

100% NINTENDO

TOTAL!

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

SUPER NES **N**ES **G**AME BOY

Reportagen:

Shigeru Miyamoto:
Marios Vater im Interview
Tips für Profis
Rollenspiele

Tests & Infos zu:

- Donkey Kong Country 2
- Super Mario World 2
- Ultra 64 & Virtual Boy

TIPS & TRICKS

- Theme Park, SHORTIES, ARP-Codes und vieles mehr

Poster:

- Killer Instinct



Mortal Kombat 3

Phänomenal

über
200
Moves,
Fatalities & Combos



BATMAN FOREVER

Spiel, Film, Geschichte – alles über den Dunklen Ritter

TESTS **I N F O S** **N E W S** TIPS & TRICKS



A.B. GAMES

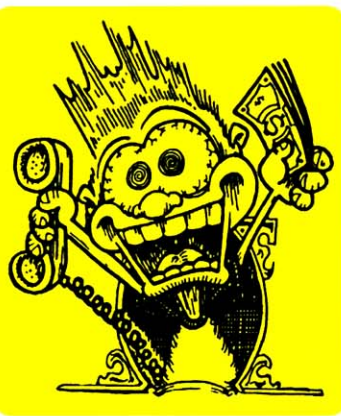
ANDREAS BENDER

Ankauf & Verkauf von Videospielen und Geräten

SUPER NINTENDO

Actraiser I	us	49,00*
Actraiser II	dt	109,00
Actraiser II	us	59,00*
Addams Family	us	39,00*
Addams Family II	dt	69,00*
Addams Family II	us	59,00*
Addams Family Values	dt	129,00
Aero the Acro Bat	dt	69,00*
Aladdin	dt	69,00*
Alien III	dt	59,00*
Animaniacs	dt	99,00*
Another World	dt	59,00*
Arcana	us	79,00*
Art of Fighting	dt	69,00*
Asterix	dt	69,00*
Asterix&Obelix	dt	129,00
Axelay	dt	39,00*
Axelay	us	33,00*
B.O.B	dt	69,00*
Batman Returns	jp	39,00*
Batman&Robin		
Adventure	dt	129,00
Battletoads	dt	69,00*
Battletoads	us	49,00*
Battletoads vs		
Double Dragon	dt	109,00
Biometal	dt	79,00*
Blackhawk	dt	109,00
Blues Brothers	dt	69,00*
Bonkers	us	99,00
Brain Lord	us	129,00
Brawl Brothers	dt	89,00*
Brett Hull Hockey	dt	69,00*
Brashish	us	149,00
Batman Forever	dt	139,00
Bubly I	dt	69,00*
Bill Laimbeer's		
Combat Basketball	us	69,00*
Bart's Nightmare	dt	69,00*
Bugs Bunny	dt	89,00*
Breath of Fire	us	149,00
Biker Mice From Mars	dt	119,00
Cal Ripken Jr. Baseball	dt	59,00*
Castlevania IV	dt	59,00*
Championship Pool	dt	99,00*
Choplifter III	dt	89,00
Clayfighter	dt	119,00
Clayfighter II	dt	99,00
Claymates	dt	59,00*
Congo's Caper	dt	109,00
Cool Spot	dt	69,00*
Demolition Man	dt	129,00
Daffy Duck	dt	79,00
Dino City	dt	65,00*
Dino City	jp	49,00*
Donkey Kong Country	dt	139,00
Doomsday Warrior	us	75,00*
Dracula	dt	79,00
Dschungelbuch	dt	119,00
Dungeon Master	us	89,00*
Dragon's Lair	dt	59,00
Double Dragon V	dt	119,00
Desert Fighter	dt	99,00
Dino Dini's Soccer	dt	99,00
Demon's Crest	dt	139,00
E.V.O.	us	89,00*
Deep Space Nine	dt	139,00
Earth Defense Force	us	59,00*
EEK! The Cat	dt	69,00
Equinox	dt	69,00*
Euro Football Champ	dt	69,00*
Earthworm Jim	dt	105,00*
Earthbound	us	149,00
Front Mission	jp	199,00
F-Zero	dt	39,00*
Fatal Fury I	dt	65,00*
Fatal Fury II	dt	119,00
Fatal Fury Special	dt	129,00
Fifa Inter. Soccer	dt	79,00*
Final Fantasy II	us	149,00
Final Fantasy III	us	149,00
Fighting Spirit	dt	79,00*
Final Fight I	us	59,00*
Final Fight II	us	59,00*
Final Fight III	jp	59,00*
First Samurai	dt	59,00*
Flashback	dt	69,00*
Flinstones	dt	99,00
Fever Pitch Soccer	dt	129,00
Foreman for Real	dt	129,00
Gemfire	us	109,00*
Ghoul Patrol	dt	79,00*
Gero Formann's		
KO Boxing	dt	79,00*
Gods	dt	59,00*
Goof Troop	dt	65,00*

Hagane	dt	129,00
Harley Humongous Adv.	dt	79,00
Harley Humongous Adv.	us	49,00*
Hook	dt	69,00*
Humans	dt	99,00
Hulk	dt	79,00
Indiana Jones	dt	89,00*
Indiana Jones	us	79,00*
Illusion of Time	dt	119,00
Illusion of Gaia	us	99,00*
Jimmy Connors Tennis	dt	79,00*
Jimmy Connors Tennis	us	69,00*
John Madden		
Football '93	dt	59,00*
Jurassic Park I	dt	69,00*
Jurassic Park II	dt	99,00
Jungle Strike	dt	119,00
Justice League	dt	129,00
Judge Dredd	dt	129,00
Jelly Boy	dt	79,00*
Kick Off 3	dt	119,00*
King Arthur's World	dt	69,00*
King Arthur's World	us	59,00*
King of Dragon	dt	119,00
König der Löwen	dt	129,00
Krusty Super Fun House	dt	49,00*
Ka-Blooley	us	69,00
Krusty Super Fun House	us	39,00*
Lamborghini	dt	89,00*
Last Action Hero	dt	79,00
Legend	dt	99,00
Lemmings I	dt	69,00*
Lemmings II	dt	99,00
Lethal Weapon	dt	69,00*
Lord of the Ring's	us	99,00
Magic Boy	dt	99,00
Mario Paint	dt	69,00*
Maximum Carnage	dt	129,00
Mechwarrior	dt	79,00*
Mega Man X	dt	79,00*
Metal Marines	dt	99,00
Mickey Mania	dt	79,00*
Michael Jordan	dt	89,00*
Might&Magic II	dt	89,00*
Might&Magic III	us	149,00
Mr.Nutz	dt	79,00*
Mystic Quest Legend	dt	69,00*
Mystic Quest Legend	us	49,00*
Mystical Ninja	dt	79,00*
Mystical Ninja	us	65,00*
Micro Machines	dt	99,00
Magical Quest	dt	75,00*
Magical Quest	us	49,00*
NBA All Star Challenge	dt	69,00*
NHLPA Hockey 93	dt	59,00*
NHLPA Hockey 93	us	39,00*
Nobunaga's Ambition	us	129,00*
Ninja Warriors	dt	139,00
Nigel Mansell Indy Car	dt	119,00
NFL Quarterback Club	dt	129,00
Obitus	us	99,00*
Out to Lunch	dt	59,00*
Orge Battle	us	149,00
Outlander	dt	69,00*
Pac Attack	dt	79,00*
Parodius	dt	59,00*
Parodius	jp	49,00*
Pilot Wings	dt	49,00*
Pilot Wings	jp	39,00*
Pinball Dreams	dt	69,00*
Pirates of the Dark Water	dt	69,00*
Plok	dt	69,00*
Pocky&Rockey	dt	59,00*
Pop'n Twinbee I	dt	59,00*
Pop'n Twinbee II	dt	99,00
Populous I	dt	69,00*
Power Ranger	dt	109,00*
Power Monger	dt	69,00*
Push Over	dt	69,00*
Paws of Fury	dt	99,00
Pitfall	dt	99,00
Phantom 2040	dt	I.V.
Pinochio	dt	I.V.
PGA European Tour	dt	I.V.
Puzzle Bubble	dt	119,00
Porky Pig/		
Schweinchen Dick	dt	129,00
Robocop vs Terminator	dt	129,00
R-Type III	dt	79,00
Race Drivin	dt	59,00*
Rampart	us	89,00*
Rise of the Robots	dt	89,00*
Rival Turf	dt	59,00*
Road Riot 4WD	us	49,00*
Road Runner	dt	65,00*
Road Runner	us	49,00*
Robotrek	us	139,00
Rock'n Roll Racing	dt	89,00*
Rock'n Roll Racing	us	79,00*



Demnächst:

Primal Rage

Killer Instinct

Weapon Lord

Teil III

Super Mario World II
Donkey Kong Country II

Lieferbar:

Earthbound uS 149,-

Secret of the Stars

uS 129,-

Final Fantasy III

uS 149,-

Shadowrun dt 129,-

Sonderangebote des Monats:

Secret of Mana dt 89,-

NBA Jam T.E. dt 89,-

International Superstar

Soccer dt 79,-

Paladin's Quest uS 69,-

Stunt Race FX dt 79,-

solange der Vorrat
reicht

Romance of the Three	us	129,00*
Kingdoms III	dt	69,00*
Royal Rumble	dt	69,00*
Rummenigge		
Player Manager	dt	79,00*
Run Saber	dt	79,00
Schlumpfe	dt	119,00
Sequester DSV	dt	99,00*
Sensible Soccer	dt	69,00*
Shanghai II	us	119,00*
Sim Ant	us	79,00*
Sim City	dt	69,00*
Sim City 2000	us	I.V.
Skulljagger	us	59,00*
Skyblazer	dt	109,00
Slammaster	dt	129,00*
Smash Tennis	dt	99,00
Soccer Shootout	us	109,00
Soul Blazer	dt	89,00*
Soul Blazer	us	69,00*
Space Ace	dt	49,00*
Sparkster	dt	99,00
Spectre	dt	69,00
Spider Man&X-Man	dt	69,00*
Star Trek Starflight		
Academy	dt	129,00
Starwing (Starfox)	us	49,00*
Street Fighter II	dt	49,00*
Street Fighter II	us	39,00*
Street Fighter II Turbo	dt	69,00*
Street Fighter II Turbo	us	59,00*
Super Street Fighter II	dt	129,00
Street Racer	dt	89,00*
Striker	dt	59,00*
Sunset Riders	dt	69,00*
Super Adventure Island I	dt	69,00*
Super Adventure Island I	jp	49,00*
Super Baseball 2020	us	65,00*
Super Battletank II	dt	129,00
Super Birdie Rush	jp	59,00*
Super Bomberman I	dt	99,00
Super Bomberman II	dt	109,00
Super Bomberman III	us	I.V.
Super Dropzone	dt	119,00
Super Empire		
Strikes Back	dt	89,00*
Super Formation		
Soccer I	jp	49,00*
Super Ghoul's n Ghosts	dt	49,00*
Super Ghoul's n Ghosts	us	39,00*
Super Mario Allstars	dt	69,00*
Super Mario World	dt	49,00*
Super Metroid	dt	75,00*
Super Metroid	us	59,00*
Super Off Road I	us	39,00*
Super Off Road II	us	69,00*
Super Pinball	dt	79,00*
Super Probotector	dt	65,00*
Super Probotector	jp	49,00*
Super Punch Out	dt	99,00*
Super Punch Out	us	89,00*
Super R-Type	dt	39,00*
Super Return of the Jedi	dt	99,00*
Super Game Boy	dt	99,00
Super Hockey	dt	79,00*
Super Smash TV	us	59,00*
Super Soccer	dt	39,00*
Super Star Wars	dt	79,00*
Super Strike Eagle	dt	139,00
Super Turrican	dt	65,00*
Super Turrican	us	59,00*
Super Turrican II	dt	129,00
Superman	dt	99,00*
Syndicate	dt	89,00*
Super Wrestle Mania	dt	65,00*
Super Wrestle Mania	us	49,00*
Super Ice Hockey	dt	109,00
Stargate	dt	129,00
Side Pocket	dt	119,00
Star Trek		
Next Generation	dt	139,00
Spirou	dt	I.V.
Secret of Evermore	us	149,00
Secret of the Stars	us	129,00
Swat Kats	dt	I.V.
Shadowrun	dt	129,00
Taz Mania	dt	99,00
Terminator II-Judgment	dt	59,00*
The Lost Vikings	dt	99,00
Tiny Toon	dt	49,00*
Tiny Toon Wild'n		
Wacky Sports	dt	129,00
Turbo Toons	dt	129,00
Top Gear 3000	dt	129,00
Trodders	dt	99,00
Turn&Burn	dt	129,00
Turtles IV	dt	49,00*
Turtles IV	us	33,00*
Turtles Tournament		

Fighter	dt	119,00
The Brainies	dt	109,00
True Lies	dt	99,00
The Fireman	dt	89,00*
The Mask	dt	I.V.
Theme Park	dt	119,00
Tetris&Dr.Mario	dt	99,00
Universal Adapter Fire	dt	39,00
Ultima-False Prophet	us	99,00*
Ultima-Runes		
of Virtue II	us	99,00*
Uncharted Waters	us	99,00*
Urban Strike	dt	I.V.
Unirally	dt	119,00
Val D'Isere		
Championship	dt	119,00
Vortex	dt	99,00
Where is Carmen		
San Diego?	dt	59,00*
Wing Commander	dt	59,00*
Wing Commander		
Secret Mission	dt	69,00*
Winter Olympics	dt	49,00*
Wolfchild	dt	49,00*
Wolverine	dt	89,00
World Cup Striker	dt	69,00*
World Cup USA 94	dt	109,00
World Heros I	dt	69,00*
World Heros I	us	59,00*
World League Basketball	dt	59,00*
WWF Raw	dt	89,00
Warlock	dt	105,00*
World Soccer	jp	39,00*
Worms	dt	I.V.
Wayne Gretzky's Hockey	dt	I.V.
Wild Guns	dt	109,00
X-Kaliber 2097	dt	99,00
X-Men	dt	89,00*
Yogi Bear's	dt	99,00
Young Merlin	dt	75,00*
Zelda I	dt	69,00*
Zombies	dt	39,00*
Zool	dt	79,00

VIRTUAL BOY

Virtual Boy	jp	499,00
Devil Busters	jp	I.V.
Galactic Pinball	jp	119,00
Intercept	jp	I.V.
Mario Clash	jp	I.V.
Mario Dream Tennis	jp	119,00
Panic Bomber	jp	119,00
Proteus Zone	jp	I.V.
Red Alarm	jp	119,00
Space Squash	jp	I.V.
Sunday's Point	jp	I.V.
Teleroboxer	jp	119,00
Vertical Force	jp	I.V.
Virtual League Baseball	jp	I.V.
War Simulation	jp	I.V.
Water Cruise	jp	I.V.
Waterworld	jp	I.V.

andere Titel auf Anfrage

GAME BOY

Donkey Kong Land	dt	69,00
Kirby's Dreamland II	dt	69,00
Yogi Bear's	dt	59,00
Alien III	dt	59,00
Duck Tales II	dt	59,00
Flinstones	dt	59,00
Kid Icarus	dt	49,00*
Lingo	dt	59,00
Probotector I	dt	39,00*
Probotector II	dt	69,00
Spiderman III	dt	59,00
Super Mario Land III	dt	69,00
Tom&Jerry II	us	59,00

andere Titel auf Anfrage.

NES

Spiele auf Anfrage

Spiele mit * sind Gebrauchtspiele
(mit Verpackung und Anleitung)
nur solange der Vorrat reicht!

AB 300,00 DM
Versandkostenfrei

Druckfehler, Preisänderungen und Irrtümer
vorbehalten

Keine Haftung für Kompatibilität

Händler
willkommen

Tel. 0 45 21- 48 73

Fax 0 45 21- 10 25

Montag-Freitag
12.00 - 20.00 Uhr

EDITORIAL

**Hallo,
TOTAL!
Fans!**

Das Ende der 16-Bit-Konsolen wird von einigen Seiten suggeriert.

Der Grund: Die „Next Generation“ steht vor der Tür. Mit dieser hübschen Umschreibung ist nicht nur Nintendos 64-Bitter „Ultra 64“ gemeint, der ab April '96 in unseren Stuben stehen soll. Auch die Geräte der mittlerweile zahlreichen Konkurrenten – 3DO, Atari Jaguar, Sega Saturn und Sony PlayStation – gehören dazu. Bereits auf dem deutschen Markt oder in Kürze erscheinend, soll durch diese 32- respektive 64-Bitter die Videospielerwelt revolutioniert werden.



Die wahre Revolution hat jedoch einmal mehr Nintendo parat – und das gleich zweifach! Nachdem der erste Teil von „Donkey Kong Country“ Weihnachten '95 für großes Staunen sorgte, steht uns dieses Jahr der mit Abstand heißeste Herbst und der wärmste Winter seit Jahren bevor. Die Gründe dafür haben zwei Namen: **Diddy Kong** und **Super Mario**! Der phantastische Nachfolger des sich am schnellsten verkauften Videospieles aller Zeiten zeigt, daß die Grenzen des SuperNintendo noch unerreichbar sind. Trotz „lediglich“ 16 Bit Busbreite des SuperNES lassen die Donkey-Kong-Spiele so manche 32-Bit- und sogar 64-Bit-Konkurrenz arm aussehen!

Mit „Yoshi's Island – Super Mario World 2“ definiert Nintendo das Jump&Run-Genre nahezu völlig neu! Ein einmaliger Zeichenstil, spielerische Tiefe wie es sie nie zuvor gab und Gags en masse lassen das „Jump&Run des Jahrhunderts“ erwarten. Beide Programme – DKC 2 und Mario 2 – präsentieren wir Euch in dieser Ausgabe in zwei exklusiven Previews.



Das Ende der 16-Bit-Generation? Keine Spur – bei solchen Aussichten! Dafür hat das SuperNintendo noch viel zu viel Potential und kann mit manch einer Next-Generation-Maschine problemlos maßhalten. Auch wenn Nintendos Ultra 64 – von dem Großartiges erwartet werden darf – kommendes Jahr auf den Markt stoßen wird, braucht Ihr keine Angst zu haben:

Das SuperNintendo wird noch lange nicht zum alten Eisen gehören ...

In diesem Sinne

**E U E R
KOMPETENTES
TOTAL!
TEAM**

TOTAL!

RESERVIERUNG 10/95

Lieber Zeitschriftenhändler,

bitte reservieren Sie mir ein Exemplar von **TOTAL! 10/95**.

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

Name, Vorname

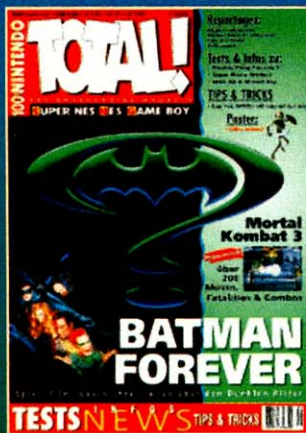
Meine Telefonnummer

Unterschrift

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

TOTAL!

**10/95 ist ab
Mittwoch, den
20. September
erhältlich!**



TITELTHEMEN - 9/95 -

Batman	22
Donkey Kong Country 2 ..	12
Super Mario World 2	14
Shigeru Miyamoto im Interview	16
Mortal Kombat 3	54
Poster: Killer Instinct	42
Tips & Tricks	ab 41



MARIOS DADDY

Er ist Japaner. Für die genialsten Videospiele der Nintendowelt zeichnet er verantwortlich, und in kürze erscheint sein bislang zweifellos

genialstes Werk: Shigeru Miyamoto – Genie seines Fachs – stand uns aus diesem Anlaß in einem ausführlichen Interview Rede und Antwort.

16



JUNGLE STRIKE

Schlechte Zeiten für Drogenbarone und Größenwahnsinnige Diktatoren: Am Steuerknüppel eines Comanche-Helikopters und diverser

anderer Kampfvehiel könnt Ihr den Bösewichten endlich mal so richtig zeigen, wo der Hammer hängt. Ein tolles Action- und

Strategiespektakel erwartet Euch in dieser Ausgabe und auf Eurem SNES.

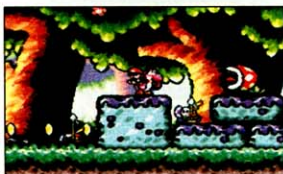
30

TOTAL! 9/95



VON KLEMPNERN UND AFFEN

Nein, es müssen beim besten Willen keine 32 oder gar 64 Bit sein, die einem Spiel den richtigen Pfiff geben. Daß das gute alte SNES noch lange nicht ausgereizt ist, beweist Nintendo mit „Donkey Kong Country 2“ und „Super Mario World 2“. Wir haben schon mal einen ersten Blick auf die potentiellen Renner des diesjährigen Weihnachtsgeschäfts



geworfen – und wir sind bereits jetzt hell auf begeistert!!!

12

REPORT

Batman Forever – Der Film zum Spiel	22
Mortal Kombat – The Movie	29
Mortal Kombat 3: 200 Special Moves und mehr..	54
Rollenspiele – Was bringt die Zukunft?	34
Shigeru Miyamoto im Interview:	
Marios Vater packt aus	16
Tips für Profis: Mehr Spaß mit dem SNES	48
Ultra 64 & Virtual Boy: Facts und Infos	20

WETTBEWERBE

Acclaim: Batman Forever	32
Virgin	7

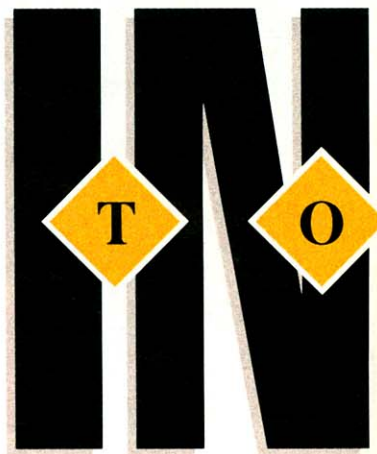
PREVIEWS

Donkey Kong Country 2 – Diddy's Kong Quest (SNES)	12
Und wieder rasen die Affen durch gerenderte Wälder und allerlei andere Örtlichkeiten und das alles nur wegen einiger lächerlicher Bananen. Oder steckt noch mehr dahinter?	
Super Mario World 2 – Yoshi's Island (SNES)	14
Die Mario-Fans in der Redaktion sind völlig aus dem Häuschen – den genaueren Grund für die Begeisterung erfahrt Ihr in dieser Preview!	
Vampire's Kiss – Castlevania X	18
Das neue Abenteuer des Sir Belmont.	

HARDWARE-HOFFNUNG

Es wird zwar noch etwas Zeit verstreichen, bis Ihr die fertigen Geräte an der Ladentheke erstehen könnt, aber so langsam lüften sich die Schleier um Nintendos Konsolen der Zukunft. Was an Ultra 64 und Virtual Boy so alles dran und auch drin ist, verraten wir Euch in dieser Ausgabe.

20



TESTS

SNES

Batman Forever

24

Und ewig flattert die Fledermaus! Zeitgleich zur Premiere des neuesten Films schickt Acclaim den guten alten Batman in ein neues Abenteuer auf der Konsole. Wer sich dafür interessiert, was der Comicheld so alles erlebt, der sollte mal weiterblättern.



Jungle Strike

30

„Operation Urwaldsturm“ gibt es jetzt endlich auch auf dem SuperNintendo! Angehende Hubschrauberpiloten erwarten neun Kampagnen mit zahlreichen Missionen. Beinharte Helikopter-Action ist angesagt. Unbedingt reinschauen!

NES

TOTAL!-Classics

Mega Man 3

53

Der blaue Wicht und sein treuer Hund machen sich auf den Weg, einen verrückten Wissenschaftler in seine Schranken zu verweisen. Ob der Blaumann auch heute noch begeistern kann?

BATMAN FOREVER

Acclaim und Val Kilmer lassen die Fledermaus raus! Tja, Batman kommt nicht zur Ruhe: Rein ins Heldenkostüm und rauf auf



Acclaims Motion-Capture-Folterbank – und wir sind mit dabei. Neben dem

Spiel zum Film stellen wir Euch auch den Film zum Spiel vor – oder so ähnlich jedenfalls ...

22



ACHTUNG!
Dies ist ein Teil der Rückseite des Coupons, mit dem TOTAL! 10/95 beim Zeitschriftenhändler reserviert werden kann. Wie, bitte? Der ist noch im Heft? Na dann los, denn sonst schafft Ihr es vielleicht nicht mehr!

HALT!

TIPS FÜR PROFIS

Modul rein und Strom an – so einfach gestaltet sich der Umgang mit einer Konsole normalerweise. Doch was ist eigentlich, wenn das gute Teil einmal nicht so richtig will?

Unser zweiteiliger Report liefert praktische Lebenshilfe für die doch nicht immer so ganz unkomplizierte Beziehungskiste mit den grauen Kästen und ihrem praktischen Zubehör.



46

GAME BOY

Asterix & Obelix 38
Die armen Römer kommen auch auf dem Game Boy nicht zur Ruhe: Der kleine Gallier und sein dick angezogener (!) Freund sorgen mal wieder im fast ganz von Römern besetzten Gallien und an vielen anderen Orten für Unruhe.

Batman Forever 24
Auch auf dem Game Boy darf die Fledermaus zahlreiche Bösewichter verjagen. Wir verraten Euch, ob sie trotz dürftiger Farbfähigkeiten Spaß daran hat.

Donkey Kong Land 26
Nach der farbenfrohen Jagd auf die gerenderte Banane jetzt das Ganze in dezenterem Game-Boy-Grau? Etwas gewagt, aber durchaus gelungen ...

Pac in Time 36
Er ist klein, gelb, unheimlich gefräßig und außerdem noch steinalt. Doch ist der Urvater aller Videospiel-Helden auch heute noch zeitgemäß? Lassen wir uns doch mal überraschen.

True Lies 28
Arnold Schwarzenegger mit Muskelschwund? Oder wie haben die Programmierer von Acclaim es sonst geschafft, den Kraitprotz in ein Game-Boy-Modul zu quetschen? Wir haben die Antwort!

World Heroes Jet 2 37

TOTALI-Classics:

F-1 Race 52
Formel-1-Freuden auf dem Game Boy oder nur eine nette Zugabe zum Vierspieler-Adapter?

IMPORT-CORNER

Secret of the Stars (SNES) 50
Tecmo versucht sich ausnahmsweise mal im Rollenspielgenre. Ob der Ausflug wohl gutgeht?

TIPS & TRICKS

Shorties 64
Helpline: Leser helfen Lesern 70
Action-Replay-Codes 72
Theme Park: Tips & Tricks 41
Als Manager eines Rummeparks hat man es wirklich nicht leicht. Damit Ihr nicht in hinterwäldlerischen Kuhdörfern vergammeln müßt verraten wir Euch, wie Ihr ein einträgliches TOTALI-Land aufbauen könnt.

RUBRIKEN

Editorial 3
News 6
Post 10
TOTALI-Intern 39
Charts 40
Poster: Killer Instinct 42
TOTALI-Shop 74
Börse 78
Comic 81
Impressum 82
Vorschau 82

MORTAL MOVES

Auch wenn es den Leuten von Williams nicht unbedingt gefallen wird: Dank unserer Liste mit miraculösen Moves verschwendet Ihr keine müde Mark mehr zuviel in der Daddelhalle. Also dann, Ring frei und FIGHT!



54

Bevor Ihr mal wieder einen Abstecher zum nächsten Flohmarkt riskiert, solltet Ihr vielleicht noch einmal kurz an dieser Stelle vorbeischaun: Ob flottes

Rennspiel oder Jump&Run-

Action – wir verraten Euch, nach welchen 'Oldies' but Goldies' Ihr Ausschau halten solltet.

52

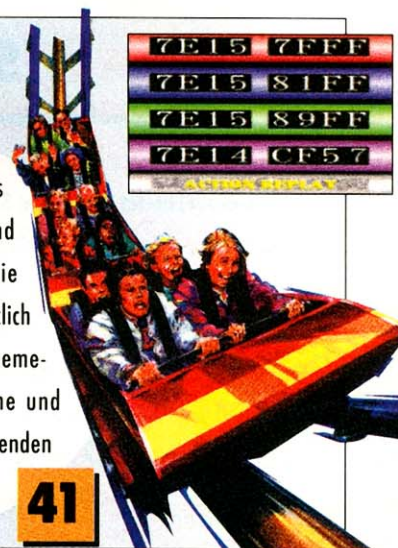


TIPS & TRICKS



Auch in dieser Ausgabe gibt es wieder jede Menge Cheats und Schummelcodes, auch fehlt die beliebte Helpline natürlich nicht. Zusätzlich greifen wir allen gestreßten Theme-Park-Managern unter die Arme und verraten, wie man einen florierenden Vergnügungspark aufbaut.

41



TOTAL! NEU

WURMSTICH

Der gemeine Wurm scheint nach Jahren der Nichtbeachtung endlich auch in der Videospielebranche Fuß zu fassen. Nach Shiny Entertainment und ihrem unvergessenen „Earthworm Jim“ hat jetzt auch Hersteller Ocean die Vorteile der leicht zu züchtenden Kleintiere erkannt und sie gleich scharenweise für ihren Action-/Strategiemix **Worms** engagiert. Die Mischung aus „Lemmings“ und „Cannon Fodder“ soll dank zufallsgenerierter Spiellevel auch längerfristig für Stimmung sorgen und erscheint im Herbst – unter anderem für **SuperNES** und **Game Boy**.



ALTER FILM, NEUES SPIEL

Verkehrte Welt: Sylvester Stallones neuer Actionfilm „Judge Dredd“ läuft gerade mal in den deutschen Kinos, da stehen schon die passenden Lizenzspiele in den Läden. Slys Actionhit aus dem Vorjahr – **Demolition Man** – zieht heutzutage dagegen nicht mal mehr auf Video die Würst vom Brot, aber von den lang angekündigten Lizenzspielen gibt's bis jetzt nur die 3DO-Version. Das soll sich in Kürze ändern: Acclams Lizenzspiel für **SuperNES** soll zehn Level lang handfeste Ballerei aus Seitenansicht und Vogelperspektive bieten, garniert mit Soundfetzen und Zwischenscreens aus dem Film. Wird wahrscheinlich „schon“ im August zu haben sein!



FILM GOES SPIEL

Der Kinosommer lockt mit neuen Zelluloid-Köstlichkeiten – und das läßt sich die Spielindustrie natürlich nicht entgehen. Nach „Judge Dredd“ und „Batman Forever“ dreht sich die Lizenzmühle kräftig weiter. Etwa mit Kevin Costner, der diesmal mit dem Katamaran tanzt.

Sein **Waterworld** uferle mit seinen absaulenden Bauten und Drehpannen zum teuersten Film aller Zeiten aus. Unglaubliche 200 Mio. US-\$ kostete das aufwendige SF/Fantasy-Epos! Da sind ein paar zusätzliche Märker



„Land unter“ im großen Stil gibt's in Kevin Costners Kostenmonster „Waterworld“ zu bestaunen

aus der Lizenzkasse mehr als willkommen – und die steuert Ocean bei. Das gleichnamige Spiel soll Ende August unter anderem für **SNES** erscheinen. Renny Harlin, Regisseur von Kult-Actionstreifen wie „Die Hard II“ oder „Cliffhanger“, geht während dessen unter die Piraten. Seine Ehefrau Geena Davis (Thelma und Louise) mimt in dem aufwendigen Seeräuber-Spektakel **Cutthroat Island** eine Piratenanführerin auf großer Schatzsuche. Niemand geringeres als Acclaim hat sich die Rechte für die Videospiele an Land gezogen und wird in näherer Zukunft mit einem gleichnamigen Spiel für **SuperNES** aufwarten. Das Schwertkampf-lastige Actiongame wird uns hoffentlich auch ein



NEUER SF-AUTOMAT

Street-Fighter, aufgepaßt: In diesen Tagen kommt der neueste Capcom-Münzfresser in die Spielhallen.

Street Fighter Alpha: Warrior's Dreams (das ist der endgültige Titel des als „SF Legends“ und „SF Zero“ angekündigten Games) bietet klassische SF-Action mit gezeichneten Kämpfersprites. Das Spiel vereint Charaktere aus „Street Fighter“ (Ryu, Ken, Sagat, Birdie, Adon), „SF II“ (Chun Li) und „Final Fight“ (Guy und Sodom). Außerdem sind zwei Neuzugänge mit von der Partie: Rose und Charlie – letzterer ist ein alter Kumpel von Guile. Was es sonst noch Neues gibt? Frische Special-Moves, Animationen und Grafiken sowie das Super-Combo-System aus „SSF2 Turbo“, einen „Automatic-Mode“ für Anfänger und die sogenannte „Alpha-Counterattack“, ein Gegenangriff nach erfolgreich abgewehrter Attacke. Umsetzungen für Nintendo-Systeme sind zur Zeit leider noch nicht angedacht ...



ALS DIE DINOS PRÜGELN LERNTEN

Time Warner Interactive setzt zum großen Rundumschlag an: Kaum ein Videospiel- oder Computersystem, für das ihr prähistorischer Prügler **Primal Rage** nicht angekündigt wäre. Für diese großen Pläne haben sich die Entwickler nicht lumpen lassen. Die Löwenarbeit steckt weniger in den Umsetzungen für die unterschiedlichen Systeme, sondern wurde vielmehr für die Entwicklung des Arcade-Originals aufgewendet.

'Primal Rage' ist eines der wenigen Spiele, das mit Hilfe der aus der Filmbranche stammenden Stop-Motion-Technik hergestellt wurde. Beginnend von einer Konzeptzeichnung wurden zunächst plastische Tonmodelle aller Kämpfer hergestellt. Diese starren 'Skulpturen' dienten einer Armada von über zehn Animationstechnikern als Grundlage für den Entwurf voll beweglicher Metallskelette. Eigens entwickelte Spezialgelenke sorgten dafür, daß sich die fertigen Modelle in alle nur erdenklichen Posen biegen ließen. Das aufwendige Innenleben wurde anschließend mit einer elastischen Latexhaut versehen, bemalt und mit weiteren Details wie Zähnen oder Wimpern versehen, um die Mini-Dinos möglichst realistisch aussehen zu lassen.

Diese liebevoll gestalteten Modelle wurden in allen nur erdenklichen Posen digital gefilmt. Für jeden Bewegungsablauf waren etwa 100 einzelne Bilder nötig. Zwischen jedem Einzelbild mußten die Glieder der Modelle in winzigen Schritten weiterbewegt werden. Viel Arbeit – denn jede einzelne Figur beherrscht etwa 70 verschiedene Moves. Aus den so entstandenen 'Trickfilmen' entfernte man anschließend die überflüssigen Einzelbilder, der brauchbare Rest wurde von den Programmierern dann in das Spiel eingebaut. Viel Aufwand für ein Videogame – aber der Erfolg in der Arcade gab den Entwicklern recht: Der Automat erfreute sich im Vorjahr regem Zulauf. Wie die Konvertierungen geraten sind, wissen wir in Kürze: Die **Super-NES**-Version erscheint Ende August, genau wie das **Game-Boy**-Spiel.



Geena Davis als festsche Piratenbraut in 'Cutthroat Island'

paar neckische Groß-Sprites von der attraktiven Geena beschenken ...

Und zu guter Letzt ist natürlich auch Walt Disney wieder mit von der Partie. Nach gut-



er alter Tradition werden auch dieses Jahr die Kinogänger in der Vorweihnachtszeit mit einem neuen Zeichentrickfilm der Superlative beglückt. Der Titel: **Pocahontas**, frei nach einer amerikanischen Volkslegende, die bei uns allerdings ohnehin niemand kennt. Das obligatorische Lizenzspiel soll eine 'Aladdin'- und 'Löwenkönig'-ähnliche Engine besitzen und wird diesmal von Disney selbst programmiert. Die **Super-NES**-Version kommt wahrscheinlich

'Pocahontas' soll der weihnachtliche Disney-Filmhit werden

rechtzeitig zur dezentemberlichen Tannenbaumparty!



SPORTNACHSCHUB

Freunde deftiger Handgemenge sollen bei Acclaims **WWF WrestleMania** für **SuperNES** auf ihre Kosten kommen. Der Nachfolger von 'WWF Raw' kommt mit digitalisierten und gerenderten Grafiken daher und soll auch spielerisch einiges auf dem Kasten haben – zum Beispiel



neue Special-Moves namens 'Double Punishing Moves', gewaltige Combos aus bis zu 21 (!!!) aufeinanderfolgenden Schlägen sowie frische Spezialattacken und Finishing-Moves. Das Spiel mit der offiziellen Lizenz von der World Wrestling Federation (WWF) erscheint noch in diesem Jahr!

DAS 2. Virgin-JAHR



UNGLAUBLICH! Ein weiteres Jahr lang könnt Ihr an dieser gewohnten Stelle etwas Tolles abgreifen.

Virgin macht's möglich und hat rechtzeitig zu Weihnachten sogar eine ganz besondere Überraschung für Euch auf Lager. Dazu in wenigen Wochen mehr!

Zu gewinnen gibt's wie immer ...

... ein **SUPER NES** mit einem „EARTHWORM-JIM“-MODUL

Ihr müßt uns nur eine Frage beantworten: Auf welcher tragbaren

Konsole treibt der tolle Wurm zur Zeit sein Unwesen?

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

TOTAL! • Virgin 9/95 • Heilwigstraße 39 • D-20249 Hamburg



Einsendeschluß: 13.9.95. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
• Mitarbeiter von MVL und Virgin dürfen nicht teilnehmen.

VIRTUELLES KICKER-AS

Am 24. Juni fand in Berlin das Endspiel der Videospielemeisterschaft um Konamis **International Superstar Soccer** statt. Die Finalteilnehmer waren aus ganz Deutschland nach Berlin gekommen. Sieger wurde Sinan Köksal aus Berlin, der im Endspiel den Dortmunder Christian Lenz mit 9:3 auf den zweiten Platz verwies. Rang drei sicherte sich der Hamburger Radomir Miksat. Der glückliche Hauptgewinner erhielt einen Konami-Soccer-Twin-Kabinett-Automaten im Wert von 15.000 Mark, der von niemand geringerem als Alt-Fußballer Günter Netzer überreicht wurde. Die Finalpaarungen wurden ausgelost von Fußballweltmeister Bernd Hölzenbein und Ingrid Stahmer, der Berliner Senatorin für Soziales, Familie und Jugend.



Günter Netzer gratuliert dem frischgebackenen Deutschen Meister, Sinan Köksal



Kunio Neo, Executive Vice President Konami, Fußballweltmeister Günter Netzer und Peter von Schlippe, Vertriebsleiter Konami, umringt von den zwölf Stadtmeistern

BOOM!

Ein technisches Kunststück der Extraklasse scheint den Programmierern von Sculptured Software gelungen zu sein. Sie haben – kein

Scherz! – das indizierte PC-

Brutalo-Game **Doom** für das **SuperNES** umgesetzt.

Möglich wurde das technische Wunder – das

Originalspiel braucht einen 486er-PC zum flüssigen

Spielablauf – mit Hilfe eines SFX2-Coprocessors, der im

Modul verborgen ist. Der kleine Rechenkünstler soll

dafür sorgen, daß sich das Geschehen am Bildschirm

mit 15 fps (frames per second = Bilder pro

Sekunde) abspielt – und das im Vollbildmodus ohne

störenden Rahmen. Außerdem sollen sämtliche

Features, Waffen und Monster von der

Originalversion enthalten sein. Die Umsetzung soll am

1. September erscheinen – allerdings definitiv **nicht** in

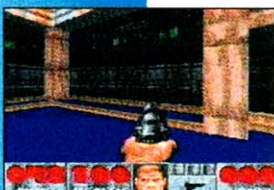
Deutschland! Wundert Euch

also nicht, wenn Ihr hierzu:

lande von dem Spiel weder etwas hört noch

etwas seht – denn auch diese Umsetzung ist ein

totsicherer Kandidat für den Index der BPJS!



Ein technisches Wunder: Dank SFX2-Chip sieht das Spiel aus wie auf einem 486er-PC!

POWER RANGERS

Die TV-Serie ist in Deutschland längst vom Bildschirm verschwunden, aber die „Power

Rangers“ sind dennoch nicht zu bremsen und wagten sich sogar an einen eigenen Kinofilm heran. Das passende Lizenzspiel ist auch nicht weit: **Mighty Morphin Power Rangers – The Movie** für **SuperNES**

bietet Action-Prügelei der einfacheren Strickart: Auf der Seite der Guten bekämpft Ihr mit wenigen Moves sechs Level lang die Schergen des Schurken Ivan Ooze und das entweder allein oder zu zweit. Bandai's Spiel mit

allen sechs Rangers kommt in Kürze in den Handel!



