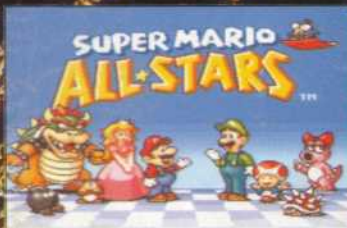


100% NINTENDO

TOTAL!

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

SUPER NES NES GAME BOY

Mario-Special
The Lost LevelsJubiläums-
Ausgabe

COMPETITION

Viele Preis-
ausschreiben –
tolle Preise!1
JAHR
TOTAL!

NEU!

Das
Spielwunder

SUPER METROID

IM TEST:

World Cup
StrikerPink Panther
Terminator 2jetzt
noch
mehr!TIPS &
TRICKS

auf 29 Seiten

- Super-Mario-Special
Karten: The Lost Levels, Teil 1
- Karten: Young Merlin, Teil 2
- Tips&Tricks-Register
- Shorties: Cheats und Taktiken
- Helpline: LESER HELFEN LESERN
- Action-Replay-Codes

KLEIN
BÖRSEMit
Kleinanzeigen!

TESTS NEWS TIPS & TRICKS

**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.

The Adventures Of
Dr. Franken™

Franky und seine geliebte Freundin Bitsy entscheiden sich, in den Urlaub zu fahren. Leider hat Bitsy keinen Pass. Also zerlegt Franky sie, verpackt ihre Teile in Pakete, und schickt sie an ihr Urlaubsziel.

Das Ergebnis kann man sich denken! Franky's Einfältigkeit kombiniert mit der Unfähigkeit der Transsylvanischen Post führt dazu, daß Bitsy über den ganzen Erdball verteilt wird.

Begleitet Franky auf seiner Reise um die Welt, um die einzelnen Pakete einzusammeln und Bitsy wieder zusammenzusetzen.



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

- 20 riesige Level einschließlich.
- 4 Bonus-Level auf einer 8MB-Cartridge.
- Atemberaubende Animation und Spezialeffekte.
- Wirklich beeindruckende Szenerien.

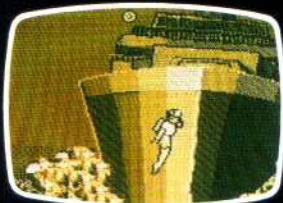


© 1993 Motivetime Ltd.

Dr. Franken II™

Franky ist zurück – mit neuen Ebenen und neuen Herausforderungen. Aber schnell, schnell – die Uhr läuft!

- 7 ganz neue Orte, 140 Räume in 12 verschiedenen Gebäuden.
- 6 große Spielflächen.
- Arkadenartige Bereiche, die verschiebbar sind.
- Alle Spielerläuterungen in 7 Sprachen verfügbar.
- Ganze Spiele können gespeichert werden.
- Großes Display und großartige Animation verleihen den Figuren eine unglaubliche Lebendigkeit.



© Dr. Franken II is a copyright and trademark of Motivetime Ltd.

GAME BOY™

LICENSED BY

Nintendo



Elite® is a registered trademark of Elite Systems Ltd.

elite®

EDITORIAL



**Hallo
TOTAL!**

Weniger eine wünschenswerte **Champagnerlaune** als vielmehr die alltägliche **Redaktionshektik** begleiten unser einjähriges **TOTAL!**

Jubiläum. Trotzdem ist es an der Zeit, für einen Moment inne zu halten und den Blick über das Gewesene schweifen zu lassen. Das tun wir denn auch. Ab Seite 36. Damit das nicht trocken bis staubig vor sich geht, haben wir ein paar nette Dinge vorbereitet. Nicht nur, daß es diesmal **extra viele Preisausschreiben** mit interessanten Preisen gibt, haben wir neben dieser **TOTAL!** noch eine **Jubiläumsausgabe** mit **Tips&Tricks** auf den Markt gebracht. Alle, die sich bis heute beklagen, daß wir den ersten Teil der **„Zelda“-Lösung** nie wiederholt haben, werden ihre Freude dran haben, und nicht nur die ...

Weiter geht's mit Angeboten, die Ihr kaum ausschlagen könnt. Nie war ein **TOTAL!-Abo**

so **günstig!** Aber es haben sich noch mehr Kreise geschlossen. Die Wandlung unserer Wertung ist abgeschlossen, die Erneuerung des **„TOTAL! genial“-Signets**, das als **unabhängiges Gütesiegel** eine Schneise in das Spieledickicht schlagen wird, ebenfalls.

Zurück zum Tagesgeschäft. Spiele, Poster, Classics, News, Tips&Tricks, Statistik – in dieser Ausgabe verteilen wir's mit der großen Kelle! Highlights gefällig? **Super Metroid** macht deutlich, daß es bei guten Spielen weniger auf die Grafik, sondern viel mehr auf Gameplay ankommt.

Das diesmalige **„TOTAL! genial“** Poster hat einen **Doppelnutzen**, das Tips&Tricks-Register verschafft den nötigen **Überblick** über das, wobei Euch **TOTAL!** helfen kann, und **Lösungshilfen&Tricks auf 29 Seiten** geben Euch dann endgültig den Rest. Eine Messe haben wir auch besucht: Spring ECTS, London. Alles darüber nach den News ab Seite 8, und alles Notwendige über die **Fußball-WM** ab Seite 24. Verschieben mußten wir leider das Interview mit Jez San, dem Chef von „Argonaut Software“, die den **FX-Chip** entwickelt haben und an „Starwing 2“ arbeiten. Das hat Sinn, denn bis zur nächsten Ausgabe wird ein Presse-Sperrdatum verstrichen sein, so daß Jez uns einen Haufen News verkünden können wird.

Alle diejenigen, die Probleme mit der Beschaffung ihrer **TOTAL!** haben, sollten sich den **TOTAL!**

Reservierungs-Coupon ansehen.

Ausfüllen, ausschneiden und beim Zeitschriftenhändler Eurer Wahl abgeben – er besorgt sie Euch jeden Monat taufrisch. Viel Spaß beim Lesen!

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



© Nintendo America

Super
Metroid

Seite 16



© Nintendo America

Test
Mario Land 3

Seite 22



Tips&Tricks-
Poster

Seite 50

TIPS&TRICKS

Seite 60



Seite 12



Seite 92



Seite 13,14,15&37

TOTAL! RESERVIERUNG 7/94

Lieber Zeitschriftenhändler,
bitte reservieren Sie mir ein Exemplar von **TOTAL! 7/94**. 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!
**7/94 ist ab
Freitag, dem
17. Juni,
erhältlich!**

TOTAL!
SUPER NES DES RAM-BOY

1 JAHR TOTAL!

TESTS NEWS TIPS & TRICKS
TITELTHEMEN
6/94

Jubiläum:
Ein Jahr TOTAL! 36
Wettbewerbe
..... 13, 14, 15, 22
Super Metroid 16
World Cup Striker 26
Pink Panther 23
Terminator 2 20
Tips & Tricks
..... ab Seite 60

Fußball- Weltmeister- schaft 1994



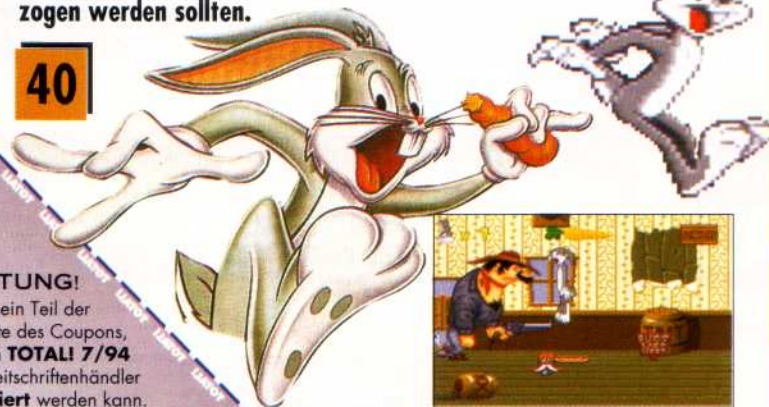
Fans des deutschen Volkssports
Nr. 1 konnten es kaum noch er-
warten, nun steht die WM endlich
vor der Tür. Damit Ihr zum Spektakel des Jahres
den absoluten Überblick habt, gibt's
von uns Interessantes, Wichtiges und
Kurioses zum Thema WM auf S. 24.

24

Bugs Bunny – Rabbit Rampage

Sein Name ist Hase, er weiß von nichts. Wir schon und
deshalb sagen wir Euch auch, ob Bugs seine Karotten
wert ist, oder ob den Programmierern die Ohren langge-
zogen werden sollten.

40



ACHTUNG!

Dies ist ein Teil der
Rückseite des Coupons,
mit dem TOTAL! 7/94
beim Zeitschriftenhändler
reserviert werden kann.
Wie, bitte? Der ist noch im Heft?
Na dann los, denn sonst schafft Ihr
es vielleicht nicht mehr!

TOTAL! 6/94

Super Metroid

Das gewaltigste und größte SNES-Abenteuer kommt
unaufhaltsam näher. Mit satten 24 MBit wird Super
Metroid das speichermordendste Spiel sein und bietet
unwahrscheinlich komplexe Level und reichlich Ab-
wechslung. Näheres zum kommenden Mega-Hit
auf S.

16



REPORT

Heiße News von der ECTS in London

Zweimal im Jahr trifft sich die internati-
onale Fachpresse in London, um die
neuesten Entwicklungen im Hard- und
Softwarebereich zu begutachten. Wir
waren für Euch wie immer dabei.
Fußball-Weltmeisterschaft '94 24

WETTBEWERBE

Dataflash 13
Street Fighter II-CD-Ticket 14
Empire Strikes Back 15
Rock 'n' Roll Racing 22

PREVIEWS

Super Metroid (SNES) 16

Das „größte“ SNES-Modul ist Street Fighter
II Turbo Edition? Denkste! Su-
per Metroid wartet mit unglaub-
lichen 24 MBit auf.



TESTS

SNES

Bugs Bunny – Rabbit Rampage 40

Das beliebteste Langohr nach Erfindung
des gebratenen Hasenrückens gibt sich
die Ehre. Zehn Levels tobt sich das freche
Hoppeltier durch Euer Super NES.

Champions World Class Soccer 46

Final Fight 2 38

Pink goes to Hollywood 23

Pink goes to Konsolenhausen – Paulchen
Panther in seinem ersten Super NES-
Abenteuer.

Space Ace 46

Spectre 42

T2 – The Arcade Game 20

World Cup Striker 26

Letztes Jahr begeisterte Elites „Striker“ die
Fußballwelt. Dieses Jahr setzt der engli-
sche Hersteller nochmals einen drauf.
World Cup Striker setzt da an, wo Striker
aufhörte.

TOTAL!-Classics:

Axelay 30

Parodius 32

Pilotwings 34

Das TOTAL!-Classics Dreierpack: Die-

30

CLASSICS

TOTAL!-CLASSICS:

Axelay, Bucky
O'Hare, Metroid,
Parodius, Pilotwings
Ihr wolltet mehr – Ihr
bekommt mehr! Stolz fünf



niemand vernachlässigt fühlt,
haben wir für jedes System
etwas dabei. Der Oldie-but-
Goldie-Spaß beginnt auf S. 30



Klassiker haben wir für Euch
aus den dunkelsten Ecken
der Redaktions-Dungeons
gekratzt. Und damit sich



HALT

Wario Land - Mario Land 3

Im neuesten Mario-Abenteuer spielt der liebenswerte Klempner mal nicht die erste Geige. Bei Wario Land dürfen nämlich alle Game Boy-Spieler endlich einmal in die Rolle des bösen Wario schlüpfen, auf den knifflige Rätsel, hinterlistige Fallen und allerlei mehr lauern.



28



sen Monat gibt es auf Euren ausdrücklichen Wunsch gleich mehrere SNES-Klassiker. Let the good times roll!

NES

Kirby's Adventure	19
Mighty Final Fight	39
TOTAL!-Classics:	
Bucky O'Hare	35
Metroid	31
Feuchte Hände garantieren unsere actiongeladenen Klassiker für das Nintendo Entertainment System. Da geht die Post ab.	

GAME BOY

Bionic Commando	47
Wario Land - Mario Land 3	28
World Cup Striker	27
World Cup Striker auf dem Game Boy? Ist das möglich? Es ist, wie unser Test beweist.	
TOTAL!-Classics:	
Parodius	33
Ehre wem Ehre gebührt: Parodius, sicherlich das herrlichste Shoot 'em-Up für den Game Boy, hat sich die TOTAL!-Classics-Auszeichnung redlich verdient.	

IMPORT CORNER

King of Dragon's (SNES)	57
Mega Man Soccer (SNES)	55
The Peace Keepers (SNES)	54
Es wurde auch langsam Zeit: The Peace Keepers ist das erste Prügelgame für bis zu vier Spieler gleichzeitig.	
Wizardry V (SNES)	56

TIPS & TRICKS

Tips & Tricks-Poster: Mega Man X	50
Shorties	60
Das Tips & Tricks-Register	66
Mario All-Stars: The Lost Levels	68
Young Merlin-Karten, Teil 2	80
Helpline: Leser helfen Lesern	86
Action Replay-Codes	88

RUBRIKEN

Editorial	3
News	6
Post	12
Die unterhaltsame Rubrik - nicht nur für Insider! Hier können TOTAL!-Leser schreiben, was sie auf dem Herzen haben.	
Wertungserklärung	18

Jubiläum: 1 Jahr TOTAL! 36

Seit einem Jahr gibt es Euer kompetentes TOTAL!-Team nun schon. Grund genug, Euch ein wenig hinter die Kulissen blicken zu lassen und uns bei Euch für Treue, Lob und Kritik zu bedanken.

TOTAL!-Shop 43

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

Charts

Poster

Gleich zwei Motive gibt's diesen Monat für Euch. Zum einen haben wir da unser beliebtes TOTAL!-Logo, zum anderen Tips & Tricks zu Mega Man X im Posterformat.

Listen Up!

Börse

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

Impressum

Register

Comic

Vorschau

World Cup Striker

Gleich für zwei Systeme beglückt uns Elite mit World Cup Striker, denn neben dem 16-Bitter kommt auch der Game Boy in den Genuß dieses Programms. Ob's auch für Euch ein Genuß wird, das verraten wir Euch ab Seite

26



Mario All-Stars: The lost Levels, Teil 1:



Mit Hilfe unserer ultimativen Komplettlösung bleiben Mario und Luigi keine hilfreichen Extras, geheimen Räume

oder punktebringenden Bösewichter verborgen. Der erste Part unseres Zweitellers startet auf Seite

68



Tips & Tricks-Poster: Mega Man X

Der Showdown in Mega Man X hat's in sich. Darum verraten wir Euch, wo Ihr die wichtigsten Waffen- und Zusatz-Systeme findet und wie Ihr verschiedenste Endgegner am besten ins Nirvana schickt.

ab Seite

50



TOTAL! NEU

STREET FIGHTER IITM FÜR FANS

Was braucht der wahre StreetFighter-Fan? Brutales Aussehen, schlechte Manieren und immer einen Grund zum Rumstänkern? Wohl kaum! Wir empfehlen Euch lieber etwas friedfertigeres Zubehör. Zum ersten: die Maxi-CD



„Street Fighter II“ von einer Band namens „The World Warrior“. Zu hören gibt es verschiedene „rapige“ Remixes des Street-Fighter-Themas, angereichert mit Sound-FX aus dem

Originalspiel und einem ziemlich dämlichen, englischen Text. Erschienen beim Label Rough Trade (Herne), erhältlich bei jedem gutsortierten Plattendealer.

Bei einem Besuch in England trauten wir unseren Augen nicht: Im Zeitschriftenladen prangte uns die erste Ausgabe eines **Street-Fighter-II-Comics** entgegen. Das nicht mal 40 labberige Seiten starke Heftchen kommt vom amerikanischen Ableger des japanischen Comic-Verlegers Tokuma Shoten Publishing. In Deutschland dürft Ihr diese Reihe allenfalls in sehr gut sortierten Comic-Läden erhalten. Aber seid gewarnt: Als Billig-

Aua, das tut weh: Chun Li in ihrem ersten Auftritt im *Street-Fighter-II-Comic*



Bilderstrip ist Street Fighter nicht gerade die pralle Action ...



KLEIN-DINO KLEIN-DINO KLEIN-DINO

Was, so fragt sich der geneigte Jurassic-Gelahrte, was macht eigentlich so ein Dinosaurier in all den langen Jahren seiner Jugend? Videospielen? Fruchtzwergen auflauern? Quark - kleine Dinos vertreiben sich ihre Zeit mit Skateboardfahren! Erst kürzlich haben wir das selbst gesehen, und zwar auf dem



ENDZEIT FÜR ALLE!



Mit Spannung erwartet: „Akira“ als Videospiel

Ätztypen und Tekkno-Sound verspricht „X-Kaliber“



Tolle Neuigkeiten für alle Fans der Manga-Video und -Comics „Akira“ erobert demnächst auch die Konsolen! Hersteller ICE wird so ziemlich alle gängigen Videospiel- und Rechnersysteme mit dem ersten offiziellen Computerspiel beglücken. Noch

wachen die Lizenzgeber der Akira-Reihe mit Argusaugen darüber, daß jede einzelne Grafik auch genau der Stimmung der Vorlagen gerecht wird. Startschuß für das große „post-apokalyptische“ Abenteuer ist irgendwann im Sommer. Ebenfalls in den heißen Monaten wird Activision alle SuperNESler mit einem weiteren Zukunftsabenteuer beglücken. „X-Kaliber“ schlüpft in die Rolle der wüsten Techno-Band X-Kaliber und prügelt Euch durch die Straßen des Jahres 2097. Untermalt wird das ganze - ratet mal! - mit einem entsprechenden Tekkno-Hammersound. Na denn. Prost Endzeit!



nen schmalen Fuß: Niedliche Animationen, schnelles Scrolling, witzige Gegner - wir sind schon mal heftigst gespannt! Startschuß für die prähistorische Gaudi ist voraussichtlich im August/September.



EIN TYP MIT „R“

Schlecht ist das Game zwar nicht, aber die Vertreiber hat wohl der Mut verlassen: Die Super-NES-Version von „**Super R-Type 3**“ (Test in TOTAL! 2/94 Note 2-) wird in Deutschland voraussichtlich doch nicht erscheinen. Wer sich die Weltraumballerei dennoch antun möchte, muß seine Konsole aber nicht auf 60 Hertz umrüsten lassen. In England ist eine PAL-Version erhältlich, die über Importhändler ganz sicher auch den Weg in deutsche Länder finden wird.



KICK IHN WEG, DIE DRITTE

Irgendwie werden wir den unbestimmten Eindruck nicht los, daß die Fußball-WM für eine wahre Schwemme neuer Fußballgames sorgt – aber was soll's. Demnächst erscheint mit „Kick Off 3“ ein weiterer Ballbolzer erscheint. Der Nachfolger vom SNES „Kick Off“ (das eigentlich Kick Off 2 ist; Kick Off 1 gab's für Amiga) will mit ein paar tollen Features auftrumpfen: Große Spieler in Schrägperspektive, fünfmal so viele



Animationsphasen wie beim Vorgänger, doppelt so viele, neue Sounds und vor allem eine deutlich bessere Steuerung

lassen einiges erwarten. Ob das Programm rechtzeitig zur WM im Laden stehen wird, stand zum Zeitpunkt der Drucklegung leider noch nicht fest.



Japanese für Anfänger?

Ihr habt ein japanisches Importspiel gekauft und möchtet endlich mal wissen, was die ganzen „Hieroglyphen“ im Handbuch und auf dem Bildschirm bedeuten? Hilfe naht mit Langenscheidts „Handbuch und Lexikon der japanischen Schrift“. Dieser knapp 400 Seiten starke Wälzer ist das erste deutschsprachige Nachschlag- und Lehrwerk zur japanischen Schrift – und enthält reichliche harte

Kost für den geneigten Mitteleuropäer: Beinahe 2000 Zeichen umfaßt allein die verbreitete kanji-Schrift, dazu kommen noch die Silbenalphabet hiragana und katakana.. Kein Buch zum Durchlesen, aber wer ein Faible für japanische Texte hat, kommt um diesen Schmöker kaum umhin. Gibt's im Buchhandel und kostet 34,80 Mark (ISBN 3-468-49391-6).



DIE WUNDERRECHNER-SCHMIEDE

Nein, es ist beileibe kein Geheimnis mehr, daß Nintendo noch im Laufe dieses Jahres die ersten Arcade-Versionen ihres „**Project Reality**“ auf den Marktbringen wird. Das schnelle 64-Bit System wird in Zusammenarbeit mit Silicon Graphics eine Heimversion erhältlich sein.



Mindestens ebenso interessant wie diese ungelegten Eier finden wir aber den neuen Supercomputer, den Silicon Graphics für die Universität von Minnesota zusammengebaut hat. Darin verrichten 320 (in Worten: dreihundertundzwanzig!) 64-Bit-RISC-Prozessoren mit 100 MHz Taktfrequenz gleichzeitig ihren Dienst. Direkt vergleichen kann man's eigentlich nicht, aber der SNES-Hauptprozessor bringt es auf 16 Bit Datenbreite und maximal 3,58 MHz Taktfrequenz. Der Monsterrechner namens „**CHALLENGE-array**“ hat ein Hauptspeicher-Gedächtnis von 28 Gigabyte, genug Platz für über 14.000 SNES-Module mit 16 MBit Kapazität. Anders gesagt: Diese Speicherkapazität reicht, um knapp 7,5 Millionen vollgetippte DIN-A4-Schreibmaschinenseiten abzuspeichern – aneinandergelegt ergibt das eine Schlange von über 2000 km Länge und 37 Tonnen Gewicht. Auf den eingebauten Festplatten haben gar 192 Gigabyte Daten Platz (96.000 SNES-16-MBit-Spiele, 13.500-km-Papierschlange)!

MESSE★NEWS MESSE★NEWS MESSE★NEWS MESSE★NEWS MESSE★NEWS MESSE★NEWS MESSE★NEWS MESSE★NEWS MESSE★NEWS MESSE★NEWS

+++ DIE FRÜHJAHRSECTS IN LONDON IST, OBWOHL SELTEN SENSATIONELL, EINER DER TREFFPUNKTE DER INTERNATIONALEN VIDEOSPIELBRANCHE. AUCH TOTAL! FAND SICH ZUM BRITISCH-ZUVORKOMMENDEN 'STELLDICHAN' VORM MESSE-EINGANG EIN. WIE MAN BEREITS IM VORFELD DER MESSE VERNEHMEN KONNTE, WAREN DIESMAL NICHT ALLE GROSSEN HERSTELLER WIE SONST ÜBLICH VERTRETEN. SO HATTEN IN DIESEM APRIL WEDER ELECTRONIC ARTS NOCH ACCLAIM EINEN STAND GEBUCHT. GROSSE PRÄSENTATIONEN BLIEBEN ERWARTUNGSGEMÄSS AUS. KEIN WUNDER, DENN IN DIESER JAHRESZEIT SIN DIE MEISTEN FIRMEN BEREITS DAMIT BEFASST, TITEL FÜR DEN SPÄTSOMMER UND WEIHNACHTEN VORZUBEREITEN.

HART & TUFF



SCHMETTERBALL

+++ UBI SOFT kündigten bereits für den Juni **Hyper V-Ball** für SuperNES an (Test voraussichtlich in der nächsten Ausgabe), eine angeblich superrealistische Volleyball-Simulation. In Planung befinden sich derzeit ein Nachfolger vom



Erfolgsrenner 'F1 Pole Position' (SNES und GB, geplanter Erscheinungstermin liegt im September) sowie ein Motorradrennen, zu dem man allerdings noch nicht mehr sagen konnte, als daß es ein Motorradrennen sein wird. Auch gut.

London

SPORTSTERS



+++ U.S. GOLD bereiten nach wie vor ihr voraussichtlich im Juni erscheinendes **WM-Epos World Cup USA '94** (SNES, GB) vor. Von dem ausgehend, was man bisher sehen konnte, wird man bei dem Spiel alles außer den Augenfarben der Spieler einstellen können.



Lassen wir uns überraschen. Der grüne Riesentrampel Hulk bekommt seine Jump&Run/Prügelmixtur ebenfalls im Juli und auf SNES. Sah eher durchschnittlich aus. Lassen wir uns überraschen.

+++ ACCOLADE hat SNES-Termine verschoben, und das nicht zu knapp. **Pelé**, so es denn doch noch kommt, erscheint im Juni, **Speed Racer** (Autorennen) rast erst im dritten Quartal, **Barkley: Shut Up and Jam!** (Streetball) ebenfalls, wie auch **Brett Hull Hockey** und **Bubsy II** (Jump&Run, hier SNES & Game Boy). Im vierten Quartal kommen vielleicht - so sie nicht weiter verschoben werden - **Fire Team Rogue** (Rollenspiel) und **Unnecessary Roughness** (American Football). Nicht auf der Terminliste für dieses Jahr, aber auf der Messe präsentiert wurden Studien von **Juggernauts: The New Breed**. Nett animiert, aber das macht noch keinen Sommer.

+++ IMAGINEER präsentierten lediglich **Kick Off 3** (SNES), eine weitere Fortsetzung des Uralt-Fußball-Knüllers, der's nie so richtig auf den Konsolen geschafft hat.

+++ EMPIRE hatten neben ihrem eigenen Fußball-Game **Empire Soccer** (SNES) weitere Hanna-Barbera-Games (Yogi Bär etc.) in der Pipeline. Gegen Jahresende kommt ein 'Rennen zu Fuß' mit vielen lustigen Charakteren. Wir sind gespannt.



+++ SCI (Sales Curve Interactive) haben ihre Namenswandlung von 'The Sales Curve' bzw. 'Storm' nun vollzogen und mit neuem Logo besiegelt. An Produkten steht für die den Oktober Mr. Tuff (SNES) ins Haus, ein freundlicher, aber hart zuschlagender Jump&Run-Robot, der einen durchweg positiven Eindruck hinterließ. Auf unerklärliche Weise haben es die Designer geschafft, ein wenig von der Atmosphäre japanischer Klassiker-Games einzufangen - mehr über den knuffigen Gesellen



könnt Ihr wahrscheinlich schon in der nächsten, spätestens aber der übernächsten Ausgabe von TOTAL lesen.



Irgendwann in '95 kommt die Death Machine (Filmumsetzung für SNES), ein Verschnitt aus Alien und Terminator.

Filmausschnitte waren ganz interessant, ließen aber eher auf eine B-Produktion schließen. Für Genre-Fans interessant.



CARTOONS

+++ **SUNSOFT kommt auf nett: Cartoons ohne Ende machen das Programm aus. Einzige Ausnahme ist das Mehrspieler-Eishockey Super Hockey (SNES, Juli). Gefolgt wird es von Speedy Gonzales (SNES, Juli), Daffy Duck für den Game Boy (Juni), Taz-Mania 2 (GBoy, Juni) und schließlich Sylvester and Tweety (SNES) im zweiten Quartal. Genres? Jump & Run, was sonst?**

+++ OCEAN wendet sich wieder an Comic-Fans. Green Lantern, die 'Grüne Leuchte' sorgt Ende '94 in einem SNES-Comic-Spiel für Gerechtigkeit. Soccer Kid ist ein seltsames, WM-inspiriertes Jump&Run, bei dem ein kleiner Junge die Gegner mit seinem Ball umkickt.

Ein 'richtiges' Sportspiel ist hingegen Mario Andretti Racing (SNES), bei dem man auch Kopf an Kopf spielen können wird. Geschmacklos aber beliebt: Street Strike wird für den Game Boy umgesetzt, ebenso wie das Motorrad-Prügelrennspiel Road Rash. Termine und mehr alsbald verfügbar.



Marienkäfer & Totenköpfe

+++ SONY präsentierte sich freilich zusammen mit Entwicklungs-Label PSYGNOSIS. Hier hat sich Etliches getan, ist man doch dabei, kräftig anzukaufen. So mancher Titel, den wir im letzten Bericht noch andernorts vermeldet haben, findet sich nun hier wieder.

Los geht's mit den SNES-Titeln. Im Juni/Juli kommen Choplifter III (Hubschrauber-Ballerei) und Eek the Cat! (Geschicklichkeit) zumindest auf die englischen Freaks zu. Eek wird es zweifelsohne auch bis zu uns schaffen, ob's dem Lifer ebenso



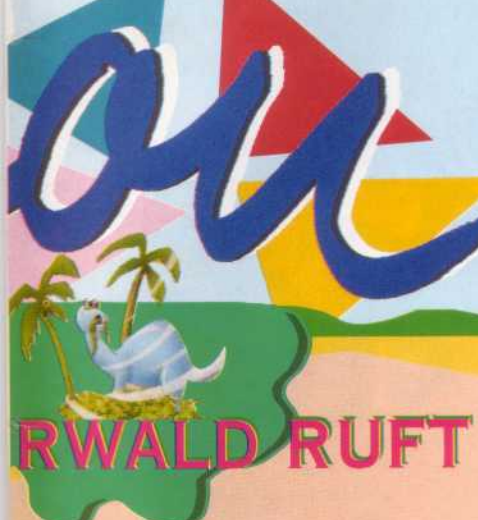
geht, ist unklar. Ebenfalls um diese Zeit kommt die offizielle Fassung von Battletoads & Double Dragon (Prügelei) sowie Fun 'n' Games, ein Art Spielsammlung hauptsächlich für die Kleineren unter uns.

Später im Jahr kommen Legend (September), die Umsetzung des zweiten Horror-Komik-Streifens Addams Family Values (Oktober) sowie ein neues Comic-Charakter-Game namens Mighty Max. Noch später wohl, zumindest aber bislang noch ohne Veröffentlichungsdatum dümpeln Jurassic Park II, Elite und ein weiteres Flintstones-Spiel vor sich hin. Hier handelt es sich freilich um

ein den neuen Film begleitendes Game. Ohne Terminangabe und weitere Details wird man im Pressepack mit dieser Information konfrontiert: Lemmings 3 kommt! Wem eine solche Aussage zu schwammig ist, der kann sich im Sommer zunächst mit dem zweiten Teil der Lemming-Abenteuer auf SuperNES und Game Boy vergnügen - womit wir bei den Produkten für Letzteren angekommen wären.

Noch im Juli sollen uns Battletoads & Double Dragon sowie der Lawnmower Man beglücken, erst im November kommt der bereits erwähnte Choplifter III, und ohne Termin verbleiben hier die Flintstones und Jurassic Park II.

In der Psygnosis-SNES-Entwicklungs-Pipeline befinden sich derzeit einige interessante Titel wie Super Dropzone nach dem Archer Maclean-Klassiker und das Kobel-Jump&Run Puggsy.



+++ **ACTIVISION** zeigten einige interessante Dinge, die sich derzeit noch teilweise in der Entwicklung befinden. **Radical Rex** (SNES) verbindet abwechslungsreiches Jump&Run-Gameplay mit einem witzigen Charakter, der auf der 'Jurassic'-Welle mitschwimmt.

Altbackene Videospiel-Veteranen werden sicher noch den Klassiker

'Pitfall' kennen, mit dem Activision vor Jahren auf der 'Atari VCS'-Konsole für

Aufsehen sorgten. Nun, ein '94er-SNES-Remix steht ins Haus, und was man bisher von dem Game



sehen konnte, läßt auf ein brillantes

neues 'Pitfall Harry rennt durch den Urwald' hoffen. Titel: **Pitfall - The Mayan Adventure** (SNES).

Des weiteren steht ein neues 'Battletech'-Game (SNES) fürs Jahresende an. 'X-Kaliber 2097' (SNES) ist von 'Highlander' inspiriertes Game ohne große Besonderheiten. In Aussicht für den GBoy: **Alien vs. Predator** & **The Real Ghostbusters**. Tests folgen.

INTO

+++ VIRGIN rollte recht fleißig die Pläne für dieses und den Anfang des kommenden Jahres aus. Daß bei dem einen oder anderen Titel mal Termenschwankungen vorkommen können, dürfte allen klar sein – wir geben beizeiten Bescheid.

Los geht's mit den Titeln fürs Super NES: Drei Dinge warten im Juli auf Euch, und zwar Jammit, ein weiteres 'Down & dirty'-Basketball, das auf Straßen und in Hinterhöfen stattfindet, Smash Tennis, die Umsetzung des klassischen 'World Court Tennis' von Namco und ... Tusch! ... Jungle Book, welches wir Euch bereits in der nächsten Ausgabe näherbringen werden. Qualitativ soll's auf 'Cool Spot'-Niveau sein. Wir sind gespannt.

Das war's auch schon für den Frühsommer. Im September geht's dann dicke weiter. Erster im Bunde ist Sylvester Stallone, der als Demolition Man Euren heimischen Bildschirm unsicher machen wird. Wer's lieber

martialisch mag, wird mit Bruce Lee-Game Dragon besser bedient sein. Der kleine Bombenleger von nebenan wird sich freuen, daß

dann auch Super Bomberman 2 erhältlich sein wird. Wer auch das nicht mag, kann mit Goal ein weiteres mal den Fußballplatz umackern. Diejenigen, denen das alles viel zu brutal ist, kommen bei Beauty and the Beast und American Tale zu ihrem Cartoon-Recht. Auf noch mehr Disney kann man sich gen November gefaßt machen, wenn Lion King, der Löwenkönig brüllt.

Richtig lang dauert's noch, bis das Strategical Cannon Fodder (Januar '95) und der herbeigesehnte Cool Spot-Nachfolger Cool Spot Goes To Hollywood (April '95!) in den Regalen stehen werden. Seufzt!

Virgin hatte zur Freude aller NES-Besitzer auch für dieses System das eine oder andere Spiel vorgesehen. Im Juli kommt Jungle Book, im September Aladdin und im Oktober schließlich Lion King. Schön, daß noch jemand dieses System bedient!

Kommen wir zum Game Boy. Im Juli kommen Cool Spot und Jungle Book, im September lümmelt Aladdin mit der Lampe, und im Oktober gibt's auch für das Handheld den König der Löwen (Lion King).



The FUTURE

ES GEHT VORAN!

+++ MICRO PROSE sind nach der Krise im auf dem Wege der Besserung. Die gezeigten Next Generation Future's Past (Action-Adventure, September) und The Chaos Engine (Ballern-Knobel-Laby, Juni) hinterließen bei kurzer Begutachtung einen recht soliden Eindruck. Star Trek schwächelte etwas in Sachen Grafik und Spielbarkeit bei einem Besuch auf eine nahegelegenen Planetenoberfläche, wirkte aber dennoch interessant. Ebenfalls im Juni kommt die offizielle Fassung von Super Strike Eagle (Test in TOTAL! 6/93, 2). Im Oktober soll's noch das Tinhead-Jump&Run geben. Soviel zu MicroProse.



letzten Jahr nun anscheinend SNES-Spiele Star Trek: The



RÜCKKEHR



DER NINTENDO-RITTER

+++ INTERPLAY, die Firma hinter Games wie Rock 'n' Roll Racing und Clayfighter präsentierte auf der Show keinerlei Neuigkeiten für die Nintendo-Systeme, ließ aber durchblicken, daß man für die zweite Jahreshälfte und Weihnachten einige Titel in der Pipeline habe. Vermutlich handelt es sich dabei um die bereits vor längerem angekündigten Games wie The Lost Vikings II, Blackthorne, Star Trek und den Herrn der Ringe, Lord of the Rings. Da gibt's nur eins ... Tee trinken!

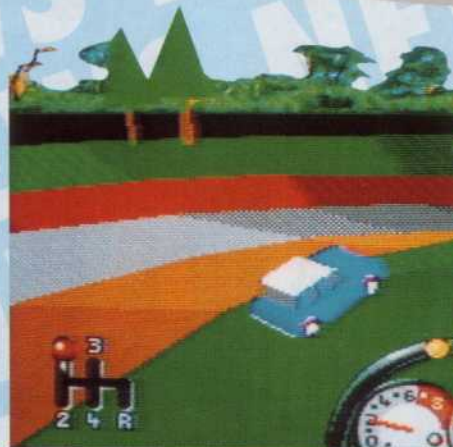
London

+++ CAPCOM präsentierte kaum auf der Show. Alle Welt, die sich dafür interessiert, wartet auf Super Street Fighter II (SNES), doch bis dahin dauert's noch ein Weilchen.

+++ JVC bringen über den Sommer ihr Magic Boy-Jump&Run (SNES) und rüsten sich für die Rückkehr der Jedi-Ritter, welche in Super Return of the Jedi (SNES) zu Weihnachten stattfinden soll. So woll'n wir das doch sehen!



+++ ELITE entführte das Journalistenvolk auf eine Powerslide-Probefahrt. Das SNES-FX-Game (Oktober) simuliert normale Autos so realistisch wie nur irgend möglich. Ist mal was anderes, muß aber für den an Spaß interessierten Spieler attraktiver gestaltet werden. Machte einen interessanten aber sachlichen Eindruck.



BUM BLOB

+++ SYSTEM 3 HATTE WENIG NEUES. PUTTY SQUAD (SNES) IST SELTSAM, ABER LUSTIG. FERRARI - RACE OF CHAMPIONS (SNES) ZEIGT EIN AUTO AUF EINER STRASSE, UND OB DESERT FIGHTER (DÜSENJÄGER-BALLERER MIT GOLF-APPEAL, SNES) BEI UNS ERSCHEINT, IST FRAGLICH. DIE ANDEREN TITEL SOLLTEN ZWISCHEN JUNI UND SEPTEMBER DA SEIN.

FORTSCHRITT DURCH FX 2

+++ ELECTRO BRAIN demonstrierten ein weiteres Entwicklungsstadium von Vortex, ihrem Super FX2-Titel. Mit einer Art Transformer fliegt, fährt und ballert man sich durch eine 3D-Gegend. Wird Action-Fans interessieren.

Nigel Mansell's World Championship

KARSTADT



**TOLLE
TREUE-PRÄMIEN!**
Auf allen neuen KONAMI-
Verpackungen findet Ihr den
GOLDEN GAME POINT.
Der ist tolle Prämien wert.
Info und Sammelpaß direkt
bei KONAMI anfordern.
Frankierten Umschlag
mit Eurer Adresse
beilegen.



Gut einkaufen
schöner leben

Neu ! Nigel Mansell's World Championship

Das ist die heißeste Autorenn-Simulation auf 16 Original-Kursen. Weltmeister Nigel Mansell zusammen mit der F.O.C.A. (Formula One Construction Association) haben ihre Rennsporterfahrung in diesem Videogame-Knaller der Spitzenklasse eingebracht. Vom Fahrertraining, Reifenwechsel, Getriebewahl und ... und ... alles realistisch genau.

Du bist am Steuer eines Top-Boliden. Auf einer Original-Rennstrecke von Hockenheim bis Monaco. Fahrertraining mit dem Weltmeister: Nigel Mansell persönlich gibt Dir Tips für das Rennen. Immer wieder zeigt er Dir die besten Tricks, damit Du immer stärker wirst. Gib Fullspeed und brems ab, bevor Du abhebst. Start frei!
Im Game Boy mit Passwort-System, NES und Super NES.

MegaFun 6/93 schreibt:

„... ein Spiel der Extraklasse und wagt am Thron von ... zu rütteln. Auch die verschiedenen Soundeffekte sind sehr wirklichkeitsnah und tragen zur tollen Rennatmosphäre bei.“



DISTRIBUTED BY



DM 99,95



DM 139,95



DM 69,95

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

UNVERSTÄNDNIS

Ich bin einer von denen, die immer noch nicht begriffen haben, warum Super Mario All-Stars in Ausgabe 9/93 eine glatte ,1' bekommen hat. Denn Ihr habt in Eurer Special-Ausgabe Super Mario Bros. mit einer ,2+' (was ich nicht verstehe, denn die Spielbarkeit ist wirklich besch ...), Super Mario Bros. 2 mit einer ,2' (okay) und Super Mario Bros. 3 mit einer ,1' (hat die ,1' wegen der nicht so tollen Grafik nicht verdient) bewertet. Und da die Lost Levels fast identisch mit Super Mario Bros. sind, nehmen wir für sie auch mal eine ,2+'. Daraus ziehe ich eine Durchschnittsnote von 1,625, also 1,5. Da es diese Note nicht gibt, würde ich dem Spiel eine 2 geben, da die Grafik bei allen vier nicht gut ist. Außerdem habe ich mal in einer Antwort auf einen Leserbrief gelesen, daß Ihr ein großes TOTAL!-Logo als Poster plant. Das fände ich toll. Ansonsten ist Euer Magazin genial. macht weiter so, nur seid in den Spielbewertungen mal ein bißchen genauer.

Hendrik Achenbach, Stuttgart

TOTAL! antwortet:

Mario All-Stars hat unseres Erachtens die glatte ,1' verdient, da es einen echten Haufen klassischen Spieldesigns in guter Aufmachung rüberbringt (und auf einem (!) Modul). Die Grafik könnte freilich besser sein, ist aber schön anzusehen und sehr zweckmäßig. Leider gibt es keinen ,Blood Mode' oder digitalisierte Grafiken – SMAS beschränkt sich darauf, spielbar (was hast Du gegen SMB?) zu sein. Wir meinen, daß es darauf ankommt. Willst Du ein Game ansehen oder spielen? Diesen Aspekt (den spielerischen) stellen wir dann auch bei unserer Wertung deutlich in den Vordergrund – siehe Wertungserklärung. Und: Was wirst Du wohl sagen, wenn Du die Wertung für ,Super Metroid' siehst? Die Grafik ist wirklich mäßig, aber das Spiel an sich macht einen fantastischen Eindruck! Klarer Einser-Kandidat! Was das Poster angeht: Die Wünsche der Leser sind uns schließlich Befehl!

ÄNDERUNG & ZWECK

1. Ich fände es besser, wenn Ihr das Register nach Noten ordnen oder jeden Monat wechseln würdet.
2. Wenn Ihr mit SNES-Classics so weitermacht, seid Ihr ja noch in vier Jahren damit beschäftigt. Ich bin sicher, Ihr könntet zwei bis drei Ex-

tra-Zeitschriften damit füllen. Oder ist das zu viel Arbeit für Euch?

3. Welchen Zweck hat das TOTAL!-genial-Abzeichen? Ob ein Spiel eine ,2+' oder besser hat, kann der Leser auch im Fazit ablesen. Meine Empfehlung: Gebt das TOTAL!-genial-Abzeichen für die einzelnen Elemente (Grafik, Sound, etc.), und zwar genau dann, wenn es in einem einzelnen Element mehr als 6 von 6 Kästchen verdient. Zum Beispiel: Der Sound von Super Turrican oder Plok, die Grafik von Starwing oder Mr. Nutz, das Gameplay von SF II Turbo und so weiter.

Martin Perfek, Uhlen

TOTAL! antwortet:

1. Im letzten Jahr haben wir die Sortierung des Registers immer wieder geändert – mal wurde nach Noten sortiert, mal nach Genres etc. Mangels Echo haben wir's dann aber beim Alphabet belassen. Schreibt uns Eure Meinung, und wir ändern's!
2. Theoretisch könnten wir das, doch denken wir nicht, daß sich genügend Leute für ein solches Heft interessieren würden. An dieser Stelle nochmal der Verweis auf das ,3W-Ticket', mit dem Ihr uns Eure Wünsche mitteilen könnt.
3. Das ,TOTAL! genial' ist eine Auszeichnung für hochwertigste Spiele – so wie eine Medaille für Sportler, z.B. der ,Freischwimmer'. Nun ja, oder etwas in der Art auf jeden Fall. Ein teilweise vergebenes ,TOTAL! genial' scheint uns nicht sinnvoll, da man nur ganze Spiele kaufen kann. Wenn z.B. ein Sound supergenial ist, kann man das dem Text und der Wertung entnehmen.

MANGELNDE ,AKTUALITÄT'?

1. Ich bin von Eurer TOTAL! begeistert!! Trotzdem hat man mir gesagt, daß Ihr nicht gerade das aktuellste Heft seid, stimmt das?

2. Wie ist die Wertung von Dragon?

Michael Surovka, CH-AU



Dieses Foto eines auf seiner Zimmerwand verewigten Marios sandte Benjamin Maaß aus Dülmen. Nicht übel, oder was meint Ihr?

Die Gewinner

AUS TOTAL! 4/94

SONYs TOMBOLA

Richtig! Logo C war das richtige ,SEPL'-Logo. Die Gewinner der fünf ,Sensible Soccer'-Module sind Reinhard Brandenburger, Stendal, Christian Wiefeld, Müden, M. Effenberger, Görlitz, Brigitte Eck, Lörrach und Eric Reichelt, Offenburg. Je ein T-Shirt geht an: Ünal Biliciler, Köln, Denis Moriello, Heidelberg, Nils Hansen, Kassel, Björn Stähler, Oberursel, Eduard Marsal, Neuenburg, Siegmund Lemke, Offenburg, Mark Fekete, Saarbrücken, Ulrich Stechel, Hamburg, Florian Meiners, Ohnum und René Beier, Frankfurt. Die 20 Pins sind ihren Gewinnern bereits zugestellt worden.

STAR TREK

Je ein interaktives Star Trek Video-Brettspiel geht an: Goran Blazinovic, Berlin, Eric Wermeßen, Uplangen, Andreas Kaster, Bingen, Ralph Stulgies, Grünenplan, Markus Matschinsky, Ascheberg-Herbern, Alexander Obergäßner, Tiefenbach, Andreas Reimer, Hamburg, Cornelia Crause, Offenburg, Stephan Geschke, Duisburg und Martin Tech, Berlin



TOTAL! antwortet:

Das kommt darauf an, wie man das Wort 'aktuell' definieren möchte. Wenn man unter Aktuell-sein versteht, Spiele zu testen, die vielleicht in einem halben Jahr oder später bei uns erscheinen, nur um sie früher als die Konkurrenz präsentieren zu können – sei der Bericht nun fundiert oder nicht – dann sind wir sicher nicht sehr aktuell.

Wir definieren 'aktuell' ein wenig anders. Für uns ist es wichtig, zeitgerecht zu sein, d.h. ein Spiel zu testen, wenn es zum Zeitpunkt des Tests oder möglichst kurze Zeit später erhältlich ist. Denn was nutzt ein Testbericht von einem Spiel, das man vielleicht erst in vier, fünf, sechs Monaten kaufen kann? Da steht man nämlich vorm Regal und denkt sich 'Wie war das doch gleich? Hab' ich doch schon mal irgendwo gehört ...'.

TOTAL! kümmert sich hauptsächlich um das Hier, das Heute, das Jetzt und die nicht so ferne Zukunft. Wir finden, unseren Lesern konkret zum richtigen Zeitpunkt helfen zu können bedeutet, aktuell zu sein. Siehe auch unter 'aktuell' im Duden.

So, da Ihr jetzt vom Duden und Blasen richtig Ahnung habt, laßt Euch gesagt sein, daß sich 'Dragon' ... richtig! ... verspätet hat. Test folgt wie immer – aktuell – zur rechten Zeit.

KAUFEMPFEHLUNG

Erst einmal ein Lob: Ihr seid die einzige Videospiele-Zeitschrift, die mir gefällt. Allerdings solltet Ihr zu dem TOTAL!-genial bis zu einer '3+' so eine Art Kaufempfehlung geben. '3+' ist ja noch überdurchschnittlich. Vielleicht mit einem Daumen, der nach oben zeigt. Bei einer '3' gebt Ihr nichts, '3-' bis '6' bekommen einem nach unten weisenden Daumen.

Sebastian Al-Hares, Papenburg

TOTAL! antwortet:

Bisher verstanden wir das 'TOTAL! genial' als Kaufempfehlung, die nur absolute Spitzenreiter bekommen sollten. Eine weiteres Etikett möchten wir

»IHR SOLLTET ZU DEM 'TOTAL! GENIAL' BIS ZU EINER '3+' SO EINE ART KAUFEMPFEHLUNG GEBEN«

nicht vergeben, denn das wäre zuviel des Guten. Wenn wir die Notengrenze für unser Gütesiegel senkten, würde das bedeuten, daß wesentlich mehr Spiele diese Auszeichnung bekommen würden – sie würde zwar 'entwertet', wäre aber nach wie vor ein Wegweiser durch den Spieleldschungel.

Da wir auch in diesem Falle keine einsame Entscheidung treffen möchten, haben wir mal wieder einen Schnippel entworfen (S. 15, rechts oben). Schneidet den bitte aus, tragt die Note ein, ab der wir das 'TOTAL! genial' Eurer Meinung nach geben sollen und schickt das Ding auf eine Postkarte geklebt her. Sobald wir Ergebnisse vorweisen können, informieren wir Euch weiter.

AUSLÄNDER HERI!

Ihr habt nicht nur treue Fans in Deutschland, sondern auch in Frankreich. Ever Heft ist einfach yabba, dabba, doll! Da ich erst seit Heft 12/93 mit-sammle, habe ich einige Fragen an Euch:

1. Lohnt es sich, Streetfighter II Turbo zu kaufen, wenn man bereits das normale SF II besitzt?
2. Da ich die Tests meiner Lieblingsspiele, die ich mir bald zulegen möchte, in Eurer Zeitschrift ja nicht mitgekriegt habe, möchte ich Euch fragen, wieviel

Punkte die SNES-Spiele Striker und Super Turrican in Grafik, Sound, etc. bekommen haben, und welche Begründung Ihr unter jede Kategorie geschrieben habt?

3. Warum macht Ihr nicht mehr Tips & Tricks und laßt dafür Import-Corner heraus?

4. Wird es bald Maniac Mansion auf SNES geben?

5. Ist Japan uns mit den Videospielen voraus? D. h., ist bei uns gerade Teil 2 eines Spiels herausgekommen, steht dann in Japan schon der dritte Teil im Kaufhausregal?

6. Wann wird das Spiel Demolition Man für SNES herauskommen? Wann testet Ihr dieses Spiel in TOTAL!?

**Oliver Köhler,
F-Niederlauterbach**

TOTAL! antwortet:

1. Höchstens für fanatische SFII-Fans und wenn man SFII im gleichen Moment günstig abstoßen kann.

2. Die Wertungen für Striker und Turrican müßtest Du in den betreffenden Heften nachlesen. Shop, Freunde, Clubs sind gute Quellen für zurückliegende Hefte. Wir hoffen, dafür hast Du Verständnis.

3. Wir machen mehr Tips&Tricks, erhalten aber die 'Import-Corner' als Rubrik aufrecht. Es gibt etliche Spiele, die in Deutschland nie oder erst in ferner Zukunft erscheinen werden, und für Leute mit dem Interesse und der entsprechenden technischen Ausstattung ist diese Rubrik sehr interessant.

4. Nein.

5. Ja. So z.B. bei Mystical Ninja geschehen. Teil 2 ist längst in Japan erhältlich. Ist aber nicht die Regel.

6. Dauert noch eine Weile. Test folgt – alles zu seiner Zeit.

MANGEL AN BEFRIEDIGUNG

Ich bin 15 Jahre alt und ein begeisterter Zeichner, sowohl per Hand als auch mit dem Computer. Allerdings habe ich feststellen müssen, daß sehr 'einfach' aussehende Grafiken (z. B. wie bei Zelda oder Super Mario World) auf meinem Computer nur sehr schwierig oder überhaupt nicht zu zeichnen sind. Die meisten Versuche enden ziemlich unbefriedigend. Daher habe ich nun ein paar Fragen, die Sie

ACTION REPLAY

COMPETITION

Ihr werdet's nicht glauben! Ever kompetentes TOTAL!-Team hat mal wieder ein gutes Wort für Euch eingelegt, diesmal beim 'Action Replay'-Cheatmodul-Hersteller 'Dataflash'.

Und das könnt Ihr gewinnen:

10 x je ein Action Replay 2 pro für wahlweise SNES, NES oder GBoy

DIE AUFGABE:

Findet heraus, welches Logo das richtig Logo der Firma Dataflash ist, die das Action-Replay-Mogelmodul herstellt.



Wenn Ihr sicher seid, daß Ihr die richtige Antwort kennt, schreibt sie auf eine Postkarte und schickt diese an:

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

Einsendeschluß ist der 1. Juni. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Systemangabe und Absender nicht vergessen!

Wir und die Firma mit dem Action-Replay-Modul wünschen Euch viel Glück!

TOTAL!

