig nach oben springen. Links seht Ihr eine Amphore hängen: Zerschlagt sie, und es fällt ein Extraleben herunter.



THE MAYAN

Tja, leider müßt Ihr Stein schleuder und Bumerang erst einmal ein Weilchen an den Gaderobenhaken hängen, denn für heute ist Schluß. Nächstes Mal führen wir Euch

LEVEL 6 Der Lakamul- Regenwald

Ein düsterer Level mit schwingenden Lianen, aggressiven Affen und Wildschweinen ...



6.2 Dann über das Seil nach rechts unten rutschen. Rechts vom Baum an der Schlange und der Liane nach oben klettern, anschließend nach links und ihr erreicht in den Wipfeln ein 'F'.



6.3 Bei diesem Baumstamm angelangt, braucht ihr nicht an die Liane springen. Dückt auf dem Pad nach unten, und ihr werdet in die Höhe geschleudert. Lenkt nach rechts, und ihr seid fast am Exit.

LEVEL 7 Die Yaxchilan Lagune

An diesem schwülen Ort
lauern nicht nur über-
große Mücken auf Euch...



7.1 Nach der Landung im Level habt ihr zwei Wege offen: Weg A: Wie im Ur-Pitfall müßt ihr auf Köpfen von Krokodilen und Schildkrötenpanzer zum anderen Ufer springen.



7.2 Seid ihr am Ufer angekommen, müßt ihr nach links zur Querliane springen, denn im Weg sind einige Löcher, die Euch sonst abstürzen lassen würden. Klettert am Seil hoch, und der Weg ist beendet. Weg B beginnt wie folgt von 7.1 ...



7.3 Springt nach links an das Seil und klettert nach oben, dann vom nach links zur Sanduhr. Anschließend nach rechts (Dank der Sanduhr kommt ihr ungeschoren an den Mücken vorbei.).



7.4 Springt hinter den bewachsenen Felsen und von dort weiter nach rechts zu einem Extraleben. Laßt Euch nach rechts fallen, springt an die Liane und klettert zu 7.4 nach oben. Der bessere Weg endet hiermit..



7.5 Rutscht an der schrägen Liane nach rechts zum Savepoint. Über einen schwimmenden Krokodilkopf geht es dann weiter nach rechts zu einer Liane. Klettert hoch und sammelt dabei ein Herz ein (links)



7.6 Rechts oben müßt ihr dann nach unten klettern. Unten müßt ihr an einem Seil nach rechts. Dabei belästigen Euch Krokodile. Ein Bungee-Seil weiter rechts befördert Euch anschließend nach oben.



7.7 Laßt Euch vom Bungee-Seil nach links schleudern. Von dort geht es über ein Seil nach links zu einigen Extras. Laßt Euch dann nach unten auf die Felsen fallen und springt diesmal per Bungee nach rechts.



7.8 Klettert nach rechts (Das Extraleben gibt's später) und laßt Euch nach unten fallen. Laßt Euch von einem Krokodil bis zu einem Seil übers Wasser tragen. Klettert am Seil weiter links ganz nach oben (bis zur Chilischote).



7.9 Mit diesem Chili könnt ihr zwei Dinge anstellen. Laßt Euch fallen und springt links über einen Absatz ans Extraleben von 7.8, oder springt in hohem Bogen nach rechts zu 7.10.

Wir bevorzugen das Extraleben ...



7.10 Laßt Euch von diesem Vorsprung etwas weiter rechts nach unten fallen und springt anschließend über die Schildkrötenpanzer nach rechts zum Rand des Levels. Nun beugt Euch über die Plattformen nach oben.



7.11 Ihr könnt nun entweder gleich zum Ausgang gehen oder noch ein wenig nach Extras stöbern. Klettert dafür am Seil (links) nach oben und sammelt bei den Felsen ein, was nicht festgewachsen ist!

LEVEL 8 Die Balka- nischen Minen

Eine neue Form von
Geschwindigkeitsrausch
erwartet Euch in
diesem Loren-Level ...



8.1 Auf drei Ebenen rast ihr dem Ausgang entgegen, der scheinbar nicht kommen mag. Die Ampeln kündigen Hindernisse an, also haltet Euch möglichst mittig und konzentriert Euch nicht so sehr auf die Münzen.



8.2 Die Geister, die Euch in den Rücken fallen, sind halb so schlimm. Laßt den ersten an Euch vorbei, springt auf seine Ebene, laßt den nächsten passieren und hechtet auf seine Ebene.
Achtet aber auf die Ampeln ...!



8.3 Gegen Ende des Levels müßt ihr unbedingt mittig fahren. So bekommt ihr zum einen ein Extraleben und rast zum anderen nicht gegen eine Wand sondern zum Ausgang.

**Zunächst noch
einige kleine**

**Tips, die Euch das Hel-
denleben etwas er-
leichtern können:**

- **Nutzt die örtlichen
Gegebenheiten unbe-
dingt aus: Handgrana-
ten fliegen schön
weit, so daß man oft
aus der Deckung eines
Waldes heraus
viel Unheil anrichten
kann. Beachtet auch,
daß die Granaten auf
Schnee oder abschüs-
sigem Gelände oft
noch ein gutes Stück
weiter rutschen ...**

- **Schont Eure Mann-
schaft: Haltet die Ver-
luste in den ersten
Phasen einer Mission
möglichst gering,
denn Ihr habt nicht
unbegrenzt Leute.**



CANNON

ÜBERLEBENS

**Und hier sind sie wieder, unsere Pixel-Rambos, die mit einem fröhlichen
Lied auf den Lippen in den Untergang marschieren. Wollt Ihr ihnen eine
Überlebenschance geben? Dann lest unbedingt weiter!**

MISSION 15



Unsere Karten
zeigen den ef-
fektivsten Lö-
sungsweg, aller-
dings könnt Ihr
natürlich auch
nach Herzens-
lust und -frust
herumexperi-
mentieren. Viel-
leicht habt Ihr
ja auch noch
bessere Altern-
ativen auf Lager?
Laßt es uns ein-
fach wissen

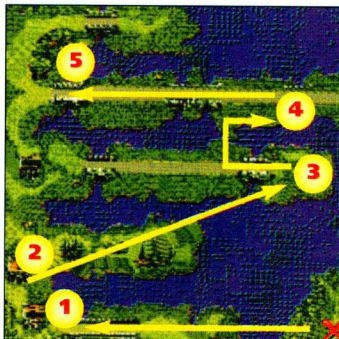
PHASE 2

- 1: Schwimmt zur Insel und schaltet den Scharfschützen und die Schafsfalle aus. (Genau, hier werden wieder Tiere gequält!)
- 2: Nehmt Euch den nächsten Scharfschützen vor und steigt in den Helikopter, den er bewacht hat.
- 3: Beharkt das Landegebiet mit Bomben, um alle feindlichen Raketenwerfer auszuschalten.
- 4: Rennt zur Geschützstellung und schaltet alle Bunker aus, bevor der Feind einen Gegenangriff starten kann.



PHASE 3

- 1: Schnappt Euch den Helikopter und landet in der Nähe des Hauses.
- 2: Schickt einen Mann in die Geschützstellung und schießt auf die feindliche Stellung. Bringt Euch aber anschließend sofort wieder in Sicherheit!
- 3: Teilt die Mannschaft auf und schickt zwei Leute los, um den Bunker durch die nahegelegene Geschützstellung zu zerstören.
- 4: Zerstört den feindlichen Jeep von der anderen Seite der Brücke aus: Dort ist er innerhalb Eurer Reichweite, kann Euch aber selbst nichts antun.
- 5: Schaltet den Panzer mit einer der beiden Geschützstellungen aus und nehmt Euch anschließend die nahegelegene Hütte vor.



In den späteren Missionen müßt Ihr immer wieder mit hinterhältigen Sprengfallen rechnen. Sie sind nicht immer gut erkennbar, wenn Eure Leute aber regelmäßig ohne offensichtlichen Grund sterben, dann ist da irgendwas faul!

FODDER

STRATEGIEN

Teil 2



MISSION 17

PHASE 1

- 1: Zerstört das nahegelegene Haus.
- 2: Überquert den Fluß, folgt der Straße und schaltet den Scharfschützen aus. Schnappt Euch den Panzer und zerstört die Hütte.
- 3: Besiegt den Scharfschützen in der oberen Ecke und sorgt in der nahegelegenen Hütte für Friedhofsruhe.
- 4: Die Geiseln werden nun dem Panzer folgen, sicherheitshalber sollte er allerdings nur von einem einzelnen Mann gesteuert werden.
- 5: Überquert die Brücke und zerstört die überaus lästige feindliche Stellung.
- 6: Verläßt den Panzer und bewegt Euch in Richtung Rot-Kreuz-Zelt. Überseht dabei den Scharfschützen nicht, der in der Nähe lauert.



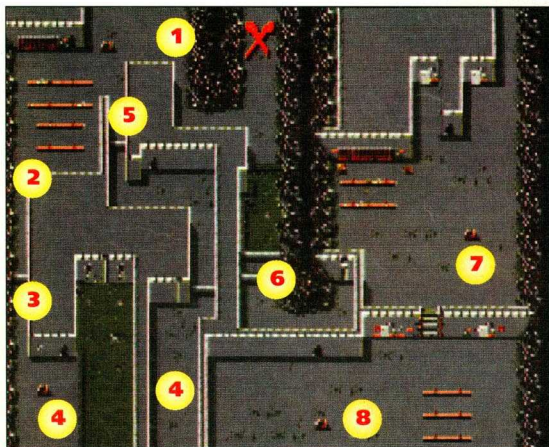
MISSION 18

Ganz schön lästig, diese Scharfschützen. Immerhin treffen sie keine Geiseln ...



PHASE 1

- 1: Laßt einen einzelnen Soldaten ohne Waffen die Geschützstellung einnehmen und die feindliche Stellung und den Bunker zerstören.
- 2: Schießt auf die Mine vor der Sprengtür.
- 3: Holt die anderen Leute nach und öffnet die Sprengtür mit Granaten.
- 4: Holt mit einem Einzelkämpfer die Raketen und laßt ihn die örtlichen feindlichen Einheiten vorsorglich ausschalten. Fügt die Truppe anschließend wieder zusammen.
- 5: Öffnet die Sprengtür und holt Euch weitere Raketen – nur für den Notfall.
- 6: Öffnet die doppelten Sprengtüren und überquert die Schleimgrube.
- 7: Laßt einen einzelnen Soldaten die normale Tür öffnen und mittels der Geschützstellung die anderen Türen in Reichweite zerstören.
- 8: Schickt den gleichen Kerl in den letzten Raum, um die dortige Tür zu zerstören.
- 9: Holt mit den übrigen Leuten die Geiseln nach.



CANNON FODDER

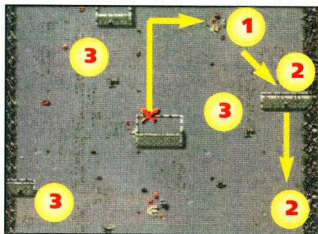
ÜBERLEBENS STRATEGIEN

Startet eventuell also lieber eine Mission nochmals neu anstatt Verluste in Kauf zu nehmen.

• Provoziert gegnerische Selbsterstörung: Versteckt Euch geschickt hinter Hütten – mit etwas Glück treffen feindliche Granaten oder Raketen die eigenen Gebäude und nehmen Euch so die Arbeit ab.

• Wer sich frontal vor eine Hütte stellt und sich dann auch noch wundert, warum er nach der Explosion die fliegende Tür an den Kopf bekommt, dem ist wohl einfach nicht mehr zu helfen ...

MISSION 19



1: Ihr benötigt in jedem Fall alle drei Leute, um den Level zu beenden! Wenn also irgend etwas schief geht, solltet Ihr die Mission sofort neu starten. Schickt zunächst zwei Leute nach oben, um den lästigen Jeep auszuschalten.

2: Wartet, bis der Helikopter das Bombardement einstellt und zerstört ihn anschließend.

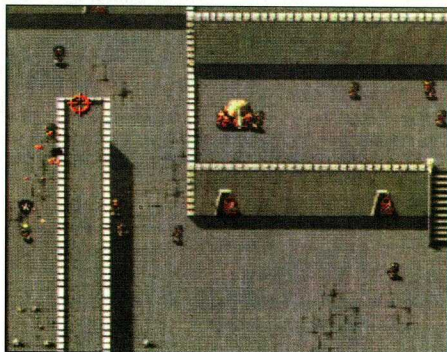
3: Positioniert jeweils einen Mann an den Landeflächen – und zwar an jener ganz rechts als letztes!

4: Der Helikopter wird nun dort landen, benutzt ihn, um die restlichen Feinarbeiten in diesem Level zu erledigen. Na, war denn das nun wirklich so schwer?



MISSION 21

Besondere Feinheiten gibt es hier nicht zu beachten, aber stellt Euch darauf ein, daß die Sache sehr, sehr schwer wird. Haltet Euch zunächst rechts, um die Mine zu vermeiden und beherzigt dann den einen Ratschlag: Feuert ständig. Feuert ständig und bleibt in Bewegung (das sind jetzt doch zwei Ratschläge geworden), oder Ihr schafft es nie zu der Geschützstellung. Feuert ständig, bleibt in Bewegung und haltet alle Türen unter Beschuß, bis Ihr an der Stellung angekommen seid – und blast Euch dann nicht noch selbst durch unvorsichtigen Schießen in die Luft. (Was drei Ratschläge wären – oder vier ... Oh bugger!)



MISSION 22

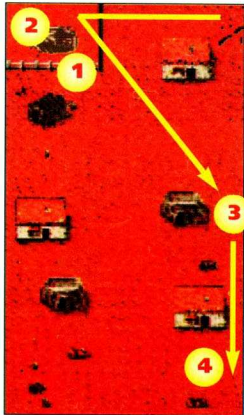
PHASE 2

1: Zerstört den Helikopter, bevor er startet oder Eure Mission ist zum Untergang verurteilt! Klappt es nicht auf Anhieb, so könnt Ihr die Mission getrost neu starten. Der Scharfschütze in der Nähe Eures Startplatzes wird Euch zwar beschießen, dabei aber das Gebäude zerstören, so daß Ihr Eure Granate für die Holzhütte aufheben könnt.