Nicht gerade originell, aber immerhin offiziell lizenziert: die „Power Rangers“ auf dem SNES



SECRET OF MANA II?

„Secret of Mana“-Fans, aufgepaßt: Rollenspiel-Profi Squaresoft meldet sich zurück!

Secret of Evermore für **SuperNES** (siehe auch Rollenspiel-Report in diesem Heft) ist so

etwas Ähnliches wie der Nachfolger des besagten Spielhits. Dies ist nicht nur das erste Game, das

von Squaresofts US-Niederlassung programmiert wird. Auch in technischer Hinsicht ist SoE eine Premiere,

denn hier ist erstmals gerenderte SGI-Grafik in einem

Squaresoft-Programm zu sehen. Allerdings wurde

der technische Segen eher sparsam und unauffällig

eingesetzt, um den gewohnten Look nicht zu zer-

stören. Ob das gelun-

gen ist, wissen wir

voraussichtlich

Ende des Jahres;

Nintendo

selbst wird

die komplett deutsche Version

des 24 MBit starken Spiels

in Deutschland ver-

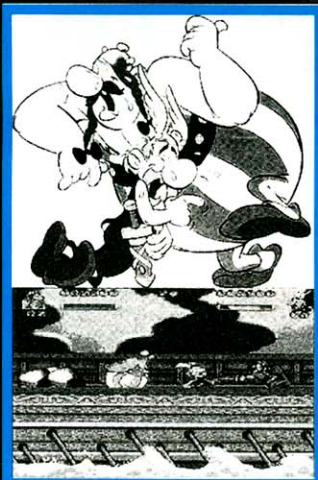
treiben.



THEO KRANZ VERSAND

Laden
97070 Würzburg:
Juliuspromenade
11868

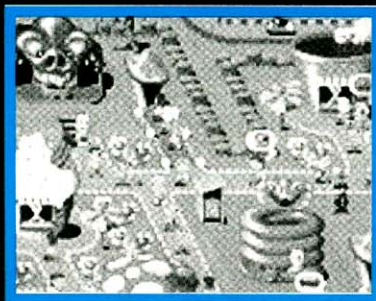
Laden
94032 Passau:
Bahnhofstraße
28



ASTERIX & OBELIX



JUNGLE STRIKE



THEME PARK

**SCHNELL, SCHNELLER,
THEO KRANZ VERSAND**

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

SUPER NINTENDO

S. N. MORE FUN SET	299.-
ACTION REPLAY PRO 2 SN	99.-
NINT. CONTROL PAD	29.-
GAME SAVER	89.-
ADDAMS FAMILY VAL.	119.-
ASTERIX & OBELIX DT. TEXTE	129.-
AKIRA	139.-
BATMAN FOREVER	119.-
BUBSY II	129.-
BIG SKY TROOPER	119.-
CAPTAIN COMMANDO	119.-
DEMOLITION MAN	119.-
DIRT RACER	129.-
DONKEY KONG COUNTRY	129.-
F-1 CHAMPIONSHIP	89.-
FLINTSTONES THE MOVIE	109.-
FOREMAN BOXING	114.-
GREEN LANTERN	129.-
HAGANE	119.-
ILLUSION OF TIME	119.-
INT. SUPERSTAR SOCCER	119.-
JELLY BOY	114.-
JUDGE DREDD	99.-
JUNGLE STRIKE	119.-
JUSTICE LEAGUE	99.-
KAWASAKI SUPEBIKES (SEPT)	119.-
KING OF DRAGONS	109.-
LOST VIKINGS 2 (SEPT.)	119.-
LOTHAR MATTHÄUS S.S.	114.-
MARIO BASLER FEVER PITCH	
SOCCER	119.-
MR. TUFF	114.-
NBA JAM TOURNAMENT	129.-
PINBALL FANTASIES	99.-
POCKY & ROCKY 2	109.-
POWER RANGER THE MOVIE	119.-
PORKY PIG'S HAUNTED	
HOLIDAYS	119.-
PRIMAL RAGE	129.-
PUNCH OUT	114.-
PUTTY SQUAD	119.-
SECRET OF MANIA	114.-
SHADOW	119.-
SOULBLAZER	109.-



SUPER MARIO ALLSTAR 64.-
SUPER MARIO KART 64.-
Nur solange Vorrat reicht.

SPIDERMAN	129.-
STAR TREK DEEP SPACE NINE	119.-
STAR TREK - NEXT GEN.	109.-
STAR TREK - STARFLEET A.	109.-
STARGATE	129.-
STREET RACER	99.-
SUPER BOMBERMAN 2	99.-
SUPER BC KID	99.-
SUPER TURRICAN 2	119.-
THE MASK	119.-
THEME PARK	119.-
TOTAL FOOTBALL	129.-
TRUE LIES	139.-
UNIRALLY	119.-
WARLOCK	109.-
WARIO'S WOODS	89.-
WAYNE GRETZKY NHLPA	
ALL STAR	129.-
WWF RAW VIDEO SPIELEBER.	19.-

GAME BOY

GAME BOY SPEC. EDIT.	109.-
BATMAN FOREVER	64.-
BUBSY II	69.-
DONKEY KONG LAND	59.-
FOREMAN FOR REAL BOXING	64.-
JUNGLE STRIKE	69.-
KIRBY'S DREAMLAND 2	59.-
MARIO'S PICROSS	49.-
MEGA MAN 3	59.-
SAMURAI SHOWDOWN	59.-
STARGATE	59.-
WWF RAW	59.-

NES

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



FEVER PITCH SOCCER

KNALLERPREISE

SUPER NINTENDO:

ACTRAISER 2	79.-
ANIMANIACS	99.-
DINO DINI SOCCER	39.-
EARTH WORM JIM	119.-
MARIO PAINT	69.-
SUPER INDIANA JONES	69.-
PAGEMASTER	59.-
STAR WARS RET. OF THE JEDI	69.-
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.-



SUPER TURRICAN 2

SEGA SATURN

AUFBRUCH IN EINE NEUE SPIELEDIMENSION!

DIE ERSTEN 500 GERÄTE:
SEGA SATURN MIT 3 SPIELEN FÜR
SAGENHAFTE 1019.-



SEGA SATURN

SONY PLAYSTATION:

LIEFERBAR AB SEPTEMBER	
SONY PLAYSTATION	589.-
RIDGE RACER	94.-
TOH SHIN DEN	89.-
WIPE OUT	99.-

FRAGEN SIE AUCH NACH UNSEREN NEUHEITEN FÜR:
SATURN, JAGUAR, 3DO,
NEO GEO, MEGA DRIVE UND 8-BIT!

0931 / 5716 01

ODER: 0931 / 5716 06

Hallo!

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

TOTAL!
Post
Heilwigstraße 39
D-20249 Hamburg

Nun aber wünschen wir Euch mußevolle Unterhaltung mit Euren Leserseiten, die einen Querschnitt der Briefe bieten, die Ihr in der letzten Zeit an uns geschickt habt. Sinnwahrende Kürzungen müssen wir uns dabei manchmal leider vorbehalten. Und noch etwas: Solltet Ihr ein witziges FOTO von Euch mit einer Ausgabe von TOTAL! (na gut, zur Not auch ohne) zur Hand haben, schickt es mit! Man weiß nie, wo es letzten Endes auftaucht ...

LESER

KEINE ZUKUNFTSÄNGSTE!

1. Ich besitze ein SNES und habe kürzlich von dem neuen Ultra 64 gehört. Wie das nun mal so ist, wird dann das SNES langsam immer unwichtiger werden. Nun bin ich aber voll zufrieden mit meiner Konsole und habe nicht vor, mir ein Ultra 64 zu kaufen. Aber andererseits möchte ich nicht eines Tages die TOTAL! aufschlagen und keine SNES-Berichte mehr finden. Bitte versprecht mir eines: Bleibt dem SNES treu!

2. Könnt Ihr endlich mal wieder ein richtiges (kein Tips&Tricks) Poster bringen?

3. Ich bin stolzer Besitzer eines PC und eines SNES, mein Freund hat nur einen PC. Immer, wenn ich mich mit anderen Leuten über das SNES unterhalte, kommt er an und sagt: „Nintendo ist schlecht! Doofe Grafik! Der PC ist viel besser!“ Dagegen sagt ja keiner was, aber ist das SNES wirklich so rückständig?

Sebastian Bent, Erpel (!)

TOTAL! antwortet:

1. Das werden wir mit Sicherheit, denn das SNES wird auch trotz Ultra 64 noch lange wichtig bleiben. Der technische Fortschritt wird sich über kurz oder lang zwar nicht aufhalten lassen, aber wir werden dem SNES so lange wie möglich die Stange halten. (Gerüchtehalber suchen Reza und Klaus schon nach Plätzen im gleichen Altersheim, damit sie auch im hohen Alter nicht auf ihre Mario-Kart-Duelle auf dem SNES verzichten müssen.)

2. Sind die Seiten 42 und 43 dieses Heftes nach Deinem Geschmack ausgefallen?

3. Technisch gesehen vielleicht schon, allerdings spielen da noch ganz andere Aspekte eine Rolle: Für den recht günstigen Preis bietet das SNES doch ganz erstaunliche Leistungen – insbesondere dann, wenn sich die Programmierer Mühe geben und das Potential der Hardware voll ausreizen. Die so entstehenden Spiele, bevorzugt Jump&Runs und rasanten Actionspiele, sind in solcher Form auf dem PC kaum möglich. Es sei denn, man klotzt mit zusätzlicher Rechenleistung, wofür dann schon mal der eine oder andere Tausender in den PC gesteckt werden möchte – und das bei der heutigen Hardwareentwicklung am besten noch jedes Jahr. In Sachen Preis/Leistung haben die Konsolen jedenfalls die Nase weit vorn – solange es nur ums Thema Spiele geht.

PREVIEWS NEIN DANKE?

1. Ich mag mit meiner Meinung vielleicht alleine da stehen, aber ich kann's ja mal versuchen: Ich bin der Meinung, daß Ihr die Previews weglassen solltet. Entweder sind die unfertigen Spiele schon so gut, daß sie nicht mehr verbessert werden, oder es wird von den Herstellern gesagt, daß noch dies und das verbessert wird, was dann doch nicht geschieht. Die Spiele, die in Zukunft rauskommen sollen, könnt Ihr auch kurz in den News vorstellen. Den Platz könnte man mit ausführlicheren Tests oder noch mehr Leserbriefseiten füllen. Wo ich gerade beim Thema „weglassen“ bin: Die Lesercharts, also die Spielekurzbewertungen der Leser, könnt Ihr auch getrost weglassen, da eh alle das gleiche schreiben. (...) Was meinen die anderen Leser?

2. Noch was [ja, gleich ist Schluß mit der Kritik]: Eure Tips&Tricks sind etwas unübersichtlich, könntet Ihr nicht eine Seite davor drucken, wo die Tips der aktuellen Ausgabe nach Systemen aufgelistet sind? (...) So, jetzt aber endgültig genug der Kritik, auch lob

muß sein: Die Tests sind immer sehr informativ und verständlich (...), nur das TOTAL!-Genial-Zeichen ist zu schlicht und fällt nicht so ins Auge.

3. Hoffentlich seid Ihr wegen der vielen Kritik nicht beleidigt und verbrennt vielleicht noch folgende Briefe von mir oder kurt Recklinghausen zur häßlichsten Stadt der Welt mit den dümmlichsten Briefen der Welt.

Nicolas Schöppner, Recklinghausen

TOTAL! antwortet:

1. So ganz möchten wir auf die Previews nicht verzichten, schließlich sind sie ja auch in Eurem Interesse: Wenn wir Euch rechtzeitig und ausführlich über kommende Spiele informieren, so könnt Ihr am besten abschätzen, ob Ihr schon mal anfangen solltet, auf dieses Spiel zu sparen. Mario- und Donkey Kong-Fans mit kleinem Geldbeutel wissen spätestens seit den Previews in dieser Ausgabe, daß sich Sparsamkeit für sie auf alle Fälle lohnt. Aber vielleicht hat die Leserschaft ja auch ganz andere Erwartungen? Dann schreibt doch einfach.

2. Wir werden über diesbezügliche Neugestaltungen nochmals intensiv nachdenken.

3. Recklingwas? Wo liegt das überhaupt? Aber wenn es Dich beruhigt: Hiermit kuren wir Recklinghausen zur häßlichsten Stadt der Welt mit den dümmlichsten Briefen der Welt. Allerdings nur für diese Ausgabe, damit sich die anderen häßlichsten Städte der Welt nicht benachteiligt fühlen ...

MEHR UND WENIGER

Ich habe einen Game Boy und frage mich, wieso Ihr in der letzten Zeit so wenig Game-Boy-Spiele getestet habt. (...) Ich finde außerdem sehr blöd, daß Ihr so viele Komplettlösungen druckt. (...) Es reicht doch völlig, wenn Ihr im nächsten Monat eine Game-Boy- oder NES- und im übernächsten Monat eine SNES-Komplettlösung abdruckt.

Christian Langer, Leipzig

TOTAL! antwortet:

Leider können wir verständlicherweise nur das testen, was gerade an aktuellen Spielen auf dem Markt ist. In letzter Zeit war das in Sachen Game Boy leider relativ wenig, aber wie ein Blick ins Inhaltsverzeichnis zeigt, sieht es schon wieder etwas rosiger aus. Zum Thema Komplettlösungen: Netze laee, allerdings verärgern wir dann einen Monat alle SNES-Besitzer und im nächsten Heft den Rest der Nintendo-Welt. „Möglichst viel für möglichst viele“ ist daher unser Motto – und das kann eigentlich auch nur in Eurem Interesse sein, oder?

TOTAL!
LESERSPIEGEL
TEIL 24



Einmal im Monat ist bei Claas eine Riesenfete angesagt, nämlich dann, wenn die neue TOTAL! herauskommt. Seine Begeisterung ist wohl offensichtlich, hoffen wir nur, daß sich alle anderen Leser genauso tierisch freuen!

EIN GEDICHT, EIN GEDICHT
Wir haben nur noch schlechtes Wetter
Doch die TOTAL! ist unser Retter
Denn die Jungs dort sind gut drauf
Jürgen Wolf, Villingen-Schwenningen

TOTAL! antwortet:
Schlechtes Wetter – welch ein Scherz
Denn unser Schweiß tropft bodenwärts
Doch kann uns dieses kaum verdrießen
Wenn solche Reime wir genießen
Denn besten Dank für Dein Gedicht
Doch mehr Post gibt es heute nicht

ROLLENSPIELE ODER WAS?

1. Was ist der Unterschied zwischen Rollenspielen und Adventures?
2. Welche Rollenspiele und Adventures könnt Ihr mir empfehlen?
3. Warum hat Secret of Mana nur eine 1- bekommen?

Sascha Kreuzer, Troisdorf

TOTAL! antwortet:

1. Um es kurz und oberflächlich auf einen Punkt zu bringen: Während es bei Adventures eher um die Lösung vieler Rätsel geht, steht bei Rollenspielen eher das Training und die Entwicklung des oder der Helden im Vordergrund. Rollenspiel-Helden weisen eine mehr oder weniger komplexe „Persönlichkeitsstruktur“ auf, beispielsweise mit Werten für Intelligenz, Stärke usw., die sich je nach Figur unterscheiden und unterschiedlich entwickeln können. Adventure-Helden dagegen fehlt dieses Merkmal normalerweise, obwohl das Einsammeln von Herzteilen in Zelda durchaus auch als Charakterentwicklung bezeichnet werden könnte.
2. So ganz spontan fallen uns als Ergänzung zu Deiner Liste noch Final Fantasy III und Earthbound für SNES und Great Greed auf dem Game Boy ein – die sollte man auf alle Fälle gespielt haben. Weitere Anregungen gibt es übrigens in einer der kommenden Ausgaben im Rahmen des Genredurchblicks.
3. Weil es für einen einzelnen Spieler etwas knifflig ist, drei amoklaufende Spielfiguren gleichzeitig und effektiv unter Kontrolle zu halten. Auch könnte die Sache mit dem aufladbaren Energiebalken nicht so recht überzeugen.

ROLLENSPIELE – EINMAL ANDERS

Erst einmal herzlichen Glückwunsch nachträglich zum zweijährigen Bestehen. Als ich kürzlich meine TOTAL! Sammlung durchblättere, fiel mir Euer Rollenspiel-Report (8/94, 9/94) auf.

1. Für mich kommen im Moment nur Shadowrun oder Das Schwarze Auge in Frage. Was muß man als Einsteiger für beide Spiele an Büchern und Material haben?
2. Gibt es auch Solo-Abenteuer?
3. Werden Kampfsystem, Charaktere, Spielverlauf usw. im Handbuch erklärt?
4. Wo bekomme ich die ganzen Sachen?

Mr. X aus Y

TOTAL! antwortet:

Für Einsteiger ist Das Schwarze Auge etwas besser geeignet als Shadowrun. Empfehlenswert wäre auch Dungeons & Dragons, welches derzeit in einer über-

arbeiteten Version auf den Markt kommen soll. Im DSA-Basis-Set ist eigentlich alles enthalten, was der Anfänger so braucht – bis hin zu Würfeln. In der Anleitung wird zudem alles Nötige an Hintergrundwissen, Information usw. vermittelt. Spezielle Solo-Abenteuer gibt es für fast alle Systeme – nicht jedoch für Shadowrun! Richtig Spaß machen Rollenspiele jedoch nur mit mehreren Leuten. Das Schwarze Auge gibt es in fast allen Spielwarenabteilungen der großen Kaufhäuser. Zudem gibt es in vielen Städten spezielle Rollenspiel- und Fantasy-Fachgeschäfte (Dort bekommt man auch Kontakt zu anderen Spielern), die Dich natürlich auch wesentlich fundierter beraten können als ein Verkäufer in Warenhäusern. (Ein Blick in die Gelben Seiten (z. B. Rubrik Fantasy) dürfte sich als nützlich erweisen.) Leider hast Du auf Deinem Brief nicht Name und Adresse notiert – diese Angaben sind zusammen mit dem Umschlag entsorgt worden. Ansonsten hätten wir Dir vielleicht noch einen Laden in Deiner Nähe empfehlen können.

GOLF-KRISE

Ich bin seit der ersten Ausgabe dabei und mußte feststellen, daß Ihr noch kein Golfspiel für das SNES vorgestellt habt. Ändert doch mal was daran!

Ingo Kühn, Dessau

TOTAL! antwortet:

Das liegt ganz einfach daran, daß kaum Golfspiele für das SNES erscheinen. In TOTAL! 1/94 haben wir Major Title von Irem getestet (2-) – inklusive einer „Golfographie“ (Erklärung von Fachbegriffen). PGA Tour Golf von Electronic Arts erschien, bevor TOTAL! auf dem Markt war. Das Spiel ist ganz ordentlich, möglicherweise stellen wir es einmal als Classic vor. Derzeit sind bei Virgin zwei Golfspiele in Arbeit (Hooked, Sensible Golf), allerdings steht noch nicht fest, ob oder wann sie in Deutschland erscheinen.

SCHNIPPELN ERLAUBT!

Ich finde die TOTAL! sehr gut und möchte ein sehr großes Lob aussprechen. (Die Postkarten sind einfach toll!)

Ich habe die TOTAL! jetzt abonniert, da es sie in dem Handel, in dem ich sie bis jetzt gekauft habe, nicht mehr gibt. Deshalb fehlen mir zwei Ausgaben. Ich würde mir die fehlenden Hefte gerne bestellen, aber ich möchte mein Heft deswegen nicht zerschneiden.

Astrid Brugger, Handzell

TOTAL! antwortet:

Wie wir schon häufiger erwähnt haben: Natürlich muß niemand seine TOTAL! zerschneiden. Ihr könnt

**DAS IST DER
GEWINNER
AUS TOTAL! 7/95**

Das Virgin-Jahr 7/95



Marco Wilken aus
Bremen gewinnt ein
**SNES mit einem
Earthworm-Jim-
Modul.
Groovy!**

die Seite kopieren oder die Bestellung einfach so auf eine Postkarte schreiben oder per Fax schicken (Das Gleiche gilt in der Regel auch für Wettbewerbe, Umfragen oder ähnliches.)

GRÜN IST DIE HOFFNUNG

Ich habe mir True Lies gekauft, doch mein Modul hat einen kleinen Fehler. Es fließt nämlich grünes Blut und kein rotes. Woran könnte das liegen, wie kann ich das ändern?

Daniel Seidel, Gelsenkirchen

TOTAL! antwortet:

Die uns zum Test vorliegende Endversion enthielt noch rotes Blut, die Verkaufsversion wurde jedoch exklusiv für den deutschen Markt mit grüner Körperflüssigkeit versehen – etwas, was wir dem Rest der Welt voraushaben.

UMSETZUNGEN

1. Ihr habt geschrieben, daß eine Umsetzung von Killer Instinct auf das SNES in Produktion sei. Wird dann das Spiel Cruisin' USA auch für das SNES umgesetzt? (Technisch gesehen ist das sicher möglich, oder?)
2. Wißt Ihr schon Genaueres über das Spiel Comanche?
3. Wird es in Zukunft auf dem SNES Rennspiele in der Art wie Need for Speed (3DO) oder Ridge Racer (PlayStation) geben?
4. Wann testet Ihr das Spiel F1 World Championship Edition?
5. Ist es möglich, daß man Videospiele auf ein Videoband aufzeichnet? Was braucht man dafür?

Stefan Forberger, A-Völs

TOTAL! antwortet:

1. Eine Umsetzung des Rennspektakels ist nicht geplant, wir können uns ehrlich gesagt aber auch nicht vorstellen, daß die auf dem SNES besonders gut ausfallen würde ...
2. Nur soviel, daß eine Veröffentlichung in diesem unseren Lande nicht geplant ist, so daß der Weg in die Lüfte wohl nur über den Importhändler führt.
3. In der Qualität der Vorbilder sicherlich nicht. Es sei denn, irgendwer erfindet mal einen extrem leistungsfähigen FX-Chip – aber ob sich dieser Aufwand wirklich lohnt??
4. Schon geschehen, siehe TOTAL! 8/95, S. 16.
5. Im Prinzip ist das kein Problem, die nötigen Kabel werden ja schon mit dem SNES ausgeliefert. Allerdings können die Resultate nicht unbedingt perfekt ausfallen, da hilft nur mutiges Ausprobieren. Kaputtgehen kann bei richtigem Anschluß eigentlich nichts.

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

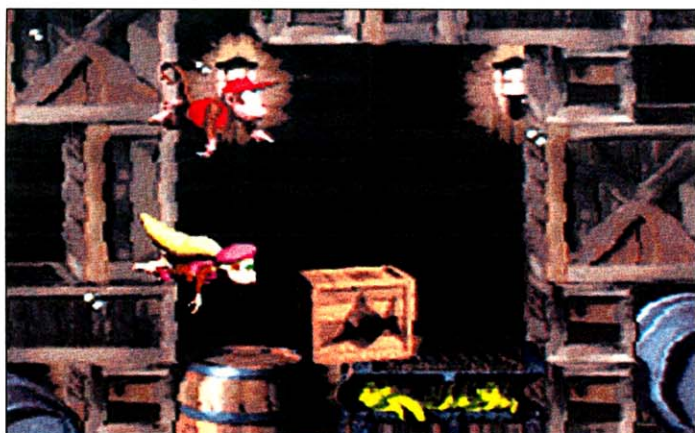
SNES
1-2 Spieler
Nintendo
November



Die Zwischenbilder sind wie gewohnt spektakulär. In der deutschen Fassung von DKC2 werden natürlich auch wieder deutsche Bildschirmtexthe enthalten sein

Für die Fortsetzung haben Rare sich jedoch die Kritiken zu Herzen genommen und aus ihren Fehlern gelernt ... falls man bei 7,5 Millionen verkauften Modulen weltweit überhaupt von Fehlern sprechen kann. Übrigens: Allein in Deutschland gingen etwa 450.000 Einheiten über den Ladentisch – ein Erfolg, der sich sehen lassen kann bei 1,7 Millionen verkauften SuperNintendos in Deutschland. Natürlich steht Diddy's Kong Quest dem Vorgänger grafisch in nichts nach.

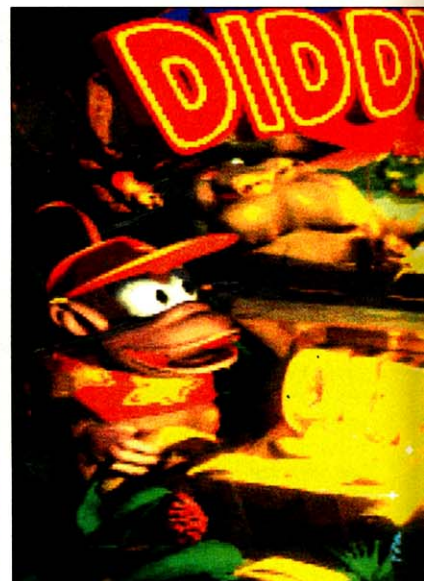
DIE FORTSETZUNG DES MEGA-ERFOLGES Erneut zaubern die englischen Programmierkünstler von Rare gerenderte Silicon-Graphics-Optik auf den Bildschirm, das bewährte „Advanced Computer Modelling“-Verfahren (AMC), welches bereits bei DKC und Uniracers Verwendung fand, sorgt diesmal sogar für noch detailliertere Animationen. Gleich zu Beginn des Spiels macht sich eine gravierende Änderung bemerkbar: Donkey Kong ist nicht mehr aktiv mit von der Partie, denn



DONKEY KONG DIDDY'S QUEST



Obwohl DKC das erfolgreichste Spiel der vergangenen Jahre ist und neben der unglaublichen Grafik auch spielerisch einiges zu bieten



er wurde das Opfer der obligatorischen Entführung. Für Ersatz ist jedoch mehr als gesorgt: Mindestens ebenso resolut wie der beleibte Ober-Affe, dafür aber wesentlich attraktiver, präsentiert sich Dixie Kong. Dixie ist ein weiblicher Affe – die Bezeichnung Äffin hört sie nicht so gerne – und sorgt endlich für Gleichberechtigung auf dem Bildschirm. Auffälligstes Merkmal ist ihr langer blonder Pferdeschwanz, den sie im Spiel vielseitig einzusetzen versteht. Sie kann sich damit an Haken festklammern, ihn quasi als Rotor einsetzen und somit quasi schweben oder auch aufdringliche Kremlinge und andere Unholde in die Schranken weisen.

Diddy kann natürlich auf seine aus Teil eins bewährten Fähigkeiten zurückgreifen, zudem können beide im Team arbeiten. Der eine Affe



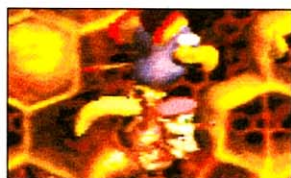
Offenbar konnten sich Nintendo und Rare noch nicht darauf einigen, ob das Spiel nun Diddy Kong's Quest oder doch eher Diddy's Kong Quest heißen soll. Bis zum Release sollte sich das ja wohl klären lassen



S KONG EST



**hatte, blieben einige Wünsche
offen. So entpuppten sich etwa
zwei Drittel der „Bonuslevel“ als
simple Bonusräume.**

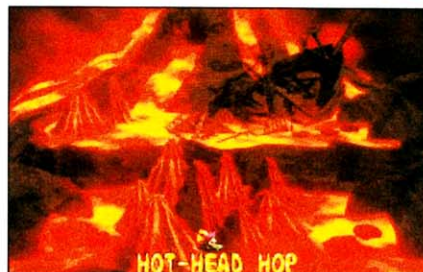


kann den anderen auf seine Schultern nehmen und ihn durch die Gegend schleudern. Landet er dabei auf hochgelegenen Plattformen, könnt Ihr von dort aus weiterspielen, oder er wird quasi als Wurfgeschöß zum Plätten von Gegnern benutzt.

Rambi, das Nashorn, Enguarde, der Schwerfisch und Co. sind natürlich wieder mit von der Partie, zudem tritt Squawks, der Papagei, nicht nur als passiver Beleuchter in Erscheinung, sondern greift diesmal auch aktiv in das Geschehen ein. Neu ist zudem eine noch namenlose Schlange, die Endfassung soll auch noch eine mit Spinne mit Turnschuhen enthalten.

Die Vorversion war erst zu etwa 30% fertiggestellt, die ersten Level waren jedoch komplexer aufgebaut und weniger linear angelegt.

Die Bilder können kaum vermitteln, wie genial der Wabenlevel gestaltet wurde. So läuft zum Beispiel im Vordergrund permanent flüssiger Honig den Bildschirm herunter



In den vergangenen Monaten liefen bei Rare in England mal wieder die Silicon-Graphics-Workstations heiß. Und das Ergebnis kann sich wirklich sehen lassen ...



NOCH BESSERE GRAFIK ALS DONKEY KONG COUNTRY

Vor allem die Kletterei durch die Takelage von King K. Rools Galeone macht einen guten Eindruck. Diddy's Kong Quest soll für alle Kong-Fans im November in den Geschäften bereitliegen und wie schon der Vorgänger über 100 Level enthalten. Laut Nintendo sollen diesmal jedoch wesentlich mehr 'normale' Level enthalten sein. Wer rückblickend vom Gameplay Donkey Kong Country's nicht überzeugt wurde, darf sich auf Verbesserungen freuen – Fans von DKC werden auf jeden Fall begeistert sein. Was die Endversion wirklich zu bieten hat, werden wir gegen Ende des Jahres in unserem Test klären, vorher steht jedoch ein nicht weniger bedeutendes SNES-Jump&Run auf dem Terminkalender, nämlich Yoshi's Island, die Fortsetzung von Super Mario World. Mehr Infos dazu auf den folgenden Seiten.

Klaus-Dieter Hartwig



Aufgepaßt, Diddy. Die Kremplings waren in letzter Zeit nicht untätig und haben sich ein paar fiese Taktiken zurechtgelegt. Einige verstecken sich zum Beispiel in Fässern ...

Bei solch einem Sturm haben kleine Affen nun wirklich nichts in der Takelage eines Segelschiffes zu suchen. Da haben einige Eltern wohl wieder ihre Aufsichtspflicht verletzt ...



SNES
1 Spieler
Nintendo
Oktober

Selbst die
Endgegner sind
absolut originell



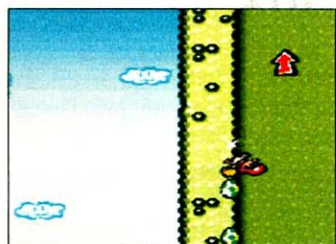
Mit DKC2 kann die Grafik natürlich
nicht ganz mithalten



Yoshi kann
sich zu be-
sonderen
Anlässen in
andere For-
men ver-
wandeln,
hier z. B. in
einen
Maulwurf



YOSHI'S



Ein Stern verwandelt Baby Mario für
kurze Zeit in Super Baby Mario



Hoppla, da hätten wir den Sprung wohl
doch etwas besser timen müssen ...

Eigentlich bezeichnet Nintendo mit dem Ausdruck „Dream Team“ ja die westlichen Ultra-64-Entwickler, das wahre Traumteam kommt aber mal wieder aus Japan: Mario und Yoshi. Jeder hat einmal klein angefangen, selbst der ungekrönte König des Jump&Runs. Doch wer hätte gedacht, daß Mario das Rennen und Springen quasi in die Wiege gelegt wurde. Denn die Handlung von Yoshi's Island spielt lange vor Super Mario Bros.

Babi-Mario und Yoshi müssen gemeinsam Baby-Luigi aus den Klauen des Koopa-Klans retten. Yoshi hat zu den aus Super Mario World bekannten Fähigkeiten eine ganze Reihe neuer dazubekommen. So kann er seine Gegner nicht nur mit der Zunge einsaugen und als Geschloß wieder ausspucken, sondern sie auch verschlucken und in ein Ei verwandeln (Die Natur ist doch voller Wunder!). Bis zu sechs Eier kann er legen, die er von da an hinter sich herzieht. Diese kann er dann jederzeit als Schußwaffe benutzen, um sich lästiger Gegner zu erwehren, Schalter zu betätigen oder Gegenstände einzusammeln.

Mitten in der Diskussion um allerlei „Next Generation“-Konsolen bringt Nintendo die Bombe zum Platzen: mit

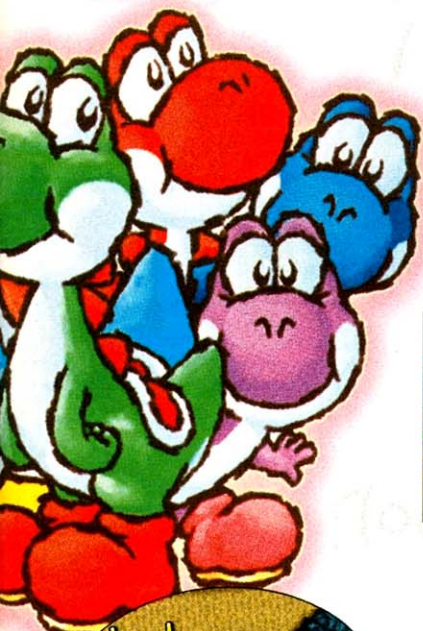
Darüber hinaus kann sich Yoshi zu besonderen Anlässen in eines von fünf „Fahrzeugen“ verwan-



Wenn Yoshi seinen
Passagier verliert,
macht Baby Mario
einen ganz schönen
Aufstand



ISLAND



Ein Interview mit dem Meister Shigeru Miyamoto findet Ihr auf den Seiten 28 und 29.



Wirklich ungewöhnlich, dieser Grafikstil! Wirklich ungewöhnlich!

Mit seiner langen Zunge versetzt Yoshi seine Gegner in Angst und Schrecken



Mit Melonenkernen Affen zu besprucken, ist zwar unhöflich, aber auch sehr wirkungsvoll



„Yoshi's Island“ erscheint im Oktober die langerwartete Fortsetzung des allerersten Super-NES-Spiels „Super Mario World“.

deln: Auto, Lok, Hubschrauber, U-Boot und Maulwurf (!) ... Die Möglichkeiten sind mal wieder

mario-typisch unbegrenzt. Kein Wunder, schließlich hatte das Programmiererteam Shigeru Miyamoto vier Jahre lang Zeit, um tonnenweise neue Ideen und Konzepte zu entwickeln – und um sich mit den Fähigkeiten des Super FX Chips vertraut zu machen. Anders als bei bisherigen FX-Spielen wird der Zusatzchip diesmal nicht ausschließlich zur Erzeugung von 3-D-Polygon-Grafiken verwendet. Vielmehr ist er dafür zuständig, riesige Endgegner und unglaublich viele Objekte auf den Bildschirm zu zaubern, sie zu drehen, verformen, kippen oder zoomen. Apropos Grafik: Der Stil ist einfach einmalig.

Auf den ersten Blick erinnern die Hintergründe an kindliche Wachsmalstift-Zeichnungen, diese sind jedoch unglaublich bunt und haben einen völlig eigenen Charme, der hervorragend zu dem Spiel paßt. Wenn das Spiel Anfang Oktober endlich erscheint, werden wir klären, ob Yoshi's Island wirklich für das SNES den selben Stellenwert einnimmt wie SMB3 für das NES: Nämlich den, das mit Abstand genialste Spiel zu sein.

Klaus-Dieter Hartwig



Wie bei Super Mario Kart wirft Yoshi auch hier mit Vorliebe grünweiße Eier



Die Yoshis sind wirklich liebevoll gestaltet. Ihr solltet sie mal im Eislevel auf Skiern mit Pudelmütze sehen ...



Oben: Nur wer alle Gegenstände findet, erhält Zutritt zu den speziellen Bonusleveln





GOTT DER SPIELE:

SHIGERU MIYAMOTO



Was Steven Spielberg für den Film ist, das ist dieser Mann im Reich der Videospiele. Doch rechnet man die Einnahmen all seiner Kreationen zusammen, könnte sich selbst Spielberg eine Scheibe abschneiden. Wir sprachen anlässlich seines neuesten Geniestreichs 'Yoshi's Island: Super Mario World 2' mit Marios und Zeldas Vater, dem besten Spiele-Designer der Welt, Shigeru Miyamoto.



In seiner Kindheit vermutete der junge Miyamoto hinter jedem Baum, in jeder Höhle und in den endlosen Straßen seines Heimatorts Sonebe nahe der japanischen Kaiserstadt Kyoto ein Abenteuer – all diese Erlebnisse sollte er viele Jahre später in seinen Fantasiewelten mit Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen auf der ganzen Welt teilen. Seine große Stunde schlug 1980, als der unerfahrene, 28jährige Zeichner von Nintendo-Chef Hiroshi Yamauchi damit beauftragt wurde, ein neues Videospiel zu entwickeln: Donkey Kong, das zum

ersten Spiel mit einem sympathischen Handwerker namens Mario in der Hauptrolle (neben dem Bösewicht Donkey Kong) werden sollte. DK wurde Nintendos erster Millionen-Seller – der Rest der Geschichte um die Mario-Brüder, um Zelda und Link, Fox McCloud und viele andere Kreationen aus Miyamotos unerschöpflicher Phantasie ist Legende.

Nur mit dem Talent des scheuen und sympathischen Chef-Genies konnte Nintendo zu dem Milliarden schweren Konzern unserer Tage werden. Miyamotos Spiele wurden auf der ganzen Welt mehr als 150millionenmal verkauft, und Mario ist bei amerikanischen Kindern bekannter als Mickey Maus. Als Ex-Beatle Paul McCartney, einer der erfolgreichsten Musiker aller Zeiten, vor einigen Jah-

ren Japan besuchte, bat er um ein Gespräch mit dem Mann, den er wegen seiner unglaublichen Kreativität so bewunderte – Shigeru Miyamoto.

?: Wann hat Ihr Team mit den Arbeiten an Yoshi's Island angefangen?

»Die Entwicklung von Yoshi's Island begann ungefähr zur selben Zeit wie die Entwicklung des Super-FX-Chips«

gegangen, seit wir mit den ersten Designs und Programmier-Tests für Yoshi's Island begonnen haben.

?: Ist das Spiel die offizielle Fortsetzung von Super Mario World?

M.: Ja, es ist der offizielle Nachfolger von Super Mario World und das fünfte Super-Mario-Spiel.

MIYAMOTO:

Etwas mehr als vier Jahre sind ver-

?: Was unterscheidet Yoshi's Island hauptsächlich von den Vorgängern?



Miyamotos Dauerbrenner: 1981 fand man 'Donkey Kong' in fast jeder Spielhalle, heute ist es ein Hit auf dem GB

M.: Ganz eindeutig der Hauptdarsteller, Yoshi. Es ist zwar derselbe, altbekannte Typ von Mario-Jump'n Run, allerdings mit Yoshi als der Spielfigur, die der Spieler steuert. Der Unterschied ist aber keineswegs nur grafischer Natur. Mit Yoshi anstelle von Mario sind ganz neue Fähigkeiten und Tricks möglich geworden. So kann Yoshi z.B. einen Gegner ver-

schlucken und danach ganz unterschiedliche Sachen damit machen: ihn entweder direkt wieder als eine Art Bowling-Kugel ausspucken, ihn in ein Ei verwandeln, mit dem dann geworfen werden kann und, und, und ... Recht offensichtlich ist auch, daß Yoshi ganz anders als Mario springt – Wenn man Yoshi's Island spielt, bemerkt man schnell viele, viele Änderungen und Unterschiede gegenüber Super Mario World und den anderen Teilen der Mario-Reihe.

?: Warum hat sich der Grafikstil gegenüber den Vorgängern stark geändert?

M.: Obwohl natürlich weiterhin technisch nur Bits und Chips hinter den dargestellten Grafiken stecken und sie auf dem Bildschirm generieren, wollten wir mit dem neuen Zeichenstil die Natürlichkeit von handgemalten Zeichnungen erreichen – wir wollen den Spieler die Wärme und Gefühle von Papier-Zeichnungen spüren lassen.

?: Ziehen Sie diesen Stil dem zur Zeit sehr populären Rennerstil eines Donkey Kong Country vor?

M.: Nicht unbedingt – ich schätze beide grafischen Ausdrucksformen sehr. Vielleicht werden wir sie in Zukunft auch mischen.

