

100% NINTENDO TOTAL!

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

SUPER NES NES GAME BOY

Auf der Jagd nach den

101%

Tips & Tricks-Poster
Donkey Kong Country



Tests & Infos zu:



- True Lies
- Spider-Man
- Wario Blast
- Demon's Crest
- Jungle Strike

TIPS & TRICKS

- „Earthworm Jim“-Lösung, Teil 1
- „Sword of Hope“-Tips, Teil 1
- „Blackhawk“-Lösung, Teil 3
- „Street Fighter II“-Kurs, Teil 4
- SHORTIES: Cheats und Taktiken
- Helpline: LESER HELFEN LESERN
- Mogel-Codes für ARP, Game Genie & Game Mage



REPORT:

SPIELEN & SPAREN

Module billig an- und verkaufen
– so wird's gemacht!



GÜNSTIGE GAMES

in den KLEINANZEIGEN!

TESTS NEWS TIPS & TRICKS



STARGATE™

Sind Sie bereit für die Zukunft?

Das Videospiel
zum Film



Heiße Feuergefechte



9 abwechslungsreiche
Levels mit über 20 Missionen



Atemberaubende
„Mode 7“ Flugsequenzen





TOTAL!
im
April

Auf der Jagd nach den 101% präsentieren wir diesmal den zweiten von drei Teilen Tips&Tricks zu Donkey Kong Country in herausnehmbarer Form.

Alle Dschungel-Läufer, die sich dann doch lieber komplett bedienen lassen statt selbst fleißig weiterzuforschen, müssen sich mit ihrer 101%igen Lösung leider bis zu Heft 5/95 gedulden. **Ab Seite 41.**

• **Spiele & Sparen** – zwei Welten prallen aufeinander! Oder doch nicht? TOTAL! zeigt, wie man auch mit einem begrenzten Budget im Gebrauchtmärkte seine **Schnäppchen schlagen** kann. Mitgeliefert werden sogleich Pflegetips für Module sowie TOTAL!s kleine Anleitung zum streßfreien Versand einer Nachnahme. **Ab Seite 26.**

• **Der Dämon im Haus** erspart den Klempner, pardon, Zimmermann?

Capcoms **Demon's Crest** erfreut den Spieler mit schickem Design und ungewöhnlichen Ideen. Was sonst noch dahinter steckt, steht **ab Seite 18.**

• Arnold in Hochform bringt Kino-Freunden Spaß. Konsolisten hatten bisher leider oft das Nachsehen. Diesmal nicht, denn **True Lies** auf dem SNES macht eine echt gute Figur.

Alles über das neue Acclaim-Game **ab Seite 22.**

• **Akrobatik mit Netz** bietet Comic-Fans seit Jahr und Tag Peter Parker, besser bekannt als **Spider-Man**. Wiederum Acclaim präsentiert die nach unserer Meinung erste dem Charakter würdige Umsetzung des Themas.

Unser Test **ab Seite 24.**

• **Bombberman meets Wario!** Dieses Modul sprengt die Grenzen zwischen zwei separaten Spielcharakteren und vereint Bombberman und den Anti-Mario in einem gemeinsamen Game: **Wario Blast**. Bombenstimmung **ab Seite 34.**

• **Tips & Tricks in rauen Mengen:** Das große **Street-Fighter**-Fitneß-Training geht in die letzte Runde, und auch **Blackhawk** neigt sich mit Teil drei gen Ende.

Zwei Neustarts gibt's zu verzeichnen: **Earthworm Jim** und – auf Euren Wunsch – **Sword of Hope** für Nintendos Kleinsten.

Abgerundet wird die Palette durch **Tips&Tricks-Register**, **Helpline** (Leser helfen Lesern) und viele **Schummelcodes**.

Das alles **ab Seite 46.**

Wermutstropfen: Eine Preiserhöhung um 80 Pfennige war aufgrund der drastisch gestiegenen Papierkosten unumgänglich. Wir hoffen auf Euer Verständnis. Angenehme Lektüre!

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



Donkey Kong Country - Tips

Seite 41

© Nintendo

Spiele & Sparen

Seite 26



Seite 6

TIPS&TRICKS

Seite 46



Seite 9, 36, 47



Seite 76



Seite 8



RESERVIERUNG 5/95

Lieber Zeitschriftenhändler,

bitte reservieren Sie mir ein Exemplar von **TOTAL 5/95.**

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

Name, Vorname

Meine Telefonnummer

Unterschrift

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



**5/95 ist ab
Freitag, den
19. April
erhältlich!**

100 NINTENDO
TOTAL!
SUPER NES NES GAME BOY
Auf der Jagd nach den
101%
Tests & Infos zu:
TIPS & TRICKS
REPORT: SPIELEN & SPAREN
Günstige Games
in den Kleinanzeigen!

TITELTHEMEN
- 4/95 -

Lösungsposter:
Donkey Kong Country 41
Report: Spielen & Sparen . . 26
Demon's Crest 18
Spider-Man 24
True Lies 22
Wario Blast 34
Jungle Strike 33
Tips & Tricks ab 46

TRUE LIES

22

Nach dem letzten SuperNES-Flop namens „T2 – The Arcade Game“ findet sich Arnold Schwarzenegger nun endlich in einer wirklich guten Filmumsetzung wieder. „True Lies“ bietet Spannung, einiges an Abwechslung und läßt einen so schnell nicht wieder los. Und das ist keine Lüge ...

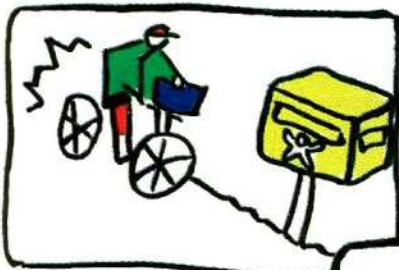


SPIELEN & SPAREN

Man muß nicht unbedingt viel Kohle haben, um ein wenig Abwechslung in die eigene Spielesammlung zu bringen – Second Hand tut's auch. Wir verraten Euch, wie

REPORT
AGE

Ihr günstig auch neueste Spiele einkaufen oder eigene verscherbeln könnt.



26



Demon's Crest 18



Eine nette Gänsehaut garantiert das gruselige „Demon's Crest“.



Allerlei schaurige Wesen wie grobmotorige Zombies, Werwölfe mit Mundgeruch und andere Kreationen aus dem Schattenreich sorgen nicht nur für das altbekannte „Super Ghouls 'n Ghosts“-Feeling, sondern auch für reichlich Spielspaß.

REPORT

Spielen & Sparen 26

WETTBEWERBE

NBA Jam Tournament Edition 36

Diese heiße Competition bringt Euch den Basketballhammer aus der Spielhalle gratis nach Hause! Jam it!

Sega 47
Virgin 9

PREVIEWS

Dirt Racer FX 12

Nach Nintendos „Stunt Race FX“ steht uns ein weiteres Rennspiel mit FX-Chip ins Haus. Im Preview erfahrt Ihr, was Euch dabei so alles erwartet.

TESTS

SNES

Cannon Fodder 32

„Kanonenfutter“ – ein etwas eigenständiger Spielname, der irgendwie, irgendwo eine Spur von Humor in sich

hat. Mächtig humorig – im allerschwärzesten Sinne – geht es auch in diesem Action-/Strategiespiel zu.

Demon's Crest 18

Spider-Man 24

„Pfui, Spinnel!“, werden sich die Bösewichter der Marvel-Comics-Welt denken, denn der Spinnenmann kehrt zurück und besticht durch gute Taten.

Super Punch-Out 30

Tetris & Dr. Mario 31

Top Gear 3000 16

Nach Ubi Softs „Street Racer“ bringt Konami nun das zweite Vierspieler-Simultan-Rennspiel auf den Markt.

True Lies 22

TOTAL!-CLASSICS:

Another World 37

NES

Chip 'n Dale Rescue Rangers 2 14

TOTAL!-CLASSICS:

Snake Rattle N Roll 38

GAME BOY

Brainbender 21

Jungle Strike 33

Dieser actionreiche Knüller ist nichts für

WARIO BLAST FEATURING BOMBERMAN!



34

Erst schnappt sich Wario das Schloß von Mario, und jetzt vergeht sich der Fiesling auch noch an den putzigen

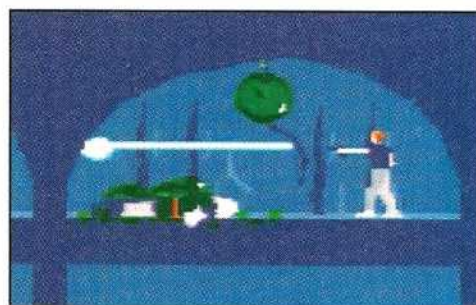
Bömbchen der allseits geliebten Bombermaner. Was dabei herauskam, lest Ihr ab Seite 34.



H A L T !

TOTAL!-CLASSICS:

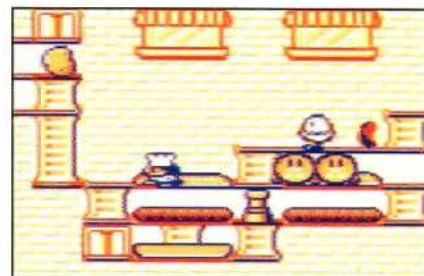
CLASSICS



Butterweiche Animationen und ein packendes Gameplay machten aus „Another World“ einen Klassiker. Richtig kultig ist „Burger Time Deluxe“ für den

Game Boy. Das uralte „Hamburger-Construction-

Kit“ begeisterte schon vor etlichen Jahren auf dem C-64. „Snake Rattle N Roll“ heißt nicht etwa ein Song der 50er Jahre, sondern ein feines Spielchen für das NES.



37

DONKEY-KONG-COUNTRY-LÖSUNGSPOSTER, TEIL 2



Das haut den stärksten Gorilla vor Begeisterung um: Unser Poster-Komplettlösung zu Nintendos Megaseller zeigt nicht nur den letzten Kniff des Abenteurers, sondern läßt Euch auch locker 101 Prozent des Spieles lösen.



41

schwache Nerven! Knallharte Action erwartet Euch in über 50 Missionen, die einiges an Geschick und strategischem Vorgehen fordern.

Wario Blast featuring Bomberman! 34

TOTAL!-CLASSICS:

Burger Time Deluxe 39

RUBRIKEN

Editorial 3

News 6

Post 8

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

Wertungserklärung 13

Charts 40

Fast so wichtig wie das täglich' Brot: die allmonatlichen TOTAL!-Charts.

TOTAL!-Shop 72

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

Börse 76

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

Comic 79

Schmunzeln mit unserem beliebten Comic-Helden Tony TOTAL!

Register 80

Impressum 82

Vorschau 82

Was gibt's im nächsten Heft?

TIPS & TRICKS

Donkey-Kong-Country-

Lösungsposter, Teil 2 41

Shorties 46

Tips&Tricks-Verzeichnis 50

Wo steckt denn gleich der Tip zu „NBA Jam“, der Action-Replay-Code zu „Super Probotector“ und die Levelkarten von „Secret of Mana“? Fragen, die dank des Tips&Tricks-Verzeichnisses schnell beantwortet sind.

Street-Fighter-Kurs, Teil 4 52

Earthworm-Jim-

Komplettlösung, Teil 1 54

Sword-of-Hope-Tips, Teil 1 58

Blackhawk-Komplett-

lösung, Teil 3 62

Helpline: Leser helfen Lesern 68

Schummelmodul-Codes für

Action Replay, Game

Mage & Game Genie 70

SUPER PUNCH-OUT

30

Henry Maske hat am 11. Februar dieses Jahres vorgemacht wie es geht. Jetzt dürft Ihr in den



Ring steigen und allerlei Boxer auf die Bretter

schicken. Grafik im Comicstil und einige Gags erwarten angehen-

de Muhammad Alis und George Foremans.



STREET-FIGHTER-II-KURS, TEIL 4

Der letzte Part unseres Street-Fighter-II-Kurses entläßt Euch als voll ausgebildeten, perfekten Kämpfer in die Welt des genialen Prügelspiels. Solltet Ihr trotzdem noch die ein oder andere Niederlage einstecken müssen, so studiert die vier Teile einfach noch einmal Schritt für Schritt!



52



EARTHWORM-JIM-KOMPLETTLÖSUNG, TEIL 1

Springt Euch schon in Level 3 der letzte Wurm vom Haken, Ihr kommt einfach nicht weiter und fühlt Euch wie ein Regenwurm mit toupiertem Haar? Null Problemo: Wir verraten Euch alles über das köstliche Jump&Run.



54

TOTAL! NEU

DONKEY KONG UND JURASSIC PARK

Nintendos Höhenflug scheint kein Ende zu nehmen: Das geniale „Donkey Kong Country“ verkaufte sich bis zum heutigen Tage weltweit etwa 6 Mio. mal – der Umsatz für die innovativen Japaner: unvorstellbare 400 Mio. US-\$. Das ist in etwa so viel, wie Steven Spielberg mit seinem Megahit „Jurassic Park“ bis heute in Sachen Lizenzen für Merchandising-Produkte wie Spiele, Taschen, Mützen und Co. erzielt hat. Ein Erfolg auch für SGI, deren Superrechner maßgeblich an der Entwicklung beider Produkte beteiligt waren!



GAME BOY IN FARBE

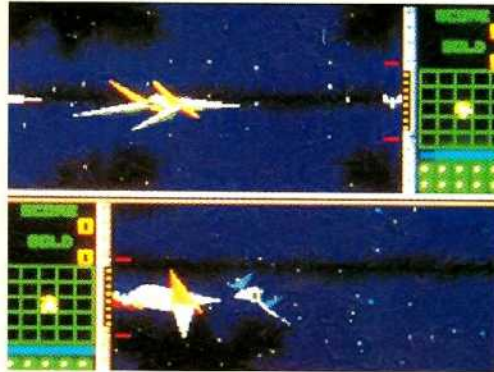
Reingefallen: Eure Game-Boy-Spiele werdet Ihr auch in Zukunft in schwarzweiß spielen

müssen. Aber dafür könnt Ihr beim Kauf einer Keksdose jetzt aus insgesamt sechs verschiedenen Gehäusefarben auswählen. Von poppig-leuchtend bis nobel-anthrazit reicht die Auswahl. Unser Favorit ist aber ohne Zweifel das geniale, durchsichtige Game-Boy-Gehäuse – da sieht man nämlich so schön sämtliche Fingerabdrücke drauf ...

FUCHS MIT FX

STARFOX 2

Ein großes Game wirft seine Schatten voraus: Starfox 2, Sequel des legendären „Starfox“ (hierzulande „StarWing“), steht bereits in den Startlöchern! Die rasante 3-D-Raumjagd für SuperNES bezieht Saft und Kraft aus dem Super-FX-2-Chip, dem Nachfolger des FX-Zusatzchips von „Starwing“. Die verbesserte Vektorgrafik soll dank seiner Hilfe nun deutlich flotter über die Mattscheibe huschen. Das ist aber längst nicht alles. Die Arwing-Fighter können bei Bodenmissionen jederzeit in einen stabilen Walker verwandelt ... , ähem: gemorpht werden, um das gegnerische Fußvolk ein



bißchen aufzumischen. Der größte Hit dürfte aber wohl der waschechte Zweispieler-One-on-One-Modus werden. Bei horizontal geteiltem Bildschirm steuert jeder einen eigenen Flieger, um seinem Gegenüber eine heiße Raumkampf-Nachhilfestunde zu geben.

Wie es im Inneren der Cartridge speichertechnisch aussehen wird, war zwar noch nicht zu erfahren, „Starfox 2“ wird sich aber

auch in dieser Hinsicht nicht lumpen lassen. Beim Preis will Nintendo ebenfalls Gnade walten lassen: Trotz FX und Co. soll der schnelle Shooter kaum teurer werden als andere SNES-Spiele. Alles im grünen Bereich also – nur ungeduldig solltet Ihr nicht werden. Die interstellare Vektorhatz wird nicht vor Sommer starten!



BALD ABSCHUSSREIF

... ist **Super Turrican 2**, der jüngste Sproß der legendären Ballerspielserie für SuperNES und diverse andere Konsolen und Heimcomputer. In der deutschen Spieleschmiede von Factor 5 feilt man zur Zeit an den Feinheiten. Adel verpflichtet: Wenn nichts schiefgeht, dürfen wir uns im Mai auf gewohnt gute Spielbarkeit, pfiffige Extrawaffen und brillant animierte Mode-7-Endgegner freuen – und natürlich auf jede Menge abschußwilliger Gegner!



Bananen für den Game Boy

Ein böser Scherz? Mitnichten! „Donkey Kong Land“ für Game Boy besteht praktisch aus den gleichen Zutaten wie der ‚große Bruder‘: Bananen, Donkey

Kong, Diddy Kong und Rendergrafik

tonnenweise – das könnte der Game-Boy-Hit schlechthin werden! Das Game wird bei uns wahrscheinlich im Sommer erscheinen.



COMIC-COP

Der britische Comic-Cop Judge Dredd ist hierzulande bislang recht unbekannt – aber das wird sich ändern. Der erste Kinofilm über den nicht zimperlichen Ordnungshüter der Zukunft ist zur Zeit in den Staaten in der Mache, die Hauptrolle spielt Sylvester Stallone. Acclaim sicherte bereits die Videospiel-Lizenzen und beauftragte die britischen Entwickler von Probe mit der Programmierung. Veröffentlicht wird im Sommer. Auf dem deutschen Markt ist allerdings bei diesem Thema etwas Vorsicht angesagt: Das „Judge Dredd“-



Spiel für den C64 wurde 1988 von der BPJS auf den Index gesetzt ...



DESERT STRIKE DELUXE

Heiße Heli-Action will Gametek auf das heimische SuperNES bringen: Ihr **Air Cavalry** sieht ein bißchen aus wie ein ‚Desert Strike de Luxe‘ und baut auf schnelle 3-D-Grafik im Mode 7.

Zwei Spieler dürfen sich bei geteiltem Bildschirm gleichzeitig betätigen, um in zahlreichen Missionen reichlich gegnerisches Waffenmaterial zu schrotten. Erscheint in Kürze!



HERR DER WAFFEN

Wenn zwei „Street Fighter“-Entwickler den Plan haben, das Prügelspielgenre zu revolutionieren, klingt das auf jeden Fall vielversprechend. James Goddard und Dave Winstead gehörten zwar nicht zum harten Kern des Designerkreises, aber beide stiegen bei Namco ein und arbeiten seitdem eng mit Visual Concepts („ClayFighter“) zusammen. Wenn es ihnen gelingt, ihre Ideen entsprechend umzusetzen, könnte die Luft für Street Fighter dünner werden.

In den Staaten erst für Mai angekündigt, macht Weapon Lord für SuperNES bereits jetzt von sich reden: In einer Fantasy-Welt treten Ihr mit waffenschwingenden Helden gegeneinander an. Revolutionär ist: Es soll verschiedene Block-Stärken geben und Angriffe, die Blocks neutralisieren. Im Kampf mit den Waffen kommt es auf die Stärke



der Attacke an, um eine mögliche Abwehr zu durchbrechen oder den Gegner gar zu entwerfen. Ferner ist von mehr als zehn Spezialattacken pro Figur die Rede, die sieben Kämpfer sollen äußerst detailliert und groß dargestellt sein. 24 MBit sind angesagt!



DA SIEHSTE ROT!

Auf der CES in Las Vegas wurde Nintendos neues Wunderkind erstmals der breiten Öffentlichkeit präsentiert: der **Virtual Boy**. Erste News und Facts über die neue Konsole haben wir Euch bereits in TOTAL! 2/95 (S. 6) und 3/95 (S. 10) geliefert, jetzt gibt's die ersten Hochglanzbilder der 3-D-Konsole.

Hier sind nochmals die technischen Details im Telegrammstil:

Prozessor:	32-Bit-RISC mit 20 MHz Taktfrequenz
Display:	hochauflösende LED-Displays, rot, 3-D-Darstellung
Software:	Cartridges mit maximal 128 MBit Speicherkapazität
Steuerung:	separates Joypad (gleichzeitig Batteriebehälter)
Stromversorgung:	6 Batterien Typ AA (für ca. 7-8 Stunden Betriebsdauer)
Sound:	Stereo-Digitalsound
Veröffentlichung:	April '95 in Japan, Europa wahrscheinlich nicht vor '97, wenn überhaupt, USA: geplant
Preis:	19.800 Yen (ca. 300,- DM) in Japan
erste Spiele:	Tolero Boxing (Boxspiel), Pinball VB (Flipper), Mario Bros. VB (Jump&Run)



Witziges Pad mit zwei Steuerkreuzen und vier Buttons. Genial: die schweren Batterien geben dem Pad das nötige Gewicht



Nicht für unterwegs? Doch: Ein Tragegurt für den VB ist geplant!



Hallo!

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

TOTAL!
Post
Heilwigstr. 39
D-20249 Hamburg

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

KONSOLENFLUT

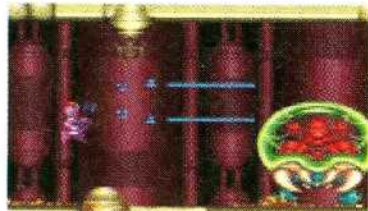
In letzter Zeit fällt mir die permanente Flut von neuen Konsolen auf. Egal ob Jaguar, 3DO, PlayStation, 32X etc., jede dieser Konsolen übertrifft (technisch gesehen) die Fähigkeiten des Super Nintendo. Besonders bei Sega habe ich das Gefühl, daß man es dort kaum noch



erwarten kann, bessere, und noch bessere Konsolen auf den Markt zu werfen (Mega-CD, Mega 32X und Saturn). Angesichts dieser starken Konkurrenz ist es doch fragwürdig, warum Nintendo tatenlos (?) zuschaut. Nintendo läßt sich verdammt viel Zeit mit dem Ultra 64. Zuviel Zeit, nach meiner Meinung!



Rock 'n' Roll Racing (SNES)



Super Metroid (SNES)

Hoffen wir das Beste! Jetzt muß ich aber doch noch ein bißchen was beklagen. Es geht um Euer eigentlich gutes Wertungssystem. Ihr schreibt, daß hauptsächlich Gameplay und Dauerspaß die Note entscheiden und daß Grafik und Sound meistens Tendenzen zwischen '+' und '-' geben. Nehmen wir mal als Beispiel 'Super Metroid' und 'Rock 'n Roll Racing'. 'Super Metroid' hat in Gameplay, Dauerspaß und Sound eine '1', und in Grafik eine '4'. Gesamtnote '1'.

Die '1' hat dieses Spiel aber auch wirklich verdient. Mein persönlicher Rekord: 2:39h bei 100%, kein Witz!

»NINTENDO LÄSST SICH VERDAMMT VIEL ZEIT MIT DEM ULTRA 64.«

Der Wertungskasten bei 'Rock 'n Roll Racing' sieht eigentlich genauso aus, nur daß die Grafik eine '2' verdient hat. Und nun frage ich Euch: Warum hat 'Rock 'n Roll Racing' dann 'nur' eine '1' als Gesamtnote bekommen? Wo liegt der feine Unterschied?

Wie dem auch sei, es gibt leider mehrere von diesen Fehlern, nicht gerade im Einser-Bereich, sondern auch bei allen anderen Bereichen.

Mark Schlüter, Hamburg

TOTAL! antwortet:

Laut eigenen Aussagen ist man bei Nintendo keineswegs tatenlos – siehe hierzu auch unseren Report in TOTAL! 2/95. Veröffentlichte Konsolen und Markterfolg sind zwei unterschiedliche Dinge. So ist Segas Mega-CD zwar schon seit längerer Zeit erhältlich, hat sich aber nie zu einem Hit entwickelt.

Das Super Nintendo erschien allorts wesentlich später als das Mega Drive, und trotzdem ist es heute am Markt etabliert wie keine andere Konsole. Insofern machen wir uns keinerlei Sorgen was dieses Thema angeht. Letzter Stand hier: Silicon Graphics soll den Super-Grafikchip fertiggestellt haben. Angeblich soll er aber weit teurer sein als bisher geplant. Alles andere steht allerdings bisher aus.

Was die Wertung angeht: Nein, es sind keine Fehler. Der feine Unterschied funktioniert wie folgt. Deine Ausführungen sind absolut korrekt, bis auf den Umstand, daß Du ein wichtiges Detail übersehen hast. In der Wertungserklärung wird darauf hingewiesen, daß Die Grafik in die Wertung einfließt und die letztendliche Note beeinflusst – je nachdem, wie wichtig sie für das jeweilige Spiel ist. Bei 'Rock 'n' Roll Racing', einem Rennspiel, halten wir die Grafik für keinesfalls unwichtig, wohingegen bei 'Super Metroid' das wirklich geniale Game-Design die etwas antiquierte Grafik unbedeutend macht.

Wir werden uns bemühen, das ab sofort noch etwas klarer zu herauszustellen.

SUCHSPIEL



Das Original ...

Hier haben wir wieder unser feines Suchspiel! Das Bild links ist das Original, rechts die Fälschung. Nun die Aufgabe: Findet alle Unterschiede innerhalb von fünf Minuten heraus! Die Lösung befindet sich auf Seite 10.



... und unsere Fälschung

ULTRA RATSAM

Wäre es ratsam, sich ein Ultra 64 zuzulegen oder soll man darauf warten (oder hoffen), daß Nintendo doch noch ein CD-System für das Super NES herausbringt? Mal angenommen, Ihr ratet mir lieber ein Ultra 64 zu kaufen, wie teuer würde es ungefähr sein? Was haben die CDs in den TOTAL!-Shop Seiten auf sich. Sind es vielleicht Musik-CDs? Wenn ja, sind auf den Compact-Discs die Titelmusiken der abgedruckten Spiele oder andere Lieder bzw. Songs drauf?

Andreas Raeschke, Hamburg

TOTAL! antwortet:

Ob es ratsam sein wird, sich ein Ultra 64 zuzulegen, können wir leider auch noch nicht sagen. Wir vermuten es aber.

Daß jetzt noch ein SNES-CD-ROM erscheint, ist eigentlich auszuschließen, auch wenn sich dieses Gerücht hartnäckig hält. Unser Wissensstand: CD-ROM wird es definitiv fürs Ultra 64 geben, möglicherweise als Zusatz, vielleicht aber auch bereits eingebaut.

Für das SNES steht nichts in der Richtung an. Bei den im Shop angebotenen CDs handelt es sich um ganz normale Musik-CDs. Auf den CDs befinden sich diverse Musikstücke.

- **Shades:** Chris Hülsbeck, Deutschlands bekanntester Videospiel-Musiker, hat etliche seiner frühen Werke aufwendig mit Profi-Synthesizern aufgenommen. Bei einem Stück werden als Gag gesampelte NES-Soundeffekte benutzt, plus: Stücke, die eigens für diese CD komponiert wurden.
- **Turrican:** Die Musiken der Heimcomputer-Versionen des 'Turrican'-Themas mit Synthis aufgepeppt. Recht fetzig.
- **Video Games – Get all the Power:** Der Konami-Videogame-Werbesong.
- **Street Fighter II:** Rap-Mucke mit Videospiel-Appeal.



ABENTEUERLICH

Von Nintendo selbst hörte ich Abenteuerliches über das Ultra 64, doch die Daten ernüchterten mich im Laufe der Zeit immer mehr. Anfangs glaubte ich an eine Wundermaschine, doch jetzt ...

Ist CD-ROM denn wirklich so schlecht (langsam) als Datenträger?

Oder ist es Nintendo nicht teuer genug?

Hat das Ultra 64 vielleicht wie Segas Saturn CD-ROM und Modulschacht?

Ich habe noch ein paar brennende Fragen zu Sonys Playstation (die ich mir kaufen will).

1. Wann kommt sie in Deutschland auf den Markt?

2. Wieviel wird sie kosten (ungefähr)?

3. Sie hat einen 32-Bit CPU-Chip. Ich habe aber gelesen und gehört, daß es eine 64-Bit-Konsole sein soll?

Alex Buchta, Erfurt

TOTAL! antwortet:

Verschiedenes zu dem Thema, erst allgemein, dann speziell.

- **Parteiische Aussagen,** also z.B. das Urteil des PR-Sprechers einer Firma über das neue Produkt (= ganz toll) oder die Konkurrenz (= unbedeutend), sind in den meisten Fällen 'mit Perwoll gewaschen' und behalten somit einen gewissen Prozentsatz waschaktiver Substanzen, die schon mal das blaue vom Himmel holen. Will sagen: oft übertrieben. Auch wenn Du von Nintendo Abenteuerliches gehört hast, wirst Du mit dem Ultra 64 nicht automatisch im Cyberspace schweben. Zwar befinden wir uns in einer Zeit rasanten technischen Fortschritts, doch werden



DAS SIND DIE GEWINNER AUS TOTAL! 2/95

Das Virgin-Jahr

Ein SuperNES plus 'Cool Spot'-Modul gewinnen Hans-Jürgen Lueft & Anke Emmerich aus Altenstadt

Dragon-Jacken

Je eine 'Dragon'-Jacke haben gewonnen:

Christian Damm, Vellmar, Bülent Tunc, Bonn, Artur Scheinemann, Sommerda, Hartmut Madlener, Aichach, Jan-Christoph Grimm, Lindenberg, Peter Radvan, Berlin, Werner Wohlwend, CH-Zürich und Dennis Guss, Lennestadt.

P.S. Selbstverständlich sieht man auf dem Bild in TOTAL! 11/94 sieben (7) Matrosen!



Herzlichen Glückwunsch!

Wundermaschinen immer Wunderpreise kosten. Das hängt mit der begrenzten Machbarkeit technischen Fortschritts in begrenzter Zeit und den Gesetzen der freien Marktwirtschaft zusammen.

- Das Ultra 64 wird im Vergleich zu den erhältlichen 16-Bitern weit, weit leistungsfähiger sein. Wie es sich in Relation zu Segas Saturn und Sonys PlayStation in technischer Hinsicht schlagen wird, wissen momentan nur die Hardware-Entwickler und Nintendo-Bosse genau, und die verraten (noch) keine Details.

- Die CD-ROM ist – gemessen an den heute verfügbaren Datenträgern – ein sehr kompakter, günstiger und mächtig großer Datenspeicher. Das Problem: Die Zugriffszeiten sind etwas lang – zumindest bei günstigen CD-ROM-Lesern. CD-ROM-Leser mit kurzen Zugriffszeiten sind etwas teuer.

Hinzu kommt, daß wir alle von den minimalen Zugriffszeiten der Module verwöhnt sind. Das Nachladen von CD macht seit der Erfindung des Moduls und der Einführung der Pausentaste einfach keinen so großen Spaß mehr.

- Ob das Ultra 64 mit CDs, Modulen oder beidem arbeiten wird, wissen wir nicht. Niemand weiß es. Laut Nintendo wird das Thema gerade gründlich geprüft. Man darf also gespannt sein. Wir nehmen allerdings an, daß Nintendo

DAS Virgin-JAH



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 NES mit „COOL SPOT“-MODUL

Um mitmachen zu können, müßt Ihr uns lediglich den Namen des Hauptdarstellers aus 'Demolition Man' nennen!

Diesen schreibt Ihr auf eine Postkarte und schickt ihn an:

TOTAL! • Virgin 4/95 • Heilwigstraße 39 • D-20249 Hamburg

Einsendeschluß ist diesmal der 13. April '95



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



auf lange Sicht keine andere Wahl hat, als Spiele auf CDs auszuliefern.

1. Am 1. September '95.
2. Angeblich um die DM 500,-. Hier sollte man aber auf jeden Fall einen Spielraum von plus/minus DM 100,- einkalkulieren.
3. Die PlayStation hat eine 32-Bit-CPU. Alles andere ist schlicht und ergreifend falsch. Dazu muß man noch sagen, daß die 'Anzahl der Bits' nur sehr bedingt etwas über die letztendliche

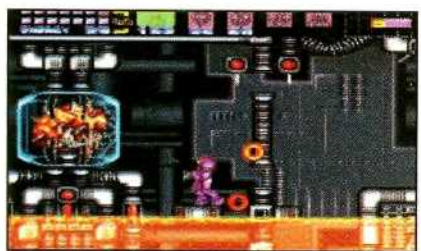
Leistungsfähigkeit eines Systems aussagt.



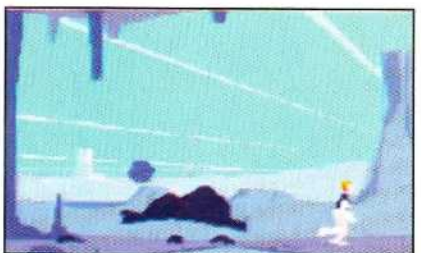
Flashback (SNES)



Blackhawk (SNES)



Super-Metroid (SNES)



Another World (SNES)

RIESIGER FAN

Da ich ein riesiger 'Another World'-Fan bin, würde ich folgendes gern wissen.

1. Wann wird es in den TOTAL-Classics getestet?
2. Ob es einen zweiten Teil davon geben wird (SNES)?
3. Welche Note es bekommen wird?
4. Welches Spiel dieser Art Ihr mir noch empfehlen würdet?

Bernd Schopfmann, Hochstetten

TOTAL! antwortet:

1. In diesem Heft!
2. Als 'zweiten Teil' kannst Du 'Flashback' ansehen, das

spielerisch ähnlich und grafisch weit besser ist.

3. Siehe Classic!

4. 'Flashback'. Des weiteren würde Dir aber wahrscheinlich auch 'Blackhawk' gefallen.

Ebenfalls nicht zu vergessen, wenn auch nicht mehr so 100%ig in derselben Sparte: 'Super-Metroid'.

KEIN REGISTER

Ich habe Eure Zeitschrift abonniert und bin sehr zufrieden. Warum habt Ihr in der Ausgabe 1/95 kein Tips&Tricks-Register gemacht?

Das ist nämlich eine tolle Idee. Sonst ist alles in Butter.

Bernd Schelling, CH-Obfelden

TOTAL! antwortet:

Wir freuen uns über jeden Leser, der sich entschließt, TOTAL! zu abonnieren.

Das Tips&Tricks-Register streuen wir nur sporadisch ein – wenn es gerade gut paßt. Sollte bei Euch der Bedarf bestehen, das Register jedes Mal im Heft zu haben, gebt und Bescheid. Dazu haben wir mal wieder ein Ticket vorbereitet, mit dem Ihr uns Eure Meinung bekunden könnt. Übrigens: Diesmal ist es wieder dabei: Seite 50.

EINFACH NUR PECH

Zuerst einmal ein großes Lob. Ihr produziert die einzige Konsolenzeitschrift, die mich fasziniert. Doch hier ein paar Kritiken und Fragen:

1. Wird das SNES genauso untergehen in Eurer Zeitschrift, wie das NES zur Zeit, wenn das Ultra 64 herauskommt?
2. Könntet Ihr die Komplettlösungen nicht auf Special-Hefte beschränken, da diese mindestens fünf Seiten Eurer TOTAL! beanspruchen.
3. Was passiert, wenn zum Beispiel 'Secret of Mana' die Batterie ausgeht?
4. Lohnt es sich 'FIFA Soccer' zu kaufen, wenn man schon 'Striker' hat und ein Fußballfreak wie ich ist?
5. Kann man bei 'Secret of Mana' und 'Mystic Quest Legend' gespeicherte Spielstände löschen?



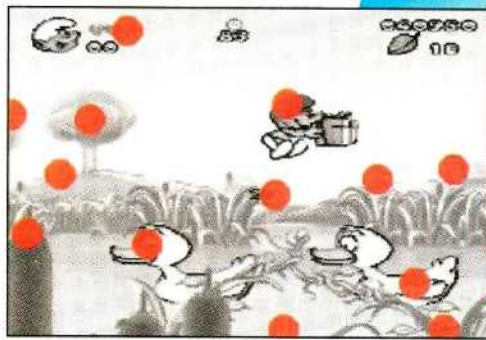
MEHR SEHEN IN 3-D!

Hier die Lösung des letzten 3-D-Bilds in TOTAL! 3/95. Nicht alles gesehen? Dann solltet Ihr Euch nochmal ransetzen! Wie dem auch sei, der junge Mann auf dem Bild dürfte bekannt sein.



SUCHSPIEL

-LÖSUNG



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

6. Ich wohne in Österreich und habe seit der ersten Ausgabe fast bei jedem Wettbewerb mitgemacht, doch noch nie etwas gewonnen. Hat dies etwas mit meinem Wohnort zu tun, oder hatte ich einfach nur Pech?

Manfred Trenker, A-Linz

TOTAL! antwortet:

Zuerst danken wir für das Lob.

1. Auf längere Sicht wird das so kommen, vermutlich wird sich das SNES aber weit länger halten als das NES derzeit, da wesentlich mehr SNES als NES verkauft wurden. Zumal berichten wir stetig – wenn auch nicht viel – über das NES. Leider gibt's da nicht so viel, worüber man schreiben könnte.
2. Leider ist das nicht möglich, da wir derzeit keine Sonderausgaben herausgeben. Über den Sommer wird sich das mit Sicherheit nicht ändern. Das hat zwei Gründe. Zum einen erscheinen über den Sommer nicht sehr viele Module, zum anderen sind die Tips&Tricks-Seiten nach wie vor sehr beliebt.
3. Die Spielstände gehen verloren, das Modul funktioniert aber weiter. Bis die eingebaute Batterie leer ist, vergehen aber etliche Jahre.
4. 'FIFA Soccer' unterscheidet sich von 'Striker' recht stark. Insofern lohnt es sich für Dich auf jeden Fall, mal einen Blick darauf zu werfen. Wir meinen, daß 'Striker' wesentlich besser spielbar ist, aber 'FIFA' sieht natürlich hervorragend aus.
5. Löschen nicht, aber problemlos



World Cup Striker



FIFA Intl. Soccer

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

MEIN 3-WÜNSCHE TICKET

TOTAL! – Euer Mitmach-Magazin!

Wir haben uns was Nettes für Euch ausgedacht: Das '3-Wünsche-Ticket'! Schreibt auf dieses Ticket einfach, welche Sammelkarte, Lösungshilfe zu welchem Spiel und über welches Thema Ihr einen Bericht in der nächsten Ausgabe sehen wollt – sind genügend andere Leser auch Eurer Meinung, reagieren wir prompt.

Na, ist das ein Wort?

MEINE DREI WÜNSCHE:

Sammelkarte

Tips & Tricks

Bericht

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

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

SUPER STREET FIGHTER II

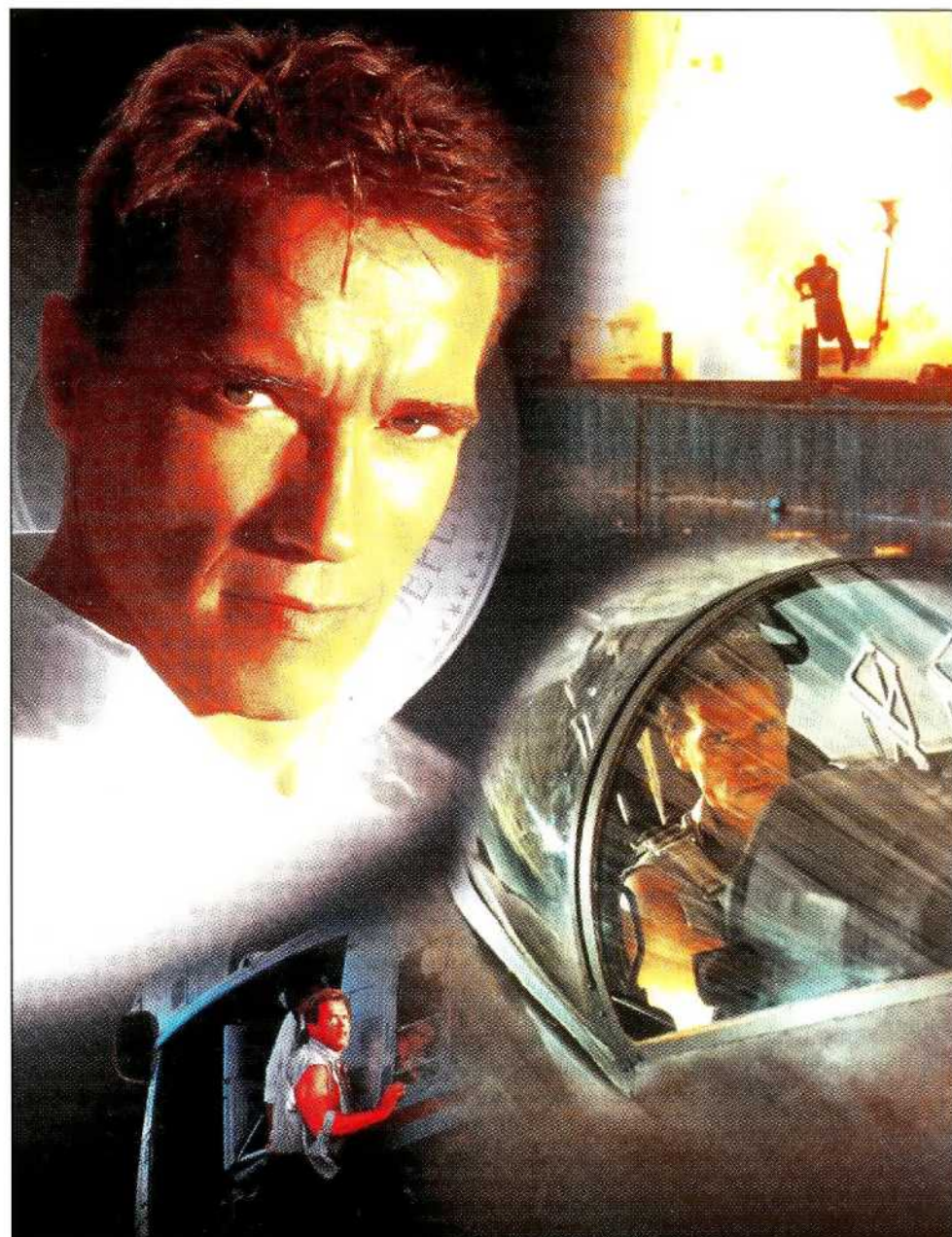
TOTAL!



KEN

Super Street Fighter II is a registered trade mark of Capcom Co. Ltd.

T 035



TOTAL!

TRUE LIES

T 036

True Lies TM & © 1994 Lightstorm Entertainment

SUPER STREET FIGHTER II

TOTAL!



DHALSIM

Super Street Fighter II is a registered trade mark of Capcom Co. Ltd.

T 037

TOTAL!

Die SuperNES-Star-Wars-Trilogie



SUPER STAR WARS
Hersteller .Lucas Arts
Spieler1
GenreAct./J&R
Level15
Schwierig.einstellb.
Continues3
Speicherkap. .16 MBit
ErschienenMai '93

Note 2

SUPER EMPIRE S. BACK
Hersteller .Lucas Arts
Spieler1
GenreAct./J&R
Level20
Schwierig.einstellb.
ContinuesPaßwort
Speicherkap. .16 MBit
ErschienenMärz '94

Note 2

S. RETURN O. T. JEDI
Hersteller .Lucas Arts
Spieler1
GenreAct./J&R
Level20
Schwierig.einstellb.
ContinuesPaßwort
Speicherkap. .16 MBit
ErschienenDez. '94

Note 2-

T 038

KEN

Geb.: 14.02.1965, Größe: 177 cm,
Gew.: 77 kg, Maße: 112/81/84,
Blutgr.: B, Nationalität: Japanisch

Special Moves: Fireball: ↓ ↘ → + Schlag

Dragon Punch: → ↓ ↘ + Schlag

Flaming Dragon Punch: → ↓ ↘ + HS

Hurricane Kick: + Tritt

Midair Hurricane Kick: ↑ + ↓ ↘ + Tritt

Würfe: Shoulder Throw: → + MS oder HS

Back Throw: → + MT oder HT

Hot Moves (nahe am Gegner):

Standing Uppercut: ↓ + HS

Ax Kick: HT (nicht bewegen)

Foot Sweep: ↓ + HT.

Combos: Dragon Knee Combo: 1. Spring' mit einem super-tiefen HS und halte →. 2. Lande, halte weiter → und mach' einen stehenden MT. 3. Nach dem Knietreffer beende die Dragon-Punch-Bewegung und drück' LS.

Double Jump Hurricane Fever: 1. Spring' mit einem tiefen HS und halte ↘. 2. Halte weiter ↘ um sofort wieder zu springen. 3. Wieder in der Luft mach sofort einen HS in einen Two-in-One Hurricane Kick, der gleich mehrmals trifft.

Abkürzungen: LS = Leichter Schlag (Y)

MS = Mittlerer Schlag (X)

HS = Harter Schlag (L)

MT = Mittlerer Tritt (A)

HT = Harter Tritt (R)



Die SNES-Star-Wars-Trilogie

Jedes Märchen beginnt mit „Es war einmal vor langer Zeit ...“. Nur die Geschichte, die George Lucas 1978 in die Kinos brachte, war ein Science-Fiction-Epos, das innerhalb kürzester Zeit Kultstatus erreichte und

mit zwei weiteren Filmen auch märchenhafte Erfolge feierte. Krieg der Sterne: Fast jedes Kind kennt mittlerweile, dank Kabelfernsehen und Video, die Abenteuer von Luke Skywalker und Han Solo.



1993 erschien nach langem Warten „Super Star Wars“, im darauffolgenden Jahr die Teile „Super Empire Strikes Back“ und „Super Return of the Jedi“ auf dem SNES. Die drei Games begeisterten

durch die Enge zu den Filmen, beeindruckende Grafiken und bombastischen Sound. Zwar ist der Schwierigkeitsgrad jeweils einstellbar, aber Anfänger werden ihre liebe Not haben gegen das böse Galaktische Imperium zu bestehen.

Als thematisch gut umgesetzte Action-Jump&-Runs sind die drei Module absolut zu empfehlen.



DHALSIM

Geb.: 22.11.1952, Größe: 178 cm, Gew.: 49 kg, Maße: 107/46/64,

Blutgr.: 0, Nationalität: Indisch

Special Moves: Yoga Fire: ↓ ↘ → + Schlag

Yoga Flame: ← ↘ ↓ ↘ → + Schlag

Yoga Teleport: (vorn Gegner): ← ↘ ↓ ↘ + alle Tritte (weiter weg); ← ↘ ↓ ↘ + alle Schläge (nahe dran); (hintern Gegner): → ↘ ↓ ↘ + alle Tritte (weiter weg); → ↘ ↓ ↘ + alle Schläge (nahe dran)

Würfe (nahe am Gegner): Arm Throw: → + oder HS

Combos: Three-Hit Under-Cross: 1. Wenn einer der dicken Charaktere anspringt, rutsch' mit einem kurzen Slide auf ihn zu. Du mußt ihn treffen wenn die Slide-Bewegung am Ende ist, dann kommst Du auf die andere Seite. 2. Nach dem Treffer mach einen MT (↓). 3. Entweder machst Du noch einen MT oder eine 2in1 Yoga Flame/Fire.

Triple-Hit Sliding Combo: 1. Nahe am Gegner stehend → + LS. 2. Mach' einen knieenden LS. 3. Mach einem knieenden HT.

Strategien: Frozen Throw: 1. Mach eine Yoga Flame aus größter Entfernung. 2. Teleportier' sofort hinter den Gegner, wenn er den Fireball blockt. 3. Und jetzt einen schönen Arm Throw zum Abschluß.

Abkürzungen: LS = Leichter Schlag (Y)

HS = Harter Schlag (L)

MT = Mittlerer Tritt (A)

HT = Harter Tritt (R)



mit neuen Spielständen überschreiben.

6. Das ist einfach nur Pech. Bei der Gewinnerauswahl entscheidet nur das Los, sonst nichts. Es ist völlig egal, woher jemand kommt. Die Gewinnspiele in TOTAL! sind recht beliebt, und insofern geht es sicherlich noch mehr Leuten so wie Dir. Wir können nur sagen: laß' den Kopf nicht hängen, irgendwann klappt es ganz sicher noch!

„RICHTIGE“ ROLLENSPIELE

1. Wie kommt es, daß so wenige „echte“ Rollenspiele auf den Markt kommen? Bisher sind es immer nur „Kinderrollenspiele“ wie z. B.: „Secret of Mana“, „Zelda“, „Breath of Fire“ usw. Diese Spiele werden immer als Rollenspiele bezeichnet, obwohl es eigentlich Adventures sind. Denken die Softwarefirmen, daß wir Konsolenspieler zu dumm sind, um „richtige“ Rollenspiele wie „Ultima VI“ und „Wizardry V“ zu spielen und zu kapieren?

2. In Eurer Bewertung bezeichnet Ihr „Secret of Mana“ & Co. als Rollenspiele, schreibt aber in den Bewertungskasten „Adventures“, obwohl das eigentlich gar nicht stimmt. Andersrum ist „Ultima VI“ bei Euch ein Adventure. Könntet Ihr diesen Unterschied nicht in Euren Bewertungskasten aufnehmen?

3. Ich habe mir vor einiger Zeit „Zelda III“ und „Secret of Mana“ gekauft. Als ich die Schachtel von Zelda öffnete, fiel mir gleich ein geheimes Trips&Tricks-Heftchen in die Arme, in dem das Spiel schon fast komplett gelöst war. Bei „Secret of Mana“ war die Auflösung schon komplett im Spieleberater.

Da machen die Spiele doch gar keinen Spaß mehr. Und ohne den Spieleberater kann man auch nicht spielen, weil man die Karte und Zaubersprüche zu Hand haben muß. Da kann es schon mal passieren, daß man einen Blick riskiert ... und dann noch einen etc.

Will die Softwarefirma einen dazu zwingen die Spiele schnell durchzuspielen und den Kunden dazu drängen, das nächste Spiel zu kaufen?

Frank Janka, Kronberg

TOTAL! antwortet:

1. & 2. Spiele wie „Zelda“ etc. werden bei uns inzwischen als Action-Adventures geführt, denn das trifft den Kern der Sache recht gut. Reine Adventures gibt es auf Konsolen nur selten. Wir sind im Moment dabei das Wertungsschema in dieser Hinsicht umzuwickeln. Die

Genres werden auf jeden Fall erweitert, und auch die Trennung von Rollenspiel und Adventure soll umgesetzt werden. Zu dem Thema werden wir unter Umständen einen Report machen, der die nötigen Infos zu den Genres rüberbringt. Die Hersteller denken sich wahrscheinlich, daß Spiele wie „Zelda“ & Co. mehr Spaß machen, besser aussehen und aufgrund dessen mehr Stimmung vermitteln als Rollenspiele à la „Might & Magic“, lebendiger sind. Da könnten sie sogar Recht haben. Der Gebrauch des Begriffs „Rollenspiel“ in bezug

auf die genannten Action-Adventures läßt sich rechtfertigen, da auch sie im weitesten Sinne Rollenspiele sind. Grenzen zwischen den einzelnen Genres kann man nicht fest definieren.

3. Wir können's nur immer wieder sagen: Schaut nicht in die Spiele-Berater wenn Ihr den Ehrgeiz habt, ein Game selbst zu lösen!

Zur Not kann Euch jemand anderes den Tip zu einer besonders kniffligen Stelle heraussuchen. Die Spiele-Berater sind dazu da, Nicht-Freaks den Spaß an einem Spiel zu erhalten – nämlich dann, wenn's mal ein bißchen knifflig wird, man aber gerade keinen Nerv hat, sich den

Schädel zu zerbrechen. Sie eignen sich ebenfalls bestens, einem den Spielspaß komplett zu nehmen, genauso wie Leute, die einem im Kino alles vorher verraten. Mit einem Spiele-Berater kannst Du nach dem Lösen eines

Spiels überprüfen, ob Du alles gesehen hast. Wenn Du das nicht willst, mußt Du standhaft sein und den Goodie einfach beiseite legen.

P.S.: Selbstverständlich sind alle Firmen daran interessiert, daß Du möglichst schnell weitere Spiele kaufst, aber da hast Du freilich auch ein Wörtchen mitzureden.

>>BEI „SECRET OF MANA“ WAR DIE AUFLÖSUNG KOMPLETT IM SPIELEBERATER. DA MACHTEN DIE SPIELE DOCH KEINEN SPASS MEHR. <<

ECHT SUPER?

Ich finde die Kleinanzeigen super, für mich hat es sich ziemlich gelohnt mit dem Tauschen, außer einmal. Es ist schon länger her, ich wollte „Super Adventure Island“ gegen „Jimmy Connors“ tauschen. Ich rief den Typen an, er bot mir „Jimmy“ an. Wir tauschten die Adressen, und ich ging zur Post um mein Päckchen abzuschicken. Ich wartete eine Woche, dann rief ich bei ihm an. Er sagte, daß die Post mal wieder schlusig arbeitet. Da dachte ich: „Aha, ist bei

TIPS & TRICKS-REGISTER-TICKET

Sagt uns Eure Meinung!

Bitte ankreuzen:

- ☐ Ich möchte das T&T-Register in jedem Heft sehen!
- ☐ Ab und zu ein T&T-Register reicht völlig aus.

Kreuzt Eure Meinung an, schnippelt den Coupon aus, klebt ihn auf eine Postkarte und schickt ihn an

TOTAL! • T&T-Register

Heilwigstr. 39 • D-20249 Hamburg

Damit Eure Mühe nicht ganz vergebens ist, verlosen wir unter allen Einsendern einmal **Super Bomberman** (SNES) von Hudson Soft. Einsendeschluß ist der 13. April 1995. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen! Viel Glück!



ihm wohl schon öfter vorgekommen.“

Doch das Spiel kam auch eine Woche später nicht. Ich rief wieder an, und er sagte: „Du hast ja auch meinen Namen falsch geschrieben, denn Dein Paket ist auch noch nicht da“. Da wußte ich, daß er mein Spiel schon hatte, sonst hätte er das mit dem Namen nicht gewußt. Ich konnte nichts machen.

Fabian Hahn, Neu Wulmsdorf

TOTAL! antwortet:

Das ist – man verzeihe den Ausdruck – eine Sauerei. Es ist armselig, daß sich manche Leute nicht besser zu helfen wissen.

Kleiner Trost: Leute dieser Art sind oft so plump, daß sie sich früher oder später ohne es zu merken selbst überlisten.

Ein paar Tips zur Vermeidung solcher Vorkommnisse findest Du in unserem „Spielen & Sparen“-Report. In dem erklären wir u. a., wie man eine Nachnahme verschickt – und wie man günstig Videospiele an- und verkauft!

Vor einem Jahr in

TOTAL!

Games, die man immer wieder gerne spielt!

Spiele-Highlights aus TOTAL! 3/94



- Super Empire Strikes Back (LucasArts, SNES)
- Kirby's Pinball Land (Nintendo, GB)

- NHL Hockey '94 (Electronic Arts, SNES)
- Mr. Nutz (Ocean, SNES)

Lösungshilfen

- Secret of Mana

- Rock 'n' Roll Racing



- Castle Quest
- Flashback

TOTAL!

LESERSPIEGEL TEIL 20



Daß sich TOTAL! auch als Ersatz-Bettdecke eignet, demonstriert eindrucksvoll Leser Dennis Schwerin. Gut, das gerade jetzt zu wissen!

SNES
1-2 Spieler
Elite
Juli

Manchmal
ist nicht
ganz klar,
wo es denn
nun
langgeht

DIRT RACER

FX

Bereits zu Weihnachten wurden Besitzer aller möglichen Konsolen und Systeme mit Rennspielen geradezu überhäuft. Hier kündigt sich nun „Dirt Racer FX“ an.



Die Geschwindigkeit und Steuerbarkeit der drei Vehikel machten noch einen recht trügen Eindruck



Doppelter Spaß im Zweispieler-Modus?!



Mit unterschiedlichen Wagen ist die Chancengleichheit dahin



Wer zu häufig aneckt, explodiert kazerhand und taucht dann sofort wieder auf

Rennspiele aller Art erfreuen sich derzeit großer Begeisterung bei Videospielern jeden Alters. Nicht nur auf den brandheißen Hi-End-Konsolen, wie zum Beispiel 3DO, Jaguar oder PlayStation, schießen die neuen Rennsimulationen wie Unkraut aus dem Boden, nein, auch für die guten alten ‚Modulschlucker‘ (SuperNES und Mega Drive) erscheinen ständig immer besser werdende Rennspektakel. Die absoluten Highlights unter den jüngsten Produkten dieses beliebten Genres sind zweifelsfrei ‚The Need for Speed‘ für 3DO und der wirklich geniale Augenschmaus ‚Ridge Racer‘ für die PlayStation des Multikonzerns Sony. Grafisch zwar mehr als einen Deut davon ab, jedoch spielerisch mindestens genauso reizvoll zeigten sich ‚Stunt Race FX‘ und das vierspieler-taugliche ‚Street Racer‘ (beide SuperNES). Nun sind auf dem Super

Nintendo aufgrund der Hardware grafischen Wunderwerken leider gewisse Grenzen gesetzt, und so darf man seine Erwartungen nicht an den genannten Highlights messen. Dennoch kann man zumindest in

wie in der Formel 1 – auf Punkte und somit vordere Ränge aus ist. Der Spieler hat vor dem Rennen die Wahl zwischen drei Wagen (Buggy, Racing Car und Monster Truck), die sich in ihrer Steuerbarkeit und Geschwindigkeit voneinander unterscheiden.

Als besonderes Feature besitzen sie eine praktische Handbremse. Die 15 verschiedenen Strecken sind mit je fünf versteckten Time-Checkpoints – nicht in jedem Modus vorhanden – und diversen

Extras gespickt und gleichen eher weiträumig abgesteckten Feld- und Wiesenkursen, als richtigen Asphaltstrecken. Und so wirkt ‚Dirt Racer FX‘ nicht zuletzt durch das grafische Design und das bekannte Spielprinzip wie eine Mischung aus ‚Street Racer‘ und ‚Stunt Race FX‘.

Ob es mit der Spielbarkeit und der optischen Darstellung eine ähnlich gute Bewertung erzielen kann, bleibt bis zum TOTAL-Check abzuwarten.

Thomas Hellwig



Praktisch: Im Car-Select-Screen werden auch Bestzeiten für die einzelnen Wagen angezeigt

Sachen Gameplay aktuellen Entwicklungsstandard erwarten, den ‚Dirt Racer FX‘ mit seinen zahlreichen Optionen auch erfüllen kann. Neben ‚Pokal‘, ‚Training‘ und einem Zweispieler-Modus steht noch ein umfangreicher ‚Liga‘-Modus zur Verfügung, in dem man u. a. –

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? Sind auch die hohen Levels reizvoll?