2: Holt Euch einen Nachschub an Granaten.

3: Zerstört die schwer erkennbare Mine neben dem Bunker mit ausreichendem Sicherheitsabstand.

4: Die Geschützstellung in der Mitte des Gebietes sieht zwar verlockend aus, allerdings solltet Ihr nicht versuchen, sie zu erreichen. Ihr werdet mit Sicherheit ins Kreuzfeuer genommen und selbst wenn Ihr es bis dorthin schaffen solltet, so bekommt Ihr von den feindlichen Stellungen zielsuchende Raketen auf den Hals geschickt, was auch nicht unbedingt angenehm ist. Schleicht Euch statt dessen am rechten Rand nach unten und holt Euch das dort versteckte Power-Up. Mit ihm erhaltet Ihr genügend durchschlagende Argumente, um den Level ordentlich aufzuräumen.



Hat jemand behauptet, daß das Heldenleben leicht sein kann? Dann hat derjenige sich aber ordentlich geirrt ...



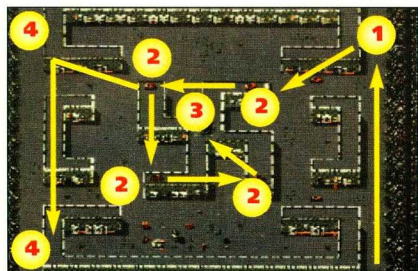
Gutes Timing ist bei dieser Mission ebenso lebenswichtig wie geschicktes Vorgehen!



MISSION 24

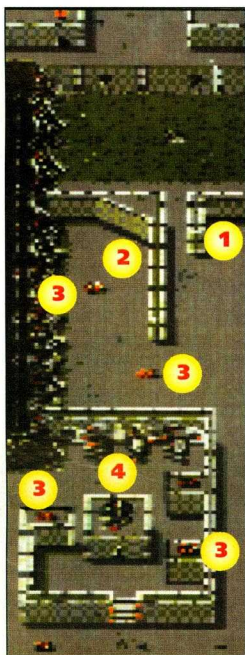
PHASE 4

- 1: Geht nach oben in die Ecke und startet mit einem einzelnen Mann den lebenswichtigen Helikopter.
- 2: Schaltet die vier Geschützstellungen in einem Durchgang aus, da sie ansonsten recht häßliche zielsuchende Raketen abfeuern, die Euch für den Rest des Levels am Heck hängen.
- 3: Bearbeitet die Kuppel im Zentrum so lange, bis sie Risse bekommt.
- 4: Zerstört die feindlichen Helikopter, wenn sie gerade landen.



PHASE 5

- 1: Reißt Euch mit einem Einzelkämpfer den Jeep unter den Nagel.
- 2: Rast mit dem Jeep an den beiden feindlichen Stellungen vorbei und springt in den Helikopter.
- 3: Schaltet die feindlichen Stellungen nacheinander aus, indem Ihr Euch vorsichtig annähert, einen Schuß abgibt und danach wieder den Rückzug antretet. Falls Ihr Euch bei diesen Manövern eine Zielsuchrakete am Heckrotor einhandelt, so könnt Ihr den Level gestrost neu starten!
- 4: Schnappt Euch den feindlichen Anführer (der Herr mit dem roten Blinklicht auf dem Kopf) und fliegt ihn zurück zum Zelt, um den Level zu beenden. Und das war es auch schon. Oder etwa doch nicht???



Ende

SO SPIELT IHR MORGEN!

NEU



MIT MULTIMEDIA-SPASS AUF CD-ROM.

ALLES WAS IHR ÜBER DIE
COMPUTERSPIELE DER ZUKUNFT
WISSEN WOLLT.
TESTS, FAKTEN, STORIES
UND VIEL MEHR...

jetzt am Kiosk

Fragen

GHOU PATROL (SNES)



Damit Gerhard mal etwas mehr als den zweiten Level zu sehen bekommt, würde er sich über die Paßwörter und einige nützliche Action-Replay-Codes sehr freuen.

SUPER PUNCH OUT (SNES)



Philipp Jünemann sucht nach einem Action-Replay-Code, der ihm unbegrenzt Energie fürs Prügeln verspricht.

SUPER STAR WARS (SNES)

Matthias Mouch benötigt Cheats und eine Levelanwahl, bei der man kein Action-Replay braucht.

BRANDISH (SNES)

S. Oehme & Friends haben in der neunten Etage von Level 2 ein kleines Problem, und zwar in Form von zwei Schaltergruppen in Achteranordnung. Was ist an dieser Stelle zu tun?

LORD OF THE RINGS (SNES)



Holger Rühl laitscht sich in Mittel-erde die Füße wund und wäre für einige hilfreiche Paßwörter oder Action-Replay-Codes sehr dankbar.

NIGHT & MAGIC II

Jörg Schmidt würde gerne wissen, wie der Wachpegasus in der Tundra heißt. Björn Rahles dagegen hat zwar schon die

drei Schwerter, die er bei einem der Lords abliefern soll, wird sie aber nicht los, da er erst noch einen anderen Auftrag erledigen muß. Diesbezüglich würde er sich über Hinweise auf den Fundort des Hackstocks sehr freuen. Weiterhin ist ihm aufgefallen, daß der Zauber 'Untote abwehren' zwar pro Erfahrungstufe immer besser kloppt, ab einem gewissen Level schwächeln die Leute doch bedenklich. Woran kann das liegen?

DONKEY KONG (GB)

Stefan Horn benötigt dringend einige Tips für Level 7-7. Wer kann ihm helfen? Hilfe benötigt auch Jürg Aeberhard, allerdings schon für Level 2-7.

DRAGON (SNES)



Immer nur mit Bruce zu spielen, das wird Florian doch zu langweilig. Gibt es einen Cheat, mit dem man die anderen Charaktere auswählen kann? Robert Wirthhaus dagegen interessiert sich für die geheimen Spezialattacken. Hat da jemand eine Übersicht parat?

Antworten

RETURN OF THE JEDI (SNES)



Chris kann Achim mit einer ganzen Menge Tricks weiterhelfen. Zunächst zu den Action-Replay-Codes: 7E01 B403 sorgt für unendlich Leben, 7E0B 4C01 für beliebig viele Thermalbomben, und 7E0C 5A20 ist für die Energie zuständig. Einige nette Cheats gibt es auch noch, die folgenden Codes sind während des Titelbildes einzugeben: Satte 99 Leben gibt es mit X, X, B, A, Y, für sieben Continues tippt man A, B, A, Y, A, X und den Abspann kann man mit

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 Fragen 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 • Heilwigstraße 39 • 20249 Hamburg

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

A, B, A, B, A, B, A, B abrufen. Zusätzlich sorgt X, X, Y, Y, Y, X dafür, daß man mit allen Figuren spielen kann, unbegrenzt Thermaldetonatoren gibt es mit B, X, B, X, B, B, B, Y. Und zum krönenden Abschluß auch noch das kleine Soundmenü, für das man während des Spiels A, Y, X, unten und START drücken muß.

KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE (SNES)

Gerhard Schauer verrät Christian nicht nur die Paßwörter, sondern auch noch einige hilfreiche Action-Replay-Codes:
Level 2: SKINNER
Level 3: SCRATCHY
Level 4: BARTDUDE
Level 5: BOUVIER

Mit dem ARP-Code 7E11 A303 bekommt man unendlich Leben, 7E03 258A sorgt für unendlich Blöcke und 7E03 2COA für ausreichend Munition.

ZOMBIES (SNES)

Vielleicht helfen Gerhards ARP-Codes auch Thomas weiter: 7E1C D601 sorgt für unbegrenzt Bazookas, 7E1C B80A liefert die Energie für Spieler 1, während 7E1C BA0A für Spieler 2 zuständig ist. Gibt man sowohl 7E1E 7509 und 7E1E 7C30 gleichzeitig ein und schaltet am Ende von Level 1 das ARP ein, so ist das Spiel in der Tat sehr schnell beendet.

S. BATTLE TANK (SNES)

Thorsten Melcher versorgt Dieter mit Paßwörtern und Action-Replay-Codes:
Level 5: DFCTPPGM
Level 9: LCM5NVCY
Level 13: WDCVH5LW
Die folgenden Codes stellen die jeweilige Waffe unbegrenzt zur Verfügung:
7E10 E503: CGM5
7E10 E805: Phalanx
7E10 E763: MG
7E10 E350: Kanone

TRICKS

Hotline

7E10 E603: Nebelwand

MIGHT & MAGIC II (SNES)



Jörg Schmitt hilft Marco beim Zeitsprung: Die Rückreise ins 10. Jahrhundert sollte eigentlich automatisch geschehen, indem man einfach eine Rast einlegt – beim Aufwachen befindet man sich dann im Middlegate der entsprechenden Epoche. Klappt das nicht beim ersten Mal, einfach nochmals versuchen. Den Lendenschurz erhält man übrigens im 8. Jahrhundert an den Koordinaten E2, x4/y5. Dort befindet sich eine Person namens Langer, von der man den Gegenstand erhält.

BAD 'N RAD (GB)

Stefan Horn bringt die Geschwister Hoppe sicher über den Abgrund. Besonders wichtig dabei ist, daß man schon im Tunnel möglichst schnell ist. Danach muß man vor dem Abgrund in der Mitte der Straße hochspringen und versuchen, das Seil zu erwischen. Mit etwas Übung sollte das klappen.

THE LOST VIKINGS (SNES)



Dank Corinnas Hilfe kann Reinhold dem fiesigen Tomator das Handwerk legen. Nachdem man mit allen drei Leuten unter dem Teleporter steht, muß Erik über Olafs Schild nach oben in den Teleporter springen. Hier darf man sich mal wieder mit Tomator herumbalgen, zunächst sollte man aber so lange seinen

Attacken ausweichen, bis der Schutzschild ausgeht. Jetzt kann man ihn gefahrlos anrempeln, sollte aber sofort nach dem Treffen auf die Leiter ausweichen, da der Fiesling die Seiten wechselt. Nach vier Treffern gibt Tomator auf. Es erscheint der gesuchte rote Schlüssel.

FINAL FANTASY II (SNES)

Familie Gut hat den Rattenschwanz aus der Village of Summoned Monsters in der Höhle bei Silvera gegen ein Adamant eingetauscht und fragt sich nun, was damit zu machen ist. Ein Besuch beim Schmied im unterirdischen Dorf, das nur mit dem Hovercraft erreichbar ist, bringt Klarheit: Der örtliche Schmied kann damit das Schwert des Helden etwas aufpowern.

E.V.O. (SNES)

J. G. würde ganz gerne auch mal als Krone der Schöpfung das Spiel beenden, allerdings fehlt ihm dazu die richtige Evolutionsstrategie. Ein kleiner Tip hierzu: In der letzten Welt gibt es einen Abschnitt, in dem sich einige altmodische Dinos versteckt haben. Trifft man sie das erste Mal, so kann man wahlweise mit ihnen kämpfen oder sie in Ruhe lassen. Tut man letzteres, so verraten sie die passende Kopf- und Körper-Kombination für Menschen.

BREATH OF FIRE (SNES)



Habt Ihr, wie etwa Christian Solenthaler, Probleme mit dem AGNI-Spell, der scheinbar nicht zu aktivieren ist? Dann achtet einfach darauf, daß alle Leute noch am Leben sind und keine(!) von Korns Transformationen aktiv ist! [Das Emperor Sword liegt übrigens hinter dem Thron.]

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 brandneuer Module für SuperNES, (Super) Game Boy und NES. Alle Infos zum Ultra 64. Tips & Tricks, wenn's mal nicht weitergeht. Deshalb willst Du das Magazin, das ganz genau 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,- (inkl. Zustellung). Schicken Sie mir TOTAL! an folgende Anschrift:

Vorname/Name _____

Straße/Hausnummer _____

PLZ/Ort _____

Datum/Unterschrift _____

Garantie: Ich weiß, daß ich die Bestellung innerhalb von 10 Tagen widerrufen kann. Es genügt eine schriftliche Mitteilung innerhalb dieser Frist an: TOTAL! Leserservice, Heilwigstr. 39, 20249 Hamburg. Zur Wahrung der Frist genügt das rechtzeitige Absenden des Widerrufs. Die Kenntnisnahme dieses Hinweisens bestätigt ich durch meine zweite Unterschrift.

Datum/Unterschrift _____

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

Zahlung für 1 Jahr:

Inland DM 72,-

Ausland DM 120,-

☐ Euro-Scheck zur Verrechnung
unbedingt Kartennummer angeben

☐ Bequem und bargeldlos durch
Bankabbuchung/Lastschrifteneinzug

BIZ _____

Kto.-Nr. _____

Geldinstitut _____

Unterschrift des Kontoinhabers _____

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

TOTAL! Leserservice
Heilwigstraße 39
20249 Hamburg

A



C



T



I



O



N



Hallo, Ihr Codeknacker!!!

Wir begrüßen Euch auf den Schummelcode-Seiten! Jeder, der ein Action-Replay- oder Game-Genie-Modul besitzt, kann hier interessante Codes für alte und neue Spiele aller Genre erhaschen.

Wie immer freuen wir uns auf Eure Post. Schickt uns Eure gesammelten Werke! Wir drucken sie in einer der kommenden Ausgaben ab! Also nix wie ran an die Konsole, fleißig suchen und umgehend an folgende Adresse schicken:

TOTAL!
ARP&GG-Codes
Heitwigstraße 39
20249 Hamburg

Wieder haben uns zahlreiche Einsendungen erreicht, und wir präsentieren Euch hier eine wohlsortierte Auswahl von dem, was alle unglaublich fleißigen und hart arbeitenden Helfer zusammengetragen haben. Unser Dank geht diesmal an: Mark Pemperton, Arne Krüger (cool, wie Freddy!), Henning Tzvanowski, Stefan Groß und Michael&Christoph Konhäuser&Klinke. Bleibt dran, Leute!!!

