

100% NINTENDO TOTAL!

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

SUPER NES NEWS GBOY BOY

Die Knete macht's!

Clay Fighter SNES

GBoy



**DAS IMPERIUM
SCHLÄGT ZURÜCK**

EXKLUSIV in TOTAL!

MARIO-MACHER



Shigeru Miyamoto im INTERVIEW

GBoy NEWS

- Wario Land
- Dschungelbuch



jetzt
noch
mehr!

TIPS & TRICKS

- Karten: YOUNG MERLIN, Teil 1
- Karten: SUPER TURRICAN, Teil 2
- SHORTIES: Cheats & Taktiken
- Helpline: LESER HELFEN LESERN
- ACTION-REPLAY-Codes



Die Kämpfer aus Knete
kennen keine Gnade



**Spiel-Module
zu gewinnen!**

TESTS NEWS TIPS & TRICKS

YOUNG MERLIN



YOUNG MERLIN! IT'S MAGIC!

Nur Du besitzt die Zauberkraft, um die Welt vom Fluch des Schattenkönigs

zu befreien. In zehn atemberaubenden Levels überstehst Du

die gefährlichsten

Abenteuer. Mit

Deinen genialen

Zaubertricks machst

Du allen Gegnern die Hölle heiß.

Scrollings, Animation, Sound – alles

excellent. Die absolute 16-MegaBit-

Sensation. Young Merlin – das ultimative SNES-Rollenspiel-Adventure! Und

das meint die Presse: „Young Merlin ist

das beste Action-

Abenteuer...“ „Ein

tolles Spiel ohne

Ecken und Kanten.“

(Video Games 11/93)

„Wunderbare Fantasy-Atmosphäre,

knallig bunt und mit reichlich

Abwechslung. Fazit 2+“ (Total 11/93)



Virgin

VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT
(DEUTSCHLAND) GMBH
BORSELSTRASSE 16 B
22765 HAMBURG

EDITORIAL



**Hallo
TOTAL!**

Nach vier entbehrungsreichen Wochen (ohne TOTAL!) haltet Ihr nun die neueste Ausgabe Eures unabhängigen Magazins über Nintendo-Spiele in den Händen. Was heute für Euch auf dem Programm steht? Ihr werdet staunen! Nicht nur, daß wir **schon wieder mehr Tips&Tricks** für Euch parat haben. Waren uns doch die brillanten **Karten zu Young Merlin**, die beiden **Tips&Tricks-Poster**, die restlichen Karten zu Super Turrican, die **größere Helpline**, die **erweiterte Action-Replay-Code-Sektion** und die allseits beliebten **Shorties** einfach nicht genug. Wir haben einen Haufen **Gewinner** und freilich auch **neue Gewinnspiele** mit attraktiven Preisen. Um Euch in Zukunft **noch besser informieren** zu können, haben wir einen kritischen Blick auf unser **Wertungsschema** geworfen – und siehe da:

Wir beschlossen, es in einer zweistufig angelegten Umgestaltung noch **aussagekräftiger** und noch **verständlicher** gestalten. Stufe eins ist bereits in Kraft, Stufe zwei gibt's in der nächsten **TOTAL!** Näheres hierzu könnt Ihr auf Seite 16 erfahren.

Erstes prominentes ‚Opfer‘ dieser Neuregelung ist ‚Clayfighter‘, bei dem die Klumpen nur so fliegen! Ein alter Bekannter feiert ab Seite 29 seine Wiedergeburt. Wie der ‚Mega Man X‘ letztendlich abschnitt, und warum ... lest einfach selbst!

Last but not least in dieser Reihe halten wir Ausschau nach dem, was alle **Game Boy-Fans** bei ‚Wario Land‘ erwartet. Seite 14.

Abgerundet wird das Ganze von unseren neugestalteten **Charts**, der Leserpost und freilich auch dem Dschungelbuch, welches wir auf Seite 18 für Euch testen. Soviel zu dieser Ausgabe.

Alle diejenigen, die Probleme mit der Beschaffung ihrer regelmäßigen Dosis TOTAL! haben, sollten sich unseren **TOTAL!-Reservierungs-Coupon** zu Gemüte führen. Einfach ausfüllen, ausschneiden und beim Zeitschriftenhändler Eurer Wahl abgeben – er besorgt sie Euch. Richtiggehend & reserviert. Nur für Euch. Jeden Monat taufrisch.

Viel Spaß beim Lesen wünscht Euch ...



**EURE
KOMPETENTES
TOTAL!
TEAM**



Clayfighter

Seite 34



© Nintendo UK

Preview
Mario Land 3

Seite 14



Tips&Tricks-
Poster

Seite 39

TIPS&TRICKS

Seite 54

**LESER
BRIEFE**

Seite 10

**KLEIN
BÖRSE
ANZEIGE**

Seite 76

COMPETITION

Seite 11 & 13

TOTAL! RESERVIERUNG 6/94

Lieber Zeitschriftenhändler,
bitte reservieren Sie mir ein Exemplar von **TOTAL! 6/94**. Ich werde es am Erstverkaufstag, wenn nicht, aber bis spätestens eine Woche danach bei Ihnen abholen.

Name, Vorname

Meine Telefonnummer

Unterschrift

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

TOTAL!
**TOTAL! 6/94 ist ab
Freitag, dem
20. Mai,
erhältlich!**



TESTS NEWS TIPS & TRICKS

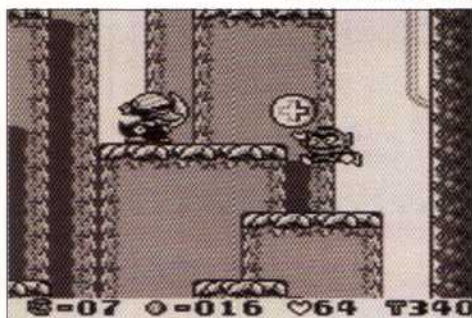
TITELTHEMEN

5/94

ClayFighter	34
Das Imperium schlägt zurück	22
Mario-Macher Shigeru Miyamoto im Interview	8
Wario Land - Mario Land 3	14
Dschungelbuch	18
Tips & Tricks ... ab Seite 54	

14 Wario Land - Mario Land 3

Wer Mario noch nie mochte, der darf nun in die Rolle dessen Widersachers Wario schlüpfen. Der dritte Teil von Mario Land ist noch komplexer als seine Vorgänger. Unser Preview klärt auf.



Claymates

Selten durftet Ihr in einem Spiel mehr Charaktere verkörpern, als bei Claymates: Als verwandelter Junge müßt Ihr in Form einer Katze, Maus, eines Fisches, Vogels und Erdhörnchens einen entführten Professor finden.



hörnchens einen entführten Professor finden.

20

ClayFighter

Endlich ein Prügelspiel, das auch für Kinder geeignet ist. Anstatt blutiger Kämpferfratzen bietet Interplay witzige Knetfiguren mit spektakulären



Special-Moves und einer gehörigen Portion Humor.



34

REPORT

Eishockey 26

Rechtzeitig zur Eishockey-WM vom 25. April bis 8. Mai geben wir Euch einen kleinen Einblick in die Geschichte des Sports und stellen Euch die besten Simulationen vor.

WETTBEWERBE

Konamis Giveaway	11
WWF Royal Rumble-Wettbewerb	13

PREVIEWS

Wario Land - Super Mario Land 3 14

Endlich gibt es ein neues Mario-Abenteuer für den Game Boy. Doch halt: Wo ist Mario geblieben? Jetzt übernimmt Ihr die Rolle des Bösewichts Wario.



TESTS

SNES

ClayFighter 34

Das hat die Welt noch nicht gesehen: Knetfiguren hauen sich die Knetbirnen platt. Logischerweise ohne Blut, dafür aber mit viel Esprit. Das erste Prügelspiel, das gleichermaßen für jung und alt geeignet ist. Claymates

Mario is Missing 23

Oh Schreck! Mario ist gekidnappt worden und Bowser stellt die Welt auf den Kopf. Als treuer Bruder Luigi nimmt Ihr natürlich die Suche auf und müßt allerlei Rätsel lösen. Ein Spiel, bei dem man viel lernen kann!?

Mega Man X 30

T2 - Judgment Day 24

NES

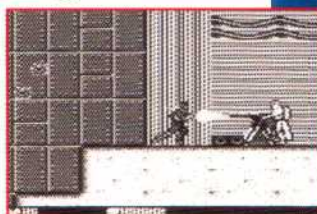
Mario & Yoshi 17

TOTAL! - Classics:

Mega Man 4 32

Viele Abenteuer hat Mega Man bislang auf dem NES überstanden.

Das Imperium schlägt zurück

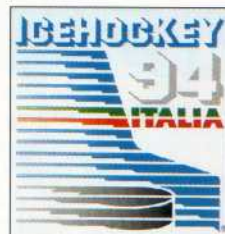


© 1993 Lucas Arts Entertainment Company. Star Wars is a registered trademark of Lucas Film Ltd. The Empire Strikes Back is a registered trademark of Lucas Film Ltd. All Rights reserved.

Und wieder möge die Macht mit Euch sein. Diesmal begleitet sie Euch auf dem Game Boy, welcher nun auch von TIE-Fightern, Han Solos, Prinzessinnen und Darth Vaders bevölkert wird.

22

HALT!



Geschichte, Fakten, Kurioses – zur Einstimmung auf die Eishockey-Weltmeisterschaft vom 25. April bis 8. Mai in Italien ist unser Background-

Bericht bestens geeignet. Und ganz nebenbei stellen wir noch fünf Eishockey-Simulationen für SuperNES, NES und Game Boy vor.

26



Eines seiner tollsten stellen wir Euch als Klassiker vor.

GAME BOY

Das Dschungelbuch 18
Das Imperium schlägt zurück...22
The Simpsons:
Bart & the Beanstalk..... 33
Winter Olympics 19
Zwar ist der Winter längst vorüber, doch eine Winterolympiaden-Simulation spielt man immer wieder gern – wenn sie gut ist...

IMPORT-CORNER

Battle Cars 48
Lester the Unlikely 49
Ken Griffy jr. Major League Baseball 50
Nach den zahlreichen Fußball-, Basketball- und Football-Simulationen der letzten Monate steht uns nun auch eine tolle Baseball-Simulation ins Haus.



30 Mega Man X

Mega Man X – x-tra new, x-tra groß and x-tra gut. Mega Man-Fans kommen um das erste SuperNES-Abenteuer des sympathischen Cyber-Kerls nicht herum.



TIPS & TRICKS

Equinox-Tips & Tricks-Poster... 40
Skyblazer-Tips & Tricks-Poster 41
Wow, auf der einen Seite wertvolle Tips & Tricks, auf der anderen ein tolles Motiv des jeweiligen Spiels: unsere beiden Super-Poster haben's wirklich in sich.
Shorties 54
Young Merlin-Karten, Teil 1 58
Damit sich der junge Merlin nicht verläuft und keine Dummheiten macht, haben wir für Euch starke Karten angefertigt. Damit bleibt kein Rätsel verborgen.
Super Turrican-Karten, Teil 2 .. 64
Helpline: Leser helfen Lesern... 70
Action-Replay-Codes 72

RUBRIKEN

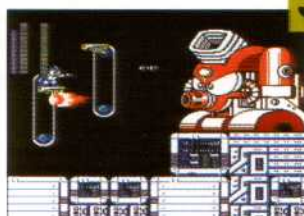
Editorial 3
News 6
Post 10
Die unterhaltsame Rubrik – nicht nur für Insider! Hier können TOTAL!-Leser schreiben, was sie auf dem

Herzen haben.
Wertungserklärung 16
TOTAL!-Classics:
Mega Man 4 (NES) 32
Charts 38
Shop 51
Unverzichtbare Fan-Ausstattung! Von alten TOTAL!-Ausgaben bis zu freakigen Accessoires und günstigen Klassikern findet Ihr hier alles, was das (Spieler-)Herz begehrt. – Superangebote sind Ehrensache.
Listen Up! 74
Börse 76
Die Kleinanzeigenseiten. Ihr sucht günstig ein paar Spiele? Ihr wollt etwas abstoßen? Mit unseren Annoncen kein Problem.
Register 80
Impressum 81
Comic 81
Vorschau 82



Mega Man 4

Nicht nur dank des Erscheinens des ersten 16-Bit-Mega Mans erinnert man sich immer wieder gern an die frühen Missionen des knuddligen Helden auf des SuperNES' kleinen Bruder.



32

CLASSICS

58



Karten

Young Merlin, Teil 1

Mit gehöriger Verspätung trudelte Virgin Entertainments Young Merlin endlich in Deutschland ein, da wir haben auch schon 'ne Menge Karten für Euch und somit die ultimative TOTAL!-Lösungshilfe parat. Nicht nur der müßige Gang durch die Minen wird somit zum Kinderspiel ...



TOTAL! NEU

KLEINER GAME BOY GANZ GROSS

Tolle Idee: Nintendo hat ein bißchen den Lötcolben angeheizt und eine neue Hardware-Erweiterung für Ever SNES gebastelt. Gerüchten zufolge gibt es in Japan schon den **Game-Boy-Adapter**, damit Ihr Eure Keksdosen-Spiele via SNES auch auf dem Fernsehschirm spielen könnt – nicht bunter, aber eben viel größer! Wie es aussehen wird, was es kosten wird und wann man es kaufen kann? Sorry, wissen wir leider noch nicht. Sobald wir eins in die Hände kriegen, melden wir uns zurück!

FUSSBALL UND KEIN ENDE

Das dicke Geschäft mit dem runden Leder brummt: Rechtzeitig vor Beginn der WM kündigt sich ein weiteres 'Videorasenspiel' an: **„World Cup USA“** von U.S.Gold, das offiziell lizenzierte Spiel zum großen Sport-



spektakel. Probespielen konnten wir leider noch nicht, aber die Ankündigungen in der Presseinfo lesen sich schon ganz



nett. Verschiedene Stadien, unterschiedliche Platz- und Wetterbedingungen und 15 verschiedene Bewegungsabläufe der Spieler sollen für die nötige Kurzweil sorgen. Weitere Highlights: 'Radaranzeige' des Spielfelds, 'geheime' Spielzüge, einstellbare Ballbeherrschung und natürlich Zwei-spieler-Modus. Zu haben sein wird das Game für SNES und Game Boy schon ab Mai – Test folgt in Kürze!

SHORT NEWS SHORT NEWS

VERSAPÄTUNGEN

Verspätet auf Deutschland-Tour geht die Knetkugel „**Super Putty**“ aus dem Hause System 3. Mit seinen phänomenalen Verformungs-Fähigkeiten macht sich das putzige Wesen vom Putty-Mond daran, seine Heimat von bösen Eindringlingen zu befreien. Getestet haben wir's in TOTAL! 1/94 (Note: 2-), erscheinen sollte es eigentlich im Februar, erhältlich ist das Game aber erst in den



Knetkugel „Super Putty“ bläst...



...zum Sturm auf deutsche SNES

Auch als PAL-Version: „d

nächsten Wochen. Mit 130 Märkern seid Ihr dabei.

Nintendos neuer Superstar „Plok“ ließ ebenfalls ganz schön auf sich warten. In TOTAL! 12/93

sahte der kleine Knirps eine 2+ ab. Warum das TOTAL! geniale Game erst jetzt erhältlich ist? Nintendo hat nicht nur die Bildschirmtexte übersetzt, sondern auch den überzogenen Schwierigkeitsgrad etwas reduziert. Wir

NOCH 'NE VIDEOSPIEL-KONSERVE



Videospiele als Thema einer Fernsehshow – schon wieder. Wer lieber anderen beim Videospielen zuschaut als selbst das Joypad zu schwingen, der kommt ab sofort bei SAT.1 auf seine Kosten. Bei **„Games World“** messen sich sechs Kandidaten gegeneinander in aktuellen SNES- und Mega-Drive-Games. Wer gewinnen will, muß nicht nur den virtuellen Umgang mit dem Joypad beherrschen, sondern auch den Verbalattacken des bissigen **„Master of Games“**, Roby Rob, standhalten. Freunde des passiven Videospiels sollten aber früh aufstehen: **„Games World“** läuft jeden Sonntags um zehn, Startschuß war am 27. März. Vorerst sind dreizehn Folgen der **„Konservenspielererei“** geplant.

Videospiel-Shows sind übrigens sogar in Deutschland schon ein alter Hut. Vorreiter war niemand geringeres als Thommy Gottschalk, der am Anfang seiner Karriere in den frühen Achtzigern die Show **„Telespiele“** moderierte...



NICHT NUR FÜR DIE KLEINEN

Das haben wir alle vermutet: Videospielen ist nicht nur Sache der Kids und Teens, sondern auch bei Erwachsenen ziemlich beliebt. Wie beliebt, das belegt Nintendo selbst jetzt mit handfesten Zahlen. Nintendo ließ in den Staaten die Altersstruktur der Spieler untersuchen und kam zu erstaunlichen Ergebnissen: 39 % der SNES-, 47 % der NES und 45 % der Game-Boy-Spieler sind älter als 18. Und sie sind nicht mal ,eben gerade' 18 geworden: Der größte Anteil der erwachsenen Nintendo-Fans ist zwischen 25 und 45 Jahre alt. Merke: Videospiele sind keine Sache des Alters. Auch Führerscheinbesitzer und Altersweitsichtige dürfen ohne Bedenken zum Joypad greifen!



Sucht seine Flagge: Nintendos „Plok“

meinen: gut so! Der Preis: etwa ein „Hunni“.

Die robusten Blechköpfe aus „Mechwarrior“ haben sich ein bißchen verlaufen und waren bis zum angekündigten Veröffentlichungstermin immer noch nicht in deutschen Läden eingetroffen (Review in TOTAL! 11/93, Note 2). Die Not hat ein Ende: Für 150 Märker ballern die Kampfrobes ab sofort auch auf Eurem SNES. Zum Schluß noch eine Überraschung: Das Strategie-Game „Metal Marines“ wird ab April auch in Deutschland offiziell in den Verkaufsregalen liegen. Das 12-MBit-Modul schnitt im TOTAL!-Import-Test (Ausgabe 4/94) mit einer 3 ab und kostet 130 Mark.



„Metal Marines“



Actiongeladene Altmittel-Produktion: „Mechwarrior“

OLLE KAMELEN?

Der große TOTAL!-Sonderpreis für die langfristigen Vorankündigungen ihrer Spiele geht diesen Monat an die britische Software-schmiede Empire. Erste Infos zu deren Jump&Run „Yogi Bear“ (SNES und Game Boy) konntet Ihr schon in TOTAL! 11/93 lesen, und auch die Presseunterlagen zu Don Bluths betagter Weltraumsaga „Space Ace“ (SNES) stammen



Nicht ohne Grund: Beide Games werden voraussichtlich in den nächsten Wochen den Kanal passieren und beim Händler um die Ecke stehen – wenn alles gutgeht. Wir haben von unseren Vorversionen nochmal ein paar Screens für Euch geknipst – in der nächsten TOTAL! mehr!



aus der spätherbstlichen '93er Saison. Und jetzt schreiben wir schon wieder was über diese „ollen Kamellen“?

Angsthasen, Trottler und Kleinwagen

Viel Spiel, viel Ehr' – denken sich die britischen Programmierspezis von Millenium und kündigen gleich eine ganze Batterie neuer SNES-Games für den Sommer an. Den Anfang macht „Pinkie“ (erscheint bei Tengen), ein neuer intergalaktischer Antiheld. Der kleine Pinkie macht sich auf den Weg, die letzten Dinos der Galaxis vor dem Untergang zu retten. Der hochintelligente Alien ist ein ganz schöner Angsthase, der Gewalt jeglicher Art verabscheut und beim bloßen Anblick von Blut schon ohnmächtig wird. Bei seiner gefährlichen Mission trägt er entsprechend nicht mal eine Waffe, sein einziger Helfer ist sein „Pinkie-Mobil“ mit einer einfachen Schlagvorrichtung. Ebenfalls nicht die Stärksten, aber mit viel mehr Mut ausgestattet sind da schon die Trolls, die Ihr vielleicht schon vom NES kennt. Beim SNES-



Jump&Run „Trolls Island“ müßt Ihr der Troll-Insel die verlorengegangene Farbe wiederbringen. Dieses Game ist übrigens das erste salmonellen-

gefährliche SNES-Spiel der Welt: Eure Feinde müßt Ihr mit Eischnee überschütten und anschließend aufessen...

Ein echter Trottler ist „Mr. Magoo“, ein US-amerikanischer Comic-Held. Der kleine, dicke Glatzkopf hat ein Problem: Er ist verdammt kurzsichtig.

Blind wie eine Schleiche, stürzt er seine Umwelt ins reine Chaos. Eure Aufgabe wird es sein, Mr. Magoo vor dem derbsten Unheil zu bewahren. Abgedreht, meint Ihr? Dann habt Ihr noch nichts von



„Motor Mania“ gehört. Da schlüpft Ihr in die Rolle eines Kleinwagens, genauer gesagt eines Nissan Micra. Nein, das ist kein Aprilscherz: Mickey der Micra fährt in diesem Plattformspiel durch eine Autofirma und muß versuchen, der Firma die Pestilenz vom Hals zu schaffen, ohne daß dabei der Sprit ausgeht...

Ein Interview mit Shigeru Miyamoto

von Frank O'Connor
übersetzt von Ulrich Mühl

Shigeru Miyamoto ist der bekannteste, erfahrenste und vor allem erfolgreichste Spiel-Designer der Welt. Seinen großen Durchbruch schaffte er mit dem Klassiker 'Super Mario Bros.'. Seitdem hat er einige der besten Videospiele designt – alle für Nintendo. Seine Spiele gereichen ihm zur Ehre, und alle haben in ihren Genres neue Standards gesetzt. Da wären unter anderem 'Pilotwings', 'Donkey Kong', 'Mario Kart' und natürlich die allseits bekannte und beliebte 'Super Mario'-Serie. Herr Miyamoto ist nett, locker und spielt selbst für sein Leben gern – das ist wahrscheinlich der Grund für seinen Erfolg. Obwohl er Mitte Dreißig ist, kleidet er sich sehr leger und meidet graue Anzüge oder die weiße Nintendo-Uniform. Wir brannten darauf, ihm einige Fragen zu stellen, und er beantwortete sie mit Vergnügen.

TOTAL!: Wie hatten Sie die Idee zu Mario und das ursprüngliche 'Donkey Kong'-Spiel?

S. Miyamoto: Die Mario-Figur selbst entstand durch eine Mischung aus Zufall und Design. Die ersten Arkaden-Automaten hatten sehr schlechte Grafikfähigkeiten, und um unseren Helden gut aussehen zu lassen, mußten wir Kompromisse eingehen.

Er trug einen Blumann, weil man so sehen konnte, wie sich seine Arme bewegen. Er trug eine Mütze, weil sein Haar lächerlich ausgesehen hatte – es hatte sich nicht bewegt. Der Schnurrbart ist da, weil wir nicht genügend Pixel hatten, um seinen Mund von der Nase zu trennen. Das Spiel an sich war so eine Idee – Laufen, Klettern und Springen.

TOTAL!: 'Super Mario Bros.' ist Ihr berühmtestes Spiel. Können Sie uns ein wenig über die eigentliche Arbeit am Spieldesign erzählen?

S. Miyamoto: Das Spiel ist in zwei Hälften geteilt. Die eine Hälfte ist das Spiel selbst mit seinen Plattformen, Gegnern und eben allem, was man sehen kann. Die andere Hälfte besteht aus versteckten Dingen.

Zuerst haben wir die Levels entworfen. Wir zeichneten sie auf Millimeterpapier und übertrugen sie dann auf das Entwicklungssystem. Danach spielten wir einfach und bastelten so lange an den Levels herum, bis wir mit ihnen zufrieden waren. Wir mußten sehr lange spielen, bis alles perfekt war. Dann gingen wir erneut über jeden Level und verteilten die versteckten Gegenstände und Räume. Das Geheimnis der Super Mario-Spiele ist ganz einfach, daß wir spielten und spielten und spielten.

TOTAL!: In Ihrem anderen großen Erfolg 'Zelda' befinden sich ebenfalls viele versteckte Orte und Dinge. Die gesamte Zelda-Serie hat ihr ganz eigenes Flair. Können Sie uns sagen, was die Ideen in diesen Spielen inspiriert hat?

S. Miyamoto: Als ich ein kleiner Junge war, wanderte ich mit meinen Freunden viel in die Berge um meine Heimatstadt. In Japan gibt es nur kleine Berge, und so konnten wir stets den Heimweg finden. Entdecken macht Spaß, wenn man sich nicht verirren kann. Ich forsche aber auch gern allein. Wenn ich eine neue Stadt besuche – New York zum Beispiel – gehe ich nachts gern los und schaue mir Seitenstraßen und Hinterhöfe an. Wenn ich das tue, denken meine Kollegen, daß ich verrückt geworden bin. Ich gehe eine Weile zu Fuß, dann kaufe ich mir manchmal ein Fahrrad und radle herum. Erst wenn ich mich ein wenig auskenne, kaufe ich mir eine Karte. Die 'Zelda'-Spiele sind da recht ähnlich. Zuerst erforscht man, dann findet man ein wertvolles Hilfsmittel – wie mein Fahrrad – und dann bekommt man eine Karte. Die Karte ist nicht unbedingt nötig, sie vereinfacht aber vieles.

TOTAL!: Ihre Konkurrenten produzieren auch gute Spiele. Ist unter Ihren Lieblingsspielen auch eins, das Sie nicht selbst designt haben?

S. Miyamoto: Hm. Ich mag die sehr alten Namco-Spiele gern. Besonders mag ich 'Pac Man'. Es ist originell und spaßig. Ihre Spielideen sehe ich als sehr gut an. Enttäuscht war ich, als sie 'Pac Land' veröffentlichten, weil es anderen Jump&Runs zu ähnlich war. Ich denke, ihre Originalität ist ihre Stärke. Ich mag aber auch viele andere Spiele.

TOTAL!: Viele Leute haben Ihre Spieldesigns kopiert oder versucht, sie auf ihre Art zu imitieren – z.B. auch Sega mit 'Sonic The Hedgehog'. Was denken Sie darüber?

S. Miyamoto: Ich denke, Sega hat Sonic so gemacht, daß sie einen Charakter haben, über den man Sega identifizieren kann. Ich meine,

der beste Weg, einen neuen Charakter einzuführen, ist ein Plattformspiel. Daher glaube ich nicht, daß sie Mario wirklich kopiert haben. Ich denke, Sonic hat mehr mit Segas Firmenimage als mit irgend etwas anderem zu tun. Ich denke aber auch, daß Sonic ein sehr gutes Spiel ist, sehr schön, Mario in manchen Belangen ähnlich, aber auch sehr anders.

TOTAL!: Welches von Ihren eigenen Spielen ist Ihr persönlicher Liebling?

S. Miyamoto: Oh, das ist eine schwierige Frage. Ich mag 'Donkey Kong', weil es mein erstes Spiel war, aber auch weil es sehr spielbar ist. 'Excitebike' mag ich auch sehr gern (ist ein altes NES/Motorrad-Hindernisrennen – die Red.). Ich spiele es heute noch manchmal. 'Pilotwings' ist ebenfalls eins meiner Lieblingsspiele.

TOTAL!: Wird es je 'Pilotwings 2' geben? Vielleicht auf Project Reality?

S. Miyamoto: Ha! Tut mir leid, kein Kommentar! Ich möchte nur sagen, daß ich 'Pilotwings 2' gern selbst machen würde. Mehr kann ich aber wirklich nicht sagen.

TOTAL!: Können Sie uns sagen, an welchen Projekten Sie im Moment arbeiten?

S. Miyamoto: Ja. Im Moment beende ich die Arbeiten an 'Stunt Race FX' und an dem neuen 'Donkey Kong'-Spiel für den Game Boy. Das wird viele Levels haben, sich aber sehr wie das ursprüngliche 'Donkey Kong' spielen. Mit diesem Spiel bin ich sehr zufrieden.

TOTAL!: Haben Sie Pläne für einen Nachfolger von 'Super Mario World' auf dem SNES?

S. Miyamoto: Ja, haben wir. Absolut. Nun ja. Es wird 'Super Mario World' auf viele Weisen ähneln. Mehr kann ich dazu leider nicht sagen, aber es steht demnächst an.

TOTAL!: Arbeiten Sie derzeit auch für Project Reality?

S. Miyamoto: Ja, wenn auch nur für das Heimsystem. Die

Arcadenspiele werden von einem anderen Team gemacht. Es ist toll, wieviel Power das System hat. Mehr als genug, um alles zu tun, was ich will. Die Grafiken sind mir nicht so wichtig. Ich denke, sie sind bei weitem nicht so wichtig wie das Gameplay, und die besten Grafiken werden die Art und Weise, in der ich Spiele designe, nicht ändern. Gute Grafiken lassen tolle Spiele nur besser aussehen.

TOTAL!: Wir danken für das Gespräch.



Ein Lächeln für die Kamera – Herr Miyamoto ist meist locker & leicht

Der 'Mario'-Erfinder im Gespräch



Was liest der Meister aller Marios? Natürlich TOTAL! – hier eine englische Ausgabe



Shigeru Miyamoto präsentiert TOTAL! sein neuestes Kind, 'Stunt Race FX'. Mehr darüber demnächst in diesem Magazin!

CHAMPIONS
WORLD CLASS SOCCER™

Schieß' los!

NEU!

Anpfiff für die schärfste Fußballsimulation vor der Weltmeisterschaft, CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER™. Von Sepp Maier für echt super befunden, hat CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER™ schon vor der WM den Titel verdient.

Denn flüssige Animationen, tolle Perspektiven und noch viele weitere torverdächtige Specials werden aus Euch zukünftige Bundes-trainer machen. CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER™ für Super Nintendo und Mega Drive. Alles andere sind nur Eigentore.



Game-Hotline: 0 89/45 50 34-55



Aktuelle Acclaim-News jetzt auf SAT 1-Text, Seite 545

Champions World Class Soccer is a trademark of Acclaim Entertainment. TM & © 1994 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved. Nintendo, Super Nintendo Entertainment System™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. All rights reserved. Sega and Mega Drive are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. All rights reserved. Acclaim and Arena are divisions of Acclaim Entertainment TM, © & © 1994 Acclaim Entertainment. All rights reserved. - Die gezeigten Screen Shots stammen von der Super Nintendo™ Version.



**FLYING
EDGE**

Acclaim

Hallo!

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

MVL GmbH
TOTAL! Leserpost
Heilwigstr. 39
20249 Hamburg

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

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

EMPFEHLUNG

Eure Zeitschrift ist echt spitze! Deshalb hoffe ich, daß Ihr mir helfen könnt. Ich habe nämlich ein Problem: Ich möchte mir ein echt gutes Jump & Run-Spiel kaufen und kann mich nicht zwischen 'Mr. Nutz' und 'The Smurfs' entscheiden. Welches würdet Ihr mir empfehlen?



Felix Schweizer

TOTAL! antwortet:

In Anbetracht der Tatsache, daß man 'The Smurfs' noch nicht kaufen kann, wurden wir zu 'Mr. Nutz' raten.

MEHR TIPS & TRICKS

Warum macht Ihr nicht mehr Tips&Tricks in Eurer TOTAL! ? Sonst ist TOTAL! richtig super!

Domenic Adam, Saarbrücken

TOTAL! antwortet:

Sicher hat Du schon gemerkt: Es sind mehr geworden! Letztes Mal bereits, und dieses Mal schon wieder!

BALLERN & FEELING

Muß man bei 'Mechwarrior' mehr denken oder mehr ballern? Was findet Ihr am besten: 'Mechwarrior', 'Super Turrican', 'Super Probotector' oder 'Cybernator'? Bei welchem Modul muß man

»WIRD ES IRGENDWANN EINMAL 'SUPER MARIO WORLD 2' GEBEN?«

am meisten schießen? Welches Game hat die beste Grafik? Wie kommt das Geschwindigkeits-Feeling bei 'Rock 'n' Roll Racing' rüber? Ist es überhaupt vorhanden? Wird es 'Super Mario World 2' geben?

Moritz Hagemann, Idstein-Ehrenbach

TOTAL! antwortet:

Bei 'Mechwarrior' muß man viel ballern, aber auch Mechs ausstatten und dabei mit Geld haushalten. Das Adventure-Element steht im Hintergrund. Alle vier Spiele sind gute Action-Titel. Die Entscheidung für eines von ihnen muß man anhand des persönlichen Geschmacks treffen. Viel geschossen wird bei allen, am meisten bei 'Super Turrican' und 'Super Probotector' – bei denen muß man dann auch sehr wenig denken. Bei 'Cybernator' muß man auch wenig denken und viel schießen, aber es hat nur eine '3+'. Die besten Grafiken findest Du in 'Super Turrican' und 'Super Probotector' – 'Mechwarrior' ist zwar grafisch nicht so schön,



dafür aber in 3D. Das Geschwindigkeits-Feeling kommt bei 'Rock 'n' Roll Racing' nicht so mächtig rüber,

was bei der gewählten Perspektive auch kein Wunder ist. Darum geht's aber auch gar nicht bei dem Spiel. Ein gutes 'Feeling' hat man bei

G · E · W · I · N · N · E · R

aus TOTAL! 3/94

Lagunas Tombola

Na, anscheinend müssen wir die Rätsel demnächst schwieriger gestalten! Alle Einsender haben die richtige Antwort 'Super Turrican' aus dem Buchstabensalat zusammengepuzzelt.

Hier nun die Gewinner:

Marc-Oliver Rogge, Gronau (PGA T. Golf SNES), Hans-Jürgen Kellner, Herford (PGA T. Golf SNES), Tim Kannewischer, Wennigsen (Pugsley's SNES), Bernd Stoll, Maltersdorf-Pfaffenberg (Pugsley's SNES), Thomas Roithner, A-Gunskirchen (Super Turrican SNES), Patrick Münch, Wesseling (Lethal Weapon SNES), Steffen Eppler, Römhild (Asterix NES), Sascha Marzahn, Oldenburg (Asterix NES), Tobias Wieprich, Neustadt/Orla (Dennis GB), Florian Krehl, Griesheim (Dennis GB)

Shadowrun

Klare Sache: Das Gebäude ist das Brandenburger Tor! Die korrekte Antwort sowie die richtige Portion Glück hatten folgende Teilnehmer:

1. Preis: Heiko Quenbaum, Schladen, 2.-20. Preis: Susanne Götz, Böhlgelheim, Christian Gunther, Hamburg, Nils Bunkenburg, Hamburg, Jochen Oesterle, Herbolzheim, Dennis Heymer, Riedstedt, Florian Sander, Holzkirchen, David Hernsel, Nienhagen, Ingo Ziegler, Rostock, Markus Kotzott, Frankfurt, Michael Port, Bebelshaus, Michael Langhof, Bad Hersfeld, Oliver Kleemann, Hannover, Dirk Casta, Niederwürschnitz, Ralph Ströder, Niederahr, Rafael Banka, Willich, Patrick Zippel, Bochum, Thorsten Recktenwald, Rehlingen-Fürweiler, Sven Lechnauer, Waghäusel, Marcus Richter, Rothenburg

Die Gewinner der Preise 21-30 wurden bereits postalisch benachrichtigt.

Herzlichen Glückwunsch!

„F-Zero“, das jetzt zudem sehr günstig angeboten wird.

Zu Neuigkeiten über „SMW 2“ muß Du im Nintendo-Report in dieser Ausgabe nachschlagen.

Hinweise, in welchen Ausgaben Du Tests zu den Spielen finden kannst, stehen hinten im Register.

SPASS ALLEIN

Letztens habe ich mir „F-Zero“ gekauft, und nun suche ich verzweifelt nach einem Zweispieler-Modus. In der Anleitung ist kurz das Wort „2 Spieler Modus“ erwähnt. Doch ich finde keinen. Gibt es bei „F-Zero“ etwa keinen Zweispieler-Modus?

Manuel Bernard, Merchweiler

TOTAL! antwortet:

Bei „F-Zero“ gibt es keinen Zweispieler-Modus, aber auch allein macht das Game viel Spaß. Zumal: Wenn ein Spiel ein „Feature“ wie einen Zweispieler-Modus hat, wird garantiert auf der Packung dick darauf hingewiesen. Also: Vorher schauen, nicht nachher wundern.

JUMP&RUN&FOTO

1. Welche drei guten Jump&Runs für SNES würdet Ihr mir empfehlen?
2. Könntet Ihr mir ein Foto des gesamten TOTAL!-Teams schicken?

Sebastian Hanke, Buxtehude

TOTAL! antwortet:

1. „Super Mario All-Stars“, „Super Mario World“, „Mr. Nutz“, „Cool Spot“, „Magical Quest“, etc.

2. Sorry, nein. Wenn wir Dir ein Foto schicken würden, hätten auch alle anderen Leser ein Anrecht drauf. Dann kämen wir vor lauter Eintüten nicht mehr zum TOTAL!-Machen.

DREI WÜNSCHE FREI

Ich fände es gut, wenn Ihr nicht nur Tests, sondern auch „Game Guides“ zu „Oldies“ machen würdet! Falls Ihr diese Idee gut findet, fände ich es super, wenn ich in einer Ausgabe den „Game Guide“ für „Final Fantasy Legend“ (GB) sehen könnte.

Christoph Pickardt, Hamburg

TOTAL! antwortet:

Dem steht grundsätzlich nicht entgegen, doch müßten wir dazu wissen, welche Oldies Ihr am liebsten gelöst sehen möchtet. Zu diesem Zweck haben wir uns das neue, wunderbare „3 Wünsche-Ticket“ ausgedacht, das Ihr auf Seite 12 unten sehen könnt. Da gibt's nur eins: Ausfüllen & herschicken. Alles weitere steht auf dem Ticket!

MIT 50 HERTZ SEID IHR DABEI

Ich habe zwei Fragen an Euch:

1. Ich hab ein deutsches Super NES (PAL-Version). Allerdings habe ich nur ein 50-Hz-SNES. Kann ich auch Spiele mit einer 50/60-Hz-Abfrage auf meinem 50-Hz-SNES spielen?
2. Hat „Rock 'n' Roll Racing“ eine 50/60-Hz-Abfrage?

Marcus Koll, Leverkusen

TOTAL! antwortet:

Wenn's genehm ist, beantworten wir diese beiden Fragen in einer Antwort. Jedes (!) deutsche SNES ist grundsätzlich ein 50-Hz-SNES. Die 50/60-Hz-Abfrage dient dazu, den Import von Spielmodulen zu bremsen oder möglichst zu unterbinden. D.h., daß in japanischen (60 Hz) und US-Modulen (60 Hz) manchmal eine solche Sperre eingebaut ist, um festzustellen, ob das Modul auf einem PAL-Gerät (50 Hz) abgespielt werden soll. Ist dem so, verweigert es mit einem Hinweis darauf den Dienst.



„Rock 'n' Roll Racing“ ist bereits in Deutschland offiziell (als PAL-Modul) erhältlich, insofern ist die Frage nach der Abfrage hinfällig. „Hertz“ ist die Maßeinheit für Frequenzen, 50 Hz bedeutet in unserem Fall, daß das SNES das komplette Bild für den Fernseher 50mal in der Sekunde aufbaut und an den Fernseher schickt - und der zeigt es dann 50mal in der Sekunde an.

Japanische und amerikanische Super Nintendos bauen das Bild 60mal pro Sekunde auf - und die Fernseher stellen es 60mal in der Sekunde dar. Wenn man nun ein 60-Hz-Modul (per Abfrage geregelt) in Deutschland auf einem 60-Hz-tauglichen SNES betreiben will, muß freilich auch der Fernseher in der Lage sein, 60 Bilder pro Sekunde darzustellen. Für moderne Geräte normalerweise kein Problem. Kann ein Fernseher das aber nicht, läuft das Bild durch.

Land	Fernsehnorm	Hz
Japan	NTSC	60
USA	NTSC	60
Deutschland	PAL	50

ZURÜCKGESCHLAGEN

An Eurem Test zu „Super Empire Strikes Back“ war eigentlich alles gut, doch eins ließ mich erstarren, da konnte mir auch die Macht nicht mehr helfen. Da gebt Ihr dem Spiel doch tatsächlich eine „2“. Es hätte wenigstens eine „2+“ und somit das „TOTAL! genial“ verdient. Das hat mich ein bißchen von Euch enttäuscht. Frage an Euch: Seid Ihr „Star Wars“-Fans?

Boris Eschwey, Heidelberg

TOTAL! antwortet:

Moment, bitte. Warum bist Du enttäuscht? Nochmal von vorn: Wir bewerten Spiele. Die ausschlaggebenden Kriterien dabei sind Gameplay, Dauerspaß, Grafik und Sound. Aus den Einzelwertungen in diesen Kategorien setzt sich das „Fazit“ zusammen. Hierbei ist es egal, ob ein Spiel „Star Wars“ oder „Muckel, der Waldwatz“ heißt. Wir haben darauf hingewiesen, daß „Empire“ gut ist, aber Schwächen hat, die einem Fan nichts ausmachen. Diese Macken sind Dir egal, das ist okay, aber wir würden einem Spiel, das diese

KONAMIS GIVEAWAY

COMPETITION

Und wieder ist es soweit!

Wertvolle Preise – ganz umsonst auf einfache Art und Weise bei uns zu gewinnen. Was Ihr tun müßt, erklären wir Euch gleich.

DAS KÖNNT IHR GEWINNEN:

1x The Legend of the Mystical Ninja (SNES)

1x Pop'n Twinbee - Rainbow Bell Adventures (SNES)

1x Kid Dracula (GB)

1x Castlevania 3 (NES)

5 x die „Castlevania“-Soundtrack-Doppel-CD

20 x den Konami-Games-Guide

DIE AUFGABE:

Beantwortet folgende drei Fragen richtig:



1. Wie heißen die drei Helden in „Pop'n Twinbee - Rainbow Bell Adventures“?
 2. Welche Note erreichte „The Legend of the Mystical Ninja“ in TOTAL!?
 3. Nenne mindestens zwei Extrawaffen, die bei „Castlevania 3“ (NES) auftauchen.
- Wenn Ihr ganz sicher seid, vermerkt die Antworten zusammen mit Eurer Adresse auf einer Postkarte und schickt sie an:

TOTAL!
Konami
Heilwigstr. 39
20249 Hamburg

Sehen Sie nun das Kleingedruckte:
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Einsendeschluß ist der 6. Mai 1994

Wir wünschen Euch
TOTAL!
viel Glück!

LESER BRIEFE

DIE IHR

fik und Sound besser abschneidet als das andere, muß es wohl die bessere Note kriegen, oder („Mario Kart“ <> „Rock ‘n’ Roll Racing“) ? Ansonsten ein dickes Lob an die Redaktion. Weiter so!

M. Habenstein, Attenkirchen

TOTAL! antwortet:

Stimmt! Sehr aufmerksam! Als uns dieser Patzer in die Augen stach, konferierten wir heftig. Wir einigten uns hierauf. Die Wertung eines Spiels basiert auf den Wertungen für Gameplay und Dauerspaß. Grafik und Sound liefern Tendenzen und können in Extremfällen zur Ab- bzw. Aufwertung führen – je nachdem, wie wichtig sie für das jeweilige Spiel sind und/oder den Spielspaß beeinflussen.

NOCH ZU ERGATTERN

Ich finde, Eure Zeitschrift füllt eine Lücke. Leider habe ich ein Problem. Ich habe die Ausgaben 8/93 und 9/93 noch ergattern können. Jetzt fehlen mir die 6 und die 7 für die Auflösung von „Zelda“ auf dem Super NES. Wo sind diese noch erhältlich? Das Problem ist folgendes: Ich spiele „Zelda“ mit meinem Verlobten. Er hat die Sandwürmer mit seinem Link geschafft. Leider weigert er mir die Mithilfe. Vielleicht habt Ihr ja einen Tip parat.

Birgit Jahn, Brandenburg

TOTAL! antwortet:

Heft 7/93 ist nach wie vor bei uns bestellbar. Einfach auf den Shop-Seiten nachschauen! Ausgabe 6/93 ist leider restlos ausverkauft. Wie es derzeit aber aussieht, werden wir in der nächsten und übernächsten Ausgabe den ersten Teil der „Zelda“-Lösung noch einmal abdrucken – die Nachfrage ist doch sehr hoch. Um einem „Ehe“-Krach vorzubeugen:

TOTAL! – Euer Mitmach-Magazin!

Wir haben uns was Neues für Euch ausgedacht. Das „3-Wünsche-Ticket“! Schreibt in dieses Ticket einfach, welchen Klassiker, welche Lösung, und einen Bericht über welches Thema Ihr in einer der nächsten Ausgaben sehen wollt – sind genügend andere Leser auch Eurer Meinung, reagieren wir prompt. Na, ist das ein Wort?

MEINE DREI WÜNSCHE:

Classics

Lösung

Bericht

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

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

TOTAL! Spezial Nr. 2 • Mario Band II

erscheint nicht!

