

TOTAL!

100% NINTENDO

DAS UNABHÄNGIGE

SUPER NES NES

NEU! Jetzt mit
Sammelkarten



IM TEST:

- Das Dschungelbuch
- Probotector 2 für GBoy • Yogi Bear

TIPS & TRICKS

- LÖSUNG: Mystic Quest, Teil 2
- T&T-POSTER:
Das Dschungelbuch
- SHORTIES:
Cheats und Taktiken
- Helpline:
LESER HELFEN LESERN
- ACTION-REPLAY-Codes

Mit
3D-Bild



SATURDAY NIGHT SLAMMASTERS

Wrestling-Spaß auch ohne WWF?

ECHT RIESIG:

INDIANA JONES

- GREATEST ADVENTURES -

TESTS NEWS TIPS & TRICKS

WAHN SINN

**AB
DM 29,-***

Nicht weiter lesen. Zuerst den Kugelschreiber nehmen und den Bestell-Coupon ausfüllen! Denn nur dann bist Du schnell genug. Game Genie ab DM 29,-* ist der absolute Hit für Dein Videospiel. Game Genie gibt Dir mehr Power, mehr Energie, unendlich viele Leben, läßt Dich weiter springen, beschleunigen und verzögern und vieles mehr. Sei clever, fülle den Bestell-Coupon sofort aus. Doch mach schnell, denn der Vorrat ist begrenzt.



"Sega" & "Mega Drive" sind eingetragene Warenzeichen von SegaEnterprises Ltd. "Game Boy", "NES" & "Super Nes" sind eingetragene Warenzeichen von Nintendo of America Inc.

JA, HIERMIT BESTELLE ICH:

Menge	Game Genie Versionen	Preis
_____	Nes 8 Bit	DM 29,--
_____	Game Boy	DM 39,--
_____	Super Nes	DM 49,--
_____	Sega Mega Drive	DM 49,--

Name: _____

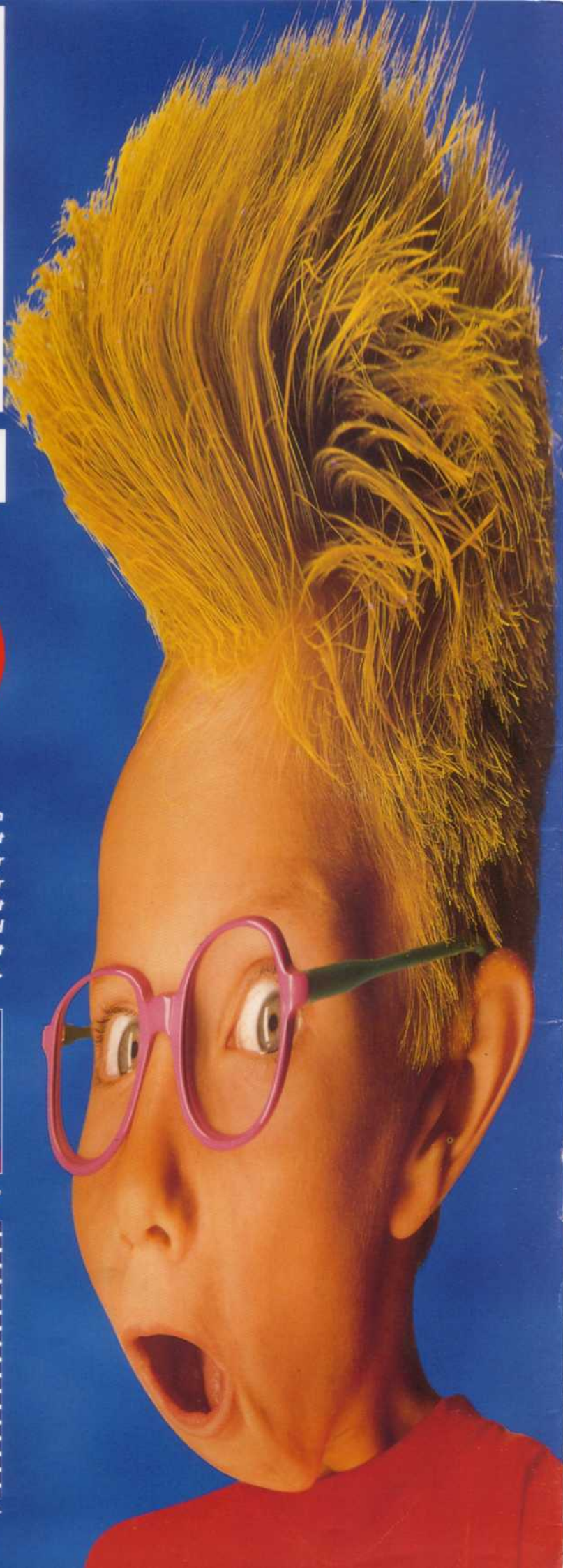
Strasse: _____

PLZ/Ort: _____

Datum/Unterschrift: _____

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten).
Ich zahle per Nachnahme (Nur Inland). * Nachnahme + Versandkosten
DM 10,- (bis zu 6 Stück). Die Lieferung erfolgt innerhalb 48 Stunden.

tot.01



EDITORIAL

TOTAL!
im
September

Liebe LeserInnen,

• Das diesjährige Extrem-Sommerloch ist beinahe überstanden, neue Spiele stehen ins Haus. Einen Vorgeschmack auf das kommende **Indiana-Jones**-Abenteuer auf dem Super Nintendo befand sich bereits in der letzten Ausgabe, diesmal gehen wir mehr in die Tiefe und liefern Details.

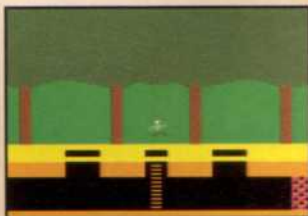


• **Stereo-Bilder** sind 'in'. Das TOTAL!-Team nahm in einer der ruhigeren Minuten die zur Erzeugung solcher Bilder nötigen Programme

unter die Lupe. Das letztendliche Ergebnis? TOTAL! genial! Auf Seite 33.

• Mehr **Mitbestimmung** für die Leser! Wieder einmal ist es Zeit für unsere Umfrage. TOTAL! auf den Teststand. Wie schneiden wir diesmal ab?

• Da wurde den altbackenen Redaktions-



Videospielern warm ums SNES-Herz: Activisions Neufassung

vom Jump&Run-Veteran **Pitfall** wird das komplette Originalspiel beinhalten. Kurz vor Redaktionsschluß erreichte uns dann aber die traurige Botschaft:

Terminverzug! Die Veröffentlichung wird sich definitiv verzögern. Anfang '95 – heißt es da – wird es werden. Das heißt für uns: Kein Preview! Später! Auch ohne Harry (dafür mit Indiana Jones) wünschen wir Euch ein TOTAL!es Lesevergnügen!

**EUER
KOMPETENTES
TOTAL!
TEAM**



INDIANA JONES

Indiana Jones

ab Seite 14



Slam Masters

ab Seite 22

TIPS & TRICKS

ab Seite 58



Seite 9, 11

**KLEIN
BÖRSE
ANZEIGE**



ab Seite 76

**LESER
BRIEF**

ab Seite 8

TOTAL! RESERVIERUNG 11/94

Lieber Zeitschriftenhändler,

bitte reservieren Sie mir ein Exemplar von **TOTAL! 11/94**.

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

Name, Vorname

Meine Telefonnummer

Unterschrift

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

TOTAL!
TOTAL!
11/94 ist ab
Freitag, dem
21. Oktober,
erhältlich!

TITELTHEMEN
10/94

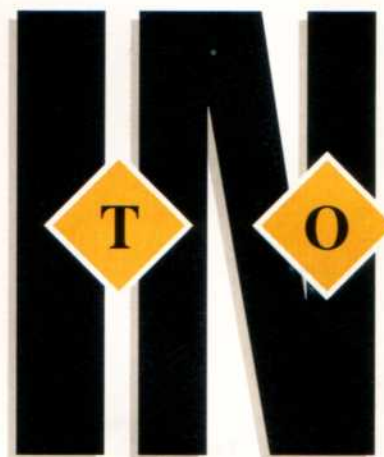
Indiana Jones – Greatest Adventures 10
Saturday Night Slammasters 22
Probotector 2 20
Das Dschungelbuch 34
Yogi Bear 18
Tips & Tricks-Poster: Das Dschungelbuch 41
Tips & Tricks 58
Sammelkarten: 11 & 75

Sammelkarten



Wow, da lacht das Spieler-Herz: Ab sofort findet Ihr allmonatlich in Eurer geliebten TOTAL! wirklich coole Sammelkarten mit den stärksten Motiven dies- und jenseits des Universums. Echt kultig!

11 & 75



REPORT

Action-Spiele-Referenz 28
Über die besten Action-Games berichten wir diesen Monat auf unserer beliebten Referenz-Seite.

WETTBEWERBE

Virgin 9
Sunsoft 11
 Toon-Freunde aufgepaßt: TOTAL! und Sunsoft verlosen acht heiße Bugs-Bunny-Spiele fürs SuperNES und achtmal Daffy Duck für den Game Boy!

PREVIEWS

Indiana Jones – Greatest Adventures 14
 Indiana Jones ist zurück – und wir sagen Euch, was ihn auf dem SNES erwartet.
Street Racer 12
 Das hat die Welt noch nicht gesehen: Ein SuperNintendo-Rennspiel, das bis zu vier Leute gleichzeitig spielen können! Wie, glaubt Ihr nicht? Na dann schaut doch mal in unser Preview! Dort erfahrt Ihr alles über den neuen Super-Mario-Kart-Konkurrenten.

TESTS

SNES

Eek the Cat 38
 Fun 'n Games 39
 Magic Boy 24
Super BattleTank 2 30
 Wer demnächst zur Bundeswehr eingezogen wird, der kann hier schon einmal den Ernstfall üben ...
 The Hulk 32
 Turn and Burn 26
Yogi Bear 18
 Der etwas schusselige Yogi Bär hat nach zahlreichen anderen Comic-Figuren auch den Weg ins Land der Konsolen gefunden. Was ihm dabei so alles passiert, könnt Ihr in unserem Test nachschmökern.
TOTAL!-CLASSICS:
F-Zero 46
Street Fighter II 47

NES

TOTAL!-CLASSICS:
Life Force 48
 Ballern bis die Rohre glühen: „Life Force“ bietet knallharte Weltraum-Action. Da bleibt kein Auge trocken!



Probotector 2

Da glüht der Game-Boy-Bildschirm: „Probotector 2“ ist die (fast) 1:1-Umsetzung des SuperNES-Knallers namens „Super Probotector“. Super-Game-Boy-Besitzer dürfen sich sogar über bis zu 16 Farben gleichzeitig freuen.



20

22 Saturday Night Slammasters

Ein knallhartes Wrestling-Spiel ohne die Stars der World Wrestling Federation, kann das gutgehen? Wir nehmen es vorweg: Es kann – und wie!



14

Indiana Jones – Greatest Adventures

Der Mann mit der Peitsche ist wieder da, und diesmal hat er sein SNES mitgebracht. Wir durften die Filmumsetzung schon einmal probespielen, die ersten Eindrücke findet Ihr auf Seite 14

ACHTUNG!

Dies ist ein Teil der Rückseite des Coupons, mit dem TOTAL! 11/94 beim Zeitschriftenhändler reserviert werden kann. Wie, bitte? Der ist noch im Heft? Na dann los, denn sonst schafft Ihr es vielleicht nicht mehr!

HALT!

TOTAL!-3-D-Bild

33

Mächtig stark, dieses TOTAL!-3-D-Bild. Testet, ob auch Ihr diese 'Wunderbilder' namens Stereogramme sehen könnt!



Breath of Fire

50



Damit wir uns bis zum Erscheinen von 'Final Fantasy III' nicht allzusehr langweilen, hat Squaresoft mit „Breath of Fire“ schnell noch ein kleines Rollenspiel eingeschoben. Was davon zu halten ist, erfahrt Ihr auf Seite 50.



Tips&Tricks-Komplettlösung: Mystic Quest, Teil 2

64

Aller guten Dinge sind bekanntlich drei. Doch bevor wir Euch den dritten und abschließenden Lösungsteil zu diesem Super-Spiel präsentieren, müßt Ihr Euch erst durch den zweiten kämpfen.



41

Tips&Tricks-Poster: Das Dschungelbuch

Das Urwaldleben kann manchmal ziemlich hart sein, aber dank unseres tollen Lösungsposters solltet Ihr bald keine Probleme mehr haben. Schlagt doch gleich mal Seite 41 auf.



GAME BOY

Battletoads - Double Dragon ... 27

Achtung: Krötenwanderung! Die Battletoads haben ein großes Meeting mit den schlagkräftigen Jungs aus Double Dragon. Ob das man gut geht?

Daffy Duck	31
Ms. Pac-Man	17
Probotector 2	20
Race Days	37
World Cup USA 94	38
Yogi Bear	19

TOTAL!-CLASSICS:

Dynablaster 49

Ein wahrlich bombiges Vergnügen garantiert „Dynablaster“ auf dem Kekskasten. Vor allem via Linkkabel mit einem Freund ist Spielspaß pur angesagt.

IMPORT CORNER

Breath of Fire	50
Super Godzilla	53
Tetris 2	52
Nach den Japan-Importen 'Tetris 2 + Bombliss' und 'Tetris 3 - Battle Gaiden' erreicht uns jetzt eine neue Variante des Klassikers. Ob sie das Zeug zum TOTAL!-Genial hat, sagt unser Test.	

TIPS & TRICKS

Shorties	58
Mystic Quest, Lösung Teil 2	64
Helpline: Leser helfen Lesern	70
Action-Replay-Codes	72

RUBRIKEN

Editorial	3
News	6
Post	8
Wertungserklärung	16
TOTAL!-3-D-Bild	33
Umfrage	35
Charts	40
Toys	54

TOTAL!-Shop 55

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

Entertainment	74
Börse	76
Impressum	78
Register	80
Comic	81
Vorschau	82

46

TOTAL!-CLASSICS:

F-Zero, Street Fighter II (SNES), Life Force (NES), Dynablaster (GB)

Ganze vier 'alte Schinken' präsentieren wir Euch diesen Monat in der beliebten TOTAL!-Classics-Serie. Da hüpf das Nostalgiker-Herz.



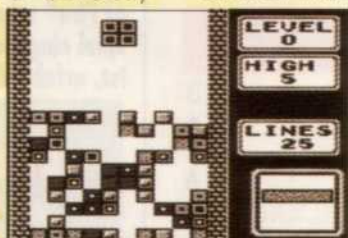
TOTAL! NEU



isses dann passiert; auf einmal tauchte als Note gar eine glatte Eins auf. Laßt Euch nicht ins Bockshorn jagen: Das Minus stimmt, alles andere ist ein Druckfehler. Robert und all' die anderen: Vielen Dank für den Hinweis! Und weil's so schön war, haben wir in uns in der gleichen Ausgabe noch einen Schnitzer

FEHLER IM SYSTEM

Na hoppla: In TOTAL! 8/94 sind uns doch glatt zwei dumme Fehler durch die Lappen gegangen. Zum ersten: Tetris für Game Boy hatte die große Ehre, als Classic auf Seite 49 getestet zu werden und heimste sich dabei das wohlverdiente Prädikat 1- ein. Und weil das Spiel so gut ist, fand es auch in unserem Referenzteil auf Seite 44 Anerkennung. Da



delikts schuldig gemacht: Das Sci-Fi-Spiel „Utopia“ hat sich auf den Seiten 38/39 mit seiner 2+ in die Riege der „TOTAL! genialen“ Spiele eingereiht – aber wir haben die Marke vergessen. Sorry, tausendmal um Vergebung! Und tausend Dank an den aufmerksamen Peter (wie läuft's mit Deinem „Mystic Quest Legend“?).

Verspät-

Besser spät als nie, dachte man sich bei Sony Imagesoft und schickt erst jetzt die Tanklumpen „Claymates“ (Test in



TOTAL! 5/94, S. 20, Note: 2-) auf den Weg in den Laden. Außerdem haben sich Sonys Mannen den deutschen Vertrieb der recht kruden Kröten-Keilerei „Battletoads Double Dragon“ für Super NES (TOTAL! 1/94, Import-Corner, S.76, Note: 4+) und der Game-Boy-Version vom „Lawnmower Man“

(TOTAL! 3/94, S. 45, Note 3-) unter die Ägide gerissen. Auch diese Spiele sollen in den nächsten Wochen zu haben sein.

Der große Vater Nintendo erbarmt sich unser und beglückt abenteuerlustigen SNESler ab Oktober mit der deutschen Version von „Secret of Mana“. Das actiongeladene Rollenspiel (getestet in TOTAL! 1/93, Import-Corner, S. 73, Note: 1-) für bis zu drei Mitspieler wird wahrscheinlich mitsamt Spieleberater in Buchform ausgeliefert werden.



BUBSYS

COMEBACK



Na, habt Ihr mit dem listigen Luchs alle Wollknäuel aufgesammelt? Dann nutzt die Zeit zum Ausruhen, denn Bubsy kommt zurück. Bei Accolade tüt-



telt man gerade fleißig an seinem neuen Abenteuer „Bubsy 2“ herum. Diesmal muß der witzige Tausendsassa die Welt von einer gefährlichen Virtual-Reality-Maschine und seinem Erbauer befreien – und das satte 15 Levels lang. Viele neue Extras wie Taucheranzug oder ein tragbares Loch (??) sollen ebenso für neuen Spaß sorgen wie drei eingebaute Minispielchen. Besonderes Bonbon ist ein neuer Zweispieler-Modus, bei dem ein Spieler Bubsy und der andere gleichzeitig Nichte Terry oder Neffe Terry steuert.

Bubsy 2 ist nicht linear aufgebaut; Ihr sucht Euch die Reihenfolge der Levels selbst aus. Je nach Erfolg des Spiels gibt es am Schluß einen von mehreren verschiedenen Abspannen zu sehen. Und bis dahin dauert's gar nicht mehr lang: Das Sequel mit dem Luchs soll voraussichtlich noch in diesem Jahr erscheinen.



o-mania

Freunde fantastischer Pixeleien kommen mit „ActRaiser 2“ in Kürze auf ihre Kosten. In diesen Tagen startet der deutsche Vertrieb des optisch opulenten Actionspiels mit dem deftigen Schwierigkeitsgrad, getestet in der Import-Corner von TOTAL! 2/94 auf Seite 74; Note: 3+.

Auch die noch ungelegten Eier sind von der ‚Verpät-o-mania‘ betroffen. Die folgenden, allesamt schon für dieses Jahr angekündigten

Spiele werden sich mächtig verspäten: „Jungle Strike“, „Pinky“, „Pitfall: The Mayan Adventure“ und „Addams Family: Values“. Wann sie kommen? Herstellerangaben zufolge Anfang '95; genauere Infos bekommt Ihr demnächst auf dieser Welle ...

Achtung: Die in TOTAL! genannten Erscheinungstermine beruhen auf Herstellerangaben. Bitte schiebt uns also nicht die Schuld in die Schuhe, wenn Ihr Euer neues Traumspiel nirgends bekommen könnt, weil der Veröffentlichungstermin mal wieder geplatzt ist (und das kommt verdammt oft vor!). Wir halten Euch weiter auf dem Laufenden!

DER SPIELERETTER

Game Over, kein Continue mehr, und eine Paßwort-Funktion haben die Programmierer nicht für nötig erachtet; sowas kann einem den ganzen Spaß am Spiel verderben. Wer nicht per Action Replay cheaten mag, für den gibt's jetzt den brandneuen „Game Saver“ für SNES. Der Steckadapter speichert per Tastenkombination den aktuellen Stand eines theoretisch beliebigen Spiels. Per Joypad-Kombi könnt Ihr diesen Spielstand dann

jederzeit wieder zurückladen. So lassen sich auch die hartnäckigsten Endgegner knochenharter Spiele knacken!

Kleiner Wermutstropfen: Als Dauerspeicher taugt der ‚Spielretter‘ leider nicht, da er keinen Batteriespeicher besitzt.

Aus technischen Gründen kann sich der Game Saver nicht auf Anhieb mit jedem Spiel anfreunden. Spezielle Codes, die Ihr in einem Menü eingeben könnt, sollen hier für Abhilfe sorgen. Die benötigten Zeichenkombinationen für ‚Problemspiele‘ gibt's bei der eigens eingerichteten Game-Saver-Hotline telefonisch

zu erfragen. Und last not least besitzt der Game Saver noch eine Zeitlupenfunktion und dient auch als Adapter für US- und Japan-Import-Spiele.

Den kleinen Betrüger gibt's ab sofort bei arJay Games, Ebertplatz 2 in 50668 Köln. Kostenpunkt: etwa 100 DM.

Das „Game-Saver“-Modul speichert einen Spielstand beinahe beliebiger SNES-Games



GUT ZU FUSS?

Bei Empire in England fährt man im Moment voll auf den Bären Yogi und seine Hannah-Barbera-Kollegen ab. Diesmal müssen die knuddligen Tierchen beweisen, daß sie gut zu Fuß sind. Die „Turbo Toons“ für Super Nintendo laufen auf etwa 40 Rundkursen um die Wette und dürfen dabei von bis zu fünf Spielern gleichzeitig gesteuert werden. In der ersten Vorversion zeigten sich die Tierchen allerdings als mächtig lahme Enten, die sich schlecht steuerbar über langweilige

Rundkurse quälen. Ob da noch was zu retten ist? Wissen wir voraussichtlich Ende dieses Jahres ...



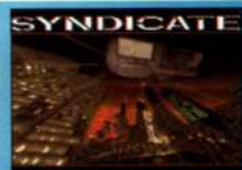
ACCLAIM BY PHONE

Wer nicht lesen will, muß hören: Acclaim bietet ab sofort eine computergesteuerte Info-Hotline mit News und Tips zu ihren Videospielen an. Unter der Düsseldorfer Rufnummer 02 11 - 5 23 32 22 erreicht Ihr den freundlichen Ansagecomputer, der Euch mit einer ganzen Fülle von Informationen rund um Acclaim-Spiele versorgt. Per Sprachsteuerung bestimmt Ihr selbst, was Ihr hören wollt – aber schön langsam und deutlich sprechen, sonst haut's den Telefonknecht aus den Socken! Kleiner Gag am Rande: Dank eines netten Versprechers verkündet die Hotline, daß Mortal Kombat 2 ein 24 Megabyte-Modul sein wird ...

AGENTEN

Jede Menge kleiner Männchen, die sich auf dem Bildschirm tummeln – klingt nach ‚Populous‘, meint Ihr? Fast richtig: Ebenfalls aus der Schmiede von Peter Molyneux stammt der erfolgreiche Action-/Strategie-Mix „Syndicate“. PC-Besitzer dürfen schon seit etwa zwei Jahren die Geschicke Ihres Syndikats in die eigenen Hände

nehmen, um die Welt zu beherrschen. Jetzt seid Ihr endlich auch am Zug: Bereits Ende Oktober – so verrät es jedenfalls die Pressemitteilung – soll der gnadenlose Kampf um die Macht auch auf Eurem Super Nintendo toben. Wir sind gespannt!



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 mußevolle 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?

WISSEN & KÖNNEN

Wißt Ihr vielleicht, ob die Megaspiele „Apidya“, „To Be on Top“ und „Zak McKracken“ ihren Weg ins SuperNES finden werden?

Wißt Ihr, ob Chris Hülsbeck an einer neuen CD arbeitet?

Könnt Ihr mir sagen, ob die Spiele „Sim Earth“ und „Sim Ant“ auch irgendwann einmal als deutsche Version erscheinen?

Torsten Klostermann, Lübeck

TOTAL! antwortet:

Nein, die von Dir genannten Spiele wird's wohl niemals fürs SuperNES geben. Da wirst Du C-64 und Amiga wohl treu bleiben müssen.

Chris plant derzeit an einer neuen CD, die angeblich im November fertig sein soll. Erscheinen würde sie dann wohl im Dezember, Januar oder eher noch Februar.

„Sim Earth“ und „Sim Ant“ sind für Deutschland derzeit nicht geplant.

TRÄGHEIT

Ich finde, daß Ihr manchmal etwas träge seid mit einigen Tests von Spielen, zum Beispiel ist „Populous 2“ von einem Konkurrenten schon im Dezember '93 getestet worden. Seid Ihr da mit der Ausgabe 8/94 nicht etwas langsam? Genau das gleiche mit „Utopia“.

Mathias Wrage, Ellerau

TOTAL! antwortet:

Moment! Du hast einige Spiele vergessen, die wir ebenfalls noch nicht getestet haben, obwohl man sie schon fast überall (vor-) bestellen kann! Wann die erscheinen ist ja egal, Haupt-



sache, sie sind schon mal schnell getestet worden (Vorsicht! Ironie!).

Manche von Euch haben es anscheinend gern, die Nase lang gemacht zu bekommen, ein Spiel dann aber nicht kaufen zu können. Von „Utopia“ gab's nämlich schon vor einem halben Jahr mal 'ne Fassung für die Presse, weil's bereits damals erscheinen sollte. Die hatten natürlich auch wir.

Tja, dummerweise ist der Erscheinungstermin des Spiels dann doch noch verschoben wor-

DAS SIND DIE



AUS TOTAL 8/94

GAMETEK

Je ein „Spectre“-Modul haben gewonnen:

Marcel Spehr, Weinstadt, Daniel Roy, Löhne, Mario Orthey, Mannheim, Tim Wedemeyer, Thedinghausen und Andreas Hieninger, Neukirchen

VIRGIN

Je eine Virgin-Soundtrack-CD haben gewonnen:

Timm Schulze, Alfeld, Rudolf Pelikan, Bisamberg, Matthias Groß, Taunusstein, Simon Smend, Köln, Michael Eberl, Lügde, Dirk Kendziorczyk, Bendorf, Cathrin Tautermann, Rauschenberg, Göran Höhne, Berlin, Stefan Wolf, Köln, Michael Effenberger, Görlitz, Philipp Albers, Detmold, Jochen Frey, Crailsheim-Maulach, Martin Wimmer, Freising, Marko Hess, Salzgitter, Barbara Hennecke, Könnern, Michael Reiter, Kirchheim, Markus Scherer, Bubesheim, Jürgen Simon, Schiffweiler, Andreas Knauer, Bad Karlshafen, Hannes Stauske, Berlin, Dominik Böhm, Unterföhring, Ingmar Rahn, Northheim, Christopher Singer, Moehrendorf, Oliver Kern, Alzey, Dominik Wojcik, Hamburg, Daniel Linnartz, Hürth, Danny Packebusch, Wittenberge, Manuel Duarte jr., Freiburg, Holger Rohloff, Rheinfelden, Eric Schillat, Nordhausen, Dennis Jost, Soest, Sabine Lehner, Gratkorn, Camine Zampino, Neuenhof, Oliver Herrmann, Hamm, Matthias Parbs, Mölln, Sonja Kuballa, Essen, Maximilian Oswald, Kirchberg, Carsten Werner, Worms, Christian Wolf, Winterbach, Tobias Walnitz, Heide, Stefan Bichel, Halbertstadt, Benjamin Piecha, Meinersen, Özcan Türek, Frankfurt/M., Dirk Spiewak, Bochum, Oliver Thelen, Zilpich, Torsten Spies, Saarbrücken, René Möhrke, Rathenow, Michael Hussinger, Losheim, Stefan Beer, Br.-Medenbach und Reiner Latzko, Erfurt

den – auf den Monat, in dem wir es folglich dann getestet haben.

Dasselbe gilt auch für „Populous 2“ und all' die anderen Spiele, die andere Magazine viiiel früher als wir getestet haben.

Wir verstehen TOTAL! als Entscheidungshilfe für den Kauf von Spielen, nicht als die große „Wir haben's als erste getestet“-Selbstbeweihräucherung. Und: Der Erfolg gibt uns recht!

MANGELNDER REALISMUS

Wird jemals „Sim City 2000“ fürs Super Nintendo herauskommen?

Wieso sind Wrestling-Spiele auf Konsole oftmals so unrealistisch (z.B. Royal Rumble fürs SuperNES), wenn Yokozuna mit seinen ca. 250 Kilogramm einen Dropkick macht?

Tobias Keimel, Regensburg



TOTAL! antwortet:

„Sim City 2000“ ist leider bisher nirgends angekündigt. Wir halten es zudem für unwahrscheinlich, daß es je erscheint, da das SNES unserer Ansicht nach nicht genug Rechenleistung für das Game hat. Mit dem „normalen“ SimCity hat das arme SuperNintendo ja schon mehr als alle Hände voll zu tun.

Bei „Royal Rumble“ gingen die Designer wohl nicht davon aus, daß bei den Spielern ein hoher Grad an Wirklichkeitstreue gefragt sei.

WANN KOMMT, WIE KOMMT

Ihr seid TOTAL! gut. Bei Euch stimmt einfach alles. Aber nun genug des Lobes, denn ich habe noch ein paar Fragen:

1. Wann kommt endlich (!!!) der Test von 'Dragon'?
2. Wann kommt der Test von 'Demolition Man'?
3. Wie kommt es, daß 'Games World' schon 'Super Bomberman 2' zum Spielen hat, obwohl Ihr sagt, es kommt erst zu Weihnachten?

Jens Kaltwasser, Kaarst



- Bilder bzw. Fotos drucken?
3. Funktionieren die Codes vom ARP1 auch auf dem ARP SFX2?
 4. Würde sich der Umstieg vom ARP1 aufs ARP SFX2 lohnen?
 5. Könntet Ihr es einrichten, daß mehr ARP-Codes (auch alte) gedruckt werden?
 6. Ich hoffe, daß Ihr es wißt: Wie dumm machen Videospiele?

**Dominik
Ardjelan, Berlin**

» WIE DUMM MACHEN VIDEOSPIELE WIRKLICH?«

TOTAL! antwortet:

- Erst einmal schönen Dank für das Lob.
1. Der Test von 'Dragon' kommt endlich (!!!), sobald das Spiel wirklich erscheint. Wir wissen, daß wir's schon angekündigt haben. Wir wissen, daß Ihr drauf wartet – tun wir übrigens auch! Es ist nicht unser Fehler, wenn der Veröffentlichungstermin eines Spiels verschoben wird – wir werden Euch rechtzeitig informieren, keine Bange! Derzeitiger Stand für 'Dragon': Test in TOTAL! 11/94. Aber nicht, wenn sich die Veröffentlichung wieder einmal nach hinten verschiebt.
 2. Neuester Stand: Februar '95! Rest siehe 1.
 3. Die Veröffentlichung von 'Super Bomberman 2' war ursprünglich für den Sommer vorgesehen, wurde dann aber aufs Jahresende verschoben. Die Jungs bei 'Games World' hatten ihre Sendung anscheinend schon vorproduziert – oder haben die Verzögerung nicht mitbekommen. Wie auch von 'Utopia' gab es bereits eine Vorproduktions-Fassung von 'SBM 2' für die Presse. Auch wir haben eine. Von ihr stammen z.B. die Abbildungen aus der News-Meldung in TOTAL! 7/94, S.7.
 4. Dazu müßtest Du einfach (wenn Du mit 'aufnehmen' speichern meinst) einen Blick in die Anleitung werfen. Dort steht es ausführlich beschrieben. Falls Du aufnehmen mittels eines Videorekorders meinst, müßt Du lediglich den Rekorder auf das SNES einstellen und die Aufnahmetaste drücken.
 2. Wenn es sich ergibt, drucken wir welche, aber nicht ständig. Sooo toll seh'n sie dann ja doch wieder nicht aus.
 3. Ja.
 4. Kommt drauf an. Wenn Du mehrere Module hast, die Du nicht mit dem ARP1, dafür aber mit dem ARP SFX2 cheaten kannst, könnte es sich für Dich lohnen.
 5. Nun ja, 'alte' ARP-Codes werden wir mit Sicherheit irgendwann mal auf einem ARP-Poster oder in einer Sonderausgabe wiederholen. Im Heft konzentrieren wir uns auf noch nicht dagewesene Codes.
 6. Keine einfache Frage. Wir nehmen an, Deine Mutter hat Dir einmal das Videospielen mit der Begründung verboten, daß 'Videospiele dumm machen'. Was sie damit sagen wollte, ist, daß sie meint, daß Du zuviel Zeit vor der Konsole verbringst. Freilich kann man sich streiten, was 'zuviel' ist, aber das wollen

SUCHSPIEL



Hier haben wir wieder unser feines Suchspiel! Das Bild links ist das Original, rechts ist die Fälschung. Findet alle Unterschiede heraus! Lösung auf Seite 111



TOTAL! antwortet:

- wir jetzt nicht, denn es führt zu keinem vernünftigen Ergebnis. Also: Deine Ma meint, es sei zuviel. Sie befürchtet, daß Du zuwenig von Deiner restlichen Umwelt mitbekommst, Deine Freunde vernachlässigst und nichts lernst – nicht nur für die Schule, auch für Dein späteres Leben, das nicht daraus bestehen wird, daß Du den halben Tag vor dem Fernseher sitzt. Wenn das so wäre, würdest Du wahrscheinlich wirklich irgendwann verblöden. Kehren wir nochmal zum Ausgangspunkt unserer Ausführung zurück. Eine einfache Regel, die eigentlich immer Bestand hat: Man soll nichts übertreiben. Fanatismus ist immer ungesund. Zudem: Wenn Du den ganzen Tag nur Videospiele im Kopf hast, entgeht Dir eine ganze Menge vom Leben! Videospiele allein machen nicht dumm, genauso wenig wie Action-Filme Menschen brutal machen und Diskobesuche drogenabhängig. Das Problem ist vielmehr, den ausgewogenen Umgang mit Freizeit zu erlernen, etwas Gutes aus seinem Leben zu machen. Dazu braucht man weder Videospiel noch Fernseher, sondern Menschen. Und wenn man immer nur spielt, hat man schließlich keine Zeit mehr für wichtigere Dinge. Sprich' doch einfach mal mit ihr darüber!

FRAGEN-POTPOURRI

1. Ich besitze das Spiel 'Mario Paint', kann aber meine Trickfilme nicht aufnehmen. Könt Ihr mir helfen?
2. Würdet Ihr bitte mehr 'pixelerkennbare'

DAS Virgin-JAHR

KAUM ZU GLAUBEN! Ein ganzes Jahr lang könnt Ihr an dieser Stelle was abgreifen. Virgin macht's möglich. Zu gewinnen gibt's diesmal ...

ein SUPER NINTENDO & 1 COOL SPOT'-MODUL

Um mitmachen zu können, müßt Ihr uns lediglich die Titel dreier Virgin-Spiele für Nintendo-Konsolen nennen.

Die schreibt Ihr auf eine Postkarte und schickt sie an:

TOTAL! • Virgin 9/94 • Heilwigstr. 39 • 20249 Hamburg

Einsendeschluß ist diesmal der 14. Oktober '94



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

LAHMER PC'

1. Ich habe das Spiel 'Mortal Kombat' auf dem PC und auf dem SuperNintendo. Mein Computer ist ein 486 DX mit 40 MHz, und das SNES gerade mal ein 286-386 mit 4,77 MHz. Aber trotzdem ist die SNES-Version schneller. Wie kommt das?

2. Mortal Kombat belegt 2 MByte auf dem SuperNES, auf der Festplatte meines PC 7,5 MB. Wieso?

Michael Dechert, Neumagen-Dhron

TOTAL! antwortet:

1. Die Hardware des SNES ist auf die Bearbeitung von Spielssoftware ausgelegt und enthält Zusatzchips, die Aufgaben im Handumdrehen erledigen, die auf einem PC viel Rechenleistung erfordern – das Drehen und Zoomen eines Objektes zum Beispiel.

Ein weiteres Problem der PCs ist der 'Daten-durchsatz'. Das könnt Ihr Euch ungefähr so

vorstellen: Ihr habt ein großes Glas Wasser, das Ihr trinken wollt und das möglichst schnell, weil Ihr nämlich durstig seid. Nehmt Ihr einen dünnen



Strohalm, oder setzt Ihr das Glas an den Mund? Ihr setzt es an den Mund, ganz klar. Geht ja schließlich viel schneller.

Im PC ist das anders. Da habt Ihr einen Prozessor, der viel Power (Wasser) hat. Jetzt will er Daten zur Grafikkarte schicken. Das muß schnell gehen, damit er viele Bilder pro Sekunde darstellen kann, um eine Animation (z.B.) flüssig aussehen zu lassen. Dummerweise muß er aber die Daten über eine Schnittstelle (Strohalm) an die Grafikkarte schicken, über die das nicht so schnell geht. Die Folge:

Die Grafik wird hakelig. Inzwischen gibt es technische Möglichkeiten, das zu umgehen, aber nicht jeder hat eine geeignete Grafikkarte, und nicht jeder Programmierer ist gewitzt genug, um das hinzubekommen.

2. Hier summieren sich verschiedene Gründe. Die Sounddaten z.B. im SNES komprimiert gespeichert und vom Soundchip automatisch 'entpackt' und abgespielt, d.h. man hat einen viel geringeren Datenumfang, denn auf

dem PC geht das nicht. Hier muß der Programmierer der Soundkarte die Daten im 'Klartext' schicken, und der ist ganz einfach viel umfangreicher. Dazu kommen mehrere Daten-Sets für die verschiedenen Karten, die es so gibt. Bei der Grafik verhält es sich ähnlich. Grundlegendes Problem des PC:

Es gibt viel zu wenige festgelegte Standards, an die sich jeder Hersteller zu halten hat. Die Grafikkarte der Firma X kann dies und jenes, was toll ist, aber nicht standardisiert. Weil kaum jemand diese Grafikkarte besitzt, wird sie entsprechend selten von irgendwelcher Software ausgenutzt. VGA, bzw. MCGA (PC-Grafikstandards) ist zwar fein, und jede Grafikkarte kann es, aber fast jede ein bißchen anders als alle anderen.

Beim SNES ist die Hardware festgelegt. Alle Maschinen sind gleich. Jeder Programmierschritt bringt auf allen Maschinen dasselbe Resultat. Die Programmierer haben relativ leichtes Spiel (auch das SNES hat bei der Programmierung so seine Macken!), können tricksen, alles aus dem Gerät rausholen.

Der PC war nicht für Spiele gedacht, die Systemarchitektur kommt damit nicht klar. Mit einem PC zu spielen ist in etwa, wie mit einer Rohrzange Radmuttern zu lösen. Es geht, ist aber aufwendig. Die Kraft, die zur Verfügung steht, kann nicht gut umgesetzt werden.

SNES-SÜCHTIG

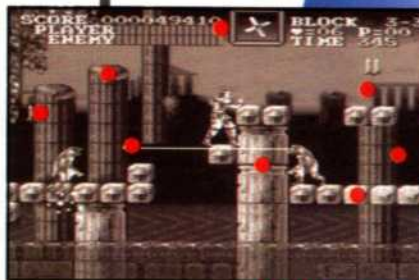
Meine Freunde nennen mich SuperNES-süchtig! Nur weil ich zuviel über Euch in der Schule rede! Dabei reden sie viel mehr über Computerspiele! Meine Frage lautet: Was kann ich dagegen tun?

Michael Drehobel, Tröstau

TOTAL! antwortet:

Lad' sie doch einfach auf ein geselliges Spielchen bei Dir ein, oder klink' Dich mal bei einer Runde Computerdaddel an. Sollte helfen. Mach' ein paar neue Kontakte, vielleicht Leute, die eine Konsole haben und mehr mit TOTAL! anfangen können ...

SUCHSPIEL- LÖSUNG



Na, alles gefunden? Nichts übersehen? Na dann: Herzlichen Glückwunsch von der Redaktion! Alle anderen können ja nochmal nachschlagen – zur Sicherheit.

ABGESPANNT

'Super Metroid' ... In der letzten TOTAL! (8/94) schreibt Ihr, daß man das Game in einer bestimmten Zeit durchzocken muß, um einen besseren Abspann zu sehen. Meine Frage ist deshalb auch: In welcher Zeit muß ich es denn durchkieseln? Und wieviel Prozent muß ich einsammeln?

Mein derzeitiger Rekord liegt bei 4:53 / 78% – keine Spur von dem besseren Abspann.

Habt Ihr schon mal überlegt, ob Ihr nicht auch den Abspann eines Games benoten solltet, falls einer vorhanden ist?

P.S.: Euren Rekord gilt es ersteinmal zu schlagen! Habt Ihr den besseren Abspann gesehen?

Marco Soukup, Bochum



TOTAL! antwortet:

Hast Du etwa nicht den beiliegenden Spieleberater durchgelesen? Wie dem auch sei. Ab 10:01h Lösungszeit bekommt man den Standard-Abspann. Wenn man das Spiel in einer Zeit zwischen 3:01h und 10:00h löst, nimmt Samus noch den Helm ab, bei drei Stunden oder weniger steigt sie gar aus dem Kampfanzug. Rettet man bei der Flucht aus

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

Tourian die friedlichen Wesen, denen man während des Spiels begegnet ist, sieht man bei der Flucht vom Planeten rechts deren Raumer. Das war's. Klar haben wir ihn gesehen. Daher haben wir das Bild, auf dem man Samus ohne Kampfanzug sieht. Den Abspann einzeln benoten? Nö. Fließt in die normale Wertung ein und wird im Text entsprechend angemerkt.

ZU FRÜH

Diese Frage ist bestimmt zu früh: Warum steht in der Anleitung von 'Super Metroid', daß der entführte Metroid der letzte war? Am Ende wird er verschossen. Gibt es keine Fortsetzung? Mein Bruder ist süchtig nach Videospielen, und immer ist etwas kaputt, oder es fehlt etwas, wenn er mein SNES zurückbringt. Aber blechen tut er nix! Was kann man dagegen tun?

**Martin
Magner,
Crailsheim**

TOTAL! antwortet:

Keine Fortsetzung? Bitte nicht! Aber Du hast recht, es wäre

blöd, ein Spiel 'Metroid' zu nennen, in dem kein Metroid vorkommt. Also, irgendwo, am anderen Ende der Galaxis wird's schon noch Metroiden geben. Oder in Crailsheim. Und wenn nicht, dann sucht Samus halt im nächsten Teil nach ihnen. Was Deinen Bruder angeht: Nicht mehr ausleihen, wegschließen.

TOTAL!

LESERSPIEGEL

TEIL 14



Und wieder ein Teil unserer beliebten Serie 'Videospiel-Schreine dieser Welt'. Heute sehen wir 'Sini' Jan-Peter Sombetzki bei seiner Mittagsandacht.

BESTELLBAR = ERHÄLTICH?

1. Warum testet Ihr nicht 'Dragon', 'Yogi Bear' und 'Jammit'? In einer älteren TOTAL! fragte ein Leser, wann 'Dragon' getestet wird. Eure Antwort war, daß das Spiel getestet wird, sobald es erhältlich sein wird. Nun, sie sind erhältlich. Auf der Rückseite von TOTAL! 8/94 kann man sie bestellen. Also, daran kann's nicht liegen.

**Christian Gaidzik,
Osterode**

TOTAL! antwortet:

Wenn man ein Spiel (vor-)bestellen kann, heißt das längst nicht, daß es auch erhältlich ist.

Überleg' mal. Du bist Händler und möchtest ein Spiel gut verkaufen, besser als die Konkurrenz. Wer ein Spiel zuerst liefern kann, nimmt anderen Händlern Kunden ab und verdient dadurch letzten Endes mehr Geld, bzw. sichert seine Existenz. Nun kommt aber ein anderer Händler auf die Idee, ein Spiel vorbestellbar zu machen. Er reserviert Dir eins und stellt sicher, daß Du es bei ihm kaufst – und nirgendwo sonst.. Schließlich hast Du's ja bestellt, und er hat Dich informiert, daß er's liefert, sobald er es hat.

Jetzt bist Du ein anderer Händler und siehst, daß Dir so Kunden abgejagt worden sind. Was also tun? Auch vorbestellen lassen. Früher als der andere. Noch früher. Und früher, und früher, und immer, immer früher. Aufgrund des Konkurrenzkampfs zieht der Kunde bei diesem 'Spiel' den Kürzeren. Er wartet auf die Ware, und wartet und wartet, Woche um Woche, Monat um Monat. Siehst Du die Problematik? Die Spiele sind bestellbar, weil es um Eure Marke geht, nicht etwa, weil sie schon erhältlich wären. Es bleibt eben schwierig ...

BUGS & DAFFY

COMPETITION

**Einmal der König sein,
voll absahnen und in die richtige
Kiste greifen ... Sunsoft macht's
möglich! Denn:**

TOTAL! + Sunsoft =

**8 x je ein Bugs Bunny:
Rabbit Rampage (SNES)**

&

**8 x je ein Daffy Duck
(GB) für Euch.**



Wer eins der Module gewinnen möchte, muß lediglich auf eine Postkarte schreiben, welche Note das Game 'Bugs Bunny: Rabbit Rampage' von TOTAL! bekommen hat und welches System sein eigen ist.

Das Ganze schickt er dann

bis zum 14. Oktober

(Einsendeschluß, Datum des Poststempels) an

TOTAL!

**Bugs & Daffy
Heilwigstr. 39
20249 Hamburg**

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, Mitarbeiter der ausrichtenden Firmen dürfen nicht teilnehmen.

**Viel Glück
wünschen Euch**

SUNSOFT®

und

TOTAL!



SNES

1-4 Spieler

Ubi Soft

Oktober

**Der Mensch ist ein soziales Tier – das wissen sogar die Spielehersteller. Hier kommt ein Gemeinschafts-
vergnügen der ganz besonderen Art!**

STREET RACER



Action im Mode 7 auf abwechslungsreichen Pisten



Die Helden des Spiels



Machen wir uns mal nichts vor: Wirklich neue Ideen auf dem Videospielektor sind selten. Umso erfreulicher, daß Ubi-Soft jetzt ausgerechnet einer der ältesten Spielgattungen ganz neues Leben einhaucht. Die Anzahl der Spieler macht's: „Street Racer“ ist der Welt erstes Rennspiel für Super Nintendo, an dem bis zu vier Spieler gleichzeitig mitspielen können. Wie das gehen soll? Der Bildschirm wird einfach in bis zu vier horizontale Streifen eingeteilt. Klar: Zu viert bleibt da nicht mehr viel Fläche für jeden einzelnen Spieler. Dank Mode 7 und

geschickter Wahl der Perspektive bleibt's aber erstaunlich übersichtlich und spielbar. Und: Selbst zu viert wird das Rennen nicht merklich langsamer. Hier haben die Programmierer anscheinend wirklich das letzte aus dem Super Nintendo herausgekitzelt, denn Street Racer braucht nicht einmal einen zusätzlichen Rechenknecht im Modul, sondern kommt ganz ohne FX- oder DSP-Chip aus. Davon dürfte sich

manch anderer mal eine Scheibe abschneiden! Spielerisch erinnert Ubi-Softs Multiplayer-Rennen ein wenig an das legendäre „Super Mario Kart“. Nicht nur, daß beide mit dem Mode 7 des SNES arbeiten –

nein, bei beiden Spielen wird zudem noch mit harten Bandagen gegeneinander gekämpft. Jeder der acht verfügbaren Fahrer bei Street Racer verfügt über andere Fähigkeiten und ziemlich unsportliche „Extras“ sprich Waffen. Damit keine Langeweile aufkommt, wird die fertige Version außerdem zehn Kurse mit jeweils bis zu vier Strecken enthalten. Und wer das Rennen satt hat, darf neben zwei verschiedenen Renn-Spielmodi gibt's im fertigen Spiel außerdem noch einen Crash- und einen sogenannten Soccer-Modus – ein abgefahrenes Fußballspiel mit Autos. Für Abwechslung wird also gesorgt sein, wenn die Street Racer voraussichtlich im Oktober auf die Tube drücken!

Gerald Arend

Action für bis zu vier Spieler!



Das kennt man: Zweispielermodus



Das ist neu: vier Spieler auf einmal!



**ACTION REPLAY
IST AUCH
ERHÄLTICH BEI**

TOYS 'R US

OTTO



Quelle

HERTIE

NECKERMANN

KARSTADT

**DISTRIBUTION:
VIDIS GMBH
HAMBURG**

GAME CHAMPION WIRD MAN MIT ACTION REPLAY MK 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).

FÜR MEGADRIE™
UND SNES™
NUR DM 149,-

NEW MEGA 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 !!!!!