R

E

P

L

A

Y

SUPER NES

True Lies

7E00 A507 unendl. Mun für Pistole
7E00 A941 unendl. Mun für Uzi
7E00 A71E unendl. Mun für Pump-Gun
7E00 AF50 unendl. Mun für Flammenwerfer
7E00 AB03 unendl. Handgranaten
7E00 AD03 unendl. Minen
Alle Waffen erst einmal aufsameln!
7E2D 3817 unendl. Energie
7E1A 5703 unendl. Leben
7E1A 2A00 mehr Zivilisten töten!
7E1A 6106 unendl. Raketen, Harrier

Super Punch Out

7E08 9F50 unendl. Energie
7E08 9C1B Power immer voll
7E08 9D01 man kann unendl. K.O.s haben

7E0B C200 keiner wird ausgezählt
7E0B 2600 Zeit bleibt 0.00.00 (ohne K.O.-Code)
7E0B 3600 Jeder Schlag = 10.000 Pkt.

Warlock

7E0B 290F unendl. Energie

Cannon Fodder

7E15 C603 unendl. Granaten (1. Gruppe)
7E15 CC06 unendl. Raketen (1. Gruppe)
7E05 7F0D unendl. Leute
7E09 190X X = Anzahl Tote

WWF Raw

7E0F 4401 Superschlag
7E00 09FF andere Farben
7E06 460A Eigenschaften auf 10 einstellbar

7E00 E400 Stuhl nicht benutzen
7E05 3C03 Pl. 1 wird nicht ausgezählt
7E0A 7903 Pl. 1 unendl. Energie

7E0A 7B03 Pl. 2 unendl. Energie
7E05 3E03 Pl. 2 wird nicht ausgezählt
7E0B 4503 Pl. 1 Volle Kraft
7E0B 4703 Pl. 2 Volle Kraft
7E0D E400 Wrestler kommt unendl. bei Rumble in den Ring zurück
7E0E 30XX XX = Schwierigkeitsgrad
7E0E 2E01 immer Brawl-Regeln
7E0A A800 unendl. Schläge in der Ringecke
7E04 DEXX Euer Gegner heißt: 0A = Razor Ramon, 0C = Lex Luger, 0E = Doink, 00 = Luna Vachon, 02 = Bret Hart, 04 = Undertaker, 06 = Yokozuna, 08 = Bam Bam Bigelow, 10 = Shawn Michaels,

12 = 1-2-3 Kid,
14 = Diesel,
16 = Owen Hart,
18 = Mystery, ein versteckter Wrestler

7E04 D2XX Spielerwahl Pl. 1, XX

7E04 D4XX Spielerwahl Pl. 2, XX
siehe oben

GAME GENIE

Final Fantasy 3

Setzt die nachfolgenden Codes für die Xs dort ein, wo Ihr das Item haben wollt. Damit dürfte Euch dann kein Item mehr entgehen.

XX5C-78E5= weapon slot
XX58-7675= shield slot
XX58-7655= helmet slot
XX58-7685= armor slot
XX58-76E5= relic 1 slot
XX58-7B75= relic 2 slot
DD: Dirk
DF: Mithril Knife
D4: Guardian
D7: Air Lancet
D0: Thief Knife
D9: Assassin
D1: Man-Eater
D5: Sword Breaker
D6: Gradeus
DB: Valiant Knife
DC: Mithril Blade
D8: Regal Cutlass
DA: Rune Edge
D2: Flame Sabre
D3: Blizzard
DE: Thunder Sabre
FD: Epee
FF: Break Blade
F4: Drainer
F7: Enchanter
F0: Crystal
F9: Falchion
F1: Soul Sabre
F5: Ogre Nix
F6: Excalibur
FB: Schimitar
FC: Illumina
F8: Rganork
FA: Atma Vweapon
F2: Mithril Pike
F3: Trident
FE: Stout Spear
4D: Partisan

CKS

4F:	Pearl Lance
44:	Gold Lance
47:	Aura Lance
40:	Imp Halbred
49:	Imperial
41:	Kodachi
45:	Blossom
46:	Hardened
48:	Striker
4C:	Stunner
48:	Ashura
4A:	Kotseu
42:	Forged
43:	Tempest
4E:	Murasme
TD:	Aura
7F:	Strato
74:	Sky Render
77:	Heal Rod
70:	Mithril Rod
79:	Fire Rod
71:	Ice Rod
75:	Thunder Rod
76:	Poison Rod
7B:	Pearl Rod
7C:	Gravity Rod
78:	Punisher
7A:	Magus Rod
72:	Chocobo Brush
73:	Da Vinci Brush
7E:	Magical Brush
OD:	Rainbow Brush
OF:	Shuriken
04:	Ninja Star
07:	Tack Star
00:	Flail
09:	Full Moon
01:	Morning Star
05:	Boomerang
06:	Rising Sun
0B:	Hawk Eye
0C:	Bone Club
08:	Sniper
0A:	Wing Edge
02:	Cards
03:	Darts
0E:	Doom Darts
9D:	Trump
9F:	Dice
94:	Fixed Dice
97:	Metal Knuckle
90:	Mithril Claw
99:	Kaiser
91:	Poison Claw
95:	Fire Knuckle
96:	Dragon Claw
9B:	Tiger Fangs
9C:	Buckler
98:	Heavy Shield
9A:	Mithril Shield
92:	Gold Shield

93:	Aegis Shield
9E:	Diamond Shield
1D:	Flame Shield
1F:	Ice Shield
14:	Thunder Shield
17:	Crystal Shield
10:	Genji Shield
19:	Tortise Shield
11:	Cursed Shield
15:	Paladin Shield
16:	Force Shield
18:	Leather Hat
1C:	Hairband
18:	Plumed Hat
1A:	Beret
12:	Magus Hat
13:	Bandanna
1E:	Iron Helmet
5D:	Cornet
5F:	Bards Hat
54:	Green Beret
57:	Head Band
50:	Mithril Helm
59:	Tiara
51:	Gold Helmet
55:	Tiger Mask
56:	Red Cap
5B:	Mystery Viel
5C:	Circlet
58:	Regal Crown
5A:	Diamond
52:	Dark Hood
53:	Crystal Helmet
5E:	Oath Veil
6D:	Cat Hood
6F:	Genji Helmet
64:	Thornlet
67:	Titanium
60:	Leather Armor
69:	Cotton Robe
61:	Kung Fu Suit
65:	Iron Armor
66:	Silk Robe
68:	Mithril Vest
6C:	Ninja Gear
68:	White Dress
6A:	Mithril Mail
62:	Gaia Gear
63:	Mirage Vest
6E:	Gold Armo
BD:	Power Sash
BF:	Light Robe
B4:	Diamond Vest
B7:	Red Jacket
B0:	Force Armor
B9:	Diamond
B1:	Armor
B5:	Dark Gear
B6:	Tao Robe
BB:	Crystal Mail
BB:	Czararnia
BB:	Gown
BC:	Genji Armor
BB:	Imps Armor
BA:	Minerva
B2:	Tabby Suit
B3:	Chocobo Suit
BE:	Moggie Suit
CD:	Nutkin Suit

CF:	Behomth Suit
C4:	Snow Muffler
C7:	Noise Blaster
C0:	Bio Blaster
C9:	Flash
C1:	Chainsaw
C5:	Debiliator
C6:	Drill
CB:	Air Anchor
CC:	AutoCrossbow
C8:	Fire Skeam
CA:	Water Edge
C2:	Bolt Edge
C3:	Inviz Edge
CE:	Shadow Edge
8D:	Goggles
8F:	Star Pendent
84:	Peace Ring
87:	Amulet
80:	White Cape
89:	Jewel Ring
81:	Fairy Ring
85:	Barrier Ring
86:	Mithril Glove
8B:	Guard Ring
8C:	Running Shoes
8A:	Wall Ring
8E:	Cure Ring
83:	True Knight
8D:	Dragoon Boots
8E:	Zephyr Cape
AF:	Czararnia Ring
A4:	Cursed Ring
A7:	Earrings
A0:	Atlas Armet
A9:	Blizzard Orb
A1:	Rage Ring
A5:	Sneak Ring
A6:	Pod Bracelet
AB:	Hero Ring
AC:	Ribbon
A8:	Muscle Belt
AA:	Crystal Orb
A2:	Gold Hairpin
A3:	Econimizer
AE:	Thief Glove
2D:	Gauntlet
2F:	Genji Glove
24:	Hyper Wrist
27:	Offering
20:	Beads
29:	Black Belt
21:	Coin Toss
25:	Fake Mustache
26:	Gem Box
2B:	Dragon Horn
2C:	Merit Award
28:	Memento Ring
2A:	Saffey Bit
22:	Relic Ring
23:	Moogge Charm
2E:	Charm Bangle
3D:	Marvel Shoes
3F:	Back Guard
34:	Gale Hairpin
37:	Sniper Sight
30:	Experience Egg
39:	Titiabar
31:	Sprint Shoes

aRJay

GAME SAVER II



Mit dem neuen GAME SAVER II hast Du Dank der eingebauten Batterie jetzt die Möglichkeit, in Deinem SNES-Spiel Deinen Spielstand nicht nur zwischenzuspeichern,

sondern auch abzuspeichern!

Nie mehr am Levelanfang beginnen, wenn Du an einer Stelle nicht weiterkommst. Eine einfache Tastenkombination auf Deinem Joypad und Du beginnst an der zuletzt gespeicherten Stelle.

Mit allen bis hierhin gesammelten Extras, Punkten, Continues, etc. Außerdem kannst Du mit dem GAME SAVER II auch US und JP Module abspielen.

Und Du hast die Möglichkeit, die Spielgeschwindigkeit auf 50% zu bremsen.

dt 119.00

RATENKAUF
Jetzt Spielen
Später bezahlen!!!

SNK NEO GEO CD inkl.

Spiel & 2 Joypads 799.00

mit aRJay-Finanzierung mtl. 30.00

PANASONIC 3DO - FZ10 inkl.

Spiel 999.00

mit aRJay-Finanzierung mtl. 33.00

SONY PLAYSTATION inkl.

Ridge Racer & RGB 1099.00

mit aRJay-Finanzierung mtl. 40.00

SEGA SATURN inkl.

Virtua Fighters & RGB 1099.00

mit aRJay Finanzierung mtl. 40.00

SONY PARTYVISION

für alle Importkonsolen 2490.00

mit aRJay-Finanzierung mtl. 85.00

SUPER-NES

Kurzer Anruf genügt und wir nennen Dir die neuesten Titel für Dein SNES.

SNES-Grundgerät inkl. 50/60Hz

Schaltung & Garantie 289.00

Umbau 50/60Hz inkl. Schachtadapter & 1/2 Jahr Garantie 99.00

Speed it Up...! Umbausatz 69.00

Fire SFX 50/60Hz Adapter 39.90

Fire 6-Spieler-Adapter 59.90

aRJay Games
spielernd bestellen!

0221-12 10 67168169

Ebertplatz 2 50668 Köln

PRO SHIRT NUR DM 69,95
GRÖSSE S, M, L

Das sind nicht nur einfach ein paar coole Sweater, das ist ein Stück „American Way of Life“. Wählt zwischen den Emblems der Mega-Basketballer „Chicago Bulls“ (links) oder der „Seattle Supersonics“ (rechts). Mit diesem coolen Outfit steht Ihr garantiert im Mittelpunkt!



Best.-Nr. 202



Best.-Nr. 217

SOLANGE DER VORRAT REICHT

TASCHEN



Best.-Nr. 249



Best.-Nr. 250

Mannomann, die können mächtig was einstecken: Unsere praktischen Sporttaschen im coolen US-Look sind aus unverwüstlichem Nylon und haben reichlich Platz für Eure Sachen. Zwei Außentaschen und eine Fronttasche bieten zusätzlichen Stauraum, dank Schultergurt lassen sich die robusten Platzwunder kinderleicht transportieren. Der ultimative Reisebehälter nicht nur für Freunde des US-Sports!



