

TOTAL!

100% NINTENDO

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

SUPER NES NES GAME BOY

Super Mario World 2

Phantastisch:
Marios neues Abenteuer



Donkey Kong Country 2

Affenstark:
Diddy Kong
schlägt zurück



ASTERIX & OBELIX

Zaubertrank & Hinkelstein – Comic-Spaß auf dem SNES

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

Reportagen:

Großer Joystick-Test
Mortal Kombat 3

Tests & Infos zu:

- Earthbound
- Earthworm Jim
- Fever Pitch Soccer
- Judge Dredd
- Kirby's Dream Land 2



TIPS & TRICKS

- Super-Turrican-2-Levelkarten
- Pitfall – The Mayan Adventure, Teil 3
- Poster: Action-Replay-Kurs und vieles mehr



Strike Action



• STRIKE IST SCHWIERIG! STEuern SIE VIER NEUE ANGRIFFSFAHRZEUGE.

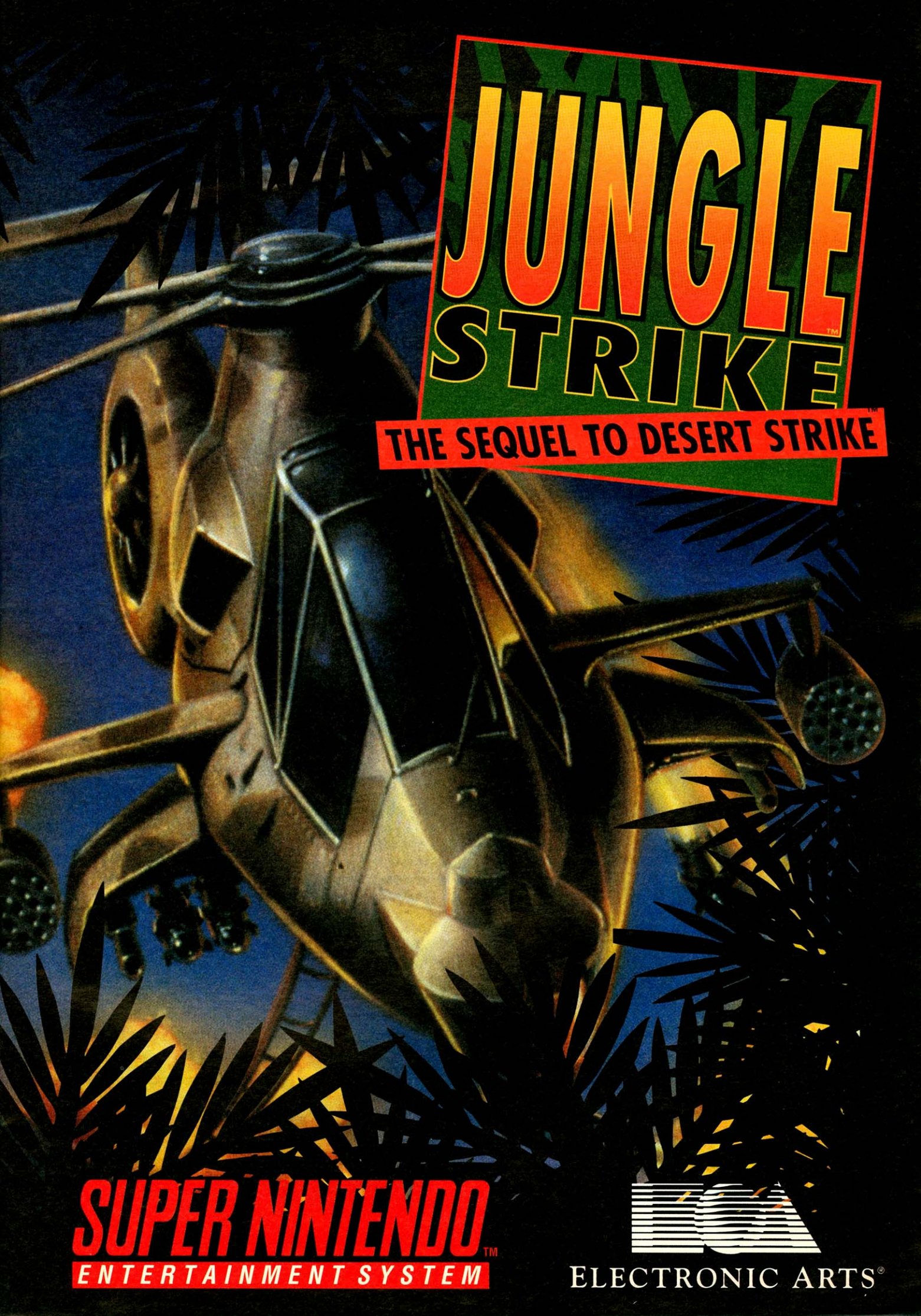
• STRIKE IST RIESIG! NEUN KOMPLEXE KAMPAGNEN, DIE SIE BEWÄLTIGEN MÜSSEN.



• 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

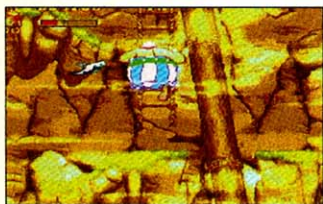


ELECTRONIC ARTS®



ASTERIX & OBELIX

Schlechte Zeiten für alle Römer, denn der kleine Gallier und sein beliebter Freund ziehen mal wieder aus, den Besatzern das Fürchten zu lernen. Neben tollen Grafiken und witzigen Animationen besticht vor allem die Story dieses Games. In Anlehnung an den Comic „Tour de France“ ziehen die zwei los, um in vielen europäischen Ländern Andenken zu sammeln. Dabei werden Inhalte weiterer Bildhefte angeschnitten und zu einem gelungenen Comic-Potpuri vereint. Selbstverständlich darf auch ein Zweispieler-Modus nicht fehlen, denn allein macht das Römer-Verprügeln nur halb soviel Spaß. Was die beiden Gallier in Infogrames' neuem Jump&Run so alles erleben, erfahrt Ihr in unserem ausführlichen Test. Und nicht vergessen: Die spinnen, die Römer!



18

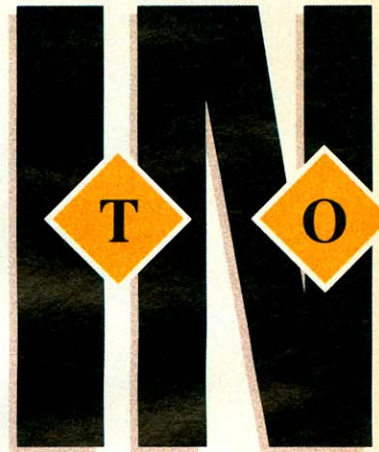
FEVER PITCH SOCCER



Nein, nein – nicht der agile Klempner, sondern „Super“ Mario Basler vom SV Werder Bremen stand Pate für „Fever Pitch Soccer“, diesen ganz besonderen Fußballspaß!



14



REPORT

Genre-Durchblick: Shoot 'em-Ups ... 36

Jetzt neu und regelmäßig: Hintergrundwissen und die besten Spiele eines bestimmten Genres in der Übersicht

Judge Dredd: Comic und Film 21

Mortal Kombat 3 24

News-Special: Super Mario World 2 & Donkey Kong Country 2 6

Heiße Infos über die kommenden Megahits!

Vergleichstest: Joypads und -sticks 52

WeaponLord, Teil 2 32

WETTBEWERBE

Virgin 11

Fever Pitch Soccer 23

TESTS

SNES

Asterix & Obelix 18

Big Sky Trooper 46

Gefahr für die Erde! Widerliche grüne Schleimer planen eine Invasion, und nur ein mutiger Held kann sie stoppen. Ein etwas anderes Action-Adventure mit Pfiff ...

F1 World Championship Edition ... 16

Willkommen in der wunderbaren Welt des Rennsports: Zwölf Teams laden Euch dazu ein, auf den offiziellen Rennstrecken mal so richtig auf Gaspedal zu treten.

Illusion of Time 48

Judge Dredd 20

Justice League 22

Die Comic-Helden der „Gerechtigkeitsliga“ verprügeln sich gegenseitig gar heftig auf dem SNES. Was wohl dahintersteckt?

Mario Basler präsentiert: Fever Pitch Soccer ... 14

GAME BOY

Der König der Löwen 35

Die Raubkatze läßt das Mäusen nicht! Jetzt versucht der kleine Simba auch noch auf dem Game Boy, seine Ansprüche als Thronfolger geltend zu machen. Lest selbst, ob ihm das gelingt ...

Earthworm Jim 13

Judge Dredd 22

Kirby's Dream Land 2 30

Mario's Picross 17

Der Klempner einmal in einer etwas anderen Rolle: Nintendos neues Puzzlespiel läßt die kleinen grauen Zellen so richtig rotieren!

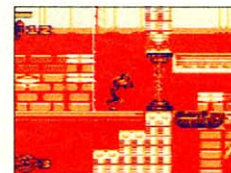
NBA Jam Tournament Edition 16

Noch heißere Dunks auf dem Game Boy verspricht die Neuauflage dieses Basketball-Spiels.

GERECHTIGKEIT!

20

„Judge Dredd“ – der Name steht für Recht und Ordnung. Wir stellen Euch nicht nur seine neuesten Abenteuer auf SNES und Game Boy vor, sondern berichten auch ausführlich über die Comicvorlage und den aktuellen Film mit Sylvester Stallone.



FINGERSCHONER

Ohne das richtige „Handwerkzeug“ macht auch das schönste Spiel nur wenig Spaß: Wir verraten Euch, welche Pads und Sticks am besten in der Hand liegen, ermüdungsfreies Spielen garantieren und auch extremen Belastungen ohne größere Schäden standhalten.



52

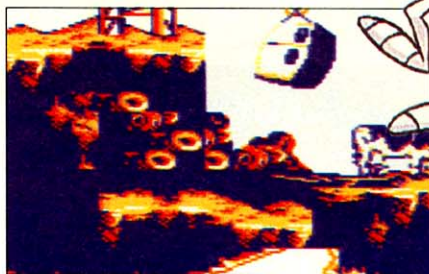
HALT!

EARTHWORM JIM

Groovy! Nach etwas längerer Wartezeit ist der heldenhafte Regenwurm endlich auch auf dem Game Boy unterwegs. Ob ihm die neue Umgebung wohl gefällt?



13



TOTALI-Classics:

R-Type 38

Unser Klassiker in dieser Ausgabe ist ein wahrer Veteran der Ballerspiele, der auf einer Vielzahl von Systemen für Begeisterung sorgte. Und selbst vor Nintendos Handheld hatte er keinen Respekt.

IMPORT-CORNER

Earthbound (SNES) 50

TIPS & TRICKS

Action-Replay-Kurs & Codes 41

Problem! im Umgang mit dem Action Replay? Findet Ihr trotz heftigster Bemühungen einfach nicht den ultimativen Code? Dann ist unser Kurs genau das richtige für Euch. Mit vielen Codes!

Super Turrican: Levelkarten, Teil 1 .56

Factor 5 hat seinen Vorzeigehelden Turrican wieder auf eine gefährliche Mission geschickt. Damit er sich dabei nicht verläuft, haben wir ihm einige praktische Levelkarten und hilfreiche Tips mit auf den Weg gegeben.

Shorties 60

Pitfall: The Mayan Adventure,

Komplettlösung, Teil 3 62

Helpline: Leser helfen Lesern 70

Game-Genie-Codes 72

RUBRIKEN

News 6

Post 10

Die unterhaltsame Rubrik – nicht nur für Insider! Hier können TOTALI-Leser schreiben, was sie auf dem Herzen haben.

TOTALI-Intern 39

Die Statements der TOTALI-Crew sowie unseres exklusiven Holland-Korrespondenten.

Charts 40

Fast so wichtig wie das täglich' Brot: die allmonatlichen TOTALI-Charts. Natürlich wieder mit Euren Zuschriften.

TOTALI-Shop 74

Unverzichtbare Fan-Ausstattung! Von alten TOTALI-Ausgaben bis zu freakigen Accessoires und günstigen Klassikern findet Ihr hier alles, was das (Spieler-)Herz begehrt.

Börse 78

Die Kleinanzeigenseiten. Ihr sucht günstig ein paar Spiele? Ihr wollt etwas abstoßen? Mit unseren Annoncen kein Problem.

Comic 81

Schmunzeln mit Tony Total

Impressum 82

Vorschau 82

Was gibt's wohl in der kommenden TOTALI-Ausgabe? Wir lassen Euch nicht im Regen stehen und verraten Euch schon einiges.

ROLLENSPIELE

Nach erstaunlich kurzer Zeit ist „Illusion of Time“ (vormals „Illusion of Gaia“) jetzt auch offiziell in Deutschland erhältlich – Grund genug für einen ausführlichen Test. Ein völlig abgedrehtes Rollenspiel der etwas anderen Art dagegen erwartet Euch bei „Earthbound“. Schade, das dieses Game wohl längere

46 Zeit nur als Import erhältlich sein wird.



MORTAL KOMBAT 3



Im zweiten Teil unseres Automaten-Reports stellen wir Euch die einzelnen Kämpfer mit ihrer Biographie und ihren Special-Moves genauer vor. Prügfans sollten hier unbedingt reinschauen.



24



TIPS & TRICKS



Während sich unsere „Pitfall“-Lösung dem Ende neigt, starten wir mit den Levelkarten zu „Super Turrican 2“ einen neuen Komplettlösungs-Knaller. Für Schummelfreunde gibt es darüberhinaus einen Action-Replay-Intensivkurs, und natürlich fehlen auch Shorties, Codes und Helpline nicht.

41



TOTAL! NEU



Mit ihrem langen, blonden Haarschopf kann sich Dixie an Haken festhalten, aber auch Gegnern einen ordentlichen Hieb verpassen



Oben: Vorsicht vor den Riesenratten, sie sind gefährlich!
Links: Diddy ist noch ein wenig benommen während Dixie einen Pausentee schlürft



Klapp, klapp, klapp – das Krokodil hat Hunger



Der Unterwasserlevel ist wieder schick geworden

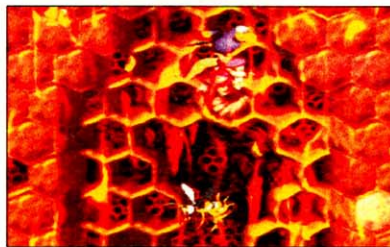


DIDDY'S KONG QUEST



Squawks, der Papagei, greift diesmal auch aktiv ins Geschehen ein

Toll gelungen ist bereits der erste Endgegner, der Diddy und Dixie emsig mit Eiern beschmeißt



Während sich alle Welt derzeit die Köpfe heiß redet, ob wir nun 32-, 2x32-, oder doch gleich 64-Bit benötigen, um mit der nächsten Konsolengeneration technisch up to date zu sein, denkt Videospielgigant Nintendo gar nicht daran, sich irgendwelchen vermeintlichen Trends unterzuordnen. Allein mit diesen beiden Spielen macht Big N auch dem letzten Zweifler klar, daß das SuperNintendo noch lange nicht zum alten Eisen gehört. Kommen wir zuerst zur Fortsetzung des erfolgreichsten Spiels der vergangenen Jahre, Donkey Kong Country, bei dem die Programmierer von 'Rare' dem SNES Grafiken zu entlocken wissen, die nie zuvor für möglich gehalten wurden. Bereits bei der ersten Vorstellung auf der E³ im Mai zeigte DKC2, daß die Grenzen noch lange nicht erreicht sind. Ein weiteres Mal begeistert das Spiel durch phantastische gerenderte Grafiken, noch detailliertere Animationen und beeindruckende Spezialeffekte. Alles beginnt auf dem Wrack von King K. Rools Galleone. Diddy muß er-



fahren, daß der perfide Oberkremling seinen villschlanken Kumpel Donkey entführt hat. Da zwei Affen bekanntlich mehr Bananen sammeln als einer, bleibt Diddy bei seiner Rettungsaktion nicht auf sich allein gestellt: Ihm zur Seite steht Dixie Kong, und zusammen werden sie es den Kremlingen schon zeigen.

Neben den bekannten Features, wie den tierischen Helfershelfern (neu dabei sind eine sprunggewaltige Schlange und eine Spinne) oder Geheimleveln, gibt es wesentlich komplexere Level, mehr Abwechslung und brandneue Fähigkeiten der Affen. Dazu kommenden Monat mehr. Zweifellos kann niemand auf diesem Planeten mit Rare mithalten, was die technische Ausnutzung des SNES angeht – der Gott des Gameplays ist und bleibt jedoch Shigeru Miyamoto. Und während alle Welt dachte, Mr. Mario arbeite ausschließlich an Ultra-64-Produkten, präsentiert Nintendo eine sensationelle Überraschung, mit der nun wirklich niemand gerechnet hat: **DIE RÜCKKEHR DES KLEMPNERS!**

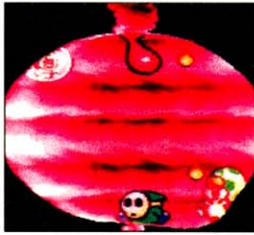


Selbst die kleinen Zwischengrafiken sorgen für großes Staunen. Sie sind phantastisch in Szene gesetzt

Yoshie's Island: Super Mario World 2 bietet nicht nur gepflegte Jump&Run-Kost, sondern auch viel Action, Humor sowie Spezialeffekte



Am 30. Juni stellte Nintendo Deutschland zwei sensationelle SuperNintendo-Titel vor, welche mit Sicherheit Videospiel-Geschichte schreiben werden: „Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest“ und, man lese und staune, „Yoshi's Island: Super Mario World 2“.



& YOSHI'S ISLAND

Wie schon beim Kart-Fahren werfen die Yoshis auch hier mit grün-weißen Eiern ...



Yoshi's Island: Super Mario World 2 stellt im Jump&Run-Bereich alles bisher Dagewesene in den Schatten. „Na gut, ist halt eine Fortsetzung des unbestritten hervorragenden SMW“, werden jetzt einige sagen. Doch mit einem schlichten Nachfolger ist es lange nicht getan!

Die erste Überraschung bringen die technischen Daten des Moduls: 16 MBit (viermal soviel wie SMW!), und – jetzt kommt's – ein Super FX Chip! Was, ein Polygon-Mario? Weit gefehlt! Unser Klempner sowie seine Freunde und Feinde sind knuddelige Bitmap-Charaktere wie eh und je (auch wenn der Grafikstil überaus ungewöhnlich ist), der FX-Chip wird „nur“ für Hintergründe, bestimmte Gegner und andere Objekte geschickt und dezent eingesetzt.

Die Handlung spielt zeitlich vor dem NES-Klassiker SMB: Ein Storch verliert über Yoshi's Island Baby Mario (der bereits seine charakteristische Mütze trägt). Dieser landet auf dem Rücken eines Yoshis, und zusammen müssen sie im Team unzählige genauso riesige wie abwechslungsreiche

Level meistern, um Baby Luigi aus den Fängen von Bowsers Zauberer zu retten.

SMW2 verspricht noch variantenreicheres Gameplay als der Vorgänger. Nicht möglich? Doch möglich!

Denn Miyamoto-san und sein Team haben in aller Heimlichkeit vier Jahre an diesem Meisterwerk gearbeitet und praktisch jedes Bit, jeden Pixel auf dem Screen mit grafischen Details und spielerischer Abwechslung vollgestopft. Wer geglaubt hat, im J&R-Genre sei

nichts Neues möglich, wird mehr als eines Besseren belehrt! Wer mehr erfahren will über Nintendos außerordentliche Spiele-Sensationen, die Anfang Oktober (SMW2) bzw. Ende November (DKC2) erscheinen, sollte sich den 16. August vornehmen! Denn dann erscheint TOTAL! 9/95, natürlich mit ausführlichen Previews der besten Spiele aller Zeiten!

Der Grafikstil von Yoshies Island ist einzigartig und genial



Yoshie düst mit Baby-Mario elegant einen Berg herunter



TOTAL! NEU

GROSSE WÜRMER WERFEN IHRE SCHATTEN VORAUSS



„Jim“ und „Princess What's Her Name“ als Puppen. Wie sagt der Wurm doch immer so schön? GROOVY!

Der beliebteste Regenwurm aller Zeiten kehrt zurück! Einmal ist einmal – dachten sich David Perry und seine Mannen bei Shiny Entertainment und stricken zur Zeit fleißig an der Fortsetzung ihres Mega-Erfolgs. Earthworm Jim 2 (für SuperNintendo) soll seinen Vorgänger in allen Belangen deutlich in den Schatten stellen. Neue Waffen und geheime ‚Special-Moves‘ sind dabei nur die halbe Miete. Das überarbeitete Animationsverfahren mit dem Namen ‚Animation II‘ soll noch flüssigere Bewegungen ermöglichen und allerfeinste Zeichentrickqualität auf den Schirm zaubern. Sollte uns wundern, wenn David & Co. ihr Versprechen nicht halten! Doch das ist noch lange nicht alles! Neben einer 13 teiligen TV-Zeichentrickserie, die frühestens 1996 nach Europa kommen soll, gibt es von Playmates nun auch eine Reihe von Puppen – vorerst natürlich (wie immer) nur in den USA. Möglicherweise werden sie Anfang 1996 jedoch auch in Deutschland erhältlich sein.



ODE AN DIE FREUDE

Was Beethovens neunte Symphonie mit Videospielen zu tun hat? Zugegebenermaßen nicht allzuviel, aber Grund zur Freude gibt es dennoch: Die heißersehnte Fortsetzung von Secret of Mana, praktischerweise **Secret of Mana 2** betitelt, wird dieser Tage in Japan erscheinen. Ob sich Nintendo wie bei Mana 1 der deutschen Version des Action-Adventures annimmt, steht noch nicht 100%ig fest (bitte, bitte, bitte!). Derweil darf sich der Rest der Welt auf weitere phantastische Action-Adventures des Softwarehauses Square freuen.

Chrono Trigger (Square Japan) und **Secret of Evermore** (Square America) stehen ebenfalls kurz vor der Fertigstellung. Für Fans des Genres ist es wahrscheinlich empfehlenswert, auszuwandern ...



32 MBit, bis an den Rand gefüllt mit umwerfenden Grafiken: Secret of Mana 2



Ob Chrono Trigger (oben) und Secret of Evermore (links) jemals in Deutschland erscheinen werden ...?

HISTORISCH

Wer sagt denn, Geschichtsunterricht müßte langweilig sein? Nachdem uns Nintendo kürzlich mit der ‚Game Boy Gallery‘ schon einen amüsanten Einblick in die graue Vorzeit der Videospiele gewährte, geht es nun mit der Arcade-Classics-Serie weiter. Zwei urzeitliche Spiele tummeln sich jeweils auf einem Modul: **Asteroids & Missile Command**, **Centipede & Millipede**, **Galaga & Galaxian** und **Defender & Joust**. Per Super Game Boy könnt Ihr sogar das authentische Automatengehäuse als Rahmen auf den Bildschirm zaubern. Ab August geht's los.



POCA ... WER?

Wenn Tage heißer und die Abende länger werden, zieht es die Amis in die wohlklimatisierten Kinosäle. Auch in diesem Jahr kommen wieder zahlreiche Lizenzspiele der großen Sommerkinohits auf uns zu. In der ersten Reihe sitzt wie immer Acclaim! **Batman Forever**, der dritte Zelluloid-Streifen um den lichtscheuen dunklen Ritter, bricht derzeit alle Rekorde an den Kinokassen (mit 53 Mio. \$ in den ersten drei Tagen überflügelte er sogar den bisherigen Rekordhalter **Jurassic Park**) – das SNES-Spiel mit gerender-ten Charakteren soll ihm in nichts nachstehen.



Starttermin für den Film ist der 3. August, SuperNES- und Game-Boy-Spiele folgen am 7. September.



Pocahontas ist der Titel des neuen abendfüllenden Zeichentrickfilms

Auch von Acclaim für SNES und GB:

Cutthroat Island, das Spiel zum gigantischen Piratenabenteuer von Die-Hard-2-Regisseur Renny



Harlin. **Pocahontas** heißt der neue Disney-Streifen nach „Der König der Löwen“. Die obligatorische Filmumsetzung (SNES) wird diesmal nicht von Virgin, sondern von Disney selbst programmiert.

Und dann gibt es da noch **Casper**, ein technisch beeindruckendes Zusammenspiel von computeranimierten Geistern und Schauspielern aus Fleisch und Blut. Das unvermeidliche Spiel kommt von Interplay für Game Boy und SuperNintendo.

GOOD BYE KILLER INSTINCT

Wir hätten noch einen weiteren Vertreter der traurigen Reihe „Dieses Spiel ist zwar ziemlich gut, erscheint aber dennoch nicht in Deutschland“ anzubieten: Die spektakuläre Umsetzung des Ultra-64-Automaten **Killer Instinct** wird wohl kaum den Weg nach Deutschland schaffen.

Einerseits, da die Spielhallenversion aus verständlichen Gründen hierzulande nicht so bekannt ist wie im Rest der Welt und andererseits, da man das unvermeidliche Eingreifen der BPJS befürchtet. Schade eigentlich, aber vermutlich nicht zu ändern.

Für alle, die es dennoch interessiert: Die SuperNintendo-Version erscheint in den USA am 30. August (32 MBit), die Game-Boy-Fassung folgt im November. Programmiert wurden beide Versionen von Rare, den Entwicklern des Spielhallen-Originals.



Zu gewalttätig für Deutschland? **Killer Instinct** von Nintendo

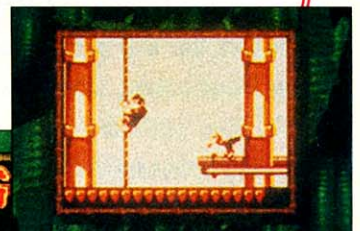
NEW KONGS ON THE BLOCK



Das dürfte ohne Zweifel das Game-Boy-Ereignis des Jahres werden: **Donkey Kong Land**! Als erste Ankündigungen einer GB-Umsetzung der SuperNES-Sensation Donkey Kong Country Ende vergangenen Jahres die Runde machten, mochten es viele noch für einen unzeitgemäßen Aprilscherz halten. Doch die Programmierer bei Rare haben es tatsächlich geschafft, die phantastischen gerenderten Affen auf den kleinen Vier-Graustufen-Screen des GB zu quetschen. Nie zuvor hat man so plastisch wirkende Charaktere auf Nintendos Tragbarem gesehen.

Das dürfte ein heißer

August werden ...



Sogar mit dem Super-Game-Boy-Rahmen hat man sich hübsch Mühe gegeben

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 Endesauftaucht ...

PREISFRAGE

Als erstes einmal meine Meinung zum Magazin: bestes Magazin in Sachen Videospiele! Ihr gestaltet die TOTAL! super. Die 6,80 DM lohnen sich wirklich jeden Monat.

1. Könntet Ihr Kwirk nicht mal einem Classic-Test unterziehen?
2. Was wird besser sein: Super Turrican 2 oder Mega Man X²?
3. Wann wird Mega Man X² getestet?
4. Könntet Ihr nicht eine „Challenge“-Rubrik einführen? Ihr sucht ein Game aus und gebt ein Ziel vor, z. B. „Wer findet ... in der geringsten Zeit?“ oder Ähnliches? Die Spieler fotografieren ihr Ergebnis und schicken es ein. Der Beste, der Schnellste ect. bekommt einen Preis.

Martin Fricke, Haldensleben

TOTAL! antwortet:

1. Das originelle Knobelspiel kommt demnächst zu Classic-Ehren.
2. Super Turrican 2 ist das beste Action-Spiel seit langem.
3. Mega Man X² ist in den USA bereits erschienen, ein Termin für Deutschland steht immer noch nicht fest.
4. Das ist dieselbe Problematik wie mit einer Super-Mario-Kart-Competition (vgl. Leserpost TOTAL! 7/95). Die Idee ist sehr gut, und wir würden sie auch gern umsetzen, aber es wird sich immer der eine oder andere finden, der seine Ergebnisse mit Hilfe von Action-Replay- oder Game-Genie-Modulen manipuliert. Somit wäre das Ergebnis unfair allen anderen gegenüber. Die einzige Möglichkeit wäre, das komplette Spiel auf Video aufzunehmen – doch diesen Aufwand wollen sicherlich nur wenige betreiben. Oder?

WE'RE NOT WORTHY!

Seit Ausgabe 8/94 lese ich regelmäßig Eure Zeitschrift. Ich finde, das zahlt sich wirklich aus, da unerhörtenweise „schlechte Spiele“ genauso viel kosten wie „gute Spiele“. Eure Bewertungen habe ich bisher noch jedesmal bestätigt gefunden. Da ich schon öfter gelesen habe, wir Leser sollten unsere Meinung kundtun, habe ich zwei große Bitten: Im Tips&Tricks-Teil verwendet Ihr als Abkürzungen der hinteren Buttons des SNES-Pads „L“ und „R“, für das Steuerkreuz „l“ und „r“. Diese beiden Abkürzungen sind leicht zu verwechseln und werden leider auch in der Zeitschrift selbst durcheinandergebracht! Mein Vorschlag: Nennt z. B. die hinteren Buttons LB und RB. Zweitens bin ich der Meinung, daß die Länge eines Spiels ein sehr wichtiger Punkt ist. Neben der Note eines bewerteten Spiels steht zwar üblicherweise die Anzahl der Level, aber da es kurze Level (s. Super Mario Bros. 3), sehr lange (s. Super Metroid) und manchmal auch keine (z. B. bei Rollenspielen) gibt, wäre es vielleicht sinnvoller, jedes Spiel einfach mit „lang“, „mittel“, „kurz“ etc. zu bewerten. Noch besser wäre es aber, wenn Ihr einfach Eure Spielzeit

als Norm angeben würdet. Übrigens habe ich natürlich noch eine Menge Fragen:

1. Warum gibt es kein einziges NES-Spiel mit einer 1 oder 1- als Bewertung? Seid Ihr der Meinung, daß kein einziges NES-Spiel die „Fähigkeiten“ des NES wirklich voll nutzt?
2. Glaubt Ihr, daß es Might & Magic III (SNES) jemals auch in PAL geben wird?
3. Warum gibt es eigentlich drei Versionen des Super Nintendos (PAL, US, Japan)? Und wie so werden die Spiele auch noch teilweise vor Adaptoren geschützt?
4. Warum ist Nintendo „so dumm“ und plant MK III, obwohl es doch sowieso bestimmt sofort verboten wird? Die sind doch sonst nicht so!
5. Es gibt Konsolen für 1.000 DM und darüber (Neo-Geo, Saturn, PlayStation, 3DO ...). Gibt es für so einen Irrsinn denn Käufer???
6. Können die jetzigen Spiele eigentlich noch wirklich verbessert werden? Mit besseren Konsolen kann man doch eigentlich nur Grafik und Umfang erweitern.

Andreas Vogl, Garching

TOTAL! antwortet:

Kritik und Anregungen sind immer willkommen ... vor allem wenn sie so geschickt durch Lob getarnt wird (Vielen Dank!). Und da wir nicht meinen, unfehlbar zu sein, haben wir Deinen T&T-Vorschlag gleich in die Tat umgesetzt! Und die Sache mit dem Umfang ist auch völlig richtig. Wir versuchen, in die Dauerspaß-Wertung sowohl den allgemeinen Spielspaß als auch den Umfang (daher auch Dauerspaß) zu bewerten. In Sonderfällen weisen wir nochmals im Text auf diesen Punkt hin. So ist zum Beispiel unser Mr. Fürhnh-ist-kein-Rätsel-zu-schwer (Mitch) kein Maßstab für die durchschnittliche Spieldauer eines Rollenspiels. Und was ist mit Mehrspieler-Spielen wie Super Mario Kart, NBA Jam oder Super Bomberman, die man bis in alle Ewigkeit spielen kann?

1. Als wir vor zwei Jahren mit der TOTAL! begannen, war die NES-Blütezeit schon vorbei. Seitdem sind in der Tat keine Spiele erschienen, die Bestnoten verdienen. Und bei den Classics bewerten wir zwar Grafik und Sound im Hinblick auf die Hardwarefähigkeiten – beim Gameplay legen wir jedoch aktuelle Maßstäbe an. Spiele wie Metroid, Castlevania III oder Probotector II hätten zu ihrer Zeit sicherlich im Einser-Bereich gelegen, nur boten die Fortsetzungen wesentlich mehr Abwechslung und bessere Spielbarkeit. Abgesehen davon: Super Mario



Metroid (NES)



Probotector II (NES)

Bros. 3 hat eine glatte 1 – und würden wir eine 1+ vergeben, hätte es sich auch die verdient.
 2. Das ist mehr als unwahrscheinlich!
 3. Wegen der unterschiedlichen Fernsehnormen (PAL: 50 Hz, NTSC: 60 Hz). Warum die Spiele geschützt sind? Um es sehr vereinfacht darzustellen: Da die Niederlassungen von Firmen in verschiedenen Ländern im Prinzip finanziell voneinander unabhängig sind. So würde es z. B. Nintendo Deutschland nichts nützen, wenn sich hierzulande Millionen Module verkaufen, die Hälfte davon aber aus Japan oder den USA stammen. Außerdem sieht man es gar nicht gern, wenn sich sogenannte Grau-Importeure eine Scheibe vom Kuchen abschneiden wollen. Als es das SNES z. B. noch nicht in Deutschland gab, gingen Nintendo und Konami sogar gerichtlich gegen Händler vor, die Geräte und Spiele „widerrechtlich“ im Angebot hatten.



4. Aber holla, hoffentlich hat Big N das nicht gelesen. Für den internationalen Markt ist MK 3 nunmal der Renner – ob es in Deutschland überhaupt erscheint, ist mehr als fraglich.

Außerdem stammt das Spiel nicht von Nintendo selbst, sondern von Williams.

5. Sicherlich ist das Irrsinn – Käufer gibt es dennoch. Schließlich sind Videospiele heutzutage kein reines Kinderspielzeug mehr, auch „ältere Semester“ (um die 30 Jahre) halten sich Konsolen oder bleiben seit ihrer Jugend dem Hobby treu (immerhin gibt es Heimkonsolen seit 1975). Und Großverdiener können sich dann auch mal ganz nebenbei ein solches „Luxusspielzeug“ – farblich passend zur Tapete – in die Mahagoni-Schrankwand stellen.

6. Hmmmm, wirklich gute Frage. Revolutionär neue Spielideen sind bislang nicht in Sicht. Was auf den neuen Konsolen stärker vertreten sein wird, sind 3-D-Spiele. In diesem Bereich sind natürlich Dinge möglich, die auf 16-Bit-Konsolen nicht machbar sind. Ob nun allerdings z.B. ein 3-D-Jump&Run aus der Ich-Perspektive die Offenbarung ist, sei dahingestellt. Die Ultra-64 Ankündigungen von Nintendos sogenanntem Dream Team reißen bislang jedenfalls noch keinen Hering vom Teller. Aber vielleicht findet ja irgendein Programmierer

durch die leistungsfähigere Hardware überraschend den Stein der Weisen. Abgesehen davon: Der Farbfernseher hat (außer mehr Farben) auch nichts richtig Neues gegenüber dem schwarzweißen gebracht – darauf verzichten möchte heute wohl trotzdem niemand. Warten wir einfach ab, ob



Nintendo nicht doch noch etwas Besonderes für uns bereithält ...

ROLLENSPIELE ZUM 1.

1. Wird Nintendo jemals eine überarbeitete Version der ersten beiden Zelda-Abenteuer herausbringen?
2. Gibt es außer Zelda 3, Secret of Mana und Illusion of Time noch andere Rollenspiele/Action-Adventures für das SNES (kein Import)?
3. Warum kommen nur sehr wenige Rollenspiele für das SNES in Deutschland heraus? Sind die Programmierer zu faul, um zu einem guten Rollenspiel den deutschen Bildschirmtext zu schreiben, oder woran liegt's?
4. Stirbt das NES langsam aus? Egal in welchen Laden ich gehe, nirgends gibt es mehr NES-Games zu kaufen? Woran liegt das? Sollte ich mein NES besser verkaufen?
5. Kann man Game-Boy-Spiele, die einen Zwei- oder Vierspieler-Modus besitzen, auch zu zweit oder viert per Super Game Boy auf dem SNES spielen?
6. Könnt Ihr mir ein paar Spiele mit Vierspieler-Modus für GB empfehlen? **Thomas ?, ?**

TOTAL! antwortet:

1. Derzeit ist nichts geplant. Aber wer weiß? Nintendo ist ja immer für eine Überraschung gut.
2. Wir haben für Dich in unserer Datenbank gekramt und eine Liste zusammengestellt. Es sind offiziell nur wenige Titel erschienen – die meisten sind jedoch so alt, daß sie nur noch schwer zu bekommen sein werden (s. rechts).
3. Übersetzungen von In-Game-Texten sind aufwendiger, als man es sich vielleicht vorstellen

DAS SIND DIE GEWINNER AUS TOTAL! 6/95

Sega Sports Competition

Ein Sega Sports-Set geht

an: Kim Opel, Nalbach

Je ein ATP Tour (MD) geht an:

Dirk Casta, Niederwürschnitz;

Daniel Helios, Bochum;

Stephan Haarrig, Nürnberg;

Andreas Schaffarczyk, München



Das Virgin-Jahr 6/95

Lutz Röhle aus Herdorf gewinnt ein

SNES mit einem Cool Spot-Modul

mag. Zum einen sind die deutschen Texte in der Regel länger als die Originaltexte. Im Programm steht den Texten aber nur begrenzter Platz zur Verfügung. Außerdem müssen die übersetzten Texte von den Original-Programmierern in das Programm eingebunden werden. Hinzu kommt, daß der Übersetzer sich im Rollenspiel-Genre

Titel	getestet	Note	Genre
Lagoon (Classic)	1/95	2-	Action/Adv.
Might & Magic II	3/94	2	Rollenspiel
Mystic Quest Legend	12/93	2-	Rollenspiel
Soul Blazer (US Vers.)	10/93	2+	Act./Adv.
Young Merlin	11/93	2+	Action/Adv.



Soul Blazer



Young Merlin

auskennen muß, wenn es darum geht, bestimmte „Fachausdrücke“ zu übersetzen – oder eben nicht zu übersetzen, falls sich der englische Ausdruck im Deutschen eingebürgert hat. Abschließend muß die deutsche Version ausgiebig getestet werden. Der Vorgang ist also langwierig und nicht gerade billig. Um die Kosten einzuspielen, müssen schon ein paar tausend Module an den Mann gebracht werden. Und das ist nunmal nur bei absoluten Spitzentiteln wie Zelda oder Secret of Mana ge-

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 8/95 • Heilwigstraße 39 • D-20249 Hamburg

Einsendeschluß ist diesmal der 16. August '95



INTERACTIVE
entertainment

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



währleistet.

4. Auch das haben wir schon häufiger erwähnt: Nintendo of America hat das NES Anfang dieses Jahres offiziell aus dem Programm genommen, es ist nur noch eine Frage der Zeit, bis dies auch in Deutschland geschieht. Schon heute erscheinen nur noch sehr wenige NES-Spiele, über kurz oder lang wird das unweigerlich ganz aufhören. Aber das NES deshalb verkaufen? Viel Geld wirst Du dafür kaum bekommen. Behalte es lieber, damit Du Dich auch noch in ein paar Jahren an einigen alten Klassikern erfreuen kannst.

5. Leider ist das nicht möglich, nicht einmal zu zweit, außer bei Spielen, die speziell darauf ausgelegt sind, wie z. B. Wario Blast.

6. Es gibt sehr wenige Spiele, die den Vierspieler-Adapter unterstützen, z. B. F-1 Pole Position, Yoshi's Cookie, Micro Machines 2, Super R.C. Pro-Am Racing, Top Rank Tennis (Import).

NOCH MEHR ROLLENSPIELE

Ich lese Eure Zeitschrift schon seit der ersten Stunde und muß Euch sagen, daß Ihr Euch mit jeder Ausgabe verbessert. Was mir sehr gefällt, sind die Special Reports und die Berichte. Der Bericht über Acclaim war sehr interessant. Macht weiter so!

1. Da ich ein großer Fan der Final-Fantasy-Serie bin, möchte ich gern wissen, ob FF1 (in Japan die Nr. IV) jemals für das SNES in den USA erschienen ist? Und warum ist das neue FFIII in Japan schon die Nr. VI?

2. Ist das in Japan ebenfalls populäre Dragon Quest (1-6) jemals in den USA erschienen? Ich habe öfter bei Import-Händlern nachgefragt, aber die wußten nicht einmal, daß diese Serie existiert.

3. Was ist ein Twin-Famicom?

Trong Luan Ngo, Cloppenburg

TOTAL! antwortet:

1. Da schon in Deiner Frage ein kleiner Fehler enthalten ist, bringen wir mal eine kleine Final-Fantasy-Umrechnungstabelle (siehe rechts oben). Daß nicht alle Titel in den USA erschienen sind, liegt zum Teil an den oben geschilderten Übersetzungsproblemen, z. T. daran, daß manche Spiele sehr stark auf den fernöstlichen Geschmack zugeschnitten

sind. So ist zum Beispiel seit längerem geplant, FF5 als FF Extreme (der Name spricht für sich) in den USA zu veröffentlichen. Thema Deutschland: FF6 sollte eigentlich in diesem Jahr in Deutschland erscheinen, im Moment sieht es aber so aus, als sei das Projekt ad acta gelegt worden.

2. Die NES-Teile (1-4) sind in den USA unter den Titeln Dragon Warrior 1-4 erschienen. Dragon Quest 5 (SNES) ist in den USA nicht

Titel Japan	System	erschienen in den USA als
FF1 (1987)	NES	FF1
FF2 (1988)	NES	-
FF3 (1990)	NES	-
FF4 (1991)	SNES	FF2
FF5 (1992)	SNES	-
FF6 (1994)	SNES	FF3



erschienen, Teil 6 kommt demnächst in Japan und möglicherweise Ende des Jahres in den USA auf den Markt. Die SNES-Compilation der ersten beiden NES-Teile gibt es ebenfalls nur in Japan.

3. Das NES heißt im Mutterland Famicom. Nur dort gibt es auch ein separates CDROM für das Famicom. Das Twin-Famicom vereint beide Geräte in einem Gehäuse.

SCHON WIEDER ROLLENSPIELE!

1. Ich bin TOTALER Final-Fantasy-Fan. Könntet Ihr eine Komplettlösung von FF II bringen?
2. Wird ein Final Fantasy 4 rauskommen?
3. Ist Secret of Evermore Secret of Mana 2?
4. Last but not least: Drückt diesen Brief bitte ab und grüßt das TOTAL!-Team von:

Marco Cucca, Geislingen

TOTAL! antwortet:

1. Da FF II nur als Import erhältlich ist, gibt es wohl leider nicht sehr viele Leser, die an einer mega umfangreichen Komplettlösung interessiert

sind. Wenn Du gezielte Fragen hast, kannst Du diese jedoch an die Helpline schicken.

2. Vorerst ist kein weiterer Teil angekündigt, man munkelt, daß an einem Teil für das Ultra 64 gearbeitet wird.

3. Nein! Secret of Evermore stammt von Square of America, Secret of Mana 2 von den japanischen Kollegen.

4. Ist hiermit geschehen!

DER BALL IST RUND

1. Könnt Ihr nicht mal einen Vergleich von Fußballspielen auf dem SNES machen?

2. Worin besteht der Unterschied zwischen NBA Jam und NBA Live '95?

3. In der Börse habe ich schon öfter mal gelesen, daß Super Street Fighter II Turbo angeboten wird. Gibt es das Spiel wirklich? Ist Street Fighter Legends gemeint? Oder ist das ein Irrtum?

Nils Schröder, Berlin

TOTAL! fragt:

Bist Du Hellseher? In der kommenden TOTAL! folgt ein großes Fußball-Special, in dem die wichtigsten Spiele noch einmal unter die Lupe genommen werden.
2. NBA Jam kann man am besten als Action-Sportspiel bezeichnen, NBA Live '95 ist hingegen eine regelgetreue Sport-Simulation.
3. SF Legends ist auf keinen Fall gemeint, da es keine SNES-Version gibt und auch nie geben wird. SSF 2 Turbo gibt es nicht, jedenfalls nicht für SNES. (In den Spielhallen gibt es sowohl SSF 2 als auch das leicht verbesserte SSF



Das Foto zeigt Thomas bei seinem Urlaub in den Dolomiten vor vier Jahren. Nach eigenen Aussagen war er damals sehr vertieft in die Zerstörung einer Holzhütte, was ihn sehr an Cannon Fodder erinnert. (Wir hoffen, daß er seine TOTAL! nicht zum Anzünden verwendet hat ...)

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“! Schreibt 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 • Heilwigstraße 39 • 20249 Hamburg



unterstützt
SUPER
GB

**GAME
BOY**

1 Spieler

Virgin

a. DM 70

EARTHWORM JIM

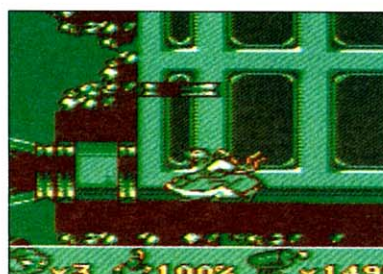
Groovy! Jetzt treibt der dreiste Regenwurm auch auf Nintendos Handheld seine lustigen Streiche.



Es hat zwar ziemlich lange gedauert, bis Jim seinen Weg auf den Game Boy fand, aber das Warten hat sich für die Fans durchaus gelohnt. Es sind so ziemlich alle Elemente der großen Konsolenversionen vorhanden, aus Speicherplatzgründen wurden einige Level allerdings etwas verkürzt. Aber keine Bange, auf fliegende Kühe, den Ritt durchs Asteroidenfeld, das Bungee-Springen



Die Endgegner sind immer wieder für einen Lacher gut. Sei es nun Chuck, der eklige Fisch-spucker oder Bob, der Killer-Goldfisch



Der Ritt auf dem Hamster hat das Zeug dazu, eine Legende in der Videospiegeschichte zu werden. Einfach irre, dieser Regenwurm!

der Fairneß durch recht fiese Gegner liegt, zum anderen trägt auch die Steuerung zum kleinen Nerven-zusammenbruch bei. Wegen fehlender Feuerknöpfe werden Peitsche und

Schuß mit dem gleichen Button ausgelöst, was bestimmte Stellen etwas knifflig macht. Mit etwas Training hat man die Sache aber voll im Griff – und dann macht es so richtig Spaß.