?: Wofür wird im Spiel der Super FX 2 Chip benutzt?

M.: Die Entwicklung von Yoshi's Island begann ungefähr zur selben Zeit wie die Entwicklung des Super-FX-Chips, insofern haben wir das Spiel mit den Fähigkeiten des FX-Chips im Hinterkopf designiert – es wurde erst mit der FX-Technologie möglich.



Das mittlerweile schon gut drei Jahre alte „Super Mario Kart“ ist für viele das Rennspiel mit der größten Spieltiefe



„Stunt Race FX“ (1994) konnte trotz des FX-Chips den Erfolg von „Super Mario Kart“ nicht wiederholen



Was kaum jemand weiß: 1984 schuf Miyamoto das Motorrad-Hindernisrennen „Excitebike“ für das NES

Spiel wie Yoshi sind die Fähigkeiten, Sprites beliebig zu skalieren, zu zoomen, zu rotieren und in allerlei Formen zu stauchen – alles in Echtzeit. Auch sehr viel größere und flexiblere Gegner und Endgegner als in anderen Super-Nintendo-Spielen waren damit möglich. Schließlich macht es nur der FX möglich, so viele und komplexe Sprites gleichzeitig ohne Rechenzeitprobleme auf den Bildschirm zu bringen – alles nur, weil der Super FX 2 all die nötigen Rechenfunktionen übernimmt.

?: Wie groß ist das Spiel?

M.: Der Speicherumfang ist 16 MegaBit, allerdings ist dieses Spiel

sehr viel umfangreicher als andere 16-MegaBit-Spiele, da wir durch den Super FX Chip sehr viel komplexere und bessere Kompressionstechniken anwenden konnten. Die Übersichtskarte selbst ist zwar kleiner als bei Mario World, dafür sind aber deutlich mehr Tricks und versteckte Sachen im Spiel untergebracht. Im Laufe des Spiels erscheinen z.B. mehr als 130 unterschiedliche Gegner-Charaktere – mehr als irgendwo sonst. Vieles kommt nur ein einziges Mal im ganzen Spiel vor, paßt also gut auf und durchsucht auch den letzten Winkel – Probiert Yoshi's Fähigkeiten in allen nur möglichen Kombinationen mit verschiedenen Gegnern aus und Ihr werdet einige große

Überraschungen erleben!

?: War es schwer mit einem spielerisch so perfekten Vorgänger wie Super Mario World neue Ideen und Konzepte für Yoshi's Island zu entwickeln?

M.: Absolut! Es war sehr schwer, einen wirklich würdigen Nachfolger zu designen. Dies ist auch einer der Gründe, warum wir uns mit Yoshi als Hauptcharakter ganz neue Möglichkeiten erschlossen haben – Mario erschien uns wirklich ausgereizt. Durch Marios neue Funktion als Baby-Mario bekamen wir zusätzlich ein ganz neues Spielelement: Das Spiel endet erst, wenn Baby-Mario gekidnapped wird – ein weiteres, ganz neues Element in diesem Spiel.

?: Was ist der Unterschied zwischen Ihren Mario-Spielen und anderen Firmen, die diese Art von Spiel gerne kopieren?

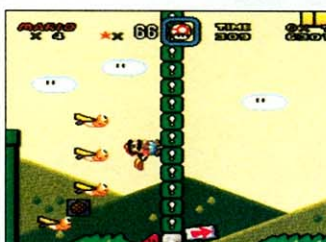
M.: Eigentlich bin ich nicht in der Position, um über die Arbeit anderer Leute zu urteilen, aber ganz grundsätzlich denke ich, daß unsere Konkurrenten versuchen, die Oberfläche der Mario-Spiele zu kopieren – dabei aber völlig die tieferen Aspekte der Mario-Spiele übersehen. Sie versuchen nicht wirklich zu verstehen, worin unser Design-Geheimnis besteht und was dahinter steckt. Wir haben sehr viele Jahre Erfahrung im Entwickeln von guten Spielen, und wir haben uns natürlich in dieser Zeit wertvolles Know-how angeeignet, um unsere Träume auf jeder Videospiel-Hardware verwirklichen zu können.

?: Ist es wahr, daß Yoshi's Island Ihr letztes Super-Nintendo-Spiel ist und Sie sich jetzt nur noch auf die nächste Generation von Konsolen konzentrieren?

M.: Nein, wirklich nicht. Ich arbeite weiterhin an mehreren Titeln auf dem Super Nintendo – wann der nächste erscheint, kann ich aber leider aus verständlichen Gründen nicht sagen.

?: Vielen Dank für das Interview und viel Glück auch in der Zukunft.

Das Gespräch führte
Julian Eggebrecht



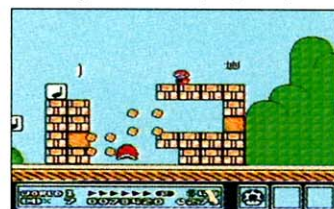
Mario Bros. (NES, 1983)



Super Mario Bros. (NES, 1984)



Legend of Zelda (NES, 1986)



Super Mario Bros. 3 (NES, 1988)



F-Zero (SNES, 1990)



Pilotwings (SNES, 1990)



Zelda 3 - Link to the Past (SNES, 1991)



StarWing/StarFox (SNES, 1992)

Links: „Super Mario World“ aus dem Jahre 1990 ist der Vorgänger von „Yoshi's Island“

SNES

1 Spieler

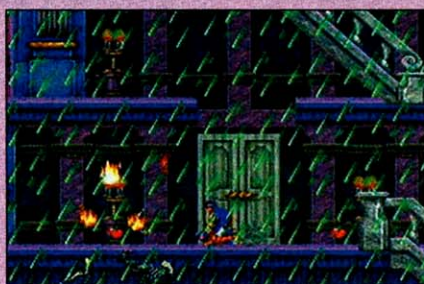
Konami

Herbst

Konamis letzter Streich: Mit Vampiren begann die SNES-Ära der japanischen Edel-Action-Schmiede und mit ihnen endet sie auch.

Im Herbst erscheint mit den neuen Abenteuern des Belmont Clans Konamis vorerst letztes SNES-Spiel – TOTAL! trauert ...

Der neueste Teil erfährt einen Wetterumschwung der spirituellen Art: grüner Regen in alten, verfallenen Gemäuern



Zwar werdet Ihr noch den zweiten Teil von Konamis-Vonnfußball 'International Superstar Soccer Deluxe' und ein schweres, Mode-7-lastiges Basketball genießen können, doch den offiziellen Abschluß des letzten 16-Bit-Winters bildet das neue Castlevania-Abenteuer. Sollte Euch der Belmont-Clan der Vampirjäger noch kein Begriff sein, habt Ihr mit 'Castlevania III' auf dem NES und 'Castlevania IV' auf dem SNES zwei der besten Action-Adventures aller Zeiten verpaßt. Obwohl das erste 16-Bit Castlevania schon in den Frühzeiten des SNES erschien, besticht das Spiel selbst heute noch mit tollen Spezialeffekten, durch und durch liebevoll und perfekt designten Level und mit einem der beeindruckendsten und besten Soundtracks der Videospielgeschichte. Keine leichte Aufgabe wartet auf Konamis Programmierer mit einem weiteren Teil der Reihe – denn schließlich soll der krönende 16-Bit-

Abschluß ein Paukenschlag werden. Erschwerend kommt noch hinzu, daß einige der Programmierer, die für Castlevania IV verantwortlich waren, Konami 1993 verließen und unter dem Namen 'Treasure' zu Sega überliefen. Doch nicht nur eine neue Generation von Programmierern fand sich, auch die Belmonts sind nicht ausgestorben...

Jahrhunderte nach dem letzten Aufbäumen des grausigen Dracula haben Fanatiker des Bösen den Grafen ein weiteres Mal im Reich der Untoten geweckt – in alter Sitte terrorisiert der niederträchtige Vampir unbescholtene Bürger und saugt das Blut der unschuldigen Töchter des Dorfs. Nur eine Hoffnung bleibt – der jüngste und mutigste Sproß der uralten Sippe der Belmonts. Die Urahn des Helden 'Richter Belmont' besiegten mit der magischen Peitsche schon mehrere Male Dracula. Das Böse ist nun erneut erwacht und Richter Belmont zieht los, um Draculas

the King of Blood...
Dracula, now undead once
more, plotted to exact
revenge upon the
descendant of the family
that destroyed him.
Richter Belmont.

The Prince of Evil





Mystische Zaubereien, Zombies in roten Gewändern und die typischen Extrawaffen sind auch hier wieder mit von der Partie

Fliegende Totenköpfe begegnen unserem Vampirjäger schon im ersten Teil der Saga



finsternem Treiben ein endgültiges Ende zu bereiten.

Konamis Designer liessen sich nicht etwa vom SNES-Vorgänger Castlevania IV inspirieren, sondern nahmen als Grundlage das phantastische „Dracula X“ auf der japanischen Exotenkonsole PC-Engine.

Hauptopfer der ungewöhnlichen Wendung in der Castlevania-Geschichte ist die Peitsche des Helden: Bestach sie im letzten SNES-Abenteuer durch phantastische Flexibilität und viele programmtechnische Kniffe, fühlt man sich in „Vampire's Kiss“ in die NES Steinzeit der Castlevania-Reihe zurückversetzt.

Mit Peitsche gegen blutsaugende Vampire

Steif und frustrierend gradlinig peitscht Belmont nur nach rechts und links - Gegner unter und über dem Helden sind kaum zu treffen. Doch nicht nur im Fall der Peitsche läßt die Vorversion des Moduls eher Rückschlüsse gegenüber dem Vorgänger erkennen: Die vielfältigen und einfallsreich designten Level, gespickt mit SNES-Effekten mußten gradlinigen, grafisch ungewöhnlich eintönigen und mit wenigen Konami-

typischen Überraschungen gefüllten Abschnitten weichen. Spielerischer Lichtblick könnte hier wie auf der PC-Engine-Inspiration ein

später auftauchender neuer Spieler mit ganz neuen Fähigkeiten sein: Bei Dracula X konnte der Spieler ein Mädchen namens Maria befreien und dann mit ihr das Abenteuer erleben - angeblich wartet sie auch in den SNES-Gewölben von Draculas Schloß.

Unbestreitbar beeindruckend ist schon bei der Vorversion der Sound: Die düsteren, jazzig angehauchten Orgelthemen des Vorgängers wichen orchestral aufbereiteten Versionen der klassischen NES-Musiken. Konami-typisch wird der Soundchip des SNES brillant eingesetzt. Ob der neueste Streich der Belmont-Sippe zu Konamis feinsten SNES-Stunde wird, oder ob ein zweitklassiger Titel die Castlevania-Reihe auf dem SuperNintendo beenden sollte, nehmen wir im Test in einer der kommenden Ausgaben unter die Lupe.

Julian Eggebrecht





Das „Ultra-64-Dream-Team“:

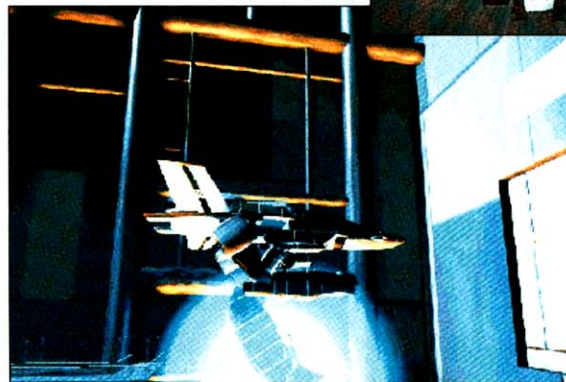
Was offiziell kommt:

Killer Instinct	Rare/Nintendo
Cruis'n USA	Williams/Nintendo
Turok: Dinosaur Hunter	Acclaim
Ultra Doom	Williams Entertainment
Top Gun: A New Adventure	Spectrum Holobyte
Red Baron	Sierra On-line
Robotech Academy	GameTek
Monster Dunk	Mindscape
Mortal Kombat 3	Williams Entertainment
Star Wars	LucasArts
(bislang ohne Titel:)	DMA Design
	Paradigm Simulations
	Software Creations
	Angel Studios
	Virgin Interactive
	GTE Interactive Media

Definitiv in Arbeit, aber ohne Presseerklärung:

Final Fantasy	Squaresoft
Frank Thomas Big Hurt Baseball	Acclaim
Ace Driver	Namco
Mission: Impossible	Ocean
zwei Spiele von Shigeru Miyamotos NCL-Team	

Rechts: „Ace Driver“
(Arcade) von Namco
Unten: GameTek hat sich
hübsch Mühe gegeben und
für Robotech schon mal ein
paar feine Bilder gerendert



VIRTUAL BOY – DATEN, FAKTEN

32-Bit RISC Prozessor NEC V810
32-Bit Architektur
20 MHz Taktfrequenz
384 x 224 Pixel Auflösung
3-D-LED Display mit 4 Rotstufen (frei einstellbar)
Sound: 6 Kanäle, 1 Kanal für Kurz-Samples verwendbar
Module: 8 MBit Standardkapazität
Max. Modulkapazität: 64 MByte
Preis USA: \$ 179,99 (inkl. „Mario's Dream Tennis“)
Preis Japan: 15.000 Yen



Oben: Was oft als Ultra-64-Entwicklung durch
die Presse geistert, ist in Wirklichkeit eine fünf
Jahre alte SGI-Demo namens „Performer Town“

Kampf der Spekulanten:
Eine Schock-Ankündigung
folgt der nächsten, und
jede Videospiel-Gazette
trumpft mit neuen
Halbwahrheiten auf –
TOTAL! bleibt bei den
Fakten um und über
Nintendos Next-
Generation-Konsolen.
Denn auch die Realität
weiß einiges Neues zu
berichten ...

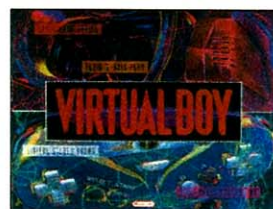
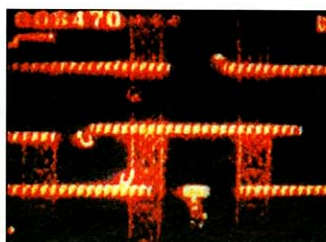
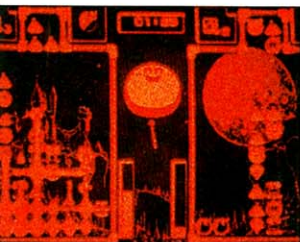
Zuerst eine schlechte Nachricht: Die Ultra-64-Entwickler haben immer noch keine fertiggestellten Prototypen des Ultra 64 auf dem Tisch – abgesehen von Alpha-Versionen bei Nintendo Japan, Nintendo of America sowie Rare und Williams konnte noch kein Programmierer Hand an die echte Hardware legen. Zur Zeit findet die Entwicklung noch immer auf einer Silicon-Graphics-Workstation statt, die das Ultra 64 so gut wie möglich simuliert. Neuer Termin von Nintendo für die übrigen Dream-Team-Mitglieder: Im August soll es soweit sein! Auch das Rätsel um ein zukünftiges Speichermedium neben den Modulen scheint geklärt: Laut Nintendo Japan ist ein Prototyp einer externen 2,3 Gigabyte-Harddisk, auf die extrem komprimierte Module entkomprimiert werden, fertiggestellt. Sollte das Speichermonster kommen, so sicher nicht vor 1997. Auf der Software-Seite wurde von LucasArts' verflorenem Chef Randy Konnissar mittlerweile bestätigt, daß George Lucas' Software-Zauberer an einem Ultra 64 „Star Wars“-Spiel arbeiten: Nicht die drei Filme sollen Grundlage der Story sein, sondern ein ganz neuer Handlungsfaden um die Kopfgeldjäger der

Galaxis. Überraschte Zeugen einer unfreiwilligen Demonstration sahen Snowspeeder um die Beine von AT-AT-Walkern flitzen – in beeindruckender Qualität, allerdings noch auf einer Silicon-Graphics-Workstation.

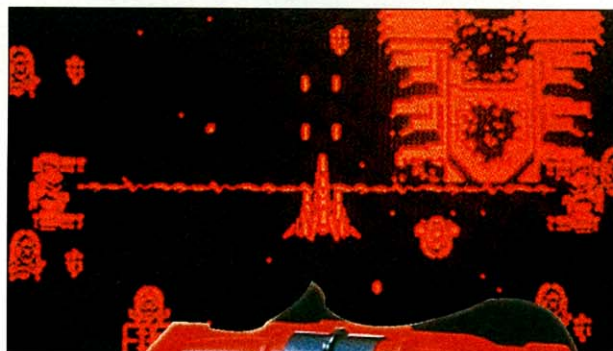
Auch Ocean gehört inzwischen (zumindest laut eigenen Aussagen) zum Kreis der Ultra-Hörigen und wird uns mit einem Spiel zum kommenden Kinofilm mit Tom Cruise („Mission: Impossible“) bescheren. Die Meldung von Namco America, daß die „Ace Driver“ Arcade-Rennerei der PlayStation vorenthalten bleibt und exklusiv für Ultra 64 entwickelt wird, wurde von japanischer Seite bislang noch nicht bestätigt.

Zur Zeit plant Nintendo noch immer eine Veröffentlichung der Maschine im Dezember – im fernen Japan. Sollten allerdings bis dahin nicht zwei Ultra 64 Titel von Mario-Vater Shigeru Miyamoto fertiggestellt sein, wird sich der Termin auch in Japan, wie bereits in den USA und Deutschland geschehen, definitiv auf April 1996 verschieben.

Immer näher rückt der Virtual Boy. Zufrieden quitierte sein Vater Gumpi Yokoi auf der E³ in Los Angeles zunehmend be-



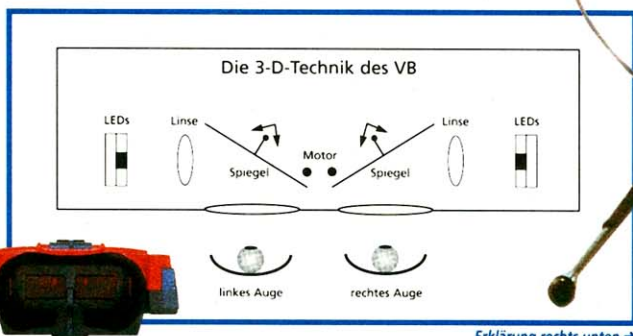
VIRTUAL BOY



Derzeit ist es technisch noch nicht möglich, von Virtual-Boy-Spielen gute Screenshots zu machen. Versucht Euch einfach vorzustellen, die Bilder seien gestochen scharf und unglaublich dreidimensional (auch wenn's schwerfällt). Von links nach rechts: Red Alarm, Panic Bomber (Weiß jemand, warum man für einen Tetris-Verschnitt echtes 3-D benötigt?), Galactic Pinball, Mario Clash, Vertical Force (offenbar hat sich Hudson von den eigenen „Super Star Soldier“-Spielen auf der PC-Engine inspirieren lassen)

VIRTUAL-BOY-SOFTWARE

Mario's Dream Tennis	Nintendo
Wario's Cruise (Arbeitstitel)	Nintendo
Mario Clash	Nintendo
Galactic Pinball	Nintendo
Telero Boxer	Nintendo
Virtual Formula	Nintendo
Red Alarm	T&E Soft/Nintendo
Virtual Golf	T&E Soft
Vertical Force	Hudson Soft
Panic Bomber	Hudson Soft
Waterworld	Ocean
Faceball	Bullet Proof
Virtua Tetris	Bullet Proof
Virtual League Baseball	Kemco
Jack Bros	Atlus



Erklärung rechts unten →

geisterte Spieler-Eindrücke. Im Juli in Japan und im August in den USA steht das neueste Gimmick aus Nintendos R&D1-Schmiede auf dem Plan. Im Virtual Boy werkelt ein leicht modifizierter 32-Bit RISC Hauptprozessor von NEC mit 20 MHz. Zwar ist dieser Chip recht leistungsfähig, leider aber komplett für die Erzeugung beider Bilder zuständig, die das dreidimensionale Bild erzeugen. Von den 20 MHz bleiben für das eigentliche Spiel nicht viele übrig. Wie das ungewöhnliche LED-Spiegel-Projektionsverfahren funktioniert, zeigt unser Schaubild. Die Grafikhardware bietet vier Rottöne in beliebigen Stärken; von zartrosa bis zum fast schwarzen dunkelrot sind die LEDs frei regelbar. Besonders spezialisiert ist die Maschine nicht auf echte Polygon-3-D-Grafiken, sondern Pseudo-3-D durch viele hintereinanderliegende Parallax-Ebenen und leicht zoombare Sprites. So erklärt sich auch die langsame Geschwindigkeit des echten 3-D-Wireframe-Shooters „Red Alarm“ im Gegensatz zu den extrem flüssigen 3-D-Effekten in Nintendos Autorennen, „Mario Tennis“ oder Hudson Softs Shoot 'em Up „Vertical Force“.

KANN DER VIRTUAL BOY DEN ERFOLG DES GB WIEDERHOLEN?

weisen sich als falsch: Das individuell einstellbare Bild ist gestochen scharf und strengt die Augen dank einer Bildwiederholungsfrequenz von 100 Hz nicht an (Profi-PC-Monitore bieten oft nur 70 Hz, Euer Fernseher läuft mit 50 Hz). Im Soundbereich ist der Virtual Boy eine konsequente Weiterentwicklung des Game Boy: Statt vier piepsiger Stimmen bietet der Virtual Boy sechs piepsige Stimmen in stereo mit verschiedenen Klangcharakteristiken – eine davon kann sogar unter höchster Prozessorbeltastung kurze Digi-Samples abspielen.

Ob und wann dieses ungewöhnliche Spielerlebnis auf deutsche Nintendo-Fans zukommt, ist weiterhin ungewiß – offensichtlich soll erst einmal die Entwicklung in Japan und den USA abgewartet werden. Fast alle Firmen außer Nintendo, Hudson Soft und T&E Soft sind weiterhin skeptisch. Selbst Ocean, die eine Umsetzung ihrer Lizenz „Waterworld“ in Arbeit haben, entwickeln vorerst keine weiteren Titel.

Ob Nintendo sich mit dem Virtual Boy den ersten großen Flop leistet oder ob Spieler ganz gerne Rot sehen, werden wir im Herbst wissen.

Julian Eggebrecht

Zur schematischen Darstellung des Virtual Boy (links Mitte) Normalerweise würde der VB für die Bildschirmdarstellung zweimal 384x224 LEDs benötigen. Da das einen viel zu hohen Batterieverbrauch zur Folge hätte, benutzt man eine geniale Technik. Für jedes Auge gibt es nur 224 LEDs, die in einer Spalte angeordnet sind. Um nun das komplette Bild zu erzeugen, stellen sie nacheinander alle 384 Bildschirmspalten dar. Das erzeugte Licht fällt durch Linsen auf zwei Spiegel, die 50 Mal/Sek. hin- und herschwingen um die Bildinformationen in verschiedenen Winkeln weiterzutransportieren. So entsteht im Auge des Betrachters der Eindruck, als betrachte er zwei komplette Bildschirme.





BATMAN FOREVER

**In den USA ist „Batman Forever“ erfolgreicher als Spielbergs
„Jurassic Park“. Bei uns sorgt der Fledermaus-Held seit wenigen
Wochen für meterlange Schlangen an den Kinokassen.**

Was ist nur dran an diesem Flatterman?



DIE KINOFILME

Sicherlich könnt ihr Euch noch an die unfreiwillig lustig wirkende Batman-Fernsehserie mit Adam West als maskierter Rächer und Burt Ward als knabenhafter Robin erinnern. Die Figur Batman war allerdings nie ein komischer Charakter, und glücklicherweise gelang es 1989 Tim Burton, einen Film zu schaffen, der die düstere Stimmung Gotham Citys und das geheimnisvolle Flair seines berühmtesten Bewohners perfekt einfiel. Verkörpert wurde der capetragende Held von Michael Keaton, der durch den abgedrehten Geisterfilm „Beetlejuice“ bekannt wurde. Neben hohen Einnahmen an der Kinokasse wurde jedoch der meiste Umsatz mit Batman-Fan-Artikeln gemacht, bei dem sich der am Umsatz beteiligte Jack Nicholson (spielte den Joker) eine goldene Nase verdiente.

Nach dem zweiten und weniger erfolgreichen Film, startete am 3. August Batman Forever in den deutschen Kinos. Über 53 Millionen Dollar spielte das Sequel am ersten Wochenende in den USA ein, und hat somit Rekordhalter Jurassic Park übertroffen. Val Kilmer (bekannt aus „Top Secret“, „The Doors“ und „Tombstone“) verkörpert diesmal den maskierten Helden. Seine Gegenspieler sind nicht minder unbekannt: Oskarpreisträger Tommie Lee Jones spielt den Bösewicht „Two Face“ und Jim Carrey („Die Maske“ und „Dumm und Dümmer“) verkörpert den „Riddler“. Als weibliche Hauptdarstellerin wurde Tom

Cruises Ehefrau Nicole Kidman (im Film Dr. Chase Meridian) engagiert, Robin wird von Chris O'Donnell dargestellt.

Zur Handlung: Der schizophrene Two Face jagt Batman, weil er ihm die Schuld an der Verunstaltung seines Gesichtes gibt. Aber damit nicht genug, denn der linkische Wissenschaftler Edward Nygma verwandelt sich bei einem Selbstexperiment in den vor Zerstörungslust sprühenden Riddler. Somit stehen dem dunklen Ritter bereits zwei Schurken gegenüber, da kommt die Verstärkung durch den Artisten Dick Grayson alias Robin gerade recht. Um Batmans persönliches Kindheitstrauma kümmert sich hingegen die attraktive Psychologin Dr. Meridian, die unserem Helden für den finalen Showdown die nötige Motivation liefert. Für den Titelsong des Films zeichnet übrigens die Kultband U2 verantwortlich.



DIE COMICS

Es war im Mai des Jahres 1939, als der amerikanische Zeichner Bob Kane zum ersten Mal den düsteren Helden zu Papier brachte. Als Pendant zum damals sehr beliebten Superman gedacht, erschienen Batmans Abenteuer ab der 27. Ausgabe des Comicheftes „Detective“. Das Markenzeichen dieses Rächers ohne Superkräfte war sein ausgesprochener Gerechtigkeitsinn und seine detektivische Spürnase. So hatte Batman es stets eher mit intelligenten Schwerverbrechern zu tun, als mit monströsen Außerirdischen.

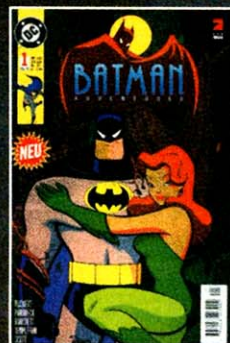
Bis heute haben sich zahllose Künstler an der Figur versucht und ihr jeweils neues Leben eingehaucht. Nichtsdestotrotz verlor der maskierte Held in den 80er Jahren stark an Popularität, so daß die Comicserie gar eingestellt wurde. Erst das vierteilige Abenteuer „Die Rückkehr des Dunklen Ritters“ (erschieden beim Carlsen Verlag) verhalf 1986 der Figur Batman zu neuem Ruhm und löste das bis heute anhaltende Bat-Fieber aus. Ohne diesen Comic hätte es den Batman-Film von 1989 vermutlich nie gegeben, denn Regisseur Tim Burton hatte seinerzeit vergeblich einen Produzenten gesucht.

Seitdem rollt die Welle der Fledermaus-Bildabenteuer aus Amerika nach Deutschland. Auch alte Klassiker (z.B. „Das erste Jahr“, Carlsen) wurden übersetzt, wobei einige Schlüsselgeschichten noch auf sich warten lassen (z. B. „A Death in the Family“ mit dem Tod des ersten Robin-Charakters).

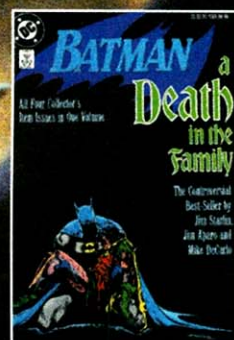
Ganz neu und im Stil der „Animated Series“ gehalten erscheint seit kurzem „Batman Adventures“ aus dem Dino Verlag. Anspruchsvollere Fans werden in jedem gut sortierten Comicshop passendere Literatur finden, die allerdings nicht immer ganz billig ist.

Michael Koczy

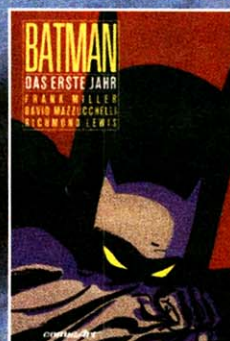




Neu aus dem
Dino-Verlag:
„Batman
Adventures“



Aufgrund von
Leserzuschriften
starb der erste
Robin



Legendär:
Batmans frühe
Abenteuer in
„Das erste Jahr“

Sie sind die neuen
Bösewichter:
Riddler alias Tim
Carrey und Two
Face, dargestellt von
Tommy Lee Jones

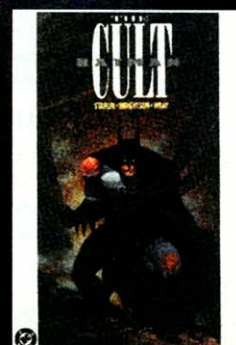
An dem Bat-Mobil
wurden für den
neuen Film einige
Umbauten
vorgenommen

Batman und Robin
als Filmhelden im
Jahre 1949



Dieser Comic
entfachte das Bat-
Fieber der Neuzeit

Was einem nicht so alles
beim Haaretrocknen
passieren kann



Sie sind die Gespieltenen des
Riddlers: Sugar und Spice

SNES

1-2 Spieler

Acclaim

ca. DM 140



Batman sieht sich in seinem jüngsten Kinofilm dem entstellten Two Face gegenüber



BATMAN FOREVER

Neben ,NBA-Jam'- und ,WWF-Raw'-Aktivitäten glänzt Acclaim in letzter Zeit vor allem durch prächtige Filmumsetzungen. „Batman Forever“ wartet gar mit neuen Grafikfeatures auf.



Die Blocktechniken der beiden Helden sehen etwas ungewöhnlich aus



Von der guten Qualität Acclaims neuester Animationstechniken konnten wir uns bereits bei Judge Dredd' (SNES) in der vorigen Ausgabe überzeugen. Für die aktuelle Filmumsetzung des neuesten Fledermausfilms wurde noch ein Stück High-Tech oben auf gelegt. Wie

schon in unserer Reportage in TOTAL! 6/95 ab Seite 32 zu lesen war, wurden echte Schauspieler als Vorlage für das 28 MBit umfassende Spiel verpflichtet. Verschiedene Bewegungen der Ak-

teure wurden gefilmt und anschließend digitalisiert. So entstanden Figurensprites, wie man sie z. B. von ,Mortal Kombat' kennt.

Batman Forever beinhaltet zwei Spiele in einer Cartridge. Der Trainings-Modus ist ein waschechtes Beat 'em Up, bei dem Ihr – allein oder zu zweit gleichzeitig – in die Rolle der Helden und Schurken (mit Ausnahme der Oberbösewichter Two Face und Riddler) schlüpfen dürft. Als zusätzliche Würze können sogar weitere, computergesteuerte Gegner mit in die Arena steigen. Gewinnt Ihr den Einrunden-Kampf, wird der

Schwierigkeitsgrad erhöht, und der Fight beginnt von vorn. So könnt Ihr Euch mit den diversen Fähigkeiten und Extrawaffen der beiden heldenhaften Hauptdarsteller am besten vertraut machen.

Das eigentliche Spiel aber ist ein optisch gehörig aufgepepptes und actiongeladenes Beat 'em Up im ,Final-Fight'-Stil, welches selbstverständlich auch zu zweit gleichzeitig – mit Batman und Robin – gespielt werden kann. In acht umfangreichen Levels spielt Ihr die Filmstory nach, um letztlich die Fieslinge Two Face und Riddler

zur Strecke zu bringen. So beginnt Ihr die Gangsterjagd in ,Arkham Asylum', dem Superschurken-Gefängnis, um anschließend Geiseln in einem Bankgebäude zu befreien. Danach führt Euch die Hatz in einen Zirkus, wo zahlreiche Clowns nicht mit sich scherzen lassen.

Nach einer Lagerhallen- und einer aufwendigen 3-D-Stage steht Ihr in der Bat-Höhle den Halunken zum finalen Showdown gegenüber. Mit einem reichhaltigen Repertoire an Schlägen, Kicks und Wurftechniken sowie einem Kletterseil kämpft Ihr Euch durch grafisch exzellente Stages, die leider von kurzen Wartezeiten getrennt wer-

Auch die Batman-Gegner verfügen über eine ganze Reihe von Extrawaffen

▲ POSITIV! ▲
Schöne und aufwendige Hintergrundgrafiken, viele Extrawaffen, Zweispieler-Modus

▼ NEGATIV! ▼
Wartezeiten zwischen den Stages, die aber mit hervorragenden Grafiken belohnt werden

Batman Forever

Gameplay

Zwei Spiele in einem. Der prügellastige Story-Mode gefällt durch die Vielzahl an Fähigkeiten und Gegnern.

Dauerspaß

Ohne Continues oder Paßwort kommt bei Einsteigern sicher schnell Frust auf, ansonsten ist es Batman-Spaß pur.

Grafik

Aufwendige und detaillierte Hintergründe verzaubern, die digitalisierten Figuren wirken jedoch manchmal etwas blaß.

Sound

Die zur Untermalung gewählte Musik mag zum Film passen, in einem Action-/Prügelspiel wirkt sie zu seicht.

TOTAL! - CHECK

Genre Action/Prügelspiel
Level 8 + Trainings-Modus
Schwierigkeit ... 3 Stufen/mittel bis hoch
Continues nur im Trainingsmodus
Speicher 28 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT

2



MAN VER



Durch ein mißlungenes Selbstexperiment wurde aus einem harmlosen Wissenschaftler der üble Riddler



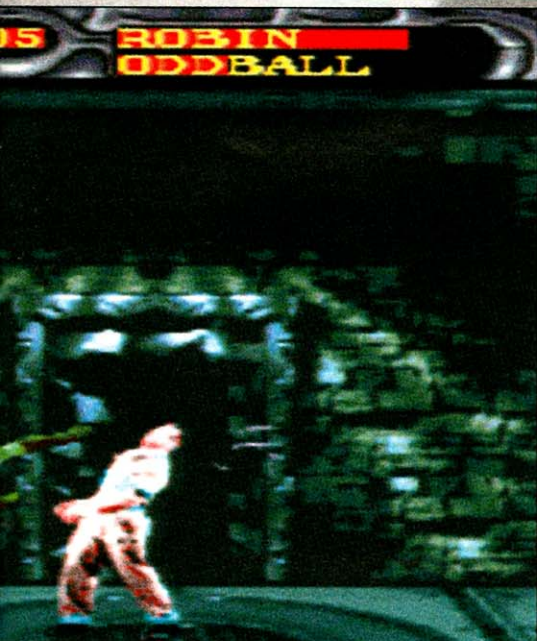
Erstmals in einem der neueren Batman-Filmen dabei: Robin

GAME BOY

1 Spieler

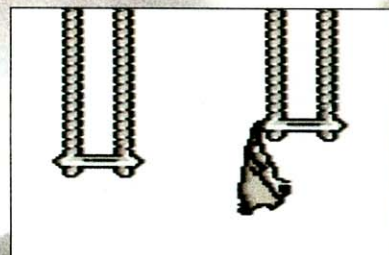
Acclaim

ca. DM 70



Vor wunderschön gezeichneten Hintergründen kämpft Ihr als digitalisierter Batman bzw. Robin gegen das Böse

Nicht nur aus dem SuperNintendo treiben der böse Two Face und der abgedrehte Riddler ihr Unwesen, auch auf dem Game Boy muß Batman für Ruhe und Ordnung sorgen.



trawaffen geben – vor allem weil man ihren Einsatz planen muß – dem

den. Diese sind jedoch nötig, um die komplexen Grafikdaten zu entpacken und in Fernsehbilder umzuwandeln. Wie es sich für ein 'Dynamisches Duo'-Spiel gehört, wurde an Batman-typische Extrawaffen gedacht. Zwanzig Gimmicks stehen zur Auswahl, allerdings kann jede Figur nur maximal fünf mitnehmen. Die Argumentationsverstärker werden über Tastenkombinationen ausgelöst, die Special-Move-Bewegungen nachempfunden sind. Untermalt wird das Geschehen von der düster-ruhigen Filmmusik, die leider nicht ganz zur Action paßt. Zwar ist das Spiel unterm Strich 'nur' ein grafisch hervorragend aufgemachtes Prügelspiel. Jedoch sorgt die große Liebe zum Detail für reichlich Abwechslung. Die Ex-

Game einen strategischen Touch. Hinzu kommt der Zweispieler-Modus, denn es geht doch nichts über eine Gangsterjagd zu zweit. Prügelspieler, High-Tech-Puristen und alle Batman-Fans werden sicherlich Gefallen an dieser Cartridge finden, bei dem trotz opulenten Speichers leider kein Continue- oder Paßwortsystem Platz fand.

Michael Koczy/Thomas Hellwig



Ein kleiner Fight im Mondenschein findet der Getroffene meist gar nicht fein



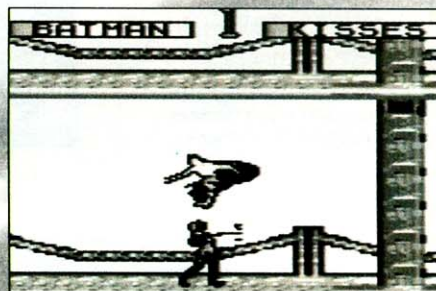
Selbstverständlich werden die Batman-Fans unter den Game-Boy-Besitzern nicht vergessen.

Diesmal steuert Ihr allerdings nur den dunkeln Ritter, um der Geschichte – wie im Film – zu einem Happy End zu verhelfen. Wie beim 16-Bit-Vorbild verfügt Ihr über vielerlei Kampftechniken und ein reichhaltiges Waffenarsenal, und dürft Euch vor jedem Spielabschnitt aussuchen, welchen der High-Tech-Meinungsverstärker Ihr mit auf die Hatz nehmen wollt. Sind diese Formalitäten erledigt, kämpft

Ihr Euch durch kurze Stages, die neben zahlreichen Gegnern und ein paar Extras nicht allzuviel Abwechslung bieten.

Die Szenarien sind trist und die Protagonisten leider viel zu klein gezeichnet. So könnt Ihr manchmal nur raten, welche Figur die Eurige ist. Ferner zerrt die leicht ungenaue Kollisionsabfrage am Spielspaß. Daß sogar das Kletterseil über eine Special-Move-Bewegung ausgelöst werden muß, hätte man sicherlich auch anders lösen können. Ferner wurde ungünstigerweise die Blockfunktion auf die Select-Taste

gelegt. Trotz eines recht drögen Sounds ist unterm Strich eine solide und stimmige Filmumsetzung



entstanden, bei der leider nicht so viel Grafik-Pulver verschossen wurde wie auf dem SNES.

mik

Batman Forever

Gameplay



Ein actionlastiges Prügelspiel mit allerdings recht gradlinig aufgebauten Levels. Die Steuerung ist etwas kompliziert geraten.

Dauerspaß



Da es weder Paßwörter noch Continues gibt, werdet Ihr bis zum Abspann einige Zeit brauchen. Eine solide Filmumsetzung.

Grafik



Die Figuren sind leider viel zu klein geraten! Die Hintergründe sind nicht gerade umwerfend, das Scrolling ist O.K.

Sound



Das langsame Filmthema lockt auf dem Game Boy keinen hinter dem Ofen hervor. SGB-Fähigkeiten werden nicht genutzt.