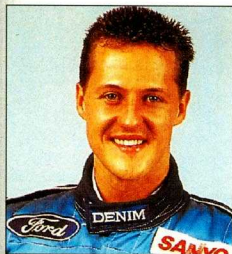
Best.-Nr. 251



Best.-Nr. 252

PRO TASCHEN NUR DM 49,95

Die Michael Schumacher Collection



Benetton Ford
B 193 Modell 1994
Maßstab 1:18 (ohne Fahrerfigur)
DM 89,95
Best.-Nr. 820

Modell 1994
(s. Abb.)
Maßstab 1:43
DM 49,95
Best.-Nr. 821

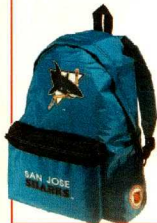


AMERICAN WAY OF CAPS

ORIGINAL CAPS UND RUCKSÄCKE AUS DEN USA

Chicago Bulls

Cap Best.-Nr. 261
Rucks. Best.-Nr. 260



Washington Redskins

Cap Best.-Nr. 267
Rucks. Best.-Nr. 266



San Jose Sharks

Cap Best.-Nr. 263
Rucks. Best.-Nr. 262



Chicago White Sox

Cap Best.-Nr. 265
Rucks. Best.-Nr. 264



ALLE CAPS JE DM 29,95
ALLE RUCKSÄCKE JE DM 29,95

Charlotte Hornets

Cap Best.-Nr. 247
Rucks. Best.-Nr. 248



Cleveland Indians

Cap Best.-Nr. 228
Rucks. Best.-Nr. 229



New York Knicks

Rucks. Best.-Nr. 230



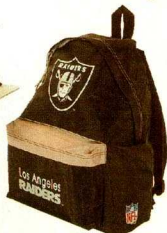
Dallas Cowboys

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



Los Angeles Raiders

Cap Best.-Nr. 233
Rucks. Best.-Nr. 234



Mighty Ducks of Anaheim

Cap Best.-Nr. 235
Rucks. Best.-Nr. 236



Orlando Magic

Cap Best.-Nr. 237
Rucks. Best.-Nr. 238



Phoenix Suns

Cap Best.-Nr. 239
Rucks. Best.-Nr. 240



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



DM 49,95



DONKEY KONG
Softplüsch 30cm



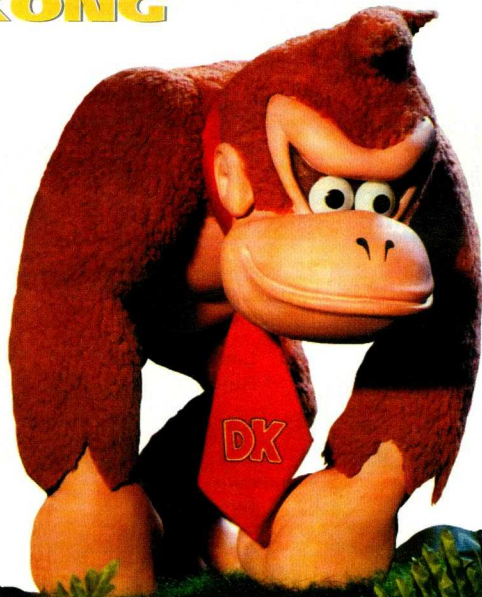
DONKEY KONG
15cm



DONKEY KONG
30cm

DONKEY KONG

DONKEY KONG 45cm



AQUAPAC

FÜR DEN GAMEBOY



Endlich kann der Gameboy auch mit an den Strand, auf die Luftmatratze oder in die Badewanne.

Art. Nr. 848

DM 29,95

Donkey Kong 45 cm

Artikelnummer 841

DM 119,-

Donkey Kong 30 cm

Artikelnummer 842

DM 69,-

Donkey Kong 15 cm

Artikelnummer 843

DM 29,95

Donkey Kong Softplüsch 30 cm

Artikelnummer 847

DM 49,95

Donkey Kong Figuren 5fach sortiert,

Artikelnummer 844

DM 19,95

Donkey Kong Schlüsselanhänger,

Artikelnummer 845

DM 6,50

Donkey Kong m. 4 Saugknöpfen,

Artikelnummer 846

DM 24,95

DM 24,95

DONKEY KONG
Saugknopf



19,95

5 Figuren



DM 6,50

Schlüsselanhänger



Holbeinstraße 2-4
24539 Neumünster
Telefon 04321 / 27377
Telefax 04321 / 23312

SUPER NINTENDO

POWER STATION	dt. DM 189,00
ACTION PACK SET	dt. DM 225,00
MORE FUN SET	dt. DM 299,00
TOP SECRET Spieleberater	dt. DM 22,95
ACTION REPLAY PRO 2	dt. DM 96,00
Asterix + Obelix	dt. DM 124,95
Call of the Wild	dt. DM 109,95
Carrier Aces	dt. DM 109,95
Full Throttle	dt. DM 109,95
Ghoul Patrol	dt. DM 49,00
Green Lantern	dt. DM 126,95
Hagane	dt. DM 117,00
Illusion of Time	dt. DM 108,95
International 5. Star Soccer	dt. DM 119,95
Jelly Boy	dt. DM 114,00
Kid Clown in Crazy Chase	dt. DM 107,95
L. Basketball	dt. DM 124,95
Lothar Matthäus	dt. DM 114,00
Marko's Magic Football	dt. DM 109,00
Mickie's Challenge	dt. DM 129,95
NBA Jam Tournament	dt. DM 123,00
NFL Quarterback Club	dt. DM 139,00
Operation Starfish	dt. DM 128,95
Oscar	dt. DM 116,95
Pac Man 2	dt. DM 104,95
Secret of Mana-Spieleberater	dt. DM 109,95
Shootout Soccer	dt. DM 104,95
Sim City	dt. DM 89,00
StarGate	dt. DM 129,95
Star Trek-Starfleet Academy	dt. DM 108,95
Super Bomberman 2	dt. DM 99,95
Super Pinball	dt. DM 89,00
Super Punch Out	dt. DM 109,95
Tennis & Dr. Mario	dt. DM 89,95
The Mask	dt. DM 114,95
Theme Park	dt. DM 122,95
Tiny Toon 2	dt. DM 119,95
True Lies	dt. DM 129,95
Turbo Tanks	dt. DM 104,95
Unirally	dt. DM 107,95
Warrior's Woods	dt. DM 89,00
Whizz	dt. DM 116,95
WWF Raw	dt. DM 98,95
Zero the Kamikaze Squirrel	dt. DM 124,95

GAME BOY

GAME BOY Special Edition	dt. DM 107,00
GAME BOY Super Spar Set	dt. DM 169,00
SUPER GAME BOY m. Spielbeh.	dt. DM 99,00
Asterix + Obelix	dt. DM 59,95
Beethoven	dt. DM 61,95
Call of the Wild	dt. DM 59,95
FIFA International Soccer	dt. DM 59,95
Game Boy Gallery	dt. DM 45,00
John Madden '95	dt. DM 59,95
Kirby's Dreamland 2	dt. DM 59,95
Mega Man 3	dt. DM 59,00
NBA JAM	dt. DM 59,00
NBA Jam Tournament	dt. DM 65,95
NFL Quarterback Club 2	dt. DM 59,95
NHL Hockey '95	dt. DM i.V.
Pinball Fantasies	dt. DM 59,95
Space Invaders	dt. DM 59,95
StarGate	dt. DM 59,00
Tiny Toon - Wacky Sport	dt. DM 59,95
True Lies	dt. DM 59,95
WWF Raw	dt. DM 59,95
Warrior Blast - Bomberman	dt. DM 60,95

IHRE VORTEILE

TOP - PREISE !!!
Original deutsche Versionen
Ausschließlich fabrikneue Ware
14 Monate Garantie
Versandkosten nur DM 6,95
Schnell - Service Inbegriffen
Verkauskosten DM 9,95 bei
Bestellungen per Telefon oder
Anrufbeantworter am Wochenende
Ab einem Bestellwert von DM 300,-
entfällt der Versandkostenanteil
Vorbestellungen für Neuheiten
werden bevorzugt ausgeliefert
Wir führen auch original DM 32X, MCD
GO, MS, CD-i, PC und CD-ROM Spiele
Kostenlos Gesamtpreislisten
gegen DM 1,- Rücksendung
oder
Geben Sie Ihre Systeme an
Wichtiger Hinweis: Die Preise beinhalten nicht die
aktuellen Vergünstigungen durch Kursschwankun-
gen und Einkaufspreise. Preise sind ohne MwSt.

Lieferung erfolgt per Post - Nachnahme.
Preisänderungen, Satzfehler und Irrtümer vorbehalten.

Pal. Tel.: 0531-697107, ab 17.00 Uhr, Marco

Löse SNES-Sammlung auf. Verkauft ca. 80 Spiele, z.B. Donkey Kong Country, Dragon, Return of the Jedi usw. Spielung ab DM 25. Löse auch Game-Boy-Sammlung auf. Tel.: 07724-7747 ab 18.00 Uhr, Martin

Verkaufe Rise of the Robots. Gods, Taz Mania für DM 180. Neuprints DM 350. Tel.: 06534-8652, Tobias

Verkaufe Royal Rumble. Street Race, Road Runner, NBA Jam, Asterix, je DM 40, Winter Olympics, Sunset Riders je DM 30, Street Fighter 2 DM 20, Sparkster DM 90. Tel.: 05032-7861, Jan

Verkaufe TMHT Tournament Fighters DM 60, Flashback DM 50, F-Zero DM 40. Oder tausche gegen Earthworm Jim, Zelda 3 oder Mario Kart. Tel.: 02592-7534, Michael

Suche Clayfighter 2, NBA T.E., Super Star Wars, WWF Raw, StarGate oder Batman und Robin, bezahle bis DM 100. Tel.: 04103-11619, Florian

Suche oder tausche „DCA“ und „BMP“ für das SuperNES, ich habe Donkey Kong Country, F-Zero, Road Runner, Earthworm Jim und andere. Tel.: 0541-385227, Kai

Suche Might & Magic 2 und 3. Biete Super Metroid, Flashback, M. Quest, NBA Live '95, Rock 'n' Roll Racing, Super Star Wars, C. Tennis, F-Zero, usw. Tel.: 0201-773558, Roul

Tausche Mystical Ninja, Mr. Nuts, Super Ghoul's 'n' Ghosts, Street Fighter 2, Castelvania, Mickey M., Magical Quest, außerdem Sega Master Sys. 2 mit fünf Spielen gegen ein neues oder zwei ältere Spiele für SNES. Verkauft Sim City DM 60, StarWing DM 30, Super Protector DM 80, Mystical Ninja DM 90. Tel.: 0491-729393, Timo

Verkaufe/Tausche Donkey Kong Country DM 90, Champion World Class Soccer DM 50 oder tausche beide Spiele zusammen gegen Final Fantasy 3. Tel.: 0351-4115172, Jörg

Tausche SNES-Spiele, wie z.B. Donkey Kong Country, W.C. Striker, NBA Jam, Rock 'n' Roll Racing, Batman Returns, Blackhawk, The Lost Vikings und viele mehr. Tel.: 06109-65913, Pedro

Verkaufe Secret of Mana, Street Fighter 2, Mickey Mania, Tiny Toons, R-Type, The Magical Quest, Batman, Adventure Island, James Pond, Aldrin 3 u.v.a. Preise nach Vereinbarung. Tel.: 04161-781207, Rolf

Tausche: Tri-Star-Adapter, 2x jap. Basketball-Modul (1A Zustand) gegen ein anderes deutsches SNES-Spiel, eventuell auch Verkauft ab 18.00 Uhr anrufen! Tel.: 089-702966, Stefan

Tausche Mystical N. (US), Striker V.S., Sim City, FIFA Soccer, Pilotwings, W.L. Basketball '95, Blackhawk, Stunt Race FX, Tel.: 08407-542, Jakob

Kaufe/Tausche SNES- und Mega-Drive-Module, suche z.B. Donkey Kong Country, NBA Jam T.E., und andere Neuheiten bis DM 60, Thomas Stol, Otto-Suhr-Allee 122, 10585 Berlin

Verkaufe sieben SNES-Spiele + Joypad, Marcan, Flashback, Super Soccer, Striker, Royal Rumble, Metroid, Nigel Mansell. Vb. DM 30. Tel.: 07525-7275, Markus

Verkaufe SNES mit 15 Spielen (vier US) + Super GB mit sechs Spielen + Fünf-Spiele-Adapter + 40 Zeitschriften für nur DM 1100. Habe auch TOTALI 6/93 an Meistbietenden zu verkaufen. Tel.: 04641-2839, Matthias

Verkaufe SNES-Konsolle mit zwei Controllern + Adapter und Mario World, Zelda, Donkey Kong Country, NHL '94, Mario All-Stars, Mario Kart, nur komplett für DM 500 Tel.: 07723-50225, Rico

Suche dringend NHL '94 für SNES. Verkauft oder tausche auch Zelda 3 mit Anleitung und Verpackung. Tel.: 0661-32472, Jörg

Verkaufe/Tausche Super-Nintendo-Spiele (26), z.B. Animaniacs, Madden 94, Cannon

Fodder, Pitfall, Top Gear 3000, WWF 2, PGA, SMW, Street Soccer, Soul Blazer, Alien 3, usw. Tel.: 02551-80842, Benjamin

Tausche SNES-Spiele, Donkey Kong Country, Zelda 3 oder Busts Loose von Tiny Toon gegen Troll Island. Tel.: 05263-2895, Claudia

Verkaufe F-Zero, Mario World, Pop 'n' Twinbee 2 und anderer GB-Spiele: Mega Man und Mario 21 Verkauft TOTALI 6/93 und andere auf Nachfrage! Tel.: 08703-565, 15-18.00 Uhr, Rainer

Verkaufe zwei Spiele zum Preis von einem. Mario All-Stars u. S. Ghoul's 'n' Ghosts für DM 60 und Hyper Zone (US), Hole-in-One Golf (US) für DM 40. Suche Bomberman 2 und T. Lies, billig! Tel.: 030-944183, Steven

Tausche Empire Strikes Back, Young Merlin, Magical Quest, Knights of I. Round, S. Ghoul's 'n' Ghosts gegen Eye o. I. Beholder, Paladin's Quest, Lufia... Might and Magic 3, Shadowrun, Wizardry V. Tel.: 09943-3993, Eit

Verkaufe Pitfall DM 60, Suche Rock 'n' Roll Racing und World Cup Striker. Tel.: 08231-2546, Frank

Tausche Secret of Mana gegen Donkey Kong Country, NBA Jam T.E. oder Super Conflict, nur deutsche Versionen mit Anleitung und Verpackung. Tel.: 08331-2509 ab 18.00 Uhr, Raimund

Verkaufe für SNES, Return of the Jedi DM 70, oder tausche gegen Donkey Kong Country oder Earthworm Jim. Tel.: 07361-34280, Andreas

Verkaufe SNES, Zubehör und Super Street Fighter 2, Earthworm Jim (neu) usw. Alle mit Anleitung, Verpackung und in Top-Zustand. Tel.: 08721-5238 ab 16.00 Uhr, Fox

Rollenspiel-Fans aufgepaßt! Verkauft Final Fantasy 3 und Breath of Fire (TOTALI-Fantasy 1 u. 2) + Adapter, komplett für VB DM 190 (kein Tausch!). Tel.: 02171-83226, Stavros