LESER BRIEFE

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

mir hoffentlich beantworten können:

1. Werden evtl. die Spielfiguren und Hintergründe zunächst auf Papier entworfen und dann gescannt?
2. Mit welchem Computersystem macht man das?
3. Wie werden die Spiele auf Konsolen übertragen?
4. Wer macht so etwas, eine Person, eine Gruppe?
5. Muß man eine spezielle Ausbildung oder ein Studium haben (abgesehen vom Talent natürlich)? Gibt es einen speziellen Beruf?
6. Wie kommt man an 'solche Leute' heran? Ich würde gerne in einer Gruppe mitmachen, denn alleine kommt man nicht weiter, und es macht auch längst nicht so viel Spaß.

Matthias André, Osnabrück

STREET FIGHTER II TICKET

Ihr wollt den Sound! Den Sound von krachenden Knochen und knallenden Knorpeln! Könnt Ihr haben! Die Firma 'Rough Trade Records' war nämlich so nett, für Euch **zehn Street Fighter II-Maxi-CDs** springen zu lassen. Wer eine davon ergattern möchte, der muß lediglich eine Postkarte an **TOTAL! Street Fighter 3D Heilwigstr. 39 20249 Hamburg** schicken und hoffen, daß er unter den Gewinnern ist. Einsendeschluß ist der 1. Juni 1994. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Absender nicht vergessen!



TOTAL! antwortet:

1. Unterschiedlich. Jeder Grafiker hat andere Arbeitsweisen und technische Ausstattung. Bei Computerspielen ist es inzwischen recht üblich, Hintergründe zu zeichnen/malen und danach einzuscannen. Bei Konsolenspielen ist das aus Speicherplatzmangel unüblich. Die meisten Hintergründe und Levels werden hier aus 'Klötzchen' zusammengesetzt – je weniger man das sieht, desto besser ist es gemacht.
2. Möglich ist das mit den meisten Computern.
3. Hier sind wir beim eigentlichen Punkt angelangt. Zum Programmieren von Konsolenspielen werden im Allgemeinen sogenannte 'Entwicklungssysteme' benutzt, die meist auf PC-Basis funktionieren. Sie sind mit einer Konsole verbunden, auf der mandas, was man gerade am Computer codiert hat, testen kann.
4. Je nach Befähigung, finanzieller Lage und Zeit. Manche Teams bestehen aus vier, fünf Leuten, in Japan wird länger, teurer und in größeren Gruppen gearbeitet. Bis zu 30, 40 Leute arbeiten hier teilweise an einem Projekt. Aus diesem Grund sind viele der japanischen Games im Design richtungsweisend. Eine derartige Arbeitsweise kann sich freilich nicht jeder leisten. Tja, und dann gibt es noch die Leute, die

alles ganz allein machen, die sind aber fast ausgestorben. 5. In Japan und inzwischen auch in England gibt es entsprechende Ausbildungsmöglichkeiten, ansonsten muß man Talent, Interesse, Flexibilität, Eifer, Zuverlässigkeit, Beständigkeit und einen gewissen Gefallen am Chaos mitbringen, das bei den meisten europäischen Entwicklern herrscht. Definierte Berufe wie 'Spieldesigner' oder 'Videospielgrafiker' gibt es bei uns – zumindest noch – nicht. 6. Der Direkteinstieg bei Entwicklern von Konsolenspielen ist diffizil – wir empfehlen, erst einmal über Computerclubs etc. Erfahrungen zu sammeln, sich durch Mitarbeit an diversen Projekten einen Namen in der Szene zu schaffen. Bis dahin hat man dann auch entsprechende Kontakte, um den Umstieg zu schaffen. Von heute auf morgen geht das nur durch Zufall oder blendend gute Verbindungen.

'BESSER' IST DAS

Welches Spiel ist das bessere: NHL Hockey 94, John Madden Football 94 oder NBA Jam, da ja alle Spiele eine '1-' bekommen?!

Martin Popp, Merseburg

TOTAL! antwortet:

Mit Verlaub: Woher sollen wir das wissen? Wir haben alle drei getestet und sehr gut gefunden. Welches Du persönlich am besten findest mußt Du selbst wissen. Anscheinend möchtest Du Dir ein Spiel kaufen und magst Sportspiele. Welche der Sportarten liegt Dir am besten? Welche anderen Sportspiele hast Du bereits? Welches der Games wäre somit die beste Bereicherung für Deine Sammlung? Tut uns leid, diese Entscheidung können wir Dir nicht abnehmen. Eins steht aber fest: Einen groben Fehler kannst Du bei Deiner Wahl nicht machen.

PROJECT ODER REALITY

Ich wollte bereits seit Weihnachten '93 ein SNES haben, woraus aber bis jetzt nichts geworden ist. Ich bekam ein Verbot. Tja, Fehlanzeige. In der Zeit, in der ich noch das Verbot hatte, dachte ich nach und konnte mich nicht entscheiden. Was mir allerdings das SNES 'versaut' hat, ist Project Reality, von dem ich zum ersten Mal in der Nintendo-Clubzeitschrift hörte. Sofort war ich umgestellt und wollte sogar von mir aus kein SNES mehr. Aber jetzt ist der Zeitpunkt, an dem ich wieder nachdenke, aber ich weiß es nicht. So frage ich Euch um Rat:

1. Lohnt es sich jetzt noch, ein SNES zu holen,

obwohl man sich ein Projekt Reality holen will, und schon GB und NES hat? Oder anders: Meint Ihr, daß SFTE II, Mortal Kombat und die anderen guten Beat 'em Ups für Project Reality herauskommen?

2. Soll ich mir Turtles Tournament Fighters für das NES holen? Ich kann mit Eurem Test in TOTAL! 12/93 zufrieden, unzufrieden oder beides sein, deshalb informiert mich mehr über Tournament Fighters.

Rüdiger Ulland, Hannover

TOTAL! antwortet:

1. Ja, auf jeden Fall. Es gibt einen Haufen genialer Spiele für das SNES. Die Grafikfähigkeiten sind gut, der Sound ebenfalls, der Preis ist niedrig, und es ist ein ziemlich guter Spatz in der Hand, während 'PR' eine Vision ist, die Nintendo irgendwann mal verkaufen möchte. Und: Wer weiß, was nächstes Jahr sein wird ...

Ganz sicher wird es auch auf 'PR' Beat 'em Ups geben – fragt sich wann.

2. Wenn man bereits gute Prügelspiele hat, braucht man 'TMHT' nicht, und ansonsten gibt es Alternativen. Es ist nicht schlecht, und wenn man mit Turtles prügeln will, bitte.

NACHDRUCK & ABLAUF

Ich finde Eure TOTAL! total genial. Kein anderes Magazin kann sich mit Euch messen. Aber trotzdem habe ich ein paar Fragen:

1. Warum kann man die TOTAL! 6/93 nicht mehr nachbestellen? Ihr könntet doch die erste TOTAL! nachdrucken und teurer als die anderen verkaufen, z. B. 15-20 DM. Ich bin sicher, daß die meisten Leser das Geld dafür haben.

TOTAL!

LESERSPIEGEL TEIL 10



Schöner reisen mit TOTAL! Das hätte sich Oliver de Pruy (Bild) nie träumen lassen: Von Osnabrück ausgehend war er gerade mal auf Seite 14 der neuen TOTAL! angelangt, als er schon in der Karibik war. Hier kommt er gerade an Land.

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

MEIN 3-WÜNSCHE-TICKET

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 welchen 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

**Manuel
Steinbrinck, Berlin**

UNSGESCHICKT HABT • BRIEFE, DIE IHR UNS

TOTAL! antwortet:

1. Bestellen kann man TOTAL! 6/93 nicht mehr, weil sie aus ist. Ein Nachdruck ist auch bei hohem Heftpreis nicht durchführbar. Aber: Alle, die auf den ersten Teil der 'Zelda'-Lösung scharf sind, sollten sich unseren Jubiläums-T&T-Band mal ansehen, denn dort ist sie unter anderem drin.
2. Außer bei Import-Spielen handelt es sich bei allen Games um die deutschen Module oder denen entsprechende Versionen. Bei den Importen geben wir das Ursprungsland unserer Testversionen an.
3. Alles klar. Ist notiert.
4. Mit einer Ausnahme, aus der wir gelernt haben, wurden bisher (und werden in Zukunft) Einsendeschlüsse angegeben. Sind die abgelaufen, werden die Karten mit falschen Antworten aussortiert, und es findet eine Ziehung der Gewinner statt. Danach werden die Gewinner benachrichtigt und mit ihren Gewinnen versehen – entweder von uns ausgehend oder von den Firmen, die die Preise gestellt haben.

NACHTEIL & INFORMATION

1. Werdet ihr öfter mal ein Poster wie in Eurer Ausgabe 2/94 bringen?
2. Eines verstehe ich bei dem Test von Flashback nicht. Ihr habt geschrieben, der einzige Nachteil sei, daß dieses Spiel keine Batterie hat. Aber es hat eine Paßwort-Funktion und in jeder Runde eine Speicherstelle, wo man jederzeit speichern kann, wozu braucht man dann noch eine Batterie?
3. Ihr solltet vielleicht auch mal über Super Streetfighter II schreiben, falls ihr Informationen habt.
4. Worauf kommt es Euch bei den Tips & Tricks besonders an, auf Aktualität, auf die Länge, darauf, welche Wirkung sie verursachen oder worauf?

Stefan Jenke, Hilchenbach**TOTAL! antwortet:**

1. Ja. Siehe auch letzte Ausgabe.
2. Eine Batterie ist bequemer für den Spieler als eine Paßwort-Funktion. Was z.B. passiert, wenn man mal den Zettel mit den Codes verbummelt? Klar, es geht auch ohne, aber mit ist einfach besser.
3. Wie bereits gesagt wird's auch hierzu Infos geben sobald das Spiel in den Bereich der Aktualität rückt. Ja, es kommt, ist aber noch hin.
4. Tips & Tricks

müssen entweder einigermaßen aktuell sein oder besondere oder interessante Wirkungen zeitigen.

KONAMI & ANDERES

1. Wann kommt Super Probotector 2? Und überhaupt: Wer entscheidet über die deutschen Veröffentlichungen (z. B. Mystical Ninja 2, es ist zum Aufregen, daß dieses Spiel noch nicht in Deutschland zu haben ist – einfach zum Weinen!)? Was beeinflusst diese Entscheidungen?
2. Welche Note (nur ungefähr!) würdet ihr dem Ballerspiel Axelax geben?
3. In Eurem Test zu 7th Saga schreibt ihr, daß es Probleme geben könnte, mit einem ARP als Adapter. Ich besitze ein ARP 2. Kann ich mir getrost The 7th Saga zulegen oder muß ich mir extra dafür einen 'normalen' Adapter kaufen?
4. Wann kommt endlich das Redaktionsposter? Kommt es überhaupt noch?
5. Jetzt noch eine Intimfrage, die mich interessiert: Was ist das Durchschnittsalter der TOTAL!-Redakteure? Eigentlich ist das ja nicht wichtig, denn Euer Schreibstil ist toll, es interessiert mich einfach nur!

Carsten Schmidt, Straßfurt**TOTAL! antwortet:**

1. Die Frage ist weniger 'wann' Super Probo 2 kommt, sondern 'ob'. Bisher war nämlich überhaupt nichts in der Richtung zu vernehmen. Die Entscheidung, welche Titel bei uns offiziell erscheinen trifft Konami Deutschland in Absprache mit Konami Europa und Konami Japan. 'Mystical Ninja 1' ist gerade mal erschienen und muß sich erst einmal verkaufen, damit überhaupt an eine Veröffentlichung des zweiten Teils gedacht wird. Ausschlaggebend ist hier weniger der Spaß-Faktor, sondern der finanzielle. Auch eine Firma wie Konami kann es sich nicht leisten, ständig neue Titel einfach so auf den Markt zu bringen, denn das kostet einen ganzen Haufen Geld. Nächste Haltestelle ist der

Euer Mitmach-Ticket für das TOTAL! genial-Signet!

Derzeit liegt die Wertungsgrenze für ein 'TOTAL! genial' bei einer '2+'. Sagt uns, ob wir damit richtig liegen, oder ob wir zu streng sind! Tragt die Note, ab der wir das begehrte Gütesiegel vergeben sollen, in die Box ein, schneidet diese Ecke aus, klebt sie auf eine Postkarte und schickt sie an:

NOTE:

TOTAL! genial
Heilwigstr. 39
20249 Hamburg



Han -
del, der nicht un-
endlich viel Platz für all die
Module hat, zumal es auch noch
andere Hersteller gibt. Oha. Tja, und wenn
sich ein Spiel dann nicht verkauft, ist es gar nicht so
einfach, einen Nachfolger zu bringen, denn wel-
cher Händler würde das sehen wollen?

2. Über den Daumen und absolut unverbindlich aus
dem Gedächtnis würden wir mal so auf eine grobe
2-3 tippen. Ein Test von 'Axelay' wird aber ganz
sicher in den Classics kommen.

3 Das Problem ist, daß 7th Saga bei Verwendung
des Action Replay 1 als Adapter
stets alle im Modul gespeicherten
Spielstände feinsäuberlich löscht.
Beim ARP2 tritt dieser Fehler nach
unseren Informationen nicht mehr
auf.

4. Tja, dieses Redaktionsposter ...
diesmal haben wir unser Logo für
Euch aufbereitet, denn das mit der
Redaktion ist so eine Sache. Wir sind weder
besonders hübsch, noch irgendwelche Pop-Stars,
tragen zum Teil Brillen, rasieren uns nicht täglich,
arbeiten nicht in Badehosen und ölen uns auch die
Körper vorm Testen nicht ein. Aus diesen Gründen
fänden wir es übertrieben, ein Poster von uns zu
veröffentlichen ... und seltsamerweise haben ei-
gentlich alle jedes der seltenen Male, wenn dieser
Vorschlag aufkommt, unheimlich gute Ideen, wie
man den Platz und besser nutzen könnte.

Unser Angebot an alle, die das wirklich wollen:
Schreibt eine Postkarte an 'TOTAL!, Red.-Poster,
Heilwigstr. 39, 20249 Hamburg. Das ist Eure
Chance, was zu bewegen. Jetzt oder nie, denn
wenn ihr jetzt nicht sagt, daß ihr das Poster wollt, ist
das Thema gegessen. Fair? Finden wir schon.

5. Zur Befriedigung der Neugier: 24,5. Es gibt also
doch ein Leben nach den 20! Und auch dann kann
man noch mit Videospielen videospiele.

EMPIRE STRIKES BACK

Es war einmal in einer
Galaxis weit, weit ent-
fernt ... zum Glück war
es nicht unsere, denn
sonst könntet ihr jetzt nicht



- 3 x Super Empire Strikes Back (SNES)
2 x The Empire Strikes Back (GB)
und
15 The Empire Strikes Back-T-Shirts
gewinnen.

Ihr wollt gewinnen? Moooment, so ein-
fach ist das nicht. Zuerst müßt ihr eine
Frage beantworten:

Wie heißt der Eisplanet, auf
dem die Eröffnungsschlacht in
'Das Imperium schlägt
zurück' stattfindet?

Ihr habt die Antwort? Sicher?
Na denn, auf eine Postkarte damit,
und ab die Post an:

Die Antwort
lautet:

TOTAL!
Empire Strikes Back
Heilwigstr. 39
20249 Hamburg

Einsendeschluß ist der 1. Juni
1994. Der Rechtsweg ist
ausgeschlossen. Viel Glück!

JVC **LaQuia**

TOTAL!

Nintendo in der Krise? Während ,Stunt Race FX' seit Weihnachten überfällig ist, erscheint eine Fortsetzung oder Neuauflage alter Titel nach der anderen. Jüngstes Kind der Reihe: das unvergessene ,Metroid'.

SNES

1 Spieler

Nintendo

Sommer



SUPER METROID



Natürlich dürfen auch ein paar mächtige Endgegner nicht fehlen.



Nachdem Mario und Link längst den Sprung ins 16-Bit-Zeitalter wagten und gerade auch Capcom ihrem ehemaligen Vorzeigehelden Mega Man seinen langverdienten großen Auftritt gönnten, treten nun die Metroiden erneut ins Rampenlicht. Neben Zelda und Kid Icarus war Metroid eines der ersten Spiele auf dem NES, das mit dem ,MMC'-Zusatzchip (Memory Map Controller) ausgestattet war, welcher besseres Scrolling und die Darstellung von mehr Objekten möglich machte. Darüberhinaus war das Spiel in zweierlei Hinsicht außerordentlich bemerkenswert. Erstens hat es durch seine

Kombination von Jump&Run-, Action- und Adventure-Elementen praktisch ein eigenes Spielgenre geschaffen und zahlreiche Spieldesigner beeinflusst. Zweitens war es das erste Spiel, bei dem der Protagonist (namens Samus Aran) eine Frau war. Natürlich war dieser Aspekt nicht sonderlich spielentscheidend, bildete aber doch eine rühmliche Ausnahme in der sonst von martialischen Macho-Muskelhelden beherrschten Spielewelt. Ihre Aufgabe war es damals, eine außerirdische Lebensform, eben die namensgebenden Metroids, und die Anführerin Mother Brain (wie Mega Man hinlänglich bekannt

Machenschaften zu mißbrauchen. Im Spielverlauf kann sie eine Reihe neuer Fähigkeiten dazulernen. Neben den üblichen Extrawaffen kann sie sich in ein Rad verwandeln, mit einer Art Plasmabeam an Decken und Wände heften, einen Röntgenstrahl zum Aufspüren von Geheimgängen finden, Supergeschwindigkeit erhalten und vieles mehr.

Was bei Super Metroid sofort ins Auge fällt ist die bescheidene Grafik. Erste Kommentare dazu aus der Redaktion („Für NES-Verhältnisse sieht das ja ganz gut aus ...“) lassen das Ausmaß der Katastrophe erahnen. Spielerisch hingegen scheint das Game zur absoluten Oberklasse zu gehören. Selbst unser Chefredakteur, der sonst nicht so schnell zu begeistern ist, konnte nur unter drastischer Androhung massiver Gewalt vom Spiel losgeeeist werden. Und mancher ließ sich gar zu solch gewagten Hypothesen wie „... mindestens so gut wie Super Mario World ...“ hinreißen. Nintendo selbst verspricht 20-30 Stunden reine Spielzeit für einmaliges Durchspielen. Ein ausführlicher Test folgt, sobald ein offizieller Erscheinungstermin für Deutschland feststeht.

Klaus-Dieter Hartwig

Die Waffen der Frauen



Mit dem Plasma-Beam läßt Samus Tarzan alt aussehen.



Als Morphing Ball erreicht sie auch die entlegensten Ecken.



Mit dem Kopf durch die Wand: Hypergeschwindigkeit dank Speedbooster.



"WORLD CUP
USA 94 von
U.S. Gold ist
wie live
dabei sein!"

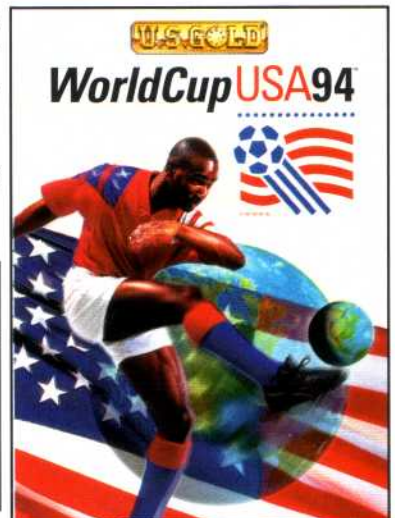


Hansi Müller. Foto: Pressefoto Mühberger

Das spannendste Fußball-Ereignis in der offiziellen Umsetzung gibt's nur von U.S. Gold! Unterschiedlich je nach Version mit: 3 Schwierigkeitsstufen, Simultanspiel für zwei, voll editierbaren Mannschaften, bei denen man sogar geheime Spielzüge einstellen kann, 15 verschiedenen Bewegungsabläufen wie z.B. Fallrückzieher, Torwartparade und Flugkopfball, insgesamt über 3.000 Animations-Frames, verschiedenen Platz- und Wetterbedingungen, editierbarer Spieldauer, Frei- und Eckstößen, Elfmeter, Einstellung von Spieltempo- und Ballbeherrschung, Radaroption, Batteriebackup, Original-Stadien, schneller Steuerung und, und, und ...



- MEGA CD
- MEGA DRIVE
- MASTER SYSTEM
- GAME GEAR
- SUPER NINTENDO
- GAME BOY
- AMIGA
- IBM PC
- CD ROM



Übrigens: Wer ein Original-Autogramm von Hansi Müller möchte, schreibt mit selbstadresiertem und frankiertem Rückumschlag an: SAT 1, Studio Hamburg Haus K, Kennwort: Hansi-Müller-Autogramm, Jenfelder Allee 80, 22045 Hamburg.



World Cup USA 94 ist wie live dabei sein!
Probieren Sie's selbst aus! Nur echt mit
dem offiziellen WORLD-CUP-LOGO!

World Cup USA 94

© 1991 WC '94 / ISL

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

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

Hat man auch länger Freude am Spiel? Macht es auch beim 100sten Mal noch Spaß? Auch die Steuerung ist wichtig.

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

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

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

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

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

TOTAL!-Wertung

Gameplay



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

Dauerspaß



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

Grafik



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

Sound



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

TOTAL! - CHECK

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



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-, 2+, 2-, 3+, 3-, 4+, 4-, 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!

Grauslige 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!



Kirby gehört zu der Sorte Superhelden, denen man ihre Power nicht unbedingt auf den ersten Blick ansieht. Dennoch hängt von dieser rosafarbenen Wunder-Kugel das Schicksal der Erde ab. Das Böse hat die sieben Jump&Run-Level des Traumlandes besetzt und will diese freiwillig nicht wieder verlassen. Doch Kirby hat einige Tricks drauf, um sie zur Abreise zu bewegen. Auf Knopfdruck saugt er seine Feinde in sich hinein. Haps, schmatz, lecker! Das ist nicht nur für den verschluckten Gesellen unangenehm, sondern auch für den Kontrahenten, welcher Euch als nächster über den Weg läuft. Diesen könnt Ihr mit seinem inzwischen gut zerkauten Partner unter Feuer nehmen (genauer gesagt: bespuken). Bäh! Ihr könnt den Gegner aber



Das Traumland ist in Gefahr. Los, zeigt es den Bösewichtern!

In Kirby's Heimat herrscht das Chaos. Der Traumbrunnen ist so trocken wie die Sahara und Tausende dunkle Gestalten überfluten das Land.

NES

1 Spieler

Nintendo

DM 90

KIRBY'S ADVENTURE



Kirby Adventure wird selbst in den höheren Levels niemals unfair. Mit ein wenig Übung ist jeder Endgegner zu knacken. Das bedeutet allerdings auch, daß sich Jump&Run-Profis et was unterfordert fühlen werden. Hammerharte Obermotive, die erst nach zehninütigem

Dauerfeuer in die Knie gehen, werdet Ihr hier vergeblich suchen.

Zudem zeigte sich Nintendo erstaunlich spendabel und gönnte dem Modul nicht nur eine Batterie, mit der Ihr Eure Spielstände absichern könnt, sondern auch deutsche Bildschirmtexte. Was will man mehr?

„Kirby's Adventure“ zeigt allen, die das NES schon am Ende sehen, daß

es für Trauerkränze und Todesanzeigen noch etwas zu früh ist. Dieses Spiel ist ein echter Hit!

Martin Klugkist



auch verspeisen und seine Fähigkeiten übernehmen. Wenn Euch also ein feuerspeiender Fiesling über den Weg läuft, futtert Ihr diesen einfach auf und klagt ihm den Flammenwerfer. Die nächsten Bösewichte werden dann an Ort und Stelle gegrillt. Mit einem anderen Power-Up mutiert unser Held in einen Igel, der mit seinem Stacheln alle Angreifer in die Flucht schlagen kann.

Insgesamt 20 verschiedene Extras warten auf Kirby. Die Palette reicht vom Schwert über 'nen Elektroschocker bis zum Fallschirm. Manch eine gefährliche Passage könnt Ihr so überfliegen. Zudem hilft Euch das Game, falls Ihr einmal mit dem frischeinge-

sammelten Boni nichts anfangen könnt. Auf einem Hilfsbildschirm verrät Euch Kirby, was er mit jedem einzelnen Power-Up anstellen kann. Aber nicht nur in Sachen Gameplay wird Euch einiges geboten, auch die Grafik ist wirklich heiß und holt so ziemlich alles raus, was auf dem NES machbar ist. Besonders die Animation des Helden und seiner zahlreichen Feinde ist schlichtweg genial. Jede noch so kleine Bewegung wurde liebevoll gezeichnet. Manch ein SNES-Game kann sich hier eine Scheibe abschneiden.

Das gilt nicht zuletzt auch für die Spielbarkeit.

NEGATN!
Das Schlechteste an Kirby's Adventure? Hmm, wartet! Ja, richtig: Bisher ist keine SNES-Version in Sicht.

Wenn die Feinde über Kirby herfallen, igelt er sich einfach ein.



POSTN!
Spitzen-Grafik und tolles Gameplay. Es macht einfach Spaß, jeden Level gründlich nach neuen Extras zu durchsu-

Kirby's Adventure

Grafik

Donnerwetter, das ist ein NES! Die Animationen und Hintergrundgrafiken sind wirklich sehenswert.

Sound

Ein wenig 'düdelig' klingt das schon, was da aus dem Lautsprecher kommt. Technisch aber ganz o.k.

Gameplay

Selbst ein Jump&Run-Hasser wird an diesem Spiel Gefallen finden. Kirby's Adventure macht einfach Spaß.

Dauerspaß

Es gibt irrsinnig viel zu entdecken. Die vielen verschiedenen Zusatzfähigkeiten sorgen für dauerhafte Motivation

TOTAL! - CHECK

Genre Jump&Run
Levels 7
Schwierigkeitsgrad einfach
Continues -
Speicherkapazität 4 MBit
Erhältlich ab sofort

FAZIT
2

SNES

1 Spieler

Acclaim

DM 140

Der Chef-Computer ist nicht nur gut gepanzert, sondern ballert auch aus allen Rohren.



Acclaim im Terminator-Fieber: Nach „T2-Judgement Day“ bringt das Label nun ein weiteres Game rund um den Kampf der Menschheit

T2 - THE ARCADE GAME

Es darf geballert werden. Und das nicht zu knapp. Doch während die Gewalt-Orgie im „Schwester“-Game „T2-Judgement Day“ in ein recht mittelmäßiges Jump&Run eingebettet ist, entpuppt sich „T2-The Arcade Game“ als digitaler Schießstand. Der Bildschirm scrollt

habt nur dann eine Chance, wenn Ihr die Monster zerlegt, bevor sie selbiges mit Euch versuchen. Allerdings erweist sich das mitgelieferte MG als genauso unwirksam wie ein Erbsengewehr. Manch ein Endgegner übersteht mehrere Minuten Dauerfeuer, bis er den Geist aufgibt. Immerhin lässt sich jener Vor- gang mit ein paar



sagt. Wundert Euch also nicht, wenn ab und zu unbeteiligte Zivilisten ins Gras beißen. Nur absolute Profis werden es bis zum finalen Showdown ins Stahlwerk schaffen, um dort dem fiesen T-1000 Paroli bieten können. Auch egal, Ihr verpaßt sowieso nichts. **Martin Klugkist**

Gegen den T-1000 hilft nur der flüssige Stickstoff. Gleich friert das Monster fest!

NEGATN!
Von einem durchdachten Game keine Spur. Das Spiel geht Euch schon bald ganz schön auf die Nerven.

eingesammelten Raketen etwas verkürzen. Trotzdem geht dieser hirnlosen primitiv-Ballerei schnell die Luft aus, denn abgesehen von anderen Gegner und neuen Hintergrundgrafiken ändert sich nicht viel. Die zweite Hälfte des Games, das in der Gegenwart spielt, bietet ein ähnlich trostloses Bild: Statt böser Metall-Monster werden dann Forscher und Söldner beschossen. Es bleibt also alles beim Alten. Gäh! Ein weiterer Motivations-Killer ist der Schwierigkeitsgrad. Ihr habt kaum eine Chance, allen Geschossen auszuweichen. Zudem ist die Pad-Steuerung etwas ungenau. Punktgenaue Schüsse sind ein Ding der Unmöglichkeit. Stattdessen ist Rasenmäher-Taktik ange-

langsam von rechts nach links, derweil bewegt Ihr mittels Eures Joypads ein Fadenkreuz über die Screen und feuert auf (fast) alles, was sich bewegt. Im Zweispieler-Modus flitzen dementsprechend zwei Zielmarkierungen durch die Gegend, was die Sache etwas unübersichtlich macht. Der erste Abschnitt des Spiel spielt in der Zukunft, in welcher ein ausgeflippter Computer einen gnadenlosen Krieg gegen die Überlebenden des dritten Weltkrieges führt. Aus der Luft und zu Lande greifen Killermaschinen an und reduzieren Treffer für Treffer Eure Lebensenergie. Ihr

POSTN!
Die Grafik und der Sound sind ganz nett gemacht. Außerdem wird die Nintendo-Mouse und das Super-Scope unterstützt.

Nur pausenloses Dauerfeuer hält Euch den Truck vom Leibe



T2-The Arcade Game

Gameplay

Ballern, ballern, nichts als ballern. Das Gameplay ist ähnlich innovativ wie die Hintergrundstory von Rambo 3.

Dauerspaß

Wer dieses Spiel mit auf die berühmte einsame Insel nimmt, wird schon sehr bald nach dem Seenot-Rettungsdienst rufen.

Grafik

Kein Zweifel: Grafisch wird Euch einiges geboten. Die Animation der bösen Terminatoren ist sehenswert.

Sound

Getreu dem Motto „besser wenig Sound als ein nervender Sound“ hielten sich die Klang-Experten vornehm zurück.

TOTAL - CHECK

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

FAZIT
4+

**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®

**Wie? Ganz einfach:
Laguna und TOTAL! ver-
losen den Rock'n'Roll-Spaß
für zuhause! All diese
Edelteile warten auf einen
neuen Besitzer:**

11. bis 15. Preis: je ein Bomico-T-Shirt

A Black Sabbath, B Uriah Heep
C Deep Purple, D Steppenwolf

Keine Bange:
Um die
richtige
Antwort zu
wissen, müßt
Ihr nicht 'von
gestern' sein –
lest aufmerk-
sam den Text
auf dieser
Competition-
Seite!
Aldrand:
Rock'n'Roll –
und viel Glück!



A decorative banner at the bottom of the page featuring a musical staff with red notes and the word "TOTAL!" in large, bold, white letters with a black outline.

M E I N R R R - T I C K E T

Ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben oder in einen Umschlag stecken, frankieren und ab geht die Post! Und zwar an **MYL GmbH, Rock 'n' Roll Racing, Heilwigstraße 39, 20249 Hamburg. Einsendeschluß ist der 15. Juni 1994.**

Der Rechtsweg ist leider ausgeschlossen, Mitarbeiter von MVJ und Laguna dürfen leider nicht teilnehmen.

[illegible]

Lösung ☒ **A** Black Sabbath ☐ **B** Uriah Heep ☐ **C** Deep Purple ☐ **D** Steppenwolf

Nein, diesen freundlichen ‚Herrn‘ braucht man wirklich nicht vorzustellen. Der rosa-rote Panther ist dermaßen bekannt, daß wir Euch überhaupt keine weiteren Infos zu seiner Geschichte geben müssen. Und deswegen erzählen wir Euch nicht, daß die unglaublich ohrwurmige Titelmusik von Henri Mancini stammt. Außerdem verschweigen wir an dieser Stelle auch, daß die gleichnamige Zeichentrickserie deshalb ins Leben gerufen wurde, weil Paulchen Panther zum ersten Mal im Vorspann des ersten Inspektor-Clouseau-Spielfilms auftauchte und die Zuschauer mehr von ihm sehen wollten.

Seid nicht böse, daß wir Euch das alles vorenthalten – hier geht’s schließlich um was ganz anderes. Paulchen hat jetzt den hochoffiziellen Nintendo-Lizenz-Stempel aufgedrückt bekommen. Er hat beschlossen, ein Hollywood-Star zu werden und versucht sich in diesem Jump&Run als Schau-spieler. Das mißfällt seinem Erz-feind Inspektor Clouseau, der al-les daran setzt, das zu verhindern – was letztendlich der Grund dafür ist, daß Paul es auch mit Gegnern zu tun bekommt. Wer sich jetzt auf Zeichentrick-Action der obercoolen Art gefreut hat, den müssen wir enttäuschen. Die Grafiken sind recht trist und lieblos gezeichnet, und gleiches gilt für die Charaktere und ihre Animation. Nix Berauschendes für Auge, aber die Ohren haben was zu lachen: Die legendäre Filmmusik hat die Umset-zung auf die Konsole fantastisch gut überstanden! In jedem Level erwar-tet Euch eine andere Version des Pink-Panther-Themas – cool!

▲ POSTN! ▲

Diese Musik – wow! Die Variationen des Pink-Panther-Themes bringen das Herz des Fans zum Schmelzen!



Eigentlich sollte letztgenanntes ‚cool‘ den ersten Teil einer gelungenen Überleitung zum Gameplay und dessen ‚heißer Action‘ bilden – is‘ aber nich‘. Paulchen schleicht durch die Gegend und muß ein paar Gegnern nach Mario-Manier auf das obere Körperende springen oder sie mit seinem Insektengift-Zerstäuber einnebeln. Gerade mal zwei Lebenspunkte trennen ihn vom rosaroten Tod, der Euch entsprechend oft ereilen wird. Origineller Lichtblick sind da die sammelbaren Extras,

Die alten Herren des Zeichentrickfilms machen wieder von sich reden. Nach den Feuersteins betritt jetzt ein weiterer guter Bekannter die Videospielebühne: Vorhang auf für Paulchen Panther!



Pink GOES TO HOLLYWOOD



Oben: Paule mit dem Preßlufthammer – eine wirklich nette ‚Waffe‘. Unten: Die seltsame Zitronenlimo im Kühlschrank hat wohl etwas lange gestanden ...



allen voran die ‚Tricks‘. Damit zaubert Paulchen wandernde Fliegenpatschen, bissige Minihunde und andere ‚Specials‘ herbei. Außerdem gibt es verschiedene Münzen, die ihr in die herumstehenden ‚Zollschranken‘ steckt. Je nach Münze könnt Ihr damit Brücken oder

SNES

1 Spieler

Tecmagik

DM 140



▼ NEGATN! ▼

Trotz einiger netter Details nur mäßiges Spielchen. Die schwache Grafik leidet an ‚Pinkomanie‘, Farbe fehlt!

Böden bauen oder Paul in die Lüfte entschweben lassen.

Eine Schwalbe macht aber noch keinen Sommer – und diese originellen Beigaben verhelfen dem Game nicht zum Welt-rum. Wer seine Paulchen-Sucht nicht mehr mit Stofftieren und Postern bändigen kann, darf aber ruhigen Gewissens zugrei-fen.

Gerald Arend

Pink goes ...

Gameplay



Dröger Durchschnitt, lediglich die herumliegenden Extras machen das Gameplay etwas erträglicher.

Dauerspaß



Mäßig. Wenn man Pauls Tricks erstmal alle gesehen hat, läßt der Spielwitz schnell nach.

Sound



Hier waren echte Meister am Werk! Das unschlagbar coole Pink-Panther-Theme taucht in tollen Variationen immer wieder auf.

Grafik



Man könnte in einigen Levels den Eindruck bekommen, daß die Programmierer das SNES mit dem guten alten NES verwechselt haben ...

TOTALI - CHECK

Genre Jump&Run
Levels 13
Schwierigkeitsgrad mittel
Continues unendlich
Speicherkapazität 8 MBit
Erhältlich ab sofort

FAZT
4+

**Zum 15. Mal
wird dieses
Jahr die
Fußball-
WM aus-**

**getragen – zum ersten
Male in den USA.**

**Doch dies ist nicht das
einzige Novum, noch
ganz andere Dinge
sind diesmal anders
als sonst. Darüber
und über die Ge-
schichte der Fußball-
Weltmeisterschaft
berichten wir an
dieser Stelle.**

Im Jahre 1928 wurde bei einem FIFA-Kongreß im niederländischen Amsterdam der Grundstein für eine Weltmeisterschaft für Ländermannschaften gelegt. Deren Austragung ließ dann auch nicht lange auf sich warten, und so wurde nur zwei Jahre später die erste Fußball-Weltmeisterschaft ausgetragen. Treffpunkt der internationalen Fußball-Elite war damals Uruguay. Jedoch fanden sich nur 13 Teams zum internationalen Vergleich ein. Fast alle europäischen Länder – Deutschland eingeschlossen – blieben der Weltmeisterschaft fern, da ihnen die drei Wochen dauernde Schiffsreise in das südamerikanische Land zu strapaziös gewesen wäre. Vier Jahre später in Italien war Deutschland jedoch mit von der Partie und feierte somit die erste Fußball-Weltmeisterschaftsteilnahme. Mit zufriedenstellendem Erfolg, schlug man doch

1930 – DER BEGINN

den Favoriten Österreich im Spiel um Platz drei mit einem 3:2. Nach dem Achtelfinal-Aus der 'Großdeutschen Elf' (Deutschland und Österreich vereint) im Jahre 1938, zwei wegen des tobenden Weltkriegs nicht ausgetragenen Weltmeisterschaften und der durch die Politik verordneten Zwangspause von 1950 in Brasilien, folgte dann 1954 der ganz große Erfolg: Deutschland wurde nach einem packenden Finale im Wankdorf-Stadion zu Bern am 4. Juli erstmalig Weltmeister. Das mit 3:2 endende Spiel ist noch heute bestens als das 'Wunder von Bern' bekannt. Die Weltmeisterschaft von 1954 ist mit 5,38 Toren pro Spiel

übrigens solut spitze. gleich: Bei WM in Italienlich 2,21 Tore lang absoluter Nach 1954 folgten zwei 'brasiliansche' Weltmeisterschaften. Brasilien begeisterte die ganze Welt mit Zauberfußball, und vor allem Pelé – der Fußball-Magier schlechthin – wurde mit gerade 17 Jahren zum Superstar par excellence und ist selbst heute noch eines der größten Fußballer-Ideole der Geschichte.

Unvergessen, nicht nur aus deutscher Sicht, auch das Aufeinandertreffen der weltbesten Nationalteams von 1966. Ein Begriff prägte danach die Fußball-Welt: das 'Wembley-Tor'. Noch heute streiten Experten ob Tor oder nicht Tor. Wie auch immer, in einem packenden Finale war das deutsche Team – in dem der damals 20-jährige Franz Beckenbauer seinen Einstand im Nationaltrikot feierte – mit 2:3 den Engländern unterlegen.

Erneuten Grund zum Jubeln hatten das deutsche Team und dessen Anhänger 1974 bei der bislang einzigen Weltmeisterschaft in Deutschland: Zwanzig Jahre und drei Tage nach dem Gewinn des ersten Titels wurde

auch ab- Zum Ver- der letzten fielen ledig- pro-Match-bis- Tiefstpunkt.

dritten WM-Titelgewinn übernahm Deutschland auch die Führung in der ewigen WM-Tabelle: zwölf Teilnahmen, dreimal Weltmeister, dreimal Vize-Weltmeister und zwei dritte Plätze sprechen nicht für sich, sondern sind auch einmalig in der Geschichte des Fußballs. Für sich sprechen auch die Quoten für die

DREIMAL WM-SIEGER

WM in den USA vom 17. Juni bis 17. Juli dieses Jahres: Überall werden Bertis Mannen als Top-Favoriten gehandelt. In der Tat spricht vieles für den vierten Titelgewinn, wodurch sogar die Brasilianer und Italiener, welche ebenfalls drei WM-Titel inne haben, überholt würden. So war das deutsche Team bei den letzten drei WM-Turnieren stets im Finale, und dort hat bekanntlich jede Mannschaft eine 50prozentige Sieges-Chance. Außerdem führt

Die Vorrundenspiele des deutschen Teams

- 17. Juni gegen Bolivien, 21 Uhr, in Chicago
- 21. Juni gegen Spanien, 22 Uhr, in Chicago
- 27. Juni gegen Südkorea, 22 Uhr, in Dallas
- alle Zeiten in mitteleuropäischer Sommerzeit

'unser' Team die FIFA-Rangliste an. Durch nur eine Niederlage 1993 (0:1 gegen Argentinien) behauptete man sich gegen Italien, Brasilien und Norwegen in dieser Liste. Von genau 36 Länderspielen, die zwischen August 1990 und

Dezember 1993 stattfanden, wurden ebenfalls nur sechs verloren. Auch wenn nur wenige dieser Spiele glanzvoll waren: Es war noch nie ein Geheimnis, daß das deutsche Team eine Turnierrmannschaft ist und erst im Laufe eines Wettbewerbs zur Höchstform gelangt.



Zu optimistisch darf die Sache dennoch nicht betrachtet werden, denn Fakt ist: Mit Ausnahme von Italien und Brasilien – und das ist auch schon 56 bzw. 32 Jahre her – schaffte es noch keine Mannschaft, ihren Weltmeister-Titel erfolgreich zu verteidigen... Doch was auch immer die WM '94 an sportlichen Leistungen bringen wird, fest steht, daß sich einige Dinge

3 PUNKTE PRO SIEG

ändern. So sind die Schiedsrichter beispielsweise angewiesen, bei jeder Grätsche von hinten sofort den unbeliebten, roten Pappkarton zu zücken. Sicherlich nicht zum Entzücken manches kernigen Abwehrspielers, der dafür in der Bundesliga oftmals nicht einmal die Gelbe Karte kassiert. Außerdem erhalten die Mannschaften für jeden Sieg anstatt bislang



Die meisten dieser DFB-Spieler sehen wir auch bei der WM

zwei, nun ganze drei Punkte auf ihr Konto gutgeschrieben, ganz so wie wir es vom englischen Liga-System her gewöhnt sind. Für ein Unentschieden gibt's weiterhin einen, für eine Niederlage logischerweise keinen Punkt. Freilich ist dies nur für die Vorrunde relevant, wird danach doch ohnehin im bitteren K.o.-System gespielt. Mit dieser Neuerung will die FIFA (Fédération Internationale de Football Association) den Offensiv-Fußball fördern – wenn die 24 teilnehmenden Teams das genauso sehen, gibt es vielleicht endlich mal wieder ein Turnier mit mehr als drei Toren pro Spiel im Durchschnitt. Zuletzt war dies 1958 der Fall, also sehr lange her. Wünschenswert sind viele Tore allemal, genauso wie reichlich Zuschauer und vor allem Bombenstimmung in den Stadien. Ob diese jedoch in einem von American Football, Basketball und Baseball 'regiertem' Land aufkommt, wird sich erst noch zeigen müssen. Nach dem 17. Juli werden wir spätestens schlauer sein...

Hans-Joachim Amann

Die Fakten

1. Die erfolgreichste Fußball-Nation ist Deutschland mit insgesamt drei WM-Siegen, drei Vize-Titeln und zwei dritten Plätzen. Mit ebenfalls drei Siegen, aber jeweils nur einem zweiten und einem dritten Platz folgen die Fußball-Nationen Brasilien und Italien.
2. Die meisten Tore fielen bei der WM 1982 in Spanien. Ganze 146 mal schlug das Leder ein. Bei 52 Spielen macht dies jedoch nur einen Schnitt von 2,81 Toren pro Spiel. Zum Vergleich: 1954 in der Schweiz zappelte das Netz 140 mal und das bei nur 26 Matches. Der Schnitt von 5,38 Toren pro Spiel ist bis heute noch der höchste.
3. Die torärmste WM im Schnitt fand 1990 in Italien statt. Nur 115 Tore in 52 Matches ergeben lausige 2,21 Treffer durchschnittlich pro Spiel.
4. Die meisten Zuschauer lockte die Weltmeisterschaft 1990 in Italien an. Rund 2,5 Millionen Zuschauer sahen die insgesamt 52 Begegnungen.
5. Ganze 14 Tore schloß der 'Bomber der Nation' namens Gerd Müller bei Weltmeisterschaften von 1970-1974, womit er auch den Weltrekord inne hat. Auf den

- weiteren Plätzen: Helmut Rahn (10 Tore, 1954-1958), Uwe Seeler (1958-1970) und Karl-Heinz 'Kalle' Rummenigge (1978-1986) mit jeweils neun Toren. Auf Platz neun befindet sich der noch aktive Lothar Matthäus mit fünf Treffern. Ihn sehen wir auch bei dieser WM.
6. Die meisten WM-Einsätze für Deutschland absolvierte Uwe Seeler mit 21 Spielen (1958-1970). Auch das ist Weltrekord. Mit jeweils 19 Matches teilen sich Wolfgang Overath (1966-1974), der aktuelle Nationaltrainer Berti Vogts (1970-1978) und Karl-Heinz Rummenigge (1978-1986) den zweiten Platz in der deutschen Rangliste. Lothar Matthäus kann dieses Jahr sämtliche Rekorde einstellen. Läuft alles ideal und das deutsche Team erlangt das Halbfinale, so hätte Lothar die Chance, von derzeit 16, auf insgesamt 23 Weltmeisterschafts-Einsätze zu kommen.
7. Über das erste zweistellige Ergebnis durften sich die Zuschauer 1982 bei der Begegnung Ungarn-El Salvador freuen. Das Spiel ging 10:1 aus.
8. Am häufigsten schlug es bei der Partie Österreich-Schweiz 1954 ein. Nämlich genau zwölfmal (7:5).
9. Nur einem Spieler gelang es, drei WM-Titel mit nach Hause zu nehmen: Fußball-Phänomen Pelé. Seit er nicht mehr spielt, holte Brasilien auch keinen Titel mehr.
10. Bei insgesamt 14 ausgespielten Weltmeisterschaften gab es bislang nur sechs Siegerländer (Uruguay, Italien, Deutschland, Brasilien, England und Argentinien).

© Bongarts Sportfotografie

aRJay News



Super Metroid
us 139.90



FIFA-Soccer
dt 129.90



Fatal Fury II
us 139.90



Art Of Fighting
dt 129.90

0221- 12 10 67
0221- 12 10 68

aRJay Games &
Entertainmentsystems
Ebertplatz 2 - 50668 Köln

SNES

1-32 Spieler

Elite

DM 140

Dank „Mode 7“ scrollt das Spielfeld flüssig nach allen Seiten, und auch die Tore werden sauber gezoomt. Die Torhüter glänzen mit prächtigen Paraden



nier nachspielt. Auch in spielerischer Hinsicht hat Elite an Striker ein wenig nachpoliert. Sehr sinnvoll war es, die Fangqualität der Torhüter zu verbessern, welche nun in drei Stufen eingestellt werden kann und es somit ein Stückchen schwieriger gestaltet, die Keeper zu überlisten. Hinzugekommen ist auch ein Powerschuß, der das Leder besonders kräftig und weit über das Feld sausen läßt. Wichtiger noch: Bei Eckbällen, Frei- und Torabstoßen können vier bzw. fünf verschiedene Formatio-

Zweifellos hat Elite im Sommer letzten Jahres mit Striker den absoluten Knaller für alle Fußball-Fans vom Stapel gelassen und alle anderen Simulationen dieses Sports weit in den Schatten gestellt. Nuri ist der Nachfolger da und wartet sogar mit einer Mehrspieler-Option auf. Bis zu fünf Mannen dürfen sich bei „World Cup Striker“ – Adapter-Besitz vorausgesetzt – zur gleichen Zeit in

Pünktlich zur Weltmeisterschaft wird der bisherige Fußball-König

„Striker“ von „World Cup Striker“ abgelöst. Ob ihm die Krone auch wirklich gebührt?



WORLD CUP STRIKER

die Hax'n treten und in beliebiger Kombination mit- oder gegeneinander spielen. Insgesamt können gar 32 Mannen an einem Turnier teilnehmen. Dabei spielt jeder abwechselnd gegen jeden. Natürlich ist die Mehrspieler-Option nicht das einzig Neue. So können unter anderem nun auch dank der eingebauten Batterie bis zu 20 Spielstände gespeichert werden. Selbstverständlich bleiben auch Änderungen an den Teams – wie andere Mannschafts- und Spielernamen, Trikotdesign etc. – erhalten. Neue Spielmodi finden wir nun ebenfalls vor. Da wir uns im WM-Jahr befinden, gibt's natürlich auch einen entsprechenden WM-Modus mit vorgefertigten Begegnungen. Wer möchte, der kann diese so umändern, daß er den Original-Spielplan der WM '94 hat und somit das „echte“ Tur-

nen gewählt werden. Somit kommt eine wirklich taktische Note ins Spiel, und die Torchancen erhöhen sich bei Eck- und Freistößen doch gewaltig. Die Spielbarkeit von World Cup Striker ist wie bereits beim Vorgänger vorzüglich. Einfach lassen sich hübsche Ballstafetten aufziehen, und Fallrückzieher oder Flugkopfbälle zu spielen stellt ebenfalls kein Problem dar. Dabei ist der Spielablauf extrem flott und flüssig. Leider kann die Ablaufgeschwindigkeit nicht variiert werden, was äußerst schade ist, denn eine Idee weniger Tempo wäre auf keinen Fall verkehrt gewesen.

Ärgerlich ist auch die Tatsache, das die anderen Teams im Verlaufe eines Turniers von Runde zu Runde schneller werden. Spielt ihr beispielsweise im WM-Finale gegen Kolumbien, so überrennen Euch die Jungs quasi, soviel Zahn haben sie in der Hacke. Nicht nur Verwirrung ist da des öfteren angesagt, sondern ärgern tut's einen auch. Glücklicherweise gibt es dieses Manko im Liga-Modus nicht – dort behalten alle 32 Nationalmannschaften ihre individuellen Stärken und somit natürlich auch ihre normale Geschwindigkeit.



Nützliche Optionen bietet WCS reichlich



Wichtige Information zum Spiel kurz vorm Anpfiff

POSTIV!
Gute Grafik, super Spielbarkeit, für bis zu fünf Spieler, Batterie, Hallenfußball, viele Optionen

NEGATIV!
Bis auf den Mehrspieler-Modus keine grundlegenden Änderungen, Soundeffekte waren bei Striker besser

In technischer Hinsicht hat sich gegenüber dem Vorgänger nicht viel geändert. Zwar wurden die Sprites besser animiert und gezeichnet, doch als gravierend muß man dies nicht bezeichnen. Summa summarum: Die Programmierer haben erfolgreich am Original ein wenig gefeilt, einen Mehrspieler und WM-Modus integriert und die Spielbarkeit noch etwas erhöht. Somit darf World Cup



Beim Elfmeter müßt Ihr, während des Matches dürft Ihr den Torwar auf Wunsch selbst steuern (ganz oben). Der nützliche Teameditor

Striker sicherlich verdient die Thronfolge antreten. Es besticht durch actionreichen, recht realistischen Spielablauf, toller Grafik, guten Soundeffekten und einer genialen Spielbarkeit. Fairerweise muß allerdings erwähnt werden: Wer den ersten Teil bereits besitzt und den Mehrspieler-Modus nicht vermisst, der muß

nicht unbedingt zum Nachfolger greifen, denn: Genial ist auch das Original-Striker. **Hans-Joachim Amann**



World Cup Striker

Gameplay

Einfach lassen sich tolle Kombinationen und atemberaubende Fallrückzieher und Flugkopfbälle ausführen.

Dauerspaß

Nicht nur dank des Mehrspieler-Modus ist Dauerspaß ohne Ende angesagt. Striker ist einfach klasse.

Grafik

Flüssig scrollt das Spielfeld dank Mode 7 hoch und runter. Die Animation der Fußballer kann gefallen.

Sound

Beim Vorgänger waren die Soundeffekte zwar einen Tick besser, doch dafür gibt's nun Nationalhymnen.

TOTAL! - CHECK

Genre Sport
Levels 32 Teams, 6 Spielmodi
Schwierigkeitsgrad einfach bis mittel
Continues Batterie
Speicherkapazität 8 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
1-

Elite ver-
sucht sich
mit
„World
Cup
Striker“

**GAME
BOY**

1 Spieler

Elite

DM 70

auch auf dem Game Boy.

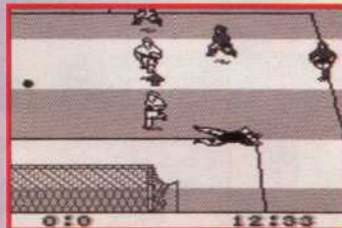
WORLD CUP STRIKER

Die gravierendste Änderung gegenüber der 16-Bit-Fassung ist wohl jene, daß auf dem Game Boy nur ein Spieler antreten darf. Wer heiße Matches via Link-Kabel erhofft hat, wird also bitter enttäuscht sein.