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

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

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, 1-, 2+, 2, 2-, 3+, 3, 3-, 4+, 4, 4-, 5+, 5, 5-, 6+, und die 6. Zusatzzahlen gibt's nicht! Die Note wird aus Gameplay und Dauerspaß gebildet. Grafik und Sound ergeben eine Tendenz, die im Zweifelsfalle die Note entscheidet oder ein Plus/Minus anfügt. Im Extremfällen können Grafik und Sound auch zu Wertungsänderungen über mehrere Stufen führen – je nachdem, wie wichtig sie für das jeweilige Spiel sind.

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

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

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

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!



▲ POSITIV! ▲

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! ▼

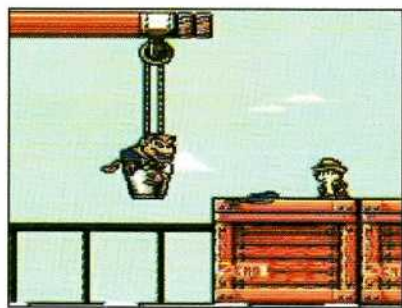
Grauslige Grafik! Ab Level 1.2 ist das Game unspielbar! Meine Quetsche-Ente ist in der Badeanne ertrunken etc.

NES

1-2 Spieler

Capcom

ca. DM 70



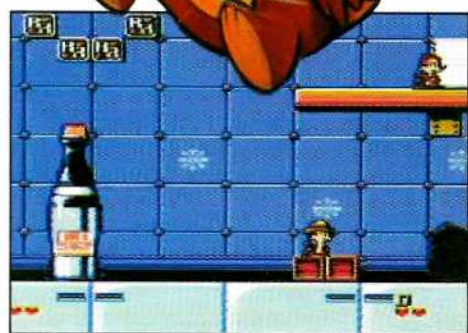
CHIP 'N DALE

RESCUE RANGERS

Schlechte Zeiten für
Bösewichter: Disneys
dynamisches Eich-
2
hörnchen-Duo
macht ihnen das
Leben schwer ...



In der Bonusrunde gibt es mit etwas Glück Extraleben zu gewinnen!



Oben: Zu zweit kommt man an einige Extras wesentlich einfacher heran, da man seinen Kollegen auch werfen kann

Während in den Leveln eher die Langeweile vorherrscht, sind die Endgegner normalerweise doch etwas anspruchsvoller



Es ist in der Tat alles vorhanden, was ein Jump&Run braucht: Neben der Eiswelt (die in einem überdimensionalen Kühlschrank spielt) gibt es auch ein Lorelevel!

Was, bitteschön, soll denn an einer Urne mit den Überresten eines alten Pharaos so Besonderes sein? Auf den ersten Blick sicher wenig, diese spezielle, um die es

ZWEI RETTER IN HÖCHSTER NOT

hier geht, hat aber doch einige Überraschungen parat: In ihr ruhen neben der Asche des Verbliebenen auch noch einige böse Geister, mit deren Hilfe man die Weltherrschaft übernehmen kann. Grund genug für den bösen Al Katzone (von seinen Freunden auch liebevoll Fatcat genannt), sich das Ding zu kratzen und damit allerlei Schabernack zu treiben. Das wiederum ist Grund genug für Chip und

Dale, die beiden tapferen Ritter des Rechts, auf der Bildfläche zu erscheinen und den Kampf gegen den fiesen kriminellen Kater aufzunehmen.

Durch acht Level führt die wilde Hatz nach der Katz', wer bereits den ersten Teil gespielt hat, der weiß in etwa schon,

POSTIV!
Putzig gezeichnete und animierte Sprites, guter Soundtrack, Zweispieler-Modus

was auf ihn zukommt. Denn sonderlich viel haben die mutigen Nagetiere nicht dazuge-

ABWECHSLUNG DRINGEND GESUCHT

lernt: Es wird gehüpft und gesprungen, vorwitzige Feinde bekommen eine Kiste (oder auch schon mal den zweiten Mitspieler) an den Kopf geworfen – und das war es eigentlich auch schon. Die Level sind

zwar abwechslungsreich und recht nett anzuschauen, allerdings fehlt ihnen meistens entweder Witz oder spielerische Tiefe. Lediglich die gut gestylten Endgegner sind manchmal eine kleine Herausforderung, ansonsten herrscht aber eher die große Leere – wenngleich hübsch bunt und musikalisch ansprechend untermalt...

Etwas mehr spielerische Abwechslung hätte dem Game sicherlich gut getan, in der vorliegenden Form ist es aber nur ein müder Aufguss des Vorgängers in einer etwas aufgepeppten Verpackung. Nur hartgesottene Freunde der beiden Ritter des Rechts oder Liebhaber von 'Jump&Run Light' dürften etwas Freude an diesem Spiel haben, wer dagegen

spielerische Herausforderungen bevorzugt, der sollte Al Katzone vielleicht lieber mit seiner Urne glücklich werden lassen.

Michael Anton

Chip 'n Dale

Gameplay

Wenig Inspiration, wenig Innovation und kaum irgendwelche Herausforderungen – da wäre wesentlich mehr drin gewesen.

Dauerspaß

Zu zweit macht es noch etwas Spaß – besonders, wenn man sich das Leben gegenseitig schwer macht oder böse Kommentare austauscht...

Grafik

Beachtlich, welche Farbenpracht die Programmierer aus dem NES gekitzelt haben, auch die Sprites sind gut gelungen.

Sound

Ein flotter und abwechslungsreicher Soundtrack untermalt die Katzenjagd. Kein Geniestreich, aber solide Hausmannskost.

TOTAL! - CHECK

Genre Jump&Run
Level 8
Schwierigkeit leicht/mittel
Continues 3
Speicher 2 MBit
Erhältlich im Handel

NEGATIV!
Wenig Abwechslung im Gameplay, uninspiriertes Leveldesign, wenig Herausforderung

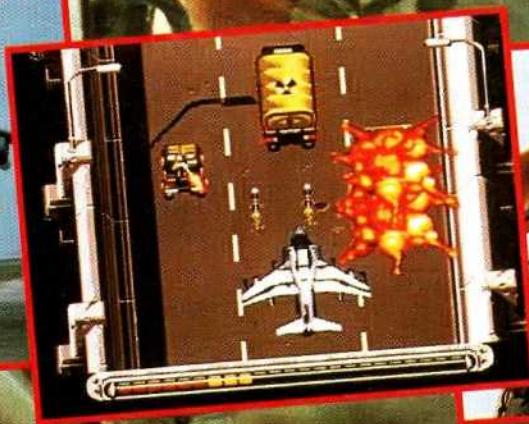
FAZIT
3-



Schwarzenegger

True Lies™

A James Cameron Film



DER KINO-HIT FÜR DEINE KONSOLE

SUPER NINTENDO™

MEGA DRIVE™

GAME GEAR™

GAME BOY™

True Lies™ & © 1994 Lightstorm Entertainment Inc. All rights reserved. Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™ Game Boy™ and the Official Seals are trademarks of Nintendo Co., Ltd. Sega, Mega Drive and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. All rights reserved. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment. ® & © 1994 Acclaim Entertainment. All rights reserved.

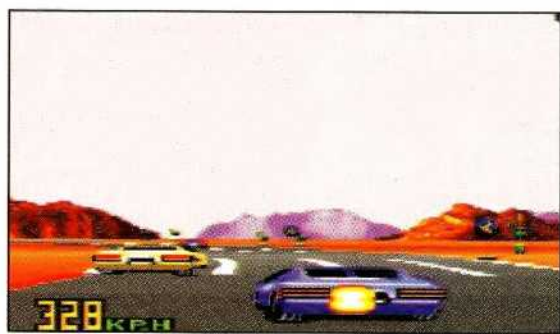
Acclaim
Entertainment GmbH

SNES

1-4 Spieler

Gremlin

ca. DM 140



„Top Gear 3000“

könnte durchaus das
3000ste Rennspiel in
3-D-Perspektive sein,
auf jeden Fall kann

man es zu viert spielen.



POSTIV!

Darstellung sehr übersichtlich, Vierspieler-Modus, Paßwortsystem, viele Extras aus den zahlreichen Strecken.

TOP GEAR 3000

Bleißfuß ...
äh, Blei-
daumen ist
hier
angesagt

Es ist wieder mal Standard-Gameplay angesagt: Ihr müßt die recht leichten Rennen gewinnen, um Euren Boliden mit der Siegesprämie für die nächste Strecke aufzurüsten. Allein oder zu zweit braust Ihr im Championship-Mode über die Pisten. Neben einem Boost habt Ihr, genügend Kohle vorausgesetzt, weitere Extras zum freien Einsatz. Mit 'Jump' beispielsweise könnt Ihr nicht nur unorthodox überholen, sondern auch schwebende Extras erreichen. Außerdem befinden

sich Beschleunigungs- und Teleporter-Felder auf den Strecken. Nach jedem Parcours erhaltet Ihr ein Paßwort, welches einen späteren Wiedereinstieg ermöglicht. Im Versus-Mode können bis zu vier Spieler gleichzeitig am SNES Platz nehmen. Der Bildschirm ist in vier quadratähnliche Stücke aufgeteilt und nicht horizontal geteilt wie bei 'Street Racer'. Da die Perspektive im Einspieler-

NEGATIV!

Schlechte Kollisionsabfrage, Geruckel, für Profis keine Herausforderung.

Modus relativ flach gewählt wurde, gewöhnt man sich problemlos an die Vierer-Dar-

stellung. Nur seitlich geht ein Stück Bild verloren, ansonsten ist alles fein übersichtlich. Sieht man von einem merklichen Ruckeln im Vierspieler-Modus, einem kaum aufkommenden Geschwindigkeitsfeeling und einer grottenschlechten Kollisionsabfrage („Hey, ich fahr durch meine Gegner durch!“)

ab, gibt's technisch nichts zu meckern. Im Gegenteil, denn als futuristische Rennsimulation birgt TG eliche Reize in sich. Zwar ist die Darstellung übersichtlicher als bei 'Street Racer', aber insgesamt zu fehlerhaft. Die Mucke erinnert an Fahrstuhlmusik mit Tiefschlaf-Effekt, auch die Samples und Geräusche locken keinen hinter dem Ofen hervor. TG 3000 kann weder seinem Vorgänger noch dem Vierspieler-Referenzmodul 'Street Racer' das Wasser reichen. Trotz der genannten Mängel ist es durchaus spielbar, und aufgrund des geringen Schwierigkeitsgrades vor allem Fahranfängern zu empfehlen.

Michael Koczy



Nicht nur
fliegen ist
schöner

Die Konkurrenz



„Street Racer“ (Test in TOTAL 12/94, Note: 2-) begeisterte als erstes Vierspieler-Rennmodul auf dem Super Nintendo.



Der Vorgänger „Top Gear 2“ erntete wesentlich bessere Kritiken als sein Nachfolger (Test in TOTAL 1/94, Note: 2-)

Top Gear 3000

Gameplay

Miese Kollisionsabfrage, träge Steuerung und ein kaum vorhandener Schwierigkeitsgrad trüben den Rennspaß etwas.

Dauerspaß

Dank Vierspieler-Modus bleibt das Modul einigermaßen interessant, ansonsten ist das Game zu leicht.

Grafik

Übersichtlicher als 'Street Racer', aber vor allem zu viert von Geruckel geplagt, beim Vorgänger war das Scrolling flüssiger.

Sound

Schlummermusik als unpassende Untermalung und dazu nur dröge Soundeffekte, schlimmer geht's kaum noch.

TOTAL! - CHECK

Genre Rennspiel
Level 47 Strecken
Schwierigkeitsgrad einstellbar
Continues Paßwort
Speicher 8 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
3-

SCHNELL, SCHNELLER...

THEO KRANZ VERSAND

Falls Sie in der Nähe sind:
Besuchen Sie unsere
neue Filiale in 94032 Passau,
Bahnhofstraße 28,
gegenüber dem Bahnhof

SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO MORE FUN SET	299.-
SUPER GAME BOY	89.-
ACTION REPLAY PRO 2 SN	99.-
GAME SAVER	89.-
TOP SECRET (APRIL/MAI)	24.80
ANIMANIACS	119.-
AKIRA	139.-
BATMAN & ROBIN	124.-
BLACKHAWK	109.-
CANNON FODDER	109.-
CARRIER ACES	114.-
DEMOLITON MAN	124.-
DEMONS CREST	129.-
DONKEY KONG COUNTRY	129.-
FINAL FIGHT 2	119.-
FIREMEN	124.-
FLINTSTONES THE MOVIE	134.-
ILLUSION OF TIME (MAI/JUNI)	119.-
INDIANA JONES	129.-
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	119.-
JOHN MADDEN 95	124.-
JORDAN ADVENTURE	134.-
JUNGLE STRIKE	119.-
KID CLOWN CRAZY CHASE	109.-
KÖNIG DER LÖWEN	134.-
MEGA MAN X	114.-
NBA JAM Tournament	129.-
NBA LIVE 95'	129.-
NFL QUARTERBACK CLUB	139.-
PAC - MAN 2 (MÄRZ/APRIL)	114.-
PINBALL FANTASIES	99.-
POP'N TWIN BEE	99.-
POWER DRIVE	99.-
PUNCH OUT	114.-
SEAQUEST	119.-



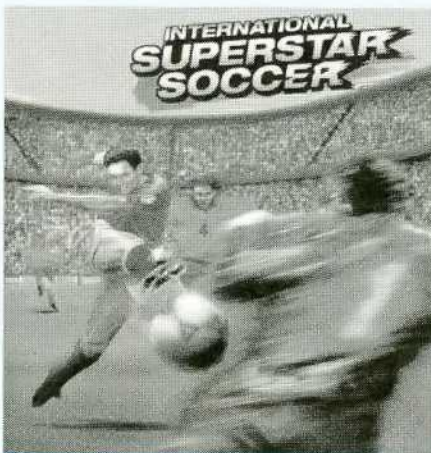
WARIO BLAST
DM 59,-

KNALLERPREISE

ACTRAISER 2	99.-
DINO DINI SOCCER	59.-
EARTH WORM JIM	119.-
EQUINOX	49.-
FEIVEL DER MAUSWANDERER	99.-
KICK OFF 3	99.-
LEGEND	69.-
MICKEY MANIA	79.-
PAGEMASTER	99.-
PITFALL	79.-
SKYBLAZER	49.-
VAL D'ISERE CHAMP.	79.-

ABSOLUTE SPITZE!

- Wir bieten Ihnen den Schnell-Service als Standard
 - Bei uns bekommen Sie Ihre Ware als Brief, Schnellpäckchen oder Schnellpaket.
- 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



International SUPERSTAR
SOCCER DM 119,-

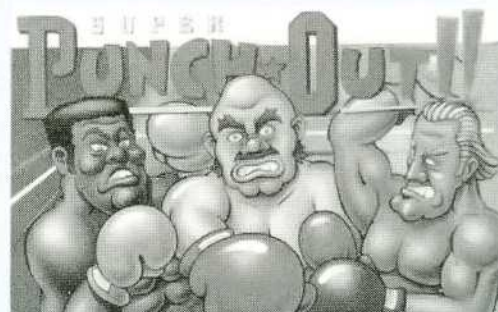
SECRET OF MANA (DT TEXTE; SPIELEB.)	114.-
SHADOW	119.-
SOULBLAZER	109.-
SPIDERMAN TV	129.-
STAR TREK - NEXT GENERATION	109.-
STAR TREK - STARFLEET ACADEMY	109.-
STARGATE	129.-
STAR WARS III (RETURN OF THE JEDI)	129.-
STREET RACER	119.-
SUPER BC KID (MÄRZ)	119.-
SUPER BOMBERMAN 2	99.-
TETRIS & DR MARIO	89.-
THE MASK	119.-
TOP GEAR 3000	119.-
TRUE LIES	139.-
UNIRALLY (APRIL/MAI)	119.-
WARIO'S WOODS	89.-
WARLOCK	129.-
WWF RAW	134.-
X-MEN	129.-
ZERO KAMIKAZE SQUIRREL	129.-

GAME BOY

GAME BOY SPECIAL EDIT.	119.-
GAME BOY SUPER STAR SET	169.-
CASTLEVANIA	39.-
DONKEY KONG LAND (APRIL)	69.-
KIRBYS DREAMLAND 2	69.-
MEGA MAN 3	59.-
SAMURAI SHOWDOWN	59.-
STARGATE	59.-
WARIO BLAST	59.-

NES

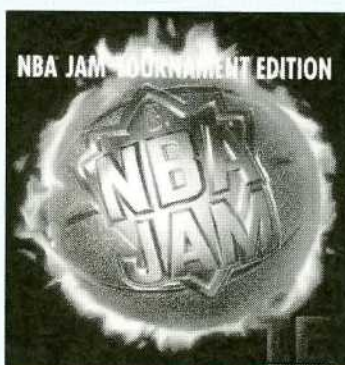
MEGA MAN 5	89.-
WARIO WOODS	89.-



PUNCH OUT
DM 114,-



SOUL BLAZER
DM 109,-



NBA JAM Tournament
DM 129,-



KID KLOWN in Crazy Chase
DM 109,-

Handleranfragen erwünscht!!! Versand per Nachnahme DM 8,- * UPS DM 10,- * Vorkasse (Nur Euroscheck) DM 4,-.
Fordern Sie unser kostenloses Preislisten-Magazin mit Frankierten (DM 3,-) und Ihrer Adresse versehenem
Rückumschlag (DIN C5) an Theo Kranz versand und Laden, Juliuspromenade 11, 97070 Würzburg, Tel.: (0931) 751601 oder 06

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

Verkehrte Welt!
Während man
früher noch mit
rechtschaffenen Helden loszog, um
Prinzessinnen zu retten und
Königreiche zu befrieden, tretet Ihr
bei „Demon's Crest“ mit einem
ehemaligen Bösewicht an, um die
Herrschaft des Dämonenreiches an
Euch zu reißen.

Erinnert Ihr Euch noch an die Abenteuer des braven Ritters Arthur in Capcoms Klassiker „Super Ghouls'n Ghosts“ oder den Computer-Vorgänger „Ghosts and Goblins“? Einer der garstigen Nebendarsteller war seinerzeit ein geflügelter Gargoyle namens Firebrand, der den armen Arthur aufs heftigste das Leben zur Hölle machte.

Nach seinem erfolgreichen Hauptdarsteller-Debüt in „Gargoyle's Quest“ auf dem Game Boy spendierte Capcom dem ungewöhnlichen, geflügelten „Un-Sympathen“ jetzt sein eigenes Super-Nintendo-Modul. Ganz in der alten „G&G“-Tradition schufen die Designer das

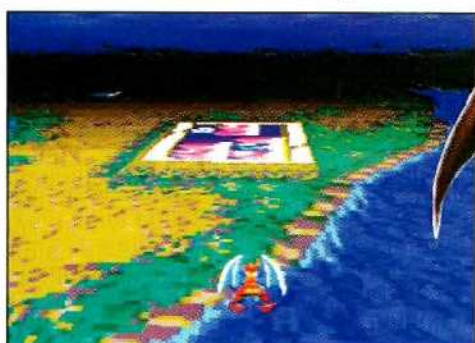
wohl düsterste Videospiel der Geschichte. Die sieben Level wimmeln nur so vor Dämonen, Drachen, Teufeln, allerlei Untoten und einfach allem, was sich im Schattenreich der finsternen Sagen jemals aufgehalten hat, eine

willkommene Abwechslung für all jene, die sich nicht mehr motivieren können, immer nur superniedliche Insekten und putzig-possierliche Schildkröten zu beseitigen.

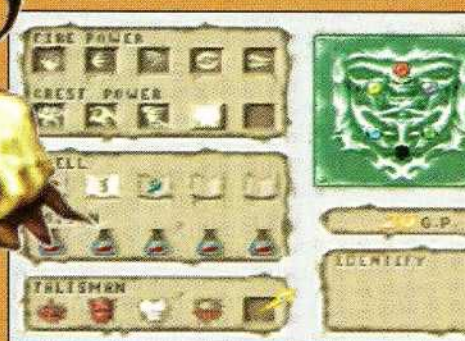
„Demon's Crest“ ist mal wieder ein Action-Jump&Run. Das Gameplay ist ein großer Mix aus

besagtem Ghouls'n Ghosts, „Mega Man“, „Castlevania“ und ein wenig „Super Metroid“. Doch erfreulicherweise ist das Spiel keine 08/15-Massenware vom Fließband und glänzt nicht nur durch die etwas andere Atmosphäre. Ihr könnt natürlich laufen und springen, aber auch

Demon's



Die Macht d



Über das Inventar kann man (etwas umständlich) die Gestalten umschalten



Das Item oben erhöht die Gesamtenergie
 Unten: „Instant Wand“ dank Krallen-Extra



Oben: „Instant Plattform“ (sehr nützlich)
 Unten: Mit dem Kopf durch die Wand ...



Unten: Rhein-Hochwasser im Schürmanbau läßt den Gezeitendämon kalt



Crest



Neulich, im Gen-Labor ...
Im Unterwasser-Level
wartet ein imposanter
Endgegner auf Euch

Bevor Ihr Euch Magie
zulegen könnt, müßt Ihr
zuerst Schriftrollen und
Flaschen aufstöbern –
fünf gibt es jeweils



Tolle Grafiken, klasse
Ideen und gute
Spielbarkeit, packende
Atmosphäre



begrenztes Fliegen mit den Stummelflügeln ist möglich. Interessant ist das Extra-System, welches ein wenig an das brillante Super Metroid erinnert. Besiegt Ihr einen der vielen Zwischen- oder Endgegner, werden nicht nur Eure Energievorräte aufgefüllt. Neben den üblichen Fea-

tures wie durchschlagskräftigeren Schüssen und widerstandsfähigeren Rüstungen erlangt Ihr die Fähigkeit, Euch in andere Dämonen-Formen mit völlig unterschiedlichen Eigenschaften zu verwandeln (siehe Kasten). Mit den neuen Fähigkeiten, zwischen denen Ihr jederzeit um-

schalten könnt, müßt Ihr dann bereits geschaffte Level erneut abklappern, um Zugang zu bis dato unerreichbaren Abschnitten zu erhalten.

Damit all diese Fähigkeiten nicht umsonst sind, gaben sich die Level-

designer viel Mühe: In Wasserlevels sind Wasserscheue verloren, in einigen Levels müßt Ihr extrem hoch springen können, und gegen bestimmte Endgegner nützen nur spezielle Waffen etwas. Wie bei Mega Man könnt Ihr anfangs zwischen verschiedenen Levels auswählen. Ohne die richtige Ausrüstung ist aber ziemlich schnell der Ofen aus. Ein netter Gag: Ihr könnt dem Endgegner einen Besuch abstatten, bevor Ihr sämtliche magischen Gegenstände erlangt habt. Das Ergebnis fällt dann aber nicht sehr

er Elemente



Mit seinem Feueratem sorgt Firebrand für stimmungsvolle Illumination



Oben: Wände zerbröseln mit dem 'Buster'
Unten: Es darf verwandelt werden



Oben: Maximale Feuerkraft
Unten: Stilleben: Flugdämon vor Mondenschein



Unten: Der 'Dämon der Legenden' im Castleania-Level (incl. passender Musik)



„Der Dämon an der Wand hört seine eigene Schand' ...“
Auf dem Game Boy bereits 1990 in schwarzweiß

Auf gepflegtes Aussehen wird im Dämonenreich nicht viel wert gelegt – ekliger geht's nimmer





Demon's Crest



NEGATIV!

Die Level hätten etwas umfangreicher sein können, einstellbarer Schwierigkeitsgrad wäre erfreulich.



zufriedenstellend aus ... Was uns Capcoms Ghouls'n-Ghosts-Mannen hier präsentieren, ist auf jeden Fall erfrischend anders. Statt unendlich vieler Bonbonfarben und des einhundertsten Knuddelhelden aus der Lizenzretorte tauchen die Edel-Japaner ins Reich der Untoten und landen nach einigen uninspirierten Fließband-Produktionen mal wieder einen Volltreffer. Die Grafiken bestechen durch phantastische, düstere Bilder, wunderschöne Farben, sehr detailliert gezeichnete Fabelmotive und unendlich viele Mumien, Monstren und Mutationen. Toll gelang auch die 3-D-Übersichtskarte, mit deren



Hilfe Ihr wild flatternd die Ländereien bereist.

Leider zeigen sich mal wieder eklatante Ruckelprobleme, sobald eine Handvoll Gegner gleichzeitig auf dem Bildschirm vereint ist. Und der Sound? Kompositorisch sehr gelungen, leiden die Klassik-Musiken unter der technisch sterilen und qualitativ mittelmäßigen Ausnutzung des SNES.

Spielerisch wird anfangs zwar nicht so viel Neues geboten,

doch durch die unterschiedlichen Gestalten Eures Helden und seine ungewöhnlichen Fähigkeiten wird das Spiel im weiteren Verlauf immer spannender und besser. Gnadenlos gut nutzten die Leveldesigner die verschiedenen Möglichkeiten der Gargoyle-Sippe – oft ist eine heftige Portion Strategie gefragt.



Das Tüpfelchen auf dem 'i' bilden die Shops und Wahrsager-Häuser, die dem Ganzen erfolgreich einen Hauch Adventure verpassen.

In alter Capcom-Tradition gehört Demon's Crest nicht zu den ganz einfachen Spielen. Durch taktisch geschicktes Umschalten zwischen den verschiedenen Verwandlungsformen lassen sich aber die meisten Gegner und

Hindernisse mit der Zeit recht problemlos überwinden. Außerdem gibt es unendliche Continues, Paßwörter, und recht generöse Rücksetzpunkte. Ansonsten gibt es bei Demon's Crest kaum etwas zu meckern: Das schaurig-schöne Spiel ist derzeit eindeutig eines der besten

in seinem Genre.

Klaus-Dieter Hartwig/je



S c h n ö d e r M a m m o n



Geld regiert die Welt. Daher solltet Ihr regelmäßig die Stadt (Level zwei) plündern

Denn in den Shops könnt Ihr von dubiosen Gestalten gegen bares Zaubersprüche und -tränke erwerben



Nun könnt Ihr penetranten Gegnern z.B. Gevatter Tod auf den Hals hetzen ...

Es empfiehlt sich, reichlich Zusatzenergie in die höheren Level mitzunehmen ...



Demon's Crest

Gameplay

Capcoms Dämon ist gut steuerbar, immer fair, und wartet mit interessanten Fähigkeiten auf.

Dauerspaß

Interessantes Leveldesign, viel Action und ein Quentchen Adventure – dieser Mix fesselt lange, der knackige Schwierigkeitsgrad noch dazu.

Grafik

Fantastisch gezeichnet, düster und morbide – tolle Atmosphäre, leider ab und an von argem Ruckeln geplagt.

Sound

Hervorragend komponierte Orgelmusik, die bestens zum Spiel paßt. Technisch hingegen kein Meisterwerk.

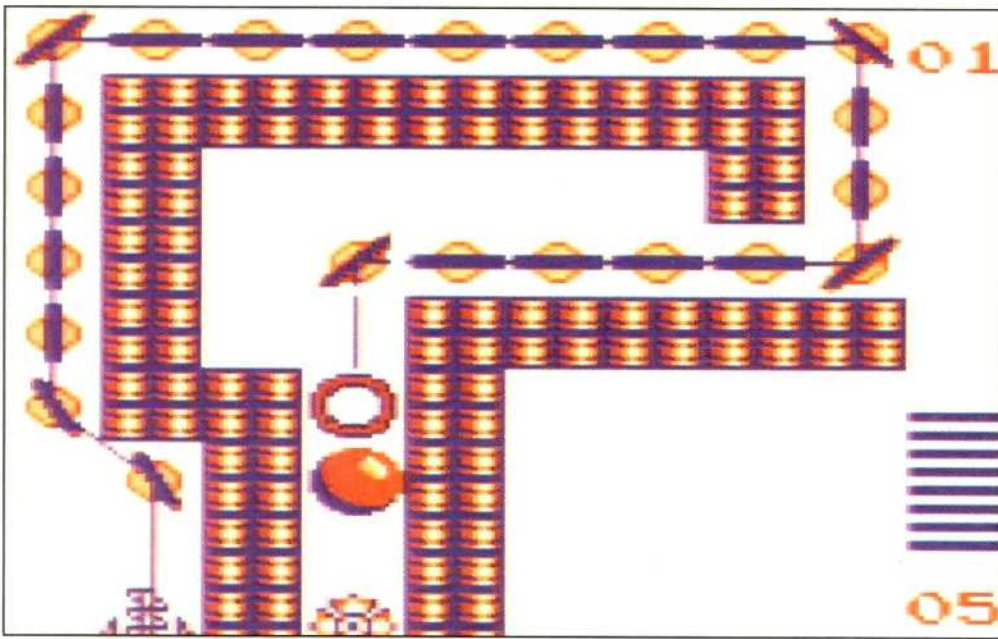
TOTAL! - CHECK

Genre Action
Level 7+1
Schwierigkeit hoch
Continues Paßwort
Speicherkapazität 16 MBit
Erhältlich im Handel

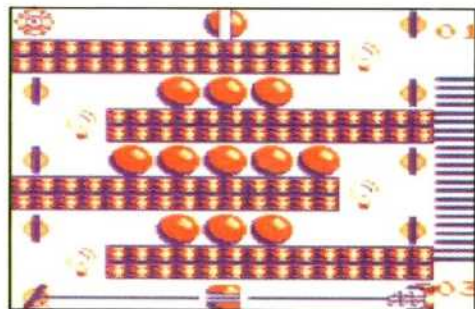


Auf Umwegen
zum Ziel: Es ist
vollbracht!

BRAINBENDER



Keine Angst, vergiftete Äpfel werden Euch in „Brainbender“, dem neuen Knobelspiel von „Gremlin“ nicht serviert, auch hat es recht wenig mit Schneewitt-

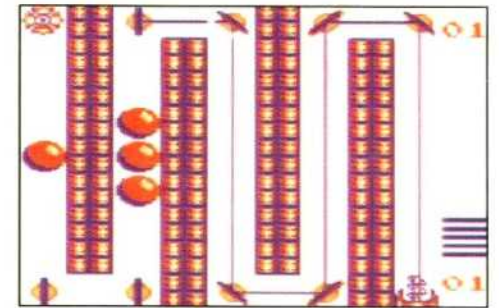


chen, dafür aber um so mehr mit Spiegeln zu tun. Eigentlich hört es sich ja recht einfach an: Ein Laserstrahl muß durch geschicktes Drehen von Spiegeln so umgeleitet werden, daß er nicht nur einige Bösewichter vom Bildschirm fegt, sondern auch noch innerhalb eines bestimmten Zeitlimits sein Ziel erreicht. Damit die ganze Sache nicht allzu einfach wird, verstecken sich einige der zu zerstörenden

**Spieglein, Spieglein
an der Wand – wer
ist der Schnellste
im ganzen Land?**

Objekte in verwinkelten Labyrinthen oder hinter engen Passagen, auch können reflektierende Wände nerven, also aufgepaßt. An sich eine ganz nette Idee, allerdings ist der Einstiegsfrust relativ hoch, da selbst in der einfachsten Schwierigkeitsstufe das Zeitlimit ganz einfach zu knapp ist. Wer sich jedoch die Zeit nimmt, um sich in die etwas hakelige Steuerung einzuarbeiten und angesichts des etwas nervigen Soundtracks mal ein Ohr zudrückt, der findet ein ganz passables Futter für die grauen Zellen.
man

Hier geht
es noch
recht
einfach



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

TOTALI - CHECK

Genre	Strategie
Level	120
Schwierigkeit	mittel/hoch
Continues	Levelcodes
Speicher	1MBit
Erhältlich	im Handel

FAZIT
3-

**Die Zeit ist reif ...
... für das ultimative Abenteuer-Spiel des Jahres.**

WARLOCK™



Echte Herausforderung: geheime Türen,
versteckte Räume, mysteriöse Rätsel



Zahllose magische Items und der einzigartige
„Orb“ – die ultimativen Waffen gegen alle Feinde

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

MEGA DRIVE™

Acclaim®
Entertainment GmbH

Warlock™. Developed by Realtime Associates for Trimark Interactive © 1994 Trimark Interactive. All rights reserved. Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System®, Game Boy® and the Official Seals are the trademarks of Nintendo Co., Ltd. Sega, Mega Drive and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. All rights reserved. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment, Inc. © 1995 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved.

SNES

1 Spieler

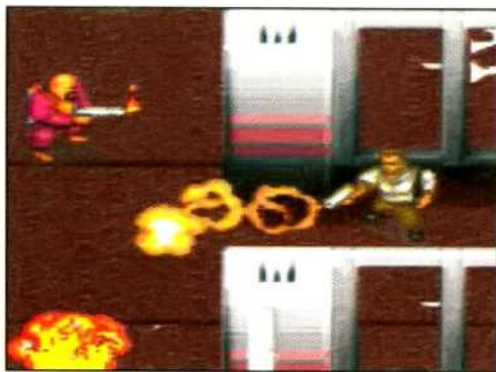
Acclaim

ca. DM 150

Zwischen den einzelnen Levels bekommt Ihr digitalisierte Bilder aus dem Film zu sehen



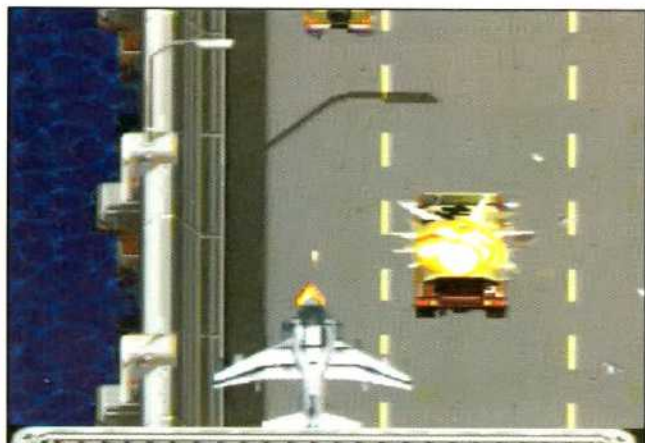
In waghalsiger Flucht vor den bösen Schergen muß unser Arnie auch durch unweg-same, gebirgige Schneelandschaften stapfen, natürlich unter hartem Beschuß!



TRUE LIES

Böse Terroristen haben sich ein paar Atombomben unter den Nagel gerissen und bedrohen die USA. Nur Arnold kann jetzt noch helfen. Helft Ihr ihm auch?

Auch ein Autoscroller im Jagdjet gehört mit zur Partie. Die vier Atombombentransporter wollen schließlich auch erledigt werden



High Noon! Schnelle Duelle gehören in diesem Game zum Alltagsgeschäft

Grafik und Sound setzen zwar keine neuen Maßstäbe im Action-Genre, heben sich aber glücklicherweise von der normalen 08/15-Ware ab.

Da sich im Laufe des Spiels nicht nur die Munition, sondern auch Arnolds Lebensenergie rapide dem Ende nähert, gibt es immer wieder



kisten vernichten oder wichtige Dokumente einsammeln. Ihr startet mit Eurer Standard-Agentenpistole, könnt aber eine Pumpgun, eine Uzi oder auch Granaten und Minen finden, die Euch natürlich die Arbeit immens erleichtern. Sogar das Prädikat „pädagogisch wertvoll“ trifft hier zu, da nach drei getöteten Zivilisten, die Mission automatisch als gescheitert gilt!



WAFFEN!



Die Pistole liefert je 15 mittelschnelle Schüsse, bis Arnie sie nachladen muß. Unendlich Mun!



Die Pumpgun killt zwar meist mit nur einem Schuß, lädt aber sehr lange nach



Die Uzi ist nicht nur sehr schnell, sondern kann auch beim Schießen schwenken!



Handgranaten explodieren nach ein paar Sek. und können über Hindernisse geworfen werden



Minen müßt Ihr strategisch legen, da sie bei Kontakt explodieren (auch bei Euch!)





Flammenwerfer sind unangenehm, haben aber keine große Reichweite. Einfach Abstand halten und draufballern!



Wie Phönix aus der Asche! Im letzten Level nehmen Euch die Bösen richtig fies in die Zange

POSTN!

Knallharte Actionkost für Profis, Paßwort, gelungene Filmumsetzung



Vorsicht! Verschont die Zivilisten, so gut es geht. Es muß auch nicht jeder Terrorist beseitigt werden!

Magazine für die verschiedenen Waffen



und Erste-Hilfe-Kästen zu finden. Trotzdem werdet Ihr wohl das eine oder andere Dutzend Leben brauchen, da der Schwierigkeitsgrad extra für Hobbygeheimagenten angesetzt wurde. Will heißen: Das Game ist exorbitant schwierig und der Normalspieler

True Lies

Gameplay

Arnold läßt sich gut steuern und kann mit seinen verschiedenen Waffen eine Menge Schaden anrichten!

Dauerspaß

Für Freunde hammerharter Actionkost genau das Richtige! Otto Normal-Verbraucher wird Probleme haben.

Grafik

Teilweise etwas schlicht, aber sehr stimmungsvoll gezeichnet. Viel Liebe zum Detail!

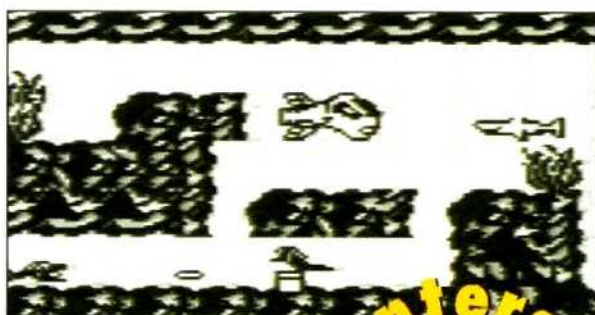
Sound

Die Schußgeräusche klingen recht überzeugend, und auch die Hintergrundmusik paßt zum Geschehen.

TOTAL! - CHECK

Genre Action
Level 9 große
Schwierigkeit hoch
Continues Paßwort
Speicher 16 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2-



SEA

unterstützt
SUPER
GB

QUEST DSV

Ihr steht auf Spiele, in denen Ihr möglichst allen Feinden ausweichen müßt? Dann lest doch mal hier rein!



In der „Oberwelt“ haben die Piraten eindeutig die Überhand. Da hilft nur ausweichen!

Die Story des Games basiert auf der gleichnamigen TV-Serie, in der das namensgebende U-Boot seine friedliche Mission in den Meeren der Welt ausübt. Das bedeutet für Euch, daß Ihr die „Sea Quest DSV“ in Seitensicht über den Meeresboden steuert. Dabei behindern Euch zahlreiche moderne Piraten mit ihren U-Booten und Schiffen. Ihr könnt Euch zwar mit Torpedos zur Wehr setzen, solltet Euch aber nicht auf lange Kämpfe einlassen. Wichtiger ist es, bestimmte Stellen zu erreichen, um dort eines der sieben „Unterspielchen“ zu bestreiten. Ihr könnt dann verschiedene Fahrzeuge oder Personen steuern, wobei es meist darauf ankommt, Gegnern auszuweichen und radioaktive Behälter einzusammeln. Gegen Ende müßt Ihr dann in zwei Jump&Run-Sequenzen die Sea

Quest retten und das Piratennest ausheben.

Die Grafik hält einen netten Unterwasser-„Verschwimm“-Effekt bereit. Der Sound ist dagegen leider nur mittelmäßig. Back to the Roots! Unter diesem Motte müssen die Programmierer von S. Q. DSV gearbeitet haben, als sie dieses Game-Boy-Produkt entwickelt haben, denn solch simples Gameplay gibt es nicht oft. Trotzdem kann das Modul Freunden der Serie sicherlich etwas Kurzweil bereiten. mf

Gameplay

Dauerspaß

Grafik

Sound

TOTAL! - CHECK

Genre Action/Jump&Run
Level 7
Schwierigkeit mittel
Continues 3
Speicher 2 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
4+

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

Achter-
bahnfah-
ren ohne
Ticket
kann
Folgen
haben

▲ POSITIV! ▲

Stimmungsvolles und
abwechslungsreiches
Superheldenspiel, viele
Aktionsmöglichkeiten.



Superman und Batman (beide vom US-Verlag DC Comics) bekamen vor Jahrzehnten Konkurrenz von einem Studenten, der von einer radioaktiven Spinne gebissen wurde und seitdem Superkräfte hatte. Spider-Man war geboren und gleichzeitig die erste populäre Marvel-Comic-Figur.

Bis heute ist der große Erfolg von 'The amazing Spider-Man' ungebrochen, sogar ein neuer Kinofilm ist in Vorbereitung. Acclaim schickt den kostümierten Recken aus, um seine aus dem Gefängnis entflohenen Erzfeinde wieder hinter Schloß und Riegel zu bringen. Doctor Octopus, der Grü-

ENDLICH EIN SPIDER-MAN WIE IM COMIC

ne Gnom, Scorpion und die anderen Schurken haben nämlich vor, New York unter ihre Kontrolle zu bringen, und das kann Spidey natürlich nicht zulassen. Die Umsetzung dieses Plots besteht aus sechs umfangreichen Levels, in denen die Bösewichter als Zwischen- oder Endgegner auf Euch warten. Selbstverständlich machen Euch auch Fußvolk und Killermaschinen zu schaffen. Aber Ihr seid nicht unvorbereitet: Neben Springen, Schlagen und Treten habt Ihr Gas- und Betäubungsgranaten sowie Euer Spinnennetz. Auf Knopfdruck verschießt Ihr einen Klebfaden und

könnt Euch an Decken entlangschwingen oder Gegner einspinnen. Ebenfalls könnt Ihr an Decken und Wänden kleben oder entlangkrabbeln. Die meisten Stages bestehen aus zwei hintereinanderliegenden Ebenen à la 'Final Fight'. Somit können einige Hindernisse umlaufen werden, was dem Spiel Würze gibt. Im Gegensatz zu 'Maximum Carnage' ist



Doctor Octopus mit seinen vier Tentakeln ist kein leichter Gegner, fürwahr



Nanu, was für ein Spielhallenautomaten steht hier denn rum



Wer sich auf dem Rummelplatz hinter dem Tresen der Schießbude aufhält, hat es nicht leicht



Nicht nur Ratten treiben sich in der Kanalisation herum, sondern auch die Echse



**Nach
diversen
Auftritten
meldet sich
der Netz-
schwinger
auf dem
Super
Nintendo
zurück!**

SPIDER-



Spider-Man wie er lebt und lebt! Immer in Action und stets dabei, Schurken aus dem Weg zu räumen. Wenn ein Extra zudem Schutz verleiht, ist es noch einmal so schön

nicht permanentes Prügeln angesagt! Das Spiel fordert neben dem Beherrschen der komplexen Steuerung Reaktionsvermögen und Kombinationsgabe. Nicht immer ist der Weg geradlinig, oft gibt es Abkürzungen, verborgene Stages und Extras abseits des Weges. Die Level sind zudem unterschiedlich aufgebaut: Mal ist mehr präzises Netzschwingen angesagt, mal gibt es mehr zu prügeln oder zu erfor-

suchen. Als Gimmick könnt Ihr nach Einsammeln bestimmter Bonusgegenstände sogar einen der 'Fantastischen Vier' (Nein, nicht die Rapper, die Superhelden-Crew ist gemeint.) kurz zu Hilfe rufen. Spidey ist nicht so 'platt' wie im Comic, sondern groß und dank Muskelbetonung schön 'dreidimensional' gezeichnet. Auch die Bösewichter sind detailliert dargestellt, jedoch mit weniger Animationsphasen. Die Hintergründe sind abwechslungsreich, jedoch nicht immer phantasievoll gestaltet. Vom



MAN



Schwierigkeitsgrad her gesehen, ist das Game nur für erfahrene Spieler geeignet, denn vor allem die Endgegner haben es in sich. Einzige Kritikpunkte sind die hakelige Steuerung und die ungenaue Kollisionsabfrage. Oft habt Ihr Schwierigkeiten beim Wechseln der Ebenen oder beim Springen auf Plattformen. Gelegent-

NEGATIV!
Miese Musikuntermalung, leicht hakende Steuerung, ungenaue Kollisionsabfrage, für Anfänger zu schwer.

lich könnt Ihr sogar mit einem Bein in einer Wand stehen. Es gibt noch andere 'optische Ungereimtheiten'. Für die Titel-Musik, die der Original-Zeichentrick-Serie nachempfunden wurde, zeichnet die Rock-Gruppe 'Aerosmith' verantwortlich. Allerdings können die altbackenen Sound-Effekte nicht überzeugen. Im Gegenteil, sie sind einfach nervig! Bis auf diese Mängel, die sich glücklicherweise im Spiel nicht allzu stark auswirken, ist Spider-Man ein actionreiches Game, das sich eng an die Comic-Vorlage hält. Nach 'Spider-Man vs. X-Men' und 'Maximum Carnage' hat Acclaim den Netzschwinger-Fans endlich ein würdiges und spannendes Game beschert. Michael Koczy



Das Zwei-Ebenen-Prinzip: einer ist vor, einer ist hinter dem Fenster

Spider-Man

Gameplay



'Nur' gut. Wären nicht die ungenaue Kollisionsabfrage und die leicht hakende Steuerung – das Game wäre top!

Dauerspaß



Wegen des hohen Schwierigkeitsgrades und der umfangreichen Level bleibt das Game für Fans lange spannend.

Grafik



Ein fein gezeichneter Hauptdarsteller, die Hintergründe, Endgegner und anderen Schurken sehen auch recht gut aus.

Sound



Auch wenn die Titelmusik von Aerosmith ist, der Rest der musikalischen Untermauerung ist unterer Standard.

TOTAL! - CHECK

Genre Action
Level 6
Schwierigkeit einstellbar
Continues einstellbar
Speicher 16 MBit
Erhältlich ab März

FAZIT
2-

Tel. 0 89/546 0 300
Playcom GmbH Cybersoft

SUPER NINTENDO

Actraiser 2	dt	109.00
Adams Family Values	dt	119.00
Adventure Island 2	dt	117.00
Air Cavalry	dt	99.00
Akira	dt	119.00
Al Unser Junior	dt	134.00
Airmarines	dt	125.00
Barkley: Shut up & Jam	dt	129.00
Batman & Robin	dt	139.00
Beauty and the Beast	dt	109.00
Biker Mice from Mars	dt	119.00
Blackhawk	dt	109.00
Bombberman 2	dt	109.00
Brambles	dt	134.00
Brett Hull Hockey	dt	129.00
Brutal - Paws of Fury	dt	99.00
Bugs Bunny	dt	125.00
Canon Fodder	dt	109.00
Carrier Aces	dt	109.00
Chaos Engine	dt	109.00
Clay Fighter	dt	111.00
Clay Fighter 2	dt	109.00
Clay Mates	dt	99.00
Crazy Chase	dt	109.00
Demolition Man	dt	109.00
Demons Crest	dt	129.00
Desert Fighter	dt	119.00
Dino Dini Soccer	dt	59.00
Donkey Kong Country	dt	139.00

Donkey Kong Country & Spieleberater dt 159.00

Double Dragon 5	dt	109.00
Dragon - Bruce Lee	dt	119.00
Earth Worm Jim (24 Meg)	dt	124.00
Equinox	dt	99.00
F1 Poleposition 2	dt	119.00
Fatal Fury Special	dt	129.00
Fievel der Mauswanderer	dt	109.00
Final Fantasy 3	us	149.00
Firemen	dt	119.00
Flinstones - Movie	dt	109.00
Hogans, 16M	dt	119.00
Harrier	dt	119.00
Hurricanes	dt	129.00

Illusion of Gaia	us	149.00
Illusion of Time	dt	109.00
Impossible Mission	dt	109.00
Incredible Hulk	dt	134.00
Indiana Jones	dt	129.00
Int. Superstar Soccer	dt	119.00
Itchy & Scratchy	dt	109.00
Joe & Mac 3	dt	99.00
Jordan Adventure	dt	109.00
Jungle Strike	dt	109.00
Jurassic Park 2	dt	119.00
Kick Off 3	dt	109.00
Lemmings 2	dt	119.00
Lion King (24 Meg)	dt	124.00
Looney Tunes Animation	dt	137.00
Lord of the Rings	dt	109.00
Luther Mathias	dt	109.00
Mario Andretti Racing	dt	109.00
Marko's Magic Football	dt	115.00
Mask	dt	129.00
Mechwarrior	dt	99.00
Mickey Mania	dt	129.00
Mickey's Challenge	dt	129.00
Micro Machines	dt	69.00
Might & Magic 2	dt	129.00
Mighty Max	dt	99.00
NBA Jam	dt	99.00

NBA Jam Tournament dt 139.00

NBA Live 95	dt	129.00
NFL Quarterback Club 95	dt	139.00

NHLPA Hockey '95 dt 119.00

Newman-Haas Indy Car	dt	109.00
Operation Logic Bombs	dt	109.00
Operation Starfish	dt	129.00
Pac Man 2	dt	109.00
Pac in Time	dt	134.00
Page Master	dt	119.00
Pinball Dreams	dt	99.00
Pinball Fantasies	dt	99.00
Pirates o.J. Dark Water	dt	129.00
Pitfall!	dt	69.00
Powerdrive	dt	109.00
Punch Out!	dt	109.00
Ren & Stimpy Show	dt	119.00

Rise of the Robots dt 99.00

Robocop vs. Terminator	dt	109.00
Samurai Shodown	dt	134.00

Schlumpfe (dt. Text)	dt	109.00
Sequester DSV	dt	119.00

Secret of Mana dt 109.00

Shadow	dt	109.00
Shaq-Fu	dt	109.00
Shootout Soccer	dt	109.00
Sink or Swim	dt	134.00
Slam Master (24 Meg)	dt	129.00
Soul Blazer	dt	109.00
Sparkster	dt	129.00
Spectre	dt	99.00
Spider Man (TV)	dt	129.00
Star Trek: Next Generation	dt	109.00
Star Trek: Star Flight Academy	dt	109.00

Star Wars 3 dt 129.00

StarGate	dt	129.00
Street Racer	dt	119.00
Super BC Kid	dt	119.00
Super Hockey	dt	109.00
Super Pinball	dt	89.00
Syndicate	dt	119.00
Tarzan	dt	109.00
Tazmania	dt	39.00
Tetris & Dr. Mario	dt	89.00
Theme Park	dt	109.00
Tiny Toon 2	dt	119.00
Top Gear 3000	dt	119.00
Troy Aikman Football	dt	119.00
True Lies	dt	139.00
Ultraman	uk	89.00
Unirally	dt	109.00
Utopia	dt	115.00
Vortex	dt	124.00
WWF Wrestling	dt	109.00
WWF Raw	dt	144.00

WWF Raw ind. Video dt 154.00

Warrior's Woods	dt	89.00
Warlock	dt	129.00
World Cup Striker	dt	59.00
X-Kalibre 2097	dt	99.00
X-Men	dt	129.00
Yogi Bear	dt	105.00
Zero The Kamikaze	dt	129.00

Super NES-Zubehör

6 Spieler Adapter	dt	49.00
ASCII Fightstick	dt	85.00
ASCII Joypad	dt	49.00

Action Replay Pro 2	dt	99.00
Cinch Kabel S.NES	dt	29.00
Cinch Kabel S.NES	dt	19.00
Game Mage 1 Mogelmodul	dt	49.00
Game Mage 2 Mogelmodul	dt	89.00
Game Saver Mogelmodul	dt	89.00
Infrarot Joypads	dt	99.00
Joypad (Nintendo)	dt	39.00
Maus für S.NES	dt	44.00
Pro Pad 2 SV-339	dt	36.00
Pro Pad Joypad SV-334	dt	29.00
Prog. Universal Adaptor	dt	59.00
Program Pad SV-337	dt	69.00
Scart Kabel S.NES	dt	19.00
Spieleab. Donkey Kong Cou.	dt	24.00
Super Game Boy	dt	99.00
S. Nintendo More Fun Set	dt	309.00
S. Nintendo ohne Spiel	dt	199.00
S. Nintendo Power 3 Set	dt	349.00
Top-Fighter Joystick SV-338	dt	139.00
Universal Adaptor (60 Hz)	dt	39.00
Verlängerung Pad 2.5m	dt	15.00
WWF Raw Video (VHS)	dt	24.00

GAME BOY

Akira	dt	59.00
Aladdin	dt	59.00
BC Kid 2	dt	59.00
Beethoven	dt	61.00
Brain Bender	dt	45.00
Bubble Bobble 2	dt	59.00
Choplifter 3	dt	55.00

Donkey Kong (SGB) dt 59.00

Dr. Franken	dt	39.00
European Golf	dt	59.00
Fifa Soccer	dt	69.00
Flinstones - Movie	dt	65.00
Game Boy Gallery (SGB)	dt	45.00
Golf Classic	dt	59.00
Itchy & Scratchy Golf	dt	59.00
Jelly Boy	dt	59.00
John Madden Football 95	dt	59.00
Jurassic Park 2	dt	55.00
Kirbys Pinball Land	dt	49.00
Lemmings 2	dt	69.00
Lion King	dt	65.00
Lude	dt	59.00
Mega Man 3	dt	59.00
Mickey's Challenge	dt	59.00
Micro Machines	dt	69.00
Milons' Secret Castle	dt	59.00

NBA Jam	dt	65.00
NFL Quarterback Club 95	dt	59.00
Pac in Time	dt	69.00
Page Master	dt	59.00
Pinball Fantasies	dt	59.00
Prehistorik Man	dt	65.00
Protector 2 (SGB)	dt	59.00
Prophecy Viking Child	dt	49.00
Race Days	dt	59.00
Rosenmöhre Mann	dt	65.00
Samurai Shodown	dt	59.00
Schlumpfe (dt. Text)	dt	59.00
Snoquest DSV (SGB)	dt	59.00
Space Invader (SGB)	dt	59.00
Stargate	dt	59.00
Super Mario Land 3	dt	59.00
Tarzan	dt	59.00
Tiny Toon Wacky Sport	dt	59.00
True Lies	dt	59.00
USMAR Monster Truck Wars	dt	59.00

WWF Raw dt 65.00

Wario Blast (Bomberman)	dt	59.00
Winter Gold	dt	59.00
World Cup Striker	dt	59.00
Yogi Bear	dt	59.00

Gameboy-Zubehör

Action Replay Pro GB	dt	49.00
GB + Zelda & Mario 2	dt	169.00
Game Boy 3er Set	dt	199.00
Game Boy Special Gelb	dt	109.00
Game Boy Special weiß	dt	109.00
Game Boy Special rot	dt	109.00
Game Boy Special schwarz	dt	109.00
Game Boy Special transpa.	dt	109.00
Game Boy Special grün	dt	109.00

Panasonic 3DO

Dragon's Lair	dt	89.00
Driving Need for Speed	dt	89.00
Duella Firemen	us	109.00
Fifa Soccer	dt	89.00
Immercenary	dt	99.00
John Madden Football	dt	89.00
Magic Carpet	us	89.00
Mega Race	dt	89.00
Real Pinball	us	99.00
Rebel Assault	dt	99.00
Rise of the Robots	dt	109.00
Road Rash	dt	99.00

Sesame Street Numbers	us	89.00
Sherlock Holmes	uk	89.00
Shock Wave	dt	99.00
Shock Wave Op. Jumpgate	dt	79.00
Slayer	dt	94.00
Space Ace	dt	89.00
Space Hulk	us	89.00
Striker	us	109.00
Syndicate-kompl. dt	dt	99.00
Theme Park kompl. dt	dt	109.00
Twisted Gameshow	dt	89.00
Wing Commander 3 Kp. dt.	dt	99.00
Wing Commander	dt	89.00

3-DO-Zubehör

3DZero 6 Button Joypad	dt	59.00
Panasonic 3-Do Pal	uk	99.00

JAGUAR

Alien vs. Predator	dt	129.00
Brutal Sports Football	dt	129.00
Checkered Flag	dt	129.00
Club Drive	dt	109.00
Crescent Galaxy	dt	99.00
Dino Dudes	dt	99.00
Doom	dt	119.00
Dragon - Bruce Lee	dt	109.00
Hardball 3	us	109.00
Tempest 2000	dt	109.00
Tiny Toon	us	109.00
Val d'Iserre Champ.	dt	129.00

Jaguar-Zubehör

Jaguar Grundgerät PAL	dt	499.00
Joypad Atari Jaguar	dt	49.00

NEU: JETZT AUCH DIREKT IN ÖSTERREICH BESTELLEN! 1 DM = 8 ÖS.
Versand für Österreich: Fa. GAMEBUSTERS, Ganshofstr. 8, A-5020 Salzburg, Tel. 0662/84 84 11
Versand für Deutschland: Fa. Playcom, Leibnitzstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/546 0 300
Ladenverkauf: Theresienstr. 152, 80333 München, Tel. 0 89/52 27 87

• Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
• Vorbestellung möglich. • Kostenlose Gesamtpreisliste.
• An- und Verkauf von gebrauchten Spielen.
• Wir verkaufen auch: Mega Drive, IBM und Amiga Spiele.
Versandkosten per Post DM 7,- / ÖS 50,- zzgl. Nachnahme.

Ab DM 250,- / ÖS 2000,- Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage. Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,-
Versandkosten. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.
Händleranfragen erwünscht
Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.

Versand Österreich: Fa. GAMEBUSTERS, Tel. A-06 62/84 84 11
Cybersoft-Versand: Leibnitzstr. 30, 80686 München,
Tel. 0 89/546 0 300
Fax 0 89/546 0 919

SPIELEN & SPAREN

LUST AUF EIN BISSCHEN ABWECHSLUNG BEIM SPIELEN,

ABER ZU WENIG KOHLE?

X

KEIN GRUND ZUR VERZWEIFLUNG: SCHON FÜR WENIG GELD

GEBRAUCHTE GAMES

IN HÜLLE UND FÜLLE. DIE NÖTIGEN FINANZEN BEKOMMT IHR
DURCH DEN VERKAUF EURER ALTEN MODULE. WIR VERRATEN EUCH,
WIE IHR SO MANCHE MARK MIT DEM

AN- UND VERKAUF

GEBRAUCHTER SPIELE SPAREN KÖNNT!



Videospielen ist ein verflucht teures Hobby. Die Konsole ist ja noch vergleichsweise günstig. Aber wenn frisches Spielefutter ran soll, treibt's einem die Tränen in die Augen. 1.50 harte Marker für ein SuperNES-Modul sind heute normale Härte. Keine Chance auf einen heimischen Modulberg in Zimmerhöhe. Oder?