Tausche/Verkaufe SNES-Spiele: Secret of Mana, ARP 2, Sim City, Pitfall usw. Habe auch MD- und Mega-CD-Spiele. Suche Neuheiten und ältere Spiele, u.a. Sollei usw. Tel.: 0719-88494, Alexander

Verkaufe/Tausche SNES-Spiele: Worldleague Basketball DM 60, WWF 1 + 2 für DM 100, Outlander für DM 30, alle mit Verpackung und Anleitung. Royal Rumble (ohne Verpackung). Tel.: 069-529826, nur Montags und Donnerstags, Christian

Suche/Tausche Phalanx, Castelvania. Suche dringend Star Wars 1-3. Verkauft auch jedes oben genannte Spiel für je DM 50. Tel.: 02831-4148, Christoph Kellerbach

Verkaufe 85 SuperNES-Spiele. Alle absolut neuwertig, mit Verpackung. Alles dt. PAL-Module. Tel.: 05322-53535, Andreas

Verkaufe SNES für DM 90 ohne Spiele. Super Mario Paint, M. All-Stars, Sim City für je DM 40, Game-Boy-Spiele: Krusty's Fun House, Zelda, Schlumpie für je DM 25. Tel.: 05429-1703, Julia

Tausche wie gegen eins. Plok und Nigel Mansell's Indy Car Ch. gegen Samurai Shodown, Super Street Fighter 2, NBA Jam T.E. oder andere neue Games. Alles 100%ig o.k. und mit Anleitung. Tel.: 02324-33662, Mark

Verkaufe Mario Kart, Bussy, Aladdin, Asterix, Castelvania, Mario All-Stars, je DM 50. Major Paint, WWF 2, je DM 70, Batman DM 40, Gods DM 30. Schreibt an: Björn Mengler, Seefeldstr. 1 n 79426 Buggingen

Verkaufe SNES-Spiele, Turtles 4, Aladdin, Battleship, Zelda 3, Royal Rumble, Magical Quest, Wrestate Mania, VB DM 70. Tel.: 02975-540, Moritz

Verkaufe/Tausche 25 Spiele, z.B. Star Trek 2, Battletank, Turrican, Roadrunner, Mario Kart, alle US. T-Price, WWF, GP 1,

Terminator 2, Wing Commander 2, Turn and Burn, Vortex, Fußball. Tel.: 02501-58613 ab 17 Uhr, Jörg

Verkaufe Bart's Nightmares, Zombies, Batman Returns und Castelvania 4 für je DM 45. Torsten Page, Duisburger Str. 38, 47166 Duisburg. Tel.: 0203-586330, Torsten

Verkaufe Mighty Max DM 50 oder Asterix DM 50 oder tausche gegen NHL Hockey '95, Indiana Jones, Super Empire Strikes Back, NHL '95, World Cup Striker, Pitfall, NHL '94. Tel.: 0421-6009560, Björn

Tausche vier gegen zwei: Super Mario Kart, Super Soccer, Bugs Bunny, Mystic Quest. Nur gegen Warlock und Zelda. Tel.: 05953-7974, ab 20 Uhr, Otmar

Verkaufe Dschungelbuch, Zombi, Lost Vikings, Super Battletank 2, Striker gegen Donkey Kong Country, Earthworm Jim, Demon's Crest, Blackhawk, Super Punch Out. Tel.: 09503-7974 ab 20 Uhr, Otmar

Suche Secret of Mana. Biete: WWF Raw, Super Metroid, Cool Spot, W. C. Striker usw. Tel.: 0341-310123, Stanislaw

Verkaufe Super Street Fighter 2 DM 70, Actraiser 2 DM 65, Flashback DM 55, Super Metroid DM 65, Secret of Mana DM 75, Cyberman DM 45, alle dt. Tel.: 030-3953541, Bernd

Suche dringend für SNES Jack Crusch zu kaufen oder tausche gegen Pinball Fantasies und Desert Fighter, beides dt. Tel.: 0335-4000444, Wolfram

Verkaufe Cal Ripken jr. Baseball (dt.), Madden '94 (dt.) für DM 30-50. Tel.: 02731-4901 Kai

Suche Jim Possible Mission und True Lies zu billigen Preisen. VB. Tel.: 02324-53771, Sven

Verkaufe acht NES-Spiele, z.B. Mario 3, Flintstones, Formula 1, Turtles 2, Swords and Serpents, Wizard & Warriors 3 usw. Pro Spiel DM 25. Tel.: 07955-3543, Christoph

Verkaufe/Tausche SNES-Spiele. Habe z.B. Might & Magic 2, Mario Kart, Secret of Mana, Stunt Race FX, Mystical Ninja, Zelda, Gods, Aladdin und andere. Tel.: 02666-1484, Stefan

Verkaufe NES mit zwei Pads in 11 Spielen, z.B. Zelda 2, T. 2, Mario 1-3, Dr. Mario + zwei Spieleberater - alles sehr gut erhalten - für DM 400. Tel.: 039268-32532, ab 16 Uhr, Marcel

Verkaufe SNES-Spiele. Street Fighter 2 (US) für DM 30, Super Mario für DM 30, Game-Boy-Spiele: R-Type für DM 20, Turtles 1 für DM 23. Tel.: 06192-43795, Michael

Verkaufe SNES-Spiele. DKC DM 70, FIFA Soccer DM 70, Mr. Nutz DM 50, Flashback DM 50, MS Adventure DM 50, Road Runner DM 60, Mega Man X DM 70. Tel.: 0055-1440, Benjamin

Verkaufe Flashback DM 60, World Cup Striker DM 70, Pac-Attack DM 60, Basketball DM 30, NBA All-Star Challenge DM 25. Tel.: 0221-4971616, Maximilian

Der Wahnsinn! Komplettlösungen, Passwörter, Tipps/Tricks, Cheats, ARP-Codes von über 250 MD-Spielen auf über 300 Din-A4-Seiten für nur DM 35. Tel.: 0821-437995, Ralph

Tausche SNES-Spiele: Biete z.B. Desert Striker, Desert Fighter usw. Suche W.W. Secret of Mana. Suche/Tausche auch MD- u. MCD-Spiele. Tel.: 0821-37995, Ralph

Verkaufe Street Fighter 2, F-Zero, Home Alone, StarWing, Plok, Rise of the Robots, Street Fighter 2 Turbo, Aladdin, Royal Rumble, Super Game Boy. Tel.: 02245-2470 Patrick

Suche günstig SNES-Spiele, z.B. DKC, NHL '95, NBA Jam T.E., Int. S. Soccer, Earthworm Jim, Demon's Crest, Super Street Fighter, Bomberman 2, sowie Neuheiten bis max. DM 60. Tel.: 030-3418661, Thomas

Kaufe/Tausche SNES-Spiele, habe Super

Star Soccer, Star Wars 3, Cannon Fodder u. auch Neuhiten, such auch NES- und GB-Spiele bis DM 10/Stck., Tel.: 04774-1789, Rainer

Verkaufe Magical Quest DM 49, Breath of Fire DM 79, Soulbrazier (US) DM 55. Game Boy: Parodius DM 34, Tetris DM 10, World Cup DM 29, Nemesis DM 29, Tel.: 030-3945463, Christoph

Verkaufe/Tausche Mega Man X, Mystic Quest, Zelda, Drakhen, Sim City, All-Stars, Super Tennis, nur zusammen für DM 150, Tel.: 08051-1298, Mo. - So. von 18-20 Uhr, Stephan

Verkaufe 13 SNES-Spiele, z.B. Super Street Fighter 2 (Jap.), Donkey Kong Country (dt.), Action Replay 2, Super Game Boy, Stunt Race FX usw. für DM 850, Tel.: 03831-396518, Christian

Verkaufe/Tausche F-Zero DM 40, Kick Off DM 50, Alfred Chicken DM 55, Tiny Toons DM 55, Super Adventure Island DM 55, Super Mario All-Stars DM 70, Tel.: 05341-37802, Chris

Verkaufe Plok auf dem SNES ohne Anleitung für DM 55, Tel.: 04221-41470, Frank

Suche günstige SNES-Spiele, alt oder neu! Bitte melden Euch bei: Maik Wrieskamp, Berlinerstr. 8, 35410 Hungen

Verkaufe und tausche Bubsy, Flashback, Gnomes, Mega Man X, Plok, Super Ghouls 'n Ghosts, Such Top Gear 2, Earthworm Jim, Super Aleste, NBA Jam, Tel.: 06257-82738, bis 17 Uhr, Eddi

Tausche König der Löwen gegen WWF Raw und tausche Ghouls 'n Ghosts, Gobs (zusammen) gegen Indiana Jones oder NBA Jam, Tel.: 0331-291612, Marko

Tausche Super Soccer, Tennis Tour, FIFA Soccer '94, Desert Fighter, Choplifter 3 (US), Pinwheels, World League, Basketball, Tel.: 069-863493, Siegmund

Tausche/Biete Soul Blazer gegen Warlock, alte dt. Donkey Kong Country gegen Demons' Crest. Ming of Iloa gegen Indiana Jones. Champion World Super gegen Lord of Rings, Tel.: 07641-42374, Lukas

Verkaufe/Tausche/Kauf SNES-Spiele, habe z.B. NBA Jam T.E., Earthworm Jim, Desert Strike, Smash Tennis (1- in TOTAL!), Batman & Robin, Zelda 3, Pinball Dreams, Bombberman, Tel.: 0471-73842, Andre

Zuviel habe ich nicht, aber trotzdem suche ich S. Slammasters, WWF Raw, Metroid, Blackhawk, 7th Saga und alle Nintendo-CD-Ausgaben bis Jahrgang 4. Preisangebote an: Armas Steffen, Schulstr. 22, 09380 Thalheim

Suche Shanghai 2 für SNES, Tel.: 02043-35183, Karin

Suche Super Star Soccer, Lemmings 1 u. 2, Indiana Jones, Utopia und The Humans. Biete T. T. Fighters, Cool Spot, Young Merlin, Mystical Ninja, Secret of Mana, Sparkster, Tel.: 0335-526185, Christian

Verkaufe SNES, zwei Pads und neuse Spiel: DK Country, Asterix, Syndicate, Plok, Young Merlin, Mario All-Stars, GooF Troop, Dschungelbuch und Rock 'n Roll Racing für VB DM 850, Tel.: 089-635214, Jann

Verkaufe/Tausche 19 Spiele, z.B. Vortex, Wing Commander 2, Jur. Park 1 und 2, R-Type, Equinox, Cool Spot, Turtles T. Fighters, GP-1, Protobacter, Parodius, Tiny Toons, Turrican (US), Hulk, Tel.: 02501-58613, Jörg

Tausche habe Mystical Ninja, suche Indiana Jones Greatest Adventures oder verkaufe Mystical Ninja für DM 80, Tel.: 0731-722518, Benjamin

Verkaufe für SNES, Striker DM 50, Dschungelbuch DM 90, 1a Zustand mit Anleitung und Verpackung, Tel.: 06441-28615, Dirk Leidecker

Verkaufe Might & Magic 2 DM 99, Sim City DM 60, Road Runner DM 70, F1 Pole Position 2 DM 60 und Road Riot 4, WD Race Driving DM 60, Tel.: 07836-8419, ab 16 Uhr, Karin

Verkaufe True Lies mit Codes und Anleitung, plus Verpackung für DM 95, tausche Alien 3 gegen Shaq Fu oder Battletank 2, Tel.: 089-6134041, ab 18 Uhr, Florian

Verkaufe/Tausche Earthworm Jim gegen WWF Raw oder Super Street Fighter 2, Verkaufte Zelda 3, StarWing, Mega Man X, Super Turrican, Mystic Quest, Legend und Plok, tipptafel in Ordnung, Preis nach VB, Tel.: 03774-11469, ab 15 Uhr, Sebastian

Tausche/Verkaufe Street Fighter 2 Turbo, Mario's Missing, je DM 50, Chessmaster DM 40, Burali Fighter DM 30, suche Might & Magic 2 und Equinox, Sandy Walther, Südstr. 35, 06128 Halle

Tausche Zombies, Cybernator, Spiderman und StarWing, Tausche evtl. alle gegen 1 (auch alte Spiel) Tel.: 07227-2277, ab 19 Uhr, Ingo

Suche Shadowrun (dt.), kaufe oder tausche gegen Fireman, Young Merlin, der Herr der Ringe, Might & Magic 2 oder Super Hero, alte dt. Tel.: 02366-33072, ab 19 Uhr, Michael

Verkaufe acht SNES-Spiele, Cool Spot, Battle Toads, Wresteria Mana, Shadowrun, Aladdin, Pinball, je DM 50, Rise of the Robots DM 50, alles zusammen VB DM 450, Tel.: 0201-422325, Gerd

Verkaufe Cannon Fodder, WWF Raw, Demons' Crest, Stunt Race FX, Carrier Ace, Biker Mice F. M., Clayfighter 2, Piffl, S.F. 2, Tel.: 02204-62178, Matthias

Tausche/Verkaufe SNES-Spiele: K.O. Boxen, Batman, Powermonger, Jurassic Park, 1. Crash Dummies, Super Ghouls 'n Ghosts, Tel.: 09532-599, ab 18 Uhr, Sebastian

Verkaufe/Tausche Wing Commander, Pinotings, Super Wresteria Mana, Jimmy Connors, Stanley Cup, je DM 60, suche NFL Quarterback Club, Exhaust Heat 2, NBA Live, Top Gear 3, je 40-50-282426, Frank

Verkaufe SNES-Spiele, z.B. Sim City, Mario Kart, Zelda, Super Brothers, Street Fighter 2 Turbo, Aladdin, Super Soccer, All-Stars, StarWing, Preis nach VB, Tel.: 08407-8655, Bastian

Verkaufe NBA Jam, Lost Vikings und Super Metroid für je DM 65, Final Fantasy 2 für DM 60 und Shadowrun (US) für DM 80, Tel.: 0441-69540, ab 19 Uhr, Jörn