TOTAL! Spezial Nr. 1 hat's Euch angetan, doch wie nicht weiter verwunderlich war, fanden viele von Euch den Preis etwas hoch. Weil sich aber eine so aufwendige Produktion billiger nicht machen läßt, haben wir beschlossen, alle wichtigen geplanten Lösungen nacheinander in TOTAL! zu veröffentlichen. Wir bitten um

Euer Verständnis.

Euer TOTAL!-Team

UNSGESCHICHTLICH

Immer kräftig mit Eisstab, Bomben, Pfeilen oder dem Schwert auf die Köpfe der Sandwürmer halten

SPEICHERPLATZ

In Ausgabe 3/94 antwortet Ihr auf eine Leserfrage, ob es „Maniac Mansion“ für das SNES geben wird, daß die Umsetzung solcher Spiele fürs SNES wegen des Speicherplatzes problematisch sei. Nun gibt es aber „Maniac Mansion“ für das NES. Heißt das etwa, daß das NES mehr Speicherplatz als das SNES hat?

Peter Knauf, Schnellrode

TOTAL! antwortet:

Nein. Den Speicher eines Spiels stellt das Modul. SNES-Module haben in der Regel eine Größe von 4–16 MBit, NES-Module von einem bis zu vier MBit. Die Problematik liegt anders. Wenn Ihr die Möglichkeit habt, seht Euch „MM“ auf einem PC an. Vergleich man z.B. die Grafik mit der der NES-Fassung, werden krasse Abstriche bewußt. Will man nun „MM“ fürs SNES umsetzen, sollte es der PC-Fassung möglichst nahe sein. Je bunter und detaillierter eine Grafik aber wird, desto mehr Speicher verbraucht sie. Eine sog. „HiRes“-Grafik vom PC, der Dutzende von MB (MegaBytes! Ein MegaByte ist achtmal soviel wie ein MegaBit (MBit)) auf der Festplatte speichern kann, müßte man für das SNES mit maximal zwei MB (= 16 MBit) auskommen. Resultat: Die Grafik wäre auf dem SNES bunter als auf dem NES, aber ähnlich eckig und nicht das, was man vom SNES gewohnt ist – vom Sound haben wir noch nicht geredet. Ich nehme an, Du ahnst, warum wir das Thema nur angerissen haben.

TOTAL!

LESERSPIEGEL

TEIL 9



Dies sind weite Teile der Familie Kurz aus CH-Dinhard. Wie viele Leser aus ländlicheren Gebieten müssen sie 30km bis zum nächsten Kiosk wandern. Wie man sieht besorgen sie gerade TOTAL! 3/94.

Mangel nicht hat, Unrecht tun, würden wir „Empire“ besser bewerten geben, weil es einen sehr bekannten Namen hat. Genauso geht es den „Terminator“-Fans etc. Noch ein Beispiel: „Lethal Weapon“. Tolle Filme, schwaches Spiel, daß einem die Tränen kommen. Ja, wir sind „Star Wars“-Fans. Die Trilogie muß man kennen. Das ändert aber nichts an der Wertung.

ZEHNTE STELLE

Ich habe mich sehr gefreut, als ich in der Januar-Ausgabe das von mir gezeichnete Cool-Spot-Bild sah! Allerdings habe ich auch etwas zu meckern. Nicht, daß ich mich nicht noch mehr gefreut hätte, als ich meinen Namen unter den Gewinnern fand, aber muß die einzige Frau unter den ersten zehn an letzter Stelle sehen?

Birte Andreae, Bochum

TOTAL! antwortet:

Liebe Birte, daß gerade Du als Frau bei der „Verlosung“ an zehnter Stelle stehst, hat nichts mit bösem Willen oder gar Frauenfeindlichkeit der Redaktion zu tun. Die Platzierung „hinten“ resultierte ganz einfach aus der Gewinnreihenfolge.

»MUSS DENN DIE EINZIGE FRAU UNTER DEN ERSTEN ZEHN (GEWINNERN) AN LETZTER STELLE STEHEN?«

MARIO & ROCK 'N' ROLL

Ich finde Eure Zeitschrift echt super – seit es Euch gibt, gibt es für mich nur noch eine Nintendo-Zeitschrift – TOTAL! Bei Euch stimmt eigentlich alles. Ihr seid kritisch, habt super Screenshots und witzige Texte. Auch Euer Bewertungssystem finde ich spitzenklasse. Doch an der Bewertung habe ich auch etwas auszu-setzen. In der TOTAL! 2/94 gebt Ihr „Rock ‘n’ Roll Racing“ nur eine „1-“, obwohl dem Spiel nur ein Punkt in Sachen Grafik fehlt. Ein krasses Beispiel ist „Super Conflict“ (TOTAL! 7/93). Ihr gebt dem Spiel auch eine „1-“, obwohl es weder in Grafik noch in Sound über dem Durchschnitt liegt. Wieso? Ihr schreibt zwar, daß Grafik und Sound nicht so schwer ins Gewicht fallen wie Gameplay und Dauerspaß, aber wenn zwei Spiele volle Punktzahl in Gameplay und Dauerspaß haben und das eine Spiel in Gra-

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

MEIN 3-WÜNSCHE-TICKET

Acclaim**COMPETITION****TOTAL!**

WWF ROYAL RUMBLE

Ihr wollt die volle Wrestling-Power? Sollt Ihr haben: Acclaim und TOTAL! lassen einen springen. Jede Menge Royal-Rumble-Cartridges warten darauf, Euer SNES zum Glühen zu bringen! Außerdem gibt's bei uns das ultimative Zubehör für alle WWF-Fans zu gewinnen. Diese edlen Sachen warten auf Euch:

1. bis 10. Preis: je ein „WWF Royal Rumble“ für Euer SNES, handsigniert vom WWF-Star Mr. Perfect

11. bis 20. Preis: je ein „WWF Royal Rumble“ für SNES

21. bis 25. Preis: je eine super WWF-Sporttasche

26. bis 30. Preis: je ein oberpraktischer WWF-Rucksack

Und als Trostpreise: ein ganzer Haufen cooler WWF-Ansteckpins

Die Preisfrage: **Welcher der folgenden Kampfsportler ist kein WWF-Star?**

The Undertaker, Razor Ramon, Henry Maske, Ted Dibiase, Lex Luger

Alle Klarheiten beseitigt? Dann schreibt die richtige Antwort auf den Coupon und ab damit zur Post. Wir drücken Euch die Daumen!

WWF TOTAL! WWF WWF**MEIN WWF-TICKET**

Ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben oder in einen Umschlag stecken, frankieren und ab geht die Post! Und zwar an
MVL GmbH, WWF, Heilwigstraße 39, 20249 Hamburg.
Einsendeschluß ist der 16. Mai 1994.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, Mitarbeiter von MVL und Acclaim dürfen leider nicht mitmachen.

Name
und Alter

Straße

PLZ/Ort

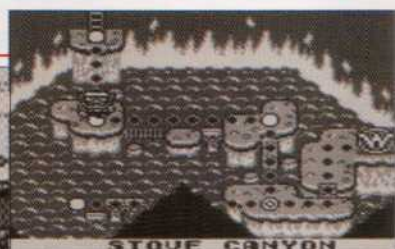
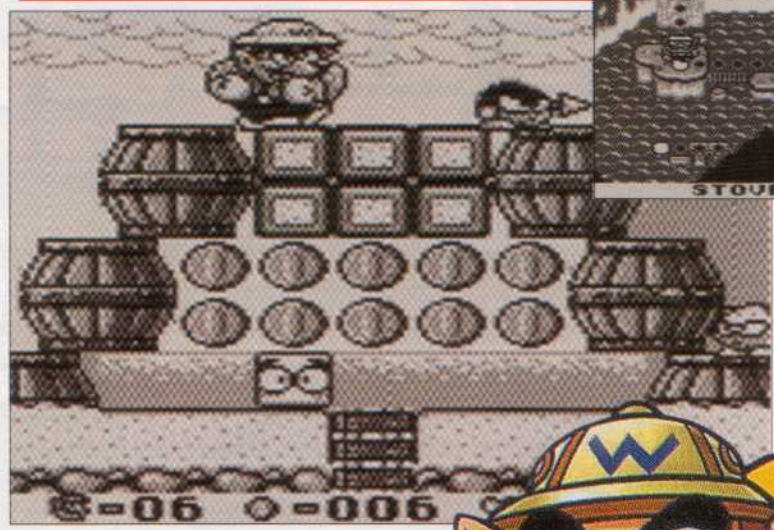
Lösung

GB
1 Spieler
Nintendo
Juni

WARIO LAND

SUPER MARIO LAND 3

„Edel sei der Jump&Run-Held, hilfreich und gut!“, so hieß es früher immer. Diese Zeiten sind endgültig vorbei: Marios Erzrivale Wario wird der ‚Held‘ in seinem eigenen Videospiel.



Level mit Geheimausgang sind auf der Übersichtskarte durch einen Ring gekennzeichnet.



zum Scheitern verurteilt, da Legionen von Mario-Fans weltweit nicht eher ruhten, bis sie Mario wieder Zutritt zu seinem Heim verschafft und Wario dorthin geschickt hatten, wo der Pfeffer wächst. Die Frage, warum sich ein Klempner überhaupt ein eigenes Schloß leisten kann, blieb bedauerlicherweise ungeklärt. Grafisch und spielerisch sind bei Wario Land keine markanten Unterschiede zum Vorgänger zu entdecken. Das Spieler-Sprite ist noch ein wenig größer geworden, ansonsten



Wario macht nicht gerade einen sympathischen Eindruck.

Es war einmal, in der guten alten Zeit, als Männer noch echte Männer und Helden noch wahre Helden waren. Damals wurden liebebreizende Prinzessinnen von feuerspeienden Drachen entführt, und edelmütige Ritter standen Schlange, um für Ruhm und Ehre und um die Hand der holden Maid zu kämpfen. Jahre gingen ins Land, die Ansprüche sanken, und noch vor kurzem war man begeistert, wenn sich ein italienischer Klempner aus Brooklyn aufmachte, um eine Pilzprinzessin aus den Klauen des Krotenkönigs zu befreien. Bei „Wario Land“ sieht sich der geneigte Spieler nun in die Rolle des ehemaligen Oberschurken Wario versetzt. Sein Plan ist, eine Pirateninsel zu plündern und genügend Schätze zusammenzuraffen, um sich den Traum vom eigenen hypotheckenfreien Schloß zu finanzieren (vielleicht hatte er es mal mit Bausparen versuchen sollen). Wie wir uns erinnern, hatte der fiese Wario in „Super Mario Land 2“ das Schloß unseres geliebten Oberklempners besetzt. Diese schandliche Aktion war aber von vornherein

ist Nintendo aber beim Altbewahrten geblieben. Die Pirateninsel besteht aus mehreren Zonen mit insgesamt etwa 40 hervorragend spielbaren Levels. Wario sammelt Münzen, Schätze und allerlei nützliche Extras. Nebenbei gibt es noch geheime Levelausgänge und Bonusräume zu entdecken. Klar, daß sich die Piraten nicht so bereitwillig ausplündern lassen und alles versuchen, um Wario zu stoppen. Am Ende jeder Zone tritt einer der unvermeidlichen Endgegner zum

Kampf an. Doch unser ‚Held‘ zieht nicht ganz unvorbereitet in die Schlacht, er hat eine ganz neue Kollektion von Kopfbedeckungen mitgebracht. Je nachdem, ob er einen Bullen-, Drachen- oder Jet-Hut aufhat, kann Wario Gegner rammen und Wände zerbrechen, eine Art Flammenwerfer einsetzen oder für kurze Zeit fliegen. Wario Land ist satte vier MBit groß und wird natürlich wieder eine

Batterie zum Speichern der Spielstände enthalten. Ein ausführlicher Test folgt in einer der nächsten Ausgaben.

Klaus-D. Hartwig

Das beliebte Bombenzielwerfen ist eine der zwei Bonusrunden.



Wario kann seine Gegner auch nehmen und werfen. Der Pirat scheint recht verduzt über diese Neuerung zu sein.



**JETZT
VERFÜGBAR**

IN DEUTSCHER SPRACHE

Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™, Game Boy™, the Nintendo product seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.
Elite® is a registered trademark of Elite Systems Ltd.

Was ist los in der Welt von Cron? Chaos überzieht das Land und bringt Verderben über seine friedliebenden Bürger. Mächtige und angesehene Anführer verschwinden auf mysteriöse Art und Weise. Statt Ruhe und Ordnung herrschen auf einmal die Waffen und Zauberei, es gibt zahlreiche Gerüchte über Untergang und Tod. Begebt Euch auf die ehrenvolle Reise, die Welt von Cron – und Euch selbst – zu retten.

- 16,000 dreidimensionale Orte.
- 250 gefährliche Monster, die Eure Macht in Frage stellen.
- 96 Zaubersprüche, die Euch bei Euren Nachforschungen und im Kampf unterstützen.

Might and Magic® II

**SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM™**

- Mehr als 250 Waffen und Gegenstände, die ihr einsammeln könnt.
- Eine automatische Kartenerstellung, die jeden Schritt Eures Abenteuers festhält.
- Eines der größten Rollenspiele, die je geschaffen wurden. Und das Ganze auf einer 8MB-Cartridge mit Batterie.
- Keine Might & Magic – Erfahrung erforderlich!

© 1993, New World Computing Inc.



LICENSED BY
Nintendo

Riesen-
Rollenspiel-
Abenteuer mit
Batterie-
unterstützung!
Einschließlich
farbiger Karte
von Cron!



**SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM™**
PAL VERSION

elite®



The Fidgetts™



Eine Familie von abenteuerlustigen Mäusen! Gelaungweilt von ihrem Leben in einer ruhigen Scheune auf dem Land entscheidet Vater Fidgett, mit seiner Familie nach Amerika auszuwandern, um dort noch einmal von vorne anzufangen. Im Verlauf der langen und beschwerlichen Reise zum Hafen werden Freddie und Frankie jedoch von der Familie getrennt. Und so fängt das größte Abenteuer ihres Lebens an!

- Freddie und Frankie können unterschiedliche Dinge, was sorgfältig genutzt werden will, wenn sie erfolgreich sein sollen.
- Riesige Spielfläche von 790 Bildschirmen (2 bis 4 mal so groß wie die meisten Game Boy Spiel-Cartridges????).
- Der ganze Bildschirm kann in acht Richtungen verschoben werden.
- Viele Puzzles und Denksportaufgaben.
- Wechsel zwischen den zwei Figuren jederzeit möglich.
- Speichern von Spiel-Features.

© 1993, Elite Systems Ltd.

GAME BOY™

LICENSED BY

Nintendo



Original
Nintendo
Qualitäts-
Siegel

elite®

Neben den Informationen in unseren Tests könnt Ihr die Eckdaten jedes Spiels aus dem TOTAL!-Wertungskasten erfahren. Unser Fazit ist dabei voll schulnotenverträglich. Sämtliche Wertungen beziehen sich natürlich auf die Möglichkeiten des jeweiligen Systems und das bisher auf ihm Gebotene.

Unter Grafik verstehen wir die visuelle Qualität einer Grafik ebenso wie die technische. Also auch: Ruckelt das Scrolling? Flackern die Sprites?

Hier kommt das geschulte Ohr zum Zuge. Kratzen die Samples? Was gibt die Komposition her? Stützt sie die Spielatmosphäre?

Das Gameplay ist sehr wichtig. Eine gute Steuerung, faires Leveldesign, Übersichtlichkeit und gute Benutzerführung bringen Top-Wertungen.

Hat man auch länger Freude am Spiel? Macht es auch beim 100sten Mal noch Spaß? Sind auch die hohen Levels reizvoll?

Hier seht Ihr, welcher Gattung ein Spiel angehört. Wir unterteilen in Action, Jump&Run, Sport, Adventure, Strategie, Simulation, Rennspiel, Prügelspiel sowie 2er-Mischformen der eben genannten Genres.

Dieser Angabe liegt kein festes Schema zugrunde. Wir sagen Euch einfach, wie's ist, z.B. '5 Welten à 3 Levels' oder '4 sehr große Welten'.

Kann das jeder Anfänger daddeln, muß man mit den Fingern jonglieren können, oder ist's gar einstellbar?

TOTAL!-Wertung

Grafik



Hier findet Ihr eine kurze Zusammenfassung der grafischen Eigenschaften des Spiels, quasi eine Erläuterung der Wertung

Sound



Wie oben, bloß für den Sound, z.B.: Bombastischer Orchestral-sound in nie gekannter Qualität. Hervorragende Kompositionen!

Gameplay



Ihr ahnt es schon: Fantastische Features und ein sehr intelligentes Leveldesign machen aus dem Spiel einen Hit

Dauerspaß



Spaß TOTAL! ist angesagt. Wer an diesem Spiel keinen Gefallen findet, sollte mal zum Arzt gehen – er könnte tot sein

TOTAL! - CHECK

Genre Action/Jump&Run
Levels 7 sehr komplexe
Schwierigkeitsgrad sehr hoch
Continues Batterie-Save
Speicherkapazität 32 MBit
Erhältlich seit April '69



In diesem Balken findet Ihr noch einmal den Titel des Programms, das wir auf der/n jeweiligen Seite/n besprechen. Sollte der mal zu lang sein, kürzen wir gefällig ab.

Nur die rot ausgefüllten Kästchen zählen! Je mehr rote Kästchen ein Programm in den verschiedenen Sparten einheimen kann, desto besser ist es auf dem jeweiligen Gebiet!

Das Fazit. Die abschließende Bewertung eines jeden Moduls, die Euch sagt, wie der Hase läuft. Von gut nach schlecht ergibt sich diese Notenfolge:
1, 1-, 2+, 2, 2-, 3+, 3, 3-, 4+, 4, 4-, 5+, 5, 5-, 6+, und die 6. Zusatzzahlen gibt's nicht! Die Note wird aus Gameplay und Dauerspaß gebildet. Grafik und Sound ergeben eine Tendenz, die im Zweifelsfalle die Note entscheidet oder ein Plus/Minus anfügt. Im Extremfällen können Grafik und Sound auch zu Wertungsänderungen über mehrere Stufen führen – je nachdem, wie wichtig sie für das jeweilige Spiel sind.

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

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

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

▲ POSTIV! ▲

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

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

▼ NEGATIV! ▼

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

In aller Kürze:

Alle Spiele, die im Test mit einer '2+' oder besser abschneiden, werden mit dem 'TOTAL! GENIAL'-Signet ausgezeichnet – ein Garant für höchste Qualität!





NES

1 Spieler

Nintendo

DM 90

Nein, das ist weder Tetris noch ein Tetris-Clone – das hier ist einfach nur digitaler Müll

Wo Mario draufsteht, ist auch Klasse drin? Nein, leider nicht unbedingt ...



Mario & Yoshi



Yoshi-Eierschalen runter, die sich bei richtiger „Montage“ zu einem Yoshi-Ei zusammenfügen – wie originell!

Nintendo hat dieser digitalen Schlaftablette auch noch einen Zweispieler Modus spendiert. Wenn man sich nebenher ein bißchen nett unterhält, macht das Game zwar immer noch keinen Spaß, aber die Zeit geht schneller rum.

POSITIV!

Mario ist dabei. Und Yoshi ist dabei. Und die Verpackung ist auch ganz hübsch!

Man nehme Mario und Yoshi, mache sich keine Gedanken über ein brauchbares Gameplay und drucke statt dessen die beiden Helden so groß auf der Packung ab, daß der geneigte Mariofan so wieso gern zugreift – so geschehen bei der

Welt zusammen und taugt allenfalls noch als schlechtes Beispiel

Auf gut deutsch: Dieses Teil ist langweiliger als alle Mathe- und Geschichtsstunden dieser

Gerald Arend



Strategiespiel-Parodie „Mario & Yoshi“. Worum es geht? Auf das vier Einheiten breite Spielfeld regnen von oben verschiedene Gestalten aus Marios Umfeld runter, die sich auf Tellern stapeln. Ihr müßt immer zwei der Teller mitsamt Stapel tauschen – denn wenn zwei gleiche Gestalten übereinander zu liegen kommen, dann verschwinden sie – und das ist auch genau das Ziel. Ab und wann rieseln halbe

Platz' wech: Zwei Symbole lösen sich in Luft auf

Mario & Yoshi

Grafik

Ja, vorhanden. Aber trotz Mario und Yoshi geht es selbst für NES-Verhältnisse verflücht trist und einfallslos zu

Sound

Dudel, dudel, dudeldei – die Musiken sind beim ersten Spiel okay, haben aber einen hohen Nerv-Faktor!

Gameplay

Hoppla – ein Druckfehler? Nein, eher ein Entwicklerfehler: Dieses primitive Game hat wirklich null Gehalt! Armer Mario ...

Dauerspaß

Keine Herausforderung, kein Spielspaß – kein Schwappes, keine Erfrischung, keine gute Note, keine Kaufempfehlung!

TOTAL! - CHECK

Genre Strategie
Levels 2 Spielmodi
Schwierigkeitsgrad leicht, steigt an
Continues –
Speicherkapazität 1 MBit
Erhältlich seit 1993

FAZIT
5+

NEGATIV!
Viel zu dünnes Gameplay, triste Grafiken, uninteressanter Zweispielermodus.

aRJay
News



Shadowrun
dt 139.90



NHL-Hockey '94
dt 109.90



R-Type III
PAL 129.90



Rock 'N' Roll Racing
dt 129.90

0221- 12 10 67
0221- 12 10 68

aRJay Games &
Entertainmentsystems
Ebertplatz 2 - 50668 Köln

GAME BOY

1 Spieler

Virgin

DM 70

Im Dschungel ist die Hölle los: Vollkommen ohne Respekt legt sich ein Menschenjunge mit Schlangen, Affen und Tigern an und heizt ihnen gehörig ein...



DAS DSCHUNGELBUCH



Die putzigen Grafiken erinnern an die Film-Vorlage



Mogli macht den Urwald auf vielerlei Arten unsicher



Es ist schon etwas länger her (fast genau 100 Jahre), daß der englische Schriftsteller Rudyard Kipling seine Dschungelbücher schrieb. Sie erzählen vom Leben im indischen Dschungel und wurden in recht kurzer Zeit zu einem Klassiker der Abenteuer- und Jugendliteratur. Eine der Hauptfiguren war Mogli, ein Waisenjunge, der im Dschungel von einer Wolfsfamilie aufgezogen wurde und dort zusammen mit seinen Freunden Baloo, dem Bären und Baghira, dem Panther allerlei Abenteuer zu bestehen hatte. Etwa diverse Reibereien mit der fiesen Schlange Kaa, dem Affenkönig King Louie oder dem hinterhältigen Tiger Shir Khan. Der Stoff wurde spa-

ter auch mehrere Male verfilmt, die wohl erfolgreichste Version war der Zeichentrickfilm, der im Jahre 1967 in den Disney-Studios entstand. Im Zeitalter der Videospiele darf eine Umsetzung auf die neuen Medien natürlich nicht fehlen, und so bringt „Virgin“ „Das Dschungelbuch“ jetzt für Nintendos Kleinsten heraus.

Die Story: Mogli muß sich in bester Jump&Run-Manier durch 12 Level kämpfen, um aus dem Urwald ins Menschendorf zu gelangen. Dabei kommen ihm natürlich auch einige unfreundliche Dschungelbewohner in die Quere, wobei ganz besonders die etwas größeren Zwischengegner wie Kaa, King Louie oder Shir Khan nerven. Doch der Kleine ist nicht wehrlos und kann durch das Werfen von Erdnüssen und Bananen den Fieslingen ordentlich einheizen. Auch gibt es viele Kostbarkeiten auf den diversen Bäumen zu entdecken. Um ins nächste Level zu kommen muß eine bestimmte Anzahl von Diamanten eingesammelt werden, manchmal verbergen sich

In alten Gemäuern geht es nicht immer ganz lustig zu

aber auch hilfreiche Extras hinter Bananenstauden

Ob zu Fuß in den Baumwipfeln, auf dem Rücken von Elefanten oder auf Baloo's Bauch im Fluß, die Dschungelhatz macht tierisch Spaß. Nicht zuletzt dank der hervorragenden Umsetzung der Zeichentrick-Vorlage: nicht nur was die Grafiken angeht, auch der Soundtrack wurde aus dem Film übernommen. Alles in allem ist das Game trotz einiger kleiner Schwächen durchaus zu empfehlen, um es einmal mit den Worten von Baloo zu sagen: „Nimm es dir, bevor's ein anderer tut...“

So eine Wippe kann manchmal recht praktisch sein, oder?

Michael Anton



Das Dschungelbuch

Grafik



Kaum zu glauben, aber auch auf dem LCD-Schirm kommt das Feeling der Zeichentrick-Vorlage immer noch gut herüber.

Sound



Die Filmmusiken sind wirklich recht gelungen umgesetzt und klingen für Game Boy-Verhältnisse prima.

Gameplay



Einige Elemente des Spieles sind zwar nicht mehr ganz die frischen, dennoch ist genügend Abwechslung vorhanden.

Dauerspaß



Dank der tollen Gestaltung macht das Game immer wieder Laune. Levelcodes hätten aber nicht geschadet.

TOTAL! - CHECK

Genre Jump&Run
Levels 12
Schwierigkeitsgrad mittel
Continues 2
Speicherkapazität 1 MBit
Erhältlich ab Juli

FAZIT
2

Neulich, im Dschungel...



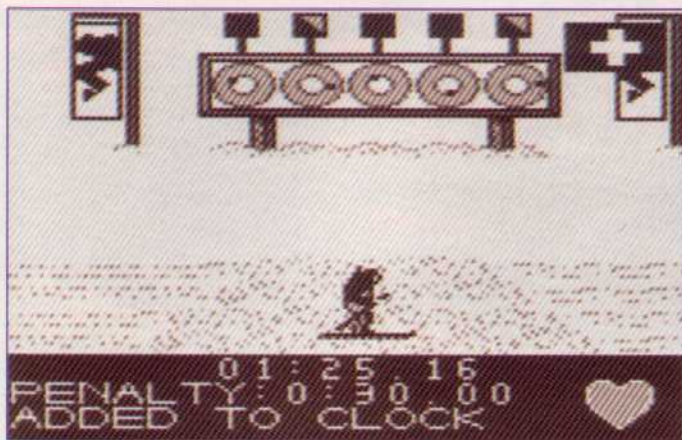
Diese Affen können manchmal ganz schön lästig werden!

Die Fortbewegungsmethode ist zwar ungewöhnlich, aber was soll's.



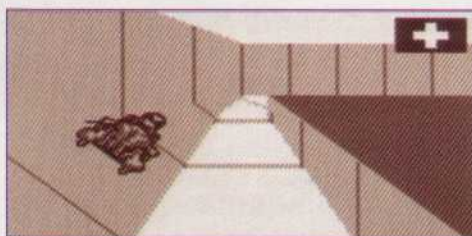
NEGATIN!

Leider fehlen Levelcodes, etwas mehr Continues wären nicht schlecht gewesen.



WINTER OLYMPICS

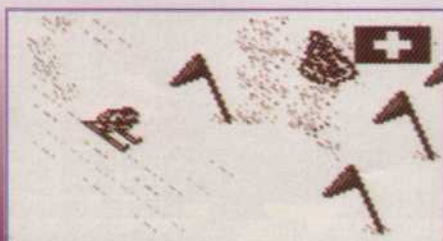
**Lillehammer und kein Ende:
Das olympische Modul gibt es
jetzt auch für den Game Boy.**



Mit dem Bob geht es ab in den Eiskanal. Versucht auf der Ideallinie zu bleiben, um Geschwindigkeit zu machen.

Bei dieser olympischen Umsetzung stehen Euch sieben verschiedene Disziplinen zur Verfügung.

Beim Biathlon-Wettbewerb müßt Ihr Eure Qualitäten in der Loipe und am Schießstand unter Beweis stellen. Zwar wurde der laufende Teil technisch annehmbar gelöst, am Schießstand wird es jedoch haarig, da das zitterige Fadenkreuz kaum zu kontrollieren ist. Ebenso unfair geht es im alpinen Bereich zu. Jede noch so kleine Berührung mit einer der zahlreichen Torstangen führt zum sofortigen Sturz, wodurch die Abfahrt und der Slalom ziemlich frustrieren. Die Buckelpiste (Freestyle) wurde zwar mit weniger Stangen versehen, dafür stürzt Eure Spielfigur pausenlos über die seltsam angeordneten Hügel. Der Eisschnelllauf und das Bobfahren sind da schon besser spielbar, wenngleich sie insge-



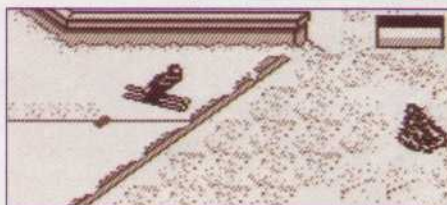
GAME BOY

1 Spieler

U.S. Gold

DM 70

Mit rasendem Puls am Biathlon-Schießstand: Da heißt es durchatmen und genau zielen.



Wer den Absprung am Schanzentisch verpaßt, kann nicht mit guten Weiten rechnen.

samt doch zu simpel gestaltet wurden. Die letzten Medaillen werden auf der Großschanze vergeben. Hier wurde etwas mehr auf die sportlichen Feinheiten geachtet, da sich Euer Sprungergebnis aus der Weite und der Haltung zusammensetzt. Doch auch hier ist die Steuerung stark verbesserungswürdig. Neben den spielerischen Schwächen argert vor allem der fehlende Zweispielermodus – so kann das Modul nur wenig begeistern.

Reza Abdolali

Winter Olympics

Grafik



Die Grafik ist selbst für Game Boy Verhältnisse streckenweise derart simpel, daß wir sie nur mit „ausreichend“ bewerten können.

Sound



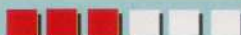
Die wenigen Soundeffekte sind zwar besser gelungen als als der Rest, trotzdem gerade einmal durchschnittlich.

Gameplay



Die verschiedenen Disziplinen sind insgesamt recht lieb- und detailliert gestaltet. Außerdem gibt es Schwächen in der Steuerung.

Dauerspaß



Der Sportmix kann höchstens absoluten Freaks dauerhaft gefallen. Nicht zuletzt, da Ihr nur alleine um Medaillen kämpfen könnt.

TOTAL - CHECK

Genre Sport
Levels 7 Disziplinen
Schwierigkeitsgrad mittel bis hoch
Continues —
Speicherkapazität 1 MBit
Erhältlich ab sofort

FAZIT

4

aRJay

Fantasy

Neuheiten:

Ab sofort bieten wir Ihnen auch die ganze Welt der Rollenspiele! z.B.



Grundregelwerk

Enthält alle Regeln zum spielen von Shadowrun. 320 Seiten im rasanten Schreibstil mit 40 Farbtafeln. Hardcover. *Augezeichnet als das beste Rollenspiel 1990.*

Deutsche Version 65.00

Anstecknadel aus Metall im Vierfarbdruck 9.00

Zusatzabenteuer und Spielleiterhilfen schon ab DM 24.80

Taschenbücher z.B.

Der Weg in die Schatten	14.90
Laß ab von Drachen	16.80
Wähl Deine Feinde...	14.90
Such Deine eigene...	14.80
2XS	16.80

BATTLETECH

Grundbox komplett in Deutsch inkl. 2 vierfarbigen Geländekarten, 14 Mechatminiaturen, Würfel und Regelbuch 69.00

Erweiterungen

Citytech	49.80
Astrotech	49.80

Szenariobände z.B.

Schwarze Witwe	24.80
Die Kell Hounds	24.80
Hardware-Handbücher und weitere Geländekarten ab	36.00

Taschenbücher z.B.

Entscheidung am Thunder	14.90
Der Preis des Ruhms	14.80
Der Söldnerstern	14.80

0221- 12 10 67

0221- 12 10 68

aRJay Games &
Entertainmentsystems
Ebertplatz 2 - 50668 Köln

SNES

1 Spieler

Interplay/Ocean

DM 130



Welch eine Unverschämtheit: Gerade haben Clayton und Professor Putty ein Serum fertiggestellt, mit dem sie leblose Tonklumpen in quicklebendige Tiere verwandeln können, da kommt der fiese Jobo daher und klaut das Wundermittel. Doch damit nicht genug, er entführt auch noch den Professor und verwandelt Clayton hinterhältigerweise in einen Klumpen Ton.

Das kann natürlich nicht ungestraft toleriert werden und so macht sich Clayton auf den Weg, den Professor zu retten und Jobo gehörig auf die Finger zu klopfen. Zwar ist das

SCME
CLAY
CO.

SCME
CLAY
CO.

SCME
CLAY
CO.

SCME
CLAY
CO.

Sie haben wirklich vor keinem Genre Respekt, die bunten Tonklumpen aus dem Hause Interplay. Jetzt betätigen sie sich nach ihrer recht spektakulären Prügel-Premiere auch noch netterweise auf dem Jump&Run-Sektor.

CLAY

Leben als Tonklumpen nicht unbedingt das leichteste, aber Clayton ist da recht zuversichtlich. Liegen doch als Überreste vergangener Experimente immer noch einige bunte Tonklumpen in der Gegend, die Clayton bei

Berührung in ein Tier verwandeln. Und mit Hilfe der speziellen Eigenschaften der einzelnen Tiere sollte es kein Problem geben, das sich

nicht irgendwie lösen ließe. Da wäre beispielsweise Muckster, die als Katze ganz gut klettern kann. Geht es durch enge Gänge, dann ist die Maus Oozy eine passable Verkörperung, die zusätzlich noch eine ziemlich

hohe Geschwindigkeit an den Tag legt. Luft und Wasser sollten auch kein großes Hindernis darstellen, schließlich kann

sich Clayton auch noch in Doh-Doh den Vogel und Goopy den Fisch verwandeln. Und wenn es absolut nicht mehr weiter geht, könnte sich das Erdhörnchen Globmeister als Retter in der Not erweisen, denn so gut und tief wie er gräbt wirklich niemand.

Ein praktischer Nebeneffekt dieser Verwandlungen ist auch, daß Clayton in seiner tierischen Form wenigstens einen Feindkontakt heil überstehen kann. Nimmt er zusätzlich noch einen zweiten Klumpen auf, erhält er nicht nur eine besonders wirksame Waffe gegen die zahlreichen Feinde, sondern kann auch zwei Kollisionen verkraften, bevor er wieder in seine Ursprungsform zurückkehrt, die recht verletzlich ist. Feinde, die Clayton an der Erfüllung seiner Aufgabe hindern wollen, gibt es zur Genüge, aber auch jede Menge Extras, die aber erst gefunden werden müssen.



POSTIN!
Sehr komplexe Level mit vielen Überraschungen und Abwechslungen, gute Animationen und ein stimmiger Soundtrack.



Ein Tonklumpen hat es nicht leicht ...



Nur wer genügend Diamanten eingesammelt hat, darf sein Glück in den Bonusrunden versuchen.



In den Bonusrunden dürft Ihr versuchen, eines der begehrten Extraleben zu ergattern.



Eine nette Idee: Statt Levelcodes bekommt man an bestimmten Stellen Hinweise auf geheime Warpzonen.



Bevor es ins nächste Level geht, muß erst einmal der Weg freige-macht werden.



Am Ende einer Welt geht es stilvoll mit einer Kanone in die nächste Zone. Wir wünschen einen guten Flug!



Gebrannte Katze scheut das Feuer: Wer die Schalter betätigt, der hat etwas mehr vom Leben.

Teleporter bringen ihn an unzugängliche Stellen, Bonus-Kisten bergen Überraschungen, allerdings können sie nur durch das Einsammeln bestimmter Symbole aktiviert werden. Praktisch sind auch die zahlreichen vorhandenen Diamanten. Hat Clayton bis zum Levelende 100 Stück eingesackt, darf er in einer Bonusrunde um ein Extraleben kämpfen. Und für Puzzle-Fans wurde auch noch gesorgt: Um von einem Level ins nächste zu gelangen, muß der Spieler in bester Sokoban-Manier erst noch zwei Roboter den entsprechenden Weg freiraumen lassen, am Ende einer der fünf Welten geht es per Kanone in die nächste.

Insgesamt hinterlassen die „Claymates“ einen etwas zwiespältigen Eindruck. Die einzelnen Levels sind großzügig designt

Am Ende einer Welt wartet ein besonders großer und extrem fieser Endgegner auf Besuch.



jedoch immer wieder Hinweise auf Warp-Zonen, die diesen Nachteil netterweise wieder ausgleichen.

Vor einem halben Jahr, und das war seinerzeit eigentlich das offizielle Release-Datum für Clayton und Konsorten, hätte das Game mit Sicherheit noch einige Pluspunkte verbuchen

können, inzwischen haben sich die Zeiten und Ansprüche allerdings etwas gewandelt.

Drucken wir einmal ein



NEGATIV!
Einige Elemente etwas altbacken, relativ öde Hintergrundgrafiken, stellenweise recht unfair.



Auge zu: Einige Schwächen sind vorhanden, dennoch bietet das Modul für Freunde des Genres eine solide Gegenleistung.

Wer auf knifflige Jump&Runs steht, sollte auf alle Fälle einen Blick ris-

kieren, alle anderen Leute sollten allerdings ein ausführliches Probespiel ansetzen.



Michael Anton

Claymates

Grafik

Gelungene Animationen vor einem zwar bunten, aber dennoch relativ langweiligen Hintergrund? Leider nur oberes Mittelmaß...

Sound

Gute Soundeffekte und ein stimmiger Soundtrack, leider ohne viel Abwechslung? Da hätte man noch dran arbeiten können!

Gameplay

Sehr komplexe Level mit vielen Alternativen - im Prinzip der Idealfall, hier aber auch manchmal recht unfair realisiert.

Dauerspaß

Technisch ist das Game zwar nicht (mehr) up-to-date, der recht hohe Schwierigkeitsgrad ist für Fans jedoch eine Herausforderung.

TOTAL! - CHECK

Genre Jump&Run
Levels 25
Schwierigkeitsgrad mittel bis hoch
Continues unbegrenzt
Speicherkapazität 8 MBit
Erhältlich ab sofort

FAZIT
2-

und voller Überraschungen und Abwechslungen, manchmal aber auch etwas unfair aufgebaut. Die putzigen und gut animierten Sprites agieren vor relativ oder Hintergrundgrafik, Soundtrack und Effekte sind gut gelungen, wiederholen sich aber zu oft. Auf den ersten Blick stört auch die fehlende Paßwort-Option, im Verlauf des Spieles erhält man

Die Zugänge zu den Bonusrunden sind besonders gut versteckt. Der Umweg lohnt!



aJay Specials



**ACTION REPLAY
PRO SFX II
119.90**

Neuheiten:

- Jetzt auch mit 50/60Hz-Chip wie der Fire-SFX-Adapter (siehe unten).
- Das Mega-Cheat-System erlaubt die Eingabe bis zu hundert Cheats gleichzeitig!
- Schnelleres Knacken der Cheats durch überarbeitetes Menuesystem.
- Zeitlupe bis zu 10% der Originalgeschwindigkeit.
- Gleiche Cheats bei DT/US/JP-Versionen.



39.90

Ermöglicht das Abspielen von amerikanischen und japanischen Spielen, auch solche mit der neuen 50/60Hz Abfrage (Art of Fighting, Secret of Mana, Clay Fighter, Rock'N'Roll Racing, etc.)

0221- 12 10 67

0221- 12 10 68

aJay Games &
Entertainmentsystems
Ebertplatz 2 - 50668 Köln

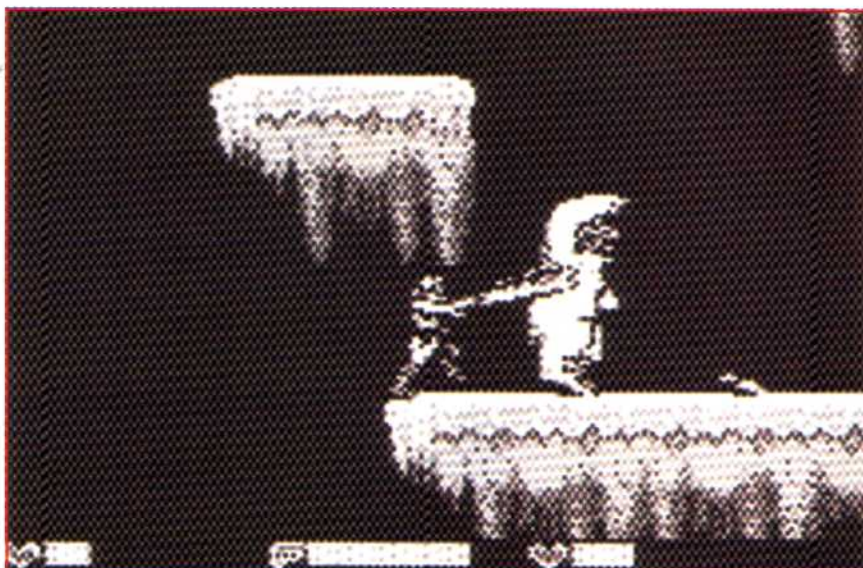
GAME BOY

1 Spieler

Ubi Soft

DM 80

Die Siegesfreude war wohl etwas verfrüht. Auch ohne seinen Todesstern macht Darth Vader den Weltraumrebelln kräftig Dampf. Steht die Allianz vor ihrem Ende?



EMPIRE STRIKES BACK

Es sieht nicht gut aus für Prinzessin Leia und ihre Truppe. Der geheime Stützpunkt wurde entdeckt und schon rücken die imperialen Truppen an. In der Rolle des Luke Skywalker müßt Ihr diesen Finsterlingen zeigen, wo der Hammer hängt.

Wie schon im Spiel zum ersten Teil der „Star Wars“-Trilogie habt Ihr die Wahl zwischen Jedischwert und Laserpistole. Beide Waffensystem haben Vor- und Nachteile. Während

POSITIV!
Die Jump&Run-Sequenzen sind nicht schlecht, reißen aber auch nicht unbedingt vom Hocker

die Strahlenwumme mit einer großen Reichweite glänzt, bietet der Säbel eine enorme Durchschlagskraft, die jedem Endgegner das Fürchten lehrt. Apropos Endgegner: Diese sind recht

häufig anzutreffen und meistens ebenso blöde wie gut gepanzert. Es reicht also meistens, den Licht-Colt zu ziehen und außerhalb seiner Reichweite gemütlich aus ihm Kleinholz zu machen. Das kann allerdings länger als eine Minute dauern.

Andere Chefmonster sind cleverer und wechseln ständig ihre Position. Prompt habt Ihr ein großes Problem: Mit jedem Schlag, den Luke austeilt, steckt er einen ein. Da hilft nur noch Trick 17, oder wie sich ein Jedi ausdrücken würde, die „Macht“. Damit könnt Ihr nicht nur Verletzungen heilen und durch die Luft schweben, sondern auch feindliche Schüsse abwehren. Dummerweise ist die Macht ebenso knapp wie Eisberge in Kuwait. Ohne den Zaubersaft ist Schluß mit der Hexerei.

Vielleicht fehlte auch den Programmierern ein wenig von dieser Macht, denn im Vergleich zum ersten Teil zieht „Empire Strikes Back“ den Kürzeren. Ihr kontrolliert nur eine Person, und auch die Steuerung war bei Star Wars einen Tick genauer. Die etwas lieblos hingeschusterten Baller-Zwischen-Sequenzen wirken ebenfalls nicht ausgereift. In Sachen Grafik wird Euch gutes Mittelmaß geboten. Die Animation der Hauptfiguren ist flüchtig, wenn auch keine Meisterleistung. Der Sound wirkt deutlich



Darth Vader treibt Luke in die Enge. Doch dieser denkt nicht an Kapitulation.

schwächer. Aber glücklicherweise läßt sich mit dem Lautstärkeregler dem Gedudel der Garaus machen.

Ubi Soft hat mit diesem Game sicherlich keinen Meilenstein der Nintendo-Geschichte abgeliefert, Star Wars-Fans können aber ruhig einen Blick wagen.

Martin Klugkist

Das Imperium schlägt zurück



Die entscheidende Schlacht um Hoth: Gigantische Walker gegen Raumgleiter und Bodentruppen.



NEGATIV!
Grafisch nicht so gut wie der Vorgänger. Schwächen im Gameplay. Keine Passworte.

Empire Strikes Back

Grafik



Der Sternenkrieg ist auf dem Game Boy eher bieder aufgezogen. Durchschnittliche Animationen und Hintergrundgrafiken.

Sound



Nach einer halben Stunde Dauerbedröhnung fängt sogar die Original-Star-Wars-Musik an zu nerven.

Gameplay



Das Game leidet ein wenig unter Ideen-Armut. Der erste Teil spielte sich besser. Zudem fehlt ein Passwortsystem.

Dauerspaß



Auf die Dauer wirken sich die Schwächen des Gameplays verheerend auf die Motivation aus. Nach drei, vier Tagen ist Schluß.

TOTAL! - CHECK

Genre Act./Jump&Run
Levels 9
Schwierigkeitsgrad mittel/hoch
Continues 6
Speicherkapazität 1 MBit
Erhältlich ab sofort

FAZIT
4+



Die Chinesische Mauer



SNES

1 Spieler

Mindscape

DM 130

Nachdem Ihr eine Metropole befreit habt, gebt's zur Belohnung einen tollen Schnappschuß für's Fotoalbum

Mario is Missing

Mario auf Abwegen. Gegen eine dicke Lizenzgebühr gibt das Nintendo-Maskottchen ein Gastspiel beim amerikanischen Softwarehaus Mindscape.