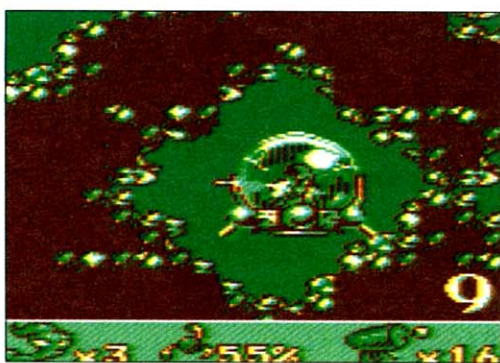
Game-Boy-Besitzer sollten hier auf alle Fälle zuschlagen, denn dieses Kultspiel gehört in jede Sammlung.

Michael Anton

▲ POSITIV! ▲

Abgedrehtes und abwechslungsreiches Gameplay, tolle Grafiken und Sounds

und die vielen anderen abgefahrenen Einlagen braucht Ihr natürlich nicht zu verzichten. Insgesamt ist die Umsetzung sehr gut gelungen: Trotz Einschränkung in den Farben können sich die



Die Wege des Wurms sind seltsam: Bungee-Springen ist ebenso angesagt wie Hektik unter Wasser

Grafiken und Animationen durchaus sehen lassen, wenngleich die netten Hintergrundeffekte natürlich fehlen. Eine etwas bessere Ausnutzung der Fähigkeiten des Super Game Boys wäre auch nicht schlecht gewesen, aber man kann ja nicht alles

EIN COOLER REGENWURM FÜR DIE WESTENTASCHE

haben (zumal auch jene Earthworm-Fans, die diese Hardware haben, wo h l mit Sicherheit schon die SNES-Version besitzen). Auch der Soundtrack ist hörens-wert, die Musikstücke wurden komplett übernommen und klingen auch auf der Keksdose recht angenehm, wenngleich die Effekte natürlich eher mager ausgefallen sind. Bei so viel Licht fehlt leider auch ein wenig Schatten nicht. Der Schwierigkeitsgrad mancher Passagen ist frustrierend hoch, was zum einen an mangel-



▼ NEGATIV! ▼

Etwas gewöhnungsbedürftige Steuerung, keine konsequente Super-Game-Boy-Unterstützung

Earthworm Jim

Gameplay

Selten gab es so viele abgedrehte und abwechslungsreiche Level in einem Jump&Run. Ein wahrhaft erfrischendes Spiel!

Dauerspaß

Die Steuerung nervt zu Beginn etwas, hat man sich aber daran gewöhnt, so fühlt man sich so richtig wohl und wurmig.

Grafik

Trotz fehlender Farbvielfalt eine rundum gelungene Optik mit detaillierten Grafiken und Animationen. So sollte es immer sein.

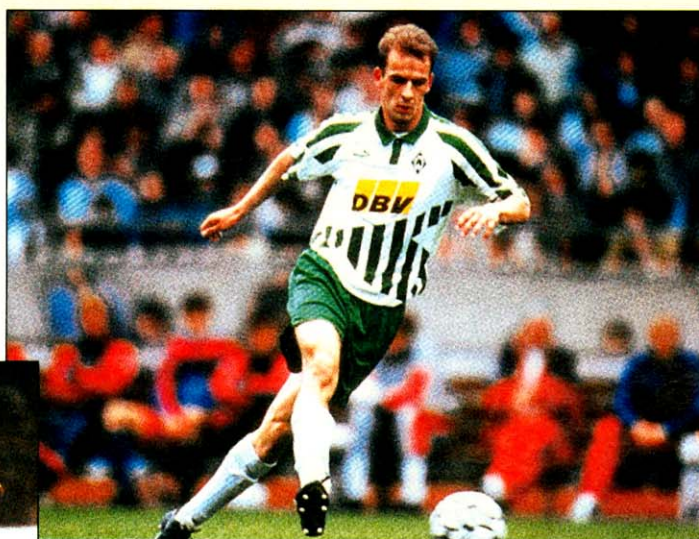
Sound

Auch der Soundtrack weiß zu gefallen: Abwechslungsreiche Musikstücke in guter technischer Qualität verwöhnen das Ohr.

TOTALI - CHECK

Genre Jump&Run
Level 9
Schwierigkeitsgrad einstellbar
Continues erspielbar
Speicher 2 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2+

SNES**1-5 Spieler****U.S. Gold****ca. DM 140**

MARIO BASLER FEVER SOCCE

Zauberei



Ein besonders schöner Special-Move: Der Stürmer schießt auf das Tor und zielt gut zwei Meter daneben. Zwar läuft der Goalie schnell noch ins lange Eck, doch per Joypad wird der Ball – obwohl er am Tor vorbeisaußen müßte – in allerletzter Sekunde unter das rechte Latzenkreuz gezirkelt. Wenn dies nicht ein Tor des Monats ist ...

Nicht ganz allürenfreier Spitzenspieler des SV Werder Bremen ist Mario Basler, dessen Spitzname 'Super Mario' bereits viel über seine spielerischen Qualitäten verrät. Daß er von Zuschauern des Pay-TV-Senders Premiere zum Spieler des Jahres gekürt wurde, kommt nicht von ungefähr: Mit stolzen 20 Treffern ergatterte Mario nicht nur die Torjägerkrone, sondern führte damit seinen Verein zur Vizemeisterschaft. Jetzt wird dem Nationalspieler weitere Ehre zuteil: U.S. Gold erwarb die nicht ganz günstigen Rechte, um den Namen des Ausnahmespielers für „Mario Basler präsentiert: Fever Pitch Soccer“ verwenden zu dürfen.

GERENDERTE UND SCHÖN ANIMIERTE SPIELERSPRITES

Wer jetzt enttäuscht ist, nur weil er den 'echten' Super Mario erwartet hatte, sollte nicht gleich weiterblättern, denn dieses Fußballspiel hat es wirklich in sich! Im Gegensatz zur werten Konkurrenz zeigt sich Fever Pitch Soccer nicht von der Simulations-, sondern von der puren Actionseite. Ähnlich wie bei 'NBA Jam T. E.' stehen Spaß sowie reine Action im



Unebener Rasen läßt das Leder oft tückisch aufsetzen und macht es unberechenbar

Vordergrund des Geschehens. U.S. Gold legte das

Hauptaugenmerk auf unkomplizierte, sofort erlernbare Spielbarkeit ohne viel Schnickschnack. Dafür wird – erstmalig für ein Fußballspiel auf dem SNES – knallharte Action mit interessanten, viel Spaß bringenden Special-Moves geboten.

GUTE SPIELBARKEIT, TOLLE SPECIAL-MOVES – KLASSE!

Fünfzig Nationalmannschaften und zwei Spielmodi stehen zur Wahl. Zwar sind das nicht berauschend viele, doch macht der integrierte Fünfspieler-Modus dieses Manko allemal wieder wett. Gerade mit Freunden entpuppt sich Fever Pitch Soccer dank der rassigen Action, die durch die Special-Moves aufkommt, als eine astreine Stimmungskanone! Während im Freundschaftsmodus jedes Team bereits mit Spezialspielern bestückt ist (bis zu zehn pro Mannschaft), müssen sich im Turnier-Modus

die begehrten 'Ballkünstler' erst einmal verdient werden. Im Laufe eines Wettbewerbs erhält man immer neue Mannen mit besonderen Fähigkeiten hinzu. Mit den insgesamt sieben unterschiedlichen Special-Moves kommt völlig neue Brisanz in ein Konsolen-Fußballmatch. Der Superschuß ist



Tolle Special-Moves, gute Grafik und Soundeffekte, Fünfspieler-Modus, unkomplizierte Spielbarkeit

dabei ein besonders heißes Feature – im wahrsten Sinne des Wortes. Von einem Stürmer ausgelöst, saust dieser knallhart geschossene Ball dermaßen schnell durch die Luft, daß er gar Feuer fängt! Gegen solch eine Rakete ist nahezu jeder Goalie machtlos. Und sollte er sie doch einmal halten: Verbrannte Finger sind ihm gewiß! Ziemlich tückisch und oftmals spielentscheidend ist die 'Andy-Möller'-Funktion (siehe Bundesliga-Begegnung zwischen dem Deutschen Meister Borussia Dortmund – klasse, Jungs! – und dem Karlsruher SC): Sofort nach Auslösen läßt sich der ballführende Recke geschickt fallen – ganz gleich wie



PRÄSENTIERT: PITCH



Welcher Charakter paßt besser zu einem SNES-Fußballspiel als Super Mario? Wohl keiner! Das dachte sich auch U.S. Gold und erwarb kurzerhand die Rechte für ein flottes Game des Rasensports mit Super Mario. Doch Moment – dieser Mario hat weder einen Bruder namens Luigi noch ist er Klempner ...



Verschiedene Platzkonditionen wirken sich auf das Match aus. Das Scrolling ist schnell und flüssig

Ohne Scanner herrscht manchmal Verwirrung. Die Aufstellung verrät Spezialspieler (unten)

weit sein Gegenspieler entfernt steht. Der Frei- respektive Strafstoßpfeif folgt oft auf dem Fuß!

ANDY-MÖLLER'-SCHWALBE PER KNOPF-DRUCK



Nicht minder praktisch sind die 'Henry-Maske'-Typen, die Kontrahenten weniger elegant, aber dafür umso vehementer zu Boden strecken. Doch auch die normalen Recken sind keine Kinder von Traurigkeit: Spielerische Härte wird stets großgeschrieben.

Wahre Abwehrkünstler decken auf Knopfdruck Gegenspieler besonders eng; Akrobaten springen mit zwischen den Füßen eingeklemmtem Ball über gegnerische Grätsch-Attacken. Spielmacher bestechen durch superlange, präzise Pässe in die Spitze à la Bernd Schuster. Das letzte Extra im Bund sorgt für atemberaubend spektakuläre Tore. Zwar ist Mario Basler für Super-Schnippel-Bälle berühmt, doch wenn Bälle nahezu ferngesteuert auf das Tor zurasen und in letzter Sekunde einen 90-

Grad-Haken um den machtlosen Torhüter schlagen, ist selbst er baff. Man kann sich lebhaft vorstellen, zu welcher amüsanten, dramatischen und tollen Spielszenen es dank dieser Extras kommen kann. Glücklicherweise leidet das sehr flinke Gameplay nicht, das in isometrischer Perspektive dargestellt wird. Jeder Special-Move wird durch den A-Button ausgelöst. Schwierige Tastenkombinationen sind nicht vonnöten. Die restlichen Knöpfe sind mit Funktionen wie passen, schießen, Hackentrick etc. belegt. Wer die Steuerung anfangs ein wenig kompliziert findet, hat sich nach nur wenigen Matches sicherlich in diese hineingefunden. Neben der Spielbarkeit überzeugt die technische Seite. Alle Spieler sind gerendert und weisen Animationen auf, die zu gefallen wissen. Ansprechende Soundeffekte – seien es knackige Schußgeräusche oder johlende Stadionbesucher – sorgen für die richtige Fußball-Atmosphäre. Negativ zu erwähnen bleibt, daß die Torhüter nicht aus ihren Kästen herauslaufen, um Bäl-



le abzufangen – an künstlicher Intelligenz mangelt es offensichtlich. Weiterhin ist kein Scanner vorhanden, der einen Feldüberblick ermöglichte. Daraus resultiert öfter heiteres Rätselraten, wo denn Mitspieler gerade stehen. Fazit: Sucht Ihr eine erstklassige Simulation des Rasensports, solltet Ihr zu Konamis 'International Superstar Soccer' greifen. Wer aber ein Fußballspiel der 'anderen Art' haben möchte, ist mit Fever Pitch Soccer meisterlich bedient. Hier werden gute Spielbarkeit, rasante Action und innovative Extras zu einem hochkarätigen Fußball-Cocktail angerührt!

Hans-Joachim Amann



Eckentrick: Der Ball wird einem Spieler mit Feuerball-Extra aufgelegt, welcher den heranflitzenden Ball direkt annimmt und brennend im Tor versenkt – der Torhüter ist chancenlos!



F. Pitch Soccer

Gameplay

Flotter als jedes andere gute Fußballspiel; schnell erlernbare Steuerung und viel, viel Action überzeugen.

Dauerspaß

Durch innovative Special-Moves avanciert FPS zu einem erstklassigen Fußballspiel der neuen Generation – Spielspaß garantiert!

Grafik

Alle Sprites sind fein sauberlich animiert und gerendert. Ein wenig größer hätten sie jedoch getrost ausfallen dürfen.

Sound

Kernige Jungle-Rhythmen sorgen bereits vorm Anpfiff für Stimmung – danach zeichnen die Zuschauer für Atmosphäre verantwortlich.

TOTAL! - CHECK

Genre Action/Sport
Level 2 Spielmodi/50 Teams
Schwierigkeits einf. bis hoch/3 Stufen
Continues Paßwörter
Speicherkapazität 16 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2



Das Schwalben-Extra in Aktion



Zimperlich geht's nicht zu



Das Hüpf-Extra ist praktisch

NEGATIV!
Nur zwei Spielmodi, Sprites könnten größer sein, Torhüter kommen nicht aus dem Tor gelaufen

SNES

1-2 Spieler

Domark

ca. DM 130



Zu zweit wird die Sache in den Kurven dann doch etwas unübersichtlich

F1 WORLD CHAMPIONSHIP

Wer von uns träumt nicht von einer Karriere als Formel-1-Pilot! Aber muß sie unbedingt so aussehen?

Willkommen auf dem Asphalt, der die Welt bedeutet. Auf den 16 offiziellen Strecken dürft Ihr als Fahrer in einem von 12 offiziellen Teams ins Cockpit Eures PS-starken Boliden steigen und auf die Jagd nach den Weltmeisterschaftspunkten gehen. Neben des eigentlichen Championships, bestehend aus Qualifikation und anschließendem Rennen, dürft Ihr auch zu Trainingszwecken auf die Piste gehen oder versuchen, gegen das SNES oder einen Kumpel im Zwei-

te aber niemanden mehr aus dem Kiesbett zieht – da kommt wirklich keine Freude auf. Da hilft nur eines: Schleunigst die schwarze Flagge schwenken und nach einem Ersatzspiel umschauen. Das hat dann vielleicht nicht den offiziellen Segen der FIA und muß vielleicht ohne echte Fahrer auskommen, bietet aber bestimmt wesentlich mehr Spielspaß und solides Rennfeeling!

man



Die Konkurrenz fährt nicht immer Ideallinie: Ihr wichtigstes Ziel ist, Euch zu behindern

spieler-Modus neue Bestzeiten zu fahren. Soweit hört sich die Sache ja noch ganz gut an, sobald es dann allerdings auf die Piste geht, ist der gute Eindruck schon wieder vorbei: Extrem biedere Rennaction im klassischen 'Pitstop'-Stil, verbunden mit eher lächerlichen Soundeffekten und einer Grafik, die vielleicht vor zwei oder drei Jahren atemberaubend war, heu-

Gameplay	■ ■ ■ ■ ■
Dauerspaß	■ ■ ■ ■ ■
Grafik	■ ■ ■ ■ ■
Sound	■ ■ ■ ■ ■
TOTALI - CHECK	
Genre	Rennspiel
Level	16 Strecken
Schwierigkeit	einstellbar
Continues	Paßwörter
Speicher	16 MBit
Erhältlich	im Handel

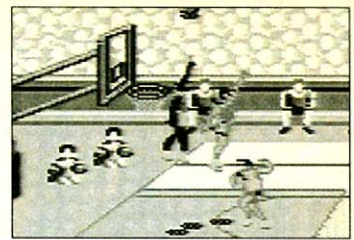
FAZIT
4

GAME BOY

1 Spieler

Acclaim

ca. DM 70



Sie sind so winzig und spielen trotzdem Basketball – aber nur auf dem GB!

NBA JAM TOURNAMENT EDITION

Laßt die Turnschuhe im Schrank, greift Euch den Game Boy und genießt dieses tolle Spiel!

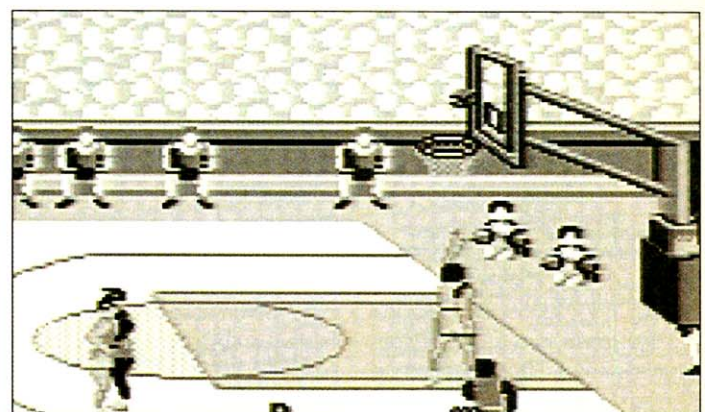


Ein harter Zweikampf unter dem Korb ... Wer steigt höher zum Rebound?

Schon vor wenigen Monaten überraschte uns Acclaim mit seiner guten Umsetzung von 'NBA Jam' für den kleinen Game Boy. Nun erscheint die Tournament Edition für die Keksdose und wartet mit den bekannten Features des großen 16-Bit-Vorbildes auf. 27 aktualisierte NBA-Teams mit

daß Jam-Artisten immer noch Fingerverrenkungen bevorzugen. Ansonsten spielt sich diese Miniaturausgabe sehr flüssig, und bis auf ein gelentliches Flackern ist die Action gut zu erkennen. Schade ist, daß der SGB nicht unterstützt wird. Diese Fassung liegt mit all ihren Optionen und grafischen Verbesserungen einen Tick vorne.

mik/th

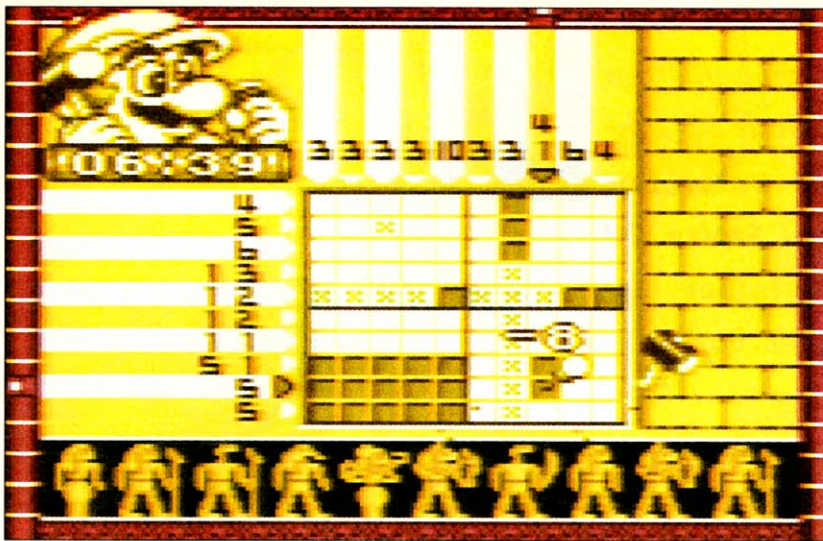


Monster-Dunks und beinharte Action sind auch auf dem Game Boy möglich

je mindestens drei Spielern stehen zur Auswahl, um die Körbe 'in Brand' zu setzen. Selbstverständlich tauchen die bekannten Power-Ups auf, die z. B. Eure Trefferwahrscheinlichkeit erhöhen oder alle anderen Akteure kurzzeitig umwerfen können. Das kleine Manko in Sachen Steuerung (eine Spielfunktion liegt immer auf dem Start-Button) wurde leider nicht entfernt, so

Gameplay	■ ■ ■ ■ ■
Dauerspaß	■ ■ ■ ■ ■
Grafik	■ ■ ■ ■ ■
Sound	■ ■ ■ ■ ■
TOTALI - CHECK	
Genre	Sport
Level	27 Teams
Schwierigkeit	5 Stufen
Continues	Paßwort
Speicher	2 MBit
Erhältlich	im Handel

FAZIT
2



Wie vielseitig doch
unser sympathische
Klempner ist: Jetzt
versucht er sein
Glück zur Ab-
wechslung mal als
Hobby-Archäologe.

unterstützt
SUPER
GB

**GAME
BOY**

1 Spieler

Nintendo

ca. DM 70



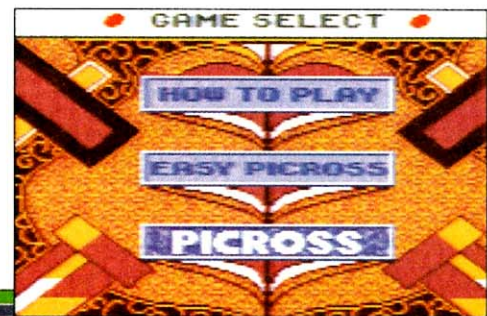
Hier wartet
noch eine
kleine
Über-
raschung

MARIO'S PICROSS

Warios Aufgabe ist es, alte Steintafeln zu entziffern. Zu diesem Zweck muß er sie gezielt freimeißeln, darf aber nur an der richtigen Stelle herzhafte Zerschlagen. Dezentale Hinweise hierzu geben die Zahlen, die am Rand der jeweiligen Steintafel stehen: Sie geben mehr oder weniger eindeutig an, wieviele Steine in den jeweiligen Reihen und Spalten zu zerschlagen und wieviele Lücken zu lassen sind. Durch geschicktes logisches Kombinieren ist es dann möglich, das gesuchte Bild freizulegen. Damit die Sache nicht zu einfach wird, gibt es natürlich ein Zeitlimit. Die Frist von 30 Minuten erscheint auf den ersten Blick recht hoch, allerdings gibt es bei 'Fehl-schlägen' empfindliche Zeitstrafen: Ab dem dritten Fehler gibt es jeweils acht Minuten Abzug, also erst genau überlegen und dann mit Plan zuhauen! Insgesamt sind 192 solcher Bilderrätsel in Größen zwischen 5 x 5 und 15 x 15 Bildfeldern zu lö-



Wer ohne Nachdenken
loshämmert, der hat
schlechte Karten



In einem
Trainings-
modus
werden
Euch die
Grund-
züge des
Spiels
vermittelt



sen. Sie sind nach Schwierigkeit in drei Gruppen geordnet, wer alle Rätsel gelöst hat, der darf in einem Spezialmodus ohne Zeitlimit und Hinweise sein Glück versuchen. Für Anfänger gibt es wahlweise auch noch eine Hilfestellung, die eine Reihe und eine Spalte schon zu Beginn aufdeckt. Dank eingebauter Batterie werden nicht nur die bereits gelösten Rätsel und die dafür benötigte Zeit gespeichert, sondern man kann auch das aktuelle Spiel kurz unterbrechen und später wieder an der selben Stelle aufnehmen. Freunde geruhsamer, aber kniffliger Logik-Knocheleien sollten hier un-

**DER KLEMPNER,
EINMAL ANDERS**

bedingt einen Blick riskieren, denn die Herausforderungen in den späteren Abschnitten sind teilweise enorm. Und auch der erst am Ende zugängliche Spezialmodus hat es durchaus in sich und erhöht den Wieder-Spielwert doch erheblich. Endlich mal wieder eine Spielidee der etwas frischeren Art auf dem Knobelsektor. Wer allerdings mehr auf Action steht, der kann hier getrost abschalten, obwohl so eine kleine Portion Gehirntaining mit Sicherheit nicht schaden könnte.

Michael Anton



Innerhalb einer Gruppe könnt Ihr die
einzelnen Rätsel frei auswählen

Mario's Picross

Gameplay ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐

Gut gelungene Knobelkost für die kleinen grauen Zellen, Action-Fans dürften dabei aber wahrscheinlich einschlafen.

Dauerspaß ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐

Die zahlreichen Rätsel, der Batteriespeicher und der versteckte Bonus-Modus versprechen einen lange anhaltenden Grubelspaß

Grafik ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐

Na ja, viel falsch machen kann man bei diesem Genre ja nicht, nett jedenfalls ist auch die Super-Game-Boy-Unterstützung.

Sound ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐

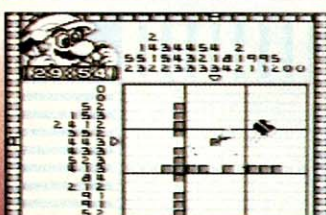
Die Hintergrundmusiken sind solider Durchschnitt, wen sie beim Nachdenken stören, der kann sie auch abschalten.

TOTAL! - CHECK

Genre Puzzlespiel
Level 192
Schwierigkeitsgrad ansteigend
Continues Batterie
Speicher 2 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2

POSTIV!
Nett gemachtes Logik-
Puzzle, viele Level,
Batteriespeicher

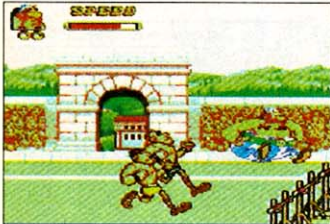


Für Einsteiger gibt es wahlweise auch
eine recht praktische Hilfsfunktion

NEGATIV!
Nichts für Leute, die
mehr auf Action stehen -
das ist klar

SNES**1-2 Spieler****Infogrames****ca. DM 100**

Beim Jupiter! Sie sind wieder da, die beiden beliebten Gallier, die seit über 35 Jahren für Freude unter Comicfans sorgen. Stolze 29 Abenteuer lang haben uns die sympathischen Burschen bestens unterhalten. Nun folgt eine völlig neue Episode – auf dem SuperNES!

**ASTERIX**

Es ist mal wieder was los, im entfernten Gallien. Julius Caesar, seines Zeichens Römischer Imperator, hat eine Palisade um das kleine, uns allen bestens bekannte gallische Dorf errichtet. Doch ein echter Gallier läßt sich dadurch nicht stören, und schon gar nicht

aufhalten: Unberührt machen sich der kleine, clevere Asterix und der starke, vollschlanke Obelix – nie vergessen:

Obelix ist nicht dick! – auf die Socken. Ihr Plan: Herumzureisen und Caesar aus verschiedenen Ländern ein Andenken mitzubringen, als Beweis dafür, daß einen Gallier nichts aufhalten kann.

POSTIV!

Gelungene grafische Umsetzung der Comics, Zweispieler-Simultan-Modus, nette Spiele-im-Spiel

Das Jump&Run-Abenteuer der beiden Helden startet in ihrem Dorfe. Je nach Lust und Laune könnt Ihr Euch entweder mit Asterix oder Obelix durch die Gegend schlagen. Habt Ihr einen Mitspieler zur Hand, so darf gar zu zweit agiert werden – gleichzeitig! Das erste

Ziel lautet London. Dort wollen die beiden Gallier ein ganzes Rugbyteam befreien, das von den römischen

Besatzern gefangengehalten wird. Der Weg zum Ziel ist nicht einfach. Nicht nur mehrere Legionen Römer gilt es durch geschickte Fausthiebe aus ihren Sandalen zu befördern, auch eine gefahren-

volle Bootsfahrt über den Kanal will zunächst gemeistert werden. Sind die Gefangenen befreit, werden die Römer zu einem Rugbymatch herausgefordert. Dieses lustige Spiel-im-Spiel ist nicht nur ein kniffliger Reaktionstest, sondern auch eine willkommene Abwechslung.

Weiter geht es in die Schweiz. Besonders gut gefällt hier das Überqueren eines Gebirges. Gut für einen herzhaften Lacher sind die völlig vereisten, bibbernden Soldaten. Doch trotz Eiszapfen an der Nase sind sie keineswegs auf die leichte Schulter zu nehmen. Schneller als Obelix schauen kann zücken die Burschen ihre Schwerter und pieksen ihm in seinen Bauch. Wertvolle Energie geht verloren. Neigt sich diese ganz dem Ende, ist eines der wenigen Leben ausgehaucht. Diverse Extras in Steinblöcken helfen jedoch, über die Runden zu kommen.

Nach dieser kühlen Tortur wird eben noch die Sicherheit einer Schweizer Bank getestet. Gelingt es, dort den richtigen Safe zu knacken, ist Euch eine wertvolle Schriftrolle sicher – eines der fünf Präsente für Caesar.

Auf der Weiterreise nach Athen per Galeere lauern arglisti-

ge Typen auf unsere Freunde. Ist auch diese Bewährungsprobe gemeistert, wird es sportlich: Auf dem Olymp müssen drei Disziplinen mit Bravour absolviert werden. Diese sind Sprint, Hürdenlauf sowie Speerwerfen. Im Drück-auf-den-Button-so-schnell-Du-kannst-Verfahren erzielen die bei-



den das benötigte Tempo.

Ein Besuch bei der ägyptischen Schönheit Kleopatra darf nicht ausbleiben, und so begibt sich das dynamische Duo in die Nilregion. In einem Wüstenlager dürfen zahlreiche Soldaten so richtig aufgemischt werden. Ehe es in den königlichen Palast der Kleopatra geht, gilt es riesige Katakulte auszuschalten.

Die letzte Etappe ist Spanien, wo Asterix und Obelix letztlich das große Finale bevorsteht: der Stierkampf! Kein leichtes ist es, dem wü-



Insgesamt stecken fünf Comics in Asterix & Obelix: Asterix bei den Briten, A. bei den Schweizern, A. bei den Olympischen Spielen, Asterix und Kleopatra sowie Asterix in Spanien. Die Rahmenhandlung des SNES-Abenteuers lehnt an die Folge Tour de France an

Die spinnen, die Römer! Aber fliegen können die Burschen wie eine Eins, wenn Obelix ihnen einen Kinnhaken verpaßt. Übrigens: Vor exakt zwei Jahren brachte Infogrames das wenig überzeugende „Asterix“ fürs SNES auf den Markt. Glücklicherweise ist Asterix & Obelix besser geraten



ROBELIX



tenden Stier davonzulaufen und im richtigen Moment hinter eine Ab-sperrung zu springen. Ist auch diese Hürde genommen, haben die beiden ihr Ziel erreicht, fünf Mitbringsel im Sack und können sich auf den Weg zurück in ihr Dorf machen. Selbst-



So kennen wir die Comics: Feige Römer verstecken sich in Büschen oder fliegen hochkant durch die Lüfte ...

bei der Grenzüberquerung von Frankreich aus ins Auge sticht oder die im hohen Bogen aus ihren Lat-schen geboxten Römer, welche am Horizont kopfüber gen Boden fallen: Es gibt viel zu Schmunzeln! Auch wenn Asterix & Obelix ein eher gewöhnliches Jump&Run mit bekannten Elementen ist, ist es dennoch sehr reizvoll. Nicht zuletzt dank des vergnüglichen Zweispieler-Modus. Die sehr gelungene Grafik

mit gut animierten Sprites und allerlei Gags bringt wahres Comicfeeling herüber.

Alle wesentlichen Jump&Run-Elemente wie Bonusräume, einsammelbare Extras wie Unverwundbarkeit, Energieauffrischer oder gar Zusatzleben sind enthalten und werden durch die kleinen Spiele im Spiel, wie die Olympiade oder das Rugbymatch, auf nette Weise aufgelockert. Gelingen ist auch der Sound, der zusätzliche Atmosphäre aufkommen läßt.



Die Wippe im Eis-level befördert die tapferen Gallier in höhere Regionen



Vorsicht vor dem Kutscher, er hat nichts Gutes vor



Einen Kritikpunkt wollen wir anbringen: Die Programmierer, welche ebenfalls für 'Die Schlümpfe' verantwortlich zeichnen, haben sich erneut 'ins Zeug gelegt' und den Schwierigkeitsgrad recht hoch angesetzt. Zwar geht es nicht ganz

so unfair wie bei den Bläulingen zu, doch ein Zuckerschlecken ist das Ganze nicht. Nichtsdestotrotz ist Asterix & Obelix ein Jump&Run, das nicht nur jedem Comic-Begeisterten ans Herz gelegt werden kann: vergnügliche Stunden sind gewiß!

Hans-Joachim Amann

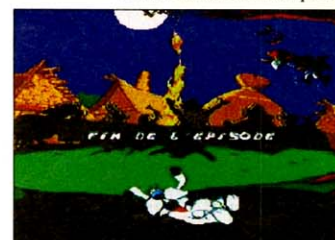
NEGATIV!
Schwierigkeitsgrad trotz dreier Spielstufen recht hoch, wirklich neue Elemente lassen missen



Solltet Ihr anfangs Probleme haben, so versucht einmal dieses Paßwort. Es führt Euch in die Schweiz und den hübschen Eislevel. Caesar hat seine Präsente erhalten (unten)



Asterix und Obelix auf dem Weg zur ägyptischen Schönheit Kleopatra



Das Ende des Abenteuers: comicgerecht im klassischen Stile - mit gefesseltem Bar-den und großem Wildschweinessen

Asterix & Obelix

Gameplay

Einige Stellen müssen gut eingeprägt werden, um sie zu meistern. Die verschiedenen Etappen und Aufgaben sorgen für Abwechslung.

Dauerspaß

Dank gelungener Grafik, vieler kleiner Gags, verschiedener Elemente und Zweispieler-Simultan-Modus ist lang anhaltender Spielspaß garantiert.

Grafik

Die grafische Umsetzung kommt den Comicvorlagen sehr nahe. Level und Sprites sind gut gezeichnet und toll animiert.

Sound

Ebenfalls gelungen sind Soundeffekte und Musiken. Sie sorgen für zusätzliche Atmosphäre.

TOTAL - CHECK

Genre Jump&Run
Level 5 Level/21 Stages
Schwierigkeit einfach bis hoch/3St.
Continues Paßwörter
Speicherkapazität 12 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2



DIE COMIC-SERIE

JUDGE

1977 hatte der Brite John Wagner die Idee, einen völlig neuen futuristischen Comic zu entwickeln. In der postapokalyptischen Story, die Wagner sich für seine neue Erwachsenenserie vorstellte, sollte es eine Hauptfigur geben, die sowohl Polizist, Richter und Geschworener in einer Person ist. Dem Zeichner Carlos Ezquerro legte er sein Script vor, welcher dann den ultimativen Cop zu Papier brachte: Judge Dredd. Die Figur war seitdem in dem Comic-Magazin „2000 AD“ in den britischen Re-

galen zu finden, eine eigene Serie bekam der ‚Held‘ erst später. Der zum Teil sehr brutale Stil der Hefte ist sicherlich der Hauptgrund dafür, warum die Hefte nie im großen Stil nach Deutschland kamen und Judge Dredd hierzulande fast völlig unbekannt ist.

Der erste deutsche JD-Comic „Aufruhr in Mega City One“ erschien 1982 beim holländischen Verlag Rijpermann, und ist nur noch auf gutsortierten Flohmärkten zu finden. Im Bastei-Lübke-Ver-

lag erschien vor einigen Jahren eine Serie, die jedoch mangels Erfolg wieder eingestellt wurde. Mittlerweile gibt es mehrere englischsprachige Hefereihen mit dem Zukunfts-Cop, und nach dem Anlaufen des Films ist es sicher nur eine Frage der Zeit, bis Ihr deutsche Ableger der Serie in den Geschäften kaufen könnt.

Übrigens: Zwei Gastauftitte hatte der behelmte Ordnungshüter in den beim Carlsen Verlag erschienenen Batman-Comics „Vendetta in Gotham City“ und „Kampf um Gotham City“ – der letztere ist besonders empfehlenswert!



Judge Dredd © 1995 Cinergi Pictures Entertainment Inc. and Cinergi Production N.V. all Rights reserved. © 1995 Egmont Foundation. All Rights reserved. Judge Dredd™, and all

SNES

1 Spieler

Acclaim

ca. DM 140

DAS SPIEL

Im dritten Jahrtausend, genauer gesagt im Jahr 2139, lebt die Weltbevölkerung hinter den schützenden Mauern der ‚Mega Citys‘. Um innerhalb dieser

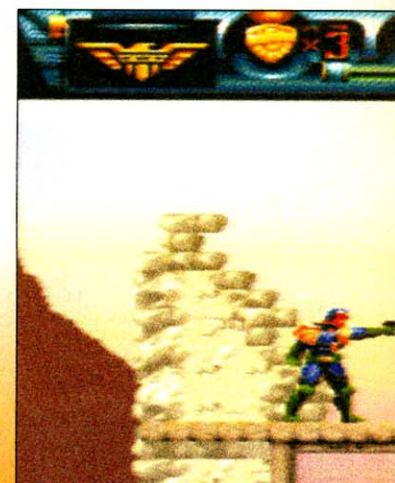
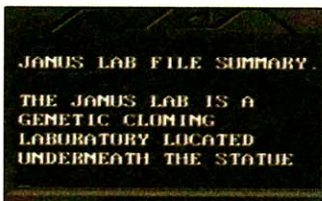
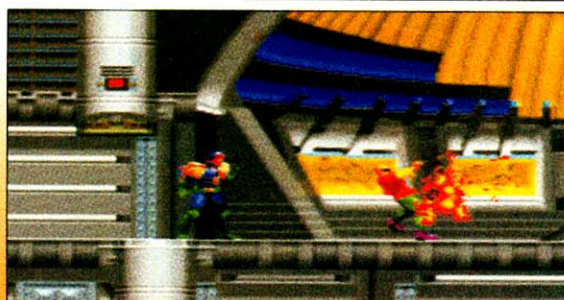
Entwickelt wurde das 16-MBit-Modul von der Firma Probe, die in der Vergangenheit bereits mit einigen guten Filmumsetzungen („Alien 3“, „True Lies“ und ganz aktuell „StarGate“) auf sich aufmerksam machte. Für die Animationen der Charaktere wurden in den „Blue-Screen“ und „Motion-Capture-Studios“ von Acclaim rea-

le Bewegungsabläufe aufgezeichnet, damit die Pixel-Figuren möglichst echt und plastisch wirken (einen ausführlichen Bericht über die Studios sowie die dort verwendete Technik findet Ihr in TOTAL! 6/95 ab Seite 32). Sobald Ihr den Startknopf gedrückt habt, baut sich eine dichte Atmosphäre auf, die Euch sofort ans

Spiel fesselt. Zum einen sorgt dafür eine effektreiche Grafik in den 2-D-Leveln: Regen in der Stadt, schummriges Licht in der Kanalisation und selbstverständlich die realistischen Bewegungen des Hauptakteurs. Aber auch der Sound ist vom Feinsten. Die fetzigen Filmthemen erzeugen Spannung und unterstützen mit tollen Geräuscheffekten das Geschehen.



In großen Hallen, unter freiem Himmel, in düsteren Korridoren und vor der Freiheitsstatue sorgt Dredd für Recht und Ordnung



DREDD

DER KINOFILM

Sylvester Stallone scheint starken Gefallen an der Rolle des eigenwilligen Ordnungshüters gefunden zu haben. Nach 'Tango & Cash' und 'Demolition Man' bleibt der durch die 'Rocky'- und 'Rambo'-Filme bekannt gewordene Schauspiel-Athlet dem Action-Genre treu und verkörpert nun den futuristischen Polizisten mit dem strengen Gerechtigkeitssinn. In dem 70 Millionen teuren – für Hollywood-Verhältnisse fast schon günstigen – Film stehen ihm u.a. Ar-

mand Assante, Diane Lane und Rob Schneider ('Saturday Night Live', beliebte US-Comedy-Fernsehserie) zur Seite.

Die Story ist wie im Comic in der fiktiven Metropole 'Mega City One' des 22. Jahrhunderts angesiedelt. Um den ultimativen Cop zur Überwachung der Bevölkerung heranzuzüchten, werden genetische Experimente vorgenommen. Das dabei vor allem Böses herauskommt, ist klar, und nur Sly Stallone sowie eine lange Reihe

von genialen Special-Effects kann das Übel aufhalten. Die Bilder auf dieser Seite lassen bereits erahnen, daß auch die Ausstattung und die Maske im Film vom Feinsten sind. Wer sich die Zeit bis zum Kinostart im August mit einstimmender Unterhaltung vertreiben will, der sollte sich 'Demolition Man' auf Video anschauen.



Stallone ist – wie es sich für einen Helden gehört – glattrasiert und fein gekleidet. Sein Gegenspieler scheint jedoch ein Akneproblem oder so etwas zu haben ...



So ein Multifunktionsarm ist nicht nur bei der Küchenarbeit und beim Kartoffelschälen sehr praktisch



Names, Charaktere und Elemente thereof are Trademarks of Egmont Foundation. Licensed by Promotions International Limited and Surge Comic Properties, Inc.

riesigen Städte für Recht und Ordnung zu sorgen, sind Wächter nötig, die Polizisten, Geschworene und Richter in einer Person sind: die 'Judges'! Der legendärste von ihnen ist „Judge Dredd“.

Zu Beginn jedes Levels erhaltet Ihr ein Briefing von Eurem Central-Office. Ihr bekommt stets einen Primär- und meist auch einen Sekundär-Auftrag. Ersteren müßt Ihr erfüllen, um weiterzukommen (z.B. Sprengkanister entfernen), während Euch der letztere nur Punkte bringt. An Computer-Terminals, die in den Stages verteilt sind, könnt Ihr Euch u.a. über den

Mission-Status informieren. Da Ihr einen Polizisten spielt, könnt und solltet Ihr natürlich auch die herumlaufenden Schurken verhaften.

NEGATIV!
Wenig spielerische Neuheiten, kein Optionsmenü, aber das kann man verschmerzen



Vorwiegend agiert Ihr in Plattformleveln, eine kurze Mode-7-Motorradsequenz sorgt zwischendurch für Kurzweil. Judge Dredd spielt sich insgesamt hervorragend flüssig, bietet vielfältige Action-Kost. Allerdings ist dort wenig Neues zu entdecken, denn vieles gab es schon in dem zwei Jahre alten 'Alien 3'. Trotzdem ist das Game eine sehr stimmige Film- (und Comic-) Umsetzung, die dank des Paßwortsystems für

Anfänger und Profis gleichermaßen interessant ist.

Michael Koczy

Judge Dredds Dienstpistole sitzt recht locker im Halfter



Judge Dredd

Gameplay

Ein gut zu steuernder Held bewegt sich durch abwechslungsreiche und actiongeladene Level – So soll es sein!

Dauerspaß

Wenig Neues, dafür stimmt das Alte! Gute Action-Kost mit Paßwortsystem für Quereinsteiger.

Grafik

Viele Effekte und die genialen Animationen lassen dieses Spiel zum kleinen Augenschmauß werden.

Sound

Düstere und hämmende Filmthemen, die neben fetzigen Geräuschen das Spielgeschehen gut unterstützen.

TOTAL! - CHECK

Genre Action/Jump&Run
Level 12 komplexe Level
Schwierigkeit mittel bis hoch
Continues Paßwort
Speicher 16 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2

GAME BOY

1 Spieler

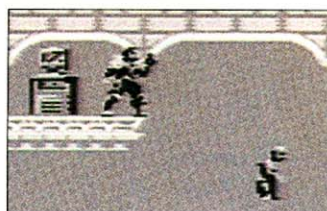
Acclaim

ca. DM 70

JUDGE DREDD



Wie es sich für eine Filmumsetzung gehört, wird auch der 'kleine' Handheld bedacht.



Die Darstellung kann man nicht gerade als gelungen bezeichnen, denn neben kontrastarmen Hintergründen tritt häufig Spritelflackern auf (rechtes Bild)

Das 2-MBit-Game beinhaltet sieben Level, die sich an der Handlung des Film orientieren. Das Drumherum der Super-Nintendo-Version wurde beibehalten, so gibt es immer noch die Möglichkeit per Paßwort in den Verlauf des Spiels einzusteigen, jedoch läßt sich ein Schwierigkeitsgrad wiederum nicht einstellen. Trotz all dieser Übereinstimmungen ist das Game eine Enttäuschung, vor allem in technischer und grafischer Hinsicht: Sobald sich nur ein paar Gegner auf dem Screen befinden, setzt ein hektisches Flackern ein. Außerdem ist der Ordnungshüter manchmal nur

sehr schwer zu erkennen. Vor eher kargen Hintergründen verliert sich der klein gezeichnete Hauptdarsteller im Grau der Pixel. Die monotone und einfallslose Melodie trägt leider auch nicht zur Steigerung der Spielfreude bei, im Gegenteil. Über den Super-Game-Boy-Adapter verbessert sich das Bild und der Ton ebenfalls nicht. Weder einen bunten Rahmen noch zusätzliche Farben wurden dem Spiel spendiert, und auch das starke Spritelflackern wird nicht behoben. Diese Judge-Dredd-Version schlägt in dieselbe Kerbe wie z.B. die GB-Umsetzung zu 'Der König der Löwen' – Insgesamt eine Enttäuschung, die einen schwarzen Fleck auf die weiße Weste des Cops wirft.

mik

SNES

1-2 Spieler

Acclaim

ca. DM 160



Der Sprotenmann alias Aquaman hat es mit Cheetah nicht leicht

Dies sind die Abenteuer einer Heldentruppe, die auszieht, um dem Bösen in Form eines Superschurken den Garaus zu machen.

JUSTICE LEAGUE



Ob der Rote Blitz diesen Special-Move bei E. Honda gelernt hat?



Die 'Justice League' ist ein typischer Kaffeekränzchen-Verein – nur mit dem Unterschied, daß seine Mitglieder Superhelden sind. Batman, Superman, der Rote Blitz, Aquaman, der Grüne Pfeil und Wonder Girl schlüpfen nicht nur Tee, sondern treten in diesem Prügelspiel gegen den Bösewicht Darkseid und seine Schergen an. Im Einspieler-Story-Modus wählt Ihr einen der Helden, um zunächst gegen eine Reihe von bösartigen Doppelgängern und anschließend gegen drei Schurken (inclusive Darkseid) anzutreten. Selbstverständlich ist jeder Heroe neben den üblichen Standard-Attacken mit Special-Moves ausgestattet. Im Zweispieler-Modus könnt Ihr auch die fiesdreinschauenden Bösewichte steuern, deren Moves sogar in der Anleitung beschrieben werden. Ins-

gesamt ist Justice League ein Beat'em Up ohne Höhen und Tiefen. Die Figuren sind groß und relativ fein gezeichnet, jedoch ist der Sound etwas dünn. Ein paar mehr Geräusche und Sprachsamples hätten in dem 20-MBit-Modul wohl noch Platz gehabt. Fans der Superheldentruppe werden sicherlich viel Spaß mit dem ansonsten durchschnittlichen Prügelspiel haben.

mik

Gameplay



Dauerspaß



Grafik



Sound



TOTALI - CHECK

Genre Action/Jump&Run
Level 7
Schwierigkeit mittel
Continues Paßwort
Speicher 2 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
4-

Gameplay



Dauerspaß



Grafik



Sound



TOTALI - CHECK

Genre Prügelspiel
Level 9 Kämpfer
Schwierigkeit 5 Stufen
Continues unbegrenzt
Speicher 20 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
3

TOTAL!**U.S. GOLD!**

TREFFT SUPERSTAR MARIO BASLER!