Verkaufe/Tausche Dragon DM 40, Lemmings, Royal Rumble, Turtles in Time DM 50-60 oder gegen Secret of Mana, Int. Super Star Soccer, Donkey Kong Country, Street Racer gegen Rock 'n Roll Racing, Tel.: 07062-21576, Stanley

Tausche SNES-, GB-, NES-Games. Habe für SNES z.B. DKC, NBA Jam 2, Battletoads, Pop 'n Twinbee, SMW, Für z.B. Warlo Land, Sebastiani Master, Fischergrasse 3, 06774 Rode

Suche SNES-Spiele, Shadowrun und Final Fantasy 3, zahle gut. Tel.: 06261-63485, ab 17 Uhr, Jose

Suche SNES mit Beethoven, Street Fighter und Royal Rumble, Tel.: 05323-84566, Dirk

Tausche/Verkaufe Donkey Kong Country, biete WWF (Royal Rumble), StarWing, Mystic Quest, Striker, Street Fighter 2 oder andere Spiel auf Anfrage. Tel.: 07082-8122, Andre

Verkaufe Spiel für SNES: Super Metroid, Blackhawk, Mystical Ninja, Mystic Quest, Tel.: 03338-760268, Christian

Verkaufe/Tausche Pitfall DM 60, Legend DM 60, Mystical Ninja DM 40 und noch 10 Games. Suche nur Neuhiten, auch für Jaguar, Tel.: 02431-72835, ab 14 Uhr, Esad

Tausche King of Dragons', Bart's Nightmare gegen Demons' Crest und Warlock, bitte nur mit Verpackung, Tel.: 0711-421780, Markus

Verkaufe/Tausche FIFA Soccer, Zelda, Blackhawk, Sim City, SSF Turbo, NBA Jam DM 60-80, Tausch nur gegen NBA Jam T.E., NHL '95, Secret of Mana, Rock 'n Roll Racing, Tel.: 05368-1542, Andreas

Verkaufe/Tausche S. Metroid DM 90, S. Ghouls 'n Ghosts DM 45, Mega Man X DM 90, S. Street Fighter 2 DM 100 gegen NS Star Wars 1, S. Empire Strikes Back, Sim City, StarGate, Tel.: 07940-58270, Erik

Verkaufe Street Fighter 2 DM 50, Tiny Toons DM 30, Battletoads DM 30, WWF Royal Rumble DM 60, Jimmy Connors Tennis DM 50, Tel.: 02654-7144, Thomas

Verkaufe Young Merlin DM 70, NBA Jam DM 70, Utopia DM 70, Bubsy DM 70, Demons' Crest DM 90, Jurassic Park DM 50, Mystical Ninja DM 70, alle Spiel mit Hülle und Anleitung, Tel.: 07249-4032, Philipp

Verkaufe StarWing DM 40, Mario World DM 40, Flashback DM 40, W. C. Striker DM 60, DK '94 (GB) DM 40, Smash Tennis DM 70, Action Replay 2 DM 60, Tel.: 07249-4302, Philip

Verkaufe Earthworm Jim DM 80, Donkey Kong Country + Spielebox DM 90, Lion King DM 80, Secret of Mana DM 70, Stunt Race FX DM 70, Super SF 2 DM 80, jedes Spiel mit Hülle und Anleitung, Tel.: 07249-4302, Philipp

Verkaufe Jurassic Park DM 55, Star Wars DM 65, Batman Returns DM 65, Aladdin DM 60 oder alle zusammen für DM 240, Tel.: 07361-62074, Tino

Verkaufe Earthworm Jim, Tiny Toons, Aladdin zusammen DM 120, Mario All-Stars, Ghouls 'n Ghosts, Troll Island, zusammen DM 110, Stefan Pflatter, Bensen Nr. 27, 27254 Sudowite

NES

NES-Spiele ab DM 20, z.B. Double Dribble, Total Recall, Pinball, Rock Pro AM, Off Road, Defender of the Crown, Exite Bike, Double Dragon 3, Mario 1, Spielbox ab 17 Uhr. Tel.: 02501-58613, Jörg

Suche für NES, Tennis, Metroid, Parodius, Super Off Road, Snake, Spiel, V-Ball, Blades of Steel und Kick Off, verkaufe oder

tausche auch diverse Spiele. Bitte melden unter Tel.: 05361-67829, Dennis

Kaufe/Tausche SNES-Spiele. Habe Super Star Soccer, Star Wars 3, Cannon Fodder u.a., auch Neuhiten, such auch NES- und GB-Spiele bis DM 10/Stck., Tel.: 04774-1789, Rainer

Verkaufe für NES: Super Mario Bros. 3, Chip und Chap, Ice Hockey und Drein-eins-Modul (Super Mario Bros. 1, Tetris, World Cup), Tel.: 02433-1731, Christian

Verkaufe NES mit 14 Spielen, z.B. Mario Bros. 1, 2, 3, Track & Field, Star Wars, North & South etc., nur zusammen für DM 370, Tel.: 00470223988, Martin

Verkaufe NES mit vier Konsolen und 19 Spielen, z.B. Mario Cup 3, Double Dragon 2, Tetris, World Cup, ich verkaufe Tel.: 0221-741938, Christian

Verkaufe Pirates of D., Castlevania 3, für je DM 55, Super Mario 2 für DM 20 und Super Mario 3 für DM 30, Batman - R. of Joker, für je DM 35, Tel.: 07321-55260, Simon oder Georg verlangen

Verkaufe mehrere NES-Spiele, ein Action Replay, ein Grundgerät mit drei Joypads und ein Super-JoyPad für Preise nach Absprache! Tel.: 05681-7915, Thomas

Verkaufe NES mit drei Controllern und 12 Spielen, z.B. Zelda 1, Mario 1 bis 3, für DM 400, Tel.: 02327-3002, Alexander

Verkaufe NES mit vier Spielern, Super Mario Bros. 1, Kirby's Adventure, Zelda 1 und Mega Man X, für DM 253, Tel.: 0431-582329, Dirk

Verkaufe Mega Man X DM 50, Paperboy 2 DM 20, Super Mario All-Stars DM 50, 12

MEGA TRADE GmbH			Mega-Hits zu Superpreisen	
Super Nintendo	Super Nintendo	Super Nintendo	Game Boy	
Activator 2 19,90	Lothar Mathiesen 119,-	Tennis & Dr. Maren 89,-	Schlingpie 99,90	
Aero the Aero Bat 39,90	Madden '95 129,-	Time Park 129,-	Super GB-Soccer 49,90	
Champs 109,-	Mario's Time M/C 129,-	WWF Raw 129,-	Super Probotector 2 59,90	
Beauty and the Beast 109,-	Megaman 109,-	Utopia 109,-	True Lies 109,-	
Attack W.C. Soccer 102,-	Myo Machine 102,-	Warrior's Woods 102,-	Warrior's Woods 102,-	
Chromaster 102,-	Moby Max 102,-	WWF Raw 129,-	WWF Raw 129,-	
Crack Rock 102,-	NBA Jam Tour 129,-	World Cup Striker 129,-	Yogi Berra 59,90	
CrackRock 104,90	New-Has Lead Car 129,-	WWF Raw 129,-	Zelda 59,90	
Crashman 114,-	NFL-Quarterback 139,-	X-Men 124,-		
Demons Crest 124,-	NHL Hockey 139,-	Yogi Berra 114,-	Zubehör GB	
Dr. Franken 109,-	Operation Logic Bomb 39,90	Zelda 129,-	Action Replay Pro 59,-	
Dr. Franken 109,-	Pat-Mitch 99,-	Game Light Plus 19,90	Spielberater 1 25,-	
Dr. Franken 109,-	Pat-Mitch 99,-	Game Boy	Spielberater 2 25,-	
Dr. Franken 109,-	Pat-Mitch 99,-	Game Boy	Spielberater 3 25,-	
Dr. Franken 109,-	Pat-Mitch 99,-	Game Boy	Spielberater 4 25,-	
Dr. Franken 109,-	Pat-Mitch 99,-	Game Boy	Spielberater 5 25,-	
Dr. Franken 109,-	Pat-Mitch 99,-	Game Boy	Spielberater 6 25,-	
Dr. Franken 109,-	Pat-Mitch 99,-	Game Boy	Spielberater 7 25,-	
Dr. Franken 109,-	Pat-Mitch 99,-	Game Boy	Spielberater 8 25,-	
Dr. Franken 109,-	Pat-Mitch 99,-	Game Boy	Spielberater 9 25,-	
Dr. Franken 109,-	Pat-Mitch 99,-	Game Boy	Spielberater 10 25,-	
Dr. Franken 109,-	Pat-Mitch 99,-	Game Boy	Spielberater 11 25,-	
Dr. Franken 109,-	Pat-Mitch 99,-	Game Boy	Spielberater 12 25,-	
Dr. Franken 109,-	Pat-Mitch 99,-	Game Boy	Spielberater 13 25,-	
Dr. Franken 109,-	Pat-Mitch 99,-	Game Boy	Spielberater 14 25,-	
Dr. Franken 109,-	Pat-Mitch 99,-	Game Boy	Spielberater 15 25,-	
Dr. Franken 109,-	Pat-Mitch 99,-	Game Boy	Spielberater 16 25,-	
Dr. Franken 109,-	Pat-Mitch 99,-	Game Boy	Spielberater 17 25,-	
Dr. Franken 109,-	Pat-Mitch 99,-	Game Boy	Spielberater 18 25,-	
Dr. Franken 109,-	Pat-Mitch 99,-	Game Boy	Spielberater 19 25,-	
Dr. Franken 109,-	Pat-Mitch 99,-	Game Boy	Spielberater 20 25,-	
Dr. Franken 109,-	Pat-Mitch 99,-	Game Boy	Spielberater 21 25,-	
Dr. Franken 109,-	Pat-Mitch 99,-	Game Boy	Spielberater 22 25,-	
Dr. Franken 109,-	Pat-Mitch 99,-	Game Boy	Spielberater 23 25,-	
Dr. Franken 109,-	Pat-Mitch 99,-	Game Boy	Spielberater 24 25,-	
Dr. Franken 109,-	Pat-Mitch 99,-	Game Boy	Spielberater 25 25,-	
Dr. Franken 109,-	Pat-Mitch 99,-	Game Boy	Spielberater 26 25,-	
Dr. Franken 109,-	Pat-Mitch 99,-	Game Boy	Spielberater 27 25,-	
Dr. Franken 109,-	Pat-Mitch 99,-	Game Boy	Spielberater 28 25,-	
Dr. Franken 109,-	Pat-Mitch 99,-	Game Boy	Spielberater 29 25,-	
Dr. Franken 109,-	Pat-Mitch 99,-	Game Boy	Spielberater 30 25,-	
Dr. Franken 109,-	Pat-Mitch 99,-	Game Boy	Spielberater 31 25,-	
Dr. Franken 109,-	Pat-Mitch 99,-	Game Boy	Spielberater 32 25,-	
Dr. Franken 109,-	Pat-Mitch 99,-	Game Boy	Spielberater 33 25,-	
Dr. Franken 109,-	Pat-Mitch 99,-	Game Boy	Spielberater 34 25,-	
Dr. Franken 109,-	Pat-Mitch 99,-	Game Boy	Spielberater 35 25,-	
Dr. Franken 109,-	Pat-Mitch 99,-	Game Boy	Spielberater 36 25,-	
Dr. Franken 109,-	Pat-Mitch 99,-	Game Boy	Spielberater 37 25,-	
Dr. Franken 109,-	Pat-Mitch 99,-	Game Boy	Spielberater 38 25,-	
Dr. Franken 109,-	Pat-Mitch 99,-	Game Boy	Spielberater 39 25,-	
Dr. Franken 109,-	Pat-Mitch 99,-	Game Boy	Spielberater 40 25,-	
Dr. Franken 109,-	Pat-Mitch 99,-	Game Boy	Spielberater 41 25,-	
Dr. Franken 109,-	Pat-Mitch 99,-	Game Boy	Spielberater 42 25,-	
Dr. Franken 109,-	Pat-Mitch 99,-	Game Boy	Spielberater 43 25,-	
Dr. Franken 109,-	Pat-Mitch 99,-	Game Boy	Spielberater 44 25,-	
Dr. Franken 109,-	Pat-Mitch 99,-	Game Boy	Spielberater 45 25,-	
Dr. Franken 109,-	Pat-Mitch 99,-	Game Boy	Spielberater 46 25,-	
Dr. Franken 109,-	Pat-Mitch 99,-	Game Boy	Spielberater 47 25,-	
Dr. Franken 109,-	Pat-Mitch 99,-	Game Boy	Spielberater 48 25,-	
Dr. Franken 109,-	Pat-Mitch 99,-	Game Boy	Spielberater 49 25,-	
Dr. Franken 109,-	Pat-Mitch 99,-	Game Boy	Spielberater 50 25,-	
Dr. Franken 109,-	Pat-Mitch 99,-	Game Boy	Spielberater 51 25,-	
Dr. Franken 109,-	Pat-Mitch 99,-	Game Boy	Spielberater 52 25,-	
Dr. Franken 109,-	Pat-Mitch 99,-	Game Boy	Spielberater 53 25,-	
Dr. Franken 109,-	Pat-Mitch 99,-	Game Boy	Spielberater 54 25,-	
Dr. Franken 109,-	Pat-Mitch 99,-	Game Boy	Spielberater 55 25,-	
Dr. Franken 109,-	Pat-Mitch 99,-	Game Boy	Spielberater 56 25,-	
Dr. Franken 109,-	Pat-Mitch 99,-	Game Boy	Spielberater 57 25,-	
Dr. Franken 109,-	Pat-Mitch 99,-	Game Boy	Spielberater 58 25,-	
Dr. Franken 109,-	Pat-Mitch 99,-	Game Boy	Spielberater 59 25,-	
Dr. Franken 109,-	Pat-Mitch 99,-	Game Boy	Spielberater 60 25,-	
Dr. Franken 109,-	Pat-Mitch 99,-	Game Boy	Spielberater 61 25,-	
Dr. Franken 109,-	Pat-Mitch 99,-	Game Boy	Spielberater 62 25,-	
Dr. Franken 109,-	Pat-Mitch 99,-	Game Boy	Spielberater 63 25,-	
Dr. Franken 109,-	Pat-Mitch 99,-	Game Boy	Spielberater 64 25,-	
Dr. Franken 109,-	Pat-Mitch 99,-	Game Boy	Spielberater 65 25,-	
Dr. Franken 109,-	Pat-Mitch 99,-	Game Boy	Spielberater 66 25,-	
Dr. Franken 109,-	Pat-Mitch 99,-	Game Boy	Spielberater 67 25,-	
Dr. Franken 109,-	Pat-Mitch 99,-	Game Boy	Spielberater 68 25,-	
Dr. Franken 109,-	Pat-Mitch 99,-	Game Boy	Spielberater 69 25,-	
Dr. Franken 109,-	Pat-Mitch 99,-	Game Boy	Spielberater 70 25,-	
Dr. Franken 109,-	Pat-Mitch 99,-	Game Boy	Spielberater 71 25,-	
Dr. Franken 109,-	Pat-Mitch 99,-	Game Boy	Spielberater 72 25,-	
Dr. Franken 109,-	Pat-Mitch 99,-	Game Boy	Spielberater 73 25,-	
Dr. Franken 109,-	Pat-Mitch 99,-	Game Boy	Spielberater 74 25,-	
Dr. Franken 109,-	Pat-Mitch 99,-	Game Boy	Spielberater 75 25,-	
Dr. Franken 109,-	Pat-Mitch 99,-	Game Boy	Spielberater 76 25,-	
Dr. Franken 109,-	Pat-Mitch 99,-	Game Boy	Spielberater 77 25,-	
Dr. Franken 109,-	Pat-Mitch 99,-	Game Boy	Spielberater 78 25,-	
Dr. Franken 109,-	Pat-Mitch 99,-	Game Boy	Spielberater 79 25,-	
Dr. Franken 109,-	Pat-Mitch 99,-	Game Boy	Spielberater 80 25,-	
Dr. Franken 109,-	Pat-Mitch 99,-	Game Boy	S	