Zu Fuß oder rittlings (der arme Yoshi!) geht's auf Besichtigungstour. Die eingeblendete Karte hilft Euch.

Hilfe! Mario wurde entführt und Bowser will die Erde unterjochen. Nur Luigi kann die Menschheit vor ihrem Untergang bewahren. Doch halt! Alle, die jetzt auf ein neues Jump&Run hoffen, muß ich enttäuschen. Für „Mario is Missing“ braucht Ihr nämlich zusätzlich zu Eurem flinken Steuerkreuz-Daumen vor allem etwas Grips. Um seinen Kumpel zu retten, muß Luigi mehrere Weltmetropolen von Bowsters finsternen Gesellen befreien und je drei gestohlene wertvolle Gegenstände an ihren angestammten Platz zurückbringen. Der Haken: Ihr wißt zu Anfang weder wo Ihr seid, noch was zu tun ist. Glücklicherweise geben nette Mitmenschen, die unser Klempner auf der Straße trifft, freudig Auskunft. Zudem erfährt er viele wissens-

Zahllose Städte überall auf der Welt warten darauf, erkundet zu werden.



werte Details über die Stadt, in der er sich befindet. Diese Daten sind später von entscheidender Bedeutung. In Rom beispielsweise müßt Ihr den Speer eines Gladiators auftreiben. Doch wohin da-

mit? Richtig! ins Kolosseum! Sind alle Aufgaben erledigt, geht's in der nächsten Stadt weiter.

Um es ganz deutlich zu sagen: Mit den normalen Mario-Games hat Mario is Missing nichts zu tun. Statt spannender Jump&Run-Action bietet Euch das Spiel eine informative Reise um den Globus. Leider sind die recht einfachen Rätsel schneller zu lösen, als manch einem lieb ist.

Als Lernspiel für jüngere SNES-Besitzer ist das Mindscape-Game ganz gelungen, zumal das Spiel durchgängig in Deutsch gehalten ist. Doch ganz ehrlich: Als Action-Held ist mir Mario irgendwie lieber.

Martin Klugkist

Mario is Missing

Grafik



Die Mindscape haben sich eng an den Original-Mario-Grafikstil gehalten. Das Ergebnis ist ganz annehmbar.

Sound



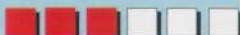
Auch der Sound könnte glatt aus einem der Mario-Games stammen. Einige Soundeffekte sind 1 zu 1 übernommen.

Gameplay



Die Total-Altersempfehlung: 6 bis 10 Jahre. Alle anderen werden sich auf Luigis Weltreise schnell langweilen.

Dauerspaß



Wenn Mario das erste Mal befreit wurde, ist die Motivation, ihn erneut zu retten, recht gering.

TOTAL - CHECK

Genre Strategie
Levels 27
Schwierigkeitsgrad leicht
Continues -
Speicherkapazität 8 MBit
Erhältlich ab sofort



aRJay Werkstatt

Speed it UP!...



...Umbau 50/60Hz inkl. Schachtadapter

99.-

Vorteile:

- Alle! Wirklich alle Spiele sind ab sofort lauffähig.
- Spiele werden 20% schneller!
- Keine lästigen "PAL-Balken"

So geht's:

- Grundgerät pur - einschicken.
- solange "Mensch ärgere Dich" spielen.
- nach 3 Tagen ist der Umbau fertiggestellt.

Für uns selbstverständlich:

- Umbau Ihres Gerätes nur durch geschultes Fachpersonal.
- 1/2 Jahr Garantie auf den Umbau.

Auch erhältlich:

- Vorgefertigter Bausatz mit ausführlicher Anleitung DM 79.-



Scart RGB-Kabel

- für das dt. S-NES 39.90
- in Verbindung mit "Speed it UP!..." 29.90.
- + Anschluss für die Stereoanlage +10.00*

Vorteil:

- Bessere Bildqualität.
- *Bessere Soundqualität

Reparaturen

S-NES ab 30.00

0221- 12 10 67

0221- 12 10 68

aRJay Games & Entertainmentssysteme
Ebertplatz 2 - 50668 Köln

SNES

1 Spieler

Acclaim

DM 150

In den späteren Levels unterstützen Euch John und seine Mutter Sarah nach Leibeskraften. Sarah ist sogar bewaffnet.



Mit manchen Spielen ist es wie mit Waschmitteln. Sie versprechen viel und halten wenig.

Jüngstes Beispiel: „Terminator 2“ von Acclaim.

T2 JUDGMENT DAY

Die Hintergrundstory des Games halt sich ziemlich genau an das Filmvorbild aus dem Jahre '91: In einer nicht allzu fernen Zukunft hat ein böser Super-Computer die Herrschaft übernommen. Doch die Menschen unter der Führung von John Connor wehren sich und wollen dem Rechner an die Prozessoren. Um die lastigen Zweibeiner zu stoppen, schickt der Compi eine menschenähnliche Killermaschine namens T-1000 ins Jahr 1997 zurück, welche den damals noch jungen John



Mit dem Motorrad geht's von Schauplatz zu Schauplatz.

NEGATIV!

Die Grafik und der Sound sind bestenfalls durchschnittlich. Viel zu viel Gewalt.

Vorgängermodell, das die Menschen zu Johns Schutz ebenfalls in die Vergangenheit 'gebeamt' haben.

Mit diesem Stahlmonster müßt Ihr Euch durch sieben Action-Level kämpfen, um Eurem bösen

Gegenstück die Leviten zu lesen. Zuerst habt Ihr dazu nur die Fäuste zur Verfügung. Im weiteren Spielverlauf kann der Terminator noch allerlei Extrawaffen wie Pistolen, Pumpguns oder Schnellfeuergewehre ein-

sammeln und so noch rigoroser unter seinen Gegnern aufräumen. Wer's nötig hat, kann sogar auf harmlose Passanten und Kellnerinnen schießen (!!!) Abgesehen von diesen überflüssigen Gewaltszenen stört vor allem die schlechte technische Umsetzung. Die maßigen Hintergrundgrafiken sind ja noch akzeptabel, die mies animierten Spielfiguren sind es nicht mehr. Besonders der Terminator humpelt über den Bildschirm, als hätte er an der

POSITIV!

Terminator 2 bietet furiose Baller-Action ohne wenn und aber. Knallhart!

Action-Replay

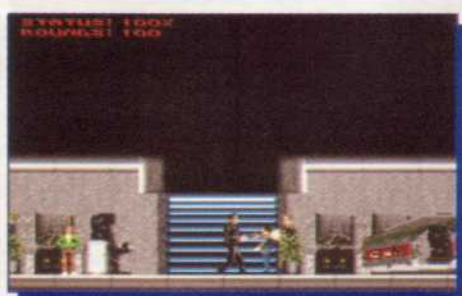
Terminator 2
Judgment Day

7E 14 07 C8 Power

7E 00 95 64 Munition

Starkstrom-Steckdose genascht. Alles in allem ist „Terminator 2“ ein ziemlich mittelmäßiges Game, das die Klasse des Film nicht einmal ansatzweise erreicht.

Martin Klugkist



Extrawaffen sind der Schlüssel zum Erfolg. Auch dabei: Die altbewährte M 16 und die berühmte Mini-Gun aus „Predator“

T2 Judgment Day

Grafik

Keine Spur von den grandiosen Effekten des Film-Vorbildes. Besonders die Animation ist nicht das Gelbe vom Ei.

Sound

Bumm! Bumm! Peng! Peng! Arghh! Arghh! Dieses Game langweilt jeden SNES-Sound Chip zu Tode.

Gameplay

Gewalt pur. Im kaum einem SNES-Game wird mehr geschossen als in Terminator II. Wer's mag...

Dauerspaß

Zwei, drei Durchgänge macht das Spiel durchaus Spaß. Dann aber geht es mit der Motivation rasant bergab.

TOTAL! - CHECK

Genre..... Action
Levels..... 7
Schwierigkeitsgrad..... hoch
Continues..... -
Speicherkapazität..... 8 MBit
Erhältlich..... ab sofort

FAZIT

3-

SUPER NES

Aladdin dt	99.90
Art of Fighting dt	139.90
Battle Tank II	134.90
Bomberman dt	89.90
Bomberpaket dt	144.90
Buggs Bunny	139.90
Champ.World Class Soccer	129.90
Clay Fighter dt	129.90
Cool Spot dt	129.90
Empire Strikes Back dt	129.90
Equinox dt	139.90
F1-Pole Position dt	139.90
Final Fantasy II	139.90
Flashback dt	89.90
Goof Troop dt	119.90
Hook dt	99.90
Jimmy Connors dt	129.90
John Madden '94	129.90
Jurassic Park dt	139.90
King Arthur's World dt	99.90
Lemmings II	139.90
Lufia	139.90
Mechwarrior dt	139.90
Mega Man X dt	119.90
NBA Jam dt	139.90
NHL-Hockey '94 dt	109.90
Nigel Mansell dt	129.90
Paladin's Quest	139.90
PGA European Tour	129.90
Plok dt	89.90
R-Type III Pal	129.90
Rock'N'Roll Racing dt	129.90
Secret of Mana	149.90
Secret of Mana Spieleberater	39.90

Sensible Soccer	139.90
Shadow Run dt	139.90
Sky Blazer dt	129.90
Starwing dt	79.90
Street Fighter II Turbo dt	129.90
Super Mario Allstars dt	79.90
Super Pinball	129.90
Super Turrican dt	99.90
Tecmo NBA Basketball	139.90
The Lost Vikings dt	119.90
Virtual Soccer dt	139.90
Winter Olympics dt	139.90
Zool dt	124.90

Hardware	
Grundgerät PAL inkl.	
Umbau 50/60Hz	299.00
Grundgerät US 60Hz inkl. 220V	
Netzteil, RGB-Scart Kabel und Joypad	299.00
RGB-Kabel dt/us/jp	39.90
Fire-SFX-50/60Hz-Adapter	39.90
Action Replay Pro II dt	119.90
5-Player-Adapter Fire	59.90
4-Player-Adapter Hudson	69.90
Standard Pad dt	29.90
Standard-Pad us	39.90
ASCII-Pad dt	49.90
Padverlängerung	24.90
Mouse (z.B. für King Arthur's World, Mega-Lo-Mania)	59.90
Super-Scope PAL	ab 89.90
Super-Scope-Spiele am Lager	
z.B. Yoshis Safari	99.90
X-Zone	89.90

ROLLENSPIELE

AD&D 2nd. Edition dt:	
Spielerhandbuch	39.80
Hardcover	
Spielleiterhandbuch	38.00
Die Hilfe für den Master	
Mythen & Legenden	42.50
Quellenbuch über Götter, etc.	
Almanach d. Zaubersprüche	39.80
Neue Magieregeln	
Monsterkompendium I	60.00
Über 300! Seiten	
Spielerhilfen:	
Alles über den Kämpfer	38.00
Alles über den Dieb	38.00
Alles über den Priester	38.00
Alles über den Magier	38.00

Das Schwarze Auge (DSA):	
Die Helden des S. Auges	44.80
Das Einstiegs-Set	
Die Magie des S. Auges	44.80
Jede Menge neues Material	
Das Land des S. Auges	44.80
Super Spielhilfe	
Die Kreaturen des S. Auges	44.80
Das Buch der Lebewesen	
Dunkle Städte...	44.80
Einzelabenteuer schon ab	9.80
verschiedene Würfel	ab 2.00

Weiterhin bieten wir Ihnen auch Shadowrun, Battletech, etc. Brettspiele, Zinnfiguren und Zubehör.

Street Winner II Joyboard 129.90



High-Speed 8-Bit Mikroprozessor - Programmierbares Autofeuer - Automatische Konsolenerkennung für MEGA DRIVE & SUPER NES - 8-Wege Präzisions-Steuerung (Mikroschalter)

0221 - 12 10 67 / 68 / 69

arJay

NEO GEO

Grundgerät RGB oder PAL	739.00
Joyboard	119.00
Memory Card	59.00
Art of Fighting II	369.00
Fatal Fury Special	299.00
Samurai Shodown	369.00
Spin Master	349.00
Windjammers	369.00
Weitere NEO GEO Titel am Lager	

PANASONIC 3DO

Grundgerät NTSC	1299.00
inkl. RGB-Umbau	1499.00
3DO-Spiele am Lager	

ZEITUNGEN

Electronic Gaming Monthly	17.50
Game Fan	15.00
Wir bieten Ihnen auch einen Abo-Service für beide Magazine.	

JAGUAR

Grundgerät RGB	649.00
RGE-Kabel	49.90
Joypad	59.90
Jaguar Spiele am Lager	

TURBO GRAFX

das ist der Rest!!	
Grundgerät inkl. Netzteil, Kabel und 10 Spielen	299.00

arJay-Games

Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Telefax: 0221 - 12 56 76
Wir versenden alle Module in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9,- Versandkosten. Bestellungen bis 16:30 Uhr werden noch am selben Tag bearbeitet. Unfreie Sendungen können ohne vorherige Absprache nicht mehr angenommen werden.

BACK GROUND

**In wenigen Tagen
findet in Italien die
Eishockey-WM statt.
Grund genug für uns,
Euch einen kleinen
Einblick in diesen Sport
zu gewähren und die
bekanntesten
Nintendo-Eishockey-
Games unter die Lupe
zu nehmen.**

EISHOCKEY



Das Mutterland des Eishockeys ist Kanada. Alten Überlieferungen nach betrieben bereits die Indianer Mannschaftsspiele auf dem Eis. Eishockey wie wir es kennen – nämlich mit einem Puck – wurde erstmals in Kingston Harbour (Ontario) gespielt. Dies war im Jahre 1860.

Zwanzig Jahre später wurde dann der weltweit erste Eishockey-Verein gegründet, und zwar an der McGill Universität in Montreal. Bereits ein Jahr zuvor wurde von W. F. Robertson und R. F. Smith ein Regelwerk entwickelt, nach dem teilweise selbst noch heute gespielt wird.

In Deutschland feierte der harte, schnelle Sport 1897 Premiere, als in Berlin das erste Eishockeyspiel ausgetragen wurde. Seit 1912 finden Deutsche Meisterschaften statt. Weltmeisterschaften, welche 1920 eingeführt wurden, werden alljährlich abgehalten und hatten bei 57 Turnieren 23 mal die ehemalige Sowjetunion und 19 mal die Kanadier als häufigste Sieger.

Der Puck: bis zu 160 km/h schnell

Im Vergleich zu Fußball oder besonders Basketball ist Eishockey ein sehr brutaler Sport. Körperliche Angriffe sind nicht nur erlaubt, sondern gehören ebenso zum Spiel wie die bis zu 160 km/h erreichende Hartgummscheibe. Natürlich ist nicht jeder Körperangriff oder jede Verteidigungsart erlaubt. Am häufigsten werden Fouls – welche je nach Härte mit unterschiedlich langen Strafzeiten geahndet werden – wegen Halten, hoher Stock, Haken, Beinstellen, Ellbogencheck, Stockschlag und



Wow, was für eine Actionszene aus der National Hockey League. Besonders schön erkennt man die kiloschwere Spezialausrüstung des Torhüters (oben). Unten seht Ihr die bekanntesten und besten deutschen Nationalspieler, die, sollte nichts dazwischenkommen, neben vielen anderen bei der WM ihr Bestes geben werden.

Crosscheck gegeben. Um das Verletzungsrisiko, welches auch ohne Fremdeinwirkung noch relativ hoch ist, zu mindern, tragen die Spieler gepolsterte Spezialbekleidung wie Brust-, Schulter-, Schienbein-, Knie- und Ellbogenschutz. Helme und dick-

gepolsterte Handschuhe komplettieren die Ausstattung. Solch eine Ausrüstung bringt natürlich einiges an Gewicht mit. Torhüter müssen gar mit bis zu 20 Kilogramm Ausrüstung rechnen, denn ihr Schutz ist gegenüber dem eines Feld-



Dr. Ludek Bukac
Bundestrainer

spielers nicht nur zusätzlich verstärkt, sondern sie tragen zudem bis über die Knie reichende, sehr breite Beinschoner, mit denen der Puck abgewehrt wird. Trotz dieser schweren, sperrigen Ausrüstung müssen Goalies blitzschnell reagieren können und sehr gelenkig sein. Eine Mannschaft besteht übrigens aus fünf Feldspielern

plus Torwart. Der gesamte Team-Kader ist jedoch wesentlich größer und alle paar Minuten oder in bestimmten Situationen werden die Spieler ausgewechselt. Das Spiel-

feld ist in Deutschland 30 x 60 Meter groß. In den USA und Kanada ist es ein wenig kleiner. International sind



Klaus Merk
Torwart



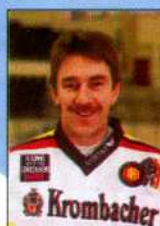
Richard Amann
Verteidiger



Ulrich Hiemer
Verteidiger



Georg Franz
Stürmer



Dieter Hegen
Stürmer



Bernd Truntschka
Stürmer



Benoit Doucet
Stürmer

Längen von 56-61 Meter und Breiten von 26-30 Meter zugelassen. Die Tore sind 1,83 breit und 1,22 Meter hoch.

Wie bereits erwähnt, wird im Eishockey – anders als beispielsweise beim Fußball – jedes Jahr eine Weltmeisterschaft ausgetra-

20 Kilogramm Torhüterausrüstung

gen. Während früher in Olympiajahren der amtierende Eishockey-Olympiasieger auch automatisch Weltmeister war, werden heutzutage beide Titel getrennt voneinander ausgespielt, so natürlich auch in diesem Jahr, in dem die Weltmeisterschaft in Italien stattfindet.

Vom 25. April bis zum 8. Mai treffen in Bozen, Canazei und Mailand die zwölf besten Nationalmannschaften aufeinander. Als da wären: Frankreich, Großbritannien, Italien,

Dies ist der gesamte A-Nationalmannschaftskader Deutschlands. Zur Weltmeisterschaft dürfen natürlich nicht alle, die auf diesem Bild zu sehen sind. Die Leistung der Bundesligaspieler ist für die Nominierung der einzelnen Spieler maßgebend.



Österreich, Tschechien, Finnland, Norwegen, Schweden, Rußland, Kanada, USA und selbstverständlich Deutschland.

Nach dem recht guten Abschneiden der deutschen Mannschaft bei den Olympischen Spielen in Lillehammer – der traumhafte Sieg über Rußland wußte wahrlich zu begeistern – sind die Erwartungen bei der WM nun natürlich relativ hoch. Und die Chancen stehen gar nicht mal schlecht: Österreich und Rußland sind in derselben Gruppe wie das deutsche Team und wurden in Lillehammer geschlagen.

Außerdem sollten Großbritannien und Italien nicht gerade zu den unüberwindbaren Gegnern zählen. Nur vor Kanada muß man ganz sicher zittern – und wohl auch als Verlierer das Eis verlassen. Doch wollen wir nicht den Teufel schon jetzt an die Wand malen, sondern abwarten und der deutschen National-

mannschaft unter Leitung von Dr. Ludek Bukac die Daumen drücken. Außerdem: Vor 60 Jahren wurde Deutschland in Mailand zum zweiten Male Europameister. Wenn das kein gutes Omen ist...

Die Vorrunde des deutschen Teams

- 25. 04. gegen Österreich, 20 Uhr
- 27. 04. gegen Großbritannien, 16 Uhr
- 28. 04. gegen Kanada, 20 Uhr
- 30. 04. gegen Rußland, 16 Uhr
- 02. 05. gegen Italien, 16 Uhr

Hans-Joachim Amann



10 Eishockey Fakten

1. Die erfolgreichsten Jahre für deutsche Nationalteams waren 1930 (Vize-Weltmeister und Europameister), 1953 (Vize-WM) und 1954 (EM).
2. Die drei deutschen Nationalspieler mit den meisten Einsätzen sind: Udo Kießling (320 Spiele), Lorenz Funk (225) und Gerd Trunschka (216).
3. Rekordspieler der Bundesliga ist Udo Kießling, der insgesamt 870 mal auftrat. Er wurde zwölfmal Deutscher Meister und spielte in Rielbersee, Rosenheim, Augsburg, Düsseldorf, Köln und Landshut.
4. Die meisten Tore in der Bundesliga schaffte Erich Kühnhackl, nämlich 725.
5. Die höchste Niederlage kassierte die dritte Mannschaft des EHC Hamburg gegen ETC Timmendorfer. Die Hamburger verloren 0:62!
6. Nationaltorwart Klaus Merk erzielte das erste Torwart-Tor in der Bundesligageschichte am 20.11.1992.
7. Nach exakt fünf Sekunden fiel das schnellste Tor der Eishockey-Geschichte. St. Louis Blues hat es am 20.12.1981 gegen die Winnipeg Jets kassieren müssen.
8. Zwei Tore fielen am 19.12.1987 beim Spiel zwischen Boston und St. Louis innerhalb von zwei Sekunden. Bislang einmalig!
9. Die legendäre Nummer 99, Wayne Gretzky, ist der erfolgreichste Spieler aller Zeiten.
10. Mario Lemieux, derzeit an Rückenproblemen laborierend, ist der teuerste Spieler der Welt: Sein Sechsjahres-Vertrag war den Pittsburgh Penguins sage und schreibe 42 Millionen Dollar wert.

TEST

NHL Hockey '94

SNES
1-5 Spieler
Electronic Arts



Die mit Abstand beste Eishockeysimulation und gleichzeitig eines der besten Sportspiele für das SuperNES überhaupt, ist Electronic Arts „NHL Hockey '94“, der Nachfolger des nur mäßigen „NHLPA Hockey '93“. Bei NHL Hockey '94 wird das Eishockey-Herz nahezu hundertprozentig zufriedengestellt: Das Flug- und Abprallverhalten des Pucks ist äußerst realistisch, der Spielablauf sehr flott. Die Soundkulisse mit Zuschauerjubiläum

und über 70 unterschiedlichen Orgelspielen sorgen für richtige Eishockeyatmosphäre. Toll sind auch die Bewegungsabläufe der einzelnen Cracks, denn sie sind sehr flüssig und realistisch. Vor allem die Torhüter – welche auf Wunsch auch selbst gesteuert werden dürfen – glänzen mit tollen Paraden.

Jeder der über 500 Originalspieler aus der National Hockey League – viele sind sogar mit ihrem Konterfei im Programm verewigt – verfügt über individuelle Stärken und Schwächen, die den echten Werten der Saison 92/93 entsprechen.

Die beste Eishockeysim ist ohne Zweifel NHL Hockey '94

Nur Stärken, aber keine Schwächen hat jedoch NHL Hockey '94. Egal

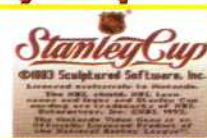
Feldspieler und Goalies sind toll animiert

ob Doppelpaß, Schlenzer, Schlagschuß, knallharte Direktabnahmen oder böse Bandenchecks: EA hat an alles gedacht. Und das beste: Ein bis fünf Spieler dürfen sich per Mehrspieleradapter gleichzeitig die Schläger um die Ohren hauen (getestet in TOTAL! 3/94, Fazit: 1-).



NHL Stanley Cup

SNES
1-2 Spieler
Nintendo



Auf den ersten Blick, gar nicht übel, aber dann...

Auch Nintendo selbst versuchte sich an der Materie, scheiterte aber kläglich. „NHL Stanley Cup“, das demnächst unter dem Namen „Super Hockey“ auch offiziell in Deutschland erscheint, ist ein wahrer Alptraum, vor allem für die Augen. Das Spielfeld dreht sich nämlich stets nach Puckannahme um den puckführenden Spieler (dank Mode 7), so daß dieser immer von hinten gesehen wird. Dies hat zwar den Vorteil, daß die Perspektive nahezu der eines echten Cracks entspricht, vor allem aber den Nachteil, daß einem unter Umständen gar

**Unsere
Kurztests
von fünf
verschie-**

**denen Eishockey-
simulationen verraten
Euch, welches
Game etwas taugt
und welches nicht.**



Ein Alptraum für die Augen: Die ständige Dreherei des Spielfelds verursacht Kopfschmerzen

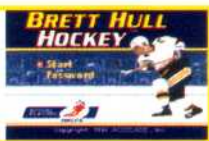
schwindelig wird, zumindest aber null

Übersicht angesagt ist. Mehr als zehn Minuten ist das ständige Gedrehe der Eisfläche und der anderen Spieler nicht zu ertragen.

Schwer zu ertragen ist auch die Spielbarkeit, denn ob ein Puck im Tornetz einschlägt oder nicht, scheint lediglich vom Faktor Zufall abzuhängen. Einen ausführlichen Test der deutschen Version, die im Gegensatz zur amerikanischen keine NHL-, sondern Phantasie-Teams haben wird, aber ansonsten identisch ist, findet Ihr in einer der folgenden Ausgaben.

Brett Hull Hockey

SNES
1-2 Spieler
Accolade



Dank Mode 7 wird das gesamte Spielfeld hin und hergezoozt



Er ist einer der teuersten Spieler der Welt. Unglaubliche 20 Millionen Dollar erhielt er von St. Louis, um dort für vier Jahre zu spielen. Sein Name: Brett Hull. Bei einem solch teuren Spieler ist davon auszugehen, daß Accolade für „Brett-Hull-Hockey“ auch ordentlich Lizenzgebühr hat zahlen dürfen.

Ahnlich wie bei „NHL Stanley Cup“ wird auch bei Brett Hull Hockey der Mode 7 eingesetzt. Jedoch dreht sich hier nichts um die Spieler,

EISHOCKEY



sondern das Spielfeld scrollt brav hoch und runter, ohne sich zu drehen. Somit ist das Spielgeschehen augenfreundlicher und wesentlich übersichtlicher. Trotzdem gibt es auch hier des öfteren Situationen, in denen die Hartgummischeibe verzweifelt gesucht wird. Die Spielbarkeit kann zwar mit der von „NHL Hockey ‘94“ keineswegs mithalten, doch geht sie insgesamt gesehen in Ordnung. NHL-Fans kommen dank aller 24 Liga-Teams mit den Originalspielern auf ihre Kosten, und Sprachausgabe sorgt für das gewisse Flair. Wer unbedingt Mode 7 haben möchte, der liegt mit Brett-Hull-Hockey gar nicht so falsch. (getestet in TOTAL 1/94, Fazit: 3)

Ice Hockey

NES
1-2 Spieler
Nintendo



Ein kleiner Klassiker verbirgt sich hinter

„Ice Hockey“ für das NES, weshalb das Programm auch in die „Classic Serie“ aufgenommen wurde und somit für’n Appel und’n Ei zu haben ist. Großartiges darf man im Vergleich zu den 16-Bit-Simulationen natürlich nicht erwarten, schließlich hat das Spielchen gute sechs Jahre auf dem Buckel. So ist die Grafik sehr schlicht, die Sprites flackern in bekannter Manier und irgendwelche Original-



Das Tor ist im Verhältnis zu den Spielern viel zu groß



Die Grafik ist zweifellos sehr schlicht, und die Sprites flackern oft. Dennoch macht Ice Hockey Spaß

spieler – aus welchen Jahren auch immer – sucht man vergeblich. Dafür dürfen den Spielern des eigenen Teams aber verschiedene Eigenschaften und somit Stärken und Schwächen zugewiesen werden.

Regeln gibt es nur wenige. Um genauer zu sein: Icing (unerlaubter Weitschuß) ist verboten, und wenn eine Rauferei entsteht, hagelt es eine Strafzeit. Normales Abseits gibt es nicht.

Blades of Steel

GB
1-2 Spieler
Nintendo



Auch der kleinste aller Nintendos, der sogenannte Keks-Kasten, kam schon vor längerer Zeit in den Genuß einer Eishockeysimulation. „Blades of Steel“ nennt sich Palcoms handfestes Game rund um die kleine Scheibe. Handfest deshalb, weil hier deftige Schlägereien an der Tagesordnung stehen.



Blades of Steel läßt sich ordentlich spielen



Wer ein Tor erzielt, darf sich über eine animierte Zwischensequenz freuen (oben)

Drei Schwierigkeitsgrade sorgen dafür, daß Spieler aller Klassen ihre Herausforderung finden. Im Trainingsmodus können Penaltyschießen und Raufereien geübt werden. Beim Freundschaftsspiel oder im Wettkampf-Modus geht es dann ein wenig ernster zur Sache.

Blades of Steel spielt sich für Game-Boy-Verhältnisse passabel. Allerdings nervt das verschwommene Scrolling sehr. Probespielen lohnt dennoch.

Hans-Joachim Amann

GAME GENIE



EXTRA POWER Für viele Videospiele

Mit Game Genie kannst Du:

- In jeden Level einsteigen
- Unendliche Leben haben
- Höher und weiter springen
- Mehr oder weniger Energie bekommen, und vieles mehr.

Game Genie hat Codebücher mit mehr als tausend Codes für mehr als hundert Games.

Man kann eigene Codes entwickeln.

Erhältlich in Spielwarengeschäften und Kaufhäusern.

Für NES
DM 49,-
mit Codebuch



Für Super NES
DM 99,-
mit Codebuch



Für Sega
DM 99,-
mit Codebuch



Für Game Boy
DM 59,-
mit Codebuch



SNES**1 Spieler****Capcom****DM 140**

MEGA MAN

Nach zahlreichen Auftritten auf NES und Game Boy hat Capcoms Jump&Run-Veteran endlich seinen ersten großen 16-Bit-Einsatz. Wir haben ihn auf (Metall-)Herz und Nieren getestet und sagen Euch, aus welcher Legierung der Cyborg geschnitzt ist.

Mega Man X ist ein Prototyp der letzten Baureihe, die von dem legendären Robot-Designer Dr. Light vor seinem Tode entwickelt wurde. Neben dem enormen Potential, den diese bahnbrechende Erfindung mit sich brachte, sah der Wissenschaftler aber auch die darin enthaltenen Gefahren: Aus Angst, sein Geschöpf könne zur Bedrohung für die Menschheit werden, entschloß er sich, es geheim zu halten. Letztlich wird 'X' jedoch entdeckt, und man beschließt, Dr. Lights Design in eine neue Serie von Reploiden zu implementieren. Selbstverständlich kommt es zur befürchteten Katastrophe: Unter der Führung des mächtigen Sigma proben die Maschinenwesen den Aufstand. Und natürlich ist 'X' die letzte Rettung für die Menschheit. Der erste Level ist eigentlich nur eine Art Prolog zum Spiel. Hier kann man sich mit Mega

Mega Männer sind bekanntlich die Lieblingsspeise der Reploiden-Amöben.



Mans Fähigkeiten vertraut machen. An seinem Ende erwartet Euch 'Vile', einer von Sigmas Schergen, dem Ihr zur Zeit noch hoffnungslos unterlegen seid. Euer Kollege 'Zeta' verhindert durch sein Eingreifen im letzten Moment Euer vorzeitiges Ende. Daraufhin trennen sich Eure Wege vorerst wieder. Nun beginnt das eigentliche Spiel, und wie in den alten NES- und Game Boy-Versionen habt Ihr die Qual der Wahl, gegen welchen der Bosse Ihr zuerst

Flame Mammoth: bei 719 Pfund als Gegner nicht auf die leichte Schulter zu nehmen.



Im Bergwerk steht Euch eine rasende Lorenfahrt à la Indiana Jones bevor.



Gelegentlich könnt Ihr einen Walker einsteigen. Kaum zu glauben, daß manche Leute sowas einfach in der Gegend rumliegen lassen.

antreten wollt. Acht Level könnt Ihr direkt anwählen, ohne die richtige Ausrüstung werdet Ihr aber sehr schnell in eine Sackgasse geraten. Denn viele Gegner innerhalb der Level und

vor allem die Endgegner erweisen sich als extrem harte Nuß, wenn Ihr nicht den passenden Nußknacker, sprich: die richtige Extra- waffe anwendet. Anders als bei 'normalen' Spielen dieser Art liegen Zusatzwaffen nicht einfach in der Gegend herum, sondern Ihr müßt sie Euch regelrecht erarbeiten, und zwar indem Ihr sie einem

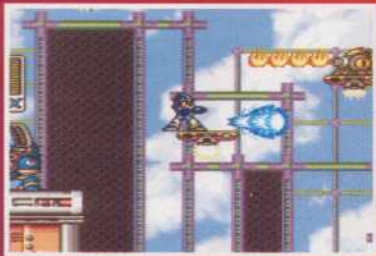
besiegten Endgegner abnehmt. Was gar nicht so einfach ist, denn obwohl sie auf den ersten Blick allesamt recht mickrig aussehen, warten sie mit umso ausgefeilteren und abwechslungsreicheren Angriffsarten auf. Glücklicherweise gibt es innerhalb der Level auch allerlei nützliche Extras zu finden, so zum Beispiel Herzen, die Eure Maximalenergie erhöhen oder Ersatz-Energietanks für den späteren Gebrauch. Außerdem hat Dr. Light in weiser Voraussicht drei Cyborg-Erweiterungen irgendwo im Spiel verborgen. Über das 'Emergency Acceleration System' (mit dem frühere Mega Men übrigens von Anfang an ausgestattet

waren) im Eislevel stolpert Ihr zwangsläufig, verbesserte Rüstung und Helm sind hingegen schon etwas schwerer zu finden. Neben den normalen Feinden innerhalb der Level, von denen manch einer noch aus alten Mega Man-Spielen bekannt ist, machen gewaltige Zwischenbosse dem Spieler das Leben schwer. Unangenehm ist dabei zuerst, daß alle beseitigten Gegner von neuem auftauchen, wenn

man das Bild kurz verlassen hat. Das hat allerdings

▲ POSTIN! ▲
Der Charme der 8-Bit-Spiele ist erhalten geblieben, spielerisch sehr ausgefeilt, gutes Paßwortsystem.





THE BAD GUYS

Chill Penguin



Trotz einer Vielzahl von Angriffstaktiken ist der Penguin der einfachste Gegner. Waffe: Shotgun Ice

Armored Armadillo



Sehr gefährlich, solange er noch seine Rüstung hat. Während der Roll-Attacke unverwundbar. Waffe: Rolling Shield

Spark Mandrill



Der Affen-Cyborg läßt sich mit Vorliebe von der Decke auf Euch herabfallen. Gefürchtet: Sein Dash-Punch. Waffe: Electric Spark

Storm Eagle



Der Herr der Lüfte versucht Euch von seinem Flugzeug zu wehen. Sehr nützlich: Die 'Dash'-Erweiterung aus der Eiswelt. Waffe: Storm Tornado

Boomer Kuwanger



Offenbar einem Hirschkäfer nachempfunden; Einer der gefährlichsten Bosse. Haltet ihn auf Distanz. Waffe: Boomerang Cutter

Sting Chameleon



Nehmt Euch vor seiner langen Zunge in acht. Während der Unsichtbarkeit ist er unverwundbar. Waffe: Chameleon Sting

Launch Octopus



Den Raketen des Oktopus ist kaum beizukommen. Dem Strudel entkommt man am besten per Dash-Attack. Waffe: Homing Torpedo

Flame Mammoth



Der Wächter der Fabrik bereitet Euch einen warmen Empfang. Der bewegliche Boden macht die Sache auch nicht leichter. Waffe: Fire Wave

Sigma



Wenn Ihr alle anderen 'Bad Guys' besiegt habt, liegen noch drei weitere Level inklusive Endgegner zwischen Euch und Sigma.

auch seinen Vorteil, denn manche hinterlassen Kapseln mit Lebens- oder Extrawaffenenergie. Da es keine Zeitbegrenzung gibt, kann man an einfachen Stellen längere Zeit hin- und herlaufen und den Energievorrat auffrischen. Besonders eignet sich hierfür der Beginn des Armadillo-Levels. Sind alle acht Bosse besiegt, gilt es noch drei weitere Level auf dem Weg zu Sigma zu durchqueren. Beim erneuten Kampf mit Vile stoßt auch Zeta wieder zu Euch. Er überlebt diese Begegnung jedoch nicht und vermagt Euch seinen erweiterten Beam-Schuß, durch den jede Extrawaffe noch einmal eine neue Funktion dazubekommt. Der Schwierigkeitsgrad entspricht glücklicherweise nicht mehr ganz dem berühmten Mega Man-Niveau, und auch auf unfaire Stellen hat man beim Leveldesign weitestgehend verzichtet. Trotzdem ist Mega Man nichts für unbedarfte Spieler.



NEGATIV!
Weniger Features als die 8-Bit-Vorgänger, kleine Level, bei mehreren Objekten im Bild extremes Geruckel.

Wer nur mal nebenbei eine Runde spielen will, wird sicher schnell frustriert das Joypad in die Ecke feuern. Obwohl Mega Man X spielerisch gelungener ist als seine 8-Bit-Vorgänger, sind einige Errungenschaften bei der Konvertierung auf der Strecke geblieben. Daß der bionische Arm und der Ballon-Adapter aus 'Mega Man 4' verschwunden sind, konnte man ja noch verschmerzen. Aber daß der Robot-Hund 'Rush', der den früheren Mega Mannern so oft mit seinen Verwandlungskünsten zur Seite stand, nicht in Mega Man X auftaucht, ist nun wirklich unverständlich. Bleibt zu hoffen, daß Capcom ein Einsehen hat und sich für die nächste Fortsetzung etwas mehr einfallen läßt. Eine 'Mega Man All-stars Collection' mit allen alten Versionen wäre aber auch nicht zu verachten.

Klaus-Dieter Hartwig

Mega Man X

Grafik



Hervorragender Grafikstil; eine willkommene Abwechslung zu den hyperbunten, superniedlichen Knuddeltierchen anderer Jump&Runs.

Sound



Die Musiken sind zwar gut komponiert, nur leider wurden wieder dieselben Instrumente wie bei jedem Capcom-Spiel verwendet.

Gameplay



Ein solide inszeniertes Plattform-Actionspiel ohne große Innovationen, aber spielerisch hervorragend design.

Dauerspaß



Obwohl im Endeffekt nicht allzu umfangreich, ist man durch das Suchen nach dem richtigen Weg für längere Zeit beschäftigt.

TOTALI - CHECK

Genre Action/J&R
Levels 12
Schwierigkeitsgrad mittel/hoch
Continues Paßwort
Speicherkapazität 12 MBit
Erhältlich ab Mai

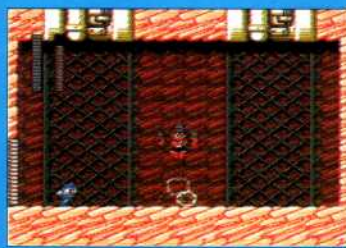


MEGA MAN 4

Und noch ein Mega Man: unermüdlich ist der kleine blaue Kämpfer auf der Jagd nach Dr. Wily und seinen Genossen. Im Jahre 1991 erschien der vierte Teil der unendlichen Geschichte auf dem NES.



Der Hund, der treueste Freund des Cyborgs: Auf Knopfdruck verwandelt sich 'Rush' in U-Boot, Trampolin oder Düsenflugzeug.



Drillman ist einer der acht Robotmeister.



Acht Level stehen anfangs zur Auswahl.



Einer der imposanten Zwischengegner.



Die freundlichen Plattformen links helfen über den Abgrund. In der Mitte findet Mega Man ein Extraleben und einen wertvollen Energietank. Rechts: der bionische Arm im Einsatz.

Die Haushaltsroboter Rock und Roll, Schöpfungen des genialen Robot-Designers Doktor Light, genießen im Jahre 200X ihr friedliches Leben. Da dies nicht gerade eine ideale Voraussetzung für ein Videospiel ist, müsste eigentlich etwas passieren. Und richtig, eines Tages spielen weltweit die Industrieroboter verrückt und verbreiten Chaos und Entsetzen. Kurzentschlossen meldet sich Rock als Freiwilliger, um gegen den verrückten Dr. Wily, der natürlich der Kopf hinter dem schändlichen Treiben ist, ins Feld zu ziehen. Im Handumdrehen wird er in einen Kampfroboter verwandelt, der im Folgenden als Mega Man berühmt wurde. Bis zu diesem Spiel durchkreuzte er insgesamt dreimal die Pläne Dr. Wily's. Bei seinem vierten Abenteuer sah es zuerst so aus, als wäre der gewohnte Oberschurke nicht mit von der Partie. Ein mysteriöser Dr. Cossack würde gern als Bezwingen von Mega Man in die Geschichte eingehen. Und so sendet er acht mächtige Robotermeister aus, die Mega Man den Garaus machen sollten. Wie gewohnt

seid Ihr zu Beginn nur spärlich bewaffnet und könnt zwischen acht Leveln auswählen. Jeder Level ist vom Aufbau an den Charakter des jeweiligen Endgegners angelehnt. Bei Pharaoh Man kämpft Ihr mit Treibsand, Skorpionen und Mumien, in den Abwasserkanälen des Toad Man habt Ihr es mit Ratten, Riesenschnecken und widrigen Wasserfällen zu tun, und in Dive Mans Unterwasserlevel versuchen Euch allerlei Fische und Wale das Leben schwer zu machen. Wie gewohnt erhaltet Ihr nach jedem Boss dessen Extrawaffe. Neben den üblichen Energieextras gibt es zwei besonders gut versteckte Extras zu entdecken: den Ballon-Adapter und den bionischen Arm, die Euch an bestimmten Stellen helfen, auf höher gelegene Plattformen zu gelangen. Nach Mega Man 3 ist zum zweitenmal der Roboterhund 'Rush' (in der deutschen Anleitung liebevoll als 'Flitz' übersetzt) mit von der Partie. Nach den acht Leveln gibt es noch vier weitere in Dr. Cossacks Festung. Habt Ihr ihn besiegt, stellt sich heraus, dass doch Dr. Wily der Drahtzieher im Hintergrund war. Erst drei Level und zwei Endkämpfe später seid Ihr endlich am Ziel. Eindeutiger Schwachpunkt

des Spiels ist der immens hohe Schwierigkeitsgrad. Denn obwohl Mega Man 4 nicht mehr so unfair ist wie seine Vorgänger, wird es gegen Ende so schwer, dass das Spiel eigentlich schon gar keinen Spaß mehr macht. Wer nur dieses eine Spiel besitzt, wird vielleicht Widrigkeiten durchzuessen. Mittels Passwort könnt Ihr bis Level neun jederzeit wieder einsteigen.

Klaus -Dieter Hartwig

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

TOTAL! - CHECK

Genre	Action/J&R
Levels	16
Schwierigkeitsgrad	sehr hoch
Continues	Passwort
Speicherkapazität	2 MBit
Erhältlich	ab sofort

FAZIT
2-

Er ist wieder da, der
Simpson mit dem
stacheligen Haar!

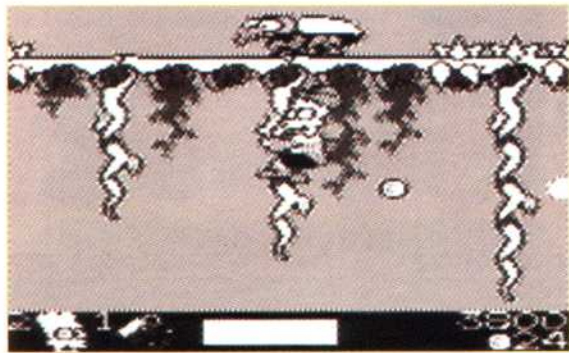
BART

GAME BOY

1 Spieler

Acclaim

70 DM



& THE BEANSTALK

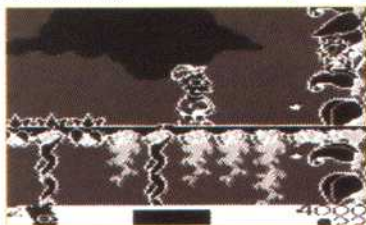
Sicherlich kennt Ihr alle das Märchen von dem kleinen Jungen, der die letzte Kuh der Familie gegen (Zauber-) Bohnen eintauscht, und dann an der Bohnenranke zum Schloß des großen Riesen heraufklettert. Genau dies passiert auch unserem Freund Bart Simpson in seinem neuesten Game-Boy-Jump&Run.

Ihr steuert den kleinen Anarchisten, der sich mit seiner Steinschleuder gegen allerlei Käfer und Monster verteidigen kann, durch sechs Level. Getreu dem Märchen kommt Ihr dabei sowohl durch die Wolkenwelt als auch ins Riesenschloß. Extrawaffen und Energie-Ups helfen Euch unterwegs, denn ansonsten kann Bart nur gehen, klettern oder springen. Insgesamt ist dies eine weitere recht nette

An
Bohnen-
ranken läßt
es sich gut
hängen



Bohnen sind
nicht
jedermanns
Geschmack



Bart & The Beanstalk

Grafik



Sowohl Bart als auch der Vordergrund sind nett und passend zur Spielhandlung gezeichnet. Hintergrund ist aber kaum zu sehen.

Sound



Leider immer wieder Reizthema beim Game Boy. Bei diesem Spiel empfehlen wir nach kurzer Hörprobe den Griff an den Regler.