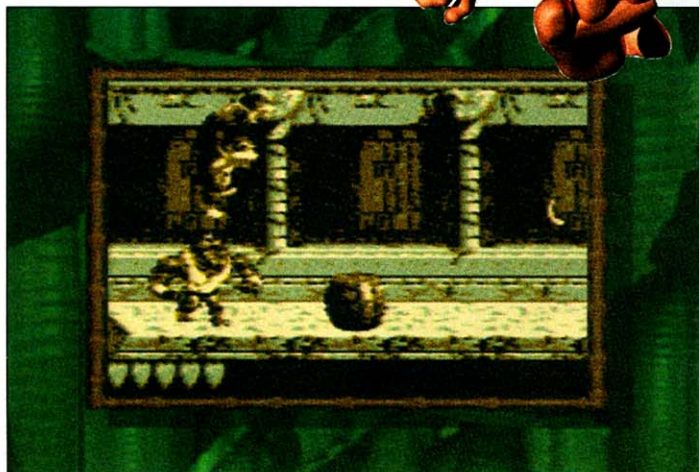
TOTALI - CHECK

Genre Action/Prügelspiel
Level 6
Schwierigkeit 3 Stufen/mittel
Continues
Speicher 2 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT 3-



DONKEY

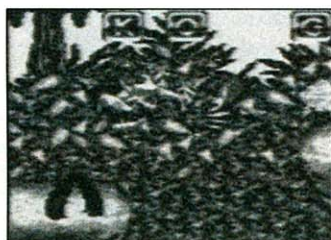


Seit über einem halben Jahr sorgen zwei Affen auf dem SuperNES für nicht endenwollenden Jump&Run-Spaß. Nun wechseln sie das System und landen – gerendert wie eh und je – auf dem Game Boy.

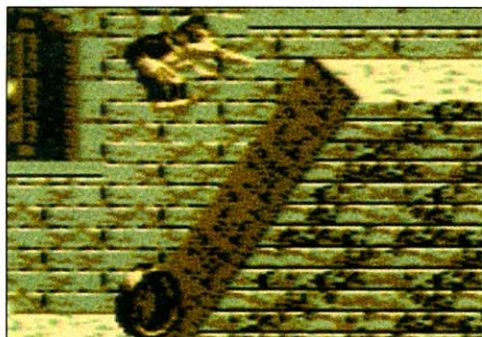
Der Super Game Boy spendiert Euch zwar einen Rahmen (hübsch grün ...), aber für mehr Farben oder besseren Sound sorgt er leider nicht, Schade



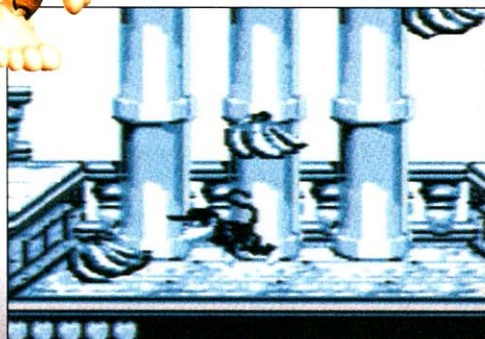
Solides und umfangreiches Jump&Run mit flottem Soundtrack, Batterie.



Auf dem Game Boy ist es nicht immer leicht, alle Details zu erkennen

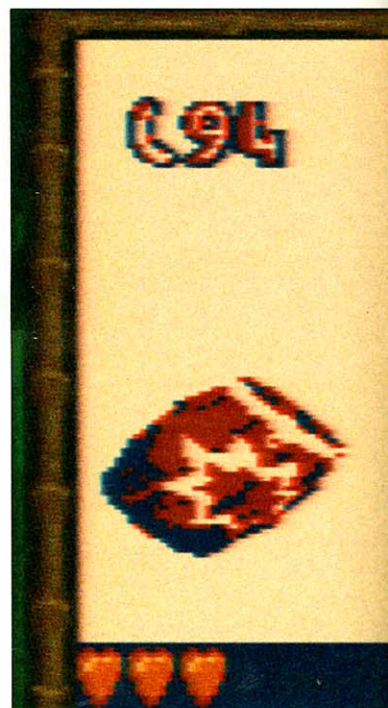
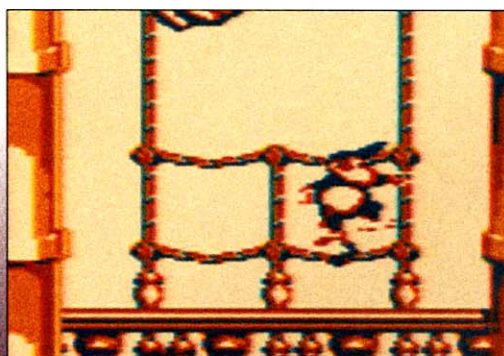


Die typischen Spielelemente wie Lianen oder Autoreifen wurden selbstverständlich übernommen



Hier ließ man sich in puncto Leveldesign bereits vom Nachfolger „Donkey Kong Country 2“ inspirieren

Ein Affe, der was auf sich hält, ist nicht nur bananensüchtig, sondern auch behende beim Klettern



Das Spiel „Donkey Kong Country“ begeistert seit dem vergangenen Weihnachtsfest die Massen. Erstmals wurden die Figuren eines SNES-Spiels so aufwendig gerendert, daß sie zum Anfassen realistisch wirken. Mittlerweile geht das „offige“ Jump&Run in die zweite Runde (siehe auch Seite 12/13), höchste Zeit also für eine Game-Boy-Umsetzung. Bei dieser schlägt Opa Cranky Kong Donkey und Diddy vor, sich auf die alten Videospielzeiten zu besinnen, als die Grafik eines Games noch pixelig und die Farbpalette beschränkt war. Um zu beweisen, daß das Duo auch auf einem 8-Bit-System bestehen kann, schlüpfen die zwei in ein bananengelbes (!!!) GB-Modul, um leckere Südfrüchte erneut von den Kremllings zurückzuholen.

GERENDETERE CHARAKTERE

Vier große Welten mit insgesamt 100 Leveln und Bonusstages müßt Ihr durchqueren, wobei drei Spielstände per Batterie speicherbar sind. Die Level erinnern sehr an die SNES-Vorbilder, jedoch ist der Aufbau neu, wodurch es wieder „endlos“ viel zu entdecken gibt. Außerdem wurden Anteile aus „Donkey Kong Country 2 – Diddy’s Kong Quest“ mit ins Spiel eingebaut. Bereits nach den ersten Stages landet Ihr auf einem Piratenschiff und müßt eine knifflige Kletterpartie in der Taggelage meistern. Per Selectknopf könnt Ihr weiterhin zwischen den Akteuren

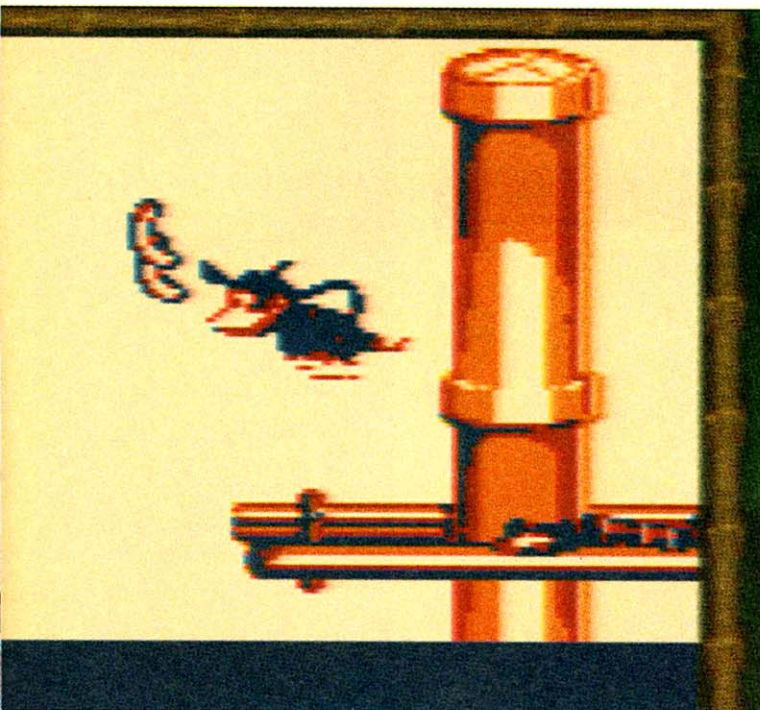


KONG LAND

unterstützt
SUPER
GB



Wenn Bananen von Kremplings geklaut werden, dann sind sie nicht weit: Donkey und Diddy Kong. Auf dem Game Boy werden sie abwechselnd aktiv



Die Reittiere Rambi und Expresso sind erneut mit von der Partie



wechseln, jedoch ist stets nur einer zu sehen. Sogar zwei der SNES-Reittiere haben die Konvertierung überlebt: Expresso, der Strauß und Rambi, das Nashorn. Begleitet wird die Banaensuche mit flotten und variierenden Melodien in guter GB-Manier. Neben fünf neuen Gegnern macht

Euch vor allem die Steuerung zu schaffen. Dadurch, daß alles sehr groß dargestellt, das Scrolling sehr schnell ist und der Bildausschnitt verhältnismäßig klein ausfällt, werdet ihr häufig von Gegnern überrascht oder könnt nicht sehen, wohin ihr springt. Eine etwas ungenaue Kol-

ZWEI AFFEN DREHEN AUF

lisionsabfrage tut ihr übriges ... Bis auf ein gelegentliches Spritelfackern ist die Grafik zwar sehr beeindruckend, jedoch mit nur vier Graustufen sind Details oft fast nicht zu erkennen. Hier hätte das Ausnutzen der SGB-Fähigkeiten sicherlich eine optische und vielleicht auch spielerische Verbesserung bewirken können.

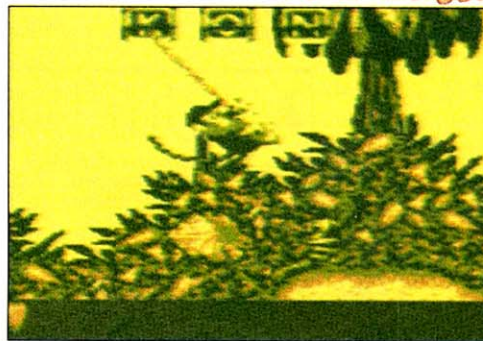
Statt dessen wurde Adapter-Besitzern nur ein schlichter Rahmen spendiert, Sound und Grafik erhielten leider kein Lifting. Zwar tritt beim Scrollen nicht mehr der 'Verwisch-Effekt' auf, aber die Spielbarkeit hakt weiterhin. Gerade von Big N. sind wir bisher stets mit äußerst spielbaren und technisch guten Produkten verwöhnt worden, somit ist es besonders verwunderlich, warum bei einem so wichtigen Titel wie diesem, Qualitäts-Ab-

strieche gemacht wurden. Insgesamt ist „Donkey Kong Land“ ein recht geradliniges Jump&Run, das leichte Defizite in der Darstellung und im Gameplay aufweist. Nintendo hat sich sehr eng an die 16-Bit-Vorlage gehalten, wodurch sich jeder DK-Fan sofort heimisch fühlen wird. Die leichten, aber merklichen Mängel in der Grafik wirken sich jedoch so sehr auf die Spielbarkeit aus, daß ein bitterer Nachgeschmack aufkommt. Zu unfair und willenlos wirkt zuweilen das Leveldesign

oder das Auftauchen und Agieren der Gegner. Spielerisch ist es somit mindestens eine Bananenlänge von den Super-Mario-Titeln entfernt, aber wahre Affen-Fans werden um einen Kauf kaum herumkommen.

Michael Koczy

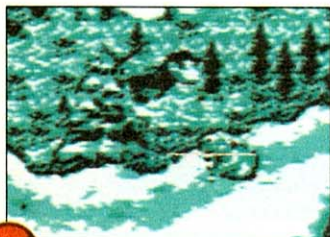
Muster: Flashpoint, Oerling



Na, das Einsammeln von Buchstaben scheint Diddys Beruf zu werden

NEGATN!

Etwas unübersichtlich, da der Bildausschnitt zu groß und die Darstellung zu kontrastarm ist.



Die Umsetzung der famosen Unterwasserstages gefiel uns am besten



DONKEY KONG LAND

Gameplay

Technisch nicht in gewohnter Nintendoqualität, ansonsten sehr solide aber ein wenig geradlinig.

Dauerspaß

Affen-Fans werden es lieben, wenn aber die Figur egal ist, hat von einem Super-Mario-Spiel mehr.

Grafik

Man hat sich alle Mühe gegeben, aber die Darstellung geht aufgrund der vier Farb- bzw. Graustufen unter.

Sound

Hier werden dem Spieler flotte Kompositionen präsentiert, die SGB-Soundfähigkeiten werden nicht ausgenutzt.

TOTALI - CHECK

Genre Jump&Run
Level 100
Schwierigkeitsgrad mittel
Continues Batterie
Speicher 4 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2-

GAME BOY

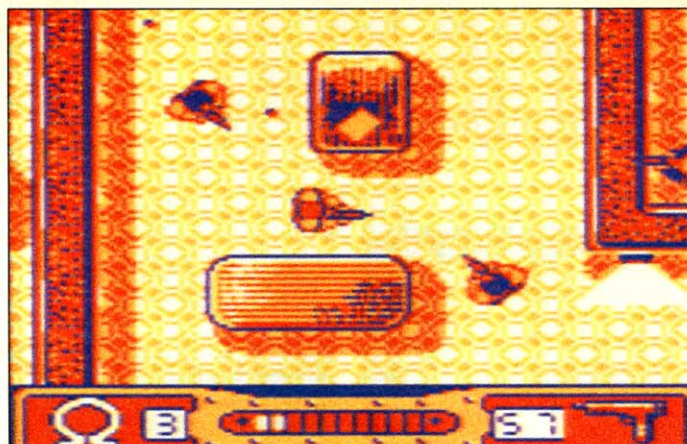
1 Spieler

Acclaim

ca. DM 70

Arnold Schwarzenegger sorgt dafür, daß Euer Game Boy heißläuft – garantiert, denn Arnie hat es mit Hunderten aggressiver Terroristen zu tun!

Die Hintergrundstory von „True Lies“ ist dem einen oder anderen vielleicht aus dem Kinofilm bekannt. Falls nicht, sei nur kurz gesagt, daß Ihr in der Rolle des Harry Tasker unzählige Terroristen bezwingen bzw. besiegen müßt. Warum? Die Welt muß einmal mehr vor der bösen Seite der Macht bewahrt werden! Eure Aufgabe ist es z. B., ein Modem aufzuspüren, einen schießwütigen Endgegner in einer Herrentoilette zu stellen oder gegnerische Waffendepots dem Erdboden anzugleichen. Im Gegensatz zur SNES-Variante wurde diesmal



TRUE LIES

POSITIV!
Hammerharte Action, schwer, aber fair; Paßwortsystem

Veränderungen oder gar Nachteile mit sich.

Harrys Grundausstattung beschränkt sich zunächst auf eine Handfeuer-

waffe. Jedoch füllt sich deren Magazin immer wieder selbstständig auf. Ihr habt also praktisch unendlich Munition. Nicht so bei den diversen Kampfmitteln, die Ihr nach und nach in den sechs zu erfüllenden Missionen

NEGATIV!
Anfänger werden es nicht leicht haben. Der Held ist etwas zu klein

werdet. Für diese ungemein wirksameren Waffen (Uzi, Pumpgun) benötigt Ihr die entsprechenden und ebenfalls überall verstreuten Munitionspäckchen.

Harry läßt sich bequem steuern. Er sieht zwar etwas mickrig aus, jedoch stört das keineswegs. Das gelungene Leveldesign in Verbindung mit satter Action macht die fehlende „Größe“ wett. Auch die großzügig gestalteten Level mit ihren zahlreichen Geheimgängen sorgen für Spielspaß – und der

hält lange Zeit vor. Das Paßwortsystem und auch die absolut mit-

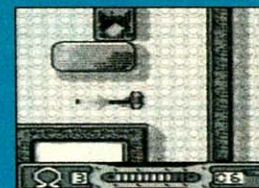
HARRIES WAFFENARSENAL



Die Handfeuerwaffe wird automatisch aufmunitioniert



Die Uzi bietet einen sehr nützlichen Streuschuß



Mit der Pumpgun muß man nicht unbedingt genau zielen



Die Handgranaten zünden nach wenigen Sekunden

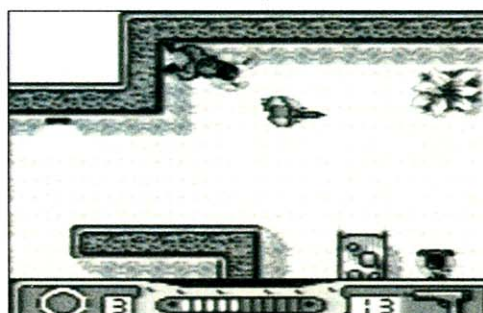
reißende Musik motivieren immer wieder aufs neue.

„True Lies“ ist eines der packendsten Actiongames, die es für den GB gibt – wenn nicht sogar das exceptionellste seines Genres. Wer also „nur“ einen Game Boy besitzt, muß nicht schweigen, wenn es um diese Art von Actionspielen geht! Bereichert Eure Spiele-sammlung ruhig mit diesem Game!

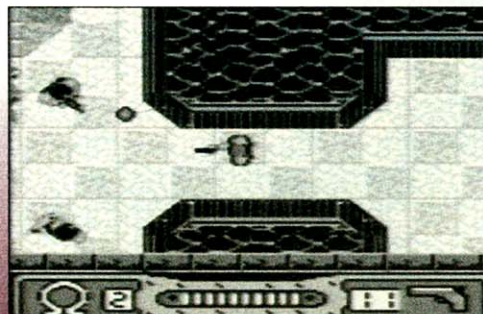
Thomas Hellwig



Zivilisten erschießen kann Euch das Game Over einbringen!



Wenn Ihr den A-Knopf gedrückt haltet, könnt Ihr Harry zwar immer noch frei bewegen, die Schußrichtung ist jedoch beständig. So könnt Ihr beispielsweise rückwärts gehen und gleichzeitig vorwärts schießen, was enorme Vorteile im Kampf gegen die zahlreichen Terroristen mit sich bringt



True Lies

Gameplay

Die gelungene Steuerung und die vielen Waffen machen die rasante Action zu einem Erlebnis.

Dauerspaß

Das Paßwortsystem, aber auch der hohe Schwierigkeitsgrad garantieren lange Beschäftigung.

Grafik

Die Draufsicht ist sehr sinnvoll und auch gelungen, läßt aber keine großartigen Animationen zu.

Sound

Sehr passend, stets motivierend und klanglich durchaus hörenswert präsentiert sich die musikalische und soundtechnische Untermalung.

TOTAL! - CHECK

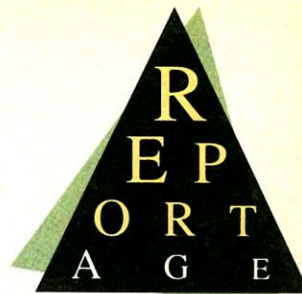
Genre Action
Level 6
Schwierigkeit hoch
Continues Paßwort
Speicher 2 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2



Von ‚Grey-
stoke‘ über
‚Highlan-
der‘ und
‚Knight-Mo-
ves‘ hin zur
geballten
Action:
Christopher

MORTAL KOMBAT - DER FILM -



The Thunder God Lord Rayden wird von
keinem geringeren verkörpert als
Christopher Lambert

Lambert ist der Haupt-
darsteller Rayden des
kommenden Mortal-
Kombat-Films.



Darf man denn
wirklich derart böse
gucken, Herr Shang
Tsong?

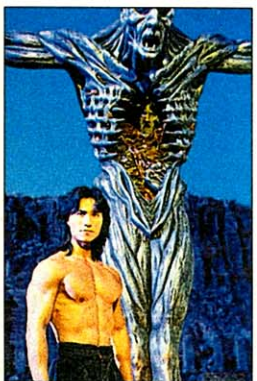
Bereits seit Mo-
naten ist der
Kinofilm zu ei-
nem der umstrit-
tensten Prügelspie-
le aller Zeiten im
Gespräch: Mortal
Kombat. Da die
komplette Video-
spielserie in
Deutschland indi-

ziert und teilweise sogar
beschlagnahmt wurde,
bleibt den eingeschwore-
nen Fans dieses moralisch

fragwürdigen Prü-
gelereignisses vor-
erst nur der Besuch
einer Spielhalle.
Dort findet sich die
dritte und spiele-
risch beste Version
der MK-Reihe (wir
berichteten in den
vergangenen zwei
Ausgaben sowie in

diesem Heft ausführlich
darüber).

Wer es allerdings vor lauter
Spannung nicht mehr aus-
hält und sich mal eben ei-



Die Rollen von Liu
Kang, Sub Zero und
seinen Mannen
wurden mit
muskelpackten
Darstellern besetzt



Scorpion legt einen knallharten Ninja-
Kampfstil an den Tag



Talisa Sota, bekannt aus ‚Lizenz zum
Töten‘, spielt die agile Kitana



Sonja Blade, gespielt von Bridgette
Wilson, ist ein altbekannter Charakter



Martial-Arts-Fans werden sich ange-
sichts dieser Szenen die Finger lecken



der ein wenig hinterher. Erst am 2. No-
vember wird das Kampfsportereignis ‚Mor-
tal Kombat‘ in unseren heimischen Licht-
spielhäusern zu sehen sein. Der Haupt-
darsteller Christopher Lambert (Lord Rayden)



äußerte sich sehr positiv und sagte, daß die
Handlung aufgrund der guten und durch-
dachten Hintergrundstory der Videospiel-
vorlage viel besser sei
als die der Konkurrenz
(Street Fighter mit Jean-
Claude van Damme).
Auf die Frage, wel-
che Videospiele ihn
interessieren würden, entgegnete Lambert,
daß er bereits seit ‚Pac-Man‘ ein begeisterter
Spieler sei und natürlich auch die ‚Mortal-
Kombat‘-Games ausprobiert habe.

Ob das Werk des Regisseurs Paul Ander-
son am Ende die Kassen lauter klingeln las-
sen wird und der Er-
folg dem des Au-
tomatenspiels
nahe kommt,
wird sich zei-
gen. Wir blei-
ben natürlich für
Euch am Ball!

Thomas Hellwig

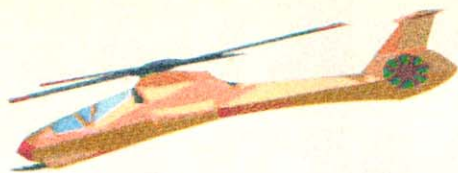
»Die Filme Mortal
Kombat und Street
Fighter machen sich
heftig Konkurrenz«



nen Flug über den großen Teich leisten
kann, der ist herzlich eingeladen, am 18.
August eines von 2000 über ganz Ameri-
ka verteilten Kinos zu besuchen und Chri-
stopher Lambert in einer packenden Haupt-
rolle zu erleben.

Hierzulande hängt man dem Land der un-
begrenzten Möglichkeiten natürlich wie-

JUNGLE



WAHL DER WAFFEN

Gleich vier verschiedene Vehikel stehen Euch im Kampf gegen die Bösewichter zur Verfügung. Der Großteil der Arbeit wird



zwar mit dem Helikopter verrichtet, aber das ist noch nicht alles: In einer Mission



dürft Ihr zur Abwechslung auch einmal ein Luft-kissenfahrzeug steuern. Später gehört neben einem Ritt auf einem Motorrad auch der Flug mit einem Stealth Fighter zum Arbeitsalltag. Es geht doch nichts über eine solide Dosis Abwechslung.



Mit erheblicher Verspätung hebt nun endlich auch auf dem SNES der Hubschrauber ab, der die Menschheit vor der Bedrohung durch üble Diktatoren und Drogenbosse retten soll. Deftige Action wartet!

Lange genug hat es gedauert, schließlich durfte man auf dem Mega Drive schon vor zwei Jahren zum „Jungle Strike“ in die Lüfte gehen. Dort fliegt man inzwischen gar mit „Urban Strike“ den dritten Teil des „Fliegerepos“. Die „Mutter aller Luftschlachten“ war in allen Fällen „Desert Strike“, welches wegen seiner damaligen zeitlichen Nähe zum Golfkrieg erheblich in die moralische Schußlinie geriet und dennoch einen Meilenstein in der Kombination aus Action, Strategie und Simulation setzte. Die Story schließt direkt an den ersten Teil an: Darin hatte ein einsamer Pilot mit seinem Apache-Helikopter einem nahöstlichen Diktator das Leben ziemlich schwer und seine bösen Pläne zunichte gemacht. In Jungle Strike nun verbündet sich der Sohn dieses Diktators mit einem üblen südamerikanischen Drogenbaron, beide sammeln ein riesiges

Waffenarsenal an und einmal mehr ist der wackere Held gefragt. Der hat inzwischen ordentlich dazugelernt, denn er darf inzwischen nicht nur einen Comanche-Helikopter, sondern auch noch so manches andere Fahrzeug steuern. Hauptfortbewegungsmittel ist zwar immer noch der Heli, in den einzelnen Missionen erhält er allerdings auch ausgiebig Gelegenheit, andere Gefährte zu erproben: Das Spektrum reicht vom Luftkissenfahrzeug über ein Spezialmotorrad bis hin zum F 117 A

Stealth Fighter mit unbegrenzten Sprit- und Munitionsvorräten. Es erwartet ihn ein breites Aufgabengebiet. Geiseln sind zu befreien, feindliche Einrichtungen zu zerstören und vieles mehr.

Ebenso vielseitig sind die Einsatzgebiete: Was im heimischen Washington beginnt, führt über Exkursionen durch viele Küsten-, Urwald- und Gebirgsregionen wieder zurück zum furiosen Showdown in Washington. Dabei ist aber jederzeit auf geschicktes taktisches Vorgehen zu achten: Treibstoff und Munition stehen nur begrenzt zur Verfügung.

HELIKOPTER-ACTION UND NOCH MEHR



Das freut den Fiesling gar nicht: Die nagelneuen U-Boote sind bald schrotttauglich...

Mit dem richtigen Copiloten an Bord werden die Einsätze wesentlich einfacher



J.W. Fer He's the top uses the w He learned t could break

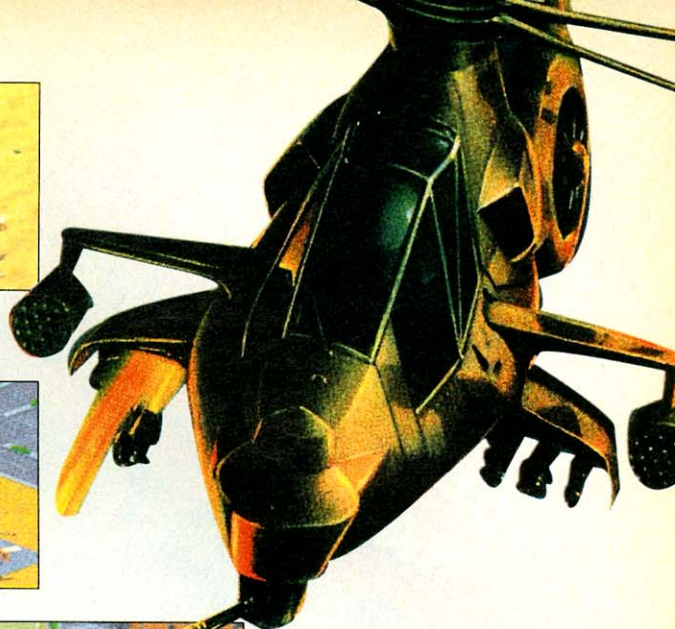
STRIKE



An bestimmten Landepunkten könnt Ihr Passagiere absetzen



There are two navy seals stranded on an island south of the bridge. Rescue them for intelligence info.



Diese Brücke wird nicht mehr lange ihre Funktion erfüllen – Feuer frei!



Wer in bester Rambo-Manier vorpreschen will, der holt sich sehr schnell eine blutige Nase. Es ist schon recht peinlich und ein Zeichen schlechter Planung, wenn man mitten in einer Mission aufgeben muß, weil man keine Munition mehr hat. Mit etwas Glück läßt sich zwar immer wieder etwas Nachschub finden, in einigen Teilmissionen fehlt einem aber schlichtweg die Zeit für die Suche. Manchmal gilt es nämlich, bestimmte Angreifer schnellstmöglich auszuschalten und wer bei deren Verfolgung Luftschiff-

NEGATIV!

Extrem hoher Schwierigkeitsgrad, moralisch fragwürdiger Inhalt, eine Spur zu realistisch

bruch erleidet und die Fieslinge entkommen läßt, der bekommt auch sofort die Quittung dafür. Die Mission gilt als nicht bestanden und muß von vorne begonnen werden. Durchaus hart, aber verständlich: Welcher Präsident hat es schon gerne, wenn im Garten des Weißen Hauses Atomraketen explodieren. Glücklicherweise gibt es jedoch zu Beginn einer jeden Mission ein Paßwort, das die Erfolge dauerhaft und umfassend sichert: Es werden nicht nur geschaffte Missionen und die da-



bei erzielten Punkte abgelegt, sondern auch die im Spiel gefundenen Copiloten. Diese Herrschaften sind recht wichtig, da sie über unterschiedliche Fähigkeiten verfügen.

TECHNISCH EHER SCHLICHT, ABER SPIELERISCH GENIAL

Sie kümmern sich nämlich um das Zielen und um die Betätigung der Winde, mit der Ihr Geiseln oder Ausrüstung an Bord nehmt. Zu Beginn habt Ihr nur zwei recht schwache Typen zur Auswahl, die wahren Meister müssen erst noch im weiteren Verlauf des Spiels gefunden werden.

Technisch beeindruckt das Game nicht unbedingt, da bei Sound und Grafik eher auf Sparflamme gekocht wird. Die Kombination aus Herausforderung, Strategie und Atmosphäre besticht jedoch. Die

Steuerung ist recht präzise, allerdings erfordert es doch einiges an Einarbeitungszeit, um auch die letzten Tricks des Fliegerlebens erfolgreich zu beherrschen. Ein fader Nachgeschmack bleibt allerdings: Es geht in jeder Hinsicht relativ hart zur Sache, die offizielle ELSPA-Freigabe ab 3 Jahren (!!!!) wirkt wie ein schlechter Witz. Auch hätte der generelle Schwierigkeitsgrad etwas geringer angesetzt werden können. Trotz allem – hier solltet man mal einen Blick riskieren!

Michael Anton

Jungle Strike

Gameplay

Viel Action, Strategie und Abwechslung – eine gelungene Mischung, allerdings fast schon einen Tick zu realistisch!

Dauerspaß

Für Einsteiger ist der Schwierigkeitsgrad definitiv zu hoch ausgefallen, da helfen auch Paßwörter und präzise Steuerung nicht mehr.

Grafik

Im Prinzip dank der animierten Zwischensequenzen ganz akzeptabel, allerdings ruckelt es an einigen Stellen doch recht unangenehm.

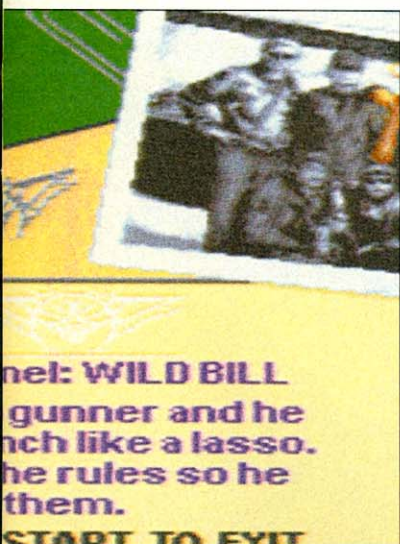
Sound

Hier ist zu sehr Operation Sparflamme angesagt: Die Effekte klingen recht gut, der Rest ist aber eher bescheiden.

TOTALI - CHECK

Genre Action/Strategie
Level 9 Missionen
Schwierigkeit hoch
Continues Paßwörter
Speicher 16 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2+



nel: WILD BILL
gunner and he
nch like a lasso.
he rules so he
them.
START TO EXIT

COMPETITION

GEWINNT MIT ACCLAIM
UND TOTAL! EINE REISE
NACH LOS ANGELES!



Ganz Deutschland ist im Batman-Fieber, und damit Euch der Virus richtig packt, haben sich Acclaim und TOTAL! etwas ganz Besonderes ausgedacht. Anlässlich des neuen „Batman-Forever“-Films und der erscheinenden Batman-Forever-Videospiele verlosen wir folgende heißen Gewinne:

HAUPTPREIS:

Acclaim schickt Dich und Begleitung fünf Tage lang nach Amerika! Fliegt in die sonnigste Stadt Kaliforniens, nach Los Angeles. Ihr residiert vier Nächte lang im ‚Best Western Sunset Plaza‘, ganz in der Nähe Hollywoods mit all seinen Stars und Sternchen. Ihr besucht die ‚Universal Studios‘ und macht eine V.I.P.-Tour durch die berühmten ‚Warner-Bros.-Studios‘, in denen Ihr mit etwas Glück sogar bei Dreharbeiten exklusiv zuschauen könnt. Außerdem besucht Ihr die ‚Six Flags Magic Mountains‘, wo Ihr mit der rasantesten Achterbahn der USA fahren werdet.

2. BIS 11. PREIS:

Je ein Batman-Forever Videospiel (SuperNES oder Game Boy).



Acclaim

TOTAL!



Aber all das gibt es natürlich nicht ohne Fleiß. Die Antworten zu folgenden Fragen müßt Ihr schon wissen:

1. Wer erdachte die Figur Batman?
2. Wieviel MBit hat das SuperNES-Modul Batman Forever?
3. Auf welcher Konsole könnt Ihr Batman Forever zu zweit gleichzeitig spielen?

Wer unsere Reportage und die Tests aufmerksam gelesen hat, sollte mit den Antworten keine Probleme haben.

Schreibt alle drei Lösungen auf eine Postkarte. Vergeßt Euren Absender sowie die Angabe Eures Videospielsystems nicht, und schickt das ausreichend frankierte Kärtchen bis zum 13. September 1995 (Einsendeschluß, Datum des Poststempels) an:

MVL • Batman Forever • Heilwigstraße 39 • 20249 Hamburg

Teilnahmebedingungen: Die Reise gilt für zwei Personen, wobei im Falle eines minderjährigen Gewinners ein Erziehungsberechtigter mitreisen muß. Englischer Grundwortschatz vorausgesetzt. Die Gewinne können nicht ausbezahlt werden. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von MVL, Acclaim sowie sämtliche DC Superhelden dürfen nicht teilnehmen.



Tja, wenn die Prognosen stimmen, dann können sich alle Rollenspielfans mal wieder auf heiße Zeiten gefaßt machen, denn viele neue Games sind in Bälde zu erwarten. Wir haben uns die kommenden Highlights für alle Systeme schon mal angeschaut und stellen sie in Wort und Bild genauer vor.

Alle genannten Erscheinungsdaten beziehen sich allerdings auf die US-Versionen. Ob und wann sich die Hersteller jedoch dazu breitschlagen lassen, die Spiele auch auf den deutschen Markt zu bringen, das steht noch in den Sternen. Doch aus dem Hause Nintendo gibt es gute Nachrichten: „Earthbound“ wird Anfang nächsten Jahres in einer eingedeutschten Version erhältlich sein!

man

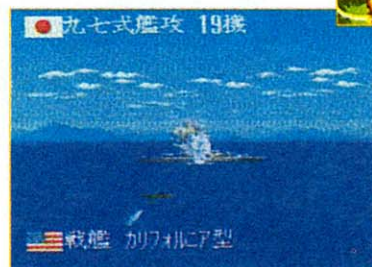
Earthbound



KOEI



Der Dauerbrenner geht in die vierte Runde: „Romance of the Three Kingdoms IV: Wall of Fire“ läßt die Herzen historischer chinesischer Kriegsherren höher schlagen, allerdings erst im Herbst. Für etwas moderne Kriegsherren empfiehlt sich dagegen „Pacific Theater of Operations II“, das taktische Manöver zur Zeit des zweiten Weltkriegs erlaubt. Auch hier gilt es, sich bis Herbst



in Geduld zu üben. Freunde gepflegter Strategiespiele dürfen sich also schon auf Weihnachten freuen.



Speziell für den amerikanischen Markt und Geschmack wurde „Secret of Evermore“ (SNES) entwickelt. Wie auch Chrono Trigger erinnert es vom Spielprinzip etwas an „Secret of Mana“, allerdings wurde auf den Mehrspieler-Modus verzichtet. Die Abenteuer des kleinen Jungen und seines wandlungsfähigen Hundes sollen bis September auf 24 MBit untergebracht sein und nicht nur in

den Staaten erscheinen: Wie soeben aus dem Hause Nintendo vermeldet wurde, dürfen wir uns zum gleichen Zeitpunkt wohl auch auf eine komplett eingedeutschte Version gefaßt machen!



ROLLEN Was die Zu

SQUARE SOFT

Während „Chrono Trigger“ (SNES) in Japan schon etwas länger erhältlich ist, geht die US-Version erst dieser Tage an den Start. Geniale Grafiken und eine komplexe Handlung versprechen langen Spielspaß. In einer der nächsten Ausgaben werden wir Euch das Spiel wohl etwas genauer vorstellen.

SPIELE

bringt

kunft?

SQUARE SOFT

Natürlich pflegt Square auch das Zugpferd weiter: „Secret of Mana 2“ (SNES) steht in Japan kurz vor



der Vollendung. Selbstverständlich gibt es wieder die gewohnte Action und atemberaubende Grafiken, aber das ist

noch nicht alles. Zu Beginn des Spiels könnt Ihr Euren Drei-Helden-Trupp aus sechs Figuren zusammenstellen, je nach Wahl verläuft dann die Story etwas anders. Auch das Kampfsystem wurde etwas überarbeitet. Zwar gibt es immer noch die altbewährte Mehrspieler-Action. Allerdings wurde auf die lästigen Power-Balken, die für die Spezialattacken erst aufgeladen werden mußten, verzichtet. Das macht die Kämpfe wesentlich flüssiger. Die Bedienung durch die Ringmenüs sorgt für



den schon bekannten Komfort. SoM 2 hat gute Chancen, der Rollenspiel-Knaller des nächsten Jahres zu werden – hoffen wir, daß Nintendo Deutschland auch seinen Teil dazu beiträgt und das 32-MBit-Monster-Modul möglichst schnell auch für die hiesigen Spieler verfügbar macht! Das wäre wirklich sehr nett ...



TAITO

Wann und über wen „Lufia 2“ (SNES) letztendlich erscheinen wird, steht noch nicht fest: Das Game ist gerüchtehalber zwar schon fertig, allerdings würden die Hersteller die Rechte ganz gerne meistbietend versteigern. Hoffen wir nur, daß die Sache kein so schlimmes Ende nimmt wie die Mega-Drive-Umsetzung des ersten Teils, die ja letztendlich gecancelt wurde! Aber geben wir die Hoffnung



nicht auf, vielleicht geschehen ja doch noch Zeichen und Wunder. Schön wäre es ja ...



ENIX



Während der erste Teil in manchen Punkten noch nicht so recht überzeugen konnte, so macht „7th Saga II“ (SNES) schon jetzt einen ganz passablen Eindruck. Insbesondere die Grafik wurde gehörig aufgepeppt, mit einer fer-



tigen Version ist jedoch erst zum Jahresende zu rechnen. Mal schauen, was sich die Designer bis dahin noch so alles einfallen lassen, Zeit genug haben sie ja noch dafür ...

Mehr in Richtung Adventure geht „King Arthur and the Knights of Justice“ (SNES), das voraussichtlich dieser Tage in den Staaten erscheinen wird. Auch hierzu verraten wir Euch in einer der nächsten Ausgaben etwas mehr ...