DM 20. Tel.: 07561-3153, Lorenz

Verkaufe Kid Icarus u. Mythen u. Monstern für DM 20, Dr. Franken für DM 30, Terminator 2 - Judgment Day für DM 30, Tel.: 05322-5518, Dennis

Suche GB-Spiele: Final Fantasy, Legend 2+3, Great Greed. Zahle fairen Preis. Tel.: 06232-34230, Peter

Verkaufe GB mit Spielen: Super Mario Land, Tetris, Paperboy, Tiny Toons, Mickey's Dangerous Chase + den Bodyguard für den GB + GB-Tasche mit Fächern für acht Spiele, den GB usw. Preis nach VB. Tel.: 05721-77866 von 14-15 Uhr, Nina

Verkaufe 100 GB-Spiele, alle mit dt. Anleitung und absolut neuwertiger Verpackung, ohne Knicke oder sonstige Macken! Tel.: 05322-53535, Andreas

Verkaufe GB mit drei Spielen: Tennis, The Amazing Spiderman und Burali Fighter Deluxe für DM 100, Tel.: 030-264772, Francis

Verkaufe GB mit Zelda 4, Marble Madness und Populous, für DM 150, oder tausche gegen SNES. Tel.: 08706-1468 ab 14 Uhr, Lora

Verkaufe Kung Fu Master DM 27, Fortress of Fear DM 30, NBA All-Star Challenge DM 30, VB. Tel.: 09254-7299, Mo., Di., Fr. ab 14.30 Uhr, Mi., Do. ab 17 Uhr, Wulf

Suche dringend Puzzic, Pyramids of Ra, Wave Race, Great Greed und Bubble Ghost. Zahle gut, wenn mit Anleitung u. Verpackung! Thorsten Tögel, Kirchberg 2, 89343 Scheppach, Tel.: 08225-1038

Tausche Burali Fighter, Turtles, Bart Simpson, Duck Tales, Mario 1, Mega Man, Mystic Quest und Rescue Blob, Tel.: 02041-35519, Michael

Verkaufe für Game Boy, Wario Blast, Micro Machines und Donkey Kong, zusammen DM 150, evtl. auch einzeln. Tel.: 09421-60673, zwischen 14-16 Uhr, Christian

Suche Wario Blast, Micro Machines, Donkey Kong Country, Sensible Soccer, Probotector 2, Kirby's Pinball Land, zahle je

DM 35, kaufe nur mit Verpackung und Anleitung. Tel.: 02171-83226, Stavros

Verkaufe Game Boy, Netzdapter, Asterix, Robin Hood, Catcher 2, NBA Basketball 1, N. World Cup, Nemesis, Track & Field, Kung Fu Master, Burali Fighter, VB. Tel.: 02253-5120, Stefan

HARDWARE

Verkaufe SNES mit zwei Pads, RGB-Kabel, SGB, fünf GB-Spiele und 21 SNES-Spiele, z.B. SMAS, SMKart, Clayfighter, SF 2, StarWing, MMW, Parodius, Bubby, Cool Sp., Star Wars 1 + 2, Secret of Mana, VB DM 2000. Michael Poller, Leinzinger Str. 8, 09232 Hartmannsdorf

Verkaufe SNES + zwei Pads + acht Spiele, z.B. DKC, EW Jim, Sensible Soccer, Mario Kart usw., alles 100%ig o.k. Verkaufe nur komplett für DM 750, NP DM 1400. Tel.: 056622719, Tarek

Verkaufe NES mit drei Joy pads und zehn Spielen, z.B. Mario 3, North and South, Total Recall, Arch Rivals, Over Horizon für DM 300, Alles ist sehr gut erhalten. Tel.: 06655-73682, Marcus

Verkaufe SNES- + GB-Spiele, z.B. für GB, Nigel Mansell für DM 40 oder nach VB. Für SNES: z.B. Prince of Persia für DM 50, Aladdin DM 60. Habe noch mehr mit Verpackung. Tel.: 030-4743482, Gordon

Tausche neue SNES- u. Jaguar-Spiele! Verkaufe Multi-SNES, RGB, 50/60 Hertz, ARP 2, zwei Joyboards (XE 1111), Mario Paint und bis zu 13 neue Games, zusammen ab DM 500. Topzustand! Tel.: 07354-2873, Stefan

Verkaufe Mega-CD mit Battlecorps, Jaguar XI 220, Chuck Rock. Mit allen Kabeln und Packungen für DM 280. F.P. Tausche auch gegen 32X oder Atari Jaguar oder PSX. Tel.: 02324-133262, Mark

Verkaufe Magicom-Sicherheitskopierstation für SNES. Tel.: 05505-2958, Rolf

Verkaufe SNES mit zwei Pads und neun Spielen, z.B. Zelda, Aladdin, Sim City u.a., zusammen für DM 560. Tel.: 03528-445596, Volker

Verkaufe SNES, zwei Pads, neun Spiele, DK Country, Asterix, Syndicate, Plok, Young Merlin, Mario All-Stars, Goo! Troop, Dschungelbuch und Rock 'n' Roll Racing, für VB DM 850. Tel.: 089-6352514, Jalon

Verkaufe Game Gear, mit Netzteil und 11 Spielen, z.B. Sonic, Chakan, Shinobi 1 und 2, Columns, RoboCop vs the Terminator, Hook und Wonderboy 3, zusammen für DM 200. Tel.: 030-7428370, ab 15-18 Uhr, Thomas

Verkaufe SNES, zwei Controller, Action Replay und 15 Spiele, z.B. DKC, Zelda, Super Street Fighter, StarWing, Goo! Troop für DM 800. Tel.: 05128-8170, Thomas

Verkaufe SNES-Gerät. Neu! Mit sechs Spielen, Action Replay und Code Generator für DM 300. Tel.: 037421-28983, Daniel

SONSTIGES

Suche Neuheiten, z.B. Theme Park, Demon's Crest, Clay 2 usw., für SNES, NES und GB. Gerne auch Sammlungen und Konsolen. Tel.: 0641-71250, Kirsten

Verkaufe PC 486 mit Software, vier Monate alt, mit acht Spielen, Monitor, CD-Rom Laufwerk, Boxen, Maus, 360 MB Festplatte, NP DM 3200, VB. Nähere Auskunft unter Tel.: 08141-26377, Markus

TOTAL! 693 zu verkaufen. Guter Zustand. Messtbietender bekommt es. Tel.: 05161-72600 ab 13 Uhr, Boris

Suche SNES für DM 100, tausche Dschungelbuch gegen Eartworm Jim. Für den GB Shadow Warriors und Star Trek und für das SNES Captain America (Pal) gegen Street R. Tel.: 08272-1682, Florian

SNES-Modul R-Type DM 70, Tiny Toons DM 70. NES-Gerät und Link-Cassette DM 170, Feuerstein, Mario 1+2+3, für je DM

45, Xanadu DM 45, Game-Genie DM 75. Tel.: 0201-292055, Sonja

Kaufe und tausche Spiele für SNES, NES, Game Boy, Mega Drive, Mega-CD, 32X u. andere Geräte. Suche Shadowrun (SN), Thunder Force 3 (MD). Dieter Tegler. Tel.: 05561-3094

Tausche NFL '94, FIFA '94, R. Runner, NHL '94, W.C. Striker, W.C. USA '94, SF 2 Turbo, Plok, Top Gear, Cybernator, E. Football Champ, Paperboy 2, S. Conflict. Habe 15 Spiele! Tel.: 06133-50300, Hans

Verkaufe Legend, neu, für DM 60, Jurassic Park 2, neu, DM 70, Indiana Jones DM 80, neu, Zelda 3 DM 60, Soul Blazer DM 80, Lagoon DM 70, Super Tennis DM 45, First Samurai DM 40 u.a. Tel.: 04661-3565, Michael

Tausche Jaguar- u. Neo-Geo-Game! Verkaufe Neo Geo (JP.), RGB und acht Spiele. Board und M. Card für DM 800; Jaguar RGB, sieben Topspiele für DM 900 oder im Tausch gegen 320, PSX, Saturn usw. Tel.: 07354-2873, Stefan

Verkaufe Atari 2600 mit 32 Spielen und zwei Joysticks für DM 50. Tausche außerdem Spiel Bugs Bunny Rabbit Rampage für SNES gegen Street Racer. Tel.: 03935-211919, Tino

NES mit 14 Spielen, neu und original-verpackt, zwei Joy pads DM 179, Versand möglich. Tel.: 04881-1757, Jörg

Suche Neuheiten, suche Neuheiten, suche Neuheiten für SNES, MD, GB, z.B. NBA Jam T.E. usw., suche auch Sammlungen und Konsolen. Tel.: 0641-71250, Kirsten

Tausche GB: Wario Land 3, Kirby's Pinball Land, Track and Field, Motocross, Animaniacs, tausche auch 30 SNES-Spiele, z.B. Dschungelbuch. Liste anfordern bei: Joachim Paul, Gemsenstr. 37, 41564 Kaarst

Verkaufe Sega Master System 2 mit fünf Spielen für DM 200, zwei Jahre alt und voll funktionsfähig. Tel.: 07393-1345, ab 15 Uhr anrufen, Tim



SCHAU VOR

Obelix erobert das SNES

„Alea iacta est! - Der Würfel ist gefallen!“, sagten sich die Programmierprofis von Infogrames und machten sich an die Arbeit, Euer SNES mit einem weiteren Asterix-Spiel zu beglücken. Was die beiden sympathischen Gallier diesmal so alles anstellen, könnt Ihr nur erfahren, wenn Ihr Euch am 19. Juli DM 6.80 für die TOTAL! bereithaltet. Dort könnt Ihr nämlich alles über die neuen Abenteuer auf dem SNES und dem Game Boy lesen!

Helikopterpiloten gesucht!

Mega-Drive-Besitzerin ist das actionreiche Ballergame schon seit Anfang '92 vergönnt („Desert Strike“), doch wurde das Spiel kurz darauf indiziert und vom Markt genommen. Nicht so die direkten Nachfolger „Jungle Strike“ und „Urban Strike“, die sich immer noch großer Beliebtheit erfreuen.

In Kürze erscheint nun der zweite Teil („Jungle Strike“) erstmalig für Euer SuperNes! Freut Euch also schon jetzt auf einen ausführlichen Testbericht aus dem TOTAL!-Hauptquartier! In Kürze.



Das Gesetz bin ich!

Sylvester Stallone ist einer der begehrtesten Action-Darsteller unserer Tage. Zahlreiche Filme verfallen ihm zu Ruhm und Ehre. Natürlich schneidet sich die Videospiel-Branche davon ein gutes Stückchen ab und produziert – wo es nur geht – mehr oder minder gute Filmumsetzungen an der Zahl. Mit dem angekündigten „Judge Dredd“ versucht nun Acclams Entwicklerteam „Probe“ an vergangene Erfolge wie z. B. „Alien 3“ anzuknüpfen. Ob's gelingt? – TOTAL! 8/95 lesen!

Schummeln leicht gemacht!

Wer kennt sie nicht, die überaus nützlichen und spaßbringenden Action-Replay-Module? Besitzer dieser Gameknacker wissen aber auch um die nicht ganz einfache Suche nach neuen Codes. Schließlich möchte man sich ja nicht immer nur in TOTAL! bedienen, sondern auch mal selbst Hand anlegen. Unser Action-Replay-Kurs in der kommenden Ausgabe wird jegliche Unklarheiten beseitigen und Euch zu Schummelcode-Profis erster Klasse machen! Schaut mal rein, es lohnt sich mit Sicherheit!