Gameplay



Die Steinschleuder arbeitet mit Verzögerung, weshalb die Feinde nur schwer zu treffen sind, auch sonst ist das Handling nicht optimal.

Dauerspaß



Die Fans der Kult-Comic-Serie haben sowieso ihren Spaß, aber auch Normalspieler werden sich mit dem Game anfreunden können.

TOTAL! - CHECK

Genre Jump&Run
Levels 6
Schwierigkeitsgrad mittel/hoch
Continues
Speicherkapazität 1 MBit
Erhältlich seit Januar



Hübsches Kostüm hat Bart an. Doch was denkt die Kuh?

Episode mit dem coolen Chaos-Kid. Nix besonderes, aber auch nix besonders schlechtes. Simpson-Fans greifen sowieso zu, und andere Jump&Run-Fanatiker können ja ruhig mal ein Auge riskieren.

Maris Feldmann



INTER SOFT

SUPER NES

GAME-BOY

Aero the Akrobat	DA	131,80	Adv. Island	DA	65,50
Alien 3	DA	121,80	Baby T-Rex	DA	56,50
Alien vs. Predator	DA	129,80	Batman Animated Series	US	65,50
Barbie	DA	129,80	Castle Quest	DA	65,50
Batman Returns	DA	121,80	Chuck Rock	DA	65,50
Beethoven	DA	121,80	Cliffhanger	DA	49,50
Captain America	E	131,80	Dracula	DA	65,50
Championship Pool	DA	129,80	Duck Tales 2	DA	69,50
Cool Spot	DA	123,80	F 1 Pole Position	US	64,50
Daffy Duck	DA	129,80	Felix the Cat	DA	67,50
Dennis	DA	129,80	Frankie, Joe und Dirk	US	62,50
Dracula	DA	98,80	Gear Works	DA	65,50
Empire Strikes Back	DA	132,80	Gremlins 2	DA	72,50
Equinox	DA	131,80	Itchy & Scratchy	DA	66,50
Flashback	DA	138,80	Jurassic Park	DA	75,50
Goof Troop	DA	116,80	Kirby's Pinball	US	75,50
Hook	DA	98,80	Mortal Kombat	DA	75,80
John Madden Football 94	US	127,80	Muhammed Ali Boxing	E	63,80
Jurassic Park	DA	132,80	Nigel Mansell	DA	65,50
Lamborghini	US	128,80	Pang	DA	65,50
Lethal Weapon	DA	116,80	Pinball Dreams	E	59,80
Legend of Zelda III	DA	95,80	Sensible Soccer	DA	49,50
Lost Vikings	DA	118,80	Star Trek Next Gen.	DA	63,80
Mario is Missing	DA	129,80	Tazmania	DA	79,80
MECH WARRIOR	DV	133,80	Teenage Mutant H. T. 3	DA	63,80
Mega Man X	DA	132,80	Tetris 2	US	72,50
Mortal Kombat	DA	135,80	Tiny Toons 2	DA	63,80
Mr. Nutz	DA	116,80	WWF 3	DA	63,80
NHL Hockey 94	US	130,80	Zool	DA	65,50
Populous	DA	115,80			
Push Over	DA	116,80			
Rock'n Roll Racing	DA	129,80			
Rummenigge Player Manager	DA	134,80			
Sensible Soccer	DA	131,80			
Streetfighter Turbo	DA	133,80			
Striker	DA	126,80			
Sunsetriders	DA	131,80			
Super Putty	E	103,80			
SUPER STAR WARS	DA	129,80			
Super Turricon	DA	116,80			
Terminator 2 Arcade	DA	123,80			
Terminator 2 Judgement	DA	123,80			
The Terminator	DA	132,80			
Top Gear 2	DA	115,80			
Total Carnage	DA	132,80			
Trodders	DA	98,80			
Utopia	E	125,80			
World Cup Soccer	DA	128,80			
Zombies	DA	121,80			

ZUBEHÖR

ACTION REPLAYPRO 2	115,50
SUPER NINTENDO	
o. Spiel, US Version	278,50
Technoplus SNES Control Pad Plus	29,50
Technoplus SNES Control Stick	28,50
Logic 3 Digital Free Wheel	79,50
Cyberpad (programmierbar)	65,50
Dual Turbo Pad (2 Infrarot Pads)	125,50
Tpo Fighter Joystick (Quickjoy)	138,50

Komplettes Zubehör von Logic 3 und Technoplus!!!

Irrtum und Druckfehler vorbehalten.
Neuerscheinungen können vorbestellt werden.
DA = Deutsche Anleitung E = Englische Anleitung.
Versandkosten: Vorkasse: + 5,- DM, UPS + Post + 9,- DM
zuzügl. Nachnahmegebühr. Ausland nur gegen Vorkasse +
20,- DM. Gesamtpreisliste kostenlos!

INTER SOFT

INTERSOFT GMBH
Groß Liederner Straße 27
29525 UELZEN

SNES

1-2 Spieler

Interplay

DM 140



Als Ihr noch klein wart habt Ihr sicherlich auch mit Knete gespielt? Was passiert aber wenn diese Knete plötzlich anfängt zu leben? Wir wissen es nicht, aber die Jungs von Interplay haben sich so ihre Gedanken gemacht...

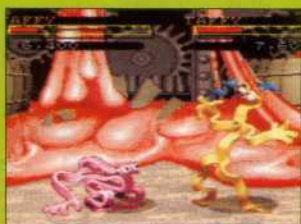


Taffy



Wen Taffy einmal im Griff hat, den läßt er so schnell nicht wieder los. Dank seiner gummiband-artigen Struktur...

... kann er sich aber wunderbar aus der Affäre ziehen, falls es nötig sein sollte. Wenn gleich...



... Taffy auch etwas dämlich gucken mag, ist er doch der intelligenteste der Gruppe.

Vorliebe: Süßes

Abneigung: Zahnarzt

Wünsche: Süßes

Job: 'Candyman'

Motto: Streck Dich!

ClayFighter



Na, was gibt es hier denn wohl interessantes zu entdecken? Wahrscheinlich übt Helga für ihre nächste Biologiearbeit!

Wie soll ein Tag weitergehen, der mit fünf Faustschlägen ins Gesicht beginnt? Da hilft eigentlich nur noch hinlegen und auf Morgen warten!

Und wieder einmal tritt ein neues Kampfspiel an, den algedienten Meister 'Street Fighter II' vom Thron zu stoßen. Nun gut, Prügelspiele gibt's wie Sand am Meer, und nur wenige erreichen überhaupt nennenswerte Qualität. Da fragt man sich, was wohl

Neues und Tolles an Clayfighter sein mag, damit wir von der TOTAL! es so ausführlich testen. Die Antwort ist recht einfach: endlich kommt mal eine Abwechslung und Erfrischung in das Genre. Während andere Spiele zu immer mehr Realismus und Gewalt tendieren



Der hat gegessen! Dank der grafisch unterstützten Trefferkontrolle wißt Ihr genau ob Ihr nun einen 'Smack', 'Punch' oder 'Thud!' gelandet...



... habt. Insbesondere die zweite Variante ist sehr nett, da Blob den Gegner...

... einfach auffrisst, während dieser verzweifelt von innen dagegen boxt.

Vorliebe: Knete

Abneigung: Haare

Wünsche: Knete

Job: 'Claymaker'

Motto: Springen!

Blob

oder gutgemeinte Aprilscherze über ‚Blood-Replays‘ für mehr Blut im Spiel von fast allen ernstgenommen werden, veralbert Clayfighter alle Konkurrenten. Klar ist dies auch ein klassisches Prügel-spiel mit den fast ebenso klassischen Special-Moves aber hier kämpfen keine Menschen sondern realitätsferne Phantasie-



Da hat's wohl beide Recken erwischt! Mal sehen, wer schneller wieder auf den Beinen ist.

Figuren aus Film, Funk und Märchen. Keiner denkt an brutale Gewalt, wenn die dicke Opernsängerin Helga ihre Gegner mit schrillum Gesänge umpustet. Hier steht endlich einmal nicht das Gemetzel sondern der pure Spielspaß an erster Stelle.

Es war einmal ein kleiner Vergnügungspark

Tiny ist der Muskelprotz unter den Clayfightern. Leider ist dies auch der einzige innere Wert den er vorweisen kann



Wie man unschwer erkennt, ist Tiny nicht nur Amateurl-Wrestler sondern auch ein guter Sportler.



Ha, es geht doch nichts über eine kleine fiese Spezialattacke, wenn der Gegner nichts ahnt!

Vorliebe: Farben

Abneigung: Feiglinge

Wünsche: Kämpfe

Job: Verbiegen

Motto: Zerstören!

Tiny

TOTAL! GENIAL

am Rande der Stadt. Früher war er gut besucht und alle Kinder der Stadt verbrachten ihre Freizeit hier, doch seit es Videospiele gibt liegt er einsam und verlassen unter einem Schleier von Staub. Es schien als sollte er langsam verrotten, bis dieser violette Knetgummi-Meteor mitten in den Park stürzte und überall hin Knete verspritzte. Aus den Klumpen und den Überbleibseln des Parks bildeten sich die Clayfighter. Weich in der Birne aber hart im Nehmen, und alle hatten nur einen Gedanken (zu mehr reichte es nicht) ‚König des Zirkus‘ zu werden. So begann der Kampf der Knetgummimänner.

SUPER PRÜGELSPASS MIT KNETFIGUREN

Einige Knetklumpen flogen aber sogar noch weiter. Bis auf die Seiten 20 und 21, dort machen sich nämlich die Claymates aus dem gleichen Softwarehaus breit und versuchen Ihr Jump&Run Debut.

Nachdem die einleitenden Worte gefallen sind wollen wir uns mal dem Game zuwenden. Zuerst könnt Ihr im Options-Menü allerlei nützliche Sachen einstellen. So wartet die Geschwindigkeit mit acht verschiedenen Stufen auf, und beim Schwierigkeitsgrad habt Ihr die Wahl zwischen drei möglichen Einstellungen. Desweiteren könnt Ihr den Timer ausschalten (für langanhaltende Prügel-schlachten), und selbstverständlich auch die Tastenbelegung der Pads verändern. End-



Auch im Sommer könnt Ihr nun die Schneebälle rollen und...



... schießen. Man kann nur hoffen, daß diese Knete nicht wie Schnee in der Sonne schmilzt.

lich durch den Optionswust gedrückt solltet Ihr spätestens jetzt mal um Euch schauen, ob Ihr allein seid. In diesem Fall wäre nämlich das normale Game das angebrachte. In diesem kämpft Ihr nacheinander gegen alle Clayfighter, bis Ihr der absolute Sieger und König des Zirkus seid. Sollte sich aber doch noch irgendwo einer Eurer Freunde versteckt haben, geht der Spaß erst richtig los, denn im Versus-Mode könnt Ihr neben den Fightern auch den Hintergrund wählen und ein passendes Handicap einstellen. Außerdem spielt sich mit einem menschlichen Mitspieler alles gleich doppelt so gut. Natürlich kann Euer

Blue Suede Goo



Sein ganzer Stolz, die tolle Tolle. Ich kenn' da übrigens einen super Friseur, der macht Euch auch sowas!



Achtung! Die extra-fiese, super-gefährliche, monströs-gemeine Mehrfach-Musik-Noten-Reihe schlägt zu und kennt keine Gnade.



Ja ja, wer sein Haar immer schön am Schleifstein wetzt, der darf damit auch operieren!

Vorliebe: Musik

Abneigung: Helga

Wünsche: Gitarre

Job: Musiker

Motto: Oh Baby!

Vorliebe: Schnee

Abneigung: Feuer

Wants: Winter

Job: Schneeräumer

Motto: Bleib cool!

Bad Mr. Frosty

Kumpel auch jederzeit in den normalen Kampf mit einsteigen. Der Gewinner kämpft dann weiter gegen den Computer.

Die acht aus Knetgummi gebastelten Kämpfer zeichnen sich allesamt durch liebevolle Animation und TOTAL! lustige Moves aus. So verformt sich der ehemalige Horror-Held ‚Blob‘ in einen Schuh wenn er einen Tritt macht, oder es kommen fünf Fäuste aus seinem Körper wenn er zuschlägt. Der Clown ‚Bonker‘ wirft mit Torten um sich und streckt Euch seinen federgelagerten Kopf entgegen. Und der Elvis-Imitator ‚Blue Suede Goo‘ kann mit seiner gefährlichen Haartolle allerlei Schaden an-

ClayFighter

richten. Natürlich dürfen den Kämpfern auch die berühmten Special Moves nicht fehlen. Diese sind im großen und ganzen an die klassischen Vorbilder aus 'Street Fighter II' angelehnt und lassen sich auch ähnlich, also mit den bekannten Tastenkombinationen, auslösen. Natürlich wird der Standard-Feuerball durch passendere Objekte abgelöst. Da wirft 'Bad Mr. Frosty' mit Schneebällen und 'Bonker' knallt die typischen Slapstick-Torten um sich (hoch und tief!).

Beim Konkurrenten 'Mortal Kombat' haben sich die Interplay-Programmierer ebenfalls bedient und eine nette Option eingebaut. Wenn Ihr den Gegner mehrmals getroffen habt, ohne

guter Animation und toller Sprachausgabe. Die Recken lassen sich gut steuern und führen alle Kommandos exakt aus. Auch die Spezialschläge verlangen Euch nicht zu große Verrenkungen ab.

Das schöne an diesem Spiel ist die schon angesprochene Abstraktion, weg von realer Gewalt und Blut, hin zu Cartoonfiguren, die einen nicht direkt an Menschen erinnern und dadurch einfach nur lustig und nicht brutal sind. Dieses Game ist dank seiner Selbstironie für alle Altersgruppen uneingeschränkt zu empfehlen.

Man könnte also sagen „Ein Familienprügelspiel“. Was etwas stört ist die doch sehr geringe Zahl an Kämpfern, schließlich hat man bei Konkurrenzprodukten mittlerweile schon zwölf zur Auswahl, und es werden immer mehr. Auch sind nur drei Schwierigkeitsgrade etwas wenig um die eigene Spielstärke optimal anzupassen.

Insgesamt kommt dieses Game sicherlich nicht an das große Vorbild Street Fighter II heran, doch hinterläßt es trotzdem einen sehr guten Eindruck, nicht zuletzt durch die fantastischen Kneifiguren.

Maris Feldmann
Clayfighter

Grafik ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒
Die größten Kämpfer mit der bislang besten Animation agieren vor fabelhaften Hintergründen und begeistern Jung und Alt.

Sound ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒
Jeder Kampf wird von einer gut digitalisierten Stimme angesagt, und auch die restliche Musik ist nicht von schlechten Eltern.

Gameplay ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒
Alle Fighter lassen sich gut steuern und auch die Specialmoves könnt Ihr ohne große Probleme aktivieren.

Dauerspaß ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒
Durch die lustigen Figuren, die tolle Animation und das Entdecken geheimer Moves macht Clayfighter auch später noch Spaß.

TOTAL! - CHECK
Genre Prügelspiel
Levels -
Schwierigkeitsgrad einstellbar
Continues -
Speicherkapazität 16 MBit
Erhältlich ab Mai

Vorliebe: Nacht
Abneigung: Tag
Wünsche: Nacht
Job: Erschrecken
Motto: Rennen!!!

Was passiert wenn an Halloween die großen Kürbisse die kleinen Kürbisse...
... in den Kopf beißen? Wir wissen es leider auch nicht, sorry!

lckybod clay



Nichts ist gefährlicher als kreischende Opernsängerinnen. Im Ernstfall solltet...



... Ihr vielleicht die Oper verlassen und zuhause irgendeine coole CD auflegen.



Damencatchen ist auch in unseren Kreisen sehr beliebt!

Vorliebe: Essen
Abneigung: Salat
Wünsche: Kekse
Job: Sangerin
Motto: Essen!!!

Helga

selbst verletzt worden zu sein, blinkt über ihm ein K.O.-Schriftzug. Trefft Ihr ihn nun mit einem Special Move (allerdings keinen Flugmove) verliert er auf einem Schlag all seine restliche Energie, und Ihr habt die Runde gewonnen. Wem das alles noch nicht reicht, dem sei gesagt, daß zu den in der Anleitung dokumentierten Moves noch einige geheime kommen, die Ihr entweder selbst herausfinden müßt (schwierig, schwierig) oder in der nächsten TOTAL! nachlesen könnt (schlau, schlau). Clayfighter ist ein solides Prügelgame mit sehr

guter Animation und toller Sprachausgabe. Die Recken lassen sich gut steuern und führen alle Kommandos exakt aus. Auch die Spezialschläge verlangen Euch nicht zu große Verrenkungen ab.

Das schöne an diesem Spiel ist die schon angesprochene Abstraktion, weg von realer Gewalt und Blut, hin zu Cartoonfiguren, die einen nicht direkt an Menschen erinnern und dadurch einfach nur lustig und nicht brutal sind. Dieses Game ist dank seiner Selbstironie für alle Altersgruppen uneingeschränkt zu empfehlen.

Man könnte also sagen „Ein Familienprügelspiel“. Was etwas stört ist die doch sehr geringe Zahl an Kämpfern, schließlich hat man bei Konkurrenzprodukten mittlerweile schon zwölf zur Auswahl, und es werden immer mehr. Auch sind nur drei Schwierigkeitsgrade etwas wenig um die eigene Spielstärke optimal anzupassen.

Insgesamt kommt dieses Game sicherlich nicht an das große Vorbild Street Fighter II heran, doch hinterläßt es trotzdem einen sehr guten Eindruck, nicht zuletzt durch die fantastischen Kneifiguren.

Maris Feldmann
Clayfighter

Grafik ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒
Die größten Kämpfer mit der bislang besten Animation agieren vor fabelhaften Hintergründen und begeistern Jung und Alt.

Sound ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒
Jeder Kampf wird von einer gut digitalisierten Stimme angesagt, und auch die restliche Musik ist nicht von schlechten Eltern.

Gameplay ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒
Alle Fighter lassen sich gut steuern und auch die Specialmoves könnt Ihr ohne große Probleme aktivieren.

Dauerspaß ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒
Durch die lustigen Figuren, die tolle Animation und das Entdecken geheimer Moves macht Clayfighter auch später noch Spaß.

TOTAL! - CHECK
Genre Prügelspiel
Levels -
Schwierigkeitsgrad einstellbar
Continues -
Speicherkapazität 16 MBit
Erhältlich ab Mai

FAZIT
2+

EXPRESS					
Attack us/dt	99.-/119.-	Space Ace dt	109.-	Tony Meolas Soccer us	119.-
Bladins Quest us	119.-	Stanley Cup Hockey us	109.-	Top Gear II us/dt	109.-/129.-
Brodius dt	99.-	Star Wing dt/us	109.-/99.-	Tuff E Nuff us	99.-
Black Panther us	109.-	Streetfighter Turbo dt/us	129.-/119.-	Turn & Burn us	129.-
Boyer Manger eng	69.-	Striker ip/dt	89.-/119.-	Turtles Tournament Fighters dt	129.-
Rocky & Rocky dt/us	129.-/109.-	Stunt Race FX-Trax	109.-	Utopia us	109.-

SUPER NES

GAME EXPRESS, Häberlstr. 26, 80337 München
Öffnungszeiten: Mo - Sa, 10 bis 20 Uhr • FAX 089/53 42 54

Verstandkosten DM 8.- zzgl. Nachnahme, ab DM 250.- frei, Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse • Auskunft über Neuheiten und weitere Angebote telefonisch • Auch Ladenverkauf! • Händleranfragen erwünscht • Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Ladenverkauf:
Theresienstraße 152
80333 München
Tel.: 089 / 522787

GAME BOY

**Neuheitenservice
per Telefon**

Blitzservice: Bestellungen vor 18 Uhr werden am
selben Tag versandt.
Vorbestellungen möglich
Gesamtpreisliste gegen frankierten Rückumschlag
oder DM 2,- in Briefmarken

**Wir verkaufen auch:
IBM, Amiga und Game Gear Spiele**

Ladenlokale (Preise variieren) kein Versand	Versand-Tel.089/664530
01159 Dresden Reisewitzer Str. 46	Tel. 0172/35828
31061 Allfeld-Brumk Glencastle Str. 56	Tel. 05181/2739
80333 München Theresienstr. 152	Tel. 089/522787
81243 München Friedrichshafener Str. 9	Tel. 089/8205526

Händleranfragen erwünscht
Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich

Versandkosten per Post DM 7,- zzgl. Nachnahme, Versandkosten per UPS auf Anfrage. Ab DM 250,- Versandkosten frei, Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse
zzgl. DM 18,- Versandkosten, Express-Service zzgl. DM 10,- Versandkosten, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

CHARTS

GRAFIKER CHARTS



Marion Limbach
Cool Spot

Es ist wie verhext: In letzter Zeit sehe ich permanent rote Punkte vor mir. Überarbeitet? Ein Fall für den Augenarzt? Irgendwie Cool Spot treibt sein Unwesen auf der heimischen Flimmerkiste ...

REDAKTIONS CHARTS



Martin Klugkist
Tetris

Dieses Game ist der Game Boy-Klassiker überhaupt. Für mich war es der Hauptgrund, warum ich mir den Keks-Kasten zulegte. Selbst nach drei Jahren macht es einen Mordspaß, per Link-Kabel heiße Tetris-Schlachten auszutragen.

GRAFIKER CHARTS



Domenico Pais
Super Mario Kart

Ja, alt ist's, aber für mich immer noch ungeschlagen: Super Mario Kart. Ein Spiel wie eine Tropenkrankheit - das Fieber bricht immer wieder in Wellen aus. Im Moment hat's mich wieder voll erwischt.

REDAKTIONS CHARTS



Klaus D. Hartwig
über Mega Man X

Obwohl das Spielprinzip schon einige Jahrzehnte auf dem Buckel hat und sicherlich keinen Preis für Originalität gewinnen wird, hat Mega Man seit den NES-Versionen aus allen 8-Bit-Tagen nichts von seinem Reiz verloren.

Mit riesen Schritten geht's in die zweite Runde Eurer neuen Leser-Charts. Wie immer entscheidet Ihr mit

Euren Zuschriften, welche Spiele die vorderen Plätze besetzen. Wie immer gibt es ein Spiel zu gewinnen!

SNES

1

Vormonat
1
Seit
10 Monaten

STREET FIGHTER II TURBO

2

Vormonat
3
Seit
4 Monaten

COOL SPOT

3

Vormonat
5
Seit
2 Monaten

STAR WING

4

Vormonat
2
Seit
4 Monat

FLASH BACK

5

Vormonat
6
Seit
2 Monat

ZELDA III

6

Vormonat
4
Seit
2 Monat

SUPER MARIO KART

7

Vormonat
7
Seit
2 Monat

ALADDIN

8

Vormonat
9
Seit
6 Monaten

SUPER MARIO ALL STARS

9

Vormonat
8
Seit
2 Monaten

MORTAL KOMBAT

TOP GAME

COOL SPOT



Nachdem Cool Spot im letzten Monat von Flashback auf den 3. Platz vertrieben wurde, ist das Jump&Run-Game rund um den Brause-Helden jetzt wieder Eure Nummer zwei.

TOTAL! LESER CHARTS



1. COOL SPOT Wir finden „Cool Spot“ echt super, weil es lustig ist und eine tolle Musik hat. Es macht uns riesigen Spaß, und sogar unsere kleine 5-jährige Schwester Nadine hat viel Spaß.

2. ALADDIN 3. MARIO ALL-STARS

Jennifer, Christine und Nadine
Röhle aus Herdorf.

REDAKTIONS CHARTS



Gerald Arend
Plok

Wer hat da gesagt, Jump&Run sei ausgelutscht? Ich selbst! Dann muß ich meine Meinung wohl noch mal revidieren: Wenn Plok mit Armen und Beinen um sich wirft, freut sich der Redakteur. Wirklich originell!



TOTAL!

TIPS & TRICKS



Ihr bekommt nicht nur ein tolles Equinox-Poster von uns, sondern auch noch diese Doppelseite mit den ersten drei Levelkarten und einigen nützlichen Tips. Damit sollte der Einstieg in dieses Spiel nicht mehr schwerfallen. Tja, so sind wir zu Euch. Schreibt uns doch ruhig wie es Euch gefallen hat und ob Ihr mehr davon wollt.



Springt hier auf den Steinblock und sofort weiter nach oben, dann müssen nur noch ein paar Geister dran glauben



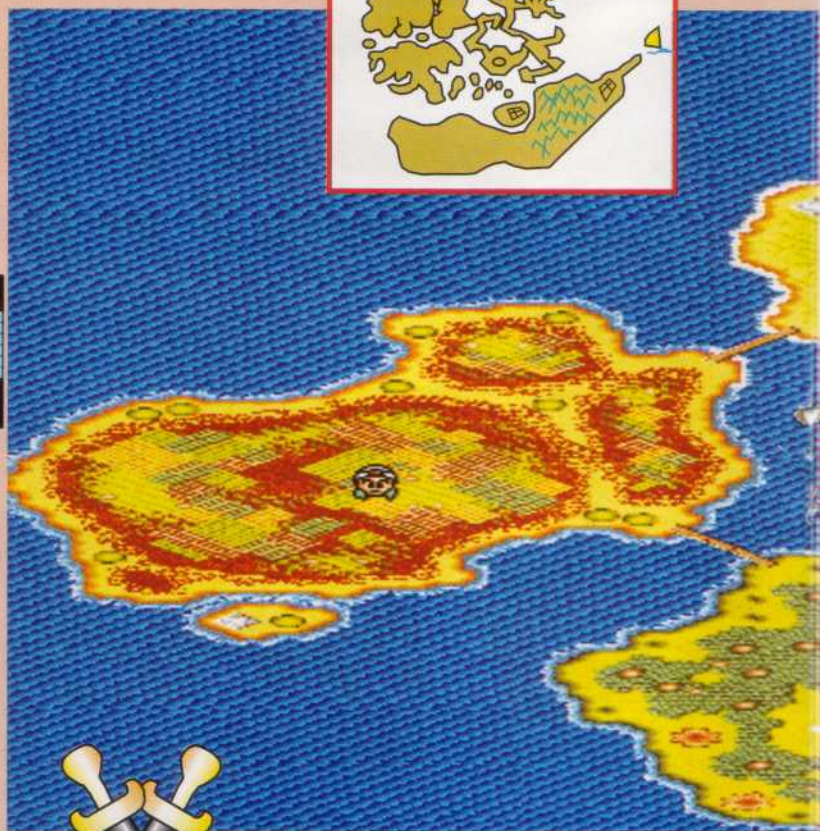
Den hinteren Block runterschieben, dann aufs Gitter



Den rechten zuletzt schieben und vorher die anderen nach rechts ruckeln



Hier sind überall unsichtbare Plattformen. Am besten probiert Ihr aus



Auch wenns nicht so aussieht, die linke Reihe läßt sich verschieben.

Achtung, die Stacheln können Euch auch hier treffen



Hier geht es in einen versteckten Geheimgang

Level 3 Deeso

Ihr braucht alle Schlüssel. Auch wenn Ihr denkt, daß Ihr den einen oder anderen nicht erreichen könnt, man kommt an alle heran! Viel Spaß, Euer TOTAL! Team.

TIPS & TRICKS

BLAZER

Für alle Nachwuchs-Zauberer haben wir hier einige nützliche Tips zusammengestellt. Viel Spaß beim Ausprobieren.



ACTION REPLAY CODES

Wer es nicht ganz so stressig möchte, der darf zum Schummelmodul greifen. Achtung, wenn Ihr in einen Abgrund fällt, muß das ARP kurz abgeschaltet werden!

ZEFB 0105
ZE1F 0D08
ZE1F 0003

Energie
Magie
Leben

FLUGSEQUENZEN

Möglichst viele Diamanten einsammeln, die Ringe aus Stachelkugeln lassen sich oftmals am rechten oder linken Bildschirmrand umfliegen.



LAIR OF KHARYON

Unterwasser-Level, hier müssen die Schalterbetätigt werden, um die Strömungen zu ändern, der Comet Flash kann bei der Fortbewegung recht hilfreich sein. Der Endgegner wurde bereits beschrieben, er hinterläßt die Time Stop-Magie.



FALLS OF TORMENT

Kleines Wasserlevel ohne größere Besonderheiten. Wiederholtes Einsetzen von Comet Flash beschleunigt das Durchqueren.

PETROLITH CASTLE

Vorsicht, in diesem Eislevel nicht zu sehr ins Rutschen kommen. Mit den Eiskeilen lassen sich auch Gegner ausschalten. Die Stampfer-Wände machen gutes Timing nötig, sollten aber kein Problem darstellen. Endgegner-Taktik siehe oben.

TOWER OF THE TAROLISK

Erster Raum ideal, um Extraleben einzuheimsen. Bei den Stachelplattformen warten, bis die Spitzen zu sehen sind, dann hochspringen. Bei den verschwindenden Plattformen sehr kurze Sprünge machen, sonst gibt es Probleme. Endgegnertaktik siehe bei Raglan's Citadel, als Belohnung gibt es den Heal-Zauber.



FORTRESS SHIROL

Fluglevel, hier möglichst in der Mitte oder vorne fliegen.

SAND RIVERS OF SHIROL

Die fallenden Plattformen erfordern sehr viel Geschick, per Comet Flash läßt sich das Level etwas abkürzen.



CLIFFS OF PERIL

Fluglevel ohne besondere Ereignisse. Gegen Ende etwas weiter unten fliegen, um ein Extraleben zu ergattern.

TOWER

und sicher landen. Nach einem Wasserlevel und einer Freiluftstrecke mit brüchigen Plattformen kommt noch ein schönes Kletterlevel, danach ein weiter Drache als Obermütz. Bei ihm sofort auf die oberen Plattformen springen und bei seinem Auftauchen notfalls die Seite wechseln, damit man das Biest bzw. die rote Kugel von hinten mit der Standard-Magie bearbeiten kann. Alternativ kann auch von vorne geprügelt werden, dann aber auf die Flammen achten. Nach dem Sieg gibt es die heißersehnte Fiery Phoenix-Magie, in der nachfolgenden Flugsequenz kann man nochmals Extraleben für den Endkampf sammeln.

FALTINE'S WOOD

Ein relativ kurzes Waldlevel zum Aufwärmen. Einige Gegner sind recht schwer zu sehen, ganz oben auf den Bäumen befinden sich viele Extras.



CAVERNS OF SHIROL

Eine nette Kombination aus beweglichen Plattformen und Förderkörben. Vorsicht bei den teleportierenden Gegnern, die Schleimhände sind



unverwundbar. Endgegner ist der bereits erwähnte Drache, Bonus-Magie ist Warrior Force.

THE TEMPLE INFERNUS

Noch kein größeres Problem, prima dazu geeignet, um sich mit der Sprungtechnik an Wänden vertraut zu machen. Die kleinen Feuergeister können verprügelt oder mit der Standard-Magie besiegt werden, letztere hilft auch bei den Stachelwalzen. Vorsicht bei den explodierenden Kugeln, Abstand halten! Endgegnertaktik siehe bei Raglan's Citadel.



SKYBL



SONY



ELECTRONIC
PUBLISHING™

MAZER



TOTAL!

TIPS & TRICKS

GENERELLE TIPS

Es ist zwar möglich, den Vorspann abzubrechen, wer aber schneller zu einem Extraleben kommen will, der sollte ihn gleich zweimal bis kurz vor das Levelende spielen, also unterwegs einmal sterben.



Die eingesammelten Diamanten werden nämlich praktischerweise mit ins eigentliche Spiel übernommen, das erste Extraleben ist somit leicht verdient.

Da die Extras bei erneutem Betreten eines Raumes wieder vorhanden sind, kann man sich recht schnell mit vielen Extraleben ausstatten. Besonders gut geeignet ist hierzu der erste Raum im Tower of the Tarolisk. Das Extraleben per

Comet Flash abholen, auf dem Rückweg die Diamanten einsammeln, kurz hinausgehen und das gleiche nochmal. Wenn keine Magie mehr vorhanden ist, die Lebenskraft beim Einsammeln der Diamanten verbrauchen und so weiter...



SKY



GATEWAY OF ETERNAL STORMS

Bei den Glasblöcken helfen nur geschickte Sprungschläge, die Stachelwalzen sollten mit Time Stop oder Standard-Magie ausgeschaltet werden.



KEINE ANGST VOR ENDGEGNERN

Im letzten Level, Raglan's Citadel, trifft Ihr nach etwas Kletterei (störende Gegner am besten mit der Blitz-Magie beseitigen) auf viele nette Obermotze, die Ihr teilweise schon von früher kennt. Hier sind einige Tips, wie Ihr sie möglichst effektiv besiegt. Der Geist aus der Wunderlampe gab sich schon im Temple Infernus die Ehre. Er ist nur verwundbar, wenn sich die Lampe bewegt. Einfach warten, bis der Geist beginnt zu erscheinen, sich recht dicht an die Lampe stellen und warten. Sobald der Fiesling Feuerbälle wirft, einige Schritte zur Seite gehen, umdrehen und ein bis zwei Schüsse mit der Standardmagie auf die laufende Lampe abgeben oder zuschlagen. Das ganze mehrere Male wiederholen.

Als nächstes folgt das seltsame Riesenhirn, das auch im Tower of the Tarolisk lästig war. Es ist nur zu treffen, wenn das Auge geöffnet ist. Einen Schuß Standardmagie, dem Feuerball ausweichen und links an die Wand und über den Gegner springen. Sobald er zu groß geworden ist, einfach in der linken Ecke ducken, um nicht getroffen zu werden.

Anschließend gibt es ein Wiedersehen mit der Wand aus dem Petrolith Castle. Sie ist schnell Geschichte, wenn man vier Mal in die Luft springt und den Comet Flash aktiviert. Alternativ kann natürlich auch geprügelt werden, mit guten Reflexen sollte die Drehung der Wand kein Problem darstellen.

Weiter geht es mit den Wassermonstern aus dem Lair of Kharyon. Hier einfach seelenruhig in die Bildmitte schwimmen und vier Mal Star Fire oder Lightning Strike einsetzen, wenn die Monstergeneratoren gerade Kugeln bilden.

Und auch der Drache aus den Caverns of Shirol darf nochmals mitspielen. Bei ihm hilft nur geschicktes Ausweichen, steht er auf dem Boden, kann man ihn entweder von vorne schlagen oder von hinten mit der Standard-Magie ärgern. Bewegt sich der Drache gerade als Kugel durch die Gegend, kann man ihm nur mit Comet Flash Schaden zufügen.

Jetzt kommt endlich Ashura ins Spiel. Bei ihm ist es wichtig, ihm zunächst mit dem Fiery Phoenix das Schild wegzunehmen. Der Rest kann dann je nach Belieben mit Magie und freundlichen Tritten erledigt werden.

Und schließlich will auch noch Raglan persönlich verdroschen werden. Bei ihm ist Geduld angesagt: Zunächst nach oben auf den Vorsprung klettern und warten bis der Fiesling seine Hand ausstreckt. Sich draufstellen und warten, bis er beginnt, sie zurückzuziehen. Jetzt kurz hochspringen, mit Standard-Magie das grüne Auge beschießen und auf den Boden fallen lassen, um nicht von Laser und Mundgeruch getroffen zu werden. Jetzt nur noch schnell wieder nach oben (vorsicht vor der Faust!) und das Spielchen wiederholen. Bei gutem Timing sollte es eigentlich keine Probleme geben.

Jetzt kommt endlich Ashura ins Spiel. Bei ihm ist es wichtig, ihm zunächst mit dem Fiery Phoenix das Schild wegzunehmen. Der Rest kann dann je nach Belieben mit Magie und freundlichen Tritten erledigt werden.

Und schließlich will auch noch Raglan persönlich verdroschen werden. Bei ihm ist Geduld angesagt: Zunächst nach oben auf den Vorsprung klettern und warten bis der Fiesling seine Hand ausstreckt. Sich draufstellen und warten, bis er beginnt, sie zurückzuziehen. Jetzt kurz hochspringen, mit Standard-Magie das grüne Auge beschießen und auf den Boden fallen lassen, um nicht von Laser und Mundgeruch getroffen zu werden. Jetzt nur noch schnell wieder nach oben (vorsicht vor der Faust!) und das Spielchen wiederholen. Bei gutem Timing sollte es eigentlich keine Probleme geben.

Und schließlich will auch noch Raglan persönlich verdroschen werden. Bei ihm ist Geduld angesagt: Zunächst nach oben auf den Vorsprung klettern und warten bis der Fiesling seine Hand ausstreckt. Sich draufstellen und warten, bis er beginnt, sie zurückzuziehen. Jetzt kurz hochspringen, mit Standard-Magie das grüne Auge beschießen und auf den Boden fallen lassen, um nicht von Laser und Mundgeruch getroffen zu werden. Jetzt nur noch schnell wieder nach oben (vorsicht vor der Faust!) und das Spielchen wiederholen. Bei gutem Timing sollte es eigentlich keine Probleme geben.

Und schließlich will auch noch Raglan persönlich verdroschen werden. Bei ihm ist Geduld angesagt: Zunächst nach oben auf den Vorsprung klettern und warten bis der Fiesling seine Hand ausstreckt. Sich draufstellen und warten, bis er beginnt, sie zurückzuziehen. Jetzt kurz hochspringen, mit Standard-Magie das grüne Auge beschießen und auf den Boden fallen lassen, um nicht von Laser und Mundgeruch getroffen zu werden. Jetzt nur noch schnell wieder nach oben (vorsicht vor der Faust!) und das Spielchen wiederholen. Bei gutem Timing sollte es eigentlich keine Probleme geben.

STORM FORTRESS OF KL'HAR

Drohende Abstürze können notfalls mit Comet Flash abgewendet werden. Die Endgegner werden mit Time Stop festgenagelt und von den Plattformen aus verprügelt. Anschließend gibt es den Lightning Strike.



THE GREAT

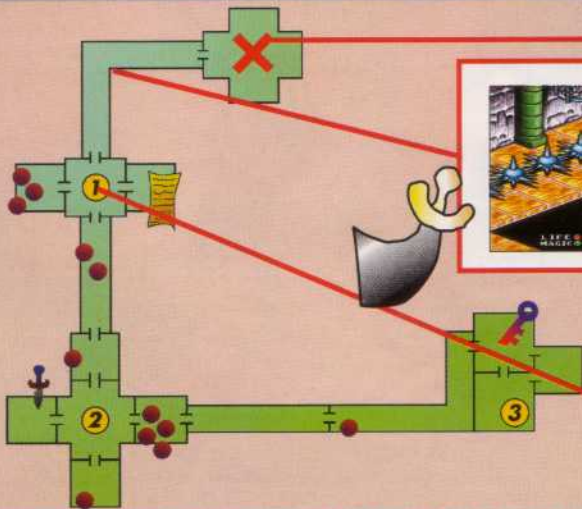
Wirklich groß und abwechslungsreich! Zu Beginn kommt man nur durch den gezielten Einsatz von Warrior Force und Comet Flash weiter. Nach einem Stampfer-Abschnitt, einigen rollenden Kugeln und einer Aufzugplattform kommt wieder ein Turmlevel. Hier einfach nach unten fallen lassen, den Stachelkugeln ausweichen



DRAGONHILL FOREST

Dieser Wald ist gar nicht so groß, wie es auf den ersten Blick scheint. Die Türen befinden sich teilweise ganz oben in den Bäumen oder ziemlich tief unten.





Laufst erst vor den Geistern weg und dreht erst im scharfen Knick um, dann könnt Ihr die Jungs plattmachen



Wie bei allen anderen Endgegnern seid Ihr in der linken oberen Ecke am sichersten



Noch sind die Räume recht leicht und verlangen nur etwas Geschick beim Springen

Level 1 Galadonia

Hier fängt Euer Abenteuer an. Die drei Eingänge und alle wichtigen Sachen, die es hier gibt, sind auf der Karte eingezeichnet.

Als erstes solltet Ihr Euch den Dolch holen, denn ohne Waffe seht Ihr ziemlich alt aus, danach wäre der Zauberspruch (Schriftrolle) nicht unpraktisch.

Unendlich Leben Unendlich Magie
7E 23 43 04 7E 23 45 04

ACTION REPLAY



Level 2 Tori

Auch hier solltet Ihr Euch zuerst die neue Waffe besorgen und möglichst viele Schlüssel, dann steht Ihr nicht vor verschlossenen Türen.



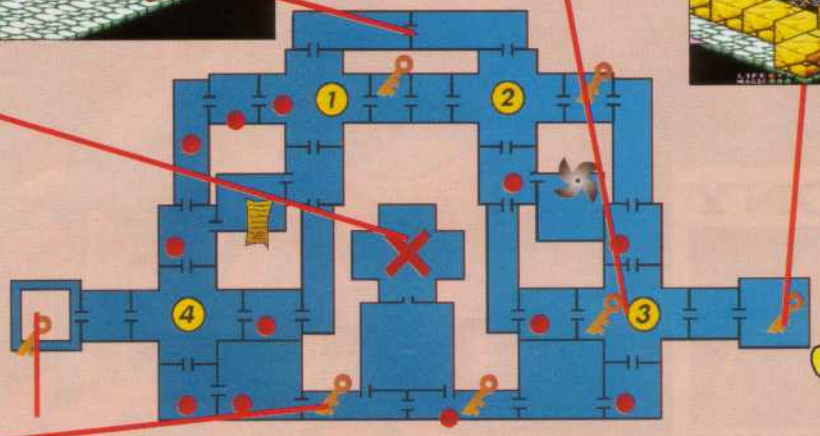
Erst fleißig schieben, dann kommt Ihr von der anderen Seite dran



Die berühmte sichere Ecke. Auch hier läßt sich schieben



Schieben ist eigentlich das Beste was Ihr immer machen könnt





SONY



ELECTRONIC
PUBLISHING™

Equinox

REDAKTIONS CHARTS



Philipp Berens
Madden NFL'94

Mein Game-Favorit:
John Maddens
Adaption des
taktisch
anspruchsvollen
Sports American
Football. Der ideale
Ausgleich nach
langer Büroarbeit:
Fit durch Touchdown

REDAKTIONS CHARTS



Ulrich Mühl
Tetris Battle Gaiden

Die einfachsten
Spielideen sind eben
doch die besten! Aus
genau diesem
Grunde ist Tetris
Battle Gaiden
diesen Monat bei
mir ganz vorn. Ein
bewährtes Prinzip,
verfeinert mit
Extras und Optionen
— einfach spitze!

NO NAME CHARTS



Julia Abeysekera
Bomber Man

Super Bomber Man
ist im Mehrspieler-
Modus einfach
unschlagbar. Nichts
macht mehr Spaß,
als wild
bombenlegend
durch die Gegend
zu rennen und drei
Freunde in die Luft
zu sprengen.

TOTAL! LESER CHARTS

1. YOUNG MERLIN

2. STAR WING

3. FLASHBACK

Christian
Hinze
aus Kassel



REDAKTIONS CHARTS



Maris Feldman
über Slum City

Letzte Zeit steckt
doch
sonderbarerweise
immer wieder mal
dieses alte
Städtebau-Modul in
meinem SNES.
Grund genug die
Nacht durchzuspielen,
oder etwa nicht?

10

Vormonat
10
Seit
2 Monaten

Mr.
NÜTZ



11

Vormonat
12
Seit
2 Monaten

SHADOW
RUN



12

Vormonat
—
Seit
2 Monaten

ROCK 'N'
ROLL
RACING



NES

1

Vormonat
1
Seit
11 Monaten

SUPER
MARIO
BROS. 3



2

Vormonat
2
Seit
2 Monaten

MARIO
&
YOSHI



3

Vormonat
1
Seit
2 Monaten

ALIEN 3



GB

1

Vormonat
2
Seit
2 Monaten

ZELDA IV



2

Vormonat
1
Seit
3 Monaten

SUPER
MARIO
LAND 2



3

Vormonat
5
Seit
2 Monaten

MYSTIC
QUEST



4

Vormonat
3
Seit
4 Monaten

TURTLES 3



5

Vormonat
4
Seit
4 Monaten

DRACULA



REDAKTIONS CHARTS

Nach gut einem
Jahr als Screen-
shot-Sklave im Dienste
der TOTAL! habe ich
endlich meine absolu-
ten Lieblingsspiele
gefunden: Unsere
Bildbearbeitungs-
Software auf dem
Redaktions-Com-
puter - kein Absturz
ist schöner...



Michael Anton
Mal was anderes!

REDAKTIONS CHARTS

Ich drehe diesen
Monat meine
Runden am liebsten
mit den Rock 'n'
Roll Cars. Besonders
im Spiel zu zweit
kommt auf den
futuristischen Renn-
strecken jede
Menge Spaß auf.
Doch auch alleine
geht die Post ab!



Reza Abdolali
Rock 'n Roll Racing

REDAKTIONS CHARTS

Draußen regnet und
stürmt es, der Golf-
platz ist gesperrt —
doch was soll's?
Dann ziehe ich mir
eben eine Runde
Konami Golf rein,
den spannenden,
sehr realistischen
Zeitvertreib — nicht
nur für Hobby-
golfer.