GAME BOY

1 Spieler

Infogrames

ca. DM 70

ASTERIX & OBELIX

unterstützt
SUPER
GB

Asterix & Co. besprechen die Lage.
Die Gallier sind sich schnell einig:
Die spinnen, die Römer

**Da sind sie wieder!
Asterix & Obelix
sind auf den Game
Boy zurückgekehrt,
um die Römer das
Fürchten zu lehren**

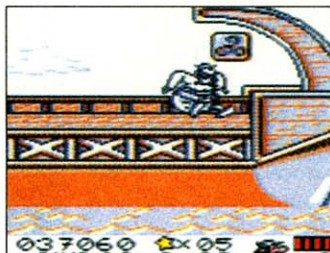
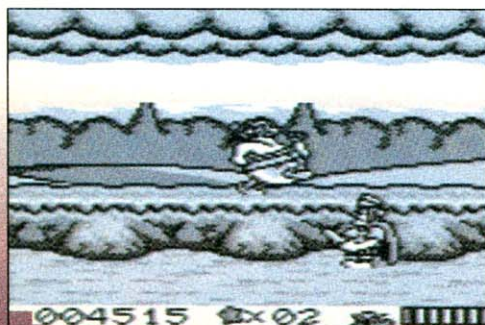


Parallel zur SNES-Variante reisen die beliebtesten Gallier aller Zeiten auf Nintendos kleinstem durch vier Länder. Der Grund: Julius Caesar hat einen Wall um das Heimatdorf der Hel den errichten lassen. Nun wollen sie beweisen, daß so ein bißchen Holz vor der Hütte keinen Gallier aufhalten kann. Asterix-Fans erkennen schon, daß es sich hier ganz klar um eine Tour-de-France-Story handelt. Aber diese Reise beginnt in

Britannien, wo Ihr wahlweise Asterix oder Obelix steuert und ordentlich Römer verprügelt. Ziel ist es, die Londoner Rugby-Mannschaft aus einem Gefängnis zu befreien. Die nächste Aufgabe besteht darin, ein Rugbymatch zu entscheiden, bevor es nach Helvetien (Schweiz) geht. Danach

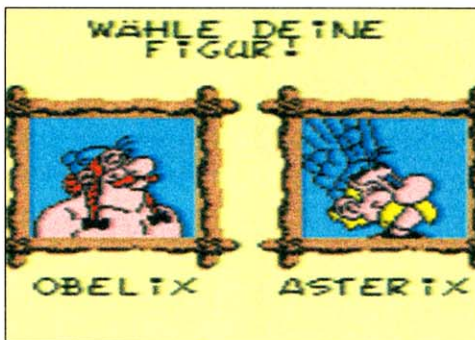
QUER DURCH EUROPA

begeht Ihr Euch nach Griechenland, um an den Olympischen Spielen teilzunehmen. Wurden drei Sportdisziplinen gemeistert, ist nur noch ein spanischer Häuptling vor einem unfairen Stierkampf zu bewahren, bevor die Gallier wieder in ihr Dorf zum Wildschweinessen heimkehren dürfen.



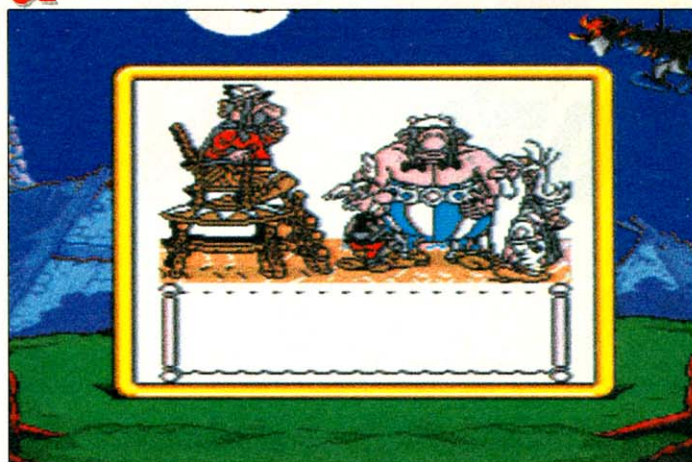
Die Länder sind in mehrere Abschnitte aufgeteilt, wobei jedes Kapitel den Rückstartpunkt markiert. Am Anfang hat der Spieler drei Leben zur Verfügung, die nach Ablauf des Energiebalkens entsprechend vermindert werden; Continues gibt's erst ab einem Punktestand von 50.000. Im Gegensatz zur SNES-Version mußte bei der Game-Boy-

Nun habt Ihr die Qual der Wahl. Nur vor Spielbeginn darf sich der Spieler zwischen Asterix und Obelix entscheiden. Beide Gallier sind in ihrem Verhalten gleich



Fassung natürlich abgespeckt werden. Darunter fällt neben der Ägypten-Episode auch der Zweispielers-Modus; dafür wird aber der Super Game Boy unterstützt. Obwohl man vor Spielbeginn zwischen drei Spielstufen wählen kann, ist

Jetzt aber 'shell' ... Die Zeit läuft unerbittlich weiter. Laßt Euch also nicht zuviel Zeit, die Römer aufzumischen



das Game ein harter Brocken. Es passiert in manchen Levels oft, daß das knapp bemessene Zeitlimit nicht eingehalten wird, wenn es zum Beispiel darum geht, Bombenfässer richtig zu platzieren oder gefangene Rugbyspieler zu befreien.

Grafisch ist das Programm sehr ansprechend, manche Hintergründe scrollen sogar parallax. Ob Gallier, Römer oder Wildschweine:



Was ihm in den Comics immer verwehrt wurde, darf er jetzt: Obelix stürzt sich mit Zäubertrank

NEGATIN!
Keine neuen Spielelemente, hoher Schwierigkeitsgrad, kein Paßwortspeicher

Asterix & Obelix

Gameplay

Die Steuerung geht „Mario“-leicht von der Hand, jedoch ist der Schwierigkeitsgrad etwas zu hoch angesetzt, da es keine Paßwörter gibt.

Dauerspaß

Fans und gute Jump&Runner werden auch nach längerer Zeit nochmals ein Spielchen wagen.

Grafik

Im Stil der Comics gezeichnet ist die Umsetzung sehr ordentlich gelungen. Auch Details wurden gut getroffen.

Sound

Die zahlreichen Musikstücke sorgen, mit den Effekten kombiniert, für stimmungsvolle, gallische Stunden.

TOTALI - CHECK

Genre Jump&Run
Level 4 mit mehreren Abschnitten
Schwierigkeitsgrad hoch
Continues erspielbar
Speicher 2 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
3+

**Takara zeigt, daß
Prügelspiele nicht
nur auf Konsolen
Spaß machen, son-
dern auch in der**

**Handheldversion zu
überzeugen wissen.**

Der gute alte Game Boy ist doch noch für Überraschungen gut. Das beweist Takara mit „World Heroes 2 Jet“. Ihr seid einer der Krieger, die sich versammelt haben, um an einem fünfjährigen Wettkampf, dem so-

WORLD HEROES 2 JET

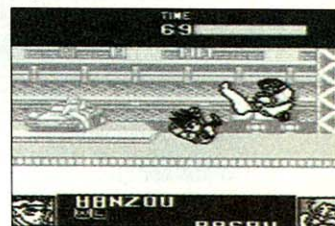
**GAME
BOY**
1-2 Spieler
Takara
ca. DM 70

genannten „Battle Royal“, teilzunehmen. Täglich stehen drei Kämpfe auf dem Programm, von denen Ihr zwei gewinnen müßt. Am fünften und letzten Tag warten drei Kampfrunden gegen jeden Gegner auf Euch, die Ihr alle gewinnen müßt. Sollte dies anfangs noch zu schwierig sein, geht einfach in den Trainingsmodus, um Eure Widersacher besser kennenzulernen.

Erstmals bietet der Game Boy die Möglichkeit, zwischen 16 Kämpfern auszuwählen, die alle eine Menge von Special-Moves beherrschen, welche leicht auszuführen sind. Falls Ihr im Besitz eines Link-Kabels seid, ist es Euch möglich, zusammen mit einem Freund zu spielen. Natürlich muß auch dieser über einen Game Boy und ein World-Heroes-Modul verfügen.

Wer bis zur Veröffentlichung von „Street Fighter II“ und „Killer Instinct“ nicht warten möchte, der kann bei World Heroes 2 Jet ruhig zuschlagen. tas

Mit Schuhgröße 52 schlägt Ihr jeden
Gegner in die Flucht



Als
Dragon
könnt Ihr
Euren
Gegnern
davon-
fliegen



Gameplay	■■■■■
Dauerspaß	■■■■■
Grafik	■■■■■
Sound	■■■■■
TOTAL - CHECK	
Genre	Prügelspiel
Level	16 Kämpfer
Schwierigkeit	einfach-mittel/3 Stufen
Continues	unbegrenzt
Speicher	2 MBit
Erhältlich	im Handel

FAZIT
3



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

FREAK'S SHOP

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

SONDERANGEBOTE ! SUPER NINTENDO:

ACTRAISER <A>	49,95
ACTRAISER 2	59,95
ADDAMS FAMILY <A>	49,95
ADDAMS FAMILY 2 <A>	49,95
ADV. OF MIGHTY MAX	39,95
AERO THE ACROBAT <A>	59,95
ARDY LIGHTFOOT	49,95
AXELAY	49,95
BARKLEY SHUT UP & JAM	49,95
BATMAN RETURNS	49,95
BATTLETOADS IN BATTLE	49,95
BATTLETOADS Vs D.D.	49,95
BLACKHAWK <A>	59,95
BLACKHAWK	59,95
BLAZING SKIES <A>	49,95
B.O.B. <A>	59,95
BRAINIES	49,95
BRAWL BROTHERS	49,95
BRUTAL - Paws Of Fury	49,95
Champion World C. Soccer <A>	29,95
CHESSMASTER <A>	49,95
CHESSMASTER 2	59,95
CHOPFLUTTER 3 <A>	49,95
CLAYFIGHTER <A>	59,95
CLAYFIGHTER 2	59,95
CLAYMATES	39,95
COOL SPOT <A>	59,95
CRASH DUMMIES	49,95
CYBERNATOR	49,95
DENNIS <A>	49,95
D. SCHÖNE & DAS BEST <A>	69,95
D. SCHLUPPE <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
DRACHUNGELBUCH <A>	69,95
EARTHWORM JIM	69,95
EKKI THE CAT	39,95
ESPIN BASEBALL	49,95
EQUINOX	49,95
F-ZERO	49,95
RIEDEL-DeMauswanderei <A>	69,95
FINAL FIGHT 2	59,95
FIREARM, THE	69,95
FLASHBACK	69,95

39,95	ROCK N ROLL RACING <A>	69,95
49,95	SENSIBLE SOCCER <A>	49,95
39,95	SHAO FU <A>	49,95
49,95	SMASH TENNIS	49,95
39,95	SOCCER KID <A>	49,95
59,95	S.O.S. - SINK OR SWIM	49,95
59,95	SPACE ACE <A>	49,95
39,95	SPIDERMAN - Animated	69,95
49,95	STAR WING	49,95
49,95	STAR WING <A>	39,95
69,95	STREET RACER	69,95
49,95	STREETFIGHTER 2 <A>	59,95
59,95	STREETFIGHTER 2 TURBO	69,95
59,95	STRIDER <A>	59,95
59,95	STUNT RACE FX	69,95
49,95	S. ADVENTURE ISLAND <A>	59,95
59,95	SUPER ALEST <A>	59,95
59,95	S. BATTLE TANK 1	39,95
39,95	SUPER BOMBERMAN <A>	49,95
49,95	SUPER BOMBERMAN 2 <A>	59,95
49,95	SUPER CASTLEVANIA 4	49,95
49,95	SUPER CONFLICT	59,95
49,95	SUPER DROP ZONE	59,95
39,95	S. EMPIRE STRIKES BACK <A>	69,95
39,95	SUPER ICE HOCKEY	59,95
49,95	SUPER MARIO ALL STARS	69,95
39,95	SUPER MARIO KART	69,95
49,95	MARIO PAINT	69,95
49,95	SUPER MARIO WORLD <A>	59,95
49,95	SUPER MORPH	49,95
69,95	SUPER OFF ROAD <A>	49,95
59,95	SUPER PANG	39,95
49,95	SUPER PUTTY <A>	49,95
59,95	SUPER R-TYPE <A>	39,95
59,95	SUPER STAR WARS <A>	59,95
69,95	S. STRIKE GUNNER <A>	49,95
39,95	SUPER TENNIS	39,95
49,95	SUPER TURRICAN <A>	49,95
69,95	SYNDICATE	69,95
59,95	TERMINATOR 2 - J. DAY	59,95
49,95	TETRIS & DR. MARIO	69,95
49,95	TIME SLIP <A>	49,95
69,95	TINY TOON ADVENTURES	49,95
39,95	TRODDERS - 175 Levels <A>	59,95
39,95	TROY AIKMAN FOOTBALL	49,95
49,95	TRUE LIES	59,95
59,95	VIRTUAL SOCCER	49,95
49,95	VORTEX	39,95
59,95	WARLOCK	59,95
49,95	WHERE IN THE WORLD IS C.S.	49,95
39,95	WING COMMANDER <A>	49,95
39,95	WINTER OLYMPICS <A>	49,95

59,95	MICHAEL JORDAN CHAOS	59,95
59,95	NBA JAM TOURNAMENT	89,95
109,95	NBA LIVE '95	109,95
69,95	NHL HOCKEY '95 <A>	69,95
119,95	NINJA WARRIORS	119,95
US 79,95	OBITUUS	79,95
89,95	PAC IN TIME	89,95
109,95	PAC MAN 2	109,95
69,95	PINBALL FANTASIES	69,95
69,95	POCKY & ROCKY 2	69,95
79,95	PUTTY SQUAD <A>	79,95
69,95	ROBOCOP Vs. TERMINATOR	69,95
119,95	SAMURAI SHODOWN	119,95
109,95	SECRET OF MANA	109,95
109,95	SHADOW RUN	109,95
79,95	SIDEPOCKET <Billiard>	79,95
89,95	SLAM MASTERS <Catchen>	89,95
89,95	SOCCER SHOOTOUT	89,95
99,95	SOULBLAZER	99,95
US 89,95	SPIKE MAC FANG	89,95
79,95	STAR TREK STAR FLEET A.	79,95
99,95	STARGATE	99,95
99,95	SUPER BC KID	99,95
79,95	SUPER METROID <A>	79,95
79,95	SUPER PINBALL	79,95
79,95	SUPER PUNCH OUT	79,95
79,95	S. RETURN OF THE JEDI	79,95
99,95	S. STREETFIGHTER 2 <A>	99,95
99,95	SUPER TURRICAN 2	99,95
59,95	SUPER WRESTLEMANIA	59,95
99,95	THEME PARK	99,95
109,95	TOP GEAR 3000	109,95
109,95	UNIRALLY	109,95
69,95	WARIO WOODS <A>	69,95
119,95	WILD GUNS	119,95
109,95	X-MEN	109,95
169,95	S-NES KONSOLE	169,95
79,95	2 IN FART JOYPAIDS	79,95
59,95	5 SPIELER ADAPTER	59,95
39,95	ADAPTER US / PAL	39,95
89,95	ACTION REPLAY 2	89,95
79,95	FIGHTER STICK SN	79,95
29,95	PAD	29,95
24,95	SCART / RGB KABEL	24,95
29,95	SV 334 - drehrichtig-	29,95
49,95	ULTRA 2 IN ONE PAD	49,95
ab 39,95	verschiedene Titel	ab 39,95

3 DO GEBRAUCHT:

* Händleranfragen erwünscht !!! * Ausländische Anlieferung * Versandkosten per NN 12,-DM * Versandpreise per Nachnahme DM 12,- * Händleranfragen erwünscht !!! * Druckfehler, Preisveränderungen & Irrtümer vorbehalten !!! * Laden- und Versandpreise können voneinander abweichen !!!

TOTAL! INTERN

Hallo, TOTAL!-Gemeinde!

Schon wieder ist ein Monat rum. Zahlreiche Spiele strömten auf den Markt, und wir haben erneut die wichtigsten Games dieser Ausgabe für unsere Meinungsseite unter die Lupe genommen. Ihr habt nun die Möglichkeit, Euch einen Einblick in die persönliche Einschätzung der einzelnen Redakteure über diese Spiele zu verschaffen! Viel Spaß!

Unsere persönliche Meinung zu:

Batman Forever (SNES), S. 24

Donkey Kong Land (GB), S. 26

Jungle Strike (SNES), S. 30

True Lies (GB), S. 28

Asterix & Obelix (GB), S. 36



ACHIM

Bevorzugte Genre: Sport, Shoot 'em Ups
derzeitiges Lieblingsspiel: Rock 'n' Roll Racing

Batman – diese Ikone der Comicwelt – überzeugt technisch ganz und gar (SNES). Spielerisch aber hätte ich mir mehr Strategieeinlagen sowie mehr Abwechslung gewünscht.

Der Affen Rache rächt sich nicht bitterlich, überzeugt aber längst nicht so wie das 16-Bit-Original – trotz ebenfalls gerendeter Grafik. Für unterwegs ganz okay, aber kein Jump&Run, das ich haben muß.

Moral beiseite! Dieses Spiel ist eine superbe Mischung aus harter Action und einer gesunden Portion Strategie. Von der ersten Sekunde an fesselnd bleibt dieses Game sehr lange motivierend.

Okay, Thomas, hast ja recht: True Lies für den Kekskasten ist ein tolles Actionspiel, das Abwechslung bietet und reichlich Fun bereitet.

Auch auf dem GB wissen unsere gallischen Freunde sehr ordentlich Römer zu vertrimmen. Schade, das simultane Agieren – wie auf dem SNES – nicht möglich ist. Dies nimmt viel Spielreiz!



KLAUS

Bevorzugte Genre: Adventure, Shoot 'em Ups
derzeitiges Lieblingsspiel: Yoshi's Island (SNES)

Es mag ja unglaublich sein, was Rare hier aus dem Game Boy herausholt – leider scheint man bei all der Technik die Spielbarkeit vernachlässigt zu haben.

Ich bevorzuge zwar gradlinige Actionspiele, dennoch kann ich mich einer gewissen Faszination dieses Action-/Strategie-Mixes nicht entziehen.

Infogrames hat mal wieder bewiesen, daß Comilienzspiele keine 08/15-Produkte sein müssen, wenn man mit Liebe zum Detail ans Werk geht!

Seit Batman nicht mehr im Original-Kostüm, sondern im schwarzen Plastikgewand agiert, ist er für mich gestorben. Zum Spiel: 28 MBit stark, super Grafik und absolut Fanorientiert.



THOMAS

Bevorzugte Genre: Prügelspiele, Shoot 'em Ups
derzeitiges Lieblingsspiel: Super R-Type (SNES)

Eigentlich ist mir die Fledermaus ja ganz sympathisch. Wenn allerdings, wie hier geschehen, jede Mark in die Grafik und nichts ins Gameplay gesteckt wird, dann ist das schon etwas traurig.

Nun dürfen auch SNES-Besitzer im Hubschrauber über feindliches Gebiet düsen und ballern, was das Zeug hält! Gute Umsetzung, macht wirklich 'ne Menge Spaß!

Der GB ist ideal für unterwegs. Dieses Modul sollte man jedoch ohne störende Unterbrechungen an einem ruhigen Platz voll auskosten können. Es hat mich total überzeugt!

Ist ja ganz nett, aber nun mal eben nicht mein Lieblingsgenre. Gallier-Fans sollten aber ruhig mal einen Blick riskieren.

Eigentlich ist mir die Fledermaus ja ganz sympathisch. Wenn allerdings, wie hier geschehen, jede Mark in die Grafik und nichts ins Gameplay gesteckt wird, dann ist das schon etwas traurig.



MITCH

Bevorzugte Genre: Renn- u. Rollenspiele, Strategie
derzeitige Lieblingsbeschäftigung: Urlaub!

Eine gelungene Filmumsetzung, die mein bisheriges Batman-Lieblingsspiel (The Adventures of Batman & Robin, SNES) dank des Zweispeler-Modus und der beinharten Prügellaction sogar knapp übertrifft.

Moralisch zwar etwas fragwürdig und technisch nicht ganz perfekt, in spielerischer Hinsicht aber vortrefflich gelungen. Sollte man unbedingt mal gespielt haben!

Mein Genre ist das ja nicht unbedingt, Action- und Arnold-Fans dürften jedoch mit diesem Game keinen Fehltriff tun. Mir persönlich gefällt der Film wesentlich besser...

Originell und abwechslungsreich designte Level, sehr schöne Super-Game-Boy-Unterstützung und noch einiges mehr: Da hat man sich wirklich ordentlich Mühe gegeben.

Eine gelungene Filmumsetzung, die mein bisheriges Batman-Lieblingsspiel (The Adventures of Batman & Robin, SNES) dank des Zweispeler-Modus und der beinharten Prügellaction sogar knapp übertrifft.



MICHI

Bevorzugte Genre: Renn- und Actionspiele
Lieblingsspiel: Asterix & Obelix (SNES)

Das bananengelbe Modul hinkt seinem Vorbild meiner Meinung nach deutlich hinterher. Aufgrund seiner Unübersichtlichkeit geht jede Spielfreude verloren. Dann lieber das „normale“ und viel bessere GB-Donkey Kong!

Spielerisch ziemlich genial, doch in Bezug auf den Inhalt muß man den Zeigefinger heben. Wer als Strategiefan bei einem Kriegsspiel keinen Gewissenskonflikt auszustehen hat, möge hier ruhig zuschlagen.

Schwarzenegger im Viergestufen-Modus. Da auf eine übermäßige Anzahl von Gegnern verzichtet wurde, finde ich dieses Game sogar einen Tick spielbarer als das 16-Bit-Vorbild. Klasse Actionspiel!

Momentan begeistert mich das Gallier-Duo auf dem SNES am meisten. Das Game-Boy-Spiel ist hingegen eher durchschnittlich aufgemacht, wenngleich mit viel Liebe zum Detail. Guter Durchschnitt.

Die Wertungserklärung:



TOTAL! genial! Mehr davon!



Gutes und interessantes Spiel!



Noch gut, aber nicht mein Ding!



Lahme Gurke! Brauche ich nicht.



Spiele, die die Welt nicht braucht!

Zuwachs!



Das TOTAL!-Team wächst!

Zwei neue Mitarbeiter hat uns dieser Sommer beschert. Zum einen Christian Henning (rechts im Bild) – seines Zeichens Volontär – und zum anderen einen neuen Redakteur, nämlich Tasso Kohlhofer (links im Bild). Tatkräftig und kompetent bis in die Fingerspitzen, werden sie ab sofort an Eurer und unserer geliebten TOTAL! mitwirken. Wir haben das schöne Wetter und unseren wirklich genialen Balkon mit der bezaubernden Aussicht genutzt, um Euch die beiden schon einmal bildlich vorzustellen.

PAC IN TIME

Dem runden Murrelmampfer sind inzwischen Arme und Beine gewachsen, mit denen er etwas agiler durch die Level saust, als zu Urzeiten. Pac-Man ist diesmal in verschiedenen Wüsten-, Wasser- oder Schloßleveln unterwegs. Dem edlen Gelbling stehen mehrere Extras zur Verfügung, wie zum Beispiel ein Seil, mit dem

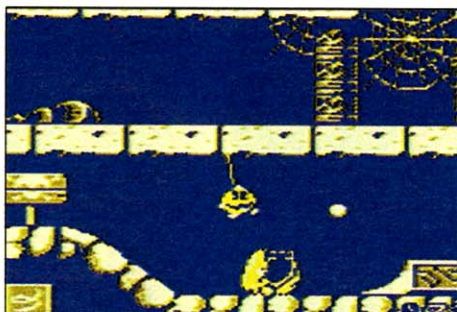
MIT VIELEN EXTRAS ZUM ZIEL

er sich in bester Indy-Manier über Abgründe schwingen kann. Daneben gibt es noch Funktionen, die ihm das Tauchen, Schießen und natürlich das Mampfen ermöglichen.

In jedem Level besteht die Aufgabe darin, zum Ziel zu gelangen, bevor die Zeit abläuft. Das erweist sich besonders in höheren Ebenen als schwierig, da man erst einmal den Levelaufbau und -Umfang erkennen muß. Zum Glück haben die Programmierer dem Game noch ein Paßwortsystem integriert.

Der gelbe Oldie hat sich bis zum Game Boy vorgemampft, um sich hier in einem kniffligen Jump&Run mit Knocheinlagen zu beweisen.

Eine Leihgabe aus „Der Wüstenplanet“ trachtet Pac-Man nach dem Leben. Nur gut, daß er unter anderem ein Seil im Gepäck hat, mit dem er solchen Gefahren trotzen kann



Die Grafik ist schlicht, jedoch hübsch gezeichnet. Hintergründe sowie Gegner sind ebenfalls liebevoll getroffen. Das Spiel wird mit fetzigen Rock'n-Roll-Rhythmen untermauert, die über die wenigen Soundeffekte hinweg trösten.

Für Anfänger ist „Pac in Time“ nicht unbedingt geeignet, da höhere

Level äußerst knifflige Rätsel aufweisen. Spieler, die jedoch gern etwas länger grübeln sowie Jump&Run-Liebhaber werden zufrieden sein.

ch



GAME BOY
1 Spieler
Nintendo
ca. DM 70



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

TOTAL! - CHECK
Genre Jump&Run/Strategie
Level 7, mit mehreren Stages
Schwierigkeit mittel bis hoch
Continues unbegrenzt
Speicher 2 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
3

**JETZT VORBESTELLEN:
AB 15.9. SONY PLAYSTATION DT. 599,-**

**TOP AKTUELL
TÄGLICH
NEUHEITEN**

**TOP
PREISE**

SUPER NINTENDO

Chrono Trigger us 139,95
Demos Crest us 139,95
Dragon Ball 2.3 jp 119,95
Dragon's View us 139,95
Earth Bound us 139,95
Earthworm Jim 2 119,95
Earthworm Jim 119,95
Eye of the Beholder us 139,95
F1 Pole Position 2 119,95
Fatal Fury Special 119,95
Final Fantasy 3 us 129,95
Flintstones - Movie 119,95
Hagane 119,95
Illusion of Time 119,95
Internat. Super. Soccer 119,95
Internat. Super. Soccer 2 109,95
Judge Dredd dt. 109,95
Jungle Strike 99,95
Justice League 109,95
Kick Off 3 119,95
Killer Instinct us 119,95
Lord of the Rings 119,95
Lothar Matthäus Soccer 99,95
Mario World 2 109,95
Micro Machines 99,95
NHL '95 99,95
Nigel Mansell Indicar 89,95
Obitius us 109,95
Samurai Shodown jp 119,95
Shadowrun 109,95
Secret of Evermore us 109,95
Sparkster 119,95
Streets of Rage 2 109,95
Super Punch Out 109,95
Super Turrican 2 129,95
Tetris & Dr. Mario 99,95
Theme Park 119,95
Ultima False Prophet us 139,95

Unirally 99,95
Warlock 99,95
Weapon Lord us 109,95

SONDERANGEBOTE

Actraiser 2 79,95
Adventure Island 59,95
Bass Tournament us 69,95
Blomel us 59,95
Black Thorne us 69,95
Blackhawk 59,95
Choplifter 3 69,95
Clay Mates us 69,95
Clayfighter 2 us 79,95
Clayfighter 2 us 79,95
Desert Fighter 69,95
F1-Championship 89,95
Feivel d. Mauswand us 59,95
Final Fight jp 59,95
Great Circus Mystery us 39,95
Illusion of Gaia us 89,95
Indiana Jones 69,95
John Madden Football us 69,95
Jordan Adventure 39,95
Jungle Book 79,95
Jurassic Park 2 69,95
Lemmings 2 59,95
Mickey Mania 59,95
NBA Jam T.E. us 99,95
NBA Live 95 us 89,95
Nigel Mansell Indicar 89,95
Obitius us 109,95
Samurai Shodown jp 119,95
Shadowrun 109,95
Secret of Evermore us 109,95
Sparkster 119,95
Streets of Rage 2 109,95
Super Punch Out 109,95
Super Turrican 2 129,95
Tetris & Dr. Mario 99,95
Theme Park 119,95
Ultima False Prophet us 139,95

FZ-1 PAL 899,-
FZ-1 NTSC 799,-
FZ-10 NTSC 948,-
FZ-10 PAL 1111 Hour 119,95
11th Hour 119,95
Creature Shock 119,95
Demo Man 119,95
Dirt Racer 119,95
Drug Wars 119,95
FIFA Soccer 119,95
Flying Nightmares 119,95
Gex 99,95
Gridriders 59,95
Immetecary 99,95
Iron Angel 99,95
Hell 99,95
Myst 99,95
Need for Speed 119,95
Novastorm 119,95
Out of this World 109,95
Out of this World 109,95
Panzer General 119,95
Return Fire 119,95
Rise of the Robots 69,95
Road Rash 119,95
Samurai Shodown 109,95
Seal of Pharaoh 89,95
Sewer Shark 59,95
Shock Wave 2 99,95
Shock Wave dt. 99,95
Star Blade 79,95
Star Blade 119,95
Strahl 109,95
Space Pirates 109,95
Syndicate 119,95
Tip 'n' Run 119,95
Theme Park 109,95
VR Stalker 109,95
Way of the Warrior 109,95
Wing Commander 3 119,95
World Cup Golf 119,95
Joypad Adapter (2 Play) 89,95

PlayStation

Sony PSX inkl. Spiel 999,-
Joypadverlängerung 39,95
Ace Combat 159,95
Boxers Road 149,95
Crime Crackers 149,95
Cosmic Race 159,95
Dark Stalkers/Vampire 159,95
Evolution 159,95
Gunners Heaven 159,95
Jumping Flash 159,95
Kileak the Blood 179,95
Metal Jacket 169,95
Motor Toon Grand Prix 159,95
Parodius 159,95
Perfect Eleven 159,95

JETZT VORBESTELLEN!

Sony Playstation dt. 599,-
ab 21.9.95
Deutsche Spiele ab 21.9.
Toh Shin Den 89,95
Rapid Reload 89,95
Kileak the Blood 89,95
Novastorm 89,95
Lemming 3D 89,95
Jumping Flash 89,95
Ridge Race 99,95
Wipe Out 99,95
Philosoma 179,95
Raiden Project 159,95
Ridge Racer 159,95
Space Griffin 159,95
Space Pirates 159,95
Starblade Alpha 169,95
Tekken 159,95
Toh Shin Den 89,95
Memory Card 89,95
Joypad 89,95
Namco Pad 139,95

SEGA SATURN

Saturn dt. inkl. Spiel 869,-
Finball Fantasies 119,95
Rayman 119,95
Sensible Soccer 99,95
Syndicate 109,95
Ultra Vortex 109,95
Zool 109,95
Saturn dt. inkl. Spiel 869,-
Finball Fantasies 119,95
Rayman 119,95
Sensible Soccer 99,95
Syndicate 109,95
Ultra Vortex 109,95
Zool 109,95
Saturn dt. inkl. Spiel 869,-
Finball Fantasies 119,95
Rayman 119,95
Sensible Soccer 99,95
Syndicate 109,95
Ultra Vortex 109,95
Zool 109,95

JAGUAR

inkl. 2 Spiele 499,-
CD-Laufwerk 129,95
CAT BOX 129,95
Alien vs. Predator 129,95
Aurores 129,95
Club Drive 129,95
Checkered Flag II 129,95
Creature Shock 129,95
Bubay 129,95
Double Dragon 129,95
Dragon 129,95

Fight for Life 119,95
Finball Fantasies 119,95
Rayman 119,95
Sensible Soccer 99,95
Syndicate 109,95
Ultra Vortex 109,95
Zool 109,95
Saturn dt. inkl. Spiel 869,-
Finball Fantasies 119,95
Rayman 119,95
Sensible Soccer 99,95
Syndicate 109,95
Ultra Vortex 109,95
Zool 109,95
Saturn dt. inkl. Spiel 869,-
Finball Fantasies 119,95
Rayman 119,95
Sensible Soccer 99,95
Syndicate 109,95
Ultra Vortex 109,95
Zool 109,95

Besucht unsere
Ladengeschäfte
(Hier kein Versand)
Preis können abweichen
FUNTRONIXX
KASSEL
Friedrich Ebert Str. 101
Tel.: 0561 - 12477
FUNTRONIXX
HERFORD
Münsterstr. 28
Tel.: 05221 - 84347
FUNTRONIXX
UNNA
Münsterstr. 25
Tel.: 02303 - 238080
GAMESTORE
ESSEN
Königsplatz 181
Tel.: 0201 - 77723
GAMESTORE
DÜSSELDORF
Kaiserstr. 25
Tel.: 0211 - 164909
GT-Elektronik
SCHWEIZ
Hübnerstr. 28
4104 Oberndorf
Tel.: 061 401 4171

07461 - 79001

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

REPORTAGE

Keiner Deiner Freunde schlägt Dich in ‚Super Mario Kart‘, die Welten von Link kennst Du wie Deine Westentasche und den Abspann von ‚Super Street Fighter II‘ hast Du auch schon dutzendmal gesehen. Du denkst, Du bist ein Zocker-Profi. Aber weißt Du, was ein Action-Replay-Modul außer Schummeln noch kann? Nein, dann sind unsere Tips genau das richtige für Dich. Aber selbstverständlich sind die Hinweise auch für Einsteiger oder Gelegenheitsspieler gedacht.



„Viel Wissenswertes rund um Eure Nintendo-Konsolen verraten wir Euch in dieser und der nächsten TOTAL!“

Viele Fragen in Euren Leserbriefen beschäftigen sich mit den Themen Hardware („Lohnt sich ein Umbau?“) und sinnvolles Zubehör („Was kann ein Action-Replay-Modul?“). Nun, die Antworten sind nicht immer ganz einfach.

Links seht Ihr ein amerikanisches SuperNES, rechts ein japanisches ‚Super Famicom‘. Diese Geräte sind durch Importkosten meist teurer als ihr deutsches Pendant



Es gibt drei Versionen des ‚Super Nintendo Entertainment System‘ – kurz SNES oder SuperNES genannt: das japanische ‚Super Famicom‘, das amerikanische und das europäische ‚SuperNintendo‘. Während sich das europäische und japanische Gerät rein äußerlich nur durch den aufgedruckten Schriftzug unterscheiden, sieht das US-SNES eher wie ein flacher Schuhkarton aus. Das Innenleben der drei Systeme weist jedoch einige Unterschiede auf. Der für Videospiele wichtigste ist, das sich US- oder Japan-Module nicht so ohne weiteres auf einem Euro-SNES abspielen lassen und umgekehrt. Zum einen passen die US-Kassetten gar nicht erst in den Modulschacht, zum anderen fehlt in den Importspielen ein spezieller Code, den das

hiesige SuperNES abfragt. Außerdem kommt die unterschiedliche Fernsehnorm (PAL in Europa, NTSC in Amerika und Japan) erschwerend hinzu. Damit der europäische Markt vor Importmodulen geschützt ist, dachte sich Nintendo bei der Einführung des 16-Bit-Systems in Europa folgende ‚kleine Gemeinsamkeit‘ aus: Auf jeder europäischen

Spielkassette ist ein Code enthalten, der, noch bevor das Spiel gestartet werden kann, von der Konsole (genauer gesagt vom sogenannten ‚Custom-Chip‘) abgefragt wird. Ist ein solcher Code nicht vorhanden, weigert sich die Kiste, die Spieldaten zu laden, und zeigt nur einen leeren Bildschirm oder erklärt Euch: „This Game-Pak ist not designed for your SuperFamicom or Super

Ein spezieller Chip verhindert das Abspielen amerikanischer oder japanischer SNES-Spiele

TII

FÜR V NINTENDO

MANN, DER REINE



PS WAHRE O-PROFIS

AS IST JA
WAHNSINN!!!



THIS GAME PAK IS NOT
DESIGNED FOR YOUR
SUPER FAMICOM OR SUPER NES.

teil 1

NES". Damit man die Chance hat, Importgames zu zocken, haben findige Bastler folgende Möglichkeiten entwickelt: Der simpelste Trick ist ein Adapter. Inzwischen gibt es etliche Modelle, die alle eines voraussetzen: Neben dem Importmodul muß noch ein deutsches Spiel mit auf das Hardwarestück gesteckt werden. Die Konsole lädt nun den Code aus dem deutschen

Modul, die Spieldaten jedoch vom ausländischen. Der Nachteil dieser Methode ist, daß neuere Cartridges oder

Da hat man ein brandneues und supertolles Importgame, und dann sowas



Hier kommt voll die High-Tech für Ever SuperNES zum Einsatz! It's cool, man!

Exemplare mit zusätzlichen Chips (z.B. der SFX-Chip von 'Star Wing' oder 'Stunt Race FX') wieder neue Abfragen enthalten, die der Adapter nicht verarbeiten kann. Jedoch dauert es meist nur kurze Zeit, bis es neue Adapter für diese speziellen Abfragen gibt.

Preislich liegen die meisten dieser Zusatz-Geräte bei ca. 30 DM. Wollt Ihr Euch also ein Importmodul zulegen, dann fragt

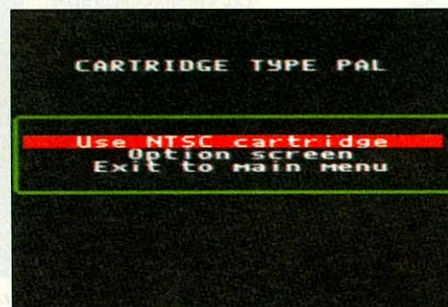


Euren Händler vorher, mit welchem Adapter das Spiel auf Eurem heimischen SNES läuft! Die zweite Möglichkeit ist ein Action-Replay-Modul. Mit diesem Gerät

der Firma DataFlash könnt Ihr nicht nur schummeln und Ever Spiel austricksen (einen ausführlichen Report über das ARP-Modul und seine Anwendungsmöglichkeiten findet Ihr in den Ausgaben 12/93, 11/94 und 8/95),



Ein Action-Replay-Modul eignet sich nicht nur zum Schummeln, Ihr könnt es auch als Adapter benutzen



Stellt für ein Import-Spiel folgenden abgebildeten Modus ein

REPOR
T
AGE

EIN ACTION-REPLAY-MODUL
KANNT NICHT NUR MOGELN

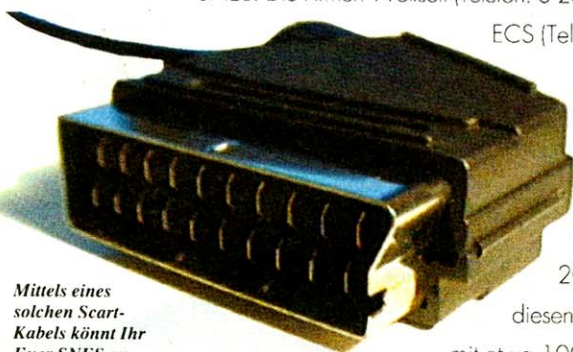


Wir sagen Euch, wie
Ihr ALLES aus Eurer
Konsole rausholt.

Ihr könnt ferner – wieder mittels einer deutschen Cartridge – amerikanische und japanische NTSC-Games spielen. Inzwischen ist das dritte Update der Action-Replay-Modul-Reihe angekündigt, das wir Euch in eine der nächsten Ausgaben genauer vorstellen werden. In diesem Zusammenhang sei noch der X-Terminator-Adapter erwähnenswert, denn er vereint auf preisgünstige Weise alle Vorteile eines ARP-Moduls und Adapters. Aufgrund von Lizenzproblemen ist die erste Version mittlerweile vom Markt verschwunden, der „X-Terminator 2“ ist bei einigen Händlern aber immer noch zu finden. Die dritte und sicherste Möglichkeit ist ein Umbau Eures SNES. Die Firmen Wolfsoft (Telefon: 0 26 22/8 35 17),

ECS (Telefon: 0 40/33 03 60) und Storbeck Videogames (Telefon: 0 40/5 70 25 20) bieten u. a. diesen Service an, der mit etwa 100 DM zu Buche

Mittels eines solchen Scart-Kabels könnt Ihr Euer SNES an Euren Flimmerkasten anschließen. Ergebnis: Bessere Ton- und Bildqualität



schlägt. Der Modulschacht wird ausgefeilt, so daß auch US-Module passen, und es wird ein 50/60-Hz-Schalter angebracht, mit dem Ihr Euer SNES für den Gebrauch von Importmodulen umschalten könnt. Außerdem wird der Custom-Chip (der den Code abfragt) ruhiggestellt. Wer möchte, kann sich für etwa 30 Mark ein zusätzliches Scart- bzw. Chinch-Kabel für Fernseher bzw. Stereoeinlage mit kaufen. Der Vorteil eines Umbaus ist, daß Ihr in Zukunft jedes (!) Importmodul auf Eurem SNES spielen könnt. Die Voraussetzung ist jedoch, daß Euer Fernseher 60 Hz tauglich ist. Damit ist nicht der Bildaufbau („Mein Fernseher ist mit 100



Mittels eines Schalters könnt Ihr nach einem Umbau die Hz-Zahl umschalten

Hz abso-
lut flimmerfrei.“) gemeint, sondern das Gerät muß ein 60-Hz-Eingangssignal verarbeiten können. Die meisten neueren Mattscheiben sind dazu in der Lage.

So bekommt Ihr internationale Spieleaction.