Zur Veröffentlichung des actiongeladenen Super-NES-Fußballspiels „**Mario Basler präsentiert: Fever Pitch Soccer**“ hat sich U.S. Gold einen ganz besonderen Wettbewerb für Euch ausgedacht! Folgende Preise erwarten Euch:

1. Preis: eine persönliche Trainingsstunde mit dem Fußballer des Jahres, der Dich in Deiner Heimatstadt besuchen wird! Zum Training darfst Du neun Deiner besten Freunde mitbringen. Viele Überraschungen warten auf Euch ...

2.-10. Preis: je ein SuperNES inklusive des von Mario Basler empfohlenen Spiels Fever Pitch Soccer

Außerdem habt Ihr dank TOTAL! die zusätzliche Chance auf nachstehende Gewinne:

11.-20. Preis: je ein SNES-Modul „Fever Pitch Soccer“ mit Original-Autogramm von Mario Basler

21.-23. Preis: je einen von Mario Basler hand-signierten Fußball

Um gewinnen zu können, müßt Ihr folgende Fragen korrekt beantworten:

- 1. Welches Spiel empfiehlt Mario Basler?**
- 2. Wie viele Tore hat Mario Basler in der Bundesligasaison 94/95 geschossen?**

Vorname/Name:

Anschrift:

PLZ/Ort:

Telefon:

Geburtsdatum:

Antwort 1:

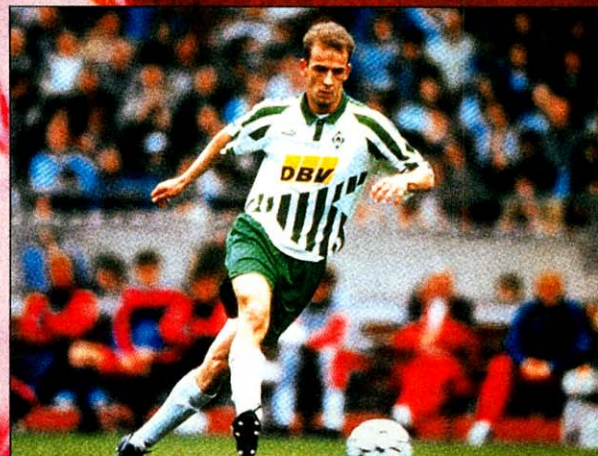
Antwort 2:

Schickt den vollständig ausgefüllten Coupon oder eine Postkarte mit den entsprechenden Daten an:

**TOTAL!, Mario Basler, Heilwigstraße 39,
20249 Hamburg**

Einsendeschluß ist der 15. September
(Datum des Poststempels)

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von TOTAL! und U.S. Gold sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen!



Sheeva kann
ihre Gegner auf
vielerlei Art
,verändern'!
Flammenstöße
sind da nur ein
kleiner Vorge-
schmack!



J E T Z T G E H T S E R

ALLES Ü

Mittlerweile dürften die Älteren unter Euch schon die eine oder andere Runde am neuesten Streich der amerikanischen Softwareschmiede Midway bestritten haben. Die Rede ist natürlich von Mortal Kombat 3. Nachdem wir Euch in der vorherigen Ausgabe schon mit den ersten Automatenbildern und allen wichtigen Infos zum Gerät und Spielablauf versorgt haben, wollen wir diesmal etwas mehr ins Detail gehen und die (neuen) Kämpfer samt Moves vorstellen. Außerdem erinnern wir nochmal an den Mortal-Kombat-Film, der im November bei uns anläuft und berichten über den Mortal-Kombat-Anime. Wie Ihr ja sicherlich wißt, sind die beiden ersten Versionen von MK mittlerweile indiziert bzw. beschlagnahmt worden. Aus diesem Grund ist wohl nicht davon auszugehen, daß ein Vertreiber MK3 auf den deutschen Markt bringt, da

UMSETZUNGEN FÜR ALLE SYSTEME

man mit einer sofortigen Indizierung rechnen müßte. Natürlich kümmern diese speziellen deutschen Verhältnisse die großen, weltweit agierenden Softwarekonzerne wenig. Es wird also Umsetzungen auf alle gängigen Systeme geben. Fürs Super Nintendo ist die Umsetzung so gut wie fertig und sieht wirklich sehr vielversprechend aus. Auf dem Ultra 64 soll angeblich exklusiv die komplette Version mit den zusätzlichen Kämpfern erscheinen! Bis dies allerdings soweit sein wird, vergeht noch einige Zeit. Auch Nintendos Konkurrenten dürfen sich über Versionen des Prügelspiels freuen. So hat Sony für dieses Jahr die alleinigen Rechte auf eine 32-Bit-Umsetzung für die PlayStation erworben – Sega Saturn- und 32X-Besitzer müssen sich gedulden. Ob all diese Konvertierungen die grafische und spielerische Qualität der Automatenversion haben wer-



TEIL 2

ST RICHTIG LOS

BER MK3



Kabel ist nicht ohne! Mit seinen Feuerbällen kann er ganz schön einheizen. Da muss auch auch Shang Tsung in die Röhre gucken



den, können selbst wir momentan noch nicht abschätzen. Sobald aber nähere Infos zu den Nintendo-Versionen „durchsickern“ seid Ihr die Ersten, die es erfahren. Midway/Williams wird wahrscheinlich durch die Umsetzungen und Lizenzierungen genügend Einnahmen haben, um auch weiterhin neue MK-Versionen zu produzieren. Allerdings ist zu befürchten, daß deutsche Freunde dieses Kampfsportspektakels leer ausgehen. Doch noch wissen wir nicht was die Zukunft bringt und wenden uns lieber der Gegenwart zu, denn die Automaten stehen in unseren Arcades, und Ihr wollt wissen, wie man sie (richtig) bedient. Auf den nächsten Seiten findet Ihr deswegen nicht nur Infos über die Kämpfer, sondern auch die wichtigsten Moves für alle Charaktere und allgemeine Tips fürs Game. Die Zahlen (1.0 & 2.0) geben an, für welche Automatenversi-

TAUSEND VERSTECKTE FEATURES IM SPIEL

on der Move gilt. Welche Version Ihr spielt, müßt Ihr schon selber herausfinden. Wenn Ihr einen MK3-Automaten entdeckt habt, aber noch nicht fit im spielen seid, schaut erstmal den Profis (die immer an solchen Geräten stehen) über die Schulter. So lernt Ihr schon die wichtigsten Moves und taktischen Grundzüge für bestimmte Kämpfer. Die meisten „Berufsspieler“ freuen sich sogar, wenn man von ihnen lernen will – aber stört sie nicht beim Spiel. Fragen könnt Ihr auch noch nach dem Game Over! Wer einen CompuServe- und/oder Internet-Anschluß hat, kann sich dort in dem einschlägigen Forum mit allerlei Informationen über MK3 versorgen. Neben Movelisten gibt es dort auch Hintergrundinformation, Merchandising-Artikel und was man sich sonst noch vorstellen kann. Einen Blick ist es allemal wert



SHANG TSUNG

GESPIELT VON JOHN TURK

STORY:

„Tsung ist Shao Kahns wichtigster Zauberer. Er verlor zwar einst die Gnade seines Herren, als er im ersten Turnier um die Eroberung der Erde versagte. Aber der ewig intrigante Shang Tsung ist trotzdem notwendig in Kahns Eroberungsplänen. Deswegen bekam er diesmal mehr Macht als je zuvor.“

MOVES:

- 1 Skull: Z,Z, HS
- 2 Skulls: Z,Z,V, HS
- 3 Skulls: Z,Z,V,V, HS
- Ground Fireballs: V,V,Z,Z, TT

MORPHS:

- 1) Liu Kang: 360VV (Block)
- 2) Kano: V,Z,V, BL
- 3) Sonya: U,U,U, RN+BL+TS
- 4) Kung Lao: RN, RN, BL, RN
- 5) Kabal: TS, BL, HT
- 6) Sindel: Z,U,Z, TT
- 7) Cykax: BL, BL, BL
- 8) Sektor: U,V,Z, RN
- 9) NightWolf: O,O,O (Block)
- 10) Jax: V,V,U, TS
- 11) Sub-Zero: V,U,V, HS
- 12) Stryker: V,V,V, HT
- 13) Sheeva: V,U,V, TT

KOMBOS:

Ground

TT, HS, HS, TS, Z+HT
Ground Fire, Uppercut, 3 Fireballs
HS, HT, TS, Z+HT
HS, HS, TS, Z+HT

FATALS:

FATALITY 1: Halte TS, U,V,U,V, Lasse TS (Nahe dran) (1.0)

Er hebt seine Hand und aus dem Boden kommen Stacheln, dann nimmt er sein Opfer und schmeißt es in die Sporne.

ANIMALITY: V,V,V,Z,U+RN (vorher Mercy machen)

BABALITY: RN, RN, RN, TS (Keinen Block in der letzten Runde machen) (2.0)

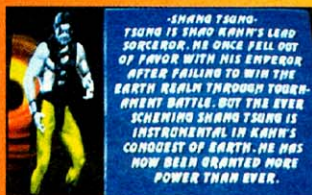
MERCY: U,U,U,U, RN (1.0)

Halte RN, U,U,U,U, Lasse RN (2.0)

Pit 3, SUBWAY, AND SHAO KAHN TOWER:

V,V,V,V, RN (Nahe dran) (1.0)

V,V,V,V, HS (Nahe dran)



MAJ. JAX BRIGGS

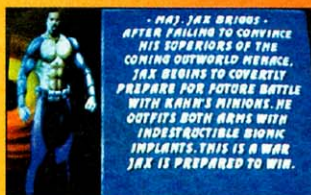
GESPIELT VON JOHN PARISHS

STORY:

„Nachdem er es nicht geschafft hatte, seine Vorgesetzten von der kommenden Bedrohung durch die Outworld zu überzeugen, begann Jax sich heimlich auf die zukünftigen Kämpfe mit Kahns Gefolgsleuten vorzubereiten. Er stattete beide Arme mit unzerstörbaren Implantaten aus, denn dies ist ein Krieg, den zu gewinnen Jax vorbereitet ist.“

MOVES:

Fireball: Z,V, HS
Double Fireball: V,V,Z,Z, HS
Ground Smash: Halte TT(3 Sek.), Lasse TT
Running Punch: V,V, HT
Gotcha Punch: V,V, trigger TS



Quad Throw: V+TS, trigger HS
Backbreaker: BL in der Luft

KOMBOS:

Ground

HS, HS, BL, Z+HS
HS, HS, TS, BL, Z+HS
HT, HT, HS, HS, BL, TS, Z+HS
HS, HS, BL, TS, Z+HS

FATALS:

FATALITY 1: 360TT (Nahe dran) (Block) (1.0)

Jax Arme verwandeln sich in Klingen und zerschneiden den Gegner.

FATALITY 2: RN, RN, RN, BL, TT (Bildschirm entfernt) (1.0)

Jax wächst sehr schnell, sehr groß, dann blendet der Schirm auf das Opfer um und ein großer Stiefel zermatscht es.

BABALITY: U,U,U, TT (überall) (Kein Block in der letzten Runde) (? + 2.0)

MERCY: U,U,U,U, RN (1.0)

Halte RN, U,U,U,U, Lasse RN (2.0)

Pit 3, SUBWAY, AND SHAO KAHN TOWER:

V,V,V,V, RN (Nahe dran) (1.0)



SINDEL

GESPIELT VON LIA MONTELONGO

STORY:

„Einst herrschte sie als Königin an Shao Kahns Seite über die Outworld. Jetzt, 10.000 Jahre nach ihrem vorzeitigen Tod, wurde sie auf der Erde wiedergeboren. Ihre üblen Absichten decken sich hervorragend mit Shao Kahns Tyrannie. Sie ist sein Schlüssel zur Eroberung der Erde.“

MOVES:

Air Fireball: Z,U,V, TT (nur in der Luft)
Ground Fireball: V,V, TS
Wave Scream: V,V,V, HS
Flight: Z,Z,Z,V, HT

KOMBOS:

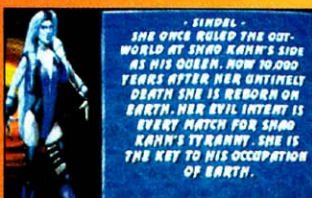
Ground

HT, HS, HS, TS, HT
HS, HS, HS, TS, Z+HT
HT, HS, HS, TS, HT
HT, TS, HS, Z+HT
HT, HS, HS, Z+HT

FATALS:

? FATALITY 1: RN+BL, RN+BL, RN+BL (Nahe dran) (1.0)

RN, RN, BL, BL, RN & BL (Nahe dran)



(2.0)

Sie schreit und reißt damit dem Opfer das Fleisch von den Knochen.

FATALITY 2: RN, RN, BL, RN, BL (Fußfeger entfernt) (1.0 + 2.0)

Er Haar wächst und umwickelt den Gegner, dann läuft sie weg und der Gegner zerreißt in Blut und Knochen.

ANIMALITY: V,V, HS (Vorher Mercy machen)

Sie verwandelt sich in eine Wespe und sticht den Gegner aus dem Screen.

FRIENDSHIP: Tap O+RN (Kein Block in der letzten Runde) (2.0)

BABALITY: RN, RN, RN, RN, O+RN

MERCY: U,U,U,U, RN (1.0)

Halte RN, U,U,U,U, Lasse RN (2.0)

Pit 3, SUBWAY, AND SHAO KAHN TOWER:

V,V,V,V, RN (Next) (1.0)



KANO

GESPIELT VON RICHARD DIVIZIO

STORY:

„Von Kano nahm man an, daß er im ersten Turnier getötete wurde. Stattdessen wurde er in der Outworld geschickt, wo er erneut der Festnahme durch Sonya entkam. Noch vor der Outworld-Invasion überzeugte er Shao Kahn seine Seele zu verschonen. Kahn braucht jemanden, der seinen Kriegern erklärt wie irdische Waffen funktionieren. Dieser jemand ist Kano.“

MOVES:

Cannonball: Halte TT(3 Sek.), Lasse TT
Knife throw: U,Z, HS
Knife Uppercut: U,V, HS

KOMBOS:

Ground

HS, HS, TS
HS, HS, TS, Z+HT
HS, HS, TS, HT, Z+HT
HS, HS, HT, TT, Z+HT
HS, HS, U + TS,
HS, HS, TS, HT, TT, Z+HT
HS, HS, TT, HT, Z+HT
HT, HT, TT, Z+HT

FATALS:

MERCY: U,U,U,U, RN (1.0)

Halte RN, U,U,U,U, Lasse RN (2.0)

Pit 3, SUBWAY, AND SHAO KAHN TOWER:

V,V,V,V, RN (Nahe dran) (1.0)





LIU KANG

GESPIELT VON EDDIE WONG

STORY:

„Nach der Outworld-Invasion stellte Liu Kang fest, daß er das Hauptziel von Kahns Killerkommandos war. Er ist der Shaolin-Champion und hat schon in der Vergangenheit Kahns Pläne durchkreuzt. Von allen Menschen stellt Kang die größte Bedrohung für Kahns Herrschaft dar.“

MOVES:

Bicycle Kick: Halte TT, Lasse TT
Flying Kick: V,V, HT
Fireball: V,V, HS
Low Fireball: V,V, TS
Air Throw: BL

KOMBOS:

Ground
HS, HS, TT, TT, HT, Z+HT
HS, HS, BL, TT, TT, HT, TT
Jump Kick, Air fireball, Bicycle kick,
Run, HS, HS, BL, TT, TT, HT, TT

FATALS:

FATALITY 1: V,V,V,Z,V, TT (Nahe dran)
(1.0)

Er wird unsichtbar, zündet den Gegner an und wird wieder sichtbar.

FATALITY 2: Halte BL, O,O,O, Lasse BL, BL+RN (Überall) (1.0)

Er läßt einen MK-Automaten auf den Gegner fallen.

? ANIMALITY: V,V,U,U,V, HS (vorher Mercy machen) (?)

BABALITY: U,U,U, HT (Kein Block in der letzten Runde) (Überall) (2.0)

FRIENDSHIP: Tap U+RN (Kein Block in der letzten Runde) (Überall) (2.0)

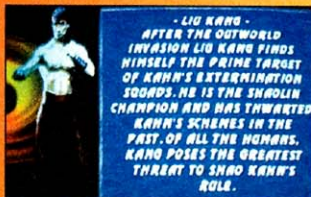
Er macht einen Schatten-Puppe von dem Drachen

MERCY: U,U,U,U, RN (1.0)

Halte RN, U,U,U,U, Lasse RN (2.0)

Pit 3, Subway, AND SHAO KAHN TOWER:

V,V,V,V, RN (Nahe dran) (1.0)



SONYA

GESPIELT VON KERRI HOSKINS

STORY:

„Sonya verschwand während des ersten Turniers, wurde aber später von Jax gerettet. Nachdem sie auf die Erde zurückgekehrt waren, versuchten Sonya und Jax die US-Regierung vor der bevorstehenden Bedrohung zu warnen. Ohne überzeugende Beweise konnten sie nur hilflos zusehen, wie Kahn seine Invasion begann.“

MOVES:

Rings: U,V, TS
Dig. Bicycle Kick: Z,Z,U, HT
Leg Throw: U+TS+BL
Square Wave Jump: V,Z, HS



KOMBOS:

Ground
HS, HS, TS, Z+HS
HT, HT, HS, HS, TS, Z+HT

FATALS:

FATALITY 1: U,U,U,Z+HS (Überall) (1.0)
Genau wie früher. Sie macht eine Kuss-hand und steckt den Gegner in Flammen.
BABALITY: U,U,U,V, TT (Kein Block in der letzten Runde) (Überall) (2.0)
MERCY: U,U,U,U, RN (1.0)
Halte RN, U,U,U,U, Lasse RN (2.0)
Pit 3, Subway, AND SHAO KAHN TOWER:
V,V,V,V, RN (Nahe dran) (1.0)



STRYKER

GESPIELT VON MICHAEL O'BRIEN

STORY:

„Als sich die Tore der Outworld über einer großen Stadt in Nord Amerika öffneten, geriet alles in Panic, Chaos und außer Kontrolle. Kurtis Stryker war der Führer der Anti-Austands-Truppe als Shao Kahn begann die ersten Seelen zu rauben. Er fand sich schließlich als einziger Überlebender einer einstigen Millionenstadt.“

MOVES:

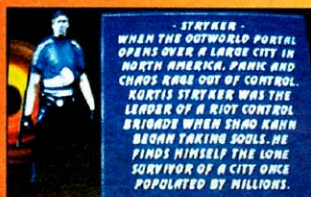
High Grenade: U,Z, HS
Low Grenade: U,Z, TS
Baton Toss: V,V, HT
Baton Trip: V,Z, TS

KOMBOS:

Ground
HT, HT, HT, HS, HS, TS
RUN, HS, HS, U + TS, Baton Throw
HT, HT, HS, HS, Z+HT
TT, HS, HS, TS
HT, HT, HT, HS, HS, TS

FATALS:

FATALITY 1: U,V,U,V, BL (Nahe dran) (1.0 + 2.0)



Er wirft Sprengstoff auf seinen Gegner und hält sich Ohren zu, während der Opponent explodiert.

FATALITY 2: V,V,V,V, TT (Bildschirm entfernt) (1.0 + 2.0)

Stryker schießt mit einem Taser auf den Gegner und frittiert ihn.

MERCY: U,U,U,U, RN (1.0)

Halte RN, U,U,U,U, Lasse RN (2.0)

Pit 3, Subway, AND SHAO KAHN TOWER:

V,V,V,V, RN (Nahe dran) (1.0)

SUB-ZERO

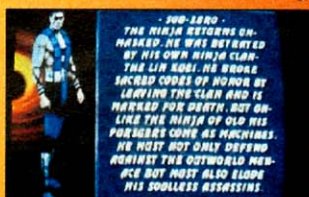
GESPIELT VON JOHN TURK

STORY:

„Der Ninja kommt unmaskiert zurück. Betrogen von seinem eigenen Clan, den Lin Kuei, brach er die heiligen Schwüre der Ehre durch das verlassen seines Clans und unterschrieb damit sein eigenes Todesurteil. Aber im Gegensatz zu den alten Ninja sind seine Bedroher diesmal Maschinen. Er muß nicht nur gegen die Bedrohung aus der Outworld, sondern auch gegen seine seelenlosen Meuchelmörder kämpfen.“

MOVES:

Ice Shower: U,V, HS
Ice Clone: U,Z, TS
Freeze: U,V, TS



Slide: Z+TS+TT+BL

KOMBOS:

Ground
HT, HT
HS, HS, TS, Z+TT, Z+HT, Z+HT
HS, TS, TT, HT
TS, HS, TT, Z+HT
HS, TS, TT, HT, Z+HT
30 % / 3 Freeze, Jump Kick, Sweep, Slide
29 % / 2 Freeze, Uppercut, Slide
?? % / 4 Freeze, TT, HT, Z+HT, Tap HT
FATALS:

FATALITY 1: U,V,U,V, TS (Nahe dran) (1.0)

Er hebt den Gegner über seinen Kopf, friert ihn ein und bricht ihn in zwei Teile.

FATALITY 2: U,V,Z, HT (Fußfeger entfernt) (1.0)

Er bläst den Gegner an, so daß er einfriert, hinfällt und zerbricht.

NUDALITY: Halte TT, HT, dann? (vorher Mercy) (Kein Block in der letzten Runde) (1.0)

ANIMALITY: Halte BL, O,O,O,O Lasse BL (Nahe dran) (vorher Mercy) (1.0)

Polar Bear
BABALITY: U,Z,Z, HT

MERCY: U,U,U,U, RN (1.0)

Halte RN, U,U,U,U, Lasse RN (2.0)

Pit 3, Subway, AND SHAO KAHN TOWER:
V,V,V,V, RN (Nahe dran) (1.0)





CYRAX

GESPIELT VON SAL DIVITA

STORY:

„Cyrax ist Einheit TT-4D4, der zweite von drei Prototypen kybernetischer Ninjas, gebaut von den Lin Kuei. Wie bei seinen Gegenstücken lautet sein Befehl, Sub Zero zu finden und zu vernichten. Da ohne Seele, wurde er bislang nicht von Shao Kahn entdeckt und bleibt als mögliche Gefahr für die Eroberung der Erde.“

MOVES:

Net: Z,Z, TT
Exploding Teleport: V,V,U, BL
Close Bomb: Halte TT,Z,Z,HT
Far Bomb: Halte TT,V,V,HT
Jump Throw: V,V,Z,U,V, BL
(Gegner muß in der Luft sein)

KOMBOS:

Ground
100 % Z, Z, Halte TT, V, V, HT, Lasse TT,
HS, HS, TS, Halte TT, Z, Z, HT,
Lasse TT, U+HS, Halte TT, Z, Z, HT,
U+HS, Halte
TT, Z, Z, HT, Lasse TT, U+HS,
HS, HS, TT, TS
HS, HS, TT, Z+HT
HS, HS, HT
HS, HS, HT, HS, HT, HT, Z+HT (2.0)

FATALS:

FATALITY 1: O,O,O,U, HS (Bildschirm ent-

fernt) (1.0)

U,U,O,U, HS (Bildschirm entfernt) (2.0)
Seine Haare drehen sich wie ein Rotor, bis er abhebt. Dann kommt er schnell wieder runter und zerhackt den Gegner.

FATALITY 2: 360UU, RN (Bildschirm entfernt) (Block) (1.0)

? V,Z,V,U, TT (Bildschirm entfernt) (Block) (2.0)

Er drückt Knöpfe an seinem Arm, woraufhin ein Menü auf den Bildschirm ploppt. Dann wählt er ‚Self Destruct‘ und sprengt sich und sein Opfer.

ANIMALITY: Halte BL, O,O,O,U, Lasse BL (vorher Mercy machen) (1.0)

Hai (nur gegen Shang Tsung?)

FRIENDSHIP: 360 von Vorne nach oben, RN Funny Dance

MERCY: U,U,U,U, RN (1.0)

Halte RN, U,U,U,U, Lasse RN (2.0)

Pit 3, SUBWAY, AND SHAO KAHN TOWER:

V,V,V,V, RN (Nahe dran) (1.0)



NIGHTWOLF

GESPIELT VON SAL DIVITA

STORY:

„Er arbeitete als Historiker und Bewahrer der indianischen Kultur. Als sich das Outworld-Portal über Nord Amerika öffnete, benutzte er die Magie seines Totems um seinen Stamm und das heilige Land zu schützen. Diese Gegend wurde zu einer ernsthaften Bedrohung für Kahns Invasions der Erde.“

MOVES:

Arrow: U,Z, TS
Hatchet Uppercut: U,V, HS
Shield: Z,Z,Z, HT
Shadow Ram: V,V, TT

KOMBOS:

Ground
HS, HS, TS, Hatchet Uppercut, HS
HS, HS, TS, Z, U, V, HS
HT, HT, HS, HS, TS, HT
HS, HS, Hatchet Uppercut, HS, HS,
Shadow Charge
HT, HT, HS, HS, TS, Z+HT

FATALS:

FATALITY 1: U,V,V, HT (Nahe dran) (1.0)
Aus dem Himmel kommt ein mächtiger Lichtstrahl und pulverisiert den Gegner.
FATALITY 2: Z,Z,Z, HS (Fußfeger entfernt) (1.0)



SEKTOR

GESPIELT VON SAL DIVITA

STORY:

„Sektor ist der Codename von Einheit TT-9T9. Er war der erste von drei Prototypen kybernetischer Ninjas, die die Lin Kuei gebaut haben. Sektor war einst ein menschlicher Meuchelmörder, der von den Lin Kuei trainiert wurde. Er meldete sich aus Loyalität zum Clan freiwillig für seine Kybernetisierung. Sektor überlebte die Outworld-Invasion – er hat keine Seele, die genommen werden kann.“

MOVES:

Heat Missile: U,Z, HS
Straight Missile: V,V, TS
Teleport Punch: V,V, TT



KOMBOS:

Ground
Heat Seeker Missile, Teleport, Run, TS,
Jump Forward, HT
Teleport, Regular Missile
Heat Seeker Missile, Teleport, Run, TS,
Regular Missile
HS, HS, TT, TS
HS, HS, TT, TS
HS, HS, TT, Z+HT
HS, HS, HT
HS, HS, HT, HT, Z+HT (2.0)

FATALS:

FATALITY 1: Z,Z,Z,Z, HT (Fußfeger entfernt) (Block) (1.0)
Aus seinem Körper kommt eine große Presse, die den Gegner zermatscht.
ANIMALITY: U,U,U,O (Block) (vorher Mercy) (1.0)
Fledermaus - Kopf ab
FRIENDSHIP: Tap U+RN (Kein Block in der letzten Runde) (Überall) (2.0)
Test Your Might!
MERCY: U,U,U,U, RN (1.0)
Halte RN, U,U,U,U, Lasse RN (2.0)
Pit 3, SUBWAY, AND SHAO KAHN TOWER:
V,V,V,V, RN (Nahe dran) (1.0)
U,U,U,U, RN (Nahe dran) (2.0)

HS, HS, TS, hold Z for the rest, HT, HT,
TT, HT
HS, HS, TS, V+HS
HS, TS, HS, Z+HT

FATALS:

FATALITY 1: V,V,V, TS (Nahe dran) (1.0)
Sie stampft den Gegner in Boden, bis nur noch der Kopf rausguckt.
FATALITY 2: Halte HT, V,V,V, Lasse HT (Nahe dran) (1.0)
Halte HT, V,Z,V,V, Lasse HT (Nahe dran) (2.0)
Sie reißt die Haut vom Gegner bis nur noch ein blutiges Skelett übrig bleibt.
? FATALITY 3: Halte BL, V,U,V,Z,V, Lasse BL, Drücke TS (Dicht)
ANIMALITY: RN, BL, BL, BL, BL (vorher Mercy) (1.0 + 2.0)
Scorpion Explosion
MERCY: U,U,U,U, RN (1.0)
Halte RN, U,U,U,U, Lasse RN (2.0)
Pit 3, SUBWAY, AND SHAO KAHN TOWER:
V,V,V,V, RN (Nahe dran) (1.0)



SHEEVA

GESPIELT VON EINER KNETFIGUR

STORY:

„Sie wurde von Shao Kahn persönlich als Wache für Sindel ausgesucht. Sie wurde Kahns Loyalität ihrer Rasse der Shokan gegenüber misstrauisch, als er Motaro als Führer der Killerkommandos einsetzte. In der Outworld ist Motaros Rasse der Centauren der natürliche Feind der Shokan.“

MOVES:

Fireball: U,V, HS
Teleport Stomp: U, O
Stomp: Z,U,Z, HT

KOMBOS:

Ground



KUNG LAO

GESPIELT VON TONY MARQUEZ

STORY:

Über Kung Laos Schicksal ist nichts weiter bekannt! Er wird auch nicht als Charakter einzeln vorgestellt. Außerdem erliegt er am Ende des Turniers seinen schweren Verletzungen!

MOVES:

Hat throw: Z,V, TS
Teleport: U,O
Dive Kick: U+HT in der Luft
Shield Spin: V,U,V, RN

KOMBOS:

Ground
TT, TT, Z+HT
HS, TS, HS, TS, TT, TT, HT
HS, TS, HS, TS, TT, TT, Z+HT
Hop punch, Dive kick, Roundhouse, Low Kick

FATALS:

FATALITY 1: Tap U+BL+RN (Überall) (1.0 + 2.0)
Kung macht seinen Shiled Spin, der Gegner wird eingesogen und Knochen und Blut fliegen umher.

ANIMALITY: RN, RN, RN, RN, BL, RN (vorher Mercy) (1.0 + 2.0)
Leopard Pounce
MERCY: U,U,U,U, RN (1.0)
Halte RN, U,U,U,U, Lasse RN (2.0)
? FRIENDSHIP: U+RN, U+RN, U+RN (Kein Block in der letzten Runde) (2.0)
PIT 3, SUBWAY, AND SHAO KAHN TOWER: V,V,V,V, RN (Nahe dran) (1.0)



KABAL

GESPIELT VON RICHARD DIVIZIO

STORY:

„Als ausgewählter Kämpfer ist seine Identität allen ein Rätsel. Es wird angenommen, daß er ein Überlebender der Kahnschen Killerkommandos ist. Als Folge dessen ist er furchtbar entstellt und wird nur durch Apparate und seine Wut gegen Kahn künstlich am Leben gehalten.“

MOVES:

Tornado Spin: Z,V, TT
Purple Fireball: Z,Z, HS
(auch in der Luft)
Ground Blade: Z,Z,Z, RN

KOMBOS:

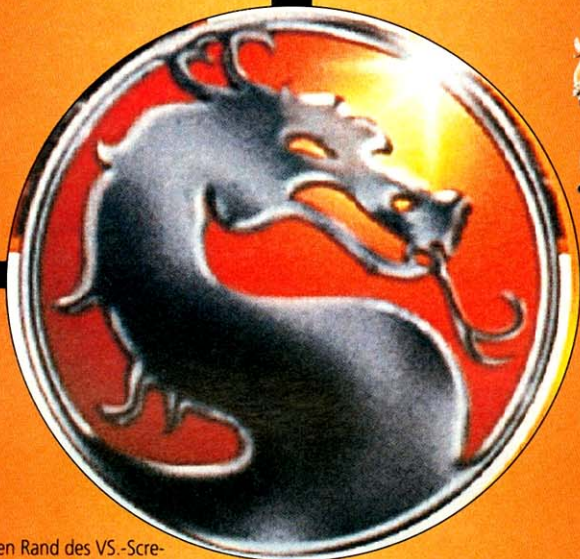
Ground



HS, HS, U+HS
Spin (Z,V, TT), dann dicht heranrennen und eine Kombo machen
HS, HS, U+HS, JUMPKICK, AIR FIREBALL
49 % TT, TT, HS, HS, U+HS, Jumpkick, AIR FIREBALL
32 % TT, TT, HS, HS, Z+HT, Z+HT
72 % Jumpkick, Spin, Ground Blade, TT, TT, HS, HS, U+HS, UPPERCUT, Jumpkick, AIR FIREBALL

FATALS:

FATALITY 1: Z,Z,V,U, BL (Fußfeger entfernt) (1.0)
U,U,Z,V, BL (Fußfeger entfernt) (2.0)
Er zieht seine Schläuche heraus und steckt sie in den Gegner, dann pumpt er ihn auf, bis der Kopf platzt.
ANIMALITY: Halte HS, U,U,U, Lasse HS (Nahe dran) (vorher Mercy) (1.0)
Ein grünes Nashornskelett schubst den Gegner aus dem Bild.
BABALITY: RN, RN, TT (Kein Block in der letzten Runde) (Überall) (2.0)
MERCY: U,U,U,U, RN (1.0)
Halte RN, U,U,U,U, Lasse RN (2.0)
PIT 3, SUBWAY, AND SHAO KAHN TOWER: V,V,V,V, RN (Nahe dran) (1.0)
BLK,BLK,BLK,HT (Nahe dran) (2.0)



Für die Kombat Codes könnt Ihr die Icons am unteren Rand des VS.-Scre-



SO, UND HIER NOCH EIN PAAR ALLGEMEINE TIPS ZUM GAME

ens mit TS, TT und BL verändern. Wenn Ihr den Stick dabei nach oben drückt, wählt Ihr die Icons rückwärts aus. Spieler 1 wählt die ersten drei, und Spieler 2 die letzten drei Symbole – also vorher über den gewünschten Code einigen!
Mögliche Codes findet Ihr nicht nur Werbung für MK3 sondern auch bei allem anderen, was mit MK3 zu tun hat. Augen offen halten! Aber, bei den so gefundenen Codes fehlt immer ein Symbol (das ist eine Nummer mit Kreis drum). Hier hilft nur ausprobieren (und somit Geld in den Automaten werfen). Hier habt Ihr schonmal ein paar Codes, die auf beiden Versionen (1.0 & 2.0) funktionieren.

Dark Fighting:

Goro, Shao Kahn, Shao Kahn, Fragezeichen, Ying Yang, Ying Yang

Ranper Kombat:

Fragezeichen, Goro, Drachen, Fragezeichen, Goro, Drachen

Player 1 Quarter energy:

Raiden, MK, Raiden, MK, MK, MK

Player 2 Quarter energy:

MK, MK, MK, Raiden, MK, Raiden

There Is No Knowledge That Is Not Power:

MK, Ying Yang, 3, Schädel, Yin Yang, Goro

Winner of Round 1 fights SHAO KAHN:

Drachen, 3, 3, Blitz, Goro, Fragezeichen



No Power Bar:

Schädel, Shao Kahn, Raiden, Drachen, MK, Ying Yang

Disable Throws:

MK, Drachen, Drachen, MK, Drachen, Drachen

Blocking Disabled:

Drachen, Ying Yang, Drachen, Drachen, Ying Yang, Drachen

ANDERE NÜTZLICHE KLEINIGKEITEN

- Zufallsauswahl: O+Start, genau wie bei den anderen MKs
- Den Schwierigkeitsgrad bestimmt Ihr (im Einspieler-Spiel) durch die Wahl des Turmes. Bei Version 1.0 steht ihr zu Beginn auf dem Master-Turm, bei der 2.0 auf dem Novice-Turm.
- Toasty kommt wieder! Diesmal noch größer, noch besser und mit einem violetten Shirt.
- Nachdem Ihr gegen den Computer verloren habt, werdet Ihr aufgefordert den zehnstelligen „Ultimate Komnat Kode“ einzugeben. Leider weiß noch keiner wie er heißt, und was er bewirkt.
- Nach 100 Kämpfen in einer Reihe könnt Ihr Galaga (ja, das alte Galaga) spielen. Über einen Kombat-Kode soll man auch an das Game gelangen können. Mit HS wird übrigens gefeuert.

Auch in dieses ausgereifte Kampfspiel haben sich noch ein paar Bugs geschlichen, die Ihr zu Eurem Vorteil nutzen solltet!

- Motaro (erster Endgegner) und Shao Kahn (zweiter Endgegner) könnt Ihr relativ leicht mit den tiefen Feuerbällen von Liu Kang oder Kables Feuerbällen besiegen.
- Die meisten Charaktere, besonders Kahn und Motaro, stehen nur herum und greifen nicht an. Wenn Ihr also am gewinnen seid, zieht Ihr Euch am besten in Eure Ecke zurück und wartet ab. Meist tun Eure Gegner Euch dann nichts.



KIRBY'S



DREAM LAND 2

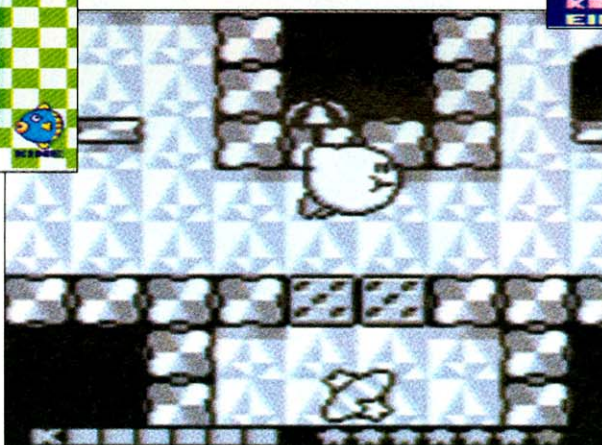
Nach einigen Ausflügen in etwas weniger arttypische



Genres widmet sich Kirby nun wieder seinen ureigensten Talenten, nämlich den Jump&Schluck-Spielen – oder wie auch immer man Kirbys Abenteuer bezeichnen möchte. Die Geschichte bis-

**Trouble
im Land der
Träume: Es geht mal
wieder alles schief, und es
gibt nur einen, der
drohendes Unheil
abwenden kann:
Kirby ...**

Gegner beispielsweise mit Eis-, Elektro- oder Feueratem recht leicht beseitigen, aber Kirby hat noch wesentlich mehr drauf: So kann er sich beispielsweise in einen Stein verwandeln, der sich durch



lang: Der Bösewicht Dark Matter beabsichtigt, die friedlichen Regenbogeninseln in eine Welt der Dunkelheit zu verwandeln und hat dementsprechend seine fiesen Monster in Marsch gesetzt. Natürlich haben die Bewohner der Inseln etwas dagegen

einzuwenden und ihr Schrei nach Hilfe verhallt nicht ungehört. Kirby, der schon einmal den Untergang des Traumlandes aufgehalten hat, plustert sich auf und macht sich daran, Dark Matters dunkle Machenschaften zu vereiteln. Dazu muß er alle sieben Regenbogeninseln nach den gut versteckten Regenbogentropfen durchsuchen, denn nur so kommt er an das legendäre Regenbogenschwert, mit dem er Dark Matter besiegen kann. Keine leichte

Aufgabe, da es überall auf den Inseln nur so von üblen Monstern des Böse-

KIRBY UND SEINE FREUNDE

wichts wimmelt. Für Kirby sind sie aber kein Problem: Gefräßig wie er nun mal ist, kann er die meisten von ihnen verschlucken, gut durchkauen und wieder ausspucken – bevorzugt in Richtung anderer Monster, denen das ebenfalls wenig bekommt. Darüber hinaus verleihen bestimmte verschluckte Monster dem guten Kirby außerordentliche Fähigkeiten, allerdings nur, solange er die Biester auch intus hat. So lassen sich

nichts verletzen oder aufhalten läßt – in einigen Levels ist das wirklich extrem praktisch! Solche Tricks kennen wir natürlich schon aus dem ersten Teil, allerdings hat Kirby noch einige zusätzliche Überraschungen in der Hinterhand: Drei tierische Freunde begleiten ihn auf seiner Reise und sobald er sie aus den Klauen eines Zwischengegners befreit hat, stehen sie ihm zur Verfügung. Hamster Rick, Fisch Kine und

Eule Coo allein erlauben Kirby schon einige Tricks, in Verbindung mit verschluckten Gegnern allerdings entfalten sie erst ihre volle Wirkung. Und die macht letztendlich auch den Reiz des Spiels aus, denn während der Schwierigkeitsgrad innerhalb der normalen Level nur sehr langsam steigt, so sind später doch einige Experimente nötig, um knifflige Abschnitte oder Endgegner einfacher zu meistern oder an die Regenbogentropfen zu

▲ POSTIV! ▲

Gelungene Kombination aus alten und neuen Elementen, Batteriespeicher, Super-GB-Unterstützung

▼ NEGATIV! ▼

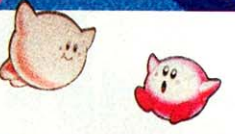
Der moderat ansteigende Schwierigkeitsgrad fesselt erfahrene Spieler kaum – aber das stört nicht



gelangen. (Kleiner Tip in diesem Zusammenhang: Ohne Hamster und Regenschirm ist auf der ersten Insel kein Tropfen zu gewinnen!) So mancher Mario- und Wario-Land-Ex-



Experimente lohnen sich: Je nach verschlucktem Gegner und dem gerade aktiven Freund ergeben sich für Kirby die unterschiedlichsten Angriffs- und Verteidigungsmöglichkeiten ...



Kirby's Dr. Land 2

Gameplay

Auf den ersten Blick etwas eintönig, später gibt es aber so einige angenehme Überraschungen – also bitte etwas Geduld!

Dauerspaß

Echte Cracks werden wohl unterfordert sein – die Batterie ist ja ganz nett, macht die Sache manchmal aber zu einfach.

Grafik

Gut animiert, schön übersichtlich und augenfreundlich, dazu einen Bonus für Super-Game-Boy-Besitzer. Wirklich vorbildlich!

Sound

Solider Kekskasten-Sound voller Abwechslung, auch hier gibt es auf dem Super Game Boy noch einen zusätzlichen Bonus.

TOTAL! - CHECK

Genre Jump&Run
 Level 7 Welten
 Schwierigkeitsgrad mittel
 Continues Batterie
 Speicher 4 MBit
 Erhältlich im Handel

FAZIT

2

PUTZIG UND EMPFEHLENSWERT

perte mag sich zwar unterfordert fühlen, insgesamt ist 'Kirbys Zweite' aber ein rundum gelungenes 'Jump&Schluck': Knuddel-Grafiken, ein solider Soundtrack und eine ordentliche Steuerung

werden ergänzt durch Batteriespeicher und eine vollständige Super-Game-Boy-Unterstützung – da bleiben keine Wünsche mehr offen! Hier sollten nicht nur Kirby-Fans reinschauen ...

Michael Anton
Muster: Galaxy, München

TOP AKTUELL TÄGLICH NEUHEITEN TOP PREISE

Die Logo und untergeordnete Marken der jeweiligen Firmen

SUPER NINTENDO

Actraiser 2 dt. 109,95
 Action Replay Pro 2 89,95
 Arcus Odyssey us. Vorb.
 Ardy Lightfoot 129,95
 Bases Loaded 3 us. 139,95
 Beavis and Butthead us. 139,95
 Biker Mice from Mars 119,95
 Breath of Fire us. 129,95
 Brain Lord us. 129,95
 Brutal us. Vorb.
 Bubby 2 129,95
 Clay Mates us. 109,95
 Clayfighter 2 Judgment 139,95
 Demons Crest us. 139,95
 Donkey Kong Country 129,95
 Dragon Ball Z 3 129,95
 Earthbound us. 139,95
 Earthworm Jim 129,95
 Excalibur 119,95
 Eye of the Beholder us. 139,95
 F1 Pole Position 2 29,95
 F1 Championship dt. 99,95
 Fatal Fury Special 129,95
 Final Fight 2 jp. 59,95
 Final Fantasy III 139,95
 Full Throttle Racing 99,95
 Infrared Joypad 2 Player 99,95
 Illusion of Time dt. 119,95
 John Madden '95 109,95
 Judge Dredd dt. 109,95
 Jungle Book 129,95
 Justice League dt. 109,95
 Jungle Strike 109,95
 Kid Clown Crazy Chase 99,95
 Killer Instinct. Vorb.
 Lord of the Rings us. 123,95

Lemmings II dt. 79,95
 Lufia us. 135,95
 Magic Boy 119,95
 Mario Andretti Racing 139,95
 Mega Man Soccer us. 129,95
 Metal Warriors us. 99,95
 Might & Magic III us. 144,95
 NBA Jam Tournament 109,95
 NBA Live 119,95
 NBA Showdown us. 119,95
 Nigel Mansell Indycar 89,95
 NFL '95 dt. 99,95
 Obitus us. 99,95
 Ogre Battle us. 139,95
 Prehistoric Man us. 139,95
 Radical Rex us. 124,95
 Return of the Jedi 129,95
 Rise of Phoenix 139,95
 Secret of Mana dt. 109,95
 Samurai Shodown jp. 129,95
 Shaq Fu 79,95
 Soulblazer 129,95
 Speed Racer us. 119,95
 Speedy Gonzales us. 129,95
 Star Trek Next Gen. us. 139,95
 Star Trek Fleet Academy 129,95
 Star Wars 3 139,95
 Star Wars 3 139,95
 Stargate 139,95
 Sterling Shape us. 119,95
 Streetracer 119,95
 Syndicate 115,95
 Tarzan 129,95
 Ultima - Ruins of Virt. 139,95
 Ultima - Black Gate 139,95
 Ultimate Fighters us. 129,95
 Undercover Cops us. 129,95
 Untouchables us. 134,95
 Waro Woods 99,95
 Wild & Wacky Sports 89,95

FZ-1 NTSC 799,-
FZ-10 RGB 899,-
FZ-10 PAL 948,-
 FZ-10 110 Hour. Vorb.
 Creation Shock. Vorb.
 Crime Patrol 129,95
 Demo Man 119,95
 Dirt Racer. Vorb.
 Drug Wars. Vorb.
 FIFA Soccer 99,95
 Flying Nightmares 119,95
 Cyberbird 99,95
 Immortuary 119,95
 Iron Angel 119,95
 Hell 119,95
 Myst 119,95
 Need for Speed 119,95
 Novaform 119,95
 Out of this World 79,95
 Panzer General 119,95
 Rebel Assault 119,95
 Return Fire 119,95
 Rise of the Robots 69,95
 Road Rash 119,95
 Seal of Pharoah 119,95
 Shock Wave dt. 97,95
 Shock Wave 2 79,95
 Star Blade 119,95
 Star Control II 129,95
 Super Street Fight 2 Trib 129,95
 Syndicate. Vorb.