Doch. Denn zum Glück haben Videospielcassetten (wie auch CDs) einen besonderen Vorzug: Sie verschleßen praktisch nicht. Solange Ihr Eure Module nicht als Fußabtreter oder Unterlage für wackelnde Möbelstücke mißbraucht, nagt der Zahn der Zeit nicht an ihnen. Ein gebrauchtes Modul ist genauso gut wie ein neues. Selbst Spiele mit Batteriespeicher sind da keine Ausnahme; sie verlieren ihr Gedächtnis in der Regel auch nach vielen Jahren nicht.

Was nicht kaputtgeht und altert, so dürfte man eigentlich folgern, verliert auch nicht sonderlich an Wert. Irrtum! Die Gesetze des Marktes sagen etwas anderes. Die Videospielbranche ist ein schnellebiges Geschäft; der absolute Renner von heute ist morgen schon kalter Kaffee, für den sich kaum noch jemand interessiert. Die Folge: Der Preis rutscht in den Keller – Glück für die Gebrauchtäufer, Pech für die Verkäufer. Wer beim Spielehändler danebengreift und ein Schrottspiel für 1.50 DM kauft, darf sich fast freuen, wenn er es am nächsten Tag für die Hälfte des Preises wieder loswird. Von dieser Art Extrem-Preissturz sind übrigens alle elektronischen Geräte vom CD-Player bis zum Computer betroffen, auch CDs, Videos und Computerprogramme machen da keine Ausnahme. Es gibt in diesem Bereich einfach zu wenige Interessenten für gebrauchte Waren – das drückt die Preise nun mal ganz gewaltig nach unten.

Wie kriegt man nun das meiste Geld für seine gebrauchten Games? Und was tun, um möglichst billig neues Spielefutter ranzuschaffen? Da gibt's gleich mehrere Wege. Der bequemste führt zum Spielehändler. Viele verkaufen nicht nur neue Module, sondern handeln auch mit gebrauchten. Wir haben mal die Probe aufs Ex-

empel gemacht und bei einer ganzen Reihe von Gebrauchthändlern angerufen, um sie nach den An- und Verkaufspreisen für verschiedene bekannte Spiele zu fragen. Die jeweils schlechtesten und besten Angebote haben wir in einer Tabelle auf der nächsten Seite zusammengestellt.

Die Verkaufspreise sind durchaus zivil, aber die Tarife für den Ankauf sehen eher mager aus. Der Händler will ja schließlich auch leben: Er veräußert die gebrauchten Spiele für einen höheren Preis, als er sie angekauft hat – das ist sein Verdienst oder auch die „Spanne“. Ein Blick auf die Tabelle zeigt Euch auch, wie unterschiedlich der Wert der Spiele ist. Für das gute alte „F-Zero“ bekommt Ihr gerade mal 'n Appel und 'n Ei – interessiert sich heute niemand mehr für, und außer-

dem haben viele Leute das Spiel ohnehin im Set mit ihrem Super Nintendo zusammen gekauft – wenig Nachfra-

ge, schlechter Preis. Auch das viel verkaufte „Jurassic Park“ zu Steven Spielbergs Kinohit ist heute nur noch Schnee von gestern – so schnell kann's eben gehen.

Trotz magerer Preise hat der Verkauf an Second-Hand-(Versand)-Läden aber auch was für sich. Nicht jeder Händler nimmt zwar alle Spiele in Zahlung; vor allem NES- und Game-Boy-Sachen sind oft nicht gefragt. Aber Ihr könnt dort ohne weiteren Aufwand mehrere, vielleicht sogar alle Eure

Games auf einmal loswerden – genau das Richtige für Leute ohne Zeit. Wer die Kohlen aus dem Verkauf beim gleichen Händler sofort in andere Module investiert, kann hier und da sogar einen zusätzlichen Nachlaß bekommen – fragt nach.

Solltet Ihr dagegen mehr freie Stunden als Marker auf dem Konto haben, dann empfehlen wir Euch den privaten An- und Verkauf und den Kleinanzeigenmarkt. In den Rubriken „Suche“ und „Tausche“ gibt's reichlich

So bleiben Eure Spiele wertvoll



Nur wer seine Sammlung hegt und pflegt, kann später auch Spitzenpreise erzielen. Das geht beim Äußeren los: Hebt auf jeden Fall die Ver-

packungen und Spielanleitungen aller Games sorgfältig auf – sonst gehen Euch beim Verkauf mindestens 10, manchmal gar 30 DM verloren; viele Händler nehmen Spiele ohne Anleitung und Packung gar nicht erst in Zahlung. Paßt auf, daß Karton und Heftchen nicht verknicken oder zerfleddern, beschriftet sie nicht mit Eurem Namen. Wer seine Sachen unbedingt markieren will, sollte besser einen wieder ablösbaren Namensaufkleber auf dem Modul anbringen.

Legt Eure Module nach Gebrauch immer in die Verpackung zurück, oder stellt sie wenigstens mit der Unterseite auf eine ebene Fläche, damit die Kontakte nicht verdrecken.

Achtet darauf, daß die Kontakte Eurer Module sauber ist. Reinigt die Anschlüsse bei Bedarf vorsichtig mit einem Wattestäbchen, das Ihr vorher in Isopropyl-Alkohol (gibt's für wenig Geld in jeder Apotheke) getaucht habt. Dieser Alkohol eignet sich auch prima, um Schmutzränder vom Bildschirm oder Joypad zu entfernen! Das Geld für ein teures Reinigungsset aus dem Fachhandel könnt Ihr Euch darüber hinaus sparen. Etwas knifflig wird's allerdings bei Game-Boy-Spielen. Solltet Ihr mit dem Wattestäbchen nicht in die schmale Vertiefung zwischen Modulgehäuse und Kontakten kommen, dann benutzt stattdessen ein Stück Küchenrolle oder etwas ähnliches.



Mit Wattestäbchen und Isopropyl-Alkohol reinigt Ihr die Kontakte Eurer Module



Günstig kaufen von privat

- Versucht auf jeden Fall, den Preis herunterzuhandeln – vor allem dann, wenn Ihr gleich mehrere Spiele von einem Verkäufer haben möchtet.
- Achtet auf die Preisangabe „VB“ für „Verhandlungsbasis“ oder „VS“ für „Verhandlungssache“: Da will jemand mit sich handeln lassen!
- Immer noch zu teuer? Laßt den Verkäufer ein paar Tage oder eine Woche schmoren. Vielleicht bleibt er auf dem Spiel sitzen und ist später bereit, mit sich handeln zu lassen.
- Gammelige oder fehlende Verpackung und Anleitung sind ein guter Grund für einen saftigen Preisnachlaß von etwa DM 10,- bis 30,- pro Spiel.
- Fragt nach, ob die angebotenen Spiele deutsche oder Import-Versionen sind – sonst erlebt Ihr vielleicht eine böse Überraschung!
- Wenn schon kein Preisnachlaß drin ist, dann drängt wenigstens auf porto- und versandkostenfreie Lieferung.
- Falls Ihr die Spiele nicht selbst abholt: Beahlt möglichst nicht per Vorkasse, sondern erst nach Erhalt der Spiele, oder laßt sie Euch per Nachnahme liefern (siehe rechts).



Gut verkaufen an privat

- Bevor Ihr eine Anzeige aufgebt, schmökert erst mal fleißig Kleinanzeigen. Vielleicht sucht jemand ganz verzweifelt genau das Spiel, das Ihr verkaufen wollt. Hier könnt Ihr den Preis bestimmen!
- Ihr wollt herausfinden, wie viel Geld Ihr für Eure Spiele noch bekommen könnt? Gebt keine feste Preisvorstellung an, sondern „VS“ für „Verhandlungssache“. Wartet ab, was Euch die Interessenten bieten, um Euch nach ein paar Tagen die besten Gebote herauszupicken.
- Setzt den Preis anfangs ruhig etwas höher an, aber orientiert Euch in jedem Fall an den anderen Kleinanzeigen der Zeitung/des Magazins, in dem Eure Anzeige erscheinen soll. Selbst, wenn Eure Spiele „neuer“ sind als die der anderen, werdet Ihr kaum mehr Geld dafür bekommen.
- Ihr werdet einige Spiele absolut nicht los? Dann versucht sie im „Gebinde“ zu verkaufen: Bietet sie als günstige Zugabe zu einem beliebten anderen Game an. Einen Spitzenpreis gibt's so auf diese Weise natürlich nicht.
- Porto und Verpackung sind teuer. Laßt Euch vom Käufer zumindest einen Teil dieser Kosten bezahlen.
- Falls die Spiele nicht abgeholt werden, verlangt Vorkasse per Überweisung/Scheck oder schickt sie per Nachnahme raus (siehe rechts)
- Tips zur Kleinanzeige: Schreibt die Titel der Spiele fehlerfrei von den Verpackungen ab. Bezeichnungen wie „Super Mariocar“ oder „Donky King Contry“ hinterlassen bei anderen Videospieľfreaks keinen guten Eindruck. Füllt den Kleinanzeigen-Coupon deutlich lesbar aus; die Mitarbeiter der Nicht-Videospiel-Zeitung können die richtige Schreibweise nicht wissen! Und schließlich solltet Ihr neben Eurem Namen und Telefonnummer auch angeben, zu welchen Uhrzeiten Ihr erreichbar seid.

Gelegenheit, Geld auszugeben und einzunehmen. Treffpunkt Nummer eins der „Second-Handler“ sind die Kleinanzeigen der Videospielzeitschriften wie TOTAL! Die Annoncen sind billig und erreichen genau die richtige „Zielgruppe“, wie es im Verlagsgeschäft so schön heißt. Das bedeutet: Eure Anzeigen werden von vielen, vielen Videospieľfans gelesen – da habt Ihr gute Chancen.

Wenn Ihr im Einzugsbereich einer Großstadt wohnt, dann versucht's mal mit einer Annonce in einem Anzeigenmagazin. Blätter wie „Annoncen Avis“ (Hamburg), „Kurz & Fündig“ (München) und andere werden zwar nicht nur von Videospieľern gelesen, haben aber in der Regel extra Rubriken für Konsolen und die passenden Spiele. Der größte Pluspunkt ist aber, daß Eure Anzeigen dort meist kostenlos sind. Diese Anzeigenmagazine finanzieren sich nämlich ausschließlich über gewerbliche Anzeigen und den Verkaufserlös.

Wie viel Geld könnt Ihr nun für Eure Module verlangen? Einen absoluten Richtpreis können wir Euch an dieser Stelle leider nicht geben. Der zu erzielende Preis hängt von vielen Faktoren ab: Wie alt ist das Spiel, wie beliebt? Gibt es das Game noch neu zu kaufen? Für ein einigermaßen aktuelles und begehrtes Spiel könnt Ihr beim Verkauf an privat etwa 35 bis 60 Prozent des Neupreises erwarten, bei einem SuperNES-Game also DM 45,- bis 80,-. Fehlen Verpackung und/oder Anleitung, sinkt der Preis um DM 10,- bis 30,-. Für ältere und mittelmäßige Geschichten gibt's zwischen 20 und 40 Prozent; alle Kamellen, für die sich niemand interessiert, wechseln für DM 10,- bis 30,- den Besitzer. Diese Werte sind aber nicht mehr als „Pi-mal-Daumen“-Angaben. Wer es genauer wissen will, darf sich schon mal auf das nächste Heft freuen: In unserem ‚Marktspiegel‘ findet Ihr die aktuellen Gebrauchtpreise für über 100 Spiele.

Wenn Ihr viel Zeit habt, könnt Ihr versuchen, erstmal zu einem höheren Preis zu verkaufen. Ein paar weitere Tips für geschickte Strategien lest Ihr links („Gut verkaufen an privat“). Wenn Ihr dagegen gebrauchte Spiele einkaufen wollt, dann schmökert mal im Abschnitt „Günstig kaufen von privat“. Stört Euch nicht dran, daß sich die Tips in diesen beiden Abteilungen zum Teil ganz gehörig widersprechen – aber Verkäufer und Käufer sitzen nun mal nicht in einem Boot: Der eine will möglichst viel Geld für seine Sachen haben, der andere möglichst wenig ausgeben. So sind eben die Gesetze des freien Markts.

Einen gewissen Verlust werdet Ihr natürlich stets hinnehmen müssen, auch wenn Ihr hauptsächlich gebrauchte Spiele einkauft. Dennoch sind die Kosten nicht annähernd so hoch wie beim Neukauf, und manchmal ergeben sich auch prima Tauschgeschäfte, die für beide Parteien von Nutzen sind.

Wir wünschen Euch jedenfalls viel Erfolg auf dem Gebrauchtmarkt – und jede Menge gesparter Märker!

Gerald Arend





GEBRAUCHTPREISE HÄNDLER

	Ankauf			Verkauf		
	min.	max.	Schnitt	min.	max.	Schnitt
Super Nintendo						
König der Löwen	35,00	60,00	46,25	50,00	99,95	77,84
Earthworm Jim	30,00	55,00	44,38	50,00	99,95	78,98
Super Mario Kart	10,00	35,00	26,88	25,00	79,95	57,74
Super Mario World	10,00	30,00	16,67	19,90	59,95	33,71
F-Zero	5,00	20,00	10,00	19,00	29,00	21,98
Jurassic Park	15,00	30,00	23,00	30,00	60,00	48,97

Game Boy

Wario Land	20,00	30,00	26,67	35,00	59,95	46,62
Castle Quest	15,00	25,00	20,00	29,90	39,95	36,28

Die genannten Preise gelten für gut erhaltene Spiele mitsamt intakter Verpackung und Bedienungsanleitung. Nicht jeder Händler wollte jedes Spiel in Zahlung nehmen; daher setzen sich die Durchschnittsbeträge aus unterschiedlich vielen Preisangaben zusammen. NES-Module wollte keiner der von uns angerufenen Händler annehmen – daher müssen wir Euch diese Angaben schuldig bleiben ...

Wir danken folgenden Händlern für die freundliche Unterstützung: Cybersoft/Playcom, Game Express, Tradelink, Maro, Video & Game, Videospiele-Paradies, Metropolis & Megastar.



Im nächsten Heft geht's weiter mit unserem großen
Gebrauchtspiegel: die angesagten Preise für über
100 Second-Hand-Spiele!

Nachnahme DM 153,00
Zahlschein inliegend
Beppo Blank, Im Zwerbfeld 13, 88664 Hartwigslust
Frau
Susanne Sammelmann
Raspelstr. 4
99773 Brackelstein

Wenn Eure
Nachnahme so
aussieht, kann ei-
gentlich nix mehr
schiefgehen!

Auf Nummer sicher:
Versand per Nachnahme

Ganz ohne Risiko ist der Kauf und Verkauf von gebrauchten Spielen lei-
der nicht – vor allem dann, wenn der Käufer die Games nicht persönlich ab-
holen kann. Das Problem ist die Bezahlung: Immer wieder gibt es schwarze
Schafe, die im Voraus bezahlte Spiele nicht abschicken und andere, die ge-
kaufte Spiele hinterher nicht bezahlen wollen.

Unser Tip: Geht kein Risiko ein und schickt Eure Sachen ausschließlich per
Nachnahme! Der Postbote kassiert bei der Auslieferung den vereinbarten Preis
vom Käufer, das Geld wird anschließend auf Eurem Konto gutgeschrieben.
Diese Sicherheit hat aber ihren Preis: Zusätzlich zum Brief-/Päckchenporto
müßt Ihr insgesamt DM 6,- Gebühren pro Sendung einkalkulieren.

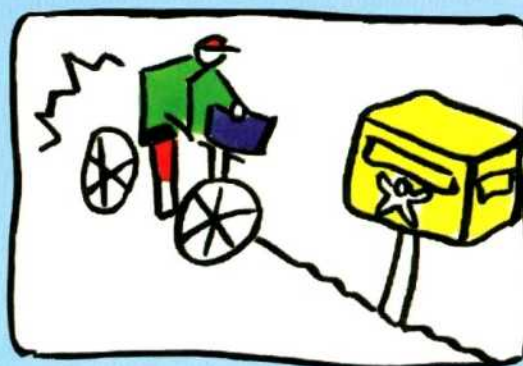
Beispiel: Beppo Blank verkauft drei Mega-Drive-Spiele an Susi Sammel-
mann, vereinbarter Kaufpreis: DM 150,-. So wird's gemacht:

1. Holt Euch beim Postamt Nachnahme-Gutschriften (rotes Formular) so-
wie Nachnahme-Aufkleber mit rotem Dreieck.

2. Beschriftet einen kleinen Briefumschlag mit Absender und Empfänger.
Schreibt auffällig „Nachnahme“ drüber. Der Betrag errechnet sich aus dem
Betrag, den Ihr vom Empfänger bekommen wollt (in unserem Beispiel

DM 150,-) plus DM 3,-
Zahlscheingebühr für die
Überweisung auf Euer
Girokonto.

3. Füllt die Nachnah-
me-Gutschrift entsprechend
unserem Muster aus. Denkt
daran, daß Ihr auf die-



sem Formular der Empfänger seid – schließlich wollt Ihr ja das Geld bekommen.

4. Packt den Zahlschein in den Umschlag (oder eine selbstklebende Klar-
sichthülle), den Ihr anschließend auf Euer Päckchen draufklebt. Wichtig: Laßt
den Umschlag offen; der Postbote muß den Zahlschein beim Kassieren
leicht herausnehmen können. Sorgt aber dafür, daß der Zahlschein beim Trans-
port nicht verloren gehen kann.

5. Gut verpacken! Ein, zwei Spiele passen prima in große Luftpolster-Ver-
sandtaschen. Nehmt keine einfachen Umschläge, sonst werden die Spiel-
packungen stark zerdellt! Größere Mengen bitte immer in stabilen Karton ver-
packen und als Päckchen verschicken. Denkt dran: Die Post geht mit den Sen-
dungen nicht immer pfleglich um!

6. Frankiert den Brief/das Päckchen. Zusätzlich zum herkömmlichen Por-
to müßt Ihr DM 3,- Briefmarken für die Nachnahmegebühr draufkleben (un-
abhängig von der oben erwähnten Zahlscheingebühr). Pappt den kleinen
„Nachnahme“-Aufkleber mit dem roten Dreieck deutlich sichtbar auf Eure Sen-
dung, und ab damit zur Post. Nach etwa ein oder zwei Wochen habt Ihr
dann das Geld auf Eurem Konto!

Gutschrift (Zahlschein durch)

BEPPU BLANK
112843
SPASSWASSE HARTWIGSLUST
VIDEOSPIELE
SUSI SAMMELMANN

80063608
150,00

51
514

So wird der Zahl-
schein für die
Überweisung des
Geldes ausgefüllt

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

SUPER PUNCH-OUT

Mal wieder Lust auf 'ne kleine Prügelei, aber keiner da zum draufhauen? Benutzt doch Eurer SNES!

Vor circa zehn Jahren war 'Punch Out' in den Spielhallen eines der beliebtesten Boxspiele. Abgesehen von einer NES-Fassung wurde es still um den Klassiker. Inzwischen sind die heutigen Konsolen den damaligen Automaten mehr als ebenbürtig. Also hat sich Nintendo ein Herz gefaßt und präsentiert nun die Umsetzung dieses Klassikers für das Super Nintendo. Insgesamt 16 Kämpfer warten darauf, gegen Euch in den Ring zu steigen. Ihr Alter reicht von 20 bis 56 (!) Jahren, und die Gewichtsklassen werden mit 50 bis 220 kg ausreichend abgedeckt. Darunter sind allerlei schräge Typen, die nicht nur reichlich komisch aussehen, sondern auch einen ebensolchen

Uahh, Ich mach Dich fertig, ...



Kampfstil an den Tag legen. Je vier dieser Brecher sind in einer von vier Ligen zusammengefaßt. Nur wenn Ihr eine Liga durchkämpft habt, kommt Ihr weiter. Im Spiel seht Ihr Euren Boxer transparent von hinten. Um den Gegner ins Reich

NEGATN!

Eingeschränktes Schlagrepertoire, mäßiger Sound

... naja, oder auch nicht!



der Träume zu schicken, stehen Euch Schläge gegen Körper und Gesicht des Opponenten zur Verfügung. Außerdem gibt es noch einen Superschlag, den Ihr durch Treffer aufladen könnt. Das ist aber gerade bei den besseren



POSITN!

Große, nett animierte Gegner; Batteriespeicher; Statistiken

Gegnern recht schwierig. Natürlich könnt Ihr Eure Fäuste auch als Deckung benutzen, und Euch unter den heranprasselnden Schlägen wegducken. Die Grafik ist zwar eher zweckmäßig, aber die Gegner sind allesamt sehr groß und recht gut animiert. Soundmäßig kommt allerdings nicht so viel rüber.

Dank der Modulbatterie können bis zu acht Spielstände gespeichert werden. Zusätzlich merkt sich das Modul aber auch die Bestzeiten für jeden Gegner. Langzeitmotivation durch Rekordverbesserung ist also garantiert. Wenn Ihr damals schon den Automaten oder die NES-Version geliebt habt, ist dieses Modul genau das richtige für Euch!

Maris Feldmann/mg



Schön: Umfangreiche Statistiken befriedigen auch den verwöhnten Zahlenfreund



Es ist doch immer wieder schön, wenn man den Gegner auf die Bretter schicken kann

Eigentlich sollte man sich schämen, so einen netten alten Herren zu verprügeln, aber schließlich ...



... wollt Ihr ja Champion werden, da kann man sich kein Mitleid erlauben. Wo gehobelt wird fallen immer Späne!



Super Punch-Out

Gameplay

Mit der Steuerung kommt man schnell zurecht. Leider gibt es zu wenig Schläge. Aber auch ohne Realismus macht das Spiel Spaß.

Dauerspaß

Durch die eingebaute Batterie könnt Ihr Eure Erfolgs-Statistik abspeichern. Nur Einzeler-Modus.

Grafik

Die Kämpfer sind lustig gezeichnet und vor allem sehr groß! Logisch, daß das der Spielatmosphäre zugute kommt.

Sound

Sowohl die Soundeffekte als auch die Musik sind eher zweckdienlich, fallen also weder positiv noch negativ auf.

TOTAL! - CHECK

Genre Sport
Level 16 Gegner
Schwierigkeit steigend
Continues Batterie
Speicher 8 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2-

TETRIS & DR. MARIO

SNES

1-2 Spieler

Nintendo

ca. DM 100

Eben noch auf dem Game Boy, jetzt live auf dem SuperNES!

Während die einen Redakteure „Endlich!“ rufen, verlassen andere gelangweilt den Testraum – simple Spielprinzipien sind halt nicht jedermanns Sache, aber diese Kombination von Klassikern ist einen Blick wert. Das ‚Tetris & Dr. Mario‘-Modul beinhaltet nämlich zwei ‚einfache‘ Games: die GB-Spiele ‚Tetris‘ und

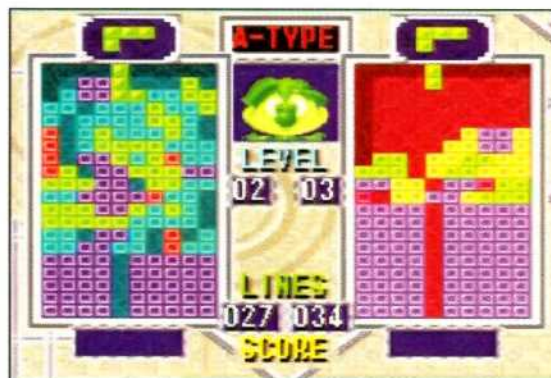
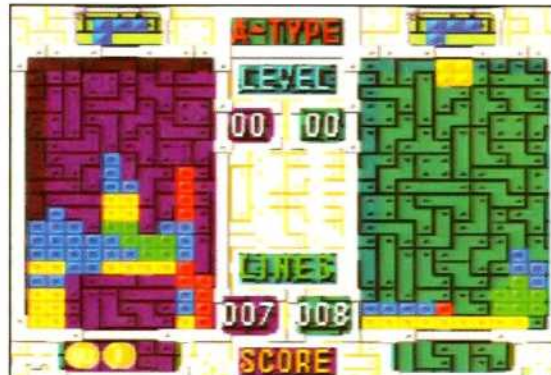
‚Dr. Mario‘. Ersteres dürfte wohl jedem bekannt sein, das zweite ist im Prinzip nur ein Klon des Klassikers. Bereits zu Beginn des Spiels sind sogenannte Viren auf dem Screen verteilt, die durch die Anordnung von vier Steinen gleicher Farbe weggesprengt werden müssen. Beide Games lassen sich auch zu zweit gegeneinander spielen und machen so natürlich noch mehr Spaß. Auch an einen Mixed-Match-Modus wurde gedacht, wo beide Spiele zu zweit gegenein-

ander auf Zeit gegambelt werden können.

Die Grafik ist hübsch farbenfroh, und die flotte Musik paßt gut zum actionlastigen Knobel-Geschehen. Wer Fan dieser Klassiker ist, und am besten noch einen gleichgesinnten Freund hat, sollte umgehend zu seinem Händler düsen.

mik

Muster: Wolfsoft, Neuwied



Ein kunterbunter Knobel-Spaß



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

TOTAL! - CHECK

Genre	Strategie
Level	2 Spiele
Schwierigkeit	einstellbar
Continues	-
Speicher	8 MBit
Erhältlich	im Handel

FAZIT 2

TRADELINK

TOP AKTUELL
TÄGLICH
NEUHEITEN

SUPER NINTENDO

Actraiser 2 dt.	109,95
Action Replay Pro 2	89,95
Andre Agassi Tennis	119,95
Arcus Odyssey us.	Vorb.
Ardy Lightfoot	129,95
Barkley Shut up & Jam	139,95
Battle Tank 2 dt.	59,95
Beauty & Beast	98,95
Beavis and Butthead us.	139,95
Biker Mice from Mars	119,95
Bombberman 2	115,95
Breath of Fire us.	129,95
Brain Lord us.	129,95
Brutal us.	Vorb.
Bubsy 2	129,95
Choplifter 3	59,95
Clay Mates us.	109,95
Clayfighter 2 Judgment	139,95
Desert Fighter	69,95
Demons Crest us.	139,95
Donkey Kong Country	128,95
Donkey Kong Country us	139,95
Dragon Ball Z 3	129,95
Earthworm Jim	128,95
Equinox	79,95
Excalibur	119,95
Eye of the Beholder us	139,95
F1 Pole Position 2	129,95
Fatal Fury Special	129,95
Final Fight 2 jp.	59,95
Final Fantasy III	139,95
Full Throttle Racing	99,95
Indiana Jones	128,95
Infrared Joy Pad 2 Player	99,95
Illusion of Gaia	138,95
John Madden '95	109,95
Jungle Book	129,95

Jurassic Park 2	69,95
Legend dt.	79,95
Lord of the Rings us.	123,95
Lemmings II dt.	79,95
Lufia us.	135,95
Magic Boy	119,95
Mario Andretti Racing	139,95
Marko's Magic Football	139,95
Maximum Carnage	129,95
Mega Man X 2	139,95
Mega Man Soccer us.	129,95
Mickey Mania dt.	79,95
Might & Magic III us.	144,95
Mr. Nutz dt.	79,95
NBA Jam Tournament	139,95
NBA Live	119,95
NBA Showdown us.	119,95
Nigel Mansell Indycar	89,95
NHL '95 dt.	89,95
Obitus us.	99,95
Prehistoric Man us.	139,95
Radical Rex us.	124,95
Return of the Jedi	129,95
Rise of the Robots	69,95
Road Runner	39,95
Rock'n'Roll Racing	109,95
R-Type III eur.	89,95
Secret of Mana dt.	109,95
Samurai Shodown jp.	129,95
Saturday Night Slam jp.	89,95
Sea Quest	129,95
Shaq Fu	79,95
Soulblazer	129,95
Speed Racer us.	119,95
Speedy Gonzales us.	129,95
Star Trek Next Gen. us.	139,95
Star Trek Fleet Academy	129,95
Star Wars 3	139,95
Star Wars 3	139,95
Streetracer	119,95

Super Metroid dt.	109,95
Syndicate	115,95
Turn and Burn	69,95
Ultima - Ruins of Virt.	139,95
Ultima - Black Gate	139,95
Ultimate Fighters us.	129,95
Undercover Cops us.	129,95
Untouchables us.	134,95
Wild + Wacky Sports	89,95
Wizardry 5 us.	139,95
World Cup Striker	49,95
World Heroes II us.	139,95
WWF Raw	109,95
50/60 Hz Umbau	39,95

FZ-10 NTSC	899,-
FZ-10 RGB	1099,-
FZ-10 PAL	948,-
Crime Patrol	129,95
Demo. Man	119,95
Drug Wars	99,95
FIFA Soccer	Vorb.
Gex	129,95
Guardian War	Vorb.
Magic Carpet	109,95
Microcosm	119,95
Need for Speed	119,95
Novastorm	119,95
Out of this World	79,95
Quarantine	89,95
Rebel Assault	119,95
Return Fire	119,95
Rise of the Robots	Vorb.
Road Rash	119,95
Shadow	119,95
Shock Wave dt.	97,95
Shock Wave 2	79,95
Slayer	129,95
Star Blade	119,95
Star Control II	99,95



SEGA SATURN

Grundgerät	999,-
6 Player Adapter	99,95
Control Pad	Vorb.
Clockwork Knight	89,95
Daytona USA	Vorb.
Gale Racer	159,95
Pebble Beach Golf	Vorb.
Race Drivin'	Vorb.
Tama	139,95
Virtua Stick	109,95
Victory Goal	159,95
Wachai Connection	159,95
Power Memory	149,90

PLAYSTATION

Sony Playstation	1299,-
inkl. Spiel/RGB	Vorb.
Boxers Road	159,95
Cybersled	179,95
Kileak the Blood	Vorb.
Metal Jacket	169,95
Motor Toon Grand Prix	159,95
Parodius	Vorb.
Philosoma	179,95
Raiden Project	159,95
Ridge Racer	Vorb.
Space Pirates	Vorb.
Starblade Alpha	Vorb.
Tekken	Vorb.
Toh Shin Den	159,95
Memory Card	69,95
Joy Pad	89,95
Namco Pad	159,95

NEO-GEO CD

Neo Geo CD + Spiel 799,-



JAGUAR

inkl. 2 Spiele	544,95
CD-Laufwerk	Vorb.
CAT BOX	Vorb.
Aircars	Vorb.
Club Drive	59,95
Bubsy	109,95
Cannon Fodder	129,95
Dragon	119,95
Iron Soldier	129,95
Alien vs. Predator	129,95
Checkered Flag II	59,95
Kasumi Ninja	139,95
Rayman	Vorb.
Tempest 2000	109,95
Tiny Toons	Vorb.
Zool	109,95

Super Game Boy 89,95

Bestellannahme für Österreich:
02165/66243

Ankauf von gebrauchten
Modulen
Ratenkauf möglich
Preisliste vom 17.02.95

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 = Vorbestellung möglich, lieferbar ab März/April Inh. Alexander Sprung.

Besucht unsere
Ladengeschäfte
(Hier kein Versand)

Preise können abweichen

FUNTRONIXX
BAYREUTH
Kulmbacherstr. 10
Tel.: 0921 - 511134

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

FUNTRONIXX
HERFORD
Mindenerstr. 38
Tel.: 05221 - 84347

GAMESTORE
ESSEN
Rütenscheiderstr. 181
Tel.: 0201 - 777225

GAMESTORE
DÜSSELDORF
Kölnerstr. 25
Tel.: 0211 - 1649409

SCHWEIZ
World of Games
031/9413747

JETZT
BESTELLEN

07461 - 79001

TRADELINK Spieleversand Eltastr. 8 78532 Tuttlingen Tel.: 07461 - 79001 Fax: 79003

Die Logos sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Firmen.

SNES

1 Spieler

Virgin

ca. DM 130



Ob in Wüste, Stadt, Urwald oder Eisregionen: Das Heldenleben war noch nie besonders leicht!



Streß im Schnee: Nicht nur feindliche Soldaten, sondern auch Geschütztürme und Fahrzeuge machen Euch das Leben schwer. Hier helfen nur Glück und Geschick ...

Wahrhaft geschmackvoll, ein Spiel mit dem Untertitel ‚War has never been so much fun‘ anzupreisen. Doch wie sieht es wirklich mit dem Spaß aus?

CANNON FODDER

Was spielt ein General nach Feierabend? Wohl wahrscheinlich „Cannon Fodder“. Ziel des Spiels ist es, mit einem Trupp winziger Soldaten in den feindlichen Reihen für Unruhe zu sorgen und durch geschicktes taktisches Vorgehen zu überleben. In verschiedenen Regionen (Wald, Wüste, Eis) müssen 24 unterschiedliche Missionen absolviert werden: Zunächst reicht es noch aus, in hirnloser

Rambo-Manier durch die Gegend zu ballern, später kommt man jedoch ohne gute Planung und ausgeklügelte Taktiken nicht mehr weiter. Mit der Schwierigkeit der Missionen wächst auch das Waffenarsenal der Truppe. Zu den Gewehren gesellen sich Handgranaten und Raketenwerfer, später darf die Mannschaft (bei Bedarf auch in drei Gruppen) auch mit Panzern oder Hubschraubern die Gegend unsicher machen. Daß dabei natürlich kein Stein auf dem anderen und kein Gegner am Leben bleibt, dürfte klar sein. Auch der fähigste General muß mal Pause machen, also gibt es nach jeder erfolgreichen Mission ein Paßwort für den späteren

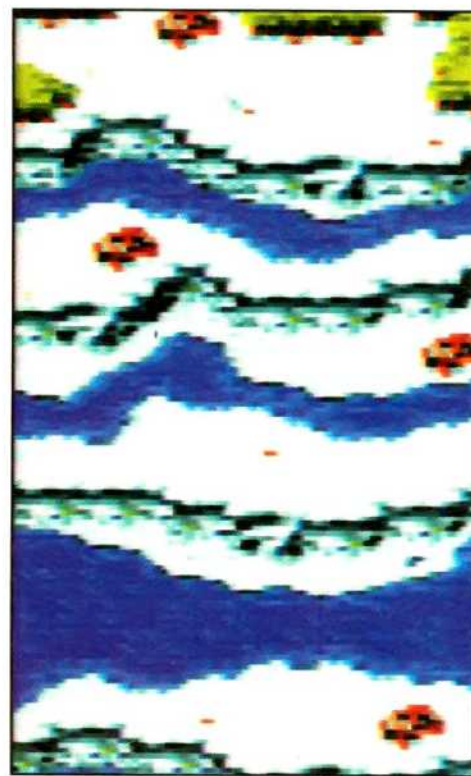
POSTIV!

Gelungenes Strategiespiel, ausgeprägter schwarzer Humor, Levelcodes

Wiedereinstieg. Allerdings sind die im Code enthaltenen Informationen recht unvollständig, da praktisch nur die entsprechende Mission und die Anzahl der verbliebenen Soldaten festgehalten sind. Andere Erfolge im Spielverlauf werden leider nicht registriert, auch fangen beförderte Kämpfer wieder in den unteren Rängen an, was aber ohnehin nicht sonderlich wichtig ist.

Sieht man einmal von der moralisch fragwürdigen Darstellung von Gewalt (Todesschreie, Blutspritzer trotz winziger Figuren) ab, so bleibt dennoch ein recht brauchbares Strategiespiel zurück, das allerdings in den späteren Missionen doch extrem unfair wird. Mit viel Ironie und Sarkasmus kommt man jedoch auch darüber hinweg. In Kinderhände gehört dieses Spiel aber beim besten Willen nicht. Und noch ein kleiner Tip: Mit Maus spielt es sich wesentlich bequemer!

Michael Anton



Die Karten sorgen für den Überblick

NEGATIV!

Moralisch fragwürdiger Inhalt, stellenweise etwas unfair



Soll dieser fiese Kerl wirklich das letzte Wort haben? Wenn nicht, dann ...



... solltet Ihr Euch vielleicht mehr Mühe geben!



Diese Hütte stellt keine Gefahr mehr dar. Aber Vorsicht beim Sprengen: Herumfliegende Türen und Dächer können Eure Leute noch böse treffen!

Cannon Fodder

Gameplay

Eine recht gute Mischung aus Strategie und Action, allerdings geht es in späteren Levels recht unfair zur Sache.

Dauerspaß

Die 24 Missionen bieten Feierabend-Generälen jede Menge Spielraum für Sandkastenmanöver und Feldzüge.

Grafik

Die Pixel-Rambos sind etwas klein ausgefallen, aber immerhin kommen so die Blutspritzer kaum zur Geltung.

Sound

Gute, wenngleich etwas geschmacklose Soundeffekte, etwas mehr Musik wäre auch ganz schön gewesen.

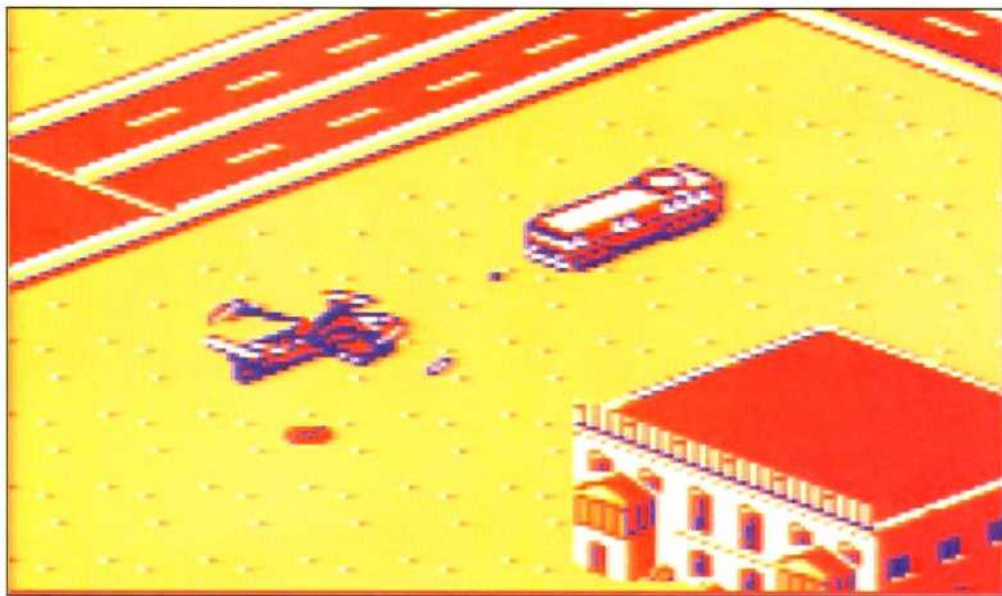
TOTAL! - CHECK

Genre Action/Strategie
Level 24 Missionen
Schwierigkeit ansteigend
Continues Paßwörter
Speicher 16 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2-

JUNGLE STRIKE

Friedliebende Naturen sollten schnell weiterblättern, denn „Jungle Strike“ ist nur etwas für hartgesottene Spieler.



Nach dem erst kürzlich erschienenen „Desert Strike“ geht es in der „Strike-Reihe“ mit Jungle Strike munter weiter. Diesmal soll Washington D.C. vernichtet werden. Kein netter Gedanke, aber die USA haben ja Euch – hervorragend ausgebildete, kampferfahrene Hubschrauberpiloten, die sich der neun Feldzüge mit über 50 Missionen annehmen. Mit plumpem

Waffen an Bord möglichst effizient einzusetzen, sondern auch den Spritvorrat stets mit einzuberechnen und die Reihenfolge der Missionen möglichst zeitsparend zusammenzustellen. Im Gegensatz zum Vorgänger geht es bei Jungle Strike nicht mehr ausschließlich mit dem Kampfhubschrauber zu Werke. Diesmal stehen in manchen Leveln zudem ein Luftkissenboot, ein Motorrad und ein F-117A Stealth Fighter zur Verfügung.

Zum abwechslungsreichen Spielablauf gesellt sich ansprechende Grafik, die flüssig scrollt. Befinden sich hin und wieder drei, vier gegnerische Vehikel auf dem Bildschirm, gerät der Kekskasten allerdings ein bißchen ins Stocken. Auch verschwimmt die Grafik bei allzu schneller Action zuweilen. Auf dem Super Game Boy taucht letzteres Problem freilich nicht auf. Schade, daß die Soundeffekte nicht sonderlich ansprechend sind.

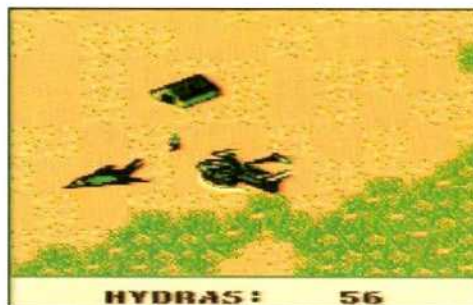
Jungle Strike ist ein toller

GAME BOY

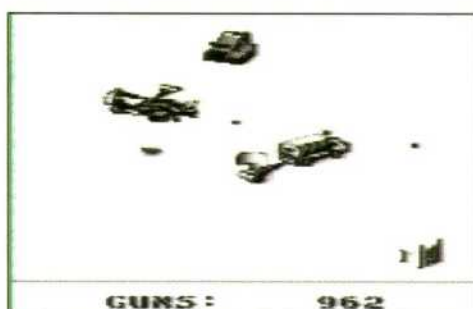
1 Spieler

Ocean

ca. DM 70



HYDRAS: 56
Gleich geht's mit dem Stealth weiter



GUNS: 962
So sieht die Action auf dem GB aus

Zwischen-
sequenzen
lockern das
Spiel-
geschehen
auf



Cocktail aus reichhaltiger Action und einem kräftigen Schuß Strategie, der jedem Actionfan ans Herz gelegt sei. Mit einer Einschränkung jedoch: Kleinen Kindern sollte das kriegerische Spektakel nicht in die Hände gedrückt werden.

Hans-Joachim Amann

Jungle Strike

Gameplay



Das nicht ganz einfache Gameplay ist sowohl abwechslungs- als auch actionreich und verlangt dem Spieler einiges ab.

Dauerspaß



Die zahlreichen Missionen, der fesselnde Spielablauf und die unterschiedlichen Vehikel sorgen für langanhaltenden Spielspaß.

Grafik



Detaillierte Grafik, verschiedene Szenarien (Stadt, Dschungel, schneebedeckte Bergregion) und gute Animationen gefallen gut.

Sound



Einziger echter Kritikpunkt ist der Sound. Zwar sind die Musiken in Ordnung, die Soundeffekte hingegen nur mäßig.

TOTAL! - CHECK

Genre Action/Strat.
Level 9 g. Feldzüge
Schwierigkeit hoch
Continues Paßwörter
Speicher 2 MBit
Erhältlich April

FAZIT

2

▲ **POSITIV!** ▲

Fesselndes Gameplay,
ansprechende Grafik,
unterschiedliche Vehikel

▼ **NEGATIV!** ▼

Sehr kriegerisch und somit
nicht für alle Altersgruppen,
Soundeffekte schwach

Herumgeballere wird man bei Jungle Strike ebenso wenig erfolgreich sein wie beim Vorgänger. Nur durch geschicktes Kalkül habt Ihr eine Chance, dem Heer an Gegnern – aus Hubschraubern, Panzern, Flakgeschützen, Soldaten und allerlei mehr bestehend – beizukommen. Es gilt nämlich, nicht nur die limitierten

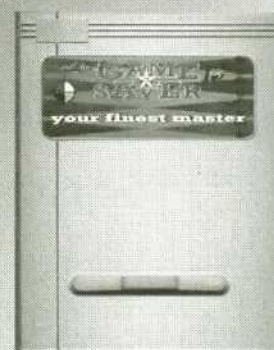
aRJa!



* dt 119.90 * dt 119.90



* dt 99.90 * dt 119.90



Mit dem original GAME SAVER hast Du die Möglichkeit, in Deinem SNES-Spiel an jeder Stelle Deinen Spielstand zwischenspeichern.

Nie mehr am Levelanfang beginnen, wenn Du an einer Stelle nicht weiterkommst. Eine einfache Tastenkombination auf Deinem Joypad und Du beginnst an der zuletzt gespeicherten Stelle.

Mit allen bis hierhin gesammelten Extras, Punkten, Continues, etc. Außerdem kannst Du mit dem original GAME SAVER auch US und JP Module abspielen. Und Du hast die Möglichkeit, die Spielgeschwindigkeit auf 50% zu bremsen.

dt 99.00

Fragen Sie uns auch nach den Neuheiten!!

Art of Fighting dt	*59.90
Chaos Engine dt	*99.90
Donkey Kong Country dt	139.90
Earth Worm Jim dt	*119.90
Final Fantasy III us	149.90
Ghoul Patrol dt	*129.90
Indiana Jones dt	139.90
Jurassic Park II dt	*45.00
König der Löwen dt	*99.90
Lord of the Rings dt	*89.90
Pac-Attack	*109.90
Return of the Jedi dt	139.90
Samurai Shodown dt	139.90
Street Racer dt	*119.90
Syndicate dt	129.90
Vortex dt	129.90
SNES-Grundgerät inkl. 50/60Hz	
Schaltung & Garantie	299.00
Umbau 50/60Hz inkl. Schachtabapter & 1/2 Jahr Garantie	99.00
Speed it Up...! Umbausatz	69.00
Fire SFX-50/60Hz Adapter	39.90
Fire-6-Spieler-Adapter	59.90

* =Angebot solange Vorrat reicht
aRJay Games
spielend bestellen!
0221-12 10 67/68/69
Ebertplatz 2 50668 Köln

GAME BOY

1 - 4 Spieler

Nintendo / Hudson

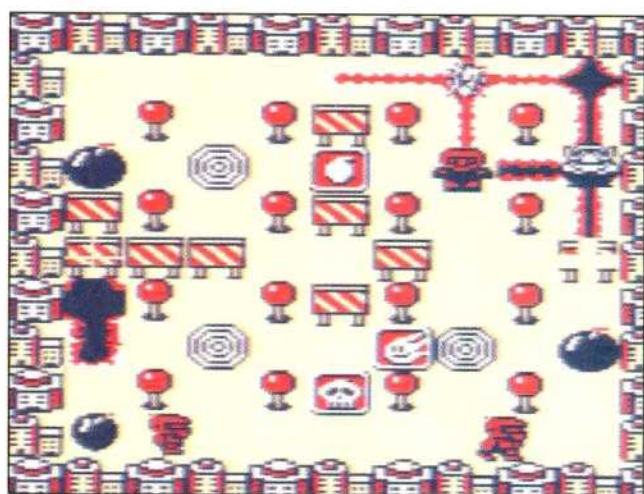
ca. DM 70

unterstützt
SUPER
GB

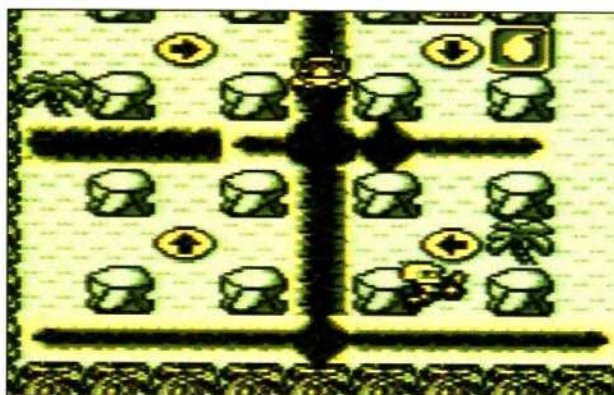


© Nintendo

Im Normal-Modus scrollt der Screen etwas, hier eine komplette Arena



Mit dem „Moto“-Extra könnt Ihr über Wände springen und manch' brenzlige Situation retten



Bomben ohne Ende. Nach zahlreichen Bomberman-Versionen auf diversen Konsolen erscheint nun ein neues explosives Abenteuer mit den kleinen Sprengmeistern. Denn Wario Blast ist nichts anderes als ein waschechtes Bomberman/Dynablast, in dem nun auch Nintendos Wario kräftig mit-sprengen darf. Bietet sich ja auch an, da der Gegenspieler des fleißigen italienischen Klempners bereits bei seinem ersten großen Solo-Auftritt, 'Wario Land' in einem Bonuslevel seine Vorliebe für anarchisches Bombenwerfen unter Beweis gestellt hat.



Erfreulicherweise hat man diesmal auf den obligatorischen Story-Modus der SNES-Versionen verzichtet. Statt dessen tritt Ihr – je noch persön-

Einfach genial! „Wario Blast featuring Bomberman!“ vereint zwei legendäre Videospiel-(Anti-)Helden in einem bombigen Spiel.

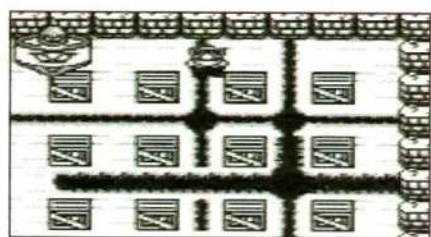
licher Vorliebe mit Wario oder dem Original-Bomberman – im traditionellen Arena-Kampf an. Die Schlacht erstreckt sich über acht Level mit jeweils vier Stages. In den ersten drei Stages tretet Ihr nacheinander gegen ein, zwei bzw. drei Gegner an. Ihr müßt jeweils aus zwei Kämpfen als Sieger hervorgehen. Anschließend dürft Ihr Euch mit einem garstigen Obermütz auseinandersetzen. Die Level warten mit unterschiedlichen Elementen auf, Warp-Felder, Bombenumlenk-Pfeile, rutschiger Boden und regenerierende Mauern

machen Euch das Leben schwer. Erfreulicherweise wird man bei Wario Blast nicht von einer Extra-Flut überrollt, anfangs gibt es nur die Klassiker ‚verlängerte Flammen‘ und ‚zusätzliche Bomben‘. Und natürlich auch die unvermeidlichen Totenköpfe, die Euch bei Berührung für kurze Zeit ansteckende ‚Seuchen‘ anhängen. Mögliche Folgen: Ihr könnt Euch nur langsam bewegen, keine Bomben legen oder im Gegenteil

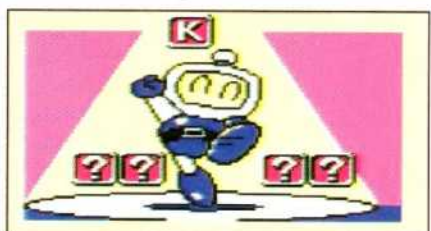
nicht mehr aufhören, Bomben zu legen. Siege über die ersten fünf Endgegner verschaffen Euch zusätzliche Extras: Ihr könnt zum Beispiel Bomben schieben, über Wände springen oder Gegner über den Haufen rempeln (eine originale Fähigkeit, die offenbar Wario in das Spiel eingebracht hat). Überraschend gut gelungen sind diesmal die



SPRENG-EXTRAS



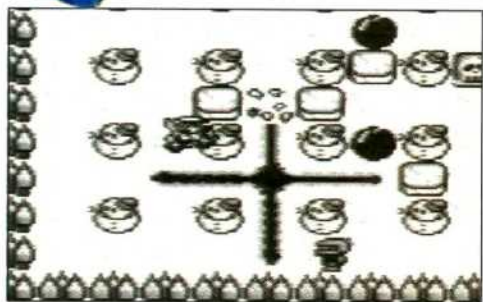
Durch Siege über Endgegner (das hier war wohl nichts!) erlangt Ihr ...



... eine neue Fähigkeit, wie zum Beispiel das Kick-Extra, deren ...



... Funktionsweise in Zwischensequenzen artig erklärt werden



Der Boss unten macht große Augen, wenn die Flammen durch ihn hindurchfegen



Also, das war jetzt irgendwie nicht so clever ...

▲ POSITIV! ▲

Genialer Mehrspieler-Modus, der bislang beste Solo-Modus, endlich mal keine Extra-Flut

▼ NEGATIV! ▼

Zu einfach, keine Link-Option, kaum Optionen und keine Computergegner im Battle-Modus



Aus den Gittern
strömen
'klebrige' Gase,
am besten Ihr
remgelt Euren
Opponenten
hinein und
sprengt Ihn
dann in aller
Ruhe weg



Vier Männer im Schnee, wie idyllisch

BLAST



bei Bomberman) zu den besten
Spielen überhaupt.

Klaus-Dieter Hartwig



Computergegner, die dem ver-
sicherten Bomberprofi erstmals nen-
nenswerte Gegenwehr leisten kön-
nen. Je nachdem, ob Ihr gegen
Warios oder Bomberman in
die Schlacht zieht, warten diese mit
unterschiedlichen Taktiken auf.
Im Battle-Modus geht
natürlich erst so rich-
tig die Post ab. Maxi-
mal vier Spieler können
sich hier die explosiven Ku-
geln um die Ohren jagen;

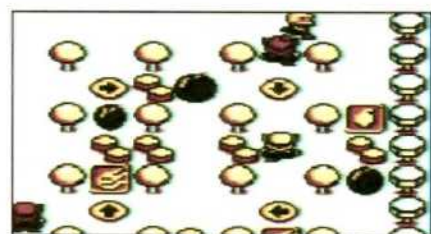


Super Game Boy und SNES-Mul-
tispielder-Adapter vorausgesetzt.
Ihr könnt wählen, ob nur die drei
Standardextras oder
auch die Zusätzlichen
vorhanden sein sollen –
ein sehr gutes Feature,
welches man in den bis-
herigen Versionen
schmerzlich ver-
mißte – und in
welcher der
acht Arenen
Ihr Euch bekrie-
gen wollt. Leider läßt die-
se Spielvariante ein paar
Wünsche offen. Es gibt
keine Computergegner,
weder Rundenanzahl
noch Zeit lassen sich mo-
difizieren, und es gibt
keine Link-Option für nor-
male Game Boys.



Jetzt geht's ab. In der achten Arena hat jeder von An-
fang an volle Sprengkraft, da fliegen richtig die Fetzen

SPRENGMEISTER



Ob Ihr nun mit dem Bomberman
gegen bis zu drei Warios oder ...



... mit 'Big W' gegen den 'B-Man'
antretet, im Endeffekt ...



... kann es nur einen wahren
Bomber-Champ geben!



Wario Blast

Gameplay



Bomberman ist und bleibt einfach fantastisch. Wario Blasts Computer-
gegner sind die fähigsten aller Bomberman-Spiele bisher.

Dauerspaß



Der Solo-Modus ist schnell durchgespielt, macht aber auch danach noch
Spaß. Im Vierspieler-Battle endlos Fun.

Grafik



Nicht spektakulär. Schlichte, aber passende Grafik. Liebevoll gestaltete,
niedliche Charaktere

Sound



Fetzigte Musik, die das Spielgeschehen treffend untermauert. Zusätzliche
Super-Game-Boy-Soundeffekte.

TOTAL! - CHECK

Genre Action
Level 8
Schwierigkeitsgrad niedrig
Continues Paßwort
Speicherkapazität 2 MBit
Erhältlich im Handel



Holbeinstraße 2-4
24539 Neumünster
Telefon 04321 / 22737
Telefax 04321 / 23312

SUPER NINTENDO

ACTION PACK	dt.	DM 227,00
POWERSTATION	dt.	DM 195,00
POWER 3 SET	dt.	DM 349,00
TOP SECRET Spieleberater	dt.	DM 22,95
Acme Animation Factory	dt.	DM 132,00
Cannon Fodder	dt.	DM 109,95
Clayfighter 2	dt.	DM 134,95
Die Schlümpfe	dt.	DM 109,95
Fatal Fury Special	dt.	DM 126,00
Full Trottle	dt.	DM 109,95
Illusion of Time	dt.	DM 114,95
International S. Star Soccer	dt.	DM 119,95
Joe + Mac 3	dt.	DM 99,95
Kid Clown in Crazy Chase	dt.	DM 114,95
L.T. Basketball	dt.	DM 124,95
Marko's Magic Football	dt.	DM 109,00
Mickey's Challenge	dt.	DM 129,95
NBA JAM Tournament	dt.	DM 137,95
NFL Quarterback Club	dt.	DM 139,00
Operation Starfish	dt.	DM 128,95
Oscar	dt.	DM 116,95
Pac Man 2	dt.	DM 114,95
Secret of Mana+Spieleberat.	dt.	DM 109,95
Shootout Soccer	dt.	DM 114,95
Sim City	dt.	DM 89,00
Sparkster	dt.	DM 119,95
Stargate	dt.	DM 129,95
Star Trek	dt.	DM 119,00
Super Bomberman 2	dt.	DM 109,00
Super Pinball	dt.	DM 89,00
Super Punch Out	dt.	DM 109,95
Tetris + Dr. Mario	dt.	DM 89,00
Tiny Toon 2	dt.	DM 119,95
True Lies	dt.	DM 129,95
Turbo Toons	dt.	DM 104,95
Unirally	dt.	DM 114,95
Wario's Woods	dt.	DM 89,00
Warlock	dt.	DM 129,95
Whizz	dt.	DM 116,95
WWF Raw	dt.	DM 142,95
Zero the Kamikaze Squirrel	dt.	DM 124,95

GAME BOY

GAME BOY Special Edition	dt.	DM 107,00
GAME BOY Super Spar Set	dt.	DM 169,00
SUPER GAME BOY m. Spieleb.	dt.	DM 99,00
MORE FUN SET	dt.	DM 311,00
Beethoven	dt.	DM 61,95
Donkey Kong Land	dt.	DM 64,00
FIFA International Soccer	dt.	DM 69,00
Game Boy Gallery	dt.	DM 45,00
John Madden '95	dt.	DM 59,95
Kirby's Dreamland 2	dt.	DM 64,00
Mega Man 3	dt.	DM 61,00
Mortal Kombat 2	dt.	DM 65,95
NBA JAM	dt.	DM 65,95
NBA JAM Tournament	dt.	DM 65,95
NFL Quarterback Club 2	dt.	DM 59,95
NHL Hockey '95	dt.	DM i.V.
Pinball Fantasies	dt.	DM 59,95
Space Invaders	dt.	DM 59,95
Stargate	dt.	DM 59,00
True Lies	dt.	DM 59,95
WWF Raw	dt.	DM 65,95
Wario Blast - Bomberman	dt.	DM 60,95

IHRE VORTEILE

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

Sammelbesteller sparen Versandkosten
(Lieferung erfolgt per Post - Nachnahme)
Ausland gegen Vorkasse + DM 8,05
Preisänderungen, Satzfehler und Irrtümer vorbehalten.