NEW EINGEBAUTE CHEATS*

JETZT ENTHÄLT ACTION REPLAY EINE GANZE REIHE VON CHEATS, EINFACH DEN GEWÜNSCHTEN CHEAT AUS DER LISTE AUSWÄHLEN, TASTE DRÜCKEN, FERTIG !!

NEW "DEAD CODE" GENERATOR*

"DEAD CODES" SIND SUPER CHEATS, DIE ES ERMÖGLICHEN, KOMPLETTE SPIELTEILE ZU VERÄNDERN. DIE TOTALE SPIELKONTROLLE !! KEIN ANDERES PRODUKT BIETET DIE MÖGLICHKEIT FÜR "DEAD CODES".

NEW ERWEITERTER CHEATFINDER

MIT ACTION REPLAY HAT MAN NICHT NUR DIE MÖGLICHKEIT TAUSENDE VON CHEATS AUS DEM MITGELIEFERTEN CHEAT-BUCH ODER AUS DEN MONATLICH ERSCHEINENDEN FACHZEIT-SCHRIFTEN ZU BENUTZEN, SONDERN AUCH SELBST CHEATS HERAUSZUFINDEN. NEUES SPIEL ? SOFORT NEUE CHEATS !! KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE CHEATS !!

NEW 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 !!

NEW UNIVERSAL ADAPTER-FUNKTION*

ACTION REPLAY'S EINZIGARTIGE ADAPTER-FUNKTION MACHT ES MÖGLICH, U.S.A. UND JAPANISCHE SPIELE AUF DEUTSCHEN KONSOLEN ZU SPIELEN. ACTION REPLAY IST JETZT MIT EINEM NEUEM CUSTOM CHIP AUSGESTATTET, DER ES ERMÖGLICHT, "NTSC only"-SPIELE AUS DEN U.S.A. UND JAPAN ZU SPIELEN.

NEW 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.

KEIN UNNÖTIGES WARTEN
ACTION REPLAY HAT BEIDES, EINEN UNIVERSAL-ADAPTER*
UND EIN UNIVERSELLES CHEAT-SYSTEM.
EINFACH DIE NEUESTEN SPIELE KAUFEN UND SOFORT SPIELEN !!



* NUR SNES UND MEGADRIE

NEW MASTER SYSTEM™ DM 79,-
NEW GAME GEAR™ DM 79,-
NEW NES™ DM 99,-
NEW GAME BOY™ DM 59,-

SCHÜTZEN SIE SICH VOR GRAUIMPORTEN!!
ACHTEN SIE BEIM KAUF VON ACTION REPLAY AUF
DEUTSCHE ANLEITUNG, DEUTSCHE CLUBKARTE
UND "EUROSYSTEMS"-GARANTIESIEGEL

DEUTSCHE VERSION ENTHÄLT:
DEUTSCHE ANLEITUNG MIT
EINER GANZEN REIHE VON CHEATS,
REGISTRIERKARTE FÜR DEN
ACTION REPLAY CLUB
FÜR INFORMATIONEN ÜBER NEUE
CHEATS, TIPS & TRICKS, HOTLINE,
ANGEBOTE U.S.W.



DAS "DATAFLASH"-POWERPAKET:
ACTION REPLAY FÜR MEGADRIE™
ODER SNES™ WIRD JETZT INKLUSIVE
COMPETITION PRO™ 6 BUTTON JOYPAD
GELIEFERT - OHNE AUFPREIS!!!

★ Turbo Fire ★ Auto Fire ★ Slo-Mo
★ 8 Way Super Switch ★ 6 Fire Buttons
DIESES ANGEBOT IST NUR GÜLTIG,
WENN SIE IHR ACTION REPLAY DIREKT
BEI DATAFLASH KAUFEN.

SOLANGE DER VORRAT REICHT !!

SNES™ ADAPTER

SPIELE IMPORT-GAMES AUF DEM EUR. SNES™ DM 39,-

ADAPTER PROFESSIONAL
SPIELE IMPORT-GAMES UND SUPER GAMEBOY™ AUF EUR. SNES™ DM 69,-

MEGADRIE™

MEGA MASTER

SPIELE MASTER SYSTEM™-GAMES AUF DEM MEGADRIE™ DM 59,-

CDX

SPIELE IMPORT CD-GAMES AUF DEINEM MEGA CD™ DM 99,-

MEGA-ADAPTER

SPIELE IMPORT-GAMES AUF DEM EUR. MEGADRIE™ DM 39,-

WIE MAN BESTELLT

24 STUNDEN
BESTELLSERVICE
02822-68545

FAX
02822-68547

DATAFLASH GmbH
WASSENBERGSTR. 34
46446 EMMERICH
GERMANY



VERSANDKOSTEN DM 10,-
AUSLAND NUR VORKASSE + DM 15,-

SNES

1 Spieler

Lucas Arts

November



Der Stein des Anstoßes kommt ins Rollen: Vorsicht Indy, nicht an den zahlreichen Fallen hängenbleiben, das tut nämlich weh...

Es hat ziemlich lange gedauert, bis unser peitschenschwingender Archäologe auch auf dem SNES aktiv werden durfte. Aber die Wartezeit ist nun (fast) vorbei, wir durften schonmal einen ersten Blick auf Indys größte Abenteuer werfen.

Der Mann mit der Peitsche ist wieder da, diesmal schwingt er sie in alter Frische auf dem SNES. Wie es dazu kam, daß Indy mit einiger Verspätung nun doch noch sein Debut in der Nintendo-Welt geben darf, darüber haben wir Euch in der letzten TOTAL! schon berichtet. Jetzt wird es Zeit, das Game selbst etwas genauer unter die Lupe zu nehmen. Alle drei Kinofilme lieferten Vorlagen für die einzelnen Sequenzen, insgesamt sind satte 28 Level voller Action von Euch zu bewältigen. Die Story beginnt, wie sollte es auch anders sein, mit Jäger des verlorenen Schatzes' und der Erforschung des peruanischen Tempels. Genau das Richtige, um sich

ordentlich einzuarbeiten und den Umgang mit der Peitsche zu üben: Sie ist natürlich Indys wichtigstes Werkzeug im Umgang mit den Widrigkeiten des Abenteuerlebens, in einigen Levels bekommt er auch eine Pistole als Argumentationsverstärker spendiert, für ausweglose Situationen bleibt immer noch eine der raren Handgranaten als letzte Rettung. Die Beherrschung der hohen Kunst des Peitschenschwingens ist lebenswichtig: Mit ihr lassen sich nicht nur die zahlreichen Gegner ausschalten, sie ist auch die einzige

Drei Filme in einem Modul

Möglichkeit, um die vielen Abgründe unbeschadet überqueren zu können. Diese Technik erfordert viel Übung, und nur wer sie wirklich beherrscht, der wird Erfolg haben. Gut beherrschen sollte man übrigens auch die Schulterrolle, mit der sich Indy blitzschnell durch enge oder knifflige Passagen kugeln kann. Nach dem relativ gemütlichen Einstieg folgt einer der etwas nervigeren und frustfördernden Autoscroller, frei nach dem Motto 'Wie bitte, noch kein Leben verloren? - Dann wird es aber langsam Zeit...': Unaufhaltsam rollt die riesige Steinkugel, und wenn Indy sich nicht schnellstens aus dem Staube

macht (wobei er natürlich nicht in den zahlreichen Fallen hängen bleiben sollte), so bekommt er eine ziemlich schmerzhaft Delle in seinen Schlapphut. Die nächsten beiden Level sind der Episode sind Nepal gewidmet, hier muß



Indy im Visier der Gangster: Wo ist die nächste Deckung?

Richtig, Herr Jones, bei den Tierchen da unten handelt es sich um Schlangen.

Donovan, zerlegt in handliche Einzelteile, nervt ganz gewaltig.



INDIA

GREATEST ADVENTURES



zunächst eine eisige Bergswelt durchquert werden, bevor sich Indy in Ravens brennender

Kneipe, aufwärmen' kann. Weiter geht es nach Kairo, wo Indy zur Abwechslung mal Aladdin spielt und sich bei Tag und Nacht als Fassadenkletterer betätigt sowie beim Autoscroller mit dem Heuwagen mal wieder Leben lassen darf. Der Rest der Episode klingt mit einigen netten Jump&Run-Levels an der Ausgrabungsstelle aus, zum krönenden Abschluß darf sich Indy mit den Geistern aus der Bundeslade auseinandersetzen.

'Der Tempel des Todes' beginnt mit einer recht originellen Sequenz, bei der Indy im Club Obi Wan das rettende Gegengift erhaschen muß. Leider haben ihn dabei die Fieslinge im Visier ihrer Waffen, so daß es ganz praktisch ist, wenn man von Zeit zu Zeit mal eine kleine Verschnaufpause in der Deckung eines Klaviers einlegt. Anschließend wird noch eine kleine Kletterpartie in den Straßen von Shanghai eingelegt, dann kommt schon die spektakuläre Rutschpartie mit dem Schlauchboot durch den Himalaya. Das Labyrinth im Palast von Pankot ist zwar recht zeitraubend, allerdings kann man hier noch einige Extraleben einsammeln, die für die spätere Erforschung des Tempels des Todes

ANA JONES

Auch im kühlen Gebirge kann es manchmal heiß hergehen. Schießwütige Gegner sind nur ein Teil der örtlichen Gefahren.



Die 28 Level unterscheiden sich teilweise ganz erheblich von einander.



Keine Müdigkeit, Indy! Mit dem Feuer ist wirklich nicht zu spaßen.



Mit dem Schlauchboot im Gebirge? Das ist echter Abenteuerurlaub!



Eine kleine Einlage à la Pilotwings findet sich ebenfalls im Spiel



Achtung, Ihr habt nur begrenzt Zeit, um den Bösewicht zu besiegen

und der Minen dringend benötigt. Anschließend folgt die rasante 3D Fahrt durch die Mine in der Lore, bei der Indy durch gezielte Schüsse Weichen stellen und Hindernisse aus dem Weg räumen muß. Gegen diese furiose Hatz sieht der eigentliche Endgegner auf der

dig auf der Hut vor plötzlichen Feuerwänden sein muß. In Schloß Brunwald werden ordentlich Nazis verprügelt, die anschließende Flucht aus dem Schloß ist zwar recht kurz, erfordert aber Euer ganzes Talent als Peitschenschwinger. Im Zeppelin

darf nochmals etwas herumgeprügelt werden, danach gibt es sogar eine kleine Luftkampf-einlage. Nach der Absolvierung der fallengespickten 'drei Prüfungen' darf sich Indy im Finale mit dem zum Zombie mutierten Donovan herumbalgen.

Alles in allem ist also ziemlich viel zu tun. Zwar sind einige Level relativ kurz ausgefallen, der recht hohe Schwierigkeitsgrad gleicht das aber teilweise wieder aus. Den eher biedereren Jump&Run-Levels stehen teilweise spektakuläre 3D-Level gegenüber, so daß immer wieder Überraschungen zu erwarten sind. Die Action wird eingerahmt durch digitalisierte Filmbilder und von einem packenden Soundtrack untermalt. Bis November werdet Ihr Euch leider noch gedulden müssen, aber vielleicht wird das Game ja ein potentieller Kandidat für Euren Weihnachtswunschzettel?

Michael Anton



Im Palast können ordentlich Punkte gesammelt werden, die eines der begehrten Extraleben bringen.

bröckelnden Hängebrücke dann eher blaß aus. Natürlich fehlt auch 'der letzte Kreuzzug' nicht, er startet in den Katakomben von Venedig, wo sich Indy nicht nur mit diversen Kanalaratten und Messerwerfern auseinandersetzen, sondern auch stän-



Mit den Schwertschwingern in den Straßen von Kairo ist wirklich nicht zu spaßen. Schnell zuschlagen!



Was mag wohl in dieser Kiste stecken? Vielleicht hätte der den Deckel doch besser zulassen sollen. Klar, das Indy die ganze Sache jetzt allein ausbaden muß.



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...?

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.

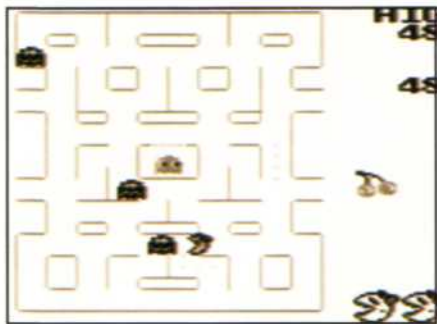
NEGATIV!

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!





Die etwas kleine Perspektive, die das ganze Labyrinth zeigt

Der vergrößerte, scrollende Ausschnitt ist wesentlich schöner.

Unten: farbig, dank Super Game Boy

MS. PAC-MAN

Die einzige Dame, die trotz ihrer Freßsucht nicht zunimmt: „Ms. Pac-Man“

Als „Pac-Man“ vor Jahren die Spielhallen eroberte, war es einer der erfolgreichsten Videospielautomaten seiner Zeit. Als zweiter Teil dieser Reihe folgte „Ms. Pac-Man“. Bleibt nur die Frage, ob diese späte Umsetzung des Klassikers für den Game Boy noch zeitgemäß ist.

Ms. Pac-Man müßt Ihr auf der Jagd nach Punkten durch vier verschiedene Labyrinth steuern und Drops fressen lassen. Nach dem Genuß eines „Power-Drops“ könnt Ihr für kurze Zeit die vier Geister, die Euch jagen, fressen. Alle zwei Level gibt es ein neues Labyrinth, nach dem achten wiederholen sie sich. Neben zwei Schwierigkeitsstufen gibt es auch zwei Perspektiven. In der einen seht Ihr das komplette Spielfeld, in der anderen einen vergrößerten Ausschnitt. Einzige Neuheit an dieser Umsetzung: der Zweispieler-Modus. Über Link-Kabel miteinander auf Punktejagd zu gehen, ist das Highlight dieses Spiels.

Der Sound wurde Original übernommen, leider ist es kein Genuß, dieser fossilen Melodie zu lauschen. Die Grafik ist durchschnittlich, schade ist nur, daß die vier Geister nicht zu unterschei-

den sind. In der Automatenversion waren sie unterschiedlich schnell, und sie bewegten sich nach verschiedenen Mustern. So ist Ms. Pac-Man ein netter Versuch ein altes Game umzusetzen. Das Spielprinzip ist leider leicht verfälscht worden, jedoch gibt es dafür einen witzigen Zweispieler-Modus.

Michael Koczy



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

TOTALI - CHECK

Genre	 Action
Levels	 4 Labyrinth
Schwierigkeitsgrad	 ansteigend
Continues	 keine
Speicherkapazität	 1 Mbit
Erhältlich	 ab sofort

FAZIT
4+

GAME BOY

1-2 Spieler

Nintendo

70 DM

Virtual Reality

auf Deinem Game Boy!



Das Spiel zum Kultfilm der „Rasenmäher-Mann“

Das Beste in einem:

Sensationelle 3-D Flugsequenzen.

Super High-Tech Beat'em Up.

Jump and Run der Extraklasse.

4 reale und 12 virtuelle Welten.

Auf einem megagroßen Game Boy Modul.

JETZT bei Deinem Händler!

GAME BOY

THE LAWNMOWER MAN © 1994 Sales Curve Interactive Limited. Licensed from Allied Vision LTD/The Big Red Trading LTD. All Rights Reserved. The Lawnmower Man is a trademark of Sales Curve Interactive. Distributed by SONY Electronic Publishing under exclusive license.

Game Boy™ and the official seals are registered trademarks of Nintendo.



SNES**1 Spieler****Empire****DM 130**

Diesen Ausruf hört Ihr, wenn Ihr „Yogi Bear's Cartoon Capers“ in den Schacht Eures SNES schiebt. Frisch erwacht aus dem Winterschlaf, stellt Yogi fest, daß in seinem „Jellystone Park“ Bauarbeiten an einer Chemiefabrik begonnen haben. Yogi muß den ganzen Park durchqueren, um den Ranger vor der Gefahr zu warnen, damit die Arbeiten gestoppt werden können.

Lebenspunkte besitzt Yogi keine, dafür aber Kuchen. Wenn er auf

▲ POSTIV! ▲

Schöne Hintergründe, schöne Hintergründe ... ach ja und schöne Hintergründe.

seinem Weg einen seiner Freunde berührt, teilt er ein Stück des Kuchens mit ihm. Verliert Yogi einen ganzen Kuchen, muß er den Level von vorn beginnen. Verliert er all seine Kuchen ist das Spiel zu Ende.



Auch im Bergwerk trifft Yogi auf viele Freunde, die er auf seine nette Art vor der Gefahr warnt



Mittlerweile wird fast jedes Zeichentrickthema als Videospiel umgesetzt. Darum darf auch Meister Petz nicht fehlen. Eben noch im Winterschlaf, jetzt voll in Action. Achtung:

„Here comes Yogi!“

YOGI BEAR



Völlig aufgeregt über die schlimme Nachricht, macht Yogi sich auf, den Park zu retten

So erläutert das zumindest die Spielanleitung. Statt seinen Kuchen zu teilen, kann er seinen Freunden auf die Köpfe springen. So kann er sie vor der Gefahr warnen, und diese können sich in Sicherheit bringen (Selten wurde in der Redaktion beim Lesen einer Anleitung so herzlich gelacht).

Einstellungen lassen sich bei diesem Jump&Run keine vornehmen. So startet Ihr mit nur drei Leben und keinem Continue. Als Extras sind zahlreiche Picknickkörbe verteilt, die, springt Yogi auf sie, ihn zu höhergelegenen Plattformen füh-

ren können. Ansonsten bessern sie das Punktekonto auf. Verstreute Uhren lassen sich ebenfalls einsammeln. Diese geben Yogi mehr Zeit, wenn er in den versteckten Bonusleveln nach Extraleben sucht. Die entsprechenden Eingänge muß man in den diversen Landschaften finden. Ansonsten ist das Game nicht besonders abwechslungsreich. Bis zur fünften Stufe konnten wir gerade sechs verschiedene Gegner, pardon „Freunde“ zählen. Die ersten vier Level sind zudem Winterlandschaften, die sich kaum voneinander un-



terscheiden. Eine Fahrt in einer Bergwerkslore oder „Biber-Surfen“ bieten da wenig Abwechslung. Ebenso seicht ist die Musik des Spiels, da ist das bißchen Sprachausgabe am Anfang schon hörenswerter. Die schönen Hintergrundgrafiken wurden mit teilweise niedlichen, dafür lieblos animierten Figuren bestückt. Diese tauchen immer an denselben Stellen auf, so daß man, bis auf einige unfaire Stellen, kaum Mühe hat die Level durchzuspielen. Yogis geringe Leben sind die einzigen

▼ NEGATIV! ▼

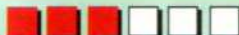
Wenige Leben, keine Continues, unfaire Stellen, wenig Abwechslung, Lange-weile statt Spielspaß.

Hindernisse auf diesem Weg. Alles in allem haben wir es hier mit einem Game der unterdurchschnittlichen Art zu tun. Spielerisch ist es langweilig und gelegentlich auch frustrierend. Halte lieber wieder Winterschlaf, Yogi!

Michael Koczy

Yogi Bear

Gameplay



Leichte Steuerung, aber simpler Levelaufbau. Abwechslung war für die Designer wohl ein Fremdwort. Unfaire Stellen sind nicht selten.

Dauerspaß



Für das Game werden sich wohl kaum Liebhaber finden, zu unterdurchschnittlich ist es.

Grafik



Die gelobten Hintergrundgrafiken haben hier die Wertung nach oben gedrückt, die Animationen der Figuren waren es nicht.

Sound



Der Sound ist als seichtes dahinplätscherndes Gedudel ohne jegliche Highlights einzuordnen.

TOTALI - CHECK

Genre Jump&Run
Levels 20
Schwierigkeitsgrad mittel
Continues keine
Speicherkapazität 8 MBit
Erhältlich ab sofort

FAZIT
4

**Aber unser
pelziger Freund
tummelt sich nicht
nur auf dem SNES.
Hier kommt „Yogi
Bear's Gold Rush“
für den Game Boy.**

Das ganze Geld des Jellystone Parks wurde vom fiesigen Jake geklaut. Yogi muß den Zaster finden, damit der Park nicht schließen muß. Sieben Level mit insgesamt 20 Stages muß der Bär durchlaufen, um Jake gegenüberzutreten. Im Spiel sind ferner zwölf Safes verteilt, in denen das Geld des Parks versteckt ist.

An Voreinstellungen stehen allerdings nur Leben (ein bis vier) und Continues (ein oder zwei) zu Auswahl, ein Paßwortsystem sucht man vergeblich. Nach den Formalitäten macht Yogi sich in üblicher Jump&Run-Manier auf die Suche. Dabei läuft ihm böses Getier über den Weg. Seine einzige Waffe ist sozusagen sein Gewicht, denn er kann Gegner nur besiegen, indem er auf sie springt. Die

YOGI BEAR's GOLD RUSH



Auf seiner Suche nach dem Geld des Jellystone Parks muß Yogi Bear allerlei Gefahren widerstehen. Diese Spinnen sind noch die harmloseren Gegner.

recht ideenreichen Level bieten eine Menge Abwechslung, auch die Anzahl der verschiedenen Gegner kann sich sehen lassen. Bei Grafik



Ein Tänzchen in Farbe am Wasserfall? Der Super Game Boy macht es möglich.

und Sound wird es da schon trauriger. Während die Hintergründe noch in Ordnung sind, ist z.B. die Animation von Yogi unterer Durch-

das Spielerohr. Ansonsten hat das Game keine weiteren Tiefpunkte. Die Steuerung ist leicht und es macht Spaß, die komplexen Stages zu erkunden. Mit Yogi Bear's Gold Rush erhaltet Ihr leichte Kost, die trotzdem unterhaltsam ist.

Michael Koczy

Gameplay	■■■■■
Dauerspaß	■■■■■
Grafik	■■■■■
Sound	■■■■■
TOTAL - CHECK	
Genre	Jump & Run
Levels	7 mit 20 Stages
Schwierigkeitsgrad	einfach
Continues	einstellbar
Speicherkapazität	2 MBit
Erhältlich	ab sofort



GAME WIRTSCHAFT

nice price

fun & power

SUPER NES

Donkey Kong Country demn. erhält.	Empire Strikes Back dt 119,-	Mega Man Soccer us 79,-	Space Ace dt 69,-	Virtual Soccer dt 79,-
Impossible Mission demn. erhält.	Equinox dt/us 99,-/89,-	Mega Man X dt 95,-	Stanley Cup Hockey us 99,-	Where i.t. World is Carmen S.D. dt 129,-
Pitfall Harry demn. erhält.	Slam Masters us 129,-	Metal Marines dt 129,-	Star Trek 'Next Generation' us 119,-	Winter Olympics dt 119,-
7th Saga us 129,-	Eye of the Beholder us 129,-	Mortal Kombat 2 dt/us 139,-	Star Wars dt 109,-	Wizardry 5 us 129,-
Aero the Acrobat dt 109,-	F-Zero dt 29,-	Mickey's Ultimate Challenge us 69,-	Streetfighter II Turbo dt 119,-	World Cup Striker dt 119,-
Actraiser 2 us 119,-	F-1 Roc 2 (Exhaust Heat 2) us 129,-	Might & Magic II dt/us 129,-	Stunt Race FX dt/us 109,-	World Cup USA 94 dt 119,-
Aladdin dt/us 119,-/69,-	Fatal Fury 2 us 129,-	Mr. Nutz dt 99,-	Sunset Riders dt 129,-	WWF Royale Rumble dt 129,-
Alien vs Predator dt 119,-	Fatal Fury Special jp 159,-	Mystical Ninja dt/us 119,-/59,-	Super Air Diver dt 109,-	X-Kaliber us 99,-
Art of Fighting us/dt 69,-/129,-	FIFA Soccer dt 109,-	Mystical Quest dt/us 79,-/49,-	Super Battletoads us 29,-	Yogi Bear dt 109,-
Battlecars us 109,-	Final Fantasy 2 us 129,-	NBA Jam dt/us 129,-	Super Bomberman us/4-Player Adap. 139,-	Young Merlin dt 129,-
Beauty & the Beast dt 99,-	Final Fight 2 dt 109,-	NHL Hockey 94 dt 99,-	Super Conflict dt 119,-	Zool dt 109,-
Bill Walsh College Football us 59,-	Flintstones dt 119,-	Nigel Mansel us/dt 99,-/119,-	Super Gameboy mit Spielberater dt 95,-	Zombies dt 109,-
Boxing Legends of the Ring us 39,-	Goof Troop dt 99,-	Pac Attack dt 119,-	Super Hockey dt 99,-	6-Spieler Adapter 59,-
Breath of Fire (ähn. Secret o.Mano) us 139,-	GP-1 Motorcycle dt 109,-	Paladins Quest us 119,-	Super Metroid us/dt 129,-/109,-	60Hz Adapter NTSC (Nur 1 Stecker) 39,-
Bugs Bunny dt 129,-	Hyper Volleyball dt 119,-	Pinball Dreams us 99,-	Super Pinball 'Behind the Mask' jp 99,-	ASCII-Pad dt/us 49,-
Capcom MVP Football us 119,-	Joe & Mac 3 us/jp 99,-	Pirates of the Darkwater dt 129,-	Super Streetfighter 2 us 139,-	Action Replay 2 50/60Hz 99,-
Champion World Class Soccer dt 99,-	John Madden 94 us/dt 119,-/129,-	Plok dt 89,-	Super Tetriscan dt 119,-	Dual Turbo Remote Pad nur us 99,-
Chester Cheetah 2 us 69,-	Jurassic Park dt 119,-	Pocky & Rocky us/dt 69,-/129,-	T2-The Arcade Game dt 99,-	Game Madge dt 79,-
Choplifter 3 us/dt 99,-/109,-	Jungle Book us/dt 129,-	Populous II dt 119,-	T2 Judgement Day us 89,-	Programmierb. Universal Adap. 59,-
Clay Fighter us/dt 129,-	King Arthur's World dt 69,-	Ren & Stimpy Show us 59,-	Tetris II Limited Ed./Tetris III 169,-/139,-	100% Kompatibel 59,-
Claymates us 119,-	King of Dragons us/dt 119,-/109,-	Robocop vs Terminator us 119,-	Tetris Flash us/jp 109,-/139,-	RGB-Kabel us/dt 29,-
Cool Spot us/dt 109,-/119,-	Knight's of the Round us/dt 129,-/109,-	Rock'n Roll Racing dt 119,-	Top Gear II dt 109,-	SNES Morefun-Set 295,-
Cotton 100% jp 139,-	Legend us 109,-	Run Saber dt 69,-	Turn & Burn us 59,-	SNES Powerstation 189,-
Desert Fighter pal 119,-	Lost Vikings dt 99,-	Schlumpfe dt 99,-	Turtles Tournament Fighters dt 129,-	SNES 3-Set 299,-
Desert Strike us 79,-	Lufia us 129,-	Secret of Mana us/dt 129,-/109,-	Ultima us 129,-	SNES US 1Pad/RGB-Kabel/220V 249,-
Dschungelbuch us/dt 129,-	Lord of the Rings us 139,-	Sensible Soccer dt 109,-	Ultimate Fighter us 129,-	Super-4 Pad dt 19,-
Dragon us/dt 129,-	Mario Allstars dt 89,-	Shanghai us 69,-	Untouchables us 129,-	UMBAU: SNES 50/60Hz/Schacht 79,-
EINZELSTÜCKE ab 19,-	Mario's Time Machine dt 119,-	Skyblazer dt 109,-	Utopia dt 119,-	Verlängerungskabel 19,-
	Mechwarrior dt 129,-	Soccer Shootout us 129,-		

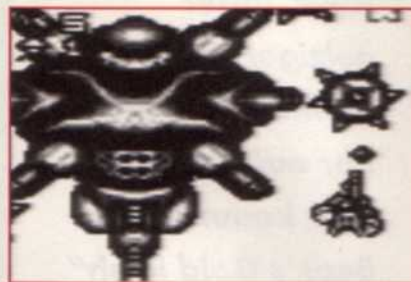
TEL 089/5438088

GAMETRON GmbH, Häberlstraße 26, 80337 München • Öffnungszeiten: Mo - Sa, 10 bis 20 Uhr, Fax 089/534254

Wir verkaufen auch Spiele für MEGA DRIVE, Amiga, CD32, PC, NEO-GEO, NEU: Manga-Videos, Gamefan 8., EGM 9., Baseball Accessoires (T-Shirts/Streetball), Marty-Drive, NES, GAMEBOY und CD-ROM! Solange der Vorrat reicht! WIR SUCHEN GESCHÄFTSPARTNER IN DER SCHWEIZ UND ÖSTERREICH!

AN- UND VERKAUF GEBRAUCHTER SPIELE, Gebrauchte-Spiele-Zentrale 089/534115

Versandkosten DM 9,- zzgl. Nachnahme, ab DM 250,- frei, Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse. Auskunft über Neuheiten und weitere Angebote telefonisch. Auch Ladenverkauf! Händleranfragen erwünscht. Nur solange Vorrat reicht. Unfreie- und Nachnahmesendungen werden nicht angenommen. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.



Eine Super Probotector-Umsetzung für den Game Boy? Auf den ersten Blick ein absurdes Konzept! Factor 5 hatten jedoch keine Berührungsängste und stellten sich der großen Aufgabe.

PROBOT



Das NES kam bereits in den Genuß von zwei Probotector-Ballereien, und auch auf dem Game Boy gab es vor einigen Jahren schon ein Spiel

der Serie, welches für damalige Verhältnisse durchaus begeistern konnte und selbst aus heutiger Sicht noch seine Qualitäten hat (Tip: Augen auf bei Grabbeltisch-Gelegenheiten!). Im Bild seht Ihr die japanische Originalversion.

Info für Interessierte: Japaner und Amerikaner kennen die Serie unter dem Namen 'Contra'. Im Original wird die Alien-Invasion nämlich nicht von Robotern, sondern von ramboartigen Söldnern zurückgeschlagen. Für die deutsche Version wurden wegen Indizierungsgefahr die menschlichen Kämpfer in Maschinenwesen verwandelt. Spielerisch blieb allerdings alles beim alten.



Die deutsche Version wurde wegen Indizierungsgefahr die menschlichen Kämpfer in Maschinenwesen verwandelt. Spielerisch blieb allerdings alles beim alten.

wegen Indizierungsgefahr die menschlichen Kämpfer in Maschinenwesen verwandelt. Spielerisch blieb allerdings alles beim alten.



Panzerfahren macht Laune. Wenn einem nur nicht immer diese lästigen Fußgänger in die Ketten geraten würden ...



Auch in Schwarzweiß was fürs Auge: P2 auf dem 'normalen' GB



Wer ein Super Nintendo sein eigen nennt, kennt Super Probotector (Wenn nicht, hat er zumindest etwas verpaßt!). Bombastische Soundeffekte, fantastische Grafiken und der exzessive Einsatz von Spezialeffekten sowie die gnadenlose Ausnutzung der SNES-eigenen Hardwarefähigkeiten (z.B. Mode 7) katapultierten Konamis Actionorgie in den Olymp der Referenzmodule. Doch es gab auch ein paar Kritikpunkte: Die Spielbarkeit war zwar o.k., aber strenggenommen lebte das Spiel

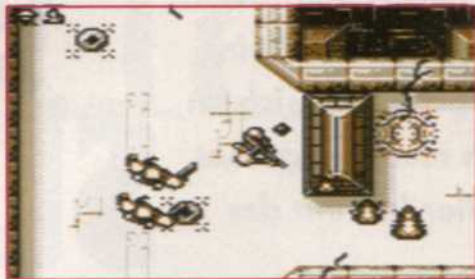
POSTN!
Action ohne Ende, viel Abwechslung, fantastische Grafik und Sounds. Auf dem GB kaum besser zu machen.

Doch vor kurzem sorgte eine Meldung für Aufsehen: Konami bringt eine Game-Boy-Version! Und diese Umsetzung entsteht 'außer Haus', und zwar unter der Regie der Kölner Programmiertruppe Factor 5! Der Hintergrund: Konami war von deren Super-Nintendo-Erst-

lingswerk 'Super Turricon' so ange-
tan, daß sie die Deutschen für
'Probotector 2' auf dem Game Boy
verpflichteten. Eigentlich ein kleines
Wunder, denn üblicherweise ent-
stehen Konami-Spiele nur unter strenger
Aufsicht in den heimischen (japanischen)
Entwicklungsabteilungen. Die Tatsache,
daß die 8-Bit-Kiste nicht unbedingt ideale
Voraussetzungen für ein solches Vorhaben
bietet, schien dabei niemanden zu stören.
Aber schließlich handelt es sich hier ja um ein Game-
Boy-Spiel, und nicht jeder GB-User wird
bisher in den Genuß von Super Probotector
gekommen sein. Um die Uneingeweihten

nicht zu kurz kommen zu lassen, noch einmal ein Blick darauf, worum es eigentlich geht:
Ein Kampfbroboter läuft durch horizontal scrollende Level und schickt, ausgestattet mit Unmengen an aufsammlbaren Extrawaffen, Horden von Aliens dorthin zurück,

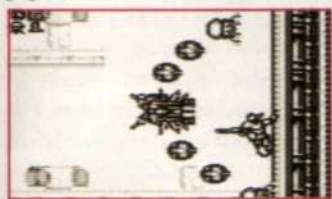
Die Level zwei und vier werden in der Draufsicht gezeigt. Hier könnt Ihr in alle Richtungen laufen und müßt feindliche Stationen finden und zerstören



ECTOR 2

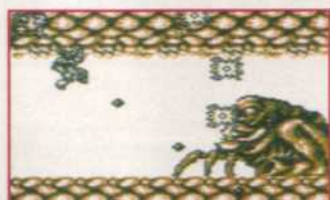


wo der Pfeffer wächst. In zwei Leveln wird das martialische Geschehen in der Draufsicht präsentiert (wobei natürlich das Mode-7-Drehen des Untergrundes auf dem GB entfällt). Daß er dabei auch gigantische Zwischen- und



Endgegner vom Screen fegt, versteht sich ja wohl von selbst. Verständlich, daß wir recht skeptisch waren, als das Modul in unserem Redaktions-Game-Boy landete. Doch dem Testerauge bot sich ein verblüffender Anblick: Das war tatsächlich Super Probotector im Westentaschenformat, was da vom LC-Display leuchtete.

Natürlich wird der Super-Probotekundige einige Zwischengegner, den kompletten vierten Level und den Zweispieler-Modus vermissen. Die Gründe dafür sind leicht nachvollziehbar: einerseits natürlich die fehlenden Hardwarefähigkeiten, andererseits aber auch der man-



gelnde Speicher (opulente 4-MBit-Module kann sich halt nur Nintendo selbst leisten). Ein weiterer Pluspunkt für das Kölner Werk: Probotector 2 unterstützt die Fähigkeiten des Super Game Boys. Und während bei Nintendos 'Donkey Kong' die SGB-Effekte noch mit der Lupe gesucht werden mußten, sind sie

NEGATIV!
Wie gesagt: Mit fünf Leveln ist der Umfang etwas gering ausgefallen.
Hoher Schwierigkeitsgrad.

bei Probotector 2 nicht schwer auszumachen: Bis zu 13 Farben und zusätzliche Soundeffekte versüßen dem Spieler das Geschehen auf dem TV-Screen. Außerdem weist das Spiel ein genial durchdachtes Paßwortsystem auf. Bei manch anderen

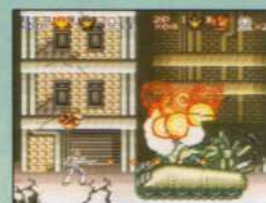
SNES



GB



Ein kleiner Vergleich mit dem großen Vorbild: Viele der SNES-Attraktionen wurden in beeindruckender Weise übernommen: Der gewaltige erste Obermotz ist genauso mit von der Partie wie der Angriff des heranzoomenden Flugzeuges in der Mitte des ersten Levels. Auf einige Elemente wie den Panzer im ersten Level sowie den kompletten vierten Level muß man aber leider verzichten.



Spielen werden in Dutzenden von Stellen gerade mal der Level notiert, hier merkt sich das komfortable vierstellige System sämtliche aktuellen Spieldaten. Ideal also, um auch mal ein Spielchen zwischendurch in Angriff nehmen zu können.

Fazit: Spieler mit arg begrenzten finanziellen Mitteln sollten Ihren Pfennig (bzw. Ihre ca. 70.000 Pfennige) zweimal umdrehen, bevor sie einen Kauf in den engeren Kreis der Erwägungen ziehen. Denn während bei Super Probotector sechs Level schon nicht die Welt waren, wurde hier der Umfang noch einmal reduziert. Solch unbegrenzten Spielspaß wie bei einem 'Mario Land' oder einem 'Zelda IV' darf man hier nicht erwarten! Wer diese Probleme allerdings nicht hat und ein cooles Actiongame für seinen Handheld sucht, wird mit Pro-

botector 2 bestens bedient. Für den Super-Game-Boy-Besitzer rentiert sich der Kauf sowieso, falls er seine Hardware mal ausgenutzt sehen will (sofern man bei den bescheidenen Features des SGB davon reden kann).

Klaus-Dieter Hartwig

Probotector 2

Gameplay



Wer auf Action steht, kann kaum mehr verlangen. Im Vergleich zum Super NES vermißt man jedoch den Zweispieler-Modus.

Dauerspaß



Probotector 2 bringt einfach Fun. Leider insgesamt nur fünf (sehr abwechslungsreiche) Level. Etwas mehr hätte da nicht geschadet.

Grafik



Gigantische Endgegner, endlose Feindesscharen und tolle Effekte. Vergleichbares ist auf dem Game Boy kaum zu finden.

Sound



Fetzig Musik (Erinnerungen an C-64-Zeiten werden wach) und Sounds heizen die Stimmung an. Nutzung der SGB-Features.

TOTAL! - CHECK

Genre Action
Levels 5
Schwierigkeitsgrad einstellbar
Continues 3
Speicherkapazität 2 MBit
Erhältlich ab September

FAZIT
2+

SNES

1-4 Spieler

Capcom

DM 130

Wer ‚Capcom‘ hört, denkt unweigerlich an ‚Super Street Fighter 2‘, die Nummer eins der Prügelspiele. Aber Capcom hat sich im ‚Beat ‘em Up‘-Genre noch nicht ausgetobt. Wrestlefans aufgepaßt: Hier kommt der neue Champion!

SATUR SLAM



‚Titanic Tim‘ macht hier aller klar. Aus diesem Griff gibt es für ‚El Sringray‘ kein Entkommen mehr

Nachdem das Wrester-Fieber aus den USA ins heimische Germany übergeschwappt

und hierzulande die Vermarktungsmaschinerie ange laufen ist, war ‚WWF Royal Rumble‘ ein Jahr lang das beste Modul in diesem Sektor. Vom ‚Undertaker‘ bis zu ‚Mr. Perfect‘ hatten all die Großen des amerikanischen Wrestling ihren Auftritt. Es war nur eine Frage der Zeit, bis andere Firmen auf den Zug aufspringen würden, um sich auch ein Stück des Kuchens abzuschneiden. Daß Capcom nun sein „Saturday Night Slammasters“ präsentiert ist nur logisch, führt doch diese Firma mit ihrer Street-Fighter-Trilogie die inoffizielle Hitliste der SNES-Prügelspiele an.

Es ist ruhig geworden in der Wrester-Welt. Ewig dieselben Kämpfe, dieselben Ergebnisse. Es gab nichts Neues und Aufregendes mehr in diesem Sport. Endlich wird eine neue Herausforderung für die Großen des Wrestling geschaffen: die ‚Capcom Wrestling Association‘. Jetzt können sich Kämpfer aus aller Welt neu beweisen. Neun Städte sind die Austragungsorte, sogar Hannover ist dabei.

Vor einem ‚Pin‘ darf natürlich nach Herzenslust zugeschlagen werden



Vier Spieler gleichzeitig

Der Oberhammer an diesem Game ist: Vier Spieler können gleichzeitig in den Ring steigen. Endlich wird Prügelssoftware zu den längst erhältlichen Multiadaptern geliefert. Wer zu viert auf den Spielspaß des ‚Battle Mode‘ bei „Super Bomberman“ abfährt, für den ist dieses Modul fast ein Muß. Im Optionsmenü können Schwierigkeit, Zeitlimit und Buttonbelegung festgelegt werden.

Der ‚Single Match Mode‘

Allein oder zu zweit könnt ihr im ‚Single Match Mode‘ einen von acht Wrestlern anwählen, und Euch von Stadt zu Stadt um die ganze Welt kämpfen. Der Verlierer im Zweispieler-Modus kann

entweder aussteigen, und der Gewinner fightet allein weiter, oder mit einem neuen Herausforderer (natürlich auch mit demselben) wieder in den Ring steigen. Seid Ihr allein, könnt Ihr mit unbegrenzten Continues die Welt bereisen. Habt Ihr alle Gegner geschlagen, kommen noch zwei geheimnisvolle Kämpfer: ‚Jumbo „Flap“ Jack‘ und ‚Scorpion‘. Diese könnt ihr im ‚Single Match Mode‘ nicht anwählen (wie im ersten ‚SF‘).

Der ‚Team Battle Royal Mode‘

Dafür ist dies im ‚Team Battle Royal Mode‘ möglich. Zwei Zweierteams treten hier gegeneinander an. Munter kann sich dann bis zum letzten Wrestler eine heiße Schlacht geliefert werden. Optimal ist natür-

Fazit

Alles in allem ist ‚Saturday Night Slammasters‘ ein Wrester-Modul, das begeistert. Die Anleihen, die Capcom bei ‚SF‘ gemacht hat, integrieren sich gut in das Gameplay. Störend ist nur die leichte Unausgewogenheit zwischen den Fightern (Das wird aber bei ‚Slammasters Turbo‘ bzw. ‚Super Slammasters‘ bestimmt behoben.). Den Blick auf ‚Super SF‘ gerichtet, sind acht bzw. zehn Kämpfer auch nicht die Welt, jedoch fürs Spiel ausreichend. Slammasters scheint hier noch in den Kinderschuhen zu stecken, wie seinerzeit das erste ‚SF‘. Dies ist auch der Grund, warum ‚Slammasters‘ nur die Note 2 erhält. Gemessen am heutigen Videospielmarkt

ist dieses Game zwar gut, aber eben nicht sehr gut. Schaut Euch das erste ‚Street Fighter 2‘ oder das ‚WWF Royal Rumble‘ an. Die würden heute nicht mehr so gut im Test abschneiden, dafür sind die Standards in Animation, Grafik, Sound etc. zu sehr gestiegen. Trotzdem, mit ‚Slammasters‘ erhaltet Ihr das z.Z. beste Wrester-Game, das auf dem Markt ist. Jeder, der auf ‚Beat ‘em Ups‘ steht, darf beruhigt in den Ring steigen.

Michael Koczy

DAY NIGHT MASTERS

lich die Vierspieler-Besetzung (erstmalig bei einem Prügelspiel). Seid ihr zu wenig Leute, ersetzt der Computer die fehlenden. Netterweise kann man den eigenen Partner nicht verletzen, denn aufgrund der Hektik auf dem Bildschirm sind Verwechslungen leicht möglich.



Nur
zwei
Spiel-
Modi
und
zehn

zwei Bildschirmbreiten und scrollt nach Bedarf auch in vertikaler Richtung. Endlich mehr Platz zum Wrestling, hatte der Ring bei 'WWF RR' doch nur die Größe eines Bildschirms. Ruft der Schiri "Fight", ist volle Action angesagt. Sprünge, Würfe, aus dem Ring steigen, Halten und Schlagen, den Gegner in die Seile werfen, alles ist drin.

Die Fighter bewegen sich sehr flüssig, sind jedoch nicht so prima animiert wie bei 'Super SF 2'.

Ansonsten sind die Figuren sehr detailliert und groß dargestellt. Kleine Gags und nette Animationen der jubelnden Sieger (in gewohnter 'SF'-Manier) runden die Darstellung der Wrestler ab. Überra-



'WWF Royal Rumble', war ein Jahr lang das beste Wrestling-Game. Immer noch unerreicht ist der 'Royal Rumble'-Modus mit allen Kämpfern.



Kämpfer sind allerdings ein wenig mager, wenn man 'WWF RR' als Vergleich heranzieht. Hier hätten sich Capcoms Prügel-Profis mehr einfallen lassen können.

Tolle Stimmung in der Arena

Ist die Entscheidung für Modus und Fighter gefallen, geht es ab in den Ring. Nacheinander laufen die Kontrahenten unter Applaus und Scheinwerfergewitter in die Arena. Die musikalische Untermauerung ist das ganze Spiel über sehr passend. Fetziger 'Heavy Metal'-Sound und Sprachausgabe unterstreichen den positiven Eindruck. Neu und spektakulär klingen die Samples jedoch nicht.

Der Ring, in dem die Athleten aufeinandertreffen, geht über ca.

schend ist, daß nur drei der sechs Joypadbuttons mit Funktionen belegt wurden. Es gibt einen Schlag, einen Sprung und einen Pin-Knopf. Jedoch ist das fürs Spiel absolut ausreichend, es soll ja auch mehr gecatcht als geprügelt werden. Die Steuerung ist somit schnell zu erlernen.

Ring frei ...

Steht ihr nah genug beim Gegner und drückt den Richtungs- und Angriffsbutton gleichzeitig, wird Euer Gegenüber festgehalten und kann mittels Steuerkreuz geworfen oder in die Seile geschleudert werden. Den Kontrahenten drei Sekunden am Boden zu halten (Pin), ist der schnellste Weg zum Sieg. Energiebalken zeigen die

Mit diesen Jungs ist nicht gut Kirschenessen!



Die Endgegner 'Scorpion' und 'Jumbo' könnt ihr nur im 'Team Mode' spielen



'The Great Oni' mit der dezenten Frisur ist gefürchtet wegen seines brutalen 'Cyclone Kick'



'El Stingray' ist der Macho unter den Wrestlern, seine Flugangriffe hauen jeden Gegner um



Richtig, es ist Mike Haggar aus 'Final Fight 2'. Sein Hobby: Schurken aufmischen



'Alexander The Grater' verteilt am liebsten kräftige Ohrfeigen. Sein ziviler Beruf: Schlachter

Verfassungen der Wrestler an. Ist ein Fighter durch viele Treffer zu erschöpft, kann er sich nicht mehr aus einem Pin befreien und verliert somit den Kampf. Gewonnen wird ferner, wenn der Gegner aufgibt oder sich 20 Sekunden lang außerhalb des Rings aufhält. Um die Fights noch interessanter zu gestalten, haben alle Kämpfer allgemeine 'Special Moves': Jeder kann aus dem Ring heraus springen, eine z.B. herumliegende Pritsche aufheben und damit auf den Gegner eindreschen. Geht ein Gegner zu Boden, darf wahlweise nach ihm getreten oder ihm an den Haaren gezogen werden. Selbstverständlich kann man sich auch mit dem ganzen Körper auf ihn werfen.

Jeder Fighter hat zudem noch zwei eigene Spezialattacken: Um je eine Schlag- und Wurftechnik handelt es sich hierbei. In gewohnter SF-Manier (ich hab aufgehört, die Parallelen zu zählen) wird für deren Einsatz am Joypad ge-

dreht und auf Buttons gedrückt. Auf sonstige Fernwaffen wurde verzichtet, es soll ja bekanntlich körperkontaktfreudig agiert werden. Aber so mancher Wrestler ist gegenüber anderen im Vorteil. Muß man für den Spezialangriff des 'Großen Oni' nur auf zwei Knöpfe gleichzeitig drücken, so muß bei 'Titanic Tim' das Steuerkreuz um 180 Grad gedreht werden.

Slammasters

Gameplay



Leicht erlernbare Steuerung, 'Special Moves' à la Capcom. Jedoch leichte Unausgewogenheit zwischen den Wrestlern.

Dauerspaß



Bis zu vier Spieler gleichzeitig, max. 10 Fighter zur Auswahl, bestes Wrestling-Game was es z.Z. gibt. Leider nur zwei Spiel-Modi.

Grafik



Schönes Intro und detaillierte Figuren. Nur die Animation der Wrestler hätte etwas fließender und die Hintergründe abwechslungsreicher sein können.

Sound



Capcoms typische Untermauerung: stimmungsvolle Sounds mit digitalisierter Sprachausgabe. Hätten aber auch mal andere Samples sein können.