PlayStation
 Sony PSX inkl. Spiel, 999,-
 RGB-Kabel 119,95
 Joypadverlängerung 39,95
 Boxers Road. Vorb.
 Crime Crackers 149,95
 Cosmic Race 159,95
 Cyberbird 159,95
 Evolution. Vorb.
 Gussuu Oyoyo. Vorb.
 Gunners Heaven 139,95
 Jumping Flash 139,95
 Kileak the Blood 179,95
 Kings Field 159,95
 Metal Jacket. Vorb.
 Motor Toon Grand Prix 169,95
 Parodius 159,95
 Philomina. Vorb.
 Raiden Project 179,95
 Ridge Racer 159,95
 Space Griffin 159,95
 Space Pirates. Vorb.
 Starblade Alpha 169,95
 Tekken 169,95
 Tob Shin Den 159,95
 Memory Card 89,95
 Joypad 89,95
 Namco Pad 159,95

SEGA SATURN
 Saturn dt. inkl. Spiel. Vorb.
 Saturn us inkl. 949,-
 Virtua Fighter. Vorb.
 Saturn jp. Limited Edit. 1049,-
 mit Virtua Fighter Remix.
 Saturn Umbau jplus 79,95
 6 Player Adapter 99,95
 Lenrad 199,95
 RGB Kabel 49,95
 Astal. Vorb.
 Control Pad 89,95
 Clockwork Knight 139,95
 Daytona USA 159,95
 Gale Racer 139,95
 Myst 139,95
 Panzer Dragoon 139,95
 Race Drivin' 119,95
 Shinobi 139,95
 Tama 109,95
 Virtua Stick 159,95
 Victory Goal 159,95
 Wacky Connection 149,90
 Power Memory Adapter aufjpd 89,95

JAGUAR
 inkl. 2 Spiele 499,-
 CD-Laufwerk. Vorb.
 CAT BOX 129,95
 Alien vs. Predator 129,95
 Arcurs. Vorb.
 Club Drive 59,95
 Checkered Flag II 59,95

Creation Shock Vorb.
 Bubby 109,95
 Double Dragon 129,95
 Dragon 119,95
 Fight for Life. Vorb.
 Hover Strike 129,95
 Iron Soldier 129,95
 Kasumi Ninja 139,95
 Pinball Fantasies 119,95
 Rayman 119,95
 Sensible Soccer 129,95
 Syndicate 129,95
 Tempest 2000 109,95
 Theme Park 129,95
 Tiny Toons. Vorb.
 Ultra Vortex. Vorb.
 Zool 109,95

Video von der E-Show 39,95
 Screenshots aller neuen Games

ZEITSCHRIFTEN
 EGM, EGM, Gamefan, 3DO

Ankauf von gebrauchten Modulen!

Ratenkauf möglich!

Preisliste vom 23.06.95

Importierte, fraktionierte, vorbestellte, dt. = deutsche Module, us = amerikanische Module, jp = japanische Module. Umsonst ist ausgeliefert, deutsche Waren werden sonst. Unser Stammsort: Aline Stern-Straße (Lagerung) hat 18 Uhr werden auch am selben Tag verschickt. Vorkauf = Vorbestellung möglich, lieferbar ab 1. Juli 1995, inkl. Aline-Stern-Straße

Besucht unsere
 Ladengeschäfte
 (Hier kein Versand)
 Preis können abweichen

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

FUNTRONIX
HERFORD
 Hindenburgstr. 28
 Tel.: 05221 - 84347

FUNTRONIX
UNNA
 Heidenstr. 25
 Tel.: 02303 - 230080

GAMESTORE
ESSEN
 Röhrestraße 181
 Tel.: 0201 - 777225

GAMESTORE
DÜSSELDORF
 Tel.: 0211 - 1449409

07461 - 79001

TRADELINK Spieleversand • Eltastr. 8 • 78532 Tuttlingen • Tel.: 07461 - 79001 • Fax: - 79003
 Händleranfragen erwünscht • Franchisepartner gesucht

SCHON BALD IN EUREN KONSOLEN

WEAPONLORD



herzlich willkommen, Ihr Freunde des archaischen Kampfsports! Im nunmehr zweiten Teil unseres 'WeaponLord'-Entwicklungsberichtes wollen wir uns hauptsächlich dem Gameplay und dem Game an sich zuwenden. Zudem blicken wir hinter die Kulissen, und lassen die Art Designer (Zeichner) und Testspieler zu Wort kommen.

Seit es 'Street Fighter' gibt, warten unzählige Prügelspielfans auf neue Impulse im Genre, denn SF ist seit dato das beste (2-D-)Kampfspiel. 3-D-Polygonprügler wie 'Virtua Fighter' (Saturn) oder kommende Spiele auf der PlayStation weisen uns hier den Weg, hin zu realistischen Bewegungsabläufen und alternativem Gameplay. Während sich diese Games aber fast ausschließlich mit den mehr oder weniger bekannten, üblichen Kampfsportarten befassen, geht WeaponLord einen anderen Weg: Den harten Weg des Waffenkampfes!

In grauer Vorzeit stehen sich muskelbepackte Kämpfer mit gewaltigen Waf-

WAFFENKAMPF ODER KRAMPF?

fen gegenüber. Sie alle verbindet nur das große Turnier, das regelmäßig unter den stärksten Kriegerinnen ausgetragen wird. In beeindruckenden Arenen kämpfen sie hier um Ihr Leben.

Neben den normalen Schlag- und Abwehrmoves gibt es natürlich auch Spezialschläge, die mit neuartigen Tastenkombinationen ausgelöst werden. Die Ausführungen der Moves sind zwar ähnlich denen bei SF, aber bei WeaponLord drückt Ihr zunächst den entsprechenden Button und macht erst dann die Padbewegung. So kann auch die obere Hälfte des Steuerkreuzes genutzt wer-



Mittlerweile ist es fast fertiggestellt, das neue Prügelspiel aus dem Hause Namco! Bei uns bekommt Ihr exklusive Infos und intime Einblicke in die Entstehungsgeschichte dieses kommenden Spiele-Hits.

TEIL 2



den, ohne daß der Charakter springt. Damit kann z.B. ein Überkopfschlag mit einer dazu passenden Padbewegung aktiviert werden. Außerdem lassen sich die Moves so einfacher auslösen, was gerade für Anfänger ein entscheidender Vorteil ist. Ein weiterer 'Nachteil' von SF und Co. wurde bei WL ebenfalls ausgeräumt. Nun könnt Ihr endlich auch mehrere Schläge in der Luft ausführen oder am Boden liegende Gegner vertrimmen. Nichtsdestotrotz gibt es auch bei WL eine Menge Combos, Two-in-Ones und versteckte Moves zu entdecken, so daß Ihr über Wochen und Monate Eure Fähigkeiten steigern könnt. Spätestens dann sollten Euch auch solch eindrucksvolle Kämpfe gelingen, wie sie Arnold in seinen Conan-Filmen zum besten gibt.

Wie Ihr an den verschiedenen Zeichnungen und Bildern schon sehen könnt, wurde die Grafik während der Produk-

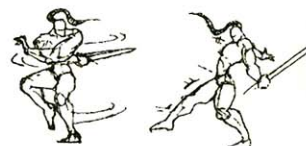


tion laufend verbessert. Mehrere hochkarätige Grafiker, die schon im Manga- und Anime-Genre Erfahrungen sammeln konnten, bürgen für erstklassige Optik und realistische Animationen. Das fertige Modul soll ältere Games in die Schranken weisen. Riesengroße Sprites und atmosphärische Hintergründe sorgen für das richtige Feeling. Das Wichtigste bei einem Spiel (insbesondere bei einem Prügelspiel) ist und bleibt das Gameplay. Um sicherzustellen, daß WL allen Anforderungen genügt, zogen die beiden Entwickler durch die



Spielhallen und zu den (in Amerika wöchentlich stattfindenden) Game-Tournaments, um die besten Prügelexperten als Testspieler zu gewinnen. Zehn Street Fighter-Turniergewinner suchten

GRAFIK VOM FEINSTEN!



daraufhin systematisch Schwachstellen im Spiel. Dazu bedienten sich die Jungs eines einfachen Prinzips: Sie tun immer das Unerwartete! So konnten sie sehen, ob das Programm auch gegen alle Tücken des Alltagsspiels gewappnet ist. Außerdem berichteten sie den Programmierern ständig von ihren Erfahrungen mit dem Game und den einzelnen Kämpfern, damit diese optimal aufeinander abgestimmt werden können. So werden z.B. unblockbare Moves oder unfaire Combos überarbeitet oder ganz





DIE SIEBEN KÄMPFER



Bane (203 cm / 180 kg) trägt eine Wolfs-
maske und einen
Kriegshammer



Korr der Barbar, der
Held des Games,
kämpft mit einem
Zweihänder



Jen-Tai ist mit einem
Kurzschwert und
einem Schild ins
Turnier gegangen



Korr's 'Double Strike' durchschlägt
auch einen 'Thrust Block'



Ein 'Take Down' holt den Gegner
gnadenlos von den Beinen



Oh, oh. Jetzt hat die kleine Jen-Tai
wohl eine Schramme am Bein



Kollidierende Waffen erzeugen
einen schönen Funkenregen



Direkte Treffer sorgen für tiefe Wun-
den mit entsprechenden Blutmengen



Beide Kämpfer schrecken nach
Waffenkollisionen kurz zurück



Zarak, der Demon-
Lord ist der Oberbö-
sewicht des Games



Zorn verdient seine
Brötchen als Dieb.
Immer dabei: Axt
und Schädelschild



Talazia war früher
einmal ein Falke. Nun
kämpft sie für ihre
Rückverwandlung



Divada, die böse
Zauberin hat fiese
Sprüche und Schläge
auf Lager





Korr greift mit seinem flammenden 360°-Schlag an, aber Divada kann noch blocken



entfernt. Dabei hat schon so manche Anregung aus den Reihen der Tester ihren Weg ins Game gefunden. Dreimal pro Woche bekommen die fleißigen Prüfler per Modem die neueste, überarbeitete Version von den Spielentwicklern zugeschickt. Diese Daten werden sodann auf Eproms 'gebrannt' und sofort in die Testkonsolen geladen.

UNFAIRE COMBOS WURDEN ENTFERNT

Sobald alle Fehler und Unstimmigkeiten überarbeitet sind, wird eine Automatenversion von WL in die (amerikanischen) Spielhallen kommen, um auch die Meinung der 'normalen' Spieler einzuholen. Mit den Erfahrungen, die das Team dort sammelt, werden dann nochmals letzte Feinabstimmungen vorgenommen, damit Ihr es auch ab dem 21sten Juni auf Eurem Super Nintendo in perfekter Qualität spielen könnt. Wenn die 16-Bit-Version den (erwarteten) Erfolg hat, wird sicherlich auch eine Umsetzung für das Ultra 64 folgen. Ihr

seht, daß wirklich alles unternommen wird, um WL zu einem der besten Prüfgames überhaupt zu machen. In einer der nächsten Ausgaben werden wir Euch dann den ausführlichen Test von WeaponLord präsentieren und alle noch ungeklärten Fragen beantworten.

Maris Feldmann



Hier weicht Korr Zaraks Attacke geschickt aus ...



... und kann selber einen Treffer anbringen

TOTAL! sprach wieder mit den WeaponLord-Entwicklern. Diesmal beantworteten uns die Programmierer und Zeichner wichtige Fragen zur Spielentwicklung.

Das WL-Künstler-Team. Stehend von links nach rechts: Aki Rimpilainen, Ken Shibata, Ray Wong und Steve Chiang.



Sitzend von links nach rechts: Fred Wong, Alvin Cardona und Omar 'Omz' Valesco. James Goddard (Chefdesigner) ist nicht auf dem Photo.



TOTAL!: Was ist an der WL-Grafik so einmalig?

Alvin Cardona: Wir wollten, daß jede Animation Dynamik ausstrahlt – wir wollten echten Realismus. In vielen Spielen ist die Anatomie 'hausgemacht'. In WL wird sehr viel Wert aufs Detail gelegt – die Muskulatur und Anatomie ist zwar sehr ausgeprägt, aber alles ist korrekt und realistisch.

T!: Gab es spezifische Inspirationen für die einzelnen Charaktere?

Ray Wong: Ja, James (Goddard, Chefentwickler) wollte z.B. Bane mit Hörnern, Säbelzähnen und einem Wolskopf. Ich versuchte, mir diese unförmige Figur vorzustellen und wurde dabei verrückt. Schließlich kam der jetzige Bane dabei heraus.

Omar Valesco: Nun, der Axtschwinger, Zorn, sieht unserem Chefgrafiker recht ähnlich ... (lacht)

T!: Was war die größte Herausforderung?

AC: Trotz der verschiedenen Stile der Künstler, einen einheitlichen, guten Gesamteindruck zu erreichen.

OV: Die Waffen der Charaktere mit den Möglichkeiten der Konsolen überzeugend zu bewegen.

T!: Wie schwer war es, die Charaktere zu entwickeln?

James Goddard: Es wäre wirklich das einfachste auf der Welt gewesen zu sagen: „Okay, wir haben hier diesen Cyborgtypen mit dem heraushängenden Auge, und er hat eine riesige Faust und wenn man 'ne Dragon-Punch-Bewegung macht, ruft er 'Baboken!' und springt in die Luft, während er sich brennend fünfmal

um seine Achse dreht.“ Das ist echt einfach, jeder kann so was. Aber ein Waffenkampf ist ein echter Krampf und furchtbar komplex, und darum tun wir es auch!

AC: Es war schwierig, originelle Charaktere zu entwickeln, die nicht irgendwelchen schon existierenden ähnlich sehen. Es war vom Anfang bis zum Ende ein sehr schmerzhafter Prozeß – jeder von uns hat schon das eine oder andere Mal hier auf dem Fußboden geschlafen.

T!: Wie hat sich die Grafik entwickelt?

JG: Zu Beginn hielten wir 70-80 Pixel für die richtige Größe, aber Korr sah damit ziemlich dürr aus. Wir haben uns dann entschieden, die Limits hochzuschrauben und sind nun bei 88 Pixeln Höhe. Der Unterschied zwischen diesen beiden Größen ist enorm. Allerdings bedeutet diese Höhe auch, daß wir mehr Zeit für die Grafik (Animation) brauchen würden und das weniger Charaktere Platz haben, aber wir haben uns eben für Qualität statt Quantität entschieden.

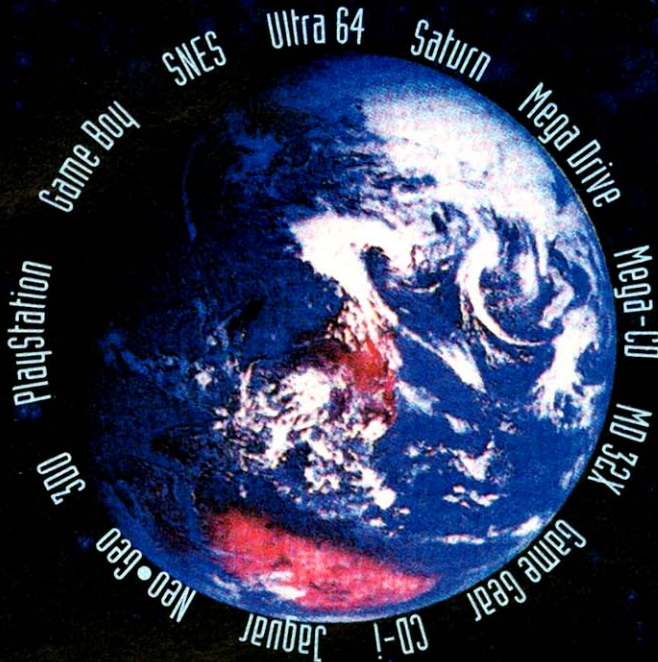
T!: Wieviel besser würde denn WL auf 32-Bit-Systemen aussehen?

AC: Bedeutend besser! In einer 32-Bit-Version könnten wir allein Unmengen von Specialmoves unterbringen. In diesen Versionen sind wir leider sehr eingeschränkt, was die Größe von Specialmoves und die Menge an Grafik betrifft. Außerdem bedeuten höhere Auflösung und mehr Farben (bei 32-Bit) auch mehr Details..

T!: Danke für die ausführlichen Informationen! Wir freuen uns schon auf das fertige WeaponLord!



Einsteigen, anschnallen, abheben!



Die heißesten Konsolen-
News aus aller Welt.
Die internationalen
Entwicklungen in Hard-
und Software.
Sachliche Bewertungen
und fachliche Kommentare.
Objektive Tests und
unschlagbare Tips&Tricks.
Alles in GAMEPRO,
dem monatlichen
Multi-Format-Magazin.
Von Insidern für Cracks.



Tel.: 02 51 / 52 78 54 & 52 55 22
Persönliche Bestellannahme
Mo.-Fr. 9.00-22.00 Uhr
Sa. 10.00-18.00 Uhr

Fax: 02 51 / 52 79 71
An- / Verkauf von Gebrauchtspielen
Weselerstr. 54 • 48151 Münster

FREAK'S SHOP

Bernd Herduth

SONDERANGEBOTE! SUPER NINTENDO:

ACTRAISER <A>	59,95
ACTRAISER 2	69,95
ADDAMS FAMILY <A>	49,95
ADDAMS FAMILY 2 <A>	49,95
ADV. OF MIGHTY MAX	39,95
AMAZING TENNIS <A>	59,95
ART OF FIGHTING <A>	49,95
AXELAY <A>	49,95
BARKLEY SHUT UP & JAM	39,95
BATMAN RETURNS	49,95
BATTLETOADS IN BATTLE	49,95
BATTLETOADS Vs D.D.	49,95
BLACKHAWK <A>	69,95
BLACKHAWK	89,95
BLAZING SKIES <A>	49,95
B.O.B. <A>	59,95
BRAINIES	49,95
BRAWL BROTHERS	49,95
BRETT HULL HOCKEY	49,95
BRUTAL Paws Of Fury	49,95
CANNONFODDER	69,95
Champion World C. Soccer <A>	29,95
CHESSMASTER <A>	49,95
CHESSMASTER	59,95
CRASH DUMMIES	49,95
CYBERNATOR	49,95
DAFFY DUCK <A>	49,95
DENNIS <A>	49,95
DESERT FIGHTER <A>	59,95
D. SCHÖNE & DAS BIEST <A>	69,95
D. SCHLUMPF <A>	79,95
DINO CITY	59,95
DINO DINI'S SOCCER	49,95
DOUBLE DRAGON 5	49,95
DR. FRANKEN	39,95
DRAGON - Bruce Lee Story	59,95
DSCHUNGELBUCH, DAS	69,95
EARTHWORM JIM	69,95
EEK! THE CAT	39,95
ESPN BASEBALL	49,95
F. EQUINOX	49,95
F-ZERO	69,95
HEVEL Der Mauswanderer <A>	59,95
FINAL FIGHT 2	59,95
FIREMAN, THE	69,95
FLASHBACK <A>	59,95
FLASHBACK	49,95
FULL THROTTLE RACING	69,95
FUN & GAMES	39,95
G. FOREMAN BOXING	49,95
GHOUL PATROL <Zombie 2>	39,95
GOOF TROOP <A>	39,95
GP 1	59,95
HULK	59,95
HOOK	39,95
HULK	59,95
HUMANS	49,95
HYPER V-BALL <A>	69,95
INDIANA JONES G.ADV.	59,95
J. POND'S CRAZY SPORTS	59,95
JOE & MAC	69,95
JURASSIC PARK	59,95
JURASSIC PARK 2	59,95
K.H. RUMMENIGGE PLAYER	49,95
KICK OFF 3	59,95
KING ARTHUR WORLDS <A>	59,95
LEGEND	49,95
LEGEND OF MYSTICAL NINJA	49,95
LEMMINGS <A>	49,95
LEMMINGS 2	49,95
LETHAL WEAPON <A>	39,95
MAGIC BOY <A>	39,95
MAGICAL QUEST <M Mouse>	49,95
MARKOS MAGIC FOOTBALL	59,95
MAXIMUM CARNAGE	59,95
MCHWARRIOR <A>	49,95
MEGA LO-MANIA	49,95
MEGA MAN X <A>	69,95
METAL MARINES	59,95
MICKY MANIA	59,95
MICRO MACHINES	49,95
MR. NUTZ	59,95
NBA JAM	59,95
NFL QUARTERBACK	69,95
N. MANSELL WORLD C.	69,95
ON THE BALL <A>	49,95
PAC-ATTACK <A>	49,95
PARODIUS	49,95
PGA TOUR GOLF <A>	69,95
PIERRE LE CHIEF <A>	39,95
PILOTWINGS <A>	39,95
PINBALL DREAMS <A>	59,95

PINK PANTHER <A>	49,95
PIRATES OF THE DARK W.	59,95
PITFALL	59,95
PLOK <A>	49,95
POCKY & ROCKY <A>	59,95
POP'N TWIN BEE	49,95
POP'N TWIN BEE 2	59,95
RASENMAHERMANN <A>	39,95
RISE OF THE ROBOTS	49,95
ROCK'N ROLL RACING <A>	69,95
SENSIBLE SOCCER <A>	49,95
SHAQ FU <A>	49,95
SMASH TENNIS	49,95
SOCCER KID <A>	49,95
S.O.S.-SINK OR SWIM	49,95
SPACE ACE <A>	49,95
SPIDERMAN - Animated	69,95
STAR WING	49,95
STAR WING <A>	39,95
STREET RACER	69,95
STREET FIGHTER 2 <A>	59,95
STREET FIGHTER 2 TURBO	79,95
STRIKER <A>	59,95
STUNT RACE FX	69,95
S.ADVENTURE ISLAND <A>	59,95
SUPER ALESTE <A>	59,95
S. BATTLE TANK 1	39,95
S. BATTLE TANK 2	49,95
SUPER BOMBERMAN <A>	59,95
SUPER BOMBERMAN 2 <A>	69,95
SUPER CASTLEVANIA 4	49,95
SUPER CONFLICT	59,95
S. EMPIRE STRIKES BACK <A>	69,95
SUPER ICE HOCKEY	59,95
SUPER MARIO ALL STARS	69,95
SUPER MARIO WORLD <A>	69,95
SUPER MORPH	49,95
SUPER OFF ROAD <A>	49,95
SUPER PANG	39,95
SUPER PUTTY <A>	49,95
SUPER R. TYPE <A>	39,95
SUPER SOCCER	49,95
SUPER STAR WARS <A>	59,95
S. STRIKE GUNNER <A>	49,95
SUPER TENNIS	39,95
SUPER TURRICAN <A>	49,95
SYNDICATE	69,95
TERMINATOR 2 J. DAY	59,95
TETRIS & DR. MARIO	69,95
TIME SLIP <A>	49,95
TINY TOON ADVENTURES	49,95

SUPER NINTENDO:

ADV. OF BATMAN & ROBIN	109,95
BIOMETAL <A>	109,95
CARRIER ACES	79,95
DAZE BEFORE CHRISTMAS	119,95
DEMONS CREST <A>	99,95
DONKEY KONG C. <A>	99,95
FI WORLD CHAMPIONS E.	89,95
FINAL FANTASY 2 / 3 US ja	139,95
F.F.3 Spielberater <480 Seiten>	49,95
FLINTSTONES	89,95
HEREBEKE POPCOON <A>	69,95
ILLUSION OF TIME	109,95
INT. SUPERSTAR SOCCER	109,95
ITSCY & SCRATCHY	79,95
JUDGE DREDD	99,95
JUNGLE STRIKE	99,95
JUSTICE LEAGUE	99,95
KID CLOWN IN CRAZY C.	79,95
KING OF DRAGON	79,95
KNIGHTS OF THE ROUND	79,95
KONIG DER LÖWEN <A>	89,95
MICHAEL JORDAN CHAOS	59,95
NBA JAM TOURNAMENT	89,95
NBA LIVE '95	109,95
NHL HOCKEY '95 <A>	79,95
NINJA WARRIORS	119,95
PAC IN TIME	89,95
PINBALL DREAMS	69,95

PINBALL FANTASIES	79,95
POCKY & ROCKY 2	89,95
PUTTY SQUAD <A>	69,95
PUZZLE BOBBLE	119,95
ROBOCOP vs TERMINATOR	69,95
SECRET OF MANA	109,95
SHADOW HUN	109,95
SIDEPOCKET <Billard>	79,95
SLAM MASTERS <Catchers>	89,95
SOCCER SHOOTOUT	99,95
SOULBLAZER	99,95
STAR TREK N.G.	89,95
STAR TREK STAR FLEET A	79,95
STAR GATE	99,95
STREET FIGHTER 2 TURBO	79,95
SUPER METROID <A>	89,95
SUPER PUNCH OUT	79,95
S RETURN OF THE JEDI	79,95
S. STREET FIGHTER 2 <A>	99,95
SUPERMAN-Death & Return	69,95
TOP GEAR 3000	109,95
UNIRALLY	99,95
WARIO WOODS <A>	79,95
WLD GUNS	119,95

S-NES ZUBEHÖR:

S-NES KONSOLLE <RGB>	159,95
2 INFAROT-JOYPADS	79,95
5 SPIELER ADAPTER	59,95
ADAPTER US / PAL	39,95
ACTION REPLAY 2	89,95
verschiedene Cards	je 29,95
PAD	29,95
SCART / RGB KABEL	69,95
SV 334 <durchsichtig>	29,95

GAME BOY:

GAME BOY & TETRIS	99,95
COOL SPOT	39,95
DONKEY KONG	49,95
KIRBY'S PINBALL	39,95
MR. NUTZ <A>	39,95
PAGEMASTER	39,95
PROBOTECTOR 2	39,95
SAMURAI SHOWDOWN	39,95
TETRIS <A>	39,95
ZELDA <A>	39,95

3 DO JAPANISCH:

BATTLE PINBALL	99,95
BELZERION	109,95
DRAGON TYCOON EDGE	109,95
GRADUATION FINAL	99,95
D'S DINNER	109,95
EMIT VOL. 1	109,95
INSECTOR WARS	99,95
NOVA STORM	79,95
POLICENAUTS	109,95
SAILOR MOON S	99,95
STRAHL	79,95
WINNING POST	99,95
YU YU HAKUSHO	109,95

3 DO US GEBRAUCHT:

DAEDALOUS ENCOUNTERS	89,95
DEMOLITION MAN	79,95
FIFA SOCCER	69,95
FLASHBACK	59,95
FLYING NIGHTMARES	79,95
GEX	69,95
HELL	89,95
MYST	79,95
NEED FOR SPEED, THE	69,95
OFF WORLD INTERCEPTOR	59,95
REBEL ASSAULT	59,95
RETURN FIRE	59,95
ROAD RASH	59,95
SAMURAI SHOWDOWN	59,95
SHOCKWAVE 1 & 2	je 49,95
SLAM N JAM	79,95
SLAYER	59,95
STARBLADE	69,95
S. STREET FIGHTER 2	59,95
S. WING COMMANDER	49,95
THEME PARK	69,95
WING COMMANDER 3	109,95

SATURN:

SATURN & 3 SPIELE	1099,95
-------------------	---------

SONY PLAY STATION:

verschiedene Spiele	ab 119,95
---------------------	-----------

Ab dieser Ausgabe wollen wir Euch in unregelmäßigen Abständen mit einer neuen Rubrik beglücken. In unserem 'Genre Durchblick' informieren wir Euch über die wichtigsten Games eines Genres und über den Hintergrund dieser



Fiese Beleidigungen (oben) gehören genauso zu Parodius wie die Konami-typischen Osterinsel-köpfe. Das große Raumschiff stammt übrigens aus R-Type



Spielart. Wenn Ihr noch ein Programm der entsprechenden Sparte für Eure Sammlung sucht, findet Ihr hier die nötigen Anregungen, denn nur die Besten eines Genres finden sich in dieser Rubrik

SUPER ALESTE



Mit Super Aleste haben Compile das anerkanntermaßen beste vertikale Ballerspiel auf dem SNES programmiert. Leider gibt's diese Perle nur über Import. Der Kauf lohnt sich aber wegen der phantastischen Level, Waffen und Endgegner auf jeden Fall

Titel Super Aleste
Hersteller Compile
Level 12
Schwierigkeitsgrad einstellbar
Continues unendlich
Speicherkapazität 8 MBit



AXELAY



Axelay wechselt zwischen herkömmlichen Horizontal- und Pseudo-3-D-vertikal-Levels hin und her. Dabei

präsentieren die Programmierer einige der beeindruckendsten Gegner der SNES-Geschichte. Leider sind sechs Level nicht besonders viel.

Titel Axelay
Hersteller Konami
Level 6
Schwierigkeitsgrad mittel
Continues unendlich
Speicherkapazität 8 MBit



GENRE SHOOT 'EM UPS DUR

PARODIUS

Parodius steckte seinerzeit die Grenzen des Genres. Noch nie sah man solche technische Perfektion wie bei dieser 'Rundumverblödelung'. Nicht nur die möglichen Raumschiffe (Delphine, Papierflieger, Mädchen auf Torpedos usw.), sondern auch die abgefahrenen Extrawaffen wie z. B. die Beleidigungskanone machen das Spielen zum reinen Vergnügen. Jedes bekannte Ballerspiel wird hier veräppelt, dabei ist Parodius aber super spielbar und macht auch Anfängern Spaß. Neben den beiden SNES-Versionen kann auch die GB-Umsetzung gefallen, da sie wirklich das Letzte aus dem kleinem Kekskasten herausholt. Wer sich nicht für ein bestimmtes

Ballerspiel entscheiden kann oder wem die ganze Materie zu trocken und zu technisch ist, der sollte sich an Parodius halten! Allerdings: Die NES-Version schlägt vollkommen aus der Reihe. Da heißt es: Finger weg, sonst Finger ab!

Titel / System Parodius/SNES
Hersteller Konami
Level 12
Schwierigkeitsgrad mittel
Continues unendlich
Speicherkapazität 8 MBit



Titel / System Parodius II/SNES
Hersteller Konami
Level 10
Schwierigkeitsgrad einstellbar
Continues unendlich
Speicherkapazität 16 MBit



Titel / System Parodius/GB
Hersteller Konami
Level 7
Schwierigkeitsgrad mittel
Continues unendlich / Levelwahl
Speicherkapazität 2 MBit



Diesen Monat: Ballerspiele oder auch Shoot 'em Ups

Die Geschichte der Shoot 'em Ups beginnt schon in grauer Vorzeit. Anno 1962, als es noch keine Konsolen, erschwinglichen Computer oder gar Microchips gab, machte sich auf den sündhaft teuren Workstations, die in den Universitäten standen, ein Spiel (das allererste Spiel) namens 'Computer Wars' breit, das unter anderem auch Nolan Bushnell zur Erfindung des VCS (der ersten richtigen Konsole) inspirierte. Auf diesem Gerät erschien das Spiel dann unter dem Namen 'Space Wars'.

Das älteste Genre: Ballerspiele!

Weitere Meilensteine waren dann schon auf Spielhallen-Automaten 'Space Invaders' (1978), 'Asteroids' (1979) und (1980) dann das erste scrollende Ballerspiel: 'Defender'. (Ich hatte seinerzeit das Vergnügen, unendlich Freispiele verdaddeln zu können, wow!) 1982 kam dann 'Scramble', das erste Game mit verschiedenen Levels. Natürlich wollen wir auch 'Darius' nicht vergessen, das erste Shoot 'em Up mit drei (3!) Bildschirmen. 'Darius II' (Sagaia) begnügte sich dann aber mit nur noch zwei, was immer noch beachtlich ist. Mit Perlen der Programmierkunst wie 'Gradius'



STARWING

Der leider nicht auf große Gegenliebe gestoßene Polygonklassiker von Nintendo gehört mit zu den spielbarsten Ballergames auf dem SNES. Mit Fox McCloud gegen den fiesen Andross, da bleibt kein SNESPad trocken. Und das

ganze auch noch auf drei alternativen Routen mit unterschiedlichen Schwierigkeiten und Hintergründen. Dieses Modul muß man haben.

P.S. Gerade dieses Modul läßt sich häufig sehr günstig erwerben, und zwar neu! Guckt mal auf die Grabbeltische der großen Kaufhäuser.



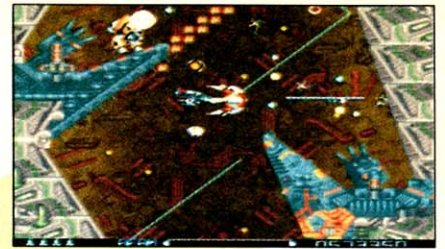
TitelStarWing
HerstellerNintendo
Level19+2
Schwierigkeitsgradeinstellbar
Continuesje nach Punkten
Speicherkapazität8 MBit



R-TYPE

R-Type müßte eigentlich jedem ein Begriff sein. Es gibt kaum ein System oder einen Computer, auf dem nicht die eine

oder andere Version umgesetzt wurde. Manche (R-Type I, SNES z. B.) sind zwar weniger gut gelungen, nichtdestotrotz begeistert R-Type durch seine Endgegner, die direkt einsammelbaren Extras und den innovativen Beamschuß.



TitelR-Type III
HerstellerIrem
Level6
Schwierigkeitsgradhoch
Continuesunendlich
Speicherkapazität16 MBit



RECHBLICK



Bildschirmfüllende Waffen verfließen dem Raumschiffpiloten die langen Flugzeiten. Leider hat Gradius III (SNES) einige technische Mängel. Positiv: Mit Life Force könnt Ihr sogar am NES zu zweit (gleichzeitig) spielen

Titel / SystemLife Force/NES
HerstellerKonami
Level6
Schwierigkeitsgradhoch
Continues5
Speicherkapazität2 MBit



Titel / SystemGradius III/SNES
HerstellerKonami
Level10
Schwierigkeitsgradmittel
Continues4
Speicherkapazität4 MBit



Titel / SystemNemesis/GB
HerstellerKonami
Level5
Schwierigkeitsgradmittel
Continues5
Speicherkapazität2 MBit



LIFE FORCE/GRADIUS/NEMESIS

Viele Namen, aber im Grunde ein Spiel. Wenn auch die verschiedenen Versionen auf den unterschiedlichen Geräten mehr oder weniger leicht variieren, erkennt man doch auf den ersten Blick den gemeinsamen Nenner dieser Spiele. Gradius steht seit eh und je für handfeste Actionkost. Durch das Ein- und Ansammeln von Extrapunkten und die Wahlmöglichkeit der Waffen kommt ein nicht zu unterschätzendes, taktisches Element hinzu. Das hervorragende Gradius II fürs NES ist leider nur in Japan erschienen. Dafür werden die GB-Besitzer mit den Nemesis-Titeln ausreichend bedient.

(1985), und R-Type (1986) erreichte dieses Genre durch innovative Extrawaffen-Systeme seinen Höhepunkt. Ab dieser Zeit gingen die Verkäufe von Ballerspielen immer weiter zurück. Von einem Motor der Spieleindustrie entwickelten sich die 'Shooters' zu einem Außenseiter, was dann auch hochkarätige Japaner zu der Aussage „Shooters don't sell“ veranlaßte. Konami versuchte zwar '89 mit dem hervorragenden „Parodius“ (nomen est omen, eine Parodie aufs gesamte Genre) noch einmal das Genre wiederzubeleben. Dazu auch Ihr Zitat: „We love shooting games“, doch konnten sie trotz technischer Perfektion keine neuen Elemente mehr in das Genre bringen. Mit

Das Aus für Shoot 'em Ups?

immer höherer Leistungsfähigkeit der Konsolen und Computer wollten die User auch immer komplexeres Spieldesign haben. Mittlerweile finden sich Shoot 'em Ups nur noch als einzelne Stages in „normalen“ Action Games. Trotzdem oder gerade deswegen gibt es auch heutzutage noch eine recht große Gruppe von Baller-Fans, die jede seltene Neuerscheinung „verschlingen“. Wenn Ihr auch zu diesen Freaks gehört, findet Ihr auf diesen Seiten sicherlich noch das eine oder andere Game für Eure Sammlung. Erfreulicherweise gehört zu den ersten Virtual-Boy-Games ein Shooter, nämlich „Red Alert“. Vielleicht erleben wir ja ein Revival des Genres!

Endgegner sind das A und O bei Ballergames. Je größer und ausgefallener die Oberbösewichte sind, desto mehr Spaß macht es sie zu vernichten.



GAME
BOY

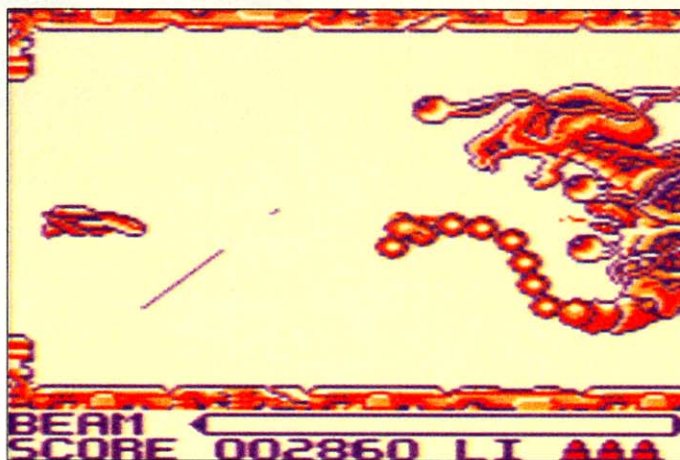
CLASSICS

1 Spieler

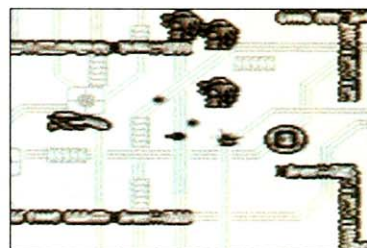
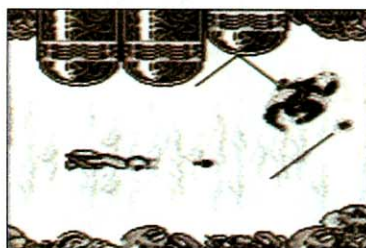
Irem

ca. DM 70

R-TYPE



R-Type ist eines der wichtigsten Shoot-'em-Up-Referenzspiele. Grund genug, um diesen Monat die Game-Boy-Version genauer unter die Lupe zu nehmen.



Zweifelloos gilt R-Type neben Konamis Gradius als das richtungsweisendste Shoot 'em Up aller Zeiten. Das Spielhallenoriginal war 1986 grafisch und spielerisch eine Revolution. Solch

scheidet nun R-Type von durchschnittlichen Ballerspielen?

RICHTUNGSWEISENDES GAMEPLAY

Zuerst einmal, daß R-Type kein chaotisches Rumgeballere ist. Die

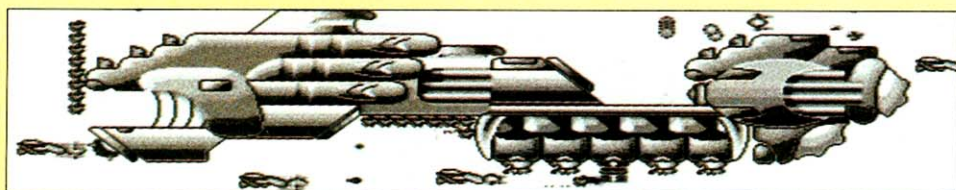
trawaffen: Anfangs ist Eurer R-9-Raumschiff nur mit einem Einfachschuß ausgestattet, der sich durch längeren Druck des Buttons zu einem mächtigen Blaster aufladen läßt. Darüber hinaus könnt Ihr unterwegs zahlreiche Extras aufzu-

Auf dem Weg durch die sechs abwechslungsreichen Level (das Original hatte acht) trefft Ihr auf monströse Endgegnerkreationen wie das gewaltige Insekt in Level eins. Absolut neu war seinerzeit auch Level drei, der aus einem einzigen Riesenraumschiff besteht. Warum hat R-Type trotz all dieser Vorzüge keine bessere Note verdient? Die Programmierer hätten

MONSTRÖSE ENDGEGNER

sich etwas mehr vom Automaten-vorbild trennen sollen, denn durch die großen Objekte und die riesigen Extrawaffen ist der Game Boy einfach überfordert. Das Raumschiff steuert sich etwas träge, allgemein ist der Spielfluß zu langsam, um R-Type in den Olymp der absoluten Spitzenspiele aufsteigen zu lassen.

Klaus-Dieter Hartwig



Der komplette dritte Level besteht aus einem einzigen gigantischen Raumschiff. Ihr müßt Euch bis zum Ende durchkämpfen, unterwegs alle Aufbauten und Geschütztürme zerblasen, um schließlich den Kern (oben links) zu zerstören

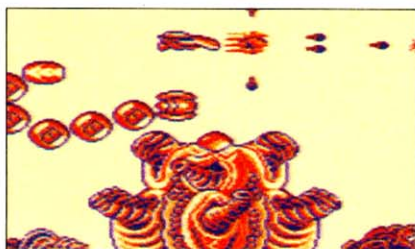
gigantische Endgegner – die heutzutage gang und gäbe sind – hatte die Welt bis dahin noch nicht erblickt. Die Game-Boy-Umsetzung

AUS DER SPIELHALLE AUF DEN GAME BOY

kommt dem Original erstaunlich nahe – soweit das auf Nintendos Tragbaren überhaupt möglich ist. Sowohl Euer Raumschiff als auch sämtliche Gegner sind sehr groß und detailliert. Hinzu kommt, daß abgesehen von den Lenkraketen alle Extrawaffen die Konvertierung überlebt haben. Doch was unter-

Gegner haben alle bestimmte Eigenschaften und folgen festgelegten Flugbahnen. Mit ein wenig

Von High-Tech-Robotern bis hin zu ekligen Bio-Monstern wird einiges aufgebaut, um Euch zu stoppen



Übung lassen sich so auch die schwierigsten Situationen meistern. Und dann sind da natürlich die Ex-

sammeln: einen Dreifach-Laser, der von den Wänden abprallt, einen Schuß, der an den Wänden entlangläuft und einen Riesen-Laser, der jedoch die Bildschirmdarstellung heftig zum Flackern bringt.

Der besondere Clou ist der Satellit, der seinen Ruf als nützlichstes und vielseitigstes Extra aller Zeiten alle Ehre macht. Ihr könnt ihn jederzeit vorn oder hinten an das Raumschiff ankoppeln – dabei macht er sich auch als Schutzschild nützlich – oder ihn abkoppeln und allein fliegen lassen.

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

TOTAL! - CHECK

Genre	Shoot 'em Up
Level	6
Schwierigkeit	einstellbar
Continues	2
Speicher	2 MBit
Erhältlich	seit 1991



Hallo, TOTAL!-Fans

Um Euch mal was Neues zu bieten, haben wir unsere Auslandskorrespondenten dazu verdonnert, auch mal was zu schreiben. Diesmal aus dem Venedig des Nordens (nein, nicht das schöne Hamburg), der Videospielmetropole Amsterdam in den Niederlanden, unser (überbezahlter) Informant Domenico 'Mimo' Pais (Name von der Redaktion geändert). Viel Spaß!

TOTAL! INTERN

Unsere persönliche Meinung zu:



Bevorzugte Genre:
Jump&Run, Rennspiele
Lieblingsspiel: Mario Kart (SNES)

Earthbound (SNES)



Wat die Japanners zich toch al niet uitdenken... Hij had vroeger al die comics gezien en had zich zo America voorgesteld. Het is een tegelijke Adventure voor mensen die hun kop toch wel 'ns willen breken.

Judge Dredd (SNES)



Für Freunde knallharter Actionkost kommt der Kult-richter auf Nintendos Liebling. Mir liegt's nicht so, aber insgesamt ist es durchaus ein ordentliches Programm.

Der König der Löwen (GB)



Het is een echt tegenvaller wat die mensen van Disney daar gebraut hebben. Het spel is niet fair, de sturing is zeer zwaar en het maakt totaal geen plezier je daar aan te zetten.

Fever Pitch Soccer (SNES)



Helaas ben ik niet zo'n voetbal liefhebber, maar ik heb me laten adviseren van echte kenners, die van mening zijn dat het spel toch wel 3 punten waard is. Probeer het toch uit...

Kirby's Dream Land (SNES)



Een erg leuk kinderspel van een klein monsterje die zich in alles verwandelen kan wat hij opzuigt. Dat is zijn wapen om al zijn tegenstanders op zijn weg op te ruimen, en zijn doel te bereiken.



Bevorzugte Genre:
Prügel-, Renn- und Rollenspiele.
Lieblingsspiel: Earthbound (SNES)



Endlich mal wieder Adventurekost für uns arme, ausgehungerte SNES-Besitzer (obwohl's im Moment ja eigentlich ganz gut aussieht), nur leider mal wieder nur über Import!



Für Freunde knallharter Actionkost kommt der Kult-richter auf Nintendos Liebling. Mir liegt's nicht so, aber insgesamt ist es durchaus ein ordentliches Programm.

Auch auf dem GB gibt es eine Version von 'Lion King'. In diesem Spiel könnt ihr Euch mit dem kleinen Löwen durch seine natürliche (afrikanische) Umgebung bewegen. (keine Bewertung)

Super Mario ist wieder da! Nein nein, nicht in Yoshi's Island und auch nicht DER Mario, sondern der Fußballer und dann auch noch mit einem gut spielbaren Action-Fußball. Prima für die Sommerpause!

Früher fand ich Kirby blöd, aber mittlerweile hab' ich mich überzeugen lassen, daß er wirklich cool ist (zumindest cooler als dieser blaue Igel). Gegner einsaugen macht echt laune!



Bevorzugte Genre:
Renn- und Prügelspiele
Lieblingsspiel:
Super Bomberman (SNES)



'Earthbound' ist so ziemlich das abgedrehteste Spiel, das mir seit langer Zeit untergekommen ist. Losgelöst von den gängigen Genres, bewegt es sich am Rande der vollkommenen Eigenständigkeit.



Von der Idee, Feinde auch festnehmen zu können und der Action war ich zunächst begeistert. Mittlerweile hat sich die Begeisterung aber auf Normalmaß zurückgeschraubt.

Nein, das ist nun wirklich keine Krönung. Technisch und spielerisch ist dieses Spiel nicht besonders gut.

Das Treten des Balles klingt wie das schwingvolle Zuschlagen einer massiven Wagentür. Fußball mit Special Moves? Ja, das ist kein normales Soccer-Game, das ist witziger Spielspaß pur.

Der lustige Kirby kann die Eigenschaften seiner Feinde annehmen. Das ist zwar keine nagelneue Idee, aber auf alle Fälle witzig und Spielspaß fördernd.



Bevorzugte Genre: Rollenspiele, Rennspiele, Strategie
Lieblingsspiel:
Earthbound (SNES)



Ziemlich abgelahren, was da so alles abgeht, aber schließlich muß es ja nicht immer eine echte Fantasy-Welt als Schauplatz sein.