Im Zweifelsfall schaut Ihr in die Bedienungsanleitung der Flimmerkiste, oder Ihr fragt bei Eurem Fernsehhändler nach. Wer die Händleranzeigen in unserem Magazin aufmerksam studiert, wird feststellen, daß einige Dealer – teilweise recht günstige – Importspiele anbieten. Zwar habt Ihr d a n n meist keine deut-



NES-Fans müssen bei Import-Spielen auch auf Adapter oder Umbau ausweichen

sche Anleitung, aber welcher Profi-Zocker braucht die schon ... Übrigens: Solltet Ihr im europäischen Ausland ein hiesiges SNES-Spiel erstehen, könnt Ihr dieses problemlos auf Eurer deutschen Konsole spielen. Game-Boy-Fans kennen solche Probleme mit Import-Games nicht. NES-Besitzer müssen allerdings auch auf Adapter oder Umbau ausweichen. Wer sich ein japanisches Super Famicom oder US-SNES kaufen möchte, braucht einen 60 Hz tauglichen Fernseher und benötigt zum Abspielen europäischer Games einen Adapter bzw. Umbau.

WARUM ERSCHEINEN EINIGE VIDEOSPIELE NUR IM AUSLAND

Im Normalfall erscheint ein neues SNES-Spiel zuerst in Japan oder Amerika und erst anschließend in Europa. Daß die Games diesen Weg gehen, liegt daran, daß sie im Ausland programmiert und produziert werden. Nintendo hat z. B. seine Entwicklungsabteilung in Japan vor der Haustür sitzen, Acclaim entwickelt größtenteils in Amerika ... Es gibt nur relativ wenige europäische Entwickler, die teilweise sogar nur für außereuropäische Häuser programmieren. Ferner ist die Herstellung von Mo-



Das brutale 3-D-Spiel Doom wird wohl nie den offiziellen Weg nach Deutschland finden



Deutschen Adventure-Fans werden leider viele Spiele vorenthalten.



du-
len in
Japan am
günstigen,
so daß

erscheinen, da eine Indizierung
oder gar Beschlagnahme all-
zu wahrscheinlich ist. In der Ver-
gangenheit wurde dies umgangen,
indem den Gegner- oder Helden-Sprites
die menschlichen Züge genommen wurden.
Bei 'Super Probotector' z. B. steuert Ihr einen Roboter,
im Original-
spiel 'Contra
III' lenkt Ihr mus-
kel- und waf-
fenbepackte
Soldaten. Um
Kosten zu spa-
ren, werden
ferner bei Umsetzungen einiger Spiele Elemente gekürzt,
um Speicherbausteine (Eproms) zu sparen, damit das



Ein klassischer Fall:
Für die deutsche Version
wurden als Spielfiguren
Roboter statt waffen-
und muskelbepackte
US-Marines gewählt



Das japanische 'International Superstar Soccer' enthält 8 MBit mehr Speichervolumen voller Sounds



Rares Render-Spektakel 'Killer Instinct' ist Nintendo zu brutal, um es in Deutschland offiziell erscheinen zu lassen. Beat-'em-Up-Freunde müssen sich schon zu ihrem Import-Händler bemühen

und Adventures, die vermutlich nie für Europa umgesetzt werden, da das Übersetzen der Sprache für die Hersteller zu aufwendig ist und für den europäischen Markt wenig lukrativ erscheint. Oder die Firmen befürchten bei einem brutalen Gameplay eine schnelle Indizierung und damit ein Verkaufsverbot Ihrer Spiele. In Amerika oder bei unserem Nachbarn Großbritannien sind solche 'gewalttätigen Elemente' für die User eher ein Kaufanreiz. 'Je mehr Blut zu sehen ist, desto besser wird es sich verkaufen!', kalkuliert so mancher Hersteller. Somit werden die SNES-Umsetzungen von z. B. 'Killer Instinct', 'Doom' und 'Mortal Kombat 3' wohl nie offiziell in Deutschland



Mortal-Kombat-Fans werden den dritten Teil des blutigen Spektakels wohl nie als deutsches Modul spielen können

weggelassen. Nur bei äußerst vielversprechenden Titeln wie beispielsweise 'Super Street Fighter II' (40 MBit) oder 'NBA Jam T. E.' (32 MBit) gehen die Hersteller das Risiko von hohen Produktionskosten und teuren Einstiegspreisen von über 150 DM ein. Wer sich nach diesem Report einmal mit Import-Videospielen beschäftigt, wird merken, daß einige Perlen sogar günstiger als die deutschen Pendanten sind. Nach Erscheinen eines Importspiels sind die Preise durch die Beschaffungskosten zwar relativ hoch, nach dem Erscheinen des deutschen Moduls fällt der Preis jedoch meist in den Keller. Bei gebrauchten Importgames ist es sogar noch drastischer. Unterm Strich mag der Preis eines Umbaus im ersten Moment schmerzen, dafür steht Euch anschließend eine uneingeschränkte Software-Auswahl zu Verfügung, die teilweise sogar äußerst preiswert ist und somit die Umbaukosten wieder auffängt.

Michael Koczy

Einige unverfälschte Versionen guter Videospiele erhalten Ihr nur über den Import

So, das war's für heute. Nächstes Mal beschäftigen wir uns mit sinnvollem und sinnlosem Konsolen-Zubehör und mit Do-it-yourself-Reparaturen Eurer Spielgeräte. Zwei Gründe mehr, um sich den Erscheinungstermin der TOTAL! 10/95 am 20. September vorzumerken.

SNES

1 Spieler

Tecmo

ca. DM 140

Importspiele ...

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

- Sogenannte US/Japan-Adapter oder Action Replays überbrücken 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

- Der Garantieanspruch verfällt

- Nintendo hilft bei Fragen zu inoffiziellen Modulen nicht weiter

Für seinen Namen kann ja eigentlich niemand was, wenn man allerdings Homncrus heißt, so ist man wohl doch zum Bösewicht geradezu prädestiniert. Eben dieser Fiesling und seine Gefolgschaft haben die Zerstörung einer friedlichen Welt zur Chefsache erklärt, aber natürlich gibt es auch Leute, die ihnen das Handwerk legen wollen. Die legendären Aquatallion-Krieger haben sich dem Kampf gegen das Böse gewidmet, allerdings sind zur Zeit nur ihre

Kinder kampfbereit. Und die müssen sich erst einmal zu einer schlagkräftigen Truppe zusammenfinden und hocharbeiten, um gegen Homncrus bestehen zu können. Unterstützung erhalten sie dabei von den Kustera, einer weiteren Heldensippe. Die ziehen zwar als separate Truppe durchs Land,

ABENTEUER MIT ZWEI PARTIES

arbeiten aber mit den potentiellen Aquatallions gerne zusammen. Schlechte Karten für den Bösewicht, der den Helden das Leben durch zahlreiche Fallen und viele fiese Monster jedoch nicht unbedingt leicht macht. Insgesamt hinterläßt das Game

zunächst einen etwas zwiespältigen Eindruck: Während die Kampfsequenzen mit teilweise recht nett gezeichneten Monstern und Hintergründen noch begeistern können, so kommt in den Dungeons und Dörfern angesichts der winzigen Figuren keine so rechte Freude auf. Auch scheint es so, daß man sich doch sehr stark von anderen Vertretern des Genres hat inspirieren lassen: Eine Dosis 'Final Fantasy II' im Landkartenmodus, die Optik der Kampfsze-

POSTIV!

Viel Abwechslung und Arbeit durch zwei Parties, gelungener Soundtrack

NEGATIV!

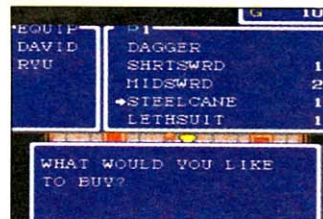
Schlichte Grafik, wenig Originalität, deftige Übersetzungsschwächen



SECRET of the STARS



Das interessante Magiesystem erlaubt einige nette Tricks wie etwa kombinierte Zauberratten mehrerer Figuren ...



In den diversen Läden gibt es jede Menge Ausrüstung zu kaufen

Eigentlich sind die Leute von Tecmo ja eher für ihre Sportspiele bekannt, diesmal versuchen sie sich jedoch zur Abwechslung mal an einem Rollenspiel.



Achtung: Die Drachen greifen an! Wer letztlich wohl den kürzeren ziehen wird?



Hilfreiche Straßenschilder warnen Euch rechtzeitig vor gefährlichen Kurven



Nintendos „F-1 Race“ ist ein Rennspiel im ‚Pole-Position-Stil‘, das durch seine Vierspieler-Möglichkeit auffällt. Es stehen neun verschiedene Rennstrecken zur Auswahl, die über den ganzen Erdball verteilt sind. Man kann Strecken in vorgegebener Reihenfolge im Grand-Prix-Modus fahren, in dem man nur als Sieger die Möglichkeit hat, auf der nächsten Piste sein Können unter Beweis zu stellen. Eine weitere Option ist der Time-Trial-Modus, in welchem Ihr alle Strecken einzeln anwählen dürft, und das einzige Ziel ist, Bestzeiten aufzustellen. Die dritte Option ist das Multi-Game, in dem Ihr entweder allein gegen drei Computergegner oder mit drei Freunden um den Sieg fahren könnt. Das wird durch den beige-fügten Vierspieler-Adapter ermöglicht, der – wie das Programm selbst – auch einzeln er-



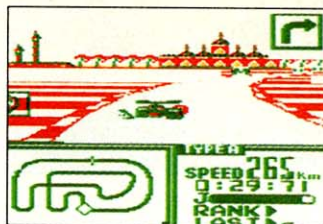
Sieg! Nur wer als erster durchs Ziel fährt, darf sich auf dem nächsten Kurs beweisen



1-4 Spieler

Nintendo

ca. DM 50



Je weiter Ihr kommt, desto komplexer sind die Rennstrecken aufgebaut

F-1 RACE

Start frei für „F-1 Race“, dem Vierspieler-Rennen für den Game Boy. Ob es sich heute noch lohnt, ein paar Runden zu drehen, könnt Ihr hier nachlesen.

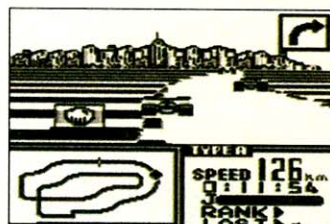
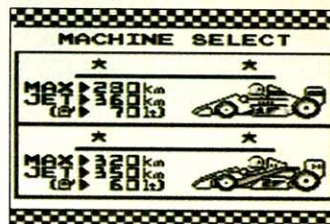


hältlich ist. Vor jedem Rennen wählt der Spieler zwischen zwei Rennwagen, die sich durch Fahrverhalten und Geschwindigkeit unterscheiden. Außerdem verfügt jedes Vehikel über eine Turbofunktion, dank der die Boliden von 280 km/h blitzschnell auf 360 km/h beschleunigen. Obwohl die Grafik beim Scrollen etwas verschwimmt, bleibt alles

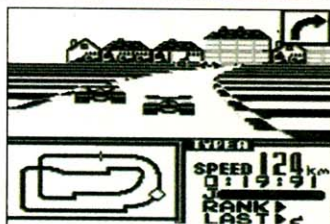
FORMEL 1 FÜR UNTERWEGS

übersichtlich, und der Straßenverlauf ist trotzdem gut zu erkennen. Die Hintergründe sind zwar nicht überaus grandios, bieten aber auf jeder Strecke etwas Neues. Die Soundpalette fällt dagegen eher spärlich aus. Neben den obligatorischen Fahrgeräuschen hört Ihr während der Fahrt auf jeder Strecke dieselbe Melodie. Wenn sich zwei Rennwa-

Vor jedem Rennen darf zwischen zwei Wagen gewählt werden



gen ein Duell geben, flackert es schon einmal, wirkt sich jedoch nicht auf die Spielbarkeit aus. Am linken unteren Rand befindet sich eine Karte des jeweiligen Kurses mit Angaben zu Eurer Position.



Rechts daneben ist ein kleines Fenster, in dem Ihr Geschwindigkeit, Position und Turboanzeige einsehen könnt. Der Einzelspieler erhält mit F-1 Race ein kurzweiliges Rennspiel, das mit drei Freunden noch mehr Spaß macht. Voraussetzung für den Spaß zu viert sind aber vier F-1-Race-Module, sowie der entsprechende Mehrspieler-Adapter.

Christian Henning

Gameplay	■ ■ ■ ■ ■
Dauerspaß	■ ■ ■ ■ ■
Grafik	■ ■ ■ ■ ■
Sound	■ ■ ■ ■ ■
TOTAL! - CHECK	
Genre	Rennspiel
Level	9 Strecken
Schwierigkeitsgrad	mittel
Continues	unbegrenzt
Speicher	1 MBit
Erhältlich	seit 1991

FAZIT
2



Mit dieser Mietzkatze ist nicht zu spaßen, denn sie schießt mit Wollknäulen

1 Spieler

Capcom

ca. DM 60

MEGA MAN 3



In unserer NES-Classic-Rubrik haben wir dieses Mal das dritte Abenteuer des blauen Blechhelden unter die Lupe genommen.

Einmal mehr liegt es an Mega Man, die Welt vor durchgeknallten Maschinen zu retten. In bewährter Tradition hüpf und schießt sich unser Super-Android durch 21 Level. Diesmal bringt er aber Verstärkung mit: Flitz, ein Allzweck-Roboterhund, steht ihm bei dieser Mission zur Seite. Flitz kann sich im Nu in ein U-Boot, ein Flugzeug oder in ein Trampolin verwandeln, um seinem Herrchen die Jagd nach Energiekontainern, Zusatzleben und sonstigen Extras zu erleichtern.

Zu Beginn darf der Spie-

ler eine von acht Runden auswählen, in der das Spiel beginnen soll. Hat man sich bis zum Oberboß durchgeschossen, ist dieser zu besiegen, um danach seine Spezialwaffe zu erhalten. Diese können zum Beispiel ein Elektroschocker oder ein Wirbelextra sein. Nach diesem bekannten Strickmuster verläuft das gesamte Spiel. In den unterschiedlichen Leveln begegnet Mega Man ver-

schiedenen Roboterfeinden, die ihn hinterlistig attackieren. Das Programm ist nicht ganz einfach. Nur gut, daß die Capcom-Leute Gnade mit uns Spielern hatten und einen Paßwortspeicher ins Modul gequetscht haben.

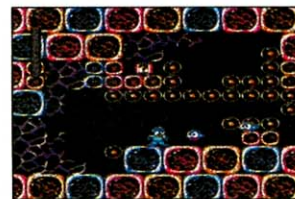
Die Grafiker müssen sich wahrlich ein Bein ausgerissen haben, um so zahlreiche und teils große Gegner zu schaffen. Daß das gute alte NES diese Grafikgewalt nicht ohne Flackern hinkommt, ist wohl klar. Jedoch wird das Spiel nur selten langsamer. Die Level werden mit ver-



Mit Flitz' Hilfe erreicht Mega Man auch höher gelegene Wege



NES
CLASSICS



Wenn Ihr auf die runden Blasen schießt, schlüpfen kleine Larven

Der Gebirgslevel wartet mit gefährlichen Bodenschnappern auf



schiedenen und prächtigen Musikstücken untermalt. Auch die Soundpalette trägt zu munteren Mega-Man-Stunden bei. Außer dem Hund und den Endgegnern bietet das Game keine sonderlichen Neuerungen. Die Spielelemente wurden praktisch den ersten beiden Teilen entnommen. Daher ist das Programm hauptsächlich Mega-Man-Fans oder Action-Jump&Run-Begeisterten zu empfehlen, die noch keinen Ableger dieser Serie haben.

Christian Henning

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

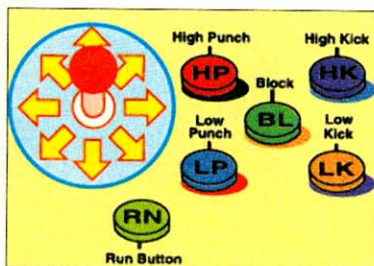
TOTAL! - CHECK

Genre	Action/Jump&Run
Level	21
Schwierigkeit	mittel
Continues	unbegrenzt
Speicher	4MBit
Erhältlich	seit 1992





LEGENDE



v = auf den Gegner zu
z = vom Gegner weg
o = nach oben
u = nach unten

Die Abkürzungen für die Buttons seht Ihr auf der Grafik links

Motion = Bewege den Stick in einer flüssigen Bewegung
Tap = Drücke die Buttons oder Richtungen kurz hintereinander
Charge = Halte den Button (Richtung) für die angegebene Zeit
() = Führe die Kommandos in den Klammern gleichzeitig aus
Achtung! Alle Angaben gelten für linksstehende Spieler!

MORTAL KOMBAT 3

TIPS & SPECIAL

Nachdem wir in der vorherigen Ausgabe schon die ersten Moves für die Kämpfer präsentiert haben, geht es diesmal richtig zur Sache! Hier findet Ihr so gut wie alle Moves (mit hübschen Bildern) für alle Charaktere. Außerdem haben wir Euch noch ein paar besonders schöne und effektive Combos ausgewählt, die wir ebenfalls mit reichlich Bildmaterial garnieren. Wie Ihr ja sicherlich schon wißt, wenn Ihr fleißig unser Magazin lest, hat Midway den MK3-Automaten nochmals verbessert und eine zweite Version, die 2.0 herausgebracht. Hier wurden

THE ULTIMATE KOMBAT CODE

nicht nur unfaire Combos entschärft und die Spielerbalance verbessert, sondern auch die Steuerkommandos für fast alle Moves verändert. Schaut Euch also genau an, an welchem Automaten Ihr spielt, damit Ihr auch die richtigen Moves eingibt. Wäre ja schade um das schöne Geld! Alles was Ihr auf den folgenden Seiten findet, bezieht sich auf die 2.0-Version. Natürlich funktionieren die Kombat-Codes bei beiden Automaten. Apropos Kombat-Codes, exklusiv für Euch haben wir den Ultimate-Kombat-Code, mit dem Ihr endlich den gut versteckten Smoke aus seinem Unterschlupf lockt. So könnt Ihr auch





TEIL 3

T R I C K S

MOVES



„Uahh, das geht ja durch Mark und Bein! Hör blos auf, ich zieh auch nie wieder an Deinen Haaren! Versprochen!“



einem verlorenen Spiel noch etwas Positives abgewinnen. Wer schon nicht mehr warten kann, findet auf der letzten Seite, was er sucht, allen anderen nochmals zur Erinnerung: Die Moves gelten alle für den linksstehenden Spieler. Wenn Ihr rechts steht, müßt Ihr dementsprechend die Richtungsangaben vertauschen (also v gleich z und umgekehrt). Die englische Bezeichnung der Buttons haben wir gewählt, da die Geräte auch in englisch Beschriftet sind, und bei den Bezeichnungen ist es einfach kürzer und prägnanter. Um die jeweiligen Babalties und Friendships auszuführen, dürft Ihr

TAUSEND VERSTECKTE FEATURES IM SPIEL

in der entscheidenden Runde keinen Block verwenden (auch nicht den Button drücken). Um den Gegner mit einem Animality zu ‚besiegen‘, müßt Ihr in der dritten Runde erst einen Mercy vollführen, indem Ihr Run gedrückt haltet, dreimal nach unten tapt und dann Run wieder loslaßt. Nun bleibt uns nur noch, Euch viel Spaß mit den folgenden acht Sonderseiten mit MK3-Special-Moves zu wünschen und selbstverständlich auch viel Erfolg am Automaten. Ach ja, in einem der nächsten Updates von MK3 wird auch endlich Raiden spielbar sein. Darauf warten wir doch alle, oder?

Maris Feldmann



SPECIAL MOVES

GREEN NET



Tap z, z, LK

TELEPORT



Tap v, u, BL

CLOSE BOMB



Halte LK, tap z, z, HK

FAR BOMB



Halte LK, tap v, v, HK

AIR THROW



Tap u, v, BL. Wenn nahe dran, tap (z, LP) oder (v, LP).

Gegner muß in der Luft sein.

DOUBLE THROW
COMBO: 2-Hit
(40% Damage)

Wenn nahe dran, tap v, LP für den Pile Driver



Wenn der Gegner wieder hochprallt, mach den Air Throw

COMBOS

In-Close Combo: 6-Hit
(30% Damage)

Tap HP, HP



Tap HK

Finishing Moves

Helicopter

Tap u, u, o, o, HP

Pit

Tap RN, BL, RN

Ainamality

Wenn nahe dran, tap o, o, u, u

Friendship

Tap RN, RN, RN,

SINGLE MISSILE



Tap z, v, HP

DOUBLE MISSILE



Tap v, v, z, z, HP

BIONIC RUSH



Tap v, v, HK

GOTCHA GRAB



Tap v, v, LP



Tap HP



Tap HK



Tap (z, HK)

SPECIAL MOVES

Finishing Moves

Stomp Wenn weit weg, tap RN, BL, RN, RN, LK

Friendship Tap LK, RN, RN, LK

Babality Tap u, u, u, LK

COMBOS

In-Close Combo: 5-Hit (24% Damage)



Tap HP, HP



Tap BL



Tap LP



Tap (z, HP)

GROUND SLAM



Charge LK (3 Sek.), LK loslassen

BACK BREAKER



In der Luft BL halten

Corner Juggle Combo: 7-Hit (33% Damage)



Tap HP



Tap HP



Tap BL



Tap LP



Tap (z, HP)



Im stehen, tap LP



Tap v, v, HK

SPECIAL MOVES

FIREBALL



Tap z, z, HP
Geht auch in der Luft

WEB SPIN



Tap z, v, LK

GROUND SAW



Tap z, z, z, RN

Finishing Moves

Head Inflation

Face of Death

Pit

Animality

Babality

Tap u, u, z, v, BL (halber Bildschirm entfernt)

Nahe dran, tap RN, BL, BL, BL, HK

Tap BL, BL, BL, HK

Nahe dran, halte HP, tap v, v, u, v, lasse HP los

Tap RN, RN, LK

COMBOS

In-Close Combo: 6-Hit (37% Damage)



Tap LK, LK



Tap HP, HP



Tap HK



Tap (z, HK)

In-Close Juggle Combo: 9-Hit (45% Damage)



Tiefer Jump
-Kick



Tap z, v, LK



Tap LK, LK



Tap HP, HP



Tap (u, HP)



Jump-Kick



Tap v, v, HP in
der Luft

SPECIAL MOVES

SPINNING BALL



Charge LK (3 Sek.), LK
loslassen

BLADE TOSS



Motion u, uz, z, HP

BLADE SWIPE



Motion u, uv, v HP

GRAB AND SHAKE



Motion z, uz, u, uv, v, LP

AIR THROW



Halte BL in der Luft

COMBOS

In-Close Combo: 5-Hit (26% Damage)



Tap HP, HP



Tap HK



Tap LK



Tap (z, HK)

Finishing Moves

Skull Rip

Nahe dran, halte LP, v,
u, u, v, lasse LP los

Friendship

Tap LK, RN, RN, HK

In-Close Air Juggle Combo: 7-Hit (40% Damage)



Tap HP, HP



Tap (u, LP)



Tap (u, HP)



Halte LK und gehe
mit HP heran



Jump Kick



Lasse LK los



**HAT THROW**

Tap z, v, LP

Finishing Moves**Death Spin**

Wenn weit weg, tap (RN, BL), (RN, BL), u

Animality

Nahe dran, tap RN, RN, RN, RN, BL

SPECIAL MOVES**TELEPORT**Tap u, o
Du kannst sofort nach dem Teleport schlagen oder treten**SPINNING SHIELD**

Tap v, u, v, RN

AIR DIVING KICK

Tap (u, HK) in der Luft

COMBOS**Spinning Shield Combo: 4-Hit (44% Damage)**

Tap v, u, v, RN



Renne mit HP



Jump-Kick



Tap (u, HK) in der Luft

In-Close Combo: 7-Hit (34% Damage)

Tap HP



Tap LP



Tap HP



Tap LP



Tap LK, LK



Tap (z, HK)

SPECIAL MOVES**ARROW ATTACK**

Motion u, uz, z, LP

HATCHET UPPERCUT

Motion u, uv, v, HP

SHADOW CHARGE

Tap v, v, LK

CHEST REFLECTTap z, z, HK
Reflektiert Projektile**Finishing Moves**Lightning Axe
Pit**Animality**Tap z, z, u, HP (halber Bildschirm entfernt)
Tap RN, RN, RN, BL**Friendship**

Nahe dran, tap v, v, u, u

Tap, RN, RN, RN, RN, u

COMBOS**In-Close Combo: 3-Hit (19% Damage)**

Tap HK, HK, (z, HK)

In-Close Double-Hatchet-Uppercut Combo: 7-Hit (42% Damage)

Tap LK



Tap HP, HP



LP



Motion u, uv, v, HP

Geh nahe ran,
Motion u, uv, v, HP

Jump-Kick

SPECIAL MOVES

AIR FIREBALL



Tap v, v, HP in der Luft

HIGH FIREBALL



Tap v, v, HP

LOW FIREBALL



Tap v, v, LP

FLYING KICK



Tap v, v, HK

BICYCLE KICK



Charge LK (3 Sek.), lasse LK los

COMBOS

In-Close Combo: 7-Hit (36% Damage)



Tap HP, HP



Tap BL



Tap LK, LK



Tap HK



Tap (z, LK)

Finishing Moves

Flame Engulf

Mortal Drop

Animality

Babality

Friendship

Tap v, v, u, u, LK

Tap o, u, o, o, (RN, BL)

Aus „Fußfeger“-Entfernung, tap u, u, o

Tap u, u, u, HK

Tap RN, RN, RN, RN, u

Jump Kick Combo: 3-Hit (20% Damage)



Jump-Kick



Tap v, v, HP



Tap v, v, HK

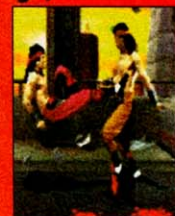
Jump Kick Combo: 3-Hit (24% Damage)



Halte LK, dann Jump-Kick



Renne mit LP



Lasse LK los

COMBOS

In-Close Combo: 5-Hit (26% Damage)



Tap HP



Tap HP



Tap HK



Tap HK



Tap (z, HK)

Seeking-Missile Juggle Combo: 4-Hit (40% Damage)



Motion u, uz, z, HP



Tap v, v, LK



Tap LP



Tap z, z, LP

Deep-Kick Juggle Combo: 4-Hit (31% Damage)



Spring mit einem tiefen Tritt



Tap v, v, LK



Tap HP



Jump-Kick

Finishing Moves

Flame Thrower

Tap v, v, v, z, BL (halber Bildschirm entfernt)

Pit

Tap u, u, u, RN

Animality

Nahe dran, tap v, v, u, o

Friendship

Tap RN, RN, RN, RN, u

SPECIAL MOVES

MISSILE



Tap v, v, LP

SEEKING MISSILE



Motion u, uz, z, HP

TELEPORT UPPERCUT



Tap v, v, LK

SPECIAL MOVES

Finishing Moves

Skin Rip Nahe dran, halte HK, tap v, z, v, v,
lasse HK los
Pit Tap u, v, u, v, LP

Animality Tap RN, BL, BL, BL, BL

Babality Tap u, u, u, z, HK

TELEPORT STOMP



Tap u, o

GROUND STOMP



Tap z, u, z HK

FIREBALL



Motion u, uv, v HP

COMBOS

In-Close Combo: 7-Hit (42% Damage)



Tap HP, HP



Tap LP



Tap HK, HK



Tap LK



Tap (z, HK)

In-Close Fireball Combo: 6-Hit (36% Damage)



Tap HP, HP



Tap LP



Tap (v, HP)



Tap HP



Motion u,
uv, v, HP

SPECIAL MOVES

WAVE SCREAM



Tap v, v, v, HP

FLOAT



Tap z, z, v, HK

FIREBALL



Tap v, v, LP

AIR FIREBALL



Motion u, uv, LP
während des Sprunges

FLYING FIREBALL



Motion u, uv, LP
während des Floatens

COMBOS

In-Close Combo: 5-Hit (33% Damage)



Tap HK



Tap HP, HP



Tap LP



Tap HK

Finishing Moves

Death Scream Nahe dran, tap
RN, RN, BL, BL, (RN, BL)
Hair of Death Aus Fußfege-
r-entfernung, tap
RN, RN, BL, RN, BL
Pit Tap u, u, u, u, LP

Babality Tap RN, RN, RN, o

Friendship Tap RN, RN, RN,
RN, RN, o

In-Close Air-Jungle Combo: 6-Hit (40% Damage)



Tap LK



Tap HP



Tap HP



Tap (u, HP)



Jump-Kick



Motion u, uv, LP
in der Luft

SPECIAL MOVES

RING TOSS



Motion u, uv, v, LP

TELEPORT PUNCH



Tap v, z, HP

RISING BIKE KICK



Tap z, z, (u, HK)

LEG THROW



Tap (u, LP, BL)

DEEP-KICK RISING-BIKE COMBO: 2-Hit (22% DAMAGE)



Spring mit einem sehr tiefen Tritt an und tap sofort z, z, (u, HK) für den Rising Bike Kick!

COMBOS

In-Close Combo: 6-Hit (31% Damage)



Tap HK, HK



Tap HP, HP



Tap LP



Tap (z, HP)

Finishing Moves

Pit

Tap v, v, u, HP



SONYA

SPECIAL MOVES

RUSHING THROW



Tap v, v, HK

BATON TAKEDOWN



Tap v, z, LP

LOW GRENADE



Motion u, uz, z, LP

HIGH GRENADE



Motion u, uz, z, HP

COMBOS

In-Close Combo: 6-Hit (23% Damage)



Tap HK



Tap HP, HP



Tap LP

Finishing Moves

Explode

Nahe dran, tap u, v, u, v, BL

Shocker

Weit weg, tap v, v, v, LK

Animality

Aus Fußfeigertentfernung, tap RN, RN, RN, RN, BL

In-Close Rushing-Throw combo: 6-Hit (45% Damage)



Tap HK



Tap HP, HP



Tap LP



Geh mit HP heran



Tap v, v, HK

STRYKER

SPECIAL MOVES

Finishing Moves

Ice Breaker Nahe dran, tap
BL, BL, RN, BL, RN

Animality Nahe dran, tap o,
v, o, o

Babality Tap, u, z, z, HK

Friendship Tap, LK, RN, RN, o

LOW ICE



Motion u, uv, v, LP

ICE SHOWER



Motion u, uv, v, HP
Motion u, uv, v, z, HP, nahe
Motion u, uz, z, v, HP, weit

ICE CLONE



Motion u, uz, z, LP
Auch in der Luft

SLIDE



Tap (z, LP, BL, LK)

COMBOS

In-Close Combo: 6-Hit (30% Damage)



Tap HP, HP



Tap LP



Tap LK



Tap HK



Tap (z, HK)

In-Close Combo: 4-Hit (36% Damage)



Motion u, uv, v, HP Tap HP
Zuerst den Gegner in der Luft einfrieren



Motion u, uv, v, LP



Tap HP



Jump-Kick



Tap (z, LP, BL, LK)



SPECIAL MOVES

FIREBALL



Tap z, z, HP

MULTIPLE FIREBALLS



Tap z, z, v, HP für zwei und
z, z, v, v, HP für drei FB.

GROUND FIREBALLS



Tap v, v, z, z, LK

MORPHS

CYRAX

Tap BL, BL, BL

KANO

Tap z, v, BL

JAX

Tap v, v, u, LP

KABAL

Tap LP, BL, HK

KUNG LAO

Tap RN, RN, BL,
RN

LIU KANG

Motion, einen
vollen Kreis begin-
nend bei v

NIGHTWOLF

Tap o, o, o

SEKTOR

Tap u, v, z, RN

SHEEVA

Halte LK, tap v, u,
v, lasse LK los

SINDEL

Tap z, u, z, LK

SONYA

Tap u, (RN, LP, BL)

STRYKER

Tap v, v, v, HK

SUB-ZERO

Tap v, u, v, HP

COMBOS

In-Close Combo:
5-Hit (27% Da-
mage)

Nahe dran, tap
HK, HP, HP, LP,
(z, HK)

FIREBALL JUGGLE COMBO: 6-HIT (37% DAMAGE)



Tap v, v, z, z, LK
Der Gegner muß weit
weg sein



Wenn Dein Gegner run-
terfällt, tap z, z, v, v, HP,
um ihn mit den drei Feu-
erbällen 'abzufangen'

EXCLUSIVE

THE ULTIMATE KOMBAT CODE

Controller Eins: Tap HP x 1, BL x 9, HK x 2

Controller Zwei: Tap HP x 2, LP x 2, BL x 2, LK x 3, HK x 4

Nun könnt Ihr mit Smoke spielen!



Nach der Codeeingabe erscheint Smoke



Smoke ist permanent im Select-Menü, allerdings kann der Code durch eine Einstellung im Gerät gelöscht werden.



SMOKE'S MOVES

SPEAR



Tap z, z, LP

TELEPORT UPPERCUT



Tap v, v, LK

AIR THROW



Halte in der Luft BL

IMPORTANT NOTE!

Achtung, Achtung!

Bei allen Codes auf dieser Seite müßt Ihr erst die Buttons von Controller eins und dann die von Controller zwei drücken. Die unteren Codes werden in den Versus-Screen, nach der Charakterwahl, eingegeben.

VERSUS CODES

UNLIMITED RUN



Controller Eins: Tap LP x 4, BL x 6, LK x 6
Controller Zwei: Tap LP x 4, BL x 6, LK x 6
Der Run-Balken nimmt nicht ab

PSYCHO KOMBAT



Controller Eins: Tap LP x 9, BL x 8, LK x 5
Controller Zwei: Tap LP x 1, BL x 2, LK x 5
Das Licht flackert während der Spieler ständig morpht

RANDPER KOMBAT



Controller Eins: Tap LP x 4, BL x 6,
Controller Zwei: Tap LP x 4, BL x 6, LK x 5
Spieler morpht ständig

DARK KOMBAT



Controller Eins: Tap LP x 6, BL x 8, LK x 8
Controller Zwei: Tap LP x 4, BL x 2, LK x 2
Kampf im Dunkeln, bei Treffer kurz Licht

NO LIFE BARS



Controller Eins: Tap LP x 9, BL x 8, LK x 7
Controller Zwei: Tap LP x 1, BL x 2, LK x 3
Keine Energiebalken

THROWS DISABLED



Controller Eins: Tap LP x 1
Controller Zwei: Tap LP x 1
Keine Würfe möglich

BLOCKS DISABLED



Controller Eins: Tap BL x 3, LK x 3
Spieler 1: Halbe Energie
Controller Zwei: Tap BL x 2
Keine Blocks möglich
PLAYER ONE: HALF ENERGY



Controller Eins: Tap BL x 3, LK x 3
Spieler 1: Halbe Energie

PLAYER TWO: HALF ENERGY



Controller Zwei: Tap BL x 3, LK x 3
Spieler2: Halbe Energie

PLAYER ONE: QUARTER ENERGY



Controller Eins: Tap LP x

7, LK x 7

Spieler 1: Viertel Energie
PLAYER TWO: QUARTER ENERGY



Controller Zwei: Tap LP x 7, LK x 7
Spieler2: Viertel Energie
FIGHT SMOKE



Controller Eins: Tap LP x 2, LK x 5
Controller Zwei: Tap LP x 2, LK x 5
Der Gewinner kämpft gegen Smoke

FIGHT SMOKE



Controller Eins: Tap LP x 7, BL x 6, LK x 9
Controller Zwei: Tap LP x 3, BL x 4, LK x 2
Der Gewinner kämpft gegen Noob Saibot

FIGHT MOTARO



Controller Eins: Tap LP x 9, BL x 6, LK x 9
Controller Zwei: Tap LP x 1, BL x 4, LK x 1
Der Gewinner kämpft gegen Motaro

FIGHT SHAO KAHN



Controller Eins: Tap BL x 3, LK x 3
Controller Zwei: Tap LP x 5, BL x 6, LK x 4
Der Gewinner kämpft gegen Shao Kahn
PLAY GALAGA



Controller Eins: Tap LP x 6, BL x 4, LK x 2
Controller Zwei: Tap LP x 4, BL x 6, LK x 8
Ihr dürft eine Runde Aliens abballern

TIPS & TRICKS wanted!

Tach auch, Schummelfreunde!

Habt Ihr schon wieder stundenlang vor Euren Konsolen gesessen, die Joypads heißgedaddelt und Eure Module bis ins Letzte durchforstet?

Seid Ihr dabei auf versteckte Räume, geheime Gänge, zusätzliche Extrawaffen oder ähnliches gestoßen, oder habt Ihr nützliche Paßwörter enttupelt? Vielleicht sind Euch auch (ganz zufällig, versteht sich) komplizierte Tastencheats in Form einer Erleuchtung in den Sinn gekommen und Ihr verspürt den unwiderstehlichen Drang dieses Wissen der Außenwelt, sprich uns und allen TOTAL!-Lesern, vermitteln zu wollen. Wenn dem so ist und die Cheats, Paßwörter, Levelcodes oder was immer Ihr herausgefunden habt, auch stimmen bzw. funktionieren, dann schickt Euer T&T-Paket an uns! Am besten ist es, wenn Ihr eine Schreibmaschine oder einen Computer benutzt, damit eventuelle Mißverständnisse (alles schon dagewesen) vermieden werden können. Wir erwarten Eure Post!

Hier ist unsere Adresse:

TOTAL!
Tips & Tricks
Neilwigstraße 39, 20249 Hamburg

Egal ob Game Boy, NES, SuperNES oder Ultra 64, ob Modulcode, Kurztip, Cheat oder umfangreiche Komplettlösung: Schickt es einfach an uns ab! Vergesst jedoch nicht, Euren Absender und Eurer Wunschmodul mit Systemangabe dem Schreiben beizufügen! Denn auch in diesem Monat verlosen wir, wie immer, insgesamt **drei Wunschmodule!** Jeder abgedruckte Beitrag nimmt an der Verlosung teil. Und noch eine Bitte an alle potentiellen Kartenzeichner, zeichnet Eure Meisterwerke möglichst auf weißem, unkarierter Papier mit einem schwarzen Filzstift, sonst könnte es Probleme geben, die Karten anständig ins Heft zu bringen.



Wir benutzen gelegentlich die hier aufgeführten Abkürzungen für die verschiedenen Richtungen des Joypads.

An eines solltet Ihr aber immer denken: Wir alle können Fehler machen, also verteuft uns nicht gleich, falls ein Trick mal nicht funktionieren sollte! Wir bemühen uns redlich!

Die glücklichen Gewinner aus Heft 8/95 heißen:

**Thorsten Göttel, Schifferstadt,
Christian Flesch, Saarbrücken
und Michael Thiel, Speyer**

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.)

TIPS &

SUPER NES

JELLY BOY



So wabbelig und unförmig – der schwimmt sogar in Milch, wenn er könnte. Kann er aber nicht. Selbst die tollen Paßwörter, die nun folgen, verschaffen ihm nicht diese Möglichkeit. Aber das stört wohl auch keinen, denn wenn etwas in Milch schwimmen soll, nimmt man eben ein Bifi! Oder war es ein Atemgold-Bonbon? Na ja, egal, jetzt kommen auf jeden Fall erst einmal die Paßwörter:

20 Leben:
STSHT NRTCLW FHSMGS
SHLWNTN
Alle Schlösser öffnen:
MTBCNM MTGWTT
PMYWIC TSMFTM



**Marcel Kaser,
Frankfurt/Oder**

DAFFY DUCK

Der Gutste ist ja so dermaßen tollpatschig, dem genügen die paar Leben, die er zu Anfang besitzt, einfach nicht. Und darum spendieren wir ihm kurzerhand mal eben satte 50 davon! Gebt dazu folgende Kombination ein, sobald der Duck-Schriftzug erscheint: L, L, rechts, rechts, oben, unten, Y, A, B und X! Wenn es funktioniert hat, wird Euch der pralle Daffy für seine Mutter halten und „Mother!“ rufen.

**Marcel Kaser,
Frankfurt/Oder**

PAC IN TIME



Der plastischgewordene Pac-Man hat es hier mit insgesamt 50 Wald- und Wiesenleveln zu tun. Ab Level sechs könnt Ihr mit den folgenden Levelcodes in Fünferschritten vorwärtsspringen.



Level 6:	SMPSM
Level 11:	CVFTZ
Level 16:	BPQGY
Level 21:	TRQCZ
Level 26:	CQQSH
Level 31:	STFVF
Level 36:	DJZZ
Level 41:	BLBJN
Level 46:	DFLTQ

Eine Levelanwahl gibt es natürlich auch noch. Dazu müßt Ihr zuerst das Paßwort „LV DYK“ eingeben und bestätigen. Jetzt geht Ihr im Titelbild auf die Option „Spieler Auswahl“ und drückt L, R, links und Start gleichzeitig. Theoretisch müßten sich nun die 50 Level frei anwählen lassen.