HANS-J. AMANN
Konami Golf

TOP GAME

ZELDA IV



Da ging Flashback wohl kurz vorm Ziel die Luft
aus! Statt Street Fighter 2 als neuer
Spitzenreiter abzulösen, fiel das Game vom
zweiten auf den 4. Platz.

MITMACHEN UND GEWINNEN!!!

Ist Euer Lieblingsspiel nicht in den Charts?
Nicht ärgern, ändert! Schickt einen Brief mit
Euren drei Favoriten und Eurer Foto an:

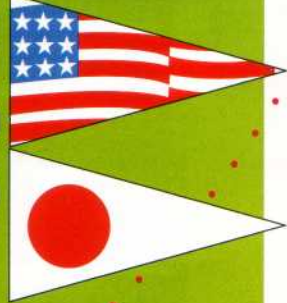
TOTAL! Charts

Hedwigstraße 39, 20249 Hamburg

Jedem Monat verlassen wir unter allen
einsendenden ein Spiel nach Wahl! Der Rücksweg
ist ausgeschlossen.

IMPORTNER

CORNER



Importspiele ...
... laufen nicht ohne
weiteres auf den bei
uns üblichen PAL-Gerä-
ten. Es gibt zwei Mög-
lichkeiten, sie dennoch
bei uns zu betreiben.

- Ein sog. US/Japan-Adapter überbrückt Blocker-Chips und eventuelle Geschwindigkeits-Abfragen.
- 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 60Hz darzustellen.
- Nintendo hilft bei Fragen zu ,inoffiziellen' Modulen nicht weiter.
- Der Garantieanspruch verfällt.



SNES
1-2 Spieler
Namco
DM 140



Nicht nur die Form sondern auch die Farbe dürft Ihr wählen. Und dann geht die wilde Hatz los.

Battle Cars

Ihr habt ,F-Zero' und ,Rock 'n' Roll Racing' schon durchgezockt? Oder würdet gerne beides auf einmal spielen? „Battle Cars“ verbindet Elemente aus beiden Games zu einem weiteren Autorennspiel!

Bei diesem Import-Game steuert Ihr Eure kW-Boliden über einen ,Mode 7'-Rennkurs mit verdammt scharfen Kurven. Eure Konkurrenten dürft Ihr mittels Minen, Raketen oder Granaten elegant aus dem Weg bomben. Leider funktioniert das nicht bei dem obligatorischen Streckenchampion, den könnt Ihr nur aufhalten, um letztendlich vor ihm ins Ziel zu gelangen, ansonsten: Game Over. Nach jedem Race folgt noch ein Rennen gegen die Zeit, dann dürft Ihr die durch Abschüsse und schnelles Fahren gewonnene Kohle in die Aufrüstung Eures Fahrzeugs stecken. Bessere Motoren, Panzerung und Waffen erhöhen Eure Chancen in höheren Leveln immens.



Ein kleiner Sprung kann manchmal helfen die gegnerischen Geschosse zu überleben.



Im Zweispieler-Modus hat jeder Fahrer eine Bildschirmhälfte, alles andere wäre auch irgendwie recht unpraktisch. Habt Ihr bis zum Ende durchgehalten und alle Strecken gewonnen, bekommt Ihr einen Tastencheat, mit dem Ihr die Strecken nochmal in der Draufsicht fahren könnt. Keine schlechte Idee! So bekommt Ihr praktisch zwei Spiele zum Preis von einem. Da die Steuerung sehr gewöhnungsbedürftig ist, werdet Ihr sicherlich ganz schön an dem Game zu knabbern haben. Ansonsten ist es eine erträgliche Mischung aus beiden erwähnten Spielen, die jedoch keinem das Wasser reichen kann.

Maris Feldmann

Aufrüstung !?



Wenn Ihr im Titelscreen oben, unten, L, R und Select drückt, könnt Ihr den Mystery-Mode einstellen.

Im Shop dürft Ihr dann nach Herzenslust aufrüsten, je nach Geldbörse versteht sich!



Wie Ihr seht, hat man im Zweispieler Modus nur den halben Schirm. Dafür aber den doppelten Spaß

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

TOTAL! - CHECK
Genre Act./Rennspiel
Levels 32 Strecken
Schwierigkeitsgrad einstellbar
Continues unbegrenzt
Speicherkapazität 8 MBit
Import aus USA

FAZIT
4+

SNES

1 Spieler

DTMC

DM 130

Lester ist ein typischer Vertreter der Nutella-Generation:

Sein Motto: Sport ist Mord

LESTER THE UNLIKLEY



Mit dieser Null sollt Ihr Euch nun in ein gefährliches Jump&Run-Abenteuer werfen. Was sagt Ihr? Das kann nicht klappen? Richtig, denn das Gameplay von „Lester the Unlikely“ ist ein Schuß in den Ofen. DTMC hat ihren ‚Helden‘ mit einigen ungewöhnlichen Eigenschaften ausgestattet: Statt mutig seine Feinde anzugreifen, rennt Lester vor ihnen davon. Erst nach ein paar Sekunden wilder Flucht gewinnt Ihr die Kontrolle über diesen Hasenfuß wieder. Aber Ihr habt nicht

Die Einwohner der kleinen Insel begrüßen Lester mit einem Speerhagel



Lester höchst persönlich ab. Er und seine kläglichen Verrenkungen sind köstlich in Szene gesetzt. Noch nie war ein Jump&Run-Held so unsportlich wie diese Witzfigur. Dennoch: Wer ein ordentliches Jump&Run sucht, sollte sich lieber Flashback zulegen. Dieses Game ist sein Geld nicht wert.

Martin Klugkist

nur mit der Feigheit Eures Helden zu kämpfen. Viel schlimmer ist die ungenaue Kollisionsabfrage. So killen manche Giftpfeile auch dann den armen Lester, wenn sie weit über seinen Kopfhinweg schießen. Und einige Lianen sind selbst dann nicht zu fassen, wenn Ihr mitten durch sie hindurch springt. Seltsam, seltsam! Und schade, denn grafisch ist das Game wirklich nicht schlecht. Den Vogel schießt



Grafik



Sound



Gameplay



Dauerspaß



TOTAL! - CHECK

Genre Jump&Run
Levels 6
Schwierigkeitsgrad mittel
Continues 3
Speicherkapazität 8 MBit
Import aus USA

FAZIT
4

CHRONOSERVICE

Versandhandels GMBH

Langgasse 5 61267 Neu Anspach

Telefon 06081/960 104

Mo - Fr 09H30 - 13H00

Händleranfragen

Telefax 06081/960 198

14H00 - 18H30

erwünscht

SUPER NINTENDO / SUPER NES USA / SUPER FAMICOM JAP

Actraiser 2 (US)	119.-	Super NES US + 1 Stick	259.-	R-Type 3 (JP)	169.-
Adams Family 2 EUR/US	99.-	+ RGB KABEL		Rushing Beat 2 (JP)	69.-
Aero the acrobat (EUR)	129.-	USJIP SFX Adaptor AD29	29.-	Rushing Beat 3 Shura JP	159.-
Aladdin (US/EUR)	129.-	AD 29 Turbo	39.-	Rushing Beat (JP)	49.-
Alca Heat JP	119.-	Univ. Datel Pro Version	39.-	Secret of Mana (US)	149.-
Art of fighting (EUR)	139.-	Action Replay Pro MK2	109.-	Seiken Den Setau JP	109.-
Art of fighting (JP)	119.-	Pad Super 4	29.-	Sensible Soccer EUR	139.-
Asterix EUR	99.-	RGB Kabel US	29.-	Sky Blazer EUR	109.-
Bastard JP	189.-	Netzteil	29.-	Soccer Kid (JP)	109.-
Battletoads US	119.-	Multitap JP (4 Sp.)	65.-	Sonic Blastman 2 JP	179.-
Battlotoads US	129.-	Programmierbar Adhpt	69.-	Spiderman X Men EUR	89.-
Bombberman + Multitap US	149.-	Jurassic Park (EUR)	119.-	Star Trek Next Gen. US	159.-
Brain Lord JP	149.-	J. Madden 94 US	139.-	Star Wars JP	79.-
Bugs Bunny US	139.-	Lamborghini (2 Spiel.) US	129.-	Street Fighter 2 (US)	69.-
Cantona (Striker) (EUR)	109.-	Lawnmower Man EUR	109.-	Street Fight. 2 Turbo EUR	129.-
Castelania 4 JP	69.-	Lemmings 2 (US)	149.-	Striker (Cantona) EUR	109.-
Choplifter III (US)	119.-	Lethal Enforc. + Plat. (US)	179.-	Sunset Riders US	129.-
Clayfighter EUR	129.-	Lethal Weapon US	69.-	Sup. Format. Soccer 2 JP	79.-
Cool Spot (EUR)	119.-	Lufia Fortr. Doom US	139.-	Super Solitaire US	119.-
Daffy Duck US	129.-	Macross (JP)	169.-	Super Sonic Blastman US	109.-
Dragon Ball Z (ver 2) JP	99.-	Madara 2 (JP)	109.-	Super Turrican (US)	89.-
Dragon Ball Z2 (ver 3) JP	179.-	Megaman Soccer US	159.-	S.Emp. Strike Back JP/Eur	139.-
Dragon Quest I&II (JP)	199.-	Megaman X (US)	149.-	T2 Arcade Game US/EUR	139.-
Equinox US/EUR	149.-	Mickey Ultim. Chall. US	139.-	The Flintstones EUR	129.-
Eye of the Beholder JP	169.-	Might & Magic 2 (EUR)	149.-	TMNT: Tourn. Fighters US	129.-
F1 Circus 2 JP	139.-	Mortal Kombat (EUR)	129.-	Top Racer 2 JP	169.-
F1 Pole Position (EUR)	129.-	Mr Nutz (EUR)	119.-	Turn 'N Burn (US)	139.-
Fatal Fury 2 US	159.-	NBA JAM US	149.-	Utopia EUR	129.-
Fighting Spirit EUR	99.-	NBA JAM (EUR)	139.-	Val D'Issere EUR	129.-
Final Fantasy 2 US	149.-	NBA Showdown US	149.-	Winter Olympics US	139.-
Final Fantasy VI JP	179.-	NHL Hockey 94 (US)	129.-	Wolfenstein 3D EUR	139.-
Final Fight 2 (JP)	69.-	Nigel Mansell (EUR)	129.-	World Class Rugby 2 JP	169.-
Fire Emblem (24 Mbit) JP	179.-	Nigel Mansell (JP)	109.-	World Class Rugby EUR	109.-
Flashback (EUR)	119.-	Ninja Warriors Again (JP)	169.-	World Soccer 94 US	119.-
Gaiya Gensoki (JP)	169.-	Paladin's Quest US	129.-	Young Merlin EUR	139.-
Ghouls 'N Ghosts US	69.-	Pinball Dreams US	129.-	Zombies US	119.-
Goemon Fight 2 (JP)	179.-	Pink Panther US	129.-	DRAGON BALL Z SAGA	
Goof Troop EUR/US	119.-	Pop 'N Twin Bee 2 (JP)	159.-	SAMMELKARTEN	
GP-1 (US)	119.-	Ranma 1/2 1 (JP)	99.-	SCHNELLHEFTER	
Hokutonoken 7 (JP)	169.-	Ranma 1/2 2 (EUR)	129.-	PINS UND MAGNETS	
Human GP 2 (JP)	169.-	Ranma 1/2 3 JP	169.-	POSTER UND PUZZLE	
Human GP (F1 P.Pos) JP	89.-	Rock 'N Roll Racing EUR	129.-	RUFEN SIE UNS AN !!!	
Jim Power US	129.-	Rocky Rodent US	129.-		
Joe & Mac 3 JP	169.-	Romance of 3 Kingd. 3 US	149.-		

MEGADRIVE

Gerat MEGA 2	199.-	Shining Force (DT)	129.-	Gerat Mega CD 2	499.-
MEGA 2 + Aladdin	279.-	Sonic 3 (DT)	139.-	CD X PRO Converter	109.-
Action Replay PRO	99.-	Sonic 3 (JP)	129.-	3rd World War (US)	135.-
Japan Adaptor	19.-	Sonic Spinball	109.-	Chuck Rock 2 (EUR)	119.-
Universal Adaptor	39.-	Star Trek Next Gen. (US)	139.-	Dracula (US)	119.-
Fighter Pad 6 Button MDII	39.-	Street Fighter 2 'JP)	129.-	Dune (EUR)	119.-
Pad PRO 4	29.-	Sylvester & Tweety (US)	149.-	Final Fight (JP)	59.-
4 Way Play	59.-	Tiny Toons (EUR)	89.-	Ground 0 Texas EUR	135.-
ScartKabel	29.-	Toe Jam & Earl 2 (DT)	129.-	Jurassic Park (DT)	99.-
Art (EUR)	109.-	Toe Jam & Earl 2 (JP)	119.-	Lunar (US)	125.-
Art of Fighting (JP)	119.-	Toe Jam & Earl (JP)	39.-	Mad Dog Mc Cree US	129.-
Best of the Best (US)	119.-	Undeadline (JP)	39.-	Microcosm (US)	129.-
Brett Hull Hockey (US)	119.-	Virtua Racing (JP)	199.-	Mortal Kombat	119.-
Castlevania (US)	109.-	Winter Olympics (EUR)	119.-	NHL 94 (US)	129.-
Champ. World Cl. Socc.	119.-	Wonderboy 3 (JP)	39.-	Puggsy (US)	129.-
Chuck Rock 2 (EUR)	109.-	WWF Royal Rumble	119.-	Silphed (US/EUR)	99.-
Colums 3 (US)	129.-	X Men (EUR)	79.-	Sonic (EUR)	99.-
Davis Cup World Tour	119.-	Zombies	109.-	WWF Rage... Cage	109.-
Dinosaurs For Hire (US)	70.-	Zool	115.-	JAGUAR	
Double Dragon 3 (EUR)	70.-	AMIGA CD 32		Gerat + RGB + Netzteil	699.-
Dr Robotnik Mean Beans	119.-	Microcosm	99.-	Crescent Galaxy	119.-
Dragon Ball Z (JP)	159.-	Nigel Mansell	69.-	Dino Dudes	119.-
Eternal Champions	139.-	Pirate Gold	65.-	Raiden	119.-
FIFA Intern. Soccer	109.-	Sensible Soccer	55.-	Tempest 2000	129.-
Flash Back (EUR)	99.-	GAME BOY		3DO	
Joe & Mac (US)	119.-	Asterix	65.-	3DO + RGB	1599.-
J. Madden 92	49.-	Duck Tales 2	69.-	Dragons Lair	129.-
Land Stalker (DT)	129.-	Empire Strikes Back	69.-	Escape... Manor	109.-
Lethal Enforc. + plat. (US)	149.-	F1 Pole Position	69.-	John Madden Football	109.-
Lost Vikings (US)	119.-	Final Fantasy Legend 3	89.-	Lemmings	129.-
Mega Turrican (US)	119.-	Megaman 4	69.-	Mad Dog Mc Cree	129.-
Mickey & Donald (US)	55.-	Prophecy Viking Child	69.-	Mega Race	139.-
Mickey's ultim. Chall. US	129.-	Super Marioland 3	69.-	Microcosm	129.-
Monaco GP 2 (JP)	49.-	Tetris 2	69.-	Night Trap	129.-
Mortal Kombat	119.-	Tiny Toons 2	65.-	Out of this world	139.-
NBA JAM	129.-	Zelda Link's Awakening	65.-	Sesame St. Numbers	139.-
NBA Showdown 94 (US)	139.-	GAME GEAR		Sawer Shark	139.-
NHL Hockey 94 (4 Spiel.)	109.-	NBA Jam	75.-	The Horde	139.-
Nigel Mansell (US)	129.-	Besonderes Angebot NEO GEO		Total Eclipse	129.-
Pele Soccer (US)	129.-	ab 99.- DM		Twisted	109.-
Prince of Persia (US)	129.-			Who Shot J. Rock	129.-
PuyoPuyo (DrRobotnikJP)	79.-			Wing Commander	149.-
Robocop vs Terminator. US	119.-				
Shining Force 2 (JP)	165.-				

Bestellungen vor 16:00 Uhr werden noch am selben Tag abgeschickt !!! Porto Inland 9.- DM + NN / Ausland Vorkasse 18.- DM und NN 35.- DM Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten

MEGASTARK!



Mit farbigen Super-Mario-Specials zu Redensarten, Sprichwörtern und Stolpersteinen.
DM 16,80.

Langenscheidt **L**

TM & © 1991 NINTENDO - ALL RIGHTS RESERVED

Die Nummer 1 in
Gelsenkirchen !!!

Paradise
Software

Riesenauswahl :

- Mega Drive
- Super Nintendo
- Game Boy
- 3 DO

Über 1000 Titel für
ALLE Systeme lieferbar!



Täglich neue Games



Amiga - PC - C 64

PD & Shareware

15 000 Titel lieferbar.

CD - Rom

Hammerauswahl... 500 Titel ab 9.95 DM



Manga - Videos

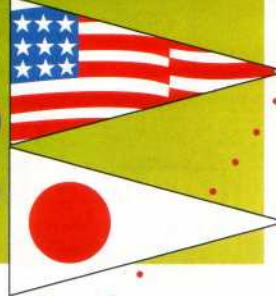
Riesenauswahl der Kultfilme, Poster, Pins...

Bei unseren Angeboten
steht man nur Kopf



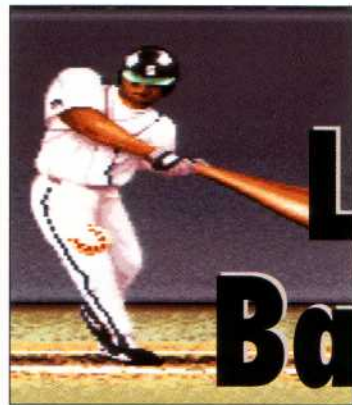
Händleranfragen
erwünscht!
Gewerbenachweis
erforderlich!

IMPORT
CORNER



SNES
2 Spieler
Nintendo
DM 130

Mit „MLB“ liefert Nintendo eine weitere Umsetzung des amerikanischen Nationalsports.



Major League Baseball



der Schlagsequenzen wie gewohnt aus der Sicht des Batters präsentiert und blendet nach einem Schlag in die Vogelperspektive um. Die daraus resultierende Übersicht ist auch wichtig, da die einzelnen Spielzüge deutlich flotter von der Hand gehen, als bei vielen anderen Baseballgames. Trotzdem kann diese gelungene Simulation nur wahren Fans der Sportart empfohlen werden.



Reza Abdolali

Es ist zu zwei Spielern können bei dieser Baseball-Umsetzung zwischen verschiedenen Spielvarianten wie zum Beispiel einem Liga- und Playoff-Modus oder auch einem Einzelspiel wählen. Außerdem stehen Euch 28 Teams mit

Wird der gegnerische Spieler die Base noch rechtzeitig erreichen?



In diesem Menü könnt Ihr Euer Team aufstellen.



über 700 Profis zur Verfügung. Das Spielgeschehen wird Euch während

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

TOTALI - CHECK

Genre Sport
Levels -
Schwierigkeitsgrad mittel
Continues -
Speicherkapazität 16 MBit
Import aus USA

FAZIT
2-

SHOP

Versandkosten frei



Action Replay

DM 149,-

Bestell Nr. 402

Bevor Ihr Euch den Strick nehmt, holt Euch lieber das ultimative Mogelmodul.

DM 99,-

Bestell Nr. 403



Vorsicht, ansteckend

Die bösen Jungs aus der Prügel-Legende präsentieren sich von ihren besten Seiten Street Fighter-Pins (12er-Pack)

Best.-Nr. 407

DM 29,95



Anhängliche Truppe. Mario & Co sind magnetisch!

Mario-Pins (12er-Pack)

Best.-Nr. 409 · DM 29,95

Tribal Tap

DM 69,95

Bestell Nr. 404



Booster-Boy

DM 79,-

Bestell Nr. 401



"Ich glaub', mich sticht ein Dschinni." Holt Euch die Helden aus Disneys unerreichtem Meisterwerk als tolle Ansteck-Pins! Aladdin und Co. verzaubern selbst die tristesten Alltags-Klamotten

Aladdin-Pins (8er-Pack)

Best.-Nr. 408 · DM 29,95



Street Fighter

3D Poster



Street Fighter 2 - Guile
3D-Poster (37/54cm)
Best.-Nr. 406

Street Fighter 2 - Blanka
3D-Poster (37/54cm)
Best.-Nr. 405



je **DM 19,-**

POWER-POSTER

Street Fighter-Fans, wir haben das ultimative Mittel gegen langweilige Zimmerwände: Unsere bärenstarken 3D-Reliefposter der Mega-Muskelmänner zeigen Euch die Street Fighter-Superstars Guile und Blanka und vertreiben garantiert jede langweilige Raufaserstimmung aus Euren vier Wänden!

CDs ,Shades' & ,Turrican'

Chris Hülsbeck, der Meister der Game-Soundtracks, hat die seine besten Werke im feinsten Digitalsound neu eingespielt!

jeweils über 70 Min !!!

SHADES: Best.-Nr. 301



TURRICAN: Best.-Nr. 302

Preis je CD nur DM 29,95

TOTAL!

BESTELL-COUPON 5/94

Anz.	Best.-Nr.	Artikel	•	Größe	Preis	Anz.	Best.-Nr.	Artikel	•	Größe	Preis

Ja, hiermit bestelle ich aus dem TOTAL!-Shop Inland: Zahlungsweise (bitte ankreuzen):

Gesamt

Name (Bitte in DRUCKBUCHSTABEN schreiben)

Straße

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift (bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

☐ per Eurocheck zur Verrechnung (Kartenummer nicht vergessen!)

☐ per Nachnahme (nur Inland, zuzüglich Nachnahmegebühr!)

Bitte keine Überweisung!

Versand kosten

Inland: Bei Bestellungen unter DM 15,- fallen Versandkosten von DM 8,- an.

Bei einem Bestellwert über DM 15,- fallen Versandkosten von DM 12,- an.

Ausland:

Versandkosten DM 12,-. Bei Bestellungen über DM 145,- Warenwert erfolgt der Versand kostenfrei.

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

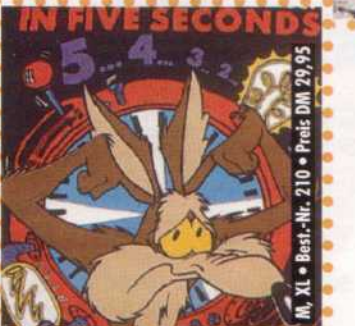
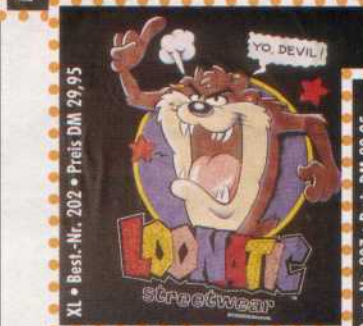
ADRESSE:

MVL GmbH, TOTAL!-Shop
Postfach 111, 22401 Hamburg

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten



T-Shirts



Sonic 2
M, XL • Best.-Nr. 208 • Preis DM 29,95
Street Fighter 2
M, XL • Best.-Nr. 206 • Preis DM 29,95
Sonic The Hedgehog 2
M, XL • Best.-Nr. 209 • Preis DM 29,95

Road-Kart

Unser robustes High-Speed-Racing-Kart mit bärenstarkem Elektromotor und Funkfernsteuerung ist das ultimative Einstiegsmodell für alle angehenden Formel-1-Piloten! (Batterien/Akkus nicht enthalten; benötigt RC Power Set)



27 MHz
funkgesteuert

nur
DM 99,-

Best.-Nr. 801
DM 99,-

Maßstab 1/16

TECHNISCHE DATEN (ROAD KART)

- Hochgeschwindigkeitsmotor (High Speed Level)
- 2 WD (beide Hinterräder mit Antrieb)
- Full Function
- BEC - System (Battery Eliminated circuit)
- Spurengulierung
Kart-Pilot kann sich links und rechts neigen

RC Power Set

Akku-Set mit Schnelllader, erforderlich zum Betrieb des Road-Kart, plus 9-Volt-

nur
DM 39,95

Super-Mario-Kart

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

Best.-Nr. 802
DM 59,95



nur
DM 59,95

Originallänge 15cm

(nur für Road-Kart)

Batterie für die Fernsteuerung.
1x NC 9,6 V Akku-Pack + Ladegerät + 9V Batterie! Best.-Nr. 803 • DM 39,95

KINOHITS AUF VIDEO

Zum Videostart von „In the Line of Fire“, dem neuen Kassenknüller von Clint Eastwood, beleuchtet VIDEO PLUS das Leben des Superstars: „Karriere eines Einzelgängers“.



JETZT

VIDEOPREMIERE

Nur auf Video: Dennis Quaid und Debra Winger in einer flammenden Liebesgeschichte: „Die Sache mit dem Feuer“.



EROTIK

VIDEO PLUS besuchte die Hardcore-Queen Nikki Dial am Set ihres neuesten Werkes in Hollywood: „Nikki – Dial my number“



VIDEO



SPIELE

Im Test: „Sonic 3“, der neue Hit von Sega. Superschnell, superspannend, Superspaß.

TOTAL

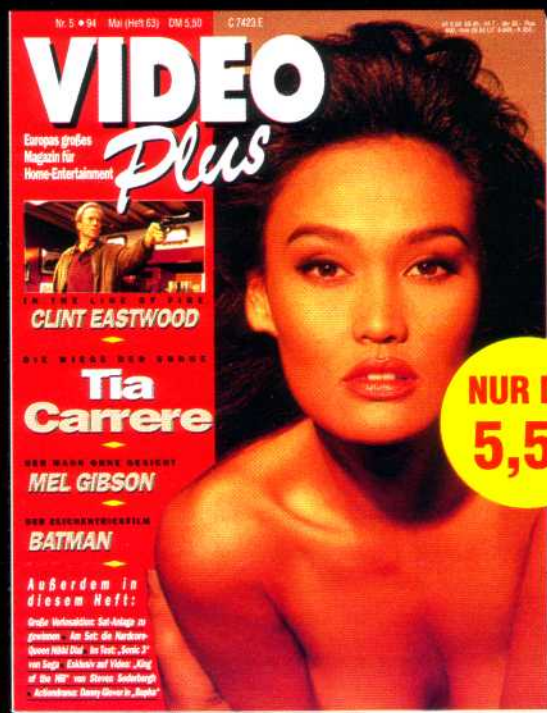


NEU IM KINO

„Gilbert Grape – Irgendwo in Iowa“. Ein beeindruckendes Familiendrama von Lasse Hallström mit Johnny Depp, Juliette Lewis und Leonardo DiCaprio.

TECHNIK

Das große Satelliten-Special. Alles über die neuesten Geräte für einen „himmlischen Empfang“. Außerdem: große Verlosaktion, bei der es eine Satelliten-Empfangsanlage zu gewinnen gibt.



NUR DM
5,50

JEDEN MONAT NEU.

Das aktuelle Heft ab 21.4. am Kiosk.

TIPS & TRICKS

Tips & Tricks gesucht

Hallo Leute, wir brauchen **Euch!** Ja, genau Euch, die Ihr stundenlang an Euren Konsolen sitzt und Eure Lieblingsspiele zockt. Und dabei mit Sicherheit den einen oder anderen Trick herausfindet, wie man bei einem bestimmten Spiel an einer gewissen Stelle weiterkommt, Extraleben findet oder was auch immer. Dieses Wissen wollt Ihr uns wirklich vorenthalten? Nein? Na also! Schließlich habt Ihr die Gelegenheit, aktiv an TOTAL! mitzuarbeiten.

Auch diesmal können wir Euch mit Tips und Tricks aus Eurer Feder verwöhnen. Haltet Euch ran und versorgt uns auch weiterhin mit neuem Stoff. Damit Eure Arbeit nicht umsonst ist, gibt es für die drei besten Tips einer Ausgabe **je ein Modul** nach eigener Wahl. Na, interessiert? Dann her mit Euren Tips und Tricks, und zwar an folgende Adresse:

**TOTAL!
Tips & Tricks
Heilwigstr. 39
20249 Hamburg**

Egal ob Game Boy, NES oder SuperNES, ob Modulcode, Kurztipp oder Komplettlösung – schickt es einfach los! Und vergeßt bei Euren Einsendungen nicht, den Absender und Euer Wunschspiel nebst System und dessen Nationalität anzugeben. Und noch eine Bitte an alle potentiellen Kartenzeichner: Produziert Eure Meisterwerke möglichst auf weißem un karierten Papier mit einem schwarzen Filzstift, sonst könnte es Probleme geben, die Karten ins Heft zu bringen. An eines solltet Ihr aber immer denken: Wir alle können Fehler machen, also bringt Euch (oder uns) nicht gleich um, falls ein Trick mal nicht funktionieren sollte! Wir bemühen uns, alles zu überprüfen, aber nicht immer geht das!

Ach ja, die glücklichen **Gewinner** aus Heft 2/94 heißen Jörg Heinzelmann, Hendrik Biederstaedt, Christos Mamaklis. Wir gratulieren!

Also bis dann, wir warten auf Eure Post!!!
(Mit der Einsendung eines Beitrages gehen die Veröffentlichungsrechte an den Verlag über. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.)

SINIEIS

NBA Jam

Was, der Mega-Basketball-Knüller ist Euch schon zu langweilig geworden? Dann spielt doch mal mit dem Amerikanischen Präsidenten **Bill Clinton!**

Ihr müßt nur die Initialen ARK eingeben. Aber den letzten Buchstaben(K) müßt Ihr mit L, Start und X bestätigen.

Da ein Präsi aber nie ohne seinen



Vice spielen sollte, haben wir **Al Gore** im Programm.

Gebt die Initialen NET ein, und bestätigt das T mit L, R und A.

Ja, das ist richtig schön. Darum gibt's in der nächsten Ausgabe noch mehr geheime Spieler!

Und weiter geht's.

Wollt Ihr Super Slam Dunks ausführen? Dann müßt Ihr nach der Teamauswahl (vor dem Tip-off-Screen) 13 mal irgendeinen Knopf drücken und gleichzeitig fleißig mit dem Steuerkreuz drehen. Nachdem dreizehnten Drücken haltet Ihr den Knopf fest und dreht weiter bis der Tip-off kommt.

Wenn Euch das Game zu langsam ist, wollt Ihr vielleicht im schnelleren Juice-Mode spielen? Dazu müßt Ihr im Tonights Matchup-Bild 13 mal A drücken und dann B und X festhalten bis das Spiel beginnt. Wer jetzt immer noch nicht zufrieden ist, kann ja die folgenden Levelcodes benutzen. Die Initialen lauten MOM und natürlich sind alle Spiele gewonnen.

Minnesota 1 Won
4P33HM5/N2H5TKV

Miami 2 Won
XRCVEJC/5KJCY3L

Washington 3 Won
BQ5QH4B/QR45W5L

Philadelphia 4 Won
VSDXH1Z/TP1YZWN

Sacramento 5 Won
4Z5QH4B/QPV5W4Q

Denver 6 Won
XSD2F1Z/TMRYZZN

Milwaukee 7 Won
2Q4S5ZX/PPQWVBJ

Indiana 8 Won
OPCZCJC/SM3BY42

Atlanta 9 Won
ZKYYCG3/JSH2PJV

L.A. Clippers 10 Won
SN5V54C/QF55WXL

Orlando 11 Won
3RHD5KG/X5LD3PL

Detroit 12 Won
RXWCBV/HJCSN1S

Golden State 13 Won
1X5VC4C/QQW5W1L

Boston 14 Won
PQD2511/TNSYZRJ

Unglaublich, aber wahr: Mit dem richtigen Code könnte Ihr Clinton und Gore auf Punkte-Jagd schicken.



Houston 15 Won
YN4S52Y/PQRRVJ

Charlotte 16 Won
NCNVBBV/HKYNINWT

L.A. Lakers 17 Won
XMPYBG4/NTKBP5W

New Jersey 18 Won
Q5S5DCX/RRGZS1T

Cleveland 19 Won
Z3NWDVBV/MTFXJCT

San Antonio 20 Won
NY3DBKG/22NJYYM

New York 21 Won
XSR3B25/Q3XCMYW

Portland 22 Won
QRPYDF4/NP5BJYW

Utah 23 Won
ZYCDDJG/2GDJXFM

Seattle 24 Won
NHVCBG2/S1BDNYW

Phoenix 25 Won
XZPRBWP/KRYWFWT

Chicago 26 Won
QB5BDDX/1XG4W1K

Frank Truß
André Ohlhoff
Deniz Cevirme

Mr. Nutz

Zu recht beschweren sich manche Spieler, daß Mr. Nutz keine Levelanwahl hat. Doch

Shorties

Tilmann David Kopp



TOTAL! schafft (dank Eurer Mitarbeit) Abhilfe. Ihr müßt während des Titelbildes auf dem zweiten Pad L, R, Select und Start gedrückt halten und dann o, o, o, u, u, l, r, l, r eingeben. Wenn alles richtig war, steht nun Cheater & Option im Titelbild. Im Spiel könnt Ihr nun Mit L jederzeit Eure Energie auffüllen und mit R den Level überspringen.

Zoran Konjevic

Shadowrun

Endlich weiß einer, wie man Skill Negotiation bekommt. Sehr praktisch das Ding, damit kosten Euch die Runner gleich viel weniger.

Ihr erinnert Euch doch sicherlich noch an den Arena Besitzer in den Caryards? Den müßt Ihr nach Negotiation fragen. Für lappische 1000 Nuyen verrät er Euch sein Geheimnis.

Christian Eilers

Mystic Quest Legend

Die meisten Gegner sind für die eine oder mehrere Attacken besonders anfällig. Die folgende Liste wird Euch über so manche knappe Runde hinweghelfen.

Feuer-Fluch:

Schnabel, Auge, Seelen Würger, Säbel Zinken, Darius, Zerberus, Cinos, Höllen Stachel

Luft-Fluch:

Zed Yago, Qualen Fürst, Teufels Reiter, Kon Stricta, Mobius, Knochen König, Flammen Greif, Hades Wächter

Wasser-Fluch:

Sata Mande, Flaschengeist, Höllen Echse, Minos, Höllenhunde, Kniphs, Ostro Genius

Kraft-Zauber:

Moder Rippe, Blut Gerippe, Furcht Laken, Metzger

Axt:

Amok Baum, Teufels Wurzel, Schimmel Rinde, Blut Egel, Riesen Krabbe, Maden Fresser, Schund Wurm, Laugen Raupe, Käfer Raucher

Bombe:

Schleim Keim, Eiter Blob, Optic Trick, Pest Beule, Hypno



Jetzt sollte selbst der gemeinste Feind kein größeres Problem mehr darstellen.

Tentakel

Amatibogen:

Flügel Brut, Tornado Amsel, Terror Henne, Baphomet, Streit Hahn

Felsen-Aura:

Gorgona

Donner-Aura:

Nacht Schatten, Phantom, Ägypto Hypno, Pharao Macabro, Tränen Mähre

Turtles Tournament Fighters

Für Freunde roher Gewalt ist dieser Cheat besonders geeignet: drückt kurz vor dem 'Konami'-Logo die Tasten A+B+X+Y. Und wozu das Ganze? Ihr könnt nun die Endgegner auswählen, 10 Continues eingeben, das Spiel noch schneller laufen lassen (Hi-Speed 1-2) und sogar im 'StoryBattle' die Ultra-Verzweigungstechniken anwenden.

Marcus Steiner

Lawnmower Man

Verirrt in virtuellen Realitäten. Hoffnungslos unterlegen im Kampf gegen Jobe und den Doomplayer? Wir empfehlen Folgendes: Um den Cheat Mode zu aktivieren, müßt Ihr im ersten Level 'Pause' drücken und dann B,r,A,Select,Select,Y,A,B,Y,A,B eingeben. Danach die Pause wieder verlassen. Um jetzt ins Cheat-Menu zu gelangen, müßt

Gnadenlos billig !!

0921-51 34 01

Super Nintendo

Franchise Partner gesucht!
Händler erwünscht!

Actraiser 2 us.	109.95	King of Dragons us.	149.95	Secret of Mana us.	139.95	Zool	119.95
Action Replay Pro 2	109.95	Legend us.	129.95	Sensible Soccer dt.	99.95	Super Scope dt.	89.95
Airborn Ranger us.	129.95	Lester the Unlikely us.	119.95	Shadow Run dt.	129.95		
Andre Agassi Tennis	119.95	Lord of Rings us.	123.95	Sky Blazer	119.95	3 DO	
Art of Fighting jp.	79.95	Lemmings 2	119.95	Socks the Cat us.	119.95	Grundgerät NTSC	1.199.-
Arcus Odyssey us.	139.95	Lethal Enforcers/Gun us.	159.95	Sports Illustrated us.	144.95	Grundgerät PAL	1.499.-
Asterix dt.	89.95	Lufia us.	135.95	(Football + Basketball)			
Battle Cars us.	119.95	Mario Time Machine	119.95	Star Wars II	135.95	Demolition Man	139.95
Battle Tank 2 us.	124.95	Mario & Wario us.	129.95	Star Trek Next Gen. us.	149.95	Escape from Monster	99.95
Bio Metal us.	89.95	Mechwarrior dt.	139.95	Steel Talons us.	99.95	John Madden Football	99.95
Blues Brothers dt.	89.95	Mega Man X us.	139.95	Striker II (World Cup)	119.95	Out of This World	139.95
Bret Hull Hockey	134.95	Mega Man Soccer us.	139.95	Super Aquatic Games us.	89.95	Pebble Beach Golf	129.95
Bugs Bunny us.	135.95	Metal Mariners us.	149.95	Super Bomberman incl.		San Diego Zoo	99.95
Chester Cheetha II us.	119.95	Mickey's Challenge us.	134.95	4 Player Adapter	135.95	Shock Wave	139.95
Choplifter III us.	99.95	Mr. Nutz dt.	109.95	Super Bases Loaded 2 us.	149.95	Wing Commander	99.95
Clay Mates us.	134.95	Mystical Ninja dt.	129.95	Super Metroid us.	159.95	Total Eclipse	119.95
Dennis the Menace dt.	119.95	NBA JAM	124.95	Super Nova us.	119.95	20th Century Almanac	99.95
Dragon Ball Z II jp.	139.95	NHL Showdown us.	119.95	Super Turrican dt.	99.95	Who Shot Jonny Rock	125.95
Dungeon Master us.	129.95	NHL Stanley Cup us.	119.95	Top Gear II us.	99.95	Laser Gun	119.95
EEK the Cat us.	119.95	Ninja Warriors us.	139.95	T-2 Arcade Game dt.	115.95	3-DO Joypad	99.95
Equinox	119.95	Nigel Mansell dt.	129.95	Tecmo Bowl us.	109.95		
Eye of The Behol. us.	144.95	Obitus us.	144.95	Turtles Tournament us.	129.95	Atari Jaguar	589.-
Fatal Fury II	139.95	Pack Attack us.	105.95	Troddlers us.	105.95	incl. Cybermorph	
Final Fight II us.	114.95	Pinnball Dreams us.	119.95	Turn and Burn us.	119.95		
Flashback dt.	79.95	Prehistoric Man us.	139.95	Ultimate Fighters us.	129.95	Wir haben die neusten Games !!	
Flintstones dt.	129.95	Relief Pitscher us.	119.95	Undercover Cops us.	129.95		
FX Trax us.	119.95	Rock n' Roll Racing	109.95	Untouchables us.	134.95	Mega Drive	
Goof Troop us.	99.95	Romance III us.	139.95	Wizardry 5 us.	139.95	Virtual Racing jp.	149.95
Inspector Gadget us.	119.95	Operation Alien us.	119.95	Winter Olympics	125.95		
J. Madden Ftb. 94	119.95	Pirates Dark Water us.	139.95	Winter Extreme us.	139.95	Ruft an: 0921-513401	
Jurassic Parc dt.	109.95	Pop n' TwinBee II dt.	119.95	Wolfenstein 3D	134.95	Mo.- Fr.: 11- 20 Uhr	
Knight of Round Table	139.95	R-Type III eur.	144.95	WWF Royal Rumble dt.	79.95	Sa.: 10 - 14 Uhr	
				Young Merlin	139.95		

Irtrümer, Preisänderungen vorbehalten. dt. = deutsche Module, us= amerikanische Module, jp= japanische Module. Umtausch ist ausgeschlossen, defekte Ware wird ersetzt.

Unser Blitzservice: Alle Bestellungen (Lagersware) bis 19 Uhr werden noch am selben Tag verschickt. Vorbestellungen möglich. Inhaber: Alexander Sprung

Copyright © 1994. All Characters & Pictures are Trademark of Their Respective Owners

TRADELINK POSTFACH 101143 95411 BAYREUTH Tel.: 0921-513401 Fax: 513402

SCHELL, SCHELLER, THEO KRAZ VERSAND



NBA Jam
144,- DM



Equinox
139,- DM



NHL '94
109,- DM

NES
Dschungelbuch 94,-

SNES
Bugs Bunny (Mail) 144,-
Skyblazer 129,-



The Flintstones
129,- DM



Mystical Ninja
139,- DM

Theo KRAZ VERSAND
& LADEN

Täglich Neuheiten

FORNEN DIE UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN GEGEN FRANKIERTEN (DM 3,-) UND ADRESSIERTEN RÜCKSCHLAG AN, VERSAND PER NM DM 8,- BEI VOR (NUR EUROSCHECKS) DM 4,- VERSAND UND LADEN, PREISRRÜMER, ÄNDERUNGEN VORBEHALTEN, UPS DM 10,-, Porto Ausland DM 18,- s.A. - AUF ANFRAGE (GENAUER ERSCHEINUNGSTERMIN STAND ZUM ZEITPUNKT DES DRUCKS EINGETRACHTET)

Juliuspromenade 11 97070 Würzburg
Telefon 0931/ 57 16 01 oder 57 16 06

TIPS&TRICKS *Shorties*

Ihr wieder 'Pause' und dann A, I eingeben. Wenn Ihr die Pause jetzt wieder verläßt, müßte das Cheat-Menü erscheinen. Für unbegrenzte Leben müßt Ihr das Spiel pausieren und dann r, A, Select, Y eingeben. Um im Cyberspace den Level vorzeitig zu beenden, drückt während der Pause einfach A.

Huy Huynh

Rainbow Bell Adventures

Wer genügend Geduld auf bringt, um auf 9999 km Höhe

laßt alle Buttons los und drückt Start: Voilà, die Bonus-Runden. Um gleich gegen einen der Endgegner antreten zu können, müßt Ihr ähnlich wie bei den Bonusrunden vorgehen, nur daß diesmal das Steuerkreuz nach rechts gedrückt werden muß. Beim absoluten Oberendgegner habt Ihr dann auch nichts mehr zu befürchten: jedesmal, wenn Kirby nach unten aus dem Flipper fällt, wird er automatisch wieder nach oben befördert. Einziges Manko dieser Aktion: Ihr könnt Eure Highscores nicht abspeichern.

René Wulkow



Gargoyle's Quest

Die Paßwörter machen Euch bei Gargoyle's Quest das Leben etwas leichter:



0040021-6021000
40404071-7142000
40404031-7162114
40504061-7202117
40504072-7222317
45514523-7242327
67738925-9404549
67737915-9564959

Andreas Kasapidis

zu fliegen, wird mit unbegrenzten Extras belohnt. Das Paßwort bringt Euch bis zum finalen Endgegner. Außerdem werdet Ihr mit allen Schlüsseln ausgestattet, so daß kein Bonusraum Euch mehr verschlossen bleiben wird.

KD

GAME BOY

Kirby's Pinball Land

Auch Besitzer des fantastischen Game Boy-Flippers 'Kirby's Pinball Land' werden nicht im Regen stehen gelassen. Natürlich kommt Nintendos Knuddelheld nicht ohne Cheats aus. Haltet im Titelbild das Steuerkreuz nach links sowie die Select-Taste gedrückt und betätigt zweimal den A-Knopf.



Young Merlin

Selbst der mächtigste Magier hat mal klein angefangen. Alle Zauberlehrlinge, die bei 'Young Merlin' kurz vor dem Nervenzusammenbruch stehen, werden sich über die Level-Codes freuen. Vielen Dank dafür an Slawomir Tomiak.

Level 1: R-B-B-Y-Y-B-B-B-Y-B-B-L-B-B-B-B
Level 2: B-Y-L-X-R-B-B-B-Y-Y-B-rechts-Y-Y-B-B
Level 3: X-X-rechts-R-R-rechts-Y-B-L-X-R-rechts-hoch-Y-B-B
Level 4: rechts-L-B-L-R-rechts-Y-B-R-Y-Y-rechts-hoch-R-B-B
Level 5: B-L-B-hoch-R-rechts-Y-B-R-Y-Y-rechts-hoch-R-B-B
Level 6: B-Y-L-rechts-R-rechts-R-Y-Y-R-Y-X-hoch-R-B-B
Level 7: Y-rechts-rechts-runter-R-rechts-runter-Y-Y-Y-B-Y-R-runter-B

dynatex

Logisch - mit
allen deutschen
Spielen am Start

Anruf genügt
über 1000 Spiele
Anruf genügt

ALLE TOP-SPIELE FÜR ALLE SYSTEME IN UNSEREN LÄDEN
Kommt und staunt, oder ruft vorher an - wir haben SIE!!!