Technisch und atmosphärisch ja ganz nett gemacht, meine Spielrichtung ist das allerdings nicht unbedingt.

Klein, tragbar und stubenrein? Ein wirklich sympathisches Katzchen - solange man nicht mit ihm spielen muß jedenfalls...

Wie, Mario jetzt auch als Fußballheld? Ach so, nicht DER Mario... Ist mir als Nicht-Sportspieler eigentlich auch irgendwo egal, aber Interessierte sollten unbedingt einmal probieren!



Bevorzugte Genre: Renn- und Actionspiele
Lieblingsspiel:
Int. Superstar Soccer (SNES)



Für Adventures und Rollenspiele konnte ich mich noch nie richtig begeistern... Aber man kommt gut in das Game rein, und es macht mir sogar ein wenig Spaß.



Eine düstere Zukunftswelt, ein bis an die Zähne bewaffneter Held und Dutzende zu verhaftende Schurken... Da ist mal wieder eine lange Sitzung angesagt.

Nachdem der Streifen wieder in den Kinos läuft, erscheint die Keksdosen-Version dieses Jump&Runs. Für mich eine Enttäuschung in der Art des GB-Judge Dredd.

Fußball-Action mit Bananenflanken und Schwalben im Strafraum. Für eine letzte Session zu fünf gibt es nichts Besseres. Schade, daß ein Spielfeld-Scanner fehlt.

Die Wertungserklärung:



TOTAL! genial!
Mehr davon!



Gutes und interessantes Spiel!



Noch gut, aber nicht mein Ding!



Lahe Gurke!
Brauche ich nicht.



TOTAL! daneben!
Weg damit!

Die Gewinner



Was hast Du mit meiner neuen TOTAL! gemacht, Charlotte?

Ich habe daraus die Tips & Tricks zu Samurai Shodown gelesen. Und jetzt durchbohre ich Dich!

Zu unserer Preisfrage aus TOTAL! 6/95, Kennwort: Charlotte, kamen zahlreiche witzige Einsendungen. Aus Platzgründen können wir leider nur die Antwort des Gewinners abdrucken. Unser Dank geht an alle, die sich beteiligt haben!

Die glücklichen Gewinner sind:

1 x **Super Bomberman** (SNES) geht an Sven Perterßen, Bremen
Je 1 x **Kid Dracula** (GB) geht an Bernd Eck, Hamburg, Nadine Bötcher, Bremerhaven und Timo T. Nause, Hannover
Je eine **CD Dance Party** geht an Andreas Laenger, Hamm und Inge Gottwald, Dortmund
Jeweils eine **Maxi-CD Native Vision** geht an Miguel Garcia, Stolberg, Alexander Kurz, Berglen, Philipp Köhler, Wuppertal und Bernhard Kaspar, Nürnberg
Das TOTAL!-Team wünscht allen Gewinnern viel Spaß!

SNES**1 Spieler****Virgin****c.a. DM 140**

POSTIV!

Gelungene Mischung aus Action, Strategie und Rätseln, Batteriespeicher

In seinem topmodischen Kampfanzug kann unser Held (oder auch unsere Heldin) den fiesen Schleimern leicht gute Manieren beibringen ...



Panik im Weltall: Die fiesen Slugs, hinterhältige, grüne Schleimbälle mit einer Abneigung gegen so ziemlich alles (außer vielleicht sich selbst), haben eine große Invasion begonnen. Dabei sabotieren sie die vier geheimen Maschinen der „Quantenmechaniker“, die bislang dafür sorgten, daß die Realität einigermaßen im Gleichgewicht blieb. Der Ausfall der Maschinen dürfte für einiges Chaos sorgen, also ist schnelles Handeln geboten – und Ihr werdet von der obersten Instanz schließlich zum Retter der Menschheit berufen.

Daß die ganze Sache etwas abgedreht ist, stellt Ihr schon gleich zu Beginn fest, denn wer startet seine Karriere als junger Rekrut schon als 21-Sterne-General. Auch FIDO, der Bordcomputer Eures Raumschiffes, mutet in seiner Eigenschaft als „virtueller Hund“ recht seltsam an. Aber was soll's, tun wir unsere Pflicht. Die besteht überwiegend darin, von Slugs besetzte Planeten

Wer wollte nicht schon immer mal den intergalaktischen Helden spielen – aber ausgerechnet unter dem Kommando eines „virtuellen Hundes“? Doch lest selbst, was LucasArts noch so an Überraschungen für Euch parat hat.

BIG SKY TROOPER



Unser Held hat keine Ruhe vor den Slugs: Manchmal fallen sie auch an Fallschirmen vom Himmel und machen ihm das Leben noch schwerer als sonst ...

lensten Gegenstände ein dankbarer Abnehmer – man muß ihn eben nur ausfindig machen. Besonderes Augenmerk solltet Ihr auf die Aufrüstung Eures Kampfanzeuges richten: Mit den passenden Extras könnt Ihr dann auch schwimmen oder in Asteroidenfeldern umherfliegen – nur so kommt Ihr später an einigen Stellen weiter. Wichtig ist auch die Suche nach Sternkarten, die Euch neue Galaxien erschließen und natürlich auch nach den versteckten Ma-



Bevor Ihr Euch daran machen könnt, die Maschine der Quantenmechaniker zu reparieren, beginnt erst einmal die Suche

schinen, die es zu reparieren gilt. Dabei gestaltet sich die Reise durchs All nicht ganz so einfach, denn zwingende Voraussetzung ist, daß Ihr zumindest am Ausgangspunkt einen Kommunikationssatelliten ausgesetzt habt. Ist dies geschehen, so könnt Ihr allerdings nur den nächstgelegenen Planeten anfliegen: Erst wenn auch am Zielpunkt der Reise ein Satellit ausgesetzt wurde, sind größere Sprünge möglich. Und der Haken bei der Sache ist natürlich, daß es

zu „entschleimen“, was normalerweise in zwei Phasen geschieht: In Phase 1 spielt Ihr eine Runde „Asteroids“ und zerlegt Slug-Raumschiffe in der Umlaufbahn des Planeten, danach hüpfet Ihr in Euren Kampfanzug und säubert die Oberfläche des Planeten. Dort findet Ihr dann anschließend jede Menge Items, die Ihr entweder zur Auffrischung Eures Kraftvorrats benutzen oder bei bestimmten Händlern gegen andere Extras eintauschen könnt. Denn irgendwo im All findet sich auch für die ausgefal-



Eure Kollegin und Mitagentin steht Euch immer wieder mit Rat und Tat zur Seite. – wenn man sie endlich findet ...

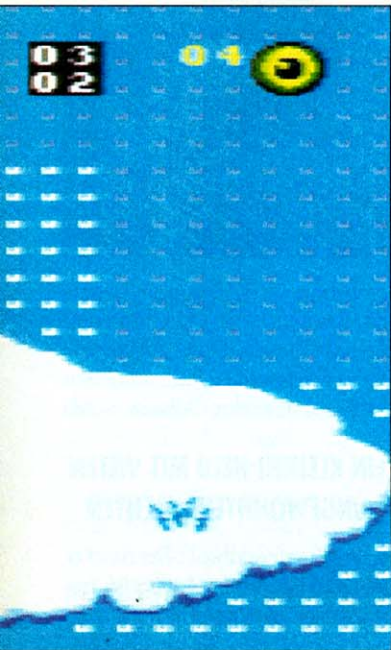


Mit so einem gut gefüllten Inventar kann eigentlich nichts mehr schief gehen. Oder vielleicht doch???



Der Bord-doktor sorgt für frische Energie

Neben Schlüsseln kommt man in den ...



NEGATN!

Stellenweise etwas langatmig und leicht unfair, sparsamer Sound

Bevor Ihr auf die Planeten beamen könnt, müßt Ihr zuerst mal in der Umlaufbahn für Ruhe und Ordnung sorgen

Mit der passenden Zusatzrüstung könnt Ihr tauchen und mehr ...



... Labyrinthen oft auch durch das Betätigen von Schaltern weiter. Allerdings solltet Ihr Euch bei der Suche nicht verlaufen



Auf zu neuen Planeten: Zusätzliche Sternkarten machen neue Gebiete der Galaxis zugänglich. Was dort wohl wartet?

sorgen schon mal die grellen Comic-Grafiken und die zahlreichen Gags. Nicht ganz so über-

zeugen können Sound und Steuerung, auch wird die ständige Asteroids-Einlage spätestens nach neun oder zehn Planeten etwas nervig, da das eigene Raumschiff recht schwerfällig ist und zu oft

vom Bildschirm verschwindet. Dafür entschädigt allerdings die gelungene Mischung aus strategischen Elementen, Action-Einlagen und zahlreichen Labyrinthen – Freunde solcher Mixturen kommen hier voll auf ihre Kosten.

Michael Anton

Ohne Satelliten gestaltet sich die Reise durchs All als etwas schwierig ...



wesentlich mehr Planeten gibt, als Ihr Satelliten habt – strategisches Vorgehen ist also angesagt, zumal die Slugs nicht untätig sind und Planeten, die nicht von einem

PUTZIG GEMACHTER KRAWALL IM ALL

Satelliten beschützt werden, nach einiger Zeit wieder besetzen. Aber auch dagegen gibt es ein Mittel: Später könnt Ihr auf manchen Planeten Fast-Food-Lokale errichten, gegen deren Neonreklame (!) die Slugs überraschenderweise besonders allergisch sind.

Das Gameplay ist so eine Art „Starflight-Light“, das aber nicht so ganz ernst genommen werden will. Dafür



Big Sky Trooper

Gameplay

Hier wird für jeden etwas geboten: komplexe Labyrinth, knifflige Rätsel und beinhardt Action – und eine Prise Strategie.

Dauerspaß

Es gibt jede Menge zu entdecken im Universum, allerdings nutzen sich manche Spielelemente mit der Zeit doch etwas ab.

Grafik

Putzig animierte Sprites und die abgedrehten Comic-Grafiken wissen zu gefallen, etwas mehr Abwechslung wäre aber schön gewesen.

Sound

Da ist an einigen Stellen wohl die Hintergrundmusik dem Speicherplatzmangel zum Opfer gefallen – Schade auch.

TOTALI - CHECK

Genre Action-Adventure
Level
Schwierigkeitsgrad ansteigend
Continues Batterie
Speicherkapazität 8 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2

SNES**1 Spieler****Nintendo****ca. DM 140**

ILLUSION OF TIME

Die Endgegner sind besonders stabil gebaut und nur mit der richtigen Taktik sicher zu besiegen. Übung macht hier den Meister

Endlich mal wieder ein Produkt aus dem Hause Enix, das hierzulande offiziell erhältlich ist! Da werfen wir doch gleich einen Blick drauf – auch wenn es eigentlich doch schon der zweite ist ...



POSITIV!
Wandlungsfähiger Held, abwechslungsreiche Level, gutes Styling



Viele Monster sind des Helden Tod: Da helfen nur gute Reflexe und ein flotter Umgang mit dem scharfen Schwert

sind an dieser Aufgabe bereits gescheitert, zuletzt der Gelehrte Olman. Dessen Sohn Will macht sich mit einigen Freunden auf, um Näheres über das Geheimnis des

EIN KLEINER HELD MIT VIELEN UNGEWÖHNTEN TALENTEN

Kometen zu erfahren. Da der Komet mal wieder im Anflug ist, gestaltet sich die Reise nicht ganz so einfach: In den Ruinen untergegangener Kulturen, die Will bei der Suche nach Hinweisen erforschen muß, wimmelt es natürlich nur so von Monstern, die allesamt auf Prügel warten. Natürlich werden die Biester mit der Zeit immer stärker, aber auch Will lernt dazu, so kann er sich beispielsweise spä-

Schon in Ausgabe 12/94 stellen wir Euch kurz „Illusion of Gaia“ vor, den Nachfolger des klassischen Action-Adventures „Soul Blazer“. Mit angenehm kurzer Verzögerung bringt Nintendo mit „Illusion of Time“ nun die offizielle germanische Version heraus – natürlich komplett eingedeutscht und mit umfangreichem Spieleberater. Über den Spieleberater kann

man, wie üblich, geteilter Meinung sein. Er ist nett gemacht, steckt voller hilfreicher Tips und praktischer Karten und verrät (leider) fast alles. Wer sich den Spielspaß nicht verderben will, sollte nur im äußersten Notfall darauf zurückgreifen, ein Blick sei aber gestattet: Nämlich der auf die Liste ganz

MIT LEICHTER VERSPÄTUNG JETZT AUCH OFFIZIELL

am Ende mit den Fundorten aller Juwelen. Da man schon zu Anfang des Spiels einige der Dinger übersehen, später aber

nicht mehr an den Ausgangspunkt des Spiels zurückkehren kann, erspart das etwas Frust und ein erneutes Durchspielen. Doch nun zum Spiel selbst: Alle 800 Jahre nähert

sich ein Komet der Erde und sorgt mit seinem Licht für Chaos und Zerstörung. Lebewesen mutieren zu Monstern, ganze Zivilisationen gehen unter – und das ganze Spiel wiederholt sich, bis es jemand schafft, den bösen Geist des Kometen zu besiegen. Viele



In Mode-7 geht es von Dorf zu Dorf, manchmal auch mit Reittier ...

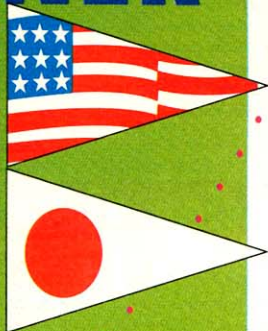
Wo Freedan hinhaut, wächst so schnell kein Gras mehr: Pech für seine Feinde ...



Wirklich praktisch: ein ziemlich wandelbarer Held!



Drei verschiedene Formen mit recht unterschiedlichen Fähigkeiten kann der junge Held im Verlauf des Spiels annehmen: Als Will ist er zwar nicht allzu stark, dafür aber musikalisch und telekinetisch begabt. Als Dunkler Ritter Freedan kann er schon wesentlich härter austeilen, auch hat er mit dem Schwert eine größere Reichweite. Als Shadow schließlich kann er sich unverwundbar machen oder durch Mauerlücken hindurchfließen.



Importspiele ...

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

- Ein sog. US/Japan-Adapter überbrückt Blocker-Chips und eventuelle Geschwindigkeitsfragen.

- Ein Umbau versetzt den Benutzer in die Lage, zwischen dem 50- und 60-Hz-Modus hin- und herzuschalten.

Achtung!

- Im Falle eines Umbaus muß Euer Fernseher in der Lage sein, Bilder mit 60 Hz darzustellen.

Nintendo hilft bei Fragen zu inoffiziellen Modulen nicht weiter.

- Der Garantieanspruch verfällt.

SNES
1 Spieler
Nintendo
ca. DM 150

POSTINI!
Abgedrehte Story, ebenso-
solche Helden, komplexe
Spielwelt, guter Soundtrack

Auf der Reise trifft die Truppe an den seltsamsten Orten die unmöglichsten Leute.



Sind wir doch einmal ehrlich: Ein Leben ohne intergalaktische Bösewichte, die von Zeit zu Zeit für Aufregung sorgen, wäre doch ziemlich langweilig. Zumindest für einen Jungen namens Ness, der in Onett, einem recht öden Kaff in Eagleland, sein Dasein fristet. Doch mit der Ruhe ist eines Tages Schluß, als ein UFO in der näheren Nachbarschaft zerschellt. Unser neugieriger Ness muß in diese Angelegenheit natürlich sofort seine Nase reinstecken



Mit der Bratpfanne fiesen Monstern eine Abreibung zu verpassen, ist sicher recht ungewöhnlich. Aber es kommt noch wesentlich extremer und bizarrer!

EARTH



Böse Überraschung: Ein Zirkus-zelt läuft Amok und bedroht die Party ...



Zu dritt kämpft es sich schon wesentlich leichter, wobei die Fähigkeiten der einzelnen Leute gezielt eingesetzt werden sollten

seine schwere Aufgabe bewältigen kann. Die Rätsel, die dabei zu lösen sind, sind ebenso ungewöhnlich wie die Mittel und Wege, die es zu verwenden und einzuschlagen gilt. Und so nimmt ein Rollenspiel seinen Lauf, das zwar recht konventionell, aber dennoch völlig anders ist!

Über die Grafik darf man durchaus geteilter Meinung sein: Attribute wie 'kindisch' oder 'unausgereift'

Ebenso abgedreht wie die Gegner sind auch die Farbspiele während der Kämpfe. Rechts sieht Ihr typisches Equipment: Eine Bratpfanne!



BOUND



Stadtpläne sorgen für die nötige Übersicht. Auf ihr sind alle wichtigen Lokalitäten verzeichnet. (In Dungeons gibt es diese praktische Hilfe leider nicht ...)

NEGATIN!

Grafik ist zwar Geschmackssache, ruckelt aber entschieden zuviel



Pilzbefall führt zu leichten Koordinationsproblemen und sollte entfernt werden



Mit der richtigen Ausrüstung ist das Leben leichter



sind manchmal durchaus angebracht, 'seltsam' wäre fast noch geschmeichelt. Gemessen an so manchem anderen Spiel dieser Gattung wirkt die Optik tatsächlich relativ schwach, andererseits trägt

VIER KIDS GEGEN DEN REST DER WELT

aber auch dieser Aspekt zum völlig abgedrehten Charakter des Games bei. Zugegeben, die psychedelischen Hintergründe während der Kampfsequenzen gehen mit der Zeit aufs Auge und manchmal ruckelt es beim Scrollen ganz gewaltig, aber daran gewöhnt man sich mit der Zeit. Leicht gewöhnungsbedürftig ist auch der Soundtrack, denn passend zur etwas anderen Story wurde hier auf den genretypischen orchestralen Bombast verzichtet. Dafür swingt und groovt es ge-

waltig, allerdings ist man sich von Zeit zu Zeit und situationsbezogen auch für leicht schmalzige Töne oder gewagte experimentelle Klänge nicht zu schade. Im Gegensatz zur Grafik kann der Sound jedoch (zumindest in qualitativer Hinsicht) voll überzeugen – an manchen Stellen dreht man die Stereoanlage schon gerne etwas lauter!

Alles in allem ist dieses Spiel eine extreme Geschmackssache: Wer darauf besteht, daß seine Helden, wie es sich gehört, im mittelalterlichen Kampfdreß mit dem Breitschwert Monster plätten, der wird wohl leicht enttäuscht sein.



Hat man diesbezüglich jedoch keine Berührungsängste, so hat man hier die ideale Gelegenheit, ein zwar völlig anderes, aber dennoch typisches Rollenspiel zu genießen und dabei auch ein recht interessantes Kampfsystem mit netten Features kennenzulernen: So bekommt man, wenn man auf übermäßig

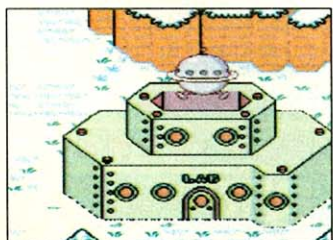
schwache Gegner trifft, automatisch den Sieg und die Experience zugesprochen. Schwankende Naturen sollten ein Probespiel in Erwägung ziehen, aller-

An besonders wichtigen Stellen wartet ein übermächtiger Endgegner auf unvorsichtige Abenteurer. Mit der richtigen Taktik ist er aber meistens recht schnell besiegt

dings ein ausgiebiges: Der wahre Reiz offenbart sich oft erst nach mehreren Stunden – aber dann ist es der Beginn einer langen, wundervollen Freundschaft ...

Michael Anton

Muster: Flashpoint, Oering



Earthbound

Gameplay

Die Mischung aus abgedrehter Story, 'etwas anderen' Helden und kniffligen Rätseln geht gut auf. Nett auch der leichte Adventure-Touch.

Dauerspaß

Die Welt ist riesig, es gibt jede Menge zu entdecken und zu experimentieren. An einigen Stellen ist auch der Spieleberater praktisch.

Grafik

Irgendwie paßt die schräge Grafik ja zur Story, das Ruckeln an einigen Stellen hätte aber doch nicht unbedingt sein müssen.

Sound

Extrem abwechslungsreich, technisch hervorragend und ganz und gar nicht genretypisch: Auch musikalisch sind Ness' Abenteuer ein Genuß.

TOTAL! - CHECK

Genre Rollenspiel
Level
Schwierigkeitsgrad ansteigend
Continues Batterie
Speicherkapazität 24 MBit
Erhältlich US-Import





TOTAL!(E) KONTROLLE

Schon gut ein Jahr ist es her, daß die TOTAL!-Redaktion mal etwas anderes als Spiele genauestens unter die Lupe nahm, nämlich schnuckelige SNES-Steuergeräte. Auf vielfachen Wunsch folgt nun auf den

nächsten Seiten ein brandaktueller Joypad- und -board-Test, damit Ihr vor Fehleinkäufen und Frust bewahrt bleibt.

Jedes Board und jedes Pad wurde nicht nur auf Herz und Nieren geprüft, es kamen natürlich auch alle Steuereinheiten zum Einsatz. Fünf populäre Spiele aus verschiedenen Genren wurden ausgewählt, um das wichtigste Kriterium, das Handling, optimal beurteilen zu können. Wir entschieden uns für folgende Spiele:

StarWing: Hier kommt es auf gute Steuerbarkeit und auf ein gutes

Zusammenspiel der Buttons an. Sind z.B. alle Knöpfe gleich gut zu erreichen und zu bedienen?

Pitfall – The Mayan Adventure: Hier ist die Steuerung gefragt, denn in den Jump&Run-Passagen kann ein Fehltritt fatal sein. Aber auch die Buttons werden benötigt.

Super Mario Kart – Versagt hier die Steuerung ... adieu, Bestzeit!
Super Bomberman 2 – Hier ist wieder gute Steuerbarkeit gefragt. Aber es kommt auch darauf an, im richtigen Moment den richtigen Button zu erwischen.

Super Street Fighter II – Klar, ein Prügelspiel, bei dem Pad-Verrenkungen an der Tagesordnung sind, darf nicht fehlen.

Zu Beginn der einzelnen Testberichte findet Ihr zu jedem Game unsere Beurteilung der Steuereinheit in Form von einem bis sechs Quadraten. Je mehr rot gefärbt sind, desto besser die Spielbarkeit.

SN PROPAD 6

Nach einer kurzen Eingewöhnungszeit – die L- und R-Tasten sind neben den anderen Buttons angebracht – besticht dieses Pad durch sein gutes bis sehr gutes Handling. Das Kreuz reagiert exakt und die Buttons lassen sich leicht drücken. Wo normalerweise die L- und R-Tasten angebracht sind, sind zwei belegbare Knöpfe. Auf diese kann Turbofeuer von einem oder mehreren der sechs



„normalen“ Buttons gelegt werden. Somit ist dieses Pad für Shoot'em-Up-Freunde besonders interessant. Außerdem gibt es die nützliche Zeitlupenfunktion und ein kleines LED-Feld, welches die Funktionen optisch anzeigt.

ULTRA 2 IN 1 JOYPAD

Dieses Pad läßt sich wie das Sidewinder Arcade-Joystick-Board auch an das



Sega Mega Drive anschließen. Neben einer Zeitlupen- und Turbofeuer-Funktion sticht dem Spieler der kleine, aufschraubbare Stick ins Auge. Sechs Buttons sind in zwei verschiedenen Größen in zwei Dreier-Reihen angeordnet, jedoch wurden auch L- und R-Tasten an ihrem üblichen Platz angebracht. Da das Pad recht breit ist, die Buttons unterschiedlich groß (die kleinen besitzen im Gegensatz zu den großen keine Microschalter) kommt zum einen ein uneinheitliches Bild zustande und wirkt sich beim Spielen manchmal nachteilig aus. Ferner ist das Kabel recht kurz.

SN PROGRAMMABLE

Das SN-Programmable-Board bietet in puncto Gimmicks und Features ein Highend-Erlebnis. Drei programmierbare Buttons, ein LCD-Display, ein drehbares Button-Feld, zwei Flippertasten, stufenloses Autofeuer etc. Allerdings wird der gute Eindruck durch die lauten Nebengeräusche des Sticks und einiger Buttons getrübt. Zudem ist die Handhabung (die L- und R-Tasten wurden ungünstig platziert. Der Stick muß bis zum Kontakt recht weit bewegt werden) nicht die beste. Unterm Strich bietet das Board zwar



viel fürs Geld, kann jedoch im Handling nicht überzeugen.

Das Ascii-Referenz-pad

Seit der ersten Ausgabe unseres Magazins greifen wir zu einem Pad, daß kein TOTAL!-Redakteur mehr missen möchte. Das „Ascii-Pad“ liegt nicht nur ebenso hervorragend in der Hand wie das Original-SNES-Pad, die Bedienbarkeit ist zudem absolut erstklassig. Neben einer Zeitlupenfunktion sowie Auto- und Turbofeuer ist es auch der relativ günstige Preis von ca. 45 Mark, der dieses Steuergerät zum Referenz-Pad für das SuperNES macht.



Die Nummer eins der TOTAL!-Redaktion

FAZIT

1-

SN Propad 6

StarWing	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Pitfall	☐	☐	☐	☐	☐	☐
S. Mario Kart	☐	☐	☐	☐	☐	☐
S. Bomberman 2	☐	☐	☐	☐	☐	☐
S. Str. Fighter II	☐	☐	☐	☐	☐	☐

FAZIT

2

Ultra 2 in 1

StarWing	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Pitfall	☐	☐	☐	☐	☐	☐
S. Mario Kart	☐	☐	☐	☐	☐	☐
S. Bomberman 2	☐	☐	☐	☐	☐	☐
S. Str. Fighter II	☐	☐	☐	☐	☐	☐

FAZIT

3

SN PROGRAMMABLE

StarWing	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Pitfall	☐	☐	☐	☐	☐	☐
S. Mario Kart	☐	☐	☐	☐	☐	☐
S. Bomberman 2	☐	☐	☐	☐	☐	☐
S. Str. Fighter II	☐	☐	☐	☐	☐	☐

FAZIT

3

TOP FIGHTER

Dieses Board sprengt so ziemlich jede Schreibtischschublade. Das Metallmonster zaubert jedoch einen Hauch von Spielhallenatmosphäre in Euer Zimmer. Doch ne-



ben drei programmierbaren Buttons und einem kleinen LCD-Display sind die Vorzüge dieses Boards jedoch schon aufgezählt. Der 'lange Weg' des Sticks bis zum Schalter lässt zeitweise das Gefühl aufkommen, in einer Salatschüssel zu rühren. Auch die hohen Nebengeräusche (der große Kasten dient hierbei als hervorragender Klangkörper) trüben den Spielspaß. Daß die Buttons zu dem recht weit auseinanderliegen, führt zu dieser – eher mäßigen – Note.

Top Fighter

StarWing	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
Pitfall	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
S. Mario Kart	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
S. Bomberman 2	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
S. Str. Fighter II	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

FAZIT

3

ARCADE PRO

Das Arcade-Pro-Board ist auf den ersten Blick so kompakt und ähnlich ausgestattet wie Ascii's Fighter Stick SN, denn neben Zeitlupe, zuschaltbarem Auto- und Turbofeuer bietet dieses Steuergerät keine sonstigen Extra wie z.B.



programmierbare Buttons. Dafür, und das ist der Vorteil, läßt sich das Board auch an das Sega Mega Drive anschließen. Da das Handling fast so gut ist wie beim momentanen Referenz-Board, ist dieses Gerät jedem, der die beiden 16-Bit-Systeme sein Eigen nennt, zu empfehlen.

ARCADE PRO

StarWing	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
Pitfall	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
S. Mario Kart	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
S. Bomberman 2	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
S. Str. Fighter II	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

FAZIT

2+

FIGHTER STICK SN

Zwar ist Ascii's 'kleines' Board mit realtiv wenigen Features ausgestattet (nur Zeitlupe, Auto- und Turbofeuer) jedoch schnitt es im Bereich Handling am besten ab. Das liegt vor allem an der guten Anord-



nung der sechs Buttons und dem präzisen Stick. Zudem hat der Fighter Stick SN kaum Nebengeräusche und hebt sich von seinen Microschalter-Konkurrenten wohltuend ab. Preislich liegt das Board im unteren Bereich und kann für (fast) alle Spielegenre uneingeschränkt empfohlen werden.

Fighter Stick SN

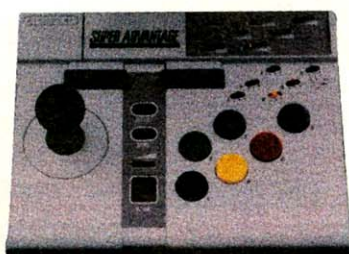
StarWing	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
Pitfall	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
S. Mario Kart	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
S. Bomberman 2	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
S. Str. Fighter II	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

FAZIT

1-

SUPER ADVATAGE

Technisch ist das Super-Advantage-Board ebenso hervorragend verarbeitet und aufgemacht wie sein kleiner Bruder, das Fighter-Stick-SN-Board. Ein wesentlicher Un-



terschied besteht nur in der Anordnung der sechs Buttons: eine Zweierreihe mit einer darunterliegenden Viererreihe. Außerdem sind Dauer- und Turbofeuer der Knöpfe (sowie die Zeitlupe) stufenlos regelbar, was in manchen Spielen von Vorteil ist.

Daß das Board in unserem Test jedoch einen Tick schlechter als sein 'Brüderchen' abschneidet, liegt daran, daß die Buttons zum Teil zu weit auseinanderliegen, als daß man sie bequem mit einer Hand bedienen könnte.

Super Advantage

StarWing	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
Pitfall	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
S. Mario Kart	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
S. Bomberman 2	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
S. Str. Fighter II	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

FAZIT

2+

SIDEWINDER ARCADE

Alle sechs Buttons verfügen über zuschaltbares Autofeuer, ansonsten verstecken sich in diesem Board keine weiteren Highlights – außer, Ihr besitzt ein Mega Drive, denn dieses Steuergerät läßt sich (zwei verschiedene, aber leider recht kurze Kabel liegen bei) an die beiden großen 16-Bit-Systeme anschließen. Somit sind auch schon alle Vorteile dieses Boards

aufgezählt, denn außer einem 'nur' durchschnittlich bis gutem Handling spricht nicht viel für diese Steuer-einheit.



Side Winder Arcade

StarWing	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
Pitfall	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
S. Mario Kart	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
S. Bomberman 2	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
S. Str. Fighter II	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

FAZIT

3

Noch ein paar Worte zum Schluß: Dieser Test soll Euch vor allem bei einer Kaufentscheidung behilflich sein. Ihr wißt jetzt schon beim Betreten des Geschäftes, was die einzelnen Steuergeräte bieten und habt sogar schon einen Favoriten auserkoren. Doch entscheidend ist immer noch Euer persönliches Empfinden! Testet das Board bzw. das Pad im Laden an und solltet Ihr nach einigen Minuten Gefallen an dem Stück gefunden haben, schlagt zu. Wenn nicht, dann probiert den nächsten Kandidaten, denn auch ein '2-' oder '3'-Gerät kann brauchbar sein.

Michael Koczy



... macht nicht nur sauber, sondern rein!

Habt Ihr Eure Module mit an den Strand genommen, und sie versanden lassen? Benutzt Ihr Eure Konsole vorwiegend als Staubfänger? Oder gönnt Ihr Euren Spielen auch mal ein kühles Glas Cola? Wer mindestens eine dieser Fragen bejahen kann, für den ist das 'All Nintendo-Reinigungsset' von STD genau das Richtige. Für den 'günstigen' Preis von ca. DM 35 erhaltet Ihr je einen Reinigungsadapter für SNES, GB und NES, Flüssigreiner sowie einen Reinigungsstab. Also, laßt Eure Konsolen und Module lieber nicht verdrecken und wenn doch, dann lest Gerald's praktische Reinigungstips in der TOTAL! 4/95 auf Seite 25 nach – das ist billiger!

Eher überflüssig als nützlich: Das Reinigungsset von STD





StarWing: Neben guter Steuerung war vor allem das Zusammenspiel der sechs Buttons entscheidend, um den fiesen Endgegner zu Gesicht zu bekommen



Püfoll - The Mayan Adventure: Bei den vielen Sprung-Passagen dieses Action-Jump&Runs stand eine gute Steuerbarkeit im Vordergrund



Super Mario Kart: Bei diesem knuddeligen Rennspiel, welches in der Gunst der TOTAL!-Redakteure immer noch ganz oben steht, war die Steuerung das A und O



Super Bomberman 2: Wer seine Freunde vom Screen pusten möchte, muß sich auf exakte Steuerung und gute Bedienbarkeit der Buttons verlassen können

ALLE SNES-PADS UND -BOARDS IM ÜBERBLICK



SN Propod 6



Ultra 2 in 1 Joypad



Fighter Stick SN



SN Programmable



Super Advantage



Top Fighter



Sidewinder Arcade Joypad

Kategorie:	Pad	Pad	Board	Board	Board	Board	Board
Hersteller:	QJ	Fire	Asciiware	STD	Asciiware	Quickjoy	Fire
Breite:	16 cm	17,5 cm	20 cm	27 cm	24 cm	31,5 cm	26,5 cm
Tiefe:	12 cm	9 cm	18 cm	22 cm	22 cm	23 cm	24 cm
Höhe:	3 cm	3 (6) cm	9,5 cm	10 cm	9,5 cm	14,5 cm	12,5 cm
Kabellänge:	240 cm	120 cm	170 cm	240 cm	170 cm	245 cm	110 cm

MATERIAL

Gehäuse:	Plastikgehäuse	Plastikgehäuse	Metallboden, Plastikhaube	Plastikgehäuse	Metallboden, Plastikhaube	Metallgehäuse	Plastikgehäuse
Buttons:	zwei Dreierreihen	zwei Dreierreihen plus L- u. R-Tasten	zwei Dreierreihen	klein, etwas ungünstig angeordnet	eine Zweier- und eine Viererreihe	zwei Dreierreihen	zwei Dreierreihen
Schalter:	Taster	Mikro, Taster	Taster	Mikro, Taster	Taster	Mikro	Mikro
Nebengeräusche:	gering	teilweise hohe Buttongeräusche	leichte Buttongeräusche	laute Microschalter, leise Taster	leichte Buttongeräusche	sehr hoch	sehr hoch
Bodenhaftung:	-	-	gut	gut	nicht gut	nicht gut	sehr gut

FEATURES

Turbofeuer:	★	★	★	★	★	★	★
Autofeuer:	★	★	★	-	★	-	★
Zeitlupe:	★	★	★	★	★	★	★
Programmierbare Buttons:	2	-	-	3	-	3	-

HANDLING

Steuerkreuz/Stick:	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★	★★★★★	★★★	★★★★
Buttons:	★★★★	★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★	★★★

Bemerkung:	LED-Display.	Zwei Zeitlupeinstufen, an SNES und Mega Drive anschließbar.	Achtstufiges Autofeuer, bestes Joypad im Test.	LCD-Display, 30 programmierte Moves für SF 2 und Fatal Fury, sechs freie Speicherplätze, zwei 'Flipper-Tasten', drehbares Buttonfeld.	Alle Button-Funktionen stufenlos regelbar.	Platz für die Hände, einstellbare Zeitlupe, LED-Display, drei programmierbare Buttons.	An SNES und Mega Drive anschließbar, LED-Button-Display.
-------------------	--------------	---	--	---	--	--	--

Preis:	ca. 40 DM	ca. 45 DM	ca. 80 DM	ca. 100 DM	ca. 100 DM	ca. 150 DM	ca. 100 DM
Note:	2	3	1-	2-	2+	3	3+



Super Street Fighter II: Die Special Moves gehen einem nur bei einem guten Pad/Board leicht von der Hand. Programmierbare Buttons sind auch nicht übel



NES-STEUERGERÄTE



Arcade Pro



N-Pro



NI Propod



Ni Fighter 5

Board	Stick	Pad	Stick
STD	Quickjoy	Quickjoy	Quickjoy
22 cm	18,5 cm	16 cm	14,5 cm
22 cm	17 cm	10,5 cm	14,5 cm
9 cm	20 cm	3 cm	21,5 cm
240 cm	120 cm	125 cm	120 cm

Metallboden, Plastikhaube

Plastikgehäuse

Plastikgehäuse

Plastikgehäuse

leichtgängig, zwei Dreierreihen

links u. rechts je 2 Buttons, 2 am Stick

eine Zweierreihe

Buttons oben am Stick

Taster

Mikro

Taster

Mikro

gering

leichte Klickgeräusche

gering

leichte Klickgeräusche

nicht gut

sehr gut

-

sehr gut.

★

★

★

★

★

★

★

★

★

-

-

-

-

-

-

-

★★★★

★★★

★★★★★

★★★★

★★★★

★★★★

★★★★

★★★★

An SNES und Mega Drive anschließbar.

Druch die großzügige Verteilung von Buttons, ist der Stick auch für Linkshänder gut geeignet.

Das beste NES-Pad, was ihr momentan kaufen könnt.

Stufenlos regelbares Auto- und Turbofeuer

ca. 100 DM

ca. 40 DM

ca. 25 DM

ca. 30 DM

2+

2-

1-

2+



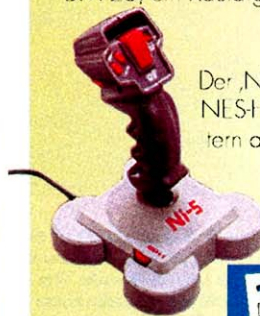
NEUES FÜRS NES

Auch wenn Neuerscheinungen im Spielebereich immer seltener werden, es gibt Neues für alle NES-Fans:



FAZIT 1-

Das „NI Propod“ von QJ ist ein äußerst handliches Pad, welches dem des SNES nachempfunden ist. Beide Buttons können mit Auto- und Turbofeuer belegt werden, eine Zeilrückenfunktion gibt es leider nicht. Neben guter Handlichkeit und Steuerbarkeit ist auch der niedrige Preis (ca. DM 25) ein Kaufargument.



FAZIT 2+

Der „Ni Fighter 5“ Joystick ist genau das Richtige für alle NES-Hobbypiloten. Der Pilotengriff ist mit Mikroschaltern ausgestattet und bleibt dank der vier Saugnäpfe wie Suprkleber am Tisch haften. Zuschalt- und regelbares – aber leider nicht separates – Turbofeuer und zwei LEDs, bringen neben einem guten Handling diesem günstigen Joystick (ca. DM 30) seine gute Note.



FAZIT 2-

Der „N-Pro“ ist wie der eben vorgestellte Joystick mit regelbarem Dauerfeuer ausgestattet, allerdings wieder nur für beide Buttons gleichzeitig. Leider ist der etwa 40 Mark teure Steuerknüppel etwas schwergängig, dafür sind insgesamt sechs Knöpfe auf der Oberfläche des Sticks verteilt. Somit werden auch – und gerade – Linkshänder problemlos mit diesem Gerät spielen können. Als Krönung wurden sechs LEDs und eine Art Fadenkreuz angebracht, damit bei allen Hobby-Piloten echtes Cockpit-Gefühl aufkommt.

ZUR TECHNIK ...

Was ist Auto- und was ist Turbofeuer?

Welche Vorteile haben Mikro-Schalter?

Viele Steuereinheiten bieten Auto- und Turbofeuer als Feature an. Bei Autofeuer wird per Schalterklick die Funktion des Buttons automatisch ausgeführt (z.B. schießen bei einem Ballerspiel). Beim Turbofeuer muß hierfür noch der entsprechende Knopf gedrückt werden. Dies ist praktisch, wenn man nur gelegentlich diese Funktion benötigt, und dauerndes Umschalten vermeiden möchte.

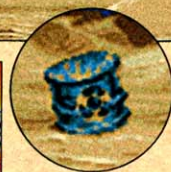
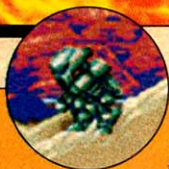
Mikro-Schalter sind im Gegensatz zu Tastern viel robuster und nahezu unverwundlich. Leider sind sie meist recht laut (es gibt auch leise, z.B. im „N-Pro“-Stick fürs NES), dafür sind sie in puncto Präzision nicht zu überbieten. Fließende Special-Move-Bewegungen gelingen jedoch am besten mit einem Taster-Pad bzw. -Board.

TEIL 2 FOLGT
KOMMENDEN MONAT

SUPER TU

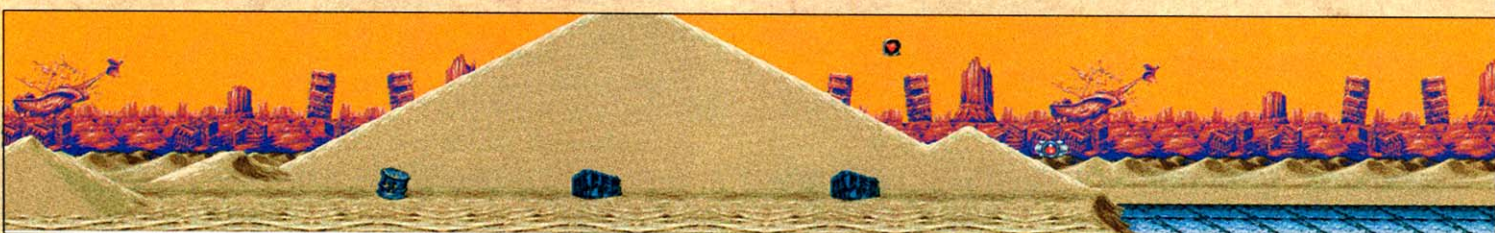
TIPS &

Super Turrigan 2 ist eines der besten Actionspiele der vergangenen Jahre. Unsere Levelkarten machen Euch das Leben wesentlich leichter! Sie zeigen Euch nicht nur, wo es lang geht,



Turrigan für Anfänger: Schießt auf die Container oder benutzt den Freezer, um diese zur Herausgabe von Extras zu überreden. Man weiß nie, wo man die noch gebrauchen könnte ...

Mit dem Buggy könnt Ihr auf die Gegner draufspringen, denn das mögen diese gar nicht gerne. Sammelt möglichst alle Diamanten auf, da für diese am Ende des Levels Extraleben rausspringen

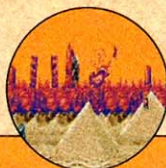


RRICAN 2

TEIL 1

TRICKS

sondern auch, wo die vielen netten Kleinigkeiten abseits des Weges zu entdecken sind. Alle versteckten Bonuscontainer, schwer zugängliche Extraleben, alles ist hier zu finden.



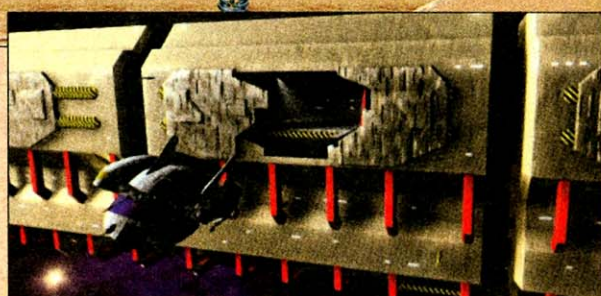
Kurz vor dem Ende von Level eins verliert Ihr unweigerlich Euren Buggy. Das ist zwar schade, aber leider nicht zu ändern



Vor dem Besuch des ersten Endgegners dürfte sich das Energieextra als nützlich erweisen. Um es zu erreichen, müßt Ihr den Greifarm benutzen



Beim Boß solltet Ihr auf jeden Fall den gelben Schuß haben, da jener an der Wand hinaufläuft. Nun braucht Ihr nicht mehr zu zielen, sondern nur noch den Schüssen auszuweichen





SUPER TU

TIPS & TRICKS

Während der erste Level noch nichts
Verstecktes birgt, gibt es in Level zwei
schon mehr zu entdecken.