**Dennis Rietmann, CH -
Kaiserangst**

TRICKS

Danger Room – GBCCWCPB
Juggernaut Avalon BGGWMMXG



**Viktor Henzel, Münch-
weiler/Alsens**

**MICHAEL JORDAN:
CHAOS IN THE W. CITY**



Für 25 Leben, Extraenergie und eine Levelwahl könnt Ihr in einem Stück haben! Gebt dazu einfach folgendes Paßwort ein: MCHL-JRDN-23! Wollt Ihr aber lieber 65 Leben und eine Levelwahl haben, dann müßt Ihr dieses Paßwort eingeben: 2NH4M03W2-5. Außerdem ist es noch möglich, 93 Leben zu haben. Paßwort: 999999999999.

Sven Welk, Marl

NBA JAM T. E.



Wenn Ihr Eure Ersatzspieler auswählen könnt und dabei gleichzeitig oben und B drückt, wird unter Eurem Team ein weißer Schriftzug – 'TEAM SWAP' – erscheinen. Mit den Tasten L und R könnt Ihr nun ein anderes Team auswählen. Wollt Ihr aber mit einem All-Star-Team spielen, drückt im Titelbild Start, um in die Optionen zu ge-

DEATH & RETURN OF SUPERMAN

Erst stirbt der 'Unsterbliche' und dann kommt der Kerl auch noch wieder! Da soll noch einer die (heile) Welt verstehen, wenn selbst auf Supi kein Verlaß mehr ist. Wenn Ihr Eure Energie wieder aufladen wollt, drückt während des Spiels einfach A + B + X + Y! Wollt Ihr aber lieber einen Level überspringen, so müßt Ihr A + B + X + Y + Select drücken.

Michael Surovka, CH – Au

X-MEN – MUTANT APOCALYPSE



Hivebrood's
Deserted Camp XMGCAGMM
Genoshan Prison GBMCCGMA
Apocalypse's
Base BGBWMBCW
Danger Room – PWWGWBPB
Omega Red

COMPETITION COUPON

Sega Sports - Competition TOTAL 9/95

Name: _____

Anschrift: _____

PLZ/Ort: _____

Alter: _____

System: _____

Lösung: _____

Die Daten werden in einer elektronischen Datenbank gespeichert.

SEGA SUPER PREIS!



Sega hat das Jahr 1995 zum 'Jahr des Sports' erklärt! Zur Einführung des 'Sega Sports'-Label verlosen



&



ein Jahr lang jeden Monat

je ein 'Sega Sports'-Set

(beinhaltet ein Mega Drive + zwei Joypads + drei Sportspiele)

sowie als zweiten bis fünften Preis

je ein 'ATP Tour' (MD)

Wer sich einen dieser saftigen Preise unter den Nagel reißen möchte, muß lediglich folgende kleine Frage beantworten:

Am 1. Mai 1994 verstarb der damalige Formel-1-Weltmeister Ayrton Senna nach einem schweren Unfall im Rennen von San Marino. In welchem Monat wurde er geboren?

a) 21. August b) 21. Mai c) 21. März

Schreibt die richtige Lösung zusammen mit Eurer Adresse auf den Coupon, schneidet ihn aus und schickt das Ganze bis zum 13.09.95 (Einsendeschluß, Datum des Poststempels) an:

TOTAL! • Sega Sports
Heilwigstr. 39 • D-20249 Hamburg

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

TIPS & TRICKS



BRIEF DES MONATS!

TOTAL!-Leser Michael Surovka hat sich ordentlich ins Zeug gelegt und uns diesen supercoolen Brief samt megastarker Zeichnung und obendrein noch eine Menge T&T zukommen lassen. Seine farbenprächtige Hip-Hop-Gang vor der besprühten Wand konnten wir Euch einfach nicht vorenthalten. Hip Hoo Hooray und schöne Grüße in die Schweiz! (Yo, Michael, dafür winkt Dir ein Sonderpreis!!!)

Wie bitte?

An Eurem Kiosk gibt's keine

TOTAL!

Ihr denkt auch, daß das geändert werden sollte?

NA DANN LOS ...

Meiner Meinung nach sollte es TOTAL! auch bei meinem Zeitschriftenhändler geben:

Name der Verkaufsstelle: _____

Straße: _____

Land, PLZ, Ort: _____

Es ist ein/e ☐ Kiosk ☐ Supermarkt

☐ Tankstelle ☐ Sonstiges

Unter allen Einsendern verlosen wir ein Spiel nach Eurer Wahl!

Mein Name: _____

Straße: _____

Land, PLZ, Ort: _____

Mein Wunschspiel: _____

System: _____

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

TRICKS

langen! Jetzt drückt Ihr Y, oben, unten, B, links, A, rechts, unten und Start. Als Initialen gebt daraufhin das Zauberwort 'JAM' ein! Dadurch sind alle 27 Teams bereits besiegt, und Ihr könnt jetzt statt der Rookies die All-Stars wählen.



Sven Welk, Marl

EARTHWORM JIM



In Level 2 (What the Heck?) könnt Ihr den Zwischengegner überspringen! Und zwar müßt Ihr dazu unter dem Spinnrad nach einem Haken Ausschau halten. Das Spinnrad öffnet den Weg zum Warp-Kristal des Zwischengegners. Wenn Ihr Euch dann nach unten gepeitscht habt, könnt Ihr an demselben Haken rechts durch die Mauer schwingen und Euch ein Extra-Leben und vier Mega-Blaster holen. Ein paar Cheats haben wir ebenfalls parat: Drückt während des Spiels Pause und nun gleichzeitig A und X! Laßt die beiden Tasten los, und drückt nacheinander B, A, B, X, X, X, X, X! Schießt nun



einmal, und Ihr werdet 999 Schuß haben! Wenn Ihr durch den ganzen Level scannen wollt, drückt während einer Spielpause A, X, A, A, A und A! Jetzt könnt Ihr nach allen möglichen Extras Ausschau



halten. Jedoch hat die Sache einen Haken: Man muß die Endgegner trotzdem besiegen. Wer unverwundbar sein möchte und dazu noch eine Levelanwahl benötigt, muß die folgende Tastenkombination in einer Spielpause drücken: links und A gleichzeitig. Laßt die Knöpfe wieder los, um ganz schnell hintereinander B, X, A, A, B, X und A zu drücken! Jetzt seid Ihr im Menü und könnt die Unverwundbarkeit einstellen und den gewünschten Level anwählen.

Oliver Kern, Alzey und Jan Tiedt, Elsdorf-Hatzte

TOP GEAR 3000



Eine Handvoll unsortierter Paßwörter erreichte uns jüngst. Leider hatten wir keine Gelegenheit, sie zu prüfen bzw. sie zu ordnen. Also betrachten die folgenden Code-Salat einfach als eine Art Suchspiel, bei dem Ihr herausfinden müßt, welches Paßwort zu welcher Strecke gehört! Viel Spaß und sorry, wir bekommen Paßwörter normalerweise nicht ohne jedwede Angaben zugeschickt!

CSZ1 LFR1 90R1 86R1 306
JS9V 2FT2 XOVB B68M 397
?95D LFT2 SOY1 B685 3J8
SSJ5 LFT2 SZZ9 B685 356
HSCP LFS2 SO63 D605 316
OSPK LFLZ SOXX F5HD 367
69XF 3FT2 XOVB B68M 397
KS8S 3FT2 XZTL B68M 306
OSK2 LFT2 SOC? B685 3M5
V9NG 3FT2 SZTD B685 327
YSR2 LFS2 SOVJ F605 367

Michael Surovka, CH - Au

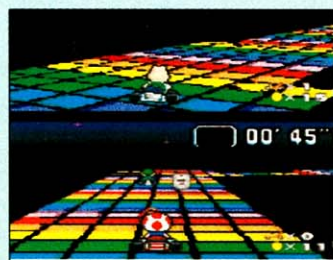
DEMON'S CREST

Um mit allen Gegenständen gleich



im vierten Level zu starten, könnt Ihr dieses Paßwörter benutzen: LKFB GJWM KRMF VYMM. Ohne die ganzen Sachen könnt Ihr natürlich auch in den vierten Level kommen. Benutzt einfach dieses Paßwort: DZZF MXRK VVBH BRKR!

Michael Surovka, CH - Au



SUPER MARIO KART

Damit ihr endlich alle Schlußbilder zu sehen bekommt, müßt Ihr auf Pad zwei folgendes drücken: X, Y, B, A, oben, links, unten, rechts, R und L. Nun drückt Ihr auf Pad eins Start, und sucht Euch eine Spielfigur aus. Alle Bilder sollten jetzt zu sehen sein. Spielt Ihr mit einem Freund, und einer von Euch hat nur noch einen Bollon im Battle-Game übrig, solltet Ihr die B-Taste gedrückt halten, da Ihr so immer noch im Dunkeln mitfahren könnt, auch wenn Ihr kein Leben mehr übrig habt.

Dennis Rietmann, CH - Kaiserangst

LEGEND



Wenn Ihr während des Intros auf dem ersten Pad oben und X drückt und gleichzeitig auf dem zweiten unten und B gedrückt haltet und danach alles noch einmal sozusagen umgekehrt macht, - also auf Pad eins unten und B und auf dem zweiten Pad oben und X - da-



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 289,00
TOP SECRET Spieleberater	dt. DM 22,95
ACTION REPLAY MK 3 NEU	dt. DM 99,00
ASCII - Pad	dt. DM 49,00
Addams Family Values	dt. DM 119,00
Asterix + Obelix	dt. DM 124,95
Biometal	dt. DM 124,00
Captain Commando	dt. DM 109,00
Casper	dt. DM 1,00
Castlevania Vampire's Kiss	dt. DM 129,00
F1 Championship	dt. DM 108,95
Full Throttle Racing	dt. DM 109,95
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
Judge Dredd	dt. DM 118,95
Jungle Strike	dt. DM 108,95
Kawasaki Superbikes	dt. DM 118,95
Kid Clown in Crazy Chase	dt. DM 107,95
Lothar Matthäus	dt. DM 114,00
Mario Basler: Fever P. Soccer	dt. DM 119,00
Marko's Magic Football	dt. DM 109,00
NBA JAM Tournament	dt. DM 129,00
Ninja Warriors	dt. DM 124,00
Operation Starfish	dt. DM 128,95
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
Street Fighter II	dt. DM 49,95
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
Tom vs. Jerry	dt. DM 129,00
Total Football	dt. DM 119,00
Turbo Toons	dt. DM 104,95
Unirally	dt. DM 107,95
Warrior'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 99,95
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 59,00
Donkey Kong Land	dt. DM 59,95
FIFA International Soccer	dt. DM 59,00
Jungle Strike	dt. DM 59,95
Kirby's Dreamland 2	dt. DM 59,95
Mario's Picross	dt. DM 42,95
Mega Man 3	dt. DM 59,00
NBA JAM	dt. DM 59,00
Space Invaders	dt. DM 59,95
Stargate	dt. DM 59,00
True Lies	dt. DM 59,00
WWF Raw	dt. DM 59,00
Warrior Blast - Bomberman	dt. DM 60,95

IHRE VORTEILE

TOP - PREISE

Original deutsche Versionen
14 Monate Garantie

Lieferung inklusive Schnellservice
und Transportversicherung

Versandkosten nur DM 6,95

Ab einem Bestellwert von DM 300,-
liefern wir portofrei

Versandkosten nur DM 3,95 bei
Bestellungen per Telefax oder
Anrufbeantworter am Wochenende

Vorbestellungen für Neuheiten
werden bevorzugt ausgeliefert

Wir führen auch original MD, 32X, MCD,
GG, MS, CD-I, PC und CD-ROM Spiele

Kostenlose Gesamtpreislisten
gegen DM 1,- Rückporto - Bitte
geben Sie Ihre Systeme an

Wichtiger Hinweis: Die Preise beinhalten nicht die
aktuellen Vergünstigungen durch Kursschwankun-
gen und Einkaufsvorteile. Fragen Sie deshalb nach

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

nach könnt Ihr im Options-Menü die Level nach Belieben anwählen.
Daniel Pflugbeil,
Böblingen

DONKEY KONG COUNTRY



Um satte 50 Leben zu bekommen, geht Ihr im Options-Menü lediglich auf 'Erase' und gebt dann B, A, R,



R, A und L ein. Ihr könnt auch im gleichen Menü L, R, X, Y, B und A gleichzeitig drücken, um die 50 Leben zu erhalten. Ein Bonusgame könnt ihr ebenfalls ergattern, in-

dem Ihr bei Cranky und seinem Leerkasten im Titelbild folgendes eingibt: unten, Y, unten, unten, Y.
Markus Svoboda,
Frankfurt/Oder

SECRET OF MANA



Die meisten Gegner, besonders die Engel und Zombies, hinterlassen Schatztruhen, die, wenn man sie öffnet, in Wirklichkeit Fratzentruhen sind oder Fallen beinhalten. Hat ein Gegner Euch eine solche Truhe hinterlassen und Ihr dieser Gegnersorte nicht traut, dann wendet auf die Truhe den Analyse-Zauber an! Blinkt die Schatztruhe nun rot auf, ist sie in Ordnung, und Ihr könnt sie ruhig öffnen. Tut sich aber nichts dergleichen, solltet Ihr sie auf keinen Fall öffnen, da sie dann logischerweise eine Fratzentruhe oder eine Falle ist.

TIPS & TRICKS



Leider fehlte die Adresse.

JUNGLE STRIKE

Eben noch im Test (Seite 30), jetzt schon in den Shorties! Das kriegerische 'Jungle Strike' wird Euch begeistern, wie es der Vorgänger 'Desert Strike' schon konnte. Auch wenn es moralisch nicht so ganz dem entspricht, was man von einem Actionspiel erwarten kann, ist es doch mit einem packenden Gameplay ausgestattet.

Sub Hunt

2PJ29K8ZWORT

Training Ground

FPBWVSF8040Q#

Night Strike

ORBOWF8YWVOLT

Puloso City

PPGXD68YKQMT

Snow Fortress

6PQ04K88OOST

River Raid

HQCWN28XY0S#

Mountains

4O4ZZK4VFOL#

Return Home

#QM4G#8Z#OPT

Abspann

RPW46261ROC#

ChristianTopic, A - Badgastein

WOLVERINE

Ein paar Levelcodes gefällig? Bit-teschön!

Level 2(Endgegner)

ICEMAN / STORM /
PSYLOCKE / STORM

TOTAL!

BESTELL-COUPON

TOTAL!



☐ 6/95 • DM 6,80



☐ 5/95 • DM 6,80



☐ 4/95 • DM 6,80



☐ 3/95 • DM 6,-



☐ 2/95 • DM 6,-



☐ 1/95 • DM 6,-



☐ 12/94 • DM 6,-



☐ 11/94 • DM 6,-



☐ 10/94 • DM 6,-



☐ 9/94 • DM 6,-



☐ 8/94 • DM 6,-



☐ 7/94 • DM 6,-



☐ 5/94 • DM 6,-



☐ 3/94 • DM 6,-



☐ 2/94 • DM 6,-



☐ 1/94 • DM 6,-



☐ 11/93 • DM 6,-



☐ 9/93 • DM 6,-



☐ 8/93 • DM 6,-



☐ 7/93 • DM 6,-



☐ TIPS&TRICKS
1/94 • DM 6,-

☐ MARIO
BAND 1 • DM 9,80

☐ TIPS&TRICKS
2/94 • DM 6,-

Name (Bitte in DRUCKBUCHSTABEN SCHREIBEN)

Straße

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift:

(bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift
des Erziehungsberechtigten)

Garantie: Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich widerrufen kann. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die rechtzeitige Absendung (Poststempel). Die Widerrufsfrist beginnt mit Absendung des Bestellcoupons (Poststempel). Die Kenntnisnahme dieses Hinweises bestätige ich durch meine 2. Unterschrift:

Datum, Unterschrift

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

☐ per Euro-Scheck zur Verrechnung
(Kartenummer nicht vergessen)

Bitte keine Überweisung!

Für Mehrfachbestellungen bitte **Stückzahlen** eintragen. Die Lieferung erfolgt schnellstmöglich nach Vorlage. Mit Erscheinung der seriellen Ausgabe verlieren alle anderen Präsenzen ihre Gültigkeit. **Briefmarken werden als Zahlungsmittel nicht angenommen!** Die Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum des Verlages.

Versandkosten
Inland: DM 5,- Ausland: DM 12,-

ADRESSE

TOTAL!-Hef-Shop
Heilwigstraße 39, 20249 Hamburg

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

TRICKS



Level 2
PSYLOCKE / CYCLOPS /
STORM / ICEMAN
Level 3
PROFESSOR X / COLOSSUS /
PSYLOCKE / PSYLOCKE

Level 4
BISHOP / BISHOP / COLOS-
SUS / STORM

Level 4 (Endgegner)
ICEMAN / CYCLOPS /
PSYLOCKE / COLOSSUS

Level 5 (Teil 1)
COLOSSUS / PROFESSOR X /
PSYLOCKE / ICEMAN

Level 5 (Teil 2)
PROFESSOR X / STORM / ICE-
MAN / PSYLOCKE

Level 6
NIGHTCRAWLER / COLOS-
SUS / STORM / PSYLOCKE

Level 7 (Teil 1)
COLOSSUS / NIGHTCRA-
WLER / CYCLOPS / STORM

Level 7 (Teil 2)



STORM / COLOSSUS / BIS-
HOP / PROFESSOR X

Level 8
NIGHTCRAWLER / PROFES-
SOR X / CYCLOPS /
COLOSSUS

Normen Möller, Krefeld

NBA LIVE '95

Wer einmal zwischen zwei Spiel-
chen eine Pause einlegen will,
kann sich zurücklehnen und eine
Golf-Demo anschauen. Zuerst müßt
Ihr in den Exhibition-Modus und
zwei Teams auswählen.

Hierbei spielt es keine Rolle, für
welches Team Ihr Euch entscheidet.
Im Player-Setup-Screen drückt ihr



nun nach oben, und beim Schrift-
zug „Start New“ drückt Ihr einfach
Start. Jetzt müßt Ihr im Paßwort-
Menü nur noch „REFLOG“ einge-
ben und Start drücken, um die
Golf-Demo zu sehen.

**Joachim Wanderberg,
Erkrath**

CLAYFIGHTER 2



Um an die versteckten Charaktere
dieses Spiels zu gelangen, müßt Ihr
im Game-Start-Menü folgende Tas-
tenkombinationen für die einzel-
nen Fighter eingeben:

Jack

oben halten, X, A, R, R, Y und A
drücken

Peelgood

unten links halten, B, Y, Y, A und
Y drücken

Butch

L halten, X, R, A, X, R und R
drücken

Ice

B halten, oben, L, L, L und rechts
drücken

Slyck

Y halten, L, L, oben, L, links und R
drücken

Thunder

oben links halten, Y, B, X, B, B, X
und A drücken

Spike

R halten, X, B, B, A, Y, L und A
drücken

Sarge

X halten, L, L, oben, unten, links und
unten drücken

Sebastian Jark, Bottrop

NES

BATMAN RETURNS

Hier ein paar Levelcodes:

Level 1.2	1996	14BBBB61
Level 2.1	1997	14BBBB71
Level 2.2	1998	14BBBB81
Level 2.3	1999	14BBBB19
Level 3.1	1991	14BBBB18
Level 3.2	199B	14BBBB17
Level 3.3	199X	14BBBB16
Level 4.1	199D	14BBBB15
Level 4.2	199Y	14BBBB13
Level 4.3	1992	14BBBB13
Level 5.1	199*	14BBBB89
Level 5.2	1991	14BBBB66
Level 6.1	1992	14BBBB21
Level 6.2	1993	14BBBB64

**Claas Schaefer,
Bremerhaven**

AUTOMAT

KILLER INSTINCT

Turbo Modus: Im Versus-Modus
wählt Ihr Euren Kämpfer aus. Da-
nach drückt Ihr beide Joysticks
nach rechts. Haltet zudem die drei
oberen Knöpfe gedrückt! Als Be-
stätigung hört Ihr jetzt ein Rau-
schen. Ab dann kämpft Ihr merklich
schneller.

Schrumpfen: Während des Kampf-
es müßt Ihr Euren Gegner in die
Ecke drängen und eine einfache

Combo ausführen. Nun drückt Ihr
zurück, runter, zurück und macht ei-
nen starken Tritt! Mit diesem Move



teleportiert Ihr Euch hinter den Geg-
ner. Per Punch-Button eins schrumpft
Ihr Euch, und mit dem Punch-Button
zwei Euren Widersacher.

**Seda Krunoslav,
Kreuztal**



Diese beiden Bilder stammen vom SNES!



Pitfall - The Mayan Adventure (SNES)

Nachtrag

Und da hat der Druckfehler-
teufel mal wieder gnadenlos
zugeschlagen! Durch einen
Sprung im Raum-Zeit-Konti-
nuum (etwa 34,3 Meter
südlich von Beteigeuze) und
galaktischen Interferenzen
(vergleichbar mit einem Sturm im Wasserglas) wurden zwei VCS-
Pitfall-Bilder in den letzten Teil unserer Komplettlösung gebeamt,
während die richtigen Screenshots von einem selterflaschen-
großen Wurmloch gefressen wurden ...

Tja Freunde, so kann es gehen, darum haben wir nun für Euch
die richtigen Exempla-
re (Bild 10.2 und
10.4 aus Level 10)
zum Ausschneiden
und Aufkleben
auf diese Seite gepackt.
Es sei denn, das
Druckfehlerteufelchen
hat erneut zugeschla-
gen ...



Fragen

SUPER BOMBERMAN 2 (SNES)

Thorsten sucht dringend nach hilfreichen Action-Replay-Codes für dieses Game.



SUPER DROPZONE (SNES)

Marco Liesmann sucht eine Levelanwahl. Die Paßwörter wären auch nicht schlecht. Wer kann ihm helfen?

DIE SCHLÜMPFE (SNES)

Auch für dieses Spiel sucht Marco einen Cheat für die Levelanwahl und die Paßwörter.



BRANDISH (SNES)

Marion Menke hängt im letzten Level im Säulenraum des zweiten Stocks fest und findet den dritten Teleporter nicht. Wer kann ihr aus der Patsche helfen?

MEGAMAN 2X (SNES)

Kevin würde sich sehr freuen, wenn ihm jemand die Fundorte aller acht Herzen verraten könnte. Er kann es nämlich nicht erwarten, endlich in den Genuß des Dragon Punch zu kommen. Passende Action-Replay-Codes sucht er übrigens auch noch.

PLOK (SNES)

André Nippers Reise endet immer im Famosa-Flohwald. Gibt es eigentlich vorher schon eine Warpzone, mit der man den nervigen Flohwald überspringen kann? Wenn ja, wie kommt man an sie ran?

SUPER EMPIRE STRIKES BACK (SNES)

Die Macht macht Alexander Sorgen: Immer wenn er sie benutzt, nimmt der dumme Energiebalken ab. Das ist zwar

logisch, aber ärgerlich. Kann man dagegen auch ohne Action Replay etwas unternehmen?

SWORD OF HOPE (GB)

Thorsten Stampfel sucht nach Action-Replay-Codes für Energie und Magipunkte. Außerdem benötigt er dringend einige Tips, wie man in Camus Reich den Imp besiegt.

PLAYER MANAGER (SNES)

Eiko Handschuh sucht nach nützlichen Action-Replay-Codes. Beispielsweise für viel Geld, Starspieler, keine Torhüter und ähnliche Scherze. Wer hilft ihm?

Antworten

ILLUSION OF TIME (SNES)



Martin Kubik hat zu Beginn des Spiels Probleme, an das Juwel des Fischers heranzukommen, da der Herr immer an der falschen Stelle sitzt. Unsere Empfehlung hierzu: Geduldig sein und immer wieder kurz raus aus der Stadt und wieder reingehen. Irgendwann klappt es schon. Das beweist auch das Problem von Familie Dufour, die zwar alle Juwelen gefunden hat, jetzt aber im Bonuslevel nur bis zur Schatztruhe kommt. Ein kleiner Tip fürs Weiterkommen: Unter der Treppe, über die man zuvor gekommen ist, kann man durchrutschen!

BRANDISH (SNES)

Marion Manke löst das Problem von S. Oehme: Man läuft einfach von der verschlossenen Tür aus gesehen auf der linken Schalter-Acht ein „S“ für ‚South‘ und auf der rechten Schalter-Acht ein „E“ für ‚East‘, und schon geht die Türe auf.

DONKEY KONG (GB)

Jerry Laner hilft Stefan und Jörg weiter. In Level 2-7 holt man sich zuerst den Hut und die Tasche und begibt sich dann zum Schalter. Der wird so lange betätigt, bis ein Käfer die senkrechte Mauer auf- und

TIPS & TRICKS LESER HELFEN LESERN

Alle kennen ihn, den Frust, einem Gegner ausgeliefert zu sein, nach Stunden keinen Ausgang gefunden zu haben oder einfach nicht weiterzukommen ...

Das hat nun ein Ende!

HELPLINE – LESER HELFEN LESERN

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

Falls wir mit Blindheit geschlagen sind, werden wir die 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!!!

abgeht. Von diesem Käfer läßt man sich nach oben tragen, wo schon der Schirm auf Mario wartet. Danach geht es weiter nach links und in der Hocke unter den Stacheln durch. Nun holt man sich den Schlüssel und wirft ihn nach rechts, klettert die Leiter hinunter und schnappt sich den Schlüssel.

Level 7-7 wird wie folgt gemeistert: Zuerst schnappt man sich das Extraleben, dann den Schirm und den Hut. Als nächstes holt man sich den Schlüssel und besiegt damit alle Feinde im Wasser, woraufhin

ersten selbstgemachten Leiter geht es zurück ins Wasser und mit der zweiten Eigenbau-Leiter gelangt man an Schlüssel und Tasche – und das war es in diesem Level auch schon.

GHOUL PATROL (SNES)

Peter Plaas verrät Gerhard die Levelcodes:

1 CP4V
2 7LBR
3 KVCY

Und mit dem Action Replay gibt es auch noch unbegrenzt Leben: 7E1D A1FF. Das sollte eigentlich reichen ...

MIGHT & MAGIC II (SNES)

Bettina Voigt hat das seltsame Piktogramm entschlüsselt. Der Text lautet „Wir, das Volk von Terra, wollen, um eine bessere Union zu formen, Gerechtigkeit bringen, Frieden und Ruhe, Hilfe für die Verteidigung ...“. Mit dem Code, der sich daraus ableiten läßt, braucht man jetzt nur noch das Wort „Elemente“ entsprechend verschlüsseln, und



man problemlos über die Leiter in den Raum unterhalb des Wassers gelangt. Ab jetzt ist Eile angesagt: Die Plattform wird unter der Tür platziert, mit der

RICKS

Helpline

schon ist das Rätsel gelöst.

Weiterhin kann Bettina auch Jörg und Björn weiterhelfen: Der Wachpegasus heißt Meenu, offiziell erfährt man dies allerdings nur, wenn man das Druidenwäldchen (C3, x0/y7) mit einem Linguisten in der Truppe betritt. Bei den Aufträgen der Lords ist zu beachten, daß nur die „Baron-Aufgaben“ richtige Aufträge sind, der Rest ist eher Beschäftigungstherapie. Hat



man sich so einen Auftrag eingefangen, so hilft nur noch das „Auftrag beenden“-Elixier, das man in den Schlössern Hillstone und Woodhaven bei x12/y2 kaufen kann.

Jörg Schmitt empfiehlt, zum Abwehren von Untoten immer nur Klerikerspruch 1/7 statt 9/2 zu verwenden, da bei letzterem der Anwender übermäßig altert und entsprechend an Statuspunkten verliert.

LORD OF THE RINGS (SNES)

Reinhard Scholz verrät Holger einige praktische Paßwörter. Ein guter Ausgangspunkt für das Abenteuer ist folgender Code: 9.5... SPW9.5

.....

.....L...BLR

.....B.B..KF

Nach dem Treffen mit Merry Bradybock schaut ein interessantes Paßwort wie folgt aus:

9.5..T SPW9.5



.....

F.K.BN.T.VK9

.....F.BBF.RF

Als Ausgangspunkt für die Suche nach Legolas empfiehlt sich:

9C5940 3P59C5

...95T

JB6S5N.T.VK9

PCYCTC 7BZF8G

Und wenn es kurz vor dem Finale sein darf:

9C5940 3P59C5

..J6Y 94T...

KB6S5N CTJPM

PCYCYM 7NZH8J

Noch ein kleiner Tip für den Endkampf: Gandalf muß sterben, damit man den Endgegner besiegen kann!

FATAL FURY II (SNES)

Jens Geisendorff verrät Florian alle Special-Moves.

Andy Bogard: 2 Sekunden u, ru, r, A+B

Mai Shiranui: r, lu, u, ru, r, B+X

Joe Higashi: r, l, lu, u, ru, B+X

Kim Kaphwan: u, lu, l, lu, r, A+B

Terry Bogard: u, lu, l, lu, r, B+X

Big Bear: r, ru, u, lu, r, B+X

Cheng Sinzan: 2 Sekunden lu, u, r, B+X

Jubei Yamada: 2 Sekunden lu, u, ru, B+X

Wolfgang Krauser: r, l, lu, u, ru, r, X

Außer bei Krauser muß der Energiebalken zur Ausführung der Special-Moves rot blinken.

FINAL FANTASY III (SNES)

Michael versucht vergebens, den Guardian in Vector zu besiegen, was auch nicht weiter verwunderlich ist, denn zu dem Zeitpunkt ist er noch unverwundbar. Es wäre vielleicht ganz hilfreich, mit einem bestimmten Herrn am rechten Stadtrand zu sprechen. Der hilft nämlich weiter.

Und all jene, die Mog das Water Rondo beibringen möchten, sollten den Umweg in Kauf nehmen und dies in der World of Balance tun. Später gibt es nämlich leider keine Möglichkeit mehr!



DIE GANZE WELT DER
VIDEOSPIELE · JEDEN MONAT
IN GAMEPRO.

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.



TIPS & TRICKS

REPLY

TOTAL! 9/95

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**



ABO - COUPON

JA! Ich abonniere TOTAL! ab sofort für mindestens 1 Jahr (12 Ausgaben) zum Inlandpreis von DM 72,- (inkl. Zustellung).

Schicken Sie mir TOTAL! an folgende Anschrift:

Vorname/Name

Straße/Hausnummer

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift

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

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

Zahlung für 1 Jahr:

Inland DM 72,-
Ausland DM 120,-

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

☐ Bequem und bargeldlos durch
Bankabbuchung/Lastschrifteneinzug

BLZ

Kto.-Nr.

Geldinstitut

☐ Unterschrift des Kontoinhabers

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

TOTAL! Leserservice
Heilwigstraße 39
20249 Hamburg

SHOP

HINEIN INS ACTION-VERGNÜGEN!



HER D

NEU!

SHOPSERVICE
Zahlen per
Kreditkarte -
einfach und bequem.



AMERICAN SPORTS!



San Jose Sharks
Cap Best.-Nr. 263
Rucks. Best.-Nr. 262



Chicago Bulls
Cap Best.-Nr. 261
Rucks. Best.-Nr. 260



Chicago White Sox
Cap Best.-Nr. 265
Rucks. Best.-Nr. 264



Washington Redskins
Cap Best.-Nr. 267
Rucks. Best.-Nr. 266



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

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

San Francisco '49 ERS
Cap Best.-Nr. 243 Rucks. Best.-Nr. 244

Orlando Magic
Cap Best.-Nr. 237 Rucks. Best.-Nr. 238

New York Yankees
Cap Best.-Nr. 245 Rucks. Best.-Nr. 246

Phoenix Suns
Cap Best.-Nr. 239 Rucks. Best.-Nr. 240

Charlotte Hornets
Cap Best.-Nr. 247 Rucks. Best.-Nr. 248

■ CAPS JE DM 29,95
■ RUCKSÄCKE JE DM 29,95

Achtung! Alle Shopartikel aus früheren Heften sind natürlich weiterhin erhältlich.

[illegible]

per Euro-Scheck zur
per Nachnahme, nur in Irland

zzgl. Nachnahmegebühr DM 7,-
(insg. DM 17,-)

bezahlt, spart gegenüber
Nachnahme ganze DM 7,-

Versandkosten
Inland: Es fallen einmalige Versandkosten von DM 10,- an.
Ausland: Versandkosten DM 20,-.

Wir versenden per Paketservice!

Wir versenden per Paketservice!

Bitte keine Überweisung!

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren: Unterricht des Erziehungsbeauftragten)

* Für Bestellungen ab DM 180,- berechnen wir keine Versandkosten!

T 063

Ja, ich abonniere die kommenden 12 TOTAL-Ausgaben im Abonnement zum Preis von nur DM 72,- (Inland) oder DM 120,- (Ausland)

Du weißt, was Du willst. Interessante News und um Nintendo, kompetente Tests der neuesten Module für SuperNES, NES, Game Boy 1 und 8 T-Ticks, wenns mal nicht weitegen: Derzeit willst Du das Magazin, das weiß, was's langiert.

TOTAL - 100% NINTENDO, unabhängig und unbestechlich.

☐ **Euro-Scheck zur Verrechnung**
(unbedingt Kartennummer angeben)

812

$$\frac{\text{KIO-Nr}}{}$$

Geld "situs"

Unterschrift

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

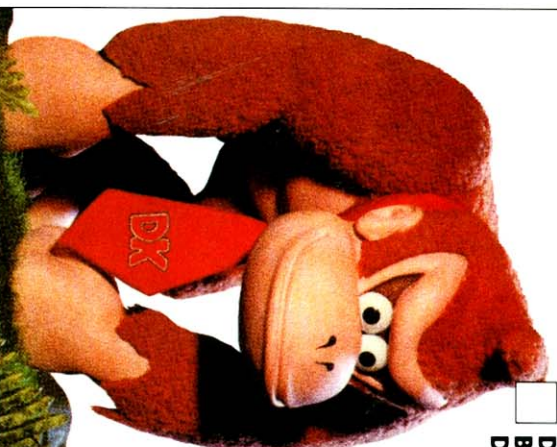
(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Garantie: Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich bei mir Abo widerrufen kann. Zur Wahrnehmung der Widerrufsfrist genügt die Absendung innerhalb von 10 Tagen (Poststempel). Die Kenntnisnahme dieses Hinweises bestätige ich durch meine Unterschrift

Datum, Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

DONKEY KONG COLLECTION



☐ D.K. 45 cm
Best.-Nr. 845,
DM 139,95



☐ Donkey Kong 30 cm
Best.-Nr. 842, DM 74,95



☐ Donkey Kong 15 cm
Best.-Nr. 843, DM 29,95



☐ Donkey Kong 30 cm
'Softplüsch'
Best.-Nr. 847, DM 49,95



☐ DK mit 4 Saugnäpfen
Best.-Nr. 846, DM 29,95



☐ Schlüsselanhänger
Best.-Nr. 845,
DM 6,95



Absender

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Inter Abo

TOTAL!-

Leserservice

Postfach 10 32 45

20022 Hamburg

Bitte ausreichend
frankieren

Absender

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

SKYmedia

TOTAL!-Shop

Schloßstraße 12

85737 Ismaning

Bitte ausreichend
frankieren

INHALT

REPORT

Batman Forever –	
Der Film zum Spiel	22
Mortal Kombat – The Movie	29
Mortal Kombat 3:	
200 Special-Moves und mehr	54
Rollenspiele –	
Was bringt die Zukunft	34
Shigeru Miyamoto im Interview:	
Marios Vater packt aus	16
Tips für wahre Nintendo-Profis	48
Ultra 64 & Virtual Boy:	
Facts und Infos	20

WETTBEWERBE

Acclaim: Batman Forever	32
Virgin	7

PREVIEWS

Donkey Kong Country 2 –	
Diddy's Kong Quest (SNES)	12
Super Mario World 2 –	
Yoshi's Island (SNES)	14
Vampire's Kiss	18

TESTS SNES

Batman Forever	24
Jungle Strike	30

GAME BOY

Asterix & Obelix	36
------------------------	----

Batman Forever	25
Donkey Kong Land	26
Pac in Time	39
True Lies	28
World Heroes 2 Jet	37

TOTAL!-Classics:

F-1 Race (GB)	52
Mega Man 3 (NES)	53

IMPORT-CORNER

Secret of the Stars (SNES)	50
----------------------------------	----

TIPS & TRICKS

Shorties	64
Helpline: Leser helfen Lesern	70
Action-Replay-Codes	72
Theme Park: Tips & Tricks	41

RUBRIKEN

Editorial	3
News	6
Post	10
TOTAL!-Intern	38
Charts	40
Poster: Killer Instinct	42
TOTAL!-Shop	74
Börse	78
Comic	81
Impressum	82
Vorschau	82

Bitte ausreichend
frankieren

SKYmedia

Schloßstraße 12

85737 Ismaning

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift
(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des
Erziehungsberechtigten)

Zahlungsart bitte ankreuzen:

☐ per Euro-Scheck zur Verrechnung
(zuzüglich Kartenummer angeben)

☐ per Nachnahme (UPS),
nur per Inland

Versandkosten: DM 17,-
Bitte keine Überweisung!

Bei Mehrfachbestellungen bitte Vorauszahlung
anfragen. Die Zahlung erfolgt jeweils
frühest nach Vorlage der freigegebenen
Bestellungsbelege. Alle anderen
Bestellungen werden nicht angenommen.
Der Versand erfolgt nur an die in der
Bestellungsform angegebene Adresse.

Versandkosten im Inland:

DM 10,-

Versandkosten im Ausland:

DM 20,-

Für Bestellungen ab DM 180,- berechnen wir keine Versandkosten!
Lieferzeit ca. 14 Tage

GO, GO, POWER RANGERS!

Mittendrin – statt nur dabei.

Dieses abgefahrene „Head-

Held-Game“ entführt Dich in eine völlig neue Daddel-Dimension!

Du – und nur Du – siehst Deine

Gegner in 3D auf der LCD-Augen-

klappe Deines Headsets. Jump-and

Run total! Komplett mit Controll-

Pad und Spielmodul.

Bestellnummer: 428

**NUR
DM 89,-**

Eben noch in der Glotze – und

jetzt bei Dir zu Hause. Die ori-

ginalgetreuen Mini-Helden und -

Actionfahrzeuge kannst Du immer

bei Dir haben. Man weiß ja nie, ob

Dir nicht nicht irgendwann mal

Monster-Rita und ihre außer-

irdische Brut begegnen.. Mö-

ge Zordon mit Dir sein!

9 teiliges Set

Bestellnummer: 807

**NUR
DM 29,95**



AMIT!

WAS MAN NICHT IM KOPF HAT...

...das hat man in seinem „Datapad“ –

wenn man einen hat. Dieser kleine Wun-

derkasten ist der erste Electronic Organizer

speziell für Kids. Mit allem, was Du zum ge-

flegten Überleben brauchst. Nie wieder unle-

serliche Schmierzettel oder Hausarrest, weil Du

mal wieder Mutter's Geburtstag vergessen

hast. Bestellnummer: 429

**NUR
DM 69,95**



NICHT VERGESSEN!
Für wichtige Aufgaben
und Dinge, die Ihr nicht
vergessen solltet.



TASCHENRECHNER -
Mit Grundfunktionen
zur Lösung Eurer Haus-
aufgaben!



PASSWORT -
Zum Verschlüsseln und
Geheimhalten Deiner
ganz persönlichen Noti-
zen und Termine



TERMINKALENDER -
Gut zu wissen, wann die
Verabredung mit Deinen
Freunden ist.



NOTIZEN -
Für spontane Einfälle,
geniale Geistesblitze
und lebenswichtige No-
tizen



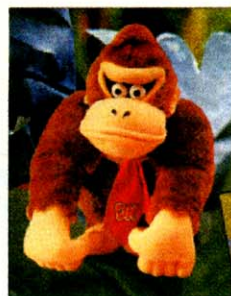
**TELEFON-ADRESSENVER-
ZEICHNIS -**
So vergeßt Ihr nie wie-
der eine Telefonnummer
oder einen Geburtstag



UHR/ALARM -
Digitale Uhr mit Tag,
Datum und program-
mierter Alarmfunktion.