BOOMSHAKALAKA

Ihr liebt Basketball? Ihr fahrt voll auf rasante Action und abgedrehte Dunks ab? Voilà! Dann seid Ihr bei uns goldrichtig, denn wir geben Euch die Chance, einmal so richtig zu punkten. Beantwortet einfach unsere Fragen rund um den Basketball und gewinnt den Knaller „**NBA Jam Tournament Edition**“ für Euer **SNES**. Ganze **15 Exemplare** dieses mächtig heißen Teils haben wir exklusiv für Euch auf Lager. Die ersten zehn Gewinner bekommen sogar noch ein richtig cooles NBA-Jam-Tournament-Edition-Poster gratis dazu. Dieses wertvolle Liebhaberstück sieht nicht nur klasse aus, sondern zeigt Euch auch alle geheimen Spieler-Codes nebst Cheats. Das Poster gibt es nirgends zu kaufen!



NBA JAM TOURNAMENT EDITION

1. Wie heißt der einzige deutsche NBA-Star?

- a) Detlef Schrempf
- b) Michael Stich
- c) Stefan Ustorf



2. Wer ist kein Basketballprofi?

- a) Hakeem Olajuwon
- b) Steve Young
- c) Charles Barkley

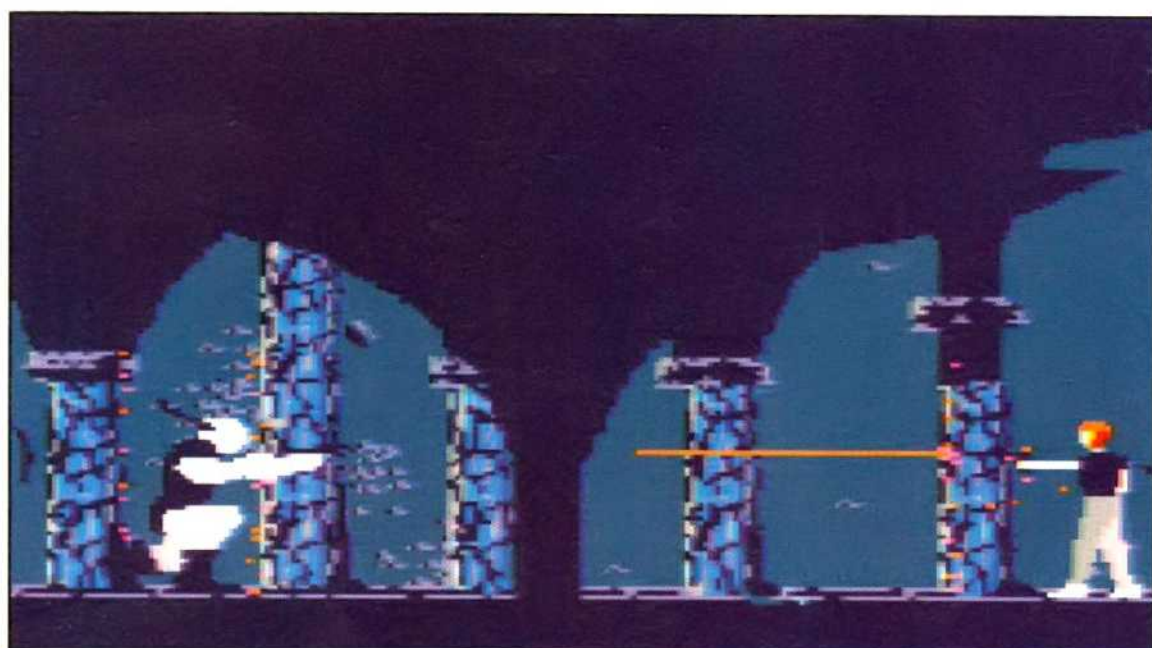
3. Was heißt ‚NBA‘ eigentlich?

- a) Nationale Basketball Arbeitsgemeinschaft
- b) National Basketball Amateurs
- c) National Basketball Association



Die Lösungen bitte auf eine Postkarte schreiben und an folgende Adresse schicken:
TOTAL!, NBA Jam, Heilwigstraße 39, 20249 Hamburg. Einsendeschluß ist der 13. April 1995.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der MVL GmbH und Acclaim sowie deren Angehörige dürfen nicht teilnehmen.



1 Spieler

Interplay

ca. DM 50-100



Trotz der zugegeben eintönigen Grafik bleibt die Spannung bestehen

ANOTHER WORLD

Welcome to Another World!" hieß es Ende 1992 für alle SuperNES-Besitzer. Womit in erster Linie wohl der Schauplatz des Geschehens und nicht die – für damalige Verhältnisse – ungewöhnliche grafische Darstellung (Polygongrafik) gemeint war.

Heutzutage im Grunde nichts Besonderes mehr, kann das Modul noch durch seine doch recht packende Atmosphäre und dauerhafte Spannung beeindrucken. Held dieses Action-Adventures ist der junge Atomwissenschaftler Lester Chaykin, der in seinem kleinen Labor ausschließlich der Erforschung atomarer Kernspaltung fröhnt.

Eines Abends – vor seiner Tür tobt ein gräßliches Unwetter – erwischt Lesters Ausrüstung mitten in einem Experiment zur Erprobung eines neuartigen Teilchenbeschleunigers ein gewaltiger



Blitz, was ihn daraufhin schnurstracks in eine fremdartige Parallelwelt verfrachtet.

Nach allerhand Querelen wird er von zwei düsteren Kuttenträgern gefangen genommen und in einen aufgehängten Käfig gesperrt. Hier beginnt nun die Suche nach einer Fluchtmöglichkeit und einem geeigneten Mittel, um auf den geliebten heimischen Planeten zurückzukehren.

Schon der Ausbruch aus dem Käfig erfordert eine gute Portion



Vorgänger auf dem Super Nintendo Furore!

Gleich zu Beginn trachten fremde Untiere Lester nach dem Leben

aufgrund seiner argen Trägheit – fast ohnmächtig ausgeliefert ist. Einziger Lichtblick, aber leider nicht frustschmälernd, sind die endlos vorhandenen Continues. Zudem gibt es Paßwörter, ohne die 'Another World' trotz guter Hintergrundmusik beinahe unspielbar wäre.

Mal abgesehen von der tristen Grafik und dem sehr hohen Schwierigkeitsgrad bietet das Modul auch heute noch eine Menge Spannung! *Thomas Hellwig*



Nur wenn Ihr schnell genug seid und so den Wassermassen entkommt, schafft Ihr den Sprung auf die retten-



Der komplexe Vorspann erzählt die bisherige (Unglücks-) Geschichte, die durch viele einzelne Bildsequenzen

,Grauzellengymnastik', doch das ist noch nicht alles. Nachdem Lester sich der Pistole eines Wächters bemächtigt hat, muß der richtige Umgang mit der Waffe, die auch Schutzschild und Laserkanone sein kann, geübt werden. Das A und O des Spiels sind allerdings die überaus schwierigen Aufgaben, mit denen Lester in fast jedem Bild (die Level scrollen nicht) konfrontiert wird. Hinzu kommen viele Fallen und plötzliche Feindattacken, denen unser Held – auch

Gameplay



Dauerspaß



Grafik



Sound



TOTAL - CHECK

Genre Action-Adventure
Level 12
Schwierigkeit sehr hoch
Continues unendlich
Speicher 8 MBit
Erhältlich im Handel



NES

CLASSICS

CLASSICS

CLASSICS

SNAKE RATTLE N ROLL

1-2 Spieler

Nintendo

ca. DM 30-80

Damals, als 32- oder 64-Bit-Konsolen noch Science Fiction war und kaum jemand die Bedeutung der Worte 'Rendering' oder 'Bitmapping' kannte, wussten zwei Schlangen über die NES-Schirme.

Von einem oder zwei Spielern gleichzeitig werden die Kriechtiere Snake und Rattle durch elf Level gesteuert. Um groß und stark zu werden müssen sie Unmengen von 'Nibbley Pibbles' verspeisen. Das sind kleine kugelförmige Wesen, die, hat man genügend gefuttert, die Körper der Schlangen wachsen lassen. Habt Ihr ein Kriechtier mit ausreichend vielen Körperteilen erspielt, geht's ab auf die Waage. Seid Ihr schwer genug, öffnet sich ein Ausgang, der in die nächste Stage führt. Doch der Weg der Fettsucht ist mit allerlei Hindernissen gepfla-

Ein actionreiches Zweispieler-Game für das NES zu finden, ist nicht einfach. Aber wir haben gewühlt, gebuddelt und gegraben, bis wir zwei Schlangen im Dickicht des Spieledschungels fanden.



Den Schweißfuß könnt ihr mit gekonnter Zugenattacke erlegen

stert: Haie die im Wasser lauern, springende Füße, Guillotinen, Nadelkissen und noch einiges mehr. Fast alle Gegner können gefressen, oder



Fressen oder gefressen werden. Die beiden Schlangen mappen was das Zeug hält, danach geht's ab auf die Waage



durch Draufspringen (kurzzeitig) ausgeschaltet werden. Werdet Ihr getroffen, verliert Ihr ein Körperteilchen. Habt Ihr keine mehr, müßt Ihr mit einer neuen Schlange starten. Doch zahlreiche Extras, verstreute Zusatzleben sowie Continues lassen kaum Frust aufkommen.

Ein kleines Manko ist die Steuerung, an die man sich erst gewöhnen muß. Die Akteure bewegen sich stets diagonal, obwohl man auf dem Pad geradlinig in eine Richtung drückt. Hat man sich aber reingefuchst, ist sie nahezu intuitiv.

Die Musik ist für NES-Verhältnisse erstaunlich klar und geht gut ins Ohr. Die Soundeffekte sind in Ordnung, und die Grafik gehört zum besten, was man auf dem 8-Bitter kennt: Farbenfrohe und ruckel-freie 3-D-Stages, die mit zwei lustigen Haupt- und nett gezeichneten Nebenakteuren bestückt sind – einfach gut!

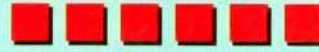
Auch wenn hier und da bei 'Marble Madness' geklaut wurde, ist das Game die Art von Videospiel, die man auch nach Jahren gerne wieder in den Konsolenschacht steckt. Ein lockerer und flockiger Spaß, der zu zweit natürlich besonders gut kommt, aber auch allein viel Kurzweil bereitet. Wem Spiele wie 'Bomberman' oder 'Marble Madness' gefallen, ist mit den beiden Schlangen bestens beraten. Aber auch allen anderen sei dieser Klassiker als Geheimtip empfohlen.

Michael Koczy

Gameplay



Dauerspaß



Grafik



Sound



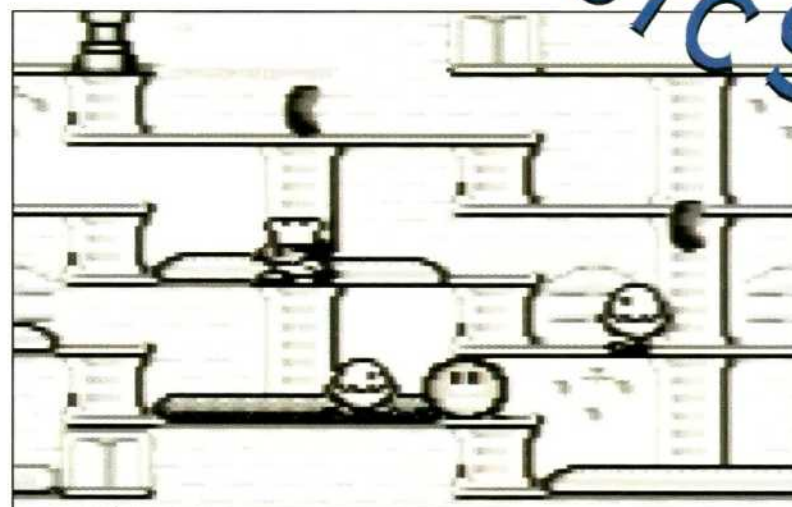
TOTAL! - CHECK

GenreAction
Level11
Schwierigkeitansteigend
Continueseinstellbar
Speicher2 MBit
Erhältlichseit 1989

FAZIT
2



1-2 Spieler
Data East
ca. DM 30-70



Eben noch in der
Bratpfanne, jetzt jagen
sie ihren Peiniger.
Wer hier als Koch
unüberlegt agiert, sitzt
schnell in der Falle

BURGER TIME DELUXE

Die einen sind Vegetarier und verachten sie,
die anderen haben sie zum Fressen gern.
Aber ein Spiel wo es um ‚Hamburger‘ geht ...

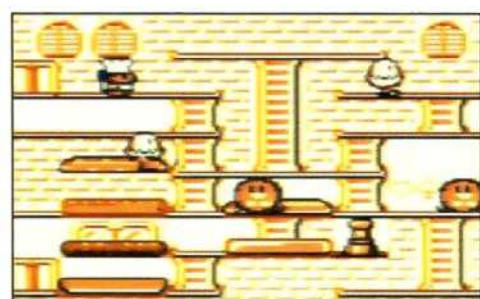
Bereits auf der Fossil-Konsole Intellivision tummelte sich 1982 ein Koch, der beim Bauen von Burgern von wildgewordenen Nahrungsmitteln belästigt wurde. Seit 1990 ist der Koch zurück, und treibt seine Künste auf dem Game Boy. Wie damals ist es seine Aufgabe die in den Stages verteilten Burger-Zutaten durch Drüberlaufen zusammenzufügen. In den Arenen liegen Brötchenhälften, Frikadellen, Tomaten und Salatblätter in verschiedenen Stockwerken übereinander. Die Etagen sind durch Leitern verbunden. Ist unser Held über eine Zutat gelaufen, fällt sie ein Stockwerk herunter und schubst die darunterliegenden ebenfalls in die Tiefe. Sind gerade ein paar Gegner auf der Zutat, fällt diese sogar noch tiefer. Sind alle Zutaten sämtlicher Burger am unteren



Sogar fünfstöckige
Burger müßt Ihr
bauen. Da läuft
einem das Wasser
im Mund
zusammen, was?

ren Bildschirmrand
zusammengesetzt,
geht's in die näch-
ste von insgesamt
28 Stages.

Damit es nicht zu einfach wird, belästigen Euch Spiegeleier, Würstchen und mutierte Eier. Nach einem augenklügeln System bewegen sich die Kochkiller stets auf den Koch zu. Die Würste wollen ihn immer geradlinig



Pfefferstreuer sind das Salz in der Suppe (tolles Wortspiel), denn sie helfen die Gegner auszuschalten



Das ist die beste Taktik: Alle Gegner
heran locken bis sie einen Pulk
bilden, dann die Stage abräumen

erreichen, die Spiegeleier benutzen jede Leiter die sich ihnen in den Weg stellt. Somit ist beim Agieren in den höheren Stages vor allem Taktik gefragt, denn ein kleiner Fehler reicht, und

Ihr seid von allen Seiten eingekreist. Aber unser Chef de la Cuisine hat seinen Meinungsverstärker in Form eines Pfefferstreuers dabei. Er besprüht seine Kontrahenten, so daß sie ihm für kurze Zeit nichts anhaben können.

Aber die einfachste Form sich der Küchenrevoluzzer zu entledigen, ist sie mit herunterfallenden Zutaten zu zermatschen. Doch Vorsicht, nach einigen Sekunden tauchen sie wieder auf. Zwar ist die Grafik nicht unbedingt das Gelbe vom Ei, aber alles ist gut zu erkennen, und das

Scrolling ist makellos. Die Musik ist peppig und unterstützt das Spielgeschehen, aber kein rechter Ohrenschaus.

„Burger Time Deluxe“ läßt sich über Ever Link-Kabel sogar zu zweit gegeneinander spielen und macht dank des Paßwortsystems (alle vier Stages bekommt ihr einen neuen Code) lange Zeit Spaß.

Für Hobbyköche ist dieses Geschicklichkeitsspiel genau das Richtige, und auch Taktik-Freaks werden an dem putzigen Burger-Bauer ihre Freude haben.

Michael Koczy

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

TOTAL! - CHECK

Genre	 Action
Level	 7 Level à 4 Stages
Schwierigkeit	 ansteigend/mittel
Continues	 unbegrenzt/Paßwort
Speicher	 1 MBit
Erhältlich	 seit 1990





VORMONAT 5



VORMONAT **6**



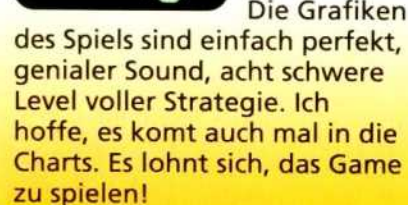
VORMONAT 7



8 VORMONAT



11 VORMONAT



Täglich schleppt der Postbote stapelweise Briefe in die Redaktionsräume, und ein nicht geringer Anteil davon sind Charts-Zuschriften. Nun, nachdem wir die Leser-Charts erweitert und umgebaut haben, fragen wir uns: „**Was denken die Leser?**“ und „**Ist mein Schreibtisch groß genug für all die Zuschriften, die nächste Woche kommen?**“ Es gibt nur eine Antwort: Kauft Euch für 80 Pfennig 'ne Postkarte, schreibt und malt sie voll und dann ab damit zu uns! Oder als Alternative: Erstet für eine Mark eine Briefmarke, beppt die auf einen Umschlag, den Ihr vorher mit Seiten voller Charts, Fotos, Zeichnungen, Liebesbriefen, Statements und Grüßen vollgestopft habt. Und nicht den Namen Eures Wunschmoduls vergessen.

Euer Total! 

Statements und
Ever Total!
Team.



VORMONAT  12



VORMONAT  13



NEU!



Y KONG NIRY

eil 2

Der Barrel-Cheat

Stellt im Spielstand-Menü die Auswahl auf 'Erease' und drückt die Tasten B, A, R, R, A, L (engl. Barrel = Faß). Anschließend beginnt Ihr Euer Spiel mit satten 50 Leben.



DKC mit 50 Affen beginnen?



Kein Problem dank Barrel-Cheat!

Action Replay Codes

80E9 BC60 Basiscode, ermöglicht ARP-Benutzung
80E9 EE60 PAL-Modul auf Japan-/US-Konsolen spielen
7E05 7B99 immer 99 Bananen
7E05 6F02 immer mit Diddy anfangen
7E1E 215A immer 'Stop-Lampen' (Ruckzuck-Station)
7E05 7F01 immer ein 'K' haben
7E05 7F02 immer ein 'O' haben
7E05 7F04 immer ein 'N' haben



72 Dschungel-Fieber, 0C Sturztal, EE Crankys Koje, 70 Höhlenwahnsinn, BF Korallen Karambolage. Desweiteren gibt es: 73, 17, FA, OE, ED, D9, 2E, 07, 31, FB, F5, 42, EF, E1, E9, A5, A4, F9, DO, 43, FF, OD, F3, DE, E5, E8, 24, 6D, A7, 3E, F0, 14, FC, F6, CE, E2, E7, 40, 2F, 18, FD, 22, F1, 27, F7, 41, E3, E6, 30, 12, OA, F9, 36, FE, 2B, F2, E4, 68, 5E

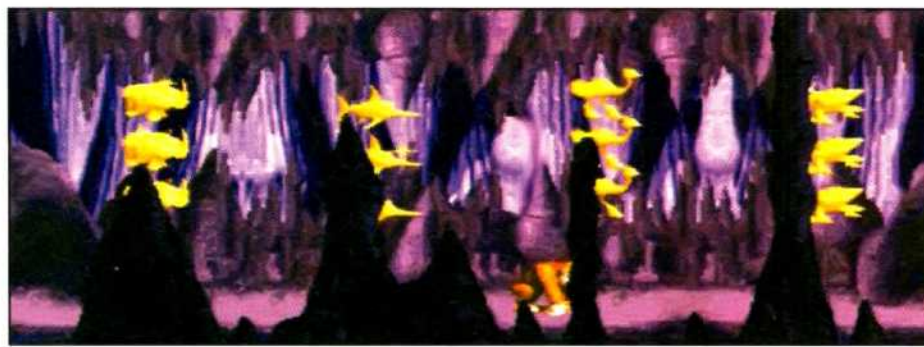
Und nun noch zwei ganz besondere Codes, der erste für all jene, die im Spiel gar nichts auf die Reihe kriegen, der zweite für Super-Hyper-Profis, die DKC im Schlaf, mit verbundenen Augen und auf dem Rücken gefesselten Händen durchspielen können ...

7E12 A9FF Diddy schwebt in der Luft

7E08 8802 es werden keine Sprites dargestellt, sämtliche Gegner und die Kollisionsabfrage bleiben aktiviert (So, und jetzt versucht mal, das Spiel durchzuspielen!!!)



It's not a trick,
it's an ARP-Co-
de:
Diddy schwebt,
rechts DKC oh-
ne lästige Affen
und Krokodile



Der Diddy-Cheat

Wenn im Vorspann Cranky Kong erscheint, drückt unten, Y, unten, unten, Y, und Ihr landet in einem Bonusraum mit 4 x 3 goldenen Tierstatuen. Von hier aus könnt Ihr die Tier-Bonuslevel so oft spielen, wie Ihr wollt.

Wenn Ihr die gewonnenen Leben im Spiel einsetzen wollt, gilt es, einiges zu beachten. Verliert Euren letzten Diddy in einem Level, den Ihr bereits durchgespielt habt. Wartet dann, bis nach dem Game-Over-Screen der Vorspann beginnt und gebt besagten Code ein. Habt Ihr genügend Leben gesammelt, könnt Ihr die Bonushöhle mit Start-Select verlassen. Ihr erscheint dann auf der Karte bei dem Level, in dem Ihr vorher 'gestorben' seid.

Warum das jetzt Diddy-Cheat heißt. Nun, unten heißt im englischen Down, abgekürzt ergeben die Tasten folglich D-Y-D-D-Y, was sich genauso spricht wie Diddy.

Level-Warps



Es ist doch tatsächlich möglich, die ersten drei Welten fast komplett zu überspringen (Aber wer sollte etwas so abstruses tun wollen?).

Beendet den ersten Level. Bewegt Euch nur mit Diddy über die Karte, haltet rechts auf dem Pad gedrückt und drückt an die Biegung B. Ihr landet im Level Affenbande. Weitere Warps: Ihr dürft nur mit Donkey ODER Diddy auf der

Karte unterwegs sein. An den angegebenen Punkten müßt Ihr L und R halten und B drücken:

Erste Biegung zwischen Crankys Koje und Höhlenwahnsinn: Warp zurück zum Sturztal (sehr sinnvoll!) An der zweiten Biegung führt ein Warp zur Affenbande. Biegung zwischen Korallen Karambolage und Funkys Flüge: ebenfalls Affenbande.



Auf dieser Seite findet Ihr ein paar nützliche Cheats zu Donkey Kong Country sowie Codes für alle Mogel-Fanatiker.

Letztere haben allerdings einen 'kleinen' Haken:

Der Action Replay löscht sämtliche Spielstände!

Wir haben Euch gewarnt!

Im nächsten Heft machen wir die 101% voll ...



An dieser Biegung aktiviert Ihr den ersten Level-Warp



Der nächste Candy-Speicher ist noch ein gutes Stück entfernt von der 'Affenbande'





Die affige Jagd nach den gelben Südfrüchten nimmt kein Ende. Wer von Bananen die Nase voll hat, sollte weiterblättern.



Allen anderen präsentieren wir auf den folgenden Seiten den zweiten Teil unserer ultimativen „Donkey Kong Country“-Komplettlösung. Der dritte und finale Teil folgt in der kommenden Ausgabe!



So viel Aufwand wegen eines Haufens Obst ...



Immer noch kein Lob von Cranky? Zum in den Finger beißen ...



4

3. Eiszeit-Allee



Nachdem wir die ersten beiden Level des ‚Gorilla-Gletschers‘ bereits im ersten Teil der Lösung behandelt haben, geht es nun mit der Eiszeit-Allee weiter. Den ersten Bonus-Raum erreicht Ihr mittels Faß, welches auf einer Plattform platziert ist. Um sie zu erreichen, benutzt einfach die Geier davor als Sprungbretter. Um das zweite Bonus-Faß zu erreichen, seid Ihr auf die Hilfe Expressos angewiesen. Ihr müßt von der höchsten Stelle links im Bild, kurz vor dem Stahlfaß, losfliegen.



Expressos Kiste findet Ihr, wenn Ihr vom Start aus nach links (!) geht

DONKEY KONG COUNTRY Teil 1

4. Glühbirnen-Drama

Zuerst müßt Ihr Euch bis zum Halbzeit-Faß durchschlagen. An der unten gezeigten Stelle ist die rechte Wand zu durchbrechen. Das dazu nötige Wurfgeschloß sollte nicht allzu schwer zu finden sein (Tip: Da liegt ein Faß darüber ...).

Den Eingang zum zweiten Bonusraum findet ihr am Levelende kurz vor dem Exit-Schild, das Faß direkt davor.



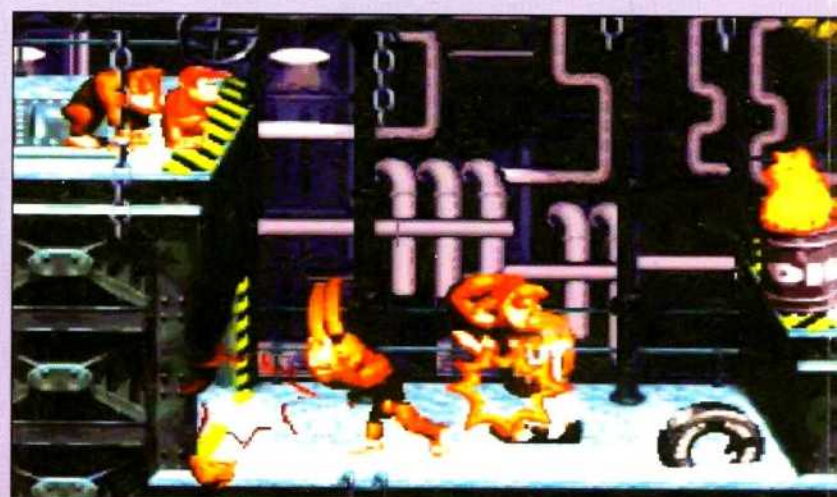
Springt von der Plattform ans Seil, von dort auf die Platte unten, nehmt das TNT-Faß und zerstört das brennende Ölfäß. Dann ab nach unten



5

1. Ölfäß Boulevard

Die Wegbeschreibung zum ersten Bonuslevel findet Ihr oben. Um den zweiten Raum zu öffnen, müßt Ihr die erste linke Wand nach dem ‚K‘ demolieren. Das dazugehörige Faß bekommt Ihr, wenn Ihr auf die Platte rechts daneben springt. Doch Vorsicht, dieser Bonusraum hat es in sich! (siehe rechts)



Y KONG NTRY

il 2



5. Selbstgestrickte Brücken



Den ersten Bonuslevel könnt Ihr gar nicht verfehlen. Springt mit Donkey oder Diddy ganz zwanglos in den zweiten Abgrund. Am unteren Bildschirmrand könnt Ihr dort gerade so eben noch die Spitze eines Fasses erspähen. Bonus Numero zwei ist nahe des Levelendes, beim Schild mit dem roten Pfeil. Oben hängt eine einsame Banane.



Hinter dem Schild sind drei bewegliche Plattformen mit Reifen drauf. Springt vom mittleren aus in Richtung der einzelnen Banane



2. Trick Track Trek

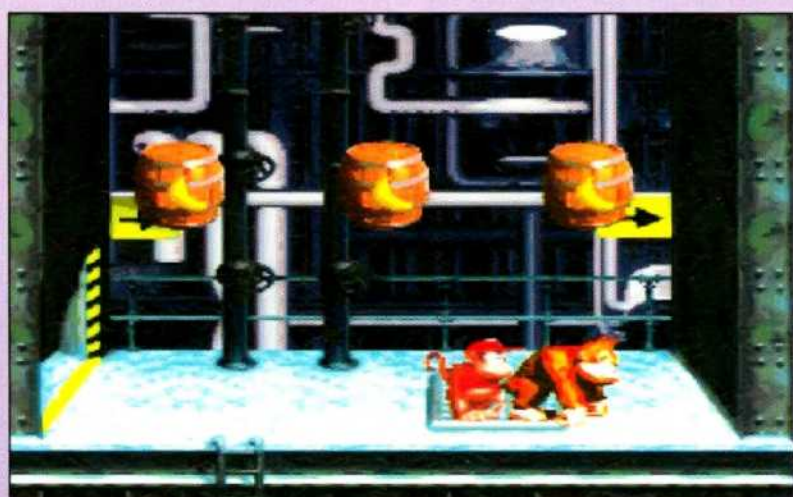
Um das erste Bonusfaß kurz vor dem Halbzeitpunkt zu erreichen, müßt Ihr den 'Rad-Sprung' beherrschen. Stellt Euch an den rechten Rand der beweglichen Plattform. Drückt den 'Rolle/Purzelbaum'-Button, um in den Abgrund zu rollen und drückt in der Luft den Sprungknopf. Drückt dabei nach recht, um im Faß zu landen.



Springt in der zweiten Levelhälfte von der beweglichen Plattform nach rechts auf die beiden Biber und von dort weiter nach rechts



Am besten, Ihr rollt einfach durch den Manky hindurch, wenn er grad' kein Faß wirft



Stoppt im zweiten Bonusraum die Extrafässer jeweils bei einer einzelnen Banane, und es erscheint ein Faß. Nehmt es mit Diddy (!!!) und springt gegen die rechte Wand. Nicht dagegenlaufen oder das Faß werfen!



Der vierte Raum befindet sich jenseits des Continue-Fasses. Nehmt das Faß bei Manky mit, falls Ihr nicht auf Rambi reitet





Springt vom Geier aus nach links oben!



1. Schneefaß-Gletscher

Der Zugang zum ersten Bonuslevel verbirgt sich zu Beginn außerhalb des Screens. Wartet auf dem Iglu, bis der extrem langsam fliegen-

de Geier heran ist. Vom Continue-Faß müßt Ihr durch den Schneesturm nach links stapfen. Im Abgrund hinter dem Krusha wartet ein Faß, das Euch in den zweiten Bonuslevel befördert.



Während des Fluges nach oben sammelt Ihr noch das 'N' auf.

DONKE COW



Springt auf dem Weg nach unten zwischen den beiden Bienen nach rechts, greift Euch das Faß und transportiert es nach links unten

Neben einem steuerbaren Kanonenfaß schwebt unterhalb Eurer 'normalen' Flugbahn (nach rechts) ein Zinger. Hier müßt Ihr Euch senkrecht nach unten schießen. Zum Bonus-Level führt das Faß zur Rechten.

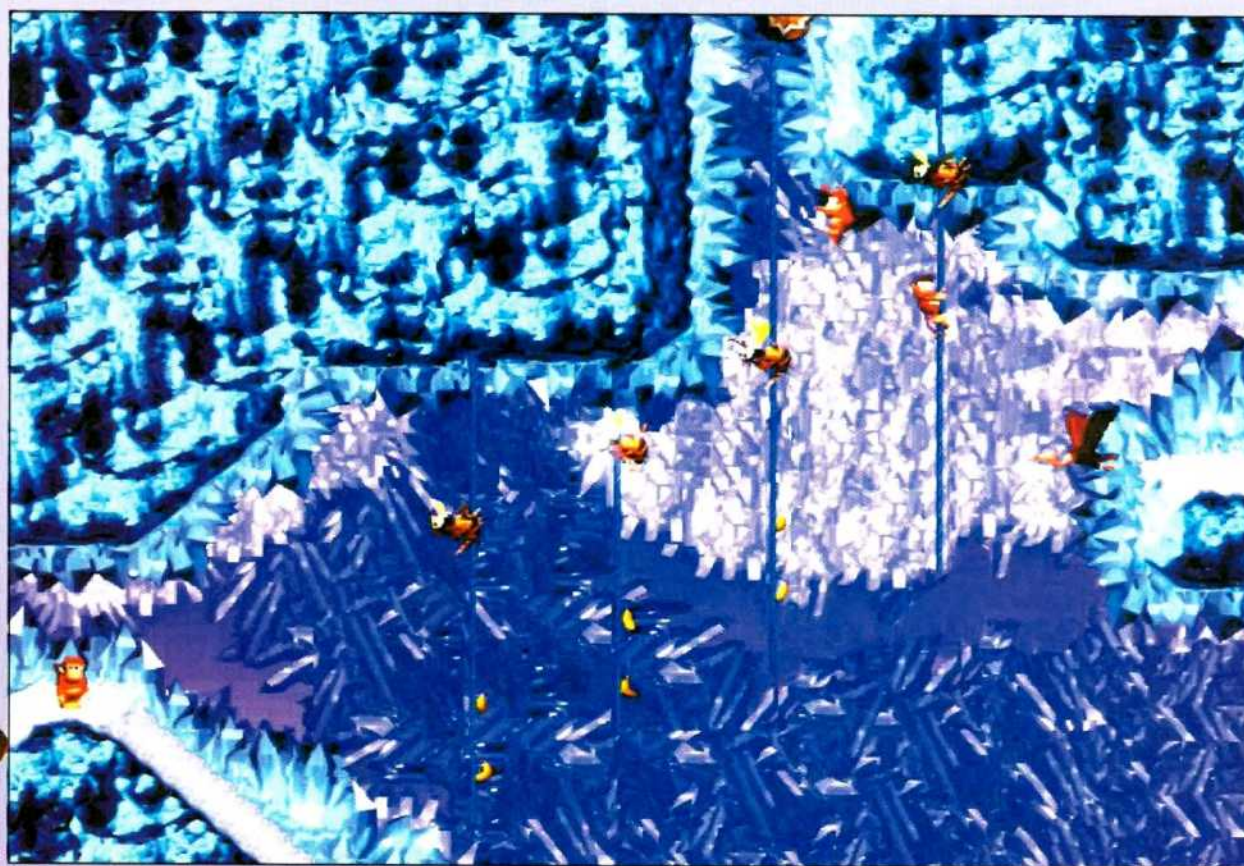


2. Schwarzwald-Tour

Auch auf Eurer Schwarzwald-Tour (was hat der Name eigentlich mit der Kristallhöhle zu tun?) gibt es ein Extra über dem Startpunkt zu entdecken. Lockt den ersten Kremling unter das blaue Seil und springt nach oben. Auf der Plattform steht ein hölzernes Behältnis, welches Euch den Weg durch die linke Wand ebnet. Der nächste Raum steckt beim ersten roten 'Abwärts'-Seil.



Nach dem Halbzeit-Faß, im Bereich mit den blauen 'Aufwärts'-Seilen, hängt ein Bonus-Faß, welches zum dritten Bonus-Level führt



TIPS & Tricks gesucht!

Seid gegrüßt, Ihr Spielervolk!

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 nichts 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!

Haltet Euch ran und schickt uns auch weiterhin alles, was Ihr herausgefunden oder erarbeitet habt! Unser Vorteil: Wenn Ihr mitmacht, können wir Euch auch weiterhin mit aktuellen Tips & Tricks versorgen. Euer Vorteil bei dem Deal: In jeder Ausgabe gewinnen die Einsender der drei besten Einsendungen 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, unkartiertem Papier mit einem schwarzen Filzstift, sonst könnte es Probleme geben, die Karten ins Heft zu bringen.



Wir benutzen die Abkürzungen, die Ihr hier oben seht.

An eines solltet Ihr aber immer denken: Wir alle können Fehler machen, also bringt uns nicht gleich um, falls ein Trick mal nicht funktionieren sollte! Wir bemühen uns, alles zu überprüfen, teilweise div. Versionen.

Ach ja, die glücklichen Auserwählten von Heft 3/95 heißen Björn Sönke Höhrmann, F. Keller und Riv Vakili!

Wir gratulieren! Also bis dann, wir warten auf Eure Post!!!

P.S.: Diesmal richtet sich unser Aufruf an alle NES-Besitzer:

Daddelt was das Zeug hält und schickt uns Eure Beiträge, damit die Ehre des NES wieder hergestellt wird!

(Mit der Einsendung eines Beitrages gehen die Veröffentlichungsrechte an den Verlag über. Der Rechtsweg ist (wie immer) ausgeschlossen.)

TIPS & Tricks

SUPER NES

EARTHWORM JIM

Komplette Wurmkur

Die Zeiten, in denen ein Wurm jeden Tag aufs neue um sein Leben fürchten mußte, sind vorbei!

Wenn Ihr während des Spiels in den Pause-Modus übergeht und nacheinander die Tasten A, X, A, X, A, A, A drückt, könnt Ihr anschließend jeden Level 'abschannen'. Einziger Wermutstropfen: Die Endgegner müßt Ihr nach wie vor besiegen. Doch auch dieses Problem



POWER DRIVE

Paßwörter

Darauf hat die Welt gewartet! Haufenweise Paßwörter zu "Power Drive" – hier und jetzt in TOTAL!



Ein echter Wurm läßt sich niemals unterkriegen: Mit den richtigen Tastenkombinationen in der Tasche hat Jim nun leichtes Spiel!

kann, wenn auch nicht gelöst, so zumindest gemildert werden: Drückt während des Spiels „Start“, anschließend links und A gleichzeitig. Laßt nun alle Knöpfe los und drückt anschließend B, X, A, A, B, X, A.

Wenn Ihr alles richtig gemacht habt, werdet Ihr Euch wie im (Spieler-)Paradies fühlen: Levelanwahl, Energieeinstellung und unendlich viele Leben stehen Euch nun zur Verfügung!

Daniel Wirz, Euskirchen

SYNDICATE

Paßwort

Das Leben in der Zukunft ist hart, aber mit dem richtigen Paßwort lassen sich so manche Probleme lösen. Gebt als Paßwort „BBG79——8PJB“ ein, und Ihr habt alle Waffen, 16 Agenten, alle Körperteile und vieeel Geld!

Marco Roland, Hannover

2. Runde Kenia
J33-PRCP/R1C11
3. Runde Schweden
FFJ9GP7SX2N-HG2Q
4. Runde Korsika
8B9SF4-4LQR7WROQ
5. Runde Arizona
FJXYM31SJGYSW10
6. Runde Finnland
8B9T2C80PDK-WXGO
7. Runde Australien
BHK8KN-WX597FQSZ
8. Runde GBT, Teil1
CRJKTH8BPO5K-RQC
9. Runde GBT, Teil2
DYK3YG5QZZ335LF4

Übrigens: Wenn Ihr bei der ersten Strecke der achten Runde nach dem ersten Geldpäckchen rechts abbiegt, fahrt Ihr auf einer Abkürzung!

Paul Graf, Zürich (CH)

TRICKS *Shorties*

SATURDAY NIGHT SLAMMASTERS Moves

Etliche Moves werden von der Anleitung einfach verschwiegen. Dank der Tabelle von Gerit Weller habt Ihr jetzt die totale Kontrolle über Eure Wrestler!

ANGRIFF VON VORNE:				
Wrestler	Y	u, Y	o, Y,	u, Y+B
Biff Slamowice	Überwurf	Suplex-Pin	Piledriver	Backbreaker
Gunlog	Überwurf	Suplex-Pin	Suplex-Bulldog	Slam-Pin
Titanic Tim	Überwurf	Give-up-hold	Suplex	Choke-Slam
The great Oni	Überwurf	Forward-Breaker	Suplex	Bulldog
Stinger	Überwurf	Suplex	Suplex	Beinschere
Mike Haggar	Kopfnüsse	Powerbomb-Pin	Gorilla-Press	Piledriver
Alexander the Grater	Gorilla-Press	Suplex	Suplex	Piledriver
"King" Rasta	Beißen	Suplex	Suplex	Piledriver
Jumbo "Flap" Jack	Bearhawk	Atomic-Drop	Bearhawk	Bodyslam
Skorpion	Überwurf	Suplex	Suplex	Powerbomb-Pin

ANGRIFF VON HINTEN:		
Wrestler	u, Y	o, Y
Biff Slamowice	Backbreaker	German Suplex
Gunlog	Atomic-Drop	German Suplex
Titanic	Back-Bulldog	Give-up hold
The great Oni	Suplex-Pin	German Suplex
Stinger	German Suplex	German Suplex
Mike Haggar	Atomic Drop	Side Suplex
Alexander the Grater	Suplex	German Suplex
"King" Rasta	Suplex-Pin	Dschungel-Wurf
Jumbo "Flap" Jack	Atomic Drop	German Suplex
Skorpion	Suplex-Pin	Suplex

Gerit Weller, Klingenthal

Sega Sports'-Competition TOTAL! 4/95



C O U P O N

Name: _____

Anschrift: _____

PLZ/Ort: _____

Alter: _____

System: _____

Die zwei Renn-Asse:

① _____

② _____

Die Daten werden in einer elektronischen Datenbank gespeichert.

ES LEBE DER SPORT!



1995 ist Segas ,Jahr des Sports'!
Zur Einführung des ,Sega Sports'-Label
spendieren **SEGA** & **TOTAL!**
ein Jahr lang jeden Monat einen klasse
Wettbewerb!

Diesmal geht's um
3 coole ,Sega Sports'-Sets
(ein Mega Drive, zwei Pads, drei Sportspiele)

Um an der Verlosung teilnehmen zu können,
müßt Ihr folgende Aufgabe bewältigen:

Nennt 2 männliche deutsche Formel-1-Profis!

Die Antworten und Euren Absender vermerkt Ihr auf dem Coupon.
Den schneidet Ihr aus, klebt ihn auf eine Postkarte und schickt diese
bis zum 13. April (Einsendeschluß, Datum des Poststempels) an

TOTAL! • Sega Sports
Heilwigstr. 39 • D-20249 Hamburg
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

*SEGA und TOTAL!
wünschen Euch
viel Glück!*



SUPER NES

BATMAN & ROBIN

Tips & Paßwörter

Bürger von Gotham City, haltet aus! Dank TOTAL! werdet Ihr bei 'Batman & Robin' ein gutes Stück Lebensqualität dazugewinnen.

In Level 7 werden Euch drei Fragen gestellt:

Antwort 1: Zick-Zack-Linie, Bogen-Linie, senkrechte Linie

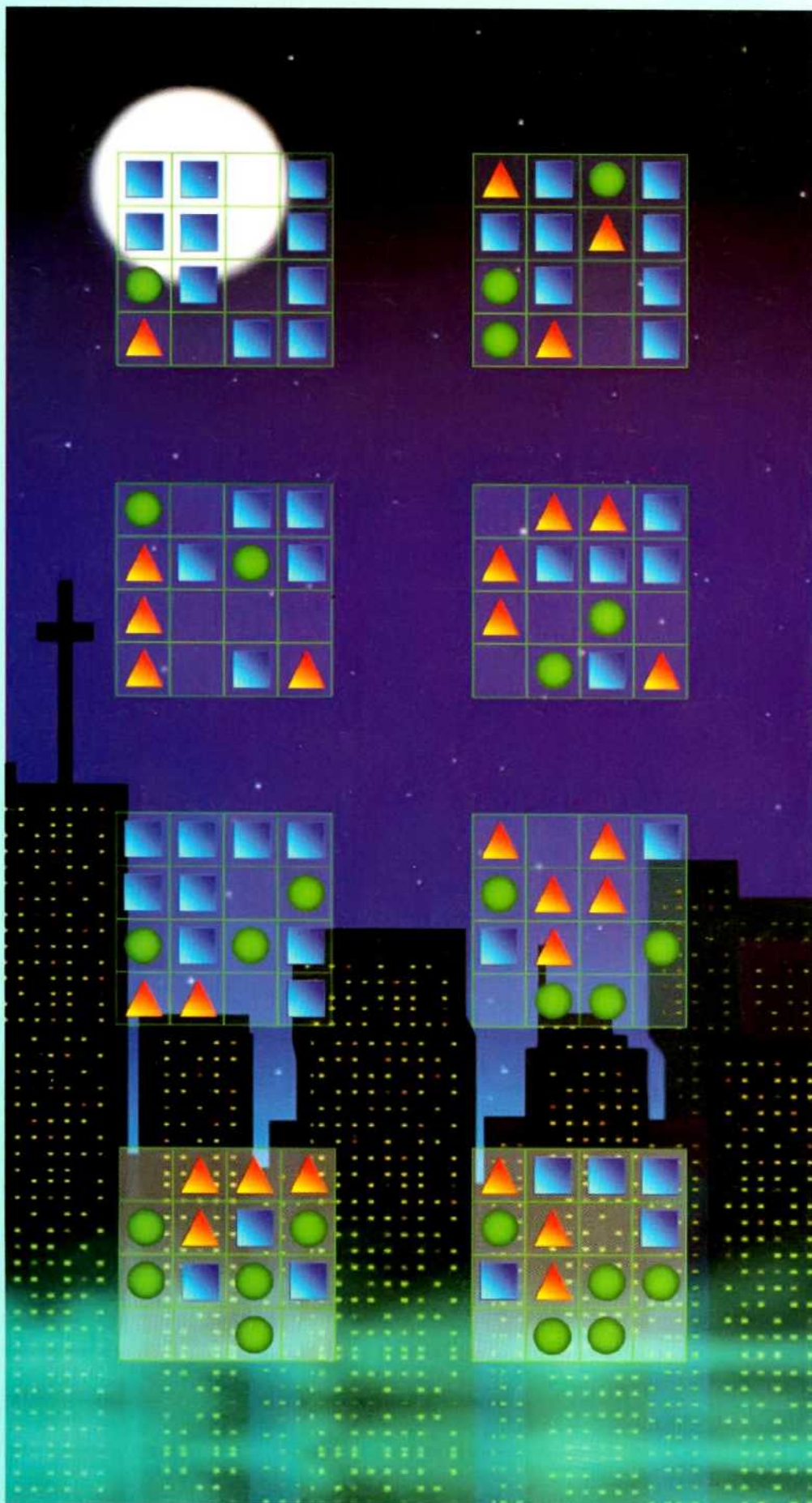
Antwort 2: A Key, C Key, D Key



Antwort 3: H. B.

Wenn Ihr aber gar nicht erst bis zum siebten Level kommt, dann greift doch einfach auf folgende Paßwörter zurück!

Sven Stelter, Bargtheide



NES

STARTROPICS

Tip

Viele NES-Spieler haben es schon aufgegeben, dieses Spiel durchzuspielen.

Der Grund: In Chapter 4 wedet

Ihr vom Navigations-Computer aufgefordert, einen Zahlencode einzugeben.

Wenn Ihr noch nicht wißt, wie dieser lautet – hier kommt die Lösung: 747 (da kommt doch nun wirklich jeder drauf!)

Axel Sehring, Göttingen

TIPS & G



Auch der Fledermausmann muß hin und wieder auf ein paar Paßwörter zurückgreifen. Dann müßt Ihr auch keine Skrupel haben!

Level 2: HI KIDS

Level 3: MCBAIN

Level 4: MILHOUSE

Level 5: CMBURNS

Level 6: PRINCESS

Stefan Lockart, Zürich (CH)

GAME BOY

BATTLE PING PONG

Paßwörter

Wenn Ihr im Umgang mit Ball und Schläger Probleme habt, werdet Ihr folgende Paßwörter wohl mit Kußhand begrüßen:

Level	Land	Paßwort
2	Korea	7822
3	Kanada	6524
4	Japan	1604
5	GUS	0781
6	USA	5802
7	Schweden	8731
8	China	0511

Manuel Eckl, Teunz

KRUSTY'S FUN HOUSE

Paßwörter

Damit der arme Krusty wieder ein fröhliches Clown-Dasein führen kann, bieten wir Euch sämtliche Paßwörter des Lemming-Verschnitts.

MEGA MAN 2

Paßwörter

Gepriesen seien die Paßwörter. Ohne sie wäre 'Mega Man 2' wohl kaum durchzuspielen. Der einzige Haken an diesen kleinen Helfern ist: Man muß sie sich mühsam erarbeiten – es sei denn, TOTAL! bietet Abhilfe!

Level 2:

A1, A3, B3, C3, D2, D4

Level 3:

A1, A3, B3, C3, D1, D2, D4

Level 4: A2, A3, B1, B3, C3, D1, D2, D4

Level 5: A2, A3, B1, B4, C3, D1, D2, D4

Level 6: A2, A3, B1, B4, C1, C2, D1, D4

Level 7: A2, A3, B1, B4, C1, C2, C3, D1

Level 8: A2, A3, B1, B2, B3, C2, C3, C4, D2, D3

Level 9: A2, B1, B2, B4, C2, C3, C4, D2, D3

Manuel Eckl, Teunz

TRICKS

Shorties

KIRBY'S DREAMLAND

Optionsmenü

Nintendos Knuddelheld Kirby ist ein Träumer – doch auch im Land der Träume kann ein zusätzliches Optionsmenü nicht schaden. Drückt im Titelbild einfach unten, Select und B gleichzeitig. Et voilà, schon erscheint ein nettes Zusatzmenü mit vielen Einstellmöglichkeiten! Das würde selbst Kirby aus seinem Tiefschlaf hauen!

Armin Baier, Gailingen



WARIO BLAST

Paßwörter

4...3...2...1...Boom! Für alle Pyromanen unter Euch liefern wir die Paßwörter zu allen acht Leveln! Sämtliche Paßwörter gelten für Bomberman als Spielfigur. Wenn Ihr lieber Wario als Bombenleger bevorzugt, müßt Ihr die Paßwörter rückwärts eingeben (z.B. wird 4696 zu 6964).

Level	Paßwort
1-1	4696
1-2	7006



1-3	4778	5-2	5010
1-Boß	5141	5-3	2904
		5-Boß	1726
2-1	9185	6-1	3614
2-2	4610	6-2	0610
2-3	2630	6-3	9867
2-Boß	3569	6-Boß	9618
3-1	8401	7-1	1884
3-2	8264	7-2	7702
3-3	0173	7-3	6925
3-Boß	2828	7-Boß	7110
4-1	4152	8-1	5814
4-2	3451	8-2	8136
4-3	4312	8-3	0390
4-Boß	0874	8-Boß	3158
5-1	1909		

Matthias Diel, Straubing

Tel.: 02 51/52 78 54 & 52 55 22

Versand- und
Ladenlokal

Bernd Herfurth

FREAK'S SHOP

Fax: 02 51/52 79 71

An/Verkauf von Gebrauchtspielen
Weselerstr. 54 · 48151 Münster

SUPER-NINTENDO:

AERO THE ACRO BAT 2	US 99,95
ANIMANIACS	109,95
BART'S NIGHTMARE	US 59,95
BIKER MICE FROM MARS	119,95
BILL LAMBEER'S BASKETBALL	US 59,95
BIOMETAL	119,95
BULLS Vs. BLAZERS	119,95
CANNONFODDER	109,95
CHAOS ENGINE	109,95
CLAYFIGHTER 2	119,95
CONGOS CAPER	US 59,95
CONTRA 3	US 59,95
CYBER-SPIN	US 59,95
DARIUS TWIN	US 59,95
DAS DSCHUNGELBUCH	109,95
DIE SCHÖNE UND DAS BIEST	89,95
DONKEY KONG COUNTRY	129,95
DONKEY K. SPIELBERATER	29,95
DRAGON'S LAIR	US 59,95
EARTH DEFENSE FORCE	US 59,95
EARTHWORM & JIM	119,95
EQUINOX	79,95
EXTRA INNINGS	US 59,95
F1-POLE POSITION 2	119,95
FATAL FURY 2	US 119,95
FINAL FANTASY 3	US 139,95
FINAL FIGHT 2	89,95
FLINTSTONES	119,95
FULL THROTTLE RACING	119,95
GRADIUS 3	US 59,95
HEBEREKE POPCOON	119,95
HUMANS	89,95
INTERNATIONAL S. STARS	119,95
SOCCER	119,95
HYPER VOLLEYBALL	99,95
HYPERZONE	US 59,95
ILLUSION OF GAIA	US 129,95
J. MADDEN FOOTBALL '95	109,95
KICK OFF 3	119,95
KING OF DRAGON	99,95
KNIGHTS OF THE ROUND	104,95
KÖNIG DER LÖWEN	119,95
LAMBORGHINI CHALLENGE	US 59,95
LORD OF THE RINGS	US 109,95
MEGA MAN X	109,95
MEGA MAN X 2	US 129,95
M. JORDON CHAOS ADV.	99,95
MIGHT & MAGIC 2	119,95
NBA BASKETBALL	79,95

NBA LIVE '95	119,95
NBA JAM	99,95
NBA JAM TOURNAMENT	119,95
NHL '95 (EISHOCKEY)	109,95
OPITUS	US 99,95
PAC IN TIME	119,95
PAC-MAN 2	US 109,95
PAGEMASTER	119,95
PINBALL FANTASIES	99,95
PITFIGHTER	US 59,95
POWER DRIVE	109,95
POWER MOVES	US 59,95
POWER RANGERS	129,95
ROBOCOP 3	US 59,95
SAMURAI SHOWDOWN	129,95
SECRET OF MANA	109,95
SLAM MASTERS (CATCHEN)	119,95
SOCCER SHOOTOUT	US 129,95
SOULBLAZER (Rollenspiel)	119,95
SPANKY'S QUEST	US 59,95
SPARKSTER	99,95
SPIKE McFANG	US 119,95
STREET RACER	99,95
STREETFIGHTER 2 TURBO	US 89,95
STUNT RACE FX	109,95
S. ADVENTURE ISLAND 2	99,95
SUPER BOMBERMAN 2	109,95
SUPER BOMBERMAN 2	US 99,95
SUPER CONFLICT	109,95
S. GHOULS 'N' GHOSTS	US 59,95
SUPER MARIO ALLSTARS	89,95
SUPER METROID	109,95
SUPER PINBALL	99,95
SUPER PROBOTECTOR	69,95
SUPER R-TYPE	US 59,95
SUPER STREETFIGHTER 2	US 129,95
SYNDICATE	119,95
THE LEGEND OF MYSTICAL NINJA	129,95
TINY TOON WILD 'N'	109,95
WACKY SPORTS	109,95
TOP GEAR 3000	119,95
WANDERERS FROM YS 3	US 89,95
WOLVERINE	109,95
WORDTRIS	US 59,95
WORLD HEROES 2	US 119,95
WORLD LEAGUE SOCCER	US 89,95
XARDION	US 59,95
ZELDA 3	89,95

SUPER NINTENDO ANGEBOTE:

ACTRAISER	69,95
-----------	-------

ACTRAISER 2	89,95
ADDAMS FAMILY	59,95
ADVENTURE OF MIGHTY MAX	49,95
AERO THE AKROBAT	69,95
ARDY LIGHT FOOT	69,95
ART OF FIGHTING	49,95
AXELAY	49,95
BARCLAY SHUT UP & JAM	59,95
BATMAN RETURNS	49,95
BATTLETOADS IN BATTLEMAN.	59,95
BATTLETOADS VS D. DRAGON	59,95
BEST OF THE BEST KARATE	69,95
BLACK HAWK	99,95
BLUES BROTHERS	49,95
B.O.B.	69,95
BRAINIASS	69,95
BRAWL BROTHERS	69,95
BRETT HULL HOCKEY	69,95
BRUTAL (Paws of Fury)	69,95
BUBSY	79,95
CHAMPION WORLD C. SOCCER	49,95
CHESSMASTER	69,95
CHOPFLIFTER 3	99,95
CLAY FIGHTER	69,95
CLAYMATES	49,95
CLIFFHANGER	49,95
COOL SPOT	69,95
CYBERNATOR	49,95
DAFFY DUCK	69,95
DENNIS	59,95
DESERT FIGHTER	59,95
DIE SCHLÜMPFE	99,95
DINO CITY	59,95
DINO DINI'S SOCCER	49,95
DOUBLE DRAGON 5	49,95
DR. FRANKEN	69,95
DRACULA	49,95
DRAGON	89,95
EEK! THE CAT	59,95
EARTH DEFENCE FORCE	59,95
ESPN BASEBALL	49,95
FEVEL, DER MAUSWANDERER	79,95
FIFA SOCCER	89,95
FLASHBACK	59,95
FREEDOM FIGHTER	79,95
FUN & GAMES	49,95
GHOUL PATROL (ZOMBIE 2)	79,95
GODS	59,95
GOOF TROOP	69,95
HOME ALONE 2	59,95
HOOK	59,95

HURRICANES	69,95
INCREDIBLE CRASH DUMMIES	49,95
INCREIBLE HULK, THE	49,95
INDIANA JONES GREATEST ADV.	99,95
INT. TENNIS TOUR	59,95
JAMES BOND JR.	59,95
JAMES POND'S CRAZY SPORTS	69,95
JOE AND MAC	69,95
JURASSIC PARK	59,95
JURASSIC PARK 2	69,95
K.KEEGAN MANAGER	59,95
KICK OFF	59,95
LAGOON	69,95
LAST ACTION HERO	49,95
LEGEND	59,95
LEMMINGS	69,95
LEMMINGS 2	69,95
LETHAL WEAPON	59,95
LORD OF THE RINGS	99,95
MAGIC BOY	69,95
MAGICAL QUEST (M. Mouse)	89,95
MARIO IS MISSING	49,95
MARIO PAINT	79,95
MECHWARRIOR	59,95
MICKEYMANIA	69,95
MICRO MACHINES	69,95
MR. NUTZ	69,95
NBA ALL STAR CHALLENGE	59,95
NIGEL MANSELL WORLD...	89,95
ON THE BALL	49,95
OUTLANDER	69,95
PAC-ATTACK	69,95
PARODIUS	49,95
PGA TOUR GOLF	89,95
PHANLANX	59,95
PIERRE LE CHEF	49,95
PLOTWINGS	49,95
PINBALL DREAMS	79,95
PITFALL	89,95
PLOK	69,95
POP'N TWIN BEE	49,95
PRINCE OF PERSIA	69,95
PUSH OVER	59,95
R-TYPE 3	59,95
RAMNA 1/2	69,95
RASENMÄHERMANN	49,95
RISE OF THE ROBOTS	89,95
ROAD RIOT	69,95
ROAD RUNNER	59,95
ROBOCOP Vs. TERMINATOR	99,95
ROCK 'N ROLL RACING	69,95