Trotzdem ist „World Cup Striker“ auch auf Nintendos kleinstem mehr als nur eine Runde wert. Grafik und Animation sind absolut in Ordnung, obwohl die Sprites stark flackern, wenn zu viele gleichzeitig auf dem Screen sind. Was die Spielbarkeit betrifft, so darf man Elite nur gratulieren.

Tatsächlich schafften es die Programmierer, auch die Game Boy-Version in Sachen Spielbarkeit auf ein sehr hohes Niveau zu bringen. Somit ist World Cup Striker also auch für dieses System zu empfehlen.

Hans-Joachim Amann



Erstaunlicherweise ist World Cup Striker auch auf dem Game Boy hervorragend

World Cup Striker

Gameplay

World Cup Striker läßt sich trotz des kleinen Bildschirms sehr gut spielen. Auch Fallrückzieher und Flugkopfbälle sind möglich.

Dauerspaß

Gäbe es eine Zweispieler-Funktion, so hätte sich das Game redlich sechs Punkte verdient. So reicht's nur zu fünf.

Grafik

Die Animation der Männchen ist vollkommen ausreichend und das Scrolling flüssig. Leider flackern die Sprites oftmals.

Sound

Außer einer Trillerpfeife und monotonem Zuschauerrauschen gibt es kaum etwas zu hören.

TOTAL! - CHECK

Genre Sport
Levels 24 Teams, 4 Spielmodi
Schwierigkeitsgrad einfach bis mittel
Continues Paßwort
Speicherkapazität 1 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2

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 Mechminiaturen, 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

GAME BOY

1 Spieler

Nintendo 20

DM 70

„Kitchen Island“ ist in mehrere Abschnitte mit jeweils 5-6 Leveln unterteilt. Anders als beim Vorgängerspiel kann man diese nicht in beliebiger Reihenfolge in Angriff nehmen.



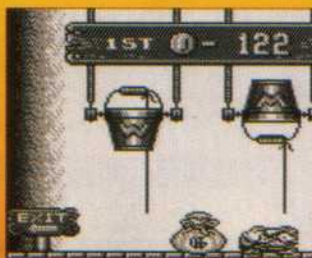
WARIO

Super Mario



Klein, dick, rote Knollennase, Irokesenhaarschnitt und ständig ein fieses Grinsen auf den Lippen. Diese nicht sonderlich gewinnenden Attribute zeichnen Wario aus. Und Nintendo sei Dank seid Ihr jetzt endlich einmal in der Lage, selbst den Bosen zu spielen. Offensichtlich hat sein hypnotischer Auftritt in der Fernsehwerbung zu „Super Mario Land 2“ einen so tiefen Eindruck hinterlassen (Ihr wisst schon „vergeßt Mario, gehorcht Wario!“), daß sich der dritte Teil der Serie nicht um den Helden der Arbeiterklasse dreht, sondern dieser vielmehr gar nicht vorkommt (bzw. erst im Abspann, aber davon sei hier nicht allzuviel verraten). Im Mittelpunkt steht diesmal Wario, der in „SML 2“ vom Spieler aus Marios Schloß vertrieben wurde. Diese Niederlage hat er noch immer nicht verwunden und wünscht

Panem et circenses ...



Im Geschicklichkeitsspiel geht es darum, niedliche Tierchen mit Bomben zu treffen. Zu gewinnen gibt es wertvolle Extraleben.

Beim ersten Spiel könnt Ihr die zusammengegrafften Münzen verdoppeln ... oder auch halbieren. Das Ergebnis hängt allein vom Zufall ab.



POSTIN!

Hervorragendes Leveldesign, viel spielerische Abwechslung, Batterie-Speicher für drei Spielstände

sich nichts sehnlicher als ein eigenes Schloß. Nun ist ihm zu Ohren gekommen, die Piraten von Kitchen Island hatten sich einer goldenen Prinzessin-Toadstool-Statue bemächtigt.

Was liegt also näher, als sich diese unter den Nagel zu reißen und dem rechtmäßigen Besitzer zurückzugeben – gegen ein Lösegeld, versteht sich. Zudem kann er sich diese einma-

VERGESST MARIO, HIER KOMMT WARIO!

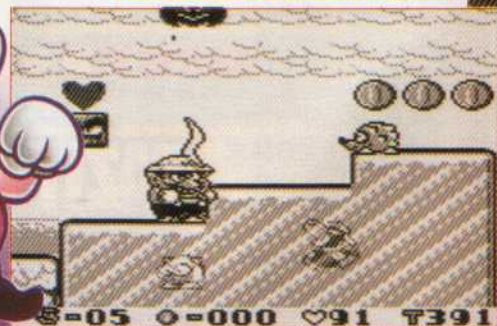
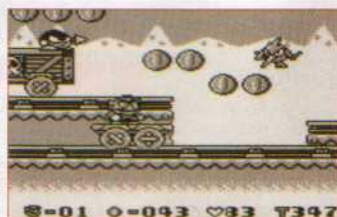
lige Chance, mal wieder so richtig nach Herzenslust gemein sein zu können, natürlich nicht entgehen lassen.

Die Level scrollen erneut in alle Richtungen, und auch der Aufbau sieht weitestgehend noch so aus wie beim zweiten Teil. Manchmal führen verschiedene Wege zum Ziel, hin und wieder gibt es auch einen geheimen zweiten Ausgang in einen Bonus-Level zu entdecken. Brandneu sind jedoch Warios Fähigkeiten, die er durch drei „Hüte“ erhält (siehe Kasten).

Kein echtes Mario-Spiel kommt ohne den beliebten Sprung auf den Kopf des Gegners aus. Darüberhinaus kann

Wario per Bodycheck die Piraten unsanft über den Haufen rempeln und Wände zerbröseln. Wie seine „Super Mario Bros. 2“-Kollegen kann er auch Gegner werfen. Dezentere Ratsel-Elemente kommen durch Schalter ins Spiel, die manchmal den Levelaufbau verändern und so zu versteckten Sachen führen. Einige Level ändern sich noch einmal, nachdem der Boss der jeweiligen Zone beseitigt wurde. Erst dann könnt Ihr auch den letzten geheimen Bonusraum erreichen. Neu sind auch die Schlüssel, die Euch den Weg zu einem Schatzraum öffnen, vorausgesetzt Ihr findet das dazugehörige Schloß. Von der Anzahl der gesammelten Schätze und Mün-

Auch Wario Land kommt nicht ohne aus: Lorenlevel und Eiswelt.

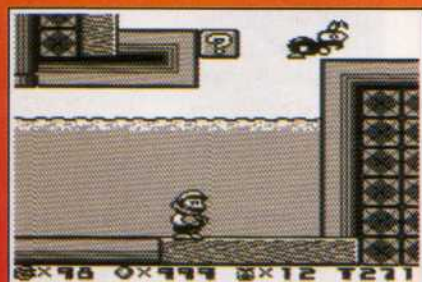


WARIO LAND

Die Vorgänger



Mit Super Mario Land 1 hat Wario Land nur noch wenig gemein. Auf die Shoot 'em Up-Sequenzen hat man seit dem ersten Teil glücklicherweise verzichtet.



Die Fortsetzung Super Mario Land 2: Six Golden Coins war stark von Super Mario World auf dem SNES beeinflusst.

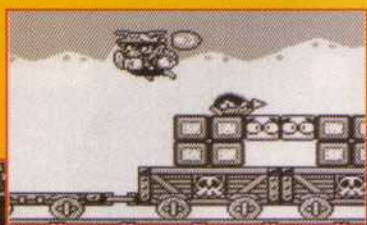
WARIO LAND

io Land 3



Rechts: Bull Wario hat einen stärkeren Bodycheck drauf. Restart-Points müssen mit Münzen erst aktiviert werden.

Die Hutmode der Saison ...



Links: Jet Wario ist mit begrenzter Flugfähigkeit ausgestattet. Unten: Drachen-Wario kann seine Gegner als menschlicher Flammenwerfer abfackeln.



NEGATIV!

Strenggenommen nur ein Aufguss von SML 2 (aber wen stört's bei einem so guten Vorbild)

zen hängt es schließlich ab, welche mehr oder minder noble Behausung Wario am Ende sein Eigen nennen kann.

Alles in allem unterscheidet sich Wario Land nicht sonderlich von seinem direkten Vorläufer. Das zeitlos-geniale Spielprinzip der Mario-Spiele sowie das hervorragende Level-Design garantieren enormen Spielspaß. Die dezent eingestreuten Neuerungen und die Suche nach versteckten Schätzen fügen sich nahtlos in das Geschehen ein. Der eigenwillige Charme des neuen Helden Wario wird vielleicht auch Skeptiker überzeugen, die von Mario langsam die Nase voll haben. Für die Zukunft würde ich mir jedoch wünschen, daß

sich Nintendo für die nächste Mario-Fortsetzung doch einmal etwas Neues ausdenkt. Bis dahin bleibt Wario Land unbestritten einer der besten Game Boy-Titel.

Klaus-Dieter Hartwig

Wario Land

Gameplay



Alles drin, was ein Jump & Run braucht, und das nahezu perfekt; leider hat man das Meiste vorher schon mal gesehen.

Dauerspaß



Sechs verschiedene Enden und die Suche nach versteckten Sachen fesseln für lange Zeit (ein Mario-Spiel eben!).

Grafik



Liebevoll gezeichnete Charaktere, nette Hintergründe, übersichtlich in allen Spielsituationen.

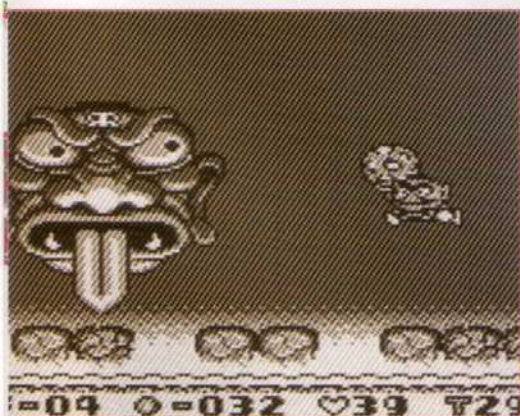
Sound



Lustige, zum Spiel passende Musiken; auf die Dauer werden einige allerdings etwas nervig.

TOTALI - CHECK

Genre Jump & Run
Levels mind. 40
Schwierigkeitsgrad leicht, ansteigend
Continues Batteriespeicher
Speicherkapazität 4 MBit
Erhältlich im Handel



Dieser unhöfliche Geselle streckt Wario die Zunge raus und wird mit einem Steinwurf an den Kopf bestraft.

aRJay

Werkstatt

SUPER NES

Module:

Art of Fighting dt	129.90
Champ.World Class dt	129.90
Clay Fighter dt	129.90
Fatal Fury II us	139.90
FIFA-Soccer dt	119.90
Equinox dt	139.90
Eye of the Beholder us	139.90
Final Fantasy II us	139.90
Lufia us	139.90
Mechwarrior dt	139.90
Mega Man X dt	119.90
NBA-Jam dt	139.90
NHL-Hockey '94 dt	109.90
R-Type III PAL	119.90
Rock 'N' Roll-Racing dt	129.90
Secret of Mana us	139.90
Shadowrun dt	139.90
Super Metroid us	139.90
Super Pinball dt	129.90
Super Turricon dt	99.90
World Cup Striker dt	139.90

Hardware:

Super NES Powerstation	
inkl. 50/60Hz	299.00
Super NES us inkl. RGB-Scartkabel, 220V Netzteil und Joypad	299.00
RGB-Kabel dt/us/jp	39.90
Action Replay Pro II dt	119.90
Fire-SFX-50/60Hz-Adapter	39.90
Fire-5-Player Adapter	59.90
Standard Pad	29.90
ASCII-Pad	49.90
Padverlängerung	24.90

NICE PRICE CORNER

Aladdin dt	79.90
Battletoads dt	89.90
Bomberman dt	79.90
Empire Strikes Back	119.90
Goof Troop dt	99.90
Jurassic Park dt	109.90
Mario Allstars dt	79.90
Mortal Kombat dt	99.90
Starwing dt	79.90
Street Fighter II Turbo dt	109.90
Turn and Burn us	99.90

0221- 12 10 67

0221- 12 10 68

aRJay Games &
Entertainmentsystems
Ebertplatz 2 - 50668 Köln

AXELAY

**Shoot'em
Up-Puristen
plagt auf
dem Super
NES die aku-**

**te Dürre: Nur Actionspezialist Konami bescherte uns einige
wenige Highlights des Genres auch auf Nintendo's 16-Biter...**

SNES

1 Spieler

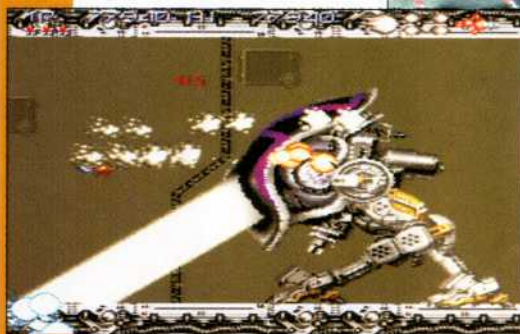
Konami

DM 120

Schaut man dem SNES kritisch unter die Haube, entpuppt sich die 'Wunderkonsole' als Ansammlung geschickter Kompromisse: Zwar lassen 3D-Chip und große Farbpalette Konkurrenzprodukte oft im



abgeklopft und die vielen Möglichkeiten in innovativen Mittel- und Endgegnern untergebracht. Abwechselnd spielt Ihr einen horizontal und vertikal scrollenden Level – ist einer geschafft, winkt für die nächste Aufgabe bessere Bewaffnung. Thematisch halten sich die Level an die Welt der Science Fiction: Von Raumstationen über Lavaplaneten bis hin zu überschwemmten Höhlen müßt Ihr mit allem ringen, was das Shoot'em Up-Herz begehrt. Am Ende der Level warten natürlich besonders gemeine und beeindruckende Obermotze: Der Walker aus Level 2



Neben dem Überhammer 'Parodius' präsentierte die Edel-Action-Schmiede mit 'Axelay' einen reinrassigen Weltraumballerspaß im härtesten Sci-Fi-Look. Das sechs Level umfassende Modul bietet nicht nur klassische Horizontal-Levels, in denen stur von rechts nach links gescrollt wird, sondern auch drei Pseudo-3D-Level, die sich bei näherem Hinsehen aber als getarnte Vertikal-Scroller entpuppen. Da das Auge aber gerade bei den Shoot'em Ups allerlei Effekte erwartet, läutet der erste '3D'-Level das Feuerwerk passend ein. Nachdem Ihr Euer Raumschiff mit den Waffensystemen ausgerüstet habt, folgt nach einem gesprochenen aufmunternden Kommentar eine sechs Levels umfassende Demo der Fähigkeiten des SNES. Konsequent wurde die Hardware auf ihr Können



Offensichtlich waren die Designer bei guten Filmen auf Ideenjagd



ging in die Action-Geschichte als wohl bester Endgegner auf Heimkonsolen ein.

Zwar ist die Steuerung in den 3D-Levels gewöhnungsbedürftig, doch Actionhungrige wird das kaum vom Genuß der tollen Grafiken und ungewöhnlichen Sounds abhalten. Ein Manko plagt das High-End-Spektakel: Sechs Level sind für ein Modul zu kurz. Da können noch so viele Effekte abgefeuert werden – der ganze Spaß ist zu schnell vorbei. Solltet Ihr Parodius schon haben und nach einer Ballerei dürsten, schlagt zu – das Happy End werden Actionprofis jedoch nach wenigen Stunden erreicht haben.

Julian Eggebrecht

Grafik ohne Grenzen – Axelay!



Nicht nur das Spiel an sich bietet superbe Grafiken – auch Vor- und Abspann sind ziemlich sehenswert

Dieser Wasser-Gegner sieht nicht nur böse aus, er nimmt den Spieler auch mit Blitzen heftigst unter Feuer ...



... Stichwort 'Feuer'! Dieser nette Endgegner macht einem im wahrsten Sinne des Wortes die Hölle heiß

Gameplay ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐

Dauerspaß ☒ ☒ ☒ ☒ ☐ ☐

Grafik ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒

Sound ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒

TOTAL! - CHECK

Genre Shoot'em Up
Levels 6
Schwierigkeitsgrad mittel
Continues unbegrenzt
Speicherkapazität 8 MBit
Erhältlich seit '93

FAZIT
2-

NES

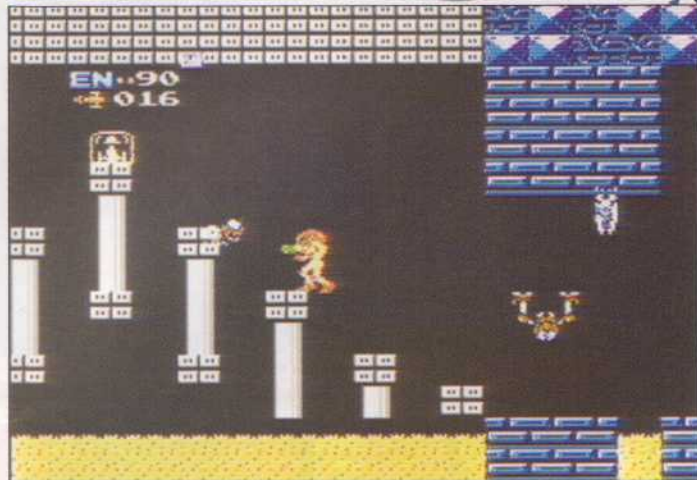
1 Spieler

Nintendo

DM 100



CLASSICS



Aus aktuel-
lem Anlaß
werfen wir
einen Blick
auf den
Urvater
bzw. die
Mutter des
Action-Spiel-
Genres.

METROID

Als die meisten Videospiele noch in den Windeln lagen, ging Samus Aran, ihres Zeichens Spezialagentin im Auftrage des Galaktischen Bündnisses (in der deutschen Anleitung kurioserweise zum Mann mutiert), lieber auf Metroidenjagd, als Zuhause Herd und Kinder zu hüten. Ob sie deshalb als Vorreiterin für Gleichberechtigung im Videospiel in die Geschichte eingehen wird, bleibt fraglich. Sicher ist, daß ihr erster NES-Auftritt einen bleibenden Eindruck in der Spielergunst hinterlassen hat. Was Nintendo vor acht (!) Jahren auf dem NES auf die Beine stellte, reizte die technischen Möglichkeiten des

Gerätes bis auf das Letzte

aus. Samus Aran durchstößt bei der Jagd auf Mother Brain und wildgewordene Metroiden sechs gewaltige Level. Im Spielverlauf findet sie ungewöhnliche Extras, die es ihr z.B. ermöglichen, sich in ein Rad zu verwandeln oder Gegner einzufrieren, um sie als Plattformen zu benutzen. Und die Suche nach Geheimgängen und Bonusräumen beschäftigt selbst hartgesot-



tene Karten-Mitzeichner für längere Zeit.

Obwohl die schier endlosen Labyrinth auf die Dauer recht eintönig wirken, braucht sich Metroid auch vor aktueller Konkurrenz nicht zu verstecken. Wer kein 16-Bit-Gerät besitzt und irgendwo noch ein Metroid auftreiben kann (und sich von der entsetzlichen Packung nicht abschrecken läßt), sollte ruhig mal Probespielen.

Klaus-Dieter Hartwig

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

TOTAL! - CHECK

Genre	 Action
Levels	 6
Schwierigkeitsgrad	 hoch
Continues	 Paßwörter
Speicherkapazität	 2 MBit
Erhältlich	 seit '91



aRJay 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

aRJay Games &
Entertainmentsystems
Ebertplatz 2 - 50668 Köln

Ob zucker-süß oder metallisch-kalt, Shoot 'em Ups von Konami sind seit Mitte der 80er Jahre in aller Munde. Im Jahr 1992 holten die Japaner mit Parodius zum Rundumschlag aus ...

SNES

Konami

1 Spieler

DM 120



PARO

Action-Fans haben es heutzutage nicht mehr leicht. Spricht man allerorts vom Niedergang der Videospiele, findet sich als erstes Opfer eines der ältesten Spielgenres überhaupt: Die Ballereien sind am Ende. Ob nun unbewußt pazifistisch oder vom Ansturm allzuvieler Gegner überwältigt – der Videospieler der 90er Jahre hat kaum noch Lust, sich in mehr oder weniger einfallsreichen Gefährten durch Feindeshorden zu schießen. Besonders betroffen von diesem Action-Kahlschlag ist natürlich Konami, einer der Pioniere des Genres und Schöpfer der genialen 'Gradius'-Serie.

Wohl abgeschreckt durch schlechte Verkäufe ihres letzten Ballerspektakels 'Axelay', hat Konamis Entwicklungsabteilung zu-



mindest auf Konsolen inzwischen das Ballern aufgegeben. Kurz vor diesem hoffentlich nur zeitweiligen Aus besicherten uns die fleißigen Japaner auf dem Super Nintendo und auf dem Game Boy ihr Meisterstück.

Angeregt durch die immens erfolgreiche Gradius-Serie, Marke knallharter Weltraum-Fight, besann man sich 1990 auf die Comic-Talente der haus-eigenen Grafiker und verulkte in der Spielhalle comic-bunt allerlei bekannte Weltraum-Shoot'em-Ups. Treffender Name der köstlichen Parodie auf Klassiker wie 'Gradius', 'Vulcan Venture' und 'R-Type':

'Parodius'.

Hatte sich Konami auf dem Game Boy schon mit 'Nemesis' und 'Probotector' einen guten Namen für technisch blitzsaubere Action-Orgien gemacht, sah die Ballersituation auf dem



Das erste Shoot'em Up mit einem Badehaus-Level!

Super Nintendo düster aus: Das spielerisch, grafisch und musikalisch famose 'Gradius 3' plagten schon mit wenigen Sprites heftige Ruckel- und Flackeranfälle - so arg, daß von einem Europastart des SNES-Veteranen abgesehen wurde. Umso erstaunlicher dann zwei Jahre später die Super-Nintendo-Version von Parodius. Von der ersten bis zur letzten Minute überzeugen knallbunte Optiken und orchestral-opulente Musiken. Auch die Soundeffekte treffen mit einigen Sprachfetzen garniert voll ins Schwarze.

Ihr startet Eure gigantische, elf Level lange Ballerreise mit einem von vier anwählbaren 'Raumern': Ob als kindlich-kuddeliges Vic-Viper-Schiff oder in der Rolle wehrhafter Kra-

Witzige Endgegner ohne Ende!



Haben Kraken Haare? Wer weiß – aber dieses stattliche Exemplar hat mit dem Kopfschrubben jedenfalls alle Tentakeln voll zu tun ...



Der riesige 'Captain Kebab' ist eine Parodie auf R-Type

Wenn Octopus richtig in Form ist, muß der arme Onkel Sam kräftig Federn lassen!



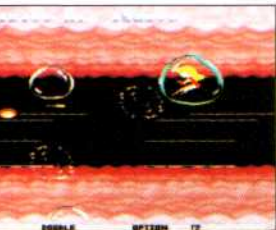
ken und Pinguine, für jeden Spielergeschmack ist etwas dabei. Jeder der vier Helden bietet unterschiedliche Stärken und Schwächen: Während Vic Vipers Laser bildschirmfüllend abräumt, sind beim Octopus die Mehrweg-Bomben besonders hilfreich.

Im Spiel werdet Ihr neben normalen Extra-containern auch mit den aus 'Twin Bee' bekannten Glocken bombardiert. Je nach Farbe stattet eine eingesammelte Glocke Euch mit besonderen Fähigkeiten und Superbomben aus. Die Level sind von vorne bis hinten völlig abgedreht: Kämpfe mit gewaltigen Piratenschiffen in Form einer flie-



gendes Katze, lavaspuckende Vulkane und sich via Mode 7 wild blähende Kugelfische sind an der Tagesordnung. Abwechslung wird zuhauf geboten, denn an Mittel- und Endgegnern herrscht wahrlich kein Mangel. 'R-Type'-Fans werden begeistert sein, eine Parodie des berühmten Riesenraums aus dem Irem-Klassiker wiederzufinden – besetzt allerdings mit Konami-typischen Osterinsel-köpfen. Um der Spielhallenvorlage noch eins draufzusetzen, packten die Super-Nintendo-Programmierer nicht nur einen zusätzlichen Level ins normale Spielgeschehen; besonders punktgewaltige Baller-athleten können

Sehen niedlich aus, sind aber ziemlich böse: die Mädels in den Seifenblasen



Gameplay

Dauerspaß

Grafik

Sound

TOTAL! - CHECK

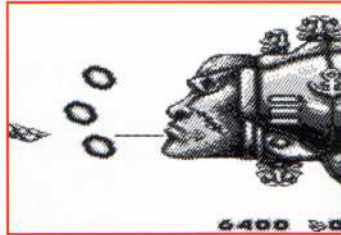
Genre Action
Levels 12
Schwierigkeitsgrad mittel
Continues unbegrenzt
Speicherkapazität 8 MBit
Erhältlich seit '92

FAZIT
1-

Game Boy
1 Spieler
Konami
DM 70

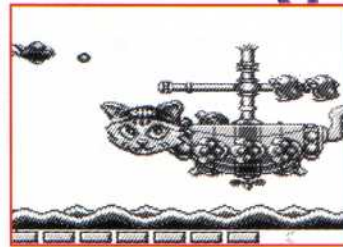
Parodius gewaltig: Kein anderes Ballerspiel bietet so viel Abwechslung und Perfektion. Technisch spielt Parodius die SNES-Konkurrenz bis heute locker an die Wand. Bei keinem anderen Spiel gab es jemals solche Unmengen von Sprites ruckel- und flackerfrei auf Nintendos 16-Bitter zu bestaunen.

Und es geht doch: riesengroße Gegner auch auf dem Game Boy

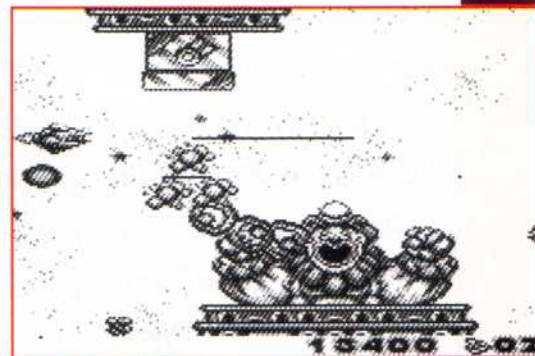


sich in einem einzelnen anwählbaren Level nach Herzenslust austoben. Doch nicht nur der Umfang geriet beim S N E S -

Katzenklo, Katzenklo – ja das macht die Katze froh!



Noch lacht der Clown, der miese Sack! Aber nicht mehr lange ...



Grafik

Sound

Gameplay

Dauerspaß

TOTAL! - CHECK

Genre Action
Levels 7
Schwierigkeitsgrad mittel
Continues unbegrenzt/Levelwahl
Speicherkapazität 2 MBit
Erhältlich seit '92

FAZIT
2+

Modul. Dank überragender Technik fielen auch hier Gags wie die Tänzerin nicht der 8-Bit-Schere zum Opfer. Natürlich spielt sich Parodius auf dem kleinen Bildschirm nicht so gut wie das Vorbild, es stürzt aber ohne Probleme Platz eins der Game Boy-Ballereien. Solltet Ihr Besitzer eines SNES oder Game Boys und nicht gerade ärgster Feind aller Shoot 'em Ups sein, gebt Euch einen Ruck: Parodius gehört in jede Sammlung und auf beiden Konsolen zu den Vorzeigemodulen. Wenn schon Ballern, dann auf jeden Fall mit Konamis Klassiker. **Julian Eggebrecht**

DER 8-BIT AUSRUTSCHER

Die einzige unrühmliche Ausnahme in der Parodius-Ahnenreihe ist die leider völlig vermurkste NES Version: Finger weg von diesem heftig flackernden und ruckelnden Trauerspiel! Setzten 'Nemesis' und 'Salamander' noch 8-Bit-Akzente, kam die 'Gradius'-Saga auf dem deutschen NES mit Parodius leider zu einem unrühmlichen Ende.

Wohl auf ewig vorenthalten wird uns deutschen NESlern das mit Abstand beste Ballerspiel der 8-Bit-Konsole: Schon 1988 erschien in Japan mit 'Gradius 2' der spielerische und technische Höhepunkt von Konamis Edelballerei. Der Nachfolger Parodius war nur noch ein müder Abklatsch!

Die züchtig gekleidete Tänzerin der NES-Version ist noch das kleinere Übel ...



PILOT WINGS

**Einer der Urahn
der Super Nintendo-
Spielewelt betritt
die Klassiker-Bühne:
Gleich nach ‚Mario
4‘ und ‚F-Zero‘ ver-
wandelte „Pilot-
wings“ das SNES in
eine Flugschule.**



Bei Pilotwings müßt Ihr mit dem Gleitschirm (oben), dem Flugzeug (ganz links) und dem Raketenrucksack zielgenau agieren

Mission Briefing

Lesson 2
Complete 3 objectives -
Score 220 or more to pass

Vor jeder Aufgabe bekommt Ihr diese bildlich erklärt (links), Kriegerischer Bonuseinsatz mit dem Helikopter



Während die meisten Konsolen am Anfang mit ärmlicher Spielekost vorlieb nehmen mußten, hatten Super-NES-Fans Glück. Zwar trübten Krücken wie ‚Super R-Type‘ das positive Bild, jedes Spielerherz schlug jedoch höher angesichts solch famoser Titel wie ‚Super Mario World‘ und ‚F-Zero‘. Eines der ersten Spiele neben diesen Mega-Sellern war das ungewöhnliche „Pilotwings“. Setzten Nintendos Entwickler bei F-Zero den 3D-Chip des SNES nur bodengebunden für die in die Ferne führende Strecke ein, sollte man sich bei Pilotwings mittels mehrerer Gefährte in luftige Höhen begeben können. Da das Kunststück einer völlig freien Bewegung in der Luft auch mit dem leistungsstarken 3D-Chip nicht so ohne weiteres möglich war, bekam das Modul als erstes einen sogenannten DSP-Chip spendiert – sozusagen ein früher Anwender des Super FX-Chips. Mit all dieser Power ausgestattet tretet Ihr in Pilotwings nicht etwa gegen schurkische

Außerirdische an, sondern bleibt (nahezu) auf dem Boden der Tatsachen: Mario-Vater Shigeru Miyamoto wollte eine Flugschule inszenieren. Spannung kommt natürlich auch hier auf, da das Landen eines Flugzeugs, ein Kunstflug mit dem Raketenrucksack und die zielgenaue Landung mittels Gleitschirm nicht gerade zu den einfachen Dingen des Lebens zählen. Trotzdem bleibt der Spielspaß unkompliziert. Wie in der Schule üblich, werden Eure Flugversuche von strengen Lehrern bewertet. Nur wer genügend Punkte in allen Disziplinen bekommt, kann in den nächsten Level aufsteigen. Bewertet werden Landegenauigkeit und andere relevante Daten. Zusatzpunkte könnt Ihr durch geschicktes Anfliegen von Luftzielen und punktgenaue Landungen mit dem Gleitschirm erzielen. Besonders begabte Schüler können auch eine Landung auf einer beweglichen Plattform im Wasser versuchen. Seid Ihr mit allen Wassern gewaschen, bekommt Ihr Euren ersten Auftrag – der ist militärischer Natur: Mit einem Kampfhubschrauber, müßt Ihr Kameraden aus dem Urwald retten.

Grafik ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐

Sound ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐

Gameplay ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐

Dauerspaß ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐

TOTAL! - CHECK

Genre Simulation
Levels 10
Schwierigkeitsgrad mittel
Continues Paßwörter
Speicherkapazität 4 MBit
Erhältlich seit '92

FAZIT
2-

Tief in der dunkelsten Ecke des Universums gibt K.O.M.P.L.E.X., der Robotherrscher der fiesenSpace-Kröten, den Befehl alle Besatzungsmitglieder des Raumschiffes 'Gerichter Zorn' zu fangen. Dummerweise ist das genau Bucky O'Hares Raumschiff und alle seine Freunde werden gekidnappt. Was liegt nun näher, als sich auf die Suche zu machen und sie zu befreien. Jedes Besatzungsmitglied wird auf einem an-

bösen Kröten zu zerstören. Allerlei kleine Fieslinge und der obligatorische Obermott wollen das natürlich verhindern. Und sie geben sich alle Mühe dabei. Hättet Ihr nicht unendlich Continues, mit denen Ihr auch mitten im Level weiter spielen könnt, würdet Ihr wohl nie das Ende sehen, so hoch ist der Schwierigkeits-

NES

1 Spieler

Konami

DM 99

Alles Gute kommt von oben, oder eben von Konami! Denn die Japano-Software-Schmiede der Extraklasse lieferte mit „Bucky O'Hare“ einen der besten NES Titel aller Zeiten.

BUCKY O'Hare

Ihr müßt Euch vorstellen, daß die Bomber alle unterschiedlich schnell fliegen, ohne zu ruckeln! Das ist wahre Programmierkunst auf dem NES.



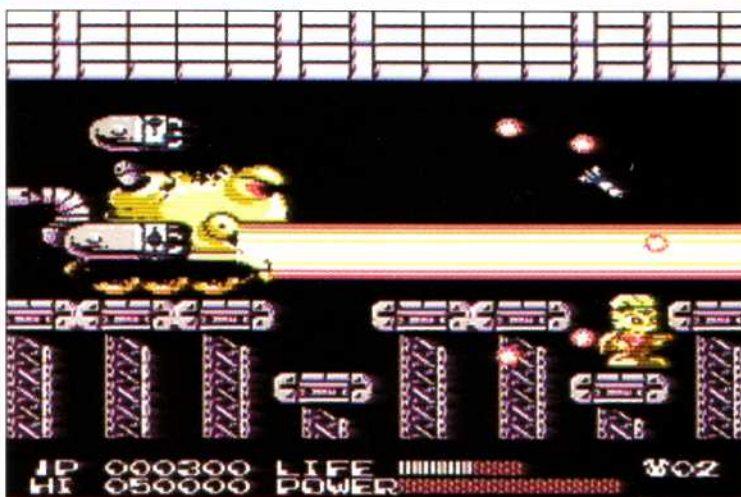
deren Planeten mit anderer Umgebung gefangengehalten und Ihr könnt alle vier frei auswählen. Da gibt es den blauen Eisplaneten, auf dem man fürchterlich nachrutscht, den roten Lavaplaneten, den grünen Wald-Fluß- und Wiesen-Planeten sowie den riesigen gelben Planeten mit seinem Lorelevel. Nachdem Ihr einen Eurer Freunde befreit habt, könnt Ihr jederzeit



zwischen den Charakteren umschalten. Diese Option gibt es natürlich nicht ohne Grund, denn jede Figur hat andere Fähigkeiten. Während Bucky kraftvoll geradeaus schießt und mittels Power-Aufladung höher springt, kann z.B. sein kleiner Android A.F.C. Blinky im Bogen schießen (und dabei Eis und Steine wegräumen) und mittels seines Raketenpacks sogar kurze Zeit fliegen. Euer Ziel ist nun, Euch durch etliche kleinere Jump&Run-Stages zu kämpfen, Eure Freunde zu befreien und schließlich das Raumschiff der

grad. Die Grafik dieses Games ist wirklich außergewöhnlich. Konami hat hier etliche Zusatzchips auf dem Modul angebracht um Drei-Ebenen-Parallax-Scrolling und tausende von Riesensprites ohne das geringste Ruckeln oder Flackern zu ermöglichen. Im Vergleich mit der 'Super Metroid'-Grafik (Seite 16) kommt dieses Spiel echt besser weg. Auch der Sound ist für NES-Verhältnisse sehr gut geraten. Insgesamt macht Bucky O'Hare einen sehr guten Eindruck und sollte eigentlich in keiner NES-Sammlung fehlen. Greift zu, solange es noch geht.

Maris Feldmann



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

TOTAL! - CHECK

Genre	Jump&Run
Levels	5
Schwierigkeitsgrad	sehr hoch
Continues	unendlich
Speicherkapazität	2 MBit
Erhältlich	seit '92





Bereits ein Jahr ist es her, daß sich eine Gruppe von Menschen dazu entschloß, von Hamburg aus alle deutsch-sprachigen Länder mit unabhängigen News und Tests über Nintendo-Videospiele zu versorgen.

TOTAL!

Seit jenen Tagen hat sich viel getan - grafisch, redaktionell und auch bei der Leserschaft. Die hat sich zur großen Freude des 'TOTAL!-Teams' stets erweitert und umfaßt inzwischen über 100.000 regelmäßige Käufer - mehr als die jedes anderen unabhängigen deutschsprachigen Nintendo-Magazins. Daß dies nicht ohne Folgen blieb, liegt auf der Hand. Das Heft mußte sich entwickeln, um den Ansprüchen der Leserschaft auch weiterhin gerecht werden zu können. Im ständigen Dialog mit den Lesern wurden Änderungen erörtert, abgewogen und bei entsprechendem Bedarf zusammen von Grafik und Redaktion für das Heft umgesetzt. So entstanden bis heute 13 Ausgaben (+ zwei Sonderausgaben), und ein Ende ist nicht abzusehen. Aus diesem Grund möchten wir uns an dieser Stelle bei unserer Leserschaft erkenntlich zeigen. Neben etlichen Gewinnspielen in dieser Ausgabe von TOTAL! ist derzeit bereits ein Sonderheft (Titelseite erkennbar am goldenem Stern) erhältlich, in dem sich unter vielen anderen Dingen ein Nachdruck der kompletten 'Zelda'-Lösung befindet, was endlose Stöbereien auf Flohmärkten und nervige Nachforschungsarbeiten sparen dürfte - unser Erstlingswerk ist nämlich (fast, aber dazu kommen wir noch!) ausverkauft.



DIE TOTAL! MANNSCHAFT

Freilich wollen wir die Gelegenheit nutzen, das Team kurz vorzustellen. Unten kann man in Stichpunkten Profile der TOTAL!-Hauptakteure sehen.

Name: 1 Abdolali, Reza (22)	Job: Redakteur Lieblingsspiel: NHL Hockey '94 Freizeit: • Musik • Fußball • gut Essen
Name: 2 Amann, Hans-Joachim (22)	Job: Redakteur Lieblingsspiel: NBA Jam Freizeit: • Golfen • Leute treffen • LDs sammeln • Fernsehport
Name: 3 Anton, Michael (31)	Job: Redakteur Lieblingsspiel: Rock 'n' Roll Racing Freizeit: • Lesen • Musik hören • PC

Name: 4 Arend, Gerald (28)	Job: Redakteur Lieblingsspiel: Rock 'n' Roll Racing Freizeit: • CDs sammeln • Toom • Musik machen • PC
Name: 5 Berens, Philipp (37)	Job: Redaktionsdirektor Lieblingsspiel: John Madden '94 Freizeit: • Tauchen • Reisen • Sport • Bücher
Name: 6 Eggebrecht, Julian (24)	Job: Freier Mitarbeiter Lieblingsspiel: Super Metroid Freizeit: • Filme • Schlafen
Name: 7 Feldmann, Maris (23)	Job: Redakteur Lieblingsspiel: Super Metroid Freizeit: • Musik • Fernsehen • Flippert • Toom
Name: 8 Hartwig, Klaus-Dieter (25)	Job: Redakteur Lieblingsspiel: Super Metroid Freizeit: • Kino • Comics • Toom • Computer • Bücher

Name: 9 Jakobsen, Sven (29)	Job: Koordinator Lieblingsspiel: Flashback Freizeit: • Harley fahr'n • Fotografieren
Name: 10 Klugkist, Martin (22)	Job: Redakteur Lieblingsspiel: Super Mario Kart Freizeit: • Lesen • Rudern • Radfahren
Name: 11 Mühl, Ulrich (25)	Job: Chefredakteur Lieblingsspiel: Super Metroid Freizeit: • Freunde treffen • Essen & Trinken • Musik machen • Video • Toom • Kultur & Gesundheit
Name: 12 Förster, Katrin (24)	Job: Grafikerin Lieblingsspiel: Wario Land Freizeit: • Radfahren • Freunde treffen • Schwimmen • Reisen
Name: 13 Jakobsen, Britta (31)	Job: Grafik-Leitung Lieblingsspiel: Young Merlin

Name: 14 Limbach, Marion (28)	Job: Grafik-Leitung Lieblingsspiel: Cool Spot Freizeit: • Meine Tochter • Reisen • Reiten
Name: 15 Meier, Kirsten (26)	Job: Grafikerin Lieblingsspiel: Micro Machines Freizeit: • Reisen • Zeichnen • Lesen
Name: 16 Pais, Domenico (27)	Job: Grafiker Lieblingsspiel: Super Mario Kart Freizeit: • Rennsport • Musik • Fotografie
Name: 17 Saleck, Theadora (27)	Job: Grafikerin Lieblingsspiel: Legend of Zelda Freizeit: • Verreisen • Schlafen • Reiten



FEIERT!



Heute ist es also soweit, daß wir Euch einen kleinen Einblick in das gewähren, was TOTAL! letzten Endes ausmacht.

Zum einen ist das ein aufwendiger, technologisch weit fortgeschrittener Produktionsablauf, der sich zwar Monat für Monat von wieder abspielt, aber auch jedesmal veränderte, neue Anforderungen an die Mannschaft stellt. Die ist es dann auch, die dem Heft seinen unverkennbaren Charakter gibt. Wie bei jedem Produkt ist der Mensch die Essenz dessen, was man erhält. Um Euch beides, Produktion und Mannschaft, ein wenig näher zu bringen, haben wir einige (hoffentlich) interessante Daten und Fakten zusammengestellt. Diejenigen, die das nicht interessiert, können immerhin eine von fünf signierten TOTAL!-Erstausgaben gewinnen, was ja auch etwas wert ist. Tja, und wem das immer noch nicht genügt, dem können wir nur sagen: „.... und wenn Ihr beim Lesen von TOTAL! nur halb soviel Spaß habt wie wir beim Machen, dann haben wir doppelt soviel Spaß wie Ihr!“. In diesem Sinne: Auf ein weiteres lustiges Jahr informativer Unabhängigkeit mit Eurer TOTAL!. Bleibt uns treu!

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

EINE TOTAL! ENTSTEHT

Die Produktion einer jeden TOTAL! zerfällt in mehrere Schritte. Tätig sind dabei Grafik, Redaktion, die Litho-Anstalt und Druckerei/Binderei.

Schritt 1: Die Redaktion schafft die Nintendo-News für den jeweiligen Monat an Land. Parallel dazu werden aus Leserzuschriften und in Eigenarbeit die Rubriken Tips&Tricks, Leserpost, News und Charts sowie Interviews, Berichte und Wettbewerbe vorbereitet.

Schritt 2: Nun werden die gesammelten Infos verarbeitet, d.h. Spiele werden getestet und bewertet, Bilder werden gemacht, Karten gebaut, Briefe beantwortet, Wettbewerbsfragen erdacht, Logos verfremdet etc.

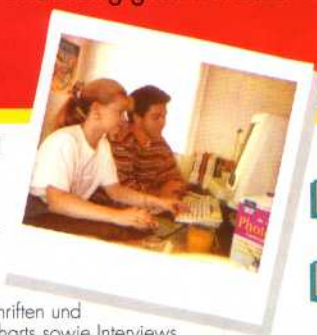
Schritt 3: Ist alles Material beisammen, wandert es via Netzwerk in die Grafik, wo sich arbeitsfleißige GrafikerInnen an die optische Umsetzung machen. Das ist eine Gratwanderung zwischen dem, was optisch möglich, sinnvoll vom Seiteninhalt her logisch und notwendig ist.

Schritt 4: Die Grafik hat das Layout fertig. Nun ist es an der Redaktion, Bildunterschriften zu machen, Texte gegebenenfalls einzupassen und alle Sinnzusammenhänge noch einmal zu prüfen. Hernach werden alle Seiten auf Fehler durchgesehen.

Schritt 5: Die Seiten werden in die Lithografie gegeben, wo aus Computerdaten Druckvorlagen erstellt werden. Jede Seite wird in ihre vier Grundfarben getrennt und auf Film abgelichtet. Diese Filme werden wiederum kontrolliert.

Schritt 6: Die Seitenfilme werden in die Druckerei gesandt, wo sie dem Seitenplan entsprechend geordnet und auf große Papierbögen gedruckt werden, die danach zu Heften gefalzt, geschnitten und gebunden werden.

Schritt 7: Ist auch dies beendet, werden die Hefte über einen Großverteiler-Service an die Abonnenten und Zeitschriftenhändler geliefert. Fertig! Bis es soweit ist, daß eine TOTAL! diese Phasen durchritten hat, ist bereits die nächste redaktionell abgeschlossen. Stressig, vor allem, weil das, was hier schön in Schritte eingeteilt ist in Wirklichkeit fließend ineinander übergeht. Aber das ist der Job, und der ist es wert.



VERLOSUNG VON TOTAL! 6/93

Die endgültig letzte Gelegenheit! Anlässlich unseres einjährigen Bestehens haben wir alle Lagerbestände noch einmal überprüft, und es ist uns tatsächlich gelungen, noch

5 Exemplare unserer Erstausgabe TOTAL! 6/93 zu beschaffen. Diese stehen nun zur Verlosung.

Um mitzumachen, müßt Ihr lediglich diesen Coupon auf eine Postkarte kleben, in das Kästchen schreiben, wieviele Normal-Ausgaben von TOTAL! es inklusive dieser momentan gibt. Jede einzelne Ausgabe wird vom Team signiert.

Das Ganze landet dann bitteschön bis zum 10. Juni im Briefkasten, und zwar adressiert an:

**MVL
TOTAL! 6/93
Heilwigstr. 39
20249 Hamburg**



Es gibt bereits [] Ausgaben von TOTAL!

SNES

1-2 Spieler

Capcom

DM 130



Das ist der unangenehme allerletzte Endgegner, hinten hängen die Entführten.

Es ist schon einige Jahre her, daß Bürgermeister Haggard die böse Mad-Gear-Gang von den Straßen seiner Stadt vertrieben hat, und alles schien gut zu sein. Bis die Nachricht kam, daß sich die Überreste der Gang wieder zusammengetan haben, um sich an Haggard zu rächen. Dazu haben sie den Meister seines alten Mitsreiters Guy und dessen Tochter gefangen genommen. Ihr könnt nun in die Rolle von Mike Haggard, Maki (zweite Tochter des Meisters) oder Carlos Miyamoto (keine Ahnung welche Verwandtschaftsverhältnisse der hat) schlüpfen. Wenn Ihr Euch dort wohlfühlt, braucht Ihr eigentlich nur noch wie blöde auf den Y-Knopf zu drücken, denn mit dem löst Ihr die Attacken Eures Kämpfers aus. Je nach Stellung des Gegners zu Euch macht die Figur dann unterschiedliche Kampf-Moves. Ab und an ein kleiner Sprung bringt dann noch zusätzliche Abwechslung ins Game.



Autos zerkloppen bringt Spaß, laßt Euch dabei aber nicht erwischen, sonst gibt's mächtig Ärger.



Final FIGHT 2



Da soll nochmal einer sagen Mädels seien schwach! Guckt mal wie sie den fetten Brocken da wirft.

▲ **POSITIV!** ▲

Immerhin könnt Ihr zu zweit losziehen und Euch auch gegenseitig verprügeln.

▼ **NEGATIV!** ▼

Stupides Prügelspiel, viel zu wenige Handlungsmöglichkeiten.

Ihr lauft während des gesamten Spieles von links nach rechts und verprügelt mehr oder weniger starke Gegner. Um ein längeres Überleben zu gewährleisten hat Capcom netterweise unter Tonnen und Kisten allerlei Nützliches wie energiespendende Mahlzeiten und kraftverstärkende Waffen versteckt. Zum Ende jedes Levels erwartet Euch dann ein



Ey, Frauen schlagen läuft aber nicht. Dafür gibt's gleich kein Continue.



Mann sollte eben nicht auf Tretminen latschen. Frau hat, wie man sieht, etwas mehr aufgepaßt.

Ein ganzes Jahr mußten wir auf die Umsetzung von „Final Fight 2“ warten. Nun ist es soweit, Capcom präsentiert den Final Fight Nachfolger! Ob er die hohen

Erwartungen erfüllen kann, die allgemein ange-setzt werden?

Endgegner mit teilweise fiesen Angriffsmethoden, der nach seiner Niederlage den Weg ins nächste Land (Level) freigibt. Erwartet aber keine großartigen Zwischensequenzen, dafür hat's nicht gereicht.

Überhaupt ist das ganze Spiel seinem Vorläufer sehr ähnlich. Was vor drei Jahren noch Begeisterungstürme auslöste, ist heute leider nicht mehr ganz „up to date“. Die Grafik wurde zwar noch etwas aufgebessert, aber das wirklich stupide Gameplay kann nur richtige Genre-Freaks zufriedenstellen. Einziger großer Vorteil ist der nun endlich implementierte Zweispieler-Modus des Automaten.

Alte Final Fight-Kämpfer gucken sich das Ding sowieso an, aber alle anderen können sich diese Mühe sparen. In diesem Heft sind schließlich noch andere Prügel-spiele, die besser bewertet wurden.

Maris Feldmann

Final Fight 2

Gameplay



Von Gameplay im herkömmlichen Sinne kann keine Rede sein. Ihr müßt nur Y drücken, den Rest macht dann das SNES!

Dauerspaß



Am Anfang ist es ja noch recht lustig, besonders wenn Ihr Euren Partner verprügelt, aber nach einiger Zeit ist immer noch alles dasselbe.

Grafik



Die schön großen Sprites vor detaillierten Hintergründen (z.B. mit Chun Li oder Guile) können durchaus gefallen.

Sound



Na ja, seit Street Fighter II hat Capcom sein Musikentwicklungs-Programm nicht mehr verändert, alles hört sich recht gleich an.

TOTAL! - CHECK

Genre Prügelspiel
Levels 6
Schwierigkeitsgrad einstellbar
Continues 6
Speicherkapazität 12 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
4

MIGHTY FINAL FIGHT

Bei dem
Endgegner
sollte man
nicht springen!



Zeitgleich mit Final Fight 2 auf dem SNES kommt auch auf dem NES ein Prügelspiel aus dem Hause Capcom heraus.

Da Jessica, die Tochter des Bürgermeisters, von der bösen Mad-Gear-Gang entführt wurde, machen sich Haggard (Vater von Jessica und Bürgermeister), Cody (Freund von Jessica und Karateka) und Guy (Freund von allen und Ninja) auf den Weg. Ihr könnt Euch für einen der Kämpfer entscheiden, und dann von links nach rechts durch fünf Level laufen, wobei Ihr unterwegs Hunderte von Schlägern umboxen müßt. Heftiges Drücken des B-Knopfes lost wahre Schlagsalven auf die Gegner aus. Mit dem anderen Button könnt Ihr auch noch springen. Für besiegte Gegner gibt es Punkte, die Euren Experience-Level erhöhen. Manchmal findet Ihr unter Tonnen oder anderem Unrat nützliche Kleinigkeiten



Juchu,
immer
drauf. Die
Bösen
wollen das
doch!

ten wie Energie oder Messer. Am Ende jedes Levels wartet natürlich schon der besonders große Endgegner, den Ihr nur mit etwas Geschick besiegen könnt. Die Hintergründe sind recht gut geraten, aber die Spielfiguren sehen nur lächerlich aus, außerdem flackern diese winzigen Sprites so stark, daß man kaum etwas erkennt. Der Sound nervt mehr als daß er unterhält, und das Gameplay ist extrem stupide. Eigentlich heißt „mighty“ ja „mächtig“, aber bei „Mighty Final Fight“ sollte man es wohl eher mit „Mochteger“ übersetzen. Das bedeutet in diesem Fall, daß wir nicht zu diesem Spiel raten können. Spart lieber das Geld und kauft Euch ein SNES. Da habt Ihr mehr von.

Maris Feldmann

NES

1 Spieler

Capcom

DM 80

Mighty Final Fight

Gameplay

Immer nur auf einen Knopf drücken ist kein Gameplay. Zu einem ordentlichen Spiel gehört einfach mehr als das.

Dauerspaß

Durch die Experience-Points, mit denen man seine Schlagkraft verbessern kann, gewinnt das Game etwas an Spielspaß.

Grafik

Die Hintergrundgrafik ist zwar recht bunt und auch detailliert gezeichnet, aber die Spielfiguren sehen einfach nur lächerlich aus.

Sound

Das gute alte NES war ja noch nie so richtig potent in Sachen Sound. Also klingt diese mittelmäßige Musik nicht besonders gut.