Ganz oben links verstecken
sich ein paar Extras, die et-
was kompliziert zu erreichen
sind. Echte Turricomanen
dürfen natürlich nicht auf sie
verzichten



Hängt Euch kurz
nach dem Start
mit dem Greif-
arm an den
Extra-Container.
Schwingt dann
ein wenig hin und
her und versucht,
auf ihn drauf zu
springen

Benutzt den
Freezer und
richtet ihn senk-
recht nach oben.
Oberhalb des
Bildschirms 'ak-
tiviert' Ihr da-
durch einen un-
sichtbaren
Extra-Container



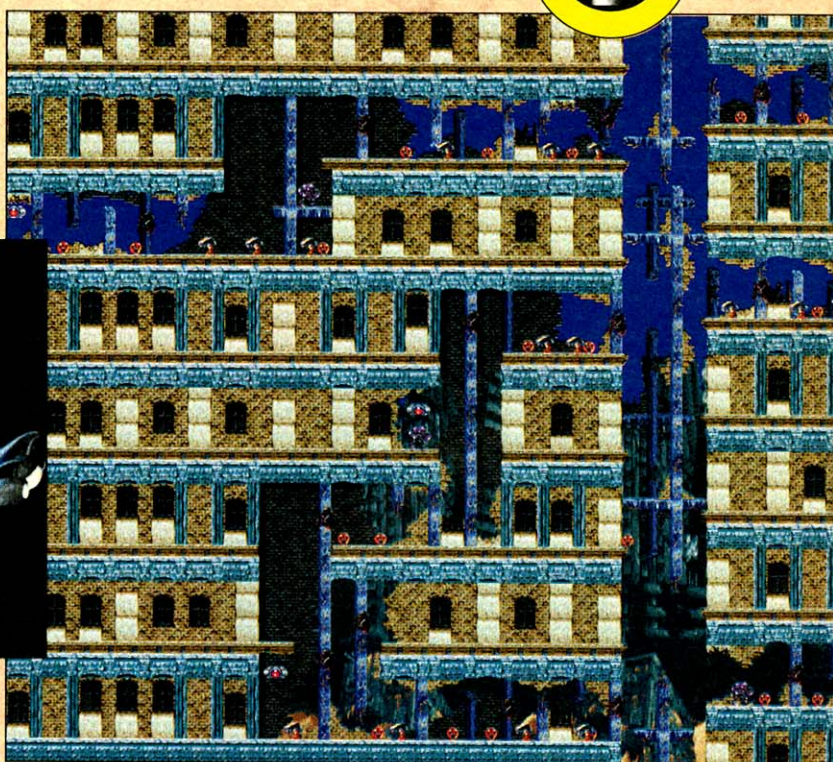
Nun müßt Ihr
hochspringen
und in der Luft
den Greifarm
senkrecht nach
oben schleu-
dern. Von dort
aus geht es
dann weiter
nach oben



Innerhalb des Gebäudes solltet Ihr unbedingt den gelben Schuß
benutzen, da dieser an den Wänden entlangläuft. Besonders lästige
Gegner solltet Ihr mit dem Freezer kurzzeitig kaltstellen



Alle Container
auf diesem
'Geheimweg'
sind von da an
unsichtbar und
müssen erst
mit dem Free-
zer beschos-
sen werden

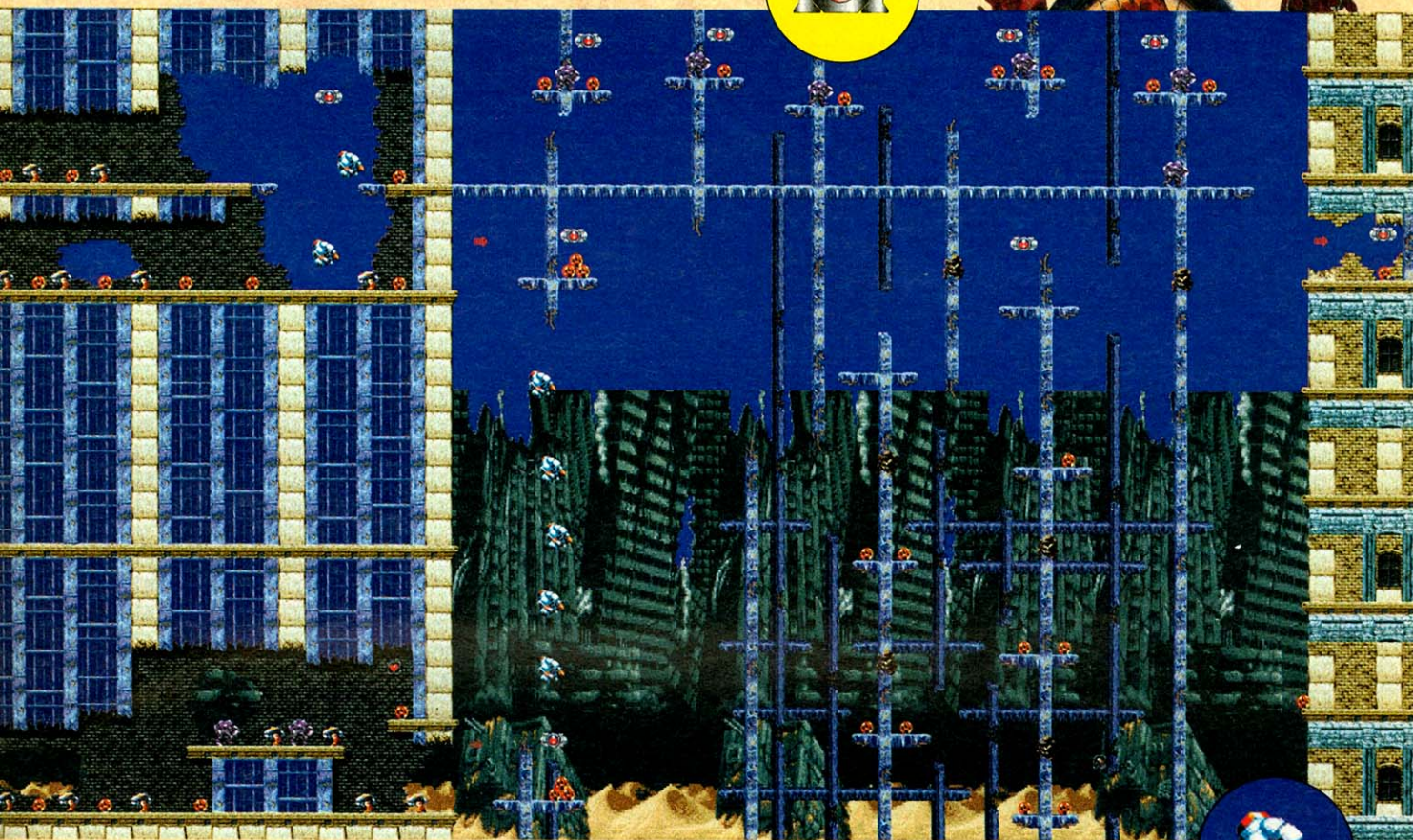


AMERICAN 2

TRICKS

TEIL 1

In der kommenden Ausgabe geht es dann weiter mit den nächsten, nicht ganz so einfachen Leveln.



Wer bei dem Exit-Zeichen (Karte oben rechts) nach oben klettert, kann noch einige praktische Extras einsammeln

An einer Stelle sind im rechten Gebäude Extras in der Wand verborgen. Dort müßt Ihr einfach nach rechts durch die Wand laufen oder rollen



Der Endgegner des zweiten Levels ist noch kein großes Hindernis. Immer schön ausweichen (ruhig mal in das Rad verwandeln) und auf Beine bzw. Körper schießen



750 Jahre TIPS & TRICKS!

**Wir feiern und grüßen alle
treuen T & T-Freunde!**

Seit nunmehr 750 Jahren stehen wir im Dienst aller wissensdurstigen Spieler, die sich nicht mit den normalen Game-Options zufriedengeben, sondern mehr von ihren Spielen haben wollen. 750 Jahre T&T bedeuten auch Unmengen von Zuschriften (ungefähr einen halben Meter pro Monat!), die wir natürlich Euch zu verdanken haben. Nun braucht Ihr aber nicht zu denken, daß wir schon genug haben. Nein, wir können gar nicht genug bekommen, T&T-Einsendungen versteht sich! Wenn Ihr also allein (oder auch gemeinsam) zu Hause sitzt und nicht wißt, was Ihr tun sollt, dann schreibt uns doch Eure Tips, malt uns geniale Levelkarten, erstellt coole Tabellen und arbeitet vollständige Komplettlösungen aus!

Natürlich soll es Euer Schaden nicht sein. Die drei besten, aktuellsten, kuriossten oder auch coolsten Einsender bekommen von uns fast alle Wünsche erfüllt. Was soll's sein? Ein Spiel, ein ARP, ein (Super-)Game Boy oder doch lieber ein Pad, ein Board oder ein Vierspieler-Adapter? Euer Wunsch ist uns Befehl!

Hier ist unsere Adresse:

**TOTAL!
Tips & Tricks
Heilwigstraße 39
20249 Hamburg**

Egal ob Game Boy, NES (I), SuperNES oder Ultra-64-Automat, ob Modulcode, Kurztipp oder Komplettlösung: Schickt es einfach los! Und vergeßt bei Euren Einsendungen nicht, den Absender und Euren Wunsch (System: NTSC oder PAL) anzugeben. Und noch eine Bitte an alle potentiellen Kartenzeichner: Produziert Eure Meisterwerke möglichst auf weißem, un kariertem 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



Ach ja. Die gute Idee (mit RB & LB) stammt von Andreas Vogl!

machen, also bringt uns nicht gleich um, falls ein Trick mal nicht funktionieren sollte! Wir bemühen uns, alles zu überprüfen! Ach ja, die glücklichen **Auserwählten** von Heft 7/95 heißen Petra Göbel, Tundo Alessandro und Sven Peterßen (#1)! 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 einzudecken. Denn Eure ganze Mühe wäre 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.)

SUPER NES

Puzzle Bobble Levelcodes



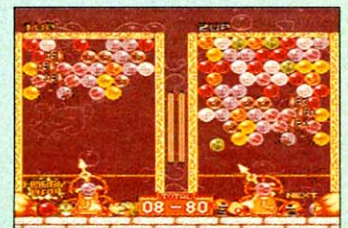
Bub und Bob gehören immer noch zu den Lieblingshelden vieler Videospiel-Pioniere. Damit auch wirklich alle in den Genuß der 100 Level kommen, haben wir hier die Codes für Euch.

- Level 1: 3FSQSJ
- Level 2: HVRRTTH
- Level 3: TS922?
- Level 4: HC5GQG
- Level 5: T?S53!
- Level 6: 5QC296
- Level 7: 00WPKH
- Level 8: 9?23T99
- Level 9: FZXC42
- Level 10: 7S9L#7
- Level 11: QR5T6\$
- Level 12: 6#RN!5
- Level 13: #R\$7LQ
- Level 14: XKFGOX
- Level 15: TTPL7!
- Level 16: LQRQ#Z
- Level 17: L775L7
- Level 18: KVGJOG
- Level 19: PL#7N5
- Level 20: W3KWVFZ
- Level 21: G4JVG3
- Level 22: N#6T6M
- Level 23: 24XB0J
- Level 24: QNP5!S
- Level 25: 6PN6\$P
- Level 26: L?N6?P
- Level 27: MQWBBS



- Level 28: NDX2ZK
- Level 29: WCW33B
- Level 30: DOV42C
- Level 31: CFKGGX
- Level 32: \$OW\$?2

- Level 33: ?JGJGG
- Level 34: IC4224
- Level 35: DN!577
- Level 36: HN6TTR
- Level 37: MZB3VV
- Level 38: #DHZ42
- Level 39: GSM7##
- Level 40: 923HW2
- Level 41: 4QT#NS
- Level 42: 3MIR6?
- Level 43: HS5T6\$
- Level 44: 90JC2Z
- Level 45: 4R25NS
- Level 46: K6?5LS
- Level 47: GSLPS#
- Level 48: V?#\$R6
- Level 49: XPMP9M



- Level 50: \$B42K4
- Level 51: QB62T2
- Level 52: LG4CZF
- Level 53: KSQ7S#
- Level 54: \$CJWK4
- Level 55: RHDWH4
- Level 56: 476NQ#
- Level 57: 6\$IRM?
- Level 58: L2FV3D
- Level 59: TJVKF2
- Level 60: V#SMT9
- Level 61: ZN7?ZP
- Level 62: SX0ZVG
- Level 63: 0#765S
- Level 64: LHSTRP
- Level 65: 3TGGJJ
- Level 66: WQZZZW
- Level 67: RH7!##
- Level 68: MH!NNL
- Level 69: LVP!55
- Level 70: !DR5#1
- Level 71: HQFX00
- Level 72: NKD4PP
- Level 73: 9DL6TP
- Level 74: P3L6RP
- Level 75: RH9S5#
- Level 76: \$WPS7#
- Level 77: 2R4XGH
- Level 78: B#X4JB
- Level 79: QHPN6\$
- Level 80: W#32HW
- Level 81: Q4##Q!
- Level 82: J5KK2H
- Level 83: VFHCWF

TRICKS

Level 84: FR3FWC
 Level 85: R2LWT\$
 Level 86: OPGWK4
 Level 87: TGP72#
 Level 88: TBN9\$R
 Level 89: K#3KFX2
 Level 90: T3PV#S
 Level 91: QJ5RM?
 Level 92: 53QMS7
 Level 93: FGFJKV
 Level 94: 5KMQT9
 Level 95: QKMLM?
 Level 96: ?5XWZ2
 Level 97: N5WWWZZ
 Level 98: 2F!!!#
 Level 99: 42LRIT
 Level 100: \$9D442

Thorsten Göttel, Schifferstadt

Troddlers

Levelcodes

Nachdem wir in der 3/95 schon die ersten Codes hatten, bringen wir diesmal die noch ausstehenden Kombinationen.

Train

Level 3: SHVT
 Level 6: SHLVS
 Level 6: TKMP

Solo

Level 29: GFRHRT
 Level 33: CRICBS
 Level 36: CLDCRS
 Level 39: FRSTGNS
 Level 43: NFRFIL
 Level 46: CVRTHM
 Level 49: HCKBCK
 Level 53: PSSBL
 Level 56: JWLPSH
 Level 59: LSM
 Level 63: WVFRT
 Level 66: FRMBV
 Level 69: FRSTFR
 Level 73: RTHRHRD
 Level 76: LTTT
 Level 79: RNDRPS
 Level 83: BDBMBS
 Level 86: FRSTFRST
 Level 89: NDLY
 Level 93: BRDGMN
 Level 96: TFR
 Level 99: TWVKY

Team Mode

Level 5: DBPLS
 Level 8: THRCIMNS
 Level 11: ZMBG
 Level 13: TMRND
 Level 17: MXP
 Level 21: DVDD
 Level 24: LKP

Level 29: BMR
 Level 33: FLKPSS
 Level 35: RCKBX
 Level 39: TFFJB
 Level 41: CCBBY
 Level 45: FLLHS
 Level 49: GRNDSLIP
 Level 52: TRXXM
 Level 54: GTTHBLS
 Level 56: SLWFLW
 Level 58: DNNSFV
 Level 59: FNL

Wan

Level 5: FR
 Level 6: SX
 Level 7: SVN
 Level 8: GHT
 Level 9: NN
 Level 10: TN
 Level 11: LVN
 Level 12: TWLV
 Level 13: THRTN
 Level 14: FRTN

Hans-Peter Muff, Luzern

Radical Rex

Levelanwahl



Weil Radikal sooo süß ist, wollen wir auch nicht darauf verzichten, Euch eine Levelanwahl zu geben. Drückt im Titelbild auf Pad 2 o, o, u, u, l, r, l, r, A und B.

Sven Peterßen, Bremen

Pac-Man 2

Original-Games



Wer will schon immer Pac-Man 2 spielen, um an die guten Originale zu kommen. Einfacher geht's mit diesen feinen Paßwörtern.

Für Pac-Man: PCMNDPW.

Für Miss. Pac-Man: MSPCM-ND.

Für Sound Test: BGMRQST.

Für Anim-Test: PCMNPTT.

Sven Peterßen, Bremen

WWF Raw

Power Schlag



Für den Power-Schlag, der dem Gegner gleich die Hälfte der Energie abzieht, müßt Ihr nach dem Einschalten, wenn die weiße Schrift erscheint, schnell sechsmal hintereinander oben+A+B+X+Y drücken. Ein Schußgeräusch bestätigt Euch, daß es geklappt hat. Wollt Ihr beide mit demselben Wrestler kämpfen, muß erst Spieler eins den gewünschten wählen und dann Spieler zwei mehrmals o+RB+A drücken.

Sparkster

Levelcodes



Nach den ersten Codes in der 2/95 haben wir nun auch den Rest für Euch. Für Gelegenheitsleser bringen wir (auch der Vollständigkeit halber) die kompletten Codes. A = Apfel, B = Banane, J = Juwel, - = leer.

Easy

Level 2 : entfällt
 Level 3 : BJJ, -BB-, JJA
 Level 4 : JJ-A, -AAA, JBJA
 Level 5 : entfällt
 Level 6 : JJA, JJ-, AJAJ
 Level 7 : -B-, BAJA, -BAB
 Level 8 : entfällt

Normal

Level 2 : -BB-, -JA, A-AA
 Level 3 : JAJA, A-B-, -AAA
 Level 4 : ABA-, -J-, JJA
 Level 5 : BJA, ABJA, -JA
 Level 6 : JJA, AAA-, -AA
 Level 7 : JJA, A-, BAAA
 Level 8 : BABA, ABBA, BBAA

Hard

Level 2 : BJJ, AA-, A-J
 Level 3 : -JB, BBJA, BJA

A.B.-GAMES

ANDREAS BENDER

ANKAUF & VERKAUF

VON VIDEOSPIELEN

SEGA SATURN

MEGA DRIVE

MASTER

GAME GEAR

32X

MEGA CD

3DO

SONY PSX

SUPER NES

NES

GAME BOY

NEO GEO CD

JAGUAR

JAGUAR CD



Demnächst

Saturn u. Sony PSX deutsche Grundgeräte u. Spiele lieferbar

ALLE NEUEN TITEL AUF LAGER
 UND SOFORT LIEFERBAR

Tel.: 04521/4873 Fax: 04521/1025
 täglich: 13 - 20 Uhr

KOSTENLOS GIBT ES UNSERE PREISLISTEN.

Gleich anfordern.

A.B.-GAMES MEINSDORFER WEG 30 · 23701 EUTIN
 Händleranfragen erwünscht



- Level 4 : AB-, BAB-, B-AB
 Level 5 : BJAJ, JJA, AAAB
 Level 6 : JJA, JJA-, ABAJ
 Level 7 : JBJ, JJB-, JBAJ
 Level 8 : BA-A, JAA-, J-AJ
 Very Hard
 Level 2 : AB-, BJA, JBJ
 Level 3 : BJA, JAB-, BJJ
 Level 4 : JABA, JBAA, BJJ
 Level 5 : -BB, BJ-, AJJ
 Level 6 : AJ-, BBA, AJJB
 Level 7 : -B-, JAA, A-A-
 Level 8 : ABB, -J-, ABA-



Außerdem gibt's noch einen feinen Cheat, mit dem Ihr gleich in den Crazy-Hard-Level kommt. Drückt im Setup-Menü I, I, r, r, u, o, u, o, A und X, schon könnt Ihr Eure Qualitäten testen.
Christian Schinagl, Geretsried

Front Mission Geheimes Statusmenü



Auch für dieses feine Kriegsspielchen scheint es eine ganze Menge Tricks zu geben. Wir haben hier schon mal zwei für Euch. Für weitere Hinweise sind wir natürlich dankbar.
 Um alle Charaktere sehen zu können, müßt Ihr in die Status



Window Option gehen und u, LB und RB gedrückt halten. Nun könnt Ihr (brav weiter drücken!) Euch mit Start durch alle Portraits

drücken. Außerdem könnt Ihr hier auch einen geheimen Piloten anwählen. Sucht Euch, wie oben beschrieben, einen netten Charakter aus (immer noch die Buttons drücken) und drückt nun gleichzeitig X und Y (festhalten). Nun müßt Ihr nur noch B drücken um den Status-Screen zu verlassen, schon könnt Ihr im Setup-Menü Euren neuen Team-Leader bewundern.

Flintstones- The Movie Levelcodes



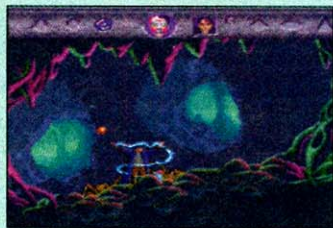
Wer sagt eigentlich, daß man zu jedem halbwegs erfolgreichen Film auch unbedingt ein Spiel produzieren muß? Na ja, auf jeden Fall haben wir die nötigen Levelcodes für Euch, um die Leiden möglichst kurz zu halten.

- Level 1: Bam Bam, Makes, Small, Rocks
 Level 2: Cluff, Hides, Hot, Juice
 Level 3: Betty, Pickes, Blue, Ribs
 Level 4: Orangutan, Draws, Hairy, Fruit
 Level 5: Horgie, Takes, Cold, Trees

Klaus Böttcher, Bremerhaven

Warlock Levelcodes

Was, der Cheatcode in der



7/95 hat Euch nicht gereicht? Na gut, dann bekommt Ihr halt auch noch die Levelcodes hinterher!

- Level 1: GRKKL
 Level 2: SHPJL
 Level 3: CDJHL
 Level 4: BRSHL
 Level 5: HBLST
 Level 6: THKTH
 Level 7: DCTFF
 Level 8: BSTJK
 Level 9: LHBHL
 Level 10: DFGBH

Klaus Böttcher, Bremerhaven

TIPS & TRICKS

Judge Dredd Levelcodes



Der furchtbare Rächer macht vor keinem (Gesetzlosen) halt! Diesmal war er allerdings so nett, mal bei uns reinzuschauen und einen kleinen Zettel mit Buchstaben zu verlieren. Wir können uns keinen Reim (nein, nein, nicht Matthias) drauf machen, aber vielleicht wißt Ihr ja, was damit anzufangen.

- QBGB
 FCWZ
 DXHG
 YGRZ
Hans Thiele, Ro-Pang

True Lies Flammenwerfer



Es nimmt kein Ende, schon zum dritten Mal versorgen wir Euch nun mit Tips zum Action-Knaller von Acclaim. Sicherlich habt Ihr Euch auch schon gefragt, wie man im ersten Level nach draußen kommt, zum Flammenwerfer! Wir wissen's und was noch viel toller ist, wir sagen's Euch sogar!

Geht locker bis zur ersten Treppe (Ihr wißt ja, im ersten Level schießen die Bösen nicht, wenn Ihr auch nicht schießt) ballert den Typen vorm Schrank ab und geht in die rechte obere Ecke des Schrankes. Viel Spaß, aber verbrennt Euch nicht die Finger! Außerdem gibt's noch ein verstecktes Extraleben (immer nützlich). Arbeitet Euch bis zur dritten Treppe vor. Da stehen zwei

Schränke mitten im Raum und ein Mann mit Zeitung davor. Schießt den Terroristen ab, stellt Euch links schräg unten vor den linken Schrank und wirft eine Granate hinter ihn. Nun könnt Ihr hinter den Schrank gehen und in der rechten Hälfte ein Extraleben finden.

Frank Thomas, Poing

Dragon Unendlich Chi



Ein wahrer Kämpfer braucht solche Kinkellitzchen natürlich nicht, der eine oder andere möchte gern Bruce Lee (braucht sich keiner persönlich beleidigt zu fühlen, gell), wird aber sicherlich für unendlich Chi dankbar sein. Dafür braucht Ihr lediglich im Optionsmenü den Sound auf Mono zu stellen und Select, A, LB, A, RB und Y einzugeben. Nun sollte eine neue Option erscheinen, mit der sich das Problem lösen läßt. Hau auch von mir mal kräftig mit drauf!

Thomas Frank, Poing

WWF Raw Mega-Moves



Ein Wrestler ohne Mega-Moves? Einfach lächerlich! Damit Ihr nicht in die Verlegenheit kommt, Euch von Euren Gegnern niedermachen zu lassen, solltet Ihr mal die folgenden Moves ausprobieren:

Lex Luger: o, o, u, B
 Eingeben, wenn der Gegner vor

TRICKS



Euch steht.

Bam Bam Bigelow: o, u, l, Y
Kann jederzeit eingegeben werden.

Shaw Michaels: u, r, r, A
Eingeben, wenn der Gegner vor Euch steht.

Undertaker: l, r, r, Y
Eingeben, wenn der Gegner vor Euch steht.

Yokozuma: u, u, u, X
Eingeben, nachdem Ihr aufs Seil geklettert seid.

Breat Hart: r, r, o, B
Eingeben, nachdem Ihr aufs Seil geklettert seid und der Gegner auf dem Boden liegt.

Luna Vachon: l, u, u, B
Der Gegner muß auf dem Boden liegen, Ihr müßt Euch über ihm befinden.



1-2-3-Kid: o, o, o, A
Eingeben, nachdem Ihr aufs Seil geklettert seid und der Gegner auf dem Boden liegt.

Doink: l, l, r, A
Nach dem 'Sleeper Hold' muß der Gegner zur größeren Hälfte des Rings schauen.
Erst dann könnt Ihr die Kombination eingeben (schwieriges Timing!).

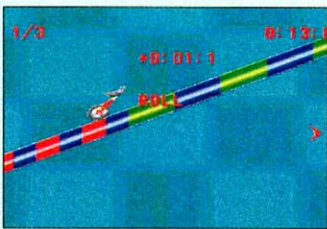
Owen Hart: o, r, u, Y
Kann jederzeit eingegeben werden.

Diesel: u, u, r, B
Nach dem 'Sleeper Hold' muß der Gegner zur größeren Hälfte des Rings schauen. Erst dann könnt Ihr die Kombination eingeben (schwieriges Timing!).

Razor Ramon: l, l, r, B
Ihr müßt unterhalb vom (auf dem Boden liegenden) Gegner stehen.

Bei allen Mega-Moves müßt Ihr die Links-Taste (LB) gedrückt halten!
Christian Flesch, Saarbrücken

Unirally Hedgehog-Mode



Um den Hedgehog- und Barfmode zu aktivieren, müßt Ihr als Spielernamen FAE DINE eingeben.

GAME BOY

Zool

Unendlich Leben

Schaltet den GB ein und wartet bis zum Chupa-Chups-Logo. Halte nun A und B gedrückt und drückt ganz schnell (und oft) oben. Wenn das Zool-Logo auftaucht sollte es blinken. Nun könnt Ihr auch aufhören zu drücken, denn Euer Lebenszähler läßt Euch nicht mehr im Stich.
David Moldenhauer, Halle

Die Schlümpfe Levelanwahl

Falls Euch der Waldlevel zu lange dauert, geht in einen Baumstamm und drückt sofort, wenn das Bild verschwindet nach oben. Wenn's nicht sofort klappt, müßt Ihr noch Euer Timing verbessern. Um eine Levelanwahl zu erhalten, gebt zuerst das Paßwort ZRMS ein und spielt zu Ende. Wenn Ihr nun, nachdem Ihr Euren Punktestand gesehen habt, Start drückt, könnt Ihr die Level einzeln anwählen und nach dem Durchspielen des Levels weiterwählen.

Thomas Rößler, München

Wario Blast Bonuslevel

Um in ein Bonuslevel zu gelangen, dürft Ihr das Katapult am Ende eines Levels nicht benutzen, sondern müßt so hinüberspringen.

Thomas Rößler, München

International Superstar Soccer!

Richtigstellung

Wenn Ihr in die TOTAL! 5/95 auf Seite 48 schaut, seht Ihr die Belegung des SNES-Pads. Diese Beschreibung war Grundlage für den Cheat des 'ISS'-Posters in TOTAL! 6/95 gewesen. Leider war gerade diese Beschreibung falsch, die korrigierte Fassung steht ja auch in der TOTAL! 6/95.

Somit, Ihr werdet es erraten haben, müßt Ihr auf dem zweiten Pad – das Titelbild muß sich aufgebaut haben (Schriftzug und Spieler müssen zu sehen sein) – folgende Tasten drücken: B, B, X, X, A, Y, A, rechts auf dem Steuerkreuz, links auf dem Steuerkreuz und X.

Dann das Game ganz normal per Starttaste beginnen. Noch bevor eine Demosequenz einsetzt, sollte die Eingabe erfolgt sein. Der Cheat funktioniert sowohl im Ein- als auch im Zweispieler-Modus.



Holbeinstraße 2-4
24539 Neumünster
Telefon 04321 / 22737
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 22,90
ACTION REPLAY PRO 2	dt.	DM 96,00
Asterix + Obelix	dt.	DM 124,95
Carrier Aces	dt.	DM 109,95
F 1 Championship	dt.	DM 108,95
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 S. Star Soccer	dt.	DM 119,95
Jelly Boy	dt.	DM 114,00
Judge Dredd	dt.	DM 118,95
Jungle Strike	dt.	DM 108,95
Kid Clown in Crazy Chase	dt.	DM 107,95
Lothar Matthäus	dt.	DM 114,00
Marko's Magic Football	dt.	DM 109,00
Mickey's Challenge	dt.	DM 129,95
NBA JAM Tournament	dt.	DM 129,00
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
Samurai Shodown	dt.	DM 122,00
Secret of Mana+Spieleberat.	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 Mario All-Stars	dt.	DM 64,95
Super Pinball	dt.	DM 89,00
Super Punch Out	dt.	DM 109,95
Tetris + Dr. Mario	dt.	DM 89,00
The Mask	dt.	DM 114,95
Theme Park	dt.	DM 118,95
Tiny Toon 2	dt.	DM 119,95
Total Football	dt.	DM 119,00
True Lies	dt.	DM 129,95
Turbo Toons	dt.	DM 104,95
Unirally	dt.	DM 107,95
Wario's Woods	dt.	DM 89,00
Whizz	dt.	DM 116,95
Wild Guns	dt.	DM 114,95

GAME BOY

GAME BOY Special Edition	dt.	DM 107,00
GAME BOY Super Spar Set	dt.	DM 169,00
SUPER GAME BOY m. Spieleb.	dt.	DM 99,00
Asterix + Obelix	dt.	DM 59,95
Beethoven	dt.	DM 61,95
Donkey Kong Land	dt.	DM 59,95
FIFA International Soccer	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
True Lies	dt.	DM 59,95
WWF Raw	dt.	DM 59,95
Wario Blast - Bomberman	dt.	DM 60,95

IHRE VORTEILE

TOP - PREISE:
Original deutsche Versionen
Ausschließlich fabrikneue Ware
Versandkosten nur DM 6,95
Versicherung inbegriffen
Schnell - Service inbegriffen
14 Monate Garantie inbegriffen
Versandkosten DM 3,95 bei
Bestellungen per Telefax oder
Anrufbeantworter am Wochenende
Ab einem Bestellwert von DM 300,-
entfällt der Versandkostenanteil
Vorbestellungen für Neuheiten
werden bevorzugt ausgeliefert
Wir führen auch original MD,32X,MCD,
GG,MS,CD-I, PC und CD-ROM SPIELE
Kostenlose Gesamtpreislisen
gegen DM 1,- Rückporto - Bitte
geben Sie Ihre Systeme an

Wichtiger Hinweis: Die Preise beinhalten nicht die aktuellen Vergünstigungen durch Kursschwankungen und Einkaufsvorteile: Fragen Sie deshalb nach!

Lieferung erfolgt per Post - Nachnahme.
Preisänderungen, Satzfehler und Irrtümer vorbehalten.

TIPS &

Atlas Armlet

Chupon

Elixir



Economize

222222

Gem

Electr
 Enhancer
 Epee
 Excalibur
 Exp. Egg
 Eyedrop
 Fairy Ring
 Fake Mustake
 Falchion
 Fenix Down
 Fire Knuckle
 Fire Rod
 Fire Skean
 Fixed Dice
 Flail
 Flamesabre
 Flash
 Force Armor
 Force Shield
 Forged
 Full Moon
 Gaia Gear
 Gale Hairpin
 Gauntlet
 Gem Box
 Genji Armor
 Genji Glove
 Genji Helm
 Genji Shield
 Goggles
 Gold Armor
 Gold Hairpin
 Gold Helmet
 Gold Lance
 Gold Shield
 Graedus
 Gravity Rod
 Green Beret
 Green Cherry
 Guardian
 Guard Ring
 Hair Band
 Hardened
 Hawk Eye
 Heal Rod
 Heavy Shield
 Hero Ring
 Hesa Band
 Hyper Wrist
 Ice Rod
 Ice Shield
 Illumina
 Imperial
 Imp Halbert
 Invoice Edge
 Iron Armor
 Iron Helmet
 Jewel Ring
 Kaiser
 Kodachi
 Kotesu
 Kung Fu Suit
 Leather Armor

Cactrot
Chupon
Chupon
Chupon
Steroidite
Chupon
Chupon
Chupon
Outsider
Cactrot
Tumble Weed
Chupon
Chupon
Trixtor
Chupon
Evil Oscar
Chupon
Sr Bermoth
Dark Force
Chupon
Chupon
Chupon
Vettagayle
??????
Borras
Hemophyte
Fortis
Retrainer
Chupon
Chupon
Evil Oscar
Chupon
Chupon
Chupon
Chupon
Karkass
Chupon
Chupon
Chupon
Chupon
Chupon
Phase
Chupon
Pug
Chupon
Harpy
Chupon
Chupon
Chupon
Innoc
Scullion
Chupon
Allosaurus
Chupon
Chupon
Chupon
Chupon
Chupon
Chupon
Chupon
Chupon

Rename Card
Elixir
Elixir
Elixir
Tintinaber
Elixir
Elixir
Elixir
Flame Shield
Magicite
Fire Knuckle
Elixir
Elixir
Fire Knuckle
Elixir
Ogre Nix
Elixir
Force Armor
Thornlet
Elixir
Elixir
Elixir
Elixir
Elixir
Thunder Shield
Economizer
Air Anchor
Thunder Shield
Crystal Helm
Thunder Shield
Elixir
Elixir
Dragon Horn
Elixir
Elixir
Dirk
Elixir
Elixir
Elixir
Elixir
Elixir
Elixir
Murasame
Elixir
Magus Rod
Elixir
Dirk
Elixir
Elixir
Elixir
Flame Shield
Scintar
Elixir
Cat Hood
Elixir
Elixir
Elixir
Elixir
Elixir
Elixir
Elixir
Elixir



TRICKS

Leather Hat
Light Robe
Magical Brush
Magicite
Magus Hat
Magus Rod
Man Eater
Marvel Shoes
Megalixir
Memento Ring
Merit Award
Metalknuckle
Minerva
Mirage Vest
Mithrilblade
Mithrilcrown
Mithrilknife
Mithril Helm
Mithril Mail
Mithril Pike
Mithril Rod
Mithril Shield
Mithril Vest
Moogles Charm
Moogles Suit
Morning Star
Murasame
Muscle Belt
Mystery Veil
Ninja Star
Ninja Gear
Noise Blaster
Nukin Suit
Oath Veil
Offering
Ogre Nix
Paladin Shield
Peace Ring
Pearl Lance
Pearl Rod
Plumbed Hat
Pod Bracelet
Poison Claw
Poison Rod
Potion
Power Slash
Punisher
Rainbow Brush
Rare Ring
Red Cap
Red Jacked
RegalCutlass
Regal Crown
Remedy
Rename Card
Revivify
Ribbon
Rising Sun
Rune Edge
Running Shoes
Safety Bit
Scimitar
Shadow Edge
Shuriken
Silk Robe
Sky Render
Sleeping Bag
Smoke Bomb
Sneak Ring
Sniper
Sniper Sight
Snow Muffler
Soft
Soul Sabre
Sprint Shoes
Star Pendant
Strout Spear
Strato
Striker
Sword Breaker
Tabby Suite
Tack Star
Tao Robe
Tempest
Tent
Thief Glove
Thiefknife

Chupon
Chupon
Chupon
Chupon
Chupon
Allosaurus
Chupon
Chupon
Tyrannosaur
Siegfried
Chupon
Covert
Chupon
Pug
Vectagoye
Chupon
Chupon
Chupon
Chupon
Chupon
Chupon
Chupon
Outsider
Madam
Chupon
Borras
Allosaurus
Chupon
Chaos Dragon
Chupon
Chupon
Opinicus
Chupon
Chupon
Sr Behemoth
Hemophyte
Chupon
Sky Base
Chupon
Chupon
Chupon
Hemophytes
Chupon
Chupon
Chupon
Chupon
Opinicus
Test Rider
Allosaur
Rhyos
Vectagoye
Chupon
Chupon
Opinicus
Chupon
Chupon
Chupon
Chupon
Tap Dancer
Borras
Chupon
Retrainer
Chupon
Opinicus
Chupon
Chupon
Chupon
Aquila
Chupon
Chupon
Vectaur
Opinicus
Test Rider
Chupon
Chupon
Harpy
Wart Puck

Elixir
Elixir
Elixir
Elixir
Elixir
Strato
Elixir
Tintinaber
Tintinaber
Memento Ring
Rename Card
Elixir
Czarina Crown
Red Jacked
Elixir
Elixir
Elixir
Elixir
Elixir
Elixir
Charm Bangle
Nukin Suit
Elixir
Aura
Crystal Orb
Elixir
Tack Star
Elixir
Elixir
Genji Armor
Elixir
Elixir
Soul Sabre
Force Shield
Elixir
Strato
Elixir
Elixir
Hero Ring
Elixir
Elixir
Elixir
Elixir
Gravity Rod
Gravity Rod
Blizzard Orb
Coronet
Red Jacked
Elixir
Genji Helmet
Elixir
Marvel Shoes
Elixir
Gold Hairpin
Bone Club
Elixir
Elixir
Dragon Horn
Ogre Nix
Elixir
Elixir
Elixir
Elixir
Thief Glove
Bone Club
Elixir
Charm Bangle
Elixir
Falchion
Elixir
Elixir
Elixir
Pearl Lance
2222
Elixir
Chacoco Suit
Rising Sun
Tao Robe
Elixir
Elixir
Dirk
Thief Glove

Thornlet
Thunder Rod
Thunder Shield
Thunder Shield
Thunderblade
Tiara
Tiger Fangs
Tiger Mask
Tincture
Tintinabar
Titanium
Tonic
Torotis Shield
Trident
True Knight
Trump
Valiantknife
Wall Ring
Warp Stone
Water Edge
White Cape
White Dress
Wing Edge
X-Ether
XPotion
Zephyr Cape
Michael Thiel, Speyer

Opinicus
Chupon
Iron Hitman
Outsider
Steroidite
Chupon
Mantodea
Chupon
Chupon
Dark Force
Brachiosaur
Chupon
Steroidite
Chupon
Chupon
Chupon
Chupon
Rhyos
Chupon
Chupon

Elixir
Elixir
Ice Shield
Genji Shield
Ogre Nix
Elixir
Fire Knuckle
Elixir
Elixir
Exp. Egg
Cat Hood
Elixir
Titanium
Elixir
Elixir
Trump
Assassin
Elixir
Elixir
Elixir
Elixir
Sniper
Elixir
Elixir



MEGA TRADE

GmbH

Mega-Hits zu
Superpreisen

Super Nintendo	Super Nintendo	Super Nintendo	Game Boy
Actraiser 2 104,90	Madden '95 129,-	Tetris & Dr. Mario 89,-	Pinball Dreams 59,90
Aero the Acro Bat 39,90	Marios's Time M/C 129,-	Theme Park 129,-	Schlumpfe 59,90
Asterix 109,-	Megalomania 109,-	True Lies 129,-	Super GB Soccer 49,90
Beauty and the Beast 109,-	Megarobot Golf 29,90	Unrailey 109,-	Super Probotector 2 59,90
Champ. W.C. Soccer 60,-	Micro Machine 102,-	Wario's Woods 89,-	True Lies 56,90
Chessmaster 60,-	Mighty Max 102,-	Warlock 129,-	Wario Blast 59,90
Chuck Rock 60,-	NBA Jam Tourn. 139,-	Wolverine 129,-	WWF-Raw 59,90
Clayfighter 94,90	New-Haas Ind.Car 129,-	World Cup Striker 59,90	Yogi Bear 59,90
Demolition Man 114,-	NFL-Quarterb.Club 139,-	WWF-Raw 129,90	Zelda 59,90
Demons Crest 124,-	NHL-Hockey 95 119,-	Yogi Bär 94,90	Zubehör GB
Dragon 104,90	Operation Logic Bomb 39,90	Zelda 89,-	Action Replay Pro 59,-
Dr. Franken 99,-	Operation Logic B. us 29,90		Game Light Plus 19,90
Dschungelbuch 129,-	Pac-Attack 109,-		Spielberater 1 + 2 25,-
Earth Worm J. 24 M 124,-	Pac Man 2 109,-		Spielberater Zelda 25,-
F-1 Championship 119,-	Page Master 114,-		Zubehör SNES
Flintstones 99,90	Pinball Fantasies 96,-		Action Replay Pro 2 89,-
F-Zero 49,90	Pocky & Rocky 2 109,-		Controller Pad - 59,90
Ghouls'n Ghosts 49,90	Push Over 29,90		Super Power 39,90
Gods 39,90	Rise of the Robots 134,-		F-1 Race d.A. 29,90
Goof Troop 49,90	Schlumpfe 109,-		Fifa Int. Soccer 62,90
Hagane 114,-	Secret of Mana 109,-		Golf Classic 57,90
Home Alone 2 39,90	+ Spielberater 109,-		Itchy & Scrotch 59,90
Illus. of Time 109,-	Shaq Fu 104,90		Judge Dredd 56,90
Int. Superstar Soccer 119,-	Shootout Soccer 109,-		Jungle Strike 59,90
Jordan Adventure 129,-	Skyblazer 89,90		Kirby's Dreamland 4.4 39,90
Judge Dredd 129,-	Smash Tennis 109,-		Lion King 59,90
Jungle Strike 109,-	Soulblazer 119,-		Mario Land 3 59,90
Jurassic Park II 129,-	Stargate 129,-		Mario Picross 42,90
Kick Off 49,90	Super BC Kid 114,-		Mario & Yoshi d.A. 39,90
Kid Clown L.Cr.Chase 109,-	Super Bomberman 2 109,-		Mega Man 3 59,90
King of Dragons 94,90	Super Hockey 89,90		Mt. Pacman 49,90
Lawnmower Man 49,90	Super Indiana Jones 129,-		NBA Jam 62,90
Lemmings II 129,-	Super Punch Out 109,-		NHL-Hockey 95 62,90
Lord of the Rings 109,-	Super Turrican 2 129,-		Pac in Time 49,90
Lost Vikings 92,90	Syndicate 129,-		Page Master 56,90
Lothar Matthäus 119,-	Tazmania 79,-		PGA-Europ. Tour 62,90

MEGA TRADE GmbH

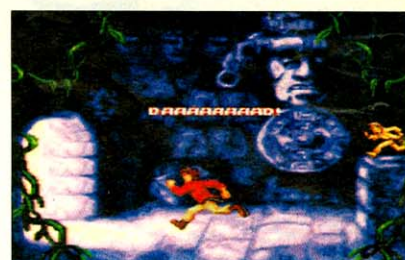
Versand und Gameshop

Ekkehardstr. 16a 78224 Singen

Tel:07731/66634 Fax:07731/64521

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

KOMPLETTLÖSUNG, TEIL 3



*Diesmal ist es soweit:
Wir werden Euch zu dem
Riesen-Golem führen, der
Euren Vater gefangenhält.
Also dann, auf geht's!*

LEVEL 9 – Die Tinkal Ruinen

Ein langer quergestreckter Level, der Euch und Eure ‚Zungen-Technik‘ testet ...



9.1 Gleich bei der ersten Zunge könnt Ihr Euch an den Haken nach links hangeln. Über eine weitere Zunge könnt Ihr so ein paar Extras einsammeln – Ist doch nicht das Schlechteste, oder?!



9.2 Anschließend, bei dem Sumpfstück, müßt Ihr den Sprung-Button triggern, um nicht zu tief einzusinken. Erledigt die großen Vogel cool mit einem Eurer Extras.



9.3 Folgt anschließend dem vorgegebenen Weg bis zum ersten Savepoint. Dann nach rechts (links hinter der Mauer gibt's nur ein paar Steinbeutel). In den letzten zwei Amphoren warten Extras. Dann über die Platten weiter nach rechts ...



9.4 Jetzt über die Platten nach oben zum nächsten Savepoint. Laßt Euch dann erst einmal nach links und springt von der Mauer an das Extraleben. Leider müßt Ihr jetzt einen Teil des bereits zurückgelegten Weges noch einmal gehen.



9.5 Habt Ihr das Extraleben nicht nötig, geht vom Savepoint nach rechts und springt eine Etage höher. Schießt beim Hinunterklettern am Seil den Schalter in die Wand (laßt Euch dann nicht in die Stacheln fallen).



9.6 Geht jetzt nach links, springt auf die Zunge und hangelt Euch dann an den Haken weiter nach links. Laßt Euch an der Wand fallen, nehmt die Extras und bewegt Euch dann nach rechts zu den Amphoren. Ihr seid wieder am Fuße des Seils von 9.5.



9.7 Die nun anstehende Spring-Aktion erfordert viel Gefühl! Orientiert Euch am besten an den Münzen. Wer mutig genug ist, kann auch die Extras abseits des Weges einsammeln. Denkt aber dran: Unten wartet das Moor!



9.8 Habt Ihr das geschafft, teleportiert Euch die Tür zu den herausklappenden Platten. Ihr könnt auch vom Vorsprung (rechts) zu 9.10 abkürzen, wenn Ihr das Extraleben von 9.9 nicht braucht.



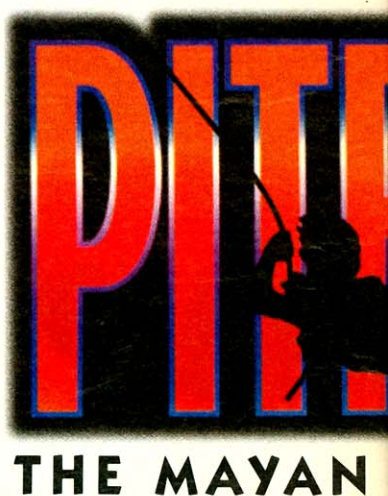
9.9 Geht anschließend durch die Tür in der Stirnwand (nicht die rechts), und Ihr findet Euch in einem Raum mit u.a. einem Extraleben wieder. Dann zurück und ab durch die rechte Tür.



9.10 Laßt Euch direkt an der Wand fallen, so vermeidet Ihr, von den Stacheln getroffen zu werden. Kriecht jetzt unter der Mauer nach links, nehmt die Extras und bewegt Euch dann nach rechts zu den Amphoren.



9.11 Habt Ihr sie zerschlagen und u.a. das Extraleben eingesammelt, geht es über die Plattformen nach oben. Im Raum mit dem Herz (siehe auch unseren wunderschönen Screenshot) müßt Ihr in der linken Wand einen Schalter reindrücken.



So, das war nun der endgültig letzte Teil unserer umfangreichen Komplettlösung zu Pitfall. Wir hoffen, Euch mit dieser Hilfestellung bei allen Problemen unterstützt zu haben. Sollte der eine oder andere



9.12 Nun zurück und ganz nach oben. Wieder könnt Ihr erst einmal nach links laufen und von der Mauer ein Extraleben erspringen (und einen Teil des Weges nochmals gehen). Alle anderen gehen nach rechts!



9.13 Laßt Euch von der Kante ganz nach unten fallen. Geht erst einmal nach rechts, holt Euch das „A“ und macht Euch dann über den Teleporter zu einer neuen Runde Memory auf.



9.14 Geht nun zurück, und klettert am Seil nach oben. Springt nach links und sammelt im Fallen den Ring ein, dann wieder zurück zum Beginn von 9.13. Springt nach rechts und in die Arena.



9.15 Attackiert den Jaguar-Mann zuerst mit Steinen und springt bei Bedarf über ihn rüber. Nach der Verwandlung nehmt besser Eure Bomben und springt über ihn, sobald er selbst zum Sprung ansetzt.

PITFALL!

ADVENTURE

von Euch doch tatsächlich noch etwas gefunden haben was wir übersahen, dann laßt es uns bitte wissen. Wir sind darüberhinaus aber auch jederzeit für Euer Lob und Eure Kritik dankbar. mik

LEVEL 10

Der Tinkal-Tempel

Im letzten Level wartet noch eine ganz besondere Herausforderung auf Euch!



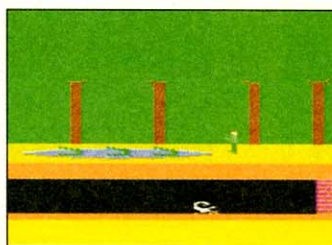
10.3 Nun nach links durch die Tür. Anschließend müßt Ihr in einem Gewölbe über die schwimmenden Platten nach rechts springen. Im nächsten Teil des Gewölbes könnt Ihr mit den treibenden Plattformen rechts ein Extraleben erreichen.



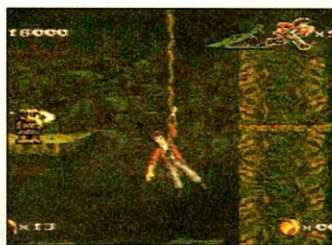
10.7 Hangelt Euch dann vom Vorsprung aus über die Decke nach links zu einem Ring. Geht nun durch die Tür beim vorhin aufgehobenen Extraleben. Über die Platten müßt Ihr jetzt nach links – gegen den Strom – springen.