RYAN GIGGS (Fussball)	49,95
SENSIBLE SOCCER	69,95
SHAQ FU	69,95
SINK OR SWIM S.O.S.	69,95
SKY BLAZER	69,95
SMASH TENNIS	69,95
SOCCER KID	59,95
SPACE ACE	59,95
SPECTRE	49,95
SPINDIZZY WORLD	59,95
STAR WING	39,95
STRIKER	59,95
SUNSETRIDERS	49,95
SUPER ADVENTURE ISLAND	59,95
SUPER BATTLE TANK	59,95
SUPER BATTLE TANK 2	59,95
SUPER BOMBERMAN	59,95
SUPER CASTLEVANIA IV	49,95
SUPER DOUBLE DRAGON	69,95
SUPER EMPIRE STRIKES BACK	99,95
SUPER GHOULS'N GHOST	49,95
SUPER MARIO KART	69,95
SUPER MORPH	49,95
SUPER OFF ROAD	59,95
SUPER PANG	59,95
SUPER PUTTY	59,95
SUPER R-TYPE	49,95
SUPER RETURN OF THE JEDI	109,95
SUPER SCOPE & 6 SPIELE	69,95
SUPER STAR WARS	69,95
SUPER STRIKE GUNNER	59,95
SUPER TENNIS	49,95
SUPER TURRICAN	59,95
TAZMANIA	49,95
TERMINATOR 2 - A. GAME	59,95
TETRIS & DR. MARIO	89,95
TIME SLIP	49,95
TINY TOON	49,95
TROY AIKMAN FOOTBALL	49,95
TURN & BURN	69,95
TURTLES IV	49,95
UTOPIA	69,95
VIRTUAL BART	89,95
VIRTUAL SOCCER	69,95
VORTEX	79,95
WE'RE BACK	59,95
WHERE IN THE WORLD IS C.S.	59,95
WING COMMANDER	59,95
WING COMMANDER 2	59,95
WOLFENSTEIN	99,95
WORLD CUP STRIKER	59,95

WORLD CUP USA '94	69,95
WORLD HEROES	79,95
WWF RAW	119,95
WWF RAW VIDEOCASSETTE	29,95
YOGI BEAR - CARTOON CAPERS	69,95
YOUNG MERLIN	79,95
X-KALIBRE 2097	59,95
ZOMBIES	49,95
ZOOL	59,95

NEUE SPIELE OHNE VERPACKUNG:

FIFA SOCCER	59,95
S. MARIO ALL STARS	59,95

S-NES ZUBEHÖR:

S-NES KONSOLE (nur über Scart)	166,66
S-NES KONSOLE & FIFA SOCCER & S. MARIO ALL STARS (nur über Scart)	277,77
6 BUTTON PAD	24,95
6 SPIELER ADAPTER	59,95
ADAPTER	39,95
ACTION REPLAY 2	99,95
CONTROL PAD	29,95
GAME SAVER	
(Abspeicherung an einem beliebigen Punkt des Spielstandes & auch als Adapter & Zeitlupe einsetzbar)	89,95
JOYPAD MORTAL KOMAT 2	89,95
CARD S. STREETFIGHTER 2	34,95
SV 334 PRO PAD	29,95
SV 336 PRONEO 1	89,95
SV 337 PRONEO 2	79,95
SV 338 TOP FIGHTER	129,95

GAME BOY:

CHOPFLIFTER 3	39,95
JIMMY CONNERS	39,95
KIRBY'S DREAMLAND	29,95
MICRO MACHINES	39,95
NBA JAM TOURNAMENT	64,95
PANG	39,95
PINBALL FANTASIES	59,95
R-TYPE 2	39,95
SENSIBLE SOCCER	39,95
T 2 - ARCADE GAME	39,95

TIPS

TITEL	ART	AUSG.	SEITE
Actraiser 2	Levelcodes	4/94	58
Aero the Acrobat	Cheat	6/94	61
Aladdin	Levelcodes	2/94	82
Alien 3	Cheat	6/94	60
Alien 3	Levelcodes	8/93	81
Alien vs. Predator	Cheat	11/93	75
Another World	Levelcodes	6/93	92
Axelay	Cheat	6/93	93
Batman Returns	Cheat	7/94	48
Battletoads	Tip	12/93	80
Double Dragon	Cheat	7/94	48
Beavis & Butthead	Paßwörter	3/95	52-53
Blackhawk	Lösung, Teil 1	2/95	60-61
Blackhawk	Lösung, Teil 2	3/95	58-61
Blackhawk	Paßwörter	2/95	57
Bubsy	Levelcodes	9/93	73
Castlevania 4	Tip	6/93	92
Circus Mystery	Paßwörter	2/95	56
Clayfighter	Tip	8/94	64,65
Clayfighter	Tip	12/94	73-74
Cool Spot	Cheat	1/94	78
Cool Spot	Cheat	2/94	84
Cybernator	Lösung	11/93	76
Cybernator	Tip	10/93	82
Darius Twins	Cheat	7/93	88
Das Dschungelbuch	Cheat	12/94	75
Dead Dance	Cheat	1/94	78
Dead Dance	Levelcodes	11/93	72
Der König der Löwen	Cheat	3/95	52
Der König der Löwen	Tips	3/95	56-57
Die Schlümpfe	Levelcodes	9/94	59,60
Die Schöne und das Biest	Cheat	1/95	64
Dino City	Levelcodes	7/94	49
Donkey Kong Country	Tips	1/95	64
Double Dragon 5	Tip	12/94	72
Fatal Fury 2	Cheat	7/94	49
FIFA Soccer	Cheat	8/94	64
Final Fantasy 2	Tip	4/94	59
Flashback	Lösung, Teil 1	2/94	45
Flashback	Lösung, Teil 2	3/94	41
Flashback	Levelcodes	2/94	82
Ghouls and Ghosts	Tip	12/93	78
Gods	Paßwörter	7/94	49
Goof Troop	Levelcodes	1/94	78
Gradius 3	Cheat	7/93	96
Indiana Jones - G. Adv.	Paßwörter	3/95	54
James Bond jr.	Levelcodes	9/93	79
Jim Power	Cheat	7/94	49
John Madden Football 93	Levelcode	6/93	93
Jurassic Park 2	Cheat	3/95	52
King Arthur's World	Paßwörter	3/95	53
King of Dragons	Cheat	9/94	59
Krusty's Super Fun House	Levelcodes	11/93	72
Lamborghini Challenge	Cheat	6/94	61
Lamborghini Challenge	Levelcodes	2/94	82
Lawnmower Man	Cheat	5/94	55
Lemmings	Cheat	6/94	60
Lemmings	Levelcodes	8/94	65
Lemmings	Levelcodes, Xtra	7/94	49
Lufia & T. Fortress of Doom	Tip	8/94	65,66
Magic Boy	Levelcodes	12/94	73
Mario - The Lost Levels	Lösung, Teil 1	6/94	68
Mario - The Lost Levels	Lösung, Teil 2	7/94	54-69
Marios Time Machine	Levelcodes	9/94	60
Maximum Carnage	Cheat	12/94	74
Mechwarrior	Cheat	1/94	78
Mega Man X	Cheat	7/94	48

Mega Man X	Lösung	6/94	50
Mega Man X	Paßwörter	10/94	62
Mega Man X	Paßwörter	2/95	57
Mega Man X	Tip	6/94	63
Mega Man X	Tip	9/94	58
Mega-La-Mania	Tip	4/94	58
Metal Marines	Levelcodes	6/94	61
Mickey Mania	Komplettlösung	3/95	64-65
Might and Magic 2	Tip	8/94	64
Might and Magic 2	Tips	12/94	75-76
Mystic Quest Legend	Tip	5/94	55
Mystic Quest Legend	Tips	1/95	64
Mystical Ninja	Levelcodes	7/94	48
N. Mansells's World Ch.	Tip	11/93	72
NBA Jam	Levelcodes	5/94	54
On the Ball	Paßwörter	11/94	62
Paladin's Quest	Tip	8/94	63
Parodius	Cheat	9/93	79
Pirates of Dark Water	Tip	11/94	61
Plok	Tip	1/95	64
Pocky & Rocky	Cheat	7/94	49
Pop 'n' Twinbee	Cheat	12/93	80
Populous	Cheat	4/94	60
Populous	Levelcodes	10/93	83
Populous 2	Codes 1-17	9/94	58,59
Power Rangers	Paßwörter	12/94	72
Prince of Persia	Cheat	9/93	94
Prince of Persia	Levelcodes	1/94	79
Push Over	Levelcodes	12/93	79
Rainbow Bell Adventures	Cheats/Paßw.	10/94	60
Royal Rumble	Tip	12/94	75
Secret of Mana	Lösung, Teil 1	3/94	70
Secret of Mana	Lösung, Teil 2	4/94	68
Shadowrun	Lösung	2/94	87
Shadowrun	Tip	5/94	55
Sim Ant	Tip	9/94	59
Sim City	Cheat	6/93	97
SMA-Lost Levels	Tip	8/94	62
SMAS - Mario 3 Battle G.	Cheat	11/94	62
Sparkster	Paßwörter	2/95	57
Spindizzy Worlds	Cheat	12/93	79
Star Trek - TNG.	Paßwörter	10/94	62-63
Super Return of the Jedi	Levelcodes	2/95	56
Star Wing	Cheat	10/93	83
Star Wing	Tip Geheimw.	6/93	92
Street Fighter 2	Kurs, Teil 1	1/95	66-68
Street Fighter 2	Kurs, Teil 2	2/95	62-66
Street Fighter 2	Kurs, Teil 3	3/95	62-63
Street Fighter 2 Turbo	Cheat	11/93	73
Street Fighter 2 Turbo	Tip	10/93	840
Striker	Paßwörter	3/95	52
Stunt Race FX	Tip	11/94	61
Super Adventure Island	Cheat	9/93	73
Super Air Diver	Cheat	2/94	82
Super Battletank 2	Levelcodes	12/94	72
Super Bomberman	Levelcodes	10/93	83
Super Bomberman	Levelcodes	11/94	60
Super Bomberman 2	Cheat	3/95	52
Super Bomberman 2	Levelcodes	8/94	65
Super Bomberman 2	Tip	12/94	76-77
Super Buster Bros.	Paßwörter	7/93	88
Super Empire Strikes Back	Cheat	4/94	59
Super Empire Strikes Back	Levelcodes	2/94	84
Super Empire Strikes Back	Lv.-Codes(hard)	7/94	49
Super Empire Strikes Back	Tip	4/94	60
Super Ghouls 'n Ghosts	Cheat	1/94	78

Super Mario Bros. 2	Tip	9/94	59
Super Mario Kart	Tips	6/93	93
Super Mario Kart	Tips	3/95	66-67
Super Mario World	Karten	9/93	74
Super Mario World	Tip	6/94	64
Super Mario World	Tip	11/94	61
Super Pang	Cheat	10/94	60
Super Pang	Cheat	12/94	73
Super Probotector	Cheat	10/93	82
Super Probotector	Cheat	10/94	59
Super Probotector	Tip	12/93	78
Super Probotector	Tip	12/94	73
Super Soccer	Tip	10/94	59
Super Star Wars	Cheat	11/93	73
Super Star Wars	Lösung	11/93	79
Super Empire strikes back	Cheat	2/95	57
Super Street Fighter 2	Tip	11/94	60-61
Super Strike Eagle	Levelcodes	8/93	81
Super Tennis	Cheat	7/94	48
Super Turrican	Cheat	2/95	57
Super Turrican	Karten, Teil 1	4/94	62
Super Turrican	Karten, Teil 2	5/94	64
T2 - The Arcade Game	Cheat	11/94	62
Taz Mania	Cheat	9/94	59
The 7th Saga	Lösung	1/94	80
The Addams Family	Paßwörter	10/94	59
The Chaos Engine	Paßwörter	12/94	74-75
The Lost Vikings	Cheat	10/93	82
The Lost Vikings	Levelcodes	8/93	81
The Trodders	Paßwörter	3/95	52
Tiny Toon Adventures	Cheat	6/94	62
Tiny Toon Adventures	Levelcodes	9/93	73
Tom und Jerry	Cheat	7/94	51
Top Gear	Levelcode	6/93	93
Top Gear 2	Cheat	8/94	62,63
Turtles Tournament Fighter	Cheat	5/94	55
Ultima - The False Prophet	Tips + ARPs	1/95	62-63
Utopia	Tip	10/94	62
Virtual Soccer	Paßwörter	10/94	60
Wayne's World	Cheat	10/93	82
Wing Commander	Cheat	9/93	79
Wing Commander	Levelcodes	2/94	82
Wizardry 5	Tip	6/94	61
World Cup Striker	Tip	12/94	72
WWF Royal Rumble	Tip	4/94	60
Yogi Bear	Tip	11/94	62
Yoshi's Cookie	Tip	4/94	60
Young Merlin	Lösung, Teil 1	5/94	58
Young Merlin	Lösung, Teil 2	6/94	80
Young Merlin	Levelcodes	5/94	56
Zelda - A Link to the Past	Lösung, Teil 1	6/93	98
Zelda - A Link to the Past	Lösung, Teil 2	7/93	90
Zelda - A Link to the Past	Lösung, Teil 3	8/93	86
Zelda - A Link to the Past	Lösung, Teil 4	9/93	84
Zombies	Levelcodes	1/94	78
Zool	Tip	4/94	59

NES

TITEL	ART	AUSG.	SEITE
A Boy and his Blob	Tip	8/94	68
Adventure Island	Cheat	3/95	54
Adventures of Lolo 1	Paßwörter	1/95	65
Adventures of Lolo 2	Paßwörter	1/95	65
Batman - Return o. t. Joker	Levelcodes	8/94	66
Battle of Olympus	Paßwörter	11/94	63
Boulder Dash	Levelcodes	8/94	66
Bucky O'Hare	Levelcodes	7/93	96
Burai Fighter	Cheat	6/94	62
Castlevania 3	Cheat	6/93	97
Cobra Triangle	Paßwörter	11/94	62
Die Schlümpfe	Paßwörter	3/95	54
Double Dragon 3	Cheat	11/93	73
Dynablaster	Paßwörter	9/93	73
Fantastic Adv. of Dizzy	Komplettlösung	9/93	80
Faxanadu	Komplettlösung	7/93	84
Faxanadu	Tip	9/93	79
Gargoyle's Quest	Levelcodes	5/94	56
Godzilla	Paßwörter	8/94	68
Goonies 2	Paßwörter	8/94	68
Isolated Warrior	Levelcodes	8/94	68
Isolated Warrior	Paßwörter	3/95	54
Jacky Chan's Act. Kung Fu	Cheat	8/94	67
Kickle Cubicle	Cheat	8/94	68,69

Kid Icarus	Tip	11/93	75
Lemmings	Levelcodes	7/94	51
Lifeforce	Cheat	8/93	91
Mega Man 2	Paßwörter	8/94	67
Mega Man 3	Cheat	10/94	60-61
Mega Man 3	Komplettlösung	12/93	86
Mega Man 4	Paßwörter	10/94	61
Mega Man 4	Tip	1/94	78
Metal Gear	Paßwörter	9/94	60
Metroid	Paßwörter	8/94	67
Micro Machines	Tip	7/93	89
Micro Machines	Tip	11/93	73
Mike Tyson's Punch Out	Cheat	8/94	67
Mission Impossible	Levelcodes	9/94	60
Nemesis 1	Cheat	11/94	62
Nintendo World Cup	Paßwörter	9/94	60
Probotector	Komplettlösung	6/93	94
Probotector 2	Cheat	8/93	81
Probotector 2	Komplettlösung	11/93	86
Rad Racer	Cheat	9/94	60
Rad Racer	Cheat	2/95	57
Rainbow Islands	Cheat	9/94	60
Robin Hood	Paßwörter	7/93	88

Silver Surfer	Paßwörter	8/94	67
Snake Rattle'n'Roll	Tips	2/95	57
Snake Rattle'n'Roll	Tip	12/93	78
Solar Jetman	Paßwörter	7/93	96
Solstice	Cheat	11/93	72
Star Trek	Paßwörter	1/95	65
Star Wars	Tip	8/94	67,68
Super Mario Bros. 2	Tip, Levelwarp	6/93	92
Teenage Mutant Hero T. 2	Cheat	9/94	60
Tetris	Tip	9/93	79
The Adv. of Bayou Billy	Tip	8/94	68
The Adventures of Lolo 2	Paßwörter	8/94	68
The Guardian Legend	Paßwörter	11/94	63
The Hunt For Red Oktober	Cheat	8/94	68
The New Zealand Story	Tip	9/94	60
The Simpsons	Tip	8/94	67
Tiny Toons	Tip	10/93	82
Tom & Jerry	Cheat	8/93	81
Treasure Island Dizzy	Komplettlösung	1/94	49
Turtles	Cheat	2/95	58
Turtles 2	Cheat	2/95	58
Turtles 2	Levelanwahl	8/93	81
Turtles 3	Cheat	2/94	84
Ultimate Air Combat	Levelcodes	7/93	89
Vigilante	Cheat	11/94	63

T & T R I C K S

AUF EINEN BLICK!

Ihr habt Euch ein Spiel gekauft und wartet seit Monaten vergeblich darauf, daß wir Euch mit den dazugehörigen Tips versorgen? Dann solltet Ihr mal einen Blick auf unsere T&T-Übersicht werfen: Hier bekommt Ihr den totalen Überblick, welche Tips & Tricks in TOTAL! bereits abgedruckt wurden.

TITEL	ART	AUSG.	SEITE
Adventure Island	Cheat	10/94	62
Alfred Chicken	Karten	10/93	86
Alfred Chicken	Karten	11/93	84
Alien 3	Lösung	8/93	82
Alien 3	Tip	10/93	82
Bart & The Beanstalk	Cheat	6/94	63
Battlelords	Cheat	10/93	82
Blaster Master jr.	Cheat	7/94	52
Bubble Bobble Part 2	Paßwörter	2/95	58
Bugs Bunny	Levelcodes	9/94	60,61
Burai Fighter	Paßwörter	10/94	63
Burger Time Deluxe	Levelcodes	6/93	97
Castle Quest	Levelcodes	4/94	60
Castle Quest	Tip	3/94	69
Castlevania 2	Paßwörter	10/94	61
Choplifter 2	Paßwörter	10/94	61
Daffy Duck	Paßwörter	3/95	54
Dr. Franken	Levelanwahl	7/93	88
Dr. Franken 2	Tip	1/94	78
Dynablaster	Paßwörter	10/94	61-62
Dynablaster	Paßwörter	1/95	65

GAME BOY

Dynablaster	Paßwörter	3/95	54
Escape f. Camp Deadly	Tip	10/93	82
Faceball 2000	Tip	7/93	88
Final Fantasy Legend 2	Tip	8/94	69
Fortified Zone	Levelcodes	7/94	52
Fortress of Fear	Tip	11/93	75
Garfield	Levelcodes	12/93	79
Gargoyle's Quest	Paßwörter	10/94	61
Gargoyles Quest	Paßwörter	2/95	59
Jagd auf Roter Oktober	Cheat	7/94	51
Jurassic Park	Cheat	8/94	69
Jurassic Park	Cheat	10/94	63
Kid Dracula	Levelcodes	9/93	78
Kid Icarus	Karten	9/94	61
Kirby's Dreamland	Tip	9/93	73
Kirby's Pinball Land	Cheat	6/94	62
Kirby's Pinball Land	Tip	5/94	56
Looney Tunes	Tip	9/93	94
Mario Land 2	Tip	7/94	52
Mickey Mouse	Cheat	11/93	73

Mickey Mouse	Paßwörter	10/94	63
Mysterium	Tip	6/93	93
Mystic Quest	Tip	8/94	69
Mystic Quest	Lösung, Teil 1	9/94	64-69
Mystic Quest	Lösung, Teil 2	10/94	64-69
Mystic Quest	Lösung, Teil 3	11/94	64-70
N. Mansell's World Ch.	Paßwörter	10/94	62
Parodius	Cheat	10/94	62
Parodius	Cheat	10/94	63
Pop Up	Paßwörter	2/95	58
Power Mission	Paßwörter	10/94	63
Prince of Persia	Levelcodes	12/93	80
Probotector	Cheat	10/94	61
Probotector	Komplettlösung	7/93	94
Probotector 2	Paßwörter	12/94	77
Pugsley's Scavenger Hunt	Levelcodes	4/94	60
Q*Bert	Cheat	7/94	52
R-Type	Cheat	7/94	52
Robocop 2	Cheat	8/93	81
Rocketeer	Levelcodes	7/94	52
Samurai Shodown	Tips	3/95	54-55
Shadow Warriors	Tip	2/94	84
Speedball 2	Paßwörter / Tip	9/94	60
Speedy Gonzales	Levelcodes	1/94	78
Speedy Gonzales	Paßwörter	3/95	54
Star Trek	Levelcodes	4/94	60
Star Trek	Paßwörter	6/94	62
Super Game Boy	Tip	11/94	63
Super Mario Land 2	Komplettlösung	6/93	88
Tetris	Tip	11/93	72
The Battle of Olympus	Komplettlösung	12/93	81
The Humans	Levelcodes	6/93	97
Tiny Toon Adventures	Levelcodes	11/93	72
Tiny Toon Adv. 2	Tip	2/94	84
Tiny Toon Adv. 2	Cheat	8/94	69
Tom & Jerry	Levelcodes	9/93	94
Turtles 3	Cheat	10/94	62
Turtles 3	Levelcodes	6/94	63
Turtles 3	Paßwörter	2/95	58-59
Wario Land	Tip	12/94	77
Wario Land	Tip	2/95	58
Zelda 4 - Link's Awakening	Komplettlösung	2/94	76
Zelda 4 - Link's Awakening	Tip	4/94	60
Zelda 4 - Link's Awakening	Tip	6/94	62
Zelda 4 - Link's Awakening	Tip	7/94	51
Zelda 4 - Link's Awakening	Tips	2/95	59
Zen - Intergalactic Ninja	Paßwörter	10/94	63

TOTAL! BESTELL-COUPON TOTAL!



1/95 · DM 6,-



12/94 · DM 6,-



11/94 · DM 6,-



10/94 · DM 6,-



9/94 · DM 6,-



8/94 · DM 6,-



7/94 · DM 6,-



6/94 · DM 6,-



5/94 · DM 6,-



4/94 · DM 6,-



3/94 · DM 6,-



2/94 · DM 6,-



1/94 · DM 6,-



12/93 · DM 6,-



11/93 · DM 6,-



10/93 · DM 6,-

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

Name (Bitte in DRUCKBUCHSTABEN schreiben)

Straße

PLZ/Ort

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

Garantie: Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich widerrufen kann. Zur 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.

☐ MARIO BAND 1 • 9,80
☐ TIPS&TRICKS 1/94 • 6,-
☐ TIPS&TRICKS 2/94 • 6,-

Datum, Unterschrift

Achtung! Bitte vergesst die Versandkosten nicht! Keine Nachnahme möglich!

☐ per Eurocheck zur Verrechnung (Kartennummer nicht vergessen!)

Bitte keine Überweisung!



9/93 · DM 6,-



8/93 · DM 6,-



7/93 · DM 6,-

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

GRUNDLAGEN TRAINING



TERMINOLOGY

→ : Drück' den Stick gerade in Richtung des Gegners.

← : Drück' den Stick gerade vom Gegner weg.

Stehen: Dein Charakter ist in aufrechter (stehender) Position.

Nahe stehen: Dein Charakter steht so nahe am Gegner, daß sich die Sprites überlappen.

Knien: Durch Drücken von  kniet sich Dein Charakter hin.

Nahe knien: Dein Charakter kniet so nahe am Gegner, daß sich die Sprites überlappen.

Hochspringen: Durch Drücken von  springt Dein Charakter hoch.

Anspringen: Durch Drücken von  springst Du in Richtung des Gegners.

„Chargen“: Drücke den Stick für 2 Sek. in die angegebene Richtung.

Große Charaktere: Sagat, Balrog, Zangief, Dee Jay und T. Hawk. Wegen Ihrer Größe funktionieren einige Combos nur bei diesen Charakteren.

Kleine Charaktere: alle anderen Charaktere.

Dicke Charaktere: Honda, Zangief und T. Hawk. Wegen Ihrer Masse funktionieren einige Combos nur bei diesen Jungs.

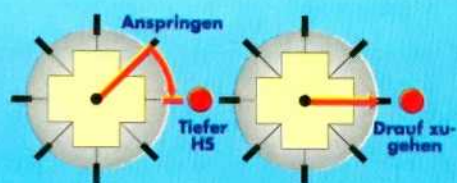
Dünne Charaktere: alle anderen.

TIPS & STREETFIGHTER 2 -

Im Gegensatz zu den anderen beiden Charakteren Ryu und Guile wechselt Chun Li in jeder Street-Fighter-Version ihre Special Moves. In Turbo und der SCE hatte sie noch Charge-Special-Moves und Controller-Special-Moves. In der Super-Version wird Ihr Feuerball auch mit einer Charge-Bewegung ausgelöst. Leider müssen wir uns auf eine Möglichkeit beschränken und entscheiden uns aus Aktualitätsgründen für die Super-Version von Street Fighter II.

COMBOS Three-Hit Flip Kick-Combo

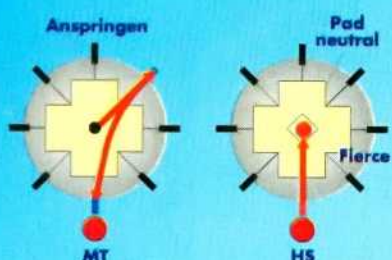
Zu Beginn haben wir hier eine sehr simple Combo mit der Du schon mal üben kannst.



Spring' den Gegner mit einem tiefen HS an und halte weiter . Wenn der Treffer tief genug war, zuckt der Kopf des Gegners zurück. Halte dann weiter  und mache sofort, wenn Du landest, den MT.

Triple-Hit-Combo

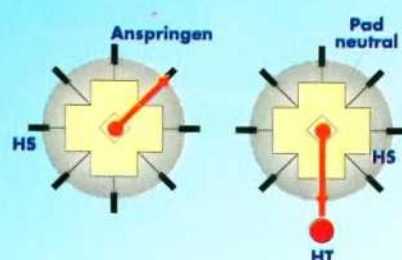
Nach nur zwei „Arbeitsschritten“ bei der ersten Combo machen wir jetzt noch einen dritten dazu.



Spring' den Gegner mit einem extrem tiefen HS an und mach' sofort, wenn Du gelandet bist, einen knienden MT. Nun laß den Controller los und schieb' noch einen stehenden HS hinterher. Diese Combo muß in einem gleichmäßigen Rhythmus angebracht werden. Wenn Du 1-2-3 mitzählst, findest Du schneller den richtigen Takt.

Tripping-Triple-Hit -Combo

Diese Dreier-Combo ist sehr nett, da der Gegner nach dem dritten Treffer automatisch hinfällt.



Jetzt wirst Du sehen, ob Du einen tief gesprungenen HS einen stehenden MS und einen knienden HT zu einer Combo zusammenzaubern kannst.

TRICKS

KURS teil 4

FALSCH

So sollte man keine Drei-Treffer-Combo anbringen.



Wenn Du deine Attacks nicht gut abtimest oder wenn der erste Treffer nicht tief genug war, dann kann der Gegner blocken, und das will ja schließlich keiner!

Lightning Leg Combo

Die zweite Art von Chun Lis Combos, die Du lernen solltest, braucht Ihr Lightning Leg (den schnellen Fuß).



Spring' Deinen Gegner mit einem tiefen MT an und drück' so schnell wie möglich den MT-Knopf weiter. Wenn Du landest, wird Chuns Bein den Rest erledigen.

Lightning Leg

Irgendeinen Trittknopf schnell und oft drücken

Erfreulicherweise kannst Du das Lightning Leg jederzeit machen, egal in welcher Position der Controller ist. Du mußt nur einen Trittknopf triggern. Mit dem LT geht es zwar am einfachsten, aber es funktioniert mit allen Trittknöpfen. Am besten ist es, wenn Du alle drei Knöpfe zusammen triggertest.

Damit Chun ihr Lightning Leg machen kann, muß es erst durch ein paar Knopfdrucke 'aufgewärmt' werden. Du kannst aber jederzeit mit dem Triggern anfangen, dann tritt Chun zu, sobald sie die Gelegenheit dazu hat.

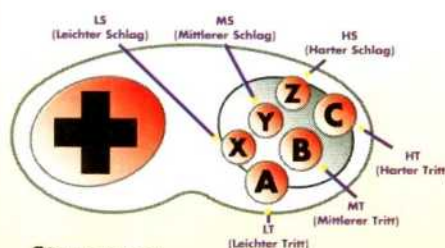
Lightning Leg aus dem Sprung



Wenn Du schon in der Luft mit dem Triggern anfängst, macht Chun ihr Lightning Leg sofort nach dem Landen.

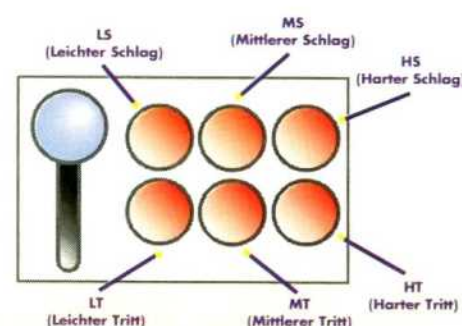
STEUERUNG UND BUTTONS

Du kannst Super Street Fighter II (und auch alle anderen SF-Teile) sowohl mit einem Board als auch mit dem Pad spielen.



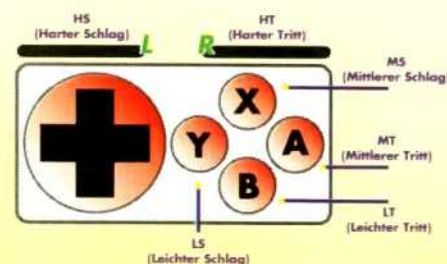
Steuerung

Du mußt immer daran denken, daß der Controller Dein Charakter ist und umgekehrt. Du machst die Bewegung, und der Charakter führt sie aus. Dein Ziel ist es, die perfekte Beherrschung der Steuerung für jeden Charakter zu lernen.



Attack Buttons

Es gibt sechs verschiedene Attack-Buttons, drei für Schläge (LS, MS, HS) und drei für Tritte (LT, MT, HT).



Das war es nun, unser vierteiliges Street-Fighter-II-Grundlagentraining. Wir hoffen natürlich, daß Ihr viel Nutzen daraus ziehen konntet und es Euch gefallen hat. Sollte dies der Fall sein und Ihr wünscht Euch noch mehr Tips & Tricks zu Capcoms Superhit, oder Ihr habt deutlich die Nase voll, dann schreibt uns! Jede Stimme wird gezählt. Sollte die Mehrheit der TOTAL!-Leser für eine Fortsetzung sein, so geht's schon in einer der kommenden Ausgaben mit hilfreichen Kniffen weiter. Schickt einfach eine Karte oder einen Brief mit Eurer Meinung an:

TOTAL! Leserpost, Heilwigstr. 39,
D-20249 Hamburg



Lightning Leg aus einem K.O.



Auch wenn Du hingefallen bist, kannst Du schon Dein Lightning Leg vorbereiten, damit Du sofort lostreten kannst, wenn Chun wieder aufsteht



Wenn Jim gewußt hätte, was da noch so alles auf ihn zukommt, so hätte er vielleicht doch besser den Kampfanzug liegenlassen. Aber jetzt ist es zu spät, und unser sympathischer Wurm steckt bis zum Hals im Ärger. Damit er da möglichst schnell wieder herauskommt, versorgen wir Euch in unserer „Earthworm Jim“-Komplettlösung mit vielen hilfreichen Karten und noch mehr nützlichen Tips. Hier ist die erste Ladung, wir wünschen Euch viel Spaß und viel Erfolg dabei.



NEW JUNK CITY

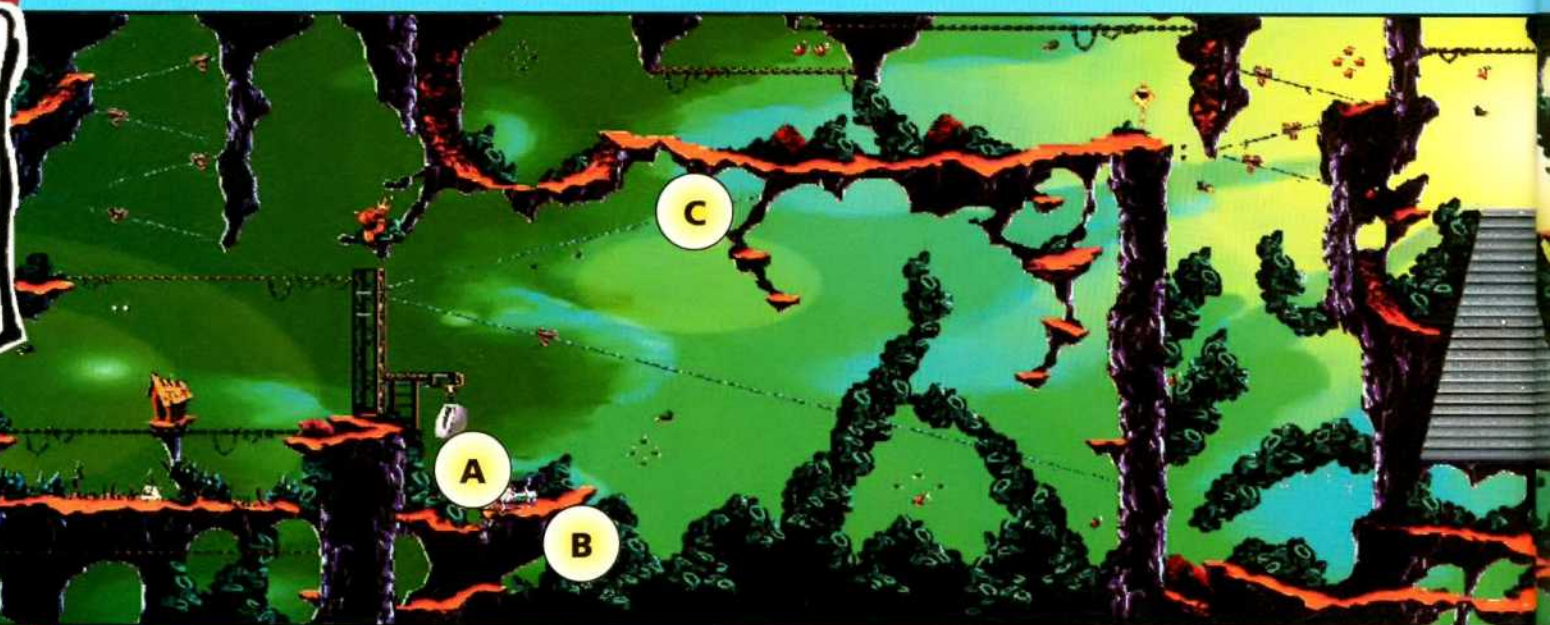
Das Abenteuer von Jim beginnt in New Junk City. Schon das erste Puzzle bei Punkt (A) erfordert die ganze Intelligenz eines Regenwurms: Ein hängender Kühlschrank und eine Kuh auf einem Katapult, was machen wir da nur? Nun, strengt Eure grauen Zellen ruhig etwas an, denn bevor dieses Rätsel nicht gelöst ist, geht es an dieser Stelle einfach nicht weiter.

Links unten im Level findet sich ein Extraleben, allerdings kommt man nur sehr schwer heran. Der Trick dabei ist, am Durchbruch bei Punkt (B) nach oben zu springen und dann per Helikopter-Trick nach unten zu schweben. Sobald Jims Füße erst einmal durch den Spalt gekommen sind, ist der Rest ein Kinderspiel. Falls Ihr schon



EARTH JIM TIPS &

genug von diesem Level gesehen habt, so könnt Ihr an Punkt (C) eine praktische Abkürzung nehmen, vorausgesetzt, Ihr habt gute Reflexe: Rutscht das Seil hinunter und springt nach links, bevor das Seil zu Ende ist. Peitscht nach dem Elchkopf und arbeitet Euch nach links



oben durch. Dort findet Ihr eine Toilette, die Euch bis kurz vor den ersten Endgegner des Levels spült.

Hinter dem nervigen Förderband könnt Ihr bei Punkt (D)

haufenweise Extras einsacken. Allerdings müßt Ihr dazu erst einmal die gut getarnten Haken

für Eure Schwingereien finden: Zweimal nach links

schwingen, und Ihr findet massenhaft Munition. Wenn Ihr Euch bei (E1) gleich mittels der Elchhörner nach links schwingt, verpaßt Ihr einige Extras. Arbeitet Euch also lieber bis kurz vor Punkt (E2) vor und kehrt erst dann zum Elch zurück, um links unten noch mehr Extras einzusacken. Der Umweg lohnt sich...

Bleibt Ihr bei Punkt (F) im wahrsten Sinne des Wortes hängen? Dann ist es wohl höchste Zeit für die Ausnutzung eines praktischen physikalischen Phänomens: Schießt doch ganz einfach

nach rechts, um nach links zu kommen. (Wohl im Physikunterricht mal wieder gepennt, oder?). Schon bald werdet Ihr auf den ersten Endgegner treffen, den fiesen Tireman.

Dieses Müllmonster ist relativ leicht zu besiegen, wenn Ihr die richtige Taktik anwendet. Ist der werte Herr besiegt, geht es weiter

nach rechts. Unterwegs wird nochmals etwas Energie und Munition nachgefaßt, dann trifft Ihr auch schon auf den zweiten Bösewicht dieses Levels.

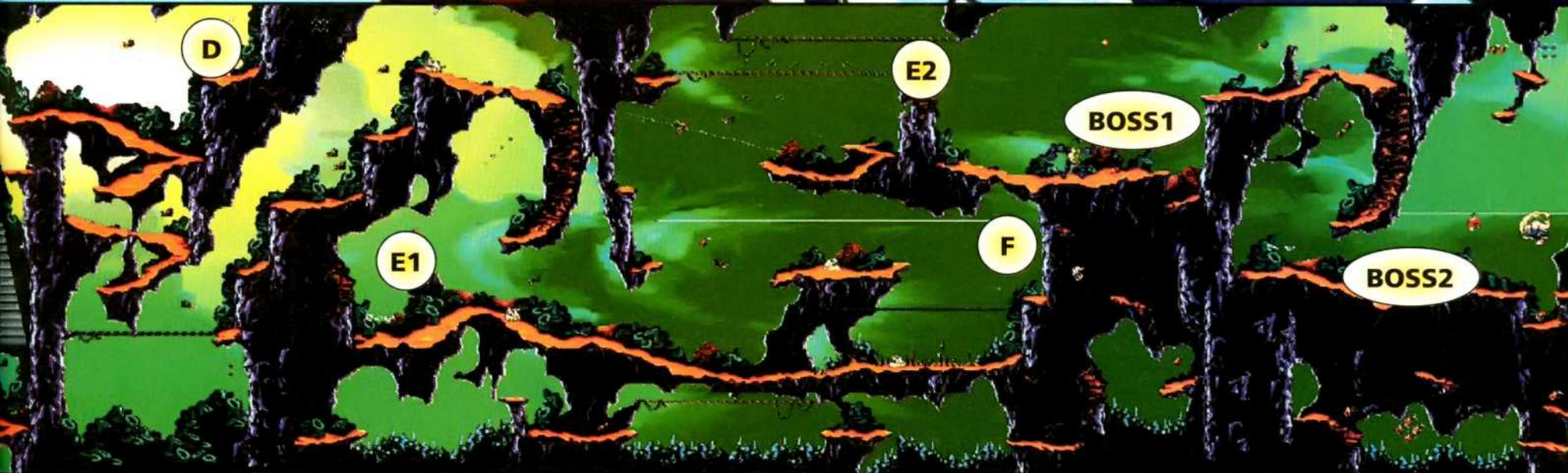
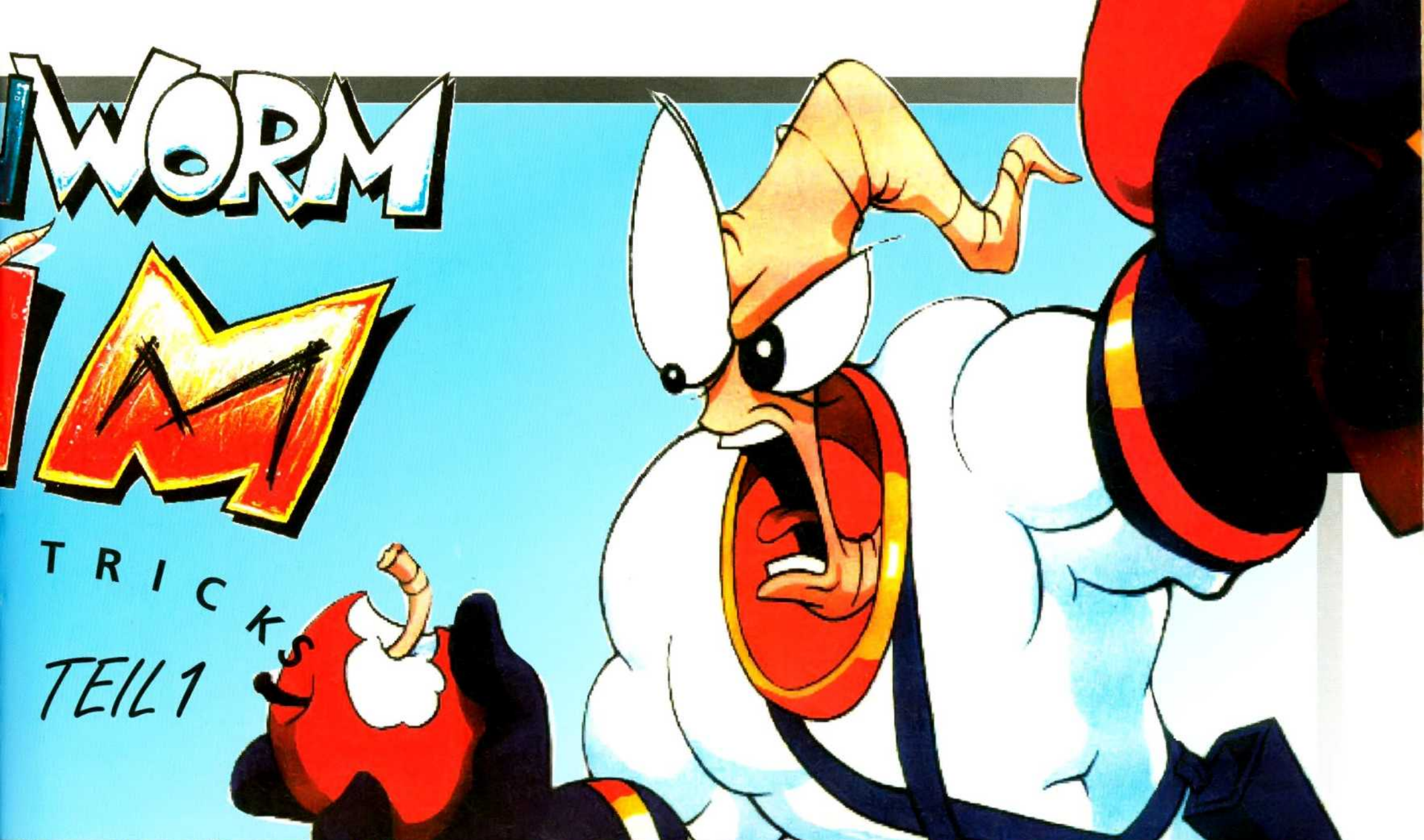
Chuck fühlt sich auf seiner Schaukel recht sicher, aber das Lachen wird ihm sicher



Jim's Tips

Studiert die Karten genau und haltet nach Extraleben Ausschau. Ihr werdet sie mit Sicherheit im Verlauf des Spiels noch brauchen.

Also Augen auf beim Dauerlauf!



EARTHWORM JIM CHUCK

Er ist zwar ein widerlicher Zeitgenosse, aber recht einfach zu schlagen. Die ersten drei Treffer sind ein Kinderspiel, peitscht einfach die Kisten auf die Feder. (Ihr könnt natürlich auch schießen, aber das ist Munitionsverschwendung.) Anschließend spuckt der Herr Fische, Ihr solltet also möglichst unter ihm bleiben. Die

nächsten Angriffe auf Chuck sollten zeitlich genau koordiniert werden. Falls Euch die Energie ausgeht, solltet Ihr mal selbst auf die Feder springen, sofern es die Gegebenheiten erlauben. Mit

etwas Geschick ist Chuck sehr schnell besiegt. (Das ist die gerechte Strafe für Leute, die es lustig finden, Fische auf unschuldige Regenwürmer zu spucken.)



schon noch vergehen. Als nächstes schwingt Ihr Euch auf Eure Rakete und absolviert die 'Andy Asteroid'-Sequenz. Das rasante Rennen solltet Ihr möglichst gewinnen, wenn Ihr Euch nicht anschließend mit dem fiesen Psy Crow persönlich herumprügeln wollt, gleichzeitig könnt Ihr auf der Strecke auch noch eines der wertvollen und heißbegehrten Continues einsammeln. Tja, das war schon der erste Level, wie Ihr seht, ist doch alles ganz einfach. Aber wartet nur ab, die Dinge werden sich noch verschärfen. Aber laßt die Köpfe nicht hängen, schließlich bleiben wir auch in den nächsten Leveln bei Euch und versorgen Euch mit wertvollen Tips und Tricks. Oder wollt Ihr es etwa ganz alleine versuchen???



Eine Mülltonne auf Rädern? Wahrlich ein passender Endgegner für diesen Level. Als erstes verwandelt sich der Fiesling in eine Art Kanone und verschießt Ambosse,



die ganz schön schmerzen können. Anschließend versucht er, Euch zu überrollen, also bearbeitet ihn ordentlich und springt rechtzeitig, wenn der Platz eng wird. Bei Euren Sprüngen solltet Ihr möglichst versuchen, Tireman nicht zu berühren,

da Ihr sonst eine schmerzhaft Erfahrung machen müßt. Mit etwas Geschick ist der Kerl sehr schnell reif für den Schrottplatz, von dem er gekommen ist. Wer sich jetzt vielleicht unterfordert fühlt, der sollte noch etwas Geduld haben, die Bosse werden im Laufe der Zeit noch wesentlich fieser, also bereitet Euch schon darauf vor!



Leider kann sich Jim nur recht kurze Zeit über seinen Erfolg freuen, denn schon bald findet er sich in der Hölle wieder. Was ihn dort wohl so alles an Unannehmlichkeiten erwartet? Wir werden sehen. Erforscht den Level gründlich, Umwege lohnen sich meistens, wenn gleich Ihr dabei Gefahr lauft, Euch öfter mal die Fußsohlen zu verbrennen. (Laser-Ups sind besonders praktisch gegen die fliegenden Höllenhunde.) Die 'Laufjuwelen' erfordern etwas Ge-

schick, logischerweise läuft auf ihnen natürlich entgegen ihrer eigentlichen Drehrichtung, um ein Erfolgserlebnis zu haben. Die seltsamen Speichenräder stehen natürlich nicht nur zur Zierde in der Gegend herum, sondern haben auch einen Zweck: Peitscht man lange genug auf sie ein, so öffnen sich die Tore in der Nachbarschaft. Allerdings sollte man sich etwas beeilen, denn die Dinger bleiben nicht ewig geöffnet. Für die hinterhältigen Anwälte gibt es ein Patentrezept: Zunächst auf den Koffer peitschen, um sie

Jim's Gems

Halte! beim Tauchen Ausschau nach Nachfüllstationen für Euren Luftvorrat. Fliegt flott, aber kontrolliert, denn jede Kollision mit den Felsen bringt Risse in der Glocke. Die Folgen sind wohl abzusehen.

WHAT THE HECK



DOWN THE TUBES



Dieser Unterwasserlevel steckt voller Überraschungen. Von Katzen verprügelt, von Hamstern entführt, welch' Streß!



ihrer Deckung zu berauben, danach noch einige Schüsse auf sie, und sie nerven nicht länger.

Eines der Laufjuwelen führt Euch auch zu einem Zwischenboß, dem eiskalten Schneemann. Ihn zu besiegen ist eigentlich nur Formsache, da man schon relativ früh sieht, wo er



begrüßt. Die herabfallenden Tropfsteine schmerzen zwar, aber mit etwas Geschick könnt Ihr den Schaden minimieren. Vergesst allerdings in all der Hektik nicht, den Restartpunkt mitzunehmen! Etwas weiter oben befindet sich eine Hangelstrecke mit vielen Extras. Allerdings sollte man hier nicht zu voreilig sein und Ausschau nach einigen Schwunghaken halten: Wer sie ausnutzt, kann wirklich alle Extras einsammeln. Rechts oben kommt nach einem Anwalt wohl der schwierigste Sprung in diesem Level: Haltet auf dem Joypad bei diesem doppelten Sprung das Steuerkreuz nach links gedrückt, um auf die andere Seite zu kommen. Von dort ist es nicht mehr weit bis zu Evil-the-Cat, dem Endgegner dieses Levels.



Die erste Begegnung mit Evil ist noch recht harmlos: Zwar seid Ihr ohne Anzug unterwegs, Ihr braucht aber auch nur den Schüssen auszuweichen, der Rest erledigt sich im Laufe der Zeit von alleine. Anschließend müßt Ihr ihm

seine neun Katzenleben Stück für Stück rauben, also immer schön rechtzeitig schießen und dann den Feuerwalzen durch geschicktes Springen ausweichen. Es ist durchaus ohne größere Verluste zu schaffen.

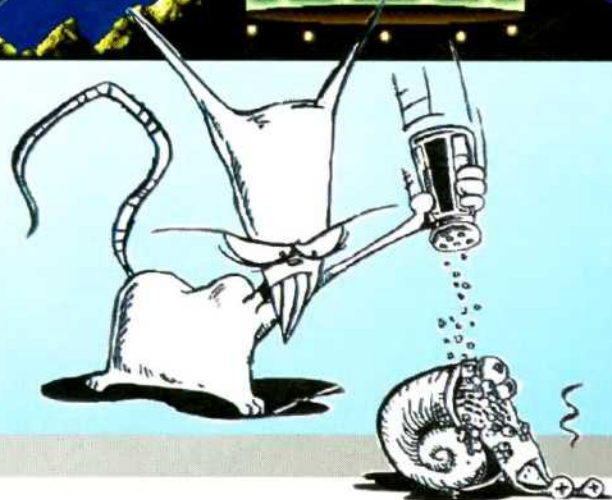


,Down the Tubes' sollte eigentlich kein größeres Problem darstellen. An

den fiesen ,Muskel-Katern' kommt Ihr nur vorbei, wenn Ihr dicht hinter ihnen herlauft und im geeigneten Moment unter die Kuppel springt und Euch nach oben zieht. Um den Hamster zu befreien, müßt Ihr zunächst etwas weiter nach oben und dort den Schalter suchen, auf dem Rücken des Nagers kommt Ihr dann sicher zu Eurem ersten Ausflug in der Taucherglocke zwischen den Punkten E1 und E2. Diese Strecke ist noch relativ



auftauchen wird und sich das Ziel für den nächsten Peitschenhieb schon vormerken kann. Ist der Bösewicht dahingeschmolzen, werdet Ihr wieder zurück auf das eigentliche Spielfeld beamt, um den Rest des Levels zu meistern. Dort erwartet Euch auf halber Strecke schon der spätere Endboß, der Euch mit einer Bombe



einfach, richtig haarig wird dann erst der Tauchgang zwischen G1 und G2. Wer ganz mutig ist, der sollte versuchen, die Extras auf dem Weg einzusammeln. Viel Erfolg dabei! Anschließend macht Ihr noch Bekanntschaft mit einigen brutalen Katzen, aber diese Begegnung läßt sich leider nicht vermeiden. Also schont Euren Energievorrat, und dann Augen zu und durch!

TEIL 2
IN DER NÄCHSTEN
TOTAL!



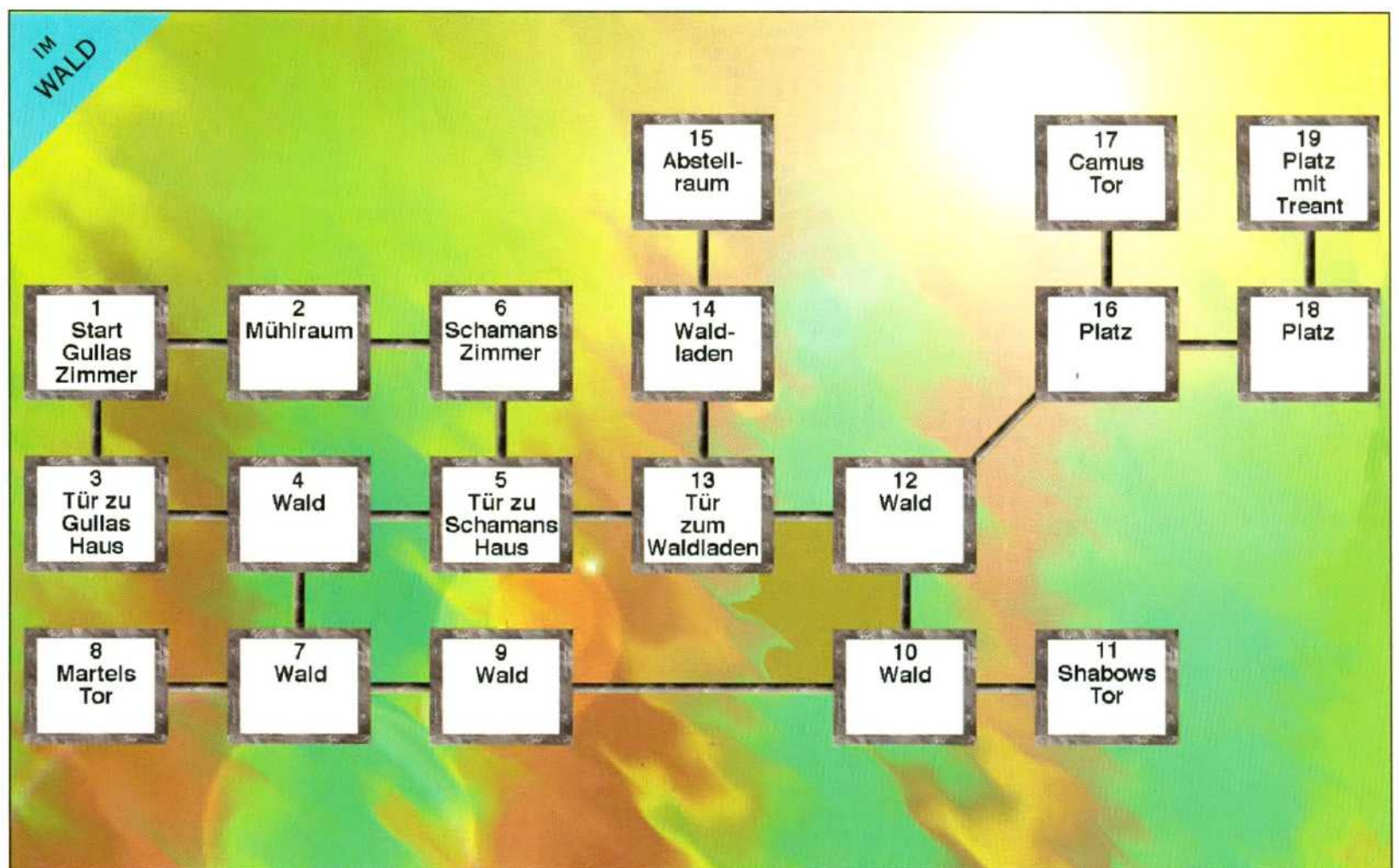
TIPS & SWORD

Eure Wünsche sind uns Befehl. „Sword of Hope“ ist sicherlich nicht das Neueste auf dem Spielmarkt, trotzdem habt Ihr uns immer wieder mit Anfragen und Hilfsgesuchen zu diesem Game überschüttet. Dank Michael Haberl aus Wien ist die Zeit des Wartens jetzt vorbei. Mit seiner Komplettlösung als Grundlage haben wir Euch die folgenden vier Seiten zusammengestellt. Sie enthalten den ersten Teil unserer zweiteiligen Komplettlösung.



Allgemeine Hinweise:

- Um an Türen zu klopfen, verwendet den Befehl ‚hauen‘.
- Um mit Leuten oder Pflanzen zu reden, verwendet den Befehl ‚sehen‘.
Redet mit allen Bäumen und Rosen, sie geben wertvolle Tips!
- Wenn Ihr Probleme habt, geht zum Altar (Kirche, Martels Welt) und wendet dort den Grace-Zauber an.
Ihr bekommt dann einen Hinweis, der Euch (vielleicht) weiterhilft!



I. IM WALD:

Das Spiel beginnt in Gullas Haus. Geht von dort aus zum Schamanen (Bild 6) und laßt Euch von ihm Eure Gesundheits- und Zauberpunkte auffüllen (Grundpreis: fünf Goldstücke, für jede höhere Stufe, die Ihr erreicht habt, kostet es je ein Goldstück mehr). Mit dem Kommando ‚sehen: Kristall‘ bekommt Ihr zudem ein Paßwort. So gerüstet habt Ihr gegen eventuelle Angriffe von Waldmonstern wieder eine Chance (siehe Themenbox ‚Der Kampf‘). Als nächstes solltet Ihr Euch die Droge (Bild 9) holen. Sie bringt verbrauchte Magiepunkte zurück.

NI: 2 PF: 5 MR:19	
	GOLD: 21
	ER: 25
WEIZEN ...	5
GERSTE ...	10
DROGE	20
SILBER ...	50

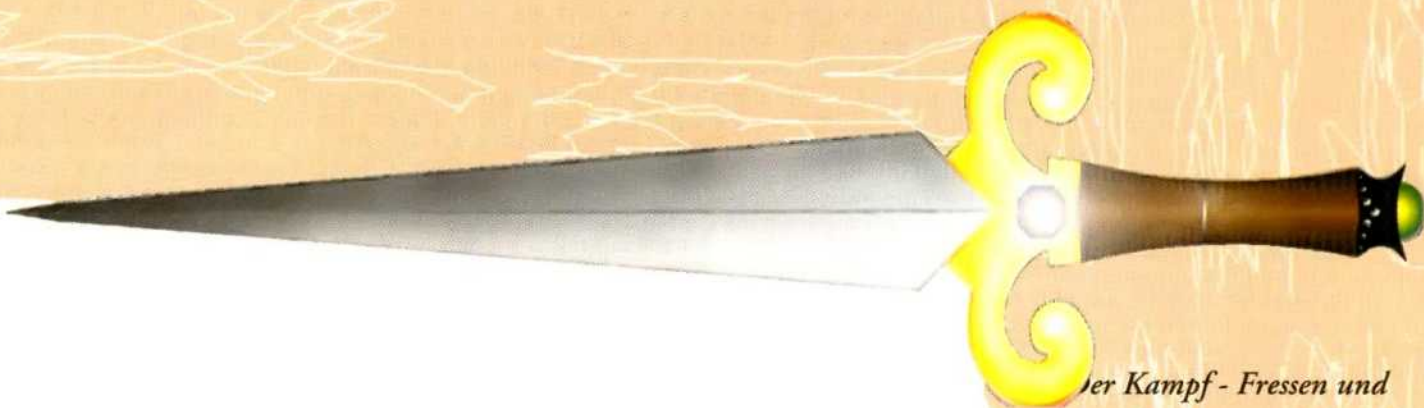


In Emmas Laden (Bild 15) könnt Ihr Euch für weitere Kämpfe rüsten. Weizen und Gerste geben Lebensenergie und Drogen bringen Euch Magiepunkte zurück. Die 50 Goldstücke für die Silberrüstung solltet Ihr ebenfalls investieren!