Rüttenscheiderstr. 59
45130 ESSEN
Tel.: 02 01/79 66 52
BRÜCKSTR. 42-44
44135 DORTMUND
Tel.: 02 31/57 47 60

Unsere
Hotline
NUR für den
Versand:
02 31 / 55 61 40
+ 57 32 33

dynatex

HÄNDLER-
ANFRAGEN
ÜBER FAX:
0231/521553

Gib Gas bevor wir's uns anders überlegen!

... denn so ein Angebot kommt vielleicht nie wieder:

1 funkferngesteuertes Super-Mario-Kart + 1 ganzes Jahr TOTAL!

Damit läßt Du alle hinter Dir!

Das ist vielleicht ein Renner: Mit diesem „original-getreuen“ Supergefährt aus dem Nintendo-Klassiker „Super Mario Kart“ erlebst Du Racing-Feeling live.

Mach den Hinterhof zur Rennstrecke und zeig' Deinen Freunden, wer der Schnellste ist! Und damit Du auch an der Konsole weiterhin der Champ bist, haben wir Dir dieses Hammer-Paket geschnürt:

1 funkferngesteuertes Super-Mario-Kart + 1 TOTAL! Jahres-Sonder-Abo (12 Ausgaben) für unglaubliche DM 99,- inklusive Versand.



für rasend günstige
DM 99,-
incl. Versand

Eben noch in der Konsole – jetzt auf Deinem Hinterhof: Das Super-Mario-Kart

- funkferngesteuert •
- Originallänge: 15 cm
- Batterien nicht enthalten

Also nix wie ran an den Coupon und auf ein rundum komplett informiertes und rasend spannendes Nintendo-Jahr freuen.

Mein funkferngesteuertes Super-Mario-Kart + **TOTAL!** Sonder-Abo-Paket

Ja, ich bestelle Super-Mario-Kart und die nächsten 12 TOTAL Ausgaben im Sonder-Abo zum Gesamtpreis von DM 99,-

Natürlich brauche ich auch später noch meine Portion NINTENDO Fachwissen. Deshalb erhalte ich TOTAL auch nach Ablauf des Sonder-Abos weiterhin zugesandt, dann allerdings zum aktuellen Jahres-Abo-Preis. Wenn ich dieses nicht möchte, kann ich spätestens 6 Wochen vor Ablauf meines Sonder-Abos schriftlich kündigen. Das Sonder-Abo läuft mit Lieferung der 12. Ausgabe TOTAL ab.

☐ Euro-Scheck
(bitte unbedingt
Kartenummer angeben)

☐ per Nachnahme, nur im Inland
(zzgl. Nachnahmegebühr DM 3,50)

Bitte keine Überweisung!

Die Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum des Verlages. Abgabemenge: 1 funkferngesteuertes Super-Mario-Kart (ohne Batterien) + 1 TOTAL Sonder-Abo-Paket pro Bestellcoupon – Die Lieferung erfolgt schnellst möglich.

Absenden an: MVL GmbH · TOTAL SHOP · Heilwigstr. 39 · 20249 Hamburg

Schicken Sie mir 1 Super-Mario-Kart und die nächsten 12 Ausgaben TOTAL an folgende Anschrift:

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 beim TOTAL SHOP widerrufen kann. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die Absendung innerhalb 10 Tage (Poststempel). Die Widerrufsfrist beginnt mit der Absendung des Bestellcoupons (Poststempel). Die Kenntnisnahme dieses Hinweises bestätige ich durch meine 2. Unterschrift.

Datum, Unterschrift

TIPS & TRICKS



Wer Diamanten in den Teich wirft, der bekommt so manche Überraschung als Belohnung.



Bevor Ihr Euch das Herzeil holt, solltet Ihr an dieser Quelle nochmals Energie tanken.



Nur wer der armen Fee hilft, bekommt auch ihre volle Unterstützung.



Bei diesem Schwein hilft nur gute Taktik: Erst betäuben, dann schießen, sonst geht nix!



Das Wasser dieses Teiches macht Euch kurzzeitig unverwundbar.



Und nur mit dem Zaubertrank könnt Ihr diesen Baum besiegen.



Ohne diese Laterne sieht es in der Mine ziemlich düster aus.



Willkommen zum **ersten Teil** unserer Komplettlösung von Young Merlin. Hier bleiben keine Rätsel ungelöst und keine Wege unerforscht!

Zu Beginn schnappt ihr Euch den  Diamanten und werft ihn in den Teich, um den Sternenzauber zu erhalten.

Mit ihm besiegt Ihr rechts den Baum und erhaltet einen Diamanten und eine  leere Flasche. Der Diamant wandert in den See und ergibt einen Schlafzauber, die Flasche kann im See gefüllt werden und bringt verbrauchte Energie sofort zurück. Mit dem Schlafzauber kommt Ihr unbeschadet an den  Schnapp-Pflanzen vorbei zu einer Quelle. Hier findet sich effektiveres Heilwasser und eine Blume, die später noch wichtig wird. Nachdem Ihr die

Nachdem der erste Baum besiegt worden ist, gibt es eine Flasche und einen Diamanten.



Die Schnapper sind das erste Opfer für Euren überaus praktischen Betäubungszauber.

Keine Angst, der unsympathische Meanie auf der Brücke gibt nur fürchterlich an.



Schweine besiegt

habt (erst betäuben, dann schießen) holt Ihr Euch die Lampe und verscheucht den Meanie von der Brücke. Am Feenteich schnappt Ihr Euch die Blume und füllt die Flasche mit Wasser, das Euch kurzzeitig unbesiegbar macht. Dank des Wassers könnt Ihr den Baum unten rechts besiegen, es winkt ein neuer Diamant, der auf die bekannte Weise in den Ballonzauber verwandelt wird.

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

Action Replay Pro 2 d	99,90,-	Robocop III d	59,90,-
Actraiser d	129,90,-	Starwings d	69,90,-
Alien 3 d	79,90,-	Tiny Toons	79,90,-
Best of Best d	59,90,-	Wolfenstein	129,90,-
Bomberman d	79,90,-	WWF Royal Rumble d	89,90,-
Castlevania d	89,90,-		
Chuck Rock us	89,90,-		
Cliffhanger d	69,90,-		
Dinocity d	59,90,-		
Double Dragon d	89,90,-		
Empire Strick Komander	119,90,-		
F1 Pole Position d	79,90,-		
Flashback d	39,90,-		
Hooks d	59,90,-		
Jimmy Connors	129,90,-		
Jourasic Park	79,90,-		
Last Aktion Hero d	89,90,-		
Lemmings	69,90,-		
Magic Compat d	119,90,-		
NHLPA '94 d	69,90,-		

Info-Gutschein !!!
(Dafür bekommt Ihr die neuesten Infos über die Game-Welt und was dazugehört)

Name: _____

Anschrift: _____

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

Lieferung erfolgt gemäß unseren Geschäftsbedingungen!

LEGENDE



Sammelt die Diamanten.



Flaschen für Heilwasser.



Für mehr Energie.



Efrischung gefüllig?



MELODY



DIE KATZENFISCHE



CASOLARI

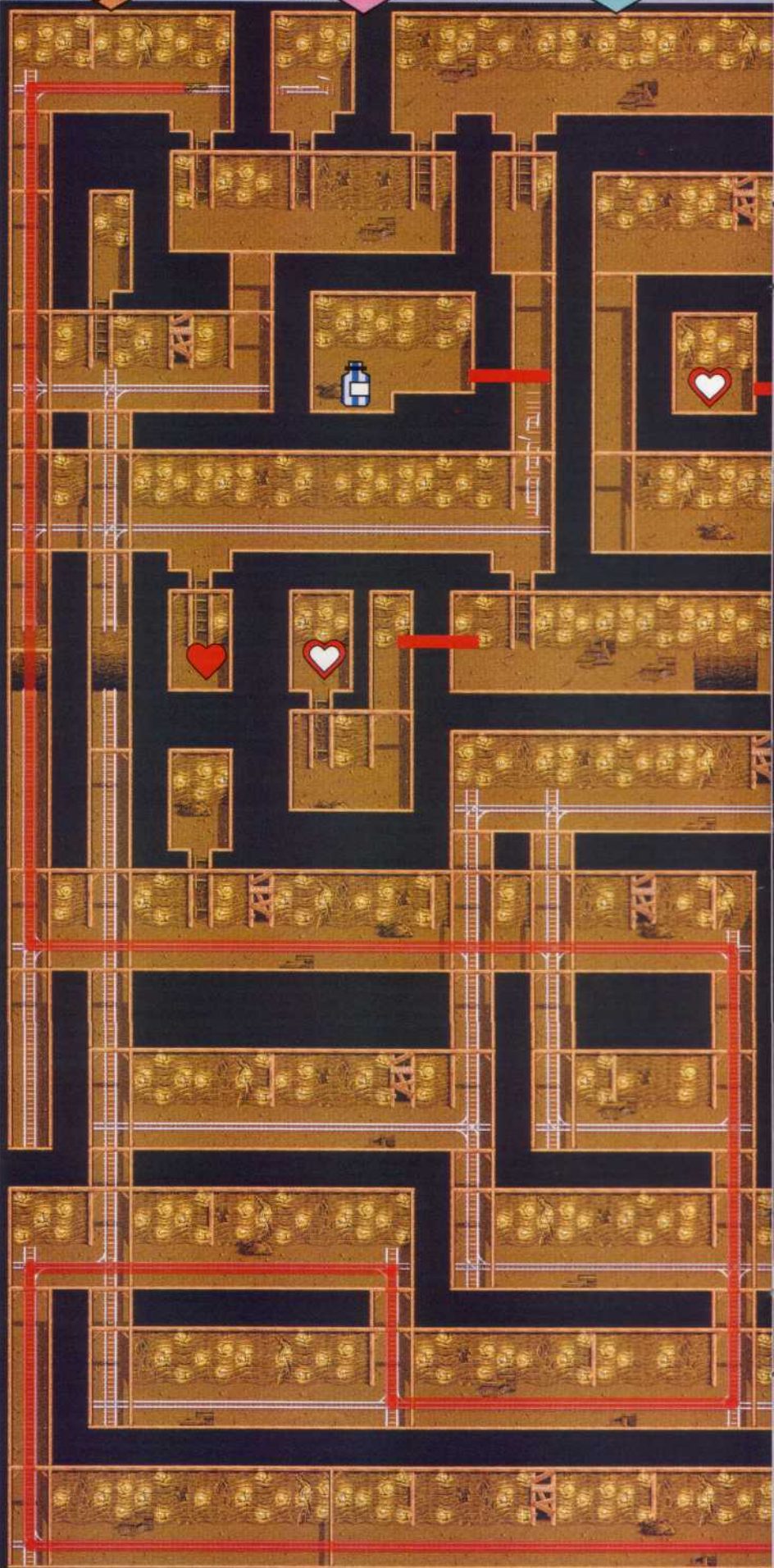
Jetzt seid Ihr fit für die Zwergenmine. Sucht dort nach dem Diamanten, die zerbrochenen Leitern können mit dem Ballon überwunden werden. (Vergeßt hier nicht die leere Flasche und die anderen Extras!) Der Diamant wird in den Blasenzauber umgewandelt und die Meanies, die den Feenspiegel bewachen, haben keine Chance mehr. Nachdem der Fee geholfen ist, wird von ihr der Weg nach Pinedale geöffnet. In Pinedale organisiert Ihr den Schraubenschlüssel, unterhaltet Euch mit dem Zauberer und räumt das Heckenlabyrinth aus. Nachdem Ihr vom Zauberer das Fischglas erhalten habt geht es zurück zur Mine, wo Ihr das Rad abmontiert und Euch zum Start der Bahnstrecke begeben. Hier montiert Ihr das Rad an das Rollbrett und fahrt zu der brüchigen Wand. (Der direkte Weg ist auf der Karte eingezeichnet, Umwege lohnen sich jedoch, da auf der Strecke irgendwo noch ein Herz herumliegt.)



Achtet in der Mine auf die gut versteckten Durchgänge.



So eine Energieauffrischung wird immer gerne angenommen.





DIE DUNKELZWERGE



STERM



MERMAIDS



Dieser Diamant ist sehr wichtig, daher ist er wohl auch recht schwer zugänglich.



Der Ballonzauber hilft bei kaputten Leitern weiter. Eine tolle Sache!



Nur mit dem Schraubenschlüssel kann das Rad abmontiert werden.



Na also, es klappt doch. Young Merlin erfindet genialerweise das Rad neu.



Dies ist der Beginn einer nervenaufreibenden Fahrt. Unsere Karten sind da hilfreich!



Vor dem Durchbruch springt Merlin ab. Das macht er aber zum Glück von alleine.



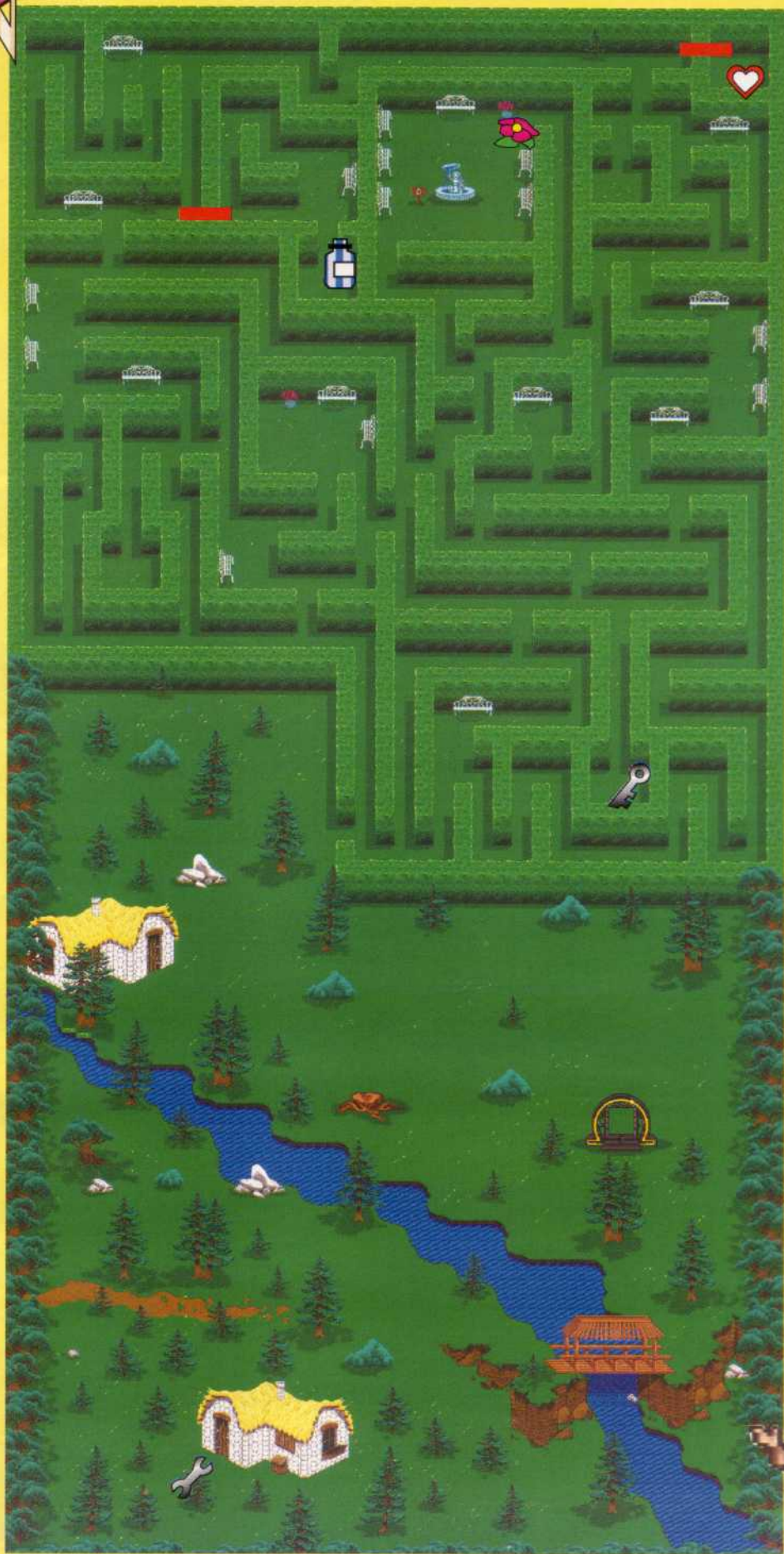
Tja, das macht das Alter.
Dieser Zauberer sucht
seinen Schlüssel.



Na bitte, da ist der
Schlüssel. Wo war da das
Problem?



Auch im Heckenlabyrinth
gibt es versteckte
Durchgänge, die zu
Kostbarkeiten führen.





Der Weg zu diesem
Diamanten ist naß.



Auch wenn es nervt:
zurück zum Teich!



Hier gibt es das Rad für
das „Skateboard“!



Der Fisch des
Zauberers ist
endlich ge-
funden.



Hinter dem entstandenen Durchbruch liegt das Unterwasserlabyrinth, in dem Ihr an den markierten Stellen sicher Luft nachtanken könnt. Begeht Euch zunächst auf dem kürzesten Wege zum Ausgang, aufgetaucht wird übrigens mit dem Ballonzauber. Schnappt Euch den Diamant bei der Statue und geht zurück zum Regenbogensee. Ihr erhaltet dort eine Luftblase, die Euren Luftvorrat verdoppelt. So könnt Ihr die Wasserwelt problemlos erforschen und ein weiteres Herz und den Goldfisch organisieren. Liefert den Fisch beim Zauberer ab und Ihr erhaltet die Sprungfedern, die Euch später sicher über den Abgrund zum Palast bringen werden. Doch darüber mehr in der nächsten Ausgabe...



Das
Auftauchen
sieht etwas
seltsam aus.



Zweiter Teil
in der nächsten
TOTAL!

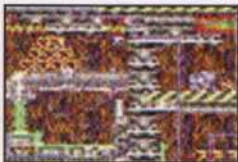
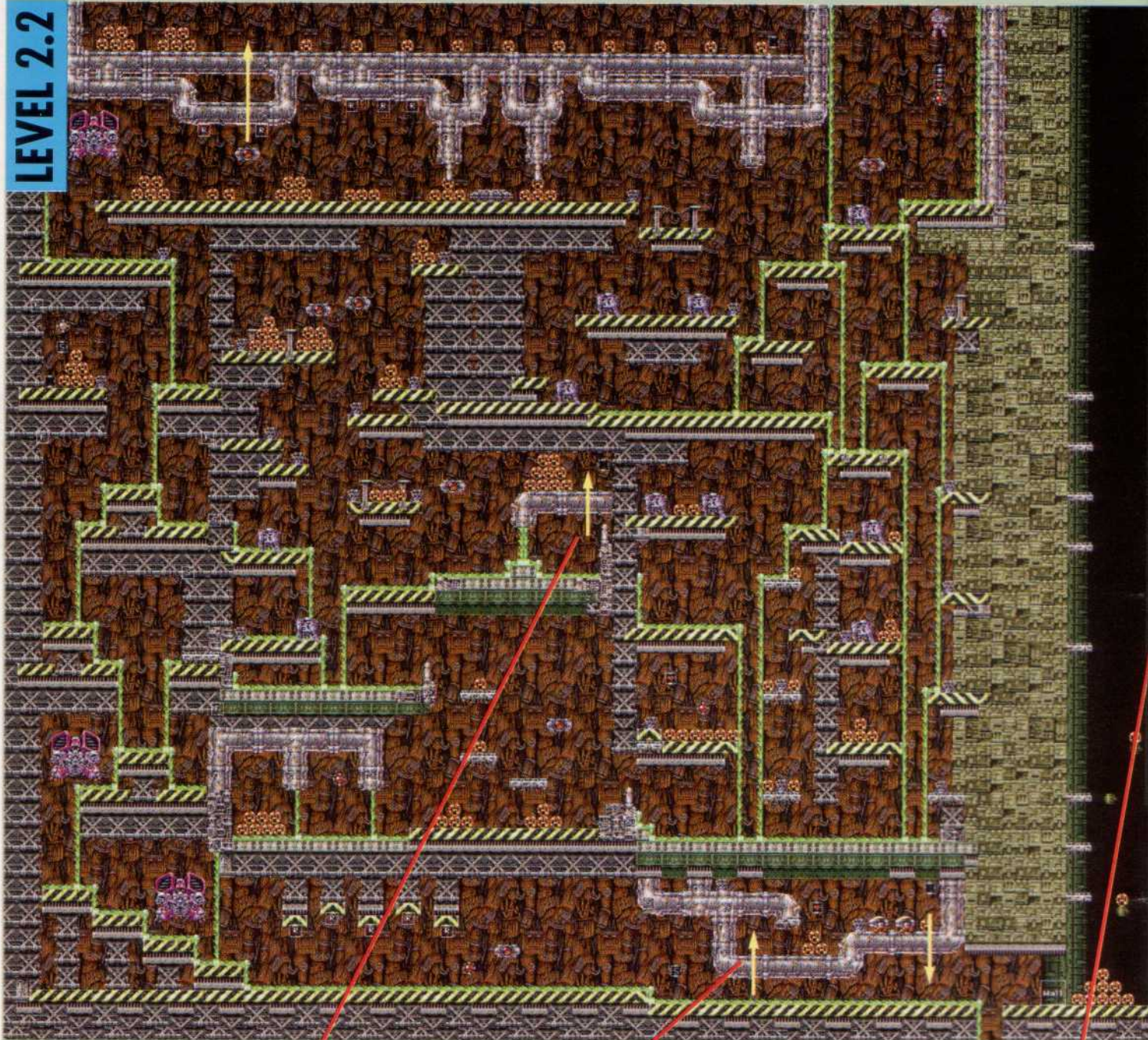
**YOUNG
MERLIN**

TIPS & TRICKS



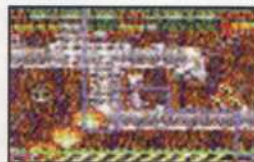
Willkommen zum zweiten Teil unserer Super Turrican-Lösung. Diesmal begleiten wir den sympathischen Herrn in seinem dezent blauen Kampfanzug durch die restlichen Welten zum großen Finale mit der Alienkönigin. Dabei gibt es neben übersichtlichen Karten natürlich auch praktische Tips für knifflige Stellen, Geheimgänge werden gnadenlos offengelegt und versteckte Extras sichtbar gemacht. Also ran ans Joypad und losgeballert...

LEVEL 2.2



Im mittleren Teil des Levels gibt es außer diesem Extraleben nicht viel zu holen.

Der durchlässige Teil der Röhre eröffnet den Weg zu einem 1-up weiter rechts.



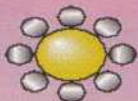
Im rechten Teil müßt Ihr den Ausgang erreichen, bevor sich die Wand endgültig schließt.

TIPS & TRICKS

LEGENDE



Streuschuß:
deckt große Fläche ab



Abprallschuß:
wird von Wänden reflektiert



Laser:
besonders durchschlagkräftig



Smart-Line:
fegt Gegner vom Screen



Energie:
ersetzt verlorene Lebensenergie



Schutzschild:
macht für kurze Zeit unverwundbar



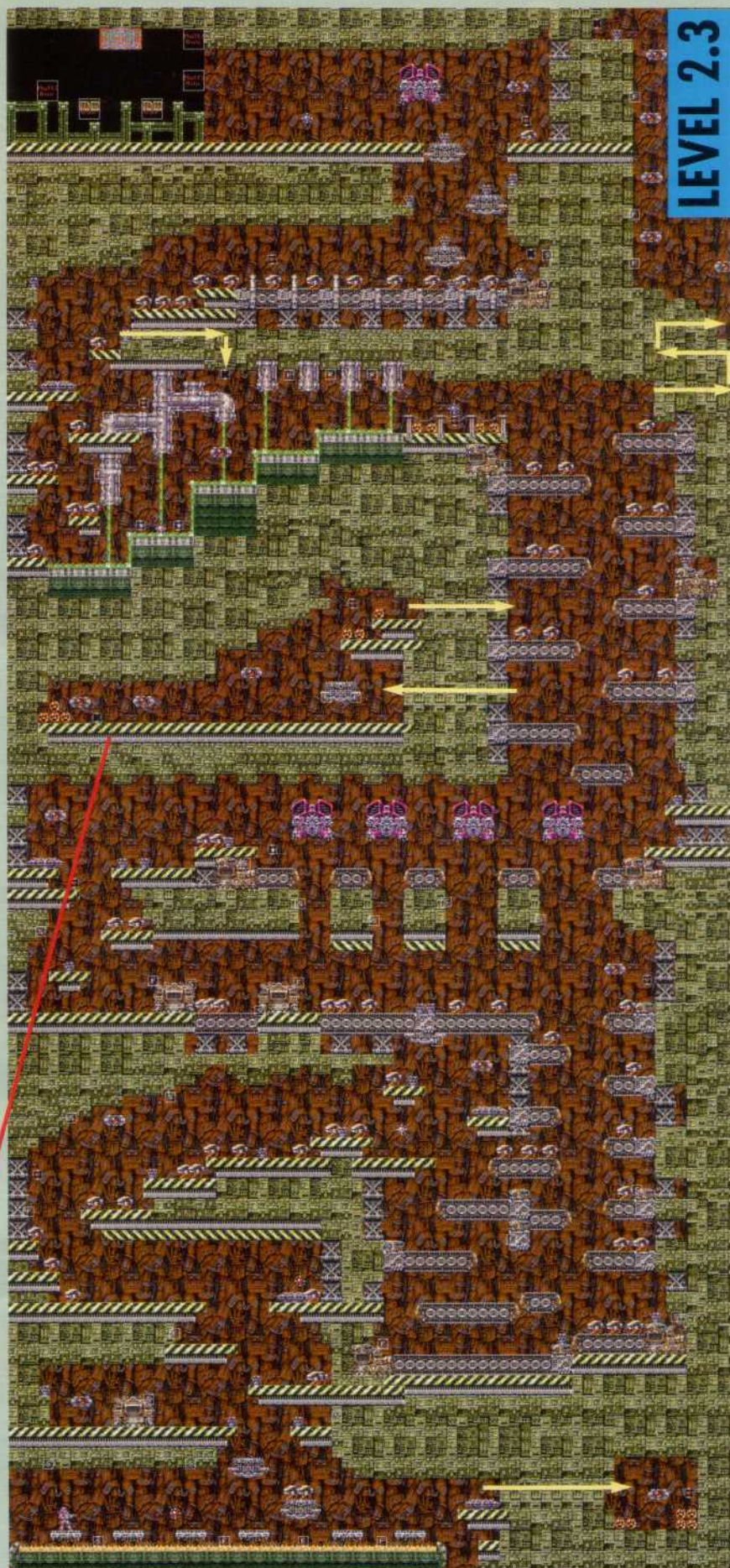
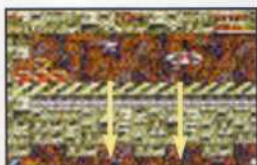
Extrablock:
wird bei Beschuß sichtbar; enthält diverse Extras



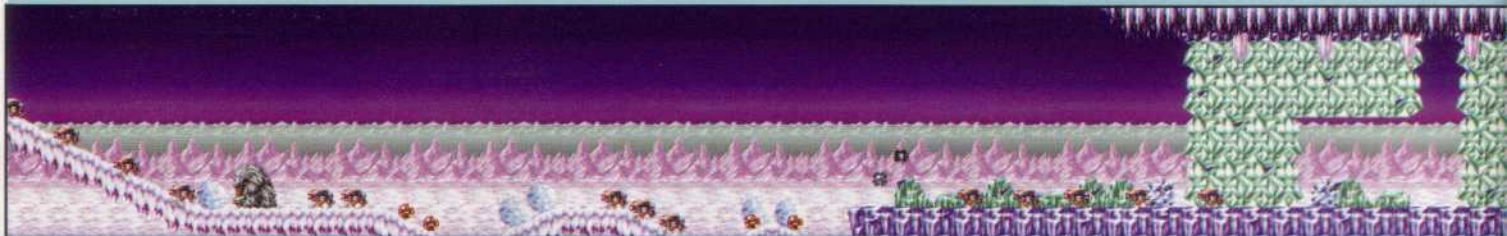
Extraleben:
(erklärt sich ja wohl von selbst)



Vorsicht vor den „Falltüren“ bei diesem Extraleben, oder Ihr habt den Umweg umsonst gemacht.

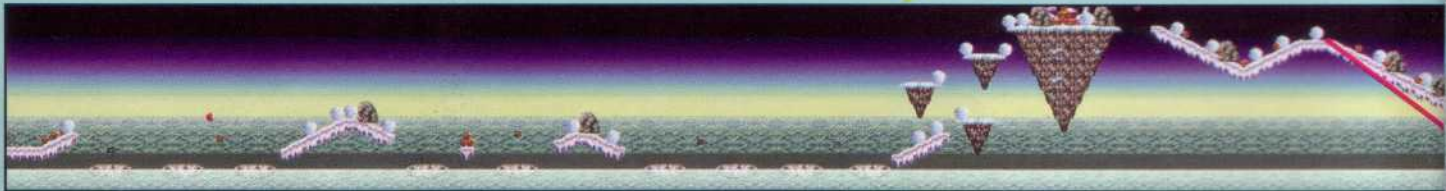


LEVEL 3.1



Kein Jump & Run kommt heute ohne sie aus:

LEVEL 3.2



Im linken Baumstamm sind einige Extras versteckt. Ihr solltet Euch zweimal überlegen, ob Ihr sie holt, da Ihr Euch erneut an den beschwerlichen Aufstieg machen müßt.



Die höheren Ebenen zwischen den Baumstämmen sind mit „normalen“ Sprüngen nicht zu erreichen.

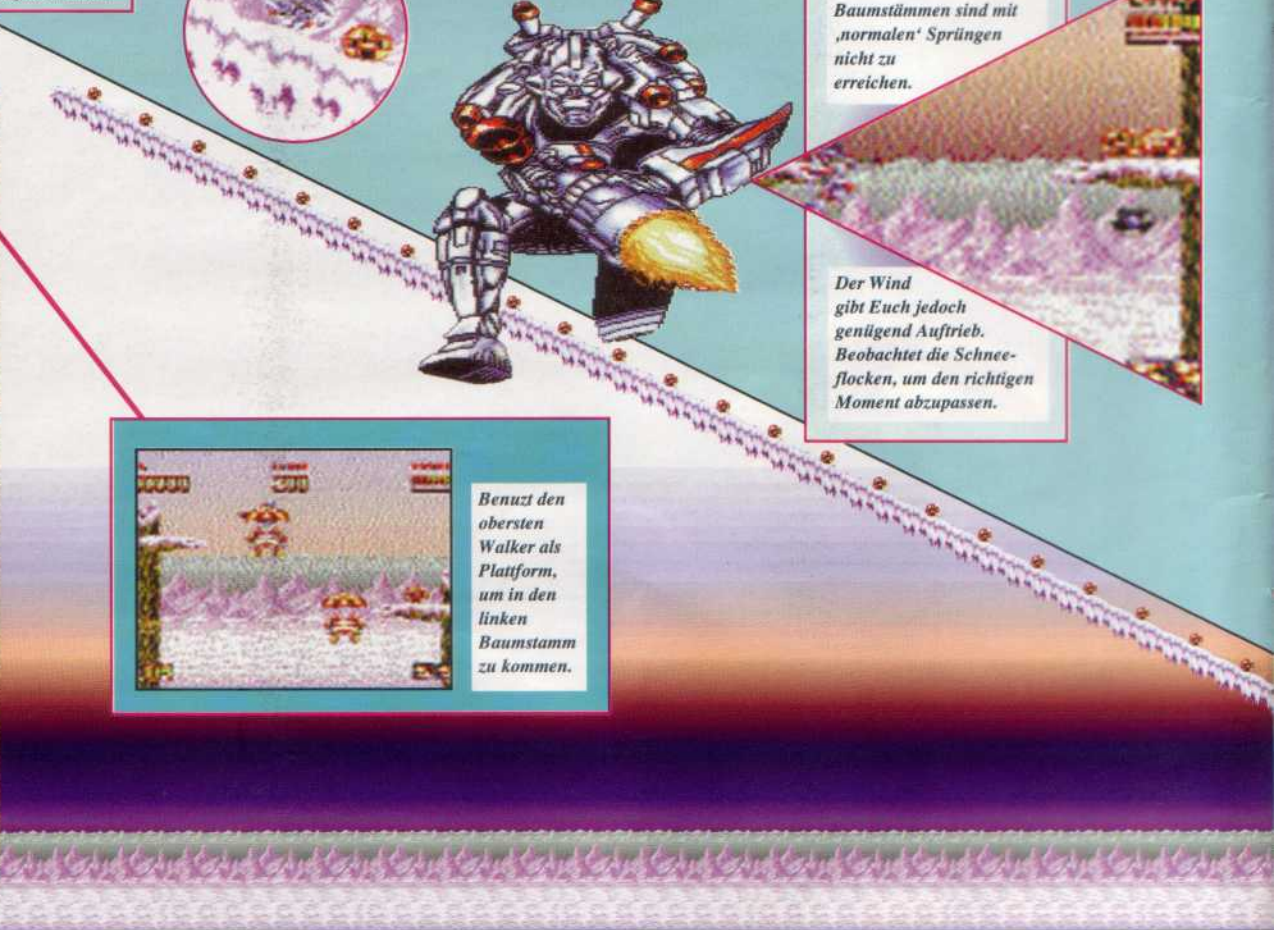
Der Wind gibt Euch jedoch genügend Auftrieb. Beobachtet die Schneeflocken, um den richtigen Moment abzupassen.



Benutzt den obersten Walker als Plattform, um in den linken Baumstamm zu kommen.

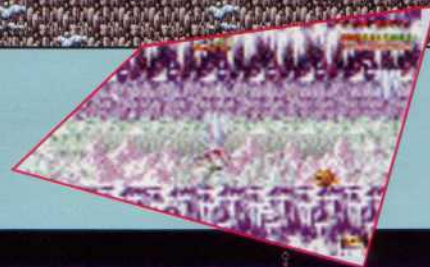


LEVEL 3.3





Die unvermeidliche Eisswelt !!!



EXTRALEBEN



Hinter dem Schneeball ist ein
Diamant versteckt. Wer viel Geduld
hat, kann warten, bis er von einem
Mammut freigelegt wird.



„Reitet“ auf dem Schneeball,
aktiviert durch Beschuß...



... den Bonusblock und springt
sofort nach links weiter.



Beim nächsten 1-up müßt Ihr
ähnlich vorgehen.

Tel.: 0251/527854 Bernd Herfurth Fax: 0251/527971

FREAK'S SHOP

SUPER NES

Adv. of Dr. Franken	109,95	Road Runner	79,95
Aladdin	109,95	Rock'n Roll Racing	129,95
Art of Fighting	139,95	Rival Turf	59,95
Asterix	109,95	Robocop 3 US	69,95
Bill L. Basketball US	59,95	Sensible Soccer	139,95
B.O.B.	69,95	NBA Jam	129,95
Brett Hull Hockey US	129,95	Sensible Soccer	129,95
Champ. W. Class Soccer	129,95	Shadowrun	129,95
Chessmaster	89,95	Sim City	89,95
Choplifter 3 US	129,95	Sky Blazer	129,95
Cool Spot	109,95	Striker	119,95
Crash Dummies	89,95	Super Aleste US	79,95
Equinox	139,95	S. Battle Tank US	69,95
F1 Pole Position	129,95	Super Bomberman	89,95
Flashback	99,95	Super Conflict	139,95
Flintstones	129,95	Super Off Road	59,95
Goof Troop	119,95	S. Strike Gunner	79,95
Hole In One(Golf)	59,95	Super Tennis	59,95
Hook US	69,95	T.K.O. Boxing	59,95
Jurassic Park	99,95	Top Gear 2	109,95
King Arthur World	69,95	WCW Wrestling	129,95
Lawnmower Man	109,95	Wing Commander 2 US	99,95
Lethal Enforcers US	169,95	Winter Olympics	129,95
Madden Football '93	109,95	World Cup Striker	139,95
Madden Football '94	119,95	World Heroes	139,95
Mechwarrior	139,95	WWF Royal Rumble	129,95
Mega Man X US	139,95	Y's 3	99,95
Mickeys Challenge	139,95	Young Merlin	139,95
Might& Magic 2	129,95	Zombies	119,95
Mortal Kombat	99,95		
Mr. Nutz	109,95		
Mystical Ninja	129,95		
NBA All-Star	99,95		
NBA All Jam	129,95		
NHL Hockey '94	119,95		
On the Ball US	59,95		
Pocky& Rocky	89,95		
Pierre Le Chef	79,95		
Pop'n Twin Bee 2	129,95		
Populous	59,95		

SUPER NES Konsole & S.

Mario All Stars 259,00

Adapter US/Pal	39,95
Action Replay	99,95
Controlpad	29,95

GAME BOY

King of the Ring	59,95
Super Mario Land 3 incl. deutsche Anleitung	79,95

...und viele weitere Super Angebote! Selbstverständlich alle Neuheiten! Fordern Sie die Liste an!

Bernd Herfurth FREAK'S SHOP Weseler Str. 54 48151 Münster

• MANGA VIDEOS • SEGA • NEO GEO • GEBRAUCHTSPIELE •

LEVEL 4.1



Das Extraleben links über dem Eingang ist bequem zu erreichen und sollte auf keinen Fall links liegen gelassen werden.



Die Aliens bewachen dieses Extraleben wie Ihre Augäpfel (oder was Aliens da auch immer haben mögen...)



Hat Euch ein 'Facehugger' erwischt, müßt Ihr schnell mehrmals hintereinander links-rechts drücken, um Ihn abzuschütteln. Oder Ihr verwandelt Euch blitzschnell in ein Rad, falls Ihr noch genügend Radenergie habt.



In einen 'Waggon' könnt Ihr hineinspringen. Vor dem Diamant am Boden müßt Ihr einen Abgrund überspringen.



Sonst überquert Ihr die Lücken zwischen den Wagen mittels der schwebenden Steine.



Die Alien - Welt

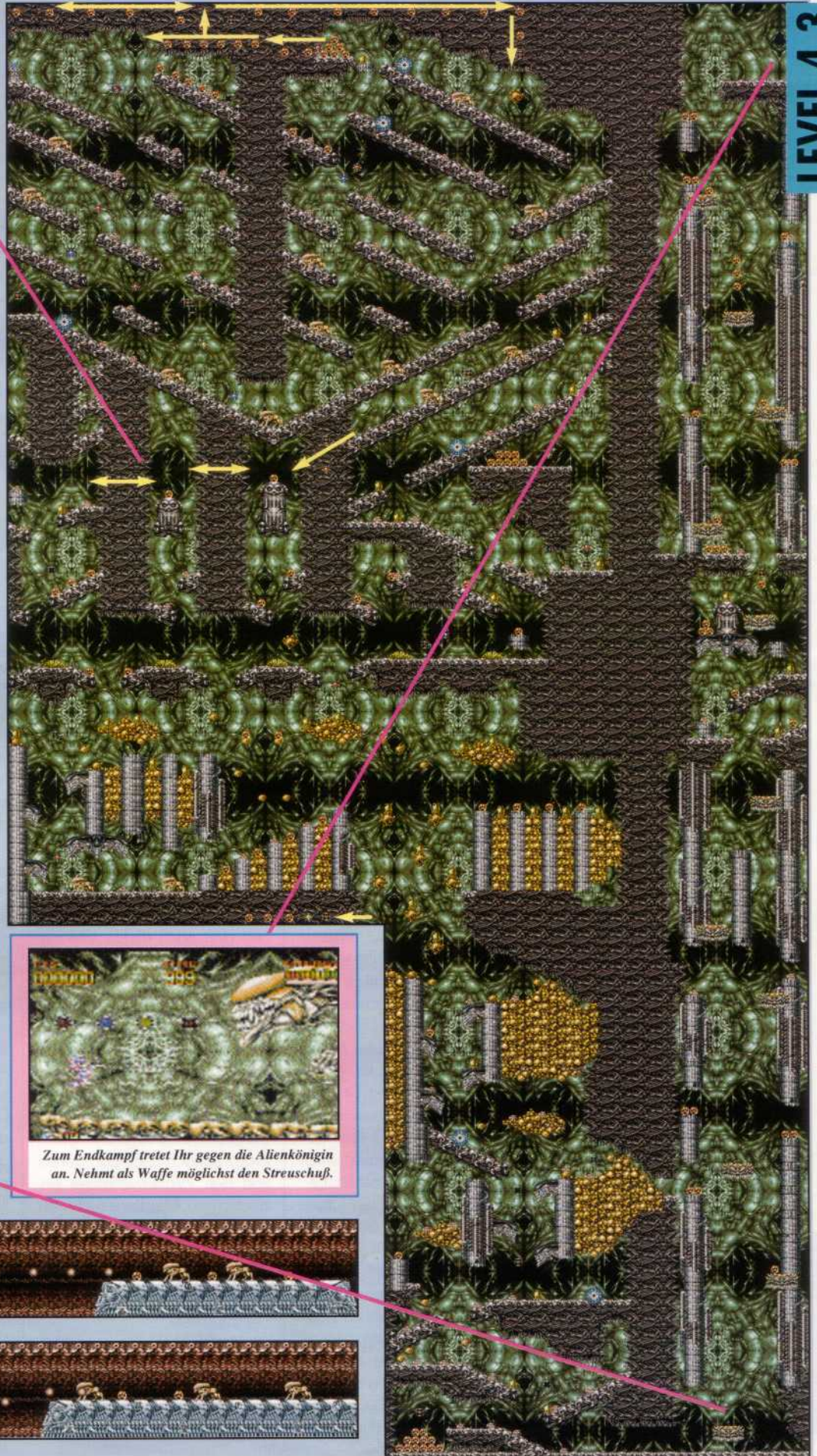
Wenn sich die Augen des Fahrstuhls rot färben, müßt Ihr Euch zum Absprung bereitmachen.

LEVEL 4.2





Geheimgänge in der Wand
kann man gut mit dem Blitz
„abtasten“.



Zum Endkampf tretet Ihr gegen die Alienkönigin
an. Nehmt als Waffe möglichst den Streuschuß.



TIPS & TRICKS

... LESER HELFEN LESERN

Wer von Euch kennt es nicht, jenes frustrierende Erlebnis, einem Endgegner hilflos ausgeliefert zu sein, nach etlichen Spielstunden keinen Ausgang aus einem Level gefunden zu haben oder bei sonst einem Spiel ganz einfach nicht weiterzukommen ... Aber das hat nun ein Ende dank unserer Rubrik „Helpline – Leser helfen Lesern“. Wenn Euch irgendein konsolenbedingtes Problem den letzten Nerv raubt, so laßt es uns wissen und stellt uns die Frage, die Euch bedrückt. Wenn Ihr Glück habt und wir die Antwort wissen, so werden Eure Probleme relativ schnell der Vergangenheit angehören: Wir werden in der nächsten Ausgabe der TOTAL! nicht nur Eure Frage, sondern auch gleichzeitig dazu die Antwort veröffentlichen. Falls wir einmal mit Blindheit geschlagen sein sollten, so können wir immer noch die Frage an unsere Leser weitergeben – und maximal zwei Ausgaben später sollte der Fragende die Antwort auf seine Probleme nachlesen können.

Das funktioniert allerdings nur, wenn Ihr wirklich ordentlich mitspielt. Also schreibt uns, wenn Ihr eine Frage habt – wir werden sie abdrucken. Und wenn Ihr auf eine abgedruckte Frage die Antwort habt, so schreibt uns ebenfalls.

Wenn alles klappt, so solltet Ihr spätestens zwei Ausgaben später Euer Joypad mit der Befriedigung weglegen können, einem anderen Leser geholfen zu haben. Die Post geht an:

MVL GmbH • Redaktion TOTAL! • Kennwort: Helpline • Heilwigstr. 39 • 20249 Hamburg

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

Fragen

FINAL FANTASY (GB)

Christoph Pickardt weiß in der Palmen-Dimension nicht mehr weiter. Er hat sich durch zwei Höhlen gekämpft und schwimmt nun auf einem seltsamen Etwas planlos auf dem Wasser herum. Wer hat einen heißen Tip?

CASTLEVANIA III (NES)

Hans-Jürgen Meyne hat den Doppelgänger-Endgegner mit fast allen Figuren geschlagen, nur mit Trevor hat er Probleme. Kann jemand mit einigen Tips weiterhelfen?

MYSTIC QUEST LEGEND (SNES)

Michael Weise sucht in der Eispyramide den Weg, um von der dritten in die vierte Etage zu kommen. Wer kennt ihn?

MR. NUTZ (SNES)

Oliver Kurz möchte wissen, ob es bei diesem Game irgend einen Cheat gibt. (Es dürfen auch ruhig Action Replay-Codes sein...)