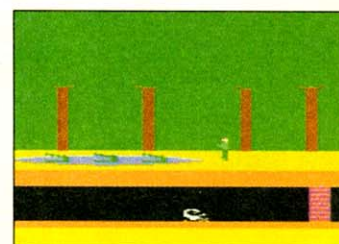
10.1 Hinter der dicken Säule müßt Ihr auf ein verstecktes Spinnennetz hüpfen. Oben müßt Ihr erst links und anschließend rechts einen Schalter umlegen, damit sich weiter unten eine Falltür öffnet.



10.4 Ihr müßt anschließend vom Extraleben wieder über die Platten nach links zurückspringen. Ansonsten geht Euer Weg über die Plattformen nach oben, bis ein Spinnennetz eine Tür blockiert.



10.8 Springt anschließend von diesem Seil nach rechts hinter die Säule. Eine Teleporter-Tür bringt Euch zu Räumlichkeiten, in denen nicht nur ein Extraleben, sondern auch das vorletzte „L“ versteckt ist. Geht dann normal weiter bis zum Ausgang.



10.2 Laßt Euch nach ganz unten fallen und legt rechts wieder einen Schalter um. Springt weiter links in die Grube, so werdet Ihr dank eines Netzes an die Haken katapultiert. Rechts im versteckten Raum liegen Extras.



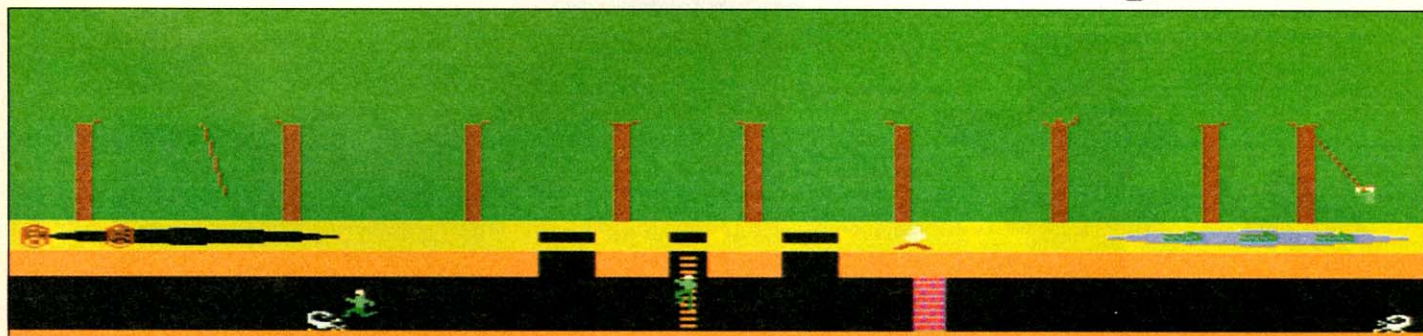
10.5 Zerschießt es mittels Superschub, springt über die schrägen Netze nach oben und sammelt die Münzen ein. Geht nun auf den Plattformen nach rechts zur Tür in der Wand. Anschließend müßt Ihr einem Rad davonlaufen.



10.6 Bei dem nächsten Savepoint könnt Ihr schon das „L“ sehen, doch Ihr erreicht es erst später. Zuerst führt Euch Euer Weg weiter nach rechts – noch 'n Rad, diesmal von vorn – zu einem Extraleben.



Ein Tip für Nostalgiker und solche die es werden wollen: Spielt doch mal das Original-Pitfall!



KOMPLETTLÖSUNG, TEIL 3



PITFALL

THE MAYAN ADVENTURE

**Denkt immer daran:
Selbst ein riesiger Endgegner
in Form eines grausigen Stein-**

**golems kocht seinen Kaffee
nur mit Wasser!
(Alte Abenteurer-Weisheit)**



WARRIOR SPIRIT – DER ENDGEGNER



Wer bis jetzt sparsam mit seinen explodierenden Steinen war (oder sich in Level 9.11 reichlich eingedeckt hat), hat jetzt leichtes Spiel. Feuert sie schnell nacheinander ab und springt hoch, sobald der Golem bei seinen regelmäßigen Sprüngen ...



... kurz vor der Landung ist. Wer keine Extras mehr hat, sollte, immer wenn der Wicht springt, unter ihm auf die andere Seite laufen. Schießt aus dem Stand nach schräg oben auf seinen Kopf, nur so schwindet seine Energie.



Wenn Harry Jr. stirbt, kehrt er mit nur 20 Steinen bewaffnet zurück, egal wieviele Bumerangs und Bomben er vorher hatte. Nach dem Tod des Golems erscheint das letzte „L“. Anschließend folgt ein witziger Abspann.

DANKESCHÖN UND AUF WIEDERSEHEN



Und nun ist es soweit, Ihr habt Euren Vater endlich aus den Klauen des Golems befreit. Nach einer kurzen Sequenz werden die eingesammelten Buchstaben aufgelistet (nächstes Bild). Mit unseren Tips sollte Euer Bildschirm so aussehen.



Hier nun die gesammelten Cheats:
Levelwahl: X, Select, A, Select, Y, A, X, Select (mit den L- und R-Tasten wählt Ihr die Level aus) Linksoben werden jetzt übrigens nicht mehr Eure Punkte, sondern die Koordinaten Harry Jr.'s angezeigt.

Sprung in das alte Pitfall!: Select, A, A, A, A, A, A, Select, Start

Start ab Level 6: A, X, A, Y, A, X, Select, Select, Start

Alle Tastenkombinationen müssen vom 1. Pad im Titelbild – wenn sich der Bumerang um das Wörtchen „Start“ dreht – eingegeben werden. Wer nur noch ein Continue übrig hat, sollte so lange auf dem B-Button herumdrücken, bis er neun der lustigen Lebensretter hat. Netterweise bleiben Euch diese dann auch erhalten.

Mit diesem Bild verabschieden wir uns von Euch. Nach Stunden- ... nein, tagelangem Zocken, Bilder machen und Texte schreiben, werden wir erst einmal ein heißes Bad nehmen – so wie Harry Jr.! mik



Und hier die **Action-Replay-Codes:**

Unendlich Bomben	7E00 AC03
Unendlich Bumerangs	7E00 AA03
Unendlich Steine	7E00 A81E
Unendlich Leben	7E00 C003
Unendlich Energie	7E00 C196

(Unser Dank gilt Jan-Hendrik Vogelsang)



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



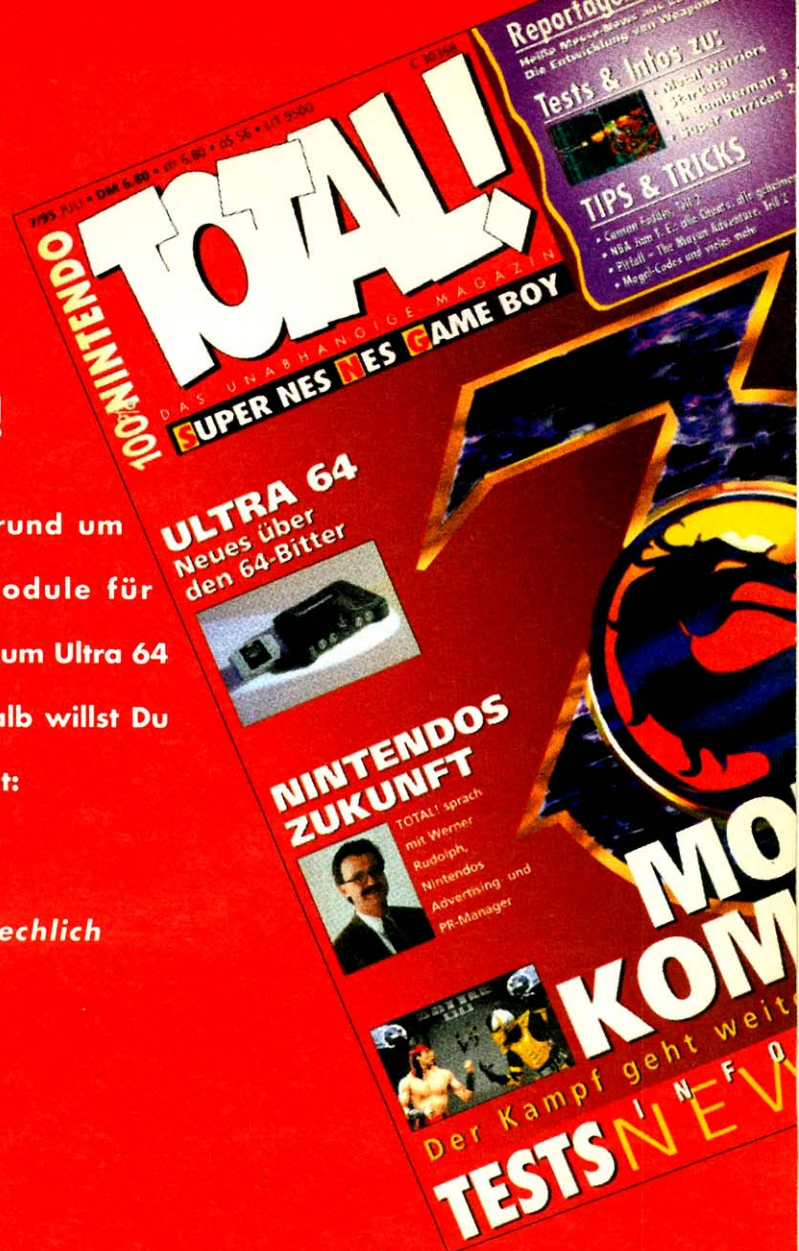
**KOMPETENTE
TESTS**



**GNADENLOSE
TIPS &
TRICKS**



**INFORMATIVE
REPORTAGEN**



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:

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,-

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 Hinweises bestätige ich durch meine zweite Unterschrift.

Datum/Unterschrift

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

☐ Bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung/Lastschrifteneinzug

BLZ

Kto.-Nr.

Geldinstitut

Unterschrift des Kontoinhabers

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

TOTAL! Leserservice
Heilwigstraße 39
20249 Hamburg

Fragen

TURN & BURN (SNES)

Peter Vahle sucht nach Cheats und Action-Replay-Codes für diesen Flug. Unbegrenzt Raketen



und Treibstoff wären ganz nett, Unverwundbarkeit aber auch nicht schlecht.

MEGA MAN X (SNES)

Jessica benötigt dringend Hilfe beim Kampf gegen die große Spinne, weiterhin wäre sie für Cheats oder Codes in Sachen



unbegrenzte Leben und Energie sehr dankbar.

WWF RAW (SNES)

Andreas Blank fragt sich, ob es eigentlich irgend einen Cheat gibt, mit dem man mit zwei gleichen Wrestlern gegeneinander antreten kann.

JURASSIC PARK 2 (SNES)

Thorsten sucht nach einer Möglichkeit, um das Zeitlimit bei bestimmten Missionen abzuschalten, außerdem hätte er gerne unbegrenzt Munition für die eine



Extrawaffe, die man in einer bestimmten Notfall-Mission bekommt. Gibt es dafür einen Action-Replay-Code?

PILOTWINGS (SNES)

Andreas Laenger hat die Nase voll, ständig in den Heli-Missionen abgeschossen zu werden. Gibt es einen Action-Replay-Code für wirkliche Unverwundbarkeit? Oder hat jemand einige

Tips für diese Missionen auf Lager?

MIGHT & MAGIC II (SNES)

Stefan Jost möchte wissen, wo die Schwester des Zauberers aus Middlegate wohnt und wie der Wachpegasus, dem man in der Außenwelt begegnet, heißt.

ZELDA IV (GB)

Die verzweifelte Sarah ist auf der Suche nach dem siebten Instrument, schafft es aber nicht, den Gockel aus dem Möwendorf wiederzubeleben – das Lied des Frosches zeigt jedenfalls keine Wirkung. Außerdem würde sie sich über ein Wiedersehen mit Marin ziemlich freuen.

ULTIMA VI (SNES)

Stefan Thebes hat schon alle Meere Britannias befahren, fin-



det aber das gestrandete Schiff, auf dem sich das achte Kartenteil befinden soll, nicht. Wer kennt die Koordinaten?

Antworten

DRAKKHEN (SNES)

'Kupo' Schwinghammer verrät Matthias des Rätsels Lösung: In dem Raum sind vier Schalter, die (von links nach rechts) folgende Stellungen haben: Schalter 1: 2, Schalter 2: 2, Schalter 3: 4, Schalter 4: 1. Jetzt wird



zuerst Schalter 1 auf 4, dann Schalter 4 auf 2 gestellt. Schalter 3 wird auf 8 gestellt und anschließend Schalter 4 wieder auf 1. Jetzt sollte sich eine Tür öffnen, und es geht weiter.

SHADOWGATE (NES)

Marwick Sembritzki beantwortet die Fragen von Andreas. Zu Frage 1 und 2: Die Truhe läßt sich nicht öffnen. Von den Gegen-

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!!!

ständen sollte man zuerst das Schild und dann den Speer nehmen. An dem Drachen muß man nicht vorbei und bei den unzugänglichen hohen Gängen hat man auch nichts verloren.

Das Problem mit dem Drachen läßt sich wie folgt lösen: Mit der Fackel bringt man eingefrorene Wasser des Sees zum schmelzen und nimmt dann die Kristallkugel. Anschließend besorgt man sich den Feueranzug (und zieht ihn auch an!), danach begibt man sich zum Drachen. Hier wird einfach die Kristallkugel in das Feuer geworfen, und der Drache verschwindet.

Das Schild 'Epor' hat nichts zu sagen, auch lassen sich die Gitter in diesem Raum nicht öffnen. In der Höhle mit der Schlangenfigur muß man mit der Leichtkeitsmedizin die bröckelige Brücke überfliegen und im Raum mit der Schlange die Querflöte spielen. Und noch ein kleiner Tip: Energieprobleme lassen sich mit einem Action Replay und dem Code 0004 F43C lösen.

FLASHBACK (SNES)

Marwick kann auch Marcus weiterhelfen: An besagter Stelle muß man zunächst über den Schacht hinüberspringen und dann an die Stange klettern. Sobald man über die Stange nach links gelaufen ist, erscheint auch schon der Aufzug, der den Helden in tiefere Regionen führt.

MYSTICAL NINJA (SNES)

Bernd Winter hilft Alexander und Thomas bei ihrer Flucht aus dem



Gefängnis: Man gehe ganz einfach ein Stück nach oben, trete die Wand ein und erfreue sich der neugewonnenen Freiheit ...

SOUL BLAZER (SNES)

Jörg Schmitt und Andreas Reißmann verhelfen Carsten zu sei-

TRICKS

HelpLine

nem 'Seelen-Heil': sowohl Seelen-Rüstung als auch Seelen-Schwert sind in der Welt des Bösen zu finden, und zwar in Sektor 2 (Rüstung) und 3 (Schwert). In Sektor 3 geht man ganz nach links und dann nach oben bis zur Statue, danach weiter nach rechts bis zur nächsten Statue. Jetzt nach unten, und hinter der dritten Statue ist dann die Truhe mit dem so dringend gesuchten Schwert.

Christin Böttcher weiß, wie man



das Seelen-Schwert noch etwas früher bekommen kann: Man gehe in 'Welt 6, das Königsschloß, in die Folterkammer im Keller des Schlosses. Dort die erste Treppe hinunter, nach links hinten und die nächste Treppe wieder hoch und oben auf der schmalen Mauer ganz nach rechts. Dort liegt ein Skelett, das nach seinem Ableben eine Truhe mit dem gesuchten Schwert hinterläßt. Wenn man jetzt noch mit Skelett neben der Schatztruhe redet, so erhält man von ihm eine Harfensaite. Dieser nützliche Gegenstand wird dem Musiker in der Taverne überreicht, der damit sogleich zu musizieren beginnt. Dadurch fangen die Leute an zu tanzen, und Mike Ciesielski (und natürlich jeder andere!) kann sich die Platin-Karte für den Gefängnisturm schnappen.

ZELDA III (SNES)

Holger Kiziak hilft Ruben weiter: Nachdem man sich in die erste Unteretage durchgeschlagen hat, trifft man auf einige Armos-Ritter. Sind diese besiegt, öffnen sich zwei Türen: Hinter der oberen ist dann die Truhe mit dem gesuchten Schlüssel.

Anni Sander dagegen kümmert sich um Claudias Probleme: In besagtem Raum stellt man sich

zunächst an die linke Wand und wedelt fleißig mit dem Schwert, um die fliegenden Kacheln zu besiegen. Ist dies geschehen, so öffnet sich eine Türe. Falls Blöcke den Weg versperren, muß einfach der Kristallschalter betätigt werden.

Florian Reichart wiederum hilft zunächst Sebastian: Die Betätigung des Schalters im Raum mit dem Kompaß ist ein kleines Glücksspiel, das nicht immer klappt: man gehe zum unteren Bildschirmrand, wo die kleine



Barriere ist. Danach benutzt man den Somaria-Stab und hebt den Feuerstein hoch, der auf das Fließband geworfen wird. Ist der Feuerstein kurz vor dem Schalter, so wird er mit dem Y-Knopf zur Explosion gebracht und betätigt durch seine Splitter (vielleicht) den Schalter.

Florian löst auch ein etwas älteres Problem von Christoph, der im Eispalast festhing: Zunächst ist der Kristallschalter so zu stellen, daß die Blöcke vor dem Loch den Weg versperren. Danach wird eine Bombe auf dem



Schalter platziert und man rennt schnellstmöglich in Richtung Loch. Sobald die Bombe explodiert ist, kann man sich ins Loch fallen lassen. (Hilft das vielleicht auch Anni weiter?)

BREATH OF FIRE (SNES)

Claudia Hausberger sucht nach der Dragon Armor, daher ein Hinweis: Schoneinmal im Fischteich von Spring geangelt?

IST ES SEGA, STEHT'S IN GAMERS

Willkommen zu Hause!



in GAMERS triffst Du jeden Monat neue und alte Freunde aus der großen weiten SEGA-Welt. Außerdem jede Menge News zum Mitreden, Tests zum Kennenlernen, Tips & Tricks zum Weiterkommen sowie Aktionen zum Gewinnen. Schau doch auch mal vorbei – wir freuen uns auf Dich!

GAMERS

IST ES SEGA, STEHT'S IN GAMERS

GAME GEAR SATURN MASTER SYSTEM MD 32X MEGA-CD MEGA DRIVE

GAME GEAR SATURN MASTER SYSTEM MD 32X MEGA-CD MEGA DRIVE

Game Genie TIPS & TRICKS

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-AGG-Codes
Heilwigstraße 39
20249 Hamburg

Diesmal bekommt Ihr von uns eine ganze Menge Game-Genie-Codes für die beiden wohl besten SNES-Games der letzten Zeit und einen NES-Klassiker. ARP-Codes in rauen Mengen findet Ihr in der Mitte des Heftes auf der Rückseite des ARP-Kurs-Posters. Vielen Dank an: Tim Mauersberger, Werda

R

E

P

L

A

Y

SUPER NES

SUPER METROID

- 1 DD38-C4A8 Bei neuem Spiel ohne Intro sofort auf Zebes starten
- 2 DDCF-4461 + 6DCC-47A1 Beim laden einen Area auswählen (drücke rechts auf dem Map-Screen zum Auswählen)
- 3 C225-3005 Kein Energieverlust durch Feinde
- 4 C22A-456D Super Jumps kosten keine Energie
- 5 C288-C5A7 Unendlich Raketen
- 6 C28A-C9D7 Unendlich Super Raketen
- 7 3CA4-450D Unendlich Super Bomben
- 8 62C5-14A6 Mit Hyper Gun starten. Die Codes 9 - 57 funktionieren nur bei Saved Game A. Ihr müßt schon einen

- 9 FA68-4760 + DD6A-C7DF Master Code für die Codes 10 - 57, immer zuerst eingeben
- 10 E7D7-FAAD + DFD7-FA6D Starte mit 500 Energie Tanks
- 11 88D7-FAAD + D4D7-FA6D Starte mit 700 Energie Tanks
- 12 35D7-FAAD + D7D7-FA6D Starte mit 1000 Energie Tanks
- 13 CED7-FAAD + D0D7-FA6D Starte mit 1200 Energie Tanks
- 14 28D7-FAAD + D9D7-FA6D Starte mit 1500 Energie Tanks
- 15 DCD7-F26D Maximale Raketen=10
- 16 FBD7-F26D Maximale Raketen=25
- 17 74D7-F26D Maximale Raketen=50
- 18 08D7-F26D Maximale Raketen=75
- 19 10D7-F26D Maximale

- Raketen=100
- 20 52D7-F26D Maximale Raketen=125
- 21 B1D7-F26D Maximale Raketen=150
- 22 CED7-F26D Maximale Raketen=175
- 23 A6D7-F26D Maximale Raketen=200
- 24 D9D7-F36D Maximale Super Raketen=5
- 25 DCD7-F36D Maximale Super Raketen=10
- 26 FBD7-F36D Maximale Super Raketen=25
- 27 74D7-F36D Maximale Super Raketen=50
- 28 D9D7-FE6D Maximale Super Bomben=5
- 29 DCD7-FE6D Maximale Super Bomben=10
- 30 FBD7-FE6D Maximale Super Bomben=25
- 31 74D7-FE6D Maximale Super Bomben=50
- 32 DDD0-FE6D Spielzeit 0 Stunden, für besseres
- 33 FDDF-F2AD Charge Beam
- 34 DFD7-F26D Wave Beam
- 35 D7DF-F26D Ice- und

- Wave Beam
- 36 D5DF-F26D Ice-Wave- und Spazer Beam
- 37 DEDF-F26D Ice-Wave- Spazer- und Plasma Beam
- 38 D0DF-FA6D Ball
- 39 D9DF-FA6D Ball und Varia Suit
- 40 D5DF-FA6D Ball, Varia Suit, Spring Ball
- 41 45DF-FA6D Ball, Varia Suit, Spring Ball, Gravity Suit
- 42 4EDF-FA6D Ball, Varia Suit, Spring Ball, Screw Attack, Gravity Suit
- 43 FDDF-FAAD Bomb
- 44 6DDF-FAAD + 6DDF-FAOD X-Ray
- 45 ADDF-FAAD + ADDF-FAOD X-Ray und Grapple
- 46 BDDF-FAAD + BDDF-FAOD X-Ray und Bomb
- 47 2DDF-FAAD + 2DDF-FAOD X-Ray, Grapple, Bomb
- 48 FDDF-FAAD Bomb und Hi-Jump Boots
- 49 7FDF-FAAD Bomb, Hi-Jump Boots und Speed Boots
- 50 77DF-FAAD Bomb, alle Boots
- 51 E7DF-FAAD + E7DF-FAOD All boots, Bomb, Grapple, X-Ray
- 52 EED9-93DD Crateria-Karte ist komplett
- 53 EED9-930D Brinstar-Karte ist komplett
- 54 EED9-936D Norfair-Karte ist komplett
- 55 EED9-93AD Wrecked-Ship-Karte ist komplett
- 56 EED9-9EDD Maridia-Karte ist komplett
- 57 EED9-9E0D Tourian-Karte ist komplett

DONKEY KONG COUNTRY

Es gibt zwei verschiedene Versionen dieses Games. Wenn der erste Code nicht funktioniert, probiert den

CKS

zweiten.
NV = Noch ist kein
alternativer Code verfügbar
C2C9-4E2C

Unendl. Leben (beide
Versionen)

D568-C34D / D568-C33D

Start mit 8 Leben

DC68-C34D / DC68-C33D

Start mit 11 Leben

DE68-C34D / DE68-C33D

Start mit 16 Leben

FB68-C34D / FB68-C33D

Start mit 26 Leben

7468-C34D / 7468-C33D

Start mit 51 Leben

0868-C34D / 0868-C33D

Start mit 76 Leben

1768-C34D / 1768-C33D

Start mit 100 Leben

EE65-C37E / NV Wenn

Dein letzter Affe
getroffen ist, kommt der
andere wieder. Du
mußt mindestens einmal
beide Affen gehabt
haben damit der Code
funktioniert. Resete

wenn Du festhängst

DCC-CA7A / 1DCA-C2EA

Unverwundbar (resete

wenn Du festhängst)

DBC1-3D6D + DCC1-34AD

/ DBC9-340D + DCC1-

3D6D 10 Bananen für ein

Xtraleben

F6C1-3D6D + FBC1-34AD

/ F6C9-340D + FBC1-

3D6D 25 Bananen für ein

Xtraleben

7FC1-3D6D + 74C1-34AD

/ 7FC9-340D + 74C1-

3D6D 50 Bananen für ein

Xtraleben

OCC1-3D6D + 08C1-34AD

/ OCC9-340D + 08C1-

3D6D 75 Bananen für ein

Xtraleben

1D6B-3FDD + 196A-333D /

1D6B-3D6D + 196A-3ECD

Tiere mit in andere
Stages nehmen (Fisch
in Nichtwasser- und
andere Tiere in
Wasserleveln bringen
Probleme)

A081-1273 / A086-13E3

High jump für Donkey

Kong

2D81-1273 / 2D86-13E3

Super jump für Donkey

Kong

3D81-1273 / 3D86-13E3

Mega-jump für Donkey

Kong

8081-1E73 / 808B-1AE3

High jump für Diddy

Kong

AD81-1E73 / AD8B-1AE3

Super jump für Diddy

Kong

2D81-1E73 / 2D8B-1AE3

Mega-jump für Diddy

Kong

A08F-C273 / A087-C3E3

High jump für alle Tiere

2D8F-C273 / 2D87-C3E3

Super jump für alle

Tiere

3D8F-C273 / 3087-C3E3

Mega-jump für alle

Tiere

D76B-337E / NV Nach

Lebensverlust beide

Affen auf der Karte

zurück (funktioniert nicht,
wenn Ihr runterfallt)

DD8B-C28A / NVIm

Zweisspieler Modus

kann der inaktive

Spieler übernehmen,

wenn er A oder Select

auf seinem Pad drückt

DDB9-3DD4 / DDB0-34A4

Mit Start und Select

kann man nun alle

Level verlassen

NES

SUPER MARIO BROS. 1

PYAGEA SZLAAT LXUIG:

Schöneres

Landschaftsbild

PYAAEZ OZAAEY OPEASY:

Zeit stoppen

NIEPOA NAEPXE OAEONE:

Bei Runde 1.1 kein

Ende bei der Burg

YSAOPE YEAOZA YEAPYZ:

Runde 0.1

YAZULG OZTLX YEAOZA:

Immer klein, auch beim

schießen

YSAOPE YEAOZA EAAONE:

In der Luft schwimmen

YSAOPE YEAOZA ?EAPYE:

? = P für Runde A.1

? = Z für Runde B.1

? = L für Runde C.1

? = G für Runde D.1

? = I für Runde E.1

? = T für Runde F.1

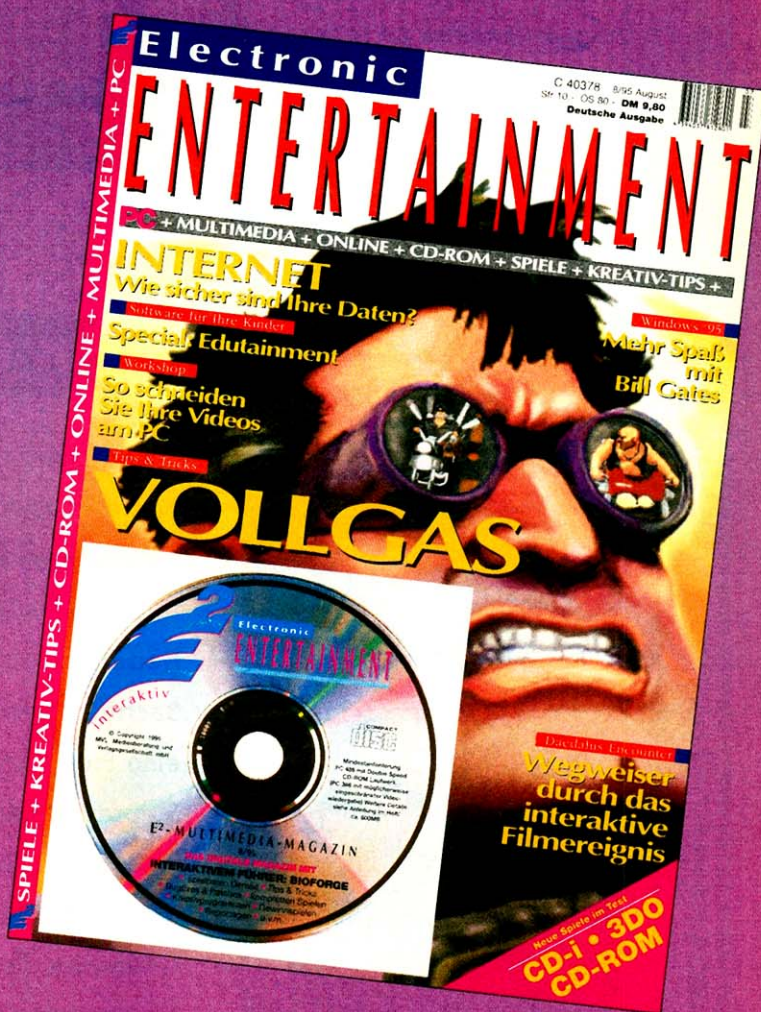
? = Y für Runde G.1

YSAOPE YAAOZA PEAPYA:

Irrlaufunde

ELECTRONIC ENTERTAINMENT GIBT'S JETZT MONATLICH

JEDER TAG EIN QUANTENSPRUNG



Die multimediale Revolution tobt.
Was gestern noch Utopie war, ist heute bereits veraltet.
Neue Technologien und Möglichkeiten sorgen für rasante
Weiterentwicklungen in Hard- und Software.
Und auch im gesellschaftlichen Umfeld geht es ziemlich turbulent zu.
Deshalb informieren wir Sie nun noch aktueller, noch umfassender.
Ab sofort erscheint ELECTRONIC ENTERTAINMENT monatlich.
News und Trends der multimedialen Welt,
die Themen einer neuen Generation,
kompetent recherchiert, informativ und unterhaltsam präsentiert.
Das ist die Zukunft der Unterhaltung –
das ist ELECTRONIC ENTERTAINMENT.

nur DM 9,80 mit CD-ROM
Sfr 10.-, ÖS 80.-

nur DM 5,80 ohne CD-ROM

DIE ZEITSCHRIFT
MIT DEM MULTIMEDIA-MAGAZIN AUF
CD-ROM

DIESE AUSGABE GIBT ES AB 19.7. AM KIOSK

SWEATSHIRTS

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 TASCHE 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



Absender

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Bitte ausreichend
frankieren

Inter Abo
TOTAL!
Leserservice
Postfach 1032 45
20097 Hamburg

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Bitte ausreichend
frankieren

Datum, Unterschrift
Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des
Erziehungsberechtigten

Zahlungsart bitte ankreuzen:

☐ per Euro-Scheck zur Verrechnung
falls bei Kartenzahlung angegeben

☐ per Nachnahme (UPS),
nur im Inland

Versandkosten: DM 17,-

Bitte keine Überweisung!

Bei Mehrfachbestellungen bitte Stempel
eintragen. Ein Stempel ist erforderlich, wenn die
möglichst nach dem Kauf die Postkarte
dieser Ausgabe anhängen. Bei anderen
Presen der gleichen Ausgabe anhängen.
Die Karte kann bei jeder Bestellung
eingefügt werden.

Versandkosten im Inland:

DM 10,-

Versandkosten im Ausland:

DM 20,-

Für Bestellungen ab DM 180,- berechnen wir keine Versandkosten!
Lieferzeit ca. 14 Tage

Absender

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Bitte ausreichend
frankieren

SKYmedia
TOTAL!-Shop
Schloßstraße 12
85737 Ismaning

Bitte ausreichend
frankieren

SKYmedia
Schloßstraße 12
85737 Ismaning

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



Charlotte Hornets

Cap Best.-Nr. 247
Rucks. Best.-Nr. 248



ALLE CAPS JE DM 29,95
ALLE RUCKSÄCKE JE DM 29,95

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



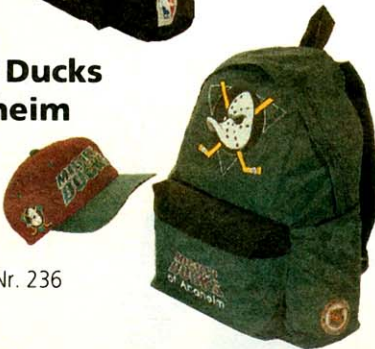
Los Angeles Raiders

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

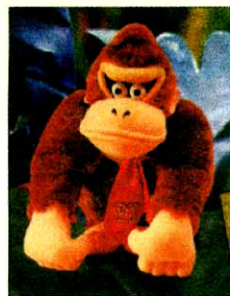


New York Yankees

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

24,95

5 Figuren



DM **6,95**

Schlüsselanhänger

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 139,95

Donkey Kong 30 cm

Artikelnummer 842

DM 74,95

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 24,95

Donkey Kong Schlüsselanhänger,

Artikelnummer 845

DM 6,95

Donkey Kong m. 4 Saugknöpfen,

Artikelnummer 846

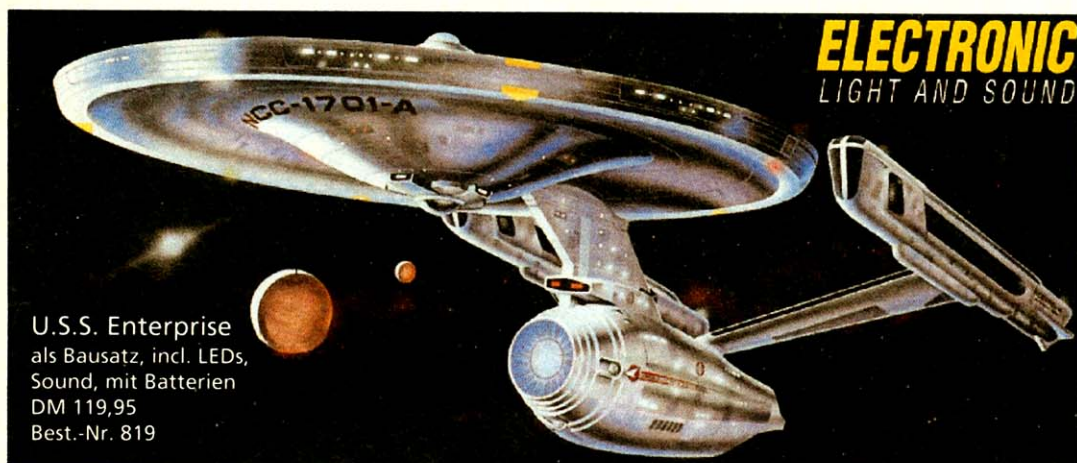
DM 29,95

DM **29,95**

DONKEY KONG
Saugknopf



STAR TREK & Co.



U.S.S. Enterprise
als Bausatz, incl. LEDs,
Sound, mit Batterien
DM 119,95
Best.-Nr. 819

Star Trek
The Next
Generation
U.S.S.
Enterprise -
Bausatz
DM 59,95
Best.-Nr. 816



X-Wing Fighter
Bausatz
DM 44,95
Best.-Nr. 815



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

Star Wars Snowspeeder
Bausatz
DM 39,95 Best.-Nr. 814



Star Destroyer - Bausatz
DM 49,95 Best.-Nr. 812

Der Weltraum -
unendliche Weiten!
Mit unserem
galaktisch guten
Zubehör holt Ihr die
Zukunft schon heute
ins Haus. Ob Star
Trek oder Star Wars
- damit seid Ihr den
anderen um
Lichtjahre voraus!

NEU

SONDERABVERKAUF

NUR ÜBER HOTLINE

Mo. - Fr. 13.00 - 18.00 Uhr • Telefon: 089 - 96 24 10 - 30 oder 96 24 10 - 31

Zubehör

Fire RGB Mega Drive Kabel	Art. Nr. 411	Preis: 22,45
SV 434 SG Propad	Art. Nr. 902	Preis: 26,10
SV 437 Proneo II	Art. Nr. 903	Preis: 52,45
SV 439 SG Propad II	Art. Nr. 904	Preis: 29,95
2 in 1 Joypad	Art. Nr. 818	Preis: 33,70
Action Replay MD	Art. Nr. 401	Preis: 101,25
Action Replay GB	Art. Nr. 403A	Preis: 59,25
Action Replay GG	Art. Nr. 403	Preis: 59,25
Action Replay MS	Art. Nr. 406	Preis: 59,25
Action Replay SNES	Art. Nr. 402	Preis: 101,25
Aladdin-Pins	Art. Nr. 408	Preis: 22,45
Mario-Pins	Art. Nr. 409	Preis: 22,95
Sonic-Plüschtier	Art. Nr. 419	Preis: 29,95
Tri Star (SNES)	Art. Nr. 808	Preis: 74,95
Tribal Tap	Art. Nr. 404	Preis: 36,95

Autos & Modelle

Alesi Ferrari Modellauto 1:43	Art. Nr. 824	Preis: 29,95
Benetton Ford B193, 1:18	Art. Nr. 820	Preis: 67,45
Benetton Ford B193, 1:43	Art. Nr. 821	Preis: 37,45
Berger Ferrari Formel 1, 1:43	Art. Nr. 823	Preis: 29,95
Frenzen Sauber Mercedes, 1:43	Art. Nr. 822	Preis: 29,95
Hill Williams Formel 1, 1:43	Art. Nr. 825	Preis: 29,95
Deep Space Nine Station,	Art. Nr. 811	Preis: 48,95
Star Trek, Klingonen Kampfkreuzer,	Art. Nr. 810	Preis: 37,45
Star Wars, Snow Speeder,	Art. Nr. 814	Preis: 29,95
U.S.S. Enterprise Next Generation	Art. Nr. 816	Preis: 44,95
Road Kart RC Modell,	Art. Nr. 412	Preis: 74,25
RC Powerset für Road Kart,	Art. Nr. 417	Preis: 29,95
Dr. Mc Coy Figur	Art. Nr. 831	Preis: 48,95
Capt. J. T. Kirk Figur	Art. Nr. 830	Preis: 48,95

MD

Cool Spot	Art. Nr. 523	Preis: 45,-
Dune II	Art. Nr. 508	Preis: 89,95
Eternal Champion	Art. Nr. 525	Preis: 56,25
NHL 95	Art. Nr. 529	Preis: 89,95
Sonic 3	Art. Nr. 509	Preis: 86,25
Super Street Fighter II	Art. Nr. 531	Preis: 104,95
Tiny Toon	Art. Nr. 526	Preis: 56,25
Urban Strike	Art. Nr. 528	Preis: 89,95

MCD

Battle Corps	Art. Nr. 533	Preis: 89,95
Dune	Art. Nr. 532	Preis: 74,95
Soulstar	Art. Nr. 503	Preis: 89,95

32 X

Star Wars Arcade	Art. Nr. 537	Preis: 97,45
------------------	--------------	--------------

Bestell-Hotline

089 / 96 24 10 30 - 31

Mo.-Fr.13.00-18.00

KLEIN BÖRSE ANZEIGE

SNES

Verkaufe/Tausche Mystic Quest, Lemmings 2, Goof Troop, Mario is Missing, Adventure Island 2. Suche Lagoon, Populous, S. Return of the Jedi, Blackhawk, Indiana Jones, Shadowrun. Tel.: 05137-79645 ab 18.00 Uhr, Annelie

Verkaufe First Samurai, World League Basketb., King of the Monsters, P. o. Dark Water, Super Metroid, Donkey Kong Country, für SNES, für je ca. DM 50. Tel.: 033762-41246, ab 18.00 Uhr Cliff

Verkaufe SNES-Spiele für je ca. DM 50: Gods, NFL Football, Alien 3, Crash Dummies, P. o. Dark Water, Batman Returns. Tel.: 033762-41246, ab 18.00 Uhr Cliff

Verkaufe Asterix DM 45 und Bubsy DM 55. Suche: Donkey Kong Country und Street Fighter 2 Turbo (alle Spiele für SNES-Pal-Version). Tausche auch Bubsy gegen Donkey Kong Country. Tel.: 04836-4339, Hauke

Tausche zwei gegen ein: Jurassic Park (US o. dt.) oder Illusion of Gaia (US) oder 7th Saga (US). Tel.: 07141-506364 ab 16-22.00 Uhr,

Jan

Suche: Aladdin, Dschungelbuch, Asterix, Schlümpfe, Animaniacs, Troddlers für SNES. Sowie Dr. Mario, Donkey Kong Country, NES-Spiele- Adapter für SNES. Tel.: 02734-60139, Franz

Verkaufe Paladin's Quest DM 80, S. Empire Strikes Back, Knights of the Round, Pagemaster für je DM 80, Lord of the Rings DM 70, Magical Quest DM 60, Young Merlin DM 70. Tel.: 09943-3993, Eva

Suche SNES-Module und Konsole, gerne auch Sammlungen und GB-Spiele. **Verkaufe** Madden '95 DM 80, König der Löwen DM 85, Schlümpfe DM 80, F-Zero DM 29, Mario All Stars DM 55. Tel.: 02628-3028, Debroh

Verkaufe 20 SNES-Spiele (u.a. Lufia, Utopia, Metal Marines, NBA Jam, Pitfall, Battletank, Run Saber, Skyblazer, Jurassic Park, Bugs Bunny, Empire Strikes Back, Cool Spot, Rock 'n' Roll Racing usw.) Tel.: 089-8502928, Boris

Verkaufe SNES mit neun Spielen wie Donkey Kong Country, Star Wars 2, Sim City, Axel usw. für DM 800 und verkaufe alle TOTAL! 6/93-6/95 für DM 100. Tel.: 02855-6077, Maik

Verkaufe Super Tennis für DM 40, Smash Tennis für DM 80 (inkl. Porto). Tel.: 03576-43282, Lars

Verkaufe/Tausche Super Nintendo Grundgerät (US) mit einem Pad und Vierspieler-Adapter, sowie die Spiele Cybernator und Magical Quest. Tel.: 07227-2277, ab 19.00 Uhr, Ingo

Verkaufe SNES-Spiele: Striker, Winter Olympics, Royal Rumble, Young Merlin, Street Fighter 2, Mystic Quest Legend, (alles Pal, je DM 60). Tel.: 09522-8523, Martin

Verkaufe Aladdin, Prince of Persia, StarWing, Jurassic Park, Super Ghouls 'n' Ghosts, Zelda für je DM 60. Ab 18.00 Uhr-20.00 Uhr, Peter

Verkaufe/Tausche Street Fighter 2 Turbo, Rock 'n' Roll Racing, Royal Rumble je DM 60, VB. Suche Super Street Fighter 2, WWF Raw, Secret of Mana, F1-Pole Position 2, Int. Superstar Soccer. Tel.: 030-6361141, Robert

Tausche Mega Drive 2 und Mega CD gegen SNES-Spiele. Suche Riddick Bowe-Boxing. **Verkaufe** TOTAL! 6/93-6/95. Tel.: 97581-5438, Heinrich

Verkaufe/Tausche SNES-Spiele. Habe z.B. Super Street Fighter 2, Top Gear 3000, ARP 2 Pro, WWF Raw. International Superstar Soccer, Dragon. Tel.: 07581-5438, Heinrich

Verkaufe/Tausche/Kauf: Habe: Breath of Fire, Shadowrun, Return of Jedi, Vortex, Lemmings 2, Super Metroid, u.v.m. Suche: Donkey Kong Country, Earthworm Jim, König der Löwen, ARP 2, Puzzle-Bobble u.a. Tel.: 05137-94480, Axel

Tausche Cool Spot. Suche Lemmings 2 oder Shanghai. Tel.: 04131-64308, Gunter

Verkaufe SNES-Spiele, Street Fighter 2, Super Air Driver zu je DM 75, Aladdiddin zu DM 80, World Cup Striker und Player Manager zu je

DM 65. Alle Spiele wie neu! Tel.: 02064-95589 ab 20.00 Uhr, Tobias

Verkaufe Zelda 3 DM 70, Secret of Mana DM 80, Jurassic Park 2, Legend (neu) je DM 65, Super Tennis DM 45, First Samurai DM 45, Congos Caper DM 40, alles dt. oder komplett DM 350. Suche Lagoon. Tel.: 04561-3565, Michael

Achtung! Verkaufe Lemmings 2, NBA Jam, Royal Rumble, Mech Warrior, Madden NFL '94, Ghouls Patrol für je DM 70. Kaufe Super Street Fighter 2, Rock 'n' Roll Racing, Samurai Showdown. Tel.: 05307-7839, Fabian

Verkaufe SNES mit drei Pads (eines mit Dauerfeuer), Super Game Boy und acht SNES-Spiele, z. B. Super Street Fighter 2 US, Rock 'n' Roll Racing US, Secret of Mana dt. Mit Spieleberater, eventl. einzeln. Tel.: 07071-72274, Stefan

Achtung! Verkaufe SNES mit zwei Joypads, ein Turbo-Joystick, ein US-Adapter, sechs Spiele (z.B. Donkey Kong Country), eine Tasche für zehn Spiele, insgesamt DM 600, Tel.: 030-8558144, Kilian

Suche Neuheiten, Sammlungen und Konsolen für SNES, NES und Game Boy. Z.B. Superstar Soccer, Unirally, Theme Park und viele andere mehr. Tel.: 0641-71250, Kirsten

Suche/Tausche SNES-Spiele! Habe Pocky&Rocky 1, Plok, Aladdin usw.! Suche Sim City, Flintstones, Mega Man X 2 usw! Tel.: 05472-1851 ab 16.00 Uhr! Anrufbeantworter, Henrik

Verkaufe SNES mit neun Spielen.

BÖRSEN - FORMULAR

NUR 5 DM

(BITTE DEUTLICH IN BLOCKBUCHSTABEN SCHREIBEN)

NAME

STRASSE

PLZ/ORT

TELEFON

Bitte kreuzt an, in welcher Rubrik Eure Anzeige erscheinen soll:

- ☐ SNES-Spiele
- ☐ NES-Spiele
- ☐ GAME-BOY-Spiele
- ☐ Hardware+Zubehör
- ☐ Sonstiges

Eine Kleinanzeige (maximal 5 Zeilen mit je 30 Anschlägen) kostet 5 Mark. Bitte legt den Betrag in Form eines 5-Mark-Scheines (oder Scheck) bei. Es besteht kein Anspruch auf Mitnahme der Anzeige für eine bestimmte Heftnummer. TOTAL! vermittelt lediglich die Kontaktaufnahme und kann für das daraus folgende Vertragsverhältnis nicht verantwortlich gemacht werden. TOTAL! kann und will die Seriosität der Anzeigeninhalte nicht überprüfen. Adressen und Telefonnummern müssen im Anzeigentext stehen.