Im Waldladen (Bild 14) gibt es nicht nur allerlei nützliche Dinge zu kaufen. Redet mit Emma, bis Sie Euch sagt, daß Ihr Ihr aus dem Abstellraum (Bild 15) eine Schriftrolle holen dürft. Dort findet Ihr eine Kiste, auf die Ihr zunächst einmal schlagen solltet, um somit drei Gesundheitspunkte zu bekommen. In der Kiste selbst befin-

det sich die erwähnte Schriftrolle. Nehmt sie und Ihr lernt endlich den Grace-Zauberspruch. Jetzt geht's ans Geldverdienen. Schlagt Euch solange durch den Wald, bis Ihr genug Goldstücke zusammen habt, um Euch bei Emma eine gute Ausrüstung zu kaufen. Diese habt Ihr im Kampf gegen den bösen Treant (Bild 19)

OF HOPE



Der Kampf - Fressen und Gefressen werden

NI: 1 PF: 4 MR:20



GOLD: 4
ER: 4

WIR WERDEN ALLES
IN UNSERER MACHT
TUN, UM DIR ZU
HELFFEN.

Unterhaltet Euch möglichst mit allen Bäumen. Sie sind auf Eurer Seite und geben viele nützliche Tips!

NI: 2 PF: 10 MR:19



GOLD: 20
ER: 34

"ICH WAR BÖSE. IN
ZUKUNFT WERDE ICH
NUR NOCH GUT
SEIN.

Nachdem Ihr Treant besiegt habt, gelobt er Besserung. Von nun an ist er der liebste Baum der Welt!



bitter nötig! Schaut ihn zweimal an, und die Schlacht beginnt! Nachdem Ihr ihn (hoffentlich) besiegt habt, bekommt Ihr einen Key M, mit dem Ihr nun das Tor zu Martels Reich aufschließt.

II. MARTELS WELT:

Als erstes steht Martels Haus (Bild 4) auf Eurer Wanderroute. Martel ist allerdings recht unhöflich und weist Euch ab. Redet nochmal mit ihm, und er sagt Euch, daß Ihr in der Kirche (Bild 6) Inspiration findet. Wenn Ihr dort mit Hilfe des Grace-Zauberspruches betet, erhaltet Ihr den Rosenkranz Eurer verstorbenen Mutter (Königin Remy). Von

NI: 5 PF: 34 MR:25



GOLD: 49
ER: 199

HIER, NIMM DIESEN
ROSENKRANZ ALS
SCHUTZ.



Wendet in der Kirche (Bild 6) den Grace-Zauberspruch an. Ihr bekommt daraufhin einen Rosenkranz, mit dem Ihr zu Martel gehen müßt

nun an bekommt Ihr jedesmal, wenn Ihr in der Kirche betet, einen hilfreichen Tip. Außerdem findet Ihr in der Kirche eine Droge.

Als nächstes solltet Ihr Euch im Orgelspiel versuchen (mit dem Befehl 'hauen'). Theo merkt sofort, daß die

Pfeifen verstimmt sind. Schlagt nun mit dem Rosenkranz auf die Orgel, damit dieser zu dem wesentlich stärkeren Rubinrosenkranz wird. Besucht nun den Baum in Bild 9. Er wußte einmal, wo der Schlüssel zu Shabows Tor ist – hat es inzwischen aber leider vergessen.

Wenn Ihr nun zu Martel geht, wird er Euch schon etwas freundlicher behandeln, da Ihr den Rosenkranz habt. Trotzdem ist er noch nicht davon überzeugt, daß Ihr wirklich königlichen Geschlechts seid. Nachdem Ihr ihm aber eine runtergehauen habt, ändert er seine Meinung und verwandelt Euer Schwert Probite in das Schwert Dreizack! Von nun an könnt Ihr Euch jederzeit zu Martel teleportieren (Warp).

Doch nicht nur Martel ist auf Schläge aus – auch seine kranke Taube bittet Euch darum, daß Ihr sie schlagt. Auch wenn Ihr sonst etwas gegen Tierquälerei habt – diesmal solltet Ihr über Euren eigenen Schatten springen, schließlich dient es einem guten Zweck: Durch den Schlag auf den Kopf legt sie nämlich ein Ei und ist geheilt. Das Ei nehmt Ihr selbstverständlich mit und fragt den vergesslichen Baum (Bild 9) noch einmal, wo der Schlüssel zu Shabows Tor ist. Inzwischen ist es ihm wieder eingefallen: Ihr müßt zum Brunnen gehen, da der gemeine Slug den Schlüssel dort versteckt hat. Wenn Ihr den Brunne genauer untersucht, entdeckt Theo einen Deckel. Nachdem Ihr diesen geöffnet habt, könnt Ihr in den Brunnen hineinsteigen. In der Truhe in Bild 20 hat sich Slug versteckt. Erst, wenn Ihr ihn besiegt habt, bekommt schließlich Ihr den Key S – Eure Eintrittskarte zu Shabows Welt.

In der Kiste auf Bild 28 findet Ihr eine Puppe. Schlagt anschließend gegen die Wand und eine Efeuranke erscheint. Klettert an dieser hoch und geht zu Bild 30. Dort solltet Ihr Euch das Grab genau anschauen, um dem Gesist des großen Kriegers Poliyak zu begenen. Er erzählt Euch viel Wissenswertes und bittet Euch abschließend, ihm einen Saphir zu bringen, den der böse Yeti zum

NI:19 PF: 69 MR:56



MYCONID 1 IST
UM 50 PUNKTE
GESCHADIGT WORDEN.

Bevor Ihr dem bösen Drachen gegenübersteht, werdet Ihr bereits hunderte von Kämpfen hinter Euch haben. Es gibt zwei Arten, wie Ihr in den Kampf ziehen könnt:

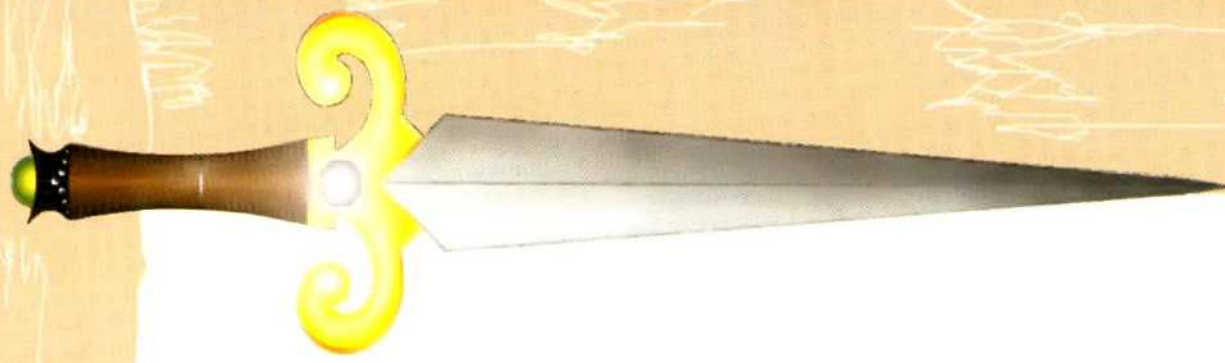
1. Automatischer Kampf

Der Computer nimmt sich Eures Schicksals an und erledigt den Kampf für Euch. Diese Art zu kämpfen erspart Euch Zeit. Zudem 'kämpft' der Computer recht ordentlich.

2. Manueller Kampf

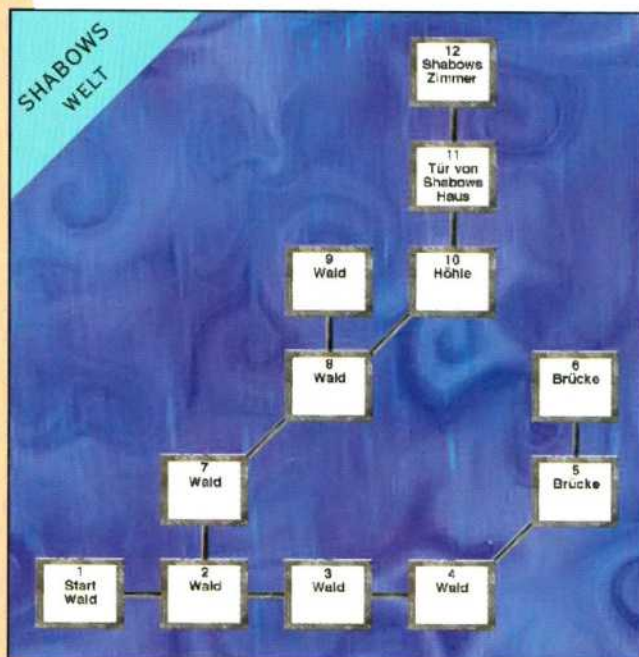
Profis machen sich von vornherein mit dieser Art des Kampfes vertraut. Natürlich braucht Ihr etwas Übung, um die richtige Taktiken zu entwickeln. So werdet Ihr zu Beginn weit weniger Erfolg haben, als wenn der Computer für Euch kämpft. Wenn Ihr jedoch mit Euren Möglichkeiten vertraut seid, stehen Eure Chancen wesentlich besser, als wenn Ihr auf die 'Automatik'-Funktion vertrauen würdet.

Gerade in der ersten Hälfte des Spiels, wo Eure Ausrüstung noch ziemlich armselig ist, empfiehlt sich der Einsatz von Magie (siehe Themenbox 'Alles Hokus-Pokus'). Zudem solltet Ihr immer darauf achten, genug Gerste und Drogen dabeizuhaben, um Eure PF und MR während des Kampfes aufzustocken. Bei bestimmten Gegnern (z. B. 'Element') funktioniert die Flucht immer, ansonsten solltet Ihr aber darauf besser verzichten.



TIPS & TRICKS SWORD

Vollbringen seiner dunklen Taten benutzt. Yeti werdet Ihr später, in Camus Gebiet, noch etwas genauer kennenlernen. Zunächst einmal könnt Ihr aber Martels Welt hinter Euch lassen und Euren Schlüssel einsetzen – Shabows Welt wartet (mit all ihren Gefahren) bereits auf Euch!



Macht Euch auf einiges gefaßt: Shabows Sumpf ist die Hölle auf Erden!

III. SHABOWS WELT:

Zunächst einmal solltet Ihr zu Bild 9 gehen – dort ist im Gras eine Droge versteckt. Geht anschließend zu Bild 8 und seht Euch um. Ihr werdet rechts eine Matschpfütze entdecken, an der er vorbeigehen müßt, um anschließend zu Bild 10 zu gelangen. Von dort aus ist es nur noch ein kleiner Schritt, um Shabow kennenzulernen, den Herrn des Mutes. Und wie es sich für so einen Obermeister gehört, verlangt er natürlich eine Mutprobe von Euch: Ihr sollt in seine vertrackte Höhle, um dort ein Stück Mondgestein zu finden. Ehe Ihr etwas tun könnt, hat Euch Shabow bereits zurückgeschubst. Ihr landet in Shabows Sumpf.

Shabows Sumpf & Vertrackte Höhle

Das sitzt Ihr nun – mitten im ungemütlichen Naß. Doch leider wird es noch viel ungemütlicher! Viele Wege sind nur von einer Seite begehbar, und Türen, auf denen ein Totenschädel eingraviert ist, sind mit einer Falle ge-



koppelt, die Euch beim näherkommen mit Pfeilen beschießt (kostet Euch jedesmal fünf Gesundheitspunkte)! Auf Eurem Weg zum Mondgestein (befindet sich in Bild 21) werdet Ihr allerei Mimicks (sehen aus wie Schatztruhen, sind aber wesentlich wehrhafter!) und anderen Fallen begegnen – seid also auf der Hut!

In der Truhe in Bild 21 findet Ihr eine Truhe, aus der Shadow springt, um gegen Euch zu kämpfen. Nach dem Kampf habt Ihr es endlich geschafft: Das Mondgestein ist in Eurem Besitz. Geht anschließend zurück zu Bild 20 (dort trifft Ihr einen alten Mann), und anschließend nach links – schon werdet Ihr umgehend nach Bild 1 teleportiert.

Zurück in Shabows Welt:

Nun wird Euch Shabow schon wesentlich freundlicher als vorher behandeln. Zum Zeichen seines Dankes verwandelt er Euer Schwert Dreizack in das Schwert Extra. Außer Shabows Taube läßt sich nicht lumpen und schenkt Euch ein blaues Ei. Unterhaltet Euch ruhig mit Ihr: Die Kleine ist nämlich unsterblich in Euch verliebt!

NI: 9	PF: 2	MR: 9
GOLD: 255		
ER: 906		
"OH! PRINZ THEO. DU BIST SEHR MUTIG. BIS HIERHER ZU KOMMEN."		

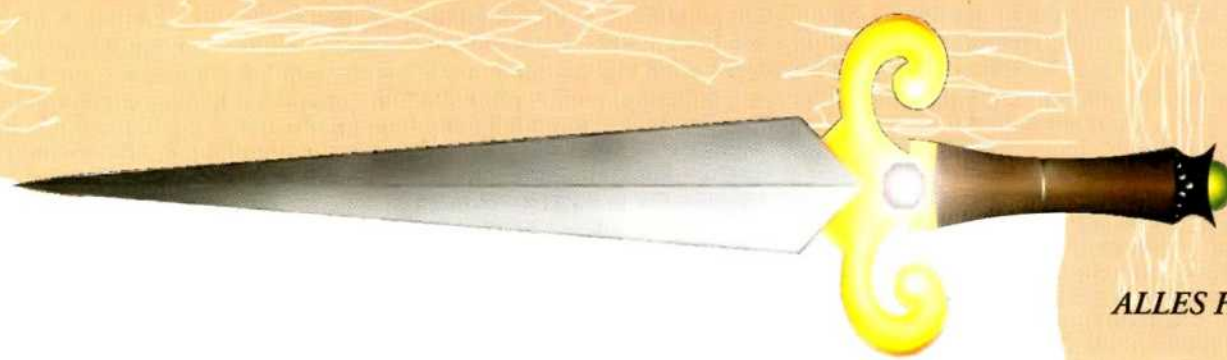
Shabow bewundert Euren Mut. Aber Mut alleine reicht nicht für diese Welt ...

Verlaßt nun das Haus und unterhaltet Euch mit den umstehenden Bäumen. Sie erzählen Euch freundlicherweise, daß Lizard den Schlüssel zu Camus Land hat. Lizard wohnt unter der Brücke – also auf zu Bild 5! Betrachtet dort den Fluß (sehen) und besiegt den anschließend erscheinenden Lizard. Die Belohnung ist ein weiterer Schlüssel. Mit dem Key C in der Tasche ist der Weg zu Camus Welt endlich frei!

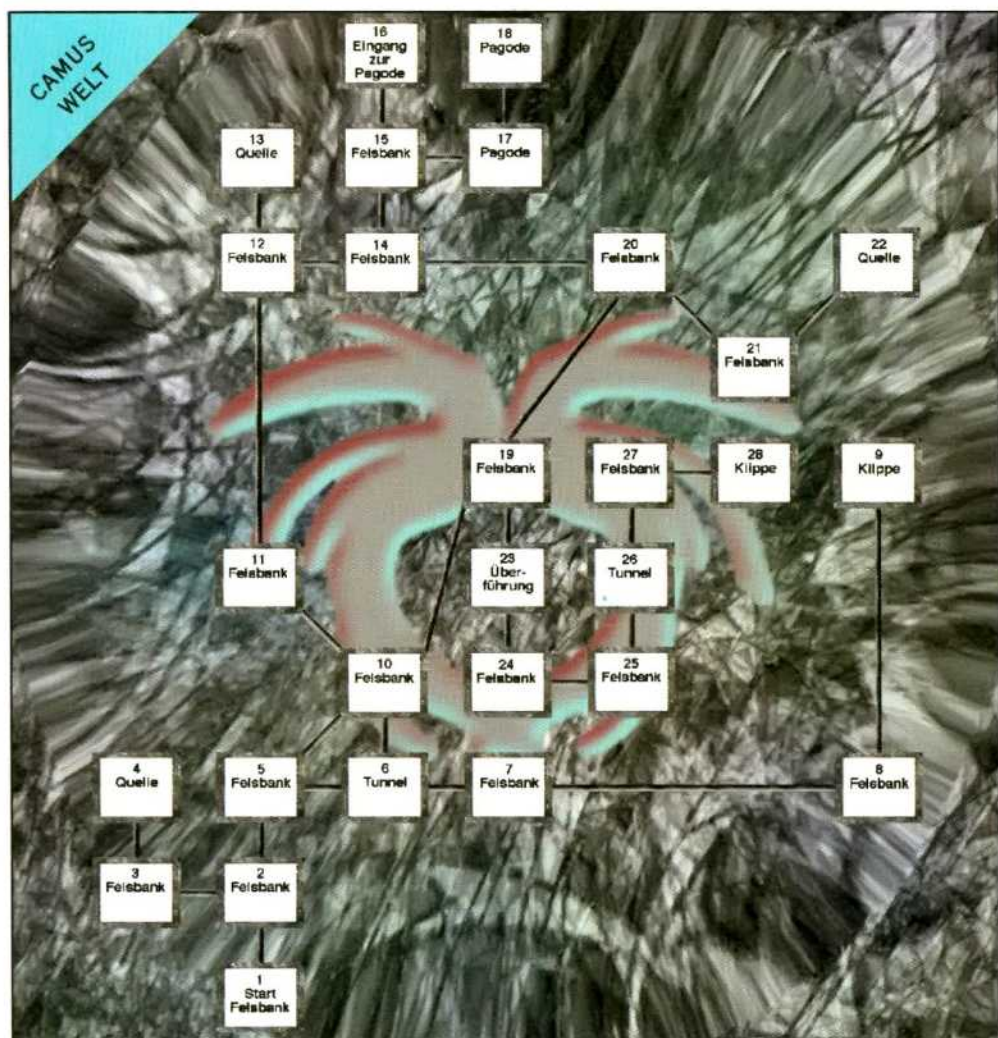
NI: 7	PF: 44	MR: 32
KAMPF	AUTO	
MAGIE	OEIP	
DINGE	ZYKLOP 1	
FLUCHT	ZYKLOP 2	

Mittlerweile sind die Gegner schon wesentlich gemeiner geworden!

TRICKS OF HOPE



ALLES HOKUS-POKUS



Camu, die Herrin der Liebe wartet auf Ihre Befreiung

IV. CAMUS WELT

Eintritt nur für Prinzen ab 15! Ja, wenn Euer Niveaue unter diesem Wert liegt, dürft Ihr es schwer haben, die zahlreichen und harten Kämpfe zu überstehen. In Bild 2 findet Ihr eine Droge. Im Tunnel in Bild 6 hat sich ein Imp versteckt, den Ihr besiegen müßt – aber vorsicht: Er ist immun gegen alle Arten von Muf, Phi und Zag! Nach dem Kampf findet Ihr einen Brief (unbedingt lesen!). In der Quelle auf Bild 13 erscheint das Bild einer Frau, wenn Ihr hineinschaut. Schlagt auf das Wasser und die Frau entpuppt sich als Lamia. Lamia ist ebenfalls nicht gut auf Euch zu sprechen – wieder einmal müßt Ihr um Euer kostbares Leben kämpfen. Zum Glück findet Ihr in Bild 14 und Bild 19 je eine Droge.

Warnung: Seht Euch auf keinen Fall die Matschpfütze in Bild 24 an: Ansonsten stürzt Theo rein, entkommt knapp und hat 20 Gesundheitspunkte verloren! In Bild 26 ist der Tunnel, von dem Poliyak (der Geister-Krieger in Martels Welt) gesprochen hat. Schlagt dort auf den Felsen, damit ein Stein absplittert. Wenn Ihr ihn anschaut, erscheint Yeti der – ja, Ihr habt wieder einmal richtig geraten – gegen Euch kämpfen will.

Zurück in Martels Welt: Mit dem gewonnenen Saphir in der Tasche geht Ihr zur Poliyak (bzw. seinem Geist). Befolgt seinen Ratschlag und benutzt den Saphir, damit dieser wieder zu Poliyaks Tränen wird. Als Dank dafür schenkt Euch Poli eine widerstandsfähige Platinrüstung!

Shabows Sumpf (wieder einmal): Jetzt geht es dem Mudmann (er hält sich in Bild 2 versteckt) an den Kragen. Schaut Euch die Welten an (sehen) und Ihr könnt gegen ihn antreten. Wenn Ihr diesen Kampf gewonnen habt, bekommt Ihr einen Ring, der schon bald zum Einsatz kommen wird.

NI: 18 PF: 88 MR: 54

GOLD: 255
ER: 5425

DU BETRITTEST DAS
LAND IN DEM
CAMU LEBT.



Pilzig! Solchen Mutationen begegnet Ihr auf Schritt und Tritt!



NI: 18 PF: 39 MR: 54

THEO
GREIFT AN.

Lamia ist eine hinterhältige Wasserhexe! Sie hält sich in den vielen Seen versteckt und macht nur Ärger!

Zurück in Camus Welt:

Geht jetzt zu Camus Welt und schaut Euch die Quelle in Bild 4 an. Anschließend solltet Ihr den Ring benutzen. Wieder erscheint Lamia und stellt Euch einige Fragen. Antwortet irgendetwas, sie glaubt Euch sowieso nicht und greift Euch umgehend an. Die Frau in Bild 22 ist da schon wesentlich freundlicher: Sie heißt Camu und ist die Herrin der Liebe. Sie hatte sich einst in ein Einhorn verwandelt und hatte sich in die Pagode geflüchtet, um Mudmann zu entkommen. Dabei bracht jedoch ihr Horn ab und versiegelte die Pagodentür, sodaß Camu jetzt (in ihrer wirklichen Gestalt) in der Pagode gefangen ist. Ihr macht Euch natürlich sofort auf, das Horn zu finden. Geht dazu in die Kirche (Martels Welt) und betet vor dem Altar: Dort erfahrt Ihr, daß sich ein Vampir das Horn geschnappt hat. Seine Adresse ist: Vampir, Bild 12, Martels Welt. Stattet ihm einen kleinen Besuch ab und bekämpft ihn mit dem Rubin. Mit dem Horn könnt Ihr nun die Eingangstür der Pagode öffnen. mk

Fortsetzung folgt!

NI: 19 PF: 69 MR: 56

CMUF PHI
DEMUF DEPHI
BOZAMUF BOZAPHI
GARMUF GARPHI

Was wäre eine Fantasywelt ohne Magie? Wahrscheinlich genauso wie TOTAL! ohne Tips & Tricks: Nur halb so schön. Deshalb weihen wir Euch in die wichtigsten Geheimnisse der Zauberei ein. Die Zahlen in den Klammern geben an, wieviel MR Euch der jeweilige Zauberspruch kostet.

Normale Magie:

Warp (0): Teleportation

Grace (0): Gebet

Geheimen (0): zeigt

Geheimgänge an

Merido (2): PF + 20

Zerimedo (4): PF + 60

Recmax (6): PF werden auf Maximum gesetzt

Kampf-Magie:

Rigo (1): Hebt Aktivität

Riad (1): Hebt Schlagkraft

Ribob (1): Hebt Ausdauer

Muf (1), Demuf (1),

Bozamuf (2) und Garmuf

(3): Ihr schleudert einen

Feuerball auf Eure Gegner

Phi (2), Dephi (2), Bozaphi

(3), Garphi (4): Die Gegner

werden in einen Tornado

gesogen und verlieren PF.

Gu (3), Gargu (4): Die

Gegner werden eingefroren

und verlieren PF.

Geodaph (3): Den Gegnern

werden PF abgezogen und

diese auf Euch übertragen.

Achtung: Einige Gegner in

der Lage, Eure Kampf-

Magie abzuwehren und

gegen Euch zu lenken!

Welche Gegner das sind,

werdet Ihr noch früh genug

herausfinden. Wie heißt es so

schön: Versuch macht kluch!

Willkommen zum dritten Teil unserer Komplettlösung! Auf den kleinen Gitterkarten zu den jeweiligen Levels könnt Ihr anhand der Numerierung erkennen wie der Weg verläuft. Sollte das und die großen Levelkarten noch nicht genügen, dann schaut einfach im Text an der entsprechenden Stelle nach. Viel Spaß beim Spielen wünscht Euch Euer TOTAL!-Team!

		6	7	10	15	16	17	23	
1	2	5	12	11	13	14	18	19	22
	3	4			9	8		20	21



LEVEL 10

Bild 1: Der gelbe Beutel im unteren Bereich enthält Lebensenergie, die Ihr Euch später auf dem Rückweg oder auch bei Bedarf holen könnt.

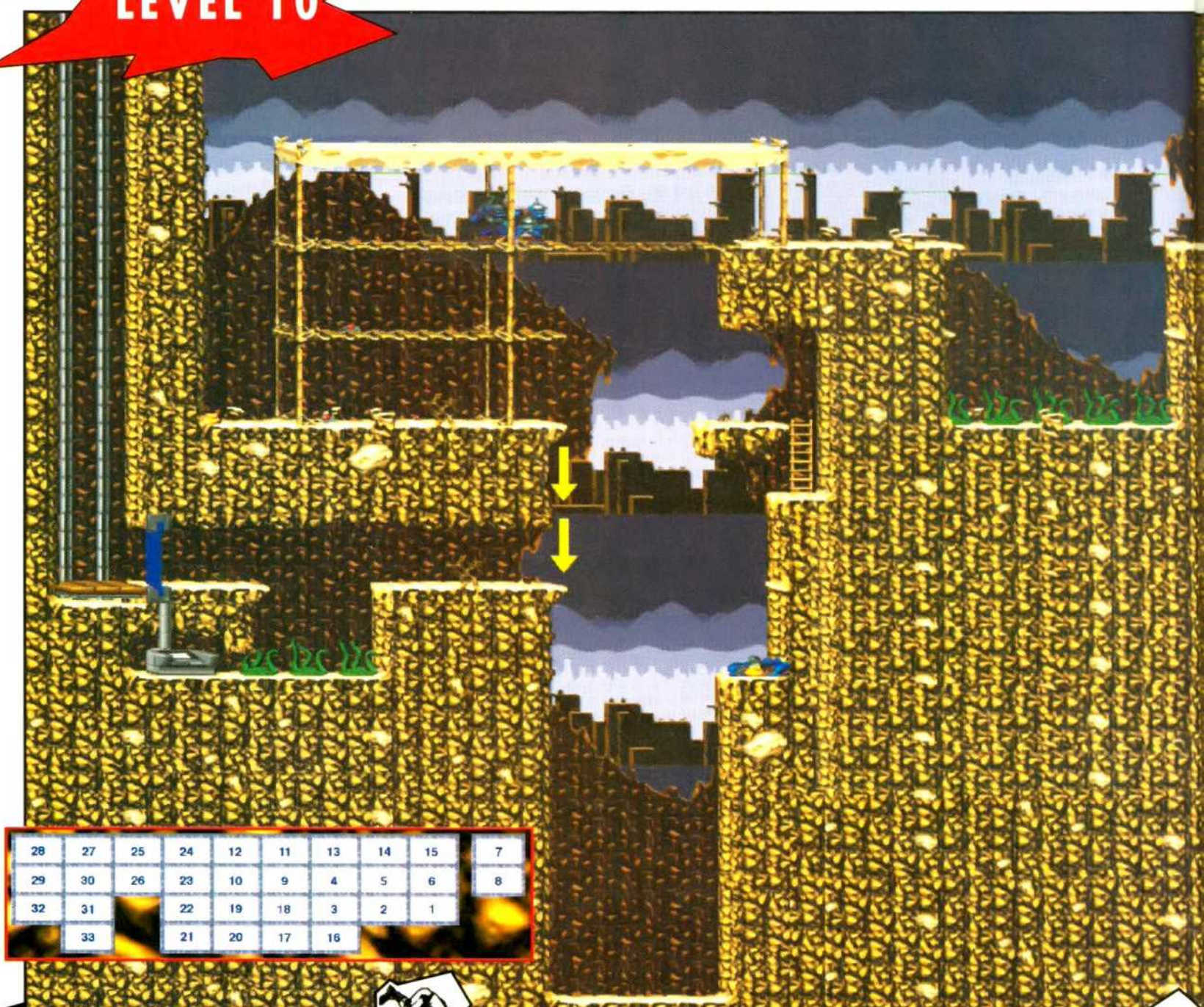
Bild 2: Erledigt am besten gleich den Wächter, nehmt dann seine Feuerbombe auf, und geht auf dem oberen Weg weiter zu Bild 4!

Bild 4: Von hier aus könnt Ihr Euch ohne Pause direkt zu Bild 8 durchschlagen, in dem Euch der wartende Androth einen nützlichen Brückenschlüssel aushändigt.

Bild 9: Links in der Ecke steht ein Freund, der Euch einen Lebenstrank schenkt, wenn Ihr ihn ansprecht. Den Brückenschlüssel müßt Ihr beim Verlassen des Bildes nicht wieder mitnehmen, denn er wird nicht mehr benötigt.

Bild 12: Wenn Ihr die Schwebep Plattform (Levi) und den Schlüssel erbeutet habt, dann begeben Euch zu Bild 16! Die Bilder 13 bis 15 könnt Ihr getrost auslassen, denn dort findet sich nichts, was Ihr gebrauchen könntet.

Bild 17: Sobald Ihr auf den Auslöser getreten seid, müßt Ihr in Deckung gehen und die Selbstschußanlage kaputtschießen, bevor Ihr den Beutel aufnehmt. Den oberen Auslöser – ebenfalls mit einer Selbstschußanlage gekoppelt –
(weiter auf Seite 64!)



28	27	25	24	12	11	13	14	15	7
29	30	26	23	10	9	4	5	6	8
32	31		22	19	18	3	2	1	
33			21	20	17	16			

HAWK TRICKS

TEIL 3



Bild 1: Laßt den Feind (oben) und Euren Verbündeten (unten) unbeachtet. Zwar haben beide Bomben für Euch, jedoch benötigt Ihr diese nicht.

Bild 2: An diesem Wächter könnt Ihr ebenfalls vorbeilaufen und Euch über Bild 5 nach unten zu Bild 3 hangeln.

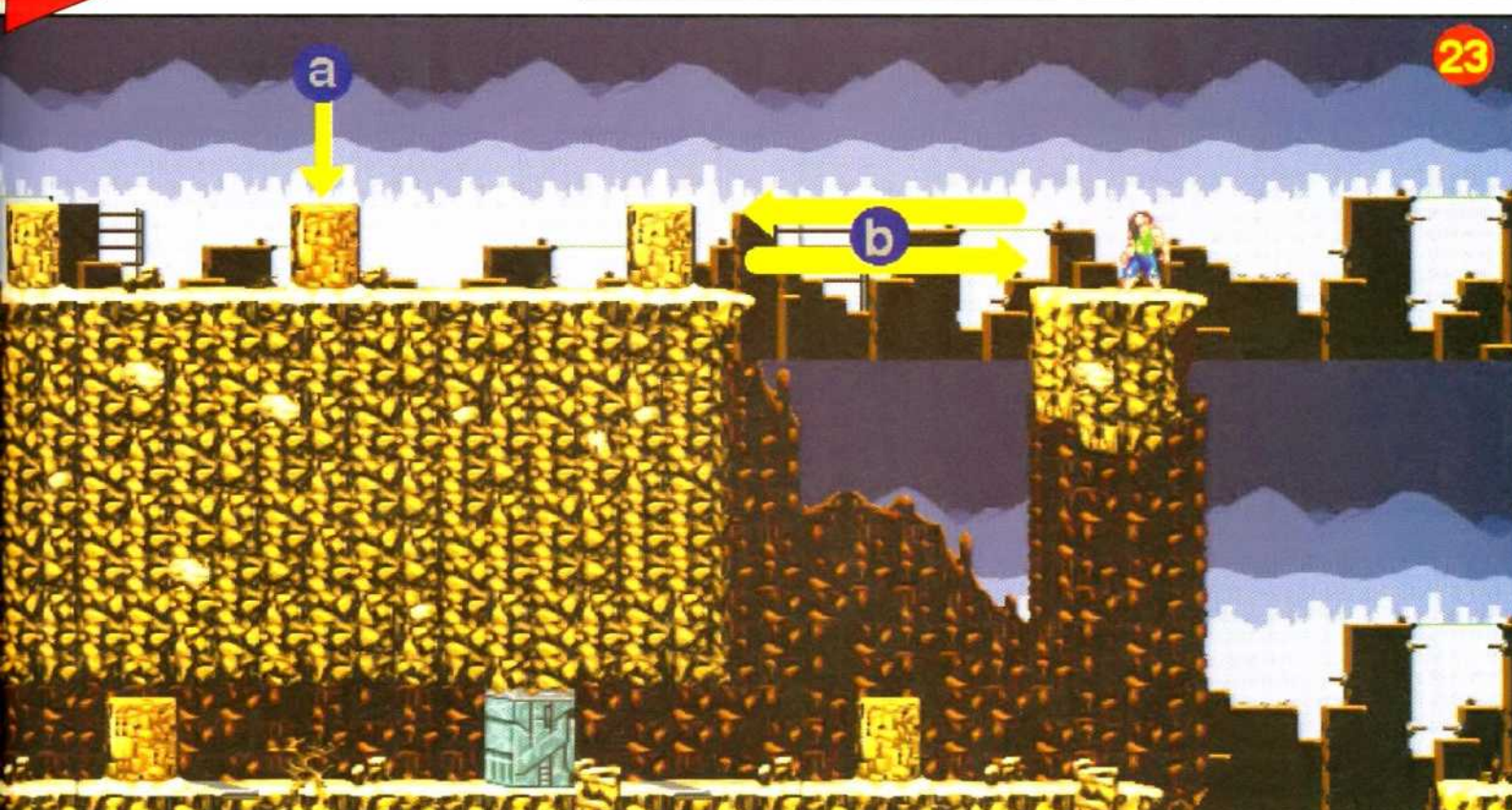
Bild 5: Lauft sofort durch Bild 12 hindurch und springt mit Anlauf über die beiden folgenden Gräben.

Bild 13: Mit etwas Geschick könnt Ihr auch diesen bösen Wächter stehenlassen, denn seine Feuerbombe ist ebenfalls nutzlos.

Bild 17: a) Ihr bekämpft das Steinmonster am besten von links. b) Im Nachbarbild (23) gibt es Lebensenergie, die Ihr Euch jedoch nur dann holen solltet, wenn Ihr sie unbedingt braucht. Der Sprung auf den versteckten Felsen ist nämlich sehr riskant!

Bild 18: Lauft über den Auslöser und stellt Euch sofort unter das Steintor! Es geht nun nicht mehr zu, und Ihr könnt das angreifende Monster bequem erledigen.

Mit der erbeuteten Hoverbombe müßt Ihr den Generator in Bild 21 zerstören, um zum Ausgang zu gelangen.



LEVEL 10

könnt Ihr auf Eurem Weg nach oben einfach überspringen.

Bild 18: Wenn Ihr den Wächter bekämpfen wollt, dann tut das von rechts. Vorbeilaufen ist aber viel einfacher. Das gilt auch für die beiden oberen Wächter, an denen Ihr später vorbeikommt.

Bild 19: Wie Ihr auf der großen Levelkarte sehen könnt, führt Euer Weg zunächst in den Geheimraum (siehe gelbe Pfeile) und dann über den Fußschalter unter den Pflanzen aus Bild 20 zum Steintor.

Bild 22: Benutzt den Levitator an der gekennzeichneten Stelle (Punkt a), und Ihr kommt ganz leicht nach oben, ohne angegriffen zu werden!

Bild 24: Um unnötige Gefahren zu meiden, laßt Ihr Euch auf der linken Seite herab (s. Pfeile)!

Bild 27: Lauft an den beiden Orks vorbei, wenn Ihr keine Feuerbombe mehr benötigt! Ist Euch der Weg zu lang, so könnt Ihr Euch auch an der rechten Seite – dort, wo die Brücke einstürzt – herablassen.

Bild 30: Um den weiten Sprung über die Schlucht zu vermeiden, laßt Ihr Euch einfach direkt hinunter (s. Pfeile).

LEVEL 11

Bild 1: Schon der allererste Gegner hat leider, wie auch fast alle anderen in diesem Level, kein Extra für Euch. Rennt deshalb an ihm vorbei!

Bild 2: Unter den grünen Pflanzen verbirgt sich Lebensenergie. Achtet aber auf das angreifende Steinmonster, wenn Ihr sie aufnehmen wollt!

Bild 3: Hier werden die lästigen Steintore zur Geduldprobe! Sobald sich das erste Steintor geöffnet hat, lauft Ihr schnurstracks bis zum nächsten Tor und wartet dahinter, bis es sich wieder schließt (siehe Verlauf der gelben Pfeile). Tretet jetzt auf den zweiten Auslöser, springt zum Androth in Bild 6 hinunter und laßt Euch seinen Schlüssel geben! Nun solltet Ihr so schnell wie möglich wieder unter dem rechten Tor durch, solange es noch offen steht. Andernfalls müßt Ihr über Bild 13 zurück zum Anfang und Euch den zweiten Schlüssel aus Bild 4 besorgen. Doch wird nun die Zeit recht knapp, wenn Ihr noch auf die andere Seite von Tor zwei gelangen wollt.

Bild 8: An den drei Wächtern in diesem Bild – die wieder nichts für Euch haben – kommt Ihr leider nicht ohne Kampf vorbei.

Bild 11: Das alte Spiel: Sobald Ihr mit der Waffe in der Hand das Bild

betreten habt, wartet Ihr, bis die heranfliegende Lenkbombe auf Schußhöhe ist, und dann ...

Bild 12: ... schießt Ihr sie natürlich ab und holt Euch den Trank im gelben Beutel.

Bild 13: Einfach durchrennen! Die Pflanze könnt Ihr dabei locker überspringen.

Bild 14: Holt Euch den

BLACK TIPS &



LEVEL 12

Bild 1: Der eigentliche Weg führt zunächst nach rechts, doch könnt Ihr vorher noch einen kleinen Abstecher zum Androth in Bild 9 machen. Der hält nämlich eine neue Wumme (mit maximaler Durchschlagskraft) für Euch bereit.

Bild 4: Haltet Euch hier nicht mit unnötigen Kampfhandlungen auf.

Bild 6: Wie Ihr schon auf der Karte sehen könnt, wird's hier arg brenzlich. Richtet Euch einfach nach den gelben Pfeilen!

Bild 7: Hier gibt's einen netten Trick! Hangelt Euch an der linken Seite bis ganz nach unten und erkämpft Euch dort den Schrankenschlüssel! Danach geht Ihr denselben Weg zurück und vermeidet so die Konfrontation mit den anderen beiden Wächtern.

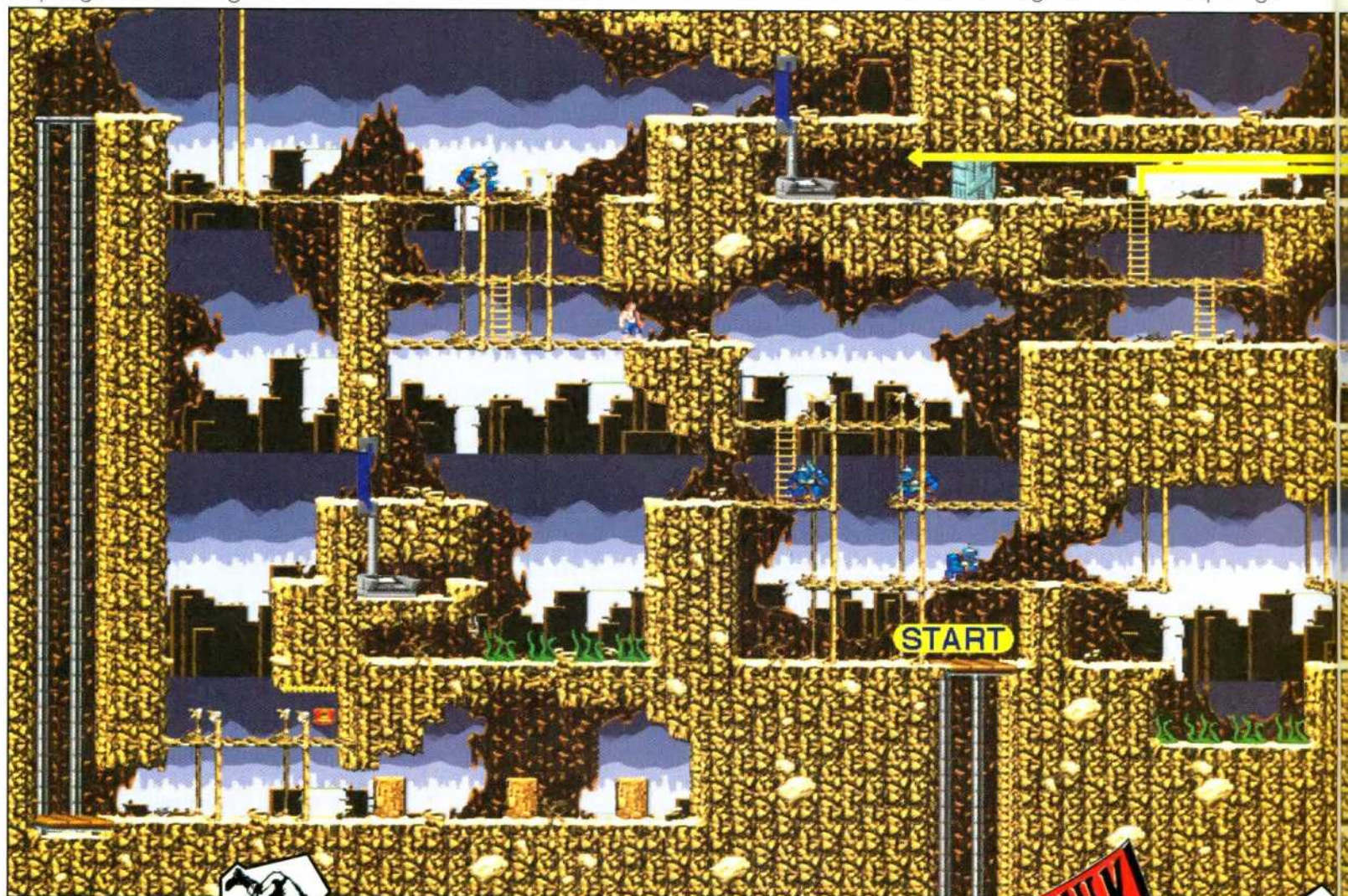
Bild 15: Erledigt zunächst alle Feinde und springt über den Auslöser hinweg! Nachdem Ihr Euch der beiden Lenkbomben aus Bild 16 bemächtigt habt, tretet Ihr auf den Auslöser und rennt nach oben. Hier ist nun Eile geboten, wenn Ihr die Lebensenergie haben wollt, denn schafft Ihr es nicht rechtzeitig, geht das Tor zu, und Ihr seid unwiderstehlich eingesperrt.

Begeht Euch nun zu Bild 19, um den Fahrstuhlschalter zu betätigen!

Bild 17: Versucht erst gar nicht von ganz rechts nach links hinüberzuspringen, denn es geht nicht!

Bild 20: Um hinter das Tor in Bild 24 zu kommen, müßt Ihr all Eure Geschicklichkeit zusammennehmen! Haltet Euch an die gelben Pfeile auf der Karte, und versucht abbrechende

Brückenteile auf dem Weg zu Bild 23 möglichst nicht zu berühren, damit sie auf dem Rückweg – wo sie Euch wesentlich mehr nützen – zur Vereinfachung der weiten Sprünge



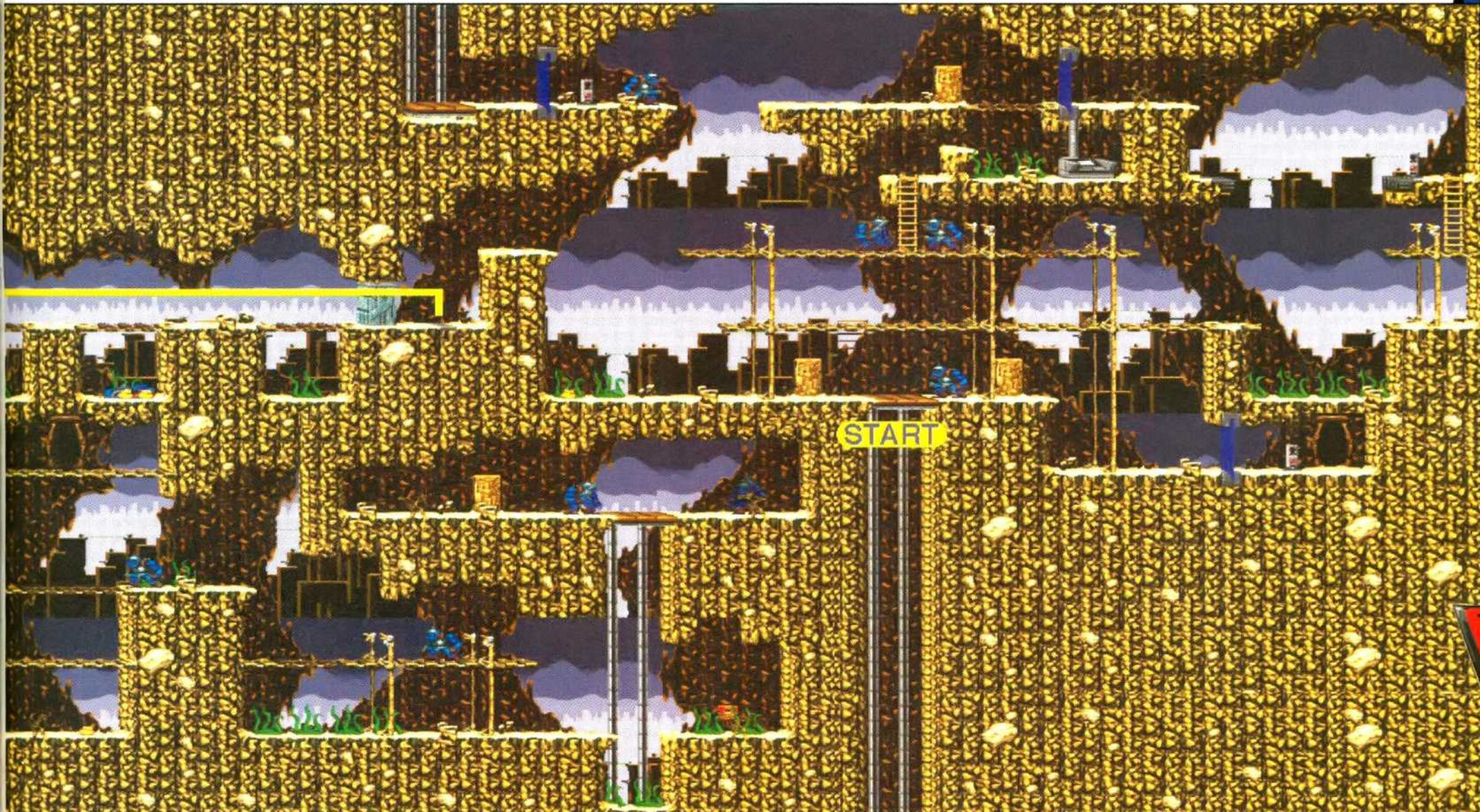
HAWK TRICKS

BLACK HAWK

Brückenschlüssel vom Steinmonster und begeben Euch danach den ganzen Weg zurück bis zum Start.

Bild 18: Nachdem Ihr den Generator mit einer Lenkbombe deaktiviert habt, dürfte der Rest nur noch ein Klacks sein.

8			22	21	18	20
7	5	4	3	2	1	19
9	6	13	14	17	17b	17a
10	11	12	15	16		



dienen können.

Bild 24: Nachdem der Generator endlich den Geist aufgegeben hat, fahrt Ihr mit dem Fahrstuhl in Bild 26 nach ganz unten und holt vom

rechten Steinmonster in Bild 28 den notwendigen Levitator. Danach kehrt Ihr zum Ausgang in diesem Bild zurück.

Bild 31: Um den Höhenunterschied

zu überwinden, müßt Ihr hier den Levi anwenden.

Bild 34: Endstation! Der Geist des Zauberers Thoros erwartet Euch in Gestalt einer riesigen Steintatue.

Geht auf sie zu und sprecht mit Thoros! Hier erhaltet Ihr außer wichtigen Informationen auch noch eine Lebensenergie-Erweiterung um zwei Punkte.



	29	30		16	15	14	
26	25	24	20	21	22	23	
27	9	8	10	11	12	13	
18	17	1	2	3	4	5	6
19	28		2a	3a	31	32	33
							34

BLACK



20	11	12	13	14
15	10	6	7	8
16	19	5	3	4
17	18	9	2	1

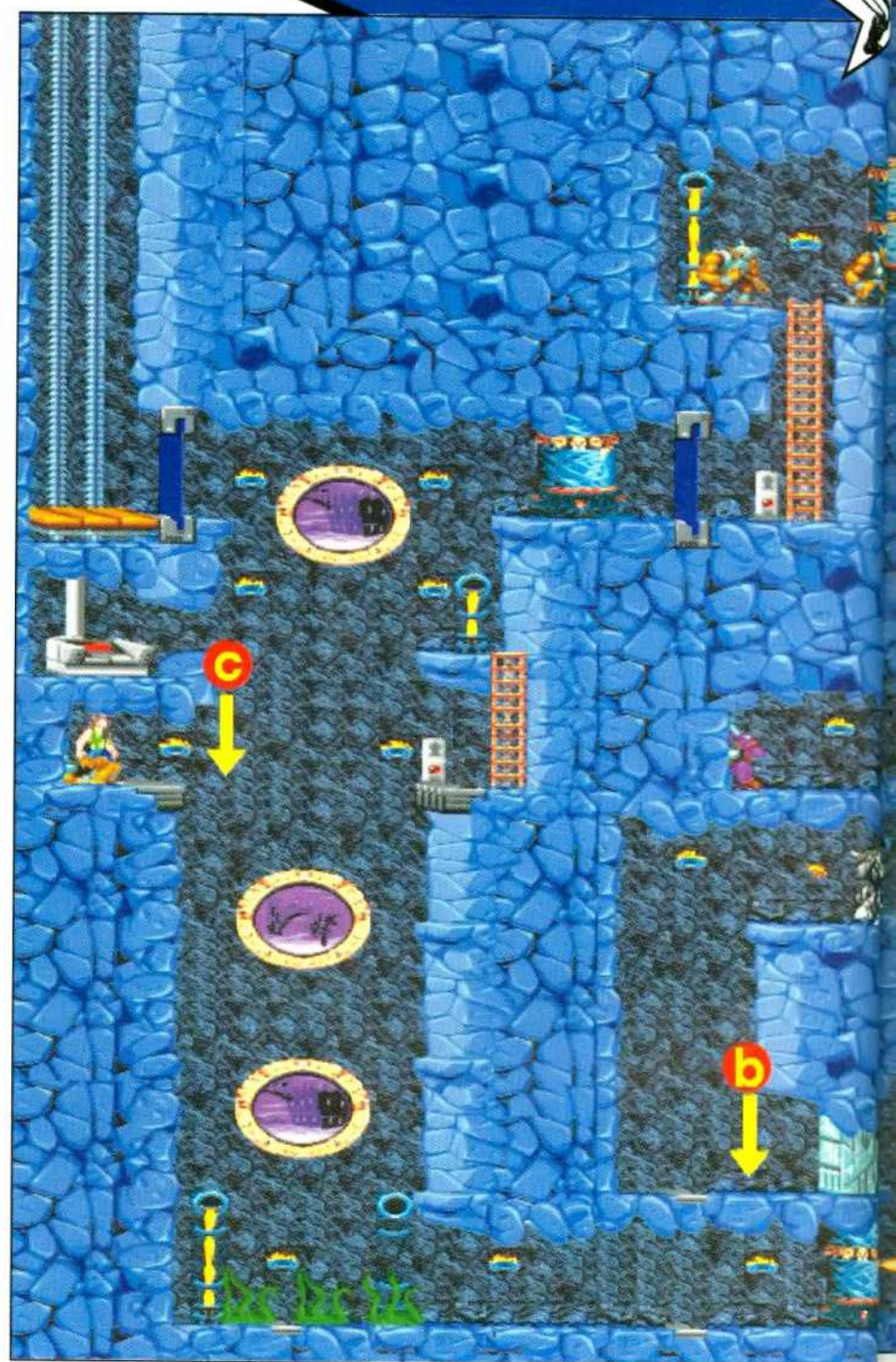
Bild 2: Unter den Pflanzen befindet sich der Auslöser für eine Selbstschußanlage. Euer Weg führt aber kurz davor nach oben.

Bild 3: Von hier aus habt Ihr im Prinzip mehrere Möglichkeiten. Um aber nicht ständig gleiche Wege zu nehmen, geht Ihr zunächst nach rechts und holt Euch dort den Brückenschlüssel.

Bild 5: Hier wird's etwas haarig! Wenn Ihr die Brücke aktiviert habt, geht Ihr am besten an der linken Seite nach oben, wo Ihr dann eine bessere Position im Kampf gegen den verräterischen Androth einnehmen könnt.

Vom guten Androth über Euch erhaltet Ihr eine wichtige Feuerbombe. Danach springt Ihr in Bild 7 mit Anlauf über den Abgrund und laßt Euch wieder runter zu Bild 3.

Hier benutzt Ihr die Feuerbombe gegen die Pflanze und tretet danach auf den Auslöser für das Steintor. Die gelben Pfeile auf der großen Karte zeigen Euch den nun folgenden Ablauf an: Ihr rennt zum Brückenautomaten, zieht den Schlüssel heraus, laßt Euch runter und hangelt Euch an der anderen Seite des Brückenansatzes wieder hoch, um noch rechtzeitig das offene Tor zu durchqueren. Wenn Ihr zu langsam wart, müßt Ihr die Brücke erneut aktivieren und wieder oben herum zum Auslöser in Bild 3 klettern.



Übrigens macht Ihr das Ganze nur, weil Ihr den Brückenschlüssel für die Brücke in Bild 8 benötigt, wo Ihr jetzt hingehen müßt. Vergeßt nicht, den Schlüssel wieder mitzunehmen!

Bild 11: Wenn Ihr mit gezogener Waffe nach oben gekommen seid, könnt Ihr – ohne vorher in Deckung zu gehen – auf die beiden Wachen ballern. Sie geben zwar keine Extras frei, lassen sich aber so leichter und schneller erledigen.

Bild 14: Links (Punkt a auf der Karte) ist Lebensenergie in der Wand versteckt.

Bild 15: Ihr müßt erst nach unten gehen, um dort (Bild 19) die zwei Lenkbomben zur Zerstörung des Generators zu bekommen. Auf dem

Rückweg wendet Ihr den Levitator – den Euch der Androth in Bild 16 gibt – an der gekennzeichneten Stelle an (Punkt c), um zum Levelausgang zu gelangen.

Bild 18: Wenn Ihr dieses Bild wiederholt mit der Waffe in der Hand betretet, könnt Ihr jedesmal den ungedeckten feindlichen Androth treffen.

Bild 19: Legt den Levi ab (Punkt b) und hangelt Euch nach oben, wo Ihr die heranfliegende Lenkbombe und das Steinmonster gleichzeitig bekämpfen müßt!

Weiter oben – in Bild 6 – solltet Ihr noch den wartenden Androth ansprechen, bevor Ihr umkehrt.



Als Vorgeschmack auf die letzte Welt von Blackhawk haben wir Euch hier schon einmal Level 13 präsentiert. Wer sich mit den folgenden Leveln und dem Endgegner Sarlac noch schwertut, sollte einfach mal in die kommende TOTAL! schauen! Dort findet Ihr die restlichen drei Levelkarten mit detaillierten Beschreibungen zum Geschehen. Bis dahin wünschen wir Euch viel Spaß beim Spielen!!!



An Eurem Kiosk *Wie bitte?*
gibt's keine

TOTAL!

Ihr denkt auch, daß das geändert werden sollte?
NA DANN LOS ...

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

Name der Verkaufsstelle: _____

Straße: _____

Land, PLZ, Ort: _____

Es ist ein/e ☐ Kiosk ☐ Supermarkt
☐ Tankstelle ☐ Sonstiges

Unter allen Einsendern verlosen wir ein Spiel nach Wahl!

Mein Name: _____

Straße: _____

Land, PLZ, Ort: _____

Mein Wunschspiel: _____

für: _____

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

fragen

DRAGON (SNES)

Steffen Kuhe sucht nach Action-Replay-Codes zu diesem Spiel.



JURASSIC PARK 2 (SNES)

Bernhard Schelling würde sich über einen ARP-Code freuen, der ihm unbegrenzte Energie spendiert.

EQUINOX (SNES)

Benino Erb würde gerne wissen, wie man von Welt 5 (Quagmire) nach Welt 6 (Afralonia) kommt.

ILLUSION OF GAIA (SNES)

Melanie Klapp irrt in Angel Village durch den Tunnel of Winds und versucht, den Maler Ishtar zu finden. Wie genau findet man den Kerl? Im Raum nach dem dunklen Weg ist für sie jedenfalls Endstation.

MIGHT & MAGIC II (SNES)

Holger Henkelmann sucht nach



Hinweisen auf das allerletzte Paßwort. Wer kann ihm helfen?

WOLVERINE (SNES)

Iris Villeggiante würde gerne wissen, wie man Trifusion, den



Endgegner von Level 2 besiegt.