TOTAL - CHECK

Genre Prügelspiel
Levels 9 Städte
Schwierigkeitsgrad einstellbar
Continues unbegrenzt
Speicherkapazität 24 MBit
Erhältlich ab September



SNES**1-2 Spieler****JVC****DM 120**

Wie fein, ein
kleines
Bonuslevel...

MAGIC BOY



Lauter niedliche Stofftiere
sind die Gegenspieler im
Plastic Palace...



Zauberlehrlinge haben es wirklich nicht leicht. Das gilt insbesondere dann, wenn sie hoffnungsvolle Hauptdarsteller in einem Jump&Run sind und jede Menge haarsträubende Aufgaben zu erledigen haben...



Mit seinem blauen Freizeitdress und dem modischen roten Umhang sieht der Held dieses Games irgendwie aus wie Superman in den Flegeljahren. Aber unterschätzt ihn nicht, der kleine Zauberjunge hat es faustdick hinter den Ohren. Seine Aufgabe ist es, allerlei störendes Ungeziefer, das sich in der näheren Umgebung versammelt hat, einzufangen und fachgerecht zu entsorgen. Damit er die Tierchen einsammeln kann, muß er sie zunächst betäuben, hier leistet ihm sein Zauberstab wertvolle Dienste. Das Ding versprüht nämlich Betäubungskugeln und kann durch das Einsammeln von Bonusgegenständen noch leistungsfähiger gemacht werden. Liegen die Gegner ersteinmal benommen am Boden, so braucht sie unser Held nur noch einzusammeln und schnellstmöglich loszuwerden. (Denn wenn die Biester aufwa-

▲ POSTIV! ▲
Viele knifflige Puzzles fordern den Grips heraus; ansprechende Optik, überschaubares Spielprinzip.

▼ NEGATIV! ▼
Etwas hakelige Steuerung, viele unfaire Stellen sorgen für Frust, recht wenig Abwechslung vorhanden.

weise die verschiedenen Schaltplatten, auf die der Kleine treten kann oder muß: Einige von ihnen hindern ihn nur am Springen, andere wiederum lösen nach kurzer Zeit eine Lavaexplosion aus oder sind schlicht und einfach sofort tödlich. Heimtückisch auch die Eisfelder, die kontrollierte Bewegungen recht schwer machen, oder Plattformen, die sich beim Betreten unwiederbringlich auflösen. Oder jene Sprungfedern, die den Helden zur Seite oder in die Höhe katapultieren: Sie sind zwar an vielen Stellen recht hilfreich, oft kann die Reise aber auch in eines der recht unangenehmen Säurebecken führen. Und damit es nicht ganz so einfach wird, gibt es natürlich auch noch eine Art Zeitlimit: Einmal besiegte Gegner tauchen nach einiger Zeit wieder auf, und wehe, wenn der Weg zu ihnen inzwischen versperrt ist... Zum Glück gibt es aber zahlreiche Boni zu sammeln, die sich meistens in besonderen Blöcken befinden, manchmal aber auch erst sichtbar werden, wenn man bestimmte Wände oder Gegner unter Beschuß nimmt.



In der Welt der Zukunft wimmelt es nur so von Raumschiffen und riesigen Robotern



Diese Art, nach oben zu kommen, ist schon etwas ungewöhnlich und bedarf einiger Übung. Aber vorsicht: Es gibt keinen Weg zurück, also beeilt Euch gefälligst.



Action in der Wasserwelt? Feucht-fröhliches Vergnügen ist anders!

chen während sie der Bursche mit sich herumschleppt, so hat das recht fatale Folgen, wie auch jedwelcher direkter körperlicher Kontakt mit den Tierchen.) Allerdings gestaltet sich das 'Kammerjägersdasein' doch nicht ganz so einfach, denn die Hatz findet in einem Gewirr aus Gängen und Plattformen statt, in dem auch viele andere Gefahren und Hindernisse auf unseren Helden lauern. Hinterhältig sind beispiels-

Durch vier unterschiedliche Welten mit jeweils acht Abschnitten führt die Hatz, ist der erste Durchlauf absolviert, folgt sofort der zweite - mit neuen Leveln und verschärftem Schwierigkeitsgrad. Letzterer ist stellenweise tierisch hoch, manchmal sogar recht unfair. (Als ob man mit der etwas hakeligen Steuerung und der leicht ungenauen Kollisionsabfrage nicht schon genug zu tun.) So bleibt ein etwas zwiespältiger Eindruck zurück: Trotz vieler netter Ideen und kniffliger Puzzles bleibt doch ein recht hohes Frustrationspotential zurück. Wer wirklich auf niedliche Plattformpuzzles steht, der sollte ruhig mal einen Blick riskieren, ein absolutes Muß ist das Game aber nicht..

Michael Anton

Magic Boy

Gameplay

Viele knifflige Puzzles, aber kaum wirklich echte Abwechslung. So müssen solche Spiele wohl leider nun mal sein, oder?

Dauerspaß

Einige recht unfaire Stellen und Features sorgen doch für etwas Frust, wer Paßwörter verwendet, bekommt Continues abgezogen. Wie nett...

Grafik

Putzige Sprites, knallbunte Level und einige erstaunliche Effekte bieten einiges fürs Auge. Erstaunliche Leistung für 4 MBit...

Sound

Im Prinzip klingt ja alles ganz nett, spätestens nach dem dritten Abschnitt einer Welt aber keimt der Verdacht mangelnder Abwechslung.

TOTALI - CHECK

Genre Jump&Run
Levels 64
Schwierigkeitsgrad mittel/hoch
Continues 3/Levelcodes
Speicherkapazität 4 MBit
Erhältlich ab sofort

FAZIT
3-

Gnadenlos billig !!



07461-79001

Achtung:
Neue Tel. Nr.

Auszug aus unserer Preislise

Adraiser 2 us.	109,95	Legend us.	129,95	Samurai Showdown: jp.	Vorb.	3 DO	Vorb.	Atari Jaguar	569,-
Action Replay Pro 2	109,95	Lord of Kings us.	Vorb.	Sensible Soccer d.	99,95	Grundgerät NTSC	99,95	incl. Cybermorph	
Andre Agassi Tennis	119,95	Lemmings II us.	Vorb.	Saturday Night Slam jp.	99,95	Grundgerät RGB	1249,-		
Art of Fighting us.	69,95	Lethal Enforcers/Out us.	159,95	Smash Tennis	119,95			Brutal Sports Football	139,95
Arcus Odyssey us.	139,95	Lufia us.	135,95	Speedracer us.	Vorb.	Demolition Man	Vorb.	Raiden	99,95
Barkley Shut up & Jam us.	144,95	Mario & Wario us.	Vorb.	Speedy Gonzales us.	Vorb.	Burning Soldier	Vorb.	Crescent Galaxy	99,95
Battle Tank 2	124,95	Medwarrior d.	139,95	Star Wars II	135,95	Escape from Monster	99,95	Dino Dudes	99,95
Breath of Fire us.	139,95	Mega Man X d.	99,95	Star Trek Next Gen. us.	139,95	Fifa Soccer	Vorb.	Club Drive	Vorb.
Brain Lord us.	149,95	Mega Man Soccer us.	129,95	Striker II (World Cup)	119,95	Jurassic Parc	39,95	Alien vs. Predator	Vorb.
Choplifter III	99,95	Metal Marines	129,95	Super Bomberman II us.	Vorb.	Mega Race	Vorb.	Redline Racer	Vorb.
Clay Fighter Tournament	Vorb.	Might & Magic III us.	129,95	Super Bases Loaded 2 us.	149,95	Microcosm	119,95	Tiny Toons	Vorb.
Clay Mates us.	119,95	M.K. II	129,95	Super Gameboy	99,95	Out of This World	79,95	Joypad	59,95
Desert Fighter	129,95	Mr. Nutz d.	109,95	Super Metroid d.	119,95	Real Pinnball	119,95		
Dragon	Vorb.	Mystical Ninja us.	89,95	Super Nova us.	119,95	Road Rash	99,95	Wir haben die neusten Games !!	
EEK the Cat us.	119,95	NBA Jam	124,95	Super Streetfighter II	145,95	Sewer Shark	59,95		
Equinox	89,95	Ninja Warriors us.	139,95	Smurfs (Schlumpfe)	119,95	Shock Wave	89,95		
Eye of the Behol. us.	139,95	Night Mansel d.	129,95	Tale Spike McFang us.	139,95	Star Control	129,95		
Fatal Fury Special jp.	199,95	Obitus us.	Vorb.	Taris II us.	119,95	Total Eclipse	119,95		
Feivel d. Mauswanderer	119,95	Operation Alien us.	119,95	T-2 Arcade Game	49,95	Way of Warrior	119,95		
Fido Dido us.	129,95	Pac Attack d.	99,95	Turn and Burn us.	Vorb.	Who Shot Jomy Rock	119,95		
Fifa Internat 1 Soccer	99,95	Pirates Dark Water	119,95	Ultima Ruins of Virt. us.	Vorb.	3-DO Joypad	219,95		
FX Trax (Stunt Race)	109,95	Pinnball Dreams us.	119,95	Undercover Cops us.	129,95	Japanese Games in Stock			
F1 ROC II us.	139,95	Prehistoric Man us.	Vorb.	Untouchables us.	134,95	Neo GEO CD			
Infrarot Joypad 2 Player	99,95	Rock n' Roll Racing	109,95	World Heroes II us.	139,95	Grundgerät	1049,-		
Jungle Book	129,95	R-Type III eur.	89,95	Wizardry 5 us.	139,95	alle Games am Start			
Knight of Round Table	129,95	Royal Rumble d.	89,95	Winter Extreme us.	139,95				
King of Dragons us.	129,95	Secret of Mana us.	139,95	World Cup Soccer us.	134,95				

Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten, dt. = deutsche Module, us. = amerikanische Module, jp. = japanische Module. Umtausch ist ausgeschlossen, defekte Ware wird ersetzt. Unser Blitzservice: Alle Bestellungen (Lagerware) bis 18 Uhr werden noch am selben Tag verschickt. Vorb. = Vorbestellungen möglich, lieferbar ab Sept./Okt. 94. Inhaber: Alexander Sprung

Ruft an: 07461-79001
Mo.-Fr.: 10 - 19 Uhr
Sa.: 10 - 14 Uhr

Besucht unsere Ladengeschäfte (hier kein Versand)

BAYREUTH
Kulmbacherstr. 10
Tel.: 0921 - 513400

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

HERFORD
Mindenerstr. 38
Tel.: 05221 - 86126

ESSEN
Rüttenscheiderstr. 181
Tel.: 0201 - 777225

DÜSSELDORF
Kölherstr. 25
Tel.: 0211 - 1649409

Tradelink Eltast. 8 78532 Tuttlingen
Tel.: 07461-79001 Fax: 07461-79003
 Händleranfragen erwünscht, Franchisepartner gesucht

SNES**1 Spieler****Sony****DM 150**

TURN AND BURN



Ganz im Gegensatz zu „Super Battle-tank 2“ (Test auf Seite 30) hat der Spieler bei diesem Programm allerdings zu keiner Zeit festen Boden unter den Füßen. Denn hier wird nicht mit einem Panzer durch die Gegend getuckert, sondern in einer F-14 Tomcat werden waghalsige Manöver geflogen. So über wesentlich mehr Bewegungsfreiraum verfügend, müssen ebenfalls zahlreiche Missionen zur Zufriedenheit Eurer militärischen Führung absolviert werden.

Ausgangspunkt einer jeden Mission ist ein Flugzeugträger, auf dem die F-14 stationiert ist. Seid Ihr startklar, so gebt Ihr maximalen Schub, und ab geht's. Erste Ziele sind immer ein paar MiGs, die im Luftraum umherschwirren und denen Ihr den Garaus machen müßt. Dabei könnt Ihr auf die Bordkanone oder aber auf diverse Luft-Luft-Raketen zurückgreifen, wie zum

Neben „Super Battle-tank 2“ schickt Sony Imagesoft diesen Monat noch ein durch und durch kriegerisches Spiel ins Rennen um die Gunst des Käufers. Sein Name: „Turn and Burn“.

POSTIV!

Gute Grafik mit Mode-7-Spielereien, Paßwort-Funktion.

NEGATIV!

Turn and Burn wird zu schnell langweilig, Soundeffekte könnten besser sein.

Die Sicht nach hinten verrät: MiGs auf sechs Uhr

Beispiel der AIM-9 „Sidewinder“. Während bei den ersten drei Missionen lediglich feindliche MiGs dran glauben müssen und sich starke Ansätze von Langeweile breitmachen, geht es doch ab Operation 4 ein wenig abwechslungsreicher zu. Zwar müssen auch hier zunächst einige Flieger vom Himmel geputzt werden, doch dann wartet noch ein nettes Bodenziel auf Euch, das Ihr bearbeiten müßt, damit Gefangene gerettet werden können. Letzteres müßt Ihr jedoch nicht selbst machen, sondern geschieht automatisch. Besonders hübsch an den Boden ist, daß sie wunderbar soft gezoomt werden. Nach Beendigung eines Auftrags geht es zurück zum Flugzeugträger, wo eine korrekte Landung verlangt wird. Dabei etwas falsch zu machen, grenzt allerdings schon fast an ein Wunder.

Im Vergleich zu „Super Battle-tank 2“ ist „Turn and Burn“ – was wörtlich übersetzt soviel heißt wie „dreh und brenn“ – nicht gar so abwechslungsreich. Nach ein paar Stunden ist man der grafisch gut

gemachten, aber ein wenig langweiligen Luftkämpfe über. Auch wenn die Angriffe auf Bodenziele nicht unbedingt vor Originalität strotzen, so machen sie doch nicht nur dank der hübschen Zoomerei deutlich mehr Spaß.

Wäre Turn and Burn eine Ecke abwechslungsreicher und wären die ermüdenden Luftkämpfe am Anfang jeder Mission nicht, so hätte es sich sogar ein „gut“ verdienen können.

Hans-Joachim Amann



Eine MiG hat's gerade erwischt, die zweite darf sich auch gleich verabschieden ...



Die feindlichen Geschütze auf dieser Ölplattform müssen ausgeschaltet werden

Turn and Burn

Gameplay



Anfangs kann das Gameplay gut gefallen, auf Dauer bietet es aber deutlich zu wenig Abwechslung.

Dauerspaß



Zu Beginn sehr hoch, läßt die Motivation nach den ersten acht Missionen doch rasch nach.

Grafik



Bodenziele werden flüssig gezoomt. Die Luftkämpfe sind besser in Szene gesetzt als bei anderen Games der Sparte.

Sound



Die Soundeffekte passen zum Spielgeschehen, könnten aber deutlich besser sein.

TOTAL! - CHECK

Genre Action
Levels 16
Schwierigkeitsgrad 2 Stufen
Continues Paßwort
Speicherkapazität 16 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
3-

Landung perfekt – Mission beendet (kleines Bild oben). Der Übersichtsschirm zeigt, wo feindliche Objekte sind

Wird eine MiG per Rakete abgeschossen, so wird dies in der Mitte des Cockpits in einer Full-Motion-Video-Sequenz gezeigt





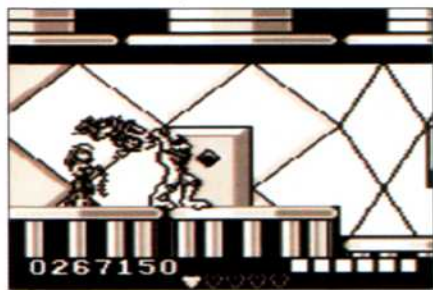
Unsere fünf Helden live und in Farbe

BATTLE TOADS DOUBLE DRAGON

Im Januar noch
auf dem SNES,
jetzt für den GB:
Das Killerkröten-
kommando
kommt!

Damals testeten wir die SNES-Version von „Battletoads – Double Dragon“ mit einer 4+. Neun Monate sollten für Sony Zeit genug sein, um die Umsetzung des „Beat'em Ups“ für den Game Boy zu verbessern.

Die „Dark Queen“ hat sich mit dem „Shadow Boss“ verbündet und will mit dem riesigen Raumschiff „Colossus“ die Erde erobern. Aber die „Battletoads“ und die Zwillinge Billy und Jimmy, auch „Double Dragons“ genannt, nehmen den Kampf zur Rettung der Erde auf.



Fünf Figuren stehen also zur Auswahl, um sich durch das Raumschiff zu prügeln. Über 20 Spezialattacken schwärmt Euch die Anleitung vor, doch im Spiel braucht Ihr nur den B-Knopf zu drücken. Je nach Level und Gegner werden die „Moves“ automatisch ausgeführt. So könnt Ihr Euch mit Leichtigkeit (und drei Continues) durch die simplen Stages prügeln. Die Gegner sind teilweise sogar so nett und warten,

wenn Ihr noch mit einem anderen zu tun habt. Grafisch ist das Game ein Trauerspiel: unpräzise Spriteabfragen, ein Toad sieht aus wie der andere, schlechte Animation. Musikalisch wird dem geneigten Ohr nur Durchschnitt geboten. Wer ein gutes „Beat'em Up“ sucht, sollte eher mal bei den artverwandten Ninja Turtles probieren.

Michael Koczy



„Fight“ ist auch gleichzeitig das Motto der Battletoads. Drückt nur ständig auf den B-Knopf und Euch kann nichts passieren

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

TOTALI - CHECK

Genre	 Action
Levels	 mehrere
Schwierigkeitsgrad	 einfach
Continues	 3
Speicherkapazität	 1 MBit
Erhältlich	 ab sofort

FAZIT 4-

ZUBEHÖR SUPER NINTENDO

GAME MAGE	DM 109,-
INFRARED PADS (2 STCK)	DM 119,-
FREEDOM FIGHTERS (INFRARED)	DM 99,-
50/60 HZ ADAPTER (DAMIT LAUFEN EURE IMPORT SPIELE)	DM 39,-
BIJ FAUF EINES IMPORT GAME NUR	DM 29,-
JOYPAD VERLÄNGERUNG 2,5METER	DM 12,-
FIRE MOUSE	DM 49,-
XTERMINATOR (DAS MOGELMODUL)	DM 99,-
TOPFIGHTER JOYSTICK	DM 139,-
SN PRONEO JOYSTICK	DM 99,-
SN PROPAD	DM 35,-
RGB/SCARTKABEL	DM 29,-
SCART UMSCHALTER MIT KABEL 2 FACH	DM 79,-
SCART UMSCHALTER MIT KABEL 2 FACH	DM 99,-
ACTION REPLAY PRO 2	DM 109,-
SUPER SCOPE LICHTKANONE MIT 6 SPIELE	DM 99,-SN

TRIPAL TAP 6 SPIELER ADAPTER SONDERAKTION.

TRIPAL TAP 6 SPIELER ADAPTER	DM 59,-
FIFA SOCCER	DM 119,-
MIT TRIPAL TAP	DM 149,-
WORLD CUP STRIKER	DM 139,-
MIT TRIPAL TAP	DM 169,-
SECRET OF MANA (US)	DM 149,-
MIT TRIPAL TAP	DM 179,-
NHL HOCKEY 94	DM 119,-
MIT TRIPAL TAP	DM 159,-
JOHN MADDEN 94	DM 119,-
MIT TRIPAL TAP	DM 159,-
NBA JAM	DM 129,-
MIT TRIPAL TAP	DM 159,-

BEACH GAMES

-Versand Tel. 09341/3121 Laden-

SUPER NINTENDO DEUTSCHE SPIELE !!!

BUGS BUNNY	DM 129,-
CYPERNATOR	DM 69,-
DRAGON	DM 119,-
DAFFY DUCK (MIT T-SHIRT)	DM 99,-
DESERT STRIKE	DM 129,-
DSCHUNGBUCH	DM 129,-
DESERT FIGHTER	DM 139,-
EMPIRE STRIKES BACK (STAR WARS 2)	DM 129,-
FIFA SOCCER	DM 99,-
FINAL FIGHT	DM 119,-
FLASH BACK	DM 99,-
FLINSTONES	DM 99,-

MORTAL KOMBAT II (ab 10/9)



SONDERPREIS DM 133,-!!!, LIEFERUNG NUR SO-
LANGE VORRAT REICHT! - BITTE VORBESTELLEN!!!

F1 POLE POSITION	DM 99,-
GOOF TROOP	DM 99,-
YOGI BEAR	DM 119,-
MEGA MAN X	DM 99,-
METAL MARINES	DM 129,-
MYSTICAL NINJA	DM 129,-
MR. NUTZ	DM 99,-
MIGHT & MAGIC	DM 139,-
MECHWARRIOR	DM 99,-
NBA JAM	DM 129,-
NHL HOCKEY	DM 109,-
PINBALL DREAMS	DM 99,-
PRINCE OF PERSIA	DM 69,-
PARODIUS	DM 69,-
PIRATE OF THE DARK WATER	DM 129,-
POCKY & ROCKY	DM 99,-
ROCK 'N' ROLL RACING	DM 109,-
R TYPE 3	DM 109,-
SECRET OF MANA	DM 129,-

TELEFONISCHER BESTELLSERVICE

MO.-FR. 8.30-18.30

SA. 10.00-13.00 UHR - UNTER TEL.:

09341-3121 ODER 61041

SUPER METROID (MIT BUCH)	DM 119,-
SUPER PANG	DM 119,-
STRIKER	DM 79,-
SUNSET RIDERS	DM 69,-
TINY TOON	DM 59,-
TERMINATOR ARCADE	DM 79,-
SUPER CONFLICT	DM 129,-
WORLD CUP SOCCER '94	DM 119,-
WORLD CUP STRIKER	DM 129,-
WORLD CLASS SOCCER	DM 79,-
SHOP LIFTER	DM 119,-
PLAYMATES	DM 119,-
SUPER BATTLE TANK 2	DM 139,-
TURN & BURN	DM 139,-

SUPER NINTENDO US IMPORT GAMES

SUPER STREETFIGHTER II US	DM 149,-
SATURDAYNIGHT SLAM MASTERS	DM 139,-
SPIKE McFANG	DM 129,-
WISSARDRY 5	DM 139,-
ULTIMA FALSE PROPHET	DM 139,-
EYE OF THE BEHOLDER	DM 139,-

STARWING

Das brillante Super-FX-Polygon-Shoot 'em-Up-Epos von Shigeru Miyamoto (der damit das „ultimate Ballerspiel“ schaffen wollte), gehört eigentlich in jede gutsortierte Spielesammlung. Dank ungewöhnlicher 3D-Perspektive, origineller Ideen und gewohnt perfekter Spielbarkeit

Marke Nintendo kommt man an StarWing nicht vorbei.



NOTE 1-

PARODIUS

Die witzige Ballerspiel-Parodie gehört zu den gehaltvollsten (und lustigsten) Shoot'em Ups überhaupt. Technisch einmalig: Trotz endloser knuddeliger Feindesscharen ist nicht das geringste Ruckeln in Sicht. Einfach total genial!



NOTE 1-

SUPER ALESTE

Leider ist dieses technische Meisterwerk nur als Import-Modul erhältlich. In der Sparte „vertikales Shoot'em Up“ ist „Super Aleste“ von Compile auf Nintendos „Großem absolut konkurrenzlos“. Vergleichbare Spiele wie „Pop'n Twinbee“ oder „Firepower 2000“ sitzen da

qualitativ ganz eindeutig in der zweiten Reihe.



NOTE 1-

SUPER METROID/METROID

Was soll man zu Super Metroid noch sagen? Die Redaktion ist sich ausnahmsweise einmal einig (fast jedenfalls): Aufgrund der überragenden Spielbarkeit, des gewaltigen Umfangs und des fantastischen Leveldesigns ist dies eines der besten Spiele aller Zeiten! Wer nicht völlig begeistert ist ... der hat halt Pech gehabt. Und Metroid gehört sowieso seit Urzeiten zum Besten, was das NES zu bieten hat. Nur die GB-Version fällt da leider etwas aus dem Rahmen.



NOTE 1



Sind Actionspiele wirklich eine aussterbende Art? Zumindest scheint es so, denn wenn man sich die Liste der Ausgaben unten ansieht, fällt sofort auf, daß in den

Name	System	Note	Ausgabe
(Super) Metroid	SNES, NES	1,2+	8/94, 6/94
StarWing	SNES	1-	6/93, (9/94)
(Super) Probotector	SNES, NES	1-,2+	4/94
Parodius	SNES, GB	1-,2+	6/94
Super Aleste	SNES	1-	9/93
Flashback	SNES	1-	1/94
Castlevania III	NES	2+	3/94
Super Castlevania	SNES	2-	7/94
Castlevania 1+2	GB	-	-
Mega Man X	SNES	2	5/94
Mega Man 4	NES	2-	5/94
Mega Man 3	GB	2	6/93
Super Turricon	SNES	2+	11/93
Super Bomberman	SNES	2	9/93

letzten Monaten reine Actionspiele nur noch als Classik auftauchen. Nur den Genre-Mixen wie ‚Super Metroid‘ oder ‚Flashback‘ scheint noch eine Zukunft beschieden zu sein.

SUPER PROBOTECTOR/PROBOTECTOR

Obwohl es zu den ersten SNES-Spielen gehört, brannte Konami mit dieser Actionorgie ein Grafik-, Sound- und Effektf Feuerwerk ab, daß noch heute seinesgleichen sucht. Das muß man einfach gesehen haben! Aber: mit sechs Levels relativ kurz geraten. Die Super-Game-Boy-Umsetzung sowie das NES-Probotector zählen ebenfalls zur Action-Elite.

NOTE 1-



MEGA MAN

Er darf natürlich in der Auflistung nicht fehlen. Die Menge seiner Spiele wird zunehmend unüberschaubarer (Ende des Jahres etwa 15 auf diversen Konsolen). Eine echte Spitzenwertung blieb Mega Man jedoch bisher aufgrund verschiedener Mängel versagt.



NOTE 2

CASTLEVANIA

Seit Jahren geht die peitschenschwingende Belmont-Familie auf allen Systemen auf Vampirjagd. Dabei gehört die lauflastige Actionserie in punkto Grafik, Sound und vor allem Spielwitz zur Oberliga (auch die damals gnadenlos unterbewertete SNES-Version).



NOTE 2+

FLASHBACK

Obwohl schwer zu definieren ist, ob „Flashback“ nicht vielleicht doch eher ein Action-Adventure oder gar ein Jump&Run ist, taucht es nun schließlich auf dieser Seite auf, da es eben bisher noch nicht Erwähnung fand. Bei den Abenteuern um den beeindruckend animierten Helden Conrad Hart ist auf jeden Fall ein gerüttelt Maß an Denkarbeit gefordert, um die zahlreichen Rätsel zu lösen.



NOTE 1-

SCHNELL, SCHNELLER...

THEO KRANK VERSAND

☆ SUPER NINTENDO ☆

Super-Game-Boy	99.-
Super Nintendo More Fun Set	339.-
mit Super Game Boy, S.Mario World	
Power Station SN	199.-
Action Replay Pro 2 SN	99.-
Infrarot Joypads SN	89.-
Battle Toads/Double Dragon	99.-
Bugs Bunny	134.-
Choplifter 3	109.-
Claymates	99.-
Desert Fighter	129.-
Die Schlumpfe (dt. Texte)	114.-
Dragon (Okt.)	119.-
Dschungelbuch	134.-
Fifa Soccer	109.-
Fatal Fury 2	129.-
Feivel der Mauswanderer (Okt.)	109.-
Itchy & Scratchy	124.-
King of Dragons (Capcom)	109.-
Knights of the Round (Capcom)	109.-
Maximum Carnage	129.-
Mega Man X	114.-
Might & Magic II (dt. Texte)	139.-
Power Rangers SN	139.-
Mortal Kombat II	134.-
PAC Attack	109.-
Sequest (Okt.)	129.-
Super Pinball (Sept./Okt)	94.-
Schneewittchen	119.-
Secret of Mana (dt. Texte S.berater)(Okt)	114.-
Smash Tennis (4 Player)	119.-

TOP HITS ZU KNALLERPREISEN

☆ SUPER NINTENDO ☆

Aero the Accroba	89.-
Aladdin	99.-
Art of Fighting	89.-
Champions World Class Soccer	99.-
Alfred Chicken	69.-
Daffy Duck	79.-
Equinox	99.-
Flashback SN	94.-
King Arthurs World	69.-
Skyblazer	89.-
Street Fighter II Turbo	99.-
Sunset Riders	69.-
Tiny Toons	69.-
Terminator II (Jud. Day)	69.-

☆ GAME BOY ☆

Choplifter II	39.-
Muhammed Ali Boxing	29.-
R-Type 2	39.-

Alle Spiele in deutscher Version

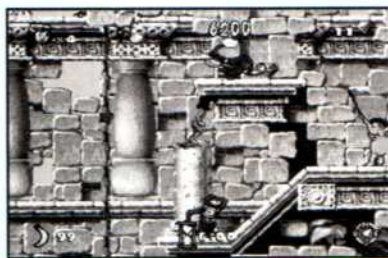
Stunt Race FX	114.-
Super Metroid (dt. Texte Spieleberater)	114.-
Utopia	119.-
Yogi-Bear	119.-

☆ NES ☆

Die Schlumpfe	89.-
Dschungelbuch	94.-
Duck Tales II (Sept./Okt)	84.-
Pac Man	69.-
Rescue Rangers 2 (August)	79.-

☆ GAME BOY ☆

Game Boy Basic Set	89.-
Battery Pack 2 (orig. Nint.)	49.-
Die Schlumpfe (dt. Texte)	64.-
Donkey Kong (256 Farben S.GB)	64.-
Dschungelbuch	64.-
Joshies Cookie	59.-
Mortal Kombat II	74.-
NBA JAM (Okt.)	69.-
Pinball Dreams	99.-
Probotector 2	64.-
Super Game Boy Soccer (Okt.)	59.-
(W.Cup Striker)	
Wario Land	59.-



DSCHUNGELBUCH
DM 134.- (SNES)



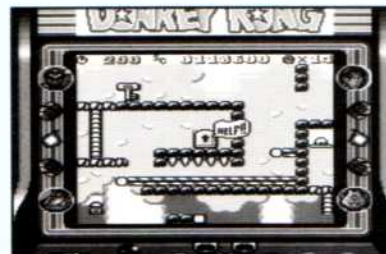
SUPER GAME BOY
DM 99.-



SECRET OF MANA
DM 114.- (SNES)



MORTAL KOMBAT II
DM 134.- (SNES)



DONKEY KONG
DM 64.- (Game Boy)



STUNT RACE FX
DM 114.- (SNES)

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!!! Versand per Nachnahme DM 8,- • UPS DM 10,- • Vorkasse (Nur Eurocheck) DM 4,- • In Punkto Schnelligkeit: Absolute Spitze! Wir bieten Ihnen den Schnell-Service: als Standard bei uns bekommen Sie Ihre Ware als Brief, Schnellpäckchen oder Schneltpaket. So haben unsere Kunden in der Regel die bis 18.30 Uhr bestellte Ware schon am nächsten Morgen. Bei Bestellungen von 3 Artikeln sogar portofrei • Fordern Sie unser kostenloses Preislisten-Magazin mit frankierten (DM 3,-) und Ihrer Adresse versehenem Rückumschlag (DM 3,-) an Theo Krank Versand und Laden, Juliuspromenade 11, 97070 Würzburg, Tel.: (0931) 371601 oder 06

Tel. 0931-571601 oder 06

SNES**1 Spieler****Sony****DM 150**

Düsenjäger
sind nur sehr
schwer zu
erwischen



Anstatt mit einer F-15 Strike Eagle oder einem A-10 Warzenschwein wie bei 'Desert Fighter' agiert Ihr bei 'Super Battle Tank 2' mit einem M1A2 Panzer. Dieser ist mit unterschiedlichen Waffensystemen ausgestattet. Neben einem 7,62 mm Maschinengewehr dürft Ihr Gebrauch von einem Phalanx Hochgeschwindigkeits-Maschinengewehr, einer 120 mm Kanone und laser-gesteuerten Raketen machen. Des weiteren verfügt Euer Panzer über Nachtsichtgeräte (nur bei Nachteinsätzen und für kurze Zeit einsetzbar), Rauchbomben (um Euch der Sicht des Gegners zu entziehen) und Patriot-Raketen. Letztere – das weiß seit dem Golf-Krieg wohl jeder – sind nicht nur bei diesem Game für das Stoppen von Scud-Raketen zuständig.



Das Nachtsichtgerät
verschafft
klaren Blick

Panzer in
Sicht:
Feuer frei!



Gegen abgeschossene Scuds helfen nur
Patriot-Raketen wie diese hier

SUPER BATTLE TANK 2



Diese Hubschrauber mit zwei Rotoren sind besonders hartnäckige Gesellen. Es bedarf zahlreicher gezielter Schüsse mit dem Maschinengewehr, um sie vom Himmel zu holen

▲ POSITIV! ▲

Reichlich Action, digitalisierte
Zwischensequenzen, zahlrei-
che Waffensysteme.

So tuckert Ihr also mit Waffen gut bestückt über zahlreiche Schlachtfelder und müßt Eure Missionen erfüllen. Diese sind nicht furchtbar kompliziert in ihrer Beschreibung, sondern letzten Endes schließlich und einfach: Zerstöre alles, was nicht zu Deinen Truppen gehört.

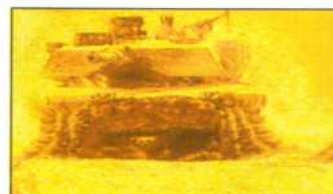
Das kann beileibe ziemlich viel sein, denn neben T-72 Panzern erwarten Euch Scud-Launcher, Kampfhubrauber, mit Waffen bestückte Jeeps und ein paar Nettigkeiten mehr.



Großalarm: Düsenjäger und Hubschrauber
kommen scharenweise auf Euch zu

Recht kriegerisch zeigte
sich im vorigen Monat
'Desert Fighter' von System
3. Nicht minder 'kompro-
mißlos' geht es bei Sonys
'Super Battle Tank 2' zu.

Das Intro
bietet eine
nette
digitalisierte
Sequenz



genteil: Hier wird Action pur ge-
boten. Vielleicht ein wenig takti-
sches Vorgehen in bezug auf
Spritvorrat und Reihenfolge der
Attacken – das war es dann aber
auch schon.

Nichtsdestotrotz macht – morali-
sche Bedenken einmal außen vor
gelassen – Super Battle Tank 2
Spaß, und das nicht nur wegen
des actionreichen Ablaufs, son-
dern auch wegen der ansprechen-
den Grafik mit teilweise digi-
talisierten Szenen und den zwar
schlichten, aber passenden
Soundeffekten. Die ganz große
Langzeitmotivation bleibt zwar
aus, doch 16 Level lang wird
bodenständige Action geboten.

Hans-Joachim Amann

S. Battle Tank 2

Gameplay



Sicherlich nicht das anspruchsvollste und abwechslungsreichste
Gameplay, aber dennoch ordentlich.

Dauerspaß



Anfangs recht hoch, läßt die Motivation doch im Laufe der
Feldzüge merklich nach.

Grafik



Insgesamt gesehen ist die Grafik zu abwechslungsarm. Teils
hübsch digitalisierte Szenen lockern auf.

Sound



Die Soundeffekte passen gut zum Spiel, geben aber keinen Anlaß
zu übertriebener Freude.

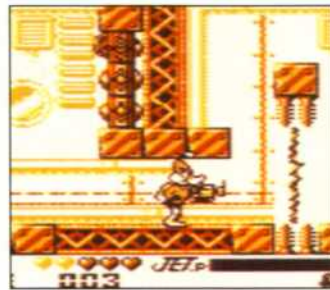
TOTAL! - CHECK

Genre Action
Levels 16
Schwierigkeitsgrad mittel bis hoch
Continues Paßwort
Speicherkapazität 16 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
3

**Die vorlauteste Ente
der Welt kommt als
Weltraumkämpfer
für Euren Game Boy:
'Duck Dodgers' alias
„Daffy Duck“.**

DAFFY DUCK



Mit der Wumme in der Hand wartet Daffy auf den nächsten Gegner

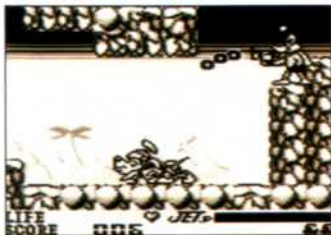
GB

1 Spieler

Sunsoft

DM 70

Der Bösewicht 'Marvin the Martian' hat nichts Besseres zu tun, als die Erde zerstören zu wollen. Daffy, nur ausgerüstet mit einem Jetpack und einer Laserwaffe, hält dagegen. Er muß sich durch vier komplexe Jump&Run-Level kämpfen, um unseren geliebten Planeten zu retten.



Von dem Vorsprung hat Daffy beim ersten Zwischengegner leichtes Spiel

Die Feinde, die Daffys Weg kreuzen, sind relativ leicht zu besiegen. Beim ersten Zwischen-

POSTIV!
Paßwort und Continues,
gute Grafik mit niedlichen
Figuren und Animationen.

gegner müßt Ihr Euch nur auf einen Vorsprung begeben (linkes Bild). Von dort kann unser Held ihn ohne Gefahr erledigen. Da Ihr mit dem Jetpack optimal fliegt, wenn Ihr den A-Knopf schnell hintereinander drückt, ist ein flinker Daumen gefragt. Wohl demjenigen, der das Game über Super Game Boy mit Dauerfeuer spielen kann. Hat man sich aber an die Steuerung gewöhnt, gelangt man auch durch die tückischen Stellen. Tolle Soundeffekte sucht man bei diesem Spiel vergeblich, ein mo-

NEGATIV!
Ein paar schwere
Stellen, vier Level sind auch
schnell durchgespielt.

notones Gedudel ist leider alles, was aus dem Lautsprecher kommt. Die Hintergründe sind klar gezeichnet, einige von Daffys Gegnern sind ganz süß animiert. Alles in allem ist das Spiel durchschnittlich. Ein paar Stellen sind etwas tückisch, dafür sind die Gegner nicht so zahlreich. Mit etwas Vorsicht ist es kein Problem, das Game durchzuspielen.

Außerdem ermöglicht ein Paßwortsystem den jederzeitigen Wiedereinstieg. Schade ist nur, daß nach vier Levels Schluß ist, da kann von viel Dauerspaß keine Rede sein.

Michael Koczy

Gameplay	■■■■■
Dauerspaß	■■■■■
Grafik	■■■■■
Sound	■■■■■
TOTALI - CHECK	
Genre	Jump&Run
Levels	4
Schwierigkeitsgrad	mittel
Continues	unbegrenzt
Speicherkapazität	1 MBit
Erhältlich	im Handel

FAZIT
3-

Tel: 0251-
527854
Versand-
und
Ladenlokal

Bernd Herfurth

FREAK'S SHOP

WESELERSTRASSE 54, 48151 MÜNSTER

FAX 0251-

527971

An- Verkauf
von Ge-
brauchtspielen

SUPER NES NEU! VORAUSICHTLICHE NEUERSCHEINUNGEN!!!

ADVENTURE ISLAND 2	129,95
BEAUTY & BEAST	119,95
DEATH & RETURN OF SUPERMAN US	149,95
Lee Story (10.94)	
FEVER DER MAUS	129,95
WANDERER	119,95
JAMMIT STREETBALL	129,95
MAXIMUM CARNAGE	139,95
MR. KLEETS US	119,95
SOCCER KID	119,95
SUPER BATTLE TANK 2	129,95
TURN & BURN	129,95
VIRTUAL BART	129,95

SUPER NES:

ADAMS FAMILY	69,95
ADAMS FAMILY 2	79,95
AERO THE AKROBAT	79,95
ALADDIN	99,95
ALFRED CHICKEN	69,95
ALIEN 3	69,95
AMACING TENNIS	69,95
ART OF FIGHTING	89,95
AXELAY	69,95
B.O.B.	79,95
BATMAN RETURNS	69,95
BATTLE CARSLUS	129,95
BATTLESTOADS IN BATTLEMANIACS	119,95
BILL LAMBERS	
BASKETB. US	59,95
BLUES BROTHERS	59,95
BRAWL BROTHERS - (Rival Turf! 2)	69,95
BUBSY	89,95
CAPTAIN AMERICA	89,95
CHAMPIONSHIP SOCCER	69,95
CHESSMASTER	69,95
CHOPFLIFTER 3	109,95
CHUCK ROCK	59,95

CLAY FIGHTER	109,95
CLIFFHANGER	59,95
COOL SPOT	99,95
CYBERNATOR	69,95
DAFFY DUCK	69,95
DARIUS TWIN	69,95
DENNIS	69,95
DESERT FIGHTERS	129,95
DESERT STRIKE	119,95
DIE SCHLUMPF	119,95
DINO CITY	59,95
DOUBLE DRAGON V US	129,95
DRACULA	59,95
EARTH DEFENSE FORCE US	69,95
EEK THE CAT US	129,95
EQUINOX	99,95
EYE OF THE BEHOLD. US	129,95
F1 ROC 2 (Exh.1 Heat 2) US	129,95
FATAL & FURY 2	139,95
FIFA SOCCER	99,95
FIGHTERS HISTORY US	129,95
FINAL FIGHT 2	99,95
FIRST SAMURAI	69,95
FLASHBACK	79,95
FLINTSTONES	119,95
GEORGE FOREMAN'S KO BOXING	59,95
GODS	59,95
GOOF TROOP	99,95
HOME ALONE 2	79,95
HOOK	59,95
HULK US	129,95
HYPER VOLLEYBALL	129,95
INCREDIBLE CRASH DUM.	69,95
JAMES BOND JR.	79,95
JIMMY CONNORS TENNIS	99,95
JOHN MADDEN FTB. 93	89,95
JOHN MADDEN FTB. 94 US	99,95
JURASSIC PARK	89,95
KEVIN KEEGAN	69,95
KING ARTHURS WORLD US	69,95
KING OF DRAGONS	109,95
KNIGHTS OF THE ROUND	109,95
LAST ACTION HERO	59,95
LAWNMOWER MAN (Rasenmähermann)	69,95
LETHAL WEAPON	69,95

LOST VIKINGS	109,95
LUFIA US	129,95
MAGIC SWORD	59,95
MARIO IS MISSING	59,95
MARIO PAINT	79,95
MECHWARRIOR	129,95
MEGA MAN X	119,95
MEGALOMANIA	79,95
MICKEY MOUSE- MAGICAL QUEST	109,95
MIGHT & MAGIC 2	129,95
MORTAL KOMBAT	69,95
MR. NUTZ	79,95
NBA ALL-STAR CHALL.	89,95
NBA JAM	119,95
NHL HOCKEY '94 US	99,95
NHL HOCKEY 93	69,95
NIGEL MANSELL	119,95
OPERATION EUROPE US	129,95
OUTLANDER	69,95
PAC-ATTACK	119,95
PAPERBOY 2	49,95
PARODIUS	69,95
PEOPLE BEACH GOLF US	89,95
PHANTANX	59,95
PIERRE LE CHEF	59,95
PLOT TWINGS	49,95
PINBALL DREAMS	109,95
PLOK	99,95
POCKY & ROCKY	89,95
POP'N TWIN BEE	69,95
POP'N TWIN BEE 2	69,95
PRINCE OF PERSIA	89,95
PUSH OVER	59,95
R-TYPE	49,95
R-TYPE 3	79,95
ROBOCOP 3 US	69,95
ROCK'N ROLL RACING	109,95
RUN RABER	79,95
RYAN GIGGS	79,95
SECRET OF MANA (dt. Anleitung) US	129,95
SIM CITY	69,95
SKY BLAZER	89,95
SLAM MASTERS US	129,95
SMASH TENNIS	119,95
SOCCER SHOOTOUT US	129,95

SPIDERMAN / X - MEN	69,95
SPIKE MAC FANG US	129,95
STARWING	69,95
STREETFIGHT. 2	
TURBO US	99,95
STRIKER	59,95
STUNT RACE FX	119,95
SUNSETRIDERS	69,95
SUPER AIR DIVER	99,95
SUPER BATTLE TANK	59,95
SUPER CONFLICT	109,95
SUPER EMPIRE	
STRIKES BACK	119,95
SUPER GODZILLA US	129,95
SUPER GHOST'N GHOULS	49,95
SUPER JAMES POND	69,95
SUPER MARIO ALLSTARS	89,95
SUPER METROID	119,95
SUPER PUTTY	59,95
SUPER SMIV	59,95
SUPER SOCCER	69,95
SUPER STAR WARS	89,95
SUPER TENNIS	59,95
SUPER TURRICAN	59,95
SUZUKA 8 HOURS	129,95
TAZMANIA	69,95
TERMINATOR 2 - ARCADE GAME	69,95
TERMINATOR 2 - JUDGEMENT DAY	69,95
TETRIS 2 US	109,95
THE UNTOUCHABLES US	129,95
TIME SLIP	99,95
TINY TOON	69,95
TOM & JERRY	89,95
TOP GEAR	79,95
TOTAL CARNAGE	69,95
ULTIMA - THE FALSE PROPHET US	129,95
UN SQUADRON	89,95
UTOPIA	129,95
VIRTUAL SOCCER	99,95
WE'RE BACK	69,95
WHERE IN THE WORLD IS CARMEN SAN DIEGO	69,95
WING COMMANDER	69,95
WINGS 2 US	69,95

WORLD CLASS RUGBY	79,95
WORLD CUP STRIKER	119,95
WORLD CUP USA '94	109,95
WORLD HEROES	89,95
WWF - ROYAL RUMBLE	89,95
YOUNG MERLIN	129,95
ZELDA 3	89,95
ZOMBIES	69,95
ZOO	99,95

SNES-ZUBEHÖR:

ADAPTER US / PAL	39,95
UNIVERSAL ADAPTER (auch für Actraiser 2)	59,95
ACTION REPLAY 2 (Modemodul)	99,95
CONTROL PAD	29,95
8 KNOPPE PAD	24,95
5 SPIELER ADAPTER	59,95

S. GAME BOY:

SUPER GAME BOY	109,95
----------------	--------



BREATH OF FIRE DM 129,95



MORTAL KOMBAT 2 DM 129,95



DAS DSCHUNGELBUCH DM 119,95



SUPER BATTLE TANK 2 DM 89,95



SUPER STREETFIGHTER 2 DM 139,95



TURN AND BURN DM 129,95

SNES**1 Spieler****U.S. Gold****DM 130**

Wenn Hulk richtig wütend ist, fliegen die Fetzen. Arme Gegner!

Ein Hulk sieht rot!



THE HULK

Oh, oh! Der arme Dr. Bruce Banner geriet in seinen eigenen Gamma-Strahler und veränderte sich zeitweise so sehr, daß ihn seine eigene Mutter nicht erkennen würde.

Eigentlich ist unser Doc ein ganz netter Kerl und im Alltag von seinen Mitmenschen nicht zu unterscheiden. Doch sobald ihn etwas aufregt, mutiert er in wenigen Sekunden in den Hulk.

Spätestens jetzt sollten seine Peiniger das Weite suchen, denn sonst machen sie Bekanntschaft mit zwei dampfhammerstarken Fäusten.

Klar, daß sich diese nette Hintergrundstory nicht nur für Comics und Action-Filme eignet, sondern auch für ein SNES-Game. Folglich schnappte sich U.S. Gold die Lizenz und verfrachtet den grünen Helden in ein gleichnamiges Prügel-Jump&Run.

In „The Incredible Hulk“ geht es gegen den bösen ‚Leader‘, der alle paar Jahre nach der Welt-

POSTIV!

Anfangs macht das Game wirklich Spaß. Leider bleibt das nicht so.

herrschaft greift, bisher aber immer an unserem Supermann scheiterte. Da er sich aber nicht schon wieder die Suppe versalzen lassen will, hat er diesmal eine Auswahl der dreckigsten Verbrecher unserer Welt um sich geschart.

5 Level warten, und alle sind vollgestopft mit fiesen Gegnern, die Hulk mit jedem Treffer und jedem Körperkontakt wertvolle Lebensenergie abzweigen. Es bleibt Euch wohl nichts anderes übrig, als den Weg freizukloppen.

Es geht aber auch einfacher: Ihr greift die Feinde am Kragen und hebt sie ein paar Zentimeter in die Luft. Als nächstes könnt Ihr diese entweder an die nächste Wand oder – noch besser – gegen einen anderen Fiesling schleudern.