Schickt dieses Börsen-Formular an: TOTAL! Börse, Heilwigstraße 39, 20249 Hamburg

Super Game Boy und zwei Pads für DM 800, auch einzeln. Verkaufe auch TOTAL!-Ausgaben. Tel.: 07742-1741, Florian

Tausche Super Metroid, StarWing, Suche Earthworm Jim, Blackhawk, MechWarrior, S. Aleste, Pitfall, Donkey Kong Country, Soul Blazer, Sparkster, Rock 'n' Roll Racing, Super Mario Kart, Tetris, Battle Gaiden. Tel.: 0931-23578, Rainer

Verkaufe NBA Jam Tournament Edition, inkl. aller Codes für versteckte Spieler, deutsches Modul, komplett mit Anleitung und PVC-Box, Neuwertiger Zustand, Festpreis DM 80. Tel.: 05601-5293, Holger

SOS! Suche Might&Magic 2 (SNES, dt. Texte) und Final Fantasy Legend 1, 2, 3 (GG, US). Zahle pro Spiel DM 40. Tel.: 06391-3628, Stefan

Tausche: Kid Klown, Aero the Acrobat, Lion King, Jurassic Park 2, Hook, FIFA, Schlümpfe, Knights of The Round, Lost Vikings. Suche: NBA Live '95, StarGate, Warlock, Demon's Crest, Blackhawk, King of Dragon, Legend usw. Tel.: 0391-714309, Ronald

Tausche/Verkaufe 30 Spiele für DM 50-70, z.B. Street Fighter 2 Turbo, Turtle in Time, Super Ghouls 'n' Ghosts, Zombies, Battletoads in Battlemaniacs, Road Runner US und viele andere. Tel.: 09434-2788 ab 20.00 Uhr, Gerhard

Verkaufe SNES, WWF Raw, Super Street Fighter 2, Earthworm Jim, Mario Kart, Magical Quest, NBA Jam, Super Metroid, Turtles Tournament, Donkey Kong Country, Intern. Superstar Soccer DM 1000. Tel.: 04363-3824 ab 15.00 Uhr, Thilo

Verkaufe Street Fighter 2 Turbo DM 50, World Cup Striker DM 60, Super Mario World DM 20, Stunt Race FX DM 60. Tel.: 05441-1677 ab 13.30 Uhr, André

Tausche FIFA Soccer, neu, gegen Int. Superstar Soccer und Striker neu + DM 20 gegen WWF Raw oder NFL Quarterback, Super Bomberman. Schriftlich an: Dominik Jähnert, Austra. 45, 06712 Zeitz

Tausche SNES-Spiele. Habe S. of Mana, Cool Spot, WWF Raw, Rise of the R., Pitfall, Time Slip, Dschungelbuch, Equinox, Ghouls P., Indiana Jones usw. Suche: Demon's Crest, Final Fantasy 2 und 3, Breath of Fire, Illusion of Gaia, Sparkster, E.V.O., U.N. Squadron. Tel.:

09402-3264, Günter

Verkaufe SNES-Spiele: Turtles in Time, Super R-Type, Pilot Wings, F-Zero je DM 60. NES Spiele, A Boy and his Blob, California Games World Cup, Metroid, Faxanadu je DM 30. Tel.: 06203-44222, Stephan

Kaufe alte und neue SNES-Spiele. Suche u.a. Legend, Alien 3, Dschungelbuch, Super Street Fighter 2, verkaufe Magical Quest DM 40, Young Merlin DM 60, für G.B. Turtles 3 DM 25. Tel.: 04361-1238, Heinz

Suche Tournament Fighters, Super Street Fighter 2, Blackhawk, Paws of Fury und Schlümpfe. Biete: StarWing, Shaq-Fu, Jurassic-Park, T 2 u.v.a. Tel.: 05141-85898, Oliver

Verkaufe/Tausche: Aladdin, Alien 3, Axelay, Equinox, FIFA Soccer, Gods, NBA Jam, Zelda, Castlevania, Mystic Quest, Probotector, Parodius, Plok, Road Runner usw. Tel.: 02666-1484, Stefan

Verkaufe für NES: The Chessmaster, Zelda 2, World Cup, Track and Field 2, Skate or Die, je DM 20-30. Für SNES: Mystic Quest und Legend DM 50-70, Payton 2 Joystick DM 60, Utopia DM 100. Tel.: 07373-2813, Oliver

Verkaufe Blackhawk, Earthworm Jim, Return of the Jedi, Pitfall je DM 75, Super-Game-Boy-Spiele + Spieleberater DM 65, Metroid, Probotector, Castlevania Adventure je DM 20, Tel.: 022061-82886, Manni

Tausche Pitfall, Sim City, StarWing, Plock gegen NBA Live '95, Secret of Mana, FIFA Soccer, NHL '94, Tel.: 07153-71405, Dennis

Suche für SNES Might & Magic 3 (US), Ultima-The Blake Gate und Great Gread, Tel.: 0331-715251, Karin

Verkaufe SNES-Spiele à DM 65 inkl. Versand: Soul Blazer, Magical Quest, Might & Magic 2, Secret of Mana und Lagoon, Tel.: 0711-865791, ab 19.00 Uhr, Klaus-Dieter

Verkaufe King Arthurs World DM 50, Daffy Duck DM 50, Dennis DM 45, oder tausche eins davon gegen die Schlümpfe, Tel.: 06224-52476, Martina

Verkaufe/Tausche ca. 30 SNES-Spiele wie Flashback, Radical Rex, Vortex, Aladdin, StarWing, Micky Mania, Shaq-Fu, Mario Paint, Super Mario All Stars, zwischen DM 30

und DM 70, Tel.: 04132-375, Marco

Verkaufe Mystic Quest, StarWing, Goof Troop für DM 120, mit Anleitung, Tel.: 034205-620, Frau Göller

Verkaufe Blackhawk DM 90, Lost Vikings DM 70, Mega Man X DM 60, Actraiser 2 DM 80, Super Mario All Stars DM 55, alles zusammen DM 340, alle Spiele mit Verpackung und Anleitung, Tel.: 0711-5282797, 16.00-19.00 Uhr, Uwe

Verkaufe SNES-Spiele. Nigel Mansell für je DM 60, und Super Tennis für je DM 40, Game-Boy-Spiele Bart Beanstalk für je DM 25 und Castlevania DM 25, nagelneu, Tel.: 030-9443183, Steven

Suche Major League Baseball für DM 60, Tausche/Verkaufe Flashback gegen Tecno Super NBA Basketball, Cal Ripken jr. Baseball, NBA Shodown, Tel.: 030-2945842, ab 16.00 Uhr, Christian

Verkaufe Mr. Nutz DM 80, Pocky & Rocky DM 70, Axeley DM 50, Mario is Missing DM 70, Super Ghouls 'n' Ghosts DM 45, Tel.: 07191-57590, Petra

Kaufe NBA Live '95, tausche auch zwei gegen eins, nämlich Wrestle Mania und NBA Jam gegen NBA Live '95, nur PAL, mit Verpackung und Anleitung, Ralf Schindler, Im Grund 8, 71706 Unterriexingen

Verkaufe Axelay und Sparkster neu zu je DM 60, Tel.: 06021-12568, Nico

Verkaufe SNES- und NES-Spiele mit NES, tausche auch SNES-Spiele. Suche SNES! Schlümpfe, Batman und Robin, Goof Troop alle mit dt. Texten, ab 18.00 Uhr, Tel.: 0991-6125, Julian

Verkaufe/Tausche NBA Jam DM 60-69, J. Connors DM 59, Ghouls 'n' Ghosts DM 39, Castlevania 4 DM 49, Street Fighter 2 Turbo DM 60-69, Cool Spot DM 50-59, Tiny Toons DM 50-59, Super Soccer DM 39, Street Fighter 2 DM 50-59, StarWing DM 49, Striker DM 45, Topfighter DM 69, SN Pro Pad DM 29, Fire FX Adapter DM 29, und zehn GB-Games. Suche: Demon's Crest DM 50-60, Final Fantasy 2 DM 40-50, NBA Jam T.E. DM 50-60, Blackhawk DM 50-60, Rock 'n' Roll Racing DM 40-50, Shadowrun DM 60-70, Breath of Fire DM 50-60, Kid Icarus (GB) DM 25-30, ARP 2 DM 40-50, TOTAL! 7 + 8/93, 1/94, 3-6/94, 11/94 je DM 3, Tel.: 0622-10400, Daniel

Verkaufe Super Nintendo mit zwei Turbopads, neun Spielen, 50 Videoheften und drei Spieleberatern, Angebote unter Tel.: 0381-455683, Michael

Verkaufe Sim City, Street Fighter 2 je DM 35, Donkey Kong Country DM 75, Champions World Class Soccer DM 25, Tel.: 035792-316, Rocco

Verkaufe Breath of Fire DM 80, Brain Lords DM 70, Final Fantasy 3 DM 90, The 7th Saga DM 70, Lord of the Rings DM 40, Paladin's Quest DM 30, Equinox DM 50, Tel.: 09101-8935, Markus

Verkaufe/Tausche A. Replay 2, Mystic Quest, Plok, Wing Commander, Cybernator, Turt. 4, Paperboy gegen Shadowrun, Utopia, Blackhawk und andere (dt.), Tel.: 06451-21404, Alexander

Tausche Super Mario Kart gegen Secret of Mana mit Anleitung, Markus Fasse, Körnerstr. 15, 41564 Kaarst, Tel.: 02131-518480

Verkaufe Donkey Kong Country DM 80, Mega Men US DM 80, Rainbow Bell A. DM 60, Magical Quest DM 60, Sim City DM 50, Super Metroid DM 45 alle mit Verpackung und Anleitung, nur mit Anleitung Mario Paint DM 50, Magical Quest DM 40, Tel.: 040-8706391, Tim

Verkaufe Dragon, Michael Jordan, Turn and Burn je DM 60, Secret of Mana, NBA Live '95, NBA Jam 2 (US) je DM 70, Aladdin, James Pond, Tiny Toons je DM 49.90, Tel.: 98725-7169, ab 14.00-17.00 Uhr, Wolfgang

Achtung Verkaufe NBA Jam, B.O.B. Striker, Bubsy, FIFA Soccer, Street Fighter 2 Turbo, WWF 1 und 20 weitere Top-Titel, DM 25-80 je nach Spiel, ruft an Tel.: 07161-811313 Marcel

Verkaufe Super Nintendo mit 13 Spielen, z.B. Cannon Fodder, GP1, Alien 3, FIFA Soccer, und so weiter DM 850, Tel.: 05235-97461, Alex von 13.00-15.00 Uhr

Verkaufe/Tausche z.B. Art of Fighting, F-Zero, Tiny Toons 1, B. Bunny, Parodius, Flashback, Tennis, Fußball, Catchen, Turtles 4 u. 5, Barclay, NFL, Goof Troop, Mystical Ninja, Mario Paint, Adapter US/jp, Tel.: 02501-58613, Jörg

Verkaufe/Tausche z.B. Pocky & Rocky, StarFox, Plok, Cool Spot, Axelay, Castlevania, R-Typ 1 u. 3, Wing Commander 2, Vortex, GP-1,

Cybernator, Op. Logic Bomb, Star Wars 2, Mickey's Ult. Challenge, Tel.: 02501-58613, Jörg

Tausche Young Merlin, Battle Toads, Turrican, Cool Spot, Street Racer, F1 P. Position gegen NBA Live, NBA T.E, Utopia, NFL '94 u. '95, Cannon Fodder, Pitfall, Final Fantasy 2, Tel.: 0341-4283203, Markus

Tausche Zombies ohne Verpackung, Magical Quest, Lost Vikings, Super Ghoul 'n' Ghosts, Spidermann, StarFox US, NBA Jam, Alien 3, suche Blackhawk, Secret of Mana, Syndicate, usw. Tel.: 09161-60110, Olaf ab 13.00 Uhr

Tausche Cannon Fodder, Equinox, Desert Fighter, Mega Lo Mania, Pitfall, SESB, Super Swiv, Gods, Ultima, Harleys H.A., NBA Jam, Zool, Mario Kart, Probotector, DKC, Secret of Mana und neue und alte Spiele, Tel.: 04168-648, Fabian

Suche Sim City, biete Clay Fighter, Tel.: 0341-6881392, Oliver ab 18.00 Uhr

Verkaufe Star Trek TNG (US) DM 75, Soul Blazer und Secret of Mana (beide US) je DM 75, sowie The Magical Quest (dt.) DM 25 oder tausche mit einem der o.g. Spiele gegen Final Fantasy 3, Tel.: 02137-12838, Margit

Verkaufe/Tausche Super Mario All Stars DM 50, Super Mario World gegen Street Fighter 2, Stunt Race FX DM 70, NBA Jam T.E. DM 70, Tel.: 02132-73292, Dienstag und Donnerstag 20.00 Uhr, Mario

Verkaufe/Tausche Secret of Mana für DM 110, mit Verpackung und Anleitung (fast neu) oder tausche gegen NBA Jam und anderen, Tel.: 0621-531228, ab 14.00 Uhr, Felix

Verkaufe ca. 50 SNES-Spiele, z.B. DKC DM 75, EWJ DM 70, NBA Jam DM 50, Final Fantasy 3 DM 70 usw. Alle Spiele neu und komplett. Tausche auch gegen Neuheiten, Tel.: 030-3418661, Claudia

Suche Super Nintendo-Spiele, Tel.: 02331-43384, Manfred

NES

Verkaufe für NES Duck Tales 1 und Die Schlümpfe je DM 40, zusammen für DM 75, portofreier Versand, per Nachnahme oder V-Scheck. Tel.: 03574-760686, Steffen

Verkaufe NES mit zwei Joypads und 18 Spielen, wie z.B. Super Mario 1, 2 + 3, Kirby's Adventure, Chip 'n Dale 1 + 2, Duck Tales 2, u.a.,

verkaufe nur alles zusammen für DM 750, Tel.: 04832-2934, Stefan

Verkaufe Silent Serv., Kid Ikarus, Mega Man 3, Chip and Chap, Cold, A Boy and his Blob ohne Anleitung, Goony's 2 ohne Anleitung gegen Gebot. Tel.: 05137-79645 ab 18.00 Uhr, Annelie

Suche für NES Metal Gear, Punch Out, Total Recall, Bayou Billy, Guardian Legend, Snakes Revage, Kid Ikarus, Tiger Heli, zahle bis DM 15, Tel.: 0831-25520255, Matthias

Verkaufe NES-Spiele, SNES-Spiele, Preislisten anfordern bei Stefan Aue, Spiekershäuserstr. 88, 34125 Kassel

Verkaufe NES mit den Spielen Joe and Mac, Super Mario Bros., Batte-toads zum Preis von DM 100, Tel.: 035792-316, Rocco

Suche Mega Man 1 (NES), Chip and Chap 1+2 und NES Joystick sowie andere Spiele, Tel.: 06073-62662, Sebastian

GAME BOY

Suche Games für Game Boy, SNES und NES. Sehr gerne auch komplette Sammlungen und Konsolen, Tel.: 0641-71250, Kirsten

Verkaufe GB-Spiele. Sword of Hope, Mystic Quest, Zelda und Final Fantasy Legend je DM 30 + Versand, Tel.: 0711-865791 ab 19.00 Uhr, Klaus-Dieter

Suche Game-Boy-Spiele, Tel.: 02331-43384, Manfred

Suche Spiele für Game Boy, auch Sammlungen und Konsolen, suche auch SNES- und NES-Spielesammlungen, Tel.: 0641-791740, Monika

Biete Game-Boy-Spiel George Forman K.O. Boxing mit Anleitung (dt.), suche Schlümpfe, Donkey Kong, Lion King, World Cup, Tel.: 07162-25855 ab 17.00 Uhr, Christian

Verkaufe Game-Boy-Spiele: Mystic Quest, Bill & Ted's Excellent Adventures, Tiny Toon, für je DM 30, suche Metroid 2, Tel.: 036964-366, Michael

Verkaufe 14 GB-Spiele für DM 160 (alle mit Anleitung) z.B. Asterix, Aladdin, Alien 3, Daffy Duck, K. Pinball Land, Tel.: 04247-1303, Stefan

Suche/Tausche/Verkaufe SNES- und GB-Spiele (PAL), Tel.: 06359-4184 oder schickt eure Listen an: Andreas Rissmann, Oberer Graben 1, 67278 Bockenheim a.d. W.

Verkaufe GB-Cass., 168 in eins,

z.B. Alien 3, Jurassic Park, Tiny Toon 2, Tetris 2, Pac Man 2, Tom & Jerry, Bomberman 2, Little Mermaid usw. DM 170, Tel.: 0731-63386, Hermann

Suche jede Menge Game-Boy- und NES-Spiele, gerne auch Sammlungen und Konsolen, bitte melden bei Tel.: 0641-71250, Kirsten

Verkaufe für Game Boy Super Mario Land, Nintendo World Cup und Golf (alle ohne Anleitung) günstig, habe Anrufbeantworter, Nachricht und Tel.-Nr. hinterlassen, Tel.: 02433-1731, Christian

Tausche Castle Quest, Monster Max, Wario Land, Mystic Quest gegen Sword of Hope, Final Fantasy 2 oder 3, Garfields, Pirates, Maniac Ma., schreibt an: Angelika Kock, Flesmesstr. 1, 30419 Hannover

Verkaufe Zelda 4, F1-Race, Spiderman 1 + 3, King of Ring, Bart + Amer. Glad. Turtles, Adv. Island 2, Duck. Tales günstig, suche 150 in eins, Adv. Island, Tel.: 0041-8270544, Urs

Verkaufe über 40 Game-Boy-Spiele. Liste und Preise auf telefonische Anfrage! Tel.: 0361-6435811, Alexander ab 14.00 Uhr

Tausche Castle Quest, den 2. oder 3. Teil von Mario Land, Mega Man, Turtles gegen Final Fantasy 1 - 3, je 1 TOTAL! gratis dazu, Tel.: 0203-470321, Torsten, nicht vom 22.7. - 6.8. 1995

Verkaufe Game Boy mit vielen Spielen, z.B. Spiderman, Mickey Mouse, Kid Dracula, Super R.C. Pro Am, und viele mehr. Tel.: 08593-1208, P.S. Preisliste anfordern, Martin

Verkaufe Game Boy 2 + 22 Spiele. Zelda, Mystic Quest, Action Replay, für DM 1200, Tel.: 08772-1575, Thomas

Verkaufe 15 Game-Boy-Spiele (z.B. Mega Man 3, R-Type 2, Sword of Hope). Preis nach Vereinbarung, Tel.: 0365-37893, Frank

HARDWARE

An alle Sega-Game-Gear-TV-Tuner-Besitzer: Wir bauen die Antennenbuchse in den TV-Tuner ein. Dann kann man Kabel- und Sat-1-Programme empfangen. Infos unter Tel.: 0171-8119477, Tobias

Verkaufe SNES mit Cool Spot, WWF 2, WLLB, Shadowrun und Super Mario World, zwei Pads, alle gut erhalten, VB DM 500, Tel.:

07192-7714, Daniel oder Marko

Verkaufe SNES mit 13 Spielen, zwei Pads, Super Multitaps, Action Replay u.a. Spiele wie Desert Strike usw., Steve Lange, Friesstr. 19, 99423 Weimar

Verkaufe Sega, MD, MCD und 16 Top-Spiele, vollständige Gamers- und Sega-Magazin-Sammlungen, DM 1500, Tel.: 04221-21886, Peter

Verkaufe SNES mit 12 Spielen, z.B. SSF 2, DKC, NBA Jam, Mystical Ninja, Flashback, vier Pads, Fünfspeler-Adapter, Game Savers und 20 TOTAL!-Hefte für VB DM 600, Tel.: 0271-44589, David

Verkaufe Jaguar, RGB, mit Spielen und SNES, US, RGB, 50-60 Hertz, ca. 13 Top-Spiele (Donkey Kong Country, Street Racer, Indian Jones usw.) und Zubehör, auch Einzelverkauf oder Tausch gegen Sat-, PSX-3DO-Spiele. Tel.: 07354-2873, Stefan

Suche Spiele für NES, SNES, GB. Suche auch komplette Sammlungen und Konsolen. Suche auch 3DO, Saturn und PlayStation, Tel.: 0641-791740, Monika

Verkaufe SNES und MD. Schreibt an: Schönstedt, Otto-Rothe-Str. 8, 07549 Gera

An alle Sega-Game-Gear-TV-Tuner-Besitzer! Wir bauen die Antennenbuchse in deinen TV-Tuner ein. Zum Empfang von Kabel- und Sat-Programmen! Info? Tel.: 0171-8119477, Tobias

Verkaufe SNES mit sieben Spielen + ARP 1 (JP 1 + 2, Secret of Mana, Super Metroid, Time Slip und zwei Joypads + Sevel- und ARP-Codes). Nur DM 600, Tel.: 02363-355235, Dominique

SONSTIGES

An alle Sega-Game-Gear-TV-Tuner-Besitzer: Wir bauen die Antennenbuchse in den TV-Tuner ein. Dann kann man Kabel- und Sat-Programme empfangen. Infos unter Tel.: 0171-8119477, Tobias

Verkaufe für Nintendo-Systeme ein Buch mit 2000 Action-Replay-Codes und Paßwörtern, kostet DM 17. Wer gleich anruft, kriegt es noch schneller! Tel.: 04298-1460, Johannes

Tausche Secret of Mana, WWF Raw, Royal Rumble, Flashback und andere, suche Final Fantasy 3, und weitere, verkaufe auch Wrestlingfiguren, Tel.: 06501-13894, Marco

Kaufe/Tausche SNES-, NES-, Game Boy-, MD-, 32X-Spiele, suche Shadowrun für SNES und MD, Dieter Tegler, Paul-Hindemith-Str. 10, 37574 Einbeck, Tel.: 05561-3094

Achtung! Suche für Game&Watch LCD-Spiele von Nintendo, zahle pro Spiel bis zu DM 50, tausche gegen Game-Boy-Module, Tel.: 030-4651290, Sascha

Verkaufe TOTAL! 6/93 an Meistbietenden, TOTAL! 7/93-7/95 für DM 100 (nur zusammen), Game Boy mit neun Spielen, u.a. Zelda, Mega Man X für DM 260, Super-Game Boy für DM 60, Tel.: 0531-697107, Marco

Tausche zwei gegen eins, zwei SNES-, GB-, MS- oder NES-Spiele gegen ein MD-Spiel. Suche Micro Machines 2 (MD) und Action Replay (MD), verkaufe auch Spiele, Tel.: 06081-8497, Alexander und Andreas

Verkaufe/Tausche/Kaufe fast alle GB-Spiele, suche z.B.: Mystic Quest, Zelda, Kirby's D.L., Action Replay, Donkey Kong, FIFA '95 oder Probotector 1+2, Suche auch MD-Games, Tel.: 06525-604, Martina

Rollenspiele Arcana (US), Black-

hawk à DM 75, DKC DM 80, Game Boy: Sword of Hope, Mystic Quest à DM 30 (Porto), Suche: Brain Lord, Syndicate, Shadowrun, Tel.: 02452-14225 (bis 16.00 Uhr) oder 02452-66668 (ab 17.00 Uhr), Ralf

Tausche Master System 2 mit zehn Spielen (Star Wars, James Pond 2, RoboCop, Olympic Gold, Secret Command, R-Type) u.a. gegen Game-Boy-Spiele, mindestens 3, z.B. (Star Wars 2, Battleship) Schreibt an: Enrico Naumann, Bernhard-Kretz-Weg 6, 04720 Döbeln

Kaufe Spiele für SNES, NES, Game Boy, MD, CD, 32X, suche für SNES + MD Shadowrun, für MD Thunderforce 3, Tel.: 05561-3094, Dieter Tegler, Paul-Hindemith-Str. 10, 37574 Einbeck

Verkaufe Mario World für DM 35, DKC-Video für DM 5, vier GB-Hüllen für DM 15, verschiedene Fun-Vision-Hefte für je DM 4, Porto bezahlt Empfänger. Tel.: 07354-7195, Stefan

Verkaufe NES, Zubehör, Spiele, SNES-Spiele, Super Game Boy. Einzelnen oder zusammen. Horst Zweimüller, Goethestr. 34, A-4910 Ried i. L. Tel.: A-07752-70256



Verkaufe div. Hefte: Nintendo 8, 11, 12/92, 93 + 94 komplett, 1/95, Fun Vision 94 komplett/ 2-5/95, Play-Time 1, 4-6, 9, 11, 12/94, 2/95, Video Games, Mega Fun, Maniac Tel.: 04252-3050, Kevin

Suche Spiele für Nintendo, Super Nintendo, Sega Mega Drive, Master System, PC Engine + 32 X (auch Konsole) Tel.: 0431-641670, Roger

Verkaufe NES-Konsole + vier Pads + Action Replay 2 und 17 Spiele und 24 TOTALs für DM 600, Tel.: 06151-377648, Rainer

Verkaufe über 50 Mega-Drive-Module. Preisliste gegen frankierten Rückumschlag! An: Haiko Oschwall, Einern 100, 42279 Wuppertal

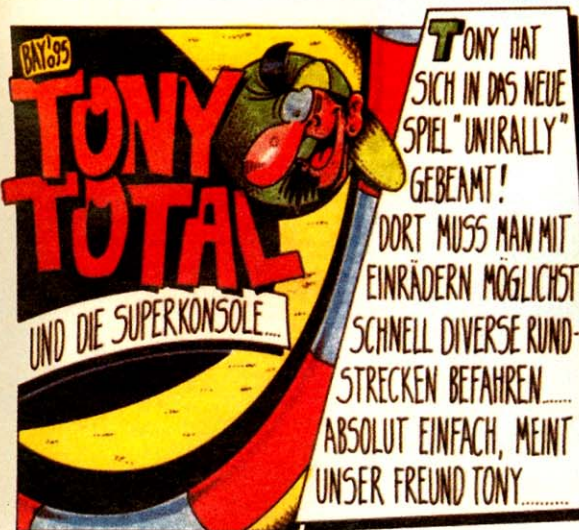
Verkaufe verschiedene SNES- und Game-Boy-Spiele. Außerdem Sega-

Master-System-Spiele. Anrufe nach 14.00 Uhr, Tel.: 06732-64465, Thomas

Verkaufe Master System 2 mit Sonic 1 und 2 zum Preis von DM 70, Tel.: 035792-316, Rocco

Verkaufe TOTAL! 6/93-9/94 nur komplett gegen Gebot, Top-Zustand. Tausche gegebenenfalls Spiel für 3DO, Saturn, PlayStation, Tel.: 05261-16061 nur Mo.-Fr. 15.00-18.00 Uhr, Ludwig

Verkaufe DKC DM 80, Super Metroid DM 80, Stunt Race FX DM 70, NBA Jam DM 60, WWF 2 DM 50, Super Ghouls 'n' Ghosts DM 20, Star Wars 2 DM 60, Mystical Ninja DM 60, Mario All-Stars DM 50, SF 2 DM 30 u.a. Tel.: 02104-46797, Benjamin



FORTSETZUNG FOLGT...

SOHAU

VOR

Anstoß

Passend zum Start der Bundesligasaison 95/96 haben wir ein großes Fußball-Special vorbereitet, in dem wir die Spiele rund um das runde Leder für alle Nintendo-Systeme unter die Lupe nehmen. Neben einem großen Vergleichstest der wichtigsten Fußballspiele gibt es für Euch auch noch einiges zu gewinnen. **Laßt Euch überraschen!**

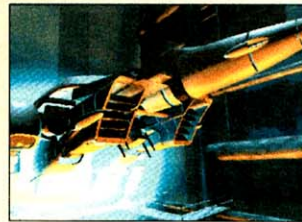


SuperNES forever



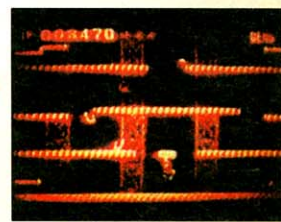
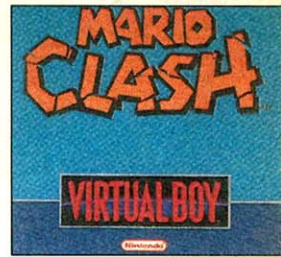
Der Klemptner kehrt zurück! In Yoshi's Island: Super Mario World 2 feiert Mario nach jahrelanger Abstinenz seine triumphale Rückkehr auf das

SuperNintendo. Und als wäre das noch nicht genug, steht die Fortsetzung des Mega-Erfolges Donkey Kong Country ins Haus! Diddy's Quest: Donkey Kong Country 2 soll den phantastischen Vorgänger sogar noch übertreffen. Wer braucht angesichts solcher Spiele-Sensationen noch 32-Bit?! Ausführliche Previews der möglicherweise besten Spiele aller Zeiten liefern wir Euch kommenden Monat.



Vorsprung durch Technik

Alle reden darüber, doch konkrete Informationen gibt es nur wenige. Wie ultimativ ist Nintendos sagenumwobene 64-Bit-Konsole Ultra 64 wirklich? Wie virtuell sind die Realitäten der 3-D-Konsole Virtual Boy? In der kommenden TOTAL! verraten wir Euch, was Nintendos Zukunft bringen wird – von Infos über die Technik bis hin zu den zu erwartenden Spielen.



Super Turrican 2 Tips & Tricks, Teil 2

Auch die Action-Fans werden nächsten Monat nicht im Regen stehen. Damit die Extrawaffen keinen Rost ansetzen und Ihr 'Die Maschine' erfolgreich ins Nirvana befördern könnt, sollten Turrican-Freaks auf keinen Fall den zweiten Teil unserer Levelkarten verpassen.



Welcome to the Jungle

Schwingt Euch in den Hubschrauber, startet die Rotoren und heizt die Bordkanone vor, denn im

August ist es endlich soweit: Nach einigen Verzögerungen kommt von Electronic Arts endlich Jungle Strike, welches die Herzen aller Hobby-Kampfpiloten höher schlagen lassen soll. Ob das Spiel hält, was erste Bilder versprechen? Kommenden Monat wißt Ihr mehr!



Völlig von der Rolle

Auch wenn man es angesichts der Produktpolitik vieler Firmen nicht glauben mag: Rollenspiele und Action-Adventures zählen zu den beliebtesten Spielen überhaupt. Und damit die Wartezeit auf Secret of



Mana 2 und vielleicht eines Tages ja auch Zelda 5 (wer weiß) nicht allzu lang wird, setzen wir unsere Genreübersicht fort, die wir diesen Monat begonnen haben. Von Zelda über Final Fantasy bis hin zu Secret of Mana ist alles vertreten, was Rang und Namen hat.



TOTAL!

IMPRESSUM

Herausgeber: Rüdiger Limbach

Chefredaktion: Reza Abdolali (rz), Hans-Joachim Amann (hja) (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)

Redaktion: Michael Anton (man), Gerald Arend (ga), Maris Feldmann (mf), Klaus-Dieter Hartwig (kdh), Thomas Hellwig (th), Michael Koczcy (mk)

Freie Mitarbeiter: Julian Eggebrecht (je)

Grafik: Katrin Förster, Britta Jakobsen (ltg.), Marion Limbach (ltg.), Kirsten Meier, Domenico Pais, Christoph Poets, Susanne Rieger

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

Anzeigen disposition: Bianca Nielsen
Anzeigenpreisliste Nr. 1 vom 2. 4. 1994

Vertrieb: Inland Presse Vertrieb, Postfach 103246, 20022 Hamburg

Abonnement: Inter Abi, TOTAL!-Leserservice, Postfach 10 32 45, 20097 Hamburg

Lithografie: City Repro, Iglhaut GmbH, Borsteler Chaussee 85-99a, 22453 Hamburg

Verlag: MVL GmbH, Heilwigstraße 39, 20249 Hamburg, Tel. 040 / 48 05 20

Titel: Aldenx & Obelix, © 1995 LES EDITIONS ALBERT RENÉ/GOSCINNY-UDERZO, © 1995 Infogrames Multimedia

© 1995 für alle Beiträge bei MVL GmbH. Alle Rechte vorbehalten

Nachdruck nur mit vorheriger, schriftlicher Genehmigung durch den Verlag. Keine Haftung für unverlangte Manuskripte, Fotos etc.

Geschäftsstandort 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 Lizenzausgabe mit freundlicher Genehmigung der Fa. Future Publishing Ltd., GB



THEO KRANZ

VERSAND

Laden
97070 Würzburg:
Juliuspromenade
11&68

Laden
94032 Passau:
Bahnhofstraße
28



ILLUSION OF TIME



JUNGLE STRIKE



THEME PARK

**SCHNELL, SCHNELLER,
THEO KRANZ VERSAND**

Unser besonderer Schnell-Service: Ihre Bestellung liefern wir Ihnen als Brief, Schneltpäckchen oder Schneltpakete. 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. CONTROLL PAD	29.-
GAME SAVER	89.-
ADDAMS FAMILY VAL.	119.-
AKIRA	139.-
BLACKHAWK	109.-
BUBSY II	129.-
DEMONS CREST	129.-
DONKEY KONG COUNTRY	129.-
F-1 CHAMPIONSHIP	119.-
FLINTSTONES THE MOVIE	109.-
GREEN LANTERN	129.-
HAGANE	119.-
ILLUSION OF TIME	119.-
INT. SUPERSTAR SOCCER	119.-
JELLY BOY	114.-
JUDGE DREDD	119.-
JUNGLE STRIKE	119.-
JUSTICE LEAGUE	109.-
KID CLOWN CRAZY CHASE	109.-
KING OF DRAGONS	109.-
LOTHAR MATTHÄUS S.S.	114.-
MEGA MAN X	114.-
MR. TUFF	114.-
NBA JAM TOURNAMENT	129.-
OPERATION STARFISH	124.-
PAC - MAN 2	114.-
PINBALL FANTASIES	99.-
POCKY & ROCKY 2	109.-
PUNCH OUT	114.-
PUTTY SQUAD	119.-
PUZZLE BOBBLE	109.-
SCHLÜMPFE	129.-
SECRET OF MANA	114.-
SHADOW	119.-
SHOOTOUT SOCCER	109.-
SOULBLAZER	109.-
SPIDERMAN	129.-
STAR TREK - NEXT GEN.	109.-



SUPER MARIO ALLSTAR 64.-
SUPER MARIO KART 64.-
Nur solange Vorrat reicht.

STAR TREK - STARFLEET A.	109.-
STARGATE	129.-
STREET RACER	119.-
SUPER BOMBERMAN 2	99.-
SUPER BC KID	119.-
SUPER TURRICAN 2	119.-
TETRIS & DR. MARIO	89.-
THE MASK	119.-
THEME PARK	119.-
TRUE LIES	139.-
UNIRALLY	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.-
BUBSY II	69.-
DONKEY KONG LAND	59.-
JUNGLE STRIKE	69.-
KIRBY'S DREAMLAND 2	59.-
MARIO'S PICROSS	49.-
MEGA MAN 3	59.-
PAC-IN-TIME	59.-
SAMURAI SHOWDOWN	59.-
STARGATE	59.-
WARIO BLAST	59.-
WWF RAW	59.-

NES

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



PUTTY SQUAD

KNALLERPREISE

SUPER NINTENDO:

ACTRAISER 2	99.-
ANIMANIACS	99.-
DINO DINI SOCCER	79.-
EARTH WORM JIM	119.-
GHOUL PATROL	49.-
MARIO PAINT	69.-
SUPER INDIANA JONES	79.-
PAGEMASTER	89.-
POP N' TWIN BEE	79.-
STAR WARS RET. OF THE JEDI	79.-
STREET FIGHTER II	49.-
SUPER ADVENTURE ISLAND 2	109.-
SUPER BATTLETANK 2	49.-
TURBO TOONS	84.-
VAL D' ISERE CHAMP.	79.-
WWF RAW VIDEO SPIELEBER.	19.-
WWF RAW	64.-

GAME BOY:

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



SUPER TURRICAN 2

SEGA SATURN



SEGA SATURN

**AUFBRUCH IN EINE
NEUE SPIELEDIMENSION!**
DIE ERSTEN 500 GERÄTE:
SEGA SATURN MIT SPIEL FÜR
SAGENHAFTE 799.-

**FRAGEN SIE AUCH NACH UNSEREN
NEUHEITEN FÜR:
SATURN, PLAYSTATION, JAGUAR, 3DO,
NEO GEO, MEGA DRIVE UND 8-BIT!**

0931 / 57 16 01

ODER: 0931 / 57 16 06

ACTION REPLAY™

DAS MOGELMODUL NICHT NUR FÜR DEN SPIELE-PROFI

UNGLAUBLICHE POWER WIE UNENDLICHES LEBEN, ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN, HÄRTER ZUSCHLAGEN, HÖHER SPRINGEN, IN ANDEREN LEVEL'S STARTEN U.S.W. ALLES JE NACH SPIEL.

ACTION REPLAY™ FÜR SEGA SATURN™

SPIELEN WIE DIE GAME-PROFI'S.

- ★ **EINFACHE HANDHABUNG** - Sehr einfach im Gebrauch - gebe den Code für das Game ein, das du spielst und fertig. Jetzt kannst du Level's spielen, die dir bisher völlig unbekannt waren.
- ★ **STECKMODUL** - Action Replay™ in den Modulschacht des SATURN's™ einstecken und alle Möglichkeiten stehen sofort zur Verfügung.
- ★ **ADAPTER-FUNKTION** - Die einzigartige Adapter-Funktion des Action Replay's™ macht es möglich, amerikanische, europäische und japanische Games auf jedem SATURN™ einzusetzen!!

WERDE JETZT GAME-PROFI MIT ACTION REPLAY™ **DM 119,-**

ACTION REPLAY™ MK 3. FÜR SNES™

- ★ **MULTI-CODE-EINGABE** - Eingabe-Möglichkeit bis zu 100 Codes auf einmal.
- ★ **ENTHÄLT JETZT NOCH MEHR EINGEBAUTE CODES** - Tausende eingebauter Codes für die neuesten Games, um sofort loszulegen.
- ★ **DEADCODE GENERATOR** - Durch die Eingabe von Deadcodes verändern sich ganze Spielteile.
- ★ **NEUE EINGABE-METHODE** - Jetzt ist Action Replay™ noch einfacher zu benutzen; einfach den Menüpunkt für die gewünschte Funktion über das Joypad anwählen.
- ★ **EIGENER CODEFINDER** - Der im Hintergrund arbeitende Codefinder findet die Codes, während du spielst. Mit Hilfe des Codefinders findest du direkt Codes für die neuesten Games!
- ★ **ZEITLUPEN-FUNKTION** - Hiermit kannst du die Spielgeschwindigkeit von 100% auf 10% verringern.
- ★ **ADAPTER-FUNKTION** - Hiermit kannst du amerikanische und japanische Games auf einer deutschen Konsole spielen.
- ★ **LIEFERUMFANG** - Action Replay™, deutsche Anleitung, Registrierkarte für den ACTION-REPLAY-CLUB (siehe rechts unten), EUROSISTEMS-GARANTIE-Siegel und Codebuch mit einer großen Anzahl von Codes.
- ★ **JETZT MIT DEUTSCHER MENÜ-FÜHRUNG!**

DM 109,-

ACTION REPLAY™ FÜR NES™, MASTER SYSTEM™, GAMEBOY™ UND GAME GEAR™

- ★ **CODE INPUTSCREEN** - Einfach einen Code eingeben und schon hast du unendliches Leben, Energie bis zum Abwinken, unbegrenzte Power u.s.w. Alles je nach Spiel.
- ★ **EIGENER CODEFINDER** - Durch den eingebauten Codefinder kannst du selbst die Codes für die (neuesten) Spiele suchen.
- ★ **LIEFERUMFANG** - Action Replay™, deutsche Anleitung, Registrierkarte für den ACTION-REPLAY-CLUB (siehe rechts unten), EUROSISTEMS-GARANTIE-Siegel und Codebuch mit einer großen Anzahl von Codes.
- ★ **FÜR MASTER SYSTEM™ ODER GAME GEAR™** **DM 79,-**
- ★ **FÜR NES™** **DM 99,-**
- ★ **FÜR GAME BOY™** **DM 59,-**

NEU!

ACTION REPLAY™ FÜR PLAYSTATION™

ECHT FANTASTISCH !!

- ★ **JEDES ACTION REPLAY™ ENTHÄLT 15 SUPERCHEATS FÜR VERSCHIEDENE TOP-GAMES DER SONY PLAYSTATION™.**
- ★ **EIN SUPERCHEAT IST EIN CHEAT, DER MEHRERE KLEINE CHEATS ENTHÄLT, DIE ALLE GLEICHZEITIG ZUM EINSATZ KOMMEN.** - Jetzt kannst du Level's spielen, die dir bisher völlig unbekannt waren.
- ★ **JE NACH SPIEL - UNENDLICHES LEBEN, ENERGIE, ZEIT, UNBEGRENZTE POWER UND VIELES MEHR.**
- ★ **SEHR EINFACHE HANDHABUNG: EINSTECKEN, FERTIG!**

VOLUME 1 DES ACTION REPLAY'S™ ENTHÄLT CODES FÜR FOLGENDE PLAYSTATION™-GAMES:

KINGS FIELD™	RIDGE RACER™
TEKKEN™	CRIME CRACKERS™
PARODIUS™	PARODIUS DE LUXE™
KILEAK THE BLOOD™	FANTASTIC PINBALL™
JUMPING FLASH™	

Komplett mit deutscher Anleitung und Registrierkarte für den ACTION-REPLAY-CLUB (siehe rechts unten).

DM 79,-

ACTION REPLAY™ FÜR MEGADRIE™ JETZT INKLUSIVE GAME

- ★ **MEGA CODE INPUTSCREEN** - Eingabe-Möglichkeit bis zu 100 Codes auf einmal.
- ★ **MEHR ALS 500 EINGEBAUTE CODES** - Einfach den/die benötigten Code(s) auswählen und loslegen.
- ★ **DEADCODE GENERATOR** - Durch die Eingabe von Deadcodes verändern sich ganze Spielteile.
- ★ **EIGENER CODEFINDER** - Durch den eingebauten Codefinder kannst Du selbst die Codes für die (neuesten) Spiele suchen.
- ★ **ZEITLUPEN-FUNKTION** - Hiermit ist die Geschwindigkeit des Spieles einstellbar.
- ★ **ADAPTER-FUNKTION** - Hiermit kannst du amerikanische und japanische Games auf einer deutschen Konsole spielen.
- ★ **ISHIDO-GAME** - Wenn du dein Action Replay™ für Sega Megadrive™ direkt bei Dataflash bestellst, wird es zusammen mit dem noch nie erschienenen Spiel "ISHIDO" ausgeliefert!!

NUR FÜR MEGADRIE™-BESITZER

ANGEBOT

**ACTION REPLAY™
UND "ISHIDO"-GAME ZUSAMMEN **DM 99,-****
(ISOLANGE DER VORRAT REICHT)

SPIELKONSOLEN-ZUBEHÖR

TV SYSTEM CONVERTER

Benutze NTSC-Geräte auf einem PAL-Monitor/TV. Ideal für 3DO™, JAGUAR™, SATURN™, PLAYSTATION™ U.S.W.



DM 139,-

PROFESIONELLER TV CONVERTER

NTSC nach PAL, PAL nach NTSC, SECAM nach PAL, SECAM nach NTSC. Digitales System. Sehr hohe Qualität.



CDM 600 DM 690,-

3DO™ Speedpad

Joypad-Ersatz, für die Benutzung mit jedes 3DO™ Interaktiv-Multiplayer™-System.



DM 49,-

SATURN™ ADAPTER

Spiele jetzt amerikanische, japanische oder europäischen Games auf jedem SATURN™. Steckbares Modul. Kein langes Warten mehr auf Original-Versionen!!



DM 89,-

PLAYSTATION™ GAME SAVER

Bietet eine Speichermöglichkeit für 15 verschiedene Spielstände. Macht es möglich, ein Spiel ab der gespeicherten Position fortzusetzen.



DM 89,-

SATURN™ GAME SAVER

Erweitert den Speicher für die Game-Save-Option mit 4 megs. Durch die 10mal größere Speicherkapazität hast du viel mehr Speichermöglichkeiten.



DM 99,-

ADAPTER, UM IMPORT-GAMES ZU SPIELEN

für SNES™ **DM 39,-**
für Megadrive™ **DM 39,-**
für Mega CD™ **DM 59,-**
für SNES™ **DM 59,-**
programmierb. Adapter
für Megadrive™ **DM 59,-**
für den Einsatz von Master System™-Games

NUR FÜR ACTION-REPLAY-CLUB-MITGLIEDER!

Diesen "HOTLINE TERMINAL" (zur Bedienung der interaktiven Sprachcomputer-Hotline für neue Codes, News usw.) kann man als Club-Mitglied für DM 25,- direkt bei DATAFLASH bestellen.

WICHTIG: DATAFLASH liefert jedes Action Replay™ mit einer Registrierkarte für den ACTION-REPLAY-CLUB aus.



ACHTUNG!! Die von uns gelieferten ACTION REPLAY's™ sind ORIGINAL DEUTSCHE VERSIONEN, die komplett mit Registrierkarte für den ACTION-REPLAY-CLUB (Hotline für Tips & Tricks, Sprachcomputer, technische Unterstützung, Angebote u.s.w.), deutscher Anleitung und EUROSISTEMS-GARANTIE-Siegel ausgeliefert werden.

24-STD.-BESTELLSERVICE

TEL. 02822-68545 / 537182 FAX 02822-68547

24-STD.-VERSAND-SERVICE (WENN VORRÄTIG)



DATAFLASH GmbH
WASSENBERGSTR. 34
46446 EMMERICH

VERSANDKOSTEN DM 10,-, AUSLAND (NUR VORKASSE) DM 25,-

SEGA, MEGA DRIVE, GAME GEAR, MASTERSYSTEM, UND SATURN SIND EINGETRAGENE MARKEN ZEICHEN VON SEGA ENTERPRISES LTD. NINTENDO, GAMEBOY, NES UND SPINNES SIND EINGETRAGENE MARKEN ZEICHEN VON NINTENDO OF AMERICA. PLAYSTATION IST EIN EINGETRAGENES MARKENZEICHEN VON SONY CORPORATION.