TOTAL! - CHECK

Genre Prügelspiel
Levels 5
Schwierigkeitsgrad mittel
Continues 3
Speicherkapazität 2 MBIT
Erhältlich im Handel

FAZIT
4

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.		Grundgerät PAL	1.499.-
Asterix dt.	89.95	Lufia us.	135.95	(Football + Basketball)	144.95		
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 Marines 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 Fighter us.	134.95	Mystical Ninja dt.	129.95	Super Metroid us.	159.95	Total Eclipse	119.95
Clay Mates us.	119.95	NBA JAM	124.95	Super Nova us.	119.95	20th Century Almanac	99.95
Dennis the Menace dt.	99.95	NBA Showdown us.	119.95	Super Turrican dt.	99.95	Who Shot Jonny Rock	125.95
Dragon Ball Z II jp.	139.95	NHL 94 dt.	119.95	Top Gear II us.	99.95	Laser Gun	119.95
Dungeon Master us.	129.95	NHL Stanley Cup us.	119.95	T-2 Arcade Game dt.	115.95	3-DO Joypad	99.95
Eek the Cat us.	134.95	Ninja Warriors us.	139.95	Tecmo Bowl us.	109.95		
Equinox	119.95	Nigel Mansel dt.	129.95	Turtles Tournament us.	129.95	Atari Jaguar	589.-
Eye of the Behol. us.	144.95	Obitus us.	144.95	Troddlers us.	105.95	incl. Cybermorph	
Fatal Fury II	139.95	Pack Attack us.	105.95	Turn and Burn us.	119.95		
Final Fight II us.	114.95	Pinnball Dreams us.	119.95	Ultimate Fighters us.	129.95	Wir haben die neusten Games !!	
Flashback dt.	79.95	Prehistoric Man us.	139.95	Undercover Cops us.	129.95		
Flintstones dt.	129.95	Relief Pitscher us.	119.95	Untouchables us.	134.95	Mega Drive	
FX Trax us.	119.95	Rock n' Roll Racing	109.95	Wizardry 5 us.	139.95	Virtual Racing jp.	149.95
Goof Troop us.	99.95	Romance III us.	139.95	Winter Olympics	125.95		
Inspector Gadget us.	119.95	Operation Alien us.	119.95	Winter Extreme us.	139.95	Ruft an: 0921-513401	
J. Madden Ftb. 94	119.95	Pirates Dark Water us.	139.95	Wolfenstein 3D	134.95	Mo.- Fr.: 11- 20 Uhr	
Jurassic Parc dt.	109.95	Pop n' TwinBee II dt.	119.95	WWF Royal Rumble dt.	79.95	Sa.: 10 - 14 Uhr	
Knight of Round Table	139.95	R-Type III eur.	144.95	Young Merlin	139.95		

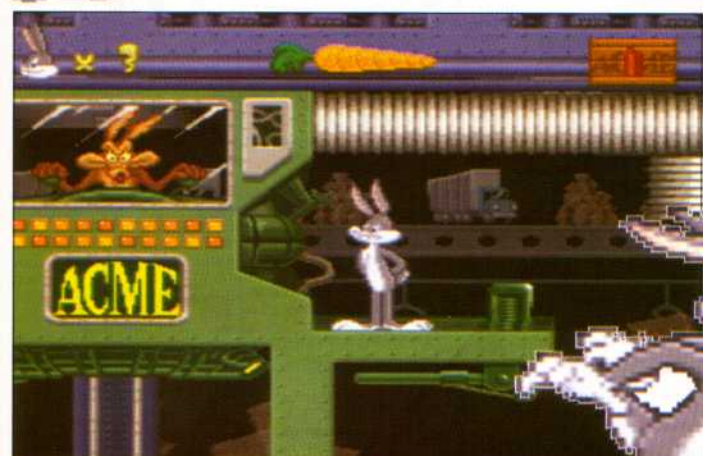
Irnumer, Preisänderungen vorbehalten. dt. = deutsche Module, us. = amerikanische Module, jp. = japanische Module. Umtausch ist ausgeschlossen, defekte Ware wird ersetzt. Unser Blitzservice: Alle Bestellungen (Lagerware) bis 19 Uhr werden noch am selben Tag verschickt. Vorbestellungen möglich. Inhaber: Alexander Sprung.

Copyright: All Characters & Pictures are Trademark of their Respective Owners

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

SNES**1 Spieler****Sunsoft****DM 140**

Mit fast 50 Jahren
Lebenserfahrung zählt
Bugs Bunny zu den
Senioren der Comic-Welt.
Doch in „Rabbit
Rampage“ zeigt das
Langohr, daß es noch lange nicht
zum alten Eisen zählt.



Bugs Bunny hat ein gewaltiges Problem. Ein ausgeflippter Zeichner verschleppt ihn mittels seines Pinsels in eine gefährliche Jump&Run-Welt, in der alle Geschöpfe nur das Ziel haben, dem Armen das Fell über die Horcher zu ziehen.

Unter diesen Gegnern ist alles vertreten, was Rang und Namen hat: Elmer, der böse Wolf und Taz sind nur einige der vielen Stars, die in diesem Game ein Gastspiel geben. Doch so leicht läßt sich unser Karotten-Vertilger nicht einschüchtern. Wie es sich für einen richtigen Trickfilmhelden gehört, nutzt er seine Sprungkraft und Schnelligkeit, um nicht im Kochtopf zu landen. Die meisten Feinde lassen sich mit ein paar gut gezielten Torten-Würfen oder durch die ‚Wirbel-Attacke‘ verscheuchen. Selbst vor ei-



POSTIN!

Das Game bringt frischen Wind ins Jump&Run-Genre. Die Grafik und der Sound sind spitzenklasse.

Auch ohne
Muskeln und
MG ein Held.
Und was für
einer!

je nach Level variierten. Mal läßt er explosive Spielzeugpanzer über den Boden rollen, mal verschlingt ein tragbares Schwarzes Loch alle Feinde, die leichtfertigerweise über selbige hinweg gehen wollen.

„Rabbit Rampage“ beschränkt sich aber nicht nur auf Jump&Run, sondern bietet Euch einige tolle Bonus-Stages. So muß sich Bugs im Torero-Abschnitt mit einem Stier auseinandersetzen, der ihn auf die Hörner nehmen will. Weglaufen bringt

Bugs Bunny in
den Fängen
eines Catchers.



Stahl gegen
Stierkopf – unfair,
aber wirksam

Bugs Bunny RABBIT RAMPAGE

nem Tritt an des Gegners Rübe schreckt unser Hasenfuß nicht zurück. Dazu kommen dann noch diverse Bonus-Waffen, die je nach Level variierten. Mal läßt er explosive

nichts. Doch wenn Ihr im richtigen Moment abspringt, rennt das Vieh vielleicht gegen eine Wand.

Es ist also eine ganze Menge los auf dem Bildschirm. Und das ist in allererster Linie ein Verdienst der Grafiker. Die wilde Jagd unseres Helden wurde grandios in Szene gesetzt und läßt die meisten Jump&Run-Konkurrenten weit hinter sich zurück. Sowohl die Animation als auch die Hintergrundgrafiken sind schlichtweg atemberaubend. Selbst Neben-



sächlichkeiten, wie die Kugeln, mit denen Euch die Cowboys im Wild-west-Level unter Beschuß nehmen, sind toll und witzig gezeichnet. Mit Hut samt Gesicht jagen Euch diese Winzlinge hinterher. Spielerei? Vielleicht, doch gerade solche Kleinigkeiten sorgen oftmals für die größten Lacher. Die Atmosphäre der Trickfilme kommt voll über.

Passend dazu düdelt aus dem Lautsprecher ein toller Sound, der ebenfalls einfach genial ist. Typische Cartoon-Musiken werden mit Klassik à la ‚Walküren-Ritt‘ gemixt. Das Ergebnis kann sich hören lassen. Spitze, einfach spitze! Leider haben die Programmierer auf ein Passwort-System verzichtet. Ein ‚GameOver‘ katapultiert Euch also in den ersten Level zurück. Und das passiert gar nicht mal so selten, da der

Schwierigkeitsgrad nicht von Pappe ist. Die Gegner sind ausgeschlafene Burschen, die jeden Fehler gnadenlos ausnutzen und mit Energieabzug bestrafen.



Zudem wimmelt es in einigen Levels noch so von todtlichen Fallen. In der Fabrik beispielsweise lauern gefährliche Mullpressen auf Euch. Wenn Bugs nicht schnell genug Land gewinnt, wird er schlichtweg geplattet. So ein Pech aber auch! Und schon habt Ihr ein Leben weniger.

Selbiges passiert, wenn Ihr in ein Loch fallt. Also Augen auf, sonst ist das Heldendasein nicht von Dauer! Das ist aber auch schon der einzige wirkliche Haken an dem Spiel. Also Bugs Bunny ist eines der besten Hupf- und Renn-Spiele seit 'Cool Spot'. Wer Jump&Runs mag, sollte dieses Game nicht verpassen.

Martin Klugkist



Dieser Cowboy läßt sich nur durch einen Sprunge auf die Rübe besiegen. Für Bugs kein Problem.

Bugs Bunny

Gameplay

Wer sich an dem etwas hohen Schwierigkeitsgrad nicht stört, wird mit dem Game jede Menge Fun haben.

Dauerspaß

Leider gibt es keine Level-Paßwörter. Ihr müßt also immer wieder ganz von vorne anfangen. Das nervt etwas.

Grafik

Das Spiel sprüht vor grafischen Gags. Die Figuren sind klasse gezeichnet. Fast so schön wie die Trickfilme.

Sound

Die Hintergrundmusik paßt ausgezeichnet zu dem wilden Gameplay. Flippig und etwas überdreht.

TOTALI - CHECK

Genre Action
Levels 10
Schwierigkeitsgrad hoch
Continues -
Speicherkapazität 12 MBit
Erhältlich ab sofort

FAZIT
2

NEGATIV!
Anfänger werden sich an dem etwas hohen Schwierigkeitsgrad stören. Ansonsten aber ist das Spiel o.k.

GAME

EXPRESS

Jungle Book	demn., erhältlich	Dr. Franken us	99.-	Lufia us	129.-	Pirates of the Darkwater dt	129.-	Star Wing us/dt	89.-/99.-	Top Gear II dt	109.-
Jungle Strike	demn., erhältlich	Dracula dt/us	119.-	Magic Johnsons Slam Dunk jp	69.-	Player Manager	119.-	Streetsfighter II Turbo dt	119.-	Tuff E Nuff us	99.-
Saturday Night Slam	demn., erhältlich	Empire Strikes Back dt	119.-	Mario Allstars dt/jp	89.-/79.-	Plak dt	89.-	Striker jp/dt	89.-/119.-	Turn & Burn us	129.-
7th Saga us	129.-	Equinox dt/us	129.-	Mario's Time Machine us	119.-	Pocky & Rocky dt/us	129.-/109.-	Stunt Race FX-Trax	109.-	Turtles Tournament Fighters dt	129.-
Actraiser II us	119.-	F-15 Strike Eagle us	119.-	Mechwarrior dt	129.-	Pop'n Twinbee jp	69.-	Sunset Riders us/dt	109.-/129.-	Utopia us	109.-
Aladdin dt	119.-	F-Zero dt/us	119.-	Mega Man Soccer us	59.-/69.-	Ren & Stimpy Show us	129.-	Super Air Diver dt/jp	129.-/99.-	Winter Olympics us/dt	129.-/125.-
Art of Fighting us/dt	129.-	Fatal Fury II jp	89.-	Mega Man X dt/us	79.-	Riddick Bowe Boxing us	109.-/129.-	Super Battletoads us	59.-	Wizardry 5 us	129.-
Asterix dt	89.-	Fifa Soccer dt	119.-	Metal Marine us	169.-	RoboCop vs. Terminator us	139.-	Super Bomberman dt/jp	99.-/79.-	Wordtris us	39.-
Astro Boy jp	129.-	Final Fantasy II us	139.-	Mickey's Ultimate Challenge us	119.-	Rock'n Roll Racing us	119.-	Super Bomberman us/4 Player Ad.	139.-	World Heroes us/dt	129.-/139.-
Astro Gogo jp	139.-	Final Fight II us	119.-					Super Conflict eng	119.-	X-Kaliber us	109.-
Axelay us	119.-	Final Fight II us	119.-					Super Formation Soccer II jp	69.-	Young Merlin dt	139.-
Battlecars us	119.-	Flashback dt	119.-					Super Hockey dt	109.-	Zico Soccer jp	139.-
Battleship us/dt	119.-/129.-	Flintstones dt/us	119.-					Super Metroid jp	159.-	Zool us	119.-
Beethoven us	119.-	Ghengis Khan II us	139.-					Super Offroad the Baja us	59.-	6-Spieler Adapter SNES	59.-
Blues Brothers jp	129.-	GP-1 Motorcycle dt	109.-					Super Pinball B.I.Mask jp	119.-	60Hz Adapter NTSC (nur 1 Steckver)	39.-
Bugs Bunny us/dt	129.-	Goof Troop us/dt	129.-					Super R-Type III jp	169.-	ASCII Pad dt/us	49.-
Brett Hull Hockey us	129.-	John Madden 94 us/dt	129.-					Super Turrican dt	119.-	Action Replay II 50/60 Hz	99.-
Castle Wolfenstein eng	129.-	Jurassic Park dt	119.-					Super Slapshot us	59.-	Dual Remote Pad us	109.-
Champion World Class Soccer dt	109.-	King Arthurs World dt	109.-					T2 - The Arcade Game dt/us	99.-/89.-	Lethal Enforcers Pistole	39.-
Chester Cheekah II us	109.-	Kings of Dragon us	129.-					Tazmania us	59.-	Prog. Universal Adapter 100% komp.	59.-
Choplifter III us	129.-	Last Action Hero dt	109.-					Tecmo NBA Basketball us	119.-	RGB Kabel dt/us	39.-/29.-
Clay Fighter us	129.-	Lawnmowerman us	119.-					Terminator us	49.-	SNES Power Station dt	199.-
Cloymates us	109.-	Lester us	109.-					Terminator 2 dt/us	129.-/99.-	SNES US 1Pad/220V/RGB-K./us	249.-
Cool Spot us	119.-	Lethal Enforcers us	119.-					Tetris II II	149.-/139.-	Super 4 Joypad SNES dt/us	29.-
Cool World	49.-	Lock On us	99.-					TMNT us	49.-	Umbo: SNES 50/60 Hz	79.-
Crash Dummies us	119.-	Last Vikings us	119.-					Tom & Jerry dt/us	79.-/59.-	Universal Adapter FX-Chip taugl.	9.-
								Tony Meolas Soccer us	119.-	Verlängerungskabel jp	19.-

Tel. 089/54 38 088

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

Wir verkaufen auch Spiele für MEGA DRIVE, Amiga, CD32, PC, NEO-GEO, NEU: Manga-Videos, Marty-Drive, NES, GAMEBOY und CD-ROM! Solange der Vorrat reicht!
AN- UND VERKAUF GEBRAUCHTER SPIELE • Gebraucht - Spiele - Zentrale: 089/53 41 15
Versandkosten 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.

SNES

1-2 Spieler

Gametek

DM 130

SPECTRE



Wow – ein anderer Hintergrund? Nein, es ist nur das Flackern bei einem Treffer ...

Was sich gut spielt, muß nicht immer auch gut aussehen – das ist spätestens seit Tetris kein Geheimnis mehr. Leider gilt der Umkehrschluß (kennen wir nicht tolle Worte?) nicht: Nur, weil „Spectre“ so eine lausige Grafik hat, spielt es sich nicht unbedingt besser.

Aber bevor wir jetzt das Pferd von hinten aufzäumen, erstmal schön der Reihe nach: Spectre ist ein simples, eigentlich klassisch anmutendes 3D-Actionspiel. Ihr steuert einen äußerst abstrakt aussehendes Gefährt (Panzer?) über eine schachbrettmusterte Fläche, die dank Mode 7 recht flüssig über den Schirm huscht und müßt

gegnerische Gefährte mit Kanone oder Granatwerfer plätten. Nebenbei gilt es noch einige Flaggen einzukassieren und über grüne Flächen zu düsen, um den Energievorrat wieder aufzufrischen. Und wer sich der feindlichen Angriffe nicht mehr erwehren kann, darf mitsamt Gefährt in die Luft springen oder gar einen ‚Hyperspace‘-Sprung in einen anderen Teil des Areal machen. Eine Radaranzeige in der Ecke hilft Euch, die Übersicht zu behalten.

Erkennt Ihr den Unterschied zwischen den Levels? Wir auch nicht!



Flüssig animiert, zweiter 'Satz' Soundeffekte, verschiedene Zweisspielermodi



Wieso kam niemand auf die Idee, vielleicht mal ein bißchen Abwechslung in das Gameplay einzubauen?

Bei horizontal geteiltem Bildschirm dürft Ihr auch zu zweit in vier verschiedenen Spielmodi antreten. Entweder kämpft Ihr Seite an Seite mit oder ohne Rechnerunterstützung gegen die abstrakten Bösewichter, plättet Euch gegenseitig oder versucht, Eurem Mitspieler möglichst schnell die Fahne zu klauen.

Zugegeben, so schlecht klingt das gar nicht. Aber die dröge Einfallslosigkeit ist tödlich. Viel-

leicht sind wir ja etwas zu verwöhnt, aber die drei, vier Gegner- und Hindernistypen langweilen nach dem 20. Level doch ein wenig (obwohl sie gelegentlich mal die Farbe wechseln). Nicht mal ein Jingle oder Zwischentitel bekommt Ihr nach einem beendeten Level serviert. Der Steuerung fehlt ein ‚Strafe‘-Modus, um zur Seite zu fahren, ohne dabei die Blickrichtung zu ändern. Und die pseudo-klassische Musik wirkt in einem Actionspiel reichlich verloren. Immerhin könnt Ihr im Optionen-Menü einen recht peppig geratenen zweiten Satz Sound-FX aktivieren. Und die Moral von der Geschicht': Nichts ist unnütz, es kann immer



Diese Frage bewegt uns alle: Kann man Actionspiele auf einem Schachbrett spielen? Endgültig geklärt ist das bis heute nicht, aber nach „Spectre“ sieht's düster aus



Das ist an Spectre wirklich neu: Die Auswahlmenüs sehen grafisch besser aus als das eigentliche Spiel ...

noch als schlechtes Beispiel dienen: Spectre ist lebender Beweis dafür, wie man eine ganz nette Spielidee völlig verwurstet. Traurig!

Gerald Arend

Spectre

Gameplay

Willkommen in der ‚Wüste der Ideenlosigkeit‘! Ödes Leveldesign, zu wenig Gagnetypen, unausgeglichene Steuerung – das hat nix ...

Dauerspaß

Spätestens nach ein paar Stunden hat das minimalistische Spiel seinen Reiz verloren. Und auch zu zweit ist nach kurzer Zeit der Bort ab!

Grafik

Da war der Tester eingeschlafen: Zu dunkel, zu trist, zu eintönig – immerhin ist die Animation recht flüssig geraten.

Sound

Was hat diese schnarchige Mucke in einem Actionspiel verloren? Immerhin ist die Zweitbatterie Sound-FX ganz ordentlich ...

TOTALI - CHECK

Genre Action
Levels jede Menge
Schwierigkeitsgrad ansteigend
Continues –
Speicherkapazität 4 MBit
Erhältlich ab Juni

FAZIT
5



DIE TASCHEN- GELD- MASCHINE

Ladegerät für normale Batterien

Batterie-Manager MK I:

Ladegerät für
Standard- und Akku-
Batterien (Micro und
Mignon), mit 3farbiger
LED-Anzeige, automati-
scher Abschaltung und
Überladungsschutz



99,-DM

Best.-Nr. 901

Dieses Leben ist voller unerschütterlicher Gesetze! Eines davon: Am Ende des Taschengeldes ist grundsätzlich noch furchtbar viel Monat übrig. Kein Wunder –

was braucht man auch nicht alles, um ein einigermaßen lebenswertes Leben zu führen? Jede Menge Burger und Coke zur Befriedigung der körperlichen Grundbedürfnisse. Kino, mindestens 1x pro Woche, um nicht völlig hinter dem Mond zu landen. Dann noch die hipsten CDs, jede Menge Fachliteratur und natürlich haufenweise Batterien. Batterien für den Walkman, Batterien für die Fernbedienung, Batterien fürs Walky-Talky. Ganz zu schweigen von den unzähligen Energie-Konserven, die sich Mario, Sonic und Co. an einem durchschnittlichen Daddel-Nachmittag so reinziehen... Bevor Ihr jetzt allerdings versucht, Euren chronischen Finanzbedarf durch fröhliches Geldddrucken zu befriedigen (das wird nämlich mit Konsolen-Entzug nicht unter 3 Jahren bestraft!), werft Ihr am besten einfach mal einen Blick hier rauf:



Mit der Weltneuheit
"Batterie-Manager MK I"
können endlich auch Standardbatterien
wiederaufgeladen werden –
bis zu 10mal!

Und das bringt Euch finanziell genauso weit nach vorn. Außerdem schont's die Umwelt. Und wenn Ihr das Eurem Dad unter die Nase reibt, beteiligt er sich garantiert an der Anschaffung. Unser Motto lautet: AUFLADEN STATT WEGWERFEN!



NEU! im **S.H.O.P.**

Best.-Nr. 101 • DM 6,-	Best.-Nr. 102 • DM 6,-	Best.-Nr. 103 • DM 6,-	Best.-Nr. 104 • DM 6,-	Best.-Nr. 105 • DM 6,-	Best.-Nr. 106 • DM 6,-	Best.-Nr. 107 • DM 6,-	Best.-Nr. 108 • DM 9,80
							
7/93	8/93	9/93	10/93	11/93	12/93	1/94	SPECIAL 1/94

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

Super-Mario-Kart

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)

nur
DM 99,-

Best.-Nr. 801
DM 99,-

Maßstab 1/16



27 MHz
funkgesteuert

TECHNISCHE DATEN (ROAD KART)

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

Racing-Power mal ohne Konsole: Mit dem funkfern-gesteuerten Mario-Kart düst Ihr über Eure selbstgebaute Strecken!

Best.-Nr. 802
DM 59,95



nur
DM 59,95

Originallänge 15cm

RC Power Set

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

nur
DM 39,95

(nur für Road Kart)

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

SHOP

PREISSENKUNG

Action Replay
DM 135,-
Bestell Nr. 402

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

DM 79,-
Bestell Nr. 403




Tribal Tap DM 69,95
6 Player-Adapter für SNES
Bestell Nr. 404

Booster-Boy DM 79,-
Bestell Nr. 401




3D Poster

je **DM 19,-**

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

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





NEU NEU NEU

"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 (12er-Pack)
Best.-Nr. 408 - DM 29,95



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



Street Fighter

CDs, Shades' & Turrican'

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

jeweils über 70 Min !!!



SHADES: Best.-Nr. 301



TURRICAN: Best.-Nr. 302

Preis je CD nur DM 29,95

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 Rohrfaserstimmung aus Euren vier Wänden!

TOTAL!

BESTELL-COUPON 6/94

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

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

Gesamt

Name (Bitte in DRUCKBUCHSTABEN schreiben)

☐ per Euroscheck zur Verrechnung (Kartenummer nicht vergessen!)

Straße

☐ per Nachnahme (nur Inland, zuzüglich Nachnahmegebühr!)

PLZ/Ort

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

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 Vorratslage. 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, TOTALI-Shop
Postfach 111, 22401 Hamburg

Jurassic Park	dt	69,00
Kirbi's Pinball Land	dt	49,00
Kirbys Dream Land	dt	49,00
Konami Golf	dt	59,00
Last Action Hero	dt	44,00
Marble Madness	dt	49,00
Mario & Yoshi	dt	55,00
Mortal Kombat	dt	59,00

Game Boy ohne Spiel 99,00

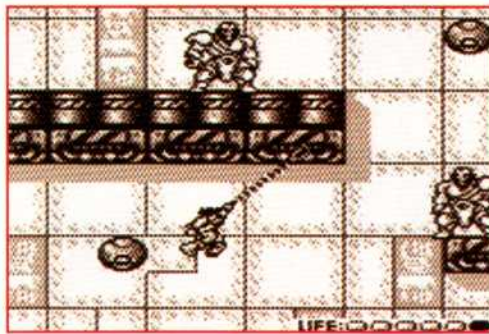
Ladenverkauf: Theresienstr. 152, 80333 München, Tel. 0 89/52 21 81
Cybersoft-Versand: Schönstr. 91, 81543 München, Tel. 0 89/66 45 30
Fax 0 89/66 45 62

Briefmarken.
 Kosten per UPS
 Versandkosten.
 und

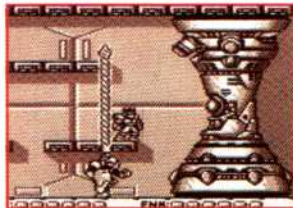
Mit einiger Verspätung erreicht
Capcoms Action-Oldtimer die heimi-
schen Game Boys.

BIONIC COMMANDO

Der bionische
Arm fand in
ähnlicher
Weise Ver-
wendung in
Spielen wie
Super Castle-
vania, Super
Turrican und
Super Metroid.



Bereits Mitte der 80er Jahre flimmerte Bionic Commando erstmalig über die Arkaden-Bildschirme. 1992 fand dann in Japan und den USA eine Game Boy-Umsetzung des ballerlastigen Plattform-Action-Spiels ihren Weg in die Handhelds. Als Angehöriger einer Spezialeinheit gilt es, im Kampf gegen die Doraizische Armee 16 Level zu meistern. Mit Hilfe seines ausfahrbaren Robot-Arms kann sich der Spieler über Abgründe schwin-
gen oder auf höhergele-
gene Platt-
formen hinauf-
ziehen. Habt
Ihr Euch durch
die Reihen der



bösewicht in die ewigen Jagdgründe beför-
dern. Wenn Ihr aus dem Kampf siegreich
hervorgeht, winkt zur Belohnung eine stärkere
Waffe oder ein anderer nützlicher Gegen-
stand. In sogenannten Kontakträumen könnt
Ihr per Computerterminal mit Kameraden in
Verbindung treten, die Euch Informationen
über den Gegner geben oder bis dahin
verschlossene Türen für Euch öffnen. Leider
bewegt sich der Schwierigkeitsgrad auf dem
Capcom-typisch hohen Niveau.
Mittels Paßwort kann man aber jederzeit wie-
der in höhere Level einsteigen. Natürlich ist
das Spielprinzip schon etwas betagt, den-
noch werden Freunde des Genres daran
einige Zeit gefallen finden können.

Klaus-Dieter Hartwig

gegnerischen Ar-
meen gekämpft,
müßt Ihr am
Levelende einen
mächtigen Ober-

Bionic Commando

Gameplay



Ein solide gemachtes Actionspiel; abgesehen vom bionischen Arm ohne herausragende Besonderheiten.

Dauerspaß



16 Level bieten für einige Zeit Beschäftigung, wenn auch nicht viel Abwechslung geboten wird.

Grafik



Dank relativ großer Spielfiguren behält man auch bei größeren Gegnerscharen den Überblick.

Sound



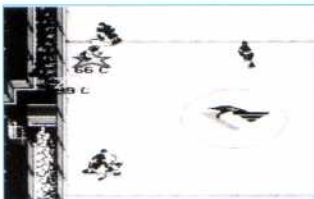
Die Musik ist ganz ordentlich gelungen und durchaus längere Zeit zu ertragen.

TOTALI - CHECK

Genre Action
Levels 16
Schwierigkeitsgrad hoch
Continues 3, Paßwort
Speicherkapazität 2 MBit
Erhältlich im Handel



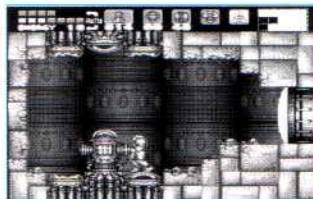
SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND



NHL '94 109,- DM

SUPER NINTENDO

Power Station 189,-
Super Nint. Power 3 Set 299,-
Action Replay Pro 2 109,-
Joypad Original Nintendo 29,-
Aladdin 119,-
Art of Fighting 139,-
Bugs Bunny (Juni) 144,-
Champ. World Class Soccer ... 129,-
Equinox 139,-
FIFA Soccer (Juni) 129,-
Final Fight 2 144,-
Jammit (Mai) 139,-
John Madden '94 119,-
Jogi Bear 119,-
Mario's Time Machine (Juni) .. 139,-
Mega Man X (Mai/Juni) 119,-
Metal Marines 129,-
Might & Magic 2 139,-
Mystical Ninja 129,-
NBA Jam 144,-
NHL Hockey '94 109,-
Pinball Dreams (Mai) 119,-
Pirates of the Dark Wat. (Mai) 144,-
Plok 94,-
Pocky & Rocky 119,-
Pop'n Twinbee II R. B. Adv. 139,-
Rock'n Roll Racing (April) 129,-
Shadow Run 139,-
Skyblazer 129,-
Super Hockey 119,-



Super Metroid 119,- DM

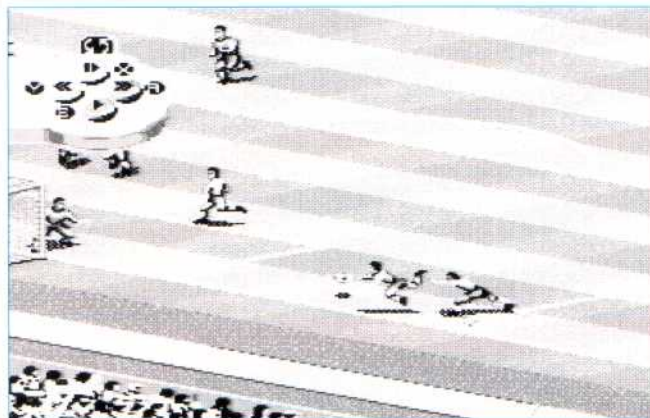
Super Metroid (Juni) 119,-
Super Pang 129,-
S. Star Wars 2 E.S.B. 139,-
Virtual Soccer (Juni) 119,-
World Cup USA '94 129,-
World Cup Striker 139,-
Young Merlin 139,-



World Cup Striker
139,- DM

NES

Turtles Tourn. Fighters 94,-
Dschungelbuch (April) 94,-



FIFA Soccer 129,- DM

GAME BOY

Wario Land 69,-
Castle Quest 59,-
Duck Tales 2 (Juni) 69,-
Dschungelbuch 69,-
World Cup USA '94 (Juni) 69,-

SONDERPREISE

Aero the Acrobat (SN) ... 99,-
Super Bomberman (SN) 74,-
Cool Spot (SN) 109,-
Daffy Duck (SN) 89,-
Flashback (SN) 94,-
Mortal Kombat (SN) 119,-
Street Fighter II T. (SN) 129,-
King Arthur's World (SN) 69,-

Choplifter II (GB) 39,-
R-Type II (GB) 39,-

Alle Spiele in deutscher
Version, solange Vorrat reicht!

Theo
**KRANZ
VERSAND**
& LADEN

Täglich Neuheiten

FÖRDERN DIE UNSERE KOSTENLOS ANGEBOGENEN FRANKFURTER (DM 3,-) UND ABGESCHICKTEN RÜCKMÄRCHEN AN THEO KRANZ VERSAND, D.M. 8,-, BELVOIR (NACHSCHICKEN) DM 10,-. DRUCKEREI UND LADEN: PRESSEKUNST, LANGEN (NACHSCHICKEN) DM 10,-. PORTO AUßER DM 18,-, S.A. - AUF ANFRAGE (GERÄTER ERSCHEINUNGSTERMIN STAND ZUM DRUCKZEITPUNKT DER DRUCKLEGUNG NICHT FEST)

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

CHARTS

LESER CHARTS



Lennart Nacke
Flashback

„Da staunt der Ballerfreak, und der Adventure-Freund beginnt zu jubeln. Die einmalige Story zwingt mich immer wieder vor mein SNES. Flashback ist ein echtes Kultspiel.“

LESER CHARTS



„Mein absoluter Favorit bleibt Flashback, da bei diesem Spiel beinahe alles stimmt: Strategie, super Grafik und eine einzigartige Story.“

Markus Horn
Flashback

LESER CHARTS



Liselotte Appel
Zelda III

„Es macht einfach immer wieder Spaß. Die gut durchdachte Geschichte, die komplexen Rätsel, der klasse Sound und die super Grafik begeistern immer wieder.“

LESER CHARTS



Nadine Bötcher
Zelda III

„Ich liebe die vielen Schatztruhen, die man öffnen kann und freue mich über alle Gegenstände, die ich gefunden habe. Schön ist auch, daß keine Zeit abläuft und man nie in Eile sein muß.“

Der König wurde entthront! Mit einer hauchdünnen Mehrheit stürzt ‚Flashback‘ den Spitzenreiter

‚Street Fighter‘ vom ersten Platz. Aber auch auf den anderen Rängen hat sich einiges vorgetan.

SNES

1

Vormonat
4
Seit
5 Monaten

FLASHBACK



2

Vormonat
1
Seit
11 Monaten

STREET FIGHTER II TURBO



3

Vormonat
2
Seit
5 Monaten

COOL SPOT



4

Vormonat
5
Seit
3 Monaten

ZELDA III



5

Vormonat
3
Seit
3 Monaten

STAR WING



6

Vormonat
6
Seit
3 Monaten

SUPER MARIO KART



7

Vormonat
7
Seit
3 Monaten

ALADDIN



8

Vormonat
10
Seit
3 Monaten

MR. NUTZ



9

Vormonat
-
NEU!

MEGA MAN X

NEU!

LESER CHARTS

„Alles cool! Endlich ein cooles Jump&Run mit viel Action. Um es durchzuspielen muß man mehr als cool sein. Spaß total ist angesagt.“



Sebastian Hanke
Cool Spot

LESER CHARTS

„Dieses Spiel ist und bleibt für mich immer die Nummer 1, denn es ist so farbenfroh und cool, genau wie eure Zeitschrift.“



Nadin Magometschnigg
Cool Spot

LESER CHARTS

„Mr. Nutz ist das schönste und knuddeligste Spiel aller Zeiten. Es ist ein Meisterstück an Grafik, Sound, Dauerspaß und Gameplay. Selten sah man am großen Nintendo-Himmel einen so niedlichen Stern wie Mr. Nutz.“



Christian Brümmer
Mr. Nutz



G I G E M A G A Z I N

ES **G**AME BOY



MEGA MAN

Da „Mega Man X“ nicht unbedingt zu den leichtesten Spielen gehört und die versteckten Extras für den Endkampf extrem wichtig sind, verraten wir Euch hier die Fundorte. Außerdem sagen wir, welche Waffen unserer Meinung nach die Bosse am nachhaltigsten beeindrucken. Kurze Tips zu den ersten acht Endgegnern sowie ein Paßwort, mit dem Ihr Euch voll

ausgerüstet direkt auf den Weg zu Sigma machen könnt, findet Ihr im Shorties-Teil dieser Ausgabe.

SUB-TANKS

Diese Behälter sind extrem hilfreich, da man darin überschüssige Energie für den späteren Gebrauch speichern kann.



In der Halle, mit *Flame Mammoth*: dem Herz (s.u.) von der Plattform ganz oben links weit nach links an die Wand springen. Sie kann zerstört werden, indem Mega Man von ihr abspringt.



Umden *Spark Mandrill*: Tank auf der untersten Ebene kurz nach dem Start aufnehmen zu können, benötigt Ihr den Boomerang Cutter.



HEART TANKS

Heart Tanks erhöhen die Energiemenge, die „X“ maximal besitzen kann. In den ersten acht Levels ist jeweils ein Tank versteckt. Einer allein bringt zwar noch nicht den großen Fortschritt, zusammen zeigen sie jedoch enorme Wirkung.



Chill Penguin

Nach dem Bereich mit dem Walker, in den Mega Man einsteigen kann, müßt Ihr die Wand erklimmen und oben einen Dash-Sprung nach links auf die obere Ebene machen. Der linke Aufbau kann mit Hilfe des Flammenwerfers zerstört werden.



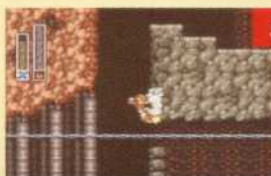
Flame Mammoth

Der Herz Tank liegt fast auf direktem Wege in der unteren rechten Ecke in der großen Halle mit den Spitzhacken werfen den Arbeitsrobotern. In der selben Halle, jedoch am endgegengesetzten Ende, findet Ihr auch einen Sub Tank.



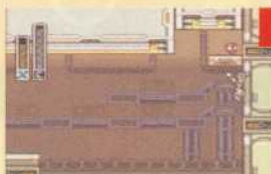
Launch Octopus

Den zweiten Wirbel benutzen, um auf das Kanonenboot zu springen, von dort auf das blaue Bullauge schießen; es versinkt und bricht durch den Boden; rechts unten gelangt man in einen Geheimraum; wo noch eine Seeschlange vernichtet werden muß.



Sting Chameleon

Kurz vor der Höhle mit den herabfallenden Steinen in den Abgrund springen (nach oben geht es hier zur „Body Armor“). Die Felswand auf der rechten Seite müßt Ihr durch Sprünge zerbrechen, dann einen Dash-Sprung weit nach rechts machen.



Spark Mandrill

Auch hier gibt es kein Rankommen, wenn Ihr nicht bereits den Boomerang Cutter habt, da auch dieses Herz auf einer unerreichbaren Plattform liegt. Hangt Euch darunter an die rechte Wand und probiert dann, es mit dem Cutter zu erwischen.



Boomerang Cutter

Zuerst müßt Ihr Boomer besiegen und ihm den Boomerang Cutter abnehmen. Klettert anschließend nochmal bis zur Mitte des Turmes, wo ein Herz offen auf einem unerreichbaren Vorsprung liegt. Dies kann man nun mit dem Cutter aufnehmen.



Storm Eagle

Zuerst müßt Ihr mit den Fahrstühlen gleich zu Beginn bis ganz nach oben fahren und dann einen Dash-Sprung weit nach links machen. Habt Ihr alles richtig gemacht, landet Ihr auf einer Plattform über dem Eingang, auf dem auch der Herz Tank liegt.



Armored Armadillo

Ihr müßt die gezeigte Stelle vor dem Bulldozer erreichen, da dieser sonst die Wand zerstört. Laßt Euch links einfach vor ihn fallen und dann auf keinen Fall von ihm einholen. Oder Ihr lauft hinter ihm her und erledigt ihn mit dem Flammenwerfer.

TRICKS TIPS & TRICKS TIPS & TRICKS

X - P A R T S

In seiner unendlichen Weisheit hat Dr. Light natürlich vorausgesehen, daß der gute 'X' in seinem Leben Hilfe noch bitter nötig haben würde. So versteckte er vor seinem Tod vier Erweiterungsteile, die extrem nützlich im Kampf gegen Sigmas Schergen sind.

Armored Armadillo: Wenn sich der erste Bulldozer in Bewegung setzt, klettert die linke Wand schnell wieder hoch, bevor er sie zerstört. Der Tank liegt hinter dem Startpunkt der Maschine.



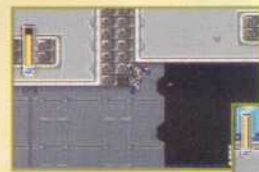
Storm Eagle: Der Tank ist im Tower versteckt. Laßt Euch links vom Geschützturm nach oben tragen, oder rechts von den beweglichen Plattformen. Dann müßt ihr noch die Scheibe zerschließen.



Emergency Acceleration System (ermöglicht das 'Dash'-Manöver): Liegt in Chill Penguins Level auf dem direkten Weg, ist also gar nicht zu verfehlen.



X-Buster (stärkerer Beam; neue Funktion für jede Extrawaffe): Sehr schwer zu bekommen! Ihr müßt vorher 'Dash' und 'Helmet' haben. Von der rechten Plattform aus müßt ihr per Dash-



Sprung die Blöcke erreichen und diese dann im Sprung zerstören (Flamme Mammoth-Level).

Body Armor (bessere Rüstung): Dort, wo man im Chameleon-Level



zum Herz nach unten klettert, einen Dash-Sprung nach rechts gegen die Wand ausführen; den grünen Roboter danach mit dem Standardbeam am Kopf treffen (hält einiges aus).

Helmet ('X' kann damit manche Decken per Kopfstoß zerstören): Im Storm Eagle-Level, kurz vor dem Ende, an der gezeigten Stelle per Dash-Sprung nach rechts; die Gasflaschen mit dem Flammenwerfer zerstören.



The Bad Guys

So, Ihr dachtet die ersten acht Bosse wären schwer u schlagen? Dann wartet, bis Ihr auf diese Burschen trefft! Sie haben nicht mehr so anfällige Schwachstellen wie ihre Vorgänger.



Vile
Verschwendet keine Waffenenergie, solange er in seinem Robot sitzt! Nach Zetas Eingreifen bekommt Ihr volle Energie zurück, und der richtige Kampf beginnt. Schießt immer zwei Homing Torpedos hintereinander ab, und das Problem ist schnell beseitigt.



The Spider
Vor jedem Angriff erscheinen grüne Balken zwischen den Rohren. Dies sind die Bahnen, auf denen sich die Spinne bewegen kann. Am Boden öffnet sich kurz ein roter Punkt auf ihrem Rücken. Genau dan müßt Ihr mit Shotgun Ice oder normalem Beam zuschlagen.



Die Augen müßt Ihr treffen, solange sie aufleuchten. Benutzt am besten Homing Torpedos. Wenn sich die Wände schließen, bearbeitet das Geschütz in der Mitte. Falls Ihr keine Torpedos mehr habt, erweist sich dabei auch der Boomerang Cutter als recht nützlich.

The Face



The Tank
Nur die obere Hälfte des Panzers ist verwundbar. Benutzt Homing Torpedos oder aufgeladene B-Cutter. (Zur Not tut's auch ein normaler Beam). Auf keinen Fall dürft Ihr Euch auf dem unteren Teil vom oberen erwischen lassen. Benutzt den Dash zum schnellen Ausweichen.



Sigma's Dog
Zuerst hetzt Sigma sein Schoßhündchen auf Mega Man. Das Tierchen ist gar nicht schwer zu besiegen. Der Trick an der Sache ist, möglicherweise keine Energie dabei zu verlieren. Bleibt am Boden und benutzt Shotgun Ice. Weicht per Dash aus wenn er springt.



Klettert sofort an der Wand bis ganz nach oben. Sigma beginnt nun, von den Wänden abzuspringen. Wartet, bis er direkt auf Euch zukommt. Laßt Euch dann fallen und feuert mit dem E-Spark feuern. Seid Ihr gelandet, müßt die Prozedur wieder von vorn beginnen.

Sigma



Sig's Machine
Der verwundbare Punkt der letzten Inkarnation Sigmas ist der Kopf oben in der Mitte. Springt auf die Hände der Maschine, laßt Euch nach oben tragen und beharkt den Kopf mit dem Rolling Shield. Klingt ganz einfach? Na, Ihr werdet ja sehen.



The End
Ist Sigma schließlich besiegt, könnt Ihr endlich den Abspannen genießen. Doch halt, was ist das? Eine Botschaft aus dem Jenseits?! Sigma prophezeit Mega Man seine Rückkehr. Sieht ganz nach einer geplanten Fortsetzung aus, oder etwa nicht?



Klaus-Dieter Hartwig

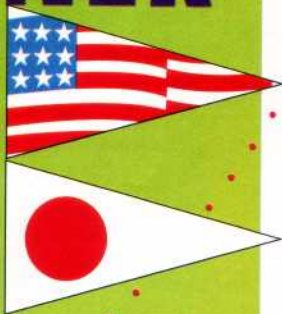
TO!

D A S U N A B H Ä N G

SUPER NES **N**

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.



The Peace Keeper

SNES
1-4 Spieler
Jaleco
DM 140

Wer konnte das ahnen? Im Jahre 2015 regiert die „Deutschland-Moldavia“-GmbH die Welt. (Das ,s' wurde vergessen) Doch vier Muskelmänner wollen das ändern.

Es gibt sie wie Sand am Meer: Prügelgames. Einige sind ganz gelungen, andere nicht. „Peace Keepers“ von Jaleco gehört eindeutig zu den Letzteren. Das Gameplay entspricht weitgehend dem „lauf-und-schlag-zu“-Schema. Mit Eurer Spielfigur tragt Ihr über den Screen und verdrescht alles, was sich von links oder rechts ins Bild wagt. Dazu habt Ihr nicht nur die Fäuste zur Verfügung, sondern auch ein ansehnliches Arsenal an Extra-Schlägen. So rammt Kampfmaschine A1 seine Gegner unangespitzt und kopf-über in den Boden, was nicht nur für Kopfschmerzen, sondern

ven Gameplay-Mängel hinweg. Spätestens nach zehn Minuten stellt sich jedoch die große Ermüchterung ein. Das Spiel bietet kaum Abwechslung, dafür aber eine ziemlich ungenaue Steuerung. Extrawaffen sind Mangelware, und die Kollisionsabfrage ist ein Witz: Durch die meisten Gegenstände und Wände könnt Ihr einfach hindurchgehen. Auf einen



Vier Spieler?
Klingt gut! Klappt aber leider nur im Versus-Modus. Ihr könnt Euch also nur gegenseitig übers Knie legen.

auch für den Abgang der betroffenen Spielfigur sorgt. Sein Kumpel Flynn hingegen produziert ein Blitz-Gewitter, um sich seiner Kontrahenten zu entledigen. Doch geht mit diesem Zauber sparsam um, denn manche Aktionen kosten so viel Power, daß unsere Helden sie nur zweimal benutzen können. Einige dieser Effekte sind grafisch ganz imposant und täuschen kurzzeitig über die massi-

Punktezähler haben die Programmierer lieber gleich verzichtet. Dafür könnt Ihr mit bis zu vier Spielern gleichzeitig in den Ring steigen. Doch schon wieder gibt es ein Problem: Woher wollt Ihr vier Freiwillige hernehmen, die dumm genug sind, um ihre kostbare Zeit mit solch einem Schrott zu verplempern?

Martin Klugkist

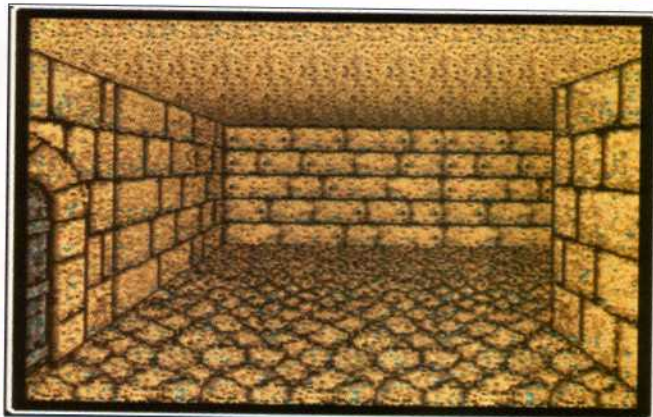
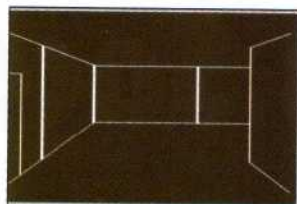
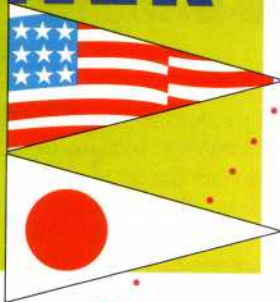
Gameplay	■ ■ ■ ■ ■
Dauerspaß	■ ■ ■ ■ ■
Grafik	■ ■ ■ ■ ■
Sound	■ ■ ■ ■ ■

TOTALI - CHECK	
Genre	Action
Levels	4
Schwierigkeitsgrad	hoch
Continues	12
Speicherkapazität	8 MBit
Import aus	USA

FAZIT
4-

IMPORTNER

CORNER



SNES

1 Spieler

Capcom

DM 140

WIZARDRY V - Heart of the Maelstrom

**Willkommen im
einstmals schön-
nen Lande
Llylgamyn. Wo
früher Friede,
Freude und Eier-
kuchen regierten,
herrscht jetzt das
düstere Chaos.**

Schuld daran ist die böse Magierin Sorn, die den Maelstrom, eine Ansammlung von reiner Energie des Bösen unter der Hauptstadt von Llylgamyn geschaffen hat. Unter den Höhlen der Stadt liegt auch ein geheimnisvolles Orb, das dem Lande bislang Frieden und Wohlstand bescherte. Aber seitdem Sorn den Gatekeeper, der als einziger die Macht des Orb beherrschte, in ihre Gewalt gebracht hat, scheint der Untergang unausweichlich. Höchste Zeit, daß einige mutige Kämpfer in

von Llylgamyn anfangs relativ unwohl fühlen, denn hier geht es nicht nur darum, möglichst viele Kämpfe erfolgreich zu bestehen und dabei noch so nebenbei einige Rätsel zu lösen, eher das Gegenteil ist hier der Fall: Erfahrungsbringende Kämpfe finden nicht allzuoft statt, man kann sich meistens über weite Strecken bewegen, ohne mit einer Übermacht an Gegnern fertig werden zu müssen. Dafür ist jedoch genaues Kartenzeichnen und recht viel Grips vonnöten. Die Dungeons mit ihren Dreh- und Dunkelfeldern, Fallgruben und verschlossenen Türen haben es wahrhaft in sich. Kommt es einmal zum Kampf, so können die einzelnen Züge in Ruhe geplant werden, Echtzeit-Hektik wie etwa bei Dungeon Master oder Eye of the Beholder gibt es hier zum Glück nicht. Wer bislang gewohnt ist, daß er seine Party zunächst in den einfacheren Levels an recht schwachen Gegnern mit etwas Geduld und übermäßig vielen Kämpfen in Hochform bringen kann, der wird eine kleine Überraschung erleben: Die Herrschaften altern im Verlauf des

Spieles nämlich, und wer erst einmal das Rentenalter erreicht hat, der zieht keinen toten Hering mehr vom Teller.

Zugegeben, das alte SirTech-Szenario hat schon einige Jahre auf dem Buckel, dafür aber auch heute noch seine Reize - zumindest für den echten Rollenspiel-Profi. (Netter Gag am Rande: Wer einen Hauch Nostalgie verspüren will, der kann auch auf Wunsch einen Modus aktivieren, in dem man das Flair der 80er Jahre und der alten Homecomputer-Versionen spüren kann: Simple Liniengrafiken statt ausgefeilter Oberflächen-Texturen - nicht mehr zeitge-

mäß, aber ganz lustig.) Wer jedenfalls (mal wieder) echte Dungeon-Luft schnuppern möchte, der sollte hier unbedingt einen Blick riskieren. Eine War-

nung allerdings: Der Schwierigkeitsgrad ist doch ziemlich hoch!

Michael Anton

Training Grounds	
KILLER	E 1 G-777 Runa
Strength 15	Fighter
Devotion 1	Mage
Vitality 1	
Assault 1	
Luck 1	
Bonus 0	
Up, Down	Moves Pointer
Right, Left	After Scores
Alt Button	Finished

Castle				
Welcome ARNOLD. You Have 64 G.P.				
ROBES	20			
LEATHER ARMOR	140			
SCALE MAIL	140			
PLATE MAIL	140			
STAGGED LEATHER	1200			
IRON CHAIN	1700			
(Alt to Purchase (B) to Leave				

Name	Class	AC	Hits	Status
ARNOLD	FIGHTER	5	15	15
RAMBEAU	FIGHTER	5	14	14
TUCK	FIGHTER	5	11	11
BILBO	FIGHTER	5	12	12
GANDALF	WIZARD	9	5	5
WIZKID	WIZARD	9	5	5

Castle				
*Gilgamesh's Tavern Adventurer's Inn Boltac's Trading Post Temple of Cant Edge of Town				
Name	Class	AC	Hits	Status
ARNOLD	Fighter	5	15	15
RAMBEAU	Fighter	5	14	14
TUCK	Fighter	5	11	11
BILBO	Fighter	5	12	12
GANDALF	Wizard	9	5	5
WIZKID	Wizard	9	5	5

Die erzeugten Helden sollten später im Shop gut ausgerüstet werden.

das Herz des Maelstrom steigen, Gatekeeper und Orb befreien und Sorn in ihre Schranken verweisen. Viele haben es zwar schon versucht, ihre Gebeine zieren nun die örtlichen Dungeons. Seid Ihr besser drauf? Wer bislang nur Rollenspiele im Japano-Stil gespielt hat, der dürfte sich in den Dungeons

erleben: Die Herrschaften altern im Verlauf des

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

TOTAL! - CHECK

Genre	Rollenspiel
Levels	komplex
Schwierigkeitsgrad	ansteigend
Continues	Batteriepuffer
Speicherkapazität	8 MBit
Import aus	USA

FAZIT
2-

SNES

1-2 Spieler

Capcom

DM 140

Es ist schon ein Kreuz mit diesen Drachen: Andauernd müssen sie sich unbeliebt machen, und irgendwer hat dann die Suppe auszulöffeln...