Bei den Endgegnern jedoch empfiehlt sich eine andere, etwas aus-

gefeiltere, Taktik. Der bärenstarke Tyrannus beispielsweise will Euch wie ein wildgewordener Stier über den Haufen rennen. Nur ein gut getimeter Schlag an den Kürbis und ein Bock-Sprung im Anschluß führen zum Erfolg.

Mit jedem Level werden die Bosse immer bessere Gegner. Ihre zahllosen Knechte hingegen, die Euch in der Zwischenzeit das Leben schwer machen, verändern sich sehr wenig.

Alles in allem ist das Game kaum mehr als Durchschnitt.

Martin Klugkist

The Hulk

Gameplay

Lauf-und-klopp-zu-Aktion ohne Schwächen und ohne Stärken. Wer solche Spiele mag, kann zufrieden sein.

Dauerspaß

Wer sich nicht zu den hartgesottene Hulk-Fans zählt, wird das Spiel nach wenigen Tagen weglegen.

Grafik

Grafisch ist Hulk keine Meisterleistung. Weder die Backgrounds noch die Animationen können begeistern.

Sound

Auch der Sound kommt über eine durchschnittliche Note nicht hinaus. Besonders die Effekte sind recht laut.

TOTALI - CHECK

Genre Action
Levels 5
Schwierigkeitsgrad einstellbar
Continues -
Speicherkapazität 16 MBit
Erhältlich ab sofort

FAZIT
3

NEGATIV!

Kein Zweispieler-Modus. Zu wenig verschiedene Feinde. Langeweile vorprogrammiert.

Steht eine Säule im Weg, wird sie einfach zerdeppert



TOTAL! in 3D

Hier ist es: der Welt allererstes TOTALI-3D-Poster! 3D? Ja, aber gewußt wie: Halte das Heft quer (rechte Seite nach unten) in einem Abstand von etwa 10 cm vor Eure Augen. Blickt entspannt durch das Motiv hindurch – so, als sei das Heft gar nicht da. Bewegt das Poster nun langsam von den Augen weg, ohne dabei die Papieroberfläche selbst anzugucken. Geduld: Spätestens nach ein paar Versuchen seht Ihr das versteckte 3D-Motiv plastisch vor Augen. Als Brillenträger solltet Ihr Euer Schieleisen testhalber auch mal absetzen. Viel Spaß!



TOTAL!

TOTAL!

TOTAL!

TOTAL!

TOTAL!

TOTAL!

TOTAL!

TOTAL!

TOTAL!



TOTAL!

TOTAL!

TOTAL!

TOTAL!

TOTAL!

TOTAL!

TOTAL!

TOTAL!

NES**1 Spieler****Virgin****DM 90**

DAS DSCHUNGEL- BUCH

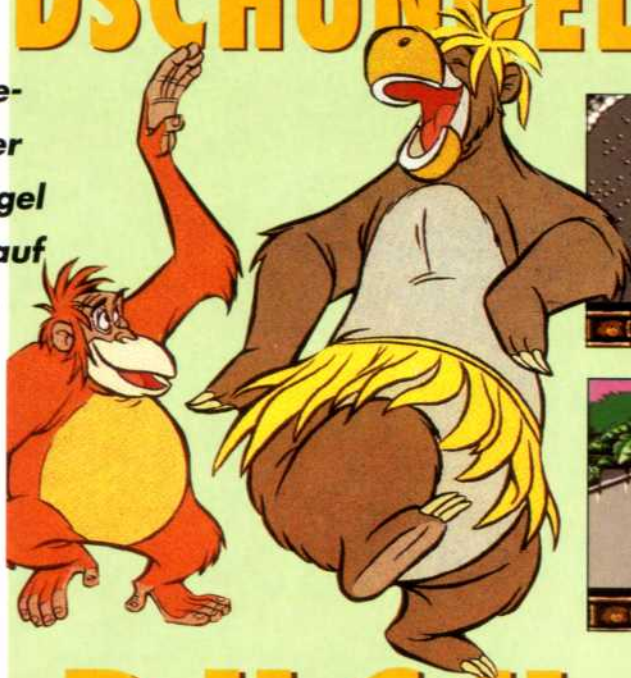
Da lacht der
Bär, jetzt geht
es auch auf
dem NES so
richtig ab



Nach einiger Verzögerung hat unser kleiner indischer Urwaldbengel doch noch den Weg auf Nintendos klassische Konsole geschafft. Was er dort so alles an Abenteuern zu bestehen hat, das verraten wir Euch im folgenden Test.

Seine Reise zum Dorf der Menschen führt Mogli durch zehn gefährvolle Level, die sein ganzes Geschick fordern. Hinterhältige Affen bewerfen ihn mit Kokosnüssen, spuckende Schlangen und amoklaufende Stachelschweine zehren an der Lebensenergie und so mancher Abgrund will durch geschicktes Lianenschwingen überwunden werden. Und da sind dann auch noch besonders hinterhältige Dschungelbosse wie Kaa, King Louie oder Shir Khan, die unserem kleinen Helden auch nicht gerade wohlgesonnen sind.

Glücklicherweise ist Mogli nicht unbewaffnet und kann dem lästigen Treiben der Dschungelbewohner einige gute Argumente entgegensetzen. Standardmäßig ist er mit einer unbegrenzten Anzahl von Bananen ausgestattet, mit denen er bei



BUCH

▲ POSTIV! ▲

Recht gelungene Grafiken und Animationen, solider Soundtrack, einigermaßen passable Steuerung.

seinen Gegenspielern bleibenden Eindruck hinterlassen kann. Sollten, wie etwa bei den Endgegnern, schwerere Geschütze nötig sein, so kann Mogli weitere vitaminreiche Distanzwaffen wie etwa Doppel-Bananen oder Nüsse einsammeln. Die stehen dann aber auch nur in begrenzter Stückzahl zur Verfügung. (Im Falle eines Falles darf Mogli vielen Gegnern auch einfach auf den Kopf springen, um ihnen klarzumachen, wer hier der Herr im Urwald ist.) Praktisch sind auch die Zaubermasken, die Mogli für kurze Zeit unverwundbar machen, Extraleben, die im Dschungel verstreut

▼ NEGATIV! ▼

Wenig spielerische Tiefe oder Innovation, Continues nur extrem schwer zugänglich, keine Levelcodes.

sind, werden natürlich auch immer dankend angenommen. Besonders wichtig ist es natürlich, die zahlreichen Diamanten einzusammeln, denn nur so läßt sich ein Level erfolgreich beenden. Leider sind die Klunker recht gut versteckt, so daß der Urwald schon ganz genau durchsucht werden muß. Ebenfalls lohnt es sich, nach einer Schaufel Ausschau zu halten, die normalerweise einer der Gegner mit sich herumschleppt. Nur mit diesem Gegenstand kommt Mogli in die jeweiligen Bonusrunden, wo es unter Zeitdruck Punkte, Extraleben und Continues abzustauben gibt. Alles in allem ist „Das Dschungelbuch“ ein recht nettes Jump&Run geworden, dem allerdings die echte spielerische Tiefe



Willkommen in einem der Bonuslevel. Beeilt Euch, die Zeit drängt ganz gewaltig!



Auf dem Rücken der Elefanten läßt sich so mancher Weg abkürzen

fehlt. Einfach durch die Gegend hüpfen, irgendwelchen Krimskras einsammeln und einige Gegner mit Obst zu bewerfen, das kann doch wohl nicht alles sein. Ist es aber leider, auch wenn es recht gut verpackt wurde. Die Grafiken sind überwiegend gut gelungen, beim Sound stellen sich im Laufe der Zeit leichte Abnutzungserscheinungen ein. Leider ist man mit der Vergabe von Continues relativ sparsam gewesen, so daß sich hier öfter mal etwas Frust einstellt. Schade auch....

Michael Anton

Das Dschungelbuch

Gameplay

Tja, das kennen wir alles schon von irgendwoher. Einen Oscar für besondere Leistungen in der Weiterentwicklung des Genres gibt es nicht.

Dauerspaß

Keine Levelcodes, kaum Continues? Da möchte irgendwie keine rechte Freude aufkommen. Wäre es denn wirklich so schwer gewesen?

Grafik

Die Sprites und Animationen sehen recht gut aus, Ruckeln und Flackern ist so gut wie nicht zu finden. In dieser Hinsicht durchaus vorbildlich.

Sound

So gut die aus dem Film übernommene Musik auch umgesetzt wurde, mit der Zeit nervt sie. Hier hilft nur der Griff zum Lautstärkeregel.

TOTALI - CHECK

Genre Jump&Run
Levels 10 + Bonus
Schwierigkeitsgrad mittel/hoch
Continues erspielbar
Speicherkapazität 2 MBIT
Erhältlich ab sofort

FAZIT
2-

TOTAL! Umfrage

Na, gefällt Euch TOTAL!? Wie bitte? Etwa nicht? Ihr vermißt noch dieses und jenes oder könnt mit einer bestimmten Rubrik beim

besten Willen nichts anfangen? Na gut, hier habt Ihr die Gelegenheit, uns Eure Meinung zu sagen und da-

bei vielleicht sogar noch etwas zu gewinnen! Und seid bitte genauso kritisch mit TOTAL!, wie wir es mit Videospielen sind. Unter allen Einsendern eines komplett ausgefüllten Fragebogens verlosen wir zehn Freiabos von TOTAL! Der Rechtsweg ist freilich ausgeschlossen.



1. Ich besitze folgende(n) Video-spielsystem(e):

- ☐ Super NES
- ☐ Game Boy
- ☐ Mega-CD
- ☐ Game Gear
- ☐ CD-i
- ☐ CD 32
- ☐ NES
- ☐ Mega Drive
- ☐ Master System
- ☐ 3 DO
- ☐ Jaguar
- ☐ Neo Geo

Ein(e) andere(s), und zwar:

- ☐ Ich besitze keine Spielkonsole

2. Welches Videospielsystem wirst Du Dir demnächst kaufen/schenken lassen (nur eins angeben)!

- ☐ Super NES
- ☐ Game Boy
- ☐ Mega Drive
- ☐ Saturn
- ☐ Master System
- ☐ CD-i
- ☐ Jaguar
- ☐ Neo Geo
- ☐ Sony Playstation
- ☐ NES
- ☐ Ultra 64
- ☐ Mega CD II
- ☐ Mega Drive 32X
- ☐ Game Gear
- ☐ 3 DO
- ☐ CD 32
- ☐ PC Engine

Ein anderes, und zwar:

- ☐ Ich bin rundum glücklich

3. Ich besitze folgende(n) Computer:

- ☐ PC 286
- ☐ PC 486
- ☐ Macintosh
- ☐ keinen
- ☐ PC 386
- ☐ PC Pentium
- ☐ Amiga

4. Für Videospiele gebe ich pro Monat aus:

- ☐ unter 50 Mark
- ☐ 51 - 100 Mark
- ☐ 101 - 300 Mark
- ☐ über 300 Mark

8. Ich habe meine (1) Spiel-konsole(n), (2) Module, (3) TOTAL!

- | | 1 | 2 | 3 |
|--------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| selbst gekauft | ☐ | ☐ | ☐ |
| geschenkt bekommen | ☐ | ☐ | ☐ |
| getauscht | ☐ | ☐ | ☐ |

9. Was ist für Dich das Wichtigste an einer Spielkonsole:

- ☐ Grafik/Farben
- ☐ Spielspaß
- ☐ Komplexität der Spiele
- ☐ Sound/Musik
- ☐ Spielevielfalt/-anzahl
- ☐ Anschaffungspreis

5. Wo kaufst Du meistens Deine Videospiele:

- ☐ Im Versandhandel
- ☐ Im Kaufhaus
- ☐ Im Fachhandel

Woanders, und zwar:

6. Wieviele Videospiele kaufst Du pro Jahr?

- ☐ 1
- ☐ 6 - 10
- ☐ 2 - 5
- ☐ mehr als 10

7. Wie viele Videospiele besitzt Du schon?

Stück

10. Welche Spieltypen magst Du am liebsten?

- ☐ Rollenspiele/Adventures
- ☐ Action/Ballerspiele
- ☐ Sportspiele
- ☐ Simulationen
- ☐ Spiele zu Kinofilmen
- ☐ Jump&Runs
- ☐ Prügelspiele
- ☐ Rennspiele
- ☐ Strategiespiele

TOTAL! Umfrage

11. Welches ist dein absolutes Lieblingsspiel?

System:

12. Spielt nur Du allein auch jemand aus Deiner Familie/Deinem Freundeskreis mit Deiner Konsole?

- ☐ Nur ich
- ☐ Auch andere unter 14 Jahre
- ☐ Auch andere ab 14 Jahre

13. Wie bist Du auf TOTAL! aufmerksam geworden?

- ☐ durch Werbung in GAMERS bzw. GAMEPRO
- ☐ durch Fernsehwerbung
- ☐ durch Freunde
- ☐ am Kiosk
- ☐ beim Videospielhändler/im Kaufhaus

14. Liest Du TOTAL! allein oder werfen auch noch andere einen Blick hinein?

- ☐ Keiner sonst
- ☐ Ja, und zwar Person(en)

15. So bewerte ich TOTAL!

- ☐ 1= unschlagbar
- ☐ 2= eine der besten
- ☐ 3= guter Durchschnitt
- ☐ 4= geht so
- ☐ 5= mies
- ☐ 6= kaufe ich nie wieder

16. Außerdem lese ich

- ☐ Bravo
- ☐ Cinema
- ☐ Limit
- ☐ Video Plus
- ☐ Pop Rocky
- ☐ TV Spielfilm
- ☐ Bravo Girl
- ☐ Kino
- ☐ Max
- ☐ Popcorn
- ☐ TV Movie
- ☐ Micky Maus

17. Außer TOTAL! lese ich folgende Videospiel-Zeitschriften (1) regelmäßig (2) gelegentl. (3) nie

	1	2	3
ASM	☐	☐	☐
Fun Vision	☐	☐	☐
GAMEPRO	☐	☐	☐
GAMERS	☐	☐	☐
Maniac	☐	☐	☐
Mega Fun	☐	☐	☐
PC Player	☐	☐	☐
Play Time	☐	☐	☐
Power Play	☐	☐	☐
Sega Magazin	☐	☐	☐
Sega Pro	☐	☐	☐
Super Pro	☐	☐	☐
Video Games	☐	☐	☐

andere, und zwar:

18. Welche der folgenden Geräte (1) hast Du bzw. machst Du Dir bald zulegen (2)?

	1	2
HiFi Anlage	☐	☐
Videorecorder	☐	☐
Videokamera	☐	☐
TV	☐	☐
Fotoapparat	☐	☐
Walkman	☐	☐
Mountain Bike	☐	☐
Roller Skates	☐	☐

19. Bitte bewerte die einzelnen Rubriken von TOTAL! Wieviel willst Du (1) mehr (2) gleich viel (3) weniger?

	1	2	3
News/Aktuelles	☐	☐	☐
Story/Reportage	☐	☐	☐
Interview	☐	☐	☐
Previews	☐	☐	☐
Tests	☐	☐	☐
Leserpost	☐	☐	☐
Tips & Tricks	☐	☐	☐
Poster	☐	☐	☐
Charts	☐	☐	☐
Entertainment	☐	☐	☐

20. Über welche Videospielsysteme willst Du in Zukunft überwiegend informiert werden? (1) Test (2) Preview (3) sonst. infos

	1	2	3
Super NES	☐	☐	☐
(Super) Game Boy	☐	☐	☐
NES	☐	☐	☐
Ultra 64	☐	☐	☐

andere:

21. Was machst Du, wenn Du gerade mal nicht TOTAL! liest?

- ☐ Grundschule
- ☐ Realschule
- ☐ Auszubildener
- ☐ Zivil- bzw. Wehrpflichtiger
- ☐ berufstätig
- ☐ Hauptschule
- ☐ Gymnasium
- ☐ Student

- ☐ weiblich
- ☐ männlich

Alter: Jahre

COUPON:

Nur ausfüllen, wenn Du an der Verlosung teilnehmen willst:

Name

Anschrift

PLZ

Ort

Angaben des Wunschmoduls/System

Unterschrift

Bitte schicke den vollständigen Fragebogen bis zum **14.10.1994** an:

MVL, TOTAL!-Umfrage
Heilwigstraße 39,
D-20249 Hamburg.

Garantie: Der Abschnitt mit Deiner Adresse wird sofort nach Eingang von der Umfrage getrennt. Deine Angaben bleiben anonym.

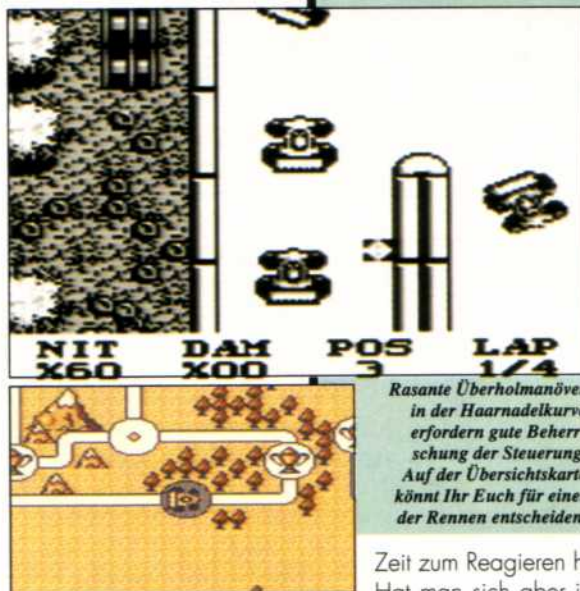


RACE DAYS

„Two in One“? Was nach einer schlechten Haarshampoo- oder Waschmittelwerbung klingt, ist das erste offizielle Game-Boy-Modul mit zwei Spielen.

Die Idee, zwei Spiele in ein Modul zu packen, ist fast so alt wie die Videospiele selbst. „Xonox-Double-Enders“ nannte sich vor über zehn Jahren die erste Modulreihe für das damalige Atari VCS. Viele Jahre gingen ins Land, und nun präsentiert Gametek mit „Race Days“ das erste legale „Multimodul“ für Euren Game Boy. Die Cartridge beinhaltet zum einen den „Formel 1“-Verschnitt „Dirty Racing“ und zum anderen das aufwendige 3D-Jeeprennen „4 Wheel Drive“.

Zuerst zu „Dirty Racing“: Die Herausforderung des Spiels besteht darin, das Große Finale zu erreichen, davor müssen aber alle anderen Rennen (regionale und Pokalwettbewerbe) erfolgreich gefahren werden. Gefahren wird mit drei Gegnern, welche eine harte Konkurrenz bilden. Die Rennstrecken sind in der Regel sehr kurvenreich mit gelegentlichen Geraden, um überholen zu können. Hier ist das mitgeführte Nitro gut einzusetzen. Es erhöht kurzzeitig Eure Geschwindigkeit, so daß Ihr am Vordermann vorbeiziehen könnt. Herumliegende Geldscheine solltet Ihr einsammeln. Auch lohnt es sich gegen aufblühende Bondenteile zu fahren. Ihr erhaltet dadurch z.B. Nitro, Geld, oder die Möglichkeit Gegner abschießen zu können. Habt



Rasante Überholmanöver in der Haarnadelkurve erfordern gute Beherrschung der Steuerung. Auf der Übersichtskarte könnt Ihr Euch für eines der Rennen entscheiden.

Ihr ein Rennen erfolgreich durchfahren, könnt Ihr Euren Boliden vom Preisgeld „tunen“ lassen und teures Nitro kaufen. Die Steuerung Eures Flitzers ist nicht ganz einfach. Da Ihr die Strecke aus der Vogelperspektive seht, müßt Ihr den Parcours wie Eure Westentasche kennen. Ansonsten donnert Ihr - auch wegen der empfindlichen Lenkung - leicht an die Bande. Der Sound bei „Dirty Racing“ ist nicht besonders aufregend, aber passend als Hintergrunduntermalung. An der Grafik gibt es auch nichts zu meckern, schade nur, daß man aufgrund der Perspektive so wenig

Zeit zum Reagieren hat.

Hat man sich aber in die Steuerung reingefuchst, kann das Spiel durchaus Spaß machen und lange Zeit interessant bleiben. Ein Paßwortsystem hätte dem Game trotzdem nicht geschadet.

„4 Wheel Drive“ ist ein 3D-Jeeprennen, das Ihr aus der Fahrerperspektive miterlebt. Ihr könnt zwischen drei Schwierigkeitsstufen wählen, außerdem lassen sich einige Kleinigkeiten variieren (Positionsanzeige an oder aus, Rundenkarte eingeblendet etc.). Ferner habt Ihr die Möglichkeit, das Game über Link-Kabel mit



Das räumliche Feeling kommt noch gut rüber, nur geht der Game Boy beim Scrollen mächtig in die Knie.



4 Wheel Drive

Gameplay ☒ ☒ ☒ ☒ ☐ ☐

Dauerspaß ☒ ☒ ☐ ☐ ☐ ☐

Grafik ☒ ☒ ☒ ☒ ☐ ☐

Sound ☒ ☒ ☒ ☒ ☐ ☐

TOTALI - CHECK

Genre Rennspiel
Levels 22 Strecken
Schwierigkeitsgrad leicht bis mittel
Continues keine
Speicherkapazität 1 MBit
Erhältlich ab September

FAZIT
4+

Dirty Racing

Gameplay ☒ ☒ ☒ ☒ ☐ ☐

Dauerspaß ☒ ☒ ☒ ☒ ☐ ☐

Grafik ☒ ☒ ☒ ☒ ☐ ☐

Sound ☒ ☒ ☒ ☒ ☐ ☐

TOTALI - CHECK

Genre Rennspiel
Levels 33 Strecken
Schwierigkeitsgrad mittel bis hoch
Continues unbegrenzt
Speicherkapazität 1 MBit
Erhältlich ab September

FAZIT
3

einem Freund zu spielen. Es gibt einen Übungsmodus und drei Meisterschaften, die sich in der Anzahl der Rennen und in den Stecken voneinander unterscheiden. Das Fahren ist relativ einfach: Man muß nur Gas geben und rechtzeitig in die Kurven einlenken. Leider lassen sich Entfernung und Seitenabstand zum nächsten Jeep schwer einschätzen, dadurch ist das Überholen von Gegnern nicht ganz leicht. Fahrt Ihr gegen Bäume o.ä., verursachen diese an Eurem Jeep, je nach Schwierigkeitsgrad, unterschiedlich viel Schaden.

Eine große Herausforderung ist „4 Wheel Drive“ nicht. Mit etwas Übung gelangt man, selbst in der schwierigsten Einstellung, leicht unter die erforderlichen Plätze für das nächste Rennen. Leider läßt sich bei manchen Strecken die Fahrbahn kaum vom Straßenrand unterscheiden. Die 3D-Perspektive bemüht sich, z.B. mit Bodensenken, Eindruck zu schinden. Nur ist der GB einfach zu langsam, das Bild und die anderen Wagen ruckeln leider merklich.

Die akustische Kulisse ist unteres Mittelmaß. Ist die Intro-Melodie noch ganz nett, nerven die monotonen Geräusche während der Rennen. Für lange Zeit kann das Game leider nicht motivieren, zu einfach und ideenlos sind außerdem die Strecken gestaltet.

Michael Koczy

GAME BOY

1-2 Spieler

Gametek

80 DM

SNES**1 Spieler****Sony****DM 120**

Eek The Cat

Aus 100 Metern Höhe in die Tiefe stürzen, auf einer brennenden Bombe fliegen, das macht doch einer echten Katze nichts.



Eek The Cat!

Ein Jump&Run

Game mal ganz anders! Hier bist nicht Du der Held, sondern einer Deiner fünf merkwürdigen Freunde.

Als häßliche, pinkfarbene aber gutherzige Katze bist Du auf unsere Welt gekommen, um Gutes zu tun. Deine vom Dauerpech geschüttelten Freunde sind jetzt auf Deine Fähigkeiten als Begleitschutz angewiesen. Das

kann doch gar nicht gutgehen! In diesem 'Let 'em Jump&Run'-Spiel (was eigentlich nur bedeutet, daß Du nicht selbst die Hauptfigur bist, sondern Deine jeweilige



zu begleitende Person) geht nicht gerade die Post ab. Eure einzige, auf Dauer frustrierende Aufgabe ist es, fünf verschiedene Charaktere durch fünf (nicht) verschiedene Level zu führen. Ihr könnt sie

dabei auf höhere Plattformen schubsen, ihnen als lebendige Brücke dienen, oder sie einfach nur vorwärts schieben. Dabei kommt schnell Langeweile auf, die durch eine viel zu dunkel geratene und durchweg triste Grafik noch gefördert wird. Die Animationen der Figuren sind zwar ganz lustig, aber leider auch etwas rar. Da es kein Zeitlimit gibt, habt Ihr die Möglichkeit Euch die gute Musik in Ruhe anzuhören. Die Programmierer von Ocean haben jedoch nicht einmal ein Paßwortsystem integriert. Für die

jüngeren Spieler bietet dieses Modul zu wenig Abwechslung, und für ältere ist das Geschehen einfach zu platt.

Thomas Hellwig

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

TOTAL! - CHECK

Genre	Jump&Run
Levels	5 à 3 Stages
Schwierigkeitsgrad	steigend
Continues	3
Speicherkapazität	4 MBit
Erhältlich	ab sofort

FAZIT
4-

GAME BOY**1 Spieler****U.S. Gold****DM 80**

World Cup USA 94

Fußball-WM und kein Ende: Das Gekicke geht auch auf dem Game Boy weiter ...

Keine Frage, daß auch auf Nintendos Kleinstem der Fußball-Weltmeisterschafts-Spaß weitergehen soll. Doch die Keks-kasten-Fassung kann der Super-Nintendo-Version keineswegs das Wasser reichen, weshalb sich der Spaß auch in Grenzen hält ... Obwohl die Spielbarkeit nicht schlecht ist – Pässe, Flugkopfbälle und Abstauber stellen keine Probleme dar –, kann sie der 16-Bit-Fassung nicht das Wasser reichen. Außerdem ist

das Geschehen oftmals zu hektisch, und manche Spieler zucken wie verrückt umher. Sehr ärgerlich auch, daß es im Stadion mucksmäuschenstill ist. Nur die öden Schußgeräusche hört man ständig – Zuschauer nur,

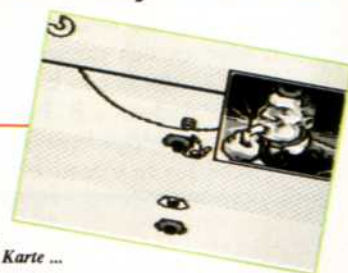


Die 15. Fußball-Welt-meisterschaft geht weiter: Auf dem Game Boy könnt Ihr die WM mit den Original-Vorrundenpaarungen nachspielen

wenn Tore fallen. Wer mit den genannten Mankos leben kann, der erhält mit U.S. Golds „World Cup USA 94“ ein recht ordentliches Spiel, das die Möglichkeit bietet, die Fußball-Weltmeisterschaft nach Original-Spielplan nachzuspielen. Wer jedoch ein wirklich gutes Game rund um den Ball haben möchte, der sollte sich lieber „World Cup Striker“ von Elite zulegen.

Hans-Joachim Amann

Wenn dem Schiri was nicht paßt, dann meldet er sich – meist mit Karte ...



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

TOTAL! - CHECK

Genre	Sport
Levels	24 + 8 Teams
Schwierigkeitsgrad	je nach Paarung
Continues	Batterie
Speicherkapazität	1 MBit
Erhältlich	im Handel

FAZIT
3

GELBUCH

LEVEL 9

In der zweiten Etage wartet links ein Extraleben, Ihr bekommt es entweder durch einen geschickten weiten Sprung oder durch eine zusätzliche Liane nach der ersten Statue. Die beiden anderen Statuen öffnen die Falltüre und bahnen den Weg zu Eule. Beim Sprung auf den Rücken des Vogels ist gutes Timing nötig.



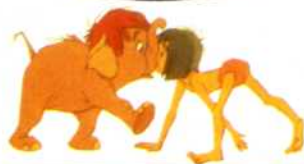
LEVEL 10

Klettert die erste Liane ganz hoch und springt nach rechts. Die beiden Statuen öffnen die Falltüre und sorgen für eine Liane zur Eule. Folgt der Lianenkette nach rechts und springt dann nach oben in den Fels, um dort Edelsteine zu sammeln. Springt dann auf den Wolken weiter nach rechts, um eine Maske zu bekommen. Die dritte Statue über dem Trampelaffen öffnet die Falltüre unter Balu, an die Extras ganz oben links gelangt Ihr über eine recht gut versteckte Liane hinter dem Felsen.



LEVEL 11

Ihr habt die Qual der Wahl: Entweder noch einige Extras einsammeln und dabei das Leben zu riskieren, oder lieber doch schnellstmöglich in Richtung Shir Khan marschieren? Jedenfalls gibt es oben links noch ein Extraleben, das über die Wolken erreicht werden kann, es liegt auch noch jede Menge anderer Kram rum, den Ihr aber nicht unbedingt braucht. Per Lianenexpress geht es bis zum Restartpunkt, dann über die Wasserfontainen und die Geierfedern weiter nach rechts. (Vorsicht, die dortigen Hyänen lassen sich nicht töten!) Noch ein Sprung über den Abgrund, den rollenden Steinen ausgewichen und weiter über Fontainen, Seil, Federn und Wolken zu Shir Khan. Holt Euch oben immer wieder das Feuer und heizt ihm zunächst von vorne ordentlich ein. Sobald er sauer wird und auf den Boden trampelt, solltet Ihr ihn von hinten unter Beschuß nehmen.



BONUSLEVEL

Nur wenn Ihr fleißig alle grünen Edelsteine einsammelt, dürft Ihr von Zeit zu Zeit Euer Glück in einem der Bonuslevel versuchen. Dort gibt es unter Zeitdruck viele Extraleben zu kassieren, wer es schafft, alle roten Edelsteine einzusammeln, der erhält ein zusätzliches Continue. Viel Glück!



SPIELVERDERBER

W er trotz der zahlreichen Möglichkeiten, Extraleben und Continues zu scheffeln, doch nicht so recht zu Potte kommt, dem seien hier einige hilfreiche Action-Replay-Codes verraten:

7E01 0405 unbegrenzt Leben
7E01 0804 unbegrenzt Energie

(Vielleicht reicht es ja, wenn Ihr nur einen der beiden Codes verwendet, denn etwas Herausforderung soll doch noch vorhanden sein, oder?)

Das Dschungel



Willkommen zu unserem großen Lösungsposter. Diesmal helfen wir unserem Dschungelhelden Mogli etwas auf die Sprünge und verraten Euch alles Wissenswerte zum Thema Überleben im Urwald. Es sind nämlich zahlreiche Extras versteckt, an denen man leicht vorbeiläuft oder nur mit etwas Geschick herankommt. Das sollte aber nicht mehr passieren, wenn Ihr Euch unsere Ratschläge zu Herzen nehmt und natürlich schön fleißig übt, denn spielen müßt Ihr immer noch selbst.

LEVEL 1

Es geht relativ ruhig los, genau richtig, um einige grundlegende Sprung- und Sammeltechniken zu üben. Benutzt die beiden Lianen gleich beim Start, um ein Extraleben und einige Edelsteine zu bekommen. Durchsucht das Level gründlichst, denn oft sind einige Extras hinter Felsen versteckt. Springt dann einfach mal wild durch die Luft und laßt Euch überraschen. Bevor Ihr zu Balu geht, solltet Ihr nochmals nach links springen. Dort gibt es eine versteckte Liane, durch die Ihr noch einige Klunkern abkassieren könnt. Insgesamt solltet Ihr am Levelende jeweils 20 rote und grüne Edelsteine gesammelt haben.



LEVEL 2

Hier macht Ihr zum erstenmal Bekanntschaft mit den Rätselstatuen. Nachdem Ihr die erste Statue aufgehoben habt, erwacht weiter links eine Libelle, die Euch zum Extraleben fliegt. Bevor Ihr Euch

ganz rechts unten von der Schlange nach oben katapultieren laßt, solltet Ihr in der Höhle nach den 'Flugblättern' noch nach einigen versteckten Extras schauen.

Nach dem Papageienritt solltet Ihr auch noch die obere Route erkunden. Laßt Euch durch die kleine Bröckelbrücke fallen, um an eine Zaubermaske zu kommen. Sie hilft ganz gut gegen Steinschlag... An die Edelsteine ganz links oben kommt Ihr über eine verdeckte Liane, übersieht anschließend auch den Edelsteinebogen über die Dornenbüsche nicht. Nachdem Euch Balu eine Maske zugeworfen hat, trifft Ihr auf eine weitere Statue. Sie bewirkt, daß weiter links ein Stein erscheint, der neue Regionen zugänglich macht. Laßt Euch am Beginn der Bröckelbrücke nach unten fallen und nehmt die Statue. Hüpfet dann an die Liane über der Brücke und springt von dort nach links. Hangelt Euch nach links vor und springt über die neu erschienene Liane zu den beiden Extraleben! Insgesamt solltet Ihr, bevor Ihr zum Ausgang geht, 25 rote und mindestens 44 grüne Edelsteine besitzen. (Übrigens, keine Angst, wenn Ihr mal falsch springt und in relativ frühen Teilen eines Levels landet: An wichtigen Punkten werden im Laufe der Zeit Libellen aktiviert, die Euch schnell wieder in höhere Regionen bringen.)



LEVEL 3

Vorsicht bei den Bienenschwärmen und den Vogelnestern, sie können recht kräftezehrend sein. Springt in den Durchgängen öfters mal nach oben, auch dort gibt es noch Extras zu holen. Sammelt alle drei Statuen, um zu einem Extraleben fallen und bei der Eule Energie tanken zu können. Über dem Durchgang zum Endgegner Kaa ist noch ein versteckter Raum mit einer Zaubermaske, die beim Kampf gegen Kaa ganz hilfreich ist. Sobald ihre Wirkung nachgelassen hat, ist Vorsicht geboten, da die Hypnoblöcke recht lange brauchen, bis sie vom Bildschirm verschwinden, also immer schön in Bewegung bleiben.



TRICKS

GELBUCH



LEVEL 5

Fliegt zu Beginn der Flugsequenz nach unten, um eine Rätselstatue zu ergattern, fliegt durch das erste Haus, um ein Extraleben zu bekommen. Fliegt am Ende der Strecke recht weit oben, damit Ihr bequemer abspringen könnt. An das Extraleben auf der Hütte kommt Ihr, indem Ihr an der Liane vor dem Restartpunkt in das obere Haus springt und das Schlangenei herunter schiebt. Beim folgenden Schwing-Abschnitt den Überblick nicht verlieren. Vorsicht, dieser Abschnitt geht über eine kleine Bröckelplattform unmittelbar in einen weiteren Flugteil über. Fliegt dort durch das Haus, um mehr Edelsteine zu kassieren.



LEVEL 4

Die Schlangen, die Ihr hier trifft, können nur betäubt werden, also seid vorsichtig. springt auch in den Hütten herum, um versteckte Extras zu finden. Um die erste Statue zu bekommen, müßt Ihr auf das Dach der Hütte springen und dann an der Liane hangeln. Die Statue öffnet die Falltür zur nächsten Statue, die die nächste Falltür zu einigen Edelsteinen öffnet. Springt an der Lianenpassage nicht vom Hängeseil auf die Liane, sondern vom Boden aus. Verschiebt das Ei und zerschlägt es, um über die Sprungschlange zur Eule zu kommen. Katapultiert den Stein weiter, da Ihr ihn als Steighilfe benötigt.



Sucht im Wasserfall immer wieder nach versteckten Durchgängen

Vorsicht, dieser Affe ist relativ fließ drauf und sitzt extrem günstig!

LEVEL 6

In den Höhlen am linken Rand sind zahllose Extras versteckt, nehmt Euch Zeit und sucht alles ganz genau ab. Oft gibt es in den Höhlen unsichtbare Lienen, Sprungschlangen oder Plattformen, springt also an alle möglichen und unmöglichen Orte! Springt öfter mal gegen die linke Wand, um geheime Eingänge und Höhlen zu finden. Schiebt auf die Eidechsen und springt auf ihre Zungen, laßt Euch später von den Büschen nach oben katapultieren. Am Ende solltet Ihr 35 rote und 51 grüne Edelsteine haben, um in den Genuß von Continue und Bonusrunde zu kommen. Wenn nicht, nochmals zurück und weitersuchen!



Das DSCHUN

LEVEL 7

Vorsicht vor den pfeileschleudenden Totenschädeln, sie sind ziemlich fies. Bei den beiden Sprungschlangen sind zwei Durchgänge in der Wand: Der obere führt zu einer Statue, die die Falltüre hinter dem unteren Durchgang öffnet. Dort befindet sich neben einigen Boni auch eine weitere Statue, die für eine Steighilfe zur Eule sorgt. Hängt Euch noch den Bräselplattformen an der Liane zu einem Extraleben, bevor Ihr nach oben marschiert. Achtet beim Kampf gegen King Louie genau darauf, was er tut und weicht entsprechend aus. Vorsicht, er ist ein recht zäher Bursche.



LEVEL 8

Willkommen zum wohl stressigsten Teil des Games, denn dieser Autoscroller kann Euch den letzten Nerv rauben. Verschiebt den Stein, um eine Steighilfe zu haben. Das Schlangenei könnt Ihr entweder für die Boni opfern oder etwas weiter vorne als Sprunghilfe verwenden, vergeßt dann aber den Edelstein nicht. Achtet darauf, daß Ihr bei den Bräselstrecken möglichst immer nur eine Plattform zerstört, damit Ihr eine Sicherheitsreserve habt. springt erst, wenn Ihr Euer Ziel seht. Laßt Euch am Ende der ersten Bräselstrecke nach unten fallen, um Extraleben und Diamant zu kassieren. Sammelt alle Diamanten auf dem weiteren Weg und nehmt die Maske mit, da Euch kurze Zeit später ein Opposum beim Aufstieg stören wird.

Nach der zweiten Bräselstrecke wird wieder ein Ei als Sprunghilfe eingesetzt, auf der Treppe könnt Ihr abkürzen und Extras kassieren, indem Ihr Euch nach links durch die Stufen fallen laßt. Danach kommen wieder zwei störende Opposums, auf der folgenden Strecke gibt es viele versteckte Diamanten. Vorsicht beim Balanceakt, er endet auf einer beweglichen Plattform, also schaut genau, wohin Ihr springt und schaltet die lästige Fledermaus aus. Jetzt noch eine letzte rasante Bräselstrecke (hier hilft nur noch sofortiges Springen), und Ihr steht nochmals vor King Louie. Vorsicht, diesmal laßt er zusätzlich noch schmerzhafte Steine von der Decke fallen ...



LESER-CHARTS

„An diesem Spiel stimmt alles. Vom Sound bis zum Gameplay gibt es nichts auszusetzen. Dieses Game ist einfach genial! Also dann, greift zu!“



Super Metroid
Peter Fickel

Vormonat
auf Platz
11
Seit
1 Monaten
drin

10

**SUPER
METROID**



Vormonat
auf Platz
6
Seit
15 Monaten
drin

11

**STREET
FIGHTER II
TURBO**



Vormonat
auf Platz
9
Seit
5 Monaten
drin

12

NBA JAM



LESER-CHARTS

„Mein absolutes Spitzen-Spiel ist Street Fighter II Turbo. Tolle Grafik, spitzenmäßiger Sound und Spiel Spaß ohne Ende. Was soll man mehr?“



Street Fighter
II Turbo
Florian
Lehne

Vormonat
auf Platz
1
Seit
4 Monaten
drin

1

PIRATES!



Vormonat
auf Platz
2
Seit
16 Monaten
drin

2

**SUPER
MARIO
BROS.3**



Vormonat
auf Platz
3
Seit
2 Monaten
drin

3

**ALFRED
CHICKEN**



LESER-CHARTS

„NHL Hockey '94 ist meiner Meinung nach das beste Sportspiel, das es auf dem SNES gibt. Das tolle Gameplay, der Sound und die Grafik haben einen echt um!“



NHL Hockey '94
Thomas Runge

Vormonat
auf Platz
-
Diesen
Monat
neu drin

1

**DONKEY
KONG**



Vormonat
auf Platz
5
Seit
1 Monaten
drin

2

**WARIO
LAND**



Vormonat
auf Platz
1
Seit
7 Monat
drin

3

ZELDA IV



Vormonat
auf Platz
2
Seit
8 Monat
drin

4

**SUPER
MARIO
LAND 2**



Vormonat
auf Platz
3
Seit
2 Monat
drin

5

**KIRBY'S
PINBALL
LAND**



LESER-CHARTS

„World Cup Striker ist das beste Fußballspiel für mich. Es hat eine Spitzen-Grafik und einen guten Sound. Die Spielbarkeit läßt auch keine Wünsche offen.“



World Cup Striker
Stanislav
Behrendt

LESER-CHARTS

„Mit den sehr guten Grafiken und tollen Zoom-Effekten ist Art of Fighting ein tolles Prügelspiel, das es in sich hat. Wenn Roy auf der Suche nach noch Yuri verschiedene Gegner bekämpfen muß, kommt echt Freude auf.“



Art of Fighting
Daniel Gütke

LESER-CHARTS

„Mein Lieblingsspiel heißt Zelda III für das SNES. Ich finde es aufgrund der Geheimnisse von Zelda zu knacken. Die Grafik ist auch super. Ein tolles Game!“



Zelda III
Jens Kunze

MITMACHEN GEWINNEN!

Mit Eurer Post entscheidet Ihr nicht nur, welche Platzierung jedes einzelne Spiel erreicht, sondern auch, wie viele Plätze jedem Nintendo-System zugeordnet werden. Bisher stammt der größte Teil unserer Chart-Post von SNES-Usern. Deshalb umfaßt die SNES-Hitliste 12 Eintragungen im Gegensatz etwa zu den 3 Plätzen für das NES. Wenn Eure Konsole also zu kurz kommt, könnt Ihr das ganz einfach ändern. Schreibt uns welches Spiel bei Euch ganz oben steht (Paßbild nicht vergessen!). Wie immer verlosen wir ein Spiel Eurer Wahl. Unsere Adresse:

TOTAL! Charts
Heilwigstr. 39
20249 Hamburg

LESER-CHARTS

„Super Empire Strikers Back steht bei mir an erster Stelle. Es hat unglaubliche Spezialeffekte. Alles in allem ist es ein super Spiel.“



Super Empire
Strikers Back
Steven
Künzel

F-ZERO



1 Spieler

Nintendo

DM 50

F-Zero war das erste Rennspiel fürs SNES, das den „Mode 7“, der in diesem Fall für das Zoomen von Rennstrecke und Landschaft zuständig ist, so richtig auskostete und einen wahren Geschwindigkeitsrausch auslöste, der bis heute nahezu unerreicht blieb. Vier verschiedene, wie Hovercraft-Fahrzeuge knapp über dem Boden schwebende Hochgeschwindigkeitsflitzer, stehen bei F-Zero zur Wahl. Jeder davon wartet mit unterschiedlichen Eigenschaften auf, und so heben sich die Boliden in Sachen Endgeschwindigkeit, Beschleunigungsvermögen und Handling voneinander ab. Je nach persönlichem Geschmack, aber auch nach Anforderung der Rennstrecke, sollte das Fahrzeug folglich gewählt werden. Ist dies geschehen, darf sich der geneigte Spieler nicht nur auf einen ungeheuren Geschwindigkeitsrausch freuen,



Scharfe Kurven wie diese hier erfordern geschickten Umgang mit den Fahrzeugen. Wer zu oft gegen die Streckengrenzung knallt, läuft Gefahr, zu explodieren

den F-Zero garantiert, sondern auch auf insgesamt 15 unterschiedliche Rennstrecken. Wer „harmlose“ Pisten und eher langweilige Streckenführungen à la Formel 1 erwartet, der wird angenehm überrascht sein. Denn diesbezüglich wartet Nintendos Rennspiel mit einigen Feinheiten und Gemeinheiten auf, die nicht nur den Spielspaß erhöhen, sondern auch für Abwechslung sorgen, als da wären heimtückischste Mehrfach-S-Kurvenkombinationen, auf der Strecke befindlicher Sand, Eisflächen, Brems- und Turbokampfen, Sprungschanzen, Reparaturfelder und manches mehr. Apropos Reparaturfelder:

Diese nützen Euch natürlich nur dann etwas, wenn Euer Bolide Schaden davongetragen hat. Das geht indes sehr schnell, denn die leiseste Berührung mit der Streckengrenzung ko-

Von Strecke zu Strecke wird dem Spieler mehr Geschick abverlangt

stet wertvolle Energie. Knallt der Wagen zu oft und mit zu hoher Geschwindigkeit gegen die Bande, explodiert er.

Auch wenn F-Zero mittlerweile ja schon ein wenig älteren Datums ist, so verweist es doch noch immer die Masse der Rennspiele auf die Ränge. Dazu trägt sicherlich ein wenig die eingebaute Batterie bei, schließlich ist es enorm motivationsfördernd, seine Rundenzeiten stets zu optimieren und gespeichert zu sehen. Doch hauptsächlich ist dies der enorm hohen Geschwindigkeit und der netten Ideen zu verdanken, die F-Zero bietet. Doch ein großes Manko wollen wir nicht unerwähnt lassen: F-Zero ist nur für einen Spieler ausgelegt. Heiße Kopf-an-Kopf-Rennen sind folglich nur mit der Computer-Konkurrenz angesagt. Doch wer dies verschmer-

Keine Frage: Die High-Speed-Vehikel aus „F-Zero“ haben schon ein paar Jährchen auf dem Buckel, aber Rost haben sie noch nicht angesetzt. Ganz im Gegenteil ...

zen kann, der wird mit F-Zero wahrlich gut bedient – und bekommt es für ca. 50 DM fast schon geschenkt.

Hans-Joachim Amann

Highspeed-Fun



Leider kann F-Zero nur allein gespielt werden. Doch auch so ist viel Spaß angesagt



Solche Reparaturfelder sorgen für frische Energie



Fertig machen zum Überholmanöver: Bei F-Zero zählt nur die Geschwindigkeit



Lästig sind Sandfelder wie dieses. Sie bremsen den Boliden doch enorm ab

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

TOTALI - CHECK

Genre	Rennspiel
Levels	15 Strecken
Schwierigkeitsgrad	3 Stufen
Continues	Batterie
Speicherkapazität	4 MBit
Erhältlich	seit 1992

FAZIT
2+

Diese Namen gehören längst zu den ganz großen der Videospiele-Welt: Ryu, Guile, Chun Li und Co. Sie sind die Top-Kämpfer unserer Zeit. Wild, furchtlos, bärenstark. Doch wer von ihnen ist der Beste? Um diese Frage geht es bei Street Fighter II, und Ihr seid mittendrin! Entweder allein gegen einen Chip-Gegner oder gegen einen Kumpel könnt Ihr gnadenlose Prügelduelle ausfechten und Euren Gegner so vermöbeln, daß dieser mangels Energie die Engel singen hört. Wem es als ersten gelingt,



Volltreffer!
Honda ist in
Schwierigkeiten

1-2 Spieler

Capcom

DM 120

STREET FIGHTER II

Es gilt das Recht des Stärkeren. Zwei steigen in den Ring, nur einer wird ihn heil verlassen. Gnadenlos. Kein Platz für Schwächlinge. It's „Street-Fighter“-Time!

seinen Kontrahenten zweimal auf die Bretter zu schicken, gewinnt das Match und ist, zumindest im Solomodus, eine Runde weiter. Zuerst müßt Ihr Euch jedoch für einen der acht Prügel-Champs entscheiden. Eine nicht ganz einfache Wahl, da jene ganz und gar unterschiedliche Vorzüge und Schwächen haben. Die zierliche Chun Li beispielsweise hat zwar nicht die Muskel-Power eines Zangief, ist dafür aber eiskalt und wieselflink. Fleischklops Honda hingegen nutzt seine 152 Kilo Lebendgewicht als Geschloß und rammt mit dem berühmten Sumo-Kopfstoß seine Gegner in Grund und Boden. Es braucht etwas Übung, bevor Ihr die ideale Kampfakt für

jeden Fighter raushabt. Eine Vielzahl verschiedener Tritte und Schläge stehen zur Verfügung. Grundsätzlich gilt: Eine schnell ausführbare Attacke ist meistens nicht allzu wirksam. Nehmt Ihr Euch jedoch die Zeit, zu einem richtig hammerharten Schwinger auszuholen, laßt Ihr Gefahr, daß der Gegner diesen Augenblick seinerseits für einen Angriff nutzt. Im Gegensatz zu anderen Prügelgames protzt Street Fighter II nicht mit grafischen Spitzenleistungen oder einem heißen Digi-Sound. Dafür wird Euch eine Gameplay der Superlative geboten. Kaum ein Spiel zuvor bot eine so ausgefeilte Steuerung. Die Fighter setzen willig und ohne die geringste



Eine kluge Wahl. Chun Li ist eine famose Fighterin.