WWF RAW (SNES)

Stefan Gross hat gehört, daß es bei diesem Spiel einen

versteckten Kämpfer namens Hoshi geben soll. Wie findet man ihn?

MYSTIC QUEST LEGEND (SNES)

Marion Spicker benötigt dringend Hilfe beim Kampf gegen den Eis-Golem. Wer steht ihr zur Seite?

FINAL FANTASY LEGEND (GB)

Denis Lepinske sucht in der World of Ocean nach der echten Orb-Kugel, außerdem würde er ganz gerne wissen,



wo man den Blue Dragon und den King of Dragons findet.

TINY TOON WILD & WACKY SPORTS (SNES)

Benjamin Arns interessiert sich für die Paßwörter zu diesem Spiel. Wer kennt sie?

BAD 'N RAD (GB)

M. & M. Hoppe möchten wissen, wie man in Level 5 über das große Loch kommt. Wer hilft ihnen weiter?

Antworten

FINAL FANTASY III (SNES)

Alexis Helmboldt und Mike Krichel haben eine ganze Masse Fragen auf Lager, hier sind die Antworten. (Vielleicht helfen sie ja auch noch anderen Leuten. Der zweite versteckte Charakter ist Gogo, um ihn zu finden, muß man sich auf einer kleinen Insel im Nordosten von einem Monster namens Zone Eater verschlucken lassen und den anschließenden Dungeon genauer erforschen. Der Fluch des Cursed Shield läßt sich in der Tat aufheben, allerdings muß man dazu das Ding in 256 Kämpfen als Ausrüstung tragen! Danach wird es zum Paladin Shield, mit dem man den Zauber Ultima lernen kann.

Um Shadow in der World of Ruin zu finden, muß man zunächst einmal auf dem Floating Continent lange genug auf ihn gewartet haben, sonst ist er leider verloren. Ist diese

TIPS & TRICKS

LESER HELFEN LESERN

Alle kennen ihn, den Frust, einem Gegner ausgeliefert zu sein, nach Stunden keinen Ausgang gefunden zu haben oder einfach nicht weiterzukommen ... Das hat nun ein Ende!

HELPLINE – LESER HELFEN LESERN

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

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

Voraussetzung erfüllt, muß man ihn zunächst aus der Höhle im Veldt retten, danach geht man ins Colliseum, wählt das Schwert 'Striker' als Einsatz und kann nach dem Kampf Shadow als dauerhaftes Partymitglied begrüßen. Der Air Anchor ist im Fanatic's Tower zu finden, dort öffnet ein unsichtbarer Schalter neben einer der Truhen eine weitere Tür in einem anderen Stockwerk. (Einer der Diebe



unten am Turm gibt einen Hinweis!) Den Esper Zone Seek kann man mit etwas Glück bei der Auktion in Jidoor ersteigern, der Moogle Charm befindet sich in der Höhle und zwar

unsichtbar an der Wand, an der Mog vorher saß. Einen Economizer kann man zum einen im Colliseum erkämpfen (das Relic aus dem Fanatic's



Tower als Einsatz verwenden), mit etwas Glück kann man sie auch als Beute von den Brontosauriern im Wald südöstlich von Duncans Haus bekommen. Der Sieg über Hidon auf Ebot's Rock hat keine besondere Bedeutung, allerdings kann Strago während des Kampfes recht mächtige Zaubersprüche lernen. Die Stories über Clyde und Barani, die man während Überwachungen mit Shadow erfährt,

RICKS

Helpline

handeln von Shadows dunkler Vergangenheit – er ist nämlich Clyde! Wenn der Abspann plötzlich abbricht, so könnte das vielleicht daran liegen, daß das Spiel auf 50 Hz gespielt wurde – das ist bei uns auch schon mal vorgekommen, andere Ursachen können wir uns nicht vorstellen ... Noch eine kleine Klarstellung zu der Geschichte im Ancient Castle: Die Sache funktioniert natürlich nur, nachdem man sich in Figaro über das Buch informiert hat. Geht man nun vom Thron der Prinzessin fünf Schritte nach unten und untersucht die Gegend, so sollte eine Meldung erscheinen und in dem Raum, in dem vorher das Buch war, ist ein neuer Durchgang offen.



EARTHWORM JIM (SNES)

Sascha Mann hat ein kleines Problem mit den lästigen Versicherungsvertretern, das sich allerdings recht einfach lösen läßt: Zuerst wird den Kerlen die Aktentasche aus der Hand gepeitscht, danach schießt man sofort auf sie – und das war es dann auch schon.

DAS DSCHUNGBUCH (SNES)

Andreas Arimont hilft Thomas beim Kampf gegen Kaa: Wenn man in Kaas Versteck angekommen ist, läuft man schnell in die rechte Ecke und wartet auf Kaas Erscheinen. Zunächst beschießt man den Kopf mit Bananen, sobald Kaa Hypnosewellen schleudert, sollte man schleunigst in die linke Ecke stürmen und den Wellen durch Springen ausweichen. Das Spielchen wiederholt sich ein Mal, dann rennt man an den linken Bildrand und duckt sich. Wenn Kaa ihren Kopf aus dem

Loch steckt, bekommt sie einige Bananen serviert, vor den Hypnowellen ist man an dieser Stelle sicher. Wenn Kaa im Baumloch verschwunden ist, springt man nach rechts auf den Ast und feuert immer nach links. Danach geht es wieder nach links, wo man erst einmal ruhig geduckt bleibt, bis sich Kaa wieder zurückzieht, anschließend wird in geduckter Haltung das Schwanzende unter Beschuß genommen. Lebt Kaa dann immer noch, muß die ganze Geschichte leider nochmals wiederholt werden.

FINAL FANTASY III (GB)

Otto Slawicek hilft Norbert beim Verlassen der Unterwelt: Dies ist nur möglich, nachdem man mit dem Chef der Dwelgs gesprochen hat. Dazu benötigt man Zauber Morph, den man zwar nirgends kaufen kann, den aber der jeweilige fünfte Charakter (Myron, Lara, Faye, Borgin oder Dion) in seiner Inventarliste hat. Allerdings funktioniert das auch nur, wenn die Party den Status 'MONSTER' hat. Dann kann man nahe an einen Dwelg herangehen (ohne mit ihm zu kämpfen) und aktiviert dann in der Magieliste 'Morph'. Jetzt erfährt man von den Dwelgs Neuigkeiten und kann auch wichtige Rüstungen (Samurai) einkaufen. Nachdem man den Chef der Dwelgs angesprochen hat, verschwindet dann endlich auch der Wächter vor der Leiter.

BRAIN LORD (SNES)

René Becker löst für Sandra das Rätsel im zweiten Stock des Eispalastes: Man stellt sich ganz einfach vor die Tür und drückt auf dem Controlpad Knopf X.



MEGA TRADE

GmbH

Mega-Hits zu
Superpreisen

Super Nintendo		Super Nintendo		Game Boy		Zubehör	
Actraiser 2	104,90	NHL-Hockey 95	129,-	Asterix	59,90	Zubehör für SNES	
Adventure Island 2	119,-	Pac-Attack	109,-	Balu	56,90	Action Replay Pro 2	89,-
Aero the Acro-Bat	60,-	Pac Man 2	109,-	BC Kid 2	56,90	Contr. Pad	39,90
Asterix	109,-	Page Master	114,-	Boggle Plus	10,-	Super Power-	39,90
Beauty and the Beast	109,-	Rise of the Robots	144,-	Disney's Aladdin	56,90	Infrarot-JoyPad	104,-
Blackhawk	109,-	R-Type	49,90	Donkey Kong	59,90	Partner-Set	30,90
Clayfighter	104,90	Samurai Shodown	129,-	Dropzone	59,90	Pro.Fight. 6-Button	81,90
Demons Crest	124,-	Schlumpfe	109,-	Dschungelbuch	42,90	Pro.Player 6-Button	61,90
Donkey Kong Count.	139,-	Secret of Mana +	109,-	Fifa Int. Soccer	42,90	Score Master	89,-
Dragon	104,90	Spielberater	109,-	Game Boy Gallery	42,40	Spielberater 2	25,-
Dr. Franken	99,-	Shaq Fu	104,90	Golf	57,90	Zelda Spielberater	25,-
Dschungelbuch	129,-	Skyblazer	94,90	Golf Classic	59,90	6-Player-Adapter	64,90
Earth Worm J. 24M	124,-	Smash Tennis	109,-	Itchy & Scretchy	49,90	Zubehör für GB	
Feivel d. Mauswand.	99,-	Soulblazer	119,-	Jurassic Park	59,90	Action Replay Pro 2	59,-
Flashback	99,90	Star Wars III	129,-	King of the Ring	59,90	Game Light Plus	19,90
Flintstones	129,-	Striker	109,-	Lion King	59,90	Spielberater 2	25,-
F 1 - Pole Position 2	49,90	Street Racer	119,-	Mario Land 2	39,90	Super GB-Adapter	99,-
Ghouls'n Ghosts	49,90	Stunt Race FX	109,-	Mario Land 3	59,90	+ Spielberater	24,-
Gods	49,90	Super BC Kid	114,-	Mario & Yoshi d. A.	59,90	Zelda Spielberater	24,-
Goof Troop	114,-	Super Bomberman 2	109,-	Mega Man 3	59,90	nicht aufgeführte Titel bitte anfragen !	
Hagane	119,-	Super Bomberman 2	109,-	Milons Secr. Castle	59,90		
Int.Superstar-Soccer	109,-	Super Hockey	94,90	Ms. Pacman	49,90		
Itchy & Scretchy	109,-	Super Indiana Jones	129,-	NBA Jam	62,90		
Jordan Adventure	129,-	Super Punch Out	109,-	Nigel Mansell	56,90		
Kid Clown I.C.Chase	109,-	Super Streetfight. II	129,-	Page Master	56,90		
King of Dragons	94,90	Super Tennis	49,90	Pinball Dreams	59,90		
Knights of t. Round	94,90	Syndikate	129,-	Schlumpfe	59,90		
Lord of the Rings	109,-	Tetris & Dr. Mario	89,-	Splitz	39,90		
Lost Vikings	92,90	The Itch.a.Scr.Show	109,-	Star Wars	49,90		
Lion King (24 M)	129,-	True Lies	136,-	Super-GB-Soccer	49,90		
Madden '95	129,-	Turtles Tourn. Fight	109,-	Super Probotector 2	59,90		
Megalomania	109,-	Unirally	109,-	True Lies	59,90		
Mega Men x	109,-	Val D'Isere Champ.	129,-	Turtles 3	56,90		
Metal Marines	129,-	Warrior's Woods	89,-	T2	49,90		
Mystical Ninja	119,-	Wolverine	136,-	Wario Blast	59,90		
NBA-Jam Tourn.	149,-	WWF Raw	144,-	WWF-Raw	62,90		
NBA '95	129,-	Yogi Bär	94,90	Yogi Bär	59,90		
New-Haas Ind.Car	136,-	X-Men	124,-	Zelda	59,90		
NFL-Quarterb. Club	149,-	Zelda	89,-	Zool	49,90		

MEGA TRADE GmbH

Versand und Gameshop

Ekkehardstr.16a 78224 Singen

Tel:07731/66634 Fax:07731/64521

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

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

Addam's Fam. 2	59,90	NBA Jam Tourna.	119,90
Alien 3	49,90	Paws of Fury	69,90
Battletank 2	69,90	Return of the Jedi	99,90
Blues Bros	39,90	Rise of the Robots	59,90
Brett Hull Hockey	59,90	Soulblazer	119,90
Captain America	49,90	Syndikate	109,90
Claymates	59,90	Turn & Burn	59,90
Demon's Crest	139,90	Wolverine	89,90
Double Dragon V	79,90	World Cup Striker	69,90
Earthworm Jim	109,90	World Cup USA	59,90
First Samurai	39,90	WWF Raw	119,90
Fun'n Games	39,90	X Kaliber	59,90
Hulk	49,90		
Indiana Jones	99,90		
Intern.StarSoccer	129,90		
Jurassic Park	49,90		
Jurassic Park 2	69,90		
Legend	59,90		
Lemmings 2	79,90		
Magical Quest	49,90		
Mechwarrior	79,90		
Metal Mannes	49,90		

Info-Gutschein !!!

(Dafür bekommt ihr die neuesten Infos über die Game-Welt und was dazugehört)

Name: _____

Anschrift: _____

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

Lieferung, erfolgt gemäß unseren Geschäftsbedingungen !

A



C



T



I



O



N



Liebe Freunde des gepflegten Schummelns,

hier sind wir wieder mit lauter nützlichen ARP-Codes. Leider nützen sie Euch nichts, wenn Ihr keins von diesen mitunter nützlichen 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 es also bei dieser (mit tiefem Dank verbundenen) schriftlichen Erwähnung: Christoph Klinke, Michael Hohnhäuser, Robert Koppetsch, Sandra Pio, Klaus Evers, Stefan Immel und Rolf Eckart! Für alle anderen gilt: Ranhalten und eifrig Codes zuschicken!

R

E

P

L

A

Y

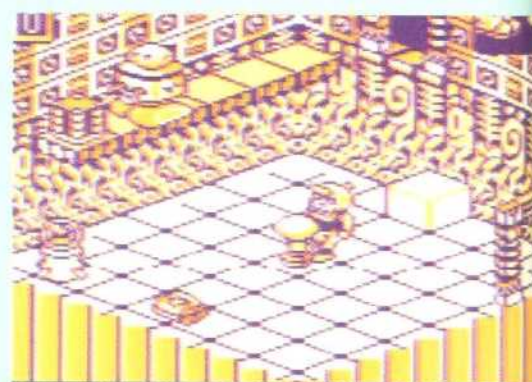
GAME BOY

Duck Tales

0806 1CCA unend.
Energie

Tiny Toons

0102 C3C9 unend.
Leben
0102 F0C9 unend.
Energie
0103 F1C9 Buster: unend.
Waffen



0103 F2C9 Plucky: unend.
Waffen
0103 F3C9 Hampton:
unend. Waffen

SUPER NES

Batman & Robin

7E009603 unend.
Leben
7E009828 unend.
Energie
7E00A009 unend.
Batarangs
7E00A404 unend.
Bomben
7E00A204 unend.
Schlaf-Bomben
7E00A609 unend.
Schlaf-Spray
7E008C0x x = Level
7E00A290 90 Sekunden
in Level 5 (ARP
ausschalten!)

Blackhawk

7E0FC706 unend.
Lebensenergie



7E187A05 unend. Hover
Bomben
7E187C04 unend.
Lebenstrank
7E187E07 unend.
Brückenschlüssel
7E18820A unend.
Feuer Bomben
7E188406 unend. Levitator
7E187808 unend. Wasps
7E188602 unend. eiserne
Schlüssel

Pocky & Rocky

7E006A03 unend. Leben
7E0073CE Pocky:
unverwundbar
7E007BCE Rocky:
unverwundbar
7E006603 Pocky: unend.
Bomben
7E006703 Rocky: unend.
Bomben
7E0F1280 unend. Zeit



Indiana Jones

7E200404 unend.
Leben
7E2012006 unend.
Energie

NES

The Adv. of Bayou Billy

0007 C507 unend.
Energie
0000 B902 unend.
Leben



Das Dschungelbuch

0101B7C1 unend.
Leben
0834B8C1 unend.
Energie
0707C3C1 unend.
Zeit
01xx85C1 unend. dop-
pelte Bananen
(xx = 1 bis 99)
01xx86C1 unend.
Bumerang
(xx = 1 bis 99)
01xx87C1 unend. Nüsse
(xx = 1 bis 99)
01xx88C1 unend.
Schutzschild
(xx = 1 bis 99)
08xxBFC1 bei Bonus gibts
xx Diamanten
(xx = 0-99)
030x10C1 Startlevel
(x= 0= Level 1)

Monster Max

03092801 unend. Geld

CKS

GAME GENIE

Dracula

DE0AB6E4 D1876
unend. Leben
0B7286E4 F4D76
unend. Blut
D2A2B693 30FD9
geheime Levelanwahl
(Secret Code Screen)

Raiden Trad

7AB4D5A 9 Leben
D7B5027 Spieler 1:
unend. Leben
8EB53DE Spieler 2:
unend. Leben
C5B598D Spieler 1:
9 Bomben
7FB5C57 Spieler 2:
9 Bomben
F9B5F41 unend.
Bomben
AAB6282 10 Con-
tinues

Super Castlevania IV

67BA437 10 Leben
B2BA702 unendlich
Leben
7CBAA34 99 Herzen
FEBAD36 unend.
Energie
5CBB084 unend.
Waffen
00BB340 unend. Zeit

Cool Spot

467AB6A6 3BE7E
unend. Zeit
6E0AB6B1 2C97E
unend. Leben
928AB6A0 4E1CE
20 Leben



King of Monsters

3282120 schnell-ere
Aufrüstung
4A822C8 unend.
Energie
D4823C8 unend.
Energie bei
Feindattacke
A8824C0 unend. Zeit

King of Monsters 2

AB854553 D4989
unend. Zeit
A84D455C D2389
unend. Energie
E2F5455A FA389
unend. Leben



GAME MAGE

Jimmy Connors Tennis

AF80855 Ihr gewinnt
jedes Spiel

ICH WILL ALLES!

100% NINTENDO

TOTAL!

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

SUPER NES NES GAME BOY

ICH WILL DAS ABO FÜR 100% NINTENDO!

Du weißt was Du willst: Interessante News rund um Nintendo. Kompetente Tests der neuesten Module für Super NES, NES und Gameboy. Tips & Tricks, wenn's mal nicht weitergeht. Deshalb willst Du das Magazin, das weiß, wo's langgeht: TOTAL! 100% Nintendo, unabhängig und unbestechlich.

ABO - COUPON

JA! Ich abonniere TOTAL! ab sofort für mindestens 1 Jahr (12 Ausgaben) zum Inlandpreis von DM 72,- (incl. Zustellung). Schicken Sie mir TOTAL! an folgende Anschrift:

Vorname/Name

Strasse/Hausnummer

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift

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

Datum/Unterschrift

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

Zahlung für 1 Jahr

Inland DM 72,-
Ausland DM 120,-

☐ Euro-Scheck zur Verrechnung
unbedingt Kartennummer angeben

Bitte keine Überweisung!

☐ Bequem und bargeldlos durch
Bankabbuchung/Lastschriftzug

BLZ

Kto.-Nr.

Geldinstitut

Unterschrift d. Ktoinh.

☐ Gegen Rechnung. Bitte keine Vor-
auszahlung leisten. Rechnung ab-
warten.

TOTAL! Leserservice
Heilwigstr. 39
20249 Hamburg

SHOP

STAR TREK - THE NEXT GENERATION



U.S.S. Enterprise

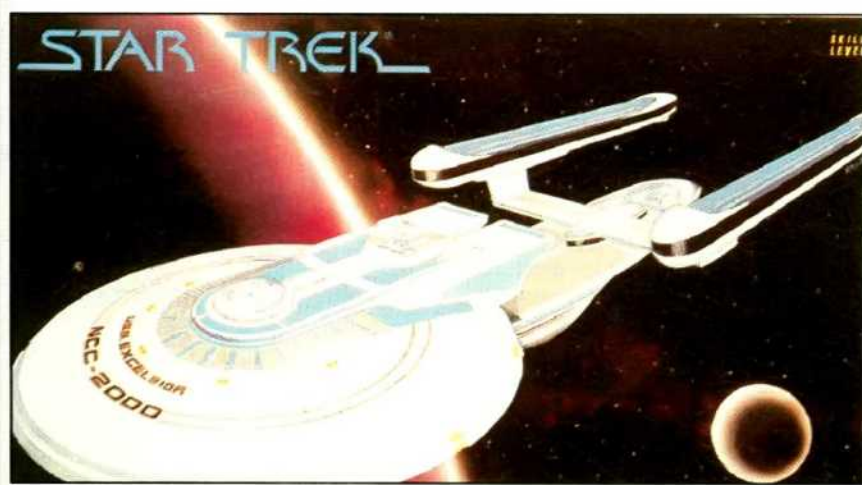
mit Fiberglas Beleuchtungssystem

Dieser Bausatz enthält alle zum Zusammenbau und zur Beleuchtung notwendigen Teile. Zusätzlich einen Mini-Bohrer und sämtliche Aufkleber, sowie einen detaillierten Bauplan und eine Anleitung (engl.) für die Bemalung. Batterien, Farbe und Klebstoff sind nicht im Bausatz enthalten.

DM 179,95 Best.-Nr. 823

U.S.S. Excelsior

Bausatz

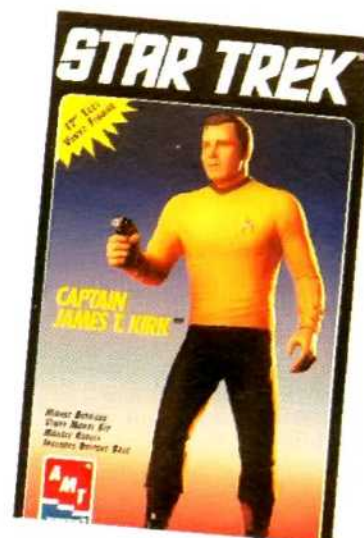


DM 69,95 Best.-Nr. 828

Doctor Leonard McCoy

Bausatz

DM 64,95
Best.-Nr. 831



Captain James T. Kirk

Bausatz

DM 64,95
Best.-Nr. 830



US-QUALITY

Windbreaker Jacke (gefüttert)
FBI DM 119,- Best. Nr. 249
Windbreaker Jacke (gefüttert)
NASA 119,- Best. Nr. 250

Kapuzensweater
FBI DM 99,- Best. Nr. 251
Kapuzensweater
NASA DM 99,- Best. Nr. 252

Original-Farbkombinationen:
FBI: gelb auf blau, weiß auf schwarz
NASA: gold auf blau, silber auf schwarz
Bitte Best. Nr., Farbe und Größe angeben.
Lieferzeit: ca. 14 Tage.

Cap, bestickt FBI
DM 39,- Best. Nr. 253
Cap, bestickt NASA
DM 39,- Best. Nr. 254

Wollmütze, bestickt
FBI DM 39,- Best. Nr. 255
Wollmütze, bestickt
NASA DM 39,- Best. Nr. 256

Größen
L/XL

EIN STARKES TEAM

Was früher nur den amerikanischen Staatspolizisten und Astronauten vergönnt war, können nun auch GAMEPRO-Leser genießen. Die Xtracoolen FBI- und NASA-Jacken machen aus jedem Durchschnittsbürger einen Superhelden!

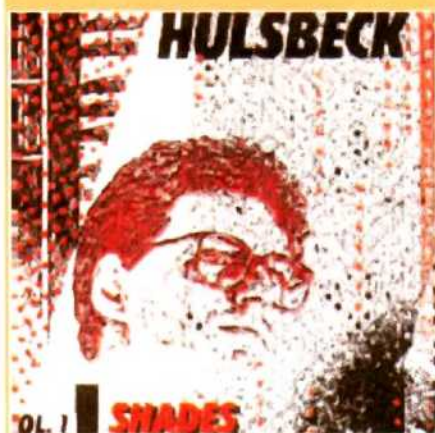


Bestell-Hotline

089 / 96 24 10 30 - 31

Mo.-Fr.13.00-18.00

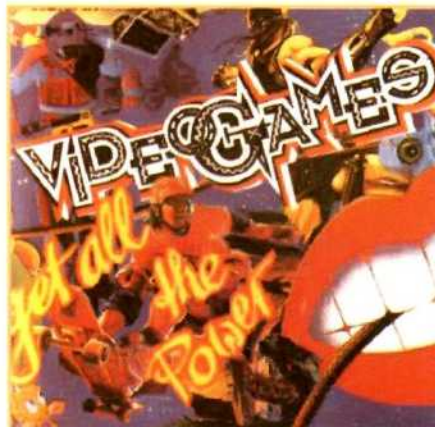
CDs



Best.-Nr. 301 · DM 29,95



Best.-Nr. 302 · DM 29,95



Best.-Nr. 303 · DM 12,99

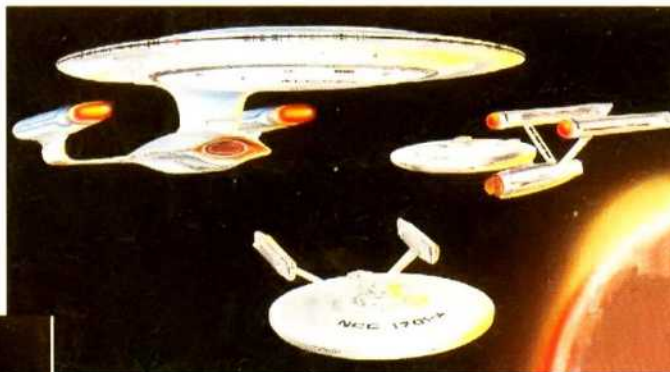


Best.-Nr. 304 · DM 15,95

CDs

STAR TREK & Co.

U.S.S. Enterprise
3 Teile - Bausatz
DM 59,95
Best.-Nr. 809



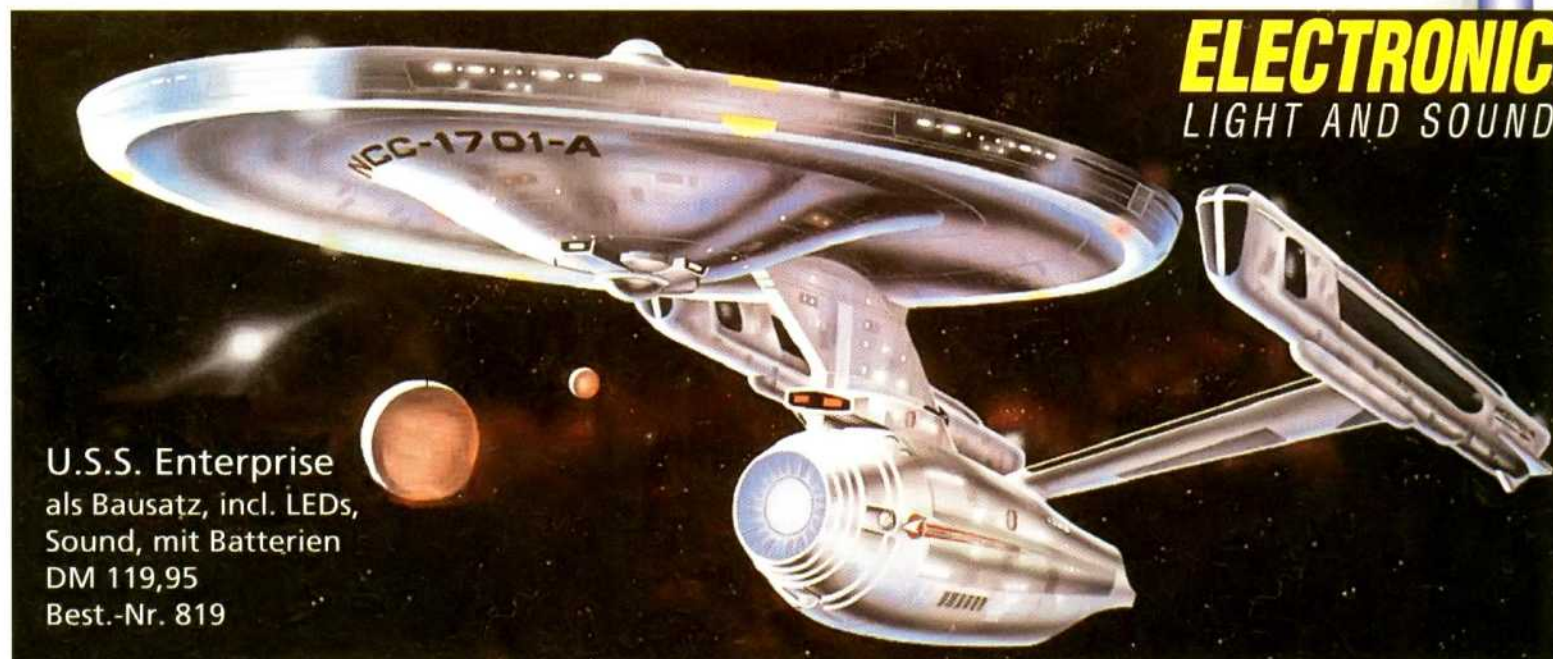
Deep Space 9 Station
Bausatz
DM 64,95
Best.-Nr. 811



Klingonen Kampf-Kreuzer
Bausatz
DM 49,95 Best.-Nr. 810

Der Weltraum -

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



U.S.S. Enterprise
als Bausatz, incl. LEDs,
Sound, mit Batterien
DM 119,95
Best.-Nr. 819



X-Wing Fighter
Bausatz
DM 44,95
Best.-Nr. 815



Star Trek The Next Generation
U.S.S. Enterprise · Bausatz
DM 59,95 Best.-Nr. 816



Millennium Falcon
Bausatz
DM 59,95 Best.-Nr. 813

Star Wars Snowspeeder
Bausatz
DM 39,95 Best.-Nr. 814



Star Destroyer · Bausatz
DM 49,95 Best.-Nr. 812

SWEATSHIRTS

PRO SHIRT NUR **DM 69,95**
GRÖSSE S, M, L

Das sind nicht nur einfach ein paar coole Sweater, das ist ein Stück „American Way of Life“. Wählt zwischen den Emblems der Mega-Basketballer „Chicago Bulls“ (links) oder der „Seattle Supersonics“ (rechts). Mit diesem coolen Outfit steht Ihr garantiert im Mittelpunkt!



Best.-Nr. 202



Best.-Nr. 217

SOLANGE DER VORRAT REICHT

TASCHEN



Best.-Nr. 249



Best.-Nr. 250

Mannomann, die können mächtig was einstecken: Unsere praktischen Sporttaschen im coolen US-Look sind aus unverwüstlichem Nylon und haben reichlich Platz für Eure Sachen. Zwei Außentaschen und eine Fronttasche bieten zusätzlichen Stauraum, dank Schultergurt lassen sich die robusten Platzwunder kinderleicht transportieren. Der ultimative Reisebehälter nicht nur für Freunde des US-Sports!

PRO TASCHE NUR DM 49,95



Best.-Nr. 251



Best.-Nr. 252

Die Michael Schumacher Collection



Benetton Ford
B 193 Modell 1994
Maßstab 1:18 (ohne Fahrerfigur)
DM 89,95
Best.-Nr. 820

Modell 1994
(s. Abb.)
Maßstab 1:43
DM 49,95
Best.-Nr. 821



[illegible]

o **Euro-Scheck** zur Verrechnung
(unbedingt Kartenummer angeben)

o **per Nachnahme**, nur im Inland
Versandkosten DM 10,-

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

Bei Mehrfachbestellungen bitte Stückzahlen eintragen. Die Lieferung erfolgt schnellstmöglich nach Vorratslage. Mit Erscheinen dieser Ausgabe verlieren alle anderen Preislisten ihre

zur vollständigen Bezahlung Eigentum des Verlags.

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

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

100% NINTENDO

4.95 APRIL • DM 6.80 • sb: 6.80 • GJ: 56 • LT: 9200 C 30358

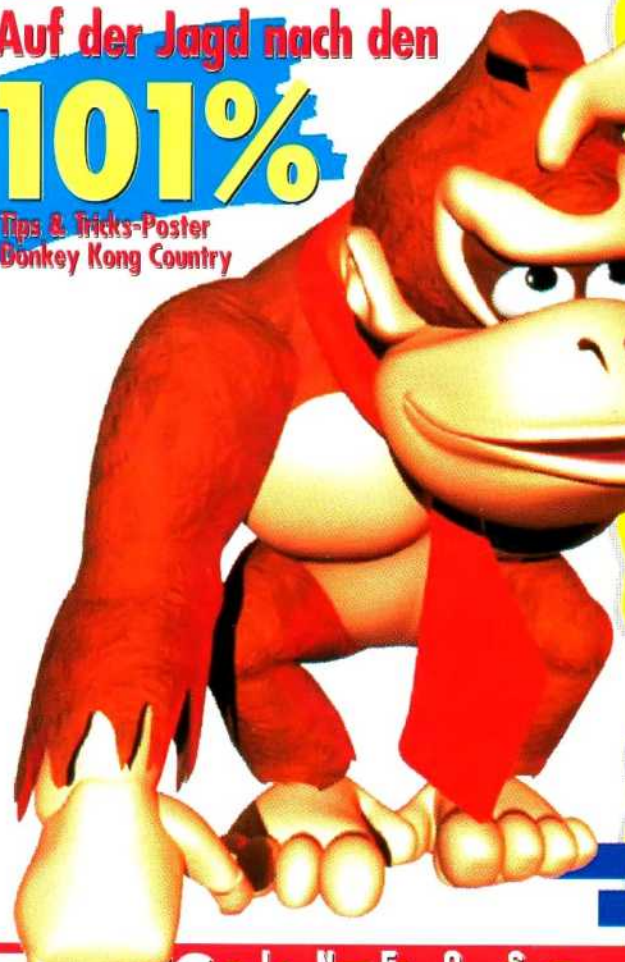
TOTAL!

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

SUPER NES NES GAME BOY

Auf der Jagd nach den 101%

Tips & Tricks-Poster
Donkey Kong Country



REPORT: SPIELEN & SPAREN

Module billig an- und verkaufen
— so wird's gemacht!



GÜNSTIGE GAMES
in den KLEINANZEIGEN!

TESTS NEWS TIPS & TRICKS

Tests & Infos zu:

- True Lies
- Spider-Man
- Wario Blast
- Demon's Crest
- Jungle Strike

TIPS & TRICKS

- Earthworm Jim'-Lösung, Teil 1
- Sword of Hope'-Tips, Teil 1
- Blackhawk'-Lösung, Teil 3
- Street Fighter II'-Kurs, Teil 4
- SHORTIES: Cheats und Taktiken
- Helpline: LESER HELFEN LESERN
- Magel-Codes für ARP, Game Genie & Game Mage




T 039

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

Du weißt was Du willst: Interessante News rund um Nintendo. Kompetente Tests der neuesten Module für Super-NES, NES, Game Boy. Tips & Tricks, wenn's mal nicht weitergeht. Deshalb willst Du das Magazin, das weiß, wo's langgeht.

TOTAL 100% NINTENDO, unabhängig und unbestechlich.

☐ Bequem und bargeldlos durch **Bankabbuchung/Lastschriftverfahren**

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

☐ **Euro-Scheck zur Verrechnung**
unbedingt Kartenummer angeben)

BLZ

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

Kto,-Nr.

Geldinstitut

Unterschrift

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Garantie: ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich beim TOTAL Leserservice widerrufen kann. Zur Wahrnehmung der Widerrufsfrist genügt die Absendung innerhalb 10 Tage (Poststempel). Die Kennzeichnung dieses Hinweises bestätige ich durch meine Unterschrift

Datum, Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

In einer einmaligen Auflage von nur 1500

Stück gibt es rechtzeitig zum Saisonende

die originalen F1-Renner von Schumacher,

D. Hill, H.H. Frenzen und G. Berger als

Modell: Maßstab 1:43, Metallmodell,

handlackiert

in Sammlerbox.

H.H. Frenzen, F1
Best.-Nr. 822, DM 39,95

G. Berger, F1
Best.-Nr. 823, DM 39,95

J. Alesi, F1
Best.-Nr. 824, DM 39,95

Damon Hill, F1
Best.-Nr. 825, DM 39,95

handlackiert
in Sammlerbox.



☐ 49,95
Best.-Nr. 821

49,95
Best.-Nr. 821

Maßstab
1:43

Bitte ausreichend
frankieren

Absender

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

SKYmedia
TOTAL!-Shop
Schloßstraße 12
85737 Ismaning

Bitte ausreichend
frankieren

Absender

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Inter Abo
TOTAL!-
Abonnement
Wendenstraße 25
20097 Hamburg

Bitte ausreichend
frankieren

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift
Bei Jugendlichen unter 18 Jahre Unterschrift des
Erziehungsberechtigten

SKYmedia
Schloßstraße 12
85737 Ismaning

☐ per Nachnahme (UPS),
nur im Inland

☐ Euro-Scheck zur Verrechnung
(unbedingt Kartennummer angeben)

Versandkosten im Inland:
DM 10,-

Versandkosten im Ausland:
DM 20,-

Versandkosten: DM 17,-
Bitte keine Überweisung!

Bei Mehrfachbestellungen bitte Stückzahlen
eintragen. Die Lieferung erfolgt schnellst-
möglich nach Vorratslage. Mit Erscheinen
dieser Ausgabe verlieren alle anderen
Preislisten ihre Gültigkeit. Briefmarken wer-
den als Zahlungsmittel nicht angenommen!
Die Ware bleibt bis zur vollständigen
Bezahlung Eigentum des Verlages.

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

INHALT

REPORT	GAME BOY
Spielen & Sparen26	Brainbender21
	Jungle Strike33
WETTBEWERBE	Wario Blast featuring Bomberman! .34
NBA Jam Tournament Edition36	TOTAL!-CLASSICS:
Sega47	Burger Time Deluxe39
Virgin9	
PREVIEWS	TIPS & TRICKS
Dirt Racer FX12	Donkey-Kong-Country-
Nach Nintendos ‚Stunt Race FX‘ steht uns ein weiteres Rennspiel mit FX-Chip ins Haus. Im Preview erfahrt Ihr, was Euch da- bei so alles erwartet.	Lösungsposter, Teil 241
	Shorties46
TESTS	Street-Fighter-Kurs, Teil 452
SNES	Earthworm-Jim-Komplettlösung, Teil 154
Cannon Fodder32	Sword-of-Hope-Tips, Teil 158
Demon’s Crest18	Blackhawk-Komplettlösung, Teil 3 ..62
Spider-Man24	Helpline: Leser helfen Lesern68
Super Punch-Out30	Mogel-Codes70
Tetris & Dr. Mario31	
Top Gear 300016	RUBRIKEN
True Lies22	Editorial3
TOTAL!-CLASSICS:	News6
Another World37	Post8
	Wertungserklärung13
NES	Charts40
Chip ‘n Dale Rescue Rangers 214	Tips&Tricks-Verzeichnis50
TOTAL!-CLASSICS:	TOTAL!-Shop72
Snake Rattle ‘N Roll38	Börse76
	Comic79
	Register80
	Impressum82
	Vorschau82

AMERICAN WAY OF CAPS

ORIGINAL CAPS UND RUCKSÄCKE AUS DEN USA

Chicago Bulls

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



Washington Redskins

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



San Jose Sharks

Cap Best.-Nr. 263
Rucks. Best.-Nr. 262



Chicago White Sox

Cap Best.-Nr. 265
Rucks. Best.-Nr. 264



Charlotte Hornets

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



ALLE CAPS JE DM 29,95
ALLE RUCKSÄCKE JE DM 29,95

Cleveland Indians

Cap Best.-Nr. 228
Rucks. Best.-Nr. 229



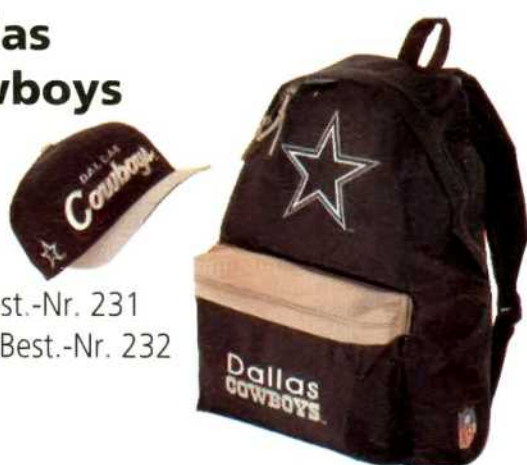
New York Knicks

Rucks. Best.-Nr. 230



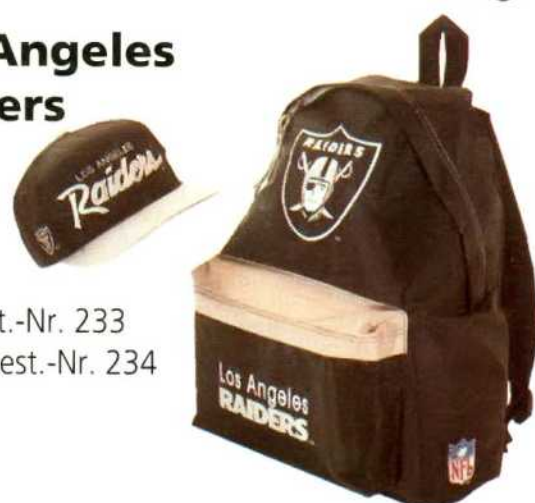
Dallas Cowboys

Cap Best.-Nr. 231
Rucks. Best.-Nr. 232



Los Angeles Raiders

Cap Best.-Nr. 233
Rucks. Best.-Nr. 234



Mighty Ducks of Anaheim

Cap Best.-Nr. 235
Rucks. Best.-Nr. 236



Orlando Magic

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



Phoenix Suns

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



Seattle Supersonic

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



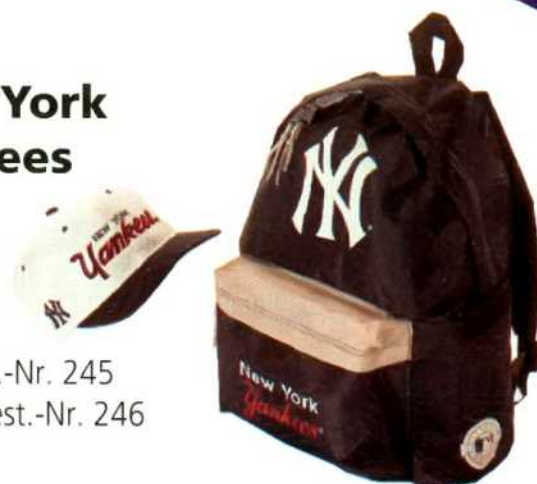
San Francisco 49ERS

Cap Best.-Nr. 243
Rucks. Best.-Nr. 244



New York Yankees

Cap Best.-Nr. 245
Rucks. Best.-Nr. 246



KLEIN BÖRSE ANZEIGE

SNES

Tausche zwei Street Fighter Pads gegen zwei Super Nintendo Controller. Auch Einzel-Tausch möglich. Tel.: 07129-6479, Christian.

Verkaufe folgende SNES-Spiele: Turtles in Time DM 40, Street Fighter 2 Turbo DM 60, Mystic Quest Legend DM 50. Alles mit Anleitung. Tel.: 06897-85217, Michael.

Verkaufe Stunt Race FX (US) DM 60, ARP DM 40, R-Type DM 15, Striker DM 40, Street Fighter 2 Turbo DM 40, programmierbares Joypad DM 60. Edin Secic, Mörikestr. 32, 75323 Calmbach.

Verkaufe für je DM 60 The Lost Vikings, Probotector, Street Fighter 2 Turbo, Aladdin und Super Hockey. Tel.: 02592-7534, Michael.

Suche günstige SNES-Spiele und Zubehör. Schreibt an: Maik Wieskamp, Berliner Str. 8, 35410 Hungen 3.

Tausche 25 Games: Indy, WC Striker, Metal Marines, Zool, F. Fight 2, Bomberman 2, Street Racer, Might and Magic 2 usw. Suche alles! Tel.: 04542-88350/89429, Christian

Verkaufe SNES-Spiele: Goof Troop und Magical Quest zu je DM 50, Mario World zu DM 30. Verkaufe auch Game Boy Spiele: Rescue zu DM 25 und DD zu DM 40. Tel.: 09574-1817, Christian.

Tausche! Achtung! Habe Spiele und Total 6/93. Tausche gegen: Rock 'n Roll Racing, Samurai Shodown, Donkey Kong Country, Street Fighter 2, Mega Man X, TMHT Tournament Fighters. Tel.: 02684-8798, Sven.

Tausche Super Tennis, Another World, Cool Spot, Bart's Nightmare gegen F-15 Strike Eagle oder andere Flugsimulator Spiele. Tel.: 05221-63603, Daniel.

Suche fast alles für SNES, MD, GG und Game Boy und eventuell auch tauschen. Tel.: 0201-611814, G. Krull.

Suche Sensible Soccer und Earthworm Jim, tausche auch gegen World Cup Striker, Alien 3 und The Lost Vikings. Tel.: 02407-8163, Michael.

Verkaufe komplett SNES mit ASCII Pad und Mario Kart DM 180, Royal Rumble DM 80,

Aladdin DM 70, World League Basketball DM 60, Castlevania 4 DM 60 mit Original-Verpackung. Tel.: 03466-322233, Torsten

Tausche Donkey Kong Country gegen Rock 'n Roll Racing dt. mit Anleitung. Tel.: 02271-44182, Guido.

Kaufe versch. SNES-Spiele, z.B. Aladdin, Dschungelbuch, Mickey Mania, Donkey Kong Country, Biker Mice vom Mars usw..Tel.: 04836-1384, Lucia.

Verkaufe SNES-Spiele: Plok DM 65, Aladin DM 50, Tiny Toon DM 60, R-Type 3 DM 65, Sparkster DM 80. Tel.: 06744-1364, Kai.

Tausche StarWing gegen Street Fighter 2, oder Fifa Soccer. Und verkaufe Adams Family DM 40, alles ist original verpackt. Tel.: 06074-29158 ab 14.00 Uhr, Jens

Verkaufe Utopia, Zelda 2 und Super Mario World gegen Metal Marines und Mystic Quest Legend. Tel.: 030-2510068, Dave.

Tausche Slammaster, Prince of Persia, Sim City, F-Zero, Zool, mit Verpackung gegen Secret of Mana, WWF Raw, Major Title oder Young Merlin. Tel.: 0221-857259, Maurice.

Verkaufe SNES-Konsole mit Indy, Dschungelbuch, Bugs Bunny, Animaniacs und Star Wars 3 (US) sonst alle Pal-Version auch einzeln VB. Tel.: 08633-7536, Tom.

Verkaufe Street Fighter 2 Turbo, für DM 80, The Lost Vikings für DM 60, Super Ghouls 'n Ghost für DM 60. Tel.: 04182-3383, David

Tausche Cybernator, SimCity, Street Fighter 2, Pilot Wings und Populous. Suche Flashback, Probotector, Plok, Mega Man X und Super Metroid. Tel.: 0331-294877, Nikolaus

Verkaufe/Tausche SNES-Spiele Top Gear 2 DM 70, Super Street Fighter 2 DM 100, Lion King DM 100. Suche Street Racer, Jaguar, Shodown. Tel.: 09181-30652, Oliver.

Tausche Street Figher 2 Turbo, Zombies, Batman, Mystic Quest gegen Blackhawk, Turtles 4, Final Fight, Pitfall, Bugs Bunny, Myst. Ninja, Rollenspiel. Tel.: 040-7458336, Nils.

Verkaufe SNES-Spiele Superbillig! Cool Spot, Lost Vikings + Sim City je DM 30, Secret of Mana (US) + Adpter DM 100 und Donkey Kong Country für DM 120 u. a. Tel.: 036844-40234, Heiko

Verkaufe Outlander DM 80 oder tausche gegen Secret of Mana. Kaufe Secret of Mana DM 80. Tel.: 07931-44466, Christian.

Tausche Illusion of Gaia, Young Merlin, Earthworm Jim, Paladin's Quest, Goof Troop. Suche: FF 3, Indiana Jones, Donkey Kong, Mickey Mania usw. Tel.: 0471-63559, Jens.

Verkaufe/Tausche Shadowrun für DM 85, Super

Mario World für DM 30, König der Löwen für DM 110, macht Angebote wenn ihr tauschen wollt. Tel.: 05223-2332, Philipp.

Verkaufe Populous, US- Krustys Super Fun House, D- Prince of Persia, D- Equinox D-Super Metroid, D- Breath of Fire, US- Brain Lord, US- Final Fantasy. Tel.: 02191-54853 ab 16.00 Uhr, Karin.

Suche Modulsammlungen + Konsolen für SNES-NES-MD-Gameboy und MCD. Suche auch Neuheiten für diese Systeme. Mega Man X2, Kick off 3 etc. Tel.: 0641-71250, Kirsten.

Tausche Plok, Cool Spot, Magical Quest, Bubsy, Zelda, Super Soccer, Lost Vikings, suche: NBA' 95, Return of Jedi, König der Löwen, Jurassic 2, Pitfall, Blackhawk. Tel.: 0391-714309, Ronald.

Verkaufe für SNES: N. Mansell, Top Gear 2, All Stars, Star Wars 2 für je DM 60, Super Tennis, S. Ghouls 'n Ghosts, H. in one Golf (US), H. Zone (US) für je DM 40. Preisliste anfordern. Steven Künzel, Bahnhofstr. 32, 16347 Zepernick, Tel.: 030-9443183.

Verkaufe Mario Paint, Tom und Jerry, Might and Magic 2 deutschen Text, je DM 40. GB Action Replay DM 20. Tel.: 0201-292055, Sonja.

Verkaufe/Tausche Plok, Zombies, Axelay je DM 55, Yogi Bear, Art of Fighting, Starwing je DM 50, Castlevania DM 45, Home Alone DM 30 US u. a. Tel.: 02924-2712, Tobias.

Verkaufe SNES-Spiele Zombies, Crash Dummies u. Batman Returns für je DM 50, TMHT Tournament Fighters für DM 70, alle Spiele mit Anleitung. Tel.: 02324-82711, Andre.

Verkaufe NBA Jam, Dragon - Bruce Lee Story, Indiana Jones, Super Mario World. Alle in absolutem Top-Zustand. Mit Anleitung und Verpackung. Tel.: 02509-1874 ab 18.00 Uhr, Sven.

Verkaufe/Tausche Donkey Kong Country, Pitfall, Mickey Mania, Stunt FX Racing, NHL '94 + '95, NBA Jam, World Cup Striker, Dungeon Master, Earthworm Jim, Flashback, Schlümpfe uvm. Tel.: 02871-184810, Jörg.

Verkaufe SNES-Nintendo-Spiele, Space Ace, Bubsy, Busts Loose Tiny Toons, Game-Boy-Spiele: Tiny Toon, Bugs Bunny Kwirk DM 290. Tel.: 0211-742575, Jens.

Tausche Battletoads, Super Ghouls 'n Ghosts, Turtles 4, Mega Man X, Tiny Toons gegen: Secret of

Mana, Clayfighters, Batman u. R., Mickey Mania, Rabbit Rampage, M. Ninja, Donkey Kong Country, Earthworm Jim, Zool, Tel.: 07232-70745, Martin.

Tausche SNES-Spiele: T2 Arcade, Goof Trop, Mega Man X, Battletoads, Bubsy, Dracula usw. gegen Schlümpfe, Secret of Mana, Mickey Mania u. a. Tausche auch Total 6/93 gegen Meistbietenden. Tel.: 09402-3264, Günter

Verkaufe/Tausche Spiele für SNES, MD, MCD. Habe z. B. WWF Raw, Soleil, Rise of the Robots, Blackhawk, Pagemaster etc. Bitte meldet euch. Tel.: 0641-791740, Monika.

Verkaufe Tiny Toons, WWF 1 und Champions World Class Soccer gegen Street Fighter 2 Turbo, NHL Hockey 95/94 u. a. Tel.: 035752-5236, Ronny.

Verkaufe Lemmings 1 u. 2, Young Merlin, Super Mario World, alle dt. Suche SNES-Spiele. Angebote an Michael Jahrke, Kreienredder 34, 23730 Neustadt, Holstein. Tel.: 04561-3565.

Verkaufe/Tausche SNES-Spiele zwischen DM 100/30 und 2 US-Spiele Mechwarrior u. Secret of Mana je DM 70. Suche Shadowrun. Tel.: 02683-2368, Tobias.

Suche SNES-Spiele. Super Star Wars mit Spielanleitung. Preis nach Vereinbarung. Tel.: 05862-7845, Dennis.

Kaufe/Tausche SNES-Spiele, suche vorrangig Neuheiten (auch Sammlungen m. Konsole). Habe NHL '95, Street Racer u. a. Event. auch Verkauf von Spielen möglich. Tel.: 04774-1789, Rainer.

Tausche/Verkaufe Street Fighter 2 und F-Zero gegen NHL Hockey oder NBA-Jam. Tel.: 06486-7382, Patrick.

Verkaufe Cool Spot, Alien 3, Zombies, Mystical Ninja je DM 70 und Sim City, F-Zero, Street Fighter 2, Super Mario Land, Space Mega Force je DM 50, Action Replay DM 50. Tel.: 05341-42089, Ingo.

Verschenke SNES an die 299te Person, die mir DM 1 schickt. Kirstin Schumann, Gleimstr. 41, 10437 Berlin.

Verkaufe Secret of Mana DM 70. Tel.: 06029-4172.

Verkaufe Super Mario Allstars



DM 40, Street Fighter 2 Turbo DM 50, F-Zero DM 20, Tiny Toons DM 60. Tel.: 05207-7248, Niklas.

Verkaufe Zelda, Sim City, Jurassic Park, Mystic Quest Legend, alle dt. außer jp, je DM 65. Tel.: 036737-30062, 15.00-18.00 Uhr, Thomas.

Tausche Mario All-Stars gegen Secret of Mana oder Young Merlin oder Flashback oder Blackhawk oder Final Fantasy 3 oder Shadowrun oder 7th Saga. Tel.: 04181-30644, Jan.

Tausche Indiana Jones gegen Turn and Burn, Super Conflict. Tel.: 06151-377648 ab 17.00 Uhr, Rainer.

Tausche Street Fighter 2, Bubsy, F-Zero, Asterix, Castlevania, First Samurai, Plok, Super Metroid, Pop 'n Twin Bee gegen Secret of Mana, Soul Blazer oder andere SNES. Habe Total!-Hefte zum Tauschen. Tel.: 07627-7806, Hakan.

Verkaufe an Sammler ca. Titel für SNES, alle mit Spielspaß-Garantie, einzeln o. zusammen. Anrufen lohnt! Tel.: 08225-787 ab 18.00 Uhr, Thomas.

Tausche Secret of Mana, Bubsy, Flashback, Alien 3, Pilotwings, Street Fighter 2 gegen NBA Jam, Stunt Race FX, Donkey Kong C., F1 Pole Position 2. Tel.: 05141-43382, Nils.

Verkaufe Street Fighter 2 Turbo, Starwing je DM 80, Mr. Nutz, Plok, Home Alone, Street Fighter 2 je DM 60, F-Zero, Zelda je DM 40, Aladdin, Royal Rumble je DM 80. Super Game Boy DM 65. Tel.: 0220-64914, Frank.

Verkaufe Final Fantasy 3 (US). Tausche Clay Fighter gegen Rock 'n Roll Racing, Secret of Mana, Stunt Race FX, WWF Raw oder andere Neuheiten. Tel.: 0511-871151, Alexander.

Kaufe/Tausche SNES und GB Module. Suche z. B. WWF Raw,

Donkey Kong Country, Earthworm Jim usw. aber auch ältere Spiele. Schickt eure Listen an: Thomas Stoll, Otto-Suhr-Allee 122, 10585 Berlin.

Suche Final Fantasy, Donkey Kong Country, biete Parodius, Gods, bd. Pal-Vers., Secret of Mana u. Paladin's Quest, beide US-Version. Tel.: 02947-1574 ab 18.00 Uhr, Wolfgang

Suche Secret of Mana dt., Asterix dt., Mystic Quest Legend. Tausche gegen Metroid, Mega Man X, Jurassic Park, F-Zero, S. Soccer, alles SNES. Tel.: 02637-7529, André.

Suche Super Street Fighter 2, Top Gear 2, Choplifter 3, Indiana Jones, True Lies, Star Wars 3, Pitfall, WWF 3, Mickey Mania, Batman u. Robin. Zahle gut!! Tel.: 08233-20148, Patrick.

Tausche/Verkaufe Sim City, Super Tennis, Flashback, Mystic Quest, Striker, S. Metroid, Secret of Mana gegen WWF Raw, Blackhawk, Earthworm Jim evt. zwei für ein. Tel.: 04351-44627 ab 19.00 Uhr, Sven.

Verkaufe/Tausche T. in Time, Kick Off 1, Jurassic Park und S. M. W., gegen WWF Raw, Kick Off 3, Mickey Mania, K.O. 1, u. S.M.W., werden zusammen getauscht. Tel.: 06400-1310, Sven.

Tausche/Verkaufe/Kaufe SNES-Spiele. Habe z. B. Secret of Mana, Syndicate, Shadowrun usw. Suche Final Fantasy 3, Earthworm Jim, NHL '94 und viele andere. Tel.: 0461-73842, André.

Verkaufe P. 'n Twin Bee 2 für DM 79. Suche Super Street Fighter 2 für SNES. Tel.: 03761-81643 ab 19.00 Uhr, Roy.

Verkaufe Goof Troop für DM 80, Plok ohne Hülle für DM 50, Mystic Quest ohne Spieleberater für DM 60, Dschungel Buch (GB) für DM 50. Tel.: 04683-254

Tausche Royal Rumble, Top

Gear, Mario All-Stars, NHL '94, NBA Jam, gegen Bubsy, Mr. Nutz, Secret of Mana, Cool Spot, Young Merlin und NFL '94, Flashback. Tel.: 0341-4783203, Markus.

Tausche drei SNES-Spiele: Congos Caper, First Samurai und Super Tennis gegen WWF Raw oder Indiana Jones. Tel.: 0521-152770, Benjamin.

Verkaufe SNES mit zwei Pads, Road Runner, Royal Rumble, S. Mario All Stars, S. Bomber Man, S. Ghouls and Ghosts, S. Wrestle Mania und Game Boy mit drei Spielen. DM 750. Neupreis DM 1250. Tel.: 036695-21004, Kristian.

Tausche Dschungel Buch, Schlümpfe, Animaniacs, Sim City, Asterix und Captain America. Suche Blackhawk, NBA Jam, Final F3, Kick Off 3 und andere. Schreibt an: Florian Kastl, Rot-Kreuz-Str. 2, 86637 Wertingen.

Verkaufe T2 J. Day, Cr. Dummies, Zool, Rasenm. Man, F-Zero, und S. Turrigan, d. u. vier Mon. Gar. nur zusammen für DM 300. Suche Animaniacs, Ill. of Gaia, Jedi, Pitfall, F. Fantasy 2 für DM 80. Tel.: 02365-68896, Sigrid.

Tausche/Verkaufe Stunt Race FX, SF 2, Earthworm Jim, Pilotwings, Battle Toads, Cybernator gegen NBA Jam, Powerdrive, Dschungelbuch, Biker Mice from Mars. Tel.: 02245-5317, Thomas.