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

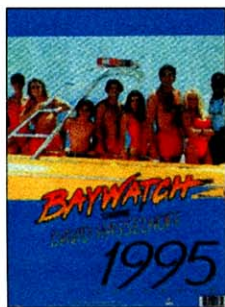


Je DM 19,90

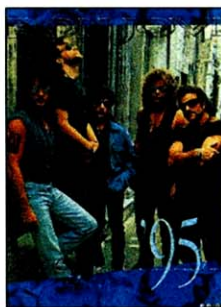
K A L E N D E R 1 9 9 6

Die Abbildungen zeigen nicht die aktuellen Kalender. Die sind natürlich von 1996!

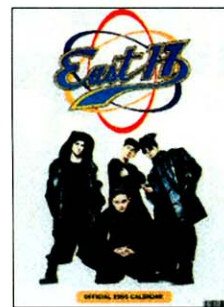
**365 einzelne
Tage, 12
verschiedene
Monate und dann
auch noch 7
unterschiedliche
Wochentage...!
Wie soll man
denn da noch
durchblicken...?**



Baywatch
Bestellnummer 1000



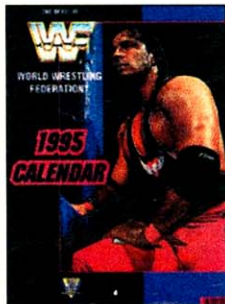
Bon Jovi
Bestellnummer 1001



East 17
Bestellnummer 1002

HOL SIE DIR JETZT!

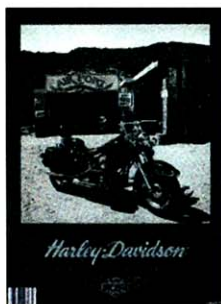
WWF
Bestellnummer 1003



Beverly Hills 90210
Bestellnummer 1004



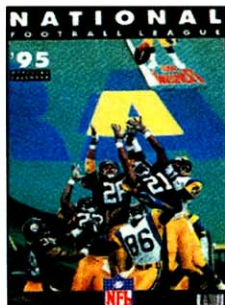
Harley Davidson
Bestellnummer 1007



Guns 'n Roses
Bestellnummer 1008



Beavis & Butthead
Bestellnummer 1005



NFL Quarterback
Bestellnummer 1006



Mickey & Freunde
Bestellnummer 1009

Cranberries
Green Day
Metallica
Michael Jackson
Pantera
R.E.M.
Roxette
Take That
U2
Disney 101 Dalmatiner
Disney Pocahontas
Gute Zeiten, schl. Zeiten
Formel Eins (Auto)
Henry Maske
Franziska von Almsick
Kelly Family
Die Prinzen

Bestellnr: 1010
Bestellnr: 1011
Bestellnr: 1012
Bestellnr: 1013
Bestellnr: 1014
Bestellnr: 1015
Bestellnr: 1016
Bestellnr: 1017
Bestellnr: 1018
Bestellnr: 1019
Bestellnr: 1020
Bestellnr: 1021
Bestellnr: 1022
Bestellnr: 1023
Bestellnr: 1024
Bestellnr: 1025
Bestellnr: 1026

UNSERE FUSSBALLCLUBS

FC Bayern München	Bestellnr: 1027
Werder Bremen	Bestellnr: 1028
FC Kaiserslautern	Bestellnr: 1029
B.Mönchengladbach	Bestellnr: 1030
FC Schalke 04	Bestellnr: 1031
VFB Stuttgart	Bestellnr: 1032

NEU!

SHOPSERVICE
**Zahlen per
Kreditkarte -
einfach und bequem.**



Bestell-Hotline

089 / 96 24 10 30 - 31

Mo.-Fr.13.00-18.00

Raw Video. Suche: Breath of Fire, Final Fantasy 3. Michael Herrmann, Nordring 30, 06766 Wolfen

Verkaufe/Tausche Super Soccer, Super Tennis für je DM 40, Jurassic Park für je DM 50, Equinox, Royal Rumble, Sim City, Populous für je DM 60, Sensible Soccer DM 70 gegen Zombies oder Earthworm Jim. Michael Herrmann, Nordring 30, 06766 Wolfen

Habe Sim City (ohne Anleitung), NBA Jam, Castlevania 4, Street Fighter 2. Suche

Super Bomberman 2, Earthworm Jim und Jimmy Connors Pro Tennis. Tel.: 034491-82586, Michael

Verkaufe günstig NES-Spiele: z. B. Cybernator, Mega Men X usw. Für DM 30-60 und GB-Spiele für DM 25 pro Stück. Suche auch verschiedene GB- und SNES-Spiele. Tel.: 09421-72590, Roman

Tausche zwei gegen eins, Spectre und Death and Return of Superman gegen . Alle Spiele

in mit Anleitung und Verpackung. Ronny Fischer, Merkstr. 1, 01259 Dresden

Verkaufe/Tausche True Lies, Pitfall, Blackhawk, Earthworm Jim, Shaq Fu, B.O.B., Major Title Golf, Ghoul Patrol, Turtles, Mystical Ninja, Flashback, Carrier Aces, Striker 2, Wild Guns, etc. Tel.: 02871-220284, Jörg

Verkaufe/Tausche 22 Spiele: z. B. Utopia, Star Wars 1 u. 2, Uncharted Waters (alle US), Actraiser, Castlevania, R-Type, Fußball, Tennis. Suche z. B. Top Gear. Tel.: 02501-58613, Jörg

Verkaufe Zelda und Mr. Nutz, je DM 60, Street Fighter 2 für DM 50. Tel.: 07361-36122, Sharief

Suche SNES ohne Spiele. Zahle bis DM 100. Suche auch Street Fighter 2 für DM 60. Tel.: 07195-71441, Manuel

Kaufe alte und neue SNES-Spiele: z. B. Flashback, Slammasters usw. Verkäufe Turtles 4, Lost Vikings je DM 40. Für Game Boy: Choplifter 2 DM 30, Mario Land DM 30. Tel.: 04361-1238, Heinz

Verkaufe Cybernator, Spiderman, X-Men, First Samurai für je DM 40, Batman Returns DM 50, Street Fighter 2 Turbo, World Heroes für je DM 60, Top Gear 3000 DM 70. Tel.: 07391-4788, Christopher

Suche alle Rennspiele: z. B. Top Gear 2, Nigel Mansell's Championship, Nigel Mansell's Indy Car Ch., Lamborghini Challenge. Tel.: 07391-72735, ab 18 Uhr, Edward

Verkaufe 12 SNES-Spiele für zusammen DM 550 VHB, wie z. B. StarWing, Rock 'n' Roll Racing, Mechwarrior, Donkey Kong Country, Top Gear 2. Auch einzeln zum Preis von je DM 45. Tel.: 06385-

5465, Christian

Verkaufe SNES-Games, alle neu: Rise of the Robots DM 85, Final Fantasy Special DM 80, Illusion of Time DM 100, S. Shodown DM 80, StarFox DM 45, Power Drive DM 60, Ind. Jones DM 60. Tel.: 0451-6072064, Arno

Suche alle Act., Adv. und Rollenspiele! Auch US-Importe. Nur kompl. mit Verpackung und Anleitung. Angebote an Tel.: 0451-6072064, außer Sa. und So., Arno

Verkaufe/Tausche neue und alte SNES-Spiele. Suche Shanghai 2, Dragon's Eye und Theme Park. Tel.: 0941-7957277, ab 13 Uhr, René

Suche Mega Man X 2 und 50/60Hz-Adapter. Biete Pop 'n Twinbee (dt.) und Tiny Toons (dt.), beide mit Anleitung. Tel.: 06393-230, nur Montag und Dienstag, 17-17.30 Uhr, Jason

Tausche zwei gegen eins. Donkey Kong Country und Zombies gegen Int. Superstar Soccer, True Lies

und andere neue Spiele. Tausche auch andere SNES- und MD-Spiele. Tel.: 02324-33262, Mark

Tausche für SNES: Zombies, NBA Jam, Super M. W., Lemmings 2, Donkey Kong Country, Brutal, Player Manager, JP 2. Suche Prügelspiele z.B. SSF 2 oder Intern. Superstar Soccer. Tel.: 02324-33262, Mark

Suche Super NES'er im Raum Biedingen oder Ortenberg/Hessen, zwecks Tausch und Fun. Kai Künne, Lessingstr. 39, 63688 Geden, Tel.: 06045-7378, ab 18 Uhr

Verkaufe Mystic Quest DM 60, Lemmings DM 60, Troop DM 50, Legend DM 60, Tiny Toons Buster Loose DM 50, Battletroops DM 60, Castlevania 4 DM 60. Tel.: 02371-36765, Sabine

Verkaufe/Tausche Illusion of Time, Soul Blazer, Metroid, Zelda, Equinox, Mystic Ninja, Adventure Island 2, Young Merlin, Mr. Nutz. Suche: Pitfall, Blackhawk, Herr der Ringe, Mega Man X. Tel.: 02241-403832, Wolfgang

Suche Punch Out, Exhaust Heat 2, NHL '95, Donkey K., Carrier Aces. Tausche, kaufe, habe: FIFA Soccer, Bruce Lee, Street Fighter Turbo, Cool Spot, Tetris, Asterix, Dschungelbuch u.a. Tel.: 07305-23726, Christian

Verkaufe Earthworm Jim DM 85, Actraiser 2 DM 75, Pitfall DM 70, Super Mario Allstars DM 55. Tel.: 0711-5282797, 16-19 Uhr, Uwe

Verkaufe SNES-Spiele: Illusion of Time, nagelneu mit Spieleberater und Verpackung DM 80. Tel.: 09189-617, Ilona

Tausche F-Zero gegen Pop 'n Twinbee. Verpackung und Anleitung sind Bedingung. Christian Schulze, Postfach 16, 16348 Bogensee

Verkaufe NBA Jam DM 100, Sim City DM 50, F-Zero DM 70, Mario World DM 70, Super Ice Hockey DM 70. Tel.: 04144-8317, Matthias

Verkaufe StarWing, Mario Allstars, Rock 'n' Roll Racing, Super Metroid, Secret of Mana, Donkey Kong Country, Street Racer, Earthworm Jim. Preis nach Vereinbarung. Tel.: 08703-565, Rainer

Suche Final Fantasy (us), Breath of Fire 1 u. 2 (us), Super Adv. Island (dt.), Lufia u. Fortress of Doom (us), Demon's Crest (dt.). Alle mit Anleitung. Tel.: 04254-8498, ab 18 Uhr, Evelin

Verkaufe Turtles in Time DM 60, World League Basketball DM 60, The Simpsons: Bart's Nightmare DM 50, Super Wrestlemania DM 50, Street Fighter 2 Turbo DM 60, Street Fighter 2 DM 40. Tel.: 0681-3908328, Andreas

Tausche StarWing und Mega Man X. Suche: Illusion of Time und Demon's Crest. Bitte nur PAL-Versionen. Bitte nur montags und dienstags anrufen! Tel.: 04422-4361, Gernot

Tausche Street Racer, NHL Hockey, Virtual Soccer, Art of Fighting, Power Rangers und andere Spiele gegen Side Pocket und andere Spiele. Habe Sega-Spiele, TOTALLY-Hefte zum Tausch. Tel.: 07627-7806, Hakan

Verkaufe Sim City, Roadrunner, WWF 1, World L. Basketball, Street Fighter 2, Out to Lunch (alle je DM 30). Super Soccer, Krusty's Fun House, Magical Quest (für je DM 45). Tel.: 089-3161332, Michael

Suche Neuheiten und Modulsammlungen für alle Systeme von Nintendo (SNES, GB, NES). Suche auch Saturn und PlayStation. Tel.: 0641-71250, Kirsten

Verkaufe F-Zero DM 25, Wing Commander, Alien 3 für je DM 25, Top Gear 2 DM 70, Wolverine DM 20, The Terminator DM 30, Action Replay für Game Boy DM 75, Super Game Boy DM 55, Game-Boy-Spieleberater DM 20. Tel.: 0421-6441985, Anja

Verkaufe/Tausche Super Nintendo-Spiele ab DM 50. Z. B.

Unirally, Illusion of Time, NBA Jam, Slammasters, Secret of Mana, Soul Blazer, Schlümpfe usw. Tel.: 02551-80842, Benjamin

Tausche/Verkaufe Street Fighter 2 Turbo, Sim City, Zelda, JCP Tennis, Flashback, NBA Jam T. E., Stunt Race FX für je SFR 80 oder gegen Unirally, Illusion of Time. Nur PAL und dt. Anleitung und Verpackung. Tel.: 004155-723770, Bruno

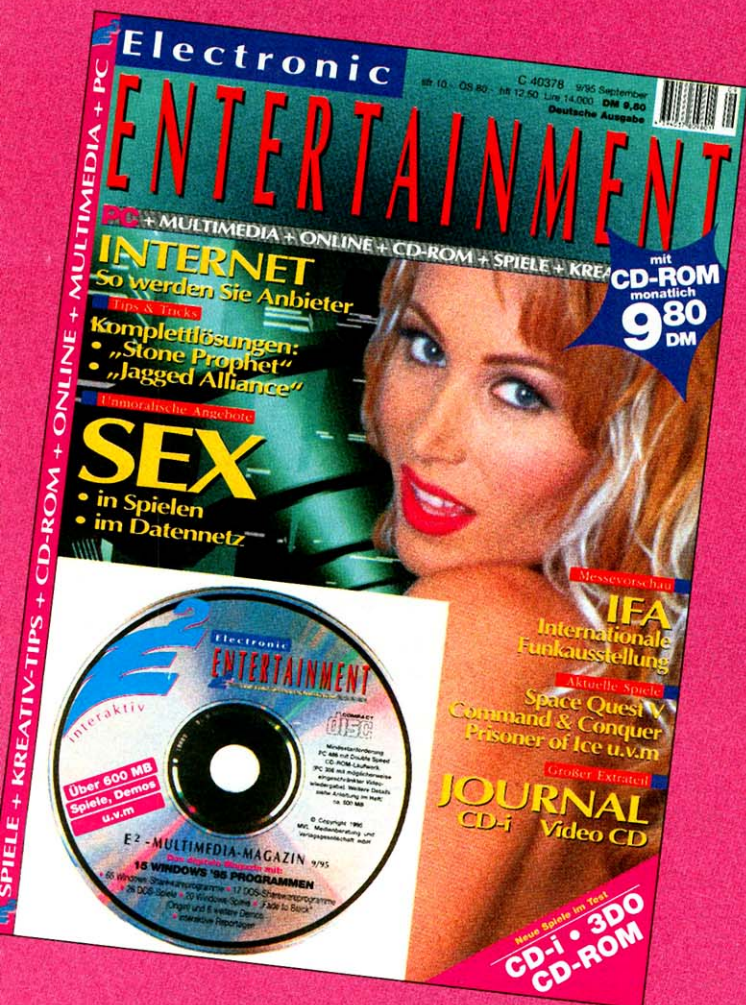
Verkaufe SNES, zwei Joypads, Super GB, ARP 2, sieben SNES-

MEGA TRADE		GmbH	Mega-Hits zu Superpreisen	
Super Nintendo	Super Nintendo	Super Nintendo	Zu be h ö r	
Asterix 109,-	Micro Machine 102,-	WWF RAW SP-Berater 19,-	Zubehör GB	
Batman Forever 119,-	Mighty Max 102,-	Yogi Bär 94,90	Action Replay Pro 59,-	
Beauty and the Beast 109,-	Mighty M. Power Rang 119,-	Zelda 89,-	Game Light Plus 19,90	
Champ. W.C. Soccer 60,-	NBA Jam Tourn. 139,-		Spielberater 1 + 2 25,-	
Chuck Rock 60,-	NFL-Quarterb.Club 139,-	Game Boy	Spielberater Zelda 25,-	
Clayfighter 94,90	NHL-Hockey 95 119,-	Animaniacs 59,90		
Demolition Man 114,-	Operation Logic Bomb 39,90	Batman Forever 56,90	Zubehör SNES	
Demons Crest 124,-	Operation Logic B. us 29,90	BC Kid 2 56,90	Action Replay Pro 2 89,-	
Dragon 104,90	Pac-Attack 109,-	Desert Strike d.A. 54,90	Controller Pad 25,-	
Dr. Franken 99,-	Pac Man 2 109,-	Disney's Aladdin 56,90	Super Power 39,90	
Dschungelbuch 129,-	Page Master 114,-	Donkey Kong 59,90	Sprint Pad 34,90	
Earth Worm J. 24 M 124,-	Pinball Fantasies 96,-	Donkey Kong Land 60,90	transparent 64,90	
F-1 Championship 119,-	Forky Pig + I.H.H. 119,-	Foreman R.A. Boxing 56,90	6-Player Adapter - umschaltbar 64,90	
Foreman R.A. Boxing 119,-	Rise of the Robots 134,-	Fifa Int. Soccer 62,90		
Ghouls n' Ghosts 49,90	Schlümpfe 109,-	Golf Classic 57,90	Zubehör SMD	
Goof Troop 49,90	Secret of Mana 109,-	Itchy & Scratchy 59,90	Action Replay Pro 2 89,-	
Hagane 114,-	+ Spielberater 109,-	Judge Dredd 56,90	Master Base Set 59,-	
Harley's H.A.vent. us 39,90	Shootout Soccer 89,90	Jungle Jitsu 59,90	Mega Drive 32 X 349,-	
Home Alone 2 39,90	Skyblazer 119,-	Mario Land 3 42,90		
Illus. of Time 109,-	Southblazer 119,-	Mario Picross 42,90	weitere Titel	
Int. Superstar Soccer 119,-	Stargate 119,-	Mega Man 3 59,90	sowie SMD	
Jordan Adventure 129,-	Super BC Kid 124,-	NBA Jam 62,90	Sega-Master + Mega CD	
Judge Dredd 129,-	Super Bomberman 2 109,-	NHL-Hockey 95 62,90	bitte Preisliste	
Jungle Strike 109,-	Super Hockey 89,90	Pac in Time 49,90	anfordern	
Jurassic Park II 129,-	Super Indiana Jones 129,-	Page Master 56,90		
Kick Off 49,90	Super Punch Out 109,-	PGA-Europ. Tour 62,90	Sonderpreisliste für	
Kid Chews I.Cr.Chase 109,-	Super Strike Eagle us 39,90	Playball Dreams 59,90	PC Spiele / Lern-	
King of Dragons 94,90	Super Turrkan 2 129,-	R-Type II 49,90	Er. Programme	
Lawnmower Man 49,90	Tazmania 79,-	R-Type II 49,90	bitte anfordern!	
Lemmings II 129,-	Tetris & Dr. Mario 89,-	Super-GB-Soccer 49,90		
Lord of the Rings 109,-	Tetris 2 d.A. 119,-	Super Probotector 2 59,90		
Lost Vikings 92,90	Unirally 109,-	Tetris 2 d.A. 54,90		
Luther Matthäus 119,-	Warrior's Woods 89,-	True Lies 56,90		
Madden '95 129,-	Warlock 129,-	WWF-Raw 44,90		
Marios's Time M/C 129,-	Wolverine 129,-	Yogi Bear 59,90		
Megarobot Golf 29,90	WWF-Raw 69,90	Zelda 59,90		

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

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 23.8. AM KIOSK

Spiele und ein GB-Spiel für DM 900. Tel.: 07842-3114, Volker

Verkaufe SNES und Modulsammlung mit 12 Spielen. U. a. Indy, Return of Jedi, Illusion of Time. Zwei Pads. Zusammen DM 1100. Verkäufe auch GB und Modulsammlung mit 12 Spielen für DM 350. Ruft bitte abends an! Tel.: 07151-72197, Alexander

Tausche Eek the Cat, Brett Hull Hockey oder Battletoads in Battlemaniacs gegen Stunt Race FX oder Street Racer. Tel.: 08407-8854 von 19-21 Uhr, Benjamin

Verkaufe Illusion of Time DM 80, Battletoads, Rise of the Robots für je DM 30, Zombies für DM 20. Gregor Mengis, Grashofstr. 154, 45133 Essen, Tel.: 0201-422325

Verkaufe SNES mit zwei Joypads, acht Spielen, z. B. Donkey Kong Country, Stunt Race, Super Game Boy, Aladdin für zusammen DM 850. Tel.: 08505-6320, Michael

Tausche Spider Man X-Men, Street Fighter 2, We're Back und Batmans Return gegen Illusion of Time, Final Fantasy 3, Illusion of Baja, Top Gear 2000. Tel.: 07771-7145, Marc

Verkaufe/Tausche Super Mario Kart, Super Mario Allstars, Bubsy, Zelda 3 und Donkey Kong Country. Alle mit Anleitung, außer Mario Kart. Tel.: 004172-241407, Stefan

Tausche zwei gegen eins! Biete: Plok, Mickey Mania, Mr. Nutz, Lost Vikings. Suche Lagoon (dt.), King Arthur's World (dt.). Stefan Platter, Bensen 27, 27257 Sudwalde

NES

Suche North and South, Pirates, Micro Machines in gutem Zustand. Tel.: 0214-22304, Rainer

Der Wahnsinn! Komplettlösungen, Paßwörter, Tips & Tricks, Cheats, ARP-Codes von über 250 SNES-Spielen auf über 300 Din-A-2-Seiten für nur DM 35. Auch für MD. Tel.: 0821-437995, Ralph

Tausche/Verkaufe MD-, SNES- und MCD-Spiele gegen alles mögliche. Außer Sport und Prügelspiele. Bei neuen Spielen auch 2:1. Suche z. B. Thor, Pitfall. Tel.: 0821-437995, Ralph

Verkaufe NES mit drei Joypads, sieben Spielen, NES-Spieleberater. Alle mit Anleitung und Originalverpackung. Neupreis DM 1000, für DM 280. Alles in Top-Zustand. Tel.: 06422-4808, Mario

Verkaufe NES, zwei Joypads, Pinball, Top Gun, ProAm, Super Mario 3, Super Mario Bros., Mario & Joshi für DM 200. Martin Schmidt, Delsternerstr. 41, 58091

Hagen, Tel.: 02331-72410

Verkaufe NES inkl. Spiele. Zelda 1 u. 2, Star Wars, Metriod, Probotector, Swords & Serpents, Battle of Olympus, Wizard & Warriors und andere, DM 450. Tel.: 06293-1275, ab 18 Uhr, Dietmar

Verkaufe zwei Konsolen zum Superpreis: Ein NES, zwei Joypads, vier Spiele und ein Atari 2600 mit ein Joypad und 34 Spielen! Für nur DM 198. Neupreis DM 680. Greift zu! Tel.: 03621-55679, Andreas

Der Wahnsinn! Verkäufe NES mit zwei Joypads, vier Spielen und einen Atari 2600 mit einem Joypad und 34 Spielen! Für nur DM 198. Greift zu, solange Ihr könnt! Tel.: 03621-55679, Andreas

GAME BOY

Tausche Game-Boy-Spiele. Asterix, Soccer, Tiny Toons 2 gegen Mystic Quest, Kirby's Pinball and Duck Tales 2 oder Wario Blast. Tel.: 09922-6867, Thomas

Verkaufe Top Gun, Soccer, Jordan vs Bird, Fighting Simulator, Fortress of Fear, Ferrari G. P. L., Page-master für je DM 35. Alle mit Anleitung. Tel.: 07392-3258, Andi

Verkaufe Super Game Boy für DM 30, Game Boy DM 30 und sieben GB-Spiele zwischen DM10-30. Alle ohne Verpackung und Spieleanleitung. Immer zwischen 18-21 Uhr. Tel.: 02404-93062, Andreas

Suche Castle Quest für GB. Gut erhalten! Tel.: 089-466004, Hannes

Verkaufe Batman DM 40, WWW Superstars DM 30, Tiny Toons DM 40, Darkwing Duck DM 50, Spiderman DM 30. Tel.: 02226-4896, Michael

Suche Games und komplette Sammlungen und Konsolen für GB, NES und SNES. Bitte meldet euch unter Tel.: 0641-791740, Monika

Verkaufe Videogames 9/93-7/94 und 11/95 für je DM 2, drei Powerplay je DM 3. Suche Soccer, World Cup Striker für Game Boy. Christian Gehlen, Velbuschpfad 2, 47906 Kempen I, Tel.: 02152-7806

Suche Final Fantasy Legend 1, 2 u. 3 mit Anleitung, Sword of Hope mit Anleitung, Zelda - Links Awakening (dt.) mit Anleitung. Tel.: 04254-8498, ab 18 Uhr, Evelin

HARDWARE

Verkaufe Super-Nintendo und zwei Joypads, Action Replay, 24 Module. Z. B. Donkey Kong Country, Super Metroid, World Cup Striker, Jimmy Connors und Taschen für die Module. Preis DM 800. Tel.: 02368 2348, Mario

Verkaufe Sega MS mit fünf Spielen, Sonic 1 u. 2, Ninja, Alex Kidd, Fußball für nur DM 175. Verkaufe auch NES mit Lemmings, originalverpackt für DM 80. Tel.: 038735-2544, Sebastian

Verkaufe Super Nintendo, drei Pads, ARP 2, Mario Allstars, S. City, StarWing, Castlev. 4, Popul. 2, Adv. of Island (US), L. Vikings, W. L. Basketball. Alle originalverpackt. Nur zusammen DM 500. Tel.: 07427-3123, Sebastian

Verkaufe Super Nintendo mit den Spielen: FZero, Wrestlemania, Royal Rumble für nur DM 170. Alles 100% o.k.! Ruft zwischen 18 und 20 Uhr unter angegebener Nummer an! Tel.: 05768-1356, Stefan

Verkaufe neuwertigen Game Boy mit Duck Tales, Skate or Die, Turtles 1, Tetris, Kopfhörern, Batterien und stabilem Koffer für DM 100. Tel.: 06655-73682, Andreas

Achtung! Verkaufe Super Nintendo mit zwei Pads, SGB, zwei GB-Spielen und elf SNES-Spielen. Alles 100%ig okay! Alles zusammen für nur DM 670. Tel.: 05844-1786, Kevin

SONSTIGES

Verkaufe NES und 13 Spiele für DM 350. Außerdem einen Sega-

Game-Gear mit Netzteil und 11 Spielen für DM 300. Tel.: 05137-79645, ab 19 Uhr, Tardis

Verkaufe Super Nintendo, Demons's Crest DM 90, Pitfall DM 45 (ohne Verpackung, aber mit Anleitung). MD: Ecco 2 DM 60, Marko's Magic Football DM 35 plus Versandkosten. Oder zusammen für DM 210. Tel.: 030-6740766, Elvira

Tausche/Verkaufe neue SNES- und Jaguar-Games! 3DO: DM 1000, SNES: ab DM 500, Jaguar DM 700, VHB oder tausche gegen Saturn, PlayStation. Tel.: 07354-2873, Stefan

Suche das Magazin Superpro vom November '94! Biete TOTAL! 6/93 oder Geld! Ab 16-19 Uhr! Vom 8.7. - 22.7. nicht anrufen! Thomas Schönerstedt, Grenzstr. 8, 06242 Großkayna, Tel.: 034633/22763

Verkaufe TOTAL! 6/93-7/95. Guter Zustand! Tel.: 0721-862550, ab 17 Uhr, Thomas

Suche TOTAL!-Hefte 5/94 und 6/94, oder wer kann mir für Young Merlin Komplettlösungen gegen Kostenbeteiligung zusenden? Tel.: 0221-781217, Ralf

Verkaufe/Tausche. Habe: Legend, Indiana Jones, Young Merlin, StarWing, Syndicate, Earthworm Jim usw. Suche: Demon's Quest
Tel.: 0201-582948, Ivan

Verkaufe TOTAL! 6/93-7/94, 17 Club-Nintendo-Magazine (aus Jahrgang 4-6), NES-Spieleberater. Nur komplett, für insgesamt DM 60. Tel.: 0661-21313, Thomas

Suche Modulsammlungen für SNES, NES, MD, MCD, GB, usw. Suche auch Saturn und Sony PlayStation. Tel.: 0641-791740, Monika

Verkaufe Super Metroid, Royal Rumble, Utopia, Pitfall, Rampart, Art of Fighting, Demon's Crest, Equinox, Probotector, Zelda, Castlevania, WC Striker, FIFA Soccer und andere. Tel.: 02666-1484, Stefan

Suche Super Street Fighter 2, Zelda, Secret of Mana, Earthworm Jim, Dschungelbuch. Tel.: 04836-1384, Frau Paulsen

Verkaufe Power Rangers DM 80, Biker Mice from Mars DM 70, Paper Boy 2 DM 45, Mario Allstars DM 45, Super Mario Kart DM 25, The Lost Vikings DM 40. Tel.: 04836-1384, Frau Paulsen

Verkaufe Amiga 500 mit Farbmonitor, Maus, drei Joysticks und Spiele für DM 350. Tel.: 0481-2856, ab 17 Uhr, Herbert

Wichtige News für alle Game-Gear-TV-Tuner-Besitzer! Wir bauen in den Tuner die Antennenbuchse ein! Damit könnt ihr Kabel- und Sat-Programme empfangen! Tel.: 0171-8119477, Tobias

Suche SNES, zwei Joypads und Secret of Mana. Biete 51 ältere Überraschungseier-Figuren, NES- und GB-Spiele. Ruft jetzt an! Tel.: 02372-62621, Sergio

Verkaufe SSF 2 DM 78, NBA Jam DM 60, Mario Kart DM 55, Donkey Kong Country DM 80, X-Men und Spiderman DM 49, Royal Rumble DM 55. Tel.: 040-502588, Daniels

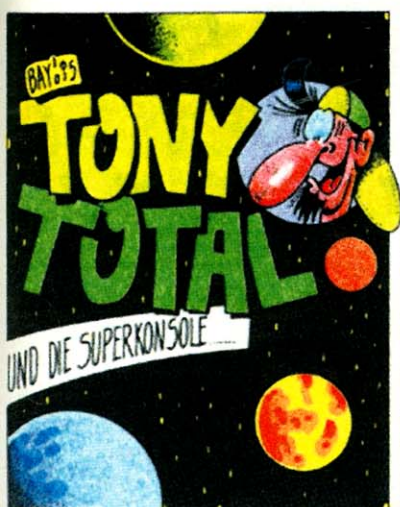
Verkaufe Game Gear mit 17 Games (Batman, etc.) Tel.: 089-3105662, Simon

Verkaufe Spiele für SNES und Mega Drive sowie MCD. Verkaufe SNES-Gerät mit US-Anleitung. Suche Shining Force CD und Fantasy Star 4 für MD. Anfragen an Frank Berger, Tel.: 03332-412451

Kaufe Spiele für SNES, NES, Game Boy, auch ältere. Suche immer noch Shadowrun für SNES, Rennspiele und Mariospiele. Dieter Tegler, Paul-Hindemith-Str. 10, 37574 Einbeck, Tel.: 05561-3094

Kaufe/Tausche SNES-Spiele. Suche Neuheiten (event. Sammlungen). Habe Illusion of Time, Intern. Superstar Soccer, D. Kong, u. a. löse PC-Engine-Sammlung auf. Tel.: 04774-1789, Rainer

Verkaufe Donkey Kong Country (4 Wochen alt/inkl. Spielanleitung) für DM 80,-. Tel.: 0 73 21-4 29 00 Daniel Schweikert



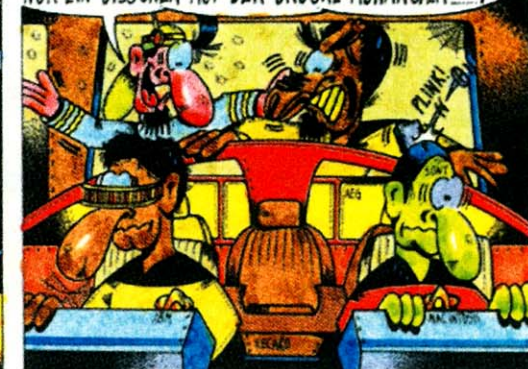
ALS ECHTER 'TREKKER' HABE ICH MIR SOFORT DAS GAME 'STAR TREK: THE NEXT GENERATION' ABGEGRIFFEN! ICH BEAM' MICH GLEICH VOLL AUF DIE BRÜCKE!



DAS GIBT BESTIMMT TOTAL DEN ÄRGER MIT CAPTAIN PICARD ...!



AH, HALLO. ICH BIN DER TONY! BITTE NICHT BÖSE SEIN! ICH BIN EIN ABSOLUTER FAN VON EUCH UND... AH, WOLLTE NUR EIN BISSEHEN AUF DER BRÜCKE ABHÄNGEN ...!



DAS IST DOCH KEIN PROBLEM, MEIN JUNGER FREUND! ODER WAS MEINEN SIE DAZU, NUMMER EINS ...?!



ICH BIN IHRER MEINUNG; CAPTAIN! AUSSERDEM HABEN WIR NOCH EINEN ERST-KLASSIGEN PLATZ FREI ...!



SIE HABEN ES GEHÖRT, LT. WORF! UNSER GAST MÖCHTE EIN WENIG 'AUF DER BRÜCKE ABHÄNGEN', WIE ERSICH AUSZUDRUCKEN PFLEGT!



FORTSETZUNG FOLGT

SCHEIN VOR

**Der Erwin liegt am Ostseestrand
Und hält 'nen Game Boy
in der Hand
Weil er den Hi-Score schlägt um Längen
Bemerkt er nicht der Sonne Sengen.**

**Krebsrote Haut folgt nach dem Spiel –
Da half auch Sonnenmilch nicht viel.
Und die Moral von der Geschicht?
Spielt nicht zu lang im Sonnenlicht!**

Na, wieder zurück aus dem Urlaub? Habt Ihr auch keine TOTAL! Ausgabe verpaßt? Na prima! Dann dürft Ihr Euch jetzt auf einen der heißesten Spiele-Herbstse seit Anbeginn der Nintendo-Zeitrechnung freuen – denn mit Nintendos 'Diddy's Kong Quest', 'Super Mario World 2' und 'Killer Instinct' stehen drei der großartigsten SNES-Games aller Zeiten ins Haus. Was natürlich nicht heißt, daß sich die Drittanbieter inzwischen auf die faule Haut gelegt hätten. Die frischesten Infos und News rund um Ever Nintendo gibt's wieder in TOTAL! 10/95, die Euch am 20. September beim Zeitschriftenhändler erwartet!



Turricans Sommerpause

▲ Oops – eigentlich solltet Ihr bereits in diesem Heft den zweiten Teil der Levelkarten zu 'Super Turrican 2' finden. Der schwerbewaffnete Held mußte aus Aktualitätsgründen und wegen Mortal Kombat 3 aber erstmal einen kurzen Zwangsurlaub einlegen. Im kommenden Heft leisten wir Turrican mit dem zweiten Teil unserer Komplettlösung wieder bewährte Schützenhilfe!



Hase im Puzzleland

▲ Preisfrage: Was ist ein 'Zauberhase'? Falls Ihr jetzt an die weißen Karnickel denkt, die in jeder dritten Magic-Show aus schwarzen Zylinderhüten gezogen werden – daneben! Hier dreht es sich um den Hasen Whizz, der in einer verhexten, isometrischen 3-D-Spielzeugwelt allerlei Rätsel und Puzzles lösen muß. Alles weitere im kommenden Heft.

Noch mehr Profitips

▲ Wer spielen will wie ein Experte, der braucht natürlich auch die richtige Ausrüstung und das nötige Know-how. TOTAL! hilft: Im zweiten Teil unseres Profi-Reports erfahrt Ihr alles über die richtige Pflege des SuperNintendo, von Modulen und Zubehör. Wer außerdem wissen will, wie man ausgelutschte Joypads wieder frisch macht oder eine durchgebrannte SuperNES-Sicherung selbst auswechselt, kommt mit unserem Oktoberheft garantiert auf seine Kosten!



Luchs, du hast die Gans gestohlen

▲ Keine Angst: Am werten Federvieh vergreift sich Accolades Jump&Run-Held in seinem zweiten Abenteuer 'Bubsy II' nicht – aber wer dem listigen Luchs nicht wohlgesonnen ist, sollte sich besser in acht nehmen. Wir begleiten den Slapstick-Star durch sein neues Spiel für SuperNES und Game Boy!



Klein-Mario ganz groß

▲ Das Jahr 1995 wird Mario-Fans sicher noch sehr lange im Gedächtnis bleiben – denn es ist das Jahr von Yoshi's Island – Super Mario World 2, dem unglaublichen Nachfolger des SNES-Klassikers schlechthin. Sofern der gute Yoshi den kleinen Baby-Mario unterwegs nicht noch verliert, dürft Ihr Euch im Oktoberheft auf den Test eines der besten SNES-Spiele überhaupt freuen!



TOTAL!

IMPRESSUM

Herausgeber: Rüdiger Limbach
Chefredaktion: Reza Abdolkariz, Hans-Joachim Amann (hja) (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)
Redaktion: Michael Anton (ma), Gerald Arend (ga), Marius Feldmann (mf), Klaus-Dieter Hartwig (kdh), Thomas Hellwig (th), Christian Henning (ch), Michael Koczny (mik), Tasso Kohlhöfer (tas)
Freie Mitarbeiter: Julian Eggebrecht (je)
Grafik: Katrin Forster, Britta Jakobsen (ltg.), Marion Limbach (ltg.), Kirsten Meier, Domenico Pans, Christoph Poets, Susanne Rieger
Marketing & Anzeigen: Sven Jakobsen, Tel.: 040/48 05 21 11
Anzeigen: Ann-Katrin Schöel, Tel.: 040/48 05 22 23, Michael Gremli, Tel.: 040/48 05 22 34, Fax: 040/48 05 21 99
Anzeigenposition: Bianca Nielsen
Anzeigenpreisliste Nr. 1 vom 2. 4. 1994
Vertrieb: Inland Presse Vertrieb, Postfach 103246, 20022 Hamburg
Abonnement: Inter Apo, TOTAL!-Leseervice, Postfach 10 32 45, 20022 Hamburg
Lithografie: City Repro, Iqhaut GmbH, Borsteler Chaussee 85-99a, 22453 Hamburg
Verlag: MVL GmbH, Heilwigstraße 39, 20249 Hamburg, Tel.: 040/48 05 20
Titel: BATMAN and all related elements are property of DC Comics TM and © 1995. All rights reserved. © 1995 Warner Bros.
© 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.
Gerichtsstand ist Hamburg
TOTAL! erscheint monatlich zur Mitte des Vormonats zum Einzelpreis von DM 6,80.
Der Jahresbezugspreis (12 Ausgaben) für ein TOTAL!-Abonnement beträgt im Inland DM 72,-, im Ausland DM 120,-.
ISSN 0944-534X
TOTAL! erscheint als Lizenzausgabe mit freundlicher Genehmigung der Fa. Future Publishing Ltd., GB

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 Cod finder findet die Codes, während du spielst. Mit Hilfe des Code-finder's findest du direkt Codes für die neuesten Games!
- ★ **ZEITLUPEN-FUNKTION** - Hiermit kannst du die Spiel-geschwindigkeit 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), EUROSYS-TEMS-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), EUROSYS-TEMS-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 MEGADRIIVE™ 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 MEGADRIIVE™-BESITZER

ANGEBOT

**ACTION REPLAY™
UND "ISHIDO"-GAME ZUSAMMEN DM 99,-
(SOLANGE DER VORRAT REICHT)**

SPIELKONSOLLEN-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. 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 gesicherten 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™ programmierb. Adapter **DM 59,-**
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 EUROSYS-TEMS-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,-

Die berühmtesten Schwachköpfe Amerikas
werden jetzt auf Europa losgelassen!



BEAVIS AND BUTT-HEADS™



"Das ist das Coolste,
was Europa jemals
gesehen hat, seit es
von Amerika entdeckt wurde."
Beavis

Zwei Schwachköpfe,
DREI
Spiele

Mach's mit Deinen Freunden.
Und dann, mach's mit
Dir selbst. Ha, ha, ha!
Beavis

MTV's Beavis & Butt-Head. Auf Megadrive™, Super Nintendo™ und Gamegear™.

VIACOM
newmedia™

Erhältlich in Kaufhäusern, im Unterhaltungs-Elektronikfachhandel, im PC- und Softwarefachhandel und in Videotheken.

© 1995 Viacom International Inc. "MTV: Music Television," "Beavis and Butt-head" and all related characters are trademarks of Viacom International Inc. SEGA™ and MEGA DRIVE™ are trademarks of Sega Enterprises Ltd.