Beide Kämpfer im Nahkampf. Muskelpaket Zangief hat in diesem Kampf noch leichte Vorteile, doch Dhalsim ist noch lange nicht geschlagen.



Ob Chun Li, oder Honda...

Verzögerung jeden Steuerkreuz-Befehl um. Keine Spur von der „Trägheit“ vieler anderer Beat'em Ups. Sekundenbruchteile entscheiden darüber, welcher von beiden Kämpfern die Prügel einstecken muß. Street Fighter II für das SNES setzte 1992 neue Maßstäbe und ebnete Capcom den Weg zum Prügelspiel-Thron. Trotz Mortal Kombat, Clay-fighter & Co konnte das Label seine Spitzenposition verteidigen und mit der Turbo Edition dieses Klassi-



...Ken nimmt es mit allen auf

kers und Super Street Fighter II qualitativ sogar noch etwas zulegen. Arme Konkurrenz!

Martin Klugkist



Rübe runter, Blanka, sonst verpaßt Dir Honda ein nettes Andenken an diesen Kampf!

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

TOTALI - CHECK

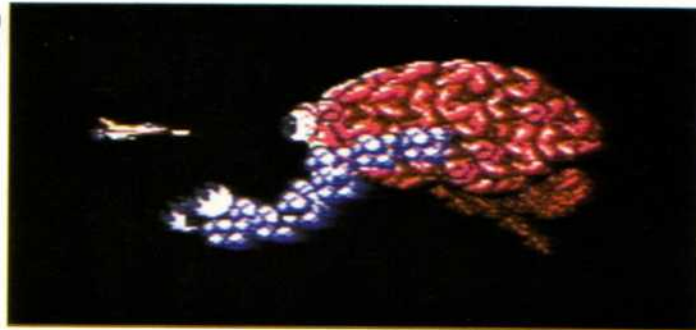
Genre	Prügelspiel
Levels	9
Schwierigkeitsgrad	einstellbar
Continues	unbegrenzt
Speicherkapazität	16 MBit
Erhältlich	seit 1992

FAZIT
1

1-2 Spieler

Konami

DM 80



Ein weiterer Shoot-'em-Up-Klassiker aus dem Hause Konami für das gute alte NES, der den Besitzern der

LIFE FORCE

16-Bitter leider vor-
enthalten bleibt!

Eigentlich gibt es nur zwei Serien, die bleibenden Einfluß auf die Zunft der horizontalen Ballerspiele hatten: zum einen die 'R-Type'-Spiele, und zum anderen Konamis 'Gradius'-Reihe (auch als Nemesis bekannt), die gerade mit 'Parodius II' in den Spielhallen ihren vorläufigen Abschluß fand. 'Life Force' (Originaltitel: 'Salamander') ist zwar kein offizieller Gradius-Teil, gehört aber irgendwo doch mit zur Familie, hat es doch denselben 'Hauptdarsteller' (ein Raumschiff namens 'Vic Viper'), gleiche Waffensysteme und



Gewaltig: Gigantische Eruptionen und riesige Endgegner! Bei Life Force bleibt einem auch gar nichts erspart!

wie viele Objekte sich ruckel- und (relativ) flackerfrei auf dem Bildschirm tummeln. Besonders beeindruckend: der Flammenlevel mit seinen gigantischen Protuberanzen. Und natürlich sind, wie in allen Gradius-Spielen, die bekannten und beliebten Osterinseln wieder einmal mit von der Partie.

Seinerzeit war 'Life Force' sicherlich ein Megahit, doch für die heutige Zeit sind sechs Level wirklich etwas wenig Spiel fürs Geld. Wer aber auf Ballerspiele steht und das Spiel irgendwo für ein paar Mark in der Grabbeltkiste findet, der kann unbedenkenlich zugreifen. Eine Fehlinvestition ist das auf keinen Fall!

Klaus-Dieter Hartwig



Brüderlich: Zu zweit müßt Ihr Euch die Extras teilen

ähnliche Gegnerscharen und -formationen. Größter Unterschied sind jedoch die vertikalscrollenden Level. 'Life Force' hat sechs Level, wobei sich jeweils horizontale und vertikale Level abwechseln. Auf die Story um den universenvernichtenden Zelos und die tapferen Helden 'Vic Viper' und 'Road British space destroyer' wollen wir lieber nicht weiter eingehen. Anders als am Automaten, wo man bei 'Salamander' die Extrawaffen 'direkt' aufnehmen konnte, wurde für die NES-Fassung das alte Gradius-Prinzip übernommen: Bestimmte abgeschossene Gegner hinterlassen sogenannte Power-Hülsen, die ge-



Ungewöhnlich: Horizontale und vertikale Level wechseln sich ab

sammelt und in Extrawaffen umgewandelt werden können. Eine Hülse gibt ein Speed-Up, für sechs bekommt man einen Schutzschild. Dazwischen gibt es noch diverse Laser, Raketen und Satelliten. Das Besondere an 'Life Force': Zwei Personen können gleichzeitig auf die Alien-Jagd gehen, eine Möglichkeit, die man leider viel zu selten hat. Da auch 'Life Force' nicht zu den allzu leichten Spielen gehört, ist das eine Option, die sich sogar anbietet, wenn Ihr irgendwann mal 'Zelos' Herz und Seele' (kein Witz, der Endgegner heißt tatsächlich so!) gegenüber treten wollt. Die horizontalen Level spielen sich in gewohnter Gradius-Manier. Zu-



Traditionell: die Osterinselnköpfe, fast schon so etwas wie Konami-Maskottchen

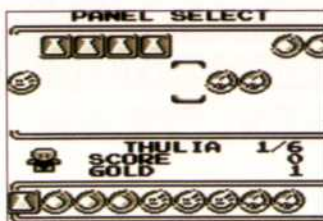
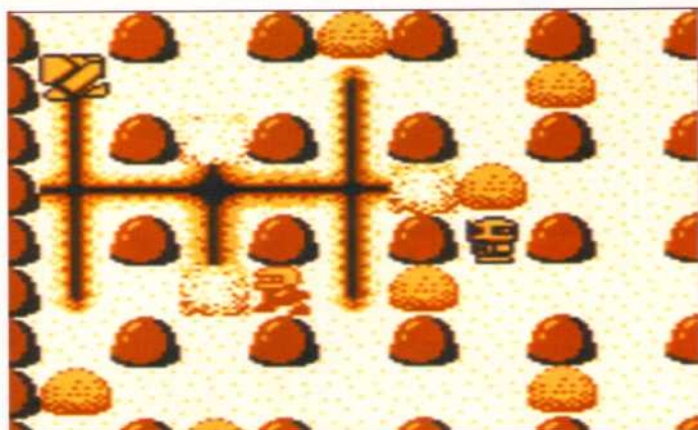
erst kommen ein paar Gegnerformationen, die reichlich Power-Hülsen hinterlassen. Eine willkommene Gelegenheit, Eure Waffensysteme aufzurüsten. Anschließend manövriert Ihr Euch durch mehr oder weniger enge Gänge voller Gegner und Hindernisse, und zum Schluß kriegt ein dicker Obermütz eins auf die Mütze. Die vertikalen Abschnitte sind ähnlich gestaltet und spielen sich in etwa genauso. Technisch präsentiert sich 'Life Force' mal wieder einwandfrei, vor allem bei zwei Spielern ist es schon beeindruckend,

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

TOTALI - CHECK

Genre	Action
Levels	6
Schwierigkeitsgrad	hoch
Continues	5
Speicherkapazität	2 MBit
Erhältlich	seit 1989

FAZIT
2



Game A:
Extras werden
im Shop gekauft
und vor jedem
Level nach
Bedarf aktiviert

1-2 Spieler

Hudson Soft

DM 70

Neulich haben wir ein Auge auf die NES-Version geworfen, und auf dem SNES steht bereits **Super Bomberman 2'** in den Startlöchern. Grund genug, auch auf dem Game Boy das Kultspiel genauer unter die Lupe zu nehmen.

DYNABLASTER

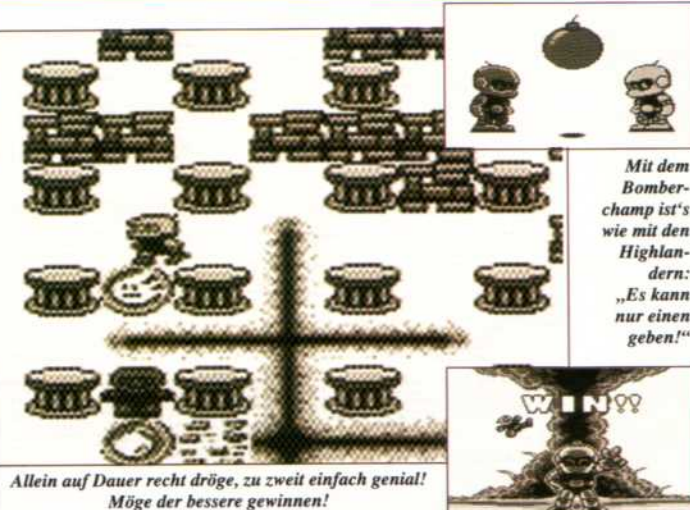
Was hat „Dynablaster“ eigentlich mit „Bomberman“ zu tun? Ganz einfach, es handelt sich dabei um ein und dasselbe Spiel. Als der Spielautomat in Deutschland erschien, dachte sich wohl ein schlauer Kopf, daß der Originaltitel Bomberman nicht reißerisch genug sei, daher wurde ihm kurzerhand der fetzigere (?) Name Dynablaster verpaßt. Zudem wurden für das Game-Boy-Cover die knuddeligen Bomberman in diese Action-Cyborgs verwandelt.

Aber genug zu den Äußerlichkeiten, kommen wir endlich zum Wesentlichen. Nur mit einer kleinen Bombe bewaffnet, muß der kleine Bomberman in einer rechteckigen Arena sämtliche Feinde wegbomben. Unter Mauern verbergen sich verschiedene Extras, die erst freigesprengt werden müssen und ihm einen größeren Explosionsradius und mehr Bomben verschaffen, mit denen sich ein paar sehenswerte Kettenreaktionen erzeugen lassen. Im zweiten Einspielermodus kann man die Extras zu Beginn in einem Shop gekauft. Daraufhin werden fünf bis zehn Runden lange Level gespielt, die möglichst schnell beendet werden müssen. Die Rest-

zeit wird anschließend in Goldmünzen umgewandelt, womit dann wieder neue Extras gekauft werden können. Für geschaffte Level gibt es neue Extras wie Speed-Ups oder Fernzündebomben. Später kommen dann völlig neue Spielelemente (z.B. Teleporter) dazu. Erfreulicherweise bekommt man am



„Sie stehen sich gegenüber, und könnten Freunde sein ...“
...vielleicht ja nächstes Mal!



Allein auf Dauer recht dröge, zu zweit einfach genial!
Möge der bessere gewinnen!

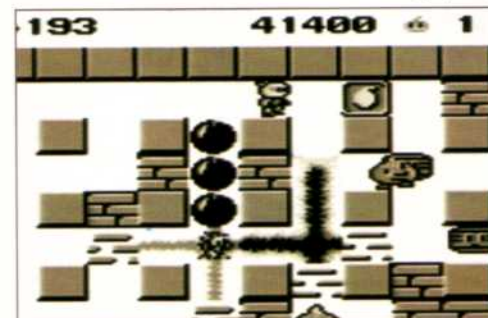
Mit dem Bomber-champ ist's wie mit den Highlandern:
„Es kann nur einen geben!“



spieler-Modus heran. Zudem hätte die Steuerung ein wenig besser ausfallen können. Denn nichts ist ärgerlicher, als bei Bomberman wegen Steuerungsproblemen abgefuckt zu werden.

Fazit: Für einen Spieler allein ist „Dynablaster“ nicht gerade ein Ausbund an Spielwitz. Für den Zweispieler-Modus jedoch lohnt sich die Anschaffung eines Moduls (bzw. von zwei Modulen) schon eher.

Klaus-Dieter Hartwig



Game B:
Extras werden unter
Mauern freigesprengt –
wie sich das gehört!

Auch hier gibt es zwei Modi. Beim ersten werden die Extras traditionell freigesprengt, beim anderen seid Ihr immer gleich zu Beginn mit einem stattlichen Arsenal ausgestattet. Während bei den Solospielen nie der rechte Pepp aufkommt und man eigentlich schnell die Lust verliert, bietet der Battle-Modus auch auf lange Sicht mächtig Unterhaltung. Natürlich kommt das auch noch nicht an einen ausgewachsenen Vier-

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

TOTALI - CHECK

Genre	Action
Levels	—
Schwierigkeitsgrad	mittel
Continues	Paßwort
Speicherkapazität	1 MBit
Erhältlich	seit 1990

FAZIT
2-



Importspiele ...

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

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

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

Achtung!

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

- Nintendo hilft bei Fragen zu 'inoffiziellen' Modulen nicht weiter.

- Der Garantieanspruch verfällt.

SNES

1 Spieler

Squaresoft

DM 140

Vor vielen hundert Jahren lebten die Drachen recht friedlich mit- und nebeneinander in einem blühenden Königreich, vollbrachten großartige wissenschaftliche und kulturelle Leistungen und waren eigentlich ganz angenehme Zeitgenossen. Bis eines Tages die Göttin Tyr auftauchte und allen ihren Anhängern Macht, Reichtum sowie das Blaue vom Himmel versprach. Nicht alle Drachen wollten sich von Tyr für ihre dunklen Pläne einspannen lassen, und so kam es schnell zur Spaltung und zu einem gewaltigen Krieg, der beinahe die ganze Welt vernichtet hätte. Nur mit Mühe und Not gelang es den Light Dragons, die Untaten der Dark Dragons zu verhindern und Tyr wieder in ihre Dimension zu verbannen. Die sechs Schlüssel, die das Tor zu dieser Dimension verschlossen, wurden über den ganzen Planeten verstreut. Im Laufe der Zeit verblaßte die Erinnerung an die Geschehnisse, von der einstmaligen Macht der Drachen blieb kaum mehr übrig als der Hauch einer Legende. Nur vereinzelt traf man noch auf Mitglieder der Drachenc clans, die sehr zurückgezogen lebten. Und den-



In vielen Kämpfen muß sich der Held bewähren...



Breath o

noch geschah eines Tages das Unerwartete: Die Dark Dragons rotten sich zusammen und versuchten erneut, die Macht an sich zu reißen und Tyrs Einfluß wieder aufleben zu lassen. Ihr größtes Hindernis, die Light Dragons, konnten sie in einem Überraschungsangriff fast vollständig ausschalten,

aber ein Krieger des Clans überlebte und setzt nun alles daran, dem üblen Treiben Einhalt zu gebieten und die Schlüssel zu retten, bevor sie endgültig in die Hände der Dark Dragons fallen.

Zunächst ist unser Held völlig auf sich allein gestellt, doch schon bald gesellen sich die ersten Mit-

streiter zu ihm. Nina die Heilerin, Bo der Waldläufer und Karn der Dieb sind die ersten, die ihre Dienste zur Verfügung stellen. Zu viert läßt sich dann schon einiges anstellen, aber im Verlaufe kommen noch vier weitere Leute dazu, etwa ein extrem geschäftstüchtiger Fischmensch oder ein grabwütiger Maulwurf, dessen Dienste ebenfalls benötigt werden. Soweit im

ACHT HELDEN AUF ACHSE

Prinzip recht wenig Neuerungen an der Rollenspielfront, dennoch haben zwei der Figuren bemerkenswerte Eigenschaften: Der Held kann sich dank seiner Abstammung in verschiedene Arten von Drachen verwandeln, allerdings muß er sich dieser Fähigkeiten erst durch zahlreiche Prüfungen als

125497G

	L 31 A 64/212		L 41 A 164/164
	L 44 A 326/326		L 32 A 154/154
	L 34 A 76/337		L 33 A 155/155
	L 34 A 96/242		L 32 A 94/154

BUY

ITEM

?

END

Rapier	1650G
Dagðer	2200G
LongSD	2750G
LongBW	2860G
BroadSD	5500G
Tiara	1650G
SunHT	2750G
SaßeML	3300G

POSTIN!
Interessante Kampfperspektive, passable Steuerung, Verwandlungsmöglichkeiten der Figuren.



Für Freunde von Statistiken und Zahlen gibt es natürlich auch etwas zu sehen



Drache gleich Drache? Weit gefehlt. Es gibt nämlich sowohl gute als auch böse Vertreter dieser Art von Schuppentieren. Und beide haben darüber hinaus von Zeit zu Zeit auch irgendwie menschliche Züge.



of Fire



würdig erweisen. Karn der Dieb dagegen entwickelt später die Fähigkeit, mit den restlichen Kämpfern der Truppe zu einem Superkämpfer zu verschmelzen. Aber auch ihm wird diese Fähigkeit nicht unbedingt auf dem Silbertablett spendiert, er muß schon einigen Grips aufwenden, um die richtigen Lehrer überhaupt ausfindig zu machen. Letztere Fähigkeit hat durchaus Sinn, da das Kampfsystem nur vier Kämpfer in der ersten Reihe zuläßt. Die Leuten der zweiten Reihe können nicht direkt in das Geschehen eingreifen und stehen zunächst als stille Reserve bereit, dank Karns Fähigkeit braucht man aber notfalls nicht auf ihre Kräfte zu verzichten. Die Kampfperspektive von schräg oben ist für ein Game dieses Genres relativ originell und auf den ersten Blick scheinbar das einzige, was es von anderen Rollenspielen 'von der Stange' unterscheidet. Allerdings nur auf den ersten Blick, wenn gleich der recht kurz ausfallen könnte: In der Tat spielt sich das Game anfangs extrem zäh und die Story kommt nur stockend in Gang, so

daß man schnell versucht ist, das Game als langweilige Durchschnittsware abzutun. Der richtige Pep kommt aber erst, nachdem man seinen ersten Mitstreiter in der Party hat. Der Weg dorthin ist etwas umständlich, tobt man aber erst einmal mit vier oder mehr Leuten durchs Gelände und muß die einzelnen Talente sinnvoll einsetzen, macht die Sache richtig Spaß.

NEGATIV!
Story kommt nur langsam in Schwung, wichtige Dinge können übersehen werden, etwas trockenes Finale.



Einige der Helden können sich später in durchaus monströse Gestalten und effektive Kämpfer verwandeln. Pech für die vielen Gegner

Der Rest der Handlung ist natürlich wieder genretypisch: Jede Menge teilweise recht nett gestylter Monster sind zu verprügeln, es müssen Informationen gesammelt und Ausrüstung gekauft werden und natürlich warten auch zahlreiche Dungeons und Höhlen auf ihre Erforschung. Die Dungeons haben es teilweise wirklich in sich, etwa Wirbelfelder in 'Mode 7', Teleporterfelder oder Schaltfelder, die die Dungeonwände verschwinden lassen. Insbesondere die abgedrehten

'Traumsequenzen', die in den Träumen einiger Figuren spielen, warten mit netten optischen Effekten auf, ansonsten geht es aber eher bieder zu. (Wohl aus Speicherplatzgründen sehen sehr viele Häuser innen einfach gleich aus.) Wer auf Spiele à la 'Final Fantasy' steht, der dürfte hiermit ein gutes Spiel haben, um sich die Zeit bis zum Erscheinen von 'Final Fantasy III' zu vertreiben.

Michael Anton

Bilder aus dem Heldenleben ...



Im Wald, in der Wüste und unter Wasser: Die einzelnen Stationen sind abwechslungsreich.



So ziemlich gegen Ende lernt die Party sogar noch das Fliegen, was die Reisen wesentlich erleichtert

Breath of Fire

Gameplay



Einige interessante Features sorgen dafür, daß das Game doch nicht ganz sang- und klanglos in der Masse der Rollenspiele verschwindet.

Dauerspaß



Die Story beginnt zwar recht schleppend, aber nach dem ersten Viertel geht es so richtig schön los. Hier sollte man unbedingt durchhalten.

Grafik



Einige der Gegner sind ganz gut gezeichnet, die Kampfperspektive ist interessant, und es gibt auch einige nette Effekte zu bewundern.

Sound



Alles in allem hörensenswert, wenngleich anfangs etwas gewöhnungsbedürftig. Einige Stücke wirken aber manchmal leicht deplatziert.

TOTALI - CHECK

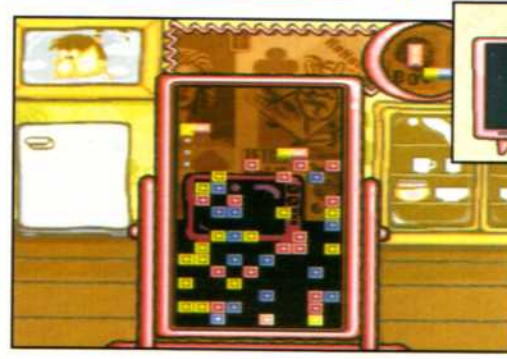
Genre Adventure
Levels komplex
Schwierigkeitsgrad mittel
Continues Batteriespeicher
Speicherkapazität 12 MBit
Import aus USA



Tetris 2

SNES
1-2 Spieler
Nintendo
DM 140

Mit „Tetris 2“ ist mal wieder kniffliges Steinchen-stapeln auf dem SNES angesagt. Leider ist es nur als Import erhältlich.



Kleine Zwischensequenzen unterhalten Euch alle fünf Level im „Normal“ Mode

Nein, über Tetris brauchen wir wohl nicht mehr viele Worte zu verlieren. Bei „Tetris 2“ ist der Bildschirm bereits zu Beginn mit einigen Steinen gefüllt. Diese müssen weggespielt werden. Dafür brauchen nicht mehr vollständige Reihen gebildet zu werden, sondern mindestens drei Steine neben- oder aufeinander genügen. Ihr arbeitet Euch dann zur Grundlinie vor, um die blinkenden „Hauptsteine“ zu eliminieren.

Die Anzahl der Steine auf dem Bildschirm und die Fallgeschwindigkeit der Blöcke könnt Ihr einstellen. Neben dem „Normal“- und dem „Vs.“-Mode, gibt es den interessanten „Puzzle“-Modus. Hier ist eine Klötzchenformation

vorgegeben. Ihr müßt die Blöcke so plazieren, daß Ihr eine Kettenreaktion auslöst. Im normalen Spiel trainiert Ihr am besten für den „Vs“-Modus, welcher viel spannender ist. Die Grafik ist knuddelig, der Sound paßt gut zum Spiel. Der „Puzzle“-Modus ist eine echte Herausforderung, sehr spannend ist natürlich auch das Duell zu zweit.

Michael Koczy

Gameplay	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Dauerspaß	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Grafik	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Sound	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
TOTAL - CHECK	
Genre	Strategie
Levels	3 Spielmodi
Schwierigkeitsgrad	ansteigend
Continues	unbegrenzt
Speicherkapazität	8 MBit
Import aus	USA



Links der knifflige „Puzzle“-Mode, daneben der Zwei-Spieler-Modus

TOTAL! BESTELL-COUPON

94er
93er

Anz. ☐		Anz. ☐		Anz. ☐		Anz. ☐		Anz. ☐		Anz. ☐ DM 9,80	
5/94 - DM 6,-	4/94 - DM 6,-	3/94 - DM 6,-	2/94 - DM 6,-	1/94 - DM 6,-							
Anz. ☐		Anz. ☐		Anz. ☐		Anz. ☐		Anz. ☐		Anz. ☐	
12/93 - DM 6,-	11/93 - DM 6,-	10/93 - DM 6,-	9/93 - DM 6,-	8/93 - DM 6,-	7/93 - DM 6,-						

Ja, hiermit bestelle ich aus dem TOTAL!-Shop! Anzahl bitte eintragen:

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

Name (Bitte in DRUCKBUCHSTABEN schreiben)

Datum, Unterschrift

Straße

Achtung! Bitte vergeßt die Versandkosten nicht!

PLZ/Ort

Keine Nachnahme möglich!

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

☐ per Eurocheck zur Verrechnung (Kartenummer nicht vergessen!)
Bitte keine Überweisung!

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.

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

A D R E S S E :
MVL GmbH, TOTAL!-Heft Shop
Heilwigstr. 39, 20249 Hamburg

Super Godzilla

SNES

1-2 Spieler

Toho

DM 140

Die Amerikaner haben King Kong, die Briten 'Nessi' und wir Karl Dall.

Da wollen die Japaner natürlich nicht zurückstehen.

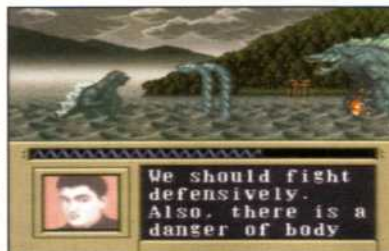
Ratlosigkeit im Land der Nintendos und der rohen Fischkost: Ein halbes Dutzend außerirdischer Monster verwandeln Japans Großstädte in Trümmerlandschaften. Game over, Nippon? Noch nicht, denn ausgerechnet Godzilla, eine Mischung aus 'nem T-Rex und dem Krümelmonster, nimmt den Kampf gegen die ungebetenen Gäste aus dem All auf. Eure Aufgabe ist es, den Giganten, dargestellt als kleinen roten



Die obere Bildschirm-Hälfte ist nur Spielerei. Die 'Action' spielt auf der unteren

Punkt, über die Karte der jeweiligen Metropole zu bugsieren. In der finalen Schlacht jedes Levels steht Godzilla einem der insgesamt sechs Obermonster gegenüber und muß diesem kräftig auf der Nase 'rumboxen. In diesem Kampf bedienen sich die beiden Kontrahenten auch all jener Spezial-Aktionen, die schon in den Godzilla-Filmen zum

Einsatz kamen. Manche Gegner versprühen Säure, andere schießen mit Raketen um sich. Super Godzilla kommt in



Sachen technischer Perfektion seinem Kino-Vorbild erstaunlich nahe, denn schon diese glänzten mit, äh, sagen wir geringen Produktionskosten. Selbigen Eindrucks kann man sich auch beim Spielen von Super Godzilla nicht erwehren. Das Game wirkt schlampig zusammengeschludert. Unser Urteil: Finger weg!

Martin Klugkist

Gameplay	■ ■ ■ ■ ■
Dauerspaß	■ ■ ■ ■ ■
Grafik	■ ■ ■ ■ ■
Sound	■ ■ ■ ■ ■
TOTALI - CHECK	
Genre	Action
Levels	6
Schwierigkeitsgrad	mittel
Continues	3
Speicherkapazität	8 MBit
Import aus	USA

FAZIT
5+

HIGH SCORE GAMES

089 // 96 24 24 96

GAME BOY

Super Game Boy	DV	99,-
Bomberman (SGB)	US	69,-
Donkey Kong (SGB)	DV	69,-
Dschungelbuch	DV	69,-
Kirby's Pinball Land	DV	59,-
Mario Land 3	DV	69,-
Mega Man 5 (SGB)	US	69,-
Mortal Kombat 2	DV	79,-
Ms. Pac Man	DV	59,-
Schlümpfe	DV	59,-
Tetris 2	US	69,-
Tiny Toons 2	DV	69,-
Yogi Bear	DV	69,-
World Cup USA 94	DV	69,-

SUPER NES

4-Spieler-Adapter	DV	59,-
50/60 Hz Adapter	DV	49,-
Action Replay Pro 2	DV	99,-
Bebe's Kids	US	49,-
Blackthorne	US	129,-
Breath of Fire	US	139,-
Brain Lord	US	139,-
Bugs Bunny	DV	129,-
Clayfighter	DV	129,-
Choplifter 3	DV	119,-

SUPER NES

Claymates	US	79,-
Darius Force	JP	49,-
Dschungelbuch	DV	129,-
Death Blade Wrestling	JP	49,-
Desert Fighter	DV	129,-
Dragon	DV	129,-
Dream TV	US	49,-
EGM Magazin	US	12,-
Equinox	DV	99,-
F-Zero	DV	49,-
Fatal Fury 2	US	99,-
FIFA Soccer	DV	119,-
Final Fantasy 2	US	139,-
Final Fantasy 3	US Ende Sept	
Flashback	DV	69,-
Ghouls'n Ghosts	DV	49,-
Illusion of Gaia	US	129,-
Knights of the Round	DV	119,-
King of Dragons	DV	119,-
Marco's Magic Football	DV	139,-
Metal Marines	DV	129,-
Metroid	DV	119,-
Might & Magic 2	DV	129,-
Super Nintendo Mor Fun Set	DV	319,-
Mortal Kombat 2	DV	149,-
Mr. Nutz	DV	119,-
Mystical Ninja	DV	129,-

SUPER NES

NBA Jam	DV	139,-
Pac Attack	DV	119,-
Pilot Wings	DV	49,-
Pirates of Dark Water	DV	129,-
Plok	DV	99,-
Power Rangers	DV	139,-
Rock'n Roll Racing	DV	129,-
Schlümpfe	DV	119,-
Secret of Mana	US	129,-
Siam Master	US	139,-
Spike Mc Fang	US	129,-
Stunt Race FX	DV	119,-
Super Conflict	DV	99,-
Super Battletank 2	DV	139,-
Super Street Fighter 2	US	139,-
Tetris 2	US	129,-
Tiny Toon Adventure	DV	49,-
Top Gear 2	DV	119,-
Turn'n Burn	DV	139,-
Val d'Isere Championship	DV	129,-
Virtual Soccer	DV	99,-
Wolfenstein	DV	99,-
World Cup Striker	DV	139,-
WWF Royal Rumble	DV	99,-
Yogi Bear	DV	119,-

Wir führen auch Mega Drive, Mega CD, Game Gear, Jaguar, 3DO und Neo Geo PC CD



HIGH SCORE GAMES

Video- und Computerspiele



Mortal Kombat II SNES-DT 149,-

Versandkosten NN + 7 DM

Express + 7 DM

Ab 300 DM Bestellwert

Versandkostenfrei

Schnellservice: Lieferbare Spiele werden am Tag der Bestellung versendet.

Fettgedruckte Artikel nur solange der Vorrat reicht. DV = Deutsche Version; EV = Europäische Version; JP = Japanische Version; US = Amerikanische Version

Ladengeschäfte:

München Herzogstr. 2 (Münchner Freiheit) Tel.: 089 / 344 388

Oldenburg Kurwickstr. 2 (Fußgängerzone) Tel.: 0441 / 1 22 33

Augsburg Neueröffnung (ab Okt.) Fuggerstr. 4-6 (Eingang Fußgängerzone) (Ladenpreise können variieren)

Fax: 089 / 961 41 00

Händler willkommen

(Gewerbenachweis erforderlich)

Inhaber: High Score Games GmbH Preisirrtümer/Änderungen vorbehalten

WASSERWERFER!



Der moderne Wasserschlachten-Feldherr hat mit Abrüstung nicht allzu viel im Sinn. Im Gegenteil: Wie unsere Staatsschulen werden auch die Spritzpistolen jedes Jahr größer und größer. Ein Ende dieser Entwicklung ist noch nicht abzusehen. Das Ergebnis: Auf deutschen Wiesen und Parkanlagen herrschen seit einiger Zeit Zustände wie in 'Terminator 2'.

**SUPER SOAKER
100**

Das Klassiker jetzt mit noch größeren Tankinhalt. Mehr als ein Liter paßt in die Wasserbehälter des 'Super Soaker 100'.

**SUPER SOAKER
30**

Das passende Modell für die Handtasche: Der 'Super Soaker 30'.

**SUPER SOAKER
200**

Erst der '300er' stieß ihn vom Thron. Lange Zeit war dieses Spritz-Monstrum die Nummer eins. Die aufgeschraubten Wassertank machen den '200er' so schwer, daß Ihr ihn nur mit einem Trage-riemen halten könnt. Zwei Liter Wasser sorgen für die notwendigen Reserven.

Wer glaubt, sich heute noch mit der guten alten Spritzpistole ins Gefecht werfen zu können, wird binnen Sekunden eines Besseren belehrt. Die Zukunft gehört den 'Super Soakern', überdimensionalen H₂O-Schleudern aus dem Hause Larami. Wie könnte es anders sein: Made in USA! Schon das Basismodell, der '50er', wartet mit erstaunlichen Leistungen auf: Dank einer Reichweite von bis zu 10 Metern setzte diese Wasser-Bazooka Anno '92 neue Maßstäbe. Was dann in den nächsten zwei Jahren in die Läden kam, ist, wenn überhaupt noch, mit 'realgewordener Größenwahn' zu beschreiben. Der '100er', im Format eines ausgewachsenen Sturmgewehrs, besitzt einen zusätzlichen Drucktank und kann als 'MDS'-Version dank drehbarer Düse sogar 'um die Ecke schießen'. Noch größer ist der 'Super Soaker 200', der in seinen zwei aufgeschraubten Plastik-Flaschen bis zu zwei Liter bunkert. Die Stärke des Wasserstrahls könnt Ihr dank der dreifach verstellbaren Düse in nullkommanix verändern. Ein zusätzlicher Tragriemen erleichtert Euch die Schlepperei und sorgt für das passende Rambo-Feeling. Doch selbst dieses Monster schrumpft auf Zwergengröße, wenn ER am Horizont auftaucht: Der '300er'. Die Daten sprechen für sich: 8 Liter, die in externen Behältern auf den Rücken geschlachtet werden und drei Hochdrucktanks für die notwendige Power. Dieser Gigant verschießt einen Wasser-Strahl, mit dem Ihr die Sahara überfluten könntet. Da wird jedes Löschkommando der Feuerwehr gelb vor Neid.

Martin Klugkist

Basierend auf dem '100er' wartet der 'MDS' mit einer kleinen, aber feinen Neuerung auf: 'Der Schuß um die Ecke.' Dank der am Griff verstellbaren Düse könnt Ihr nun zu einem echten Rundumschlag ausholen.

**SUPER SOAKER
300**

Drei Hochdruckbehälter, zwei Wassertanks. Acht Liter in Reserve. Der komplette Irrsinn. Dieses Monster sollte echt verboten werden.

**SUPER SOAKER
40**

Neues Design und etwas unter einem halben Liter Tankinhalt: Der '40er'.

**SUPER SOAKER
MDS**

TOTAL!

S.H.O.P.



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!

Best.-Nr. 804

DM 89,95

SV 334 SN PRO PAD



DM 34,95

Das erfolgreichste SNES-Pad aller Zeiten bietet 2stufiges Dauerfeuer für jeden einzelnen Feuerknopf und ein nettes Design. Best.-Nr. 805

SV 337 SN PRONEO II

Doping? Das programmierbare Pad mit Bildschirm hat 30 nützliche Programmschritte für diverse Games (SF II) bereits gespeichert. Best.-Nr. 806



DM 69,95

DM 99,95

TRI STAR

8 BIT JAPANESE GAMES

8 BIT EUROPEAN / USA GAMES

16 BIT SNES GAMES

Acht Bit für Super NES: Mit dem Tri Star Adapter könnt Ihr Eure NES-Spiele auf dem Super NES spielen! Best.-Nr. 808



inhalt

Shop - Shop - Hurra!

Seid uns gegrüßt im

TOTALen -Schlaraffenland:

Auf den nächsten Seiten findet Ihr alles, was das Daddler-Herz begehrt.

Natürlich - Ehrensache! -

zu total fair kalkulierten

Preisen. Aber das werdet

Ihr ja selbst sehen. In

diesem Sinne:

Es ist angerichtet!

technik

outfit

software

toys & fun

sound total

NEUHEIT

2 IN 1 JOYPAD

Ein Joypad für zwei Systeme? Ab sofort gibt's den ultimativen Joypad für SNES und Mega Drive I & II bei uns im Shop. Natürlich mit 6 Button, Slow Motion, Dauerfeuer

DM 44,95

Best.-Nr. 818

Frisch aus England eingetroffen:

3DO jetzt in Pal mit 220 Volt Netzteil incl. 1 Spiel und Controller. Best.-Nr. 817 DM 989,- Versandkostenfrei

DM 989,-

JETZT ENDLICH!



3DO FÜR EUROPA IST DA

CLASSICS

solange der Vorrat reicht

Flashback (SNES)
DM 129,95
Best.-Nr. 603

NBA Jam (SNES)
DM 139,95
Best.-Nr. 607

Sim City (SNES)
DM 89,95
Best.-Nr. 702

Mr. Nutz (SNES)
DM 99,95
Best.-Nr. 606

Pocky & Rocky (SNES)
DM 129,95
Best.-Nr. 605

3DO

J. Madden Football (dt.)
DM 139,95
Best.-Nr. 510

Out of this World (US)
DM 149,95
Best.-Nr. 511

Pebble Beach Golf (US)
DM 149,95
Best.-Nr. 512

Road Rash (dt.)
DM 119,95
Best.-Nr. 513

Shock Wave (dt.)
DM 119,95
Best.-Nr. 514

The Incredible Machine (US)
DM 139,95
Best.-Nr. 515

Total Eclipse (US)
DM 149,95
Best.-Nr. 516

Way of the Warrior (US)
DM 139,95
Best.-Nr. 517

Wing Commander (dt.)
DM 139,95
Best.-Nr. 518

GAME BOY

Wario Land
DM 64,95
Best.-Nr. 501

SNES

Hulk
DM 134,95
Best.-Nr. 519

Virtual Soccer
DM 124,95
Best.-Nr. 506

World Cup USA '94
DM 139,95
Best.-Nr. 507

FIFA International Soccer
DM 129,95
Best.-Nr. 508

Young Merlin
DM 139,95
Best.-Nr. 509

Stunt Race FX
DM 124,95
Best.-Nr. 520

Smash Tennis
DM 119,95
Best.-Nr. 521

Dschungelbuch
DM 132,95
Best.-Nr. 522

World Cup Striker
DM 124,95
Best.-Nr. 504

NEU! im S.H.O.P.
SHOP-BESTELLKARTE AUF S. 74/75

HARDWARE

SOFTWARE

TOTAL ANZIEHEND TOP QUALITÄT

T-Shirts

Fast alle Flintstones
T-Shirts mit beidsei-
tigem Aufdruck!

Die Flintstones

Nur Frontaufdruck!



Action Replay
DM 135,-

Best.-Nr. 402 · SNES

DM 79,-

Best.-Nr. 403 · GB

Tribal Tap
DM 64,-

Best.-Nr. 404

6 Player-Adapter für SNES

Booster-Boy DM 75,-

Best.-Nr. 401

Super-Mario-Kart

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

Best.-Nr. 802

Originallänge 15cm

DM 59,95



Die Michael Schumacher Collection



Benetton Ford B 193 Modell 1994

Maßstab 1:18 (ohne Fahrerfigur)

DM 89,95

Best.-Nr. 820

Benetton Ford B 193

Modell 1994 (s. Abb.)

Maßstab 1:43

DM 49,95

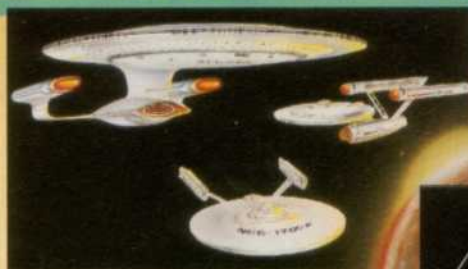
Best.-Nr. 821

ohne verflixte Bodenplatte



SHOP-BESTELLKARTE AUF S. 74/75

Der Weltraum – unendliche
Weiten! Mit unserem
galaktisch guten Zubehör
holt Ihr Euch die Zukunft
schon heute ins Haus. Ob
Star Trek oder Star Wars –
damit seid Ihr den anderen
um Lichtjahre voraus!



**U.S.S. Enterprise
3 Teile-Bausatz
DM 59,95**

Best.-Nr. 809



**Klingonen Kampf-Kreuzer
Bausatz
DM 49,95**

Best.-Nr. 810



**Deep Space 9 Station
Bausatz
DM 64,95**

Best.-Nr. 811



ELECTRONIC
LIGHT AND SOUND

**U.S.S. Enterprise
als Bausatz, incl. LEDs,
Sound, mit Batterien
DM 119,-**

Best.-Nr. 819

CDs



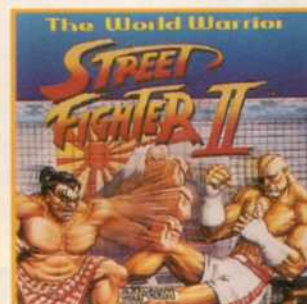
Best.-Nr. 301 • DM 29,95



Best.-Nr. 302 • DM 29,95



Best.-Nr. 303 • DM 12,99



Best.-Nr. 304 • DM 15,95

CDs



**Star destroyer
Bausatz**

DM 49,95 Best.-Nr. 812



**Star Wars Snowspeeder
Bausatz**

DM 39,95 Best.-Nr. 814



**Millennium Falcon
Bausatz**

DM 59,95 Best.-Nr. 813



**Star Trek The Next Generation
U.S.S. Enterprise
Bausatz**

DM 59,95 Best.-Nr. 816

TIPS & Tricks gesucht!

Hallo, Ihr trickreichen Zauberkünstler!

Habt Ihr schon wieder stundenlang vor Euren Konsolen gesessen, die Joypads heißgedaddelt und Eure Lieblingsspiele bis ins Letzte durchforstet? Sind Euch dabei Tricks aufgefallen, oder habt Ihr eigene Tips herausgefunden? Seid Ihr diejenigen, die an dieser oder jener Stelle eines Games etwas

Besonderes, oder den genialen Lösungsweg gefunden haben? Wenn dem so ist, dann nix wie her damit! Schreibt Euch alles auf, macht Karten und Tabellen, Listen und Komplettlösungen. Wir sind ganz heiß darauf Eure Tips & Tricks abzudrucken. Die Gelegenheit, an Eurer TOTAL! aktiv mitzuarbeiten, solltet Ihr nutzen!

Natürlich können wir Euch auch dieses Mal wieder mit Tips und Tricks versorgen. Haltet Euch ran, und schickt uns auch weiterhin alles was Ihr herausgefunden oder erarbeitet habt! Das Ganze soll natürlich Euer Schaden nicht sein, und so gibt es für die drei besten Shorties einer Ausgabe je ein Modul nach Wahl. Na, ist das nichts? Brennt Ihr schon darauf uns zu schreiben? Hier ist unsere Adresse:

**TOTAL!
Tips & Tricks
Heilwigstraße 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 nicht gleich um, falls ein Trick mal nicht funktionieren sollte! Wir bemühen uns, alles zu überprüfen, aber das geht nicht immer! Wir benutzen die Abkürzungen, die Ihr oben seht.

Ach ja, die glücklichen **Gewinner** aus Heft 9/94 heißen Tatjana Verga(!), Anja Reusch(!) und Florian Hofer. 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 (wie immer) ausgeschlossen.)

TIPS &

SINIEIS

FIFA International Soccer

Wem die drei Codes aus TOTAL! 8/94 nicht genügen, für den haben wir hier noch eine ganze



Menge mehr. Alle Codes müssen im Option-Bildschirm eingegeben werden.

CrazyCurse Ball
B,A,R,B,Y,I
Invisible Walls
Y,Y,Y,X,A,A,A,B
Dream Team
A,A,B,B,Y,Y,X,X



Super Goalie
A,A,A,A,A,Y,Y,Y,Y,Y
Super Offense
R,R,R,R,R,L,R
Super Defense
L,L,L,L,L,R,L
Super Kick
B,A,B,B,B,B,B,B,B

Bennek Merlin

Daffy Duck

Das wird doch wieder eine 'Verlustigungserster Kajüte', wenn Ihr mit 50 Leben die Verfolgung des fiesen Marsmenschen



aufnimmt. Läßt Duffy seinen coolen Spruch ab, dann drückt L,L,r,r,Y,A,B,X, und Ihr hört ein Schreien. Nun startet Ihr das Spiel mit 50 Leben.

Sascha Laqua, Lübeck

Art of Fighting

Na, schon wieder ein blaues Auge, gebrochene Rippen und einen Zahnarzttermin



gehabt? Wieder den Abspann

verpaßt? Mogelt Euch doch einfach an allen Bösewichtern vorbei, indem Ihr im Story Mode folgende Tasten drückt:

Pause, oben, X, links, Y, unten, B, rechts, A, L, Y, Select

So, nun könnt Ihr Euch den Abspann in Ruhe anschauen.

Sascha Laqua, Lübeck

Rock'n'Roll Racing

Zu diesem fetzigen Rennspiel mit der tollen Musik gibt es noch einen zusätzlichen Fahrer, der es in sich hat. Es ist doch tatsächlich der



Olaf aus 'The Lost Vikings'. Und damit Ihr auch gleich voll einsteigen könnt, haben wir die Paßwörter für den Warriorlevel gleich dazu gepackt.

Um Olaf auszuwählen haltet im Fahrerauswahlbildschirm die Tasten Select, L und R gedrückt und bewegt anschließend das Steuerkreuz nach rechts bis Olaf erscheint.

Mit dem besten Wagen, komplett ausgerüstet und genügend Geld geht es auf in den Warriorlevel!

Chem 6 A

WYD! C7RV SWJ!

Drakonis B

TRICKS *Shorties*

7SD8 TQT3
SWJ!
Drakonis A
23D8 GQR3
SWJ!
Bogmire B
IYL8 C4TB SWJ!
Bogmire A
J3VR OHRB 92J!
New Moj. B
QNDQ QQTL 92J!
New Moj. A
G6NQ G3RL 92J!
NHO B
NPGQ 7ISV 92J!
NHO A
HTWT S7QV 5TJ!
Inferno B
QV8T CNS3 5TJ!
Inferno A
B72R KTQ3 5TJ!

Michael Surovka, Au (CH)
und Andrea Kötz, Fellbach

The Addams Family

Wer sich noch nicht genug gegrüßelt hat, für den sind die folgenden schaurig schönen Paßwörter gedacht.

&191? Der Vogel ist besiegt
&ZY12 Wednesday befreit
VZR19 Schneemann besiegt
BZRKX Puggsley befreit
BGJLW Onkel Fester befreit
BIJK# Tausendfüßler besiegt
11111 100 Leben nach dem ersten Ableben

Falk Liebig, Oschatz

Super Probotector

Mit 30 Leben im Gepäck sollte auch dieses Action-Game zu schaffen sein. Es muß ja nicht immer gleich die große Unverwundbarkeit sein, die Euch so wieso den meisten Spielspaß nimmt. Drückt im Titelbild folgenden Code:

r,u,u,r,r und Start.

Falk Liebig, Oschatz

Super Soccer

Im Zweispieler-Modus gibt es einen Trick, mit dem Ihr die Super-

mannschaft 'Nintendo' auswählen könnt. Wenn Spieler zwei bei der Wahl seiner Mannschaft (egal, welche es ist) die Starttaste gedrückt hält und dann die Wahl bestätigt, wird ihm das Nintendo-Team angeboten.

Dieses Team ist höchstwahrscheinlich auch das beste.

Kay Kruckenberg

Pilotwings

Hier sind alle Paßwörter zum Überflieger Pilotwings. Wir erinnern



uns an die Begeisterung der ersten Stunde, als bekannt wurde, daß dieses Modul den sagenumwobenen DSP-Chip enthält. Der ist übrigens artverwandt mit dem späteren FX-Chip. Was uns dieser Chip wiederum an Spielen gebracht und ermöglicht hat, muß wohl nicht weiter ausgeführt werden. Aber nun zum

Thema:

Level 2 985206
Level 3 394391
Level 4 520771
Level 5 108048
Level 6 400718

Level 7 773224
Level 8 165411
Level 9 760357
Level 10 882943

Sascha Doberstein,
Bad Salzgitter

Parodius

Parodius ist Euch zu schwer ... gut, da haben wir was: Drückt im Spiel Pause und B,B,X,X,A,Y,A,Y, oben, links und nochmal Pause. Jetzt besitzt Ihr die volle Ausrüstung, und es dürfte keine Probleme mehr geben. Leider funktioniert dieser Trick pro Spiel nur ein einziges Mal.