S o auch im vorliegenden Fall: Gildiss heißt der fiese Kerl und Malus das von ihm geknechtete Königreich. Zwar hatte der König das Untier per Magie in Tiefschlaf versetzen können, doch die Zeit ist gerade um und das Unheil bedroht von neuem das Land. Da hilft nur eines: Irgendwer muß sich zu dem Biest durchkämpfen und es töten, bevor das Schicksal seinen Lauf nimmt.

Gleich fünf gestandene Helden bewerben sich um diese ehrenvolle Aufgabe, von schwachbrüstigen Zauern und Elfen, die auf Magie und Geschwindigkeit setzen, bis hin zu muskelbepackten Zwergen und Kämpfern ist alles vorhanden, was sich als tapferer Recke bezeichnen kann. Die müssen sich alleine oder zu zweit durch 16 Level voller hinterhältiger Gegner prügeln und



cheren Schwierigkeitsgraden selten größere Probleme, fast die Hälfte des Games schon im ersten Anlauf zu überleben. Und dann hat man meistens schon genug gesehen... Wer nicht unbedingt auf das Hack 'n' Slay-Genre steht, der versäumt hier eigentlich nichts!

Michael Anton

King of Dragons



metzeln, um dem düsteren Drachen Demut zu lehren. Von Zeit zu Zeit warten besonders große und fiese Zwischengegner auf unvorsichtige Helden, gemeuchelte Gegner hinterlassen Kostbarkeiten, die zu mehr Erfahrung und besseren Waffen bei-



Drei gegen einen? Das ist wirklich nicht ganz fair! Nur Mut, der Bessere wird gewinnen!

Für jeden Geschmack ist eine Figur mit besonderen Eigenschaften vorhanden, wer die Wahl hat, hat die Qual...



tragen. Für den Fall der Fälle können die Kämpfer auch auf Magie zurückgreifen, die kostet aber etwas der wertvollen Lebensenergie. Capcom hat bei diesem Game einen leicht angestaubten Automaten wiederbelebt, mit mittelmäßigem Erfolg: Grafisch und soundtechnisch ist das Game durchaus akzeptabel, das Gameplay schwächelt aber etwas. Die Level sind zwar oft recht hart, aber zu kurz, zu durchsichtig und ohne echte Abwechslung. Selbst ungeübte Spieler haben auf den einfa-

Grafik	☒ ☒ ☒ ☒ ☐ ☐
Sound	☒ ☒ ☒ ☐ ☐ ☐
Gameplay	☒ ☒ ☐ ☐ ☐ ☐
Dauerspaß	☒ ☒ ☒ ☐ ☐ ☐
TOTALI - CHECK	
Genre	Action
Levels	16
Schwierigkeitsgrad	einstellbar
Continues	2/erspielbar
Speicherkapazität	8 MBit
Import aus	USA

FAZIT
3-

Spiele • T-Shirts • Zubehör • Spiele

BEACH GAMES

-Versand Tel. 09341/3121 Laden-

Welcome to the Land of 1001 Adventures!

Tel: 09341/3121 oder 61041

Beach Games Am Brenner 3, 97941 Tauberbischofsheim

Bestellservice Tel.: 093 41/31 21

Mo-Fr 8.30-18.30/Sa 10.00-13.00 Uhr

Super Nintendo Deutsche Spiele!!!

Aladdin	DM	99,-
Art of Fighting	DM	139,-
Champions World Class Soccer	DM	109,-
Dr. Franken	DM	139,-
Empire Strikes Back (Star Wars 2)	DM	139,-
Equinox	DM	139,-
FX Stunt Race	DM	139,-
Flashback	DM	99,-
F1 Pole Position	DM	129,-
Flinstones	DM	119,-
FIFA Soccer	DM	119,-
Goof Troop	DM	119,-
Mortal Kombat	DM	99,-
Madden '94	DM	119,-
Mr. Nutz	DM	119,-
Meach Warrior! (Das Kultspiel mit dt. bildschirmtexten ist endlich lieferbar.)	DM	139,-
Mystical Ninja	DM	129,-
NBA Jam	DM	129,-
Nigel Mansell	DM	129,-
NHL Hockey '94	DM	109,-
Packey & Rocky	DM	119,-
Sensible Soccer	DM	129,-
Striker	DM	109,-
Star Wing	DM	79,-
Shadow Run	DM	139,-
Super Turrican	DM	89,-
Super Mario All Stars	DM	89,-
Super Bomberman	DM	89,-
Sky Blazer	DM	129,-
Street Fighter Turbo	DM	129,-
Terminator 2 Arcade Game	DM	109,-
Tiny Toon	DM	94,-
Young Merlin	DM	149,-

Super Nintendo US Import Games!!!

Fatal Fury 2	DM	139,-
Lufia	DM	139,-
Secret of Mana	DM	149,-
Claymates	DM	139,-
Super Metroid	DM	139,-
Ninja of the R.	DM	139,-
Seventh Saga	DM	139,-

KONSOLEN

Super Nintendo Super set	DM	349,-
Super Nintendo ohne Spiel	DM	199,-
Mega Drive 2 ohne Spiel	DM	179,-
Mega Drive mit 1 Spiel	DM	209,-
Mega CD mit 7 Spielen	DM	599,-

NEU! Jaguar! NEU! Jaguar!

ZUBEHÖR

Joypad verlängern 2,5 meter	DM	12,-
Action Replay Pro 2	DM	199,-
X-Terminator	DM	99,-
SG Pro Pad	DM	35,-
Topflighter Joystick	DM	139,-
SN Pronero Joystick	DM	99,-
Tripal Top 6 Spiel Adapter	DM	59,-
RGB Kabel SNES	DM	19,-
Super Scope (Lichtkanone) mit 6 Spielen	DM	99,-
Infrared Pads (2 Stück) Mit Micro tastatur	DM	99,-

Wir liefern mit post per NN + 8 DM Porto oder UPS Schnellservice (24 Stunden) + 12 DM Porto. Vorkasse nur gegen euroscheck + 4 DM Porto. Preis irrtümer und druckfehler vorbehalten!

• T-Shirts • Zubehör • Spiele •

Prämie 1-2



präsentiert:

Das Fußball –
Stadion fürs Wohnzimmer

Mit „Olympic Gold“ und „Winter Olympics“ haben sich die goldenen Jungs ihre ersten Sport – Lorbeeren verdient. Jetzt kommt das nächste Kapitel: Das offizielle Game zur Fußball – WM '94 für SNES und Game Boy ist da und macht das Sofa zur Tribüne. Fertig zum Anstoß? Dann los!

Gibt's
für:Zuzahlung
DM 100,-Zuzahlung
DM 55,-

Prämie 3

- funkferngesteuert
- Drehungen um die eigene Achse möglich
- Steuerung Joypad ähnlich gestaltet
- 15 cm lang!

Mario, zum Greifen nah!

Eben noch auf Deiner Mattscheibe – und jetzt (fast), „echt“ auf Deinem Hinterhof: Mario, der rasende Klempner sorgt für heiße Live - Action. Das „Super-Mario-Cart“ ist ganze 15 cm lang, funkgesteuert und ganz schön flink. Der Fun-Faktor ist riesig: Die Steuerung ist ähnlich wie ein Joypad gestaltet und sowohl Beschleunigung als auch Wendigkeit machen einfach einen Höllen- Spaß. Mario kann sich sogar auf der Stelle um die eigene Achse drehen, so daß man mit ein bißchen Geschick ausgewachsene „Power Slides“ hinkriegt. Drück auf die Tube!



Kopfgeldjä

12 Uhr mittags – jetzt wird scharf geschossen: Zwar keine Handvoll Dollar, aber dafür jede Menge Super – Belohnungen warten auf Dich! ... Was Du dafür tun mußt? Eigentlich nichts besonderes: Sattelle Deinen Gaul und mach Dich auf den Weg zu Deinen Kumpanen! Erzähl ihnen alles über **TOTAL!** ! Daß man da verdammt genau weiß, wo's in der wilden Nintendo – Welt langgeht. Daß die Tests kompetent und unabhängig sind und die **Tips&Tricks** auch aus der härtesten Klemme helfen. Daß **TOTAL!** genau der richtige Gefährte für rauhe Zeiten ist. Na, eben all das, was Dir schon lange klar ist ... Schließlich holst Du Dir bereits regelmäßig Deine **TOTAL!** oder hast vielleicht sogar schon ein **Abo** und bekommst somit die aktuelle Ausgabe immer pünktlich und bequem frei Saloon ... äh, Quatsch ... frei Haus geliefert. Am besten läßt Du Deine Freunde einfach mal bei Dir reinschauen, in der großen Pause oder beim nächsten Video – Duell. Damit tust Du ihnen und Dir einen Gefallen:

Deine Kumpels haben noch mehr Spaß an ihrer Konsole und Du verdienst Dir eine tolle Prämie. (Einige sind allerdings so wertvoll, daß Du bei aller Freundschaft ein wenig dazu bezahlen mußt.)

Also: Mach Dich auf die Jagd und bring uns einen neuen Abonnennten – **aber bitte lebendig!**

Prämie 4

Prämie 5



Gibt's für:
**Zuzahlung
DM 40,-**

**Keine
Zuzahlung!**



**Action- Anzug
für die Kleinsten**

Diese Soft-Plastik-Gürteltasche kleidet den Game Boy wirklich äußerst vorteilhaft: Im vornehmen Grau des „Handy Carry“ wirkt er richtig erwachsen. Gleichzeitig schützt ihn das „Mäntelchen“ vor Spritzwasser und Schmutz. Und wenn Action angesagt ist, wird einfach der Monitor aufgeklappt. Sehr praktisch, das Ganze!

präsentiert:



**SV 900 Handy
Power Kit:**

**Zuzahlung
DM 50,-**

Macht Schluß mit dem herzlosen Batterie – Gemetz! Das „SV 900 Handy Power Kit“, ein wiederaufladbarer Akku mit dazugehörigem Ladegerät, versorgt den Game Boy ganze 14 (!) Stunden mit der lebenswichtigen Energie. Danach geht's kurz „an die Boxen“ und der Fun geht weiter. Schont das Taschengeld und die Natur – sehr vernünftig!

Wer das nicht hat, hat selber Schuld...

ger gesucht!

Lesercoupon gültig bis 4.8.94 **TOTAL!** **Abo-Coupon** **TOTAL!**

NEUER ABONNENT

Ja, ich möchte TOTAL! für zunächst ein Jahr(12 Ausgaben) beziehen. Das Abonnement verlängert sich nur dann um ein weiteres Jahr, wenn ich nicht bis spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Lieferjahres schriftlich kündige. Der Jahresbezugspreis beträgt zur Zeit DM 72,- (12 Hefte) inkl. Zustellgebühren.

Dieses Angebot gilt nicht im Ausland.

Name, Vorname _____ Telefon _____

Straße, Nr _____ PLZ, Wohnort _____

☐ Bargeldlos durch Abbuchung vom Konto

Konto- Nummer _____ Bankleitzahl _____ Bankinstitut _____

☐ Gegen Jahresrechnung (Bitte keine Vorrauszahlung leisten, Rechnung abwarten)

Datum _____ Unterschrift _____

Datum _____ 2. Unterschrift _____

Garantie: Ich weiß, daß ich diese Bestellung binnen 10 Tagen widerrufen kann. Es genügt eine schriftliche Mitteilung an TOTAL!, Heilwigstr.39, 20249 Hamburg. Die Widerrufsfrist beginnt mit der Absendung dieses Coupons. (Poststempel). Die Kenntnisnahme dieses Hinweises bestätige ich durch meine zweite Unterschrift.

PRÄMIENEMPFÄNGER

Bitte beachten Sie: Neuer Abonnent und Prämienempfänger dürfen nicht ein und dieselbe Person sein. Dieses Angebot gilt nicht im Ausland.

Achtung: Nur 1 Prämie pro Coupon möglich!

Ich habe einen neuen Abonnenten für TOTAL! geworben. Bitte schicken Sie mir: (bitte nur 1 Prämie ankreuzen)

- | | |
|--|--|
| 1. ☐ World Cup USA SNES, Zuzahlung DM 100,- | 4. ☐ Handy Carry, keine Zuzahlung |
| 2. ☐ World Cup USA GB, Zuzahlung DM 55,- | 5. ☐ Handy Power Kit, Zuzahlung DM 50,- |
| 3. ☐ Super Mario Kart, Zuzahlung DM 40,- | |

Ich erhalte meine Prämie, sobald der Abonnent seine ersten Bezugsgebühren bezahlt hat. Zuzahlungsbeträge werden bei Anlieferung per Nachnahme (zuzügl. DM 3,50 Nachnahmegebühr) kassiert.

Name, Vorname _____ Straße, Nr _____

PLZ _____ Wohnort _____ Datum _____ Unterschrift _____

C O U P O N A N :

MVL GmbH
„Leser werben Leser“
Heilwigstraße 39
20249 Hamburg

4061

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 unkartierten 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 5/94 heißen Zoran Konjevic, René Wulkow, André Ohlhoff. 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.)

SINIS

Lemmings

Wenn Euch die Langeweile bei „Lemmings“ für das SNES überkommt, dann gebt im Titelménü Folgendes ein: Select halten und dann Start. Es erscheint ein geheimes Optionsménü, mit dem Ihr einiges anstellen könnt.

Rainbow Bell Adventure

Wir haben ein Herz für alle untalentierten Rainbow-Bell-Adventure-Spieler, die noch immer vom 33. Level nur träumen können.



Die Paßwörter:

- Level 1: BPR+D
- Level 2: QiMDP
- Level 3: hrOND
- Level 4: wBnhP
- Level 5: r3bbd
- Level 6: nOHRP
- Level 7: O5kgD
- Level 8: dmgHP
- Level 9: WhPBd
- Level 10: rOMRN
- Level 11: Wgl5D
- Level 12: knpJN
- Level 13: NQmwD
- Level 14: pr4NP
- Level 15: 34pdd
- Level 16: GHhMP
- Level 17: PPK+D
- Level 18: dbH3N
- Level 19: bW52D
- Level 20: bWB2P
- Level 21: 53mbD
- Level 22: bR2ON
- Level 23: PKdpd
- Level 24: gWG2P
- Level 25: H51gD
- Level 26: rkqGN
- Level 27: phgBD
- Level 28: BORdD
- Level 30: kTH1N
- Level 31: dNqrD
- Level 32: J3wbP
- Level 33: 5rNND

Klaudia Reckemmer, Dürkheim

NBA JAM

Nicht nur Clinton und sein Vize Gore (siehe TOTAL! 5/94) geben

bei NBA JAM ein Gastspiel, sondern auch noch viele andere Persönlichkeiten. Wie immer gebt Ihr einfach die Initialen ein. Den letzten Buchstaben müßt Ihr dann mit der jeweiligen Tastenkombination bestätigen. Alles klar?

P Funk: DIS, L+Start+A

Moon: UWV, L+Start+A

Jamie Rivett: RJR, R+Start+X



Sal Divitta: SAL, L+R+X

Turcell: MJT, R+Start+A

Samulski: AIR, L+Start+X

Scruff: ROD, L+Start+X

Kabuki: QB, L+Start+X

Chow Chow: CAR, L+R+X

Weasel: SAX, L+R+X

Zusätzlich könnt Ihr auch noch weitere Power Up-Codes eingeben. Drückt nach der Teamauswahl (vor dem Tip Off) folgende Tatenkombis:

Power Up-Intercept: Steuerkreuz ständig drehen und so oft wie möglich A drücken.

Power Up-Turbo: 13 mal A drücken und dann Y, A und B bis zum Tip-Off halten.

Power Up-Fire: Sechs mal B drücken und beim sechsten Mal festhalten.

Power Up-Defense: Irgendeinen Knopf fünfmal drücken und beim fünften Mal gedrückt halten.

Shot % Display: Einmal A drücken und dann gleichzeitig A, B und runter gleichzeitig drücken, nun erscheint bei den Würfeln eine Anzeige, wie gut der Spieler von seinem Standpunkt aus trifft.

Ugur Ister, Unterschleißheim & Markus Nitsche, Groß-Gerau

Alien 3

Selbst das stärkste Alien hat keine Chance mehr, wenn Ihr im Titelscreen diesen Cheat eingibt: Drückt auf dem zweiten Joypad: A, B, Y, X! Mit Pad 1 könnt Ihr nun einige nette Extras anwählen.

Knopf A: unverwundbar

Knopf B: bessere Waffen

Knopf C: unendlich Energie

Wenn Ihr das Ganze mehrmals macht, könnt Ihr auch alle drei

TIPS & TRICKS Shorties

Cheats auf einmal benutzen.

Daniel Schmidt, Tobias
Neuer & Stefan Holle

Lamborghini-Challenge (US)

Mit diesem Cheat fetzt Euer Sportwagen gleich mal so schnell durch die Gegend, denn 'Titus the Fox' sitzt höchstpersönlich drin. Im Password Screen gebt Ihr folgenden Code ein: JFBBBBBBBBBBJFK-. Schon könnt Ihr Euch über 6.000.000 Dollar freuen. Und Tschüss!

Marcel Bock, Herborn

Wizardry V

Gerade in der Anfangsphase sind die Verletzungen schwer und das Kapital recht gering. Recht oft sind schwere Verletzungen nur durch kostspielige Aufenthalte im Gasthof zu heilen, für dringend benö-

tigte Ausrüstungsgegenstände fehlt dann das

Geld. Mit einem kleinen Trick könnt Ihr Euch die Kohle für teure Übernachtungen aber sparen: Bevor Ihr den Dungeon verläßt, verbraucht Euer Kleriker seine restlichen Magiepunkte und heilt die angeschlagenen Mitglieder der Party, soweit die Punkte reichen. Anschließend geht es ins Gasthaus, wo aber nur der Kleriker ein kurzes Nickerchen in den kostenlosen 'Stables' hält. Das reicht, um die Magiepunkte wieder aufzufrischen, anschließend geht es wieder zurück ins Labyrinth. Falls noch einige Figuren angeschlagen sein sollten, ist die ganze Prozedur zu wiederholen. Auf diese Weise läßt sich besonders in der Aufbauphase einer Party ein ganz nettes Sümmchen zusammensparen: Ein Durchschnitts-Kleriker hat schon ab Level 2 rund fünf Magiepunkte, das reicht, um auch schwer angeschlagene Kämpfer wieder schnell in Form zu bringen, ohne daß erst wochenlange, teure Zwangsaufenthalte nötig sind. (Mit steigenden Erfahrungsleveln und effektiveren Spells dürfte dieser Trick auch im späteren Spiel oft noch ganz praktisch sein.)



Metal Marines

Für alle Schwermetall-Strategen kommen hier die kompletten Levelcodes:

- Level 2: HBBT
- Level 3: PCRC
- Level 4: NWTN
- Level 5: LSMD
- Level 6: CLST
- Level 7: JPTR
- Level 8: NBLR
- Level 9: PRSC
- Level 10: PHTN
- Level 11: TRNS
- Level 12: RNSN
- Level 13: ZDCP
- Level 14: FKDN
- Level 15: YSHM
- Level 16: CLPD
- Level 17: LNVV
- Level 18: JFMR
- Level 19: JCRY

Level 20: KNLB

Das letzte Level ist ziemlich kernig, aber mit einem kleinen Trick ist es doch zu schaffen: Zeichnet Euch während des mehrmaligen



Spielens auf kariertem Papier eine Übersicht der gegnerischen Bauten, sie ist immer die gleiche. Sobald Ihr Euch bestens auskennt, baut Ihr Euch für den entscheidenden Kampf zunächst Doppelraketen und Roboter. Der Gegner eröffnet das Gefecht regelmäßig mit einer Interkontinentalrakete, sobald ihr die auf die Rübe bekommen und diese Attacke einigermaßen überlebt habt, geht Ihr sofort zum Angriff über. Auf diese Weise habt Ihr dank Eures Informationsvorsprungs die Nase einen Zug vorn.

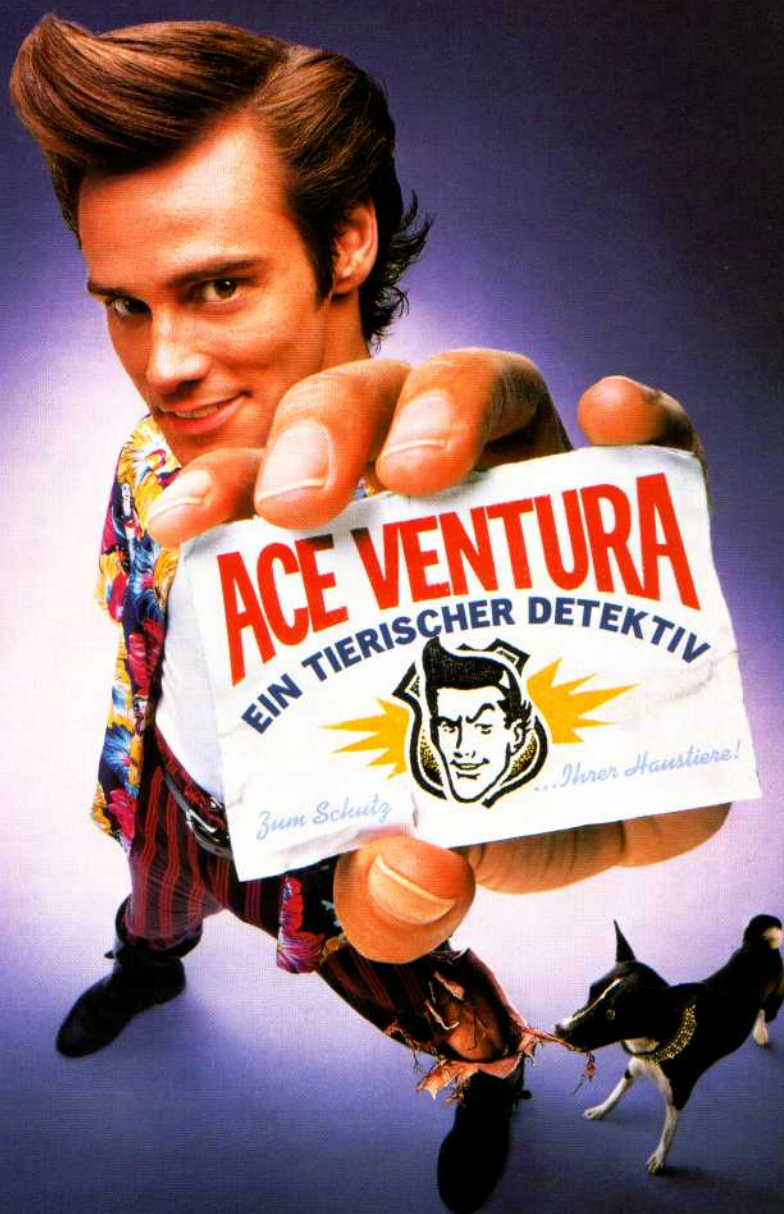
Mathias Hertel, Bayreuth

Aero The Acrobat

Für alle genervten Fledermäuse gibt es hier einen Trick, mit dem die Level übersprungen werden können. Zur Vorbereitung drückt Ihr auf dem Start/Optionen-Bildschirm folgende Kombination auf

JIM CARREY

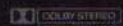
Er ist der Beste!
Er ist voll drauf.
(Eigentlich ist er der Einzige.)



JAMES G. ROBINSON PRÄSENTIERT
EINE MORGAN CREEK PRODUKTION ACE VENTURA PET DETECTIVE
JIM CARREY SEAN YOUNG COURTNEY COX TONE LÖC DAN MARINO
MUSIK IRA NEWBORN KO-PRODUKTION BOB ISRAEL SCHNITT DON ZIMMERMAN, A.C.E.
KAMERA JULIO MACAT PRODUKTIONSDESIGN WILLIAM ELLIOTT
AUSFÜHRENDE PRODUKTION GARY BARBER BUCH JACK BERNSTEIN
DREHBUCH JACK BERNSTEIN UND TOM SHADYAC & JIM CARREY
PRODUKTION JAMES G. ROBINSON REGIE TOM SHADYAC



© 1994 MORGAN CREEK PRODUCTIONS, INC.



A TIME WARNER ENTERTAINMENT COMPANY



Ab 26.5. im Kino

TIPS & TRICKS

SINIES

dem Joypad: UNTEN, A, UNTEN, Y, UNTEN, A, UNTEN, Y. zum Zeichen, daß die Sache geklappt hat, sollte nun eine Glocke ertönen. Von nun an braucht Ihr zu Beginn eines Levels, wenn Aero gerade vom Himmel fällt, nur noch die Start-Taste drücken und folgende Kombination eingeben: OBEN, X, UNTEN, B, LINKS, Y, RECHTS, A, L, R, SELECT.



Christian Hollmann, Würzburg

Super SWIV

Wem die Ballerei zu hektisch wird, der kann mit dem folgenden Cheat die einzelnen Level überspringen:
Level 1: START, R, L, R, R, L, L, R, L, R, L, L
Level 2: START, R, L, R, R, L, L, R, R, L, R, R
Level 3: START, L, R, L, L, R, R, L, L, L, R, R, R, L
Level 4: START, R, R, R, L, L, L, R, R, L, L, R, L, R, L
Level 5: START, R, L, R, L, L, R, R, L, L, R, L, R, L, L
Level 6: START, L, L, L, L, L, R, L, L, L, L, L, L, L, R

Christian Hollmann, Würzburg

Tiny Toon Adventures

Unbegrenzte Continues gefällig: Dann setzt bei der Paßworteingabe doch ganz einfach Plucky Duck an die erste, Babs Bunny an die zweite und Bookworm an die dritte Stelle.

Christian Hollmann, Würzburg

Might & Magic II

Es ist ja ein ganz netter Zug, daß die frischgebackenen Abenteurer ein gewisses Grundkapital auf den Weg bekommen. Mit etwas krimineller Energie kann man aus dieser Tatsache gehörigen Nutzen ziehen: Erstellt neben den sechs Charakteren, mit denen Ihr später das Spiel bestreiten wollt, auch noch 14 andere Typen. Danach nehmt Ihr einen Kerl aus der späteren Truppe sowie fünf Loser in Eure Party

auf und verläßt den Gasthof. Jetzt liefern die fünf Typen per „Gather...“ ihre Kostbarkeiten an den Anführer ab, anschließend werden sie im Gasthof unehrenhaft entlassen und durch fünf andere ersetzt. Das wiederholt man solange, bis alle Loser ausgeraubt worden sind, danach kann man sie im Hauptmenü löschen und auf Wunsch durch frisch erzeugte Leute ersetzen, denen das gleiche Schicksal blüht. Mit etwas Geduld kommt so ein ganz nettes Sümmchen zustande.

Dominik Attenhofer, Wiesbaden

Mortal Kombat

Wer schonmal einen Hauch von Mortal Kombat 2 verspüren möchte, der belege das Joypad zunächst wie folgt:

X = starker Tritt
Y = starker Schlag
A = schwacher Tritt
B = schwacher Schlag

Jetzt gewinnt im Schwierigkeitsgrad Medium mit Eurem Lieblingsspieler die erste Runde, ohne getroffen zu werden. Die nächste Runde muß an den Gegner gehen, den Ihr nur mit einem starken Schlag treffen dürft. Bevor nun die dritte Runde beginnt, drückt Ihr folgende Kombination auf dem zweiten Joypad: L, SELECT, START, X SCHRÄG-OBEN, A, B. Vorerst wird nichts passieren, aber wenn Ihr die dritte Runde gewinnt und Euren Fatality Move einsetzt, müßt



Ihr folgende Kombination auf Pad 1 betätigen: OBEN, OBEN, X, Y, B, X, Y, A. Wenn Ihr alles richtig gemacht habt, hört Ihr nun Raiden schreien und befindet Euch im Killer Kombat-Modus. Jetzt habt Ihr neue Fatality Moves und könnt mit Reptile spielen.

Robert Tubis

NES

Adventure Island

Ihr könnt im selben Level weiter spielen, in dem Ihr gestorben seid, wenn Ihr nach Eurem Tod links und Start gleichzeitig drückt.

Albert Haidau, Bergheim

Low G Man

Mit L O B B bekommt Ihr acht Leben und mit S H O T Extrawaffen.

Albert Haidau, Bergheim

Turtles

Wenn Ihr 30 mal eine Pizza holt, bekommt Ihr unendlich Leben.

Albert Haidau, Bergheim

Burai Fighter

Mit L T B B werden Eure Waffen etwas stärker.

Albert Haidau, Bergheim

Battle Toads

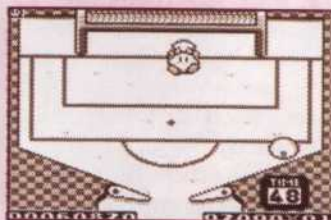
Für fünf Extraleben müßt Ihr im Titelbild unten, A, B und Start drücken.

Albert Haidau, Bergheim

GAME BOY

Kirby's Pinball Land

Wußtet Ihr schon, wie bei „Kirby's Pinball Land“ die Bonusstages anwählen könnt? Nein?, dann lest weiter: Im Titelbild haltet Ihr „links“ und Select und drückt A. Nun könnt Ihr ganz leicht die Level anwählen. Falls Ihr auch noch Sehnsucht nach den Oberbossen habt, versucht es mit „rechts“ + select



und A.

Ole Geisler, Stockelsdorf

Mortal Kombat

Und jetzt noch ein Tip für eingefleischte „Mortal Kombat“-Fighter. Wer mal mit Goro seine Feinde verdreschen will, sollte als erstes das Game komplett durchspielen. Wenn „The End“ erscheint, drückt Ihr „links“ + „oben“ + Select + A. Das Ganze haltet Ihr bis die High-

Score-Liste erscheint, in die Ihr Euch einträgt. Sobald die Liste erneut erscheint, drückt Ihr Start. Los geht's!

Till Durand, Freiburg

Star Trek

Dorthin, wo nie ein Mensch zuvor gewesen ist, geht es mit diesen Paßwörtern

Level 1: 0523.4
Level 2: 4262.0
Level 3: 6841.2
Level 4: 3310.7
Level 5: 7057.3
Level 6: 6096.2

Slawomir Tomiak, Lauterach



Star Trek - The Next Generation
Wer jetzt noch auf die nächste Beförderung wartet, ist selbst schuld.

Ensign: Q
Lieutenant: Barclay
Lt. Cmdr: Tomalak
Commancer: Ro Laren
Captain: Locutus

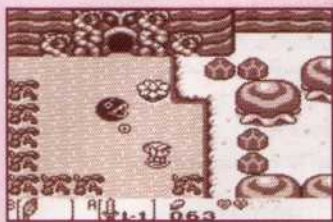
Slawomir Tomiak, Lauterach



Zelda IV

Link mit Bumerang? Diese durchaus praktische Waffe gibt es in diesem Spiel tatsächlich: Sucht Euch, nachdem Ihr den Maskentempel geschafft habt, am Toronga-Strand eine Palme, auf der ein Affe sitzt und mit Kokosnüssen wirft. Rennt mit den Pegasus-Stiefeln gegen diese Palme und verscheucht den Affen und geht dann nach unten. Dort befindet sich eine brüchige Wand, die mit einer Bombe zerbröselt wird. Der Typ hinter der Mauer tauscht das, was Ihr gerade auf dem B-Knopf habt (Schaufel, Enterhaken, Pegasus-

TIPS&TRICKS Shorties



Stiefel, Greifenfeder) gegen den Bumerang. Der Tausch kann immer wieder rückgängig gemacht werden, spätestens beim Endgegner kann diese Waffe aber ganz praktisch sein: Der verkraftet beispielsweise in seiner sechsten Verwandlung nur einen Treffer mit dem Bumerang aufs Auge.

M. Kauffmann, Bopfingen, Ch. Helms, Pennewitz

Bart & The Beanstalk

Keine Chance bei „Bart & The Beanstalk“? Nicht verzweifeln, sondern einfach in den nächsten Level springen! Die Level-Anwahl: Drückt im Titel-Bildschirm rechts, A, runter, B, A, runter, links, A, runter und schon gibt es keine Probleme mehr!



Turtles 3 - Radikal Rescue

Shredders letztes Stündlein hat geschlagen, denn wir verraten Euch sein größtes Geheimnis: Die Codewörter für „Turtles 3 - Radikal Rescue“. Wichtig: Die vorletzte Stelle jedes Codeworts gibt die Anzahl der Energie-Striche an. Eine ‚7‘ beschert Euch also 7 Energie-Striche. Mit ‚n‘em ‚H‘ sind’s deren sogar acht! In der letzten Stelle jedes Codesworts verbirgt sich die Anzahl der Continues. Mit ‚ner ‚2‘ geht’s nach dem Ableben der Kröten folglich noch zweimal weiter.

Boss 1: 10000H2

Nach Boss 1: 21000H2

Mit Leonardo: 31001H2

Mit Leonardo und ID-Karte:

41101H2

Mit Leonardo und benutzter ID-Karte: 51111H2

Boss 2: 11111H2

nach Boss 2: 23111H2

Mit Raphael: 33113H2

Mit Raphael und ID-Karte:

43313H2

Mit Raphael und benutzter ID-Karte:

53333H2

Boss 3: 13333H2

nach Boss 3: 27333H2

Mit Donatello: 37337H2

Mit Donatello und ID-Karte:

47737H2

Mit Donatello und benutzter ID-Karte:

57777H2

Boss 4: 17777H2

nach Boss 4: 2H777H2

Mit Splinter: 3H77HH2

Mit Splinter und ID-Karte:

4H77HH2

Mit Splinter und benutzter ID-Karte:

5HHHHH2

Cyber Shredder:

1HHHHH2

Benedikt Müller, Thallern

SINIELS

Mega Man X

Die optimale Waffe für die ersten acht Endgegner immer noch nicht gefunden? Kein Problem, diese Auflistung zeigt, auf welches Extra sie besonders empfindlich reagieren und (in Klammern) wer Euch das gute Stück zur Verfügung stellt:

Chill Penguin:

Fire Wave (Mammoth)

Spark Mandrill:

Shotgun Ice (Penguin)

Armored Armadillo:

Electric Spark (Mandrill)

Launch Octopus:

Rolling Shield (Armadillo)

Boomer Kuwanger:

Homing Torpedo (Octopus)

Sting Chameleon:

Boomerang Cutter (Kuwanger)

Storm Eagle:

Chameleon Sting (Chameleon)

Flame Mammoth:

Storm Torpedo (Eagle)



Zum Schluß noch ein Paßwort, daß Euch mit kompletter Ausrüstung direkt vor Sigmas Level absetzt: 5646/3237/5648

KD

Gnadenlos GmbH

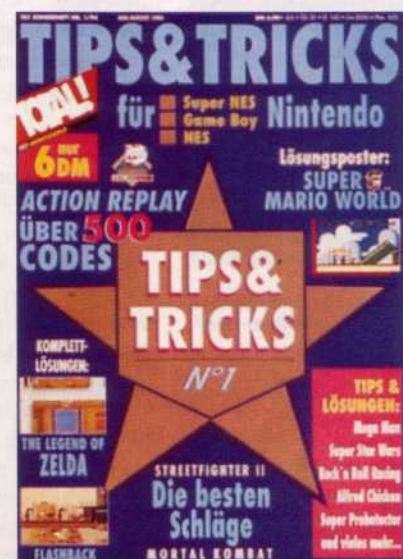
Tel.: 089-480 29 13

Orleansstr. 63 · 81667 München

Action Replay Pro 2	79,90	Mario Allstar d	79,90
Superscope m. 7 Spielen	99,90	Mr. Nutz d	109,90
Actraiser eu	79,90	Mortal Combat d	99,90
Alien 3 d	79,90	NBA Jam d	119,90
Alien vs Predator d	99,90	NHLPA '94 d	109,90
Art of Fighting d	119,90	Phalanx d	49,90
Asterix d	79,90	Pop'n Twinbee d	99,90
Bombberman d	79,90	Pop'n Twinb. Rainbow d	119,90
Bubsy d	89,90	Populous d	79,90
Chuck Rock d	79,90	Prince of Persia d	79,90
Cool Spot d	79,90	Prinz of Persia j	59,90
Double Dragon d	59,90	R - Type III d	129,90
Equinox d	119,90	Rival Turf d	59,90
Empire Strikes Back d	129,90	Roadrunner d	79,90
F1 Pole Position d	129,90	Robocop II d	59,90
Flashback d	79,90	Rock'n Roll Racing d	119,90
Flintstones d	119,90	Rummenige Player Mgr. d	79,90
Hook d	79,90	Sensible Soccer d	79,90
Jimmy Connors d	79,90	Skyblazer d	119,90
Joe & Mac d	69,90	Star Trek us	139,90
John Madden '94 d	109,90	Starwings d	69,90
Jurassic Park d	79,90	Super Strike Eagle eu	79,90
K.H. Rummenige d	79,90	Terminator 2 Arcade d	109,90
Last Action Hero d	69,90	Wolfenstein d	109,90
Lemmings d	69,90	WWF Royal Rumble d	89,90

Lieferung erfolgt gemäß unseren Geschäftsbedingungen!

Tips & Tricks die Gold wert sind -



für lächerliche
6 Mark!!!

TIPS & TRICKS Shorties

SINIES

The Flintstones

Ein fröhliches Yabbadabbaduu an alle Freunde der Feuerstein Sippe. Da Ihr letztes Spiel, trotz relativ leichtem Schwierigkeitsgrad, doch einige schwierige



Stellen aufweist, geben wir Euch hier mal die passenden Levelcodes. Die Reihenfolge ist (von oben nach unten) erst Zwei, dann Drei, weiter mit Vier und letztendlich die



Nummer fünf. Diese Paßworte haben wir gleich beim testen nur für Euch mitgegrabt. Na, sind wir nicht nett? Aber schließlich sind wir ja auch dazu da! Wenn Ihr sonst



irgendwelche Fragen, Beschwerden, Probleme, Lob, Anregungen, Proteste, Bedenken, Schupfen oder sonstwas habt: Schreibt uns einfach! Unsere Adresse findet Ihr über-



all im Heft, also also keine falsche Bescheidenheit. Bis die Tage, machts gut und: Hauptsache die Haare liegen.

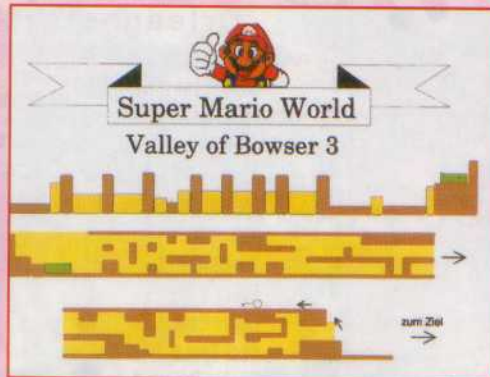
Slim Jim, Hamburg

Super Soccer

Aha, Ihr habt also dieses furchtbar alte (aber gute) Modul bei Euch rumliegen aber wollt eigentlich gar nicht spielen.

TOTAL! kennt wie immer Abhilfe. Mit rechts-oben, links-oben, rechts, links-unten, rechts, rechts, oben und rechts spielt das Gerät mit sich selbst und unterhält Euch.

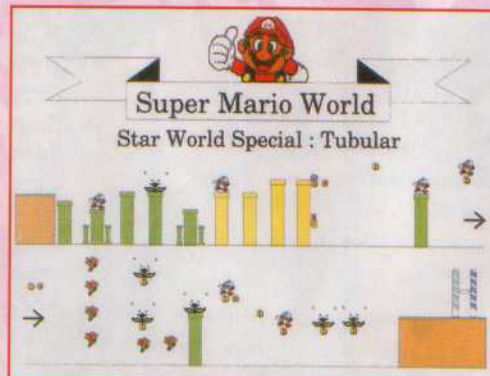
Benjamin Gröbel, Berlin



diesem Meisterwerk teilhaben. Nützlicher Nebeneffekt: Ihr bekommt noch zwei kleine Karten von Super Mario World. Zum einen, wie Ihr den versteckten Schlüssel in der 'Valley of Bowser 3' findet und zum anderen wie Ihr durch den schwierigen

Tubular-Level in der Special-World kommt. Natürlich drucken wir auch nicht bunte Karten ab, Hauptsache sie sind ordentlich und Übersichtlich. Also zeigt uns was Ihr könnt, strengt Euch richtig an, es könnte sich durchaus für den einen oder anderen lohnen.

Christian & Bastian Peucker, Bünde



TMNT Tournament Fighters

Hall und ein bißchen o, an dieser Stelle wenden wir uns mal wieder den Prügelspielen zu.

Und nicht ohne Grund, denn bei 'Teenage Mutant Ninja Turtles Tournament Fighters' (Wow, was für ein Titel) sind noch mehr Kämpfer und Extras versteckt als alle dachten. Wer von Euch würde nicht gerne mal mit den Großmeistern spielen. Na, wird schon der Mund wäßrig. Jaja, so sind wir! Also dann, ab dafür.

Halt, wir benutzen Abkürzungen um ein bißchen Platz zu sparen: l= links, r= rechts, lo= links-oben, A= A-Knopf, L= L-Knopf usw. Alles klar? Gebt jeweils im Titelbild mit dem zweiten Pad folgende Kombinationen ein: X, o, Y, l, B, u, A, r, x, o. Wenn alles stimmt hört Ihr ein Mädel rufen. Nun könnt Ihr im 'Vs Battle-Mode' mit Karai und dem fiesen Ratking in den Ring steigen. Desweiteren könnt Ihr mit: L, R, L, R, L, R, A die beiden Hintergründe der Bosse für den Vs-Mode nutzen. Und mit: B, B, B, A, A, A, X, X, X, X, X, X, X könnt Ihr Euch gleich noch zehn Credits

verdienen. Doch wartet, denn sehen könnt Ihr die beiden Bösewichter beim Auswählen nicht, sie sind links von Leonardo in einem Unsichtbarkeitsfeld versteckt. Da Ihr natürlich auch deren Special-Moves (wie man ja so schön neudeutsch sagt) braucht, gib'ts die gleich hinterher.

Karai:

Punch: u und X im Sprung
Slam: B und Y gleichzeitig
Hell Attack: X und A

Ratking:

Super Drop Kick: A im Sprung

Rat Elbow: u und B

Rat Bomber: l, lu, u, ru, r und X

Benjamin Gröbel, Berlin

Christian Karst, Lirstal

Darius Twins

Wenn Ihr das erste Level mal durchfliegen wollt ohne irgendwas zu tun, müßt Ihr Euren Flieger nur über die letzten drei Ziffern des Scores stellen, da trifft ihn keiner. Bleibt nur die Frage was sich die Programmierer wohl dabei gedacht haben.

Lee Williams, Shropshire

Super Mario World

Hey Leute, nehmt Euch mal ein Beispiel an diesen beiden Tiplieferanten. Die haben sogar Farbausdrucke gemacht. Da wir von der TOTAL! sowas natürlich sehr zu schätzen wissen, lassen wir Euch an

Augusta Open Golf

Damit auch die armen Kerle die immer noch über Par spielen mal was von der Welt sehen, haben wir sogar für dieses Modul ein paar Codes. Damit habt Ihr vielleicht wieder mehr Spaß an Eurem Game.

L3FHPOZNGW

NXDSF3JNXF

O5TCT1SQ4B

GREB2UVSME

Dylan Channon, Taunton

Nevermind

Spring is here again, tender age in bloom, he knows not what it means, sell the kids for food, we can have some more.

The water is so yellow, I'm a healthy student, you're my vitamins. Take your time, hurry up, the choice is yours, don't be late.

And just maybe I'm to blame for all I've heard but I'm not sure, I'm so excited I can't wait to meet you there but I don't care

I don't care if it's old, I don't mind if I don't have a mind, get away from your home.

Have to have poison skin, give an inch take a smile.

Never met a wise man, if so it's a woman, gotta find a way to find a way, I had better wait.

One more special message to go, as defense I'm neutered and spayed, what the hell am I trying to say? I got so high that I scratched till I bled.

The second coming came in last and out of the closet.

At the end of the rainbow and your rope

Don't hurt yourself, I want some help to help myself, she's just as bored as me

I've got this friend you see, who makes me feel, I don't regret a thing.

And the animals I've trapped have all become my pets.

Our little group has always been and always will until the end, with the lights out it's less dangerous, here we are now, entertain us, I feel stupid and contagious, here we are now entertain us, a mulatto, an albino, a mosquito, my libido, yay, yay, a denial, I'm worse at what I do best and for this gift I feel blessed, I found it hard, it was hard to find, oh well, whatever, nevermind.

Nirvana, Seattle

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 zugeschickt, 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

REGISTER!

Halbzeit für dieses Jahr! Wie Ihr sicherlich schon bemerkt habt, wächst die Zahl unserer Tips & Tricks ständig an. Grund genug, um Euch mal wieder einen kleinen Überblick darüber zu geben, was allein in diesem Jahr (!) bislang gelaufen ist.