Tausche/Verkaufe ca. 20 Spiele z. B. Tennis-, Fußball-, Autorennen, Turtles, Starwings, Plok, Zool, Cybernator, R-Type 1, Soulblazer (US), Phalanx (US), Brainlord, Mana (US). Tel.: 02501-58613, Jörg.

Tausche Zelda, NBA Jam, Jurassic Park, Battle Toads gegen Bugs Bunny, Turtles, Schlümpfe, Mega Man X. Tel.: 035797-3681, Nico.

Verkaufe SNES-Spiele: Zelda

3, Super Bomberman, Pop 'n Twin-Bee RBA je DM 50, Super Star Wars 1 DM 55. Tel.: 02181-64551, Hans-Joachim.

Verkaufe S. R-Type, S. Ghouls 'n Ghosts, Spider-Man, S. Castlevania,, Alien us Predators, Mystical Ninja ab DM 90, Zelda 3 mit Spieleberater. Tel.: 07151-30636, Tobias /Stephan.

Verkaufe SNES mit zwei Controllern, ein ASCII Pad und zehn Spiele und Super Game Boy für DM 1200. Alter drei Jahre. Spiele z. B. Donkey Kong, SSF 2, Mystic Quest usw. Tel.: 06265

Kaufe SNES-Module, Konsolen, GB, SGB und GB-Spiele, auch alte Spiele nur dt, alles anbieten. Tel.: 02628-3028, Debroh.

Verkaufe SNES-Spiele: NBA Jam, Super Probotector, DK Country, Top Gear, Rock 'n Roll Racing, Starwing, Zelda zusammen für DM 500. Auch einzeln für je DM 50, nur DK Country DM 60. Tel.: 069-529798, Henry.

Verkaufe für SNES T. Toons, B. Loose und für Game Boy Mega Man 2 mit Anleitung und Mario 1 u. 2 ohne Anleitung. Preis nach Vereinbarung. Suche: Mario Kart oder Rock 'n Roll Racing. Tel.: 03761-2122, Volker.

Tausche/Verkaufe Rollenspiele: Arcana, Ultima 2, Drakkhen, Wizard of Oz, Lord of the R. (alles US), Lemminge (US), Turtles in T., Drakula, F. Fury alles Pal. Tel.: 03391-501450, Constanze.

Verkaufe Secret of Mana, Act Raiser 1, Might & Magic je DM 80, Legend und Addams Family je DM 40. Tel.: 030-4764260, Achim.

Verkaufe Populus und Champ. World Class Soccer für je DM 90. Beides 100%ig o.k., Pal.Version, mit Anleitung. Ich besitze kein ARP 1 oder 2. Tel.: 02264-8081, Philip.

BÖRSEN FORMULAR

NAME (BITTE DEUTLICH IN BLOCKBUCHSTABEN SCHREIBEN)

STRASSE

PLZ/ORT

TELEFON

Bitte kreuzt an, in welcher Rubrik Eure Anzeige erscheinen soll:

- ☐ SNES -Spiele
- ☐ NES-Spiele
- ☐ GAME-BOY-Spiele
- ☐ Hardware+Zubehör
- ☐ Sonstiges

Eine Kleinanzeige (maximal 5 Zeilen mit je 30 Anschlägen) kostet 5 Mark. Bitte legt den Betrag in Form eines 5 Mark Scheines (o. Scheck) bei. Es besteht kein Anspruch auf Mitnahme der Anzeige für eine bestimmte Hefnummer. TOTAL! vermittelt lediglich die Kontaktaufnahme und kann für das daraus folgende Vertragsverhältnis nicht verantwortlich gemacht werden. TOTAL! kann und will die Seriosität der Anzeigeninhalte nicht überprüfen. Adressen und Telefonnummern müssen im Anzeigentext stehen.

Dieses Börsen- Formular schickt bitte an: TOTAL! Börse, Heilwigstr. 39, 20249 Hamburg

Datum
Unterschrift



Earthworm Jim



Castle Quest

Suche billige SNES-Spiele mit Anleitung und Schachtel! Gut erhalten! Zahle bis DM 30. Suche z. B. Street Fighter 2 Turbo. Ruft an. Tel.: 07322-3939, Daniel.

Tausche 30 Spiele. Habe Blackhawk, Bomberman 2, Earthworm Jim, Metroid, FIFA 95, Superstar Soccer usw.!! Suche alles (Neuheiten, ältere). Tel.: 04542-89429, Matthias.

Verkaufe SNES mit 19 Top-Spielen, z. B. F-Zero, Rock 'n Roll Racing, Aladdin, WWF Raw, Starwing, Kick off, Sensible Soccer, T 2 usw. VB DM 1500. Tel.: 04704-586, Benjamin.

Verkaufe SNES und zwei Joypads für DM 170 und Zelda für DM 50, Street Fighter 2 Turbo für DM 80, alles dt., Originalverpackung. Tel.: 08192-1419 o. 8827, Robert.

Verkaufe Earthworm Jim, NBA Live 95 je DM 90, Street Racer, Syndicat je DM 85, alle Spiele in dt. mit Anleitung und Verpackung. Handel auch möglich! Tel.: 02171-83226 ab 17.00 Uhr, Stavros.

Verkaufe Mr. Nutz, Zelda 3 je DM 50, Street Fighter DM 30, Probotector, Cool Spot je DM 60, Star Wars DM 70. Komplet DM 300. Tel.: 03631-66180, Stefan.

Tausche drei Spiele gegen eins.



FIFA Int. Soccer

Zelda, Mystic Quest u. Adventure Island gegen Secret of Mana. Verkäufe: M a r i o s Zeitmaschine u. Widget für je DM 78, Game Genie für DM 75. Tel.: 07021-42297, Florian.

Verkaufe

Street Fighter 2 Turbo, Star Wars 2 (mit Komplettlösungen) je DM 80. Beide dt. mit Originalverpackung und Anleitung. Tel.: 04623-1508 ab 15.00 Uhr, Michael.

Verkaufe SNES-Spiele Plok DM 60,-, F-Zero DM 40,- Tel.: 0421/448933 ab 18.00 Uhr, Kai.

Verkaufe Doppelgeschenk Virtual Soccer neu NP DM 120,- VHB DM 70,-; Starwing DM 40,-, Flashback DM 55,-, Laimbeer's Basketball (US) DM 30,-, und GB-Spiele 2-BT2 ab DM 20,-. 14-19Uhr, 07142 / 976025, Falk.

Verkaufe SSF II, D.K. Country, Earthworm Jim und Super Pinball für DM 300,-. Nur zusammen! Tel.: 09421/60673 Matthias.

Achtung!! Tausche 2:1! Mystic Quest, Legend + Super Soccer gegen SSF II, Secret of Mana, Super Return of the Jedi o.a. Mo. und Do. 17 - 19Uhr. Tel.: 06024/3519, Erik. Schlagt schnell zu!!

Verkaufe Terminator 2, Arcade Game 1x gespielt - neu - DM 129,-.Verh. möglich Tel.: 03364/44906, Wolfgang.

Verkaufe Young Merlin und World Cup Striker für je DM 70,- und Sim City (ohne Anleitung) für DM 35,- Tel.: 03576/43282 Lars.

Verkaufe/Tausche Earthworm Jim, Donkey Kong, SSF II, BlackHawk, NBA Jam, Action Replay 2, im ganzen 15 Spiele mit Konsole, statt 1500 SFR nur 800 SFR. Tel.: 019150210 Morina.

Tausche/Verkaufe F-Zero, R'n'R R., Magical Quest, Super Mario World, Street Fighter II. Alle Spiele mit Anleitung(dt.) Tel.: 06451/21404 Alexander ab 17.30Uhr

Tausche die Schlümpfe, Probotector, BlackHawk, Lost

Vikings, Starwing, Legend gegen Rock 'n Roll Racing, GP1 u.a. Verkäufe für PC "King's Quest VI" Tel.: 09571/73436 Rainer Schröder

Tausche Might & Magic II, Suche: Lost Vikings, Young Merlin, Flashback, Secret of Mana. Tel.: 0521/87907 Andreas Idzik

Tausche ARP 2, Bart's Nightmare, Streetfighter, Mystic Quest Legend, Tiny Toon, Mario World. Verkäufe auch zwischen 40 und 80 DM. Tel.: 07742/1741 Florian

Tausche Shadowrun, Samurai Shodown, Flashback. Suche M. Ninja, Secret of Mana, Claymates, Young Merlin, PitFall, WWF Raw, Animaniacs und andere. Tel.: 07524/5148 ab 18 Uhr Philipp

Suche: Plok, Mario All-Stars, Mystic Quest, Mega Man X. Tausche: Mario World, Probotector, W.C. Striker, Star Wars, Ghouls'n Ghosts Tel.: 02335/5584 Christian

Suche Final Fantasy III, Soulblazer. Tausche gegen Secret of Mana, Mystic Quest oder gegen Super G.P. mit Mario Land 2 und Mystic Quest. Tel.: 0611/428331 Tobias

Suche Donkey Kong Country. Biete Secret of Mana, Young Merlin, Sim City, Mario All-Stars, Goof Troop, Parodius, Starwing + F-Zero als Zugabe Tel.: 02563/6412 Edmund

Tausche Fatal Fury gegen Lord of the Rings, Aladdin gegen Lagoon, Street Fighter II gegen Might & Magic II o. III, Tiny Toons gegen Breath of Fire. Tel.: 02341/865213 Kai

Tausche SNES-Spiele egal ob alt oder neu. Deutsch, US oder jp-Versionen. Habe diverse Spiele zum Tausch; Suche Bomberman I + 2 uvm. Habe D.K. Country, Final Fantasy 3, Stunt Race FX. Ab 14.30 Tel.: 05854/1414 Manuel

Verkaufe Mega Drive mit Spielen! z.B. Rambo III, Golden Axe II, Out Run, F22, Sonic, Thunder Blade, California G., Streets of Rage, Alien 3, Shinobi u.a. zu je DM 40,- Tel.: 0355/525620 Daniel

Suche NBA Jam, Super Pang, N. Mansell's World Championship. Habe: Earthworm Jim, Stunt Race FX, Lemmings... Tel.: 04252/3050 Kevin

Verkaufe/Tausche: World Cup Striker, SSF II T, Road Runner, ChessMaster, Super Off Road,

Turtles IV, S m a s h Tennis, Tel.: 03574/122528 Harry



Life Force

Verkaufe/Tausche Bugs Bunny Rabbit Rampage für DM 95,- oder tausche gegen Mystic Quest, Tel.: 02360/1647 Oliver Röwekamp

Verkaufe für SNES GP-1, Super Ghouls 'n Ghosts, Starwing für je DM 50,- sowie F1 Pole Position 2 für DM 80,- Tel.: 0371/230745 Günter

Verkaufe SNES + 3 Pads + ARP 1 z.B. NBA Jam, World Cup USA '94, WWF 2 und noch andere. Zusammen DM 1400,- auf VB. Verkäufe auch TOTAL 6/93 für DM 80,-. Tel.: 0511/582100 Thomas

Verkaufe Robocop 3 (US), und Universal Adapter zusammen für DM 70,- VB. Verkäufe auch einzeln. Tel.: 0241/86586 Peter

NES

Suche NES-Spiel „Maniac Mansion“, Christian Göpfert, Albertsgraben 3, 36460 Dorndorf, Tel.: 036963-4519.

Verkaufe neuwertigen NES mit Vierspieladapter, vier Joypads und neun Super Spiele. Darunter: Kirby's Adv. und Super Mario Bros. 1 + 3 für DM 350. Tel.: 06044-3827, Simon.

Verkaufe/Tausche NES-Spiele. Mega Man 2, Blob, Bigfoot je DM 35, Snake Rattle 'n Roll, DM 45. Suche Zelda 11 und andere Spiele! Tel.: 02938-2236, Holger

Verkaufe NES mit zwei Controllern und 28 Spielen wie Track and Field 2, Air Wolf, Top Gun, Hyper Soccer, Mega Man 2, Skate, Ski or Die, FMHT. Tel.: 089-643850 ab 17.00 Uhr, Alexander.

Verkaufe NES, 12 Spiele, vierer Adapter und drei Joysticks für DM 600. Tel.: 0761-87552, Thomas.

GAME BOY

Suche Gameboy mit Modulsammlungen und Neuheiten. Bitte meldet euch unter Tel.: 0641-71250, Kirsten.

Suche Modulsammlungen und Konsolen für Gameboy, SNES, NES etc. Suche auch aktuelle Titel z. B. Story of Thor, Bomberman 2 usw. Tel.: 0641-71250, Kirsten.

Verkaufe Game Boy, die Spiele Zelda 4, Tetris, SML, das A. Replay 1 und ein Netzteil für insgesamt DM 150. Tel.: 0341-3302919 ab 16.00 Uhr André.

Verkaufe/Tausche: Game Boy Spiel: Final Fantasy 1 u. 2, Terminator 2 und SNES Spiele: Blackthorne, S. Probotector, S. Star Wars, Smash Tennis, Cool Spot, King A. World, Blazingsky. Tel.: 02871-184810, Jörg.

Verkaufe Mickey S.D. Ch + Turtles 2 je DM 30, Chase HQ DM 28, Spiderman DM 25,

Robin Hood + Castlevania je DM 35, Batman DM 20, Quarth, Parodius, Turtle 1, Track and Field je DM 25, Gamelight (o. Batt.) DM 18. Tel.: 06597-3832, Benjamin.

Verkaufe Game Boy mit zehn Spielen, GB-Tasche und GB-Licht für DM 350. Tel.: 0221-746217, Raffaella.

HARDWARE

Verkaufe Neo Geo mit zwei Boards, M-Card und fünf Spielen: Viewpoint, Art of Fighting, World Heroes 2, Samurai Shodown und NAM-1975 für DM 1280. Tel.: 02452-8240, Hubert

Verkaufe Neo-Geo + drei Spiele + Joypad für VB DM 850, SNES + fünf Topspielen + zwei Joypads für VB DM 499. Tel.: 05244-92903, ab 19.00 Uhr, Christoph

Gelegenheit NES, SNES, Diverse Spiele, drei Spieleberater sowie Total! 6/93-1/94 zu verkaufen. Tel.: 07641-6943, Sebastian.

Verkaufe SuperNES mit zehn Spielen (u.a. Super Bomberman 2, Earthworm Jim), zwei Controller, Universal-und FX-Adapter für DM 780. Tel.: 07471-12751 ab 18.00 Uhr, Niki

Verkaufe SNES mit Programmierpad und sechs Spielen

(NBA Jam, Street Fighter 2, Super Metroid, u. a.) Dt. Versionen für DM 600. Tel.: 06407-7118, Kostja

Verkaufe SNES Konsole inkl. zwei Pads, acht Spielen (z. B. NBA Jam, Mario Paint, Zelda usw.) Super GB und Spieleberater. Verkaufe nur komplett für DM 850. NP DM 1200. Tel.: 06187-24133, Kai

Verkaufe NES mit zwei Controlpads und neun Spielen: u.a. Pirates, Zelda 1 u. 2, Mario 1 u. 3, Megaman 3, Startropics für DM 200. Tel.: 0211-485544, Felix.

Verkaufe SNES und zwei Pads und zehn Spiele (z. B. S. Metroid, D. K. C., Bomberman 2) und 50/60Hz Adapt. und original Verp. Kompl. DM 990. Oder einzeln! Tel.: 07142-61219, Simon.

Verkaufe SNES mit fünf Spielen wie D. K. C., Turrican, SMW und WWF 1 für DM 500 oder tausche gegen 3DO mit ein Spiel oder Neo Geo mit ein Spiel. Mega CD geht auch. Tel.: 02232-22131, Daniel.

SONSTIGES

Verkaufe NES-Spiele, Trojan, Alpha Mission DM 20, Urban Champion, Popeye DM 10, GB-Spiele, Populous, Asterix DM 15. Tel.: 0041-318292292, nicht morgens, Sascha.

Verkaufe NES Super Set mit zehn Spielen, drei Joypads, vier Spieler Adapter DM 300, Game Boy mit fünf Spielen, vier Spieler Adapter DM 150. Tel.: 04931-16444, Sven.

Nebenverdienst! Leichte Heimarbeit. Info gegen DM 5 Rückporto an: Boris Naujoks, Klenkenvent 23, 78166 Donaueschingen.

Tausche zwei Amigaspiele gegen ein SNES Spiel z. B. Wizkid, Another World, Red Baron, Beast 3, Pirates, Waxworks, F 15 2, Jaguar X J 220. Tel.: 04361-1238, Heinz.

Nebenverdienst Mit dem PC nebenbei Geld verdienen? Info gegen DM 1 Rückumschlag von Wilfried Pridat, Ihlestr. 38 c, 22119 Hamburg.

Suche ältere Spiele aller Art für SNES, NES und GB. Bis DM 50. Einfach anrufen und anbieten! Auch noch Monate später! Tel.: 06400-6777, Marc oder Manu.

Suche folgende Spiele: GB Final Fantasy 1,2,3, Kid Dracula, dt. SNES: Lagoon, Blackhawk, Urban Strike dt., Lufia US MD: Wonderboy in Monsterworld 4 und Paperboy 2, dt. Elvira Brosig, Fr.-Wolf-Str. 51, 12527 Berlin.

Verkaufe Spiele für Game-Boy, NES und SNES. Preis VB ca. DM 30-70. Tausche möglich! Tel.: 08734-7243, Stefan.

Tausche SNES-Spiele z. B. Batmans Return, Nights of the



MechWarrior

Round, Super Gameboy u.v.a. Kein Verkauf! Tel.: 04508-1404 von 14.00-20.00 Uhr, Björn-Oliver.

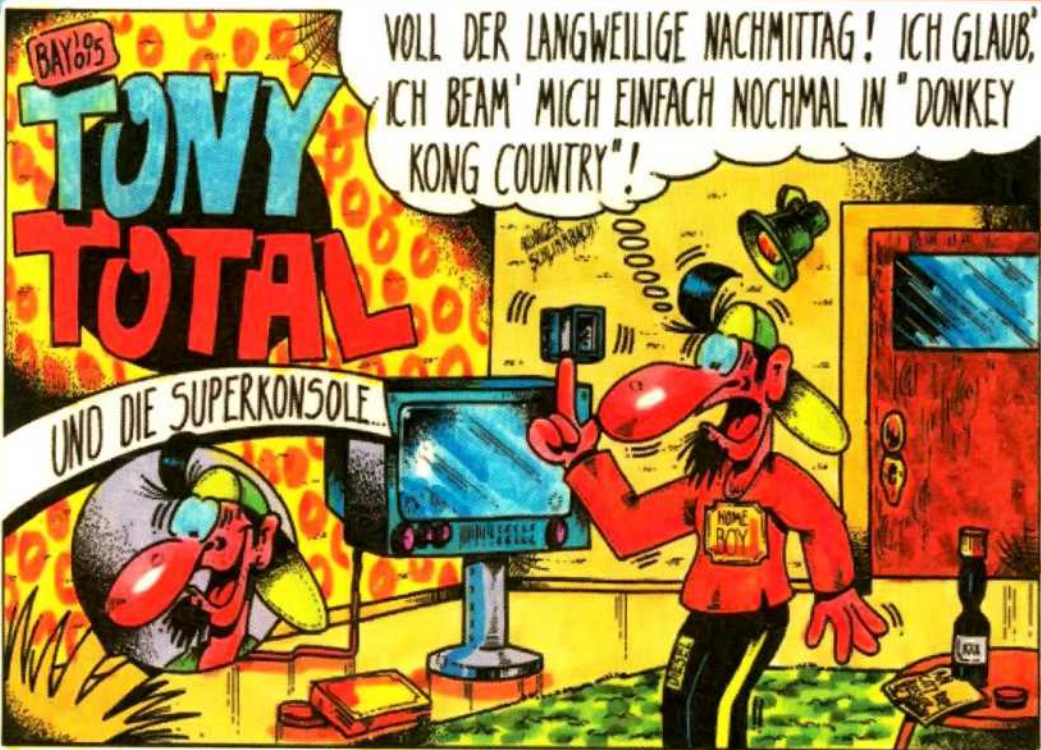
Verkaufe Mega Drive mit fünf Spielen, drei Controlpads, z. B. Conqueror für DM 250. Tel.: 06722-50481, Franz.

Verkaufe Happi Hippos 76 Stück, alle oder einzeln. Einer DM 0,60. Tel.: 035797-3681, Nico.

Suche Module, Konsolen und Zubehör für SNES, NES, Gameboy. Tel.: 07151-562506, Rainer.

Verkaufe/Tausche SNES-Spiele. Habe Secret of Mana, Super Metroid, T 2, F-Zero, SMW. Tel.: 0441-3046101 ab 18.00 Uhr, Jörg.

Tausche für GB: Mario Land Tausche für SNES: Street Fighter 2, Castlevania, Paperboy 2, Turtles 4, Magical Quest, World Class Soccer, W.I. Basketball, F-Zero. Joachim Paul, Gemenstr.37, 41564 Kaarst.



MIST! WAS IST DENN JETZT LOS? - DIE KONSOLE ZEIGT EINEN ELEKTRONISCHEN DEFECT AN DER HAUPT-PLATINE



DAS KANN JA WOHL NICHT SEIN! AN MEINER GENIALEN SUPERKONSOLE KANN DOCH NICHTS KAPUTTGEHEN! DIE KISTE IST ECHT PERFEKT!



DOPPELTE SICHERHEITS-SYSTEME UND DREIFACHE BEAM-KONVERTER!... ICH WERDE DIE KONSOLE EINFACH TROTZDEM BENUTZEN!



LOS GEHT'S.....!



NA, BITTE... HAT ALLES VÖLLIG REIBUNGSLOS GEKLAPPT! (HE, HE, HE!)



...ODER SOLLTE ICH MICH DOCH EIN WENIG GETÄUSCHT HABEN? (SCHWITZ!)



FORTSETZUNG FOLGT

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				Mickey Mouse	12/94	3+	J&R/Strat	Bucky O'Hare	6/94	2	Jump&Run
3-D-Bild I	10/94	-		Micro Machines	2/95	2	Rennspiel	Castlevania III	3/94	2+	Action/J&R
3-D-Bild II	12/94	-		Mighty Morphin P. Rangers	1/95	6+	Action	Cosmic Spacehead	11/93	2	Adventure
3-D-Bild III	1/95	-		Milon's Secret Castle	2/95	2	Jump&Run	Darkwing Duck	1/94	3	Jump&Run
3-D-Bild IV	2/95	-		Monster Max	12/94	2+	Strategie	Das Dschungelbuch	10/94	2-	Jump&Run
Report: 3-D-Bilder	2/95	-		Monster Truck Wars	2/95	5+	Rennspiel	Dynablaster	9/94	2-	Strategie
Action-Replay-Kurs	12/93	-		Mr. Nutz	1/95	2	Jump&Run	Excite Bike	11/94	2	Rennspiel
Action Replay &				Ms. Pac-Man	10/94	4+	Action	Firehawk	9/93	3+	Action
Game Mage-Code-Poster	11/94	-		Muhammad Ali	1/94	4	Sport	Formula One Sensation	6/93	3+	Rennspiel
Interview Shigeru Miyamoto	5/94	-		Mystic Quest	2/95	2+	Action/Adv	Goonies II	1/95	2-	Action/Adv
Joystick-Test I	7/93	-		N. Mansell's W. Ch.	12/93	2-	Rennspiel	Hook	11/93	4-	Jump&Run
Joystick-Test II	4/94	-		NBA All-Star Challenge 2	7/93	3-	Sport	Indiana Jones 3	1/94	5-	Jump&Run
MK II-Hinzierung, Teil 2	12/94	-		NBA Jam	2/95	2-	Action/Sport	Jimmy Connors Tennis	12/93	3	Sport
Mortal Kombat II auf Index	11/94	-		NFL Quarter Back	2/94	6	Sport	Kid Icarus	3/95	2	Jump&Run
SNES-Technik	7/94	-		Out to Lunch	2/94	4+	Jump&Run	Kirby's Adventure	6/94	2	Jump&Run
Super Game Boy	9/94	-		Pagmaster	1/95	4+	Jump&Run	Life Force	10/94	2	Shoot 'em Up
Videospiele im neuen Look	1/95	-		Palamedes	11/94	4-	Strategie	Mario & Yoshi	5/94	5+	Strategie
Werbung made in USA	3/95	-		Pangl	1/94	2	Action	Mega Man 4	5/94	2-	Action/J&R
Tests GAME BOY				Parodius	6/94	2+	Shoot 'em Up	Metroid	6/94	2+	Action/J&R
4-in-1-Pack Vol. II	11/93	4	Simulation	Pinball Dreams	11/93	3+	Flipper	Micro Machines	8/93	2+	Rennspiel
Adventure Island II	7/93	3-	Jump&Run	Pop'n Twin Bee	4/94	3+	Shoot 'em Up	MI-29	9/93	3	Shoot 'em Up
Aladdin	11/94	2	Jump&Run	Popeye 2	8/93	3	Jump&Run	Mighty Final Fight	6/94	4	Prügelspiel
Alfred Chicken	8/93	2	Jump&Run	Probotector 2	10/94	2+	Action/J&R	N. Mansell's W. Ch.	1/94	3-	Rennspiel
Alien 3	6/93	3-	Action	Prophecy Viking Child	2/94	5-	Jump&Run	Over Horizon	12/94	2+	Shoot 'em Up
Alien vs Predator	11/94	5+	Prügelspiel	Pugsley's Scavenger Hunt	12/93	4	Jump&Run	Pac Man	9/94	3-	Action
Arielle	8/94	4+	Action	Quarth	11/94	2+	Strategie	Pirates!	6/93	2+	Strategie
Asterix	7/93	3+	Jump&Run	R-Type 2	8/93	2+	Shoot 'em Up	Probotector	4/94	2+	Action
Baby T. Rex	8/93	3	Jump&Run	Race Days	10/94	3	Rennspiel	Rackets & Rivals	8/93	3	Sport
Bart and the Beanstalk	5/94	3-	Jump&Run	Raging Fighter	9/93	4+	Prügelspiel	Solomon's Key	8/94	2	Strategie
Batman - The Animated Series	11/93	2-	Jump&Run	Revenge of the Gator	8/94	2	Simulation	Star Trek	8/93	3	Action/Adv
Battle of Olympus	12/93	3+	Action/Adv	Rodland	7/93	3-	Jump&Run	Street Gangs	8/93	4-	Prügelspiel
Battletoads	8/93	3	Action	Samurai Shodown	2/95	2-	Rennspiel	Super Adventure Quests	12/93	3+	Jump&Run
Battletoads - Double Dragon	10/94	4-	Prügelspiel	Sensible Soccer	1/94	2-	Sport	Super Mario Bros.	7/94	2+	Jump&Run
Bionic Commando	6/94	3	Action/J&R	Space Date	1/94	3-	Action	Super Mario Bros. 2	8/94	2	Jump&Run
Blues Brothers - Jukebox Adv.	11/94	4-	Jump&Run	Speedball 2	6/93	3	Action/Sport	Super Sports Challenge	7/93	5+	Sport
Boxxle II	8/93	4	Strategie	Speedy Gonzales	12/93	2-	Jump&Run	The Fant. Adv. of Dizzy	7/93	3-	Jump&Run
Bram Stoker's Dracula	2/94	4-	Jump&Run	Star Trek: Next Generation	9/93	3	Action/Strat	Tiny Toons 2	9/93	3+	Jump&Run
Bubble Bobble Part 2	1/95	2	Jump&Run	Stargate	3/95	2+	Strategie	Tiny Toons Cartoon Workshop	9/93	3-	Simulation
Castle Quest	1/94	1-	Strategie	Super Chase H.Q.	2/95	3-	Rennspiel	TMHT - Tournament Fighters	12/93	3	Prügelspiel
Choplifter 3	12/94	2	Action	Super Mario Land	7/94	2	Jump&Run	Trolls in Crazyland	10/93	4+	Jump&Run
Chuck Rock	2/94	3+	Jump&Run	Super Mario Land II	9/94	1-	Jump&Run	Ultimate Stuntman	9/93	3+	Action
Cliffhanger	4/94	5+	J&R/Prügel	Super R.C. Pro AM	1/95	2	Rennspiel	WWF - King of the Ring	2/94	4+	Prügelspiel
Cool Spot	7/94	2	Jump&Run	Super Space Invaders	2/95	3	Shoot 'em Up	Zelda II - The Adventure of Link	2/95	2-	Action/Adv
Daffy Duck	10/94	3-	Jump&Run	Tale Spin	6/93	2-	Action	ZEN - Intergalactic Ninja	9/93	2	Action
Darkwing Duck	6/93	2	Jump&Run	Talespin	7/94	4	Action	Tests SNES			
Das Dschungelbuch	5/94	2	Jump&Run	Tarzan	12/94	3-	Jump&Run	7th Saga	12/93	2+	Rollenspiel
Desert Strike	1/95	2-	Action/Strat	Tesseract	12/93	3-	Strategie	ActRaiser 2	2/94	3+	Action
Die Schlümpfe	9/94	2	Jump&Run	Tetris	8/94	1-	Strategie	Adventures of Batman & Robin	12/94	2-	Action
Donkey Kong	9/94	1-	J&R/Strat	Tetris 2	4/94	2	Strategie	Adventures of Dr. Franken	4/94	3-	Jump&Run
Dr. Franken II	11/93	3+	Jump&Run	The Empire Strikes Back	5/94	4+	Action/J&R	Aero the Acro-Bat	12/93	3+	Jump&Run
Dynablaster	10/94	2-	Action/Strat	The Fidgets	2/94	2-	Jump&Run	Aerobiz	3/95	3+	Simulation
F-1 Pole Position	1/94	3-	Rennspiel	The Humans	6/93	2-	Strategie	Aguri Suzuki F-1 Super Driving	7/93	4-	Rennspiel
F-15 Strike Eagle	6/93	4	Shoot 'em Up	Tiny Toons 2: Movie Madness	11/93	2	Jump&Run	Aladdin	1/94	2	Jump&Run
Felix the Cat	10/93	2	Jump&Run	Tiny Toons: W&W Sports	12/94	4-	Sport	Alfred Chicken	1/94	3	Jump&Run
Final Fantasy Legend III	11/93	1	Rollenspiel	Titus the Fox	11/93	3+	Jump&Run	Alien 3	6/93	2+	Action
Fire Fighter	8/93	3+	Jump&Run	Tom & Jerry: Frantic Antics	9/93	2-	Jump&Run	Alien vs. Predator	10/93	4-	Prügelspiel
Garfield Labyrinth	11/93	3	Jump&Run	Tumble Pop	6/93	3+	Jump&Run	Amazing Tennis	7/93	2-	Sport
Gear Works	1/94	3+	Strategie	Turtles II: Back from the Sewers	3/95	2	Jump&Run	Animaniacs	12/94	3+	Jump&Run
Golf Classic	2/95	4+	Sport	Turtles III - Radical Rescue	11/93	2	Action	Art of Fighting	2/94	3-	Prügelspiel
Hammerin' Harry	1/94	3+	Action	Wario Land	6/94	1-	Jump&Run	Asterix	8/93	3-	Jump&Run
Hook	11/93	4	Jump&Run	WCW - The Main Event	1/94	3+	Prügelspiel	Astro Go! Go!	8/94	3-	Rennspiel
Hyper Dunk	4/94	4+	Sport	Winter Gold	3/95	4-	Sport	Axelay	6/94	2-	Shoot 'em Up
Indiana Jones 3	1/94	5+	Jump&Run	Winter Olympics	5/94	4	Sport	B.O.B.	7/93	2	Action/J&R
Itchy & Scratchy	2/95	4+	Jump&Run	Wordtris	2/94	3-	Strategie	Barkley: Shut Up and Jam!	2/95	4+	Sport
Jelly Boy	3/95	2-	Jump&Run	World Cup Striker	6/94	2	Sport	Batman Returns	7/93	3+	J&R/Prügel
Jimmy Connors Tennis	12/93	3+	Sport	World Cup USA '94	10/94	3	Sport	Battle Cars	5/94	4+	Rennspiel
Jurassic Park	9/93	2-	Action	WWF - King of the Ring	1/94	4-	Prügelspiel	Battletoads - Double Dragon	1/94	4+	Prügelspiel
Jurassic Park 2: Chaos Cont.	3/95	3-	Action/J&R	WWF Raw	1/95	3	Prügelspiel	Battletoads in Battlemaniacs	10/93	3	Action/J&R
Kid Dracula	6/93	2-	Jump&Run	Yogi Bear's Gold Rush	10/94	3	Jump&Run	Beethoven's 2nd	12/93	6+	Jump&Run
Kirby's Pinball Land	3/94	1-	Action	Yoshi's Cookie	11/93	3+	Strategie	Best of the Best	8/93	4+	Sport
Konami Golf	4/94	2	Sport	Zelda: Link's Awakening	11/93	1	Action/Adv	Biker Mice from Mars	1/95	3-	Rennspiel
L.U.C.I.E.	9/94	3+	Strategie	ZEN - Intergalactic Ninja	9/93	3+	Action	Blackhawk	1/95	1-	Action/Adv
Lamborghini American Chall.	9/94	4	Rennspiel	Zool	12/93	3+	Jump&Run	Boxing Legends of the Ring	2/94	4-	Sport
Last Action Hero	1/94	4+	Action	Tests NES				Brain Lord	2/95	3	Adv/Strat
Lawnmower Man	3/94	3-	Action/J&R	Action in New York	8/93	2	Action	Bram Stoker's Dracula	2/94	5	Jump&Run
Lethal Weapon	6/93	5	Action/J&R	Alfred Chicken	10/93	2	Jump&Run	Breath of Fire	10/94	2	Adventure
Madden '95	3/95	3+	Sport	Alien 3	6/93	2+	Action	Brett Hull Hockey	1/94	3	Sport
Max	4/94	3-	Action/J&R	Asterix	11/93	3+	Jump&Run	Bubsy	8/93	2	Jump&Run
Mega Man 3	6/93	2	Action/J&R	Banana Prince	11/94	3-	Jump&Run	Bugs Bunny - Rabbit Rampage	6/94	2	Jump&Run
Megalit	1/95	3-	Strategie	Batman Returns	6/93	3	J&R/Prügel	Bulls vs. Blazers	7/93	3-	Sport
Metroid II - Return of Samus	12/94	2+	Action/J&R	Battleships	1/94	5	Strategie	Cacoma Knight in Bizyland	9/93	4+	Action
				Blues Brothers	7/93	4	Jump&Run	Cal Ripken jr. Baseball	8/93	4+	Sport

Titel	Heft	Note	Genre	Titel	Heft	Note	Genre	Titel	Heft	Note	Genre
Captain America	10/93	4	Prügelspiel	Magic Boy	10/94	3-	Jump&Run	Super Aleste	9/93	1-	Action
Champions Wld. Cl. Soccer	7/94	4-	Sport	Major League Baseball	5/94	2-	Sport	Super Baseball 2020	11/93	3+	Sport
Championship Pool	12/93	4+	Sport	Major Title	1/94	2-	Sport	Super Battleship	4/94	4-	Strategie
Choplifter 3	9/94	3-	Action	Mario is Missing	5/94	3	Strategie	Super Battletank 2	10/94	3	Action
Chuck Rock	12/93	2-	Jump&Run	Marios Time Machine	8/94	5+	Lernspiel	Super Bomberman	9/93	2	Action/Strat
Clayfighter	5/94	2+	Prügelspiel	Maximum Carnage	11/94	3-	Prügelspiel	Super Bomberman 2	12/94	2	Action/Strat
Claymates	5/94	2-	Jump&Run	Mechwarrior	11/93	2	Action/Strat	Super Castlevania IV	7/94	2-	Action/J&R
Cliffhanger	1/94	5+	J&R/Prügel	Mega lo Mania	2/94	3+	Strategie	Super Conflict	7/93	1-	Strategie
Congo's Caper	8/93	2	Jump&Run	Mega Man Soccer	6/94	4+	Sport	Super Double Dragon	7/93	4-	Prügelspiel
Cool Spot	11/93	1-	Jump&Run	Mega Man X	5/94	2	Action/J&R	Super Dropzone	12/94	3+	Shoot 'em Up
Cool World	6/93	3+	Action/Adv	Metal Marines	4/94	3	Strategie	Super Empire Strikes Back	3/94	2	Action/J&R
Cosmo Gang - The Video	9/93	3	Shoot 'em Up	M. Jordan: Chaos i. t. W. City	2/95	3	Jump&Run	Super Family Tennis	9/93	1-	Sport
Cybernator	6/93	3+	Shoot 'em Up	Mickey Mania	12/94	2-	Jump&Run	Super Formation Soccer II	9/93	3-	Sport
Daffy Duck	1/94	3+	Jump&Run	Mickey Mouse - Mag. Quest	6/93	1-	Jump&Run	Super Ghouls 'n Ghosts	11/94	2	Jump&Run
Das Dschungelbuch	9/94	1-	Jump&Run	Micro Machines	1/95	4	Rennspiel	Super Godzilla	10/94	5+	Prügelspiel
Dead Dance	10/93	3-	Action	Might & Magic II	3/94	2-	Rollenspiel	Super Mario All-Stars	9/93	1	Jump&Run
Death and Return of Superman	11/94	4+	Action	Mighty Morphin P. Rangers	1/95	5-	Action	Super Mario Kart	10/93	1	Rennspiel
Der Herr der Ringe	12/94	3-	Rollenspiel	Monday Night Football	3/94	3-	Sport	Super Mario World	8/94	1	Jump&Run
Der König der Löwen	1/95	4-	Jump&Run	Mr. Nutz	3/94	1-	Jump&Run	Super Metroid	8/94	1	Action/J&R
Desert Fighter	9/94	2	Shoot 'em Up	Mystic Quest	12/93	2-	Rollenspiel	Super Morph	2/95	3+	Strategie
Die Schlümpfe	9/94	3-	Jump&Run	N. Mansell's Wld Ch.	10/93	2-	Rennspiel	Super Nova	2/94	3+	Shoot 'em Up
Die Schöne und das Biest	2/95	4	Jump&Run	NBA All-Star Challenge	7/93	4	Sport	Super Off Road	9/93	3	Rennspiel
Dino Dini's Soccer	12/94	3	Sport	NBA Jam	4/94	1-	Action/Sport	Super Pang	8/94	4+	Action
Donkey Kong Country	1/95	1-	Jump&Run	NBA Jam Tournament Edition	3/95	1-	Action/Sport	Super Pinball behind the Mask	2/95	4-	Flipper
Double Dragon V	2/95	4-	Prügelspiel	NBA Live '95	1/95	2	Sport	Super Probotector	4/94	1-	Action
Dragon	11/94	2+	Prügelspiel	NBA Showdown	3/94	3+	Sport	Super Putty	1/94	2-	Action/J&R
Dragon View	2/95	3+	Action/Adv	Newman/Haas Indy Car	2/95	4+	Rennspiel	Super R-Type 3	2/94	2-	Shoot 'em Up
Dungeon Master	9/93	2+	Rollenspiel	NFL Football	4/94	4-	Sport	Super Return of the Jedi	12/94	2-	Action/J&R
E.V.O.	10/93	2+	Jump&Run/Adv	NHL Hockey '94	3/94	1-	Sport	Super Slap Shot	10/93	3-	Sport
Earthworm Jim	12/94	1	Jump&Run	NHL Hockey '95	1/95	2	Sport	Super Solitaire	3/94	3+	Simulation
Eek the Cat	10/94	4-	Jump&Run	Operation Logic Bomb	12/93	3	Action	Super Star Wars	12/94	2	Action/J&R
Equinox	3/94	3	Action/Adv	Out to Lunch	10/93	2-	Jump&Run	Super Street Fighter II	9/94	1	Prügelspiel
ESPN Baseball Tonight	12/94	3-	Sport	Outlander	7/93	5	Action/Renn	Super Strike Eagle	6/93	2-	Shoot 'em Up
Exhaust Heat 2	8/93	1-	Rennspiel	Pac in Time	1/95	3	Jump&Run	Super Tetris 2 & Bombliss	10/93	2+	Strategie
Eye of the Beholder	8/94	2-	Rollenspiel	Pac-Attack	1/94	2-	Strategie	Super Tiny Toons	6/93	2	Jump&Run
F 1 Pole Position 2	12/94	2-	Rennspiel	Pagemaster	1/95	3-	Jump&Run	Super Troll Islands	2/94	3+	Jump&Run
F-Zero	10/94	2+	Rennspiel	Paladin's Quest	2/94	2+	Rollenspiel	Super Turricon	11/93	2+	Action/J&R
F1 - Pole Position	12/93	2-	Rennspiel	Parodius	6/94	1-	Shoot 'em Up	Suzuka 8 Hours	11/94	4	Rennspiel
Fatal Fury	7/93	3+	Prügelspiel	Paws of Fury	3/95	3-	Prügelspiel	Syndicate	1/95	3+	Action/Strat
Fatal Fury 2	9/94	3	Prügelspiel	Pilotwings	6/94	2-	Sport	T2 - Judgment Day	5/94	3-	Action
Fievel goes West	12/94	5+	Jump&Run	Pinball Dreams	3/94	3-	Simulation	T2 - The Arcade Game	6/94	4+	Action
FIFA Soccer	7/94	2-	Sport	Pinball Fantasies	3/95	3-	Flipper	Tecmo Super NBA Basketball	7/93	2+	Sport
Final Fantasy III	2/95	1	Rollenspiel	Pink goes to Hollywood	6/94	4+	Jump&Run	Test Drive 2	7/93	4	Rennspiel
Final Fight 2	6/94	4	Prügelspiel	Pitfall - The Mayan Adventure	1/95	2+	Action/J&R	Tetris 2	10/94	2-	Strategie
Firepower 2000	6/93	3+	Action	Plok	12/93	2+	Jump&Run	Tetris Battle Gaiden	4/94	2	Strategie
First Samurai	8/93	4-	Action/J&R	Pocky & Rocky	10/93	2-	Action	The Chaos Engine	7/94	2-	Action
Flashback	1/94	1-	Action/Adv	Pop 'n' Twin Bee	6/93	2-	Shoot 'em Up	The Flintstones	4/94	2-	Jump&Run
Full Throttle Racing	12/94	5	Rennspiel	Populous II	8/94	1-	Strategie	The Hulk	10/94	3	Action/J&R
Fun & Games	10/94	5+	Diverses	Power Drive	3/95	3-	Rennspiel	The Humans	1/94	2	Strategie
Ghoul Patrol	1/95	2-	Action	Powermonger	8/93	2	Strategie	The Lost Vikings	7/93	1-	J&R/Strat
Goof Troop	11/93	2	Action/Adv	Pugsley's Scavenger Hunt	7/93	4+	Jump&Run	The Peace Keepers	6/94	4-	Action
GP-1	9/93	3-	Rennspiel	Radical Rex	12/94	2	Jump&Run	The Pirates of Dark Water	8/94	4+	Action/J&R
Gradius 3	2/95	2	Shoot 'em Up	Rainbow Bell Adventures	4/94	2+	Jump&Run	The Untouchables	11/94	3	Action
Great Greed	1/94	2+	Rollenspiel	Ren & Stimpy: Time Warp	3/95	-	Jump&Run	Time Trax	8/94	4	Action
Hammerlock	3/95	5+	Prügelspiel	Rise of the Robots	2/95	4-	Prügelspiel	Tiny Toons: W&W Sports	12/94	4+	Sport
Hardball 3	9/94	3-	Sport	Road Runner	7/93	2	Jump&Run	TMHT - Tournament Fighters	12/93	2	Prügelspiel
Hebereke's Popoon	1/95	3+	Action/Strat	Robotrek	3/95	3+	Rollenspiel	Tom & Jerry	6/93	3-	Jump&Run
Hook	11/93	3	Jump&Run	Rock 'n' Roll Racing	2/94	1-	Rennspiel	Top Gear 2	1/94	2-	Rennspiel
Hyper V-Ball	7/94	3-	Sport	Rocky Rodent	12/93	2	Jump&Run	Toys	7/93	4	Action
Illusion of Gaia	2/95	2-	Action/Adv	Run Saber	2/94	3+	Action/J&R	Troddlers	8/93	3+	Strategie
Incredible Crash Dummies	2/94	4	Jump&Run	Samurai Shodown	11/94	2	Prügelspiel	Troy Aikman NFL Football	12/94	4	Sport
Indiana Jones - Gr. Adventures	12/94	2	Action/J&R	Saturday Night Slammasters	10/94	2	Prügelspiel	Turn and Burn	10/94	3-	Action
International Super Star Soccer	3/95	2	Sport	Secret of Mana	12/93	1-	Action/Adv	U.N. Squadron	3/95	3+	Shoot 'em Up
James Pond 2: Robocod	10/93	3	Jump&Run	Sensible Soccer	12/93	2	Sport	Ultima - Runes of Virtue II	2/95	4-	Action/Adv
James Pond Crazy Sports	8/93	3	Sport	Shadowrun	8/93	1-	Rollenspiel	Ultima VI	8/94	2+	Rollenspiel
Jelly Boy	3/95	2	Jump&Run	Shanghai II - Dragon's Eye	7/93	2	Strategie	Utopia	8/94	2+	Strategie
Jim Power: Lost Dimension 3D	4/94	4+	Action	Shaq-Fu	12/94	3	Prügelspiel	Val d'Isère	12/94	5	Sport
Jimmy Connors Pro Tennis Tour	6/93	1-	Sport	Side Pocket	3/94	3	Sport	Virtual Bart	11/94	4+	Action/J&R
Joe & Mac 3	12/94	3-	Jump&Run	Sim Ant	1/94	2-	Strategie	Virtual Soccer	3/94	2+	Sport
John Madden Football '93	7/93	2-	Sport	Sim City	2/94	1-	Strategie	Vortex	12/94	4+	Action
Jurassic Park	11/93	4	Action	Skyblazer	3/94	2-	Jump&Run	Wayne's World	6/93	5	Jump&Run
Jurassic Park 2	2/95	3	Action	Smash Tennis	7/94	1-	Sport	We're Back	10/93	3+	Jump&Run
K.-H. Rummenigges Pl. Man.	12/93	4-	Sport/Strat	SOS	7/94	5+	Jump&Run/Adv.	Where i. t. W. is C. Sandiego	10/93	5	Adventure
Kick Off 3 - European Chall.	2/95	3	Sport	Soul Blazer	10/93	2+	Action/Adv.	Wing Comander S. Missions	10/93	2-	Shoot 'em Up
Kid Klown in Crazy Chase	3/95	2+	Jump&Run	Space Ace	6/94	6+	Adventure	Winter Olympics	4/94	3+	Sport
King Arthur's World	6/93	2+	Strategie	Spanky's Quest	8/93	3-	Jump&Run	Wizardry V	6/94	2-	Rollenspiel
King of Dragons	6/94	3-	Prügelspiel	Sparkster	11/94	2+	Action/J&R	Wolverine	1/95	4+	Action
Knights of the Round	11/94	5+	Prügelspiel	Spectre	6/94	5	Action	Wordtris	6/93	3	Strategie
Lagoon	1/95	2-	Action/Adv	Spindizzy Worlds	9/93	2-	Action	World Cup Striker	6/94	1-	Sport
Lamborghini American Chall.	2/94	3+	Rennspiel	Spunky's Dangerous Day	7/94	3+	Action	World Cup USA '94	8/94	2	Sport
Last Action Hero	1/94	5-	Action	Star Trek: Starfleet Academy	3/95	4	Shoot 'em Up	World Heroes	1/94	3-	Prügelspiel
Lawnmower Man	3/94	4+	Action/J&R	StarWing	9/94	1-	Shoot 'em Up	WWF 2 - Royal Rumble	7/93	2-	Prügelspiel
Legend	12/94	4-	Prügelspiel	Street Fighter II	10/94	1	Prügelspiel	WWF Raw	1/95	2	Prügelspiel
Legend of the Mystical Ninja	4/94	1-	Action/Adv	Street Fighter II Turbo Edition	10/93	1	Prügelspiel	X-Kaliber 2097	1/95	5	Prügelspiel
Lemmings 2	1/95	2	Strategie	Street Racer	12/94	2-	Rennspiel	Yogi Bear	10/94	4	Jump&Run
Lester the Unlikely	5/94	4	Jump&Run	Striker	9/93	1-	Sport	Young Merlin	11/93	2+	Adventure
Lethal Weapon	6/93	5	Action/J&R	Stunt Race FX	8/94	2+	Rennspiel	Zelda III	8/94	1	Action/Adv
Lufia & The Fortress of Doom	4/94	2-	Rollenspiel	Sunset Riders	10/93	3+	Shoot 'em Up	Zombies	10/93	2-	Action
Madden NFL '94	3/94	1-	Sport	Super Adventure Island 2	1/95	2	Action/Adv	Zool	1/94	3+	Jump&Run
Madden NFL '95	1/95		Sport	Super Air Diver	12/93	2-	Shoot 'em Up				

SCHEIN VOR

Wir
sparen –
koste es, was
es wolle

**Erwin kann's nicht glauben:
Nein!**

**Was kann das Leben ätzend sein:
Mitten auf die Ostertage
Quält ihn die Erkältungsplage.
Kein Hustensaft, keine Tabletten
Können seine Laune retten.**

Nun, Erwin, bevor Du Dir jetzt noch ein Loch ins Knie und einen Knoten in den Darm ärgerst – versuch's doch mal mit ein bißchen Zerstreuung. Wir empfehlen: **TOTAL!** Die lindert die siebzehn schlimmsten Erkältungsbeschwerden auf einmal und beugt vor gegen Joypad-Verstopfung und Feuerfinger-Katarrh. **TOTAL! 5/95** gibt's ab dem **19. April** rezeptfrei im gutsortierten Zeitschriftenhandel. Bei regelmäßiger Anwendung kann es zu leichten Suchterscheinungen kommen – aber das ist kein Grund zur Beunruhigung!

**Nur eins hilft wirklich beim
Genesen:
Dreimal täglich TOTAL!
lesen!**

Dickkopf

Der setzt seinen Kopf im wahrsten Sinne des Wortes durch: Super BC Kid. Und daß sich der kleine Gnom mit der stahlharten Denkmurmelauch noch in unterschiedliche Gestalten



verwandeln kann, bereitet seinen Gegnern zusätzliches Kopfzerbrechen. Test des knuddligen Jump&Runs im nächsten Heft!



Schiff versenken

Man möchte fast meinen, die Lemminge hätten eine Kreuzfahrt gebucht. Denn obwohl die Passagiere der SS Lucifer ganz anders aussehen, teilen sie eine Eigenschaft mit den grünhaarigen Wuschelköpfen: Sie sind unsagbar dämlich. Und deshalb liegt es an Euch, ob die Passagiere das Schiffsglück überleben: Sink or Swim – oder: Seenotrettung für Anfänger ...



Japanisches Duo



Schon der erste Teil gefiel mit seiner japanischen Knuddelgrafik – jetzt melden sich Mensch und Waschbär wieder zurück. In Pocky & Rocky 2 muß das ungleiche Duo wieder gefährliche Abenteuer gegen magische Mächte und finstere Fieslinge bestehen, wie gewohnt aus isometrischer 3-D-Perspektive und mit 'richtigem' Zweispieler-Modus. Reicht das für einen guten Zweitaufguß?



TOTAL!

IMPRESSUM

Herausgeber: Rüdiger Limbach

Redaktionsdirektion: Philipp Berens

Chefredaktion: Ulrich Mühl (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)

Redaktion: Reza Abdolali (rz), Hans-Joachim Amann (hja), Michael Anton (man), Gerald Arend (ga), Maris Feldmann (mf), Klaus-Dieter Hartwig (kdh), Thomas Hellwig (th), Magnus Kalkuhl (mk), Michael Koczy (mik)

Freier Mitarbeiter: Julian Eggebrecht

Koordination: Sven Jakobsen

Graphik: Katrin Förster, Britta Jakobsen (Ltg.), Peter Kemmler, Marion Limbach (Ltg.), Kirsten Meier, Domenico Pais, Christoph Poetis, Susanne Rieger, Theadora Saleck

Marketing: Sven Jakobsen, Tel.: 040 / 48 05 21 11

Anzeigen: Ann-Katrin Schoel, Tel.: 040 / 48 05 22 23, Michael Gremliza, Tel.: 040 / 48 05 22 34, 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, Iglhaut GmbH, Borsteier Chaussee 85-99a, 22453 Hamburg

Druck: Evers Druck, 25704 Meldorf

Verlag: MVL GmbH, Heilwigstr. 39, 20249 Hamburg

Titel: Donkey Kong © '94/'95 Nintendo, True Lies © '95 Acclaim, Earthworm Jim © '94/'95 Virgin. Wir danken für die freundliche Unterstützung.

© 1995 für alle Beiträge bei MVL GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck nur mit vorheriger, schriftlicher Genehmigung durch den Verlag. Keine Haftung für unverlangte Manuskripte, Fotos etc.

Gerichtsstand ist Hamburg

TOTAL! erscheint am dritten Mittwoch jedes Monats zum Einzelpreis von DM 6,-

Der Jahresbezugspreis (12 Ausgaben) für ein TOTAL!-Abonnement beträgt im Inland DM 72,-, im Ausland DM 120,-

ISSN 0944 - 534X

TOTAL! erscheint als Lizenzausgabe mit freundlicher Genehmigung der Fa. Future Publishing Ltd., GB

Module und Moneten

In diesem Heft haben wir Euch verraten, wie Ihr Eure durchgezockten Module gut verkauft und günstig an neues Gebrauchtfutter kommt. In TOTAL! 5 legen wir noch einen drauf: Unser großer Marktspiegel verrät Euch, was Eure Spiele wirklich wert sind. Die aktuellen Gebrauchtkurse für über 100 Nintendo-Spiele gibt's nur in TOTAL! 5!



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).

MEGADRIE™
UND SNES™
NUR DM 149,-

NEW

MEGA CODE INPUTSCREEN

JETZT MIT EINGABE-MÖGLICHKEIT BIS ZU 100 CODES 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 CODE-SYSTEM IST EINFACH SUPER !!!!!

NEW

MEHR ALS 500 EINGEBAUTE CODES

DIE MEHR ALS 500 EINGEBAUTEN CODES (ZUM SOFORTIGEN EINSATZ) PLUS DAS BEIGEFÜGTE SUPER-CODE-BUCH MIT HUNDERTEN VON CODES UND DER EINGEBAUTE CODEFINDER MACHEN ACTION REPLAY ZUM MODUL MIT MEGAPOWER.

NEW

DEADCODE GENERATOR

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

NEW

ERWEITERTER CODEFINDER

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

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 CODE-SYSTEM

NUR MIT ACTION REPLAY KANN MAN DIE GLEICHEN CODES FÜR DIE MEISTEN DEUTSCHEN, U.S.A. UND JAPANISCHEN SPIELE BENUTZEN. BEI KEINEM ANDEREN CODE-SYSTEM IST DAS MÖGLICH.

KEIN UNNÖTIGES WARTEN

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



INKLUSIVE
TONE GENERATOR

TONE GENERATOR
FÜR DIE INTERAKTIVE
ACTION REPLAY
SPRACHCOMPUTER
HOTLINE!



OBEN GENANNTEN OPTIONEN SIND
NICHT KOMPLETT IM MK 1 ENTHALTEN

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

DEUTSCHE VERSION ENTHÄLT:

DEUTSCHE ANLEITUNG MIT
EINER GANZEN REIHE VON CODES,
REGISTRIERKARTE FÜR DEN

ACTION REPLAY CLUB

FÜR INFORMATIONEN ÜBER NEUE
CODES, TIPS & TRICKS, HOTLINE,
ANGEBOTE U.S.W.

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

JEDES ACTION REPLAY WIRD MIT EINEM CODEBUCH GELIEFERT, DAS HUNDERTE VON DIREKT EINSATZBEREITEN CODES FÜR VIELE BEKANNTE SPIELE ENTHÄLT. ZUSÄTZLICH WERDEN IN DIVERSEN MONATLICH ERSCHEINENDEN FACHZEITSCHRIFTEN DIE NEUESTEN ACTION-REPLAY-CODES VERÖFFENTLICHT. FÜR DEN ABSOLUTEN GAME FREAK GIBT ES JETZT DIE INTERAKTIVE SPRACHCOMPUTER-HOTLINE FÜR DIE NEUESTEN CODES, TIPS & TRICKS, NEWS, ANGEBOTE USW.

DIE INTERAKTIVE SPRACHCOMPUTER-HOTLINE IST DAS BRANDNEUE FEATURE DES ACTION-REPLAY-CLUBS. HIER WERDEN DIE NEUESTEN CODES FÜR DIE AKTUELLESTEN SPIELE VERÖFFENTLICHT, DIE NOCH NICHT IN UNSEREN CODEBÜCHERN ODER DEN FACHZEITSCHRIFTEN ERSCHEINEN SIND. DIESE HOTLINE IST EIN KOMPLETT AUTOMATISCHES SYSTEM UND WIRD VON PC-COMPUTERN UNTERSTÜTZT. DIE BEDIENUNG DER INTERAKTIVEN ACTION-REPLAY-HOTLINE ERFOLGT DURCH DEN TONE-GENERATOR. DIESER ENTHÄLT EIN PASSWORT, UM DEN ZUGANG ZU ALLEN HOTLINE-SEKTIONEN ZU ERMÖGLICHEN.

DATAFLASH
POWERPAKET!

WENN SIE IHR ACTION REPLAY DIREKT
ÜBER DATAFLASH BEZIEHEN, WIRD
ES OHNE AUFPREIS ZUSAMMEN
MIT DEM TONE GENERATOR
FÜR DIE INTERAKTIVE
SPRACHCOMPUTER-HOTLINE
AUSGELIEFERT !!

EINZELPREIS FÜR TONE GENERATOR
DM 25,- (NUR FÜR
ACTION-REPLAY-CLUBMITGLIEDER)

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
TELEFON 02822-68545
TELEFAX 02822-68547

48 STUNDEN VERSAND SERVICE (WENN LAGERND)



DATAFLASH GmbH
WASSENBERGSTR. 34
46446 EMMERICH

VERSANDKOSTEN DM 10,-
AUSLAND NUR VORKASSE + DM 25,-

*Der Klassiker, der
das Universum revolutioniert.*

Archer Maclean's

dropzone

Ein phantastisches
Weltraumabenteuer
voller Power vom
legendären Archer Maclean.



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

BRING DEIN SUPER NINTENDO ZUM GLÜHEN.