Wie, das interessiert Euch



gar nicht? Für Euch ist Parodius zu leicht?! Na gut, auch da kann TOTAL! Euch stützend unter die Arme greifen. Im Optionsmenü könnt Ihr den Schwierigkeitsgrad erhöhen, indem Ihr folgende Tastenkombination eingibt: o,o,u,u,l,r,l,r,b,a

Sascha Doberstein,
Bad Salzgitter

Goof Troop

Eines der letzten großen Rätsel unserer Erde ist ... na? ... genau! Es ist das Rätsel im Ruderhaus bei Goof Troop! Vielen Leuten hat es schon die Nervenstränge zerrissen oder sogar den Kopf zerbrochen, und um Schlimmeres zu verhindern, verraten wir Euch die Auflösung. Zunächst müssen der oberste und der

unterste Block nach links verschoben werden. Dann lassen sich

zwei weitere Blöcke auf die Sternfliesen schieben. Nun öffnet sich die unterste

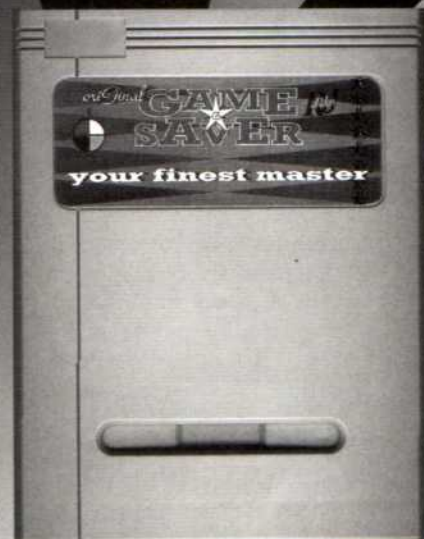


Tür. Falls Ihr einen Fehler beim Verschieben der Blöcke gemacht habt, könnt Ihr den Raum verlassen und wieder betreten, um neu zu beginnen. Schon ist die Welt um ein Rätsel ärmer.

Peter Fickel, Chemnitz

0221-12 10 67/68/69

aRJay Games



GAME SAVER

**Nie mehr am lästigen Levelanfang beginnen!
DU bestimmst die Stelle wo es weiter geht.**

dt 99.90



Mortal Kombat II

dt 159.90



inkl. Spieleberater

dt 114.90

aRJay Games

spielend bestellen!

0221-12 10 67/68/69

Ebertplatz 2 50668 Köln

Tomator: Stufe 37

Es ist soweit: Tomator erwartet Euch schon. Um den letzten Level lösen zu können, müssen alle drei Wikinger gegen Tomator kämpfen. Das ist nicht gerade einfach. Zuerst muß Olaf im Gravitationsfeld



nach oben fliegen und die zwei Bomben einsammeln. Dannach fliegt er auf die mittlere Leiter um Tomator ins Verderben zu stürzen. Jetzt noch den Stromkreis abschalten und Olaf hat es geschafft. Baleog muß sich nun nach rechts runterfallen lassen, schnell zum Schwerkraftfeld vordringen und mit dem Feuerpeil auf den Schalter schießen. Gleich darauf muß er schnell durchsprinten. Springt nun vom Trampolin nach rechts bis zum Aufzug und schießt auf den zweiten Schalter. Der Tomator ist

jetzt außer Gefecht gesetzt. Holt den blauen Schlüssel und geht den ganzen Weg zurück. Nun von der linken Leiter aus den Schlüssel einsetzen und dann weiter nach unten. Vom Trampolin aus könnt Ihr den Schalter betätigen und dann flugs in den Teleporter. Erik hat den weitesten Flug nach unten

zum Teleporter. Damit wären alle wieder beisammen. Gebt Erik alles Obst das Ihr habt, er

wird es gut gebrauchen können. Jetzt springt mit ihm auf Olafs Schild und geht in den Teleporter. Da ist der Tomator wieder. Nachdem er zwei Schüsse abgefeuert hat, müßt Ihr schnell Anlauf nehmen und ihn mit dem Kopf rammen. Solange bis er den Stromkreis berührt. Wenn Ihr es dreimal gemacht habt, ist er erledigt. Jetzt nehmt wieder den Schlüssel und unterbrecht den Stromkreis erneut. Lauft weiter nach rechts bis zum Transporter. Olaf darf dabei nicht seine Bombe vergessen. Nun

müssen alle im Gravitationsfeld nach unten zum Tomator. Wenn Olaf über den Tomator fliegt, werft die Bombe ab. Im folgenden Kampf deckt Olaf, Baleog schießt und Erik rammt was das Zeug hält. Der Tomator schwebt nach kurzer Zeit nach oben. Bekämpft ihn weiter, bis er unter dem Ausgang steht. Sobald Erik nun den Schalter betätigt wird Tomator hinausgerissen.

Peter Fickel, Chemnitz

Super Pang



Um an die geheime Levelwahl dieses Spiels zu gelangen, drückt im Optionscreen L,R,R,-L,o,u. Nun solltet Ihr alle Level frei auswählen können.

Christoph Schneider

Virtual Soccer



Wollt Ihr auch mal zu dritt oder zu viert dem Ball nachjagen? Es gibt



dafür ein **Paßwort**, das jedoch nicht einfach nur so einzugeben ist. Ordnet dem Alphabet Nummern zu, und zwar von A=1 bis Z=26. Wenn Ihr nun das Paßwort „Four“ eingibt, drückt für den Buchstaben „F“ die L-Taste sechsmal. Bestätigt mit der R-Taste. Um das „o“ einzugeben drückt Ihr die L-Taste fünfzehnmal und fahrt mit dem Rest dementsprechend fort. Das Ganze soll im Hauptmenü und mit eingestecktem Multi-Tap in Port 2 geschehen.

Thomas Schiller, Memmelsdorf

Rainbow Bell Adventures

Möchte jemand Vitamine, Kalzium oder Fruchtzucker? Nein? Auch gut, dann bekommt Ihr eben ein paar Tips. Die sollen ja auch sehr gesund sein.

Wollt Ihr zum Beispiel im Zweispielers-Modus mit dem gleichen Helden spielen, so wählt im Einispielers-Modus die Figur links von

TIPS &

Eurem Helden an. Möchtet Ihr beispielsweise mit Twinbee spielen, dann wählt Gwinbee aus. Beginnt das Spiel und drückt auf dem zweiten Pad Start. Bevor nun die zweite Figur auf dem Bildschirm sichtbar wird, drückt Ihr auf dem ersten Joypad ebenfalls Start und gebt dann folgende Kombination ein:

o,o,u,
u,l,r,l,
r,b,A,
Start.

Jetzt noch auf



Pad zwei Start drücken und schon spielt Ihr mit zwei gleichen Figuren. Das ganze funktioniert auch während des Spiels.

Volle Power erhaltet Ihr im Pausenmodus durch drücken der Tasten o,o,u,u,l,r,l,r,b,A,Start.

Unverwundbarkeit gibt es, wenn Ihr im Pausenmodus L,R,L,R,-A,B,X,Y,L,R,L,R,A,B,X,Y drückt. Geht Ihr dann durch eine Tür, muß die Kombination erneut eingegeben werden.

Am Schluß noch ein kleiner Trick um den tollen Abspann zu sehen. Wiederum im Pausenmodus gebt Ihr o,A,r,A,u,A,l,A,o,B,r,B,u,B,l,B ein, drückt den Pausenmodus weg,



und der Abspann spannt ab. Für alle 33 Level dieses entzückenden Games sind soeben noch Paßwörter eingetroffen. Huseyin, wir drucken sie auch!

- | | |
|-----------|-----------|
| 01. RkRGd | 02. 2J5mP |
| 03. hrtND | 04. TjPDN |
| 05. dnhJD | 06. 3G2kN |
| 07. mt4PD | 08. HNTdR |
| 09. dkdGd | 10. gmgGt |
| 11. 02bWJ | 12. GKMmT |
| 13. QW11T | 14. WtOtG |
| 15. MKpkG | 16. kjW4G |
| 17. 21TQb | 18. GPBTb |
| 19. q214G | 20. JRMbb |
| 21. t4GDb | 22. 2GbjG |
| 23. plw4b | 24. JRMbb |
| 25. r35Bb | 26. 4JmMG |
| 27. mwm2b | 28. bmDqB |

29. jrbOb

31. Tj1mb

33. 4JmMT

30. NbdgG

32. Pdkjb

Mike Krichel, Stuttgart /
Huseyin Kiran, Brühl

Street Fighter II Turbo

Wer kennt das nicht, Ryu auf Stufe acht zu besiegen ist schon ein harter Brocken. Doch man kann alle Gegner, bis auf M.Bison überspringen. Und das geht so: Wählt Euren Lieblingsspieler aus und drückt auf dem zweiten Controlpad die Starttaste um zu bestätigen. Nun sucht Euch mit dem zweiten Pad einen beliebigen Gegner aus (außer M.Bison natürlich) und haut ihm ordentlich was auf die Kloke. Das Ganze wiederholt Ihr mit den anderen Fightern, bis nur noch M.Bison übrig bleibt. Den müßt Ihr nun allerdings selbst erledigen.

Anatol Said, Walldorf

NIE

Double Dragon 2

Sollte Ihr bei diesem Prügelklassiker immer zu schnell über die Wupper gehen, so haben wir hier eine Continue-Möglichkeit für Euch. Ist auf dem Bildschirm Game Over zu lesen, versucht diese Tastenkombinationen.

Level 1-3 o,r,u,l,A,B

Level 4-6 o,u,l,r,B,A,A

Level 7-9 A,A,B,B,u,o,r,l

auf dem zweiten Joypad

Jens Fuhrmann,
Hilchenbach-Grund

Mega Man 3

Das Problem mit dem Luftschlitten sollte gelöst sein, wenn Ihr Nicolas, Trick anwendet. Voraussetzung ist, daß Ihr den Luftschlitten noch nicht besitzt und Shadow Man bereits besiegt habt. Wählt in der Hilfsgrafik die Waffe von Shadow Man an, und drückt das Steuerkreuz nach rechts. Verlaßt Ihr nun durch drücken der Starttaste die Hilfsgrafik, müßt Ihr sofort eine Munitionskapsel aufsammeln. Abrakadabra simsalabim, da ist er, der supertolle und mega nützliche Luftschlitten. Von Falk Liebig bekommt Ihr noch die beste Rei-

TRICKS

Shorties

henfolge, in der die Roboter besiegt werden können dazu:

Roboter mit Waffe:

01. Magnet Man

Waffe Mega Man Shot

02. Hard Man

Waffe Magnet Missiles

03. Top Man

Waffe Hard Knuckle

04. Shadow Man

Waffe Top Spin

05. Spark Man

Waffe Shadow Blade

06. Snake Man

Waffe Mega Man Shot

07. Gemini Man

Waffe Search Snake

08. Needle Man

Waffe Gemini Laser

09. Metal Man

Waffe Magnet Missiles

10. Quick Man

Waffe Shadow Blade

11. Heat Man

Waffe Needle Canon

12. Wood Man

Waffe Top Spin

13. Flash Man

Waffe Gemini Laser

14. Bubble Man

Waffe Spark Shock

15. Air Man

Waffe Magnet Missiles

16. Crash Man

Waffe Hard Knuckle

Paßwort um direkt zu Dr. Wily zu gelangen: A1,A3,D3,F4

Nicolas / Falk Liebig, Oschatz

Mega Man 4

Hier das Paßwort für den letzten Level. Mega Man ist mit dem Ballonadapter und dem Bio-Arm ausgerüstet.

Paßwort: A1,A4,B5,E2,F1,F3

Mark Georges, Buchs

Captain Planet

Levelanwahl gefällig? Bittel

Level 2 763754

Level 3 955783

Level 4 637511

Level 5 148574

Level 6 786565

Level 7 920272

Level 8 799274

Level 9 344551

Falk Liebig, Oschatz

Little Samson

Dieses nicht ganz so bekannte Jump&Run Spiel bietet nette Unterhaltung und spaßigen Zeitvertreib. Wir bieten Euch dazu Schwarz auf Weiß lustige Paßwörter für alle Level.

Level 2 22KC Level 3 BN&S

Level 4 5JSQ Level 5 1NWB

Level 6 QIXZ Level 7 NS6K

Level 8 PHC& Level 9 CLZT

Level 10 62? Level 11 DPO3

Falk Liebig, Oschatz

GAME BOY

Probotector

Ganze zehn Leben spendiert Euch dieser Cheat.

Drückt o,o,o,-o,u,u,u,u,l,l,-l,l,r,r,r,r,A,B,-Start. Leider muß der Cheat relativ schnell eingegeben werden. Etliche Versuche sind

vorprogrammiert. Wundert Euch nicht, wenn Ihr auf dem Schirm nur drei Leben seht, es sind trotzdem mehr. Gefällt Euch ein Level nicht, überspringt es einfach. Drückt dazu

o,o,u,u,u,l,-l,r,-r,B,A,B,A und Start.

Arnold Chrisyegger / Daniel Rietscher

Castlevania 2

Eigentlich ist es den Katzen vorbehalten

neun Leben zu haben. Für Simon wurde da mal eine Ausnahme gemacht. Per Paßwort sind sie zu ergattern: Kerze, Kerze, Herz, Herz Und jetzt nix wie ab ins Schloß und Vampire bekämpfen! Nein, halt, da gibt es ja noch ein Soundmenü: Ihr belegt die Kästchen mit vier Herzen. Direkt vor dem Schloß könnt Ihr auch beginnen: Herz, Augapfel, Kerze, Leer. Das letzte Paßwort für heute bringt Euch sofort zum Schloßherren per-

sönlich: Augapfel, Herz, Kerze, Herz.

So, nun aber genug geschummelt und ran ans Game!

Mark Georges, Buchs

Gargoyle's Quest

Um das grauenvolle Vierauge leichter zu besiegen, gebt einfach diesen Code ein: M9D5

Setzt den Pfeil nun auf 'End' und drückt A. Ihr befindet Euch im ersten Dorf und besitzt drei Lebenspunkte. Wenn Ihr Euch nach dem Sieg über das Vierauge im zweiten Dorf ein Paßwort geben laßt, sind es sogar vier Punkte.

Arnold Chrisyegger

Choplifter 2

Nicht jeder ist der geborene Helikopterpilot. Diese Levelcodes helfen Euch weiter, wenn es ein-

mal nicht so recht hinhaut mit der Fliegerei.

Sector 2

CHPL<TR

BRMS<WR

RGHTND<

Sector 3

GDGMPLY

TRYHRDR

SPRYSNS

Sector 4

CMPTRWZ

CHPYBYS

VRYWPPY

Sector 5

GMBYQZD

LVLYTYS

GDDYGMZ

Sergeant Bluebird, GB

Dynablaster

Das Paßwort für den letzten Level (Game B) lautet: MNDJ3JFBOCGPPPBO-BKGN.

Auch für Game A gibt es ein kleines Paßwort:

0221- 12 10 67/68/69

arkJay

Games



inkl. Spielebarater

dt 89.90



Dschungelbuch

dt 139.90



nur solange Vorrat

reicht dt 88.00



Tetris II

us 109.90

arkJay Games

spielend bestellen!

0221-12 10 67/68/69

Ebertplatz 2 50668 Köln

LL1WL1LR = 4097 Goldmünzen
Mark Georges, Buchs

Parodius

Um in Konamis Ballerspiel an die guten Waffen zu kommen, drückt im Pausenmodus o,o,u,u,l,r,l,r,-B,A. Leider klappt dieser Trick, wie so oft nur einmal pro Spiel.

Mark Georges, Buchs

Turtles 3

Für dieses krötige Game Boy-Vergnügen sind die Bonusrunden anwählbar. Seht Ihr das Titelbild, dann drückt alle vier Knöpfe gleichzeitig. Erscheint ein Fragezeichen, so habt Ihr es geschafft. Sollte Euch mal die Energie Knapp werden, dann betätigt diese Tasten im Pausenmodus: o,o,u,u,l,r,l,r,B,A (eventuell nochmal B und A). Wiederum funktioniert das mit der Energie nur einmal pro Spiel. Tja, so ist das eben!

Alwin Schrittwieser,
Kaiserslautern

Adventure Island

Immer die selben Level am Anfang des Spiels, gäh! Doch dank Jens ist das nun kein Problem mehr. Im Titelbild drückt Ihr r,l,r,l,A,B,A,B und siehe da, die Levelanwahl präsentiert sich.

Jens Fuhrmann,
Hilchenbach-Grund

Nigel Mansell's World Championship

Im Formel 1-Auto wie eine Rakete durch die Gegend sausen, das macht Laune. Und wenn dann noch die Paßwörter für alle Strecken verfügbar sind, ist die Welt gleich doppelt so schön. Fahrt mal eben an die Box und laßt Euch die Codes aller 15 Strecken herüberreichen.

Mexico

CTRO 100M 0200 0000

Südafrika

QWH/ F013 0400 00S0

Portugal

3P7/ F112 0600 2080

Italien

GR/Y C21K 1000 2080

England

VK/Y 9320 1800 0080

Deutschland

7CRY 932M 1D00 0080

Kanada

LFPY 7432 1D00 2080

Ungarn

00FY 543L 1700 0000

Brasilien

C15Y 553K 2100 00J0

Spanien

Q3YW 3541 2300 2080

Frankreich

3YPW 2640 2500 20S0

Monaco

HV9W 064J 2H00 00S0

Belgien

VX1V G651 2H00 20J0

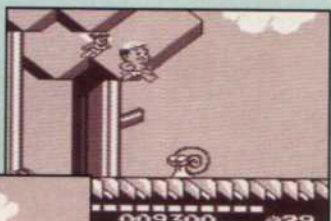
San Marino

7QTS G65P 3000 0080

Japan

MJTS D764 3200 2080

Sven Grumbt



Hallo!

Solltet Ihr bei Utopia bislang vergeblich ver-

sucht haben Eure Bevölkerungszufriedenheit auf höhere Prozente zu schrauben, dann haben wir hier ein paar nette Einstiegs-Tipps!

Damit Eure Bevölkerung keine Not erleiden muß und Ihr einen guten Einstieg ins Spiel bekommt, liefern wir Euch ersteinmal eine Liste der notwendigsten Gebäude.

1. Gewächshaus
 2. Kraftwerk
 3. Krankenhaus
 4. Wache
 5. zwei Wohnhäuser
 6. Werft
 7. Laboratorium
 8. Waffenlabor
- Sobald Ihr ein Erzvorkommen entdeckt habt, baut

9. zwei Erzwerke
10. TankParks
11. zwei Tech-Parks

• Wenn das Krankenhaus fertiggestellt ist, solltet Ihr die Geburtenrate auf „mittel“ stellen.

• Ist die Werft fertig, beauftragt sie einen Zerstörer zu bauen. Sobald Ihr ein Spritvorkommen entdeckt habt, baut

12. Chemiefabrik
13. Sprittank

TIPS &

Nun kommen wir zu den allgemeinen Tips.

• Stellt die Steuern von Anfang an auf 20%, nur so bekommt Ihr die nötigen Einnahmen um bauen zu können.

• Gebt den Spionen nicht zu viel Geld, die Aliens würden es schnell mitbekommen und eher angreifen.

• Haben Eure Spione die gegnerische Stadt entdeckt, dann schickt sofort zwei Zerstörer dorthin. Mit viel Glück zerstören sie wichtige Gebäude der Aliens, und Ihr habt eine Weile Ruhe vor ihnen.

• Versucht in der Zwischenzeit die Marker näher an Eurer Stadt zu platzieren und Panzer hinzuschicken. Verstellt später die Marker immer weiter nach außen.

• Wichtige Gebäude, z.B. Kraftwerke, solltet Ihr mit Lasern und Raketen absichern.

• Baut das Radarsystem ständig aus, so verhindert Ihr, daß sich die Aliens unbemerkt anschleichen können.

• Vergesst bei aller Verteidigung nie Eure Bevölkerung. Laßt es nie zu einem Mangel an Nahrung, Energie, Luft oder Wohnraum kommen. Wachanlagen steigern die Moral der Leute. Sportereignisse sind dabei auch nicht zu vergessen.

• Die Laboratorien sollten stets genug Geld und Raum zur Verfügung haben. Die Forscher sind wichtiger als Ihr glaubt.

• Nach und nach muß dann die Industrie weiter ausgebaut werden. Baut weitere Gewächshäuser, Erzwerke, Waffenlabore und Tech-Parks. Wenn Ihr mit dem Handel der Güter genügend Geld verdient, senkt die Steuern etwas ab. Das Volk wird es Euch danken.

• Immer, wenn ein paar Flugzeuge fertig sind, schickt sie zum Angriff nach Aliencity. Ihr könnt auch eine Armada von Panzern losschicken. Vergesst jedoch nicht den Spionen Geld zur freien Verfügung zu stellen, damit sie auch von der Schlacht berichten können.

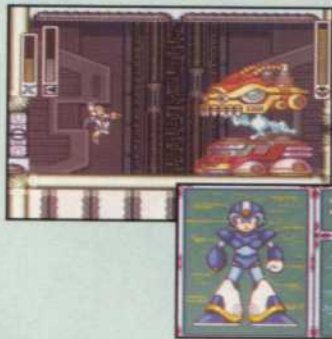
So, das wars fürs Erste. Nun laßt Euch mit Orden dichtschießen und gebt den doofen Aliens was sie verdient haben.

Beate Kleemann, Hannover

Mega Man X



Nun sind auch endlich alle Levelcodes für Mega Man X eingetroffen. Manche haben darauf geradezu fieberhaft gewartet. Unser Aller Dank geht an Andreas!



Level 1:	1764 1488 7748
Level 2:	4761 7858 1274
Level 3:	5386 8666 2458
Level 4:	4367 8488 8516
Level 5:	6786 1662 2458
Level 6:	4361 5887 8271
Level 7:	4367 6447 1546
Level 8:	6786 6172 2438
Level 9:	8421 3526 1146

Andreas Göring, Maintal

Star Trek-The Next Generation

Ihr habt es schon wieder nicht gepackt? Da wird sich Kaptn Kirk aber im Grabe herumdrehen. Wenn Ihr den für Euch todbringenden Level überspringen möchtet, ohne daß Euch die Romulaner oder die Borks daran hindern können, dann benutzt unsere Codes. Diese sind aus den unendlichen Weiten des Alls per Hyperraumgleiter, mit Geschwindigkeit Sol acht, direkt in unsere Redaktionsbasis eingeflogen worden.

Level 1:	BQTLTBV
Level 2:	CGTTBTBB
Level 3:	DTTLTBB
Level 4:	DSTLTBV
Level 5:	JFTBTBB
Level 6:	JDTBTBV
Level 7:	KDTBTBB

TRICKS *Shorties*

Level 8: LHTLTBB
 Level 9: LGTTLTBV
 Level 10: MKTTNTBV
 Level 11: NMTTJTBB
 Level 12: PHTTNTBV
 Torsten Lewandowski, Nortorf

GAME BOY

Power Mission

Falls es mal mit der Power nicht so ganz hinhaut, hier sind die Levelcodes:

Level:
 2. BYRBYD 6. 6PTRTS
 3. LTNGHT 7. 55T5D5
 4. CHRRGM 8. C90VDP
 5. TW7ST7

Burai Fighter

Levelcodes gibt es zu fast jedem Spiel, auch für diese Prügelorgie sind ein paar eingetroffen. Bevor Ihr unsere Holztüren jedoch mit Fußritten maltretiert, geben wir die Codes lieber freiwillig heraus. (Soll nicht heißen, daß man uns sonst dazu zwingen muß!)

EAGLE:

2 HGKM
 3 CPFG
 4 JJC

ALBATROSS:

2 HGNC
 3 BMHB
 4 DGBF
 5 JGJH

ACE:

2 GBHL
 3 MHCB
 4 CDMN
 5 KDPG

ULTIMATE:

2 GDCP
 3 LMCS
 4 CCHL
 5 HFKD
 6 BNGN

Michael Wurm, Wasserlirch

Mickey Mouse

Mickey Mouse ist eher eines der leichten Games, trotzdem kann es nicht schaden die Level nach Wunsch anzuwählen. Wer hat schon lust ewig im ersten Level zu beginnen, auch wenn man ihn schon im Traum beherrscht?

02: SZWS 03: ZS2S
 04: ZZPS 05: SW3S
 06: SXES 07: ZW4S
 08: ZX9S 09: —
 10: WZFS 11: XSJS
 12: XZKS 13: VVMS
 14: XVAS 15: XMAS
 16: XXOS 17: S25Z
 18: STWZ 19: Z22Z
 20: SP32

Parodius

Bonuslevel sind das Salz in der Suppe. Die Parodius-Suppe wurde in Level drei gesalzen, und zwar mit 'Extrasalz'. Wie Ihr an den begehrten Bonuslevel herankommt, verrät Euch Andreas.

Fliegt im dritten Level kurz nach dem Durchgang in das Wasser am Boden. Ihr erreicht die Bonusstage und könnt dort ordentlich Extras einsammeln. Einen positiven Nebeneffekt hat das Ganze auch noch: Level drei ist nach der Bonusstage zu Ende. Einmalig könnt Ihr eine volle Bewaffnung ergattern indem Ihr während des Spiels o, o, u, u, l, r, l, r, B und A drückt.

Andreas Hanf, Lindau

Jurassic Park

Selbst auf dem Game Boy finden die riesigen Saurier Platz. Manchen machen sie das Leben schwer, und deshalb gibt es auch die Möglichkeit die einzelnen Level zu überspringen. Folgendermaßen funktioniert es:

Wenn der T-Rex sein überdimensionales Maul öffnet, dann drückt o, u, l, o, u, r und Select. Dann das Selbe nochmal und anschließend Start. Seid Ihr nun mitten im Spiel, haltet Start und drückt dazu noch Select. Schwupp seid Ihr im nächsten Level!

Sergeant Bluebird, GB

Zen - Intergalactic Ninja

Hier die Levelcodes.

Level 2: Leer, Flasche, Reifen, Dose
 Level 3: Flasche, Bücher, Leer, Dose
 Level 4: Leer, Bücher, Bücher, Flasche
 Level 5: Flasche, Reifen, Dose, Dose

Dominik Böhm, Unterföhring

ACHTUNG!

Wie Ihr ja alle wißt, freuen wir uns über jede Einsendung zum Thema Tips & Tricks.

Sogar so sehr, daß es dafür insgesamt drei Module als Belohnung gibt.

Ohne Euch wären unsere Shortie- und Action Replay-

Seiten doch nur halb so interessant.

Es gibt da aber seit kurzer Zeit ein paar Superschlaue, die uns mit Tips und Tricks zu Super Metroid bombardieren. Im Prinzip ist das ja auch eine feine Sache.

Stammen diese Tips allerdings aus dem Spieleberater, der jedem Super Metroid Spiel beiliegt, dann nützt das uns und allen anderen Lesern überhaupt nichts.

Einfach abschreiben und dann auf ein Modul hoffen, das funktioniert natürlich nicht!

Darum unsere Bitte an Euch: Schickt uns nur 'echte' Tips & Tricks, keine abgeschriebenen oder gar kopierten.

Anmerkung
 d. Red.

0221-12 10 67/68/69

aRJay Games



Super Street Fighter II
 us 149.90



Saturday Slammasters
 us 139.90



Spike McFang
 us 139.90



Fire-SFX-60Hz-Adapter
 zum Abspielen von
 US- oder JP-Modulen
 dt 39.90

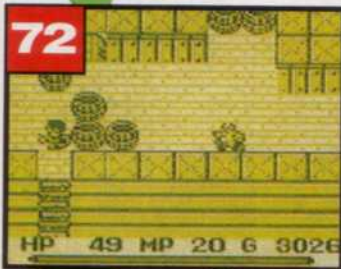
aRJay Games
 spielend bestellen!

0221-12 10 67/68/69

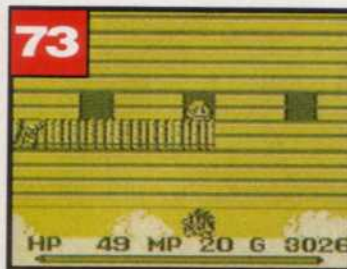
Ebertplatz 2 50668 Köln

Mystic Quest

Weiter geht es mit Teil 2 unserer Komplettlösung dieses Klassikers. Wir erinnern uns: In der letzten Folge waren wir gerade auf der Flucht vom Piratenschiff.



Geht die nächsten beiden Treppen hinauf aufs Deck und sucht dann nach dieser Treppe.



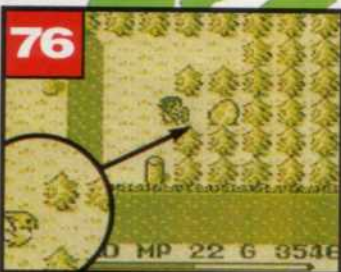
Aber zu früh gefreut, der fiese Julius kommt Euch mal wieder völlig unvermutet in die Quere...



Beim Erwachen in Menos stellt Ihr fest, daß das Amulett verschwunden ist. Kauft Euch zum Trost den Speer...



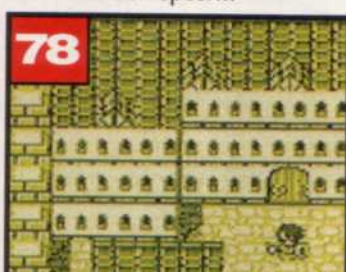
Verläßt das Dorf in Richtung Süden und überquert an dieser Stelle den Fluß, um wieder nach Norden zu gehen.



Schwingt Euch an dieser Stelle über den Fluß und lauft in das Ei. Das Dodo wird ausschlüpfen und Eure Reise beschleunigen.



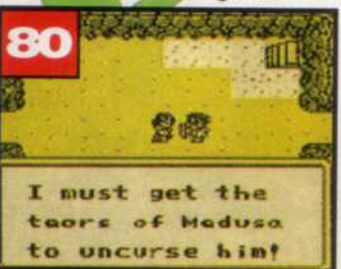
Geht zurück zu Bild 75 und begeben Euch nach links oben in die Stadt Jadd.



Sucht in Jadd nach diesem Haus und habt ein nettes Gespräch mit dem hiesigen Herrscher.



Verläßt die Stadt und geht zu dieser Oase. Umrundet die Palmen in Form einer liegenden Acht!



Betretet den Dungeon, sprecht mit Amanda und laßt Euch notfalls von ihr heilen.



Begeht Euch direkt zu dieser Stelle und setzt mal wieder den Pickel ein.



Durchquert den Dungeon bis hier hin, verwendet den Schlüssel und verprügelt die Monster, um die Goldrüstung zu bekommen.



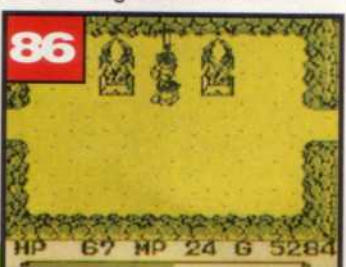
Geht nach oben, rechts, oben bis zu diesem Raum. Betretet das Eis und haut mit der Peitsche nach dem Pfosten.



Geht durch die geöffnete Tür und holt Euch den Eiszauber.



Geht zurück bis zu diesem Raum und benutzt den Schlüssel, um nach links zu kommen. Ein Zauberteich wartet.



Weiter nach unten und rechts, benutzt an dieser Stelle den Pickel an der abgebildeten Stelle.



Schiebt im nächsten Raum den Schneemann auf den Schalter, damit sich die Türe öffnet.

aRJay Games



Verwandelt die Monster mit dem Eiszauber in Schneemänner und schiebt sie auf die Schalter.



Spätestens hier solltet Ihr Eure Energie auffrischen und sicherheitshalber abspeichern.



Um Medusa zu besiegen, solltet Ihr ständig mit dem Feuerzauber auf ihren Kopf zielen.



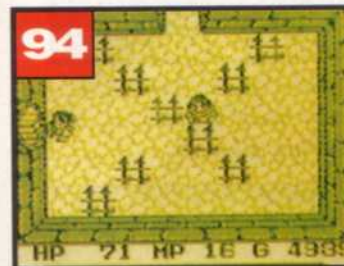
So hatten wir uns die Sache mit den Tränen der Medusa allerdings doch nicht vorgestellt.



Geht zurück nach Jadd und kauft Euch hier den Rest der goldenen Ausrüstung.



Geht zurück zum Bürgermeister und befreit Lester mit Hilfe der Tränen der Medusa.



Lester öffnet eine Geheimitüre, mehr kann er für Euch allerdings kaum noch tun.



Hoffentlich habt Ihr für diesen Raum noch einen Schlüssel übrig...



Nachdem Ihr die Treppe hinaufgegangen seid, könnt Ihr Euch mit dem Pickel einen Weg in die Stadt bahnen.



Betretet in keinem Fall die Mitte dieses Raumes, Ihr werdet sonst vergiftet.

SUPER NES

Grundgerät PAL inkl. 50/60Hz-Umbau, Schachtverlängerung und 1/2 Jahr Garantie	299.00
Street Winner II SNES/MD	99.90
Fire-SFX-60Hz-Adapter	39.90
Fire-6-Player-Adapter	59.90
Padverlängerung 2.5m	24.90
Super NES-Umbau-50/60Hz inkl. Schachtverlängerung	99.90
Umbausatz-50/60Hz	79.00
RGB-Kabel dt/us/jp	39.90
- in Verbindung mit Umbau	29.90

Fragen Sie auch nach unserem großen Angebot an MEGA CD, MEGA DRIVE, NEO GEO, NEO GEO CD, 3DO und JAGUAR Artikeln!

PHANTASY

Weiterhin bieten wir Ihnen auch Rollen-, Brettspiele, Würfel, Miniaturen und Taschenbücher, z.B.

Shadowrun dt	65.00
Battletech dt	69.00
Star Wars dt	59.90
AD&D 2nd Edition dt	38.00

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

aRJay Games

spielend bestellen!

0221-12 10 67/68/69

Ebertplatz 2 50668 Köln

Mystic Quest



Bewegt Euch von dieser Platte aus gegen den Uhrzeigersinn, um die Treppe sichtbar zu machen.



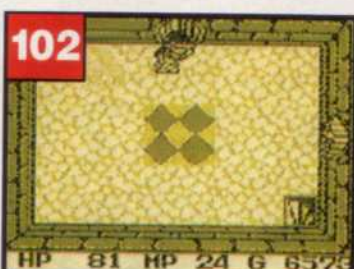
An dieser Stelle hilft Euch mal wieder der Eiszauber beim Öffnen der Tür weiter.



Hinter der Tür wartet als Belohnung für Eure Mühen die Zeus-Axt auf Euch. Ihr habt sie verdient.



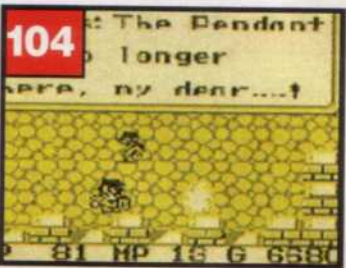
Geht zurück zu dieser Stelle und bahnt Euch mit dem Pickel einen neuen Weg.



Bahnt Euch Euren Weg durch den Dungeon und verschafft Euch hier mit einem Schlüssel Zutritt.



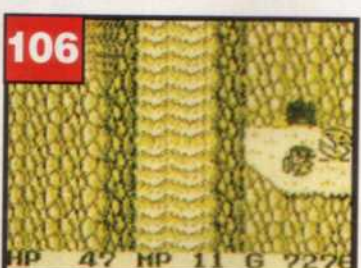
Davias ist ein fieser Brocken, immer mit dem aufgeladenen Schwert zuschlagen und den Feuerbällen ausweichen.



Leider schauen wir mal wieder ziemlich in die Röhre, erhalten aber immerhin den Stille-Zauber.



Dann begeben Euch mit dem Dodo nach unten, rechts, oben, rechts, oben und fällt diese Bäume.



Klettert so lange auf dem Berg herum, bis Ihr an diesen Höhleneingang kommt.



Benutzt Eure neue Axt, um an dieser Stelle durch die Dornen zu kommen.

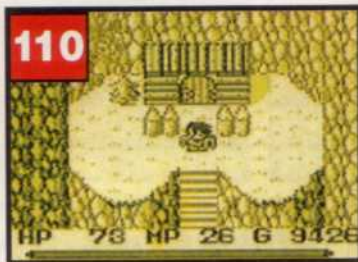


Besiegt die Krabbe mit der Kettenpeitsche und heilt Euch zwischendurch.



Der Rest des Dungeons ist ziemlich einfach, also schlägt Euch bis zu diesem Ausgang durch.

TIPS & TRICKS



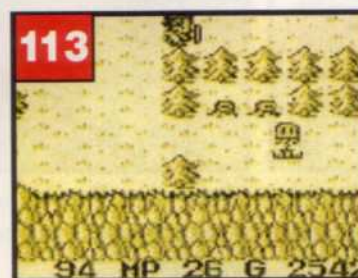
110
Geht nach links, unten, rechts, unten, rechts, oben, um Eure Vorräte wieder aufzufrischen.



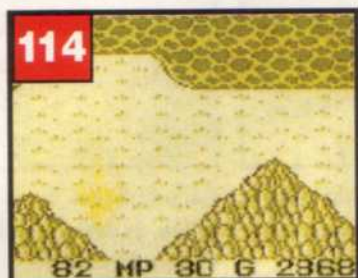
111
Geht nach unten, links und dann nach ganz unten rechts, um diesen erfrischenden Teich zu finden.



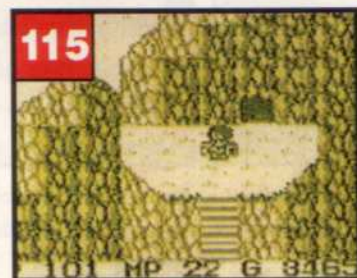
112
Weiter nach rechts und die Stufen hinauf, danach wird die rechte Ranke hinaufgekllettert.



113
Kauft Euch die Opal-Rüstung, klettert wieder nach unten und nehmt diesmal die andere Ranke.



114
Schlagt Euch durch den Wald und begeben Euch nach oben ans Meer,



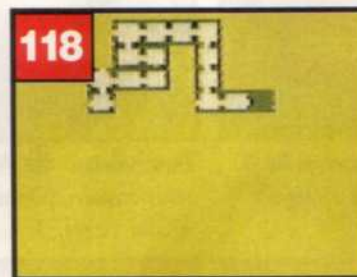
115
Geht nach rechts, ganz nach unten, nach rechts und nach oben bis zu dieser Höhle.



116
Schlagt Euch durch den recht harten Dungeon bis zu dieser Stelle und benutzt den Pickel.



117
Schiebt in diesem Raum mindestens zwei Truhen auf die Schalter und dann eine dieser runter.



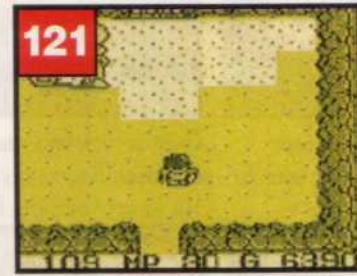
118
Benützt einen Schlüssel für die rechte Tür und folgt der Karte bis zu den Stufen.



119
Kommt dem Zyklopen nicht zu nahe und bearbeitet ihn mit Eurem Feuerzauber.



120
Mit dem Morgenstern geht Ihr wieder ein Stück zurück und öffnet hier die obere Tür mit einem Schlüssel.



121
Eure neue Waffe probiert Ihr gleich bei diesem netten Herrn aus, vergeßt zwischendurch das Heilen nicht.

Mystic Quest



Mit der neuen Waffe lassen sich auch Steine zerschmettern, Eure neue Blitz-Magie ist praktisch.



Sobald Ihr die Brücke überquert habt, bricht sie zusammen. Schade auch...



Geht nach unten zu dem Schloß und bahnt Euch mit der Axt einen Weg nach links.



Durchquert die Kanalisation des Schlosses und begeben Euch zu diesem Ausgang.



Kämpft Euch durch den Turm bis zu diesem Monster. Weicht seinem Feuer aus und feuert selbst.



Ein Happy End gibt es natürlich noch nicht, das wäre ja auch zu schön gewesen.



Außerhalb des Turms gibt es einen Laden, in dem Ihr einkaufen und übernachten könnt.



Nach kurzer Rast geht es zurück auf den Burgwall, und zwar bis zu dieser Tür.



Der Weg über die Dornen ist recht schmerzvoll, also vergeßt das Heilen nicht.



Zerschmettert die Wand mit Eurem Morgenstern. (Ganz genau: Nie wieder Pickel...)



Schwingt Euch mit voll aufgeladener Kette über die Abgründe, um eine Treppe sichtbar zu machen.



Zerschlagt die Truhen in diesem Raum nicht, sonst erscheint keine Treppe.



Weiter geht es bis zu diesem Raum. Tötet alle Monster, und Ihr erhaltet das Kraftschwert.



Geht zurück und nach rechts bis in diesen Raum, wo Ihr hinter der Tür einen Rastplatz findet.



Geht zurück zu Bild 134 und zerschlagt die obere Wand mit dem Morgenstern.



Schlagt Euch weiter durch den Dungeon und öffnet diese Türe mit einem Schlüssel.



Tötet in diesem Raum den Zauberer und friert die beiden Wachen ein, um sie auf die Schalter zu schieben.



Marschieret munter weiter bis in diesen Raum und speichert dort sicherheitshalber ab.

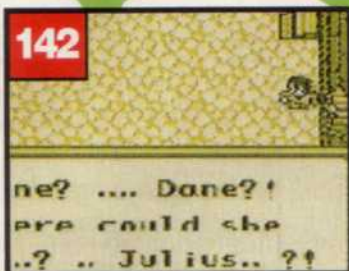


Dann geht es zwei Räume nach oben und im Thronsaal nach einer kleinen Sitzprobe nach links.



Der Kampf gegen Dark Lord ist mit dem Morgenstern kein größeres Problem, achtet auf den richtigen Abstand.

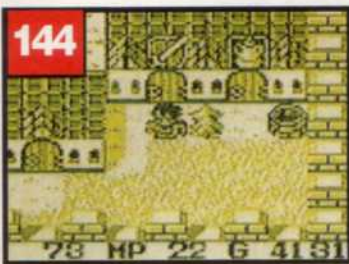
TIPS & TRICKS



Wenn Ihr die Treppen hinuntergeht, werdet Ihr feststellen, daß das Mädchen verschwunden ist.



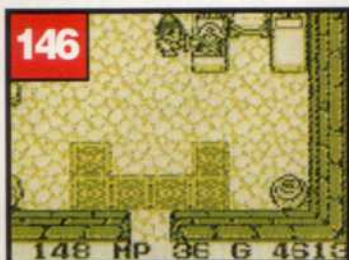
Draußen am Wasserfall erfahrt Ihr genaueres über das Geheimnis des Mädchens.



Anschließend werdet Ihr zurück in die Stadt gebracht, wo Ihr ausspannen könnt. Kauft Euch alle Flammen-Gegenstände.



Unterhaltet Euch mit Dr. Bowow, der Eure Freundin in ein RoboDodo verwandelt hat.



Geht zurück zu Bogard, der Euch freundlicherweise den Weg in die Stadt Wendel weist.



Noch ein Gespräch mit Bowow, anschließend geht es nach links und ganz nach oben bis zu diesem Dock.



Springt auf das RoboDodo und fahrt ganz nach rechts zu dieser Küste.



Dann geht es weiter bis hier hin, und Wendel ist schon recht nahe.

Mystic Quest, Ende Teil 2

GALAXY

SUPER NINTENDO HARDWARE

Super Nintendo dt	199.-
Super Nintendo More Fun Set dt	329.-
Super Game Boy Adaptor dt/us	99.-/129.-
Action Replay Pro 2 dt	109.-
Game Mage dt	89.-
Datei program. Adaptor dt	69.-
50/60 Hz Adaptor	29.-
Infrarot Joypad 2 Player Set dt	89.-
Streetwinner 2 Joystick us	119.-

SUPER NINTENDO SPIELE

	jp./	us./	dt.
Breath of Fire	/	149.-	
Choplifter 3	/	/	119.-
Clayfighter	/	/	129.-
Desert Fighter	/	/	129.-
Desert Strike	/	119.-	
Die Schlümpfe	/	/	119.-
Dschungelbuch	/	139.-	129.-
Eek the Cat	/	119.-	
Equinox	/	/	99.-
Eye of the Beholder	/	99.-	
FIFA Soccer	/	119.-	99.-
F1 Roc 2	/	129.-	
Fatal Fury 2	/	129.-	139.-
Fighters History	/	129.-	
Hardball 3	/	129.-	
Incredible Hulk	/	129.-	
John Madden 94	/	/	109.-
Ken Griffin Baseball	/	119.-	
Kevin Keegan Playermanager	/	/	59.-
King of Dragon	/	129.-	129.-
Knights of the Round	/	129.-	128.-
Mega Man X	/	119.-	119.-
Metal Marines	/	139.-	129.-
Might & Magic 2	/	/	139.-
NBA Jam	/	139.-	139.-
Operation Europe	/	139.-	
Pinball Dreams	/	119.-	129.-
Pirates of Dark Water	/	99.-	99.-
Rock'n Roll Racing	/	/	129.-
Secret of Mana	/	149.-	
Skyblaster	/	/	129.-
Slam Masters	/	129.-	
Smash Tennis	/	/	119.-
Spike McFang	/	129.-	
Star Trek the Next Generation	/	129.-	
Striker	/	/	59.-
Stunt Race FX	/	139.-	
Super Battle Tank 2	/	/	129.-
Super Conflict	/	/	109.-
Super Metroid	/	139.-	119.-
Super League Hockey	/	/	119.-
Super Streetfighter 2	/	149.-	
Super Tetris 2	/	119.-	
Suzuka 8 Hours	/	119.-	
Turn & Burn	/	/	129.-
Ultima 6	/	139.-	
Winter Extreme	/	119.-	
Wizardry 5	/	139.-	
World Cup Striker	/	119.-	129.-
World Heroes	/	/	99.-

Ankündigungen SEPTEMBER/OKTOBER

	jp.	us.	dt.
Aero Biz Super Sonic	/	149.-	
American Tail	/	119.-	
Brain Lord	/	149.-	
Earthworm Jim	/	149.-	
Final Match Tennis	139.-	/	
Illusion of Gaia	/	149.-	
Jungle Strike	/	129.-	129.-
Maximum Carnage	/	139.-	139.-
Monster Truck	/	149.-	
Mortal Combat 2	/	149.-	149.-
Pac Attack	/	/	99.-
Samurai Shodown	189.-	/	
Secret of Mana	/	/	119.-
Street Racer	/	129.-	129.-
Stunt Race FX	/	/	119.-
Vortex	/	139.-	

Achtung!

Im November erscheint Donkey Kong Country!

GAMEBOY SPIELE

	jp./	us./	dt.
Super Gameboy Adaptor	/	129.-	99.-
Donkey Kong	/	69.-	69.-
Kirbys Dream Land	/	/	69.-
Megaman 5	/	69.-	
Mortal Kombat 2	/	79.-	89.-
Super Mario (Wario) Land 3	/	69.-	69.-
Tetris 2	/	69.-	
Zelda	/	/	69.-

VERSANDKOSTEN:

Postnachnahme: 10.- DM + 3.- DM NN

UPS Nachnahme: 10.- DM + 7.- DM

Vorkasse: 10.- DM

Ausland: 12.- DM (nur Vorkasse)

089/7605151

089/7470689

PLINGANSERSTR.26

81369 MÜNCHEN

Fragen

SUPER BOMBERMAN (SNES)



Sprengmeister Marc Rosenberg hat ein kleines Problem mit dem allerletzten Endgegner, der in der Luft schwebt und andauernd Totenkopf-Symbole aufs Spielfeld wirft. Wie besiegt man den Kerl?

MEGA MAN IV (NES)



Marco Zeiher wüßte gerne, wie man ganz am Ende mit dem bösen Dr. Wily fertig wird.

STARTROPICS (NES)

Dominique Peterson trifft in Chapter 7, nachdem er den zweiten der drei magischen Würfel erhalten hat, auf einen Zauberer, der sich andauernd verwandelt. Das Dumme an dem Kerl: Ein Treffer von ihm genügt, und unser Held ist tot. Was ist also zu tun?

DR. MARIO (GB)

Thomas Rößler sucht nach einer Möglichkeit der Levelwahl, es darf auch gerne eine mit Action Replay sein.