Direkt vom Automaten – MK 3

Seit 1992, als sich die digitalisierten Kampfsportler zum ersten Mal auf den Automaten-Screens die Ehre gaben, herrscht weltweit geradezu eine Manie. Nachdem nun die Umsetzungen für Eure Heimkonsolen der Zensur zum Opfer fielen (indiziert und beschlagnahmt), stürzt sich die Fangemeinde auf die nächste Automatenversionen. In der kommenden TOTAL! liefern wir Euch deshalb die aktuellsten Moves, superstarke Bilder und das Neueste zu den geplanten Modul- und CD-Versionen!



Schwerter und Muskeln

Habt Ihr den informativen Entwicklungsreport über die kommende Prügelorgie „Weaponlord“ in diesem Heft verschlungen, und nun dürstet es Euch nach weiteren Neuigkeiten? Wenn dem so ist, dann bereitet Euch schon mal auf den zweiten Teil vor. Es erwartet Euch unter anderem ein hochinteressantes Interview mit den Art-Designern, nähere Infos zum Gameplay und Neues von den Testspielern, die das Game auf Herz und Nieren prüfen.



TOTAL! IMPRESSUM

Herausgeber: Rüdiger Limbach
Redaktionsdirektion: Philipp Berens
Chefredaktion: Reza Abdolali (rzd), Hans-Joachim Mann (jgm) (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)
Redaktion: Michael Anton (man), Gerald Arend (gal), Marius Feldmann (mf), Klaus-Dieter Hartwig (kdh), Thomas Hellwig (th), Michael Kocz (mik)
Freie Mitarbeiter: Julian Eggbrecht (je)
Graphik: Katrin Förster, Britta Jakobsen (ltg.), Marion Limbach (ltg.), Kirsten Meier, Domenico Pais, Christoph Pottis, Susanne Rieger, Theodora Saleck
Marketing & Anzeigen: Sven Jakobsen, Tel.: 040 / 48 05 21 11
Anzeigen: Ann-Katrin Schoel, Tel.: 040 / 48 05 22 23, Michael Gremiza, Tel.: 040 / 48 05 22 34, Fax: 040 / 48 05 21 99
Anzeigenpreisliste Nr. 1 vom 2. 4. 1994
Vertrieb: Inland Presse Vertrieb, Postfach 103246, 20022 Hamburg
Abonnemente: TOTAL!-Leserservice, Postfach 10 32 45, 20097 Hamburg
Lithografie: City Repro, Ighaut GmbH, Bonsteler Chaussee 85-89A, 22453 Hamburg
Verlag: MVL GmbH, Helleisgr. 39, 20249 Hamburg, Tel.: 040 / 480 520
Titel: Mortal Kombat 3, © Williams Entertainment Inc. USA
© 1995 für alle Beiträge bei MVL GmbH. Alle Rechte vorbehalten.
Nachdruck nur mit vorheriger schriftlicher Genehmigung durch den Verlag. Keine Haftung für unerlaubte Manuskripte, Fotos etc.
Gerichtsstand ist Hamburg.
TOTAL! erscheint monatlich zur Mitte des Vormonats zum Einzelpreis von DM 6,80.
Der Jahresbezugspreis (12 Ausgaben) für ein TOTAL!-Abonnement beträgt im Inland DM 72,-, im Ausland DM 120,-.
ISSN 0944 - 534X
TOTAL! erscheint als Lizenzpublikation mit freundlicher Genehmigung der Fa. Future Publishing Ltd., GB



DAS MOGELMODUL... ACTION REPLAY MK 2

DAMIT DU IMMER GEWINNEN KANNST !!

UNGLAUBLICHE POWER 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).

PREISSENKUNG

**SNES™
NUR NOCH
DM 99,-**

**SPEZIELLES
DATAFLASH-ANGEBOT
FÜR "MEGA DRIVE™"
BESITZER.**

NUR DM 99,-

ACTION REPLAY FÜR MEGA DRIVE™ WIRD
AB SODORT ZUSAMMEN MIT DEM "MEGA
DRIVE™" VON KODAKAGE GELIEFERT.
ACTION REPLAY VON "ISHIDO"
(NUR BEI DATAFLASH UND SOLANGE
DER VORRAT REICHT)

MEGA CODE INPUTSCREEN

JETZT MIT EINGABEMÖGLICHKEIT BIS ZU 100 CODES 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 FÄRBE, HÄRTER ZUSCHLAGEN, HÖHER SPRINGEN, U.Z.M. DAS NEUE CODE-SYSTEM IST EINFACH SUPER!!!!

MEHR ALS 500 EINGEBAUTEN CODES

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

DEADCODE GENERATOR

DEADCODES SIND SUPER CODES, DIE ES ERMÖGLICHEN, KOMPLETTE SPIELTEILE ZU VERÄNDERN. DIE TOTALE SPIELKONTROLLE ISTEIN ANDERES PRODUKT BIETET DIE MÖGLICHKEIT FÜR NEUE CODES !!

ERWEITERTE CODEFINDER

MIT ACTION REPLAY HAT MAN NICHT NUR DIE MÖGLICHKEIT TAUSENDEN VON CODES AUS DEN MITGELIEFERTEN CODE-BUCH ODER AUS DEN MONATLICH ERSCHEINENDEN FACHSCHREIBEN ZU BENUTZEN, SONDERN AUCH SELBST CODES HERAUSZUFINDEN. NEUES SPIEL ? SOFORT NEUE CODES !! KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE CODES !!

ZEITLUPEN-FUNKTION

MIT DIESER TECHNIK KANN MAN DIE KONTROLLE ÜBER DIE GESCHWINDIGKEIT DES GANZEN SPIELS, DIE GESCHWINDIGKEIT UM 50% VERHÖHRT, IST BEI DEN MEISTEN SPIELEN SEHR EFFEKTIV !!

UNIVERSAL ADAPTER-FUNKTION

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

UNIVERSAL CODE-SYSTEM

NUR MIT ACTION REPLAY KANN MAN DIE GLEICHEN CODES FÜR DIE MEISTEN DEUTSCHEN, U.S.A. UND JAPANISCHEN SPIELE BENUTZEN. FÜR KEINEN ANDEREN CODE-SYSTEM IST DAS MÖGLICH.

KEIN UNNOTIGES WARTEN

ACTION REPLAY HAT BEIDES, EINEN UNIVERSAL-ADAPTER- SYSTEM UND EINEN CODE-SYSTEM, UM DIE NEUESTEN SPIELE KLAUERN UND SOFORT SPIELEN !!

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 CODES, REGISTRIERKARTE FÜR DEN

ACTION REPLAY CLUB

FÜR INFORMATIONEN ÜBER NEUE CODES, TIPS & TRICKS, HOTLINE, ANGEBOTE U.Z.M.

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

JEDES ACTION REPLAY WIRD MIT EINEM CODEBUCH LIEFERT, DAS HUNDERT VON DIREKT EINSATZBEREITEN CODES FÜR VIELE BEKANNTE SPIELE ENTHÄLT. ZUSÄTZLICH WERDEN IN DIVERSEN MONATLICH ERSCHEINENDEN FACHSCHREIBEN DIE NEUESTEN ACTION-REPLAY CODES VERÖFFENTLICHT. FÜR DEN ABSOLUTEN GAME FREAK GIBT ES JETZT DIE INTERAKTIVE SPRACHCOMPUTER-HOTLINE FÜR DIE NEUESTEN CODES, TIPS & TRICKS, NEWS, ANGEBOTE U.Z.M.

DIE INTERAKTIVE SPRACHCOMPUTER-HOTLINE IST DAS BRUNDENE FEATURE DES ACTION-REPLAY-CLUBS. HIER WERDEN DIE NEUESTEN CODES FÜR DIE AKTUELLESTEN SPIELE VERÖFFENTLICHT, DIE NOCH NICHT IN UNSEREN CODEBUCHERN ODER DEN FACHSCHREIBEN ERSCHEINEN SIND. DIESE HOTLINE IST EIN KOMPLETT AUTOMATISCHES SYSTEM UND WIRD VON PC-COMPUTERN UNTERSTÜTZT. DIE BEDienung DER INTERAKTIVEN ACTION-REPLAY-HOTLINE ERFOLGT DURCH DEN HOTLINE-TERMINAL. DIESER ENTHÄLT EIN PADWORT, UM DEN ZUGANG ZU ALLEN HOTLINE-SEKTIONEN ZU ERMÖGLICHEN.

HOTLINE TERMINAL

**HOTLINE-TERMINAL
FÜR DIE INTERAKTIVE
ACTION REPLAY
SPRACHCOMPUTER
HOTLINE!**

**DATAFLASH
POWERPAKET!**

HOTLINE TERMINAL

**NUR
DM 29,-**

DIESES ANGEBOT GILT NUR, WENN SIE DEN "HOTLINE TERMINAL" (ZUR BEDienung DER INTERAKTIVEN SPRACHCOMPUTER-HOTLINE) ZUSAMMEN MIT ACTION REPLAY DIREKT BEI DATAFLASH BESTELLEN. MITGLIEDER DES ACTION-REPLAY-CLUB'S KÖNNEN DIESEN AUCH SEPARAT BESTELLEN (MITGLIEDSNUMMER ANGEBEN).

SNES™ ZUBEHÖR

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™ ZUBEHÖR

MEGA MASTER

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

CDX™ MEGA CD ADAPTER

SPIELE IMPORT CD-GAMES AUF DEINEM MEGA CD™ DM 79,-

MEGA ADAPTER

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

24-STD.-BESTELLSERVICE

TELEFON 02822-68545

TELEFAX 02822-68547

48-STD.-VERSAND-SERVICE (WENN VORRÄTIG)

**DATA
Flash
GmbH**

DATAFLASH GmbH
WASSENBERGSTR. 34
46446 EMMERICH

AUSLENDERVERKÄUFEN DM 100,-

EUROPEAN DISTRIBUTOR: EUROSYSTEMS B.V. EDAM, THE NETHERLANDS

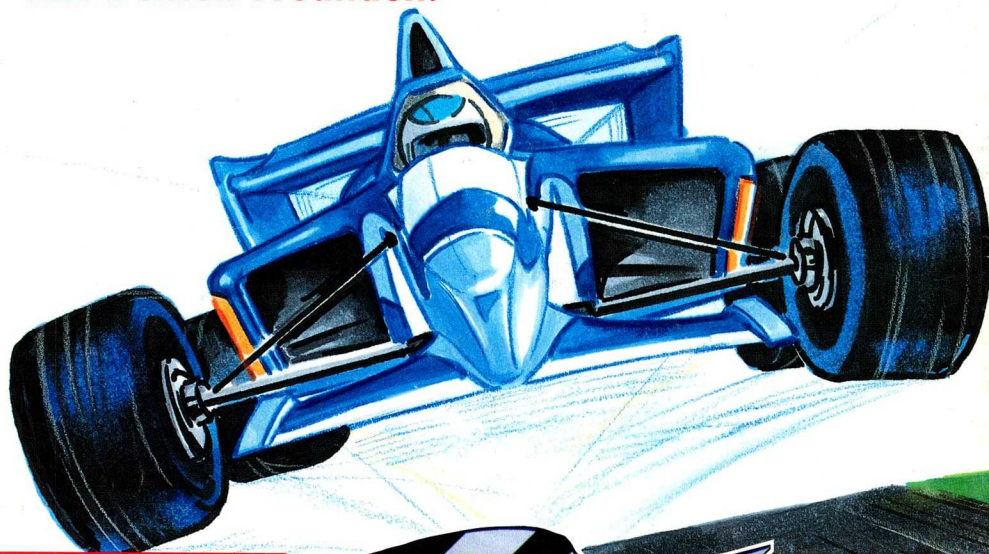
FAX (XX31) 8380 32146

COAR2-0485

SEGA™, MASTER SYSTEM™, GAMEGEAR™, MEGADRIE™ UND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON SEGA CORPORATION LTD., "NINTENDO", "GAMEBOY", "NES" & "SUPER NES" SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON NINTENDO OF AMERICA INC.

FAHR DAS RENNEN DEINES LEBENS...

... und gewinn' einen Gokart-Renntag mit Deinen Freunden!



WORLD CHAMPIONSHIP EDITION

Jetzt geht's ab auf die Piste...

...denn Acclaim verlost einen grandiosen Renn-Tag für 4 Personen. Wie die Profis steigt Ihr an einem Tag Eurer Wahl in ein original Renn-Kart und bekommt das echte Piloten-Feeling hautnah zu spüren. Für die An- und Abfahrt, sowie für das leibliche Wohl wird natürlich auch gesorgt. Was Ihr dafür machen müßt? Einfach den Coupon ausfüllen und an Acclaim Entertainment GmbH, Möhlstraße 10 in 81675 München schicken. Viel Glück!

Name	Alter
Straße	
PLZ/Ort	
Wie heißt der amtierende Formel 1 Weltmeister?	
Lösungswort:	
Unterschrift:	
Wenn Du noch nicht 18 Jahre alt bist, laß bitte Deine Eltern unterschreiben.	
Der Gewinn oder dessen Gegenwert kann nicht ausbezahlt werden.	
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.	

DOMARK
INTERACTIVE

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

MEGA DRIVE

GAME GEAR

Acclaim
Entertainment GmbH

F1: An Official product of the FIA Formula One World Championship. Licensed by FOCA to Fuji Network Inc. Copyright © 1995 Domark Group Ltd. All rights reserved. This game relates to the 1994 Formula One Season. Licensed by Copyright Promotions International Limited and Sega Game Properties, Inc. Nintendo Super Nintendo Entertainment System and the Official Seal are registered trademarks of Nintendo of America, Inc. © 1991 Nintendo of America, Inc. Sega Genesis and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. All rights reserved. Acclaim is a registered trademark of Acclaim Entertainment Inc. © 1995 Acclaim Entertainment Inc. All Rights Reserved. Screen shots shown are taken from the Super NES® version of the video game.