Titel	System	Art	Heft	Seite	Titel	System	Art	Heft	Seite
Actraiser II	SNES	Action Replay Codes	2/94	86	Final Fantasy II	SNES	Action Replay Codes	3/94	77
Actraiser II	SNES	Levelcodes	4/94	58	Final Fantasy II	SNES	Action Replay Codes	5/94	72
Addams Family	NES	Action Replay Codes	5/94	73	Final Fantasy II	SNES	Tip	4/94	59
Addams Family	SNES	Action Replay Codes	2/94	86	Final Fight	SNES	Tip	4/94	59
Addams Family II	SNES	Action Replay Codes	6/94	89	Fire Fighter	GB	Action Replay Codes	6/94	89
Adventure Island	NES	Tip	6/94	62	Flashback	SNES	Action Replay Codes	2/94	86
Aero The Acro-Bat	SNES	Action Replay Codes	2/94	86	Flashback	SNES	Levelcodes	2/94	82
Aero The Acro-Bat	SNES	Cheat	6/94	61	Flashback	SNES	Tip	2/94	83
Aladdin	SNES	Action Replay Codes	2/94	86	Flashback (Level 1-5)	SNES	Komplettlösung	2/94	45
Aladdin	SNES	Levelcodes	2/94	82	Flashback (Level 6-7)	SNES	Komplettlösung	3/94	41
Alfred Chicken	GB	Action Replay Codes	4/94	75	Gargoyle's Quest	NES	Levelcodes	5/94	56
Alien 3	GB	Action Replay Codes	3/94	77	Gods	SNES	Action Replay Codes	2/94	86
Alien 3	SNES	Action Replay Codes	6/94	89	Gods	SNES	Action Replay Codes	6/94	89
Alien 3	SNES	Cheat	6/94	60	Goof Troop	SNES	Action Replay Codes	4/94	74
Alien vs. Predator	SNES	Action Replay Codes	2/94	86	Goof Troop	SNES	Levelcodes	1/94	78
Asterix	NES	Action Replay Codes	6/94	89	Guardian Legend	NES	Action Replay Codes	1/94	87
Asterix	SNES	Action Replay Codes	2/94	86	Hook	GB	Action Replay Codes	6/94	89
Axelay	SNES	Action Replay Codes	6/94	88	Hook	SNES	Action Replay Codes	6/94	89
Baby T-Rex	GB	Action Replay Codes	4/94	75	Joe & Mac	GB	Action Replay Codes	1/94	87
Bad n' Rad	GB	Action Replay Codes	3/94	77	Joe & Mac	SNES	Action Replay Codes	2/94	86
Balloon Kid	GB	Action Replay Codes	6/94	89	Jurassic Park	GB	Action Replay Codes	6/94	89
Bart Simpson	GB	Action Replay Codes	6/94	89	Jurassic Park	SNES	Action Replay Codes	2/94	86
Bart & The Beanstalk	GB	Cheat	6/94	63	Kid Dracula	GB	Action Replay Codes	4/94	75
Batman II	NES	Action Replay Codes	1/94	87	King Arthur's World	SNES	Action Replay Codes	6/94	88
Battle Cars	SNES	Action Replay Codes	5/94	72	King Arthur's World	SNES	Levelcodes	1/94	79
Battletoads	NES	Action Replay Codes	5/94	73	King of Dragons	SNES	Action Replay Codes	6/94	88
Battletoads	NES	Cheat	6/94	62	Kirby's Adventure	NES	Action Replay Codes	5/94	73
Battletoads	SNES	Action Replay Codes	2/94	86	Kirby's Pinball	GB	Action Replay Codes	6/94	89
Battletoads	SNES	Action Replay Codes	3/94	77	Kirby's Pinball Land	GB	Cheat	6/94	62
Battletoads	SNES	Tip	2/94	83	Kirby's Pinball Land	GB	Tip	5/94	56
Biometal	SNES	Action Replay Codes	6/94	88	Lagoon	SNES	Action Replay Codes	3/94	77
Bionic Commando	NES	Action Replay Codes	5/94	73	Lamborghini	GB	Action Replay Codes	5/94	73
Blues Brothers	SNES	Tip	2/94	83	Lamborghini Challenge	SNES	Cheat	6/94	61
Bubble Bobble	NES	Action Replay Codes	5/94	73	Lamborghini Challenge	SNES	Levelcodes	2/94	82
Bugs Bunny	NES	Action Replay Codes	4/94	75	Last Action Hero	GB	Action Replay Codes	6/94	89
Bugs Bunny	SNES	Action Replay Codes	6/94	88	Last Action Hero	SNES	Action Replay Codes	2/94	86
Burai Fighter	NES	Cheat	6/94	62	Lawnmower Man	SNES	Cheat	5/94	55
Captain Planet	NES	Action Replay Codes	1/94	87	Lemmings	SNES	Cheat	6/94	60
Castle Quest	GB	Levelcodes	4/94	60	Lester The Unlikely	SNES	Action Replay Codes	5/94	72
Castle Quest	GB	Tip	3/94	69	Little Nemo	NES	Action Replay Codes	5/94	73
Castlevania 1	NES	Action Replay Codes	5/94	73	Last Vikings	SNES	Action Replay Codes	3/94	77
Chip n' Dale	NES	Action Replay Codes	5/94	73	Low G Man	NES	Tip	6/94	62
Choplifter 2	GB	Action Replay Codes	6/94	89	Magical Quest	SNES	Action Replay Codes	4/94	74
Clayfighter	SNES	Tip	6/94	64	Mario Allstars	SNES	Action Replay Codes	2/94	86
Cliffhanger	SNES	Action Replay Codes	2/94	86	Mario Bros. 3 (All Stars)	SNES	Action Replay Codes	6/94	89
Cool Spot	SNES	Action Replay Codes	2/94	86	Mechwarrior	SNES	Action Replay Codes	1/94	87
Cool Spot	SNES	Cheat	1/94	78	Mechwarrior	SNES	Cheat	1/94	78
Cool Spot	SNES	Cheat	2/94	84	Mega Man 1	GB	Action Replay Codes	6/94	89
Crash Dummies	GB	Action Replay Codes	6/94	89	Mega Man 4	NES	Tip	1/94	78
Crash Dummies	SNES	Action Replay Codes	3/94	77	Mega Man III	NES	Action Replay Codes	5/94	73
Darius Twins	SNES	Action Replay Codes	3/94	77	Mega Man X	SNES	Action Replay Codes	5/94	72
Dead Dance	SNES	Cheat	1/94	78	Mega Man X	SNES	Action Replay Codes	6/94	88
Desert Strike	SNES	Action Replay Codes	5/94	72	Mega Man X	SNES	Komplettlösung	6/94	50
Dimension Force	SNES	Action Replay Codes	6/94	89	Mega Man X	SNES	Tip	6/94	63
Donkey Kong Classics	NES	Action Replay Codes	5/94	73	Mega-Mania	SNES	Action Replay Codes	4/94	74
Dr. Franken 2	GB	Tip	1/94	78	Mega-Mania	SNES	Tip	4/94	58
Dracula	SNES	Action Replay Codes	2/94	86	Metal Marines	SNES	Levelcodes	6/94	61
Duck Tales	GB	Action Replay Codes	3/94	77	Metroid	NES	Action Replay Codes	5/94	73
Duck Tales	NES	Tip	1/94	78	Metroid 2	GB	Action Replay Codes	6/94	89
Duck Tales II	GB	Action Replay Codes	5/94	73	Might & Magic II	SNES	Tip	6/94	62
Duffy Duck	SNES	Action Replay Codes	2/94	86	Mission Impossible	NES	Action Replay Codes	1/94	87
Dynablaster	GB	Action Replay Codes	6/94	89	Mortal Kombat	GB	Tip	6/94	62
Elite	NES	Action Replay Codes	6/94	89	Mortal Kombat	SNES	Action Replay Codes	2/94	86
Equinox	SNES	Action Replay Codes	6/94	89	Mortal Kombat	SNES	Action Replay Codes	4/94	75
Equinox (Teil 1)	SNES	Komplettlösung	5/94	40	Mortal Kombat	SNES	Tip	1/94	79
F-Zero	SNES	Action Replay Codes	1/94	87	Mortal Kombat	SNES	Tip	6/94	62
F-Zero	SNES	Action Replay Codes	4/94	75	Motorcross Maniacs	GB	Action Replay Codes	6/94	89
F-Zero	SNES	Action Replay Codes	6/94	89	Mr. Nutz	SNES	Action Replay Codes	5/94	72
F1 Race	GB	Action Replay Codes	3/94	77	Mr. Nutz	SNES	Action Replay Codes	6/94	89
Fatal Fury	SNES	Action Replay Codes	2/94	86	Mr. Nutz	SNES	Cheat	5/94	54
Felix The Cat	GB	Action Replay Codes	5/94	73	Mystic Quest Legend	SNES	Tip	5/94	55
Final Fantasy I	GB	Action Replay Codes	6/94	89	Mysical Ninja	SNES	Action Replay Codes	6/94	88
Final Fantasy II	GB	Action Replay Codes	4/94	75	NBA Jam	SNES	Action Replay Codes	5/94	72

Titel	System	Art	Heft	Seite	Titel	System	Art	Heft	Seite
NBA Jam	SNES	Action Replay Codes	6/94	88	Super Mario World	SNES	Action Replay Codes	3/94	77
NBA Jam	SNES	Levelcodes	5/94	54	Super Mario World	SNES	Tip	6/94	64
NBA Jam	SNES	Tip	6/94	60	Super Probotector	SNES	Action Replay Codes	6/94	88
Nemesis	GB	Action Replay Codes	6/94	89	Super Soccer	SNES	Tip	6/94	64
Noah's Ark	NES	Action Replay Codes	5/94	73	Super Strike Gunner	SNES	Action Replay Codes	6/94	89
Out to Lunch	SNES	Action Replay Codes	5/94	72	Super SWIV	SNES	Cheat	6/94	62
Paladin's Quest	SNES	Action Replay Codes	4/94	74	Super Turrican (Teil 1)	SNES	Karten	4/94	62
Pang	GB	Action Replay Codes	4/94	75	Super Turrican (Teil 2)	SNES	Karten	5/94	64
Paper Boy	GB	Action Replay Codes	6/94	89	Swamp Thing	GB	Action Replay Codes	6/94	89
Phalanx	SNES	Action Replay Codes	6/94	88	T2 Arcade	SNES	Action Replay Codes	5/94	72
Phantom Air Mission	GB	Action Replay Codes	5/94	73	T2 Judgement Day	SNES	Action Replay Codes	5/94	72
Plotwings	SNES	Action Replay Codes	4/94	74	Terminator 2	NES	Action Replay Codes	6/94	89
Plak	SNES	Action Replay Codes	5/94	72	The 7th Saga	SNES	Komplettlösung	1/94	80
Pop 'n' Twinbee	SNES	Action Replay Codes	4/94	74	The Addams Family	SNES	Tip	2/94	84
Populous	SNES	Action Replay Codes	4/94	74	The Adventures of Lolo	NES	Action Replay Codes	4/94	75
Populous	SNES	Cheat	4/94	60	The Empire Strikes Back	GB	Action Replay Codes	5/94	73
Prince of Persia	NES	Action Replay Codes	4/94	75	The Flintstones	NES	Action Replay Codes	5/94	73
Prince of Persia	SNES	Action Replay Codes	4/94	74	The Flintstones	SNES	Levelcodes	6/94	64
Prince of Persia	SNES	Levelcodes	1/94	79	The Jetsons	GB	Action Replay Codes	6/94	89
Probotector	GB	Action Replay Codes	6/94	89	The Last Levels (Teil 1)	(S)NES	Karten	6/94	68
Probotector	NES	Action Replay Codes	6/94	89	Tiger Heli	NES	Action Replay Codes	1/94	87
Probotector 2	NES	Action Replay Codes	6/94	89	Tiny Toon	SNES	Action Replay Codes	6/94	88
Pugsley's Scavenger Hunt	GB	Levelcodes	4/94	60	Tiny Toon Adventures	SNES	Cheat	6/94	62
Puzznic	NES	Action Replay Codes	4/94	75	Tiny Toons 2	GB	Tip	2/94	84
R-Type	SNES	Action Replay Codes	4/94	75	Tiny Toons II	NES	Action Replay Codes	5/94	73
Rainbow Bell Adventure	SNES	Levelcodes	6/94	60	Top Gear II	SNES	Action Replay Codes	5/94	72
Rainbow Bell Adventures	SNES	Action Replay Codes	5/94	72	Top Gear II	SNES	Levelcodes	3/94	68
Rainbow Bell Adventures	SNES	Tip	5/94	56	Top Gun	NES	Action Replay Codes	6/94	89
Revenge of the Gator	GB	Action Replay Codes	1/94	87	Total Recall	NES	Action Replay Codes	6/94	89
Revenge of the Gator	GB	Action Replay Codes	4/94	75	Treasure Island Dizzy	NES	Komplettlösung	1/94	49
Robocop vs. Terminator	SNES	Action Replay Codes	4/94	74	Trip World	GB	Action Replay Codes	6/94	89
Robocop vs. Terminator	SNES	Levelcodes	2/94	82	Turrican	GB	Action Replay Codes	6/94	89
Rock 'n' Roll Racing	SNES	Action Replay Codes	4/94	75	Turtles	NES	Tip	6/94	62
Rock 'n' Roll Racing	SNES	Karten	3/94	64	Turtles 1	NES	Action Replay Codes	5/94	73
Rocky Rodent	SNES	Action Replay Codes	2/94	86	Turtles 3	NES	Cheat	2/94	84
Royal Rumble	SNES	Action Replay Codes	3/94	77	Turtles 3 - Radical Rescue	GB	Levelcodes	6/94	63
Run Saber	SNES	Action Replay Codes	6/94	88	Turtles IV	SNES	Action Replay Codes	6/94	88
Secret of Mana (Teil 1)	SNES	Komplettlösung	3/94	70	Turtles Tournament Fighters	SNES	Action Replay Codes	4/94	74
Secret of Mana (Teil 2)	SNES	Komplettlösung	4/94	68	Turtles Tournament Fighters	SNES	Action Replay Codes	5/94	72
Shadow Warriors	GB	Tip	2/94	84	Turtles Tournament Fighters	SNES	Action Replay Codes	6/94	88
Shadowrun	SNES	Action Replay Codes	3/94	77	Turtles Tournament Fighters	SNES	Cheat	2/94	84
Shadowrun	SNES	Komplettlösung	2/94	87	Turtles Tournament Fighters	SNES	Cheat	5/94	55
Shadowrun	SNES	Tip	2/94	83	Turtles Tournament Fighters	SNES	Tip	6/94	64
Shadowrun	SNES	Tip	5/94	55	Utopia	SNES	Action Replay Codes	4/94	74
Sim City	SNES	Action Replay Codes	1/94	87	Wing Commander	SNES	Levelcodes	2/94	82
Sim City	SNES	Action Replay Codes	3/94	77	Wing Commander				
Sim City	SNES	Action Replay Codes	4/94	74	Secret Missions	SNES	Action Replay Codes	4/94	75
Sim City	SNES	Tip	4/94	58	Winter Olympics	SNES	Action Replay Codes	6/94	88
Simon's Quest	NES	Action Replay Codes	6/94	89	Wizardry V	SNES	Tip	6/94	61
Skyblazer	SNES	Action Replay Codes	6/94	88	World Cup	NES	Action Replay Codes	1/94	87
Skyblazer	SNES	Komplettlösung	5/94	41	Wrestlemania Challenge	NES	Action Replay Codes	6/94	89
Snake Rattle 'n' Roll	NES	Action Replay Codes	4/94	75	WWF Royal Rumble	SNES	Action Replay Codes	4/94	74
Solar Striker	GB	Action Replay Codes	3/94	77	WWF Royal Rumble	SNES	Tip	4/94	60
Soldiers of Fortune	SNES	Levelcodes	4/94	59	Yoshi's Cookie	SNES	Tip	4/94	60
Spanky's Quest	SNES	Action Replay Codes	3/94	77	Young Merlin	SNES	Action Replay Codes	5/94	72
Speedy Gonzales	GB	Levelcodes	1/94	78	Young Merlin	SNES	Levelcodes	5/94	56
Star Trek	GB	Action Replay Codes	5/94	73	Young Merlin (Teil 1)	SNES	Komplettlösung	5/94	58
Star Trek	GB	Levelcodes	4/94	60	Young Merlin (Teil 2)	SNES	Komplettlösung	6/94	80
Star Trek -					Zelda	SNES	Action Replay Codes	6/94	88
The Next Generation	GB	Action Replay Codes	4/94	75	Zelda 1	NES	Action Replay Codes	4/94	75
Star Trek -					Zelda 2	NES	Action Replay Codes	4/94	75
The Next Generation	GB	Levelcodes	6/94	62	Zelda IV	GB	Action Replay Codes	4/94	75
Star Wars	GB	Action Replay Codes	3/94	77	Zelda IV	GB	Action Replay Codes	5/94	73
Street Fighter II Turbo	SNES	Action Replay Codes	4/94	75	Zelda IV	GB	Komplettlösung	2/94	76
Streetsfighter II	SNES	Action Replay Codes	6/94	88	Zelda IV	GB	Tip	4/94	60
Streetsfighter II Turbo	SNES	Action Replay Codes	1/94	87	Zelda IV	GB	Tip	6/94	62
Striker	SNES	Action Replay Codes	4/94	75	Zombies	SNES	Action Replay Codes	2/94	86
Sunset Riders	SNES	Action Replay Codes	4/94	75	Zombies	SNES	Levelcodes	1/94	78
Sunset Riders	SNES	Tip	2/94	83	Zool	SNES	Tip	4/94	59
Super Air Diver	SNES	Cheat	2/94	82					
Super Bomberman	SNES	Action Replay Codes	4/94	74					
Super Bomberman	SNES	Tip	4/94	60					
Super Double Dragon	SNES	Tip	2/94	82					
Super Empire Strikes Back	SNES	Action Replay Codes	2/94	86					
Super Empire Strikes Back	SNES	Cheat	4/94	59					
Super Empire Strikes Back	SNES	Levelcodes	2/94	84					
Super Empire Strikes Back	SNES	Tip	4/94	60					
Super Ghouls 'n Ghosts	SNES	Cheat	1/94	78					
Super Mario Bros.	NES	Action Replay Codes	6/94	89					
Super Mario Bros. 3	NES	Action Replay Codes	5/94	73					





WELT 1.1

Da es anscheinend nach wie vor noch viele Besitzer des „All Stars“-Moduls gibt, die „The Lost Levels“ noch immer nicht durchgespielt haben (wen wundert es), haben wir eine zweiteilige Komplettlösung für Euch zusammengestellt. Mit allen versteckten Extras, jedem Bonusraum und natürlich allen Warp Zonen.

Start Ziel Bonuswelt-Ausgang Bonuswelt-Eingang Münzbrunnen



Sobald Ihr den Pilz aktiviert habt, müßt Ihr unter den Block springen, auf dem er sich gerade befindet. So hüpfet er über den rechten oberen Block und fällt zu Euch nach unten.



WELT 1.2



Als kleiner Mario könnt Ihr unter dieser Wand hindurchlaufen – Seid Ihr allerdings groß, müßt Ihr den linken Block zerstören, um dann unter dem rechten hindurch zu rutschen. (Steuerkreuz nach unten)



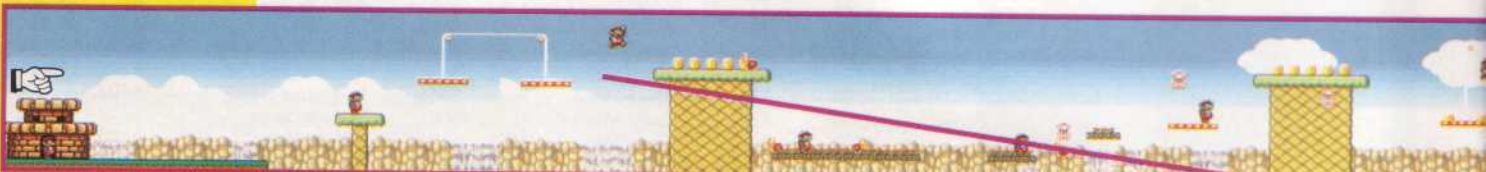
Aktiviert den versteckten Block und geht über die Ranke hinweg nach oben oder aber entlang der Dekke weiter nach rechts.



Mit Hilfe der beiden versteckten Blöcke geht es über die Wand hinweg direkt zum Warp in die Welt Nummer Vier.



WELT 1.3



WELT 1.4



Holt Euch den Pilz im Sprung, da er sonst in den Lava-massen verschwindet.



Denkt beim Sprung auf den Koopa an die besonders niedrige Decke.



Als kleiner Mario könnt Ihr problemlos unter Big Bowser hindurchlaufen.



THE LOST LEVELS

The
Lost Levels
Welt 1



versteckte Münze



Stern



Todespilz

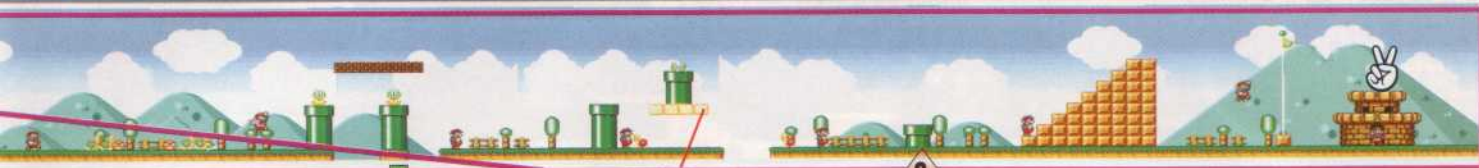


1 Up



Power Up

LEGENDE



1

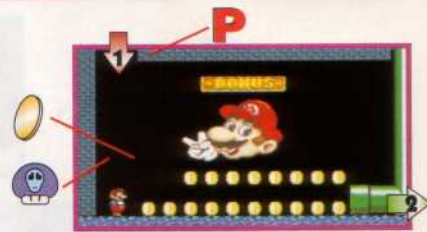
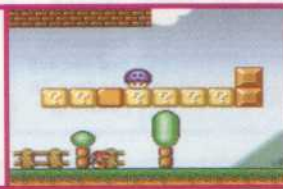
P

2



Die vielen versteckten 1 Up's nützen Euch bei unendlich vielen Continues natürlich nur bedingt.

Die Todespilze sind ebenso neu wie gefährlich: Selbst wenn Ihr auf sie springt werden sie Euch verwunden.



1

P

2



B

4

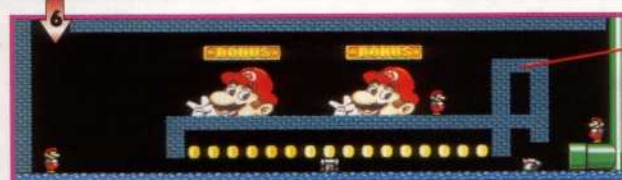
5



Wenn Ihr den oberen Weg gewählt habt, müßt Ihr an dieser Stelle auf die Plattform und mit Anlauf nach rechts weiterspringen, falls Ihr dem 'regulären' Ausgang entgehen wollt.



Den Bonus über 5000 Punkte braucht Ihr Euch nicht entgehen zu lassen, da links von der Fahne zwei Blöcke versteckt sind.



B

7

ICH WARP MICH DURCH



4



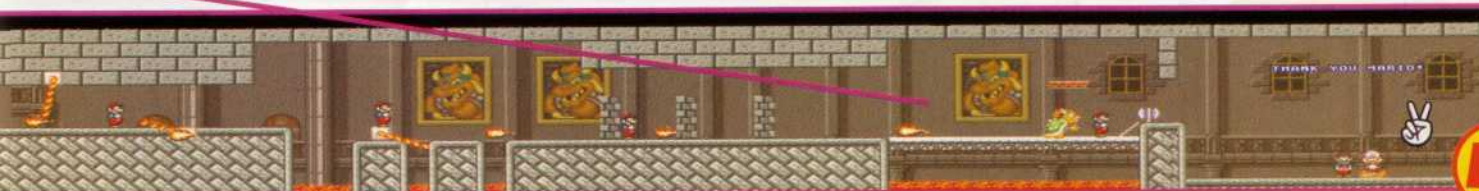
P



Bleibt kurz auf der linken Plattform stehen, um dann von der hochgestiegenen rechten aus leichter zu den Münzen zu gelangen.



Springt sofort nachdem Ihr den Pilz aktiviert habt von links auf den Block. Ihr werdet sicherlich „groß“-artig belohnt.



AUF DER SUCHE NACH DER VERSTECKTEN RANKE

WELT 2.1



Die beiden versteckten Blöcke erleichtern Euch den Weg zur Ranke, die Euch in einen weiteren Münzenhimmel führt.

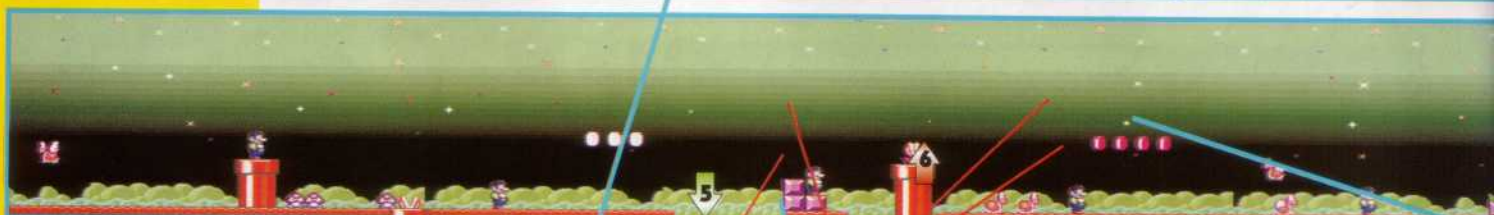


WELT 2.2



Wartet am Besten bis die Koopas weg sind und holt erst dann das Power-Up.

Schnappt Euch den Stern, um gegen die Piranhas in den Röhren gewappnet zu sein.



Geht nach Möglichkeit nicht über die Röhren, da die Piranhas oft Ihren Kopf herausstecken.



Nachdem Ihr Euch den Stern geholt habt, müßt Ihr so schnell wie möglich zu dieser Stelle laufen und den Gegner beseitigen, damit Ihr problemlos an die Extras gelangt.



WELT 2.3



Auch wenn der Pilz noch so verlockend dreinschaut: Stürzt ihm nicht blindlings nach. Die Koopas und Cheep Cheeps warten schon auf Euch.

WELT 2.4



Um auch in dieser Welt ein Extraleben zu ergattern müßt Ihr auf diesen Koopa springen...



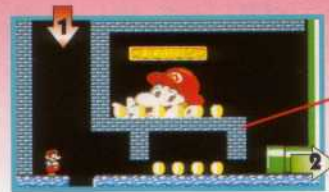
...und ihn nach rechts schieben. Rennt dann so schnell wie Ihr könnt dem Panzer hinterher.



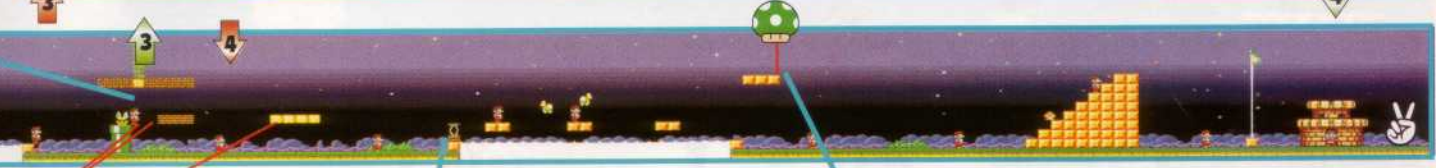
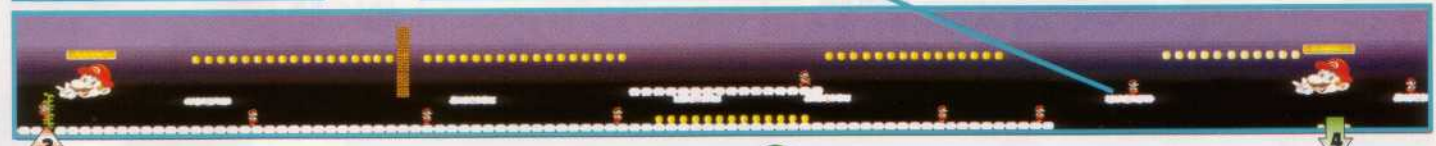
So bekommt Ihr nicht nur ein 1 Up und viele Punkte, sondern habt auch einige Gegner aus dem Weg geräumt.



ÜBER DEN WOLKEN



Selbst wenn Ihr zunächst einige Münzen einbüßt: Versucht auf jeden Fall auf der Wolke zu bleiben!



UND AB NACH OBEN



Mit dem grünen Trampolin kommt Ihr erheblich weiter als mit einem roten. Nutzt es daher, um das Wasserhindernis zu passieren...



...und bis zu dieser Plattform zu springen. Hier wartet nämlich noch ein verstecktes Extraleben auf einen ehrlichen Finder.



Der rechte Abgrund ist nur mit Hilfe der versteckten Münzböcke und der Röhre zu überwinden.



ICH FINDE JEDEN BONUSRAUM



Denkt daran, daß dieser Pilz nach links „flüchtet“. Wenn Ihr also nicht schnell genug zupackt, wird er in den Lavamassen verschwinden.



Springt mit Anlauf kurz vor diesem Block ab und Ihr gelangt sicher über die Lava.



Die Lücken im Boden stören nicht im Geringsten, wenn Ihr sie zügig überlauft.



Wartet als kleiner Mario bis Bowser springt und rennt erst dann unter ihm hindurch.

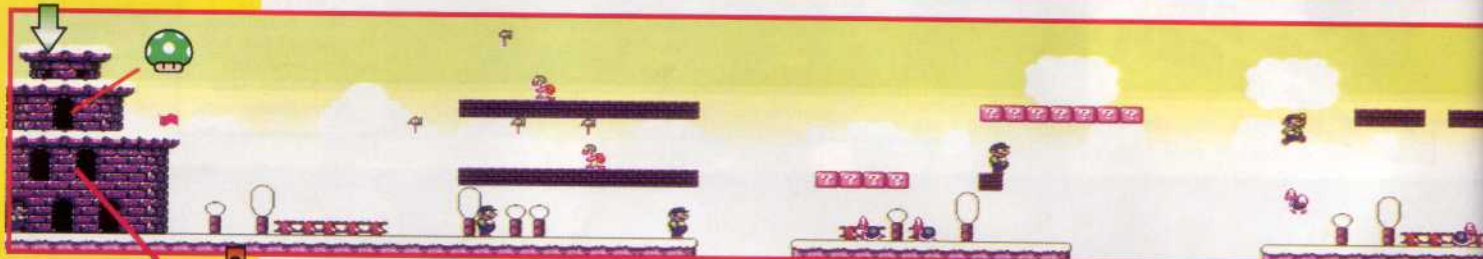
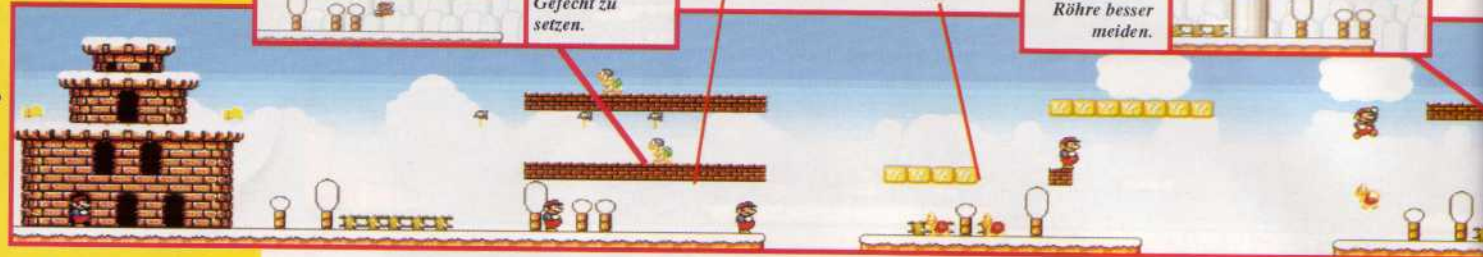


WELT 3.1



Die Hammerbrüder sind durch einen gezielten Sprung leicht außer Gefecht zu setzen.

Wenn Ihr Euch nicht in Welt 1 wiederfinden wollt, solltet Ihr diese Röhre besser meiden.



Hüpfe schlau beim 1 Up-Klau! Springt auf den Koopa und von dort aus an den versteckten Block und der Lebenspflanze wird Euch entgegenkommen.



WELT 3.2



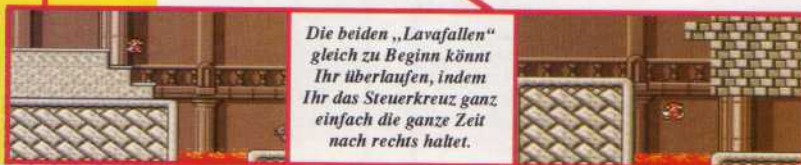
Auch hier gilt wieder: Nach der Aktivierung des Pilzes müßt Ihr ihm sofort entgegenspringen, sonst verschwindet er für immer in der Tiefe.

WELT 3.3



WELT 3.4

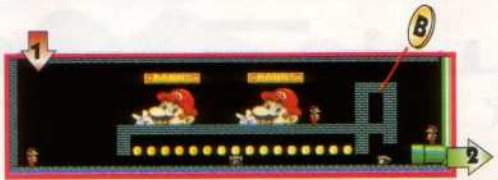
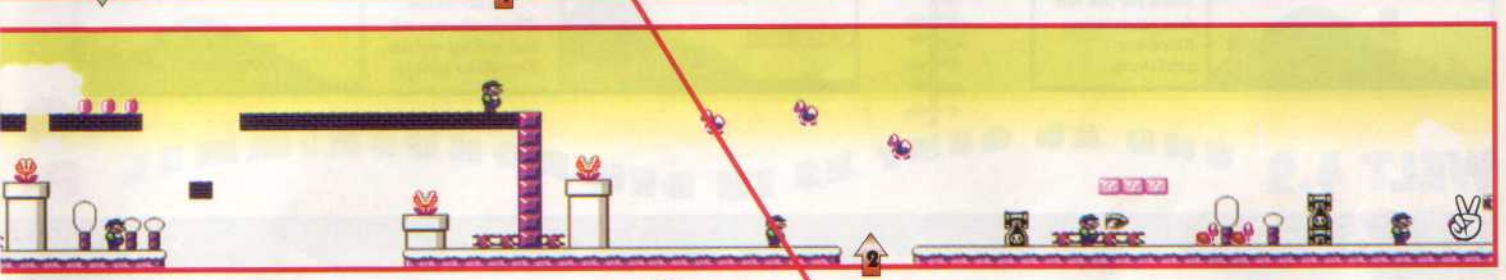
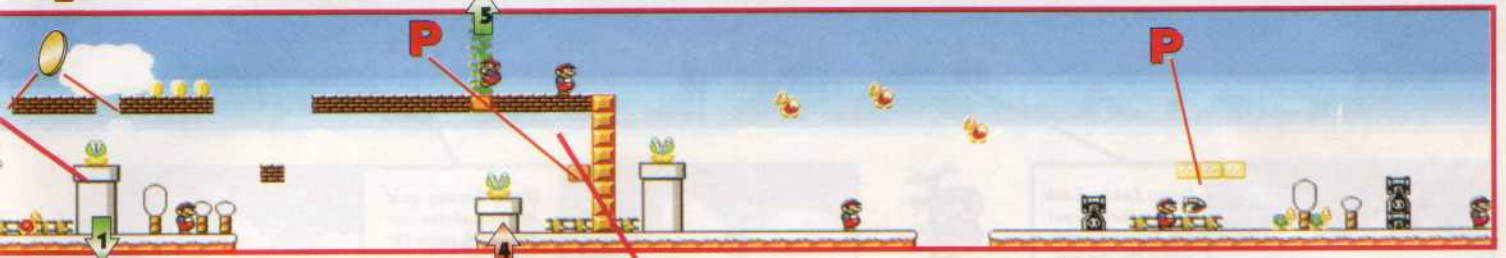
Damit Ihr auch in dieser Welt bis zu Bowser gelangt, müßt Ihr der vorgezeichneten Route folgen. Andernfalls werdet Ihr Euch immer im Kreis bewegen!



Die beiden „Lavafallen“ gleich zu Beginn könnt Ihr überlaufen, indem Ihr das Steuerkreuz ganz einfach die ganze Zeit nach rechts haltet.



Rennt mit Anlauf über die Lücke im Boden und Ihr kommt unbeschadet davon.



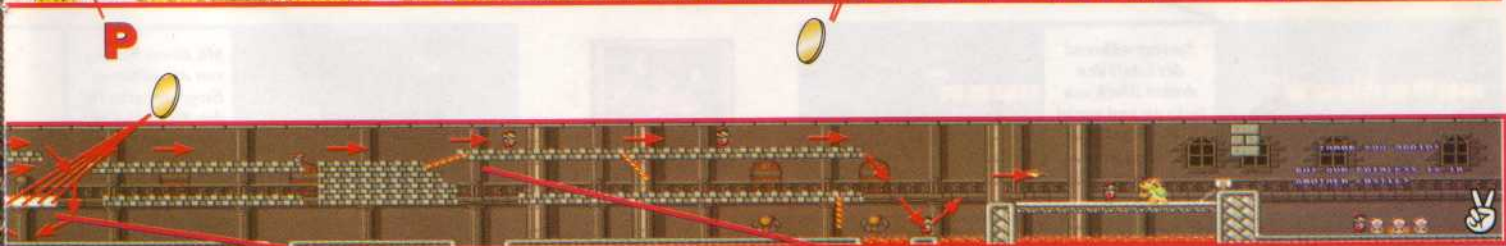
Steigt aus der Röhre, holt Euch den Pilz und aktiviert die Ranke. Im Bonushimmel warten immerhin über 70 Münzen auf Euch.



Bleibt nicht auf den Plattformen stehen, da sie sofort nach dem Betreten in die Tiefe stürzen.



Wenn Ihr Euch den Weg über die Röhre ersparen wollt, müßt Ihr an dieser Stelle nach oben springen und über die Münzblöcke hinweg den Weg fortsetzen.



Wartet kurz vor dem Abgrund auf den nützlichen Power-Gegenstand.



Ihr kommt nur ans Ziel, wenn Ihr diese Blöcke von links überquert habt.



Als großer Mario müßt Ihr Euch kurz vor dem Absprung ducken, um auf die obere Plattform zu gelangen.



WELT 4.1



Damit Lakitu Euch nicht weiterhin mit den Spinys bewirft, solltet Ihr ihn von dem versteckten Block aus attackieren.



Dieser Sprung geht am einfachsten von der Hand, wenn Ihr von der linken Blockreihe aus mit viel Anlauf auf das Trampolin springt.



WELT 4.2

UND AB GEHT ES IN DEN BONUS HIMMEL



Wenn Ihr direkt vor der Kanone auf den Pilz wartet, wird keine Kugel kommen.



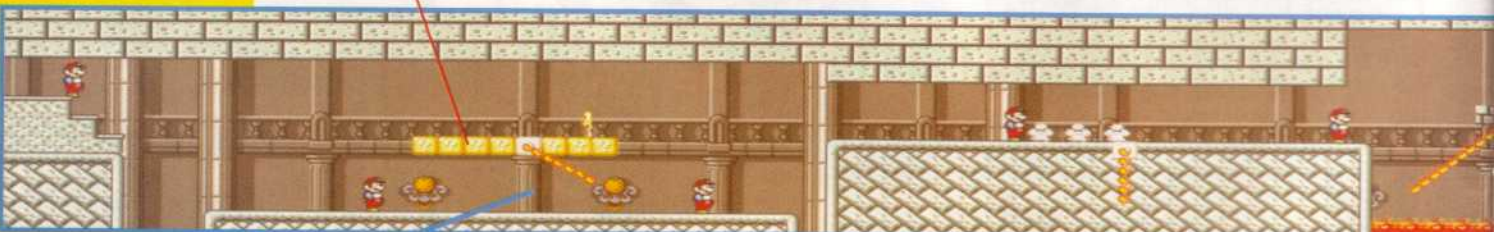
Hier trifft Ihr wieder einmal auf eine Plattform, die Ihr nur erreicht, wenn Ihr zuvor den Koopa angesprochen habt.



WELT 4.3



WELT 4.4

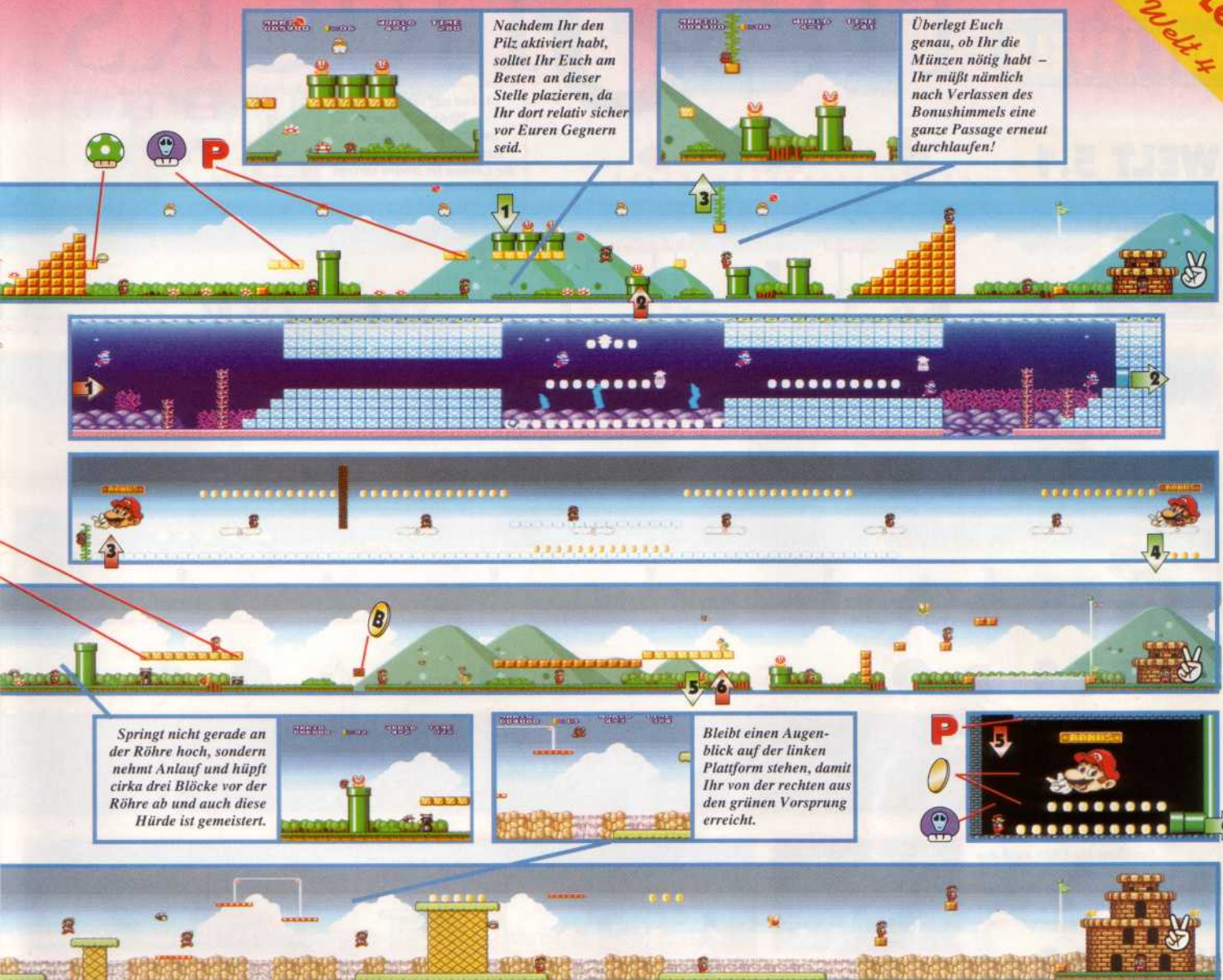


Springt während des Laufs den dritten Block von links an und wartet dann rechts auf den Pilz.

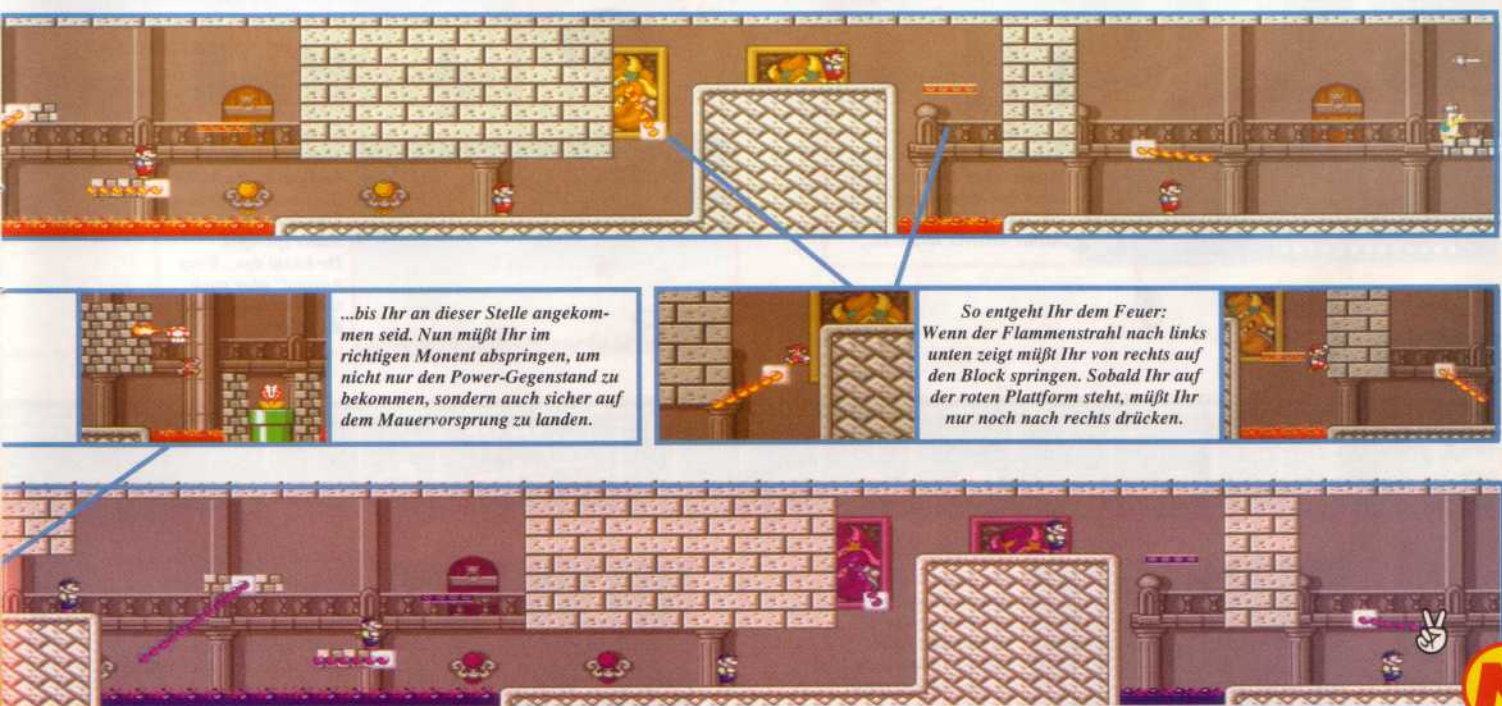


Mit einem Sprung von der mittleren Etage aus setzt Ihr den Pilz frei. Lauf sofort darauf nach rechts,...



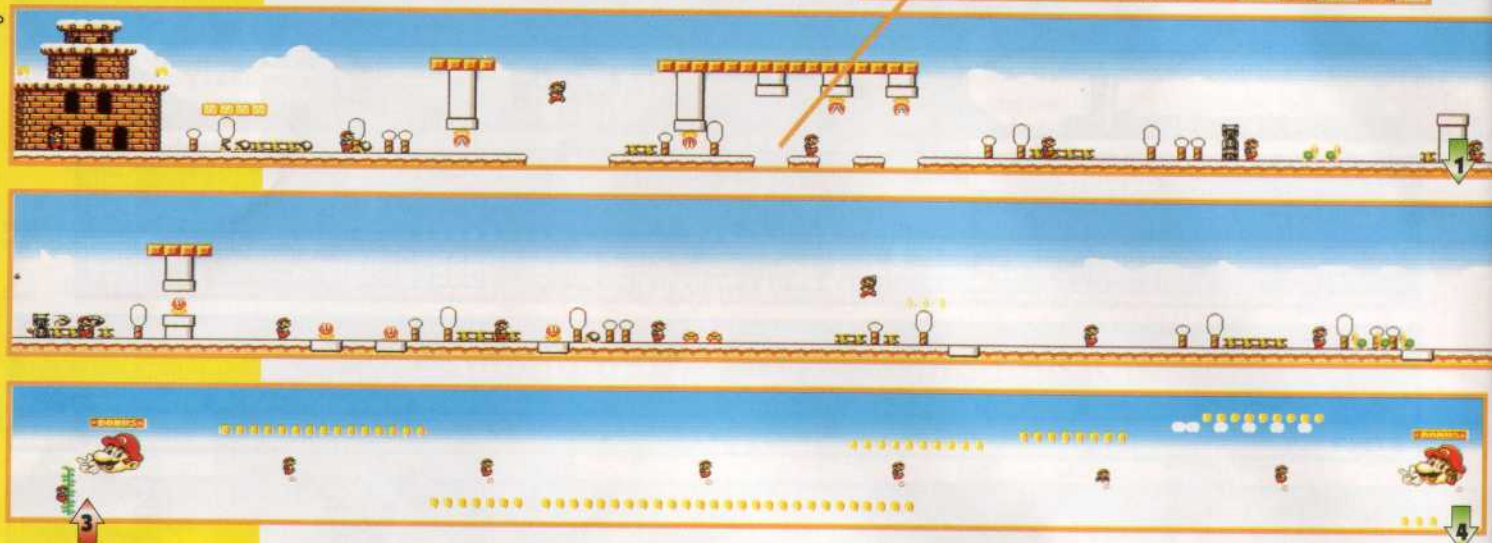


AUF SCHNELLSTEM WEGE DURCH DIE BOWSER-BURG



WELT 5.1

Achtet auf die zahlreichen Piranha Pflanzen, die unentwegt aus den Röhren kommen, während Ihr über die Lücken im Boden springt.



WELT 5.2

P



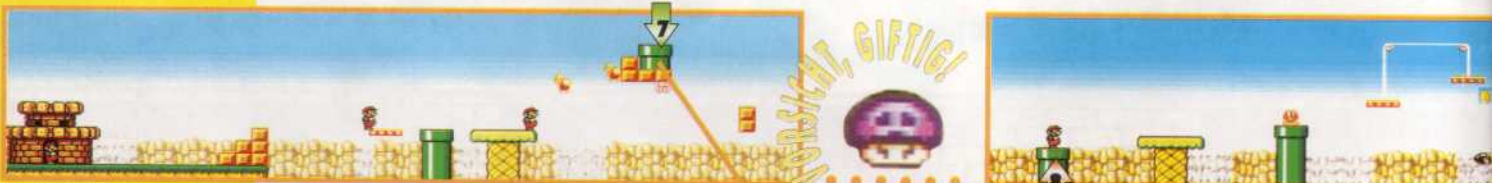
P



Nachdem Ihr Euch auch den zweiten Power-Gegenstand in diesem Level geholt habt, könnt Ihr getrost abkürzen, indem Ihr oben weiter geht.



WELT 5.3



Traurig, aber leider wahr: Außer dem Münzbrunnen über der Ausgangsröhre ist in diesem Zwischenraum nichts weiteres versteckt.



Um nicht immer im Kreis zu laufen, müßt Ihr über den Koopa hinweg in diese Röhre springen. Ihr könnt den „Wrap Around“ aber auch zunächst erst einmal durchlaufen,...

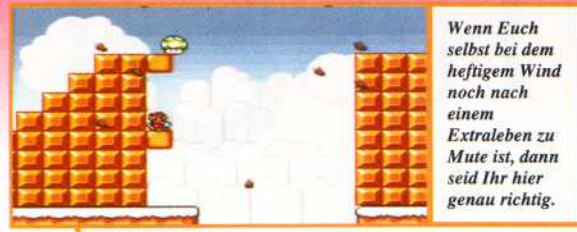
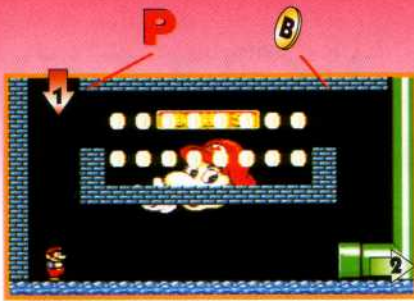
WELT 5.4



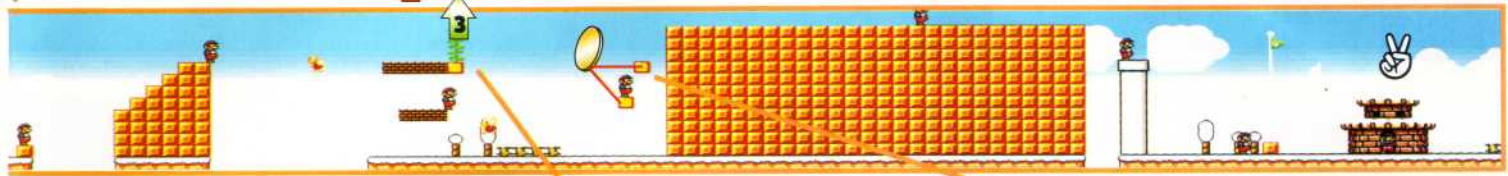
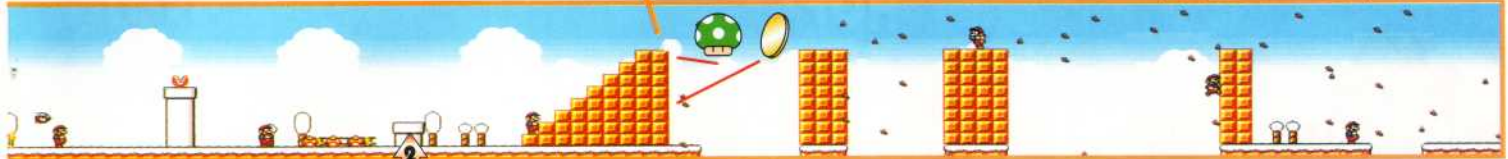
Die ersten beiden Abgründe stellen überhaupt keine Gefahr dar: Lauft lediglich zügig nach rechts. Ganz einfach!



Das Beste ist, Ihr versucht den Pilz schon auf dem Block zu bekommen. Wenn er erst einmal runtergefallen ist, könnt Ihr ihn nur noch mit viel Glück ergattern.



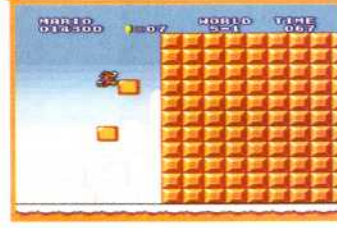
Wenn Euch selbst bei dem heftigem Wind noch nach einem Extraleben zu Mute ist, dann seid Ihr hier genau richtig.



Vom Münzhimmel aus gelangt Ihr direkt in diese Warp Zone. Der Lohn für den gefundenen Weg ist der Sprung in die sechste Welt.



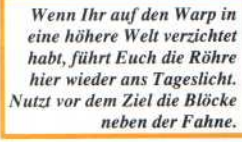
Als kleiner Mario könnt Ihr die Ranke nur erreichen, wenn Ihr von rechts Anlauf nehmt, und auf den Koopa springt.



Das letzte Hindernis vor der Zielflagge ist diese haushohe Wand, die sich nur mit Hilfe der versteckten Blöcke erklimmen lässt.



Springt vom Fahrstuhl aus an diesen Block und aktiviert somit die Ranke. Mit dem Lift müßt Ihr Euch dann erneut nach oben befördern lassen, um so von dem hilfreichen Gewächs aus in die achte Welt zu gelangen.



Wenn Ihr auf den Warp in eine höhere Welt verzichtet habt, führt Euch die Röhre hier wieder ans Tageslicht. Nutzt vor dem Ziel die Blöcke neben der Fahne.



...da Ihr so noch einen versteckten Pilz mitnehmen könnt. Im Zweifelsfall solltet Ihr den Umweg auf Euch nehmen, da dies das einzige Power-Up in Welt 5.3 ist.



Schwer, doch leider unumgänglich: Die mit Münzen versehene Plattform erreicht Ihr nur, wenn Ihr mit einem gezielten Sprung auf dem Rücken des Koopa zwischenlandet.



Wählt den sichereren Weg und springt deshalb mit Anlauf auf den Mauervorsprung oben. Die untere Plattform versinkt, kurz nachdem Ihr sie berührt.



Lauft über derartige Lücken im Boden immer zügig hinweg und Euch wird mit Sicherheit nichts passieren.



WELT 6.1



HOPPLA, JETZT WIRD'S WINDIG



WELT 6.2



Achtet unter Wasser darauf, daß Ihr nicht unter die roten Plattformen geratet. Diese reißen Euch nämlich mit in die Tiefe.



Die quallenartigen Blooper lassen sich leicht austricksen: Sobald sie in Eurer Nähe kommen müßt Ihr Euch einfach hinstellen und sie wenden sich urplötzlich von Euch ab.



WELT 6.3



WELT 6.4

Wie schon in der Welt 3.4 müßt Ihr auch hier den Pfeilen folgen, um ans Ziel zu gelangen.

Die Pfeile nützen furchtbar



Auch wenn es einfacher ist, der Feuersäule oben herum auszuweichen, müßt Ihr leider den unteren Weg nehmen.



Vermeidet jede Konfrontation mit dem Hammerbruder und versucht deshalb über ihn zu springen, um dann die obere Route zu wählen.



WARP ZONES

The
Lost Levels
Welt 6

1-2	3-1	5-1	5-2
			
IN 2-1	IN 3-1	IN 1-1	IN 6-1
			
IN 4-1	IN 7-1	IN 8-1	



Wie Ihr trotz
eines verpatzen
Sprungs doch
noch 5000 Punkte
ergattern könnt?
Ganz einfach!
Mit Hilfe der
beiden ver-
steckten Blöcke.



viel – Sie bringen Euch ans rechte Ziel!



Die kleine, rote
Plattform rettet Euch
nicht nur vor dem
Feuerstrahl, sondern
chauffiert Euch auch
zur unteren „Ebene“.



Sprinter und Hektiker
werden hier bitter bestraft:
Die große Feuersäule ist erst
sehr spät zu sehen und sollte
daher besonders vorsichtig
angegangen werden.



Teil 2 folgt
in der nächsten
TOTAL! M



Mit der Feder geht es zum Zwergenpalast.



Vorher solltet Ihr Euch aus jedem Teich Wasser holen.



Die Schiebepuzzles sollten kein Problem darstellen.