Antworten

CASTLEVANIA II (NES)

Stefan Wagenbrenner hilft Peter und Markus bei der Suche nach den wirklich gut versteckten Burgen. Die Kristalle spielen dabei eine sehr wichtige Rolle! Bei der ersten Sackgasse, dem Wassergraben, sollte man den roten oder den blauen Kristall anwählen und sich für einige Sekunden niederknien. Der Bildschirm scrollt nach unten und es erscheinen einige Plattformen. Folgt man ihnen nach unten rechts, kommt man zur Lauber-Burg, in der man mit der Chain Whip aus Veros das Herz Draculas finden kann. Das Herz wird dem Fährmann gezeigt, der Simon ans andere Ufer bringt. Dort geht es nach links zur Brahm's-Burg, wo es das Auge und das goldene Messer gibt. Von Jova aus geht es weiter nach links bis zu einer Felswand. Hier wird der rote

Kristall aktiviert und wieder in die Hocke gegangen. Es erscheint ein Wirbelsturm, der zur Bodley-Burg und der Klaue Draculas führt. Links von der Bodley-Burg ist ein Wassergraben, der nach der schon bekannten Kristall-Methode überwunden wird.

Unten links bekommt man von einer Frau die Flame Whip überreicht, noch weiter links wartet die Lauber-Burg nebst Ring des Dracula und Kreuz. Anschließend zurück zur Bodley-Burg und dort nach rechts. Bei der ersten Gelegenheit die Treppe hinunter und weiter nach rechts, hinter der Stadt wartet die Burg Castlevania.

FINAL FANTASY II (GB)

Christoph Pickardt verrät John, wie es nach dem Sieg über die Brückenwächter weitergeht: Ganz einfach nach Edo gehen und den Waffenverkäufer anquatschen. Allerdings nicht von vorne, sondern von der Seite! Der Typ reagiert zwar etwas allergisch darauf, als Folge erscheint aber auch ein Schiff im Hafen.

ZELDA III (SNES)

Stefanie Göttner löst die Probleme von Hendryk und Udo: Um aus der scheinbaren Sackgasse

zu kommen, braucht Hendryk nur die mittleren Lianen an der oberen Wand mit dem Schwert weghauen.

Udo sollte gegen Ganon wie folgt vorgehen: Zunächst wird der Herr solange verprügelt, bis er alle Steine weggetreten hat. Jetzt wird es dunkel und man muß die beiden Fackeln mit dem Feuerstab anzünden. Das irritiert den Fiesling, und man kann ihm einen Schwerthieb verpassen, der Ganon kurzzeitig lähmt. In dieser Zeit spickt man ihn mit einem Silberpfeil, das ganze Spielchen wird mehrfach wiederholt und das war es auch schon.

MYSTIC QUEST (GB)

André Krause hat relativ schlechte Nachrichten für Christoph: Für die Samurai-Gegenstände gibt es leider keine festen Fundorte, denn sie werden von irgendwelchen Monstern zufällig durch das letzte Schloß geschleppt. Da hilft nur ständiges Kämpfen, bis einem das Glück hold ist und ein Gegner die Wertgegenstände hinterläßt. Ähnlich verhält es sich auch mit dem Aegis-Schild: Verläßt man das Schloß auf dem letzten Weg zum Endgegner, kommen einem zwei elefantenähnliche Monster entgegen. Mit etwas



Helpline

Glück hinterläßt eines davon eine Kiste mit dem Schild. Oder aber auch nicht, notfalls eben zwischenspeichern, Keksdose ausschalten und nochmals probieren...

ALADDIN (SNES)

Rainer Wagner leistet Flughilfe für Lydia: Solange keine akute Gefahr durch die Lavawelle droht, sollte man nicht zu weit vorne fliegen. Auf diese Weise sieht man meist rechtzeitig, ob man nun nach oben oder nach unten fliegen muß.

JURASSIC PARK (SNES)

Rainer kann auch Holger einen Tip geben: Der gesuchte Tunnel befindet sich im zweiten Untergeschoß im Raptoren-Gehege, um dorthin zu kommen braucht man allerdings die ID-Card von Grant. Werden dort unten dann die Kisten in einem Raum verschoben, ist der Tunnel blockiert.

ganz nach oben und läßt sich dann durch die Löcher rechts im Boden nach unten fallen. Zwar führt nur ein Weg zur Truhe mit dem Material, in den einzelnen Etagen liegen aber auch noch einige andere Kostbarkeiten herum. Es ist empfehlenswert, den Untoten Bean in Karon für diese Reise anzuheuern. Dessen Pray Staff ist die einzige Waffe gegen die extrem lästigen Sleeper im Turm. Beim Wettlauf mit Doth ist das Timing entscheidend, da er sich doppelt so schnell wie der Spieler bewegt. Die erste Aktion sollte sein, sich sofort nach rechts zu flüchten. Doth wird vorbeirauschen und nach rechts oben verschwinden. Der Spieler latscht dann nach links und schaut zu, wie sich Doth auf eine feste Bahn von rechts oben zur Mitte des Labyrinths begibt. Jetzt heißt es nur noch, an der gezeigten Stelle so lange hin- und herzugehen, bis Doth gero-

Zuerst mal vorsichtig in Deckung gehen und ruhig abwarten, wie sich die Dinge so weiterentwickeln...



Und im richtigen Augenblick um die Ecke biegen! Das haut hin!

PALADIN'S QUEST (SNES)

Eleonore Lerche möchte gerne wissen, wie man das Geheimnis des Tempels in Karon lüftet und wie man Doth im Kristall-Labyrinth entwischt. Alles kein Problem, die erste Frage hat sich eigentlich schon von selbst geklärt, sonst wäre Eleonore nicht schon bei Doth angelangt: Die Probleme von Karon werden dadurch gelöst, in dem man aus dem Turm im Süden irgendwelchen Kram holt und in Karon abliefern. Der Rest erledigt sich dann fast von allein. Im Turm latscht man zunächst links die Treppen bis

de wieder von der Mitte nach oben kommt und nach rechts abbiegt. In diesem Augenblick muß der Spieler nach rechts unten abbiegen, während Doth noch einmal seine alte Runde dreht. Das Rennen wird knapp ausgehen, dieser Erfolg ist allerdings nur der halbe Sieg über Doth. Der wird nämlich noch ein kleines Quiz in Sachen 'Spirits' veranstalten, beispielsweise welcher Spirit dem Spieler noch fehlt und mit welchem er das Spiel begonnen hat. Anschließend steht der vollen Zauberkraft aber nichts ernsthaftes mehr im Wege.

MEISTER ALLER KLASSEN!

Mit dem GAMERS-Probeabo für nur 15 Mark.



3 Ausgaben nur DM 15,-

Frei Haus!

Du bist der Champ, in Sachen Nintendo macht Dir keiner was vor - denn Du liest regelmäßig Total! Ein echter Crack muß sich aber nun mal auch im Sega-Lager auskennen. Und deshalb gibt's jetzt 3 GAMERS Ausgaben im Super-Probe-Abo. Brandaktuell. Frei Haus. Für nur 15 DM. Gleich bestellen!

COUPON

☐ Ja, ich will das Gamers Super-Probe-Abo 3 Ausgaben für DM 15,- (Ausland 20,- DM) Gefällt mir Gamers, so brauche ich nichts weiter zu tun. Dann erhalte ich Gamers im Abonnement für min. 1 Jahr zum Jahresabopreis von 36,-DM (sechs Ausgaben) (Auslandspreis 52,- DM). Gefällt mir Gamers dagegen nicht, so gebe ich dem Verlag - nach Erhalt des zweiten Heftes - kurz schriftlich Bescheid, Postkarte genügt.

GAMERS-Leserservice
Postfach 103245
20097 Hamburg

Name: _____

Straße: _____

PLZ/Ort: _____

Datum, Unterschrift: _____

Garantie: Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen widerrufen kann. Es genügt eine schriftliche Mitteilung innerhalb dieser 10 Tage an: GAMERS-Leserservice, Postfach 103245, 20097 Hamburg. Die Widerrufsfrist beginnt mit der Absendung des Bestellcoupons (Poststempel). Die Kenntnisnahme dieses Hinweises bestätige ich durch meine zweite Unterschrift.

Datum, Unterschrift: _____

Bitte Rechnung abwarten, kein Geld oder Scheck schicken.

TIPS & TRICKS

A

C

T

I

O

N



Hallo Freunde,

hier sind wir wieder. Diesmal mit geändertem Layout, aber sonst bleibt alles wie gewohnt. Wenn Ihr den anderen Lesern helfen wollt, dann schickt uns Eure coolen Codes von brandaktuellen und beliebten Spielen. Unsere Adresse steht in dem gelben Kasten!

Die verdienten Mitarbeiter dieser Ausgabe werden natürlich namentlich genannt. Vielen Dank an: Olaf Smentek, Monique Zorica, Mathias Makke, Thomas Thulke, Albert Haidau, Matthias Bierig, Rafat Rysz, Zoran Konjevic, Sascha Becker, Mike Weigelt, Jan Sombetzki und Christian Wietfeld samt seinen Kumpels.

Denkt bitte daran: Diese Codes sind keine Paßwörter und funktionieren nur mit dem Action Replay Extra-Modul.

**TOTAL!
ARP-Codes
Heilwigstr. 39
20249 Hamburg**

R

E

P

L

A

Y

7E00 9100 Supersprung
7E18 89B1 unendl. Leben
7E01 F4B3 unendl. Energie
7E1A 05FF unverwundbar
7E18 9499 unendl. Münzen
7E05 A206 keine Gegner
7E05 4C0X Levelanwahl

T.M.T.H. Tournament Fighters

7E0E E470 unendl. Energie Pl.1
7E0F C460 unendl. Energie Pl.2
7E0E E570 unendl. Ultra Verzw. Energie Pl.1
7E0F C560 unendl. Ultra Verzw. Energie Pl.2
7E00 8E98 unendl. Zeit

Desert Strike

0189 BBAD unendl. Leben
0187 EBAD Treibstoff

T2-Judgement Day

7E14 7C08 unendl. Energie

T2-Arcade

7E00 8C25 unendl. Raketen Pl.1
7E00 8A25 unendl. Raketen Pl.2



7E06 4E04 unendl. Credits
Rainbow Bell Adventurs
7E02 EC0C unendl. Energie Pl.1

Young Merlin

7EED DE02 unendl. Energie

NBA Jam

7E07 8A20 unendl. Turbo Pl.1

Mega Man X

7E1F 8009 unendl. Leben
7E0B CF14 unendl. Energie

7E1F 965C unendl. Eis
7E1F 8E5C unendl. Feuer

Lester the unlikely

7E85 9B05 unendl. Energie
7E85 9905 unendl. Leben

Top Gear II

7E1D 0903 Pl.1 6-Gang-Schaltung

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

★ **TVGAMES** ★

Gratis bekommt Ihr die neue
„**Marktübersicht Telespiele**“

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

Sofort anrufen
030/781 15 36

oder schreiben
10823 Berlin, Grunewaldstr. 81

Laden: Berlin Wedding · Brüsseler Str. 19

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

SINIS

Battle Cars

7E18 6432 unendl. Geld

Out to Lunch

7E00 8803 unendl. Leben
7E00 8AA8 unendl. Zeit

Plok

7E07 6804 unendl. Leben
7E07 6C04 unendl. Plokontinue im Ziel
7E07 F40X unendl. Anzug X= 1-7
7E08 06A0 unendl. Energie
7E08 F2C6 unendl. Volle Muschelanzüge
7E08 4AXX Levelanwahl XX= 01-1C und 20-28= ge-
27. heimes
Bonuslevel

Mr Nutz

7E0A 2904 unendl. Eicheln



7E1D 0303	Pl.1 12-V-Motor
7E1D 0B03	Pl.1 Boost 600-R
7E1D 0503	Pl.1 Kemco Regenreifen
7E1D 0703	Pl.1 Kemco Trockenreifen
7E1D 0F03	Pl.1 Kevlar-Seiten schutz
7E1D 1103	Pl.1 Kevlar-Heck schutz
7E1D 1303	Pl.1 Kevlar-Front schutz
7E01 A806	Pl.1 unendl. Nitro
7E1D 2C03	Pl.2 12-V-Motor
7E1D 3203	Pl.2 6-Gang- Schaltung
7E1D 3403	Pl.2 Boost 600-R
7E1D 2E03	Pl.2 Kemco Regenreifen
7E1D 3003	Pl.2 Kemco Trockenreifen
7E1D 3803	Pl.2 Kevlar-Seiten schutz
7E1D 3A03	Pl.2 Kevlar-Heck schutz
7E1D 3C03	Pl.2 Kevlar-Front schutz
7E01 C206	Pl.2 unendl. Nitro

Final Fantasy II

7E20 88FF	unendl. Health Points Pl.1
7E21 88FF	unendl. Health Points Pl.2
7E20 08FF	unendl. Health Points Pl.3
7E21 08FF	unendl. Health Points Pl.4
7E22 08FF	unendl. Health Points Pl.5
7E20 8BFF	unendl. Magie Points Pl.1
7E21 8BFF	unendl. Magie Points Pl.2
7E20 0BFF	unendl. Magie Points Pl.3
7E21 0BFF	unendl. Magie Points Pl.4
7E22 0BFF	unendl. Magie Points Pl.5
7E32 205F	unendl. Item Nr.2
7E32 245F	unendl. Item Nr.3
7E32 285F	unendl. Item Nr.4
7E32 2C5F	unendl. Item Nr.5
7E10 14FF	höhere Strength Pl. 3
7E20 1DFF	mehr Schlagkraft Pl.3

GAME BOY

Star Trek	
087F 45D5	unendl. Schild
Felix the Cat	
0302 280C	unendl. Leben

Duck Tales II

0103 12C9 unendl. Leben

Lamborghini

0400 70C4 \$11.000 pro Ren
nen



07C6 E0CF unendl. Zeit
01XX 94CF Levelwahl
040C 92CF immer 12 Leute

Zelda

01XX 4CDB XX= Anzahl Ma
gisches Pulver
01XX 4DDB XX= Anzahl Bom
ben
010X 4EDB X= Schwertlevel
0101 0DBD unendl. Zauber
trank
01XX 0FDB XX= Anzahl
Muschelschalen
01XX 5EDB unendl. Geld

Phantom Air Mission

08F5 8BCA unendl. Fuel

Star Wars - T. Empire Str. B.

0005 89DA unendl. Continues
0020 93DA unendl. Energie
Luke
0020 94DA unendl. Energie
Taun Taun
0020 95DA unendl. Force

NES

Little Nemo Dream Master

0000 8D03 unendl. Leben

Noahs Ark

0003 AE03 unendl. Leben

Tiny Toon Adv. II

0007 C003 unendl. Leben
0007 0738 unendl. Zeit



Addams Family

01XX 65CD XX= Leben
0004 E907 unendl. Energie

Bionic Commando

0000 4A02 unendl. Leben

Bubble Bobble

0000 2E03 unendl. Leben
Bub
0000 4203 unendl. Leben
Bob

Battle Toads

0005 1A2F unendl. Ener
gie

Chip 'n' Dale

0002 1048 unsichtbar
0005 B682 unendl. Leben
0002 1018 unendl. Ener
gie

Castlevania I

0000 2A03 unendl. Leben
0000 4540 unendl. Ener
gie

Donkey Kong Classics

0000 5502 unendl. Mario
(DK)
0000 4C02 unendl. Junior
(DKJ)

Flintstones, the Rescue of Dino and Hoppy

0003 0803 unendl. Ener
gie Fred
0003 0502 unendl. Leben
Fred
0003 0BFF unendl. Mün
zen Fred

Mega Man III

0000 A102 unendl. Leben
0000 B09C unendl. Ener
gie

Metroid

0001 0703 unendl. Ener
gie

Turtles

0000 77C8 unendl. Ener
gie Leo
0000 7880 unendl. Ener
gie Raph
0000 7980 unendl. Ener
gie Michel
0000 7A80 unendl. Ener
gie Don

Kirbys Adventure

0005 9903 unendl. Leben
0005 972F unendl. Ener
gie

Super Mario Bros. III

0007 3605 unendl. Leben
0005 F005 unendl. Zeit
0000 EDOX X= 1-6 für An
züge

BEACH GAMES

-Versand Tel. 09341/3121 Laden-

Welcome to the Land of 1001 Adventures!

Tel: 09341/3121 Fax: 61041

Deutschland Am Brenner 3 97941 Tauberbischofsheim

Super Nintendo

Aladdin dt.	DM	99,-
B.O.B. dt.	DM	99,-
Champ. Class Soccer dt.	DM	129,-
Equinox dt.	DM	139,-
Flashback dt.	DM	139,-
Goof Troop dt.	DM	119,-
F1 Pole Position dt.	DM	139,-
Mechwarrior dt. Texte lieferbar	DM	139,-
Mega Man X dt.	DM	119,-
Mortal Kombat dt.	DM	99,-
Mystical Ninja dt.	DM	129,-
Madden 94 dt.	DM	119,-
Mr. Nutz dt.	DM	119,-
NHL Hockey 94 dt.	DM	119,-
NBA Jam dt.	DM	129,-
Plok dt.	DM	89,-
Rock' N' Roll Racing dt.	DM	129,-
Sky Blazer dt.	DM	139,-
Shadow Run dt.	DM	149,-
Starwing dt.	DM	79,-
Super Turrican dt.	DM	99,-
Stanley Cup Hockey us.	DM	139,-
Secret of Mana u.s.	DM	149,-
Super Star Wars 2 dt.	DM	139,-
Terminator 2 Arcade dt.	DM	119,-
Super Scope dt. (Lichtkanone)	DM	119,-
mit 6 Spielen		
World Cup Striker		
Dr. Franken		

ZUBEHÖR

4 Spieler Adapter	DM	59,-
Universal Adapter	DM	39,-
Joysticks, Pads bitte telefonisch erfragen!		

Mega Drive

Mega Drive 2 mit 1 Spiel	DM	209,-
Sonic 3 dt.	DM	137,-
Landstalker dt.	DM	129,-
Virtua Racing dt.	DM	199,-
Fifa Soccer dt.	DM	109,-
Castlevania dt.	DM	99,-

Game Boy

Mario Land 3 us.	DM	79,-
------------------	----	------

Nutzen Sie unseren UPS 24h Schnellservice

zzg. DM 12,- Porto und Verpackung.
Post zzg. DM 8,- . Vorkasse (nur
Euroscheck) + DM 4,-. Bestellungen bis
15 Uhr werden am selben Tag
noch verschickt!

Unser Gesamtprogramm erhalten Sie
gegen einen frank. Rückumschlag
(DIN A4 + DM 3,-).

ANDREAS HEINEKE
PRÄSENTIERT DIE NEUHEITEN
AUS DER MUSIKSZENE

SELIG & HEILIG



Immer noch mögen die meisten Deutschen nicht die Musik, die aus ihrem eigenen Land kommt. Warum, kann ich Euch auch nicht beantworten, denn ab und zu lohnt es sich wirklich mal genauer hinzuhören. Zwei neue Bands haben in diesen Wochen ihre Platten veröffentlicht und sprechen in ihren Texten nicht nur aus unserer Seele, sondern haben auch musikalisch soviel drauf, daß wir sie lieben werden.

Selig kommen aus Hamburg und machen Rock mit deutschen Texten. Aber anders als bei vielen deutschen Bands steht nicht auf der einen Seite die Musik und auf der anderen die Texte; bei Ihnen ist die Stimme des Sängers vielmehr wie ein weiteres Instrument.

Als sie vor einigen Wochen in einem kleinen Club in Hamburg auftraten, dachten sie selber nur, daß einige Freunde kommen würden. Der Club war jedoch plötzlich so überfüllt, daß die meisten wieder nach Hause gehen mußten. Bei dem Song „Sie hat geschrien“ sangen die Fans bereits lauthals mit.



Eine weitere neue Band nennt sich „Das Auge Gottes“. Ihr Coverbild spricht bereits Bände. Ihre Musik liegt zwischen Hip Hop und Rock und ist zwar nicht ganz neu für amerikanische Verhältnisse, doch dafür sehr neu für deutsche. Die erste Single „Du hast Jesus Christus an das Kreuz genagelt“ kommt rechtzeitig zu Ostern in die Läden.



HITPARADE

Ihr habt, wie jedesmal, Eure eigenen TOTAL!-Charts bestimmt. Wenn Ihr das nächste Mal mitmachen wollt, schickt einfach eine Postkarte an: MVL, Redaktion Total!, Listen Up, Heilwigstr. 39, 20249 Hamburg.

Schreibt einfach Eure fünf Lieblings-CDs auf eine Postkarte, und ab damit!

Hier die Gewinner vom letzten Mal: Jennifer Röhle, Jörg Fischer, Andreas Biehn, Jan Kunze und Jan Reis



1(1)

DIE TOTEN HOSEN
Kauf mich



2(3)

DIE PRINZEN
Alles nur geklaut



3(2)

NIRVANA
In Utero

4 (8) **Meat Loaf** – Bat out of Hell 2

5 (4) **Die Ärzte** – Die Bestie in Menschengestalt

6 (0) **Aerosmith** – Get a Grip

7 (6) **Die Fantastischen 4** – Die 4. Dimension

8 (9) **Bryan Adams** – So far so good

9 (7) **Soul Asylum** – Grave Dancers Union

10 (10) **Pet Shop Boys** – Very

Hallo Freunde,

Es war einmal ein 1 Meter 60 großer Mann mit hochhackigen Schuhen, ständig neuen Outfits und verschiedenen Prinzen neben ihm. Sein Schloß hieß Paisly Park und war von vielen treuen Rittern streng gegen Journalisten und Fans bewacht. Seine Botschaft hieß „Liebe und Musik“ und war weltweit bekannt. Merkwürdige Symbole und Platten säumten seinen Weg und trieben ihn schließlich in den grenzenlosen



Reichtum. Aber schon viele Herrscher verloren auf dem Weg zum Ruhm ihren Verstand! Noch nie traf es das Volk so hart wie im Falle des noch so jungen Prinzen. Denn schließlich war er unsere Vaterfigur in all den harten Jahren während der Schulzeit. Seine Platten liefen während der unnötigen Arbeiten im Haushalt und bei den Hausaufgaben. Jetzt hat er seinen Namen verloren.

Andreas Klein

MAXITEST

1 Madonna - I'll remember

Bis zum heutigen Tag hat Madonna ihre Filme nie so ganz verkräftet. Wo immer sie eine Hauptrolle annimmt und mit welchem männlichen Hauptdarsteller sie sich auch arbeitete, die Filme waren nur mittelmäßig bis eher schlecht besucht. Ganz anders ihre Soundtracks! Mit „I'll remember“, dem Titel aus „White Honors“, wird Madonna ihr Comeback in den Charts feiern.



2 Roachford - Only to be with you

Wenn Ihr „Cuddly toy“ oder „Kathleen“ noch kennt, seit ihr Roachford, dessen neue CD in den nächsten Wochen in die Shops kommt. Vorab gibt's die klasse Single „Only to be with you“, Roachford ist eine Londoner Band um den tollsten Frontman Andrew Roachford.



MAXITEST

3 Beck - Loser

Leider ist Beck in Deutschland bislang noch kein Begriff, aber in Amerika dafür umso mehr. Hip-Hop-Elementen ist so schräg, daß man sie bestimmt niemals mehr vergißt. Achtung: Das Album ist ganz anders – erst hören, dann kaufen!



4 Culture Beat - World in your hands

Culture Beat und kein Wort wird übrigens von dem Bruder des verstorbenen Thorsten Fenslau, Frank, produziert. Vor kurzem, erhielten sie den Echo Award als erfolgreichste nationale Künstler im Ausland.



MAXITEST

5 Janet Jackson - Because of Love

Das schönste Werbeplakat der letzten Monate an Hamburgs Bauzäunen war ja wohl eindeutig „Janet“, das Bild zur aktuellen Janet-Jackson-Platte. Was aber nach dem Plakat kam, war noch eine Nummerbesetzung – die aktuelle CD nämlich. Wir erwarten sie immer noch sehnsüchtig auf Tour in Hamburg und trösten uns so lange noch mit der neuen Single: „Because of Love“.



6 ZZ Top - Breakaway

Schade, daß ZZ Top mit ihrer ersten Singleauskopplung „Pincushion“ der ganz große Hit verweigert blieb. Das Album „Antenna“ verkauft sich jedoch ganz gut und ist vor allem etwas für alte ZZ Top Fans, denn es ist bluesig wie schon lange nicht mehr. Einen guten Eindruck bekommt man bei der neuen Single „Breakaway“. So schleppend und ehrlich sind wirklich nur noch wenige in diesem Alter!



VIDEO & GAME

SNES

G/N

Flintstone.....	109/124
Pocky & Rocky.....	99/109
Tiny Toons.....	84/
Nigel Mansel.....	99/118
Wolfenstein.....	124
Axelay.....	79
World L. Basketball.....	79
Mickey Mouse.....	84
Ghouls Ghost.....	49
Wing Commander.....	79
R-Type.....	59
Simpsons.....	69

AN & VERKAUF

Super Soccer.....	59
Harley H. Adventure.....	89
Mystic Quest.....	74
Mortal Kombat.....	99
Super Aleste.....	79/ 89
Turtles Tourn. Fight.....	109/129
Aladdin.....	94/
Flashback.....	99/119
Super Turricon.....	80/ 94
T2 Arcade Game.....	118
NBA Jam.....	109/129
Mario Allstars.....	74/ 89
Top Gear 2.....	94/109
Sensible Soccer.....	99/118
F1 Pole Position.....	109/129
Super Scope m. 6 Spielen.....	89/ 99
Tetris.....	auf Anfr.
Empire Strikes Back.....	109/119
Streetfighter.....	69/
Hook.....	99
Mystical Ninja.....	94/118
Winter Olympics.....	99/128
Smurfs.....	auf Anfr.
Lethal Informers.....	auf Anfr.
Starwing.....	84/
Side Pocket.....	99/118
R-Type 3.....	128
FIFA Intern. Soccer.....	99/118
Skyblazer.....	99/118
Young Merilin.....	99/128
NHL Hockey 94.....	118
Equinox.....	104/128
Mr. Nutz.....	89/108
Adventure of Dr. Franken.....	89/ 99
Captain America.....	89/ 99
Joe & Mac.....	68
Monopoly.....	99
Tom & Jerry.....	99

VERLEIH: Hans - Ottostr. 28 - Prenz. Berg
Bergstr. 5 - Marzahn

Fatal Fury.....	99
Battle Tank.....	79
Cybernator.....	89

GB

G/N

Mario Land 3.....	69
Road Rash.....	49
Total Carnage.....	49
viele weitere Spiele ab.....	29

G - Gebraucht

N - Neu Spiel

VIDEO & GAME

TEL (030) 421 37 67
FAX 421 37 68

Bitte Gratisliste anfordern, wir haben ca. 800 Gebrauchtspiele aller Systeme auf Lager. Ankauf zu Höchstpreisen bequem per Post. Versand NN 10,- DM.

KLEIN BÖRSE ANZEIGE

GAME BOY

Verkaufe für Game Boy Mystic Quest mit Spielanleitung für 50 DM. Anrufe ab 16 Uhr unter 030-933 70 13

Verkaufe Game Boy-Module 30/51/64 in 1 SuperNES-Module mit vier Spielen. Telefon: 0531-610782 Doris Giffhorn

Verkaufe Game Boy mit vier Spielen+ Power Pack (Akku für 10 Stunden Spielzeit + Netzteil = Aufladegerät). Sehr guter Zustand Neupreis 450 DM 300 DM VHB. Tel.: 08145-752 Holger

Suche Mortal Kombat zahle DM 30 oder tausche (auch verkaufe) Humans, Lemmings, Glücksrad, Track&Field, Prince of Persia, Double Dragon 3, (je DM 35). Tel.: 06029-8902 Armin

Verkaufe achtundzwanzig Game Boy-Module (VWVF 2', 'Turtles 2', 'Parodius', 'Castlevania', 'Track and Field', und so weiter) für VHB DM 400 nur komplett, Telefon: 05806-214 Eike

Verkaufe Module für Game Gear: 'Ninja Gaiden', 'Super Monaco Grand Prix' für DM 30, für Master System: 'Casino Games' für DM 27, für Mega Drive: 'Shining Force', 'MiG-29' für DM 70, 'Streets of Rage 2', 'Global Gladiators' für DM 50, 'Revenge of Shinobi' für DM 30 Telefon: 035476-490 ab 19 Uhr, Christoph

Verkaufe folgende Spiele: 'Mickey Mouse - Magical Quest', 'Mario & Yoshi', 'Kirby's Dreamland', 'Jurassic Park', 'Super Mario Land 2', fünf Spiele DM 200, Einzelpreis DM

50 - und eine Überraschung. M. Roppel, Frankfurterstr. 91, 51065 Köln

Verkaufe Game Boy mit vierzehn Spielen z.B. Mystic Quest, Robocop, Preis nach Vereinbarung. Tel.: 04265-1689 Niklas

Verkaufe folgende Module für den Game Boy: Kirby's Dream Land + Mega Man 1 für je DM 30 und Gargoyles Quest + WWF 2 für 25DM und Bad'n Rad für DM 20 Telefon: 08677-5374

Verkaufe Game-Boy-Spielcassetten: Fortress of Fear für DM 20, Turtles 1 für DM 20, Castlevania 2 für DM 30, Spiderman für DM 20, und Hyperboy für DM 50. Telefon: 0331-878139 ab 18 Uhr

SNES

Verkaufe: Aladdin für DM 89, Starwing für DM 85, Street Fighter II Turbo Edition für DM 95, Mortal Kombat für DM 95, Royal Rumble für DM 95, Turtles Fighter für DM 95. Telefon: 07805 - 59328

Verkaufe Super Mario All Stars, Super Mario World, Starwing und Zelda, je 50 DM; Top-Fighter-Stick 80 DM; Super Turrican, Aladdin, 75 DM, oder tausche gegen Flashback, Turtles 4, Star Wars 2, Telefon: 08721-5238 Fox

Tausche für Super NES Street Fighter 2 und Starwing gegen Secret of Mana (deutsch) ab 18:00 Uhr nach Daniel fragen Telefon: 07244-91503

ACHTUNG! Verkaufe: SUPER MARIO WORLD, PGA TOUR GOLF, SUPER TENNIS, ZELDA, ROYAL RUMBLE, STRIKER, SIM CITY oder tausche gegen F 1 POLE POSITION, WINTER OLYMPICS alles (DT.) Telefon: 09723-2434 Full Gerit

Tausche: 'ALIEN 3', 'MICKEY MOUSE - MAGICAL QUEST'. Suche: 'COOL SPOT', 'SIM CITY', 'ROCK 'N' ROLL RACING', 'SUPER BOMBERMAN'. Kaufe: 'COSMO GANG - THE PUZZLE'. Telefon: 08321 - 71431, Carsten Bauch

Tausche/Verkaufe:

STRIKER (JAPANISCH), STREET FIGHTER 2, BATTLETOADS, SIM CITY, WINGS 2 (US.), STAR WING, TINY TOONS, SUPER MARIO WORLD (NICHT TEUER), COME ON! Telefon: 02251 - 80836, Thomas Schaff

Abgefahren: Verkauf

Module für Super NES: ALADDIN, GOOF TROOP, SUPER PROBOTECTOR, F-ZERO und GHOULS 'N' GHOSTS alles für 310 DM,

ein echtes ANGEBOT! Telefon: 07622 - 62346 Björn Greiner

Tausche Twinbee gegen Turrican, Royal Rumble, Congo's Caper, Bubsy, Another World, Out To Lunch, o.ä. Alle Spiele nur in Dt. + Spielanleitung. Telefon: 06202 - 61745, Andreas

Verkaufe Module Street Fighter 2 Turbo für DM 95, Aladdin für DM 75, Magical Quest für DM 75, Sim City für DM 40, Super Mario All Stars für DM 65, F-Zero für DM 40, Game Boy für DM 60, NES mit vier Spielen. Bei: H. Henke, Ahornstr. 22, 07549 Gera

Verkaufe Super NES-Games: 'R-Type' für DM 130, 'Actraiser 2' für DM 100, 'Super Turrican' für DM 80, 'Aladdin' für DM 70, 'Macross' für DM 100, 'Jim Power 3D' für 100 DM, 'Time Slip' für DM 80, 'Blaze' für DM 50, 'Gradius 3' für DM 35. Telefon: 030-3737670 Dieter

Verkaufe Super NES-Spiele Super Mario All Stars, Prince of Persia, Wing Commander zu je DM 65. Alles Euro oder dt. Versionen. Angebote an: Frank Dolezal, Telefon: 03586-87637

Verkaufe Cool Spot DM 90, oder tausche gegen Street Fighter 2 Turbo. Telefon: 0201 - 691500, Marius

Suche SuperNES-, NES-, Sega Mega Drive- und Game Boy-Module. Gerne auch komplette Sammlungen mit Geräten. Tausche 'Zih Saga' gegen 'Lankstalker'. Telefon: 0641 - 71250, Kirsten

Verkaufe: Spider-Man für 70 DM. Suche NBA Jam und tausche gegen Paperboy 2, Spider-Man oder Aladdin. Telefon: 02325 - 5700, Robert

Verkaufe Super Star Wars 2 für DM 90 und Star Wing für DM 70. Telefon: 03576-43282, Lars

Verkaufe für Super NES Lemmings Dtsch. Version + Lösungshefte für Zelda 3, Super Mario World + TOTAL! Hefte 6/93 - 4/94, nur zusammen abzugeben für DM 100. Porto übernehme ich. Telefon: 040 - 2206701 Stephan

Kaufe Super NES Spiele, nur mit Spielanleitung und Originalhülle Telefon: 05561-3094 Dieter

Verkaufe 'Street Fighter 2 Turbo' für DM 85 (komplett mit Anleitung und Verpackung), Telefon: 0761 - 700330 von 18 - 20 Uhr Fragt nach Beni. Verkaufe NES + 11 Spiele für 300 DM

Tausche für NES Wizards&Warriors 3, Frog, Snake, Rattle&Roll. Super NES: F-Zero, Ghouls 'n Ghosts, Tiny Toons, Telefon: 02232-13268

Schottenpreise!

Battle Cars 129,95
Brett Hull Hockey 139,95
Castlevania 4 99,95
Choplifter 3 119,95
Empire Strikes Back 129,95
Equinox 129,95

Jurassic Park 119,95
Mr Nutz 119,95
Rock'n Roll Racing 129,95
Royal Rumble 99,95
Sky Blazer 129,95
Shadow Run 129,95
Wolfenstein 129,95

Einfach anrufen und bestellen bei:
Mc Game - Bielefeld -
Detmolderstr. 68, 33604 Bielefeld
Tel: 0521 / 6 42 34, Fax: 0521 / 6 42 35

Verkaufe folgende Spiel-Module für Super NES: 'Super Mario All-Stars', 'Mr. Nutz', 'Aladdin', 'Cool Spot', 'Bubsy', 'Joe & Mac', 'Super Mario Kart', 'Sim City', 'Tiny Toon Adventures', 'Mario is Missing' für je 99 Mark, zusammen 888 Mark, Telefon: 0531-794151, Stefan

Kaufe/Tausche: Super NES-Module, suche ständig NEUHEITEN, auch ganze Sammlungen mit Konsole! Habe 'Cool Spot', 'Zombies', 'Jurassic Park' und andere Telefon: 04774 - 1789

Tausche Alien 3, Starwing, Aladdin, suche Super Conflict, Secret of Mana, für GB Final Fantasy 3 US, zahle DM 50. Telefon: 09366-6187 Joseph

Tausche: Super NES zusammen mit drei Spielen (SUPER GHOULS 'N' GHOSTS', 'ZELDA 3', 'MYSTIC QUEST') gegen Sega Mega Drive mit zwei Spielen. Telefon: 07021-54974, Jens

Tausche Super NES-Module 'SECRET OF MANA' und 'LUFIA & THE FORTRESS OF DOOM', beides US-Module, gegen 'SUPER OFF ROAD' und 'BUGS BUNNY' (deutsche Versionen). Telefon: 0621 - 6297243, Bolz, Karl-Heinz

Verkaufe Module für Super NES, 'BATTLETOADS', 'TURTLES', 'R-TYPE' und 'SPIDERMAN' für je 75 DM. Tausche auch gegen andere Spiele. Telefon: 09364 - 1604, Rene

Verkaufe: 'Fatal Fury' für 50 DM, 'World League Basketball' für 70 DM, 'F-Zero' für 25 DM, 'Exhaust Heat' für 50 DM, 'Alien 3' für DM 60, 'California Games 2' für DM 40 alles deutsche Module. Telefon: 0821 - 97586, Sven Liebold

Suche Super NES-Spiele und verkaufe für Super NES: 'Actraiser 1', 'Aladdin', 'Zelda 3', 'Super Mario All Stars', 'F-Zero', 'Krusty's Super Fun House', alle deutsch, und verkaufe 'Spiderman' und 'Lemmings' für Game Gear. Telefon: 04661 - 5019, Finn Penno

Verkaufe 'The Lost Vikings' und 'Cool Spot' für je 70 DM, Telefon: 03576 - 43282 Lars

Verkaufe: 'Aladdin' (neu!), 'Alien 3', 'World League Basketball', 'Super Tennis', 'Mystic Quest', 'Cool Spot' (fast neu). Alle deutsch, 45-100 DM Tausche auch. Telefon: 040 - 5275041 Tim

Tausche Super NES-Module 'Super Mario World' und 'Starfox' gegen 'Striker' oder 'NHL Hockey '94' und tausche 'Utopia' (US) gegen 'Mechwarrior'. Tausche oder verkaufe 'NCAA Basketball' gegen Action Replay-Modul oder 'Bomberman'. Telefon: 07728 - 7374 Denis

Tausche/Verkaufe 'Mortal Kombat', 'Tiny Toons' gegen 'Super Empire Strikes Back' oder verkaufe 'Mortal Kombat' für 70 DM oder 'Tiny Toons' für 50 DM (alle deutsch) Telefon: 0611-423929 Daniel

Kaufe Super NES Spiele! Angebote an Dieter Tegler, Paul-Hindemith-Str. 10, 37574 Einbeck, Telefon: 05561-3094

Verkaufe, Kaufe, Tausche Spiel-Module für Super-NES. Verkaufe auch Video-Games und Power-Play-Zeitschriften. Telefon: 04763-1509, Yoyo

KOMMT ZUM GAMESHOPPING !

GAMESTORE

Spielend durchs Leben!

ESSEN

Rüttenscheider Str. 181

Tel. 0201/77 72 25

DÜSSELDORF

Kölner Str. 25 (Ecke Wehrhahn)

Tel. 0211/164 94 09

Verkaufe die folgenden Module fürs Super NES: 'Road Runner', 'Robocop 3', 'Dragon's Lair', 'James Bond jr.' für 125 DM zusammen. Uwe Boordmann, Hauptstr. 17, 18107 Elmenhorst

Tausche: 'Cool Spot', 'Lemmings', 'Chessmaster', 'Another World', 'Axelay', 'Mystic Quest'. Suche: 'Flashback', 'Bubsy', 'Zombies' ... Telefon: 02252-1531, Ralf ab 18 Uhr

Verkaufe 'Cool Spot', 'Bart's Nightmare', 'Super Probotector' für je 85 DM. Tausche auch gegen 'Batman Returns'. Telefon: 08677-4923 Christian

Tausche 'Street Fighter 2' gegen 'Super Mario All Stars', 'Tiny Toons', 'King Arthur's World', 'Actraiser', 'Lemmings' oder 'Super Mario Kart' (alles deutsche Module). Telefon: 089 - 9035877 Manfred

Suche SNES-Module 'Starwing' oder 'Goof Troop', biete 'Zelda', 'Castlevania 4', 'Sim City', 'Super Mario All-Stars', 'Mystic Quest',

BÖRSEN FORMULAR

Name: (bitte in Blockbuchstaben schreiben)

Straße:

PLZ/Ort:

Telefon:

Datum:

Unterschrift:

Eine Kleinanzeige (maximal 5 Zeilen mit 30 Anschlägen, BITTE NUR DEN ORIGINAL-COUPON BENUTZEN!) kostet DM 10.-. Bitte legt den Betrag in Form eines 10-Mark-Scheines (o. Scheck) bei. Es besteht kein Anspruch auf Mitnahme der Anzeige für eine bestimmte Heftnummer.

Bitte kreuzt an, in welcher Rubrik Eure Anzeige erscheinen soll: ☐ SNES-Spiele ☐ NES-Spiele ☐ GAME-BOY-Spiele ☐ Hardware+Zubehör ☐ Sonstiges

TOTALI vermittelt lediglich die Kontaktaufnahme und kann für das daraus folgende Vertragsverhältnis nicht verantwortlich gemacht werden. TOTALI kann und will die Seriosität der Anzeigeninhalte überprüfen, weist jedoch deutlich auf den Umstand einer Straftat hin, der im Zusammenhang mit Angeboten von Raubkopien steht.

Dieses Börsen-Formular schickt bitte an: MVL GmbH, TOTALI-Börse, Heilwigstraße 39, 20249 Hamburg

KLEIN BÖRSE ANZEIGE

'Parodius', 'Super Mario World', 'F-Zero' alle Spiele sind deutsche Versionen, Telefon: 02563 - 6412

Tausche für Super NES Super Air Diver oder Mortal Kombat gegen Rock 'n' Roll Racing, oder Top Gear 2 oder Shadowrun. Telefon: 02605 - 3149, Tim Holste, Alte Moselstr. 38, 56332 Löff

Tausche Super NES-Module 'Super Star Wars' und 'Starwing' gegen 'Jimmy Connors Pro Tennis Tour' oder 'Striker' und 'Super Mario World' gegen 'Super Mario Kart'. Telefon: 02151 - 477704, nach 17 Uhr

Tausche Super NES-Module 'Cool Spot', 'Zombies', 'Mechwarrior', 'Cybernator', 'Sim City', 'Street Fighter II', 'F-Zero', alles deutsche Versionen. Suche 'Flashback', 'Rock 'n' Roll Racing', 'NBA Show Down' und andere. Telefon: 02058 - 6640

Verkaufe/Tausche für Super NES 'Super Mario World' für 80 DM, 'Super R-Type' für 55 DM und 'Mystic Quest Legend' für 70 DM. Suche 'Final Fantasy Legend', 'Sim City', 'Goof Troop', alles deutsche Module. 0161 - 5322290

Verkaufe, Tausche + Suche Super NES-Spiele: Cool Spot, Zombies, Jurassic Park und andere. Suche ständig Sammlungen mit Konsole (auch MD), Telefon: 04774-1789 Rainer/Simone

Verkaufe Batman Returns für 40 DM, Tiny Toon für 40 DM, King of the Monsters für 40 DM, Magical Quest für 40 DM, Fatal Fury, Road Runner für je 40 DM. Telefon 0711 - 774179 Benjamin

Verkaufe für Super NES S.K.G. und zwanzig Spielmodule, z.B. 'Super Empire Strikes Back', 'Brett Hull Hockey', 'Final Fantasy Legend II', 'E.V.O.', 'Top Gear 2', 'Super Conflict', 'Soul Blazer', 'Cool Spot', 'Super Aleste', 'Striker', 'Super Turrican' unter anderem, VB 650 DM

Tausche Modul 'Sim City' gegen Sportspiel auf Super Nintendo, Telefon: 02104 - 61044

TAUSCHE: 'TINY TOON ADVENTURES' (DEUTSCHE VERSION) UND 'NHLPA HOCKEY '93' (US-VERSION) GEGEN 'SIM CITY' UND 'SUPER MARIO KART'. Telefon: 07723-50225, Rico

Verkaufe folgende SUPER NES-Spiele TOTAL! Billig! 'STREET FIGHTER 2' für nur 35 DM, 'R-Type' für 35 DM, 'Super Probotector' für 40 DM, 'Super Battle Tank' für (US.) 30 DM, oder zusammen für 120 DM, NOTFALLS AUCH TAUSCH! Telefon: 09721 - 44460, Jochen

Tausche/Verkaufe Super NES-Module 'Jurassic Park', 'Mystic Quest', 'Starwing', 'Tiny Toons', 'Mario Paint' (mit Maus) und 'Mickey Mouse - Magical Quest'. Suche: 'Flashback', 'Shadowrun', 'Young Merlin' und 'Rock 'n' Roll Racing'. Telefon: 06029 - 8902, Armin

Verkaufe Game Boy-Module 30/51/64 in 1 Super NES-Module mit vier Spielen Telefon: 0531 - 610782 Doris, Giffhorn

Suche Flashback. Tausche gegen 'Alien 3' oder 'Street Fighter 2' + 20 DM Telefon: 03303-501631, Montag bis Freitag ab 16 Uhr, Martin

Verkaufe Module 'Asterix' und 'Goof Troop' für je 75 DM, 'Super Mario All-Stars' für 55 DM, 'Addams Family 1' für DM 45, oder alle zusammen für 230 DM. E. Brosig, Fr.-Wolf-Str. 51, 12527 Berlin

Kaufe einfach alles fürs Super NES (fast) Konsole und Modulsammlungen. Kaufe auch Sega Mega Drive/3DO/Neo Geo/Jaguar/Game Boy/NES/und so weiter. Telefon: 04521 - 71497, ab 18 Uhr, Andreas. Verkäufe auch Spiele.