DUNGEON MASTER (SNES)



Andreas Sanger steht im ersten Stock vor einer verschlossenen Tür, neben der eine Steintafel hängt. Die Inschrift besagt, daß dieser Brunnen einen Wunsch erfüllen würde, aber wie wird dieser Wunsch denn aktiviert oder ausgedrückt?



MIGHT & MAGIC II (SNES)

Thomas Müller plagen einige brennende Fragen: Wo findet man das Snowbeast und was ist es überhaupt? Wie entschlüsselt man die 'verschiedenfarbigen' Nachrichten (Yellow, Green, Blue Messages), die ab und zu über den Bildschirm flackern? Und was hat es mit der Nachricht ganz am Ende auf sich?

RAD GRAVITY (NES)

Thomas Schattauer sucht nach einem Code, der ihn mit möglichst kompletter Ausrüstung beginnen läßt. Wer kennt einen?

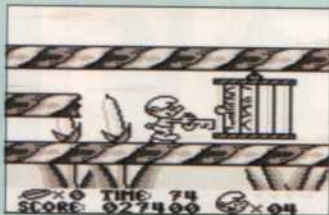
BATTLETOADS (NES)

Auch für dieses Game sucht Thomas nach einigen Tricks, die ihm das Leben etwas leichter machen. Beispielsweise eine Levelauswahl, mehr Leben oder unbegrenzt Energie. Wer hilft?

TIME LORD (NES)

Markus Milkereit sucht alle nur denkbaren Cheats, Codes und Tricks. Wer hat was über dieses Game für ihn auf Lager?

DIE SCHLÜMPFE (GB)



Wer ist so schlumpfig und verschlumpft Stefan Sell die Paßschlumpfe für dieses Game?

KEVIN ALLEIN IN NEW YORK (SNES)

Nina Geidel ist ziemlich verzweifelt, weil sie andauernd von dem fiesen Riesenkoch im Hotel eins übergeben bekommt. Wer hat eine Idee, wie man mit dem Kerl fertig wird?



TIPS &

LESER HELFEN LESERN

Alle kennen ihn, den Frust, einem Gegner ausgeliefert zu sein, nach Stunden keinen Ausgang gefunden zu haben oder einfach nicht weiterzukommen ... Das hat nun ein Ende!

Helpline – Leser helfen Lesern

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

Falls wir mit Blindheit geschlagen sind, werden wir die Frage an die anderen Leser weitergeben – und zwei Ausgaben später solltet Ihr die Antwort lesen können. Das funktioniert aber nur, wenn Ihr auch fleißig schreibt. Also:

Schreibt uns, wenn Ihr eine Frage habt – wir drucken sie. Wenn Ihr auf eine Frage die Antwort habt, schreibt uns ebenfalls.

Eure Post geht an:

TOTAL!

• Helpline
Heilwigstr. 39 • 20249 Hamburg

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

Antworten

LUFIA & THE FORTRESS OF DOOM (SNES)



Stephan Gross hat ein kleines Problem bei der Beschaffung des letzten Aluminasteils. Er vermutet es in der verschlossenen Kammer ganz oben im Piratenturm, kommt dort aber nicht hinein, weil die Schalter im Boden versenkt sind und sich nicht bewegen lassen. Was ist zu tun? Die versenkten Schalter sprechen eigentlich eine recht deutliche

Sprache: Zu diesem Zeitpunkt ist an dieser Stelle noch nichts oder nichts mehr zu tun. Das letzte Stück Alumina ist wohl recht schwierig zu finden, irgendwie mußten in einer Höhle der Falcon Islands irgendwelche Schalter betätigt werden, die dann in einer anderen Höhle Teleporter umleiteten. Als letzten Ausweg empfehlen wir unser total geniales 'Zauberinventar', das allerdings nur mit einem Action Replay zugänglich wird: Gebt einfach den Code 7E14 F808 ein, und in Zukunft wird der Gegenstand, der an erster Stelle im Inventar steht, acht-fach und unbegrenzt zur Verfügung stehen. Egal ob das nun Aluminasteile oder Dragon Eggs sind, sobald ein Gegenstand per 'Item Sort' auf diese Position verschoben wird, steht er an dieser Stelle unbegrenzt zur Verfügung. Das läßt natürlich zum Mißbrauch

TRICKS

Help line

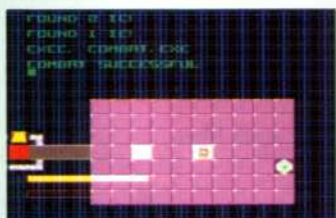
ein, was wiederum den Spielspaß mindert, also setzt diesen Trick nur im Notfall ein.

(Es hindert Euch natürlich niemand daran, Eure Typen mit diesen netten Potions abzufüllen, so daß sie starkemäßig auf Level 250 wären, obwohl der Rest der Werte immer noch auf 35 ist. Die Magieresistenz beispielsweise wird nur durch offizielle Beförderungen erhöht, es sind also immer noch Überraschungen drin. Gegen unbegrenzte Gloom Voice, um schneller an die benötigten Erfahrungspunkte zu gelangen, ist natürlich wenig einzuwenden.)

SHADOWRUN (SNES)

Florian Truffer hat zwei kleine Probleme: Er weiß nicht, wie er den Narregeist besiegen kann und wie er an ein funktionsfähiges Cyberdeck herankommt.

Im Prinzip ist der Narregeist ganz einfach dadurch zu besiegen, indem man ihm – nachdem man ihn so weit geschwächt hat, daß er sein Podest verläßt – seinen wahren Namen vorhält, allerdings wirk-



lich seinen wahren Namen! Leider ist die erste Auskunft des Vampirs falsch, genauere Hinweise darauf gibt es allerdings nur im Computer der Dark Blades, und in den kommt man wiederum nur mit einem funktionierenden Cyberdeck. Das erhält man, indem man nacheinander die Street Docs in Oldtown und Daley Station aufsucht und sich mit ihnen ausführlich über Cyberware unterhält.

ZOMBIES (SNES)

Christian Gubernat hilft Gerd aus der Patsche: In Level 20 muß man zunächst einen dieser riesigen Würmer zerstören, um einen Totenkopfschlüssel zu bekommen. Mit diesem kann man die Türen mit dem Totenkopf öffnen, anschließend wird nochmals ein Wurm zerstört, und der Weg zum Nachbarn sollte frei sein.

MIGHT & MAGIC II (SNES)

Thomas Müller kennt die Codes, die Janine zur Befreiung der beiden Zauberer benötigt: Der für Yekop lautet links 64, rechts 32, der Code für Ybmug ist links 23, rechts 46. Alles klar?

THE LOST VIKINGS (SNES)

Philipp Albers weiß, wie man dem fiesen Tomator etwas mehr Respekt beibringen kann. Die beiden ersten Kämpfe sollten kein größeres Problem darstellen, also beginnen wir mit Eriks großem Auftritt. Er muß den Schüssen und Bomben von Tomator ausweichen und, sobald dessen Schutzschild weg ist, auf Tomator zurennen und ihn dadurch auf die jeweils rechts und links stehenden Laser stoßen. Nach dieser Aktion sollte man schleunigst die Leiter in der Mitte erklimmen, da Tomator die Seite wechselt. Das Spielchen wird fünfmal wiederholt, bis der rote Schlüssel erscheint.

Beim nächsten Kampf müssen die einzelnen Fähigkeiten der drei Herren präzise kombiniert und koordiniert werden. Olaf oder Erik müssen eine Bombe über Tomator lassen, so daß sie genau auf der Plattform landet, auf der der Schurke steht. Dazu muß sich einer der beiden im Antigrav-Feld nach oben tragen lassen, dabei sollte man natürlich etwas auf die Lasersperre achten. Sobald die gewünschte Höhe erreicht ist, müssen sie nach links springen oder mit dem Schild schweben (je nachdem, wer die Ehre hat, diese Aktion zu tätigen) und dabei die Bombe fallen lassen und anschließend wieder beim Team landen. Jetzt ist extrem gutes Timing gefragt: Olaf gibt mit seinem Schild den anderen Deckung, Baleog schießt einen flammenden Pfeil ab, der Tomators Schutzschild für einige Zeit außer Betrieb setzt, in dieser Zeit muß Erik Tomator per Kopfangriff in das Antigrav-Feld stoßen. Nun muß der gestreifte Spieler nur noch mit etwas Geschick an den Schalter kommen, ihn aktivieren, und das war es dann auch schon. Und drei glückliche Wikinger können beruhigt den langen Heimweg antreten. Wie schön für sie, oder?

Logisch - mit allen deutschen Spielen am Start!

dynatex

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

NEO-GEO

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

SEGA MEGA DRIVE

SEGA CD

JAGUAR

Rüttenscheiderstr. 59
45130 ESSEN
Tel.: 02 01/79 66 52

BRÜCKSTR. 42-44
44135 DORTMUND
Tel.: 02 31/57 47 60

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

dynatex

HÄNDLER-ANFRAGEN ÜBER FAX: 0231/521553

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“

Action Replay TIPS & TRICKS

A

C

T

I

O

N



Liebe Mitbürgerinnen und Mitbürger,

hier sind wir wieder mit lauter nützlichen ARP-Codes. Leider nutzen sie Euch nix, wenn Ihr keins von diesen tollen (!) 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 unverzüglich an TOTAL! schicken.

TOTAL!
ARP-Codes
Heilwigstraße 39
20249 Hamburg

Zum wiederholten Male wissen wir kaum, wie wir den unglaublich fleißigen und hart arbeitenden Helfern dieser Ausgabe danken können. Belassen wir also (wie üblich) bei dieser (mit tiefem Dank verbundenen) schriftlichen Erwähnung: P Lindler, Wolfgang Schiemichen, Christian Rasch, Matthias Bierig, Matthias Tarasiewicz

R

E

P

L

A

Y

Actraiser

7E00 1C02 unendl. Leben
7E00 1D08 unendl. Energie für den Ritter
7E02 82FF Ewig 255 Spell Points

Axelay

7E1E 620X Levelanwahl, X-1 = Level
7E03 300X Waffenwahl, X = Waffe

Super Probotector

7E1F 8A63 unendl. Leben Pl. 1
7E1F CA63 unendl. Leben Pl. 2
7E1F 8C02 unendl. Bomben Pl. 1
7E1F CC02 unendl. Bomben Pl. 2
7E1F 840X X bestimmt die Waffe 1 von Pl. 1
7E1F 860X X bestimmt die Waffe 2 von Pl. 1
7E1F C40X X bestimmt die Waffe 1 von Pl. 2
7E1F C60X X bestimmt die Waffe 2 von Pl. 2

Faceball 2000

7E0B D103 unendl. Leben

Joe and Mac

7E08 1A89 Joe mit Knochen
7E08 5A89 Mac mit Knochen
7E08 1A92 unendl. Bumerangs für Joe
7E08 6202 unendl. Bumerangs für Mac
7E08 1A93 unendl. Feuer für Joe
7E08 5A93 unendl. Feuer für Mac
7E08 1A94 unendl. Steinräder für Joe
7E08 5A93 unendl. Steinräder für Mac

Krustys Super Funhouse

7E11 A303 unendl. Krusties

Magic Sword

7E04 0C05 unendl. Magie

Parodius

7E00 980F unendl. Leben
7E1C 680X X = Optionen
7E1D B201 +
7E1C 6602 unendl. Missiles
7E1C 6C07 Option Shield

SINIS

Soul Blazer

7E1B 8808 unendl. Energie
7E1B 79FF hohe Levelzahl
7E1B 6699 unendl. Gems

Waffen:

7E1B 1E01 Sword of Life
7E1B 1F02 Psycho Sword
7E1B 2003 Chrystal Sword
7E1B 2104 Lucky Blade
7E1B 2205 Zentetsu Sword
7E1B 2306 Spirit Sword
7E1B 2407 Recovery Sword
7E1B 2508 The Soul Blade

Magie:

7E1B 2E11 Flam Ball
7E1B 2F12 Light Arrow
7E1B 3013 Magic Flair
7E1B 3114 Rotator
7E1B 3215 Spark Bomb
7E1B 3316 Flam Pillar
7E1B 3417 Tornado
7E1B 3518 Phoenix

Gegenstände 1:

7E1B 3E20 The Big Pearl
7E1B 4022 Mushroom Shoes
7E1B 4224 Thunder Ring
7E1B 4426 Plant Leaves
7E1B 4628 Platinum Card
7E1B 4830 Emblem G
7E1B 4A32 Red-Hot Mirror
7E1B 4C34 Red-Hot Stick
7E1B 4E36 Shield Bracelet

7E1B 5038 Medical Herb
7E1B 5240 Magic Bell
7E1B 553C Blue Stone
7E1B 573E Purple Stone
7E1B 592A Emblem A
7E1B 5B2C Emblem C
7E1B 5D2E Emblem E

Lebensenergien:

7E1B 2609 Iron Armor
7E1B 278A Ice Armor
7E1B 288B Bubble Armor
7E1B 298C Magic Armor
7E1B 2A8D Mystic Armor
7E1B 2B8E Light Armor
7E1B 2C8F Elemental Mail
7E1B 2D10 Soul Armor

Gegenstände 2:

7E1B 533A Brown Stone
7E1B 3719 Goats Food
7E1B 389A Happ Sting
7E1B 399B A Pass
7E1B 3A9C Dream Rod
7E1B 3B9D Leos Brush
7E1B 3C9E Leafes
7E1B 3D9F Moles Rippon

Gegenstände 3:

7E1B 3F21 Marmads Tears
7E1B 4123 A Mobile Key
7E1B 4325 Delicious Seeds
7E1B 4527 A Door Key
7E1B 4729 The Vip Card
7E1B 4931 Emblem H
7E1B 4B33 Red-Hot Ball
7E1B 4D35 Power Bracelet

7E1B 4F37 Super Bracelet
7E1B 5139 Strang Bottle
7E1B 543B Green Stone
7E1B 563D Silver Stone
7E1B 583F Black Stone
7E1B 5A2B Emblem B
7E1B 5C2D Emblem D
7E1B 5E2F Emblem F

Wollt Ihr die besseren Waffen verwenden, so müßt Ihr zuerst die Levelzahl erhöhen. Das geht aber nur, wenn der Code 7E1B 79FF nach ein paar Spielrunden nochmals eingegeben wird. Abspeichern nicht vergessen!

Wing Commander

7E0D A964 unendl. Waffenenergie
7E15 3D28 unendl. Schutzschild vorne
7E15 4F28 unendl. Schutzschild hinten
7E16 9107 unendl. Raketen

Batman Returns

7E00 8C03 unendl. Leben
7E00 8A50 unendl. Energie
7E00 9003 unendl. Tubes

Soulblasters

7E1B 8808 unendl. Energie

TRICKS

Pit Fighter

7E11 24A0 unendl. Energie

Robocop 3

7E04 7738 unendl. Energie

Super Adventure Island

7E03 0D05 unendl. Leben

7E0D 6C20 unendl. Energie

Super Aleste

7E01 5202 unendl. Bomben

7E01 5702 unendl. Leben

Super Battle Tank

7E04 0E42 unendl. 120 mm
Geschosse

7E04 A001 unendl. Laser
Raketen

7E00 6700 unendl. Energie

7E05 C4FF unendl. Fuel

7E04 A296 unendl. MG-
Munition

7E00 25XX Levelanwahl,
XX = Level + 2

(z.B. 7E00 2505 = Level 7)

Super Double Dragon

7E00 DC02 unendl. Leben

Super Ghouls ,n, Ghosts

7E02 A402 unendl. Leben

Super Smash T.V.

7E05 3105 unendl. Leben

7E18 9906 Waffe kann nicht
verloren gehen, nur gewechselt
werden

NES

Digger T. Rock

0000 1N02 unendl. Leben

0000 0A12 unendl. Energie

0001 7E99 unendl.
Strickleitern

0001 7F01 unendl.
Diamanten

Turtles 2

Diese Codes geben Euch
unendlich Energie für:

0005 683A Leo

0005 683B Mike

0005 683C Ralph

0005 683D Don

0005 683E Alle Vier

California Games

0000 8702 unendl. Leben
mit BMX

0000 3202 Punktezah blau

GAME BOY

Blues Brothers (US)

0302 38C3 unendl. Leben

Batman - Return of the Joker (US)

0C0A 8AFF unendl. Leben

0104 67C7 unendl. Continue

08D8 01C9 unendl. Baterangs

Super Hunchback (US)

0302 E0C3 unendl. Leben

Spud's Adventure (US)

0302 CEC3 unendl. Leben

Operation C (US)

0204 FDC9 unendl. Leben

Blaster Master Jr.

0103 7EC7 unendl. Leben

0C17 8EFF unendl. Energie

Gargoyles Quest

0103 DAC2 unendl. Energie

Bonk's Adventure (US)

0103 1ECD unendl. Leben

0C00 1DC2 unendl. Energie

Krusty's Funhouse (US)

0103 CFC4 unendl. Leben

040A D0C4 unendl. Wurf-
geschosse

0AF2 0BC4 unendl.
Bausteine

The Punisher (US)

0105 D4FF unendl. Leben

Sneaky Snakes (US)

0103 F2C1 unendl. Leben

0CDE 16C0 unendl. Zeit

Achtung, Nachwort!

Wie Ihr sicherlich schon mit-
bekommen habt, gibt es mittler-
weile ein neues, verbessertes
ARP-Modul, nämlich das
ARP-2. Sämtliche alten Codes
funktionieren auch mit dem neu-
en **ARP**, aber nicht alle Codes
die mit dem **ARP-2** gefunden
werden, laufen auch mit dem
alten Gerät. Wenn also mal ein
Code nicht funktioniert könnte
es daran liegen, daß Ihr die
ältere Version des **ARP** besitzt,
oder Euer Spielmodul kommt
aus einem anderen Land (Im-
port!), oder Ich habe (Schande,
schande) einen Tippfehler
fabriziert oder, oder, oder ...

GAMEPRO

DAS UNABHÄNGIGE VIDEOSPIELMAGAZIN

DIE GANZE WELT DES VIDEO SPIELS

SEGA

NINTENDO

JAGUAR

3DO

CD-I

...und vieles mehr!

GAMEPRO

Amerikas No.1 Videospielmagazin
jetzt als deutsche Ausgabe.

ab
26. AUGUST
IM ZEITSCHRIFTENHANDEL



ANDREAS HEINEKE PRÄSENTIERT DIE NEUHEITEN AUS DER MOVIE-UND MUSIKSZENE

Hallo Freunde,

neulich diskutierten wir in der Redaktion. Thema: Die lautesten Bands der Welt. Selbst gestandene Rocker warnen inzwischen vor zu lauten Konzerten. Der wohl Geschädigste von allen ist Pete Townshend. In den 60er Jahren gehörte er zu „The Who“. Die letzte gute Platte kam Mitte der 80er Jahre von Pete. Inzwischen hat er einige Comebackversuche gestartet, die alle gepflegt in die Hose gegangen sind. Der Grund dafür, ist nicht etwa fehlende Kreativität, sondern die fast nicht mehr funktionierenden Trommelfelle. Auf

seinen Konzerten, braucht er Leute, die sein Instrument stimmen, seine Kompositionen kann er kaum noch hören. Um wesentlich jüngere Kollegen steht es viel schlechter. So kann man bei der angeblich lautesten Band der Welt „Manowar“ schon von Taubheit bei den Bandmitgliedern reden. Ärzte und Wissenschaftler warnen vor den Konzerten der Band, die durch ihre Gehörattacken im Guinness Buch der Rekorde gelandet ist. Den Vogel schossen vor kurzem „Rage against the Machine“ ab. Bei einem Konzert in Holland glaubten Wissenschaftler an eine Katastrophe, da die Anzeige auf der Richterskala für Erdbeben ausgeschlagen hat ...

Andreas Heineke



Asterix IN AMERIKA

„Die spinnen, die Indianer“

der Comicaldimer kommt in diesem Herbst das siebte Mal in die Kinos. Obwohl natürlich kein realer Schauspieler dabei ist, kostete die Produktion nahezu 20 Millionen Dollar. Herausgekommen ist ein gewohnt actionreiches und lustiges Abenteuer von Asterix und Obelix. Da Caesar inzwischen weiß, daß das kleine gallische Dorf ohne den Zaubertrank und den Druiden Miraculix ein ganz normales kleines Dorf ist, läßt er den Druiden ans Ende der Welt entführen. Im Jahre 50 v. Chr. ist das Ende der Welt aber Amerika. Asterix und

Obelix werden also so eine Art vorchristliche Cowboys, und Obelix steht das erste mal in seinem Leben am Marterpfahl. Für Kenner ein Muß!



M O V I E N E W S

1

Start: 6.10.

Johnny Flash

Der zweite Kinofilm mit Helge Schneider! Vom Elektriker zum Schlagzeugstar ist's kein leichter Weg. Besonders dann, wenn man aussieht wie Johnny Flash!

2

Start: 6.10.

Juniors freier Tag

Wir lernen, was ein Kind im Krabbellalter erlebt, wenn es von strohdummen Verbrechern gekidnappt wird. Eine moderne Panzerknacker Story.

3

Start: 15.9.

Wolf

Jack Nicholson's Leben verändert sich, als er auf verschneiter Straße einem Wolf begegnet. Jack wird ein anderer Mensch – ab und zu ist er auch gar keiner mehr.

4

Start: 20.10.

Speed

Keanu Reeves, der furchtlose Cop aus L.A. gegen Dennis Hopper, den Bombenleger. Ein Actionfilm um die bedrohten Passagiere in einem Todesbus.

5

Start: 29.9.

Das Kartell

Harrison Ford und William Dafoe in einem Politthriller in hohen amerikanischen Kreisen. Nicht nur der Titel erinnert an die Romane von John Grisham.

ROCK & POP

AMY GRANT -
HOUSE OF LOVE



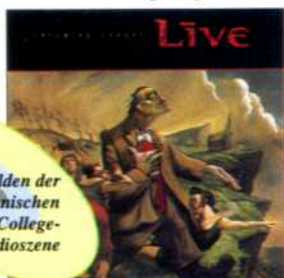
Nachfolgehit
zu Baby,
Baby?

Vor 4 Jahren war „Baby, Baby“ das Sommerthema. Auch wenn man in Videos den Eindruck hatte, hier hüpfte ein junges Talent über den Schirm, hatte sie bereits neun Alben veröffentlicht, die in Amerika bei christlichen Radiostationen liefen. Amy Grant kommt aus der Gospelszene. Leider sind die Songs diesmal schwächer. Die Stimme aber ist kaum schlechter als z.B. die von Whitney Houston!

NEW ROCK

LIVE -
THROWING COPPER

Seit dem Frühjahr tummelt sich eine New Rock Band in den amerikanischen Alternative-Charts, die hierzulande noch unbekannt ist. Nun soll ihnen nun der große Wurf gelingen. Mit „Selling the drama“, der ersten Single, könnte ihnen selbst für konservative Radiostationen ein Hit für die Abendstunden gelingen.



Helden der
amerikanischen
College-
Radioszene

BLACK DANCE

PUBLIC ENEMY - MUSE SICK -N-
HOUR MESSAGE

Vor sieben Jahren zeigten Public Enemy, wie Hip Hop klingen kann. So ehrlich und radikal hat niemand zuvor über die Belange der Schwarzen gerappt. Schwer fiel es Chuck D. Flavor Flav und Terminator X, noch einen draufzusetzen. Diesmal haben sie ihr Debüt übertraffen. Mit einmaligen Gitarrensamples und fantastischen Ideen gelang es aufs neue, die Spitzenposition auszubauen. Die CD



Die Urväter
des Straßen-
raps sind
wieder da!

gehört zu
den Besten
des Jahres!

INTERVIEW

i

Die Mega 4

Fantastischer Metalrap aus Deutschland

Andreas: Als ich „Die Da“ das erste mal in der neuen Version hörte, traute ich meinen Ohren nicht. Ich wußte nicht, daß ein Mensch so schnell rappen kann.

Andy von den Fantastischen 4: Ja, ein Riesenehob von mir auch an Smudo. Das war wirklich eine Leistung. So schnell hat auf deutsch noch niemand gerappt.

Andreas: Wie kam es denn zu dem Gig mit der Frankfurter Metalband?

Andy: Wir haben einige Konzerte im Raum Frankfurt zusammengespielt. Unsere Fans wollten unheimlich gerne das Material auf CD haben und löcherten uns. Schließlich hatten wir auch einen solchen Spaß an den Konzerten, daß wir uns entschloßen, eine CD daraus zu machen.

Andreas: Habt Ihr weitere Pläne in Richtung Metalrap?

Andy: Erstmal nicht. Beide Bands kommen ja nunmal aus ganz verschiedenen Richtungen und da wollen auch beide bleiben.

Die Mega Vier sind ein einmaliges Projekt, das eigentlich mehr aus Spaß entstanden ist. Wir werden gemeinsam touren und ich würde jedem empfehlen, sich das anzugucken. Da kracht es nämlich richtig!

Andreas: Was planen die Fantas jetzt?

Andy: Bislang waren wir in diesem Projekt ausgelastet. Als nächstes werden wir an unserem neuen Album arbeiten. Es wird wieder ein Album in der Richtung 4. Dimension werden. Wir haben ja hier eine neue Richtung sowohl in unseren Texten als auch in den Grooves eingeschlagen. Bei „Jetzt geht's ab“ waren wir verdammt jung und haben viel rumgealbert, und das hat sich auch auf der „4 gewinnt“ niedergeschlagen. Die 4. Dimension ist unsere ernsthafteste Platte geworden.

Andreas: Gibt es schon ein Albumtitel?

Andreas: Gibt es schon ein Albumtitel?

Andy: Bislang gibt's nur ein Motto: Individuell, aber schnell!



HITPARADE

Hier herrscht Selbstbestimmung: Die Entertainment-Charts setzen sich aus den Einsendungen der GAMEPRO-, TOTAL!- und GAMERS-Leser zusammen. Wenn Ihr mitmachen wollt, schickt uns eine Postkarte oder einen Brief und verrätet uns die Titel Eurer fünf Lieblings-CDs.

Unter allen Einsendern verlosen wir jeden Monat drei aktuelle CDs! Also, ab geht die Post, und zwar an: MVL GmbH, „Entertainment“, Heilwigstr. 39, 20249 Hamburg. Viel Glück!



1 (-) **The Real Thing**
2 Unlimited



2 (3) **Raveland**
Marusha



3 (2) **Bestie i. Menschengest.** - Die Ärzte

4 (0) **The Crow** - Soundtrack

5 (7) **Bam Bam Bam** - Westbam

6 (10) **Troublegum** - Therapy?

7 (4) **God shuffled his feet** - Crash Test Dummies

8 (-) **Superunknown** - Soundgarden

9 (-) **Come** - Prince

10 (6) **Get a grip** - Aerosmith

ENTERTAINMENT
MUSIK

KLEIN BÖRSE ANZEIGE

SNES

Verkaufe Cool Spot, Pocky & Rocky, Mystic Quest, Zelda, Lost Vikings je DM 35 oder tausche gegen NHL-Hockey, Soulblazer, Young Merlin, Secret Of Mana, Equinox, Tel.: 030-6638346
Verkaufe SNES mit zwei Joypads, 11 Spiele, SF2 Turbo, M. All Stars, Mario World, R&R Racing, Mortal Kombat, Mario Kart, Action Replay 2 für DM 850, Tel.: 04106-73800 Timo
Verkaufe für SNES F-Zero DM 40, Mario All Stars DM 85, Lost Vikings DM 85, Turtles DM 80, Sim City DM 80, Tiny Toons DM 80, Lemmings DM 80, Tel.: 0791-89455

Verkaufe Royal Rumble DM 70, Zelda DM 60, F-Zero DM 48, tausche auch gegen Sim City, Tel.: 03621-55679 Andreas

Verkaufe SNES mit 10 Spielen Alien 3, R-Type, Street Fighter 2 Turbo, Aladdin, Mario All Stars, Turtles 4, Probotector, Super Metroid usw., DM 1000 oder VB, auch einzeln, Tel.: 02751-2372
Verkaufe 10 Spiele Super Mario DM 70, WWF Wrestlingmania DM 70, Street Fighter 2 DM 70, Street Fighter 2 Turbo DM 90, NBA Jam DM 90, NBA All Star Game DM 75, Super Metroid DM 100, WWF 2 DM 80, Star Wars DM 90, Wing Commander DM 70, Tel.: 07081-7592

Verkaufe Mario World DM 75, Bart's Nightmare DM 76, Mystic Quest DM 70, Street Fighter 2 DM 70, alle für Super NES, Tel.: 07742-1741

Verkaufe SNES Spiele ohne Originalverpackung, Super Tennis DM 50, Karl Heinz Rummenigge Player Manger DM 50, PGA Golf DM 60, Sim City DM 50, Striker DM 65, Jimmy Connors DM 65, Tel.: 07032-35578
Verkaufe Castlevania 4, Mystic Quest, Addams Family, Bubsy, Mystic Quest oder tausche gegen Abenteuer Spiele wie Zelda, Young Merlin, Ultima, Cool Spot alles US Versionen, Tel.: 06441-87753 Melani & Scott

Verkaufe Super NES Spiele ab DM 50, z.B. Turtles, Battletoads, Tiny Toons, Alien 3, Spiderman, King of Monsters, PGA Hole in one, Turrican, Mechwarrior, WL Basketball, Final Fantasy 1+2, Tel.: 02501-58613

Verkaufe SNES Spiele! Mortal Kombat DM 69, Zelda 3 DM 59, Street Fighter 2 DM 49, WWF Super Wrestlingmania DM 49, ARP DM 59, alles zusammen DM 259, Tel.: 05307-7839

Verkaufe Turtles in Time DM 30, Super Castlevania DM 30, Joe & Mac 1 DM 30, Turtles Tournament Fighters DM 30 und Kick Off DM 30, Tel.: 07151-65586

Verkaufe Starwing DM 75, Super Mario World DM 45, Dirk Dressler, Am Junkernhof 3, 65205 Wiesbaden
Verkaufe Flashback Deutsch einen Monat alt DM 100, Mystic Quest Legend

drei Monate alt DM 50 zusammen DM 130, Tel.: 06245-7538

Verkaufe SNES Spiele NBA Jam, GP-1, Super Star Wars 2, Sim City, The Last Vikings, Mortal Kombat sowie Bubsy alles Deutsche Spiele, Tel.: 02377-7127 (in NRW)

Verkaufe SNES-Spiel Aladdin DM 70, Pilotwings DM 50, Super Ghouls'n' Ghosts DM 50, zusammen DM 165, Tel.: 0711-7657225 Stefan

Verkaufe SNES mit 20 Spiele z.B. Super Metroid, Bubsy, Pac Attac, Top Gear 2, Mortal Kombat, NBA Jam vier Monate alt mit Rechnung für DM 1000, Tel.: 0621-566232

Verkaufe Mario All Stars DM 65, Castlevania, R-Type DM 40, Ghouls'n' Ghosts DM 35 oder tausche gegen Secret of Mana oder Vierspieler-Adapter, Tel.: 09431-55592 Ronny

Verkaufe für SNES die Spiele Flashback DM 80 und Wing Commander DM 70 alle Deutsch, Tel.: 09352-9443 ab 18 Uhr Dirk

Verkaufe Sim City, Aladdin, Bart's Nightmare oder tausche gegen Lemmings, Mystical Ninja, Joe and Mac, Caveman Ninjas, Tel.: 07365-5927

Verkaufe SNES mit Zubehör, zwei Joypads und 21 Spielen z.B. Young Merlin, Starwing, Jurassic Park, Mortal Kombat nur Komplett für DM 1500, Tel.: 06202-78476

Verkaufe Street Fighter 2 Turbo mit Universal Adapter zusammen für DM 80, auch getrennt kaufbar. Beides mit Verpackung und Anleitung, Tel.: 06341-82311

Verkaufe SNES Spiele, J. Connors, Sensible Soccer, Street Fighter 2 Turbo, Starwing, Mortal Kombat, Pocky und Rocky, Super Probotector, NHL'94, Tel.: 02131-64990

Verkaufe Mario is Missing für DM 40, Asterix DM 45, World Cup USA'94 DM 50 und Striker für DM 55 mit Verpackung und Spielanleitung, Tel.: 02226-4896

Verkaufe Super Soccer für DM 80 VB, Tel.: 08407-8563 (Bayern) von 17:30-20:00 Uhr

Verkaufe deutsches SNES Spiel Young Merlin, kurz angespielt (Neuwertig) für DM 90 plus Nachnahmekosten, Tel.: 02241-315638 ab 15:30 Uhr

Verkaufe Street Fighter 2 Turbo für DM 100 und Jimmy Connors für DM 75. Tausche Rock 'n' Roll Racing gegen Clay Fighters, Tel.: 07229-4888

Verkaufe Striker DM 100, NHL Hockey '94 DM 105, Tel.: 07951-42243 fragt nach DOI

Verkaufe für SNES Road Runner, SF 2, Battletoads, Sim City, Shadowrun, Pilotwings, Turrican, Jimmy Connors Tennis, Ranma, Desert Strike, Addams Family, Mario World, Sunset Riders, Tel.: 089-8502928

Verkaufe SNES mit fünf Spielen u. a. Bomberman, Mario Kart, Adapter, zwei Joypads für nur DM 390 VB. Verkaufe Neo Geo mit vier Spielen u. a. Samurai, Showdown DM 1390, Tel.: 02291-27539

Verkaufe SNES mit neun Spielen unter anderem Star Wars 2, M. Paint, Aladdin und dazu fünf Game Boy Spiele, TOTAL 6/93 für DM 750, Tel.: 06531-7913

Verkaufe SNES Spiele Super Mario World DM 50, Probotector DM 65, Battletoads DM 75, Aladdin DM 70, Tel.: 06744-1364

Verkaufe Street Fighter Turbo, Jimmy Connors Tennis, Magical Quest, alle mit Deutscher Anleitung und Hülle, NES mit drei Spielen für DM 50, Tel.: 0365-7111389

Verkaufe SNES mit sieben Spielen u. a. Starwing, F-Zero, Lost Vikings, auch einzeln DM 600, N. Schröder, Groß-Kreuzerstr. 11, 14550 Deetz

Verkaufe Super Mario World für DM 50, Mr. Nutz DM 80, Wolfenstein 3D für DM 100, Tel.: 038354-48003 von 7-15 Uhr

Verkaufe Adapter, NHL '94, Fifa Soccer, Mario Kart, Sim City, US Spieladapter, S. Tecmo Basketball, zwei Joypads, Tel.: 06552-5268. Tausch gegen Amiga mit 2 MB, Tel.: 06552-5268

Verkaufe WWF Wrestling für DM 50, Tel.: 03660-42213

Verkaufe SNES mit Action Replay 2, SMW, SMK, Super Tennis, NHLPA '93, Super Bomberman, NBA Jam, nur Komplett für DM 600, verkaufe auch TOTAL und Video Games Sammlungen, alles 100%ig, Tel.: 038220-80038

Verkaufe Super Metroid entweder mit Starwing, F-Zero, Zelda 3 oder Action Replay für DM 150, Tel.: 09421-60673 von 15-16 Uhr Matthias

Verkaufe Super Ghouls'n' Ghosts DM 40, Castlevania 4 DM 60, tausche Young Merlin gegen Might and Magic 2, Tel.: 02842-719917 Ralf

Verkaufe für SNES Street Fighter DM 80, Super Soccer DM 40, Prince of Percia DM 60, World League Basketball DM 50, alles Deutsch, Tel.: 02391-70011 ab 16 Uhr

Verkaufe NBA All Star Challenge für DM 49 Deutsche Version! Tel.: 04925-1798 Jens

Verkaufe Rollenspiele Might & Magic 2 Deutsch DM 75, Ultima G. US DM 85, Paladin's Q. US DM 75, Eob + LSG US. DM 95, Lemmings US DM 35, E.V.O. US DM 75, Street Fighter 2 Turbo DM 55, Tel.: 02452-14225 bis 16:15 Uhr

Verkaufe SNES mit zwei Pads und sieben Spielen, F1 Pole Position, Goof Troop, Super Bomberman, Kick Off, WL Basketball, NFL Football, Shadowrun für DM 700, Tel.: 07391-3924 Daniel

Verkaufe SNES Spiele Young Merlin, M. Ninja Deutsche Texte je DM 55, Lost Vikings Deutsch DM 45, bei Kauf aller drei zusammen DM 150, übernehme dann auch die Versandkosten, Elvira Brosig, Fr.-Wolf Str. 51, 12527 Berlin

Verkaufe F-Zero DM 30, Zelda 3 DM 60, S. Adventure Island DM 90, Street Fighter 2 DM 30, Prince of Percia DM 90, Turtles 4 DM 50, Action Replay 1 DM 50 Alles Deutsch! Nur per NN, Tel.: 02363-355235

Verkaufe für DM 400, SNES Deutsch mit vier Spielen und zwei Control Pads, World League Basketball, Zelda, Starwing, Street Fighter 2 Turbo, Tel.: 05235-6929

Verkaufe SNES Spiele Lagoon, Lost Vikings, Goof Troop, Mystic Quest, alle Deutsch je DM 65 oder tausche gegen ACT/ADV oder Rollenspiele für SNES, GB, NES, Tel.: 0231-872943 nur am Wochenende

Tausche verschiedene SNES Spiele oder kaufe auch Spiele bis DM 50, nur Pal und Deutsche Spiele, suche Parodius, Mega Man X, Congo's Capers,

Aladdin, Super Metroid, Super Aleste, Skyblazer, Tel.: 09402-3264

Tausche SNES Spiele egal ob alt oder neu, mit Verpackung oder ohne, Tel.: 05854-1414 Manuel

Tausche SNES Spiele B.O.B., NBA, Alien 3, Terminator 2 gegen Action Replay, Schlümpfe, Road Runner, Super Probotector, Addams Family, Plok, WWF R.R., Tennis, Home Alone, Engel, Wiesenhof 8, 14478 Potsdam
Tausche Battletoads in Battlemaniacs (Originalverpackt) gegen World Cup Striker (Originalverpackt) Tel.: 07685-683

Tausche Cool Spot, Street Fighter 2 und Mickey Mouse, Magical Quest gegen Axelay und Parodius, Mystical Ninja, Tel.: 14308-07633

Tausche SNES Games Starwing, Bubsy, F-Zero oder Zelda gegen Rock'n' Roll Racing, B.O.B. oder Clayfighters! Verkaufe auch! Suche Action Replay für SNES, Tel.: 0371-904643

Tausche Young Merlin, Super Ghouls'n' Ghosts, Lemmings, Prince of Percia, L. of Zelda, Populous gegen Pilot Wings, Super Bomberman oder andere. Nur Deutsche Original, Tel.: 07584-441

Tausche NHL Hockey '94 und Star Wing gegen Super Empire Strikes Back, Super Bomberman 2, World Cup Striker und evtl. Sim City, Tel.: 04292-2717
Tausche Jurassic Park, Super Off Road, R-Type, Castlevania 4, Street Fighter 2, alle Deutsch, Suche Might & Magic 2 Deutsch, Metal Marines Deutsch, Schlümpfe Deutsch, The Flintstones Deutsch, Tel.: 09134-9313

Tausche Sunset Riders, Street Fighter 2, WL Basketball, Zombies, Turtles T. Fighters, Super Mario World, Busts Loose gegen Turtles in the Clayfighter, World Heros, verkaufe auch NES mit 40 Spielen, Tel.: 0371-212105

Tausche NBA Jam, Fifa Soccer, Mickey Mouse, [Magical Quest] und King Arthur World gegen anderes Gebot, kaufe auch Spiele, Tel.: 02628-1718

Tausche Magical Quest, Super Ghouls'n' Ghosts und Mario All Stars gegen Young Merlin, Flashback oder NHL Hockey '94, Tel.: 07642-1888 ab 17 Uhr Tobias

Tausche Addams Family, All Stars, Wrestlingmania und SF 2 alles Deutsch mit Anleitungen, suche Top Gear 2, Goof Troop und Mario Kart mit Anleitung, Tel.: 04344-2745

Tausche Young Merlin, L. of Zelda, Populous, Prince of Percia, Sim City gegen Super Mario All Stars, Dschungelbuch, Cool Spot oder andere, nur Deutsche, Tel.: 07584-441

Tausche George Foreman's K.O., Oregon, Super Metroid, Nigel Mansell's World Championship oder Clayfighter, Tel.: 0761-22670

Tausche Flashback, Pocky und Rocky, Dino City Us., Sim City gegen Empire Strikes Back 2, Mechwarrior, Utopia, Secret of Mana und 7Th Saga, Tel.: 03687-81861

Tausche Super Star Wars, Super Empire Strike Back, Parodius u. a. gegen Mechwarrior, Turrican, NBA Jam, Equinox, Lufia, Goof Troop u. a. Tel.: 02202-32659 Frank

Tausche Young Merlin gegen NBA Jam, Pushover gegen Pac-Attack oder Bomberman nur Deutsche Version mit Anleitung und Verpackung, Tel.: 08331-2509 ab 18 Uhr

Tausche Pro Action Replay 1 Deutsch

gegen Pro Action Replay 2 Deutsch. Suche Dungeon Master Deutsch alles für SNES. Tel.: 07173-12720
Tausche Super Metroid gegen Mega Man X oder Rock'n' Roll Racing. Tel.: 030-8539721 ab 14 Uhr
Tausche Flashback oder Cool Spot gegen Clayfighter, Mortal Kombat, Fatal Fury, außerdem Kick Off DM 20 gegen Zelda 3 oder andere. Tel.: 02624-3530
Tausche Tiny Toons oder F1-Pole Position gegen NHL '94, Starwing, Fifa Soccer. Tel.: 02431-2998 Patrice bitte nur ab 18 Uhr
Tausche Zelda oder Mario All Stars. Suche dringend Sim City. Tel.: 07354-7195 Stefan
Tausche Super Turracan, Fifa Soccer, Royal Rumble, Zombies, Zelda, Star Wars, Mortal Kombat, Batman, Aladdin, Bubsy, Plok, Goof Troop, Mario, NHL'93+'94, Alien 3. Tel.: 06172-690327 Dominik
Tausche Zombies, Mortal Kombat, Plok, Aladdin, Bubsy, NHL '93, Alien 3, Probotector, Winter Olympics, Fifa Soccer, Star Wars, WWF, Mickey Mouse, Batman usw... Tel.: 06172690327 David
Tausche Mortal Kombat oder Aladdin gegen Super Metroid, Young Merlin, Bubsy, Mr. Nutz oder Mystical Ninja. Tel.: 07633-13639 Wilke
Tausche Street Fighter 2 Turbo, Rock'n'Roll Racing, Star Wars 1, Zelda, Mario Paint gegen Shadowrun, Mega Man X, Clay Fighters, Stunt Race FX. Tel.: 05651-5610
Tausche neue SNES Games, auch gegen Jaguar Games, suche Galaxy, Raiden, Dudes, Neo Geo Games. Tausche Neo Geo, drei Spiele, zwei Joyboards gegen 3DO, RGB, Sega CDX. Tel.: 07354-2873
Tausche Super Turracan, Fifa Soccer, Royal Rumble, Zombies, Zelda, Star Wars, Mortal Kombat, Batman, Aladdin, Bubsy, Plok, Goof Troop, Mario, NHL'93+'94, Alien 3. Tel.: 06172-690327 Dominik
Tausche Zombies, Mortal Kombat, Plok, Aladdin, Bubsy, NHL '93, Alien 3, Probotector, Winter Olympics, Fifa Soccer, Star Wars, WWF, Mickey

Mouse, Batman usw... Tel.: 06172690327 David
Tausche Mortal Kombat oder Aladdin gegen Super Metroid, Young Merlin, Bubsy, Mr. Nutz oder Mystical Ninja. Tel.: 07633-13639 Wilke
Tausche Street Fighter 2 Turbo, Rock'n'Roll Racing, Star Wars 1, Zelda, Mario Paint gegen Shadowrun, Mega Man X, Clay Fighters, Stunt Race FX. Tel.: 05651-5610
Tausche neu SNES Games, auch gegen Jaguar Games, suche Galaxy, Raiden, Dudes, Neo Geo Games. Tausche Neo Geo, drei Spiele, zwei Joyboards gegen 3DO, RGB, Sega CDX. Tel.: 07354-2873
Tausche Bubsy, Asterix, Tiny Toon gegen Mario is Missing, Zelda 3, Super Mario Kart, The Lost Vikings, Barts Nightmare. Tel.: 035797-3681
Tausche Flashback gegen R'n'R Racing oder Shadowrun, Young Merlin gegen Equinox oder Ultima G., Street Fighter 2 gegen Paladins Quest oder Padarius. Tel.: 0751-96012

NES

Verkaufe NES Super Set mit drei Spielen und vier Kontrollern incl. Adapter. Tel.: 0371-227705
Verkaufe NES mit 4 Joysticks und drei Spielen Super Mario Bros, Tetris und World Cup für DM 120, verkaufe noch zwei weitere Spiele WWF Steel Cage DM 50, California DM 50. Tel.: 08208-472
Verkaufe NES Spiele ab DM 20 z.B. Track + Field 2, Ghost + G, Defender of Crown, Blop, Faxanadu, Olympus, Swords + Serpent, Elite, Dragons Lair, Wizzards 1+2, Dynablasters, Cr. 3. Tel.: 02501-58613
Verkaufe NES mit 13 Spielen, zwei Pads und einem Joystick für DM 660, Neupreis DM 1400, alle leider ohne Verpackung und Anleitung. Tel.: 05432-4246
Verkaufe NES mit zwei Joypads für DM 100 oder tausche gegen Tri Star Adapter. Tel.: 08031-45511 Martin
Verkaufe NES Super Set mit Four Score 4 Controllern und 10 Spielen Lowguan, Silent Service, Iceclimber, McDonald,

Gnadenlos GmbH

Tel.: 089-480 29 13

Orleansstr. 63 · 81667 München

Action Replay Pro 2	79,90	Pinball Dreams	99,90
Gameage	89,90	Pop'n Twinb. Rainbow	99,90
Adam's Family	59,90	Populous	79,90
Alien 3	55,90	R-Type III	89,90
Art of Fighting	89,90	Rival Turf	59,90
Best of the Best	69,90	Robocop III	59,90
Bubsy	89,90	Simcity	69,90
Chessmaster	49,90	Skyblazer	69,90
Cliffhanger	59,90	Starwing	59,90
Desert Fighter	129,90	Sunset Riders	69,90
Dr. Franken	69,90	Super Pang	79,90
Dracula	89,90	Timeslip	49,90
Dschungelbuch	119,90	Tiny Toons	79,90
Empire Strikes Back	99,90	Total Carnage	59,90
Equinox	69,90	Wolfenstein 3D	99,90
First Samurai	59,90	WWF Royal Rumble	89,90
Final Fight 2	119,90		
Flashback	79,90		
Home Alone	49,90		
Hook	59,90		
Jurassic Park	79,90		
K.H. Rummenga	79,90		
Last Action Hero	69,90		
Mario Allstar	79,90		
Mariokart	89,90		
Megalomania	49,90		
Mr. Nutz	79,90		
Mortal Combat 2	129,90		
NBA Jam	119,90		

Lieferung erfolgt gemäß unseren Geschäftsbedingungen!

Info-Gutschein !!!

(Dafür bekommt ihr die neuesten Infos über die Game-Welt und was dazugehört)

Name: _____

Anschrift: _____

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

Trog Track & Field 2 für DM 175, Tel.: 02292-8747
Verkaufe NES Spielsammlung US-Version, ca. 70 Spiele, Stück DM 25.
Kaufe gebrauchte SNES Spiele, Tel.: 02628-3732
Verkaufe gebrauchtes NES mit 15 Spielen Super Mario Bros. 1-3, World Cup, Tetris, Dr. Mario, und zwei Controllern für DM 350, Tel.: 02226-17245 ab 17 Uhr
Verkaufe NES Spiele Mario und Yoshi DM 50, Kid Icarus DM 45, Duck Tales DM 50, Mega Man X DM 45, ohne Anleitung, Tel.: 05676-498 Dennis
Verkaufe NES mit zwei Controllern acht Spielen und Spieleberater DM 220, 100% O.K., lasse mit mir han-

deln, Tel.: 02161-582523
Verkaufe NES, zwei Joypads, Vier-spieler-Adapter, sechs Spiele, DM 200, Tel.: 0511-319373
Verkaufe NES mit zwei Joypads und vier Spielen Castlevania, Mario 1-3, incl. Versandkosten für DM 160, Tel.: 05622-4463
Verkaufe NES Grundgeräte mit zwei Joysticks, Turbo Joysticks mit über 30 Spielen und zwei Nintendo Spieleberater, DM 550, Tel.: 02293-2481
Verkaufe NES mit Four Score Controller, 15 Spielen, Startropics, Metal Gear, Arch Rivals, Super Spikes, V'Ball, T.M.H. 1 und 2 Chip und Chap NES Open DM 350, Tel.: 04405-49710
Verkaufe NES mit 83 Spielen und

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 5.-. Bitte legt den Betrag in Form eines 5-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

SNES, GBoy, MEGA CD, MD, Master II, GG

Fordern Sie bitte unsere Preislisten an

COMPUTER KUDAK



Computer Treff Kudak
Holbeinstraße 2-4
24539 Neumünster
Telefon 04321 / 22737
Telefax 04321 / 23312

Top Preise, deutsche Versionen.