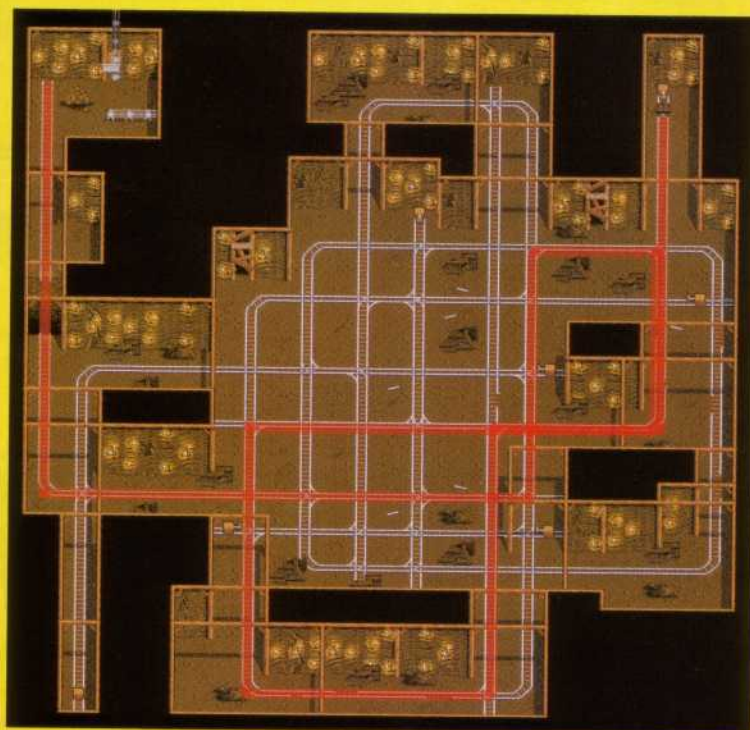
Bei diesem Herrn hilft nur der Spiegelzauber.



Willkommen zum **zweiten Teil** unserer Komplettlösung. Diesmal lösen wir das Geheimnis des Zwergen – und des Elfenpalastes, außerdem verweisen wir den Shadow King in seine Schranken und befreien endlich unsere geliebte Melody.



Wir erinnern uns: In der letzten Ausgabe hatte Merlin beim Zauberer den Goldfisch in ein praktisches Paar Sprungfedern umgetauscht. Eine tolle Methode, um über den Abgrund in den Zwergenpalast zu kommen, aber bevor es dorthin geht, sollte noch eine Kleinigkeit erledigt werden: Es ist wichtig, daß vor dem Zwergenpalast die drei Flaschen mit dem Wasser aus den drei Teichen gefüllt werden, also dem Regenbogenteich, dem Dreifach-Heilteich vor dem ersten großen Gegner und dem Unverwundbarkeitsteich ganz unten in Westwood. Denn nur so läßt sich das Feuer im ersten Raum des Zwergenpalastes löschen. Einfach



das passende Wasser in die richtige Schale füllen, und schon geht es weiter. Die einzelnen Schiebepuzzles im Palast sollten kein größeres Problem sein. Nachdem die ersten vier Puzzles in der unteren Hälfte gelöst sind, gibt's rechts unten einen neuen Diamanten, dieser muß beim Regenbogenteich in den Spiegelzauber umgewandelt werden, sonst geht es später nicht weiter. Bevor Ihr links oben den Schlüssel einkassieren könnt, muß nicht nur ein weiteres Puzzle gelöst werden, es wartet auch der fiese Blobb auf Prügel. Ihr könnt ihm nur etwas anhaben, wenn er sich in Schleimklumpen verwandelt. Diese können

TIPS & TRICKS



Euch nichts anhaben, wenn Ihr einfach in der Tür zu diesen Raum stehenbleibt und die Schleimklumpen von dort aus erledigt. Anschließend könnt Ihr Euch den  Schlüssel holen, mit ihm befreit Ihr den Elf rechts oben aus seiner mißlichen Lage. (Allerdings erst, nachdem Ihr ein weiteres Puzzle gelöst und den Steinritter mit dem Spiegelzauber ausgetrickst habt!) Danach gibt es ein weiteres Paßwort und Ihr könnt frohen Mutes in das Loch im Elfengefängnis springen. Dies führt in ein Minenlevel, das Dank unserer Karten kein Problem sein sollte. An dessen Ende wartet ein Stück Kohle auf das Einsammeln, dies könnt Ihr nach einem Ritt mit dem Förderkorb bei der Maschine in einen weiteren Diamanten verwandeln. Auf dem Rückweg werdet Ihr im Raum, wo vorher der Blobb war, vom Shadow King gestellt. Lenkt seine fliegenden Augen mehrfach mit dem Spiegelzauber ab und erledigt sie in Ruhe. Anschließend geht Ihr auf den Shadow King zu und laßt Euch von ihm eine Ohrfeige verpassen. Mehr tut er nicht, Ihr könnt danach den langen Rückweg antreten.



An dieser Stelle kann Euch Blobb nichts anhaben.



Blobb ist nur verwundbar, wenn er sich teilt.



Die Maschine erzeugt den letzten Diamanten.

LEGENDE



Sammelt die Diamanten



Erfrischung gefällig?



Für mehr Energie



Flaschen für Heilwasser



CASOLARI



DIE KATZENFISCHE



STERM



Nach der Entführung erlebt Ihr im Elfenland die tollsten Abenteuer.



Die Ameisen freuen sich über den Eiszauber, beim Tor hilft nur die Sanduhr.



So weit, so gut. Allerdings werdet Ihr nun Zeuge, wie die Meanies alle Bewohner von Pinedale entführen. Da hilft nur eines, und zwar hinterher: Der Regenbogen-Diamant  aktiviert das Regenbogen-Tor in Pinedale, Ihr findet Euch im Elfenland wieder. Dort müßt Ihr euch durch die diversen Ameisenhügel und Teleporter-Pflanzen durchschlagen, Geduld ist angesagt. Zunächst sind hier einige der hölzernen Elfenherzen einzusammeln, diese ergeben zusammen mit den passenden Blumen am Baumstumpf in Pinedale praktische Extras, die für das Weiterkommen unbedingt nötig sind. 

ME LODY

DIE DUNKELZWERGE

MERMAIDS



Drei Blumen solltet Ihr bis dahin bereits eingesammelt haben, zwei Herzen finden sich ebenfalls problemlos. So könnt Ihr schonmal Euren Mega-Stern und den Zauberkamm abkassieren, das Herz für den Schneeball-Zauber läßt sich nur an einer bestimmten Stelle mit dem Zauberkamm einholen. Mit dem Schneeball könnt Ihr dann die Pilze ausschalten, die die Blume für den Sanduhr-Zauber blockieren. Das passende Herz gibt es allerdings nur, wenn Ihr die fiese Spinne im Untergrund des Elfenlandes besiegt. Das geht allerdings nur durch eine geschickte Kombination aus Stern- und Schneeballfeuer auf den Kokon **in der Spinnenhöhle.**



Erst einfrieren, dann beschießen ist bei der Spinne die richtige Taktik.



Auch dieser nette Drache besteht auf eine bestimmte Taktik.



Nachdem Herz und Blume gegen die Sanduhr eingetauscht worden sind, stellen auch die Gitter links oben in der Ameisenhöhle kein Problem mehr dar, es geht danach zurück nach Pinedale. (Wer auf Nummer sicher gehen will, der sollte sich, da man ja schon mal in der Gegend ist, sich die Flaschen mit dem Unbesiegbarkheits-Trunk füllen!) Noch eine Tauschaktion für den Donnerzauber, und der Weg zum hiesigen Endgegner steht offen. Cinder kann zwar böse austeilen, ist aber dennoch ein leichtes Opfer: Einfach den Donnerzauber einsetzen, danach die Zeituhr, wieder die Seiten wechseln, Donnerzauber - und bei aller Routine nicht vergessen, das Extraherz einzusammeln!





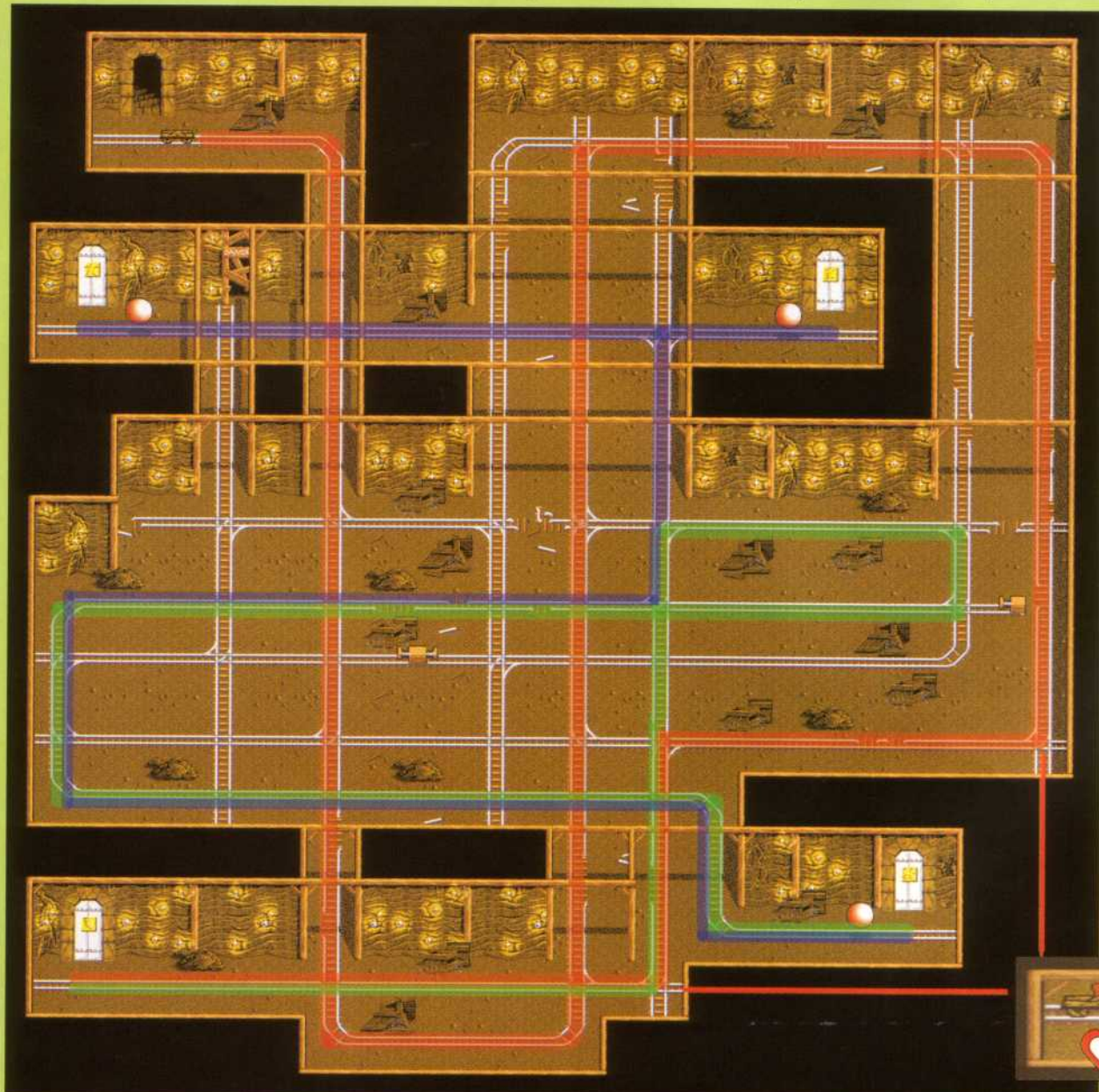
Sehr schön anzuschauen: Der Trick mit dem Spiegel-Spiegelbild. Dahinter geht es weiter.



Im Palast treffen wir auf lauter alte Bekannte ...



Nachdem Cinder uns das Leben schwer gemacht hat, ist der Gang zu einer weiteren Mine geöffnet. Hier gibt es vier verschiedene Anlaufpunkte, der erste Weg sollte uns nach links unten führen, auf dem Rückweg läßt sich in einem geheimen Raum nochmals ein Herzteil absahnen. Dort geben wir vor der Türe unseren Schneeball-Zauber ab und warten, was da auf uns zukommt. Den Spiegel überwinden wir mit dem Spiegelzauber, die anschließende Spinne kommt uns bekannt vor, sie ist mit dem besagten Kombizauber aus Schneeball und Mega-Stern kein Problem. Allerdings: sie verschleudert Spinnweben!



TIPS & TRICKS



Anschließend wird es relativ hart, wohl dem, der noch einige Tränke aus der Anfangsphase in Reserve hat. Im Prinzip kennen wir das schon: Zauberspiegel und für die Entsorgung noch ein freundliches Streichholz, das kommt immer bei den fliegenden Augen ganz gut. Die nächste Attacke der Bomben läßt sich mit einem Unverwundbarkeitstrank gut überstehen, wenn es danach dunkel wird, ist nochmals das Streichholz angesagt.

Anschließend nochmals eine Dosis Unverwundbarkeit gegen die Energiebälle (es darf aber auch ein Spiegelbild sein), da-

nach verwandelt sich der Shadow King. Einen Schuß auf Melody, und Ihr erhaltet ein Amulett. Das

kommt tierisch gut auf dem Obermottz, allerdings sollte von Zeit zu Zeit eine kleine Pause per Stundenglas eingelegt werden. Naja, und das war es dann auch schon.

Michael Anton



Der fiese Shadow King vergreift sich an Melody, das schreit nach Rache!



Die fliegenden Augen reagieren allergisch auf Feuer.



Bei den Energiebällen hilft der Zauberspiegel weiter.



Mit dem Medaillon hat der Shadow King bald nichts mehr zu lachen.



Nachdem Sterm befreit ist, geht es nach rechts unten. Dort verabschieden wir uns von unserem Schneeball und hauen den hiesigen Schweinchen etwas auf die Backen: Die lästigen Kleingegner werden mit Zeituhr oder Zauberspiegel etwas abgelenkt, die Obersau erhält die bereits bewährte Kombination aus Schlaf- und Sternmagie auf die Haut gebrannt. Diese Kombination sollte auch beim nächsten, auch schon bestens bekannten Schleim-Gegner greifen.



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

Was bitte bedeutet dieses Rätsel und wie löst man es?

BATTLE OF OLYMPUS (NES)

Michael Stahlhofen hat gehört, daß es in Lakonien den Trojanischen Krug geben soll, den man mit Nektar füllen kann. Wo genau gibt es das Teil?

SUPER EMPIRE STRIKES BACK (SNES)

Thomas Schneider schlägt sich bislang erfolglos mit dem überaus lästigen

Antworten

Sophia per EQUIP als Rüstung trägt. (Sollte sie auf alle Fälle tun, denn etwas besseres gibt es für sie nicht.) Nachdem die erste Türe geöffnet ist,

SECRET OF MANA (SNES)

Karin Felsberg steht in der Unterwelt vor fünf blinkenden Lichtern

und weiß nicht, wie es weitergeht. (Vielleicht hätte sie besser mit allen Leuten gesprochen? Irgendwo vor dieser Stelle gibt es in einem Gang nämlich einen leicht zu übersehenden Durchgang nach oben. Dort läßt sich von einem Spion die richtige Reihenfolge erfahren, in der die Knöpfe gedrückt werden müssen.

PALADIN'S QUEST (SNES)

Hermann Poppe sitzt nach dem Kampf gegen Noi Gren im Kerker fest und weiß weder ein noch aus, aber das muß nicht sein: Nachdem man sich mit den Leuten im Kerker unterhalten und einige Male die Wände und die Barriere untersucht hat, sprengt Fiery einen Weg frei, der letztendlich zu einem Raum führt, in dem eine Statue seltsame Nachrichten verkündet. Diese beziehen sich auf die Saphir-Gegenstände (SPH XXX), von denen man bislang wenigstens einen im Inventar haben sollte, wenn ich mich recht entsinne, auf alle Fälle die Krone (SPH CRVNI). Diese Items wirken als Schlüssel für die Türen mit den Symbolen, allerdings nur, wenn sie



SOUL BLAZER (SNES)

Gut, wollen wir die Sache ein für alle Mal klären: Gesucht werden alle Master's Embleme. Wer eine vollständige Liste aller Fundorte hat, der möchte sich bitte melden. Viele Leser werden der- oder demjenigen auf immer dankbar sein.

STAR TROPICS (NES)

Sabine Weusmo kommt in Chapter 4 nicht mehr weiter. Wer kann ihr helfen?

FINAL FANTASY I (GB)

Der Mann auf der einsamen Insel in der World of Ocean hat Thomas Glodde ganz schön aus dem Konzept gebracht:

Sumpfmonster Habogad bei Yoda herum. Wer kann ihm beim Kampf gegen das Ungetüm mit einigen strategischen Tips zur Seite stehen?

BLUES BROTHERS (GB)

Alexander Stein hat sich in Level 5 schon die Füße wundgelatscht, doch der findet das Spotlight nicht. Hat irgendjemand von Euch eine Idee, wo das verfluchte Teil eigentlich rumliegt? Und würde es uns freundlicherweise auch noch mitteilen?



geht es per U-Bahn in einen Raum, in dem vier Türen mit Symbolen, ein weiterer Mitkämpfer sowie eine Speicher-möglichkeit zu finden ist. Die Türe rechts oben führt zurück nach Ratsurk, allerdings sollte man zunächst das frei zugängliche Labyrinth im Norden absuchen. Dort gibt es neben dem unheimlich hilfreichen Roboter Nails (unbedingt anheuern!) auch jede Menge andere Waffen und Items, insbesondere auch die noch fehlenden SPH-Gegenstände. Mit ihnen lassen sich die anderen Türen öffnen und weitere



Helpline

Kostbarkeiten abstauben.

(Und wenn wir gerade bei diesem Game sind, noch einige kleine Tips in Sachen Personalpolitik: Entlassene Mitstreiter können jederzeit mit S TAVERN oder dem HIRE-Zauber wieder herbeigerufen werden, bei Nails klappt das allerdings nicht. Der muß notfalls an der Stelle, an der er gefunden wurde, abgeholt werden. Wild Mae sollte man später im Spiel möglichst nicht mehr ansprechen: Während andere Figuren noch fragen, ob sie mitkommen dürfen, drängt sich die Gute rücksichtslos in die Party und läßt sich nicht mehr hinauseln. Und so ein Level 30-35-Klotz am Bein einer 60er-Party nervt schon ganz schön!)

BATTLETOADS (SNES)

Manuel Ahlert hat einen Trick parat, mit dem René die kniffligen Sprungschanzen einfacher überwinden kann: Wenn man kurz vor der letzten Schanze den Pausenmodus aktiviert, so erkennt man, daß direkt über ihr noch eine zweite Schanze ist, die sich bei Benutzung als sehr praktisch erweist.



Etwas später sollte man auch auf Schanzen im Sumpf achten, die ebenfalls hilfreich sind.

Und noch ein kleiner Tip, um das Spiel etwas einfacher zu gestalten: Je fünf Leben und Continues gibt es mit der folgenden Tastenkombination: Im 'Tradewest'-Bildschirm gleichzeitig A, B, UNTEN und START gedrückt halten, bis die Battletoad-Flagge rot blinkt.

BATTLE OF OLYMPUS (NES/GB)

Michael Stahlhofen beantwortet die Fragen von Peter. Zunächst das fehlende Herz: Im Labyrinth von Kreta gibt es irgendwo einen Raum mit einer elektrischen Schranke. Hat man schon zwei Herzen, so kommt man hier unbeschadet durch und darf sich anschließend mit einem Minotaurus prügeln. Ist der besiegt, so öffnet sich eine Türe, hinter der man das begehrte Herz erhält. Mit dem dritten Herz klärt sich auch die Frage nach dem Eingang von Tartarus: Der befindet sich im Meer zwischen Kreta und Argolis und erscheint automatisch, sobald man drei Herzen hat. Der in Phrygien abgestaubte Mondkristall wird schließlich im Palast beim Kampf gegen Hades benötigt. Der Fiesling ist nämlich unsichtbar, wird mit dem Kristall aber der Mond gerufen, so kann man Hades an seinem Schatten erkennen und ihn verprügeln.

SWORD OF HOPE (GB)

Nils Hansen hilft Marcel weiter: Das Mondfragment in Shabows Höhle erreicht man, indem man in der Höhle

zunächst nach vorne, dann nach links und wieder nach vorne geht. Weiter geht es nach links und nach unten in einen Raum, in dem ein Loch im Boden und an der linken Türe eine Krone ist. Dieser Tür sollte man folgen, drei Räume weiter unten liegt endlich das gesuchte Fragment. Allerdings wird es von einem fieslen Shadow bewacht... Um das Tor von Camu zu öffnen ist etwas nervenaufreibende Laufarbeit angesagt. Zunächst geht man im Land von Camu dreimal nach vorne. Hier befindet sich rechts eine Höhle, in der ein Imp haust. Hat man ihn besiegt, erhält man einen Brief von Mudman. Danach geht es wie-



Key kann genommen werden. Nicht gerade einfach, dieses Rätsel.

SOUL BLAZER (SNES)

Einige Leser haben verzweifelt nachgefragt, wo sich eigentlich der Paß befindet, den man für den Gefängnisturm in Magrids Castle benötigt. Das Problem ist

nicht, das Ding zu bekommen, denn der Paß liegt ganz offen im Gasthaus rum, allerdings dummerweise unter dem Fuß eines Soldaten.

Die Lösung ist recht einfach, allerdings muß man zuvor die Harp String gefunden haben. Die gibt man dann dem Barden in der Kneipe, der Musikus spielt ein flottes Liedchen und der Soldat gibt den Paß frei. Wie praktisch doch manchmal stimmungsvolle Musik sein kann.

STREETFIGHTER II TURBO (SNES)

Ingo Wiedermann und Frank Jobs können Christian einige interessante und höchst hinterhältige undokumentierte Tricks verraten. Zunächst zu Vega und seinem Flic Flac: hier kommt es darauf



DUNGEON MASTER (SNES)

Es ist zwar schon etwas länger her, daß diese Frage gestellt wurde, aber es hat leider bis heute gedauert, eine solide Antwort zu erhalten. Aber wie Ihr seht, vergessen wir niemanden. Markus Rühl hat die lange gesuchte Antwort parat:

Zunächst muß der Schalter für das Teleporterfeld aktiviert werden, anschließend dreht man sich um 180 Grad. Jetzt wird ein schwerer Gegenstand, etwa eine Truhe, von einem möglichst schwachen Charakter in das Kraftfeld geworfen. Die Truhe liegt dann auf dem Bodenschalter, wo sich der Kristallschalter an der Wand befindet. Nun ist die Türe offen und der Iron

an, ob man im Normal- oder im Turbo-Modus spielt. In ersterem Fall reicht es, wenn man schnell hintereinander 'rückwärts' drückt, im Turbo-Modus müssen alle drei Punch-Knöpfe gleichzeitig gedrückt werden. (Dieser Flic Flac ist übrigens ein ganz praktischer Trick, um gegnerischen Feuerbällen effektiv auszuweichen, allerdings ist hierbei ein gutes Timing erforderlich.)

Chun Li hinterhältigen Kniestoß führt man dadurch aus, daß man, wenn man nahe am Gegner steht, sich auf ihn wegbewegt und gleichzeitig den Knopf für einen harten Kick betätigt.

GALAXY

Super Nintendo

Super Nintendo Pal d	199.-
Super Nintendo RGB e	299.-
SN Pro Neo Pad d	69.-
SN Pro Pad d	35.-
Infrarot Joypad Set	109.-
Top Fighter Joystick d/e	149.-
Action Replay Pro 2	109.-
50/60 Hz Adaptor	29.-
Progr.50/60 Hz Adaptor	69.-

Super Nintendo Spiele

	jp.	us.	dt.
7th Saga	/	129.-	/
Actraiser 2	/	129.-	/
Aero the Acrobat	/	99.-	129.-
Aladdin	/	139.-	119.-
Art of Fighting	/	139.-	139.-
Battle Cars	/	129.-	/
Bomberman + 5 Player	/	139.-	/
Bomberman	/	119.-	119.-
Bugs Bunny	109.-	/	129.-
ChampWorld Cup Soccer	/	139.-	/
Choplifter 3	/	119.-	/
Clay Fighter	/	139.-	/
Claymates	/	119.-	/
Cliffhanger	/	99.-	99.-
Daffy Duck	/	99.-	119.-
Desert Strike	/	119.-	119.-
Dracula	/	99.-	/
Empire strikes back	149.-	/	119.-
Equinox	/	129.-	139.-
Fi Pole Position	/	129.-	/
Fin.Fant.Legend 2	149.-	/	/
Fire Emblem	179.-	/	/
Flashback	/	129.-	129.-
Flintstones	/	119.-	139.-
Ghengis Khan 2	/	139.-	/
Goal 2	/	129.-	/
John Madden 94	/	129.-	109.-
King of Dragon	/	139.-	/
Leg.of Mystical Ninja	/	129.-	129.-
Lester the Unlikely	/	129.-	/
Lost Vikings	/	119.-	119.-
Ken Griffey Baseball	/	119.-	/
Lufia	/	129.-	/
MLBPA Baseball	/	129.-	/
Marios Time Machine	/	129.-	129.-
Mech Warrior	/	129.-	129.-
Mega Man X	/	149.-	/
Mega Man Soccer	/	139.-	/
Metal Marines	/	149.-	/
Mickeys Ultimate	/	129.-	/
Might & Magic 2	/	139.-	139.-
Mr.Nutz	/	109.-	/
Mystic Quest	/	99.-	/
NHL Hockey 94	/	129.-	109.-
NBA Jam	/	139.-	139.-
NBA Showdown	/	139.-	/
Nigel Mansell GP	/	129.-	129.-
Nobunagas Ambition	/	129.-	/
Paladins Quest	/	129.-	/
Peacekeepers	/	129.-	/
Pop'n TwinB.Rainb.Bell	/	129.-	119.-
R-Type 3	/	129.-	/
Robocop vs.Terminator	/	129.-	129.-
Rock'n Roll Racing	/	129.-	129.-
Royal Rumble	/	129.-	139.-
Shadowrun	/	149.-	/
Secret of Mana	/	129.-	129.-
Sensible Soccer	/	139.-	139.-
Skyblazer	/	159.-	139.-
Stanley Cup Hockey	/	129.-	119.-
Star Fox	/	109.-	69.-
Steel Talons	/	109.-	/
Streetfighter Turbo	99.-	149.-	139.-
Super Battle Tank 2	/	129.-	/
Super Conflict	/	129.-	99.-
Super Mario All Stars	/	129.-	99.-
Super Mario Kart	/	129.-	99.-
Super Star Wars	/	109.-	129.-
Super Turrican	/	109.-	129.-
Suzuka 8 Hours	79.-	/	/
T.M.N.T.Tour.Fighters	/	139.-	149.-
Top Gear 2	/	129.-	/
Turn & Burn	/	129.-	/
Winter Olympics	/	129.-	129.-
Wizardry 5	/	139.-	/
World Heroes	/	129.-	129.-
Young Merlin	/	129.-	149.-

Neuheiten Mai/Juni

Bomberman 2	189.-	/	/
Eye of the Beholder	/	149.-	/
FX Trax	189.-	139.-	119.-
Fatal Fury 2	/	149.-	/
Knights Round Table	/	149.-	/
Legend	/	129.-	/
Megaman X	/	119.-	119.-
Pinball Dreams	/	149.-	/
Star Trek TNG	/	149.-	/
Super Metroid	/	149.-	/

Nintendo Game Boy

Final Fant.Leg.3	/	79.-	/
Kirbys Pinball	/	69.-	59.-
Legend of Zelda	/	69.-	69.-
Mario Land 3	/	69.-	69.-
Mega Man 4	/	69.-	69.-
Tetris 2	/	69.-	69.-

Versandkosten:10.- DM Porto und Verpackung plus 3.-DM (Post)/7.-DM (UPS) NN-Gebühr (Zustellung meist innerhalb 24 Stunden!) Ausland:12.-DM nur Vorkasse!

089/7605151
089/7470689
PLINGANSERSTR.26
81369 MÜNCHEN

TIPS & TRICKS

A

C

T

I

O

N



Hey Freaks,

hier sind wir wieder mit lauter nützlichen ARP-Codes. Leider nützen sie Euch nix, wenn Ihr keins von diesen Action-Replay-Mogelmodulen habt.

Wie immer lauern wir auf Eure coolen Codes für die besten Games. Also nix wie ran an die Konsole, fleißig suchen und an TOTAL! schicken.

TOTAL!
ARP-Codes
Heilwigstraße 39
20249 Hamburg

Vielen Dank an die Helfer dieser Ausgabe: Robert Pietsch, Michael Beckers, Steffen Eppler, Markus, Albert Haidau (Special Thanx), Cédric Mörsfelder, Daniel Klugkist, Andreas Gall, Markus Krienke, mkl, Tim Balkau, ma, Manfred Noll, Julian Sommer, Michael Römling. Very special thanx to Mr. Cool - Leo Otto.

R

E

P

L

A

Y

7E1A F0FF Goldpanzer
7E1A E0FF Goldhelm
7E1B 0099 Schuhe
7E1B 1063 Pizza
7E1B 1263 halbe Pizza
7E1B 1463 Hamburger

Run Saber

7E1F 2371 70 Leben

Zelda

7EF3 4B01 Hammer
7EF3 4C01 Schaufel
7EF3 4C02 Flöte
7EF3 4D01 Schmetterlingsnetz
7EF3 4E01 Buch Mudora
7EF3 5A02 Roter Schild
7EF3 5B01 Blaue Rüstung
7EF3 5C05 1. Flasche mit Superelixier

7EF3 5C08 1. Flasche mit goldener Biene
7EF3 6D18 immer 3 volle Herzen

7EF3 6F0F Schlüssel
7EF3 6F09 Magie-Flasche
7EF3 63FF 999 Rubine
7EF3 73FF Magie
7EF3 430F Bomben
7EF3 740F alle 3 Amulette
7EF3 4001 Bogen
7EF3 4004 Silberpfeile
7EF3 4102 Magischer Bumerang

7EF3 4201 Enterhaken
7EF3 4401 Pilz
7EF3 4501 Feuerstab
7EF3 4601 Eisstab
7EF3 4701 Feuer Medaillon
7EF3 4801 Luft Medaillon
7EF3 4901 Erd Medaillon
7EF3 5201 Magischer Umhang
7EF3 5302 Zauberspiegel
7EF3 5401 Krafthandschuh
7EF35501 Pegasus-Schuhe
7EF35601 Zoras Flossen
7EF35701 Mondperle
7EF35902 Masterschwert

King Arthurs World

7E09 5328 unendl. Leben
7E09 5502 Arthur unverletzbar
7FFF 0D63 Arthur unendl. Sprengmeister

7FFF 0F63 unendl. Architekten
7FFF 1163 unendl. Soldaten
7FFF 1363 unendl. Bogenschützen

7FFF 1563 unendl. Schildträger

7FFF 1763 unendl. weiße Zauberer
7FFF 1963 unendl. schwarze Zauberer

7FFF 2163 unendl. Herzen für w. Zauberer
7FFF 2363 unendl. Stärke für w. Zauberer

SINIES

Winter Olympics

7F07 A8XX Skisprungweite
7F07 7000 Biathlon: 0 Fehlschüsse
7E19 85XX Bob geschwindigkeit

Biometal

7E02 9D05 unendl. Energie
7E02 B148 unendl. Schild
7E02 7A02 Überraschung (Waffe aufnehmen!)

Skyblazer

7E1F 0003 unendl. Energie
7E1F 0D08 unendl. Spezialwaffe

Street Fighter II

7E0C 0DXX (XX=Farbe f. 1.Pl. ändern)
7E0C 2E04 1.Pl. kann nur etwas springen
7E0C 23B0 beide Pl. können anderen v. weitem treffen
7E0C 6001 schnellerer Kampf
7E0C B993 andere FX bei Schlägen/Tritten f. 1.Pl.
7E0E 2E04 2.Pl. kann nur etwas springen
7E0E B940 Feuerball schneller f. 2.Pl./VS-Mode
7E0E B993 andere FX bei Schlägen/Tritten f. 2.Pl.
7E0E D000 Computer gewinnt

7E1A C899 nie, Code 1. Pl. Zeit
7E04 B3XX XX=für Farbe des Feuerballs
7E05 30B0 Leben/ 1. Pl.
7E07 30B0 Leben/ 2. Pl.

Tiny Toon

7E00 9E03 Herzen
7E00 66A0 Energie

Turtles IV

7E1A A002 Leben/1.Pl.
7E1A E00X X=Anzahl/2.Pl.
7E1A E002 Leben/2.Pl.
7E04 BA50 Energy/ 2. Pl.
7E04 4A50 Energy/1. Pl.
7E00 820X X=Levelangabe für Beginn

Phalanx

7E08 E403 unendl. Energie
7E08 E008 unendl. Leben
7E08 E504 unendl. Energiekompensator
7E08 E503 unendl. Reflektor
7E08 E502 unendl. Nadellaser
7E08 E501 unendl. Zielsuchstrahl

King of the Dragons

7E5C FA30+ unendl. Energie
7E0B 9A30 Pl. 1

Turtles Tournament Fighters

7E1A CE0A Pl. 1 spielt Karai
7E1B 1E0B Pl. 2 spielt Karai

7E1A CE0A Pl. 1 spielt Ratking
7E1B 1E0A Pl. 2 spielt Ratking

Mega Man X

7E1F 885D unendl. Homing
7E1F 8A5D unendl. Sting
7E1F 8C5D unendl. Shield
7E1F 905D unendl. Storm
7E1F 925D unendl. Spark
7E1F 945D unendl. Cutter

Super Probotector

7E00 860X Levelanwahl

Bugs Bunny

7E02 D610 unendl. Energie
7E02 DA04 unendl. Leben

Axelay

7E00 5E03 unendl. Leben

NBA Jam

7E0C BFXX Gegnerergebniss
7E07 8A20 immer Turbo Pl. 1
7E08 7220 immer Turbo Pl. 2
7E09 5A20 immer Turbo Pl. 3
7E0A 4220 immer Turbo Pl. 4

Mystical Ninja

7E1A B003 Leben
7E1A B208 Energie
7E1A AC90 Geld
7E1A B490 Schriftrollen
7E1A C202 schneller gehen
7E1A B603 Jo-Jo-Waffe
7E00 9609 Zeit
7E1A AA90 Mut
7E1A BA99 Bomben

VIDEO & GAME

SNES

G/N

Aladdin	94/109
Alien 3	84/109
Art of Fighting	109/139
Axelay	79/119
Battle Tank	69/ 79
BOB	84/ 99
Bubsy	79/109
Captain America	79/ 89
Clayfighter	99/118
Dr. Franken	84/ 99
Empire Strike Back	107/124
Equinox	109/128

AN & VERKAUF

F1 Pole Position	109/119
FIFA International Soccer	109/118
Final Fantasy Myst. Q.	69/ 89
Flashback	99/104
Goof Troop	89/109
GP 1 Motorradrennen	99/109
Joe & Mac	69/ 79
Jurassic Park	89/
Last Action Hero	/ 94
Lemmings	89/119
Lethal Enforcers mit Pist.	129/159
Lost Vikings	99/114
Lufia	109/129
Mario Allstars	69/ 89
Mario Missing	89/
Mario Time Maschine	109/129
Metal Marines	107/124
Mickey Mouse	89/114
Mickeys Challenge	109/129
Monopoly	89/ 99
Mortal Kombat	89/
Mr. Nutz	99/109
Mystical Ninja	109/119
NBA Jam	109/129
NHLPA '93	79/
NHLPA '94	104/119
Nigel Mansel	99/119
Parodius	84/109
Pocky & Rocky	89/109
Powermonger	89/114
R-Type 3	109/119
Rock'n Roll Racing	99/109
S. Mario Kart	72/ 89
S. Star Wars	92/129
Sensible Soccer	99/119
Shadowrun Dt. Texte	119/134
Side Pocket	99/119
Sim City	79/

VERLEIH: Hans - Ottostr. 28 - Prenz. Berg
Bergstr. 5 - Marzahn

Skyblazer	109/118
Star Wing	84/ 99
Streetfighter	59/
Super Aleste	79/ 99
T2 Arcade Game	94/119
Tiny Toons Adventure	84/
Tom & Jerry	89/ 99
Top Gear 2	94/114
Total Carnage	99/129
Wing Commander	69/
Wolfenstein dt. Antlg.	109/124

weitere Angebote bitte telefonisch erfragen

VIDEO & GAME

TEL (030) 421 37 67
FAX 421 37 68

Bitte Gratisliste anfordern, wir haben ca. 800 Gebrauchtspele aller Systeme auf Lager. Ankauf zu Höchstpreisen bequem per Post. Versand NN 10,- DM.

7FFF 2563	unendl. Schilder für w. Zauberer
7FFF 2B63	unendl. Regen für s. Zauberer
7FFF 2D63	unendl. Betäubungszauber für s. Zauberer
7FFF 2F63	unendl. Feurbälle für s. Zauberer
7FFF 3163	unendl. Blitze für s. Zauberer
7FFF 3363	unendl. Schädel für s. Zauberer

Adams Family II

49C9 476D	1 Dollar=25
C9CC 44AD	Herzen
DDB6 1FA7	Leben

Alien III

7E15 D263	MG-Munition
-----------	-------------

Dimension Force (us)

7E02 0F0C	maxim. Schußkraft
7E02 1504	Leben

Equinox

7E1F 0B02	Rote Schlüssel
7E1F 0708	Grüne Schlüssel
7E1F 0908	Blaue Schlüssel

F-Zero

7E00 CA0B	Power
-----------	-------

Gods

7E01 DB0X	2-Way Missles
7E01 56FF	65.000 Dollar

Hook

7E1F 0003	Leben
-----------	-------

Mario Bros 3

7E00 BB01	Super Mario
7E00 BB02	Feuer Mario
7E00 BB03	Waschbär Mario
7E00 BB04	Frosch Mario
7E00 BB05	Waschbär-Anzug
7E00 BB06	Hammer Mario

Mr. Nutz

7E18 89B1	unendl. Leben
7E01 F4B3	unendl. Energie

Super Strike Gunner

7E02 3A03	unendl. Leben
-----------	---------------

NES

Probotector

0000 3203	unendl. Leben Pl. 1
0000 3303	unendl. Leben Pl. 2
0000 AA01	unendl. Fuel
0000 AA02	unendl. Raketen
0000 AA03	unendl. Schild
0000 AA1X	unendl. Waffe Pl. 1
0000 AB1X	unendl. Waffe Pl. 2
X= 1: Maschinen gewehr, 2: Feuer, 3: Streuschuß	

Probotector 2

0000 5302	unendl. Leben Pl. 1
0000 5402	unendl. Leben Pl. 2
0000 B801	immer MG Pl. 1
0000 B901	immer MG Pl. 2
0000 B880	immer schnell Pl. 1
0000 B980	immer schnell Pl. 2
0000 B804	immer Flammenwerfer Pl. 1
0000 B904	immer Flammenwerfer Pl. 2

Elite

0004 85FF	und
0004 86FF	unendl. Energie
0003 C804	unendl. Raketen
0003 A546	unendl. Fuel
0004 1608	immer Laser

Asterix

0000 2203	unendl. Leben
0002 15D7	unendl. Zeit
0000 2304	unendl. Energie

Super Mario Bros

0007 EEXX	XX= Anzahl Münzen
0007 FA04	unendl. Zeit
0007 56FF	unendl. Schießen

Terminator 2

0007 1C38	unendl. Energie
0007 1D04	unendl. Leben

TOTAL! Recall

0000 F203	unendl. Leben
-----------	---------------

Wrestlemania Challenge

0003 D0FF	unendl. Energie
-----------	-----------------

Top Gun

0000 3C0A	unendl. Leben
0000 360A	unendl. Raketen
0000 3402	unendl. Fuel

Simon's Quest

0000 4990	unendl. Herzen
0000 8030	unendl. Energie

GAME BOY

Probotector

0C05 82C8	und
0C05 83C8	und
0C08 84C8	Fire Gun
0C06 81C8	und
0C04 82C8	und
0C38 85C8	und
0C10 83C8	Dreier Homing Gun

Turrican

0103 01C5	unendl. Minen
0103 04C5	unendl. Power

Trip World

0104 A0FF	unendl. Energie
-----------	-----------------

Last Action Hero

0107 0CC1	unendl. Energie
-----------	-----------------

Fire Fighter

0104 AEC2	unendl. Leben
0204 EBC2	unendl. Energie
0104 71C2	unendl. Axt

Jurassic Park

0414 53C0	unendl. Schuss
0103 42C0	unendl. Leben

Ballon Kid

0102 11D1	immer fliegen
0104 21DE	unendl. Leben

Bart Simpson

0302 92C9	unendl. Leben
-----------	---------------

Crash Dummies

0159 84C0	unendl. Zeit
-----------	--------------

Final Fantasy Legend I

043C 09CC	999 Hp./ Anführer
-----------	----------------------

Hook

0C03 16C0	unendl. Fingerhüte
0C04 15C0	unendl. Murneln

Mega Man 1

0203 08C1	unendl. Leben
-----------	---------------

Metroid 2

0C99 51D0	unendl. Energie
-----------	-----------------

Motorcross Maniacs

0101 13C8	unendl. Tyre
-----------	--------------

Paper Boy

0204 A2CA	unendl. Leben
-----------	---------------

Swamp Thing

0103 EBC0	unendl. Leben
-----------	---------------

The Jetsons

0105 97C3	unendl. Energie
-----------	-----------------

Choplifter 2

0304 6A00	unendl. Leben
-----------	---------------

Dynablaster

07C5 EFC0	unendl. Zeit
-----------	--------------

Kirbys Pinnball

0103 B0C0	unendl. Bälle
0159 44C3	Zeit in Bonusrunde

Nemesis

0A01 93C9	Double Gun
0C0X 34CC	X= Schiffe
0103 3CCC	unverwundbar
0301 80C9	unendl. Leben
0C04 91C0	andere Musik

ANDREAS HEINEKE
PRÄSENTIERT DIE NEUHEITEN
AUS DER MUSIKSZENE

NIRVANA

„I HATE MYSELF AND I WANT TO DIE“

Das letzte Nirvana-Interview mit Kurt Cobain in der TOTAL!

Das letzte Album „In Utero“ wurde von Steve Albini produziert, warum ausgerechnet von ihm?

Kurt: Das hatte überhaupt keinen Grund. Ich kannte Steve Albini gar nicht. Ich habe lediglich auf die Rückseite meiner Lieblingsplatte von den Breeders geguckt, und da stand sein Name.

Steve Albini ist bekannt für seine vollkommen unkommerzielle Arbeit.

Kurt: Genau das wollte ich. „In Utero“ sollte Nirvana auf eine gesunde Plattform zurückbringen. Ich wollte immer wieder lieber in kleinen Clubs spielen.

Steve Albini sollten wir auch bar ausbezahlen. Prozenz an den späteren Plattenverkäufen hätten ihn nur in seiner Arbeit beeinflussen können.

„Smells like teen spirit“ war der erfolgreichste Song von Euch. Du wurdest das Sprachrohr einer Grunge-Generation. Hast Du dafür eine Erklärung?

Kurt: Nein! Das Video war so erfolgreich, weil wir eine Gym-Schule zertrümmert haben.

Stimmt es, daß Du Dir extra alte Gitarren zulegst, damit sie schön schräg klingen?

Kurt: Meine Gitarren sind alle von Flohmärkten und kosten nicht mehr als 20 Dollar.

Ich brauche keine Noten und Tabulaturen. Dieser ganze Sch... geht mir auf die Nerven. Ich kann keine einzige Note lesen und bin stolz darauf.

Ihr habt nach Eurem Erfolg mit „Nevermind“ einige Riesenfesteivals in Amerika gespielt, wie war die Atmosphäre?

Kurt: Jedenfalls nicht meinen Vorstellungen gerecht. Die Gespräche bezogen sich nur noch auf ein „Hallo, wie geht's“, und die Leute schrien zurück „Gut“.

Ich hasse so ein Bla Bla...

„In Utero“ trug den Arbeitstitel „I hate myself and I want to die“, Geffen Records wollte einen anderen Titel. Ihr nanntet es „In Utero“. Warum diese Umbenennung?

Kurt: Der Arbeitstitel war nicht mehr als ein zynischer Joke mit einem Funken Wahrheit.

In der Tat sehe ich den Selbstmord als eine Möglichkeit. Über 10 Millionen Menschen heben mich in den Himmel, in dem ich nicht sein möchte, das kann ich nicht mehr aushalten.

INTERVIEW



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: Oliver Herrmann, Hubert Urban, David Pachali, Sandra Wormsund Uwe Roth



Diese CD könnt Ihr fünfmal gewinnen!



1(1)

DIE TOTEN HOSEN
Kauf mich



2(-)

PHILADELPHIA
Soundtrack



3(2)

BAT OUT OF HELL 2
Meat Loaf

4 (2) Die Prinzen – Alles nur geklaut

5 (5) Die Ärzte – Die Bestie in Menschengestalt

6 (-) Mariah Carey – Musik Box

7 (3) Nirvana – In Utero

8 (6) Aerosmith – Get a Grip

9 (7) Die Fantastischen 4 – Die 4. Dimension

10 (10) Pantera – Far beyond driven

Hallo Freunde,

die verzweifelte Mutter von Kurt Cobain sagte: „Ich habe ihm immer gesagt, er solle nicht in diesen Club eintreten, und jetzt hat er es doch getan“. Sie meinte damit die verstorbenen Rockidole der 60er und 70er: Jim Morrison, Janis Joplin, Jimi Hendrix oder John Lennon.

Bei all der Trauer und Verzweiflung muß man sich über die Reaktionen der trauernden Fans vor Kurts Villa freuen. Sie waren nicht verzweifelt, sondern wütend, denn der verantwortungslose



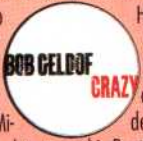
Familienvater läßt eine kleine Tochter zurück. Jetzt regiert nur noch die Marketingstrategie. Demnächst erwarten wir ein MTV Unplugged-Album und sicherlich noch weitere Single aus dem Album „In Utero“. Das ist das Los einer Legende: Alte Demos werden ausgegraben, veröffentlicht und verschrottet – alles mit dem Gesicht eines Toten auf dem Cover, der das vielleicht nie so gewollt hätte...

Andreas Klein

MAXITEST

1 Bob Geldof – Crazy

Erst vor etwa einer Woche ging durch die Presse, daß Bob Geldof nun endgültig Pleite ist. Nicht einmal ein Michael Jackson könnte diese Schulden mal so eben einspielen. Um nach seinen letzten, recht verkrampten Aktivitäten wieder einen Hit zu landen, hängt sich Bob Geldof diesmal an den Philadelphia-Beat und nützt darüber. Man könnte das Geld für diese CD lieber direkt spenden.



2 Helge Schneider – Telefonmann

Der schlechteste Entertainer der Welt hat mit „Katzenklo“ den ernsthaftesten Hit aller Zeiten geschrieben. Sein Album „Es gibt Reis“ ist das unerfolgreichste Werk aller Zeiten. Nachdem er seine Katze ausführlich besungen hat, widmet sich Helge Schneider jetzt seinen Sorgen mit dem Telefon: „Ich bin der Telefon-Baby“ ist das Telefonran! Nun denn – wenn er kann ...



MAXITEST

3 D: Ream – Ur the best thing

Mit „Things can only get better“ ist der D.J. Peter Cunnah und sein D.J. Alan MacKenzie seit fast 2 Monaten in den Charts und schaffte sogar in Deutschland einen Top-20-Hit. Auf MTVs Most Wanted bewies er sogar, daß er ohne Keyboards und Computer bestehen kann und spielte seine Songs nur auf der akustischen Gitarre. Die neue Maxi enthält 6 (!) verschiedene Mixe des neuen Hits.



4 Magic Affair – Give me all your Love

Mit „Omen III“ gelang Magic Affair der erste Nummer-Eins-Hit in den deutschen Charts. Vollim Trend gibt es bei der neuen Single harte Rap-Parts und einen Refrain mit Frauenstimme – „Give me all your love“ bleibt aber längst nicht mehr so gut im Ohr wie „Omen III“. Im Dance-floor-Jahr 94 könnte es der Song aber trotzdem schaffen, bis in die Charts vorzudringen.



MAXITEST

5 Pet Shop Boys – Liberation

Nach bereits drei Hits ist, daß sie das größte Phänomen der letzten zehn Jahre im schneilebigen Pop-business sind und großartige Pop-Hymnen schreiben. „Liberation“ gehört zu den besten Songs des neuen Albums!



6 Meat Loaf – Objects in the...

...rear view mirror may appear closer than they are. Die dritte Single aus Meat Loafs 93er Werk hat nun nichts mehr mit der Schönen und dem Biest zu tun, sondern ist eine Harley-Davidson-Geschichte, die tragisch auf dem Highway endet. Für Fans: Dieser Song ist die Fortsetzung von „Paradise by the Dashboard Light“ von dem mittlerweile 17 Jahre alten Album „Bat out of hell“.



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“

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!!!