Verkaufe für Super NES: 'Street Fighter 2', 'Super Conflict' (us), 'Turbo' (dt.), 'Final Fight 2' (japanisch), 'Zombies' (dt.), 'Zelda' (dt.), verkaufe auch Game Boy + Super Mario Land 2. Telefon: 07123 - 4931 Matthias

Verkaufe Module für Super NES: 'Street Fighter 2', 'Mickey Mouse - Magical Quest', 'Super

Castlevania IV'. Telefon: 07642 - 40592, ab 18 Uhr, Alf

Suche Modul 'Super Mario Kart' für Super NES, zahle bis zu DM 50 oder tausche gegen 'Castlevania 4'. Telefon: 06341 - 31424, Markus. Suche auch Action Replay-Codes.

Tausche oder Verkäufe zwei Spiele nach Wahl: 'Street Fighter 2', 'Zelda', 'WWF 2', 'Populous' für je DM 50 gegen 'Mechwarrior'. Besitze auch NES-Spiele. Alle Spiele sind 100% OK. Rene Heinig Saumnerstr. 8, 09385 Lügen

Tausche oder Verkäufe 'Super Mario Kart', 'Zelda', 'Wrestlemania', 'Street Fighter 2', alles deutsche Versionen, gegen 'Jurassic Park', 'Super R-Type 3', 'Joe und Mac', 'Roadrunner'. Telefon: 06202 - 63970 ab 18 Uhr, Daniel

Verkaufe: 'Super Ghouls 'n' Ghosts', 'Super Tennis' für je DM 45, 'The Lost Vikings', 'Actraiser' für je DM 65, 'World League Basketball' für DM 50, Telefon: 0335 - 526185 Christian

Verkaufe Super NES inklusive achtzehn Module ('Parodius', 'Super Probotector', usw.), einen Controller für VB 800 DM. Interessenten rufen an unter Telefon: 05806 - 214, ab 16 Uhr, Eike

Tausche, kaufe Super NES und Mega Drive-Spiele. Habe 'WWF 2', 'Alien 3', 'Super Conflict', 'Sonic Spinball', 'Pirates Gold', und andere. Suche z.B. 'FIFA Soccer', 'Shining Force', 'NHL Hockey '94', 'Warsong' und andere. Tausche Super NES und deutsche Mega Drive Spiele. Telefon: 05506 - 7143, Matthias

Verkaufe Module 'Super Tennis' für DM 50, 'Super Soccer' für DM 50, 'Turtles in Time' für DM 70, 'Super Mario Kart' für DM 70, 'Super R-Type' für DM 70, 'Paperboy' für DM 50, 'Super Mario All Stars' für DM 60, 'Sim City' für DM 45, 'Street Fighter II Turbo Edition' für DM 90, neu. Telefon: 09268 - 483

Tausche 'Mystic Quest' und 'Alien 3' gegen 'Super Battle Tank' oder 'Mechwarrior', oder auch andere. Telefon: 0355 - 534036, Mathias

Tausche oder Verkäufe 'Street Fighter II Turbo Edition'. Suche 'Rock 'n' Roll Racing', 'PGA Tour Golf' oder 'Aladdin'. Bei Verkauf DM 100. Angebote bitte an Ralf Malzacher, Neue-Schulstraße 73, 07407 Rudolstadt/Thüringen.

Verkaufe: 'Super Tennis', 'Striker', 'Street Fighter 2', 'NHLPA Hockey '93'. Telefon: 0345 - 5506944, Andreas

Tausche Module 'Flashback', 'Asterix', 'Mystic Quest', 'Super Star Wars', 'The Lawnmower Man', 'Gods' und andere gegen

GameLine

Versand · Verleih · Verkauf

Shadowrun dt	119,-
Equinox dt	119,-
Stunt Race FX dt	109,-
Mechwarrior dt	129,-
NBA Jam dt	129,-
World Cup Striker dt	128,-

Super Nintendo Entertainment System

Tel: 08 81/6 95 70

Ladenverkauf:
Münchenerstraße 34 Tutzing-Hof-Platz 3
82362 Weilheim 82319 Starnberg

Wir verkaufen auch Games für
PC · Amiga MD · MD-CD · Gameboy
Ladenpreise variieren
Versandkosten DM 6,- zzgl. Nachnahme

Top Games

Super NES

Aladdin	99,-
Equinox	124,-
Mystic Quest	84,-
NBA Jam	129,-
Rock'n Roll Racing	124,-
Shadow Run	129,-
Street Fighter Turbo	109,-
Young Merlin	134,-

Reservierungs-Service für Neuheiten

Rufen Sie an,
Wir sind bis 21 Uhr persönlich für Sie da
☎ 0 80 62 / 8 03 26

Versand Inland NN + DM 8,-
ab DM 250,- portofrei, Preisliste gratis!
Top Games · Angelika Bachhuber
G.-Weiler-Str. 37 b · 83052 Bruckmühl

„Wing Commander“, „Super Strike Eagle“, „F 1 Pole Position“ und andere. Telefon: 09571 - 73436 Rainer

Verkaufe „The Terminator“, „Alien 3“, „Ghosts ‘n’ Ghouls“, „Zelda 3“, „James Bond jr.“, „Addams Family“, „Mystic Quest Legend“, „Actraiser“ und „Turtles 3“ für je DM 40 oder alle zusammen für DM 350. Telefon: 06107 - 8675

NES

Verkaufe folgende NES-Spiele: „Double Dragon 2“, „Mission: Impossible“, „Super Spike Volleyball“ für vier Spieler, „Mega Man 3“, „Soccer“, „Top Gun“, „Turtles 2“, „Marble Madness“, für je 60 DM. Telefon: 06345 - 3731

Verkaufe NES mit zwei Pads inklusive vier Spielen und Aufbewahrungskasten für 300 DM. Telefon: 07308 - 42281

Verkaufe folgende NES-Module: „Ice Climber“, „Match Rider“, „Donkey Kong Jr. Math“, „Kung Fu“, „Balloon Fight“ für je 30 DM, „Super Mario 1“, „Super Mario 2“ und „Super Mario 3“ für je 50 DM. Telefon: 030 - 7912199 Detlef Kegel

Verkaufe NES mit zehn Spielen und drei Joypads komplett für 500 DM. Telefon: 038320 - 47189

Verkaufe NES-Spielmodule für je 28 Mark. „Off Road“, „Tiger Heli“, „Rad Racer“, „Mega Man 3“, „Zelda 3“, „World Cup“, „Turtles“, „Solar Jetman“, Super NES-Spiele „Star Wing“, „Turtles in Time“ für je 60 DM. Telefon: 06203 - 44222 Stephan

Tausche für NES: „Super Mario Bros“, „Tetris“, „Nintendo World Cup“. Gegen „Off Road“, „Super Volleyball“, „Kung Fu“, „Faxanadu“. Ruft doch mal an! Telefon: 01614412402 Christian.

Verkaufe NES-Konsole inklusive zwei Joypads, Action Replay, NES four Score mit 18 Spielen DM 750. Auch einzeln erhältlich. VHB. Wolfgang Maschmann, Schloosshofstr. 97, 33615 Bielefeld

HARDWARE

Verkaufe komplette Sammlung: Super Nintendo, Konsole, drei Joysticks, Mogenmodul mit Code-Liste, fünfzehn Spiele, mit Koffer und Lektüre. VB 1500 DM. Telefon 06742-1699

Verkaufe für Super NES, RGB-Kabel, zwei Pads und fünf Spiele: „Super Mario World“, „Mickey Mouse - Magical Quest“, „Super Mario All Stars“, „Starwing“, „Sim City“, Spielerberater!! Nur zusammen für 600 DM. Telefon: 036450 - 30148 Stephan

Verkaufe: Super Nintendo mit einem Joy Pad, einer Tasche für zehn Spiele, einen Game Key und Wing Comander für 320 DM. Telefon: 06239-3062 Carsten

Verkaufe Farbmonitor für C-64/C-128 oder Videospielsysteme für nur 150 DM und einen Game Boy mit Netzteil für 70 DM. Telefon: 089 - 6891150, Matthias

Verkaufe Super NES (deutsche Version) mit neun Spielen und zwei Control-Asciipads für nur DM 900, alles neuwertig. Neupreis DM 1290. Telefon: 04239-1384, Stefan

Verkaufe SuperNES und vierundzwanzig Spiele („Mortal Kombat“, „Goof Troop“, „Aladdin“, „Cool Spot“, usw. ...) und Game Genie und drei Joypads (Score Master, 1 Dauerfeuers & Slowmotion). Telefon: 04662 - 2109, Jens

Suche Defekte Joypads für Super NES und Sega Mega Drive, da Sammlung! Suche „NBA Jam“ (Super NES), „Mechwarrior“ (Super NES), „Bitte Diversion/Verkaufe Ufo Super Drive-Pro für Super NES. Telefon: 06663 - 1488, ab 20 Uhr, Marco

SONSTIGES

Verkaufe Top aktuelle und ältere Sega Mega Drive + Super NES-Module (ausschließlich PAL-Versionen) aus großer Sammlung. Also: Anrufen und nachfragen! Telefon: 0641 - 791740

SUCHE DIE ERSTE AUSGABE TOTAL 6/93. ZAHLE FÜR GUT ERHALTENE BIS ZU 15 DM INKLUSIVE PORTO. SUCHE JOE&MAC 2 IN PAL VERSION BIS 80 DM ODER WENIGER. TELEFON: 0531 - 794151 STEFAN

Kaufe alles für Super NES (fast) Konsolen + Modulsammlungen. Kaufe auch Mega Drive/NES/3 DO/Neo Geo/Master System/Jaguar/Game Gear/Game Boy usw. Telefon: 04521-71497 ab 18 Uhr Andreas Verkaufe auch Spiele.

Action-Replay-Codes für 185 Mega-Drive-Spiele für nur

Test 'N Take

Verleih Verkauf Versand

Mega-CD MegaDrive SuperNintendo Jaguar 3DO
Rainbow Bell dt SN 129,95 Turn & Burn us SN 149,95
Equinox dt SN 139,95 Lethal Enforcers+Wumme us SN 169,95
Lord of the Rings us SN 139,95 Wolfenstein 3D us SN 149,95
Megaman Soccer us SN 149,95 Young Merlin dt SN 149,95
SuperNintendo 50/60 Hz Umbau innerhalb 48 h!
Und viele andere Titel auf Anfrage. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.
Versand: Vorkasse 5 DM Porto, NN 15 DM Porto+NN, Express 25 DM Porto+NN

Geöffnet: Mo. - Sa. von 10⁰⁰ - 22⁰⁰
FON/FAX: 030/621 30 18
Mainzer Str 11 - 12053 Berlin Neukölln
Nähe Hermannplatz

10 DM, für 130 Super NES-Spiele für nur 7 DM (bar / Briefmarken). Sind tolle Sachen dabei! Deflef Georg, Boddinstr. 1, 12053 Berlin

Verkaufe Sega Master System 2 mit zwei Pads und zehn Spielen, darunter Sonic The Hedgehog, Alien 3, Batman... Preis 600 DM. Telefon: 05332 - 3430

Verkaufe zwei Super NES-Games + Joyboard + Game Boy mit sechs Games („Duck Tales“, „Mario“, usw.) + zwei Game Gear-Spiele für 410 DM + Porto. NUR ZUSAMMEN. Telefon: 04931 - 74462, Timo

Verkaufe SEGA MEGA DRIVE und Super NES, zum Teil Top aktuelle, wie: „7th Saga“, „Secret of Mana“, „Mortal Kombat“, „Winter Olympics“, „Royal Rumble“, „Street Fighter 2 Turbo“, „Stiker“, etc. Telefon: 0641 - 791740, Monika

56 Seiten Test, Infos und Hintergründe für Super NES, NES, Game Boy, SEGA MEGA DRIVE, Mega CD & Jaguar. Kostenlose Infos gibt's gegen einen frankierten Rückumschlag: VUM, Stettiner Weg 22, 44625 Herne. Don't miss it!

Sega und Nintendo - unsere Kunden wissen, was

COMPUTER KUDAK



Computer Treff Kudak
Holbeinstraße 2-4
24539 Neumünster
Telefon 04321 / 22737
Telefax 04321 / 23312

Fordern Sie bitte unsere Preislisten an

Wir bieten: Top Preise, alles deutsche

Versionen, 1 Jahr Garantie, Versandanteil DM 6,95

REGISTER!

Hier ist sie, die große Liste aller Beiträge, die es bisher in TOTAL! gab. Ihr habt ein Heft verpaßt? Hier seht Ihr, welches Ihr nachbestellen müßt!

Previews GAME BOY

Titel	Heft	Note	Genre
Alfred Chicken	7/93	-	Jump&Run
Asterix	6/93	-	Jump&Run
Dr. Franken II	7/93	-	J&R/Strategie
F1 Pole Position	11/93	-	Rennspiel
Jungle Book	4/94	-	Jump&Run
Jurassic Park	8/93	-	Action
Mortal Kombat	9/93	-	Prügelspiel
Prophecy Viking Child	9/93	-	Jump&Run
Speedy Gonzales	10/93	-	Jump&Run
Titus the Fox	7/93	-	Jump&Run
Zool	11/93	-	Jump&Run

Previews NES

Titel	Heft	Note	Genre
Mario is Missing	8/93	-	Adventure
Tiny Toons 2	6/93	-	Jump&Run

Previews SNES

Titel	Heft	Note	Genre
Aero the Acro-Bat	10/93	-	Jump&Run
Art of Fighting	12/93	-	Prügelspiel
Asterix	6/93	-	Jump&Run
Batman Returns	6/93	-	J&R/Prügel
Battletoads in Battlemaniacs	9/93	-	Prügelspiel
Biometal	9/93	-	Action
Blues Brothers	7/93	-	Jump&Run
Bram Stoker's Dracula	11/93	-	Action
Brett Hull Hockey	10/93	-	Sport
Chuck Rock	10/93	-	Jump&Run
Claymates	9/93	-	Jump&Run
Cliffhanger	10/93	-	J&R/Prügel
Congo's Caper	7/93	-	Jump&Run
Cool Spot	10/93	-	Jump&Run
Dragon	3/94	-	Prügelspiel
Equinox	11/93	-	Adventure
F1 Pole Position	11/93	-	Rennspiel
Final Fight 2	7/93	-	Action
Flashback	10/93	-	Action/Adv
James Pond II: Robocod	9/93	-	Jump&Run
Jurassic Park	8/93	-	Action/J&R
Rummengigge Pl. Manager	9/93	-	Sport/Strat.
Last Action Hero	11/93	-	Action
Mario is Missing	8/93	-	Adventure
Mega Man X	4/94	-	Action/J&R
Mortal Kombat	7/93	-	Prügelspiel
Mr Nutz	2/94	-	Jump&Run
NBA Jam	2/94	-	Action/Sport
NHL Hockey '94	2/94	-	Sport
Out to Lunch	9/93	-	Jump&Run
Pinball Dreams	2/94	-	Simulation
Pocky & Rocky	9/93	-	Action
Populous II	10/93	-	Strategie
Rock 'n' Roll Racing	10/93	-	Action
Sensible Soccer	11/93	-	Sport
Space Ace	10/93	-	Adventure
Striker	8/93	-	Sport
Super Air Diver	10/93	-	Action
Super Bomberman	6/93	-	Action/Strat
Super Empire Strikes Back	12/93	-	Action/J&R
Super Putty	6/93	-	Jump&Run
Super Turrican	8/93	-	Action/J&R
Adventures of Dr. Franken	3/94	-	J&R/Adv.
The Humans	12/93	-	J&R/Strat.
Trodders	6/93	-	Strategie
Utopia	2/94	-	Strategie
Virtual Soccer	2/94	-	Sport
Winter Olympics	12/93	-	Sport
WWF 2: Royal Rumble	6/93	-	Prügelspiel
Yoshi's Cookie	8/93	-	Strategie
Young Merlin	10/93	-	Action/Adv.
Zool	12/93	-	Jump&Run

Diverses

Titel	Heft	Note	Genre
Cheat/Modul-Test	3/94	-	
Joystick-Test	7/93	-	
Joystick-Test	4/94	-	

Tests GAME BOY

Titel	Heft	Note	Genre
4-in-1-Pack Vol. II	11/93	4	Simulation
Adventure Island II	7/93	3	Jump&Run
Alfred Chicken	8/93	2	Jump&Run
Alien 3	6/93	3	Action/J&R
Asterix	7/93	3+	Jump&Run
Baby T Rex	8/93	3	J&R/Adv
Batman - Animated Series	11/93	2-	Jump&Run

Titel	Heft	Note	Genre
Battletoads	8/93	3	Action
Boxxle II	8/93	4	Strategie
Bram Stoker's Dracula	2/94	4	Jump&Run
Bubble Bobble 2	10/93	2+	Jump&Run
Castle Quest	1/94	1-	Adventure
Chuck Rock	2/94	3+	Jump&Run
Cliffhanger	4/94	5+	Action
Darkwing Duck	6/93	2	Jump&Run
Dr. Franken II	11/93	3+	J&R/Adv.
F1 Pole Position	1/94	3	Rennspiel
F-15 Strike Eagle	6/93	4	Action/Sim.
F1 Pole Position	1/94	3	Rennspiel
Felix the Cat	10/93	2	Jump&Run
Final Fantasy Legend III	11/93	1	Adventure
Fire Fighter	8/93	3+	Jump&Run
Garfield Labyrinth	11/93	3	Jump&Run
Gear Works	1/94	3+	Strategie
Hammerin' Harry	1/94	3+	Action
Hook	11/93	4	Jump&Run
Hyper Dunk	4/94	4	Sport
Indiana Jones 3	1/94	5+	Jump&Run
Jimmy Connors Tennis	12/93	3+	Sport
Jurassic Park	9/93	2-	Action
Kid Dracula	6/93	2	Jump&Run
Kirby's Pinball Land	3/94	1-	Action
Konami Golf	4/94	2	Sport
Last Action Hero	1/94	4+	Action
Lethal Weapon	6/93	5	Action/J&R
Max	4/94	3-	Action/J&R
Mega Man 3	6/93	2	Action
Mortal Kombat	10/93	3	Prügelspiel
Muhammad Ali	1/94	4	Sport
N. Mansell's World Ch.	12/93	2-	Rennspiel
NBA All Star Challenge 2	7/93	3	Sport
NFL Quarter Back	2/94	6	Sport
Out to Lunch	2/94	4+	Jump&Run
Pang!	1/94	2	Action
Pinball Dreams	11/93	3+	Simulation
Pop'n Twin Bee	4/94	3+	Action
Popeye 2	8/93	3	Jump&Run
Prophecy Viking Child	2/94	5-	Jump&Run
Pugsley's Scavenger Hunt	12/93	4	Jump&Run
R-Type 2	8/93	2+	Action
Raging Fighter	9/93	4+	Prügelspiel
Rodland	7/93	3-	Jump&Run
Sensible Soccer	1/94	2	Sport
Space Date	1/94	3-	Action
Speedball 2	6/93	3	Action/Sport
Speedy Gonzales	12/93	2-	Jump&Run
Star Trek: Next Generation	9/93	3	Action/Strat
Tale Spin	6/93	2-	Action
Tesseract	12/93	3	Strategie
Tetris 2	4/94	2	Strategie
The Battle of Olympus	12/93	3+	Adventure
The Fidgets	2/94	2-	Jump&Run
The Humans	6/93	2	Strategie
The Lawnmower Man	3/94	3-	Action/J&R
T. Toons 2: Movie Madness	11/93	2	Jump&Run
Titus the Fox	11/93	3+	Jump&Run
Tom & Jerry: Frantic Antics	9/93	2	Jump&Run
Tumble Pop	6/93	3+	Jump&Run
Turtles III: Radical Rescue	11/93	2	Action/Prügel
WCW - The Main Event	1/94	3+	Prügelspiel
Wordtris	2/94	3	Strategie
WWF: King of the Ring	1/94	4-	Prügelspiel
Yoshi's Cookie	11/93	3+	Strategie
Zelda: Link's Awakening	11/93	1	Adventure
ZEN: Intergalactic Ninja	9/93	3+	Action
Zool	12/93	3+	Jump&Run

Tests NES

Titel	Heft	Note	Genre
Action in New York	8/93	2	Action
Alfred Chicken	10/93	2	Jump&Run
Alien 3	6/93	2+	Action/J&R
Asterix	11/93	3+	Jump&Run
Batman Returns	6/93	3	J&R/Prügel
Battleships	1/94	5	Strategie
Blues Brothers	7/93	4	Jump&Run
Castlevania III	3/94	2+	Action/J&R
Cosmic Spacehead	11/93	2	Adventure
Darkwing Duck	1/94	3	Jump&Run
Firehawk	9/93	3+	Action
Formula One Sensation	6/93	3+	Rennspiel
Hook	11/93	4	Jump&Run
Indiana Jones 3	1/94	5-	Jump&Run

Titel	Heft	Note	Genre
Jimmy Connors Tennis	12/93	3	Sport
Micro Machines	8/93	2+	Rennspiel
MrG 29	9/93	3	Action
Pirates!	6/93	2+	Strategie
Probotector	4/94	2+	Action
Rackets & Rivals	8/93	3	Sport
Star Trek	8/93	3	Action/Adv
Street Gangs	8/93	4	Prügelspiel
Super Adventure Quests	12/93	3+	Jump&Run
Super Sports Challenge	7/93	5+	Sport
Fantastic Adv. of Dizzy	7/93	3-	J&R/Adv
Tiny Toons 2	9/93	3	Jump&Run
T. Toons Cartoon Workshop	9/93	3-	Simulation
TMHT: Tournament Fighters	12/93	3	Prügelspiel
Trolls in Crazyland	10/93	4+	Jump&Run
Ultimate Stuntman	9/93	3+	Action
WWF: King of the Ring	2/94	4+	Prügelspiel
ZEN: Intergalactic Ninja	9/93	2	Action

Tests SNES

Titel	Heft	Note	Genre
ActRaiser 2	2/94	3+	Action
Aero the Acro-Bat	12/93	3+	Jump&Run
A. Suzuki F-1 Super Driving	7/93	4-	Rennspiel
Aladdin	1/94	2	Jump&Run
Alfred Chicken	1/94	3	Jump&Run
Alien 3	6/93	2+	Action/J&R
Aliens vs. Predator	10/93	4	Action
Amazing Tennis	7/93	2-	Sport
Art of Fighting	2/94	3	Prügelspiel
Asterix	8/93	3-	Jump&Run
B.O.B.	7/93	2	Action/J&R
Batman Returns	7/93	3+	J&R/Prügel
Battletoads	10/93	3	Action/J&R
Battletoads Double Dragon	1/94	4+	Prügelspiel
Beethoven's 2nd	12/93	6+	Jump&Run
Best of the Best	8/93	4+	Sport
Boxing Legends of the Ring	2/94	4-	Sport
Bram Stoker's Dracula	2/94	5	Jump&Run
Brett Hull Hockey	1/94	3	Sport
Bubsy	8/93	2	Jump&Run
Bulls vs. Blazers	7/93	3	Sport
Cacoma Knight in Bizzyland	9/93	4+	Action
Cal Ripken jr. Baseball	8/93	4+	Sport
Captain America	10/93	4	Prügelspiel
Championship Pool	12/93	4+	Sport
Chuck Rock	12/93	2	Jump&Run
Cliffhanger	1/94	5+	J&R/Prügel
Congo's Caper	8/93	2	Jump&Run
Cool Spot	11/93	1	Jump&Run
Cool World	6/93	3+	Action/Adv.
Cosmo Gang - The Video	9/93	3	Action
Cybernator	6/93	3+	Action
Daffy Duck	1/94	3+	Jump&Run
Dead Dance	10/93	3	Action
Dungeon Master	9/93	2+	Adventure
E.V.O.	10/93	2+	J&R/Adv.
Equinox	3/94	3	Action/Adv.
Exhaust Heat 2	8/93	1	Rennspiel
F1 Pole Position	12/93	2	Sport
Fatal Fury	7/93	3+	Prügelspiel
Firepower 2000	6/93	3+	Action
First Samurai	8/93	4	Action/J&R
Flashback	1/94	1	J&R/Adv.
Goat Troop	11/93	2	Strategie
GP-1	9/93	3	Rennspiel
Great Greed	1/94	2+	Adventure
Hook	11/93	3	Jump&Run
James Pond 2: Robocod	10/93	3	Jump&Run
James Pond Crazy Sports	8/93	3	Sport
Jim Power Lost Dim 3D	4/94	4+	Action
J. Connors Pro Tennis Tour	6/93	1	Sport
John Madden Football '93	7/93	2	Sport
Jurassic Park	11/93	4	Action
Rummengigge Pl. Manager	12/93	4	Sport/Strat
King Arthur's World	6/93	2+	Strategie
Lamborghini Am. Challenge	2/94	3+	Rennspiel
Last Action Hero	1/94	5	Action
Lethal Weapon	6/93	5	Action/J&R
Lufia & The Fortress of Doom	4/94	2	Adventure
Madden NFL '94	3/94	1	Sport
Major Title	1/94	2	Sport
Mechwarrior	11/93	2	Action/Strat
Mega lo Mania	2/94	3+	Strategie
Metal Marines	4/94	3	Strategie
M. Mouse - Magical Quest	6/93	1	Jump&Run

Titel	Heft	Note	Genre	Titel	Heft	Note	Genre
Might & Magic II	3/94	2-	Adventure	Super Conflict	7/93	1-	Strategie
Monday Night Football	3/94	3-	Sport	Super Double Dragon	7/93	4-	Prügelspiel
Mortal Kombat	10/93	2	Prügelspiel	Super Empire Strikes Back	3/94	2	Action/J&R
Mr. Nutz	3/94	1-	Jump&Run	Super Family Tennis	9/93	1-	Sport
Mystic Quest	12/93	2-	Adventure	Super Formation Soccer II	9/93	3-	Sport
N. Mansell's World Ch.	10/93	2-	Rennspiel	Super Mario All-Stars	9/93	1	Jump&Run
NBA All-Star Challenge	7/93	4	Sport	Super Mario Kart	10/93	1	Rennspiel
NBA Jam	4/94	1-	Action/Sport	Super Nova	2/94	3+	Action
NBA Showdown	3/94	3+	Sport	Super Off Road	9/93	3	Rennspiel
NFL Football	4/94	4-	Sport	Super Probotector	4/94	1-	Action
NHL Hockey '94	3/94	1-	Sport	Super Putty	1/94	2-	Action/J&R
Operation Logic Bomb	12/93	3	Action	Super R-Type 3	2/94	2-	Action
Out to Lunch	10/93	2-	Jump&Run	Super Slap Shot	10/93	3-	Sport
Outlander	7/93	5	Action/Renn.	Super Solitaire	3/94	3+	Simulation
Pac-Attack	1/94	2-	Strategie	Super Strike Eagle	6/93	2-	Action/Sim.
Paladin's Quest	2/94	2+	Adventure	Super Tetris 2 & Bombliss	10/93	2+	Strategie
Pinball Dreams	3/94	3-	Simulation	Super Tiny Toons	6/93	2	Jump&Run
Plok	12/93	2+	Jump&Run	Super Trop Islands	2/94	3+	Jump&Run
Pocky & Rocky	10/93	2-	Action	Super Turrican	11/93	2+	Action/J&R
Pop 'n' Twin Bee	6/93	2-	Action	Tecmo S. NBA Basketball	7/93	2+	Sport
Powermonger	8/93	2	Strategie	Test Drive 2	7/93	4	Rennspiel
Pugsley's Scavenger Hunt	7/93	4+	Jump&Run	Tetris Battle Gaiden	4/94	2	Strategie
Rainbow Bell Adventures	4/94	2+	Jump&Run	The 7th Saga	12/93	2+	Adventure
Road Runner	7/93	2	Jump&Run	Adventures of Dr. Franken	4/94	3-	Jump&Run
Rock 'n' Roll Racing	2/94	1-	Action	The Flintstones	4/94	2-	Jump&Run
Rocky Rodent	12/93	2	Jump&Run	The Humans	1/94	2	Strategie
Run Saber	2/94	3+	Action/J&R	Incredible Crash Dummies	2/94	4	Jump&Run
Secret of Mana	12/93	1-	Adventure	The Lawnmower Man	3/94	4+	Action/J&R
Sensible Soccer	12/93	2	Sport	The Leg. o. t. Mystical Ninja	4/94	1-	Action/Adv.
Shadowrun	8/93	1-	Adventure	The Lost Vikings	7/93	1-	J&R/Strat.
Shanghai II - Dragon's Eye	7/93	2	Strategie	TMHT - Tournament Fighters	12/93	2	Prügelspiel
Side Pocket	3/94	3	Sport	Tom & Jerry	6/93	3-	Jump&Run
Sim Ant	1/94	2-	Strategie	Top Gear 2	1/94	2-	Rennspiel
Sim City	2/94	1-	Strategie	Toys	7/93	4	Action
Skyblazer	3/94	2-	Jump&Run	Trodders	8/93	3+	Strategie
Soul Blazer	10/93	2+	Action/Adv.	Virtual Soccer	3/94	2+	Sport
Spanky's Quest	8/93	3-	Jump&Run	Wayne's World	6/93	5	Jump&Run
Spindizzy Worlds	9/93	2-	Action	We're Back	10/93	3+	Jump&Run
Starfox/StarWing	6/93	1-	Action	Where i.t.V.V./C. Sandiego	10/93	5	Adventure
Street Fighter II Turbo Edition	10/93	1	Prügelspiel	W. Commander S. Missions	10/93	2-	Action
Striker	9/93	1-	Sport	Winter Olympics	4/94	3+	Sport
Sunset Riders	10/93	3+	Action	Wordtris	6/93	3	Strategie
Super Air Diver	12/93	2-	Action	World Heroes	1/94	3-	Prügelspiel
Super Aleste	9/93	1-	Action	WWF 2 - Royal Rumble	7/93	2-	Prügelspiel
Super Baseball 2020	11/93	3+	Sport	Young Merlin	11/93	2+	Adventure
Super Battleship	4/94	4-	Strategie	Zombies	10/93	2-	Action
Super Bomberman	9/93	2	Action	Zool	1/94	3+	Jump&Run

TOTAL!

I M P R E S S U M

Herausgeber: Rüdiger Limbach
Redaktionsdirektion: Philipp Berens
Chefredaktion: Ulrich Mühl
Redaktion: Reza Abdolali, Hans-Joachim Amann, Michael Anton, Gerald Arend, Maris Feldmann, Klaus-Dieter Hartwig, Martin Klugkist
Bildredaktion: Michael Anton, Gerald Arend
Freie Mitarbeiter: Julian Eggebrecht, Derek dela Fuente, Andreas Heineke
Koordination: Sven Jakobsen
Graphik: Katrin Förster, Britta Jakobsen, Peter Kemmler, Marion Limbach (lfg.), Kirsten Meier, Domenica Pais, Theodora Saleck
Marketing: Thomas Franzen
Anzeigen: Ann-Katrin Schöel
 Tel.: 040 / 48 05 22 23,
 Fax: 040 / 48 05 21 99
 Anzeigenpreisliste Nr. 2 vom 2. 4. 1993

Vertrieb: Inland Presse Vertrieb, Postfach 103246, 20022 Hamburg
Abonnement: TOTAL!-Leserservice, Postfach 10 32 45, 20097 Hamburg
Lithografie: City Repro Iglhaut GmbH, Borsteler Chaussee 85-99a, 22453 Hamburg,
Druck: B + L Rollenoffset, Lübeck
Verlag: MVL GmbH, Heilwigstr. 39, 20249 Hamburg

Titel: 'Clayfighter' © Interplay, 'Jungle Book' © The Walt Disney Company, 'The Empire Strikes Back' © Lucas Arts Entertainment Company, Star Wars is a registered trademark of Lucas Film Ltd. The empire strikes back is a registered trademark of Lucas Film Ltd. All rights reserved.

© 1994 für alle Beiträge bei MVL GmbH
 Alle Rechte vorbehalten

Nachdruck nur mit vorheriger, schriftlicher Genehmigung durch den Verlag. Keine Haftung für unverlangte Manuskripte, Fotos etc.

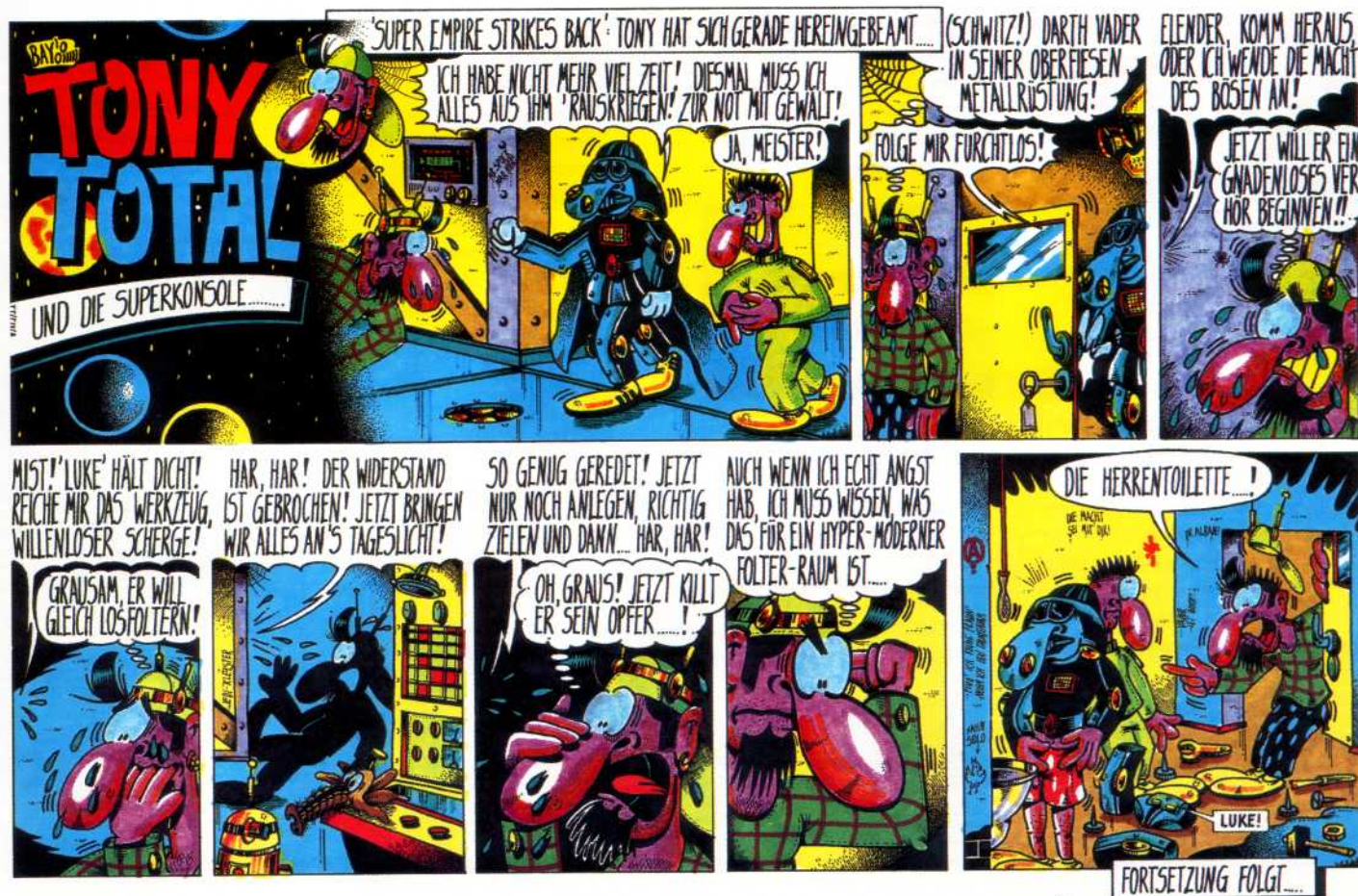
Gerichtsstand ist Hamburg

TOTAL! erscheint am letzten Freitag jedes Monats zum Einzelpreis von DM 6,-

Der Jahresbezugspreis (12 Ausgaben) für ein TOTAL!-Abonnement beträgt DM 72,-

ISSN 0944 - 534X

TOTAL! erscheint als Lizenzausgabe mit freundlicher Genehmigung der Fa. Future Publishing Ltd., Bath BA1 2BW, Großbritannien. Tel.: +44 (0) 225 44 22 44



SOHAU VOR

ENDEIMGELÄNDE!



Kaum mit dem Lesen angefangt, schon seid Ihr hinten angelangt?! Jetzt hilft kein Flehen und kein Bitten: Das Ende naht mit großen Schritten! Bloß keine Panik, kein Geschrei: Das Juni-Heft gibt's Ende Mai! *

Schlecht gereimt, aber trotzdem wahr: Schluß ist, Ende im Gelände, Schicht im Schacht. Ein bißchen Warten ist angesagt – Zeit für Euch, die neusten Games selbst mal durchzuchecken oder andere endlich mal durchzuspielen. Am **20. Mai** sehen wir uns wieder – dann wartet **TOTAL! 6/94** beim Zeitschriftenhändler auf Euch!

Und die Moral von der Geschicht': Verpaßt die nächste TOTAL! nicht!

Spectre

Keine grafischen Extravaganzen, kein tiefeschürfendes Gameplay – Gameteks abstrakte 'Panzerschlacht' prahlt nicht mit äußeren Werten. Dafür soll das beinahe nostalgisch wirkende Spiel im Duett so richtig Spaß machen. Wir haben zwei 'Freiwillige' über Nacht im Testraum eingesperrt und verraten Euch, ob 'Spectre'-Spielen wirklich das beste ist, was man zu zweit machen kann ...



Gruß vom runden Leder

Logo: An diesem Thema führt kein Weg vorbei. Während sich 'unsere Jungs' auf das Fußball-Ereignis des Jahres vorbereiten, brütet TOTAL!-Sportreporter Hans-Joachim Amann über einer geballten Ladung neuer Fußballspiele: „World Cup USA 94“, „Empire Soccer“, „FIFA Soccer“, „World Cup Striker“ – alle wollen ein Stück vom großen Kuchen abhaben. Elfmeter oder Foul? Lest unseren ultimativen Fußballberater im nächsten Heft!



Hilfe!

Ihr habt den ersten Teil unserer Young-Merlin-Lösung verschlungen, aber jetzt steckt Ihr wieder fest? Nicht verzagen, TOTAL! fragen: In der Juni-Ausgabe begleiten wir den Magie-Azubi bis zum Ende seiner Mission. Und allen Mega-Man-Fans servieren wir eine schöne Portion Supertips zum brandneuen SNES-Game. Mahlzeit!



Utopia

Strategiespieler mit Steinbeißerqualitäten sind gefragt, denn Gremlin Graphics lädt ein zum großen 'Sim City auf dem Mond' – „Utopia“. TOTAL! hat sich vor Ort vom Zustand der extraterrestrischen Siedlungen überzeugt.



Ihr Auftritt, Mr. Mario!

Überraschung: In der nächsten Ausgabe starten wir unsere große Mario-Tips&Tricks-Serie. Den Anfang macht die Komplettlösung zu den „Lost Levels“ – mit sämtlichen Karten, versteht sich!

*] Entnommen dem großen TOTAL!-Gedichtband „Das Videospiel im deutschen Reim“

**ACTION REPLAY
IST AUCH
ERHÄLTICH BEI**

TOYS'R'US

OTTO



Quelle

HERTIE

NECKERMANN

KARSTADT

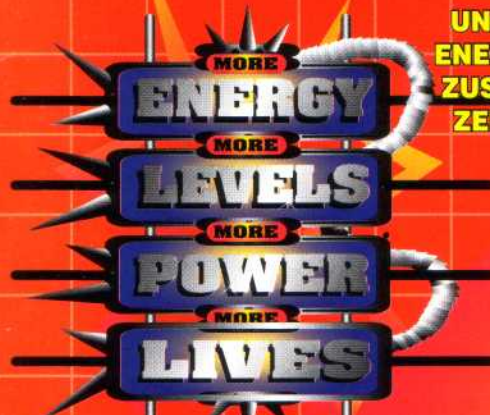
**DISTRIBUTION:
VIDIS GmbH
HAMBURG**

SUPER POWER MIT

ACTION REPLAY

2

UNGLAUBLICHE MÖGLICHKEITEN WIE UNENDLICHES LEBEN, ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN, UNBEGRENZTE POWER, HÄRTER ZUSCHLAGEN, HÖHER SPRINGEN, IN JEDEM LEVEL STARTEN, ZEITLUPEN-FUNKTION* UND VIELES MEHR (ALLES JE NACH SPIEL).



FANTASTISCHE SPECIAL EFFECTS

MIT ACTION REPLAY KANNST DU DEINE LIEBLINGSSPIELE BIS ZUM LETZTEN LEVEL DURCHSPIELEN. KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE CHEATS. MIT EINGEBAUTEM

CHEATFINDER

DEUTSCHE VERSION ENTHÄLT: DEUTSCHE ANLEITUNG MIT EINER GANZEN REIHE VON CHEATS, REGISTRIERKARTE FÜR DEN



CLUB

FÜR INFORMATIONEN ÜBER NEUE CHEATS, TIPS & TRICKS, HOTLINE, ANGEBOTE U.S.W.

KEIN UNNÖTIGES WARTEN

ACTION REPLAY HAT BEIDES, EINEN UNIVERSAL-ADAPTER UND EIN UNIVERSELLES CHEAT-SYSTEM. EINFACH DIE NEUESTEN SPIELE KAUFEN UND SOFORT SPIELEN !!

WICHTIG:
ACTION REPLAY IST NICHT
ENTWICKELT UND NICHT
HERGESTELLT UND VERTEILT
DURCH NINTENDO INC.
ODER SEGA ENTERPRISES LTD.



SNES™ VERSION DM 149,-
MEGA DRIVE™ VERSION DM 149,-
GAME BOY™ VERSION DM 59,-
NES™ VERSION DM 99,-
GAME GEAR™ VERSION DM 79,-
MASTER SYSTEM™ VERSION DM 79,-



SUPER CHEAT INPUTSCREEN*

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



ERWEITERTER CHEATFINDER

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



UNIVERSAL CHEAT-SYSTEM*

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



UNIVERSAL

ADAPTER-FUNKTION**

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



ZEITLUPEN-FUNKTION*

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

* NUR SNES UND MEGADRIE

** NUR SNES

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

"SEGA", "MASTERSYSTEM", "GAMEGEAR" & "MEGADRIE SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON SEGA ENTERPRISES LTD.
"NINTENDO", "GAMEBOY", "NES" & "SUPER NES" SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON NINTENDO OF AMERICA INC.



24 STUNDEN TELEFONISCHER
BESTELLSERVICE

02822-68545

FAX

02822-68547

DISTRIBUTION FOR GERMANY:

DATAFLASH GMBH

WASSENBERGSTRASSE 34

46446 EMMERICH

ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE

IN 24 STUNDEN LIEFERBAR

VERSANDKOSTEN DM 10,-

AUSLAND NUR VORKASSE + DM15,-

EUROPEAN DISTRIBUTOR: EUROSISTEMS B.V. EDE NETHERLANDS FAX (XX31) 8380 32146

**Der superstarke
VideoSpieleSpaß**

THE LEGEND OF THE MYSTICAL NINJA™



Ein phantastisches Abenteuer im magischen Fernen Osten



KONAMI
Superstarker VideoSpieleSpaß



Ein Fluch liegt über dem Dorf Horo-Horo: Unheimliche Mächte greifen um sich! Nur die Ninjas Kid Ying und Dr. Yang können das magische Reich retten. In 10 Welten mit vielen Geheimlevels lauern die abgefahrensten Gegner und Fallen. Doch nicht nur die vielen magischen Waffen helfen in dieser mystischen Welt, sondern auch die Tips der Orakel, die Besuche in zahlreichen Läden und Hotels und eine ganze Menge Grips, um die Rätsel des Fernen Ostens zu lösen.

Ein phantastisches Abenteuer mit unglaublicher Grafik, jeder Menge Gags, einem spannenden 2-Spieler-Modus, Levepassworten und deutschen Bildschirmtexten!

Ausgezeichnet:

„Mystical Ninja ist technisch einwandfrei, höchstgradig motivierend und spielerisch die reinste Wucht“

Play Time 4/94

Auszeichnung: Play Time Star

„... die Aufmachung ist erstklassig. Für die Endgegner haben die Entwickler tief in der Trickkiste gekramt. Ein tolles Modul voller Überraschungen.“
VideoGames 01/94

„Herzlichen Glückwunsch an KONAMI: mit einigen der besten Action-Levels im 16-Bit-Universum: Spielerische Feinkost trifft grafische Extraklasse inklusive Mode-7-Tupfer.“
Maniac 04/94

**Mit deutschem
Bildschirmtext !**



139.95

HERTIE
GUT IST UNS NICHT GUT GENUG