1 Jahr Garantie, Versandanteil ab DM 3,95

Konsole und vier Joysticks für DM 1250, Tel.: 04821-74338
Verkaufe gut erhaltene NES Spiele: NES Open Golf, Darkwing Duck, Mario 1, Chip and Chap, The Chessmaster, nach VB, Tel.: 0421-234084
Tausche The Simpsons Bart vs. The Space Mutants gegen Pirates, Silent Service, Turtles 1, Crackout, Tel.: 02369-77092
Kaufe NES Konsole mit Pad und Spiele. Alles anbieten! Elvira Brosig, Fr.-Wolf-Str. 51, 12527 Berlin
Suche NES Spiele Pirates und North & South in gutem Zustand mit Anleitung und Hülle Tel.: 04245-764 Mark ab 18 Uhr
Suche NES Spiele Swords and Serpents und verkaufe diverse NES Spiele. Tel.: 02324-32395 Marc
Suche dringend für NES Loop 2, Quarth, Nemesis, Siegfried Holzmann, Harberstr. 13/3, 72336 Balingen, Tel.: 07433-15324

GAME BOY

Verkaufe Game Boy mit vier Spielen ohne Verpackung Pinball, Super Mario Land, Spiderman, Trotter of Fear mit Batterien für DM 150, Tel.: 02384-1278 Mo-Fr nach 8 Uhr
Verkaufe Game Boy und sechs Spiele Tetris, Motocross-Maniacs, Tennis,

Pinball, Fighting-Simulator, Super Mario Land DM 350, Tel.: 07391-3924 Daniel
Verkaufe folgende Game Boy Spiele zu je DM 30 Alfred Chicken, BC Kid, Fire Fighter, Kid Dracula, Nemesis, Parodius, Populous und Tiny Toon 2, Tel.: 05132-54661
Verkaufe 13 Game Boy Spiele je DM 20 oder zusammen DM 200 Zelda, WWF 2, Mystic Quest, Wario Land, Star Trek, Liste Tobias Kirchner, Anfallweg 4, 98634 Oberweid
Verkaufe WWF 1, Dr. Mario, Pinball, Balloon Kid, Tennis, Spiderman 1, World Cup, The Hunt for Red O., Kung Fu Master jedes Spiel DM 30, alle zusammen M 230, Tel.: 07129-6479
Verkaufe Game Boy Module Super 101 und 128 in 1, Tel.: 0041-19456535 oder 004118311907
Verkaufe für Game Boy Wario DM 50, Blob DM 25, F.O. Fear DM 25, Doudleoragn 2 DM 20, Micky DM 30, Nemesis DM 30, Mario 1 DM 25, Duck Tales DM 30, alles Deutsch mit Hülle und Anleitung, Tel.: 02241-76961
Verkaufe Game Boy Spiele Tetris, Loop 2, Populous, Rescue Blobette für je DM 30, oder tausche gegen World Cup Striker, Wario Land, N. Mansell's, Tel.: 07138-5795
Verkaufe GB-Spiele Kirby's Dreamland

DM 30, Solar Striker DM 25 und NES mit Super Mario 3 in Original Verpackung DM 80, Frank Wall, Hermann-Danz-Str. 16, 07629 Hermsdorf
Tausche Kirby's Dreamland, WWF 2, Tiny Toon, Dynablaster (1 bis 3 Spiele-aussuchen) gegen Turtles 3- Radical Rescue, verkaufe auch andere Spiele für GB, Tel.: 05922-1331 Benni
Tausche Gargoyles Quest, Top Gun, Mystic Quest. Suche Sword of Hope, Final Fantasy 2, und andere Rollen bzw. Adventure Games, Tel.: 02371-23686
Tausche Zelda 4, Tennis, Castle Quest u.a. gegen Wario Land, Kirby's Pinball Land, Tetris 2 und andere, Tel.: 04862-1601
Suche dringend Final Fantasy 2 für den Game Boy, zahle bis zu DM 70, Tel.: 030-6259316 Stefan
Suche Final Fantasy Legend 2 zahle DM 30 oder tausche gegen Krusty's Fun House, Tel.: 06391-3628 von 15-18 Uhr

HARDWARE

Verkaufe Mega Drive mit neun Spielen und zwei Joypads (VHB) oder Street Fighter 2 mit zwei Six-Button Joypad (VHB) Spiel zwei Wochen alt, Tel.: 06261-12428 ab 18 Uhr
Verkaufe Game Boy mit 10 Spielen, Action Replay, Kopfhörer und Dialogkabel für DM 550, Tel.: 07132-41510
Verkaufe Super NES mit 2 Joypads, 19 Top Spielen, wie Mario All Stars, Zelda, F-Zero, Jimmy Connors, Action Replay Pro, Top Zustand für DM 1200, Tel.: 07264-2541
Verkaufe SNES Komplett mit Zubehör und den megastarken Actiongames Alien 3, Mechwarrior, Cool Spot, Aladdin und Starwing für DM 490 NP 950, Tel.: 07455-2599
Verkaufe SNES mit fünf Topspielen, zwei Pads alles Deutsch! Bevorzuge tausch gegen Amiga mindest 2 MB, verkaufe auch NES mit sechs Spielen, Tel.: 06552-5268
Verkaufe SNES mit Multi If. Joyst., Stereozubehör, Module Lost Vikings, Sim City, RR Racing, alle 1/2 Jahr Alt. inkl. TOTAL 7 und 10/93 und 94er zusammen DM 450, Tel.: 030-4783649 Dirk
Verkaufe Neo Geo mit fünf Spielen Samurai Showdown, Fatal Fury Special, drei Count Bout usw., für DM 1200 oder tausche gegen 3 DO Panasonic, Tel.: 02751-2372
Verkaufe 1/2 Jahr altes SNES mit zwei Pads, Sim City, NBA Jam, Zelda und Game Boy mit zwei Spielen und NES mit 10 Spielen alles neuwertig! Tel.: 08734-7606 Matthias
Verkaufe SNES, acht Super Spiele NBA Jam, Shadowrun, Magical Quest, zwei Joypads, 40 Comp. Zeitungen u.a. TOTAL Ges. DM 1000, Tel.: 038203-81164 David
Kaufe SNES-NES-Game Boy Spiele, Mega Drive und Game Gear, Master System Spiele, Sammlungen mit Gerät, Dieter Tegler, Paul-Hindemith-Str. 10, 37574 Einbeck

05132-825577

Verkaufe Master System mit zwei Joypads und sechs Spielen für DM 250, Ronny Peschel, Auhallerstr. 13, 03238 Finsterwalde, Tel.: 63634
Verkaufe World Cup Striker für DM 95, Young Merlin für DM 100, Tel.: 03576-43282
Verkaufe Street Fighter 2 Turbo, DM 90, Street Fighter 2, Sim City, DM 60 alles NES, Dynablaster DM 30 GB, Spiderman 1 und 2 DM 30 GB, Mario und Yoshi DM 30 GB, Tel.: 07191-88494

KOPMANN Computer

SUPER NINTENDO

Die Schlumpfe dt.	99,95
Dschungelbuch dt.	119,95
Mega Man X dt.	99,95
Mortal Kombat 2 dt.	149,95
Mr. Nutz dt.	99,95
Pinball Dreams dt.	89,95
Striker dt.	39,95
Super Metroid dt.	99,95
Tetris 2 US.	99,95
Turn & Burn dt.	119,95
Yogi Bear dt.	99,95
6 Spieler Adapter	49,95

GAME BOY

Flinstones dt.	59,95
R-Type dt.	19,95
Donkey Kong dt.	54,95
Super Game Boy dt.	89,95

- Händler willkommen -

PREISLISTE kostenlos!!!

TOTAL!

IMPRESSUM

Herausgeber: Rüdiger Limbach
Redaktionsdirektion: Philipp Berens
Chefredaktion: Ulrich Mühl
Redaktion: Reza Abdoli, Hans-Joachim Amann, Michael Anton, Gerald Arend, Maris Feldmann, Klaus-Dieter Harwig, Martin Klugkist
Freie Mitarbeiter: Julian Eggebrecht, Derek dela Fuente, Andreas Heinke, Carsten Waitz
Koordination: Sven Jakobsen
Graphik: Katrin Förster, Britta Jakobsen (lgt.), Peter Kämmler, Marion Limbach (lgt.), Kirsten Meier, Domenica Pais, Theodora Saleck
Marketing: Thomas Franzzen
Anzeigen: Ann-Katrin Schöel
Tel.: 040 / 48 05 22 23,
Fax: 040 / 48 05 21 99
Anzeigenpreisliste Nr. 1 vom 2. 4. 1994
Vertrieb: Inland Presse Vertrieb, Postfach 103246, 20022 Hamburg
Abonnement: TOTAL-Leserservice, Postfach 10 32 45, 20097 Hamburg
Lithografie: City Repro lghaut GmbH, Bonsteler Chaussee 85-99a, 22453 Hamburg.
Druck: Evers Druck, 25704 Meldorf
Verlag: MVL GmbH, Heilwigstr. 39, 20249 Hamburg
Titel: © '94 Virgin/Disney, Original-Indiana Jones'-Schriftzug © LucasArts, 'Street Fighter'-Charakter © Capcom

© 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 Jahresbezugpreis (12 Ausgaben) für ein TOTAL!-Abonnement beträgt im Inland DM 72,-, im Ausland DM 120,-
ISSN 0944 - 534X
TOTAL! erscheint als Lizenzpublikation mit freundlicher Genehmigung der Fa. Future Publishing Ltd., Bath BA1 2BW, Großbritannien, Tel.: +44 (0) 225 44 22 44

Test 'N Take

Verleih Verkauf Versand

Mega-CD MegaDrive SuperNintendo Jaguar 3DO
Earthworm Jim SN us 149,95 Illusion of Gaia us SN 149,95
Bomberman 2 us SN 119,95 Speedracer us SN 119,95
Final Fantasy 3 us SN 159,95 Breath of Fire us SN 149,95
Rise of the Robots us SN 119,95 Vortex us SN 139,95
Alien vs Pred. JAG us 149,95 Rise of Robots 3DO us 109,95
SuperNintendo 50/60 Hz Umbau Innerhalb 48 h!
Und viele andere Titel auf Anfrage. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.
Versand: Vorkasse 5 DM Porto, NN 9 DM Porto+NN, Express 20 DM Porto+NN

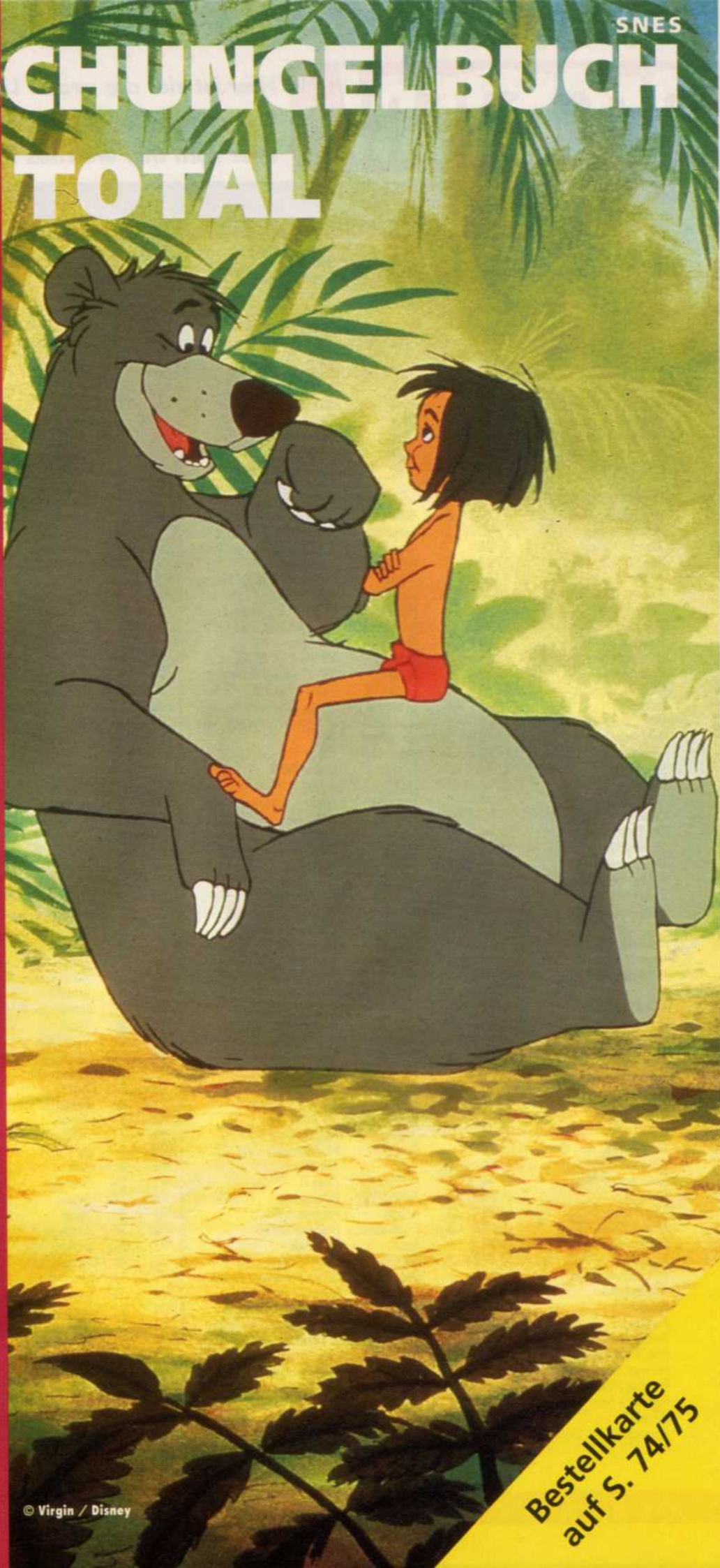
Geöffnet: Mo. - Sa. von 10⁰⁰ - 22⁰⁰
FON/FAX: 030/621 30 18
Mainzer Str 11 - 12053 Berlin Neukölln
Nähe Hermannplatz

DAS DSCHUNGELBUCH

+1/2 JAHR
im ABO

für **149,- SNES**

Im Dschungel ist der Bär los. Zum Glück ist der dicke Balu wenigstens auf Menschenkind Moglis Seite, denn der hat ansonsten eher wenig Freunde im grünen Dickicht. Trotzdem schafft es der kleine Racker, zwischen diversen Bananen-gestützten Zweikämpfen auch noch jede Menge Diamanten einzusammeln. Hilft ihm bei seinem Kampf gegen fiese Tiger, verlogene Schlangen und humorlose Affen. Bestellt Euch sofort den neuesten Jump&Run-Knaller der Virgin-Superprogrammierer, die gemeinsam mit Walt Disneys besten Zeichnern 'mal wieder eine echte Grafik-Granate gezündet haben. Und als ob das alles nicht schon wahnsinnig genug wäre, machen wir Euch hier und jetzt auch noch dieses unglaubliche Angebot: „Das Dschungelbuch“ + 1/2 Jahr lang die absolute Videospiele-Kompetenz TOTAL! zusammen für nur DM 149,- (SNES)



© Virgin / Disney

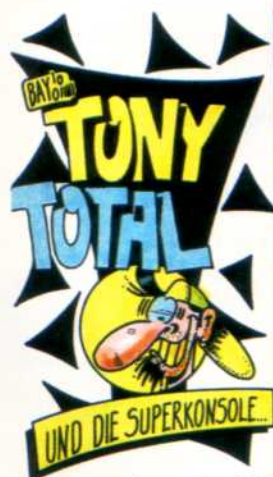
Bestellkarte
auf S. 74/75

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
DIVERSES				Rodland	7/93	3-	Jump&Run	ZEN - Intergalactic Ninja	9/93	2	Action
Action-Replay-Kurs	12/93	-		Sensible Soccer	1/94	2-	Sport	Tests SNES			
Battletech	8/93	-		Space Date	1/94	3-	Action	7th Saga	12/93	2+	Adventure
Best of '93	1/94	-		Speedball 2	6/93	3	Action/Sp	ActRaiser 2	2/94	3+	Action
Cheat-Modul-Test	3/94	-		Speedy Gonzales	12/93	2-	Jump&Run	Adventures of Dr. Franken	4/94	3-	Jump&Run
Interview Shigeru				Star Trek: TNG	9/93	3	Act/Strat	Aero the Acro-Bat	12/93	3+	Jump&Run
Miyamoto	5/94	-		Super Mario Land	7/94	2	Jump&Run	Aguri Suzuki F-1 Super Driving	7/93	4-	Rennspiel
Joystick-Test I	7/93	-		Super Mario Land II	9/94	1-	Jump&Run	Aladdin	1/94	2	Jump&Run
Joystick-Test II	4/94	-		Tale Spin	6/93	2-	Action	Alfred Chicken	1/94	3	Jump&Run
Referenz Jump&Run	9/94	-		Talespin	7/94	4	Action	Alien 3	6/93	2+	Action/J&R
Referenz Prügelspiele	9/94	-		Tesseract	12/93	3-	Strategie	Aliens vs. Predator	10/93	4-	Action
Referenz Rennspiele	8/94	-		Tetris	8/94	1-	Strategie	Amazing Tennis	7/93	2-	Sport
Referenz Strategiespiele	8/94	-		Tetris 2	4/94	2	Strategie	Art of Fighting	2/94	3-	Prügelspiel
SNES-Technik	7/94	-		The Empire Strikes Back	5/94	4+	Action	Asterix	8/93	3-	Jump&Run
Tests GAME BOY				The Fidgets	2/94	2-	Jump&Run	Astro Go! Gol	8/94	3-	Rennspiel
4-in-1-Pack Vol. II	11/93	4	Simulation	The Humans	6/93	2-	Strategie	Axelay	6/94	2-	Action
Adventure Island II	7/93	3-	Jump&Run	T. Toons 2: M. Madness	11/93	2	Jump&Run	B.O.B.	7/93	2	Action/J&R
Alfred Chicken	8/93	2	Jump&Run	Titus the Fox	11/93	3+	Jump&Run	Batman Returns	7/93	3+	J&R/Prügel
Alien 3	6/93	3-	Action/J&R	Tom & Jerry: Frantic Antics	9/93	2-	Jump&Run	Battle Cars	5/94	4+	Rennspiel
Arielle	8/94	4+	Action	Tumble Pop	6/93	3+	Jump&Run	Battleloads - D. Dragon	1/94	4+	Prügelspiel
Asterix	7/93	3+	Jump&Run	Turtles III - Radical Rescue	11/93	2	Act/Prügel	Battleloads: Battlemaniacs	10/93	3	Action/J&R
Baby T. Rex	8/93	3	J&R/Adv.	Wario Land	6/94	1-	Jump&Run	Beethoven's 2nd	12/93	6+	Jump&Run
Bart and the Beanstalk	5/94	3-	Jump&Run	WCW - The Main Event	1/94	3+	Prügelspiel	Boxing Legends of the Ring	2/94	4-	Sport
Batman - Anim. Series	11/93	2-	Jump&Run	Winter Olympics	5/94	4	Sport	Bram Stoker's Dracula	2/94	5	Jump&Run
Battle of Olympus	12/93	3+	Adventure	Wordtris	2/94	3-	Strategie	Brett Hull Hockey	1/94	3	Sport
Battleloads	8/93	3	Action	World Cup Striker	6/94	2	Sport	Bubsy	8/93	2	Jump&Run
Bionic Commando	6/94	3	Action	WWF - King of the Ring	1/94	4-	Prügelspiel	Bugs Bunny - R. Rampage	6/94	2	Jump&Run
Boxxle II	8/93	4	Strategie	Yoshi's Cookie	11/93	3+	Strategie	Bulls vs. Blazers	7/93	3-	Sport
Bram Stoker's Dracula	2/94	4-	Jump&Run	Zelda: Link's Awakening	11/93	1	Adventure	Cacoma Knight in Bizzyland	9/93	4+	Action
Bubble Bobble 2	10/93	2+	Jump&Run	ZEN - Intergalactic Ninja	9/93	3+	Action	Captain America	10/93	4	Prügelspiel
Castle Quest	1/94	1-	Adventure	Zool	12/93	3+	Jump&Run	Champions W. C. Soccer	7/94	4-	Sport
Chuck Rock	2/94	3+	Jump&Run	Tests NES				Championship Pool	12/93	4+	Sport
Cliffhanger	4/94	5+	Action	Alfred Chicken	8/93	2	Action	Choplifter 3	9/94	3-	Action
Cool Spot	7/94	2	Jump&Run	Alien 3	10/93	2	Jump&Run	Chuck Rock	12/93	2-	Jump&Run
Darkwing Duck	6/93	2	Jump&Run	Asterix	6/93	2+	Action/J&R	Clayfighter	5/94	2+	Prügelspiel
Die Schlümpfe	9/94	2	Jump&Run	Batman Returns	11/93	3+	Jump&Run	Claymates	5/94	2-	Jump&Run
Donkey Kong	9/94	1-	J&R/Strat	Battleships	6/93	3	J&R/Prügel	Cliffhanger	1/94	5+	J&R/Prügel
Dr. Franken II	11/93	3+	J&R/Run/Adv	Bucky O'Hare	1/94	5	Strategie	Congo's Caper	8/93	2	Jump&Run
F-1 Pole Position	1/94	3-	Rennspiel	Castlemania III	6/94	2	Jump&Run	Cool Spot	11/93	1-	Jump&Run
Felix the Cat	10/93	2	Jump&Run	Cosmic Spacehead	3/94	2+	Action/J&R	Cool World	6/93	3+	Action/Adv.
Final Fantasy Legend III	11/93	1	Adventure	Darkwing Duck	11/93	2	Adventure	Cosmo Gang - The Video	9/93	3	Action
Fire Fighter	8/93	3+	Jump&Run	Dynablaster	1/94	3	Jump&Run	Cybernator	6/93	3+	Action
Garfield Labyrinth	11/93	3	Jump&Run	Firehawk	9/94	2-	Strategie	Daffy Duck	1/94	3+	Jump&Run
Gear Works	1/94	3+	Strategie	Formula One Sensation	9/93	3-	Action	Das Dschungelbuch	9/94	1-	Jump&Run
Hammerin' Harry	1/94	3+	Action	Hook	6/93	3+	Rennspiel	Dead Dance	10/93	3-	Action
Hook	11/93	4	Jump&Run	Indiana Jones 3	11/93	4-	Jump&Run	Desert Fighter	9/94	2	Action
Hyper Dunk	4/94	4+	Sport	Jimmy Connors Tennis	1/94	5-	Jump&Run	Die Schlümpfe	9/94	3-	Jump&Run
Indiana Jones 3	1/94	5+	Jump&Run	Kirby's Adventure	12/93	3	Sport	Dungeon Master	9/93	2+	Adventure
Jimmy Connors Tennis	12/93	3+	Sport	Mario & Yoshi	6/94	2	Jump&Run	E.V.O.	10/93	2+	J&R/Adv.
Jungle Book	5/94	2	Jump&Run	Mega Man 4	5/94	2-	Strategie	Equinox	3/94	3	Action/Adv.
Jurassic Park	9/93	2-	Action	Metroid	5/94	2-	Action/J&R	Exhaust Heat 2	8/93	1-	Rennspiel
Kid Dracula	6/93	2-	Jump&Run	Micro Machines	6/94	2+	Action	Eye of the Beholder	8/94	2-	Adventure
Kirby's Pinball Land	3/94	1-	Action	MiG 29	8/93	2+	Rennspiel	F1 - Pole Position	12/93	2-	Rennspiel
Konami Golf	4/94	2	Sport	Mighty Final Fight	9/93	3	Action	Fatal Fury	7/93	3+	Prügelspiel
L.U.C.I.E.	9/94	3+	Strategie	N. Mansell's Wld. Ch.	6/94	4	Action	Fatal Fury II	9/94	3	Prügelspiel
Lamborghini Am. Ch.	9/94	4	Rennspiel	Pac Man	1/94	3-	Rennspiel	FIFA Soccer	7/94	2-	Sport
Last Action Hero	1/94	4+	Action	Pirates!	9/94	3-	Action	Final Fight 2	6/94	4	Action
Lawnmower Man	3/94	3-	Action/J&R	Probotector	6/93	2+	Strategie	First Samurai	8/93	4-	Action/J&R
Max	4/94	3-	Action/J&R	Rockets & Rivals	4/94	2+	Action	Flashback	1/94	1-	J&R/Adv.
Mega Man 3	6/93	2	Action	Solomon's Key	8/93	3	Sport	Goof Troop	11/93	2	Strategie
Mortal Kombat	10/93	3-	Prügelspiel	Star Trek	8/94	2	Strategie	GP-1	9/93	3-	Rennspiel
Muhammad Ali	1/94	4	Sport	Street Gangs	8/93	3	Action/Adv.	Great Greed	1/94	2+	Adventure
N. Mansell's Wld. Ch.	12/93	2-	Rennspiel	Super Adventure Quests	8/93	4-	Prügelspiel	Hook	11/93	3	Jump&Run
NFL Quarter Back	2/94	6	Sport	Super Mario Bros.	12/93	3+	Jump&Run	Hyper V-Ball	7/94	3-	Sport
Out to Lunch	2/94	4+	Jump&Run	Super Mario Bros. 2	7/94	2+	Jump&Run	Incredible Crash Dummies	2/94	4	Jump&Run
Pang!	1/94	2	Action	Super Sports Challenge	8/94	2	Jump&Run	James Pond 2: Robocod	10/93	3	Jump&Run
Paradius	6/94	2+	Action	T. Fantastic Adv. of Dizzy	7/93	5+	Sport	James Pond Crazy Sports	8/93	3	Sport
Pinball Dreams	11/93	3+	Simulation	Tiny Toons 2	6/93	3-	J&R/Adv.	J. Connors Pro Tennis Tour	6/93	1-	Sport
Pop'n Twin Bee	4/94	3+	Action	T. Toons Cartoon Worksh.	9/93	3+	Jump&Run	John Madden Football '93	7/93	2-	Sport
Popeye 2	8/93	3	Jump&Run	TMHT - Tourn. Fighters	9/93	3-	Simulation	Jurassic Park	11/93	4	Action
Prophecy Viking Child	2/94	5-	Jump&Run	Trolls in Crazyland	12/93	3	Prügelspiel	K.H. Rummenigges Pl. M.	12/93	4-	Sport/Strat.
Pugsley's Scav. Hunt	12/93	4	Jump&Run	Ultimate Stuntman	6/93	2+	Strategie	King Arthur's World	6/93	2+	Strategie
R-Type 2	8/93	2+	Action	WWF - King of the Ring	6/94	3-	Action	King of Dragons	6/94	3-	Action
Revenge of the Gator	8/94	2	Simulation		2/94	4+	Prügelspiel	Lamborghini Am. Ch.	2/94	3+	Rennspiel

Titel	Heft	Note	Genre	Titel	Heft	Note	Genre	Titel	Heft	Note	Genre
Last Action Hero	1/94	5-	Action	Rock 'n' Roll Racing	2/94	1-	Action	Super Putty	1/94	2-	Action/J&R
Lawnmower Man	3/94	4+	Action/J&R	Rocky Rodent	12/93	2	Jump&Run	Super R-Type 3	2/94	2-	Action
Leg. of the Mystical Ninja	4/94	1-	Action/Adv.	Run Saber	2/94	3+	Action/J&R	Super Slap Shot	10/93	3-	Sport
Lester the Unlikely	5/94	4	Jump&Run	Secret of Mana	12/93	1-	Adventure	Super Solitaire	3/94	3+	Simulation
Lufia & Fortress of Doom	4/94	2-	Adventure	Sensible Soccer	12/93	2	Sport	Super Street Fighter II	9/94	1	Prügelspiel
Madden NFL '94	3/94	1-	Sport	Shadowrun	8/93	1-	Adventure	Super Strike Eagle	6/93	2-	Action/Sim
Major League Baseball	5/94	2-	Sport	Shanghai II - Dragon's Eye	7/93	2	Strategie	Super Tetris 2 & Bombliss	10/93	2+	Strategie
Major Title	1/94	2-	Sport	Side Pocket	3/94	3	Sport	Super Tiny Toons	6/93	2	Jump&Run
Mario is Missing	5/94	3	Strategie	Sim Ant	1/94	2-	Strategie	Super Troll Islands	2/94	3+	Jump&Run
Marios Time Machine	8/94	5+	Lernspiel	Sim City	2/94	1-	Strategie	Super Turrican	11/93	2+	Action/J&R
Mechwarrior	11/93	2	Act./Strat	Skyblazer	3/94	2-	Jump&Run	T2 - Judgment Day	5/94	3-	Action
Mega lo Mania	2/94	3+	Strategie	Smash Tennis	7/94	1-	Sport	T2 - The Arcade Game	6/94	4+	Action
Mega Man Soccer	6/94	4+	Sport	SOS	7/94	5+	J&Run/Adv.	Tecmo S. NBA Basketball	7/93	2+	Sport
Mega Man X	5/94	2	Action/J&R	Soul Blazer	10/93	2+	Action/Adv.	Test Drive 2	7/93	4	Rennspiel
Metal Marines	4/94	3	Strategie	Space Ace	6/94	6+	Adventure	Tetris Battle Gaiden	4/94	2	Strategie
Mickey Mouse - Mag. Q.	6/93	1-	Jump&Run	Spanky's Quest	8/93	3-	Jump&Run	The Chaos Engine	7/94	2-	Action
Might & Magic II	3/94	2-	Adventure	Spectre	6/94	5	Action	The Flintstones	4/94	2-	Jump&Run
Monday Night Football	3/94	3-	Sport	Spindizzy Worlds	9/93	2-	Action	The Humans	1/94	2	Strategie
Mortal Kombat	10/93	2	Prügelspiel	Spunky's Dangerous Day	7/94	3+	Action	The Last Vikings	7/93	1-	J&R/Strat.
Mr. Nutz	3/94	1-	Jump&Run	StarWing	7/94	1-	Action	The Peace Keepers	6/94	4-	Action
Mystic Quest	12/93	2-	Adventure	Street Fighter II Turbo Ed.	10/93	1	Prügelspiel	The Pirates of Dark Water	8/94	4+	Prügelspiel
N. Mansell's World Ch.	10/93	2-	Rennspiel	Striker	9/93	1-	Sport	Time Trax	8/94	4	Action
NBA Jam	4/94	1-	ActionSp	Stunt Race FX	8/94	2+	Rennspiel	TMHT - Tourn. Fighters	12/93	2	Prügelspiel
NBA Showdown	3/94	3+	Sport	Sunset Riders	10/93	3+	Action	Top Gear 2	1/94	2-	Rennspiel
NFL Football	4/94	4-	Sport	Super Air Diver	12/93	2-	Action	Troddlers	8/93	3+	Strategie
NHL Hockey '94	3/94	1-	Sport	Super Aleste	9/93	1-	Action	Ultima VI	8/94	2+	Adventure
Operation Logic Bomb	12/93	3	Action	Super Baseball 2020	11/93	3+	Sport	Utopia	8/94	2+	Strategie
Out to Lunch	10/93	2-	Jump&Run	Super Battleship	4/94	4-	Strategie	Virtual Soccer	3/94	2+	Sport
Pac-Attack	1/94	2-	Strategie	Super Bomberman	9/93	2	Action	We're Back	10/93	3+	Jump&Run
Paladin's Quest	2/94	2+	Adventure	Super Castlevania IV	7/94	2-	Action	W. i. t. W./C. Sandiego	10/93	5	Adventure
Parodius	6/94	1-	Action	Super Conflict	7/93	1-	Strategie	Wing Commander S. M.	10/93	2-	Action
Pilotwings	6/94	2-	Sport	Super Empire Strikes Back	3/94	2	Action/J&R	Winter Olympics	4/94	3+	Sport
Pinball Dreams	3/94	3-	Simulation	Super Family Tennis	9/93	1-	Sport	Wizardry V	6/94	2-	Adventure
Pink goes to Hollywood	6/94	4+	Jump&Run	Super Formation Soccer II	9/93	3-	Sport	Wordtris	6/93	3	Strategie
Plok	12/93	2+	Jump&Run	Super Mario All-Stars	9/93	1	Jump&Run	World Cup Striker	6/94	1-	Sport
Pocky & Rocky	10/93	2-	Action	Super Mario Kart	10/93	1	Rennspiel	World Cup USA '94	8/94	2	Sport
Pop 'n' Twin Bee	6/93	2-	Action	Super Mario World	8/94	1	Jump&Run	World Heroes	1/94	3-	Prügelspiel
Populous II	8/94	1-	Strategie	Super Metroid	8/94	1	Action/Adv.	WWF 2 - Royal Rumble	7/93	2-	Prügelspiel
Powermonger	8/93	2	Strategie	Super Nova	2/94	3+	Action	Young Merlin	11/93	2+	Adventure
Pugsley's Scavenger Hunt	7/93	4+	Jump&Run	Super Off Road	9/93	3	Rennspiel	Zelda III	8/94	1	Action/Adv.
Rainbow Bell Adventures	4/94	2+	Jump&Run	Super Pang	8/94	4+	Action	Zombies	10/93	2-	Action
Road Runner	7/93	2	Jump&Run	Super Probotector	4/94	1-	Action	Zool	1/94	3+	Jump&Run



TONY HAT SICH IN "STUNT RACE FX" GEBEAMT UND RAST WIE EIN IRER ÜBER DIE RENNSTRECKEN...

DAS IST VOLL TOLL! ICH KANN HIER ABSOLUT LEBENSGEFÄHRLICH 'RUMFAHREN! DABEI KANN MIR NICHTS PASSIEREN, IST JA NUR EIN COMPUTER-SPIEL! (HE, HE!)



KLASSE! UND JETZT MIT ÜBERHÖHTER GESCHWINDIGKEIT IN DIE S-KURVE!



ICH GLAUBE, ICH VERLIERE DIE KONTROLLE! MIR ABER VÖLLIG EGAL! ICH KANN MICH JA IN LETZTER SEKUNDE 'RAUSBEAMEN!



JETZT WIRD'S ENG! ICH HABE 200 KM/H 'DRAUF UND RASE AUF EINE BETONWAND ZU! EGAL, ICH MACH' MIR NOCH EIN BIER AUF...!



SUPER! ÜBERALL ÖL AUF DER STRASSE, DIE BREMSEN VERSAGEN UND DAS STEUERRAD BRICHT AB! - RAUS HIER, TONY!



RAUSBEAM!



NA, BITTE! MIR KANN ÜBERHAUPT NICHTS PASSIEREN!



FORTSETZUNG FOLGT...

SCHAU

VOR

NachDemUrlaub



SPIDERMAN: Maximum Carnage

Der spinnt, der Mann – und das nicht nur schon seit Urzeiten, sondern jetzt sogar mit 16 MBit. Was das neue SNES-Spiel mit dem alten Marvel-Comic-Helden außer Musik von den Kultrockern Green Jelly noch zu bieten hat? TOTALI-Leser wissen mehr!



Der sympathische Netzschwinger in Action: Da fliegen die Brocken, die Lippe ist dick, die Haare zerzaust ...



Lemmings 2

Sie sind klein, grünhaarig und unheimlich blöde. So blöde, daß sie freiwillig in ihren Tod rennen – aber Ihr kennt die Lemmings doch schon, oder? Freunde der selbstmordgefährdeten Dumpfbacken haben jetzt allen Grund zum Jubeln: Sie sind wieder da! Erste Infos zum neuen Strategiespaß für Eure Super Nintendo lest Ihr im nächsten Heft.

**Des Waldes Laub wird knusprig trocken
Statt barfuß trägt man Schuh und Socken
Verblichen sind die Sommersprossen
Der Eisverkäufer hat geschlossen
Der Nachtfrost läßt die Bauern fluchen
Wo soll man jetzt Zerstreuung suchen?**

Noch ist's nicht Winter, und Berge gibt's hier im Norden auch nicht – aber trotzdem haben wir hier mit einer mächtigen Lawine zu kämpfen. Denn seit auf einmal all die verspäteten und schon vor Monaten angekündigten Titel in unseren Hallen auftauchen, blinkt im Testraum permanent die „Overload“-Lampe. Viel Arbeit für uns, viel Spaß für Euch – denn in **TOTAL! 11/94** wird's wirklich megamäßig zur Sache gehen! Wann? Ab dem **21. Oktober** bei Eurem Zeitschriftenhändler. Denn:

**Ob Schule, Streß, ob schlechtes Wetter:
Mit TOTAL! 11 geht's Euch bald besser!**

Messebericht ECTS

Messen, Messen und kein Ende: Die Herbst-ECTS in London öffnete vom 4. bis 6. September ihre Pforten. Über 100 Aussteller aus aller Welt präsentierten ihre Videospielneuheiten – und Dein TOTALI-Team war wie immer vor Ort. Alles Wissenswerte über die Videospielknaller des ausgehenden Jahres gibt's in der nächsten Ausgabe!



Außerdem ...

...testen wir Ubi-Softs Vierspieler-Rennspaß „**Street Racer**“
...werfen wir einen Blick auf „**Impossible Mission**“, die Umsetzung des C64-Klassikers auf Super Nintendo
...bitten wir „**NBA Jam**“ für den Game Boy zum Dunk
...startet in der nächsten Ausgabe unsere neue Serie, Code name: **Firmen-Check** mit einem Blick hinter die Kulissen Eurer Lieblings-Spielehersteller.
...werden wir wahrscheinlich das Vergnügen haben, „**Indiana Jones – Greatest Adventures**“ für Euch testen zu können. Wir bleiben am Ball.
...und vieles mehr!

Dragon



Obwohl schon lange verblichen, macht Karate-As Bruce Lee wieder von sich reden. Virgins Programmierer haben den unsterblichen Kampfsportler wieder aufleben lassen, damit er ab sofort auf dem SNES kräftig aufräumen möge. In **TOTAL! 11** fliegen die Fetzen!



NES-Classic

Wir haben ein waschechtes Frühwerk des Mario-Erfinders Shigeru Miyamoto: „Excitebike“ für NES aus 1984. Rechtzeitig zum zehnjährigen Geburtstag



unterziehen wir das Motorradrennen einem TOTALI-gemäßen Test.

Star Trek

Wenn wir alle ganz fest die Daumen drücken, immer schön „Star Trek – The Next Generation“ gucken und uns der Hersteller nicht schon wieder mit dem Termin verladen hat – ja, dann dürft Ihr Euch als Sci-Fi-Fans auf ein besonderes Schmankerl freuen. Wir beamen uns mitten rein in das Abenteuer „Future's Past“ für SNES!



Lord of the Rings

Ein Fest der Fantasy: Tolkiens Kultschmöker stand Pate für das SNES-Rollenspiel „The Lord of the Rings“. Bis zu fünf Spieler dürfen sich auf die Reise nach Mittelland wagen. Erste Erfahrungen mit Orks und Elfen in **TOTAL! 11/94**.



GAMEMAGE™

Das Mogelmodul für SNES



*In diesem Hammerteil sind bis zu
250 integrierte Codes
zum Einstecken und Loslegen!*

**Code Hotline:
089 / 317 54 25**

- **MEGAPOWER**
- **UNENDLICHE LEBEN**
- **WAHNSINNS WAFFEN**
- **HYPERSPRUNG IN HÖHERE LEVELS**
- **KINDERLEICHTE BEDIENUNG**

Spielspaß statt Codesuche!

GameMage knackt die härtesten Codes auch von japanischen und amerikanischen Games. Nicht nur kann man Codes eingeben. GameMage hat schon massenweise Codes integriert und ist damit der ultimative Spielespaß.

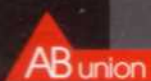
Ein Muß für jeden SuperNES Freak!

Erhältlich im gutsortierten Fachhandel / Warenhaus

Europa Import und Distribution: AB Union Electronic Handels GmbH.

Telefon: 089/317 32 52 Fax: 0 89/317 49 57

Hersteller: Alfadata Computer Technik Corp. Fax: 0 08 86/2/7 88 57 91



SuperGameMage ist nicht entwickelt,
wird nicht hergestellt und nicht
vertrieben durch Nintendo Inc.



Ich bin der König der Videospiele.

Disney
SOFTWARE

Disney's
Das Dschungelbuch
VIDEOGAME



SEGA
MEGA DRIVE

SEGA
GAME GEAR

SEGA
Master System

Nintendo

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

GAME BOY

Sega, Mega Drive, Game Gear and Master System are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™, the Nintendo product seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. The Jungle Book™ © Disney Published in 1994. Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. All rights reserved.



T 003

Das Dschungelbuch © Virgin / Disney



T 005

The Legend of Zelda © 1994 Nintendo



T 004

Indiana Jones 3 / Indiana Jones - Greatest Adventures, © Lucas Arts, All Rights Reserved



T 006

Saturday Night Slam Masters © Virgin/Capcom

Absender

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Bitte ausreichend
frankieren

MVL GmbH

TOTAL

Heilwigstr. 39

20249 Hamburg

Absender

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Bitte ausreichend
frankieren

MVL GmbH

TOTAL

Heilwigstr. 39

20249 Hamburg

SUPER STREET FIGHTER II

TOTAL!



DEE
JAY

T001

Super Street Fighter II is a registered trade mark of Capcom Co. Ltd.

SUPER STREET FIGHTER II

TOTAL!



CHUN
LI

Super Street Fighter II is a registered trade mark of Capcom Co. Ltd.

Mein Dschungelbuch + TOTAL-Sonder-Abo-Paket

Dieser Coupon ist bis zum 21.10.1994 gültig.

JA, ich bestelle Dschungelbuch und die nächsten 6 TOTAL Ausgaben im Sonder Abonnement zum Gesamtpreis von nur DM 149,- (SNE)

Natürlich brauche ich auch später noch meine monatliche Portion Videospiele-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 der Lieferung der 6. Ausgabe TOTAL ab.

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

☐ **Euro-Scheck** zur Verrechnung unbedingt Kartennummer angeben)
Achtung! Wer mit Eurocheck bezahlt, spart gegenüber Nachnahme ganze DM 5,50

☐ **per Nachnahme**, nur im Inland (zzgl. Nachnahmegebühr DM 3,- und Zustellgebühr DM 2,50)

Bitte keine Überweisung!

Die Lieferung erfolgt schmelzgeschützt nach Vorlage Briefmarken werden als Zahlungsmittel nicht angenommen! Die Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum des Verlags.

Versandkosten: Im Inland und Ausland fallen einmalige Versandkosten von DM 12,- an.
Abgabekosten: + GABEPRO Sonder-Abo-Paket pro Bestellung

Datum, Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

CHUN LI

Geb.: 1.3.1968, Größe: 173 cm, Gew.: unbekannt, Maße: 86/56/89,

Blutgr.: A, Nationalität: Chinesisch

Special Moves: *Lightning Kick:* Drück' mehrmals schnell Tritt *Whirlwind Kick:* ↓ (eine Sekunde) ↑ + Kick, ↓ (eine Sekunde) ↗ + Kick (für einen hohen Whirlwind Kick; gutes Timing!)

Kioken: ◀ (zwei Sekunden = 'chargen') ➡ + Schlag

Würfe: *Ground Shoulder Throw:* ➡ oder ◀ + MS oder HS

Air Shoulder Throw (im Sprung): ➡ oder ◀ + MS oder HS

Combos: *Kikkoken Corner Trap:* 1. Dräng' den Gegner in eine Ecke, wirf einen Kioken und 'charge' ◀ (für Kioken). 2. Mach einen knieenden MT und beginn' die Kioken-Bewegung. 3. Wirf den Kioken und wiederhole die Prozedur. (Du mußt gut 'chargen' können, dann ist diese Falle tödlich.)

Triple-Fierce Fireball: 1. Spring' mit einem tiefen HS während Du ◀ 'chargest'. 2. Mach' einen stehenden HS und beginn sofort mit der Kioken Bewegung. 3. Beende den Kioken mit einem HS für den dritten Treffer.

Triple-Hit Combo: 1. Spring' mit einem sehr-tiefen HS. 2. Mach' einen knieenden MT. 3. Mach' einen stehenden HS.

Tripping Triple-Hit Combo: 1. Spring mit einem tiefen HS. 2. Mach einen stehenden MS. 3. Mach einen knieenden HT.

Abkürzungen: MS = Mittlerer Schlag (X)

HS = Harter Schlag (L)

MT = Mittlerer Tritt (A)

HT = Harter Tritt (R)



DEE JAY

Geb.: 31.10.1965, Größe: 191 cm, Gew.: 106 kg, Maße: 130/89/94, Blutgr.: AB oder 0, Nationalität: Jamaikaner

Special Moves: *Hyper Fist:* ↓ (2 Sek.), ↑ Schlag (wiederholt), *Max Out:* ◀ (2 Sek.) ➡ + Schlag, *Double Dread Kick:* ◀ (2 Sek.) ➡ + Tritt ↓ (2 Sek.) ↑ + Schlag (wiederholt)

Würfe (nahe am Gegner):

Shoulder Toss: ➡ oder ◀ + MS oder HS

Backflip Toss: ➡ oder ◀ + MT oder HT

Combos: *4-Hit Dread Combo:* 1. Spring mit tiefem HS, dabei 'chargen'. 2. Mache einen stehenden MS und beginne die Dread Kick-Bewegung. 3. Beende den Dread Kick und führe einen HT aus. Max Out statt Dread Kick für eine 3-Hit Combo.

Strategien: *Hyper Through Fireballs:* Während Dee Jay die Hyper Fist ausführt, ist er unverwundbar für Feuerbälle. Wenn Du ständig ↗ 'chargest', bist Du bereit, einen Max Out, Dread Kick oder Hyper Fist durch Feuerbälle auszuführen.

Hyper-Dread Corner Trap: Dräng' den Gegner in die Ecke und mach' einen Dread Kick. Sofort wenn der Kick beginnt, 'charge' erneut ↗. Dann sofort Hyper Fist ausführen und wieder lu 'chargen'. Unmittelbar Dread Kick ausführen und von vorn beginnen. Das Ganze kann von Uppercuts durchbrochen werden, ansonsten ist die Sache 'todsicher'. *Hyper Counter:* Die Hyper Fist ist eine fast perfekte Waffe gegen anspringende Gegner.

Abkürzungen: HS = Harter Schlag (L),

MS = Mittlerer Schlag (X), HT = Harter Tritt (R),

MT = Mittlerer Tritt (A)



TOTAL BESTELL - COUPON

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

JA, hiermit bestelle ich aus dem TOTAL-Shop

☐ **Euro-Scheck** zur Verrechnung unbedingt Kartennummer angeben)
Achtung! Wer mit Eurocheck bezahlt, spart gegenüber Nachnahme ganze DM 5,50

☐ **per Nachnahme**, nur im Inland (zzgl. Nachnahmegebühr DM 3,- und Zustellgebühr DM 2,50)

Versandkosten: Im Inland es fallen einmalige Versandkosten von DM 12,- an. Bei Nachnahmegebühr und Zustellgebühr Ausland: Versandkosten DM 12,-. Warenwert erfolgt der Versand kostenfrei

Bitte keine Überweisung!

Bei Mehrfachbestellungen bitte Stückzahlen angeben. Die Lieferung erfolgt schmelzgeschützt nach Vorlage Briefmarken werden als Zahlungsmittel nicht angenommen! Die Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum des Verlags.

Für Sammelbesteller berechnen wir ab DM 180,- keine Versandkosten!

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)