MS-DOS
CD ROM
3 DO
JAGUAR
SEGA CD
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
SEGA
MEGA DRIVE

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

HÄNDLER-ANFRAGEN
ÜBER FAX:
0231/521553

dynatex

K L E I N BÖRSE A N Z E I G E

GAME BOY

Verkaufe Game Boy Spiel Boulder Dash und Game Boy Spielcassette 4/1. Je DM 40. Jasmin Gerhardt, Eislebener 12, 06317 Aseleben

Verkaufe für Game Boy 105 in 1 z.B. Castelian, Spot, Adventure und so weiter. Verkaufe NES 64 in 1 mit Adapter oder Einzeltopspiele aus Japan günstig. Telefon: 0541 - 62636 Kai

Verkaufe Game Boy - Spiele Bubble Bobble, Bart vs. the Juggernauts, Metroid 2, Robocop, Kid Icarus für je 30 Mark. Suche Final Fantasy 3. Telefon: 040 - 6065664, Andre

Verkauf Bubble Bobble, Tiny Toon Adventures, Mickey Mouse, Pinball (2x), Adventures of Dr. Franken, Quarth, Super Mario Land 1, Simpsons, alles Game Boy für je DM 20. Telefon: 02203 - 37910 Jochen&Tim

Verkaufe Game Boy inklusive Dialogkabel, Kopfhörer, Tetris, Populus, Dr. Mario, Mickey's Dangerous Chase für 150 Mark. Telefon: 0211 - 2108945 ab 19 Uhr

SNES

Tausche und Verkaufe Mickey Mouse, Magical Quest, suche Plock und Cool Spot, oder Mickey Mouse für DM 85. Telefon: 0841-41631 Roland Wolf

Tausche Super Bomberman, Jimmy Connors Tennis, Jurassic Park, u.a. gegen Empire Strikes Back, Plok, Double Dragon, Mystical Ninja 2, Rock'n Roll Racing, Telefon: 0931-662561 Bastian

Verkaufe/Tausche SNES-Spiele: Mortal Kombat DM 100, Super Mario World DM 30, Super Probotector DM 50, Turtles 4, DM 80, Top Gear DM 80. Suche Flashback, NBA Jam, Telefon: 07436-8921 Eugen ab 18 Uhr

Kaufe NBA Jam, Wrestlemania, NHL '94, World Heroes ... ALLES! Christian Faltak, Rigiweg 2, 8604 Volketswil/Schweiz, Telefon: 01-9456773. Beantworte jeden Brief

Verkaufe Cool Spot, Aladdin, Duffy Duck, Asterix, Tasmania, Tom&Jerry, Goof Troop, Tiny Toons alles deutsche Module je DM 80. Telefon: 09621-12919 Karin

Verkaufe/Tausche und suche SNES-Spiele. Suche Neuheiten, event. auch Sammlun-

gen mit Konsole, habe Young Merlin, Secret of Mana und andere. Telefon: 04774-1789 Rainer ab 18.00 Uhr

Suche nach jede Menge SNES, NES, Mega Drive und Game Boy Module. Gerne auch Komplettsammlungen mit Gerät. Bitte melden unter: Telefon: 0641-71250 Kirsten

Tausche SNES Spiel Lemmings gegen andere Spiele. Marcel Breitner, Telefon: 02377-78046

Verkaufe deutsche SNES Spiele: Royal Rumble DM 75, Mortal Kombat DM 80 und NBA Jam DM 100. Kein Spiel älter als zwei bis drei Monate, wie neu! Außerdem NES-Spiele Duck Tales und Batman für je DM 40. Telefon: 08505-3514 Alexander

Tausche: The Hunt for Red October, Super Battleship. Suche: Road Runner, Super Tetris 2, Super Family Tennis, Tor Gear 2. Telefon: 06409 - 9965 Frank

Verkaufe/Tausche für Super Nintendo Super Mario Kart und F - Zero. Birgit Jahn, Flämingstr. 2, 14770 Brandenburg

Verkaufe Super Nintendo mit sieben Spielen, zwei Controlpads mit Dauerfeuer und Zeittupe, programmierbaren Joystick mit LCD Anzeige und zwei Speicherplätzen für DM 700. Telefon: 04233 - 1288 Steffen

Tausche laufend Super Nintendo Spiele. Verkaufte NES mit Four Score + vier Joypads + 13 Spielen für 500 Mark. Martina Büttner 02202 - 30986

Verkaufe Mystic Quest Legend, Star Wing für je 80 Mark; Sim City (us), Mario Kart für je 60 Mark; Zelda 3 für 70 Mark. Suche NHL Hockey '94, Secret of Mana, Shadowrun. Telefon 07525 - 60417 Dom

Verkaufe Super Nintendo mit Joypad und Alien 3, Starwing, Sim City, Street Fighter II, Turtles IV für 550 Mark. Nur komplett. Telefon 08784 - 960013 König Martin Zieglstadt 7, 84098 Hohenthann

Verkaufe Super Nintendo mit Spiel Aladdin (Codes dabei) 4 Monate alt für 220 Mark inklusive Versandkosten. Telefon: 06130 - 8529 Claus

Verkaufe und Tausche Super Mario Kart und Mickey Mouse - Magical Quest, suche Super Mario World und Parodius. E. Kopf, Kiefernweg 3, 64342 Seeheim - Jugendheim. Telefon: 06257 - 82738

Verkaufe: Street Fighter 2, Paperboy 2 für 30 Mark, Mystic Quest Legend, Super Baseball, Drakken, James Bond junior, Super Tennis, Zelda, Actraiser, Prince of Percia, Aladdin, Alien 3 für 50 Mark. Telefon: 040-8704428 Tim

Tausche Super Nintendo Spiele: Lemmings, Bart's Nightmare, Mario Paint oder Super Mario World. Gegen Hook, Super Ghouls 'n' Ghosts, Young Merlin und Plok. Bitte nur deutsche Spiele. Telefon: 0203 - 401981 Melanie

Biete Zelda 3 + Zelda - Spieleberater für Castlevania oder Starwing (bei Starwing zahle ich 20 Mark zu). Kaufe Super Mario Kart für 55 Mark oder tausche gegen Mario - Paint. Jürgen Rehbein, Wilhelmstr. 59, 37308 Heiligenstadt

Tausche: Module Alien 3, Aladdin, Starwing und so weiter ... gegen Populous, Bubsy, Batman Returns, Road Runner, Star Wars 1 - 2, Goofy Troop. Telefon: 06238 - 2248 Tobias

Kaufe Super Nintendo Spiele nur mit Anleitung und Original Schachtel, auch Neue Spiele mit gutem Preis suche ich. Telefon: 05562 - 414 Christian

Verkaufe Castlevania 4, Krusty's Super Fun House, Super Adventure Island je 70 Mark, Young Merlin 110 Mark. Telefon: 04421 - 55823 Manfred

Tausche: Tiny Toon Adventures, Zelda, Turtles gegen The Lost Vikings, Super Soccer, Alien 3, Virtual - Soccer, NBA Jam, Basketball, Road Runner. Telefon: 02721 - 1538 von 13 - 19 Uhr Björn

Tausche: Mystic Quest Legend und Tiny Toon Adventures gegen Cool Spot, Mr. Nutz, Aladdin oder The Lost Vikings. Telefon: 02238 - 58517 Malte

Verkaufe Top Gear 2 für 90 Mark, Mortal Kombat für 50 Mark, Street Fighter 2 für 30 Mark, oder alles zusammen 150 Mark, alles sind Deutsche Versionen. Telefon: 06407 - 7118

Tausche/ Verkaufe/ Kaufe neue und alte Super Nintendo Games habe z.B. WWF Royal Rumble, Super Bomberman, Mortal Kombat, Joe und Mac und so weiter ... (dreißig Games). Suche unter anderem NBA Jam. Telefon: 0771 - 7025 Matthias

Verkaufe Super Probotector für 55 Mark, F - Zero für 50 Mark, Mickey Mouse - The Magical Quest für 55 Mark, Euro Footballchampion für 50 Mark, King of the Monsters für 45 Mark. Suche auch Total Ausgabe 7/93. Biete 12 Mark. Telefon für die Schweiz 01 - 3814639 Oliver

Tausche Spiele Starwing, Asterix, Super Star Wars 1 gegen Batman Returns, Castlevania 4, Zelda 3, Alien 3, Road Runner oder Wing Commander Secret Missions. Telefon: 07940 - 58270 Erik

Tausche SNES-Spielmodule Cool Spot, Starwing, Mortal Kombat, Batman Returns, Road Runner, Castlevania 4, S.T.F. 2, Super Probotector, Super Mario World gegen Star Wars 2, Terminator 2 - The Arcade Game, Mechwarrior, WWF 2, Super Strike Eagle, Super Air Diver. Telefon: 05541 - 73467 Chris

Verkaufe für Super Nintendo: Lemmings und Super Mario World für je 60 Mark oder tausche beide für das Spiel: Royal Rumble oder F1 Pole Position. Telefon: 06771 - 1731 Frank

Kaufe/Tausche/Verkaufe Super Nintendo - Games und Hardware. (dt., us., jp.) Suche : Terminator 2 Arcade Game, Super Scope, biete : Jurassic Park, Sunset Riders, Telefon: 0043 - 5522 - 44323

Verkaufe NES für vier Spieler und fünf Spiele Super Mario Bros., Tetris, World Cup, Mega Man 4, Startropics für 200 Mark (Neupreis 470 Mark) oder tausche gegen Super Nintendo, Pad, Street Fighter 2 Turbo, Shadowrun. Telefon: 06133 - 3319 außer Mittwoch

Biete: Street Fighter 2, Mortal Kombat, Super Tiny Toons, suche: T.M.H.T. - Tournament Fighters, Young Merlin, Secret of Mana, Flashback und Skyblazer. Tausch oder Verkauf, Michael Thomann, Nr. 8, 04539 Droskau

Verkaufe Street Fighter 2, F - Zero, Roadrunner, King Arthur's World, Double Dragon, Action Replay-Modul für 300 Mark oder tausche gegen Mr. Nutz, J.M. Football '94, Feuerstein, R'n'R. Racing oder ähnliches alles OK und Pal. Telefon: 07352 - 7432 Thomas

Tausche Castlevania 4, Zelda 3, The Lost Vikings (us.), Dinocity (jp.), Act Raiser, Mario Paint gegen Actraiser 2, Young Merlin, Flashback, Final Fight 2, EVO, Secret of Mana, Rushing Beat 2 und so weiter ... Telefon: 07541 - 31926 Stefan

Verkaufe oder Tausche SNES - Spiele Starwing FX für 90 Mark, Prince of Persia für 80 Mark, gegen Flashback, Addams Family, Aladin, Super Mario All Stars nur deutsche Spiele Telefon: 06441 - 25401 Manuela

Tausche Street Fighter 2 Turbo gegen : Aladdin, Mystic Quest Legend, Mechwarrior, Cool Spot, Mystic Quest Legend. Telefon: 06024 - 3519 ab 18 Uhr

Kaufe/ verkaufe/ tausche Konsolen und Modulsammlungen für Super Nintendo, Mega Drive, NES, Master System, Game

Boy, Game Gear, Neo Geo, Telefon: 04521 - 71497 ab 18 Uhr Andreas

Tausche: Flashback oder Cool Spot gegen Rock'n Roll Racing. Nur deutsche Spiele Telefon: 07821 - 61644 nach 18 Uhr

Suche Super Conflict und Act Raiser 1. Telefon: 040 - 6787519 ab 18 Uhr

Tausche oder verkaufe Mystic Quest Legend, Super Double Dragon, Street Fighter 2 gegen Royal Rumble, The Lost Vikings, NBA Jam, Mortal Kombat. Telefon: 03695 - 84562 nach 18 Uhr

Tausche Starwing und Star Wars 1 gegen Skyblazer oder Cool Spot, The Adventurers of Dr. Frankenoder Mr. Nutz. Telefon: 069 - 781667

Verkaufe PGA Tour Golf, World League Basketball, Wing Commander, The Hunt, For Red Oktober, Hit The Ice & Us für je 60 Mark. Telefon: 0711 - 548768 Markus

Verkaufe Aladdin für 80 Mark, Mystic Quest Legend und Spielberater für 70 Mark, Alien 3 für 70 Mark. Telefon: 05232 - 65370, ab 18:30 Uhr Robert

Suche für Super Nintendo Super Mario Kart für 50 Mark, Bubsy für 60 Mark. Für NES Dr. Mario für 30 Mark. Zahle per Nachnahme Telefon: 02161 - 558146 ab 18 Uhr, Roland

Tausche/Verkaufe ab 60 Mark z.B. Alien, Turtles 4, Parodius, Probotector, R-Type, Starfox, Road Riot, American Gladiator, Strike Eagle, Ghouls, etc. Suche z.B. Secret of Mana, Megaman. Telefon: 02501 - 58613 Eckert

Tausche Super Nintendo - Spielmodule: Terminator, Super Probotector, Axelay, Sunset Riders, Road Runner, F - Zero, Ghouls N'Ghosts. Suche Off Road, Striker, Action Replay und so weiter ... Telefon: 04542 - 88350 Christian

KOPMANN Computer

Super NES Spiele:		Game Boy Spiele:	
Aladdin dt.	109,95	Cliffhanger dt.	39,99
Empire Strikes Back dt.	129,95	Emp. Strikes Back	69,95
F-Zero dt.	39,99	Flintstones dt.	59,95
Flintstones dt.	119,95	Kirby's Pinball Land	49,95
GP 1 dt.	114,95	Sup. Mario Land 3	59,95
Goof Troop dt.	114,95	Tetris 2 us.	67,95
Machwarrior dt.	129,95	Zool dt.	54,95
Mario is Missing dt.	124,95	Action Replay dt.	79,95
Mega Man X dt.	129,95		
Mortal Kombat dt.	129,95		
Mr. Nutz dt.	114,95		
Mystical Ninja dt.	124,95		
NBA Jam dt.	229,95		
Nigel Mansell's World dt.	119,95		
NHL Hockey dt.	124,95		
Push Over dt.	99,95		
Rock'n Roll Racing dt.	124,95		
Street Fighter Turbo dt.	124,95		
Striker dt.	124,95		
Word Cup Striker dt.	124,95		
Young Merlin dt.	129,95		
Zool dt.	119,95		
Top Fighter (Joystick) dt.	129,95		
Action Replay PRO dt.	109,95		

Preisliste kostenlos!

Versandkosten:
Vorkasse: 7,90,-
Nachnahme: 11,90,- +NN-
Gebühr. Ab DM 300,-
VERSANDKOSTENFREI
Postfach 1616
29506 Uelzen
Fax: 0581 - 443 27

Verkaufe meine Super Nintendo Spiele in Top Zustand und originalverpackt SFT, Starwing, Zombies, Super Mario All Stars, NHL Hockey '93, Sim City, Super Probotector unter anderem, nur zusammen 500 Mark. Telefon: 05132 - 52749

Verkaufe Spielmodule Street Fighter 2 Turbo, Super Mario All Stars, F - Zero. Suche Mr. Nutz (für Super Nintendo), Mystic Quest Legend (für Game Boy), Mortal Kombat (für Super Nintendo, Game Boy) habe auch Game Boy Spiele. Telefon: 03542 - 80359

Verkaufe/Tausche Super Probotector, Pilotwings, Super Mario 3, F - Zero. Suche Super Aleste, Super Empire Strikes Back, Flashback, Rock 'n' Roll Racing, Shadowrun, Dungeon Master und so weiter ... Telefon: 0521 - 139337

Verkaufe SNES-Spiele Asterix, Super Aleste, Super Turrican und Prince of Percia für je 55 Mark (Porto übernehme ich) Randolph Sutter,

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

Sonnenbergstr. 59, 8610 Uster Schweiz

Kaufe Konsolen und Modulsammlungen Super Nintendo, Mega Drive, Mega CD, NES, Game Boy, Jaguar, Neo Geo Telefon: 04521 - 71497 Andreas

Verkaufe Mortal Kombat und World Heroes (für die Dt. Konsole) für je 80 Mark. Tausche auch gegen andere Deutsche Super Nintendo - Spiele. Telefon: 04521 - 74501 Jana ab 15 Uhr

Verkaufe Final Fantasy 2 US. für 100 Mark, Lufia US für 100 Mark, 7th Saga US für 100 Mark, Zelda Dt. für 50 Mark, Soldiers o. F. Us. für 100 Mark, Utopia US für 80 Mark Telefon: 06771 - 2842 Markus

Verkaufe Zelda 50 für Mark, Road Runner für 70 Mark, Cool Spot für 65 Mark, Simpsons für 50 Mark, Addams Family 2 für 65 Mark, alles zusammen für nur 200 Mark. Telefon: 07217 - 71842 Helmut

Tausche Mystic Quest Legend, Super Probotector, Prince of Persia alle Deutsch gegen Star Wars 2, Flashback, Equinox, Might & Magic 2, nur Deutsche Spiele. Telefon: 03634 - 601586

Tausche Aladdin gegen Goof Troop und Zelda 3 Dt., Ghoul's 'n' Ghost, Prince of Persia. Telefon: 0764142374 Hermann

Verkaufe Super Nintendo Spiele, alles deutsche Versionen: Sim City, Super Castlevania 4, Zelda je 50,- Mark, Mystic Quest Legend, Mickey Mouse je 60,- Mark, Aladdin 70,- Mark. Telefon: 08752 - 7010 Hans

Tausche Parodius, Double Dragon. Suche Final Fight 2, The Duel Version: Eegal, Robert Gray, Schulstr. 84, 73066 UHINGEN

Verkaufe Super Nintendo Spielmodule Jurassic Park für 120 Mark, Street Fighter 2 für 70 Mark, für Game Boy Mega Man für 40 Mark, Mario Land 2 für 45 Mark, Castlevania 2 für 40 Mark, Tiny Toon Adventures für 45 Mark, Mickey Mouse für 40 Mark, Mario&Yoshi für 50 Mark. Telefon: 02106 - 46797

Kaufe Eure gebrauchten Super Nintendo - Module nur Deutsch und Original Zustand schickt Liste inklusive 1 Mark Porto an Michael Zimmermann, Paul - Müller - Str. 26, 09599 Freiberg

Tausche Super Bomberman, Player Manager, Jimmy Connors Tennis, Mario All Stars, gegen Rock 'n' Roll Racing, N. Mansell, NHL Hockey '94, Winter Olympics, Striker, NBA Jam und so weiter Telefon: 04542 - 89429 Matthias

Suche für Super Nintendo Clayfighter, Mechwarrior, biete dafür Cool Spot, Starwing Deutsch, oder Alien 3, alle Deutsch. Telefon: 089 - 423767 ab 15 Uhr Martin

Verkaufe/Tausche Cool Spot Deutsch, Dvito Lunch Deutsch, Clayfighter US, Super Scope, zwei Spiele US, A. Family US, Road Runner US, Street Fighter 2 Deutsch, Mario is Missing US Telefon: 06172 - 85971 Benjamin

Verkaufe Super Nintendo mit zwei Joypads, ein Quick - Shot Joypads, Spieleberater und 23 Spiele Starwing, Street Fighter 2, und so weiter für 2000 Mark Telefon: 0385 - 376807 Marcel Macke

Verkaufe/Tausche Zombies, Aladdin, Zelda 3, Mickey Mouse, Mario Paint. Suche Populous, Sim City, Flashback, Mega lo Mania, Lethal Enforcers, Telefon: 05253 - 4922 Daniel ab 18 Uhr

Suche Spielmodule für Super Nintendo Sim City, Top Gear, Super Air Diver, F. 15 Strike Eagle. Marco Hermann, Bärweilerweg 3, 55566 Kirschroth, Telefon: 06751 - 7288

Tausche Mechwarrior und Utopia beide Deutsch gegen Striker, Super Bomberman + 4 Pl. Adapter, Flashback, Lost Vikings oder Pro Action Replay 2, verkaufe auch Starfox US. Telefon: 07728 - 7374 Denis

Tausche/Verkaufe Spiele Aladdin, Cool Spot, Mystic Quest Legend, Flashback, NHL PA Hockey '93, F - Zero und Pit Fighter, Preis nach VB. Telefon: 02151 - 791310 Lens. ANGEBOT: Winter Olympics 70 Mark

Tausche Mortal Kombat, Super Pang, Turtles, Fighters, F - Zero, Sim City, Super Double Dragon gegen Street Fighter Turbo, NBA Jam, W. Olympics, Super Probotector, suche Action Replay. Igor Joksic, Kaltenbachstr. 24, 4820 Bad Ischl, Austria

Tausche Mystic Quest Legend, Mario Kart, Amazing Tennis, Streetfighter 2, Axelay, Finalfight 2, Mickey Mouse, Darius Twin gegen Shadowrun, Alien 3, Mortal Kombat, J. Park und so weiter Super Nintendo. DT. Telefon: 07627 - 7806 Hakan

Verkaufe T2 - The Arcade Game für 99,- Mark und Super Scope 6 Cassette für 70,- Mark. Telefon 09401/4862; Manfred Schindlbeck, Straubingerstr. 2, 93092 Barbing

Verkaufe wegen Doppelkauf neues Cool Spot für 95,-Mark, Streetfighter II Turbo für 90,-Mark, Tiny Toons für 60,-Mark, Axeley für 40,-Mark, Mario 3 NES für 45,-Mark. Alle 4 Super Nintendo - Spiele für 265,- Mark, Telefon 07963/ 8014 19-21 Uhr Joachim

Verkaufe mein Super Nintendo und meine Spiele. Bitte telefonisch oder schriftlich Liste anfordern. (Bitte erst ab 14.00 Uhr anrufen!) Telefon 0931/71856; Markus Berner; Gegenbauerstr.25, 97074 Würzburg

Kaufe Super Nintendo Spiele! Angebote an Dieter Tegler, Paul - Hindemith - Str.10,37574 EinbeckTel. 05561/3094

Verkaufe NES - Spiele DM 30 - 50,- habe z.B. G.Fradius, LifeForce, Battle of Olympus, Batman, Batman US Joker, Double Dragon 2, 3, u.a. Benjamin Tel.: 04863/1282 St. Peter-Ording

Verkaufe Final Fight (us) und Fire Adapter für DM 80,- zusammen. Verkaufe auch NES mit 12 Spielen; Preis nach Vereinbarung! Tel.: 07044/5070 fragt nach Dominic

Verkaufe für SNES: Zelda III dt. DM 55,-, Mystical Ninja dt., Super Empire Strikes Back dt., Young Merlin dt. für je DM 100,-, Street Fighter II jp. DM 55,- Tel.: 07123/4931 Matthias

Tausche aktuelle SNES Games (dt.,us,jp.) Mega CD's Jaguar Games. Tausche MD, CD-Rom, 2 CD's gegen MD, CD-Rom (dt) oder mit mehr Zubehör gegen 3 Do. CD-32, FM-Martig Tel.: 07354/2873; Stefan

Tausche Star Wing, Mortal Kombat und F-Zero gegen Striker, Super Bomberman, Goof Troop o. Lost Vikings Tel.: 09305/422 Benedikt oder Johannes

HARDWARE

Verkaufe ungebrauchtes Super Nintendo, SMW, Zelda, Star Wars, Populus für DM 500. Stephan Rautenbach, Virchowstr. 30, 50935 Köln

Suche Super Nintendo und Mega Drive 2 Konsole plus Spiele vor allem Spiele wie WWF, Mortal Kombat u.Ä. Zahle gut, suche auch Mega CD!!!! Telefon: 0441 - 87840 Andre

Verkaufe: 1 NES mit 8 Spielen sehr gut erhalten 2 Controller und einen Special Joystick Komplet DM 370 sehr gut erhalten Street Fighter 2 DM 75 (dt.) Telefon: 07125 - 6364 Sebastian

KOMMT ZUM GAMESHOPPING !

GAMESTORIE

Spieland durchs Leben!

ESSEN

Rüttenscheider Str. 181
Tel. 0201/777225

DÜSSELDORF

Kölner Str. 25 (Ecke Wehrhahn)
Tel. 0211/1649409

SUPER NES • MEGA DRIVE • GAMEBOY

Verkaufe C 64 für DM 90 und Cassetten - Laufwerk und 80 Originalspiele auf Kasette für DM 35 auch einzeln. uwe BärDMann, Hauptstr. 17 18107 Elmshorst

Verkaufe Game Gear mit AC - Adapter; Auto - Adapter und mit diversen Spielen. Alles tadellos erhalten! Außerdem noch NES - Zubehör und Spielen zu verkaufen. Telefon: 05741 - 61725 Ralf

Verkaufe Super Nintendo mit vier Spielen: Prince of Persia, Star Wing, Dino City, Super Tennis für ca. DM 600. Game Boy mit 5 Spielen für ca. DM 230 Telefon: 0821 - 488012

Verkaufe Super Nintendo (50/60 Hz) für DM 150 und Mega Drive (zwei Monate alt) für DM 130, sowie Spiele wie Robocop vs. Term. (SN/MD), Splatterhouse 3 (1 Monat alt), Action Replay Pro (SN) Telefon: 0212 - 44065 Sebastian

NES

Verkaufe NES mit 16 Spielen und ARP + 4 Joysticks plus zwei NES Four Score für 1000 Mark. Telefon: 07032-6907

Verkaufe Nes-Konsole mit 4 Controllern und 10 Spiele z.B. Tiny Toon 1 und 2, Duck Tales, Kirby's Adventure usw. Komplett DM 500. Telefon: 06763-1031 Kai

Super Angebot zwei NES Konsolen mit vier Joypads und zwei ARPs, zwanzig Spiele, Mega Drive Konsole, fünf Spiele DM 500. Telefon: 040 - 6533709 Günter

Kaufe Konsolen und Modulsammlungen NES, SuperNES, Mega Drive, Mega CD, Game Boy, Jaguar, Neo Geo, verkaufe Diverse US Nes Spiele Telefon: 04521-71497 Andreas

Verkaufe NES mit 13 Spielen Super Mario 2, Link, Soccer, Rad Racer, ein Joypads und einen Zapper für DM 500 Telefon: 06272-561 ab 15 - 19 Uhr

SONSTIGES

Verkaufe Top Aktuelle und ältere Mega Drive + Super Nintendo (Pal - Version) aus großer Sammlung. Also anrufen und nachfragen! Telefon 0641 - 791740

Software für fast alle Systeme auch gebraucht nur Original. Liste unter Angabe des Systems anfordern: M. Uhlmann, Gartenstr. 28, 15517 Fürstenwalde, Telefon: 03361 - 57311 (14 - 20 Uhr)

Verkaufe Master System

2 mit fünf Spielen, Tricks Heft und Pro Action Replay. Spiele z.B. Mortal Kombat, Lemmings für DM 250 Telefon: 0231 - 451016 ab 19 Uhr

Gesucht: Super Nintendo, Spiele und Modulsammlungen, Neo Geo, NES, Mega Drive, Game Boy, Jaguar, Game Gear Telefon: 04521 - 71497 ab 18 Uhr Andreas

Verkaufe Master System mit Spielen unter anderem Sonic 2, Populous, Tom&Jerry usw. Telefon: 04863 - 1653 J. Günther, Helgoländerstr. 4A, 25826 St. Peter Ording

Verkaufe Sega Master System 2 Konsole, Netzteil, zwei Pads, 6 Spiele, Street Sfrage, Shinobi, Sonic 1, Alex Kid, Robocop, Wrestlemania für DM 460. Telefon: 034604 - 759

HILFE! BIN TOTAL VERZWEIFELT.

SUCHE TOTAL! - ZEITSCHRIFT 6/93. ZAHLE GUTEN PREIS! TELEFON: 02331 - 462939 Stefan

Verkaufe SEGA GAME GEAR BRAND NEU für DM 200 mit einem Netzgerät. Telefon: 05181 - 3684 Filip Kaiser

Tausche Super Nintendo, Mega Drive, Game Boy Spiele gegen Überraschungsei Figuren Dschungelbuch, Schlümpe, Happy

Hippos, Asterix, Pumuckl, Dribel Boys, Robbin Hood kaufe auch an. Telefon: 0561 - 405430 Carmen

Telefonkarten:

biete für jedes intaktes Supernintendo +Game Boy - Spiel 45/20 gebrauchte, deutsch, P+S TK. Peter Pölking, Im Timpen 8, 49809 Lingen, alle Telefonkarten in guter Erhaltung

Videospielclub

Double Trouble - der Sega und Nintendo Club bietet Clubzeitung, Tips etc.! Seit 1989! Die etwas andere Art sich

Sega und Nintendo - unsere Kunden wissen, was

COMPUTER TREFF KUDAK



Computer Treff Kudak
Holbeinstraße 2-4
24539 Neumünster
Telefon 04321 / 22737
Telefax 04321 / 23312

Fordern Sie bitte unsere Preislisten an

Versionen, 1 Jahr Garantie, Versandanteil DM 6,95

wir bieten: Top Preise, alles deutsche

zu informieren. Infos unter (DM 1,- Rückporto): M. Herrendorf, Bürgerstr. 29, 12347 Berlin, Telefon: 030 - 6849816 oder 6188391

Kaufe Game Boy Spiele! Angebote an Dieter Tegler, Paul - Hindemith - Str. 10, 37574 Einbeck; Tel. 05561/3094

Verkaufe Sega Master-System 2 mit 8 Spielen, 2 Controlpads, das Tips&Tricks Buch, Netzadapter, HF/Schaltkasten- und kabel für DM 600,- NP: DM 800,- Tel. 07132/41510; Manuel Maluck

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 (Ug.), Peter Kemmler, Marion Limbach (Ug.), Kirsten Meier, Domenico Pais, Theodora Saleck

Marketing: Thomas Franzen

Anzeigen: Ann-Katrin Schoel

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: Evers Druck, 25704 Meldorf

Verlag: MVL GmbH, Heilwigstr. 39, 20249 Hamburg

Titel: Pink Panther © Tecmagik

© 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 in Inland DM 72,-, im Ausland DM 120,-

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

Test 'N Take
Verleih Verkauf Versand

Mega-CD MegaDrive SuperNintendo Jaguar 3DO

Rainbow Bell dt SN 129,95 World Cup Striker dt 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

Stunt Race FX us SN 149,95 Metal Marines dt SN 129,95

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

REGISTER!

Hier ist sie, die große Liste aller Beiträge, die es bisher in TOTAL! gab. Ihr habt ein Heft verpaßt? Hier seht Ihr, welches Ihr nachbestellen müßt!

Titel	Heft	Note	Genre	Titel	Heft	Note	Genre	Titel	Heft	Note	Genre
Previews GAME BOY				Bart and the Beanstalk	5/94	3-	Jump&Run	Blues Brothers	7/93	4	Jump&Run
Alfred Chicken	7/93	-	Jump&Run	Batman				Castlevania III	3/94	2+	Action/J&R
Asterix	6/93	-	Jump&Run	The Animated Series	11/93	2-	Jump&Run	Cosmic Spacehead	11/93	2	Adventure
Dr. Franken II	7/93	-	J&R/Strat	Battletoads	8/93	3	Action	Darkwing Duck	1/94	3	Jump&Run
F1 - Pole Position	11/93	-	Rennspiel	Boxxle II	8/93	4	Strategie	Firehawk	9/93	3+	Action
Jungle Book	4/94	-	Jump&Run	Bram Stoker's Dracula	2/94	4	Jump&Run	Formula One Sensation	6/93	3+	Rennspiel
Jurassic Park	8/93	-	Action	Bubble Bobble 2	10/93	2+	Jump&Run	Hook	11/93	4	Jump&Run
Mortal Kombat	9/93	-	Prügelspiel	Castle Quest	1/94	1	Adventure	Indiana Jones 3	1/94	5	Jump&Run
Prophecy Viking Child	9/93	-	Jump&Run	Chuck Rock	2/94	3+	Jump&Run	Jimmy Connors Tennis	12/93	3	Sport
Speedy Gonzales	10/93	-	Jump&Run	Cliffhanger	4/94	5+	Action	Mario & Yoshi	5/94	5+	Strategie
Titus the Fox	7/93	-	Jump&Run	Darkwing Duck	6/93	2	Jump&Run	Mega Man 4	5/94	2-	Action/J&R
Warrior Land	5/94	-	Jump&Run	Dr. Franken II	11/93	3+	J&R/Adventure	Micro Machines	8/93	2+	Rennspiel
Zool	11/93	-	Jump&Run	F-1 Pole Position	1/94	3-	Rennspiel	MiG 29	9/93	3	Action
Previews NES				F 15 Strike Eagle	6/93	4	Action/Sim	Pirates!	6/93	2+	Strategie
Mario is Missing	8/93	-	Adventure	Felix the Cat	10/93	2	Jump&Run	Probotector	4/94	2+	Action
Tiny Toons 2	6/93	-	Jump&Run	Final Fantasy Legend III	11/93	1	Adventure	Rockets & Rivals	8/93	3	Sport
Previews SNES				Fire Fighter	8/93	3+	Jump&Run	Star Trek	8/93	3	Action/Adv
Aero the Acro-Bat	10/93	-	Jump&Run	Garfield Labyrinth	11/93	3	Jump&Run	Street Gangs	8/93	4	Prügelspiel
Art of Fighting	12/93	-	Prügelspiel	Gear Works	1/94	3+	Strategie	Super Adventure Quests	12/93	3+	Jump&Run
Asterix	6/93	-	Jump&Run	Hammerin' Harry	1/94	3+	Action	Super Sports Challenge	7/93	5+	Sport
Batman Returns	6/93	-	J&R/Prügel	Hook	11/93	4	Jump&Run	The Fantastic			
Battletoads in Battlemaniacs	9/93	-	Prügelspiel	Hyper Dunk	4/94	4+	Sport	Adventures of Dizzy	7/93	3	J&R/Adv
Biometal	9/93	-	Action	Indiana Jones 3	1/94	5+	Jump&Run	Tiny Toons 2	9/93	3+	Jump&Run
Blues Brothers	7/93	-	Jump&Run	Jimmy Connors Tennis	12/93	3+	Sport	Tiny Toons Cartoon			
Bram Stoker's Dracula	11/93	-	Action	Jungle Book	5/94	2	Jump&Run	Workshop	9/93	3-	Simulation
Brett Hull Hockey	10/93	-	Sport	Jurassic Park	9/93	2	Action	TMHT			
Chuck Rock	10/93	-	Jump&Run	Kid Dracula	6/93	2-	Jump&Run	Tournament Fighters	12/93	3	Prügelspiel
Claymates	9/93	-	Jump&Run	Kirby's Pinball Land	3/94	1	Action	Trolls in Crazyland	10/93	4+	Jump&Run
Cliffhanger	10/93	-	J&R/Prügel	Konami Golf	4/94	2	Sport	Ultimate Stuntman	9/93	3+	Action
Congo's Caper	7/93	-	Jump&Run	Last Action Hero	1/94	4+	Action	WWF - King of the Ring	2/94	4+	Prügelspiel
Cool Spot	10/93	-	Jump&Run	Lethal Weapon	6/93	5	Action/J&R	ZEN - Intergalactic Ninja	9/93	2	Action
Dragon	3/94	-	Prügelspiel	Max	4/94	3	Action/J&R				
Equinox	11/93	-	Adventure	Mega Man 3	6/93	2	Action				
F1 - Pole Position	11/93	-	Rennspiel	Mortal Kombat	10/93	3	Prügelspiel				
Final Fight 2	7/93	-	Action	Muhammad Ali	1/94	4	Sport				
Flashback	10/93	-	Action/Adv	N. Mansell's							
Hook	10/93	-	Jump&Run	World Championship	12/93	2-	Rennspiel				
James Pond II Robocod	9/93	-	Jump&Run	NBA All-Star Challenge 2	7/93	3	Sport				
Jurassic Park	8/93	-	Action/J&R	NFL Quarter Back	2/94	6	Sport				
K.H. Hummerigge				Out to Lunch	2/94	4+	Jump&Run				
Player Manager	9/93	-	Sport/Strat.	Pangl	1/94	2	Action				
Last Action Hero	11/93	-	Action	Pinball Dreams	11/93	3+	Simulation				
Mario is Missing	8/93	-	Adventure	Pop'n Twin Bee	4/94	3+	Action				
Mega Man X	4/94	-	Action/J&R	Popeye 2	8/93	3	Jump&Run				
Mortal Kombat	7/93	-	Prügelspiel	Prophecy Viking Child	2/94	5-	Jump&Run				
Mr. Nutz	2/94	-	Jump&Run	Pugsley's Scavenger Hunt	12/93	4	Jump&Run				
NBA Jam	2/94	-	Sport	R-Type 2	8/93	2+	Action				
NHL Hockey '94	2/94	-	Sport	Raging Fighter	9/93	4+	Prügelspiel				
Out to Lunch	9/93	-	Jump&Run	Rodland	7/93	3	Jump&Run				
Pelé	9/93	-	Sport	Sensible Soccer	1/94	2	Sport				
Pinball Dreams	2/94	-	Simulation	Space Date	1/94	3-	Action				
Pocky & Rocky	9/93	-	Action	Speedball 2	6/93	3	Action/Sport				
Populous II	10/93	-	Strategie	Speedy Gonzales	12/93	2-	Jump&Run				
Rock 'n' Roll Racing	10/93	-	Action	Star Trek							
Sensible Soccer	11/93	-	Sport	The Next Generation	9/93	3	Action/Strat.				
Space Ace	10/93	-	Adventure	Tale Spin	6/93	2	Action				
Striker	8/93	-	Sport	Tesseract	12/93	3-	Strategie				
Super Air Diver	10/93	-	Action	Tetris 2	4/94	2	Strategie				
Super Bomberman	6/93	-	Action/Strat.	The Battle of Olympus	12/93	3+	Adventure				
Super Empire Strikes Back	12/93	-	Action/J&R	The Empire Strikes Back	5/94	4+	Action				
Super Putty	6/93	-	Jump&Run	The Fidgets	2/94	2-	Jump&Run				
Super Turrican	8/93	-	Action/J&R	The Humans	6/93	2	Strategie				
The Adventures of Dr. Franken	3/94	-	J&R/Adv	The Lawnmower Man	3/94	3-	Action/J&R				
The Humans	12/93	-	J&R/Strategie	Tiny Toons 2							
Trodders	6/93	-	Strategie	Movie Madness	11/93	2	Jump&Run				
Utopia	2/94	-	Strategie	Titus the Fox	11/93	3+	Jump&Run				
Virtual Soccer	2/94	-	Sport	Tom & Jerry: Frantic Antics	9/93	2-	Jump&Run				
We are Back	9/93	-	Jump&Run	Tumble Pop	6/93	3+	Jump&Run				
Winter Olympics	12/93	-	Sport	Turtles III - Radical Rescue	11/93	2	Act./Prügel.				
WWF 2 - Royal Rumble	6/93	-	Prügelspiel	WCW The Main Event	1/94	3+	Prügelspiel				
Yoshi's Cookie	8/93	-	Strategie	Winter Olympics	5/94	4	Sport				
Young Merlin	10/93	-	Action	Wordtris	2/94	3	Strategie				
Adventure				WWF - King of the Ring	1/94	4-	Prügelspiel				
Zool	12/93	-	Jump&Run	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 GAME BOY				Tests NES				Tests SNES			
4-in-1-Pack Vol. II	11/93	4	Simulation	Action in New York	8/93	2	Action	Aero the Acro-Bat	12/93	3+	Jump&Run
Adventure Island II	7/93	3-	Jump&Run	Alfred Chicken	10/93	2	Jump&Run	Aguri Suzuki F-1			
Alfred Chicken	8/93	2	Jump&Run	Alien 3	6/93	2+	Action/J&R	Super Driving	7/93	4-	Rennspiel
Alien 3	6/93	3-	Action/J&R	Asterix	11/93	3+	Jump&Run	Aladdin	1/94	2	Jump&Run
Asterix	7/93	3+	Jump&Run	Batman Returns	6/93	3	J&R/Prügel	Alfred Chicken	1/94	3	Jump&Run
Baby T. Rex	8/93	3	J&R/Adv.	Battletoads	10/93	2+	Action	Alien 3	6/93	2+	Action/J&R
				Battletoads - Double Dragon	1/94	4+	Prügelspiel	Aliens vs. Predator	10/93	4-	Action
				Beethoven's 2nd	12/93	6+	Jump&Run	Amazing Tennis	7/93	2-	Sport
				Best of the Best	8/93	4+	Sport	Art of Fighting	2/94	3-	Prügelspiel
				Boxing Legends of the Ring	2/94	4	Sport	Asterix	8/93	3	Jump&Run
				Bram Stoker's Dracula	2/94	5	Jump&Run	B.O.B.	7/93	2	Action/J&R
				Brett Hull Hockey	1/94	3	Sport	Batman Returns	7/93	3+	J&R/Prügel
				Bubsy	8/93	2	Jump&Run	Battle Cars	5/94	4+	Rennspiel
				Bulls vs. Blazers	7/93	3	Sport	Battletoads	10/93	3	Action/J&R
				Cacoma Knight in Bizzyland	9/93	4+	Action	Battletoads - Double Dragon	1/94	4+	Prügelspiel
				Cal Ripken jr. Baseball	8/93	4+	Sport	Beethoven's 2nd	12/93	6+	Jump&Run
				Captain America	10/93	4	Prügelspiel	Best of the Best	8/93	4+	Sport
				Championship Pool	12/93	4+	Sport	Boxing Legends of the Ring	2/94	4	Sport
				Chuck Rock	12/93	2-	Jump&Run	Bram Stoker's Dracula	2/94	5	Jump&Run
				Clayfighter	5/94	2+	Prügelspiel	Brett Hull Hockey	1/94	3	Sport
				Claymates	5/94	2-	Prügelspiel	Bubsy	8/93	2	Jump&Run
				Cliffhanger	1/94	5+	J&R/Prügel	Bulls vs. Blazers	7/93	3	Sport
				Congo's Caper	8/93	2	Jump&Run	Cacoma Knight in Bizzyland	9/93	4+	Action
				Cool Spot	11/93	1	Jump&Run	Cal Ripken jr. Baseball	8/93	4+	Sport
				Cool World	6/93	3+	Action/Adv.	Captain America	10/93	4	Prügelspiel
				Cosmo Gang - The Video	9/93	3	Action	Championship Pool	12/93	4+	Sport
				Cybermator	6/93	3+	Action	Chuck Rock	12/93	2-	Jump&Run
				Daffy Duck	1/94	3+	Jump&Run	Clayfighter	5/94	2+	Prügelspiel
				Dead Dance	10/93	3	Action	Claymates	5/94	2-	Prügelspiel
				Dungeon Master	9/93	2+	Adventure	Cliffhanger	1/94	5+	J&R/Prügel
				E.V.O.	10/93	2+	J&R/Adv	Congo's Caper	8/93	2	Jump&Run
				Equinox	3/94	3	Action/Adv.	Cool Spot	11/93	1	Jump&Run
				Exhaust Heat 2	8/93	1-	Rennspiel	Cool World	6/93	3+	Action/Adv.
				F1 - Pole Position	12/93	2	Rennspiel	Cosmo Gang - The Video	9/93	3	Action
				Fatal Fury	7/93	3+	Prügelspiel	Cybermator	6/93	3+	Action
				Firepower 2000	6/93	3+	Action	Daffy Duck	1/94	3+	Jump&Run
				First Samurai	8/93	4	Action/J&R	Dead Dance	10/93	3	Action
				Flashback	1/94	1	J&R/Adv	Dungeon Master	9/93	2+	Adventure
				Goof Troop	11/93	2	Strategie	E.V.O.	10/93	2+	J&R/Adv
				GP 1	9/93	3	Rennspiel	Equinox	3/94	3	Action/Adv.
				Great Greed	1/94	2+	Adventure	Exhaust Heat 2	8/93	1-	Rennspiel
				Hook	11/93	3	Jump&Run	F1 - Pole Position	12/93	2	Rennspiel
				James Pond 2				Fatal Fury	7/93	3+	Prügelspiel

Titel	Heft	Note	Genre	Titel	Heft	Note	Genre	Titel	Heft	Note	Genre
Codename Robocod	10/93	3	Jump&Run	Pop 'n' Twin Bee	6/93	2-	Action	Terminator 2 -			
James Pond Crazy Sports	8/93	3	Sport	Powermonger	8/93	2	Strategie	Judgment Day	5/94	3	Action
Jim Power: The Lost				Pugsley's Scavenger Hunt	7/93	4+	Jump&Run	Tecmo Super NBA			
Dimension 3D	4/94	4+	Action	Rainbow Bell Adventures	4/94	2+	Jump&Run	Basketball	7/93	2+	Sport
Jimmy Connors Pro				Road Runner	7/93	2	Jump&Run	Test Drive 2	7/93	4	Rennspiel
Tennis Tour	6/93	1	Sport	Rock 'n' Roll Racing	2/94	1	Action	Tetris Battle Garden	4/94	2	Strategie
John Madden Football '93	7/93	2-	Sport	Rocky Rodent	12/93	2	Jump&Run	The 7th Saga	12/93	2+	Adventure
Jurassic Park	11/93	4	Action	Run Saber	2/94	3+	Action/J&R	The Adventures of			
K.H. Rummengigges				Secret of Mana	12/93	1-	Adventure	Dr. Franken	4/94	3-	Jump&Run
Player Manager	12/93	4	Sport/Strat	Sensible Soccer	12/93	2	Sport	The Flintstones	4/94	2	Jump&Run
King Arthur's World	6/93	2+	Strategie	Shadowrun	8/93	1-	Adventure	The Humans	1/94	2	Strategie
Lamborghini American				Shanghai II: Dragon's Eye	7/93	2	Strategie	The Incredible Crash			
Challenge	2/94	3+	Rennspiel	Side Pocket	3/94	3	Sport	Dummies	2/94	4	Jump&Run
Last Action Hero	1/94	5	Action	Sim Ant	1/94	2	Strategie	The Lawnmower Man	3/94	4+	Action/J&R
Lester the Unlikely	5/94	4	Jump&Run	Sim City	2/94	1-	Strategie	The Legend of the			
Lethal Weapon	6/93	5	Action/J&R	Skyblazer	3/94	2	Jump&Run	Mystical Ninja	4/94	1	Action/Adv
Lufia & The Fortress of Doom	4/94	2-	Adventure	Soul Blazer	10/93	2+	Action/Adv.	The Last Vikings	7/93	1-	Jump&Run/
Madden NFL '94	3/94	1	Sport	Spanky's Quest	8/93	3	Jump&Run	Strategie			
Major League Baseball	5/94	2	Sport	Spindizzy Worlds	9/93	2-	Action	TMHT -			
Major Title	1/94	2	Sport	StarFox/StarVing	6/93	1	Action	Tournament Fighters	12/93	2	Prügelspiel
Mario is Missing	5/94	3	Strategie	Street Fighter II Turbo Edition	10/93	1	Prügelspiel	Tom & Jerry	6/93	3-	Jump&Run
Mechwarrior	11/93	2	Action/Strat	Striker	9/93	1	Sport	Top Gear 2	1/94	2	Rennspiel
Mega lo Mania	2/94	3+	Strategie	Sunset Riders	10/93	3+	Action	Toys	7/93	4	Action
Mega Man X	5/94	2	Action/J&R	Super Air Diver	12/93	2	Action	Traddlers	8/93	3+	Strategie
Metal Marines	4/94	3	Strategie	Super Aleste	9/93	1-	Action	Virtual Soccer	3/94	2+	Sport
Mickey Mouse				Super Baseball 2020	11/93	3+	Sport	Wayne's World	6/93	5	Jump&Run
Magical Quest	6/93	1-	Jump&Run	Super Battleship	4/94	4-	Strategie	We're Back	10/93	3+	Jump&Run
Might & Magic II	3/94	2	Adventure	Super Bomberman	9/93	2	Action	Where in the World			
Monday Night Football	3/94	3-	Sport	Super Conflict	7/93	1-	Strategie	Is Carmen Sandiego	10/93	5	Adventure
Mortal Kombat	10/93	2	Prügelspiel	Super Double Dragon	7/93	4	Prügelspiel	Wing Commander			
Mr. Nutz	3/94	1-	Jump&Run	Super Empire Strikes Back	3/94	2	Action/J&R	Secret Missions	10/93	2-	Action
Mystic Quest	12/93	2	Adventure	Super Family Tennis	9/93	1	Sport	Winter Olympics	4/94	3+	Sport
N. Mansell's World				Super Formation Soccer II	9/93	3-	Sport	Wordtris	6/93	3	Strategie
Championship	10/93	2	Rennspiel	Super Mario All Stars	9/93	1	Jump&Run	World Heroes	1/94	3	Prügelspiel
NBA All-Star Challenge	7/93	4	Sport	Super Mario Kart	10/93	1	Rennspiel	WWF 2 - Royal Rumble	7/93	2-	Prügelspiel
NBA Jam	4/94	1	Action/Sport	Super Nova	2/94	3+	Action	Young Merlin	11/93	2+	Adventure
NBA Showdown	3/94	3+	Sport	Super Off Road	9/93	3	Rennspiel	Zombies	10/93	2-	Action
NFL Football	4/94	4	Sport	Super Probotector	4/94	1	Action	Zool	1/94	3+	Jump&Run
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 Troll Islands	2/94	3+	Jump&Run				
Pocky & Rocky	10/93	2-	Action	Super Turricon	11/93	2+	Action/J&R				

Diverses

Action-Replay-Kurs	12/93	-
Cheat-Modul Test	3/94	-
Joystick-Test	7/93	-

LEGENDE

J&R = Jump&Run	Sim. = Simulation
Adv. = Adventure	Strat. = Strategie



FORTSETZUNG FOLGT

SCHAU VOR

RIENNEVAPLUS!



Schon wieder so ein Sch... Gedicht?
Ihr habt's erraten: Jetzt ist Schicht!
Sei's drum – bleibt sauber,
froh und heiter
Denn Ende Juni geht's dann weiter.
Wir ham' Euch schnell noch was ge-
schrieben
Zum Inhalt uns'rer TOTAL! sieben ...

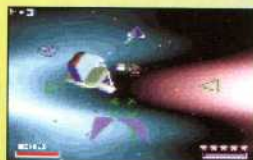
Sommer, Sonne, Badeteich – schlechte Zeit für Videospiele? Quark! Kramt den Game Boy aus dem Schrank und lest mal wieder was richtig Gutes! **TOTAL! 7/94** wartet ab dem **17. Juni** beim Zeitschriftenhändler auf Euch – garantiert Baggersee-kompatibel, trittelastisch und freizeitfest! Don't forget – and remember:

Was wäre das Nintendo-Spiel ohne TOTAL!? Nicht sehr viel!

MEISTER DER ACTION



Sein Name ist untrennbar mit Action auf dem Super NES verbunden: Jez San. Seine Firma Argonaut-Software entwickelte den legendären FX-Chip, aus seiner Schmiede stammt das bahnbrechende Action-Spektakel „Star Wing“. Wir befragen den Meister der Action über seine Pläne und geben Euch erste



Unerreicht: „Star Wing“. Wie wird erst der Nachfolger aussehen?

Infos zu „Star Wing 2“!

DSCHUNGELEIEN



Sommer? Ja! Tropen? Heiße Spur! König der Affen? Bingo, erraten: Das **Dschungelbuch** kommt, und zwar endlich auch auf Super NES. Wir sind mit Mowgli schon mal ein paar Ründchen durch den Dschungel geeiert – Erfahrungsbericht folgt in der nächsten TOTAL!

NACHSPIEL

Etwas verspätet, aber immer noch brandaktuell rollt das Fußballspiel „**FIFA International Soccer**“ von EA Sports in unseren

Testraum. Hat der „Nachzügler“ noch Chancen auf ein Stück vom großen WM-Fußballkuchen? Lohnt sich das Warten? Wir verraten es Euch!



WARIO LAND GELÖST

Ihr habt Probleme, Marios bösen Erzfeind zum Sieg zu verhelfen? Nicht mehr lange! Im nächsten Heft servieren wir Euch die komplette

Komplettlösung zu Nintendos genialem Game-Boy-Abenteuer mitsamt kompletter Levelkarten!



DIE NÄCHSTE GENERATION

Die „Ablöse“ auf der Enterprise ist kaum ein paar Lichtjahren her, schon bahnt sich das erste Abenteuer der „nächsten Generation“ für die heimische Konsole an. Wir haben uns schon mal in die Vorversion des SNES-Abenteuers „**Star Trek – The Next Generation**“ gebeamt und erzählen Euch von unseren ersten Eindrücken.



**ACTION REPLAY
IST AUCH
ERHÄLTICH BEI**

TOYS 'R US

OTTO



Quelle

HERTIE

NECKERMANN

KARSTADT

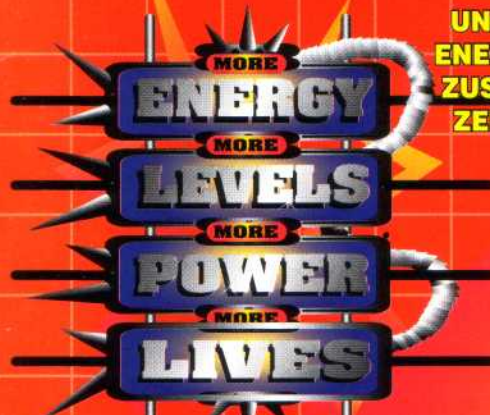
**DISTRIBUTION:
VIDIS GmbH
HAMBURG**

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 NEUEN 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,-

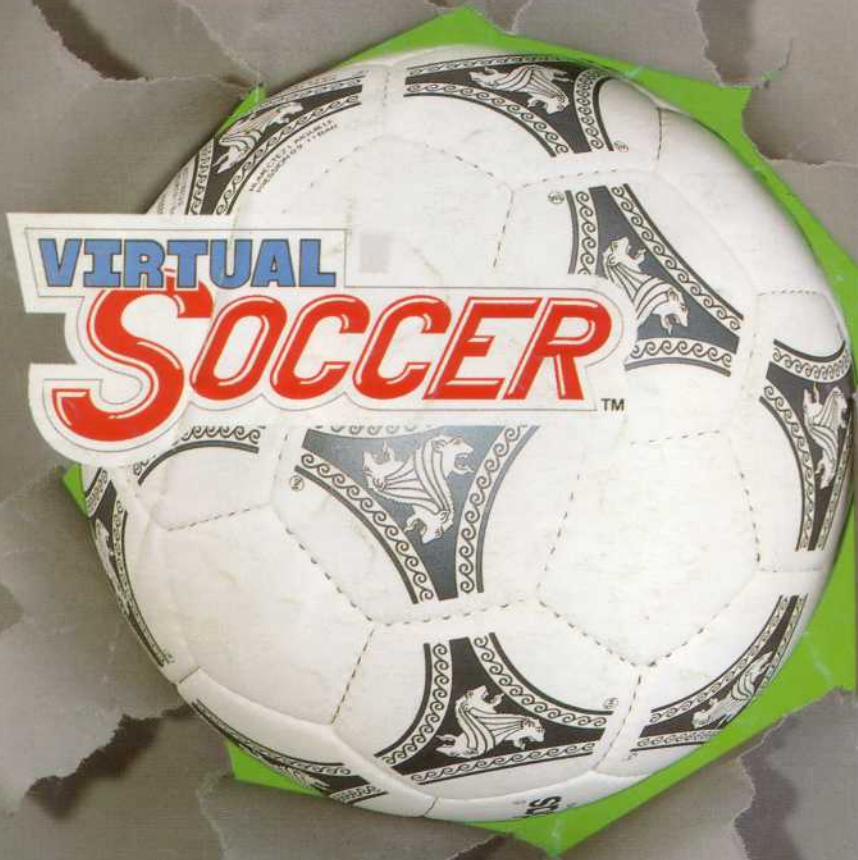
AUSLAND NUR VORKASSE + DM15,-

EUROPEAN DISTRIBUTOR: EUROSISTEMS B.V. EDE NETHERLANDS FAX (XX31) 8380 32146

Dein härtester Schuß

Total!
3/94:
Fazit 2+

Maniac
2/94:
Ein Platz
im UEFA-
Cup ist
Hudson's
Kicker-
Modul
sicher.



Zieh' ab, mach' das Ding rein, spiel' dich ins Endspiel!
Unglaublich hart, unglaublich echt durch State-of-the-Art-Grafiken
und Super-Animationen. Dein Spitzenspiel auf dem Super-
Nintendo im Jahr der WM!



Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd.
©1993 Hudson Soft and Virtual Soccer are trademarks of Hudson Soft.
Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™, the Nintendo product seals
and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.
Im Vertrieb der Avalon Vertriebs GmbH, Aschaffenburg.